

TAM SÜRÜM: THE SUFFERING / WAR ROCK PROMO KODLARI

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

LEVEL

8,5 GB DVD

TEMMUZ 2008 — 6.50 YTL (KDV DAHİL) — 2008-07 — ISSN 1301-2124



10 SAYFALIK DEV İNCELEME (REHBERİYLE BERABER)

...VE OYUN BİTTİ

LEVEL DVD W.A.S.D. OYUNCU PROFİLLERİ (BELGESEL)
HERO ONLINE — WAR ROCK — DEVIL MAY CRY 4 — DRACULA ORIGIN
İLK BAKIŞ PRINCE OF PERSIA WH40K: DOW2 — ARCANIA: A GOTHIC TALE
ŞAINT'S RÖW 2 — TOM CLANCY'S HAWX YAKIN PLAN STAR WARS: TFU
İNCELEME LEGO INDIANA JONES: TOA — ALONE IN THE DARK — MASS
EFFECT — RACE DRIVER GRID — NINJA GAIDEN 2 — SILENT HILL ORIGINS
DOSYA SAĞLIKSIZ AKLIN OYUNLARI — EN SAPLAMA OYUN SENARYOLARI
REHBER GTA IV (2. BÖLÜM) HABER COD5 — CRYISIS WARHEAD
KOTOR3 DONANIM HIGH-END SİSTEMLERİN OLMAZSA OLMAZLARI
AMD PHENOM X3 8450 RÖPORTAJ HİDAYET TÜRKÖĞLU VE FAZLASI

<http://www.level.com.tr>
9 771301 213116
K.K.T.C. Fiyatı: 8,25 YTL

Büyük Savaş Başladı

Dvp Eventlar, Soy Savaşları, Bayrak Savaşları...
Hero Online Artık Tam Sürüm!

Free2Play
MMORPG

%100 Türkçe
Türk GMLer
Türkçe Destek

www.heroturkey.com

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

MURAHHAS ÜYE (CEO)

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Elif Akça elif@level.com.tr

YAYIN KURULU

Burak Akmenek akmenek@level.com.tr

Cem Şancı cem@level.com.tr

Furkan Faruk Akıncı faruk@level.com.tr

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

MUHABİR

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN

Murat Çavdar mcavdar@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

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 Cansev dorukc@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

Nurettin Tan tan@level.com.tr

Ömür İklim Demir omur@level.com.tr

Ömür Topaç otopac@level.com.tr

Recep Baltaş recep@level.com.tr

Sadece Kaan kaan@level.com.tr

Tunç Dindaş turbo@level.com.tr

Ufuk Özden ozden@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

İzmir Temsilcisi: Ziyne Attıla, 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

LEVEL Reklam Satış Müdürleri:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmıoğlu

Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90

Maya Akar Center Kat: 7 Büyükdere Cad. No: 100 - 102 34394

Esenyurt / İstanbul

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 467 14 37 - 38

İzmir Reklam Tel: 0 232 463 78 30

Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336 - 53 91

Yönetim Yeri: Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.

Tel: 0 212 410 36 00, Faks: 0 212 410 33 57

Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.

Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850

Esenyurt / İSTANBUL

Tel: 0 212 622 19 00

Dağıtım: Yaysat A.Ş. Tel: 0 212 622 22 22

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve

Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıya

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.

EDİTÖRDEN

LEVEL sunar: W.A.S.D. Oyuncu Profilleri



Şimdiye dek birçok projeye imza attık; birçok projeye destek verdik. Özel sayılar, online, fuar, turnuvalar, Okur Özel, aklıma gelmeyenler... Ve yine ilginç bir projeye karşındayız: W.A.S.D. Oyuncu Profilleri

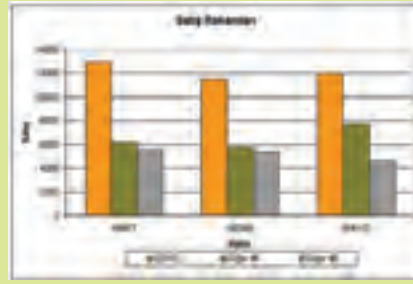
Başkent Üniversitesi'nden Eray ve arkadaşları, Aralık 2007'de, LEVEL'da yayımlanan Oyuncu Profilleri'nden esinlenmişler ve bu konu hakkında bir belgesel hazırlama fikri gelmiş akıllarına. Biz de onlara destek olmak istedik ve projenin basın sponsoru olduk. Sponsorluğun yanı sıra kamera önüne de geçtik ve kötü oyunculuklarımızla belgeseli baltalamaya çalıştık (!). Neyse ki başarılı olmadık. Ve ortaya çok kısa süre içinde, kısıtlı bir "dev" kadroyla bir mucize çıktı.

Eray, belgeselin hikayesini Kültür & Sanat bölümünde anlattı. Ben de işin tadını kaçırmak istemiyorum. Ve projeye katkı sağlayan herkese teşekkür ederek kadrajı **LEVEL DVD**'sine ve **CHIP Online**'in (www.chip.com.tr) **Video** bölümüne çeviriyorum.

Gelecek ay görüşmek üzere... Kendinize iyi bakın.

Fırat Akyıldız | Yayın Yönetmeni

firat@level.com.tr



Oyun dergilerinin son üç sayılarının resmi satış rakamları* netleşti: LEVEL, 11 yıllık liderliğini sürdürdü ve yine açık ara önde. Teşekkürler.

LEVEL	Diğer #1	Diğer #2
Mart 13007	Mart 6224	Mart 5774
Nisan 11509	Nisan 5769	Nisan 5381
Mayıs 12010	Mayıs 7670	Mayıs 4638

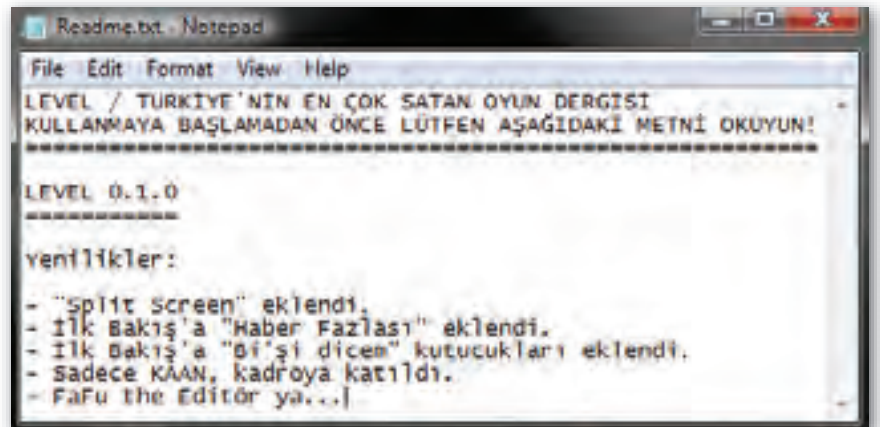
*Kaynak: Yaysat

LEVEL - WAR ROCK PROMO KODLARI

Sayfadaki promo kodunu kullanarak War Rock'a bir adım önde başlayabilirsiniz. Nasıl mı? Size, yani LEVEL okurlarına özel olan TAR-21 silahlı ile... (Detaylar 75. sayfada.)



1. www.gamersfirst.com adresine girin.
2. Hesabınıza giriş yapın.
3. "G1 Sayfam" sekmesine tıklayın.
4. "Hesabınızı seçin" sekmesinden War Rock hesabınızı seçin.
5. "Promosyon Kodları" sekmesine tıklayın.
6. Ekranın altındaki boşluğa aşağıdaki kodu girin.

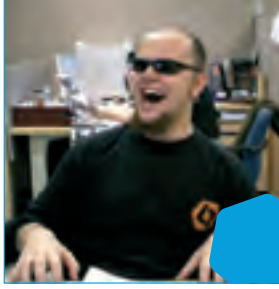


1 Şefo geldi...

2 Tatil hayalin nedir?

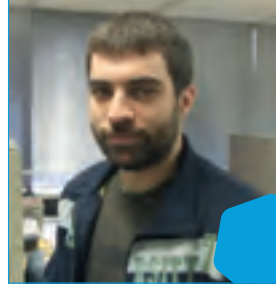
Bize ulaşın

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



Furkan Faruk Akıncı

1 Adam hiç gitmemiş gibi geldi bana; nasıl gittiyse öyle geldi. Orada komutanlarla esas duruşta Pong oynadığını anlattı bana. Ayrıntılar bize kalsın. O değil de su gibi gitti, su gibi geldi; hoş geldin Şefo.
2 Küba'ya gitmek, Hemingway'in oturduğu masada oturup (Tabii ki izin verirlerse...) puro ve viski içmek, sonra balıkçılarla denize olta atmak, ardından yağmurun altında bağıra bağıra Las Gardenias'ı söylemek...



Şefik Akkoç

1 Çok mutluyum! Askerdeyken kendisiyle birkaç kez konuştum; her seferinde sıkılıp bunaldığından bahsedip durdu. Neyse ki Urfadan tek parça olarak döndü. Merhaba Rocko. Merhaba Rocko. (Güvenlik; şu arkadaşla ilgilenir misiniz? - Elif)
2 Hayatım boyunca hiç tatil planım olmadı. "Aman denize girelim, akşam bar bar dolaşıp içelim, geceyi odamda geçirelim." Bu ne ya?! Mis gibi evim dururken ne işim var elalemin mekanında?! ("Mekan" dedim.) (Parantezi nasıl kullanacağımı da unutmamışım.)



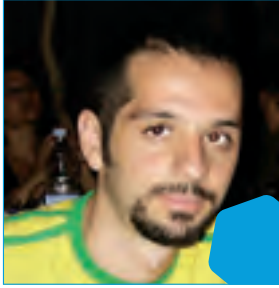
Elif Akça

1 Haftada bir telefonla hasret giderdiğimiz için (5 ay = 20 hafta) uzun bir tatilden dönmüş gibi geldi bana. Ben böyle geniş, böyle rahat askerlik görmedim. Ama iyi ki kısa dönem yaptım, yoksa telefon da yetmezmiş özleme.
2 Güneşi ve kumu sevmediğim için (Sanırım bu antipati Karadenizli olmamdan kaynaklanıyor.) hayallerimi hep yemyeşil bir ormanda, temiz ve sokabilitesi olan böceklerden arındırılmış bir dağevi süsler.



Cem Şancı

1 Şefik dudaklarından bal akan, ılık bir bahar sabahı gibi gününe açan ve gözleriyle kalbimi çalan bir dilber olmadığı sürece, bana ne?! Neden mutlu olayım? Cebime para, keyfime keyif mi katıyor? Hayır. Hoş gelmiş.
2 Virgin Galactic Airways'in uzay uçuşları ile dünya yörüngesinde birkaç saat geçirmem, şu an için rahatlayabilirim. Bir de iki uzaylı ile karşılaşmış bizzim gezegenin aslında bir şaka olduğunu ve evrenin geri kalanında mantığın hakim olduğunu öğrenirsem tamamiyle rahatlarım.



Tuna Şentuna

1 Şefik'in geçtiği yollardan ben de geçtiğim için onu çok iyi anlıyorum ve diğerlerine göre döndüğüne daha çok seviniyorum. (Ayrım yapmayalım hop! - Elif) Nasıl rahatlamıştır canım, canım.
2 Bolca deniz, çokça kum, limitsiz eğlence ve sınırsız bikini... Net olarak anlatabildim, değil mi?



Burak Akmenek

1 Bana mi geldi, bana ne?! He he! Şaka bir yana, tabii ki mutluyum. Her Türk gencinin görevi bu. Ona bir de hayırlı bir kismet bulmalı şimdi! (Orasını karıştırmayalım hafız! - Fırat)
2 Bekarken İrlanda'da bol kızıl saçlı ve çilli kızların arasında olma hayalim. Şu anda ise güzel bir sahilde, dalgaların sesini dinleyip huzur bulmak bana yeter.

LEVEL Ödülleri



Altın

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



Gümüş

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



Bronz

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

LEVEL Damgaları



İlk Defa ve Sadece LEVEL'da

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



Denedik

Oyunu, piyasaya çıkmadan önce test ettiğimizi belirtir.



Tam Sürüm

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

Bir Bakışta 137. Sayı

PUAN

9,5

Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor> Strateji meraklılarının yüzlerini güldüren Galactic Civilizations II, bir eklenti paketiyle çok daha fazlasını sunan Twilight of the Arnor ile geçen sayının ilk sırasına oturdu.

9,2

Age of Conan: Hyborian Adventures> MMORPG'lerin PC oyunculuğunu ele geçirmeye ve WoW'un gücünü -az da olsa- kaybetmeye başladığı şu günlerde Age of Conan: Hyborian Adventures hızı gibi yetişti.

8,9

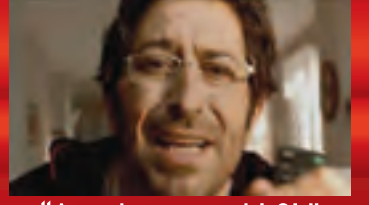
Echochrome> Echochrome, özgünlüğü ve akil çalıştıran oynanış sistemiyle bizden ödül almakta hiç zorlanmadı.

8,2

FIOW> Sıra dışı grafiklerinin yanında hipnotize eden bir oynanış sistemine sahip olan FIOW, verdiğimiz puanı fazlasıyla hak eden bir yapım.

8

City Life Edition 2008> Çok sayıda yenilik içermese de, City Life Edition 2008, son zamanların kaliteli şehir simülasyonlarından biri.



"Ama kaç megabit?!"

==HOŞ GELDİN==

VDSL2

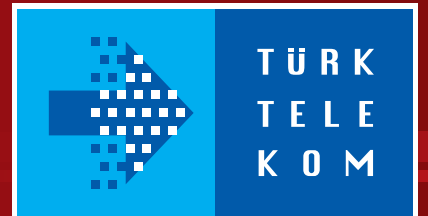
==HOŞ GELDİN==

32

MEGABİT

32 MEGABİTLİK OLAĞANÜSTÜ HIZIYLA, VDSL2 ARTIK TÜRKİYE'DE.

Türkiye'nin telekomünikasyon devi Türk Telekom, teknolojiadaki atılımlarına bir yenisini ekliyor ve Türkiye'de internet bağlantı hızını olağanüstü artıracak VDSL2 teknolojisini hayata geçiriyor. Böylece Türkiye'de internet hızı, 32 megabite çıkmış oluyor. Telefon hattınız üzerinden ulaştırılacak olan VDSL2, DSL ailesinin en yeni ve en hızlı üyesi. VDSL2, ses, görüntü, veri, HDTV ve interaktif oyun gibi uygulamaların sunulması için özel olarak tasarlandı. Türk Telekom, ADSL teknolojisinde olduğu gibi, VDSL2 için gerekli altyapıyı, sizler için İnternet Servis Sağlayıcılara sunuyor. Olağanüstü hızıyla, internet dünyasında yepyeni bir çığır açan VDSL2, artık Türkiye'de.



İÇİNDEKİLER



THE SUFFERING

MINİMUM SİSTEM: PIII 1 Ghz İşlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran Kartı, 2 GB Sabit Disk
ÖNERİLEN SİSTEM: P4 2 Ghz İşlemci, 512 MB RAM, 64 MB Ekran Kartı

THE SUFFERING

TAM SÜRÜM REHBER: 94

Aksiyon, korku, gerilim, şiddet, kan, revan! Torque, karısını ve iki oğlunu öldüren ve bu yüzden ölüme mahkum edilen bir dostumuz. Böylesine büyük bir derdi yokmuş gibi bir de içine tıklıldığı hapisanede garip olaylar vuku bulmaya başlamasın mı! Torque'un canavarların tıka basa doldurduğu bu hapisaneden canlı olarak kurtulması için ona yardımcı olmamız gerekiyor. 2004 yılında piyasaya sürülen ve oyun otoriteleri tarafından başarılı bulunan The Suffering, bu ayki "tam sürüm" hediyemiz.



SAĞLIKSIZ AKLIN OYUNLARI

DOSYA: 66

Hasta mısınız siz?! Deli bunlar ya! Sağlıklı akıllara sahip olmadıklarından şüphe ettiğimiz insanlar ve onların hazırladıkları deneysel oyunlar... Oturun, sakın olun ve okuyun.

LEVEL DVD

DEMO'LAR

Avalon Deluxe
Chaos Theory
Devil May Cry 4
Dracula Origin
İstila
Penny Arcade Adventures
RIP Strike Back
Spore
Star Defender 4
Theseus and the Minotaur
Zamby and the Mystical Crystals

BEDAVA OYUNLAR

Echoes
Gunrox

JelloCar
Pterogliger
Ultrastar
War Rock
When Clones Attack

EKSTRALAR

Adventure Soul (PDF Dergi)
LEVEL (Wallpaper Paketi)
Dead Space (Wallpaper Paketi)
Mafia 2 (Wallpaper Paketi)
Metal Gear Solid 4 (Wallpaper Paketi)

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

İNCELEME / KAPAK KONUSU: 50 **EKSTRALAR: DVD**

Yıl 2008, mevsimlerden sonbahar (Aslında yaz ama "sonbahar" daha iyi gidiyor bu cümleye.), ve Metal Gear Solid 4 ofise giriş yapmış bulunmakta. Bu giriş anı, FaFu the Editör'ün aramızdan ayrılışı anlamına geliyordu. Şöyle ki; oyunun elimize geçmesini takiben bir hafta boyunca Faruk, gece 02:30 servisine abone oldu. Gerisini siz düşünün artık. Eh, haklı da...



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

İLK BAKIŞ: 20

Tony Hawk serisinin bu yeni oyununda... Ne Tony Hawk'ı ya? Tom Clancy's serisinin bu yeni oyununda "uçuyoruz". Bir hayli süratli bir şekilde hem de... Kafamız da iyi zaten!

Race Driver: GRID (Wallpaper Paketi)
Saints Row 2 (Wallpaper Paketi)
Tomb Raider Underworld (Wallpaper Paketi)
WoW: Wrath of the Lich King (Wallpaper Paketi)

VİDEOLAR

Beyond Good & Evil 2
Brothers in Arms: Hell's Highway
Collapse
Dawn of War II

Death Track Resurrection

Face Breaker
Far Cry 2
Fatal Inertia
Guitar Hero: Aerosmith
Guitar Hero: World Tour
Guitar Hero III: Legends of Rock
Infinite Undiscovery
Last Remnant
Prince of Persia
PS Home
Rayman Raving Rabbids: TV Party



PRINCE OF PERSIA

İLK BAKIŞ: 12 **VİDEOLAR: DVD**

Aradan geçen yıllar Prince'i yaşlandırmamış; aksine daha genç ve renkli bir görünüm katmış ona. Madem öyle, madem kurtarılması gereken kişi ve kurumlar var, o zaman Prince'e yardım edelim de yorulmasın deluğanlı!

LEVEL 138

- 3 Editörden
- 4 Editörün Gizli Hayatı
- 8 LEVEL Ligi
- 10 Split Screen

İLK BAKIŞ

- 12 Prince of Persia
- 14 Warhammer 40000: Dawn of War II
- 16 Arcania: A Gothic Tale
- 18 Lord of the Rings: Conquest
- 20 Tom Clancy's H.A.W.K.
- 22 X-Blades
- 24 Saint's Row 2



EN SAPLAMA OYUN SENARYOLARI

DOSYA: 30

Ne diye saplıyorsunuz arkadaşım?! Biraz yaratıcı, biraz eğlenceli, biraz düşünceli olsanız! Madem saplayıp durdunuz yıllarca; biz de ipliğinizi pazara çıkarıyoruz.

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

İNCELEME: 34

Parça değiştirme zamanı geldi; söz, Indy'de...



YAKIN PLAN

26 Star Wars: The Force Unleashed

DOSYA KONUSU

30 En Saplama Oyun Senaryoları
66 Sağlıksız Aklın Oyunları

PC İNCELEME

34 LEGO Indiana Jones: The Original Adventures
38 Alone in the Dark
40 Dracula Origin
42 Mass Effect
44 Race Driver: GRID
46 Lost Planet: Extreme Condition (Colonies Edition)
47 Trackmania United Forever

48 KONSOL USTASI



RACE DRIVER: GRID

İNCELEME: 44

Oynadığı tüm yarış oyunlarından kısa sürede sıkılan ve bu huyundan şikayetçi olan Rocko the Şoför, şansını bir kez daha deniyor ve Race Driver: GRID'e aşık olmaya çalışıyor: Bu bir aşk hikayesidir...

KONSOL İNCELEME

50 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
60 The Bourne Conspiracy
62 Ninja Gaiden II
63 Silent Hill Origins
64 Everybody's Golf 2
64 Warriors of the Lost Empire

65 KISA KISA

72 ONLINE

76 EKSTRA

78 DONANIM

86 HİLE

88 REHBER

96 OYUN ATÖLYESİ

98 YAPIM HİKAYESİ

99 KÜLTÜR SANAT

106 İŞGAL

108 HAYALET

110 KAFA AYARI

114 SADECE KAAAN

118 ALTIGEN

124 POSTA

128 OFİSTE BU AY

129 SONRAKİ LEVEL

130 MÜEBBET MUHABBET



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II

İLK BAKIŞ: 14

Warhammer evreni dur durak bilmiyor; serinin bu yeni halkasına "Merhaba" deyin...



ALONE IN THE DARK

İNCELEME: 38

"Karanlık" bize neler getirecek" diye düşünüp durduk aylardır... Sonunda geldi ve bize "göz kırpma tuşu"nu hediye etti. Yine de seviyoruz onu...

Google Desktop v5.1.709.19590
HyperSnap v6.12.02
ICQ v6.0
Kaspersky Internet Security v7.0.0.125
Maxthon Browser v2.0.4.5799
mIRC v6.3
Motherboard Monitor v5.3.7.0
Password Agent v2.5.1
QuickTime v7.2
RealPlayer v11
Spybot - Search & Destroy v1.5.1.15
SUPER v2007.build.23
System Mechanic Professional v7.1.12
TeamSpeak 2 v2.0.32.60
uTorrent v1.7.5
WherelsIt? v3.84
Winamp v5.5
Windows Live Messenger v8.1.0178.00
WinRAR v3.71
Xfire v1.83

AYRICA

W.A.S.D. Oyuncu Profilleri (Belgesel)
War Rock
Hero Online
Sağlıksız Aklın Oyunları
Film Fragmanları

Resident Evil 5
Rock Band
Shaun White
Snowboarding
Soul Calibur 4
Spectral Force 3
Spore
Star Ocean 4
Street Fighter 4
The Agency
Tom Clancy's EndWar

FİLM FRAGMANLARI

City of Ember
Madagascar: Escape 2

Africa
Mummy: Tomb of the
Dragon Emperor
Righteous Kill
The Love Guru
Tropic Thunder

YAMALAR

Atlantis III:
The New World
XP Patch
Call of Duty 4 v1.6
Universe at War:
Earth Assault
Patch 3

SÜRÜCÜLER

ATI v8.5
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 v175.16
Ogg Vorbis v0.9.9.5
QuickTime
Alternative v1.67
VobSub v2.23
Xvid v1.1.3

SERVİS

ACDSee Photo Manager
v10.0.219
Ad-Aware 2007 v7.0.2.3
Adobe Reader v8.1.1
AVG Anti-Virus Free Edition
v7.5.503
BenchEmAll v2.648
BitDefender Internet
Security 2008 v6.0.3790.0
CCleaner v2.01.507
Daemon Tools Lite
DOSBox v0.72
FlashGet v1.9.6
Fraps v2.9.2

DOKUZUNCU HAFTA

BU HAFTA: FUZION FRENZY 2

Ben geldim, askerden geldim, yeni geldim. Nerede kalmıştık? En son hangi oyunu oynamıştık, en son kimi yenmiştim? Hatırlayan var mı? Bu soruların cevabını bilip yollayan ilk kişiye... Yok bir şey. Devam ediyorum. Ben yokken LEVEL Ligi ilerlemiş, ilerlemiş ve Faruk ile Elif almış başlarını yürümüşler. Ama artık ben geldim! Bu haftaki oyunumuz Fuzion Frenzy 2. Birbirinden ilginç bir "mini oyunlar yumağı" olan FF2'de Sumo Paint'i seçtik; dar ve altıgenlerden oluşan bir platformda, küreler ile zemini boyamamız gerekiyor. Süre bittiğinde en çok altıgene sahip olan kazanıyor. Nasıl?



İlk tur ilk maçı... Elif'in rakibi genç golcü Doruk... Elif'in hırslı ve heyecanlı, oyunu ayakta oynamasından anlaşılıyordu. Defalarca oturtmaya çalıştım onu ama ikna edemedim. Zaten Doruk da fazlasıyla dışı çıktı ve turlar heyecan kazandı. Yapay zekanın kontrol ettiği oyuncular dışındaki ikili arasında yüksek puan alanın galip sayıldığı ve üç galibiyete ulaşmanın tur atladığı sistemde, Elif, Doruk'u 3-2 yendi ve tur atlayan taraf oldu. İkili arasındaki bir maç da berabere bitti. Berabere biten bu maç, belki de Doruk'un Elif'i elemeye çok yaklaştığı andı.

"SON BİRKAÇ AYDIR EN İYİSİ O. NEDEN?"

ÇÜNKÜ BEN YOKTUM!" - ŞEFİK

OYUNCULAR

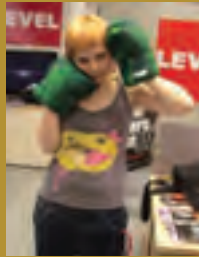
FARUK

Maçlar başlamadan önce herkesin dilinde aynı cümle vardı: "Faruk haftalardır galip geliyor ve kimse onu durduramıyor." "Durun" dedim, "Ben durdururum" dedim, "Bana bırakın" dedim; dinlemedim. Daha önce onlarca galibiyet almamış mıydım? Faruk'u yenmiş miydim? Onu boynu bükük bir şekilde uğurlamamış mıydım? Son birkaç aydır en iyisi o. Neden? Çünkü ben yoktum! (Maçlar boyunca bu iddialı tavırdan eser yoktu çünkü büyük konuşup rezil olmak vardı için ucunda.)



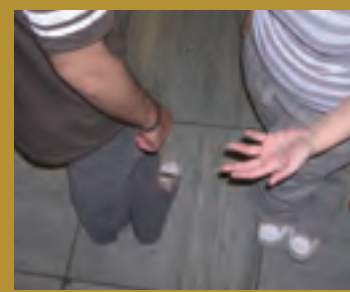
ELİF

Elif'i nasıl bıraktıysam o şekilde buldum; hala enerjik, heyecan dolu, eğlenceli ve hırslı. Karşılaşmalara başlamadan önce takındığı tavır ve rakiplerine verdiği gözdağı görülmeye değerdi. Faruk'un önlenemez gidişatını durdurmak isteyenlerin başında gelen Elif, kurda benle eşleşince biraz tedirgin olmadı değil.



Ve hem öğrencilik, hem de askerlik kariyerini geride bırakarak "hayata atılma" seviyesine erişen Şefik (yani ben), sonunda sahaya çıktı. (Çıktım.) İlk turda Faruk'la eşleştiğim için mutluydum çünkü LEVEL Ligi'nde büyük bir çıkış yakalayan Faruk'u ilk turdan eleyebilir ve kahraman olabilirdim. 1-0 da öne geçtim; umutlandım. Ama üst üste gelen üç beraberliğin ardından Faruk'un içindeki canavar ortaya çıktı ve kendimi dışarıda buldum. Skor: 1-3.

LEVEL PAF LİGİ

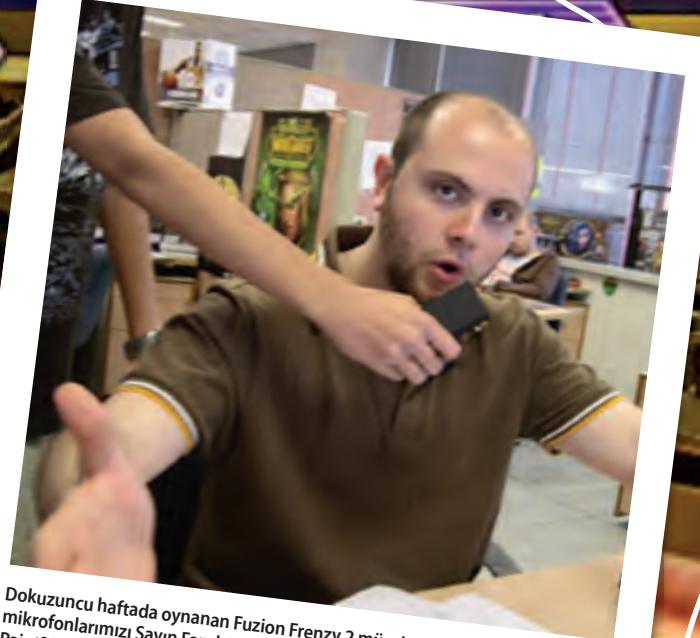


Aldım, verdim, ben seni yendim. Oyunun orijinal adı ve şarkı sözleri (?) tam olarak böyle mi, bilmiyorum ama bu ay LEVEL PAF Ligi'nin oyunu "Aldım Verdim" oldu. Hani iki kişi karşı karşıya geçer, aynı hızda durur ve sırayla adım atmaya başlar; en sonunda ortada buluşan iki kişiden kim kimin ayağına basarsa o kazanır ya... İşte o oyun. LEVEL Ligi'ndeki eşleşmelerle başladığımız mücadelede ilk olarak Faruk ve Elif karşılaştı. Faruk'un önceki hafta sonu yaşadıkları (ve yaşattıkları) Elif'i korkutmuş olsa da ayağı ezilen kişi Faruk oldu. Diğer mücadelede ise bendeniz, Doruk'un ayağını bir sineği ezer gibi ezdim. (Pardon Doruk!) Finalde ise bir bayanla (Ören Bayan mı? - En kötü esprimiz böyle olsun! - Fırat) karşılaşmak beni az da olsa dizginledi ama Elif'in "Yarım adım ne ya?" diye çıkışması ve cahilliğini ortaya koyması mağlubiyetine zemin hazırladı. Belki Fuzion Frenzy 2'de felaket bir performans sergilemiş olabilirdim ama PAF Ligi'nin 5 puanını kapmayı bildim!

OYUN: FUZION FRENZY 2
İNCELENDİĞİ SAYI: -
PUANI: -



Önce üçüncülük / dördüncülük maçı oynandı ve büyük hayal kırıklığı yaratan Şefik ("Ben" demeye utanıyorum!) bu maçı da kaybedip dibe vurdu. Zaman kaybetmeden final maçına başlayabiliriz; bir yanda Elif (solda), diğer yanda Faruk (sağda)... Aşırı ciddi suratlarla maça başladılar. O gün anladım ki Faruk'un merhamet duygusu içinden sökülüp alınmıştı. Elif'e bir sayı verdiğine bakmayın lütfen; 3-1'lik galibiyetin ardından bize küçümser gözlerle bakıyordu. Korkutucu. (İğrenç - Fırat) (Gıcık - Elif)



Dokuzuncu haftada oynanan Fuzion Frency 2 müsabakalarından sonra mikrofonlarımızı Sayın Faruk Furkan Akıncı'ya yönelttik ve sorduk: Neden Sumo Paint? Uzak Doğu'lu tavırlarıyla bizi karşılayan ve sorumuza içtenlikle cevap veren Faruk Yokozuna, şu şekilde kükkredi: "Oyunu sen seçtin arkadaşım, ne biçim soru bu? Ayrıca, ne nerdeyim?" Teşekkürler Yoko!

PUAN DURUMU

İSİM	BU AY	TOPLAM
ELİF	8	64
FARUK	10	62
ERCAN	0	48
FIRAT	0	31
ŞEFİK	5+5	27
TUNA	0	21
MURAT	0	21
DEHA	0	19
BURAK	0	10
DORUK	6	10
MAHMUT	0	5
RECEP	0	4
ÖMÜR	0	3
LEGOEL	0	2
CEM	0	0

GÜNÜN GALİBİ

FAFU YOKOZUNA

10 PUAN

2008 yılı Faruk açısından çok iyi geçiyor. Durdurulamaz bir güç, bir canavar yaratılmış ben yokken. Kendisinin önünde saygıyla eğiliyorum. Dört maç üst üste sende hocam!

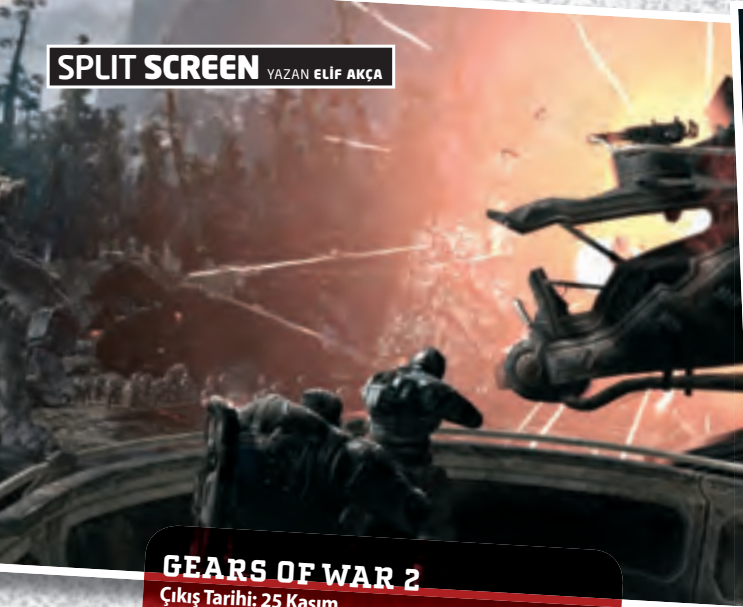
**"OYUNU SEN SEÇTİN ARKADAŞIM,
NE BİÇİM SORU BU? AYRICA,
NE NERDEYİM?" - FARUK YOKOZUNA**

DORUK

Doruk'u ilk defa gördüm yahu! Ben askere gitmeden önce var mıydı? Fırat? Hafızamı da mı kaybettim? Yok artık! Doruk iyi çocuk, hoş çocuk, cesur çocuk. LEVEL Ligi'nden önce diğer oyunlarda sergilediği performansı dikkatle takip ettim ve kendisini tarttım; fena değil, çok genç ve önünde uzun bir kariyer var. Bakalım Fuzion Frency 2'de nasıl...

ŞEFİK

Askerlik boyunca oyunlardan uzak kalan ve yetenekleri körelen ben, 2007 yılında ara verdiğim -başarılı sayılabilecek- kariyerime devam edip edemeyeceğimden emin değildim. Sonuçta ellerim paslanmıştı ve oyun dünyasının renkli görselliğini algılamakta güçlük çekiyordum. Ama son anda oynamaya karar verdiğimiz Fuzion Frency 2, beni umutlandırmıştı; muhteşem bir dönüş yapabilecektim.



GEARS OF WAR 2

Çıkış Tarihi: 25 Kasım

Mayıs ayında "ilk bakış"ını yayımladığımız Gears of War 2'nin yeni ekran görüntülerini gördükçe içimiz kıpır kıpır oluyor sevgili okurlar. Marcus Fenix'in ve Delta Squad'ın macerasını kaldığı yerden devam ettirecek olan GoW2, yeni görsel efektlerle Xbox 360'ın şanını sürdüreceği gibi görünüyor.



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Çıkış Tarihi: 2008'in üçüncü çeyreği

MMORPG'ciler Warhammer Online: AoR'yi beklemekten bitap düştüler. EA de oyuncuların bir nebze de olsa mutlu etmek ve onların heyecanını korumak için dur durak bilmeksizin ekran görüntüleri yayımlıyor. İşte o ekran görüntülerinden en yenisi...



STAR OCEAN: THE LAST HOPE

Çıkış Tarihi: Belli değil

Final Fantasy serisinin babası Square Enix, RPG'ye doymuyor. Tri-Ace'in yapımcılığında yolculuğuna PSone'da başlayıp PS2'de devam eden -ve bir başka Square Enix serisi olan- Star Ocean serisinin yönü şaşırmış gibi. Zira serinin yeni oyunu olan Star Ocean: The Last Hope -şu an- sadece Xbox 360 için hazırlanıyor.

NİŞAN AL! HAZIR OL!

Beklenen oyunların yeni ekran görüntüleri

Eskiden buralar heeep Tam Ekran'dı sevgili LEVEL okurları. Hatırlarsanız Tam Ekran'da bir oyun seçiyor ve o oyunun en yeni ekran görüntüsünü sizlerle paylaşıyordum. Ancak fark ettim ki bir oyun kimseye yetmiyormuş. Alın size piyasaya çıkmak için can atan 10 iddialı oyun ve 10 yeni ekran görüntüsü! ☺

BEYOND GOOD AND EVIL 2

Çıkış Tarihi: Belli değil

2003 yılından beri bu anı bekliyorduk. Adventure ile aksiyon öğelerini başarılı bir senaryo ile buluşturan ilk Beyond Good and Evil'in ardından, beş yıl boyunca bir devam oyunu istedik, durduk. Ve sonunda Ubisoft beklenen açıklamayı yaptı ve Beyond Good and Evil 2'nin trailer'ını görücüye çıkardı. Şu an için PC, Xbox 360 ve PS3 için hazırlanan oyunun trailer'ından bir görüntüyle sizi baş başa bırakıyoruz.



FABLE 2

Çıkış Tarihi: 2008'in dördüncü çeyreği
Nisan ayındaki Fable 2 "ilk bakış"ımızdan sonra tüm RPGseverlerin, Xbox 360 için çıkacak olan bu oyunu dört gözle beklediğini biliyoruz. Zira yazıda da belirttiğimiz gibi yapımcılar, oyunla ilgili çok iddialı vaatler veriyorlar. Bizim de tek arzumuz bu vaatlerin yerine getirilmesi.



SOUL CALIBUR IV

Çıkış Tarihi: 29 Temmuz
135. sayımızda "ilk bakış"ına yer verdiğimiz Soul Calibur IV, bildiğiniz gibi, Star Wars karakterlerini Soul Calibur karakterleriyle karşı karşıya getirecek. Daha önce yayımlanan ekran görüntülerinde Yoda'yı ve Darth Vader'ı görmüştük; şimdi ise karşımızda, ışın kılıcıyla karizmatik bir Jedi var. Merakla bekliyoruz.



TOO HUMAN

Çıkış Tarihi: 19 Ağustos
Bir Xbox 360 oyunu daha... Silicon Knights imzalı bu aksiyon oyunu, Unreal 3 grafik motoru ile hazırlanıyor. Görselliğiyle büyük fark yaratmayı hedefleyen Too Human'ın rakiplerini sollayıp sollayamayacağını Ağustos ayında göreceğiz.



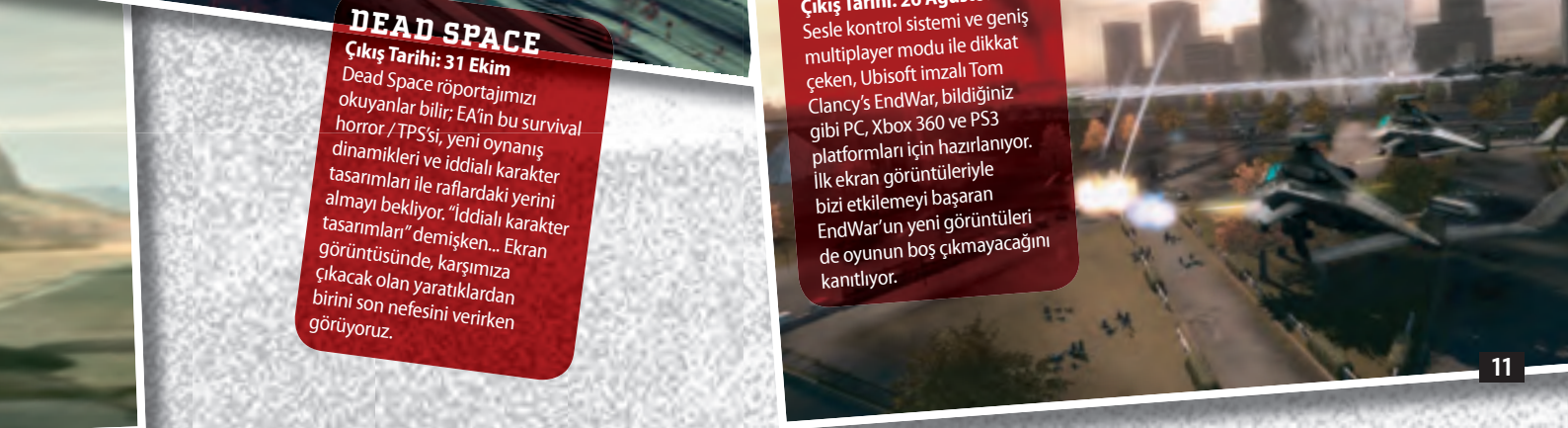
DEAD SPACE

Çıkış Tarihi: 31 Ekim
Dead Space röportajımızı okuyanlar bilir; EA'nın bu survival horror /TPS'si, yeni oynanış dinamikleri ve iddialı karakter tasarımları ile raflardaki yerini almayı bekliyor. "İddialı karakter tasarımları" demişken... Ekran görüntüsünde, karşımıza çıkacak olan yaratıklardan birini son nefesini verirken görüyoruz.



TOM CLANCY'S ENDWAR

Çıkış Tarihi: 26 Ağustos
Sesle kontrol sistemi ve geniş multiplayer modu ile dikkat çeken, Ubisoft imzalı Tom Clancy's EndWar, bildiğiniz gibi PC, Xbox 360 ve PS3 platformları için hazırlanıyor. İlk ekran görüntüleriyle bizi etkilemeyi başaran EndWar'un yeni görüntüleri de oyunun boş çıkmayacağını kanıtıyor.



YAPIM **Ubisoft Shanghai**
 DAĞITIM **Ubisoft**
 TÜR **Aksiyon**
 PLATFORM **PC, PS3, Xbox 360**
 ÇIKIŞ TARİHİ **Belli değil**
 WEB **www.ubisoft.com**

BİŞİ DİCEM

Lütfen Prince çok atletik olsun. Duvarlardan kaydıktan sonra üç salto atmakla kalmamasın; tüm hareketleri birbirlerine bağlansın.

DAHA FAZLA SİLAH?

PoP'ta, Prince'in taşıdığı pençe ve kılıç dışında oyunda hiçbir silaha sahip olamayacaksınız ve sahip olduğunuz bu iki silah da hiçbir şekilde güçlenip seviye atlamayacak.

YA GECENİN GETİRDİĞİ KARANLIK BAKİ OLURSA...

Prince of Persia

Baştan belirteyim; Elika varken Prince'i bir yerden bir yere sürüklemek istemiyorum ben. Bir kere Elika daha çekici, Elika daha güzel ve Elika daha... Dişil! Libidosu 3000'e fırlamış Prince'in, tesisatı kullanmadığı için düz duvara tırmanmasında rol almak istemiyorum yani; zorla mı? Hem Elika'yı kontrol edebilseniz Elika, Prince'i değil; Prince, Elika'yı takip edecekti ve olay daha fazla anlam kazanmış olacaktı. ("Kaçan kovalanır" hesabı...) Sonuçta, bu oyunda Prince'in prenslikle bir alakası yok ve o, macera uğruna çöllerde, dağlarda, ovalarda dolaşan bir deliyi canlandırıyor. O kadar zaman çölde dolaş, kumlara yat, taşla sarıl; eh, sonunda bünye de itiraz ediyor bu duruma. İşte bu yüzden ki Elika'nın Prince'in peşinden koşması hiç mantıklı değil. Çok biçimsiz ve özensiz bir kurgu; Ubisoft'u kınyarak başlamak istiyorum bu şahane "ilk bakış"a. (Garip şeyler olacağını anladınız, değil mi?)

Buymuş hayatın nabzı...> Hayata can verendir Tree of Life... (Veya Elika...) Ve hayatın son bulmasını isteyendir Ahriman. (Hala aklım Elika'da.)

Ahriman'ı durdurmak isteyense Prince değil, bir Ahura olan Elika'dır. (Evet, işte o!)

Daha önce Okami'de ve birçok oyunda gördüğümüz bir tema üzerine kurulu her şey: Ahriman, 200 nesil boyunca kapalı kaldığı Tree of Life'dan sızmayı başarıyor ama yine de Ahura'ların gücü onun tüm dünyayı bir anda kirlmesine engel oluyor. Buna mukabil alttan alttan dünyaya kötülüğü ve çürümüşlüğü yaymaya başlayan Ahriman, Prince'in canını sıkıyor ve büyük savaş başlıyor. Bir çöl fırtınasından kurtulmak için cennet gibi bir vahaya sığınan Prince, burada Elika'yla tanışıyor ve tanışmalarının hemen ardından Ahriman'ın karanlık güçleri bu vahayı cehenneme çeviriyor.

Hiçbir yerde görmek istemediğimiz bu davranışlara Elika'nın tepkisi, "Prince, lütfen bana yardım et ve Ahriman'ı durduralım!" şeklinde oluyor. "Git be kızım; yapıştın sülük gibi zaten!" diye çıkışan Prince'in gerizekliği olduğunu böylelikle anlamış oluyoruz. (Latife yapıyoruz.)

"Buralarda petrol kuyusu mu var?> Prince of Persia'daki (PoP) "karanlığın dünyaya yayılma prensibi" -daha önce de belirttiğim gibi- Okami'den devşirilmiş gibi gözüküyor. Yalnız Okami'den farklı olarak, bu oyunda bir alanı karanlıktan kurtarıldıktan sonra alan aniden çiçeklerle, böceklerle dolmayacak. Ubisoft, yeni PoP

İŞTE GERÇEK PRENSES



Farah'ı unutan artık yahu! Gitti o; iki yıl önce onunla tüm ilişkilerini koparttı Prince; artık onun yeni bir gözdesi var; adı da Elika. Elika maalesef bizzat kontrol edebileceğimiz bir karakter olmayacak. O sadece Prince'in peşinden koşuran büyücü bir kız. En az Prince kadar yetenekli ve yine en az Prince kadar atletik. Elika'nın bir özelliği de hiçbir şekilde Prince'e ayak bağı olmayacak olması. (Olacak mı, olmayacak mı?!) Diyelim ki Prince ve Elika, biri diğerinin arkasında olacak şekilde ince bir tahtanın üstünde yürüyorlar. Prince ani bir hamle yapıp geriye dönmek zorunda kalırsa Elika'ya saplanmayacak; Elika hemen yoldan çekilip Prince'e yol açacak. Yani, yapay zekanın kontrolünde olmasına rağmen bu güzel kızımızın bir hayli akıllı olacağını tahmin ediyoruz.

(analiz)



Oyun genellikle dağlık alanlarda geçecek. Böylece 1500 metreden aşağıya düşüp pamparça olabileceğiz. (Sadist yapımcılar!)

Elika oyun boyunca sizi takip ederek size birçok alanda yardımcı olacak.

Prince'in elindeki bu pençe onu hem düşmanlarına karşı koruyacak, hem de duvarlardan kaymasını sağlayacak.



AYDINLIK TARAF

- ✓ **Elika!**
- ✓ **Elika'nın her duruma uygun hareket edebilmesi**
- ✓ **Önceki PoP oyunlarına göre daha fazla özgürlük**

KARANLIK TARAF

- ✗ **Tek düşmanla savaşmak sıkıcı olabilir**
- ✗ **Senaryo oldukça klişe**

için gerçek zamanlı olarak değişen bir dünya tasarlıyor. Yani birkaç dakika önce koşarak geçtiğiniz bir bölge, birkaç saat sonra karanlığın esiri olabilecek veya eğer o bölgeyi temizlediyseniz, zaman içinde doğanın hakimiyetini tekrar kurduğunu görebileceksiniz.

Assassin's Creed'den (AC) iyi olmasın, Ubisoft yeni PoP'yi de AC gibi "özgür bir dünya" temasında hazırlıyor. Yani Prince ve Elika istedikleri yerde, gönüllerince raks edebilecekler. (Bu cümleden çıkaracağınız anlamlar için sorumluluk kabul etmiyorum.) Yanlış anlaşılma mahal vermemek için gerekli açıklamayı yapıyorum: Buradan Prince'in doğada özgürce dolaşacağı sonucunu çıkarmak yanlış olur. Zira oluşturulmak istenen oyun mekaniğinde, Prince'in istediği yere gitmesi ve oradaki görevi yerine getirmesi hedef alınmış durumda. (Daha mekanik konuşabilir misin acaba? Anlayamadım da ben. - Elif)

Hızlı hızlı "Hangi görev? Ne görevi? Neler oluyor?" diye sorduğunuzu taaa buradan duydum. Az önce de bahsettiğim üzere, "çürüklük" Prince'in dünyasını yavaş yavaş ele geçiriyor. Prince ve Elika da bu kötüye gidişi durdurmak zorunda. Prince, bir yere girerek oradaki karanlığın kaynağını bulmalı ve onu yok etmeli. (Yeterince net bence.) Tabii ki işin içinde ICO vari bir "karanlık güç" olunca, Prince'in düşmanları ve karşılaştığı engeller de ona göre şekilleniyor.

Yani testereleler, dev giyotinler, dikenli kütükler ve benzer engelleri bu oyunda göremeyeceksiniz. Galaksi kadar siyah, balçık türevi bir madde oyun boyunca Prince'in korkulu rüyası olacak. Bu madde bazen duvarlardan sızacak ve Prince'in duvarlarda ilerleme hevesine

ket vuracak, bazen geniş bir bölgeyi kaplayarak Prince'in bu bölgeyi aşması için akrobatik hareketler sergilemesine neden olacak, bazen de Prince'i zehirleyerek onu yavaş yavaş karanlığın dünyasına çekecek. (Evil Prince!)

Nerede çokluk, orada...>

"Amaaan! Hep balçık, hep karanlık; tüm oyun böyle geçmez ki ama?!" Haklısınız; zaten tek düşmanınız, kötülüğün simgesi olan "balçık" olmayacak. Kanlı-canlı (Burası tartışılır aslında.) yaratıklar da Prince'e dünyayı zindan etmek isteyecek. Bu noktada Ubisoft'un ilginç bir kararı göze çarpar: Oyun boyunca hiçbir zaman tek bir düşmandan fazlasıyla savaşmayacaksınız. Hemen "Ama çok yavan!" gibi yorumlar yapmayın zira yapımcılardan gelen bilgiye göre bu düşmanlar en az Prince kadar yetenekli olacak ve onları yenmek ter döktürecek.

Prince'in düşmanlarına karşı kullanacağı pençesi ve kılıcı, düşmanlarını yenmek için yeterli olacağı benzer ama "Free Form Combo" sistemi sayesinde, üç farklı tuşla farklı kombolar yapacak olmamız gerçekten heyecan verici. (GoW'daki "hafif - hafif - ağır saldırı" kombolarından herkes sıkkıldı.)

Prince, düşmanlarını hırpalamak için kullanacağı pençeleri, aynı zamanda -alışkın olduğumuz- boşluklara düşmek için de kullanabilecek. (Kahramanımız, maalesef, artık zamanı geri alma gücüne sahip değil.) Bir duvarın en üst noktasından en alt noktasına kadar bu pençenin yardımıyla yavaşça inebilecek Prince ve bu hareketi oyun boyunca bolca kullanacağız.

Uzun lafın kısıası; yeni nesil, cel-shade grafik teknolojisiyle donatılmış olan yeni PoP, farklı oynanış sistemi -ve elbette Elika'sıyla- bir hayli dikkat çekici. Bakalım zaman ne gösterecek... ☺

Akrobatik hareketleri, dövüş yeteneği ve baldızı Elika ile Ahriman adındaki kötülüğü durdurmak üzere harekete geçen Prince, oyun dünyasını renklendireceğe benziyor.

Bi'şi DİCEM

N'olur sizlere doğru Prince bu paçoz halinden kurtulsun ve gerçek bir prens olsun.

QUANTUM OF SOLACE İkinci Dünya Savaşı'ndan günümüze...

Nintendo 64'teki GoldenEye'dan sonra iyi bir Bond oyunu göreniniz oldu mu? (Olduysa lütfen, LEVEL Bond Takip Hattı'ndan bize ulaşın.) SW oyunlarından iyi olmasın, Bond oyunları da pek bir şekilsizdir; akılda kalmaz, sıkıcıdır, sıradandır; hem kel hem fodul, hem de eblehtir.

Bu yüzden Quantum of Solace (QoS) hakkında olumlu bir şekilde konuşmaya gerek yok. Belki oyunu Call of Duty 3'ün arkasındaki firma, Treyarch hazırlıyor olabilir; belki yapay zeka üzerinde çok çalışılıyor olabilir ama bunların hiçbiri QoS'ın iyi bir oyun olacağı anlamına gelmiyor.

Bir FPS olarak tasarlanan oyun, kendinizi James Bond gibi hissetmeniz adına third person kamerasını da kullanacak. Yani siper aldığımızda, bir çıkıntıya tutunmanız gerektiğinde, Bond'un mavi gözlerinin gözükmesi şart olduğunda, sevgili Daniel Craig modelimizi rahatlıkla görebileceğiz.

"Düşmanların kurşunlara dayanıklılığını artırmak, oyunun zorluk seviyesini yükseltmek adına uygulanmış basit bir çözümdür." diyen Treyarch, düşmanların yapay zekasına özen gösterdiklerini ve düşmanların genellikle siper arayacağını, zor durumda kaldıklarında arkadaşlarına sesleneceğini ve vurulmak üzere kurşunlarının ortasına atlamayacaklarını belirtiyor. God of War tarzı "zamanında tuşa basma" mini oyunları ile kontrol edilebilecek sinematik aksiyon sahnelerinin de yer alacağı Quantum of Solace, PS3 ve Xbox 360 için Kasım ayında piyasada olacak.



CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

Japon istilasına hazır olun

Acımasız Japon generali, yakalanmış olan Amerikan askerinin yanına yaklaşıyor, yanında duran askerden bıçağını alıyor ve kamera kana bulanana dek askerin boğazını kesiyor. Bu iyi haberdir; kötü haber, hemen yan çadırdaki asker sizsiniz ve aynı akıbet sizi de bekliyor. Neyse ki zamanında gelen yardım sayesinde korkunç bir ölümden kurtuluyor ve İkinci Dünya Savaşı'nın en "deli" milletine karşı savaşa hakkı kazanıyorsunuz.

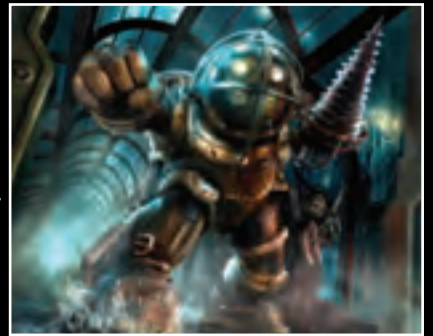
Bu satırlardan anladığımız üzere, yeni CoD oyununun modern zamanlarda değil, aynı CoD3 gibi İkinci Dünya Savaşı döneminde geçeceği kesinlik kazandı. (Sürekli yanlış yönlendirildik; lanet olsun!) CoD3'ün arkasındaki firmamız, yani Treyarch'ın PC, PS3, Xbox 360 ve Wii için hazırlamakta olduğu yeni CoD, aynı Medal of Honor: Pacific Assault gibi savaşın Avrupa dışındaki bölümünü konu alacak ama oyunun bir bölümünde Ruslar'ın Berlin'e girişinde de rol alacağız. Japon milletinin ilginç ve agresif savaş tarzının ve katanalarıyla yaratacakları katliamın ön plana çıkacağı World at War, diğer CoD oyunlarına göre çok daha karanlık bir atmosfer sunacak. Oyunun senaryo modunu co-op olarak -en fazla dört oyuncuyla- internet ortamında oynayabileceğinizi de hatırlatalım. Yeni ama eskiyi yad eden CoD'un gelecek yıl piyasada olması bekleniyor.



BIOSHOCK 3

Üçüncü oyun mu?!

Belki hala duymamışsınızdır; BioShock'un filmi yapım aşamasında. Yönetmen koltuğunda Pirates of the Caribbean'ı yöneten Gore Verbinski oturuyor ve Take Two ile Universal Studios arasında yapılan bu anlaşmadan, mükemmel bir film ortaya çıkacağı benziyor. "Pirates of the Caribbean'dan çok Blade Runner tadında bir film ortaya çıkacak." diyor Verbinski. BioShock'ın distopyasını filme yansıtmak için büyük bir çalışma gerektiğini vurgulayan Verbinski, röportajı yarıda kesip kafasında binbir fikirle mekanı terk ediyor. Verbinski'den boşalan mikrofonu eline alan Take Two'nun başkanı Strauss Zelnick, BioShock filminin BioShock 3 ile eş zamanlı olarak görücü karşısına çıkacağını belirtiyor. "BioShock 3 mü? İkinci oyun hakkında daha yeni bilgimiz olmuştur" diyoruz ve Zelnick'in hain sırtışıyla karşılaşyoruz. Mart ayında yayımlanan bir raporda Take Two'nun BioShock'u bir MMO'ya dönüştürme projesi de olduğunu bildiğimiz için heyecandan titreyerek bulunduğumuz yere yığılıyoruz. "BioShock overdose" ibaresi ekrana gelirken, perde kapanıyor, seyirciler ayakta alkışlıyor.



YAPIM Relic
DAĞITIM THQ
TÜR Strateji
PLATFORM PC
ÇIKIŞ TARİHİ 2009'un ilk çeyreği
WEB www.dawnofwar2.com

SAYILARI HIZLA ARTAN ORKLAR'A,
SPACE MARINELER'İN TEPKİSİ AĞIR OLACAK

Warhammer 40.000: Dawn of War II

Can adında bir arkadaşım var; kendisi oyunlar konusunda benden beter. Sürekli oyun oynar ve bir oyunu bitirmeden asla o oyunun başından kalkmaz. Eğer oyunu beğendiyse hemen multiplayer modlara dalar ve ben yoğunluktan yuvarlanıyorsa, beni de bindiği trene alır. (Bunu Team Fortress II için denedi ama ben kendimi çoktan Unreal Tournament III'te kaybetmişim.)

Geçen aylarda, Soulstorm'un piyasaya çıkmasıyla birlikte yeniden Dawn of War'a geçiş yaptık. O Sisters of Battle'i seçti, ben Necronlar'ı aldım; karşımıza da dört adet İnsane zorluk seviyesinde yapay zeka koyduk ve başladık savaşmaya. 10. dakikada üssümüze saldırınlar başlamıştı. Bazen ben Can'a, bazen de o, bana yardım ediyordu. Oyunu çok iyi oynadığımızı düşündüğümüz için mi, bazı sorunlarımız olduğu için mi bilmiyorum ama karşımızdaki düşmanlardan iki tanesini Ork olarak ayarlamıştık. Ve üssümüze yapılan saldırıların Orklar'la hiç alakası olmaması da bizi şüphelendirmiyor değildi. Benim nihai amacım Monolith'imi ayaklandırmaktı ve

"ROLL FOR DORN'S HAMMER"

Bu başlığı World of Warcraft'te, önemli bir eşya düştüğünde komut satırında görebilirsiniz. Herkes hayali bir zarı atar ve en yüksek rakamı yakalayan eşyayı götürür. Bir strateji oyununda olduğumuza göre eşyalar için zar atmamalıyız, değil mi? İşte Relic'in yeni ve fantastik kararlarından bir tanesi de burada karşımıza çıkıyor: Düşmanlarımız eşyalar, silahlar, zırhlar düşürecek ve biz de bunları kullanacağız. "Wargear" adındaki bu sistem, karakterlerin sürekli gelişmesine ve farklı güçler kazanmasına olanak tanıyacak. Yerden toplayamadığımız birçok ekipman da çeşitli quest'lerin ödülü olacak. Bu da bizi oyuna bağlayarak yeni bölgelerde savaşmaya itecek.

bu amaca odaklanarak, az sayıda asker üretiyordum. Can ise sürekli ağır zırhlı üniteler yaratmaya uğraşıyordu. Bir süre sonra hatırı sayılır bir ordumuz olmuştu fakat bize kimsenin saldırmıyor oluşu hayra alamet değildi. "Dur" dedim Can'a. "Dur, ben Necron Lord'u biraz ileriye yollayayım da durumu öğreneyim". Ve Necron Lord'um haritanın ufak bir bölümünü açmıştı ki akl almaz bir manzarayla karşılaştık. Ufak haritalarımız bir anda kırmızıya bulanmıştı ve asker sayısını hesap edemediğimiz bir ordu koşarak, sıçrayarak, naralar atarak geliyordu. Benim bir Monolith'im bile yoktu; Can ise sadece kısa bir süre dayanabilirdi.

İşte o günden sonra bir daha Dawn of War oynamadık. Bilgisayarlarımızı sattık, evlerimizi kapattık ve ufak bir sahil kasabasına yerleştik; Dawn of War'dan, savaştan ve Orklar'dan ebediyen uzak kalabilmek için...

"Senin annen bir Ork'tu yavrum..."> Görünüşe bakılırsa yeniden Warhammer 40.000 dünyasına dönmek zorundayız (Can?) ve öyle görünüyor ki uykusuz Dawn of War (DoW) geceleri yeniden başlıyor. ("Can" dedim!)

Relic, yeni ürünü DoW II hakkında o kadar iddialı ki oyunun yapımı ekibinden Johnny Ebert şöyle diyor: "Kuşkusuz

ki StarCraft çok büyük bir oyun ve StarCraft II'nin de bundan aşağı kalır yanı olacağını sanmıyoruz fakat SCII, eski SC formülünü aynen uyguluyor; biz ise strateji türünü geliştirmeye ve DoW'u bir adım daha ileri götürmeye uğraşyoruz." Ardından ekliyor: "DoW'u yeniden ele alıyoruz ve oyunun en iyi özelliklerini muhafaza ederek,

MİNYA-TÜRLERİN SAVAŞI

Warhammer, aslında Games Workshop lisanslı bir marka ve normalde bir masa üzerine kurulmuş olan, ölçeği küçültülmüş bir alanda oynanıyor. Askerleri satın alıyor, paketlerinden çıkartıp özel boyalarla boyuyor ve ardından bu arazide orduları kapıştırıyorsunuz. Masaüstü Warhammer'ın özellikle İngiltere'de büyük bir hayran kitlesi bulunuyor.



Jetpack'lerle donatılmış Space Marineler zor durumda kaldıklarında, roketlerini çalıştırıp buldukları bölgeden birkaç saniye içinde ayrılabilirler.





AYDINLIK TARAF

- ✔ **Detaylı ve co-op oynanabilecek olan senaryo modu**
- ✔ **Değişen asker üretim sistemi**
- ✔ **Eklenecek olan RPG öğeleri**

KARANLIK TARAF

- ❌ **Relic'in, Space Marineler'in ve Orklar'ın dışındaki ırkların "saplama" olma olasılığı**
- ❌ **Yeniliklerin oyunun ruhunu öldürme ihtimali**

baştan aşağı değiştiriyoruz."

Şimdi bu açıklamayı size bir de ben açıklayayım. Relic'in yoğunlaştığı ilk konu, oyunun campaign modu. Dark Crusade ile gelen "Harita üzerindeki bölgeleri ele geçir" düşüncesi, Mass Effect'in oyun tasarımıyla birleştiriliyor ve ortaya, geminizle dolaşırken istediğiniz zaman inip savaş başlatabileceğiniz bir oyun yapısı çıkıyor.

Space Marineler'in senaryosunda, Imperium saldırı altında olduğu için gezegen gezegen dolaşın, bu saldırıları durdurmaya ve nihayetinde tehdidin kaynağını bulmaya çalışacağız. Önceki oyunlardaki gibi, inış yaptığımız bölgede hemen bir Barracks kurup, ardından Machine Depot ile makine basmaya da başlamayacağız üstelik. "Bir binanın içinden zırhlı birliklerin, sadece birkaç saniye içinde çıkması bize pek mantıklı gelmiyor." diyor Relic ve asker üretimine son veriyor. Bu karardan iki adet sonuca varabiliriz: 1- Askerlerimizi gemiden çağıracağız. 2- Askerlerimiz çok değerli olacak. Yani -aynı Company of Heroes'da olduğu gibi- askerlerimizi kaybetmek istemeyeceğiz. Farklı silahlarla donattığımız, seviye atlattığımız biricik askerlerimizin hain kurşunlara hedef olmasını kim ister ki? Neyse ki askerlerimiz de kolayca ölmeyecek. Nasıl mı? Yine CoH'daki gibi, onları siper almaya zorlayacağız. (Oyunun demo'sunda bir grup Ork ile bir grup



Space Marine, siper almış bir vaziyette, 10 dakika boyunca birbirlerine ateş ediyordu ve kimseye bir şey olmuyordu.)

Tabii ki er ya da geç, ölen askerlerimiz olacak. Bunların yerine yeni askerler getirmek içinse bir ıslık çalacağız ve Yıldız Gemi'nizden bir kapsül, bulunduğumuz alana "BAAAM" diye inecek. (Saplanıyor yere koca kapsül.)

Arkadaş canlısı bir oyun> Eklenti paketleriyle birlikte şu an piyasada olan DoW oyunlarındaki ırkları toplarsak, tam dokuz ırkın var olduğunu görüyoruz. Peki, bunların kaç tanesi DoWII'de yer alacak? Sevgili Ebbert bu konuda hiçbir yorum yapmıyor ve sadece Space Marineler'den ve Orklar'dan bahsediyor. (İyi oldu söylediği; anlamamıştık.) Ebbert'ın asıl üstünde durduğu konuya, strateji oyunlarında pek alışık olmadığımız co-op modu. "İstatistiksel bir araştırma yaptığımızda, çoğu oyuncunun strateji oyunlarında gerçek bir oyuncuya karşı değil, bir arkadaşını da yanına alıp yapay zekaya karşı savaştığını gözlemledik." diye konuyu açıyor Ebbert. "Şu anda piyasada olan strateji oyunlarındaki en büyük eksik, oyuncuların senaryoda arkadaşlarıyla birlikte ilerleyememeleri. Biz de bu bağlamda, DoWII'nin senaryosunu tamamiyle co-op moduna uygun olarak tasarlıyoruz. Özellikle iki kişinin başarılı olabileceği bölümler hazırlıyoruz; böylelikle oyuncular, bazı özel quest'leri bir arkadaşını yanlarına alarak yerine getirebilecekler." sözleriyle tüm multiplayer meraklılarının gönüllerini hoş etmeyi başaran Ebbert, klasik multiplayer karşılaşmalarının da oyunda bulunacağını söylüyor.

Oyunun kafanızda daha net canlanması için DVD'deki fragmanı mutlaka izleyin. StarCraft II ile aynı zamanda piyasada olacak DoWII, bakalım Blizzard'ın devine karşı ne yapacak... Merak içinde bekliyorum. 📺

Strateji türüne yeni bir soluk getireceğini iddia eden Relic, inanılmaz detaylı bir senaryo modu ve çoğu oyuncunun özlem duyduğu co-op modları hazırladıklarını belirtiyor. Bakalım DoWII, bu vaat edilenleri bize sunabilecek mi...

ORBITAL BOMBARDMENT'IN ANATOMİSİ

Birlik komutanlarının özel yeteneklerinin yanında, Space Marineler'le oynarken zaman zaman sizi taşıyan Yıldız Gemi'sinin silahlarını da savaş alanında kullanabileceksiniz. Nasıl mı? İşte ay-nen böyle:



Önce silahın etkili olacağı bölge kıvılcık kıvılcık parlamaya başlayacak ve bir şeylerin ters gittiğini anlayan düşman askerlerinin kaçmaya vakti olmayacak.



Ardından bu alandaki tüm askerler havaya uçacak ve kaderlerinin onları getirdiği noktayı sorgulamaya başlayacaklar.



Işıklar yeri deldiğinde ise ne asker kalacak ortada, ne de başka bir canlı.

(analiz)



Space Marineler yine Jetpack'lerle donatılmış durumda olacak ve diledikleri zaman bir noktadan, diğer noktaya uçabilecekler.

Siper almak bu oyunda çok önemli olacak ve siper almayan askerler kısa sürede ölecek.

Yapay zeka yeniden gözden geçiriliyor. Böylelikle en embesil Ork bile kendini nasıl savunacağını bilecek.

YAPIM Spellbound

DAĞITIM DreamCatcher Interactive

TÜR RPG

PLATFORM PC, Xbox 360, PS3

ÇIKIŞ TARİHİ 2009 sonu

WEB www.dreamcatchergames.com

GOTHIC TOPRAKLARINDA YENİ BİR GÜN

Arcania: A Gothic Tale

“Gothic” denildi mi, duracaksınız. Duracaksınız, çünkü bu maceranın, bu atmosferin, bu “yaşamın” içine girip girmeyeceğine dair önce bir durup düşünmek gerekir. Eğer Gothic’e savunmasız bir anında yakalanırsan, seni ters köşeye öyle bir yatırır ki günler boyunca esir alındığını anlayamazsın bile...

Bazen bir şehirde, insanların tekrar eden konuşmalarını dinlerken bulursun kendini. Bazen bir bitkiyi bulmak için kaybolup gidersen yemyeşil ormanlarda. Tam aradığını bulmuşsun ki seni tek bir hamlede ikiye bölecek bir yaratık fırlar; en beklemediğin anda ve en ummadığın biçimde...

Gothic dünyasının sınırları vardır ama bu sınırları da yine kendin



Bu gizemli ormanın içinde kim kaybolmak istemez ki...

çizersin. “Şu an üçüncü seviye olduğun için bu alana giremezsin!” demez sana Gothic. Üçüncü seviyedeysen, dilersen 60. seviyede olan düşmanlarla dolu bir alana girebilirsin ama oradaki varlığın milisaniyelerle ölçülebilir ancak.

Kısacası, özgürlükler ülkesi Amerika değildir oraları; Gothic’in ta kendisidir. Karanlık bastığında tüylerinizi ürperten orman manzaralarıyla, ateşin etrafında eğlenen Orclar’ıyla, Trollleri’yle, dinazorlarıyla ve diğer tüm özellikleriyle Gothic, RPG aleminin en iyi oyunudur ve bunu her ortamda başıra çağırma söylemekten de hiçbir zaman çekinmedin, çekinemeye... Bırakın beni; bırakın ben deli değilim! DEĞİLİM! (Öyleyim.) (Öylesin. - FaFu)

Arcania’da tatil bir başka güzel>

Gothic 3’ü oynamadıysanız, mutlaka oynayın. Ama öncesinde Gothic 1’i ve 2’yi de oynayın lütfen. (Üstelik Gothic 2’yi daha geçen aylarda bedava verdik; bahaneniz de olamaz.) Yalnız, bunları yapmadan önce bir World of Warcraft veya Age of Conan oyuncusu olmadığınızdan emin olun. Emin olun, zira Gothic, bir MMORPG kadar fazla özgürlük sunan ama “LulzPaladin, DOMINATOR, PinkyTinky,

Xylllrjrk” gibi fantastik isimler taşıyan oyunculara yer vermeyen ve sadece tek kişilik olan büyük bir serüven. Kısacası Gothic, fazla MMORPG oynamış bünyelere pek faydalı olmayabiliyor.

Üçüncü oyundaki kıta tarzı haritaları, ilk iki oyunun ada tipindeki haritalarına bırakan Arcania, korkulunun aksine bambaşka bir yöne sapıp Gothic’in ruhunu bir

X-MEN GÜÇLERİ DEVREDE

“Ay şemsiye de almadık; sıçana döneceğiz şimdi!” cümlesinde, az sonra islanacağını anlatan bir hanımefendinin feryadına tanık olmaktadır. Aynı duruma belki Arcania’nın kahramanı da düşecek diye düşünüyorsunuz ama büyük yanılğı içerisindeyiz.

Arcania’nın en büyük yeniliklerinden bir tanesi, doğuştan büyücü sayılan kahramanımızın havayı istediği gibi kontrol edebilmesi. “Piknik yapacak ama yalan oldu; baksana lapa lapa kar yağıyor...” Hiç önemli değil; birkaç saniye içerisinde güneşi eski yerine koyabilir, bulutları dağıtabilirsiniz! Tabii ki havadan sudan işler için hava durumuyla oynamayacağız. Bir bölgeyi koruyan askerlerin, sığınacak bir çatı bulmak için dağılmasını sağlamak adına yağmur yağdıracak, gece devriyelerini ortadan kaldırmak için güneşin doğmasını sağlayıp kendimize yol açacağız. Bu ilginç sistemin, oyun üzerinde ne kadar etkisi olacak, onu ilerleyen zamanlarda göreceğiz.

GOTHIC İVE'NE OLDU?

“İlk bakış”ını az önce okuduğunuz Arcania, aslında Gothic IV’ün ta kendisi. Spellbound ve DreamCatcher’in oyunun ismini bu şekilde değiştirmesinin en büyük nedeni, Gothic’in Avrupa’da (Özellikle Almanya’da.) peynir ekmeğe gibi satarken, Amerika’da beklenen ilgiyi görmemesi. Bu isim değişikliğiyle, Gothic serisine uzak duran insanlara da hitap etmek amaçlanıyor.



[analiz]

Arcania dünyası Amazon ormanlarını aratmayacak kadar yeşil olacak. Tıpkı Gothic serisinin diğer oyunlarında olduğu gibi...

Gothic'te, ortalıkta gördüğünüz her türlü objeyi kullanabilirdiniz. Bu kural Arcania'da da değişmeyecek.

Zehirli olup olmadığı hiç önemli değil; bu mantarlar kesinlikle işinize yarayacak.

AYDINLIK TARAF

- ✓ Serinin eski oyunlarına sadık kalınarak hazırlanması
- ✓ Heyecan verici grafikler
- ✓ Hava durumunu değiştirebilme özelliği

KARANLIK TARAF

- ✗ Firmanın, oyunu kolaylaştırmak adına "ucuzlaştırma" olasılığı

Büyücüyüm, büyücüsün, büyücü(ler)miş, kaç çabuk...>

Sürekli önceki Gothic oyunlarına gönderme yapıyorum ama bu iş başka türlü yürümez, üzgünüm. Dolayısıyla, ilk üç oyunda seçebildiğimiz Warrior, Ranger ve Mage sınıflarını bildiğinizi varsayarak, Arcania'da bu sınıfların yerini büyü odaklı sınıflara bıraktığını çekinmeden söyleyebilirim. Eğer bir Battle Mage olmak istiyorsanız, elinizdeki kılıcınızı alıp savaş alanını meteor yağmuruna tutabilecek ve ok kullanmak isterseniz de bir Druid olup doğanın güçlerini kullanabileceksiniz. Yani öyle ya da böyle, bir şekilde büyücüsünüz; kaçış yok.

Ve gelelim oyundaki en büyük yeniliğe... Aslında bunu daha önce birçok oyunda gördük ama Gothic için bir ilk sayılır. Artık karakterimize (Bu arada oyunun kahramanı önceki oyunlardaki karakter değil, tamamıyla başka biri.) bir tane zırh giydirip eline de bir silah vermeyeceğiz; bundan çok ötesini yapacağız. Öyle ki oyundaki her silah parçalanabilecek ve bu silahların parça-

larını başka silahlara monte edebileceğiz. Aynı şekilde tam anlamıyla zırhlanmak için önce bir içlik, ardından daha hafif bir ara zırh ve üstüne de gerçek zırhı giymemiz gerekecek.

Yapımcılar silahlar ve zırhlar konusunda gösterdikleri özeni Alchemy kısmına da gösteriyorlar. Hatırlarsanız, önceden bir iksir yapmak için çeşitli (tonlarca) bitkileri toplar ve topladığımız bu bitkilerden yine de adam gibi bir şey elde edemedik. (Ben hasta ruhlu bir insan olduğum için sadece bitki toplamak için saatlerce taban tepebiliyordum.) Arcania'da bitkilerin toplanma şekilleri ve bu bitkilerin işlevleri de aynı arayüz gibi oyuncu dostu olarak yeniden tasarlanıyor.

Ekran görüntülerinde gördüğünüz grafikler ise... Evet, hepsi gerçek ve her türlü detay üzerinde gösterilen büyük bir özen söz konusu. Spellbound'un grafikleri tamamıyla elden geçiyor olmasından öte, değişik bir çalışması daha var: Oyunun grafiklerini Amerika ve Avrupa olarak ikiye ayırıyorlar. Eğer oyunu Amerika'da oynarsanız daha parlak ve renkli grafikler göreceksiniz fakat aynı oyunu Avrupa'dan temin ederseniz, grafikler daha karanlık olacak. Gothic serisinin müdaviimleri kuşkusuz ki karanlık olana tercih edecektir ama Arcania ile Gothic serisine



adım atmaya çalışan Amerikan oyuncular, daha göz alıcı grafiklerle oyuna daha kolay alışacaklar.

İşin özünde, Arcania: A Gothic Tale, tüm Gothic ve RPG tutkunlarının sabırsızlıkla beklemesi gereken, büyük bir macera. Siz de koltuğunuzdaki yerinizi alın ve sabırla beklemeye başlayın...

İşinin ehli Spellbound, Gothic'e el atacak da oradan kötü bir Gothic oyunu çıkacak ha... Gülerim ben bu işe! Kısacası Arcania: A Gothic Tale, bir RPG klasiği olmaya aday.

kenara bırakmıyor; sadece yenileniyor, güzelleşiyor ve yeni nesile uygun hale geliyor.

Spellbound Arcania'yı yaratmaya başlarken, serinin hayran kitlesinin sözünü dinledi ve Arcania'yı buna göre geliştirmeye başladı. Bu bağlamda gözden geçirilen ilk şey arayüz oldu. Eğer Gothic serisine aşinaysanız, oyunun pek kullanıcı dostu olmadığını bilirsiniz. Spellbound bu kez kullanıcı arayüzünü tamamıyla değiştiriyor; World of Warcraft'inkine benzetiyor ve böylece yerden bir eşya almak için insanların klavyeyi kafalarının üstünde bir tur çevirmelerine bir son vermeye hazırlanıyor. (Ben her türlü zorluğuna rağmen oyuncu düşmanı arayüzden memnundum.)



Arcania'da güzel bir gün doğumu...

KOTOR3

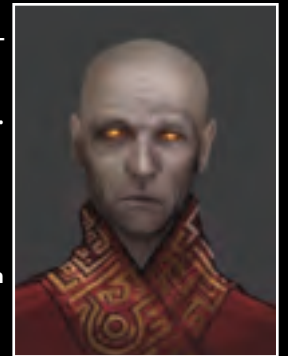
LucasArts'tan ayrılan, konuşuyor

Star Wars oyunlarının %70'inin kötü olduğu su götürmez bir gerçek; bu gerçeğe üzülsük mi, üzülmesek mi karar veremedik hala. Bir yandan Star Wars serisini çok seviyor, bir yandan da bu güzelim evrenin dandik oyunlarla rezil edilmesini kaldıramıyoruz.

Neyse ki bazı SW oyunları öylesine kaliteliydi ki bu oyunlar, birtakım oyun programcılarının, "Gözümüze bandana bağlayıp amuda kalkarak yapmaya çalışalım oyunları; bakalım ne olacak?" düşüncesiyle ortaya çıkarttıkları şahane (!) oyunları zihinlerimizden silinmesine yardımcı oldu. Bu kaliteli ürünlerden en ünlüsü de kuşkusuz ki Knights of the Old Republic, yani KOTOR.

LucasArts'tan ayrılan bir programcının yaptığı açıklamada BioWare ve LucasArts'ın KOTOR3 üzerinde çalıştığını açıkladı. KOTOR3 bir MMO (Massive Multiplayer Online) olarak tasarlanıyor ve BioWare tüm gücünü bu oyun üzerinde yoğunlaştırmış durumda.

KOTOR3'ün yanında Free Radical (Timesplitters'ın yapımcısı) tarafından hazırlanmakta olan BattleFront 3, yıllar önce açıklaması yapılan ve ekran görüntüleri yayımlanmış olan bir Indiana Jones oyunu ve Wii'ye özel bir "Işın Kılıcı" oyunu da yine LucasArts'ın piyasaya sürmeye hazırlandığı yapımlar arasında.



YAPIM Pandemic Studios

DAĞITIM Electronic Arts

TÜR Aksiyon

PLATFORM PC, PS3, Xbox 360, DS

ÇIKIŞ TARİHİ 14 Ekim 2008

WEB www.ea.com

ORJİNAL MÜZİKLER

LotR: Conquest ne kadar kötü çıkacak olursa olsun, oyunu kurtaracak olan bir özellik var: Müzikler. Howard Shore tarafından film için bestelenen o muhteşem müzikler, oyunda da kullanılacak.

TEK TAŞIMI KENDİM ALDIM!

Lord of the Rings: Conquest

Dostoyevski, bir bardağın yanında duran sineği sayfalarca tasvir edebilir kitaplarında... Ne var ki üstat, romanın ana konusundan bağımsız duran bu sinek tasviri ile, ana karakterin buhranına sizi bir adım daha yaklaştırmayı amaçlar. Gelgelelim (hatta gelingidelim) EA, -Dostoyevski'nin sineğinden iyi olmasın- sineğinin yağını çıkardıkça çıkardı. Piyasaya sürdüğü diğer Lord of the Rings (LotR) oyunlarını eline yüzüne bulaştırdığı yetmezmiş gibi hala satın aldığı film haklarını haksızca; hakkıdır hakka tapan... Eh, ben ne diyeyim sana EA?! Aynı yağda daha kaç çuval patates kızartacaksınız? Henüz piyasaya çıkmamış olan bir oyun için yargısız infaz yaptığımız düşünenlerin varsa o kişiler bu satırların sahibinin, Tolkien hakkında biraz tutucu olduğunu lütfen göz önünde bulundursunlar. Kısacası sevgili okurlar; bu oyun için hiç mi hiç umutlu değilim. Yine de yazıda mümkün olduğunca objektif davranmaya gayret edeceğim. Bakalım kadraya neler sığacak...

Yüzüğünüz parmağınıza sıkıştıysa...>

LotR: Conquest, üçlemenin tüm bölümlerini baştan sona oynayabileceğiniz bir aksiyon oyunu olacak. Siz sormadan ben söyleyeyim: Evet; ister iyi tarafta, ister kötü tarafta olabiliyoruz. Star Wars Battlefront ve Destroy All Humans serilerinden hatırlayabileceğimiz Pandemic Studios'un elinden çıkacak olan LotR: Conquest için hem dağıtıcı firma olan EA, hem de Pandemic oldukça iddialı konuşuyor. (Ne zaman konuşmadılar ki?!). Oyunda üçlemenin tüm büyük savaşlarının olacağını ve bu savaşların içinde oyuncuların istedikleri karakterle oynayabileceklerini söylüyor yapımçı firma. Bu karakterler arasında hepimizin tanıdığı LotR karakterlerinin yanı sıra sıradan piyadeleri de oynama şansı bulacaksınız. Karanlık taraftan Sauron ve Balrog gibi son derece güçlü karakterlerle oynayabileceğiniz gibi yine karanlık tarafın Oliphant'larını ve Fellbeast'lerini de kontrol edebileceksiniz.

Yapımçı firma, silah kullanımının üzerine oldukça yoğunlaştıklarını söylüyor. Pandemic'ten Josh Resnick, filmin fanatiklerinin bu oyunda kesinlikle tatmin olacaklarını; kılıç, ok ve büyü güçlerini son derece gerçekçi bir şekilde oyuna aktaracaklarını söylüyor. Bu detayların ışığında oynanışın, Star Wars Battlefront'a oldukça yakın olduğunu söyleyebilirim.

AYDINLIK TARAF

- Geniş savaş alanları
- Hem iyi, hem de kötü tarafı seçme şansı

KARANLIK TARAF

- Yüzeysel olma ihtimali
- EA'nın daha önceki LotR oyunlarından sabıkasının bulunması
- Pandemic Studios'un elinde daha önemli projelerin bulunması



SABIKALI EA

Firmanın 2000'li yıllarda, filmlerle eş zamanlı olarak piyasaya sürdüğü LotR oyunları hem oynanabilirlik, hem de derinlik açısından tam anlamıyla birer faciaydı. Oyun severlerden öte Tolkien fanlarının sert eleştirilerine maruz kalan EA, daha sonra Third Age adlı sıra tabanlı bir RPG oyunuyla façasını düzeltmeye çalıştı ancak, hikaye üzerinde yaptığı saçma oynamalarla bir kez daha çuvalamaktan kurtulamamıştı. Kısacası oyuncular, firmanın şimdiye kadar piyasaya sürdüğü LotR oyunlarından hiçbirini güzel anılarla hatırlamıyorlar.

Sabunlayın; kolayca çıkar> Oyuna ilgili bilgiler şimdilik bundan ibaret. EA ve Pandemic, bir mucize olmazsa gayet sıradan bir aksiyon oyununa imza atacak gibi görünüyor. Kitapları geçtim; filmlerin dahi atmosferini ve derinliğini LotR etiketli oyunlarına aktarırken çuvallayan EA'nın bu son icadını hiç mi hiç merak etmiyorum. İlgiyeneleriniz varsa önden buyursunlar; ben Silmarillion'u bir kez daha okumaya gidiyorum. ☹

EA'nın, LotR tarlasında kalan son ekinleri de hasat etme çabası... Hem aydınlık, hem de karanlık tarafın istediğiniz bir karakteriyle LotR tarihinin epik savaşlarını baştan yaşayacaksınız.

Böylesine güzel bir doğada böylesine düşmanca hareketler... Neden?



Kontrol edebileceğiniz karakterler arasında Entler de bulunacak.

YAPIM **Ubisoft Romania**DAĞITIM **Ubisoft**TÜR **Simülasyon**PLATFORM **PC, Xbox 360, PS3**ÇIKIŞ TARİHİ **2008'in son çeyreği**WEB **hawxgame.us.ubi.com/home.php****AYDINLIK TARAF**

- ✓ Yaklaşık 50 modellik bir hangar
- ✓ Sağlam bir senaryoyu devam ettirecek olması
- ✓ Yapımcı ekibin gerçekçi uçuş dinamiklerine yoğunlaşması

KARANLIK TARAF

- ✗ Kontrollerin çuvallama ihtimali
- ✗ Uçak modelleri arasındaki farklar oyuna iyi yansıtılamayabilir

TOM CLANCY, TOP GUN ÇEKMEYE KARAR VERİRSE...

Tom Clancy's H.A.W.X.

Soğuk Savaş'ın üzerinden yıllar geçmişti. Ne var ki "düşman" bitmiyordu. A.B.D.'nin Afganistan'da, Rus Birlikleri'ne karşı örgütlediği Taliban, amacını aşarak yeni dünya düzenine meydan okumaya kalkışıyor, Orta Doğu'da Saddam ortalığı sürekli geriyordu. Tüm bunlar yetmezmiş gibi, G üney Amerika ülkelerinin aylıklı örgütleri de emperyalizme karşı irili ufaklı eylemler düzenliyordu. Küre giderek ısınıyor, devletlerin hayatta kalma koşulları her geçen gün daha da zorlaşıyordu. Bu kaotik coğrafyada A.B.D.'nin daha hızlı, daha atik ve daha "saldırgan" silahlara ihtiyacı vardı.

1981 yılında Amerikan Hava Kuvvetleri, yeni bir savaş uçağı projesi geliştirmeye başladı; halihazırda kullanılan F-15 Eagle'ın yerini alacak bir uçak... Proje "ATF" (Advanced Tactical Fighter) olarak adlandırıldı. Hava Kuvvetlerinin

bu yeni bebeği, radara yakalanamayan bir hayalet uçak olacaktı. Projeler tamamlandı ve Hava Kuvvetleri RFP'leri (Request for Proposal) beklemeye başladı. Haziran 1986'da Lockheed, Boeing, General Dynamics, Northrop, McDonnell Douglas gibi firmalar, yaklaşık 50 adet prototip model hazırladı. Takvimler 23 Nisan 1991'i gösterdiğinde ise yıllar süren test uçuşları ve proje çalışmaları bir sonuca bağlanmıştı. İhaleyi kazanan uçak, Lockheed firmasının YF-22 adlı modeliydi; yani hepimizin bildiği adıyla F-22 Raptor savaş uçağı... 50 savaş uçağı modelini oyunseverlere sunacak olan Tom Clancy's H.A.W.X.'te, F-22 büyük olasılıkla en ilgi çekici uçak olacak.

Tango, tango...> Tom Clancy'nin romanlarından uyarlanan oyunları uzun zamandır oynamaktayız. Küresel kompo teorileri ve savaş sistemlerinde uzman olan Clancy'nin oyunları -doğal olarak- hep bu konular çerçevesinde gelişti. Genelde takım tabanlı FPS ve TPS oyunları ile dikkat çeken Tom Clancy serisi bu kez End War ile strateji, H.A.W.X. ile de uçak simülasyonu türüne el atmak üzere. Senaryo olarak Ghost Recon serisini takip edecek olan H.A.W.X.'te Rio

de Janeiro'yu düşman saldırılarından korumakla görevli olan pilotları canlandıracağız ve uçaklarla, tanklarla, piyadelerle ve gemilerle savaşaacağız. Doğrusunu söylemek gerekirse tüm bunlar kulağa oldukça hoş geliyor.

H.A.W.X. verilen görevleri gerçekleştirmeye çalıştığımız arcade aromalı bir uçak simülasyonu. Oldukça detaylı bir HUD ekranına sahip olacak oyunda görevleri, ekranın sağ üst köşesinde göreceğimiz yardımcı pilotumuzdan alacağız. Yardımcı pilot aynı zamanda görev sırasında ek bilgiler, koordinatlar, düşman profilleri, uçuş koşulları gibi konularda bize yardımcı olacak. Ekranın sol altında ise detaylı bir harita

H.A.W.X.'İN AÇILIMI

High Altitude Warfare Experimental Squadron (Deneysel Yüksek İrtifa Savaş Ekibi) olarak açılan H.A.W.X. (Rainbow Six ekibi gibi) sadece en iyi savaş pilotların ev sahipliği yapan ve NATO'ya bağlı olarak görevlendirilen özel bir tim. NATO ülkelerinin en iyi pilotları arasından seçilen bu ekibe şu modeller tahsis edilecek: F-16C, F/A-18E, AV-8B Harrier, F-22 Raptor, Dassault Rafale, F-35 Lightning II, MiG-29, Su-37, Su-47 ve bir Eurofighter Typhoon.

[analiz]

Aynı safta savaştığınız uçaklar ile kendi ERS sisteminize saldırı ve savunma komutları verebiliyorsunuz.

Resimde gördüğünüz iki F22 az önce bir füzedan kaçtılar. Havada füzenin bıraktığı izleri görebilirsiniz.

İşte füzelerin arasında dans eden bir F22...

Yalancı, yalancı, sana kimse inanmaz!

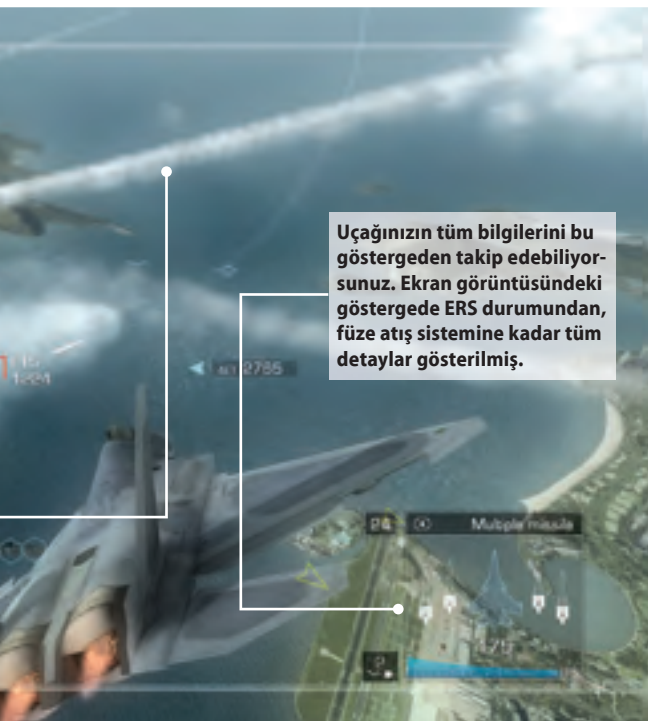


Oyun için geliştirilen grafik motoru yeryüzü şekillerini inanılmaz bir gerçekçilikte yansıtıyor.

bulunacak. Kime, neye, nasıl ve ne şekilde saldırılacağı bu haritada detaylı bir şekilde anlatılıyor olacak. Bu noktada oyunun ERS (Enhanced Reality System) özelliği devreye girecek. ERS, sizin üzerine yollanan füzelerden daha kolay kaçabilmenizi sağladığı gibi, hedeflerinizde de çok daha rahat bir şekilde ulaşabilmenizi sağlayacak. ERS'yi aktif hale getirdiğiniz zaman HUD'ınızda, hedefinize doğru bir koridor oluşturan, sanal bir gösterge devreye girecek. Bu sayede hedefinize güvenli bir mesafeden saldırabileceksiniz. Tüm bunların yanında ERS; hasar kontrolü, füze izleme, silahların vuruş keskinliğini artırma gibi birçok özelliği de kullanımınıza sunacak.

This is Bravo Six! Over!> Ubisoft'un açıklamalarına göre H.A.W.X. 17 görevden oluşacak. Farklı uçaklar ve farklı silahlar da bu görevleri daha sürükleyici kılacak. Dikine kalkabilen bir Harrier jetinden, After Burner'ı ile havayı yakan bir F-22'ye kadar birçok uçağa ev sahipliği yapan bir hangarımız olacak. Bu uçakların hepsini kullanmak içinse görevleri yapmamız gerekecek. Hangarın tümü oyunun başında açık olmayacak. Tom Clancy's H.A.W.X. ile ilgili elimizdeki son bilgi kısıtlısı ise oyunun hem karşılıklı, hem de co-op multiplayer mod'lara sahip olacağı. İlhamını Ace Combat serisinden aldığı düşünmekteyiz oyun, bu yılın sonlarına doğru piyasada olacak. 🎮

Küresel terörizme bu kez kuşbakışı darbe indireceğiz ve Tom Clancy'nin Ghost Recon serisine bağlı olan H.A.W.X.'te yaklaşık 50 adet savaş uçağının pilot kabinine girerek düşmanlarımızın köklerini kurutmaya çalışacağız.



Uçağınızın tüm bilgilerini bu göstergeden takip edebilirsiniz. Ekran görüntüsündeki göstergede ERS durumundan, füze atış sistemine kadar tüm detaylar gösterilmiş.



Parmağımı soksam gözüne gözüne...

Patlayan Oyunlar Tarihi adlı bir kitap yazacak olsak geçtiğimiz ayın oyunları kuşkusuz ilk beşte olurdu. Chronicles of Narnia, Aurora: The Secret Within gibi oyunlar, tam da beklediğimiz rezillikte çıkarak bu köşeyi bir kez daha haklı çıkardı. "Varacak" listesinin henüz hiç çuvallamamış olmasından dolayı gururluyuz. Öte yandan, firmalar tarafından gözümüze sokulan oyunlar, birer ikişer patlamaya devam ediyorlar. İşte bu ayın inci taneleri...

Varan 1: Haze

Ne dediler? "Size diğer platformlardaki tüm epik FPS'leri unutturacak, destansı bir oyun geliyor. Yapay zekasından, bulmacalarına kadar size unutamayacağınız anlar yaşatacak olan Haze, sadece PlayStation 3'e özel olarak, ünlü Timesplitters serisinin yapımcıları tarafından hazırlanıyor. Oyun teknik özelliklerinin yanında sıra dışı hikayesiyle de sizi esir alacak."
Ne oldu? Baştan kabul edelim; Haze, -çıkışı öncesinde- gayet kaliteli bir yapım olacaktı gibi duruyordu. Kendini defalarca kanıtlanmış olan geliştirici ekip (Free Radical), piyasadaki iki büyük konsoldan birinin exclusive oyunu olması ve büyük bir firmanın satış umutlarını ona bağlaması Haze'in "en çok beklenen oyunlar" listesinde kafaya oynamasına yol açtı. Hiçbirimiz Sony ve Free Radical gibi iki büyük gücün boşa kürek çekebileceğini düşünmedik. Ne var ki Haze, bize hayal kırıklığının en büyüğünü yaşattı; oyun, berbat yapay zekası ve rezalet bir biçimde işlenen senaryosu ile tam bir fiyasko oldu. Herkese geçmiş olsun.

Varan 2: Chronicles of Narnia: Prince Caspian

Ne dediler? "Narnia dünyasında kaybolmak isteyenler, dolabın içine girsinler çünkü orada sevdiğiniz tüm karakterler kontrolünüzde olacak. Birden fazla karakterle oynayabileceğiniz Chronicles of Narnia sizi büyüdü alemnere götürecekt."
Ne oldu? Off... Nasıl da büyüledik ama... Oyunun başında geçirdiğimiz birkaç saat tansiyonumuzun düşmesine yetti; Narnia bizi monotonluğuyla uyuttuğu gibi, kitabın yazarını mezarında ters döndürdü adeta.

Varan 3: Wii Fit

Ne dediler? "Artık oyun oynamak, 'sağlıklı

yaşam' demek. Wii Fit eğlenceli mini oyunlarla vücudunuzun her zaman sağlıklı kalmasına yardımcı olacak. Onlarca egzersiz, boyunuzu ve kilonuza uygun bir çalışma programı ve tüm aileniz için bol eğlence..."
Ne oldu? İşte, katledilen güzel bir fikir daha... Her şey tamam da neden bazı egzersizler oynadıkça açılıyor; oyunun ömrünü uzatmak için olmasın?! E, hani bu bir oyun değildi? Onu geçtik; neden bize kendi egzersiz programımızı yaratma imkanı verilmiyor? Sorular, ve "bittabi" ki sorular...

Varacak 1: The Incredible Hulk

Ne dediler? "Onu sinirlendirmeyin; onu sinirliken hiç sevmesiniz!"
Ne olacak? Bizi sinirlendirmeyin; asıl biz sinirliken daha sevimsiz oluyoruz!

Varacak 2: Big Beach Sports

Ne dediler? "Sıcak yaz günlerini eğlenceli plaj oyunlarıyla geçirmek ister misiniz?"
Ne olacak? İstemeyiz; sıcak yaz günlerini plajda geçirmek isteriz. Tutan bir oyun türünü ile de sulandırmanın kime ne yararı olmuş şimdide kadar?! Hem WiiMote'u sallarken, evin içini -Haziran sıcaklığında- terimizle pis pis kokutmak istemiyoruz.

Varacak 3: Pyroblazer

Ne dediler? "Diğer yarış oyunlarını şimdiden unutabilirsiniz; Pyroblazer hızın gerçek anlamını yeniden tanımlayacak."
Ne olacak? PSP ve Nintendo Wii'ye çıkacak olan bu oyunun üçüncü platformu nedir? PC... PC? Evet, PC... Oyun canavarı sistemlerimizin klasmanına bakar mısınız?

Şişti artık, soda getirin!

GUNBLADE

Aslında çoğu oyuncunun Final Fantasy serisinden tanıdığı bu silah gerçek hayatta da pek çok kez, farklı kombinasyonlarla kullanılmış. Hatta şu anda Dresden Müzesi'nde sergilenen bir pala / tüfek bile bulabildim ki sanırım ülkemizde olsa müze ziyaretçi sayısını arttıracak bir parça olurdu bu. X-Blades'de bu silahın yer alacak olması ise combo seçeneklerini genişletecek gibi görünüyor.



YENEMEDİĞİN KARDEŞİ HAPSEDECEKSİN

X-Blades

YAPIM Zuxxes Entertainment
DAĞITIM SouthPeak Interactive
TÜR Aksiyon
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 16 Eylül
WEB www.x-blades.com



Yine karşı karşıya geldiler; hem de şu son yüzyılda belki bir milyonuncu defa... Pençeler, dişler ve çığlıklar; büyüler ve mistik güçler yine iş başındaydı ikinin kötüye olan mücadelesinde. Artık ikisi de gülümseyerek ve birbirleriyle alay ederek yapıyordu bu işi çünkü bu iş, onlar için bir meslek haline gelmişti. Güçleri birbirine bağlıydı, eşitti ve bu nedenle hiçbir zaman yenilemiyorlardı fakat bu, savaşmak zorunda oldukları gerçeğini değiştirmiyordu. Biri bir gıdım öne geçtiğinde, kısa bir süre sonra durum değişiyor ve bu değişimler dünyanın dengesine zarar veriyordu.

Bu sonsuz karşılaşmalar belki onları yormuyordu ama günlük ofis ve ders seromonileri gibi bu bitmeyen kavga bunaltıcı bir hale gelmişti. Sonra Enlightened, "kürenin iyi yarısı" sıfatıyla yeni bir fikir buldu; The Dark One'i hapsedecek ve bu sonsuz kavgaya bir son verecekti.

Bu amaç için bir Artifact kullandı Enlightened ve zorlu bir mücadelenin sonunda The Dark One'i bir taşın içine hapsedmeyi başardı; artık The Dark One'in gücü ve kötülüğünün dünyaya hiçbir etkisi kalmamıştı. Fakat kısa bir süre sonra, Enlightened kendi gücünü de kaybettiğini fark etti. Onlar birbirlerinin yarısyıldılar ve her şeyleri aslında birbirine ve dünyaya bağlıydı; ta ki bu bağ -iyilik uğruna da olsa- koparılsın kadar...

Oyundan animeye, animeden oyuna...>

Siz de fark etmişsinizdir ki senaryo, klişelerle dolu. Belki de bu senaryolar Orwell'in kurguladığı gibi tek bir makineden, kelimelerin karıştırılmasıyla ortaya çıkıyordur, kim bilir...

DEADLY!

COMBO X20

GREAT GATES

AYDINLIK TARAF

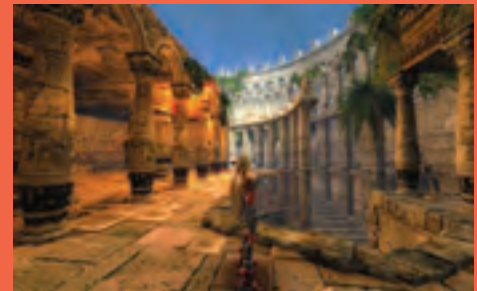
- ✓ Anime vari grafikler
- ✓ Başarılı mekan tasarımları

KARANLIK TARAF

- ✗ Klşe senaryo
- ✗ Oynanış sisteminde hiçbir yeniliğin olmaması

Artık ne korsan oyunları, ne de uzaylı veya zombi istilası fikri eskiden olduğu gibi bizi etkileyebiliyor; bu nedenle bir hack-and-slash olan X-Blades'te, Ayumi'nin düzeni geri getirme mücadelesine de şaşırıyoruz.

Tıpkı senaryo gibi "Önüne gelen yarattığı çeşitli kombinezasyonlar, akrobatik hareketler yap, araya büyüler sokuştur, tecrübe kazanıp basit yetenek ağaçlarıyla kendini geliştir" formülünün de kabak tadı verdiği için X-Blades'i vasat kılacağını biliyoruz. Bu yüzden ya eski serilerin yeni oyunlarına sığınıyor ya da türe yeni bir his verebilmiş, yeni bir dokunuş getirebilmiş, sanatsal yönü ağır basan oyunlara yöneliyoruz. Sonuçta, Devil May Cry ve Heavenly Sword gibi ilgi toplayan, ünlü serilerin yeni oyunları bile oynanış sistemi olarak tekrar etmeye başlamışsa

STRONGHOLD ISLAND

Oyun sırasında kötü tarafın hapsediği artifact'leri Stronghold Adası'nda feliik feliik arayacağız. "Ada" dediğime bakmayın; içinde tapınaklardan harika bir köprüye, cehennem çölllerinden cennete çıkan merdivenlere kadar pek çok doğal veya suni harikayı görebileceğiz bu yerleşim bölgesinde. Hatta uslu olursak adanın en görkemli yapısı olan Great Gates'e bile rastlayabileceğiz.

İtalya'daki Panteon yapısını hatırlatan ışıklandırma, Ayumi'ye kutsal bir hava katıyor. Eli kanlı bir huri gibi adeta...



başka bir oyundan getirilmiş gibi görünüyor.

X-Blades'in bir devrim vaat etmemesi normal aslında.

Oyunun diğer klişe özelliklerine gelince... Oyundaki kahramanımız Ayumi ile -türün olmazsa olmazlarından- Bullet Time moduna geçme, öfke barını doldurarak veya power-up toplayarak gücümüzü artırma şansımız olacak. Karakterimizi geliştirmek içinse DMC'de ve GoW'da olduğu gibi birtakım Orb'ları toplayacağız.

Gördüğümüz gibi X-Blades ne senaryosuyla, ne de oynanış mekaniğiyle yeni bir şey ortaya koyuyor. Fakat oyunun takdir ettiğim bir özelliği var: Oyunun grafikleri tamamıyla anime vari çizimlerden oluşuyor ve özellikle, ara sahneleri -belki çoğumuza göre Heavenly Swords kadar çarpıcı olmasa da- oldukça etkileyici. Ancak karakter tasarımı ve efektler konusunda bana kalırsa hala atılması gereken adımlar var zira ara videolar dışında, bu tasarımlar ve efektler oyuna özensiz bir şekilde "saplanmış" gibi duruyor. Karakter tasarımlarının ve efektlerin tersine, mekan tasarımları alabildiğince güzel; bu yüzden karakterler sanki bu mekanlara

Klişe senaryosu ve oynanış sistemi ile X-Blades, sadece görsel özellikleri ile bizi heyecanlandırıyor.

Led Zeppelin'in Stairway to Heaven şarkısında dediği gibi "And she's buying a stairway to heaven".

FUTBOLDA 90 DİYE TABİR ETTİĞİMİZ KÖŞE



Artık hepimizin kabul ettiği, evrensel bir gerçek var: İşin içine para girdiği zaman, hizmet arka planda kalıyor. Bundan yıllar önce PC oyunculuğu henüz emekleme dönemindeyken, oyunların tüm hesaplamaları tek bir işlemci üzerinden yapılırdı. Grafik (Sprite çizen monolitik işlemcileri

saymazsak...), ses ve diğer işlemler tek bir süzgeçten geçerek monitörlerimize ve hoparlörlerimize gelirdi. Bir süre sonra mühendisler ses işlemlerini farklı bir işlemci üzerinden yürütmeye karar verdiler; böylece, tüm PC kullanıcıları ses kartlarıyla tanışmış oldular. (Hey gidi günler; o yıllarda Meksika'da yapılan Dünya Kupası'nı Arjantin kaldırmıştı.) Artık kasa içindeki kafa ütüleyen dahili PC speaker'ına mahkum olmaktan kurtulmuşuk. Sektördeki bu gelişme, oyun yapımcılarının ufkunu oldukça genişletmişti. "Bip, bip"lerden, kaliteli midi müziklere geçiş yapmıştık. Ses işlemcisi teknolojisi yıllar içinde daha da gelişti; PC'lerimizde film izlemeye, müzik dinlemeye başladık. Elbette ki bir de grafik işlemcileri vardı. 1980'lerin başında sadece birkaç vektör çizebilen bu işlemciler, asıl sıçramasını PC'lerde de gelişmiş oyun oynanabileceği idrak edilince gerçekleştirdi. 1990'lı yılların sonuna doğru, oyunlarda üç boyutlu grafik kullanımı yaygınlaşınca tek bir sistemimize tek bir GPU yetmez oldu; ekran kartlarımızın yanına bir de ek GPU eklemek durumunda kaldık. Diğer tüm grafik işlemlerini normal ekran kartımız üstlenirken, üç boyutlu grafikleri Voodoo kartımız çizmeye başladı. İşte filmin koptuğu anlar, tam da bu yıllara denk geliyordu... Günümüze dönecek olursak, beyhude bir ekran kartı çılgınlığının alıp yürüdüğünü görüyoruz. Doymak bilmeyen donanım firmaları, üç ayda bir yeni model bir GPU piyasaya sürüyor. Oyun firmalarıyla yapılan çeşitli anlaşmalar sonucunda, yeni çıkan oyunların hemen hemen tümü bu yeni ekran kartlarına göre programlanıyor. Dolayısıyla oyuncular sürekli olarak ekran kartlarını yenilemek zorunda bırakılıyorlar. Donanım firmaları aksi gibi 90'lı yılların sonundaki grafik sıçramasını kesinlikle gerçekleştiremedikleri gibi, ürettikleri çoğu teknoloji de kısa zamanda atıl duruma düşüyor. Kısacası, olan hep son kullanıcıya oluyor. Demem o ki PC oyunculuğunun bir kıyameti olacaksa, bunun sebebi kesinlikle donanım firmaları olacak. Buradan PC oyuncularına, donanım firmalarına karşı toplu bir hareket başlatma fikrini öneriyorum. Arkamdan gelmek isteyenlerin mail'lerini bekliyorum.

Legoel Odaburda
lodaburda@level.com.tr

ESKİ GÜZEL ZAMANLAR



Bu ikisini yan yana kullandığınız zaman oyunlar bambaşka bir çehre kazanıyordu. Poligonlar bir anda kayboluyor ve kaplamalar akıl almaz bir gerçekçiliğe bürünüyor. 320x240 çözünürlükte, kareler deryasında Quake II oynarken, ani bir kararla 4 MB Diamond Monster Voodoo (sağdaki) ekran kartı almış ve 2 MB'lık S3 Virge kartımın yanına takmışım. Oyunu açtıktan sonra yaşadığım şoku size sözcüklerle tarif edemem. Ne var ki halen günümüz teknolojisinin böyle bir sıçrama gerçekleştirememiş olması çok acı. Donanım firmalarının tek yaptığı eski teknoloji mak-yajlayıp piyasaya sürmek; hepsi bu.

YAPIM Volition
DAĞITIM THQ
TÜR Aksiyon
PLATFORM PC, PS3, Xbox 360
ÇIKIŞ TARİHİ 14 Ekim 2008
WEB www.saintsrow.com

Bi'şi DİCEM

Gürültü - patırtı arasında daha çok dramatik sahne olsun.

HEY DOSTUM! SENİN SORUNUN NE?

Saint's Row 2

Açım! Oyuna açım; hem de her türlü oyuna... Askerliğim boyunca sadece Sensible Soccer ve Puzzle Quest oynayabildim. Sahip olduğum oyunculuk yeteneklerinin hepsi köreldi herhalde. Fırat beni ofise çağırıp "Bak bu NBA 2K8" dediğinde "Hangi tuşa basarak koşuyorduk?" demiş olmam bunun bir kanıtı olabilir mi? Kesinlikle. Şu an herhangi bir oyuna, tek bir ekran görüntüsüyle bile hayran olabiliyim. Bu yüzden kendimi frenlemem ve oyunların herhangi bir detayına tav olmamam gerekiyor. Hem

CRYSIS WARHEAD Bir Crysis hikayesi



Crysis gibi başarılı bir oyunun devamının gelmeyeceğini düşünenler lütfen zihinlerini tazelesinler ve oyun dünyasını bir kez daha gözden geçirsinler. Böylesine büyük bir başarıya imza atmış olan Crysis, piyasaya sürüldükten hemen sonra yeni oyunun yapımına başladı. (Bence ilk oyun bitmeden yeni oyun tasarlamaya başlanmıştı.) Bu düşüncemdeki en büyük etken, Crysis Warhead'ın başarılı oyuncusunun, Crysis'ten tanıdığımız Sergeant "Psycho" Sykes olması. Arkadaşı Nomad'den daha deli, daha sinirli ve daha sert bir asker olan Psycho, yine Nomad gibi bir Nanosuit'e sahip olacak ama Nomad'le aynı güçlere sahip olmayacak. Her türlü silahı, birçok farklı şekilde modifiye edebilecek olması, Nomad'ın sahip olduğundan daha güçlü silahlar taşıyabilmesi ve farklı araçları kullanabilmesi, Psycho'nun yeni oyuna, yeni bir soluk getireceğinin göstergesi.

İlk oyunda olan olayları ve bu olayların ötesini, adadaki uzaylı varlığının aslında görüldüğünden çok daha karmaşık bir durum olduğunu gözler önüne serecek olan Crysis Warhead, farklı multiplayer modlar da içerecek. Daha fazla bilgi için www.crysis-thegame.com adresine uğrayabilirsiniz.

Saint's Row 2 (SR2) dediğimiz oyun nedir ki?

Az biraz benziyor > Siz de fark etmişsinizdir ki bu serinin ilk oyunu olan SR'nin Grand Theft Auto'dan esinlenilmiş (!) birçok yanı var. Her ne kadar GTA bir "araba hırsızlığı" oyunu olarak yola çıktıysa da serinin her yeni oyununda içerik zenginleştirildi (GTA IV bir istisna.) ve oldukça kapsamlı bir "suç oyunu" serisi ortaya çıktı. Bu nedenle, SR'nin "GTA pastasının ufak bir dilimi" şeklinde değerlendirilmesi kaçınılmaz. İlk oyunda kendimize erkek bir karakter yaratarak çeteler arasındaki mücadeleye ortak oluyor ve zirveye çıkmaya çalışıyorduk. Üstelik sadece üç - beş önemli görev yapmaktan öte, birbirinden delice (Aklıma gelen tüm klişe kelimeler arasında en iyisi buydu.) işler peşinde koşmak gerekiyordu. Yeni oyunda da bu tablo değişmeyecek ama şöyle bir fark olacak: Artık kendimize kadın karakter de yaratabileceğiz. Yeri yerinden oynatacak bir yenilik değil bu ama detay vermek için söyleme gereği duydum; siz de okudunuz paşa paşa. Sorun yok yani.

Karakteri geçelim; bu şehirde yapacak neler kaldı ki? Hmmm... Biz uğramayalı düzen bozulmuş, şehir kontrolden çıkmış ve mevcut çeteler de istedikleri gibi arka koşturmaya başlamış. İş yine başa düşüyor. Kendimizi geliştirip şehri yeniden yaşanır ve tarafımızdan yönetilebilir hale getirmeliyiz. Ancak bu sefer işimiz daha zor olacak çünkü şehrin boyutu yaklaşık %50 oranında daha büyük olacak. Buna paralel

AYDINLIK TARAF

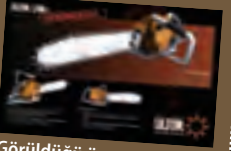
- ✔ Fazla sayıda silah
- ✔ Kapsamı genişletilen kooperatif modu
- ✔ "Şehir büyümüş" diyorlar

KARANLIK TARAF

- ✘ Çarpıcı bir yenilik yok
- ✘ Grafikler etkileyici gözüküyor

İLTOR SUNAR!

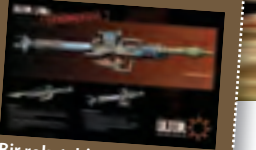
Oyundaki silahlara birkaç örnek:



Görüldüğü üzere elektrikli testeredir kendisi. Canlı - kanlı insanları kesip biçme konusunda uzmandır.



Yan masaya ikram etmek amacıyla alevli bir şeyler hazırlayabileceğiniz masum bir alet.



Bir roket, bir kurban ve yok olma efekti; "roketatar" dedim.

olarak hakimiyet kuracağımız alanlar da genişleyecek. Endişelenmeyin; işimizi kolaylaştıracak yenilikler de var. Mücadelemizi daha kolay ve eğlenceli bir şekilde sürdürmemiz için silah yelpazesini bir hayli genişlettiklerini iddia ediyorlar; KİM ULAN ONLAR? (Sakin ol Şefo! Geçti... - Elif)

Yeni paragraf: Oyun boyunca başarılı olduğumuz her görev bize para ve saygınlık kazandıracak. Bu sayede alım gücümüz de artacak. İlk oyunda, öncelikli olarak oyunu kaydetmek, kıyafet değiştirmek ve otomobil koleksiyonu yapmak için kullandığımız evimizi sıcak aile ortamına kavuşturabileceğiz. Yeni eşyalar, kıyafetler, altın kaplama tirabzan!?! Bu kadar.

SR2'nin bir diğer yeniliği ise multiplayer modunda. İlk oyunda sadece görevleri yapmak üzerine kurulu olan co-op seçeneği yeni oyunda daha kapsamlı olacak. Artık, kendi başımıza oynamaya başladığımız hikaye moduna bir arkadaşımızı dahil edebilecek ve daha sonra onu oyundan defedebileceğiz. Üstelik, bu giriş - çıkış mevzuusu oyunun ilerleyişinde bir kayba neden olmayacak. Sevdim.

Sedat: Saint's Row 2 aslında gelecek ay piyasada olacaktı ancak THQ benden iki ay daha süre istedi; verdim. Ayrıca oyunun, PC için de hazırlandığını duyurmalan GTA IV'ü oynayamayan PC oyuncuları için teselli oldu. Bitti. ☺

Eğlenceli oynanış sistemi sayesinde başarılı olan SR'nin, ikinci oyunla da aynı etkiyi yaratabileceğinden şüpheliyim.



Bi'şi DİCEM

Oyunda böyle, bir sürü güzel arkadaş görmek istiyorum.

Hangi oyun, ne zaman çıkacak

PC		
TEMMUZ		
Devil May Cry 4	Aksiyon / Adventure	Capcom
Romance of the Three Kingdoms XI	Strateji	Koei
WWII Battle Tanks: T-34 vs. Tiger	Simülasyon	6S

AĞUSTOS		
A Vampire Story	Adventure	Autumn Moon
Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	Gearbox
Space Siege	RP6	Gas Powered Games
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	FPS	6S Game World
The Sims 2: Apartment Life	Simülasyon	Maxis

EYLÜL		
Aion: The Tower of Eternity	MMORPG	NCSOFT
King's Bounty: The Legend	Strateji	Katauri
LEGO Batman: The Videogame	Aksiyon / Adventure	Travellers' Tales
Men of War	Strateji	Best Way
Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon / Adventure	Pandemic
Mount & Blade	RP6	Taleworlds
Pure	Yarış	Black Rock Studio
Rig 'n' Roll	Yarış	SoftLab-NSK
Sacred 2: Fallen Angel	RP6	Ascaron
Spore	Strateji	Maxis
The Guild 2: Venice	Strateji	JoWood
The Wheelman	Aksiyon	Midway

EKİM		
Alan Wake	Aksiyon / Adventure	Microsoft
Command & Conquer: Red Alert 3	Strateji	Electronic Arts
Cryostasis: Sleep of Reason	FPS	1C
Dead Space	Aksiyon	Electronic Arts
Lord of the Rings: Conquest	Aksiyon	Pandemic
MotoGP 08	Yarış	Capcom
Saints Row 2	Aksiyon	Volition

PS2		
TEMMUZ		
Guitar Hero: Aerosmith	Müzik	BudCat
MLB Power Pros 2008	Spor	Konami
NCAA Football 09	Spor	EA Sports
Space Chimps	Aksiyon	Brash
The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	Aksiyon / Adventure	Eurocom

AĞUSTOS		
Madden NFL 09	Spor	EA Sports
Tiger Woods PGA Tour 09	Spor	EA Sports

EYLÜL		
LEGO Batman: The Videogame	Aksiyon	Travellers' Tales
Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon	Pandemic
Pursuit Force: Extreme Justice	Yarış	Bigbig
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	LucasArts
TNA Impact	Spor	Midway
Wipeout Pulse	Yarış	Studio Liverpool

EKİM		
Crash Bandicoot: Mind Over Mutant	Aksiyon	Radical
Disney: Sing It	Müzik	Disney

EyeToy Play: Hero	Eğlence	Sony
EyeToy Play: PomPom Party	Eğlence	Sony
Guitar Hero: World Tour	Müzik	Neversoft
Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Aksiyon	Etranges Libelulle
MotoGP 08	Yarış	Capcom

PS3		
TEMMUZ		
Civilization Revolution	Strateji	Firaxis Games
NCAA Football 09	Spor	EA Sports
Monster Madness: Grave Danger	Aksiyon	Psonics
Siren: Blood Curse	Aksiyon / Adventure	Sony
Soul Calibur IV	Dövüş	Namco Bandai

AĞUSTOS		
BAJA	Yarış	2XL Games
Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	Gearbox
Disgaea 3	RP6	Nippon Ichi
Madden NFL 09	Spor	EA Sports
Tiger Woods PGA Tour 09	Spor	EA Sports
Tom Clancy's EndWar	Strateji	EA Sports

EYLÜL		
Buzz! Quiz TV	Eğlence	Sony
Destroy All Humans! Path of the Furon	Yarış	THQ
FaceBreaker	Spor	Electronic Arts
Golden Axe: Beast Rider	RP6	Secret Level
LEGO Batman: The Videogame	Aksiyon	Travellers' Tales
Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon	Pandemic
Midnight Club: Los Angeles	Yarış	Rockstar
Pure	Yarış	Black Rock Studio
SBK-08 Superbike World Championship	Yarış	Milestone
Silent Hill: Homecoming	Aksiyon / Adventure	Konami
SODCM Confrontation	Aksiyon	Sony
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	LucasArts
The Wheelman	Aksiyon	Midway
TNA Impact	Dövüş	Midway

EKİM		
Alone in the Dark	Aksiyon / Adventure	2K Games
BioShock	FPS	Eden
Command & Conquer: Red Alert 3	Strateji	Electronic Arts
Dead Space	Aksiyon	Electronic Arts
Fracture	Aksiyon	Day 1
Guitar Hero: World Tour	Müzik	Neversoft
Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Aksiyon	Etranges Libelulle
LittleBigPlanet	Eğlence	Media Molecule
Lord of the Rings: Conquest	Aksiyon	Pandemic
NBA Live 09	Spor	EA Sports
Saint's Row 2	Aksiyon	Volition
To End All Wars	FPS	Chemistry

XBOX 360		
TEMMUZ		
Cabela's Monster Bass	Spor	Activision
Civilization Revolution	Strateji	Firaxis Games
Guitar Hero: Aerosmith	Müzik	Neversoft
NCAA Football 09	Spor	EA Sports
Soul Calibur IV	Dövüş	Namco Bandai
Space Chimps	Aksiyon	Brash

Spectral Force 3	RP6	Idea Factory
------------------	-----	--------------

AĞUSTOS		
BAJA	Yarış	2XL Games
Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	Gearbox
Madden NFL 09	Spor	EA Sports
Tiger Woods PGA Tour 09	Spor	EA Sports
Tom Clancy's EndWar	Strateji	Ubisoft
Too Human	Aksiyon	Silicon Knights
Zoids Assault	RP6	Takara Tomy

EYLÜL		
Destroy All Humans! Path of the Furon	Aksiyon	THQ
FaceBreaker	Spor	EA Sports
Golden Axe: Beast Rider	RP6	Secret Level
Infinite Undiscovery	RP6	Tri-Ace
LEGO Batman: The Videogame	Aksiyon	Travellers' Tales
Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon	Pandemic
Midnight Club: Los Angeles	Yarış	Rockstar
Pure	Yarış	Black Rock Studio
Sacred 2: Fallen Angel	RP6	Ascaron
Silent Hill: Homecoming	Aksiyon / Adventure	Konami
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	LucasArts
Supreme Commander	Strateji	Gas Powered Games
Tales of Vesperia	RP6	Namco Bandai
The Wheelman	Aksiyon	Midway
TNA Impact	Spor	Midway
Viva Pinata: Trouble in Paradise	Eğlence	Microsoft

EKİM		
Alan Wake	Aksiyon	Microsoft
Command & Conquer: Red Alert 3	Strateji	Electronic Arts
Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Aksiyon	Radical
Dead Space	Aksiyon	Electronic Arts
Fracture	Aksiyon	Day 1
Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Aksiyon	Etranges Libelulle
Lord of the Rings: Conquest	Aksiyon	Pandemic
MotoGP 08	Yarış	Capcom
Saint's Row 2	Aksiyon	Volition
To End All Wars	FPS	Chemistry

PS3		
TEMMUZ		
Buzz! Master Quiz	Eğlence	Sony
Decathletes	Spor	Code Monkeys
NCAA Football 09	Spor	EA Sports

AĞUSTOS		
Madden NFL 09	Spor	EA Sports
Tiger Woods PGA Tour 09	Spor	EA Sports

EYLÜL		
Midnight Club: LA Remix	Yarış	Rockstar
Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon	LucasArts

EKİM		
Crash Bandicoot: Mind over Mutant	Aksiyon	Radical
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Aksiyon/Adventure	Electronic Arts

HABER FAZLASI

- İngiltere'de, bir bilgisayar mağazası sahibi, birebir ölçekli Lara Croft kartonetini evindeki tül perdenin arkasına koyunca mahalleli ayağa kalktı ve "Karşı evde silahlı biri var; poliiiis!" diye bağırarak adamcağızın evinin basılmasına neden oldu.

- 2010 yılında yürürlüğe girmesi beklenen Windows 7'nin, Microsoft'un bir süredir kullanmakta olduğu "dokunmatik" özellikleri destekleyeceği açıklandı. Yani oyunları sadece mouse ve klavye ile değil, ekranı elleyerek de (!) oynayabileceğiz.

- Uzun süredir Oddworld'den haber almıyorduk; geçtiğimiz günlerde Oddworld Inhabitants'tan gelen bir habere göre, görsel açıdan animasyon filmlere taş çıkartacak olan grafiklere sahip bir

Oddworld'ün hazırlık aşamasında olduğunu öğrendik.

- Haftalardır satış listelerinin zirvesinden inmeyen GTA IV'ü sonunda bir oyun tahtından indirdi.

Hangi oyun mu? Tabii ki Age of Conan...

- Bir şov programının sunucusu, 3D Realms firmasını ziyaret etti ve asırlardır (!) beklediğimiz Duke Nukem Forever'ı kameralar önünde oynadı. Böylece oyunun gerçekten hazırlanmakta olduğunu anlamış olduk; vatana millete hayırlı, uğurlu olsun!

- Might & Magic serisinin yaratıcısı Jon Van Caneghem, yeni kurduğu şirkette bir MMORPG oyunu üzerinde çalışıyor. Oyunun ilginç olan tarafı, oyuncuların, oyunun dünyasını değiştirebilecek olmaları.

- THQ, Saints Row 2'nin -PS3 ve Xbox 360 versiyonlarının dışında- PC versiyonunun hazırlık aşamasında olduğunu açıkladı.

- Bir grup insanın heyecanla beklediği online FPS Huxley, sonunda bir dağıtımçıya kavuştu. Oyun PC ve Xbox 360 için gelecek yıl piyasada olacak.

- Kane & Lynch: Dead Men'in filmi bir süredir hazırlık aşamasındaydı. Bakalım, filmin başrolünde Bruce Willis'in oynayacağını öğrenince ne yapacaksınız... (Öğrendiniz işte!)

- King of Shadows'un tahtından indirilmesinden sonraki dönemde konu alan Neverwinter Nights 2'nin yeni eklenti paketi olan Storm of the Zehir ("Zehir gibi bir fırtınayı yemin ederim" in İngilizce'si), bu yılın sonlarına doğru piyasada olacak.

YAKIN PLAN YAZAN UFAK ÖZDEN

YAPIM LucasArts

DAĞITIM LucasArts

TÜR Aksiyon

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

ÇIKIŞ TARİHİ 16 Eylül 2008

WEB www.theforceunleashed.com



STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

"Huzur bir yalandır; yalnızca tutku vardır. Tutkudan kuvvet, kuvvetten hükmetme gücü, hükmetme gücüyle de zafer kazanırım. Güç beni özgür kılsın!"



AYDINLIK TARAF

- 🔵 Etkileyici senaryo
- 🔵 Güç'ün kullanımındaki çeşitlilik
- 🔵 Estetik kılıç dövüşleri
- 🔵 SW evreninde adı geçen pek çok yeri ziyaret etme imkanı
- 🔵 Göz alıcı animasyonlar ve grafikler

KARANLIK TARAF

- 🔴 Oyunun PC platformuna çıkıp çıkmayacağına belirsizliği
- 🔴 Sith'e antipatisi olan oyuncular için sevimsiz bir konsept

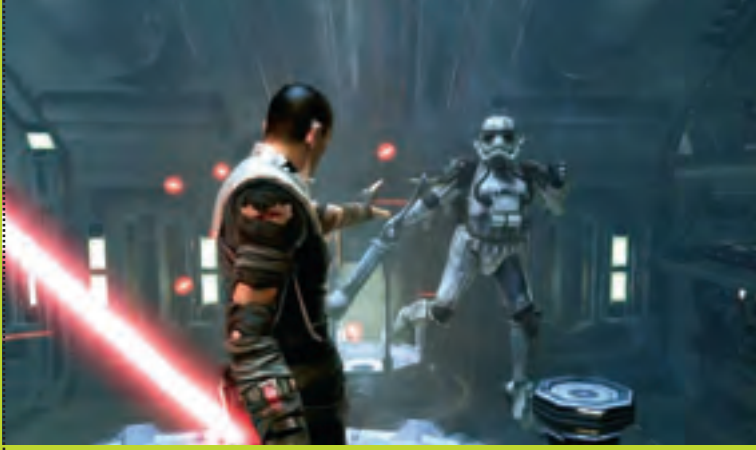
Güç'ün Karanlık Taraf'ında işler farklıdır. Huzur ve uyum arayan iyilik timsali Jedi'ların aksine, Sith'ler gücü kendi çıkarları için kullanmaktan çekinmezler. Onlar kendilerinden daha zayıf olanlara saygı duymaz, kişisel çıkarlarını her şeyin üstünde tutarlar ve otobüste yaşlılara yer vermezler. Aslında Sith'ler, bize Jedi'lardan çok daha yakındırlar. İnsani zaafardan arındırılmış Jedi öğretisinin aksine, Sith'ler nefret ederler, kin tutar ve bencilce davranırlar. Kabul etmeliyiz ki biz fani insanlar (Keşişler ve Budist rahipler

üzerlerine alınmasınlar lütfen.) Güç'ün Karanlık Taraf'ına çok daha yakınız. Öyleyse neden Güç'ün bizi özgür kılmasına izin vermeyelim ki?

Bugüne kadar Star Wars evreninde pek çok maceraya atıldık. RPG türünde KOTOR ve simülasyon türünde X-Wing gibi Star Wars oyunları oynadık. TIE Fighter gibi klasikleri görüp oynamış olsak da, SW temalı aksiyon oyunları konusunda o kadar şanslı sayılmayız. 2003 yılında piyasaya çıkan Jedi Academy'den bu yana etkileyici bir SW aksiyonu oynama fırsatımız olmadı. (İznilinizle LEGO Star Wars'u ayrı bir kategoride değerlendirmek istiyorum.)

E3 2007'de yeni nesle göz kırpan ve LucasArts'ın yeni nesil SW oyunları için geliştirmiş olduğu oyun motoruna göz atma şansımız olmuştu. The Force Unleashed'in (TFU) perdenin arasından başını çıkarıp heyecanlı kalabalığa göz kırpması içinse aynı yıl düzenlenen Game Developer's Conference'i beklememiz gerekmişti. Oldukça ketum bir sunumla oyuncularda sunulan TFU, pek çok oyuncuyu ve SW hayranını heyecan içerisinde kıvrandırmaya yetmişti. Her anlamda yeni nesil bir görsellik ve oynanış ile birlikte gelecek olan TFU'nun, Karanlık Taraf'ta savaşmamıza izin verecek olması dahi heyecan verici bir haberdir. Aslında George Lucas'ı cesaretinden dolayı tebrik etmeliyiz çünkü anti kahramanlar oyun dünyasında sevilse de, pek çok oyuncu bir Sith'i yönetmeyi yadırgayabilir.

TFU, SW serisinin üçüncü ve dördüncü filmi arasındaki dönemi konu alıyor. Filmlerde üzerinde durulmamış, Jedi'ların



ve Cumhuriyet için oldukça karanlık bir dönem bu. Aslında Cumhuriyet'ten arda kalanlar demeliyiz belki de; zira İmparatorluk güçleri galaksiyi tamamen ele geçirmiş ve kalan birkaç Jedi da çaresiz kalmıştır. Asiler, var güçleriyle direnseler de fazla umutları yoktur. Böylesine mutlak bir güce sahip olan Sith'lerin, kendi aralarında barış içerisinde yaşamaları elbette ki beklenemez. İşte biz de tam bu noktada devreye giriyoruz. Darth Vader'ın İmparator Palpatine'i devirmek gibi bir niyeti ve planlarını gerçekleştirmesine yardımcı olması için bir çırağa ihtiyacı var. Bu çırak da bizden başkası olamaz tabii ki. TFU'da gizlilik içerisinde hareket ederek, Clone Wars'tan sağ çıkabilmiş Jedi'ların

peşine düşecek ve onları avlayacağız.

Darth Vader, oyundaki ara sahnelerde şöyle bir görünmekten fazlasını yapacak. Zira oyunun ilk bölümünde Karanlık Şövalye'nin bizzat kendisini yöneteceğiz! Oyunun ilk bölümünde, Wookiee'lerin direniş gösterdikleri Kashyyyk gezegenine inecek ve bu gezegende saklanan bir Jedi'in peşine düşeceğiz. Bu bölümün oyun tarihinin en unutulmaz bölümlerinden biri olacağını öngörebiliriz. Darth Vader'ı yönettiğimiz bir bölümde Wookiee'ler tarafından öldürülmemek için ter dökeceğimizi düşünmek dahi komik olacaktır. Devamında yıkıcı bir güçle hiç zorlanmadan ilerleyecek ve karşımızda zayıf savunma hattını



Güç'e hükmetmek hiçbir SW oyununda olmadığı kadar etkileyici olacak.



Bir Sith çırağı için ustasının sözünden çıkmak kariyerinden daha fazlasına mal olabilir; hele ki ustası Darth Vader'ın ta kendisiyse...



beklememiz gerekiyor.

Güç beni özgür kılar > TFU'daki karakterimiz -Darth Vader kadar olmasa da- oldukça sağlam güçlere sahip olacak. Zaten Jar Jar Binks gibi bir yaratığı öldürmek için vur - kaç tekniğine başvuracağımız bir oyun yapısı konseptte fazlasıyla ters düşerdi. Felucia, Raxus Prime ve Kashyyyk gibi, galaksidedeki tanıdık mekanların pek çoğunu ziyaret edeceğimiz oyunda Vader'ın bizden istediklerini yapmaya çalışacağız. Bu süreçte Rebel'ler ve Jedi'lar kadar İmparatorluk güçleriyle de mücadele etmemiz gerekecek. İşimizi doğru ve kolay bir şekilde yapabilmek için kim olduğumuzun ve amacımızın bilinmemesi gerekiyor tabii ki.

Güç'e hükmederken tam bir ölüm makinesine dönüşeceğiz. LucasArts, güçlerimizi hissettirmemiz için büyük bir çaba harcıyor; efektlerin kalitesi ve yolumuza çıkan bahtsız düşmanların başına gelenler de doğru yolda olduklarını müjdelere nitelikte. Örneğin, Güç kullanarak ayaklarını yerden



kestiğiniz düşmanlar tutunacak bir dal arıyorlar. (Çaresizce sergilenen bir davranış ama göze hoş geliyor.) Oyunda yapabileceğiniz tek bir hareketle de sınırlı olmayacak ve sahip olduğumuz güçleri birleştirip kombolar yapabileceğiz. Havaya kaldırdığınız zavallı bir Storm Trooper'ı havada sürükleyip kalabalığın üzerine fırlatabilecek, dilersek onu havadayken kızartabilecek veya ışın kılıcınız ile işini bitirebileceksiniz. Ağır objeleri yalnızca parmaklarınızı sallayarak kaldırabilmek ve karşınızda duran zavallı kalabalığın üzerine fırlatabilmek de

yaracağız. Vader, Güç'ü kullanarak her türlü engeli kolayca ortadan kaldıracaktır; zaten bütün bölüm Vader'ın gücünü hissedip kendimizden geçmemiz için tasarlanıyor.

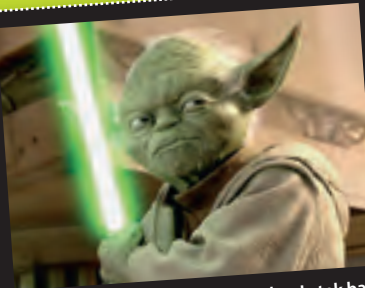
Hikayeye şöyle devam ediyor: Vader, zavallı Jedi'ı bulup -kendine has geleneksel infaz yönetimiyle- işini bitirmek üzereyken Güç'ü kullanabilen bir çocuk görür. Jedi'ı savunmaya çalışan bu çocuk Vader'ın dikkatini çeker; belki de istediği gibi yetiştirebileceği yetenekli bir çırak bulmuştur. (Evet, bu çocuk biziz.) Vader, olaya şahit olma talih-sizliğini yaşayan tüm İmparatorluk askerlerini ortadan kaldırdıktan sonra çocuğu yanına alır. Şu ana kadar adım adım anlattığım TFU'nun senaryosunda George Lucas'ın da hatırı sayılır bir katkısı olacak. Bu nedenle, beklenen olaylarla gelişen yavan bir senaryodan çok daha fazlasını bekleyebiliriz. Oyunun bir bölümünde İmparator, varlığımızdan haberdar oluyor ve Vader'dan bizi öldürmesini istiyor. Bu noktadan sonra olayların nasıl gelişeceğini görmek içinse Eylül ayını



Bazı Güç'ler yalnızca Sith'ler tarafından kullanılıyor.

GÜÇ'ÜN AYDINLIK TARAFI

"Jedi" sözcüğünün ortaya çıkışında George Lucas'ın, Edgar Rice Burroughs tarafından yazılan Barsoom isimli seride geçen "Jed" (savaşçı unvanı) kelimesinden esinlendiği düşünülmektedir. Bilim-kurgu dünyasında bu düşünceyi destekleyen bir başka kanıt ise Burroughs'un, Barsoom serisinde yer alan düşük rütbeli subayları "Padwar" olarak adlandırmış olmasıdır. Rütbesi düşük olan çırak Jedi'lar da Padawan olarak adlandırılıyordu.



Jedi'lık genetik kaynaklı bir fenomendir. Jedi olabilmek için genetik yapınızdaki midi - kloryan seviyesinin oldukça yüksek olması gerekir ki bu da tek başına yeterli değildir. Gerekli genetik özelliklere sahip olan küçük çocuklar, Coruscant'daki Konsey merkezinin bulunduğu Jedi Tapınağı'nda birer Jedi olarak yetiştirilirler. Bu oldukça zor bir eğitimidir ve tam anlamıyla odaklanma ve adanmışlık gerektirir. Bu noktada Master Qui-Gon Jinn şöyle der: "Jedi eğitimi zor bir mücadeledir ve başarılı olsanız bile sizi bekleyen, zor bir hayattır." Bir Jedi'ın yaşam tarzı, manastırdaki Shaolin Rahipleri'nin disiplinli hayat tarzları ile pek çok benzerlik gösterir. Kişi, kendisini yüce bir amaç uğruna feda eder ve kendisine haz veren hemen her şeyden vazgeçer. Cumhuriyetin korunması, barışın sağlanması ve Galaktik Cumhuriyet halkının güvenini getiren için çok önemlidir. SW kronolojisine göre ilk Jedi'lar 100,000 BBY'de (Before the Battle of Yavin) ortaya çıkmıştır. Jedi organizasyonunun kuruluş tarihi ise yaklaşık olarak 25,000 BBY'ye kadar uzanır. Bu tarih aynı zamanda Galaktik Cumhuriyet'in kuruluşuna denk gelir. Force Unleashed'de, Jedi'ların İmparatorluk karşısında güç kaybettikleri ve az sayıdaki asilerin mücadeleyi sürdürmeye çalıştıkları dönem konu alınıyor.

Jedi öğretisi şu ifadelerle özetlenebilir:
Duygular yoktur; huzur vardır.
Cehalet yoktur; bilgi vardır.
Tutku yoktur; sükunet vardır.
Kaos yoktur; uyum vardır.
Ölüm yoktur; Güç vardır.



yapabileceklerinize birkaç örnek sadece. Oyun, bu esnada farklı bir kamera moduna geçerek düşmanlarınızın başlarına gelenleri gösterecek.

Oyundaki hemen her şey gerçekçi ve mantıklı bir biçimde hareket edecek. Güç kullanarak açmaya çalıştığınız büyük metal bir kapının eğilip bükülerek açılması bu detaya bir örnek. Elbette ki sınırsız Güç kullanımı oyunu fazlasıyla kolay bir hale getirirdi. Bu nedenle emektar ışın kılıcı da daima yanımızda olacak ve sık sık kendisine başvuracağız. Bu noktada TFU'nun son zamanlarda

gördüğüm en iyi kılıç animasyonlarına sahip olduğunu söylemeliyim. Hatta ışın kılıcı kullanıldığında ekrana yansıyan görüntü, filmlerdeki sahnelere göre daha estetik görünüyor.

TFU bir aksiyon oyunu olsa da, karakterimizi geliştirmemize izin verecek. Bölüm sonlarında kazanacağımız puanlar sayesinde istediğimiz Güç'ü geliştirebilecek, yeni kombolar öğrenecek ve hatta kıyafetimizi değiştirebileceğiz. Işın kılıcımız için kristal upgrade'leri yapar da yeni kombolar yapabileceğiz. Karakter geliştirme seçenekleri ve kombolar sayesinde kendimize has bir tarz oluşturarak bunu en etkili biçimde kullanmanın yollarını arayacağız.

Oyun görsel açıdan etkileyici görünüyor. LucasArts, her gezegenin karakteristik özelliklerini oyunculara hissettirebilmek için büyük çaba harcıyor. SW hayranlarının, kendilerini ilk kez bu denli "evlerinde" hissedebilecekleri muhakkak. TFU, tamamında aynı objeleri gördüğümüz oyunların aksine, bize her bölümde farklı bir atmosfer deneyimi yaşatacak. Gideceğimiz gezegenlerdeki bitki örtüsü ve karşılaşacağımız canlı türleri gibi detaylar, büyük bir titizlikle ve SW evreninin coğrafyasına uygun olarak tasarlanıyor. Teknoloji açısından baktığımız zamansa oyununun oldukça gelişmiş ve yetenekli bir grafik motoruna sahip olduğunu söyleyebiliriz. Oyun halen geliştirme aşamasında olsa da hem organik dokular, hem de metalik yüzeyler oldukça gerçekçi ve uyumlu görünüyor. Bölüm tasarımlarının etkileşime oldukça açık olması da yetenekli bir fizik motoru ile karşı



karşıya olacağımızın göstergesi. Örneğin, çöplerle kaplı Raxus Prime gezegenindeyken objeleri istediğimiz gibi savurarak bir kaos yaratabileceğiz. Bölüm sonlarında karşımıza çıkacak olan Jedi'ların ve büyük yaratıkların işini bitirmek için de çevremizdeki her türlü objeyi amacımıza uygun bir biçimde kullanmamız gerekecek. Özellikle Jedi'larla mücadele ederken tüm yeteneklerimizi akıllıca kullanmalıyız.

Elini öpeyim

usta> Star Wars:

The Force Unleashed, bizlere her yönüyle heyecan verici bir aksiyon vaat ediyor. Elimizde oynayabileceğimiz yüzlerce aksiyon oyunu olsa da bunların büyük bir kısmı ikinci ya da üçüncü bölümden sonra ekranı kapatıp DVD'lerini dikiz aynalarımıza astığımız kalitesiz yapımlar. Wii sahiplerinin ise heyecanlanmak için ekstra bir nedeni var. Wii duyurulduğu ilk günden beri bir SW oyununda Wii Mote ile ışın kılıcı kullanmanın hayalini kuran oyuncular, Eylül ayında muratlarına erecekler. Öte yandan, oyunun görsel büyüsunü tam anlamıyla yaşamak için bir PS3'e veya Xbox 360'a ihtiyacımızın olacağı da muhakkak. Güç, 16 Eylül'de oyuncularla buluşacak ve PC oyuncuları dışında herkes mutlu olacak. 🎮



GÜÇ'ÜN KARANLIK TARAFI

"Sith" sözcüğüne, SW evrenindeki başka bir yerde daha rastlıyoruz. Eski Kelt dilinde (İskoçça / İrlandaca), ormanda yaşayan kanatlı ve iyi kalpli minik perilere Sith ismi verilir. Güç'ün Karanlık Tarafı'nı temsil eden ilk Sith'ler, aslında eğitim görmüş Jedi'lardır. Yaşadıklarının ve hislerinin etkisinde kalarak Jedi öğretilerine zıt düşen bir grup Jedi, Korriban gezegenine yerleşerek bir ittifak kurdular. Sith'ler uzak geçmişte büyük bir güç yaratmış olsalar da kendi aralarında yaşadıkları anlaşmazlıklar yüzünden iktidarları hiçbir zaman uzun süreli olmadı. Uzun süre

bir arada kalan Sith Lordları'nın, Jedi'lardan çok birbirlerini kesmeye eğilimli olduklarını gözlemleyen Darth Bane, Sith'lerin usta ve çıraktan oluşan birer çift olarak hareket etmelerini emretti. Bu süreçte çıraklar ustalarını öldürmek için fırsat kolladılar ve bunda başarılı olabildilerse kendilerine bir çırak edinirler. Sith'ler kendi isimlerini kullanmak yerine, Darth unvanının ardına kendi seçtikleri bir isim eklerler.

Jedi öğrencileri, ışın kılıcının yapımında kullanılacak olan Illium kristalini elde edebilmek için uzun bir yolculuğa çıkarlar. Illium kristalleri, Jedi kılıcına yeşil veya mavi bir ışık verir. (Mace Windu'nun mor ışın kılıcı hariç) Sith'ler ise böyle bir zahmete girmeden ve kırmızı ışık veren sentetik kristaller kullanırlar. Sith'ler son ana kadar gölgelerin arkasında kalmayı ve diğerlerini çıkarları doğrultusunda manipüle etmeyi tercih ederler.

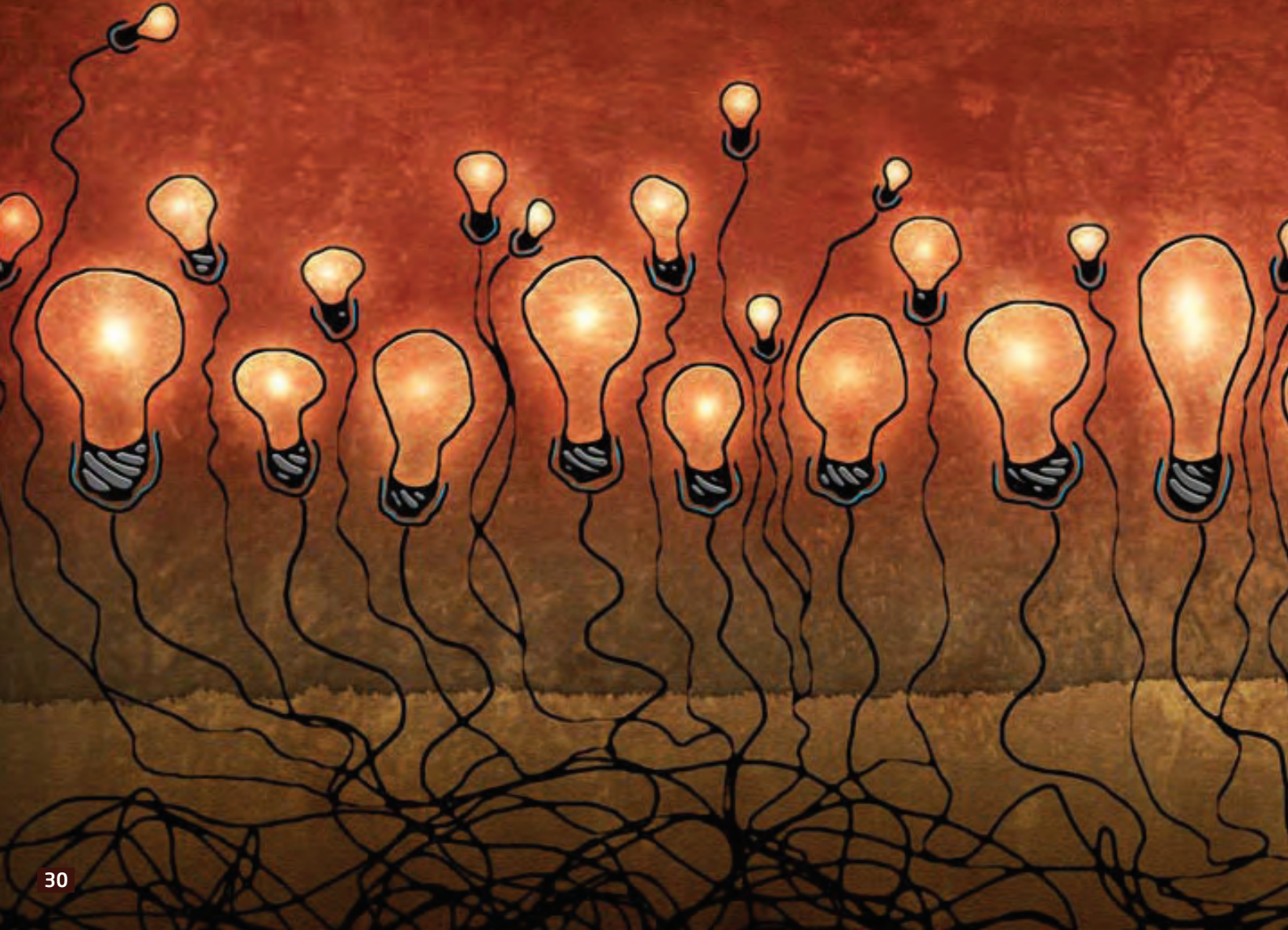
Galaksinin dört bir yanında dolanıp sağ kalan bir avuç Jedi şövalyesini avlayacağımız The Force Unleashed, şanslı konsol sahiplerine Güç'ün Karanlık Taraf'ında mücadele etme şansını tanıyacak. Belki sentetik kristallerle kendi ışın kılıcımızı yapamayacağız ancak konsolumuz aracılığıyla imparatorluğun gücünü tüm düşmanlarımıza göstereceğiz.



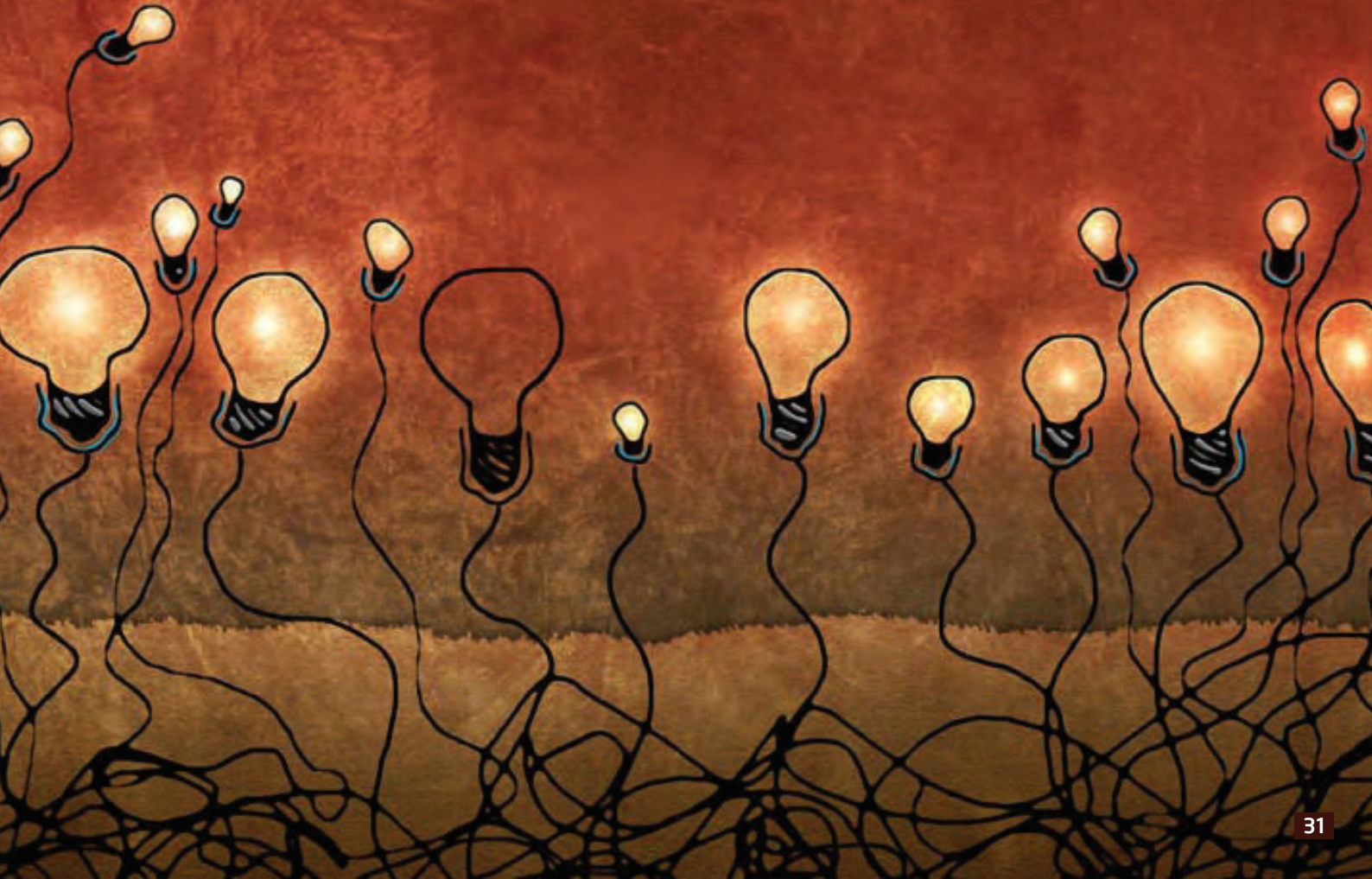


EN SAPLAMA OYUN SENARYOLARI

Kırarım kaleminizi!



Oyunlar artık sadece vurmak - kırmak veya kořup zıplamaktan ibaret deęil. Bir oyunun çekici, gerçekçi olabilmesi için düzgün bir öyküsü olmalı fakat ne yazık ki pek çok yapımcı bu gereklilięin farkında deęil; kendilerini grafik veya ses gibi teknik konulara o kadar kaptırıyorlar ki bir oyunu güzel kılan en önemli konu olan hikayeyi çoęunlukla gözden kaçırıyorlar. Durum böyle olunca da ortaya saçma sapan, akıllara zarar senaryolar çıkıyor. Gelin, tuvalette iki dakikada yazılan bu senaryolara göz atalım.



WALLY BEAR AND THE NO! GANG

Yuh ayı oğlu ayı!



Oyunların birer eğitim aracı olarak kullanılmasını destekliyoruz; buraya kadar sorun yok ama bunu yaparken insanlar ne yaptıklarının farkına varsalar ve "Kaş yapayım" derken göz çıkartmasalar daha iyi olmaz mı? Yola iyi niyetle çıkan firma Wally Bear and the Just Say No Gang adlı bir oyun hazırlamaya başladığında "Just Say No" sloganının tescil edilmiş olduğunu

bilmiyordu bile. Bunu fark ettiklerinde pek çok şeyi geri alıp baştan yapmak zorunda kaldılar. Oyunun ismi Wally Bear and the NO! Gang olarak değiştirildi. Kendilerini, çocukları uyuturucudan uzak tutmaya adanmış yapımcılar, mükemmel (Ne kadar mükemmel?) bir senaryo yazdılar: Çocukların akıllarını çelen Ricki isimli fareyle mücadele eden ayı Wally, ailesi ile vedalaşarak evinden ayrılır. Ve sokaklarda kayıkıyla dolaşarak kötülükle savaşmaya başlar. Yani: Campbell attı uç oldu; sağda Selahattin! UMIT

SAINT'S ROW

St. Anjer 'round my neck...



San Andreas'ı keyifle bitirmiş ve GTA IV'ten ağız yamış biri olarak San Andreas'a aşeriyordum. Tam o sırada "Aaa, ben niye Saint's Row'u denemedim bugüne kadar" diyerek (Demez olaydım.) oyunu edindim ve oynamaya başladım. O ne yahu?! San'ki fazla; oyunun senaryosu resmen San Andreas'tan, hatta onun minik bir kısmından çarpılmıştı. Neymiş efendim, çete savaşları alıp başını gitmiş; Saint's çetesinin tüm çeteleri kontrol altına alması gerekiyormuş, bunu başarmak için de ne hikmetse yönettiğimiz karaktere ihtiyaç varmış. Başka hiçbir şey yok! Millet San Andreas'taki çete savaşlarına vuruldu diye de kopya çekilmez ki! Bari böyle saplama bir senaryoyu adam gibi sunsalar da ama o saplama ara videolar eşlik ediyordu. Zaten birçok zevcinin tek işi çete kurmak değil mi?! Birakin Allah aşkına bu işleri! ELIF

BAD DUDES

Utanmaz Adam(lar)



Birilerini birilerinin elinden kurtarmak, bugüne dek pek çok oyuna konu olmuştur. Prensesi, ejderhadan; güzel kızı, kötü gorilden; başkanı teröristlerden vs... Ancak bunun da bir sınırı olması gerek şüphesiz ki. Eğer bir sınır olmazsa, bir gün, bir yapımcinin aklına "ABD Başkanı'nı ninjalar kaçırsa ne güzel olur"

diye bir fikir gelir ve daha da ileri giderek bu fikirle bir oyun yapar. Tarihte örneği var: 1988 yılında, Data East Corporation utanmadan bu konuyu işleyen bir oyun yapmıştı! Oyunun adı da Bad Dudes'du! Valla! UMIT

OBSCURE

Bir gençlik filmi

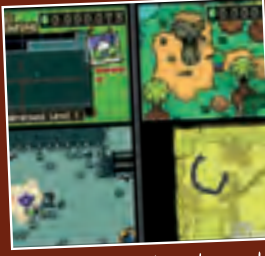


Bir senaryo bir oyuna ancak böyle saptırılabilir herhalde: Lisede okuyan bir grup heyecanlı genç, mutlu bir şekilde geçirdikleri okul günlerinin tam bir kabusu dönüşeceğini tahmin bile edemezlerdi. Aslında edebilirlerdi çünkü bu film yüzlerce defa yapılmıştı. Leafmore High'da okuyan beş arkadaş, kaybolan arkadaşlarını bulmak için okulda toplanırlar ve kendilerini bile

bile karanlığa hapsederler. Kapana kısılan gençler, karanlığın neden olduğu garip olaylar karşısında ne yapacaklarını şaşırırlar. Artık okul, yemini ağzına atmış ve çığnemek için sabırsızlanıyordur. Karanlığa karşı tek silahımız ise kahretsin ki yine ışiktir, yine ışiktir! ŞEFİK

FRESHLY-PICKED TINGLE'S ROSY RUPEELAND

Tingle ve Rupee Amca, herkese karşı

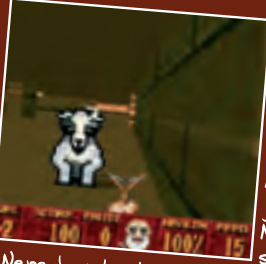


Bu oyunun senaryosunu yazan her kimse uyuşturucu bağımlısı olmalı. Neden mi? Konudan kısaca bahsedeyim: Sıradan, orta yaşlı bir adam olan Tingle (Kendisi Zelda oyunlarından tanıdığımız bir karakterdir.), bir gün bir ses duyar; ses onu dışarı çağırır. Dışarıda, Rupee (Zelda oyunlarındaki para birimi) şeklinde bir kafası olan Rupee Amca'yı görür. Rupee Amca, Tingle'a, Western Pool'daki Rupee'leri beslemesi karşılığında

Rupeeland adlı şahane bir dünyada yaşamayı vaat eder. Eğer yeterince Rupee beslenirse batıdaki havuzun altında yer alan kule, gökyüzüne doğru yükselmeye başlayacak ve böylece Tingle, Rupeeland'e girebilecektir. Bizim geri zekalı Tingle bu öneriyi kabul eder tabii ki ve Rupee Amca, Tingle'ı ortamlara salar. Hikayenin sonunda ise Rupee Amca'nın kötü niyetli biri olduğu ortaya çıkar ve Tingle bir de onla savaşmak zorunda kalır. Bu oyun, neden uyuşturuculardan uzak durmamız gerektiğini gösteriyor. Uyuşturucular hem kendimiz, hem de çevremizdekiler için çok zararlıdır, çok... UMIT

SUPER 3D NOAH'S ARK

Gemide isyan var



Konusunu tarihten alan oyunlar, senaryo açısından oldukça avantajlıdır çünkü yüzlerce yıl hayatta kalmış olan bir hikaye kötü olamaz. Eğer yapacağınız oyunun senaryosunu dert etmiyorsanız, en iyi taktik budur; tarihten bir hikaye kullanmak. Super 3D Noah's Ark'in yapımcıları ise bu taktiği izlemek yerine Nuh'un Gemisi gibi ilginç (!) bir konu seçmişler fakat olmamış!

Nereden başlamam gerektiğini bilmiyorum çünkü oyunun elle tutulur hiçbir yanı yok. Oyun, Nuh Peygamber'in, tüm hayvan cinsleriyle yaptığı 30 günlük yolculuğun ardından başlıyor. Yani o meşhur tufan olup bittikten hemen sonra... Nuh Peygamber, gemisini terk edip karaya ayak basmak istiyor fakat o da geçmişler; Nuh Peygamber'in karaya çıkmasına izin vermiyorlar! Gemiden çıkmaya çalışan Nuh Peygamber de karşılaştığı hayvanlara elma fırlatarak onları uyutmak zorunda kalıyor. Muazzam bir çalışma! UMIT

MAX PAYNE

"Yeminimi bozdu lan!"



Atın size en duygusalından ve en hırslılarından bir "Cüneyt Arkın filmi" senaryosu: Yeni bir uyuşturucu

nedeniyle junkie'lerin sayısı artar; Max bir gün, eve döndüğünde bu

grup gençini görür. Uyuşturucuyu kullanan bir grup gençini öldürmüş olduğunu ve kundaktaki kızını dolan Max, bu uyuşturucuyu Hırs ve intikamla karşı savaş açmak için polis yayan mafyaya karşı savaş açmak için polis olur. Bu ne lan! Bu filmi yüzlerce defa izledik; Peşilçam'da 70 ve 80'lerde çevrilen filmlerin %80'i bu senaryoya sahip. Cüneyt Arkın'ın kaç defa öş almak için kökünü kuruttu uyuşturucu mafyasının! Kadir Abi'mizi de unutmayalım! Max Payne de kimmiş?! Peh!

ELIF

TIME CRISIS 3

Bu sabah, maymun var Akdeniz'de...



Bir sabah, Akdeniz açıklarında, Zagorias Federasyonu birlikleri Astigos Adası'nı işgal eder ve Adanın %80'ini ele geçirir. Evet, tam da %80'ini ele geçirip, dururlar. Dururlar ki "karizmatik isim" takıntısı olan senaristlerin

zihinlerinden fırlayan (Burayı Hollywood fragmanlarını seslendiren davudi sesli Abi gibi okuyun.) Alan Duvvaway ve Wesley Lambert, kalan %20'lik kısımda operasyon yapabilsinler. Telaffuz etmesi çok zevkli olan isimlere sahip olan ajanlarımız, bu noktadan sonra su tabancalarını kaparlar ve koca bir orduya karşı neşeli bir savaşa girerler. (Kurşunları hiç bitmeyen ajanlarımızın oca mühimmatı nerede taşıdıkları ise merak konusudur.) Senaryonun sonrasına birtakım füzelere ve hatunlara sahne olur. Hadi bakalım... FARUK

İYİ ÖPKÜ YAZMA SANATI

Birçok oyunun senaryosunu yerden yere vurduk. Peki, güzel bir oyun senaryosu nasıl olmalı, hiç merak ettiniz mi? Etmediğinizi biliyorum ama dayanamayacağım!

Gerçekçi karakterler: Karakterler inandırıcı olmalı; ne kadar süper olursa olsun karakterin zaaflarının olması onu gerçekçi kılar.

Hikaye yapısı: Daha ilköğretimde öğreنيştik; "giriş", "gelişme" ve "sonuç"

bölümlerini... Eğer hikaye yede doğrusal bir gelişme kullanılıyorsa; "konuya giriş", "sorunların açığa çıkması" ve "çözüm" şeklinde bir sıra izlenmeli.

Beklenmedik olaylar: Sine-maclar, izleyicileri şaşırt-

malılar. Bunu da seyirciyi beklemediği bir anda tepe taklak ederek başarırlar. Oyunlarda da tam "Oh, bitti" derken çıkacak olan bir aksilik, oyuncuyu hikayeye bağlayacaktır.

Güzel bir son: Kim bilir,

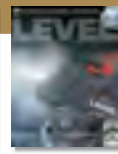
kaç filmde ya da oyundan mutsuz ayrıldınız... Çünkü işin en zor yanı, güzel bir son yazmaktır. Saatlerini ve hatta günlerini bir oyuna adanmış bir oyuncuyu çarpıcı ya da tatminkar bir sonla ödüllendirmek şart. UMIT



LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES



LEGO sandığı bir kez daha açılıyor

INDIANA JONES
TEMALİ LEGO SETLERİ

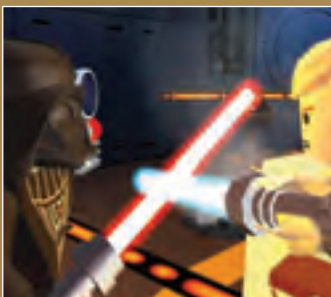
Indiana Jones filmlerinde gördüğünüz sahneleri evinizin salonunda yeniden inşa etmeniz biraz zahmetli olabilir. Bu yüzden Indiana Jones temalı LEGO setlerini tercih etmek çok daha pratik bir çözüm olacaktır. LEGO'nun resmi sitesinden oldukça makul fiyatlara sipariş edebileceğiniz bu setlerle masanızın üstünde Kayıp Tapınak'ı inşa edebilirsiniz; LEGO dünyasına adım atmak için güzel bir başlangıç olacaktır.

LEGO
INDY'NİN
MACERALARI

LEGO Indiana Jones, ilk bakışta LEGO Star Wars'tan farksız gibi görünse de LEGO Star Wars serisinden daha eğlenceli bir oynanış sistemine sahip. Oyundaki bulmacalar daha keyifli, ara sahneler daha vurucu ve daha da önemlisi bu oyunda keşfedilecek tonla gizli içerik var.



alternatif

LEGO STAR WARS II:
THE ORIGINAL TRILOGY

LEGO temalı bir oyun için şimdilik önerilebileceğimiz en iyi alternatif, LEGO temalı oyun çılgınlığını başlatan LEGO Star Wars serisinin ikinci oyunu. Bu oyun, beyaz perdedeki ilk üç filmini (IV, V, VI) konu alıyordu.

Eğer, "şeytan tüyü" diye bir şey gerçekten varsa, LEGO'nun fabrikasında milyonlarca havada uçuyor olmalı. Hiç orijinal bir LEGO seti almamış olanlarımızın dahi LEGO yap-bozlarına sempatiyle yaklaşmasının sebebi bu olsa gerek. Tanıdığım hiç kimse, LEGO parçalarıyla dolu bir sepetin yanından ilgisizce geçemez. Binlerce küçük parçayla yapabilecekleriniz neredeyse sınırsızdır; parçaları birbirlerine eklerken zihninizden onlarca farklı tasarım geçer. Türkiye'de pek popüler bir hobi olmasa da, dünyada LEGO parçalarını kullanarak devasa sahneler ve maketler tasarlayan, otuzlu yaşların üzerinde pek çok "oyuncu" bulunuyor.

Indiana Jones ise tıpkı LEGO'lar gibi, hemen hepimizin tanıdığı ve

birçoğumuzun da sevdiğini tahmin ettiğim macera sever bir karakter. Aslında arkeologlar nispeten sıkıcı bir yaşam sürerler. Eski tapınakları keşfe çıkan şanslı azınlığı saymazsak, bir arkeologun olağan bir mesai günü, ufak bir fırçaıyla amfi tiyatro kazısı yaparak geçer. Oysa Indiana Jones, işin daima daha heyecan verici ve gizemli yönleri ile ilgilenmeyi tercih eder.

LEGO'lardan ve Indiana Jones'tan kısaca bahsettikten sonra, sizden bu ikiliyi zihninizde birleştirmenizi rica edeceğim. LEGO Star Wars'ı oynamış olanlarımız neden bahsettiğimi hemen anlamış olmalılar. LEGO temalı oyunlar serisi; LEGO Indiana Jones: The Original Adventures ile devam ediyor. LEGO Indiana Jones, eski üçlemde geçen olayları tümünü konu alıyor. Eğer filmleri izlemişseniz, oyunun her anında tanıdık mekanlar ve karakterle karşılaşacaksınız. Oyun, yolu Indy'ninkiyle herhangi bir şekilde →



kesişmiş olan karakterlerin hemen hemen tümünü içeriyor. Bu yüzden, oyuna başlamadan önce eski üçlemeyi bir kez daha izlemenizi tavsiye ediyorum. Tanıdık karakterleri LEGO halleriyle görmek ve filmdeki maceraları aynen yaşamak, oyundan alacağınız zevki oldukça arttıracaktır.

Kıyamet Tapınağı'nda bir gece

LEGO Indiana Jones (LIJ), hayatım boyunca izlediğim en komik ara sahnelerle sahip. LEGO'lardan oluşan bir oyunun gotik atmosfere sahip olması elbette ki

beklenemez. Ancak oyunun her yanına sinmiş olan mizahi öğeler, ara sahnelerde zirveye ulaşıyor. "Hum, himm, huh" gibi anlamsız sesler çıkararak mırıldanan LEGO adamcıkları, sürekli absürt durumlara düşüyorlar ve kendinizi gülmekten alamıyorsunuz.

Eğer LEGO Star Wars'u oynamışsanız, LEGO Indiana Jones'a ısınmakta zorluk çekmeyeceksiniz. Özetlemek gerekirse; her ikisini de platform öğeleri ve bulmacalar içeren aksiyon oyunları olarak tanımlayabiliriz. Star Wars oyunlarındaki kontrol sistemi ve birden fazla karakteri yöneterek ilerlenen oyun yapısına birebir sadık kalmış. Belli ki Traveller's Tales, halihazırda beğenilen bir oynanış sistemi varken, herhangi bir değişikliğe gitme ihtiyacı hissetmemiş. Öte yandan, LIJ'daki bulmacaların çok daha yaratıcı olduğunu ve önceki oyunlardakine göre keşfedilecek daha fazla gizli içerik olduğunu söyleyebiliriz. Oyunu bir kez bitirdikten sonra, Free Play moduna girerek farklı karakterle her bölümü defalarca oynayıp tüm gizli noktalara ulaşmak isteyeceksiniz. Oyunda -bir kısmı gizli olan- onlarca karakter bulunuyor. Hatta Star Wars karakterleriyle dahi karşılaşabilirsiniz. Han Solo da oynanabilir karakterler içerisinde yer alıyor. Bu karakterlerin

INDIANA JONES KRONOLOJİSİ



RAIDERS OF THE LOST ARK (1981)

Indiana Jones'un seyircilerle ilk kez bulunduğu film olan Raiders Of The Lost Ark, Ark Of The Covenant'ın peşine düşen Nazileri durdurmaya çalışan Indiana Jones'un serüvenlerini konu alır. George Lucas tarafından yaratılan Indiana Jones karakterinin

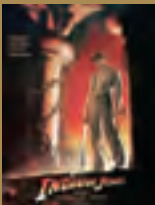
ismi başlangıçta Indiana Smith olarak düşünülmüştü. Bu isim, Steven Spielberg'ün önerisiyle Jones olarak değiştirildi. Indiana ise George Lucas'ın köpeğinin ismiydi. Film 384 milyon Dolar'lık gişe hasılatı elde ederek ulaşılmış güç bir rekor kırdı. Bu arada Indiana'nın aksine, Harrison Ford'un yılan fobisinin olmadığını belirtelim. Raiders of the Lost Ark'ın, Atari 2600 için bir oyunu da yapıldı.



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (1989)

Bir kez daha Nazilerle karşı karşıya gelen Indy, bir yandan babasını kurtarmaya çalışırken diğer taraftan da Kutsal Kase'nin esrarını çözmeye çalışıyordu. 36 milyon Dolar'lık bir bütçeye sahip olan filmin çekimleri Venedik, Almeria (İspanya), Ürdün,

Avusturya, Almanya ve Kuzey Amerika'da yapıldı. The Last Crusade'in üç farklı oyun uyarlaması da bulunuyor. Filmin DOS ve Amiga için bir aksiyon oyunu yapıldı. Daha sonra 1991 yılında NES için başka bir aksiyon oyunu ve üçlemeden bölümler içeren bir oyun yapıldı. DOS, Amiga ve Atari ST platformlarında piyasaya sürülen 256 renkli grafik adventure oyunu oldukça olumlu eleştiriler aldı.



THE TEMPLE OF DOOM (1984)

Yine George Lucas tarafından yazılan ve Spielberg tarafından yönetilen The Temple of Doom, ilkinde göre daha karanlık bir atmosfere sahipti. Filmleri uygun olan yaş aralığına göre derecelendiren PG-13 sistemi, ilk kez bu filmde kullanıldı. Himalaya Dağları'nda, insan kurban eden ve

çocukları kaçıran bir tarikatla karşılaşan Indy, oldukça zorlu anlar yaşıyordu. Filmin oyunu, Amiga ve Commodore 64 platformları için piyasaya sürüldü.



INDIANA JONES AND THE KINGDOM OF THE CRYSTAL SKULL (2008)

2008 yılı Indy severler için şanslı bir yıl oldu. Uzun bir aradan sonra dönüş yapan Indy, bu kez Sovyet Dönemi Rusya'sının ajanlarına karşı mücadele ediyordu. 1957'de geçen filmde, Indy ve tayfası Kristal Kafatası'nın peşine düşüyordu. 64 yaşındaki Harrison

Ford, rolüne hazırlanmak için özel bir diet yaptı. Indiana Jones karakterine özel bir sevgi duyan Ford, kaç yaşında olursa olsun, yeni bir filme "Hayır" demeyeceğini söylüyor.





her birinin kendine has yetenekleri bulunuyor. Bazı karakterlerin toprağı kazmaya veya salları kullanmaya yarayan kürekleri var. Bazı karakterler kılık değiştirerek düşmanların arasına karışabiliyor. Bazı karakterler heykellerle konuşarak gizli geçitleri açabiliyor; bazıları ise aynı sonuca hiyeroglifleri okuyarak ulaşabiliyor. Karakterlere dair ufak ayrıntılar da oyuna aktarılmış. Örneğin Indy, bir yılanla karşılaştığında korkudan donakalıyor. Böyle durumlarda diğer karakteri yöneterek yılanları ortadan kaldırmamız gerekiyor.

Tam bu noktada, PC oyuncularının yazıyı okumaya ara verip bir gamepad edinmeleri gerekmekte. Tıpkı LEGO Star Wars gibi, LIJ da korkunç bir klavye örtüsüne sahip. Klavyeyi hiç de alışık olmadığınız tuhaf bir biçimde kullanmak zorunda kalıyorsunuz ve oyunda ne kadar zaman geçirirseniz geçirin, kontrollere bir türlü alışamıyorsunuz. Gamepad kullanırken oldukça rahat etseniz de, karakterlerin hantal hareketleri ve kamera açılırları platform kenarlarında çok dikkatli olmanızı gerektiriyor.

Kayıp Hazine Avcıları'yla elele> Oyunda göze batan bir diğer olumsuz nokta ise, yapay zeka kontrolündeki diğer karakterin tam bir embesil gibi davranması. Örneğin, iki karakterin birlikte hareket etmesi gereken bir durum var diyelim. Size yardım etmesi gereken takım arkadaşınız, uçurumdan atlamayı tercih



edebiliyor. Yapay zeka, hemen her durumda size ayak bağı olmanın bir yolunu buluyor. Neyse ki tüm bölümleri bir arkadaşınızla birlikte oynama imkanına sahipsiniz. Oyunu bir arkadaşınızla oynamak fazlasıyla eğlenceli olduğundan, tek kişilik oyunda yapabileceğiniz her şeyi yaptıktan sonra, oyuna co-op moda yeniden başlamak isteyeceksiniz.

LIJ'ın zekice hazırlanmış bulmacalarını çözmeye çalışırken oldukça keyifli anlar yaşıyorsunuz. Oyundaki platform öğeleri ise zaman zaman soğuk terler döktüren cinsten. Platformlardan aşağı yuvarlanmadan, zamanlamanıza dikkat ederek ilerlemek biraz pratik gerektiriyor. Oyunun aksiyon kısmı ise nispeten basit olmakla beraber, sürekli olarak üzerinize gelen düşmanlar oyunu zaman zaman sıkıcı bir hale getirebiliyor. Öte yandan boss savaşlarını oldukça eğlenceli bulduğumu söyleyebilirim; hepsinin zayıf noktasını keşfetmeniz ve zekice hareket etmeniz gerekiyor.

Tıpkı LEGO Star Wars oyunlarında olduğu gibi LIJ'da da araç kullanılan sahneler bulunuyor. Araç kullanımı oldukça zevkli ve Star Wars oyunlarındakine kıyasla daha akıcı.

Son Sefer'de sağ kalmak> LEGO Indiana Jones: The Original Adventures, hakkında söylenecek fazla şey olmayan ancak oynamaya başladığınızda başından kalkamayacağınız oyunlardan biri. Oyunu bir kez bitirdikten sonra Free Play modunda devam edip kalan gizli noktalara ulaşmak için büyük bir istek duyuyorsunuz. LEGO'ların sevimliliğine aldanıp LIJ'ın basit bir oyun olduğunu düşünmeyin; zira LIJ, zaman zaman eski platform oyunlarının o saç - baş yolduran zorluk seviyesine ulaşıyor. Gelgelelim oyunun hemen her anında eğleniyorsunuz; hem de çok eğleniyorsunuz. Tüm bunların üstüne, oyundaki mizah öğelerinin verdiği tat da eklenince, LEGO Indiana Jones'a "Hayır" demek için hiçbir neden kalmıyor. 🍷

50
achievement
Xbox 360 sahipleri tam 50 adet açılabilir achievement bekliyor.

33
karakter
LEGO Indiana Jones: The Original Adventures'ta 33 farklı karakteri kontrol edebilirsiniz.

18
bölüm
Oyunda, her biri altı ara bölümden oluşan, üç ana bölüm bulunuyor.

1
arkadaş
LEGO Indiana Jones'u bir arkadaşınızla birlikte oynamak akıl almaz derecede eğlenceli.

LEGO INDIANA JONES: THE ORIGINAL ADVENTURES

ARTI Sevimli grafikler, kaliteli mizah öğeleri, eğlenceli co-op modu, uzun oyun süresi

EKST Sorunlu yapay zeka, karmaşık kontroller

YAPIM Traveller's Tales

DAĞITIM Lucas Arts

TÜR Aksiyon / Adventure

DiĞER PLATFORMLAR PS2, PS3,

Xbox 360, PSP, DS, Wii

WEB www.legoindianajonesgame.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat

(www.aralgame.com)

LEGO Star Wars'un izinden giden LEGO Indiana Jones, en az selefi kadar eğlenceli ve sevimli. Bu oyuna yalnızca on dakika verin; saatler sonra ekranın başından kalktığınızda yüzünüzde geniş bir tebessüm olacak.

8,5

MİNİMUM 1 Ghz İşlemci, 256 MB RAM, 128 MB Ekran Kartı

ÖNERİLEN 3 Ghz İşlemci, 512 MB RAM, 256 MB Ekran Kartı



ALONE IN THE DARK

Bu oyun hiç mi gün yüzü göremeyecek?

Dünya üzerinde dört tip öğrenci vardır: Kapasitesiz ve tembelle (Hep başarısız grup.), kapasiteli ve tembelle (Zekası nedeniyle çoğu dersi çalışmadan, ucu ucuna geçen grup.), kapasiteli ve çalışkan (Akademik kariyere doğru yol alan grup.), kapasitesiz ve çalışkan (Çok nadir iyi not alan grup). Bu öğrenci tiplerinden sadece "kapasitesiz ve çalışkan"ın durumu vahimdir zira diğer üç tipteki öğrenciler hak ettikleri notları alırlar, bu gruba dahil olanlar hiçbir zaman emeklerinin karşılığını alamazlar. (Hatta "kapasiteli ve tembelle" tipindeki öğrencilerin de alay konusu olurlar.) Şimdi, Eden Studios'a bir dönüş yapalım: Bu

firmayı iki yarış (Test Drive Unlimited, V-Rally 3) ve bir aksiyon oyunu (Kya: Dark Lineage) ile tanıyoruz. Yeni bir firma anlayacağınız. Alone in the Dark'ı oynayıp "Olmamış bu" dedikten sonra Eden Studios için aklımda iki seçenek oluştu: Bu firma ya kapasiteli ama tembelle ya da kapasitesiz ama çalışkan. Zira bir oyun sahip olduğu onca yenilikçi, yaratıcı ve güzel özelliğe rağmen ancak bu kadar kötü olabilir. "Belki aceleye getirdikleri için taşları yerine oturtamamışlardır" diyebilirsiniz ama aceleye de gelmedi ki oyun; ertelene ertelene bir hal oldu. Neyse... Daha fazla çemkirmeden Alone in the Dark'ın neden berbat edilmiş bir

çuval incir olduğunu anlatayım.

Bu kadar sinirlenirsem kendimden korkarım> Hemen hemen her Alone in the Dark "ilk bakış"ında, serinin geçmişi hakkında bilgi verdik; bu yüzden serinin 1992'de doğduğunu ve Resident Evil, Silent Hill gibi birçok survival horror'un babası olduğunu biliyorsunuzdur. Belirli aralıklarla üçüncü oyuna kadar ulaşan seri, 1995 - 2001 yılları arasında kış uykusuna yattı. O sırada da aynı türde birçok oyun piyasaya çıkarak bu ismin hemen hemen unutulmasına neden oldu. 2001 yılında, Alone in the Dark: The New Nightmare ile uykusundan uyanan seri, tekrar yedi yıllık bir kara deliğe girdi. Biz de

açıkçası bu yedi yıl boyunca "Ya Alone in the Dark'ın devam oyunu yapılmayacak mı? Ne olacak bu serinin hali?" diye endişelenmedik zira hiçbir devam oyunu ilk oyun kadar başarılı olmadı. Seri, ufak tefek yenilikler dışında zamana ayak uydurmayarak, tekrar etti. Kasıntı bulmacalar, sinir bozan kamera ve kontrol sistemi, fazlasıyla çizgisel oynanış yapısı ilk oyundan sonra kabak tadı vermeye başladı. İşte tam bu noktada, "yeni nesil" kavramının beynimizde yer ettiği dönemde, Eden Studios öyle vaatlerde bulundu ki Alone in the Dark ismi bir anda çoğu oyuncunun "beklenen oyunlar" listesine eklendi. Firmanın vaatlerinden en dikkat çeken çevre etkileşiminin maksimum düzeyde olacağıydı. Sonucu açıklıyorum: Böyle bir

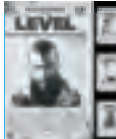
Blur efektini saptamak grafikleri iyi bir hale getirmiyor; vazgeçin bu aldatma yollarından ey yapımcılar!



A J A N D A



**SAYI: 129
SAYFA: 22**



**SAYI: 135
SAYFA: 24**



Bu ara videolar da olmasaydı oyunu bir saniye bile çekmezdim.

VAY BE!

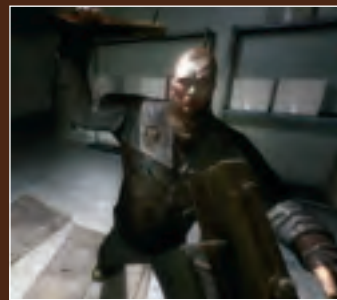
Alone in the Dark'ı oynarken monitörüne bakıp şöyle dedim: Böyle yüksek sistem gereksinimleri senin neyine be oyun?! Hem bilgisayarımı sonuna kadar sömür, hem de bana 90'ların grafiklerini ve fizik modellemesini ver. Olacak iş mi bu?! Böyle giderse PC oyunculuğu gerçekten yok olacak zira PC kullanıcıları hem maddi, hem manevi işkenceye bir "Dur" diyecekler yakın zamanda. Bir de... Vasatın altında bir oyun bile aynı işkenceyi çekmemize neden olunca ipler kopma noktasına geliyor.

kamera / kontrol sistemi ve fizik motoruyla çevre etkileşimi güme gitmiş resmen. Evet, çevredeki hemen hemen her objeyi çok farklı şekillerde, farklı kombinasyonlar yaparak kullanabiliyoruz ama kullanırken kendimizi 10 yıllık bir oyun oynuyormuş gibi hissediyoruz zira karakterimiz Edward Carnby, (Tüm seri boyunca değişmedi bu adam; dedemden büyük ama bir şekilde günümüz New York'una yaşlanmadan gelmiş. Zaten senaryo da Edward'ın bunu nasıl başardığını bulma üzerine kurulu.) İlk Alone in the Dark'taki kadar takoz bir şekilde hareket ediyor. Hele ki third person kamerasıyla... Off... Bu şekilde oyarırsanız midenize ağrılar girer; bu oyunu illa ki oynayacaksınız mutlaka first person kamerasıyla oynayın. Büyük bir değişiklik olmayacak ama en azından karakterin o rezalet fizik modellemesini görmek zorunda kalmazsınız ve kamerayı rahat hareket ettirebilirsiniz. Evet, evet; third person kamerayla oynarken kamerayı hareket ettirmek büyük bir derd. Kamerayı sadece belirli bölümlerde hareket ettirebiliyorsunuz; uzunca bir sopa yutmuş gibi Edward'ın beli



Oyun boyunca alevlerle iç çeyiz. Yeri geliyor alevleri söndürmek zorunda kalıyor, yeri geliyor tahta objelerle onları bir silah olarak kullanıyoruz.

alternatif



CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

Eğer canınız gerilim dolu, kaliteli, tok ve tüyler ürperten bir korku / aksiyon oynamak isterse kesinlikle Condemned: Criminal Origins oynamalısınız. Ancak bu oyunu birkaç saat oynadıktan sonra uykusuz kalabilirsiniz; benden söylemesi.

de dönmüyor üstelik. Yeni nesilde gelinen son nokta bu işte! Yeni nesilde gelinen bir başka nokta da şu: Tomb Raider'dan, GTA'dan, Condemned'den alınan tüm aksiyon ve platform öğelerine rağmen Edward yumruk / tekme atamıyor. Duvardan duvara atlıyor, iplerde sallanıyor, araba kullanıyor; yani sakat değil eleman ama elinde herhangi bir obje yoksa dövüşmüyor. Bu ne perhiz, bu ne lahana turşusu kardeşim?!

Bir başka vaat de yapay zekanın akıl almaz derecede gelişmiş olacağıydı. Evet, çok gelişmiş (!); yavaş yavaş yürürken arkandan takıla takıla yürüyen ve bana saldırmayı başaramayan, şuursuz düşmanları görünce anladım ne kadar geliştiğini (!). Ayrıca ben hayatımda bu denli ruhsuz, saplama ve klişe düşman tasarımları görmedim. (Gördüm aslında ama şu an sınırlıyım, abartıyorum.)

Olacak, olacak; ha gayret> Beni tanıyanlar bilir; benim için iyi oyun, birçok türü içinde başarıyla aynı potada eritebilen oyundur. Eden Studios güzel fikirlerle yola çıkmış ancak bu fikirleri hiçbir şekilde oyuna yansıtamamış. Condemned'in silah kullanım çeşitliliği ve adventure unsurları, Tomb Raider'ın platform ve GTA'nın aksiyon öğeleri, korku temalı bir hikayeye yedirilmeye çalışılmış ancak kötü kamera / kontrol sistemi, başarısız grafikler, 90'lardan kalma fizik modelle-



mesi nedeniyle tüm bu özellikler heba olmuş. Senaryo sunumuna gelince... Çoğu kötü oyunda olduğu gibi Alone in the Dark'ın da ön plana çıkan özelliği etkileyici bir senaryo sunumuna sahip olması. Bitirdiğim her bölümün sonunda, bağlayıcı ve etkisi yoğun olan ara videolarla karşılaştım. Ayrıca oyunun bazı bölümlerinde net görebilmek için düzenli aralıklarla gözlerimizi kırmak zorunda olmamız da sunumu etkileyici kılan bir özellik.

Kısacası, doğru bir yola sapmış Eden Studios; oyun kavramını bir adım ileriye götürmek için çabalamış. Ancak tembelliğinden mi, yoksa kapasitesizliğinden mi bilinmez, girişimlerini başarıyla noktalamamış. Ortaya da bol malzemeli, hafif lezzetli ama tüm malzemelerin son kullanma tarihlerini geçtiği, karışık bir pizza çıkmış. Pizzayı yerseniz ölmeyeceğiniz kesin ama hastanelik olma ihtimaliniz yüksek. Son karar sizin. ☹

2008

yılı
Alone in the Dark geçmişte ya da gelecekte geçmiyor; günümüzde geçiyor.

8

oyun
Eden Studios'un Alone in the Dark ile birlikte toplamda sekiz oyunu bulunuyor ancak bu sekiz oyunun sadece üç tanesi popüler.

18

yaş
Avrupa'da, Alone in the Dark'ın yaş sınırı 18.

ALONE IN THE DARK

ARTI Çevre etkileşiminin fazla olması, farklı türleri aynı potada eritmesi, senaryo sunumu

EKSİ Kötü grafikler, vasat fizik modellemesi, başarısız yapay zeka, rezalet kamera / kontrol sistemi

YAPIM Eden Studios
DAĞITIM Atari
TÜR Aksiyon / Adventure
DİĞER PLATFORMLAR PS2, PS3, Xbox 360, Wii
WEB www.atari.com/aloneinthedark
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat (www.aralgames.com)

Adı gibi bir türlü feraha ve aydınlığa erişemeyen bu serinin son ayağı da başarısız oldu. Eden Studios'un yaptığı hatalardan ders çıkarıp yolunda devam etmesini umuyoruz

6,2

MİNİMUM 2.8 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 3.4 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



KAZIKLI VOYVODA OLARAK, DRACULA



Kazıklı Voyvoda olarak da bilinen Dracula, Osmanlı İmparatorluğu döneminde Romanya'nın çok korkulan tiranı olarak hüküm sürmüştür ve uzun bir süre boyunca Avrupa'yı etkisi altına almış olan vampir korkusunun kaynağını oluşturmuştur. Bunun nedeni insanları kazığa oturtup kanlarını içmek gibi insan dışı bir özelliğe sahip olmasıdır. Vampir efsanesinin çıkış kaynağını oluşturur. Ancak Bram Stoker'ın yaratmış olduğu Dracula bir canavardan çok, soylu, yakışıklı, kendine göre prensipleri olan bir asilzade olarak karşımıza çıkmıştır.



En ufak ayrıntısına kadar işlenmiş olan, eski bir Mısır mezar odası.

DRACULA ORIGIN



Ölümsüz olanın canı sıkılırsa neler yapmaz ki...

Profesör Van Helsing, yine kendini odasına kapatmış ve uzmanlık alanı olan vampirlerle ilgili bilgilerini tazeliyor. Ölümsüzlüğün ve karanlık ama soylu güzelliğın vücut bulmuş hali olan bu yaratıkları yıllardır kovalayan profesörün araştırmalarının sonucuna göre, bu yaratıklar sarımsağın kokusundan hiç hazetmiyorlar. Kendi yansımalarını görememek de aynayı onların en büyük düşmanı haline getirmiş. Gümüş ise onlara zarar verdiği söylenen ancak profesör tarafından tam anlamıyla test edilememiş bir silah. Profesörün "Tecrübe ile sabittir" başlığı altında bildikleri ise şöyle: Kutsal haç, kutsal su ve tam kalbe saplanan ucu iyice sivriltilmiş kazık. Helsing, sahip olduğu bu bilgileri itinayla kaydederken, dört gündür kendini kapatmış olduğu çalışma odasının kapısı vuruluyor. Hizmetçi, Harker'dan bir mektup getirmiş. Öğrencisi ve yakın dostu olan

Harker, boyundan büyük bir işe kalkışmış ve Dracula'nın peşine düşmüş. (Gençlik işte!) Mektubu okuyan profesör hemen harekete geçiyor ve Dracula'nın peşinde kilometrelerce sürecek olan uzun ve heyecanlı macera koşusu böylece başlıyor.

Ejderin oğlu> Bram Stoker'ın 1897'de yazdığı Dracula adlı romandan büyük ölçüde etkilenecek geliştirilmiş olan oyun, ilk defa adventure oynayan biri için bile kolaylıkla çözülebilecek bir oynanış sistemine sahip. Adventure oyunlarında alışık olduğumuz piksel avından Space tuşuna basmak suretiyle kurtulmuş oluyoruz çünkü bu tuşa bastığımızda profesörün bulunduğu mekanda kullanabileceği ve etkileşime girebileceği muhtemel eşyalar ortaya çıkıyor. Focus Interactive bu oyunda daha önceki oyunlarda kullanmış olduğu first person kamerayı bir yana bırakarak oyuncunun daha sinematik ve güzel ayrıntılarla süslü, gotik ve romantik bir ortamda maceranın peşinde gezinmesini sağlıyor. Grafiklerdeki ayrıntılar inanılmaz derecede güzel; girdiğiniz odalar, mezarlar, evler ve diğer bütün ortamlardaki her şey, en ince ayrıntısına kadar sanki hemen o anda elinizi uzatsanız dokunabileceğiniz gibi gerçekçi ve

çekici duruyor. Oyunda karşılaştığınız karakterlerin yüz ifadelerine de mekan tasarımlarındaki özen gösterilmiş; eskisi gibi cansız ve şuursuz bakmıyor hiçbir karakter. Hepsi içinde bulunduğu duruma göre -sadece ellerini iki yana açıp konuşmaktansa- çeşitli ve insansı hareketlerle konuşmalarını zenginleştiriyorlar. Seslendirmeler için aynı canlılığın var olduğunu söyleyemsek de bu kadar güzel özelliklerin arasında seslendirmeler sinir bozmuyor açıkçası. Ayrıca, profesörün gezdirdiği mekanlara göre arka plandaki müzik değişiyor; bu da oyun boyunca aynı melodiyi dinlemenin verdiği bıkkınlığı oyuncuya yaşıtmıyor.

Mesafeler arasındaki gidiş - gelişler güzel bir yenilikle kolaylaştırılmış; gitmek istediğimiz geçiş noktalarına çift tıkladığımızda hemen diğer tarafa ulaşabiliyoruz. Bu da adventure oyunlarında alışık olduğumuz ve çoğu zaman

oldukça sıkıcı bir hal alan ekranın bir ucundan diğer ucuna gitme işlemini hızlandırıyor.

Hikaye ilerledikçe inventory'nizdeki eşyalar değişiyor ve bazen hiç aklınıza gelmeyecek kombinasyonlarla bir - iki eşyayı birleştirip zor durumlardan kurtulmanız mümkün oluyor. Profesörün otomatikman tuttuğu notları dikkatle okumanız ve etrafınızdaki eşyaları en ince ayrıntısına kadar incelemeniz şart. Bulmacaların bazıları oldukça basitken, bazılarının başında uzun bir süre geçirmeniz olası. Ancak bulmaca ne kadar zor olursa, bulmacayı çözdüğünüzde hissettiğiniz o "Ben ne kadar da akıllıyım" duygusu o kadar güçlü ve etkili oluyor.

Sarımsak, okunmuş su ve tahta kazık...> Görsel açıdan bize ziyafet sunan Dracula Origin, gerek müzikleri, gerekse ince işlenmiş senaryo örgüsü ile oyuncuyu saatler boyunca ekran karşısında tutmayı başarıyor. Eğer sıkı bir adventure oyuncusuyunuz bu vampir hikayesini mutlaka dinlemelisiniz. 🎮

alternatif



OVERCLOCKED:

A HISTORY OF VIOLENCE

Eğer Dracula Origin'i bitirdikten sonra gerilime doymazsanız Overclocked'u deneyebilirsiniz ancak belirtmeliyiz ki Overclocked'un gerek atmosferi, gerekse de oynanış sistemi Dracula Origin'e göre daha başarılıdır.

Burası ise Mısır'da yaşayan bir Türk'ün evi.



DRACULA ORIGIN

ARTI Bir adventure'da rastlanmayan güzellikte, ayrıntılı grafikler, tekrar etmeyen oyun içi müzikler, mükemmel bir şekilde yansıtılan gotik atmosfer

EKST Bazı karakterlerin seslendirmelerindeki ve diyaloglarındaki cansızlık

YAPIM Frogwares
DAĞITIM The Adventure Company
TÜR Adventure
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.dracula-origin.com/en
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Dracula Origin, bize kırmızının hakim olduğu, gizemlerle ve tarihle dolu, gotik, romantik ve oldukça hüzünlü bir hikaye sunuyor.

8,5

MİNİMUM 1.5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı



GELECEĞİNİZE YATIRIM YAPIN!



BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ

SERTİFİKA PROGRAMLARINDA

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK TERCİH

EDİLEN EĞİTİM KURUMU

YENİLENEN EĞİTİM PROGRAMLARIMIZ

KARİYER EĞİTİMLERİ

- Sistem ve Ağ Uzmanlığı
- Yazılım ve Veritabanı Uzmanlığı
- Web & Grafik Tasarım Uzmanlığı
- 3D Görselleştirme & Animasyon Uzmanlığı

KARİYER DESTEK EĞİTİMLERİ

- AutoCAD ve 3D Görselleştirme
- Microsoft Office
- İngilizce
- Lügat 90 (İngilizce)
- İşletim Sistemleri



ERKEN KAYIT
FIRSATLARINDA
SON GÜNLER!

BilgeAdam

444 33 30

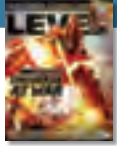
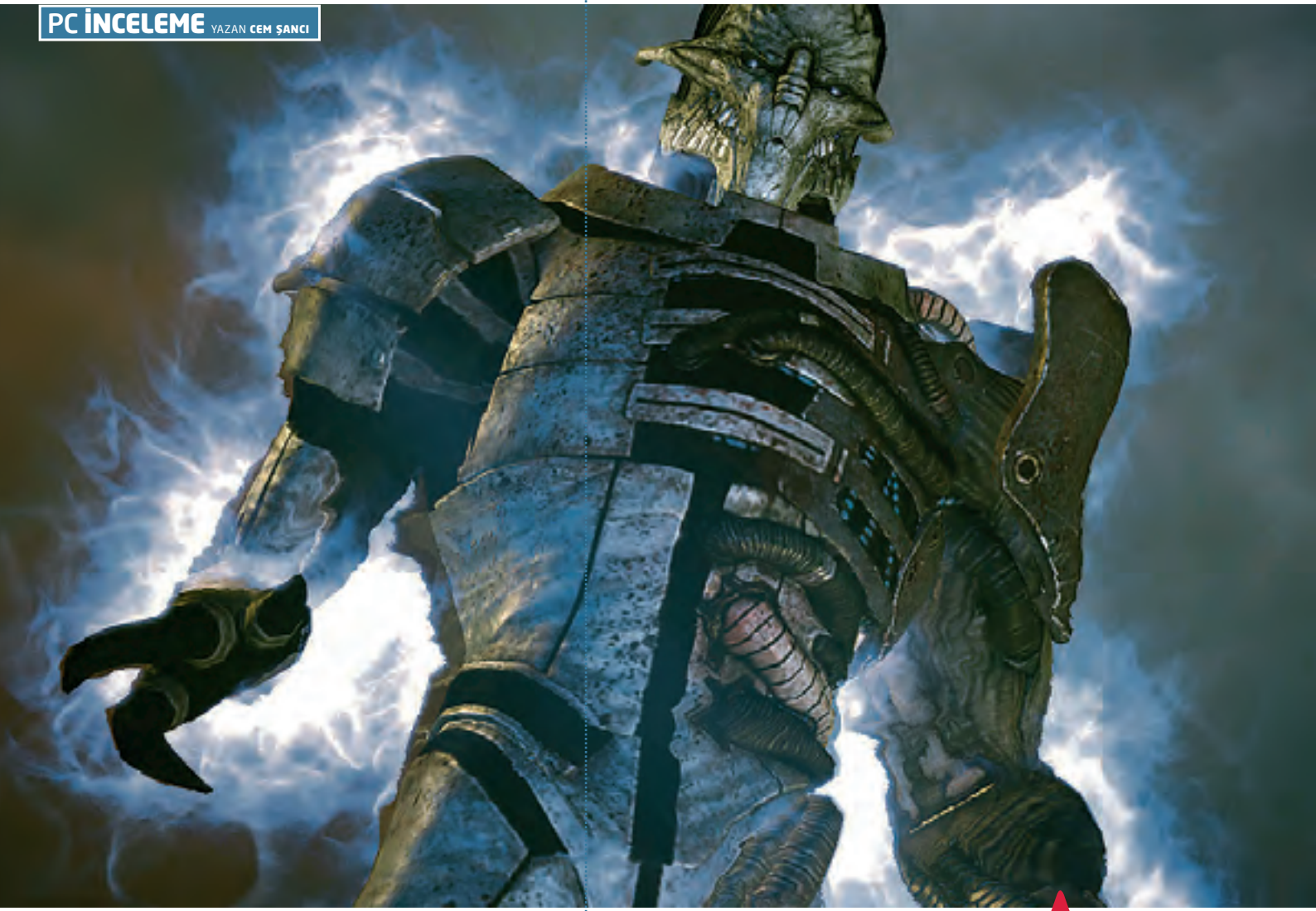
www.bilgeadam.com

İSTANBUL

BAKIRKÖY | BEŞİKTAŞ | KADIKÖY | FATİH | TOWN CENTER | FULYA | KOZYATAĞI

ANKARA

BİLKENT PLAZA



AJANDA

SAYI: 132
SAYFA: 60

MASS EFFECT



Terbiyesiz uzaylıya şamar indiren kahraman

Bilirsiniz ki etkileyici bir senaryo üzerine oturtulmuş olan bilimkurgu oyunları öyle "ha" deyince çıkmaz. Oyun piyasasının hakimi durumunda olan yapımcıların kültüründe kılıç, şövalye ve Orta Çağ fantezileri çok önemli bir yer tuttuğundan, karşımıza sürekli kılıç salladığı Orta Çağ temalı oyunlar çıkar durur. En sevilen MMORPG'ler

alternatif



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Hala güncel sayılabilecek bir seri. KotOR, BioWare'in Star Wars evreninde geçen yapımıydı ve pratik olarak Mass Effect'in öncülü sayılabilir. Ya da başka bir ifade ile Mass Effect, biraz KotOR serisini andıran ama SW evreninde geçmeyen yeni bir RPG'dir.

hep Orta Çağ fantezisidir. En çok satan oyunlar kılıç, kalkan, zırh ve büyü temalıdır. Dikkat ederseniz, adamın biri çıkıp "Ben süper bir bilimkurgu filmi yapacağım!" deyip Star Wars'u yazmış; onda bile dayanamayıp "gezegen patlatan uzay gemileri" çağına kılıç ögesini -hem de filmin en önemli ögesi şeklinde- başrol oyuncusu olarak sokmadan rahat edememiştir. Kılıç ve hançer gibi temalar bilinçaltında erkeklik organını sembolize ettiğinden, üstüne atom bombası atan düşmanına kılıçla koşan uzay çağı kahramanlarını gördüğümde elimde olmadan aklıma tuhaf düşünceler geliyor: Batı toplumlarında (hatta Uzak Doğu'da) erkek egolarının binlerce yıldır ezilip bütüldüğünü ve bu adamların bir türlü kurtulamadıkları bu travma sonunda, ellerinde kılıç sallayan adamları gördükçe rahatlayıp mutlu olduklarını düşünüyorum. Dolayısıyla batı medeniyetinin 2000 yıldır kurtuluş aklını

temizleyemediği kılıç ve kalkan temalarına uzak durabilen güzel bir bilimkurgu yapımı karşımıza çıktığında gerçekten şanslı olduğumu düşünüyorum. İşte, Mass Effect de yüzümüzü güldüren o orijinal oyunlardan bir tanesi.

Xbox 360'a çıktıktan sonra heyecanla PC'ye gelmesini beklediğimiz oyun, konsoldaki içeriğinin aynısıyla çıkıyor karşımıza. Yani, uzaylılar kendi aralarında küçük bir galaktik konsey kurmuş ve dünyalıları zavallı, aciz bir ırk olarak görüp konseye almıyor, "sizin daha büyümeniz lazım" ayağı çekiyorlar. Konseye hizmet eden ve operasyonlar yapan özel bir ajan ise "neden çalışıp çabalayıp bütün hayatımı konseye adadıktan sonra bir kol saatıyla emekli olmayı tercih edeyim ki; ben elimdeki güçle tüm evrenin imparatoru olurum" moduna girerek sağa sola saldırmaya başlıyor ve

-şans eseri olayların içine dahil olan- kahraman subayımız John Sheppard'a konsey tarafından, bu terbiyesiz uzaylı bulup tokat manyağı yapması görevi veriliyor.

Konu Xbox 360'a çıkan oyunla aynı ama oynanışta ve arayüzde ciddi değişiklikler yapıldığı, daha doğrusu PC'nin üstün ve mükemmel yapısı (PC sevmez konsolcu LEVEL editörleri buraya hemen parantez açıp laf sokacaklar şimdi ama ciddiye almayın. - Cem) (Kendi kendisine parantez açan ilk insansın Cem. - Elif) nedeniyle oynanışta geliştimelere gidildiği görülüyor.

Yaradınım sana mouse diye bir şey vermiş> Öncelikle oyunda mouse ile oynamanın tüm lüksünü yaşıyor,

TAKTİK

Çatışma sırasında Space tuşuna basıp taktik ekranını açarak adamlarınıza emir verebilirsiniz.



canlı yayına katılıp Tolga Abi ile Hugo oynar gibi- ekranda yanıp sönen konsol kumandası tuşlarına doğru zamanda basmanız gerekirken, PC'de kilidin etrafında dönen güvenlik mekanizmalarına takılmadan hack cihazınızı kilidin merkezine ulaştırmaya çalışmak gibi daha mantıklı bir oyun kullanılmış. Son yılların en güzel RPG'lerinden birinin karşısına geçmişken, bana Tolga Abi ile Hugo oynamaya çalışan beş yaşındaki Alican'mışım gibi hissettirmedeği için BioWare'e de buradan teşekkür etmek isterim.

Sesi aç, evin ambiyans değişsin>

Oyunun ses ve müzikleri, özellikle de o klasik müziğe yakın ve koro temalı müzikleri aklınızı başınızdan alabilir. Güzel keyfiniz evde farklı bir ambiyans yaratmak istediğinde oyunun müziğini açıp diğer sesleri kısarak bestelerin tadını çıkarabilirsiniz. Elbette seslerin de çok başarılı olduğunu söylemek lazım. İletişim kurduğunuz her NPC'nin her diyalogunun çok yetkin ses sanatçıları tarafından seslendirildiğini gördüğünüzde, elinizdeki boş bir oyun olmadığını anlıyorsunuz. Ayrıca silah seslerinin dolgun olması ve mermilerin, isabet ettiği yüzeye saplandığını veya sektiğini hissediyor olmanız, çatışmaları daha da zevkli hale getiriyor. Hanımımız-gizlerimizin bilimkurgu temalı yapımları küçümsemek için kullandığı o "ciuv ciuv" seslerini çıkaran alacalı bulacalı lazer silahları değil, bildiğimiz, taş gibi mermiler atan kinetik saldırı silahlarıyla donanmış biçimde uzayın derinliklerinde dolaşan yalnız bir kaşif olmanın karşı konulamaz hazzıyla her gezegene inip terbiyesiz uzaylıları mermi manyağı yapmak isteyeceksiniz. Biliyorum, cümle biraz uzun oldu ama kısaca, FPS'leri bile kıskandıracak kadar heyecanlı çatışma sahneleri sizleri bekliyor demek istedim. Üstelik, Space tuşuna basarak çatışmayı durdurup, adamlarınıza tek tek emir verebilmek gibi bir lüksünüz de var ki zaten bu yeteneğinizi kullanmadığınızda güçlü düşmanlarla başa çıkmanız zor olacaktır.



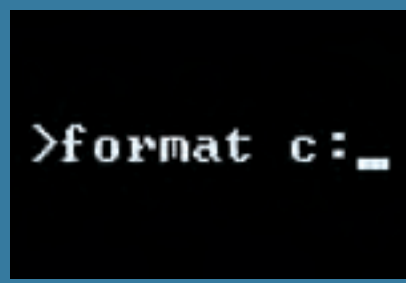
rahatça nişan alıyor, o terbiyesiz uzaylılara mermi yağdırırken -ve üstelik silahların ısınıp ateşi kesmek gibi bir problemi varken- bir de o değerli mermilerinizi ve atış sürenizi konsol kumandası ile ekrandaki küçük bir noktaya nişan almak için kıvrınarak harcamıyorsunuz. Yani elbette ruhlarını konsola satmış LEVEL editörlerimiz konsol kumandası ile oyun oynamaktan büyük keyif alıyorlardı ama ekranın her noktasına birkaç milisaniyede ulaşabilmenin hazzını ve rahatlığını bırakmamızı kimse beklemez arkadaşım.

Bir de şu inventory olayımız var. Oyunun yapımcısı BioWare, Xbox 360'ta kullandığı garip ve kullanımı zor inventory sistemindeki tasarım hatalarını görüp, bir de mouse kullanımını devreye sokunca nihayet kahramanımıza ve ekip üyelerine silahlar, zırhlar ve modlar eklemek için "ileri git geri gel, yine git, yine gel, git gel git gel" şeklinde onlarca dakikamızı alan inventory ışkencesine bir son vermiş. Oyunu Xbox 360'ta oynarken, sadece bu inventory ekranına girmek için çatışma sırasında adamların silah ve mühimmatını değiştirmek gerektiğinde canım uğraşmak istemediğinden, takımın o hali ile çatışmayı sürdürmesine katlanıyordum ki, bir süre sonra kendime "Şimdi ne anladım ben RPG oynamaktan?" sorusunu yöneltmeye başlamıştım.

Oyundaki önemli bir değişiklik de, kilitleri açmamız gerektiğinde karşımıza çıkan küçük oyunda yaşanmış. Xbox 360'ta -televizyondaki



FORMAT C:



Mass Effect oynamak internet bağlantısı üzerinden aktivasyon gerektiriyor ve oyun piyasaya çıktığı ilk gün kırılma girişimleri de başladı tabii. Ancak korsan grupları oyunun koruma sistemini geçmeyi bir türlü başaramadılar ve oyun, korsan kullanıcılara bir - iki saat oyun süresi verdikten sonra save özelliğini kilitleyip oyuncunun galaksi açılmasını sağlayan galaksi haritasını da kapatıyordu. Oyun kırıcıları sağlam bir dosya çıkarmak için kendilerini yırtı dursunlar, masum kullanıcıların bilgisayarlarına sızıp sağı - solu dolandırma peşindeki korsanlar, trojan ile enjekte olmuş kendi küçük Mass Effect dosyalarını yazıp kırık oyun dosyaları arayanlara yaymaya başladılar. Sonunda, anti-virüs yazılımlarının farkına bile varmadığı, hatta kendi kendine anti-virüs programlarını kapatıp unistall etmeye kalkışan terbiyesiz Vundo trojanı hızla yayıldı ve bu duruma karşı en etkili çözüm format atmaktı.

22

karakter
Oyunda yer alan ve senaryonun akışı içinde karşılaşacağımız karakter sayısı; bir de biz varız, 23. 23 mü?!

37

sarkı
Müziklerini öve öve bitiremeyeceğim Mass Effect'in resmi soundtrack'inde birbirinden dinlenesi 37 şarkı yer alıyor.

336

sayfa
1 Mayıs 2007 tarihinde yayınlanan Mass Effect: Revelation, 336 sayfalık bir roman. Serinin ikinci romanı Ascension ise 29 Temmuz'da yayınlanacak.



AY
Ay'daki askeri üsteki yapay zekanın çıldırıldığı haberini aldığımızda bu göreve olabildiğince erken gidin.

her şeyi ama her şeyi alıp satabilelim, kullanabilelim, fırlatabilelim, kırıp dökülebilelim. Ya da madem etkileşimimiz çok az olacak, en azından Gears of War'daki gibi çok detaylı kaplamalar sayesinde bambaşka bir dünyaya girdiğimizi hissedip ağızımız açık şekilde duvardaki çatışma izlerini ve yaşananların çevrede bıraktığı ürkütücü değişiklikleri görelim, hissedelim; değil mi?

Sonuç olarak, PC oyuncularının mutlaka edinmesi gereken, film gibi işlenmiş harika bir oyun var karşımızda. Ama ne yazık ki bazı bug'ları ve çalıştırma sorunları da var oyunun. Örneğin yepyeni kurulmuş Türkçe Profesyonel Vista'mda, en son ekran kartı sürücülerini ve tüm işletim sistemi güncellemelerini kurmama rağmen çalışmayan oyun, başka bir oyunun DVD'sindeki Ageia PhysX motorunu kurduğumda çatır çatır çalıştı. Oyunun çalışmak için Ageia PhysX motoruna ihtiyacı varsa gerekli yazılımın DVD'sinin içinde neden yer almadığını sorarak konuyu uzatmak ve bu tür keyifli oyunlar yapan BioWare'ı yıpratmak istemiyorum ama bu da aklınızın bir köşesinde kalsın sevgili LEVEL'cılar. Bu kadar. ☹

MASS EFFECT

ARTI Harika bir senaryo, zengin yan görevler, etkileyici çatışma sahneleri, orijinal bir RPG sistemi

EKSİ Ana görevin kısa sürmesi, küçük ama mide bulandıran bug'lar, inatla sade tutulan grafik detayları, rakiplerine göre zayıf kalan çevre etkileşimi

YAPIM BioWare
DAĞITIM Electronic Arts
TÜR RPG
DİĞER PLATFORMLAR Xbox 360
WEB www.masseffect.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat (www.aralgame.com)

Heyecanlı ve süratli akan bir senaryo dahilinde oyuncunun seçimlerine göre değişen hikaye, son yılların en başarılı metni. Ancak çevreyle etkileşimin az olması da bu kadar büyük bir yapımın başarısına gölge düşürüyor

8

MİNİMUM 2 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 15 GB Sabit Disk
ÖNERİLEN 2.4 Ghz İşlemci, 3 GB Bellek, 512 MB Ekran Kartı



İSTANBUL PARK

Takıntı sahiplerine duyurulur: GRID'de İstanbul Park pisti de mevcut ve herhangi bir sınıftan otomobille pistte turlayabilirsiniz. Bilgisayarına gömülüüp memleket hasreti çekenler; sizi Kurtköy'e alalım.



Oyunun görsel sanatlara katkısına bir örnek...



RACE DRIVER: GRID

Bu oyun olmuş hocam!

Geçen gün kim sormuştu yahu? Hah, Murat sordu. Ofiste GRID'i oynuyoruz yine, onun masasına oturmuşum nedense, o da benim masamdaydı ve bana dönüp oyun hakkındaki fikrimi sordu. Ben de "Gayet iyi ama bu yarış oyunlarına bir kere başlıyorum, sonunu getiremiyorum" gibi bir şeyler söylemişim. Sonra farkına vardım ki hakikaten durum böyle. Yıllarca Colin McRae Rally serisini oynadım ve her yeni oyuna büyük bir heyecanla başlamama rağmen serinin hiçbir oyununun sonunu getiremedim. Hastası olduğum Formula 1'in vesile olduğu F1 Challenge için de aynı sorun geçerli. Her yıl oyunun hayranları tarafından yapılan sezon yamalarını indirir, kurar, gerekli ayarlamaları yapar, direksiyonumu masama monte eder ve sezona başlarım. Ancak, maalesef takvimde geride

biraktığım her bir yarış motivasyonumun düşmesine ve sezonu bitiremememe neden olur. (Vallahi sezon kötü gittiğinden değil!) İşte böyle sevgili dostlar. Aradan geçen günler, haftalar, aylar, yıllar... Bir yarış oyunu daha ve yine ben. Race Driver: GRID...

Ehliyetim yok benim> Her yarış oyununda yaptığım gibi paldır küldür girdim GRID'e. Kariyer basamaklarını çıkmadan önce oyunun, bana şöyle ufak bir şov yapması gerekiyordu. Otomobiller nasıl, hasar modellemesi başarılı mı, otomobilleri sürmek gerçekçi ve keyifli mi... Hemen açtım bir yarış ve neler yapabileceğimi test ettim. Söylemem gereken ilk şey, oyunun görselliğinin fazlasıyla başarılı olduğu. Otomobiller ve çevre o kadar güzel göründü ki gözümü; yaklaşık 10 dakika boyunca, sadece otomobilimi ve çevreyi çeşitli açılardan incelemek için kamera açılarıyla oynayıp durdum.

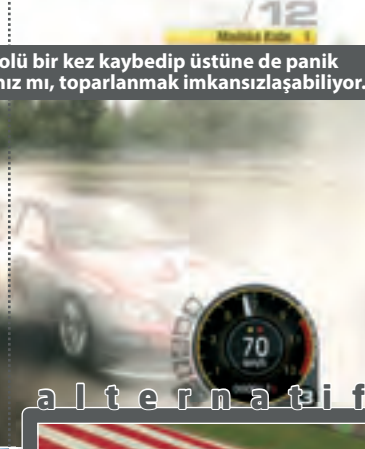
Sonraki aşama ise hasar modellemesi testi idi. Aslında bu tip teknik konular hakkında konuşmayı sevmem çünkü her yolun sonu aynı kapıya, aynı klişe cümlelere çıkıyor. Günlük hayatta kullandığımız cümlelerin %99.9'unun klişeleşmiş olmasından sıkıntı duyan biri olarak ne diyeceğimi bilmiyorum ama özetle şunu söyleyeyim: Hasar modellemesini beğendim ve -yine bir elim kamerada- oradan oraya çarpıp durdum. Hatta daha da ileri giderek

rakiplerime bodoslama dalıp ağır çekimde sahneleri en ince ayrıntısına kadar inceledim. Birkaç garip ve sinir bozucu detayla karşılaştım da kaportanın çöküşünün, sıyrılmalarının ve buna bağlı bir takım sistemlerin gerçekçiliği gözümü iyiden iyiyeye boyadı. Tam bu noktada sizi daha fazla sıkıkmamak için teknik detaylara son veriyorum.

Yaşım 26 ve hala yok, evet> "Kariyer" dedim bir yerde, üst paragrafta; hatırlayın. Oyunda kariyer yapıyoruz ve -aynen üst



Kontrolü bir kez kaybedip üstüne de panik yaptınız mı, toparlanmak imkansızlaşıyor.



alternatif



RACE 07

Konsol sahipleri için birçok farklı alternatif olsa da PC kullanıcıları için GRID'in en iyi alternatifi Race 07. Bu oyunda da farklı yarış türleri ve otomobiller elimizin altında.

Bu kareye iki BMW ve bir Chevrolet logosu girmiş ki daha neler var, neler... (Reklamlaaar!)



paragrafta dediğim gibi- basamakları tek tek çıkarmamız gerekiyor. Yalnız şöyle bir şey var: Hani, bungee jumping yapmak için yukarı çıkarsınız ve vazgeçmenize rağmen sizi aşağıya iterler ya, (İyi ki başıma gelmedi böyle bir şey.) İşte oyundaki kariyerimiz de böyle başlıyor. Menüden Grid World'ü seçtiğimiz an, araç ya da başka bir şey seçmeden, kendimizi -sinematik bir girişten sonra- pistte buluyoruz. Altımızda bir Dodge Viper ve önümüzde bir sürü rakip... Yarışı kazanmak önemli değil; bitiş çizgisini geçmek ve otomobil kullanabildiğimizi göstermek yeterli. Bu ufak testin hemen ardından bize ehliyet hazırlıyorlar ve sizi yarış dünyasına kabul ediyorlar. Bu noktada bir detay daha gözümü çarpıyor. Şimdi acemiyiz ya biz; haliyle ilk birkaç virajdan sonra aracı haşat etme ihtimalimiz yüksek. Peki hasar oranı yüksek bir kaza yaptığımızda yarışa baştan mı başlayacağız? Hayır. Tam bu noktada, Prince of Persia serisinden ve Timeshift gibi oyunlardan hatırladığımız replay seçeneği yetişiyor yardımımıza. Bu seçenek sayesinde son sahneden biraz geriye sarabiliyor ve hayatta olduğumuz uygun bir ana geri dönerek oyuna o andan devam edebiliyoruz. Elbette bu özelliği defalarca kullanma şansımız yok; sadece dört hakkımız var. İtirazı olan? (Hele ki oyunun Pro Mode'ünü seçerseniz yeniden dünyaya gelme şansınız hiç olmuyor.)

Sonra... Kazandığımız birkaç yarışın ardından

kendimize bir takım kuruyoruz. "İsmiydi, rengiydi" derken eleman ihtiyacımızı da karşılayıp isim yapmaya başlıyoruz. (Bu cümlede yer alan iki "İsim" kelimesi arasındaki anlam farkını bana gönderen ilk kişi...) Yarışlarda başarılı oldukça hem kazandığımız para miktarı, hem de şöhret puanımız artıyor. Para ve şöhret, kariyer yolumuzda önümüzü açıyor ve -sokak ve pist yarışları gibi- farklı yarış türlerinde yarışabilmemize vesile oluyor. Oyunu oynadıktan sonra "Amaşsızca yarıştım" demeyin diye böyle detaylar hazırlanmış; saygı gösterin.

Oyundaki kariyerimizi üç farklı bölgede (ABD, Avrupa, Japonya) sürdürüyoruz. Kazandığımız başarılar da bu üç bölgede, ayrı ayrı değerlendirerek bize geri dönüyor. Öte yandan, her bölgenin ön plana çıkan farklı yarış türleri var. ABD'de sokak yarışları, Avrupa'da pist yarışları, Japonya'da ise underground yarışlar daha popüler ve ön planda. Drift ve Demolition Derby gibi seçenekler de bu geniş yelpazede yer alıyor.

Yarış çeşitliliği kadar otomobil çeşitliliği de bir hayli sevindirdi beni. Oyunda Formula, Muscle ve Tuned gibi sınıflara dahil olan 40'in üzerinde otomobil mevcut. Ayrıca, yarış türleri arasındaki Le Mans yarışını, organizasyonun kendine has otomobilleriyle oynamak da apayrı bir keyif.

En kısa zamanda alacağım inşallah "Ya, ama arabalar çok küçük atıyor!" Aslında bu düşüncemi yazıya yansıtacağım ama uzun süren testler sonunda problemin bende olduğunu fark ettim. Neden bir oyundaki araçların tümünde aynı problem olsun ki? Üstelik, oyunun kontrolleri de böyle bir problemin ortaya çıkmasına sebep olmayacak kadar iyi. (Direksiyonunuz yoksa başlangıçta biraz zor adapte oluyorsunuz kontrol sistemine; bunu da belirteyim.) Oyuna büyük bir heyecanla girince gereğinden fazla sürat yaptığımı ve virajlardaki gaz - fren zamanlamasını iyi ayarlamadığımı fark ettim. Halbuki adam gibi kullansam oluyormuş.

OYUNDAKİ "HARİKALAR"

Markaların konsept çalışmaları sokaklardan önce Race Driver: GRID'de boy gösteriyor. Chevrolet'in, Ford'un ve Dodge'un tasarım ve sürat açısından birer harika olan ve oyunda yer alan yeni modelleri şöyle:

CHEVROLET CAMARO



FORD MUSTANG GT-R



DODGE CHALLENGER



3

kıta
ABD, Avrupa ve Japonya... Oyunda, kariyer basamaklarını çıkabileceğimiz üç ayrı kıta ve bu kıtalarda ön plana çıkan farklı yarış türleri var.

4

hak
Kendimize hakim olamayıp otomobili kullanılamaz hale getirdiğimizde bunu telafi etmek için dört hakkımız var.

60.000

euro
Oyunun başındaki sahip olduğumuz para miktarı 60.000 Euro ve bu miktarı milyonlarca Euro'ya kadar yükseltme imkanımız mevcut.

Zaten oyundaki sürüş rahatlığı Driving Assists menüsünden de anlaşılıyor. Genellikle yarış oyunlarının bu bölümünde bir sürü seçenek olur ama GRID'de sadece Traction Control (çekiş kontrol sistemi), Transmission (vites tercihi), Braking Assist (fren yardımı) ve Stability Control (denge kontrol sistemi) var. Otomatik vites dışındaki yardımlara da pek ihtiyacınız olmuyor.

Anlatılacak başka bir şey kaldı mı? Yok sanırım. Hmmm... Takımımız için sponsor anlaşmaları yapabiliyor ve bütçemiz dahilinde ikinci el otomobiller satın alabiliyoruz. Bu iki detayı unutmuşum mesela. Neyse; ben görselliğe ve sürüş keyfine o kadar takıldım ki bazı detayları unutmamı anlayışla karşılayın ve -hala almadıysanız- bir koşu gidip alın oyunu. Arcade ve simülasyon karışımının çok başarılı uygulandığı Race Driver: GRID'i oynamak büyük bir zevk; bayıldım ben bu oyuna.

RACE DRIVER: GRID

ARTI Kaliteli grafikler, başarılı hasar modellemesi, Flashback özelliği, geniş yarış ve otomobil yelpazesi

EKSİ Düşük müzik ve ses kalitesi, direksiyonsuz oynandığında alışması zor olan kontroller

YAPIM Codemasters

DAĞITIM Codemasters

TÜR Yarış

DİĞER PLATFORMLAR PS3, Xbox 360, DS

WEB www.racedrivergrid.com

TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

Race Driver GRID, dört dörtlük değil belki ama çok iyi bir oyun. Uzun süredir kaliteli bir yarış oyununa hasret kalanlar bu oyunla rahatlayacaklar.

9

MİNİMUM 3 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN Core 2 Duo 2.66 Ghz İşlemci, 2 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı

Gece yarışlarının atmosferine hayran kalmamak mümkün değil.





LIMITED EDITION



Lost Planet'in bir de Limited Edition'ı bulunuyor. Bu özel pakette orijinal oyunda yer almayan bir multiplayer harita, art book ve ekstra bir CD yer alıyor. Extra CD'nin içinde ise masaüstü resimleri ve oyunda kullanılan müzikler gibi materyaller var. LP severlere duyurulur!

LOST PLANET: EXTREME CONDITON (COLONIES EDITION)



Yaz gününde Sibiry'a soğuğu...

Yıl 2007, mevsimlerden yaz, aylardan Haziran... Henüz askere gitmemişim; hatta askere gideceğim aklımda bile değil o dönemde. Yaptığım tek şey oyun oynamak, yazı yazmak, gezmek (yalan), tozmak (Bu da yalan.). Bu sırada aylar öncesinde Xbox 360 için piyasaya sürülen Lost Planet: Extreme Condition piyasaya çıkmış ve elime geçmiş. Nedir, ne değildir diye oyunu kurmuşum ve bilgisayarımı kilitlemiş. Bilgisayarımдан

nefret ettiğim bir an daha! Neyse ki o günler geride kaldı ve PC'de oyun oynamaya son verdim hemen hemen. (İnceleme yazmam gerektiği zaman mecburen oynuyorum tabii ki.)

Yıl 2008, mevsimlerden yaz, aylardan Haziran... Ne ilginçtir ki aradan tam bir yıl geçmiş ve Lost Planet: Extreme Condition için yeni bir versiyon piyasaya sürülmüş. Capcom'un Colonies Edition ismini verdiği bu oyun bir ek paket ya da genişleme paketi değil; orijinal oyunun, içeriği zenginleştirilmiş bir versiyonu. Bu cümlem ile oyunu küçük görmüyorum, sadece CE'nin tam olarak ne olduğunu anlatmak istiyorum zira oyunu aldıktan sonra beni suçlamazın istemem.

Yeni bir şeyler> Hatırlarsanız, ilk oyunda buz gibi ve karla kaplı bir gezegende, (EDN III) "Akrid" olarak adlandırılan düşmanlarla boğuşuyor ve kah intikam alıyor, kah kendimizi tatmin ediyorduk. Oyunun senaryosunun gerektirdiği görevleri yerine getirip oyunu bitirdikten sonra böyle bir paketten ne beklenebilir peki? Açıklyorum.

Colonies Edition (CE), oyuna birçok farklı başlık altında içerik sağlıyor. Eklenen içeriğin en büyük ve önemli bölümünü oyunun campaign moduna eklenen yeni modlar oluşturuyor. Bu yeni modlardan Score Attack'te oyunun herhangi bir bölümünü oynuyor ve combo'lar eşliğinde maksimum puana ulaşmaya çalışıyoruz. Oyunun genel yapısına uygun olarak gayet eğlenceli bir mod olmuş bu. Diğer bir seçenek

olan Trial Battle'da ise oyundaki boss'lar ile tek tek kapışıyor ve hayatta kalmaya çalışıyoruz. Bir seçenek daha var: Off Limit. Bu modda hiçbir sınır yok ve sınırsız cephane ile "harala gürele" diye ilerleyip deşarj olabiliyoruz.

CE'nin ikinci önemli ayağı online modlarında gizli. Oyunun multiplayer modu için altı farklı seçenek var: Akrid Hunter, VS Annihilator, CounterGrab, Point Snatcher, Akrid Egg Battle ve Egg Bandit. Açıklayıp restoran menüsü gibi bir yazı yazmış olmak istemiyorum. (Zaten bir üst paragrafta aynı şeyi yaptım bir kere.) Modları tek tek oynayıp çözebilirsiniz. Multiplayer modlarla ilgili bir diğer detay ise oyuna dört yeni multiplayer harita eklenmesi. (En azından bu notu düşmüş olayım.)

İkisi bayan, ikisi erkek olmak üzere dört yeni karakter, yeni silahlar, geliştirilen çevre tasarımı, FPS kamerasının (Ben pek sevmedim ama...) yanında ve

bir önemli ve yeni özellik daha CE'de oyuncuyla buluşuyor: PC ve Xbox 360 kullanıcıları artık aynı sunucularda karşı karşıya gelebiliyor. Bu kadarı yeterli herhalde.

İşte Lost Planet: Extreme Condition (Colonies Edition) böyle bir şey. (Erol Evgin'in de dediği gibi "İşte böyle bir şey..." - Elif) Lost Planet'ı beğenenlerin bu zenginleştirilmiş paketi de satın almasında bir mahsur görmüyorum. Gittim. ⁹⁰⁰

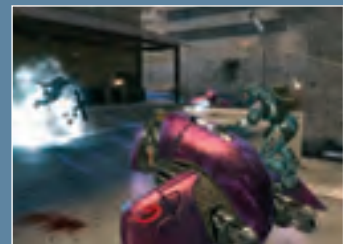


Oyundaki yeni karakterlerden biri de bu zarif kızımız.



Fazlasıyla ilginç (!) bir sahne.

alternatif



HALO 2

Düşündüm, taşındım ve Lost Planet: Extreme Condition (Colonies Edition) için Halo 2'den daha iyi bir alternatif bulamadım. Aklıma gelen diğer oyunların hiçbiri Halo 2 kadar yakın değil bu oyuna. Bu yüzden Lost Planet'tan sıkılınca Halo 2'ye geçiş yapmanızı öneririm.

LOST PLANET: EXTREME CONDITON (COLONIES EDITON)

ARTI Yeni modlar, karakterler, FPS kamerası

EKSTİ Problemlerle dolu olan stunt modu

YAPIM **Capcom**

DAĞITIM **Capcom**

TÜR **Aksiyon**

DİĞER PLATFORMLAR **Xbox 360**

WEB **www.lostplanet-thegame.com**

TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

Lost Planet: Extreme Condition gayet iyi bir oyundu ve büyük başarı elde etti. Lost Planet: Extreme Condition (Colonies Edition) da zenginleştirilmiş içeriği ile aynı başarıyı hak eden bir yapım.

8

MİNİMUM 3.5 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 8 GB Sabit Disk
ÖNERİLEN Core 2 Duo İşlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı



Bu oyunda araçlar bir saniye bile yerde kalmıyor.

alternatif



LIVE FOR SPEED

TrackMania gibi garip pistleri veya hızlı ve dinamik bir oynanış sistemi yok; TrackMania'daki gibi araçlarınıza saltolar atıramıyorsunuz ama Live for Speed, en az TrackMania kadar eğlenceli bir yapım. Ayrıca, oyunun multiplayer modları da en az TrackMania kadar başarılı.

TRACKMANIA UNITED FOREVER

Minik arabalar büyük işler başarırken...

Zor olan A noktasından B noktasına ulaşmak değil; bu iki nokta arasında harcanan zaman, emek ve gözlerdir önemli olan.

Bazı yarış oyunlarında, sadece rakip araçlara karşı yarışmak veya iyi bir zaman tutturmak önemliyken, bazılarında bitiş çizgisine kadar geçen zamanda yaptıklarınızın da ehemmiyeti bulunur. Örneğin Burnout... Kısa bir süre sonra PC oyuncularının da tanışacağı Burnout'ta, amaç yarış birinci bitirmek olsa da bunu yaparken diğer araçları ortadan

YARAT, SAT, OYNA

Aslında bu oyun kesinlikle Xbox Live'in bir parçası olmalı. Oyunun online bölümü o kadar geniş, o kadar iyi hazırlanmış ki multiplayer modlarda her zaman yapacak bir şeyler bulabiliyorsunuz. Multiplayer arenada yarışmanın ötesinde, skorlarınız ile kazanacağınız sanal paralarla satın alabileceğiniz pistler, araçlar, araç skin'leri ve bu tür diğer eklentiler, oyunda daha fazla zaman geçirmenizde rol oynayabiliyor. Üstelik, bahsi geçen eklentileri yine sizin, bizim gibi oyuncular yaratıyor.

kaldırmaya uğraşmak da gayet normal karşılanır; bir aracın 1500 metreden aşağı yuvarlanmasına sebep olduğunuzda kimse sizi kınamaz.

Belki TrackMania'da diğer araçları fabrikadaki ilk hallerine döndürmeye uğraşmıyoruz ama burada da "B" noktasına ulaşırken farklı aktivitelere giriyor, aracımıza taklalar atıyor, aracı platformdan platforma fırlatıyor ve hatta kendi pistimizi, kendimiz oluşturup bulmacalar çözüyoruz. Nasıl; ilginç, değil mi? (Heyecanlanmazsanız, şu an okuduğunuz dergi üç saniye içinde infilak edecektir.)

Salto + Burgu + Flip Flop > Elimizdeki oyunu değerlendirmeye başlamadan önce şunu mutlaka aklınızda bulundurmanızı öneriyorum: TrackMania bağımsız bir yapımdır! Bu yüzden, oyunu gidip de bir Need for Speed'le veya Burnout'la karşılaştırmaya sakın kalkmayın; büyük bir hataya düşersiniz. TrackMania'nın içinde bulunduğu klasman, Live for Speed veya yine bu tür bağımsız yarış oyunlarının içinde bulunduğu grup; daha fazlası değil.

Bağımsız bir oyun olmasına rağmen inanılmaz kaliteli olan TrackMania, race, stunt, puzzle gibi farklı yarış türlerini barındırıyor. Yarış modunda, sekiz tane farklı rakibe karşı değil, zamana karşı yarışıyoruz ve ulaşmak istediğimiz nokta altın madalya. Stunt modunda, yarıştığımız piste göre değişen bir puana, çeşitli akrobatik hareketler yaparak ulaşmaya çalışıyoruz. Bu mod eminim kulağınıza hoş gelmiştir fakat modun oynanış sisteminde büyük problemler var maalesef. Stunt pistlerinin

tasarımına hiçbir lafım yok lakin araçlarla yapmanız gereken akrobatik hareketleri tamamıyla rasgele yapıyorsunuz. Bazen hedef puana tek bir denemede ulaşırken, bazen de aynı yolu kullandığınız halde bu puanın yakınından bile geçemiyorsunuz. Olayların bu derece rasgele gelişmesi oyunun önemli bir bölümünün çuvallamasına neden oluyor.

TrackMania United Forever'in en önemli sürprizlerinden biri olan puzzle bölümleri, iki nokta arasına pist döşemenizi istiyor. Elinize belirli sayıda parça veriliyor, bu parçaları kullanarak pisti oluşturuyor ve ardından aracınıza geçip bu pisti kullanarak varış noktasına doğru yola çıkıyorsunuz. Bu modda da platform öğelerini göz önünde bulundurmamak ve araçlarla akrobatik hareketler yaparak rampaları aşmak gerekebilir.

Arkadaşlarım olmadan asla! > Eğer sıkı bir araba yarış fanatigi değilseniz oyunun tek kişilik modu kısa sürede sizi sıkacaktır. Zaten TrackMania'nın asıl amaçladığı, oyuncuların tek kişilik modan çekip multiplayer arenasına yollamak. Multiplayer oyunlarda, yine bir skor mücadelesi söz konusu. Birçok sunucuda, birçok farklı pist açık oluyor ve siz bu pistlerden bir tanesini seçerek elinizden geleni yapıyorsunuz. Yarışın sonunda skorunuz, daha önce bu pistte yarışmış olan oyuncuların skorlarıyla birlikte ekrana geliyor. Çok iyi bir skora imza attıysanız ve bu skoru bir hafta boyunca kimse geçmezse o pistin şampiyonları arasına isminizi yazdırıyorsunuz.

İnternet bağlantısı olan herkese şiddetle tavsiye ettiğim TrackMania United Forever, belki dünyanın en iyi yarış oyunu değil ama oyunun bağımlılık yaptığı bir gerçek. Oyunu satın almadan önce geçen ayın DVD'sinde ve internette bulabileceğiniz TrackMania'nın bedava sürümünü, TrackMania Nations Forever'i de denemeyi unutmayın.

TRACKMANIA UNITED FOREVER

ARTI Hızlı yarışlar, online skor mücadelesi, puzzle modu

EKSİ Problemlerle dolu olan stunt modu

YAPIM Nadeo
DAĞITIM Focus Home Interactive
TÜR Yarış
DİĞER PLATFORMLAR Yok
WEB www.trackmania.com/en
TÜRKİYE DAĞITICISI Yok

TrackMania serisinin son oyunu olan TrackMania United Forever, tüm seri içinde en geniş içeriğe ve en eğlenceli multiplayer modlara sahip olan TrackMania oyunu.

7,9


MINİMUM 1.4 Ghz İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı
ÖNERİLEN 2 Ghz İşlemci, 1 GB Bellek, 128 MB Ekran Kartı



İşte Doğan görünümü! Serçe'lerin kıyasıya mücadelesi! (Ya da Anadolu'ların...)

GİTARLAR ELİMİZDE...

Önce Guitar Hero: Aerosmith açıklandı, ardından Guitar Hero: World Tour ve şimdi de Guitar Hero: Metallica. Rock Band yerinde durmadı, bir sürü indirilebilir parça ekledi arşivine. Kısacası, oyun firmaları tüm oyuncuları müzik yapmaya davet ediyor. Eğer şu ana kadar müzik oyunlara bulaşmadıysanız artık siz de bu kervandaki yerinizi almalısınız.

Bu tür müzik oyunlarının el ve göz koordinasyonun gelişmesine katkı sağladığı bir gerçek fakat aynı cebinizde oluşacak delik için söyleyebileceğim bir şey yok. Maalesef bu oyunlar aparatlarıyla beraber epey pahalı. (Bu oyunları Türkiye'de bulamamak ayrı bir dert zaten.) Rock Band'ın tüm enstrümanlarını içeren paket, ülkemizde bir PS3 parasına satılıyor neredeyse. Umuyorum ki önümüzdeki yıllarda her türlü sistem için, her türlü cihazı makul fiyatlara alırız da "Eğlenelim" derken ruhumuzu da satmak zorunda kalmayız. 

RPG PATLAMASI

Microsoft, Uzak Doğu'dan vazgeçmiyor

Geçen aylarda Microsoft'un Uzak Doğu'da tutulmadığından bahsetmiştim. "Çekik gözlülere" tavlama adına farklı farklı yöntemler deneyen Microsoft, ne denediye başarılı olamadı ve -maalesef- Xbox 360, Uzak Doğu'da bir türlü sevilmedi. Microsoft, varsa yoksa "Wii ve DS" diyen Uzak Doğulular'ı kendi hallerine bırakmayı reddederek bir kez daha hamle yapmaya hazırlandı ve bu anlamda, büyük heyecan uyandıran birçok RPG'yi 2008 ve 2009 planlarına ekledi.

Square Enix'e büyük bir ihtimalle bir servet ödeyen Microsoft, yaptığı anlaşmalar sonucunda üç adet Square Enix imzalı RPG'yi Xbox 360'a taşıyor. Bu yılın sonlarında Xbox 360'da ve daha sonra PS3'te çıkması beklenen Last Remnant, Xbox 360'ın önemli RPG'lerinden bir tanesi olacak. 5 Eylül'de Avrupa sınırlarına girmesi beklenen Infinite Undiscovery, -bence- Square Enix'in en iddialı RPG'si. Kısa bir süre önce açıklanan ve manga - anime fanatiklerinin yakından tanıdığı Star Ocean, dördüncü oyunuyla Xbox 360'a özel olarak hazırlanan, bir diğer önemli RPG. (Star Ocean'ın en son yayımlanan ekran görüntüsünü sayfa 10'daki Split Screen bölümümüzde bulabilirsiniz.) Bu oyunların geneli, daha evrensel bir dil içeriyor fakat Spectral Force 3 adında bir oyun var ki... Tam anlamıyla bir JRPG olan ve Atlus tarafından hazırlanan Spectral Force 3, ufak ve sevimli karakterleri, stratejinin yoğun olduğu oynanış sistemiyle tam bir Uzak Doğu oyunu. Artık

bu kadar çabadan sonra da Microsoft'un yüzü gülmezse bu markaya tek bir şey yapmak kalıyor: Kocaman gözleri olan ve eteğinin altından hafifçe iç çamaşırını gözükken bir anime karakterini Xbox 360'ın üstüne basmak.



BİR HAŞERE!

Spider-Man oyunları ile aranız nasıl?

Bu sorulara cevap vermeden önce dikkatlice düşünün: En son hangi Spider-Man oyununu oynadınız? Spider-Man oyunlarından kaçını beğendiniz ve örümceğimizi bir kez daha sanal dünyada görürseniz neler hissedersiniz?

Siz bu soruların yanıtlarını düşünürken, size en taze Örümcek Adam oyunundan, Spider-Man: Web of Shadows'dan haberler vereyim. Bildiğiniz üzere oyunu Shaba Games hazırlıyor ve toplamda yedi adet ekstrem spor oyununun dışında, firma başka hiçbir oyuna imza atmamış. Yani Örümcek Adam'ı bir kaykayın üzerine koymazlarsa, sevinceğiz. Şaka bir yana, oyunu iyi ki Shaba Games yapıyor zira yayımlanan fragmanların birinde Örümcek Adam'ın birçok düşmanını seri hareketlerle, önceki oyunlardakinden çok daha çevik ve etkileyici bir

şekilde harcadığı görülüyordu. Klasik kırmızı - mavi kostümünün yanında dilediği zaman siyah kostümüne de geçiş yapabilecek olan duvar sürüngeni ve yeni oyunu hakkında detaylı bilgi çok yakında bu sayfalarda olacak. Fakat şimdi konuyu değiştiriyor ve yanlışlıkla basına bilgilerinizi sızdırdığı Activision'ın Spider-Man oyununa geçiş yapıyor.

Toplamda 14 farklı konsept üzerinde çalıştığı ortaya çıkan Activision; Wii'nin meşhur Wii Fit'inin kullanılacağı, Spider-Man'ın X-Men ile birleşeceği, Marvel dünyasının Spider-Man kapsamındaki karakterlerinin bir arenada dövüşeceği, kahramanımızın tüm dünyayı dolaşarak düşmanlarını kovalayacağı birçok farklı oyun üzerinde çalışıyor. Ancak bu oyunların kaçının raflardaki yerini alabileceğini zaman gösterecek.

PS3 GÜNCELLEMESİNDE SON NOKTA 2.40 güncellemesi ile mutlu günlere...

PS3, oyunlarıyla değil, güncellemeleriyle -sürekliliğindedir. Güncellemeleriyle kendinden söz ettirmesindeki en önemli neden ise PS3 sahiplerinin en başından beri sahip olmaları gereken özelliklere bir türlü kavuşamamaları ve her güncelleme ile "Acaba bu sefer oldu mu?" heyecanını yaşamaları. En son yayımlanan 2.36 güncellemesiyle yine "havayı" alan PS3 sahipleri, Sony'den gelen yeni güncelleme haberiyle bir kez daha heyecanlandı. Bahsi geçen 2.40 güncellemesinin en büyük getirisi, oyun içinde geçiş yapılabilecek bir menü (XMB) olacak. PS3 oyuncularının arkadaşlarıyla mesajlaşabilmesinin yanında birçok seçeneği de kullanabilmesine olanak tanıyan bu menünün yanında, Xbox 360'ın Achievement'larının benzeri olan Trophy'ler de sisteme eklenecek. Böylece, oyunlarda kazandığınız puanları PS Home'da tüm PS3 kullanıcılarına sergileyebileceksiniz. Bu iki önemli özelliklere ek olarak, Sony'nin henüz açıklamadığı başka özelliklerin de yer alacağı 2.40 güncellemesi bu ay içinde hizmete girmiş olacak.



RISE OF THE ARGONAUTS Evliliğe ramak kalmışken bu yapılır mı...

Kratos'un kendi elleriyle ortadan kaldırdığı sevgilisini unutabildiniz mi? Ne Kratos, ne de ben hatırdan silibildim o hüznünlü anları... Ve şimdi aynı olayın bir benzerini yaşamak



üzereyiz. King Jason adındaki kral tam sevgilisi Prenses Alceme ile evlenecekken, Hecate, Jason'ın hükümdarlığınız ezmeye karar verir ve "Gelini öpebilirsin" aşamasında, güzeller güzeli Alceme'yi katleder. (Şerefsiz!) Tüm dünyayı yıkılan King Jason yılmaz, kaderine boyun eğmez ve düşmanına karşı büyük bir savaş açar. Tabii oyunun gereği, oyunda bir amacımız olması adına King Jason tüm tecrübesi ve heybetiyle başlayamaz bu savaşa lakin çapılcu gibi kanalizasyonlarda fare avlamak zorunda da kalmaz. (RPG'lerin değişmez kuralı nihayet değişiyor!) Codemasters grafiksel anlamda oyun en yüksek kalitede tutmaya uğraşırken, bir yandan da oynanış sistemini eğlenceli hale getirme-

ye çalışıyor. Sıradan hack'n slash formülünü kullanmamak için King Jason'ın hareketleri üzerinde büyük bir çalışma yürüten Codemasters, King Jason'ın büyük savaşında daha güçlü olabilmesi için Yunan mitolojisinden ünlü karakterleri de Jason'ın yanına veriyor. Örneğin, Achilles ile Jason arasında gerçekleşecek bir savaşın sonunda Achilles saflarınıza katılacak ve onun sayesinde oyunda daha rahat ilerleyebileceksiniz.

Her ne kadar Yunan mitolojisi oyunlara uzunca bir süredir konu oluyorsa da bu, Rise of the Argonauts'un sıradan bir oyun olacağı anlamına gelmiyor. Codemasters konu hakkında biraz daha detaylı bilgi yayımladığında sizi daha iyi aydınlayacağız.

ŞEFİN LİSTESİ

GTA IV muharebesinden yara almadan kurtulduktan sonra bu ay nihayet farklı yapımlarla buluşabildim. Mutluyum, gururluyum.

PS2

Guitar Hero III

"Hangi parça vardı, Expert'te her şarkıdan beş yıldız alabilmiş miydiniz?" diye sorarken kendini GHIII'ün başında buldum. İyi ki bu soruları kendime sormuşum.

PS3

Metal Gear Solid 4

Ofişe kapandık ve ne yaptık? Ne yaptık sizce? Gerçekten soruyorum. Cevap vermiyorsunuz? Alo? Ah, siz de MGS4'ün başında olmalısınız.

Xbox 360

The Bourne Conspiracy

"Tüm ayımı bu oyunun başında geçirdim" diye bir yalan söyledim ama zımın oyunun başına oturmamla kalkmam bir oldu. Neden? Çünkü Xbox 360'um "Üç kırmızı ışık" hatası verdi. (Tamir ettirdim ama merak etmeyin.)

PSP

LEGO Indiana Jones

The Original Adventures

Tam bir PSP oyunu olmuş LEGO Indiana Jones. Hiç öyle ekran başına çakılı kalmayın; bu oyunu PSP'de oynayın ve sonuna kadar tadını çıkarın.

VE DİĞER BAŞLIKLAR

- Ve BioShock sonunda PS3'e geliyor. Eğer bu mükemmel oyunu PC'de ve Xbox 360'da oynamadıysanız ve PS3'teki birkaç ekstra özellik umurunuzdaysa o zaman gözünüzü BioShock'tan ayırmayın.

- Street Fighter IV'ün konsol versiyonlarında, anime vari bitiş videolar olacağı açıklandı.

- Guitar Hero: Aerosmith'ten sonra Activision, Guitar Hero: Metallica üzerinde çalıştıklarını açıkladı. Oyunun Mart 2009'dan önceki herhangi bir zaman piyasaya çıkması bekleniyor.

- Dead or Alive'in yaratıcısı Tomonobu Itagaki, Tecmo'dan ayrıldıktan sonra Dead or Alive 4'ün yapımdan parasını tam olarak alamadığını iddia ederek Tecmo'ya dava açtı.

- PS3 için hazırlanan ve ilk yayımlanan fragmanlarında gözlerimizin kamaşmasına neden olan The Getaway ile hakkında pek az bildiğimiz olduğu 8 Days, SCE tarafından tamamıyla iptal edildi.

- PC, Xbox 360 ve PS3 için King Jason'ın hareketleri üzerinde büyük bir çalışma yürüten Codemasters, King Jason'ın büyük savaşında daha güçlü olabilmesi için Yunan mitolojisinden ünlü karakterleri de Jason'ın yanına veriyor. Örneğin, Achilles ile Jason arasında gerçekleşecek bir savaşın sonunda Achilles saflarınıza katılacak ve onun sayesinde oyunda daha rahat ilerleyebileceksiniz.

- Sadece GTA IV'ün Xbox 360 versiyonuna özel olan, indirilebilir ekstralar 2009'un ilk çeyreğine ertelendi. (Ve bu haberle birlikte kendimi felaket tellalı ilan edebilirim.)

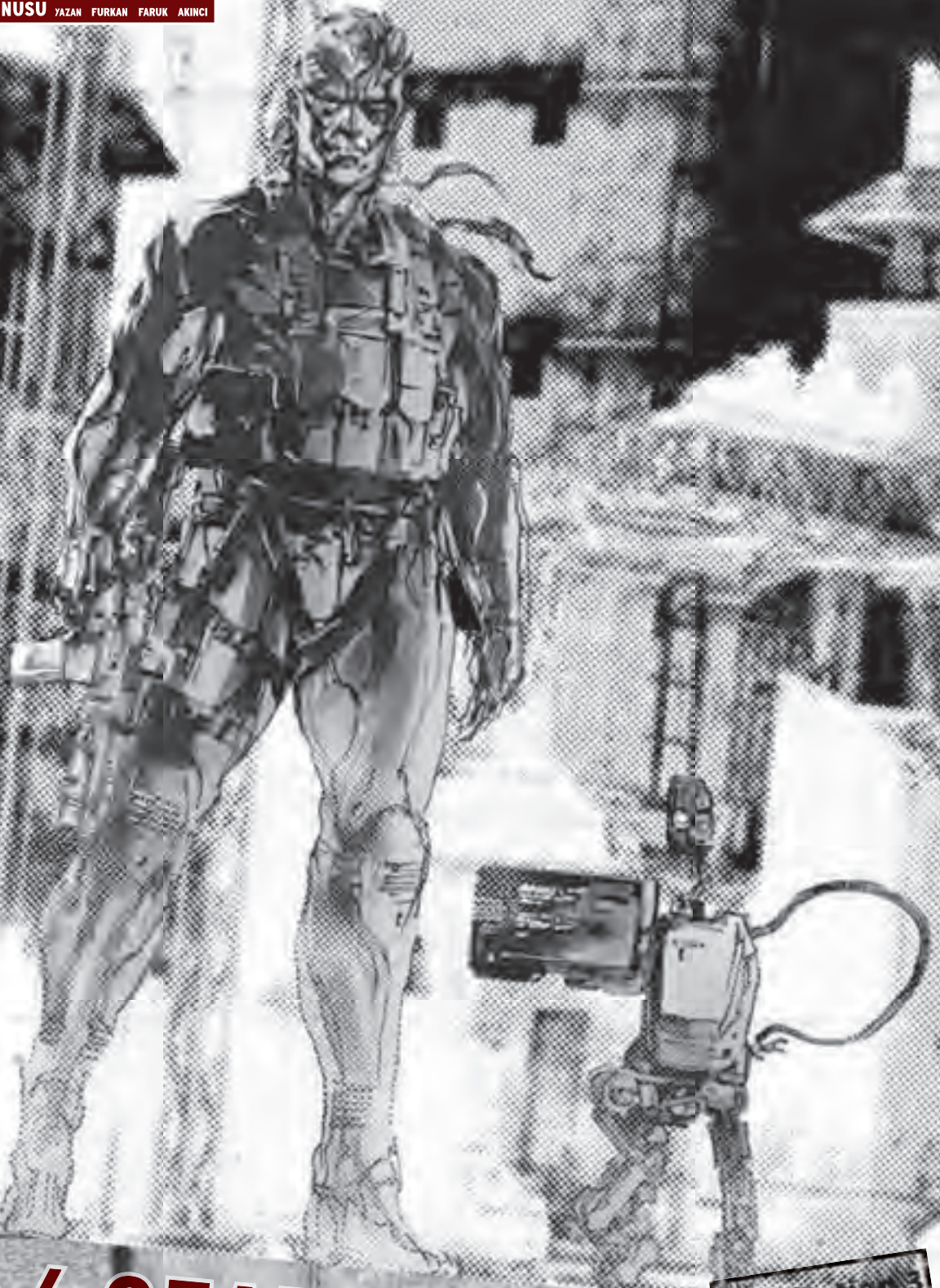
- Xbox 360'ın ünlü "Üç kırmızı ışık" hatasının nedeni ortaya çıktı. Microsoft, ATI, nVidia gibi büyük şirketlere para kaptırmamak adına, grafik ünitesini ucuz yaptırmış. Ancak şirket şimdi, bu kalitesiz işçiliğin cezasını (1 milyar dolar kadar) ağır ödüyor.

- Söylentilere göre sadece PC'ye özel oyunlar üretme kararını bir kenara bırakan Crytek, bir PSP oyunu hazırlıyor.

- Capcom'un ünlü oyunu Onimusha'nın filminin 2011 yılında gösterime gireceği açıklandı. Capcom'un pek ünlü olmayan oyunu Clock Tower ise 2009'da beyaz perdede olacak.

- Microsoft, Xbox 360'la birlikte önde başladığı yeni nesil yarışına, Xbox 3 (Bu isim değişecektir.) ile de devam etmeyi planlıyor. Microsoft'un yeni sistemini 2010'dan önce piyasada görürseniz, şaşırmayın. (Şaşırın, tamam.)

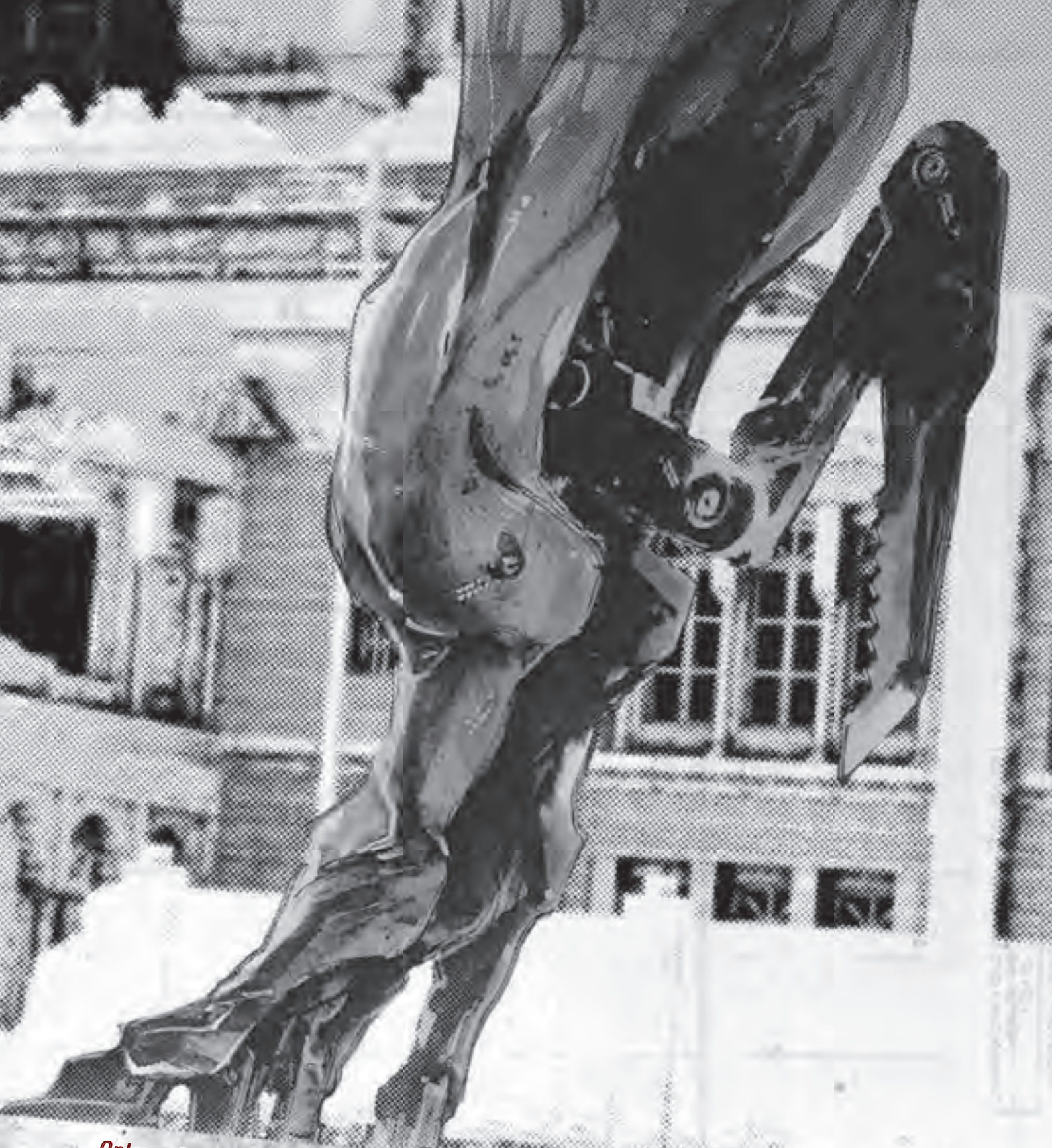
- Nintendo Wii'nin "Mii" karakterlerinin başarısını kıskanan Microsoft, Xbox Live! profillerindeki görselleri tamamıyla değiştiriyor. Aynı "Mii"ler gibi hareketli ve tamamıyla modifiye edilebilir bu yeni karakterler çok yakında hizmete girecek.



METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS

Ve insan, öykü anlatmayı yeniden keşfetti





**Onlara, Adem'in iki oğlunun haberini gerçek olarak anlat:
Hani birer kurban takdim etmişlerdi de birisinden kabul
edilmiş, diğerinden ise kabul edilmemişti. Kurbanı kabul
edilmeyen kardeş, kıskançlık yüzünden, "Ant olsun, seni
öldüreceğim" dedi.
"Ben istiyorum ki sen, hem benim günahımı, hem de kendi
günahını yüklenip ateşe atılacaktan olasin; zalimlerin
cezası budur işte."
Nihayet nefsi onu, kardeşini öldürmeye itti ve onu öldürdü.
Bu yüzden de kaybedenlerden oldu.
- İncil'den**



görüş sistemi ve savaş alanında gerçek zamanlı olarak çalışan silah tüccarı Drebin sayesinde Snake, düşmanları için hala çok tehlikeli. Hatta yaşadığı bunca hayal kırıklığının üzerine belki de daha tehlikeli.

Snake, bitkin peşmergelerin arasında, Orta Doğu'nun yitik ülkelerinden birinde PMC savaşlarına dahil oluyor. Birleşmiş Milletler'e göre Liquid bu coğrafyada bir yerde saklanıyor ve dünya düzeni için büyük bir tehdit oluşturmakta. Snake, -en büyük düşmanı olan- kardeşi Liquid'in yaptıklarına bir son vermek için peşmerge kamyonunun kasasından atlayıp Orta Doğu'nun kurak toprağına ilk adımını atıyor. Vızıldayan mermilerin, patlayan bombaların, mayınların, jetlerin ve helikopterlerin arasından adeta bir hayalet gibi süzülüyor Snake; en büyük düşmanına doğru. Bu noktada durun ve savaş alanına bir bakış atın... Düşünün ve kendinize şu soru: "En son ne zaman gerçek bir kahramanı kontrol etmişim?"

BRİFİNG Snake, duruşu ve hayata bakışı ile insana ilham veren bir kah-

➔ **G**üzel şey, değil mi? İnsanın, doyumsuzluğuyla kurduğu topraklar üzerinde öldürmek. Büyük bir nefretten doğan sevginin içine kapanıp aşk yüzünden öldürmek. Cennet bahçesinden kovulan bir soyun içinde yaşamak zorunda olmak. Kabil'in, Habil'i öldürdüğü topraklardayız şimdi... Toprağın, insan kanı ile ilk tanıştığı yer; hem de kardeş kanı... Evet, ilk katil Kabil'dir. Adem ile Havva'nın oğlu olan Kabil, kardeşi Habil'i öldürmüştür; hem kıskançlığı, hem de aşkı yüzünden. Aradan geçen yüzlerce yıl... Aynı topraklarda yaşayan Ademoğulları, belki de yüzlerindeki umutsuzluğu ve korkuyu saklamak için örtüyorlar yüzlerini. Savaş, artık ne ideolojiler, ne de kaynaklar için veriliyor. Dünya, özel askeri şirketlerin (PMC) kontrolü altına girmiş. Savaş, parayı verenin istediği yere taşınıyor. Kontrol altında tutulan sadece savaş ya da savaş ekonomisi değil; askerlerin duyguları, istekleri, arzuları ve korkuları da kontrol altında. Müşteri nasıl isterse askerler o şekilde hissedip savaşıyorlar. Savaşın bir kuralı yok artık. Ve oyun bitti...

Poşulu askerlerin arasında bir yüz, belli belirsiz seçiliyor. Hızlı yaşlanmış olması sadece FoxDie ya da bir klon olmasından mı? Pek sanmam... Hayat onun için hep zordu; savaşın en karmaşık halini yaşamış yaşlı adam, sevginin derinliğini hissedememiş çocuk aslında. Ne kızgın, ne üzgün... Sadece boş vermiş durumda. Her şeye, herkese boş vermiş... Mezarlıktaki beyaz çiçeklerin arasında bir sigara yakıyor; kimin mezarı başında acaba? "Son bir görevim kaldı" diye söylüyor kendi kendine... Yalnız geçen yılların ardından tanıdık bir ses duyuyor yukarıdan. O içinde büyü-

yüp yaşlandığı askeri üslerden iyi bildiği bir ses. Bir helikopter iniyor yukarıdan. Otacon ve Albay tedirgin yüzlerle yaşlı adama bakıyorlar: "Liquid hamlesini yaptı. Sen bizim tek umudumuzsun." Kaçınıcı kez "son umut" haline geldiğini düşünüyor belki de yaşlı adam. Yeşil çimenlerle, beyaz çiçeklerle, huzurlu ölülerle dolu mezarlıktan bir adım atıyor helikopterin içine: "O nerede?" Ve Snake son savaşını vermek için Orta Doğu'ya yöneliyor; ilk kardeş kanının döküldüğü yere...

2005 Shadow Moses, 2007 Manhattan, 2009 Big Shell... Artık son bölümdeyiz. Savaşla ilgili cümlelerin son sözcüğü burada yazılacak. Solid Snake yorgun ve yaşlı bir adam artık. Yıllar önce Naomi Hunter tarafından belirli genetik kodlara sahip kişileri öldürmesi için yaratılan FoxDie virüsünün ve Big Boss'un klonu olmasından dolayı hücrelerinin normalin çok üzerinde bir hızla ölmesinin etkisiyle, Solid Snake hızlı bir şekilde yaşlanmış. Fakat hala arazi şartlarını en iyi bilen, savaş atmosferinden etkilenmeyen ve en önemlisi de Liquid'i en iyi tanıyan kişi olmasından dolayı, Birleşmiş Milletler tarafından aktif göreve yollanan yine Solid Snake oluyor. Bedeni 70'li yaşlarında olsa da, Otacon'un parlak zihninden çıkan OctoCamo taktik giysisi, Solid Eye adlı

ALTERNATİF



TOM CZANCY'S SPINTER CELL DOUBLE AGENT

Hemen belirtiyim: Guns of the Patriots'ın bir alternatifi yok. Double Agent ise oynanış bakımından MGS'ye biraz yakın... Sağlam bir aksiyon ve gizlilik oyunu olan Double Agent, ne yazık ki hikaye bakımından Guns of the Patriots'ın eline su dökmüyor.

OLD SNAKE

VAN

LEVEL AJANDA



SAYI: 106
SAYFA: 12



SAYI: 136
SAYFA: 12

GECE GÖRÜŞÜ

Gece görüşünü sadece karanlıkta değil, her yerde kullanabilirsiniz. Düşmanları tespit etmek için birebir.



Bu arkadaş tanıdınız, değil mi? Ağzından tek kelime alamazsınız.



sistemi. Gece görüşü, dürbün ve tanımlayıcı görüş gibi özellikleri üzerinde bulunduran Solid Eye, arazi operasyonları için gerçekten biçilmiş kaftan. Solid Eye'in gece görüş özelliği sadece karanlık bir ortamdaki canlıların fark edilmesini değil, aynı zamanda iklimin

sert olduğu arazi şartlarında da termal görüş sağlayarak, tipinin ve karın içindeki düşmanların görülmesini sağlıyor. Solid Eye'in bir diğer önemli özelliği ise normal görüş modunda etraftaki nesnelere tanımlayan bir alıcı görevi görmesi. Etraftaki nesne ve düşmanları tanımlayan Solid Eye'in bu özelliği, hangi silahın kullanılabilir olduğunu, hangi düşmanın sağlık durumunun nasıl olduğunu, düşmanların hangi timlere ait olduklarını ve etraftaki mühimmatın hangi silaha ait olduğunu gösteriyor. Otacon'un Snake'e sağladığı en önemli ekipman ise Metal Gear Mark II (MG Mk. II) adlı küçük bir robot. MG Mk. II, arazide Snake'in görev asistanı olarak görev yapıyor: Etraftaki nesnelere Snake'e taşıyabiliyor; düşman askerlerini elektrik şoku vererek bayıltabiliyor ve en önemlisi de Drebin adlı silah tüccarı ile Snake'in arasında bir köprü görevi görüyor. MG Mk. II seçili durumdayken Snake tarafından uzaktan kumanda ile kontrol edilebilen robot sayesinde araziye

didik didik taramak mümkün.

GERİ BİZDİRİM

Bu ekipmanlar ile araziye inen Snake'i son derece yoğun bir çatışma ortamı karşılıyor. PMC'ler ile peşmergelerin arasında süren beyhude savaşın içinde Snake, Liquid'e ulaşmaya çalışıyor. Snake, PMC'lere karşı peşmergelerin ortak çalışabiliyor. Arazide yaşanan çatışmalar sırasında peşmergelere yardım edilirse bir süre sonra Snake'i tanımaya ve ona yardım etmeye başlıyorlar. Çatışmalarda geri destek ateşi, ekipman temini ve daha birçok konuda Snake'e yardım elini uzatan peşmergeler, savaş alanında oldukça önemli bir rol oynuyorlar. Hikaye boyunca dünyanın dört bir yanını gezen Snake, çeşitli yerlerde ayrılıkçı gerillalarla karşılaşılıyor. Tıpkı Orta Doğu'daki peşmergeler gibi, PMC'lere karşı durmaya çalışan gerillalar da Snake'e aynı şekilde destek çıkabiliyorlar. Bu noktada önemli olan, bu ayrılıkçı güçlerin güvenini kazanmak çünkü bu güçler Snake'i ilk tespit ettikleri zaman pek de dostça karşılamıyorlar; ajanımızın aralarına sızmaya çalışan bir ajan olduğunu düşünen ayrılıkçı kuvvetlerin güvenini kazanmak için, gözlerinin önünde PMC askerlerini öldürmek ve onlara ekipman yardımı yapmak gerekiyor. Bu güçlerin güvenini kazanmak arazide hayatta kalabilmek için oldukça geçerli bir taktik.

Orta Doğu'nun girift topografyasında ilerlerken, çok geçmeden Drebin çıkıyor ortaya. Kendisi ne yaptığını bilen, savaş ortamına son derece hakim olan ve ortalıkta neler döndüğünü kestirebilen önemli bir karakter. PMC şirketlerinin kontrolünde olan savaş ekonomisinde kullanılan tüm silahlar kilittir durumda. Satılan silahlar, sadece silahı kullanacak askerin üzerine kodlanıyor ve başkası tarafından kullanılmıyor. Bu noktada devreye kullanacak askerin üzerine kodlanıyor ve başkası tarafından kullanılmıyor. Bu noktada devreye Drebin giriyor ve silahları Snake için "temizliyor". Solid Eye ile baktığınız bazı silah ve mühimmatlar, sistem tarafından "kilittir" olarak tanımlanıyor. Snake, görev menüsündeki Drebin's Shop'ından, etraftan topladığı bu kilittir silah ve mühimmatı Drebin'den satın alabiliyor. Buradan ayrıca yeni silah, ekipman ve mühimmat temin edilebiliyor. Operasyon boyunca bulunan silahların hemen hepsi modifiye edilebiliyor. Susturucular, görüş sistemleri, dürbünler, bomba atarlar ve lazer hedeflemeleri gibi teçhizatların tümü silahların üzerine uygulanabiliyor. Çatışmanın şiddetine

Bir devriye arabasına yakalanmak genellikle sonunuz oluyor.



GUNS OF THE PATRIOTSIN ŞAŞIRTAN TARAFZARI

IPOD

Guns of the Patriots'a bir iPod eklenmiş. İlginç, değil mi? Inventory menüsünden seçebileceğiniz bu iPod sayesinde, macerayı yaşarken bir yandan da MGS'nin eski bölümlerinin müziklerini dinleyebilirsiniz. Ayrıca internet üzerinden iPod'a müzik indirmek de mümkün. Gerçek bir iPod mantığı ile çalışan bu küçük eklenti ile vakit geçirmek oldukça eğlenceli. Bir playlist oluşturup aksiyon sırasında dinlemek, insanı fena halde havaya sokuyor.

İNDİRİBİZİR İÇERİK

İşte bu gerçekten harika bir özellik. Halihazırda genişlemeye başlayan bir Metal Gear veritabanından bahsediyorum. Ana menüden "Extras" bölümüne girdiğiniz zaman karşılaştığınız bölümden müzik, karakter profillerini, geçmiş bölümlerin hikayelerini, soyağaçlarını ve daha birçok içeriği indirebilirsiniz. Başında saatler geçirebilecek bir özellik olan bu "ekstralar" bölümüne mutlaka takılmanızı öneriyorum.

REKZAMZAR

Guns of the Patriots'ın ana menüsünde bir süre beklediğiniz zaman bazı sinematikler dönmeye başlıyor. İlk önce ne olduğunu anlayamıyorsunuz çünkü bu videoların MGS ile olan bağlantısını anlayamıyorsunuz. Bir süre sonra kafanıza "dank" ediyor; zira bu videolar Guns of the Patriots'ta sözü edilen özel askeri şirketlerin reklamlarından başka bir şey değil. Adamlar oturmuşlar ve gerçek oyuncularla platoya sokup bildiğimiz anlamda gerçek reklam filmleri çekmişler. İzlemeden geçmeyin.

KÜÇÜK SÜRPRİZER

Serinin önceki bölümlerini oynayanlar yaşadığı! Ana senaryonun eski bölümlere yapılan göndermelerle dolu olmasının yanında, senaristler aralara öyle ince espriler serpiştirmişler ki resmen dumura uğruyorsunuz; çeneniz yerlerde sürünüyor. Özellikle Screaming Mantis ile kışırtırken gözünüzü ve kulağınızı dört açın; benden söylemesi.

YUMURTA SORUNSAZI

Her briefing bölümünün başında tavaya yumurta kıran ve pişirmeye çalışan küçük bir kızın ellerini göreceksiniz. (Kim olduğunu söylemeyeceğim tabii ki.) Yumurta kırma sahnelerinin hiçbirisi bilgisayar grafiği değil. Deli Kojima, tüm bu sahneler için gerçek çekimler yapmayı tercih etmiş. Ayrıca sahanda yumurta videoları ile bölüm adları arasındaki tematik bağlantıya da dikkatinizi çekiyorum.

INSTA// DA NE DEMEK

Şu demek: Guns of the Patriots, ilk kez açıldığında ve tüm bölüm aralarında install edecek demek. Bunu, incelemeye bir ekşi olarak yazmadım çünkü bu sistem olmasaydı, GotP tek bir Blu-ray diske sığmayacaktı. Ancak ne yazık ki save'ler arasında gezerken, her bir Act arasında geçiş yapmak isterseniz o bölüm baştan install edilecek.

ve arazinin şartlarına göre tüm silahlar modifiye edilebiliyor. Bu durum Snake'e taktik avantaj sağladığı gibi, çatışmaların daha az şiddette geçmesine imkan tanıyor. Drebin'in silah deposu ise son derece geniş; operatör silahlarından anti-tank silahlara, mayınlardan roketatarlara kadar, çatışma koşuluna ve şekline göre seçilebilecek onlarca silah var. Bir silah tipinden tek bir tane yok; farklı silah tipleri arasında seçilebilecek çeşitli silah modelleri bulunabiliyor. Örneğin, bomba atarlar içinde seçilebilecek birkaç farklı tipte silah bulunuyor. Bunlardan bir tanesi lazer hedefleme sistemi ile çalışıyor, bir diğeri ise tamamen el - göz koordinasyonu ile atışılıyor. Diğerleri ise çeşitli tüfeklere aparat olarak takılabilir. Bu sistem, operasyon bölgelerinde Snake'e büyük bir taktik esneklik sağlıyor. Drebin'den alışveriş yapmak için savaşmak ve DP (Drebin Point) kazanmak gerekmektedir. Her bir silah, teçhizat ve mühimmat belli miktarda DP'ye mal oluyor. Arazide başarılı oldukça DP artıyor ve daha güçlü silahlara

ulaşmak mümkün oluyor.

BRİFİNGİN SONU. Snake arazide birkaç farklı şekilde ilerleyebiliyor. Sessizce yürümek, koşmak, çömelip hedef küçülterek yürümek, sürünmek ve yerde yatarken bir yılan gibi kıvrılarak sürünmek, Snake'in ilerlerken kullandığı yöntemler arasında. Eski operasyonlardaki bir sorun burada yine tekrar ediyor: Snake, 360 derecelik bir hareket esnekliğine sahip değil, hala sadece sekiz yöne hareket edebiliyor. Bu da Snake'in hareketlerini zaman zaman sınırlandırıyor. Saklanarak ilerlemek hala en geçerli taktik ve Snake bunu yapabilecek kapasiteye sahip yine. Bu noktada önemli olan, Snake'in hareket kabiliyetleri ile OctoCamo ve Solid Eye taktiklerini birlikte kullanabilmeyi öğrenmek.

VARİL

Varilin içine saklandıktan sonra yurulanabiliyorsunuz.

ÖLÜ TAKLİDİ

Yere yattıktan sonra ölü taklidi yapabiliyorsunuz; kesinlikle çok işlevsel.



Gölgelerde ve hareketsizken OctoCamo çok daha verimli kullanılabilir. Yakın dövüşte (CQC - Close Quarters Combat) ise Snake çeşitli hareketlere sahip: Düşmanları sorgulamak, onların ellerinden silahlarını almak, onları bayıltmak ve hatta öldürmek CQC ile mümkün. Elbette ki burada CQC'nin bir bıçak ile birlikte uygulandığını unutmamak gerek.

Silah kullanımı ise taktik anlayışa göre değişkenlik gösteriyor. Silahların görünüşleri, tasarımları ve sesleri tamamıyla gerçek; otomatik lazer alıcısına sahip bir RPG ile eski model bir roketatarın farkı kullanım sırasında hissedilebiliyor. Her silahın farklı karakteristik özelliği bulunuyor. Susturucu takılı bir Operator ile M60 tam otomatik bir tüfeğin kullanım biçimi ve amacı birbirinden son derece farklı. Bu nedenle silah seçimleri operasyonun türüne göre son derece dikkatli yapılmalı ve kullanım sırasında dikkatli olunmalı.

Görüldüğü üzere Snake artık yaşlı bir asker. Arazi şartları Snake'i zaman zaman zorlayabiliyor; uzun süre eğilmek ve sürünmek Snake'in belinin ağrmasına yol açabiliyor. Bu tip durumlarda ağrıyan bölgeye "Compress" uygulanması gerekiyor. Diğer yandan yaşlı Snake'in ruh hali savaş atmosferini kaldıramıyor zaman zaman. HUD'ın sol üst köşesinde görülebileceği üzere Snake'in sağlık barının altında bir bar daha bulunuyor. Bu bar, Snake'in "Psyche" göstergesi; bu barın hemen altında Snake'in stres seviyesini gösteren bir sayaç göreceksiniz. Yoğun çatışma ortamı ve iklim değişiklikleri gibi belli şartlar altında Snake stres altına girebiliyor; stres arttıkça Snake'in hareketleri daha yavaş bir hale



SERİNİN SON OYUNU MU...



Aklınızdaki şüpheleri giderelim. Guns of the Patriots, içinde Solid Snake'in olduğu son Metal Gear bölümü. Çok büyük bir ihtimalle de eğer bir Metal Gear bölümü daha çıkarsa, o yapımın başında Hideo Kojima olmayacak. Eh, bu iki karakterin olmayacağı bir Metal Gear yapımından hayır gelir mi, bilinmez. Yine de serinin fanları Kojima'yı şimdiden mail yağmuruna tutmaya başladılar. Ama sayın Kojima, "kesinlikle hayır" diyor. Ve bizce doğru olanı yapıyor. Böylesi bir seriyi tam zamanında ve suyunu çıkarmadan bitirmek bize de en doğru karar.

geliyor. Stres seviyesinin artması sadece hareketleri değil, aynı zamanda silah kullanımını da olumsuz yönde etkiliyor. Stres seviyesindeki artma, Psyche'nin düşmesi anlamına geliyor; Psyche eksikliği, Snake yaralandığı zaman iyileşme sürecinin uzaması demek. Bu yüzden Snake dengeli tutulmalı, iklim koşullarından az etkilenmesi için gayret gösterilmeli ve mümkün olduğu kadar sıcak çatışma ortamından uzaklaştırılmalı. Stres seviyesi yükselen yaşlı Snake'in kötü durumdayken bile cebinde birkaç numarası bulunuyor; Snake'in stres seviyesi normalin üzerine yükselip Psyche seviyesi düşerse, Combat High denen bir duruma geçiliyor. Bu durumda Snake'in nişan alışı ve hareketleri sıcak çatışma ortamına uygun bir hale geliyor. Fakat savaşın ardından Snake'in bir süre kendini toplaması gerekmektedir. Yine de şartlar her ne olursa olsun Snake'in strese girmemesi gerekiyor. Sağlıklı bir operasyon, sağlıklı bir adamın ellerinden çıkar.

Artık yeni araziye tanınıyorsunuz. Briefing bitmiştir; dağılabilirsiniz!

"Zulümle öldürülmüş hiç kimse yoktur ki, onun kanında Adem'in ilk oğluna bir pay düşmesin. Çünkü adam öldürenlerin ilki odur."

(Tirmizi, 2812)

"Kim, - bir cana karşılık veya yeryüzünde bozgunculuk çıkarmaya karşılık olmaksızın (haksız yere) - bir cana kıyarsa, bütün insanları öldürmüş gibi olur. Her kim bir canı kurtarırsa, bütün insanlığı kurtarmış gibi olur."

(Maide Suresi, 32)

WHY ARE YOU CAZZING ME BROTHER WHO THE HEZ ARE YOU.

Amerika Birleşik Devletleri'nde Sons of Liberty'nin (özgürlüğün oğulları) bir ideolojik yapı içinde konumlanması 1765 yılında gerçekleşir. Aslen bir İngiliz kolonisi olan 13. Koloni'nin İngiliz hükümüne karşı çıkması ise bundan 10 yıl sonra gerçekleşecektir. İç savaşın tetikleyicisi olan Sons of Liberty örgütünün kurulması ile başlayan olaylar dizgesi, 30 Nisan 1739'da ilk Amerikan Başkanı olan George Washington'ın Manhattan'da Wall Street, City Hall'a çıkışına dek devam eder. 1800'lerin başlarında ise Patriots oluşumu Beyaz Saray'ın duvarlarının ardında yankılanmaya başlar. 1923'te ise A.B.D, Rusya ve Çin Halk Cumhuriyeti arasında gizli bir örgüt kurulur: The Philosophers. Bu örgütün kuruluş amacı tüm dünyadaki askeri, politik ve ekonomik gidişata yön vermektir. 1924 yılında The Joy (Boss), Philosophers'in 12 kişilik Wisemen's Committee'sinden birinin kızı olarak dünyaya gelir. Bundan tam 12 yıl sonra ise Jack (Naked Snake - Big Boss) Hawaii Adaları'nda dün-

REHBER

Guns of the Patriots, gizliliğe dayalı olan bir aksiyon oyunu. Arazide düşmanlarınıza karşı uygulayabileceğiniz onlarca taktik var. Öncelikle bunların belli başlılarına bir göz atalım.

- Oyunun menü sistemi, inventory'den oyun içindeki dinamik menülere aktarım şeklinde işliyor. Yani kullanmak istediğiniz nesneyi inventory'nden alıyor ve HUD ekranındaki menülere (R2 ve L2 tuşlarıyla kullandığınız menüler) aktarıyorsunuz. HUD ekranındaki bu dinamik menülerde şunları mutlaka bulundurun:

1. Ration: Sağlığınıza artırır.
2. Compress: Snake'in sırt ağrılarını giderir.
3. Metal Gear Mark II: Araziyi kolaçan etmek ve düşman askerlerini bayıltmak için son derece gerekli.
4. Varil: Nerede işe yarayacağı hiç belli olmaz. Silah menüsünde:

1. Susturucu takılı bir silah: Tercihen bir M4 ve Operator (45'lik)
2. Sis bombası
3. Flashbang

- Oyunu -benim gibi- zor modda oynuyorsanız sıcak çatışmalardan mümkün olduğu kadar kaçınmalısınız. Bunun için gizlilik esas. Snake'i hareket ettirdiğiniz sol stick'i çok iyi kullanmalısınız. Snake'i yatrın ve sol stick'i çok hafif bir şekilde istediğiniz yöne ittirin. Bunu yaptığınız zaman Snake kamuflajını bozmadan çok yavaş bir şekilde bir yılan gibi süzölmeye başlayacak. Kalabalık ortamlardan kaçmak için ideal bir taktik.

- Alanı iyi süzmek, operasyonlarda başarılı olmanın altın kuralı. Solid Eye'in normal görüş modunu çok sık kullanmalısınız. Bu modda ne nerede, hangi nesne ne, çok açık bir şekilde görebiliyorsunuz.

- Solid Eye'in tek kullanım alanı sadece nesnelere tanımlamak değil elbette ki... Gece görüş özelliğini düşmanlarınızı daha rahat tespit etmek için kullanabilirsiniz her zaman.

- Strese karşı kısa vadede en etkili yöntem sigara içmek. Stresiniz azalırken sağlığınıza gidiyor elbette ki.

- Her bir boss'a karşı uygulanacak taktikler farklı. Bazılarına karşı konvansiyonel silahlar çalışmıyor. Sadece dikkatli oynamak ve elinizdeki tüm ekipmanı gözden geçirmek, boss'u alt etmek için yeterli olacaktır. (Burada her bir boss'u nasıl yeneceğinizi de yazmak isterdim ancak sürprizi bozmak istemedim. Boss savaşları son derece eğlenceli; oyunun en güzel yanlarından biri, boss'ları nasıl yeneceğinizi bulmak. Yine de takılırsanız bana e-mail atabilir ya da Codec ile Otac'on'a sorabilirsiniz.)

- Silah modifiyesi önemli bir unsur. Inventory menüsünden seçtiğiniz silah üzerinde çeşitli oynamalar yapabilirsiniz. Drebin's Shop'tan her türlü teçhizatı temin edebileceğinizi unutmayın.

- Solid Eye çalışırken ses çıkartıyor; düşmanların yakınıdayken dikkatli olun.

- Oyundan en üst seviyede zevk almak için İngilizce'nizi geliştirin. Bol bol kelime çalışın.

- Briefing bölümlerinde hiçbir ayrıntıyı kaçırmamaya özen gösterin. Ekranın sağ üst köşesindeki ekranda Metal Gear Mk. II'yi kontrol edebiliyorsunuz. Eğer etrafta gezerseniz toplayabileceğiniz nesnelere ulaşabileceğinizi göreceksiniz.

- Bulduğunuz bölgede bir iç savaş varsa kesinlikle milistlerle bağlantıya geçmenizi öneririm. Bu sayede operasyon bölgelerinde gezmek oldukça rahat bir hale geliyor.

- Yere yattıktan sonra Üçgen tuşuna basarak ölü taklidi yapabiliyorsunuz.

- Bol bol Ration ve Noodle biriktirin; son bölümde ihtiyacınız olacak.

Şimdi de kısaca oyunun bölümlerinde ne gibi taktikler uygulanabileceğine bakalım. Bu noktada spoiler vermemek için operasyon bölgelerinin neresi olduğunu belirtmeyeceğim.

KARAKTERLER

**SOZİD SNAKE**

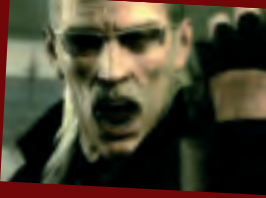
FoxDie virüsü ve klon olması sebebiyle erkenden yaşlanan Snake'i bu halde görmek hepimizi derinden yaraladı. Ama o hala sağlam, hala taş gibi bir asker.

**RAIDEN**

Kimsenin sevmediği ve tüm MGS fanları tarafından dışlanan Raiden'a, bakalım serinin bu bölümünden sonra hangi gözle bakılacak.

**BIG MAMA**

Snake Eater'dan hatırladığımız EVA, Guns of the Patriots'ta bir görünüyor, pir görünüyor. Onunla geçirdiğiniz saatleri unutamayacaksınız.

**LIQUID SNAKE**

Solid'in baş düşmanı ve kardeşi, Big Boss'un diğer klonu. Metal Gear Solid'de öldürüldükten sonra gizli bir proje ile diriltilen Liquid, Ocelot'un bedenini işgal ediyor.

**MEI LING**

Metal Gear Solid'den hatırlayabileceğimiz Mei Ling, bu görevdeki önemli karakterlerden biri durumunda; kendisi Donanma'daki bir savaş gemisinin kumandanlığını yapmakta.

**VAMP**

Metal Gear tarihinin en sinir bozucu karakteri olan Vamp, Sons of Liberty'de kafasına yediği kurşuna aldırış etmeden canımıza ot tıkmamak istiyor. O! artık be adam!

**COZNEZ CAMPBELL**

Snake'in eski komutanı hala yaşlı kurdun arkasında durmaya devam ediyor.

**NAOMI HUNTER**

Metal Gear Solid'de bize FoxDie virüsünü enjekte eden Naomi Hunter, Guns of the Patriots'ta düğümü çözen karakterlerden biri.

**HAZ EMMERICH**

Otacon, serinin bu bölümünde de Snake'in en büyük destekçisi durumunda.

**ROSEMARY**

Raiden'in eski sevgilisi bu görevde Snake'i yalnız bırakmıyor.

**MERYL SILVERBURGH**

Snake'in eskiden duygusal olarak yakınlaştığı kadın olan Meryl, artık Fox Hound'ın yeni lideri durumunda.

**SUNNY GURLUKOVICH**

Sons of Liberty'de öldürülen Olga'nın kızı olan Sunny'nin görev boyunca becerdiklerini inanamayacaksınız.

➔ yaya gelecektir. 1971 yılında Big Boss, Vietnam Savaşı'nda ağır yaralanarak komaya girer. Bundan bir yıl sonrasında ise Amerikan Hükümeti "Les Enfants Terribles" projesini başlatır ve Big Boss'un oğulları dünyaya gelir.

Hikayesi 1700'lü yıllara dayanan Metal Gear serisi, hiçbir zaman salt aksiyona sahne olmadı. Seri, tüm bölümlerinde bir politik duruş sergileyip hem yapımcılara, hem de oyunculara ilham kaynağı oldu. Karakterleri, hikayesini işleyişi ve taşıdığı mesajları aktarması ile sektörün içinden sıyrılıp bir sanat eseri, bir efsane, bir klasik haline geldi. Metal Gear serisini olduğu şey haline getiren ve unutulmazlar arasına sokan unsurlar, her bir bölümde daha da güçlenerek çıktı karşımıza. Hikaye ve karakter her yeni bölümde daha da derinleşti. Seriyi ve hikayeyi, bilmeyenlere anlatmak istedik ancak başaramadık çünkü Metal Gear, anlatılabilir bir seri değil... Bütünüyle yaşanması gerekiyordu çünkü biz ne böyle bir film görmüştük, ne de böyle bir roman okumuştuk. Guns of the Patriots, 20 yıllık bir serinin son bölümü; Solid Snake ile birlikte çıkacağımız son yolculuk; Liquid ile Snake arasında süren 10 yıllık kavganın son sözleri... İyi ile kötü arasındaki kalın çizgilerin belirsizleştiği, kafalardaki soru işaretlerinin birer birer temizlendiği, hikayedeki boşlukların kah yavaşça, kah sertçe doldurulduğu, efsanenin son bölümü. (GotP)

Öncelikle belirtilmesi gereken nokta şu: GotP muhteşem bir aksiyon yapımı. Yazının brifing bölümünde söylenenler, eserin bize sağladığı taktik esneklik, oynanış keyfini ve çeşitliliğini açıkça ortaya koyuyor. GotP'in hem teknik

anlamda, hem de oynanış olarak şu ana kadar PS3'e çıkan en iyi yapım olduğu tartışmasız bir gerçek. Savaş alanında onlarca farklı taktik belirleyebiliyor ve bu taktiklerin her birini aynı verimlilikle kullanabiliyorsunuz. İnce ince işlenen savaş alanlarında türlü şekillerde yol alabiliyorsunuz. İster onlarca düşmanın arasından bir hayalet gibi süzülün, ister ortalığı kan gölüne çevirin. İsterseniz ayrılmış kuvvetlerle işbirliği içine girin, isterseniz onların sırtından geçinmeye çalışın. GotP'in nihai amacını yerine getirmek için her yol geçerli. Elbette ki sahip olduğunuz bu taktik esnekliğe karşılık, düşmanlarınız da aynı özgürlüğe sahip. Düşmanların yapay zekası işe korkunç derecede iyi çalışıyor. Ellerindeki ekipmanları en iyi şekilde kullanıp arazi şartlarından yararlanıyorlar. Sizi saklandığınız yerde bulabilmek için ellerinden geleni yapıyorlar. Ve size bir şey söyleyeyim mi: Sizi kesinlikle buluyorlar. Yapay zekanın takım çalışması gerçekten inanılmaz. Özellikle sıcak çatışmalar sırasında sizi saklandığınız delikten çıkarmak için canlarını dişlerine takıyorlar. Çatışmanın geçtiği bölgelerde son derece akılcı yerlere konumlanıyor ve ellerindeki silahların özelliklerini sonuna kadar kullanıyorlar. "Düşmanlar" demişken, oyundaki düşman tiplerinin Metal

Gear'ın önceki bölümlerinden daha çeşitli olduğunu belirtmeliyim. "Guns of the Patriots" gerçekten de geniş bir silah yelpazesinin tanımı gibi... Kurşungeçirmez bir alaşıma sahip gövdeleri, organik ve esnek bacaklar ile tamamlanan Gekko'lar, düşmanı tespit ettikleri anda ortalığı cehenneme çeviriyor. FROGS timi ise tamamen kadın askerlerden oluşuyor; inanılmaz bir hareket kabiliyetine sahip olan bu askerler, kalın zırhları ve takım çalışmasını başarıyla kotarmaları ile Snake'e ve gerillalara kabus gördürüyorlar. Vücutlarına enjekte edilen nanomachine'ler ile duyguları tamamen kontrol altına alınan FROGS, son derece tehlikeli. Gekko ve FROGS dışında, üzerlerinde kamera bulunan küçük robotlar da GotP'in ilerleyen bölümlerinde sizi epeyce uğraştıracak. Ve boss'lar... "Aman tanrım!" diyorum sadece... Metal Gear serisinin yapımcısı olan Hideo Kojima'nın "en ücra karakterin, en ücra duygularını işleme" geleneği, olabilecek en dramatik haliyle tekrar sahne alıyor. Her bir boss savaşı akıllıca işlenmiş; düşmanların neden bu hale geldiği ve isimlerini nereden aldığı detaylı bir şekilde aklınıza kazınıyor. Her bir boss savaşından sonra düşmanınızın hikayesini duyumsayacak ve emin olun ki kendinizden geçeceksiniz. Diğer yandan boss savaşları inanılmaz dolu

METAL GEAR MK. II

Metal Gear Mk. II'yi alanı keşfetmek için kullanabilirsiniz.



ve yoğun geçiyor; zorluk derecesi ise son derece dengeli.

IM YOU, IM YOUR SHADOW..

Şimdi karşımızda bir yol ayrımı var: Seriyeye bu bölümle başlayacak olanlar ya da serinin sadece bu bölümünü oynamak isteyenler GotP'tan keyif alacaklar mı? Öncelikle şunu kabul edelim; GotP kaliteli bir aksiyon sunuyor. Ancak GotP'ı muhteşem kılan öge kesinlikle senaryo ve bu senaryonun aktarım şekli... Yani serinin önceki bölümlerini görmediyseniz GotP'tan alacağınız zevk asgariye inecektir ve elinizde sadece iyi bir aksiyon yapımı kalacaktır. Kısacası ya GotP'ı bitirdikten sonra ya da -daha iyisi- hiç başlamadan serinin önceki bölümlerini bitirmelisiniz. İşte, o zaman GotP sizi darmaduman edecektir. GotP'tan keyif almak demek; karakterlere ısınmak, onları tanımak ve hikayenin ayrıntılarına hakim olmak demek. Şimdi vurucu son hamlemi yapıyor ve

10 yıldır Metal Gear serisini oynayan biri olarak eleştirilerimi sıralıyorum. Yeni nesle geçmiş olmamıza karşın alanlarda hala bir bölünmüşlük hissi var. Alanlar arasındaki yüklenme bölümlerinde aksiyon fena halde bölünüyor. Bölünmüş alanlar yerine, haritalar tek parça olarak tasarlanmalıydı ve biz bu alanların içinde yolumuzu bulmakta zorlanmalıydık. Alanlardaki çizgisellik had safhada ve bu durum oynanış zaman zaman feci derecede baltalıyor. Bölüm tasarımlarının serinin önceki bölümlerinden hemen hemen hiçbir farkı yok. Bölünmüş alanlar sadece biraz daha genişletilmiş, o kadar. PlayStation 3 gibi bir platforma, hem de Hideo Kojima gibi bir yapımcının ellerinden çıkan bir MGS bölümünden, çok daha geniş ve karmaşık bölüm tasarımları beklerdim. Bir diğer sorun ise fps oranının zaman zaman ciddi şekilde düşmesi. Bir binanın içindeyken fps oranı normale dönüyor ve saniyedeki kare oranının aslında hangi değerde seyretmesi gerektiğini görüyorsunuz. Ne var ki ortalık karıştığı zaman fps oranı öyle bir düşüyor ki animasyonların birçoğu gözünüze takoz gibi görünmeye başlıyor. Elbette ki hem düşmanların, hem de Snake'in animasyonları muhteşem görünüyor; gelgelelim bazı teknik problemler yüzünden bu animasyonların çöpe gittiği anlar oluyor. GotP'ın gözüme

Yaşlandığına bakmayın; Snake hala formda.



ACT 1

Oyunun bu ilk bölümünde arazi şartları oldukça değişkenlik gösteriyor. Saklanacak yeriniz her zaman var. Bina içlerini iyi kullanmanızı öneririm. Alanı iyice taramalısınız. Peşmergelerle bağlantı kurmayı ve ortak çalışmayı kesinlikle ihmal etmeyin. Ayrıca etrafta çakılı duran silahlardan da faydalanabilirsiniz. Özellikle havan topları, tankları alaşağı etmek için çok faydalı.

ACT 2

Bir iç savaş da bu bölgede cereyan ediyor. Genellikle ormanlık bir alanda olduğunuz için kamuflaj sıkıntınız olmayacaktır. Bu bölümde fark edilmeniz çok zor; yeter ki bitki örtüsünü iyi kullanın. Yine gerillalarla ortak çalışmayı unutmayın. Özellikle bölümün sonuna doğru fazlasıyla işinize yarayacaklar.

ACT 3

Bu bölüm diğerlerinden tamamen farklı. Takip etmeniz gereken kişiyi mesafenizi koruyarak izleyin. Sokaklarda kaybolmak istemiyorsanız bir gözünüz haritada, bir kulağınız sürekli sinyal yakalayıcıda olsun. Ben bu bölümü oynarken epeyce zorlandım. Yapmanız gereken en önemli şey, alanı bir bütün olarak kabul etmek ve her köşe başında etrafı taramak. Son bir tüyo daha: Isık sesini hiç kaybetmeyin.

ACT 4

Arazi şartlarının en zor olduğu bölüm burası. Kolay yer tespiti için gece görüşünü kullanabilirsiniz. Binanın içine girdiğinizde Gekko'lar sizi zorlayabilir. Bu robotların zayıf noktası bacakları; zorlansanız da onları öldürebiliyorsunuz. Bence bacaklarına çalışıp onları yere düşürün; ardından olanca hızınızla kaçın.

ACT 5

Bu bölümü fark edilmeden geçmek imkansız gibi görünebilir ama inanın bu noktada sıcak çatışmaya girmek istemezsiniz. Camouflage menüsünden, daha önce aldığınız maskeyi takın ve %99'luk gizlilik oranınızın keyfini çıkarın. Çok dikkatli olmak durumundasınız çünkü bir kere görüldüğünüz takdirde kaçacak yeriniz yok. Sürekli alert durumunda kalan FROGS ve Gekko'larla uğraşmak inanın ki çok zor. Bu yüzden sessiz ve dikkatli bir şekilde ilerleyin. Nasıl olsa zamanınız var.

SON DÖVÜŞ

R1 ve Üçgen tuşunu düşmanınızın yakınındayken çok sık kullanın. Mesafenizi çok iyi ayarlamak durumundasınız. Hesapsızca girişerseniz kaybedersiniz.

Not: Spoiler vermeden Rehber yazmak gerçekten zor işmiş. 🤖

YOJI SHINKAWA



Herkes, "Metal Gear" denilince Hideo Kojima'dan söz edip durur ama onun yanında gerçekten önemli bir karakter daha var. Serinin tüm bölümlerinde Kojima'nın yanı sıra başında duran Shinkawa, serinin karakter, çevre ve mekanik tasarımlarından sorumlu olan kişi. Shinkawa 1994'ten beri Konami'de çalışıyor. Aynı zamanda çok başarılı bir görsel tasarımcı olan Shinkawa, tam bir Heavy Metal fanı. En sevdiği sanatçı ise ünlü gitar virtüözü Malmsteen. Shinkawa'nın yapımcı ekibinde bulunduğu diğer oyunlar arasında Zone of the Enders ve Policenauts gibi ünlü yapımlar bulunuyor.





Görünüşe bakılırsa bir başka kötü adam daha Bourne'un gazabından kurtulmak için kendini cama saplıyor.

THE BOURNE CONSPIRACY

30 milyon Dolar'lık silah isyan ederse olacağı budur

"Sakin bir şeye dokunma!" dedi Bourne, Rachel elini masadaki telefona doğru götürürken. Saklanmakta oldukları bu daire, onlara son derece yabancıydı ama Bourne'un kimliğini keşfetmek üzere çıktığı bu yolculukta onu düşmanlarından koruyacak en iyi yöntem, geçmişle bağlantısı olmayan, ona ve yakınındakilere tamamıyla yabancı ortamlarda bulunmaktı. Fransa'daki bu apartman katında bir sonraki hamlesini düşünürken volta atmakta olan Bourne, Rachel'in kaçamak bakışlarına aldırmıyor, sadece bir yol çizmeye çalışıyordu.

"Polis bize yardım edemez mi? Biraz önce, silahlı üç adam sana saldırdı ve olanları onlara anlattıysan sana yardımcı olabil..." Rachel'in cümlesi, Bourne'un tek bir el hamlesiyse havada asılı kalmıştı.

"Kapıyı sen mi açık bıraktın?" diye sordu Bourne; sesinde endseden eser yoktu ama sorunun içerdiği ciddiyet, zaten soğuk olan havayı dondurmuştu adeta. Rachel, "Hayır" anlamında kafasını iki yana salladı. Bourne, "Pencereyle dolabın arasında kal ve bir şey olursa buradan hemen kaç" diye talimat verdi ve yavaşça kapıya

doğru yöneldi. Kapıya vardığında, kimseyi göremedi. Koridorun ötesine doğru baktı, kafasını mutfak tarafına çevirdi ve aralık olan kapıyı yavaşça kapattı. Rachel'e, evi baştan aşağı kontrol edeceğini söylemek üzere arkasını döndükten birkaç saniye sonra, Bourne sırtına aldığı darbeyle yere yığıldı. Yüz üstü yere devrilmesine rağmen, çevik bir hareketle sırtının üstüne dönen Bourne, önce hasmının yüzünü, hemen ardından suratının ortasına gelen tekmeyi gördü. Bourne, Rus olduğunu tahmin ettiği düşmanının ayağını tutup çevirdikten sonra rakibinin sendelemesinden yararlanarak yana döndü ve hızlı ayağa kalktı. Tam suratının ortasını hedef almış olan kroşeden sola çekilerek kaçtı ve ardından gelen yüksek tekmeden kurtulabilmek için de eğilmesi gerekti. Tekrar eski duruşunu almak üzere kalkarken, eli boşta kalmamıştı; Bourne en yakınındaki sandalyeyi Rus ajanın kafasında parçaladı. Bu hareketin ardından gelen yumruk ve tekmelerle dolu dövüş, Bourne'un Rus ajanının kafasını patlatmasıyla son buldu ve saklanmak için yeni bir yer aramak üzere, Bourne tekrar yola çıktı.

Bitirdim, geldim> Fark ettiyseniz az önce size oyunu anlatmış bulundum. Yukarıda gelişen olaylar, okuyacağınız herhangi bir Bourne romanında, izleyeceğiniz herhangi

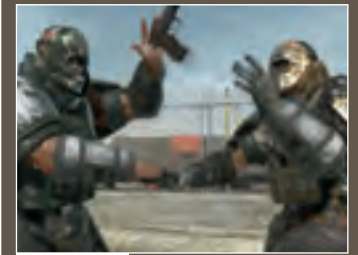
ROBERT LUDLUM HAKKINDA



- 25 Mayıs 1927'de doğan ve 2001 yılında yine doğduğu ülke Amerika'da ölen ünlü yazarın, kendi ismiyle yayımladığı tam 25 adet kitabı bulunur.
- Jonathan Ryder ve Michael Shepherd adında iki farklı mahlasla yayımladığı kitapları da vardır.
- Kitaplarında genellikle bir tane kahraman veya bir grubun üyesi farklı karakterlerin hikayelerine yer verir. Bu karakterler genellikle

büyük güçlere sahip organizasyonlara karşı savaşıyor.
- Hikayelerinin tümünde öyle ya da böyle komploları yer alır.
- Kitaplarının isimlerinde her zaman "The + Özel İsim + İsim" formülünü kullanmıştır. (The Bourne Identity gibi.)
- Kitaplarının tam altı tanesi diziyeye ve filme dönüştürülmüştür.
- Sevilen bir yazar olmasında Bourne serisinin büyük payı vardır.

alternatif



ARMY OF TWO

Özellikle silah kullanımıyla The Bourne Conspiracy'e bir hayli benzeyen Army of Two, iki karakteri kullanabilmenize ve aksiyonu en ham haliyle yaşayabilmenize olanak tanıyor. Oyunun birçok farklı multiplayer modunun olması da büyük bir artı.

bir Bourne filminde veya oynayacağınız herhangi bir (Evet, sadece bir tane.) Bourne oyununda karşınıza çıkabilir ve hatta çıkacaktır.

Şayet ki, "Bourne kim hocam?" gibi bir soru zikrettiyseniz sizi hemen bir koltuğa oturup tercih edeceğiniz bir Bourne filmiyle yalnız bırakmam gerekiyor zira başka türlü bu oyunu ne anlayabilirsiniz, ne sevebilirsiniz, ne de oynayabilirsiniz. (Biraz abartalım.)

The Bourne Conspiracy, tamamıyla Bourne filmlerinden esinlenilerek ve hatta kopyalanarak oluşturulmuş bir oyun. Bourne filmlerinin havasını solumanız isteniyor ve bu bağlamda oyun, aynı Bourne filmlerindeki gibi ilerliyor: Koş, düşmanı patakla, üç saniye içerisinde üç kurşunla üç tane

TEHLİKE

Birçok düşmanla karşılaşacağınız bu bölümde, pompalı tüfeği tercih edin. İki vagon arasında geçiş yaparken bir anda eli silahlı bir düşmanla karşılaşabilirsiniz.





"Bu oyundan neyi çıkartmak istediniz?" diye sorsalar; hemen "Mini Cooper bölümü!" diye yanıt verdim.



adamı yere indir ve bir çatının kenarından düşmekten son saniyede kurtul, vs...

"Aksiyonun bir saniye bile azalmadığı..." diye tabir ettiğimiz birçok oyun oldu fakat hiçbiri senin kadar sevilmedi Bourne Conspiracy. Bu oyunda gerçek anlamda heyecan bir saniye bile düşmüyor çünkü düşüğün an, oyunda yapacak hiçbir şey kalmıyor. "Biraz dolaşayım", "Şu dükkana gireyim", "Belki şu arka sokakta gizli bir obje vardır; onu bulayım" gibi heyecanlar oyunda bulunmadığı için her saniye senaryoyla ve görevinizle alakalı bir şeyler yapıyorsunuz.

Bourne'u oyun boyunca dört farklı durumda gözlemleyebilirsiniz: Koşarken, ateş ederken, dövüşürken ve kaçarken. Koşma ve kaçma eylemleri aslında sırt sırta ilerleyen aktiviteler. Genellikle bir helikopterden veya eli silahlı adamlardan kaçarken koşmanız gerekiyor. (Hadi canım?! - Elif) Bunların olmadığı durumlarda ise ya birilerinin suratına yumruk indiriyor oluyorsunuz, ya da silahınızdan çıkan kurşunlarla en yakındaki canlı varlığın hayatını söndürmeye çalışıyorsunuz.

Oyunun başlarında aşırı yapay gözükken silahlı çatışmalar, ilerleyen bölümlerde, mekanlar daha canlı hale geldikçe (Oyunun başlangıcı için seçilen alanlar gerçekten çok yavan.) renkleniyor ve aynı bir aksiyon filmi izliyormuş gibi eğleniyorsunuz. (Şahsen çocuklar gibi şendim oyunu oynarken.)

High Moon'un özen gösterdiği asıl konuya ateşli silahları konu almıyor. Hatır-

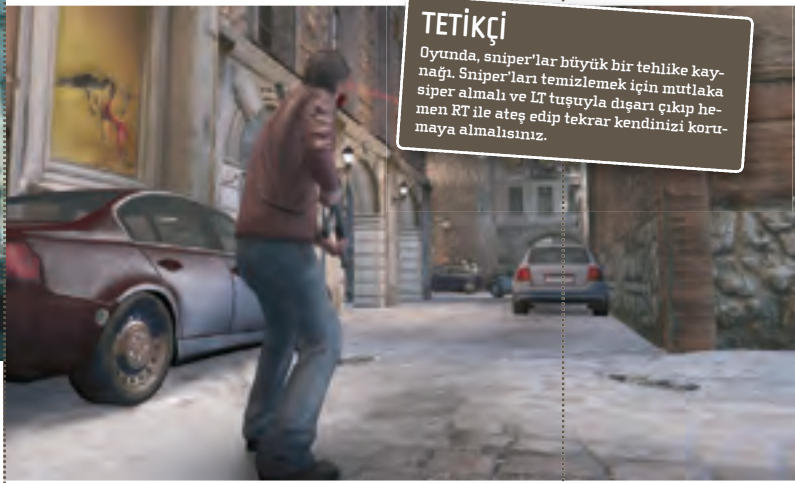
larsanız, tüm Bourne filmlerinde son derece hızlı ve koreografisi büyük bir başarıyla hazırlanmış dövüş sahneleri bulunuyordu. The Bourne Conspiracy'de de bu sahneleri birebir yaşayabiliyorsunuz; hem de Bourne'un kontrolünü tamamıyla ele alarak.

Dövüşler çoğunlukla bir düşmanın size doğru koşmasıyla başlıyor. Düşmanla karşı karşıya geldikten sonra kamera hemen açı yapıp sizi profilden çekmeye başlıyor ve bir Tekken, bir Dead or Alive oynarmış gibi dövüşmeye başlıyorsunuz. Hem Bourne'un, hem de düşmanlarının hareketleri son derece seri. Tekmeler, yumruklar bir anda çıkıyor ve bir anda kesiliyor. Düşmanların tipine göre yaptıkları hareketler bile değişiyor (İlk Boss'un Capoeira hareketleri yaptığını gördüm ve heyecanlandım!); o derece detaylı düşünülmüş bu konu. Teoride ve görsel anlamda bayağı güzel işleyen dövüş sistemi, pratikte çok fena çuvallıyor maalesef. Bunun nedeni, Bourne'un sadece birkaç farklı hareket yapabiliyor olması. Tamam, taklalar atıp uçan tekmeler yağdırmasını beklemiyoruz ama üç tane yumruk, bir tane tekme, iki dirsek hareketi ile de nereye kadar... Oyunda 100'e yakın dövüşe giriyorsunuz ve sürekli aynı combo'ları yapmak, Bourne'un yeteneksiz ve zihinsel engelli olduğunu düşünmenize yol açıyor. High Moon'un bu konudaki tutumunu hiçbir şekilde anlayabilmiş değilim.

Fransa sokaklarında, Amerikalılar yürür> Bu paragrafta size grafiklerden



"Gerizekalı herif! Alt tarafı "Four" diyeceksin! Dört = Four. Parmakla da gösteriyorum şuursuz pigme!"



TETİKÇİ

Oyunda, sniper'lar büyük bir tehlike kaynağı. Sniper'ları temizlemek için mutlaka siper almalı ve LT tuşuyla dışarı çıkıp hemen RT ile ateş edip tekrar kendinizi korumaya almalısınız.



1 kahraman
Bir Rambo, bir Kratos gibi tek başına bir ordunun yerine geçebilecek olan kişi, kahramanımız Bourne'dan başkası değil.

1 düşman
Oyundaki Boss savaşları her zaman teke tek gerçekleşiyor ve dikkat etmezseniz, ilk denemede mutlaka yere iniyorsunuz.

1 sefer
Bir kez bitirdikten sonra The Bourne Conspiracy'i kutusuna koyup rafa kaldırabilirsiniz. "Bu oyunu kiralayın ama satın almayın" derdim; eğer ülkemizde böyle bir servis olsaydı.

1 silah
Tüm oyunu tek bir silahla bitirmenin mümkün olduğunu üzümlere belirtmek istiyorum. Düşmanınız yakında mı, uzakta mı, zirhlî mi, hızlı mı, hiç fark etmiyor ve tüm oyunu tek bir makineli tüflele tamamlayabiliyorsunuz.

PASAPORTUMU KAYBETTİM!

Eşyaymış, envantermiş, bu tip konulara yer vermeyen The Bourne Conspiracy, oyunu bir kez daha oynayın, oynarken dümdüz ilerlemeyin de biraz da köşelere bakın diye tüm bölümlere çeşitli pasaportlar serpiştirmiş. (Evet, oyun yapmış bunu; yapımcılar değil.) Bu pasaportların işleviye... Tamamıyla saçmalık! Bakmışlar oyun fazlasıyla düz; kimse oyunu bitirdikten sonra bir kez daha oynamayacak bu oyunu, "Özenle yerleştirdiğimiz pasaportları bularak Extra'lar açabilirsiniz" şeklinde bir tutum benimsenmiş. İşin özetinde de bu pasaportları bularak Xbox Gamerscore'unuzu artırıyor ve konsept çalışmaları, müzikler, vb. özellikleri açabiliyorsunuz.

bahsetmek niyetindeyim ama o konu hakkında söylenecek pek bir şey yok zira grafikler gayet güzel. Onun yerine Takedown adındaki hareketleri anlatmak istiyorum. Yine Bourne filmlerinden alıntı yapılarak oyuna eklenmiş bir konu bu ve ne zaman Bourne'un adrenalin barı dolarsa, o zaman Takedown adındaki hoş hareketleri yapabiliyor. Sırf bu hareketler çeşitlilik kazansın diye bayağı detaylı hazırlanan ortamlarda, eğer Takedown hareketini yaparsanız, Bourne hareketin yapıldığı bölgeyi kullanarak düşmanını ya direkt yere yığıyor ya da ona büyük bir hasar veriyor. Yakınında bir kalem varsa onu düşmanının eline saplıyor, bir fotokopi makinesi varsa rakibinin suratının fotokopisini çekiyor veya hiçbir şey yoksa şık bir combo yapıp hasmını yere indiriyor.

Tüm bu okuduklarımızı ve daha fazlası için sizi The Bourne Conspiracy'e davet ediyorum. Yalnız, oyunun tadını çıkartmak için önce filmleri izleyin ve oyunu aralar vererek oynayın; yoksa hevesiniz kursağınızda kalabilir. (Her durumda kalıyor ya; neyse...) ☹

THE BOURNE CONSPIRACY

ARTI Başarılı bir şekilde Bourne filmlerinden aktarılan atmosfer, hareketli ve eğlenceli silahlı çatışmalar

EKSİ Sıkıcı dövüş sistemi, Bourne'un yetersiz hareket ve combo sayısı, dandik Mini Cooper bölümü, kısa oyun süresi

YAPIM High Moon Studios
DAĞITIM Vivendi Games
TÜR Aksiyon
DİĞER PLATFORMLAR PS3
WEB www.bournethegame.com
TÜRKİYE DAĞITICISI Aral İthalat
(www.aralgame.com)

Bourne filmlerinin düşmeyen aksiyonun seviyesini aynen sanal dünyaya taşıyan bu oyun, aşırı kısa olması ve diğer eksileri nedeniyle kısa sürede unutulmaya mahkum.

7.4



Elinizdeki silahı etkili bir şekilde kullanırsanız düşmanlarınızı çok karizmatik ve artistik hareketlerle öldürebilirsiniz.

alternatif



DEVIL MAY CRY 4

Eğer NGII'yi siğ bulduysanız ve "Kafa - kol koparmak bana eğlenceli gelmiyor" diyorsanız; daha derin bir senaryo ve daha detaylı bir oynanış sistemi için DMC4'e geçiş yapabilirsiniz.

NINJA GAIDEN II

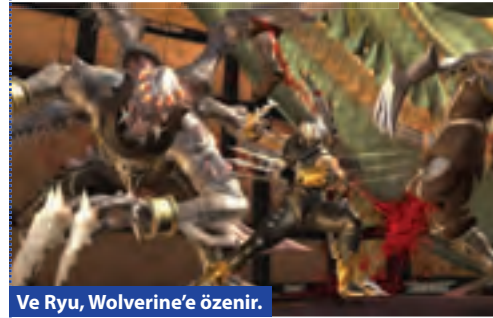
Kılıcımın kenarı...

Xbox 360

Hayatım boyunca şu soruyu sordum kendime: Bir samuray ile bir ninja karşı karşıya gelse hangi taraf kazanır? Hayır, bu soruyu ilk defa soruyorum kendime. Uzak Doğu sporlarına hiçbir zaman merakım olmadı ama ninjalı, samuraylı, katanalı oyunlar her zaman ilgimi çekti zira bu oyunlardaki silahlar, düşmanları kuşbaşı doğrayıp birbir parçaya ayırarak beni mest ediyor. (Şiddete aç bir sapık değilim; yanlış anlamayın.) Bu yüzden Team Ninja imzalı ilk Ninja Gaiden benim için, çerez tadında bir deşarj kaynağıydı. Oyunun başına her oturuşumda sadece 25 - 30 dakika oynuyor, rahatlıyor ve sonra hayatıma devam ediyordum çünkü oyun tekdüzeydi ve tahammül sınıırım yarım saattti. Ufak tefek yeniliklerin dışında Ninja Gaiden II'de manzara aynı; yine Ryu ile, takip etmeye tenezzül etmeyecek kadar saçma bir senaryoyla, kolunu - bacağı kopardığımız halde üzerimize can havliyle saldıran düşmanları acımasızca katlediyoruz.

Kelle paça> "Ufak tefek yenilikler"deki "ufak tefek" sıfatı, tahmin edeceğimiz gibi yenilikleri birazcık aşığılama amaçlı kullanıldı zira düşmanları öldürdükçe Ryu'nun enerji barının dolması ve birkaç güzel fatality hareketi, ünlü bir seriyi üst noktalara taşıyacak yenilikler değil. Evet, enerji barının durağan olmaması ve yakalanan başarıya göre dolması oyundaki aksiyon oranını artırmış. Combo'ların doruğundayken, yakın kamera açılarıyla sunulan fatality hareketleri oyuna büyük renk katmış. Ama bunlar yeterli değil. "Hiçbir şeyden tatmin

olmuyorsun sen de" demeyin; bakış açımı olayları değerlendirmeye çalışın sadece. Devil May Cry 4 için de benzer, olumsuz eleştiriler yapmıştım. Yeni nesil konsollar, piyasaya hakimken ve bu konsolların sınırları henüz belli değilken, bu kadar eski kafalı, sıradan ve ortaya orijinal hiçbir şey koymayan oyunların olması üzücü. Ha Ninja Gaiden II, Devil May Cry 4'ten bir adım daha önde; o ayrı konu. "Neden?" diye soracak olursanız; NGII'de aksiyonu sekteye uğratan klişe ara videolar yok. Ayrıca düşmanları alt etme hissi, DMC4'e oranla çok daha yoğun. Diyebilirsiniz ki "Ama DMC4'ün senaryosu ve oynanış sistemi çok daha detaylı"; evet, haklısınız bu iki oyun gibi zihninizi fazla kullandırmak zorunda olmadığınız, salyalarınızı akıta akıta oynadığınız aksiyon oyunlarında, dövüş sistemi ve görsel efektlerle bezeli sahneler oyuncuyu oyuna daha fazla çekiyor. Bu yüzden NGII, amacından pek sapmayan ama vasat olmaktan kurtulmayan bir oyun. "Ne gibi yenilikler olsaydı oyun sıradanlıktan kurtulurdu?" diye sorarsanız... Silahlar yeterli sayıda... Daha fazla sayıda hareket olabilirdi, grafikler çok daha



Ve Ryu, Wolverine'e özenir.

iyi olabilirdi, yapay zeka daha iyi olabilirdi, kamera sistemi sorunlu olmayabilirdi (Sorunlar nedeniyle görüş açınızda olmayan düşmanlar bir anda sizi yere serebiliyor). Ayrıca, oyuna daha interaktif ve bulmaca soslu mekan tasarımları eklenebilirdi. Birkaç RPG ögesiyle Ryu, geliştirilebilir bir karakter olabilirdi. Kısacası artık "oyundan öte" oyunlar bekliyorum ben yapımcılardan. Zaten onların da "yeni nesil" kalıplaşmış bangır bangır vaat ettikleri de buydu. Ama şu ana kadar, NGII de dahil olmak üzere, tam anlamıyla "yeni nesil" olarak tanımlayabileceğim bir oyunla karşılaşmadım. Eğer yarım saatliğine kafanızı tamamiyle boşaltıp salyalarınızı etrafa saçarak bir Uzak Doğu macerasına atılmak isterseniz bu oyun içinizi görecektir. Bir sonraki yarım saatte de derseniz DMC4 oynayabilirsiniz; fark etmez. 🎮

"NINJA" KİME DENİR?



Bana denmez, o kesin. Japon Tarihi'nde, casusluk ve suikast gibi işler için binbir çeşit Uzak Doğu dövüş sanatıyla donatılan kişilere "ninja" deniyor. Eğer sizin de saman altından su yürütme yeteneğiniz varsa siz de soluğu Japonya'da alıp bir ninja olabilirsiniz.

NINJA GAIDEN II

ARTI Etkileyici fatality hareketleri, kullanımı zevkli olan silahlar, hoş düşman tasarımları

YAPIM **Team Ninja**
DAĞITIM **Microsoft**
TÜR **Aksiyon**
DİĞER PLATFORMLAR **Yok**
WEB **www.ninjadengame.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

EKSİ Kötü senaryo, vasat grafikler, tekdüze yapı, sorunlu kamera sistemi

Ninja Gaiden serisi, ufak yeniliklerle ve oyunculara geçmişte yaşadığı problemlerle, Xbox 360 semalarında yoluna devam ediyor.

7.1

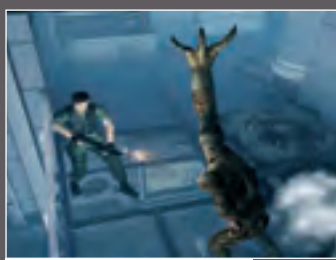


SILENT HILL: ORIGINS

Taş nerede ağırdır?

Şimdiye dek Silent Hill sokaklarına dört kere düştük. Her oyunun sonunda yeni sorular eklendi zihnimize. Silent Hill'e neler olduğunu öğrenmek isteyenler, birer PSP ediniyor ve tekrar Silent Hill'in sislerinin içinde buldular kendilerini. PSP'ye çıkan popüler oyunların PS2'ye uyarlanması furcasından Silent Hill: Origins de (SHO) nasibini alınca kasabanın

alternatif



RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

Eski olmasına aldırmayın; Resident Evil serisinin ana senaryosuna dahil olan bu oyunu oynamadıysanız mutlaka deneyin. Özellikle eski tip survival horror oyunlarını sevenler bu oyuna mest olacaklar.

Serinin tutkunları için karakterleri tanımak zor değil.



üzerine çöken sis, emektar konsoluzumuza da etkisi altına almış oldu. Sözümlü, kasabanın neden lanetlendiğini ve Alyssa'nın gerçek hikayesini öğrenmenin yolu artık PS2'den de geçiyor. Ve yıllardır Silent Hill sokaklarını arşınlayan biri olarak söyleyebilirim ki serinin artık yeni numaralara ihtiyacı var.

Silent Hill'i nasıl bilirdiniz?>

SHO, serinin takipçilerini can evlerinden vuracak bir girişle açılıyor; bir tır şoförü olan Travis'in, Brahms ve Silent Hill arasındaki yolda lanetli kasabaya çekilmesini anlatan giriş sahneleri, seslendirmeleri ve müzikleri ile gerçekten çok iyi planlanmış. Özellikle, yanan eve dalıp kurban edilmek üzere olan kızı kurtardığımız sahne, serinin fanatiklerinin gönül tellerini titretebilir. Ne var ki SHO, ilk yaratığın kafasına odunu indirdiğiniz anda açıklar vermeye başlıyor.

Hatırlayacak olursanız, serinin dördüncü oyunu olan The Room'da, bulmaca çözüme ve araştırma gibi adventure öğeleri arka plana atılıp yaratıklarla savaşıma ve hızlı hareket etme gibi aksiyon öğeleri ön plana çıkarılmıştı. Oyunun tüm dengesini kaybetmesine neden olan bu kararın kalıntılarını SHO'da da görmek mümkün. The Room'daki kadar olmasa da yaratık sayısının fazla ve silah kullanımının hantal olması, atmosferden çok şey götürmüştü. Silah kullanımındaki aksaklıklar, sayıları fazla olan yaratıklarla mücadele etmeyi oldukça zorlaştırıyor. Yaratıklardan biri size vururken ötekine

hamle yapmak çok güç çünkü Travis çok ağır; bir sopayı kaldırıp yaratığın beynine indirdikten sonra ikinci bir vuruş yapmak için aradan mevsimler geçiyor. Bir de çevrenizde ikiden fazla yaratık varsa kaçıp tekrar saldırmanız gerekiyor ki bu tam bir işkençe.

SHO'da, Silent Hill'in lanetli hali ve normal hali arasındaki geçiş siz gerçekleştirebilirsiniz. Travis, aynaların içinden geçtiği zaman kasabanın iki kimliği arasında geçiş yapmış oluyor. Oyundaki bulmacaların çoğu da bu mantık üzerine kurulu. Bir gerçeklikten aldığınız bir item'i öteki gerçeklikte kullanmak ve boyut kapılarında geçmek, en sık yaptığınız şey. Fazlasıyla tekrar ettiği için can sıkıcı bu eylemler, atmosferi zedeleyen bir diğer etken. Oyun bizi canhıraş bir şekilde oradan oraya koşturmak yerine karakteri derinlemesine işlemeli ve bize hikayeyi yaşatmalıydı. Kafamız sürekli olarak yaratıklarla ve hangi nesnenin nerede kullanılacağı ile meşgul olduğundan atmosferi duyumsamıyoruz.

İçim yanıyor> Kötü bir Silent Hill oyunu inceleyeceğim hiç aklıma gelmezdi. PSP'den uyarlanan oyunun grafikleri oldukça kötü. Birkaç düzeltme yapılmış; hepsi o. Ancak müziklere laf yok; muhteşem. Elbette ki hikaye de... Kısacası, bir Silent Hill fanıysanız ve bu oyunu PSP'de oynamadıysanız, hikayenin tümünü görmek için bu oyunu oynamalısınız. Katlanmanız gereken onlarca sinir bozucu şeye rağmen... 🤖

SILENT HILL: ORIGINS

ARTI Seriyi tamamlayan senaryo, müzikler

EKSİ Kötü grafikler, kötü kontroller, sıkıcı bulmacalar

YAPIM **Climax Studios**
DAĞITIM **Konami**
TÜR **Adventure**
DİĞER PLATFORMLAR **PSP**
WEB **silenthillorigins.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Aral İthalat**
(www.aralgames.com)

SHO, seriyi yakından takip eden oyuncularını üzecek bir oyun ancak havada kalan birtakım soruların cevabını vermesi oyunu ilgi çekici kılıyor. Bu kadar mı? Bu kadar...

5,5



Zamanında alınmayan örümcek ağlarının zaman içindeki etkileri...



Bakın! Mipana dış macununu deneyen herkes sonuçtan memnun!



WARRIORS OF THE LOST EMPIRE

PSP

Kaybolduğun yerde kal...

Sen kalk birbirinden sağlam PSP oyunları oyna, üzerine hem kendi, hem de PSP'nin boyundan büyük laflar et ve bir sonraki ay tokat gibi bir oyunla karşılaş... Yemin ederim nazar değdi; bunun başka bir açıklaması olamaz. Aslında PSP piyasası yine iyi gidiyor ama -sınırim- sevgili editörüm, birkaç aydır incelediğim güzel oyunları bana fazla gördü ve şımarmamam için bu ay tabağım Warriors of the Lost Empire'i (WLE) koydu; bilemiyorum. Eğer buraya kadar söylediklerimin bir şakadan ibaret olduğunu belirtmezsem gelecek ay LEVEL için sadece bir okur olarak kalabilirim. Aslında hiç de öyle diktatör biri değildi kendisi; sadece arada bir telefonla taciz edip "Yazılar nerede ulan?" diye sorar, o kadar. Özünde iyidir yani. Özünde...

(Öhm, neyse.) Evet sevgili okurlar. Bugüne kadar sizinle birlikte olmak güzeldi. Madem gidiciyiz, -giderayak- yuvarında adı yazan oyun hakkında bir-iki bilgi vereyim size. WLE bugüne kadar izlediğimiz tüm fantastik filmlerin ve oynadığımız tüm fantastik oyunların klişelerini konu alan sıkıcı bir konseptle çıkıyor karşımıza. Ejderhalar, zindanlar, loş mekanlar, savaşçılar, epik bir anlatım... Sonuncusu olmadı aslında çünkü bu oyunun anlatımından da, oynanışından da, duruşundan da epik falan olmaz. Çok da ilgi çekici olmayan, hatta iyice sıkıntı veren bir türden bahsediyoruz; artık siz anlayın gerisini... Oyunumuzda Highlander, Gladiator, Dark Seeker ve Amazon olmak üzere dört karakteri yönetme imkanı sahibiz. Bu karakterlerin isimleri kadar, işlevleri de birbirlerinden farklı. Misal; Gladiator kılıcıyla ejderhaları sıraya diziyor, Dark Seeker ise problemini büyü gücüyle hallediyor. Ancak bunları yapmak o kadar da kolay değil çünkü WLE bu tür eylemleri seri bir şekilde yapabileceğimiz akıcı bir oynanışa (Süreklili ejderha keserek bölüm

geçiyoruz. Arada senaryo da varmış galiba ama ben oyunu oynarken uyumuşum ve senaryoyu kaçırmışım; kusura bakmayın.), adam gibi kamera açılarına ve yaptıklarımızı göze hoş gösterecek grafiklere sahip değil. Aynı olumsuz tabloun, oyunun sesleri için de geçerli olduğunu belirtmeden geçemeyeceğim. Oyunun en çok güldüğüm yanı ise Wi-Fi aracılığı ile multiplayer modunu desteklemesi oldu. Böyle bir oyunun multiplayer modu olsa ne olur, olmasa ne olur hacı? Eğer hala "isterim de isterim" diyorsan, "eh be arkadaşım; kendine acıyorsun, bari PSP'ne acı" demek istiyorum. Neyse, sizinle olmak güzeldi LEVEL okurları, sağlıcakla kalın. Fırk... (Ağlama; kendi düşen ağlamaz. - FaFu)

YAPIM **Ertain BV**
DAĞITIM **Mercury Games**
TÜR **RPG**
DİĞER PLATFORMLAR **Yok**
WEB **www.mercurygames.com**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

WotLE, sırtını pek çok klişeye yaslamış, yaşlandığı klişeleri eline yüzüne buluşturmuş ve kalıcı olmayı asla başaramayacak olan bir aksiyon / RPG oyunu. Gidin FF oyunun kardeşim; deli misiniz?

5

"Hafız, golf falan hikaye; ben buradan bir tükürsem var ya..."



Torpil çetesi golf sahalarında da iş başında!

EVERYBODY'S GOLF 2

PSP

Bir gün herkesin golf oynayacağını hayal ediyorum. - Tiger Woods

Herkes için golf" desturuyla yola çıkan ve -hedeflediği gibi- oyun dünyasıyla az da olsa ilgili herkesin rahatlıkla oynayabileceği bir oyun olmayı başaran şirin golf simülasyonu-muz Everybody's Golf, aradan geçen -kısaca sayılmayacak bir- süre zarfından sonra devam oyunuyla karşımızda. Bildiğiniz üzere ilk oyun, Tiger Woods PGA Tour gibi golf sporunun (Golf bir spordur. Bu konuda mutabıkız, değil mi?) profesyonel yanını oyuncuya yaşatmaktan ziyade eğlence faktörüne odaklanıyordu. Oyunun bunu nasıl başardığına gelirsek... EG, o karmaşık ve karın ağrısını teferruatlarla dolu gözükten (en azından oyunlarda) golf sporunu bir top, bir sopa ve bir delik

gibi basit bir denkleme indirgiyordu. İkinci oyuna baktığımızda da köklü bir değişikliğe rastlamıyoruz ve yeni diyebileceğimiz pek bir şey yok gibi ama yerli yerinde duran bir şey var: Oyuncuya sunulan eğlence. Oyunda, başlangıçta sadece ikisi açık olmak üzere birbirinden farklı tam 12 karakter var. Tüm karakterler ile oynayabilmek için gerektiği kadar başarı yakalamamız gerekiyor. Ayrıca var olan karakterlerimizi oyunda elde ettiğimiz başarı puanları sayesinde geliştirme imkanına da sahibiz. Böylece farklı ve kombine atışlar yapabiliyoruz. EG2, ilk oyunda olduğu gibi gayet rahat ve kısa sürede alışılabilen kontrollere sahip. Vuruş konusundaki detaylar (vuruş gücünün ayarlanması ve sopanın kontrolü gibi) X tuşuna atanmış durumda. Oyunun ilerleyen safhasında upgrade'ler yaparak, X tuşunun yanı sıra diğer tuşları da kullanmaya başlıyoruz.

Böylece farklı tuş kombinasyonları ile farklı vuruşlar yapabiliyoruz. Oyunun en eğlenceli yanlarından birisiyse multiplayer modu hiç kuşkusuz. İster Wi-Fi özelliğini kullanarak, ister -seriye yeni eklenen- "internet üzerinden oynama özelliği" sayesinde sizin gibi canlı/kanlı insanlarla kapışabilirsiniz. Ama insan var mı? Yok; şansınıza küsün. Basit oynanışı ve eğlenceli grafikleri ile Everybody's Golf 2, ilk oyunu oynamış olanlara pek bir şey katmayacaksa da, eminim oyunu ilk kez oynayacak olanların beğenisini kazanacaktır. Hem, sizce de golf ile aranızdaki mesafeyi kısaltmanın zamanı gelmedi mi?

YAPIM **Clap Hanz**
DAĞITIM **Sony**
TÜR **Spor**
DİĞER PLATFORMLAR **Yok**
WEB **www.daphanz.co.jp**
TÜRKİYE DAĞITICISI **Yok**

İlk oyunun üstüne söyleyecek bir sözü olmasa da; renkli, ferah, insana huzur veren, golf seveni de sevme-yeni de kukalayacak (!) basit ama kesinlikle siğ olmayan bir oyun.

7.5



TOYS BOYS

Oyuncak mağazasında kaybolmak isteyenlere...

Yetişkinlerin günümüz oyuncak mağazaları ve oyuncakları hakkındaki yorumlarına aşına olmalısınız: "Bizim zamanımızda böyle oyuncaklar yoktu, şimdiki çocuklar çok şanslı, cart curt..." Yetişkinlerin çocukları bu kadar kışkırdığı başka bir alan var mıdır sevgili LEVEL okuru? Yani, adamın terbiyesizliğine bak; büyümüş, yaşlanmış, dünyada belki de yapmadığı şey kalmamış, çocuk çocuk sahibi olmuş, otoritesinden bütün ailesi tir tir titriyor, çocukları "Bir an önce yetişkin olalım da kurtulalım" diye dualar ediyorlar, arkadaşın altında dünyanın en pahalı arabaları, yatları, uçakları... Yediği önünde yemediği arkasında ama beyefendi hala küçük çocukların oyuncaklarını

kışkıyor. Neymiş, onun zamanında öyle oyuncaklar yokmuş! Daha ne kadarına sahip olacağını dünyanın arkadaşım. Daha ne kadarını mideye indireceksin? Bırak da oyuncaklar çocukların kalsın. Emin ol senin küçükkün oynadığın oyuncaklar da senin babanda, dedende yoktu. Evet, ben de kışkıyorum bugünün çocuklarını. Ben de bazen çocuk olmak, oyuncakların arasına gömülmek ve oradan çıkmamak istiyorum ama yeni bir bilgisayar, bir Xbox 360, bir PlayStation 3 almak için anneme-babama yalvarmak zorunda kalmadığım yetişkin yaşlarımda çocukluğun tadı daha güzel çıkmıyor mu?

Bu -pek bir halta benzemeyen- nadide

oyundan konu açılmışken çocuk mağazalarını ve yeni nesil oyuncakları kışkıran sevgili yetişkinlere seslenmek istiyorum: Arkadaşım, cüzdanında akrep mi var? Al oyna o zaman, al doya doya oyna. Sokaklarda ip atla, parklarda salıncağa bin, kaydırdaktan kay, oyuncaklarını saç kum havuzunun üzerine, bütün gün oyun oyna. Seni tutan mı var? Sana oynayamazsın diyen mi var canım yetişkin arkadaşım!

İki dakika oyuncak mağazası gezmek istediğim her seferinde bir adamın/ kadının çıkıp "bizim zamanımızda böyle şeyler yoktu, içi gidiyor şimdi ah ah" dertlenmelerinden sıkıldım, öğrendim, bıktım, yoruldum. Kimse size yetişkin olduğunuz

için oyun oynayamazsınız demiyor ki canım arkadaşım. Bastır paranı, al oyuncaklarını, oyna. Yok, içine dokunuyorsa oyuncak mağazaları ve çoluğuna çocuğuna oyuncak almak için giriyorsan oraya, ver çocuğun eline parayı, o alsın. Hem alışveriş de öğrenir, aldığı oyuncak için başka neleri alamadığını görür, elindeki paranın her gün oyuncak almaya yetmeyeceğini öğrenir, değil mi? Germeyin beni.

YAPIM **Kendin pişir kendin ye**
DAĞITIM **Toplayın kendinizi**
PLATFORM **DS**

3



THE SECRET FILES: TUNGUSKA

"Ödev veriyorum, yaz evladım"

Canımın içi LEVEL okur kişisi; evladım, bu ay da kakara kikirini yaptın, Fırat Ağabey'ciğinin, Elif Hanım kızcağız ablanın, Faruk Day'ciğinin, Tuna Enişte'ciğinin, Şefik Amca'ciğinin o bala bulanmış kalemlerinden akan sözleriyle kendinden geçtin, rahatladın, deşarj oldun, değil mi? Evet. Şimdi de biraz çalışma zamanı geldi o zaman.

Evladım, biliyorsun Rusya'da Tunguska denilen bir bölgede ve 1908 yılında (henüz insanoğlunun yarattığı en büyük bombanın ancak bir ineğin ödünü patlatabildiği yıllarda) öyle bir patlama oldu ki bugün atom bombası dediğimiz nanelerin bile öyle bir hasarı zor vereceği hesaplanmıştır. Hatta patlamanın olduğu bölge o kadar büyük bir yıkım almıştır ve binlerce kilometre karelik alan öyle bir mahvolmuştur ki bilim insanları, uzmanlar ve ne olduğunu merak eden devlet adamları ancak "yıllar" sonra patlamanın merkezine

ulaşabilmişlerdir. Ve o bölge hala, yaşamın olmadığı garip bir sır bölgedir. Şimdi bir de şunu dinleyin: 2004 yılında çok ciddi Rus bilim adamları Tunguska'da yaptıkları yeni araştırmada UFO parçaları bulduklarını ve yapılan analizlerde UFO'nun, dünyanın kilometrelerce üzerinde çok büyük bir cisimle çarpıştığını "resmen" açıkladılar. Bu haber elbette futboldan başka bir halta ilgilenmeyen bizim ülkemizde, Milliyet'te sadece küçük bir paragraf olarak yer alabildi. Ama bilim adamlarının teorisine göre, bir milyar ton ağırlığındaki bir göktaş dünyaya çarpmak ve dünyayı tamamen yok etmek üzereyken UFO'nun büyük bir hızla çarparak göktaşını yörüngesinden çıkardığı ve dünyayı kurtardığı söyleniyor ve buraya kadar yazdıklarım bir oyun senaryosu değil, ciddi haberler. Şimdi size bir ödev veriyorum sevgili LEVEL okurları. Peki ne yapacaksınız; ödevin başarılı olması için ne yapmanız

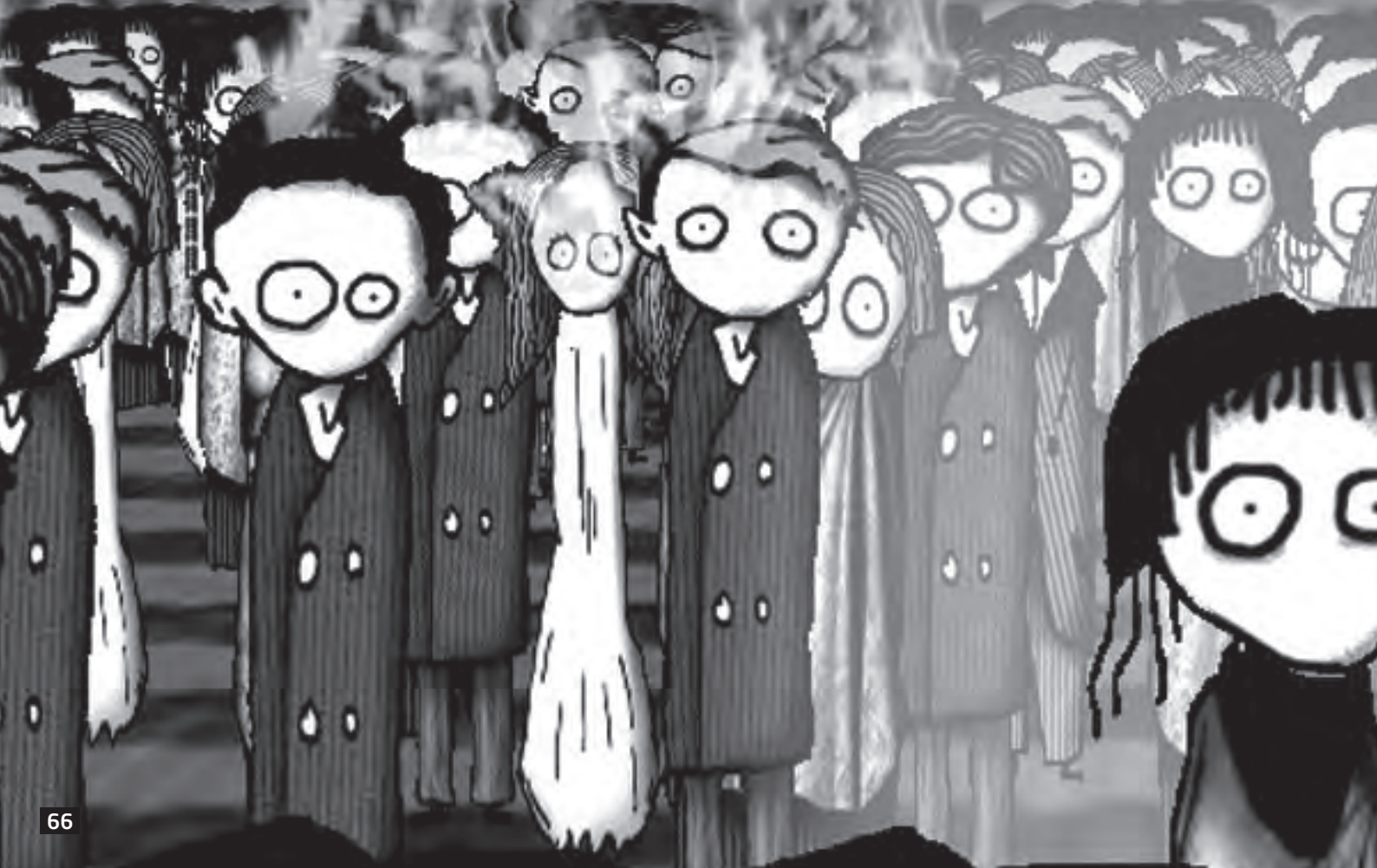
gerekir? Hemen söyleyeyim: Öncelikle, bu nadide oyunu bulup dişinizi sıkarak oynamanız gerekiyor. Ardından Tunguska hakkında bulabileceğiniz tüm verileri değerlendirip, üniversiteler bitirip uzay gemileri inşa ederek insanlığı aya, fezaya, yıldızlara, nebulalara ulaştırarak teknolojiler geliştirerek bu uzaylı arkadaşları bulmanız ve eğer söylenenler doğruysa hayatlarını bizim için feda eden uzaylı arkadaşların ailelerine Cem Şancı Dünya İlm - Bilm Feza Galaksi Nebula Nişanı'nı takmanız gerekecek.

Haydi bakalım, başarılar dilerim. Son teslim tarihi yok; süreniz bir ömür boyu.

YAPIM **Federal Galactic Forces**
DAĞITIM **Samanyolu Filosu**
PLATFORM **Wii**

3

Yıllardır aynı tariflere uyarak aynı oyunları yapmıyorlar mı; hasta oluyorum! Sonra da yarattıkları küçük farkları öylesine büyütüyorlar ki salyamızı akıta akıta saldırıyoruz her oyuna. Artık buna bir son vermek gerekiyor. Askere gitmeden önce bir hayli mesafe katetmişim bu konuda. Masaüstüne bıraktığım klasörleri şöyle bir kurcaladım da neler bulmuşum neler... Oynanış sistemi açısından, görsellik açısından ve müzikal açıdan çok farklı, çok orijinal projeler... Bu oyunları sizle paylaşmanın vakti geldi de geçiyor. "Kafası iyi olan" insanların hazırladığını düşündüğüm çok ilginç oyunlar var elimde. İşte...



Kirikme tre
oyunun ne kadar
kirik oldu ğ unu
gösterir!

...Sa ğ lıksız Aklın Oyunları





Gravity Head

Kyle Gabler

Yer çekimi kuvvetini güzel dünyamızdan alıp bir kafaya monte ettik. Üstelik, bu kafada sadece yer çekimi değil "yer itimi" kuvveti de mevcut. İşte sağlıksız düşüncelerin başladığı nokta burada! Oyunda, biraz önce bahsettiğim bu iki güce de sahip bir karakter var; bir de aşkını haykırmak istediği güzel bir kız. Gravity Head'de, yer çekimi ve yer itimi kuvvetlerini kullanarak borulardan sızan suyu tohumlara, büyüyüp yeşeren gülleri ise balkondan bizi süzen güzel kıza yönlendirmemiz gerekiyor. (Daha doğrusu gülleri kıza saplamamız gerekiyor.) Oyunun, ilgimi çeken tek yönü içeriği değil; görselliğine de hayran kaldım. "Ya fonda çalan müziğe ne diyorsunuz efendim?"; "Şahane!".



Attack of the Killer Swarm

Kyle Gabler

Katliaaam! Şehrin güzel sokaklarında güzel bir gün geçirmek için yürüyüşe çıkan halka böyle eziyet edilmez ki ama... Şimdi, olaylar şöyle geliyor: Elimizde bir girdap var ve mouse ile bu girdabı istediğimiz yere çekebiliyoruz; öncelikli tercihimiz ise insanların bulunduğu kaldırımlar. Girdapı hızlıca bir savurun ve insanoğlunun ne kadar yükseğe uçabileceğini görün. Ama paniğe gerek yok; uçup kaybolmuyorlar zira. Her yükselişin bir düşüşü oluyor ve... Etraf kan gölüne döndü yahu. Deli bunlar!



Big Vine

Kyle Gabler

Bu sayfayı "Kyle Gabler Özel Sayfası"na çevirdim sanırım. Oyunlar arasındaki görsel -ve tehlikeli- yaklaşma sizin de dikkatinizi çekmiştir çünkü her üç oyunu aynı deli hazırlamış. Bakarsınız Kyle Gabler'dan devam ederim; belli olmaz. (Tanıttığım oyunları rasgele yazıyorum da...)

"Big Vine" dedik madem; devam edelim. Aslında buna "Oyun" demiyor, "Tuhaf" diyorum sadece. Yeryüzünde yeni yeni bitmekte olan bir fidanı sol ve sağ tık darbeleriyle dallandırıp budaklandırıyoruz. Bir sonu var mı peki bu işin? Yok. Tık, tık, tık, çift tık, tık...





Darwin Hill

Kyle Gabler

Kyle Gabler oyunları ile devam ederken bu gidişata bir son vereceğimi sanmıyordunuz herhalde. Alın size Darwin Hill! Yarat, çoğalt ve öldür. Böylece, bir tepe düşünün. Kendine has garip bir fizyolojisi olan canlılar var bu tepede. (Çok şirinler ama!) Onları birbirleriyle çiftleştirip sayılarını artırabiliyor, istediğimiz yere koyabiliyor ve istediğimiz an bir parmak darbesiyle yok edebiliyoruz. Sevimli oldukları kadar acınası bir surat ifadesine sahip olan bu canlıları içiniz cız etmeden harcayabilirsiniz çünkü yaratma gücünüzün sonu yok. Tövbe tövbe...

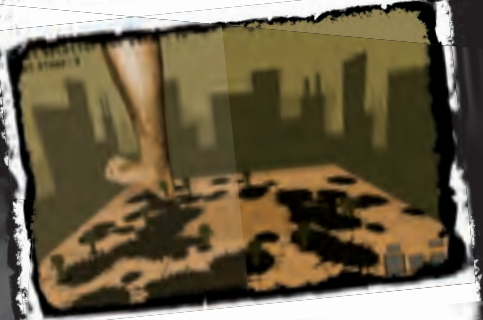


Homework Junkie: The Ink Oppression

Dimitri Boelaert-Roche



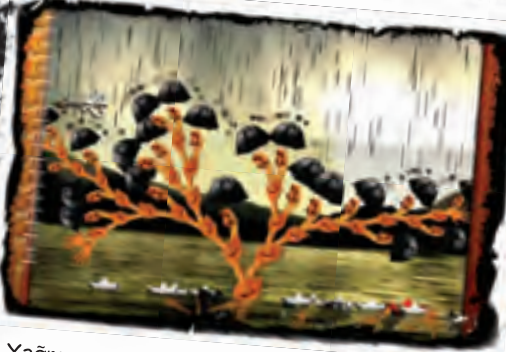
Büyük Cin Ali küçük Cin Ali'yi yutar; bu oyunun temel kuralı bu. Çizgili ve kareli defter sayfalarından oluşan bir platform, bu platformun üzerinde irili ufaklı çöp adamlar, ağaçlar, çiçekler, böcekler... Oyunun başında en ufak çöp adam biziz. (Allah böyle yaratmış.) Sonra diğerlerini yiye yiye büyüyor, büyüyor ve "insan yiyen dev çöp adam" oluveriyoruz. (Duyduğuma göre Cin Ali yokmuş artık; doğru mu? Bu konuda bilgisi olanlar lütfen bana ulaşsın. Hayatından endişe ediyorum!)



Extermination Disco Nation!

Kyle Gabler

Dans, dans, dans... Çocuklar çıkmış dans pistine, eğleniyorlar. Bizse kötü-lüğün temsilcisi, kıl yumağı bir bacağız! (Nasıl yani?!) Gençlerin coşkusu ve gürültüsü sizi rahatsız mı etti? O halde onları dağıtma zamanı geldi. Basın üstlerine, basın; durmayın! Roar!



On a Rainy Day

Shalin Shodhan

Bir ağaç düşünün, tamam mı? Bir şeyleri tutmak için can atan ellerden oluşan bir ağaç... Yağmur da öyle bir yağıyor ki sormayın. Kağıttan gemiler yüzüyor bir gölde ama yağmur yüzünden hepsi batıyor.

Yağmurun yanında bir sürü el ve şemsiye de düşüyor gökten. Tahmin edin bakalım, ne yapmamız gerekiyor? Bildiniz! Haydi oynayın.





Blow

Kyle Gabler

Tuhaf bir oyun daha. Üstelik sadece mikrofona oynanan bir oyun. Şimdi bir kız var, bir de erkek. Hava yağmurlu ve rüzgarlı... Yapmamız gerekense önce mikrofona üflemek ve balonu şişirmek, sonrasında ise kızın silahı ateşlemesi ve balonu patlatabilmesi için gereken "PAT" sesini çıkarmak. Artık bu sesi nerenizle ve nasıl çıkartırsınız, bilemiyorum. Bu nasıl oyun arkadaşım?!



Sperm

Rasmus Rasmussen

Çekinmeyin, gelin, gelin. Oyunun adı Sperm, evet ama utanacak, çekinecek bir durum yok ortada. Ancak aranızda hala leylekler tarafından getirildiğine inananlar varsa oyunu oynamadan önce ailelerine danışınlar lütfen. (Gerekli uyarıyı yaptım ve yoluma devam ediyorum.) Sperm, -en masum tanımıyla- klavye hızınızı test eden bir oyun. Geri sayım başlıyor, bitiyor ve kısa sürede defalarca "sperm" yazmanız gerekiyor. Verilen süre bittiğinde ise ne miktarda sperm gönderdiğinizizi ve bu miktarın işe yarayıp yaramadığını görüyorsunuz. Bu noktada bir uyarı daha yapmak isterim: Lütfen zamanı gelmeden denemeyin!



Humpsters

Petri Purho

İşte elimdeki en tuhaf oyunlardan biri... Aslında Humpsters bir son dakika golü benim için çünkü arşivimde yoktu daha önce. Oyunda bir Humpster (Oyunun kahramanı olan garip bir yaratık.) antrenörü rolündeyiz. (Böyle bir dosya konusu için çok klişe bir anlatım oldu ama olsun.) Tek bir kafadan ibaret olan Humpster'ımızı dövümlere sokarak geliştiriyor ve kendisine yeni uzuvlar ekleyebiliyoruz. Sonrasında gelsin daha güçlü düşmanlar, gelsin daha heyecanlı müsabakalar. Oyunun görselliği beni biraz ürküttü açıkçası; ne bileyim, korktum sanki karakterlerden. Hele ki son iki rakibin gözleri! Offf...



The Amazing Flying Brothers

Petri Purho

Tek tuşla oynanan bir oyunla karşı karşıyasınız. TAFB'de sirklerin vazgeçilmez elemanlarından olan trapezcileri birini kontrol ediyoruz ancak aşağıda ne bir file var, ne de başka bir şey. Dikkatli olmalı ve elimizdeki kadroyu hayatta tutmaya çalışmalıyız. Onlar da can... (Tüh, bir tanesi daha düştü!)



The Crowd

Kyle Gabler & Shalin Shodhan



Az kalsın unutuyordum yahu! Son anda hatırladım The Crowd'u. Bir salon dolu insan emrimize amade bir şekilde bekliyorlar. Onlara verebileceğimiz üç komut var; love (sevgi), security (güven), violence (şiddet). İşe love komutuyla başlayın ve müziği dinleyin; sonrası kendiliğinden gelir.

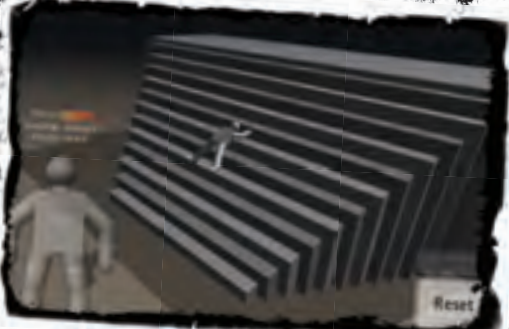


17001 - 10758

World of Pong

Erik Svedang

Tamamen tesadüf eseri bulduğum bir oyun bu. Sadece Faruk ile LAN üzerinden pong oynamak istemiştim; hiçbir kötü amacım yoktu. Sonra bu oyun çıktı karşıma; oyunun boyutu da gayet minimaldi. (İtalyan futbolcu Minimaldi.) İndirdim, kurdum ve o da ne?! 10000x10000 piksel boyutunda olduğu söylenen bir alan. Oyundaki tarafımı da (sol ya da sağ) seçtim... Skor tabelası beş haneli sayılara ulaşan ve yüzlerce oyuncunun aynı anda oynayabildiği bir pong mu? Yuh! Çekilin; ben karşılayacağım o topu!



Porrasturvat

Jetro Lauha

Fizik modellemesi nedir, ne işe yarar, eğlendirir mi? Bu soruların cevabını bulmak için bu oyunu oynayabilirsiniz. Merdiven başında itilmeyi ve zarar görmeyi bekleyen, her eklemi oynamaya müsait bir adam var. Vücudunun hangi noktasından iteceğimizi seçiyor ve istediğimiz hızda darbeyi indiriyoruz. Sonrası merdivenlere ve yer çekimine kalıyor. Kırılan kemik sesleri ve hızla yükselen hasar puanı keyif verici. (Pis sadist! - Elif) Pardon; ayağınız takıldı sanırım.



Rekkaturvat

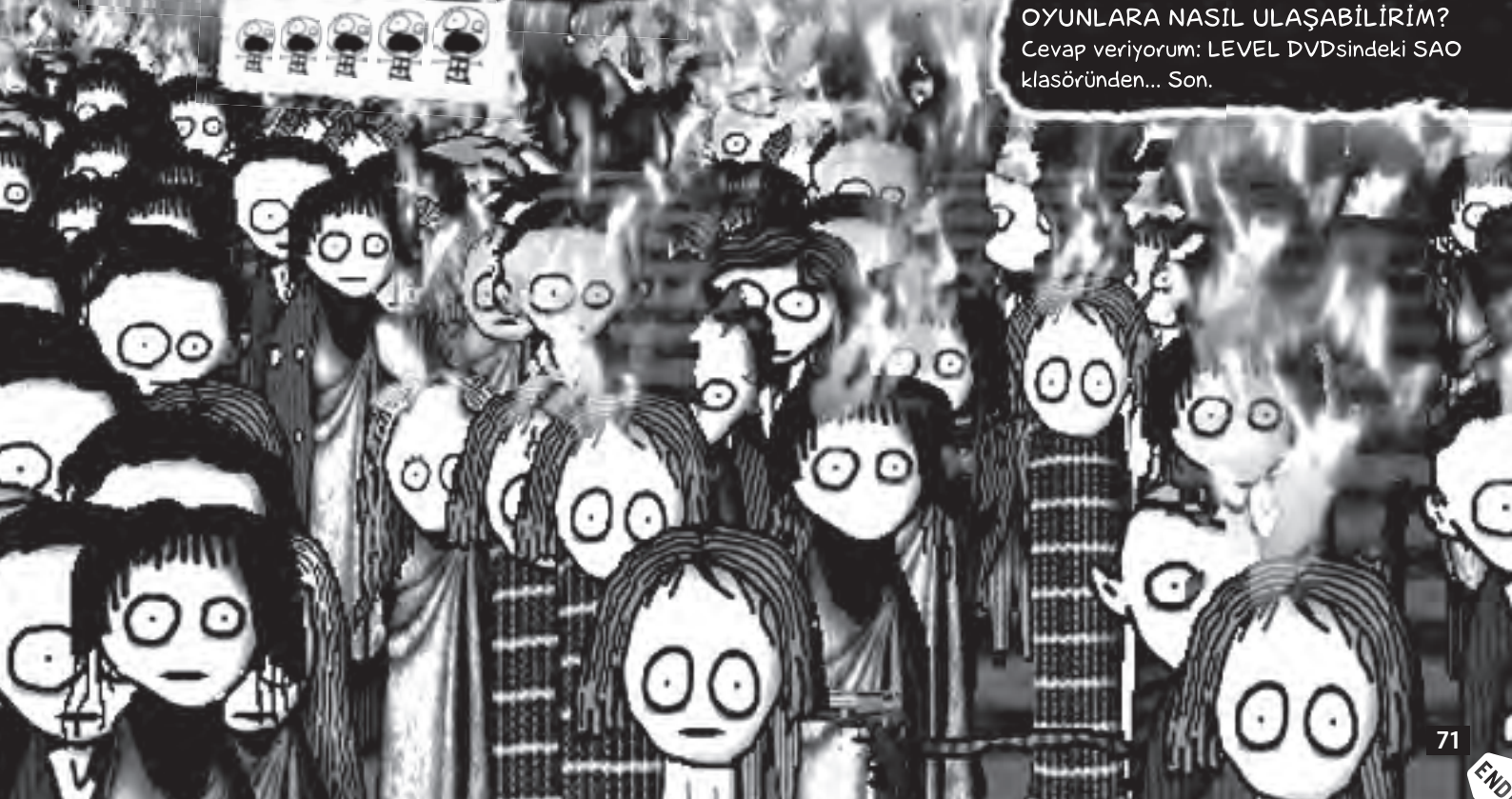
Jetro Lauha

Porrasturvat'ın kamyonlu versiyonu. Porrasturvat'taki adamın o kadar düşüşten altın o kadar düşüşten sonra ölmediğini varsayalım ve altına bir kamyon çekelim. Rampa, sürat ve oturma pozisyonu gibi detayları da ayarlayalım ve... Bu sefer kesin ölecek!



OYUNLARA NASIL ULAŞABİLİRİM?

Cevap veriyorum: LEVEL DVD'sindeki SAO klasöründen... Son.



LORD OF THE RINGS ONLINE

Orta Dünya'yı es geçmeyelim

World of Warcraft ve Age of Conan diye yanıp tutuşurken diğer oyunları ihmal ettiğimizi fark ettik. Halbuki yeni nesil oyunlardan Lord of the Rings Online oldukça ilgi gören ve öne çıkan bir oyun. Yıllardır oynanan EverQuest ve EverQuest II ikilisinden sonra World of Warcraft ve Lord of the Rings Online piyasayı sarmıştı. Günümüzde ise Age of Conan'la kıyaslanabilecek tek rakip. Biz de bu oyundaki sınıflarla ilgili sizleri bilgilendirelim dedik.

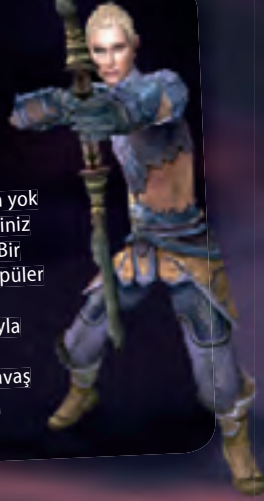
Hunter

Orta Dünya Örneği: Legolas

Görevi: Uzun mesafe DPS

Yetenekleri: Tuzak kurma, DoT, seyahat

Hunter sınıfı, ok ve yay ile savaşır. Oldukça kuvvetli hasar verebilme yeteneğine sahip olan Hunter'lar çok hızlı koşabilir ve gruplarının da kendileriyle birlikte koşmasını sağlayabilirler. Düşmanlarına tuzaklar kurarak kendileri ile aralarındaki mesafeyi koruyabilirler. Yüksek DPS olmasının avantajlarıyla düşmanlarını kendilerine ulaşmadan yok edebilirler. Orta Dünya'nın uzun yollarında vazgeçilmez grup arkadaşlarıdır. Sizi dilediğiniz yere çok hızlı bir şekilde götürebilirler. Bu yüzden de taksi diye anılmaları gayet doğal. Bir diğer deyişle diğer oyunlardaki teleport yeteneğine sahiptirler. Pvp'de yine oldukça popüler olan bu sınıf, kendilerini savaş sırasında kısa bir sürede en yakın dinlenme çemberine gönderebilirler. Sanılanın aksine bu sınıfta bir "pet" yoktur. Yakın mesafede de silahlarıyla okla verdikleri kadar olmasa da oldukça yüksek hasarlar verebilirler. Hunter oynayan karakterlerin dikkat etmesi gereken bir husus da sabitlikleridir. Yani savaş esnasında ne kadar sabit kalırlarsa düşmana karşı kullanabildikleri yetenekleri o kadar artar ve daha az iskalama payına sahip olurlar.



Champion

Orta Dünya Örneği: Gimli

Görevi: Alan bazlı DPS, Yedek Tank

Yetenekleri: AoE DPS, özel saldırı

bozma, kurtarma ve güç kullanımı

Champion sınıfı, ağır zırh kullanan

bir sınıf olarak tank görevi

görse de sınıfın asıl görevi

tamamen kısa mesafe

DPS'dir. Savunmasını

tamamen yok edip kendini

sadece saldırıya yönlenebilir veya saldırı

kuvvetini azaltıp grup arkadaşlarını

kurtarabilir. Özellikle alan bazlı

saldırıları ile birden fazla düşmanı

çok daha hızlı bir şekilde alt edebilir.

Düşmanlar grup arkadaşlarınızdan

birinden ne kadar nefret

ederlerse etsinler, kısa bir süre

için tüm dikkatlerini Champion'a

çevirebilirler. Ayrıca yetenekleriyle düşmanların

başlattıkları özel saldırıları çok hızlı bir şekilde

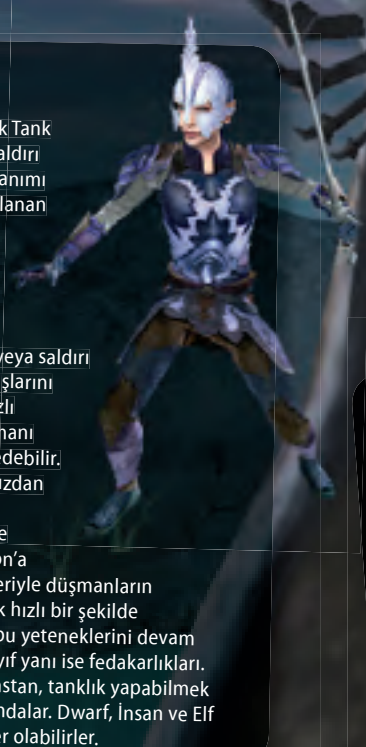
bozabilirler. Tek başlarına da bu yeteneklerini devam

ettirebilen Champion'ların zayıf yanı ise fedakarlıkları.

Yani daha fazla DPS için defanstan, tanklık yapabilmek

için DPS'den feda etmek zorundalar. Dwarf, İnsan ve Elf

ırkı Champion sınıfı karakterler olabilirler.



Minstrel

Orta Dünya Örneği: Pippin

Görevi: iyileştirme, Buff

Yetenekleri: Moral yükseltme, moral veya güç kazanımını artırma

Orta Dünya'da yeniden diriliş yoktur; bir anda sizi büyüyle iyileştiren

de. Yani aslında "sağlık" yerine "moral" vardır. Savaşma isteğinizi

kaybettiğinizde bu iş bitmiştir. Tamamen bu konseptte bağlı

Minstrel sınıfı, aslında müzisyen tabanlıdır ve moralinizi yükseltir.

Çaldıkları şarkılarla hem grubun moralini yükseltir, hem de isterlerse

düşmanlarının moralini bozabilirler. Oldukça iyi yerleştirilmiş

"sağlık" yerine "moral" konsepti, Orta Dünya'nın kahramanlarının

ölmeyeceğinin, sadece savaştan çekileceğinin işaretidir. Minstrel ana

iyileştirici görevindedir. Oldukça yüksek iyileştirme kapasitelerinin

yanında, dilerlerse tek başlarına oldukça yüksek hasar verebilme

yeteneğine de sahiptirler. Hafif zırh giymelerine rağmen, bir

yeteneklerini feda ederek orta sınıf zırh giyebilirler. Grup arkadaşlarının savaş

anında ve dışında hem morallerinin, hem de güçlerinin daha hızlı düzelmesini

sağlayabilecek buff'ları bulunur. Ayrıca değişik enstrüman seçenekleriyle,

verdikleri hasarın tipini de değiştirebilirler. Gerekliğinde düşmanları sakınleştirip

korutabilirler de. Hemen her sınıfın bir iyileştirme yeteneği olsa da sıkı savaşlar için

Minstrel, grubun vazgeçilmez üyesidir.



Guardian

Orta Dünya Örneği: Samwise Gamgee

Görevi: Asıl Tank

Yetenekleri: Grubu korumak, ekstra savunma
Tüm MMORPG'lerde olduğu gibi gruptaki en önemli karakterlerden olan tankların Orta Dünya hali Guardian'lardır. Oldukça kuvvetli savunma gücüne sahip Guardian karakterler, ağır zırhları ve güçlü savunmaları ile en güçlü düşmanlara karşı dahi grubu korurlar. Ağır zırh ve kalkanları ile gerek düşmana hasar verebilir, gerekse düşmanın tüm dikkatini üstüne çekebilirler. Kalkanlarının üzerinde yapabildikleri özel upgrade'ler sayesinde düşmana hasar da alabilirler. Tank görevi üstlenmediklerinde iki elle kullanılan silahları da kullanabilen Guardian'lar, oldukça yüksek DPS kapasitesine de çıkabilirler.

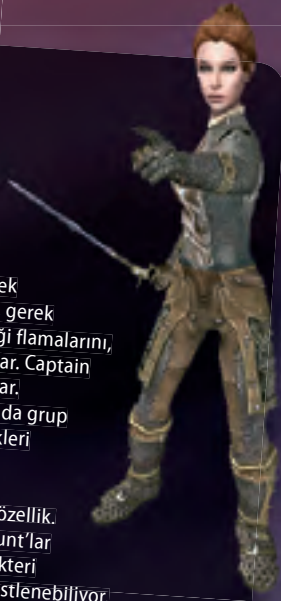


Captain

Orta Dünya Örneği: Boromir

Görevi: Buff, Pet

Yetenekleri: Grup buff'ları ve iyileştirme
Ön saflarda yer alabilen Captain karakterinin asıl görevi, grubunun moralini yüksek tutmak. Bunun için gerek yanına alabileceği "yaverlerini", gerek savaş meydanlarına dükebileceği flamalarını, gerekse çığlığını kullanabiliyorlar. Captain karakterler ağır zırh giyebiliyorlar. Kendilerine bir hayırları olmasa da grup elemanlarını iyileştirme yetenekleri oldukça yararlı, aynı zamanda düşen oyuncularını tekrar hayata döndürebilmeleri de önemli bir özellik. Ağır zırhları, düşmana yaptığı taunt'lar ve halberd silahı ile Captain karakteri gerektiği zaman tank görevi de üstlenebiliyor. Hatta morali sıfıra düşse bile hayatta kalabileceği özel yeteneklere sahip. Kısacası grubu için en son ayakta kalan, moralleri sürekli yüksek tutan ve grubunun düşmanları daha iyi alt edebilmesi için her şeyi yapan tam bir kaptan... Düşmanlarını seçerek onlara daha şiddetli saldırılar yapabilen veya saldırdıkça kendi moralini düzelten kaptan oyuncular, gruplar arasında oldukça aranan bir sınıf. Sadece insanlar, Captain sınıfını seçebiliyor.

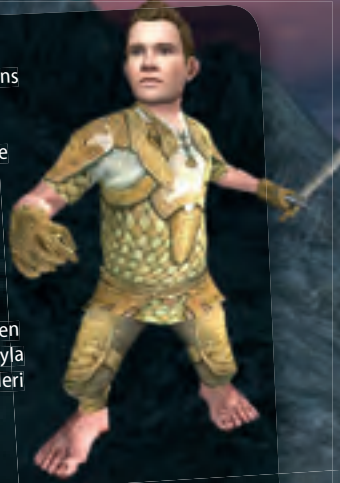


Burglar

Orta Dünya Örneği: Bilbo Baggins

Görevi: Debuff, Conjunction

Yetenekleri: Gizlenme, yüksek çeviklik, etkisiz bırakma (stun) ve grup bazlı yetenekleri başlatma
Orta Dünya'nın hırsızları, Sauron'a karşı giriştikleri büyük mücadelede kendilerini becerileriyle göstermişlerdir. Gizlenebilme özellikleri, düşmanlarını çok eden hileleri ve hızlı ve sert vuruşlarıyla -belki de- PvP'nin vazgeçilmezleri arasındalar. Burglar karakterler, özellikle gizlenip düşmanın arkadan vurmaya isteyenler için ideal. Orta sınıf zırh giyebiliyor fakat yüksek savunma (parry) ve kaçınma (evade) yetenekleri sayesinde vurulması oldukça güç birer karakter olabiliyorlar. Yüksek kaçış yetenekleri ve gizlenme özellikleriyle PvP'de grubun cankurtaranı olabiliyorlar. Grup bazlı yetenekleri (conjunction) başlatılabilir özellikleri sayesinde düşmana karşı çok daha etkin saldırılar düzenleyebilir veya grubu gerek moral, gerekse güç açısından kuvvetlendirebilirler. Ayrıca düşmanlarını zayıflatabilme yetenekleriyle de gerek kendilerine, gerekse gruplarına faydaları oldukça yüksek. İnsanlar ve Hobbitler, Burglar sınıfını kullanabiliyorlar.



Lore-Master

Orta Dünya Örneği: Elrond

Görevi: Crowd Control

Yetenekleri: Pet, düşmanı kontrol altında tutabilme, iyileştirme

Orta Dünya'nın bilginleri Lore-Master'lar (dikkat Wizard değil) bilgileri sayesinde hem hayvanlarla çok iyi anlaşabilme yeteneğine sahiptir, hem de dünyanın sırlarını kullanabilmesini çok iyi bilirler. Bir pet sınıfı olan Lore-Master, PvP'de oldukça popüler olmasını düşmanını kontrol altında tutabilme yeteneğine borçludur. Lore-Master'lar Minstrel'ler ile birlikte hafif zırh giyen iki sınıftan biridir. Genel olarak algılanan "büyücü" sınıflarının aksine Lore-Master'lar yüksek DPS sınıfı değildir. Öte yandan iyileştirme yetenekleri diğer yeteneklerine göre daha zayıf olsa da duruma göre oldukça yararlı olabilir. Özellikle düşmanların sık olduğu bölgelerde savaşırken size yaklaşan diğer düşmanları kolaylıkla savuşturabilen, oldukça yararlı bir grup üyesidir.



WAR ROCK KURULUM REHBERİ

Bu ay DVD'mizde bulabileceğiniz War Rock'ı tamamıyla ücretsiz olarak oynayabilirsiniz. Online bir FPS olan War Rock, oldukça eğlenceli bir oyun. Counter Strike ve Battlefield serisinin en iyi özelliklerini birleştiren bu yapıyı keyifle oynamanızı diliyoruz.

1. Adım> www.gamersfirst.com adresine girerek bir hesap yaratın. Kişisel bilgilerinizi girdikten sonra tüm gamersfirst oyunlarını tek bir hesap altında toplamış olacaksınız. Kayıt olurken verdiğiniz mail adresine bir onay link'i gelecek; bu link'e tıklayarak hesabınızı aktif hale getirin.

2. Adım> www.warrock.net adresine gidin ve gamersfirst için açtığınız hesaptaki kullanıcı adı ve şifre ile siteye giriş yapın. Buradan oyunun detaylı kullanım kılavuzuna erişebilirsiniz. (http://warrock.gamersfirst.com/basic_training.php)

3. Adım> LEVEL DVD'sinin içinde bulabileceğiniz War Rock'ı bilgisayarınıza kurun. Oyunu kurduktan sonra çalıştırın. (Tüm güncellemeler otomatik olarak, oyun başlamadan yapılacaktır.) Güncellemelerin bitmesini bekleyin ve ardından "ok" e tıklayın.

4. Adım> Artık oyundasınız; sol tarafta göreceğiniz Connect tuşuna basarak kullanıcı adı ve şifrenizi girin.

LEVEL - WAR ROCK PROMO KODLARI

3. sayfadaki (Editörden sayfası) promo kodunu kullanarak War Rock'a bir adım önde başlayabilirsiniz. Nasıl mı? Size, yani LEVEL okurlarına özel olan TAR-21 silahı ile...

1. www.gamersfirst.com adresine girin.
2. Hesabınıza giriş yapın.
3. "G1 Sayfam" sekmesine tıklayın.
4. "Hesabınızı seçin" sekmesinden War Rock hesabınızı seçin.
5. "Promosyon Kodları" sekmesine tıklayın.
6. Ekranın altındaki boşluğa 3. sayfadaki kodu girin.

KODLARLA İLGİLİ UYARILAR

- Promo kodları 26 Haziran tarihinde aktif hale gelecek ve 31 Eylül'e kadar aktif kalacaktır.
- Her kod bir hesap için sadece bir kere kullanılabilir.
- Her kod 15 gün süreyle TAR21 silahı verir.

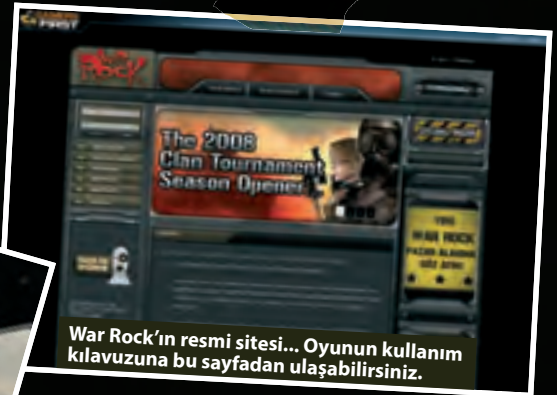


TAR-21 HAKKINDA

Sürekli olarak yeni ve güçlü silahlar elde etmemiz gerektiğinden, War Rock'a TAR-21 gibi bir silahla başlamak gerçekten "bir adım önde olmak" demek. Standart silahlardan çok daha hızlı olan bu silah ile hiçbir düşman karşınızda duramayacak.



3. sayfadaki promo kodunu bu sayfada kullanacaksınız.



War Rock'ın resmi sitesi... Oyunun kullanım kılavuzuna bu sayfadan ulaşabilirsiniz.

CHIP'ten 2 büyük hediye birden!



Herkesine Ücretsiz
**Türkiye Karayolları
haritası**

İSKOÇYALI
Aksiyon ve
Macera dolu
bir DVD film



DVD 3 tam sürüm + film
internet mafyasına dikkat!
PC'niz ele geçirilmiş olabilir. Çözüm bu ay CHIP'te

CHIP
TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ
www.chip.com.tr

Eski PC'nize
upgrade

Uçuz bir PC'yi bile
HD video ve Vista
uyumlu yapabilirsiniz

XP Tertemiz ve
hızlı Windows
s'ü ilk günkü haline döndürün. Gerekli araçlar DVD'de

**Virüslere karşı
süper silahlar**
Dev test: Yeni sekiz güvenlik yazılım paketi

Ekran kartları
Oyunlarınıza hayat verecek en güçlü
42 grafik canavarı mercek altında

Kurtarma DVD'si
Herkesin
lazım!

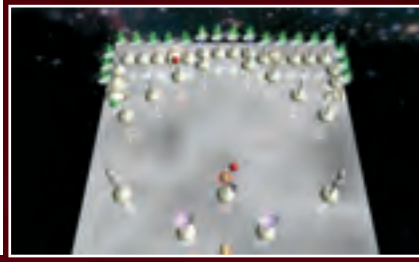
20 tam sürüm oyun
Her zevke hitap eden bu 20 müthiş
oyun sizi ekran başına hapsedecek!

Dünyanın en iyi internet tarayıcısı
Bu Firefox en iyi 25 eklenti ile güçlendirildi

Temmuz sayısı bayilerde

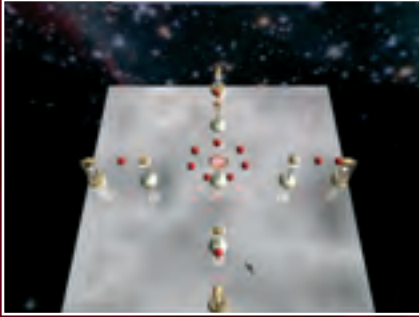


BAĞIMSIZ



Chaos Theory

Dünyanın sonunu yeşil ve kırmızı toplar mı getirecek?



Ekstra bölümüne bulaştığımdan beri sayısız (100+) bulmaca oyunu oynadım. Bunların bazıları sinir bozacak derecede zordu, küçük bir kısmı parlak bir zekanın ürünü olduğunu gösteriyordu ve geriye kalan %90'lık bölümü ise renkli taşlarla ilgiliydi. (Üç tanesi yan yana geldiği an reaksiyona giren türden taşlar... Onları hiç anlayamadım.) Ve geçen günlerde Chaos Theory ile tanıştım. Tanışmamızla kaynaşmamız bir oldu. Chaos Theory bana ilginç yönlerini gösterdi, ben de ona sevgi ve şefkati öğrettim. Yakında evleniyoruz.

Renkli taşlarla olan samimiyetimizi renkli toplara taşıdığımız Chaos Theory, oldukça değişik bir oyun. Öylesine değişik ki eğer oyunun başında yer alan tutorial kıvamındaki bölümlere kulak asmaz ve "Ben 1 yaşından beri Sudoku çözüyorum; korkusuzum!" şeklinde bir tavır takınırsanız oyun da suratınızın ortasına tokadı indirir. İşin özeti şu: Kırmızı ve yeşil renkli topları yine kırmızı ve yeşil renkle kodlanmış noktalara ulaştırmaya çalışıyoruz. Topları itirmek, "seç ve sürükle" metodunu kullanmak veya düzlemi eğip bükme yasak. Kontrolümüz

sadece, bu topları "çeken" çeşitli noktalardan ibaret. Yani, toplar önce bir dağıtıcıdan çıkıyor ve kontrolümüz dışında alana salınıyor, biz de top mıknaatılarını kontrol ederek o topları çekiyor, fırlatıyor ve ilgili noktalara ulaştırmaya çalışıyoruz. Nasıl; kolay gözüküyor, değil mi? Yanılığa düşmeyin; bu oyun hiç kolay değil. Bir topu gitmesi gereken noktaya ulaştırırken yeri geldiğinde çok hızlı olmalı, yeri geldiğinde çok iyi hedef almalısınız ve her zaman bir sonraki hareketinizi düşünmelisiniz. Önünüze hiçbir zaman, size ateş eden yaratıklar veya mıknaatılarınızı mideye indirmek isteyen canavarlar çıkmıyor; her parçası özenle seçilmiş bloklar, ışınlanma düzenekleri, paneller ve bu tür doğal engeller var sadece. Diğer bulmaca oyunlarından farklı olması nedeniyle Chaos Theory'yi çok beğendiğimi vurgulamak istiyor ve düğün davetiyemizi hemen şu köşeye iliştiriyorum. ☺

YAPIM blurredVision

WEB www.blurredvision.de/chaostheory

FİYAT 9.99 Dolar

8,7

Star Defender 4

Dörttür neden koruyoruz bu yıldızı, açıklayabilecek misiniz?

Tamam; belki önemli bir yıldızdır, çok stratejik bir noktada yer alıyordur, iyidir, hoştur ama bir yıldızı bir kez korursun, iki kez korursun, sonra kabak tadı verir. (Kabağa karşı yoğun bir suçlama içeren bu deyim, nedense ülkemizdeki "kabak yemekleri" tüketimini hiçbir şekilde etkilememiş ve kabak, kabak tadı vererek sofralarımızdaki yerini korumuştur. - Bolu Mengen Açıklık Bölümü Hocaları) Bahsi geçen yıldızı ne ara üç kez koruduğunuzu siz de benim gibi hatırlamıyorsanız, "dördüncü sefer" olmasına rağmen ilk günkü heyecanı yaşayabilirsiniz.

Star Defender 4 özünde bir shoot'em up ve bundan fazlasını amaçlamıyor. Garip garip stratejik öğeler içermiyor, çok farklı bir silah sistemi getirerek türde çığır açmıyor ve Ikaruga gibi "fantastik" bir zorluk seviyesi ile oyuncuların ekran başında sinir hastası etmiyor. Hatta o denli basit bir oynanışa sahip ki uzay gemimizi sağa - sola ilerleterek üzerimize akan düşmanları vurmaktan fazlasını yapmıyoruz. Böyle bir oynanış ile oyundan kısa sürede sıkılacağımızı düşünmüyorsunuz fakat bir bakıyorsunuz ki tek oturuşta 10 bölümü geride bırakmışsınız.

Oyunu diğer shoot'em up'lardan farklı kılan yegane özelliklerinden bir tanesi, geminiz

hasar aldıkça silahların da bir seviye güç kaybetmesi ve bunun oyuna etkileri. Toplamda yedi seviye ilerleyen silahlar, yedinci seviyeye geldiğinde geminizi bir "Star Destroyer" kıvamına getiriyor fakat üçüncü seviye silahlarla ilerlemeniz bir süre sonra imkansızlaşabiliyor. Dolayısıyla, hasar almadan ilerlemeye bakmalı ve özellikle boss savaşlarına eli - yüzü düzgün silahlarla girmeye çabalamalısınız. Her ne kadar birincil silahlarınızdaki çeşitlilik silah seviyesine göre belirlense de, ikincil silahlarınızda seçim yapabiliyor olmanız oyunda farklı aksiyonlar yapmanıza olanak tanıyor. Böylece güçlü olduğuna inandığınız bir silahı seçip onu önünüzdeki boss savaşına saklayabiliyorsunuz.

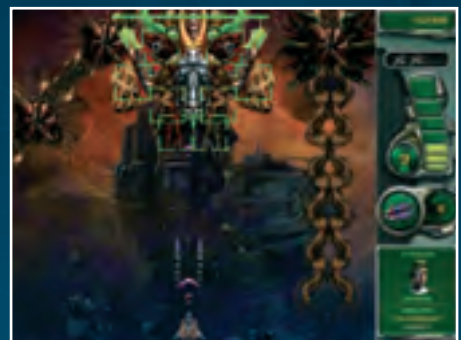
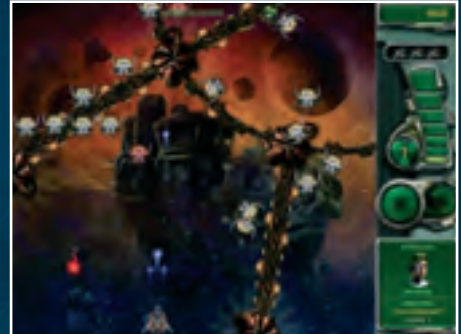
100'e yakın bölüm içeren Star Defender 4, belki bir shoot'em up harikası değil ama Chaos Theory ile beyin hücrelerinizi patlama seviyesine getirdikten sonra rahatlamak için iyi bir seçim olacaktır.☺

YAPIM Awem Studio

WEB www.awem.com

FİYAT 19.95 Dolar

8



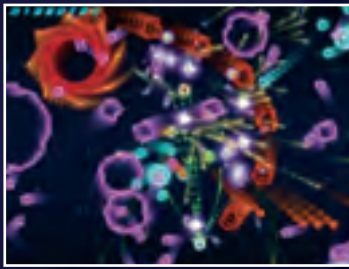
BEDAVA

Echoes

Çizgisel dünyanın zararlı renkleri

Bu ayın ilk bedava oyununa hayran kaldığımı belirtmek istiyorum. Üstelik oyunda çok bir şey olduğu da yok; aynı, yılların eskitemediği Asteroids oyununda olduğu gibi göktaşlarını vurmaya çalışıyoruz fakat bu noktada "sanat" adını verdiğimiz oluşum devreye giriyor ve oyunun çehresini değiştiriyor. Echoes'un etkileyici yanı kesinlikle görselliği ve fizik kontrolü. Oyunun dünyası o kadar renkli ve tarz sahibi ki üç tane uyduruk göktaşı vurmak için ekran başına çakılı kalıyorsunuz. Bu güzelliğe bir de silah mermilerinin göktaşlarına olan etkisindeki tokluk ve ses efektleri de eklenince, kolay kolay bedava bulamayacağınız güzellikte bir oyun ortaya çıkmış oluyor.

Bulmaca çözmek isteyenler veya oynadığı oyunda belirli bir seviyede derinlik arayanlar için pek anlamlı bir oyun değil Echoes. Sadece biraz zaman geçirmek, yaptığı işten bunalıp kafa dağıtmak ve -en önemlisi- eğlenmek isteyenler için hazırlanmış. Siz de bu grubun bir



üyesiseniz Echoes'u hemen yükleyin, yaz sıcakta dışarı çıkıp travma geçireceğinize evinizde oturup sanal eğlencenin tadını çıkarın. ☺

TÜR Aksiyon
YAPIM Binary Zoo Studios
WEB www.binaryzoo.com

9

UltraStar

Müziğin sesini açmak yetmiyorsa...

PlayStation sahiplerinin bir odaya tıkışıp deliller gibi şarkı söylemesini sağlayan SingStar, sesi güzel olan, olmayan ve olmadığı halde çok güzel sanan herkese kapılarını açan bir oyun. PC sahipleri ise yıllarca "konsolcu" adını verdikleri bu şarkıcı takımına imrenerek bakmış ve sonunda programlama yeteneklerini kullanarak UltraStar'ı hayata geçirmişler. Hali hazırda, hemen bilgisayarınızın yanında bulunan mikrofonu kullanarak,

dilediğiniz şarkıyı bas bas bağıarak söyleyebileceğiniz karaoke heyecanı UltraStar, açık kodlu bir programcı olduğu için her geçen gün daha da gelişiyor. Oyunu yükledikten sonra sadece bir adet demo parçayı deneme şansınız var ama <http://usdb.kilu.de> adresinden birçok parçaya ulaşmanız mümkün. (Burada bulacağınız parçaların MP3'lerini ayrıca edinmeniz gerekiyor.) Şarkıyı UltraStar klasörüne yolladıktan sonra mikrofonu elinize alıyorsunuz ve başlıyorsunuz şarkıyı söylemeye. Bu sırada tonlamanıza göre ne kadar başarılı olduğunuz ekranda anbean görüntüleniyor ki sesiniz ne kadar iyi olursa olsun, ton yakalamak bayağı bir zor. Şarkı söylemeye merakınız varsa UltraStar'ı kesinlikle denemenizi öneriyorum. (Biz de denedik ve öneriyoruz; tamam. - Elif & Şefik) ☺

TÜR Müzik
YAPIM -
WEB sourceforge.net/projects/ultrastar

8.1

Pterogliders

Hezarfen Ahmet Ptero

Abuse'u hatırlar mısınız? Bir yandan mouse ile hedef alırken diğer yandan klavye ile kahramanımızı yönlendirir, envai çeşit düşmanı havaya uçururduk. Bu mekaniğin bir shoot'em up'a uyarlanmış haline de Pterogliders diyoruz işte.

Saniyede yüzlerce kurşun atabilen tek bir ana silaha sahip olduğumuz bu oyun, ikincil silah olarak da roketleri emrimize veriyor. Tabii böylesine yüksek bir atış gücüne sahip olduğumuz için düşmanlarımız da bir hayli hırçın hareketler sergiliyorlar. Ekranın dört bir yanından üstünüze saldırdıkları yetmiyor ve bir de ateş ediyorlar. (Yok artık!) Fazla uzatmayacağım; Pterogliders mouse kontrolünün dışında, bildiğimiz bir shoot'em up'tan fazlası değil. Fakat gözden kaçırılmaması gereken bir nokta var: Oynanış. Echoes'da bahsettiğim tokluk hissi ve kalite -bir süre öncesine kadar ücrete tabi tutulan- bu oyunda da kendini gösteriyor. Üç boyutlu modellenerek oyuna eklenmiş düşmanlar ve kaliteli efektler, Pterogliders'in türün

iyi örneklerinden birisi olmasını sağlıyor. Bir süre sonra aşırı monotonlaşmasa, bilgisayarınızda her daim yer edinecek bir yapım da olabilirdi ama işte... Kader. ☺

TÜR Shoot'em Up
YAPIM Codeminion
WEB www.codeminion.com

7.8



JelloCar

Kağıda çizdiğim araba, şimdi yollarda

Belki sizin de dedeniz, gidip kucağına oturduğunuzda elindeki o ucu küt kurşun kalemle, okumakta olduğu gazetenin boş bulunduğu köşelerine, sırf siz eğlenin diye basit çizimler yapmıştır. Benim en çok karşılaştığım örnek, ilginç bir açıdan çizilmiş olan gemilerdi. Nedense o gemileri görünce sevinirdim, toplamda üç çizgiden oluşmalarına rağmen onları birer sanat eseri olarak görürdüm ve hayal ederdim; o geminin ince gazete kağıdında yol alabileceğini ve gazete bittiğinde yere düşüp oradan... (Evet, küçükken deliydim.)

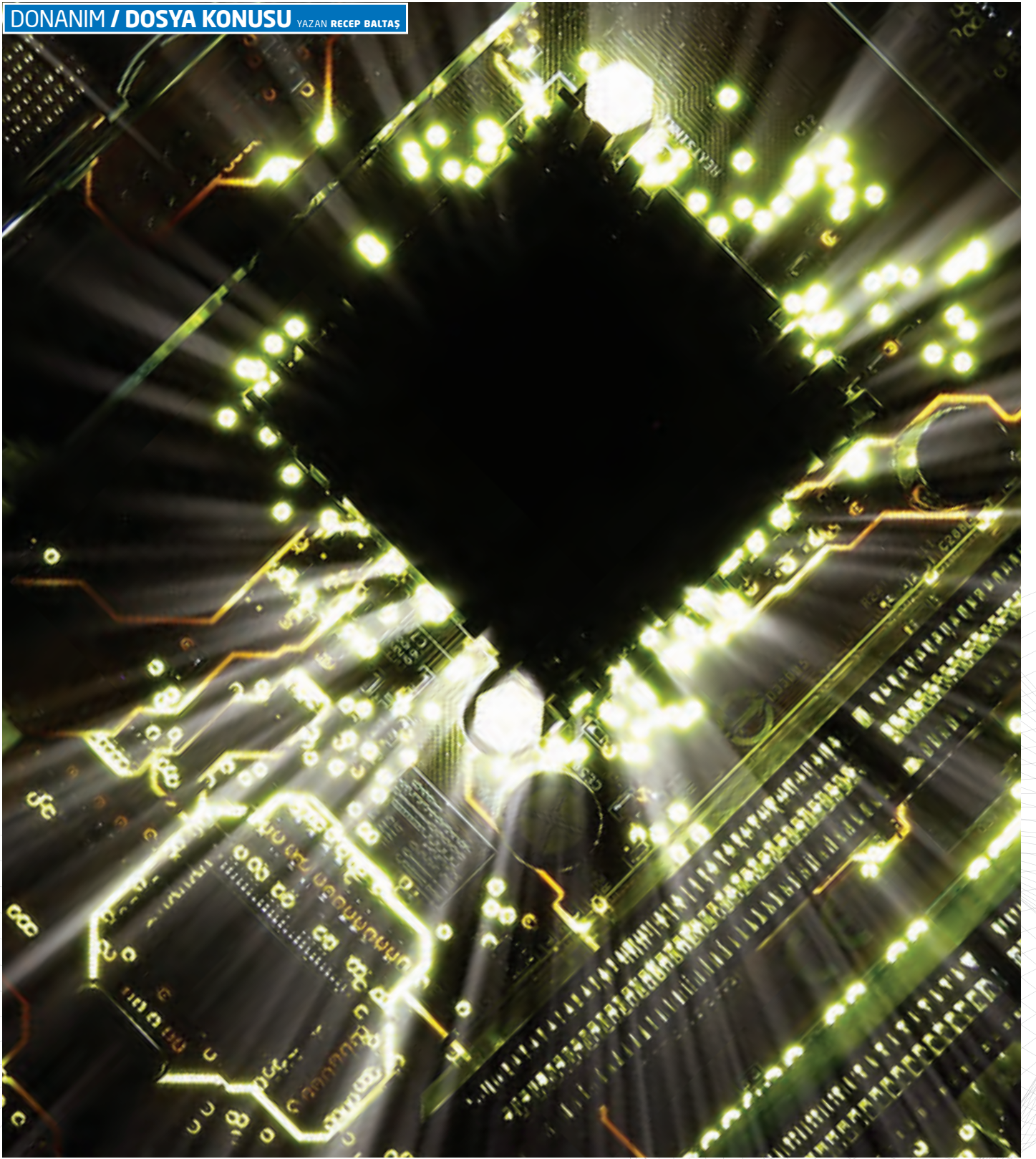
Neyse ki JelloCar ile birlikte gerçekleri gördüm: O gemi o kağıtta ilerleyebilirmiş! JelloCar'da, gemi yerine yine üç çizgiden oluşan bir araba yer alıyor ve onu birçok farklı bölümde kontrol ederek bitiş noktasına ulaştırmaya çalışıyorsunuz. Arabanın, dilediğiniz zaman boyut değiştirerek devasa hale gelme gibi bir özelliği var ve engelleri aşmak için bu dönüşümü



her bölümde tekrarlamamız gerekiyor. Oyundaki bölümleri tamamladıktan sonra da dilerseniz kendi bölümlerinizi oluşturup bu bölümleri oynayabilirsiniz. Fizik motoru bayağı başarılı olan bu oyunu görmeden bu ayı kapatmayın derim. ☺

TÜR Puzzle
YAPIM Walaber
WEB www.walaber.com

8.5



High-End Sistemlerin Olmazsa Olmazları

Cüzdanları hazırlayın!

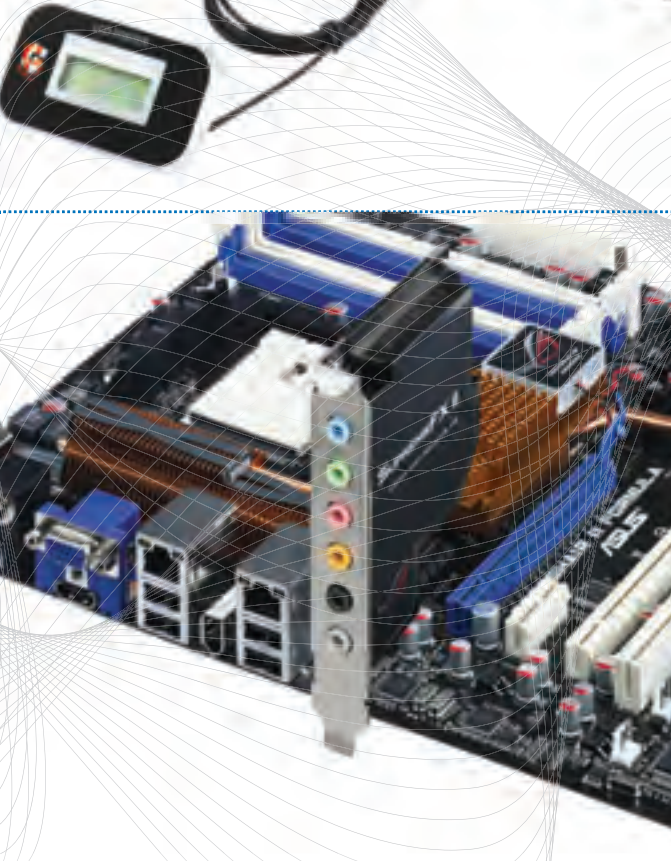
Bir grup Belçikalı bilim adamı, MSI K9A2 anakartlı bir sisteme tamı tamına dört adet GeForce 9800 GX2, 4 GB RAM ve Phenom 9850 işlemci takıp süper bir bilgisayar yapmayı başarmış. Bu bilgisayarın işlem gücü, tamı tamına 300 adet Intel Core 2 Duo 2.4Ghz'lik işlemcinin işlem gücüne eşit. Eh, iş bu noktaya vardığına, piyasanın high-end donanım parçalarına biraz yakından bakmak gerek. Ne dersiniz?

Asus Striker II Formula

Pistimize giren ilk canavar, ASUS'un Striker II modeli anakartı. Eğer Striker II'nin desteklediği işlemcileri buraya yazarsak sayfada yer kalmaz. Bu yüzden direkt anakartın özelliklerine bakış atalım.

Güncel teknolojilerin hepsi bu anakartta mevcut. nVidia nForce® 780i SLI yonga setine sahip olan üründe, yeni nesil ekran kartları için PCI Express 2.0 desteği de bulunuyor. Belleklerinizi en iyi şekilde OC (overclock) etmeniz için ürüne çift fazlı bellek teknolojisi eklenmiş. Bu sayede DDR2'nin sınırlarını zorlarken köfte kokusu alma ihtimali neredeyse sıfıra iniyor. Benzer bir teknoloji, işlemciler için de düşünülmüş ve otomatik hızlandırma teknolojisi CPU Level Up, anakarta eklenmiş. Bu teknoloji ile tek yapmanız gereken işlemciyi takmak; anakart, geriye kalan tüm işi otomatik olarak hallediyor. ASUS'un iddialı olduğu bir başka özellik olan EPU, yani Enerji İşlem Birimi, bu modelde de bulunuyor. Firmanın belirttiği üzere EPU devreye girdiği zaman %80 oranında güç tasarrufu sağlanabiliyor. Anakartın bir diğer özelliği olan Extreme Tweaker ise OC ile ilgili bütün ayarların bir araya toplandığı bir "BIOS menüsü"nden oluşuyor. ASUS, OC sırasında oluşan aşırı voltaj yüklenmesi nedeniyle bileşenlerin yanmaması için kullanıcıları uyaran bir LED sistemini de anakarta dahil etmiş.

FİYAT 309 Dolar + KDV İTHALAT Çizgi Elektronik WEB www.cizgi.com.tr



Asus Crosshair II Formula

ilk pit-stop, Crosshair II Formula'dan geliyor. Bu anakartın Striker II'den farkı, AMD tabanlı bir anakart olması. Yeni Phenom işlemciler için üretilen bu anakart, AMD cepesinde eksik kalan extreme boşluğunu dolduruyor. İlginçtir ki her iki Formula anakartta da nVidia yonga seti (nForce R780a SLI) mevcut.

Anakartta gözümüze çarpan özellikler -daha önce de incelemesini yaptığımız- 3-Yollu SLI ve Hybrid SLI teknolojileri oldu. Yukarıdaki Formula anakart için bahsettiğimiz özellikler (EPU hariç) bu anakartta da mevcut. (Hatta yukarıdaki yazıda karakter hakkımızı bitirdiğimiz için bazılarını bu yazıya taşıdık.) Her iki üründe de bulunan COP EX teknolojisi ile kuzey / güney köprüsünü ısıtmadan anakarta ekstra voltaj verebiliyorsunuz. ASUS mühendisleri, ayrıca, OC yaptıktan sonra bir CMOS Clear ile tüm bilgilerin silinmesi ihtimaline karşılık, BIOS ayarlarını profil olarak kaydedebildiğiniz OC Profile teknolojisini geliştirmişler. Son olarak, Formula serisindeki anakartların sahip olduğu favori özellikten de bahsedeyim: Q-Connector. Bu ufak araç sayesinde kabloları nereye takacağınızı feellik feellik aramak yerine hepsini önce bir ana konektöre, sonra da kolayca anakarta bağlayabiliyorsunuz; muazzam!

FİYAT Belli Değil İTHALAT Çizgi Elektronik WEB www.cizgi.com.tr

Kingston HyperX 2 GB DDR3 1600 Mhz Non-ECC CL9

Her ne kadar yukarıdaki anakartlarla uyumlu olmasa da DDR3 devri artık geldi. HyperX serisi ile performans serisi bellekler üreten Kingston, DDR3'te de oldukça iddialı. KHX12800D3K2/2G koda sahip olan ürün -doğal olarak- kit halinde satılıyor. Bellekleri biraz terletmek için test merkezimize aldık ve zorlu bir testte tabi tuttuk. Testte belleklerin DDR3-1333'e oranla %22 daha güçlü çıkması kayda değerdi. Genel sistem performansına baktığımızda ise DDR3'ün hıza büyük katkı sağladığını fark ettik. Artık fiyatları da düşüğüne göre DDR3'ler kasalarımızı fethetmeye başlayabilir. Yalnız, piyasayı tartmakta fayda var zira DDR3'te high-end ürün üreten sadece Kingston değil; hatta firmanın OCZ gibi çok dışı rakipleri de mevcut.

FİYAT Belli Değil İTHALAT Index Bilişim WEB www.index.com.tr





Asus EN9800GX2

“Dünyanın en hızlı ekran kartı” deyip işin içinden çıkmak vardı şimdi ama neyse. 9800GX2, yukarıdaki örnekten de anlaşılabilir gibi sadece bir ekran kartı değil. Biz ona “Crysis! Bana mısın?” diyoruz. Çünkü kendisi fazlasıyla güçlü. 1 GB DDR3 bellek, PCI Express & PCI Express 2.0, Microsoft DirectX 10, Shader Model 4.0 ve OpenGL 2.1 desteği, HDCP ile uyumlu olması ve NVIDIA PureVideo HD teknolojisi, kartın özelliklerinden birkaçı. Kartı satın almadan önce -boyutundan dolayı- önce kasanızı, sonra da -harcadığı enerjiden dolayı- güç kaynağınızı değiştirmek durumunda kalabilirsiniz. (Hatta yetmezse daha güçlü trafosu olan bir semte taşınabilirsiniz. - FaFu) Yine Asus’un oyunlar için geliştirdiği GamerOSD teknolojisi sayesinde, oyundan çıkmadan, karta ait ayarları değiştirebiliyorsunuz. Sonuç: Uzaylılar daha iyisini yapana ya da 4870 X2 çıkana kadar en iyi kart bu!

FİYAT 749 Dolar + KDV İTHALAT Çizgi Elektronik WEB www.cizgi.com.tr

Asus EAH3870 X2

3 870X2 incelememizi okumayanınız yoktur herhalde. Elbette ki o günlerde piyasada 9800GX2 diye bir kart yoktu ve meydana sadece bir kart vardı: 3870 X2. Bu canavara dillere destan bir test yapmıştık. 3870 X2’nin karşısında 8800 GT yerdedi; SLI duman olmuş, 8800 Ultra’nın beli kırılmıştı... İşte böyle bir testti 3870 X2 testi. Üstelik o testte sürücü desteği de yok denecek kadar azdı fakat 3870 X2 bu zor koşullara rağmen rekor üstüne rekor kırarak biz şaşırtmıştı. Halen fiyat / performans oranının kralı olan kart, 3870 X2’dir. Bu kartı Asus markası altında görmek ise ayrı bir zevk. Company of Heroes da hediye... Ağlamak istiyorum sayın seyirciler! Yeterli paranız varsa, alınabilecek en iyi kartlardan biri 3870 X2. Bu yoruma katılmayan tek kişi Bay Jen-Hsun Huang’dır ki kendisi nVidia’nın CEO’sudur.

FİYAT 489 Dolar + KDV İTHALAT Çizgi Elektronik WEB www.cizgi.com.tr



In Win B2 Stealth Bomber

V e kasa... Çelikten yapılmış olan bu kasayı, soğutmaya önem verenlere tavsiye ediyoruz. Önde ve arkada 12 cm’lik seramik fanlar, ekran kartı soğutması için yan kapakta iki adet 8 cm’lik fan ve su soğutma için özel olarak ayarlanmış olan yuvalar, ürünü lejyoner sınıfına sokuyor. Dokunmatik bir tuş ile yukarı doğru açılan ön kapağı ve yan tarafta bulunan e-Sata portları, ürünün göze çarpan diğer özellikleri. (Hafif bir dokunmayla açılan ön kapak aklımı aldı benim. - FaFu) Ürün ayrıca, kasa içi vidasız tasarımı, kolay montaj imkanı ve sabit disk kafesleri ile bileşenlerin güvenliğini garanti ediyor. Son olarak, kasanın gerçek B2 bombardıman uçağından esinlenerek yapıldığını hatırlatalım.

FİYAT Belli Değil İTHALAT Mersa Sistem WEB www.mersasistem.com.tr



AMD Phenom X3 8450

Geri sayımın sonu; 1... 2... 4 ve 3...



AMD'nin Phenom işlemcisini -ilk çıktığı zaman- yine bu sayfalarda incelemiştik. Phenom açısından sonuç gerçekten tam bir hüsrandı zira Intel'in işlemcileri performans ve overclock kapasitesi açısından çok daha güçlüydü; buna rağmen Phenom'larla hemen hemen aynı fiyata satılıyordu. Buna karşın Phenom'lar bazı testlerde eski X2 işlemcilerin bile gerisinde kalıyordu. Hatta bu konuda Phenom'ların Moore yasasını bile altüst ettiği söylemleri ortalıkta cirit atıyordu.

Bugün elimizde olansa firmanın yeni üç çekirdekli işlemcisi X3. X3 aslında dört çekirdekli bir X4 işlemcinin bir çekirdeğinin kırılmış sürümü olarak da algılanabilir. Piyasa çift çekirdekli işlemcilerle dolu ve dört çekirdekli işlemciler de ortalama kullanıcılar için aşırı güçlü; bu yüzden, -"üç çekirdek" ilk başta kulağa saçma gelse de- AMD'nin kullanıcılarına uygun fiyatlı ve çok çekirdekli bir işlemci sunma çabası gerçekten mantıklı bir hareket. Ayrıca bu işlemcinin altında bir de "AMD'den dünyanın ilk üç çekirdekli işlemcisi" sloganı yatıyor. Fakat en büyük soru şu: "Çif çeğidehe gore bu üç çeğideh bize ni sağlayacak emmi?" İşte, bu sorunun cevabını bulmak için kolları sıvayıp indik test merkezimize.

Karşılaştırma için Intel'in 45 nm işlemcisi E8400'ü kullandık fakat adil bir karşılaştırma olması için bu işlemciyi E8200'ün hızına düşürdük. Ardından AMD işlemcimizin takılı olduğu anakartın Hyper Transport hızını 250'ye çıkardık. SuperPI ile yaptığımız testlerde işlemcinin, ağabeyi X4 ile neredeyse

aynı performansı verdiğini gördük zira bu test, çekirdekleri kullanamıyor. İşlemciyi 2,625 Ghz hızına çıkardığımızda ise ağabeyi olan X4 9850'yi geçmeyi başardı. Eğer programınız çoklu çekirdeği destekliyorsa X3 gerçekten de çift ve dört çekirdek arasındaki yerini tam olarak buluyor. 3DMark01 testine geçtiğimizde ise Intel ortalığın tozunu dumana katıyor ve AMD'yi tablonun alt kısımlarına doğru kısa bir yolculuğa çıkarıyor. Sırada CineBench R10 testi var. Bu testte işlemci gerçekten de kendini gösteriyor zira bu benchmark, çekirdekleri oldukça verimli bir şekilde kullanıyor. Bu testi de bitirdikten sonra video dönüştürme testine geçiyoruz. Burada da AMD X3 gayet iyi sonuçlar verip Intel'in çift çekirdekli işlemcilerini geçmeyi başarıyor. Sıra Crysis'e geliyor ve test sonuçlarından şunu anlıyoruz: Crysis, çoklu çekirdek için optimize edilmiş bir oyun değil. Bir başka oyun Prey'de de durum değişmiyor ve üç çekirdek burada da çift çekirdeğin gerisinde kalıyor.

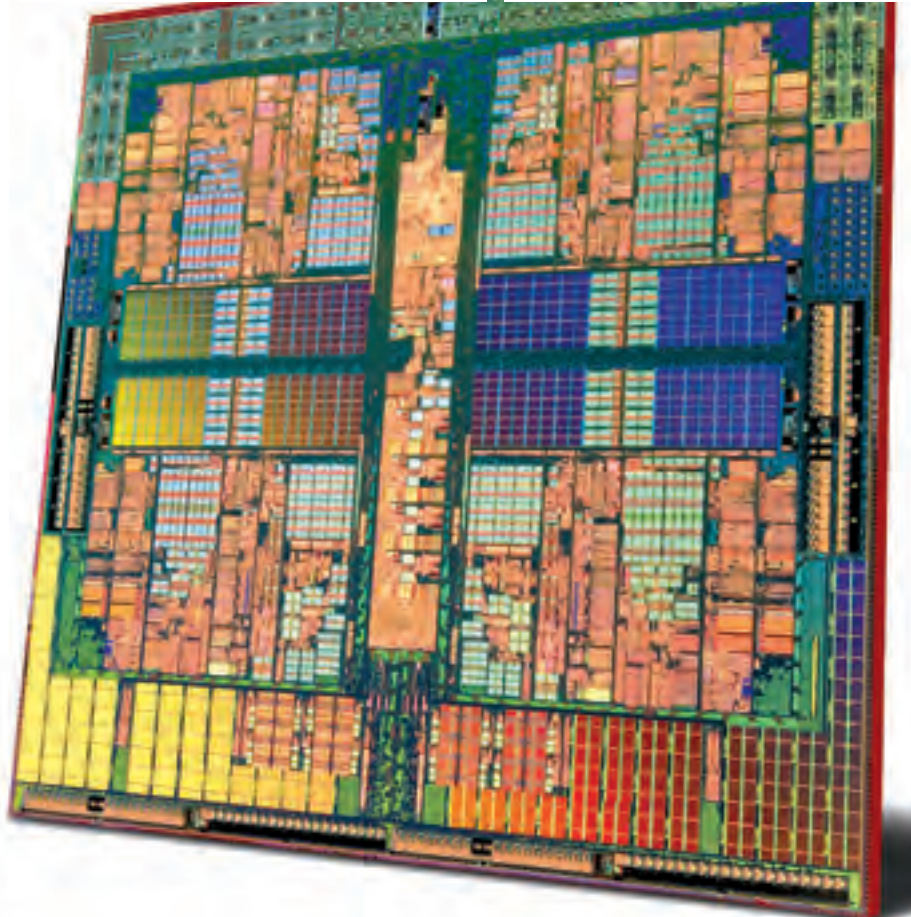
Fiyat karşılaştırma sitelerinden yaptığımız araştırma sonucunda Phenom X3'ün en düşük

fiyatı 173 Dolar, E8200'ün ise 172 Dolar olarak görünüyor. Eğer sadece fiyatı göz önüne alırsak Dolar başına %15 - 20 oranında daha yüksek bir performans elde edebiliyoruz. Ayrıca Phenom X3 ile video dönüştürme ve çoklu ortam uygulamalarında daha iyi bir performans alacağınızı unutmamak gerek. Öte yandan Intel çok yakında bir fiyat indirimine gidecek. O zaman E8200'ün fiyatı 150 Dolar civarına düşebilir ki bu da büyük bir fiyat / performans avantajı demektir.

Her ne kadar AMD'nin X3 işlemcisi, Intel'in Wolfdale E8200'üne karşı bir çekirdek daha önde olsa da işlemcinin overclock kabiliyeti gerçekten çok düşük. E8200'ü basit bir işlemle -istikrarlı bir şekilde- günlük 3 Ghz'te çalıştırmak mümkün. Sonuç olarak, AMD'nin X3 hamlesi akıllıca fakat firmanın liderlik koltuğuna oturabilmesi için bir sonraki nesil işlemcilerini piyasaya sürmesi gerekiyor. ☹

FİYAT 173 Dolar + KDV İTHALAT Boğaziçi Bilgisayar

WEB www.bogazici.com.tr



Nvidia 3-Yollu SLI

BERMUDA ŞEYTAN ÜÇGENİ

Mart sayımızda yaptığımız eski tip nVidia 3-Yollu SLI incelemesini hatırlarsınız. O günlerde nVidia'nın bu teknolojisi henüz olgunlaşmamıştı. (Oğlum, daha üç ay öncesi be! - FaFu) O sıralarda piyasada G92 GPU'ya sahip kartlar bulunmasına karşın, 3-Yollu SLI, eski 8800 GTX'ler ile yapılıyordu. Üstüne üstlük DirectX'in yazılımsal kısıtlamaları ve nVidia sürücülerinin o dönemde tam olgunlaşmamış olması 3-Yollu SLI'ı ölü bir teknoloji haline getirmişti. Fakat şimdi devir değişti; anakartlar yenilendi, sürücüler güncellendi... Bu sırada biz de boş durmadık ve üç tane canavar gibi 9800 GTX alıp teste giriştik. 3DMark06 ile başladığımız testte 9800 GX2 Quad SLI'in aldığı 12877 puana karşı 3-Yollu SLI, 16554 puan aldı. Tek başına bir 9800 GTX 15032 puan alırken 3-Yollu SLI'in aldığı bu puan elbette ki bizi pek tatmin etmedi. Bu testte umduğumuz sonucu alamadık ve Crysis'i açtık. Bütün ayarlar orta seviyede iken 1920x1200 çözünürlükte ortalama 93 fps elde ettik ki bu oranı tek kartla da elde edebilirsiniz. Bioshock ile yaptığımız denemelerde de ortalama 59 fps aldık ki bu sonuç da pek iç açıcı sayılmaz. Kısacası 3-Yollu SLI, Quad SLI'dan daha iyi bir performans ortaya koyduysa da sistemin yüzü astarını geçiyor maalesef. Siz en iyisi bir 9800 GTX ya da 3870 X2 ve keyfinize bakın.

FİYAT 1000 Dolar + KDV



A-DATA X-Series DDR3 1600 Mhz 1 GBx2

DOPİNG SIRASI BELLEKLERDE

Fiyat / performans oranı oldukça yüksek olan ürünleriyle göz dolduran ve dünyanın en büyük ikinci DRAM üreticisi olan A-DATA, yeni DDR3 belleklerini piyasaya sürmeye başladı. Biz de, soluğu dışarıda alan bellekler elimize ulaşır ulaşmaz işe koyulduk. 7 ms gecikme süresine sahip bellekler, çalışma frekanslarına bakıldığında gayet iyi bir değer yakalıyor. 1.8 V ile yaptığımız testlerde gayet iyi sonuçlar veren belleklere overclock yaptık ve voltajı 2.0'a çıkardık. Bu seviyede bellekler 1800 Mhz barajını da aşarak, 1834 Mhz'e çıkmayı başardı ki bu %15 gibi büyük bir orana denk geliyor. Biraz da zamanlamalarla oynayalım dedik ve A-DATA, adeta şov yaparak 1600 MHz'de CL6

zamanlamasında çalışabildi. Hatta ve hatta biraz daha zorlayıp bellekleri 1400 Mhz'de, CL5 zamanlama ile çalıştırdık ki bunu DDR2 ile rüyanızda bile göremezsiniz. Her ne kadar ürünün fiyatı -en azından bu yazı yazılırken- yüksek olsa da çok yakın zamanda bu fiyatın 200 Dolar'ın altına düşeceğinden eminiz. Halihazırdaki ürünlerinde en iyi fiyat / performans oranını sunan A-DATA, DDR3'te de bizden tam puan aldı.

FİYAT 339 Dolar + KDV

İTHALAT Endeks Bilişim - Mersa Elektronik

WEB www.endeksbilisim.comwww.mersasistem.com.tr

AMD KOZLARINI GÖNDERMEYE BAŞLADI

nVidia'nın GeForce 9 serisini piyasaya sürmesinden sonra kısa bir süre sessiz kalan AMD, HD 2900 serisi ile kullanmadığı GDDR5 teknolojisini, 4000 serisi ile birlikte piyasaya sunmaya hazırlanıyor. Aldığımız haberlere göre firma, yeni ATI Radeon HD 4850 model kartları çoktan yola çıkarmış bile. Herhangi bir sıkıntı yaşamak istemeyen AMD, yeni Radeon 4850 512MB kartlarını dükkanda hazır bulunmasını istiyor. Fiyatlarını Computex 2008 sırasında öğreneceğimiz kartlar, GDDR5'in nimetlerini sonuna kadar kullanacak. Tam bu karta alıştık derken de AMD bombayı Radeon HD 4870 X2 ile patlatacak.

Cooler Master Real Power M850 850W

GERÇEK GÜÇ İÇİNİZDE!

Evet, dünyanın ilk altı adet +12V yoluna sahip ve -özellikle- Quad-SLI ile iki yollu sunucular için tasarlanmış olan güç kaynağı karşınızda. "Soğutma Efendisi" olan bir firma güç kaynağı işine girerse ne olur? Hep beraber bakıyoruz... Dört adet 6 pin ve iki adet 8 pin PCI-e bağlantısı, ATX V 2.3 standardına uyumluluk, 135 mm smart fanı ile ultra sessiz çalışma, %85 verimlilik ve 5 yıl garanti gibi özellikler ürünü gerçekten de lejyoner sınıfına sokuyor. Testlere başladığımız zaman ürünün ATX standartlarına uygun bir biçimde istikrarlı bir voltaj seviyesinde çalıştığını görüyoruz. Hatta ürünün dalgacık voltajı, 6 mV ile şimdiye dek teste gelen ürünler arasında en iyisi. Testte %83,6 verimlilik gösteren ürün

kendini yine kanıtlamış oldu. Fan gürültüsü ise 24 dB ile kasanızdaki diğer tüm fanlardan daha az ses çıkarıyor. Yüksek verimliliği, sessizliği, kablo yapısı ve kararlı çalışması ile göz dolduran ürün tam puan almayı kıl payı kaçırıyor çünkü güç anahtarı yok! (Yuh! - FaFu) Ürünün diğer olumsuz yönleri arasında yüksek fiyatını ve ufak bağlantı hatalarını sayabiliriz. Sonuç olarak, Real Power mükemmel bir ürün ama aynı fiyata -hatta daha ucuza- Gigabyte Odin GT gibi bir ürün daha var; ona da bir göz atın.

FİYAT 278 Dolar + KDV

İTHALAT Multimedya Bilgisayar

WEB www.multimedya.com

SESSİZLİĞİN BEDELİ PAHALI

Başarılı soğutma çözümleri üreten Noctua, bu kez karşımıza sessiz fanı NF-P12 ile çıkıyor. Dikkat! Bu ürün bir işlemci soğutucusu değil. Öyle olduğunu düşünüyorsanız hemen sayfayı kapatın ya da bir sonraki incelemeye geçiniz. Biz kalanlarla devam edelim... 120 mm'lik bu fan Avusturya'da üretilmiş ve dakikada 900 ila 1300 arası devir yapabiliyor. 150000 saat kullanım ömrü olan ürünün (hesaplanmış var: 6520 gün ya da 17 yıl) altı yıl da garantisi var. Ürünün beraberinde iki adet kablo geliyor. Bunlardan biri sessiz, diğeri ise ultra sessiz çalışma için gerekli olan enerjiyi ayarlıyor. Ayrıca firma, kasanızın diğer vidalarını sökmek durumunda kalmamanız için kutuya vidaları da dahil etmiş. Yine sadece bir fana 50 YTL verebileceğinizi bildiğinden

olacak ki kutuya titreşimi engelleyici çiviler de yerleştirmiş. Yaprakları eşit bir biçimde kesilmiş olan fanın daha az ses çıkarması için her şey düşünülmüş. Ayrıca normal fanlarda yedi adet yaprak varken Noctua'nın bu ürününde dokuz adet yaprak var ki bunun nedeni de fanın özelliklerle işlemci ve soğutma radyatörleri için tasarlanmış olması. Testlerde sessizliğinin hakkını veren ürün benzersiz bir performans sergileyerek hem sessiz, hem de performanslı bir fan yapılabileceğini kanıtladı. Her ne kadar ürünün fiyatı 50 YTL olsa da piyasada altı yıl garantili ve 17 yıl ömrü olan bir fan bulmak imkansız olduğu için tercih edilebilir.

FİYAT 30 Dolar + KDV İTHALAT Evren Dış Ticaret

WEB www.evrenshop.com



NZXT Tempest Kasa

YOK YOK!

Son zamanlarda piyasaya sürdüğü kaliteli kasalarla dikkat çeken NZXT firması, bu defa yeni Mid Tower kasası ile aramızda. Çift radyatör için hazır olan kasa bu konuda test bile gerçekleştirmiş ve belli başlı markalar için doğrudan destek bile sağlıyor. İki adet 120 mm içe ve iki adet 140 mm dışa hava aktarımı yapan fanlar, kasanın yaz aylarında sorunsuz bir çalışma ortamı yaratacağını garanti ediyor adeta. Aldığınız 9800 GTX'in kasaya sorunsuz uyması için ise NZXT, kasayı E-ATX formuna uygun tasarlamış. Yine kasanın arkasına kabloları yerleştirebilmeniz için de gerekli düzenlemeler yapılmış durumda. Firma USB belleğini takarken bel fitiği olmak istemeyenler için ise USB ve e-Sata portlarını da kasanın üstüne yerleştirmiş. Güç kaynağını da kasanın altına koyan firma bu sayede ısının işlemciden uzak tutulmasını sağlıyor. Kasanın sabit disk yuvaları sunucu tipinde ayarlanmış ve bu sayede sabit diskleriniz de serin kalmış oluyor. Yaptığımız testlerde gerek montaj gerek kullanım açısından gayet iyi sonuçlar aldığımız kasa, soğutma konusunda da mükemmel bir performans sergiliyor. Eğer su soğutma kullanıyor, veri depolama ve overclock yapıyorsanız bu kasa tam size göre.

FİYAT 150 Dolar + KDV İTHALAT Firebal WEB www.firebal.net

DİZÜSTÜNE ROKET YAKITI

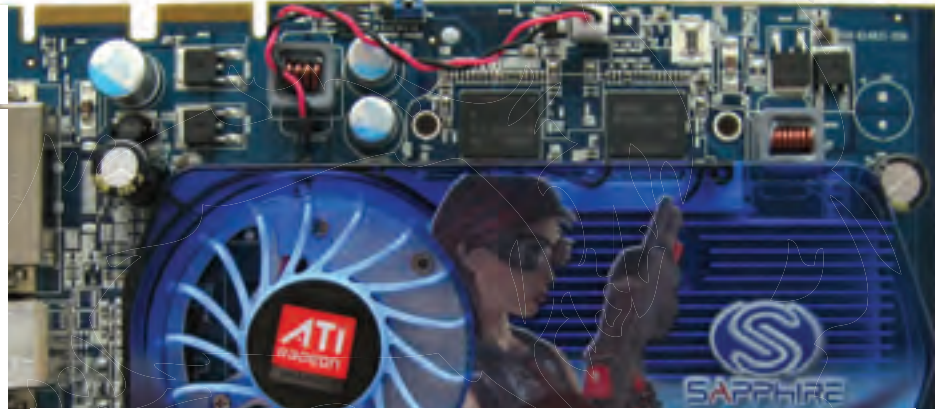
Adını belki de ilk defa bizden duyacağınız ve uzunca bir süredir bellek üreten Super Talent Technology, dizüstü bilgisayarlara DDR3 teknolojisini getirmek için kolları çoktan sıvamış. Firmanın bu konudaki ilk ürünü olan 1GB DDR3-1333 SO-DIMM modülü saniyede 10664 MB gibi dehşet bilgi akış hızları yakalamaya imkan tanıyor. Bir karşılaştırma yapacak olursak bu ürün, DDR2-800 SO-DIMM belleklere oranla %66 daha fazla performans sunuyor ve bu da ürünü dünyanın en hızlı DDR3 SO-DIMM belleği yapıyor. Üstelik bu yeni bellekler 1.8 V harcayan eski DDR2'lere oranla -1.5 V ile- daha az enerji tüketiyor ki bu da %20 güç tasarrufu sağlıyor. Şimdi sıkı durun; zira ürün yurt dışında 99 Dolar'ın altında bir fiyata satılıyor.

Sapphire HD 3650 512 MB DDR2

UCUZ ETİN LEZZETİ

Malum, yerimiz dar; hemen testlere geçelim: CoD4 ile başladığımız testte kart tam da fiyatına göre bir performans sunuyor. Company of Heroes'ta da durum değişmiyor. Kart 1280x1024 çözünürlükte 2xAA ve 8xAF açık şekilde 58 fps'ye ulaşabiliyor ki bu sonuç bu kartın fiyatına göre gayet iyi bir değer. Hatta 1600x1200 çözünürlükte bile 38 fps görüntü verebilen kart fiyatının hakkını fazlasıyla veriyor. Hakaret olmasın diye Crysis'i teste dahil etmedik ve doğrudan 3DMark06'ya geçtik. 1280x1024'te 3657 puan alan kart burada da herhangi bir sürpriz imza atmadı. Yalnız şimdi sıkı durun zira bu kart, teste gelen diğer kartlar arasında -hem boşa, hem de tam yükte- en düşük güç tüketimine sahip kart oldu. Yine ilginçtir ki en çok gürültü yapan kart unvanını da kendisi aldı. Sonuç olarak HDMI+HDCP+Ses, PCIe 2.0, CrossFireX desteği ve düşük güç tüketimi ile bu kart gerçekten iyi bir fiyat / performans oranına sahip. Unutmadan; DirectX 10.1 desteğini de -her ne kadar nVidia, sponsoru olduğu oyunlardan bu özelliği yamalarla kaldırırsa da- kartın özellikleri arasına ekleyelim.

FİYAT 67 Dolar + KDV İTHALAT Arena Bilgisayar WEB www.arena.com.tr



ZALMAN YAZA YATIRIM YAPIYOR

Küresel ısınmadan bilgisayarlarımızın da nasibini fazlasıyla aldığı şu günlerde, bu ısınmadan dolayı oluşabilecek sıcak paraya göz diken Zalman, işlemci soğutma çözümlerine bir yenisini daha ekledi. Yeni işlemci fanı CNPS9300 AT, adeta küçük kardeşi CNPS9500/9700'e çekmiş. Saf bakır ve alüminyum olan soğutucu 61.35x108x132.5 mm (UxYxG) boyutlarında. Ürünün üzerinde Zalman'a patentli ve özel yapım olan ısı boruları ve ortasında da PWM kontrollü 92 mm boyutlarında ve dakikada 1500 ila 2400 devir yapabilen bir fan mevcut. Fanların gürültü seviyesi 20.0 dBA ila 30.0 dBA \pm 10 seviyelerinde. Yeni soğutucu, Intel LGA 775 ile AMD Soket 754, 939, 940, AM2 ve AM2+ işlemcilerle uyumlu. Ürünün Avrupa satış fiyatı ise yaklaşık 42 Euro.

DVD'den sabit diske teknik

Yazın geldiği, Afrika sıcaklarının PC'leri kavurmaya başladığı bu günlerde ben "DVD'den sabit diske" Recep Baltaş, yine sizlerin donanım dertlerini dinleyip derman olmak için Edirne'den kalkıp ta İstanbul'a kadar geldim. Sorularınızı tasarruf etmeden, çekinmeden sorabilir, hatta soru sormasanız bile bir "merhaba" mesajı atarak beni mutlu edebilirsiniz. Ayrıca cevaplarımda, herkese faydalı olabilecek tavsiyeler yazdığım için kendi cevabınız okuduktan sonra sayfayı çevirmez ve diğer cevapları da okursanız daha fazla bilgi edinebilirsiniz. Herkese deliksiz, lag'siz ve bol FPS'li oyunlar diliyorum. Frag'ınız bol olsun...

S: Selam LEVEL. Umarım iyisinizdir. Size bir türlü kurtulamadığım bir sorunu yazıyorum; umarım yardımcı olursunuz. Şimdiden teşekkürler. Sistemim AMD Athlon 64 X2 Dual, 1 GB RAM ve Radeon X1650 512 MB ekran kartı gibi bileşenlerden oluşuyor. Sistemim oyun oynarken 10 - 15 saniyede bir takılıyor. Bu takılmalar yine 10 saniye civarında sürüyor. Ekran kartı sürücülerini kontrol ettim ve bir tersliğe rastlamadım. En güncel sürücülerini denedim ama yine de sorunu henüz çözümü değilim. Önceden böyle bir problemim yoktu; yani bilgisayarı ilk aldığımda böyle bir sorun yaşamıyordum ancak yaklaşık iki hafta sonra -sadece oyunlarda olan- bu problemi yaşamaya başladım. Sizce bunun nedeni ne olabilir? Tekrar teşekkür eder, iyi çalışmalar dilerim. Tunahan Şener

C: Merhaba Tunahan. Sana ilk önerim şu: Kartının çalışması için gerekli olan disket sürücüsünün güç kablosunu kontrol et. (Kartın çalışması için ek güç gerekli ve kart bu gücü de disket sürücüsünün kablosundan alıyor.) Daha sonra en son sürücü olan Catalyst 8.5'i kur. Sonra da anakart yonga seti sürücünü güncelle. Bu arada oynadığın oyunlara göre RAM miktarını 2 GB yapman gerekebilir. Son olarak kartın AGP ise terfi vaktinin geldiğini belirteyim. Keyifli oyunlar.

S: Merhaba, kolay gelsin her ne ile uğraşıyorsanız şu anda. Aklıma takılan bir - iki soru var; sanırım LEVEL Donanım departmanı bu soruları sormak için en uygun olan yer. Öncelikle, sistemimin özelliklerini sayayım, sonra sorularına

geçeceğim: Core 2 Duo E6420, Asus P5NTWS, 2 GB 800 Mhz Kingston RAM, 256 MB 8600GT Palit marka ekran kartı, Windows XP Professional SP3. Oyunlarda zaman zaman inanılmaz derecede fps kaybına uğruyorum. Genellikle RTS oyunları oynuyorum. Bu sıralar C&C3: Kane's Wrath oynamaktayım fakat ekranda çok fazla ünite olmamasına rağmen oyun hızının yarıdan daha fazla yavaşladığı zamanlar oluyor. Bazen çok fazla sayıda ünitenin bir arada bulunduğu sahnelerde oyunun yavaşladığını -normal olarak- görüyorum çünkü bu sahnelerin ekran kartımın kaldırabileceğinden daha fazla olduğunu düşünüyorum. Fakat fog of war gibi bir özellik varken ve ekranda çok sayıda ünite olmamasına rağmen sekiz saniyede üretilebilecek bir güç santralinin inşasının neden 20 saniyelik bir zaman aldığını anlamadım. Bu zaman dilimi içerisinde ünitelerin hareket hızları, savaş sahneleri, üretim; kısacası bütün oyun

Recep Baltaş sunar servis

yavaşlıyor. Geniş ekran bir monitöre sahibim ve oyunu 1440x900'de oynamaktayım. Grafik ayarlarını en düşük seviyeye getirmeme rağmen bu durum ile karşılaşıyorum. Bilgisayarda ısınma problemi olmadığını biliyorum çünkü oyun yavaşladığı zaman dereceleri kontrol ediyorum ve herhangi bir sorun ile karşılaşmıyorum. Benim gözüme çarpan bir nokta oldu aslında. Bilgisayarımın üstüne sağ tıklayıp özellikleri açtığım zaman; "6420 @ 2.13 Ghz" "1.60 Ghz 2.00 GB RAM" yazısı çıkıyor karşıma. Acaba Windows XP, işlemci hızlarını doğru olarak görüp işleyemiyor mu, yoksa benim ekran kartına mı ihtiyacım var; çözemedim. Anakartı BIOS ayarlarından kontrol ettim ve overclocking açık değildi. Eğer, bilgisayarı çok sayıda işlem yapmıyorken enerji tasarrufu için kendiliğinden yavaşlamıyorsa, o zaman ne oluyor? Yardımcı olabilirsiniz çok sevinirim. Alican Avcar

C: Merhaba Alican. Madem sordun, söyleyeyim; şu anda final sınavlarımı bitti ve İstanbul'a geldim. FaFu'ya yazıları teslim etmek için saat 3:25'te PC başına oturdum ve siz sevgili okurlarımızın sorularını cevaplamaktan çok memnunuz. Gelelim sorununa; ilk olarak anakart modelini belirttiğin için teşekkürler. Hemen ASUS'un sitesine girdim ve anakartının elindeki işlemciyi desteklemesi için bir BIOS güncellemesi gerektiğini gördüm. Bunun için ilk olarak <http://support.asus.com/download/download.aspx?SLanguage=en-us&model=P5NT%20WS> adresine gir ve en son BIOS'u indirip güncelle. Ben bakarken en son sürüm 1001 idi. Bunu yaptıktan sonra büyük ihtimale XP, işlemcisi doğru bir şekilde görmeye başlayacaktır. Daha sonra ekran kartı sürücülerini ForceWare 175.16 sürümüne ve yonga seti sürücülerini de 9.64 sürümüne güncelle. Tüm bu işlemlerden sonra hala sorunlar varsa kasayı açıp ekran kartının sıcaklığına veya diğer bileşenlerin ısı durumuna bakabilirsin ama umuyorum ki güncellemelerden sonra buna gerek kalmayacaktır.

S: Merhaba tüm LEVEL çalışanları. Öncelikle, böyle güzel ve oyuncular için faydalı bir dergi çıkardığınız için size teşekkür ediyorum. Derginizi

uzun zamandır takip ediyorum ve bir oyun alacağım zaman ilk baktığım kaynaklardan biri sizsiniz. Size bir sorum olacak: Benim sistemim 2 GB RAM, Radeon X800 GTO (256 veya 512 MB ama standart modellerden daha fazla hafızası olduğunu hatırlıyorum.) ve 3.2 Ghz çift çekirdekli Intel işlemci. Bilgileri ve modelleri eksik yazdığım için özür dilerim fakat bilgisayarın faturasını bulamadım ve sistemi alalı yaklaşık iki sene oldu. Bu sistem ile COD4'ü oynayabilir miyim? Normalde bir sorun olmayacağını sanıyorum fakat X800 serisinin pixel shader 3 destekli olmadığını hatırlıyorum. Ayrıca, ekran kartımı ve bir ihtimal işlemcimi de upgrade etmeyi düşünüyorum. Oyunları yüksek ayarlarda oynamaya düşkünüm ancak amacım olabilecek en süper donanımı almak değil. Şu anki monitörüm 17" ve daha büyüğünü almak istediğimi göz önünde bulundurarak kaç inç'lik bir monitör ve bu monitöre uygun çözünürlükte oyun oynayabilmek için nasıl bir sistem önerirsiniz? Teşekkürler. Sinan

C: Biz teşekkür ederiz sevgili Sinan. Sistemin aslında ekran kartı hariç COD4'e hazır. Oyunun gereksinimlerine baktım; CoD4 sisteminde çalışabilir fakat sen oyunu yüksek ayarlarda oynamak istiyorsan kesinlikle ekran kartını değiştirmelisin. Zira oyun için tavsiye edilen

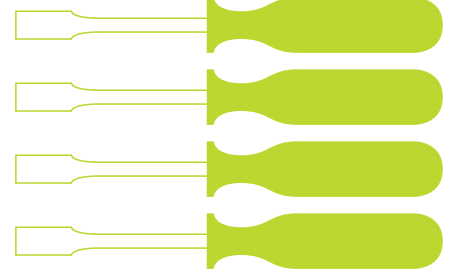
sistemde shader 3.0 destekli ekran kartı yazıyor. Ekran kartı olarak sana 9600 GT veya 3870 önerebilirim. İleride de birinin çıkıp sana "Oyun DX10.1 destekliyor ama senin kartta yok" demesini istemiyorsan tabii ki Radeon 3870 almalısın. Monitör olarak 19", en fazla 6 ms tepki süreli ve widescreen olmayan bir ürün tavsiye ederim.

S:Merhaba LEVEL ekibi, hiç uzatmadan hemen konuya girmek istiyorum. Bu yaza yeni bir masaüstü PC alacağım. Ekran kartı konusunda ikilemde kaldım. Bütün oyun ve PC dergileri nVidia 9600 GT'yi öneriyor. Ama forumlarda 8800 GT daha üstün görülüyor. Fiyat önemli değil. Sizce hangisini tercih etmeliyim? Ayrıca, monitörüm 17" Philips 170X6. Bu monitör Crysis gibi üst düzey oyunlarda iyi bir performans verir mi ve ekran kartı ile monitör arasında uyumsuzluk yaşar mıyım? Sorularım bu kadar; derginiz gerçekten çok güzel, kolay gelsin. Utku Gülgeç

C: Sevgili Utku, öncelikle sondan başlayacağım ama ekran kartı ile monitör arasında bir uyumsuzluk olmaz zira monitöründe DVI girişi mevcut. Ekran kartı olarak 8800 GT, 9600 GT'den daha hızlı fakat ileride SLI yapacaksan 9600 GT almanı

tavsiye ederim. Zira bu kart SLI için biçilmiş kaftan. (Ayrıca 9600 GT'yi satarken -bu sayede zorlanmazsın.) Crysis'e gelince, monitörün performansla doğrudan bir alakası yoktur fakat monitörünün tepki süresi yüksek olduğu için (Yüksek olması kötüdür.) oyunlarda "hayalet etkisi" dediğimiz ve göze pek hoş görünmeyen bir görüntü oluşturabilir.☹

"DVD'den sabit diske" Recep Baltaş, mail'lerinizi bekler: donanim@level.com.tr



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	High-end
KASA	300 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX	750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX
ANAKART	Intel 9xx Yonga Seti / AMD 6xx Yonga Seti	Intel P3X / AMD R57X Gbit LAN	Intel X38-X48 / nForce 6XX-7XX/ AMD R5780X Yonga Seti
İŞLEMÇİ	Intel Core 2 Duo E4500 (2x2.2 Ghz) / AMD Athlon 64 X2 5000+ (2x2.6 Ghz)	Intel Core 2 Duo E8XXX / AMD Athlon 64 X2 6XXX	Intel Core 2 Duo E8500 / Quad Q6XXX - Extreme
BELLEK	1 GB DDR2 800 (1x1024 MB)	2 GB DDR2 800 (2x1024 MB)	4 GB DDR2 1066-1200 (2x2048 MB)
EKRAN KARTI	GeForce 8500 GT / Radeon HD 2400 XT 256 MB	GeForce 9600 GT / Radeon 38XX	HD 3870 X2 / HD 4870 / 2x9600 GT SLI / 9800 GTX / 9800 GX2
SABİT DİSK	250 GB 7200 rpm	500 GB 7200 rpm	2x1000 GB 7200 rpm (RAID 0/1)
OPTİK SÜRÜCÜ	16X DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)	Blu-ray ile 20X Multi DVD Yazıcı (Çift Katman)
TV KARTI	Yok	DVB-T / Analog – Hybrid veya DVB-S	DVB-T / Analog – Hybrid veya DVB-S
KLAVYE / FARE	Kablolu Klavye ve Kablolu Scroll 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	750 Dolar	1500 Dolar	3000 Dolar

PC



MASS EFFECT

Önce oyunda kullanabilmek için konsolu aktif hale getirmeniz gerekiyor ve bunun için Documents>BioWare>Mass Effect>Config klasörünü bulmanız gerekiyor. Bulduktan sonra Notepad'i kullanarak BIOInput dosyasını açın, "[Engine.Console]" satırını bulun ve aynı satıra şunu yazın: ConsoleKey=Tilde Bu işlemi yaptıktan sonra artık oyun içinde konsolu " tuşu ile açabilir, aşağıdaki kodları girerek karşısında yazanları aktif hale getirebilirsiniz.

fly: Uçmayı aktif hale getirir.
GiveAllArmor: Tüm zırhları verir.
GiveAllBioamps: Tüm vücut güçlendiricilerini verir.
GiveAllOmniTools: Tüm Omni Tool'ları verir.
giveall: Zırhlar dışında her şeyi verir.
givexp #: # kadar tecrübe puanı verir.
walk: Uçuş modunu kapatır.
ghost: Duvarlardan geçebilmeyi sağlar.



GALACTIC CIVILIZATIONS

Oyunun hilelerini çalıştırabilmek için ilk önce eklenti paketini indirmelisiniz. Ardından options'a girerek, Cheats tuşuna basmalısınız. Ardından aşağıdaki kodları girerek, karşılarında yazanları aktif hale getirebilirsiniz. Unutmayın ki hileleri her girdiğinizde puanınız azalacaktır.

Ctrl + O: Anomaliyi ekler.
Ctrl + A: Vuruş, hareket, saldırı ve savunma puanlarını ekler.
Ctrl + L: Tüm kaynak ve dünyaları önemli ırklara ekler.
Ctrl + B: Savaş gemisi.
Ctrl + U: Savaş sisini kaldırır.
Ctrl + C: Seçili gemiyi klonlar.
Ctrl + Y: Koloni gemisi yaratır.
Ctrl + V: Rasgele bir gemi yaratır.
Ctrl + E: Morality'yi düşürür.
Ctrl + H: Gemileri iyileştirir.
Ctrl + P: Seçili yıldız sistemindeki gezegen sınıfını artırır.
Ctrl + G: Morality'yi artırır.
Ctrl + J: Tüm insan kolonilerinin sosyal ve askeri projelerini tamamlar.
Ctrl + M: 1000 Dolar para kazanmanızı sağlar.
Ctrl + T: Teleport yapmanızı sağlar.

Industrial Evolution (10 puan): Yedinci bölümü tamamlayın.
Threshold Guardian (10 puan): Dokuzuncu bölümü tamamlayın.
The Dark Sector (100 puan): Oyunu bitirin.
Dark Sector - Brutal Difficulty (110 puan): Oyunu Brutal zorluk seviyesinde tamamlayın.
Headhunter (10 puan): 30 düşmanı başını keserek öldürün.
Incinerator (10 puan): 30 düşmanı yakarak öldürün.
Electrician (10 puan): 30 düşmanı elektrik vererek öldürün.
Jack Frost (10 puan): 30 düşmanı dondurarak öldürün.
Finesse (40 puan): 30 düşmanı Aftertouch ile öldürün.
Hardball (35 puan): 30 düşmanı Power-throw ile öldürün.
Sharpshooter (10 puan): 30 düşmanı başınan vurarak öldürün.
Colossus (50 puan): Colossus'u yenin.
Stalker (65 puan): Stalker'ı yenin.
Nemesis (85 puan): Nemesis'i yenin.

XBOX 360



DARK SECTOR

Brutal Difficulty: Brutal zorluk seviyesinde oynayabilmek için oyunu bitirmeniz gerekiyor.

Aşağıdaki Gamerscore'ları kazanmak için önce yanlarında yazanları yapmanız gerekiyor.

Prologue (10 puan): Birinci bölümü tamamlayın.
Exposure (10 puan): İkinci bölümü tamamlayın.
Baggage Claim (10 puan): Üçüncü bölümü tamamlayın.
Moths To The Flame (10 puan): Dördüncü bölümü tamamlayın.
The Shipment (10 puan): Beşinci bölümü tamamlayın.
The Bait (10 puan): Altıncı bölümü tamamlayın



UEFA EURO 2008

Aşağıdakileri açabilmek ve yanlarında yazan Gamerscore'ları alabilmek için, karşılarında yazanları yerine getirmeniz gerekiyor.

Break the Hoodoo (10 puan): Penaltı atışlarında İngiltere'yi yenin. (Herhangi bir zorluk seviyesinde / Tek kişi)
76 Shootout (10 puan): Almanya'yı penaltı atışlarında yenin. (Herhangi bir zorluk seviyesinde / Tek kişi)
Pole Winner (10 puan): Polonya takımından Euzebiusz Smolarek ile Portekiz'i yenin. (Herhangi bir zorluk seviyesinde / Tek kişi)
Hat-trick Healy (10 puan): Kuzey İrlanda'dan David Healy ile İspanya'yı hat-trick yaparak devirin. (Herhangi bir zorluk seviyesinde / Tek kişi)
Conquer Europe (10 puan): UEFA EURO 2008'in en iyi 16 ülkesini yenin. (Herhangi bir zorluk seviyesinde / Tek kişi)
UEFA EURO 2004™ Final (10 puan): Yunanistan ile Portekiz'i semi-pro ya da üzeri bir zorluk seviyesinde yenin. (Tek kişi)
UEFA EURO 2000™ Final (10 puan): Fransa ile İtalya'yı semi-pro ya da üzeri bir zorluk seviyesinde yenin. (Tek kişi)
UEFA EURO 1996™ Final (10 puan): Almanya ile Çek Cumhuriyeti'ni semi-pro ya da üzeri bir zorluk seviyesinde yenin. (Tek kişi)
UEFA EURO 1992™ Final (10 puan): Danimarka ile Almanya'yı semi-pro ya da üzeri bir zorluk seviyesinde yenin. (Tek kişi)
Online Sample (20 puan): İnternet üzerinden bir maç yapın. (Tek kişi)
Up for the Cup (25 puan): Online Cup maçını kazanın.

PS2



IRON MAN

Mark I kostümünü açmak için Escape bölümünü tamamlayın.
Mart II kostümünü açmak için First Flight bölümünü tamamlayın.
Mark III kostümünü açmak için Fight Back bölümünü tamamlayın.
Tin Can Comic Book kostümünü açmak için Flying Fortress bölümünü tamamlayın.
Classic kostümünü açmak için Home Front bölümünü tamamlayın.
Silver Centurion kostümünü açmak için Show-down bölümünü tamamlayın.



GTA IV

Aşağıdaki telefon numaralarını oyun esnasında Niko'nun cep telefonundan tuşlayarak karşılardakileri aktif hale getirebilirsiniz.

362-555-0100: Zırhınızı yeniler.
482-555-0100: Sağlığınızı, zırhınızı ve cephanenizi yeniler.
267-555-0100: Polisler peşinizi bırakır.
267-555-0150: Peşinizdeki polis sayısını arttırır.
468-555-0100: Hava durumunu değiştirir.
938-555-0100: Jetmax verir.
359-555-0100: Annihilator verir.
625-555-0100: NRG-900 verir.
948-555-0100: Müzik hakkında bilgi verir.
227-555-0142: Cognoscenti verir.
227-555-0175: Comet verir.
227-555-0147: Turismo verir.
227-555-0168: SuperGT verir.



JUMPER: GRIFFIN'S STORY

Aşağıdakileri açmak için karşılarda yazanları yerine getirmelisiniz.

Unlocks War Trophy room: Oyunu bir kez bitirmelisiniz.
Replay chapters: Oyunu bir kez bitirmelisiniz.
Unlocks cutscene: Oyunu bir kez bitirmelisiniz.
When it's done (50 puan): Oyunu bitirin.

PSP



WARRIORS OROCHI

Aşağıdaki videoları, karşılarda yazanları yaptıktan sonra açabilirsiniz.

Credits: Bir hikayeyi bitirin.
Introduction: Bir hikayeye başlayın.
Sengoku (Samurai Warriors) Ending: Samurai Warriors hikayesini tamamlayın.
Shu Ending: Shu hikayesini tamamlayın.
Wu Ending: Wu hikayesini tamamlayın.
Wei Ending: Wei hikayesini tamamlayın.

Aşağıdaki karakterleri açmak için karşılardakileri yerine getirmelisiniz.

Da Ji: Oyundaki tüm bölümleri temizlemelisiniz.
Orochi: Tüm karakterlerin yanındaki Orochi'yi açmalısınız.
Meng Huo: Dördüncü bölümdeki Shu hikayesini tamamlamalısınız.
Zhu Rong: Dördüncü bölümdeki Shu hikayesini tamamlamalısınız.
Yuan Shao: Beşinci bölümdeki Shu hikayesini tamamlamalısınız.
Zhang Jiao: Üçüncü bölümdeki Sengoku hikayesini tamamlamalısınız.
Zuo Ci: Dört hikayeyi de bitirmelisiniz.

PS3



HOLIDAY SUN

Havaların iyiden iyie ısındığı şu günlerde sıcaklardan bunaldığınızı hissediyor, kendinizi denize atmak için tatil köylerinin sunduğu cazip fırsatlar arasında kararsızlıklara düşüyor fakat hangisini tercih ederseniz edin halletmek zorunda olduğunuz işlerden dolayı bu cazip tekliflere kulaklarınızı kapatmak durumunda kalıyorsanız, sizi yakından ilgilendiren bir hile var. Telefonunuzu hemen kapatın ve bavulunuzu toplayın. Nereye gittiğinizi kimseye söylemeden evinizden çıkın ve kendinizi doğru güneye, herkesten uzak bir pansiyona atın arkadaşlar. Kendinizi tatil köylerinin o kategorize edilmiş hayat türüne sokmak ya da dünyevi işlerin meşguliyetiyle sıklıkla yerine en güzel çözüm bu olacaktır, emin olun. Not: Bu hile, güzide tatil köylerimizi sevenler ve çalışmaktan artık nefes almayı bırakmış olanlar üzerinde çalışmamaktadır.



IRON MAN

Ultimate kostümünü açmak için oyunun hikaye modunu bitirmelisiniz.
Extremis kostümünü açmak için One Man Army vs. Ten Rings bölümünü bitirmelisiniz.
Classic kostümünü açmak için One Man Army vs. Mercs bölümünü bitirmelisiniz.
Mark I kostümünü açmak için One Man Army vs. AIM bölümünü bitirmelisiniz.
Hulkbuster kostümünü açmak için One Man Army vs. AIM-X bölümünü bitirmelisiniz.



GTA IV (ikinci Bölüm)

Geçen ay başladığımız GTA IV rehberine kaldığımız yerden devam ediyoruz. Niko ile birlikte bizler de Liberty City'nin suç dünyasına bulaştık bir kere. Ancak Roman'dan devraldığımız Amerikan Rüyası'nı gerçekleştirmek için daha çok badire atlatmamız gerekiyor.

Undress to Kill

Dwayne'in derdine derman olmak için striptiz kulübüne gitmemiz gerekiyor. İçeri girdiğinizde sol tarafınızda duran iki adamın konuşmasını dinleyin. İlerleyip sola döndüğünüzde, dansçılardan biriyle konuşan yöneticiyi bulacaksınız. VIP katına çıkın. Etrafı araştırdığınızda, odalardan birinde para sayan bir adam göreceksiniz; bu adamın icabına bakın. Yolunuza çıkanları temize havale ederek arka kapıdan çıkın. Yöneticilerden biri kaçırmaya başlayacak. Bir arabaya atlayarak peşine düşün ve işini bitirin. Niko, Dwayne'i arayarak görevi tamamladığını söyleyecek. Eve gidip takım elbisenizi giyin. Playboy X'ten bir telefon gelecek. FM harfleri ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Final Interview

İnternet kafeye giderek nete girin. Ana sayfada, Ligner and Shister reklamını göreceksiniz. Reklama tıklayın ve sayfaya ulaştığınızda, career butonuna tıklayarak iş başvurusunda bulunun. Telefon rehberinize Lawyers sekmesi eklenecek ve Niko, Francis'i arayacak. Hemen ardından Playboy X'ten bir telefon alacaksınız. Bu telefonda sonra X ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

The Holland Play

Playboy X, Niko'dan Dwayne'i öldürmesini isteyecek. Şaşırmanıza gerek yok; burası Liberty City ve Teletubby Diyarı'ndan çok daha karanlık bir dünya. Yine de Niko olumlu bir yanıt vermeden mekandan ayrılacak. Haritada, U harfi ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Portrait of a Killer

Bir polis aracını çalarak, polis ağına bağlanın. Fotoğraf veritabanını araştırın. Bilgisayar size UL'nin göndermiş olduğu resmi gösterecek. Hedefinizin adı Adam Dimayew. Bir sonraki adımda, bilgisayar size Adam'ın yerini gösterecek. Mekana ulaştığınızda, UL sizi arayarak bölgedeki tüm korumaları öldürmenizi söyleyecek. Kattaki herkesi temizledikten sonra bir üst kata çıkın. UL'den bir telefon daha alacaksınız. Algonquin'e gidin. Dwayne sizi arayıp Playboy X'i öldürmenizi isteyecek. Ardından, avukat sizi arayarak ertesi güne bir randevu verecek. Haritada U harfine doğru ilerleyin. Önce Dwayne sonra da avukat iş randevusu için arayacak.

Dust Off (Ödül: 7000\$)

Alabildiğiniz kadar silah, cephane ve zırh alın. Sarı noktaya

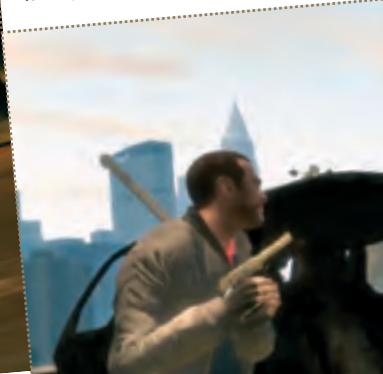
doğru ilerleyin. Bir helikopteri yerden takip etmeniz gerekiyor. Helikopterin indiği yerin girişindeki korumaları öldürün. Bir sniper tüfeği bu işlemi oldukça kolaylaştıracaktır. Helikoptere atlayın ve işaretli noktaya gidin. Görev bittikten sonra, Playboy X sizi arayarak bir seçim yapmanız için sıkıştırarak. Ya Dwayne ya da Playboy X; ikisinden birini öldürmeniz gerekiyor.

The Holland Play (ikinci Bölüm)

Playboy X'i öldüreceğinizi var sayalım. (Ben öyle yaptım.) Haritada X ile işaretlenen noktaya doğru ilerleyin. Playboy X'e ulaşmak için önce etrafındakileri öldürmeniz gerekiyor. İçeridekileri temizledikten sonra balkona çıkın ve Playboy'un peşinden gidin. Sokaklara indiğinizde araçlı korumalarla karşılaşacaksınız. Önce şoförü öldürerek kendinizi sağlama alın; sonra Playboy'u takip edin ve silahlarınızdan biriyle bu karakterin işini bitirin. Niko, Dwayne'i arayarak müjdeli haberi verecek. Yeni evinize gidip uyuyun; avukatla olan randevunuza hazırsınız.

Final Interview (ikinci Bölüm)

Binaya girdikten sonra resesyonisti takip edin. İş görüşmesi başlayacak. Ara sahneden sonra kalkıp işini bitirin. Masadaki dosyayı alın. Bu noktadan sonra, karşınıza çıkan korumaları ve polisleri temizleyerek binadan çıkmanız gerekiyor. Binadan çıktıktan sonra bir araca atlayın ve izinizi kaybettirin. Dosyaları Francis'e götürün ve haritadaki FM işaretli noktaya gidin.





Holland Nights (Ödül: 5000\$)

Yüklenebildiğiniz kadar silah ve cephane yüklenin. Francis'in söylediği yere gidin. Burada ufak bir savaş çıkacak. Hedefiniz ise binanın ikinci katında bulunuyor ve yolunuza çıkan herkesi temizleyerek bu hedefe ulaşmanız gerekiyor. Hedefinize yaklaştığınızda kaçmaya başlayacak, siz de onu takip edeceksiniz doğal olarak. Ancak kurbanınızın peşinden giderken küçük bir orduyu temizlemeniz gerekiyor. Hedefinizi öldürdükten sonra bir araç çalın ve izinizi kaybettirin. UL sizi arayacak.

Paper Trail (Ödül: 7500\$)

Little Jacob'ı özleyenlere müjde niteliğinde bir görev bu. Little Jacob ile helikoptere binin ve düşman helikopterini bulun. Jacob ateş ederken helikopteri uygun bir açıda tutmanız gerekiyor. Jacob işi halledene kadar helikopteri takip edin. Görev tamamlandıktan sonra helikopteri güvenli bir şekilde yere indirmeniz gerekiyor. UL'yi arayıp görevin tamamlandığını söyleyin ve haritada FM harfleri ile işaretlenmiş olan noktaya doğru yola çıkın.

Lure (Ödül: 5000\$)

Francis'ten görevi aldıktan sonra, işaretli arabaya binin. Arabaya bindikten sonra ise yanıp sönen sarı noktaya doğru ilerleyin. Bu noktaya ulaşınca arabadan inip Francis'i arayın. Kırmızı bir kapısı olan binaya girin ve çatıya çıkın. Ara sahnede hedefin telefon numarasını öğreneceksiniz. Cep telefonunuzla bu numarayı arayın. Kurbanınız telefona doğru ilerlerken işini bitirin ve Francis'i arayıp müjdeyi verin.

A Long Way to Fall (Ödül: 8500\$)

Haritada RB harfleri ile işaretlenmiş olan noktaya gidin. Mekana vardığınızda RB'nin size vermiş olduğu resimdeki adamı arayın. Biraz sağ tarafa doğru ilerlediğinizde onu göreceksiniz zaten. Yumruklarıyla adamı konuşmaya ikna edin. Asıl hedefinizin bulunduğu binaya girip 20. kata çıkın. Asansörü kullanmanızı tavsiye ediyorum. Asansörden indikten sonra köşelere dikkat ederek ilerleyin. Daireye girin ve mutfaktan sağlık paketini alın. Hedefinizi sinsice takip edin. Yolda öldürmeniz gereken korumalarla karşılaşacaksınız. Korumaların işini bitirdikten sonra çatının kenarına ilerleyerek hedefinizi haklayın. Niko,



Ray'i arayarak görevi tamamladığını bildirecek. Şimdi RB harfleri ile işaretli olan noktaya gidebilirsiniz.

Taking in the Trash (Ödül: 9000\$)

Bu iş basit bir kuryelik görevi. Ancak çöplerle muhatap olmanız gerekeğinden, takım elbisenizi (hala üstünüzdeyse) çıkarmanız tavsiye ediyorum. Çöp kamyonuna binin ve yükleme noktalarında durun. İşaretili yere gidin ve park edin. İşte hepsi bu. Görevi bitirdikten sonra RB işaretli olan noktaya dönün.

Meltdown (Ödül: 9500)

İşaretili noktaya doğru ilerlediğinizde Luca ve adamlarının arabalarına binip kaçmaya çalıştıklarını göreceksiniz. He men onları takip edin. Bir süre devam ettikten sonra kaza yaparak araçtan inmek zorunda kalacaksınız. Bu fırsattan yararlanarak Luca'nın adamlarının işlerini bitirin ve asıl lokmanın peşine düşün. Luca tuvaletlerden birinde saklanacak. Saklandığı yere dalıp silahlarınızdan biriyle işini bitirin ve elmasları alın. Ray'le buluşup elmasları teslim edin ve RB'nin mekanına gidin.

Museum Piece

Müze'ye gidin ve işaretli noktaya doğru ilerleyin. İşler ters gidecek ve kaçmanız gerekecek. Yolunuza çıkanları öldürerek binadan çıkın. Hız yapabilen bir arabaya atlayın ve gazı kökleyin. Ray sizden dönmeyi isteyecek; RB işaretinin gösterdiği noktaya doğru gidin.

No Way on the Subway

Motosiklete binin ve yanıp sönen sarı noktaya gidin. Bir motosiklet çetesini temize havale etmeniz gerekiyor. Rayların üzerinde ilerlerken trenlere dikkat edin. Hepsini öldükten sonra, Niko Ray'i arayacak. Ray bir süre sonra sizi tekrar arayarak yeni bir görev verecek.

Weekend at Florian's

Dört kapılı bir araba bulun ve görevdeki tüm elemanların arabaya binmesini bekleyin. Adamlardan biri size yolu tarif edecektir. Florian'ın dairesinin önünde inin. Burada çok ilginç şeyler öğreneceksiniz. Bernie, telefon rehberinize eklenecek. Haritada RB harflerinin bulunduğu noktaya geri dönün.

Late Checkout (Ödül: 11000\$)

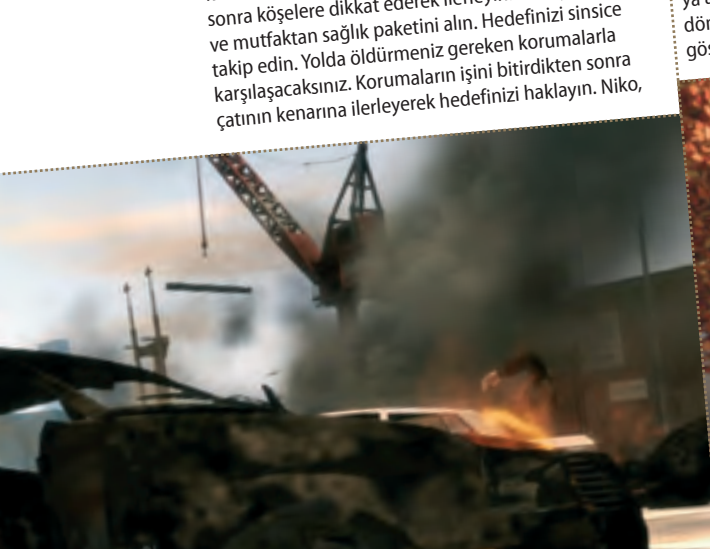
Bu görevde Isaac'ın ölmesi gerekiyor. Majestic Hotel'e gidin ve sağ tarafınızda kalan asansöre binin. Koridordaki korumaları temizleyin ve merdivenlerden çıkarak yolunuza devam edin. Soldaki kapıdan bir koruma çıkacak; korumanın çıktığı kapıdan ilerleyin. Yukarı çıkın ve soldaki odaya girin. İşte hedefe ulaştınız; Isaac'ı öldürün ve merdivenlerden devam edin. Temizlikçi asansöründen inin ve bir arabaya binerek olay yerinden hızla uzaklaşın. Ray'den bir mesaj alacaksınız ve Bell, telefon rehberinize eklenecek. Roman sizi arayarak büyük bir görevi yerine getirdiğinize dair hayırlı haberler verecek. Haritada BC harfleri ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Union Drive (Ödül: 6250\$)

Bernie'nin yardımınıza ihtiyacı var. Arabayla yanıp sönen sarı noktaya gidip aracınızı park edin. Karşınıza çıkan adamı takip edin ve Bernie'yi alın. Daha sonra hedefi takip ederek işini bitirin. Brucie sizi arayacak. DM harflerinin olduğu yere gidin.

Smackdown (Ödül: 6500\$)

Derrick'e yardım etmemiz gerekiyor ve ona yardım edebilmek için bir polis aracı çalmanız gerekecek. Polis aracı çaldıktan sonra izinizi kaybettirin ve aracı park ederek polis ağına bağlanın. Ağda Bucky Sligo ismini arattırın. Bir sonraki





ekranda Bucky'nin yerini tespit edeceksiniz. Hemen işaretli noktaya gidin. Niko, Derrick'i arayacak. Polis arabasını işaretli yere park edin. Bucky'yi yavaşça takip edin. Bir binanın önünde durup arabadan inecek. Vakit kaybetmeden işini bitirin. İçerideki adamları da temizleyin ve izinizi kaybettirin. Ray size bir mesaj atarak Alderney'deki bir daireyi size verdiğini söyleyecek. Haritada BC ile işaretli olan noktaya doğru devam edin.

Buoys Ahoi (Ödül: 6500\$)

Bernie'yi aracınızla alıp Firefly Adası'na götürün. Burada işler karışacak. Dimitri'nin adamları karaya çıkana kadar takip edin ve karaya çıktıkları anda işlerini bitirin. Daha sonra Bernie'nin yanına dönün. Haritada DM harfleri ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Babysitting (Ödül: 7000\$)

Derrick'in teknesine binin ve Kim'in teknesine doğru ilerleyin. Derrick ateş ederken siz de tekneyi kullanacaksınız. Etrafınızdaki tekneleri ortadan kaldırın, bir süre sonra tepenizde bir helikopter belircek. Oyun size işaret verdiğinde ayağa kalkın ve roketatarla helikopteri vurun. Kalan tekneleri temizleyin ve Kim'i takip etmeye devam edin. Görev tamamlandığında DM ile işaretlenmiş olan noktaya dönün.

Tunnel of Death (Ödül: 7500\$)

Packie sizi arayarak kamyonla yapacağınız bir görev verecek ve kamyonun nerede

olduğunu haritanızda gösterecek. Kamyonu bindiğinizde Packie sizi tekrar arayacak ve görevin detaylarını anlatacak. İşaretli yere giderek tünelin çıkışını kapatmanız gerekiyor. Konvoy yaklaşırken sniper tüfeğinizle korumaları haklayın. Hemen ardından, izinizi kaybettirerek sarı noktaya dönün. Arabanızı değiştirin ve işaretli yere doğru devam edin. Son olarak Aiden'i ortadan kaldırın ve J harfi ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Pegorino's Pride (Ödül: 10500\$)

Bir başka kalabalık görev daha... Arabaya binin ve görevdeki diğer adamların da binmelerini bekleyin. Herkes bindikten sonra işaretli yere gidip aracı park edin. İşaretli tüfeği aldıktan sonra ise soldaki binaya girin ve sağdaki merdivenlerden yukarı çıkarak işaretli noktada bekleyin. Başlarının üzerinde kırmızı ok işareti beliren adamları sniper tüfeğinizle haklayın. Pegorino'nun peşine düşün ve çevredeki binalarda sizi haklamaya çalışan düşmanların işlerini bitirin. İşte bu noktadan sonra işler daha da karmaşık bir hal alacak. Karşınıza çıkan hırsızları ateş etmeden takip edin. Kısa bir süre sonra kaza yapacaklar; arabadan indiklerinde hepsini öldürün. Parayı



geri aldıktan sonra Pegorino'nun yanına dönün ve J harfi ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Payback

Pavano'ları takip edin, bir süre sonra kaza yaparak araçtan incekler. Altı adamın hepsini olay yerinde öldürün ve izinizi kaybettirin. Haritada PB harfleri ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Catch the Wave (Ödül: 7500\$)

İşaretli yere ulaştığınızda bir kamyon bulacaksınız. Kamyonu binin ve işaretli noktaya aracı park edin. Buradaki uyuşturucu kaçakçılarının işareti bakmanız gerekiyor. İşaretli noktaya doğru ilerleyin ve teke icabına binerek Bell'i takip edin. İki bot peşinize düşecek; sürücülerine ateş ederek bu botlardan kurtulun. Bell'i bir süre daha takip ettiğinizde görevi tamamlamış olacaksınız. Haritada J harfi ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Flatline (Ödül: 13000\$)

Jimmy'nin yardıma ihtiyacı var; onun söylediği hastaneye girdikten sonra sağa dönün ve resepsiyonda bekleyin. Bir süre sonra bir doktor gelecek. Doktoru takip ederek soyunma odasına gidin ve işaretli noktaya ilerleyerek üstünüzü değiştirin. Odadan çıkıp resepsiyon masasının yanındaki kapıdan girin. Soldaki koridorun sonuna kadar peşinize düşecek olan korumaların işlerini bitirin. Hastaneden çıkınca hızlı bir araba çalın ve izinizi kaybettirin. Haritada PB harfi ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Trespass (Ödül: 10500\$)

Bir roketatar edinin. Hemen ardından, Phil'i arabanızla alın ve fabrikaya gidin. Fabrikaya ulaştığınızda tüneli kullanarak bodrum katından girin. Bu görev için söylenecek fazla şey yok; siper alarak ilerleyin ve yolunuza çıkan herkesi temizleyin. Çatıya çıktığınızda görevdeki hedefiniz olan Charlie bir helikoptere binerek kaçmaya çalışacak. Roketatarınızla hemen işini bitirin. Niko, Phil'i arayarak görevi tamamladığını söyleyecek. Haritada GM harflerinin bulunduğu noktaya gidin.

I'll Take Her (Ödül: 9500\$)

Gracie Ancelotti'yi kaçırmanız gerekiyor. Bir internet kafeye gidin ve ana sayfadaki erotik site ilanına tıklayın. 662 ile başlayan numarayı görene kadar sayfanın altına doğru devam edin. Telefon rehberinize yeni bir isim eklenecek. Bu ismi aradıktan sonra onun evine gidin. Evine vardığınızda arabanızla binecek. Aracınızı dikkatli kullanın zira





Gracie işinizi zorlaştıracak. İşaretli noktaya varduktan bir süre sonra Packie arayacak. Haritada G harfi ile işaretlenmiş olan noktaya gidin.

Liquidize the Assets (Ödül: 14000\$)

Sağa doğru ilerleyin. Çöp kutusunun üzerine çıkın ve duvara tırmanın. Havalanma kanallarını takip ederek tırmanmaya devam edin. Sniper'ı ve yerdeki diğer adamları temizleyin. Yukarı çıkıp yanınıza gelen korumalara da dikkat edin. Etraf temizlendikten binadan çıkın. Ancak karşınıza öldürmeniz gereken yeni düşmanlar çıkacak. Onları da haklayarak ilerleyin; hemen ileride kamyonetleri göreceksiniz. El bombası veya roketatar kullanmak işinizi oldukça kolaylaştıracaktır. Görev bittiğinde, Niko, Gravelli'yi arayacak. Ardından UL'den bir telefon alacaksınız. Niko da Roman'ı arayarak bu telefon trafiğini sonlandıracak.

That Special Someone

Roman'ın yanına gidin ve onu arabasına alın. Hava limanına giderek aracınızı işaretli noktaya park edin. Bir süre sonra Darko'yla yüzleşeceksiniz. Darko'ya ne yapacağınız tamamiyle size kalmış. Roman'la birlikte Brucie'nin yanına dönün. Haritada, ellerini havaya kaldırmış bir figürle gösterilen noktaya gidin. Gracie'nin resmini çekin ve Packie'ye gönderin. Bu işlemden bir süre sonra GM harfleri ile işaretlenen noktaya dönün.

She's a Keeper (Ödül: 9750\$)

Gracie bagajda olduğu için arabayı oldukça dikkatli bir biçimde kullanmanız gerekiyor. Yavaş ve dikkatli bir ilerleyin. Arabalı düşmanlar yolunuza çıkacak; kendi arabanızın mümkün olduğunca az hasar almasına dikkat ederek devam edin. İşaretli noktaya park ettiğinizde bu görev de tamamlanmış olacak.

Diamonds are a Girl's Best Friend

Packie'nin arabasına (Bagajında Gracie'nin olduğu araba.) binin ve değişik tokuşun. Ortalık biraz karışacak. Arabaların arkasına siper alarak yapılabileceği yere gidin. Packie'yi takip edin ve yukarıdaki adamları öldürün. Packie adamların işini bitirin. Biraz ilerledikten sonra Packie ile tekrar bir araya geleceksiniz. Görev bittikten sonra Jimmy'den bir telefon gelecek. Haritada J harfinin bulunduğu noktaya gidin.

One Last Thing

Niko'nun önemli bir seçim yapması gerekiyor. Dimitri'yi sevdiğinizi hiç sanmıyorum; bu yüzden büyük ihtimalle çoğunuz Dimitri'yi ortadan kaldırmayı tercih edeceksiniz. Haritada kırmızı insan figürüyle işaretli olan noktaya gidin.

A Dish Served Cold

Dimitri, ambarda, H'nin yüklemesini denetleyecek. Köprüye gidip kapıları açın. Haydut çetesinden önce korumaları öldürün, sonra bir üst seviyeye çıkın. Gözetleme yapısına doğru ilerleyin, köprüyü bu yapının tepesinde bulacaksınız. Kuzey doğu yönünde kalan gemiye binin ve buradaki üç korumayı ortadan kaldırın. Doğu tarafındaki yeşil yalınları kullanarak ilerleyin. İçeride kargo kilitini açmak için, arkasındaki merdivenleri kullanarak ilerleyin. Şimdi aynı yoldan aşağı inin. Karşınıza çıkan herkesi öldürün ve botun ortasındaki açık kapaklardan ibaret olan kargo kilit girişine ulaşın. Tam o anda Dimitri'yi göreceksiniz. Korumaları öldürün, köşelere siper alarak ilerleyin. Korumalara bir çift el bombası fırlatın, geriye kalan-

XBOX 360 ACHIEVEMENT PUANLARI

- 5 Puan: Cut Your Teeth: Multiplayer'da rank kazanın.
- 5 Puan: Lowest Point: Roman's Sorrow görevini tamamlayın.
- 10 Puan: Retail Therapy: Arkadaşınızdan silah alabilme yeteneğini açın.
- 10 Puan: Pool Shark: Arkadaşlarınızdan birini kumarda yenin.
- 15 Puan: King of QUB3D: QUB3D'da en yüksek skora ulaşın.
- 10 Puan: Courier Service: Tüm kurye görevlerini tamamlayın.
- 5 Puan: It'll Cost Ya: Taksitle, adalara geçmeden tam bir tur atın.
- 10 Puan: One Hundred And Eighty: Dartta, sadece üç atışta 180 puanlık skora ulaşın.
- 5 Puan: Fed The Fish: Uncle Vlad görevini tamamlayın.
- 10 Puan: Driving Mr. Belli: Taksinin özel yeteneğini açın.
- 5 Puan: Warm Coffee: Başarılı bir randevunun ardından davet alın.
- 5 Puan: Off The Boat: İlk görevi tamamlayın.
- 15 Puan: Finish Him: Dört dakika içinde, ateşli silah kullanmadığınız 10 dövüş kazanın.
- 25 Puan: Genetically Superior: 20 sokak yarışında birinci gelin.
- 30 Puan: Wheelie Rider: Motosiklet üzerinde, en az 150 mt. boyunca tek tekerlek üstünde gidin.
- 10 Puan: Gobble Gobble: Bowlingde 3 kez arka arkaya row yapın.
- 30 Puan: Rolled Over: Tek kazada beş takla atın.
- 50 Puan: Walk Free: Dördüncü derecedeki aranma seviyesinde iken izinizi kaybettirin.
- 20 Puan: Chain Reaction: 10 saniye içinde on aracı havaya uçurun.
- 40 Puan: One Man Army: Altıncı aranma seviyesinde beş dakika boyunca hayatta kalın.
- 10 Puan: Order Fulfilled: Tüm Exotic Order görevlerini tamamlayın.
- 15 Puan: Manhunt: Most Wanted görevlerini tamamlayın.
- 20 Puan: Cleaned The Mean Streets: Polis bilgisayarını kullanarak 20 suçlu yakalayın.
- 5 Puan: Sightseer: Liberty City'deki tüm helikopter turlarına katılın.
- 10 Puan: That's How We Roll!: Helikopterin özel yeteneğini açın.
- 55 Puan: Half Million: 500,000 Dolar biriktirin.
- 10 Puan: Impossible Trinity: Museum Piece görevini tamamlayın.
- 20 Puan: Full Exploration: Oyundaki tüm adaları açın.
- 20 Puan: You Got The Message: Stevie Vehide Theft görev serisini tamamlayın.
- 30 Puan: Dare Devil: Tüm stunt hareketlerini tamamlayın.
- 20 Puan: Assassin's Greed: Dokuz suikast görevini tamamlayın.
- 50 Puan: Endangered Species: Oyundaki tüm gizli kutuları toplayın.
- 40 Puan: Under The Radar: Oyundaki tüm büyük köprüleri altından helikopterle geçin.
- 10 Puan: Dial B For Bomb: Bombanın yerleştirilmesi için telefon açın.
- 10 Puan: Gracefully Taken: I'll Take Her görevini tamamlayın.
- 20 Puan: Liberty City (5): Arkadaş olabileceğiniz tüm karakterle tanıştıktan sonra, hepsi ile olan arkadaşlık seviyenizi %90'a çıkarın.
- 5 Puan: No More Strangers: Oyundaki tüm "random" karakterlerle tanışın.
- 10 Puan: That Special Someone: That Special Someone görevini tamamlayın.
- 60 Puan: You Won!: Son görevi tamamlayın.
- 30 Puan: Liberty City Minute: Oyunun tüm görevlerini 30 saatten az bir sürede tamamlayın.
- 100 Puan: Key To The City: Oyunu %100 oranında tamamlayın.
- 10 Puan: Teamplayer: Ranked multiplayer'da, karşı takımdan beş oyuncu öldürün.
- 10 Puan: Join The Midnight Club: Aracınıza fazla hasar vermeden ranked multiplayer'da bir oyunu kazanın.
- 15 Puan: Fly The Co Puan: op: Ranked oyunda; Deal Breaker, Hangman's NOOSE ve Bomb da Base II'de yüksek skora ulaşın.
- 10 Puan: Taking It For The Team: Tüm ranked multiplayer oyunlarda kazanan takımda olun.
- 10 Puan: Top Of The Food Chain: Ranked multiplayer oyunda, 20 oyuncuyu pistol kullanarak öldürün.
- 20 Puan: Top The Midnight Club: 20 araba yarışında (ranked multiplayer) birinci olun.
- 20 Puan: Wanted: Multiplayer'da en yüksek rütbeye ulaşın.
- 30 Puan: Auf Wiedersehen Petrovic: Tüm multiplayer oyunları ve araba yarışlarını, her iki tarafta da kazanın.
- 10 Puan: Let Sleeping Rockstars Lie: Multiplayer'da oyunun yapımcılarından birini öldürün veya bu unvana sahip olan başka bir oyuncuyu öldürün.



⇒ ları da SMG veya tüfek ile temizleyin. Dimitri'ye sert bir şekilde vurun ve tabancayla işini bitirin. Dimitri'nin saklandığı yerin solundaki kapıya doğru ilerleyin. Mutfağa girin ve tekneyi terk edin. Roman sizi arayacak. Ardından ise Niko, Kate'i arayacak.

Mr. & Mrs. Bellic

Kate'in yanına gidin ve kornaya basarak arabaya binmesini sağlayın. Kate'i düğününün yapılacağı kiliseye götürmeniz gerekiyor. Niko, Roman'ı baş göz etmenin mutluluğu içinde yken Jimmy, Kate'i ezecek. Little Jacob, Niko'yu alarak dairelerimizden birine götürecektir. Alabildiğiniz kadar silah ve cephane alın. LJ ve Roman ile buluşacağınız noktaya ilerleyin.

Out of Commission

Ve işte son görev! Arabaya binin. Pegorino'nun tetikçileri ortaya çıkacak ve bir SUV'ye binecekler. Peşlerine düşün ancak saldırmayın. Bir ara sahne izleyeceksiniz. Adamlar eski bir gazino binasının önünde duracaklar; Pegorino'nun saklandığı yer işte burası. Siper alın ve sniper tüfeğinizle mümkün olduğunca fazla gangsteri temizleyin. Binaya sağ taraftan yaklaşarak, merdivenlerden çatıya çıkın. Burada, menzilinizde kalan korumaların büyük bir kısmını ortadan kaldırebilirsiniz. İnin ve ön kapıdan binaya girin. Karşınıza çıkan tüm düşmanları ortadan kaldırarak ilerleyin. Pegorino'yu takip edin, bir tekneye atlayarak kaçmaya başlayacak. Motosiklete atlayın ve Pegorino'yu kıyıdan takip edin. Bir süre sonra haritanızda da işaretlenen bir rampa göreceksiniz. Mümkün olduğunca hızlı bir biçimde rampadan atlayın ve helikoptere ulaşın. Helikopterle hedefi takip edin ve helikopteri indirerek takibe devam edin. Pegorino'nun işini bi-

tirdiğinizde ana senaryoyu tamamlamış olacaksınız.

VIGILANTE VE MOST WANTED GÖREVLERİ

GTA IV'te yapabileceğiniz polis görevleri iki gruba ayrılıyor. Vigilante görevlerinde isimsiz suçluların peşine düşerken, Most Wanted görevlerinde belirli suçluları ortadan kaldırmamız gerekiyor. Polis görevlerine başlamak için bir polis arabasına ihtiyacınız olacak. Bir polis arabasını ele geçirmenin en kolay yöntemi, 911'i aramak. Polisler, bulunduğu yere geldikten sonra etrafı kontrol etmek üzere araçlarından incekler. Bu fırsatı değerlendirerek arabayı çalabilirsiniz. Araç park halindeyken, polis bilgisayarına girerek görevleri aktif hale getirebilirsiniz. Vigilante görevleri için suçların kaydedildiği menüye girip son rapor edilen suçları inceleyebilirsiniz. Bu suç ve suçlulardan birini seçtiğinizde, göreve başlamış olacaksınız. Olay yerine ulaşmak için son derece kısıtlı bir süreniz var. Ancak olay yerine ulaştığınızda geri sayım duruyor. Bu görevler genellikle basit olsalar da zaman zaman kalabalık gruplarla mücadele etmek zorunda kalacağınız durumlar da olacak. Daha önce de belirttiğim gibi Most Wanted görevlerinde ise belirli bir suçluyu ortadan kaldırmamız gerekiyor. Bu suçluların listesini aşağıda bulabilirsiniz:

Maxwell Caughlin

Maxwell'i, South Bohan'daki bir arabanın içinde bulabilirsiniz. Arabasına birkaç kez çarptığımızda araçtan incek. Arabayı havaya uçurmayı da deneyebilirsiniz. Görevin tamamlanması için hem Maxwell'i hem de şoförünü öldürmelisiniz.

Scott Guzowski

Dukes'ta ikamet eden Scott'ı parkta bulabilirsiniz. Yanında da üç arkadaşı

olacak. Hepsini birden arabayla ezmeyi veya onlara doğudan yaklaşarak çatışmaya girmeyi tercih edebilirsiniz.

Antonio Rivette

Antonio'yu, Broker'daki tren istasyonunda iki arkadaşıyla beraber dolaşırken bulacaksınız. Siper alarak merdivenlerden çıkın ve üçünün de işini bitirin.

Rodrigo Stavnes

Yine Dukes'te bulabileceğiniz bu suçlu, sizi görür görmez kaçmaya başlıyor. Rodrigo'nun yanındaki-lerden birini gördüğünüz yerde temizledikten sonra diğer üçünün peşine düşün.

Fernando Tisdell

Fernando'yu, Hove Beach'te bir arabanın içinde bulacaksınız. Sizi görür görmez o ve adamları ateş açacaklar. Arabanıza atlayıp çevrelerinde tur atın, arabalarına yeterince hasar verdiğinizde arabadan inmek zorunda kalacaklar. İndiklerinde hepsini ezip geçin.

Tyler Pickrel

Bohan'da, çeşmenin yanında bulabileceğiniz Tyler'ı kolayca ezebilirsiniz.

Preston Pecinovski

Bohan'da bulacağınız Preston ve dört arkadaşını ortadan kaldırmak için onlara doğudan yaklaşarak duvarın arkasında siper alın. Onların da kendi arabalarının arında siper aldıklarını göreceksiniz. Yüksek tahrip gücüne sahip silahlarınızla arabaları yok etmeye

çalışın. Eğer belirli bir süre içinde hepsini öldüremezseniz, arabalarına binip dağılırlar. Bu durumda yapılabilecek en iyi şey, görevi tekrar alabilmek için bir süre beklemek.

Alonso Goralski

Francis Havalimanı'na gidin. Önce arabadaki hedefin işini bitirin. Pompalı tüfek kullanan diğer adamın işini bitirebilmek için siper almayı ihmal etmeyin.

Bert Reker

Broker bölgesinde Bert'ü bulacaksınız. Kalabalık grup gözünüzü korkutmasın, siper alarak hepsini kolayca ortadan kaldırebilirsiniz.

Freddy Paparo

Dukes bölgesine doğru ilerleyin. Arabaya ateş ederek içeridekilerin inmesini sağlayın ve inenleri tek tek temizleyin.

Shon Kikuchi

North Holland'a gidin. Sizi görünce kaçmaya çalışacak. Arabaya bindiğinde işini bitirmeye çalışın. Eğer yeterince hızlı olamazsanız hızlanmaya başlıyor. Peşine düşün ve işini bitirin.

Jimmy Kand

Northwood'daki bir binanın birinci katında bulabileceğiniz Jimmy'nin işini bitirebilirsiniz.

Simon Nashly

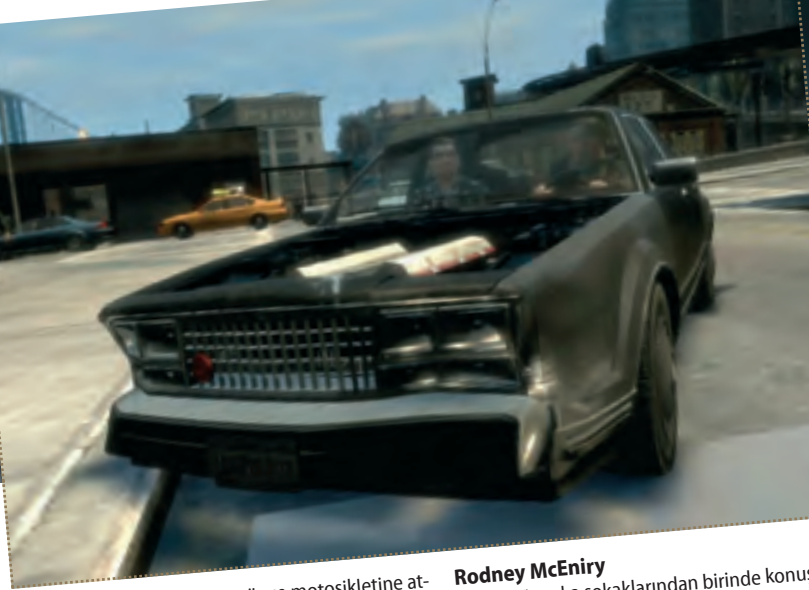
Simon ve çetesi katlara yayılmış durumdalar. Siper alarak hepsini öldürebilirsiniz.

Tommy Francovic

Tommy'yi, Castle Garden City'de bula-

AÇILABİLİR ÖZELLİKLER VE ARKADAŞLIK BONUS'LARI

Annihilator Helicopter: Tüm güvercinleri öldürün.
Rastah Color Huntley Suv: 10 paket teslimat görevi tamamlayın.
Sınırsız mermi: Oyunun %100'ünü tamamlayın.
Helikopter desteği: Brucie ile olan arkadaşlığınızı %70 seviyesine çıkarın.
Acil durum desteği: Dwayne ile olan arkadaşlığınızı %60 seviyesine çıkarın.
Bomba yüklü araç: Packie ile olan arkadaşlığınızı %75 seviyesine çıkarın.
İndirimli silahlar: LJ ile olan arkadaşlığınızı %60 seviyesine çıkarın.
Bedava taksit: Roman ile olan arkadaşlığınızı %60 seviyesine çıkarın.



caksınız. Sizi görünce motosikletine atlayarak kaçmaya başlayacak. Arabanızla çarparak işini bitirebilirsiniz.

Barry Lamora

Yanıdakileri öldürdükten sonra, Barry'nin peşine düşün. Bir araca binmesine fırsat vermeden öldürmeye çalışın.

Lino Friddell

Lino ve arkadaşını Middle Park civarlarında bulabilirsiniz. Kuzeye gittiğinizde park etmiş haldeki SUV'u göreceksiniz. Arabaya binmek için geldiklerinde onları ezebilirsiniz.

Juan Haimo

Star Junction'ın kuzeyine ilerleyin. Motosikletleri gördüğünüzde durup ateş etmeye başlayın. Kaçanları arabanızla ezabilirsiniz.

Christov Mahonvic

Fishmarket'a doğru ilerleyin. Güneye ilerleyerek, sniper tüfeğinizle bu suç grubunun işini bitirin. Kalanları temizlemek için binaya girdiğinizde ise işiniz çok kolay olacak.

Marty Boldenow

Güneyden yaklaşın ve işlerini bitirin. Bu görevde siper alarak ilerlemek işinizi oldukça kolaylaştıracaktır.

Noel Katsuda

Noel'i Tudor'da bulabilirsiniz. Güneybatı yönünden yaklaşın ve duvarın üzerinden bir el bombası sallayın. Ardından içeri girip kalanları temizleyin.

Rodney McEniry

Bechem'in arka sokaklarından birinde konuşlanmış olan Rodney'nin işini, güney tarafından yaklaşarak bitirin.

Glenn Lushbaugh

Sizi görünce arabasıyla kaçmaya başlayacak olan Glenn'in arabasına ateş edin ve işini bitirin.

Phil Bacerra

Görev yerinde geldiğiniz zaman iki kamyon göreceksiniz. Herkesi öldürün ve görevi tamamlayın.

Sergi Szerbin

Sergi, pay & spray'de saklanıyor. Mağazanın önüne yaklaşın ve sniper tüfeğinizi kullanın. Kalanları temizlemek için içeri girin.

Mervin Eskuchen

Burada izleyebileceğiniz en iyi strateji, arabadaki adamları vurmaktır. Hareket ederlerse tekrar arabanıza binin ve takip edin. Bu işlemi hepsi ölene kadar tekrarlayın.

Frederick Harrison

Tudor'daki eski köprü'nün yanına gidin. Keskin nişancı tüfeğinizi kullanarak hepsini kolayca öldürebilirsiniz.

Keenan Burdett

Keenan ve çetesi, Leftwood'taki bir otoparkı mesken edinmişler. Güneydeki kapıdan girin. Girişteki soda makinesinden bir soda alarak sağlığını doldurabilirsiniz. Kuzeye devam edin. Yukarı katlara çıkın. Çatıya ulaştığınızda sırtınızı gökyüzüne veren ve uzaktan işlerini bitirin. Girişteki soda makinesinden bir soda alarak sağlığını doldurabilirsiniz.



GÜVERCİNLER (FLYING RATS)

GTA IV'te, "flying rats" adı verilen birtakım güvercinler göreceksiniz. Liberty City'de tam 200 tane güvercin var. Güvercinlerin buldukları yerleri bu rehberle sığdırmamız mümkün değil. Bu yüzden gözünüzü açık tutmanızı öneriyorum. Tüm güvercinleri öldürdüğünüz zaman, oyunu %100 dereceleyle bitirmeye biraz daha yaklaşmış olacaksınız.

SUIKAST GÖREVLERİ

Suikast görevleri, Truck Hustle adındaki görevi tamamlamanızın ardından açılıyor. Görevleri, Alderney'deki bir telefonun önünden alıyorsunuz. Ödülünüz de bu telefonun yanına bırakılıyor.

Water Hazard

Fixer'la konuştuğunuzdan sonra tekneyi bulun. Kırmızı okun gösterdiği adama vurun. Yanındaki adamın da işini bitirdiğinizde görevi tamamlamış olacaksınız.

Derelict Target

Bina ve pick-up'ın arasında duran adamların işini bitirin. Binaya girip birinci kata çıkın. Nöbetçileri öldürün ve çatıya çıkıp hedefinizi öldürün.

Bailing out for good

Hedefiniz polis karakolundan çıktuktan sonra bir arabaya binecek. Araba binmeden işini bitirin. Bu görevi tamamlamak için sadece hedefi öldürmeniz yeterli olacaktır.

R.U.B. Down (Ödül: 4000\$)

Üç hedefiniz de motosiklet üzerinde. Uzaklaşmalarına fırsat vermeden onları ortadan kaldırın. Eğer uzakla-

şırlarsa, takip edip yakalamanız gerekiyor.

Industrial Action (Ödül: 7500\$)

Güneyde yer alan Industrial Park'a gidin. Kuzeye giderek sniper tüfeğinizi kullanın. Kalanların işini bitirmek için yanlarına gidin.

Taken Out

Bu görevde, hedefinizi bir konvoyla birlikte ilerlerken bulacaksınız. İzlenebilecek en iyi strateji, hedefin şoförünü vurarak arabadan inmesini sağlamak. İndiği anda işini bitirin.

Migration Control (Ödül: 3000\$)

Telefonun yanına bırakılmış olan roketatarı alın. Hedefin bulunduğu noktaya vardığınızda bir helikopterle karşılaşacaksınız. Hedefin helikoptere binmesini bekleyin ve roketinizi ateşleyin.

Dead End

Arabayı takip edin. Bir ara sokağa sapacak ve duracak. Tebrikler, pusuya düştünüz! Sokağın çıkışına mümkün olduğunca yaklaşın ve sırtınızı sağlama alarak işlerini bitirin.

Hook, Line and Sinker

Hedefiniz, bir teknede. Haritanızdaki işareti takip ettiğinizde bir tekne bulacaksınız. Tekneye binerek hedefinize doğru yaklaşın. Burada ufak bir takip sahnesi yaşayacaksınız. Tekneyi batırana kadar ateş etmeye devam edin. 🎯



TAM SÜRÜM
TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ
LEVEL
TAM SÜRÜM

The Suffering

Korkutucu gerçeği öğrenmek ve hayatta kalabilmek için karanlıkta kıyasıya bir yaşam mücadelesi

Bir hapishane, ölüm cezasına çarptırılmış bir mahkum için ne kadar kötü olabilir? Torque, ailesini öldürmekten hükümlü olarak cezasını çekeceği hapishaneye girerken, ani bir depresimin ortalığı yerle bir edeceğini ve cehennem kaçını yaratıkların her yeri istila edeceğini tahmin bile edemezdi. Böyle bir fırsata (!) şans mı, kör talih mi denir bilinmez fakat kahramanımız (!) Torque bu fırsatı kullanıp hapishaneden sıvışmak için harekete geçiyor; işte bu noktada da kontrolü biz ele alıyoruz.

The Suffering'in tarzının Resident Evil'i anımsattığını söyleyebilirim. Gerçi ben bu tür oyunlara daha çok "Alone in the Dark tarzı" demeyi tercih ediyorum ama fark etmez; her ikisini de seviyorsanız, zifiri karanlığın içinde pusu kurmuş grotesk yaratıkların olduğu bir adadan kaçmaya çalışacağınız The Suffering'e bayılacağınızdan eminim.

Hayatımız pahasına cehenneme girmek> The Suffering, aksiyon / korku türünü tam anlamıyla temsil eden bir oyun. Oyunun aksiyon kısmı, sizi parçalamak için üstünüze gelen grotesk yaratıkları vurmaktan yorulacağınız kadar yoğun ve oyuncuyu sürekli mücadele etmeye zorluyor. Benzerlerinin aksine The Suffering, istediğiniz zaman first person oynama imkanı sunarak çatışma anlarına renk katıyor. Third person,

bıçak kullandığınız anlarda çok faydalıyken, üzerinize onlarca yaratık koşuyorsa oyunu first person olarak oynamanız işinizi kolaylaştıracaktır. Bir tavsiye vermek gerekirse; first person oynarken sırtınızı bir duvara dayadığınızdan emin olmanızı öneririm. Çünkü tam çatışmanın ortasında kendinizi kaybetmişken, tavandan yanınıza süzülen bir Slayer'ın yaklaştığını fark edemediğiniz olabiliyorsunuz. Aksiyon dozunu desteklemek için yapmış olacaklar ki oyunun zor halinde bile mühimmat sıkıntısı çekmeden ortalığa kurşun kusabiliyorsunuz. Oyunun başında döner bıçağı gibi bir silah ile idare etmek zorundayken daha sonra tabanca, pompalı, makineli tüfek ve el bombası gibi -bir hapishanenin olmazsa olmazı- teçhizatları kullanabiliyorsunuz.

The Suffering sadece "nişan al, tetiğe basılı tut ve kurşun yağdır" şeklinde ilerleyen bir oyun değil. Öldürdüğümüz her bir düşman sayesinde insanity meter denen çubuğumuz biraz daha doluyor. Bu gösterge tam olarak dolduğu zaman kahramanımız Torque "cinnet" moduna geçip devasa bir yaratığa dönüşüyor. Bu sayede kalabalık düşman gruplarını kürdan kırar gibi temizleyebilirsiniz ama ne yazık ki bu moda geçmenin bir bedeli var. Değişim geçiren Torque'nin gücü her saniye azalmaya başlıyor ve trafta bir sürü yaratığın olduğunu da hesaba

katarsanız cinnet moduna geçerek savaşmanın doğru zamanlama gerektirdiğini tahmin edebilirsiniz. Torque'nin bu moddayken öldürdüğü her yaratık için gücünü artırması, söylediğim olumsuz tabloyu dengelemiş gibi görünüyor.

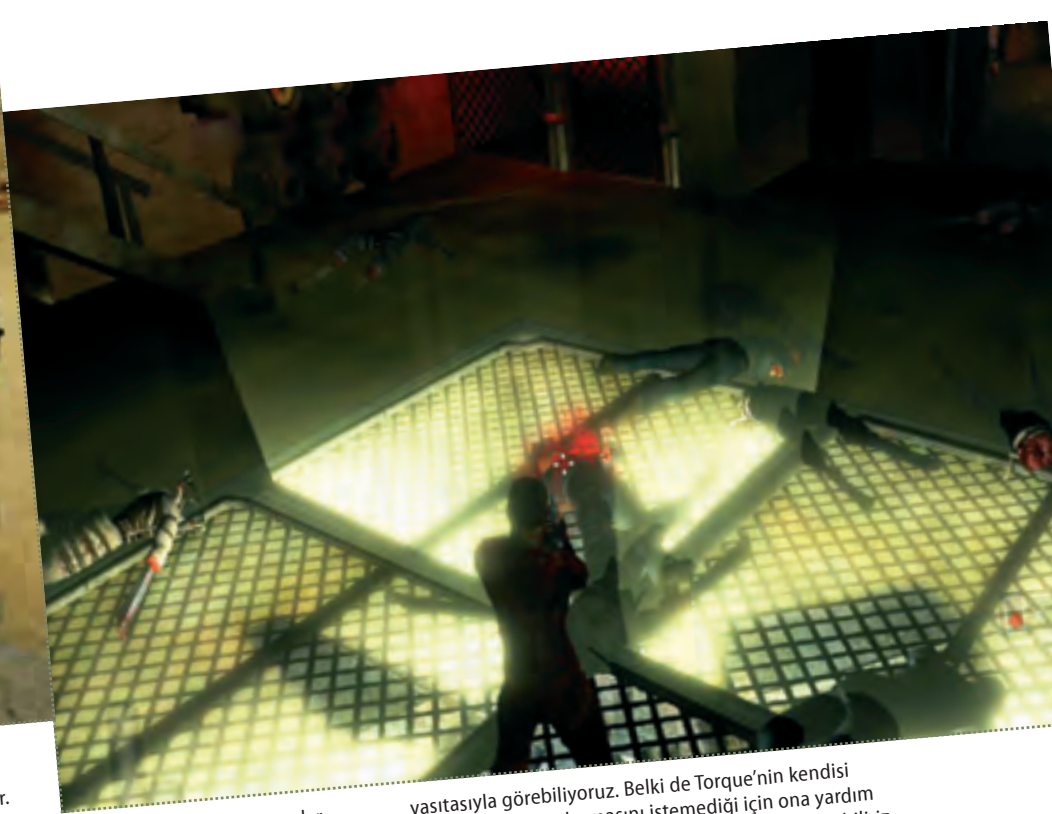
Korku ve hikaye örgüsü>

Dediğim gibi, oyun her detayıyla basit bir "nişan al ve tetiğe bas" tarzı aksiyon oyunu kalıbının dışına çıkıyor. Bu konudaki en önemli iki etken yaratıklar ve hikaye örgüsü. Oyundaki yaratıkların altında Stan Winston'ın imzası var. Şimdi "ne var bunda" diyebilirsiniz ama bu adamın Alien ve Predator gibi filmler için çalıştığını söylersem merakınızı biraz gidermiş olurum herhalde. İssiz bir adadaki hapishanede olmak -düşünce olarak- yeterince ürkütücü bir atmosfer



sağlarken, tasarımı fazlasıyla iyi olan cehennem kaçkını grotesk yaratıklarla savaşmak, oyunun korku içeriği açısından tam not almasını sağlıyor. Hikaye örgüsü ise oyunu birkaç kez bitirmenizi sağlayacak cinsten. İlk olarak oyun boyunca birçok NPC ile karşılaşacaksınız. Bunların bazıları gardiyan, bazıları ise mahkum olacak. Duruma göre hepsinin farklı bir hikayesi olduğundan onlarla karşılaştığınız zaman bazı tercihler yapmanız gerekecek. Örneğin, nefret ettiğiniz bir gardiyana yardım edip onu kurtarabilir, hiç umursamadan yanından geçebilirsiniz ya da onu öldürebilirsiniz. Oyun boyunca karşınıza çıkacak bu seçeneklere vereceğiniz tepkiler, oyunun sonunda ailenize ne olduğunuzu anlamanızı sağlayacak. Eğer iyi yolda ilerlerseniz ailenizin olduğu fotoğraf belirginleşecek fakat kötü yolda ilerlerseniz resim gitgide solacak. Bu şekilde terazinin hangi tarafında olduğunuzu anlayabilirsiniz. Oyunu bitirdiğinizde ise yaptığımız tercihlerimize göre bir sonla karşılaşacaksınız.

Hayaletler> Oyunda ilerledikçe yaratıklar ve NPC'ler dışında hayaletlerle de tanışacaksınız. Bunlara aileniz de dahil; karınız tercih yapmanız gereken bazı noktalarda size müdahale etmeye çalışacak ve eğer kötü bir karar verirseniz sizden uzaklaşacak. Oyun boyunca karşılaşacağımız en



önemli hayaletler ise şunlar:

Hermes T. Haight: Hermes, Abbott hapishanesinde çalışmış eski bir mahkum ve bir gün gaz odasında intihar ederek kendi sonunu getiriyor. Bu yüzden ne zaman karşınıza çıkarsa -Ghostbusters'taki yeşil hayalet gibi- etrafı yeşil bir gazla çevrili oluyor. Kendisi bizi genelde kötü kararlar almaya itiyor ve bu yönde bizi ayartmaya çalışıyor.

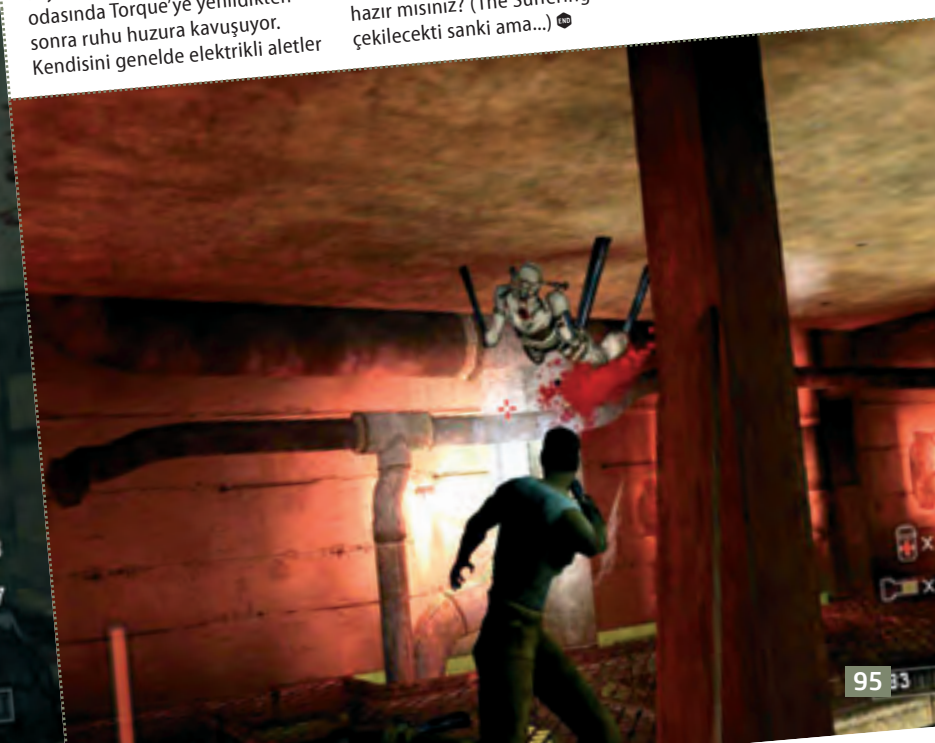
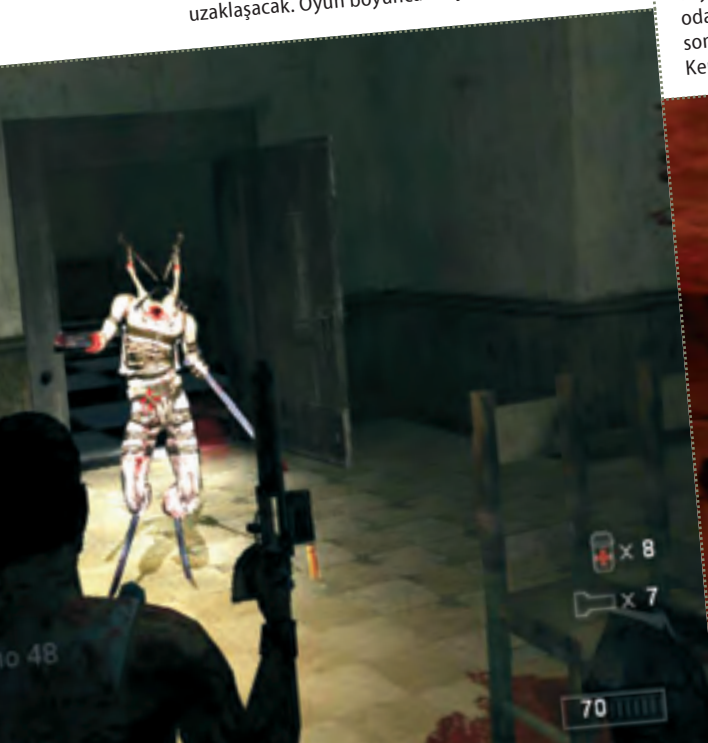
Horace Gauge: Horace, hapishanedeki mahkumlardan biri. Kendisi hapishanedeyken karısının ne işler çevirdiğinden şüphelendiği için mahkumlara tanınan özel karı - koca ziyaret izinlerinden birinde eşini öldürüyor ve bu yüzden elektrikli sandalye ile cezalandırılıyor. Ruhu da aynı eziyeti çeksin diye tekrar tekrar aynı cezayı alıyor fakat elektrikli sandalye odasında Torque'ye yenildikten sonra ruhu huzura kavuşuyor. Kendisini genelde elektrikli aletler

vasıtasıyla görebiliyoruz. Belki de Torque'nin kendisi ile aynı kaderi paylaşmasını istemediği için ona yardım etmeye çalışıyor. Horace'a bizim iyi meleğimiz diyebiliriz. (Duygulandım. - Şefik)

Yaratıklar> Her yaratığın görünüşü, çektiği işkenceyi temsil eder şekilde hazırlanmış ve hepsi de birbirinden tehlikeli. Örneğin Slayer'lar kollarından ve bacaklarından çıkan keskin kılıçlar sayesinde duvarlarda ve tavanda yürüyerek ani saldırılar yapabiliyor fakat ışığa karşı zayıf kalıyor. Torque'nin feneri bu yaratıkları sersemletirken daha güçlü ışık kaynakları ise yanmalarını sağlıyor. Mainliner'lar ise zehirli şırınga fırlatan garip yaratıklar. Bir kan gölünde kaybolup diğer bir kan gölü ya da su birikintisinde aniden karşınıza çıkabiliyor. Hatta cinnet moduna girip ortalığı kasıp kavururken, attıkları şırınga ile sizi tekrar normal hale çevirebiliyor. Bu yüzden onlar karşısında sürekli hareket halinde olmalı ve attıkları şırıngalardan her daim sakınmalısınız.

Oyunun atmosferi genellikle karanlık olduğu için el fenerinizi kullanmanızı tavsiye ederim. Karanlık bir köşeyi incelemeyen geçip giderseniz oraya pusmuş bir yaratığın arkasından haince saldırmasına maruz kalabiliyorsunuz.

The Suffering oynanış sistemi, hikayesi ve yaratık tasarımları ile aksiyonu ve korkuyu garanti eden başarılı bir oyun. Anlattıklarımın sonra cehenneme gitmeye hazır mısınız? (The Suffering'in bir de sinema filmi çekilecekti sanki ama...) 🎬



İSTİLA & İMPARATOR

Ozan Gümüş, uzun zamandır tek başına oyun geliştirmekte olan bir oyun sevdalısı. Gümüş, İstila ve İmparator adında iki oyun ve birçok küçük oyun geliştirmiş ve 11 yaşından beri bu işle ilgileniyor.



Ozan'ın ilk projesi olan İstila'nın gayet ilginç bir hikayesi var: Ozan daha ilkokul sıralarındayken kafasını Sid Meier'in Colonization'ına takmış. Oyundan etkilenen Ozan, 2000 yıllarında İstila'yı yazmaya başlamış. İstila, siz bu satırları okuduğunuz sıralarda tamamlanmış olacak. Peki, bunca yıl Ozan ne yaptı; İstila'nın tamamlanması neden bu kadar uzun sürdü? Elbette ki tek başına olması Ozan için büyük bir dezavantajdı. Gelin, bu süreci Ozan'ın kendi ağzından dinleyelim:

"LEVEL, İstila'nın Beta 2 demo'sunu 2003 Mayıs ayında dağıtmıştı. Aradan beş yıl geçti ve ancak

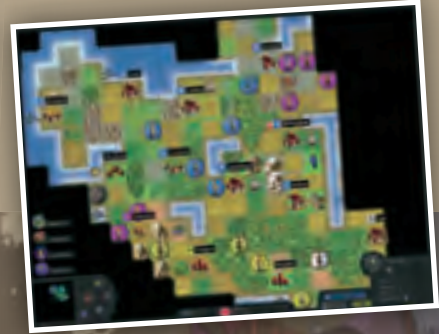
bugün, shareware olarak dağıtımına başlayabildim. Aradan bu kadar uzun zaman geçmesinin sebebi, oyunu 2004 yılında sıfırdan yazmaya başlamam. Bunu yapmak zorundaydım çünkü ilk İstila'da neyin, nerede ve nasıl yapılması gerektiğini öğrenmiştim. Ne var ki öğrenme süreci yapım süreci ile çakışınca birçok detayı yanlış tasarladığımı fark ettim. İlk İstila bir basamaktı ve o basamak sayesinde sonraki aşamaya geçebildim. Örneğin, İlk İstila'da, bir saklama işlemi 40 MB'lık bir dosya yaratıyor; oyun, DirectX kullanmadığı için yavaşlıyor ve yapay zeka fazla düşünüyordu. Grafikler de biraz amatörceydi.



Ama demo'yu oynayanlardan birçok e-mail aldım; neredeyse herkes, oyunu çok sevdiğini ve tam versiyona nasıl ulaşabileceğini soruyordu. Demo'yu çıkartarak herkese bir söz vermiş oldum ve bu sözü tutabilmek için son dört yıldır İstila'nın bu son hali için çalışıyordum."

Ozan, oldukça detaylı bir oyun olan İstila'da stratejik kararların yapay zeka tarafından uygulanmasını sağlamanın kendisini zorladığını belirtiyor ve yapım sürecinin uzamasını buna bağlıyor.

Sıra tabanlı strateji türünün en popüler oyunu olan Civilization ile birçok konuda benzerlikler taşıyan İstila, aynı zamanda kendine özgü özelliklere de





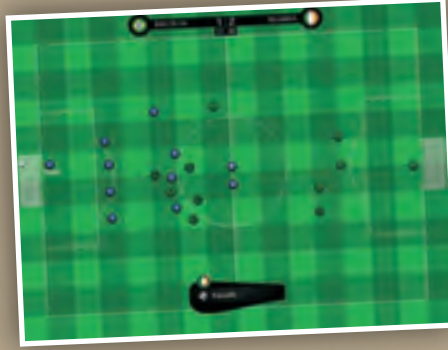
sahip. Oyunda 35 farklı ünite bulunuyor. Savaşlarda kullanılacak olan askerlerle birlikte... Ayrıca köy kurmak, yol yapmak, ormanları biçip tarla alanları açmak ve dağlarda maden aramak için işçi ünitesi ve şehirler arasında ürün taşımak ve gerektiğinde ticaret yapmak için "kervan" gibi ilginç birimler de oyuna dahil edilmiş. Oyuna başlarken her oyuncuya en basit askeri ünite olan Cengaver ve işçi veriliyor. İşçi ile ilk şehir kuruluyor ve zamanla asker üretimine başlanıyor. İlk başta sadece Cengaver üretilebilirken, yeni bilim dalları bulunduğunda yeni üniteler üretilebiliyor ve yeni binalar inşa edilebiliyor. Yine oyunun başlarında, tahıl ambarı ve hammaddeleri gelişmiş ürünlere dönüştüren dört temel bina yapılabiliyor. Her bina, şehrin gelişimine katkı sağlıyor. Örneğin, tapınaklar, mutluluğu artırıyor; okullar, bilimsel gelişmeyi hızlandırıyor; askeriye, asker üretim hızını artırıyor. Ayrıca diğer devletler arasında saygın ve güçlü bir şekilde var olabilmek için bütçe geniş olmalı; halktan vergi toplanabiliyor ve üretilen ürünler satılabilir ve kazanılan altınlarla yeni şehirler kurulabiliyor. Oyunda ilerledikçe devletler büyüyor ve aralarında savaşılmaya başlıyor. Rakiplerin şehirlerini ele geçirmek oyuncuya büyük güç sağlıyor ancak oyuncu, kendi şehirlerinde de savunmayı elden bırakmamak zorunda.

İstila'nın demo'sunda oyunu 1000 yılına kadar oynayabilirsiniz; oyunun tamamını oynamak için seri numarası satın almanız gerekiyor. Bunun için oyunun demo'sunda yer alan "Seri numarası al" düğmesine tıklamanız yeterli olacaktır.

Ozan'ın bir diğer projesi ise "İmparator" adlı menajerlik oyunu. Yaklaşık olarak dört yıldır yapım aşamasında olan İmparator'da, oyuncu, 48 millî takımdan birini seçip onu, diğer 47 takımın yer aldığı turnuvada şampiyonluğa ulaştırmaya çalışıyor. Oyuncu; kadroyu belirleyebiliyor, maç içerisinde oyuncu değiştirebiliyor, alt yapıdan yetişen

oyuncuları takıma katabiliyor, prim bütçesi ve bilet fiyatı gibi detayları belirleyebiliyor, saha içindeki dağılımı ve takımın taktiğini düzenleyebiliyor. Ayrıca yardımcı antrenörleri işe alabiliyor ve haftalık çalışmalarını düzenleyebiliyor. Maçlar kuşbakışı, 2D olarak izlenebiliyor.

Oyuncuların top kapma / pas / hız / teknik / şut gibi beş ana kabiliyeti bulunuyor; bu kabiliyetlerin puanları 1'den (en kötü) 7'ye (en iyi) kadar değişiklik gösteriyor. Oyun beş turdan oluşuyor. İlk turda sekiz grup var; her grup altı takımdan oluşuyor ve ilk ikiye giren bir üst tura çıkıyor. İkinci turda 16 takım dörder takımla, dört gruba dağılıyor ve ilk ikiye girenler çeyrek finale yükseliyor. Ardındansa birer maçla finale kadar gidiliyor.



Ozan, projesinin yabancı oyunlarla rekabet edilecek düzeyde olduğuna ve Türkiye'de sevilleceğine inanıyor ancak dağıtım için bir sponsora ihtiyaç duyuyor.

Peki, tüm bu oyunlar nasıl programlandı? Ozan, İstila ve İmparator'u programlarken Delphi ve Delphi'nin DirectX paketini kullanmış. Çoğu oyun yapımcısı C++ kullanmasına rağmen Ozan, Delphi'de kendisini çok rahat hissettiğini söylüyor. Beta sürümlerden sonra İstila'nın son versiyonunun yapımında da Delphi kullanmaya devam etmiş.

Bu satırları okuyan ve oyun yapımına meraklı olan herkes için Ozan'ın söyleyecekleri var; tecrübelerinden yararlanmanızı öneririm:

"Delphi, oyun yapmak için gerekli olan araçlara sahip ancak Borland'ın Windows'a satılmasından

sonra işler değişti. Bu dilde çok rahat olsam da yeni başlayanlara C++ ve Java ile çalışmalarını tavsiye ederim. Delphi kullanırken çok yalnız kalabiliyorsunuz. Ayrıca Delphi'de kendinizi çok geliştirensiz bile-ileride- sizden mutlaka C++ bilgisi istenecektir.

Oyun yapımcılığı" nankör bir meslektir; işe başlayacak olanların öncelikle bunu bilmesi ve kabullenmesi lazım. Yıllarca uğraşp yaptığımız oyun, bir - iki saatte kırılabilir. Ayrıca -özellikle ülkemizde- geliştirilen projelerde sonuca ulaşma olasılığı düşüktür ama imkansız değildir. İnsanlar genelde bu işle biraz uğraştıktan sonra ortadan kayboluyorlar; forumları takip edenler görebilirler. Eğer oyun yapmayı düşünüyorsanız bunun uzun bir süreç olduğunu çalışma arkadaşlarınıza ve kendinize anlatmalısınız. Bir diğer önemli not şu: Mutlaka basit oyunlar yaparak işe başlamalısınız. Hatta en basitlerini yapın. Sonra bu oyunu freeware olarak dağıttın ve gelen tepkileri değerlendirin. Böylece sonraki aşamaya eskisinden daha donanımlı bir şekilde geçmiş olacaksınız."

Ozan'a katılmamak elde değil. Kendisine LEVEL olarak tam destek veriyoruz. Ozan'ın oyunları hakkında bilgi almak isteyenler www.ozangumus.com adresine girebilirler. 📧

Oyunlarla ilgili yazan, çizen herkesi Oyun Atölyesi'ne bekliyoruz:
atolye@level.com.tr



METAL GEAR SOLID

Metal Gear Solid'e şöyle bir göz atıp gizliliğe dayalı bir aksiyon oyunundan ibaret olduğunu söylemek, binlerce parçadan oluşan büyük bir bulmacanın tek bir parçasına göre resmin bütününe dair yorum yapmak kadar yersiz olacaktır. Metal Gear Solid, bir taraftan savaşı, insanı ve hatta oyun olarak kendi varlığını sorgularken, diğer yandan oyunlardaki "gizli duvar"lardan pek çoğunu yıkmayı başardı.



MGS UYARLAMALARI



Pek çok film ve kitabın oyunlara ilham kaynağı olduğunu biliyoruz. Ancak söz konusu olan MGS olunca tam tersi söz konusu olabiliyor. Metal Gear adını taşıyan ilk roman, 1989 yılında Alexander Frost tarafından yazıldı. Oyunun senaryosundan neredeyse tamamen bağımsız olarak yazılan romanda, Fox-

hound ismi, Snake Men olarak değiştirilmişti. Metal Gear Solid adını taşıyan ve Raymond Benson tarafından kaleme alınan roman ise geçtiğimiz Mayıs ayında okurlarla buluştu. Romanların yanı sıra, Japonya'da 18 bölümlük bir radyo oyunu yayınlandı. 2004 yılında ise, IDW tarafından 12 sayılı bir çizgi roman serisi yayınlandı. Merakla beklenen Metal Gear Solid filmi hakkında bildiklerimiz ise yönetmen Koltoğunda Kurt Wimmer'in oturacağından ve senaryosunu Hideo Kojima'nın kaleme alacağından ibaret.

Bir oyundan bekleyeceğin şeyler aşağı - yukarı bellidir. Salondaki kocaman kanepeye veya odanızdaki emektar koltuğa gömülmüş bir halde oyun oynarken, tek istediğinin -çoğunlukla- biraz eğlenmektir. Ateş eder, yaratıkları keser, orduları yönetir ve yanında çeşni olsun diye Bollywood filmlerine taş çıkartan uyduruk ara sahneler izlersiniz. Uzun yıllar önce, sıradan bir bahar öğleden sonrasında, Metal Gear Solid'in birinci diski PlayStation 'in içindeki ilk turlarını atarken, asla unutamayacağım bir tecrübe yaşayacağımdan habersizdim. İlk defa, bir oyun beni düşünmeye ve insanoğlunun varlığını sorgulamaya davet ediyordu. Metal Gear Solid'i defalarca bitirdim. Ve Raven her öldüğünde, ruhu kuzgunların ruhlarına karışıp gökyüzüne yükselirken onu saygıyla selamladım.

Metal Gear Solid; Metal Gear serisinin ilk oyunu olmasa da, seriyi bir efsaneye çeviren bölümdü. MSX ve ardından NES platformlarında oyuncularla buluşan Metal Gear başarılı olsa da, dahi yapımcı Hideo Kojima, yapmak istediklerinin çok küçük bir bölümünü projeye aktarabilmişti. Kojima'nın yaratmak istediği dramatik atmosfer, 8 bitlik konsolların kısıtlı yeteneklerinin oldukça ötesinde bir teknoloji gerektiriyordu. Metal Gear Solid (MGS) projesini rafa kaldıran Kojima, PlayStation 'in çıkışıyla birlikte NES'te yapamadığı pek çok şeyi bu yeni platformda yapabileceğini fark etti. 10 kişilik çekirdek bir ekiple yola çıkan Kojima, 1996 yılında MGS üzerinde çalışmaya başladı. Kojima'nın sinema, felsefe, psikolojiye olan ilgisi ve modern dünyanın çirkin oyunlarına olan hassasiyeti MGS'yi oyun tarihinde eşsiz bir yere taşıyacaktı. Kojima San'ın kafasındaki senaryo tüm detaylarıyla şekillenirken, ofisteki mesai saatleri oldukça yoğun geçiyordu. Kojima, oyunda görmek istediklerini tasarımcı Shinkawa'ya iletiyor, Shinkawa da ekibi yönlendirerek bu isteklerin oyuna dahil edilmesini sağlıyordu. Kojima, bu noktada Shinkawa'nın biraz asi davrandığını ve bazı karakterleri farklı bir biçimde yorumladığını söyleyecekti. Örneğin, Kojima, Otacon karakterini şişman, beysbol şapkası takan ve kod yazarken gofret yiyen bir tip olarak tasarlamasına rağmen, Shinkawa'nın direktifleri sonucunda ortaya akli başında ve nispeten karizmatik olan bir Otacon çıktı. Hatta oyuna bir ninja ekleme fikri

de tamamıyla Shinkawa'ya aitti. Kojima ise Ninja'nın kim olacağına ve neden orada bulunacağına karar verdi. Öte yandan programcılar, PlayStation'ın limitlerini zorlayan yeni araçlar geliştiriyorlardı. Yakınlaşan objelerin poligon sayıları artarken, uzakta kalan objelerin poligon sayısı azalıyor ve böylece konsolun gücünü daha verimli bir biçimde kullanmak mümkün oluyordu (Bu modelin, o zaman için oldukça yaratıcı bir fikir olduğunu da ekleyelim.) Kojima, MGS'nin beta'sında yer alan CGI videoları, tasarımın ilerleyen aşamalarında kaldırdı. Bu karara gerekçe olarak, CGI videolar ile gerçek zamanlı oyun dünyası arasındaki görsel farkın, atmosferi zedeleyebileceğini gösterdi. Bu sırada Kojima ile Shinkawa, yeni Snake'in görünümünü konusunda ortak bir karara vardılar. "Sessizce ilerlemesi gerekiyordu," diyor Kojima, "Kedi gibi olmalıydı ancak öte yandan güçlü bir duruşu olmalıydı." Düşmanlar içinse; "Biraz aptallar, değil mi?" diyecekti. "Öyle olmaları gerekiyordu. Başlangıçta aynı rotada yürümeyen, çok "dikkatli" düşmanlar tasarladım ancak bu, oyunu kabul edilemeyecek kadar zor bir hale getirdi."

Oyundaki silahların mümkün olduğunca inandırıcı görünmelerini isteyen Kojima, dört kişilik bir ekiple Amerika'ya giderek Mori adındaki bir askeri uzmanla görüştü. Bir SWAT ekibinin eğitimini izleyen Kojima ardından askeri eğitim merkezindeki tankları inceledi.

Üç yıldan uzun süren bir geliştirme sürecinin ardından piyasaya çıkan MGS, altı milyon gibi çok yüksek bir satış rakamına ulaştı. Üstelik, oyuncuların pek çoğu için MGS'nin finalini izledikleri gün, evlendikleri veya üniversiteyi kazandıkları günden çok daha değerliydi. 🎮



YAPIM Konami
TÜR Aksiyon
PLATFORM PsOne, PC
ÇIKIŞ TARİHİ 1998

Hidayet Türkoğlu... 2007 - 2008
NBA sezonunun MIP'si (En Çok
Gelişme Kaydeden Oyuncu)... Magic
koçu Stan Van Gundy'nin saha içindeki
beyni, lideri... Orlando taraftarının
sevgilisi, biricik "Hedo"su... Biz
Türkiye'de yaşayan sporseverlerin ona
olan bakışını anlatmak içinse en doğru
ve anlamlı kelime "gurur" olsa gerek.
Karşınızda, Amerikan Profesyonel
Basketbol Ligi'ndeki "gururumuz",
Hidayet Türkoğlu... ↻

FOTOĞRAFLAR: KORCAN MEYDAN

➤ **Doruk Akyıldız: Geçmişe doğru bir yolculuğa çıkarak başlayalım Hedo. 2000 - 2001 sezonunda, Birinci Tur - 16. sıradaki Sacramento Kings tarafından draft edildin. Mirsad Türkcan'ın ardından NBA'de oynamayı başaran ikinci Türk oyuncuydun. Ne var ki Mirsad'ın performansı tatminkar değildi ve geri dönüşü pek uzun sürmemiştir. Oysaki senin için beklenti çıtası oldukça yüksekti ve sen de bir çaylak olmana karşın, bu beklentilere fazlasıyla karşılık vermiştin o sezon. İlk resmi maçına Cleveland Cavaliers karşısında çıkmıştın. Biraz o günü konuşalım; neler hissetmiştin ilk maçında? İlk sayılarını bulduğunda yaşadığın duyguları bizlerle paylaşır mısın?**

Hidayet Türkoğlu: NBA'e gitmek, orada o atmosferi solumak, o çevrede bulunmak, yıllarca televizyondan izlediğim ve odamın duvarlarında posterleri asılı olan insanlarla tanışmak... Bahsettiklerimin tümü bambaşka duygular. İşte bu heyecanla takımla antrenmanlara başladım. Çok kısa sürede takımla kaynaştık. Özellikle İngilizce'yi öğrenme sürecimde takım arkadaşlarımdan büyük destek gördüm. İlk sezonumda bana her konuda yardımcı olan bir oyuncu grubuyla birlikte olmak, adıma gerçekten büyük şans. Ve dediğin gibi, ilk maçına Cleveland karşısında çıktım. İlk sayılarımı ise bir üçlük bulmuştum. Bu üçlük girdiğinde sadece ben değil; bütün takım çok sevinmişti. Ben de mutluluktan, hiç alışkın olmadığım hareketler yapıyordum. Çok güzel günlerdi. (Duyulduğu hissediliyor. - Doruk) İyi ki NBA kariyerime Sacramento Kings'te başlamışım. Gerek takımdaki oyuncuların, gerek koçun, gerekse taraftarların üzerimde büyük emeği vardır. Rakip takım formalalarıyla Sacramento'ya karşı oynadığım her maçın öncesinde ve sonrasında, Sacramento halkı beni alkışlamıştır. Bu olumlu tepkiyi görünce her defasında kendi kendime "Demek ki burada iyi işler yapmışın Hidayet" diyorum.

DA: Takıma adaptasyon sürecini atlattıktan sonra, o dönemde Kings koçu olan Rick

Adelman'ın rotasyonunda önemli parçalardan biri olmayı başardın. Bahsettiğimiz sezonda, Sacramento Kings'in kadrosunda, süper yıldız Chris Webber'in yanı sıra; Predrag Stojakovic, Vlade Divac ve Doug Christie gibi isimler de yer alıyordu. Biraz önce kısaca değindin ama bu konu hakkında biraz daha konuşmak istiyorum. Bu tip oyuncuların yer aldığı bir kadronun içinde bulunarak NBA kariyerine başlamanın sana ne gibi katkılar sağladığını düşünüyorsun?

HT: Evet, kesinlikle çok önemli katkılar sağladı. Bu oyuncularla oynamak, antrenman yapmak ve aynı sosyal çevreyi paylaşmak adıma çok yararlı oldu. Onları gözlemlerim ve bu gözlemler sonucunda çok şey öğrendim. Öte yandan, takımda benim dışımda iki Avrupalı oyuncunun olması da (Divac ve Stojakovic) bir avantajdı. Başka bir takımda olsaydım ne olurdu, bilmiyorum. Sacramento basını ve seyircisi, Avrupalı oyuncuların kabullenmişti. Sonuçta, kariyerime Sacramento'da başlamış olmak NBA'e adapte olmamı kolaylaştırdı ve bugünkü başarımın tohumlarının atılmasına yardımcı oldu.

DA: O dönemde yaşadığın ilginç bir olay var: Sacramento Kings'in o yıllardaki lider oyuncusu olan Chris Webber, jipini ödünç istiyor. Hikayenin sonrasını ağzından dinleyelim...

HT: (Keyifle anlatmaya başlıyor. - Doruk) Sacramento'da oynadığım yıllarda Ford marka bir jipim vardı. Bir gün Chris Webber yanıma geldi ve "Ailem beni ziyaret edecek; jipini ödünç alabilir miyim?" diye sordu. Şaşırmıştım tabii ki. Sonuçta Chris Webber aracımı ödünç istiyor. All star oyuncu, takımın yıldızı konumunda... Maddi durumunun nasıl olduğundan bahsetmem gerek yok herhalde. Ben ise takıma yeni gelmişim ve kadronun genç oyuncularından biriyim. Neyse, hiç düşünmeden verdim anahtar. İki - üç hafta geçtikten sonra araç geri geldi. Tanınmayacak haldeydi. Ama olumlu anlamda... Tamamıyla yenilenmişti. Aracın jantları değiştirilmiş, içine bir DVD player ve PlayStation monte edilmiş, ses sistemi yenilenmiş; kısacası, müthiş bir araca dönüşmüştü. Ben de çok mutlu olmuştum. Çünkü bu jest, beni sevdiğinin ve takıma kabul ettiklerinin önemli bir göstergesiydi.

DA: Sacramento formasıyla geçirdiğin yılların ardından, Gregg Popovich'in takımı olan San Antonio Spurs'e transfer oldun. Bu takımda



da kendini kabul ettirmen pek uzun sürmedi. Ancak şu anki, Orlando Magic'teki rolünden farklı bir rolde; bench'ten gelerek takıma katkı sağlıyordun. Sorum şu olacak: San Antonio ve benzeri takımlarda; Duncan, Ginobili, Parker ve benzeri oyuncuların, yerleşik ve gizli bir otoritesinden söz etmek mümkün mü? Bir başka ifade biçimiyle, bu tip oyuncular, kendileri dışında bir başka oyuncunun 20 şut kullanmasını nasıl karşılarlar? Bu konu hakkında neler söylemek istersin?

HT: Bir oyuncunun bu tip bir takıma transfer oluş nedeni ve dolayısıyla takım içinde üstleneceği rol, önceden belirlenmiştir. Bu nedenle dile getirdiğin gibi maç esnasında 20 - 25 şut kullanmak neredeyse imkansız. Ancak bazı istisnai durumlar olabiliyor. Yıldız oyuncuların dışında, maç sırasında kendini iyi hissedene ve üst üste isabetli şutlar bulan bir oyuncu, nadiren de olsa 10 - 15 şut kullanabiliyor. Bu da o oyuncunun "kariyer gecesi" oluyor zaten. Fakat dediğim gibi sık rastlanan bir durum değil bu. Bense San Antonio'ya giderken verilecek olan görevin farkındaydım. Neticesinde de bench'ten gelip takıma katkı sağlayan ve dinamizm katan bir oyuncu oldum. Bu takımda bir sezon kaldım; orada da iyi bir sezon geçirdiğimi düşünüyorum. Üçlük sıralamasında NBA'in ilk beş oyuncusundan biriydim. En İyi Altıncı Adam Ödülü'nün adayları arasındaydım vs. Muhakkak ki her şey Sacramento'dakinden farklıydı. Oynanan basketbol farklıydı, kültür farklıydı. Ancak bu takımda da çok şey öğrendim ve dostluklar edindim. Bruce Bowen, Tony Parker, Ginobili, Duncan ve diğerleri ile sıkı dostluklar kurdum. Mesela herkes, Duncan'ın fazla konuşmadığını ve soğuk olduğunu sanır fakat tersine sıcak kanlı ve çok esprilidir. Koç Popovich'le de sık sık telefonla görüşürüz. Tüm bunları bir yana bırakacak olursak, oyunculuk kariyerim adına San Antonio'dan Orlando Magic'e transfer olmanın iyi olduğunu düşünüyorum çünkü San Antonio'da hep aynı seviyede kalabilir ve aynı rolde oynayabilirdim.

DA: 2004 - 2005 sezonuna geldiğimizde Orlando Magic formasıyla geçireceğin yıllar

başlamış oluyordu. Aradan geçen üç yılın ardından, bu sezon senin için harika geçti. Tüm istatistikleri altüst ettin ve takımının saha içi lideri haline geldin. Maç içinde tüm el yakan topları sen kullandın, sorumluluk almaktan hiçbir zaman kaçmadın, her an savaşın ve hiç geri adım atmadın. Kısacası, o sezon sahada bambaşka bir Hedo vardı. Sezonu adına farklı kılan neydi? Ek olarak, Magic koçu Stan Van Gundy'yi senin ağzından dinleyelim; aranızda özel bir oyuncu - koç ilişkisi olduğunu biliyoruz.

HT: Baştan alacak olursak... Orlando'ya gitmem büyük şans çünkü Orlando, kendimi gösterebileceğim bir takımdı. Bu nedenle dört yıl önce bu takıma gelme kararını verdiğim için çok mutluyum. Profesyonel bir oyuncunun her zaman kendisini zirvede tutmasının ve zirveyi hedeflemesinin bir gereklilik olduğu kanısındayım. Orlando'ya geldiğimden bu yana oynadığım basketbol da, istatistiklerim de ortada. İnsanlar doğru yerde ve doğru zamanda, doğru insanlarla bulduklarında her şey çok farklı oluyor. Bu sezon bana olduğu gibi... Stan Van Gundy gibi bir insanı iyi ki tanıdım ve iyi ki onunla çalışıyorum. Onun Orlando'ya gelişi, bana güvenmesi ve sorumluluk vermesi, beni motive etti. Ben koça, koç da bana inandı. Sonuçta ortada. Sezon öncesi iyi çalışmam ve kendimi hazırlamam da önemli faktörlerdi. Bütün yaz Stan Van Gundy'le diyalog içindeydik. Ben ona kendimi ve yapabileceklerimi anlattım, o da isteklerini dile getirdi. Kısacası, iyi bir yaz geçirdikten sonra Orlando kampına hazır gittim. Sezon boyunca sakatlık problemi yaşamamam da bu yılki başarımda rol oynamıştır. Asıl önemlisi ise tüm takımın bana güvenmesi. Örneğin, son şutları kullanılırken hep ben



tercih edilirim. Tüm bunlar kendime olan güvenimi zirveye çıkarttı. Çok maç kazandırdım takıma fakat az da olsa iyi oynamadığım maçlar oldu. Ancak bu maçlardan sonra bile tüm takımın yanına gelip beni motive etmesi, bana inandıklarını dile getirmeleri ve bir anlamda "Ne olursa olsun, daima yanındayız" mesajını vermeleri müthiş bir özgüven kazandırdı bana.

DA: Seni sezon boyu izleyenler, süper yıldız seviyesinde bir oyuncu gördüler ama all star seçilemedin. Sonra, En Çok Gelişme Kaydeden Oyuncu Ödülü geldi. All star seçilmekle MIP ödülü almak arasında seçim yapmak durumunda kalsan hangisini tercih ederdin?

HT: All star olmak isterdim (All star'da oynamayı ne kadar çok istediği rahatlıkla anlaşıyor. Yıllardır Avrupa basketbolunu ve NBA'ı takip eden biri olarak, duygularımı için içine hiç katmadan, Hidayet Türkoğlu'nun All star olmayı hak ettiğini düşündüğümü belirtmeden geçemeyeceğim. - Doruk) Profesyonel bir oyuncunun erişebileceği en yüksek seviye, bir anlamda kariyerinin zirvesi All star. Daha önce de dile getirdiğim gibi ben, verilen görevi en iyi şekilde yerine getirdiğimi düşünüyorum. Asıl önemli olan noktaysa, inişli - çıkışlı bir grafik göstermemiş olmam; sezon boyunca performansımı belli bir seviyenin üstünde tuttum. İnsanların "Şu maçta iyidi; o maçta kötüydü" demelerine izin vermedim. Tüm sezonu baştan sona iyi geçirebileceğimi kanıtlamak istedim ve bunu başardım. Sonuçta beni En Çok Gelişme Kaydeden Oyuncu Ödülü'ne layık gördüler. Ancak dediğim gibi, seçim yapmak zorunda kalsaydım All star olmayı yeğlerdim.

DA: Peki, bundan sonrası için Hidayet Türkoğlu'nun kariyer hedefi nedir?

HT: Her kategoride başarılı olmak istiyorum. Öncelikli hedefim, önümüzdeki sezon All star seçilmek. Orada olmak, o atmosferi solumak istiyorum. Bambaşka bir ortam var orada. All star dışında, NBA kariyerimde elde edebileceğim kadar başarı kazanmak istiyorum çünkü işimiz spor ve belli bir yaştan sonra profesyonel olarak spor yapma gibi bir imkanımız yok. Nihayetinde dört - beş sene daha bu performans devam ettirme imkanım olabilir. Yaşım 29... 34 - 35'ten sonra bugünkü standartlarda basketbol oynayamayacağımın bilincindeyim. Bu nedenle, basketbolu bıraktıktan sonra; oyuncuların,

koçların, taraftarların, yöneticilerin hafızalarında yer etmek istiyorum. Milli takım da ayrı bir yerde duruyor; o formayı giymek her zaman büyük bir onurdur. Milli formayı giyip elimden gelen her şeyi sahaya yansıtmak istiyorum. Ayrıca tecrübelerimi genç oyunculara aktarmak için de elimden geleni yapacağım. Bunun dışında, bildiğiniz gibi, Hidayet Türkoğlu Spor Okulları projesini hayata geçirdik. Ben de antrenman ve maç programından fırsat buldukça burada çocuklarla birlikte olacağım. (Spor okulu Moda'da, Saint Joseph'liler Derneği Spor Tesisleri'nde... Bu röportajı da adı geçen mekanda gerçekleştirdik. - Doruk) Okulda sadece basketbol değil; diğer spor branşları da olacak. Ayrıca kültür & sanat aktiviteleri de önemli bir yer tutuyor. Yani sıra bir sağlık ekibi de bulunacak çünkü veliler, çocuklarını bizlere emanet edecekler; bu büyük bir sorumluluk. Bizim de işe ciddiyetle yaklaşıp en ufak bir aksilik dahi olmamasını sağlamamız gerekiyor. Nihayetinde bizim gibi sporcular duyarlı olmalı ve yatırımlar yapmalı.

DA: Basketbol dünyasının zirvesinden oyunlara bir geçiş yapalım dilerseñ Hedo. Orlando Magic'teki takım arkadaşlarıyla NBA oyunlarını oynuyor musun? Oynuyorsanız kim daha başarılı? Dwight Howard mı, sen mi, Rashard Lewis mi, yoksa bir başkası mı?

HT: İnan, bizim Dwight Howard tam bir oyun manyağıdır. Takımla seyahat ederken uçaktaki televizyonlarda durmaksızın oyun oynar. PSP olsun, Xbox 360 olsun, PlayStation 3 olsun, hepsini yanında taşır, hepsinin bağlantılarını tek tek kendisi yapar. Zaten bu konsollar çantasından hiç eksik olmaz ve o çanta da devamlı yanındadır. Ben ise sadece laptop'u ve PSP'mi yanıma alırım. Oyun konusuna gelince... Bazen NBA Live oynuyorum. Amerikan Futbolu'nu Amerikalılar çok seviyor, biliyorsunuz. Bu nedenle Amerikan Futbolu oyunları da oynuyorum. Ara sıra da dövüş oyunları... Ama dediğim gibi, işin kompetanı Dwight'tir takımında. NBA Live'i en iyi oynayan da o zaten. Dövüş oyunlarını genellikle karşılıklı oynuyoruz. Oyunların isimlerini

bilmiyorum fakat Street Fighter'a benzeyen dövüş oyunları bahsettiklerim. Benim ise PSP'deki favori oyunum Metal Slug... Altıncı level'a kadar çıkabiliyorum bu oyunda.

DA: "Rakip tanımam dediğin" bir oyun var mı peki?

HT: Dediğim gibi Metal Slug'da çok iyiyimdir. Bu oyun dışında... Pek yok. Seyahatler esnasında kağıt oyunları oynuyoruz. Poker, Blackjack gibi... Yolculuklar sırasında da Dwight'la ben her zaman birlikte oturur; PSP'leri birbirlerine bağlayıp karşılıklı Blackjack oynarız. Birkaç tane daha oyun var ama dediğim gibi, isimlerini bilmiyorum.

DA: Çocukluk yıllarındaki oyunlarla günümüzdeki oyunları kıyasladığında bugün gelinen noktanın hayallerinin ötesinde olduğunu söyleyebilir misin? Commodore'lu günlerden Xbox 360'a, PlayStation 3'e... Bu konuda neler söylemek istersin?

HT: Zamanında vakit geçiriyordum, Commodore ve Amiga gibi bilgisayarlarla. Şimdi ise ilginç geliyor kulağa. Uzun yıllar geçmiş üzerinden. Bugün gelinen nokta çok farklı tabii ki. İki dönem arasındaki fark kıyaslanmayacak kadar büyük gerçekten.

DA: Peki o dönemlerde oynadığın oyunlar...

HT: Street Fighter manyağıydım ben.

DA: Hangi karakterle oynardın Street Fighter'ı...

HT: Sarı, kırmızı kıyafetli hangisiydi?

DA: Ken...

HT: Evet, Ken'i seçerdim... Ken sağlamdı. Vega vardı bir de; onu hatırlıyorum. Elinde çatalı olan hani... Tellere çıkardı dövüşürken bazen. Onu da severdim. Uzun kollu olan vardı (Adını hatırlayamıyor ve Korcan hatırlatıyor. - Doruk)

Korcan Meydan: Dhalsim...

HT: Evet, Dhalsim. O da ilginç bir karakterdi. Honda vardı; Sumo'cu olan... Eskileri hatırlayınca oyun sohbeti de renkleniyor. Güzel günlerdi. Bunlarla büyüyüyorsun. Bir dönem atari salonlarından çıkmazdım ama şimdi inan, antrenmanlar ve maç temposundan çok fırsat bulamıyorum.

Hedo, kendisini destekleyen herkese çok teşekkür etti ve onlara çok şey borçlu olduğunu ve bu borcu, önümüzdeki NBA sezonunda all star seçilerek ödeyeceğini söyledi. ☺

SİNEMA

INDIANA JONES AND THE KINGDOM OF THE CRYSTAL SKULL

Indiana'nın gölgesi, 57 model bir kılıştüre vurduğu zaman kalbim yerinden çıkacak gibi oldu... Akabinde giren John Williams'ın tema müziği ise beni benden alıp bambaşka alemlere sürükledi. Hangi alemler mi? Daha küçük bir veletken sobanın yanına oturup Indy'nin Nazilerle olan kavgasını izlediğim alemlere... Çocukluk kahramanım olan Indiana'nın gölgesini yıllar sonra bir arabanın üzerinde görmek, onun, tüm sevenlerine bu şekilde selam verip "Geri döndüm!" demesi bambaşka bir keyif verdi bana. Film güzel, macera güzel,

hikaye güzel ama Indy -yine- muhteşem. Hele ki Indiana Jones filmlerinin naif mizah anlayışı ve abartılı aksiyon sahneleri ile yoğrulmuş tarzına hakimseniz, serinin bu dördüncü filmine de bayılacaksınız. 65 yaşına gelmiş olan Harrison Ford'un hemen hemen hiçbir sahnede dublör kullanmadığını göz önünde bulundurursanız, filmin gerçekten eski tip bir rejile yapıldığını ve ortaya samimi bir işin çıktığını görebilirsiniz. Kısacası muhteşem bir maceraya ve çocukluk hayallerinize geri dönmeye hazırlanın... Ve unutmadan; Indy'e bir selam çakın...



TÜRKİYE'DEKİ ADI **INDIANA JONES VE KRİSTAL KAFATASI KRALLIĞI** YAPIM ABD SÜRE 124 dk YÖNETMEN Steven Spielberg OYUNCULAR Harrison Ford, Cate Blanchett, Ray Winstone

KİTAP

İLYADA HOMEROS CAN YAYINLARI

Sizi bu ay, edebiyat tarihinin ilk günlerine götürmek istedim. Kahramanlar çağına gitmek, mitolojinin puslu ormanlarında kaybolmak ve Olympos Tanrıları'nı evinde ziyaret etmek isterseniz, edebiyatın en eski örneklerinden birine -nefesinizi tutup- dalmamanızı öneririm. Homeros sadece epik bir hikaye anlatmıyor, hatta epik bir hikaye de anlatmıyor; onun yerine karakterlerin derinlemesine işlendiği bir drama koyuyor ortaya. Sahne arkasının karanlık ve ışığın sadece oyuncular üzerinde olduğu bir tiyatro oyunu gibi düşünün Homeros'un anlatımını. Homeros'un yaşadığı tarihin bu denli karıştırılmasının nedeni de budur aslında; Homeros anlattığını o denli canlı bir şekilde tasvir eder ki kimi araştırmacılar onun, kitapta bahsi geçen Miken Uygarlığı ve Troya Savaşları zamanında yaşadığını iddia ederler. Azra

Erhat çevirisinden okumanızı tavsiye edeceğim İlyada'ya başlarken yanınızda bir de Mitoloji Sözlüğü bulundurun.



ETKİNLİK

JOSEPH AND THE AMAZING TECHNICOLOR DREAMCOAT MÜZİKAL

British Community Council ve yillardır çeşitli müziklerle seyirciyle buluşan Speech Bubbles adlı, amatör tiyatro grubunun ortaklaşa hazırladıkları, aslen Andrew Llyod Webber imzalı bu eğlenceli müzikal Yusuf Peygamber'in hayatını konu alıyor. Hal-dun Dormen Tiyatrosu'nda sergilenen müzikalde beni en çok etkileyen şey, oyundaki tüm müziklerin Merih Aydın önderliğindeki grup tarafından canlı olarak çalınmasıydı. Sharon İnci'nin yönetmenliğini yaptığı bu renkli danslar ve kıyafetler ile dolu, eğlenceli müzikalin tüm bilet geliri çeşitli yardım kuruluşlarına bağışlandı. Eğer Speech Bubbles'in sonraki etkinliklerine gitmek isterseniz, programlarını

www.speechbubbles.org'dan takip edebilirsiniz.



KIYIDA KÖŞEDE RENKLERİN İÇİNDE

Hayatınızda her şey yolunda gidiyor... Sevdiğiniz işi yapabilmek için yaptığınız tüm fedakarlıklar karşılığını bulmuş; mutluluğunuza ve kendinize olan güveninize zarar verebilecek her şeyi hayatınızdan defetmişsiniz. Fakat sürekli içinizi kemiren bir şeyler var. Siz sahnenin önünde hayatınızda size biçilen rolü oynarken, sahnenin arkasındaki karanlık koridorlarda bir şeylerin sizi izlediğini biliyorsunuz. Onlar nedir,

neden oradadırlar, gerçekten varlar mıdır? Hiçbirine cevap bulamazsınız. Sadece aklınızı saran o keskin korkuyu hissedersiniz. Dario Argento'nun 1977 tarihli kült korku filmi Suspiria, "korku" kavramına çok değişik açılardan yaklaşıyor. Kullanılan değişik kamera açıları ve planlardaki renkler sizin algınızla oynarken belki de hiç korkmadığınız şeylerden korkmaya,

daha doğrusu ürkmeye başlıyorsunuz. Filmin hiçbir sahnesinde izleyiciyi direkt olarak korkutacak bir unsur yok ancak Suspiria sizi öyle yerlerden ve öyle alt metinlerle yakalıyor ki zihniniz film boyunca (ve hatta sonrasında) farklı şekilde çalışmaya başlıyor. Germano Natali'nin renk kullanımı, planları ve biz zamanların ünlü Rock grubu Goblin'in tüyler ürperten tema müziği ile Suspiria gerçek bir korku başyapıtı.



TÜRKİYE'DEKİ ADI **SUSPIRIA** YAPIM İtalya SÜRE 98 dk YÖNETMEN Dario Argento OYUNCULAR Jessica Harper, Stefania Casini, Flavio Bucci, Udo Kier

DVD

DRACULA

Görsel efektlerin keşfedilmediği zamanlar; izleyicinin korkunun en yalın halini sinema lezzeti ile yakalamaya başladığı ilk yıllar... Ve tutkulu bir adam, usta bir aktör... Yanında da zamanının en tartışılan yönetmeni, bu tutkulu aktörü yönlendiriyor. Dracula'yı ete kemiğe büründüren Bela Lugosi ve Freaks gibi -sinema sanatının keşif yıllarında çekilen ve bugün bile uçlarda kabul edilen- bir filme imza atmış yönetmen Tod Browning'in ellerinden çıkan 1931 tarihli Dracula, DVD olarak raflarda boy göstermeye başladı. Gölgelemlerin kullanımı, oyuncuların kesinlikle rol yapmalarını ve Lugosi'nin erotik bir Doğu Avrupa aksanıyla konuşması bu filmin diğer Dracula uyarlamalarından daha kalıcı olmasının başlıca nedenleri arasında. Sanırım ilklerin unutulmuyor olduğu gerçeği burada da kendini gösteriyor. Günümüzden tam 77 yıl önce çekilen film bugün bile keyifle izlenebilecek gerçek bir sinema klasiği. DVD'nin içeriği ise oldukça doyurucu: Yapım fotoğrafları ve Dracula belgeseli gibi ekstraslar bu DVD'yi alması kılan özellikler arasında. Eski versiyonun görüntülerindeki kirlilik de dijital ortamda temizlenmiş. Sinema sanatının başlangıcına dair en önemli örneklerden biri olan Dracula'yı tüm sinemaseverlere tavsiye ediyorum.



TÜRKİYE'DEKİ ADI DRACULA YAPIM ABD SÜRE 75 dk YÖNETMEN Tod Browning OYUNCULAR Bela Lugosi, Helen Chandler, David Manners

ALBÜM

SILENT HILL ORIGINAL SOUNDTRACK

Silent Hill yollarına bir kez düşmüş birinin kulağından asla silinemeyecek parçalar bütünü... Hatta bu önermemi bir adım daha ileri götürüp şunu diyeyim: Bu müziği bir kere dinlemiş birinin bir daha asla unutamayacağı tınılar bunlar. Akira Yamaoka ve Jeff Danna'nın (bu arkadaş aynı zamanda Resident Evil filminin müziklerini derleyen arkadaşları) birlikte derledikleri



bu albüm, duygu dünyanızı karmakarışık edecek. Bu iyi bir şey midir, bilemem elbette... Bildiğim tek şey Akira Yamaoka'nın zihninden çıkan bu tınıların bir süreliğine çalışan bir zihni duraklattığıdır. Çok garip müzikler bunlar, çook...

ALBÜM

FINAL FANTASY X ORIGINAL SOUNDTRACK

Hayatında hiçbir müzik eğitimi almamış olan birinin sadece okuyup gördüklerinden bu denli etkilenişini, müziğiyle haykırdığını görmek gerçekten ilham verici. Nobuo Uematsu'nun, insanın içini



oğşayan, hatta uyutup üzerini örten müziklerle sizi bir yolculuğa çıkarması gerçekten büyüleyici bir deneyim. Yuna ve Tidus'un hikayesini hiç bilmeseniz bile, Uematsu'nun notalarının arasında onların elini tutacak ve imkansız bir aşkın peşinde koşan iki kişiyle birlikte siz de sürüklenmeye başlayacaksınız.

ALBÜM

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER ORIGINAL SOUNDTRACK

Siz sormadan ben söyleyeyim: Bu albümden keyif alabilmek için oyunu oynamış olmanıza gerek yok ama elbette ki Metal Gear külliyyatına hakimseniz dinlediğiniz parçalar size çok daha fazla şey anlatacaktır...

Gelgelelim, komple bir müzik albümü istiyorsanız ve aksiyon filmlerinin o epik müzikleri hoşunuza gidiyorsa iki CD'den oluşan bu albümü oldukça beğeneceksiniz. Ünlü Hollywood filmlerinin (The Rock, Enemy of the State) müziklerini yapan Harry Gregson Williams tarafından bestelenen tema müziği ile açılan albüm, aynı tonda devam ediyor ve oyunun geçtiği tarihlerin tınılarıyla sonlanıyor.



ALBÜM

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY V-ROCK

itiraf ediyorum; bunca GTA oyunu arasından bir albüm seçerken oldukça zorlandım. Gelgelelim sırf Lazlow'un hatırasına... Yok, vazgeçtim, Maiden'in hatırasına bu albümü seçtim. Hangimiz unutabiliriz ki



Hyman Condo'nun önünde gürleyen bir Chopper'a atlayıp gece yarısına iki kala Two Minutes to Midnight ile günah sokaklarında esen rüzgarı yardığımızı... Sağlam albümdür, beyni yerinden oynatır; Judas Priest, Tesla, Slayer; kimi isterseniz oradadır. 80'lerin metal tarzından -benim gibi- kopmayanların varsa ilaştır, candır. Dinleyiniz efendim... (Çaktırmadan; bu ay kendi oyun müzikleri "best of" umu da yapmış oldum.)

Bu sayfaları okuyan herkesin Death Note'ü izlediğini varsayıyorum. Death Note'ü beğenenler, serinin film versiyonunu da mutlaka bir yerlerden bulup izlemişlerdir. Eh, bir yapım bu kadar popüler olur da senaryo arsız Hollywood olaya el atmaz mı? Vertigo Entertainment ile yapılan bir anlaşma ile Death Note'un Amerikan versiyonunun hazırlanmaya başladığını öğren-

dim. Bakalım ortaya nasıl bir şey çıkacak...

Anime dünyasını, anime ile hiç ilgisi olmayan insanlara tanıttık olan Death Note'un yanında size, her yapımı birbirinden güzel olan Gainax'la ilgili bir haberi iletmek istiyorum. Yoshiichi Akahito'nun ünlü manga serisi Shikabane Hime, Gainax tarafından bir anime serisine dönüştürüldü. Tsukihime ve Hellsing'in atmosferini, Soul

Eater'ın (Bu animayı de çok yakında bu sayfalarda tanıtacağım.) hareketli sahneleriyle karıştırın; içine Gainax'ın tarzını ekleyin ve ortaya çıkan şaheser karşısında şapka çıkartın.

Not: Meğer, Dragon Ball'un filmi de yapım aşamasındaymış. James Wan'ın yönetmenliğini yaptığı film, bir aksilik olmazsa Nisan 2009'da gösterime girecek. 😊 TUNA

İÇİMDEKİ ŞEYTAN

NABARI NO OU

Daha Naruto'nun içindeki "Dokuz Kuyruklu Tilki"yi çıkartamamışken, en az bu tilki kadar güçlü bir güce sahip "Shinrabanshou" (yaşamın kendisi) çıktı karşımıza. Oysa ki zavallı Miharuru ise bu gücün onun hayatına olan etkilerinden hiç memnun değil...

Sıradan bir insan olan ama geçmişi yaşadığı bazı olaylar yüzünden içine kapanık bir hayat süren Miharuru, diğer arkadaşları gibi sıradan bir okul yaşantısı sürmekte ve okuldan çıktıktan sonra evine gelip duvarlara bakmaktadır. Derken okuldaki hocası (Kumohira) onunla yakından ilgilenmeye başlar. İşin içine beyaz saçlı öğrenci Aizawa ve sırtında kocaman bir katana taşıyan (Buna kimsenin bir şey dediği yok.) sevimli kızımız Shimizu da karışınca, Miharuru'nun aslında pek de normal birisi olmadığı ortaya çıkar. Miharuru'nun sahip olduğu Sinrabanshou gücüne sahip olmak isteyen envai çeşit Ninja, Miharuru'na peşine düşer ve büyük bir savaş patlak verir.

"Savaş", "Ninja", "Katana" dediğime bakmayın; Nabari no Ou'nun ("Nabari'nin Kralı" demek oluyor.) anlatım tarzı -içinde mutlak bir ciddiyet barındırsa da- filmin zaman zaman gayri ciddi, zaman zaman da komik olaylara sahne olmasına sebep oluyor. Hareketli ve iyi kurgulanmış aksiyon sahneleri ve kaliteli çizimleri sebebiyle, Nabari no Ou'nun başına bir kez oturduktan

sonra kalkmak oldukça zor. Şu sıralar 11. bölümünde olması gereken 26 bölümlük bu animeye biraz erken yer verdim çünkü kimsenin bu zevkten mahrum kalmasını istemem. Ergo Proxy gibi "kendini ifade etmekte zorlanan" animelerden sıkıldıysanız, komedi animelerinin sululuğu sizi sıktıysa, Naruto ve Bleach gibi "ilerlemeyen" animelerden bıktıysanız, "Nabari no Ou'yu kaçırmayın" derim. 😊 TUNA



HAYALETLER, ŞEYTANLAR, LANETLER...

SHINREIGARI: GHOST HOUND

Karanlığın ortasında oturmuş birbirlerine hayalet hikayeleri anlatan üç öğrenci... Aslında bir oyun oynuyorlar. Kural şu: Herkes birer tane hayalet hikayesi anlatıyor ve sonra birden başlayarak, grupta kaç kişi varsa, o kadar rakam sayılıyor. Hepsini sırayla hikayeleri anlatıyor ve ardından her biri sayıyor: "Bir", "iki", "Üç"... Ve karanlığın ortasında kimden geldiği belli olmayan bir ses duyuluyor: "Dört".

Taniyama Mai, normal bir lise öğrencisi ve onun tek bir tutkusu var: Hayalet hikayeleri. Bir gün, okulunun yanında lanetli olduğu söylenen binanın önünden geçerken

kendini tutamayıp içeri giriyor. Tesadüf bu ya, o gün de Shibuya Psychic Research ekibi o binada kamp kurmuş, araştırma yapıyor. Mai kızımız merakla bakınırken, koca bir dolabı yanlışlıkla araştırma grubunun asistanının üzerine deviriyor. Yaralanan asistanın yerine geçen Mai, bu sayede kendisini birden bu hayalet araştırmalarının tam ortasında buluyor. Ekibin kurucusu ve Mai'nin işvereni olan Shibuya Kazuya ise son derece karizmatik ama bir o kadar da soğuk bir genç. Ama ekip bununla sınırlı değil; bir keşiş, bir rahibe, bir papaz ve bir medyum da bulunuyor aralarında. Sonra ne mi oluyor? E, gelsin

hayaletler gitsin şeytanlar, lanetler ve bilumum her türlü garip olay.

Bu animenin en önemli özelliği ve diğer animelerden farkı, izlerken gerçekten korkmanıza sebep olması. Shibuya Psychic Research üyelerinin olayları birer birer dedektif titizliği ile çözmesi de ayrı bir tat katıyor animeye. Bu animayı korku türüne alışık olmayan ve hassas olan arkadaşların gündüz vakti izlemelerini tavsiye ederim. Buyurun, izleyin, korkun ama sonra bana kızmayın ha, "Biz izledik de pek korktuk; titremekten kendimizi alamıyoruz!" diye; "Aman" diyeyim. 😊 MERİÇ





Eray ile FaFu, Aslanlı Kapı'da yorgunluk atarken...



"NEREDE BULABİLİRİM?"
Belgeseli LEVEL DVD'den ya da CHIP Online'in (www.chip.com.tr) Video bölümünden izleyebilirsiniz.

W.A.S.D. OYUNCU PROFİLLERİ

Yönetmenin zıvalamaları...

Her zaman insanın kafasının içinde birtakım parçacıklar uçuşur. (Ya da bir benim kafamda uçuşur, bilmiyorum.) Bazen bu parçalar birbirlerine yapışır ve ortaya fikirler çıkar. Yaklaşık iki - üç ay önce, bilgisayarın başında harala gürele oyun oynarken aynı şeyi yaşadım. Parçalar şunlardı: En sevdiğim hobim olan bilgisayar oyunları, zevkle takip ettiğim dergiler, bilgisayar oyunlarına ellerini sürmemiş olmalarına rağmen oyuncular konusunda ahkam kesen insanlar ve kişileri yanlış yönlendiren bilinçsiz bir medya... Peki ya neler yoktu? Bu konu hakkında bir belgesel! Yoktu işte! BELGESEL! (Bu bölümde patlama efekti girer. Öyle hayal edin lütfen.)

Proje, amatör bir ekip tarafından kar amacı gütmeksizin çok düşük bir bütçeyle hazırlandı. Amacımız, bu imkansızlıklara rağmen mızızlanmadan oyunculuk deneyimi olmayan insanlarla profesyonelle yakın bir iş çıkarmaktı. Artık ne kadar başarılı olduk; bu tamamıyla siz okur kardeşlerimin yapacağı geri bildirimlerden

sonra belli olacaktır. Hatalar mevcuttur; bunun farkındayız. (Kurgu hataları, seslendirme hataları gibi.) Amacımız, bu hataları sonraki projemizde tekrarlamak ve bir üst seviyeye ulaşmak.

WASD Oyuncu Profilleri, bir "giriş bölümü"dür ve oyunlar hakkında fikri olmayan ya da bu işe yeni merak salmış olan insanları hedef kitlesi edinmiştir. Aynı zamanda eğlenceli canlandırmalar ve güzel bir görsellik ile siz bilinçli okurların / oyuncuların da keyif alması ve oyunlardan anlamayan ama bu konuda ahkam kesen insanlara "Al koçum, ben hiç çenemi yoramam, belgeselini yaptırıldı, otur izle" şeklinde çıkışması amaçlanmıştır. Ne var ki bize bu yolda destek olanlar arasında, elini bilgisayar oyunlarına sürmemiş olmasına rağmen işin doğru bir çalışma olduğunu düşünerek karşılıksız destek veren kardeşlerim de vardır.

Bize destek verenler; gerçekten çok istekli, heyecanlı ve dinamik kişiler / firmalardı. Onları buradan alkışlıyorum. Çok klişe bir laf olacak ama başka söz

bulamıyorum: Onlar olmasaydı ortaya çıkardığımız iş vasatın altında olurdu; onlar sayesinde iyi toparladık. (Eee, tabii ki onlar olmasaydı vasat olurdu sevgili kendim! Kamera olmasaydı da filmi çekemezdik; ne lüzumsuz cümleler kuruyorum ya! Affedin lütfen.) Bu arada, LEVEL dergisiyle çalıştığımız sırada derginin yapım aşamasını gözlemleme şansı da bulduk. Bir ara "Haydi çekimlere başlıyoruz" derken, bir baktık ki ekip ortadan kaybolmuş. Ne olsa beğenirsiniz? Mayıs sayısı gelmiş; yüzlerde tebessüm, gözler buğulu... Sayıyı inceliyorlar. Vay be, ne keyif kardeşim! O dergi onların her ay yarattıkları mucize. Gerçekten öyle. Yani bence mucize. Temmuz sayısında (mucizesinde) WASD ekibi olarak bizlerin de payı olacak. Ve ben çok mutluyum. Herkese iyi seyirler. 🍷

Not: Yorumlarınızı bekliyorum: anteray@gmail.com (Müjgan Hanım, 5+1'im nerede? Bırakmam adamın peşini!)



Burak, belgeselin yıldızıydı.



İŞGAL

Okullar kapandı; bir rahatladık. Ben de Yüzdüm Yüzdüm Kuyruğuna Geldim Okulu'ndan mezun olma yolunda ilerliyorum. Bir bitirme projesine bakıyor hafız! :) Yazın metalmci ortamlarına girip

fotograf çekip denemeler yapacağım. Birkaç kişiyle iletişim halindeyiz; sizden mail bekliyorum. Modellik olur, muhabbet olur; mail atın. ☺
gorcan@gmail.com / myspace.com/gorcan



İHSAHN engl

Ekstrem metalin dahi çocuğuna "Merhaba" deyin. Asıl adı Vegard Sverre Tveitan olan Ihsahn, Emperor'ın esas çocuğuydu. Yaptığı albümlerde söz - müzik dışında; gitar, vokal, bas, klavye ve solo gitar çalmış bir adamdı. Emperor, ekstrem metal tarihinde yapması gerekeni yaptı; 10 sene içinde bir zirveye çıktı ve efendi gibi dağıldı. Şimdi yeniden toplandılar ama

besteleri var mı, bilmiyorum. Bu yaz gören görecektir; biz yine elimizin iç tarafını yalayacağız.

Ihsahn, iki sene önce ilk albümünü çıkarmış, her tarz -metal içi- müzikseverden tam not almıştı. O albüme yakın tarzda, çoğu zaman eskisine göre daha hızlı, bazen biraz daha yavaş ama dahiyane müzikal anlayışını yansıtmış bu albüme de.

Albüm, Misanthrope ile giriyor, bomba gibi. Scream vokaller, blast davullar... O eski Emperor tarzında. Muhteşem bir şarkı. "Ihsahn nasıl müzik yapıyor" diye soracak olursanız "En karakteristik şarkısı bu" diyebilirim. Scarab ve Malediction da sert stil şarkılardan, eski Emperor fanlarını mutlu edecek tarzda. Emancipation ve Elevator gibi deneysel şarkılar da mevcut. Ayrıca Elevator'da kendi düz vokalini de konuşturup sesi güzel olanın scream vokali de adam gibi yapabildiğini kanıtlıyor.

Albümdeki konuk oyuncu ise Opeth'ten Mikael Akerfeldt; Unhealer şarkısına vokal yapmış, şarkı da biraz Opethvari.

Albüm muhteşem. Bana göre senenin en iyi ve özgün metal albümü. Böyle yaratıcı adam zurna çalsa dinlerim; dinleyip dinlememek sizin kararınız.



OPETH Watershed

On Flames gibi, Avrupa'dan Amerika'ya transfer olan gruplardan biri Opeth. Müzikal zenginliği ile progresif tarzındaki diğer gruplarla adı anılıyor. İki haso elemanını yitirmesine (Grubun

gitaristi Peter Lindgren, "turnelerden bunalma, kariya - çocuğa özen gösterme isteği" gibi klasik bir metalmci hastalığına yakalandığından grubu bıraktı. Davulcu Martin Lopez ise panik atak hastalığına yakalandığı için ayrıldı.) rağmen hala ayakta.

Albüm alıştığımız Opeth tarzında. Yumuşak girişler, hızlanmalar, brutal vokale dönüşen o kadife ses ve gayet dinamik riff'ler... Giriş şarkısı, Damnation'dan çıkmışçasına yavaş ve duygusal. Ardından gelen Heir Apparent de son dönem Opeth şarkıları gibi, sert ve aksak. Ve fakat The Lotus Eater, en sevdiğim şarkı oldu. Eski Opeth şarkılarına benziyor gibi. Albümdeki en değişik şarkı da o bana göre.

Genel olarak, albüm, Opeth'ten beklenileni veriyor. Zaten Opethsever metalmci, grubun bütün albümlerini seviyordur. Çıktıklarından bu yana çok da değişmedi tarzları; değiştiyse de köklerinden kopmadılar. Bu albüm, güzel bir albüm. Alınır arşive katılmalı ki her metalmcinin arşivinde en az bir Opeth albümünün bulunması gerektiği kanaatindeyim.



SATYRICON

Çok şey beklemeyeceksin aga; adam gitar çalmayı biliyor mu? Biliyor! Davul desen keza... Ben takozun da hastasıyım. Tarama + scream vokal + patlangaç davullar = black metal => Gorcan Abi is listening it very more!

Saty bir ara kafayı kırdı, saçı - sakalı kesti ama sonra toparlandı ve Volcano, ardından Now Diabolical ile yola kaldığı yerden devam etti. Şimdi de çıkacak olan ama adı belli olmayan albümlerinden önce bir EP ile çıkıyorlar karşımıza. Adından da belli; My Skin is Cold şarkısı, yeni albümün hiti. Güzel, son dönemin sadeliğini koruyan bir şarkı. Diğer dört şarkının ikisi Live Through Me ve Existential Fear-Questions, Volcano'nun bonus şarkılarının remaster'ları. Albümün

Black metalden devam edelim: Satyricon'un Satyr'i de Emperor'un Ihsahn'ı gibi esas oğlan ama müzikal açıdan ikisine de "black metal" dersek ayıp etmiş oluruz. Satyricon biraz düz kalıyor Emperor'ın yanında ama sevmiyor muyuz? Seviyoruz! Onun yeri ayrı.

My Skin is Cold

bonus'unu edinmediyseniz bu şarkıları dinlemek için EP'yi alabilirsiniz. Üçüncü şarkı, Repined Bastard Nation, yine Volcano'dan -Volcano'nun normal basımından bir "live". Orkestra ile kaydedilen bu şarkı dikkate değer. Son olarak, Satyricon'un, metal tarihinde ilk 10'a girebilecek olan Mother North şarkısının orkestral versiyonu var. Öyle tiri viri değil; hakikaten güzel bir EP olmuş My Skin is Cold. Paranız boşa gitmez.

Klasik black metal dinleme taraftarıysanız, (Kaldı ki ben pek haz etmem. Gorgoroth filan da var mesela; o tam takoz. Tataatatata-rırırırırır-yaaaaaah böyle!) bu minik albüm tavsiyemdir. Hatta, "Black metal ney? Yenir mi, içilir mi?" diyorsanız, alın tadına bakın.



JUDAS PRIEST

Nostradamus

Kaç çeşit Judas Priest fanı var, bilmiyorum ama bir kısmı Painkiller'dan sonra Judas Priest'in öldüğünü düşünüyor. Ben de o yakadayım. Metalin mucitleri arasında olan bu adamların ya şanslı yaver gitmedi ya da ölüyü diriltmeye çalıştılar, bilemiyorum ama bildiğim bir şey var ki bu yaz konserlerine kesin gidilecek. Judas, 35 senede bir kere gelir konsere; onu da kaçırmamak lazım. Painkiller'ı, Metal Gods'ı, Touch of Evil'i canlı dinlemek (En azından sahibinden... Git Taksim'e; her grup çalıyor bunları.) müthiş olacaktır.

Nostradamus'a gelecek olursak... Ne diyeceğimi bilmiyorum aslında. İki CD'den ve 23 şarkıdan oluşan konsept bir albüm... Anlaşılaçağı üzere Nostradamus'u anlatıyor. (Ulan, 60 yaşında adamın gazlandığı şeye bak!) Sözlere de dikkat ederseniz oturur, hatim edersiniz şarkıları. Kötü haberi de vereyim: Şarkıların yarısı intro'msu, vokal ağırlıklı (Manowar'ın son albümü gibi) tiri virilerle dolu. Elimi kana bulamadan bu yazıyı da sonlandırıp "Konserde görüşürüz" demek istiyorum.



nsert Coin...

Çocukluk günlerimizden kalan ve bilinçaltımıza kazınan iki kelime... Basitçe; "Para ver ki oynamaya devam edebilesin" demek. Lakin bu kelimelerin altında daha sinsi bir şey yatıyor: Ölüm.

Piksellerin ve bitlerin dünyasında, buyurun cenaze namazına.

Irvın Yalom, öz farkındalığın büyük bir hediye, bir çeşit hazine olduğunu, ancak bunun günün birinde büyüüp geliştireceğimiz ve -kaçınılmaz olarak- son bulacağımız, öleceğimiz bilgisiyse gölgelendiğini söyler. (Yalom - 2008:9) Bunun bilincinde olmak, arka planda sürekli olarak bir şarkının çalması gibidir; sürekli olarak duyuyoruz ama zaman zaman fark etmeyiz.

Varoluşçu Psikoterapi hakkında bu kadar yazı yeterli; şimdi, bilgisayar oyunlarında nasıl öldüğümüz, neden öldüğümüz ya da ölüp ölmediğimiz ile alakalı birkaç kelime etmek istiyorum.

Dedim ya, veletken, jetonlarla -biri buzdolabı büyüklüğündeki konsollarda- takriben 13 piksel içeren fakat bambaşka lezzetlere sahip olan rezil oyunlar oynardık. Bu oyunlardan beri "ölüm" yalnızca, daha fazla jeton atmak ve oyuna en baştan başlamak veya kaldığımız yerden devam etmektir. Bir çeşit para tuzağı yani... Küçük bir nahoşluk...

Özellikle BioShock ve GTA IV gibi yeni nesil efsaneleri beynim kulaklarımdan akana kadar oynadığımda bir şey kafama dank etti: İki oyunda da gerçek anlamda ölmüyorduk. Özellikle BioShock'ta ölmek adına hiçbir kaygımız yoktu. Bu, etrafa genellikle sadece İngiliz anahtarıyla saldıran hayatta kalmak için hemen hemen hiç taktik üretmememizi açıklıyordu; kaybımız yoktu çünkü. Bethesda'tan Pete Hines'in söylediklerini hatırladım: "Oyunlarda ölmenin ya da başarısız olmanın önemi var çünkü yapılan hareketlerin oyun ve oyuncu için bir anlamı olmalı." Evet, söz konusu World of Warcraft olunca ölümün anlamı, akılsız başın cezasını

ayakların çekmesi. O kadar...

Halo 3'te gafil yakalanan Master Chief'ler için de durum çok farklı değildi; kapışmanın öncesine, sadece birkaç saniye evveline işlanıveriyorduk.

Eski usul oyunlarda paranoyaklaşmış oyunu her dakika başı kaydederek ilerleyenler için ne bir kayıp, ne de bir son söz konusuydu. Hangimiz gerçek hayatta "save" opsiyonunun olmasını istemedik ki? Burada durup düşünüyorum: Acaba insanoğlu, içindeki ölüm anksiyetesini yok saymak, belki de yok etmek için en azından oyunlarda ölüm fikrinin içini mi boşaltıyor? Önemini yitirmesine mi sebep oluyor?

Belki de "bilgisayar oyunlarında ölme" fikri, en azından gerçek hayattaki kadar ürkütücü ve b.ktan olmalı. Wasteland'de ya da SubMission'da olduğu gibi, ölüm anında diskteki karakterimiz silinmeli. Yani öldüğümüzde ÖLMELİYİZ. Bu, oyunun eğlencesini baltalar mı

dersiniz? Belki de... Emin değilim. LucasArts'ın her biri efsane olan ve eşi benzeri olmayan oyunlarında karakterlerin yanlış bir hareket yapmayı reddetmesi, bizi nihayetinde deneme / yanılma metoduna yöneltiyordu. Burada karakteri ölümden ve nahoş sonlardan koruyan bir doğaüstü bilgelik, bir çeşit bilinç mevcuttu.

Öte yandan, aksiyon oyunlarında düşmanların bininin bir para etmesi ve her birinin cinai dürtülerimizi tatmin etmek, çeşit çeşit tarzlarda öldürmek ve temize havale etmek için oyuna yerleştirilmiş olması bir diğer konu. Ölümlü olduğumuz gerçeği ve hem ekran dışındaki, hem de ekrandaki varoluşumuzun bu travmaya karşı -o oyunu tasarlayan "tanrı figürleri" tarafından- korunma

-Group Therapy - East Coast / West Coast Killaz
 -Dr. Dre feat King T - Monay
 -Foxy Brown feat Jay Z - I'll Be
 -Kanye West feat T-Pain - Good Life
 -Kidz In The Hall - Wheels Fall Off

çabası
 ile
 sanal dünyadaki
 düşmanları yok etme hırısı
 arasında bariz bir fark var.
 Yani ölüm, başımıza gelmediği
 sürece yalnızca bir söylentiden
 ibaret, ekran dışındaki hayatta.
 Ekranı ise bir eğlence sadece.

Ne de olsa -yaşımız kaç olursa
 olsun- tepeyi tırmanan küçük
 çocuklar biz bu hayatta.
 Kimimiz ip atlar, kimimiz top
 sektirir, bazılarımız okur, bir
 kısmımız yazar... Aramızda
 bilgisayar oyunları oynayanlar
 da vardır, RP meraklıları da. Bu
 tepede büyük, gölgeli, ahşap

bir ev var işte;
 içinde kim yaşar, ne
 yenir, ne içilir... Bilmediğimiz.
 Giren çıkmamıştır. Oysaki, içerisi
 hakkında anlatılan hikayeler
 sürüsüne berekettir.

Ve bazılarımız evi yok sayar, ona
 hiç bakmaz ama duyumsarlar
 orada dikildiğini. Bazılarımız
 ise onunla dalga geçer, yüzüne
 gülerler. Sıvaları ne kadar
 dökülmüştür, camları ne kadar
 kirlenmiştir. Ama hepimiz o evin
 varlığıyla değişiriz. Onun orada

duruyor
 olması oyun saatini
 daha zevkli, daha eğlenceli
 kılar. Sokakta geçirilen zaman
 daha değerlidir her birimiz için.
 Hayat, iyi yaşanması gereken
 bir macera, değerlendirilmesi
 gereken fırsatlarla dolu bir
 yolculuktur. Daha fazla gülerek,
 daha fazla eğlenerek, daha fazla
 yaratarak, daha fazla takdir
 ederek; tekerlekleri kırılana
 kadar binmemiz gereken bir

yolculuk...

Böylece hayat daha değerli olur.

Ölümün fizikselliği bizi yok etse
 de, ölüm fikri bizi korur. ☹

N.
 aaksoz@level.com.tr
 09.06.08 - 01.42
 İstanbul

KAFKA AYARI

Nerede o eski konsollar?

Genellikle sonbahar mevsimi insanların nostaljik dürtülerinin uyanmasına daha uygundur ama mevsimler bile artık eskisi gibi değil. Gelişen teknoloji bir yandan hayatımızı kolaylaştırırken, diğer yandan beraberinde felaketleri getiriyor. İnsanlar için ara vermeden çalışan firmalar, küresel ısınmaya yol açıyor. İlk çıktığında hayatımızı değiştiren telefonlar kanser yapıyor. Dolayısıyla bize neyin faydalı, neyin zararlı olduğunu kestirmek artık giderek güçleşiyor. Eski basit günlerde oyun oynamak bile daha kolaydı. Commodore'a bir kaset, Amiga'ya

bir disket, Atari'ye bir kartuş takar keyfimize bakardık. Bir bölüm daha geçmeye çalışmaktan başka derdimiz yoktu. Bugünse oyun oynamanın bile sağlığa zararlı olabileceği ortaya çıkıyor. Geçenlerde Greenpeace'in yaptığı açıklamada, yeni nesil konsolların içeriğinde pek çok zararlı kimyasal madde olduğu belirtildi. Bu maddeler konsolların içinde, AB standartlarının dışına çıkacak miktarlarda kullanılmamış ancak yine de bunlar, oyuncaklarda kullanılması yasaklanmış maddeler. Ah, ah... Nerede o eski zararsız konsollar...
Ümit Öncel

PAC-MAN BEYAZ PERDEDE



Pek çoğumuz için inanması zor ama oyun dünyası, şu sıralarda Pac-Man'in filminin hazırlandığı dedikodusu ile çalkalanıyor. Söylentiye göre yakın zamanda Ghost Rider'ı seyirciyle buluşturan yapımcı Steven Paul, şirketi Crystal Sky Pictures ile yeni hazırlamaya başlayacağı beş filminden biri için Pac-Man'i seçti. Daha önce 1982 ve 1983 yılları arasında TV'ye çıkan Pac-Man, bakımlı beyaz perdede daha büyük bir başarı yakalayabilecek mi?

BEHİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Okullar tatilde, ödevler teslim edildi, sınavlar bitti. "Ders çalışmak için lazım" bahanesiyle almak istediğiniz yeni bilgisayara şimdiye kadar kavuşamadıysanız, bu saatten sonra ailenizi ikna etmeniz de artık zor. Öyleyse geriye tek bir şey kalıyor: Eski bilgisayarınızın başında saatler geçirmek. İşte size bu yaz günlerinde başından kalkmaya çağınız birbirinden güzel -ve hemen her bilgisayarda çalışacak- altı oyun.

Imperialism

SSI, imza attığı pek çok unutulmaz strateji oyunu ile tanınmış ve bu sayede pek çoğumuzun hafızasına kazınmış bir oyun yapım firması. Çoğu zaman SSI imzasını görmek oyuncular için yeterlidir ve oyuncuların, karşılarında iyi bir oyun bulacaklarının garantisi anlamına gelir. Firma özellikle savaş temalı oyunları ile tanınsa da Imperialism diğerlerinden biraz farklı bir oyun. Bu kez savaş tek seçenek değil. Oyunda 18 ve 19. yüzyıllarda yayılcılık (Daha çok bilinen tanımıyla emperyalizm.) tutkusuyula yanıp tutuşan uluslardan birinin lideri rolüdesiniz. Hedefiniz yeni dünya ile kendi ülkeniz arasında bir köprü kurarak askerî, politik ve en

önemlisi ekonomik olarak bu yeni pastadan en büyük payı almak. Amacınız, yeni ülkenin sunduğu sınırsız kaynakları en iyi şekilde sömürerek... Ehm, yani "kullanarak" rakiplerinize karşı pek çok farklı alanda üstünlük kurmak. Oyunun ismi bazılarına itici gelebilir ancak Imperialism'in son derece eğlenceli bir oyun olduğunu da belirtmem gerek.

MİNİMUM 486 MHZ, 8 MB Bellek
ÖNERİLEN Pentium 133, 16 MB Bellek

Circle of Blood

Ünlü Broken Sword serisinin ilk oyunu olan Circle of Blood, 1996 yılının en iyi oyunlarından biriydi. Aradan geçen onca yıldan sonra hala hafızalarda sağlam bir yere sahip olmasının ise pek çok sebebi var. O zamanlar oyunu oynamış olanlar, inanılmaz grafiklerle

adeta büyülenmişlerdi. Her bir karesi tek tek elle çizilmiş ve renklendirilmiş olan grafikler ve animasyonlar, sadece o günlerde muhteşem olmakla kalmıyor, günümüzde bile hala kendini beğendirebiliyor. Oyunun büyük başarısının diğer sırrı da, oldukça derin bir öyküye sahip olması. Hikaye Paris'te başlıyor ve beş farklı ülkeye yayılıyor. Macera, bize pek çok eğlenceli karakteri tanıttıyor ve 11 bölüm boyunca devam ediyor. Paris'te ABD'li bir turist olan George Stobard, bir kafede sakince kahvesini içerken patlayan bomba, bu zavallı turistin tatilinin sakin geçmeyeceğinin ilk işareti. Uсталıkla hazırlanmış öykü, oyun boyunca sizi bir dakika bile sıkıyormuş ve beklen-

medik sürprizleriyle son ana dek heyecan ve eğlence sunuyor. Circle of Blood, "Artık doğru düzgün adventure yapmıyorlar" diyenler için çöldeki bir vaha gibi.

MİNİMUM 486 MHZ, 8 MB Bellek
ÖNERİLEN Pentium 133, 16 MB Bellek

Dune

Frank Herbert'in unutulmaz romanı 1965 yılında piyasaya çıktığı anda büyük yarı uyandırmıştı. Herbert sadece bir yıl sonra bu romanı ile Hugo Ödülünü kazanmıştı. Dune, bilim kurgu severlerin bitmek bilmeyen ilgisi sayesinde, pek çok otorite tarafından tüm zamanların en çok satan bilim kurgu romanı olarak gösteriliyor. Bu ünlü roman, 1984 yılında David Lynch tarafından beyaz perdeye; 1992 yılında



ZENOBI: DÜNÜ BUGÜN YAŞAYAN FİRMA



1980 ve 1990'lı yıllarda pek çok metin tabanlı adventure oyunu çıkartan John Wilson, günümüzde de bu uğraşına devam ediyor. 1982 yılında yarım zamanlı olarak oyun geliştirmeye başlayan Wilson, 1986 yılında Zenobi Software adlı firmasıyla oyun geliştirmeye devam etmişti. Wilson toplamda 100 civarı oyun geliştirmiş olsa da hiçbir zaman bir ivme yakalayamadı. Buna rağmen bugün bile bu uğraşından vazgeçmiş değil. Tek kişilik dev kadrosuyla yoluna devam eden Wilson, oyunlarını www.zenobi.co.uk adresinde pazarlamaya devam ediyor.

da Virgin tarafından PC'lerimize taşınmıştı. Oyun yapımcıları için bir roman veya filmin oyununu yapmak zordur çünkü beklentiler her zaman çok yüksektir. Yine de Virgin, Dune projesinin altından alınının aklıyla çıkmayı başarmıştı. Oyuna günümüzden bir bakış atalım: Ustaca hazırlanmış olan oyun, strateji ve adventure türlerini son derece başarılı bir şekilde bir araya getiriyor. Aynı zamanda Dune, kaynak yönetimi üzerine kurulu pek çok strateji oyununun da önünü açan, strateji türüne çok şeyler katmış bir yapımdır. İşin en güzeli tarafı ise en takoz bilgisayarda bile rahatlıkla oynayabilmemiz.

MINİMUM Pentium 60, 8 MB Bellek
ÖNERİLEN Pentium 133, 16 MB Bellek

System Shock

1994 yılında, Looking Glass Technologies, çağının çok ötesinde bir oyun piyasaya sürdü. Oyun sektörüne getirdiği yenilikler ile System Shock, gerçekten de çağının ötesindeydi.

Oyunun FPS türüne katkılarını ancak bugünlerde tam anlamıyla görmek mümkün olabiliyor. Eğer bugün Resident Evil, Metal Gear Solid ve hatta Half Life gibi etkileyici oyunlar piyasadaysa, bunda System Shock'ın 14 yıl önce türüne yaptığı katkılarının payı çok büyük. Bir FPS oyunu olmasına rağmen, içinde adventure ve RPG öğeleri barındırıyor olması, oyunun çıktığı zamanda çok önemli adımlardı. Diğer yandan oyuncu çevresindeki hemen hemen tüm objeler ile etkileşime geçebiliyordu. System Shock'ın 1994 yılındaki oyunlardan farklı olmasının en büyük sebeplerinden biri de, tam anlamıyla üç boyutlu olmasıydı. Oyuncular bu sayede gerçek anlamda üçüncü boyutu hissedebiliyor ve oyunda bunun avantaj ve dezavantajlarını yaşayabiliyorlardı.

MINİMUM 486 MHZ, 8 MB Bellek
ÖNERİLEN Pentium 133, 16 MB Bellek

Zork Nemesis: The Forbidden Lands

Infocom, adventure seven eski oyuncular için kesinlikle önemli bir firmadır. Ad-

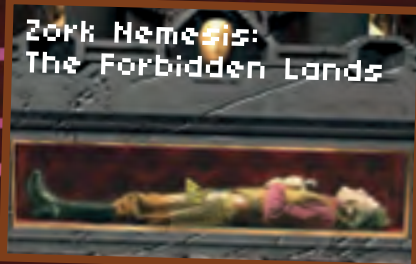
venture türünün ilk ve en iyi örneklerinin neredeyse tamamı Infocom imzasıyla piyasaya çıkmıştır. Infocom'un bu türde ne kadar başarılı olacağı, daha ilk çıkardığı oyundan belli olmuştu. 1980 yılında çıkan Zork'un, firmanın bir efsaneye dönüşmesinde payı büyüktür. Zork'un yakaladığı başarı, devam oyunlarının piyasaya çıkmasını da kaçınılmaz hale getirmişti. Sadece metin tabanlı olan hemen her Zork oyunu, bir öncekinin başarısını bir seviye daha yükseltti. Ama zaman değişiyordu ve Zork için de değişiklik gerekiyordu. 1996 yılında çıkan ve serinin 11. oyunu olan Zork Nemesis: The Forbidden Lands, iki radikal değişikliğin yapıldığı oyun oldu. Şimdiye kadar siyah bir DOS ekranında metin tabanlı olarak oynanan oyun, artık grafiklere de sahipti. Ne var ki Zork serisini kökünden değiştiren bu oyunu Infocom yapmamıştı. Ama şaşırtıcı bir şekilde Zork, Infocom olmadan da ayakta kaldı ve tüm zamanların en iyi oyunlarından biri olarak akıllara kazınmayı başardı.

MINİMUM 486 MHZ, 8 MB Bellek
ÖNERİLEN Pentium 133, 16 MB Bellek

Warcraft II: Tides of Darkness

İnsanlar ve Orclar arasında 1994 yılında başlayan savaş, sadece bir yıl sonra yepyeni bir boyut kazandı. 1995'in Aralık ayında Blizzard, yeni ve son derece geliştirilmiş ikinci Warcraft'ı piyasaya sürdü. İlk oyuna göre oldukça geliştirilmiş ve üçüncü boyut havası verecek şekilde tasarlanmış grafiklerle karşımıza çıkan serinin bu ikinci oyunu, aynı ilk oyunda olduğu gibi ister insan, ister Orc tarafından savaşta bakabilmenize olanak tanıyordu. Bu gerçek zamanlı strateji oyununda kılıç ve büyü bir arada kullanılıyor, oyuncuların her ikisine birden hakim olması gerekiyordu. Zamanında günlerce başından kalkamadığımız, oynamak için arkadaşlarla biricik bilgisayarımızın başında saatlerce sıra beklediğimiz oyun, bugün bile oyuncuları uzun süre başına bağlayabilecek kadar başarılı. Her bir karakterin özelliklerine tıklanırken verdikleri komik cevaplar ve üzerine tıklanan koyunların hazin sonu... Warcraft II: Tides of Darkness gerçek bir klasik.

MINİMUM 486 MHZ, 8 MB Bellek
ÖNERİLEN Pentium 133, 16 MB Bellek



File Options

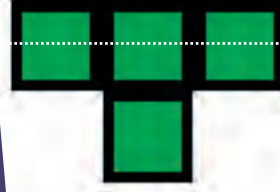
121



EN ESKİ D20 BULUNDU



Masaüstü FRP ile ilgilenen oyuncuların kıymetli varlıkları, onlara özel olan, uğurlu zarlardır. FRP ile ilgisi olmayanlar bile kesinlikle farklı, köşeli zarları ilginç ve eğlenceli bulurlar. Gelgelelim FRP oyuncularını da bu zarı görünce şaşıracağız. Sıkı durun çünkü bilinen en eski 20 köşeli zar bulundu. Roma zamanından kaldığı belirlenen zarın sahibi, zarı bir açık arttırmada tam 17.925 Dolar'a sattı.



OYUNLARDAN NE ÖĞRENDİK?

Hayatında bilgisayar oyunlarına yer veren herkes, eminim ki "Eşek kadar adam oldun; hala oyun oynuyorsun" lafını defalarca duymuştur. Oyunlar, -özellikle belli bir yaş grubu için- vakit kaybı olarak görülür. Peki gerçekten de öyle mi?

Ders çalışmak, kitap okumak, resim yapmak, uçurtma uçurmak, belgesel seyretmek dururken bilgisayarda oyun oynamak, birçok ebeveyn "Bu çocuğu bir doktora mı götürsek" dedirtebiliyor ama bu lafları söyleyenler; (TV'de) önce maçı, sonra röportajları, sonra yorumları, sonra aynı maçın özetini, ardından tartışmalı pozisyonları, sonra diğer kanallardaki yorumcuları ve son olarak, birkaç kez daha maçın özetini seyretmeseler, ciddiye alınabilir. Ya da bu yorumlar, birilerinin birilerini gözetlediği programları, sonrasında sabah kuşağındaki izdivaç programlarını, ardından "Kim, kimi nerede..." tarzı magazin programlarını, akabinde "Şu elimde görmüş olduğunuz tavanın fiyatı düştükçe düşüyor sayın seyirciler" tarzı kanalları, sonrasında da akşam kuşağı dizilerini seyredenlerden gelmeseydi, "Hadi yine bir derece" diyebiliriz. Kendileri "tamamıyla vakit kaybı" olarak nitelendirilebilecek şeylerle uğraşırken, çocuklarının

oyunlarına bir şans vermeyen ailelerin yanı sıra doğduğumuz andan beri, içgüdüsel olarak hemen her şeyi oyunla öğrendiğimizi bilen ve oyunların öğrenmenin vazgeçilmez bir parçası olduğunun ayrılmaz varabilmiş ailelerin de olduğunu tam bu noktada söylemek lazım aslında. Kurunun yanında yaşın da yanmasını önledikten sonra, ne demek istediğimi biraz daha açıklamaya çalışayım.

Özet olarak, şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki oyunlar vakit kaybı olmanın çok uzağında, eğlendirmenin yanı sıra oyuncuların bir şeyler öğrenmelerini sağlar. Bu biraz iddialı bir yorum olabilir ama en basit oyun bile, az da olsa oyuncuya, oyun dışında kullanabileceği bilgi veya beceriler kazandırır. Dünyanın farklı noktalarında oyunlar ve eğitim üzerine yapılmış sayısız araştırma da aslında bu düşünceden çok farklı şeyler söylemiyor. Bristol Üniversitesi

tarafından kurulmuş, uluslararası bir organizasyon olan GERN (Games and Education Research Network - Oyunlar ve Eğitim Araştırma Ağı) olmak üzere farklı kurumlar / kişiler bu konu üzerinde sayısız araştırma, deney / gözlem yaptılar ve oyunların, eğitimin vazgeçilemez bir parçası olduğunu ortaya koydular. Üstelik burada bahsettiğimiz oyunlar tamamen bilgisayar oyunlarını kapsıyor. Yani salt eğitim amaçlı olarak özel üretilmiş oyunlardan değil, bildiğimiz oyunlardan bahsediyorum. İşte, size birkaç örnek:

Age of Empires II: The Age of Kings

Tarih dersi sıkıcı mı geliyor? O zaman savaşların nasıl çıktığını son derece gerçekçi bir atmosferde kendiniz test edin.

Carmen Sandiego Serisi

Bu oyundan daha önce de bahsetmiştik çünkü Carmen Sandiego'nun eğitim ve oyun konusunda çok özel bir yeri var. Serinin farklı oyunları; tarih, coğrafya ve matematik konularında adeta ders alıyorsunuz. Oyunun büyük dezavantajı, sadece İngilizce olması.

Sim Serisi

Bir şehrin nasıl yönetildiği, nelerin göz ardı edilmemesi gerektiği gibi konular ancak SimCity ile öğrenilebilir. Üstelik, hemen her konuda bir Sim oyunu çıktı. Bu oyunların hemen hepsi şehir yönetimi ve planlaması gibi konularda bilgi ve tecrübe kazanmak için birebir.

Ne yazık ki pek çok ebeveyn oyunları yeterince değerlendirmeden yargılıyor ve çok çabuk hüküm veriyor. İngiltere'de yapılan bir araştırma, bilgisayar oyunlarının çocukların öğrenimine katkı sağladığını düşünen ailelerin oranının %85 olduğunu ortaya koyuyor. Keşke bizde de öyle olsa...



5 2 0



OYUNLAR UCUZLUYOR



ABD'de yapılan bir araştırma, oyunların her geçen gün biraz daha ucuzladığını ortaya koydu. Üstelik günbegün... Yani bugün aldığınız bir oyunu, yarın daha ucuza alabilirsiniz. Yapılan araştırma, oyun dergilerindeki inceleme notlarının bu fiyat düşüşünde doğrudan etkisi olduğunu ortaya koyuyor. Araştırmada 2007 yılında çıkan tam 322 oyunun fiyatları günbegün incelenmiş. Varılan sonuca göre olumlu inceleme notu alan oyunlar, ortalama olarak günlük %0,19 ucuzlarken; notu ortalama veya düşük olan oyunların fiyatları %0,24 oranında düşüyor.

EN ÇOK SATAN ATARI OYUNLARI

Bir zamanların efsanevi oyun konsolu, sokakları bomboş bırakan Atari, hepimizin hafızasında halen önemli bir yere sahiptir. Tabii ki unutulmaz oyunlarıyla beraber... Oyun sektörü, Atari zamanlarında bugünkü halinden çok uzaktı. Yine de bazı oyunlar sektörün ileride ne kadar güçleneceğinin haberini veriyordu. Bu oyunlar milyonları aşan satış rakamlarıyla hem Atari'yi, hem de yapımcılarını zengin ettiler. İşte, Atari'nin en çok satan oyunları...

Pac-Man

Listenin en üstünde Pac-Man'ı görmek sanıyorum kimse için şaşırtıcı olmamıştır. Asıl şaşırtıcı olan satış rakamı olsa gerek. Dünyanın dört bir yanında milyonlarca oyuncunun ya evinde ya da bizdeki ünlü adıyla "Atari Salonu"nda başında saatler geçirdiği bu son derece sevimli ve eğlenceli oyun, tamamina 7 milyon adet sattı. Oyun sadece kısa dönemde ticari başarı kazanmak için değil, aynı zamanda uzun vadede konsolun başarısını garantileyecek bir reklam aracı olarak da planlanmıştı. Bu yüzden oyunun üzerinde epeyce uğraşıldı. Pac-Man, Atari'nin grafik konusundaki meziyetlerini de gösteriyordu. Tüm bu çabaların sonucunda

da Atari'nin en çok satan oyunu Pac-Man oldu.

Satış Adedi: Yedi milyon

Pitfall!

1982 yılında Activision'ın hazırladığı Pitfall!, Atari 2600 oyuncuları tarafından o kadar çok sevildi ki, oyun 4 milyondan fazla satmayı başardı. Bu rakam aynı zamanda Pitfall!'un, Activision'ın en çok satan oyunlarından biri haline geldiği anlamına geliyor. David Crane'in 1979 yılında üzerinde çalışmaya başladığı oyun, Pitfall Harry adlı bir karakterin başına gelen talihsiz olayları konu alıyordu. Bin bir zorluk ve tuzakla dolu yollardan onunla beraber geçmek isteyen 4 milyon kişi

sayesinde Pitfall! da tarihe geçmiş oldu.

Satış Adedi: Dört milyon

Missile Command

1980 yılında piyasaya çıkan Missile Command, 2,5 milyonluk satış rakamıyla Atari firmasının -kendi oyun konsolu için yaptığı- en çok satan oyun oldu. Dave Theurer tarafından geliştirilen oyun, gökyüzünden gelen uzaylıların, dünyayı yerle bir etmesine engel olma çabası üzerine kurulu. Oyunun hayranları arasında işi o kadar ilerletenler var ki, Tony Temple adlı bir İngiliz oyuncu, Missile Command'da yaptığı 1,960,830 puan ile Guinness Rekorlar Kitabı'na girmeyi bile başardı.

Satış Adedi: İki buçuk milyon

Demon Attack

Imagic tarafından 1982 yılında Atari 2600 için piyasaya çıkartılan Demon Attack, gökyüzünden saldıran şeytani ordulara karşı, buz tutmuş bir gezegen olan Krybor'u kurtarma çabasını konu alan bir oyundu. Oyunda, gökyüzünden dalga dalga gelen yaratıklar, her seferinde daha güçleniyor ve daha farklı silahlar kullanmaya başlıyorlardı. Üstelik belli bir bölüme kadar bir arada uçan yaratıklar, daha sonra taktik değiştirip iki koldan süzülmeye başlıyorlar ve işte o noktadan sonra işler daha da zorlaşmaya başlıyordu. Oyundaki bu çeşitlilik, 1982 yılı için oldukça önemliydi ve bu sayede Demon Attack toplamda tam 2 milyon kopya satmayı başardı.

Satış Adedi: İki milyon



KUDUR BİLEK

Hatırlıyorum da LEVEL Dergisiyle ilk tanışmam Enter the Matrix'in incelemesinin olduğu sayıyla, yani Haziran 2003'te gerçekleşmişti... MATRIX: Reloaded vizyondaydı ve kapaklarında bu filmin afişi vardı. Ben de o sıralar MATRIX adıyla paketlenmiş ne varsa (soundtrack, action figure, poster, kitap, gözlük, çatal vs...) sabın alıyor, arşivliyordum deli gibi... Birgün soundtrack'ini almak için girdiğim mağazanın dergi reyonunda Level'in bu bahsettiğim kapaklı sayısını gördüm ve aldım. Eve giderken vapurda okudum. Otobüste. Sonra eve geldim bir daha okudum. Yatakta, tuvalette... Enter the Matrix (EtM) incelemesi, strateji rehberi, hileleri, filmle ilgili bilinmeyenler, detaylar, yorumlar, vesairelerin olduğu güzel ve kapsamlı bir inceleme yazısıydı. Kendini bana defalarca okutmuştu. EtM (kötü olan her film oyunu gibi) filmle alakası olmayan sıkıcı bir oyun olsa da fanatizm yüzünden yine de orijinalini alıp oynamıştım. Hatta takıldığım yerlerde strateji rehberinden kopya bile çekmiştim. Hey gidli...

SADECE KAAN



Kapağın yapım aşamasıyla ilgili detayları geçen ay Fırat "editörden" yazısında belirtti ama kaçırınlar için birkez daha tekrarlamakta fayda var...

1997'de Ronald Green'in kaleme aldığı ve Claudio Castellini'nin harikulade çizimleriyle hayat verdiği "CONAN The Barbarian", 3 bölümlük mini bir seriyle Marvel Comics bünyesinde piyasaya sürüldü. İşte bu serinin açılışını yapan ihtişamlı kapak tasarımı, LEVEL'in Haziran 2008 sayısına ilham kaynağı oldu ve ortaya böylesine hayranlık uyandıran bir çalışma çıktı.

Bu yapılan şey sadece bir dergi kapağı değildir... Bu cesur ve yenilikçi tavrın dışı vurumudur. Türkiye'de bir ilktir!... Kalıpların içine hapsolmuş, klişeler içinde boğulmuş dergicilik anlayışını yıkmak ve yeniden yapılandırmak amaçlıdır... Conan kapağı bir başlangıçtır benim için. Devamını görmek için sabırsızlanıyorum...

Çeneler yerine bilekler çalışsın!... Herkeze selamlar, iyi çalışmalar. Ağustos'ta görüşürüz...



Özel silindir kutusunda

8 KATLANMAMIŞ POSTER

2 METALLICA * 2 TOKIO HOTEL * LINKIN PARK * JOKER (BATMAN) * SEKSENDÖRT * SAWYER

BLUE JEAN
120 BLUE JEAN
OKURUNA BİLET

25 MASSTIVAL KOMBİNE
25 MASSTIVAL TEK GÜNLÜK
20 ELEKTRONICA FESTIVAL
30 ZEPHYR ROCK FESTİVALİ
10 JUDAS PRIEST KONSER
10 METALLICA KONSER

Thalia
blue jean
120 BİLET
TEMmuz 2008, SAYI 7 20563 11437 8121

CARAS
TUNG THISS
SULTANA
YASEMIN MİRİ
DEMİR-DEMİRKAN
CARTEL
yenisiden

Yazın en iyi
Konser Döğleri

EVİNİZE GELİYORLAR

VRIL LAVIGNE * MY CHEMICAL ROMANCE * FOOD FIGHTERS * MUSE

YENİ ALBÜM HAKKINDA İLK TÜYOLAR METALLICA

25 MASSTIVAL DAVE LIVES!

NAPALM DEATH, MORGENTHAU, DRY KOPPEL, WAGGARD, LESHOUT

Judas Priest

BOĞAZ'DA HEAVY METAL AYINI

Witaznako
MASSTIVAL'IN AĞIR ABİSİ

KEMERCI

Dijital Dergi Aboneliği için;

www.eMecmua.com

DB
LOGAN BURCU GÖZÜK

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 CS3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



VISUAL BASIC 6.0
CBM EĞİTİM SETİ
CD



DREAMWEAVER MX
CBM EĞİTİM SETİ
CD



FLASH CS3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



COREL DRAW X3
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



40 fasikül
960 sayfa

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 sisteminin 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 tanıştıracak. • 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 tasarımından, imvelli hareket animasyonlarına kadar birçok özelliği öğrenebileceğiniz eşsiz bir eserdir. • 22 saatlik Flash CS3 eğitiminin yanında, action script 3,0 yeniliklerin de öğrenme fırsatı bulacaksınız. • Tümünüyle Türkçe anlatım **PHOTOSHOP CS.3 CBM EĞİTİM SETİ** • Yeni arayüz ve yeni navigasyon sistemi hakkında hersey. • Fotoğraf ve resim çalışmalarınız üzerinde dilediğinizce oynamanız için gerekli tüm cevaplar. • Hızlı kullanım için merak ettiğiniz kısa yollar ve alet kullanımı. • Sayısız uygulamalı örnek ve uygulama. **VISUAL BASIC CBM EĞİTİM SETİ** Microsoft'un çıkardığı günden beri büyük beğeni kazanan ve programcılığı zevke dönüştüren programlama dili Visual Basic 6.0'ı, kısa sürede eski/yeni tüm kullanıcılara öğrenebilme imkanı sunmaktadır. Visual Basic, hem Basic dilinin kolaylığı hem de Windows ortamının getirdiği görselliği en üst seviyede programcıya sunabilmektedir. Visual Basic hem başlangıç seviyesinde bir dil olma özelliğini korurken hem de en profesyonel uygulamaları bile geliştirebilecek kapasitede bir dildir. CBM Visual Basic Eğitim Seti, sesli ve görüntülü anlatımıyla, uygulamalı örneklerle, kolay anlaşılır dille öğrenmenizi sağlayacak, kısa sürede programcılığa doğru ilk adımınızı atmanızı sağlayacaktır. **DREAMWEAVER CBM EĞİTİM SETİ** Artık herkesin bir web sitesi olacak. Sizler için hazırlanmış olduğumuz bu set ile dünyanın en popüler statik ve dinamik web sayfaları editleme programı olan Dreamweaver 8'i tam olarak uygulamalar üzerinde çalışarak öğreneceksiniz. Ayrıca bu setin yanında 6 ay hosting (yayınlama hizmeti) hediye ederiz. **COREL DRAW X3 CBM EĞİTİM SETİ** 22 saat anlatım. 1 DVD, corel draw tasarımlarınızı kolaylaştıran, en kısa yoldan yapabilmeyi sağlayan, bir çok büyük gazete, dergi gibi matbaa firmalarının tercih ettiği, kullanımı kolay olan vektörel tabanlı bir dizayn programıdır. CBM Eğitim, görüntülü ve sesli anlatım, uygulamalı örneklerle birlikte yeni kullanıcılar ve tasarımla ilgili herkesi Corel Draw Tasarım Programı Eğitim Setini sunmaktadır. Corel Draw sayesinde şimdiye kadar öğrenmek isteyip de fırsat bulamadığınız tüm incelikleri, kısayolları ve detayları öğrenme ve kullanma fırsatı bulacak, çalışmalarınıza hız, tasarımlarınıza yeni bir boyut kazandıracaksınız. Basit logo tasarımlarından, teknik illüstrasyonlara kadar bir çok profesyonel çalışmayı yapabileceğiniz bu program öğrenmek için aradığınız eğitmeni artık evinizin rahatlığında bulacaksınız. **Bütün promosyonlar 2 yıl garantilidir.**

PROMOSYONLARIMIZ
STOKLARLA SINIRLIDIR

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

CHIP LEVEL

10 SAYI
FİYATINA
12 SAYIYA
SAHİP OLUN

>

65
YTL

ABONE
OLMAK İÇİN:

0 212 478 0 300
www.doganburda.com

LEVEL ABONE FORMU

ilk defa abone oluyorum

Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi :

(Yoksam, bu kişiye bırakılsın):

Posta Kodu:

Şehir:

Tel :

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum* Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axxess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibinin Adı Soyadı:

Visa

Master Card

Kart No:

Son Kullanma Tarihi:

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres :

Kart Sahibinin İmzası:

Abonelik Seçenekleri

- 1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı) **65 YTL**
- 1 yıllık abonelikle Enter Bilgisayar Eğitim Seti hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Windows Vista hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Flash CS3 hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Photoshop CS3 hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Visual Basic hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Dreamweaver hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Corel Draw X3 hediye **78 YTL**

Ödeme bilgileri

Banka Hesap numarası: İşbankası Şişli Şubesi*
Hesap no: 1290-195 Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Tel: 0212 478 0 300
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.
* Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
e-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com

***Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)**

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları,
çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.
Derginin abone işlemlerinin tamamlanmasından sonra
özel ulaşım sistemi ile adresinize teslim edilecektir.

Bu form 31 Temmuz 2008 tarihine kadar geçerlidir

DB

Yerden Yüksek



Başarabiliriz. Zor değil, gerçekten. Zamanı donduramayız ama doldurabiliriz. Sırtımızdan yükselen o ısıyla karışık acı bize engel olmamalı. Kimse sırtımızı deşemez; merak etme. Deşse bile sadece benim kanım akar ve bir süre sonra damarlarım kanınla dolar. Korkacak hiçbir şey yok. Otur ve biraz beni dinle. Ama söyleyeceklerimi sakın o sinir bozucu gülümse-

fana işlenecek söyleyeceğim her şey. O yüzden boşuna kaçmaya çalışma.

Çözmek için çok az zamanımız kaldı. Bulmak için çok az zamanımız kaldı. Hissetmek için çok az... Kafatasımda taşıdığım et parçasının uyuşukluğunu ve ağırlığını azaltmamız gerek ilk önce. Sonra, kalbimle arasındaki bağlantı hatalarını gidermemiz lazım. Hemen ardından depola-

dığım tüm verileri şu an nefes aldığım kainata göre yeniden yapılandırılmamız. Son olarak da gördüklerimi, duyduklarımı ve dokunduklarımı hatasız, net, saptırmadan, en siğ şekliyle

algılamam için o yüksek ısıyla acı içinde kasılan sırtıma büyük bir yük yüklemek gerekiyor. Çok büyük sorumluluk gerektiren, insan deyişiyse insanı insan yapan, çelişkili bir şekilde, yine insan deyişiyse insanın salt içgüdüleriyle hareket etmesini önleyebilecek herhangi bir yük...

Soyutluğunun altında bile bu kadar mekanize bir düşünce sistemi yatıyorsa kabullenmekten başka seçeneğimiz yok mu acaba? Dayanabildiğimiz yere kadar gitsek... Durmadan gitsek... Düşünmeye fırsatımız kalmadan... Hem belki o zaman o herhangi bir "yük" hafifler sırtımızda. Sırayla taşırız yol boyunca. Sıra sana geldiğinde mola verir, dinleniriz; işler ters gitmesin diye... En yeşil patikaları seçeriz yol boyunca. Aklımıza düşünmemizin gerektiği geldiği zaman içimize çekeriz havayı, unuturuz. Yolu unuturuz, yükü unuturuz, seni ve beni unuturuz. Ve en basit şarkıyı dinleriz yol boyunca. Böylece dikilen tüylerimizi indirmek zorunda kalmayız. İçgüdülerimiz, aklımızı çelemez böylelikle. Tek nota, tek akor, tek ritm...

Geç kaldık değil mi yola çıkmak için? Gerçeği kabullenmeliyiz dünyayı kabullenmek yerine, öyle değil mi? Peki ya zamanımız yarın dolarsa? Hazır olacak mıyız? Güçlü olacak mıyız? Her zamanki gibi yanıldın; ne hazır, ne de güçlü olacağız. Sadece bencil olacağız. Sadece, bencil... elif@level.com.tr

Soyutluğunun altında bile bu kadar mekanize bir düşünce sistemi yatıyorsa kabullenmekten başka seçeneğimiz yok mu acaba?

menle aşığılama. Zaten beni aşığılarsan küçük düşersin. Tıpkı başkalarını aşığıldığında küçük düşüğüm gibi... Sanırım, duyacaklarını bir süre sonra duymaktan vazgeçeceksin. Fakat elin mahkum; dinlememe gibi bir lüksün yok. Bir kulağından girecek, diğerinden çıkmadan ka-

algılamam için o yüksek ısıyla acı içinde kasılan sırtıma büyük bir yük yüklemek gerekiyor. Çok büyük sorumluluk gerektiren, insan deyişiyse insanı insan yapan, çelişkili bir şekilde, yine insan deyişiyse insanın salt içgüdüleriyle hareket etmesini önleyebilecek herhangi bir yük...



Tayvan'dan Sevgilerle

Bu ay Tayvan'ın başkenti Taipei'ye gittim. Derdim elbette ki gezmek - tozmak değil; Computex fuarını izlemek için oradaydım. Bu büyük fuarda, kullanıcıların yılsonuna kadar piyasada görecekları donanımlar sergileniyor. Computex bu yıl, iki ayrı fuar alanında birden gerçekleştirildi. (Computex'in eski fuar alanının yanına, İstanbul'daki CNR Fuar Merkezi'nin dört katlı olarak tarif edilebileceğim büyüklükte bir alan daha eklenmiş.) Bu büyük alanı gezerken gözüme takılan ve gelecek aylarda bütçenizi zorlamanıza sebep olabilecek birkaç ürünü sizlerle paylaşmak istiyorum. Anlatacağım ilk ürünler, Zalman'a ait. Zalman ürünlerinden biri özel gözlüklerle kullanabildiğiniz 3D bir monitör. Bu monitör ile oyunları üç boyutlu olarak oynayabiliyorsunuz. 19 inç'ten, 32 inç'e kadar farklı boyutları bulunan bu monitör, oynadığı

oyununun içine girmek isteyenler için tasarlanmış. Ürünün komik yanı, 3D gözlüklerin kalın ve siyah kemik çerçevelerden yapılmış olması. Bu gözlükler takanı biraz komik gösteriyor ama kimin umurunda? Zalman markalı ikinci ürün ise FPS Gun. FPS oyunları için üretilen bu mouse, kabzası ve tetiğiyle bir silah şeklinde tasarlanmış. Kabzanın yan tarafında programlanabilir iki tuş bulunuyor. Aynı zamanda mouse'un DPI'ını tek tuşla değiştirebiliyorsunuz; değiştirdiğiniz değere göre cihazın da rengi değişiyor.

Asus'un ürettiği EEE Stick ise bana Nintendo Wii'nin kumandasını andırdı. Tıpkı Wii gibi iki farklı kumandadan oluşan bu takımın, bir kumandasının üzerinde mini bir joystick; diğerinin üzerinde ise tuşlar bulunuyor. Tahmin edebileceğiniz gibi bu iki kumanda, bir kablo

yardımlarıyla birbirine bağlanıyor. USB üzerine taktığınız alıcısı sayesinde ürünü 5 - 10 metrelik bir alan içinde kullanabiliyorsunuz. Hareketinizi de algılayan bu ürün sayesinde kolunuzu sallayarak kılıç savurabilir ya da kablosuz bir şekilde FPS oynayabilirsiniz; sol kumanda yardımıyla ilerlerken, sağ kumanda ile ateş edebiliyor ve diğer hareketleri gerçekleştirebiliyorsunuz. Bu ürünün Wii'nin tahtını sarsıp sarsamayacağını hep birlikte göreceğiz. Diğer yandan biz PC kullanıcıları için böylesi bir hareket özgürlüğe sahip olmak oldukça çekici. Son olarak Thermaltake standında bilek desteğine iki adet fan konuşturulmuş bir klavye gördüm. Klavye kullanırken elleri çok terleyenler ya da sıcak yaz günlerinde bilgisayar başında bunalanlar için akılcı bir çözüm geliştirilmiş. Açıkçası, tüm bu oyuncaklara el atmak için sabırsızlanıyorum.

Tarihle son derece ilgili olan biri olarak iki aydır Osmanlı'nın korsanları hakkında kitaplar okuyorum. Bunlardan biri yazın diline hayran kaldığım yazarlardan birisi olan Osman Necmi Gürmen'in, Mühtedi: Kiliseden Camiye adlı eseri; diğeri ise, yaşı bana yakın olmasına karşın bir şaheser ortaya koymayı başardığı için kiskanarak okuduğum Özlem Kumrular'ın Türk Korkusu adlı kitabı. İlk kitap din değiştiren bir Osmanlı Levend'inin ağzından Türk denizcilerini, öteki ise Avrupa'nın Osmanlı'dan neden korktuğunu anlatıyor. Türk Korkusu adlı kitabın bir bölümü Akdeniz'deki korsanlık aktivitelerini anlatıyor. Özellikle ikinci kitap sayesinde, -okuldaki tarih derslerinde gördüğümüz kısıtlı bilgilerin dışına çıkarak- denizlerdeki mücadelenin hiç aklınıza gelmeyen yansımalarını, sahillerde yaşarken hayatı değişen insanları,

köleliği, o dönem için mubah sayılan büyük vahşet manzaralarını, savaşın acımasızlığını, Osmanlı'nın Avrupa için neden "öteki" olduğunu net bir şekilde görebiliyorsunuz. Akdeniz'de dolaşan gemilerin bile salt bir savaş aracından çok, kendi içerisinde bir şehir olduğunu ve bu gemilerin yaptığı her şeyin, Avrupa'nın savunma sistemlerinden, ticaretine; edebiyatından, atasözlerine, şarkılarına ve deyimlerine

kadar birçok alanına yansıdığını görüyorsunuz. Eğer siz de tarihe ilgi duyuyorsanız ve elinizin altında Faruk gibi ortaya bir konu atıp üstünde uzun süre sohbet edebileceğiniz bir arkadaşınız bulunuyorsa, bu kitapları mutlaka okumanızı öneririm. akmenek@level.com.tr



Nedenlerini Kaybedenler Derneği



Eğer bir tane bile varsa, LEVEL okuru güzel dilberlere ve 15 yaşında dünyayı çözmüş ukala liseli tavırlarını geride bırakıp olgun yaşların tadını çıkaran güzel hanımlaradır sözüm; Kayıp ilanlarının en acısı, devamları anlamsız kılan gelişmelerin en tatsızdır ya; motora yakıt misali hayatına amaç eklerken neden-

Tüm bu nedenler çıkarıp atıldığı zaman koşuşturmanın bir anlamı olmadığını fark edenler; durup manzarayı izliyor, güzel kadınları öpüp sevdikleri adamlara dokunuyorlar

lerin kaybolmadı mı hala güzel kadın?

Çalışmayan bir pusulayla karanlığın ortasında yalnız kaldığını hala fark etmedin, değil mi?

Sana gösterilen yolu, sırtına vurup "Yürü burayı" dedikleri parkuru, ne akla hizmet kat ettiğini bilmeden koşturan sütçü beygiri gibi aşıp da geldiğin bu nokta, gideceğin veya döneceğin en yakın sığınağa en uzak yer değil mi?

Hiçbir yere gitmeyen yolların ortasında durdurup kim olduğunu sorsalar, nereden gelip nereye gittiğini merak etseler, vereceğin cevap aklında yankılanacak mı; yoksa tekrarladığın ezberlerden biri mi olacak, onu merak ediyorum; diğer milyarlarcası gibi...

"Zekai Pektabi, Niğde 1981, dünden geliyorum, yarına yuvarlanıyorum." veya "Nilgün Kilyün, İzmir 1980, genç kızıktan geliyorum, anneliğe gidiyorum inşallah. Kır düşününde evlendim. Kocam müdür." ya da "Adım Ahmet, Soyadım Selim. İstanbul doğumlu, bin dokuz yüz yetmişliyim. Bir kamu kuruluşunda mühendisim ama hayallerim var; on seneye emekliyim."

Ulan hatta: "Adım Ceren, soyadım Nazlı; koca arıyorum, hem zengin hem kaslı. Ne yaşanacağım gençliğim keyifli sözlü sazlı; bir yere gitmiyorum buralar benim, bu tapu fotokopisi, bu da aslı."


Peki, tüm bu cevapların arasında, dokunduğun yüreklerin, anladığın dertlerin, döktüğün yaşların, sevdiğin adamların, gülümsettiğin dudakların bilançosu da gelir mi

aklına güzel kadın? Belki hiç olmadı değil mi? Oldu sandığın yalanları çıkar, bakiyeyi ver bana ve kendine dürüst ol.

Kendini sevenleriyle tanımlayıp adını duyduğunda sessizce gülümseyenlerle ölçüp aşkla tarttın mı hiç, LEVEL'ci güzel dilber?

Tüm bu nedenler çıkarıp atıldığı zaman koşuşturmanın bir anlamı olmadığını fark edenler; durup manzarayı izliyor, güzel kadınları öpüp sevdikleri adamlara dokunuyorlar.

İnatla depar atıp koşuyorsun ama varacağın nokta belli; nihayetinde bitiş noktası yolun sonu değil mi?

Dolayısıyla, nedensiz, amaçsız, ezber yaşamlar koşusunda, maddesiz birinciliğini kutlamak için yanında olamayacağım güzel kadın. Orada seni bekleyen kameralar da, alkışlayan tribünler de olmayacak zaten. Belki bir din adamı, bir de mirasçılar...  cem@level.com.tr





Joystick ve Beyaz Perde

Bazı aksaklıklar oldu ve işlerim yüzünden bir süreliğine sizi yazılarımdan mahrum etmek durumunda kaldım. Sanıyorum ki artık bundan sonra bu tarz bir durum olmayacak. Bu süre içinde o kadar yoğun bir şekilde çalıştım ki oturup yazıyı yazacak ne zaman bulabildim, ne de sakin bir kafa.

Conan kapaklı sayıda Fırat ve Kaan'la (Sadece olan Kaan) çevirdiğimiz geyik muhabbetlerini Fırat yazmış köşesine... Gerçekten eğlenceli ve geyik dolu bir kapak dönemiymi. Kaan da maşallah döktürmüş resmen;

Ben de para bulur bulmaz Boulder Dash'ın filmini çekmek istiyorum

emeği geçen herkesi tebrik ederim.

Alp diye bir arkadaşım var. Onunla geçen gün bir sohbetimiz esnasında kendimizi bir anda geyik sürüsü içinde bulduk. Konumuz ise oyunlardan uyarlanan filmlerdi. Gülerек ve eğlenerek seyrettiğimiz bu filmleri hatırlayıp gülmekten resmen komaya girdik. Ben de Alp'e; "Ya, dur ben bunları LEVEL'a yazayım" dedim. Şimdi gelin, bu filmlere kısaca bir bakalım.

Street Fighter> İlk Street Fighter, Capcom'un 1989 yılında çıkarıp başarı yakalamadığı oyun olarak hatırlanır. Gelgelelim serinin ikinci oyunu, arcade makinelerine düştüğü gibi birden bir salgın haline gelmişti. O dönemin çocuklarının ağzından düşmeyen, "Sana bir Aduket çekerim, görürsün gününü!" gibi laflar dillere pelesenk olmuştu. Oyun, ev bilgisayarlarında ise ilk kez Amiga platformunda piyasaya sürülmüştü. Atari salonlarından çıkmadan bu oyunu oynayan birçok kişi, sadece bu oyun için Amiga almıştı. Sonra bacalarını pergel gibi ayırması ile bir anda meşhur olan Jean Claude Van Damme'in başrolde oynadığı bir filmi çekildi oyunun. Bir "Kan Sporu" taklidinden öteye geçemeyen

Street Fighter, ikinci sınıf bir aksiyon filmi olarak hafızalara kazandı. Ben ise hala daha "O filmde Kylie Minogue'un işi neydi?" diye sorar dururum kendime. Bu arada, serinin çizgi filmlerini ise herkese tavsiye ederim.

Doom> Anlamsız bir şekilde koridorlarda ilerleyip canavarları patlattığın bir oyunun, filmini neden yaparsın? Nasıl tutmasını beklersin?

Mario Bros> Mantar manyağı Mario kardeşlerin en popüler oldukları yıllarda, Hollywood prodüktörleri de ister istemez "Biz bu işten nasıl para kazanırız?" diye düşünmüşlerdi. 1993 yılında son derece acayip bir film ile bıyıklı kardeşleri beyaz perdeye taşıdılar. Lafi fazla uzatmadan Mario kardeşlerin geçmiş 1 Mayıs'ını kutluyor ve bu konuya noktayı koyuyorum.

Mortal Kombat> Her ne kadar Kaan ısrarla, "Yok be abi, Mortal Kombat iyiydi!" dese de, bence bir Freak Show ötesine gidemedi film. Filmden aklımda kalan tek şey o dangur dungur techno müzikler. Film muhtemelen üçüncü dünya ülkelerinde başarılı olmuştur.

Resident Evil> Yalan söylemek istemiyorum; filmi sadece Milla Jovovich hatırına seyrettim. Gönlüm, serinin üçüncü bölümündeki Milla Jovovich tarlasına düşmek isterdi.

Hitman> Takım elbise ve saçsız adam. "Neden çektiniz bu filmi?" diye sormak istiyorum.

Buraya yazmak isteyip yazamadığım daha birçok film var. Bu filmlerin çoğunda ise Uwe Boll adlı yönetmenin imzası var. Bu adama emanet edilen güzelim oyun senaryoları, bir anda rezalet bir hale geliyor. Çağımızın Ed Wood'unu buradan tebrik etmek istiyorum. Ben de para bulur bulmaz Boulder Dash'ın filmini çekmek istiyorum. Düşünüyorum da çekeceğim bu filmin müziklerini Rolling Stones' a mı yaptırırsam? (Tamam, çok kötü bir espri oldu. Kabul ediyorum.)

Gelecek ay da Altigen'in en saçma köşesi olmaya devam edeceğim. Bu sıcak yaz günlerinde herkese iyi tatiller dilerim. ☺
turbo@level.com.tr / http://turbo-s2k.deviantart.com

MERAK ETTİKLERİM

- Mario Bros taklidi olarak üreticisine iyi para kazandıran Great Giana Sisters'ın filmi neden yapılmadı.
- Neden cengaver delikanlının biri çıkıp "Bouble Bouble'ın filmi yapalım" demedi? Hadi sıkıysa yapın bakalım. Ha, bir de Pacman var tabii ki? Nasıl bir konusu olurdu, gerçekten çok merak ediyorum.
- Arkanoid'den Fransız yapımı bir sanat filmi olabilir mi?
- Street Fighter ve Mortal Kombat'tan sonra "International Karate"nin de filmi görmek ister bu deli gönlü.



Tekrar



Yüksekteyim. Çok yüksekte... Bir bulutun üstündeyim. Hani şu gülümseyen... Ara sıra ağlayan... Diz çöküp ona dokunuyorum; her şey dağılıyor. Zaman paramparça oluyor, ve hayatım bir film şeridi gibi gözlerimin önünden geçiyor. Kesik kesik... Anlaşılmaz... Aptal bir Amerikan filmi gibi... Başı belli, sonu belli... Sahte

Zaman paramparça oluyor, ve hayatım bir film şeridi gibi gözlerimin önünden geçiyor, ona yakın olmama rağmen. Kesik kesik... Anlaşılmaz... Aptal bir Amerikan filmi gibi...

bir şekilde gülümseyen, donuk gözyaşları dökten... Düşüncelerim, kesik şeritlerin içinde yitip gidiyor. Onları tutmaya çalışıyor ama başaramıyorum. Rüyalarımı da aşağıya düşürüyorum. Uzun, yeşil yolu; boya kalemlerimi; katil dostumu... Çizgili, plastik topum; misketlerim ve su tabancam ile... Uykusuzluğum peşlerinden gidiyor. Yeniden diz çöküyor ve kafamı uzatıyorum, panikle; aşağıya bakıyorum. Elimi uzatıp tabancayı yakalamaya çalışıyorum. Ama gözden kayboluyor. Boya kalemlerim, bulutları boyuyor; boşlukta savrulurken. Kırmızıya, yeşile ve maviye... Çevrem bir anda rengarenk oluyor. Ama yeşil yol, siyaha boyanıyor. Katil dostum ise beyaza... Dizlerim titriyor. Ellerim boşalıyor. Ama buluta sıkı sıkı tutunuyorum. Saçlarım, gözlerimi kapatıyor. Rüzgar yüzünden... Aşağıda insanları görüyorum. Binlerce, milyonlarca, milyarlarca... Hepsi orada. Durmaksızın yer değiştiriyorlar; çok hızlılar. Takip

edemeyeceğim kadar.. Ama asla birbirlerine çarpmıyorlar. Kimisi saklambaç oynuyor. Gözleri açık... Kimisi "yerden yüksek" oynuyor. Gözleri kapalı... Katil dostum yere çarpıyor, hızla, ve insanlar çevresine toplanıyor. Onlarcası... Belki de yüzlercesi... Aralarında konuşuyorlar. Kısık sesle... Onu yerden kaldırmaya çalışıyorlar. Her şey o kadar net ki... O kadar canlı... O kadar yakın...

Güçleri yetmiyor. Çevresi kararıyor. Biraz... Ve biraz daha... Siyahın içinde kayboluyor. Ve bir anda bulutlar yer değiştiriyor. Hızla... Rüzgar da hızlanıyor, ve bu kez canımı yakıyor. Savruluyorum. Buluta sıkı sıkı tutunarak... Her şey havalanıyor. Tekrar... Ve birbirine karışıyor. Yol, bulutlara; boya kalemlerim, boşluğa; insanlar, gökyüzüne; güneş, toprağa... Yağmur, zamana... Gülümsemem, uykusuzluğuma yenik

düşüyor. Gözyaşı döküyorum. Nedensizce... Kafası karışmış bir çocuk gibi... Aptal bir ergen gibi... Ve aşağıya düşüyorum. Onlar gibi... Hayatım gözlerimin önünden geçiyor. Bir kez daha... Ve film tekrar başlıyor. Sonunu bilmeme rağmen tekrar izliyorum. Elimde olmadan... Ama düşüşüm kısa sürüyor. Film, yarım kalıyor. Yere çarpıyorum. Hızla... İnsanlar çevreme toplanıyor. Bir şeyler mırıldanıyorlar. Anlamadığım şeyler... Beni yerden kaldırmaya çalışıyorlar. Her şey çok net... Çok canlı... Güçleri yetmiyor. Çevrem kararıyor. Gitgide...

...Sonsuzluğun kapısını çalıyorum...

...Tak... Tak.  firat@level.com.tr



Boxer Don ve Şükufe Teyze



Yatağa kadar gitmeye üşendiğim için kanepenin sırt yaslanan kısmına koyduğum battaniyeyi çekip -tam olarak açmadan- üzerime örttüm ve kanepeye uzandım. Battaniyeye tam olarak sığmadığım için biraz huzursuz oldum. Ayaklarımdan tekini kanepenin kol koyulan, diğerini ise sırt yaslanan kısmının üzerine konuşturdum. Battaniyeyi tam olarak açmaya üşendiğim için bacağımın teki ve kışımın sol tarafı açıkta kalmıştı. Ama bedenimin dışarıda kalan soğuk kısımları bana garip bir haz veriyordu. Aynı anda hem sıcak, hem de soğuğu tadarak kendi kendimi keyiflendiriyordum. Salon soğuk ve nemliydi ama ben üzerime örtecek bir battaniyem olduğum için mutlu oluyordum. Sonra ne kadar da tamahkar olduğumu

Şükufe Teyze'nin sesi -60 yaşlarında olmasına rağmen- 13 yaşındaki bir oğlan çocuğu gibi çıkıyordu

düşünerek gururlandım. Hatta ileri gidip "Bu denli aza tamah ettiğim için kesin cennete giderim" dedim. Kafamda uykunun ağırlığı vardı. Normal bir insan kafasının yaklaşık beş kilo olduğunu düşündüm. Bu sırada kolum uyuşmaya başlamıştı. Bedenimi kanepeye sığdırmaya çalışırken sağ kolumu gövdemin altında bırakmıştım. Bu aslında istemsiz bir karardı çünkü üşengeçlik perileri o gün tam da yanı başımdaydı. Bedenimi olduğu gibi kanepeye bırakmış, katlı duran battaniyeyi de tek elimle üzerime örtmeye çalışmıştım. Benim kolum uyuşmayacaktı da kiminki uyuşacaktı? Öteki tarafa dönüp yatmaya karar verdim ve döndüm. Dönerken boxer donum belime ve bacaklarıma iyice dolandı. Battaniyenin kırçılı yapısıyla, maslahat güzarı dolaylarında Japon genelevi patronlarının bornozu gibi dolanıp

tortop olan boxer donum; ikisi birden birleşip beni kaşındırmaya başladılar. Salt bir kaşınma değildi bu; doğum gününde babasından hediye isteyen şımarık bir kız çocuğunun babasının paçasından çektiği gibi, battaniye ve boxer don ortak bir çalışma içine girip derimi ve tüylerimi çektiyordu. İşin daha da kötü yanı bir "çekip bırakma" durumu yoktu; ısrarlı bir şekilde durmaksızın çekiliyordu "şeytan üçgeni". Sağ kolumu kıpırdatamıyordum; sol kolum da bedenimin altındaydı. Sırt üstü yatmaya karar verdim. Bedenimi kanepede ileri ve geri istikamette ittirecek boxer donumu gevşetmeye ve battaniyenin bana sağladığı hareket alanını genişletmeye çalıştım. Tam o sırada apartmana birilerinin girdiğini duydum. Apartmanımızın temizlik görevlisi Ergün Abi ve sayın yöneticimiz Şükufe Teyze'nin seslerini duydum. Aklıma hemen dün gece çöp kamyonu geçtikten sonra apartman kapısına koyduğum çöpler geldi. Ardından kapım çalındı. Alelacele eşofman altımı giyerek kapıyı açtım. Şükufe Teyze'nin sesi -60 yaşlarında olmasına rağmen- 13 yaşındaki bir oğlan çocuğu gibi çıkıyordu. Konuşurken gırtlığını zorladığını düşünüyordum. Böyle düşündüğüm an yutkunmakta zorlandığımı fark ettim. Şükufe Teyze çöpleri kapıya koyduğum için bana söyleniyor ve -kızgınlıkla- beni mendeniyete davet ediyordu. Ben de çöplerin

bana ait olmadığını ve çöpleri hangi pis insanın koyduğunu bilmediğimi söyledim. Bunları söylerken kaşlarımı oldukça yukarı kaldırdım ve ellerimi iki yana açtım. Şükufe Teyze eğitimin şart olduğunu ve apartmanda yaşamının belli bir kültür gerektirdiğini söyledi. Gözlerimi kapatıp kafamı aşağı ve yukarı yönde tutkuyla sallayarak ona katıldığımı belli ettim. Hareketlerimi biraz abarttım ki tamamen ondan yana olduğumu anlasın. Şükufe Teyze apartmanda yaşamının kültür gerektirdiğinden bahsederken arkasından büyükçe bir hamamböceğinin geçmekte olduğunu fark ettim. Hamamböceğinin de kültürlü olup olmadığını o anda kafamda sorgularken, çok ince bir esprî duyumun olduğunu düşündüm; çok hoşuma giden bir esprî yapmıştım kendi kendime... Bir yandan da Şükufe Teyze'yi ciddiyetle dinlemeye devam ediyordum. Yaşlı kadınlar için tek bir parfümün satıldığını düşündüm bir anda... Çünkü anneannemin, babaannemin, büyük halamın ve akrabalık sınırları içindeki diğer tüm yaşlı teyzelerin kokuları Şükufe Teyze'ninkiyle aynıydı. Bir anda aklıma anneannemin paralı günleri geldi... Şükufe Teyze ve Ergün Abi'ye teşekkür edip kapımı kapattıktan sonra kanepeye geri döndüm. Çok acayıptı o paralı günler, çok... faruk@level.com.tr



Mr. Blonde: Furkan Faruk Akıncı**Mr. Brown:** Burak Akmenek**Eddie:** Elif Akça**Joe:** Fırat Akyıldız**Mr. Pink:** Tuna Şentürk**Mr. Orange:** Şefik Akkoç**Mr. White:** Cem Şancı

inbox@level.com.tr

posta

Oyunlarla ilgili bir sorunuz mu var? Dergi hakkında söyleyecekleriniz mi var? Canınız mı sıkılıyor? Sularınız mı akıyor? Makinenizin reziztansı mı kireçlendi? Kâpiyi kilitlediniz mi? Bize yazın; tüm dertlerinize derman olalım; tüm sorularınızı cevaplayalım. Rezervuar Köpekleri, 7/24 hizmetinizde: inbox@level.com.tr

SORULARIM VAR

Merhaba LEVEL,
Nasılsınız? Umarım iyisinizdir. Ben pek de iyi değilim; bu mailimi hasta yatağımdan yazıyorum. Şefik abiye "Hoş geldin" diyor, POSTAL'a atılmadan önce sorularına geçiyorum

1. Silkroad Online oynuyor musunuz?

Mr. Pink: Ben oynamıyorum şahsen. Belki Mr. Brown oynuyordur. Brown?

Joe: Yalnız "ben"le "şahsen"i aynı cümlede kullanmazsak... (Allah'ım! İçimdeki Tashih Canavarı'na engel olamıyorum!)

Mr. Brown: Bir zamanlar şöyle bir bakmıştım ama oynamıyorum.

2. Bir ara 500 Knight Cash vermişsiniz. Acaba 500 Silk vermeniz mümkün müdür?

Joe: Neden olmasın?

3. Silkroad hakkında da yazı istiyorum.

Mr. Brown: Vallahi o biraz zor. Hele hele LotR Online ve AoC gibi oyunlar

varken...

4. Benim bilgisayarım hemen hemen bütün oyunları çalıştırabilir durumda. Ne var ki RAM konusunda sıkıntı çekiyorum. Sistemimin RAM miktarı 1024, bana bu miktara uygun iyi bir oyun söyleyebilir misiniz?

Mr. Pink: Unreal Tournament 3!

5. GTA IV PC için çıkacak mı?

Mr. Pink: Her an, her şey olabilir.

6. SBS tam çözüm postalayabilir misiniz?

Mr. Blonde: Sanırım SBS'nin ne olduğunu

hiçbirimiz anlayamadık.

7. WoW'un ekran görüntülerine bakarken yeni fark ettim; bahsedilen çoğu skill Warcraft III'te de yok mu?

Mr. Brown: Vallahi hatırlamıyorum.

Mr. Blonde: Ben hatırlıyorum; vardı...

8. Oyun Dünyasındaki İnsanlık Ayıpları adlı dosya konusu çok komikti. İbret hikayelerinden G.F'ninki hoşuma gitti. Çok doğru; adam bir türlü konuşmadı!

Joe: Süper konuydu; eline sağlık Eddie!

Eddie: İçime dert olmuştu Gordon'un çile dolu hayatı; onun elinden tutup ona destek olmak istedim. Yazık değil mi adama ya?

Tamam, farkındayım; çok uzattım ama yayımlamazsanız

bile cevap verir lütfen.

Pisipisi

Mr. Blonde: Verdik gitti. Yine yaz bize...

AGE OF CONAN

Sevgili LEVEL çalışanları, LEVEL okumaya başlayalı, neresinden baksam 10 - 11 sene olmuş. Size daha önce hiç yazmamıştım. Aslında bunca zaman geçtiğini Haziran ayının Posta bölümünü okurken fark ettim ve "Dur bir mail atayım dergime" dedim. Neyse, benim Age of Conan'la ilgili bir iki yakınmam ve sorum olacak.

1. Yaklaşık üç senelik bir WoW oyuncusu olarak artık grafiklerin eskidiğini, oyunun %90'ının "item"lerden ibaret olduğunu ve WoW oynayan kitlenin yaş ortalamasının epey düştüğünü düşünüyorum. Elbette ki deliler gibi Age of Conan'ın çıkmasını bekliyordum. Neyse ki oyun çıktı; kendimi paralayıp oyunu bulabilmek için kilometrelerce yol kat ederek sonunda Age of Conan'ı satın aldım. Heyecan içinde eve gelip oyunu kurdum. Her şey gayet güzeldi. (Bu arada oyunun incelemesi de gayet başarılı olmuş.) Ne var ki sürekli karşıma çıkan bug'lardan artık fenalık geldi bana.

Grafiklerdeki bug'lar, bazı questlerdeki bug'lar, düşük fps problemi vs...

Bunların arasında beni en çok delirten sorun ise, büyü efektlerini göremem oldu. Bir demonologist oyuncusu olarak, oyunu bu görsel efektleri göremeden oynamak beni oldukça rahatsız etti. Bir Hp Pavilion dv9000 notebook sahibiyim. Sistem Intel Core 2 Duo T7200 2.00 GHz işlemci, 2 GB RAM ve GeForce Go 7600 512 MB ekran kartı gibi bileşenlerden oluşuyor. Oyunun minimum sistem gereksinimlerini görünce "Neyse, yeni sistem toplayana kadar bununla biraz daha idare ederim" demiştim. Fakat ne yaparsam yapayım bu büyü efektleri problemini çözemedim. Oyunun resmi forumlarında birkaç kişinin daha aynı problemi yaşadığını okudum ancak onlar da bu problemi güncel ekran kartı sürücülerini kurarak halletmişler. Gelgelelim ekran kartımın sürücüsü -nVidia nin sitesi dahil- hiçbir yerde yok. Saatlerimi harcamama rağmen ekran kartımın sürücüsünü bulamadım. (Bendeki sürücü 86.02 sürümü.) Bana bir öneriniz olabilir mi acaba?

Mr. Blonde: Aslında bu sorun sadece sürücü eksikliğinden ya da uyumsuzluğundan kaynaklanan bir problem olmayabilir. GPU'nun soğutması yeterli olmayabilir. Buna benzer fiziksel hataların yanı sıra Shader uyumsuzluğu yaşıyor olabilirsin. Oyunu WinXP'de Shader Model 2.0 ile çalıştırmanı tavsiye ederim.

2. Oyunla ilgili bir başka problemim ise oyunun zaman zaman hata ekranı vererek kapanması. Hatayı şu an hatırlayamıyorum ama raporda E: sürücüsüyle ilgili bir problem olduğu yazıyor. E: sürücüsü de Recovery Disk'im. Disk birleştirme yaptığım zaman hemen bütün dosyaların parçalanmış olduğunu gördüm. Format dahil her şeyi denedim ama aynı hatayla birkaç kez daha karşılaştım. ("Daha hatayı bilmiyorsun, ne diye yazıyorsun be adam!" dediğini duyar gibiyim ama çaresizim; kızmayın bana.)

Mr. Blonde: Oyunun yamasını farklı bir yere kurmuş olabilirsin. Oyunu bilgisayarından tamamen kaldırıp yeniden kurmanı öneriyorum.

3. Son olarak, şu andan itibaren artık bu sistemle Age of Conan oynamamaya karar vermiş bulunuyorum. Acaba bana bu oyunu sorunsuz olarak en yüksek ayarlarda oynayabileceğim bir ekran kartı önerebilir misiniz? Her gün yeni bir model çıktığı için ne alacağıma bir türlü karar veremiyorum. Oyunun resmi sitesinde bir GeForce 9800

GX2'yle bile fps oranının 20'lere düştüğünü okudum ve dehşete kapıldım. Nasıl bir oyun yaptın, ey Funcom? (Firmanın adı Bugcom olsun artık.) Kafayı yemeden bir yardım eli uzatın bana; lütfen...

Mr. Blonde: Oyunun sistem gereksinimleri gerçekten çok yüksek...

Mr. Brown: Sorunlarının sebebi oyunun çok yeni olması. Bu ve benzeri problemler piyasaya çıkan her yeni oyunda yaşanır. Zamanla çözülecektir. Ben oyunu 3870 X2 ile oynadım ve bir sorun yaşamadım ama evet, fps oranı bu kartta bile düşüktü. Oyunu bir de 3850'de denedim ve süründüğünü gördü ten sonra X2'deki performansına şükrettim.

Sevgiler ve saygılar...

Onur İzci

Mr. Blonde: Kendine iyi bak; tekrar yaz.

TIRTILIN SONU PIR PIR KELEBEK

Merhaba sevgili LEVEL çalışanları...

Hepinize kucak dolusu sevgiler.

Bu size ikinci mail'im. İki

yayımlanmamıştı umarım ki bu sefer yayımlanır. Bu mail'i size gerçekten zor şartlar altında yazıyorum. (Gece uyuyamadım da...) Hepinize iyi çalışmalar...

1. Gitar Hero gitarı Türkiye'ye gelecek mi?

Mr. Pink: Gitar Hero gitarı Türkiye'ye geldi. Aral İthalat, PS3 için gitardan ve GH3'ten oluşan paketi mağazalara ulaştırdı.

2. Gitar Hero World Tour PC'ye de çıkacak mı?

Mr. Pink: Bu konuda herhangi bir açıklama yok ama GH3'ün PC'ye uyarlandığını düşünürsek, neden olmasın?

3. Sıkı bir Resident Evil oyuncusuyum. Derginizi iki aydır aldığım için serinin dördüncü oyununa kaç puan verdiğinizi bilmiyorum. Resident Evil 4'e bakışınız nedir; sever misiniz?

Mr. Pink: Ben oldukça beğenmiştim.

Mr. Blonde desen zaten hastası. Zaten bir satır sonra onun yorumunu göreceksin...

Mr. Blonde: Ben, Mr. Blonde, bu da benim bir satır sonraki yorumum.

Piyasaya çıkmış olan tüm RE oyunlarını ilüğine kadar emmiş bir adamım. Resident Evil 4 candır, kandır... Hastasıyım. GameCube'de yaklaşık 20 kere falan bitirdim. Evet, devam?

Eddie: Ben de Resident Evil serisini çok severim ama Resident Evil 4'te nişan alınca yürüyememe problemi beni biraz delirtmişti.

4. Resident Evil 5 ne zaman çıkacak?

Mr. Pink: 2009'un ikinci çeyreği.

Mr. Blonde: N'ayır; son çeyreği.

5. Anime bölümünde Hellsing ve Basilisk yayımlandı mı?

Mr. Pink: Hellsing'i değil ama Basilisk'i yazdık. (Meriç yazmıştı hatta.) Hellsing'i yazmadık zira biraz eskidi o ve açıklaması pek de iyi sayılmazdı. (Ben sevmemiştim en azından.)

6. GeForce 8500 GT ekran kartı, 1 GB RAM, Core Duo 2 E6650 gibi bileşenler beni kaç yıl idare eder?

Mr. Pink: 1.5 yıl kadar götürür rahat rahat. Yalnız 1 GB RAM kısa vadede sana problem çıkarabilir. Hele ki Vista kullanıyorsan, RAM'i acilen 2 GB'a çıkarmanı öneririm.

7. Bana en sevdiğiniz PC oyunlarından birer tane söyley misiniz?

Mr. Pink: Unreal Tournament 3

Mr. Blonde: Vampire the

Masquerade Bloodlines

8. Geçen aylarda DVD kutum boş çıktığında size mail atmıştım ve hemen "Yenisini yollayacağız" diye dönüş yapmıştınız; bu, okuyuculara ne kadar önem verdiğinizi gösteriyor.

Joe: Görevimiz.

9. Bu arada, lütfen Faruk Abi ile dalga geçmeyin; o kel değil. Sadece saçını kazıtıyor çünkü kızlar onu böyle seviyor. Değil mi Faruk abi?

Taylan Özdemir

Mr. Pink: Yo yo; bildiğin kel kendisi. Bilim adamları tarafından onaylandı.

Eddie: Evet, kazıtıyor. En son dört yıl önce kazitti; kazıtış o kazıtış...

Joe: Kel Mr. Blonde yoktur, Mr. Blonde the Editör vardır! Aslan Mr. Blonde be! Has elemanım be!

TÜRKÇE OYUN

Selamlar LEVEL ahali, Derginizi 132. sayısından beri takip ediyorum. (Annemleri ikna edebilsem abone olacağım.) Çok güzel bir derginiz var. LEVEL'i her ay büyük zorluklarla alıyorum ama verdiğiniz her kuruşu hak ediyorum. Dergide okumayı en çok sevdiğim yer Posta. Verdiğiniz cevaplar muhteşem; bazen gülmekten yerlere yatıyorum. Her neyse, kısa kesip sorularına geçeyim.

Joe: Anneleri ikna edebilersen abone ol Kağan. (Hadi canım.)

1. Crisis'in başlattığı Türkçe oyun akımının devamı gelir mi? Oyunu kendi dilimizde oynayınca her şey bir başka güzel oluyor. Senaryoyu da tam olarak anlamış oluyoruz.

Mr. Pink: Eğer yabancı firmalar Türkiye'yi bir pazar olarak görmeye başlarsa, dediğin gerçek olabilir. Türk oyun firmaları ise zaten parmakla sayılabildiği için bir oyun piyasaya sürdüklerinde Türkçe desteği bulabiliyoruz.

2. Yakın bir zamanda LotR (Lord of the Rings) temalı bir oyun çıkacak mı? Ben bir LotR hayranıyım; sizin de aranızda LotR hayranı olan var mı?

Eddie: Çıkacak Kağan, Lord of the Rings: Conquest; oyunla ilgili detayları 18. sayfamızda bulabilirsin.

Mr. Blonde: Çıksın da, EA yapmasın artık ya. Ne bileyim, bir Blizzard, bir Konami gibi adam gibi senarist çalıştıran firmalar çıkartsın şu oyunları.

3. PS3'te teknik sorunlar varmış, doğru mu?

Mr. Pink: PS3'te gerçekten envai çeşit sorun var. Bunların çoğu PS3'e oyun yapımının zor olmasından kaynaklanan problemler. Yani bir oyun Xbox 360'ta sorunsuz ve

ÖDÜLLÜ EDITÖR YARIŞMASI

Şte bu ayki önermelerimiz:

1. "Arkadaşım yapmayın; iki oyunu aynı kefeye koymayın!"

2. "Gel sarılayım, gel; aman da aman... Kıyamam!"

Soru: Yukarıdaki cümleler; hangi koşullar altında, kime ve neden sarf edilmiştir? Cevaplarınızı level@level.com.tr adresine yollayın; gerçek sonuçlara en çok yaklaşan okurumuz bizden bir adet **orijinal oyun** kazanacaktır.

GEÇEN AYIN DOĞRU CEVAPLARI

1. "Çocuğu fazla meşgul etme..."

Fırat tarafından, Murat'ın kız arkadaşına söylenmişti. Kendisine şaka yapıldığını anlamayan Seval'in suratı bir anda Sfenks'e dönmüştü.

2. "Böyle bi' atağın var mı hocam?"

Fırat'a yenilmekten -yine- kurtulamayan Gökhnun the Big Boss tarafından Fırat'a söylenmişti.

Geçen ayın kazananı: Cem Saraç

taktığınız anda çalışırken, PS3'te "zorunlu" yamalara gereksinim duyabiliyor.

Sorularım bu kadar. Bu size ilk mail'imdi; yayımlarsanız sevinirim (Ama P.O.S.T.A.L'da değil.) Kendinize iyi bakın, siz bize lazımsınız. Kağan Parlattan

Mr. Blonde: Sen de bize lazımsın Kağan, iyi bak kendine...

AKI KAPASİTÖRÜ

Kadim devrin efsanevi editörleri! Sizlere sesleniyorum: Merhaba! Mail'im giriş kimilerine göre P.O.S.T.A.L'a düşmeyi hak edebilir ama Eddie sana güveniyorum; bir şeyler yaparsın artık. Neyse, sorularıma geçeyim...

1. Sizce Naruto mu? Bleach mi?

Mr. Pink: Şu an için Bleach. Naruto gerçekten çok ağır ilerliyor ve eski tadını da yitirdi.

2. Fantastik öğelere hasta olan bir kişiliğim. Nedendir bilmem, teknolojik unsurlar içeren oyunları fazla sevmiyorum. Orta Çağ benim için vazgeçilmez bir zaman dilimidir. Bilgisayarım ise Oblivion'ı ortalama bir şekilde çalıştırabiliyor. Hem sistemime, hem de zevkime göre bir oyun önerebilir misiniz?

Mr. Pink: Oynamadıysan Gothic serisi ve Neverwinter Nights 2 seni bayağı mutlu edebilir.

Mr. Brown: Yaşasın; benim gibi birisini daha buldum! Oblivion'dan daha iyisi yok bence. Ama NwN 2'nin yanı sıra, Medieval serisini de kaçıрма.

3. Derginizde World of Warcraft'a bir miktar daha fazla sayfa ayırsaydınız kendinizi nasıl hissederdiniz?

Bilmiyorum ama bizim için çok iyi olurdu. Nasıl fikir?

Mr. Brown: El insaf ama her ay yazıyoruz.

4. Bir aralar (121. ya da 122. sayıda olmalı.) muhteşem bir WoW rehberi vermiştiniz. Oyuna yeni özellikler eklendi; bir rehber daha hazırlama

olasılığınız var mı?

Mr. Blonde: Olabiliş...

5. Son olarak, "Oyun Atölyesi" ile ilgili biraz daha bilgi verirseniz sevinirim.

Mr. Blonde: Oyun Atölyesi, oyunlar ile ilgili çalışma yapan tüm arkadaşların ortak noktasıdır. Oyun programlıyorsanız, senaryo yazıyorsanız, görsel çalışıyorsanız; yani oyunlarla ilgili herhangi bir şeye kafa yoruyorsanız çalışmalarınızı bize gönderebilirsiniz.

Buradan Mr.Blonde'a, Joe'ya, Mr.Pink'e ve Eddie'ye saygılarımı ve sevgilerimi sunarım. Hoşça kalın. Doruk Akı

Mr. Blonde: Saygılar bizden efenim.

ESPRİLİYİM BEN!

Selam LEVEL ahalişi, Bu mesajı gece yarısına bir saat kala gönderiyorum. Aklımda birçok şey var ve "ortaya karışık" yazdığım bu mesajı okumanızı diliyorum.

Joe: Bu cevabı bir Cumartesi akşamı yazıyorum. Aklımda birçok şey var ve "açığa karışık" yazdığım bu cevabı okumanı diliyorum.

1. Ben bu yaz WoW'a başlamayı düşünüyorum ama çok mu geç kaldım, bilemiyorum. Aynı zamanda bir Warhammer hayranıyım ama beni bu evrenin gelecek olan kısmı ilgilendiriyor (40K). Sizce WoW'a başlayayım mı?

Mr. Pink: Başlama! WoW'a başlama Ege. Eğer arkadaşlarını, aileni, hayatını seviyorsan WoW'dan veya herhangi bir MMORPG'den uzak dur!

2. Oyunlar ve Mizah adlı dosya konusunu okuyup Monkey Island serisinden The Curse of the Monkey Island'ı yeniden oynadım ve fark ettim ki oyun dünyası mizahi ve renkli ruhunu 1990'larda bırakmış. İzinizle, hem bu oyundan ve hem de aklımda kalan birkaç oyundan bir - iki güzel espriyi hatırlatmak

istiyorum:

- Konuşan kafatası Murray'la ilk karşılaşmanızda ona "How can you see without eyeballs?" sorusunu sorarsanız size "How can you walk around without a brain. There are some things that no one can answer." diye karşılık veriyor.

- Wally (Yeni adıyla Bloodnose) iyi bir korsan olmak için seminerlere katılıp kitapçıklar okuyor.

- Yine Murray'e -bataklıkta karşılaştığınız zaman- "Do you know anything about lifting curses?" sorusunu sorduğunuzda size "Oh, right. I know a lot about lifting curses. That's why i'm a disembodied talking skull sitting on top of a spike in the middle of a swamp!" cevabını veriyor.

- Voodoo Prisetess'e "Still i don't know your name." dediğinizde size, "Names have little importance. You should know this more than anyone, Guybrush Threepwood." diye cevap veriyor. İsminizle dalga mı geçtiğini sorunca da cevabı, "Never dream of it." oluyor.

- Tiyatroda çalışan adamın, elindeki bıçakları döndürdüğü sahnede, Shakespeare'in Hamlet'ine komik bir gönderme yapılmış: "Is that a ghost stand before me?" cümlesi alınıp "Is that a dagger stand before me? No it's three of 'em. This is the extreme juggling." olarak kullanılmış.

- Restoranda oturan quiet patron'ı dürtünce bir ceset (Really quiet patron) olduğunu görüyoruz. Ama nasıl bir ceset... Adeta Grim Fandango'dan fırlamış gibi duran pakfasında "Ask me about Grim Fandango." yazan bir sticker bile var. Şapka'yı almaya çalıştığınızda Guybrush, "I don't want people asking me about Grim Fandango." diyor.

- Bilmem fark ettiniz mi ama Fable'da, Lychfield'daki mezarlardan birinde "No man can hold his breath for ten minutes." yazıyor ki bu Guybrush'ın iki özelliğinden biri, diğeri ise cebine her şeyi sokabilmesi.

- Quest for Glory V adlı oyunda boğulursanız "This is the lesson you've been taught. Guybrush Threepwood you are not. When by water you are surrounded. Get to shore before you're drowned." mesajı ile karşılaşıyorsunuz.

- Indiana Jones and Fate of Atlantis'te de boğulunca "Unfortunately Indy couldn't hold his breath as long as Guybrush Threepwood." mesajını görüyorsunuz.

Eddie: Ne güzel günlerdi.

Oyunlar ve Mizah'ı yazarken epey duygulanmıştım.

3. Son olarak: Tam sürüm Grim Fandango isteriz!

Joe: Aah, ah... Ne güzel oyundun sen Grim Abla.

Bu mesajı yayımlayıp yayımlamamanız sorun değil. Bu mail'i herkese eski günlerde oyunların nasıl olduğunu hatırlatmak için atıyorum. Umarım mail'im keyifle okur ve bunun bir zaman kaybı olduğunu düşünmezsiniz.

Ege Baydar

Joe: Yine gel!

AHALİ PARADOKSU

Ey LEVEL ahalişi, "Nasılınsınız?" diye sormayacağım çünkü klasik olarak "İyi" cevabını vereceksiniz. Bugün elime LEVEL'in Haziran sayısı geçti. Hem de çıkış tarihinden bir gün önce. Süper kapaklı LEVEL'i açıp kendimi direkt Age of Conan: Hybrian Adventures kısmına ışınladım. Hevesle okurken bir de ne göreyim! Forumdan Alıntılar kısmında (bkz. sf. 39) biz 13 - 15 yaş grubuna hakaret eden bir yazı gördüm. Onu o şekilde yayımlamanız şahsen kalbimi kırdı. Neyse, biraz daha konuşursam beni P.O.S.T.A.L'a yollayacağınızı biliyor ve kısa kesip sorularıma geçiyorum:

Joe: Forumlardan Alıntılar özgür bir bölüm. Bu yüzden biz de, bu bölümde farklı görüşlere yer vermeye çalışıyoruz. Ama tabii ki bu görüşler, görüşümüzü yansıtmıyor. Zaten ne söylüyorsak yazıda söylüyoruz. Yani: Seni seviyoruz Orkan!

1. Spider-Man'ın yeni oyunu Spiderman: Web of Shadows'un senaryosu ve oynanış sistemi hakkında bilginiz var mı?

Mr. Blonde: Spider-Man: Web of Shadows, serbestçe dolaşabildiğin bir şehirde, hem Spider-Man, hem de kötü adamlardan biri olabileceğin bir aksiyon-adventure oyunu olacak.

2. Yeni Prince of Persia'nın yolda olduğu haberini okuyunca çok sevindim. Bir sonraki sayıda oyunla ilgili detaylı bilgi verirseniz sevinirim.

Eddie: Sen bilgi istersin de vermez miyiz sevgili Orkan; sayfa 12'yi açman yeterli.

3. Ben Diablo hastasıyım. (Yaşıma rağmen eski kafalı olduğum için kızmayın; evde hala Diablo ve SC gibi oyunlar oynuyorum.) İnternet'te Diablo 3 hakkında söylentiler dolaşüyor; oyunun yapılmakta olduğu doğru mudur?

Mr. Blonde: Gibi gibi...

4. Dragonlance (Ejderhamızrağı) okuyan, RPG hastası kişilere soruyorum; bana önerebileceğiniz bedava bir RPG oyunu var mı?

Mr. Blonde: Knight?

5. Ben bir konsol almayı planlıyorum fakat arkadaşlar "PS3 al" diyorlar, siz ise

HER AY İÇERİĞİNDE HİÇ DEĞİŞİKLİK YAPILMADAN YAYIMLANAN KUTU

Posta'ya atılan her mail size yol, okul, köprü ya da hastane olarak dönmeyecektir belki ama karizma'nıza 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; ne ka' iyi Türkçe, o ka' köftel

Her Ay İçeriğinde Hiç Değişiklik Yapılmadan Yayınlanan Kutu der ki:

"Tey, teyy! Ankara'dan Şefo gelmiş; ofiste bi' bayram havası! Annem babam beni ne çok severmiş! Teyy! Bizi arayıp soran yok! Saplanık kaldık buraya! Karnımız aç! Sonra ne, Şefo aşağı, Şefo yukarı! Şefo kere -biiiiiiiiiiiiiiiiiiip-, ağzına yüzüne -biiiiiiiiiiiiiiiiiiiiip- Akşam akşam ya..."



"Xbox 360 alın" diyorsunuz. Hangisinin geleceği daha iyidir; beni bu konuda aydınlatır mısınız?

Joe: Xbox 360 al. Microsoft da yakın bir gelecekte Türkiye pazarına girecek.

Sorularım bu kadar. Geçen ay, 39. sayfadaki "hata" dışında her şey süperdi! Hepinizin gözlerinden öpüyör ve mail'im bitiriyorum! (Mail'im yayımlarsanız çok sevinirim çünkü bu size attığım ilk mail.) Sağlıcakla kalın. *Orkan "Orkipaşa" Sezer*

Joe: Selamlar.

WARCRAFT FOREVER

Sevgili LEVEL ailesi, "Girişim nasıl olmuş?" desem, acaba nasıl bir cevap alırım? Bu size attığım ilk mail. (Derginizi ilk çıktığı günden beri aldığım halde...) Şu an gerçekten çok heyecanlıyım. Bu kadar yağdan sonra umarım ki mail'ime bir cevap alırım. Neyse, sorularına geçeyim.

1. Warcraft filmi hakkında herhangi bir bilginiz var mı?

Mr. Blonde: Maalesef şu an için hiçbir bilginiz yok. Film sadece duyuruldu.

2. Warcraft 4 çıkacak mı; çıkacaksa sizce nasıl olur? Zaten halihazırda bir efsaneyken daha da yücelebilir mi?

Mr. Pink: Blizzard şu anda StarCraft II ve World of Warcraft üzerinde yoğunlaştığı için Warcraft 4'ü uzunca bir süre göremeyebiliriz fakat oyun piyasaya çıktığında eminim ki inanılmaz olacak.

3. Basilisk adlı animenin Türkçe dublajlı bölümleri sizde var mı? Eğer varsa LEVEL DVD'sinde yayınlama imkanınız var mı?

Mr. Pink: Basilisk lisanslı bir anime olduğu için DVD'de verme imkanımız yok.

Sorularım bu kadar. Hepinize iyi çalışmalar diliyorum.

Berk Berker

Joe: Teşekkürler

COD4

Tüm LEVEL çalışanlarına merhaba, Öncelikle böylesine güzel ve oyuncular için faydalı bir dergi çıkardığınız için size teşekkür ediyorum. Derginizi uzun zamandır takip ediyorum ve bir oyun alacağım zaman ilk baktığım kaynaklardan biri sizsiniz. Size kısa bir sorum olacak: Ben İzmir'de yaşıyorum; hiçbir yerde orijinal CoD4 bulamadım. Oyunları hem tek kişilik, hem de multiplayer olarak oynamayı seviyorum. O yüzden orijinal almaya çalışıyorum fakat bazen oyunların bulunamaması gerçekten beni çok rahatsız ediyor. Oyunun resmi sitesinden "Buy Now" gibi bir tuşa bastım ama Kanada,

Amerika, İngiltere dışında sadece bir - iki ülke resmi vardı; maalesef Türkiye yoktu. Bu oyunu nereden edinebilirim? İnternet'ten sanal kredi kartı kullanabilirim fakat tercih etmem. (Kargo olduğu için.) Steam benzeri bir uygulama var mı? Yani ben sadece CD Key'imi alıp orijinal olmayan bir DVD ile oyunu yükledikten sonra o Key ile kullanırsam orijinal satın almış olur muyum? Bu soruyu sormamın nedeni, "crack-hack" tipi bir uygulama olmaması ve paranın yapımçıya gitmesi. Oyunun demo'su 1.5 GB; kim bilir kendisi kaç GB'dır?

Mr. Blonde: Herhangi bir şekilde, sonucu ya da sebebi ne olursa olsun korsan kopya alımını desteklemiyoruz, bunu biliyorsun. Diğer yandan, netten rahatlıkla alışveriş yapabilirsin. Ve şu anda internet üzerinde CoD4 bulmak, Şaşal su bulmaktan daha kolay. Bu arada, D&R'a falan baktığına emin misin?

Teşekkürler.
Sinan Adıbelli

Mr. Blonde: Tekrar görüşmek dileğiyle...

EDİTÖRLÜK VE GOD OF WAR III

Selam olsun size sevgili LEVEL ekibi, Benim adım Ege; LEVEL'i her ay düzenli olarak alıyorum. Bana hep "Ege'ciğim bir meslek seçerken sevdiğin bir meslek seç" diyorlar. Neyse ben hem oyun oynamayı, hem de bu konuda kafa muhabbetler yapmayı seviyorum. Siz dergi editörleri bu iki işi birden yapıyor; oyunlar hakkındaki bilgilere önceden ulaşıyor ve daha birçok zevkli şey yapıyorsunuz. Üzerine bir de para alıyorsunuz. (Ben hala odamda matematik çalışıyorum. Hayat hiç adil değil.) Ben de sizin gibi oyun dergisi editörü olmak istiyorum. Bununla ilgili bir - iki sorum var: Bir editör olmak için ne gibi niteliklere sahip olmak gerekiyor ve bir editör olmak zor mu?

Mr. Pink: Öncelikle zeki, çevik ve akıllı olmalısın. Rahatça salto atabilmeli ve ardından sekiz dakika içinde üç sayfalık bir oyun incelemesi yazabilmelisin. Bir de Mr. Blonde'u boks müsabakasında yenmelisin. Sonrası kolay.

Mr. Blonde: Hırs, hırs, hörrrs...

Joe: Ben sana editör olamazsın demedim...

Ben bir God of War hayranıyım. Geçen sayılarınızda GoW III'ün sadece PS3 için çıkacağını söylemişsiniz. Oyun aşağı yukarı ne zaman çıkar?

Mr. Pink: 2009'un sonlarını bulacak gibi...

Cevaplarınız için şimdiden teşekkür ediyorum.

Ege Çarkoğlu

KARMAŞIK SORULAR

Merhaba LEVEL camiası, hepinize selamlar...

Öncelikle size LEVEL'la nasıl tanıştığımı anlatmak istiyorum. Ben çocukluktan beri dergi okurum; bu en büyük zevkim. Bir diğer keyfim ise PC oyunları... Küçük yaşta oynamaya başladım. Tabii ki bunda abimin de büyük payı var. PC dergileri küçüken ilgimi çekmezdi. Ta ki LEVEL ile tanışana kadar... Yaklaşık bir yıldır derginizi alıyorum. Özellikle ek olarak verdiğiniz oyunları oynamaya ve DVD'deki fragmanları izlemeye bayılıyorum. Şimdi sorulara geçelim.

Joe: Teşekkürler Orkun.

1. Derginizin bir sayısında 1'den

100'e kadar bir sıralama yapmıştınız ve Grim Fandango birinci gelmişti; nasıl bir oyun olduğunu anlatabilir misiniz? İleride bu oyunu bize hediye edebilir misiniz?

Joe: Grim Fandango bir melekti yavrum.

2. Yeni bir bilgisayar alacağım. Assassin's Creed, Crysis ve Gothic 3 gibi oyunları çalıştırmasını istiyorum. Yeni sistemimin ne gibi özelliklere sahip olması gerekiyor?

Mr. Pink: Core2Duo E8400, ATI Radeon 3870 veya nVidia 9600 GT ekran kartı ve 2 GB RAM yeterli olacaktır.

3. Okurlar arasında bir yarışma düzenlemeyi düşünüyör musunuz?

Orkun Özkan

Mr. Blonde: Düşünüyoruz. ☺

P.O.S.T.A.L.*

Noktasına dokunmadan...

Sayın Tüketici; İmalatını yıllardır (Dededen Toruna) yapmakta olduğumuz çeyiz sandığı, mücevher kutuları ve el oyması aksesuar ürünlerimizi sizinle paylaşmak istedik. Çeyiz ağacının ve el oymasının bir arada şık bir şekilde evinizin veya bürolarınızın dekorasyonuna katkıda bulunacağını düşünerek bu maili siz değerli tüketici dostlarımızla paylaşma gereği duyduk. Vermiş olduğumuz rahatsızlıktan dolayı özür dileriz.

İsimsiz

Fıdanlaaar, ağacaaa; ağaçlar, ormanaaaa; dönmeli yurdumdaaa...

yha mesene adreslerinizi verseniz de çet yapsak böyle diyer kişiliksiz kişiliklerden baydınlık geldi artık zuhazuaha. çok komiyim biliyorum hepinizi seviyorum demicem veya yok yok seviyorum dıcem ki yayınlayın bunu yayınlamazsanız üstünüze onbinbeşyüzlük atım pumpası düşsün. şaka düşmesin onun yerine altmışyedibin sekizmilyonluk düşsün ben de amma komiyim canım yha.. bu arada age of conanı beleşe verseniz süper olur ha..

Engin Adıgüzel

Engin; ne engin bir iç dünya, ne engin bir kelime haznen varmış Engin. Ne engin, ne engin, ne de engin...

merhaba levellar.ilksorum cod4 ün sonunda captain price ölüyor mu?Umarım ölmüyordur.ve hazirandvd niz bozuk çıktı bir daha olmasın.hepize iyi günler.

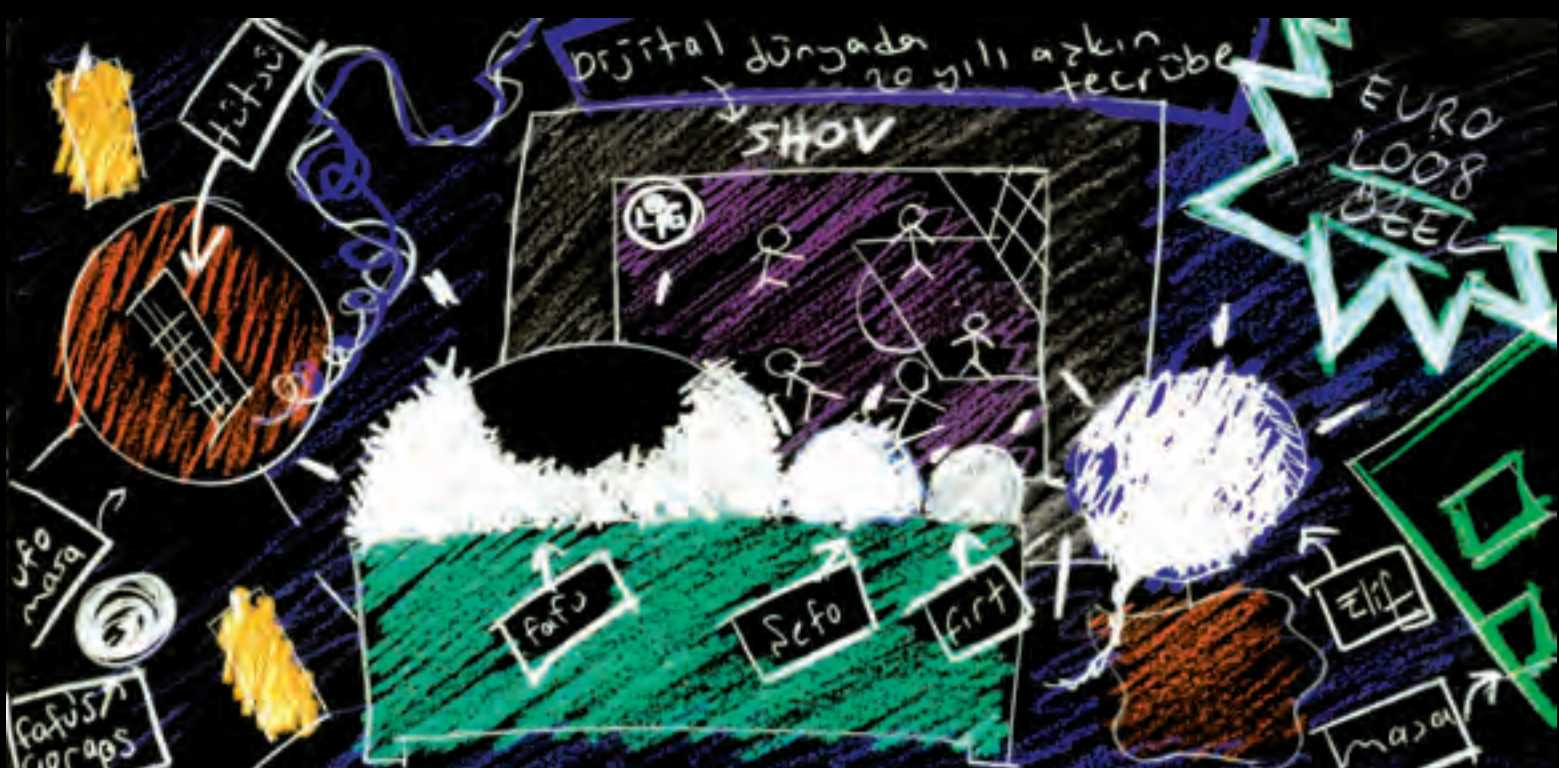
Öğulcan Şimşek

Hayat zıp'lenmiş bir halde yaşanmaz. Yaşanırsa hayat olmaz ya da, Şifo Mehmet attı; durum sıfır sıfır...

İnternette Lost Via Domus'un ripli linklerini buldum. Oyunu indirdim. Oyun gayet güzel çalışıyor ama grafikler kırmızı! Yani bir dandiklik var ama neden olduğunu anlayamadım. Ekran kartım 256 Mb Direct 9.0 1. GB Ram'im var . İşlemci de uyuyor. Sizce ekran kartım mı yetersiz Direct 10.0 olması mı gerekiyor? Yoksa sıkıştırılmış olduğu için mi böyle? Bu sorunu nasıl düzeltebileceğim hakkında yardımcı olursanız sevinirim.

Gökberk

Artık onlar düşünsün! Artık onlar düşünsün!



Ofiste bu ay ofise falan gidilmedi. Buna karşın Firt'e evinde toplanılıp "kaka" rüyası yapıldı. Türkiye Milli Takımı'na ve bilhassa Servet Getin'i destekleyen LEVEL Edtörleri, Arda Turan'ın attığı müthiş golün ardından ellerine göğüs döğru kaldırarak "Yüce rabbim o topu kabilen ayağına çarptıran yüce rabbim" diyerek sevindiler.

Ofiste bu ay

adamankara arap boci



LEVEL edtörlerinden Firt, Fafu, Elit, İpeto, LAMBAK dergisinde Bilhassa KAAAN Takımı'na gıhup dıgıttılar. Kıntı kleri belirlenemeyen bu pahız lardan Sefo olanının ağzından "Sana jantıyerin jısi ile jantı denek istiyorum" diye bi laf gıktı. Bunu duyan Fafu ve Bazen KAAAN, Takım'den istifa ett

bu ay panabın kafası ofiste bu ay'a sındı
- Kafa - Kafa - Kafa - Kafa -

HELLBOY: THE SCIENCE OF EVIL /
DEVIL MAY CRY 4 (PC) / OVERLORD:
RAISING HELL / GUITAR HERO:
AEROSMITH VE FAZLASI

İKİ KİŞİLİK DEV ORDUYA DESTEK OLMA VAKTİ...

BAD COMPANY™

BATTLEFIELD

İNCELEME

SONRAKİ **LEVEL**
1 AĞUSTOS'TA BAYİLERDE

Yeni sayı bayilerde



EK: YEDİ BÖLGE TATİL REHBERİ VE KARAYOLLARI HARİTASI

ATLAS

Haziran - Temmuz - Ağustos 2008
Fiyatı 8 YTL
KATİCİ Fiyatı 10 YTL

YAZ 2008

Yemek
Durakları

Bozcaada'da
Bağbozumu

Deniz
Mavi Yolculuk
Çeşme
Patara

Arkeoloji
Dağlık Kilikia
Karia Kentleri

Doğa
Maçahel
Gökçeada
Yuvacık
Konya'dan Karaman'a

Uzaklar
Sri Lanka
Rio de Janeiro
Köstence
Bolivya Uyuni Çölü
Kanada Rocky Dağları

GEZME SANATI DERGİSİ

**Kıyıda
Kırda
Yolda**

Motorla Doğu

Nemrut'tan Ani'ye

Bisikletle Batı

Pisidia'dan Pamphylia'ya

maximum

Patlicanlılara 1. yıl hediyesi
150 kontör yükü
tüm Avealılarla 3 saat
bedava konuş!

patlican.com.tr



Her ay tek seferde yapılan,
ilk 150 kontör ve üzeri yükleme için geçerlidir.

pallican

Avea'dan
bir gençlik
patlaması