

TAM SÜRÜM: **EARTH 2160**

2005'in en iyi strateji oyunlarından biri

133 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

LEVEL

**8 GB
DVD**

ŞUBAT 2008 - 6,60 TL (KDV Dahil) 2008-02 | ISSN 1301-2134

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

Burnout
PARADISE

2. KAPAK KONUSU SUDEN STRIKE 3: ARMS FOR VICTORY **LEVEL DVD** GTAZ (TAM SÜRÜM) > KANE & LYNCH: DEAD MEN > SPEEDBALL 2 **İLK BAKIŞ** SACRED 2 > LEFT 4 DEAD > FALL OF LIBERTY **YAKIN PLAN** RAINBOW SIX: VEGAS 2 **İNCELEME** PHANTASY STAR UNIVERSE: AOTI > SAM & MAX EPISODE 202: MBB > KINGDOM UNDER FIRE: COD DOSYA OTUNLAR VE SİYASET > OYUNLAR VE YEMEKLER **DONANIM** SIDEWINDER GAMING MOUSE > YENİ PHENOM İŞLEMCİLER VE FAZLASI

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



K.K.T.C. Fiyatı 8,25 TL



Advanced Motion Accelerator

Gerçek Renk En Hızlı Teknoloji



BenQ X Serisi LCD Monitör



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



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

BenQXserisi.com

BenQ

Enjoyment Matters

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)
Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ
Gökhan Sungurtekin

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

EDİTÖR
Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU
Cem Şancı cem@level.com.tr
Burak Akmenek akmenek@level.com.tr
Furkan Faruk Akıncı faruk@level.com.tr
Şefik Akkoç rocco@level.com.tr
Tuna Şentuna sentuna@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 Rişvanoğlu elif@level.com.tr
Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr
Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr
Hasan Başaran hbasaran@level.com.tr
Kıvanç Güldürür kıvanç@level.com.tr
Korcan Meydan korcanabi@level.com.tr
Legoel Odaburda lodaburda@level.com.tr
Meriç Erbay merbay@level.com.tr
Merve Elma merve@level.com.tr
Murat Çavdar mcavdar@level.com.tr
Ömür İklim Demir omur@level.com.tr
Recep Baltaş recep@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 Attila, 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, zsöylemez@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: Nusrat Kırmıloğlu
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
Esenstepe / İstanbul

REZERVASYON

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

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

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

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

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

Gelecek GameX



Bir kültürün oluşması ya da bir kavramın insanlar tarafından benimsenmesi zaman ister.

Bir umudun hayatta kalması ise fedakarlık ve emek gerektirir. Ve bu parçalar bir araya gelerek bütünü oluşturur. Ancak söz konusu olan bütünün oluşması olunca zaman ağır akmaya başlar. Bu süreçte bütünü oluşturmak ancak ve ancak ekonomisi, sosyal yaşamı, eğitimi ve altyapısı güçlü olan ülkelerin işidir. Sinema sektörü, müzik sektörü, oyun sektörü... Hangi sektör, hangi iş dalı olursa olsun; her sektör için bir altyapıya ve bu altyapıyı inşa etmek için işçilere, mühendislere ihtiyaç duyar ülkeler. Türkiye, her sektörde olduğu gibi oyun sektöründe de maça 1-0 yenik başladı; hatta zaman zaman maça dahi çıkmadı. Ancak gün oldu, devran döndü: 2007 yılı, Türkiye'deki oyun sektörü adına bambaşka bir yıl oldu; işçiler ve mühendisler ve oyun sektöründe çalışan "Türkçe" insanlar, oyun kültürünün oluşması adına varlarını - yoklarını ortaya koydular. Emek sarf ederek, zamanı iyi kullanarak ve hiçbir fedakarlıktan kaçınmadan... Rönasans Fuarçılık ve LEVEL olarak, Intel ana sponsorluğunda yaklaşık iki ay önce gerçekleştirdiğimiz GameX fuarı, Türkiye'de oyun kültürünün inşası için büyük ama çok büyük bir adımdı. Bu konu hakkında yazmamın nedeni, Aralık ayında gerçekleştirdiğimiz GameX değil, gelecek GameX. Zira biz, şimdiden gelecek GameX için hazırlıklara başladık. Türkiye'de yeni bir oyun kültürü inşa etmek, var olan hasarları onarmak için...

Bir tarafta Crysis, Türkiye'deki amatör / profesyonel oyun yapımcıları, online portallar, "büyük" düşünen firmalar; diğer tarafta LEVEL... Türkiye, kabul değiştiriyor. Ve bu değişime, revizyona öncülük etmek bizi gururlandırıyor.

Not: Aralık sayımızın kesinleşen resmi satış rakamı 18.000'dir. Bizi tercih ettiğiniz için bir kez daha teşekkür ediyoruz.

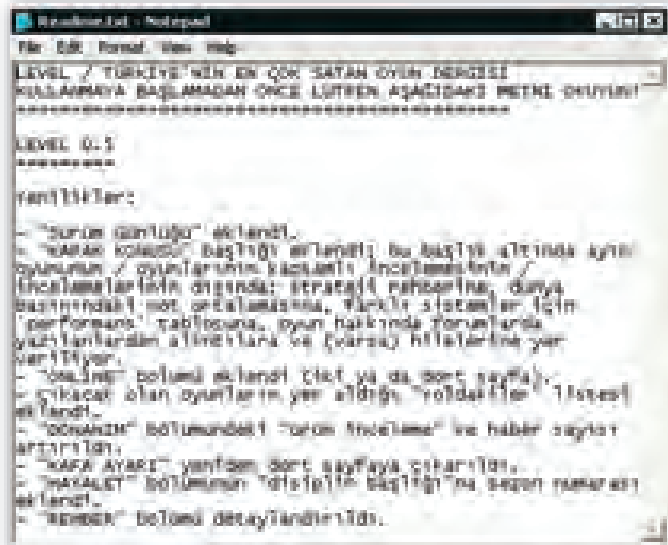
Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

EARTH 2160'ı çalıştırmak için;

1. Oyunu kurup çalıştırdıktan sonra, ana menüden önceki ekranda aşağıdaki seri numaralarından birini girin:

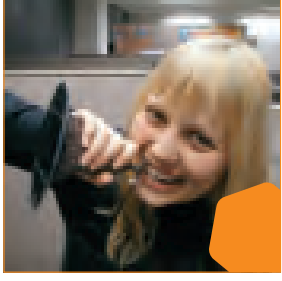
RNA3-Q6BA-A777-JTMA	254F-GNS5-UQVY-7PW9
LPVJ-V46N-JCND-MULK	RNDW-2PEC-C9FN-PNE4
FHJD-3VNT-H4D6-MJKQ	NKEY-X9VW-DDHU-2HCQ
KFYM-NMBP-PUM5-QDFN	6NXW-T97G-MAA8-4PPH

2. Seri numaralarından birini girdikten sonra bir aktivasyon gerekecektir. Ana menünün sol altında bulunan "PRODUCT REGISTRATION" bölümüne tıkladıktan sonra bir ekranla karşılaşacaksınız. Bu ekranda -isim ya da adres girmek zorunda olmaksızın- "VIA INTERNET" tuşuna tıklayarak oyunu aktif hale getirebilirsiniz.



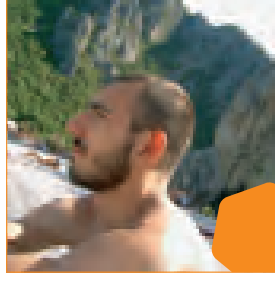
“Yeni yıla nasıl girersen tüm yıl öyle geçer” derler. Bu garip denkleme göre 2008 yılı senin için nasıl geçecek?

🎮 Oyun yağmuru iyice duruldu; yine bekleyişe geçtik. Senin bu sıralar heyecanla beklediğin oyun hangisi?



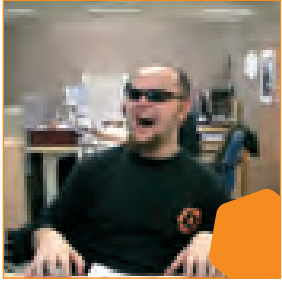
Elif Akça

- 👉 Bu denklemin geçerli olması halinde en çok zarar göreceğim kişi benim çünkü 2008'e yemek yiyerek girdim. Yıl boyunca bu yeme performansımı sürdürürsem çok yakında İstanbul Belediyesi beni evimden çıkarabilmek için vinçle gelecek.
- 👉 Her ne kadar bir CJ fanatığı olarak Niko'ya pek ısınamamış olsam da bu durum GTA4'ü heyecanla beklememe engel olamıyor. Umarım GTA ismi, “yeni nesil oyun” çlgınlığının kurbanlarından biri olmaz ve beni hayal kırıklığına uğratmaz.



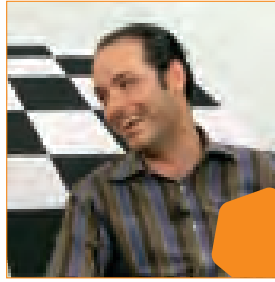
Ercan Uğurlu

- 👉 Denklemlerden oldum olası nefret etmişimdir; matematikle aram pek iyi değil tahmin ettiğiniz gibi. Aslına bakarsanız hayatla da pek iyi geçindiğim söylenemez. Zira hayat da yüz binlerce denklem içermekte, aynı bu denklem gibi... Soruya cevap vermem gerekirse sanırım benim bütün yılım yalnız geçecek. Ühü!
- 👉 Vallahi şu sıralar beklediğim pek bir oyun yok. Kaldı ki büyük bir heyecanla bekleyip de sonunda kavuştuğum oyunlar olan Bioshock, Jericho ve Call of Duty 4'ü tam olarak oynamadım. İşlerden vakit bulup da onları rahatça sömürebileceğim anı kollamaktayım şu sıralar.



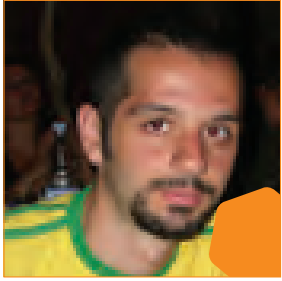
Furkan Faruk Akıncı

- 👉 “Garip denklem”e göre 2008 yılı benim için, tuhaf tartışmalarla geçecek. Hayatımın en ilginç yeni yılını kutladım ve geri sayım başlayana kadar hararetle bir tartışmanın içindeydim. Neyse ki tarafların aklı sonunda başına geldi de büyük bir faciyanın eşliğinde dönüldü. Geri sayım güzeldi ama...
- 👉 Bütün oyunculuk kariyerimi topluyorum; üzerine editörlük yaşantımı ve sektör üzerine 20 yıldır biriktirdiğim bilgilerimi ekliyorum hatta tüm bunlara kendi karakter özelliklerimi baharat niyetine serpiştiriyorum ve ortaya şöyle bir sonuç çıkıyor: Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots!



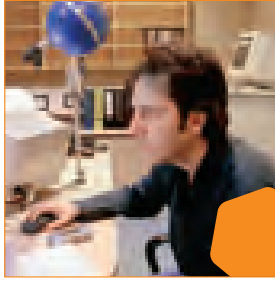
Erdem Uygan

- 👉 Bu garip denkleme göre 2008 boyunca salondaki seppanın yanında, koltuktan aldığım minderin üzerinde oturup sofradaki şöbiyete bakacağım. Sağ elim denge sağlamak için sürekli yerde olacağından bileğim ağrıyacak. Ağızımda, dişlerimin arasında kurşun kalem tutacağım. Bu nedenle, bir süre sonra ister istemez salyalarım çenemden süzölmeye başlayacak.
- 👉 Yaklaşık 12 yıldır, yedinci dakikasında içimi kasmayacak bir oyun beklediğimden heyecan falan kalmadı. Kanıksadım açıkçası. Beceriksiz oyun yapımcılarının bunu başarabileceklerine olan inancımı 2014'ün 26 Eylül'üne kadar koruyacağım.



Tuna Şentuna

- 👉 Yeni yıla Noel Baba'yı bekleyerek girdim. Aynı, Arap Kızı'nın camdan baktığı gibi ben de pencerenin önünde, ren geyikleri eşliğinde ilerleyen Noel Baba'nın kızığını bekledim. Ama gelmedi. Yani 2008'de sürekli bekleyeceğim. Neyi, kimi; hiçbirini bilmeden...
- 👉 Şu sıralar msket oyununun yeniden moda olmasını bekliyorum. Sadece birkaç YTL'ye son sistem bir biliye ordusu kurmak mümkün. Oyunun multiplayer olması ve sunucuların bol miktarda bulunması da cabası!



Cenk Durmazel

- 👉 “Bir editörün ‘gizli hayatı’ gizli kalmalıdır. Yoksa o gizli hayat, gizli bir hayat olmaktan çıkar.” demiş editör olmayan ve aynı cümlede “gizli” kelimesini çok fazla kullanan biri. Dolayısıyla bu sorunuza cevap veremiyorum; hiç kusura bakmayın.
- 👉 “Senin” derken, sen kimsin? Tanışıyor muyuz? Karşılaşmışlığımız var mı? Terbiyesiz! Soruyu “söz” olarak değiştir, öbür sayıda bir daha sorarsın. Münasebetsiz.

LEVEL'da Geçen Ay

Bu aya Intel Gamex damgasını vurdu. Dört gün boyunca hem ter döktük, hem eğlendik. Fuar için harcadığımız zaman nedeniyle bayramı da ofiste geçirdik ama tüm çektiğimiz cefaya değdi doğrusu. Zaten bir önceki aya göre oynayacak, üzerine muhabbet edilecek oyun sayısı azdı. Biz de fuarın muhabbetiyle kavrulduk günlerce.



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 132. SAYI

PUAN

9,5

CoD4: Modern Warfare> Böyle bir oyunun konsol versiyonunu inceleriz de PC versiyonunu es geçer miyiz hiç?! 2007 yılının en iyi ilk üç oyunu arasında gösterebileceğimiz CoD4, PC versiyonuyla 132. sayının en yüksek puanını aldı.

9,3

Rock Band> Guitar Hero III, hepimizin ağzını kulaklarına götürmüşken Rock Band çıktı karşımıza. Tam kadro bir rock grubu kurmanın sağlayan oyun, “daha fazlasını isteyen” Guitar Hero tutkunlarına çok hoş bir hediye oldu.

9,3

Super Mario Galaxy> Mario, “süper” sıfatını bu defa gerçekten hak etti. Akıl almaz bölüm tasarımları ve durmak bilmeyen heyecanıyla Super Mario Galaxy, Mario'nun adını Gelmiş Geçmiş En İyi Oyunlar listesine altın harflerle kazandı.

9,1

Uncharted: Drake's Fortune> Uncharted: Drake's Fortune, özel bir sunumla Elif'e tanıtıldı. Bu sunum sonrasında oyuna 10 tam puan vermek isteyen Elif son anda durduruldu.

8,4

Supreme Commander: Forged Alliance> Supreme Commander, bu yılı sönük kapatmamak adına bir eklenti ile karşımıza çıkarak hafızalarımızdaki yerini sağlamlaştırdı.

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

EARTH 2160

TAM SÜRÜM

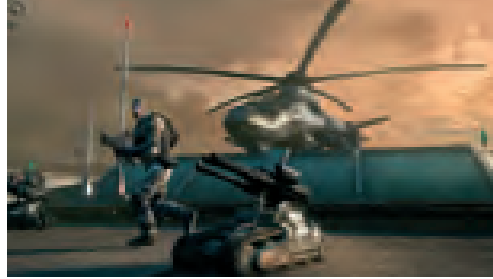
2000 yılında raflardaki yerini alan Earth 2150 ile dünyanın sonunun gelmesine ve ırkların yeryüzünü terk etmesine tanık olmuştuk. Şimdi, savaş kaldığı yerden devam ediyor fakat bu kez yeni savaş meydanı, kızıl gezegen Mars. Eğer henüz serinin bu en heyecanlı bölümüne tanık olmadıysanız yaşadınız! Zira bu ay sizlere Tam Sürüm olarak ikram ettiğimiz oyun, Earth 2150'nin devamı olan Earth 2160.

Not: Oyunu oynamak için gerekli olan tüm veriler 3. sayfada yer alıyor.

Minimum Sistem: 1.5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 1500 MB Sabit Disk Alanı, Windows 2000/XP

Önerilen Sistem: 2.0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 2000 MB Sabit Disk Alanı, Windows 2000/XP

Rehber: s95



FRONTLINES: FUEL OF WAR

İLK BAKIŞ: 20

Frontlines: FoW, 2024 yılında, Hazar Denizi'ndeki bir bölgede bulunan dünyanın kalan son petrol rezervlerini ele geçirmek amacıyla Üçüncü Dünya Savaşı'nı başlatan Western Coalition ve Red Star devletlerinin savaşını konu alıyor.

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

İLK BAKIŞ: 26

Tarihe damgasını vurmuş olan İkinci Dünya Savaşı, bildiğimiz şekliyle hiç sonuçlanamayabilirdi. Şu an bastığımız topraklara "Türkiye" denmiyor olabilirdi. Her şey, bir taksit şöförünün gaza ne kadar sert bastığına bağlıydı.



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

İLK BAKIŞ: 14

Geçen sene piyasaya çıkan S.T.A.L.K.E.R.: SoC'den bir yıl öncesini konu alan Clear Sky ile zor atlattığımız depresif döneme tekrar "Merhaba" diyeceğiz.

LEVEL DVD

DEMO'LAR

Aquaria
Chuzzle
Deep Blue Sea
Ghost in the Sheet
Kane & Lynch: Dead Men
Live for Speed S2 Alpha
Nitro Stunt Racing stage 1
Speedball 2
WH40K DoW - Soulstorm
X Motor Racing

BEDAVA OYUNLAR

Arkan Ball
BMW M3 Challenge

LEVEL LİĞİ

SAYFA: 8

LEVEL LİĞİ tüm heyecanı ile kaldığı yerden devam ediyor! Her ay birbirinden çekişmeli karşılaşmalara sahne olan LEVEL LİĞİ'nde bu ay yarışmacıların ter döktüğü oyun Tony Hawk's Proving Ground'du. Turnuvada neler mi yaşandı? Buyurun...

Bubble Match
GTA 2
Pingus
Ski Challenge
Universal Combat



SACRED 2: FALLEN ANGEL

İLK BAKIŞ: 12 EKSTRA: DVD

Ancaria toprakları bir zamanlar Melekler tarafından kontrol ediliyor ve bu toprakların etrafına yaydığı muazzam enerji onlar tarafından dengeleniyordu. Ta ki Melekler bu işin nasıl yapılacağını Elfler'e öğretene kadar... Aldıkları emaneti o güne dek, süregeldiği şekilde kullanmak yerine, kendi ırklarını yüceltmek için kullanan Elfler'in bu tercihi nele mal oldu dersiniz? Buyurun, hep birlikte öğrenelim.

LEVEL 133

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

İLK BAKIŞ

- 12 Sacred 2: Fallen Angel
- 14 S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
- 16 Legendary: The Box
- 18 Ghostbusters: The Video Game
- 20 Frontlines: Fuel of War
- 22 Left 4 Dead
- 24 LEGO Batman: The Video Game
- 26 Turning Point: Fall of Liberty
- 28 Race Driver GRID
- 29 Deus Ex 3



OYUNLAR VE YEMEKLER

DOSYA: 34

Hafta sonu için evinizde bir oyun partisi düzenliyorsunuz ve bu partiye tüm arkadaşlarınızı davet ettiniz. Oynayacağınız oyunlar, ses sisteminiz, Plazma TV'niz, oyun oynarken tüketeceğiniz yiyecek ve içecekleriniz hazır; her şey mükemmel görünüyor, hiçbir eksik yok gibi... Peki, size bir soru: Hangi oyunun yanına, en iyi hangi yiyecek gider? "Nasıl yani?" diye sorduğunuzu duyar gibiyiz. Yemek - oyun eşleştirmelerini iyi yaparsanız hem oyundan, hem de yemekten aldığınız zevki ikiye katlırsınız. Yemekler ile ilgili oldukça detaylı bir bilgi hazinesine sahip olan, Yemeklerden Sorumlu Hanım Kızımız Elif Akça'nın denetiminde hazırlanan Oyunlar ve Yemekler adlı dosya konusu, sizi bu konu ile ilgili bilgi sahibi yapacak.

EKSTRALAR

Adventure Soul (Online dergi)
Burnout Paradise (Wallpaper Paketi)
Kingdom Under Fire (Wallpaper Paketi)
LEVEL (Wallpaper Paketi)
NFS ProStreet (Wallpaper Paketi)
Ofiste Bu Ay (Wallpaper Paketi)
Sacred 2: The Fallen Angel (Wallpaper Paketi)
Sudden Strike 3: Arms of Victory (Wallpaper Paketi)

VİDEOLAR

Battle Rage
Battlefield: Bad Company [YÇ]
Conflict Denied Ops [YÇ]

Dark Sector [YÇ]
Destroy All Humans - Big Willy Unleashed
Dynasty Warriors 6 [YÇ]
Exit
Ferrari Challenge [YÇ]
Guitar Hero Air Guitar
Harvest Moon: Sun and Friends
Insecticide [YÇ]
Manga Fighter
Naruto
Naruto Narutimate Accel 2
Ninja Gaiden 2 [YÇ]
Nitro Stunt Racing
Patapon
Pirates of the Burning Sea [YÇ]



JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

İNCELEME: 50

Modifiye tutkunlarından mısınız? Hız merakınıza sık sık yenik mi düşüyorsunuz? Sokaklarda lastik yakarken, en iyi DJ'lerin yaptığı müziklerle kulaklarınızın pasını atmak mı istiyorsunuz? O halde sizi şöyle alalım...

YAKIN PLAN

30 Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2

DOSYA KONUSU

34 Oyunlar ve Yemekler
70 Büyük Oyunlar (Oyunlar ve Siyaset)

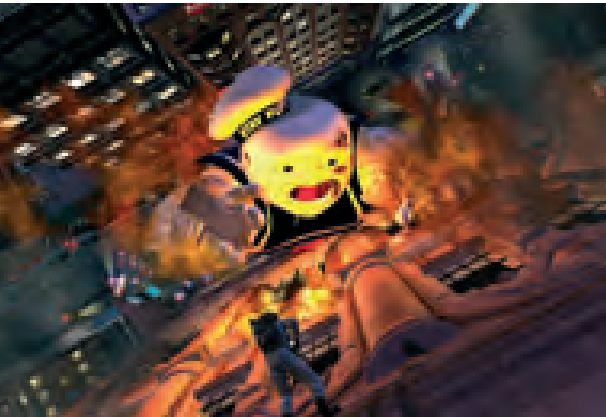
PC İNCELEME

38 Sudden Strike 3: Arms for Victory
46 Lucky Luke: Go West!
48 Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus
50 Juiced 2: Hot Import Nights
52 Sam & Max Episode 202: Moai Better Blues
54 Speedball 2

SAM & MAX EPISODE 202: MOAI BETTER BLUES

İNCELEME: 52

Her geçen gün tükenmeye bir adım daha yaklaşan adventure türünü Sam ve Max ayakta tutuyor. Bu serinin en son oyununun incelemesine 52. sayfadan ve sadece LEVEL'da bulabileceğiniz tam çözümüne ise 92. sayfadan ulaşabilirsiniz.



GHOSTBUSTERS

İLK BAKIŞ: 18

Şu sıralar oldukça moda olan ve birçoğu -ne yazık ki- vasatı aşamayan film oyunlarına bir oyun daha ekleniyor. Fakat bu kez her şey çok farklı olacak gibi... Heyecanla bekliyoruz!

Prototype [YÇ]
Raiden Fighters Aces [YÇ]
Resident Evil Degeneration [YÇ]
Sam & Max 202
Sniper: Art of Victory
Stargate Worlds [YÇ]
Stranglehold Expansion [YÇ]
Sudden Strike 3: Arms of Victory
Terrorist Takedown 2
Too Human [YÇ]

YAMALAR

Crysis v1.1
Crysis Multiplayer Map Pack
Guitar Hero 3 v1.1
NFS ProStreet v1.1
SimCity Societies Update 2
Sudden Strike 3: Arms of Victory v1.2
The Witcher v1.2

SUDDEN STRIKE 3: ARMS FOR VICTORY

İNCELEME / KAPAK KONUSU: 38 **EKSTRA: DVD** **VİDEO: DVD** **YAMA: DVD**

1 oplamda beş adet senaryoya sahip olan Sudden Strike 3: AfV'de, bazı görevlerde kah Amerikalıları kontrol ederek Japonlara kan ağlatıyorsunuz, kah Japonları yöneterek Amerikalıların yaptığı operasyonları engellemeye çalışıyorsunuz. Fakat bunun sonucunda elinize ne geçiyor? Hiçbir şey! Tuna da oyunu beğenmemiş olacak ki ısrarla bu oyun yerine Company of Heroes'u oynamanızı tavsiye etmiş. Neden mi? Gelin bunu, ayrıntılı bir şekilde Tuna'dan öğrenelim...

BURNOUT PARADISE

İNCELEME / KAPAK KONUSU: 58 **EXTRA: DVD**

Yarış oyunlarına getirdiği farklı tatlarla ünlene Burnout serisi, Paradise ile birlikte bu türde bir çığır açarak zirveye oturuyor. Bu ay kapağımızı süsleyen Burnout Paradise'in hem incelemesini, hem de rehberini 46. sayfada bulabilirsiniz.



55 Viva Pinata

56 KONSOL USTASI

KONSOL İNCELEME

58 Burnout Paradise
63 Kingdom Under Fire: Circle of Doom
64 The Club
66 MX vs ATV Untamed
66 Sonic Riders: Zero Gravity
67 Dead Head Fred
67 Sonic Rivals 2

68 KISA KISA

78 ONLINE

82 EKSTRA

84 DONANIM

91 TEKNİK SERVİS

92 HİLE

94 REHBER

98 YAPIM HİKAYESİ

THE CLUB

İNCELEME: 64

Project Gotham Racing serisinin yapımcılarının elinden çıkan The Club, "Adam öldürerek nasıl combo yapılır?" sorusuna net bir cevap veriyor.

BÜYÜK OYUNLAR (OYUNLAR VE SİYASET)

DOSYA: 70

Bu yazımızı okuduktan sonra içtiğiniz suyun içine bile siyasetin karışmış olabileceğinden şüpheleneceksiniz.

SÜRÜCÜLER

ATI v7.10
DirectX v9.0c
DivX v6.8
Gordian Knot Codec Pack v1.9
Media Player Classic v6.4.9.0
Microsoft .NET Framework v3.0
NVIDIA v163.71
Ogg Vorbis v0.9.9.5
QuickTime Alternative v1.67
VobSub v2.23
Xvid v1.1.3
Wise Registry Cleaner v2.95
XdN Tweaker v0.8.8.4

99 KÜLTÜR SANAT

104 İŞGAL

106 HAYALET

108 KARA KUTU

109 KAFKA AYARI

116 ALTIGEN

122 POSTA

128 OFİSTE BU AY

129 SONRAKİ LEVEL

130 MÜEBBET MUHABBET



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS 2

YAKIN PLAN: 30

Geçtiğimiz yıl piyasaya çıkan ve kaliteli oyun yapısı ile bizi uzun bir süre ekranın başına hapseden Vegas, çizgisini bozmuyor ve eklenen yenilikleri ile bizleri yine uzun bir süre oyalayacağı benziyor.

SERVİS

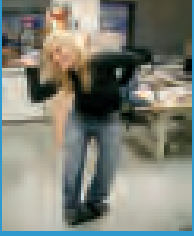
ACDSee Photo Manager v10.0.219
Ad-Aware 2007 v7.0.2.3
Adobe Reader v8.1.1
AVG Anti-Virus Free Edition v7.5.503
BenchEmAll v2.648
BitDefender Internet Security 2008 v6.0.3790.0
CCleaner v2.01.507
Daemon Tools Lite
DOSBox v0.72
FlashGet v1.9.6
Fraps v2.9.2
Google Desktop v5.1.709.19590
HyperSnap v6.12.02
İCQ v6.0
Kaspersky Internet Security v7.0.0.125
VE DAHA FAZLASI...

DÖRDÜNCÜ HAFTA

BU AY: TONY HAWK'S PROVING GROUND

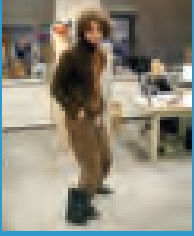
Eveet... Yeni mi yeni, heyecanlı mı heyecanlı ve eğlenceli mi eğlenceli bir LEVEL Ligi haftası daha geldi çattı, dostlar. İsterdim ki sizler de her LEVEL Ligi haftasında burada olun ve bu eğlenceyi bizzat yaşayın. Hmm... Ama o zaman bir stadyumda çalışmamız gerekirdi sanırım zira 18.000'den fazla kişiyi buraya sığdırmak zor olur; sanırım bu konu üzerinde daha detaylı düşünmem gerekiyor. Neyse, ne diyorduk? Evet, her ay olduğu gibi bu ay da ofisimiz oldukça çekişmeli ve renkli karşılaşmalara sahne oldu ve elbette ki her yarışmada olduğu gibi burada da yarışmacılar arasında birçok garip olay yaşandı. Ne gibi mi? Bir aralar Fenerbahçe hakkında ortaya atılan "büyü" söylentilerine benzer iddialardan tutun, rakiplerin moralini bozmak için söylenen acımasız sözler kadar... Neler olup bittiğini gelin, hep beraber görelim.

OYUNCULAR



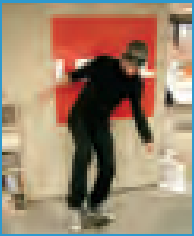
ELİF

Mücadele edilecek olan oyun Tony Hawk's Proving Ground olunca, pozlarımız Tony Hawk'ı aratmamalı, değil mi? Ama Allah aşkına; o ne Elif?! Tamam, ofiste bu gibi durumlar için bir kaykay bulundurmadığımız için PS2'nin üzerine çıkmayı anlıyoruz; (iyi ki Slim PS2 değil.) peki ya verdiğin bu poza ne demeli? Mısır Tanrıları'nı kızdıracaksın; başımıza taş yağacak!



DEHA

Bu ay ligimizde boy gösteren Deha, hepimizi çok sevindirdi zira kendisini bir hayli özlemişiz. Güler yüzü ile bütün stresimizi yok eden Deha da PS2'nin üzerine çıkmaya kalkıştı fakat ofisin kolluk kuvvetleri tarafından aşağı indirilerek yandaki pozun daha şık olduğuna ikna edildi. Maşallah, PS2'miz "taş gibi" ama onun da bir direnci var, değil mi?



ERCAN

Her ne kadar üzerine çıktığım obje bozuk bir klavye olsa da Beşiktaş Meydanı'ndaki parkta, tüm gün kayıp duran gençlerimize taş çıkartır cinsten bir poz vermişim. Bu fotoğrafa baktıkça kaykayım ile kayarken bir otobüsün altında kalmaktan son anda kurtulduğum günü unutup, yeniden kaykaya başlamak istiyorum. Yok yok, vazgeçtim; ölüyordum az kalsın!



FARUK

Yoğun bir şekilde çalışmakta olan Faruk'a fotoğrafını çekeceğimizi söylediğimizde, ani bir hareketle kapüşonunu başına geçirdi ve havada iki salto atarak koltuğun üzerine tüneyiverdi. Biz, olanlara henüz bir anlam verememişken, "Ben hazırım!" diyen Faruk, fotoğraf çekimi sonrasında sanki hiçbir şey olmamış gibi çalışmaya devam etti.



Karşılaşmalar başlamadan önce, "Ohoo, boşuna ısınmayın. Lip Trick yapmasını bilmeden beni yenmeniz çok zor!" deyip moralimizi alt üst eden Elif'e en iyi cevabı, ilk turda karşılaştığı Deha verdi. Deha, topladığı 30.399 puan ile Elif'e yaklaşık 10.000 puan fark atarak onu eleyen isim oldu. Parkurdan ayrılırken Elif'in, oldukça sinirli olduğu gözlemlendi.

"LIP TRICK YAPMAYI ÖĞRENMEDEN KARŞIMA ÇIKMAYIN!"

DIYEN ELİF, BU SÖZÜNÜN BEDELİNİ AĞIR ÖDEDİ



İtiraf etmem gerekirse Deha ile attığım ısınma turları sırasında gözüm oldukça korkmuştu. Zira 10.000 puanı bile geçemiyordum; ta ki Board Slide yapmaya başladım. Maç başladığında Board Slide sayesinde hızla puan toplama ile geçerek adımı bir üst tura yazdırmıştım bile. Maç sonrası yanıma gelen Deha'nın, "Hocam, büyü falan mı yaptırın bana? Sürekli düşmekten ayağa bile kalkamadım." demesi bir hayli ilginçti doğrusu.

UYUN: TONY HAWK'S PROVING GROUND

İNCELENDİĞİ SAYI: -

PUANI: -

FARUK'UN FOTOĞRAF ÇEKİMİ SIRASINDA ATTIĞI SALTOLAR, HAFIZALARIMIZA KAZINDI



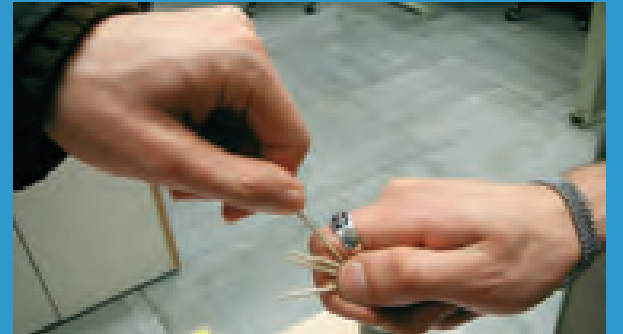
Deha ile yaptığım maç sonrası kazandığım galibiyet, Fırat'ı yenebileceğime dair büyük bir umut vermişti bana. Oysaki geçen ay Sensible Soccer'da kendisinden yediğim golleri hala unutamamıştım; bu durum cesaretimi kırıyordu. Neyse ki korktuğum başıma gelmedi ve karşılaşma sonunda topladığım 93.585 puan ile Fırat'ı eledim. Maç sonrası her ne kadar "Hocam, vallahi istemeyerek oldu!" desem de Fırat'ın gönlünü alamadım. Sanırım gelecek ay aranızda olamayacağım!

PUAN DURUMU

İSİM	BU AY	TOPLAM
ELİF	5	29
FIRAT	4	28
ERCAN	10	24
FARUK	6	17
ŞEFİK :(0	17
DEHA	8+5	13
BURAK	0	10
ZEYNEP	0	9
MAHMUT	0	5
ÖMÜR	0	3
LEGOEL	0	2
CEM	0	0

LEVEL PAF LİGİ

Bu ay PAF Ligi için, Çöp Çekme oyununu seçtik. Birbirinden farklı uzunluklarda olan çöplerden en uzun olanını çeken yarışmacı, LEVEL Ligi'nde kazandığı puana beş puan ekleyecekti. Tüm yarışmacılar müsabaka alanında toplandı ve çöpler, ilk çöpü çekecek olan yarışmacıya, Deha'ya uzatıldı. Ama o da ne?! Deha, hepimizin şaşkın bakışları arasında beş çöp arasından en uzununu buluverdi! Kendisini tebrik ediyor ve çok şanslı olduğunu belirtiyoruz. Deha, bu aralar mutlaka bir talih oyunu oyna!



Şampiyonu belirleyecek olan son karşılaşma öncesi hepimizin aklından tek bir soru geçiyordu: Faruk, fotoğraf çekimi sırasında sergilediği çevikliği oyununa yansıtabilecek miydi? Maalesef, evet! Faruk, maç başlar başlamaz kaykayı ile platformlarda fırtına gibi esmeye, puanları hızla toplamaya başladı. Ancak, tam korkmaya başladığım sırada durularak sahneyi bana bıraktı ve maç sonunda 80.832 puanla onu zor da olsa geçmeyi başardım.

GÜNÜN GALİBİ

ERCAN HAVK

10 PUAN

Benim için gerçekten zor bir haftaydı. Buradan Deha'ya, bana Board Slide'in nasıl yapıldığını öğrettiği için teşekkür ediyorum. Ayrıca, kendisine maçtan sonra yaptığımız -kayıt dışı- rövanşlarda beni büyük bir puan farkıyla yendiğini hatırlatıyor ve böylece, ona büyü yapmadığımı kanıtlamış oluyorum.

STARCRRAFT II

YAPIM Blizzard Entertainment
DAĞITIM Blizzard Entertainment
TÜR Strateji
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ Belli değil
WEB www.starcraft2.com





"Kavuşamazsan aşk olur." Aşık Veysel hayatta olsaydı, Starcraft II için bu ünlü sözünü "Kavuşamazsan aşk olur; 10 yıl kavuşamazsan saplantı olur." şeklinde değiştirmek zorunda kalabilirdi. Zira etrafımızda, her beş dakikada bir gözlerini istemsizce kırarak "Starcraft'ın ikincisi çıkıyormuş, duydun mu?" diye sayıklayan ve ardından Bakırköy Ruh ve Sinir Hastalıkları Merkezi'ne sevk edilen çok kişi var. 1998 yılından bu yana üstüne oyun yapılamayan bu strateji efsanesinin ikinci yıldızı için halen kesin bir çıkış tarihi açıklanmamış olsa da 2008 yılının sonlarına doğru muradımıza ereceğimizi düşünüyor ve o zamana dek sizi bu güzel ekran görüntüsüyle baş başa bırakıyoruz.



YAPIM Ascaron Entertainment
DAĞITIM Ascaron Entertainment
TÜR RPG
PLATFORM PC, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ Eylül 2008
WEB www.sacred2.com

ANCARIA TOPRAKLARI, KAN AĞLIYOR

Sacred 2: The Fallen Angel

Büyük ile yoğrulmuş olan topraklar, sayısı gittikçe artan hanedanlık kavgaları, değişmeye başlayan doğa ve gitgide çığırından çıkan güçlü bir enerji... Ancaria toprakları var olduğu günden beri bu enerjisi yaymakta. Bu topraklarda yaşayanlar ona "T Enerjisi" diyorlar. Bu gücün nasıl olup da Ancaria topraklarına dahil olduğu ve Ancaria'yı ayakta tutan bir güç haline geldiği bilinmiyor. Ancak son zamanlarda yaşananlar, artık bu gücün kontrol altına alınması gerektiğine dair bir işaret sanki. Peki siz olsaydınız hangisini seçerdiniz? Güce hizmet etmeyi mi, yoksa Ancaria topraklarının dengelenmesini sağlamayı mı?

Sacred piyasaya çıktığında, "bir tür Diablo benzeri" olarak tanımlanmış ve özellikle Avrupa'da büyük bir ilgiyle karşılanmıştı. Dünya çapında beklenen ilgiyi görmese de yeni Sacred'ın tamamıyla üç boyutlu olması ancak izometrik kamera açısını koruması; 400 yeni görev, birçok yeni zırh, silah ve dövüş teknikleri sunması, ilkinden daha başarılı olacağına dair bir his doğuruyor insanın içinde. Oyun boyunca, "Öldürdüğünüz yara-

tıklardan daha iyi silahlar çıksın" ya da "Daha güzel zırhlar çıksın da giyeyim, kuşanayım; düşmanlarımı alt edeyim" diyerek ilerlediğimiz Sacred'ın zindanları ve topraklarında az zaman harcamadık. Bakalım bu ikinci oyun, oyun dünyasına neler getirecek?

...Ama her şeyden önce hikaye> RPG severler olarak, her kahramanlık öyküsünün ardında bir hikayenin yattığını elbette ki hepimiz biliriz. Hikayelere doyduk belki ama önümüzde uzanan zorlu ve heyecanlı yolu görebilmemiz için arkamızdan gelen patikaya şöyle bir dönüp bakma ihtiyacı duyarız her zaman. Karakterler kimlermiş, ortalağı kim veya ne karıştırmış, atlatmamız gereken olası tehlikeler nelermiş... Bunları öğrenmeden şuradan şuraya adımını atmaz RPG'ci adam! İşte hikaye: Bir zamanlar, Ancaria toprakları "Melekler" tarafından korunuyordu ve Ancaria'yı ayakta tutan enerjisi dengelemenin yolunu sadece onlar biliyorlardı. Ancak zamanla Melekler, bu enerjeye dair sahip oldukları tüm bilgileri Elfler'e öğrettiler. Elbette ki Elfler'in bu

bilgileri korumaları gerekiyordu ama -belki de bir yanlış anlamının sonucunda- onlar, kendilerini Ancaria üzerindeki en güçlü ırk haline getirmek için kullandılar bu enerjisi. (Herkesin bildiği evrensel kurallardan biri şudur: Gücü nasıl kullanacağını bilmezsen başına iş açarsın.) Elfler bu gücü kontrol etmeye çalışırken, enerjinin nasıl ve ne için kullanılacağına dair aralarında bir anlaşmazlık çıktı ve böylelikle, hanedanlık çekişmeleri başlamış oldu. Elfler arasındaki bu karışıklığı fırsat bilen İnsanlar, Ancaria'da söz sahibi olmak için kolları sıvadı. İşte tam bu sırada, beklenmedik bir şey oldu ve enerji, topraklar üzerindeki "denge" etkisini kaybetti ve doğadaki yaratıkları değiştiren, Ancaria topraklarını olumsuz yönde etkileyen bir enerjiye dönüştü.

Ve işte bu noktada, karakterimiz devreye giriyor. Temel olarak, Ancaria topraklarındaki bu dramatik değişime yön vermek gibi bir görevimiz var ancak bu değişimi dilediğimiz gibi yönlendirebiliriz; Işığın ve adaletin savunucusu olan bir Seraphim, kendini büyüünün gücüne adanmış olan bir High Elf

AYDINLIK TARAF

- Yenilenmiş, renkli ve sık grafikler
- PC versiyonunda 16, Xbox 360 versiyonunda dört kişiye kadar multiplayer desteği

KARANLIK TARAF

- Yeniliklerine rağmen bir Diablo klonu olarak kalma ihtimali
- Teleport sayısının az olması

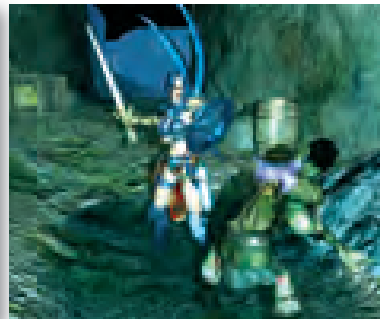
ya da Elf Generaller tarafından Ancaria'ya, "ölüm"den geri çağırılmış olan bir Shadow Warrior olabiliriz. Seçim bizim.

"Kahraman" kime denir?> Elbette ki silah veya büyü ile kendisini geliştirmiş olan herkes kahraman değildir. Ancak bir kahraman, bir alt yapıya ve bir geçmişe sahip olmalı. Ancaria'daki kaosu sona erdirmekle görevli olan kişi olarak siz de hangi yolu izleyeceğinize oyunun başında seçeceğiniz karakterle karar veriyorsunuz. İlk Sacred'da olduğu gibi yeni oyunda da Seraphim, Warrior ve Sorcerer gibi karakterler mevcut. Aslında altı tane karakter arasından seçim yapabileceğimiz söyleniyor ancak şimdilik, resmen bu üç karakter açıklanmış durumda.

ANCARIA'NIN YOLLARI TAŞTAN

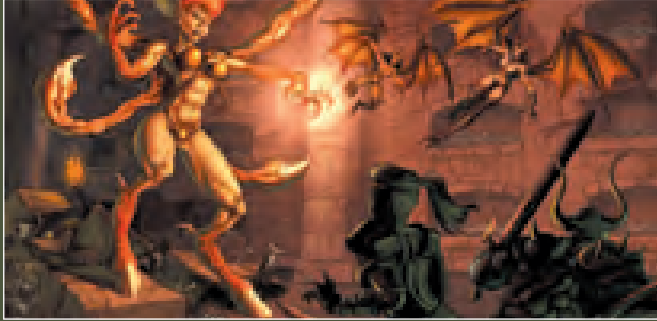
Ancaria'da hayat, siz görevden göreve koştururken sürmeye devam edecek. Oyunda bir gün, bizim zamanımızla 45 dakika sürüyor. Bunun 30 dakikası gündüz, 15 dakikası gece olarak yaşanıyor. Gece olduğunda Ancaria'daki insanlar yatmaya gidiyor ve sabahın ilk ışıklarıyla uyanıp işlerine, güçlerine dönüyorlar. Ancak şimdilik; Goblinler, gecenin bir yarısında sizi kovalarken "health potion" satan bir yer bulamayacağınız için canınızdan olup olmayacağınızı bilmiyoruz.

Gece - gündüz demeden, devasa Ancaria topraklarında bir oraya, bir buraya koşturacaksınız. Ne var ki bunun bir süre sonra sıkıcı bir hal alması için binek hayvanlarına ihtiyaç duyacaksınız. Sacred'da bu ihtiyacımızı bir at olarak karşılıyorduk ancak yeni oyunda durum biraz farklı; binek hayvanı olarak, karakterinizin özelliğine göre, bir kaplan ya da bir ejderha kullanabileceksiniz.





ŞEYTAN DOLDURUR!



Almanya'da satış rekorları kıran Sacred'in devamı olan Sacred 2; zamanında parmak yapmamızı sağlayan, müzikleriyle bizi bizden alan ve içimizdeki "item canavarı"nı ortaya çıkartan efsanevi oyun Diablo'nun yerini alabilir mi sizce? Ne üç boyutlu görüntüler, ne de birbirinden etkileyici karakterler... Oyunun sonunda Diablo'yu öldürdükten sonra ellerimizin titremesine ve Diablo'nun ölüp ölmediğinden emin olamadığımız için uzun süre ekrana bakıp kalmamıza neden olan bu oyunun yerini hiçbir oyun tutamaz. Ancak Sacred 2'ye bir şans vereceğiz elbet ki.

Seraphim, Ancaria'daki en eski ırk olan Fallen Angel ırkından... Hızlı hareket eden ve çeşitli büyülerin yanı sıra dövüş tekniklerini de akıllıca kullanabilen iyi bir dövüşçü; mistik - fütüristik zırhlar giyiyor ve hafif olanlardan ağır olanlara kadar onlarca silah kullanabiliyor. Düşmanlarını büyüleriyle alt ederken güzelliğinden ve zarafetinden ödün vermeyen bu ablanın, giydiği o ağır zırhın altına neden bot değil de topuklu ayakkabı giydiğini halen anlayabilmiş değilim; anlayamayacağım! Hayır, topukluyla koşmak zor, biliyor musunuz? Özellikle de elde kılıç, üstte ağır zırh varken... Sırtındaki kanatlar da cabası!

Shadow Warrior, zamanında Ancaria'ya çok büyük emeği geçmiş olan ve Ancaria'ya hizmet etmeyi her şeyin üstünde tutan bir savaşçıymış. "Savaşçıyım" diyorum çünkü Shadow Warrior öldükten sonra, Elf Generaler yememiş, içmemiş, adamcağıza kabrinde dahi rahat vermemişler. O da dayanamamış, kalkıp gelmiş, yeniden Ancaria'yı korumaya. Öyle rahat bir uykudan uyandırıldıktan sonra biraz asabi davranması doğal tabii ki ama bu askerin Ancaria'ya hizmet edip etmeyeceğine ya da Ancaria'nın yoluna taş koyup koymayacağına siz karar verebileceksiniz. Yürüyen bir tank görünümüne sahip olan bu savaşçı arkadaşımız, Elfler tarafından eğitilmiş. Tek amacı zafer... Haliyle, en ağır zırhlardan tutun da en güçlü silahlara



ve dövüş tekniklerine kadar her şey bu abimizde mevcut.

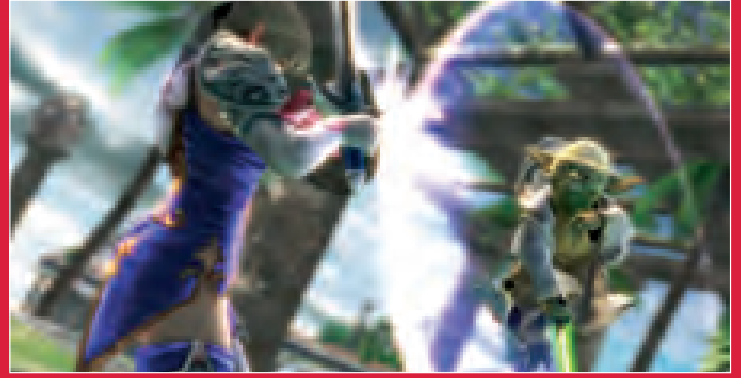
High Elf, tabir yerindeyse, büyü ile nefes alan ve büyüünün içinde yaşayan bir karakter; uzun bir süre Elfler'in Büyü Akademisi'nde çalışmış ve maceraya atılmaya hevesli. High Elf, ışığı seçip Ancaria'daki haksızlıkları ortadan kaldırmak için mi savaşacak, yoksa bencilce kendisinin ve ailesinin yükselişini mi sağlayacak; bu tamamıyla size bağlı.

Elimizdekiler şimdilik bu bilgilerle sınırlı ancak yeni bilgilere ulaştıkça sizle paylaşacağız; beklemede kalın. ☺

Diğer karakterler de açıklandığında önümüzü daha net göreceğiz. Ancak elimizdeki bilgilere göre Sacred 2'nin ilkinden daha iyi bir yapım olacağını söyleyebiliriz.

GÜÇ, SOUL CALIBUR'LA OLACAK

Star Wars karakterleri kozlarını paylaşacak



Ekran görüntülerini ilk gördüğümüz an, işin sadece eğlence amaçlı olduğunu düşünüp "Photoshop, sen nelere kadirsin" demiştik. Ancak haber her tarafta dolanmaya başlayınca ve hatta konuyla ilgili bir video yayınlanınca durumun ciddiyetinin farkına vardık. Evet, açıklıyoruz: Yoda ve Darth Vader, Soul Calibur IV ile PS3'te ve Xbox 360'ta dövüş sanatlarındaki yeteneklerini sergileyecekler. Ancak söylentilere göre bu iki karakterin birbiriyle karşı karşıya gelmesi mümkün olamayacak zira Yoda, oyunun Xbox 360 versiyonunda, Darth Vader ise PS3 versiyonunda boy gösterecek. Geriye kalan Star Wars karakterlerinin akıbeti ise henüz meçhul. Namco Bandai'nin bu karakterler için lisans çalışmaları devam ediyor ve eğer bu çalışmalar olumlu sonuç verirse, Soul Calibur IV turnayı gözünden vuracak gibi görünüyor.

WEGAME

Kırdığınız rekorları kanıtlama zamanı

Kim adındaki, 19 yaşındaki bir genç, WeGame adında bir site kurarak oyunseverlere, oynadıkları oyunu saniye saniye paylaşabilecekleri bir ortam yarattı. Sitenin bir başka özelliği, oyunlardan görüntü alabilmek için özel programlar ve araçlar sunması. Ancak bir sorun var: Bu program ve araçlar; sistemi ve dolayısıyla oynadığınız oyunu bir hayli yavaşlatıyor. Bu sorun giderilirse ileride "tam çözüm" kavramı evrim geçirecek ve Kim, WeGame ile dünyanın en zengin insanları arasına katılacak.



MCDONALDS KOLAY YOLU BULDU

Dev marka suçu oyunlara attı!

Özellikle Amerika'da, gençlerde görülen obezite rahatsızlığının oranı her geçen gün artıyor. Bu konu ile ilgili bugüne kadar birçok araştırma yapıldı ve obezitenin ana nedeni olarak her zaman fast food gösterildi. Fast food markaları ise kendilerine yönlendirilen suçlamaları çeşitli önlemlerle bertaraf etmeye çalıştı. Menülere salatalar ekleyerek, yiyeceklerin yanlarına kalorilerini yazarak paçayı kurtarmaya çalışan McDonalds, daha kolay bir yol buldu: Obezitenin sorumlusu olarak video oyunlarını gösterdi ve suçunu devretti. Markanın patronlarından Steve Easterbrook, The Times'a yaptığı açıklamada "Çocuklar eskiden dışarıda oyunlar oynayarak enerji harcıyorlardı. Ancak günümüzde, oyunların başından kalkmaları ve yeterince hareket etmedikleri için kilo alıyorlar." dedi. Her ne kadar Easterbrook'un açıklamasında bir doğruluk payı olsa da bu cümleleri bir fast food markasının başındaki insandan duymak, açıkçası bizleri şaşırttı. Peki sizin bu konudaki düşünceleriniz neler? inbox@level.com.tr adresine konuyla ilgili yorumlarınızı bekliyoruz.



YAPIM GSC Game World
DAĞITIM THQ
TÜR FPS
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ilk çeyreği
WEB www.stalker-game.com

BİR AVUÇ RUBLE

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

Bütün bu yıkım ve bütün bu mahvolmuş hayatlar, paraya olan inancımı kaybetmeme yetmedi. Hayatta kalmam lazım. Özel bir nedeni yok; sadece böyle olması gerektiğine inanıyorum. Ve emin ol, dar bir sokakta karşılaştığımızda senin masum olup olmadığını düşünmeden önce, üstüne bir şarjör boşlatmış olacağım. Burası eskiden evimdi, ölenlerin çoğu da arkadaşlarımdı. Şimdi ise başka bir gezegeni andırıyor burası. Çernobil ile beraber özümdeki karanlığa gömüldüm. Birlikte balığa gittiğimiz Mihail'i öldürmek zorunda kaldığımdan beri sadakat kavramına inancım kalmadı. Bulduğum tarafın ya da bulunduğun tarafın bir önemi yok; tek gerçek namlunun kime dönük olduğu...

İlk oyunda girmiş olduğumuz depresif ruh halinden henüz çıkmıştık ki S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky'in çıkış haberi ile sarsıldık. Bu habere sevinsek mi, üzülsek mi karar veremedik zira tüm o kanlı ve kederli görüntüleri unutulabilir adına katılmaya başladığımız psikolog seanslarımız bile bitmişti. Migrenimizden de kurtulmuştu artık. Ah be baş ağrısı, yine mi sen?! Gel be, ne yapalım başımızın belası! Evet... Shadows of Chernobyl'in bir yıl öncesini konu alan Clear Sky'da, SoC'deki kahramanın karşı cephesinde görev alan bir paralı askeri kontrol edeceğiz. Çernobil'deki ikinci

nükleer patlamanın ardından ortaya çıkan sekiz gruptan birine dahil olarak oyuna başlayacağız ve bu ölüm topraklarına sahip olmak için tekrar ölmeye göze alacağız. Bölgeleri ele geçirdikçe daha çok yandaş sahibi olacağız; başka bölgelerdeki yeni kaynakları ve teknolojileri ele geçirdikçe güçleneceğiz. Eğer bir gruba ait görevleri yerine getirip yeteri kadar yükselirsek daha sonra diğer grupların ana üslerine dahi saldırabileceğiz. Bu gruplardan hiçbirine dahil olmadan da oyunu bitirmek mümkün. Ancak, grupların sunacağı olanaklar ve hizmetler (tamirat,

yeni zırhlar, daha iyi silahlar ve oyun içinde hızla yer değiştirmemizi sağlayan rehberler) sebebiyle çoğumuzun bir gruba ait olmayı tercih edeceğini düşünüyorum. (Tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi...) Bir gruba ait olsak da, olmasak da Clear Sky bizi yeniden depresyona sokacak gibi görünüyor.

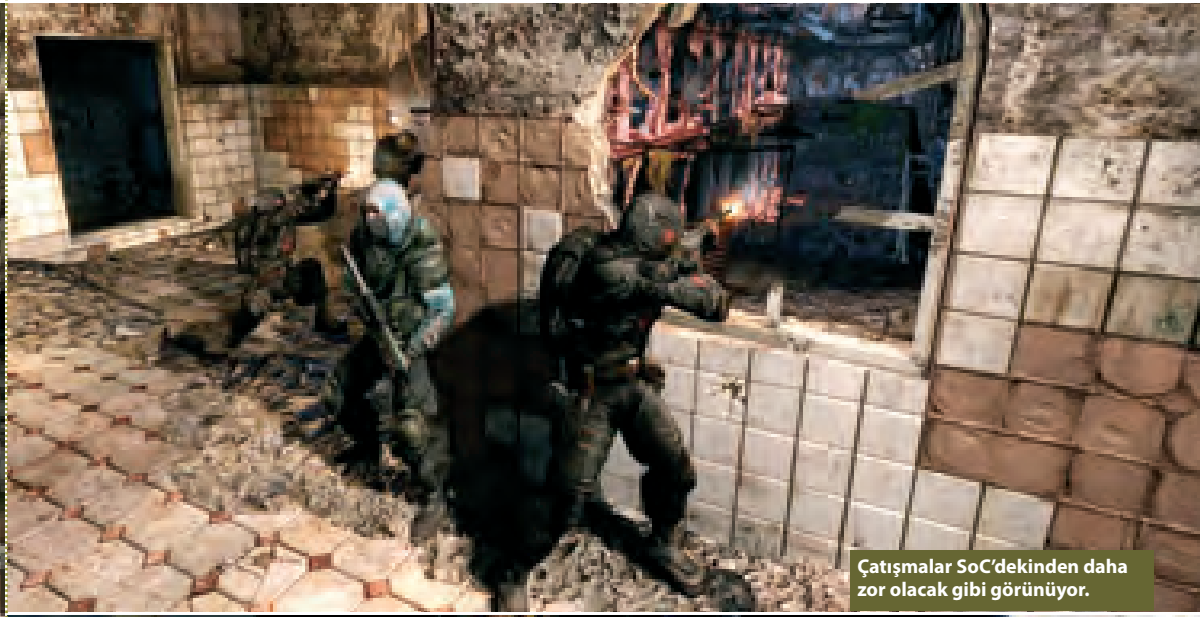
Oyunda, SoC'den hatırlayacağımız mekanlara ek olarak 14 yeni bölge bulunacak. Ekran görüntüleri ve videolar sayesinde şimdiye kadar en net gördüğümüz bölge, mutasyona uğramış vahşi canlılarla dolu, geniş bir ova olan Marshland oldu. Bu

bölümde yer alan görünmez yaratıklar, ava giden bir Stalker grubunu birkaç saniye içerisinde yok edecek güce sahip olacak. Yapımcıların da belirttiği üzere, yaratıkların görünmez oluşu, oyundaki gerilimi sürekli olarak canlı tutacak. Ayrıca, gördüğümüz kadarıyla çatışma animasyonları ve yapay zeka SoC'den bir adım daha öteye gitmiş (SoC'deki yapay zeka ile ilgili ufak problemler de giderilmiş) ve oyunun gerçekçiliğini artmış. Mesela, oyundaki düşmanlar oldukları yerde kalıp boşa ateş etmeyecek; sık sık yer değiştirip el bombası

HAYAT BİR OYUN; BOŞ VER GİTSİN...

1986 yılında Çernobil'de yaşanan nükleer serpinde sonrasında çok hızlı bir şekilde ölenleri, kanser olup ağır ağır eriyenleri, altı bacaklı koyunları, yapışık kafalı çocukları, ilkokul çocuklarına beslenme derslerinde dağıtılan radyasyonlu fındıkları hatırlayın. Bu acı dolu halkın karşısına geçip "Biz rad-yasyon iyidir" diyen ancak ithal çayını içmeye devam eden sağlık bakanını da hatırlayın. "Hayat bir oyun değil" diyen herkese, hayatı bazı insanların oyun olarak değerlendirdiğini buradan hatırlatmak istedim. Biz oyun severleriz, evet... Ama asla bu tarz "oyun"ları sevmeyiz, sevmeyiz. 15.000 ölü ve 50.000 sakat kalan insan... Hepsini saygıyla anıyoruz.





Çatışmalar SoC'dekinden daha zor olacak gibi görünüyor.



AYDINLIK TARAF

- ✓ Uzun mesafeler için geliştirilen "rehber sistemi"
- ✓ Daha çok silah ve mod
- ✓ Yeni bölümler ve yeni silahlar

KARANLIK TARAF

- ✗ Çıkışının ertelenme riski

kullanarak başımıza büyük bela açacak.

"Yok oluş"un kalbine doğru...>

"Stand alone expansion", yani SoC'nin yeni versiyonu olan Clear Sky, bir yıl içerisinde hazırlanmış bir oyun için oldukça dolu bir içerikle karşımıza çıkıyor. Oyunun beta versiyonuna ait videoya baktığımızda öncelikle, grafiklerin büyük gelişme göz-

BİRAZ DAHA GERİYE GİDERSEK...

Hepimiz S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl ile Andrei Tarkovky'yi ve onun kült filmi Stalker'ı bir kez daha anımsadık; bazılarımız ise bu büyük sinema duayeninini adını ilk kez duydu. Ancak "Stalker" başlığının ardında iki isim daha var: Arkady ve Boris Strugatsky. Tarkovsky'nin filmi temelendirdiği roman olan Roadside Picnic'in yazarları Boris ve Arkady, eserlerini 1972 yılında kaleme almışlar. Uzaylıların çok önceleri dünyamızı ziyaret edip arkalarında gelişmiş bir teknoloji bırakmalarını konu alan romanı, tüm bilimkurgu severlere tavsiye ediyorum.

terdiğini gözlemliyoruz. İlk oyundaki grafik motoru geliştirilmiş ve (versiyon 1.5) DirectX 10 desteği eklenmiş. Böylelikle gecenin gündüze geçişler ve ışık kırılmaları gibi görsel unsurlar, önceki oyuna göre daha gerçekçi olacak. Bu videoya ait diğer izlenimlerimize ise şöyle: Sazlık ve uzun otlarla kaplı bir bataklıkta yapılan çatışmada saklanmak, siper almak, iyi mevzilenmek gibi eylemler oyuna gayet başarılı bir şekilde dahil edilmiş. Bir yandan doğa koşullarını saklanmak için lehimize kullanmaya çalışacak, bir yandan da aynı doğanın bataklıklarına saplanıp kalmamak için özen göstermeye çalışacağız.

Clear Sky'nin oynanış sistemi de epey elden geçiriliyor. Örneğin, GSC Game World, önceki oyunda çoğu oyuncunun şikayetçi olduğu uzun yürüme mesafelerinin, Clear Sky'da, rehberlerin yardımıyla -ışınlanma benzeri bir yöntem kullanarak- bir sorun olmaktan çıkacağını belirtiyor. (Oh be!) Böylelikle, dakikalarca yürümeden, harita üzerindeki belli başlı noktalara rahatlıkla ulaşabileceğiz. Ayrıca, oyunda çeşitli araçlar bulunacağı, bu araçların hasar alıp tamir edilebileceği; oyuna eklenen yeni silahların çeşitli şekillerde modifiye edilebileceği oyunla ilgili etrafta dolaşan söylentiler arasında. Kısacası, uğursuz bir şey geliyor bu tarafa doğru... Yine psikolog yolu göründü bize. Oyuna gelmeyin, oyunsuz kalmayın! 🗡️

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, FPS ile RPG türünü en başarılı şekilde harmanlayan ve her pikseli emek kokan S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl'de yaşananların öncesini konu alıyor. Ümitliyiz.

Sessizliğin tadını çıkartın.



YAPIM Spark Unlimited
DAĞITIM Gamecock
TÜR FPS
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2008 İlkbahar
WEB www.legendarythebox.com

FİL BÜYÜKLÜĞÜNDE GRIFFONLAR MI?

Legendary: The Box

Hatırlar mısınız, bilmiyorum; bir zamanlar Cenk Koray diye bir sunucu vardı, Telekutu adlı programı sunardı. Son derece soğuk fakat insanı güldüren şakalarıyla meşhur bir televizyon yıldızıydı, bir üstaddı. Telefonla canlı yayına katılan yarışmacı, üzerinde rakamlar bulunan kutulardan bir tanesini seçerdi. Her kutunun içinde bir ödül yer alırdı ve hangi kutunun içinde hangi hediyein bulunduğunu yalnızca Cenk Koray bilirdi. Yarışmanın ilerleyen dakikalarında, Cenk Koray, yarışmacıya çeşitli hediyeler sunarak onu, kutuyu açmaktan vazgeçirmeye çalışırdı. (Koray'ın yarışmada sürekli söylediği ünlü bir cümle vardı ki bu cümle yıllar boyunca ağızımıza dolanmıştır: "İsterseniz kutunuzu açayım.") Bu yarışma, insanı ikileme bırakıyor ve risk almaya zorluyordu.

Legendary: The Box da buna benzer bir ikileme kalan birinin neden olduğu yıkımı anlatıyor: New York Müzesi'nden bir kutu çalması için tutulan bir hırsızın, merakını yenemeyip çaldığı kutunun içine bakmasıyla dünyaya kıyamet gibi yaratık yaşıyor. Çünkü bu kutu, efsanevi Pandora'nın Kutusu. Ve kutunun açılmasıyla binlerce yıl boyunca hapis kalmış olan tüm mitolojik yaratıklar bir anda ortaya çıkıyor. Biz de -meraklı hırsız kontrol ederek- yaratıkları geldikleri yere geri göndermeye ve kutuyu kapatmaya çalışıyoruz. Çünkü kutuyu yalnızca açan kişi kapatabilir.

PANDORA'NIN KUTUSU NEDİR ?

Yunan mitolojisine göre, Zeus'un; kendisini beğenmiş, kibirli ve güçlü erkekleri cezalandırmak için yarattığı genç bir kadın olan Pandora'ya, diğer tanrılar tarafından güzellik, beceriklilik, cazibe, kurnazlık, zeka, kıvraklık, düzenbazlık, yerinde sözler söyleme gibi bir dizi özellik bahşedilmiş ve içinde kötülükler bulunan ve açılmaması öğütlenen bir kutu verilmiştir. Fakat Pandora, merakına yenik düşüp içi kötülüklerle dolu olan kutuyu açmış, tüm kötülükler dünyaya yayılmış ve kutunun içinde yalnızca umut kalmıştır. Gördüğümüz gibi, bazen merak ve sabır farklı ödüller getirebilir.



Oyunda aklınıza gelebilecek tüm modern silahları kullanacağız. Ancak tüm dengeyi altüst eden biz değil, düşmanlarımız olacak. Çünkü oyunda iki değil, üç taraf yer alacak: Kutunun koruyucuları, kutuyu ele geçirerek dünyaya hakim olmak isteyenler ve serbest kalan kötü yaratıklar. Yaratıklar, karşılıklarına çıkan herkese saldıracaklarından herkesin ortak düşmanı olacak; düşmanlara karşı savaşırken birdenbire ortaya dalıveren kurt adam vb. yaratıklar, diledikleri gibi davranacak ve önce kim kendilerine saldırırsa ya da kim kendilerine daha yakınsa ona saldıracaklar. Ayrıca oldukça akıllı davranacaklar. Aslına bakarsanız bu tip vaatlere alışkınız

AYDINLIK TARAF

- ✔ **Gelişmiş yapay zeka**
- ✔ **Unreal Motoru 3**
- ✔ **Farklı multiplayer modu**

KARANLIK TARAF

- ✘ **Kısa oyun süresi (8-10 saat)**
- ✘ **Zayıf senaryo**

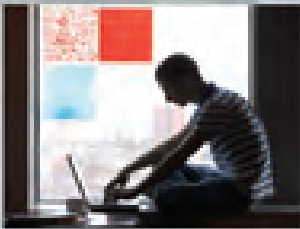
ancak bu oyunun yapımcıları Call of Duty: Finest Hour ve Medal of Honor'da çalıştıklarından bu kez verilen vaatleri ciddiye alabiliriz. Örneğin, yükseğe zıplayabilen kurt adamlar gruplar halinde avlanıyor ve Minatorlar sopalarını fırlatıp bir boğa gibi gerilerek bize tos atabiliyor.

Unreal Motoru 3 ile hazırlanan oyunun görsel açıdan oldukça zengin olacağını söyleyebiliriz. Son olarak, oyunun multiplayer modunda bizi bir sürpriz bekliyor: İyi veya kötü tarafı seçip oyuna girdiğimizde bir rakiple daha karşılaşacağız: Yaratıklar. Yaratıklar, rastgele bir şekilde hareket edecekler. Bu da tüm stratejimizi etkileyecek ve işimizi biraz da şansa bırakacak.

Şimdiye kadar İkinci Dünya Savaşı temalı oyunları ile tanıdığımız bir gruptan beklemediğimiz bir oyun, Legendary: The Box. Yapımcıların referansları oldukça iyi ve vaat ettiklerini gerçekleştirebilirlerse türe farklılık getirebilirler. Tek sorun, fil büyüklüğündeki Griffonlar'a ve apartman boyundaki Golemler'e karşı ne yapacağımız. 🐉

Düşmanlarımızın ruhlarını emerek yaşam gücünü biriktirme fikri, iki tarafın da kontrol edemeyeceği düşmanlarla dolu olan multiplayer modu, gerçek New York sokakları ve Unreal Motoru 3... Kulağa ilginç geliyor.





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 | Kozyatağı

BilgeAdam

YAPIM Vivendi Universal

DAĞITIM Sierra

TÜR Aksiyon

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

ÇIKIŞ TARİHİ 2008 Sonbahar

WEB www.ghostbustersgame.com

EKTOPLAZMİK BİR MACERA

Ghostbusters The Video Game

O tulumlardan birinin içinde olmayı hepimiz istedik bir dönem. Hatta o, hayalet yakalamak için kullanılan ekipmanlar... Hepimiz kullanılmak istedik onları ve evimizdeki elektrik süpürgeleriyle antrenman yaptık, "Belki bir gün, bu şehrin bana ihtiyacı olabilir" diye. Hemen heveslenmeyin; ortada halen hayalet diye bir şey yok ve dolayısıyla, avcılarına da ihtiyaç yok. Ayrıca, hayalet yakalamak için adama ihtiyacımız olsaydı sevgili okurlar, onları bilim adamlarının arasından seçmeyi tercih ederdik; siz süpürgeleğinizle oynamaya devam edin!

Bir dönemin bütün çocuklarını etkisi altına alan bir film, Ghostbusters. Filmin yayına girdiği tarihe kadar, çizgi filmleri ve video oyunları da yapıldı. Fakat bu haber, özellikle filmin fanlarını yakından ilgilendirebilir: Filmdeki dört hayalet avcısı, kendi görüntüleri ve sesleri ile karakterleri canlandıraraklar. Senaryonun ise filmle paralel bir şekilde gelişeceği söyleniyor. Zaten oyunun senaryosunu yazan ekipte, filmin senaristleri de yer alıyor. Haberler oldukça heyecan verici fakat Vivendi ağzımıza bir parmak bal çalıp kaçıyor.

Beklentileri yükseltecek şekilde, firmanın

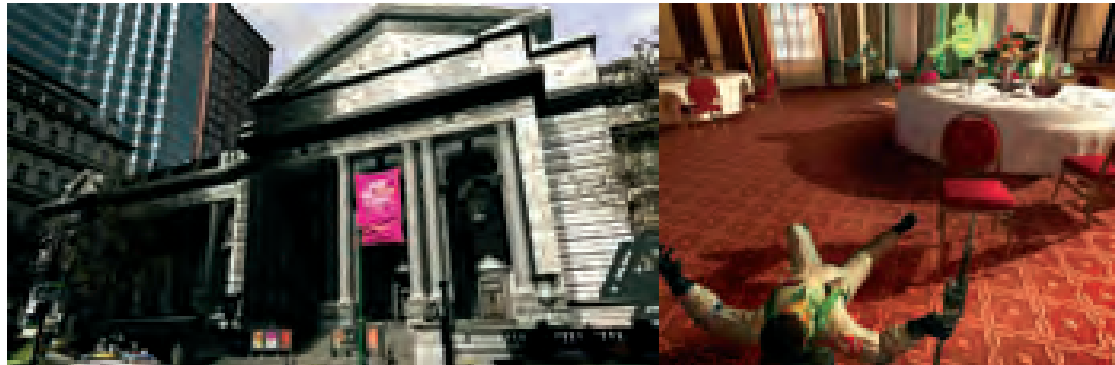


basına verdiği ekran görüntülerinin ve kısa oyun içi videosunun ağız sulandırdığını söyleyebilirim. Bu görüntülerde gözükken mekanlara gelince... Mekanlar, filmdekilerle birebir. Anlaşılan o ki -aynı filmde olduğu gibi- Newyork'ta çeşitli mekanlarda hayalet peşinde koşturacağız.

Etrafa ekto plazma yayan, aptal hayaletlere gelince... Filmdeki birkaç hayaletin oyunda yer alacağı dışında elimizde pek fazla bilgi yok. Oyunda yeni hayaletlerin ve filmden bağımsız olan bölümlerin bulunacağını umuyorum. Ancak görünen o ki filmin fanlarının dikkatlerini çekebilmek için firma

yalnızca filmdeki hayaletlerin görüntülerini yayınlamış.

En meşhuru olan Marshmallow Adam (Hani şu pofuduk Michelin maskotunun kuzenine benzeyen, devasa hayalet.), oyunun film ile paralel ilerleyeceğine dair iyi bir ipucu olabilir. Ayrıca, internette dolanan kısacık videoda birkaç saniye boyunca gözükken Slimer'ı yakalamaya çalışacağımız bölüm, filmdeki ile neredeyse aynı. Bu arada, dua edelim ki Marshmallow Adam'ın yanarak öldükten sonra etrafa yaydığı o beyaz, yapışkan sıvı ekranlarımızdan dışarıya taşmasın.



AYDINLIK TARAF

- ☑ KANAL X: "Bu sonbaharı iple çekeceksiniz."
- ☑ POW TV: "Koltuklarınıza kenetleneceksiniz."
- ☑ zTV: "Muhteşem bir görsel şölene hazır olun."

KARANLIK TARAF

- ☑ Number 666: "Cehennemden daha korkutucu değil."
- ☑ CtV: "Böyle şirin hayalet olur mu?!"

GHOSTBUSTERS!



Bu resmi gördüğünüzde ne hatırlıyorsunuz? O döneme aitseniz eğer, Hayalet Avcıları'nın bu ikonu bilinçaltınıza kazınmıştır mutlaka. Şimdi ise, gelişen teknoloji ile yapaylığın altında kaybolup giden bir samimiyet var. O dönemin oyunlarındaki ve filmlerindeki amatör ve samimi ruhun yerini profesyonel ve soğuk efektler almış durumda. Bence bu yüzden, Hayalet Avcıları'nın bu ikonu biraz da o dönemin "ruhunu" temsil etmekte.

Film oyunları için fazla beklentiye girmek genellikle fakat bu Ghostbusters için geçerli değil. Zira daha önce, birçok platforma farklı oyunlarının çıkmış ve oyun için çok elverişli bir senaryoya sahip olması, Ghostbusters'ın "film oyunları" kategorisinde zirveye oynayabileceğinin garantisini veriyor.

Gelelim tahminlerime: RPG unsurları, oyuna adapte edilebilir. Zira bu sistem Ghostbusters'a oldukça uygun. Seviye atlamak, yeni ekipmanlar satın almak, ekipmanları upgrade etmek ve belki de zihinsel özellikler kazanmak... Hatta yeni aletler dahi icat edebiliriz. Bunlar hayata geçirilmesi zor olmayan özellikler ama bu özellikler oyuna dahil edilmezse Ghostbusters, yavan kalabilir.

Vivendi, oyunun 2008 sonbaharında piyasada olacağını belirtti ama siz hazırlıklı olun ve ani bir hayalet baskını için tarayıcılarınızı şimdiden açın. Pil parası şirketten... ☹

Muhtemel üçüncü Ghostbusters filminin habercisi... Özellikle filmi sevenler için güzel bir sürpriz. Her tür oyuncuya hitap edecek gibi gözüküyor.



Modanın kalbi D-Smart'ta atıyor.

Fashion TV, artık D-Smart'ta...



fashiontv

D-Smart 56. kanalda

ve

Turksat 42.0° Doğu Uydusu
Frekans 11970 MHz
Symbol Rate 17900 Fec 5/6'da.

en ünlü tasarımcılar • göz kamaştırıcı modeller
dünyanın her yerinden moda show'ları • defileler
trendler • stil ipuçları • güzellik • luxury lifestyle

Fashion TV, Mediasa Medya Grup kanalıdır.
www.fashiontv.com.tr



arçelik

BEKO

botech

GOLDMASTER
UYDU ALICILARI

Next & NextStar

SUNNY

(0212) 478 03 03

www.dsmart.com.tr

YAPIM Kaos Studios

DAĞITIM THQ

TÜR FPS

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Şubat 2008

WEB www.frontlinesgame.com

ÜÇÜNCÜ DÜNYA SAVAŞI... YENİDEN...

Frontlines: Fuel of War

Kurgusal bir üçüncü dünya savaşını konu alan oyunları daima tedirgin edici bulmuşumdur. Mesele, söz konusu savaşın olası çıkış nedenlerinin rahatsız edici bir şekilde mantıklı olması ve yakın geleceğimizle büyük ölçüde kesişmesidir. 2024 yılında geçen Frontlines da petrol rezervleri tükenmiş olan ve zor günler geçiren yaşlı gezegenimizde, iki büyük ittifak arasında başlayan savaş konu alıyor. Kalan iki sürünlük petrol de Hazar Denizi'nde bir yerlerde ve her iki taraf için de kaynakları ele geçirmek bir ölüm kalım meselesi. Taraflardan biri Western Coalition iken, diğeri tahmin edeceğimiz üzere, Red Star adıyla anılan Rus - Çin ittifakı. (Araplar izne çıkmış olsa gerek.)

Frontlines: Fuel of War, geniş haritalara sahip olan ve savaşa farklı rollerde (siviller hariç) katılmanızı sağlayacak olan ta-

Frontlines, şimdiden klasikleşmiş Battlefield ve çipeği burnunda Quake Wars gibi ağır topların yer aldığı bir türe iddialı bir giriş yapıyor

kim tabanlı bir FPS. Bu tür oyunlar genellikle multiplayer moduna odaklanır ve tek kişilik mod, botları vurduğunuz yavan bölümlerden ibaret olur. Frontlines ise senaryo ekseninde gelişen tek kişilik bir moda sahip; Western Coalition askerlerinden biri olarak cepheye gidiyor ve yapay zeka kontrolündeki silah arkadaşlarımızla omuz omuza mücadele ediyoruz. Ancak tek kişilik modda



da, öncelikle kayıtlı oyunu yüklemek yerine "respawn" oluyor ve silah seçimi yapıyoruz. Elbette ki Frontlines'in gerçek potansiyeli multiplayer modda ortaya çıkıyor; PC platformunda 64, konsol platformunda ise 32 oyuncuya kadar destek sağlayacak olan Frontlines, şimdiden klasikleşmiş Battlefield ve çipeği burnunda Quake Wars gibi ağır topların yer aldığı bir türe iddialı bir giriş yapıyor.

Frontlines, Kaos Studios tarafından hazırlanıyor. Firmanın ilk oyunu olması yüzümüzün birazcık asılmasına sebep olabilir. Zira takım tabanlı FPS projeleri, vasat bir ekibin elinden çıktığında iki saate kalmadan çöpten birer yazılıma dönüşebiliyor. Ancak 75 kişilik ekip çömezlikten gerçekten çok uzak. Ekibin esas elemanları, meşhur Battlefield modu Desert Combat'ı yapanlardan ve Battlefield 2 üzerinde

AYDINLIK TARAF

- ✓ Özgür oynanış sistemi
- ✓ Bir sürü teknolojik silah / araç - gereç
- ✓ Sınıfın yanında uzmanlık alanı seçebilme şansı
- ✓ Kapsamlı tek kişilik mod

KARANLIK TARAF

- ✗ Türe pek fazla yenilik getirmiyor
- ✗ PC beta'sındaki bug'lar acilen elden geçirilmeli



çalışanlardan oluşuyor. Haliyle, tecrübeli bir ekip ve Frontlines konusunda da oldukça iddialılar.

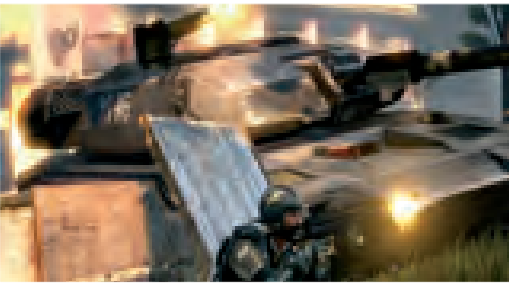
Takım oyunu> Frontlines'a adını veren şey, çatışmanın gidişatını belirleyen sistem. Görevleri yerine getirdikçe ve düşman hatlarını yardıça sınırlarımız genişliyor. Amaç, karşı tarafa ana üssüne ulaşarak tüm bölgeyi ele geçirmek. Bunun için de, belirttiğim gibi, bazı görevleri yerine getirerek ve düşmanı püskürterek hakimiyet sağlamak gerekiyor. Bazen bir binayı imha etmeniz, bazense bir yeri belirli bir süre elinizde tutarak ele geçirmeniz gerekecek. Görevleri tamamlamak için izleyeceğimiz yollar ise tamamıyla size kalmış; yapımcılar, oynanış sistemini esnek kılmak adına büyük çaba sarf ediyor.

Frontlines'ta başarılı olmak için iyi bir "takım oyuncusu" olmanız gerekiyor. Zaten oyun da sizi bu şekilde hareket etmeye zorluyor; tek kişilik bir ordu gibi hareket etmeniz mümkün değil. Sınır sistemi, oyuna benzerlerinde olmayan bir esneklik kazandırıyor. Şöyle ki: Frontlines, sizi bir deponun kapısına dikip "Al, burayı savun" demiyor. Sınırınızı genişletmek için her an düşmanla karşı karşıya kalmak zorundasınız. Görevlerinizi tamamlarken, düşmanın da kendi görevlerini tamamlamasına engel olmanız gerekiyor. Böylece savaş sürekli devam ediyor ve siz de çevrenizde gelişen

FRONTLINES VE DRONE KULLANIMI

Frontlines: Fuel of War'da, sürekli olarak bir drone teknisyenine ihtiyaç duyacaksınız. Düşmanı baskı altına almak, karşısına çıkmayacağınız zırhlı araçları (bazen de binaları) havaya uçurmak ve istihbarat toplamak için bu oyuncaklara ihtiyacınız var. Bir hava aracının minyatür prototipi olarak tasarlanan ve başarısı üzerine bu boyutta bir tür drone olarak kullanılmaya başlanan MQ38, düşmanın yerini saptayıp elde edilen verileri ekibe iletiyor. Üstelik, gerektiğinde etrafa hasar vererek patlatılabilir. Dragon Runner ise zırhlı araçların altında patlatılmak üzere tasarlanmış olan bir drone. Uzmanlar, bu drone'un kaykay olarak kullanılmasını tavsiye etmiyor!





olayların dışında kalmıyorsunuz.

Frontlines'i benzerlerinden ayıran bir diğer özellik "sınıf seçimi" sistemi. Benzeri oyunlarda, seçtiğimiz sınıfın kullandığı silahın, oyundaki rolümüzü kısıtladığı malum. Bilirsiniz; bir "keskin nişancı" tüfeğiyle dar bir alanda mücadele etmek zorunda kalmak, ipler acısındır. Bu noktadaki sorun, oyunda yer yer etkisiz kalmanız ve kendinizi kısıtlanmış hissetmenizdir. Ancak Frontlines, size birçok seçenek sunar: "Yer / hava desteği birimi", "EMP teknisyeni" veya "drone teknisyeni" olabilirsiniz. "Yer desteği birimi"ni seçerek çevreye mitralyözler yerleştirebilir ve araçları onarabilirsiniz. "Hava desteği birimi"ni tercih ederseniz hava saldırıları çağırabilir, hatta bir hava ünitesini kumanda edebilirsiniz. EMP teknisyeni olarak da ekibinizin radar tarafından görünmemesini sağlayabilirsiniz.

Gelelim drone olayına: Drone'lar; uzaktan kumandalı ve stratejik açıdan son derece önem teşkil eden aletler. Amaçlarına göre karadan veya havadan ilerleyen bu cihazlar, silahlı ve kesinlikle çok tehlikeli. Mesela, Western Coalition'ın kullandığı AQ431, üzerine ağır makineli yerleştirilmiş tekerlekli bir drone ve yoğun ateş altında kalan ekibin, düşmana verebileceği en etkili karşılık. Zira Frontlines'ta mermi sağanağına yakalandığınız zaman düşmanınızın dikkatini başka yöne çekmek ve manevra yapmak için onları baskı altına almak zorunda kalacaksınız. Red Star ittifakı ise herhangi bir aracın altında patladığında, o aracı havaya uçuran bir drone'a sahip. Ayrıca her iki tarafın da radar görevi gören drone'ları var. Tabii ki EMP teknisyenlerinin de uyanık olmaları ve düşmanın "drone faaliyetleri"ne olabildiğince engel olmaları gerekecek.

Özgür savaş> Bir ton kara ve hava aracı, oyun boyunca emrinizde olacak. Görevinizi tamamlamak için istediğiniz yolu seçebilmeniz ve sınıf seçiminiz ne olursa olsun yapacak bir şeyler bulabilmeniz, yapımcıların temel hedefi. Yapımcı ekibin epey tecrübeli olduğunu düşünürsek bu amaca ulaşmalarının çok zor olmadığını söyleyebiliriz.

Frontlines, görsel açıdan gittikçe gelişmekte. Oyunun piyasaya çıktığında daha da iyi görüneceğini söyleyebiliriz. Hatta oyunun Xbox 360 demo'sunun gayet iyi görüldüğünü söyleyebiliriz. Oyun elbette ki bir Crysis değil ancak kaplamalar oldukça kaliteli ve mekan tasarımları çeşitli.

Vereceğimiz bilgiler şimdilik bu kadar. Zaten oyunun da bu ay içinde piyasaya çıkmasını bekliyoruz ve görünen o ki 64 kişilik multiplayer partileri çok uzakta değil. Tek sorun, 63 kişiyi nasıl bulacağız. 🎮

Esnek oynanış sistemi ve türlü türlü savaş oyuncaklarıyla kesinlikle beklemeye değer, farklı bir FPS. Umarız, hayal kırıklığına uğramayız.

YOLDAKİLER

Detaylı listemiz sayesinde gözleriniz yolda kalmayacak

PC

ŞUBAT

Alien Shooter: Vengeance	RPG	Sigma Team
Assassin's Creed	Aksiyon	Ubisoft
Conflict: Denied Ops	FPS	Pivotal Games
Devil May Cry 4	Aksiyon / Adventure	Capcom
Frontlines: Fuel of War	FPS	Kaos Studios
The Sims 2: Free Time	Simülasyon	Maxis
The Spiderwick Chronicles	Aksiyon / Adventure	Stormfront Studios

MART

Command & Conquer 3: Kane's Wrath	Strateji	EA
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Taktik FPS	Ubisoft
Turning Point: Fall of Liberty	FPS	Spark
Warhammer 40,000: Dawn of War - Soulstorm	Strateji	Iron Lore
Warhammer Online: Age of Reckoning	MMORPG	EA Mythic

NİSAN

Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon	Pandemic Studios
UEFA Euro 2008	Spor	EA

MAYIS

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

PS2

ŞUBAT

Asterix at the Olympic Games	Spor	Etranges Libellules
Buzz! Junior: Dino Den	Parti	Cohort Studios
George of the Jungle	Aksiyon	Belli değil
Iridium Runners	Yarış	Playstos Entertainment
Jamster Allstars	Aksiyon / Adventure	Neko Entertainment
The Spiderwick Chronicles	Aksiyon / Adventure	Stormfront Studios
Toy Golf Extreme	Spor	Telcogames

MART

Ferrari Challenge	Yarış	System 3
Sega Superstar Tennis	Spor	Sumo Digital

NİSAN

Hannah Montana: Spotlight World Tour	Aksiyon / Adventure	Avalanche Software
Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon	Pandemic Studios
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	Krome Studios
UEFA Euro 2008	Spor	EA

MAYIS

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

PS3

ŞUBAT

Conflict: Denied Ops	FPS	Pivotal Games
Devil May Cry 4	Aksiyon / Adventure	Capcom
Dynasty Warriors 6	Strateji	Omega Force
FIFA Street 3	Spor	EA
Frontlines: Fuel of War	FPS	Kaos Studios
Turok	FPS	Propaganda Games

MART

Army of Two	Strateji / Aksiyon	EA
Battlefield: Bad Company	FPS	EA
Buzz! Quiz TV	Parti	Relentless Software
Condemned 2: Bloodshot	Aksiyon	Monolith Productions
Dark Sector	Aksiyon	Digital Extremes
Golden Axe: Beast Rider	RPG	Secret Level
Gran Turismo 5 Prologue	Yarış	Polyphony D.
Sega Superstar Tennis	Spor	Sumo Digital
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Taktik FPS	Ubisoft
Turning Point: Fall of Liberty	FPS	Spark

Viking: Battle For Asgard	Aksiyon	Creative Assembly
---------------------------	---------	-------------------

NİSAN

Grand Theft Auto IV	Aksiyon	Rockstar North
Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon	Pandemic Studios
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Aksiyon	Kojima Productions
Midnight Club: Los Angeles	Yarış	Rockstar San Diego
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	Krome Studios
UEFA Euro 2008	Spor	EA

MAYIS

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

XBOX 360

ŞUBAT

Conflict: Denied Ops	FPS	Pivotal Games
Dark Messiah of Might and Magic: Elements	Aksiyon / Adventure	Arkane Studios
Devil May Cry 4	Aksiyon / Adventure	Capcom
Dynasty Warriors 6	Strateji	Omega Force
FIFA Street 3	Spor	EA
Frontlines: Fuel of War	FPS	Kaos Studios
Lost Odyssey	RPG	Mishwalker
The Club	Aksiyon	Bizarre Creations
The Spiderwick Chronicles	Aksiyon / Adventure	Stormfront Studios
Too Human	Aksiyon	Silicon Knights
Turok	FPS	Propaganda Games

MART

Army of Two	Strateji / Aksiyon	EA
Battlefield: Bad Company	FPS	EA
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	Strateji	EA
Condemned 2: Bloodshot	Aksiyon	Monolith Productions
Dark Sector	Aksiyon	Digital Extremes
Golden Axe: Beast Rider	RPG	Secret Level
Sega Superstar Tennis	Spor	Sumo Digital
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Taktik FPS	Ubisoft
Turning Point: Fall of Liberty	FPS	Spark
Universe at War: Earth Assault	Strateji	Petroglyph
Viking: Battle For Asgard	Aksiyon	Creative Assembly

NİSAN

Grand Theft Auto IV	Aksiyon	Rockstar North
Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon	Pandemic Studios
Midnight Club: Los Angeles	Yarış	Rockstar San Diego
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	Krome Studios
Unreal Tournament III	FPS	Epic Games

MAYIS

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

PSP

ŞUBAT

Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	Aksiyon / Adventure	Locomotive Games
Fading Shadows	Puzzle	Ivalgamus
FlatOut: Head On	Yarış	Bugbear Entertainment

MART

Ferrari Challenge	Yarış	System 3
-------------------	-------	----------

NİSAN

PDC World Championship Darts 2008	Spor	Belli değil
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	Krome Studios
UEFA Euro 2008	Spor	EA

MAYIS

Iron Man	Aksiyon	Belli değil
SBK-08 Superbike World Championship	Yarış	Milestone

YAPIM Turtle Rock
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR FPS
PLATFORM PC, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ikinci çeyreği
WEB www.l4d.com



CS: SOURCE'UN YAPIMCILARI GURURLA SUNAR

Left 4 Dead

Zombiler ve enfeksiyonlu insanlar... Bugüne kadar sinema ve oyun dünyasında defalarca işlendi, işleniyor, işlenecek. Açıkçası bu durumdan pek şikayetçi değilim zira bu türdeki korku yapımlarını altımda çocuk bezi ile izlediğim ve oynadığım için verdiğim paranın hakkını tam anlamıyla aldığımı düşünüyorum. "Korku oyunlarından hiç etkilenmiyorum; korku filmleri bana komedi gibi geliyor" diyen arkadaşları da hiç anlamıyorum. Arkadaşım, madem korkmayacaksın neden o oyunu alıyorsun, oynuyorsun, zamanına yazık ediyorsun? Anlamadım gitti! Maalesef annelerimizin vitrin takımları da ülkemizde aynı muameleyi görüyor, sevgili okurlar. Çıkarıp kullanmayacaksın, kahveni, kolanı, viskini, o bardaklarda, fincanlarda, kadehlerde yudumlamayacaksın onlara bakıp bakıp içlenmenin ne anlamı var yahu?! Hiç anlamıyorum. Anlayabileceğimi de zannetmiyorum, sevgili okurlar. Şimdi onu, bunu bırakıp topu, bu ayki İlk Bakış'larımızdan biri olan, Turtle Rock'ın ve EA'nın yeni bombası Left 4 Dead'e atıyoruz; bakalım bu oyunda bizleri neler bekliyor olacak?

Left 4 Dead, bir co-op FPS. Bu yüzden kendisine "korku türünün bu sahadaki ilk

örneği" sıfatını yapıştırmak pek de yanlış olmaz. Peşinize takılan zombileri, sizin gibi kanlı canlı oyuncular tarafından kontrol edilen takım arkadaşlarınızla alt edebildiğiniz ya da kendiniz bir zombi olmayı seçip zombi takım arkadaşlarınızla hayatta kalmış olan insanları kemirmek için peşlerinden amansızca koşabildiğiniz, multiplayer moda sahip olan başka bir oyun hatırlıyor musunuz? Ben hatırlamıyorum; sizin de hatırladığınızı pek sanmıyorum çünkü böyle bir oyunla karşılaşmadık henüz.

Biraz önce belirttiğim gibi Left 4 Dead'de, zombiler ve insanlar olmak üzere iki sınıfı kontrol etme imkanına sahip olacağız. İnsanlar, Los Angeles'in dört bir yanını etkisi altına alan virüsten paçayı sıyırmış ve kendilerini kurtarmaya gelen ekiplere ulaşmaya

AYDINLIK TARAF

- ✓ Orijinal oyun yapısı
- ✓ Source grafik motoru
- ✓ Bol gerilim ve heyecan

KARANLIK TARAF

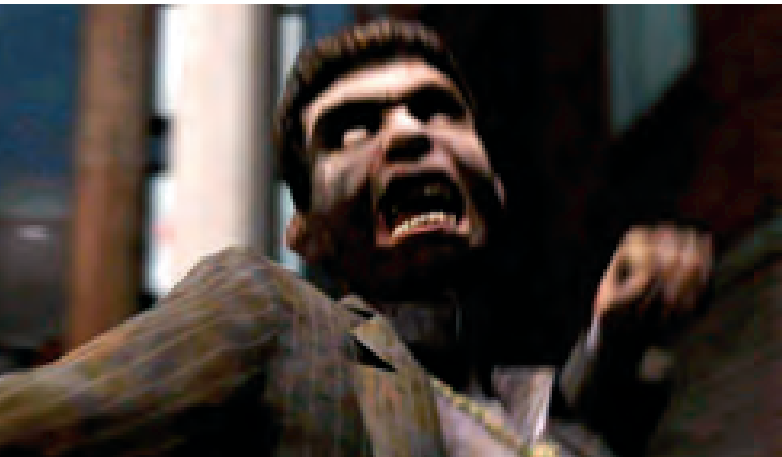
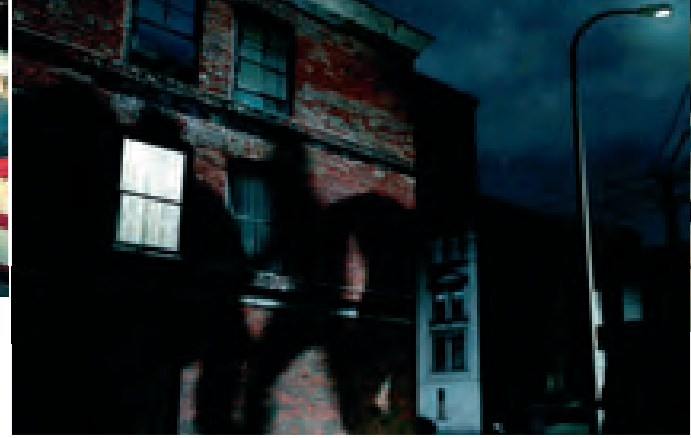
- ✗ İnsanlar ve zombiler arasındaki güç dengesi tutturulamayabilir

çalışan bir grup "survivor"ı oluşturacaklar. Fakat oyunun ismindeki kelime oyunundan da anlaşılacağı üzere, insan ırkı sadece dört insan ile sınırlı kalacak. "Zombiler için de aynı sayı geçerli olacak" dersem bu bir bakımdan doğru, bir bakımdan yanlış bir bilgi olur. Nasıl mı? Şöyle ki: Gerçek oyuncular tarafından yönetilecek olan boss kudretindeki dört adet zombiye, yapay zeka kontrolündeki onlarca zombi eşlik edecek. Yani toplamda dört insanın ve onların mühimmatına (haff makineler, tüfekler, pistoller ve bombalar) karşı bir sürü zombi... Hangi tarafın kazanaçağı tamamiyle oyuncuların becerisine ve ekip çalışmasına bağlı olacak. Ya insan olup tıklılıp kaldığınız bu lanetli şehirden kurtulmak ve insan ırkının devamını sağlamak için kanınızın son damlasına kadar mücadele edeceksiniz ya da zombi olup etrafta tek bir sağlıklı canlı kalmayana kadar ortalığı darmaduman edeceksiniz. Oyunun sloganı

her şeyi özetlemeye yetiyor zaten: Ya birlikte savaşın ya da tek başınıza ölün.

Diyelim ki zombi olmayı seçtiğiniz; insanlığı yok etme amacınıza doğru adım ilerlerken bir anda bir darbe aldınız ve öldünüz. Merak etmenize gerek yok çünkü arduvandan onlarca arkadaşınız gelecek ve siz oyuna geri dönene kadar düşmanlarınız olan insanların başına bela olacak. Ancak insan olmayı seçerseniz öldüğünüz takdirde kilitli bir odada dirileceksiniz ve eğer üç arkadaşınız bu kilitli odayı açabilirse oyuna yeniden dahil olabileceksiniz.

Bence oyun, bu formatın yerine "Ölen ölür; kalan sağlar bizimidir" mantığı ile işleyecek olsa çok daha dramatik olur. Hatta düşünsenize; tam kurtarma aracına bineceksiniz "Ulan, Lois nerde?" diye arkanıza bir bakıyorsunuz, Lois birkaç zombinin arasında sıkışık kalmış. "Nayıııııı! LUĞVİİİİSSSI!" diye tam yardıma koşacakken biri kolunuzdan



YALANCI ÇOBAN

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!



tutsa ve "Yapacak bir şey kalmadı; onun için artık çok geç" dese. Arkadan gelen duygusal bir parça eşliğinde yaşlı gözlerle bölgeden uzaklaşsak; içimizdeki buruk acıyla... Ya da ne olur? O zombilere 57 YTL para cezası kesilir, sonra bırakılır yine sokaklara. Ölme eşeğim ölme...

Her neyse, dediğim gibi bu oyunda zombilerden kurtulmak o kadar da kolay olmayacak. Çünkü çoğu oyunda ve filmde gördüğümüz hantal, "atış poligonu" tadındaki zombilerin aksine bu oyundaki ölü kardeşlerimiz, -tabiri caizse- "arabati" (Müdürüm, lütfen noktasına bile dokunmayın!) gibi koşabiliyor. "Nasıl yani?" diyecek olursanız sizlere "Resident Evil serisini unutun; 28 Gün Sonra, 28 Hafta Sonra ve hatta I Am Legend filmlerini gözünüzün önüne getirin" derim. Bu oyunda da zombiler gruplar halinde dolaşacaklar ve çok hızlı oldukları için sayıca fazla olmaları gerilim yaratacak. Bu yüzden, nerede çokluk orada yolluk... Kısacası onca silaha, mühimmata sahip olmalarına rağmen insanların işi, zombilerinden çok daha zor olacak. Çünkü insanların asıl amaçları canlı bir şekilde kaçış noktasına ulaşmak olacak. Her önümüze geleni indirecek kadar zamanımız ve cephanemiz olmadığı için zombilerin çoğunu es geçerek, tabana kuvvet kaçarak ilerleyeceğiz Los Angeles semalarında.

Şu ana dek yayınlanan videolara göz atarsanız L4D'nin görsel açıdan "akıl almaz" olmadığını görebilirsiniz. Ancak grafikler her ne kadar basit gibi görünse de ben, bu yalınlığın atmosferle bütünleşerek fazla sırtmadığını düşünüyorum. Source (Tabii ki daha geliştirilmiş hali.) grafik motoru ile hazırlanan oyun için bu motorun isabetli bir karar olduğunu düşünüyorum zira Source, sistem dostu bir motor. Haliyle L4D'yi oynayabilmek için yüksek bir sisteme ihtiyacımız olmayacak. (Xbox 360 sahipleri için bir şey fark etmeyecek olsa da PC'ciler için bu iyi bir haber.)

Left 4 Dead'in nasıl bir yapım olacağına şu an elimizde olan veriler ışığı-

Left 4 Dead, bir co-op FPS. Bu yüzden kendisine "korku türünün bu sahadaki ilk örneği" sıfatını yapıştırmak pek de yanlış olmaz.

ğında karar vermek mümkün değil fakat daha önce tatmadığımız tatları deneyeceğimiz aşikar. Zira arkasında Counter-Strike: Condition Zero ve Counter-Strike: Source gibi yapımlar bırakmış ve vasatın üzerinde bir firma olan Turtle Rock's'in bizlere vaat ettikleri, daha önce gördüğümüz ve denediğimiz yapımlarda bulunmayan özellikler. Oyun, herhangi bir erteleme olmazsa 2008'in ilk aylarında piyasaya çıkacak. L4D hakkındaki en son gelişmeleri ve piyasaya çıktığında oyunun detaylı incelemesini yine bu sayfalarda okuyabilirsiniz. Bizi izlemeye devam edin. Ali Kirca, sendeyiz... 🌟

Dört insan, onlarca zombi, devasa haritalar ve bolca aksiyon... Alışkın olduğumuz bir oynanış sistemi, alışkın olmadığımız bir konsept... Merakla bekliyoruz.



"Yemek hazır değil!" ne demek Necla?! Ne demek?!

Aralık ayının yoğunluğunun ardından Ocak gündemi epey dingindi. Ne var ki aynı dinginlik Yalancı Çobanlar için geçerli olmadı, olmadı. Büyük konuşan firmaların ürünleri -yine- birer ikişer "patlamaya" devam etti. Haliyle biz de, gereğinden fazla şişirilen balonlar gibi patladık durduk. Bu ay yine tüm kızgınlığımızı kusacak, oyun firmalarının yalanlarını "apartman arasına" asacağız. Sopalarımız hazırrsa Yalancı Çobanlar'ın beline beline vurmaya başlayabiliriz.

Varan 1: SoF: Payback

Ne dediler? "Yeni nesil bir FPS'den tüm beklentilerinizi karşılayacak, gerçek bir maceraya hazır olun. Dünyanın ücra köşelerini dolaşacak ve terörizme sağlam bir tokat indirmeye çalışacaksınız." gibi sözlerle bizi akıl almaz derecede büyük beklentiler içine sokan Payback, terörizme atacağı tokadı bize attı.

Ne oldu? Firmanın bu sözlerini duyduktan sonra, büyük beklentiler içine giren biz oyuncuların yaşadığı hayal kırıklığı, bu kez gerçekten büyük oldu. Rezalet grafikleri, kepaze yapay zekası ve berbat oynanabilirliği ile Payback'in bizim sözlüğümüzdeki karşılığı, "heba edilen emek, para ve zaman".

Varan 2: Simcity Societies

Ne dediler? "Simcity bu kez 'sosyal enerji' kavramına odaklanıyor ve tasarlayacağımız çevrenin, toplum psikolojisini nasıl etkileyeceğini görmenize olanak tanıyor. Sınırsız bina ve dekorasyon seçenekleri ile kentinizi, istediğiniz gibi şekillendirebilirsiniz."

Ne oldu? Societies, oyuncuya uğraşacağı, kafa yoracağı stratejik problemler sunmuyordu. Oyun ne ekonomik problemlerle, ne de yaşayanların sıkıntılarıyla uğraştırmayan, "fazla kolay" olması nedeniyle can sıkıcı bir yapım olarak çıktı piyasaya.

Varan 3: Golden Compass

Ne dediler? "Filmin içinde kaybolmak isteyen tüm oyuncuları, bambaşka diyarlara sürükleyecek bir oyun."

Ne oldu? Off... Yok işte! Olmadı, olamayacak... Geliştirme süresi kısıtlı, vizyon tarihine yetişmesi gereken oyunlardan artık kimse bir şey beklememeli. Oyunu alan herkese geçmiş olsun!

Varacak 1:

Devil May Cry 4

Ne dediler? "Yeni neslin gerçek aksiyonu ve elbette Dante..."

Ne olacak: Bu kez büyük bir risk alıyorum, sevgili okurlar! Bu güne kadar bu köşede hiç yanılmadık bildiğimiz gibi. Ancak diyoruz ki yeni nesil Devil May Cry, problemleri bir oynanış sunacak ve -ilk oyundan sonraki devam oyunları gibi- yine ilk oyunda bıraktığı etkiyi bırakamayacak.

Varacak 2:

Far Cry 2

Ne dediler? "Maceracı kaldığı yerden, eskisinden de heyecanlı bir şekilde devam ediyor"

Ne olacak: Ekibi değişmiş, heyecanı sönmüş ve sadece teknik özelliklere mahkum olan bir yapım artık Far Cry. Evet, bu durum bizi de üzüyor ama gerçekler acıdır. Tüm bu olumsuzluklara karşın yapımca ekip atıp tutmaya devam ediyor. "Çok şey beklemeyin" deriz.

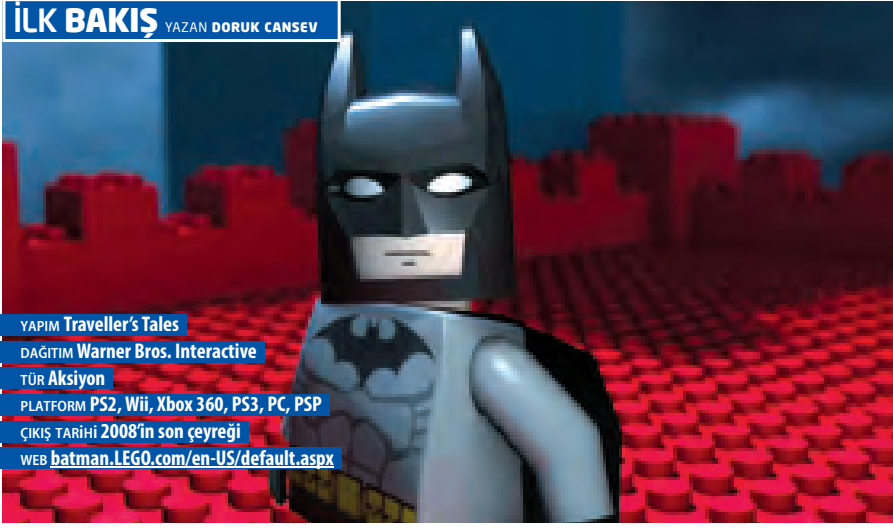
Varacak 3:

Ferrari Challenge

Ne dediler? "Kırmızıyı çok daha fazla seveceksiniz."

Ne olacak: İşte yine sonuca ulaşmayacak, sadece bir markanın ününden otlanmaya çalışan, beyhude bir oyun daha... Not ortalaması "6"nın üzerinde olursa bu dükkânı kapatıp gideriz.

Her söylenene inanmayın! Gelecek ay görüşmek üzere...



YAPIM Traveller's Tales
DAĞITIM Warner Bros. Interactive
TÜR Aksiyon
PLATFORM PS2, Wii, Xbox 360, PS3, PC, PSP
ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in son çeyreği
WEB batman.LEGO.com/en-US/default.aspx

BATMAN PARAMPARÇA...

LEGO Batman

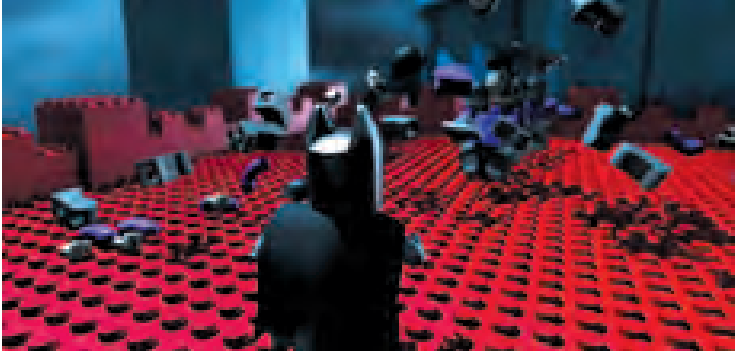
Spider Man, Superman, Ninja Kaplumbağalar... Çocukluğumuzun ve -hatta bazılarımızın gençliğinin- süper kahramanları... Neydi onları bizler için özel kılan? Değişmiş DNA'ları mı? Belki "süper" sıfatını almalarını sağlayan özellik buydu ama "kahraman" sıfatı için başka özellikler gerekiyordu: Zeka, güç, cesaret, farklı kimlikler, fedakarlık duygusu ve tabii ki en önemlisi dar bir kostüm... İşte Batman bu yüzden, "süper" sıfatına ihtiyaç duymadan- hepimizin kahramanıydı; üstüne üstlük bizden biriydi. Ne mutasyona uğramıştı, ne bir deney kurban gitmişti. Uçamazdı, ağ atamazdı

belki ama peleriniyle büyüleyici bir şekilde süzülebilirdi. Bizim gibi biriydi işte; sadece biraz daha güçlüydü bizden, biraz daha zengindi... Ama bu özellikleri ter dökerek, kendi emeğiyle kazanmıştı; Batmobile'ini kendisi yaratmıştı, dövüş sanatlarını kendi kendine öğrenmişti. Gotham City'yi onlarca kez kurtardı bu "sıradan" yetenekleriyle ve şimdi bir kez daha geliyor Kara Şövalye'miz; hem de görüp görebileceğimiz en sevimli, en sıcak haliyle...

İki yüzlü katil penguenin jokeri > Bildiğiniz gibi LEGO oyunları, son birkaç

yıldır oldukça popüler. Başta, sadece çocukların ilgisini çekeceği düşünülen LEGO Star Wars, her yaşta oyuncuyu mest ederek piyasaya bomba gibi düşmüştü. 2005 yılına dek vasat film oyunlarına imza atan yapımcı Traveller's Tales, aslında bu piyasanın köklü firmalarından bir tanesi olmasına rağmen hiçbir zaman öne çıkamamıştı. Ta ki LEGO Star Wars'u piyasaya sürene kadar... Daha önce ortaya koyduğu oyunların ortak özelliği olan çizgisel oynanışı silip atmıştı Traveller's Tales; özgün ve özgür bir oynanış sistemini, çoğumuzun hayran olduğu Star Wars evreniyle birleştirmişti. Zamanında biriktirdiğim LEGO karakterlerini, hareketli bir şekilde görmek çok hoştu benim için zira benim biriktirdiğim karakterler Force kullanamıyordu pek. Öhm, şey, neyse... TT'nin LEGO Star Wars serisinden sonraki geleceğine baktırsak ufukta Batman'ı ve ona bu yolda eşlik eden Indiana Jones'u görüyoruz. Bu iki ünlü karakterin, LEGO dünyasına geçiş yapacak olması her ne kadar sevindirici bir haber olsa da işin tüm popüler filmleri kapsayan, fabrikasyon seriler silsilesine dönüşebileceği riski epey rahatsız edici. Biz yine de testi kırılmadan tepki göstermeyelim.

LEGO Batman'ın hikayesi, Arkham Asylum



NEVERWINTER NIGHTS 2: MYSTERIES OF WESTGATE

Ara sıcak sürprizi



Oyunun ilk eklenti paketi olan Mask of the Betrayer'ın ardından hepimiz heyecanla ikinci eklenti paketini beklemeye koyulduk. Bu bekleyiş, geçtiğimiz hafta resmi forumlarda yapılan bir açıklamayla yerini heyecana bıraktı. Atari'nin Ossian Stüdyosu, NWN2 için, Mysteries of Westgate (MoW) adlı yeni bir Adventure Pack (Macera Paketi) çıkartacağını bildirdi. Bu macera paketi, belirli bir ücret karşılığında internet üzerinden indirilebilecek. Athkatla'da yeni maceralara yelken açacağımız pakette her "class"ı seçme imkanımız olacak.

Daha kesin çıkış tarihi belli olmayan MoW ile NWN2 maceramızın son bulup bulmayacağı konusunda endişelenmeyin çünkü yapımcılar, talep olduğu müddetçe eklenti ve macera paketi çıkarmaya devam edeceklerinin altını çiziyorlar. Bizden söylemesi...

GOTHAM CITY'NİN AZILI SUÇLULARI

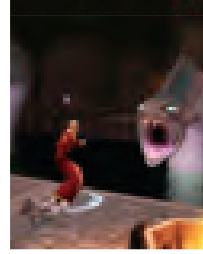
Joker: Zamanında sıradan bir suçluken Batman'den kaçtığı bir günde içine düştüğü kimyasal sıvı, onu bu palyaço kılığına soktu. Kaçmasına yardım eden gülme gazı, Joker'in favori silahı.

Penguen: Kuş sevgisiyle dolu, şemsiyeli, zararsız bir yaşlı adam değil o! Şemsiyesini çeşitli silahlara dönüştürebilen, kuş takıntılı bir suçlu.

İki Yüz (Two Face): Yüzünün yarısının bir suçlu tarafından asitle mahvedilmesinin ardından suç işlerine bulaşan İki Yüz, suçlarında hep "iki" sayısını kullanmaya çalışır.

Buz Adam (Mr. Freeze): Çılgın bir bilim adamı... Yaptığı bir deney sonucunda bu hale gelmiştir. Gotham City'yi dondurup, soymak gibi bir planı vardı ancak tabii ki Batman tarafından durduruldu.

Kedi Kadın (Cat Woman): Dünyanın sayılı mücevher hırsızlarından biri olan bu dişi karakter, Batman'in hem düşmanı, hem dostudur. Batman, bu vahşi kadını onlarca kez dizginlemiş olsa da ona yardım ettiği zamanlar da azımsanmayacak kadar çöktür.



AYDINLIK TARAF

- ✓ Kullanılabilir pek çok obje
- ✓ LEGO'dan bir dünya
- ✓ Kötü karakterleri de yönetebilme şansı

KARANLIK TARAF

- ✗ Oyun süresi LEGO Star Wars serisindeki gibi kısa olabilir

adlı Gotham City'nin en azılı suçlularının tutulduğu hapisshaneden büyük firarla başlayacak. Joker, Penguen, İki Yüz gibi çizgi roman ve televizyon serilerinden tanıdığımız pek çok kötü karakter oyunda yerini alacak ve Gotham City'ye kaos getirmeye çalışacak. Karizmatik LEGO Batman olarak bizim görevimiz de onları durdurmak olacak haliyle. Bu görevimiz sırasında Batmobile, Batwing ve pelerininiz gibi Batman filmlerinden aşına olduğumuz birçok ekipman ve obje emrimize amade olacak.

Bu bir simülasyon; hayır, bir yarış oyunu. Hayır, bu Lego Batman! >

LB zaman zaman bir uçak simülasyonuna, zaman zaman da dar sokaklarda Batmobile'imiz ile toz kaldıracığımız bir yarış oyununa dönüşecek. Bunların hepsinin renkli bir LEGO dünyasında geçeceğini düşünürsek oyundan alabileceğimiz keyfi hayal etmek bile zor. Mesela, Batmobile'inizla son hızla giderken yaptığımız kazada etrafa LEGO parçacıklarının saçılacağını gözünüzde canlandırın. Eminim ki heyecanlanmışsınızdır.

Oyundaki tek oynanabilir karakterin Batman olmayacak; onun daimi ortağı Robin'le beraber serideki kötü karakterleri de yönetebileceğiz. Buz Adam'ı kontrol ederek Batmobile'in yolunu dondurmak, Joker'i kontrol ederek Robin'i gülme krizine sokmak oyunun muhtemelen kısa olacak ömrüne ömür katacaktır.

Kısacası, Batman eski düşmanları, silahları ve dostlarıyla birlikte pek çok platformu ziyaret etmeye geliyor. Batman serisinin hayranı olmasanız veya küçüklüğünüzde LEGO'larla çok vakit geçirmemiş olsanız bile LEGO Batman'de güzel bir şeyler yakalayacaksınızdır. ☺

LEGO Batman, içinde birçok farklı türü barındıran, leziz bir oyun. Oyun dünyası, yeni nesil grafiklere yönelmişken, LB gibi oyunların geleceği ne olacak hepimiz göreceğiz.

HERKESE BEDAVA

4 Muhteşem TAM SÜRÜM



Boot edilebilir Linux DVD
DVD+CD

Facebook'u hackleyin
Gizli profillere ulaşın, saklı fotoğrafları görüntüleyin

CHIP

02 2000

TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ

15 dev masa üstünüzde yer kapmak için yarışıyor

TEST: 22" LCD

RESİM & VİDEOLAR - DOWNLOAD'LAR - SÖRÜŞ - GEMİLER - SPORTA - ÖZEL BİLGİLER

Windows'un gözü üzerinizde

Windows tüm bilgilerinizi dışarı sızdırıyor! Durdurmak için bu araçları kaçırmayın

10 Gizlilik Aracı DVD'de



Süper sabit disk Medya sunucu

Adım adım kendi ekonomik akıllı ve tutumlu mükemmel ağ diskinizi kendiniz oluşturun. 014

Dizüstünde enerji tasarrufu

Daha uzun süre mobil kalabilmek için en iyi ipuçları 014

Vista'dan daha iyi

openSuse için adım adım kurulum rehberi ve kullanım ipuçları

Tam sürüm
Ashampoo Anti-virus

Arak virüsler sizin olmayacak

Test: Dijital fotoğraf makinesi kalitesindeki 22 webcam teste 014

Test: En iyi internet tarayıcısı testi için 4 dişli rakip karşı karşıya 014

Şubat sayısı bayilerde





AVRUPA DÜŞÜYOR...

YAPIM Spark Unlimited

DAĞITIM Codemasters

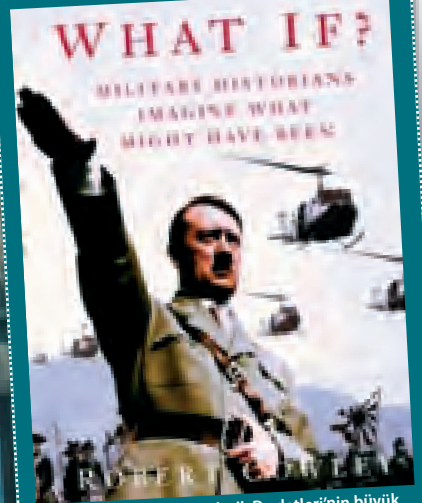
TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ Mart 2008

WEB www.codemasters.co.uk/turningpoint

WHAT IF?



1999 yılında, Amerika Birleşik Devletleri'nin büyük kitap yayıncılarından biri olan G.P. Putnam's Sons tarafından yayımlanan "What If?", alternatif tarihi konu alan bir üçleme. "What If?", "What If? 2" ve "What If? of American History" den oluşan bu üçleme "sanal tarih hikayeleri" yer alıyor. İşin Fall of Liberty'yi ilgilendiren tarafı şu: Yapımcılar, Fall of Liberty'nin senaryosunu şekillendirirken, Williamson Murray'ın bu üçlemedeki yer alan "What A Taxi Driver Wrought" adlı makalesinden esinlenmişler. Böylece ortaya, Churchill'in bir taksi kazasında öldüğü ve Naziler'in Avrupa'yı işgal ettiği bir tarih çıkmış.

Turning Point: Fall of Liberty

Yıl 1931... New York'ta, bir taksi sürücüsü, son bir yolcu bulmak için sokaklarda dolaşiyor. Soğuk ve karanlık bir gece... Sürücü, kuzeye doğru, Beşinci Cade'ye dönüyor. Tam o sırada, karşıdan karşıya geçmek için kendisini bekleyen bir silüet çarpıyor gözüne: Kısa boylu ve şişman bir adam... Ama hızla giden sürücü, yoluna çıkan adamı fark etmiyor ve ona çarpıyor.

Yıl 2002...> The Muppets Şov'un yapımcısı Jim Henson'da çalışmış olan ve Medal of Honor'ın PC versiyonunu yaratan ekipte yer alan Craig Allen; yine aynı ekipte yer alan Scott J. Langteau ve John Butrovich ile bir araya geliyor ve 2002 yılında, California'da yeni bir oyun stüdyosu kuruyor: Spark Unlimited. Bu küçük firmanın üyeleri, kendilerini bir oyun firması olarak değil, oyun sektörüne bağlı olan bir içerik firması olarak tanımlıyorlar çünkü piyasa odaklı değil, içerik odaklı çalışmayı tercih ediyorlar.

Yıl 2004...> Spark Unlimited, büyük bir isimle piyasaya adım atıyor: Call of Duty: Finest Hour... Call of Duty'nin ilk konsol denemesi... PS2, Xbox ve GameCube platformları için piyasaya sürülen oyun, kontrol dezavantajına karşın başarılı oluyor ve oyunun PS2 versiyonu, %77 gibi yüksek bir puan ortalaması elde ediyor. Gözler konsollara ve konsollardaki FPS oyunlarına çevriliyor; herkesin konsollarda FPS oynanabileceğine dair inancı güçleniyor. Henüz Black, ortalarda yokken...

Yıl 2007...> Spark Unlimited, yeni nesle odaklanıyor ve 2008 yılında büyük bir oyun piyasaya süreceğini açıklıyor: Turning Point: Fall of Liberty. Amerikan asıllı firma tarihe, milletlere ve özellikle de Amerika Birleşik Devletleri'ne acımasızca davranıyor, takvimdeki dakikaların, saatlerin, haftaların, ayların ve yılların üstlerini karalıyor. Avrupa'yı ve Amerika Birleşik Devletleri'ni yerle bir ediyor.

Yıl 1931... Ertesi gün... New York Times, İngiltere Başkanı Sir Winston Churchill'in öldüğünü ilan ediyor. Haberde, Churchill'in, Birinci Dünya Savaşı sırasında İngiltere'ye sağladığı katkılardan bahsediliyor ancak haberi yazan editör; onun, 1915 yılında, Çanakkale Boğazı'ndaki başarısızlığından bahsetmeden edemiyor. Ayrıca Times'ın; Churchill'in, "İngiltere'nin büyük politikacı ve aydınlarından biri olma" sözünü

AYDINLIK TARAF

- **Etkileyici senaryo... Stop.**
- **TPS unsurları... Stop.**
- **Sıradan bir ana karakter... Stop.**
- **Hiçbir zaman üretilmeyen silahları / araçları kullanabilme şansı... Stop.**

KARANLIK TARAF

- **Senaryo, tartışmalara yol açabilir... Stop.**
- **Görsel açıdan zayıf kalabilir... Stop.**

hiçbir zaman yerine getiremediğini yazması da yadsınıyor.

Yıl 2007...> Oyun hakkında ilk ipuçları basına sızmaya başlıyor. PC, PS3 ve Xbox 360 için piyasaya sürülecek olan oyunun

alternatif bir tarihi konu alacağından bahsediliyor. Basına ilk olarak şu satırlar yansıyor: "Tarih bu kez, Avrupa'nın İtilaf Devletleri'ne teslim olduğunu yazıyor; İngiltere ve Amerika Birleşik Devletleri, düşüyor. İngiltere, Churchill olmaksızın bir hiç ve Washington, yerle bir... Özgürlük Anıtı'nda devasa bir Gamalı Haç asılı. İtilaf Devletleri, 1953'te, Doğu Kıyı Şeridi'nden saldırıyor. Ve oyun, New York'a yapılan büyük bir saldırı ile açılıyor."

Dünya basını, aldığı yeni istihbaratla baskıyı durduruyor: "Oyunda, İkinci Dünya Savaşı sırasında geliştirilmiş olan ancak Naziler'in hakimiyetinin son bulması nedeniyle hiçbir zaman üretilmeyen, İtilaf Devletleri'ne ait olan geliştirilmiş silahlar / araçlar kullanılıyor. Panzerkampfwagen VIII Maus ve Landkreuzer P. 1000 Ratte Ağır Tankları gibi... Bu bir mucize."

Yazılan makalelerde kırmızı ile işaretlenmiş olan bir bölüm dikkat çekiyor: "Fall of Liberty'de, -klasik FPS'lerin aksine- oyuncular bir askeri canlandırmıyor; orduyla uzaktan - yakından ilgisi olmayan, sıradan bir inşaat işçisini kontrol ediyorlar: Dan Carson... Yine diğer, savaş temalı FPS'lerin aksine, asıl amaç savaşı kazanmak değil, hayatta kalmak."

Farklı kaynaklardan derlenen diğer alıntılar ise şunlar:

1> "Alternatif bir tarihin konu alınması ve oyunun, tarihin belirli bir periyodu ile sınırlandırılmaması Fall of Liberty'yi dinamik ve heyecanlı kıyor zira oyunda ne zaman, ne olacağı kestirilemiyor. Bu özellik, daha açılış bölümünde kendini hissettiriyor: Naziler, Beyaz Saray'ı ele geçiriyor ve Washington Anıtı'nın gölgesinde, propaganda yapıyor ve bu sırada oyuncunun, iletişim hatlarını yok etmesi gerekiyor. İşte bu ve buna benzer manipülasyonlar, İkinci





FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE

Bu hafta kafam yerinde değil sevgili okurlar; son halı saha maçımızda başımı kale direğine biraz sertçe çarptım. Maçın ortalarına doğru, bir kornere atışı sırasında, rakip defansın arasından yükselip şık bir vuruşla topu ağlara göndermek niyetindeyken, kramponumun çözülen bağcığına basıp hızlı bir

şekilde yere kapaklandım. Ancak bedenimin kontrolünü tamamen yitirmiş olduğumdan çuval gibi yere düştüm ve kafamı kale direğine çarptım. Sonrasında ise gözümü hastanede açtım. Başımın içinde, Güney Afrika'nın dört milli marşı aynı anda çalıyor gibiydi. Adeta bir enkaza dönüşen bendeniz, içindeki futbol aşkımdan mıdır bilinmez, bugün milyonlarca kişinin salyalar saçarak oynadığı futbol oyunlarındaki "gerçeklik" kavramını sorgulamaya başladım, bir kez daha. FIFA, PES... Sorarım size; bu saçma oyunların hangisinde, yaşamış olduğum bu "sakat" olay gerçekleşebilir? Eğer bu oyunlar bize en gerçekçi şekilde "futbol"u tattırmak iddiasında ise oyuncunun ekrandaki sanal futbolcularla kurması gereken "empati" neden es geçiliyor? Karşısında durduğum şey; firmaların "gerçekçilik" iddiası ile meydana çıkıp bir şekilde, boş vaatlerle oyuncuları kandırmaları. Ben eski, tecrübeli ve de iyi bir futbolcu olarak diyebilirim ki "Futbol bu değil". Futbol, incecik kumlarla kaplı bir sahile eğer; futbol oyunları, bu kum tanelerinin birinin dahi içini dolduracak kadar yeterli değil. Ve ben, firmaların bu denli büyük sözler sarf etmesine bir türlü anlam veremiyorum. Örneğin; oyundaki futbolcuların düşüp kafalarını direğe vurmaları ve önemli maçlarda takım arkadaşlarını yalnız bırakacak olmalarının travmasını yaşamaları mümkün değilse firmaların bu denli büyük konuşması etik midir; bunu sorguluyorum. Herkes haddini bilmeli ve kimse, kendini olduğundan daha büyük göstermemeli. Futbol bir bütündür; kültürü, ticareti, insanlara yaşattığı rekabet duygusu ve heyecan ile... Eğer elimize geçen, yalnızca art arda birkaç tuşa basmamızı gerektiren bir paçavraya, sırf "Başka seçeneğimiz yok" diye firmalar tarafından kandırılmaya devam mı etmemiz gerekiyor? Bunun karşısında kim duracak? Bir futbolcunun, bir taraftarın; yenilirken, kazanırken ya da sakatlanırken hissettiği duygusal iklimi oyuncuya hissettiremeyen bir oyun, benim gözümde "shareware oyun" sınıfındadır. Tepkimin bu denli büyük olması, firmaların samimiysiz ve dürtüst olmayan yaklaşımlarından kaynaklanmakta; bunu da belirtmek isterim. Zira başından beri "Biz buyuz ve oyunumuz, sadece bu konularda iyi" denilseydi ben de o oyunun başına sadece eğlenmek için oturabilirdim. Ancak "Keskin rekabet"; "Heyecan"; "Toplam futbol" gibi iddialı sloganlar ile reklamını yapan firmalar, kendi küplerini doldurmak için oyuncuları kandırmaya devam ediyor. Ama ben, temelli ve "bütün" bir futbol oyunu piyasaya çıkmadığı sürece bu tiplerin karşılarında durmaya devam edeceğim. Neyse, başım hala fena halde ağrıyor; en iyisi ben bir ağrı kesici alıp biraz kestireyim. Kramponunuzun bağı sıkı olsun; gelecek ay görüşmek üzere...

Legoel Odaburda
lodaburda@level.com.tr

Dünya Savaşı konulu oyunlardan sıkılanları bu 'kaçınılmaz savaşa' tekrar dahil ediyor."

2> "Dan Carson, savaş sırasında Londra'da da 'hayatta kalma savaşı' veriyor. Şimdilerde Naziler'in kontrolü altında olan, devrik şehirde... Bu bölümlerde Naziler'in yıkımı daha çok kendini hissettiriyor ve büyük bir ironiye yol açıyor: Yıkım, en güzel ama en can yakıcı haliyle sunuluyor; zeplinlerin gölgeleri, büyük bir kısmı yok edilmiş olan Tower Bridge'i karanlığa gömüyor."

3> "Oyunun çizgisel olduğundan bahsediliyor ama bu, büyük bir sorun teşkil etmiyor zira varolan alanlar ve bölümler etkin bir şekilde kullanılıyor; her şey, en ince ayrıntısına kadar tasarlanıyor. Yalnızca teknik özelliklerden bahsetmiyoruz; oyunun verdiği çaresizlik hissi de oldukça güçlü. Oyuncu, istila altındaki sokaklarda hayatta kalmaya çalışırken, sivil halkın panikle sağa - sola kaçtığına tanık oluyor ve yanan araba en-

olduğu gözlemleniyor; Carson, karşısındaki düşmanın elinden silahını alıp ona vurarak işini bitirebiliyor."

Yıl 2008> Tarih, günden güne eriyor; Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri, çöküşe adım adım yaklaşıyor. Londra yıkılıyor, kapılara gamalı haçlar kazanıyor... Ve Spark Unlimited, son hazırlıklarını yapıyor. 28 Şubat 2008'de piyasaya sürülmesi planlanan oyunun bir devrim olmadığı yönünde spekülasyonlar yapılıyor ancak Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi LEVEL, Fall of Liberty'nin kaliteli bir yapıım olacağına inanıyor ve bu iddiasını, Şubat 2008 sayısının "ilk bakış" sayfalarına taşıyor.

Amerikalı tarih bilimciler, 1939 - 1947 yılları arasında yaşanan büyük savaşın ve bu savaşa hükmeden Naziler'in başarısının gerekçesi olarak hiçbir zaman "Churchill'in ölümü"nü göstermediler. Öyle ya, bir taksit kazası nasıl olur da dünyanın gidişatını bu denli etkileyebilirdi ki? Sonuçta herkes ortak bir paydada buluştu: Tarih, tek bir kimliğin hayatı ya da yaptıklarıyla değil, büyük sosyal hareketlerle ve milyonların aldığı kararlarla şekillenir. Bu güçlü fikre karşın, 1940 yazında, İngiltere'nin karşı karşı-

Amerikan asıllı firma tarihe, milletlere ve özellikle de Amerika Birleşik Devletleri'ne acımasızca davranıyor, takvimdeki; dakikaların, saatlerin, haftaların, ayların ve yılların üstlerini karalıyor

kazalarının, parçalanmış metro raylarının arasında yolunu bulmaya çalışıyor. Avrupa'da hakim olan tek şey, yıkım. Ve onun izleri, Londra'nın ve Amerika Birleşik Devletleri'nin her köşesine kazınıyor."

4> "Tanıdık FPS unsurlarının yanı sıra Fall of Liberty, birçok TPS unsuru da içeriyor. Örneğin; merdivenlerden tırmanırken ya da binaların köşelerine tutunurken oyun, third-person kamerasına geçiş yapıyor. Aynı Tomb Raider'da olduğu gibi... Elbette ki bu özelliği 'bir devrim' olarak tanımlamak doğru değil ancak bu geçişlerin oyunu kolaylaştırdığı ve oyuna heyecan kattığı yadsınmaz. Diğer yandan, Carson'ın, yakın dövüşlerde de etkin

ya kaldığı trajik durumun asıl sorumlusunun Lord Halifax olduğunu, çoğu tarihçi açıkça belirtmekten kaçınmadı. Bu tarihçilere göre Lord Halifax uygun stratejiyi gütsediydi; İngiltere, Naziler karşısında çaresiz kalmayacak ve Amerikalılar, Naziler'i alt etmek için tek umut olmayacaktı.

Taksi sürücüsü Churchill'i yaraladı ama öldürmedi; saliseler Churchill'in hayatını kurtardı. Ama bu bizim bildiğimiz, sıradan hikaye, değil mi? 🗨️

Spark Unlimited bu kez takvim yapraklarını tek tek karalıyor ve Avrupa'nın çöküşüne yol açıyor. Bu çöküşe tanıklık etmekse bize düşüyor.

LEGOEL İLE TARTIŞMASIZ POZİSYONLAR

Şu güzel manzaraya bir bakın... Bakın ve tekrar düşünün. Taraftar olmanın, büyük bir şölene dahil olmanın keyfini ve hazzını yakalamış olan bu gözlerle iyi bakın. Dünyanın neresinde olursanız olun bu bakışlar aynıdır; evrenseldir. Gözleriyle konuşurlar taraftarlar. Ama nedendir bilinmez, futbol oyunlarında taraftarlar itilip kakılmıştır hep; kaşı, gözü olmayan ifadesiz suratlar, yarısı olmayan bedenler, "kopyala & yapıştır" mantığı ile modellenmiş olan grafikler, oyunlardaki "taraftar portresi"ni çizdi hep. Ancak futbol bir bütündür ve bu bütünlük dahilinde, tüm ayrıntıların bir armony ile bestelenmesi gerekir. Eğer firmalar, sırf teknik yetersizlikler yüzünden bunu kotaramıyorlarsa bu işi hiç yapmasınlar daha iyi!



YAPIM Codemasters

DAĞITIM Codemasters

TÜR Yarış

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2008 İlkbahar

WEB www.codemasters.co.uk/grid



BARBIE YARIŞLARINA SON

Race Driver: GRID

Son zamanlarda piyasaya çıkan yarış oyunlarında hiç dikkatinizi çeken bir şey oldu mu? Eskiden yalnızca kendimizi pite atıp birincilik için koştururken, şimdi arabamızın neredeyse her parçasını dilediğimiz gibi modifiye edebiliyoruz. Hatta oyunlardaki modifiye seçenekleri o kadar kapsamlı ki bazen yarışmaktan çok bu bölümlerde zaman harcıyoruz. Arabamızı birbirlerinden çekici süslemelerle donatıyor ve sağına - soluna, çiçekli - böcekli birçok şey kondurabiliyoruz. Açıkçası, performans için ince ayar çekmeye kimsenin "Hayır" diyeceğini sanmıyorum fakat arabayı süslemek "sert" erkekler için değil. Hepinizin bildiği bir gerçek vardır: Arabalar, tıpkı makyajsız kadınlar gibidir; eğer bir araba makyajsızken güzelse, gerçek bir güzeldir.

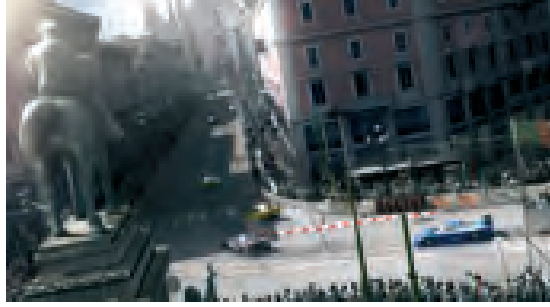
Başlangıç ve bitiş> Codemasters, Race Driver: GRID'in yalnızca başlangıç ve bitiş çizgileri arasında geçen bir oyun olacağına dair söz veriyor; bizi yarıştan asla koparmayacak olan oyun, aynı zamanda açık uçlu bir akışa sahip. Yani dünyanın dört bir köşesinde yarışlar yapıyor ve siz dilediğiniz yarışa katılabiliyorsunuz. Fakat bu, yarışların sizi bekleyeceği anlamına gelmiyor; siz yarışırken diğer yarışlar devam ediyor ve performansınıza göre kaderinizi belirliyorsunuz. İlk başka para kazanmak için Demolition Derby yarışlarına girerken, bir süre sonra kesenizi doldurup katılmadığınız yarışlara sizin adınıza katılacak başka sürücüler kiralyorsunuz.

AYDINLIK TARAF

- ✓ Açık uçlu konu
- ✓ Neon motoru
- ✓ Farklı yarış tipleri

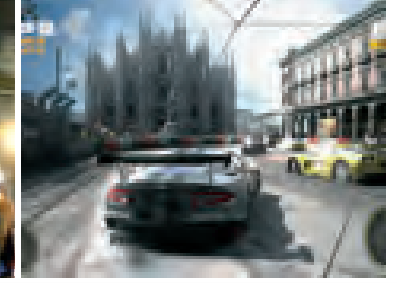
KARANLIK TARAF

- ✗ Kısıtlı modifikasyon imkanı



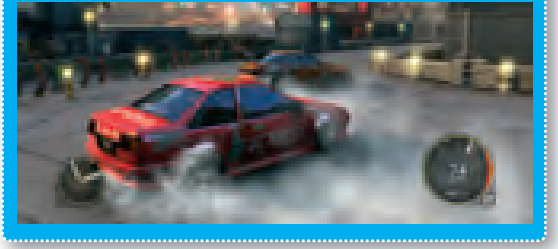
Böylelikle ulaşabildiğiniz yarış pistlerinin sayısı da artmış oluyor.

Avrupa'dan Asya'ya> Oyunda Avrupa, Asya ve Amerika olmak üzere üç büyük kıtayı dolaşacaksınız. Bu kıtalar aynı zamanda farklı yarış tipleri barındırıyor. Avrupa, geleneksel pistlerin bulunduğu ve lisanslı araçların yarıştığı pistlerden oluşacak fakat Japonya'da işler değişecek; kirli, yeraltı yarışlarına katılacaksınız. Bu karşılaşmalar sokak ve Drift yarışlarından oluşacak. Amerika ise "güçlü arabaların ülkesi" olduğundan, bu ülkede; San Francisco, Detroit, Long Beach vb. birçok yerde, Amerikan arabaları kullanacaksınız. Colin McRae: DiRT'te kullanılan Neon motorunu kullanan oyun, gerçekçi ortamlar yaratma peşinde. Oyunda yarıştığımız mekanlar ve araçlar hasar alabiliyor; hasar aldıkça arabamızın parçaları kopmaya başlıyor. Bariyerler de aynı şekilde... Bu arada, aynı motorun yine Codemasters tarafından hazırlanan ve devasa savaş alanlarına sahip olan Operation Flashpoint 2: Dragon Rising için de kullanıldığını hatırlatalım. Bu size, oyundaki modellerin ne kadar



YARAT VE YARIŞ

Oyunu satın aldığınız zaman, kendi pistlerinizi yaratıp yarışabileceğiniz ve ince ayarlar yapabileceğiniz bir programa sahip olacaksınız. Codemasters'ın açıklamasına göre -eğer her şey yolunda giderse- oyunun online bölümünde 20 oyuncu birden aynı anda yarışabilecek. Bu da bizlere, gerçek rakiplere karşı yetenğimizi ortaya koyma fırsatı sunacak.



gerçekçi olduğuna ve araçların / çevrenin nasıl hasar alacağına dair bir fikir verebilir.

Gerçek yarış> Race Driver: GRID, kullandığı oyun motoru ve vaat ettiği özelliklerle gözümüzü kamaştıracağı banziyor. Oyunun yaşayan bir dünyada geçiyor olması ve biz yarışırken diğer yandan senaryonun devam etmesi iyi bir fikir. Üstelik, oyunda birçok lisanslı araç da yer alacak. Bunun yanında, farklı kıtalarda geçen farklı yarış türlerinin aynı oyunda yer alması da hoş. Bakalım, oyun çıktığında bu düşüncelerimizin kaçta kaç yatacak... ☺

Farklı yarış türleri, diğer yarış oyunlarında da kullanılan bir konsept. Neon motoru ise oldukça güçlü bir yazılım ve oyuna renk katacağı şüphesiz. Yani simdilik iki taraf da eşit; aydınlık ve karanlık.

YAPIM Eidos Montreal

DAĞITIM Eidos Interactive

TÜR FPS / RPG

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360

ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ilk çeyreği

WEB www.eidosinteractive.com

WE DO NOT
WELCOME
AUGMENTED
PEOPLE
HERE

'WHO WE ARE IS BUT A STEPPING STONE TO WHAT WE CAN BECOME.'

Deus Ex 3

Bizler, oyunları zaman geçirmekten ziyade zamanımızı değerlendirmek amacıyla oynarız. Oyunlar bizler için farklı anlamlar ifade eder; kimi zaman işin içine algılarımızı katarız. Oyun oynamaktan çok zevki de biz alırız bu yüzden. Haliyle, yapımcılar da bizi fazlasıyla ilgilendiriyor. Neler yaptıkları, bizlere bu deneyimleri nasıl yaşattıkları...

"EA Games" denildiğinde FIFA ve NFS; "Konami" denildiğinde MGS, Silent Hill ve PES; "Rockstar" denildiğinde ise GTA, Midnight Club ve piyasadaki "en psikopat" oyunlar gelir hep aklımıza. Eidos da buna benzer birçok ekol yaratmış olan bir firma. Her yeni yapımında beni daha fazla kendine bağlayan bir firma olmayı başarmıştır; Hitman, Tomb Raider, Thief, Commandos ve son oyunları Kane and Lynch ile. Birazdan okuyacaklarınız da Eidos'un oyun dünyasına kazandırdığı bir diğer kilometre taşı olan Deus Ex'in üçüncü oyunu hakkında...

Deus Ex'in devamının yapılıp yapılmayacağı hakkında herkesin kafasında bir soru işareti vardı. Hoş; Deus Ex 3'ün geleceğinden emindik ama oyun hakkında kesin bir çalışmanın başlayıp başlamadığı hakkında elimizde somut herhangi bir bilgi yoktu. Ve beklenen açıklama, geçen aylarda Musique Plus'a konuşan Eidos Fransa'nın Genel Direktörü Patrick Melchior'dan geldi.


İlk başta şunu belirtmeliyiz ki Deus Ex

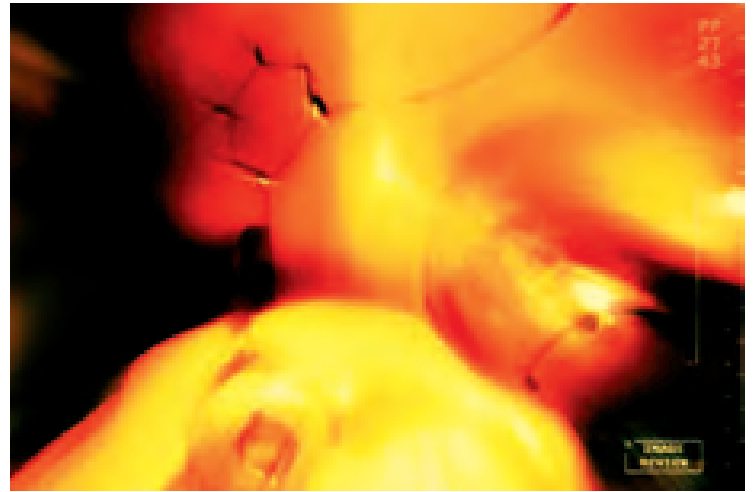
3, ilk iki oyunun yaratıcıları olan Warren Spector'ın ve Harvey Smith'in desteğini arkasına almış durumda. Bu, iyi bir haber; onlar olmazsa Deus Ex ne ifade eder ki?

Deus Ex hakkındaki merakımızı ve "Söylenti mi, değil mi?" tartışmalarını dindirecek olan trailer'ı bulmakta gecikmedik; trailer'da bir ceninin etrafında dönüyor (Acaba kimin?) ve bize Hollywood filmlerindekilere benzer bir dış ses eşlik ediyor; duyduğumuz belirli - belirsiz konuşmalar merakımızı körüklüyor.

Deus Ex 3, Crystal Dynamics Engine'i kullanacak. Bu motoru, Eidos'un diğer iki oyunu Tomb Raider: Legend ve Project: Snowblind'dan hatırlıyoruz. Oyunun PC'nin yanı sıra Xbox 360'a ve PS3'e de hazırlandığını hesaba katarsak, görsel açıdan herhangi bir problem yaşayacağımızı düşünmüyorum.

Hayali bir gelecekte geçecek olan oyunun çıkış tarihi "2009'un ilk çeyreği" olarak açıklandı. Şaşırmanın; Eidos, DE: IW ile yaptığı hatayı tekrarlamamaya kararlı. Bırakalım da 2009'da "hazır" bir Deus Ex oynayalım. Duke Nukem Forever'ı 10 senedir bekliyorsunuz yahu!

Oyun hakkında detaylı herhangi bir bilgiye rastlamak çok zor. (Bir ekran görüntüsü bulmak dahi imkansız!) Ancak elimizdeki bilgileri sizle paylaşmak istedik. Biliyoruz ki bu kesmedi sizi fakat LEVEL'i takip etmeye devam edin; yeni bilgilerle yeniden bir keşfe çıkacağız. 



ALAN WAKE

Alan; hadi anam, kalk da yerine yat...



Biliyoruz, sıkıldınız; biliyoruz, sabrınız tükenmeye başladı ama biraz daha sabretmek zorunda olduğunuzu üzülerek belirtmek zorundayız. Neden mi bahsediyoruz? Remedy'nin son şaheseri olan Alan Wake'den... Fransız bir internet sitesinde; Remedy'nin, Alan Wake'in çıkış tarihini 2009'a ertelemeyi düşündüğü yazıldı. Ancak konuyla ilgili Remedy'den resmi bir açıklama yapılmadı. Duyurulduğundan bu yana gizmini koruyan Alan Wake'in ertelenme olasılığı dahi canımızı sıkı-maya yetti. Verin kardeşim bize oyunumuzu! Adam toplayıp ofisini mi basalım?!

YAPIM Ubisoft Montreal
 DAĞITIM Ubisoft
 Tür Taktik FPS
 PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
 ÇIKIŞ TARİHİ Mart 2008
 WEB rainbowsixgame.us.ubi.com



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

Eğer dördüncü kart bir 10'lu ve beşinci kart bir altılı olursa gökkuşağının tüm renklerini elde etmenin yanında, yakaladığım Kent ile suratıma doğrultulmuş olan AK-47'nin de hakkından geleceğime inanıyorum; bugün şans benden yana!

Oyun limiti olmayan bu Texas Hold'em masasındaki kırana kırana mücadele tüm hızıyla devam ediyor, sevgili izleyenler. Hayır, bu World Series of Poker şampiyonası değil; sıradan bir turnuva ama oyunun seyri kesinlikle World Series'i aratmıyor. "Blinds" diye tabir edilen körleme bahisler yerleştirildikten sonra herkes Hole kartlarını aldı ve kimse aldığı kartların iyi veya kötü

olduğunu suratlarına yansıtmıyor. Oyuncular sırayla "bop" diyerek sıralarını geçirirken, oyunun başından beri şapkası ve güneş gözlükleriyle bir şeyler gizliyormuş izlenimi veren ve oyuncular arasında en fazla fişe sahip olan oyuncu bir kez daha, eli 25.000 Dolar artıyor. Sanıyoruz ki elindeki iki karta çok güveniyor. İki oyuncunun oyundan çekilmesine neden olan bu hareket, diğer oyuncuları etkilemiyor ve geriye kalan iki oyuncu bahsi görerek oyuna devam ediyor. Krupiyeye, üç Flop kartını önüne açarken yine, kimsenin suratında en ufak bir hareket olmuyor. Sinek sekizlisi, kupa valesi ve kupa beşlisi açılan üç kartı oluşturuyor ve yeni bir bahis sırası başlıyor. "Bir kez daha Pot'u büyütecek mi?" diye beklenilirken umulmadık bir hareketle, bu oyuna kendini adanmış ve yaşı itibarıyla diğer oyuncularından bir hayli büyük olan oyuncu tam 50.000 Dolar'lık fişi krupiyenin önüne itiyor. Şapkalı oyuncu bahsi görürken, diğer oyuncu... Evet, diğer oyuncunun da çekil-

YALNIZ BAŞINIZA OYNAMAYIN

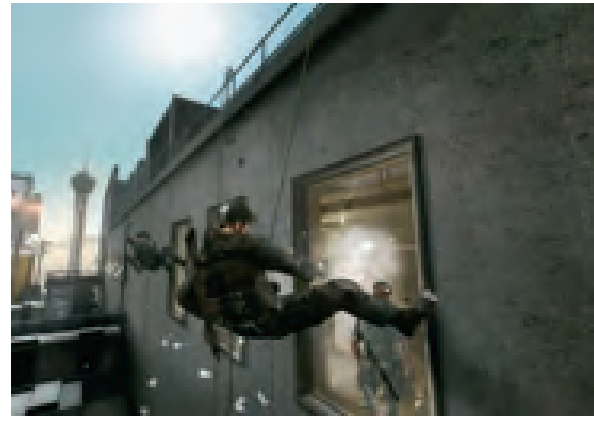
Yeni Vegas macerasının multiplayer modları da oyunun geri kalanı kadar heyecan verici. Önceki oyunun aksine tüm oyunu dört kişi yerine sadece iki kişiyle ortaklaşa oynayabileceğiz ama oyunun tüm sahneleri bu modda yer alacak. Online modlar içinse Xbox 360'a özel bir "kolay arama" sistemi geliştiriliyor ve bu sistem sayesinde daha önceden başlamış bir oyuna, balıklama dalabileceğiz.

AYDINLIK TARAF

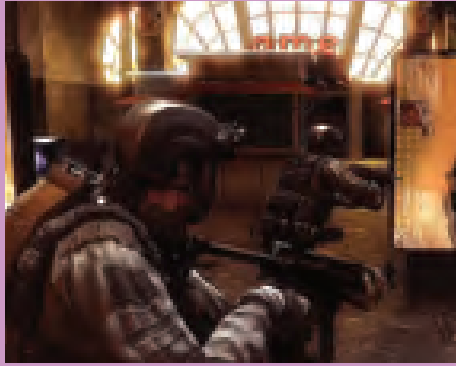
- ✓ 11 yeni silah, 11 yeni multiplayer haritası ve iki yeni multiplayer mod
- ✓ Her hareketin tecrübe puanı kazandırması ve bu puanların karakterinizi geliştirebilmek için kullanılabilmesi

KARANLIK TARAF

- ✗ Oyuna sadece "vur ve ilerle" mantığı hakim olursa oyun sıradanlaşabilir
- ✗ Önceki oyuna nazaran daha özgür bir oynanış sistemi sunulmayabilir



"AS"LAR BENDE, KEYFİM YERİNDE



Yo, hayır; karttan değil, A.C.E.S. yani Advanced Combat Enhancement and Specialization ödülleriyle bahsediyorum. Oyunda sürekli birtakım taktikler kullanmanızı ve bunlara yoğunlaşmanızı sağlayacak olan bu sistem, sizi oynayıp tarzınıza göre ödüllendirecek. Mesela, sürekli Headshot ile düşmanlarınızı öldürürseniz üç kategoriye ayrılan A.C.E.S.'in ilk bölümü açılacak ve sniper tüfeklerine ulaşabileceksiniz. Bu taktiği geliştirdiğiniz sürece de farklı silahlar açılmaya devam edecek. Aynı şekilde, diğer makineli tüfekler ve patlayıcılar da geriye kalan iki kategorinin silahlarını oluşturacak. Bir bombayla üç kişiyi avlayarak bir bomba uzmanına dönüşebilecek, makineli tüfeklerle isabetli atışlar yaparak "machine gun expert" ödülüne ulaşabileceksiniz. A.C.E.S. sisteminin oyuna büyük bir farklılık getireceği çok açık ve Vegas 2'yi sıradan bir FPS'nin çok ötesine taşıyarak taktik kullanımını ön plana çıkaracağı şimdiden ortada.

mesisi bekleniyordu ama o da tüm parasını ortaya koyarak, yani "rest çekerek" oyuna giriyor. Eğer eli, diğer oyuncuların ellerinden iyi olmazsa bu onun için oyunun sonu olacak. Oyunun Turn bölümüne ulaştığında krupiyeye, bir kart daha açıyor ve sinek valesi, kupa beşlisinin yanındaki yerini alıyor. Turn bölümünü herkes "bop" diyerek geçirirken oyunun son aşaması olan River'a geçiliyor. Krupiyeye bir kağıt daha yakıp (burn) son kartı masaya yerleştirirken, sinek onlusunu masanın kırmızı rengini siyaha dönüştürüyor ve izleyicilerin "Wow, what are the odds?!", cümlesini sarf etmelerine neden oluyor. Son bahis turunun bop'larla geçmesi düşünülüyor ama şapkalı oyuncu bu sefer tam 100.000 Dolar'ı Pot'a ekliyor. Beyaz saçlı oyuncu da bu karnavala katıldıktan ve diğer oyuncu oyundan çekildikten sonra oyuncuların kapalı iki kağıdı açılıyor ve...

"Tango sighted!" > ...yüzleri kar maskeleriyle kapalı ve kamuflaj giysileri giymiş olan birtakım silahlı adamlar, havaya ateş açarak kapıdan içeri dalyorlar. Vegas'ın en ünlü kumarhanelerinden birinde yaşanan bu aksiyonu kameraya almak ve siz izleyicilerimize iletmek -ve bolca parayı cebeye indirmek- boynumuzun borcu. Yalnız şu anda, korunaklı bir yere sığınmalıyız zira teröristler çoktan kumarhane sakinlerini rehlin almaya başladılar bile. Neyse ki yan yana dizilmiş olan slot makinelerinin arkasında kendimize güzel bir yer edindik.

Hatırlarsanız yaşadığımız bu olay, geçen yıllarda da gerçekleşmişti. Tom Clancy'nin romanlarındaki olaylar, atom parçacıklarını da (Proton ve Nötronlar) yanlarında getirerek yazılanların somutlaşmasını sağlamıştı. Tabii ki buradaki atomların 1'lerden ve 0'lardan oluşan birer Binary kodu olduğunu tahmin etmişsinizdir. Gördüğünüz gibi çok bilgili bir spikerim ve şu an kameramanım da bu bilgeliğim nedeniyle şaşkın şaşkın suratıma bakıyor. Buradaki olaylara bakacak olursak birkaç dakika içinde, Team Rainbow adındaki anti-terör ekibinin camlardan içeri dalacağını tahmin edebiliriz. Elimdeki şu jetonla, tam önümde duran bu slot makinesinde şansımı denemem için kendimi çok zor tutuyorum, sevgili izleyiciler; bu yüzden, Team Rainbow geç

kalmazsa iyi olur.

Tam olarak 39 dakika geçti ve teröristler kumarhanenin dört bir yanını ele geçirmiş durumda. Gitgide gerginleşen ortamın teröristleri huzursuzlaştırdığı rahatlıkla anlaşılabilir. Eğer Rainbow timi biraz daha gecikirse hiç de hoş olmayan görüntülerle karşılaşabilir... Bu ses de ne? Sayın izleyenler, tüm rehinelere ve teröristler kulakları sağır eden helikopter sesiyle irkildiler. Sanıyoruz ki Rainbow timi kumarhanenin yakınlıklarına iniş yaptı. Ve evet; sağ kanattaki camlar art arda patlamaya başladı ve Rainbow timi gaz bombalarını salona fırlatarak -ve rehinelere hiç sayarak içeri dalyor! Biz de hemen bulduğumuz yerden çıkıp timin yanına doğru ilerliyoruz; olayları daha yakından takip edebilmek ve tim komutanından detaylı bilgi alabilmek için...

"Alpha team, take position" > "Alpha ekibi, hemen ön kapının yanındaki yerlerinizi alın! Omega, benimle birlikte arka tarafı kollayın! Beta, acilen rehinelere dışarı çıkartın! Ve sen! Sen kimsin?" Evet ekran başındaki sevgili dostlarımız; Team Rainbow komutanının yanındaki yerimizi aldık ve bize kim olduğumuzu soruyor; kendisi adeta medyaya dil uzatıyor. Biz, işini yapmak için ter döken halkın sesiyiz, sevgili gökkuşağı komutanı! Ve size, halkımızın da merak ettiği bir sorumuz var: Farkındaysanız şu anda Rainbow Six Vegas 2'nin içindediniz. Size detaylı sorularımızı yönelmeden önce, Vegas 2'nin ne olduğundan bize bahsedebilecek misiniz? "Tabii ki! Ben de tam bu sırada, bir basın mensubu gelse de bana böyle 'anlamli' sorular yönelte diye bekliyordum; ne kadar iyi oldu! Çattık ya!" Lütfen soruyu yanıtlayın komutanım. "Peki! Vegas 2, adından da anlaşıldığı üzere bir hayli beğenilen Rainbow Six Vegas'ın devamıdır. Bir 'FPS' olarak nitelendirilen ama taktik unsurları ile sadece aksiyon öğelerine odaklanan FPS'lerden ayrılan Vegas, Vegas 2 adıyla kaldığı yerden devam ediyor. Yine Las Vegas'tayız ve yine -gördüğünüz gibi- teröristlerle

mücadele ediyoruz." Açıklamanız için teşekkürler. Biraz önce fark ettiğim önemli bir detayı sizle paylaşmak istiyorum. Adamlarınızdan bir tanesi önce bir alçıpan bölme duvarın arkasına geçti fakat çok kısa bir süre sonra kendisini daha sağlamla almak istemişçesine, beton bir duvarın arkasına sığındı. Askeriniz acaba neden ilk sığındığı duvarın arkasında kendisini güvende hissetmedi? "Medyanın gözünden gerçekten hiçbir şey kaçmıyormuş. Askerin böyle bir davranışta bulunmasının sebebi, Vegas 2'deki silahların geliştirilmiş ve bu geliştirmeye kurşunların delici etkisinin de eklenmiş olması. Artık kimse, üç santim kalınlığında olan bir duvarın arkasına geçip dünyanın tüm kötülüklerinden korunacağını düşünemeyecek." Çok mantıklı! Dikkatimi çeken bir diğer konu, askerlerinizin bir siperden diğerine hızla koşmaları oldu. Hatırlarsanız eskiden... "Evet, nine gibi hareket ediyorlardı; hatırlıyorum. Neyse ki Vegas 2'yle birlikte Sprint yani hızlı koşma özelliği de geliyor; böylelikle askerlerimiz hızla bir siperden diğerine geçebilecek." Bu eşsiz bilgiler için size çok teşekkür ediyoruz. Ve şimdi, reklamlar!

Reklam kuşağı > "Kapalı mı kamera?" Evet abi, kapattık; biz de dinlenelim biraz. "Arkadaşlar! Siz nasıl birer yaşam formusunuz?! Teröristler tüm Las Vegas'ı ele geçirdi; siz hala çatışmanın ortasında dolanıp duruyorsunuz. Bir nükleer felaket gerçekleşse, tüm dünya yok olmanın eşliğine gelse, korkarım ki siz yine yaşamaya devam edeceksiniz. Ne acayip varlıklarsınız yahu!?" Hocam işimizi yapıyoruz şurada; amma laga luga ettin. Çay var mı hacı? Dilimiz kurudu sizi beklerken. "Efendim? Siz kesinlikle delirmişsiniz. Birazdan burası mahşer alanına dönecek; siz bana hala "çay" diyorsunuz... YERE YATIN!" Kameraman, aç aç, çabuk kamerayı aç! Çatışma başladı! Teröristler, Omega takımının açığından yararlanıp yayılma ateşi açtılar. Komutanım! KOMUTANIM! "Sis bombası atsak da tabanları yağlasak" diyorum? "Hayır, bu hiçbir işe

BİR BAKIŞTA LAS VEGAS

- Amerika'nın Nevada eyaletinde bulunur.

- 500 bin kişi yaşamaktadır ve her yıl iki milyona kadar turist şehri ziyaret etmektedir.

- 1905'te kurulmuş olmasına rağmen ancak 1911'de şehir olmayı başarmıştır.

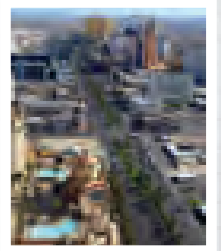
- Amerika'nın en büyük 28. kentidir.

- Bir süre "Sin City" yani "Günah Şehri" olarak adlandırılmıştır.

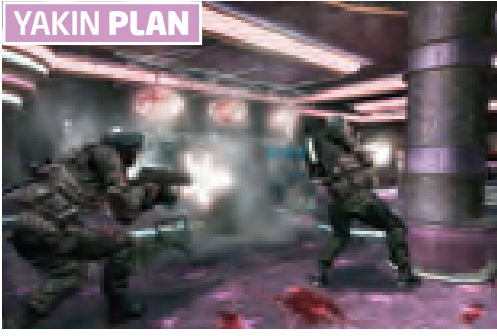
- Vegas'a gelen bazı turistler kendilerinden geçip burada yaşamaya karar vermektedirler. Bu sendroma "Vegas Fever" denilir ve sendromun Vegas'tan ayrılınca geçtiği düşünülmektedir.

- En ünlü üç Casino'su; Fremont, Golden Nugget ve Four Queens'dir.

- CNBC-e ekranlarında yayınlanan Las Vegas adındaki dizi Montecito adındaki hayali Casino'da geçmekte ama bu Casino'nun çoğu sahnesi Mandalay Bay'de çekiliyor.



YAKIN PLAN



◀ yaramaz. Teröristlerin yapay zekası Vegas 2'de çok daha gelişmiş; termal ve gece görüşüne sahip ekipmanları var. Ayrıca, kendilerini çok daha iyi koruyorlar lanet olasıcalar!" Peki, ne yapacağız? Burada oturup delik deşik olmayı mı bekleyeceğiz? "Valla arkadaşlar bende kat kat zırh var, silah var; benim keyfim yerinde. Siz düşünün ne olacağınızı." ... "Ha ha, şaka şaka! Omega takımı, şimdilik geri çekiliyoruz. Medya üyesi arkadaşları da alın ve sokağın arkasına gelin."

Of, amma koştuk ya... Şimdiki planınız nedir komutanım? Kumarhaneyi de teröristlere teslim ettiniz bakıyorum?" "Asıl ben bakıyorum da pek ukalasınız sayın medya bileşeni. Sekiz blok ötedeki kongre merkezine gidiyoruz şimdi; teröristler orayı da basmış. Kumarhaneyi de kendi kaderine terk etmek zorundayız zira birim sayımız bir hayli kısıtlı ve çatışmada yaralanan arkadaşlarımız var. Şimdi tabana kuvvet kongre merkezine koşuyoruz; hazırlanın!"

Biraz da açık havada oturalım> Hocam, 12 dakikadır aralıksız koşuyoruz; ne bitmez blokmuş bu sekiz blok... "Burası Amerika; özgürlükler ülkesi... Özgürce koşuyorsunuz işte, niye şikayet ediyorsunuz ki? Hem size söylemeye fırsatım olmadı; planlar değişti. Kongre merkezi planı iptal edildi; biz direkt tren istasyonuna gidiyoruz. Teröristlerin trenlere bomba yerleştirdiğine yönelik bir haber aldık; kongre merkeziyle de ordu ilgileniyor şu an zaten. Nasıl olsa işleri yüzlerine gözlerine bulaştıracaklar ve sonuçta orayı da biz adam edeceğiz." "Tren istasyonu ha? Peki, daha sonra neresi var? Arka sokaklar mı? Ha ha ha... "Gülme salak salak! Evet, gerçekten de teröristler bu sefer tüm şehre dağılmış durumda ve iç mekanlardan çok onları dışarıda aramamız gerekiyor. Az sonra uğrayacağımız tren istasyonuna ek olarak Vegas'ın arka sokakları, meydanları ve kulüplerinin hepsi birer savaş alanı şu an. Siz de ona göre hazırlanın; büyük bir çatışma boy gösterecek." "Tamam, hazırlanınız ama önce bir soru sormak istiyorum. Dikkat ettim de siz ve ekibiniz birbirine benzer ekipmanlar taşıyorsunuz. Ne iş? "Nasıl bir soru ki bu şimdi? "Ne iş? "miş... Neyse, açıklayayım; tamam. Vegas 2'de yepyeni bir karakter yaratıp maceraya başlıyorsunuz ve bu karakteriniz, oyunu oynayıp tarzınıza göre şekilleniyor; silahlar, zırhlar ve özellikler kazanıyor. Persistent Elite Creation adı verilen bu sistem, sadece karakterinizi değil oyunun gidişatını da etkiliyor üstelik. Ayrıca, karakterinizin gelişimi takım arkadaşlarına aynen yansıyor. Bu yüzden, hepimiz penguenler gibi birbirimize benziyoruz." Çok ilginçmiş gerçekten. Bu konu hakkında bize biraz daha bilgi verebilecek misiniz? "Açıkçası

TOM CLANCY - BİR YAZAR, BİR OYUN SEVER, BİR SPORMEN...



Asıl adı Thomas Leo Clancy Jr. olan ama kısaca Tom Clancy olarak bilinen ünlü yazar, 1947'de doğdu ve hala hayatta. Son derece gerçekçi romanlar yazması ve romanlarının savaş teması üzerine kurulmuş olması nedeniyle kısa sürede büyük bir hayran kitlesine sahip olan Clancy, isminin bilgisayar oyunlarında kullanılmasıyla sadece Amerika'yla sınırlı kalmayarak adını tüm dünyaya duyurmuş oldu. Oyunların senaryoları ve yapım aşamalarıyla en az romanları kadar ilgilendiği, onun başarısının bir göstergesi olarak kabul edilirken, Baltimore Orioles adındaki bir beysbol takımının sahiplerinden biri olması da çok yönlü kişiliğini işaret ediyor.

Clear and Present Danger adındaki romanıyla ilk basımında iki milyona yakın satarak bir rekora imza atan ünlü yazar, romanlarında Amerika'nın düşmanı olarak bazı ülkeleri (Bu ülkeler arasında Sovyetler Birliği, Çin, İran gibi ülkeler bulunmuyor.) göstermesine rağmen, Amerika'ya yapılan 11 Eylül saldırılarında İslam'ı savunarak ilginç bir çıkış yapmıştır.



LOGAN NEREYE KAYBOLDU?

Vegas 2'de yepyeni bir karakter yaratıp bu karakteri tecrübe puanlarıyla geliştirebilmek diye, önceki oyunun kahramanı olan Logan, rafa kaldırılmış durumda. Ancak, oyunun birkaç bölümünde Logan'la aynı ortamda bulunacağız.

canımı sıkıyorsunuz ve daha fazla konuşmak istemiyorum. Tek söyleyebileceğim bu konunun, şu an içinde bulunduğumuz sayfalardaki ufak bilgi kutularında daha detaylı olarak anlatıldık... YERE YATINI! Amanın! Ne oldu? Silah sesi de duymuyorum? Hey! Komutanım, sen nereye koşuyorsun öyle? Komutanım, komu... Aha! Kameraman kalk, çabuk kalk! Komutan bizi atlatmaya çalışıyor.

Koş, koş nereye kadar...> Uff! Tazi gibi koşuyormuşsunuz valla komutanım ya! Biz de fena sayılmayız ama. Eskiden paparaziydik ikimiz de. "Aferin size, süpersiniz! Tövbe tövbe..." Komutanım, son olarak bir sorumuz daha olacak ve sonra izinle ofisimize, bu haberi yayına hazırlamaya döneceğiz. Fark ettiğimiz üzere ara sahnelerde olsun, genel görüntülerde olsun, her şey bir önceki yapıma göre daha net, daha akıcı ve daha güzel. Bunun sebebi nedir? "Beni 3D uzmanı sanman gururumu okşadı ama ben sadece görevini yapmaya çalışan bir askerim. Yine de sana yardımcı olmaya çalışacağım. Biliyorsun ki gelişen grafik teknolojisiyle birlikte, artık çoğu oyun bir öncekinden daha iyi bir görselliğe sahip olabiliyor. Özellikle bu yapım, önemli bir serinin yeni üyesiye sadece grafikler üzerinde çalışmak üzere dev bir ekip kuruluyor. Eğer sen, benim üstümdeki her bir ekipmanın ayrı ayrı sallandığını görebiliyorsun, hepsinin hacmini ve kütlesini

hissedebiliyorsun bu, grafik teknolojisindeki gelişmeler ve yaratıcı ekibin konu üzerindeki hassasiyeti sayesinde. Bunun üstüne bir de yapımcı ekibin önceki oyundaki hatalarından ders alıp framerate'i sabit tutmayı başardığını eklersek, işte o zaman ne demek istediğimi belki daha iyi anlarsın, sevgili medya şarlatanı seni!" "Eee, teşekkürler. Fakat neden "şarlatan" dediniz? Neden medyaya saldırdınız? Neden işimizi yapmamıza engel oluyorsunuz? Sizi Sosyete 24/7 programına bildirirsem işte o zaman yanarsınız sayın komutanım!" "Elimdeki otomatik silahı görmezden gelerek böyle konuşuyor olman ne kadar da ilginç..." "Ehm, pardon! Bu arada bir ara poker turnuvasının olduğu masaya yanaştığınızı gördüm. Orada çok önemli bir turnuva dönüyordu ve oyun, neredeyse son ayağındaydı. Şapkalı adamın ve beyaz saçlı amcanın kurşunlara hedef olduğunu gördüm ve üzülürüm ama asıl merak ettiğim şey kapalı kartlarda neler olduğu. "Böyle bir durumda merak edilecek son konu bu olsa gerek. Sanırım, "İşte ölüm oyunu!" gibi bir başlıkla bu şanssız insanları televizyon ekranlarına taşımayı planlıyorsunuz. Sana bu fırsatı vermek istemezdim ama terörün ne berbat bir şey olduğunu dünyaya göstermen için sana izin vereceğim."

Team Rainbow'un kahraman askeri, sırtını dönüp uzaklaşırken dört tane kartı yere bıraktı. Karo ve maça valeleri komutanın sol tarafından boşluğa yuvarlanırken sağ elinden dökülen sinek yedili ve sinek dokuzlu, büyük bir kazananın olduğunu vurguluyor ama kimliğini gizli tutuyordu. Floş bulmak, bir insanı "sayılı şanslılar" arasına sokabiliyordu ama bu floşu bir terörist kurşununa kaptırmak, sadece "gerçeği" anlatıyordu; dünyanın içinde bulunduğu "umutsuz gerçeği"...

Tamam, kes yayın! Süper bir haber oldu! Eminim ki herkes ekranların başında ağlıyordu şu anda. Hey be, süper haberciyim be; benden iyisi yok! 🍀

Rainbow Six Vegas'ın tartışmasız güzelliği ikinci oyuna da aynen yansımaya gibi gözüküyor. Her türlü konuda gelişmiş gösteren oyun, daha fazla "açık alan çatışması" ve daha fazla kişiselleştirilebilir olmasıyla dikkat çekiyor.



ATLAS COĞRAFYA VE KESİF DERGİSİ

ATLAS

İLK KEZ!

- Kayıp Çerkesler
- Balkan Savaşı Manzaraları



1 12084 - FİY: 2008/100



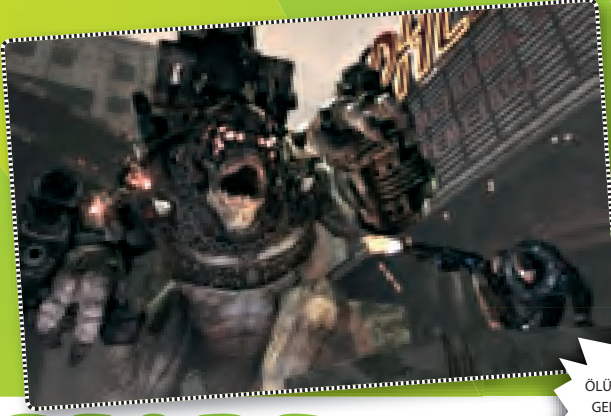
EK

Hemen abone olun

0 212 478 0 300

www.kesfetmekicinbak.com

OYUNLAR VE YEMEKLER



ÖLÜRSEM KABRİME
GELME İSTEMEM!

GEARS OF WAR



Şefimiz, bu oyunun yanında kızarmış tavuk - köfte - patates yenilmesini tavsiye ediyor

Kaslı kaslı adamlar, tere karışan kan kokusu, etraftaki canavarların çıkardığı "Heağhhağh" sesleri, insan boyutundaki silahlar, adrenalin, hız, heyecan, gerilim... İnsanın ilkel içgüdülerini açığa çıkaran Gears of War; hepimizin uyuyan, avlanarak yiyecek bulan ve çiftleşen ilkel yaratıklar olduğumuzu hatırlatıyor bize. Bu "hayatta kalma" savaşında, karnımızı acıktığımızda mantarlı fileminyon yiyecek halimiz yok elbette ki. Şöyle çatal, bıçak veya kaşığı ihtiyacımız olmaksızın yiyebileceğimiz bir yemek lazım GoW için. Ayrıca, bu yemek mutlaka etçil ürünler içermek durumunda. Evet, doğru tahmin ettiniz: Şöyle kızarmış tavuklu, kızarmış patatesli ve köfteli bir kızartma tabağından bahsediyorum. Tavuğun ve köftenin yağı patatese aroma katmış ve hepsi, bir bulamaç halinde yanınızda duruyor. "Yeminimi bozdum ulaaan! Höeeagh!" gibi haykırımlarla bir yandan öldürdüğünüz canavarlara benzemeye başlıyor, diğer yandan yağdan parıl parıl parlayan elleriniz ile klavyenizi ya da gamepad'inizi katlediyorsunuz. "Hapır", "hupur" ve de "höpür" üclüsüyle yediğiniz bu yemek, size "doymuş yağ oranı" ile geri döneceğinden oyunun en heyecanlı bölümünde göğsünüzün sol tarafında bir ağırlık hissediyorsunuz. Ağırlık, yerini derin bir ağrıya bırakıyor. Yerinizden kalkıp telefona ulaşmaya çalışıyorsunuz ancak telefon, yağlı ellerinizin arasından kayıyor ve yere düşerek parçalanıyor. Son kez "Game Over" yazılı ekrana bakıyorsunuz ve gözleriniz kararıyor. Allah rahmet eyesin! ELİF

Ç oğumuz için oyun oynamak, artık zaruri bir ihtiyaç. Hatta bazen bu ihtiyacımız, diğer temel ihtiyaçlarımızın önüne geçebilmekte. Örneğin, heyecanlı bir şekilde bir oyun oynarken karnımızın acıması bizi çok fazla etkilemiyor; normal bir birey gibi oyunu durdurup güzelce yemeğimizi yiyeceğimize oynamaya devam ediyor ve en pratik yol ile karnımızı doyurmaya çalışıyoruz. Karnımızı doyurmak için içgüdülerimizle seçtiğimiz çözüm yolları, oynadığımız oyunlara göre değişiklik gösteriyor, doğal olarak. Kısacası, kendimizi oyunlardan ibaret olan bir hayata adapte ediyoruz. Şimdi gelin, bu süreçte hangi yemeğin, hangi oyuna uygun olduğunu ve bu yemeklere kolay yoldan nasıl ulaşabileceğini görelim.

BYZANTINE



USTA! ÇEK Bİ' BOL
TEREYAĞLI İSKENDER!

Şefimiz, bu oyunun yanında İskender yenilmesini tavsiye ediyor

İstanbul'un mistik köşelerinde kadim sırları çözmeye çalıştığınız bir icon - adventure oyunu oynarken karnınız acırsa şüphesiz ki aklınıza ilk olarak İskender gelir. Böylesine ağır bir oynanış sistemine eşlik edecek öğün -haliyle- karakterli ve oturaklı bir yemek ile geçmek durumunda. Açılıyorsunuz telefonu ve bol tereyağlı, yoğurtlu bir İskender söylüyorsunuz kendinize. Siparişin yanına "ezme salata"yı ve "haydari"yi eklemeyi unutmayın lütfen. Oyunun başına oturmadan önce gidip bir de çay koyun ki kebaptan sonra cila atmaya ihmal etmemiş olun. Evet, siparişiniz geldi; güzel bir servis tepsinine koydunuz ve klavyenizi bir tarafa itip boşalan alana tepsiyi yerleştirdiniz. Şimdi, bir yandan oyunu oynayıp diğer yandan keyifle İskender'i oyuna katık edeceksiniz, öyle mi? Özürlü dilirim ama zor edersiniz İskender'in büyülu tadına kendinizi kaptırmadan, Byzantine'de iki kare ilerleyebilirsiniz "multitasking" konusunda işi bitirmişsiniz demektir. İskender'in yoğurdu, tereyağı, salçalı sosu damağınızda ve beyninizde dans ederken oyun oynatabileceğinizi mi sanıyordunuz? Siz en iyisi yemeğin üzerine bir porsiyon da "fıstıklı sarma" yiyin. Sonra demlenmiş çayınızı koyup oyuna öyle devam edin. Tatlı yediğiniz için zihniniz daha iyi çalışacak ve bu sayede, Byzantine'in "ağır" bulmacalarını kolayca çözeceksiniz. Aha! Mouse'un üzerindeki o leke de ne öyle! FARUK



HANGİ OYUNA, HANGİ İÇECEK Yİ GİDER?

Burnout - Buzlu Kola
Shemue - Bol Köpüklü Ayran
Civilization - Şekerli Türk Kahvesi

Fahrenheit - Sıcak Çikolata
Counter Strike - Rize Turist Çayı
Condemned - Alkolsüz Bira

Rocky - Çiğ Yumurta
The Sims - Limonata
Viva Pinata - Meyve Suyu

RESIDENT EVIL



ŞŞ, EV ARKADAŞIM
OLACAK İNSAN;
Bİ' KIYMA KAVUR DA
İLİŞKİMİZ İLERLESİN!



Şefimiz, bu oyunun yanında kıyma soslu spagetti yenilmesini tavsiye ediyor

Tartışmasız bir şekilde bekar evlerinin en gözde yemeği olan makarnanın, bize "Bu akşam farklı yemek yiyeceğim ulan!" dedirtmesinin ardından kendimizi kandırmak için yaptığımız yemeğe "spagetti" denir. Resident Evil'in zaman zaman yavaşlayıp, zaman zaman hızlanan bir oyun olmasından dolayı, yanına gidebilecek en uygun yemek; kıyma soslu, bir tabak dolusu spagetti olsa gerek. Resident Evil'i gündüz vakti oynayacak haliniz yok; e, herkes gecenin köründe dışarıdan yemek söylemek gibi bir lükse de sahip olmayabilir. O yüzden mutfak dolabında kalan son paket makarnayı ev arkadaşınız "yordamıyla" kaynatıyor ve sabahleyin menemen yaptığınız tavanın üzerinde yıllardır dolapta sakladığınız leş gibi kıymayı kavuruyorsunuz. Ne oldu? Kötü koktu, değil mi? Hah! İşte şimdi, Resident Evil'daki karakterlerin nasıl leş ortamlarda gezdiklerini anladınız. "Gerçekçi oyun tecrübesi" diye buna derim ben! Şimdi doldurun tabağa yemeğinizi, geçin Resident Evil'in karşısına ve bir yandan oynayıp, bir yandan yemeğinizi yemeye başlayın. Ve işte, köşeden üzerinize zıplayan zombinin etkisiyle bir tabak "kıyma soslu spagetti"yi yerlere döktünüz, değil mi? Rezalet! Şimdi işin yoksa bir de yeri temizle! FARUK



DANCE DANCE REVOLUTION UNIVERSE 2

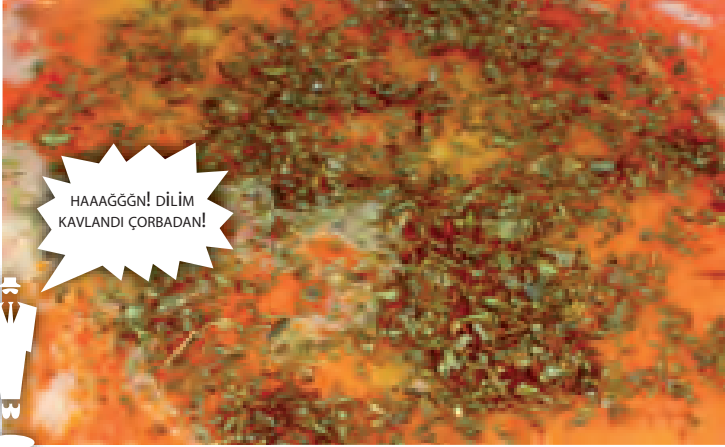


SALATAYLA KARIN MI
DOYAR YA?!

Şefimiz, bu oyunun yanında çoban salata yenilmesini tavsiye ediyor

İnsanlar fazla hareket etmeye, daha modern bir şekilde ifade etmek gerekirse spor yapmaya başlayınca, yedikleri her lokma onlara rahatsızlık vermeye başlar. Lokma değil, su içmek bile insanı paranoyaklığa yöneltir. Bu yüzden Dance Dance Revolution Universe 2, insan sağlığı açısından riskli bir oyundur; oyunu oynamaya başladıktan sonra anoreksi belirtileri baş gösterir. "Hop - bir - ki - üç!" şeklinde dans figürlerine kendisini kaptıran bünye, acıkır acıkamaz büyük bir sıkıntıya girer. "O kadar dans ettim, terledim; bu saatten sonra nasıl yemek yerim?! Tüm emeklerim boşa mı gitsin?!" gibi paradokslarla karşı karşıya kalan oyuncu kişilik, çözümü salata yemekte bulur. Nitekim salata yiyerek kilo almayacak, böylelikle her gün bu oyunu oynayarak ileride, gazetelerle "Oyun oynadım, zayıfladım" gibi demeçler verebilecektir. Oyun durdurulur, dolaptaki çürümeye yüz tutmuş domatesler, salatalıklar bir kaba doğranır ve tuz, sıvı yağ ve kekik ile salata hazırlama işlemi son bulur. Oyun tekrar başlatılır ve her üç figürde bir, lokma salata yenir. Lakin bir süre sonra salatanın da, Dance Dance Revolution 2'nin de karın durmadığının farkına varılır. Oyunu durdurmaya bile tenezzül edilmez. Büyük bir hışımla mutfaka koşulur ve üç gün önceden kalan, birer kaya kıvamına gelmiş olan kıymalı börek dilimleri, "lök, lök" efektiyle mideye indirilir. Hepimize afiyet olsun! ELİF

LEISURE SUIT LARRY



HAAĞĞĞN! DİLİM
KAVLANDI ÇORBADAN!

Şefimiz, bu oyunun yanında çorba içilmesini tavsiye ediyor

Larry gibi hormonal dengeyle oynayan bir oyun oynarken hiç risk almaya gerek yok; Larry oynarken karnınız acıktıysa verin kendinizi çorbaya! Oyun sıcak, çorba sıcak; oh mis! Oyundan kopmamak için çorbanızı terchen fincana koyun. Olmazsa, küçük bir kase de işinizi görür. Çorbanızı alıp oyunun başına dönün ve bir yandan çorbanızı yudumlarcken diğer yandan fıstıkları tavlamaaya çalışın. Hayat güzel! Ama ne oldu, salyanız çorbayla birlikte klavyeye aktı, değil mi? O kadar derin bir şekilde bakarsanız ekrana, akar tabii ki! Sıcak çorbayı bir anda içmeye çalışınca dilinizi de yaktınız! Hayat zor! Saniyeler içinde değişen vücut kimyanıza bir de kararsız hormonal dengeniz eklenince alnınızdaki bir damla terle kendinizi banyoya attınız. En iyisi, elinizi - yüzünüzü bir yıkayın, açılırsınız. Sonra da balkona çıkıp temiz hava almanızı öneririm. Oyunun başına hiç dönmeyin; çorbanızı balkonda içip oyunun da bilgisayarınızdan silin! Çorba gibisi var mı be! Oh! FARUK



ŞU ADAMI DA
GEÇEYİM; GELİYORUM!

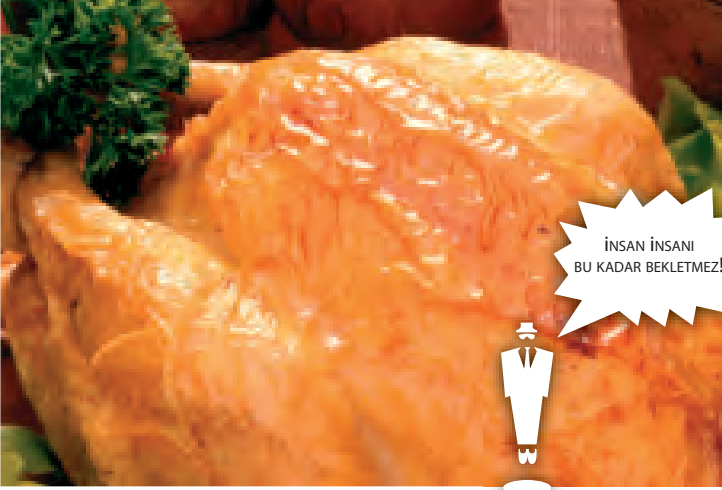
TEKKEN



Şefimiz, bu oyunun yanında tost yenilmesini tavsiye ediyor

İnsanoğlu, tarih boyunca hayatta kalmak için avlanmıştır. İlk çağlarda, dımdızlak ortalarda dolaşan insanoğlu, geyik ve yabandomuzu gibi büyükbaş hayvanlarla karnını doyurmuş ve bir anlamda hayata, -özellikle de çevrede bulaşacak başka bir canlı olmadığından, dinozorlara- meydan okumuştur. Bu bağlamda, insanoğlunun büyük bir sınav verdiğini söyleyebiliriz. Ancak yapılan arkeolojik kazılar göstermektedir ki aynı çağlarda; gizli gizli, bir köşeye sinmiş bir halde, tost makinesiyle çift kaşarlı tost yapan ve bu şekilde karnını doyuran birtakım aciz insanlar da yaşamışlardır. Savaş aletlerini, yani onurlarını bir kenara bırakan bu insanlar, ironik bir şekilde kendilerinden sonraki nesillere ışık tutmuşlardır ve ne acıdır ki sonraki nesillerin yemek kültürü, bu aciz insanların eylemleri ile şekillenmiştir. İnsanoğlunun oyun oynarken tost yeme alışkanlığı da bu kültürün bir uzantısıdır. Ne var ki insanlar, oyun oynarlarken, oynadıkları oyundan maksimum verim alabilmek adına yemek işini erteledikçe ertelerler. Bu sırada kendilerini yemeğe davet eden annelerini de büyük bir hünere, "Anne yeeeee, bi' el daha yeeaaa!" diyerek savuştururlar. Devreye giren babaların uyguladıkları şiddet de çare olmaz; insan, oyun oynamaya devam eder. Bu noktada tost, tamamlayıcı bir işlev görür; insan, oyun oynarken hem yemek yer, hem de dayak. Yine ironiktir ki yapılan bir araştırma, insanların en çok Tekken oynarlarken tost yediklerini göstermektedir. Zira hızlı bir oyun oynarken hızlı bir şekilde hareket etmek ve karnı doyurmak gerekir. Aksi halde dayakla karnı falan doymaz. Tam bu noktada ünlü bir şairimizin (?) lafı kulaklarımızda çınlar: "Tost buldun mu ye, dayak buldun mu kaç!" FIRAT

CHESSMASTER 9000



Şefimiz, bu oyunun yanında kaburga dolması yenilmesini tavsiye ediyor

Eselden, satranç oyunları oynarken "Bu bilgisayar da ne salak; iki saattir bir hamle yapamadı" diye köpürürdük. Halbuki bu salaklık değil, düpedüz hinliktir. "Karşı tarafı bekleterek yıldırma, konsantrasyonunu bozma, hayattan soğutma ve akabinde intihara sürükleme" taktiğidir bu. Tabii ki o yıllarda bunu kestirmemiz mümkün değildi ancak şimdi akıllandık; hiç olmadığımız kadar güçlüyüz! İntikam ateşiyle açtığımız bir adet Chessmaster 9000 ve en yakındaki cıfcaflı kebabçıdan sipariş ettiğimiz kaburga dolmamız ile savaşa hazırız. İlk hamlemizi yaptıktan sonra bilgisayarın bizi kaç dakika bekleteceği umurumuzda bile değil; hatta "Biraz uzun süre beklete de kaburganın sol lobunu elimle ayıklayıp mideye indirsem" diyoruz kendi kendimize. Ama o da ne?! Sadece iki dakikada hamlesini yapıyor bilgisayar. "Neyse, şimdi beş saate anca oynar" diyerek ikinci hamlemizi yapıp yemeğe geri dönüyoruz. İç pilav elle yenilince ne güzel oluyormuş yahu! Bir anda ekranda mavi bir pencere beliriyor ve içinde kocaman puntolarla şöyle yazıyor: "Bize de versene biraz, şerefsiz!" Ve işte, bizi yıllarca ekran başında bekleten ve hoşafa döndüren yapay zeka, kaburga dolmasına yenik düşüyor sevgili okurlar. Yemeğin birazını ekrana sürüyor ve bir daha böyle terbiyesizlikler yapmaması için Chessmaster'dan söz alıyoruz. ELİF



PRO EVOLUTION SOCCER

BU YIL NE PIZZA
YAPTI HAFIZ?!



Şefimiz, bu oyunun yanında pizza yenilmesini tavsiye ediyor

Bir futbol maçı izlerken ya da bir futbol oyunu oynarken yenilmesi zorunlu olan bir yiyecek varsa o da pizzadır. Zira bir şekilde, futbol ile pizzanın adı çıkmıştır. Ama bu durumdan rahatsız olduğumuzu söyleyemeyiz; pizza bizim canımızdır, kanımızdır; aslandır, kaplandır. Haliyle, Pro Evolution Soccer oynarken de kendisinin kaşarından, mısırından, zeytininden ve "hayvan kenar"ından (köşelerinin içleri kaşarla dolu olan bir pizza çeşidi) yararlanırsınız. Peki ama neden? Neden bir Need for Speed, bir GTA ya da bir Flight Simulator değil de PES? NEDEN? Bağırmanın (?), açıklıyorum: PES ile pizzanın iyi gitmesinin tek nedeni, "tekrar"lar sevgili okurlar. Nasıl mı? Pizza yemek, meşakkatli bir iştir. Aynı kumru yemek gibi... Dilimi diğer dilimlerden ayırmaya çalışırken canınız çıkar; ellerinize kaşar bulaşır. Dilimi ısırırken de sosisler / sucuklar patır patır üstünüze düşer; leke yapar; kara basma, iz olur. Kısacası sevgili okurlar, The Fly solda sıfır kalır; sizi o halde gören bu diyardan kaçır, gider ve yalnızlığa mahkum olursunuz. Pizza yemek; emek ister, zaman ister, fedakarlık ister. İşte bu noktada PES'in "tekrar"ları devreye girer. Düşünün ki 90. dakikada, 2 - 0 yenik durumdayken Ronaldo, Volkanı avlamış ve topu kalenin içinden almış, kolunun altına koymuş, orta yuvarlağa doğru "Hımpf" efektiyle koşuyor; işte tam bu sırada, arkadaşınızın bloğunu aşır kutuya uzanarak bir dilim pizza alabilir ve dilimi, ağzınızı bir zombi gibi "Hağım" diye açarak mideye indirebilirsiniz. Elbette ki örnekleri çoğaltmak mümkün ama şimdilik idare edin; işim var. FIRAT



SUDDEN STRIKE 3: ARMS FOR VICTORY

Normandiya'dan Iwo Jima'ya kadar uzanan, "zor" bir belgesel



Bu kadar çok askere sahip olduğunuz için sevinmeyin zira askerlerin yoğun ateş altındaki ömürleri, takriben 10 saniye.

Company of Heroes'un etkilerini üzerimden atamamıştım ki bir baktım; Sudden Strike 3 önümde. "Aaa, bu şey değil mi; gerçek İkinci Dünya Savaşı senaryolarını oynadığımız, kaynak toplama ve bina yapma gibi vazifelerden muaf tutulduğumuz, sadece savaşığımız strateji oyunu?" diye sordum boşluğa. Boşluk, hiç oralı olmayarak bana yanıt vermedi. Ben de Fırat'a telefon açtım; "Fırat" dedim, "Sudden Strike 3'ü yazmamı istemişsin. Hem de tam yedi sayfa... Beni hiç mi sevmiyorsun?". Fırat'tan yanıt gelmedi zira henüz telefonunu açmamış; ben, o anın verdiği heyecanla kendi kendime konuşuyordum. Telefonu açtığımda bu cümleleri tekrarlamak için harekete geçtim ama başarılı olamadım. Onun yerine "N'aber?" diye anlamsız bir soru çıktı ağızımdan. "Hafız, ben de seni arayacaktım; SS3 verdim sana. Bugün oyna, yarına bitir, sonraki güne yaz, bir sonraki gün de teslim et. Tamam mı aslanım?" diye yanıt verdi Fırat. Oysaki ben onun sıhhatinin yerinde olup olmadığını, hayatının nasıl gittiğini ve bugünlerde neler yaptığını merak etmiştim.

Aradan birkaç gün geçti ve →



"SEN OYUNU AÇ; BEN GELİYORUM"

Oyunu bir süre tek başınıza oynadıktan sonra ister istemez kendinize daha "kolay" rakipler arayacaksınız. Sizin gibi düşünen insanlar... Bunun için GameSpy servisini kullanabilir ya da herhangi bir sunucuya bağlanabilirsiniz. Multiplayer lobisine geldikten sonra; Almanya, Sovyetler Birliği, Amerika, İngiltere veya Japonya taraflarından birini seçerek oyuna başlayacaksınız. Savaşta ise yok edilecek bir bina ya da ele geçirilecek bir toprak parçası olmadığından bir Capture the Flag müsabakası yer alıyor; askerlerinizi yanlarına yönlendirip bir süre bekletince ele geçireceğiniz bayraklar, size "destek birlik" olarak geri dönecek. Bayrağı ve birliği kalmayan oyuncunun elendiği multiplayer oyunlar, SS3'ün en eğlenceli kısmı.



REHBER

Bu oyunda başarılı olmak zor zanaat çünkü bölüm başlarında verilen askerleriniz, birkaç dakika içinde ölüyor. Ama paniklemeyin; derin bir nefes alın, askerlerinizi güvenli bir bölgeye çekin ve dört sayfa boyunca devam eden bu rehberle göz atın. Her bölümde ne yapmanız ve hangi askerleri nereye taşımanız gerektiği detaylı bir biçimde anlatıldı. Büyük emek döküldü bu rehberle; emeğe saygı gösterelim, konuyla ilgimiz yoksa bile rehberi okuyalım ve yazarları sevindirelim.

ALLIED CAMPAIGN IN EUROPE

Konu: Normandiya Çıkarması'nda, ittifak güçlerinin Alman Ordusu'na karşı verdiği mücadele



Sol alt kısımdaki haritayı gözeterek; doğuda ikinci birliğin, batıda ise 10. ve dördüncü birliklerin karadan saldırısında rol oynuyoruz. 10. ve dördüncü birlikler tek bir birlikmiş gibi hareket ettirilebildikleri için onları "birinci grup", ikinci birliği de "ikinci grup" olarak adlandırabiliriz. Elimizde birbirinden bağımsız hareket etmesi gereken iki grup asker olduğu için de bu bölümde işimiz biraz daha zor. (Bir grubu bırakınca diğer taraf bozguna uğrayabiliyor.)

İlk önce, doğudan hareket ederek birinci grubu ileriye taşımaya çalışacağız. Bu grubun görevi, Airfield (havaalanı) ve Railroad Junctions (demiryolları kesişim yerleri) bölgelerini ele geçirmek. Havaalanını ele geçirmek çok kolay; sadece havaalanına bol bol asker yollayın. Airfield'ı ele geçirdikten sonra takviye birliklere kavuşacaksınız ve elinizdeki askerler öldükleri zaman oyunu kapatmanız gerekmeyecek. Demiryollarını ele geçirmek çok daha zor. Yolda sizi, siper kazıp sinsi sinsi bekleyen askerler ve birçok tank karşılayacak. Yanınıza en az beş tank ve 40'a yakın asker olarak yavaşça hedef olarak gösterilen bölgeye ilerlemeye bakın ve tanklarınızın zarar gördüğünde geri çekilin; tanklar olmadan o bölgeyi ele geçiremezsiniz.

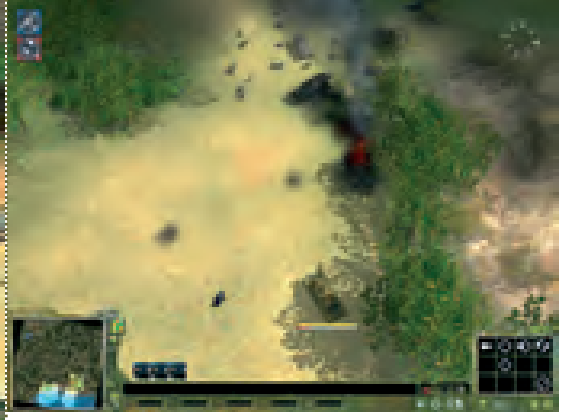
Batıda bekleyen ikinci grubun görevi mühimmat depolarını ele geçirmek. İkinci grubu karşılayacak olan ilk can sıkıcı şey ise saha topları (Field Gun). Tankların bir numaralı düşmanı olan bu silahlar düşman askerleri tarafından kontrol edildikleri için, bu askerleri indirmek hem silahlı etkisiz hale getiriyor, hem de silahı sizin kullanmanıza olanak tanıyor. Dolayısıyla ilk önce bu Field Gun'ları yok edin ve hemen ardından askerlerinizi hareket ettirmeksizin bekletmeye başlayın. Beş ila 10 dakika arasında takviye tanklar gelecek. Bu tanklar ile yaya askerlerin düşmanı olan Pillbox'ların dikkatlerini dağıtabilirsiniz. Askerlerinizi Pillbox'lara yöneltilip içlerindeki düşmanları yok ettikten sonra sıra geliyor düşman tanklarıyla karşılaşmaya. Bu tanklar, Pillbox'ların hemen doğusundaki yolda karşınızda çıkıyor. Onlara karşı dikkatli olmalı ve elinizdeki tankları / saha toplarını çok iyi kullanmalısınız. Yavaşça ve dikkatlice ilerleyerek ilk mühimmat deposunu ele geçirin ve buradaki savunma hattına dikkat edin; sizi bekleyen bir dolu Alman askeri var. →



☞ yolum yine Fırat'a düştü. "Fırat" dedim, telefonu açtı, "Bu oyun gözlerimi bozdu; zaten bir tanesi görmüyor, diğerini de kaybetmek istemiyorum" diye çıktım. Tam o sırada telefonum çaldı; Fırat arıyordu. Meğerse(m) onu aramamışım bile. "Hafız, yazı ne alemde? Baskı hissediyor musun üstünde? Eğer öyleyse yazıyı başkasına vereyim; ne dersin?" diye sordu. Tam o sırada saatin alarmı çaldı ve uyandım. Meğerse uykumda konuşuyordum, kendi kendime.

Aradan birkaç gün daha geçti. Bu kez çok fena grip oldum. Fırat'ı aradım, "Ben çok hastayım; lütfen anlayış göster. Geceleri ateşim çıkıyor; rüyamda sürekli Almanlar'la savaşıyor, tankları

bir oraya bir buraya götürüyor ve çılgın stratejiler kuruyorum. Korkarım ki yavaş yavaş gidiyorum ben bu diyardan." dedim. Cümlemi noktalandırmamla kapının çalması bir oldu. Açtım; karşımda Fırat... Bana "Hafız, sen yazıyı yollamayacaksın, anladım; o yüzden elden almaya geldim. Şimdi bana zorluk çıkarmadan bilgisayarın yerini göster, ilgili klasörün ismini ver ve sakın yanlış bir hareket yapma" dediğini hatırlıyorum. Bir sonraki karede, gecenin döndünde, yoğun bir baş ağrısı çektığım görülüyor; bakın, tam bu karede. Meğerse bir kabusun tam ortasında



kalmışım; beynim garip düşünceler üretmeye başlamış. İlginç...

Olayların üst üste gelmesi elbette ki tesadüf değildi; ortada incelenmesi gereken bir oyun ve bitirilmesi gereken bir dolu sayfa vardı. Giydim hücum yeşilimi, koydum dolu şarjörleri ceplerime, atladım tankıma ve bıraktım kendimi maceranın akışına. Uzun ve bir o kadar da zor bir maceraya...

FORUMLARDAN ALINTILAR

LEVEL'in Sudden Strike 3 için ne dediği ortada; peki ya oyuncular... (Aşağıdaki yorumlar, SS3 Forumları'ndan derlenmiştir.)

- "Demo'da yer alan; gemileri yönlendirme, uçakları direkt kontrol etme, çeşitli noktaları tutarak ve depoları ele geçirerek sürekli olarak takviye birliğine sahip olma gibi özellikler neden oyunun son halinde yok? Bunları çok merak ediyorum." (morgoth)

- "10 gün boyunca oynadıktan sonra bu oyunun bayağı eğlenceli olduğuna karar verdim. Şu ana kadar Amerika görevini ve Alman görevinin yarısını tamamladım ve az sonra eklenti haritaya geçeceğim. Bazı haritalar diğerlerinden daha iyi bana kalırsa ama "harita yaratma editörü" yayınlandıktan sonra herkes kendi zevkine göre haritalar yaratabileceği için bu sorun ortadan kalkacak." (rtinat)

- "Multiplayer benim için çok büyük bir hayal kırıklığı oldu. Özellikle serinin diğer oyunları ve modları ile karşılaştırınca... Geliştirilmediği sürece bu oyunu ancak bir hafta daha oynayabilirim. Her 4'e 4 karşılaşmada oyun kapanıyor ve kendimi masüstünde buluyorum. (3'e 3'te sorun yok.) Ve çoğu harita beş para etmez." (sop_ie)

- "Oyunun %70'ini satın aldığım izlenimine kapıldım. SS3'ün orijinalinden önce eklenti paketleriyle konuşulan ilk oyun olmasına şaşırıyorum. Yapımcıların kendilerine iletilen her türlü soruna yanıtı, "Bir sonraki yamayla, bir sonraki eklenti paketiyle düzelecek" şeklinde oluyor. Bu gerçekten de çok garip. Fireglow, NEXT7 motoruyla uğraştığı için içeriği bir sonraki bahara bırakmış olacak ki böylesine boş bir oyunla karşı karşıyayız." (gladiator667)

alternatif



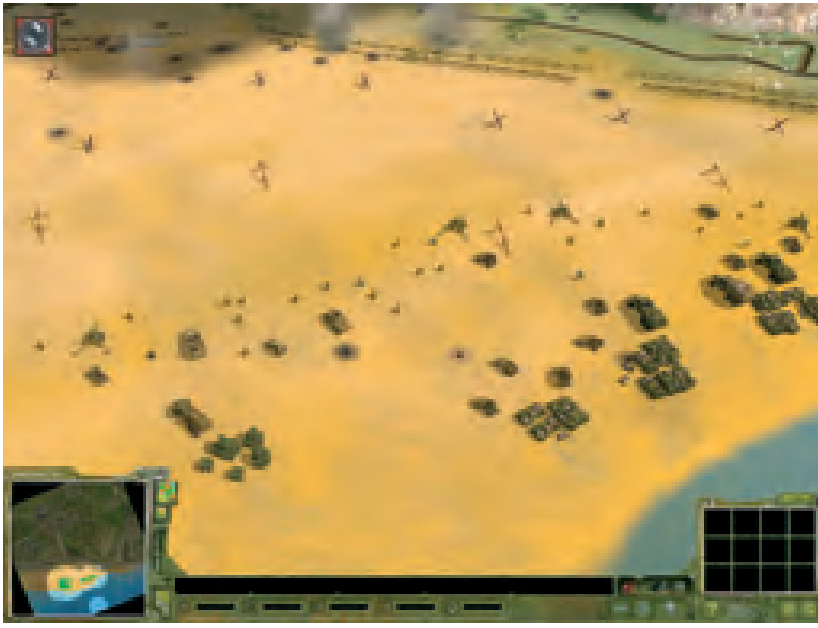
COH: OPPOSING FRONTS

CoH: OF, her anlamda SS3'ten katbekat daha iyi olan bir strateji oyunu. SS3 gibi İkinci Dünya Savaşı'nı konu alan CoH, belki SS3'teki gibi büyük savaşlarda rol almanıza olanak tanımıyor ama ortaya çok daha iyi bir iş çıkarıyor.

Nereden, nereye...> Olaya neden bu şekilde yaklaştım, açıklayayım: Fark ettiyseniz, bu ay oyun çıkmadı sevgili okurlar. Evet; basbayağı oyun çıkmadı ve hem PC, hem de konsol piyasası oyunsuz kaldı. Kasım ayında 100 tane oyunun piyasaya sürülmüş olmasından ötürü, oyuncular hallerinden memnunlar elbette ki fakat bizler, her ay bir adet dergi üretmeliyiz. Dolayısıyla, "Aralık sayısında bir sürü oyun tanıttık yahu! Bu ay da idare edin işte, bir şey yazamadık, ehe" diyecek konumda değiliz. Bu "oyun yokluğu"nun başrol oyuncusu olan SS3 ise bir şeyleri başarma çabasıyla yola çıkmış, yarı yolda tıkanmış ve yolun sonunu getirmek için çaba sarf etmemiş olan bir yapım. Önceki oyunlardan pek fazla farkı olmayan ve kaotik bir oyun olan SS3, gerçek strateji fa-



Bu bölümde bir fabrikayı korumaya çalışıyor ama bölüme 1 - 0 yenik başlıyorsunuz zira hem tanklarınızın yakıtları az, hem de düşman kuvvetleri kısa süre içinde fabrikaya ulaşıyor.



natiklerinin veya İkinci Dünya Savaşı meraklılarının ilgilerini çekecektir; geriye kalanları ise C&C lobisinde bekliyor olacağım.

Toplamda beş adet senaryoya sahip olan, kısa ömürlüymüş gibi gözükse ama bir hayli uzun süren bir oyun SS3. Belirli bir senaryo yok, kahraman yok, diyalog yok; sadece gerçekler var. Iwo Jima savaşını ele alalım; oyundaki beş senaryodan iki tanesi bu adayı konu alıyor. Bir bölümde Iwo Jima'ya saldıran Amerikalılar'ı, diğer bölümde ise savunma yapan Japonlar'ı kontrol ediyorsunuz. Amerikan güçleri, büyük bir filoyla adayı kuşatma altına alıyor ve Japonlar, tüm güçleriyle onlara karşı koyuyorlar. Amerika senaryosunu oynarken, sürekli olarak dev savaş gemilerinden askerler indiriliyor. Bu savaş gemileri, aynı zamanda toplarıyla adayı bombardımana tutuyor. (Adayı yine sürekli olarak bombalayan uçakları da unutmamak lazım.) Bina kurmak, kaynak toplamak gibi özellikler bu oyunda yer almadığı için elinizdeki askerleri son derece dikkatli bir şekilde kullanarak adayı ele geçirmeniz gerekiyor. Japonlar'ın savunma hattı bir hayli iyi olduğundan dikkatsizce hareket ettiğiniz an tüm ordunuz yok olup gidebiliyor.

Kulağınıza hoş geldi mi, bilemiyorum ama durum pek de iç açıcı sayılmaz. Gerçekçi ve büyük ölçekli bir savaşta rol almak, savaş kazanabilmek için her hareketi önceden planlamak ve birlik üretmek için didişmek belki eğlenceli gözüküyor olabilir ama işin rengi "biraz" farklı.



Yol yakinken geri dönelim> Sıkıntının kaynağının ne olduğuna gelmeden önce biraz daha oyundan bahsedelim: "Fazlasıyla gerçek zamanlı" bir strateji oyunu SS3. Tanklara, farklı tipteki askerlere, uçaklara, gemilere, jiplere ve savaş ortamında görülebilecek her türlü birliğe sahibiz.

Piyadeler hafif makineli, makineli, tüfek ve tetikçi tüfeği taşıyabiliyorlar. Bu askerlerin kullanım şekilleri oldukça farklı. Hafif makineli piyadeler savaş alanında atik davranabiliyorlar ama silahları pek güçlü değil. Makineli tüfek taşıyanlar, hafif makineli kardeşlerine göre daha ağır hareket ediyorlar fakat silahları daha güçlü. Tüfek taşıyan askerler uzun menzilde de başarılı olabilirken tetikçiler, iyi konumlandırıldıkları zaman tüm düşman askerlerini tek atışta indirebiliyorlar. ➔

TANKLAR ÜZERİNE SÖYLEŞİ



Şahane bir tankınız var. Tam şu köşede duruyor... Yanına bir tane daha koyuyorsunuz. Ardından bir tane daha, bir tane daha... Ve kallavi bir birliğe kavuşuyorsunuz. Peki bu tankları nasıl kullanmalı ve kullanırken nelere dikkat etmeli?

Öncelikle, tankların altlarında yer alan beş farklı renkteki çizginin ne anlama geldiğine değinelim: Yeşil renkteki çizgi, tankınızın "zırh" oranını gösteriyor. Zırh, %50 ile %33 arasına geldiğinde bu çizgi sarıya, %33'ün altına düştüğünde ise kırmızıya dönüşüyor. Turuncu renkteki bar, yakıt seviyesini belirtiyor. Bu barın kısalması, benzininizin bittiği anlamına geliyor. Bu durumda hemen bir yakıt kamyonu tedarik etmeniz gerekiyor. Kırmızı ile pembe arasındaki garip renkli çizgi, tankın tecrübe seviyesini gösteriyor. Savaşlarda bolca düşman öldüren tanklar, seviye atlayıp güçleniyor. Alt alta yer alan sarı çizgiler ise tankın cephanesini ifade ediyor.

Güzel düşünülmüş, değil mi? Gerçekten de orijinal bir fikir olarak bu özellik, işleyişte yine yumruğu suratının ortasına yiyor; tecrübe ya da yakıt seviyesine bakılmaksızın tankınız öteki dünyayı boyluyor. Yani CoH'da olduğu gibi, "Panther" tanklarınızı oyunun başından sonuna dek koruyamıyorsunuz.

CRIMEA

Konu: Sovyet Ordusu, Kerch şehrinde yer alan Alman karargahını ele geçirmeye çalışıyor



Bu bölümde de bir önceki bölümde olduğu gibi iki gruba sahip olacağız. 18A Birliği, bölümün hemen başında karaya bırakılacak ve bir süre sonra 56A Birliği savaşta yerini alacak. Dört bölgeyi ele geçirmemiz gereken Crimea bölümünde, ilk önce Landing, ardından Warehouse (cephane ve yakıt için), sonra Gun Positions ve son olarak da Alman karargahını ele geçirmemiz gerekiyor.

18A Birliği savaş alanındaki yerini aldıktan sonra hemen çatışmaya başlayacak ve bu çatışmanın ardından iki yoldan birini takip edebilirsiniz: Gun Positions'a gitmek veya Landing'i ele geçirmek. Bu noktada yapmamız gereken, Landing'i ele geçirmek. Tüm askerlerinizi Landing hedef noktasına yönlendirmeden önce durup düşünmeniz gerekiyor; eğer oyunu "normal" zorluk seviyesinde oynuyorsanız, 56A Birliği'ni beklemelisiniz ve ancak bu birlik geldikten sonra Landing'e saldırmalısınız. "Easy" seviyesinde ise Landing'i almak için 18A Birliği yeterli oluyor. Landing'i ele geçirdikten sonra bir önceki bölümde olduğu gibi takviye birliklere kavuşacaksınız. Şimdi Warehouse'u ele geçirmek gerekiyor ama bu bölgeyi almak hiç de kolay değil. Tüm askerlerinizi Warehouse'a yönlendirmek yerine askerlerinizin bir kısmını, Gun Positions'a almak için kumsalda bekletebilirsiniz. Şimdi tanklarınızı önden götürerek Warehouse'a ulaşmak için batıya doğru hareket edin. Fazla kuzeye gitmemeye bakın zira AT Track'ler, tanklar ve bir dolu Alman askeri üzerinize çullanmak için fırsat kolluyor. Bunu zaten yapacaklar ama siz fazla açılmamaya dikkat edin. Eğer tanklarınızı kaybederseniz geriye çekilmeyin; bu bölümde yeni bir birlik kurmak pek zor değil. Amacınız Warehouse'un yolunu açmak ve nihayetinde bu bölgeye ulaşmak olsun.

Warehouse'u ele geçirdikten sonra -eğer kaldıysa- elinizdeki askerleri alıp kumsalda beklettiğiniz askerlerle birlikte Gun Positions bölgesine doğru yol alın. Gun Positions yolunda da sıkı bir mücadele sizi bekliyor olacak. Bu yüzden sizi neyin beklediğini görmek için hiç çekinmeden Spy Plane'lerinizi kullanabilirsiniz. Gun Positions'a vardığınızda "Bomber" uçağını kullanarak Alman silahlarını yok edin ama tüm Bomber'larınızı harcamayın.

İşin en zor kısmı, Alman karargahını ele geçirmek. Haritanın bir ucunda yer alan karargaha ulaşmak için neredeyse tüm Alman Ordusu'yla karşılaşacaksınız. Fazla dağılmadan, askerlerinizi birbirlerinden uzak tutarak kendinize bir yol çizin ve yavaş yavaş ilerleyin. (Ben en kuzeye gidip oradan düz bir hat çizmeyi denedim; fena olmadı.) Karargaha yaklaştığınızda yoğun bir savunmayla karşılaşacaksınız. Bu noktada, Bomber'ları kullanarak işleri kolaylaştırabilirsiniz. Ordunuz zaman zaman dağılmanın eşğine gelebilir ama endişelenmeyin ve takviye birliklerle karargaha ele geçirin.

GERMAN CAMPAIGN

Konu: Almanlar, ellerinde bulunan fabrikayı ittifak kuvvetlerinin saldırılarından korumaya çalışıyorlar

Birliklerimizin haritanın güneybatı tarafında oyuna başladığı ve kuzeydoğu tarafındaki fabrikayı korumaya çalıştığımız bu görevde, tek tesellimiz tek bir noktayı ele geçirmeye çalışacak olmamız. Bunun dışında, ➔



Tankları bir kez yakıtla doldurduktan sonra yakıt kamyonlarını geri çekin; kamyonlar savaşın ortasında kalmamasın.

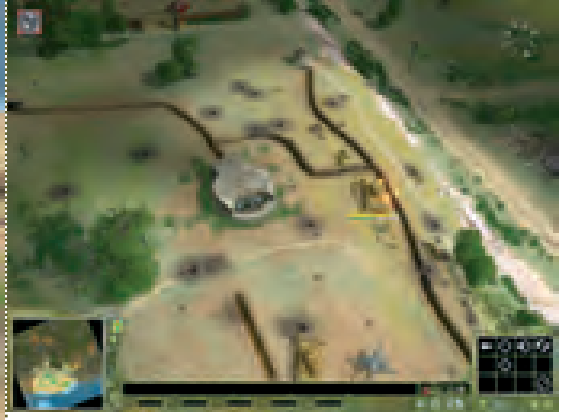
⇒ Etkili bir şekilde silah kullanan diğer üç piyade sınıfından biri olan Alev Püskürtücü taşıyan askerler, özellikle siperlerinde kendilerini tüm düşman ateşinden korunaklı gören askerlere karşı bir numara. Menzilleri bir hayli kısa olduğu için kendilerini düşmanın burnunun dibine kadar sokmanız gereken bu askerler, grup halinde hareket ettiklerinde ölümcül olabiliyorlar. "Anti-Tank Birliği" olarak adlandırılan ve ellerinde birer roketatar taşıyan askerler, tanklara karşı çok işlevselle ama ne hikmetse oyunda bu birliklere rastlamak pek mümkün değil. Zaten rastlarsanız bile bu birlikler, mutlaka kendini bilmez birkaç kurşunun hedefi olup hiçbir işe yaramadan öteki dünyayı boyluyorlar. Piyade birliklerinin en kuvvetlisi olan Marineler de yine Anti-Tank askerleri gibi nadiren görülüyorlar ama aynı Company of Heroes: Opposing Fronts'un komandoları gibi en yetenekli birliği oluşturuyorlar.

"Savaşçı" birliklerin yanı sıra destek birlikleri de savaşta önemli bir rol oynuyorlar. (En azından teoride... Bu konuda yaşadığım sıkıntılar ilerleyen dakikalarda öğreneceksiniz.) Savaşın değişmezi Medicler'le başlayalım: Sıhhiye konusunda uzman olan bu ekipler, yaralıları iyileştirip değerli askerlerinizin yok olmasını engelliyorlar. Büyük bir grupla tek bir Medic baş edemeyeceğinden, genellikle üç veya dört tanesinin birlikte bulunması olumlu sonuçlar veriyor. Mechanic ve Crew adı altındaki üniteler, araçları tamir etmeleri ve boşta duran araçları kullanabilmeleri ile dikkat

çekiyorlar. Karşınıza çıkacak olan köprüleri tamir edebilen ve döşenmiş olan mayınları etkisiz hale getirebilen Sapperlar'ı sadece gerektiğinde hareket ettirmeniz ve çatışmadan uzak tutmanız şart. (Mühendislerin savaşın ortasında ne işleri olabilir ki?)

Ve yaya ünitelerimizin son ayağına gelerek Officerlar'a ulaşmayı başardık. Officerlar, yani komutanlarımız, CoH'da olduğu gibi kuvvetli değiller ancak birer "gözcü" olarak kullanıldıklarında işe yarıyorlar. Ellerindeki dürbünlerle, normal şartlar altında görülmeyen alanları açabilen Officer'ları savaş sırasında arka planda tutmanız gerektiğini hatırlatmam gerekmiyor herhalde. (Tamam Tuna; kızma. - FA)

"Demirbaş"lar> Piyade sınıflarının ardından sıra geldi "Artillery", yani "Topçu" sınıfına giren alet ve edevatlar. "Neden bunları anlatıyor ya?" diye soracak olursanız, cevabım net olacak: Bu oyunda birliklerin dışında dikkate değer başka bir şey yok! O



YAMA

Sudden Strike 3'e daha fazla harita eklemek ister misiniz? LEVEL DVD'mizde Updates\Sudden Strike\1.2.exe link'inden oyunun yamasına ulaşabilir ve bu yama ile hem tek kişilik, hem de multiplayer moda yeni haritalar ekleyebilirsiniz.

yüzden kaldığımız yerden devam ediyoruz: Diyelim ki elimizde roketatar taşıyan bir asker yok, tank yok, bomba yok; şansımıza küsüp teslim mi olacağız? Hayır! Field Gun adındaki tekerlekli toplar, iki kişi tarafından kontrol edilen tankları ve birbirlerine yapışık bir halde ilerleyen, "askeri birlik düşmanı" silahları oluşturuyor. "Saha topu" diye Türkçe'ye çevirebileceğimiz bu silahlar genellikle düşmanın elinde bulunuyor. Onları ele geçirmek için bir ton adam kaybediyoruz ama inanın, buna değer. Zira o silahların düşmanın elinde olması demek, tanklarınızın bir santimetre de olsa yol alamaması demek. Savaş sırasında tanklarınızın art arda patlamasıyla hemen kendilerini belli eden Field Gun'lar, oyunun kaderini değiştirebiliyor. Tabii ki bu silahı kullanan askerler kabak gibi açıkta olduklarından kolay bir biçimde öldürülebilirler. Hatta bazen, askerlerle birlikte silah da havaya uçuyor. İşte o zaman, gerçekten üzülürsünüz.

Field Gun'lar ile görünüş olarak benzerlik taşıyan ve topçu klasmanına dahil olan bir diğer silah, "Air-Defence Turret". Adından da anlaşılacağı üzere hava saldırılarına karşı güçlü bir savunma sağlayan bu silah, daha çok multiplayer oyunda işe yarıyor zira tek kişilik senaryolarda, sadece Iwo Jima savunmasında bu silaha



PERFORMANS REHBERİ

Fireglow, Sudden Strike 3'ün optimizasyonunu, performansı öne çıkaracak şekilde yapmış. Bu nedenle oyunun kamera açıları sınırlı. Ayrıca, haritaların ve modellerin üç boyutlu olmasına karşın, oyun kamerasının züm özelliği yok. Ancak bu durum oyun performansını olumlu yönde etkiliyor.

Oyunun akıcı olmasının karşısında bir takım işletim problemleri mevcut. Öncelikle, oyunun Windows Vista 64'te sorumlu çalıştığını belirtelim. Oyunu, işletim sisteminin bu versiyonu üzerinde çalıştırırken açılış ekranında bir "donma" sorunuyla karşı karşıya kaldık. Bu sorun için size sunduğumuz geçici çözüm ise oyunun, Media / Movies klasörünün altındaki iki adet ".AVI" dosyasını silmeniz.

Oyunu incelediğimiz farklı sistemler arasındaki Pen-

tium IV 3.2 işlemcili, 2 GB DDR 400 bellekli ve 512 MB nVidia 7600SPCI ekran kartlı konfigürasyon altında donma problemleri yaşadık. Oyunun optimizasyonu, her ne kadar, orta / düşük sistemler üzerinde yüksek çözünürlüklerde çalışabilmek için yapıldıysa da, bu konfigürasyon üzerinde oyun, 1280 x 1024 çözünürlükte hemen dondu. DX Diagnostic'ı çalıştırıp çoğu ayarı düşürmeyi denedik de -herhangi donanımsal bir sorunumuz olmamasına rağmen- bu sorunu gideremedik. Kısacası, oyunun grafikleri en güzel halini 1280 x 1024 çözünürlükte gösteriyor ancak orta / düşük sistemler için en fazla 1024 x 768 çözünürlüğü öneriyoruz. Multiplay modlarda ise yüksek konfigürasyon sahiplerine en fazla bu çözünürlüğe kadar çıkmalarını tavsiye ediyoruz.

Konfigürasyon	Tek Kişilik Oyun	Multiplayer
2.8 Ghz İşlemci 1 GB Bellek 128 MB Ekran Kartı	Orta Detay Seviyesi 1024 x 768	Orta Detay Seviyesi 1024 x 768 [max.]
3.2 Ghz İşlemci 2 GB Bellek 128 MB Ekran Kartı	Yüksek Detay Seviyesi 1280 x 1024	Yüksek Detay Seviyesi 1024 x 768
3.2 Ghz İşlemci 2 GB DDR 400 Bellek 512 MB nVidia 7600SPCI	Orta / Yüksek Detay Seviyesi 1024 x 768	Düşük Detay Seviyesi 1024 x 768



başvuruyorsunuz. Bahsettiğim bu iki top çeşidinin yanında "topçu" sınıfına dahil edebileceğimiz üç farklı mekanize birlik daha bulunuyor: Howitzer, Mortar ve Rocket-Launcher, toplu imhada bir hayli başarılı olan silahlar. Howitzer adındaki tanklar, belirli bir hat üzerindeyken bayağı uzağa ateş edebiliyor lakin yakın mesafede kendilerini koruyamadığı için mutlaka diğer birlikler tarafından desteklenmesi gerekiyor. Engeli arazide etkili olan Mortarlar ve hedef aldığı her neyse onu yok etmesi garanti olan Rocket-Launcherlar, oyun boyunca karşınıza pek çıkmıyor maalesef. Yine de multiplayer müsabakalarda bu silahları elinde bulunduran takım avantajlı konumda oluyor.

Topçuları da bir kenara bıraktıktan sonra, sıra geldi tanklara ve tekerlekli araçlara. SS3'te standart olarak üç tip tank bulunuyor. Zırh tiplerine göre hafif, orta ve ağır olarak üçe ayrılan tanklar, tahmin edebileceğiniz gibi zırhları incelidikçe daha hızlı hareket ediyor fakat çok çabuk havaya uçuyor. Ağır zırhlı olanlara bir yerden bir yere gidene kadar aradan asırlar geçiyor. Tankların yanında saldırı için kullanabileceğiniz ve askerlerle güçlendirilebilen saldırı jipleri de var ama maalesef bu araçlar da sinek gibi avlanıyor.

Uçaklar ve gemiler ise SS3'te direkt kontrol

edilemiyor; filonuzda bulunabilen gemiler, bombardıman yapabiliyor ve size asker takviyesi sağlayabiliyor. Uçaklar da aynı şekilde, ya savaş alanını bombalıyor ya da casusluk yaparak haritanın belirli bölgelerini belirli bir süreliğine size gösterebiliyor.

Şimdi şöyle gevşeyip bir "oh" çekebilirsiniz; ünite ve birlik konusu burada kapanıyor. Yazının geri kalanında SS3'ün oynanış sisteminden ve bu sistemin nasıl "işlemediğinden" bahsederek incelemeye farklı bir boyut katacağız.

İyi, hoş da...> Bu paragrafa kadar beni dikkatle dinlediniz, tüm birlikleri ezberlediniz ve savaşa hazır olduğunuzu düşünüyorsunuz. Peki SS3 buna hazır mı?

İlk eleştiri okunu, oyunun eksik campaign moduna saptamak istiyorum. Bazı bölümler birbirlerini takip etseydi ve bir bölümde Normandiya'da Almanlar'la savaşıp hemen sonraki bölümde Almanlar'ı kontrol etmeseydik olmaz mıydı? İnsanın aklı karışıyor, bu bir. Ve ikincisi, ha Almanya'yı kontrol etmişsiniz, ha Amerikalılar'ı... Hiçbir şey fark etmiyor çünkü hangi ülkeyi kontrol ederseniz edin oynanış sistemi değişmiyor.

Bu, işin önemsiz kısmı. Asıl problem, genel oynanış sisteminde sevgili LEVEL müdavimleri. Tüm birlikleri nasıl da sabırla, detaylı bir şekilde anlattım, değil mi? Makineli tüfek taşıyan bir askerle, alev püskürtücü taşıyan bir piyadenin birbirinden hangi alanlarda ayrıldığını anlatmaya çalıştım; tanklardan bahsettim



fabrikayı verilen zaman diliminin sonuna dek korumamız gerekiyor. Oyunun başında yaklaşık 10 tane tankın ve bir dolu askerinin bize sunulmasıyla yüzlerimiz gülüyor ama kuzeydeki savunmasız fabrika, birkaç dakika sonra karanlığa gömülüyor. Tanklarımızı bu noktaya ulaştırmaya çalışınca da bizi bir sürpriz bekliyor: Tankların depoları boş! Bu yüzden ilk önce, elimizdeki yakıt kamyonlarıyla tanklara benzin dolduruyoruz. Şimdi amacımız bu tankları fabrikaya göndermek ve fabrikada asayışı sağladıktan sonra kuzeybatıda bulunan mühimmat deposunu ele geçirmek. Tankları doğu istikametinde yönlendirdikten ve kuzeye döndürüp köprüden geçirdikten sonra işler karışıyor; eğer tanklarımızı ana yoldan götürürseniz sizi dev bir tank konvoyu bekliyor olacak. Bu durumda, saniyeler içinde tüm ordunuzu kaybetmeniz işten bile değil. Tanklarla direkt çatışmaya girmemek için doğuya yönelmeli ve sonra, kuzeye sapmalısınız. Böylece düşmanı şaşırtabilir ve fabrikaya تنها bir yoldan ulaşabilirsiniz. Fabrikaya ulaşınca elbette ki her şey çözülmeyecek; hem fabrikayı korumalı, hem de mühimmat deposunu ele geçirmeye çalışmalısınız. Güney bölgesinden belirli periyotlarla gelecek olan kuvvetleri önce fabrikaya yığmaya ve dengeli gruplar (örneğin; iki tank, 30 asker) oluşturarak depoyu ele geçirmeye çalışmalısınız.

BATTLE OF IWO JIMA

Konu: Iwo Adası'ndaki bu mücadelede Amerikan askerleri adayı ele geçirmeye çalışıyorlar



İşte tarihin önemli savaşlarından bir tanesi; Amerikan kuvvetleri, adayı Japonlar'ın ellerinden almaya çalışırken, Japonlar tüm güçleriyle onlara direniyorlar. Oyunda da aynı şeyler yaşanıyor.

Bu bölümde birlik açısından pek sıkıntı çekmiyoruz ama savaşı kazanmak için planlı bir şekilde hareket etmek gerekiyor. Ele geçirilmesi gereken iki bölge var: Tobishi Point ve Kitano Point. Kitano Point, uzaklarda olduğu için ilk önce Tobishi Point'i ele geçirmeliyiz. Tobishi noktası maalesef çok iyi korunuyor; hareket etmek için mutlaka tankların gelmesini bekleyin. Askerleri önden sürmeyi ise aklınızdan bile geçirmeyin zira

⇒ kontrol noktasında yer alan iki makineli ve bir dolu asker, birliklerinizi birkaç saniye içinde yok ediyor. Tanklarınız geldikten sonra da direkt temastan kaçınmalısınız; Tobishi noktasına sağ ve sol kanattan saldırmalı ve düşmanın ateş gücünü bölmelisiniz. Bu sırada gemilerin topçu ateşinden de yararlanmayı ihmal etmeyin.

Kitano Point'i almak, bu savaşı gerçekten yaşamakla eş değer. İtiraf ediyorum; Kitano noktasını almama ramak kala tüm ordumun yok olmasına çok sinirlendim ve oyunu kapattım. O yüzden sizden rica ediyorum; bu noktayı benim için ele geçirin! Kitano noktasını ele geçirmekteki esas problem bölgede karşılaşıcağınız direniş değil; o noktaya varmaya çalışırken karşılaşıcağınız engeller. Tüm ada Japonlar'ın ellerinde olduğu için, en güneyden en kuzeye ulaşmaya çalışırken sürekli olarak çatışmaya giriyorsunuz. Burada da batı yönünü tercih etmeniz gerekiyor çünkü ana yol bayağı hareketli. Kitano noktasına ulaştıktan sonra, büyük ihtimalle elinizde asker kalmamış olacak ya da yolu açtıkça asker göndermeyi tercih ettiyseniz sağlam bir askeri güçle bu noktaya ulaşmış olacaksınız. Şunu unutmayın: Bol askerle saldırmaktan çok elinizdeki askerlerle temizlik yaptıktan sonra bölgeye takviye birlikleri gönderin. Aksi halde bir tane tank ve bir tane Field Gun tüm askerlerinizin işini bitirebilir.

DEFENSE OF IWO JIMA

Konu: Amerikan saldırılarına karşı Japonlar, adayı savunmaya çalışıyorlar



Bu bölümün oyundaki keyifli görevlerden biri olduğunu söyleyebiliriz. Neden mi? Çünkü elimizde koskoca bir ada dolusu asker var. Bir önceki bölümde Amerikalılar'ı kontrol ettiğimiz, bu bölümde ise Japonlar'ın savunmasında rol aldığımız "Defense of Iwo Jima", planlı bir şekilde oynandığında -oyunun normlarına göre- kolayca üstesinden gelebilecek bir bölüm.

Yine haritayı göz önünde bulundurarak düşmanların kuzeydoğu yönünden geleceğini söyleyebiliriz. Bu düşmanlar yetmezmiş gibi bir de sürekli olarak uçaklar tarafından bombardımana tutulacağız; unutmayın. Adanın her tarafında bir dolu askere sahip olduğumuzdan, ilk önce adanın neresinde ne var, hangi birlikler boşta; iyice inceleyin. Kuzeydoğu istikametinden düşmanlar akmaya başlar başlamaz merkez bölgelerdeki askerleri buraya taşıyın. Eğer kıyı savunmasını kaybederseniz askerleri geri çekin ve Amerikalılar'ın ilerledikleri hattı belirleyerek askerlerinizi bu bölgeye yönlendirin. Tabii ki bu sırada en büyük hasarı bombardıman uçaklarından alacaksınız; onlara karşı bir savunma geliştirmezseniz bu görevi tamamlamanız mümkün değil. Boşta duran uçak-savarlara askerlerinizi yerleştirmeli ve bombardıman uçaklarını durdurmalısınız. Kıyı savunmasını kendi haline bırakıp bu işle uğraşmak bile bir seçenek. (Yanlış bir şey yapmış olmazsınız.)

Bu senaryoda gözetmeniz gereken bir diğer önemli detay da askerlerinizin konumları; onların siperlere konuşlanmalarını sağlamanız gerekiyor. "Trench" adı verilen oyuklarda uzun süre dayanan piyadeler, savunmada olduğunuz için hareket etmek zorunda değiller. Dolayısıyla, piyadelerinizi her zaman koruma altında tutmaya özen göstermelisiniz. Hiçbir yerden takviye birlik alamayacağınız için elinizdeki birliklerle savunma yapamazsanız bu bölümü geçmeniz mümkün olamıyor. ☹



⇒ ve gemi konusuna açıklık getirdim. Oyunda bu kadar fazla çeşitlilik ve strateji unsuru varken, SS3'ün "kullanıcı düşmanı" yapısı ve saçma zorluk seviyesi, oyunu oynamaz kılyor. Nasıl mı? Hemen resmedeyim: Normandiya Çıkarması bölümünü ele alalım; bir tabur askerle Normandiya kıyılarında göreve başlıyorsunuz. Kıyıya şöyle bir baktığınızda her türlü askere, mühimmata, tanka ve topçu ateşine sahip olduğunuzu görüp seviniyorsunuz. Ardından, askerlerinize zum yapıyor ve onları gruplandırmaya başlıyorsunuz. Tanklarınızı diziye, jiplerinizi birer "öncü kuvvet" olarak ön saflara yönlendiriyor ve stratejinizi belirliyorsunuz. Dakikalarca bu işlerle uğraştıktan sonra tüm askerlerinizi hedef noktalarından birine doğru yönlendiriyorsunuz ve... Evet, en fazla 10 saniye içinde askerlerinizin tamamı yok oluyor! "Eh, Sudden Strike böyle bir oyun zaten. Yeni birliklerin gelmesini bekleyeyim" diyerek takviye birliklerinin karaya iniş yapmasını bekliyorsunuz. Yeni birlikler geliyor; bu defa size nereden, neyin ateş ettiğini az - çok kestirebildiğiniz için ona göre stratejinizi belirliyorsunuz: Field Gun'ları ele geçirmek için askerleri önden yolluyor ve tankları arkada tutuyorsunuz. Askerler Field Gun'ları etkisiz hale getirdikten sonra birkaç adım daha atıyorlar ve bu defa "Pillbox" olarak adlandırılan korunaklı makineli tüfek kuleleri, askerlerinizi indiriyor ve nereden geldiği belli olmayan top bataryaları da arkadan gelen tanklarınızı patlatıyor.

Bu durumun ne denli garip olduğunu fark ettiniz herhalde; savaşı gerçekçi kılmak adına ne strateji bırakılmış oyunda, ne de eğlence. Ne birliklerin özellikleri kullanılabiliyor, ne tankların sözde "güçlü" olmasından kaynaklanan avantajları, ne de başka bir şey. Her şey o kadar hızlı bir şekilde olup bitiyor ki gözünüz gibi baktığınız bir tank grubunuz birkaç saniye içinde yok olabiliyor ve inanın, bunun önüne geçemiyorsunuz. Tek yapmanız gereken yeni birliklerin gelmesini beklemek. Üzülerek belirtmeliyim ki ben bu oyuna "strateji" diyemem.

Her şey yeterince kötü değilmiş gibi işin içine bir de tüm ünitelerin birbirlerine benzeresi ve bu durumdan kaynaklanan problemler girince insanın gözü dönüyor. Oyundan bir an önce çıkıp Company of Heroes ya da World in Conflict oynamak istiyorsunuz. Fireglow, aslında güzel şeyler amaçlamış ve grafiklerden, ünite animasyonlarına, harita tasarımlarına kadar birçok alanda emek harcamış fakat bu oyunu insanları oynayacaklarını unutmuş.

Kısacası, bu oyunu oynamak için ya piyasadaki tüm strateji oyunlarını satın alan sıkı bir takipçi ya da bir multiplayer hastası olmalısınız. Zaten piyasada Company of Heroes gibi bir şaheser varken, neden bu oyunla meşgul olasınız ki... ☹

SUDDEN STRIKE 3: ARMS FOR VICTORY

ARTI Büyük ölçekli savaşlar ve bu savaşlara uyum sağlayan grafikler, yamalar ve eklentiler ile geliştirme olanağı

EKSİ Oynanış sistemi (Üniteler tam anlamıyla kontrol edilemiyor ve strateji belirlemeye gibi zorluklar yaşanıyor.), zor olması

YAPIM Fireglow Entertainment
DAĞITIM Empire Interactive
TÜR Strateji
DİĞER PLATFORMLAR -
WEB www.suddenstrike.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Bugüne dek namını koruyan Sudden Strike, üçüncü oyunuyla çok fena çuvalladı; ağır bir strateji oyunu beklerken, tam bir "kaos"la karşılaştık.

5,9

MİNİMUM 2,8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 3,2 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı

3 DERGI BIRDEN

+ DEV
HAYKO (EPKIN)
VE SWEENEY TODD
POSTERLERİ



BU DERGIYİ OKUMADAN
4. SEZONA BAŞLAMA!

5 DEV
POSTER
KOLEKSİYON
KARTI



TÜRKİYE'NİN EN ÇOK
OKUNAN ROCK/METAL
DERGİSİNDEN IRON MAIDEN
ÖZEL KOLEKSİYON SAYISI

MÜZİKYENLER MAİDENİ ANLATTI:
TARKAN GÖZÜBÜYÜK (PENTAGRAM)
YAĞMUR SARIĞIL (MANGA)
HAYKO (EPKIN)
SONER (ANJİZER, ALMORA)
UFUK ÖZEN (HAZZ HILL)

LIVE AFTER
DEATH İYİYİ
VE 2008 TÜRNEY
HANGONDA
SON HETİYAR



blue star

5 DEV POSTER KOLEKSİYON KARTI

5 ZARFIYIMDA "TRAVELER" VE
MICHAEL JACKSON

DEV HAYKO (EPKIN)
VE SWEENEY TODD
POSTERİ

JOHNNY
DEPP
GOTHIC
MAGAZİNE
KOLEKSİYON KARTI

DOA
BADEM
EGÖRT
BELİNDİ
AYYUKA
MARS VOLTA
LEONA LEWİS
LENNY KRAVİTZ
NEW FOUND GLORY
FERİDİN DİZİNGAC
CONCEİT & CAMERİA

SEVGİLİLER
GÜNÜ İÇİN
ÖZEL HAREKİ
ÖNERİLERİ

PARANTEZ İLE
PLATONİK ARI
TANIMANIZ
VE FASİLAN...
+
EN İYİ 20 DAK
FİLM

GÜLLERİN SAVAŞI CINEMA BIZARRE

VS. TOKİO HOTEL

ONİMA BİZARRE'DAN
STRİPTİZ İLE ÇOK ÖZEL
"BİZ ONLARDAN
FARKLIYIZ"

5 DEV POSTERLİ
ÖZEL EK
4. SEZON HANGONDA
ÖZEL VEY

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com





LUCKY LUKE: GO WEST!

Çocukluk renkleri...

Çocukluğunuzu benim gibi 90'lı yılların sonlarında yaşadysanız, kendinizi şanslı sayabilirsiniz. O yıllarda, TV kanallarının sabah kuşaklarında türlü kadın programlarına rastlamıyorduk; programlar bu denli klişe, ucuz ve boş değildi. Hatırlıyorum da sabahın saat altısından, öğlen on ikiye kadar çizgi film izlerdim. 90'lı yılların sonlarında çocuk olup bir de sabahçı / öğlenci döngüsüyle okuduysanız, o yılların çizgi film dünyasından bihaber kalmış olmanız mümkün değil. Beş senelik ilköğretim dönemimde tam üç defa öğlenci oldum. Birçok kişinin aksine öğlenci olmayı çok seviyordum çünkü öğlenci olmak bana sabahın köründe kalkıp uyuklu gözlerle çizgi film izleme fırsatını veriyordu. Çizgi film izleme aşkı ile delicesine yanıp tutuşuyordum. Sabahçı olduğum iki sene boyunca, arkadaşlarım okul çıkışında beni çağırıyorlardı zaman, arkama bile bakmadan eve kaçırdım. Öğlen saat tam 12'de yayınlanan son çizgi filmi kaçırmamak için okulun çıkış zili çalar çalmaz, eve doğru depara kalkardım. Okulum, evime çok yakın

olduğu için çizgi filmin bir saniyesini bile kaçırmıyordum.

Çizgi filmler, bence bir çocuğun hayal gücünün gelişmesine katkıda bulunan unsurlardan en önemlisi. İşte bu yüzden, bugünkü çocukların biraz şanssız olduklarını düşünüyorum. Çocukluğumuzun o "gerçek" kahramanlarının yerini; etten kemikten, racon kesen, "gerçekleri" anlattığını savunan fakat yozluğun ta kendisi olan tuhaf adamlar aldılar. Bu durum beni çok ama çok korkutuyordu. Artık televizyonlarda sadece "haksızlar" zarar görmüyor çünkü.

İşte benim masum çocukluğumun, masum kahramanlarından biriydi Lucky Luke; ülkemizde bilinen adıyla Red Kit. Daltonlar, bildik yaramazlıklarını yaparlardı ve ardından Red Kit olay yerine yetişir, bunların kulaklarını çekerdi. Her bölümün sonunda, Daltonlara kodes yolları görünür ve Red Kit, Döldül ile gökyüzünün kızıla boyandığı akşam saatlerinde ufka doğru yol alırdı. Fakat Red Kit, nereye giderdi? Daha da önemlisi Red Kit'in bir evi var mıy-



dı? İşte, çizgi filmde bunları hiçbir zaman öğrenemedik.

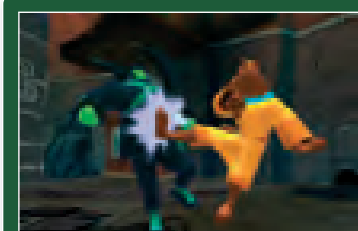
Aradan yıllar geçti; ben büyüdüm, benden küçük kuzenim bile serpilip koca adam oldu ama Red Kit hala aynı işleri yapmaya devam ediyor. Yine Daltonlar, yine soygun...

Yahşi Batı > Lucky Luke: Go West! (LL: GW), farklı platformlarda oynadığımız önceki Lucky Luke oyunlarından pek farklı değil. "Maalesef" diyorum zira LL: GW ne grafikleriyle, ne sesleriyle ne de oynanış sistemiyle önceki Lucky Luke oyunları gibi beklentileri karşılamıyor.

LL: GW'nin oynanış sistemi, üç yaşındaki çocukların oy-



alternatif

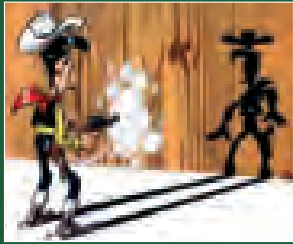


SCOOBY-DOO 2: MONSTERS UNLEASHED

Yine bir eski dost ve yine bir hayal kırıklığı... Yine de Scooby Doo'nun Monsters Unleashed macerası bile LL: GW'den daha sürükleyici.



RED KIT HAKKINDA



O gölgesinden daha hızlı silah çekebilin bir kovboy. Her bölümün sonunda yalnız başına ufka yol alan karizmatik bir karakter. Elbette ki her efsane gibi onun da bir hikâyesi var; Lucky Luke, ülkemizde bilinen adıyla Red Kit, 1946 yılında Belçikalı çizer Morris tarafından yaratıldı. (Sonraları yazan Rene Goscinny oldu.) İlk maceranın adı "Arizono 1880" idi ve Aralık 1946'da yayınlanmıştı. (Bkz. Kutu 1)

Lucky Luke, Tenten ve Asterix'ten sonra Avrupa'nın en çok okunan çizgi romanlarından biri oldu. Yıllar geçtikçe, çizgi roman serisinde çizgisel anlamda değişimler yaşandıysa da, Red Kit, TV dizileri ve sinema filmleriyle popülerliğini kaybetmeden günümüze kadar ulaşmayı başardı.

nayacağı, daha doğrusu oynamaya katlanacağı şekilde hazırlanmış. (Yaş sınırını iyice aşağıya çektim ki bu konuda şikayet mailleri atamayınız.) Her neyse, devam edelim; eğer sözlükten "sığ" sözcüğünün anlamına bakacak olursanız karşısında LL: GW'yi görebilirsiniz. Hatta daha ayrıntılı bir araştırma için Büyük Webster Sözlüğü'ne de bakabilirsiniz. "Geyik yapmayayım" diyorun

ama inanın ki bu oyunun ciddiye alınacak hiçbir tarafı yok.

Oyuna başladığınız zaman, karşınıza basit bir menü çıkıyor. Ana menü, sarı ve siyah renkleriyle, sizi gayet sıcak bir şekilde karşılıyor; burada oyuncu profilinizi yarattıktan sonra atılacağınız macerayı seçebiliyorsunuz. "Maceraya" atılıyorsunuz ancak oyunda "senaryo" namına pek bir şey bulunmuyor. Görüp görebilecekleriniz sadece birkaç mini oyundan ibaret. Bu mini oyunlar dans etme, resim çizme, nişan alma, bar kavgası gibi basit ve sıkıcı birtakım eylemlerden oluşmakta. Ha, bir de unutmadan söyleyeyim; bu mini oyunlarda karakterimizi istediğimiz gibi yönlendiremiyoruz; Red Kit, bilgisayarın yönlendirmesi ile sabit bir hat üzerinde ilerliyor ve siz de önünüze gelen düşmanı mouse'unuz ile harcamakla yetiniyorsunuz. Elinizde silah varsa vurmanız gereken kişileri ya da nesnelere vuruyorsunuz; bar kavgasındaysanız karşınıza fırlayan adamları fiskelerinizle tanıştırıyorsunuz. Etraftaki bonus'ları fark edip kırsanız aldığınız puanlar katlanıyor. Aman, ne eğlenceli!

LL: GW'de, yakışıklı kovboyumuzun yanı sıra, çizgi serinin diğer karakterlerini de kontrol etme fırsatını yakalıyoruz. Uzun zamandır Red Kit izlemediğim için karakterlerin isimlerini ve kim olduklarını tam hatırlayamadım. Ancak bu oynanabilir karakterlere dahil olan Daltonlar'ı unutmam mümkün değil elbette ki. Oyunun geneline baktığımızda, Daltonlar'la giriştiğimiz bölümler



diğerlerinden çok daha zevkli.

Bu mini oyunların arasından beni en çok eğlendiren, dans ettiğimiz mini oyun oldu. Bundan uzun bir süre önce Britney Spears etiketiyle piyasaya çıkmış olan saçma sapan bir oyun vardı. LL: GW'deki dans modunu görünce ilk aklıma gelen bu oyun oldu. Doğru tuşlara, doğru zamanlamayla basmaya çalıştığınız bu modda, reflekslerinizin oldukça iyi olması gerekiyor.

Bir oyunu tek kişilik modda oynarken olursanız o oyunu "eğlenceli" kılmak için ne yapabilirsiniz? Pardon, duymadım? Oyunu multiplayer modda arkadaşlarınızla oynayabilirsiniz, değil mi? Doğru; ama LL: GW'de bu bile olmuyor çünkü oyuna bir multiplayer mod eklemişler.

Evimden çok uzaktayım> Kısacası, uzun zamandır zeka seviyemin bu kadar aşağılandığı başka bir oyun daha oynamamıştım. Hoş bir deneyim oldu benim için; hatta ve hatta Red Kit'i kontrol ettiğim birkaç bölümde "Küllerimden yeniden doğdum" diyebilirim. Neyse, grafiklerden de biraz bahsedeyim. Yok; bahsetmeyeyim çünkü cel-shading ayağına alenen yemişler bizi. LL: GW, her şeyiyle kötü bir oyun. Ancak, bu oyunu üç yaşında bizi okuyan sevgili, süper zeka okularımıza tavsiye edebilirim. Ama onların bile bu oyunu beğenmeme ihtimali olduğunu belirtiyim. 🎮

9

oyun
Lucky Luke maceralarını, bugüne kadar farklı platformlardaki dokuz oyna oyna şansına eriştik.

1946

yıl
Lucky Luke efsanesinin doğduğu tarih.

25

ocak
2008... Bu satırlar hazırlanırken, Lucky Luke'un son animasyon filmi henüz gösterime girmiş değildi.

4

saat
Oyuna tahammül edebildiğim zaman zarfı.



LUCKY LUKE: GO WEST!

ARTI Çocukluğumuzda kalan karakterleri kontrol etme şansı, orijinal çizgi filmde melodiler

EKSİ Sadece mini oyunlardan ibaret olması, rezalet oynanış ve kontrol sistemi

YAPIM Tate Interactive

DAĞITIM Atari

TÜR Aksiyon

DİĞER PLATFORMLAR DS, Wii

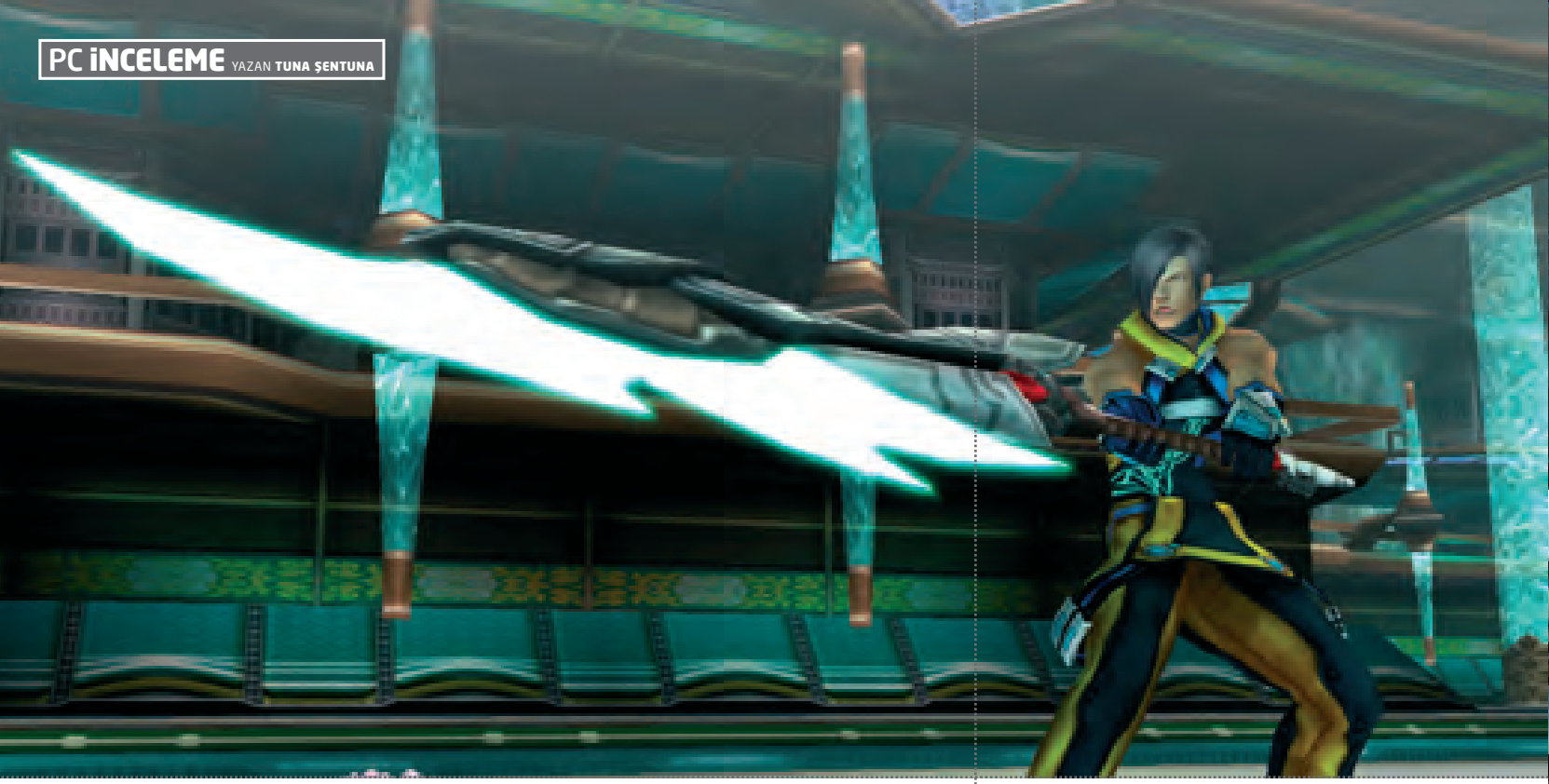
WEB www.atari.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Bu oyun, Red Kit'e yapılmış olan bir saygısızlık. Böyle güzel karakterlerden ve böyle güzel bir senaryodan çok daha kaliteli bir oyun ortaya çıkabilirdi.

4,2

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



PHANTASY STAR UNIVERSE: AMBITION OF THE ILLUMINUS

Japon usulü "Instance" avcılığı



Pong'dan sonra hangi oyunun çıktığını merak ediyorsanız uzaklara bakmanıza gerek yok. Evet, Phantasy Star, benim doğduğum zamanlarda da vardı ve halen varlığını sürdürmek için çabalıyor.

Bir RPG olarak nitelendirebileceğimiz Phantasy Star, Japon RPG'lerinden sıyrılıp tüm dünyaya hitap etmeye çalışan ama yarı yolda, çeşitli aksaklıklar yüzünden hayalleri suya düşen bir yapım. SEGA Master System zamanından beri piyasada olmayı başarması da SEGA'nın bu ismi yaşatmak için ne kadar özveride bulunduğu bir kanıt.

Phantasy Star dünyası, oyunun ismindeki "Phantasy" kısmının ağır bastığı, renkli ve bir o kadar da garip bir dünya. Burada Elfer yok, Newman'lar var; Robotlar yok, CAST'lar var; insanlar yok... Hayır, hayır; insanlar yine var!

Her yerde olmak zorunda değiller mi zaten? Gerçek hayatta da, sanal alemde de...

Oyunda tek bir dünya yok; Phantasy Star evrenini "Dünyalar" oluşturuyor ve "gezegenler arası seyahat" son derece normal. Tüm gezegenler, Gurhal Güneş Sistemi'nin birer üyesi ve Gurhal da bir kez daha SEED'in kuşatması altında. (Heyecan, gerilim, aksiyon, vs.) SEED, insanlığın başına bela olan bir ırk ve amacı kötü: Gurhal Güneş Sistemi'ni ele geçirmek için elinden geleni ardına koymamak. Biz de -hikayenin kahramanı olarak- SEED'e yanıt vermekte gecikmiyoruz.

Ethan Weber'in ardından...> İlk oyunun kahramanı Ethan'ı hatırladınız mı? Hatırlamamanız normal zira bu ülkede Phantasy Star Universe oynayan herhangi bir insanın yaşadığına inanmıyorum. Şimdi, eğri oturup doğru konuşalım: Ortalıkta bu kadar çok RPG, MMORPG varken adı - sanı pek duyulmamış olan, ortalama bir oyuna kim para versin? Alırım Guild Wars'umu, World of Warcraft'ımı, doya doya oynarım; neden oynanış sistemi acayip, grafikleri ondan daha garip olan bir oyuna zaman harcayardım?

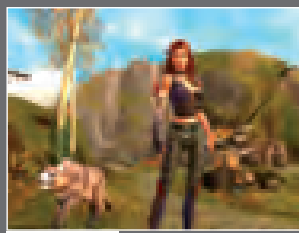
Her neyse, bu konuya geri döneceğiz; önce Aot'de neler oluyor, konu ne, ona bir bakalım: İlk oyunun kahramanı olan Ethan, yerini tamamiyle sizin oluşturacağınız bir karaktere bırakıyor. Kahramanınızı; Human, Newman, Beast veya CAST ırklarından bir tanesini seçerek oluşturuyorsunuz. Her ırkın kendine has güçlü ve zayıf tarafları olduğu için ilk önce bu ırkların özelliklerine bir göz atmanızı öneriyorum. Ya da durun, ben anlatayım: İnsanlar "her yola gelen" bir ırk olarak tasarlanmış. Yani zayıf veya güçlü tarafları yok. Newmanlar, Technic, yani büyü alanında güçlüler ama yakın dövüşte başarısızlar. Beastler, Newmanlar'ın aksine, yakın dövüşte uzmanlar fakat büyümüş, ateşli silahmış, bu alanlarda başarılı değiller. CAST adındaki robot ırkıysa elbette ki ateşli





silahlar konusunda uzman ve yakın dövüşte fena sayılmaz. Bu veriler ışığında, hangi ırk size uygunsu ona göre seçiminizi yapıp karakterinizin rengini, boyunu ve şeklini belirleyerek kendinizi oyunun ortasına atıyorsunuz. Peki oyunu online olarak mı, yoksa tek başınıza mı oynayacaksınız? Aotl, bir genişleme paketinden beklenmeyecek şekilde hem tek kişilik, hem de online oyuna bazı yenilikler getiriyor. (Ama yeterli mi? Cevabı birazdan...) Tek kişilik oyunu oynayanların kazançları ise

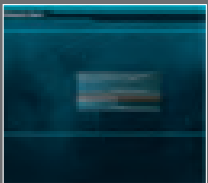
alternatif



GUILD WARS

Aylık ücret ödemeksizin, hem PVP heyecanını yaşayacağınız, hem de Guild Wars dünyasını tanıyacağınız mükemmel bir MMORPG. Sürekli olarak ek paketlerle genişletilmesi sayesinde Guild Wars'u uzun bir süre daha aramızda göreceğiz.

NETWORK MODU: AKTİF



Oyunun hemen başında, Story Mode ve Network Mode olarak size iki seçenek sunulacak. Network modunu seçip diğer oyuncularla PSU dünyasına adım atmak için bir adet PlaySEGA hesabına (Aotl'nin internet adresinden bir hesap alabilirsiniz.) ihtiyacınız var. Hesabınızı aldıktan sonra Network Mode ile altı kişilik gruplarla birçok görevi yapabilirsiniz. Oyunun desteklediği sesli sohbet ve "Cut-in Chat" (Bu özellik karakterlerin suratlarının

ekranda belirmesini ve yüz ifadelerinin görülmesini sağlar.) özellikleri ile grubunuzla her an iletişimde olabilir veya dilediğiniz oyuncuya lobiden e-mail gönderebilirsiniz.

yepyeni bir senaryoya sahip olan, uzun bir serüven. Multiplayer kısmındaysa; yepyeni görevler, yeni silahlar, "photon art"lar (silahlara yeni özellikler ekleyen diskler), boss'lar, bölgeler ve bu bölgelere sığdırabileceğiniz her türlü PSU öğesi var.

Işın kılıçları, lazer silahlarıyla buluşunca... İlk olarak konsollar için hazırlandığı her halinden belli olan Aotl, bayağı garip bir kontrol şeması kullanıyor ama neyse ki tuşları dilediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Yine de mouse ve klavye kontrolü ne yaparsanız yapın pek etkili olmuyor ve işin kötüsü, kendi haline bıraktığınız zaman kamera bir yerlere takılıp kaldığından mouse yardımı gerekiyor.


Third-person kamerası ile oynanan oyunda kontrol ettiğimiz karakter, yanında taşıdığı silahlara istediği an geçiş yapabiliyor. Duruma göre ateşli silahlarını kullanıyor ve bu silahların güçleri tükendiğinde yakın dövüş için ışın kılıcına geçiş yapıyor. (Tabii ki bu, seçtiğiniz ırka ve sınıfa göre değişim gösteren bir oynayı tarzı; ben CAST ırkı ve Ranger sınıfını seçtim. Fena da olmadı.) Elbette ki grubunuza aldığınız savaşçılar da yaratıklara gereken cevabı veriyorlar. Aval aval etrafa bakarak... Maalesef, yapay zeka yerlerde sürünüyor ve -genellikle- her işi kendi başınıza halletmek zorunda kalıyorsunuz.

Gelim, Aotl'nin getirdiği yeniliklere: Exact Attack ve Exact Counter adındaki iki yeni hareket, karakterinizin özelliklerinin dışında, tamamıyla yeteneğinizle doğru orantılı olarak savaşta katkıda bulunmanızı sağlıyor. Exact Attack, herhangi bir şekilde düşmanınıza saldırdıktan sonra ekranda beliren komutlara riayet ederek kombinuzu geliştirmenize ve kritik ataklar yapmanıza izin veriyor. Exact Counter da aynı şekilde, suratınızın ortasına herhangi



bir yaratıktan bir yumruk yemeden önce yine ekrandaki komuta uyum sağlamanızı istiyor. Bunu başarılırsanız hem gard almış oluyor, hem de bir saldırı yapma şansı yakalamış oluyorsunuz.

Aotl ile gelen diğer yenilikler arasında; yaratıkların daha fazla tecrübe puanı kazandırması, öldükten sonra daha fazla Mesata (oyunun para birimi) düşürmesi ve -yanlarında Scape Doll olmasa dahi- yarı yolda ölen arkadaşlarınızın, görev sonlarında "Rank" düşüşüne neden olmaması gibi özellikler yer alıyor. Ayrıca artık, dükkanlarda bir eşyayı veya seti eşya tipine, parasına veya ismine göre aratabiliyorsunuz.

Yenilikler güzel, senaryo şahane... Peki neden Aotl'yi oynamıyoruz? Oyna(ya)mıyoruz çünkü görevler sıkıcı, oynamıyoruz çünkü savaşlar son derece ilkel... Aotl ile ilgili hemen hemen her konuda bir şeyler eksik. Ne yeni eklenen "Exact" özellikleri oyunu eğlenceli kılmış, ne de yenilenmiş olan grafikler. Sadece menülerden görevleri seçiyor ve son derece kısıtlı olan haritalarda yaratık peşinde koşuyoruz. Bunun üstüne bir dolu bug'ı da eklerseniz ortaya tatsız bir ürün çıkmış oluyor. Anime sevmeme ve Japon ırkına aşırı sempati duymama rağmen bu oyuna katlanamadım arkadaşlar. Piyasada bu oyundan çok daha iyi olan RPG'ler ve online oyunlar bulacağımıza emin olabilirsiniz. 

3 temel sınıf
Hunter mı, Ranger mı, Force mu? Hunter'ı seçip düşmanlarınızı yakın dövüşte alt edebilir, Ranger ile ateşli silahlarda uzmanlaşabilir veya Force ile büyü yeteneklerinizi geliştirebilirsiniz. Üstelik, dilediğiniz an sınıflar arasında geçiş yapmak da serbest.

3 gezegen
Parum, Neudaiz ve Mortoob gezegenleri, Gurhal Güneş Sistemi'ni oluşturan üç gezegen. Oyunda, dilediğiniz gezegene Space-port'lar aracılığıyla ulaşabiliyorsunuz.

3 saat
Abartmıyorum, tam üç saat boyunca, oyunun başındaki "Enfeksiyon kapmış olan beş çiçeği bul" görevini tamamlamaya çalıştım. Ama sorun bende değildi; oyundaki bug'daydı.

3 kağıtçı
İzinizle, bu oyunu "üç kağıtçı" olarak nitelendirmek istiyorum çünkü bizi kandırıyor; bir "evren"den bahsediyor ama o evren oyunda yok (!).

PHANTASY STAR UNIVERSE: AMBITION OF THE ILLUMINUS

ARTI Rengarenk, cıvıl cıvıl grafikler; detaylı "karakter yaratma" ekranı; alışılmışın dışında ırklar

EKSİ Yetersiz içerik, bug'lar, problemler vs.

YAPIM **Sonic Team**

DAĞITIM **Sega**

TÜR **RPG**

DiĞER PLATFORMLAR **PS2, Xbox 360, PSP**

WEB **www.phantasystaruniverse.com**

TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

Yıllar geçiyor ve Phantasy Star, parlamaya devam ediyor. Ama parlayan tek şey, Phantasy Star'ın ismi... Sonic Team, PSU'yu bir adım daha ileriye götürüyor belki ama bu, PSU'ya diğer RPG'lerden üstün kılımaya yetmiyor.

5.8

MINİMUM 1.8 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 2.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı



JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Nfs'nin tahtını ele geçirmeyi kıl payı ıskalıyor



...Sonra, o geldi. Sınırları aşmak istiyordu; kestirme yolları keşfetmek, gündüz boydan boya, yaya geçtikleri caddeleri bir de arabayla geçmek isteyenlerin onun hedef kitesiydi. Dağ yolları bu insanları bunalıyor ve göl kenarı onların canlarını sıkıyordu. Hareket istiyorlardı; renkli sokaklar, hayallerine göre dizayn edebilecekleri araçlar... Trafik istiyorlardı, boş yollar yerine. "NOS", onları bekliyordu, bir tuşun altında ve sonunda, "yeni kardeş" onlarla tanıştı; piyasayı sarsan dev, NFS: Underground; işlerin tehlikeli ve gizli bir şekilde yürütüldüğü sokak yarışlarını modifiye ile birleştiriyordu. O kadar sürükleyiciydi ki oyunu bir gecede bitirenlerimiz oldu ve oyun o kadar farklıydı ki gözlerimiz açıldı, yıllar sonra. "Uyku hırsız" diğer kardeşleri, sırayla peşinden geliyordu; bazıları aynı seriye ait, bazıları ise üvey... Artık sokak yarışları vazgeçilmezdi oyuncuları, yarış seven, sevmeyen herkes çıkan her oyunu satın alıyordu ve EA, bir kez daha farkını ortaya koymaya çalıştı, artık standartlaşan sokak yarışlarından ama olmadı. Yıllarca elinde tuttuğu tacı yere bırakmak zorunda kaldı ve biz oyuncular, yeni kralı beklemeye koyulduk. Ve ne yazık ki bir süre daha bekleyeceğiz.

Her zaman başarılı ekiplerle çalışan ve Company of Heroes'un, Saint's Row'un ve hatta S.T.A.L.K.E.R.'in dağıtıcısı olan THQ, alt stüdyolarıyla pek çok film ve animasyonun oyuna dönüştürülmesini sağladı. Yine firmanın alt stüdyolarından biri olan Juice Games, uzun süredir Juiced serisi ile uğraşılıyor. Ancak ilk Juiced, tatmin edici bir oyun değildi, THQ'nun diğer oyunlarının aksine. Ama hem THQ, hem de Juiced Games, şansını bir kez daha denemek istemiş olacak ki Juiced 2 ile tekrar karşımıza çıktı. Bakalım ne kadar başarılı olabildiler...

Juiced 2'de yarışlar, liglere bölünmüş. Her ligde üç yarış yer alıyor ve bir ligu bitirdiğiniz zaman diğer lige geçiyorsunuz. Oyunda -aşına olduğunuz- Circuit ve Drift modlarının yanı sıra Carrier modu da yer alıyor. Carrier modu, birçok yarış oyununda olduğu gibi görev tabanlı ilerliyor. Bu mod boyunca; duvara hiç

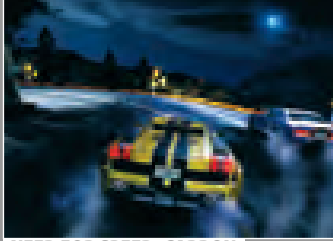
DNA

J2, yaptığınız yarışları takip ediyor; tüm sürücülerin DNA'larını topluyor ve bu DNA'ları analiz ediyor. Sürücü özellikleri farklı türlere ayrılıyorlar, karizmatik ya da agresif gibi. Bu sistem, özellikle bahislerde sağlıklı karar vermenizi sağlamak amacıyla tasarlanmış ve oyuna renk katmış. Ama keşke biraz daha üstüne gidilseydi bu özelliği; işte o zaman J2'nin tadından yenmezdi.





alternatif



NEED FOR SPEED: CARBON

Juiced'in karşı karşıya gelmesi gereken sürücü Carbon'dan başkası olamazdı. Yeraltı yarışlarını konu alan Carbon, Juiced 2'nin en iyi alternatifi.

çarpmadan, belirli bir sürede bir yarış bitirmekten, size hedef olarak gösterilen bir sürücüyü yarış dışı bırakmaya kadar birçok görev alıyorsunuz. Bu tip görevlerin Carrier moduna renk kattığını ve oyunun ömrünü uzattığını söyleyebiliriz.

Yarış sistemi, türün diğer örneklerinden çok farklı değil. Yine gereken yerlerde NOS kullanmamız, dönüşleri sertçe yaparak puan toplamamız bize artı puan olarak dönüyor. Spook Meter denilen sistem ise oyuna farklı bir tat katıyor; önünüzdeki arabayı ona yakın durarak takip ettiğiniz sürece, arabanın sürücüsü huzursuz olmaya başlıyor ve bar doluncaya dek takibe devam ederseniz kontrolden çıkıp, duvarlara tosluyor. Yalnız dikkatli olun; bu taktik dar yollarda geri tepebilir.

Kumar borcu> Oynamayanlar, pokerin bir şans oyunu olduğunu ve yalnızca dağıtılan kartların, oyuncuların kaderlerini belirlediğini düşünürler. Peki ya J2 için ne dersiniz? Oyuncularla bahse girmek işi şans mı bırakmaktır, yoksa rakibini DNA'sından

(ya da gözünden) tanımak mı? Binlerce Dolar'ın ve hatta arabanızın üstüne bahis oynamanıza izin veriyor J2. Sadece kendi üstünüze değil, diğer sürücülerden birinin üstüne de bahis oynayabilir ve oturup yarış izleyebilirsiniz. Bu bahisleri, sürücülerin DNA sistemlerine göre oynanmaz yararınıza olacaktır.

Yeni araç ve modifiye gibi pek çok şey için paraya ihtiyacınız olacak. Modifiye, J2'de en az bahis sistemi kadar önemli bir yer tutuyor. Hatta zamanınızın çoğunu aracınızı modifiye etmek için harcayarak yarışları ihmal etme riskiniz bile var zira oyundaki modifiye sistemi akıl almaz derecede detaylı. Aracınızın görünüşüyle ilgili en ufak ayrıntıyı değiştirebileceğiniz gibi performansını geliştirici modifiye seçeneklerine de sahipsiniz.

Klasik performans upgrade'lerini kullanmanın yanı sıra arabanızın iç ve dış görünümünün de değiştirebilirsiniz. Yarışırken arabanızın içi görüldüğünden bu değişiklikleri doğrudan gözlemlene şans yakalyorsunuz. Diğer yandan, karakteri-

DRIFT YARISLARI

Gerçek hayatta büyük ilgi çeken Drift yarışları, şu ana dek sokak yarışlarını konu alan neredeyse her oyunda kullanıldı. J2'de de değişen bir şey yok. Peki Drift yarışları, J2'de nasıl işliyor? Açıklayalım: Kaza yaptığınız zaman puanlarınız 0'a inmiyor, yarılanıyor. Ayrıca puanınız yarıya indikten sonra da yarışa devam edebiliyorsunuz. Yarışın sürekliliğini sağlayan bu sistemin dışında, her turda belirli bir puan elde etmeye ve damalı bayraktan birinci olarak geçmeye çalıştığınız görevler de alıyorsunuz.



mizin; kaşını, gözü, şapkasını ve benzeri birçok özelliğini değiştirme şansına da sahibiz.

Gelelim grafiklere. J2, araç tasarımlarından çok çevre tasarımlarıyla öne çıkıyor; gerçek hayattaki haritalar gerçekçi bir şekilde oyuna yansıtılmış. Öyle ki Eiffel Kulesi'nin altında drift yapabilir ya da rakibinizle, Colosseum'un içinde gladyatörleri aratmayacak şekilde çarpışabilirsiniz. Oyunda Tokyo'ya, Alpler'e ve Londra'ya da yolunuz düşecek. Bu bölümlerde durup çevreyi izlemek gerçekten de keyifli. Bu arada, oyunda bir de basit bir hasar modellemesi kullanılıyor. Arcade bir yarış oyunundan beklediğimiz gibi... Yani bu konuda bir hayal kırıklığı yaşamadık.

Peki grafikler bu denli kaliteliyken nasıl olur da sesler bu kadar kötü olur? Evet; müzikler çeşitli ve kaliteli. Ve kolayca havaya girmenizi sağlıyor. Sorun, oyundaki onlarca arabanın yalnızca birkaç farklı ses tonuna sahip olması. Çevreden yükselen seyirci sesleriyle iyi bir koro oluşturabilmiş araçlar lakin olmamış, ne yazık ki.

Bir eksi daha: Grafiklerden geçen, seslerden "kurtarma sınavı" isteyen (Evet, sınav haftasıydım.) J2, belirttiğim gibi bir arcade oyunu ama bu, bir duvara yavaşça vurduğunuz zaman arabanızın bir tilt topu gibi savrulması için bir neden değil, inanın bana. Yanlamasına duvara toslayıp iki metre havalanabilen kaç alet vardır ki şu dünyada?

Yaz kızım kereviz> Sonuç olarak, bir arcade oyunundan beklenebilecek her şeyi ve hatta biraz daha fazlasını veren bir oyun J2. Çevre tasarımı, atmosferi ve getirdiği bazı yenilikler ile kendinden uzun bir süre bahsettirebilir. Tabii ki daha iyi olabilirdi. Bahsettiğimiz sorunlara sahip olmasaydı...

5

bilgisayar
J2, bu ay başımıza bela oldu; oyunu oynayabilmek için tam beş farklı "kobay" kullanmak zorunda kaldık.

2000

çıkartma
Oyunda, kullanılmayı bekleyen 2000'in üstünde çıkartma yer alıyor.

2000000

drift puanı
Bir kullanıcının internette insanlarla paylaştığı skor.

7

şehir
Oyunda tozu dumana katacağımız yedi tane tanınmış kent yer alıyor.



JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

ARTI Yeni yarış modları, Spook özelliği, çevre tasarımı, Drift modu

EKSİ Ses efektleri, fizik modellemesi

YAPIM Juice Games

DAĞITIM THQ

TÜR Yarış

DİĞER PLATFORMLAR PS2, Xbox 360, DS,

PSP, PS3

WEB www.juiced2hin.com

TÜRKİYE DAĞITICISI -

Bazı teknik problemlere sahip olsa da size gerilimli ve heyecanlı anlar yaşatabiliyor. Özellikle de Carrier modu ile... Türden biraz hoşlanan herkes deneyebilir.

8,1

MİNİMUM 3.0 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

ÖNERİLEN 3.0 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



SAM & MAX EPISODE 202: MOAI BETTER BLUES



İkimiz bir fidanın güller açan dalıyız

Adventure oyunlarıyla aram hiç iyi olmadı bugüne kadar. "Bilgisayar oyunlarıyla tanıştığımdayken günden beri bu türe elimi sürmedim" desem yeridir. Bu durum yüzünden arkadaşlarımdan az laf yemedim ama elimde değil işte. Neyse... Oyunlar benim için boş vakitlerimi değerlendirebileceğim araçlar oldu hep; hiçbir zaman "amaç" olarak görmedim onları. İşte bu yüzden de ilgimi çeken oyunlar, adam öldürmekten başka hiçbir şey yapmadığım aksiyon oyunlarıydı. Bunlarla vakit geçirir, "oyun" denildiğinde aklıma ilk bu türdeki oyunlar gelirdi.

Dediğim gibi, gözüm hala aksiyon oyunlarından başka bir şey görmüyordu. "Aksiyon" diyorum ama o dönemde türleri ayırt edemeyecek kadar küçüktüm aslında. Yaşım ilerledikçe oynadığım oyunların da çehresi değişmeye başladı. Hem ben, hem de etrafımdaki arkadaşlarım farklı türlere, farklı taratlara yönelmeye başlamıştık. Ama olmuyordu; adventure oyunları yıldızım bir türlü barışmıyordu. Sevemiyordum kardeşim! Zorla güzelliğ olmaz! Bir saniye, bir saniye; ne dediniz duymadım! Ben o oyunları oynayamayacak, bulmacalarını çözemeyecek kadar salak mıyım?! İstirham ediyorum sayın LEVEL okuru!

Evet, haklısınız aslında. Bende adventure oyunlarını oynayabilecek ne kafa var, ne de sabır. İkisinden de yoksun olduğumu kabul ediyorum. Bana göre değil oradan oraya koşuşturmadan ağır ağır ilerlemek, eşyalarımı kurcalayarak kapı açmak, bir sonraki adıma geçmeden önce bir bulmaca için dakikalarımı harcamak, Nuri Bilge Ceylan filmlerindeki gibi derin ve sessiz bir atmosferin içinde hapsolmek. Bana göre değil! "Yani, bugüne kadar hiç mi adventure oynamadın sen arkadaş?" diye soracaksınız; oynadım elbet, birçok

klasiği oynadım ve bitirdim.

Dergideki aylık programım mail adresime geldiğinde canım sıkılmıştı. Gelen oyunlardan bir tanesi şimdi okuduğunuz üzere Sam & Max'in son bölümü idi. Bu ismi görür görmez, ufak bir velet iken en yakın arkadaşımın "Sen anlamazsın abi, uğraşma!" lafı kulağımda çınladı. Travmatik anlar yaşadım. Ben sahiden bir moron muydum? Yoksa sevmediğimden mi yoğunlaşmıyordum böyle oyunlara? (Sen bu sorunu çözebilesin diye sana bu oyunu uygun gördük Kıvanç'cığim. - EA) Cevabı bulmak için fazla düşünmedim. İşe profesyonel olarak yaklaştım ve görev için kolları sıvadım.

Adventure oyunlarına ilgilim az olsa da gelişmeleri takip ediyordum. Neler olmuş, neler bitmiş, hangi oyun piyasaya çıkmış, hangisi iyiymiş... Lucas Arts cephesinde işlerin çok uzun bir süreden beri iyi gitmediği aşıkardı. Firmanın yaşadığı zor durum, adventure piyasasına da büyük zarar veriyordu doğal olarak. Lucas Arts'tan ayrılan dahilerin kurduğu firmalardan biri olan Telltale Games, bir umuttu piyasa için. Ancak, firmanın Lucas Arts'tan Sam & Max'in lisans haklarını satın alması ve yeni bir yapıma başlaması uzun sürdüğünden umutlar tükenmeye başlamıştı. 2006 yılında piyasaya çıkan Sam & Max Season 1 (ve bu oyuna dahil olan bölümler) onca yıl süren bekleyişin boşa olmadığını kanıtladı. Oyun, bölümler halinde piyasaya sürüldü ve çok beğenildi. Geçtiğimiz günlerde de serinin en son bölümü Moai Better Blues oyunseverlerin beğenisine sunuldu. Bu yeni bölüm de diğerleri gibi isteneni verebiliyor mu peki? Kesinlikle evet! Eğer bu oyun sayesinde, sadece bir hafta içerisinde bu serinin tüm oyunlarını bulup bitir-

diysem Moai Better Blues'ta bir keramet var demektir.

Bir tavşan ve bir köpek...> Oyuna, dilerse bir training bölümü ile başlayabilirsiniz. Eğer adventure tütüne uzaksanız training bölümünü es geçmemenizi tavsiye ederim. Bu bölüm sayesinde hem kontrollere, hem oyunun genel yapısına çabucak alışabilirsiniz.

Alışma evresinden sonra Max'in, yani tavşanımızın yoldaşlığıyla ofisimizi mesken tutmuş faremizi sorguya çekiyoruz. Bilmeyenler için söyleyeyim; Sam & Max'te





herhangi bir karakter ile diyaloga girdiğinizde karşınıza sorabileceğiniz birkaç soru geliyor ve bu sorular arasında istediğinizi seçebiliyorsunuz. Ancak, tabii ki seçimi-
miz doğrultusunda oyun başka yönlerde ilerlemiyor. Eninde sonunda, doğru soruyu bulmak için tüm soruları sormak zorunda kalıyoruz. Hoş, bu olumsuz bir özellik değil zira arada geçen espriler için bile tekrar tekrar bu diyaloglar dinlenebilir.

Evet, başlama merasimini kazasız belasız atlattıktan sonra yolumuza koyulabiliriz. Sam & Max'in son macerasının bitiş noktasından, yani bu ikilinin ofislerinin önünden başlıyoruz yeni maceramıza. Sam ve Max ile biraz hoşbeş ettikten sonra Sybil'i bir portal

tarafından kovalanırken görüyoruz. "Ne yapacak, ne etsek?" derken altmışdaki dükkanın sahibi, bize portal ile nasıl başa çıkacağımızı anlatıyor. Yan taraftaki restorandan bir STOP tabelası alıyoruz ve portalın içine atıyoruz. Portal, Sybil'in erkek arkadaşı Abe'yi yutuyor. Ardından da Sybil atlıyor. Sam and Max'de bir yerlerine rahat batıyor olacak ki Sybil'in arkasından portal'a giriyorlar. Akabinde kendimizi tropikal bir adada buluyoruz. Ve adaya vardığımızda görüyoruz ki Sybil halinden çok memnun! Adadaki Moai denilen kocaman heykellerin dertlerini öğrendikten sonra... Sonrası Rehber bölümümüzde sizleri bekliyor.

MBB'de serinin diğer oyunlarında olduğu gibi insanı delirtmeyen, nispeten kolay bulmacalar bulunuyor. Zaten bulmacaların büyük bir bölümü inventory'imize dayalı olduğu için ortalıkta fellik fellik dolaşmak zorunda da kalmıyoruz. Fakat şunu söylemeliyim ki İngilizce'niz iyi değilse oyunda ilerleme kaydetmeniz zor zira çoğu ayrıntı, Sam'in girdiği diyaloglarda ve objelerde ilgili yaptığı yorumlarda saklı oluyor.

Oyundaki diyaloglar yine birbirinden eğlenceli. Fakat oyunun asıl eğlenceli yanı Sam ve Max'in bizimle kurduğu basit ama samimi arkadaşlık. Aralarında geçen diyaloglar o kadar sıcak ve

doğal ki bir süre sonra kendinizi grubun üçüncü elemanıymış gibi hissetmeye başlıyorsunuz. Bu noktada da yine İngilizce seviyesi devreye giriyor zira bu sıcaklığı hissedebilmemiz ve esprileri yakalayabilmemiz bu dil üzerindeki hakimiyetimize dayanıyor.

Telltale Games teknik açıdan kalite istikrarını bozmuş ve bir kez daha başarılı bir iş ortaya çıkarmış. Sam & Max serisinin karakter sahibi, rengarenk ve canlı grafikleri Moai Better Blues'ta da mevcut. Grafiklerde herhangi bir yeniliğe gidilmemesini bir eksiklik olarak görmeyin sakın. İki boyutlu çevre tasarımlarının üzerinde üç boyutlu karakter tasarımları (Özellikle de cel-shading tekniği kullanıldığı zaman.) günümüz adventure oyunları için gayet hoş bir kombinasyon. Adventure türü tamamıyla üç boyutlu grafikler ile hazırlandığında bu, oyunun içeriğine ve oynanış sistemine çoğu zaman olumsuz yönde yansıyor. Haliyle Sam & Max, görsel olarak değişmeden yoluna devam etmeli.

Özetlemek gerekirse, Sam & Max Episode 202: Moai Better Blues, seriyeye yakışan ve beklentileri karşılayan bir yapılmış. Fakat oyun, bölümler halinde piyasaya sürüldüğü için her bölümün süresi birkaç saati geçmiyor. Ancak bu, her bölümün yaklaşık olarak her üç - dört ayda bir çıktığını düşünürsek kafaya takılacak bir problem değil. Bu arada müjde; artık adventure oyunlarını seviyorum! 🎮



8

bölüm
Season 1'da altı, Season 2'da -Moai Better Blues dahil olmak üzere- iki bölüm ile Telltales himayesindeki seri sekiz bölümü tamamladı.

2

kafadar
Sam ve Max, dergimizin ünlü kafadarları Cenk & Erdem'i hatırlatmıyor mu sizce de?

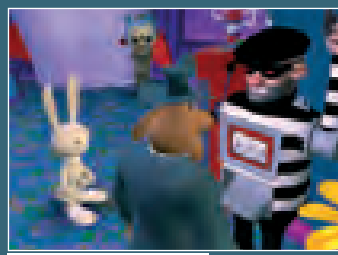
8

puan
Moai Better Blues, oyunseverlerden şu ana kadar sekiz puan aldı.

3

saat
Oyunu üç saat gibi kısa bir sürede bitirebilirsiniz.

alternatif



SAM & MAX SEASON 1

Moai Better Blues için -2006 yılında bizlere yeni bir "merhaba" diyen- Sam & Max'in, bu altı bölümlük macerasından daha iyi bir alternatif olamaz.



SAM & MAX EPISODE 202: MOAI BETTER BLUES

ART İnce espriler, tadında bulmacalar, karakter sahibi grafikler

EKST Kısa oyun süresi

YAPIM Telltale Games
DAĞITIM Telltale Games
TÜR Adventure
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.telltalegames.com/samand-max/moaibetterblues
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

2006 yılından beri adventure türüne hayat getirmeye devam eden Sam & Max serisinin bir sonraki bölümünün de Moai Better Blues kadar eğlenceli ve kaliteli olmasını umuyoruz.

8,2

MİNİMUM 500 Mhz İşlemci, 256 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 1 GHz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı



SPEEDBALL 2 TOURNAMENT

Oyun yapmak kolay mı sandınız?

Biip-zzzip-biiipp! Merhaba LEVEL okuru; ben dostum! Yan gezegenden geliyorum. Sizin zamanınızla yaklaşık olarak üç hafta önce gezegeninize zorunlu iniş yaptım. Buraya geldiğim günden beri sizin "internet kafe" dediğiniz, cücmesi yaratıkların, bizim 70 yıl önce kullandığımız eski püskü monitörlerle tarih öncesi oyunlar oynadığı bir mekanda mahsur kaldım. Ortaya çıksam bir türlü, çıkmasam bir türlü ama saklanmaktan yorulmuşum. Allah'tan saklandığım yerde LEVEL dergileri vardı da canım sıkılmadı. Siz dünyalılar dergi işinden anlıyorsunuz galiba. Bizim gezegende dergi sektörü tükendi ama LEVEL gibi vizyonu geniş olan dergiler varken Dünya'da kolay kolay bu sektörün beli bükülmez. Şu anda internet kafenin sahibi uyuyor ve o garip, ince sesli, kısa boylu yaratıklar da ortalıkta görünmüyor. Ben de "Bu fırsatı kaçırmayayım" dedim ve dün şahit olduğum bir şeyi sizle paylaşmak istedim. Son teknoloji ürünü, özel dil çevirici cihazım sayesinde bu e-mail'i yazıp LEVEL dergisine yollayacağım. Umuyorum ki yayımlarlar.

Dün, Güneş'in gezegeninizin üzerinde

90 derecelik bir açıyla konumlandığı sırada burası tıklım tıklımdı. İşte tam o anda, cücelerin bilgisayarlarından birinde 95 yıl önce bizim gezegende de oynanan bir oyunun açık olduğunu gördüm. Oyunun bizdeki adı XYGVHE 2 HNFKDY'dı (Dil çevirme cihazım oyunun ismini çeviremiyor galiba.); sizdeki adıyla -yanılmıyorsam- Speedball 2 Tournament. 123 yıldır yaşadığımdan olsa gerek, çok iyi hatırlıyorum; bu oyun, orijinal oyundan sonra yoğun istek üzerine hazırlanmaya başlanmıştı. Çok popüler ve kaliteli olan bir oyunun yaratıcı ekibi, sizdeki ismiyle Speedball 2 Tournament üzerinde çalışmaya başlamışken proje bir anda iptal edilmişti. Araştırdım, baktım; aynı senaryo sizde de yaşanmış. Dünya'da ses getiren Half-life 2 isimli oyunun motoruyla orijinal Speedball elden geçirilecek ve iddialı bir yapıma ortaya çıkacakmış ancak sonra bu projeden vazgeçilmiş. Güneş Sistemi'nin farklı noktalarında, neredeyse aynı şeylerin yaşanması ve sonrasında ortaya aynı oyunun çıkması beni çok şaşırttı. Neyse... Bizim gezegende bu oyun ilk piyasaya çıktığında herkes, "Nasıl oldu yeni hali acaba?" diye merak ederek

oyuna yoğun ilgi göstermişti. Fakat kimse beklediğini bulamamış; hatta bazı oyun-severler, bu oyunun sınırları altüst ederek ruh sağlığını tehlikeye attığını iddia etmişti. Neden mi? Çünkü oyun, o dönemin en gelişmiş sistemlerinde bile doğru düzgün çalışmıyordu. Bu yetmezmiş gibi yüklemeye süreleri akıl almaz derecede uzundu. Abartmıyorum; yüklemeye ekranı çıktığında dışarı çıkıp, bir - iki tur atıp geri gelmişliğim vardır. Bu denli basit bir mantığa, oynanışa ve o döneme göre bile vasatı aşmayan grafiklere (Her ne kadar 2D grafiklerden tamamiyle 3D grafiklere geçiş yapılmış olsa da bu geçiş kotarılamamış,) sahip olan bir oyun, bu kadar uzun süre ne yükler, hiç anlayamadım. Hadi, saydığım tüm olumsuz özellikleri geçtim; oyun eğlenceli bile değildi. Kendimi bilgisayar başında, sıkıcı bir "el atarisi" oyunu oynuyormuş gibi hissediyordum.

Dün gördüğüm küçük yaratıklar, her şeye rağmen, büyük bir sabırla bu oyunu birkaç saat oynadılar. Kimisi League ve Cup modlarında uzun bir süre oyalandı, kimisi powerup'ların cazibesine kapıldı, kimisi ise Knock Out moduyla sadece birkaç maç

yaptıktan sonra başka oyunlara yelken açtı. Multiplayer modda oyunu oynamak isteyen bazı ufak canlılar ise pes edip oyunu kapattılar zira online multiplayer mod için internet üzerinden birtakım saçma kayıt işlemleri gerçekleştirmek gerekiyordu. Ayrıca, oyunu oynayanlar birkaç defa yüksek sesle "Bu oyun nasıl bir oyun ya? Klavye - mouse ile oynanmaz bu oyun!" gibi cümleler sarf ettiler. (Dil çevirme cihazım hem yazı, hem de ses çevirisi yapıyor.)

Kısacası, daha önce de belirttiğim gibi bu oyunun kaderinin iki farklı gezegende de aynı olması çok garip. İki gezegende de "Oyunun yıllar önceki (sizde 18 yıl, bizde 120 yıl önceki) orijinal versiyonunu oynarım daha iyi" fikri benimsendi.

Geçmişlerimiz arasında ortak bir nokta bulmak beni duygulandırdı. Uzay gemimi tamir edesim gelmiyor çünkü kanım ısındı bu gezegene. Bu yazı LEVEL'da yayımlanırsa belki beni işe alırlar ve artık saklanmak zorunda kalmam. Sizin iki kolunuz, iki bacağınız varsa benim de üçer kolum ve bacağım var; aramızdaki tek fark bu. Benden korkmayın! Speedball 2 Tournament oynamayın. -Uzaylı dost



NHL 08

"Al birini vur ötekine" diyebiliriz NHL 08 ve Speedball 2 Tournament için zira NHL 08'in PC versiyonu da kontrollerdeki benzer problemler nedeniyle oyunculara istediklerini veremedi.



SPEEDBALL 2 TOURNAMENT

ARTI Eğlenceli ara videolar

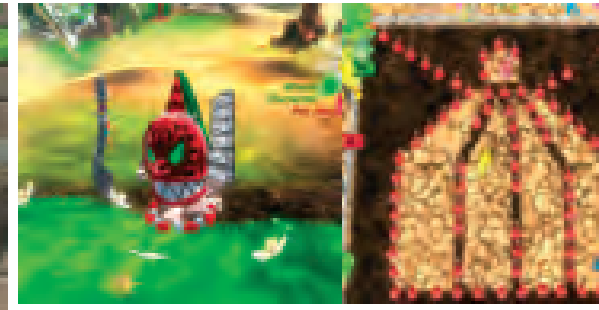
EKSİ Optimizasyon problemi, kullanışsız kontroller ve menüler, uzun yüklemeye süreleri

YAPIM Kylotonn
DAĞITIM Frogster Interactive
TÜR Spor
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.speedball2.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Optimizasyonu daha iyi bir şekilde yapılsaydı ve kontrollere daha fazla özen gösterilseydi Speedball 2 Tournament, iddialı bir spor oyunu olarak karşımıza çıkabilirdi. Ama şimdilik elimizdekiyle yetinmek zorundayız.

5,9

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



VIVA PINATA

Anne; yine ninnilerle uyut beni...



Şefik ile sırt sırta vermiş, Bioshock oynuyorduk o gece. Bir ara bir baktım; Şefik uyukluyor. Benim de aklıma Viva Pinata yazım geldi. Çıkardım oyunun DVD'sini; taktım bilgisayara. Şefik de o sırada dirildi. Ama hazırlıksız yakalanmıştık. Oyunun giriş videosunu izler izlemez paralize olduk. O nasıl bir renk cümbüşüdür öyle?! Az kalsın, kör olacaktık gece gece. Neye ki ben dayanıklıyım; Şefik, giriş videosundan sonra mide bulantısıyla tuvalete koştu. Onun böğürtüsünü duymamak için oyunun sesini daha fazla açmak zorunda kaldım. Bioshock'tan sonra bu sevimlilik ve yayılan pozitif enerji üzerimizde çok etkisi yaratmıştı sanırım.

Giriş videosunu atlattıktan sonra güç toplamak için bir bardak su içtim. Ancak daha kendimi tam olarak toparlayamadan,

"Lalalala" seslerinin ağırlıkta olduğu müziklerle oyun başladı. Oyunu bana öğretmeye çalışan karakter olan, Leafos adındaki kız, ilk önce bir günlük tutuşturdu elime; daha sonra da kazma kürek... Neymiş efendim bahçeyi temizleyip toprağı bellersen etraftaki binbir çeşit, sevimli yaratık (pinatalar yani) da benim bahçemde yaşamak için yanıma göç edecekmiş. Peh! "Görelim bakalım" dedim ve başladım kazmaya. Bütüünün bahçeyi bir güzel belledim; bu işlemden sonra Leafos, bu sefer bana çim tohumu verdi. Bu arada etraftaki yaratıklar, bahçeme doluşmaya başlamıştı çoktan. Neyse, her tarafa çim de ekтім. Sonra Leafos dedi ki; "Şu gördüğün solucan kılıklı yaratıklara bir ev yap da çiftleşsinler". "Çok biliyorsun, sen işine bak!" dedim ama ona çaktırmadan bir tane ev dikiverdim solucanlara. Ev bittikten sonra işe koyulmaları için talimat verdim ve çiftleşmeleri için gereken 10 aylık bir bebeğin bile üstesinden gelebileceği bir mini oyunu halleder halletmez bir solucan yumurtam oldu; yumurta kırıldı içinden bebek solucan çıktı. Tam o sırada, oyun aniden kapandı ve masaüstüme geri döndüm. Hatırladım ki bu oyun Xbox 360'tan devşirme... Oyunu tekrar açtım; etrafa, yeni açılan marketten aldığım tohumları ekтім. Yeni yaratıklar geldikçe, ev satın alabildiğim markete yeni ev çeşitleri gelmeye başladı. O arada birtakım düşman yaratıklar bahçeme saldırdı ve birkaç solucanımı kaybettim ama bu bir problem değildi. Nasıl olsa kökü bendeydi yaratıkların; nasıl olsa evi olan her yaratık çiftleşebiliyordu ama nedense ben komut vermeden çiftleşme işlemi gerçekleşmiyordu. Kendimi çöpçatan gibi hissettim.

Oyundaki ana hedefler de çoktan netleşmişti kafamda; daha çok yaratık, daha yüksek

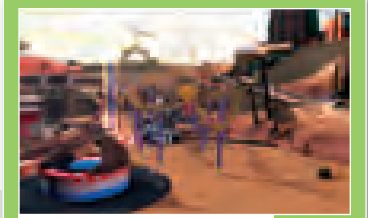
refah seviyesi ve daha güzel bir bahçe...

Bahçe renklendikçe başım dönüyor, etrafta şeker şeker dolaşan şirin yaratıkları gördükçe tansiyonum düşüyordu. Tam o sırada horul horul uyuyan Şefik sayıklamaya başladı: "Urfa'da ne isim var benim? Niye Urfa niye? Gitmeyeceğim işte, bırakın beni!"

Biz büyüdük ve kirlendi dünya>

Oyunu oynamaya çalıştığım, gecenin ilerleyen saatlerinde aklıma birkaç soru işgal etti: Biz ne zaman büyüdük? Ne zaman saflığımızı yitirdik? Vahşete karşı hassasiyetimizi kaybederken neden -kendimize- çocuksu ve saf duygulara karşı "alerji"ler geliştirdik? Aslında son soruyu -en azından kendi adıma- kolayca cevaplayabilirim. Ben, Viva Pinata oynarken çocukluğuma bir daha dönemeyeceğimi bir kez daha kavrayarak depresyona girdim. Bu yüzdendi tüm baş dönmelerim ve diğer tepkilerim. TV izlerken Baby TV'ye denk gelince de benzer bir ruh hali içine giriyorum. Düşünsenize; bir daha asla, çocukluğumdaki gibi, sorumluluklardan ve sorunlardan uzak bir şekilde

alternatif



THRILLVILLE: OFF THE RAILS

Viva Pinata, belki kutusunda yazdığı gibi herkese uygun bir oyun olmayabilir ama Thrillville: Off the Rails gerçekten herkese uygun bir oyun. Hem en az Viva Pinata kadar sevimli olabilen, hem de detaylı mikro yönetim birimleri sayesinde yaşça büyük oyuncular da tatmin edebilen bu oyunu denemelisiniz.

kafamı yastığa gömemeyeceğim. Bir daha asla yaptığım büyük hatalardan sonra özür dilemek yeterli olmayacak. Ve bir daha asla çocukken güldüğüm gibi içten gülemeyeceğim. İşte Viva Pinata bana bu gerçekleri hatırlattı ve bu yüzden alerjim nüksetti. Çocuksu ve saf duygulara alerjisi olanlara duyurulur. ☹

VIVA PINATA

ARTI Özgün hikaye ve orijinal karakter tasarımları, eğlenceli birim yönetimi

EKSİ Vasat grafikler, hitap ettiği kitlenin çok dar olması, Windows'a uyum problemi

YAPIM **Climax**
DAĞITIM **Microsoft**
TÜR **Simülasyon**
DİĞER PLATFORMLAR **Xbox 360**
WEB **www.vivapinata.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

Ufak yaştaki oyunseverler için gayet başarılı ancak kazık kadar olmuştur insan toplulukları için biraz sakıncalı bir oyun Viva Pinata.

7,5

MINİMUM 1.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı ÖNERİLEN 2.4 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı



YENİ NESİL RESMEN BASLADI

"Ne alacağımızı bilmiyoruz Tuna; PS3 mü, Xbox 360 mı? Elimizden tutsan bi'.." diye mail atanlar, soranlar çok olmaya başladı. Konsol Ustası olmanın cilvelerinden biri de bu olsa gerek. Eskiden olsa, "PS3 almak zor; bir sürü para lazım!" derdim ama bir baktım; PS3 fiyatları makul seviyelere ulaşmış. Hayır, dükkan köşelerinde satılan NTSC makinelerden de bahsetmiyorum; garantili, PAL (yani Avrupa sistem) makineleri uygun fiyatlara bulmak mümkün. Bu, PS3'ün oyun açısından yetersiz olduğu gerçeğini değiştiremiyor ama en azından ülkemizde 60 YTL gibi bir fiyattan satışa sunulan Blu-Ray filmleri izleyebilirsiniz. (HDTV'lerinizi aldınız, değil mi?)

Düzeltilme: Geçen ayki "Rock Band" incelemesi, oyunun PS3 versiyonuna ait olmasına karşın sayfada PS2 logosu kullanılmış. Bu hatadan dolayı siz değerli okurlarımızdan özür dileriz. 

ÖZEL İNCELEME

Pon-Pon-Pata-Pon!

Bazen, piyasada mükemmel oyunlar olsa dahi bir oyuna takar ve uzun süre onu oynarım. Geçen ay da PSP'de sabah - akşam Patapon oynayarak kendimi kaybettim ve tabii ki Patapon'un dışında hiçbir oyunla ilgilenmedim.

Patapon, LocoRoco'nun yapımcılarının yeni oyunu; önümüzdeki aylarda Avrupa'da da satışa sunulacak. Ben ise Aralık ayında oyunun Japon versiyonunu ele geçirerek, tüm Avrupa'ya Konsol Ustası nasıl olunmuş, göstermiş oldum.

PSP'nin eğlenceli ve orijinal oyunları arasında yer edinmesi muhtemel olan Patapon, müzik eşliğinde oynanan ve birbirlerinden sevimli yaratıklarıyla dikkat çeken enteresan bir oyun. İşin özeti şu: Elimizde bir kabile var ve bu kabilenin savaşçılarından bir grup oluşturup çeşitli görevleri yerine getirmeye çalışıyoruz. İçinde süvarilerin, okçuların, balta taşıyan savaşçıların bulunduğu bu grubu kontrol etmek içinse çeşitli ritimleri tuşluyoruz. Her tuş, bir kelimeye denk geliyor ve -örneğin- Kare-Kare-Kare-Daire tuşları, Pata-

Pata-Pata-Pon ritmini oluşturuyor. Bu ritimin Patapon'daki açılımı ise "grubu ileriye götürmek, yürütmek". Aynı şekilde, savaşçıları gard almaya zorlamak, savaştırmak ve onlara büyü yaptırmak da mümkün.

Özellikle müzikleri ve karakter / bölüm tasarımları ile beni büyüleyen bu oyunu her PSP sahibi ve oyunlarda yaratıcı fikirler arayan herkes oynamalı; 10 üstünden 10!

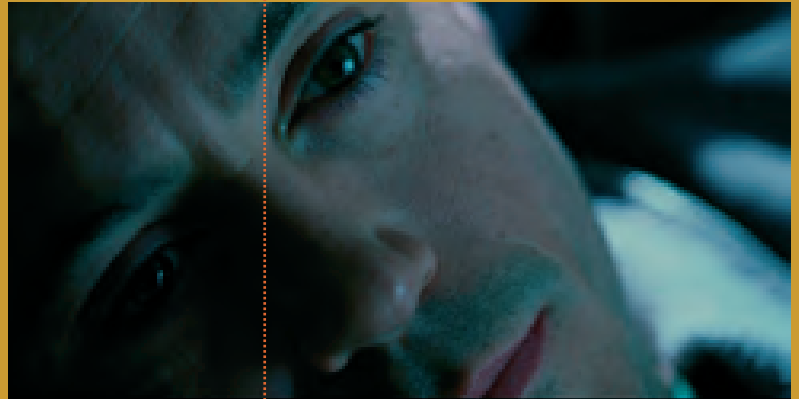


BLU-RAY, HD-DVD'YE KARŞI

Savaşın galibi belli oluyor

Sony'nin desteklediği Blu-ray formatı, Microsoft'un tercih ettiği HD-DVD ile öyle büyük bir savaşta girişmişti ki arada kalan kullanıcılar neyi tercih edeceğini şaşırılmışlardı. CES 2008'den hemen önce, Warner Bros. (Kendileri DVD pazarının %20'lik bölümüne hükmediyorlar.), yaptığı açıklamada Mayıs 2008 itibarıyla HD-DVD'den tüm desteğini çekeceğini açıkladı. Bu süreye kadar yayınlanacak olan tüm filmleri DVD, Blu-ray ve HD-DVD formatlarında piyasaya sürmeye devam edeceğini bildiren film devi,

Mayıs itibarıyla sadece DVD'ye ve Blu-ray'e odaklanacağını bildirdi. Warner'in kardeş firması Time Warner'ın da aynı tutumu benimseyeceği belirtilince, HD-DVD çıkmaza girdi. Microsoft ise "HD-DVD'yi asla terk etmeyiz!" gibi bir çıkışın aksine, "Müşterilerin tercihleri doğrultusunda Microsoft da gerekirse Blu-ray'i tercih eder." gibi son derece ılımlı bir açıklama yaptı. Eğer siz de bu sıralar geleceğe yönelik bir "film oynatıcı" alma fikrindeyseniz tercihinizi Blu-ray'den yana kullanın. (PS3 farz oldu.)



PSP artık "her şey"...



PSP'ye bir haller oldu; o artık sadece bir oyun makinesi değil, aynı zamanda bir blender, bir taş ocağı ve bir dolma sarma makinesi...

İlk önce Skype ile başlayalım; Japonya'nın yeni Skype servisi, PSP'nizi bir telefona dönüştürüyor. Ucuz bir fiyattan satılan Skype mikrofونunu alıp PSP'ye monte ettikten sonra, bilgisayarlarımızda da kullanmakta olduğumuz Skype servisinin PSP versiyonu sayesinde dilediğimiz Skype kullanıcısıyla sesli görüşme yapabiliyoruz. Sadece Slim PSP sahiplerinin yararlanabileceği bu servisin Avrupa ve Amerika'ya ne zaman geleceği ise halen belirsiz.

PSP ile yolunu bulmak isteyenler ise bahara kadar beklemek zorundalar; Go! Explore adındaki PSP yazılımı, bir adet UMD ve -PSP'nin üstüne takılan- bir adet GPS alıcısıyla satışa sunuluyor

ve yürürken ya da arabanızın içindeyken yolunuzu bulmanızı sağlıyor. Go! Explore, pahalı bir GPS sistemi satın almaktan daha iyi bir çözüm olacağına benziyor.

PSP'de yazı yazarken zorlananlar için Sony'nin bir sürprizi var: Ufak bir klavye. Ancak bu klavyenin hangi özelliklere sahip olacağı ve ne zaman piyasaya çıkacağı şimdilik belli değil.

Ve son olarak, Blu-Ray filmler... Bildiğiniz üzere UMD filmler, hiçbir ülkede ilgi görmedi. Haliyle, Sony'nin de eli - kolu bağlandı ve UMD film konusu uzadı, gitti. Ama Sony, bu konuya bir çözüm getirdi: Piyasadaki Blu-Ray filmlerin çoğuna, filmlerin PSP'de çalışması için gerekli olan MP4 formatı eklenecek.

Böylece, filmleri PS3 aracılığıyla doğrudan PSP'ye yollayabileceksiniz. Ancak bu işlemler için hem bir PS3 satın almak, hem de Blu-Ray filmlere para vermek sıkıntı yaratabilir.

ŞEFİN LİSTESİ

Ocak ayında hangi oyunun başından kalkamayıp yazıları yetiştiremedim...

PS2

Persona 3

PS2'nin son iyi oyunlarından biri olan Persona 3, anime seven bünyeler için ideal. İstelik oyun, Shin Megami Tensei gibi aşırı zor değil ve saç - baş yoldurtmuyor.

PS3

Rock Band

Bir 10 yıl daha bu oyunu burada görürseniz şaşmayın; Harmonix'in yeni şaheseri, indirilebilir şarkılar sayesinde neredeyse ölümsüz bir oyun. Müzikle ilgilenen herkese şiddetle tavsiye edilir.

Xbox 360

Eternal Sonata

"Geç olsun ama güç olmasın" demişler; Eternal Sonata'ya oynamak için belki biraz geç kaldım ama Xbox 360'ın en iyi RPG'lerinden biri olan bu oyunu oynamak büyük bir keyif.

Wii

NIGHTS: Journey of Dreams

En son Sega Saturn'de görmüştük bu oyunu; Wii'de ile çok daha eğlenceli bir hal almış.

Xbox 360

Call of Duty 4: Modern Warfare

Geçen ay COD4'ü bitirdiğim, yaladığım ve yuttuğum halde bu ay da bu oyunun başından kalkamadım.

PSP

Patapon

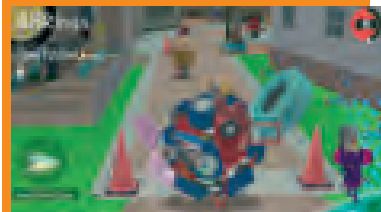
Az önce incelemesini okuduğumuz bir PSP şaheseri... Bu oyunu o kadar çok sevdim ki gidip Patapon temalı bir "duvar kağıdı" yaptım. (Duvar kağıdını bu ayki DVD'nin "Extra" bölümünde bulabilirsiniz.)

VE DİĞER BAŞLIKLAR

- Amazon.com, God of War III için ön siparişi almaya başladı. Oyun, PS3'e özel olarak hazırlanıyor.
- Şimdilik yalnızca PC için hazırlanmakta olan StarCraft II'nin Xbox 360'a da çıkacağı söyleniyor.
- Naughty Dog'un başkanı Christophe Balestra, PS3'ün ünlü aksiyon / adventure oyunu Uncharted: Drake's Fortune'in devamının hazırlık aşamasında olduğunu açıkladı.
- CES 2008'de açıklanması beklenen Xbox 360 Ultimate, bir başka bahara kaldı. 160 GB sabit disk, HDMI port, HD-DVD sürücü gibi özellikler içerecek olan Ultimate, büyük ihtimalle hiçbir zaman piyasaya çıkmayacak!
- Sony, PSP ve PSOne oyunlarının aylık ücret karşılığında sınırsız olarak indirilebilmesini sağlayan bir sistem üzerinde çalışıyor.
- Sadece PC için hazırlanmakta olan Far Cry 2'nin PS3 ve Xbox 360 için de piyasaya çıkacağı açıklandı.



- Oyun konsolları için kontrol cihazları üreten Mad Catz firması, Rock Band'e de ürün sağlayacağını açıkladı.
- Microsoft, şu ana dek tüm dünyada 17.7 milyon adet Xbox 360'ın satıldığını açıkladı.
- Prototype, "Neural THX" adındaki yeni 7.1 ses teknolojisini destekleyen ilk oyun olacak.
- PS3'ün heyecanla beklenen oyunu LittleBigPlanet'in Eylül ayında piyasada olacağı Sony tarafından resmen açıklandı.
- Assassin's Creed Altair's Chronicles, AC'in öncesini konu alacak ve bu ay içinde DS için piyasaya çıkmış olacak.
- PlayStation Network'ün yöneticisi Eric Lempel, 2008 yılında PS3 için daha az ama daha önemli Firmware güncellemelerinin hazırlanacağını açıkladı.
- Soul Calibur 3 ile Link ve Spawn gibi gizli karakterleri oyuna ekleyen Namco Bandai, dördüncü oyunda da Star Wars'a el atıyor ve Yoda ile Darth Vader'ı oynanabilir birer karakter olarak oyuna dahil ediyor. Yoda, oyunun Xbox 360 versiyonunda, Darth Vader ise PS3 versiyonunda yer alacak.
- Avrupalı oyuncuların mahrum kaldığı Beautiful Katamari, bu ay içinde Xbox 360 için satışa sunulmuş olacak.



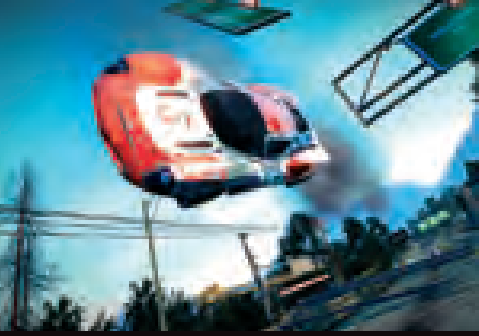
PlayStation3

BURNOUT PARADISE

Yoksa öldük de cennette mi geldik?



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



Haberlerden sık aralıklarla, "Uzmanlar bugün saat 11.00 ve 16.00 arasında kesinlikle dışarı çıkılmamasını öneriyorlar. Özellikle, çocukları ve yaşlıları uyaran uzmanlar, dışarıda olmak zorunda olanlara açık renk kıyafetler giymelerini tavsiye ediyorlar. Uzmanlaaar!" uyarılarının yapıldığı, sıcak bir yaz günüyüdü. Herkesi farklı konularda sürekli olarak uyaran bu uzmanların aynı kişiler olduklarını düşünüyordum; bütün dünyanın, tüm konular için danıştığı tek bir uzman grubu olmalıydı. Her neyse... Ben de bu "kadim uzman ırkı"nın uyarılarını dikkate aldım ve güneşin bağrında denize girmekten vazgeçip evde oturmaya karar verdim.

Akabinde, bir önceki gün posta kutuma bırakılan Resmi PlayStation 2 Dergisi geldi bir anda aklıma. Hayır; o yıllarda Türkiye'de, Resmi PlayStation 2 Dergisi - TR henüz çıkmıyordu. Hangi yıldan mı bahsediyorum? Ee, 2001...

İngiltere'den gelen Resmi PlayStation 2 Dergisi, oynanabilir demo DVD'si ile geliyordu. Bu, o yıllarda, Türkiye'deki konsol kullanıcılarının rüyalarında bile göremeyecekleri bir şeydi. Sevdiğiniz konsolun dergisi çıkıyor ve yanında, size biricik konsolunuza çıkacak oyunları deneme şansı veren bir DVD hediye ediyordu. Ben de bir PS2 manyağı olarak her ay İngiltere'den dergi getiriyordum işte. O gün, uzmanların sözünü dinlemiş olmamın bana pahalıya patlayacağını nereden bilebilirdim ki? Neden mi? DVD'nin içinde "Burnout" denen oyunun oynanabilir demosu vardı ve ben tam altı saatimi, o demonun başında geçirdim şuursuzca. Ağustos 2001'den, oyunun çıktığı tarih olan Kasım 2001'e kadar gün başına tam altı saat... Need for Speed'ü unutmuştum, Gran Turismo'yu ise bir kenara fırlatmıştım. Artık "yanış oyunları" denildiği zaman aklımda oluşan resim çok farklıydı. Araçlar oyunlarda, yüksek hızlara her zaman çıkabiliyordu ama bu kez farklıydı. Araçlar oyunlarda her zaman kaza yapabiliyordu ama bu kez farklıydı. Araçlar oyunlarda, her zaman rampalardan zıplayabiliyordu ama bu kez farklıydı. Bu farkların toplamı ise tek bir oyuna işaret ediyordu: İnanılmaz kaza modelleri, karakter sahibi grafikleri ve hız duygusunu en doygün şekilde yaşatan oynanış sistemi ile Burnout'a...

Aradan geçen yedi sene içinde Burnout markası, her yeni çıkan oyunla bir basamak daha yükseldi. Kontrollerinden tutun, grafiklerine kadar her parçası ince ince geliştirilen Burnout'un değişmeyen tek bir yanı vardı: Bağımlılık yapan oynanış sistemi. Burnout'u, Burnout yapan bu sistemden asla kopmayan seri, Burnout

isminin yanına Paradise'ı ekleyerek ilk kez PlayStation 3'te boy gösteriyor. İncelemenin heyecanını kaçırmak gibi bir niyetim yok ama yine de kendimi tutamayacağım: Burnout Paradise, tek kelimeyle muhteşem olmuş. Criterion'in ortaya çıkardığı bu oyun, yapımcıların PlayStation 3'ün teknik özelliklerine adapte olmaya başladıklarını da gösteriyor. Çünkü Burnout Paradise'ta şimdiye kadar çıkmış olan PlayStation 3 oyunlarındaki teknik

BU NE HIZ?



Aracınızın ek yakıtı olan nitrogliserin ağır, renksiz ve zehirli olan bir patlayıcı maddedir. Bu madde -özellikle- dinamit yapımında kullanılır. İlginç bir şekilde bazı kalp hastalıklarının tedavisinde de nitrogliserinin etkili olduğu gözlemlenmiştir. 1847 yılında, Ascanio Sobrero adlı bir İtalyan bilim adamı tarafından keşfedilen bu maddeyi, kullanılabilir hale getiren kişi Alfred Nobel olmuştur. Nitrogliserinin en bilinen karakteristik özelliği, fiziksel şok ile patlayabilmesidir.





❖ problemlerin hiçbirine rastlamadım. Bu oyun, PlayStation 3'ün teknik anlamda neler yapabildiğini gösterdiği gibi konsol ile ileride yapılabileceklerin ateşini de yakıyor. Oh be! İçimi döktüm, rahatladım. Şimdi detaylara geçebiliriz.

Zincirlerinizi kırın!> Burnout Paradise, bir yarış oyununda olması gereken tüm özelliklere sahip; ayrıca, gerekli tüm öğeleri barındırırken oyunu kategorilere bölmüyor. Bunun yerine sizi serbest bir alana bırakarak oyunda neler yapmanız gerektiğini, başka bir deyişle "event"leri sizin bulmanız sağlıyor. Bu size müthiş bir özgürlük hissi yaşattığı gibi tam 30 kilometrekarelik Paradise Şehri'ni karış karış keşfetmenin zevkini de tattırıyor. Paradise Şehri, banliyölerden tutun, yüksek tepelere, uzun sahillere kadar karış karış gezebileceğiniz devasa bir oyun alanı. İster rampalardan atlayın, ister

reklam panolarının içlerinden geçin, ister çatılardan uçun; Paradise Şehri'nde her şeyi yapabilirsiniz. Kesinlikle bir sınırlama yok. Mesela, önceki Burnout oyunlarında bulunan yolu sınırlayan, parlak yön levhalarının yerlerinde yeller esiyor. Haritada hiçbir şey kilitli değil, şehrin her karesini gezebilirsiniz. Oyunun tüm oynanışı "özgürlük" üzerine temellenmiş.

Şehirde gezerken, ekranın sağ alt kısmında yer alan mini haritadan gerçek zamanlı olarak event'leri takip edebilirsiniz. Bu event'lerden herhangi birine katılmak istediğiniz zaman ise R2 (gaz) ve L2 (fren) tuşlarına aynı anda basmanız yeterli oluyor. Diyelim ki bu iki tuşa bastınız ancak, son anda o event'e katılmaktan vazgeçtiniz; çözüm kolay: Aracınızı yol kenarına çekip birkaç saniye bekleyin; katıldığınız event, siz olmadan devam edecektir.

Criterion'un yarattığı bu oyun sistemi,

daha önce Need for Speed oyunlarında gördüğümüz "şehir içinde geçen yarış" sistemine hiç benzemiyor. Zira Burnout Paradise'in oynanış sistemi, GTA'nın ucu açık olan oyun yapısına çok daha yakın durmakta.

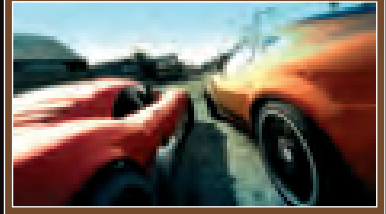
Oyuna ilk başladığınız zaman ne yapacağınızı kestirmek biraz zaman alabiliyor. İlk etapta hemen gözünüze kestirebileceğiniz event'ler mevcut ancak Burnout Paradise'in tadına gerçekten varabilmek ve iyi bir şoför olabilmek için şehirde biraz zaman geçirmeniz ve epeyce bir yol almanız gerekiyor. Bunu yapmak için yolları iyice öğrenmeli ve neyi, nerede bulacağınızı reflekslerinize işlemelisiniz.

Burnout Paradise'ta şehirden kesinlikle kopmuyorsunuz. Oyunu bölen tek şey, katıldığınız bir event'ten önce ekrana gelen ve o event'te ne yapmanız gerektiğini kısaca anlatan bir harita. Criterion, bunun kesinlikle yüklem ekranını perdelemek için yapıldığını, sadece bir sunum tercihi olduğunu belirtiyor. Kısacası, Burnout Paradise'ta ne takip edilecek bir kırmızı ok, ne görünmez

duvarlar, ne de sizi sınırlandıran başka bir öğe var; devasa bir alanda istediğiniz gibi yarışabilirsiniz. İster tek tabanca takılırsınız, ister akrobatik hareketler denersiniz; seçim sizin.

Şehirde kaybolmak...> Oyun, sabit olarak "60" gibi yüksek bir fps ile çalışıyor. Yani oyunda çuvallarsanız teknik nedenlere hiç suç atmayın. İlk başlarda çuvallamanıza neden olabilecek tek şey, son hızda, nitro'yu köklemiş giderken mini haritayı takip etmeye çalışmak. Ancak, bir kavşağa geldiğiniz zaman "yol gösterme" sistemi devreye giriyor ve sizi uyarıyor. Bu uyarıya rağmen yüksek hızda yarışırken, dönmenize gereken kavşağı saptamak zor olabiliyor. Bu sistem, yeni oyuncuları yönlendirmek adına oyuna entegre edilmiş fakat oyunun üst seviyelerinde, yani, daha profesyonel yarışlara girdiğiniz zaman, yol göstericileri hiç kullanmadan yarışmak durumunda kalabiliyorsunuz. Bu yüzden kestirme yolları iyice ezberlemenizi tavsiye ediyorum.





BAŞLARKEN

Burnout Paradise'ı oynamaya ilk başladığınızda, oyunun özgür yapısı sizi epey şaşırtabilir. Yön bulmak, nerede ve ne zaman olmanız gerektiğini saptamak, özellikle- saatte 200 km hızla giderken sizi zorlayabilir. Ekranın sağ alt köşesinde bulunan mini haritayı kullanmak işinizi normal zamanlarda kolaylaştırabilir ancak keskin virajları almaya çalıp bir yandan da rakip arabalar ve trafikle boğuşurken mini harita resmen başa bela oluyor. İnanın, haritayı takip etmeye çalışırken çok yarış kaybettim. Bu yüzden herhangi bir event'e başlamadan önce mutlaka ama mutlaka yolları ezberleyin. Bu ezberleme sürecinde ise büyük haritayı kullanmanızı tavsiye ediyorum.

ŞEHİRİMİZİ TANIYALIM

Paradise Şehri'nin her yanı, eğlenceli ayrıntılarıyla dolu. Neyin, nerede olduğunu öğrenmek ve ne zaman, nerede olmanız gerektiğini kestirmek oyundan aldığınız keyfi artıracaktır. Benzin istasyonları, tamir ve boya atölyeleri sizin event'lerdeki başarınızı belirleyecektir. Bu yüzden aceleci davranmayın ve şehri karşı karşıya gezin. Kestirme yolları, sokak aralarını, kapalı yerlerde duran heyecan verici yerleri keşfedin. Oyunda hemen hiçbir yer kilitleti ya da kapalı değil; bu yüzden istediğiniz gibi gezmek elinizde. Gizli bölgelerin çoğunda çeşitli akrobatik hareketler yapabileceğiniz yerler de bulunuyor. Buralarda yarışırken sizi bir anda tepeye taşıyacak kestirme yollar da bulunmakta. Kısacası, sabırsız davranmayın ve şehri tanıyaya bakın.

İLERİ SÜRÜŞ TEKNİKLERİ

R2 ve L2 anahtar tuşlarınız. Drift, spin atma ve ani dönüşler için bu iki tuş çok iyi kullanmalısınız. Kare tuşu ise 180 derecelik dönüşler için ideal. Akrobatik hareketler yapmadan önce, zamanında hız kesmek ve gaz vermek çok önemli. Bu hareketlerin hepsi biraz alıştırmaya ile zihninize iyice oturacaktır. Akrobatik hareketleri birbirine zincirlemek de başarıya giden yolda önemli. Örneğin, bir uçak platformunun üzerinden uçtuktan sonra, sağ Stick ile havada yarım dönüş gerçekleştirip bir reklam panosunun içinden geçtikten sonra sağ salim yere inmeyi başararsanız alacağınız puanlar çok yüksek olacaktır. Tüm bunları yaparken yoğun trafik arasından, drift yaparak geçebilirsiniz adınız uzun süre online tabelalardan inmeyecektir.

TRAFİK KONTROLÜ

Yoğun trafikte araçların arasında makas yapabilmek, yarışlarda başarıyı ➔

BURNOUT TARİHÇESİ

BURNOUT

11 Kasım 2001

PlayStation 2, Xbox, GameCube

Daha önce denediğimiz yarış oyunlarında, sadece bir baharat olarak tattığımız kazalar, Burnout'da ana yemekti. Burnout daha önce oynadığımız tüm yarış oyunlarından çok daha eğlenceliydi.

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

11 Ekim 2002

PlayStation 2, Xbox, GameCube

İlk oyunun başarısının üzerine, bir devam oyunu olarak piyasaya sürülen Point of Impact, oyuncuların beklentileri dikkate alınarak yeni oyun modlarıyla piyasaya çıktı.

BURNOUT 3: TAKEDOWN

7 Eylül 2004

PlayStation 2, Xbox, Xbox 360

Rakiplerinizin araçlarını yarış sırasında enkaza çevirmeyi amaçladığınız oyun firma için başarılı, bizim içinse eğlenceli bir yapımdı.

BURNOUT REVENGE

13 Eylül 2005

PlayStation 2, Xbox, Xbox 360

Daha iyi grafikler, daha gelişmiş fizik modellemesi ve epey elden geçirilmiş yapay zeka... Burnout Revenge tüm bunların toplamından da fazlaydı. Trafikçi, rakiplerinize karşı bir silaha dönüştürebildiğinizi hayal ederseniz ne demek istediğimizi daha iyi anlarsınız.

BURNOUT LEGENDS

13 Eylül 2005

PSP, Nintendo DS

Burnout serisinin mobil platformlara çıkarılması olan Legends'in PSP versiyonu iyi hoştu da DS versiyonunun midi müzikleri, oyunun karizmasını yerle bir ediyordu.

BURNOUT DOMINATOR

6 Mart 2007

PlayStation 2, PSP

Burnout serisinin, Paradise'tan önceki son imzası, oyuncuları yine delicesine nitro basarak çılgınlar gibi yarışmaya davet ediyordu.

Burnout Paradise'in oynanış sisteminin, sizi şehri kendi kendinize keşfetmeye ittiğini söylemişim ancak bunu olabilecek en eğlenceli şekilde yaptığını belirtmemiştim. Şunu söyleyebilirim ki her keşfiniz, oyunu biraz daha lezzetli kılıyor. Benzin istasyonlarında nitro'nuzu yeniden doldurduğunuz ya da hurdalıklarda, boya atölyelerinde ve kaportacı-larda aracınızı tamir ettirip, boyatabildiğinizi ilk keşfettiğiniz anda yaşanan keyfi tarif etmem zor. Ayrıca, bu interaktif noktaların verimli kullanılması, kazanmak ve kaybetmek arasındaki ince çizgiyi yeniden çizebiliyor.

Oyunun modlarına şöyle bir bakıldığında ilk olarak Stunt Run modu göze çarpıyor. Bu modda, sınırlı bir sürede, çeşitli hareketler yapmaya çalışıyorsunuz. Eğer bu hareketleri combo haline getirebilerseniz aldığınız puanlar artıyor. Drift'ler, atlamalar, uçuşlar ve aracı enkaz haline getirmeden yapacağınız kazalar bu bölümü inanılmaz hareketli ve eğlenceli kılıyor. Yüksek skorlara ulaşmanın yolu, yine şehri iyi tanımdan geçiyor zira şehrin içinde, aracınızla en heyecanlı akrobatik hareketleri yapabileceğiniz yerler gizli. Boruların üzerinden geçmek, uçak taşıyıcılarının kenarlarından kaymak, barikatları delip geçmek, kırık köprülerin bir ucundan diğer ucuna uçmak gibi aklınıza gelen ya da gelmeyen yüzlerce farklı hareketi gerçekleştirebileceğiniz yine yüzlerce farklı alan bulunuyor Paradise Şehri'nde. Ancak asıl marifet bu alanları bulmakta elbette ki.

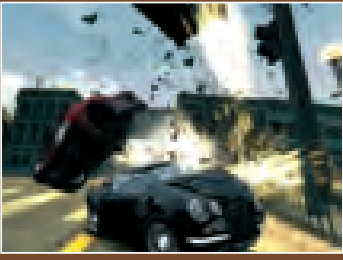
Sıra geldi en sevdiğim mod olan Marked Man'e. Arkanızda, siyah renge bürünmüş bir dolu arabanın sizi kovaladığını düşünün. Onlar avcı, siz ise avsınız. Amacınız, onlardan kaçıp hedefinize varmak. Oyunun her modunda olduğu gibi bu modda alacağınız tat yolları iyice öğrenmeniz ile artacaktır. İnanılmaz eğlenceli olan Marked Man modunda, bu şeytani araçlar, sizi enkaza çevirmek için ellerinden geleni yapacak. Bir dolu delirmiş, siyah araç sizi kovalarken adeta bir "adrenalin pompası" haline geliyorsunuz doğal olarak.

Burnout Paradise'in geniş evreninde, hızınızı kesecek hiçbir ayrıntıya yer verilmemiş. Tamir ve boya atölyelerine saatte 200 km hızla girseniz bile işinizi görüyorsunuz. Serinin ünlü Crash modu bile, hız duygusunu köreltmemesi için elden geçirilmiş. Yapımcılar Crash modunu, L1 ve R1 tuşlarına aynı anda bastığınızda aktif hale gelen Showtime'a çevirmişler. Showtime'ı aktif hale getirdiğiniz zaman, yavaşlayan kamera ile inanılmaz sahnelere imza atabiliyorsunuz. Özellikle kazalar sırasında, aracın kontrolü sizde kalıyor ve küçük manevralarla izlemeye doyum olmayan sahneler çıkarabiliyorsunuz ortaya.

Daha hızlı, daha ve daha...> Oyunun online multiplayer modları bile akıcılığı baltalamıyor. Burnout Revenge'de oyuncuların online lobbiesinde geçirdikleri zamanın, oyunun içinde geçirdikleri zamandan katbekat fazla olduğunu tespit eden yapımcılar, Paradise'a dinamik bir online sistem getirmişler. Oyun içinde sol D-Pad tuşuna basarak açabileceğiniz dinamik bir menü ile oyun içindeki tüm online işlerinizi halledebilirsiniz. Bu menüden oyuna çağırma istediğiniz arkadaşlarınıza "davetiye" yollayabiliyorsunuz.

Davetiyeleriniz kabul edildiği anda ise arkadaşlarınızla takılmaya başlayabilirsiniz. Tüm bu online işlemler sırasında ne lobide beklemek, ne de uzun bir yüklem ekranıyla karşılaşmak sö-





Öykalamak için son derece önemli bir hareket. Özellikle, son hızda giderken araçların arasına daldığınızda ve onlara çarpmaktan son anda yırttığınızda, aldığınız puanlar katlanacaktır. Zira Burnout Paradise tüm çılgınlıklarınızın karşılığını fazlasıyla veriyor. Diğer yandan R1 ve L1 tuşlarına aynı anda bastığınız zaman Showtime moduna geçiyorsunuz. Bunu yaptığınız zaman kamera yavaşlıyor ve aracın kontrolü ağırlaşıyor. Showtime'i, özellikle yoğun trafik içinde araçların arasından geçerken kullandığınız zaman hem ortaya muhteşem görüntüler çıkıyor, hem de puanlarınız katlanıyor.

Oyunu first person kamerası ile oynamak, -her ne kadar ilk başlarda zor olsa bile- kontrollere alıştığınız zaman vazgeçilmez hale geliyor. Önünüzü daha rahat görmek ve trafikte üzerinize yağın araçların aralarından sıyrılmak için first person kamera ideal. Bu kamera açısı aynı zamanda kestirme yolları ve saklı yerleri bulurken de oldukça yardımcı oluyor.

HATA YAPMAYIN!

Oyunun ileri seviyelerinde hata yapmak, "içinde bulunduğunuz event'i kaybetmek" anlamına geliyor. Aynı anda yarışmak, araçlardan kaçmak ve yön bulmak ciddi anlamda beceri gerektiriyor. Burnout Paradise'in şu ana kadar gördüğünüz en hızlı yarış oyunu olduğunu anlamanız için oyunun başında kısa bir süre geçirmeniz yeterli. Daha önce de belirttiğim gibi oyun, sabit olarak 60 fps ile çalıştığı için oldukça akıcı. Yani, oyunun dinamiklerini yeterince kaptığınız zaman hatalarınızın tek sorumlusu siz oluyorsunuz. Kısacası, Burnout Paradise'ta, teknik sebeplerden dolayı çuvalmanız mümkün değil. 🎮



konusu. Arkadaşlarınızla tam 350 farklı event'e sadece birkaç tuşa basarak girebilme şansınız var. Tek kişi oynarken yaşadığınız inanılmaz sahneler, arkadaşlarınızla oynarken daha etkili oluyor.

Burnout Paradise'i kendi türü içinde rahatlıkla bir "devrim" olarak tanımlayabilirim. Türe getirdiği taze fikirler bir yana, bu fikirlerin oynanışa olabilecek en iyi şekilde yansıtılmış olması Burnout Paradise'in değerini kat kat artırıyor. Grafiklere, seslere ve müziklere değinmeye gerek duymuyorum bile. Sadece şunu söyleyeyim: Oyun inanılmaz görünüyor. Oyunun genel sunumu, menüleri ve bu menülerin kullanımı göze çok hoş görünüyor; genel sunumun içinde, oyunun görsel gücü adeta bir abide gibi yükseliyor. Grafiklerin asıl güzelliği, kaza sahnelerinde ortaya çıkıyor. Yavaşlayan kamera, "zekice" açı değiştiren kadraj sayesinde grafikler, görsel bir şölen sunuyor adeta. Lafımı sakınmayacağım; Burnout Paradise, son yıllarda gördüğüm oyunlar arasında kendini

en iyi şekilde pazarlayan ve sunan yapım. Oyun, detaylı araç modellerinden, Options menüsüne kadar bütünlüğün dibine vuran bir sunum kalitesine sahip. Bu bütünlüğün içine sesleri ve müzikleri de dahil etmem gerekiyor. İmkani olanlar oyunu mutlaka kaliteli bir 5.1 ses sisteminde oynamalılar. Oyunun kaza animasyonlarının bu denli başarılı olmasının sebebi sadece grafikler ve animasyonlar değil; aynı zamanda araçların dağılma sahnelerini en iyi şekilde bütünleyen sesler olsa gerek. Ekrandaki keskin aksiyon ani bir kaza ile sona ererken, ortaya çıkan metalik küremeler, kaza animasyonlarını bütün kılıyor.

"Yarış oyunu" denildiğinde çoğu kişi burun

kıvrabilir. En iyi yarış oyununun bile bazılarınıza soğuk geldiğini biliyor ve bu kapanış cümlelerinde yarış oyunu "antipatizan"larına sesleniyorum: Burnout Paradise, "motor sporları" tamlamasını duyunca kusacak gibi olanların bile salyalarını akıtacak kadar eğlenceli bir oyun. Burnout Paradise'i satın alıp almamayı düşündüğünüz her dakika sizin zararınıza. Yarış oyunlarını sevmemeniz, bu oyunu denememeniz için kesinlikle bir bahane değil. Daha önce sadece Solitaire oynamış olsanız bile Paradise'ta bir tur atmalısınız. Özetle; uzun ömürlü, her saniyesi eğlence dolu, yoğun ve doygun bir oyun istiyorsanız Burnout Paradise, verdiğiniz paranın karşılığını kuruşuna kadar verebilecek bir yapım. 🎮



FORUMLARDAN ALINTILAR

Oyuncular, yeni Burnout için neler düşünüyorlar? (Oyunu herkesten önce incelediğimiz için sunduğumuz yorumlar, oyunun demo versiyonu üzerine yapılmış yorumlardır.)

- "Böyle bir şeyin gerçekleştiğine inanmıyorum. Hayatımda hiçbir oyunda bu kadar eğlenmemiştim. Yaşattığı hız duygusu bir kenara dursun, demonun başında tam yedi saat kalmamı sağlayan serbest oynanış sayesinde kendimi kaybetmiş durumdayım." (mFazio23 - Gamespot)

- "Tamam, baştan kabul ediyorum; oyuna ilk etapta alışmadım. Ne yapacağımı bulana kadar aval aval ekrana bakındım. Ama sonra..." (Break_You_Fast - Gamespot)

- "Paradise ile yarış oyunlarının baştan çizildiğini kabul etmemiz gerekiyor. Bugüne dek yarış oyunlarından sıkılmamızı sağlayan her şeyi çok iyi analiz eden Criterion, can sıkıcı tüm özellikleri oyundan kaldırmış." (munky47879 - Gamespot)

- "Demoda fevkalade şıkıldım. Her trafik lambasının ayrı bir event'i açması ve ucu açık olan oyun yapısını sevmedim. Burnout serisini ilk oyunundan beri oynuyorum ama Paradise'in demosu hiç hoşuma gitmedi." (ThePhantomTor - Gamespot)

BURNOUT PARADISE

ARTI Serbest oynanış, etkileyici grafikler, rahat kontroller, yeni modlar

EKSİ Gideceğiniz yolu kestirmek zaman zaman zorlaşıyor

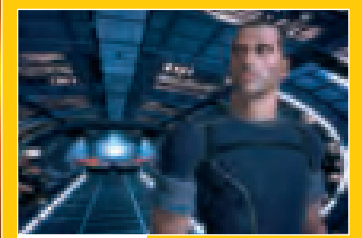
YAPIM Criterion Games
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR Yarış
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360
WEB www.burnout.ea.com
TÜRKİYE DAĞITICISI -

Zaten muhteşem olan bir seriye devrimsel yenilikler katmak zor olsa da Criterion bunu başarıyor ve bize türüne hükmedecek bir oyun olan Burnout Paradise'i sunuyor.

9,6



alternatif



MASS EFFECT

RPG işahınız kabardıysa Mass Effect sizi doyuracak derinlikte ve nitelikte bir oyun. Geçen ay Cem'in incelediği Mass Effect, "Güzelim Xbox 360'unuzu aptal aptal oyunlarla yormayın; bakın, ben buradayım!" der gibi bakıyor bizlere.

KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

Xbox360

Karanlık şövalyelerin kır gezisi



Tarihin haritalarda görünmeyen buğulu bir diliminde, kötülüğün karşısında, dört kadim savaşçı duruyordu. Ellerinde, yüzyılların yorgunluğunu haykıran kılıçlarını; bakışlarında ise Kuzey Rüzgarı'nın ürkütücü fısıltısını taşıyorlardı. İnanırları değerleri fedakarca savunmak için yağmurun puslu dinginliği içinde ağır ağır ilerliyorlardı. Sık ormanların içinden onları izleyen huzursuz gözlerin refakat ettiği bir bilinmezlik içinde... Zzzpttt... Zırrtttt... Ssssıpppp... Ne diyorum ben? Ama baştan söyleyeyim sevgili okur; Kingdom Under Fire: Circle of Doom'u (KUF: CoD), konsola takıp çalıştırdıktan sonra, tam da yazının başındaki cümle öbekleri gibi his doluydum. Çünkü ana menü, müzikler ve karakter seçme ekranı hep bir ağızdan, "Biz epigiz!" diye bağırıyordu. Ne var ki oyunu oynamaya başladıktan yaklaşık 10 dakika sonra, yüzümün ekşimesine engel olamamaya başladım. Maça gayet iddialı başlayan oyun, kendi taktik hataları yüzünden ardı ardına goller yiyordu. Perdelerini güzel bir sunumla açan KUF: CoD, anlatacak bir hikayesinin olmaması, "komiklik olsun" diye yazılmış gibi duran klişe ötesi diyalogları, yorgan silkmeye benzeyen oynanış sistemi ve ana karakteri bile yakalayamayan kamerası ile o sırada yanımda bulunan Fırat'ı da, beni de gülmekten yerlere yatırdı. Ama "Har har har!" diye gülerken elimdeki çayı yere dökmeme

Fırat biraz sinirlendi tabii ki. Aniden ciddileştik.

Aniden... Aniden...> Dışınızın kovduğuna yetmeyen tek kişilik modu açtığımızda bir "karakter seçme ekranı" ile karşılaşıyorsunuz. Ben parıltılı zırhı, devasa cüssesi ve karanlık duruşuyla Regnier'i seçtim; ardından oyun beni bir Monet natürmortunun içine attı. Karanlık ve korkutucu bir atmosfer beklerken, seçtiğim karakter, harita üzerinde Dağlar Kızı Reyhan gibi kalakaldı. "Bu ne perhiz, bu ne lahana turşusu?!" derken, papatyalının arasından aniden 20 kişilik bir düşman sürüsü salyalar saçarak üzerime doğru depara kalktı. Haliyle elimdeki kılıcı, karşımdaki bu ucubelere doğru savurmaya başladım. Fakat benim Reyhan, kalabalık düşman grubunun arasında bir tabak pilava kaşık daldırılmış gibi hareketler yapmaya başladı. Emin olun, rüzgar gülüne üflerken bile bu oyundaki savaşlarda yakaladığınız vuruş hissinden fazlasını yakalayabilirsiniz. Neyse, tabaktaki pilavı bitirdim ve Reyhan'ı kırlarda neşeyle koşturmaya devam ettim. Ekranda -yine aniden-"Burada uyuyabilirsiniz" gibi bir yazı çıktı. Bunun üzerine, "Reyhan'ı uyutalım, bakalım neler olacak?" dedim ama Reyhan uyuduktan sonra bambaşka bir alemde uyanı. "Yahu ne rahatsız oyunmuş" diyecek oldum ama dibimde biten "aksakallı dede" bir anda beni kendime getirdi. Dede, Reyhan'la gayet

derin ve bilge bir ses tonuyla konuşmaya başladı; ardından "Ne yetenek istiyorsun ulan! Önce ödeme yap!" gibi bir ses tonla devam etti. Bu noktada, quest'leri ve yeni yetenekleri bu dededen alacağımı acı bir tecrübe ile öğrenmiş oldum. KUF: CoD, o denli kötü ilerliyordu ki rüya alemindeki bu bilge dede bile sıkıntıdan patlamış gibi görünüyordu.

Temiz hava, bol gıda> Uyandıktan sonra Reyhan'ı, salyalar saçarak depar atan başka bir düşman grubu karşıladı. Tabaktaki pilavı bir kez daha bitirdikten sonra ise "her seferinde aynı yemeği yemenin" ne kadar sıkıcı olduğunu bir kez daha fark ettim. Oyun, o denli şuursuz ve hikayesiz bir şekilde devam ediyordu ki düşmanlar bile yüzüme bakamaz olmuştu artık. Belli ki tek kişilik oyun, "Uyu, quest al, level atla ve düşman kes" döngüsünde, "yuvarlanmadan" gidecekti. Fırat da, ben de sıkılmıştık ve "KUF: CoD'nin bir de multiplayer modlarına bakalım" dedik. KUF: CoD, bu noktada bizi "biraz eğlendirilmiş gibi yaptıktan" sonra "Tamam, bırakın artık; çözemedim ben bu işi!" deyip, oyunu kapatmamızı rica etti. Biz de bu ricasını kırmayarak KUF: CoD'yi -seve seve- ebedi uykusuna gönderdik. Ama kırlarda gezerken çalan müzik güzeldi, söyleyeyim. 🎵

KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

ARTI "Ballad" tadındaki güzel müzikler

EKSİ Müzikler dışında geriye kalan her şey

YAPIM Blueside
DAĞITIM Microsoft Game Studios
TÜR RPG
DİĞER PLATFORMLAR PC
WEB www.kufcod.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Hiç vaktinizi harcamayın ve bu oyuna bulaşmayın. Zira Kingdom Under Fire: Circle of Doom, Xbox 360'a hiç yakışmayan, nitelsiz ve karaktersiz bir oyun.

3



THE CLUB

Xbox360



Köpek dövüşü, cüce dövüşü, horoz dövüşü ve The Club...



ilk olarak, CV'mi ekte bulabileceğinizi hatırlatmak istiyorum. Daha önce hiçbir iş başvurumda "ön yazı" yazmaya tenezzül etmemiştim; siz bir ilksiniz benim için. Herhangi bir ilan vermediğinizin farkındayım ancak oyununuzu oynadıktan sonra, grubunuzun gerçekten dokuzuncu bir elemana, özellikle de dişi bir elemana ihtiyacı olabileceğini düşündüm. Ayrıca, aranızda girmek için gerçekten yeterli özelliklere sahip olduğumu düşünüyorum. Ve şunu da belirtmek istiyorum: O The Secretary denilen adamla muhatap olmak istemediğimden başvurumu direkt size yolluyorum. Ne suratsız adam o öyle?!

Combo kariyerime üç yaşında, evimizin salonunda pinpon topu sektirerek başladım. İlerleyen yaşlarımda yemek yeme ve tükürme üzerine değişik combo çalışmalarım oldu. Bilgisayar oyunlarıyla tanıştığım dönemden sonra ise combo kariyerim ivme kazandı. İlk resmi combo'mu 1985 yapımı ZX Spectrum oyunu olan Yie Ar Kung-Fu'da yaptım. Hoş, her ne kadar resmi olsa da bu combo, oyun tarafından herhangi bir ödüle layık görülmedi. Asıl combo maceram PS'te, ilk Tony Hawk oyunuyla başladı ve SSX serisiyle devam etti. Özellikle, SSX 3'te Mac isimli karakterle kariyerimin doruklarına ulaştım.

Sizi, yani ekibinizle içinde yer aldığınız The Club oyununu görünce beynimde şimşekler çaktı. "Ben bu iş için yaratılmışım!" diye haykırdım. Sanıyorum ki çoğunuz yaptığı işten memnun değil, "horoz dövüşü"ndeki baş horoz olmaktan şikayetçi olanlarınız varmış aranızda. Kaybetmekten korktuğum hiçbir şey olmadığı için hayatta kalıp kalmayacağıma dair üzerine para yatırılması beni hiç gocundurmaz. Hele ki adam öldürerek combo yapmak hiç gocundurmaz! Ayrıca işe iyi tarafından bakın; Ocean 11'dan hallicesiniz maşallah. Karizmatik isimleriniz de var; Dragov, Killen, Renwick, Seager, Adjo, Kuro, Finn, Nemo... Hele ki Nemo... Hem ismi bir acayip, hem tipi... Açıkçası, bu ön yazıyı yazarken beni en çok fişekleyeniniz Nemo oldu; o ne psikopatlıktır yahu?! Hannibal Lecter soyundan gibi görünüyör kendisi. Silaha gerek kalmaz, adamı çiğ çiğ yer vallahi. Öhm... Ön yazıda bu kadar laubali olmamak gerekiyor herhalde. Neyse, sizler kalender adamlarsınız; anlayışla karşılırsınız.

CV'yi anladık, ön yazı ne karın ağrısıdır ki?> Size iş başvurusu yollamadan önce oyununuzu dikkatli bir şekilde oynamaya çalıştım. Sonra bana "Sen ne anlarsın bu işten, oyunu bile oynamamışsın doğru düzgün!" diyemeyesiniz diye ön yazıma bir "inceleme raporu" eklemeyi uygun gördüm. Ayrıca, ne olur bana "Gencecik kızsın, hayatını karartmak mı istiyorsun?!" demeyin. Dediğim gibi, kaybedeceğim bir şey yok benim.

Trafik kazası ya da elektrik çarpması gibi "bedava"ya öleceğime orada, sizin aranızda bir iddia uğruna ölürüm daha iyi.

İlk olarak, -yağ çekmek gibi olmasın amazon zamandır bu denli eğlenceli bir arcade shooter oynamamıştım. Çoğu kişi bu oyunu sığ bulacaktır ama The Club, barındırdığı tüm aksiyon öğelerinin yanında bir zihin jimnastiği gibi adeta. Nasıl bir kayak parkurunda, Tony'mle yüksek puan elde edebilmek için stratejik hesaplamalar yapmak zorundaysam bu oyunda da zincirleme bir katliam ile combo yapmanın sınırlarını zorlamak için hem zaman, hem de hamle planlaması yapmak durumundayım. Güzel bir taklanın sonrasında kafasından vurduğum düşmanın ardından koşup yola devam ederek şık bir hareketle fırlattığım bomba



128

A J A N D A

Beş ay önce The Club ile ilgili "ilk bakış" yazımızda oyunun genel özelliklerinden bahsetmiş ve fazlasıyla şiddet içerdiğinin altını çizmiştik.



sayesinde üç düşmanı birden indirmemin getirdiği ilk ciddi combo puanlarım, büyük bir zevkti benim için. Ancak bu zevk dikkatimi dağıttı ve combo'mu devam ettiremedim. Ve anladım ki öyle "Saklanayım da yavaş yavaş, tek tek adamları indireyim" formatında ilerlemeyen, depar atıp paldır küldür etrafa dalmam gereken bir oyundu bu. Kısacası, bu oyunda "Hollywood aksiyon filmi kuralları" geçerliydi.

Tek kişilik modda uzun bölümlerin olmadığını fark ettim. Yani, sıkıldığım bir anda "Bir arkadaşına bakıp çıkacağım" şeklinde oyunu 15 dakikalığına oynayıp sonra, hayatıma kaldığım yerden devam edebiliyordum. Her oyunun başında saatlerce kalmak zorunda mıyım canım? Çerezlik oyunlar da olmalı arada; "çerezlik" dedim, küçümsemediğimi sanmayın. "Evlenecek kız vardır, bir de eğlenilecek kız vardır" gibi bir benzetme bu. Konuştukça batıyorum galiba. Neyse, tek kişilik modda, yeterli puana ulaşarak açtığım yeni bölümler sa-

yesinde, seçtiğim karakterin geçmişine yavaş yavaş ulaşmaya başladığı fark ettim sonra. Karakterlerin geçmişlerinin sunumu klasik dövüş oyunlarındakilerle büyük benzerlik gösteriyordu; farklı milletler, farklı hikayeler...

Multiplayer modları kurcalamaya başladığımda "Yanımda üç kişi daha olsaydı hep beraber oynardık" diye iç geçirdim. Sonra bir anda kapıdan içeriye Ercan, Faruk ve Fırat (Hepsi, şu an çalıştığım dergiden arkadaşım.) girdi. "Karakterinizi seçin de bir el atalım" dedim ve kendimize uygun bir harita seçtik. Ben Nemo'yu aldım ve başladık oynamaya. En son Xbox'ta, ilk Halo'yu oynarken bu kadar eğlendiğimi hatırlıyorum. Özellikle, combo yapma hırsı gerçekten türe renk katmış; "hayatta kalma" geriliminde yeni bir boyut açmış resmen. Faruk isimli arkadaşım bu hırsın kurbanı olup sık sık saçma sapan şekillerde can verdiği için "Bu firma da ne meraklıymış combo'ya kardeşim! Araba yarışında combo yaptıkları yetmedi, bu türde de başımıza combo'yu sardılar demek. Şurada dümdüz oynasaydık oyunu, olmuyor muydu sanki?!" şeklinde yakındı ama merak etmeyin; ben sakinleştiği bir sırada, multiplayer modda combo yapmanın çok fazla önemi olmadığını söyleyerek onu yola getirdim.

Multiplayer modlar arasında diğer oyunlarda bulunmayan farklı bir mod yok ama dediğim gibi combo, zaten başlı başına bir yenilik bu tür için. Fakat neden dört kişilik oyun seçeneği oyunun PC versiyonunda mevcut değil? Yazık değil mi, PC kullanıcılarına?! Çıkıştığım için kusuruma bakmayın. "Objektif olursam daha iyi bir izlenim yaratırım gözlerinde" diye düşündüm. Sertim, güçlüyüm ve



çeviyim ayrıca. Size bile kafa tutarım; hatta alt paragrafta kafa tutuyorum. Bir okursanız eğer...

"Cicim satırları" bitti> Her şey güzel, iyi, hoş da neden böyle bir oyunda en ağır silahla ateş ederken bile sanki küçükken kullandığımız tüf-tüfle adam vuruyormuş hissine kapılıyorum? 17 silahtan sadece bir ya da iki tanesini kullanırken silah kullandığımı hissettim. Ayıp değil mi?! Yakıştı mı size?! Blur motion kamera kullanmayı biliyorsunuz ama! Ayrıca, sekiz karakterin hız, güç ve dayanıklılık gibi üç ana özelliği bulunuyor ama bu özellikler oyuna yeterince yansıtılmamış. Oyundaki en yavaş karakter ile en hızlı karakterin hızları arasında büyük bir fark yok. O kadar üzerinde çalıştınız da beceremediniz mi şu işi?! Sonra, zaman karşı yarışılan bölümlerde aklınız Project Gotham Racing serisinde kalmış olacak ki araba kullanıyormuş gibi hissettim kendimi. Puan mı toplayacağız, 100 metre engelli mi koşacağız belli değil! Bu bölümleri de türe tam olarak yedirememişsiniz anlayacağınız.

Daha fazla yüklenmek istemiyorum açıkçası zira bu işi gerçekten istiyorum. Dürüst ve cesaretle davranarak takdirinizi kazanmak istedim. Umarım, çizmeyi fazla aşmamışsındır. Hem yemek pişireniniz, ütü yapanınız da yoktur şimdi sizin. Moraliniz bozulduğunda çok iyi şebeklik de yaparım. Adam vurmanın dışında bu işler de elimden gelir az çok. Ne olur be The Club, beni de yanınıza alın bel! Bu arada, CV'mi ekte bulabileceğinizi hatırlatmış mıydım? 📧

18

ay
The Club'ın üzerinde tam 18 aydır çalışılıyor. Oyunun 2007'nin sonlarına doğru çıkması bekleniyordu ancak karar aynaya kadar sarktı. Oyunun elimize bu kadar erken geçmesi hem sizin, hem de bizim için büyük bir şans.

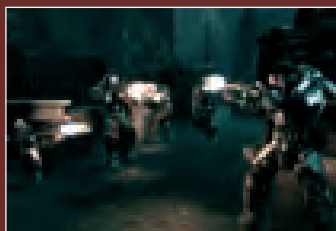
12

karakter
The Club'ın yapım aşamasında oyunda 12 ana karakter bulunurdu ancak karar verilmişti fakat bu sayı sekize düşürüldü..

13

combo
Şu ana kadar en fazla 13 adamı art arda öldürebildim. Bu, fena bir sayı sayılmaz ama The Club'a dahil olmam için daha çok fırın ekmek yemem gerek.

alternatif



GEARS OF WAR

Her ne kadar aynı türe dahil olsa da bu iki oyun, ilkokul öğretmenlerimizin verdikleri naçizane örnekte olduğu gibi elma ile armut aslında. Ancak gerek kamera kullanımı, gerekse aksiyon öğeleri açısından The Club, Gears of War'a benziyor. Gears of War'a rakip bir oyun mu peki? Tabii ki hayır!



THE CLUB

ARTI Özgün oyun yapısı, eğlenceli ve aksiyon dolu bölümler

EKSİ Silahların gerçekçi olmaması, karakterler arasındaki farkın oyuna yeterince yansıtılmaması

YAPIM Bizarre Creations
DAĞITIM SEGA
TÜR Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR PC, PS3
WEB www.bizarrecreations.com/games/the_club
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

Bizarre Creations, aynı Project Gotham Racing serisinde olduğu gibi The Club'da da combo çılgınlığını başımıza sarıyor; ortaya özgün bir konuya ve oynanış sistemine sahip olan bir oyun çıkıyor.

7.6

MX VS ATV UNTAMED

Bu muydu "yeni nesil" dedikleri?!

MotorStorm gibi neredeyse her PS3 sahibinin bir şekilde oynamış ve sevmiş olduğu bir oyundan sonra çıkan Untamed için işler zordu haliyle; oyunu oynarken sürekli olarak MotorStorm'daki adrenalin seviyesini ve o yeni nesil grafikleri aradım ama maalesef, hiçbirini bulamadım.

Oyun, serinin önceki oyunlarıyla karşılaştırıldığında tartışmasız bir şekilde daha iyi grafikler ve daha başarılı bir fizik modellemesi sunuyor. Ancak piyasaya

çıkan ilk PS3 oyunları gibi konsolun tüm olanaklarının sonuna kadar kullanıldığını söyleyemeyiz; MX vs ATV hayranlarının görsel açıdan hayal kırıklığına uğrayacakları kesin. Bunun nedeni ise oyunun, tüm konsollara aynı anda çıkarılmış olması.

Untamed'de; Supercross, MX National, Supermoto, Freestyle, Opencross ve Waypoint gibi birçok farklı yarış modu bulunuyor ama içlerinde en çok keyif aldığım mod, kapalı pistlerde yarıştığınız Endurocross oldu; motosikletlerin çeşitli



engellerle donatılmış olan parkurlarda havada uçtuğu bu adrenalin dolu yarışlar, oldukça gerçekçi bir yarış deneyimi sunuyor. Bu modu, özellikle, oyunu online ya da LAN üzerinden oynayacaklara şiddetle tavsiye ediyorum.

İşin cambazlık boyutuna gelirse: Untamed oynarken motosikletinizle yapabileceğiniz özel hareketler ve bu hareketler üzerine kurulu olan modlar sizi bir hayli zorlayacak; oyunun gerçekçilik boyutu ise sizi iniş anında mutlaka karşılayacak. Şahsen, iniş aşamasını atlama-

tıktan sonra, "backflip" yapabiliyor olmanın verdiği haz ile belirli dönemlerde kariyer modumu askıya alıp oyunu sırf bu hareket için oynamaya başladığımı söyleyebilirim.

Untamed'in öne çıkan özellikleri multiplayer ve Endurocross modu. Ancak oyun, bu iki özelliğin dışında beklentileri karşılayamıyor. Sabit bir hayran kitlesine sahip olsa da MX vs ATV'nin kendini bir sonraki oyuna çok daha iyi hazırlaması şart çünkü bu kez karşısında MotorStorm 2 olacak. ÖMÜR TOPAÇ



YAPIM Rainbow Studios
DAĞITIM THQ
TÜR Yarış
DİĞER PLATFORMLAR PS2, PSP, Xbox 360,
Wii, DS
WEB www.mxvsatv.com
TÜRKİYE DAĞITICISI -

MX vs ATV Untamed, yaklaşık 10 senelik bir geçmişi olan rutin bir türün son örneklerinden biri... İlk başlarda size heyecan veren yarışların tümü zamanla sıkıcı bir hal almaya başlıyor.

6,9

SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY

Hoverboard'lar elimizde; biz gideriz yarışa hey ya-rı-ş!

PlayStation 2

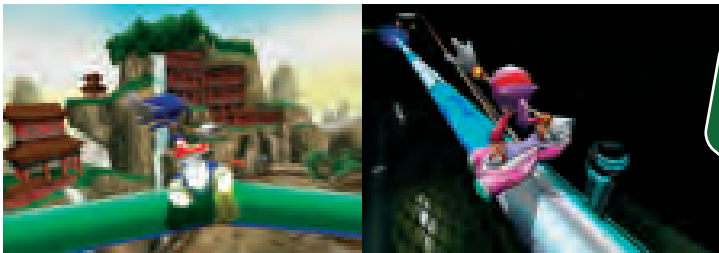
Sonic'in şu düştüğü duruma bakalım: Yavaş, sıkıcı, basit, yavan... Bir de Tails'in düştüğü duruma bakalım: Renksiz, cansız, bayağı... İsterseniz oyunda bulunan tüm karakterlere değinebiliriz ama "Bunu yapmayalım" derim; asıl sorun, 80'lerde kalmış ve tüm çekiciliğini yitirmiş olan "hoverboard"ların halen Sonic ve arkadaşları tarafından kullanılıyor olması. Tamam, yapımcılar işi eğlenceli bir hale getirebilmiş olsalardı bu sorunu göz ardı edebilirdik

ama olmadı; olmadı.

Yepyeni hareketler ve yeni karakterler ile donatılan Zero Gravity'nin aslında ilk oyundan pek farkı yok; yine her yarışta birinci olmaya, belirli bir zaman içinde bitiş çizgisine ulaşmaya çalışıyor ve yine atlıyor, zıplıyor, rakiplerimiz ile ikili mücadelelere giriyoruz. Yarışırken dikkat etmemiz gereken birkaç nokta var: Keskin dönüşlerde bir yandan Sağ veya Sol tuşlarına basarken, diğer yandan Kare tuşuna basarak Zero

Gravity hareketini veya R1 tuşuna basarak Meteorite hareketini yapmak (ve yüksek hızlara çıkmak). Rampalardan atlamak için, ekranda uyarı çıkar çıkmaz X tuşuna basmayı da ihmal etmemeliyiz elbette ki. Ve tebrikler: Artık Sonic Riders'ın tüm özelliklerini biliyorsunuz! Oyuna bu hareketlerle başlıyor ve oyunun sonuna dek bu hareketleri kullanıyorsunuz. Sonra kendinize şu soruyu soruyorsunuz: "Bu oyun bana ne kattı ve ben şu anda ne yapıyorum?"

Küçük oyuncular için tasarlanmış olduğu her halinden belli olan Sonic Riders, daha iyi bir yapay zekaya, daha detaylı bölüm tasarımlarına sahip olsaydı ve daha güçlü bir hız hissiyatı verseydi herkes tarafından beğenilecekti. Bu oyunun başarısız olması bir yana, Sonic'in resmen "kötü oyunlar" klasmanına girdiğini söyleyebilirim. Eskiden "Sonic" ismini duyduğumuz zaman bir heyecan kaplardı içimizi; şimdiyse bu isme burun kıvrıp geçiyoruz. BioWare'in "Sonic dünyası"nda geçen RPG'si de bir şeye benzemezse, SEGA pılısını - pirtısını toplasın; gitsin bu diyardan. TUNA ŞENTUNA



YAPIM Sonic Team
DAĞITIM SEGA
TÜR Yarış
DİĞER PLATFORMLAR Wii
WEB www.sega.com
TÜRKİYE DAĞITICISI -

WipEout gibi oyunların fanatığı olan bendeniz, aynı zamanda bir Sonic hayranıyım ama nedense, bu iki oyunun bir karışımı olan Zero Gravity beni mutlu edemedi. Çünkü baştan savma bir oyun yapmayı uygun görmüş sevgili Sonic Team. Alacakları olsun...

5,9

SONIC RIVALS 2

PSP

Yıpranan sinirlerinizden mecmuamız sorumlu değildir

Ne kadar nefret ettiysem de kurtulamadım ben bu pisliklerden! Televizyonu kapatsam PSP'de karşıma çıktı Sonic ve arkadaşları. Tam kafalarını ceviz gibi kırmak için odunumu aramaya başlamışken yukarıdan bir ses geldi: "Yazılar gecikmesiiiiiii!" Bu sesle bir anda silkelendim ve kendime geldim. Yazı mı? Ben bir de bu ciğersizlere yazı mı yazacaktım? Vay anasını... Ne yapalım "Emir, demiri keser" dedik ve koyulduk Sonic Rivals 2'yi incelemeye. Bu süre zarfında ortaya çıkan hastane masraflarımı da dergiye gönderiyorum. Umarım, gereği yapılır.

Sonic Rival'ı oynamışsanız yanındaki "2" ibaresini kaldırdığımız vakit SR2'yi size SR diye yutturma potansiyelimiz oldukça yüksek. Olmadı, "güncellenmiş versiyonu" diye kandırabiliriz sizi zira SR2'nin ilk oyundan gözle görülür, elle tutulur, burunla koklanır, ayakla vurulur, mide ile sindirilir, kalple pompalanır hiçbir yanı yok! "El insaftı" denmez de ne denir?

SR2'de de ilk oyundaki gibi karşımıza hilkat garibesi sekiz yaratığın dört grup oluşturduğu muhteşem bir karakter seçme ekranı çıkıyor. Peki, bu karakterlerin birbirlerinden herhangi farklı bir yanı var mı? YOK! O zaman ne diye hava atar gibi sekiz tane karakter koyarsın, ey yapımıcı? Salt göz boyama işte! Her neyse, hangi takımla oynayacağımızı belirledikten sonra tek kişilik veya multiplayer moda oyunu oynamaya başlayabiliyoruz. Bugüne kadarki bütün Sonic oyunlarında gördüğümüz karmakarışık, yararlı önerli

parkurlarla - doğal olarak - SR2'de de karşılaşırız. Kısacası, yine oyunu oynarken insanın nevre dönüyor. Bunun üstüne bir de her şey çok hızlı ve kendiliğinden ilerliyor. Sanki karakterin kontrolü bile bende değil. Hiçbir şey anlaşılıyor ulan! Bana bunu yapmak zorunda mısınız?

Her neyse, ne diyorduk? Oyunun hangi özelliğinden bahsetsem size? Hah, buldum:

Grafikler! Evet, oyunun en çok beğendiğim yanı grafikleri oldu. Rengarenk, karnaval gibi ortalık. Zaten hiçbir şey anlamıyordum hayattan ve bu oyundan, iyice salak ettiniz beni bu renk cümbüşüyle.

Alacağın olsun Sega ya da Backbone, ikiniz de sorumlusunuz bundan. Nerde benim odunum? Hah, buradaymış! Bekleyin, geliyorum! 🍌

YAPIM Backbone
DAĞITIM Sega
TÜR Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.sega.com/games
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Sonic dünyasını seviyor olsanız bile bu oyunun size vereceği hiçbir şey yok. Eğer ille de "Sonic oynayacağım" diyorsanız eski Sonic oyunlarını oynayın, daha iyi.

4,9

DEAD HEAD FRED

PSP

Vicious Cycle'dan "kült" olması muhtemel bir çentik...

Dead Head Fred gibi oyunlar gerek bu piyasaya. Onca koşuşturmalı, aksiyon dolu, bol patlamalı ve kanlı oyundan sonra DHF gibi değişik oyunlar



insana adeta nefes aldırıyor. Daha sakın, daha renkli ve kendi yağında kavrulan bu yapımlar bizi monotonluktan kurtarıp ufkumuzu genişletmemize vesile oluyor. Bu tür oyunlar, tüm özellikleri göz önünde bulundurulduğunda "Çok kaliteli" etiketini alamıyor belki ancak farklı bir şeylerin denenmeye çalışılması her zaman takdir edilmeli. Rengarenk atmosferi, sıradan ama işlevsel bir oynanış sistemi ve oyun boyunca karşımıza çıkardığı bin bir türlü gariplikle DHF, bu tür yapımlara iyi bir örnek.

Gariplik" demişken... Oyunda bir ölüyü canlandırıyoruz. Hayır, "gariplik"ten asıl kastım bu değildi. Bugüne kadar, sadece birkaç oyunda bir ölüyü canlandırma şansına eriştik. Benim gariplik kelimesi ile size asıl anlatmak istediğim şey karakterimizle yapabildiklerimiz. Örneğin, düşmanlarımızla savaşırken kafamızı kullanıyoruz.



Hayır, bu oyun bir strateji oyunu değil, yanlış anladınız. Durun, açıklayayım.

Oyunda birkaç kelle-i şerifimiz var ve bu kellelerin birtakım işlevleri var. Mesela, insan kafasıyla insanlarla daha kolay iletişim kuruyoruz; onları ürkütmüyoruz. Ancak, dövüşlerde insan kafası pek işimize yaramıyor. Dövüşler için diğer kafalar daha kullanışlı. Oyunda sekiz adet, birbirinden ilginç ve komik kelle bulunuyor. Oyundaki basit ve kullanışlı bir menü sistemi sayesinde, bu kafalar arasındaki değişimleri çok hızlı bir şekilde gerçekleştirebiliyorsunuz.

Oyunun görselliğine de şöyle bir değinelim. DHF'nin grafikleri gayet hoş ve tarz sahibi. Oyuna pastel renkler hakim ve karakter modellemelerinden, çevre tasarımlarına kadar her şey ince ince hazırlanmış. Oyunun senaryosuna gelince... DHF'nin senaryosu tam bir Niyazi hikayesi. Bu Niyazi bir dedektif ve racon yerine başka bir şey kesen (Yine yanlış anlamayın; oyunun isminden bu amcanın ne kestiğini anlayabilirsiniz.) bir amcamızın hoşuna gitmeyecek şeyler yapıyor; macerası da bu şekilde başlamış oluyor. En sonunda ne oluyor? Oynayın da kendiniz görün değil mi ama?! Fred'i örnek almayın ve kendinize iyi bakın. 🍌

YAPIM Vicious Cycle
DAĞITIM D3
TÜR Korku / Adventure
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB deadheadfred.net
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Dead Head Fred, farklı ve eğlenceli bir oyun. PSP'niz varsa ve fabrikasyon oyunlardan bıkmış değışiklik arıyorsanız Fred'in kapısını çalabilirsiniz.

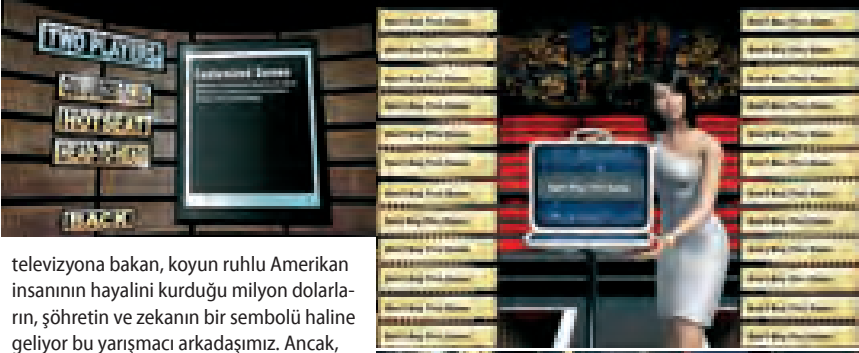
7,1

DEAL OR NO DEAL

"Televizyona çıkmadık, bari bilgisayarda yarışalım"

Her televizyon seyircisinin hayalidir. Bir yarışma programına katılıp büyük ikramiyeyi, arabayı, evi, yatı katı kazanmak ve hayatının geri kalanını zengin bir televizyon yıldızı olarak kah o programda, kah bu programda insanlara öğütler ve dersler vererek geçirmek... İşte Amerikalı kardeşçeğizlerimiz kendilerine hakim olamamışlar ve bütün dünya televizyonlarını terörize eden televizyon yarışmaları furyasını başlattıkları ve ısrarla devam ettirdikleri yetmiyormuş gibi bir de o yarışmaların oyununu yapmışlar. Daha önce de yapmışlardı ama bu kadar kötü bir sonuç çıkmamıştı ortaya. Bilmeyenler için hemen kısa bir özet geçelim; Amerikan te-

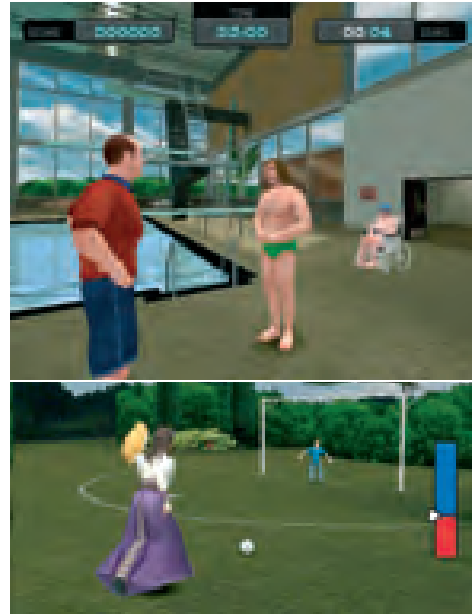
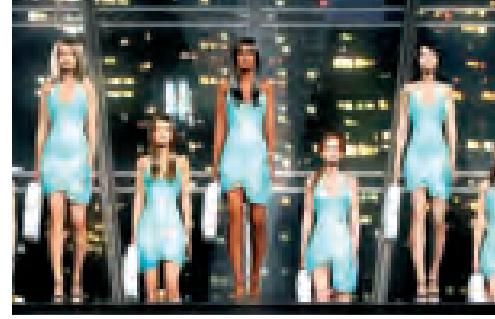
levizyon endüstrisi 1960'larda yarışmaların çok sevildiğini ve çok reyting getirdiğini görüyor zira bir bilgi yarışması tüm reytingleri toplayıp ortalığı darmaduman ediyor. Bütün Amerika yarışmanın her bölümünde ekran karşısına kilitleniyor, -medeniyet ve teknoloji konularında aşmış olmalarına rağmen ay çekirdeğinin tadına bakmayı akıl edemedikleri için- ekran karşısında patates ve mısır çipsleri tüketerek bu yarışmayı ve onun haftalardır elenmeyen, büyük finalde büyük ödüle doğru giden bir yarışmacısını seyrediyorlar. Televizyondaki yarışmacı neredeyse bir halk kahramanı haline geliyor çünkü bütün sorulara doğru cevap vererek tüm rakiplerini eliyor. Bütün akşam



televizyona bakan, koyun ruhlu Amerikan insanının hayalini kurduğu milyon dolarların, şöhretin ve zekanın bir sembolü haline geliyor bu yarışmacı arkadaşımız. Ancak, sonra bir olay patlıyor ve yapımcıların yayından önce yarışmacıya doğru cevapları verdiği ve böylece reytingleri patlatacak bir kahraman yaratmaya kalkıştıkları anlaşılıyor. Dolayısıyla, dandik bir bilgi yarışmasının bile televizyon ekranında insanların duygularını sömüren bir silaha dönüşebildiğini öğreniyoruz. ☹️

YAPIM **Hostes kızları süper yapmışlar**
DAĞITIM **Kaçmak istiyorum**
PLATFORM **PC, DS**

3



LITTLE BRITAIN THE VIDEO GAME

Mide gazından roket yakıtı

Su ortamda onca yıldır birçok insan gördüm; çok romantik oyun eleştirileri yazan duygu dolu arkadaşlar tanıdım. Oyun ne kadar gereksiz ve dümbelek olsa da onlar ortaya duygusal bir metin çıkarmayı başarıyorlardı. Ailecek, hayranlıkla izledim bu arkadaşları. Mesela, küçük civcivleri katletmek üzerine kurulu olan, hayali bir oyunumuz olduğunu düşünün. Hemen şöyle bir metin ortaya çıkarabilirdi bu arkadaşlar (Üç noktalara dikkat!): "Çiğ tanelerinin altında uyanmış gibiyim bugün... Yolların beni getirdiği yerde, gidememelerin kuaçığında uyudum bu gece... Yağmur bulutları birikirken pencerenin dışında benim hiç oyun oynasım yoktu; ta ki onunla karşılaşana kadar... Masamın

üzerinde duruyor ve sanki onunla konuşmamı bekliyordu; mahzun ve yalınz... Kederli ve kırgındı... Doymusuzlukların pençesinde tükettiğim yalnızlıkların bir resmiydi sanki... Güneşin parladığı günlerden kalma bir arkadaş mıydı yoksa? Yol kenarında biten bir yaban otu gibi hissettiğimi biliyor muydu acaba? Sorularına cevap alamayacağımı bilerek kurdum onu bilgisayarıma... Sessizce anlaşılan iki eski aşık gibiydik... Daha DVD'yi sürücüyü yerleştirirken ben yalan ve acımasız dünyanın kanattığı yaralarımı deşmeyeceğini, beni üzmeyeceğini biliyordum... Windows, "autorun" dosyasını çalıştırmak isteyip istemediğimi sorduğunda hiç tereddüt etmedim; yeşil kırların gökyüzü ile bu-

luştığı ufuklara doğruydu yolculuğum... Ve sonuç olarak şunu söylemek istiyorum, bu oyunu mutlaka oynamalısınız çünkü gitmediğiniz yer sizin değildir; yollar sizi oraya götürmüş olsa bile... Mutlaka oynayın..." Tamam da neyi oynayacağız, ne oynayacağız? Bir cümlede de oyunu anlatsaydın keşke.

Her şeye rağmen, bu romantiklerin yol ve hava durumu temalı oyun yorumlarının bile Little Britain'i kurtarabileceğini sanmıyorum. Kısacası, bu oyun için tek bir şey söylenebilir: "Sana hiçbir şey demiyorum!" ☹️

YAPIM **Tenhada yakalayamayım**
DAĞITIM **Başarılar diliyorum**
PLATFORM **PC, PS2, PSP**

0

LOONEY TUNES: ACME ARSENAL

"Sabah akşam kadın programı seyretmek istiyorum"

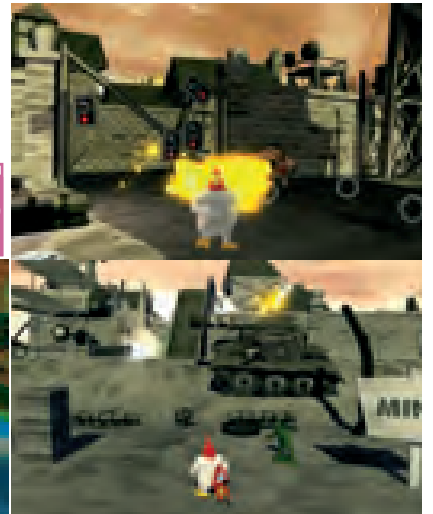
Televizyonlarımızın, ev kadınlarına sunduğu programları fark etmişsinizdir, sevgili LEVEL okuru. Looney Tunes gibi sabah saatlerini meşgul eden çizgi film kahramanlarından laf açılmışken, aklıma geldi de artık, sabahları o kadar az çizgi film var ki... Televizyonlar sabahın köründen itibaren magazin ve kadın programlarına boğuyor izleyiciyi. Ve bu noktada ilginç bir tespitte buldum; o içi bomboş televizyon programları evrenin sırrını saklıyor. Evet, şaka gibi ama gerçek. Bir kadın programında, evrenin sırrını bulabilirsiniz. Kainatin kocaman bir boşluk olduğunu ve o boşluğun içinde anlamsız derecede küçük noktalar olduğumuzu bu programlara bakarak çözebilirsiniz. Misal, bir manken

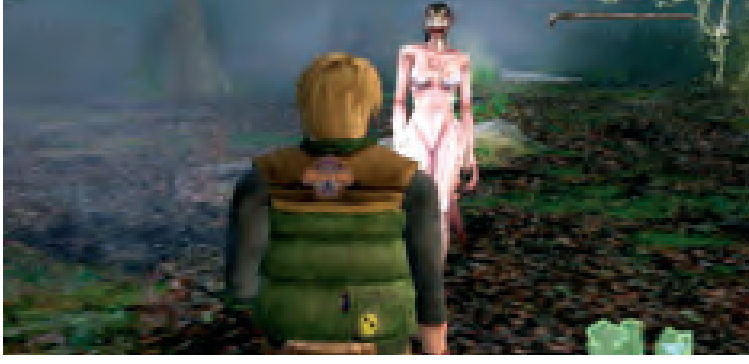
hanım kızcağızımız, sevgili olan sanayici oğlu çocuğumuz ile kavga edip ayrılıyor ve bu önemli olayı koşu koşu bizlere anlatıyor. Şimdi burada, "Bana ne yahu!" karşı argümanı ile bu kıızı susturmamız gerekiyor, değil mi? Hayır! Öyle olmuyor; büyük bir heyecanla oturup seyrediyor ve konuşmaları, kavgaları, canlı telefon bağlantılarını takip ediyoruz. Demek ki o ekrandaki komedi kadar boşuz, anlamsız, değersiziz. Ve buradan yola çıkarak söylemek istiyorum ki Looney Tunes'ta, eline silah almış bir tavuk gördüğünüzde sakın şaşırmanın zira artık anlaşılmalıdır ki tavuklar dünyanın efendisidir. Onlar hiçbir şeyi umursamadığı için dünya insanlara aitmiş sanılıyor. Bu aşmış yaratıkların, her sabahın köründe uyanmasına rağmen

men bir gün bile magazin programlarını merak etmemesinden yola çıkarak şunu söyleyebiliriz: Tavuklar insanlardan katbekat daha akıllıdır. Herkesi Looney Tunes oynamaya ve oynatmaya davet ediyorum. ☹️

YAPIM **Tebrik ediyorum**
DAĞITIM **Devamını bekliyorum**
PLATFORM **Wii, PS2, Xbox 360**

10





ESCAPE FROM BUG ISLAND

Hiçbir şey istemeyen kadın

Hiçbir şey istemeyen kadın, bütün varlığı istemek ve istediklerinin karşılanması üzerine kurulu kadının, alışılmamış bir türüvidir. Sık karşılaşılmaz; neslinin tükenmek üzere olduğu bilinir ama bu kadınların var olduğu da kulaktan kulağa yayılmış bir efsane gibi bilinir. Sadece bugüne kadar kimsenin bu kadın tipini görmemiş olması, akıllarda soru işareti yaratır.

Hiçbir şey istemeyen kadın, -daha hayatın en başında- doğmak bile istememiş, se-zaryenle dünyaya gelmiş veya daha doğru ifadesiyle, zorla getirilmiştir.

Hiçbir şey istemeyen kadın bebekken ağlamış ama emzik istememiştir ve şekerlemeyle, çikolatayla, oyuncularla kandırılmamıştır. Bu kadın tipi doğum günlerinin, yıl dönümlerinin, sevgililer günlerinin

kutlanmasını önemsemez ve istemez. Bu günler onun umurunda değildir. Onun savaşında hiçbir değeri olmayan, boş kovanlardır başkalarının yana yakıla istedikleri. Kendisini, dünyayı, yaşama, evreni, ölümü anlamak; var olmanın teorisini, var oluşunun süresi dolmadan çözebilmek ve doğaya kafa tutabilmektir derdi ama bu detaydan da hiçbir zaman emin olamayız çünkü derdini bize anlatmak da istemez hiçbir şey istemeyen kadın. Başkalarının hayatında birincil mesele olan kendisini anlatabilmek çabası onun hayatında mesele bile değildir.

Sevgi istemez, ilgi istemez; dokunmak, dokunulmak, ağlamak, gülmek, anlatmak, dinlemek istemez; seni istemez, beni istemez, onları istemez; kendisiyle mutludur. Onun yanına ulaşip dudağından küçük bir öpücük alabilecek çapkın, daha dünyaya gelmemiştir.

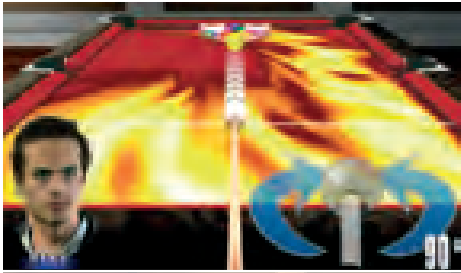
İlgiye cevap vermediğinde kimisi "frijit"

der; kimisi lezbiyen olduğunu düşünür; kimisi zekasına, kimisi niyetine laf atar. Zira o dünyanın kaldıramayacağı bir kadındır. Hayaldir. Yabancı kanı damarlarında barındırmayan saldırgan bir beden gibi hayat onu içinde istemez; ezer, sıkar, yok etmeye çalışır. Gerçek onu kabullenemez ama o gerçekle alay edecek kadar hayal olmayı da bilir.

Sevmez, sevilme istemez; gülmek, güldürmez; umursamaz, umursanmak istemez. O kadın, hiçbirimizin hiçbir zaman tanımayacağı kadındır zira bizimle tanışmak da istemez.

Hayallerimizin kadını, o kadındır arkadaşlar! Sallayın böcek adasını, falanı filanı... O kadını bulabilir misiniz, bunu düşünün. ☹

YAPIM Shelltox'la kovalarım sizi
DAĞITIM Plaket mi verelim yani?
PLATFORM Wii



POOL PARTY

Nöbetçiler madalyalarınızı getiriyor

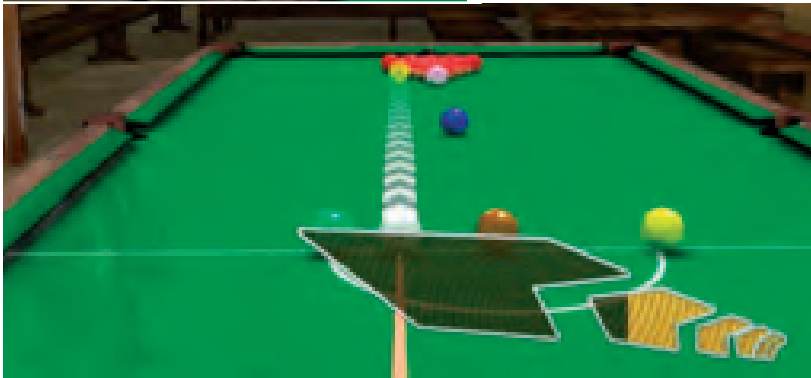
Cok büyük bir heyecanla gidip Wii aldınız; hemen ardından, oynamak için oyun aramaya başladınız ve şans eseri de bu sanal bilardo oyununu görüp üzerine atladınız. Tam bu noktada, bir soru yöneltmek istiyorum sana, LEVEL okur insanı. Domatesli veya kremalı, mantarlı makarna sosuna tane karabiber mi eklenmelidir, yoksa toz karabiber mi? Bu soru önemli zira tane karabiber sosun içinde çözülmediğin için küçük bilardo topları gibi tane tane kaldığı için yerken dişlerin arasında ezilip, damağı-

nıza yapışabiliyor ve bu yüzden çok acı bir tatla karşı karşıya kalabiliyorsunuz. Üstelik, tane karabiber kullanmak karabiberin tadının tüm sosa yayılmasını engelliyor. Öte yandan, tane karabiberin görsel olarak yemeği hoş bir şekilde süslediğini de göz ardı etmemek gerek. Eski bir kız arkadaşım, "Hem toz, hem tane karabiber kullanmak lazım" derdi. Yani, toz biberle sosun tadını güçlendirip, tane biberle de görüntünün şık olmasını sağlamak hoş bir çözüm yolu- du ancak sonra bu hanım kızmızla çok beklenmedik şekilde ayrıldık. Kendisi realist bir hanım kızcağızımız olarak bir gün yıldızları, galaksileri, nebulaları keşfedip akıllı yaşam türleri ile karşılaşip iletişim kurma ve evrenin sınırlarına nail olma hayallerimi anlamsız ve gereksiz olarak gördüğünü söyledi. Ben de kendimi tutamadım; saçını hiç sevmediğimi ve -başkaları beğense de- teninin rahatsız edici bir kokuya sahip olduğunu söyledim. İyi etmiş miyim? Ayrıca, henüz şaşkınlıktan ve soktan ağız kapanmamışken şımarık, nazlı, olgunlaşmamış toy bir yanı olduğunu ve 50 yıl geçse de düzeleceğine inanmadığımı, üstelik Titanic gibi dandik filmleri



ezbere bilirken Star Wars hakkında en ufak bilgisinin olmamasına katlanmadığımı, cehaletinden bıkip usandığımı hiç çekinmeden kendisine belirttim. İşte bu oyunla karşılaştığımda, o gün duvarda asılı duran bilardo sopalardan birini alıp kafamda kırdığını hatırladım ve kendimi kötü hissettim. Biliyorum, bazılarınız Kısa Kısa sayfalarında güzel hanım kızcağızlarla maceralarımı okumak istemiyorsunuz ancak güzel evladım, şimdi ben sana toplamda on üzerinden iki puan vereceğim bir bilardo oyunu hakkında da ne anlatayım; neden canını sıkayım?! Bak hiç olmazsa şurada iki satır dertleştik, sohbet ettik. Sen de ilginç bir anı okumuş oldun, değil mi? ☹

YAPIM İlla ki yapmıştır birisi
DAĞITIM Üzümünü ye, bağımlı sorma
PLATFORM Wii





OYUN MU OYNADI!


BÜYÜK OYUNLAR¹

BÖLÜM 1

"Saat 12, final sahnesi... Işıklar gitgide azalır, perde kapanır, seyirci alkışlar ve oyun biter. Oyuncular soyunma odalarına gider, makyajlarını temizlerler ve tiyatrodan ayrılırlar. Seyirci, gecenin içinde dağılır. Fakat 'tiyatral deneyim' denilen şey bitmez; henüz başlamıştır.

Oyun, sahnedeki yaşamın içinde başlayıp biten bir olgu değildir; yaratıcısının dünyasında başlar, seyircilerin imgelemlerinde ve anılarında depolanarak büyür, olgunlaşır. Sahne, ele alınan konunun, 'tiyatral gösteri' olarak tanımladığımız iletişim formunda sunulduğu basit bir odaktır.

Gösteri bittikten sonra geriye kalan tek şey, oyunun etkisidir. Zaman zaman oyun hakkında düşünülür, konuşulur, hayaller kurulur; saatlerce, günlerce, hatta yıllarca yaşatılır."³

Yukarıdaki satırlar, bir tiyatro oyununun sadece kendinden ibaret olmadığını, izleyicide bıraktığı geçici ya da kalıcı etkilerle düşünülmesi gerektiğini ifade ediyor. Daha açık şekilde ifade edecek olursak; izleme eylemi bittiğinde oyun bitmiyor ve üstelik, izleyicinin deneyimi daha yeni başlıyor. Peki, tiyatro bir sanat dalı da video oyunları değil mi? Öyle elbette ki... Bu yüzden benzer bir ifadeyi video oyunları için de kullanabiliriz: Biz oyuncular için oyun, bittikten sonra başlar... 

ĞINI SANIYORSUN?²

Video oyunları için "sekizinci sanat" yakıştırmaları yapanlar hiç de azımsanacak sayıda değiller. Gerçekten -ortada henüz bir fikir birliği olmasa da- oyunlar, sinemadan sonra, ona pek çok açıdan benzeyen ama bireylere bambaşka perspektifler sunan "bir 21. yy sanatı" olarak gösterilebilir. Bir tabloda, fotoğraf karesinde, heykelde, binada, müzik eserinde, romanda, dans koreografisinde, tiyatro oyununda ya da bir sinema filminde felsefi, sosyolojik ve siyasi anlamlar yakalanabiliyorsa; tüm sanat dallarından yararlanan -ve belki de artık "sekizinci sanat" olarak algılanması gereken- oyunlarda da aynı anlamların yakalanması elbette ki kaçınılmazdı. Siyasi açıdan oyunları değerlendirecek olursak; tıpkı Pink Floyd gibi bir rock grubunun Another Brick on the Wall parçasıyla devlet politikalarını eleştirmesi ya da tıpkı ABD gibi bir devletin, vatandaşlarının moral ve motivasyonunu artırmak amacıyla, kendi bünyesinde Rambo serisi gibi tek kişilik Amerikan ordusu filmleri üretmesi örneklerinde olduğu gibi -hiç değilse teoride- oyunlar da devletleri, hükümetleri ve politikaları eleştirebilir ya da devletler tarafından belli birtakım mesajları insanlara empoze etmek amacıyla kullanılabilir.

Siyasetin video oyunlarıyla doğrudan ilişkilendirilmesi çoğu kişi tarafından yersiz görülebilir ya da eğlencenin ön planda olduğu rengarenk oyun sektörünün, büyük ölçüde can sıkıcı, gri ve koyu tonların ağırlıkta olduğu siyaset dünyasıyla anılması yine çoğu kişinin tadını kaçırabilir. Unutmayın ki diğer sanat dalları da öncelikle insanların keyif almaları, hoşnut olmaları ve eğlenmelerine hizmet eder ama daha çok düşündürülen, korkutan, tiksindiren, tepki doğuran, insanları galeyana sevk eden ve içinden siyaset geçen eserler de sanat ürünleri arasında yer alır. "Oyunlar ve siyaset" konulu, kimilerine ağır ya da sıkıcı gelebilecek bu yazıda yapmak istediğim tek şey, objektif bir şekilde siyasetin oyunlara ve oyunların siyasete olan etkileri üzerinde biraz kafa patlatmak.

Doğrusu şu ki iyi vakit geçirmek amacıyla satın alıp büyük bir iştahla oynadığımız pek çok oyunda gözümüzden kaçan pek çok siyasi detay saklı. Sözelimi cepheden cepheye koşarak savaştığımız, teröristleri avladığımız America's Army adlı online oyunun sansasyonel bir amaca hizmet ettiği konuşuluyor: İddiaya göre Amerikan Ordusu, gelecekte cepheye süreceği genç asker adaylarını "oyun" kisvesi altındaki bu gerçekçi savaş simülatörü aracılığıyla savaşa hazırlıyor. Kesin konuşmak güç

ama Irak'ta, bir yandan kulaklarına geçirdikleri "stereo headphone"ları ile metal müzik dinlerken diğer yandan Irak'lıları yayılım ateşine tutan Amerikan askerlerini gözünüzün önüne getirirseniz, söylentilerde ciddi ölçüde haklılık payı olduğunu yadsıyamazsınız.⁴

BİR GÜN HERKES AMERİKALI OLACAK (!)

Oyun sektöründe ağırlıkta olan Batı kaynaklı yapımlarda yaygın şekilde kullanılan "düşman" ve "kahraman" tipolojilerini masaya yatıralım: Bir yanda "uzaydan gelen" düşman yaratıklar var ki onlarla baş edebilmek için Batı'nın üstün savaş teknolojilerini kullanmaktan başka çaremiz yok. Bununla da kalmıyor; çoğu oyunda aynı zamanda Batılı olmamız (!) gerekiyor. Kimilerince "Türk yapımı" şeklinde lanse edilmiş olan Crisis, bu tür oyunlara iyi ve güncel bir örnek. Dikkat edilirse gerek Far Cry'da, gerekse Crisis'te çok eski bir argümandan, "tek kişilik Amerikan Ordusu" klişesinden faydalanılıyor. Safiğe yakın iyi niyetlerimizle bu tür oyunlarda bir kasıt aramamış olalım ama bilinçaltımızda yatan, "dünyayı kurtarmak" misyonunun Batı'ya mal edilmesinde hem o oyunların, hem de aynı kumaşla dikilmiş olan yüzlerce sinema filminin payı büyük.

Diğer yanda, uzaydan gelmeyen ve dünyada sentezlenmiş olan kötü niyetli organizasyonların, örgütlerin ve devletlerin şeytani askerlerini görüyoruz. Bu gruptaki oyunlara bakarak "Batı'nın düşünce biçimine uygun olmayan tüm siyasi oluşumlar zararlı" gibi bir fikir edinmeniz gayet doğal. ABD'nin "dünyanın jandarmalığına soyunduğu" görüşü kadar, uyguladığı küresel politi-

kaların, kendi bünyesinden başlayarak tüm dünyada yine kendine karşı koskoca bir kitle oluşturduğu görüşü de bilimsel verilerle sabit. Oyunlar da dahil olmak üzere Batı'nın 80'lerden itibaren ürettiği savaş konulu tüm yapımlarda ABD'nin ve NATO'nun giriştiği bütün savaşların legal kılınmaya çalışıldığını görüyoruz. Bu noktada oyunların işlevi, biz Batı'lı olmayanlar da



dahil olmak üzere tüm oyunculara Batı'lı askerlerin empatisini yüklemek. Bir düşünün lütfen; ABD gibi Avrupa'yı Naziler'den; Uzak Doğu'yu Vietnamlılar'dan; Orta Doğu'yu Saddam'ın şerrinden; dünyayı ise komünizmden, Sovyetler'den, genel olarak terörden ve elbette ki bir gün karşımıza dikilme olasılığı olan uzaylı yaratıklardan kurtarmayı borç bilen bir devlet, bunca zahmete neden katlınsın ki? Daha da önemlisi; öyle olmadığımız halde (empati icabı) kendimizi bir Amerikan askerinin yerine koyduğumuzda, çoğu ABD vatandaşının haykırdığı "Ne için savaşıyoruz?" sorusu geçmez mi hiç akıllarımızdan?

* Neden olmasın? Hem Amerikalı olmak, "her şey olmak" (!) demek. Bu yolda Son Samuray (!) olmak bile var!

"Tiyatro, daha önce de tartıştığımız gibi daima içinde bulunduğu kültüre bağlıdır. Pek çok tiyatro, doğrudan hükümetin ve soyluların kuralları tarafından yaratılmış veya ayakta tutulmuştur. Örneğin, İ.Ö. 5. yüzyılın Yunan tiyatrosu, devletin bir yaratımıdır; Ortaçağ tiyatrosu, kilise, kent yönetimi ve belediyelerin yaratımı; saray tiyatrosu ise monarşik bir düzenin doğrudan dayatmasıdır. Modern dönemlerde bile hükümetler sık sık sponsor, yardımcı sponsor ya da tiyatronun gizli destekçisi olarak hizmet vermiştir. Bir tiyatro ve kültürü arasındaki entelektüel bağ, yalnızca politik ilişkilerle sürdürülür: Tematik olarak tiyatro, bir zaman için vardır veya düşünülebilen her sosyal konunun tartışılması için bir arena olarak hizmet verir."³

Yazının başlarında da anlatmaya çalıştığımız gibi, sadece video oyunları değil; genel olarak insana ulaşan her şey onun üzerinde istenilen etkiyi bırakmak için bir araç olarak kullanılabilir. Psikolojide en küçük bir imgenin ve sembolün dahi insanın bilinçaltında yer ettiği kabul görür. Şirketler, pazarlama faaliyetlerinde buna benzer bilimsel kabullere sonuna kadar başvurur. Sadece şirketler değil; devletler ve ideolojiler de aynı yöntemlere rahatlıkla başvurabilir. Üstelik kamu gücünü elinde bulunduran devlet idarecileri ve hükümetler, bu konuda çok daha avantajlı konumdadır. Machiavelli, devletin kendi geleceğini garanti altına almak, menfaatlerini korumak uğruna her şeyi yapabilecek güce sahip olması gerektiğini ve bu doğrultuda devlet adamlarının olağanüstü güçte olmaları gerektiğini söyler. Bu ifade, hukukun üstünlüğüyle zamanla yumuşatılır ve hukuk, bireyleri devletin karşısında "savunma" misyonunu yüklenir. Gramsci ve Althusser gibi düşünürler ise "hegemonya" kavramıyla devletin hukuki sınırları içinde de olsa aşırı güçlü olduğunu iddia ederler. Devletlerin birtakım baskı aygıtları vardır ve göz ardı edilse de devlet, ideolojik aygıtlardan da yoğun şekilde faydalanır.⁵ Devletler ve otoriteyi elde etmek isteyen alternatif ideolojiler, hegemonyalarını sağlamak ve / veya kamuoyuna kendi ideolojilerini aşmak için geçmişte tiyatro ve edebiyat gibi nispeten dar kitlelere ulaşan sanat dallarını kullanmıştır ve günümüzde de radyo, televizyon gibi teknoloji aygıtları; sinema, müzik gibi sanat dallarını ve genel olarak medyayı kullanmaktan geri kalmaz. Bu açıdan, takip ettiğimiz güncel yayınlar ve sanat ürünleri, sadece bizim taleplerimizle değil; 40 yıl düşünsek aklımıza gelmeyecek olan değişik süzgeçlerden geçirilerek önümüze konmaktadır. Siz ne kadar kandırıldığınızı, aldatıldığınızı ya da kobay olarak kullanıldığınızı düşünürseniz düşünün; bulunduğunuz ülkede hakim olan



Starcraft'ın tek günahı çok iyi bir oyun olmak; oyun yüksek ölçüde bağımlılık yapıyor ve Güney Kore'de olduğu gibi insanların ölümüne sebep olabiliyor.

ideolojinin öngördüğü genel kamu menfaatleri adına, hegemonya enstrümanlarının "biçimlendirilirsiniz".

Olaya bir başka açıdan bakacak olursak, kamu menfaati adına kamu hizmetinin hızlıca görülmesinin, kesintisiz bir şekilde yürütülmesinin zorunlu olduğunu söyleyebiliriz. Hükümetler, kamu menfaati gözetse de, gözetmese de uyguladığı her politika için halkın desteğini alamayabilir. Bu yüzden devlet yapısından belli yasaları çıkarırken ya da belli politikaları hayata geçirirken, yürütürken insanların büyük çoğunluğunu oyalarak yükselmesi muhtemel olan tepkileri bastırarak belli araçlara gereksinim duyulur. Örneğin, Roma İmparatorluğu için arenalar, bu amaçla geliştirilmiş, akıllı alalmaz derecede etkili olan araçlardı. 20. yüzyılda futbol veya basketbol gibi taraftarlık anlayışına dayalı olan spor dalları, aynı amaçlara hizmet etti ve başarılı oldu. 21. yüzyılda ise insanlık daha etkili bir "oyalayıcı"yla karşılaştı: Video oyunları... Bilinçli ve iradeli değilseniz, tek kişilik oyunlara saatlerinizi ve günlerinizi; Counter-Strike gibi multiplayer oyunlara, Second Life gibi yaşam simülasyonlarına yıllarınızı harcayabilir; hatta canınızdan bile olabilirsiniz. (Örneğin Güney Kore'de 20 - 25 yaş arasındaki beş gencin, aralıksız 30 saat boyunca Starcraft oynadığı için kalp krizi sonucu ölmesi.)

⇒ Kabul etmek gerekir ki biz oyuncular için siyaset, rağbet gören bir konuşma ya da tartışma mecrası değildir. Bizler, oyunlardaki fantastik dünyalara daldığımızda, bir şekilde kendimizi içinde bulunduğumuz dünyadan, toplumun; vatandaşı olduğumuz devletin gerçeklerinden soyutlarız. "Amerikan askeri" sıfatıyla önümüze geleni öldürmek, bir terörist olup katliam yapmak, modifiye ettiğimiz bir arabayla şehirde masumların hayatlarını hiçe sayarak trafik canavarı olmak, bir sanal şehirde suç işleyip durmak ile; Tetris'te blokları üst üste dizip ekrandan temizlemek arasında genellikle fark gözetmeyiz. "Hepsi oyun"dur ne de olsa... Her oyunu mümkün olduğunca iyi şekilde oynamak ise asli amacımızdır. Bazen sadece, kaliteli bir görseleliğe sahip olması bile o oyunu satın almamız için yeterlidir. Daha da ötesinde; bir oyun dergisi ya da oyunlarla ilgili bir web sitesi tarafından, oyunların derinlemesine analizlerinin; bilimsel, felsefi, sosyolojik, psikolojik ve özellikle de siyasi açımlarının ortaya konmasını beklemeyiz. Büyük ihtimalle bu durumun başlıca sebebi, bilgisayar & video oyunlarının, ufak yaşlarda gerçekleştirmiş olduğumuz klasik oyun faaliyetlerimizden ayrılmasının zor olmasıdır. "Yetişkinler, birer yetişkin gibi hareket etmelidir; çocuklara ise oyun oynamak düşer" şeklindeki genel ve yanlış kanı, benliklerimize ve bilinç altlarımıza oyunların ciddiye alınmaması gerektiği önyargısını yerleştirmiştir bir kere. Normalde video oyunları konusunda duyarsız kalan yetişkinler, oyunları ciddiye aldıkları anda tuhaf bir şey olur: Ebeveynler, çocukları şiddete özendirildiği iddiasıyla oyunları yasaklamaya kalkarlar. Columbine katliamı gibi çocukların ve gençlerin sebep oldukları olağanüstü, uç noktada şiddet / vahşet olaylarına, video oyunları ile ilgili önemsiz bir detayın karışması dahi oyunlara karşı cephe alınması için yeterlidir. Bu durumda ebeveynlerin başını çektiği toplumun büyük bir kısmının talebiyle devlet duruma el koyar.

BUSH AMCA'NIN ERLERİ!

"İngiltere'nin 'çiçeği burnunda' başbakanı Gordon Brown, mecliste yaptığı açıklamada 'Çocuklarımızın internetten ve video oyunla-



Crysis, tamamıyla Türkçeleştirilmiş olabilir ama yönlendirdiğiniz karakter bir Amerikalı.

rından faydalanabilmeleri için pornografiyi ve şiddeti bu mecralardan uzaklaştırmak istiyoruz' diyerek gerekli yasal düzenlemelerin kısa süre içinde hayata geçirileceğini ifade etti."

"İrlanda Film Sansür Ofisi (IFCO), Manhunt 2'nin yasaklanması için harekete geçti."

"Çin Hükümeti, online oyunlara olan bağımlılığın ve gençlerin şiddete olan eğilimlerini körükleyen unsurların önüne geçmek için yeni yasaklamalara ve kısıtlayıcı tedbirlere gidileceğini duyurdu."

"Hindistan Hükümeti, Manhunt 2'deki 'abartı' şiddet içeriğinin toplum düzenine vereceği olası zararları baz alarak geniş kapsamlı bir "oyun yasakları paketi" hazırlığına girişti."

"Brezilya Hükümeti, Counter-Strike'ı ve Everquest'i yasakladı."

"Beyaz Saray sözcüsü Dana Perino'nun açıklamalarına göre; Irak çatışmalarında sakatlanan piyade askerlerini Texas'taki bir rehabilitasyon merkezinde ziyaret eden George W. Bush, eline bir gamepad alarak, erlerle, Bağdat'ta gerçekleşen bir çatışmayı konu alan bir savaş oyunu oynadı."

Yukarıdaki haberlerden sonucunu ayrı bir kefeye koymakta fayda var. Dünyanın hemen hemen bütün ülkelerinde insanlar, oyunlardaki sakıncalı içeriklerin küçük yaşta oyunculara zarar verdiği konusunda birleşiyor ve devletler birbirleri ardına -halklardan gelen taleplere istinaden- oyunlara yasaklamalar / kısıtlamalar getirirken, ABD Başkanı George W. Bush'un savaşı ve savaş oyunlarını özendirmeye yönelik hareketleri, bizleri adeta dumura uğrattıyor. Zaten Irak'ta savaşırken kollarını -bacaklarını kaybetmiş olan erlerin, kendilerini sanal da olsa aynı atmosfere geri taşıyan bir oyun oynamaları hepten tuhaf. Hem de rehabilitasyon merkezinde...

Yine Machiavelli, Prens'te; "Halk, 'Büyükler'in emri ve baskısı altında olmak istemezken, Büyükler ise halka komut vermek ve onu baskı altına almak istiyorlar." ifadesini kullanır. Yani Büyükler (hakim iktidarlar ve iktidarı devralmak isteyenler) kadar toplumlar ve çeşitli toplum kesimleri de siyaseti etkilemeye çalışır. Biraz dolaylı yoldan gerçekleşse de oyunların, oyuncuların, oyuncu ebeveynlerinin ve hatta oyun sektörünün siyaset üzerindeki etkisi tartışılmaz. Elbette ki aklımıza gelen ilk şey; potansiyel tehdit içermesi ya da bir şiddet olayı / bir ölüm vakası ile ilişkilendirilmesi sebebiyle, halkın talepleri doğrultusunda ve büyük ölçüde ebeveynlerin tepkilerini yatıştırmak amacıyla yasaklanan oyunlar. Diğer taraftan oyunları yasaklamak pek kolay değil çünkü kamu yararı adına hareket eden hükümetler, kamunun ekonomik menfaatlerini korumak için sinema sektörünü solladığı söylenen oyun sektörü üzerinde geniş bir hareket alanına sahip değil. Bu yüzden, ebeveynler birtakım oyunların tamamen yasaklanmasını talep ederlerken, sektörün baş aktörlerinin baskıları sonucunda -tıpkı sinema ve film sektöründe olduğu gibi- oyunları içeriklerine göre sınıflandırmak gibi alternatif çözümler üretilir. Herkesi memnun etmesi beklenen bu çözümler ise genellikle hiçbir kesimi tam olarak memnun etmez.

"İskoçya hükümeti, 10.000 Sterlin harcayarak Need for Speed: Carbon, Project Gotham Racing 4 ve Pro Evolution Soccer 2008 gibi pek çok oyunun Xbox 360 Live üzerinden oynanan versiyonlarına 'Alkolden uzak durun' reklamları koyacağını açıkladı."

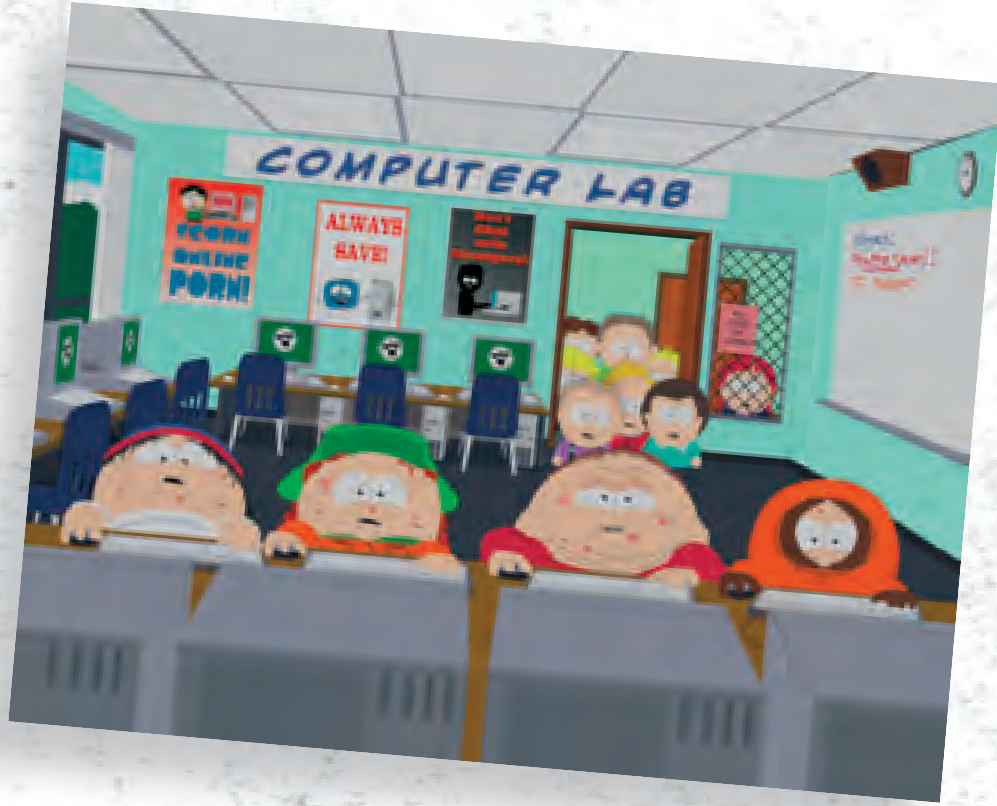
Hükümetler kamudan aldıkları gücü ve hegemonik olanaklarını yukarıdaki örnekte görüldüğü gibi iyiye kullanabilirler ancak benzeri düzenlemelerin ve uygulamaların gerçekleştirilebilmesi için gerek halkın, gerekse oyun firmalarının duyarlı ve bilinçli olmaları şart. Bir oyunla gerçek yaşam arasındaki ayrımı hemen her insan kolayca yapabilir. Üstelik, sözü edilen oyun The Sims ya da Second Life gibi bir yaşam simülasyonu bile olabilir. Herkesin üstesinden gelemeyeceği şey ise bir oyunda veya sanal bir dünyada, gerçek yaşam ile ilgili olan ya da ilgili olmayan şeyleri ayırt edebilmektir. Böyle bir muhakeme yeteneğinden yoksun olan insanları kötülüğe

yöneltebileceğiniz gibi onların, istediğiniz şeyi düşünmelerini ve yapmalarını sağlayabilirsiniz. Özellikle küçük yaşta oyuncuları büyük bir tehdidin altında olduklarını kabul etmemiz gerekir. Sırf bu yüzden bile oyunların sadece eğlenmemize ve iyi vakit geçirmemize yarayan araçlar olduğu fikrinden bir an önce vazgeçmek zorundayız. Şiddet, siyasi propagandalar ya da muhalif söylemler ve cinsel öğeler içeren oyunların illa ki yasaklanması gerekmiyor; ancak ölçülüp biçilmeden, kime ne gibi zararlarının dokunacağı ortaya koyulmadan ve yan etkileri giderecek tedbirler alınmadan satışa sunulması yanlış.

SAVAŞMA, WARCRAFT OYNA!

Simpsonlar'ın GTA serisini ti'ye alan bölümünde, Homer Simpson, şehrin içine dalarak insanları dövüyor ve arabaları, şoförlerini yumruklayarak gasp ediyor. Benzer bir sahne, South Park dizisinin, oyun dünyasını ciddi bir şekilde irdelleyen Make love, not Warcraft adlı bölümünde ↻





de söz konusu. Kyle'ın -"geri kafalı" durumuna düşmemek için çocuğunun yaptığı her şeyi ciddiye alan- babası, oğluna bir "USB stick" in içinde Bin Gerçeğin Kılıcı'nı götürürken yolda bir arabayı aynı yöntemle gasp ediyor. Yine aynı bölümde Kyle'ın babası, Blizzard yetkilileriyle eve gelip "hayat memet meselesini" hararetli hararetli anlattığında Kyle'ın annesi kuru bir "N'olmuş?!" ile karşılık veriyor. Sözde hayati olansa şu: WoW dünyasında tüm gün bilgisayar başında oturup oyun oynayan biri, herkesi fütursuzca öldürecek güce ulaşıyor ve

South Park tayfası da ona engel olmak için harekete geçiyor. Başarısız olurlarsa WoW dünyasının akıbetinin ne olacağı belli değil ama asıl mesaj, Kyle'ın annesinin ağzından verilmiş oluyor. En önemlisi bizler, "gerçek" ile "sanal" arasındaki karmaşanın sonuçları konusunda bir fikir sahibi oluyoruz. (Bkz. Kendisini Final Fantasy VIII'deki Squall karakterinin yerine koyarak ailesini katleden çocuk.)

"En 'büyük' oyunlar, tüm insanlıkla sosyal ve politik sınırlar

arasındaki çatışmaları umutla, ilgiyle aşmaya çalışan oyunlardır. En iyi oyunlar, en derin düşüncelerle bağlantı kurabilen ve gelişigüzel düşünceleri bir düzenin ve felsefenin içine yerleştirmeye yardımcı olan oyunlardır..."³

En "büyük", en iyi oyunlar sizlerin olsun! 🎮

DEVAMI GELECEK SAYIDA...

1 44 yaşında bu dünyayı terk eden Anton Çehov'un altı oyundan oluşan ölümsüz eserinin adı Büyük Oyunlar'dır. Siyasi arenada Büyük Oyunlar terimi, komplo teorileriyle iç içe geçer; "Türkiye Üzerinde Oynanan Büyük Oyunlar" ya da "ABD'nin Büyük Oyunları" gibi başlıklar taşıyan yazılar bazen paranoyaklığa dayalı asılsız, ba-

zen de güçlü analizlere dayanan gerçek komploları gün ışığına çıkarabilir. Bu yazıyı yazan kişiye Büyük Oyunlar başlığını, video oyunlarının "eğlence" amaçlarının ötesine geçen ciddi, entelektüel özelliklerini ve en çok da siyasetle olan karşılıklı ilişkilerini öne çıkarmak için kullanmıştır.

2 Sony'nin PlayStation satışlarını yükseltmek için kullandığı bir reklam sloganı.

3 California Üniversitesi öğretim üyesi Robert Cohen'in Tiyatro adlı kitabından (14. bölüm) (Çev. Özlem Belkis)

4 Daha ayrıntılı bilgi için bkz. <http://www.gamepolitics.com/category/gamers-at-war/>

5 İstanbul Üniversitesi öğretim üyesi Nur Vergin'in Siyasetin Sosyolojisi adlı kitabından... (5. Bölüm)

6 Batı kaynaklı ürünlerde yaygın olarak kullanılan ESRB (Entertainment System Rating Board) sınıflaması, toplumu belirli yaş gruplarına ayırarak her yaş grubunu bir harf ile gösterme yöntemine dayanıyor. Sözelimi, üzerinde E harfi bulunan bir oyun her yaşta herkese uygunken A harfi taşıyan bir oyun ise sadece yetişkinlere hitap ediyor. Bully serisinde görüldüğü üzere, bazen ESRB'nin ibresi şaşabiliyor. Haliyle, bu harflere güvenmek ya da güvenmemek size kalmış.

TÜRK'ÜN OYUNLA İMTİHANI

TC. Anayasası'nın 41. 56. ve 58. maddeleri, devlete ailelerin huzur ve refahıyla, çocukları ve gençleri koruma ödevi yükler. Bu doğrultuda pek çok yasa çıkarılmıştır fakat yasaların gerektiği şekilde uygulanmasında bazı sorunlar yaşanır. Bu sorunların temel kaynağıysa devletin acizliği



değil, ne yazık ki halkın bilinçsizliğidir. İnternet kafelerimizi ele alalım; Elbette ki yasaları uygulayanlardan, binlerce internet kafeyi 24 saat boyunca sürekli olarak denetlemelerini bekleyemeyiz, denetleme işini en az onlar kadar bizler de üstlenmeliyiz. Beş - altı yaşındaki çocuklar bilgisayarın başına oturduklarında onların hangi oyunları oynadıkları ile ilgilenen ve onları yönlendiren kişiler, genellikle kafe sahiplerinden ve çalışanlarından ibaret oluyor ama çoğu internet kafede böylesine basit bir denetimden dahi söz etmek mümkün değil. Bir avuç para için küçük çocukların dahi sakıncalı oyunları oynamalarına göz yuman "kafeci"lerimizi kınıyoruz ama onlara göz yuman ebeveynlerin de bu insanlık ayıbına ortak oldukları ortada. Ebeveynler -biraz olsun çocuklarının geleceğini düşünüyorlarsa- uyanık olmalı ve çocuklarını başıboş bırakmayarak yasaları görmezden gelen işletmeleri derhal ilgili mercilere şikayet etmeli. Sayın Başbakan'ın buyurduğu gibi internet kafe'ler de kendilerine çeki düzen vermek zorunda. (Bu konuda Türkiye İnternet Evleri Derneği'nin (TieV) çalışmalarını ayakta alkışlamak gerek.)

YAPIM Blizzard Entertainment

DAĞITIM Activision Blizzard

ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ilk çeyreği



YAPIM Mythic Entertainment

DAĞITIM EA Games

ÇIKIŞ TARİHİ 2008'in ilk çeyreği



DEVLERİN SAVAŞI

WoW: Wrath of the Lich King, Warhammer Online: Age of Reckoning'e karşı

Temelleri hariç, geri kalanı tamamıyla kül olmuş evlerden çıkan duman dahi havayı ısıtmaya yetmiyordu. Esen soğuk rüzgar, en güçlü ve dayanıklı insanları bile devirmeye yeterdi ama "o"nu devirmeye yetmedi. Ganelon, insan olmaktan uzun süre önce çıkmıştı. Bir zamanlar ışığın bekçisi olan bir Paladin'di; ama artık, yuvası karanlık ve "soğuşun" tek dostu olduğu bir Ölüm Şovalyesi'ydi. Northrend'in uluyan dondurucu rüzgarı ne kadar soğuk ersese essin, Ganelon'un yüreğindeki soğuklukla asla baş edemezdi. Ve şimdi, insanlığını geride bıraktığından bunca zaman sonra Ganelon, yeni eserine bakıyordu: Varlığının tek kanıtı ve yaranarak bir harebeye dönüşmüş olan köyüne...

Harabeleri izlerken Ganelon'un kulağına bir ses fisıldandı. Rüzgarın ulumasıydı bu ama uluma rüzgardan gelmiyordu aslında. Bu sesi, rüzgarın içinde hızla ilerleyen bir "şey" çıkarıyordu. Saniyeler sonra bir başka canı daha alacak olmanın getirdiği tatmini hissederek sadistçe gülümseyen

Ganelon, dev kılıcı Keder'i sırtındaki kayışından çekti ve az sonra ölecek olan hasmını görebilmek için ona doğru döndü. Dönmesiyle şaşkınlıktan donması bir oldu zira bir Orc'u andıran ama bir Orc'a nazaran daha uzun kollara ve daha cılız bacaklara sahip olan bir yaratık, hızla Ganelon'a doğru uçuyordu. Ganelon tam kendini saldırıya hazırladığı sırada zaman yavaşladı ve yaratığın savaş narası kulaklarında çınladı: "Waaagggghh!"

Lich King, Witch King'e karşı...> Her ne kadar World of Warcraft'in bu yıl çıkacak olan genişleme paketi Wrath of the Lich King ve Mythic'in uzun zamandır beklenen bombası Warhammer

Online: Age of Reckoning'de, yukarıda tasvir ettiğim iki karakteri kontrol edebileceksiniz ancak bu iki karakteri karşı karşıya getirmeniz mümkün olmayacak. Çünkü onlardan biri Wrath of the Lich King'in (WoTLK) en büyük kozu, diğeri ise Warhammer Online: Age of Reckoning'in (WAR: AoR) geniş sınıf yelpazesinin bir üyesi. Tabii ki bu karakterlerin birbiriyle çarpışmaması, iki oyunun arasındaki çarpışmayı engellemiyor. Aksine, iki oyun zaten uzun zamandır her fırsatta karşı karşıya kalıyor. (MMORPG oynuyorsanız siz de bu tür karşılaştırmaları mutlaka okumuş ya da duymuşsunuzdur.)

Aslında, WAR: AoR'yi ve WoW: WoTLK'yı kıyaslarken "iki oyun" kalıbını kullanmak yanlış çünkü WoTLK tek başına bir oyun değil; şu günlerde Avrupa'daki üçüncü yılını dolduran WoW'un ikinci genişleme paketi. Piyasaya çıkışından bu yana kullanıcı sayısı sürekli artan WoW, şu anda dokuz buçuk milyon bilgisayarda kurulu durumda. Blizzard'ın Warcraft dünyasında geçen bu markalaşmış



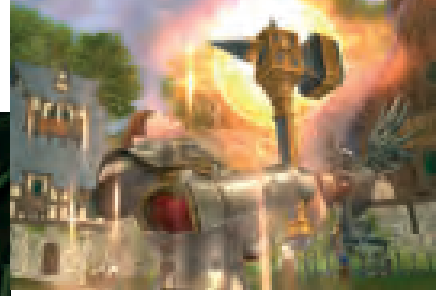
isim, oynanış sistemindeki ve sınıf dengelerindeki problemler, insanları asosyalleşmesi gibi pek çok nedenden ötürü eleştirilse de sunduğu başarılı yağma ve eşya sistemi sayesinde ayakta kalmaya devam ediyor. Önümüzdeki aylarda çıkacak olan WotLK ile asıl amaçlanan ise WAR: AoR'ye oyuncu kaptırmamaya çalışmak.

Diğer yanda WAR: AoR'de, Mythic'in MMORPG türündeki tecrübesi ve EA'nın ucu bucağı görünmeyen bütçesi ile WoW'un kısır döngüsünden ve yetersiz PVP'sinden bir kurtuluş vaat ediyor. WoW'un yalın oynanış sistemine karşı Mythic, oyuncu dünyaya ilk adımını attığı andan itibaren çok katmanlı ve detaylı bir oynanış sistemi sunmayı planlıyor. WoW'daki, "Şu boss'u da keseyim, bu item'i da alayım; en güçlü ben olayım!" yaklaşımı WAR: AoR'de buruşturulup çöpe atılıyor ve oyuncuların birbiriyle mücadelesine dayanan bir sistem ön plana çıkarılıyor. WoW'a göre daha kısa bir seviye atlama maratonu sunacak AoR'nin yegane amacı, oyuncuyu PVP'ye mümkün olduğunca hızlı sokmak ve uzun bir süre orada tutmak. Yani terazinin bir kefesinde becerilerinizi yapay zekanın karşınıza çıkaracağı zorlukları aşmak için kullanmak var, diğer kefesinde ise yeteneklerinizi karşı tarafın, kanlı canlı oyuncularına hadlerini bildirmek için kullanmak var. Seçim yapmaya sıra gelince... Evet, yazıyı okumaya devam edin.

Dikkatli planlama ya da Bodoslama...> WoW ve haliyle WotLK basit bir oynanış sistemine sahip. WoW'da bildiğimiz Ability ve Talent sistemi WotLK ile aynen devam edecek. Gelecek olan 10 yeni seviye ile yeni Talent'lar (yetenekler) ve Ability'ler (hareket ve büyüler) oyunculara sunulacak. Seviyenizden dokuz sayı aşağısı kadar Talent puanınızı (60-9=51 gibi), üç farklı ağaca atayarak karakterinizin oyun tarzını etkileyebileceksiniz.

Dağılımdan sıkılırsanız veya hata yaptığınızı düşünürseniz para karşılığında bu dizilimi sıfırlayarak yeni ve farklı bir dizilim oluşturabileceksiniz. Yani şu an WoW'u nasıl oynuyorsanız, WotLK'yı da aynı şekilde oynamaya devam edeceksiniz.

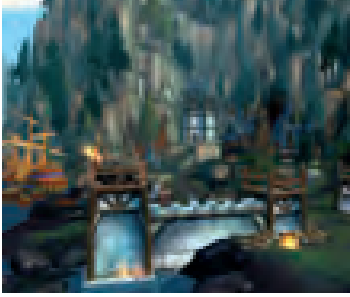
Bu basit sistemin karşısında WAR: AoR'nin detaylı oynanış sistemi duruyor. Bu sistem herkesin alıştığı seviye kavramının üzerine sifon çekiyor adeta. WAR: AoR'de seviye sistemi yerine Rank adı verilen rütbelere olacak; diğer MMORPG'lerdeki seviyelere benzetebileceğimiz rütbelere tam 40 adet bulunacak. Bu rütbelere 10'arlı dört grup halinde Tier'lere, yani katlara bölünecek. Atladığınız her 10 seviyede bir kat atlayacak ve bu düzende son seviye olan dördüncü kata ulaşacaksınız. Ancak bu yükselme sadece rakam ve karakter özellikleriyle sınırlı kalmayacak; seçtiğiniz ırka göre karakterinizin fiziksel görünümü de rütbe atladıkça değişecek. Mesela Orc ırkını seçerseniz, rütbe atladıkça karakteriniz irileşecek. Eğer Dwarf olmaya karar verirsiniz karakteriniz ilerleyen rütbelere tüylenecek; karakterinizin sakalları uzayacak. Anlayacağınız, oyundaki her ırkın kendine has bir görsel değişimi bulunacak. Bunun yanında Tier'lerin, oyuncuların sınırlarını belirleme gibi bir özelliği de olacak. Örneğin, Tier 2 bir karakter, sadece Tier 2 bölgeleri keşfedebilecek ve sadece Tier 2 RVR (Realm vs. Realm - taraflar arası kitlesel PVP) haritalarına katılabilecek.



Tier 1 bölge bu karakter için fazla kolay, Tier 3 de fazla zor kalacak.

WoW: WotLK ve WAR: AoR'nin arasındaki tek fark bu değil elbette ki. WotLK'da oynanış Talent'lar ve Ability'lerden ibaretken WAR'da karakter kabiliyetleri üç başlıkta toplanacak: Actions (hareketler, büyüler, saldırı çeşitleri vb.), Tactics (taktikler) ve Morale (moral). Actions, parantez içinde belirttiğim gibi seviye atladıkça sınıf eğitmeninden öğrenebileceğiniz temel hareketleri kapsayacak. Her türlü temel büyü ve saldırı Actions kümesinin içine dahil olacak ve bu hareketlerin hepsine, en üst rütbeye ulaşınca sahip olabileceksiniz. Tactics ise WotLK'daki Talent sistemini çok uzaktan andıran bir sistemi oluşturacak. "Her rütbe atladığınızda kazandığınız puanlarla alabileceğiniz taktikler, karakterinizin oyun tarzını etkileyen hareketleri oluşturacak" diyebiliriz. Sadece savaş dışındayken değiştirebileceğiniz taktikler, karakterinizin oyun tarzını da tamamen değiştirebilecek. Mesela, Dwarf ırkının Ironbreaker sınıfı, Ancestral Hatred taktiği ile Orclar'a ve Goblinler'e karşı gücünü artırabilecek. Orclar'ın Black Orc'u ise I Hates Stunties taktiği ile Dwarflar'a karşı daha güçlü olacak. Bahsettiğimiz bu taktikler üçe ayrılacak: Career Tactics, karakterinize has taktikleri oluşturacak ve hemen hemen her durumda kullanıma açık olacak. Renown Tactics, daha çok PVP'deki performansınızı artıracak. Tome Tactics ise PVE'ye yönelik taktiklerden oluşacak. Bu taktik çeşitlerini kazanma yolları da farklı olacak. Career Tactics rütbe atla





➔ dikça kazanılırken, Renown Tactics için Renown puanları edinmek gerekecek. Renown puanları da PVP'de başarılı olunca kazanılabilecek; yani zincirleme bir durum söz konusu. Tome Tactics ise Tome of Knowledge adı verilen karaktere özgü kayıt defterini tamamladıkça toplanabilecek. Keşiften, yaratık öldürmeye kadar elde edeceğiniz her türlü başarı ile Tome of Knowledge'inizi tamamlayabileceksiniz.

Ve son kabiliyet başlığı olan Morale de tamamıyla WAR: AoR'ye özgü bir yetenek sistemi. Moral yeteneklerini rütbe atladıkça edindiğiniz moral puanlarıyla kazanacaksınız. Ancak taktiklerde olduğu gibi yine bütün moral yeteneklerini öğrenmeniz mümkün olmayacak. Grubunuz için savaş iyi gidiyorsa öldürdüğünüz her düşman moralinizi

artırarak. Siz moral kazandıkça grubunuzun morali de artacak. Daha sonra kazandığınız bu morali, moral yeteneklerini kullanmak için harcayabileceksiniz. Moral kazanımı, hali hazırda sahip olduğunuz moral yükseldikçe yavaşlayacak. Böylece karakterlerin moral biriktirmesinin bir bakıma önüne geçilecek. Eğer savaş, grubunuz için kötü gitmeye başlarsa bu sefer de moral kaybetmeye başlayacaksınız; grubunuzdan ölen her üye moralinizden bir parça alıp götürecektir. Bunun yanında grup üyelerinizden biri savaşmayı bırakırsa moraliniz yine azalmaya başlıyor. Bu özellik ile grup savaşlarında her grup üyesinin aktif olması sağlanacak ve takım çalışması için teşvik sağlanacak.

Ezeli rekabet > WAR: AoR gibi sıkı bir rakip karşısında Blizzard'ın da eli armut toplamıyor elbette ki. Blizzard, WotLK ile The Burning Crusade'de yaptığının aksine oyunu baştan yaratmayacak olsa da önemli yeniliklerle oyunu zenginleştirecek. En büyük yenilik Northrend adındaki kıta. Warcraft III ve Frozen Throne'dan hatırlayacağınız Northrend, Azeroth'un kuzeyinde bulunuyor. Nerubian adlı Örümcek-İnsanlar ve ünlü Lich King, nam-ı diğer Nerzhul'un ve Nerzhul'un zırhını giyerek yeni Lich King olan Arthas'ın kışlık konutuna ev sahipliği yapan Northrend, 68 - 80 arası seviyedeki oyuncuların uğrak yeri olacak. 11 bölge sunacak olan Northrend'de şu ana kadar açıklanmış olan yedi yeni zindan bulunacak. Bu zindanlardan beşi şöyle: Northrend'in giriş bölgesi olan Howling Fjord'daki Viking vari Vrykul halkının yuvası Utgarde Keep, Furbolg kalesi Grizzlemeaw, Nerubian kovani Azjol-Nerub, eski WoW'cuların hatırlayacağı Naxxramas (aynı zindan 25 kişiye göre ayarlanıyor) ve gençlerin idolü, popstar Arthas'ın kışlık konutu Icecrown Citadel. Bunlara ek olarak Caverns of Time'a yeni bir kanat eklenecek ve WCIII'teki Stratholme'e gidip Arthas ile Mal'Ganis'in savaşına ve şehrin yıkımına tanık olabileceğiz. Bunlara ek olarak, Ulduar adlı kadim Dwarf kentini araştırarak Dwarf'ların nasıl yaratıldığını öğrenip Arthas'ın ölüm gününü öğrendiği Drak'Tharon kalesinin derinliklerine inecek ve buz ejderhası Malygos'un yuvası Nexus'u darmadağın edebileceğiz. WotLK'daki yenilikler zindanlarla sınırlı değil; Blizzard, daha

önce açıkladığı bazı yenilikleri WotLK ile birlikte WoW'culara sunacak. Bu yeniliklerin başında kahraman sınıfları geliyor. Şu anki plana göre her genişleme paketinde yeni bir kahraman sınıfı getirmeyi planlayan Blizzard'ın, WAR: AoR için ortaya koyduğu kozu Death Knight (DK) adlı sınıf. Bir çeşit, yakın dövüş Tank-Dps kırması olması planlanan DK'nın en önemli özelliği özgün kaynak sistemi. Mana, Energy ya da Rage kullanmayacak olan DK, kılıcına kazıdığı rünleri kaynak olarak kullanacak. Toplam altı rün kullanabilen DK, bunları savaş öncesinde silahına kazıyıp dövüş tarzını belirleyecek. DK'nın üç tip rünü olacak: Blood, Frost ve Death. DK, büyü ve yeteneklerini de bu rünlerin kombinasyonlarıyla kullanacak. Mesela, bir yakın dövüş büyüsü; bir Blood ve Death rünü isteyecek; o büyüyü yapmak için de kılıca bu türdeki rünlerin mutlaka kazanmış olması gerekecek.

WotLK, PVP sistemine köklü olmasa da çok sayıda yenilik getiriyor. Şu anda detayları açıklanmamış bir Battleground daha PVP'cilere hizmet verecek. Buna ek olarak Lake Wintergrasp adında bir açık alan PVP bölgesi de oyuna dahil edilecek. Ancak sakın bu bölgeyi Nagrand'daki Halaa ile karıştırmayın; Lake Win-



HANGİSİ KAZANIRDI?

Yazının başındaki küçük hikayedeki savaş sizce kim kazanırdı? Death Knight özgün kaynak sistemiyle eğer doğru rünleri silahına kazımsa olsaydı ufak aralıklarla öldürücü saldırıları arka arka sıralayarak Orc Choppa'yı kolaylıkla alt edebilirdi. Sadece saldırılarıyla da değil; düşmanını zayıflatan, ona korku salan ve yerin altından ölümler ordusu çağıran büyülerini de zavallı Orc Choppa'yı doğduğuna pişman edebilirdi. Ne de olsa Death Knight savaşta dopdolu bir kaynak havuzuyla başlıyordu. Choppa'nın ise güçlenebilmesi için düşmanına bir iki darbe indirebilmesi lazımdı ama bunu yapacak fırsatı Death Knight ona tanımayacaktı... Yine de bunların hepsini bir kenara atmak lazım zira Orc, bir Orcapul'tan fırlatılmış, son sürat Death Knight'ın üzerine uçuyordu. Çarpışmaya üç saniye kala, böyle bir saldırıdan kurtulmak mümkün olabilir mi, düşünmek gerekiyor.



tergrasp tamamıyla PVP'ye atanmış bir bölge. Bir bakıma Alterac Valley'nin instance'sız olanı diyebiliriz. Blizzard'ın yine üç yıl önce duyurup anca WotLK'ya yetiştirebildiği başka bir yenilik de kuşatma silahları. Bu sabit silahları kullanarak düşman binalarına hasar verirken kalabalık oyuncu kümelerine de korku dolu anlar yaşatabileceğiz. Silahlara ilişkin pek fazla detay verilmesi de sadece Engineer meslek mensuplarının bu silahları kullanabileceği söylentiler arasında dolaşiyor.

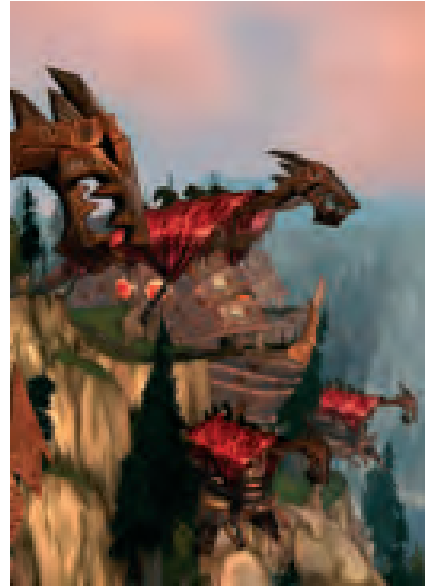
Peki, Blizzard oyundaki hemen herşeye el atar da meslekleri unuttur mu? Tabii ki hayır. WotLK ile oyuna yeni bir birincil meslek geliyor. Inscription adındaki bu meslek, "büyüleri büyülemeye" dayanacak; yani oyuncu büyülerini geliştireceksiniz. "Enchanting'in eşyalara değil de büyülere yapılına" diyebileceğimiz Inscription ile bir büyücünün ateş topunu geliştirerek bu büyünün daha fazla hasar vermesini ya da düşmanı yavaşlatma-

sını sağlayabileceksiniz.

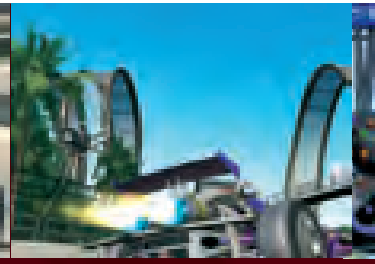
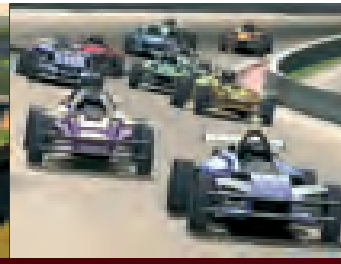
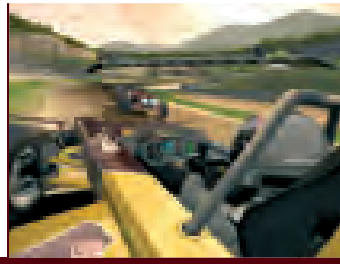
Ve kazanan...> Aslında kazanan yok, sayın okurlar çünkü iki isim de her ne kadar aynı kulvarda ve aynı oyuncu kitlesi için mücadele etse de oyunculara farklı şeyler sunmayı amaçlıyor. Bu nedenle "WAR ya da WoW daha iyi" demek kolay değil. Her iki oyunun da zayıf ve güçlü olduğu yanlar ve her iki oyunun da arkasında çok iyi çalışan birer ekip var. WAR: AoR, bizleri oyun içi angaryalardan kurtarıp bilgisayar başında daha az zaman harcatarak daha fazla keyif vermeyi vaat eden, PVP odaklı bir oyun. Ancak her sınıf için üç farklı büyü / yetenek türü ve takım oyununa odaklanması nedeniyle WAR: AoR'nin kolay bir oyun olmayacağı ve çoğu oyuncuyu zorlayacağı şimdiden belli. WoW: WotLK ise daha basit bir oyun. Hikayeye odaklanarak insanları yine saatlerce makina başında tutmayı planlayan WotLK'nın yenilikleri epey çok ama nitelik olarak bu yeniliklerin Burning Crusade'deki gibi büyük yenilikler olmadığını görmek hiç de zor değil. Yine de iki Warcraft oyununda da hayranlığımızı kazanan Arthas'a karşı savaşma şansı, yabana atılmayacak bir fırsat.

Sonuç olarak iki oyun da piyasaya çıktığında yoğun ilgi görecektir. PVP'çiler ve zoru başarmayı sevenler WAR: AoR'ye kayacak ve WoW, kaybettiği kana rağmen hayatına devam edecek. 🎮

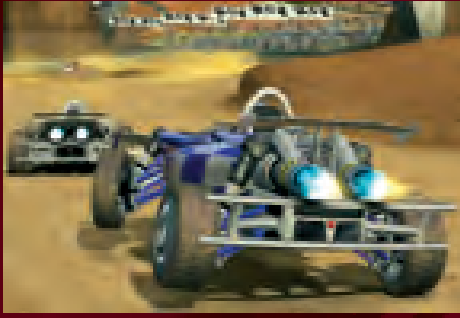
	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Warhammer Online: Age of Reckoning
PVE	10 yeni seviye, yeni bir kıta, bolca zindan ve yeni eşyalar	Çok vurgulanmasa da karakter gelişimine olanak sağlayan PVE, özgün karakter gelişimi
PVP	Eski sisteme dokunulmadan ufak yeniliklerle günü kurtarmaya çalışılıyor.	Tamamen PVP'ye dayalı oyun sistemi, oyunun her aşamasında oyuncuyu PVP'ye katıyor. Oyunda sürekli bir savaş hali olacak.
Çeşitlilik	Varolan sınıflara yeni bir kahraman sınıfı ve meslekler bir meslek ekliyor.	Altı farklı ırk ve her ırka özel dönder sınıfla toplam 24 sınıf ve deneye dayalı açık uçlu eşya yaratma sistemi sunuyor. WoW kadar geniş meslek çeşitliliği sunması beklenmiyor.
Kozlar	WoW'cuların çok sevdiği karakter Arthas'ı ve Northrend'i içermesi ve oyuna ilk kahraman sınıfını, Death Knight'ı katması.	Saatlerce PC başında mesai yapıp eşya toplama sistemine karşı, oyuncuyu vakit tüketmeden dinamik rekabete sokan oyun yapısı. İlk kez bir MMORPG'de kullanılan Warhammer evreni.
Artılar	Güçlü PVE, bol Warcraft kültürü ve yeni bir sınıf ile meslek, Arthas ve Northrend, öğrenmesi kolay olan oynanış sistemi	Özgün PVP ve karakter gelişimi, geniş ırk - sınıf yelpazesi, rekabete dayalı dinamik oynanış, Warhammer evreni, zaman tüketmeyen oyun yapısı
Eksiler	Çok zayıf ve sorunlu PVP sistemi, vakit tüketici ve insanın ağgözlülüğünü suistimal eden oyun yapısı	Çok basit düzeyde ve kısıtlı PVE, uzun sürecek öğrenme süreci ve pek çok oyuncuyu zorlayabilecek oynanış sistemi
Sonuç	MMORPG'ler arasındaki rekabetin kızıştığı şu dönemde oyuna getirilebilecek en etkili yeniliklerle muhtemel kan kaybını en aza indirecektir.	WoW'dan sıkılan ve oyuna tek devam etme nedeni aynı ayarda başka MMORPG olmaması olan kitleyi çekecektir. Üst düzey oyuncular ve Warhammer severlerin favorisi olacaktır.



BAĞIMSIZ



Nitro Stunt Racing: Stage 1



Gerçekten şaşkın bir durumdayım; bu kadar kaliteli bir yarış oyunu karşılaştığımı tahmin etmiyordum. Yani, şöyle dönüp bir NFS ProStreet'e bakıyorum, bir de Nitro Stunt Racing'e (NSR) ve NSR'nin katbekat daha iyi bir oyun olduğunu görüyorum. Çok enteresan gerçekten; vay be!

F-Jet adı verilen bir takım arabaları kontrol ettiğimiz NSR, beni ilk olarak araçların yol tutuş özelliği ile büyüledi. Sanıyordum ki araçlar, çoğu yarış oyununda olduğu gibi asfaltta kayacak ve ben gaza bastığım saniye en yakındaki bariyere bindireceğim. Bu başıma gelmediği gibi, araçlar asfaltta ayrı, kumda ayrı, çimde ayrı performanslar sergiliyor.

Yol tutuşunun yanında araçların bir de "hava tutuşu" bulunuyor ki bu da NSR'nin kendine özgü olan özelliklerinden biri zira NSR bildiğiniz türde bir yarış oyunu değil. Asfaltta kaptırıp gitmiyorsunuz. Daha doğrusu bunu da yapıyorsunuz ama birkaç yüz metre sonra karşınıza aniden dev bir "loop" gelebiliyor. Loop'lar, aracınızın 360 derece dönüp yoluna devam etmesini sağlayan ancak yeterince hızlı değilseniz boşluğa

düşmesine neden olan pist araçları. Loop'ların yanında aracınızı metrelerce havaya fırlatan rampalar ve içinde fırl fırl dönebileceğiniz tüneller rakipleriniz dışında, mücadele etmeniz gereken diğer engeller. İşte bu tip değişik pist unsurları nedeniyle araçlara hava kontrolü eklenmiş ve gerektiğinde havada fren yapmak, aracın ön kısmını aynı bir uçak gibi yukarıya - aşağıya doğru hareket ettirmek mümkün kılınmış.

Yarış oyunlarına yeni bir tarz getiren NSR'de ayrıca, araçlar bir anda parçalanabiliyor ve motor zaman zaman havaya uçuyor. Şu an Stage 1 aşamasında olan oyuna ikinci aşamada daha fazla araç ve daha detaylı araç modifiye sistemi eklenecek. Final Stage ile birlikte ise hasar modelleri ve maksimum detaylı modifiye seçenekleri gelecek. Sürekli güncellenecek olan içeriği sebebiyle, bu oyunla alakanızı kesmemenizi öneriyorum. ☺

YAPIM Game Seed
WEB www.nitrostuntracing.com
FİYAT 14.95 Euro

9

Chuzzle

Söz veriyorum; burada uzun süre PopCap oyunlarını görmeyeceksiniz. Üç aydır art arda Pop Cap oyunlarını tanıtıyoruz ama bunu kasten yapmıyoruz, inanın. Her PopCap oyunu o denli bağımlılık yapıcı ki Chuzzle'la "Bunu da dergiye yazmayayım artık; zaten pek bir şeye de benzemiyor" diye yaklaşmaya çalıştım ancak aralıksız bir saat oyunun başında kaldım.

Oyunu şöyle özetleyeyim; ekran görüntülerinde de gördüğümüz gibi karelere bölünmüş bir tahtamız var ve bu karelerin içinde renk renk, desen desen Chuzzlelar'ımız var. Chuzzlelar'ın bulunduğu sıraları

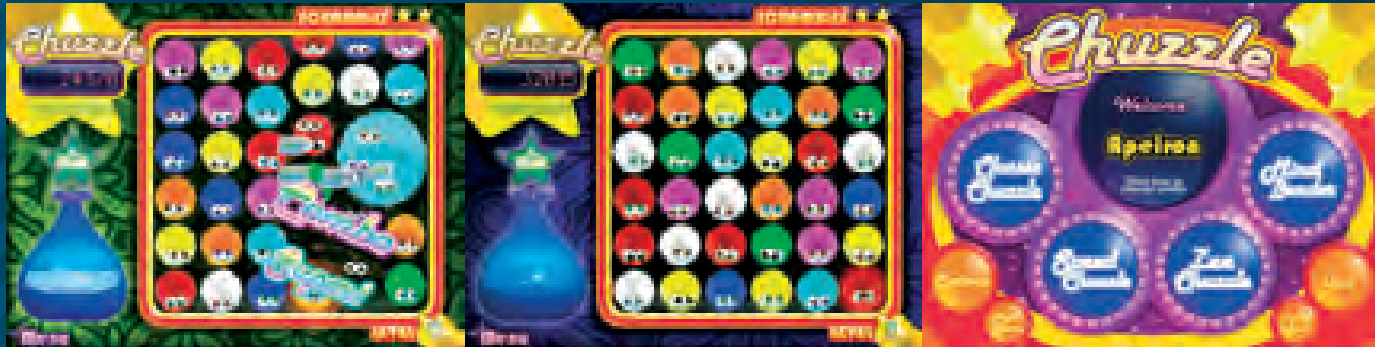
dikey veya yatay şekilde hareket ettirerek, üç tane (veya daha fazla) Chuzzle'ı yan yana getirmeye çalışıyoruz. Birbirleriyle temas eden Chuzzlelar yok olurken yukarıdan yenileri dökülüyor ve eğer bu yeni Chuzzlelar da yerleştikleri yerde kendi renklerinden Chuzzlelar'la temas ederse evren yırtılıyor, her şey yok oluyor. (Böyle uzun cümle olmaz, arkadaşlar! Yarı yolda tükendim, inanın.)

Normal modda zaman sınırı yok; rahat rahat, keyfimizi bozmadan Chuzzlelar'ımızı diziyoruz. Speed modunda aşağıda bir bar kum saati gibi ilerliyor ve ünlem işaretine

gelirse oyun bitiyor. Bu barı geride tutmak için de Chuzzle üçlülerini hızla bulmak gerekiyor. Ayrıca, oyunda hiçbir sınırlama olmadan sonsuza dek oynanabilecek Zen adlı modun yanında Puzzle modu bulunuyor. Puzzle modunda sol tarafta verilen şekli, sağ taraftaki tahtada oluşturmaya çalışıyoruz. Puzzle Quest kadar olmasa da büyük bir zevkle oynanabilecek olan Chuzzle'ı tüm bulmaca severlere tavsiye ediyorum ve bir sonraki ay PopCap oyunu tanıtmayacağıma söz veriyorum. (Zaten başka PopCap oyunu kalmadı.) ☺

YAPIM PopCap Games
WEB www.popcap.com/games/chuzzle
FİYAT 16.95 Euro

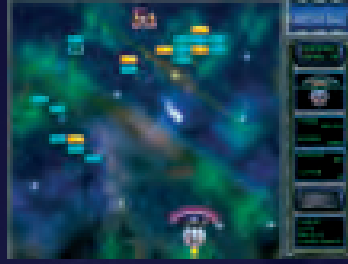
8,1



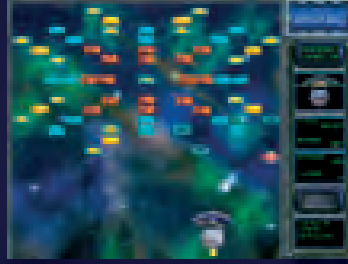
BEDAVA

Arkan Ball

Gelecekte top sektirme



Top, oradaki taşların hepsini yok etmeden rahat edemem, arkadaşlar ve emin olun, siz de benim gibi bu oyunun bağımlısı olacaksınız. Oyundaki amacınız çok basit: (Zaten daha önce çoğunuzun bu oyunun ilk versiyonlarını oynamışlığınız vardır.) Topu aşağıdaki dev boşluğa düşürmeden, elinizdeki uzay aracıyla gelişine geri yollayarak bölüm içerisindeki tüm taşları yok etmeye çalışıyorsunuz. Bu sırada karımıza, bize roket atan, ateş eden uzay gemileri çıkıyor ama onlardan korkmaya lüzum yok zira yok ettiğiniz taşlardan çıkan çeşitli Power-up'lar sayesinde daha güçlü toplara ve roket silahlarına sahip oluyorsunuz. Siz de fark



edeceksiniz ki "Bir, üç, beş" derken yedi topu birden kontrol etmek hem çok zor, hem çok keyifli. Ben en iyisi oyuna devam edeyim. Şu yazı bitsin de hele bir... (Aaa, bitti!).

TÜR Puzzle
YAPIM Funny Arts / Trihorn Productions
WEB www.freegamepick.com 8,5



Grand Theft Auto 2

Zaman geçer; GTA eskimez

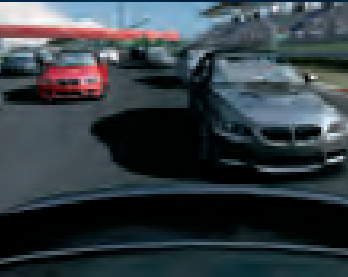
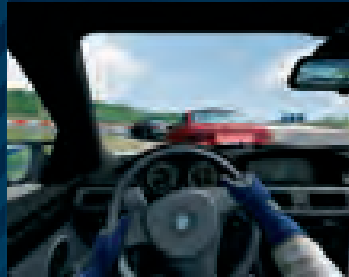
Yılların eskitemediği aksiyon oyunu GTA2, yeni nesil işletim sistemlerinde rahat bir şekilde çalışacak biçimde -yeniden düzenlenmiş olarak- karımıza çıkıyor. Size GTA'yı tanıtmak gibi saçma bir şey yapmak yerine oyunla ilgili olan anılarımdan bir tanesini anlatmak istiyorum. Yıllar önce, ben Amerika'da yaşarken, San Diego'da bir iş görüşmesine yetişmek için taban tepiyordum. O sırada bir adam bana doğru yak-

laştı ve Rockstar firmasının nerede olduğunu sordu. Adresi tarif ettim; teşekkür etti, gitti. Dakikalar sonra, iş görüşmesinden çıkınca adamın hala ortalıkta dolanmakta olduğunu gördüm. "Hemşerim, n'oldu?" diye sordum. Anlamayınca İngilizce dedim şansıma: "Dude, what's wrong?" Bana Rockstar'ın binasını havaya uçurmak istediğini söyledi. "Sakin ol! Ne bu şiddet, bu celal?" dedim, "Sakin olamam!" diye yanıt verdi ve sırtındaki roketatarı ortaya çıkarttı. "Aman, ne yapıyorsun?!" demeye kalmadı ki roket ateşlendi ve havada asılı olan GTA logosuna isabet etti. "Vay canına!" derken, uyandım. Bir reklam senaryosunu aratmayan bu rüyayı, çok fazla GTA oynadığım için gördüğüme emindim.

TÜR Aksiyon
YAPIM Rockstar Games
WEB www.rockstargames.com/classics 9,2

BMW M3 Challenge

"Ben bunun gerçeğini de alacağım!"



Yeni BMW M3 Coupé henüz piyasaya çıkmadı ama bu siz değerli oyuncularını etkilemiyor gördüğünüz gibi. 2009 model bu muhteşem BMW modeli için özel olarak tasarlanan BMW M3 Challenge sadece bu modeli içeriyor ama emin olun bu durum bir eksiklik arz etmiyor. "Zaten oyunda tek bir araç var, öyleyse onu mükemmel yakın bir şekilde modelleyelim" diyen Blimey! Games, M3 Coupé'nin

tüm kokpit modellemesini de oyuna eklemiş. M3 Coupé'yi deneyebilmemiz için dört farklı oyun tipi bulunuyor ve ilk olarak Test Drive seçeneğiyle aracımızı bir test sürüşüne çıkartıyorsunuz. Bunun ardından zamana karşı yarışabilir, yapay zekanın ya da canlı kanlı oyuncuların kontrolündeki 15 araca meydan okuyabilirsiniz. Oyun bir hayli eğlenceli fakat ortada bir sorun var: Araçlar klavyeyle rahat bir şekilde kontrol edilemiyor. Eğer elinizde kaliteli bir direksiyon aparatı varsa M3'ün asıl tadına varabilirsiniz.

TÜR Yarış
YAPIM Blimey! Games
WEB www.m3-challenge.com 8,3

Bubble Challenge

Zuma uzayda!



Böyle oyunlar uzun süre oynanacak, arkadaşlarınızla paylaşılacak ya da sizi başka diyarlara götürecek yapımlar değil elbette ki. Ancak bu oyunlar, işten ya da ödevlerinizden sıkıldığınızda kafanızı dağıtmak için birebir. Piyasadaki birçok oyuna benzetebileceğimiz Bubble Challenge, ekranın üst tarafından yavaş yavaş aşağıya inen renkli topları, bize verilen diğer renkli toplarla eşleştirerek yok ettiğimiz bir bulmaca oyunu. Aynı renkteki ikiden fazla her türlü top, elimizdeki topları yan yana gelince patlıyor ve bu patlama bize puan olarak geri dön-

yor. Aldığımız puanlarla o bölümü geçmemiz için gereken barı dolduruyor ve bir sonraki bölüme geçiyoruz. Eğer üzerinde çalıştığımız şeyden bir anlık kurtulup küçük bir kaçamak yaşamak istiyorsanız Bubble Challenge size ilaç gibi gelecektir. Ara sıra, cüzdanımızı paraşüt kıvamına getiren "teknoloji manyağı" oyunlardan kendimizi şöyle bir sıyırmamız gerekiyor; bu konuda bana güvenin.

TÜR Puzzle
YAPIM Terminal Games
WEB www.freegamepick.com 7,7



Blu-ray Teknolojisi

Dar alanda uzun paslaşmalar!

Artık tüm veri ihtiyaçlarınız için yeni bir teknoloji var: IBM 5.25" disket sürücü ile hem büyük boyutlardaki verilerinizi saklayabilecek, hem de bu verilerinizi yanınızda taşıyabileceksiniz. IBM 5.25" disket sürücü tek yönde 180 KB, çift yönde ise tam 360 KB büyüklüğünde veri depolamaya imkan sağlıyor." IBM'in bu eski reklam metnini sadece, hep beraber "Nereden, nereye..." diyebilmek için yazdım. Günümüzde, dijital ortamda kullandığımız verilerin çeşitlenip boyutlarının artması, yeni depolama çözümlerinin getirilmesini zorunlu kılıyor. Müzik, video, oyun, fotoğraf gibi yüksek kapasite gerektiren medya uygulamaları ile iş odaklı proje çalışmaları, yüksek kapasiteli depolama aygıtlarının kullanılmasını zorunlu bir hale getiriyor ve disket, CD, DVD kronolojisi ile adım adım ilerleyen medya depolama teknolojileri, Blu-ray ile son halini alıyor. Bu yeni depolama teknolojisi, sadece bir kayıt çözümü olarak öne çıkmıyor üstelik. Blu-ray, kullanılan verinin daha verimli işleneceği anlamına geldiği için, dijital verinin kalitesini ve kullanım performansını oldukça artıracak bir teknoloji olarak da göze çarpıyor. Blu-ray kullanımının yaygınlaşması da -doğal olarak- bizi çok daha kaliteli videolar, görüntüleme çözümleri, ve ses kayıtları ile tanıştıyor. Bu yeni teknolojinin bizi en çok ilgilendiren kısmı ise elbette ki oyunlar zira Blu-ray, devasa depolama kapasitesi ile oyun geliştiricilerinin, teknik anlamda çok daha gelişmiş oyunlar yapmalarına olanak tanıyor. Kısacası, Blu-ray'e depolanan oyunlar çok daha iyi grafiklere, seslere ve çok daha dolu bir içeriğe sahip olacak. Bunun karşılığında ise oyun yapımının hem maliyeti artacak, hem

de süresi uzayacak. LEVEL ekibi olarak şimdiye kadarki gözlemlerimiz ışığında şunu söyleyebiliriz ki oyunlar için Blu-ray teknolojisini kullanmak için henüz erken. Xbox 360'ın DVD-9'u, şu an yeni nesil oyunlar için gayet yeterli. Doldurulamayan bir depoyu oyuncular ne yapsın, öyle değil mi?

Blu-Ray Şürekası Bundan yaklaşık olarak üç yıl önce, Blu-ray destekleyen firmalar ile HD-DVD destekleyen firmalar, ortak bir platform düzenlediler. Platformun amacı hem sektöre, hem de firmalara büyük zararlar veren format savaşlarına bir çözüm getirmektir. Sorunu çözmek için birçok farklı yol denendiyse de firmaların inadı kırılmadı ve HD-DVD - Blu-ray savaşı 2006 yılının Şubat ayında resmen başlamış oldu. Bulduğumuz zaman dilimi itibarıyla Apple, Dell, Hitachi, HP, JVC, LG, Mitsubishi, Panasonic, Pioneer, Philips, Samsung, Sharp, Sony, TDK ve Thomson gibi firmalar tarafından desteklenmekte olan Blu-ray depolama teknolojisinin başlıca biçimleri ise şu şekilde:

- BD-ROM: Sadece okunabilir biçim; çeşitli yazılımlar, oyunlar ve film dağıtımları için kullanılmakta.
- BD-R: Kaydedilebilir biçim; görüntü kaydı ve bilgisayarda veri depolamak için kullanılmakta.
- BD-RE: Yeniden yazılabilir biçim; yine görüntü kaydı ve bilgisayarda veri depolamak için kullanılmakta.

Elbette ki Blu-ray için, bunların üzerine daha birçok biçim planlanmaktadır. Diskin yapısına biraz daha dikkatli baktığımız zaman sürücülerin, okuma ve yazma dalga genişliği (wavelength) 405 nm olan mavi lazeri kullandığını görüyoruz. DVD ve CD'ler 650 ve 780 nm'lik lazer okuyucular kullanıyordu. Mavi lazerin kısa dalga genişliği, 12 cm'lik diskler üzerine daha fazla veri depolamaya olanak sağlıyor. Blu-ray'in veri yazılan katmanının disk yüzeyine yakın olması sebebiyle disk yüzeyi, ilk etapta çizilmelere karşı çok dayanıksızdı. İlk üretilen prototipler koruma için kartuşlarda saklanıyordu. Ancak bu süreç içinde polimer teknolojisinin gelişmesi, bu kartuşların kullanımını zorunluluk



olmaktan çıkardı. Çizilmelere karşı koruma kullanan ilk firma TDK'ydı. Blu-ray'in bu "kırılganlık" sorununa karşı Sony ve Panasonic de kendi tabaka teknolojilerini geliştirdiler. Örneğin, Sony, kendi üretimi olan "yeniden yazılabilir medya"larını, çizilmelere karşı anti-statik kaplamayla spreylemeye başladı. Verbatim tarafından üretilen Blu-ray diskler ise "ScratchGuard" denilen sert tabaka ile kaplanıyor.

Artık her şey daha net> Blu-ray üzerine depolanacak ses ve görüntü verilerini sıkıştırmak için kullanılan codec'ler, daha uzun oynatma süresi ve megabyte başına daha fazla kalite sağlıyor. BD-ROM üzerinden kullanılacak görüntülerin sıkıştırılmasında hem donanım, hem de yazılım olarak pek çok codec kullanılıyor. Blu-ray üzerinden video oynatmak için oynatıcıların MPEG-2, H.264/AVC ve SMPTE VC-1 gibi codec'leri desteklemeleri gerekiyor. MPEG-2, DVD'leri oynatabilmek için gereken geri destek codec'i olarak konumlanırken, H.264/AVC ise MPEG ve VCEG üzerine tasarlanarak MPEG-2'nin yeni formatı olarak şekilleniyor. VC-1 ise "Microsoft tarafından, MPEG-4 codec'inden türetilerek geliştirilen codec" olarak biliniyor. Blu-ray üzerine depolanacak videoların, tek bir codec'i ya da hepsini birden desteklemesi mümkün. Elbette ki bu codec seçimleri, depolanıp oynatılacak videoların büyüklüğüne, süresine göre değişkenlik gösterecektir. Örneğin, MPEG-2 codec'i içerik üreticilerini, tek tabakalı BD-ROM (25 GB) üzerinde iki saatlik, yüksek çözünürlüklü video ile sınırlandırıyor. Buna karşılık VC-1 ve H.264 codec'leri, MPEG-2 ile sıkıştırılan videonun iki katını, daha kaliteli bir görüntü sunarak sıkıştırabiliyor.

İşin ses kısmına baktığımız zaman ise Blu-ray sürücülerinin, Dolby Digital AC-3, DTS ve doğrusal PCM formatlarını desteklemek zorunda olduklarını görüyoruz. Sürücüler, -tercihen- Dolby Digital Plus, Dolby TrueHD ve DTS HD formatlarını da destekleyebiliyorlar. Televizyon yayınından dijital kayıt almak isteyenler için de Blu-ray, gayet hızlı ve kaliteli bir seçenek olarak göze çarpıyor. Blu-ray, saniyede standart olarak 54 Mbit'lik bir veri aktarım hızı sunuyor. Bu aktarım hızı ise kaydedilecek yayın hangi kaynaktan gelirse gelsin (IPTV, kablo / uydu) gayet yeterli. Blu-ray diskte gelen videolar için maksimum transfer hızı (1.5x; hem ses, hem de görüntü yüklemesi için) saniyede 48 Mbit;

HD-DVD filmlerde ise bu hız saniyede 36.55

Mbit. Blu-ray'in veri aktarımında 48Mbit'in, 40Mbit'i sadece görüntüleme için kullanılırken HD-DVD, 36.55 Mbit'in tümünü hem ses, hem de görüntü için kullanıyor. Kısacası, film izlerken Blu-ray, HD-DVD'ye göre daha akıcı bir görüntü akışı sunuyor. Diğer taraftan, piyasaya çıkmış ya da çıkacak olan çoğu Blu-ray filmde bölge kodu uygulaması devam edecek. Buna göre, ülkemiz yine ikinci bölgede yer alıyor. Daha önce olduğu gibi Amerika Kıtası birinci, Asya Kıtası ise üçüncü bölge olarak adlandırılıyor.

Benim sinemalarım> Blu-ray disk, şu an ev sinema sektöründe faaliyet gösteren firmaların %70'i tarafından desteklenmekte. Sony Pictures Entertainment, MGM (Hisselerinin %20'si Sony'de.), Disney, 20th Century Fox, Warner Bros. Pictures, New Line Cinema ve Lionsgate gibi önemli firmalar Blu-ray formatını destekliyor. 20 Ağustos 2007'de Paramount Pictures, DreamWorks Pictures ve DreamWorks Animation gibi önemli firmalar, o tarihten itibaren Blu-ray formatı ile çalışmayacaklarını açıkladı. Ancak Paramount, "ne yardım, ne de serden vazgeçip" Blu-ray'e dönüş hakkını her ihtimale karşı saklı tutuyor. Blu-ray formatından desteğini çeken firmaların bu hareketleri için gösterdikleri neden ise HD-DVD yazım ve basım maliyetlerinin Blu-ray'inkine göre çok daha ucuz olması. Bu nedenle Paramount ve

DreamWorks etiketli filmler, sadece HD-DVD formatına özel bir şekilde piyasaya sürülecek.

Daha, daha ve daha> Blu-ray teknolojisinin sınırları günümüz itibarıyla çizilmiş olsa da mühendisler bu teknolojinin üzerinde hala çalışmaya devam ediyorlar. Çift katmanlı ve 100 GB kapasiteli Blu-ray diskler, modifiye edilmiş sürücüler üzerinde, TDK tarafından deniyor. Hitachi'den gelen açıklamada, bu kapasitede bir diskin üzerine tam yedi saatlik HDTV kalitesinde bir videonun ya da üç buçuk saatlik 64 Mbit/s'lik Cinema 4K formatında bir videonun sığabileceği belirtiliyor. TDK'nın yaptığı bir diğer açıklamada ise tek yüzlü bir Blu-ray sürücüsüne, her katmanında 33 GB'lık veri olmak üzere, toplam 200 GB'lık veri sığabileceği belirtiliyor. Tüm bu açıklamaların dışında, Ritek tarafından ortaya çıkarıldığı üzere Blu-ray disklerin üzerine tam 250 GB veri depolanabiliyor. Disk üzerinde 10 katman kullanıldığı takdirde Blu-ray, bu devasa kapasiteye ulaşabiliyor. Buna karşılık ise HD-DVD'nin her katmanında 17 GB'a çıkılabildiği için bu teknolojinin ulaşabildiği son nokta 170 GB'ta kalıyor. Ne var ki şu an, optik sürücü teknolojisi ek katmanları okuyabilecek bir sürücü gözüne sahip olmadığından 250 GB'lık kapasitedeki diskleri kullanmak için biraz daha beklememiz gerekiyor. 📺

FURKAN FARUK AKINCI

Kapasite			
Blu-ray		HD DVD	
ROM Tek Katman	23.3 / 25 GB	Tek Katman	15 GB
ROM Çift Katman	46.6 / 50 GB	Çift Katman	30 GB
RW Tek Katman	23.3 / 25 / 27 GB	-	-
RW Çift Katman	46.6 / 50 / 54 GB	-	-
En Yüksek Sınır	100 GB	En Yüksek Sınır	45 GB
Teorik Sınır	200 GB	Teorik Sınır	60 GB

Codec'ler	
Blu-ray	HD DVD
MPEG-2	MPEG-2
Microsoft Video Codec 1 (VC1, WMV HD)	Microsoft Video Codec 1 (VC1, WMV HD)
H.264 / MPEG-4 AVC	H.264 / MPEG-4 AVC





Microsoft Sidewinder Gaming Mouse

Crosshair'i tutturmakta problem mi yaşıyorsunuz?



- Kolay dpi geçişleri
- Programlanabilir tuşlar
- Kişiselleştirebilme olanağı
- Şık tasarım
- Yüksek fiyat

Oyun oynarken elinizin, kullandığınız mouse ile bir bütün olabilmesi gerekir. Eğer mouse'a "harici bir cihaz" gözüyle bakarsanız onu mekanik bir şekilde hareket ettirirsiniz. Ancak, mouse'unuzu vücudunuzun bir parçası gibi hissedebilirsiniz beyniniz, elinize değil, direk mouse'unuza komut göndermeye başlayacaktır. Bu nedenle, oyundan aldığınız zevki ve oyundaki başarınızı maksimuma çıkarabilmek adına kullandığınız mouse'un ergonomisi, hassasiyeti, farklı zeminlerdeki tepkisi ve ağırlığı çok önemlidir. Microsoft ürün mühendisleri tüm bu detayları ince ince analiz edip çeşitli oyuncu mouse'larındaki beğenilen özellikleri tek bir üründen toplayarak ortaya Sidewinder Mouse'u çıkarmışlar.

Sidewinder Mouse'un paket içeriğinde mouse ağırlıkları, cihazı farklı zeminlerde kullanabilmeniz için küçük ayaklar, bu ağırlık ve ayaklıkları taşıyabilmeniz için şık bir kutu, kullanım kılavuzları ve elbette ki Sidewinder Mouse bulunuyor. Ürünü bilgisayarınıza, aktif bir USB girişi üzerinden bağlıyorsunuz ve işletim sisteminiz (XP ya da Vista) hemen tanıyıp kullanılabilir hale getiriyor. Elbette ki Microsoft'un donanım sayfasından ürün için özel olarak üretilen yazılımı indirerek cihazı tamamen kişiselleştirebiliyorsunuz.

Sidewinder Mouse'u ilk kullanmaya başladığım anda ergonominin ne denli önemli olduğunu bir kez daha anladım. Avuç içine tam olarak oturduğu için cihazın kullanımı epey rahat. Tuşların birbirlerine olan uzaklıkları gayet yerinde planlanmış. Ne var ki uzun süreli oyun seanslarında, cihazın köşeli tasarımının biraz kullanışsız olduğunu düşünüyorum. Ayrıca, mouse'un sırt kısmı birkaç santimetre daha yukarıda olacak şekilde tasarlansaydı daha iyi

olurdu. Kısacası, Sidewinder Mouse'un hatlarının biraz daha yumuşatılması ve sırt kısmının yükseltilmesi gerekliliği dışında herhangi bir ergonomi problemi yok.

Programlanabilir tuşlar, tüm oyun ve ofis uygulamaları için kullanıcıya esneklik sağlıyor. Tuşların kullanımları oldukça rahat ve uzun süreli kullanımlarda dahi parmaklarınız yorulmuyor. Beş adet programlanabilir tuşa sahip olan Sidewinder Mouse'un üzerinde bir de sizi istediğiniz oyuna tek tuşla bağlayabilen programlanabilir Hot-Key tuşu (QuickTurn) bulunuyor. Mouse tekerleği ise metal alaşım ile kaplanmış; tekerleğin üzerine yerleştirilen tırtıklar kullanımı rahatlaştırmış. Mouse tekerleğinin hemen altında bulunan -sirasıyla- 2000, 800 ve 400 dpi tuşları mouse'un sırt kısmına yerleştirilmiş. Mouse'un sol kısmına iliştirilmiş küçük LCD ekran, bu dpi ayarlarını ve makro uygulama adımlarını göstermeye yarıyor. Ayrıca, bir mouse üzerinde ilk defa bir LCD ekran kullanıldığını da ekleyelim. Bu ekran mouse'un genel renk paletine uygun olarak kırmızı renkte ışıklandırılmış.

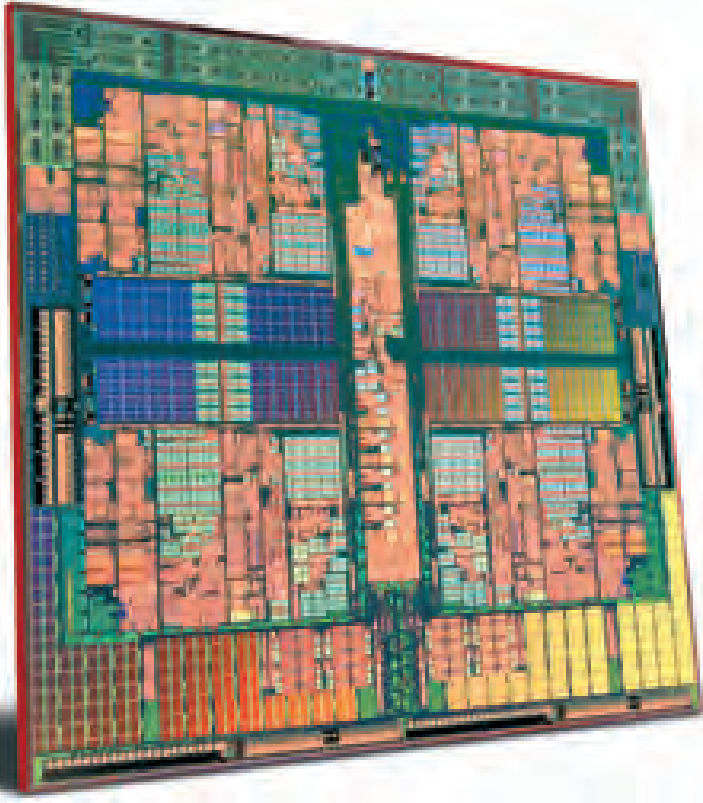
Pakete dahil olan ve 5 - 10 gr arasında değişen dört adet ağırlık ise mouse'un ağırlığını istediğiniz gibi değiştirebilmenize olanak tanıyor. Farklı oyunlar ve uygulamalar sırasında değiştirebileceğiniz bu ağırlıklar, kullanıma büyük esneklik kazandırıyor. Ağırlıkları, mouse'un sağ yanından kolayca çıkarıp sürgülü tepsinine yerleştirebiliyorsunuz. Bu sürgülü tepsinin iç kısmında bulunan çentiklere ise mouse'un, masanıza uzun gelen bölümünü sarabiliyorsunuz. Yine paket içeriğine dahil olan ve -her sette beşer adet

olmak üzere- üç set halinde gelen küçük ayakları mouse'un tabanına kolayca yerleştirerek cihazın farklı zeminlerde, optimal tepkiyi vermesini sağlayabiliyorsunuz.

Microsoft Sidewinder Mouse, tam anlamıyla oyuncular için tasarlanmış bir ürün. Hem görünüşü, hem de rahat kullanımı ile rakiplerinin bir adım önüne geçmeyi başaran Sidewinder, oyunculara somut avantajlar sunuyor. Ürünün fiyat aralığı 65 - 80 Dolar civarında. **FURKAN FARUK AKINCI**

BİLGİ İÇİN www.microsoft.com/hardware/gaming





AMD Phenom

Çekirdek savaşlarında son durum

- ➕ Rakiplerinden daha ekonomik olması
- ➖ Uygulama performansının düşük olması
- ➖ Komut setlerinin verimsiz çalışması
- ➖ Oynularda düşük performans sergilemesi

Conroe, nam-ı diğer Core 2 Duo piyasaya çıktığı zaman, performans testlerinde AMD'yi adeta ezip geçiyordu hatırlayacak olursanız. Bunun doğal bir sonucu olarak AMD, pazardaki üstünlüğünü yavaş yavaş yitirmeye başlamıştı. Intel'in yeni model işlemcileri overclock kabiliyeti, artırılmış ön bellek, düşük ısı üretimi ve yüksek performansı ile kullanıcıların aradığı her şeye sahipti. Elbette ki bu süreçte nVidia ile ATI'nin oynadığı önemli role değinmeden geçemeyiz zira ATI artık AMD'nin bünyesindeydi. Bu da demek oluyordu ki AMD ve nVidia artık rakip firmalardı. Tam bu sırada nVidia, DirectX 10 destekli 8800 GTX ve 8800 GTS'leri piyasa sürmüştü fakat ATI bu güçlü modellere karşılık verememişti.

Tüm bunlar olurken Intel, kullanıcıları "dört çekirdek" ile tanıştırmıştı. "Core2 Extreme, Quad Core ve yeni Xeon'lar" derken Intel adeta almış başını gitmişti. Artık herkesin düşündüğü bir şey vardı; AMD'nin bir mucize yaratması gerekliydi.

AMD sonunda o mucizenin adını koydu: Phenom. "Gerçek" dört çekirdekli olan Phenom mimarisi, henüz piyasaya çıkmadan son kullanıcılarda büyük merak uyandırmayı başarmıştı. Zira kullanıcılar, AMD'nin, iki sene boyunca çalışmış olmasından dolayı, kendilerine sunacak iyi bir ürünü olduğunu düşünüyorlardı. Bir yıldan fazla süren bir erteleme sürecinin sonunda, 19 Kasım 2007'de AMD, ilk dört çekirdekli işlemcisi olan Phenom'u duyurdu. İşlemcilerin yanında 790FX, 790X ve 770 yonga setlerini de tanıtan AMD, aynı zamanda Spider adını verdiği platformunu da kullanıcıların beğenmesine sundu. (Spider platformu, Phenom işlemci, 790FX yonga seti ve ATI 3000 serisi bir ekran kartı kullanılarak oluşturulabiliyor.) Biz testimiz için, firmanın

şu an sunduğu en üst model olan 9700'ü kullandık. İşlemci, iki adet çift çekirdeğin tek pakete konulmuş hali olan Intel'in dört çekirdekli işlemcisinin aksine, tek katmana yerleştirilmiş olan dört çekirdek içeriyor. Ayrıca, işlemcide "Gelişmiş Hafıza Aktarım Teknolojisi" olan SSE4a, yazılımların hızlı çalışmasını sağlayan Branş Tahminicisi ve Yiğün Hesaplayıcısı, sanallaştırma, L3 ön bellek ve HTT 3.0 gibi teknolojiler de yer alıyor. Bu teknolojiler her ne kadar işlemcinin performansını önemli ölçüde artırsa da Intel'in dört çekirdekli işlemcileri karşısında AMD'ye pek fayda sağlayamıyor. Testimize başlamadan önce Phenom işlemcilerin -nadiren de olsa- çok yük altında oldukları zaman sistemin kararsızlaşmasına neden olan bir hataya sebep olduğunu belirtelim. B2 revizyonlu işlemcilerde de bulunan bu hata, giderildiği takdirde size %13 gibi bir performans düşüşüne mal oluyor.

Sözü fazla uzatmadan testlerimize geçelim. İlk olarak Quake 4 ile ısınma turlarına giriyoruz. AMD daha başlangıçta, X2 6000'den bile düşük bir skor olarak bizi hüsrana uğrattı. 1280 x 1024 çözünürlükte 103 fps'ye ulaşan Phenom 9700, 105 fps'ye ulaşan X2 6000'in gerisinde kalıyor. Daha sonra Prey'i çalıştırıyoruz. AMD burada da maalesef çift çekirdekli E6600, E6550, E6700, E6750, X6800 ve E6580'nin de gerisinde kalarak, çekirdeklerinden bekleneni veremiyor. Oyunlardan sonra sık kullanılan uygulamalara geçiyoruz. AVG'nin virüs tarama testinde AMD, daha da düşük bir performans sergileyerek X2 5400'ün bile gerisinde kalıyor. Daha sonra WinRAR ile sıkıştırma testlerine geçiyoruz. Burada, nispeten daha iyi bir performans ortaya koyan 9700, yine de X2 6400'ün gerisinde kalmaktan kurtulamıyor.

Son olarak, sentetik testlere geçiyoruz. İşe ilk olarak PCMark'ın işlemci testi ile başlıyoruz. Phenom burada nihayet, hiçbir X2 işlemcisinin gerisinde kalmadan 7092 puan alıyor. Yalnız yine de X6800 ve E6850'nin gerisinde kalıyor. AMD'nin kendini gösterdiği nokta ise 3DMark06'nın işlemci testi oluyor. Burada hiçbir çift çekirdekli işlemcinin gerisinde kalmayan Phenom, 3500 puan alan Q6600'un bir sıra altına, 3300 puan alarak yerleşiyor.

Sonuç olarak AMD, Phenom ile beklenen mucizeyi vermek bir kenara dursun, iki sene önce ürettiği X2 işlemcilerin performansını bile kimi yerlerde aşamarak, Moore yasasını adeta alt üst ediyor. Test ettiğimiz 9700'den de daha düşük bir performansa sahip olan Phenom 9600'ün ülkemizdeki en ucuz satış fiyatı ise 287 Dolar. Tüm testlerde bırakın 9600'ü, ağabeyi 9700'ü bile deviren Q6600 ise 275 Dolar'dan satılıyor. Açıkçası, şu an pahalı olsa da Phenom Q6600, yurt dışı satış fiyatı olan 200 Dolar'dan satılırsa ekonomik bir çift çekirdek çözümü olabilir. **FURKAN FARUK AKINCI**

BİLGİ İÇİN www.amd.com

TEST SİSTEMİ

AMD Platformu AM2 (Nvidia Nforce 5)	Asus M2N32-SLI Deluxe, Rev.1.036 NVIDIA nForce5, BIOS: 1001 (03/13/2007)
Intel Platformu 5775 (Intel P35)	Gigabyte P35C-D53R, Rev. 1.0 Intel P35, BIOS: F2o (05/11/2007)
Intel Platformu 5775 (Intel 965P)	Asus P5B Deluxe/WiFi-AP, Rev. 1.03 Intel 965P, BIOS: 1101 (04/04/2007)
RAM'ler	2x 1GB A-Data DDR2-1066+ Vitesta Extreme Edition
DVD-ROM	Samsung SH-D163A , SATA150
Ekran Kartı	Foxconn Nvidia GeForce 8800 GTX GPU: 575 MHz Shader: 1350 MHz Video Belleği: 786 MB DDR4 (900 MHz, 384 Bit)
Ses Kartı	Creative Labs Sound Blaster X-Fi XtremeGamer
Güç Kaynağı	Zalman, ATX 2.01, 510 Watt

GeIL Black Dragon DDR2 800 Mhz 2x1 GB

EJDERHA UYANDI

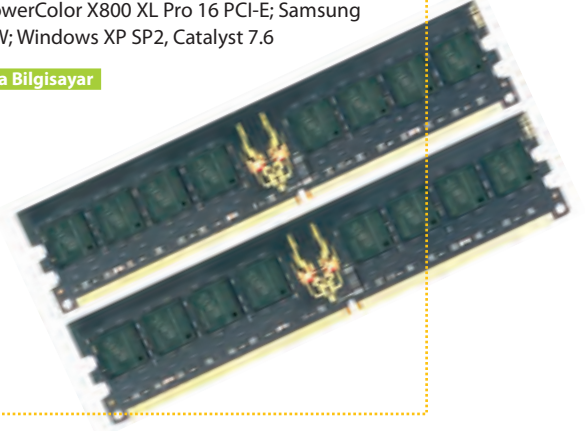
Golden Dragon serileri ile üne kavuşan GeIL (Golden Emperor International Ltd.), PCB olarak temali bir tasarım kullanan ilk firmaydı. Kit'ler farklı paketlerde satılıyor ve eşdeğer ürünlerden daha iyi performans veriyordu. Şu an elimizde bulunan modüller ise geliştirilmiş Black Dragon serisinden oluşuyor. GeIL yine "şekil yaparak" PCB'nin üzerine, ejderhanın gözlerini temsil eden iki adet kırmızı LED yerleştirmiş. Black Dragon'u incelemeye başladığımızda, ürünün CL4-4-4-12 gecikme süresine sahip olduğunu ve 2.0 V'de çalıştığını görüyoruz. Testlere ilk olarak ürünü, vaat edilen hızlarda çalıştırarak başlıyoruz ve gayet iyi sonuçlar alıyoruz. Fakat modülleri CL4-4-4-12 hızlarında çalıştırmak için BIOS'a bir el atmak gerekiyor. Ürünü 667 Mhz'ye düşürüp gecikme ve voltaj değerlerinin ne olacağını görmek istedik. İlginç bir şekilde 1.8V ve CL3-3-3-10

değerleri ile sistemi açmadık, 1.9 V'de ise herhangi bir sorun olmadı. Bu arada ejderhanın yüksek voltajı pek sevmediğini de belirtelim. 2.2 V'den yukarısında ejderhamızın kafası buluyor ve kararlılığını yitiriyor. Bunun dışında CL sürelerini yükseltince, hızı 900 Mhz gibi değerlere çekebiliyorsunuz. Sonuç olarak 90 Dolar'a bu performansı yakalamak gerçekten büyük bir başarı. Ömür boyu garanti, 1066 Mhz'ye çıkabilme ve şık tasarımını da dikkate alırsak GeIL, bizden 10 üzerinden 8.8 almayı başarıyor. RECEP BALTAŞ

Test Sistemi: Intel E6300 Conroe 1.8 Ghz, 2 MB Cache; ASUS P5B Deluxe BIOS 1004 Intel P965 C1; PowerColor X800 XL Pro 16 PCI-E; Samsung P80 80 GB; Ultra V-Power 450W; Windows XP SP2, Catalyst 7.6

FİYAT 90 Dolar+KDV İTHALAT Arena Bilgisayar

WEB www.arena.com.tr



VIA KENDİ İŞLEMCİSİNİ YAPACAK

AMD ve Intel destekli anakartlar için yonga seti üreten VIA, işlemci ve yonga seti bölümlerini birleştirerek kendi işlemcisini yapma yolunda büyük bir adım attı. Chinese Apply Daily'den alınan bilgilere göre firma artık üçüncü parti ürünler için de yonga seti üretmeye başlayacak fakat var olan yonga seti üretimine de devam edecek. Firmanın patent için Intel ile görüşmelerini henüz sonlandırmamasına karşın, gözünü CPU üretimi gibi daha büyük işlere diktiği bir gerçek **Bilgi için: www.via.com.tr**

Zotac 8800 GTS 512 MB

CİLALANMIŞ 8800

G80 tabanlı eski 8800'ün aksine, elimizde bulunan kart, aynı zamanda 8800 GT'nin de grafik yongası olan, yeni G92 GPU'ya sahip. Bu, yeni yonganın en önemli özelliği, daha küçük bir yapıya daha yüksek hızlarda çalışan fakat daha az enerji harcayan shader ünitelerine izin vermesi. Kartın 8800 GT ile arasındaki fark ise artırılmış saat frekans hızları. nVidia'nın önde gelen ortaklarından biri olan ZOTAC'ın 8800 GTS modeli, yine nVidia'nın referans PCB tasarımına tamamen uyuyor. Fakat performans olarak oyunculara daha iyi doyuruyor. Kartın üzerindeki soğutucu, voltaj düzenleyicisi dahil olmak üzere tüm bileşenleri soğutuyor. GDDR3 bellekler ise Qimonda tarafından üretilmiş ve 1.0 ns gecikme süresine sahip. PCB üzerindeki G92 yongası, 55nm teknolojiyi ile üretilmiş ve içinde 657 milyon transistor barındırıyor. Ürünün performansını tam anlamıyla anlayabilmek için kartı oyunlar üzerinde test ettik. Crysis ile başladık testlere. Kart DirectX 9 altında, en yüksek ayarlarda, 8800 GTX ile burun buruna bir performans sergiledi: 50.3 fps (50.7 fps GTX). S.T.A.L.K.E.R.: SoC'nin altından da başarıyla kalkan ZOTAC, burada da birinci gelen 8800 GTX'in hemen dibinde bitiverdi. 3DMark06'da tüm testlerde birinci olan ZOTAC beğenimizi kazandı. 360 Dolar'dan satışa sunulan ve 8800 GTX'i bile dize getiren bu ürünü "Kesinlikle kaçırmayın" diyoruz.

RECEP BALTAŞ

Test Sistemi: Intel Core 2 Duo E6550 2.33 Ghz (Conroe, 2 x 2048 KB Cache); Gigabyte P35C-DS3R Intel P35; 2 x 1024 MB A.DATA DDR2 1066 + CL4; WD Raptor 740ADFD 74 GB; OCZ GameXStream 700W; Windows XP SP2; NVIDIA 169.04 ATI, Catalyst 7.11

FİYAT 360 Dolar + KDV İTHALAT Penta Bilgisayar WEB www.penta.com.tr



ESNEK LCD RÜYASI GERÇEKLEŞTİ

LG ile Philips'in 2005'te ortak LCD üretimine girmesinin üzerinden henüz iki yıl geçmiş olmasına karşın, firma bir ilke imza atarak "dünyanın ilk, en yüksek çözünürlüklü ve bükülebilir" LCD ekranını üretti. 14.3" boyutundaki bu ekran, ilk olarak CES 2008'de görücüye çıkacak. Ekranın boyutu, tam olarak bir A-4 kağıdının boyutu ile aynı. Ürünü atalarından üstün kılan en önemli özelliği ise 1280 x 800 piksel çözünürlüğe sahip olması. A-4 boyutundaki ekran aynı zamanda 16.7 milyon renk gösterebilme kapasitesine sahip. Sadece görüntü değiştiği zaman enerji harcayan bu ekranın bir diğer özelliği ise 180 derecelik kayıpsız bir görüntü performansına sahip olması. **Bilgi için: www.lgphilips-lcd.com**

Sapphire HD 3870 512 MB

ATI'NİN SAFİRİ

Sapphire'in yeni Radeon HD 3870 ekran kartı, AMD'nin RV670 GPU'su üzerine temelendirilmiş. Her ne kadar adına baktığınızda kartın akıl almaz bir performans sunacağı hissine kapılırsanız da "Boşuna heveslenmeyin" diyoruz zira kartın amacı orta - üst seviye fiyatta en yüksek performansı sunabilmek. 55 nm üretim teknolojisi, 666 milyon transistor (Ruhunda şeytanlık var bu kartın!) ve 256 Bit bellek arabirimine sahip olan kart, UVD, HDMI, DX10.1 ve PCIEx 2.0 desteğine de sahip. Kartta kullanılan GDDR4 bellekler Samsung tarafından üretiliyor ve 0.8 ns gecikme süreleri ile oldukça iyi bir performans sergiliyor. Bu hızlı belleklere ve güzel özelliklere sahip kartı test etmek için hemen Company of Heroes'u çalıştırdık. DirectX 9 altında yaptığımız testlerde düşük çözünürlüklerde (1024 x 768) ağabeylerine yenilen 3870, yüksek çözünürlüklerde (2048 x 1536) gayet başarılı sonuçlar vererek 104.7 fps ile 1 GB HD 2900 XT'yi bile geride bırakmayı başardı. Kartın, orta - üst seviye için iyi bir performans sağladığını söyleyebiliriz. Genel performansta 3870'in yeri ise 8800 GTX, GT, 1 GB HD 2900 XT'den sonra dördüncü sıra oldu. Kartta OC yapmanızı engelleyen bir BIOS hatasının olduğunu, yapacağınız bir güncelleme ile bu sorunu düzeltebileceğinizi de belirtelim. 260 Dolar'dan satılan kartı, eğer ileride CrossFireX sistem kurarsanız tercih edebilirsiniz. Aksi takdirde piyasadaki 8800 GT gibi birçok alternatifi değerlendirebilirsiniz. RECEP BALTAŞ

FİYAT 260 Dolar + KDV İTHALAT Penta Bilgisayar WEB www.penta.com.tr





OCZ ATV Turbo 4 GB

USB'NİN SINIRLARINI ZORLUYOR

Söz konusu "hafıza" olunca OCZ, akan suları durduruyor. Firmanın bellek modüllerinin kalitesini tekrar anlatmak yerine, hemen yeni ATV Turbo belleklerinin incelemesine geçiyoruz. Ürün, 26 - 30 MB/s yazma, 33 - 35 Mb/s okuma, Dual Channel mimari, su geçirmez kaplama, MAC OS X desteği ve ömür boyu garantiye sahip. (Başka arzunuz?) Sarı - siyah renkte olan üründe "Ya sev, ya nefret et" havası mevcut. Ürünü test etmeye sıra geldiğinde ise belleği fırına vererek işe başladık. Beş dakika boyunca, 150 derecede pişen bellek işlem sonunda servise hazır değil mi zira görüntüsünde hiçbir değişiklik yoktu. Belleğin erimemesi bir yana, içindeki veriler bile sapa sağlam yerinde duruyordu. Daha sonra belleğin üzerinden bir de aracımızla geçtik. (Bu bellek testiydi değil mi?) Son olarak ise belleği tavada yağ ile kızarttık. (Evet, yaptık bunu!) Sonuç: Bellek 3 - Biz 0. Tüm çabalarımız başarısız olsa da test başarılı oldu ve ürün tüm testlerden geçti. Son olarak "Bir de performans testini yapalım" dedik. Okuma testinde ATV Turbo, tam 20 belleği (biri taşınabilir disk) geride bıraktı ve tahta oturdu. Vista'nın ReadyBoost özelliği için oldukça önemli olan erişim süresinden de 1.0 ms değeri ile çıkan ATV Turbo, yazma hızından da 26 MB/s değeri ile alını açık bir şekilde çıkmayı başardı. Sonuç olarak, ürün bizden gerek dayanıklılık, gerekse performans olarak tam not aldı. RECEP BALTAŞ

FİYAT 99 Dolar + KDV İTHALAT Eksa Elektronik WEB www.eksa.com.tr

ASUS RESMİ OLARAK ÜÇE BÖLÜNDÜ

ASUSTeK, ASUS markasını geliştirmek ve daha iyi yapılandırmak için kendi içinde üç bölüme ayrıldı. Yeni ASUS, sadece ASUS marka bilgisayarlar üretecek. İkinci firma Pegatron, (Transformers'tan bir etkilenme görüyoruz san ki.) OEM parça üretimi, anakart ve diğer bileşenlerin üretiminden sorumlu olacak. Üçüncü ve son firma Unihan ise kasa, ek parça ve diğer harici bileşenlerin üretimini ele alacak. Pegatron ve Unihan'ın, üretim teknolojileri ve kalite anlayışında hiçbir değişiklik olmadan ASUS'un yolundan gidecekleri belirtiliyor.

Bilgi için: www.asus.com.tr

Akasa Power Max 1000W

GÜÇ SİZDE ARTIK!

"Triple SLI", "CrossFireX" derken, 750 Watt güç kaynakları bile sistemler için yetersiz olacak gibi görünüyor. İşte bu durumda, imdadımıza -yine- teknoloji yetişiyor. Akasa firmasının 1000 Watt'lık çözümü test merkezimize konuk oldu. Ürünü incelemeye başladığımızda, günümüzde artık çoğu güç kaynağında mevcut olan sökülebilir kabloların olmadığını fark ettik. Her ne kadar bizim için önemli olan ürünün performansı olsa da bu ayrıntıyı atlayamayız. Ürünün dış kaplaması par-

mak izi ve çiziklere karşı korumalı maddeden üretilmiş. Performans testlerine geçmeden önce ürününün, zirvede 1100 Watt değerine ulaşabileceğini de belirtelim. İlk olarak ürünün verimliliğini test ettik. Test sonucunda Akasa; Silverstone, OCZ, Thermaltake ve Be quiet! gibi markaları bile gerisinde bıraktı. Fakat söz konusu "gürültü" olduğunda Akasa, 1000 Watt'ı ATX biçimine sıkıştırmasından dolayı oluşan ısıyı atmak için fan devrelerine yükleniyor. Bu da ortaya 46 dB'A'lık ses çıkarıyor. Sonuç olarak, Akasa'nın sesi biraz fazla çıksa da kasanızdaki bileşenlerin güç ihtiyaçlarını susturmayı fazlasıyla başarıyor. RECEP BALTAŞ

FİYAT 290 Dolar + KDV İTHALAT Eksa Elektronik WEB www.eksa.com.tr



Cooler Master Cosmos RC-1000

KASALARIN EFENDİSİ

Cosmos 1000, Cooler Master'ın en son model kasası olma özelliğini taşıyor. Stacker 832'den biraz büyük olan ürün, birçok yeni özelliğe sahip. Ürünün üst kısmında dört adet USB 2.0, birer tane IEEE 1394, ses, hoparlör ve eSATA bağlantısı bulunuyor. Bu sayede eğilmek zorunda kalmadan istediğiniz bağlantıya kolayca ulaşabiliyorsunuz. 16.9 kg ağırlığındaki kasanın boyutları (G) 266 x (Y) 598 x (D) 628 mm şeklinde. Üründe beş adet fan bulunurken, bu fanların konumları ise şu şekilde: Bir adet alt kısımda (iç akım), iki adet üst kısımda (dış akım), bir adet arkada (dış akım) ve bir adet sabit disk fanı (opsiyonel). Extended ATX - ATX biçimindeki kasada, beş adet 5.25" yuva ve altı adet 3.5" yuva mevcutken aynı zamanda yedi adet de genişleme slot'u bulunuyor. Ürünün yan kapaklarına konulan ve sesi mümkün olduğunca içeride tutmayı amaçlayan sünger beğenimizi kazanan bir başka ayrıntı oldu. Ürünün içine yine sesi engellemek için her sabit diski ayrı ayrı koyabileceğiniz kutucuklar yerleştirilmiş. Güç kaynağınızı dikey veya yatay monte etmenize imkan tanıyan tasarım sayesinde, kasanızdaki hava sirkülasyonu daha iyi belirleyebilirsiniz. Seçim konusunda kullanıcıyı tamamen özgür kılan Cooler Master, üst kısımdaki fanları ister anakartınıza, isterseniz de doğrudan güç kaynağına bağlamanıza olanak tanıyor. Sistemimizi monte ederken hiçbir sorun yaşamadığımız ürün bizden 10 üzerinde 9.5 alıyor. 0.5 puanı ise boyutlarının biraz fazla büyük olmasından, ağırlığının fazla olmasından ve çıkartılabilir anakart tepsi olmamasından kesiyoruz. RECEP BALTAŞ

FİYAT 310 Dolar + KDV İTHALAT Dijital Trend WEB www.dijitaltrend.com

UFUKTA GÖRÜLEN PERFORMANS

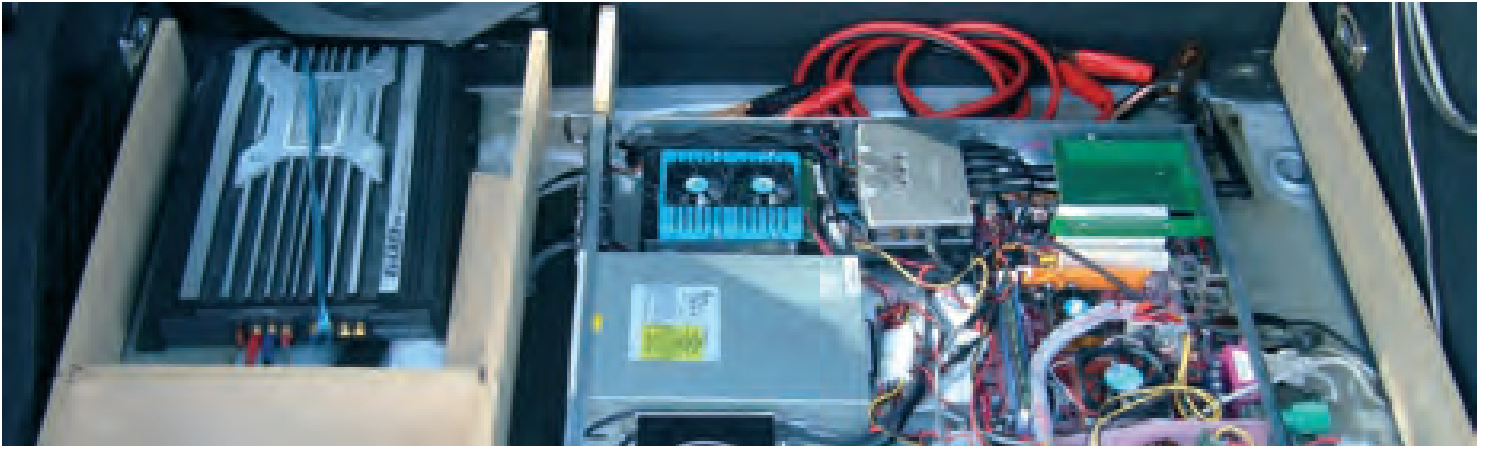
NVIDIA, en güçlü bombası 9800 GX2'yi hazırladı. 9800 GX2'yi, "65 nm teknolojisi ile üretilmiş iki adet 8800 GPU'nun, SLI modunda tek karta konulmuş hali" olarak tanımlayabiliriz. 9800 GX2, teknolojik anlamdaki kardeşi 7950 GX2'yi andırıyor. Fakat umarız ki bu sadece teknolojiye kalır zira 7950 GX2, yetersiz yazılım desteği ve diğer problemleri nedeniyle nVidia'nın 5800 serisinden sonraki en büyük başarısızlıklarından biri olmuştu. Şubat ayında aramıza katılacak olan 9800 GX2, 8800 Ultra'dan en az %30 daha iyi bir performansa sahip olacak ve 8800'ü tahtından indirecek. Ayrıca kart ile Quad SLI da yapabileceğiz

Bilgi için: www.nvidia.com

Bir PC kullanıcısı asla soluklanmaz

Kaç yıldır PC kullanıcısı olduğunuz önemli değil; bu işe bir kere girdiğiniz zaman, uzun ya da kısa vadede sektörü yakından takip etmeye başlamanız kaçınılmazdır. Donanım sektörü artık öyle bir hal aldı ki en ehil donanımcı bile son teknolojiyi yakalamakta zorlanır oldu. Hayır, sadece son ürünleri alıp kullanmaktan bahsetmiyorum; sektörle ilgili son haberleri yakalamak için bile saniyeleri hesap etmek durumunda kalıyor insan. Bu konudan bahsetmemin nedeni ise DirectX 11'in çıkışı hakkında aldığım son duyumlar; daha DirectX 10'a tam olarak uyum sağlayamamışken ve piyasada Shader Model 4.0'ı tam olarak kullanabilen oyun yokken, "DirectX 11'i duymak beni tam anlamıyla dumura uğrattı. Biraz önce "saniyeleri hesap etmek"ten bahsederken mecaz yapmıyordum zira bu yazıya, DirectX 10.1, Vista Service Pack 1 ve ATI'nin DirectX 10.1 destekli ekran kartlarını anlatmak için girişmişim. "Dur" dedim kendime; "Dur ve biraz daha araştırma yap". Araştırmamın sonucunda ise ortaya yeni DirectX çalışmalarının gelecek yılın sonlarına doğru biteceği ve ATI ile Nvidia'nın DirectX 11 destekli yeni ekran kartlarını yine aynı dönemde piyasaya süreceği çıktı. Diğer taraftan, Intel'in geçen Eylül ayında organize ettiği Intel Geliştiriciler Platformu'nda sunumu yapılan SkullTrail, meyvelerini vermeye başladı. Intel,

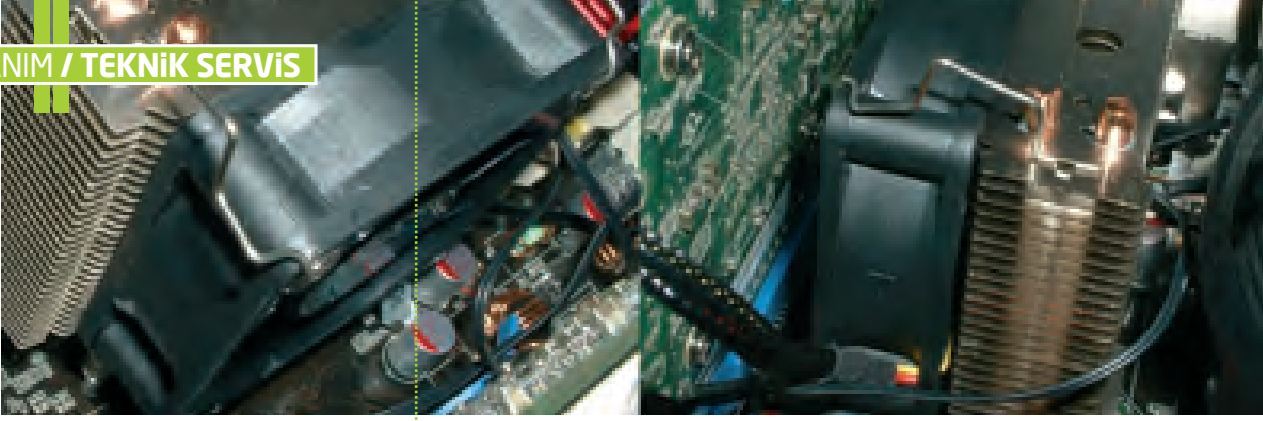
bu SkullTrail ile bütçesi iyi olan ve "uç performans" hedefleyen kullanıcılara odaklanıyor. Bu platformda iki adet Core 2 Extreme QX9775 işlemci ve Intel'in SkullTrail için geliştirdiği D5400XS kullanılıyor. Çift işlemci ile çalıştırılmak için tasarlanmış olan bu anakart, aynı zamanda firmanın tek SLI destekli anakartı olmasıyla dikkat çekiyor. Geçen ay detaylı bir şekilde bahsettiğimiz 45 nm'lik yeni Penryn'ler ise Sony, Toshiba ve Fujitsu - Siemens markalı dizüstü bilgisayarlarda kullanılmaya başlandı. Ne var ki firmanın 45 nm'lik 1333 frekans hızına sahip olan dört çekirdekli Q9300, Q9450 ve Q9550 masaüstü işlemcilerinin çıkışı Mart ayına ertelenmiş durumda. Nvidia'nın kadim yol arkadaşı Sparkle ise GeForce 8500 GT ve 8600 GT modellerine "1 GB'lık bellek" alternatifleri ekledi. Sparkle'in bu hamlesi, yerinde bir ticari manevra niteliği taşıyor. Anlaşılan Sparkle, yeni nesil ekran kartları çıkmadan önce piyasanın dibini şöyle bir temizlemek niyetinde. Bu ekran kartlarının üzerlerinde GDDR 2 tipi bellek yongaları kullanılıyor. 128 bit bellek bant genişliği, Direct X 10, SLI ve video hızlandırma teknolojisi olan Pure Video HD de ürünlerin içerdiği teknolojiler arasında yer alıyor. Donanım sektöründen son haberler şimdilik bunlar. Unutmayın; "PC'de oyun oynamak, teknolojiyi takip etmek" demektir. Gözünüz buralarda olsun. **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 Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse	Kablosuz Klavye ve Kablosuz Scroll Mouse
İŞLETİM SİSTEMİ	Microsoft Windows Vista Home Basic	Microsoft Windows Vista Home Premium	Microsoft Windows Vista Ultimate
FİYAT	650 \$	1300 \$	2600 \$



Ancı ama gerçek; dünyada oyun sektörü hızla konsollara doğru kayıyor. Bu konunun üzerine çok yazılıp çizildi ancak kendimizi kandırmaya hiç gerek yok. Benim gibi bazı manyaklar, PC'leri olduğu gibi kabul edip onların sorunlarıyla uğraşmayı sevseler de herkes aynı şekilde düşünmek ya da hissetmek zorunda değil elbette. Tüketici, mağazadan oyununu alıp tek hamlede konsoluna takıp sorunsuz bir şekilde, en iyi grafiklerle oyun oynamak istiyor. Fakat biz, PC tirmalamaya tam gaz devam ediyoruz.

S: Merhaba LEVEL ahali. Süper bir dergi yapıyorsunuz. En büyük dileğim, LEVEL'in bu şekilde devam etmesi. Ayrıca "Tam sürüm oyunlara da devam" diyorum. Satışların artmasından da başınızın açığa ortada. Neyse, işte donanım sorularım:

1. Benim bilgisayarım gerçekten takoz bir sistem. En son upgrade'imi 2005'te yapmıştım. Sistemimin özellikleri şöyle: PIV 2.4 GHz Celeron Cpu, GeForce FX 5200 ekran kartı,

1 GB RAM... Daha fazla yazmaya utanıyorum. Bu bilgisayar upgrade edilse bir işe yarar mı?
2. Ben Haziran ayına doğru bu bilgisayarını satın yeni bir PC toplamayı düşünüyorum. O zamana kadar elimde 1100 - 1200 YTL gibi bir para olacak. Yalnız, bu paraya ses sistemi ve LCD monitör dahil değil. Bana ekran kartından, güç kaynağına kadar bu fiyata alabileceğimi yazar mısın? Sakın "Alt sayfaya bak!" deme.
3. Bana önereceğin parçaları Ankara'dan satın alabileceğim birkaç yer önerebilir misin?
4. Son olarak, sistem toplamak için seçtiğim Haziran ayı uygun bir zaman mı? Cevapların için şimdiden teşekkür ederim. Tam sürüme devam!
Eren Volkan MUCUR

C: E-mail'ini biraz kırpma konusunda kaldığım için özür dilerim, Eren. Halbuki ne de güzel gidiyordu yazı, öyle değil mi? "Şimdi sorularına gelelim" diyeceğim ancak o da nesi?! Eren o sistem ne öyle?! Herkesin sistemi zaman zaman gelir, güncelliğini yitirir. Ancak söz konusu olan upgrade ise işler o zaman biraz karışabiliyor Eren. Bu sisteme ne yazık ki güncel bir upgrade öneremeyeceğim. Gel, sana makul fiyata güncel bir sistem toplayalım. 1100 - 1200 YTL arası bir bütçe olduğunu söylemişsin. O zaman al sana temel bileşenler: AMD Athlon 64 X2 6000+ işlemci, 2 GB DDR2 800 bellek, ATI Radeon 2900 Pro 215 MB ekran kartı. Geri kalan bileşenler için kafamı kızdırmadan doğru LEVEL Pazarı'na, haydi marş marş! Bir de "Alt sayfaya bak demel!" demişsin ha?! Daha fazla karakter işgal etme; sırada bekleyenler var. Demek Ankara'da oturuyorsun. Of, Ankara of! Necati Bey Caddesi çıkışındaki Mavi Bilgisayar'a ya da Söğütözü'ndeki Vatan Bilgisayar'a bir uğra istersen. Olmadı, İzmir

Caddesi çevresindeki perakendecilere bakarsın. Son olarak, Haziran ayı için şimdiden bir şey söylemem zor. Ancak Dolar'ın düşüşünü göz önünde bulundurursak önümüzdeki haftalar da sistem toplamak için uygun olabilir.

S: Selam LEVEL ekibi. Sistemimin sorunu gerçekten garip: Bilgisayarım her dosyayı çalıştırmıyorum. Bazı dosyaları çalıştırmayı denediğimde garip hata mesajları alıyorum. Örneğin, Hamachi'de server'ları oyunda göremiyorum. Bu sorunu sizce nasıl giderebilirim? Daha açık konuşmak gerekirse neden olduğunu kestiremediğim bir şekilde sistemimde çalıştıramadığım ama başka sistemlerde çok rahat çalıştırdığım dosyalar var. Bu duruma bir diğer örnek ise Counter Strike 1.5'in "wall hack"i evde kesinlikle çalıştıramayıp, internet kafelerde çok rahat çalıştırabilsem (ch-hack, ogc vb.). Bu sorunun sebebinin çok merak ediyorum ve elbette yardımlarınızı bekliyorum. Aksi takdirde bilgisayarına format atmak zorunda kalacağım.
Osman Atabay

C: Merhaba Osman. İlk önce peşin peşin söyleyeyim: Sistemine format atmakla bizi tehdit edemezsin ama sen yine de atma. Sisteminde yaşadığın sorunun birçok nedeni olabilir. Sorununu öylesine genel hatlarıyla anlatmışsın ki bu tarifinden bir çıkarım yapıp sonuca varmak gerçekten zor. Ancak anlattığın kadarıyla bu sorunlar, büyük ihtimalle sabit diskinden kaynaklanıyor. İlk önce sabit diskinin bağlantılarını, kasanın içini açıp bir kontrol et. Bağlantıları tamamsa IDE ya da SATA kablolarını değiştirip tekrar dene. Yine olmazsa sabit diskini değiştirmeni tavsiye ediyorum. Bir de RAM'lerini değiştirip aynı

dosyaları, bir de o şekilde çalıştırmayı dene. Her şekilde sisteminin bir depolama ya da veri akışı sorunu olduğunu düşünüyorum. Sevgiler.

S: Merhaba LEVEL. Sistemimin özellikleri şu şekilde: Pentium D 2.80 Ghz, Intel i945 Foxconn, 2 GB DDR2 533 Mhz, GeForce 6600 Le ve Creative Sound Blaster Audigy Value. Yeni aldığım iki adet 1 GB 533 Mhz (Toplam 2 GB) sistem belleğimin frekans hızı CPU-Z adlı programda 533 Mhz olarak görünmüyor. Bu sorunu nasıl çözebilirim? Bir diğer sorum ise Half-Life 2: The Orange Box oynarken yaşadığım ses problemi. Orijinal Half-Life 2'yi oynarken hiçbir problem yaşamamama karşın, Episode One ve Episode Two'yu oynarken seslerde problem (takılmalar) yaşıyorum. Diğer hiçbir oyunda bu problemi yaşamıyorum. Cevaplarınız için şimdiden teşekkürler. **DayWalker Dvoca**

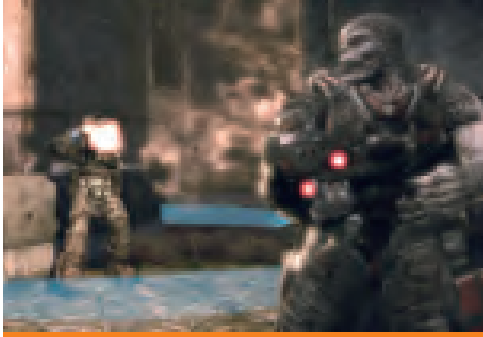
C: Sayın Gündüzgezen, e-mail'ini tashih etmek sorunu yanıtlamaktan daha zor oldu,

inan bana. Bellek frekanslarının tutmaması gerçekten garip bir durum. İlk önce 533 Mhz'lik bellekler aldığımıza emin ol. Şaka tabii ki... Yapman gereken, sisteminin BIOS ayarlarına girip bellek çarpanlarını kontrol etmek. Hatta ayarları biraz daha karıştırırsan bellek frekansları üzerinde kolaylıkla oynama yapabilirsin. Ses problemi için önerim, sorun yaşadığın iki oyunun da ses ayarlarını bir kurcalaman; oyunu, sisteminin desteklediği bir ses formatında oynamaya çalışıyor olabilirsin. Bunun dışında Direct X ayarlarını bir gözden geçirmeni tavsiye ediyorum. İyi oyunlar. 🌟 FURKAN FARUK AKINCI

Sorun üzerine sorun... Tek amacımız, bilgisayarımızla eğlenmek ya da çalışırken, bir sürü problem hem can sıkıyor, hem de zamanımızdan alıyor. Ama moralinizi bozmanıza lüzum yok. Furkan ve Faruk kim için var?!
donanim@level.com.tr



PC



GEARS OF WAR

Aşağıdaki kodları girmeden önce oyunun "WarInput.ini" dosyası üzerinde bir değişiklik yapmalısınız. Bu nedenle aşağıdaki işlemleri uygulamadan önce bu dosyayı bir yere kopyalamanızı öneriyoruz.

XP kullanıcıları "WarInput.ini" dosyasını, "C:\Documents and Settings\[Kullanıcı Adı]\My Documents\My Games\Gears of War for Windows\WarGame\Config\" adresi altında, Vista kullanıcıları ise yine "WarInput.ini" dosyasını, "[Kullanıcı Adı]\Documents\My Games\Gears of War for Windows\Wargame\Config\" adresi altında bulabilirler.

Dosyayı bulduktan sonra not defteri ile açın ve aşağıdaki bilgiler dosya içinde yer alıyorsa onları aşağıdaki gibi düzenleyin; eğer bilgiler dosyada yoksa aşağıdakileri dosyaya ekleyin ve dosyayı kaydedip kapatın.

```
[Engine.Console]
ConsoleKey=Tilde
TypeKey=Tilde
MaxScrollbackSize=1024
```

```
HistoryBot=-1
bEnableUI=True
```

Artık oyuna girip oyun sırasında "~" tuşuna basarak konsolu açabilir ve aşağıdaki hileleri girebilirsiniz.

```
set WarfareGame.Pawn_COGMarcus DefaultHealth #: Marcus'un sağlığı, "#" yerine girdiğiniz rakam kadar artar.
```

```
set WarfareGame.Pawn_COGDom DefaultHealth #: Dom'un sağlığı, "#" yerine girdiğiniz rakam kadar artar.
```

```
set WarfareGameContent.Pawn_COGCarmine DefaultHealth #: Carmine'in sağlığı, "#" yerine girdiğiniz rakam kadar artar.
```

```
set WarfareGameContent.Pawn_COGMinh DefaultHealth #: Minh'in sağlığı, "#" yerine girdiğiniz rakam kadar artar.
```

```
set WarfareGameContent.Pawn_COGBaird DefaultHealth #: Baird'in sağlığı, "#" yerine girdiğiniz rakam kadar artar.
```

```
set WarfareGameContent.Pawn_COGGus DefaultHealth #: Gus'in sağlığı, "#" yerine girdiğiniz rakam kadar artar.
```

```
set warfaregame.weap_cogpistol magsize #: "#" yerine girdiğiniz rakam kadar tabanca cephanesi verir.
```

```
set WarfareGame.Weap_Grenade magsize #: "#" yerine girdiğiniz rakam kadar el bombası verir.
```

```
set WarfareGame.Weap_AssaultRifle magsize #: "#" yerine girdiğiniz rakam kadar Assault Rifle cephanesi verir.
```

```
set warfaregame.weap_locustpistol magsize #: "#" yerine girdiğiniz rakam kadar Locust Pistol cephanesi verir.
```

```
set WarfareGame.Weap_SniperRifle magsize #: "#" yerine girdiğiniz rakam kadar sniper tüfeği cephanesi verir.
```

```
set warfaregame.weap_shotgun magsize #: "#" yerine girdiğiniz rakam kadar pompalı tüfek cephanesi verir.
```

XBOX 360



BEOWULF

Aşağıdaki ekstraları açabilmek ve yanlarında yazan Gamerscore'ları alabilmek için karşılarında yazan görevleri yerine getirin.

Carnal Collector (20 puan): Tüm Carnal Rune parçalarını bulun ve toplayın.

Completed Act One in Thane (20 puan): Act One'u, Thane zorluk seviyesinde bitirin.

Completed Act Two in Thane (20 puan): Act Two'yu, Thane zorluk seviyesinde bitirin.

Heroic Collector (20 puan): Tüm Heroic Rune parçalarını bulun ve toplayın.

Memento of Carnage (20 puan): Bir Carnal Fury içinde sekiz düşmanı öldürün.

Morale Gasser (20 puan): Heroic Storm'u 38 kez aktif edin.



SIMCITY SOCIETIES

Aşağıdaki kodları girdikten sonra "Enter" tuşuna basın.

allinjure 0: Herkes iyileşir.

allinjure 1: Herkes yaralanır.

allsick 1: Herkes hastalanır.

allsick 0: Herkes iyileşir.

Eureka: Tüm binalar açılır.

Reward All: Ödül olan binalar açılır.

whatsaguzzardo: Binaları istediğiniz gibi hareket ettirebilirsiniz.

orbo: Enerji verir.

partridge: Herkes mutlu olur.

moneytree #: Hanenize "#" yerine girdiğiniz rakam kadar para eklenir.

Prison Break (20 puan): Tüm Thane tutsaklarını bulun ve kurtarın.

The Dodger (20 puan): En az 88 kere Dodge yapın.

The Slayer (20 puan): Tek tek 28 farklı yerde saldırı yaparak birden fazla düşmanı öldürün.

Towering Strength (20 puan): Direkleri kullanarak sekiz düşmanı öldürün.

Brass Knuckles (30 puan): 58 düşmanı sadece ellerinizi kullanarak öldürün.

Collateral Damage (30 puan): 58 farklı eşyayı kırın.

Arm Ripper (30 puan): Grendel'i yenin.

Dragonheart (30 puan): Dragon'u yenin.

Eye Gouger (30 puan): Sea Serpent'i yenin.

Heart Crusher (30 puan): Wolf'u yenin.

Ice Breaker (30 puan): Hela'yı yenin.

Legendary King (30 puan): Maksimum Heroic Index'e ulaşın.

Mythical Monster Slayer (30 puan): Maksimum Carnal Index'e ulaşın.

The Untouchable (30 puan): En az 58 saldırıyı durdurun.

Weapon Theft (30 puan): 28 farklı düşmandan silah çalın.

Weapons of Choice (30 puan): Her silahınızla en az bir düşmanı öldürün.

Game Completed in Thane (50 puan): Oyunu, Thane

HAYAT



HAYATI KOLAYLAŞTIRAN HİLELER 1

Diyelim ki hastalandınız ve hastaneye gitmek durumundasınız. Sigortalı olduğunuz için özel bir hastane yerine SSK'ya gitmek istiyorsunuz ama bütün gününüzü muayene ve ilaç kuyruklarında heba etmek de istemiyorsunuz. Durun, hemen telaşlanmayın! Zira bu sorunun çözümü çok basit: Hemen telefon rehberinizin "kötü gün dostu" bölümüne bakın ve orada yazan isimlerden birisini arayın. (Bu arada dostlarınızın da gerçek dostunuz olup olmadıklarını kontrol etme fırsatını yakalayacaksınız.) Yardım çağınıza cevap veren dostunuzla hastaneye gitmeden önce bir görev paylaşımı yapın ve hangi kuyruğu kimin alacağını saptayın. Böylece hastanedeki işiniz kısa zamanda bitecek. (Bu hile test edildi, onaylandı!)

PS2



TONY HAWK'S PROVING GROUND

Aşağıdaki kodları Options menüsünde girin.
STILLAINTFALLIN: "Mükemmel Manual" hareketi aktif olur.
AINTFALLIN: "Mükemmel Rail" hareketi aktif olur.
BOOYAH: Super Check aktif olur.
MYOPIC: Sınırsız Focus
SUPERSLASHIN: Sınırsız Slash Grind
FOREVERNAILED: 100% Branch Tamamlama
THEMISSING: Görünmezlik
TINYTATER: Mini kaykay açılır
MAGICMAN: Kaykayınız ortadan kaybolur.
CRAZYPONEMAN: Boneman karakteri açılır.
MOREMILK: Bosco karakteri açılır.
NOTACAMERA: Cam karakteri açılır.
THECOOP: Cooper karakteri açılır.
SKETCHY: Eddie X karakteri açılır.
PILEDRIVER: El Patinador karakteri açılır.
FLYAWAY: Eric karakteri açılır.
RABBIES: Mad Dog karakteri açılır.
INTERGALACTIC: MCA karakteri açılır.
NOTADUDE: Mel karakteri açılır.
LOOKSMELLY: Rube karakteri açılır.

PS3



JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

Aşağıdaki kodları "DNA laboratuvarı"nda girerek karşılardaki arabaları oynanabilir hale getirebilirsiniz.

KNOX: Ascari KZ1
JWRS: Nissan Skyline R34 GT-R
GVDL: BMW Z4
YTHZ: Audi TT 1.8L Quattro
GVDL: BMW Z4 Roadster
RBSG: Holden Monaro
BSLU: Hyundai Coupe 2.7L V6
MRHC: Infiniti G35
MNCH: Frito-Lay Infiniti G35
KDTR: Koenigsegg CCX
DOPX: Mitsubishi Prototype X
PRGN: Nissan 350Z
WIKF: Saleen S7
FAMQ: Seat Leon Cupra R

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

Oyunu oynarken aşağıdaki hileleri sırasıyla girin.

Half-Life 2 için:

Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Daire, X: Sağlığınız 25 birim artar.

R1, Üçgen, Daire, X, Kare, R1, Üçgen, Kare, X, Daire, R1: Kullandığınız silahın cephanesini doldurur.

Sol, Sol, Sol, Sol, L1, Sağ, Sağ, Sağ, Sağ, R1: Bütün bölümleri açar.

Portal için:

Aşağı, Daire, X, Daire, Üçgen, Aşağı, Daire, X, Daire, Üçgen: Küp yaratır.

Sol, Sol, Sol, Sol, L1, Sağ, Sağ, Sağ, Sağ, L1: Bütün bölümleri açar.

Yukarı, Üçgen, Üçgen, Kare, Kare, X, X, Daire, Daire, Yukarı: Ateş Enerji Topu'nu aktif hale getirir.

Episode 4'ü tamamlayın.

Episode 5 Topside (10 puan): Episode 5'i tamamlayın.

Episode 6 (10 puan): Episode 6'yı tamamlayın.

Threat Level Yellow: Oyunu, Yellow zorluk seviyesinde bitirin.

Threat Level Orange: Oyunu, Orange zorluk seviyesinde bitirin.

Threat Level Red: Oyunu, Red zorluk seviyesinde bitirin.

Rapture (20 puan): 250'den fazla Reborn öldürün.

Researcher (10 puan): Dossier toplayın.

Investigator (50 puan): Tüm Dossier'leri toplayın.

Hunter (20 puan): 25 Dossier toplayın.

Small But Mighty (10 puan): Campaign'de tabanca ile 10'dan fazla kişiyi kafasından vurun.

Magic Bullets (10 puan): Campaign'de, M4 ile 10'dan fazla kişiyi öldürün.

Flag Stealer (25 puan): 25'ten fazla bayrak çalın.

Flag Feeler (10 puan): Bir bayrak çalın.

Flag Dealer (50 puan): 50'den fazla bayrak çalın.

zorluk seviyesinde bitirin.

Legendary Collector (50 puan):

Bütün Legendary silahları bulun.

Completed Act One in Legend (60 puan):

Act One'i, Legend zorluk seviyesinde bitirin.

Completed Act Two in Legend (60 puan):

Act Two'yu Legend zorluk seviyesinde

bitirin.

Game Completed in Legend (80 puan):

Oyunu, Legend zorluk seviyesinde

bitirin.

BLACKSITE: AREA 51

Aşağıdaki ekstraları açabilmek ve yanlarında yazan Gamerscore'ları alabilmek için karşılardaki yazan görevleri yerine getirin.

Episode 1 Iraq (10 puan): Episode 1'i tamamlayın.

Episode 2 Quarantine (10 puan): Episode 2'yi tamamlayın.

Episode 3 Rachel (10 puan): Episode 3'ü tamamlayın.

Episode 4 Counter Insurgency (10 puan):



Sam & Max Episode 202: Moai Better Blues

Garip ikilinin, garip maceraları devam ediyor

Başlama noktası > Oyuna başladığınızda caddesiniz ve Sybil içinde portal bulunan büyük bir üçgen tarafından kovalanıyor. Biz de Sybil'i kurtarmak için peşinden koşmaya başlıyorsunuz ama nafle.

Bu konuda bilgi alabileceğiniz tek bir kişi var, o da tabii ki Basco. Basco'nun dükkanına girip onunla tüm diyalog seçeneklerini kullanarak konuşun. Daha sonra dükkanın arka kısmına gidin ve radyoya bakın. Tezgahın sol tarafındaki Bomb Be Gone yazan makineye tıklayın; bu makinenin arkasındaki Banang kutularını göreceksiniz ama almaya çalıştığınızda Basco buna izin vermiyor. Dükkandan çıkın; buraya daha sonra tekrar geleceksiniz. Caddeye çıktığımızda Sybil'in hala dev üçgen tarafından kovalandığını fark edeceksiniz.

Sağ tarafa doğru yürüyün ve Stinky's Restaurant'a girin. Stinky ile konuştuktan sonra Jukebox'ın sol tarafındaki masada oturan ve dürbünle dışarıyı gözleyen adamla konuşun.

Onun hemen sağındaki duvarda asılı olan "STOP" yazılı tabelayı alın. Dışarıya çıkın ve inventory'deki tabelayı üçgen üzerinde kullanın ve olanları izleyin. Ara videoda Sam ve Max'in üçgenin içine girdiklerini göreceksiniz.

Easter Adası'na hoş geldiniz!

Kendinizi bir anda, tropikal bir adada bulacaksınız. Adada daha önceki bölümlerden hatırlayacağınız Abraham Lincoln kafası ve Sybil de var; bu iki karakteri birlikte piknik yaparken yakalayacaksınız. Etrafa baktığınızda üç büyük Moai kafası dikkatinizi çekecek. Moai, Abraham ve Sybil ile tüm diyalog seçeneklerini kullanarak konuşun.

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

Şimdi adayı araştırın. Moai kafalarının sağ tarafına doğru giderseniz bir çeşme göreceksiniz. Suya tıklamayı deneyin ve aç pirana balıklarının size nasıl saldırdığını izleyin. Hemen solda büyük üçgene bakın; yanında altın renginde bir gongk göreceksiniz. Büyük üçgene tıklarsanız ofisinizin bulunduğu caddeye gidiyorsunuz. Sarı gongun üzerindeki küçük üçgene tıklayın ve izleyin. Büyük üçgenin yanındaki gongun üzerinde inventory'ndeki tabancayı kullanın. Bu işlemden sonra Mohai kafalarının arasındaki gongun üzerinde bulunan üçgenin yok olduğunu göreceksiniz. Yarısı yere batmış şekilde duran heykel kafasının solundaki gongun üzerinde üçgen yok. Buradaki gonga nişan alıp ateş edin; küçük üçgen ortaya çıkacak.

Sybil'in ve Lincoln'ün yanındaki mağara girişine gidin ve tabe- laya bakın. Bu arada, elinde silah olan bir bebek ortaya çıkacak; Jimmy Hoffa isimindeki bu bebekle tüm diyalog seçeneklerini kullanarak konuşun. Şimdi, sola doğru yürüyün; Tiny Tiki isimli barın önüne geleceksiniz. Burada bir sürü bebek var. Sağ taraftaki sörf tahtasına bakın. Burada bir oyun oynayacağız; amacımız, sörf tahtasına gelen biberonlardan kurtulmak. Biberonlar her zaman ortaya doğru geliyor; ekranın üst bölümündeki dairelerin içlerine tıklayıp sağa - sola doğru çekilerek biberonlardan kurtulun.



Biraz müzik...> Sola doğru yürüyün. Burada enstrümanlar arasında dolaşan bir bebek daha göreceksiniz. Kendisi 1940 yıllarında bir uçak kazasında ölen, ünlü bir müzik grubunun müzisyeni Glenn Miller. Onunla konuşun; size yaptığı yeni müzik için tren düdüğü gibi bir ses ve güzel bir melodi aradığından bahsedecek.

Tren düdüğü sesi için ateşin üzerindeki çaydanlığı kullanabilirsiniz fakat önce çaydanlığın içine biraz su koymalısınız. Barın üzerinde, üç tane içecek kutusu göreceksiniz. Bu kutulardan mavi olanında su var. Barın üzerindeki bardağı alın ve suyun üzerine kullanarak bardağı su doldurun. Sonra bu suyu çaydanlığa boşaltın. Şimdi biraz da ateşe ihtiyacınız var. Inventory'nizdeki boş bardağı suyun yanındaki kırmızı içecekle doldurun ve bunu da ateşin üzerinde kullanın. Glenn Miller'ın aradığı tren düdüğü sesine ulaştınız; şimdi yerdeki tokmağı alın ve büyük portalin olduğu yere gelin. Portalı tıklayarak sokağa geri dönün.

Stinky Restaurant'ın yanındaki garaja girin; diyalogların hepsini seçtikten sonra oyun oynamayı kabul edin. Şimdi Sam ve Max'in DeSoto'sundasınız. Buradaki amacınız yerdeki gaydaların tümüne çarpmaya çalışarak bir müzik oluşturmak. Oyunu kazandığınızda inventory'nize bir korna ekleniyor.

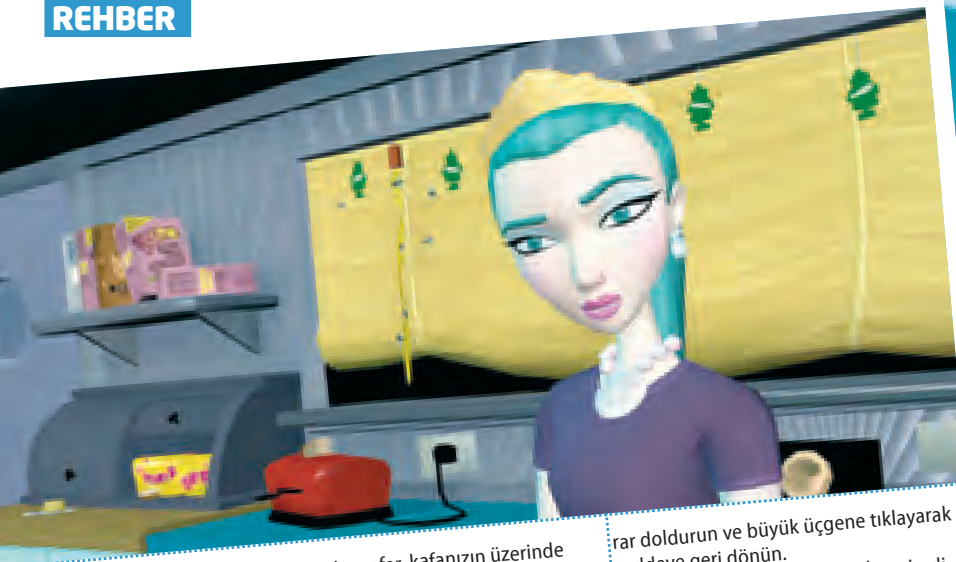
Hemen caddedeki büyük üçgenden geçip Glenn Miller'ın yanına gidin ve ona kornayı verin. O da size içinde demo müziğinin olduğu bir deniz kabuğu verecek. Kabuğu, Sam üzerinde kullanarak müziği dinleyebilirsiniz.

Moai kafalarının yanına gidin ve ortadaki heykel kafasının üzerinde Glenn Miller'dan aldığınız deniz kabuğunu kullanın. Heykel kafası, ağzından duman çıkarmaya başladığında hemen solundaki kafaya tıklayın. Onun kafasından çıkan bulutu duman itecek. Şimdi burada bir tuzak kuracaksınız. Çeşmenin yanına gidin ve sağında duran gonga ateş edin; gongun üzerinde üçgen çıkacak. Şimdi gidip ortadaki kafanın üzerinde deniz kabuğunu kullanın, heykel ıslık çalıp ağzından duman çıkartırken sağındaki

kafaya tıklayın. Böylece duman, şimşekli bulutu üçgenden içeri itecek ve şimşek de çeşmenin içindeki pirana balıklarını öldürecek. Inventory'nizdeki bardağı çeşmenin suyuyla doldurun ve Sam'e içirin; Sam'in küçük hali daha şirin oldu, değil mi? Boş bardağı tekrar çeşmeden doldurun ve mağaranın önünde bekleyen Jimmy'ye verin. O da bize karşılık olarak biberonunu verecek. Şimdi barın olduğu yere gidin; Sam burada tekrar eski haline dönecek. Sörf tahtasında biberonu kullanın ve biberon oyununu bir kez daha başlatın.

EK BİLGİLER

- Oyundaki esprileri kaçırmamak için her aktif noktaya ve diyaloglara tıklamayı unutmayın.
- Oyunu Telltale Games'ten 8.95 Dolar ödeyerek indirmeniz mümkün.
- Sam ve Max ikilisi, Steve Purcell tarafından yaratılmış olan çizgi roman karakterleriydi. Adventure severler ise 1993 yılında Lucas Arts'ın piyasaya sürdüğü Sam and Max: Hit the Road oyunu sayesinde bu ikili ile tanışma şansını yakaladılar.



➔ Bu, ilk oyundan daha zor çünkü bu sefer, kafanızın üzerinde tepside duran bir biberon var. Amacınız hem üzerinize doğru gelen biberonlardan kaçmak, hem de tepsideki biberonu düşürmemek. Sağa ya da sola iki kez giderseniz biberon düşüyor; bu yüzden orta - sağ ya da orta - sol yönlerinde hareket etmelisiniz. Zaten, oyun çok uzun sürmüyor; eğer birkaç kez hamle yaparsanız başarmış oluyorsunuz. Oyunu bitirdikten sonra mağaranın önüne gidin. Burada Sybil'in konuşmalarına kulak misafiri oluyorsunuz ve doğum günü olduğunu öğreniyorsunuz. Çeşmeye gidip bardağı doldurun; hemen ardından mağaranın önünde bekleyen bebek Hoffa'ya biberonu verin. Siz biberonu verir vermez Hoffa, bizden içecek isteyecek. Hemen ona su dolu bardağı verin; Hoffa suyu içecek ve iyice küçülüp yok olacak. Şimdi mağaraya girin; burada maymun kafalı denizatlarını göreceksiniz. Onlar, bir rahibin Max olduğuna inanıracaksınız. İlk önce mağarayı bir inceleyin. Giriş kapısının sağındaki Max'in yüzüne benzeyen deniz kabuğuna tıklayın ve sonra tavandan sarkan ayaklara tıklayın; son olarak da ayakların sağ tarafında bulunan Max'in kulağına benzeyen cisme tıklayın. Şimdi etrafa bakın; yerdeki salyangozu göreceksiniz; salyangozun üzerine tıklayarak Sam'in onu cebine indirmesini sağlayın. Büyük makineye bakın; denizatları o kapının sadece yüksek rahip tarafından açılacağını söylüyor. Makinenin üzerindeki kola, ibreye ve su tankına bakın. Kayaların üzerindeki kırık sörf tahtasına bakın ve onun yanındaki bowling topunu alın. Uçak enkazını ve etrafa dağılmış eşyaları inceleyin. Uçağın içindeki telsize ve dergiye bakın; dergi, inventory'ye eklenecek. Mağarada iki tane gonk var ama üzerindeki üçgenler yok; daha önce gonklara tabanca ile ateş ederek üçgenleri ortaya çıkarmıştık fakat bu sefer su altında olduğumuz için tabanca çalışmıyor. Sarı, büyük makinenin sağında ve solunda bulunan gonkların üzerinde tabanca yerine tokmağı kullanmayı deneyin. İki üçgen de ortaya çıkacak. Uçağın içindeki telsizin yanına gidin ve frekans 7175 Khz'ye ayarlayın; ardından kolon kısmına tıklayın ve "We are observing your earth" seçeneğini seçin. Şimdi güç düğmesini kapatın ve mağaradan çıkın. Çeşmenin yanına gidip bardağı tek-

rar doldurun ve büyük üçgene tıklayarak caddeye geri dönün.

Basco'nun dükkanına gidin. İşte şimdi, oyunun başlarında Banco'nun almamıza izin vermediği Banang kutularından birini alabilirsiniz. Buradan çıkın ve Stinky's'e gidin; Stinky ile konuşun. Jukebox'un üzerindeki gonga bakın ve tabanca ile ateş edin ancak bir hareket olmayacak. Inventory'nizdeki salyangozu alıp gonga fırlatın; böylece gongun üzeri kırmızı olacak. Şimdi tekrar tabanca ile gonga ateş edin ve işte oldu; bermuda üçgeni ortaya çıktı. Hemen bu üçgenin içine tıklayın ve adaya dönün.

Çeşmede bardağı doldurun ve Max'e içirin; Sam ve Max küçülecek. Kırmızı çerçevesi portala girin ve Stinky'nin dükkanına geri dönün. Şimdi onunla konuşun ve onun özel sandviçinden isteyin; sandviç inventory'ye eklenecek. Tekrar portala girin ve adaya dönün. Heykel kafalarından en sağdakine sandviçi verin ve hemen sonrasında onunla konuşun. Heykel siz ona ne söylerseniz gülecek ve hafif bir deprem olacak.

Büyük final > Üç kafanın yanına gelin ve iki kafa arasındaki gonga ateş edin; gongun üzerinde üçgenin çıkmasını sağlayın. Hemen ardından mağaranın içine girin. Denizatlarına tıklayın ve "The feet anoint Max" seçeneğini seçin. Max taşın üzerine çıktığında, hemen sağdaki sarı gongun üçgen olan kısmında inventory'nizde bulunan deniz kabuğunu kullanın. Üst

FREUD'UN ÇOCUKLARI SAM & MAX



Sam ve Max aslında Freud'un ID ve Superego'sunu temsil ediyor. Superego'yu temsil eden Sam, her soruna mantıklı ve güvenli çözümler getirmeye ve uç noktalara bulaşmadan işlerini halletmeye çalışırken ID'yi temsil eden Max, tamamıyla içgüdüleriyle hareket ederek hayattan sadece zevk almaya bakıyor. Haliyle, etrafına uyum sağlamayı çoğu zaman reddediyor ve siz de tüm Sam & Max oyunlarında Ego'yu temsil ederek iki tarafı dengelemeye çalışıyorsunuz.

kattaki heykel, bu müziği duyduğunda ayaklarını oynatacak. Inventory'deki Banang'ı kaidenin üzerinde duran Ceremonial Urn'ün içine boşaltın. Sağ tarafta, girişin hemen yanında duran ve Max'in yüzüne benzeyen deniz kabuğunun üzerine tıklayın. Evet, artık Max'in yüce rahip olduğuna inandılar. Sam ve Max makinenin içine girip yukarı doğru çıkmaya başlayacak. Lavlar harekete geçmeye başladığı için bindikleri araçtan inmek zorunda kalacak. Sam'in arkasındaki kırmızı düğmeye basın ve araca binip aşağıya inin. Yerdeki sarı madalyonu ve çoraplardan yapılmış tacı alın. Madalyonu yerdeki kırmızı sıvıya batırın ve mağaradan çıkın.

Duman çıkartan diğer adaya bakın; üzerinde sarı bir gong olduğunu göreceksiniz. Gonga ateş edin. Gongun üst kısmında sarı bir üçgen belirecek. İki kafanın arasındaki gonga ateş edin. Şimdi kırmızı madalyonu üçgende kullanın ve arkanıza yaslanarak oyunun son görüntülerini izleyin. JÜLİDE ÜNAL




Earth 2160

Taşlarla ve sopalarla savaşacağımızı sanıyordum

Guardian & Blademaster> Tarayıcınıza www.earth2160.com yazın ve Enter'ı tuşlayın; karşınıza gelecek ekranda, Earth 2160 logosunun yanında onlarca ödül göreceksiniz. Evet, bunlar Earth 2160'ın topladığı ödüller ve oyunu kısa bir süre oynadıktan sonra bu kadar ödülü neden hak ettiğini çok iyi anlıyorsunuz. Basitçe "gelecekte geçen bir strateji oyunu" olarak tanımlanabilecek olan Earth 2160; detaylı üretim sistemi, kolay kontrolleri ve etkileyici grafikleriyle dikkat çekiyor. Oyunu ilk defa oynayacak olanlar için birkaç tüyo vermek boynumuzun borcu sayılır. Her ne kadar oyunun ilk senaryosu olan Eurasian Dynasty, her şeyi anlatsa da birkaç tavsiyeden zarar gelmez.

Seç üniteleri, gönder savaşa> Klasik RTS mantığıyla işleyen Earth 2160'ta üniteleri mouse'un sol tuşuyla seçiyor ve yine mouse'un sol tuşuyla yönlendiriyoruz. Ama Interface seçeneklerinden tuşların yerlerini değiştirebiliriz. Klasik RTS kontrollerine kavuştuğumuza göre artık bir üs kurabiliriz. Oyunda üç adet kaynak tipi bulunduğundan, üssü bu kaynaklardan bir tanesinin yakınına kurmak epey işe yarayabiliyor. Su, metal ve kristal oluyakınlarına kurmak epey işe yarayabiliyor. Su, metal ve kristal olarak üçe bölünen kaynak tiplerini toplamak için Harvester'larımızı bu bölgelere yolluyor ve onlar orada işlerini yaparlarken biz de geleceğimizi kaynakları bina ve ünite üretimine harcayabiliyoruz. Diyelim ki bir vaha bulduk ve üs kurmak için burayı seçtik; oyna-

dığımız ırka göre ismi farklılık gösteren ama işlevi aynı olan "ana bina"yı vahanın yakınına bir yere kurmamız gerekiyor. Ekranın sağ alt kısmından Buildings tuşuna basıyor ve bu ana binayı listeden seçiyoruz. (Zaten ilk aşamada başka seçenek yok.) Binayı, binanın silueti yeşile dönüşene kadar vahanın yanında gezdirdikten sonra inşa işlemini başlatıyoruz. Birkaç saniye içinde kurulan binanın güç üretilmesi için hemen yanına en az iki tane Energy Generator yerleştirmek gerekiyor. Ardından Storage eklentisiyle birlik sınırlarımızı genişletiyor ve Barracks ile asker üretimine başlıyoruz. ED ırkının, -diğer ırkların aksine- binalarını birbirlerine birleşik bir halde inşa etmesi gerektiğinden, zaman zaman Connector adı verilen birleştirici elemanlarla bu devamlılığı sağlaması gerekiyor.

Her yer uzaylı kaynıyor> Earth 2160, ilginç birkaç özelliğe sahip. Bunlardan bir tanesi "kaynak yönlendirme". Resource Distribution tuşuna basarak (Ekranın üst kısmında yer alıyor.) açabileceğiniz ekranda, kaynakları; bina yapımı, ünite üretimi veya araştırmaya yönlenebilir ve bunun sonucunda ilgili konuda daha hızlı üretim yapabilirsiniz. Yine ekranın üst kısmında yer alan Construction veya F1 tuşuyla çalıştırabileceğiniz "özel ünite üretim" penceresi, size detaylı üniteler tasarlama imkanı veriyor. Burada bir modeli temel alarak o modelin üstüne; zırh, silah, motor ve ek ekipmanlar yerleştiriyor ve savaş alanında kullanmak üzere kendi tasarımınız olan bir araç geliştirebiliyorsunuz. Son olarak, F2 tuşuyla ekrana bir Research Facility inşa ettikten sonra yeni teknolojiler gelmesini sağlayabileceğiniz araştırmalardan bahsedeceğim. Bir Research Facility inşa ettikten sonra yeni teknolojiler araştırmak için komut verebiliyorsunuz. Eğer araştırmaların yapılmasını istediğiniz teknoloji için ön teknolojiler gerekiyor, bu ara teknolojiler otomatik olarak işleme alınıyor fakat teknoloji araştırmaları fazla kaynak tükettiğinden bir gözünüzün kaynak rezervlerinizde olması lehinize olacaktır. Çoğu RTS'den alışkın olduğumuz Hero mevzusu bu oyunda "özel ajan" ve yine "kahraman" olarak karşımıza çıkıyor. İlerledikçe birçok farklı ajani para karşılığında kiralayabiliyor ve savaşta kullanabiliyorsunuz. Multiplayer oyunlarda ise karşı taraf daha fazla para yatırarak ajanınızı çalabiliyor; o yüzden tüm stratejinizi ajanlar üzerine kuramazsanız iyi edersiniz. Earth 2160 karışık ve anlaşılması zor bir oyun değil. Sadece bazı açılardan biraz detaylı, o kadar. Dikkatli bir planlama yaparak ve üniteleri işlevsel bir şekilde kullanarak bu oyunda rahatlıkla başarılı olabilirsiniz.  TUNA ŞENTUNA



Outcast



İlk çıktığında "Su efektleri süpermiş abi" cümlesiyle anılan bir oyun olan Outcast, diğer aksiyon / adventure oyunlarından farklıydı; en garip ve "aptalca" görünen bulmacalar bile oyunun hikayesi ile bağlantılıydı. Son derece geniş bir dünyaya sahip olan ve bu dünyayı NPC'ler ile "yaşatan" Outcast, zamanında oldukça ses getirmiş ve yılın en iyi aksiyon - adventure oyunu seçilmişti. Oyunun yolculuğu, Appeal Stüdyoları'nda başlıyor...

YAPIM Appeal
PLATFORM PC
TÜR Aksiyon / Adventure
ÇIKTIĞI TARİH 31 Temmuz 1999

Outcast'ın yapımı tam dört yıl sürmüştü. Normalde uzun bir yapım süreci, oyun eleştirilenleri tarafından ortaya bir oyundan çok, karışık bir salatanın çıkacağı şeklinde yorumlanır. Ancak oyunun programcısı ve yaratıcısı Douglas Freese, bu kadar uzun bir yapım sürecinden sonra dahi mükemmel bir oyunun ortaya çıkabileceğini bize kanıtladı.

Appeal Stüdyoları'nın ilk işi olan Outcast'ın bu kadar uzun bir sürecin ardından piyasaya çıkmasının nedeni, o zamanlar yeni kurulmuş olan Appeal'da çalışanların acemi olmalarıydı. Oyunun yaratıcıları daha önce hiç böylesine büyük bir projede çalışmamışlardı. Dolayısıyla yapım aşamasının uzun sürmesi normaldi. Freese, aslında ilk üç yıldan sonra oyunun tamamlandığını ve son bir seneyi, yarattıkları oyunu arkadaşlarına göstermek ve çıktıkları insanları

etkilemek için kullandıklarını söylüyor. (Ne eğlenceli olmuştur ama!) Appeal'ın kurucuları olan Yann Robert, Franck Sauer ve Yves Grolet, birbirlerinin aynı olan aksiyon / adventure oyunlarından sıkılmış üç oyuncuydu aslında. Aksiyon oyunlarının yaratıcılıktan uzak ve tek yönlü hikayelere sahip olduğunu, farklı bir şeyler ortaya koyabileceklerini ve bu sayede oyunların daha eğlenceli olacağını düşünüyorlardı. Onlara göre gerçek bir aksiyon / adventure oyununda, oyuncu istediği zaman istediği görevleri yapabilmeli ve bulmacalardan bağımsız olarak çatışmalara girebilmeli; ayrıca oyun, yaşayan bir dünyada geçmeli ve hikaye, diyaloglarla örülmeliydi. (Tomb Raider kokusu mu alıyorum, ne?)

Outcast'ın öne çıkan özelliklerinden biri de Voxel adı verilen grafik tekniği idi. Voxel, İngilizce'deki "volumetric" (hacimsel) ve "pixel" (piksel) kelimelerinin birleştirilmesiyle ortaya çıkmış olan bir kelimedir. Tekniği basitçe anlatmak

gerekirse: Pikseller iki boyutlu görüntüler yaratırken, Voxel bu görüntüleri üçüncü boyuta taşır ve piksellerin aralarındaki boşlukları doldurarak derinlik hissi yaratır. Yani buna, bir çeşit "hacim kazandırma işlemi" de diyebiliriz. Bu teknolojiyi kullanan oyunlara birkaç örnek verirek ne demek istediğimizi daha iyi anlatabiliriz herhalde: Command & Conquer: Tiberian Sun ve Command & Conquer: Red Alert 2'de pek çok aracın şekillendirilmesi, bu teknoloji ile yapılmıştır. Ayrıca Delta Force serisi, Command & Conquer: Sid Meier's Alpha Centauri ve Crysis, bu teknolojiyi kullanmaktadır. Outcast, bu teknolojiyi kullanan ilk oyunlardan biri olduğu için oyun dünyasında önemli bir yere sahiptir. Hatırlarsanız Outcast, 512x318 gibi garip bir çözünürlükte oynanıyordu çünkü yüksek çözünürlükler için grafik motoru yavaş kalıyordu. İşte bunun nedeni de ufak voxel'lerdi.

Hatırlarsanız, Outcast'te, Cutter Slade adında bir karakteri yönetiyor ve paralel bir boyutta, bir grup bilim adamına liderlik ediyor, işlerin ters gitmeye başlamasıyla bir anda bu boyuta hapsolüyorduk. Türkçe'ye çevirdiğimiz zaman "Keskin Vadi" gibi saçma sapan bir sıfat tamlaması-

na dönüşen "Cutter Slade" isminin nereden geldiğini merak edenleriniz olabilir, açıklayalım: Aslında kahramanın isminin Cutter Slade olmasının özel bir nedeni yok; Douglas Freese'e göre bu, tamamiyle "pazarlama" ile ilgili bir mesele.

Cutter Slade'in oyun boyunca karşılaştığı karakterler o kadar canlıdır ki sanki ekrandan çıkıp odamıza girseler onları yadırgamayız. Bunun nedeni, karakterleri ve hikayeleri yaratan Freese'in hayatındaki kişilerden ve yaşadığı olaylardan etkilenecek karakterleri / hikayeleri şekillendirmiş olmasıdır. Freese, Slade'in de kendisi gibi bir "yabancı" olduğunu belirtir ve ekler: "Slade, Adelpha'da "yabancı"dır; bense Belçika'da... Dolayısıyla bunun nasıl bir duygu olduğunu çok iyi bilirim. Belçika'da, günlük hayatta yaşadığım olaylar, bu karakterleri yaratmamda bana çok yardımcı oldu."

Toparlayacak olursak: Aksiyon / adventure oyunlarının ölmek üzere olduğu bir dönemde, Outcast, oyun dünyası ve türün yapımçılarına adına bir dönüm noktasıydı. Kullandığı Voxel teknolojisi, gerçekçi karakterleri, dinamik yapısı ve heyecanlı senaryosu ile bir çığır açmıştı. Böyle bir oyun daha çıkar mı, bilinmez. 🎮

OUTCAST 2?

Outcast piyasaya çıktıktan bir süre sonra Cutter Slade'in maceraları, Outcast 2: The Lost Paradise projesi ile yeniden hayat bulma şansı yakalamıştı. PlayStation 2 ve PC platformları için piyasaya sürülmesi planlanan oyun, Appeal Stüdyoları'nın iflas etmesiyle yarım kaldı. Halen www.openoutcast.org adlı web sitesinde hayranları tarafından yapılmakta olan oyunun ikinci versiyonu piyasaya sürülmüş olsaydı, belki de Outcast, aksiyon - adventure türünde zirveye çıkacaktı ama olmadı; ne yapalım?



BU BİR REKLAM DEĞİLDİR!

LEVEL, ekranın yükselen yıldızlarından Dağhan Külegeç'i bulunduğu ilk köşede kısırdı. Kolay olmadı tabii ki, Kavak Yelleri dizisinin Efe'sini bulmak. Kendisi, "oyunculuk" kavramını hem kamera, hem de konsol karşısında yaşadığı için onunla bir an önce görüşmemiz gerekiyordu. Dağhan'la, kamera arkasından kamera önüne; OverGame'den Kavak Yelleri'ne giden yolda yaşadıklarını, oyunculğu ve elbette ki "oyunları" konuştuk...

☞ **Doruk Akyıldız: Kamera arkasında rejisi asistanlığı yaparak geçirdiğin yılların ardından drama oyunculuğuna başladığını biliyoruz. Bu bir seçim miydi; yoksa olaylar mı seni yönlendirdi? Oyunculuğa başlama hikayeni anlatır mısın?**

Dağhan Küleğec: Evet, kamera arkasında uzunca bir süre çalıştım. Bir dönem A Takımı'nda asistanlık yaptım, GAG'da ikinci yönetmen olarak çalıştım. Arka Pencere isimli bir reklam şirketinde çalıştım falan filan... Fakat bu sektördeki işçi - işveren ilişkileri ve sömürü sistemi beni çok rahatsız etti. Ya sen birilerinin sırtına basacaksın bir yerlere gelmek için ya da onlar seninkine. Kısacası "Ya öl, ya öldür" gibi bir durum söz konusu. Bir anlamda her şey, Call of Duty 4'te olduğu gibi cereyan ediyor. Sonrasında ise bıraktım çalışmayı kamera arkasında. "Garsonluk yaparım ama kafam rahat olur" dedim kendi kendime. Ardından bir gün, sevgilimi bir cast ajansına görüşmeye götürürken, ajansın, birini aradığını tesadüfi bir şekilde öğrendim. Bu vesileyle bir reklam filminde oynadım. Sonrasında ise S'nek TV'de, OverGame isimli programı yaptım. Aynı dönemlerde, küçük skeçlerden oluşan bir program daha yaptım. İnsan bir şeyler yapınca, doğal olarak kendine olan güvenini tazeliyor. "Onu da yapayım, bunu da yapayım" derken, kendimi bir anda Kavak Yelleri dizisinde başrolde oynarken buldum. Bu işi yapacağımı hiç düşünmemiştim açıkçası. Hala "Oyuncuyum" diyemiyorum zaten. Her şeyi yapmam gerek; kitap da yazmalıyım, televizyon programı da yapmalıyım, oyunculuk da yapmalıyım. "Ben buyum" dediğin zaman bitiyor her şey.

Bir sürü sinema filmi teklifini geri çevirdim; birer TV dizisi mantığıyla hazırlanmış olan projelerdi bunlar. Zaten bir dizide oynuyor ve bir günah işliyorum

Devamlı aktif olmanın ve devinimi sağlamanın bir gereklilik olduğunu düşünüyorum.

DA: Yaklaşık iki yıl önce, S'nek TV'de yayınlanan ve içeriğini, PlayStation oyunları ile konuklarıyla yaptığın eğlenceli sohbetlerin oluşturduğu OverGame isimli programın, geniş kitlelerce tanınmana önyak oldu. Bu yapımın kariyerin adına bir dönüm noktası olduğu söylenebilir mi? Geleceğe dair planların içinde yine benzer formatta bir TV programı var mı?

DK: Evet, evet; düşünüyorum benzer bir program yapmayı. Daha kapsamlı ya da daha küçük, fark etmez ama kafamda böyle bir proje var. OverGame'i yaparken en çok keyif aldığım şey, kendi kendimin patronu olmamdı; jeneriğin nasıl olacağından hangi konuğu seçeceğinize kadar her şeye ben karar veriyordum. Kimse bana "Şunu şöyle yap, şu da şöyle olsun" gibi direktifler veremiyordu. İşte bu da beni mutlu

ediyordu. Daha büyük kitlelerce tanınma konusuna gelecek olursak; OverGame'den dolayı beni çok fazla kişinin tanıdığını sanmıyorum. Benim asıl tanınma sebebim, Hırsız - Polis dizisindeki "Jilet" isimli karakter oldu. Ancak şöyle bir gerçek var ki TV dizisindeki bu rolü, OverGame sayesinde aldım.

DA: Önce 2004 yılında, yapımcılığını ve yönetmenliğini Mustafa Altıoklar'ın üstlendiği "Lise Defteri" isimli TV dizisinde küçük bir rol, ardından usta oyuncularla rol aldığın ve "Jilet" karakteriyle izleyicilerin hafızasında yer ettiğin Hırsız - Polis isimli yapımda bir yan rol, şimdi ise Kavak Yelleri'nde başrol... Bir oyuncu açısından bakıldığında, yan rollerde var olmak ile başrol oyuncusu olmak arasında ne gibi temel farklılıklardan söz edilebilir?

DK: Birinde iki gün, diğerinde ise beş gün çalışıyorsun. Bu işler düşünüldüğü kadar ciddi ve sistemli yapılmıyor aslında. Bir anlamda, "Senaryoyu oyuncular yazıyor" diyebilirim. Kavak Yelleri dizisi için ön görüşmeye gittiğimde, dizide oynadığım karakter olan Efe'nin bana verilen ve senaryo ekibi tarafından hazırlanmış olan karakter analizi ile Efe'nin dizide sergilediği tavır ve duruş arasında büyük farklılıklar var. Oyuncu olarak sen bir şeyler katıyorsun oynadığın karaktere. Ama çalışma temposu açısından bu gerçekten zor bir iş. Bir süre sonra, "altın kafes"e giriliyor gerçekten. Evet, maddi anlamda iyi bir getirisi var. Ne var ki çok çalışıyor, hatta gereksiz bir şekilde çok çalışıyor ve insan bedeninin kaldırdığından daha ağır bir yükün altına giriyorsun. Bu kadar çalışmanın manası yok. Aslında çok da çalışılabilir. Ama işin kontrolü bende değil. O zaman bu, katlanılabilir bir tempo olabilirdi. Fakat yönetmen var, senarist var, prodüktör var ve sen oyuncu olarak son halkasın. Ayrıca her zaman onlarla aynı fikirde olmayabiliyorsun. İşin bu tarafı da seni manevi anlamda yoruyor. Hem kafanı, hem de bedenini çok yoran bir iş oyunculuk.

DA: Şu anda oynadığın dizinin izleyici topluluğunun azımsanmayacak bir bölümünü, oldukça dinamik ve genç bir kitle oluşturuyor. Yeni neslin hayata bakışını, ilgi alanlarını, kendilerini besledikleri mecraları genel olarak nasıl yorumluyorsun?

DK: Bu kolay bir değerlendirme değil ama kesinlikle "iyiye doğru bir gidiş" olduğunu söyleyemeyeceğim. Emre Kongar'ın dile getirdiği gibi "Gençlerin örnek alabilecekleri bir tane adam yok". Şu anda gençler, en çok TV dizilerindeki figürleri görüyor ve onları örnek alıyorlar. Hiç hoş bir durum değil bu. Bir yozlaşma mevzubahis. Fakat asıl önemli olan, bu yozlaşmanın sona ermesini sağlayacak çözümleri bulup bir an önce uygulamaya koymak. Bir yandan herkes bir çözüm dillendiriyor ama kimse kendi çözümünü yaşamıyor. Açıkçası kimse bir adım atmıyor bu konuda. Bir söz vardır: "Ne bildiğin değil, bildiklerinle ne yaptığındır önemli olan" diye. Durum tam da bundan ibaret işte. Tespit yapılıyor ancak çözüm için adım atılmıyor. Ama ben bu konuda bir



şeyler yapacağım, elimden geldiği kadarıyla. Sonuçta bu çocuklara yalanlar söylenecekse bile daha iyi yalanları hak ediyorlar. Kimsenin onları birer aptal yerine koymaya hakkı yok. Dile getirdiğim gibi bu konuda mutlaka bir şeyler yapacağım; bir dizi, bir sinema filmi, belki de bir kitap... Geleceğe dair planlarımın içinde, üzerine konuştuğumuz bu konuda "bir şeyler üretmek" gibi bir düşüncem var. Ama şu tuzağa da düşmemek gerek: Sistem eleştirisi yaparken sistemin ta kendisi olmamalı insan. Bu nedenle bir sürü sinema filmi teklifini geri çevirdim; birer TV dizisi mantığıyla hazırlanmış olan projelerdi bunlar. Zaten bir dizide oynuyor ve bir günah işliyorum. Oynadığım dizi benim ne düşündüklerimle, ne de hayattaki durumumla bağdaşmıyor maalesef. Bildiğim doğruların tam karşısında duran bir iş. Ne var ki şartlar gereği böyle bir projede yer almak zorundayım.

DA: Kamera arkası deneyimi olan bir oyuncu gözüyle, ülkemizdeki televizyon dramalarını, yazılan senaryolar ve kullanılan rejî teknikleri açısından değerlendirebilir misin?

DK: İyi yapılan işlere sahip çıkan ve onlara yatırım yapan bir sistem yok bu sektörde. Danışıklı bir dövüş var. Bir kanalın genel müdürünü düşünün; ticari anlamda organik bağı olduğu bir yapım şirketinin projesini kabul ediyor ya da satın alıyor. Bir nevi, çalıştığı kurumun parasını kendi şirketine aktarıyor. Adeta bir ihale yol-suzluğu gibi... Bu ve benzer örneklerin hüküm sürdüğü bir sektörden verim beklemek, iyi işlerin çıkmasını ummak, kanaatime göre bir ütopya başka bir şey değil. Ek olarak, yapılan TV dizilerinin süreleri ortalama 80 dakika. Buna göre her hafta 80 dakikalık senaryo yazılıyor ve bu senaryo çekiliyor. Süre çok uzun olduğu için bu işlerin "iyi" olması gerçekten çok zor. Bizdeki dizilerin yurtdışındaki örneklerine baktığımız zaman sürenin ortalama 40 dakika civarında olduğunu görüyoruz. Kısacası, yanlışa o kadar çok prim veriliyor ki doğru, bir yerlerde kaybolup gitmeye mahkum oluyor.

DA: Bundan sonra oyunculuk kariyerine nasıl yön vermeyi düşünüyorsunuz? TV dizilerinin dışında, beyazperdede var olmak planların ve hedeflerin dahilinde mi?

DK: Bir film yazmak ve onu çekmek istiyorum. Bütün bu konuştuklarımızı anlatan ya da anlatmayan bir uzun metraj... Böyle bir şey yapmak bu işe girmeden önce de planlarımın arasındaydı; şu anda da öyle... Öte yandan, yaptığın işle bir yanlışın "yanlış" olduğunu söylemek için sana para veriyorlar sanki. İyi, güzel, tamam ama herhangi bir yanlış, bir sinema filmiyle ya da herhangi bir yolla dile getiriyorsun, karşılığında ise o yanlış olduğu gibi duruyor; tabiri caizse, "aşınmıyor" bile.

Bu da bir çelişki benim adıma; "Dünyanın en iyi filmi yapmam ne değişecek ki" diye de kendime sormuyor değilim açıkçası. İşte bilgisayar oyunları, dünyevi işlerden ve dolayısıyla söz ettiğim düşüncelerden uzaklaşmama çok yardımcı oluyor. Böyle durumlarda oyunlara veriyorum kendimi işte... (Gülüşmeler)

DA: Peki o halde, oyunlar hakkındaki genel fikrin nedir?

DK: Oyun sektörü şu sıralarda kısır bir döngünün içine girmiş durumda. Oyunların hepsi birbirine benziyor; herhangi bir yenilik yok maalesef. Örneğin; bir "hakem oyunu" olsun isterim ben; hakemi yönlendirmek, düdük çalmak, hatalı kararlar vermek... Oyuncu yerine hakem olmak... Dile getirdiğim gibi oyun dünyasının yeni fikirlere ihtiyacı var.

DA: PC'de mi, yoksa konsollarda mı oyun oynamayı tercih ediyorsun?

DK: Ben PlayStation çıktığında PC'yi sattım ve PlayStation aldım; kesinlikle konsolları tercih ediyorum.

DA: Xbox 360 hakkında ne düşünüyorsun?

DK: Xbox 360'ın kontrollerine bir türlü ısınmadım. PlayStation'ın kontrolleri evrensel bir dil haline gelmiş durumda. Geçenlerde izlediğim bir belgeselde, mikro bir denizaltının kontrol mekanizmasının bir PlayStation gamepad'ine bağlandığını gördüm. Keşif yapan bu denizaltı, suyun içinde gamepad ile yönlendiriliyordu.

DA: PES2008 hakkında neler söylemek istersin? PES serisinin usta isimlerinden biri olarak oyunun yeni versiyonu seni mutlu etti mi?

DK: Bir sürü insan FIFA oynuyor şu anda; PES2008 ise gerçek bir hayal kırıklığı. Online modu berbat örneğin; oyunu üç kişiyle bile internet üzerinden oynayamıyor. FIFA'da ise bir "Be a Pro" modu var ki inanılmaz. PES2008, ben ve benim gibi seriyi çok eskiden beri takip eden birçok oyuncu için üzüntü verici bir versiyon oldu.

DA: Crysis hakkındaki yorumlarını alabilir miyiz?

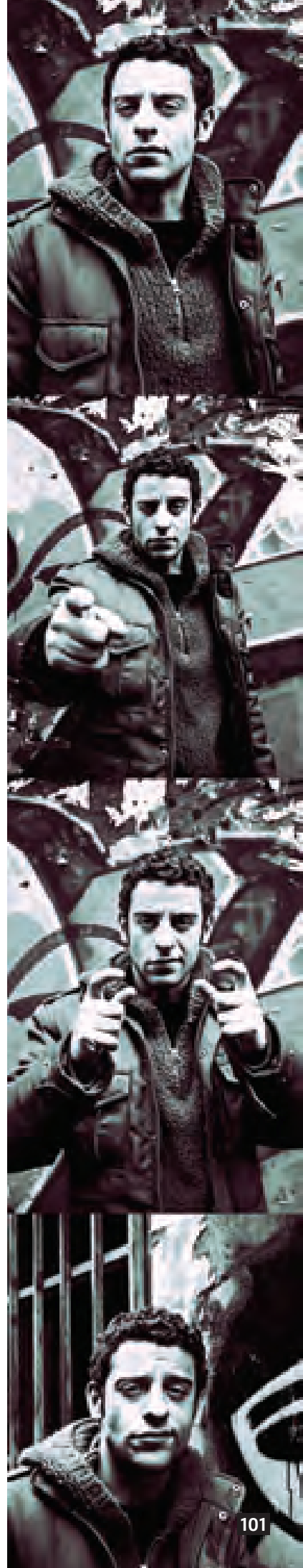
DK: Çok kaliteli bir iş. Grafikleri gerçekten etkileyici ancak henüz detaylıca oynama fırsatı bulamadım.

DA: Peki Call of Duty 4 hakkında ne düşünüyorsunuz?

DK: Eksiksiz bir oyun... Hareketli, müthiş bir atmosfere sahip ve bu atmosfer, oyuncuyu adeta kendi içine hapsediyor. Son yıllarda beni kendine en çok bağlayan oyun Call of Duty 4 oldu.

DA: Son olarak, oyunlarla ilgili neler söylemek istersin?

DK: Oyunların, insanlar arasındaki iletişim için önemli bir araç olduğu kanısındayım. Arkadaşını içki masasında, tatilde ya da oyun oynarken tanıyabilirsin. İnsanların oyunlara bakışlarının ve oynayıp şekillerinin, karakterlerini analiz etmek için yararlı olduğunu düşünüyorum. Öte yandan, ben günde 13 - 14 saat çalışıyorum. Bırakın, bari eve gittiğimde Call of Duty 4 oynayayım artık doya doya... Oyuncuyum ve seviyorum oyunları. Ek olarak şunu da belirtmek isterim: Oyun hep var olan bir kavramdı. Teknoloji ile oyunların şekilleri değişti yalnızca. Kavga mı, savaş mı, yoksa oyun mu... Muhakkak ki oyun. ☺



Geçen gün “Bir anime filmi izleyeyim” dedim. Sanatsal animeleri fazlasıyla seviyorum ama o an canım Vampire Hunter D, Macross kıvamında aksiyonu bol olan bir anime filmi çektim. Baktım, baktım ve bir süre daha baktım... Ve evet, bu tür bir anime filminin uzun süredir yayınlanmadığını fark ettim. İnsan bazen 26 bölümlük uzun bir seri izlemek yerine “Ne olacaksa olsun ve bitsin” diyor ve izlediği animenin bir an önce bitmesini istiyor.

PAYLAŞILAMAYAN BİR ŞEHİR TEKKON KINKREET

Geçen aylarda bu sayfalara konuk ettiğimiz Mind Game’i umarım izlemişsinizdir zira yine aynı firmanın, Studio 4C’nin “sanat eseri” olarak tabir edilebilecek bir anime filmini tanıtacağız. Müziklerini şahane grup Plaid’in yaptığı Tekkon Kinkreet, eğer Mind Game’i izlediyseniz, direkt olarak size bu animemeyi hatırlatacak çünkü çizim tekniği aynı. Karakterlerin ifadeleri, animenin anlatılışı ve renklerin kullanılışı bir hayli Mind Game’i andırıyor. Siyah (Kuro) ile Shiro’nun (Beyaz) arkadaşlığı üzerine kurulan bir senaryo söz konusu ama bu senaryonun içerisinde o kadar fazla alt metin var ki bir süre sonra hangi harekete, ne anlam yükleyeceğinizi şaşırıyorsunuz. Kuro ve Shiro’nun yaşadığı şehire el uzatan bir takım insanlar ile Kuro’nun arasındaki savaş, Shiro’yu da etkiliyor ve sonunda Kuro ve Shiro birbirlerinden ayrılıyor. Birer çocuk olmalarına rağmen bayağı ilginç yeteneklere sahip olan bu ikili, birbirlerinden ayrıldıktan sonra da savaşlarına devam ediyorlar: Kuro hem düşmanlarıyla hem de içindeki vahşi güçle, Shiro ise Kuro’dan ayrılmanın getirdiği yalnızlığıyla... Şehrin göbeğine devasa bir “eğlence parkı” kurmayı planlayan bir adam, önce

Buradan yetkililere seslenmek istiyorum. Elbette ki Japonca olarak sesleneceğim, hahaha! (Tamam, yapmıyorum!)

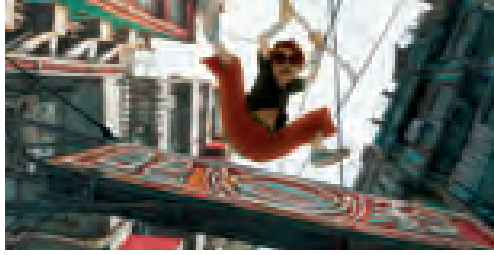
Bu ay hangi animeleri takip etmemiz gerektiğine gelecek olursak... Persona: Trinity Soul’a kesinlikle göz atıyoruz; o cepte. Shigofumi, postacı bir kızın, aldığı garip bir postayla garip bir hikayeye dalmasını konu alıyor ve son olarak, Ookami to Koushinryou, yine bir kızın ama bu defa 600

yaşında olan ve kurt özellikleri taşıyan bir kızın, gezgin bir satıcıyla yaşadığı maceralara değiniyor. Gözünüzü bu animelerden ayırmayın. ☺

TUNA ŞENTUNA

Düzeltilme: Geçen ay bu sayfada bir karışıklık olmuş ve sayfayı Aquarion görselleri ele geçirmiş. Dolayısıyla, Code: Geass’ta turuncu saçlı bir arkadaş görmeyi bekleyenler, yanılmış oldular. Bu karışıklık için özür diliyoruz.

“şehrin koruyucusu” Kuro’dan kurtulmaya karar verip üstüne hepsi birbirinden güçlü üç tane “yarma” yollayınca çıkan arbede ise, bahsi geçen ufaklıklarına kendileriyle verdikleri savaşın yanında sıfır kalıyor. Eskiyi ve sahip olunanları kaybetmenin verdiği acıyı, dostluğu, enerjinin ve değişimi sağlama gücünün gençlerde bulunduğunu anlatan Tekkon Kinkreet, masumiyeti ve renklerin dansına şahit olmayı isteyen herkesi büyüleyecek ve başka diyarlara götürecektir. Bana inansanız iyi edersiniz... TUNA ŞENTUNA

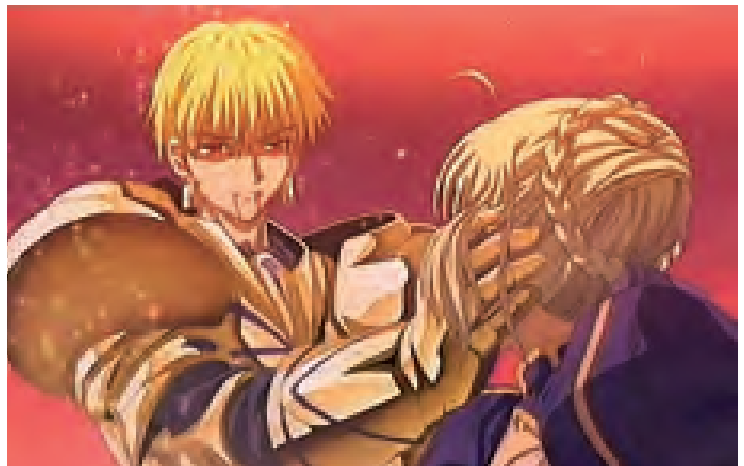


“SANA BİR SIR VERECEĞİM; BEN BİR BÜYÜCÜYÜM...” FATE/STAY NIGHT

Emiya Shirou’nun yaşadığı Fuyuki Şehri, uzun yıllar önce yaşadığı büyük yangından yaralarını sarıp çıkmış bir şehir. Üvey babası, Shirou’yu bu büyük yangının ortasında, ailesini kaybetmiş bir halde bulmuş ve yanına alarak onu yetiştirmiş. Shirou, eşyaları tamir etme ve yapılarını güçlendirme yeteneklerinin yanında çok da iyi niyetli bir kalbe sahip ve “herkesi kurtarmak, tüm masumları korumak” gibi bir isteği var. Ancak babasının da bir zamanlar dediği gibi, “Herkesi kurtarmak mümkün olmaz.” Üvey babasından kalma evde, ona bir çeşit koruyucu annelik yapan öğretmeni ve her sabah ve akşam hiç sektirmeden gelerek mükemmel yemekler hazırlayan arkadaşı Sakura ile yaşıyor Shirou. Hayat böyle garip bir mükemmellikte sürüp giderken, bir gün okuldaki bir kızın, aslında üvey babası gibi bir büyücü olduğunu öğreniyor. Üstelik bu kız o şehirde bulunan tek büyücü değil.

Sadece bu mu peki? Bizim Shirou da bir büyücü!

Fate/Stay Night, tüm dilekleri gerçekleştirme gücüne sahip olan Kutsal Kase’yi ele geçirmek için birbirleriyle savaşan yedi büyücü ve onların emrindeki yedi hizmetkarın öyküsü. Büyücüler, çağırdıkları hizmetkarların efendileri oluyorlar ve çeşitli “emir” büyülerini ile onları yönlendirip birbirleriyle savaşıyorlar. Archer, Saber, Berserker, Caster, Rider, Assassin, Lancer adındaki 7 hizmetkarın her biri kendisine özgü bir dövüş tekniği var. Tek büyücü ve hizmetkar ayakta kalana kadar süren bu savaşın sonunda Kase, kendisine dokunan büyücünün dileğini yerine getiriyor. Gerek hikayesi gerek müzikleriyle sizi ilk bölümden itibaren kendine bağlayacak bu animemeyi Yu-Gi-Oh veya Pokémon’a benzetebilirsiniz. Ancak benzetmek iyi bir huy değildir, izleyin, müptelası olun, sonra bize teşekkür edersiniz... MERİÇ ERBAY



SİNEMA

I AM LEGEND

Dünya'da kalan son insan olmak... Ve bunu her gün defalarca yeniden hissetmek... Sadece maruz kaldıkları virüs yüzünden korkunç mutanlara dönüşen insanlarla gezegen üzerindeki en büyük şehirde tek başına kalmaktan değil, aynı zamanda aklınıza gelebilecek hemen her şeyin sorumluluğunu üzerinizde taşımaktan bahsediyorum. I Am Legend tüm bu soruların cevap-

larını, filmin ana karakteri üzerinden size aratıyor. İlk izlenim itibarıyla basit bir aksiyon filmi gibi görünen I Am Legend, karakter işlenişi ve dramatik altyapısıyla sizi izlerken heyecanlandırıyor, geriyor, korkutuyor ve evet; yalnız bırakıyor. Türlü alt metinlerle örülü öyküsü sayesinde değişik bakış açılarıyla izlenebilen film, Will Smith'in güçlü oyunculuğuyla da izleyici üzerindeki etkisini perçinliyor. Toplumsal sınıfların, kapitalizmin yozlaştırıcı etkisinin, yalnızlığın ve en önemlisi insan hayatının, sorgulandığı film bu ayın en tutarlı seyirliklerinden biri. FURKAN FARUK AKINCI



TÜRKİYE'DEKİ ADI BEN BİR EFSANEYİM YAPIM ABD SÜRE 101 dk YÖNETMEN Francis Lawrence OYUNCULAR Will Smith, Alice Braga, Charlie Tahan

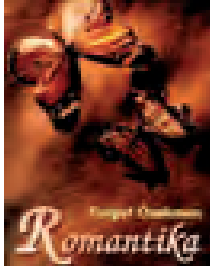
KİTAP

ROMANTİKA TURGUT ÖZAKMAN, BİLGİ YAYINEVİ

"Kendinden başkasını sevmeyen, bedenini kutsayan, kafası yerine bilmem nesi ile düşünen birinin aşkı anlamasını, övmesini beklemenin, bir kurbağadan arya söylemesini istemek kadar gülünç olduğunu bilirim."

Geçen ayki kitap önerimi değerlendirip okudunuz mu, bilemiyorum ancak Aşkın Metafizik'i okuyanlar için bir panzehirimiz var bu ay:

Romantika. Turgut Özakman gibi usta bir kalemin zihninden, kaleminden damlayan eser, orada burada rastlayabileceğiniz herhangi bir aşk öyküsü değil. İnsanın içinde evren kurup yıkacak kadar ağır duyguların ne kadar kaldırılabilirliği ve bunların insanın hayatını tümünden nasıl değiştirilebilirliğiyle ilgili bir cümleler bütünü olarak kabul edelim Romantika'yı. Usulanmaz romantiklere duyurulur. FURKAN FARUK AKINCI

DERGİ
BLUE JEAN

Maşamın hemen sağındaki seperatörün ardından kulağıma bir tını çalınır ağırdan ve ben her zaman olduğu gibi işi gücü bırakır giderim: "Hocam bu hangi grup?" Masama dönerken de bir Yavuz Çetin posteri kapar tam karşıma asarım. Sevgili komşumuz Blue Jean ve şürekasından bahsediyorum elbette. 20. yılını kutlamış bir dergi için ne denir bilemiyorum

ama ülkemizin alternatif kültürü tanınmasında gerçekten büyük emeği var Blue Jean'in. Bugün eğer ülkemizin garabet müzik kültürüne sıkı sıkı kalmadıysak bunu biraz da Blue Jean'in popüler olmasına ve 20 yıldır insanlara: "Bakin aslında bunlar da var" demesine borçluyuz. Bu satırlar yazılırken de hemen yanımda tam gaz çalışmaya devam eden Blue Jean ekibine nice 20 yıllar diliyorum. FURKAN FARUK AKINCI

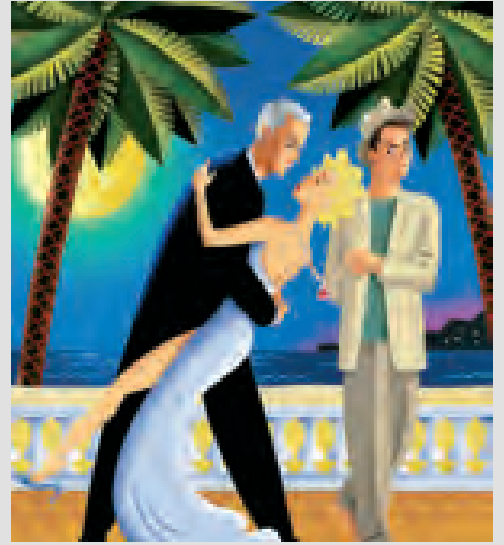
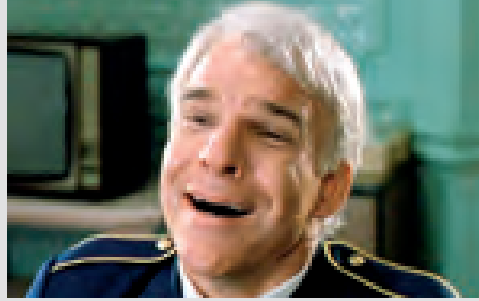
KIYIDA KÖŞEDE

DİKKAT! MİZAH ANLAYIŞINIZI TOPTAN DEĞİŞTİREBİLİR

FURKAN FARUK AKINCI

ki dolandırıcı... Hayatlarını mükemmel bir kariyere adanmış ve tüm maddi sıkıntılarını başkalarının sırtına yüklemeyi profesyonel bir yaşam sanatına dönüştürmüş iki zeka küpü. Yöntemleri ve karakterleri farklı olsa da onları rakiplerinden ayıran tek bir şey var: İşlerini gerçekten ama gerçekten çok iyi yapıyor olmaları. Peki bu iki müthiş dolandırıcı, gözlerine aynı hedefi kestirirlerse neler olabilir? Muhteşem bir yazlık mekanda, zengin ve güzel bir kadının hem kalbini, hem de cebini kazanmak için kıyasıya bir mücadeleye girişen Freddy Benson ve Lawrence Jamieson'ın birbirlerini küçük düşürmek ve güzel zengin Janet Colgate'in aklını almak için yaptıkları, gülmekten karnınıza ağırlar sokacak. Filmin genel karakteristiği içinde Michael Caine ve Steve Martin'in oyunculuk şovuna dönüşen film, ince espri düzeyi ve su gibi akan anlatımıyla, bütün bir komedi filmi olarak göze çarpmıyor. Özellikle Caine ve Martin'in karşılıklı döktürdükleri sahneler gerçekten görülmeye değer. Bu filmin bana anımsattığı bir diğer unsur ise kaliteli esprilerle işlenmiş bir komedi filminin, bayağılığa attığı tokadın sertliği. Eğer bu filmin "espri keki"nden bir dilim alırsanız, bir daha ucuz esprilere gülmeniz çok çok zor. Bu arada küçük bir dip not vereyim; bizim Palpatine, yani nam-

diğer Darth Sidious Ian McDiarmid, bu filmde bambaşka bir rolde karşımıza çıkıyor. Kısacası, eğer Kirli Çürük ve Adi'yi (Dirty Rotten Scoundrels) henüz izlemediyseniz acil olarak izlemenizi tavsiye ediyorum. Komedi'nin bambaşka anlamlarına gülmek istiyorsanız bu mizah şaheserini iyice bir deşmenizi öneririm. Frank Oz'un tarzına alışık olanlar zaten az buçuk neyle karşılaşacaklarını tahmin ediyorlardır. Diğerleri için tekrar ediyorum; "Kekten bir dilim" afiyet olsun.



TÜRKİYE'DEKİ ADI KIRLI ÇÜRÜK VE ADI YAPIM ABD SÜRE 110 dk YÖNETMEN Frank Oz OYUNCULAR Michael Caine, Steve Martin, Glenna Headly



iŞgal

Bu ay ne garip bir aydı yahu! Life is strange anasını satayım! 30 yaşında hala okumam marifetiyle final denilen "sapık haftalar" üstüme üstüme geldi; geçemezsek askeriz! Fotoğraf çek, hocaya

göster, resim yap, hocaya göster, film izle, sınava gir... Kendimize çalışamayacak mıyız arkadaşım?! Müzikleri de dinle, okura yaz... Ne ulan bu?! Bu ay az yazdım yavrucuğum; idare edin artık abinizi... 🤖



SEBASTIAN BACH Angel Down

Hiçbir şey bilmiyorsa 2007 yılı hakkında söylediklerim doğrudur güzel kardeşim; bu yıl, metal yılı oldu. Metalin ikinci -belki de üçüncü- rönesansı sanki! Ne çıksa bomba; King Diamond, Motörhead, Overkill... En sonunda maya tuttu; 90 sonrası yaşanan kafa karışıklığı toparlandı, 2000'lerden sonra, 10 yılın sonuna doğru piyasaya süper albümler çıkmaya başladı. Çok satmıyor olabilir ama "kemik dinleyici" bu durumdan çok memnun; biliyorum.

Sebastian Bach da geçen aylarda bir albüm çıkardı. Pek ümitli değildim; biraz medya maymunu ve biraz "eski defterler"den eklemek yemiş olan yakışıklı, erkek güzeli bu abimizden. Ammaaa, albümü bir taktım ki oy ki ne oy! (Yalan söyleme ulan; albümün başında intro var, neyine oy?!). Gümbür gümbür gidiyor abiler! Hız kesmeden 14 şarkı gömmüşler albüme. E tabii ki, yılların açlığı... "Üçüncü solo albümü" olarak geçiyor ama

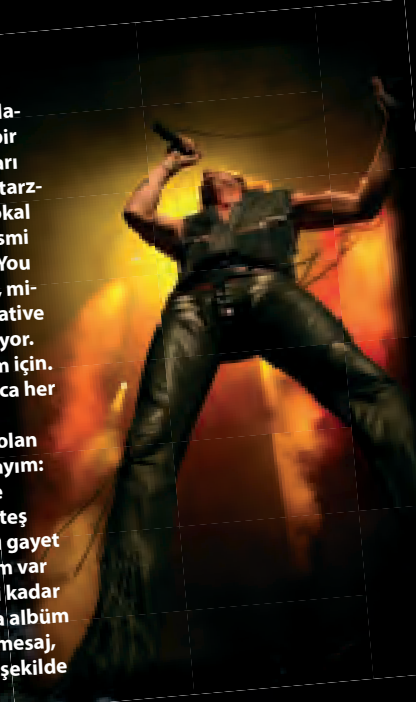
bunu ilk olarak sayabiliriz zira ilki üç -dört orijinal şarkının arkasından Skid Row şarkılarının yer aldığı Bring 'Em bach Alive idi. O yetmedi, bir de üstüne cover şarkılardan oluşan bir albüm çıkardı, cepten yiyen Sebastian Abimiz.

Şimdi Gilmore Girls dizisinde oynamak, "VH1 neferi" olmak suretiyle parayı bulmuş ve albüme akıttım; belli. Axl Rose' u da dahil etmiş albüme. Üç şarkıyı Axl ile bestelemişler ve beraber söylüyorlar. Axl'in katkısı sağlaması çok iyi olmuş; (Love Is) A Bitchslap şarkısındaki ek vokalleri şarkıyı tamamlıyor. Nereden mi biliyoruz? Klibini izledim; orada Axl'in vokalinin kullanılmamışlar. Tuzsuz çorba gibiydi şarkı! Zaten albümdeki Stuck Inside' i ve bir Aerosmith cover' i olan Back in the Saddle' i da Axl ile kotarmışlar.

Axl filan derken albüme katkı sağlayan, piyasadaki en sevdiğim adamlardan olan Roy Z' yi es geçmeyelim; Z de üç şarkıya katkıda bulunmuş. İki şarkıya da metal tarihinin gördüğü

"en iyi başçı abi" Steve Diggiorgio ortak olmuş mu... Al sana süper albüm! Ama bu kadar ayrı adamların bestelere ortak olmalarının bir dezavantajı var: Şarkıların tarzları heavy metal potasında erise de tarzlar değişiyor. Özellikle de vokal tarzları... Albümün kapağında ismi yazmasa Bach' i tanıyamazdım. You Don't Understand şarkısı böyle, misal. Helloween şarkısı gibi, Negative Light ise çok ayrı bir telden çalıyor. Ama her şarkı muhteşem benim için. Ben bu albümü bir sene boyunca her gün dinlerim hafız!

Ha bir de... Bach ile yapılmış olan bir röportajda okudum, aktarayım: Bach' a soruyorlar, "Myspace' te sayfan var; aran nasıl?" diye; ateş püskürüyor mother' lı fucker' lı gayet ve "80.000' den fazla arkadaşım var sayfada, albüm onun 10' da 1' i kadar satmıyor; gerçek arkadaşlar albümü alsınlar." diyor. Sanıyorum ki mesaj, gitmesi gereken yere en hızlı şekilde gitmiştir. :)



TESLA Real to Reel

Bir "old school" daha... Ortaokuldan beri dinlediğim nadir gruplardandır Tesla. Metallica filan da dinlerdim de onu gömdük arka bahçeye! Hard rock, bir şekilde kendini korudu, bir rötar yaptı 90'ların ortasında ama hala dümdüz gidiyor. Tesla da bu gruplar arasında en sıcak bulduğumdur; müzik pırıl pırıl, sahne süper, konserler şukela... Daha ne?!

86' da ve 89' da iki bomba albüm... Ve 90' da, -yanılmıyorsa- "akustik albüm" furyasını başlatmış ve MTV' nin önünü açmış olan Five Man Acoustical Jam albümü... 94' te bir albüm daha ve fren! 2004' te Into the Now albümü çıktı; heyecanla dinledim ve hakikaten, sanki son albümle arasında 10 sene değil; iki sene var! Aynı tat, aynı enerji...

Şu sıralarda dünyayı turlayan grup, geçen aylarda bu albümü çıkardı. Ustalara Saygı Kuşağı' nda dinleyeceğimiz bir cover albüm... Deep Purple' dan Space Truckin, Led Zeppelin' den Thank You, UFO' dan Rock Bottom, Rolling Stones' tan Honky Tonk Women... Bu şarkıları Tesla' dan dinlemek müthiş bir duygu benim için. Ayrıca "70' ler rock" eksiği olanlar için de güzel bir fırsat...



LUKEBOX

- Chamillionaire feat Slick Rick - Hip Hop Police
- Alfonzo Hunter feat Erick Sermon - Just the Way
- Mayday - 4x4
- WC feat The Game - West Coast Voodoo
- Mode XL - Kapıları Zorlama

Yazının noktasını daha yeni koymuşken editörünüzle konuşma yapıp, aslında yazdığınız yazının derginin dosya konusuyla uzaktan yakından alakası -yine- olmadığını fark etmeniz ile yeni bir Word dökümanı açmanız arasında nahoş bir süre var. Şayet yazdığımız evvelki yazı içinize sinmiş ve tarafınızdan beğenilmişse bu, yazıdan feragat etmeyi güçleştiriyor.

Neyse ne; ikinci sezonun başından beri Hayalet ile LEVEL'ı senkronize etmeye çalışıyorum. En azından içeriğe biraz olsun yaklaştırmaya, Hayalet'in dosya konusuyla / konularıyla dirsek temasına girmesini sağlamaya... Böylece, bu ay ucundan da olsa fırsat elime geçti, ben de bu fırsatı değerlendiriyorum: Her şeyi bulandıran politikanın video oyunlarına nüfuz etmesiyle oyunlar kaçınılmaz olarak değişti, buyrun sofraya.

Reklamlara, sinema filmlerine bilinçaltı mesajlar ve tüketim motivasyonları koyacak kadar hırslı olan zihinler, video oyun sektörü gibi giderek büyüyen, her geçen gün potansiyel karını artıran bir alanı kaderine terkedebilir mi? Elbette ki hayır; oyun yapımcılarının bile bireysel tandansları ve fikir sistemleri, bir şekilde mutlaka oyunlara tezahür etmiştir, etmeye devam edecektir.

Polonyalı Andrzej Sapkowski, uzun zamandır gördüğümüz en iyi CRPG'lerden biri olan The Witcher'a konu olan romanlarında; Elfler ve Cüceler'in içinde bulunduğu durumu tasvir ederken açıkça, buram buram "Nazi dönemi" atmosferini bize sunar. Soğuk savaş sırasında ve sonrasında Sovyetler Birliği, aynı Hollywood filmleri gibi batı orijinli oyunlarda -misal; Red Alert'te- gulyabani olarak gösterilmedi mi? SimCity, Civilization ve ağababaları Balance of Power, -nükleer savaş tehdidinin gölgesinde, kriz slalomu yapmak suretiyle- belirli bir noktaya kadar kişisel eğilimlerinize yönelik politikalar belirlemenize olanak sağlıyordu. İlk ikisi en azından "kaynak ve komün ihtiyaçları dengesi" ile ilgilenmenize yetecek kadar becerikliydi. Eidos'un çıkardığı devrimsel (!) niteliklere sahip olan Republic: The Revolution'da ise baskıcı rejimi, bir ihtilal tasarlayarak devirmeye çalışıyorduk. Bu amaca giden yolda, elimizde, mahallenizin isyancılarının menüsünde bulunan bütün üçkağıtlar mevcuttu.

Postal ve GTA gibi oyunlarda ise toplum tarafından suç ve tehdit olarak algılanan eylemleri özgürce gerçekleştirmeniz ön plandaydı. Geçen ayki yazımda bahsettiğim gibi; şiddete teslim olmak ve o baskıncı sanal yöntemlerle almak... Gerçek hayatta suç teşkil eden eylemleri pikseller yardımıyla gerçekleştirmek... Hmmm, burada bile bir politika gizli sanki, ne dersiniz?

FPS'lerde az mı "kahraman asker" rolüne büründük? Dünyanın jandarmalığına soyunmuş, "özgürleştirici ülke" Amerika'nın bir askeri olarak... Teknolojinin yeni yarattığı prototip cihazlar ve silahlarla, "terso" fakat babacan tavırlarla savaştık. Hem teçhizat, hem de belaya olan yaklaşımımız açısından herkesten üstündük.

Aslında, birlik ve beraberliği sağlamak için sürekli olarak "bir düşman yaratma" ihtiyacı hisseden ülkelerin huyudur bu. Mesele dünyanın -tartışmalı olarak- en önemli ve en güçlü ülkesine gelince de teknolojinin tüm nimetlerinin siyasal olarak süslenmesi kaçınılmaz oluyor. Nasıl ki kadim zamanlarda önce zenciler, ardından Uzak Doğulular, komünistler ve nihayetinde Sovyetler ile bu düşman, Amerika için vücut bulduysa şimdi de Orta Doğulular ile buluyor ve oyunlarda karşımıza çıkıyor. Dünyanın bilimüm toprağını gübre olarak beslesin diye...

Bir "öteki" yaratmaktan ibaret değil elbette ki video oyunlarına bulaşan siyaset. Şaşırtıcı olmamasına rağmen, insana garip bir his verecek biçimde simüle edilmiş olan siyaset de oyunlarda karşımıza çıkıyor. Bakınız: Ubi Soft'un 2004'de piyasaya sürdüğü The Political Machine'de amaç, iyi bir kampanya stratejisi ile Amerika Birleşik Devletleri Başkanı koltuğuna, Oval Ofis'in içine kurulmak. Böylelikle oyuncular; siyasi görüşlerin, ideolojilerin ve jeopolitik etkilerin ötesinde siyasetin kendini tecrübe edebiliyorlar. Ya da edebiliyorlar mı? Bu soruyu, oyunu oynayanlara sormak lazım.

Video oyunları ve oyuncuların zihinleri -artık hangisi önce davrandıysa- giderek daha fazla politik söylemlerde bulunuyor ve diğerini politize ediyor. Aslında siyasi odaklar, gruplar veya propaganda görevlileri, oyunların yapım aşamalarında görev alsalar da almasalar da oyuncular kendi politikalarını yaratıyor, oyuncular olarak siyasetlerini belirliyorlar. Artık -özellikle MMORPG'lerde- ekonomi, politik gruplar ve hatta seçimlerle karşılaşılıyor. Bu gruplar korunma amaçlı olsun, "kitlesel maceracılık" eğilimlerine yönelik olsun belirli düşünce yapısındaki ve / veya ortak yöne sahip olan insanları bünyesine dahil ediyor. Gerçek (!) dünyanın dışlilerinden kaçmak için bilgisayarın başına kurulanlar, video oyunlarında sahte (!) dışliler inşa etmekte ne kadar da ustalar...

Belki de özgürleşmek isteyen oyuncular, kendilerini yine kendilerinin icat ettikleri bu denklemlere mahkum ediyorlar, yeniden. Ve kimbilir, belki de hiçbirimiz, gerçekten özgür olmayı beceremiyoruzdur; bir hücreden kaçışımız, bir diğer hücreye kendi arzumuzla girip kapıları üzerimize kilitlemekten ibarettir.

Hücreler arasındaki yolculuklarımız sırasında gördüğümüz güneş ışığına, siyasette "Self-ownership", video oyunlarında ise "cuts-cene" diyoruz.

Kestik.

N.

aaksoz@level.com.tr

06.01.2008 - 01.50

Kayıt başlangıcı: 03.01.08 / 19:16

Faruk: OHAAA! ABİ GRAFİĞE BAK! VAY BABAĞIN KEMİĞE!!!
 Fırat: OHA O NE?! Yok böyle bir oyun abi! Şuna bak!
 Faruk: Abi sorma! Yemişim Crysis'ini!
 Fırat: Hah şöyle, yola gel hafız!
 Faruk: Patron iyi de, o ayrı bu ayrı...
 Fırat: Neye ayrı abi?! Neye?!
 Faruk: Ya abi, biri FPS... Ee... İm...
 Fırat: Diğeri de FPS!
 Faruk: E abi, biri salt savaş oyunu ama...
 Fırat: E olsun abi! Sonuçta ikisi de aksiyon oyunu. Biri "takım tabanlı" olsa anlayacağım da...
 Faruk: Patron iyi oyun işte Crysis de! Yapma gözünü seveyim!
 Fırat: Ya Faruk'cuğum; "Kötü oyun" diyen yok zaten. Yanlış anlıyorsun beni. (Parmaklarını bir araya getirir ve bir yukarı - bir aşağı sallar.) Bir saniye, açıklayabilirim.
 Faruk: Ben anladım anlayacağımı patron! Sen Crysis düşmanısın!
 Fırat: Ya yok! Sadece Call of Duty 4'ün daha sağlam bir oyun olduğunu söylüyorum! Baksana abi şu çatışma ortamına! AHA BAK GELİYOR ŞEREF-SİZ! VUR KAFAYA!
 Faruk: AHA! VAY IRZ DÜŞMANI! (Çata - çuta!) Vurdum hocam! Hehe... İki dakika konuşurmadılar şurada ya!
 Fırat: Gördün mü hocam? Süper oyun işte; süper!
 Faruk: Eyvallah ama Crysis de süper!
 Fırat: Ya abi, dedik ya "Crysis de iyi oyun" diye. Ne iddia ediyorsun hala?
 Faruk: Yoook! Şifreli konuşuyorsun patron, "İyi oyun" diye! "Süper oyun" desene!
 Fırat: ...
 Faruk: Aha! Kapandı makine!
 Fırat: N'OLDU BE?!
 Faruk: Abi makine kapandı, baksana!
 Fırat: AA, KAPANMIŞ ÇİDDEN?! NE YAPTIN ULAN XBOX'IMA, KONUŞ?!
 Faruk: Abi dur, kazağım yırtılacak! Annem ördü onu bana be! O benim annem ulan!
 Fırat: Aa, ne güzelmiş hafız! Özden Teyze'ye söylesene; bana da örsün! Ehe, yumuşacık vallahi!
 Faruk: Orlon abi bu, orlon! Süper be süper! Call of Duty 4'ten bile süper! Aslan annem!
 Fırat: Ehe... Güzelmiş vallahi Faruk'cuğum. Özden Teyze'nin ellerinden öperim. Bana da örsün bi' tane, ha? Olur mu?
 Faruk: Valla "bilemiyorum" patron! Atarsın bi beşlik bana!
 Fırat: Birincisi, "bilemiyorum" Tuna'nın patentli lafıdır; öyle uluorta kullanamazsın hafız! İkincisi, yarın hemen muhasebeden çıkışını al! Arkadaşlar senle ilgilenmiş bi' "Atarsın bi' beşlik" miş! Bittin sen, bittin!
 Faruk: Aman patron, şaka yaptım! Kızma!
 Fırat: Ehm, neyse...
 Faruk: Tamam; Ankara'ya gideyim bi'; elim boş dönmeyeceğim!
 Fırat: Öyle bit pazarından falan satın alırsan dünyayı dar ederim sana Fafu! BENDEN KAÇAMAN!
 Faruk: Yok abi, Kolezyon'dan alacağım! Ehe, ehe...
 Fırat: Ehe... Neyse... Aha, telefon! (Çilonk!)
 Fırat: Alo, arlo!
 Şefik: Alo!
 Fırat: ŞEFİK?!
 Şefik: Fırat!
 Fırat: AAAAA! Oğlum n'aber?!

Şefik: Ehe, ehe... İyiyim abi. Sen n'aber?
 Fırat: İyi vallahi, ne olsun?! Oğlum çok şaşırđım ya! Neden aramadın abi hiç?
 Şefik: E abi aradım! Üç aradım, beş aradım; yoktun evde. Aklımda bi' telefon numarası kalmıştı; onu arıyordum. Dedim "Yanlış kalmış aklımda herhalde". Neyse ki 211 XX XX no'lu telefon sana aitmiş.
 Fırat: ULAN NE VERİYORSUN TELEFON NUMARAMI DERGİDE, HAYVAN HERİF?! MİLLET ARAYACAK ŞİMDİ!
 Şefik: Ha? Anlamadım!
 Fırat: Ha? Öhm... Neyse abi. Uykum var da biraz.
 Şefik: Neyse... Şey işte; aradım ben birkaç defa. Açan olmadı.
 Fırat: Tatıldeydim oğlum, ne işim olur telefona, Graham Bell'le?! Sen otur, askerliğini yap! HAHAAAA!
 Şefik: Seni de göreceğiz abi; az kaldı, dur sen!
 Fırat: Şaka yapıyorum be Şefo! Ne kıızıyorsun hemen? Neyse; yazı nerede?
 Şefik: Ha? Ne yazısı be?!
 Fırat: HAHAAAA! Şok oldu adam ya! Herifte travma yaratmış resmen soru!
 Şefik: Ehe... Sorma ya! Dedim "Yazım mı vardı acaba?"
 Fırat: Ehe... Bir dakika... ALO, FARUK!
 Faruk: SÖYLE PATRON!
 Fırat: OLDU MU XBOX?
 Faruk: HA OLDU PATRON, OLDU; KABLOSU ÇIKMIŞ!
 Fırat: HA, EYVALLAH. BOZMA Bİ' DAHA!
 Faruk: ...
 Fırat: Neyse, ne diyordum? Hah, tatile gittik biz de işte. Ağva'ya... Dedik "Şefo da olsaydı be". Vallahi özledik!
 Şefik: Hocam ya... Bensiz nasıl gidersiniz hocam?
 Fırat: E ne yapalım oğlum; askere gidenle askere gidilmez ki! Ehe...
 Şefik: Ehe... Neyse abi. Gideriz yine.
 Fırat: Gideriz, gideriz... Sen bi' dön de... Editörden'de de bahsettim senden. Okurlar da çok özlemiş vallahi! Hatta bir mail geldi; "En yakışıklınız Şefik Abi" diyor. Kestim anasını satayım ben de!
 Şefik: Vaaay hocam, sana iltifat gelmedi ya; hemen kes! Tamaaaam; ben anladım anlayacağımı!
 Fırat: Ehe...
 Şefik: Ehe...
 Fırat: Bu ara...da, an...nen...le de ko...nuş...tum; se...ni... sor... İ...yi... de...
 Şefik: ALO, ARLO?! FIRAT?
 Fırat: Ef...en...
 Şefik: SESİN KESİK KESİK GELİYOR FIRAT?! ARLO?!
 Fırat: S...en...in se...sin nor...ma...l g...el...i...yor. A...lo...
 Şefik: ARLOĞĞĞ?! BATRON???
 Fırat: A...man... Se...si...mi duy...mu...yor bu Fa...ru... Neyse abi... Aç da de...vam ede...lim Call of Du...ty'ye! Tek...rar ara...sın hay...van he...rif! Onla mı...cağım ya?! İyi ki bi' as...ke...re git... Bi' afralar, bi' tafra... (Çat!) (Dıtdıtdıt-dııt-dıtdıtdıt-dııt!)
 Şefik: BATRON???

(Dıtdıtdıt-dııt-dıtdıtdıt-dııt-dıtdıtdıt-dııt!)

Şefik: Batron... Firk...

(Çilonk!)

Kayıt bitişi: 03.01.08 / 19:40

KAFKA AYIYARI

BİR LEVEL YAYINIDIR SAYI: 28 ŞUBAT 2008 00 VTL

AYLIK DİNOZOR DERGİSİ



SANKİ...

Gördüğüm en büyük ağaçtı; gölgesi evleri kaplar, dalları en uzun yolları bile aşardı. O kadar çok yaprağı vardı ki saymaya kalksanız dünyadaki sayılar yetmezdi. Yine de küçücük gözlerimi sonuna kadar açıp kestirmeye çalıştım, dev ağacın, kim bilir kaç yılda biriktirdiği o yemyeşil yapraklarının sayısını...

Minicik ellerimi o yaşlı gövdesinin üzerine koyduğumda ellerim kaybolurdu sanki. Ama ben her seferinde hissedim sıcaklığını. "Sanki içinde ateş yanıyor" diye düşünürdüm. Ne zamandır orada olduğunu düşündükçe "Kim bilir kaç yıl daha orada duracak" derdim kendi kendime. Aklim almazdı, kestiremezdim... O kadar yüksekti ki ağaç, daha önce hiç kimsenin o kadar yükseğe çıkamadığından emindim. Üzerine her tırmanmaya çalıştığım da dallarıyla bana yardım ettiğini sanırdım. Ağaçlara tırmanmadığım için tüm arkadaşlarım tarafından alay konusu edilmeme ve hiçbir ağaca tırmanamama rağmen o ağaca kolayca tırmanırdım. Ama ne kadar yükseğe çıkarsam çıkayım hep daha fazlası yükselirdi üzerimde. Sanki gülümserdi bana yapraklarıyla... Sanki yardım ederdi bana dalları... Sanki sınırsız bir ateş yanardı içinde... Sanki her zaman oradaydı...

...Ve her zaman orada olacaktı.

ÜMİT ÖNCEL ■

NOT:

Geçtiğimiz sayıda dükkanı sahipsiz bırakmayan Ali'ye; mesajları ve mail'leri ile beni yalnız bırakmayan sevgili LEVEL dostlarına çok teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

SAYFA 110

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM ■
YILLARA MEYDAN OKUYAN BİLGİSAYARINIZIN RAHATLIKLA
ÇALIŞTIRACAĞI EN GÜZEL OYUNLARDAN SEÇMELER

SAYFA 111

KARA KUTU DOSBOX ■
BU KARA KUTU, NE KADAR ESKİ DOS OYUNU VARSA HEPSİNİ
ÇALIŞTIRABİLMENİZİ SAĞLAYACAK

SAYFA 112

HASSAS İŞLER - BÖLÜM 2 ■
ARALIK SAYISINDA İLK BÖLÜMÜNÜ YAYINLADIĞIMIZ SENSIBLE
SOFTWARE'İN ÖYKÜSÜNÜN İKİNCİ VE SON BÖLÜMÜ

SAYFA 113

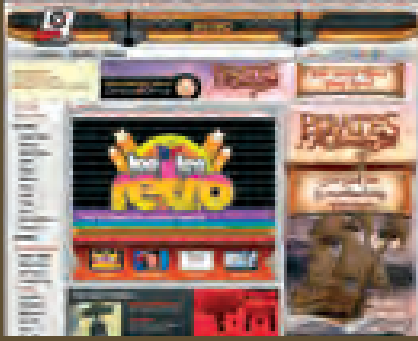
TAVAN ARASI OYUNLARI ■
TAVAN ARASINA HAPSOLAN OYUNLAR

AYIN SÖZÜ

Obladi oblada life goes on brah
Lala how the life goes on
Paul McCartney

Beatles

KAFKA HABERLER



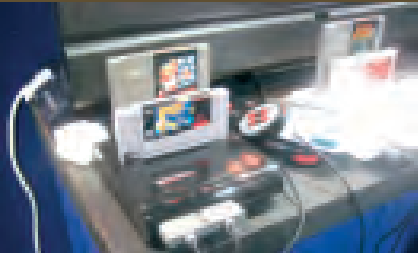
RETRO TUTKUNLARINA MÜJDE

Tekrar eden oyunlardan ve cüzdandan sıkılan oyuncuların sayısı artmış olacak ki her geçen gün, "eski güzel günlere dönmek" için çeşitli adımlar atılıyor. Nostalji havasını solumak, bir zamanlar tutkuyla oynanmış olan oyunları yeniden görmek, oyun dünyasının nereden nereye geldiğinin heyecanlı hikayesini duyumsamak isteyen herkes için, büyük bir firma, sevimli bir adım attı. Bundan böyle retro.ign.com adresinden, hasret kaldığınız o retro havayı doya doya içinize çekebilirsiniz.



SPACE INVADERS AYAKLARA PASPAS OLDU

Birçok anlamda oyun sektörünün ufkunu açmış olan Space Invaders, artık resmen ayaklar altında. Işıklı bir LED'e sahip olan "Space Invaders paspası"nda, aynı zamanda bir hareket algılayıcı da bulunuyor. Paspasın konulduğu yere biri yaklaştığı zaman, üzerinde bulunan LED yanıp misafirinizi karşılıyor. Oyunlardan kopamayanlar için... Satın almak isteyenler www.thinkgeek.com/clearance/megadeals/9400/ adresini ziyaret edebilirler. www.polarelephant.blogspot.com



CES 2008 DE RETRO ÇILGINLIĞI

Dünyanın en büyük tüketici elektroniği fuarı olan Consumer Electronics Show'da, bu sene sadece uç teknolojiler yoktu; dikkatli ve meraklı gözler için de oldukça hoş detaylar vardı. CES 2008'de; NES, SNES, Sega Master System ve Genesis/Mega Drive oyunlarından vazgeçemeyenler için iki farklı konsolun yeni versiyonları tanıtıldı. Retro Duo ve GenX, klasik konsolların kartuşlarını çalıştırabilme özelliğine sahip.

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Benim sadık yarım, takoz bilgisayarım

Kadim dostumuz, takoz bilgisayarımız; bağırında, belki 15 yıl öncesinin teknolojisini barındırıyor olsa da dışardan bakınca yorgunluğunu hiç belli etmiyor, değil mi? Dimdik kasaasının üzerinde, yılların neden olduğu bazı lekeler, solmuş alanlar var. Dikkatli gözler, bu izleri rahatlıkla görebilir. İşte bu izlerin belirgin olanlarından biri de kasaaya sonradan eklenmiş olan bir CD-ROM veya Floppy'dir. Kasaanın diğer bölümlerinden birkaç yıl daha genç olduğunun gözden kaçmaması için kendisini her zaman daha temiz tutar ve bu onu ayrıcalıklı kılar. Bu nedenle, satın alınışının üzerinden yıllar geçse bile o ufak ton farkı hep görünür. Ufak, estetik sorunlar dışında canavar gibi çalışan eski bir makinemiz varsa bizim de sizin için güzel oyunlarımız var.

CRUSADER: NO REMORSE

Origin etiketiyle piyasaya çıkmış olan, zamanının çok ötesinde bir oyun Crusader: No Remorse. Bugün bile sevilerek oynanmasının sebebi, kuşkusuz ki çok uzun ömürlü bir oyun olması. Pek çok önemli oyuna imza atmış olan Origin, bu klasiği 1995 yılında piyasaya çıkarmıştı. Zamanına göre çok başarılı olan grafikleri, etkileyici kontrol sistemi, hikaye sunumu ve türe getirdiği yenilikçi özellikler ile kolay kolay unutulmayacak bir oyun Crusader. Bir aksiyon oyunu olarak bilinmesine rağmen bulmacaları ve mantık yürütmeyi gerektiren hikayesi nedeniyle "Bir aksiyon oyunu" deyip geçmek mümkün değil Crusader'ı.

MİNİMUM: 486 İşlemci, 8 MB Bellek

ÖNERİLEN: 486 İşlemci, 16 MB Bellek



DESCEND II

1996 yılında Interplay tarafından piyasaya sürülen Descend'in bu devam oyunu, gerçek üç boyutlu grafikler, mükemmel müzikler, multiplayer desteği ve sayısız yeni bölüm içeriyordu. Yapay zeka, Descend II'nin, Interplay tarafından ön plana çıkarılan özelliği olmuştu. İlk Descend'e göre önemli oranda geliştirilen yapay zeka, oyuncuyu oldukça zorlayacak bir seviyeye çıkartılmıştı. Ancak Interplay'in verdiği sözün aksine; yapay zeka, oyuncunun tarzını sezip ona göre hareket edemiyordu. Yine de yapay zeka kontrolündeki hırsız-bot gemisinin, sizi uzun süre takip etmesi; yakaladığı zaman ise enerjinizi emmesi oldukça ilginç bir detaydı.

MİNİMUM: 486 İşlemci, 8 MB Bellek

ÖNERİLEN: 486 İşlemci, 16 MB Bellek



THE SETTLERS II: VENİ, VİDİ, VİCİ

The Settlers II, hiçbir şey yapmaksızın sadece ekranda çalışıp duran minik adamları seyretseniz bile başında çok keyifli saatler geçirebileceğiniz bir yapım. Oyunun bu denli eğlenceli olmasının sebebi, oynanış sisteminin derin ama aynı zamanda son derece eğlenceli olması. Settlers II'nin bu karmaşık ama son derece akılcı sistemi, pek çok kaynağın verimli bir şekilde yönetilmesi ile temelleniyor. Bu sistem, oyundaki savaşlar ve diğer özellikler ile birleştiğinde -eski bir strateji oyunu olmasına rağmen- The Settlers II: Veni, Vidi, Vici, bugün bile keyifle oynanabilecek bir yapım halini alıyor.

MİNİMUM: 486 İşlemci, 8 MB Bellek

ÖNERİLEN: 486 İşlemci, 16 MB Bellek

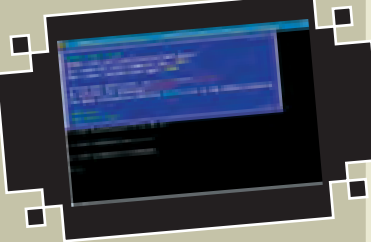


DOSBOX

Valve'in "turuncu kutu"su varsa bizim de kara kutumuz var

Oynamaya doyamadığımız o eski oyunlar, zaman içinde birer birer ellerimizin arasından kayıp gidiyor sanki. Arşivinizde, bir dönemin PC'lerinde kusursuz bir şekilde çalışan oyunlar olabilir ama bu oyunların hemen hemen hiçbirini Windows XP veya Windows Vista gibi yeni işletim sistemlerinde çalıştırmamız mümkün değil. Uyumluluk Modu'nun yapabildikleri ise çoğu zaman yetersiz kalıyor. Olsun, önemli değil; "işletim sisteminin sürüm farkları" gibi basit ayrıntılar, biz oyuncuları durdurmaya yetmez.

İşte size, eski DOS oyunlarını yeni sistemlerde çalıştırabilmenizi sağlayacak olan, son derece etkili bir emülatör: DOSBox. Zamanında DOS üzerinde çalışmak üzere hazırlanmış olan programları, sadece Windows'un farklı versiyonlarında ve OpenBSD, FreeBSD gibi Linux sürümlerinde değil, aynı zamanda Mac OS X, Palm OS, RISC OS ve hatta PlayStation Portable gibi platformlarda bile çalıştırabilmenizi sağlıyor.



NASIL KULLANILIR?

DOSBox'ın son sürümünü www.dosbox.com adresinden indirdikten sonra, kurulumunu gerçekleştirmeniz gerekiyor. İşin, kurulumdan sonraki en karmaşık kısmı ise oyunları çalıştırma aşaması. Bu aşamada hem birkaç ayar yapmanız, hem de bir parça eski DOS komutlarını anımsamanız gerekiyor.

İlk olarak bilgisayarınızda, "C:" sürücüsünün altında bir klasör yaratın. Klasörün adı "ESKIOYUN" olabilir. Klasörün adını siyah DOS ekranında yazacağınız için, arada boşluk bırakıp işinizi zorlaştırmayın. Yaratmış olduğunuz bu klasör, DOSBox tarafından C: sürücünüz olarak tanınacak. En rahat kullanım için tüm oyunlarınızı bu klasör altına, farklı klasörler halinde atabilirsiniz.

DOSBox'a oyunlarınızın durduğu klasörü tanıtmak için yapmanız gereken; DOSBox'ı çalıştırdıktan sonra, DOS ekranında "MOUNT C C:\ESKIOYUN" yazmak. Bu sayede DOSBox, bilgisayarınızın C: sürücüsü için, C: altındaki ESKIOYUNLAR klasörüne bakacak. DOS komutlarını hatırlayanlar, hemen "DIR

C:" yazarak C: sürücüsünün içinde neler olduğuna göz atabilirler.

Karşınıza, ESKIOYUNLAR klasörünün içindeki dosyaların listesi gelecektir. Fakat bu klasörün içinde dolaşıp aradığınız oyunun çalıştırılabilir dosyasını bulmak için, önce DOSBox'ın varsayılan sürücüsü olan Z:'den, C:'ye geçmeniz gerekli. Ardından da, örneğin, Cannon Fodder'ın bulunduğu Cannon adlı klasöre geçeceksiniz. Bunu yapmak için şu komutu yazmanız yeterli:

"C:CD CANNON". Artık C: sürücüsünün içindedesiniz. "CD" komutunu

ve ardından klasör ismini yazarak, istediğiniz klasörün içinde dolaşabilir ve dilediğiniz oyunu çalıştırabilirsiniz. Eğer oyunları bilgisayarınızın sabit diskinden değil, CD-ROM / DVD-ROM sürücüsü üzerinden çalıştırmak isterseniz, temel olarak yapmanız gereken, oyunların durduğu sanal sürücüyü DOSBox'a tanıtmak. Ama CD-ROM için kullanılması gereken komut biraz daha farklı: "MOUNT D D:\-t cdrom".



PERFORMANS SORUNLARI

Yukarıdaki adımları takip edip uyguladıysanız, çalışmamakta direnen DOS oyunlarını artık çalıştırabilirsiniz. Fakat bu, her oyunun sorunsuz bir şekilde çalışacağı anlamına gelmiyor; bazı oyunların çok yavaş veya çok hızlı çalıştığına şahit olabilirsiniz. DOSBox, genellikle bu sorunları otomatik olarak çözüyor. Onun çözemediği sorunları çözmek içinse aşağıdaki komutlara bir göz atın: Oyunu

daha yavaş çalıştırmak için: CTRL + F11

Oyunu daha hızlı çalıştırmak için: CTRL + F12

Oyunun kare atlaması için: CTRL + F8

Oyunun kare atlamaması için: CTRL + F7

Unutmadan... Windows kullanıcılarının aşına oldukları "ALT + ENTER" kombinasyonunu, oyunu tam ekran çalıştırmak için kullanabilirsiniz. İyi eğlenceler...



GHOULS'N GHOSTS (1989)

Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, Genesis, Sega Master System, Wii, ZX Spectrum... Capcom oyunları, multiplatform konusunda sınırlanmıyor. 1988'den bu yana, sayısız konsolda, aynı oyunun sayısız sürümü çıktı. Zaten incelediğimiz klasiklerin çoğu, 20 küsur yıldır vazgeçilememiş, bir şekilde yeniden piyasaya ya da sıfırdan yeni versiyonları yapılmış oyunlar. Ghouls'n Ghosts'da bu oyunlardan biri. Oyunda Sir Arthur'u kontrol ediyor, parlak zırlı bir şövalye olarak prenses Tamara'yı kurtarmak için Lucifer'a ve hizmetkarlarına karşı savaşıyor. Yana doğru kayan ekranda bataklıkları, mezarlıkları, kuleleri ve şatoları ziyaret ediyor ve önümüze gelen düşmanları sürekli kesip biçiyoruz. Eğlenceli ancak çok zor bir oyunu Ghouls'n Ghosts... Hey gidi...

KAFA HABERLER



"SPACE INVADERS" MI DEMİŞTİK?

İşte bir Space Invaders nesnesi daha! Eski oyunları bir türlü bırakamayan ve yeni teknolojiye tavır alanlardansanız, muhtemelen bir PSP'ye ya da Palm'a sahip değilsinizdir. Bu yüzden, otobüs beklerken ya da banka sırasında sıkılıyor olmalısınız. Hem benimsediğiniz oyun kültürüne ihanet etmek, hem de beklerken eğlenmek istiyorsanız, alın size Space Invaders anahtarlığı! Hem şık, hem işlevsel, hem de eğlenceli. Satın almak için: <http://www.excaliburelectronics.net/>



DRAGON'S LAIR, YENİDEN

İşte sizi mutlu edecek bir haber daha: Dragon's Lair, PSP'de yeniden doğuyor. 1983 yapımı olan bu klasik oyun, DS'te boy gösterip pek dikkat çekememiş hatırlarsanız. Oyunun çıkacak olan bu PSP versiyonunda, Dragon's Lair'in orijinal halinin yanı sıra bazı yeni özellikler de bulunacak. Bu özellikler arasında; ekstra bir sahne, bir quest log, farklı videolar ve -orijinal versiyonun aksine- birbirine bağlı olan birçok sahne var.



TRON. XBOX LIVE ARCADE'DE

Yeni nesil konsolların, retro ile bağlarını koparmaması hoş bir şey. Sürekli olarak güncellenen Xbox Live Arcade platformuna "ağır" bir oyun eklendi bu ay: Tron. Live Arcade platformuna çıkarılan çoğu oyunda olduğu gibi Tron'un da bir paket dahilinde iki farklı versiyonu bulunacak. Bu versiyonlardan ilki orijinal oyunu içerirken; diğeri daha iyi grafik, daha kaliteli ses ve multiplayer seçenekleriyle gelecek.

HASSAS İŞLER / BÖLÜM 2

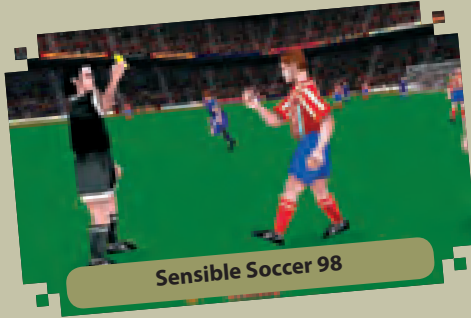
Sensible Software'in zirvedeki yeri, yanlış kararlar ve büyük hatalar ile sarsılıyor



Sensible Golf



Sensible Golf



Sensible Soccer 98



Sensible Soccer 98

Sensible Software'in tarihçesinin ikinci bölümü, ne yazık ki ilki gibi parlak olaylara sahne olmuyor. Aslında her şey, 1994 yılında firmanın, Sensible Golf'ü piyasa sürmesiyle başlıyor. Futbolu bir simülasyon olarak değil, bir arcade olarak yorumlayan Sensible Soccer'in başarısının ardından firma, aynı mantık üzerine kurulu olan farklı spor oyunları geliştirmek istemişti. Bunun üzerine yapımcılar, futbolun ardından ikinci spor dalı olarak golflu tercih ettiler ve Sensible Soccer'la Cannon Fodder'in karakterlerini kullanarak oyunu hazırladılar. Fakat bu kez, bir şeyler ters gidiyordu... Örneğin, hazırlanmış olan golf sahaları birbirlerine fazlasıyla benziyordu. Oyunda, kum alanların ve suyun dışında oyuncuyu zorlayabilecek hiçbir unsur yoktu. Oyun, simülasyon özellikleri taşımadığı için topu deliğe sokmak yetenekten çok, şans gerektiriyordu. Hal böyle olunca, Sensible Golf, firmanın yaptığı en kötü oyun olarak tarihe geçti. Fakat bir yandan oyuna harcanmış olan emeğin ve kaynağın fazla olması, diğer yandan oyunun aldığı olumsuz tepkiler ve kötü satışlar, firmanın tüm çalışanlarını adeta birer enkaza çevirdi.

EN BÜYÜK HATA

Bundan sonraki birkaç yıl, Sensible Software için oldukça sessiz geçti. Firma orijinal fikir üretmekte sıkıntı çekiyordu. Firmanın tek yaptığı, yılda bir kez, Sensible Soccer'in güncel bir sürümünü piyasaya çıkartmak ve gücünü giderek arttırmaya başlayan PC'ler için eski oyunları yeniden hazırlamaktan ibaretti. Bir çıkış yolu arayan Jon, çareyi daha önce onu hiç yüzüstü bırakmamış olan Sensible Soccer'a bir kez daha sarılmakta buldu. Jon, heyecanla Sensible Soccer 98'i hazırlamaya koyuldu. Oyuna eklenecek olan yeni ve radikal değişikliklerin, Sensible Software'in makus talihini aksi yöne çevirebileceğini umuyordu. Ortada tek sorun vardı: GT Interactive, oyunu bir an önce istiyordu. Ancak Sensible ekibi, uygulamak istedikleri tüm yenilik ve değişiklikleri tamamlayacak vakti bulamamışlardı. GT'nin ısrarlarına daha fazla dayanamayan geliştirici ekip, eksikleri tamamlamaya çalıştı ve oyunu "olduğu kadarıyla" piyasaya sürmek durumunda kaldı.

Sensible Soccer 98, piyasada çok büyük bir hayal kırıklığı ile karşılandı. Serinin hayranları, oyunun özünü kaybettiği yorumunda birleştiler. Satışlar tam bir felaketti. Oyundaki eksikler ve hatalar, yıllardır devam eden Sensible markasına hiç mi hiç yakışmamıştı.

ÇÖPE GİDEN MİLYONLAR

Üstelik tek sorun, Sensible Soccer 98'in çuvallamış olması değildi; yapımına tam 2 milyon Pound harcadıkları Sex Drugs and Rock'n Roll adlı oyuna yayıncı bulamamaları da çok ciddi bir sorundu. Aslında oyunun dağıtımı için önemli bir firma ile çoktan bir anlaşma imzalanmıştı; Time Warner Interactive, hem Sex Drugs and Rock'n Roll, hem de Sensible Software'in üzerinde çalıştığı Have a Nice Day oyunlarının dağıtımı için, Sensible Software ile 3 milyon Pound'luk bir sözleşme imzalamıştı. Fakat Jon'un şanssızlığı burada bir kez daha ortaya çıktı ve Time Warner, firmayı GT Interactive'e sattı. GT ise içinde uyuşturucu ile ilgili öğeler barındıran ve bir rock yıldızının maceralarını konu alan bir adventure oyunu ile ilgilenmediğini açıkladı. Jon ve Chris, kendi ceplerinden 150 bin Pound daha koyarak o güne kadar sadece %75'i tamamlanmış olan oyunu hazır hale getirmeye karar verdiler. Fakat 150 bin pound, girişmiş oldukları bu büyük bütçeli projenin dışının kovuğuna gitmedi. Bunun üzerine bir dağıtıcı aramaya başlayan firmanın bu girişimleri de sonuçsuz kalınca proje sessiz sedasız rafa kaldırıldı. Artık borç batağından kurtulmak, Jon ve Chris için öncelikli sorundu.

SON ANDA CODEMASTERS

Kurtuluş, Sensible Software gibi İngiliz kökenli olan başka bir firmanın yardımıyla geldi: Codemasters, Sensible Software'i satın almayı ve kendi altında bir departman olarak konumlandırmayı önerdi. Firma, bu öneriyi kabul etti.

Fakat köprü'nün altından çok sular aktı; Sensible Software'in varlığından bahsetmek pek mümkün değil. Jon Hare bile değişen teknolojiye ayak uydurdu ve şu sıralarda, kendi firması olan Tower Games'te mobil cihazlar için eski hit oyunlarının yeni versiyonlarını geliştiriyor. Biz oyuncular ise hala dönüp dönüp Sensible Software'in eski oyunlarını oynamaya devam ediyoruz...

TAVAN ARASI OYUNLARI ■

V FOR VICTORY: VELIKIYE LUKI (1992)



1992 yapımı olan bu savaş oyununda, altıgenlerden oluşan bir haritada orduları kumanda ediyoruz. Oyun, İkinci Dünya Savaşı'nın Doğu Cephesi'nde geçiyor. Şayet oyuna Alman Kuvvetleri ile başlarsak çembere alınmış durumdayız; bir yandan kuvvetlerimizi yoğun düşman

saldırısından kurtarmaya çalışıyoruz, bir yandan da Velikiye Luki kasabasını elimizde tutup Vitebsk-Leningrad demiryolunu savunmaya çalışıyoruz. Bu demiryolu, kuzeydeki ordular için stratejik önem taşımakta. Diğer yandan Rus ordusunu komuta edersek Velikiye Luki'yi ele geçirmeye ve demiryolundan kuzeye doğru olan malzeme girişini önlemeye çalışıyoruz. V for Victory, DOS için yapılmış olan, enfes bir savaş oyunu. Oyunda, hava ve arazi şartları, birliklerin durumu gibi önemli stratejik ayrıntıların hepsini göz önünde bulundurmamak zorundasınız. Rus birliklerinde o kadar çok ünite var ki, bu üniteleri tek tek kumanda etmek çok yorucu olabiliyor. Alman tarafında ise az ünite ile dar arazide düşmanı tutmak epey kolay; zaten bir saldırı gerçekleştirecek kadar adamınız da yok. Tarihsel gerçekçilik açısından bakarsak Almanlar bu oyunun senaryosunun geçtiği zamanda, Doğu Cephesi'nde yorgun düşmüştü. Almanlar'ın Blietzkrieg taktiği, ordunun kısa bir süre ilerlemesini sağlamış ancak daha sonra, Alman askerleri, kışın çamuruna ve Ruslar'ın insan seline takılıp yorulmuş ve nihayetinde tükenmişti. Birlikler sayı olarak oyuna doğru orantılı yansıtıldıysa da askerlerin "moral ve yıpranma durumu" tarihsel olarak pek gerçekçi yansıtılmamış. Kısacası, bu oyun "ağır strateji" meraklılarına, yani oturup plan yapmaktan, tek tek birliklerle uğraşmaktan sıkılmayan savaş oyunları müptelalarına yönelik.

WARHAMMER:

SHADOW OF THE HORNED RAT (1995)



1995 yılında piyasaya çıkan bu strateji oyunu, en çok gözden kaçırılan oyunlardan biri. Grafikleri ve yapay zekası vasat olsa da aradan geçen 12 yıl, Shadow of the Horned Rat'in oynanabilirliğinden pek bir şey götürmemiş. Bu açıdan bakarsak artık "Yapay zekası niye zayıf; neden

program hataları var?" diye bu eski oyuna kızmanın pek bir anlamı yok zira Games Workshop, Warhammer Fantasy'nin kurallar bütünü'nü ve oyun dinamiklerini sanal ortama çok güzel bir şekilde aktarıyor. RPG ile strateji türünün bir karışımı olan bu oyunda, insan ordularını yöneterek iskelet ve fare adam orduları, yani Skaven orduları ile çarpışıyoruz. Eski Warhammer Fantasy kurallarının en güzel yanı ana karakterlerin, özellikle de büyücülerin bütün savaşın gidişatını değiştirebilecek kudrette olmaları. Sağlam eşyalar ile donanmış bir ana karakter, düşman ordusunda kasırga gibi esiyor ve oyun daha da zevkli bir hale geliyor. Zaten BlackMoon Chronicles'i da çok severim çünkü canlandırdığım güçlü bir ana karakterim ve lideri olduğum bir ordum var. Mindscape oyunlarına da bir sempatim olduğunu eklemeliyim zira zamanında, harika strateji oyunlarına imza attı bu firma.

Patlat Röportajı!

HAYKO CEPKIN yaz, 4300'e ücretsiz SMS gönder, çekilişe katıl. Blue Jean dergisinde Hayko Cepkin'le röportajını patlat. Sen de ünlü ol!

Son gün
14 Şubat!



Ayin
ünlüsü
Hayko
Cepkin

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

patlican
Avea'dan
bir gençlik
patlaması

LEVEL'A ABONE OLUN, ABONE OLMAK ÇOK KAZANÇLI

1 YILLIK
ABONELİKLE
HER BİRİ
SADECE

>

78
YTL

ENTER
BİLGİSAYAR EĞİTİM SETİ

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



40 fasikül
960 sayfa

FLASH CS3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



ASP
CBM EĞİTİM SETİ
CD

COREL DRAW X3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD

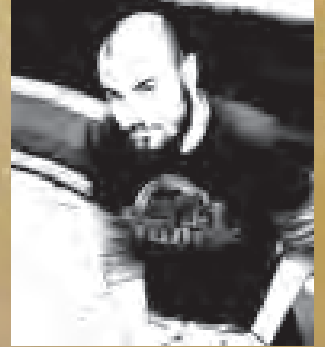


TEKNİK ÖZELLİKLER

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 tanıştıyor. • Kurulumdan başlayarak, tamamı Türkçe ve görüntülü anlatımıyla Cbm Eğitim Windows VISTA Eğitim Seti, sizi VISTA'nın görsel içerikli sunumlarına, ince işlenmiş kullanışlı menülerine yakınlaştıracak ve size yakın geleceğin en popüler işletim sisteminin kapılarını açacak. • 1 DVD-18 saat anlatım. **FLASH CS3 CBM EĞİTİM SETİ** En basit uygulamalardan, herkesin merak ettiği preloader tasarımlarından, ivmeli hareket animasyonlarına kadar birçok özelliği öğrenebileceğiniz eşsiz bir eserdir. • 22 saatlik Flash CS3 eğitim setinin 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 yapabileceğiniz, kendi web tasarımlarınızı ve baskı çalışmalarınızı kimseye bağımlı olmadan gerçekleştirebileceksiniz. Bu eğitim seti ile photoshop CS.2 programıyla neler yapabileceğinizi öğrenirken kendi hayal gücünüzün de farkını varacaksınız. **VISUAL BASIC CBM EĞİTİM SETİ** Microsoft'un çığır açtığı günden beri büyük beğeni kazanan ve programcıları için zevke dönüştüren programlama dili Visual Basic 6.0'ı, ki sa sürede eski/yeni tüm kullanıcılar için öğrenme imkanı sunmaktadır. Visual Basic, hem Basic dilinin kolaylığı hem de Windows ortamını getirdiği görülebilirliği 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 olmaları ve öğrenme imkanı sunmaktadır. Visual Basic, hem Basic dilinin kolaylığı hem de Windows ortamını getirdiği görülebilirliği 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 Dreamweaver Eğitim Seti**, sesli ve görüntülü anlatımla, uygulamalı örneklerle birlikte yeni kullanıcılar ve tasarımları ile ilgilenen herkese Corel Draw Tasarım Programı Eğitim Setini sunmaktadır. **COREL DRAW X3 CBM EĞİTİM SETİ** 22 saat anlatım. 1 DVD, corel draw tasarımlarınızı kolayca yapabileceğinizi sağlayan, bir çok büyük gazete, dergi gibi matbaa firmaları tarafından tercih edildiği, kullanımı kolay olan vektörel tabanlı bir çizim programıdır. **CBM Eğitim, görüntülü ve sesli anlatım, uygulamalı örneklerle birlikte yeni kullanıcılar ve tasarımları ile ilgilenen herkese Corel Draw Tasarım Programı Eğitim Setini sunmaktadır.** Corel Draw sayesinde şimdiye kadar öğrenmek isteyip de fırsat bulamadığınızı tüm incelikleri, kısayolları ve detayları öğrenme ve kullanma fırsatı bulacak, çalışmalarınızı hızla, tasarımlarınızı za yeni bir boyut kazandıracaktır. Basit logo tasarımlarından, teknik illüstrasyonlara kadar bir çok profesyonel çalışmaya yapabileceğiniz bu program öğrenmek için aradığınızı eğitimini artık eviniz rahatlığında bulacaksınız. **Bütün promosyonlar 2 yıl garantilidir.**

PROMOSYONLARIMIZ
STOKLARLA SINIRLIDIR

0



O dev gibiydi, bense küçüktüm. Düştüğümde o kaldırırdı beni yerden. Kanayan avuçlarımı sıkı sıkıya tutardı kocaman elleriyle; acı hissetmezdim. Sonra, bir yerlerden bir sargı bezi bulur, ellerime sarardı.

Bir defasında bisikletten düşmüştüm. Yeni yeni dengemi sağlamaya çalıştığım zamanlar... Gidona sıkı sıkıya tutunuyordum. Bir yere çarparım ve düşerim diye... Ama işe yaramadı işte; çarpım ve düştüm. Hiç o kadar uzun süre havada kalmamıştım.

Çocukken, ağabeyimle evi karıştırırken bir cihaz bulmuştuk. Tozlu kutuların içinde... Cihazın bir ucunda kablo, diğer ucunda ise bir tuş vardı.

O tuşa basılı tutup divandan aşağıya atıldım. Yere ağır bir şekilde düşeceğimi zannederek...

Öyle olacağını zannemiştım yine. Ama resmen uçmuştum. Yüzümde belirsiz bir gülümsemeye... Yere düştüğümde ise yüzüm darmadağın olmuştu; her yanım kan içindeydi. Hiçkırı hiçkırı ağlıyordum. Kazağımın kollarını çekiştirerek... Ne yapacağımı bilmiyordum. İlk düşüşüm... İlk hayal kırıklığım... İlk yanılısamam... Ve o bir süper kahraman gibi başımda beliriverdi. Uzun, yolu siyahla boyayan dev gölgesiyle... Beni ellerimden tuttu; kaldırdı. Hala ağlıyordum. Önce eğildi; sarıldı bana. Sıkı sıkı... Sonra gözyaşlarımı sildi. Yanaklarımı vurdu, "Haydi ağlama; delikanlı adamsın. Bak, herkes sana

bakıyor" diyerek... Ben de ona sarıldım; boyuma bakmaksızın... Ağlamam kesildi. Kafamı onun omzuna koydum sonra... Uyumak istedim. Son-suzadek uyuyabilirdim o an... Sonsuzadek... O dev gibiydi, bense küçüktüm.

Bir defasında da dayak yemiştım. Okulda... Bir çocuk, yumruk atmıştı suratıma... Ve yine o belirdi. Okulun girişinde... Çok şaşırılmıştım. Suratımdaki acı hafiflemişti bir anda. Yine... Bir kez daha... Bana yaklaştı, elimden tuttu. Ve

Sırtında taşırdı beni. Ben yorulduğumda... Sıkı sıkı tutardı beni, düşürmemek için. Uzun bir pal-tosu vardı; zaman zaman sigara kokan... O kokuyu dahi severdim; içime çekerdim.

Top oynardık onunla. Şu plastik, çizgili toplarla... Beni kaleye geçirir ve bilerek yavaş vururdu topa. Kurtanp sevinyem diye... Hep ben kazanırdım bu yüzden. Ama hiçbir zaman şikayetçi olmazdık kaybetmekten.

Sonra ben büyüdüm. O yaşlandı... Eskisi gibi

O gün, onla dışarıda, bir kaldırımda oturduk. Uzun uzun konuştuk. Uzun uzun anlattı bana. Anlamadığım şeyleri... Dikkatlice dinledim onu, iki elimi yanaklarına koyarak. Hatırlıyorum; altımda halamın bana aldığı yırtık, bol pantolonum vardı. Hiç üstümden çıkarmadığım...

beni çocuğun yanına götürdü. Suratında bir tebessüm vardı... Hiç unutmuyorum; korkutucu bir tebessüm... Çocuğun kulağını çekti, ona bir tokat attı. Donup kalmıştım. Ama bir bildiği vardı. Ben de rahatlamıştım. Laf aramızda...

O gün, onla dışarıda, bir kaldırımda oturduk. Uzun uzun konuştuk. Uzun uzun anlattı bana. Anlamadığım şeyleri... Dikkatlice dinledim onu, iki elimi yanaklarına koyarak. Hatırlıyorum; altımda halamın bana aldığı yırtık, bol pantolonum vardı. Hiç üstümden çıkarmadığım... Sonra, dondurma ısmarladı bana. Çikolatalı ve çilekli... Yüzüme dondurma bulaşmıştı. Cebinden çıkardığı mendille sildi yüzümü. Gülümsedim... Kocaman...

değildi bazı şeyler. Fazla görüşemiyorduk ama o, oradaydı. Her zaman... Kafamı çevirdiğimde... Moralim bozuk olduğunda... Canım acıdığında... Ağladığımda... Gözyaşlarımı harcarken... Her zaman... Kapının önünde belirirdi. O kocaman gövdesi, kocaman kalbiyle... Gülümseyerek bana bakardı. Kapıya omzunu dayayıp...

Ve hala ben galiptim. Hiç gol atmamıştı bana şimdiye dek; hep ben kazandım. Bilerek kaybet-tiğini öğrendim sonradan. Ama hayal kırıklığına uğramayacak kadar çok seviyordum onu.

O dev gibiydi...

...Bense, küçüktüm. firat@level.com.tr



Piller Bitmesin, Oyun Devam Etsin!



Yılbaşından sonra yazılan köşe yazılarından nefret ederim; her zaman bir yaş daha yaşlandığımı aklıma gelir. Hatırlıyorum da eskiden 18 yaşına hiç giremeyecekmişim gibi gelirdi. Şimdiyse daha da geriye gitmek istiyorum. "Ocak" derken Şubat oldu bile. Galiba bu sayıda nefret dolu bir köşe çıkacak. Ama kendimi durdurmam lazım.

Bu ay bir arkadaşım "Ben retro takılmak istiyorum, Pacman vs." diye tutturdu; gidip ona bir Game Boy aldık. DS de istemedi paşam, "Advanced olsun, tam

zamanın iyi oyunlarından. Bu arada, şu dünyaca ünlü Mario Kardeşler'in ilk kez gamewatch'larda gözüktüğünü hatırlatmalıyım; tipleri günümüzdeki hallerine benzese de daha ebleh gözüktüklerini söyleyebilirim.

Sonra bu cihazlar evrim geçirerek saatlere girdi; piyasaya, Casio'nun önderliğinde birçok saat çıktı. Futbol ve yarış oyunlarını içeren saatler, en popüler olanlarıydı. Okullarda bu saatlere sahip olmak, insanı popüler yapardı. Birden fazla saati olanlar,

Bu aylık da bu kadar. Gelecek sayıda yine nostalji yapmak üzere... Bol 8 bit'li günler dilerim. turbo@level.com.tr

Not: Şu anda vatani görevini yapmakta olan Bahadır kardeşim, beni okuyormuş. Başarılı bir komutan olmuş, çıkmış. Bana "LEVEL dinozoru" diyor dur kesin, "Ne işi var o 'yaşlı'nın bu high-tech ortamlarda" diye.

Türkiye'de çıkan eski gamewatch'ları eBay de, yurt dışına satan kişiler varmış. Anlaşılan, bizim değerini bilmediğimiz efsaneler, her zamanki gibi yurt dışındaki insanlar tarafından değer görüyor

retro olsun" deyip durdu. "Eh, haydi gidip orijinal Game Boy bulalım" dedim ama yok, "Garantili olsun, bozulmasın"mış. Neyse; sonunda o Game Boy'unu aldı, muradına erdi.

O aldığı cihaza bakarken ben de aklımdan eski el konsollarını geçirmeye başladım. Atari'yi hatırlıyorum ama o taşınabilir değildi. Bir de ahşap kaplamalıydı. Evet! Serinin ilk modelleri ahşap kenarlara sahipti. PS3'ün kenarlarının ahşap olduğunu düşünsenize! Pacman'ın ilk o cihazla tanıdığım; Türkçe'ye "Dobişko" adıyla çevirmişlerdi. Neyse, biz şu, eski el konsollarına dönelim; ilk hatırladığım konsol, Nintendo Gamewatch. Özellikle Nintendo'nun Donkey Kong'u, Life Boat'u ve Oil Panic'i o zamanın gözde oyunlarıydı; ötekiler tek ekranda oynanırken onlar iki ekranda oynanıyordu. Donkey Kong'un turuncu kabı ve üst tarafındaki gümüş kaplama oldukça havalıydı. Bir de Casio'nun ilginç gamewatch'ları vardı. O gamewatch'larda da bir "uzay savaş" oynuyorduk, Thunder adında. O da

her gün başka bir saatle gelip hava atarlardı. Şimdi bakıyorum da PSP'ler, GP2X'ler falan, almış başını yürümüş. Özellikle GP2X'i çok tutuyorum; bende bir tane var. Commodore 64 emülatörü ile devamlı eski C64 oyunlarını oynayıp duruyorum. Zaten konsollar ne kadar gelişirse gelişsin, şu el konsollarından vazgeçemeyeceğiz herhalde. Anahtarlık boyutunda "Tetris" hayalim vardı; yaptılar mı acaba?

80'lerde gamewatch'ların salgın haline gelmesiyle bir sürü versiyonu üretildi. Bu cihazlar halen, eBay gibi online alışveriş sitelerinde oldukça iyi paralara satılıyor. Bazıları o kadar iyi saklanmış ki sanki zaman makinesi ile geçmişe gidilip, satın alınıp gelmiş gibi. Ayrıca bir olaya tanık oldum ki çok şaşırım: Türkiye'de çıkan eski gamewatch'ları eBay de, yurt dışına satan kişiler varmış. Anlaşılan, bizim değerini bilmediğimiz efsaneler, her zamanki gibi yurt dışındaki insanlar tarafından değer görüyor.



SÖRF YAPARKEN KÖPEKBALIGINI DÖVDÜM!

www.thinkgeek.com

Bilirsiniz, okullarda „inek“ diye tabir ettiğimiz tipler vardır; genelde gözlüklü olup öğretmenlerin yalakası olanlar... Bu heriflerin dersleri hep iyi olur ve pısrık bir şekilde sınıfta var olmaya çalışırlar. İyi de bilgisayar kullanırlar; okulun bilgisayarlarını tamir eder, sorunları giderir bunlar. Bizim gibi haylazlara ise bilgisayar falan emanet edilmez...di. İşte bu inekler, siber alemde bir şey olmuşlar, bir mertebeye ulaşmışlar. Siber alemde bu ineklere „geek“ ya da „nerd“ diyorlar. Bir de piyasa yapmışlar; bilgisayarları ve yaşamları için saçma sapan aletler, edevatlar satıyorlar. İlginç eşyalar, cihazlar falan satın almak isterseniz bu adrese bir göz atın; ilginizi çekecek saçma sapan şeyler bulabilirsiniz.

www.forum.anilarim.net

"Ya eskiden şu vardı, şöyle olurdu falan" gibi nostalji geyikleri vardır; bu geyikleri hep yaparız. Özellikle de ben yaparım. Amiga'ları ya da Spectrum'ları konuşmak çok hoşuma gider. Bu forum sayfası da öyle bir şey işte; sitede, eskiye ait, unuttuğunuz birçok şey hakkında bir yığın yazı, resim vs. bulabilirsiniz. Ara sıra girip ben de bir şeyler ekliyorum. Bir ara girip bakın; muhakkak „Ya evet, bunu nasıl unuttuğum“ diyeceksiniz.

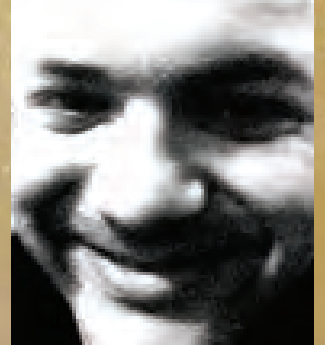
tr-demoscene.info

Yine "C64" ya da "Amiga kafa" ların sınırsız geyikleri ile dolup taşan bir forum... "Demoscene"den tanıdığımız herkes burada. En yeni retro haberlerinden, yeni Commodore donanımlarından, yeni çıkan demo'lardan ve yapılacak partilerden haberdar olmak isteyenler için bire bir. Meraklısı için tam bir eğlence... Girin, bakın, eğlenin.

ARA ARA AKLIMA TAKILANLAR

- Boulder Dash "taş tehlikesi"nden kurtuldu mu acaba?
- Modern Talking'den Thomas Anders ne yapıyor acaba?
- Simoviç hala kaleci mi acaba?
- Killing huzurevinde mi acaba?
- Bo Derek hala o plajda ata biniyor mu acaba?
- Rick Dangerous hala tehlikeli maceraların peşinde koşuyor mu acaba?
- Super Frog, Fransız lokantalarının menülerine "ana yemek" olarak girdi mi acaba?

Benim Cici PSP'm



Buradaki, yani Dubai'deki yaşamın bu kadar tempolu olabileceđi aklımın ucuna bile gelmemiřti. Dört aydır zamanımın önemli bir kısmı uçak yolculuklarında ve otel odalarında geçiyor. Bu kadar sık yapılan uçak yolculukları, pek hassas olan bünyemde bazı etkilerini göstermeye başladı bile. Örneđin, dişlerimdeki dolgular uçak yükselirken ve alçalırken zonklıyor. Kulaklarım tamamen tıkanıyor ve ne yaparsam yapayım açılmıyor. Burnum kuruyor, gözlerim sulanıyor... Uçmak için yaratılmamışım anlayacağınız. Neticede, pilot olabilecek fiziksel

Sonuçta, size kala kala bilgisayarınızı açıp oyun oynamak, film seyretmek veya daha da güzeli bunları PSP'niz ile yapmak kalıyor

özelliklere sahip olsam burada ne işim vardı, deđil mi?

Bu kořturmaca arasında nefes almamı sağlayan üç - dört teknolojik alet var. Bunlardan ilki cep telefonu; bu aletin ne işe yaradığını anlatmama gerek yok. İkincisi webcam. Yıllar önce dergide incelemelerini yaptıktan nefret ettiğim bu alet sayesinde Güliz'le her akşam karşılıklı oturup özlem gideriyoruz. Zaman zaman ailemle de görüntülü olarak görüşüyorum. Üçüncüsü bilgisayarım. Şirketimin verdiđi bir IBM T61'im var. Oldukça güçlü bir bilgisayar ve içinde birkaç ufak oyun da yüklü. Dördüncüsü ise PSP.

Her ne kadar evimde bir tane PS2 olsa ve gözüm PS3'e sık sık kaysa da bu iki alet PSP'nin yerini asla tutamaz. Neden mi? Öncelikle, PSP'yi çantanızda, kolayca her yere taşıyabiliyorsunuz. PS2 ve PS3 için piyasaya çıkan oyunların çoğunun PSP versiyonları da yapılıyor ve bu oyunları, en azından burada, her yerde makul fiyatlara bulabiliyorsunuz. İnternette indirdiğiniz videoları gösterdiđi gibi, geniş bir film arřivi seçeneđine de sahipsiniz. Kablosuz ađ üzerinden internete bağlanabiliyorsunuz veya arkadaşlarınızla oyun oynayabiliyorsunuz. Ek olarak,

webcam'ini alırsanız da görüntülü sohbet etme imkanına sahip oluyorsunuz. Tüm bunlar sizi kesmezse GPS parçasını da alabilirsiniz; böylece, tüm dünyada yolunuzu bulmanıza yarayan, oyunlara da entegre olabilen bir GPS alıcınız olur. Bu kadar çok özelliđe, bu kadar küçük bir

hacimde sahip olan ikinci bir cihaz James Bond'un kolundaki saat olabilir ancak.

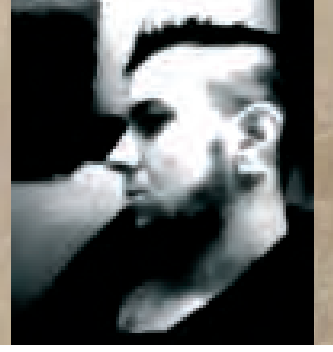
PSP'yi benim ve şirketteki PSP sahibi arkadaşlar için bu kadar özel olmasının asıl nedenleri, çalıştığımız bölgenin kendine has özellikleriyle ilgili. Çünkü bu bölgedeki ülkelerden hangisine gelirsiniz gelin, vakit geçirebileceğiniz en eğlenceli yer otel odanız oluyor. Otel odasındaki eğlence seçenekleriniz ise konuşulanlardan tek kelime anlamadığınız Arapça TV kanallarıyla Arapça alt yazılı İngilizce TV kanalları. Hal böyleyken televizyonu açmıyorsunuz bile. Sineğin yazğını çıkartan otel yönetimi, internet

bađlantısı için de fahiř bir rakam istediđi için internete de girmiyorsunuz. Sonuçta, size kala kala bilgisayarınızı açıp oyun oynamak, film seyretmek veya daha da güzeli bunları PSP'niz ile yapmak kalıyor.

Otel odasında řortunuzu ve tiřörtünüzü giyip ayađınızda terliklerle saatlerce oyun oynamak elbette ki çok eğlenceli. Toplu alanlarda ise durum biraz daha farklı. İřin gerçeđi, havaalanında takım elbisesiyle oturmuş, elindeki PSP'yle oynayan bir adam, biraz garip bir görüntü oluşturabilir. Fakat neticede, burası, insanların devenin üstünde giderken cep telefonuyla konuřtukları, entari ve takkeyle Ferrari kullandıkları bir bölge. PSP ne kadar garip bir görüntüye sebep olabilir ki? Yine de küçümseyici, řaşkın ve meraklı bakışlarla mutlaka karşılaşabiliyorsunuz. "O ne elindeki acaba?" der gibi bakan da var, "Yaşından utan, bu yaşta oyun mu oynanır?!" der gibi bakan da... Genelde teknolojik her gelişmeyi şeytan icadı gibi gören bir kesim var ki, onların bakışı "Aha, al işte bir kıyamet alameti daha!" der gibi. İnsanların garip bakışlarıyla başa çıkmayı buraya gelmeden çok önce, üniversitede top sakal bırakmayı denediğim ama bir türlü beceremediğim ve bu yüzden sakal yerine şekilsiz bir kıl yumađına sahip olduđum bir aylık bir dönemde öğrendim; bu yüzden artık rahatsız olmuyorum.

Hem neden rahatsız olacaktım?! PSP, benim kara gün dostum, can yoldaşım, yalnızlığımın en yakın arkadaşı. Onsuz buralar çok çekilmez olurdu. Benim cici PSP'm o! abb@level.com.tr





Noel Baba, Hırsız, Ya Da...

Hayati anlayabilmek için kafa yormak... Zor. Anlayabilmek de, anlatabilmek de kolay değil, yaşamın getirdiklerini ya da götürdüklerini. Bir uğraşdır yaşam. Hem de canhıraş bir uğraş... Kimi zaman hayatın getireceklerinden korkarsınız, kimi zaman da size yapacağı tatlı sürprizleri leziz bir heyecanla beklersiniz. Yaşam, heyecanla beklediğiniz anların "Noel Babası"dır; güzel ve sizi mutlu edecek bir hediyeyle geleceğini bilirsiniz fakat hediye ne olacağını kestirmekte güçlük çekersiniz. Korktuğunuz anların ise "hırsız"dır yaşam; sizden bir şeyler alıp götürüleceğini hissedersiniz. Sorgusuz, sualsiz, usul usul.

Hayatın sizden aşırıklarının neler olduğunu hemen fark etmek güç. Ne var ki üzerinden zaman geçtikçe anlarsınız bu hırsızın sizden neler alıp götürdüğünü. Dirhem dirhem eksiltir sizi; çuvalına atıp gider sevdiğiniz anları, mutluluklarınızı, kahkahalarınızı...

Geçmişe döndüğüm anlarda yanıışlarımı görürüm, hayatıma ve başka hayatlara karşı işlediğim küçük suçları seyredirim

"Ne yani; bu hırsıza boyun mu eğeceğim?" sorusunu birçok kez sormuşumdur kendime. Peşi sıra şu sesler yankılanır, dibi olmayan aklımın dehlizlerinde: "Biriktirdiklerimi alıp götürmesini sessizce seyretmek mi yalnızca bana düşen? İnişiyatif benim elimde değil mi? Yaşamla savaşıyor muyum, yoksa teslim mi olacağım ona?" Diğer yandan da "Haksızlık mı ediyorum, hayata, hayatıma?" düşüncesi beni benden alır. Verdiği hediyeleri düşünürüm bana, Noel Baba kılığına girip...

Bu düşünceler dans ederken aklımda, zamanı takarım koluma ve onunla bir gezintiye çıkarırım. Kah uzak geçmişe götürür zaman beni, kah yakın. Geçmişe döndüğüm anlarda yanıışları-

mı görürüm, hayatıma ve başka hayatlara karşı işlediğim küçük suçları seyredirim. Zamanı kullanarak nasıl da karalamışım, yaşamımı ya da başka yaşamları... İşte suçluluk duygusu bu noktada başlar. Ve bir anda anlarım, yaşamın kaleminin zaman olduğunu. İyi kullanırsan bu kalemi, hayatın eşsiz bir şiire dönüşür. Sen de zamanı elinde tutan, ustaca kullanmayı bilen, yetenekli bir şair olarak buluverirsin kendini.

Zaman biçimlendiriyor hayatlarımızı. Daha doğrusu; zamanı nasıl geçirdiğimiziz, nasıl değerlediğimizizdir, yaşamı hırsız ya da Noel Baba kılan. Mutsuzluklara takılı kalıp hayatın verdiği armağanları göreme-

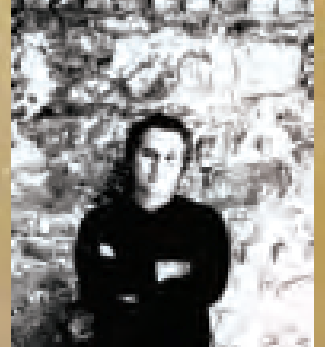
Hüzünleri, acıları bahane etmek ve yaşama devamlı "hırsız" gözüyle bakmak değildir meziyet olan. Erdem, mutsuzlukları ve bu mutsuzlukların nedenlerini anlayıp, yeni mutluluklar inşa edebilmek için zamanı deneyimler biriktirerek geçirmektir. Biraz da korkusuz olmaktır yaşamak. Hayat sizden; sevdiğiniz anları, mutlulukları ve sevdiğinizizi çalmaya geldiğinde cesurca onun karşısına dikilebilmektir. Hırsız kostümlerini çıkarıp, hayatı Noel Baba olmaya zorlamaktır yaşamak. Zamanı iyi kullanmayı öğrenmeli insan; düşünmeli, okumalı, dinlemeli, dinlenmeli, anlamalı, anlatmalı, uyumalı, sevimli, koşmalı, tatmalı, korkmalı, ağlamalı, gülmeli, dokunmalı. Ve yaşamak için savaşmalı, yaşamın ta kendisiyle... Yaşamdan çalmalı, geri alabilmeli onun aşırıklarını; gürültüsüz, sessiz sedasız bir biçimde... Sizi siz yapan değerleri çalmaya geldiğinde hayat, söyleyecek bir çift sözünüz olmalı ona kısacası; dik bir şekilde durabilmelisiniz. Yeniden, ak sakallarıyla yaşamın Noel Baba olacağı günleri beklemelisiniz. Hediye alabilmek için de çam ağacınızı yeniden süsleyebilmelisiniz. Çünkü hayat adildir aynı zamanda; kime, hangi yüzünü göstereceğini bilir. Süslediğiniz çam ağacının altına ışıl ışıl hediyeler bırakmakta gecikmez.

Ya da, bırakın tüm yazdıklarımı bir kenara. Düşünmeyin hayatın getirdiklerini, götürdüklerini, hediye ettiklerini, çaldıklarını; çam ağacını; savaşımayı; yenilmeyi. Zamanı da takmayın kafanıza hiç, "İyi mi değerlendirmişim, yoksa kötü mü?" diye. Hesaplar tutmuyor. Hesapsız yaşayın ve umursamaz olun korkularınızı. Sevinçlerinize de fazla kaptırmayın kendinizi. Kadim dostum sevgili Montaigne'in kulaklarına fısıldadığı cümlelere siz de kulak verin: "Yaşamak, yalnızca başlıca işiniz değil; aynı zamanda en parlak, en onurlu işinizdir. 'Bugün bir şey yapmadım' ne demek? Yaşadınız ya!"

Evet, gönlünüzden ne geçiyorsa onu yaşayın; öyle yaşayın. Ta ki vadeniz dolana dek... Dedim ya; bir uğraşdır yaşam, yaşamak. Canhıraş bir uğraş... ☺ doruk@level.com.tr



Tabula Rasa'ya İnce Ayar



Oyunseverlerin hasret kaldığı, "bilim kurgu temalı" MMORPG'lerden ümidi tam kesmiştik ki Tabula Rasa'yı fark ettik. Fantastik evrenlerde elinde kılıç, sağa sola koşturup Level bir lağım sıçanından, son seviye ejderhaya kadar karşısına ne çıkarsa kesip doğrama meraklısı olan MMORPG oyuncularının farkında olmadığı bir durumla karşı karşıyayız. World of Warcraft'tan, Knight Online'a; Everquest'ten, adını dahi hatırlayamadığımız bir sürü

yeni MMORPG olan Tabula Rasa'yı duyurduğunda, talihimizin değiştiğini hissetmiştim. Şimdi, oyun çıktıktan iki ay sonra hakkındaki incelemeleri okuyorum da, sonuç yine bir hayal kırıklığı gibi görünüyor. Ancak, Tabula Rasa, fantezi evrenlerde at koşturup keyif çıgıllıkları atan oyun endüstrisi tarafından tam olarak farkına varılmadan incelenmiş ve biraz hakkı yenmiş bir oyun olarak oyuncularını bekliyor. Oyun basınından, 100 üzerinden 70 - 80 civarında notlar alan Tabula Rasa'nın, 90'nın altında bir notu hak etmediğini düşünüyorum. Eğer

yörüngeden savaş alanını bombalayan düşman gemileri ve gözünüzün önünde cepheye indirme yapan piyade taşıyıcılar, oyuncuyu atmosferin içine adeta gömüyor ve kısa sürede bağımlısı yapıyor. Garriot'un, sadece bu oyun için, ortadan kaybolmuş uzaylı bir ırkın dilini baştan oluşturduğunu ve kimi web sitelerinde bu gizemli dilin çözülebilmesi için meraklı oyunculardan oluşan çalışma gruplarının oluşturulduğunu da belirtmek gerek.

MMORPG, incelemek için geniş zamana ihtiyaç duyulan bir oyun türü. Piyasaya çıkalı henüz iki - üç ay olmuş Tabula Rasa, geçtiğimiz aylarda, yeni çıkan her oyunda görülebi- lecek bazı bug'ları ve sunucularının henüz boş olması gibi sebepler yüzünden düşük puanlar aldı. Ancak artık, dolan sunucuları ve sorunları gideren yamaları ile Tabula Rasa, kesinlikle yeniden değerlendirilmeyi hak ediyor. Tabula Rasa'nın oyuncuyu, aval aval etrafta dolanıp herkese sorular sorarak oyunu anlamak için debelenen "tecrübesiz çaylak" durumuna düşürmeyen ve çok başarılı bir kurguyla hikayesini anlatan yapısına şahit olduğunuzda, video oyunu endüstrisi kurulurken orada olan Richard Garriott'un tecrübelerini konuşturduğunu ve oyuncusunu mutlu etmeyi gerçekten iyi bildiğini hissediyorsunuz. cem@level.com.tr

Tabula Rasa, fantezi evrenlerde at koşturup keyif çıgıllıkları atan oyun endüstrisi tarafından tam olarak farkına varılmadan incelenmiş ve biraz hakkı yenmiş bir oyun olarak oyuncularını bekliyor

dandik fantezi evrenine kadar devasa online rol yapma oyunlarının neredeyse tamamı ortaçağ fantezisine hizmet ediyor.

10 yıl kadar önce, Richard Garriot'un Ultima Online'ı ve sonrasında Microsoft'un Asheron's Calls'u ile başlayan bu "fantezi evrenleri furyası"nın içinde nefes alacak küçük boşluklar arayan bilim kurgu severlerin neredeyse hiç seçenekleri yok. Uzay gemilerinin içinde sonsuz bir boşlukta, "git babam git" formatında bir oynanış sistemiyle insanı aksiyona ve kalabalığa hasret bırakan Eve Online, benim de çok sevip yıllardır oynadığım bir oyun olmasına rağmen, derin içeriği ve sistemi nedeniyle oyuna üye olanların sayısı toplamda 30 - 40 bini bir türlü geçemiyor. Bilim kurgu temasına sahip en eski MMORPG olan Anarchy Online ise bir türlü alışmadığım soğuk bir atmosfer sunuyor. Star Wars Galaxies deseniz çıktığı andan itibaren, kararlı bir oynanış sistemi oturtamaması yüzünden insanları kaçırdığı yetmezmiş gibi, Star Wars'un çekiciliğini, büyüsunü hiçbir zaman yakalayamamış bir oyun olarak, dünya çapında bir hayal kırıklığına dönüştü. Dolayısıyla, -fark edeceğimiz üzere- eğer oynamak için bilim kurgu temalı bir MMORPG arıyorsanız önünüzde çok fazla seçeneğiniz yok.

Ancak, Ultima Online'in yaratıcısı ve sektörde standartları belirleyen bir yapımcı olarak bilinen Richard Allen Garriott, nam-ı diğer Lord British, 2006'da

bilim kurgu seven bir oyuncusanız gözünüzü kapalı içine atlayabileceğiniz tek MMORPG, Tabula Rasa'dır. Richard Garriott'un yarattığı "cephe atmosferi" o kadar başarılı ki Tabula Rasa'nın sağlam hikaye altyapısının üzerinde devamlı etrafınızda koşturup görevlerini yapmaya çalışan askerler, siperlerin arasında birbirini uyararak düşmanla çatışan NPC'ler,





Çivili Yatak

Hahaha! Hahahaha! Efendim? Duyamadım, tekrarlar mısın? Hahaha! Pardon... Haklısın; gerçekten de hepimiz, kozmik bir şakanın nesneleryiz. Ama bu şakayı yapan her kimse, "espri yeteneği" denilen şeyden nasibini hiç mi hiç almamış olsa gerek. Bunca insanın acısıyla dalga geçilir mi yahu?! Bunca yarattığı sadece acı üzerine kurgulanmış olan

hayatımızı, yine nasıl bir tesadüfler bütünü ile devam ettirmeye çalışıyoruz. Yok; kızma bana lütfen. Hiçbir şeyi sorgulamıyorum; aksine sadece "evrensel varoluş" ile ilgili mutlak problemini paylaşıyorum seninle. Aşılması gerekenler, aşılmaması gerekenler, aştıktan sonra düşünülmesi gerekenler ile uyumdan, yemeden sürekli dans etmek hangi canlının doğasına uygundur,

kolay geçer de sıkıldığımız bir periyotta zaman asla geçmek bilmez? Bunu kim kurguladı şimdi? Ve kim, kasıkların tuta tuta gülüyor çektiğimiz bu çileye bakarak? Madem rahatça yaşayamayacaktık hislerimizi ya da duyumsayamayacaktık bize doğmadan önce verilenleri, neden verildi bunlar bize? Başvurusunu yapmadığımız bu sınava bizi kim soktu? Kim sınıyor bizi durmadan? Hahahahaha! Haklısın, evet... Peki ya adalet kavramı ne olacak? "Bu kadar cehalet ancak tahsille mümkündür" diyen Sakallı Celal'in önünde saygıyla eğilerek "Bu kadar adaletsizlik ancak hukukla mümkündür" diyorum ben de. Öyle ya, evrensel hukuk çizgileri bu denli iletken olmasaydı, "kapitalizm" denen yozlaştırma makinesi bu denli meşru olabilir miydi? Ticari kaygılarla sanat yapıp, insanların hisleri üzerinden para kazanılabilir miydi? Düşünsene; insanların en ücra hisleri sayesinde ev satın alıyorsun. Hahaha! Kıcını soktuğun daireye, birileri birilerine "aşık" diye sahip oluyorsun. İşin ta en başına dönüp "Benim evrensel varoluşla ilgili problemim var" demem bundandır işte. Tamam... Gel, toparlanalım beraberce; insan her yanlışın arasından doğruyu bulabilir. Dünya'nın büyük kısmı alçak hislerle, yalanla yaşıyorsa biz de buna karşı duracağız, öyle değil mi? Hele ki yalan söylediğinin dahi farkında değilse bu şuursuz kul sürüsü, biz de son nefesimize kadar bu kalabalığın karşısında duracağız. Peşlerinden sürüklenenler varsa eğer, ilkin onlara anlatmaya çalışacağız derdimizi. Anlamazlarsa bir kez daha anlatacağız; anlamak istemezlerse onlarla da savaşacağız. Yılmadan, yorulmadan dürüstlüğü yanında olacağız ki bu da koskoca kozmik bir yanlışın içinden bizim çıkardığımız doğru olacak. İlk önce kendimize karşı dürüst olacak, kimseyi değiştirmeye çalışmayacak ve herkesi olduğu gibi kabul edeceğiz. Yapacağımız, sadece insanlara değişik bakış açıları sunmaktan ibaret olacak. Benimseyen ise kendi istediği için benimsemiş olacak bu fikirleri. Bu sayede, herkese düşünmek için fırsat vermiş olacağız. Başkaları gibi "Doğru budur!" diye "kör gözüne parmak" yapmayacağız. Herkes, kendine doğru geleni sorgulayarak bulacak ve en sonunda samimiyet ile samimiyetsizlik birbirinden ayrılmış olacak. Belki de bu yolun sonunda, evrensel varoluşla 20 yıldır ettiğim kavgayı nihayete erdirebilirim, ne dersin? Hahaha! Evet, evet! Hayat gerçek bir oyun alanı, haklısın. Onu satranç gibi yaşamak da senin elinde, kafana göre takılmak da. Ama her ne şekilde yaşarsan yaşa, sakın ama sakın kendine karşı olan dürüstlüğü yitirme. Ebedi yastığına kafanı koyduğün zaman, en azından rahat bir uyku çekmeye hazır ol. Zira biriktiremeyeceğimiz tek şey zaman. Tutamazsın, biriktiremezsin, bankaya yatıramazsın; sadece ama sadece kullanırsın. Her ne yaparsan yap, sadece sana dair bir hayat yaşa. Bazı şeyler kontrolün dışında gelişse bile sadece sana ait olsun yaşadıkların. Kendinle kal ve sadece kendinle mutlu ol. Çünkü inan bana; ne para, ne kariyer, ne de başkaları seni, senin edebileceğinden daha fazla mutlu edebilir. Kendinle çırılçıplak kaldığında mutluysan eğer, hayatta "başarılısın" demektir. "Evrensel varoluş" denilen bu yanlışlar, yapmacıklıklar ve yalanlar bütünü içinde benim "başarı" tanımım nedir, biliyor musun? İnsanın, iç dünyasında istikrarı yakalayabilmesi. Yıkılma, yorulma ve büyük acıların bile sadece birer bakış açısı olduğunu unutma. Şimdi git ve bize birer kahve yap; benim, konuştuklarımızı kağıda dökmem gerekiyor. Herkesle paylaşabilmek için!... faruk@level.com.tr

Öyle ya, evrensel hukuk çizgileri bu denli iletken olmasaydı, "kapitalizm" denen yozlaştırma makinesi bu denli meşru olabilir miydi?

bir kafese mahkum etmek hangi kudretin aklına geldi ki? Sadece hırs üzerine kurgulanmış olan bu çivili yatağın üzerinde tepinmeyi hangimiz seçtik? Düşünsene; hepimiz binbir tesadüfün bir araya gelmesiyle oluşan

söyle misin bana? Hehehe...

Öyle deme! Gel, çivili yatağın mily-onlarca çivisinden sadece bir örnek vereyim sana: Neden salyalar saçarak eğlendiğimiz bir zaman dilimi çok





Mr. Brown: Burak Akmenek

Mr. Blonde: Furkan Faruk Akıncı

Mr. White: Cem Şancı

inbox@le

Eddie: Elif Akça

Joe: Fırat Akyıldız

Mr. Pink: Tuna Sentuna

vel.com.tr

Mr. Orange: Şefik Akkoç

posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akıyor? Mertlerinize derman olalım; tüm sorularınızın cevaplalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: inbox@level.com.tr

ELİF'İN "E" H ALI

Ben bu mail'i yazarken siz Şubat sayısına gömülmüş, parmak kası yapıyor olmalısınız; hepinize kolay gelsin. Kafama takılan en garip soru, Mr. Pink'in neden Elif değil de Tuna olduğu? Kabul ediyorum; pembe, şu son iki sezondur erkekler arasında da çok moda ama ne bileyim, bence Elif'in Ms. Pink olması daha uygundu. Ha, "Konsept bozuluyor; "Ms." yapamayız. Ayrıca Eddie de Elif de "E" harfi ile başlıyor", diyorsanız, siz daha iyi bilirsiniz, ne diyeyim. Nasıl olsa dergi sizin!

Joe: Yani... Tuna tabii ki Mr. Pink olmak istemiyor. Kim ister ki? Benim zorumla Pink oldu kendisi. Elif'in ise kendi seçimi, Eddie olmak. Zaten kızlar giremez takıma. (Öhm, Elif?)

Mr. Pink: Artık Mr. Pink olmaktan memnunum; içimdeki kadını keşfettim. (Oha!)

Mr.White: Yalnız şu konuyu gözden çıkarma sevgili Ömer: Biz Elif'i pembeler giyen, kuaför peşinde koşturan ve ojele - ruja bulanmış olan kokoş bir pembe hanım kız olarak görmüyoruz. O bazen bizim için her şeyi yiyecek vahşi bir Orc veya türlü hinlikler peşinde koşan bir hapishane kaçkıdır.

Eddie: Pembe yanaklarımın yarattığı "Heidi" imajından kurtulmak için seçtim bu ismi Ömer. Hayatım boyunca Şeker Kız Candy olamam, öyle değil mi? Diğer konu: Starcraft 2 ne zaman oyun rafalarını dolduracak ve tahmininizce nasıl bir sistem ister? Starcraft ile nefsimi yenmeye çalışıyorum ama ben, bende değişim; halüsinasyonlar görmeye başladım. Durumum çok vahim; bekletmesin artık.

Joe: Starcraft 2'nin ne zaman çıkacağı elbette ki belli değil. Olsaydı, bu kadar sakın olmazdık herhalde. Ancak oyunun çok yüksek bir sistem gerektireceğini sanmıyorum; Blizzard bu konuda insafli davranacaktır. Ne de olsa amaç, mümkün olduğu kadar çok sayıda oyuncuya ulaşmak.

Mr. White: En azından bir süreliğine Tabula Rasa'yı denemeni tavsiye ediyorum. Starcraft'taki Marine'lerin lezzetini alabilirsin bu oyunda. Kötü kalpli, şeytansı uzaylı düşmanların üzerlerine mermi kusan o Chaingun'un hayranıyım. Üçüncü sırada ise Mr. White var; ona bir - iki söz söylemek istiyorum: (Hepiniz oyun eleştirmenisiniz; eleştirmek sizin işiniz. Ama eleştirilmeye gelince umarım kırılmazsınız.) Ocak sayısında, Ahmet Utku Çakar

arkadaşımız işinize özenmiş ve size bir soru yönelmiş, "LEVEL'da nasıl çalışırım?" diye. Siz de kısaca, "Bu bela bir iştir; beladan uzak dur" demişsiniz. Lakin Mr. White'in cevabı içler acısı idi. Ülkemizde 18 yaş ve üstü LEVEL okurları olduğu gibi sekiz - dokuz yaşlarında okurlar da var. Bu yüzden Mr. White'in verdiği cevap hiç olmamış. (Affınıza sığınıyorum.) Bu, sizin ve bizim gibiler için gayet esprili yüklü bir cevap, haklısın Mr. White ama sana soruyorum: Sen sekiz - dokuz yaşlarındaki bir çocuğa böyle bir şey söyler misin? Neyse; yıllarınızı bu işe vermişsiniz. Kalkıp da size "Şöyle yapın, böyle yapın" diyecek halim yok. Zaten siz neyin ne olduğunu biliyorsunuz.

Son olarak, Furkan Faruk Akıncı'ya FaFu lakabını kim buldu? Çok hoşuma gitti ya! Söyleyip söyleyip gülüyorum valla! İnanın; Furkan Faruk (Faruk Furkan da olur.) adında bir arkadaşım olsun istiyorum, sırf ona "FaFu" diyebilme için.

Joe: Anonim... Bu arada, Furkan Faruk adında değil de; Seda, Ayşe ya da ne bileyim, Dilara adında arkadaşların olsa daha iyi değil mi Ömer? Ne yapacaksın Furkan'ı, Faruk'u? Kelli felli adam(lar)!

Eddie: Ben buldum bu lakabı; keline iki şaplağ atarak "N'aber FaFu?" demeyi çok seviyorum ayrıca. Bir de eğer iki isimli arkadaşların varsa onlar için de böyle lakaplar bulabilirsiniz. Abdul Kerim için "AbKe" gibi...

Eğer İzmir'e gelerseniz söz, size gevrek ismarlayacağım. Bir de ayran... Allah sizinle olsun. Güle güle LEVEL Ailesi. :) **Joe: Sen de İstanbul'a gel; sana İskender ismarlayalım. Bir şeyler ismarlama konusunda sıkıntı yaşamayız zira Eddie gibi bir güce sahibiz. Tosun Eddie be, tosun!**

Ömer Bozer

DREAMFALL

Merhaba LEVEL cemaati, Bu size ilk mail'im. Derginizi Kasım 2003'ten beri aralıksız alan bir okurunuzum. Öncelikle, yeni kadro mükemmel; tebrik ederim. İçerik bakımından çok zengin bir kadro olmuş. (Her kafadan insan var.) Özellikle Joe'nun ellerinden öperim; Firat Abi, çok çalışkansın. Her sayfada imzan var. Size birkaç sorum var; cevaplarsanız sevinirim.

Joe: Teşekkürler... Sizlere olabildiği kadar zengin bir içerik sunmaya çalışıyoruz.

1. Doom 3'ten sonra bir devam oyunu gelecek mi? Joe: Şimdilik böyle bir haber yok. Ancak Doom 3 küçük çapta bir hayal kırıklığı yarattığından iD, bu işe pek sıcak bakmıyor olabilir. 2. LEVEL Pazarı'nda gördüğüm ekonomik, "Ofis" sistemi gerçekten çok hoşuma gitti. Hakikaten piyasada bir ucuzluk hakim. Üç - dört ay önce her şey ateş pahası idi. Şimdiye fiyatları görünce şok oldum. Bunları satın alabileceğim bir yer var mı? Ayrıca, DX10 destekli ekran kartlarında önümüzdeki aylarda bir düşüş olcak mı?

3. FIFA ve NFS serisinin monotonluğu kırılır mı?

Mr. Pink: Şahsen futboldan pek anlamadığım için FIFA'yı bilemeyeceğim ama NFS toparlar. Most Wanted ile Carbon'u biraz karıştırsalar, yine herkesin beğeneceği bir oyun ortaya çıkar.

Eddie: FIFA serisinin monotonluğu bu yıl kırıldı aslında. Seri aynı tempoda devam ederse gelecek yıl bomba gibi bir FIFA ile karşı karşıya kalabiliriz.

4. Kıyamet mi kopacak, bilmiyorum ama Duke Nukem Forever

çıkıyormuş? Doğru mu?

Joe: Yok artık! Yuh!

Mr. White: Duke Nukem Forever, kendi kendine yıllardır yaptığı reklamı paraya dönüştürme amacıyla piyasaya çıkacak. Ama bu oyunun biraz baştan savma bir yapım olacağı yönünde güçlü hislerim var.

5. Biliyorum ki bu sorudan sıkıldınız ama PS3 almak için ne kadar daha beklemeliyim? (Bir PS2'ye sahibim.)

Joe: Uzun bir süre daha beklemelisin. Zira şu an için PS3'ün oyun portföyü çok yetersiz. Tabii ki Burnout Paradise gibi birkaç bombası var ama şimdilik PS2 ile yetinmeye bak. Bomba oyunlar çıktıktan sonra bir PS3 alabilirsiniz.

Mr. Pink: PS3 almak için MGS4'ün çıkışını bekle ve o çıkar çıkmaz koşarak al.

6. Son olarak, verdiğiniz tam sürüm oyunlar için çok teşekkür ediyorum. Hakikaten güzel oyunlar... Özellikle, Dreamfall'u bitirdiğim gece uyuyamadım. Tam sürüm oyun vermeye devam edilecek misiniz? Ya da ara sıra bize sürpriz mi yapacaksınız?

Joe: Elimizden geldiğince tam sürüm oyun hediye etmeye çalışacağız ancak bu gerçekten de çok maliyetli bir iş. Sorularım bu kadar; cevaplarsanız sevinirim. Size iyi çalışmalar.

Her şey için teşekkürler.

Saygılarımla,

Joe: Sağ ol; gel yine.

Ahmet Kütük

ŞÖYLE OLSA...

Selamlar LEVEL ahali, Bir konuya acayip canım sıkılıyor; hep uzaylılar bize saldırıyorlar, yakıp yıkıyorlar; sonra da bir şey oluyor ve insanlık kurtuluyor. Hayır, adamlar gelişmiş, milyonlarca ışık yılını aşmış ama kendilerini koruyamayıp bizim dandik silahlarımız karşısında çatır çatır ölüyorlar. Mantıklı mıdır bu? Bir salyangozun bir fili öldürmesi gibi bir şey. Tamam, uzaylılar ölmezse oyun da olmaz ama bir gün yapımcılar bir değişiklik yapsa ve onlar bize değil de biz onlara saldırırsak... Bir gün de onlar şans eseri yok olmaktan kurtulsa ve böylelikle hem yapımcıların "birilerinin kurtulması" dilekleri yerine gelse, hem de bir yenilik olsa...

Mr. White: Buradan yine, uzaylıların dünyayı ele geçirip insanları savurup attığı ve başka gezegenlere kaçmaya mecbur bıraktığı güzide bir MMORPG olan Tabula Rasa'yı önermek istiyorum. O dev üç ayaklı Strikerlar kafana basıp seni böcek ezer gibi ezerken ve çevredeki NPC askerler korku çığlıkları ile kaçışıp siper alarak ateş etmeye çalışırken insanın ne kadar küçük ve savunmasız bir canlı olduğunu bir kez daha hatırlıyorsun.

Joe: Ehm, Firat, sevgili adaşım Firat... Firat... Eeeeh! İnsanın kendi ismini tekrar etmesi ne pis bi' şeymiş arkadaş! Sürekli dönüp bakıyorum, "Biri beni mi çağırırdı" diye! Neyse... Seni bizimkilerin ellerinden zor aldım Firat; seni az kalsın P.O.S.T.A.L'in kollarına bırakıyorlardı Firat. Patron yüreği işte; ne yapayım?

Ha, bir de, aklıma gelmişken sorayım: Sizin hiç gözleriniz acımıyor mu? Sürekli bilgisayarın başında oyun oynayıp yazı yazıyorsunuz? Gözünüzün nuruna yazık!

Joe: Açık konuşayım; 20 yıldan daha fazla bir süredir bilgisayarla iç içeyim, evli ve iki çocuk babasıyım. Hayır, her an yarışmacı arkadaşlara başarılar dileyebilecek gibi durmu-



yorum; nereden çıkarıyorsunuz? Bana böyle şeylerle gelmeyin hafız; işim var, gücüm var! Neyse, ne diyordum? Uzun süredir bilgisayarla iç içe olmama karşı gözlerim sapasağlam, maşallah! Ama yanıldığın bir nokta var ki hepimiz yalnızca oyun oynayıp yazı yazmıyoruz. Bilhassa bendeniz, ne oyun oynamaya, ne de yazmaya fırsat bulabiliyorum. Zira dergi çok yoğun geçiyor. İşin "iş" tarafında o kadar çok detay var ki aklın durur Fırat. Fırat, Fırat, Fırat... Voii, voii, voii... Ulan hipnotize oldum yine!

Mr. White: Dergide radikal bir karar aldık ve tüm editörlerin; sevgilerinden, nişanlılarından ve eşlerinden ayrılmalarına karar verdik. Böylece, oyun oynamaya ve bilgisayar başında zaman geçirmeye daha çok vakit bulur olduk. Şimdi bu zamanı daha da genişletmek için yeni bir proje üzerinde çalışıyoruz: "Yemek ve uyku için harcadığımız zamanı nasıl saf dışı bırakır ve bu vakti de oyuna dahil edebiliriz?" Cevabı yakında LEVEL'da!

Bir de, bir şey tespit ettim: Teknoloji geliştikçe her şey çok kırılğan oldu. Eski bilgisayarımdan camdan atsam bile çalışırdı, yeter ki fişi çıkmasın. Yenisi ise ("yeni" dediğim, bir yıllık) elektrik kesilince bozuluverdi. Eskisinde bir ara 57 trojan vardı ama inatla aynı performansta çalışıyordu, yenisine bir virüs girdi; hızı yarılandı vs. Bu liste uzayıp gider ama şu "geliştikçe bozulma" problemini çözseler iyi olacak. Yoksa 10 yıl sonra halimiz ne olacak, merak ediyorum.

Joe: Güzel tespit. Teknoloji geliştikçe ürünler hassaslaşıyor. Açıkçası böylesine dengesiz bir gelişimin sağlıklı olduğunu düşünmüyorum. Ne yani, teknolojinin gelişmesi yalnızca ürünlerin teknik açıdan güçlenmesi anlamına mı geliyor? Ürünlerin aynı zamanda uzun ömürlü olması da gerekiyor ki kapitalizmin pençe darbeleriyle can vermeyelim.

Mr. Pink: Benim merak ettiğim şey şu: O bilgisayarı neden camdan atıyorsun?! Ve sonra neden çalıştırmaya çalışıyorsun?! Korktum...

Bu arada, bu benim ilk mail'im ve nedense bunu mail'in sonunda yazmaktan haz aldım.

Joe: Takdir ediyorum!

Fırat İşören

OLMAK YA DA OLMAMAK...

Merhaba,
Uzun süredir aklıma takılan bir şey var;

sizle paylaşmak istiyorum: İnsanlar, gitgide daha fazla saldırganlaşıyorlar. Belki bir başkası, Posta yolu ile getirmiş olabilir bu konuyu, bilmiyorum. Açıkçası, Posta'yı son zamanlarda takip etmiyordum. "Tekrar okuyayım" dedim geçenlerde, bir iki ay önceki dergileri ve son sayınızdaki Posta'yı okudum ve dünyadaki değişimin sizi dahi etkilediğini fark ettim. Elbette ki hayatta kalmak gitgide zorlaşıyor fakat nedense "dayanışma" artık geçmişte kaldı. Bilgisayar oyunlarında da...

Co-op oyunlar çoğunluktaydı eskiden. O zamanlar ülkemizde, bu kadar çok internet kullanıcısı yoktu. O dönemden sonra çıkan oyunlar, insanların birbirlerine karşı savaştıkları oyunlar haline döndü. Takım olarak veya teke tek... Multiplayer oyunların popülaritelerinin artması kötü bir şey değil elbette ki fakat insanların bu ortamlarda arkadaştan çok düşman edindiği bir gerçek. İnsanlar, bir oyunda birine karşı kaybettikten sonra o kişiyi tebrik etmek yerine genellikle ona karşı bir tavır alıyorlar. Gerçi bazı oyuncular, sadece kazandıklarında değil, karşılarındaki kişi kendilerini yendikleri zaman da oyundan zevk alabiliyor çünkü kendilerinden daha iyi biri ile oynadıkları için eğleniyorlar. Eskişehir'de oturuyor ve burada okuyorum. Burada eve çıkmadan önce süreklili olarak gittiğim bir internet kafe vardı; halen belirli aralıklarla bu kafeye gitmeye devam ederim. Bu kafede birçok arkadaş edindim. Benim gibi kafeye gelen kişiler... Geçenlerde DotA oynuyorlardı; birden tartışmaya başladılar. Her gün birbirleriyle oyun oynamayı seven insanlar, bir anda kavga etmeye ve birbirlerine kınıcı sözler söylemeye başlamışlardı. Hatta yumruklar havalarda uçuşuyordu. Ve beş sene boyunca aynı internet kafede birlikte oyun oynamış insanlardı bunlar. Bu gerçekten de çok üzücü bir durum.

ÖDÜLLÜ EDITÖR YARIŞMASI

Geçen ay başlattığımız Ödüllü Editör Yarışması, siz değerli okurlarımızdan büyük ilgi gördü. Biz de bu ayı da boş geçmek istemedik ve yarışmaya devam ettik. İşte bu ayki önermelerimiz:

1. "Bu yıl ne tashih yaptı be hafız?!"

2. "Ben futbol oyunu oynamam!"

Soru: Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve

Edie: Merak etme, en ufak bir doğal felakette tüm insanlar birbirlerine kenetlenenektlerdir. Ancak bu kenetlenmenin oluşması için bir felaketin gerçekleşmesini beklememiz, durumun ne denli vahim olduğunu ortaya koyuyor.

Mr. Pink: Hassas bir konuya parmak bastın Alican. Günümüzde yaşayan insanların ruh hallerini sakın "eski" zamanlarla karşılaştırma; bunalıma girersin.

Gelelim diğer konuya: Ayın Okuyucu İncisi bölümünün tekrar açılmasını istiyorum. Tekrardan başlamak istiyorum her şey. Yeni bir hayat, eş (Şu anda yok ama...), iş (O da yok)... Ah şu ben... Bu bölümü geri istiyorum çünkü dergide fotoğrafımız yayımlanıyordu! Kızlara dergiyi gösterip "Bak işte, LEVEL'a hem yazımızı, hem de fotoğraflarımızı bastırtdık" diye hava atıyorduk. Neden mi bahsediyorum? Tabii ki o tatlı, ufak inek resminden! Şaka bir yana, güzel anılarımızı geri istiyoruz sizden. Talebimizi değerlendirirseniz çok mutlu oluruz. (Herkes adına konuşum ama kimseyi tanımıyorum! Açıkçası, var olup olmadıklarından bile şüpheliyim ama bunun sizi inandırmak için güzel bir yöntem olduğuna düşünüyorum!)

Joe: Sizi şöyle "ayakkabı" reyonumuza alsak...

Sevgiler & saygılar,
Alican Avcar, var olan veya olmayan tüm insanlar

RAPTURE CITY

Selamlar LEVEL ekibi, Derginizi 2004'ten bu yana takip ediyor ve çok beğeniyorum. Harika bir dergi hazırlıyorsunuz bence. Üzerinde "oyun dergisi" yazıyor ama derginin içinde her türlü bilgi / makale var. Bence LEVEL bir oyun dergisi değil; oyun ve kültür & sanat dergisi. Zaten oyun da bir kültür değil midir? Neyse, fazla

uzatmadan sorularına geçeyim:

Joe: Teşekkürler... Yaptığımız işin anlaşılması inan ki bizi çok mutlu ediyor. Zira oyuna ve hayata dair her şeyi yazıp çizmeye çalışıyoruz.

Mr. White: Bizi okuyan gözlerimize sağlık sevgili Utku. Biz de okurlarımızla var olduğumuz farkındayız. Hep sizin için çalışıyor ve sizden gelen bu güzel tepkilerden aldığımız güçle var oluyorum. Buradan tüm okurlara seslenmek isterim: Dergide görmek istediklerinizi de bize yazabilirsiniz, hatta yazmalı-sınız.

1. Şu an ÖSS'ye hazırlanıyor ve çok sıkıntılı bir dönemden geçiyorum. Acaba sizler sınava hazırlanırken neler yaptınız, nasıl hazırlandınız? Çok merak ediyorum!

Joe: Valla ben sınav nedir, bilmezdim Utku! Yatar, uyurdum... Diyeceğim ama yok, nerede? Ben de çalışırdım deli gibi. Zor zenaat ders çalışmak. Ama en güzel şeydi: Yarım saat çalışıp yarım saat uyumak.

Mr. Pink: Ben ÖSS'ye hazırlanacağıma gittim, Magic the Gathering oynadım sabah - akşam. Aslında bu iyi bir şey değil ama az kalsın, istemediğim bir bölüme giriyordum; bu sayede bana en uygun olan bölüme girmeyi başardım.

2. Ben BioShock'un hastası oldum ama İngilizce'm yetersiz olduğu için hikayenin ayrıntılarını pek anlamadım. Acaba bu oyunsever dostlarınız için her ay bir sayfa da olsa derginizde oyunların hikayelerini yazar mısınız? (Mesela Half-Life 2: Episode 1 incelemesinde Half-Life'in hikayesinden bahsetmişsiniz; çok güzeldi.)

Joe: Bu, oyunu oynamayan oyuncuların tatlarını kaçırabilir. Ancak hikaye hakkında tek - tük ipuçları verebiliriz elbette ki.

neden sarf edilmiştir? Gerçek sonuçlara en çok yaklaşan okurumuz bizden bir adet, orijinal World of Warcraft t-shirt'ü kazanacaktır.

ÖNEMLİ NOT: Sorum(n)lu Yayın Yönetmeni'miz Fırat'ın "level@level.com.tr" klasörünü kazayla silmesi yüzünden bu adrese gelen tüm mail'ler uçtu, gitti; geçen ayki Ödüllü Editör Yarışması'nı kazanan arkadaşımıza bize tekrar mail'le ulaşabilir ve adres / telefon bilgilerini verebilirse kendisine ödülünü yollayabiliriz.

3. Oyunlarda hile yapmak için trainer denilen programlar var. Acaba bunları kullanmak makineme zarar verir mi? Joe: Hayır. Ancak .exe dosyalarına kolayca virüs bulaşabileceğinden her ihtimale karşı bu dosyaları bir virüs taramasından geçirin.

4. S.T.A.L.K.E.R. teknik açıdan çok denge- sesiz bir oyun. Sistemim: 2 GB bellek, 512 MB ATI HD2600 ekran kartı, P4 3 Ghz işlemci. Böylesine iyi bir sisteme sahip olduğum halde oyunda takılmalar oluyor. Bazen de oyun masaüstüne dönüyor. Bunun sebebi nedir? (Makineden mi? Çok endişeleniyorum ama diğer oyunlar takır çalıyor.)

Mr. White: Gülü seven, dikenine katlanırmış; ne yazık ki, yapımına beş yıl harcanan ve oyuncuya büyük bir serbestlik sunan ve derin bir içeriğe sahip olan bu oyun, önemli performans problemleri ile geldi. Dergideki 900 dolarlık bir grafik kartını çayır çayır yaktı. Diğer sistemlerde de saç - baş yoldurutan sorunlar çıkardığını biliyorum. Ama şunu da biliyorum: İlk oyun konsolun olan Atari'yi aldığım altı yaşımdan bugüne kadar, yani tam 28 senedir böyle harika bir oyun oynamadım!

5. Bize kocaman bir BioShock posteri verseniz süper olmaz mı?

Joe: İkinci versiyona artık... Bu arada, oyunun sonunu hiç beğenmedim; daha doğrusu, bu denli etkileyici bir oyuna yakıştıramadım.

6. Eskiden dergide oyunların çıkış tarihlerini gösteren bir köşe vardı; ne oldu ona?

Joe: Yeniden yayında! Hem de eskisinden daha kapsamlı bir biçimde...

Sorularım bu kadar. Hepinize yayın hayatınızda ve özel hayatınızda başarılar diliyorum. Bir de tabii ki bu sene ÖSS'ye girecek olan arkadaşlara... Kendinize iyi bakın.

Joe: Teşekkürler Utku. Kendine iyi bak. Utku Kara

"SEVİYORUM ULAN"

Merhaba güzel yurdumun güzel insanları, Nasılsınız? İyisinizdir inşallah. Allah iyilikler ve güzellikler nasip eylesin! Halinizi - hatıranızı sorduktan sonra konuya dalış yapıyor, cevaplandırmanızı dileğiyle sorularımı sormaya başlıyorum:

HER AY İÇERİĞİNDE HİÇ DEĞİŞİKLİK YAPILMADAN YAYIMLANAN KUTU

Posta'ya atılan her mail size yol, okul, köprü ya da hastane olarak dönmeyecektir belki ama karizmanıza karizma katacaktır. Diğer bir deyişle, Posta'da yer almak; şan, şöhrat, hayat ve memet meselesidir. (Kaldı ki bahsi geçen "Memet" in kim olduğuna dair hiçbir fikrimiz yoktur.) Bu yüzden sık sık Posta'ya mail atmalı ve mail'inizin yayımlanma olasılığını arttırmak için yazım kurallarına dikkat etmelisiniz. Unutmayın;

Joe: Valla ne olsun be Yonja! "Yonja" mı? Arkadaşım; gerçek adınızı yazsanız mail'lerinize! "Yonja" nedir? Çözçatanlık sitesinden üyelik onayı almış gibi hissediyorum kendimi! Böyle, mail'in sonunda "Yonja" falan yazıyor! Anladım ki ben sizi!

1. Bildiğim kadarıyla PS3'ün ve Xbox 360'ın sistemleri hemen hemen aynı fakat neden, Xbox 360'taki oyunların birçoğunun grafikleri daha güzel? Halbuki sistem açısından bakıldığında PS3, Xbox 360'tan kötü bir sistem değil. Bir PS3 sahibi olarak sorarım size: Nedir bu Xbox 360'ın hikmeti? Yapımcıların bir garezi mi var PS3'e? Yoksa PS3'ü çözemiyorlar mı? Nedir bu Xbox 360 döngüsü? Beni aydınlatırsanız sevinirim!

Mr. Pink: Olay şu: PS3'ün "devkit'i", yani yapımcılara yollanan yapım seti, kral bilgisayar programcılarına bile zor geliyor; bir oyunu PS3'e optimize etmeye çalışırken ecel terleri döküyorlar. Xbox 360'ın devkit'i ise tam bir yapımıcı dostu ve yapımcılar güle - eğlene Xbox 360 için oyun geliştiriyorlar. PS3'ün durumu da düzelecek ama bunun için biraz daha zamana ihtiyacı var.

2. Mart 2005'ten bu yana God of War'a aşığıyım. Hatta bir kız arkadaşım olsaydı, onunla gezmek yerine GoW oynamayı tercih ederdim. ("Deli mi ne?" dediğinizi duyar gibiyim ama belki de şimdide dek hiç kız arkadaşım olmadığı için böyle düşünüyorum.) Her neyse, sorum şu: GoWIII'ün çıkma ihtimali nedir? Yani GoWII'nin sonunda bakılırsa sanki "Devami çıkacak, sabir et, merak et" diyor ama bir de size sormak istedim. Ayrıca bazı duyumlar alıyorum, kaynaklar çok sağlam olmasa da. Duyumlar şöyle: "GoW başka platformlara da çıkacak" Bu doğru mu?

Mr. Pink: Konsol Ustası bölümünde bas bas bağırdığım gibi GoWIII, PS3 için yapım aşamasında şu sıralarda. Aynı zamanda PSP için de GoW: Chains of Olympus geliyor.

Eddie: İleride kendine God of War seven bir kız arkadaş bulabilirsen iki taraf arasında seçim yapmak zorunda kalmazsın.

Sorularım bu kadar, güzel yurdumun güzel insanları. Sağlıcakla kalın, çok oyun oynayıp gözlerinizi bozmayın, diyeceğim

Her Ay İçeriğinde Hiç Değişiklik Yapılmadan Yayımlanan Kutu der ki:

"Abi, iyi hoş da nedense bazen hayattan sıkıldığımı ve tat alamadığımı, sanki her gün, her ay aynı şeyleri yaptığımı hissediyorum; baskı altındayım. Hayatım çok monoton; sanki birileri beni yönlendiriyor. Her ay aynı sözler, her ay aynı espriler... Allah'ım! Kafayı yiyecem!"

ama işiniz bu. Tekrar görüşmek dileğiyle, hoşçakalın.

Joe: Selamlar, sevgiler, saygılar...

Yonja

GÖKTEN ÜÇ ELMA DÜŞ... AH!

Selam olsun tüm LEVEL yoldaşlarına, Ben derginizi dört - beş yıldır takip ediyorum, ilk mail'im bugüne (hangi gün?) kısmetmiş. Ellerinize sağlık; hayattımda okuyup okuyabileceğim en eğlenceli ve en dolu dergiye çıkıyorsunuz. Bu dergiye bayılıyorum ama dergiye alamadığım zamanlar da oldu. OKS vs. derken vakit kalmadı. Ama artık sınav falan denlemiyorum, güzel güzel alıp okuyorum derginizi; merak etmeyin. Sizi fazla sıklıkla sorularıma geçeyim hemen. (Hiç sıkımadım canım!)

Mr. White: Teşekkürler sevgili Levent; ne yapıyorsanız sizin de aynı bizim gibi keyif alacağınızı düşünerek yapıyoruz.

1. Crisys'in yeni çıkan patch'ini (1.1) indirmeye çalışıyorum ancak her defasında hata veriyor; patch'i Şubat DVD'nizde yayımlayabilir misiniz?

Mr. Pink: Verdik gittii!

2. Ben bilgisayarımla yenilemeyi düşünüyorum. Şu anki sistemim: 1024 MB Kingston bellek, 512 MB ATI Radeon X1600 ekran kartı, ASUS anakart. Ancak Crisys'teki "Seçenekler" bölümünde "donanımı test et" dediğim zaman tüm ayarları en alta çekiyor. Neden? Ben nerede yanlış yaptım? Crisys'i en yüksek ayarlarda, ağızımın suyu akarak oynayabileceğim ve memur bir annenin bütçesini aşmayacak bir sistem önerebilir misiniz? (Evet, bu soruyu Ahiret Sinav Merkezi'ne de gönderdim.)

Mr. Pink: Sistemimde iki önemli eksik var: Birincisi ekran kartı, ikincisi bellek. X1600 kötü bir kart değil ama Crisys, bu ekran kartına gülüp geçiyor. ATI tercih ederseniz 1950XT, 2600XT veya 2900XT kartlarından birini, nVidia'ı tercih ederseniz de 7900GS veya 8800 serisinden bir kart satın almanı öneririm. Belleği de 2 GB yapman yararına olacaktır.

3. Ocak sayısında bir LEVEL yoldaşının "Crytek, yeni oyunlar hazırlayacak mı?" sorusuna "Evet" cevabını vermişsiniz. Acaba bu oyunlar da Crisys'e benzer mi olacak?

Joe: Crytek'in farklı türlerde farklı oyun çalışmaları var. Ancak bu oyunlar hakkında herhangi bir bilgi yok elimizde.

Mr. White: Crisys'i, Half Life gibi episode'lar şeklinde devam ettireceklerini ve çok yakında Far Cry 2'yi çıkaracaklarını biliyoruz. O güzelim motorla bir de uzay stratejisi yaparlarsa gidip Yerli Kardeşleri bizzat alınlarından öpeceğiz.

4. Crisys'te, Credit bölümünü izlerken bir şey dikkatimi çekti; üç Türk kardeşin dışında yapım ekibinde hiç Türk yoktu. Bence bu, Türk insanının sektörde hiç yer edemediğinin göstergesi ve bu sektöre para ayrılmadıkça sektör, ne Türkiye'de gelişir, ne de başka bir ülkede.

Mr. White: Yine de; fikri üretimi değersiz

gören, fikri üretim yapan insanlara telif ödemeyen, kitapların satmadığı, dergilerin zar - zor ayakta durduğu, yazılımların çıkarılmaması kopyalandığı, yaratıcılıktan uzak olan bir ülke ve o ülkenin insanları için iyi bir başlangıçtır. Şöyle düşün: Hiç hak etmediğimiz halde sektörde üç tane çok önemli patronumuz var. O Credits bölümünde ismi geçenler, firmanın çaycıları da olabilirlerdi.

Neyse, sorularımı derginizde yayımlarsanız çok sevinirim; hatta bir ömür boyu mesut olurum, öyle yaşar, giderim. Sizin de kafanızda üç elma düşer. (Lütfen ama lütfen yayımlayın.) Şimdiden çok teşekkürler ve tekrar ellerinize sağlık, iyi çalışmalar.

Joe: Kendine iyi bak!

Levent Çağatay Öz

WRATH OF THE KING

Selam LEVEL ailesi, Tam üç yıldır sizi takip ediyor ve hiç bıkmadan aynı sayıları defalarca okuyorum. Ayrıca 11. yılınız da kutlu olsun. İşte sorularım:

1. Yerli Kardeşler neden Xbox 360 için bir Crisys yapmıyorlar? Yoksa bizi beğenmiyorlar mı?

Mr. Pink: Yerli Kardeşler bırak Xbox 360'a, hiçbir konsola oyun yapmıyorlar; PC'ci onlar!

Mr. White: Canların, ciğerlerim onlar; kalbimde apayrı yerleri var.

2. Geçen ay bir arkadaş, "Konsol demo'su yayımlayacak mısınız?" gibi bir soru sormuştu, siz de bunun yasalar uygun olmadığını söylemişsiniz. Peki neden PlayStation 2 demo'larını yayımlayan bir dergi varken, PSP demo'larını yayımlayan bir dergi yok? Gerçekten düşündürücü...

Joe: Olmadığını kim söyledi? Var... İngiltere'de "Official PSP Magazine" adıyla bir PSP dergisi yayımlanıyor ve dergiyle birlikte PSP demo'ları veriliyor. Zaten, aynı Official PS2 Magazine gibi PSP demo'su verme hakkına tek sahip olan dergi, Official PSP Magazine. Bu arada, Türkiye'deki Resmi PS2 Dergisi'nin yayınına da bazı önemli problemler nedeniyle ara verdik. Bilginize...

3. Dergiye arıyorum, tarıyorum; FIFA 08'in Xbox 360 incelemesini bulamıyorum. Sizden ricam, bir FIFA incelemesi yayımlanmaz. Oyunun bir de posterini verirseniz süper olur.

Joe: FIFA 08 öyle bir aya denk geldi ki arada kaynadı, gitti. Ama telafi ederiz; merakta kalma sen.

4. Sizce World of Warcraft: Wrath of the Lich King, Burning Crusade gibi bir patlama yapabilir mi? Şu kısacık ömrümde WoW'a adamış birisi olarak Wrath of the King'in bir patlama yapmasını dilerim.

Mr. Pink: Sanıyorum ki WoTLK, Burning Crusade kadar büyük bir patlama yaratsın ama tabii ki herkes bu oyunu satın alıp oynayacak.

Mr. White: Tabula Rasa!

Sorularım bu kadar. Nice yeni yıllar. Yeni yıl size sağlık, mutluluk ve bolca para getirsin.

Joe: Sana da!
Berk Cinkara

ARANIYOR: LUCAS ARTS

Hello there, I am gonna be pirate, Nasılsınız? Umarım, iyisinizdir. Sizi dört yıldır takip ediyorum. Yani derginizi... (Keşke adımlarınızı da takip edebilsem... Neyse.) Benim birkaç sorum olacak: 1. 10 - 12 ay önce, SWG için 15 günlük bir deneme sürümü vermiştiniz. Bu çok güzeldi. Ancak aradığımda SWG'nin orijinalini bulamadım. Bi' yardım edin ya!

Mr. White: Sevgili Cands, Star Wars Galaxies'in orijinalini oyunun sitesinde indirebilirsin ki kendisi güncellemeleri ile birlikte yaklaşık iki DVD boyutunda bir oyuncağızımızdır.

2. Ben bir çizer olduğum için animelere hastayım. Lütfen ama lütfen, bir ara One Piece'ten bahsedin. (Kaç yaşına geldim, büyüyemedim; hala çizgi film seyrediyorum.)

Mr. Pink: One Piece'ten bahsetmek için 300 küsür bölüm izlemek lazım ve bunu dergideki kimse başaramadı şimdiye kadar.

3. Lucas Arts nereye kayboldu? SW için bir çalışmaları var mı? PC için...

Mr. White: Xbox 360 için Force Unleashed gelecek. Mektubun başında bahsettiğin SWG'ye dönecek olursak; Lucas Art'ın SWG'den rahatsız olduğu bilirsiniz ama halihazırda yüzbinlerce kullanıcısı olan bir MMORPG'yi bozmak da istemiyorlar. Lakin, hepimiz sizin gibi Lucas Art'tan veya onunla ortaklaşa çalışan üçüncü firmalardan yeni Star Wars oyunları, özellikle de Knight of the Old Republic III bekliyoruz.

4. Size önemli bir soru soracağım: Siz de ara sıra "Artık eskisi gibi oyun yapmıyorlar" diye serzenişte bulunuyor musunuz? Bilgisayarımın performansı iyi sayılır, kötü değil ama ben biraz geri kafalıyım; eski oyunları istiyorum!

Joe: Bulunuyoruz bulunmasına ama bunun ne kadar doğru olduğunu da sorgulamadan edemiyoruz. Zira eski oyunları mı, yoksa eski "biz'i mi aradığımız belli değil. Farklı kriterler söz konusu kısacası.

Mr. White: Her geçen gün daha güzel oyunlar yapıldığına inanıyor; hatta bu oyunları gözlemleyip, deneyip, oynayıp, yaşıyorum. Geçen yıla kadar S.T.A.L.K.E.R. gibi bir oyunun yapılabileceğini düşünemezdim mesela. Keza TPS formatında Gears of War gibi bir oyunun da... Yarın da Fallout 3 çıktığında dibimizin düşünceğine neredeyse eminim.

5. Sizden bir şey daha isteyeceğim: Çok ama çok eski bir oyun arıyorum. (Buradan ne kadar geri kafalı olduğumu anlarsınız.) Oyunun ismi: Crusader: No

Regret. Bir ara Kafa Ayarı'nda da çıkmıştı. Bu oyunu nereden bulabilirim?

Mr. White: Aaah, ah! 1990'ların güzel aksiyon oyunu... O kadar güzel bir oyundu ki onca yıl geçmesine rağmen hala freeware olmadı. Ancak bu oyunu bulamazsan, onunla hemen hemen aynı tadı veren, aynı dinamiklere sahip olan ve elbette ki görsel açıdan çok daha gelişmiş olan Alien Shooter 2'yi bulup denemeni tavsiye ederim. Mektubumu yayımlarsanız sevinirim. Teşekkürler.

Joe: Biz teşekkür ederiz.
Candaş Salman

ME FÂ Î LÜN

Merhaba LEVEL ailesi, Bu size yazdığım ilk mail. Sizinle tanışmamı şöyle bir anlatayım: (İçimden geldi.) Edebiyat dersindeydik ve çok canım sıkılıyordu. Bir arkadaşım, "Al, bu dergiyi oku, çok eğlenceli" dedi. Okudum ve o gün bugündür ben de bir LEVEL tutkunuyum. Derginize hayran kaldım; çok güzel bir dergi hazırlıyorsunuz. Ellerinize sağlık; elleriniz dert görmesin. İşte sorularım:

Mr. White: Evladım, keşke bu güzel hatıranın hangi yıla ait olduğunu da yazsaymışın zira merak ettim. Okurlarımız da merak etmiştir, eminim ki.

1. Bu soru size biraz saçma gelebilir: Abi niye bu kadar çok Elif var?! Yani, yeni ayrıldığım sevgilimin adı Elif, annemin adı Elif, okuldaki en yakın arkadaşımın adı Elif, kimya hocamın adı Elif... Elif de Elif! LEVEL'da da Elif adında GÜZEL bir yazarımız var.

Joe: Aslında Elifler bir ırk Erhan. Hatta RPG oyunlarında ve fantastik eserlerde de bu ırka sık sık rastlayabilirsiniz. Halyle, gerçek hayatta da kendilerinden fazlasıyla mevcut. Dergide bile yüzlerce Elif var; biri patlayınca, diğerini kullanıyoruz. Ha, tehlikeli bir ırk; o ayrı!

Eddie: Bazen, çok yaygın olduğu için ismimden nefret ediyorum. Şöyle kimsede olmayan, Takunya, Çelik Tencere gibi bir isim olsaydı keşke.

2. Oyunlarla ilgili sadece bir sorum var: (Diğer sorularımı ileriki zamanlarda atarım. Şimdi atarsam fazla uzun olur mail'im. Sonra da "Bu mail çok uzun; kafamız şişti. Bunu Posta'ya koymayalım." dersiniz.) Prince of Persia'da mouse ayarını bir türlü yapamadım. Mouse'u yukarı itiyorum ama hedef, aşağıya doğru gidiyor.

Mr. Blonde: Options'tan "invert mouse" seçeneğini kapalı hale getirersen bu sorununu çözersin, sevgili Erhan.

Bir de sizden bir ricam var: Ben çok sıkı bir Counter-Strike hayranıyım; CS turnuvaları düzenlerseniz süper olur.

Joe: Neden olmasın...

Şimdilik benden bu kadar. Kendinize iyi bakın. Saygılarımla.

Joe: Selamlar. Yaz yine.
Erhan Yılmaz

MODERN SAVAŞLAR

Merhabalar, Derginizi ilk sayılarından beri belirli aralıklarla takip ediyorum. 97 veya 98'den beri... Posta ile ilk defa karşılaştım. Eski sayılarda siyah sayfalar vardı, hatırlıyorum ama içeriği pek ilgimi çekmiyordu. Yaklaşık 30 dakika önce Call of Duty 2'yi multiplayer olarak oynarken maçtan sıkıldım (Halyle farklı bir şekilde galiptik.) ve sağa sola bakındım; gözümüne bu ayki LEVEL ve CHIP dergileri ilişti. LEVEL'i sonlandırdım; Müebbet Muhabbet'i gördüm, okudum. Sonra sondan başa doğru biraz ilerledim ve beni size yazmaya iten Posta bölümü ile karşılaştım; hoş bir bölüm. Sorularımıza gelince:

Mr. White: Teşekkür ederiz sevgili Teoman. Senin gibi eski okurlarımızın bizi takip ettiğini bilmek çok güzel.

1. Geçen ay, bir arkadaşımın sorusuna cevap olarak tüm gün Modern Warfare oynadığınızı yazmışsınız; acaba oyunu multiplayer olarak mı oynuyorsunuz? Eğer öyleyse LAN'dan mı, yoksa internet üzerinden mi? Ve internet üzerinden hangisi hangi server'larda oynuyorsunuz? (Pff, soruya bak be!)

Joe: Aslında biz Xbox 360'ta oynuyoruz. Oyunun tek kişilik modunu...

Tabii ki split screen modunu da iki - üç defa denedik ama bu mod bozuk; çalışmıyor. (Ya da ben Mr. Blonde'a karşı 20 - 0'lık bir hezimet uğradığım için yalan söylüyorum! Ama ne yapayım ya?! Ne yapayım?!)

2. Call of Duty serisinin hastasıyım; önceleri Medal of Honor'ın hastasıydım, PS'te. Call of Duty'nin "modern" bir hale gelmesi sizce nasıl bir gelişme? Bence bu güzel bir yenilik ama biraz fazla "yeni"

olmamış mı? Ve sizce bir sonraki Call of Duty oyunu hangi yıllarda geçecek?

Mr. Pink: CoD'nin "modern zaman"a geçiş yapmış olmasının en önemli nedeni, artık İkinci Dünya Savaşı'nın suyunun çıkmış olması CoD'ün bu modern temayla ortaya ne kadar iyi bir iş çıkardığını göz önünde bulundurunca beşinci oyunun da yine günümüzde geçmesini bekleyebiliriz.

3. "GeForce 9800 GX2" (1 GB) adında bir makale okudum bugün bir sitede. Bu kartın 8800 Ultra'nın 768 MB'lık versiyonundan ne farkı olacak? Bu kart ile Crysis'teki FPS değerleri ne olur? Habere ayrıca, kartın hafızasının yüksek olmasından dolayı %30luk bir performans artışı olduğu yazıyordu. Bu konuda bir bilginiz var mı?

Mr. Blonde: Bu kartın üstünlüğü sadece bellek miktarının yüksek olmasından kaynaklanmıyor; aynı zamanda kartın üzerindeki işlemci de 8800 Ultra'dan daha yüksek bir frekans hızına sahip. 9800 GX2, performansını en iyi DirectX 10 ve Shader Model 4.0 ile gösterdiği için, doğal olarak Crysis'in fps değerleri daha yüksek olacaktır.

Herkese iyi çalışmalar. Bir de Elif Abi'den bir ricam olacak: Lütfen Guitar Hero'da hile yapma! (Fazla yemesen de iyi olur! :) Ama ben karışmam; sen bilirsin! Ocak sayısında çok fazla "ilk mail" var; benimki de yayımlansa ne güzel olur. :) (Sus be Teo!)
Mr. White: Teo'cuğum, sana ufak bir sır vermek istiyorum: Huylu huylu oyundan vazgeçmez arkadaşım. O güzel insanlara, o çok sevdiğimiz Cenk ve Erdem'e bunu yapan bizlere, sizlere neler yapmaz, değil mi? Dikkatli olmak lazım!

Teoman Tuncer

P.O.S.T.A.L*

Daha önce de aynı sorun için size mail atmıştım aslında; eskiden Inbox'ta "Aydın Okuyucu İncisi" vardı. Yanında da çok güzel bir hayvan resmi vardı. Onun yerine gelen P.O.S.T.A.L bölümünü ise anlayamıyorum. Gerçi çağ değişiyor ama Aydın Okuyucu İncisi olmak gerçekten de büyük bir onurdu. O bölümü tekrar açmanızı ve dergiye "fotoğrafımızı" koymanızı istiyorum.

Alican Avcar
Pekli!

(noktasında dokunmadan) ya hoca ben bi şey yaptım pcnin sound driverımı sildim naaptım anlamadım (gülmeyin sildim işte) aletten (pcden) ses çımıyor şimdi napcam? bi yardım edebilir misiniz?

Sercan Günbattı

Hoca n'aber ya?! (?!?)

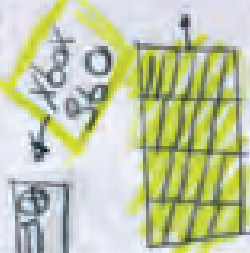
1. Geçen ay bir arkadaş, dergiye neden LEVEL adını verdiğinizi sormuştu; dergiye yeni bir isim vermek isteseyiz, bu isim ne olurdu?

2. Ne olacak bu memleketin hali?

1. LEVEL'in tersten yazılmış hali.

2. Olmaz!

LEVELS



ÇİVİR BİR



çalışma masası (ulan bu nasıl perspektif?)

BU AY

Bunları reklamlarım.

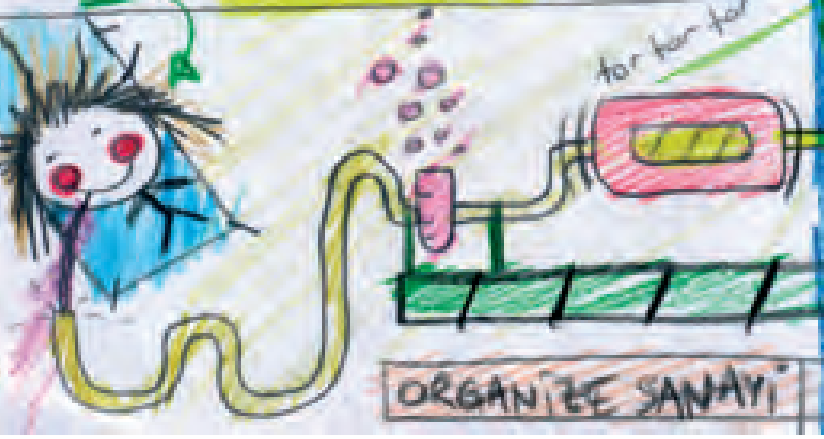


CHIP TEST MERKEZİ

PES 3005'in piyasaya sürülmesine aldırıp etmeyen **Fafu** ve **Fırat** tipisi bu ay elbette ki yine PES oynamakta güçlük çekmediler. Art arda yapılan maçların sonucundan aldığı art arda mağlubiyetlerden $\$$ sonra **abandon** olan Fafu tipisi, **son maçta 90.** dakikaya kadar diremesine karşın Fırat'ın mağlup oluştuktan kurtulanadı. Bunun üzerine dışı yerle bir eden **Fafu**, **Yayın Yönetmeni Fırat** tarafından muhasebeye yollandı. Gibisini alan Fafu, "Gök iy' oynadık ama olmadı. Artık önümüzdeki maçlara bekleyeceğiz **humpf**" dedi. Bazın mensuplar ise Fafu'yu düdü, "Yeter ulan hep aynı laflar" diye - **Buraya Sergininin felmini yapacağım** vadediyor.

Purak Akener ise bu ay ürün test etti. **CHIP** test merkezinin altına üstüne getiren **Purak**, donanım kutularının altında kaldı. Ancak **koca kafası** nedeniyle kafasının son anda yarılıktan kurtulmasına sevinen Purak, bir daha yanında bir yetipkin oluştan donanım test etmeyeceğini açıkladı. **haat** sevince süzel

Kondisine "salyandan glikoz ve akabinde şeker laka" ünctini sağlayan **Eit Akacı**, **2018** tarafından yılın mucidi seçildi. **Salya** ları halkın yararına kullanması gerekirken **Eit**, tüm şokolataları yedi. Yuh!



ORGANİZE SANAYİ



Suna Sembuna adını verdiğimiz istün yatar, çiter, duder, dilbilimci, **japon** anime sanatı insan ise bu ay iston bul'a geldi (uçatla). Kendisini gülec bi' şekilde korıladı korılamaması ama asıl olay o değil, dur, **Suna** Sembuna adını verdiğimiz uçan cisim, **uçaktan kafasını çıkırp el salladı. HAYVAN HERİF!!!**

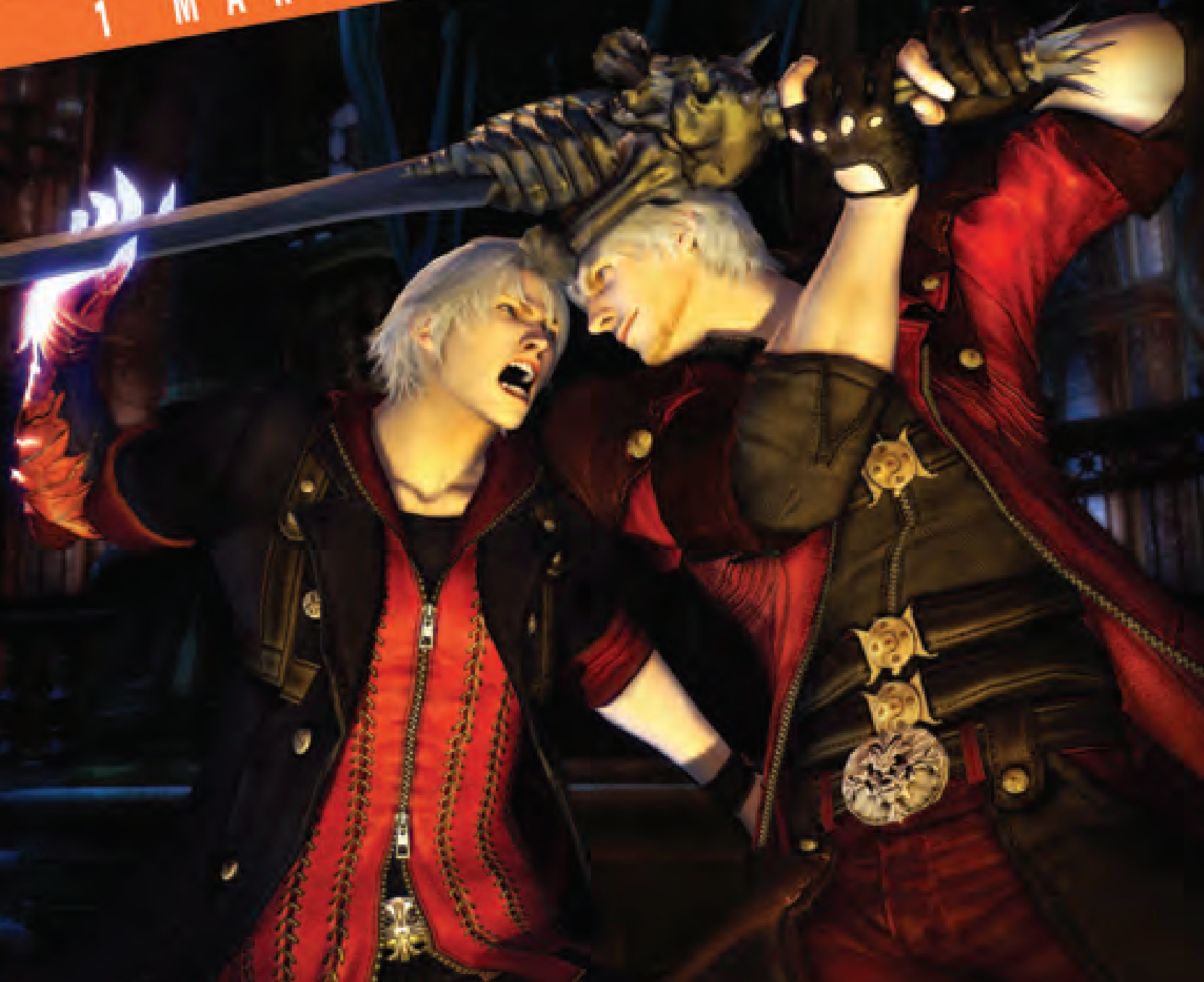
CONFLICT: DENIED OPS / ASSASSIN'S CREED / LOST ODYSSEY / FIFA STREET 3

sonraki
LEVEL

DEVIL MAY CRY 4 İNCELEME

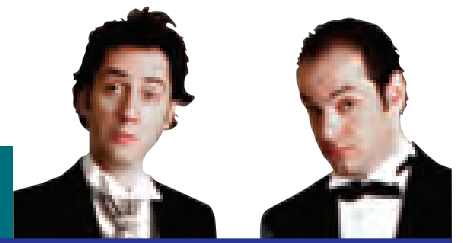
NERO MU DAHA GÜÇLÜ, YOKSA DANTE Mİ? ÖĞRENMEK İÇİN SADECE BİR AY KALDI...

1 MART'TA BAYİLERDE



KATİYEN SUSMAYANLAR 1

- Hiç beton döktünüz mü Cenk Bey?
- Bu ne biçim soru böyle Erdem Bey?
- Neden? Size sorulmaması gereken bir soru mu sordum? Yani bilmediğim yönleriniz mi var? Sürekli mi beton dökersiniz? Habire yani...
- Yooo! Niye beton dökeyim Erdem Bey?! Beceriksiz miyim ben?!
- "Beceriksizler beton dökerler" diyerek inşaatçı abilerimize ve sektörün emekçilerine saydınız...
- Hayır hiç de öyle bir şey yapmadım Erdem Bey; sizin uydurmanız o. Beni itham ederek dövdürmeye çalıştığınızı biliyorum.
- Değil Cenk Bey. Sadece size "Hiç beton döktünüz mü?" dedim ve aldığım cevabı herkes okudu yukarıda.
- Evet "Beceriksizler beton döker" demeye getirdim Erdem Bey ama inşaatçı dostlarımıza herhangi bir saydırımda bulunmadım. Zira işinin ehli bir inşaatçı da betonu dökmeden kullanmasını bilen, onu ziyan etmeyen bir dostumuzdur.
- Çok tuhaf dostlar ediniyorsunuz Cenk Bey.
- Aynaya baktınız.



KATİYEN SUSMAYANLAR 2

- Bu kaçınıcı vites Cenk Bey?
- İlk arabayı aldığım zamanki vites Erdem Bey.
- Birinci vites mi yani?
- Hı hı!
- Ne kadar yeni kalmış... Çok iyi bakmışsınız; ben kaç kere değiştirdim.
- Teşekkür ederim; sağ olun.
- Dostlar sağ olsun.

KATİYEN SUSMAYANLAR 3

- Karşıdan karşıya geçebilir miyiz Cenk Bey?
- Bu söylediğiniz şey imkansız Erdem Bey. Ayrıca da saçma.
- Neden?
- Biz insanları sadece karşıya geçebiliriz; karşıdan karşıya geçebilmemiz için önce karşıda olmamız gerekir ki o zaman da karşıya geçmemiz bu tarafa geçmemiz demektir.
- Peki karşıdan başka bir karşıya geçebilir miyiz?
- Bir şeyin sadece bir karşıya vardır Erdem Bey.
- Öyle mi?
- Tabii ki! Ne sandınız?!



BİLİNMEYENE YOLCULUK

- Cenk Bey!
- Beni andınız...
- Bir şey sorabilir miyim?
- Sordunuz ya!
- Örrfff!
- Tamam, peki peki!
- Ara sıra size de yağmur başlayacakmış gibi olur mu?
- Ne zirvalıyorsunuz Erdem Bey?
- Yani bazen günlük güneşlik bir günde, bir iki damla düştüğünü hissedersiniz üzerinize ama yağmur falan yağmaz...
- Evet, tabii ki; bu herkese olur Erdem Bey.
- Yani bu tuhaf bir doğa olayıdır da açıklanması imkansız mıdır?
- Hayır Erdem Bey; gayet de açıklanabilir.
- Açıklar mısınız?
- Tabii ki.
- Şimdi mi?
- ...
- Cenk Bey?
- Tamam, peki; şimdi biliyorsunuz ki Erdem Bey, suya inebilen ve sudan kalkabilen özel uçaklar vardır...
- Sahi mi?
- Kalktıktan sonra bu uçakların suya temas eden bölgelerinde kalan az miktardaki su damlaları...
- Durun, tahmin ediyim!
- Tamam, edin...
- Mmmh! Bulamadım!
- Tahmin etmiştim.
- Yoksa?
- Evet, üzerimize damlarlar.
- Pislik!
- Maalesef Erdem Bey; bununla yaşamak zorundayız.
- Batsın bu dünya!

DELİKANLI ADAMIN OYUNU

Sevgili okurlarımız; bu ay, yalnızca delikanlı dostlarımıza hitap eden harbi bir oyunu tanıtmaya çalışacağız. Bu öyle bir oyun ki içinde kesinlikle kıtırpiyozağa veya kızlara yönelik hiçbir şey yoktur. Oyunumuzun adı, 18 Wheels Of Steel Haulin'. Kendisine kızlar "18 WoS" diyorlar. Neymiş efendim, kısaltmasıymış. "Delikanlı adam, kısaltmaları sevmeyen ve kelimelerin haklarını teslim eden adamdır" diyerek biz uzun uzun "18 Wheels of Steel Haulin'" demeye devam ediyoruz ve öyle demeye devam edeceğiz. Efendim, şimdi, oyunumuzun mevzuu, uzun yollar, rampalar, virajlar ve tırlar. Şimdi içinizde delikanlı olmayanlar ya da kızlar, bu oyunun iki sene önce çıktığını, eskidiğini falan söyleyeceklerdir. Oysa delikanlı adam için bu oyun eskimez. Delikanlı adam, bu oyunu çıktığı günden bugüne kadar sıkılmadan oynar, hatta internetten yeni tırlar, modlar ve otobüsler ekleyerek oynamına oynar, hayatına anlam katar. Delikanlı adam şiiir gibi konuşur ve tır kullanır. Kızlar bir sürü yeni oyun için DVD'ler dolusu yazılımı bilgisayarına yükler. Oysa delikanlı adamın 18 Wheels Of Steel Haulin'i vardır. O sadece 200 MB civarındadır ve internetten yarım saatte indirilip oynanmaya hazır hale getirilir. Kızlar yahut delikanlılığın millerce uzağında olanlar, yeni oyunlar için yeni donanımlar alır, bir türlü sonunu bulamazlar. Delikanlı adam ise iki yıl öncesinin makinesinde bile babalar gibi kamyon kullanır, rampalar aşar, telsiz sohbetlerine dalar, tır filosu falan edinir. "Ama hani multiplayer, online gaming falan?" der kızlar kendisine. Delikanlı adam Türkçe konuşur. Anlasa da dinlemez o söylenenleri. Onun oyunu bellidir. İnternette kimseye bulaşmaz. Şoför adam yalnızdır. Bir kendi vardır, bir de tırı. Hayalini kurduğu tek şey ise yeni alacağı kamyonudur. Acayip delikanlıdır o. Delikanlı adam, aynı sayfada 17 kez "delikanlı" yazabilen adamdır. İnanmayanlara saydırır, yazıda geçen delikanlı kelimesini. Bu "delikanlı" da dahil midir acaba bu sayıya? Artık delikanlı olmaya karar veren eski kızlar ise Google'a oyunun adını yazmak suretiyine oyuna ulaşırlar. Artık hiçbir şey eskisi gibi olmayacaktır. Yollar uzundur ve polis vardır.



YARAT TIK..!



NVIDIA.

arm 

pazartesi sendromu.com

pazartesisendromu.com a gedikgross.com üzerinden de ulaşabilirsiniz

Pazartesi Hiç Bu Kadar Güzel Olmamıştı

4 ŞUBAT 2008 ürünlerinden biri PLURYSTATION 3

11 ŞUBAT 2008
18 ŞUBAT 2008
25 ŞUBAT 2008
3 MART 2008

Geri Sayım Başladı, Zaman Azalıyor..



40GB
Çekirdek Hızı 3.2 GHz



gedikgross
.com

399
YTL

09.00 | 10.00 | 11.00 | 12.00 | 13.00 | 14.00 | 15.00 | 16.00 | 17.00 | 18.00

İstanbul'da bulunan bir mağazaya gidip, pazartesisendromu.com'dan bir ürünün fiyatını karşılaştırdığınızda, pazartesisendromu.com'da aynı ürünü daha düşük fiyattan bulabilirsiniz. Pazartesi Sendromu, pazartesisendromu.com'da bulunan tüm ürünlerin fiyatlarını pazartesisendromu.com'da aynı fiyattan bulabilirsiniz. Pazartesi Sendromu, pazartesisendromu.com'da bulunan tüm ürünlerin fiyatlarını pazartesisendromu.com'da aynı fiyattan bulabilirsiniz.