

▲ Oblivion: Shivering Isles Tam Çözümü ▲ Guild Wars 2 ▲ Medieval 2 Total War Kingdoms ▲ Heişt

8 GB
DVD

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

LEVEL

125

HAZİRAN 2007 | 6.50 YTL (KDV Dahil) 2007-06 | ISSN 1301-2134

STARCRRAFT

İLK DETAYLAR
İÇERİDE

SPIDER-MAN 3

Spidey, Spidey! Filmin kötü olsa da oyunun pek güzel Spidey!

HDTV BİLİNMEZİ

Oyuncular açısından HDTV'ler hakkındaki en önemli kaynak

PES-MANIA!

Pro Evolution Soccer'ın bugünkü başarısına ulaşma macerasını anlatıyoruz

İNCELEMELER

- ▲ İstanbul Kıyamet Vakti ▲ Geometry Wars: Retro Evolved
- ▲ Ancient Wars Sparta ▲ Galactic Civilizations 2: Dark Avatar
- ▲ Lord of the Rings Online ▲ Motorstorm ▲ NBA Home Court

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



9 771301 213116 06
K.K.T.C. Fiyatı 8,25 YTL



Sen nerdeysen,
Minton orda!

0800 211 50 13
www.minton.com.tr



minton
It's all in Minton

EDİTÖRDEN



[[SINAN'IN ESKİ YAZILARINDAN birinde okumuştum; derginin bu en son yazılan sayfasından önce ofisin karşısındaki pastanede poğaçasını nasıl kemirdiğini, yorgunluğun zihninde açtığı boşluklardan sayfanın nasıl aktığını anlatıyordu... Bu ay sayfa bana kaldı ya, kutsal emanetin ruhunu zedelememek için son güne kadar bekledim. Artık ne gözlerimde ne beynimde ne parmaklarımda derman kalmayana kadar dokunmadım Editörden'e (itiraf ediyorum, aslında belki Sinan balayından döner de sayfasını alır diye bekledim, olmadı, ühü!). Haziran Level'ının bu son sabahını hangi sözcüklerle dolduracağımı saptamak için tabii ki pastaneye başvurduğum ve tabii ki bu yöntem bende bir işe yaramadı... Sadece kahvaltı yapmış oldum. Başka bir sayfada olsam haldır huldur yazacağım satırları, harflerine kadar ayrıştırarak içinden çıkılmaz bir düğüm haline getirmeyi başardım... Sonuçta söylemek istediğim şeydi: Tüm Level ekibi olarak Sinan'a ve güzel eşi Çağla'ya ömür boyu sürecek ve yaşadıkça daha da güzelleşecek bir evlilik diliyoruz.

* * *



Ay ortasında Kore'de patlayan ve bizim ofisten sarsıntısı hissedilen StarCraft 2'yi, editörlerimizden bir kısmına ve odadaki kanepelerimize el koyan GameX'i, beş defa değişen sayfa planını, PES dosyasında yazanları test etme bahanesiyle ofiste düzenlenen seri haldeki PES turnuvalarını ve tabii Sinan'ın düğününde çalan ve bütün ay söylemeye devam ettiğimiz Ha-bu-di-yar'ı saymazsak son derece sakin bir Mayıs geçirdik biz. Mevsimden midir nedir... Zaten ilerleyen sayfalar boyunca bu çılgın sükunetin izlerine bol bol rastlayacaksınız! Umuyorum ki telaştan kaynaklanan hatalarımız makul bir düzeyde kalmıştır ve umarım "makul hata sayısı" sınırınız sadece 1 değildir.

* * *

Sinan olsa yapar mıydı bilmiyorum ama gelecek aya yetiştirmeye çalıştığımız önemli bir sürprizi çitlatmak istiyorum son olarak. Yıllarca dedikodu halinde ortalıkta dolaştıktan sonra nihayet yapımına başlanan ama o günden beri de ser verip sır vermeyen bir oyun, kapsamlı bir dosya konusu olarak sayfalarımıza konuk olacak. Level'in çocukluğunu bilen ve kişisel tarihlerimizde önemli bir yer edinmiş bu oyunu (hayır StarCraft'tan bahsetmiyorum) Temmuz sayımızda göreceğiz olmak bir Level okuru olarak beni şimdiden heyecanlandırıyor. Teknik bir engelle ya da zaman sınırına takılmazsa her şey çok güzel olacak. Hep birlikte Habudiyar'la coşacağız...

Serpil Ulutürk





Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol, sakkol@level.com.tr

Vefa Bayırı Sok. Gayrettepe İş Merkezi
No: 6 B Blok 34349 Gayrettepe / İstanbul

Yayın Yönetmeni
Tuğбек Ölek, tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri
Burak Akmenek, akmenek@level.com.tr
Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr
Serpil Ulutürk, serpil@level.com.tr

LEVEL Online Sorumlusu
Selçuk İslamoğlu, sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar
Berkant Akarcan, berkant@level.com.tr
Emin Barış, megaemin@level.com.tr
Erce Güven, erce@level.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@level.com.tr
Eser Güven, eguven@level.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@level.com.tr
Göker Nurbeyler, gnurbeyler@level.com.tr
Göktaş Yüksek, motorbreath@goktuog.com
Güven Çatak, guven@level.com.tr
Jesuskane, Jesuskane@level.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@level.com.tr
Olgay Ertez, olgay@level.com.tr
Şefik Akkoç, rock@level.com.tr
Tuna Şentuna, tsentuna@level.com.tr
Volkan Turan, volkan@level.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüüşü, erdeng@level.com.tr

Sayfa Tasarımı
Serkan Korkmaz, skorkmaz@level.com.tr

Bu sayıya katkıda bulunanlar:
Can Ulaş, caisson@hotmail.com
Eren Okka, erenokka@gmail.com
Ümit Öncel, umitoncel@gmail.com

Genel Müdür ve İmtiyaz Sahibi: Gökhan Güner Sungurtekin
Genel Müdür Yardımcısı: Beste Özerdem
Finans Müdürü: Aylin Aldemir
Pazarlama Müdürü: Özlem Cenker
Halkla İlişkiler Müdürü: Ayten Çar
İş Geliştirme Müdürü: Umur Kavurmacı

Abone Bölümü Satış Müdürü
Asu Bozyayla

Abone Servisi
Ebru Cinek, Ayşe Yılmaz, Fatime Hanlı Şahin

Dağıtım Müdürü: Cem Cenker
Dağıtım Asistanı: Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü: Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.
Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin
Vefa Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi
No: 6 B Blok 34349
Gayrettepe/İstanbul

VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.
REKLAM GRUBU

Satış Müdürü
Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr

Level Reklam Müdürü
Özden Aliyagıç, ozdena@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri
Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

Baskı ve Cilt
Ohan Matbaacılık
Hadımköy Yolu, Çakmaklı Mah.
San Bir Bulvarı, 4. Bölge, 9. Cadde No:143
Çakmaklı-Büyükkçekmece-İstanbul
Tel: 0212 886 70 70 (pbx)

Dağıtım DPP A.Ş.

Yönetim Yeri Adresi
VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.
Vefa Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi
No: 5 B Blok 34349 Gayrettepe/İstanbul
Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23
Abone web: http://abone.vogel.com.tr

Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26
Yayın türü: Yaygın, süreli, aylık



➔ 30 starcraft 2

Her şey yıllar önce bıraktığımız haliyle mi duruyor? Yoksa Protoss, Zerg ve Terran'a yeni bir kardeş daha gelecek mi? StarCraft 2 tüm heybetiyle ve ilk ipuçlarıyla karşınızda...



➔ 118 pesmania

Artık mahalle berberinde bile o konuşuluyor. PES, futbolun ötesine geçme yolunda.



➔ 52 lord of the rings online

Hacı Gandalf derler, bir dayı var imiş, ona bi şey danışacağız. Buralarda mıdır?

➔ 44 spider-man 3

Level ofisinde bu ay her yeri örümcekler sardı.

**BU AY**

➔ 32 jericho

Korkular çeşit çeşit. Tüyleri ürperteni de var, çılgın atıranı da. Onlara bir yenisi ekleniyor çok yakında; Jericho korkusu.

HER AY

➔ 11 keşif birliği

San Francisco'daki soygunda patlayan silahlar İstanbul'dan duyuldu. Heişt, burnumuzun dibinde.

➔ 43 pc inceleme

Gotham'dan girip Orta Dünya'ya uğrayan, İstanbul'da çay molası verip Sparta'dan çıkan tek gezi dergisi Level. İçinde oyunlar da var!

➔ 68 forte

Üç numaralı Level Oyun Paketi'nin konuğu macera oyunları.

➔ 76 konsol ustası

Condemned, gözleri kan çanağına çevirecek yeni bölümü Bloodshot'ı gururla takdim eder.

➔ 125 sanaldan gerçeğe

Sayfaları bir grup Stormtrooper ele geçirdi. İmdat!

➔ 134 inbox

Level'da devrim girişimine okurlar ne dedi? Bunu gelecek ay okuyacaksınız çünkü darbeyi yeni yaptık!

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol, sakkol@level.com.tr

Vefa Bayırı Sok. Gayrettepe İş Merkezi
No: 6 B Blok 34349 Gayrettepe / İstanbul

Yayın Yönetmeni
Tuğбек Ölek, tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri
Burak Akmenek, akmenek@level.com.tr
Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr
Serpil Ulutürk, serpil@level.com.tr

LEVEL Online Sorumlusu
Selçuk İslamoğlu, sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar
Berkant Akarcan, berkant@level.com.tr
Emin Barış, megaemin@level.com.tr
Erce Güven, erce@level.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@level.com.tr
Eser Güven, eguven@level.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@level.com.tr
Göker Nurbeyler, gnurbeyler@level.com.tr
Gökтуğ Yüksek, motorbreath@goktuog.com
Güven Çatak, guven@level.com.tr
Jesuskane, Jesuskane@level.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@level.com.tr
Olgay Ertez, olgay@level.com.tr
Şefik Akkoç, rock@level.com.tr
Tuna Şentuna, tsentuna@level.com.tr
Volkan Turan, volkan@level.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüüşü, erdeng@level.com.tr

Sayfa Tasarımı
Serkan Korkmaz, skorkmaz@level.com.tr

Bu sayıya katkıda bulunanlar:
Can Ulaş, caisson@hotmail.com
Eren Okka, erenokka@gmail.com
Ümit Üncel, umitoncel@gmail.com

Genel Müdür ve İmtiyaz Sahibi: Gökhan Güner Sungurtekin
Genel Müdür Yardımcısı: Beste Özerdem
Finans Müdürü: Aylin Aldemir
Pazarlama Müdürü: Özlem Cenker
Halkla İlişkiler Müdürü: Ayten Çar
İş Geliştirme Müdürü: Umur Kavurmacı

Abone Bölümü Satış Müdürü
Asu Bozyayla

Abone Servisi
Ebru Cinek, Ayşe Yılmaz, Fatime Hanlı Şahin

Dağıtım Müdürü: Cem Cenker
Dağıtım Asistanı: Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü: Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.
Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin
Vefa Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi
No: 6 B Blok 34349
Gayrettepe/İstanbul

VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.
REKLAM GRUBU

Satış Müdürü
Güler Okumuş, oguler@vogel.com.tr

Level Reklam Müdürü
Özden Aliyagıç, ozdena@vogel.com.tr

Reklam Trafikeri
Aynur Kına, aynur@vogel.com.tr

Baskı ve Cilt
Ohan Matbaacılık
Hadımköy Yolu, Çakmaklı Mah.
San Bir Bulvarı, 4. Bölge, 9. Cadde No:143
Çakmaklı-Büyüçekmece-İstanbul
Tel: 0212 886 70 70 (pbx)

Dağıtım DPP A.Ş.

Yönetim Yeri Adresi
VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.
Vefa Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi
No: 5 B Blok 34349 Gayrettepe/İstanbul
Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32

Abone Faks: (212) 217 94 23
Abone web: http://abone.vogel.com.tr

Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26
Yayın türü: Yaygın, süreli, aylık



➔ 30 starcraft 2

Her şey yıllar önce bıraktığımız haliyle mi duruyor? Yoksa Protoss, Zerg ve Terran'a yeni bir kardeş daha gelecek mi? StarCraft 2 tüm heybetiyle ve ilk ipuçlarıyla karşınızda...



➔ 118 pesmania

Artık mahalle berberinde bile o konuşuluyor. PES, futbolun ötesine geçme yolunda.



➔ 52 lord of the rings online

Hacı Gandalf derler, bir dayı var imiş, ona bi şey danışacağız. Buralarda mıdır?

➔ 44 spider-man 3

Level ofisinde bu ay her yeri örümcekler sardı.

**BU AY**

➔ 32 jericho

Korkular çeşit çeşit. Tüyleri ürperteni de var, çılgın atlarını da. Onlara bir yenisi ekleniyor çok yakında; Jericho korkusu.

HER AY

➔ 11 keşif birliği

San Francisco'daki soygunda patlayan silahlar İstanbul'dan duyuldu. Heişt, burnumuzun dibinde.

➔ 43 pc inceleme

Gotham'dan girip Orta Dünya'ya uğrayan, İstanbul'da çay molası verip Sparta'dan çıkan tek gezi dergisi Level. İçinde oyunlar da var!

➔ 68 forte

Üç numaralı Level Oyun Paketi'nin konuğu macera oyunları.

➔ 76 konsol ustası

Condemned, gözleri kan çanağına çevirecek yeni bölümü Bloodshot'ı gururla takdim eder.

➔ 125 sanaldan gerçeğe

Sayfaları bir grup Stormtrooper ele geçirdi. İmdat!

➔ 134 inbox

Level'da devrim girişimine okurlar ne dedi? Bunu gelecek ay okuyacaksınız çünkü darbeyi yeni yaptık!

keşif birliği

- bilen adam 14
- call of duty 4 16
- crysis multiplayer 15
- fotofili 26
- guild wars 2 28
- heiŞt 14
- intel gamex 22
- ister inan ister inanma 12
- jericho 32
- level cup 24
- level'in web seçimleri 18
- medieval 2 total war: kingdoms 10
- sektörden haberler 10
- starcraft 2 30

dosya

- hdtv: zamanı geldi mi? 28
- pes fenomeni 118

pc inceleme

- ancient wars: sparta 56
- cinema empire 67
- frontline: fields of thunder 50
- galactic civilizations 2: dark avatar 58
- genesis rising 66
- geometry wars 57
- istanbul kıyamet vakti 62
- lord of the rings online 52
- penumbra: overture 64
- spider-man 3 44
- sherlock holmes: the awakened 60

konsol bölümü

- free running -ps2- 87
- konsol ustası 76
- lumines plus -ps2- 86
- motorstorm -ps3- 80
- nba street homecourt -ps3- 84
- prince of persia: rival swords -wii- 83
- shin megami tensei: devil summoner -ps2- 88
- shinobido: way of ninja -ps2 87

donanım

- giriş 107
- incelemeler 109
- Network Rehberi: Bölüm1 114
- donanım pazarı 117
- teknik servis 116

forte

- ayın modları 68
- ayın oyunları 69
- macera oyunları paketi 70

online

- 2007 hitleri 72
- haberler 73

strateji ustası

- oblivion: shivering isles 94
- sanaldan gerçeğe 125
- inbox 134
- kafa ayarı 142

istanbul kıyamet vakti

Türk oyun yapımcılarından yine umut veren bir proje.

➔ 62



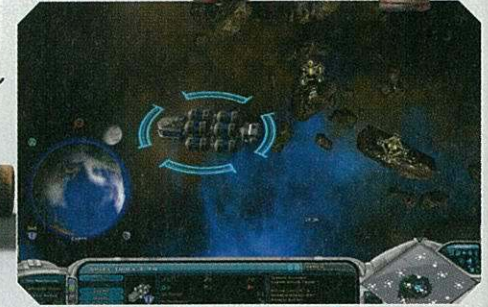
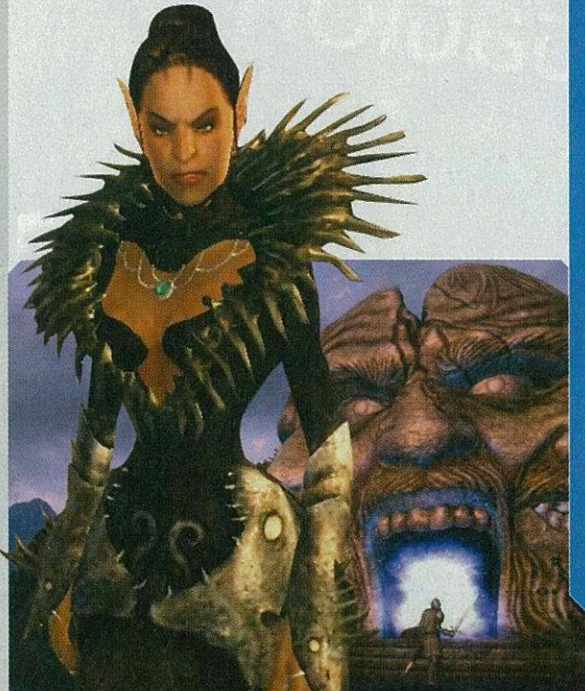
➔ 80

motorstorm

Yoldan çıkmanın en çılgın hali! Offroad yarışlarda "çamur" her zaman oldu ama bu kez çamurun yeni bir anlamı daha var.

oblivion: shivering isles tam çözüm

Eser Sheogorath'ın topraklarını karış karış gezdi, çok özel bir rehber hazırladı. ➔ 94



galactic civilizations 2: dark avatar

Serinin istikrarlı başarısı sürüyor. ➔ 58

OYUN İNDEKSİ

ancient wars: sparta	56
blazing angels -wii-	82
call of duty 4	16
cinema empire	67
crysis	18
free running -ps2-	87
frontline: fields of thunder	50
galactic civilizations 2: dark avatar	58
genesis rising	66
geometry wars	57
guild wars 2	28
heiŞt	14
istanbul: kıyamet vakti	62
jericho	32
lord of the rings online	52
lumines plus -ps2-	86
medieval 2 total war: kingdoms	12
motorstorm -ps3-	80
nba street homecourt -ps3-	84
oblivion: shivering isles	94
penumbra	64
prince of persia: rival swords -wii-	83
sherlock holmes: the awakened	60
shin megami tensei: devil summoner -ps2-	88
shinobido: way of ninja -ps2-	87
spider-man 3	44
starcraft 2	30

keşif birliği

- bilen adam 14
- call of duty 4 16
- crysis multiplayer 15
- fotofili 26
- guild wars 2 28
- heiŞt 14
- intel gamex 22
- ister inan ister inanma 12
- jericho 32
- level cup 24
- level'in web seçimleri 18
- medieval 2 total war: kingdoms 10
- sektörden haberler 10
- starcraft 2 30

dosya

- hdtv: zamanı geldi mi? 28
- pes fenomeni 118

pc inceleme

- ancient wars: sparta 56
- cinema empire 67
- frontline: fields of thunder 50
- galactic civilizations 2: dark avatar 58
- genesis rising 66
- geometry wars 57
- istanbul kıyamet vakti 62
- lord of the rings online 52
- penumbra: overture 64
- spider-man 3 44
- sherlock holmes: the awakened 60

konsol bölümü

- free running -ps2- 87
- konsol ustası 76
- lumines plus -ps2- 86
- motorstorm -ps3- 80
- nba street homecourt -ps3- 84
- prince of persia: rival swords -wii- 83
- shin megami tensei: devil summoner -ps2- 88
- shinobido: way of ninja -ps2 87

donanım

- giriş 107
- incelemeler 109
- Network Rehberi: Bölüm1 114
- donanım pazarı 117
- teknik servis 116

forte

- ayın modları 68
- ayın oyunları 69
- macera oyunları paketi 70

online

- 2007 hitleri 72
- haberler 73

strateji ustası

- oblivion: shivering isles 94
- sanaldan gerçeğe 125
- inbox 134
- kafa ayarı 142

istanbul kıyamet vakti

Türk oyun yapımcılarında yine umut veren bir proje.

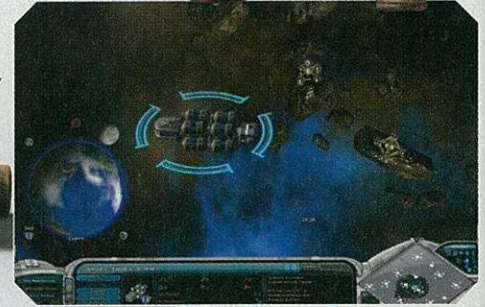
➔ 62



➔ 80

motorstorm

Yoldan çıkmanın en çılgın hali! Offroad yarışlarda "çamur" her zaman oldu ama bu kez çamurun yeni bir anlamı daha var.



galactic civilizations 2: dark avatar

Serinin istikrarlı başarısı sürüyor.

➔ 58

oblivion: shivering isles tam çözüm

Eser Sheogorath'ın topraklarını karış karış gezdi, çok özel bir rehber hazırladı. ➔ 94



OYUN İNDEKSİ

ancient wars: sparta	56
blazing angels -wii-	82
call of duty 4	16
cinema empire	67
crysis	18
free running -ps2-	87
frontline: fields of thunder	50
galactic civilizations 2: dark avatar	58
genesis rising	66
geometry wars	57
guild wars 2	28
heiŞt	14
istanbul: kıyamet vakti	62
jericho	32
lord of the rings online	52
lumines plus -ps2-	86
medieval 2 total war: kingdoms	12
motorstorm -ps3-	80
nba street homecourt -ps3-	84
oblivion: shivering isles	94
penumbra	64
prince of persia: rival swords -wii-	83
sherlock holmes: the awakened	60
shin megami tensei: devil summoner -ps2-	88
shinobido: way of ninja -ps2-	87
spider-man 3	44
starcraft 2	30

KABLOSUZ AĞ VE PC GÜVENLİĞİ HAKKINDA HER ŞEY!

CHIP

ÖZEL SAYI

Kablosuz ağ ve PC güvenliği hakkında her şey



GÜVENLİK

ISSN: 1304-4419 Sayı: 2007/03 Fiyatı: 11 YTL

PC'niz aslında ne kadar güvenli?

Güvenlik açıklarını bulun ve yok

BAYİLERDE

Koruyun: PC'nizi emniyete alın
Virüslerden kurtulun, tam koruma sağlayın

Gizlenin: E-posta & Sörf
E-posta şifreleme, anonim sörf, spam filtresi

Kurtarın: Veri kaybına son
Kusursuz yedekleme ve veri kurtarma



TEST: Güvenlik paketleri
Hangisi PC'nizi gerçekten koruyor?

TEST: Web tarayıcılar
Hangisi tehlikelere karşı daha güçlü?

ÖZEL: İnternet bankacılığı
Güvenli para transferi için bilmeniz gerekenler

ÖZEL: Kablosuz ağ güvenliği
Meraklı komşuları ağızdan uzak tutun



COMPEX CONSUMER
12th INTERNATIONAL CONSUMER ELECTRONICS SHOW

A-15'teyiz

VOGEL BURDA

KABLOSUZ AĞ VE PC GÜVENLİĞİ HAKKINDA HER ŞEY!

CHIP

ÖZEL SAYI

Kablosuz ağ ve PC güvenliği hakkında her şey



GÜVENLİK

ISSN: 1304-4419 Sayı: 2007/03 Fiyatı: 11 YTL

PC'niz aslında ne kadar güvenli?

Güvenlik açıklarını bulun ve yok

BAYİLERDE

Koruyun: PC'nizi emniyete alın
Virüslerden kurtulun, tam koruma sağlayın

Gizlenin: E-posta & Sörf
E-posta şifreleme, anonim sörf, spam filtresi

Kurtarın: Veri kaybına son
Kusursuz yedekleme ve veri kurtarma



TEST: Güvenlik paketleri
Hangisi PC'nizi gerçekten koruyor?

TEST: Web tarayıcılar
Hangisi tehlikelere karşı daha güçlü?

ÖZEL: İnternet bankacılığı
Güvenli para transferi için bilmeniz gerekenler

ÖZEL: Kablosuz ağ güvenliği
Meraklı komşuları ağızdan uzak tutun



COMPEX CONSUMER
12th INTERNATIONAL CONSUMER ELECTRONICS SHOW

A-15'teyiz

VOGEL BURDA



Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

BULLET-TIME

[[MAYIS ayı çok büyük bir hızla ama her saniyesini hissettirerek geçti. Geçerken hafiften kolumuzu bacağımızı da kaptı gibi geliyor bana ama Haziran'ın 1'ini görmeden hasar tespit çalışmalarına girişmek gibi bir niyetim yok. Şimdilik Mayıs'ın rüzgârıyla savrulmaya devam. İşin garibi, yazı yazmak bu aksiyonun sadece bullet-time kısmını oluşturuyor. Oturuyorum bilgisayarın başına, kapatıyorum dışa yönelik bütün algılarımı. Üç kez ismimi seslenmedikçe biri, hiçbir şey duymuyorum. Yazıyorum... Ne kadar huzurlu, ne kadar dahili, ne kadar da çevirim içi!

Bu ay Keşif Birliği olarak Rocko'ya teşekkür borçluyuz. Her şeyin iyice sıkıştığı bir noktada yardıma koştu ve haberlerin büyük bölümünü o hazırladı. Medieval 2 Total War'un genişleme paketi Kingdoms ve Brian Fargo'nun çok merakla beklediğim oyunu Heişt için Mehmet'in çıktığı Recon Mission da Keşif Birliği'nin Haziran kutlamaları arasında. Birliğe katıldığı bu ilk aydan Call of Duty 4 ve Crysis gibi iki ağır taşın altına elini soktuğu için Jesus'a da özel cesaret madalyası takacağız.

Peki sormazlar mı, böyle konuşuyorsun da sen ne yaptın bütün ay diye? Yanıtı ben de bilmek istiyorum ama gerçekten pek farkında değilim bütün ay neler olduğunun. Dediğim gibi, görmek için Haziran'ın 1'ini bekliyorum.



Oyunun fragmanından anladığım, teke tek çarpışmaların detay seviyesi oldukça artmış (oyunun grafik motorunun 3 yıllık olduğunu hatırlatırım).

Medieval 2: Total War Kingdoms

O İYİ İNSANLAR VE O GÜZEL ATLAR YENİDEN SAVAŞTA

[Mehmet KENTEL mehmet@level.com.tr]

[["YAKIN ZAMANDA BU TÜR TİCARİ kaygıların dışında kalan yalnızca iki gerçek genişleme paketi gördüm: Burning Crusade ve Shivering Isles." Sırf ismi sayesinde satışına kesin gözülle bakılan, orijinal oyuna üç-beş birim ekleyip piyasaya sürülen genişleme paketlerinden böyle yakınıyordu Erce geçen sayıda. Önümde duran iki sayfalık nota bakarsak ve hakkında sadece bir sayfalık not çıkarabildiğim genişleme pakedi falan olmayan oyunların varlığını düşünürsek, Total War Kingdoms Erce'nin onayından geçecek bir eklenti olacak gibi duruyor.

Total War serisinin, genelde Invasion sonadıyla biten genişleme paketleri, doyurucu ancak pek yeni bir şey söylemeyen yapımlar olarak çıkmıştı oyuncunun karşısına. Medieval 2: Total War Kingdoms ise bu genellemeyi yıkan, yepyeni, dopdolu, deli-dolu bir genişleme

olacak. Ortaçağ Avrupası'nın farklı zamanlarında geçen 4 yeni ana senaryo, 13 yeni grup ("faction"ı "ırk" olarak çevirmek istemiyorum artık, kendimize gelmeliyiz), 150'den fazla yeni birim ve yepyeni bir anlayışla geliyor Kingdoms.

KRALİYET SENARYOLARI
Kingdoms'ın en önemli ayağı olan dört yeni senaryoya bakalım önce. Medieval'in büyük Avrupa haritası yerine daha küçük bir alanı, daha çok detayla kapsayan haritaları var Kingdoms senaryolarının. Detaya girmeye izin veren senaryolar, grupların kültürlerine ve tarihlerine



OYUN ENDÜSTRİSİNDEN HABERLER

Çalınmış kod vakası

Yıllar önce Half-Life 2'nin kodlarının çalındığı haberi oyun dünyasına bomba gibi düşmüştü. Oyun sektöründeki yasadışı hareketlerden oyuncu kitlesinin haberdar olmasını sağlayan bu olaydan yıllar sonra, bu kez de Lineage III için aynı konu gündeme geldi. Oyunun yapımcısı olan NCsoft, eskiden kadrosunda yer alan yedi çalışanının Lineage III'e ait kodları çaldığını ve sattığını belirtti. Olay, Seul Metropolitan Polisi tarafından da rapor edildi ve bir dosya oluşturuldu. Yetkililer de, Şubat ayında firmadan ayrılan bu grubun kodları kopyalayıp sattığından şüphelendiklerini açıkladılar. Lineage III'ün program kodlarının Eylül



Crytek genişliyor

Oyun dünyasına Far Cry ile adım atan ve son yılların en çok merak edilen projelerinden Crysis üzerinde çalışan Crytek, bir süre önce Kiev'de açtığı stüdyo ile genişleme sürecine girmişti. Yelpazesini genişletmeye devam eden firmanın yeni adresi ise Macaristan'ın Budapeşte şehri oldu. Avni Yerli yeni stüdyonun açılışıyla ilgili olarak "Elimizde başka seçenekler de vardı ama yeni stüdyomuzu Budapeşte'de açtık çünkü burası çalışmak ve yaşamak için mükemmel bir şehir. Bu tercihimiz oyun yapımı konusunda ufukumuzu genişletecek" şeklinde yorumda bulundu. Kiev stüdyosunun açılış sırasında yepyeni bir oyunun da ilk imasını yapan Yerli Kardeşler'in benzer bir imayla Budapeşte stüdyosunun da yeni bir projeye

Hükümrân Senfonisi'yi GameSultan dağıtacak

Türkiye'de Devasa Online türünü yaygınlaştırmayı amaçlayan ve bugüne kadar Silkroad Online, Knight Online ve Eve Online gibi oyunların dağıtımında rol oynayan GameSultan, Hükümrân Senfonisi'nin Türkiye'deki resmi dağıtıcısı oldu. Anlaşma sonrası her iki taraf da memnuniyetini dile getiren açıklamalar yaptı.





Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

BULLET-TIME

[[MAYIS ayı çok büyük bir hızla ama her saniyesini hissettirerek geçti. Geçerken hafiften kolumuzu bacağımızı da kaptı gibi geliyor bana ama Haziran'ın 1'ini görmeden hasar tespit çalışmalarına girişmek gibi bir niyetim yok. Şimdilik Mayıs'ın rüzgârıyla savrulmaya devam. İşin garibi, yazı yazmak bu aksiyonun sadece bullet-time kısmını oluşturuyor. Oturuyorum bilgisayarın başına, kapatıyorum dışa yönelik bütün algılarımı. Üç kez ismimi seslenmedikçe biri, hiçbir şey duymuyorum. Yazıyorum... Ne kadar huzurlu, ne kadar dahili, ne kadar da çevirim içi!

Bu ay Keşif Birliği olarak Rocko'ya teşekkür borçluyuz. Her şeyin iyice sıkıştığı bir noktada yardıma koştu ve haberlerin büyük bölümünü o hazırladı. Medieval 2 Total War'un genişleme paketi Kingdoms ve Brian Fargo'nun çok merakla beklediğim oyunu Heişt için Mehmet'in çıktığı Recon Mission da Keşif Birliği'nin Haziran kutlamaları arasında. Birliğe katıldığı bu ilk aydan Call of Duty 4 ve Crysis gibi iki ağır taşın altına elini soktuğu için Jesus'a da özel cesaret madalyası takacağız.

Peki sormazlar mı, böyle konuşuyorsun da sen ne yaptın bütün ay diye? Yanıtı ben de bilmek istiyorum ama gerçekten pek farkında değilim bütün ay neler olduğunun. Dediğim gibi, görmek için Haziran'ın 1'ini bekliyorum.



Oyunun fragmanından anladığım, teke tek çarpışmaların detay seviyesi oldukça artmış (oyunun grafik motorunun 3 yıllık olduğunu hatırlatırım).

Medieval 2: Total War Kingdoms

O İYİ İNSANLAR VE O GÜZEL ATLAR YENİDEN SAVAŞTA

[Mehmet KENTEL mehmet@level.com.tr]

[["YAKIN ZAMANDA BU TÜR TİCARİ kaygıların dışında kalan yalnızca iki gerçek genişleme paketi gördüm: Burning Crusade ve Shivering Isles." Sırf ismi sayesinde satışına kesin gözülle bakılan, orijinal oyuna üç-beş birim ekleyip piyasaya sürülen genişleme paketlerinden böyle yakınıyordu Erce geçen sayıda. Önümde duran iki sayfalık nota bakarsak ve hakkında sadece bir sayfalık not çıkarabildiğim genişleme pakedi falan olmayan oyunların varlığını düşünürsek, Total War Kingdoms Erce'nin onayından geçecek bir eklenti olacak gibi duruyor.

Total War serisinin, genelde Invasion sonadıyla biten genişleme paketleri, doyurucu ancak pek yeni bir şey söylemeyen yapımlar olarak çıkmıştı oyuncunun karşısına. Medieval 2: Total War Kingdoms ise bu genellemeyi yıkan, yepyeni, dopdolu, deli-dolu bir genişleme

olacak. Ortaçağ Avrupası'nın farklı zamanlarında geçen 4 yeni ana senaryo, 13 yeni grup ("faction"ı "ırk" olarak çevirmek istemiyorum artık, kendimize gelmeliyiz), 150'den fazla yeni birim ve yepyeni bir anlayışla geliyor Kingdoms.

KRALİYET SENARYOLARI
Kingdoms'ın en önemli ayağı olan dört yeni senaryoya bakalım önce. Medieval'in büyük Avrupa haritası yerine daha küçük bir alanı, daha çok detayla kapsayan haritaları var Kingdoms senaryolarının. Detaya girmeye izin veren senaryolar, grupların kültürlerine ve tarihlerine



OYUN ENDÜSTRİSİNDEN HABERLER

Çalınmış kod vakası

Yıllar önce Half-Life 2'nin kodlarının çalındığı haberi oyun dünyasına bomba gibi düşmüştü. Oyun sektöründeki yasadışı hareketlerden oyuncu kitlesinin haberdar olmasını sağlayan bu olaydan yıllar sonra, bu kez de Lineage III için aynı konu gündeme geldi. Oyunun yapımcısı olan NCsoft, eskiden kadrosunda yer alan yedi çalışanının Lineage III'e ait kodları çaldığını ve sattığını belirtti. Olay, Seul Metropolitan Polisi tarafından da rapor edildi ve bir dosya oluşturuldu. Yetkililer de, Şubat ayında firmadan ayrılan bu grubun kodları kopyalayıp sattığından şüphelendiklerini açıkladılar. Lineage III'ün program kodlarının Eylül



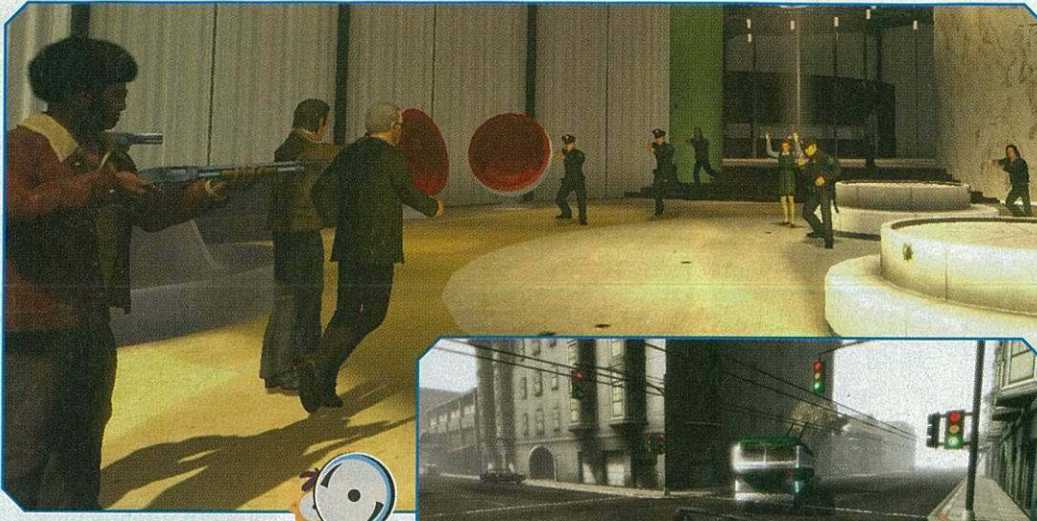
Crytek genişliyor

Oyun dünyasına Far Cry ile adım atan ve son yılların en çok merak edilen projelerinden Crysis üzerinde çalışan Crytek, bir süre önce Kiev'de açtığı stüdyo ile genişleme sürecine girmişti. Yelpazesini genişletmeye devam eden firmanın yeni adresi ise Macaristan'ın Budapeşte şehri oldu. Avni Yerli yeni stüdyonun açılışıyla ilgili olarak "Elimizde başka seçenekler de vardı ama yeni stüdyomuzu Budapeşte'de açtık çünkü burası çalışmak ve yaşamak için mükemmel bir şehir. Bu tercihimiz oyun yapımı konusunda ufkumuzu genişletecek" şeklinde yorumda bulundu. Kiev stüdyosunun açılış sırasında yepyeni bir oyunun da ilk imasını yapan Yerli Kardeşler'in benzer bir imayla Budapeşte stüdyosunun da yeni bir projeye

Hükümrân Senfonisi'yi GameSultan dağıtacak

Türkiye'de Devasa Online türünü yaygınlaştırmayı amaçlayan ve bugüne kadar Silkroad Online, Knight Online ve Eve Online gibi oyunların dağıtımında rol oynayan GameSultan, Hükümrân Senfonisi'nin Türkiye'deki resmi dağıtıcısı oldu. Anlaşma sonrası her iki taraf da memnuniyetini dile getiren açıklamalar yaptı.





HEİŞT

SAN FRANCISCO SOYGUNLARI

[Mehmet KENTEL mehmet@level.com.tr]

KÜÇÜK EN ÇOK SEVDİĞİM dizilerden biriydi "San Francisco Sokakları". Ne yalan söyleyeyim, "esprili dialoglar, hiç düşmeyen tempo, müthiş oyunculuklar..." diye saymaya başlamıştım ama yok, hatırlamıyorum pek bir şey. Yegâne hatırladıklarım üstü açık, uzun Amerikan arabaları, kel dedektif (Gene Hackman sanırım), bir de eğimli, geniş San Francisco Sokakları... HeiŞT, işte bu sokakları dolduracak bir macerayla çıkıyor karşımıza, daha önce denenmemiş bir fikir ve oldukça hoş iddialarla...

1960'ların San Francisco'sunda geçen bir soygun oyunu HeiŞT. Bir banka soygununun, planlama aşamasından tabanları yağlama aşamasına kadar her anının yansıtıldığı oyunda kahramanımız John Sutton adında, hapisten henüz çıkmış amatör bir hırsız. Yanlış giden bir soygunda babası öldürülmüş bir soyguncu olan John'un derdi, baba mesleğinde yükselmek ve şehrin

en önemli dolandırıcısı olmak. Bu amacını gerçekleştirebilmek için dört tane yardımcısı var. "Uncle Sal", lojistik destek sağlıyor. Bankanın planları, kasanın özellikleri, kameraların yerleri, hatta soyması kolay, küçük bankaların şehrin neresinde olduğu gibi bilgiler Sal'dan soruluyor. "Crumb", soygunda kas gücü gerektiren işlerden sorumlu, "Cracker" ise bir şifre uzmanı. Bankadan çıktıktan sonra direksiyon başına "Kid" geçiyor ve ekibi polisten kaçıyor. Taktik yapma ve ekip kullanma yönleriyle Ghost Recon'u andıran HeiŞT'i, genel görünümü itibarıyla GTA'ya benzetmek yanlış olmaz sanıyorum. Şehirde serbestçe gezebildiğimiz, alışveriş yapabildiğimiz, ana görevlerin dışında yan görevlere de iştirak edebildiğimiz oyunun GTA'ya (en azından GTA 4 öncesine) benzeyen bir yönü de, çok gelişmiş gözükmeyen ama karakterli olduğu belli olan grafikleri. 60'ların ruhunu yansıtan görsellere, Doors'un da içinde bulunduğu "psychedelic"

tınıları yoğun bir soundtrack'in de ekleneceği düşünülürse, HeiŞT'in sağlam bir atmosferi olacağını iddia etmek mümkün.

HAYST BABANIN KEMİĞİ!

Yeniden soygunlara dönecek olursak, 2-10 dakika arası sürecek bu aktivitenin çok detaylı bir planlama gerektirdiğinin, en ufak bir hatanın felakete yol açabileceğinin altını çizmek lazım. Müşteri ve çalışanları kontrol altında tutmak, alarma basılmasına izin vermemek, bu arada polisin dikkatini çekmemek için silah kullanmamak, önemsenmesi gereken noktalar. Kontrol altında tutulması gereken bir unsur da Sutton'un takım arkadaşları. Hatalı davrandıklarında onlara tokat atarak kendilerini uyarmalı, doğru yaptıklarında da onları övmeliyiz.

HeiŞT'in en güzel iki özelliğini sona sakladım. İliki oyunu hazırlayan kadro: InXile'ı yani Brian Fargo'yu (Fallout ve Arcanum desem)



Sokakların boşluğu, şu aşamadaki en büyük eksik.

Bard's Tale'den sonra nihayet yine iş başında görmek sevindirici. Diğer güzellikse oyunun içindeki özelliklerden biri: HeiŞT'da yardımcı karakterleri yönetmek, soygunlarda rehnelere emirler vermek için kendi sesimizi kullanabileceğiz. Basit bir mikrofon yardımıyla, en karizmatik "Evet bebekler, bu bir soygundur..." ifadesinden, en saçma "Eller yukarı, donlar aşağı!" nidasına kadar, önceden kaydettiğimiz sözler vasıtasıyla çeşitli komutlar sayabileceğiz. Doğrusu çok tuttum bu özelliği; hem atmosferik, hem de işlevsel. Henüz çok az bir bölümü hazır olmasına rağmen oyunu da tuttum. Umarım uygulama ve çözümler iyi olur, heyecanlanmak üzereyim. "Neresinden tutup da düzeleyim?"

BİLGİNİZE

Yapımcı: InXile Entertainment

Dağıtıcı: Codemasters

Tür: Aksiyon/Adventure

Web: www.inxile-entertainment.com

İSTEN İNAN İSTER İNANMA

"RACON DEĞİL, KAFA KESERİZ"

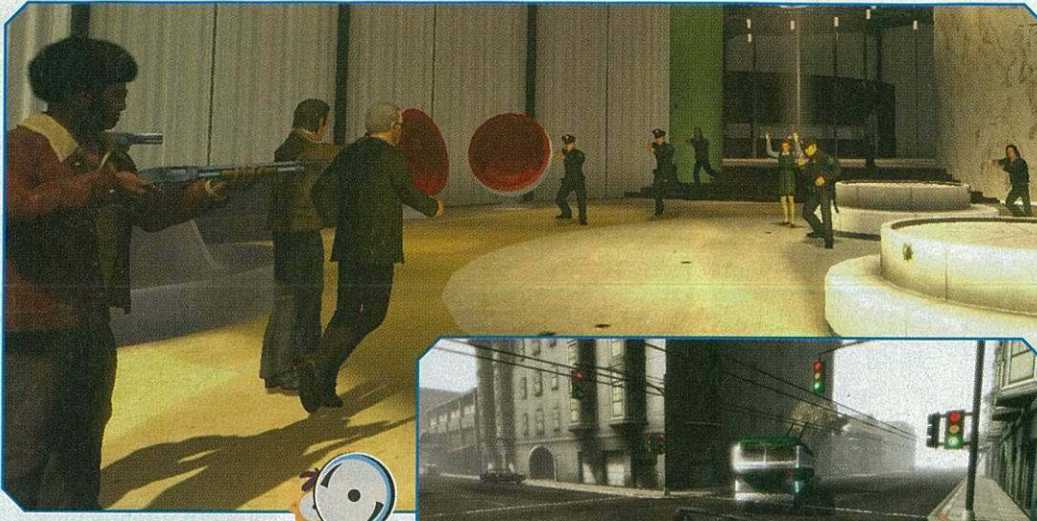
İngiltere'de yayınlanan Official PlayStation 2 Magazine'de yer alan bir fotoğraf, Sony'nin tepki görmesine neden oldu. God of War II hakkında bilgilerin yer aldığı sayfada bulunan fotoğrafta, hayvan kürkü giyen bir erkek ve önünde de boğazı kesilmiş bir keçi bulunuyor. Böyle bir fotoğrafın dergide yer alması Daily Mail gazetesinin dikkatini çekti ve gündeme taşıdı. Gelen tepkiler üzerine özür dileyen Sony, piyasaya sürülen 80 bin adet derginin toplanmaya başladığını açıkladı. Sony yetkilileri fotoğraf içinse "Keçinin boğazı bu fotoğrafın çekimi için kesilmedi. Zaten ölü olan bu hayvanı bir kasaptan aldık ve Yunan Mitolojisi temalı bu fotoğraf için kullandık" şeklinde açıklamada bulundular. Fotoğrafın bu bölümü, aynı karede yer alan "şeffaf" bayanı bir hayli gölgede bırakmışa benziyor.



AMAN DİKKATI

Counter-Strike için harita hazırlayan ya da hazırlamayı düşünen biriyiseniz, yapacağınız mekanı çok iyi seçmeniz gerekiyor. ABD'de okuyan Çinli bir öğrenci, hazırladığı Counter-Strike haritası yüzünden tutuklandı. Clement Lisesi'nde okuyan öğrencinin tutuklanma nedeni ise bir okulu çatışma ortamına çeviren bir harita hazırlaması olması. Aynı zamanda okuldan da uzaklaştırılan öğrencinin annesi Jean Lin, bu konuda okulun çok sert tepki gösterdiğini ve Virginia Tech Üniversitesi'nde yaşanan olaydan etkilenildiğini söyledi. Benzeri saldırılara birçok kez tanık olan bir ülkede böyle bir duruma aşırı tepki gösterilmesini normal karşılıyoruz. Aman siz de bir okul haritası yapıp başınızı belaya sokmayın.





HEİŞT

SAN FRANCISCO SOYGUNLARI

[Mehmet KENTEL mehmet@level.com.tr]

[[KÜÇÜK EN ÇOK SEVDİĞİM]] dizilerden biriydi "San Francisco Sokakları". Ne yalan söyleyeyim, "esprili dialoglar, hiç düşmeyen tempo, müthiş oyunculuklar..." diye saymaya başlamıştım ama yok, hatırlamıyorum pek bir şey. Yegâne hatırladıklarım üstü açık, uzun Amerikan arabaları, kel dedektif (Gene Hackman sanırım), bir de eğimli, geniş San Francisco Sokakları... HeiŞT, işte bu sokakları dolduracak bir macerayla çıkıyor karşımıza, daha önce denenmemiş bir fikir ve oldukça hoş iddialarla...

1960'ların San Francisco'sunda geçen bir soygun oyunu HeiŞT. Bir banka soygununun, planlama aşamasından tabanları yağlama aşamasına kadar her anının yansıtıldığı oyunda kahramanımız John Sutton adında, hapisten henüz çıkmış amatör bir hırsız. Yanlış giden bir soygunda babası öldürülmüş bir soyguncu olan John'un derdi, baba mesleğinde yükselmek ve şehrin

en önemli dolandırıcısı olmak. Bu amacını gerçekleştirebilmek için dört tane yardımcısı var. "Uncle Sal", lojistik destek sağlıyor. Bankanın planları, kasanın özellikleri, kameraların yerleri, hatta soyması kolay, küçük bankaların şehrin neresinde olduğu gibi bilgiler Sal'dan soruluyor. "Crumb", soygunda kas gücü gerektiren işlerden sorumlu, "Cracker" ise bir şifre uzmanı. Bankadan çıktıktan sonra direksiyon başına "Kid" geçiyor ve ekibi polisten kaçıyor. Taktik yapma ve ekip kullanma yönleriyle Ghost Recon'u andıran HeiŞT'i, genel görünümü itibarıyla GTA'ya benzetmek yanlış olmaz sanıyorum. Şehirde serbestçe gezebildiğimiz, alışveriş yapabildiğimiz, ana görevlerin dışında yan görevlere de iştirak edebildiğimiz oyunun GTA'ya (en azından GTA 4 öncesine) benzeyen bir yönü de, çok gelişmiş gözükmeyen ama karakterli olduğu belli olan grafikleri. 60'ların ruhunu yansıtan görsellere, Doors'un da içinde bulunduğu "psychedelic"

tınıları yoğun bir soundtrack'in de ekleneceği düşünülürse, HeiŞT'in sağlam bir atmosferi olacağını iddia etmek mümkün.

HAYST BABANIN KEMİĞİ!

Yeniden soygunlara dönecek olursak, 2-10 dakika arası sürecek bu aktivitenin çok detaylı bir planlama gerektirdiğinin, en ufak bir hatanın felakete yol açabileceğinin altını çizmek lazım. Müşteri ve çalışanları kontrol altında tutmak, alarma basılmasına izin vermemek, bu arada polisin dikkatini çekmemek için silah kullanmamak, önemsenmesi gereken noktalar. Kontrol altında tutulması gereken bir unsur da Sutton'un takım arkadaşları. Hatalı davrandıklarında onlara tokat atarak kendilerini uyarmalı, doğru yaptıklarında da onları övmeliyiz.

HeiŞT'in en güzel iki özelliğini sona sakladım. İleri oyunu hazırlayan kadro: InXile'ı yani Brian Fargo'yu (Fallout ve Arcanum desem)



Sokakların boşluğu, şu aşamadaki en büyük eksik.

Bard's Tale'den sonra nihayet yine iş başında görmek sevindirici. Diğer güzellikse oyunun içindeki özelliklerden biri: HeiŞT'da yardımcı karakterleri yönetmek, soygunlarda rehnelere emirler vermek için kendi sesimizi kullanabileceğiz. Basit bir mikrofon yardımıyla, en karizmatik "Evet bebekler, bu bir soygundur..." ifadesinden, en saçma "Eller yukarı, donlar aşağı!" nidasına kadar, önceden kaydettiğimiz sözler vasıtasıyla çeşitli komutlar sayabileceğiz. Doğrusu çok tuttum bu özelliği; hem atmosferik, hem de işlevsel. Henüz çok az bir bölümü hazır olmasına rağmen oyunu da tuttum. Umarım uygulama ve çözümler iyi olur, heyecanlanmak üzereyim. "Neresinden tutup da düzeleyim?"

BİLGİNİZE

Yapımcı: inXile Entertainment

Dağıtıcı: Codemasters

Tür: Aksiyon/Adventure

Web: www.inxile-entertainment.com

İSTEN İNAN İSTER İNANMA

"RACON DEĞİL, KAFA KESERİZ"

İngiltere'de yayınlanan Official PlayStation 2 Magazine'de yer alan bir fotoğraf, Sony'nin tepki görmesine neden oldu. God of War II hakkında bilgilerin yer aldığı sayfada bulunan fotoğrafta, hayvan kürkü giyen bir erkek ve önünde de boğazı kesilmiş bir keçi bulunuyor. Böyle bir fotoğrafın dergide yer alması Daily Mail gazetesinin dikkatini çekti ve gündeme taşıdı. Gelen tepkiler üzerine özür dileyen Sony, piyasaya sürülen 80 bin adet derginin toplanmaya başladığını açıkladı. Sony yetkilileri fotoğraf içinse "Keçinin boğazı bu fotoğrafın çekimi için kesilmedi. Zaten ölü olan bu hayvanı bir kasaptan aldık ve Yunan Mitolojisi temalı bu fotoğraf için kullandık" şeklinde açıklamada bulundular. Fotoğrafın bu bölümü, aynı karede yer alan "şeffaf" bayanı bir hayli gölgede bırakmışa benziyor.



AMAN DİKKATI

Counter-Strike için harita hazırlayan ya da hazırlamayı düşünen biriyiseniz, yapacağınız mekanı çok iyi seçmeniz gerekiyor. ABD'de okuyan Çinli bir öğrenci, hazırladığı Counter-Strike haritası yüzünden tutuklandı. Clement Lisesi'nde okuyan öğrencinin tutuklanma nedeni ise bir okulu çatışma ortamına çeviren bir harita hazırlaması olması. Aynı zamanda okuldan da uzaklaştırılan öğrencinin annesi Jean Lin, bu konuda okulun çok sert tepki gösterdiğini ve Virginia Tech Üniversitesi'nde yaşanan olaydan etkilenildiğini söyledi. Benzeri saldırılara birçok kez tanık olan bir ülkede böyle bir duruma aşırı tepki gösterilmesini normal karşılıyoruz. Aman siz de bir okul haritası yapıp başınızı belaya sokmayın.





BİLEN ADAM

O KADAR DA ÖNEMLİ DEĞİLİZ

[[PC versiyonu meclisten dışarı, pek çokları Spiderman 3 oyununun kötü olduğunu düşünüyor. Oyunun eleştirmenlerden oldukça düşük notlar alması, Activision'ın hisse senetlerinin de yüzde 5 oranında değer kaybetmesine sebep oldu. Ancak bu durum Activision'ın pek de umurunda değil. Activision'la ilgili ama firma dışından bir yetkili şunları söyledi: "SpiderMan 3 bir film oyunu. Ve bir film oyunu söz konusu olduğunda inceleme puanları hiç de önem taşıyor. Önemli olan, filmin sinemalarda ne kadar başarılı olduğu."

Biz ne kadar tepinirsek tepinelim, ne yazarsak yazalım, her yeni The Sims 2 ek görev paketi, Psychonauts'un sattığından 10 kat fazla satıyor. Her bir STALKER'a karşı, bir düzine 2. Dünya Savaşı FPS'si çıkıyor.

Oyun dünyasında IP diye bir terim vardır. Hayır, internete bağlandığınızda aldığınız numara olan IP değil, açılımı Intellectual Property, yani "Fikri Mülk" olan IP'den bahsediyorum. Mesela Need for Speed yarış serisi başarılı bir IP'dir. Crazy Frog yarış serisi iğrenç bir IP'dir ama Crazy Frog delileri yüzünden ekonomik olarak başarılı olmuş bir IP'dir falan.

İşte bu IP denilen meretler üzerinde yapılan bir araştırmaya göre, son 4 yılda çıkan yeni IP'lerin (bundan sonra kafa karıştırmamak için "yeni oyun serisi" diyelim), yani yeni oyun serilerinin ekonomik olarak başarılı olma oranı sadece yüzde 7 imiş. Psychonauts, Shadow of the Colossus, Okami gibi harikulade oyunlar bizden ve web sitelerinden ödülleri, yüzde 90'ın üzerinde notlar alsa da gerçekte tüm bu oyunlar maddi açıdan büyük bir başarısızlık oldu firmalar için.

Artık yılda iki tane FIFA, dört tane Sims oyunu görmeye şaşırılmamamız gerekiyor. Çünkü biz "power-gamer"lar dünyada oyun oynayan insanların çok küçük bir bölümünü oluşturuyoruz. Tabii "şaşırmamalıyız" ama Psychonauts, Okami gibi bir şaheser geldiğinde de kıymetini bilip tek oynadığı oyun Sims olan kız arkadaşımızda da zorla oynatmalıyız. Bir gün bu Sims denilen meret bitecek! Bitireceğiz seni Will!

Şimdi bölük komutanı göreceğiz yedirecek o namluyu sana, baston mu o be?!



Call of Duty 4

ESKİ SİLAHLAR ÇÖPE

[JESUSKANE jesuskane@level.com.tr]

[[İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI'NIN bütün önemli cephelerini dolaşan Call of Duty serisi, hayranlarını modern savaş sanatı ile tanıştırmaya hazırlanıyor. Call of Duty 3 hâlâ tazeliğini korurken gelen bu haber elbette sevindirdi bizleri. CoD3'e "kötü oyundu" diyecek değilim ancak ilk iki oyununun yapımını Infinity Ward'un sihirli değneğinin yokluğu hissediliyordu.

Ne mutlu ki büyücü geri döndü ve seveceğimiz kadar saygı da duyacağımız bir oyunu tamamlamak üzere olduklarını açıkladı.

Açıkladı açıklamasına da birçok konuyu fazlaca üstü kapalı geçtiler. Göz alıcı ancak kısa video amacına ulaştı. Serinin takipçilerini ve aksiyon severleri ağız açık ve merak içinde bıraktı. Forumlarda

CoD üzerine yapılan tartışmaların neredeyse tamamında tek bir endişe vardı, oyunun bir Battlefield klonu haline gelip gelmeyeceği. Neyse ki Infinity Ward'dan birileri çıkıp (Grant Collier IW) iki kelime laf etti ve oyunseverlerin yüreğine su serpti.

MODERN WARFARE

Call of Duty 4: Modern Warfare Xbox 360, PC ve PS3 platformları için hazırlanıyor. Çıkış tarihi hakkında resmi bir açıklama yok ancak Kasım ayında piyasaya çıkması bekleniyor. Videoda birinci şahıs kamerasını sadece birkaç saniyelikliğine görüyoruz ama sahnelerin tamamı oyunun grafik motoru kullanılarak hazırlandığından bu kadarı bile grafikler hakkında ciddi bir fikir vermeye yetiyor... Oyunun göremediğimiz bir özelliği yapıların hasar alabiliyor olması ve fizik motorunun gücü. Kurşunun isabet ettiği dokuya göre bir etki yaratacağı (delip geçmek ya da sekmek gibi), patlamaların çevreye

Bir sabah ansızın gelebilirim...



KISA HABERLER

» Atari, Dragon Ball Z serisinin yeni oyunu Budokai Tenkaichi 3'ü duyurdu. Oyun PS2 ve Wii platformları için hazırlanırken 2007 yılı içerisinde piyasaya sürülecek.

» Son meyvesini 2003 yılında veren SimCity serisinin DS versiyonu bu ay piyasaya çıkacak. Ayrıca PC platformu için de yeni bir oyunun piyasaya çıkması bekleniyor.

» Settlers serisi hiç bitmeyeceğe benziyor. Ubisoft

yaptığı açıklama ile The Settlers: Rise of An Empire oyununu duyurdu. Oyun Eylül ayında PC için piyasada olacak.

» Bir yeni oyun da Blade Interactive'den. Sadece Xbox 360 için hazırlanan Hydrophobia adındaki oyun, bilim-kurgu içerikli bir konuya sahip.

» EA ve Del Rey'den kitap duyurusu. C&C3 oyununu baz alarak yazılan kitap 29 Mayıs'ta ABD'de ve Kanada'da okurlar ile buluşacak.

» Big Huge Games ve THO işbirliği yapacak. RYO türünde bir oyunun dağıtımını üstlenmeyi planlayan THO, bu konuda Big Huge Games ile işbirliği yapacağını açıkladı. Kadrosunu, yıllarını Elder Scrolls serisi için harcayan Ken Rolston ile güçlendiren BHC, ortaya çıkacak oyun konusundaki beklentileri daha da yükseltti.

» Anarchy Online, The Longest Journey ve Age of Conan oyunlarının yapımcısı Funcom'dan yeni bir



BİLEN ADAM

O KADAR DA ÖNEMLİ DEĞİLİZ

[[PC versiyonu meclisten dışarı, pek çokları Spiderman 3 oyununun kötü olduğunu düşünüyor. Oyunun eleştirmenlerden oldukça düşük notlar alması, Activision'ın hisse senetlerinin de yüzde 5 oranında değer kaybetmesine sebep oldu. Ancak bu durum Activision'ın pek de umurunda değil. Activision'la ilgili ama firma dışından bir yetkili şunları söyledi: "SpiderMan 3 bir film oyunu. Ve bir film oyunu söz konusu olduğunda inceleme puanları hiç de önem taşıyor. Önemli olan, filmin sinemalarda ne kadar başarılı olduğu."

Biz ne kadar tepinirsek tepinelim, ne yazarsak yazalım, her yeni The Sims 2 ek görev paketi, Psychonauts'un sattığından 10 kat fazla satıyor. Her bir STALKER'a karşı, bir düzine 2. Dünya Savaşı FPS'si çıkıyor.

Oyun dünyasında IP diye bir terim vardır. Hayır, internete bağlandığınızda aldığınız numara olan IP değil, açılımı Intellectual Property, yani "Fikri Mülk" olan IP'den bahsediyorum. Mesela Need for Speed yarış serisi başarılı bir IP'dir. Crazy Frog yarış serisi iğrenç bir IP'dir ama Crazy Frog delileri yüzünden ekonomik olarak başarılı olmuş bir IP'dir falan.

İşte bu IP denilen meretler üzerinde yapılan bir araştırmaya göre, son 4 yılda çıkan yeni IP'lerin (bundan sonra kafa karıştırmamak için "yeni oyun serisi" diyelim), yani yeni oyun serilerinin ekonomik olarak başarılı olma oranı sadece yüzde 7 imiş. Psychonauts, Shadow of the Colossus, Okami gibi harikulade oyunlar bizden ve web sitelerinden ödülleri, yüzde 90'ın üzerinde notlar alsa da gerçekte tüm bu oyunlar maddi açıdan büyük bir başarısızlık oldu firmalar için.

Artık yılda iki tane FIFA, dört tane Sims oyunu görmeye şaşırılmamamız gerekiyor. Çünkü biz "power-gamer"lar dünyada oyun oynayan insanların çok küçük bir bölümünü oluşturuyoruz. Tabii "şaşırmamalıyız" ama Psychonauts, Okami gibi bir şaheser geldiğinde de kıymetini bilip tek oynadığı oyun Sims olan kız arkadaşımızda da zorla oynatmalıyız. Bir gün bu Sims denilen meret bitecek! Bitireceğiz seni Will!

Şimdi bölük komutanı göreceğ yedirecek o namluyu sana, baston mu o be?!



Call of Duty 4

ESKİ SİLAHLAR ÇÖPE

[JESUSKANE jesuskane@level.com.tr]

[[İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI'NIN bütün önemli cephelerini dolaşan Call of Duty serisi, hayranlarını modern savaş sanatı ile tanıştırmaya hazırlanıyor. Call of Duty 3 hâlâ tazeliğini korurken gelen bu haber elbette sevindirdi bizleri. CoD3'e "kötü oyundu" diyecek değilim ancak ilk iki oyununun yapımını Infinity Ward'un sihirli değneğinin yokluğu hissediliyordu.

Ne mutlu ki büyücü geri döndü ve seveceğimiz kadar saygı da duyacağımız bir oyunu tamamlamak üzere olduklarını açıkladı.

Açıkladı açıklamasına da birçok konuyu fazlaca üstü kapalı geçtiler. Göz alıcı ancak kısa video amacına ulaştı. Serinin takipçilerini ve aksiyon severleri ağız açık ve merak içinde bıraktı. Forumlarda

CoD üzerine yapılan tartışmaların neredeyse tamamında tek bir endişe vardı, oyunun bir Battlefield klonu haline gelip gelmeyeceği. Neyse ki Infinity Ward'dan birileri çıkıp (Grant Collier IW) iki kelime laf etti ve oyunseverlerin yüreğine su serpti.

MODERN WARFARE

Call of Duty 4: Modern Warfare Xbox 360, PC ve PS3 platformları için hazırlanıyor. Çıkış tarihi hakkında resmi bir açıklama yok ancak Kasım ayında piyasaya çıkması bekleniyor. Videoda birinci şahıs kamerasını sadece birkaç saniyelikliğine görüyoruz ama sahnelerin tamamı oyunun grafik motoru kullanılarak hazırlandığından bu kadarı bile grafikler hakkında ciddi bir fikir vermeye yetiyor... Oyunun göremediğimiz bir özelliği yapıların hasar alabiliyor olması ve fizik motorunun gücü. Kurşunun isabet ettiği dokuya göre bir etki yaratacağı (delip geçmek ya da sekmek gibi), patlamaların çevreye

Bir sabah ansızın gelebilirim...



KISA HABERLER

- » Atari, Dragon Ball Z serisinin yeni oyunu Budokai Tenkaichi 3'ü duyurdu. Oyun PS2 ve Wii platformları için hazırlanırken 2007 yılı içerisinde piyasaya sürülecek.
- » Son meyvesini 2003 yılında veren SimCity serisinin DS versiyonu bu ay piyasaya çıkacak. Ayrıca PC platformu için de yeni bir oyunun piyasaya çıkması bekleniyor.
- » Settlers serisi hiç bitmeyeceğe benziyor. Ubisoft

- yaptığı açıklama ile The Settlers: Rise of An Empire oyununu duyurdu. Oyun Eylül ayında PC için piyasada olacak.
- » Bir yeni oyun da Blade Interactive'den. Sadece Xbox 360 için hazırlanan Hydrophobia adındaki oyun, bilim-kurgu içerikli bir konuya sahip.
- » EA ve Del Rey'den kitap duyurusu. C&C3 oyununu baz alarak yazılan kitap 29 Mayıs'ta ABD'de ve Kanada'da okurlar ile buluşacak.

- » Big Huge Games ve THO işbirliği yapacak. RYO türünde bir oyunun dağıtımını üstlenmeyi planlayan THO, bu konuda Big Huge Games ile işbirliği yapacağını açıkladı. Kadrosunu, yıllarını Elder Scrolls serisi için harcayan Ken Rolston ile güçlendiren BHC, ortaya çıkacak oyun konusundaki beklentileri daha da yükseltti.
- » Anarchy Online, The Longest Journey ve Age of Conan oyunlarının yapımcısı Funcom'dan yeni bir



YÜKLENİYOR

start %92

AĞUSTOS BÖCEKLERİ ORTAYA ÇINIP BÜTÜN OYUNLARI TÜKETMEDEN ÖNCE ZULAYI DOLDURMAYA BAKIN...

PC

TARİH	OYUN	TÜR
HAZİRAN '07		
5 Haziran	Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS
5 Haziran	Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	FPS
19 Haziran	Colin McRae: DIRT	Yarış
19 Haziran	Transformers: The Game	Aksiyon
24 Haziran	Two Worlds	RYO
26 Haziran	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Aksiyon/Adventure
26 Haziran	Lost Planet: Extreme Condition	Aksiyon
26 Haziran	Pirates of the Burning Sea	Devasa Online

TEMMUZ '07

2 Temmuz	Enemy Territory: Quake Wars	Aksiyon
24 Temmuz	Civilization IV: Beyond the Sword	STS
24 Temmuz	Peacebreakers	Aksiyon

AĞUSTOS '07

21 Ağustos	BioShock	FPS
28 Ağustos	Blazing Angels: Secret Missions	Simülasyon
28 Ağustos	Medal of Honor: Airborne	FPS
28 Ağustos	MotoGP '07	Yarış
28 Ağustos	Stranglehold	FPS
31 Ağustos	Loki	RYO

PLAYSTATION 2

HAZİRAN '07		
12 Haziran	Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	Aksiyon
19 Haziran	Manhunt 2	Aksiyon
19 Haziran	Transformers: The Game	Aksiyon
26 Haziran	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Aksiyon/Adventure
29 Haziran	Samurai Shodown 6	Dövüş

TEMMUZ '07

6 Temmuz	Casper Scare School	Aksiyon
13 Temmuz	Thunderbirds	Aksiyon/Adventure
17 Temmuz	NCAA Football 08	Spor
24 Temmuz	Shin Megami Tensei: Persona 3	RYO

AĞUSTOS '07

14 Ağustos	Madden NFL 08	Spor
17 Ağustos	Premier Manager 08	Spor
28 Ağustos	Stuntman: Ignition	Yarış

Wii

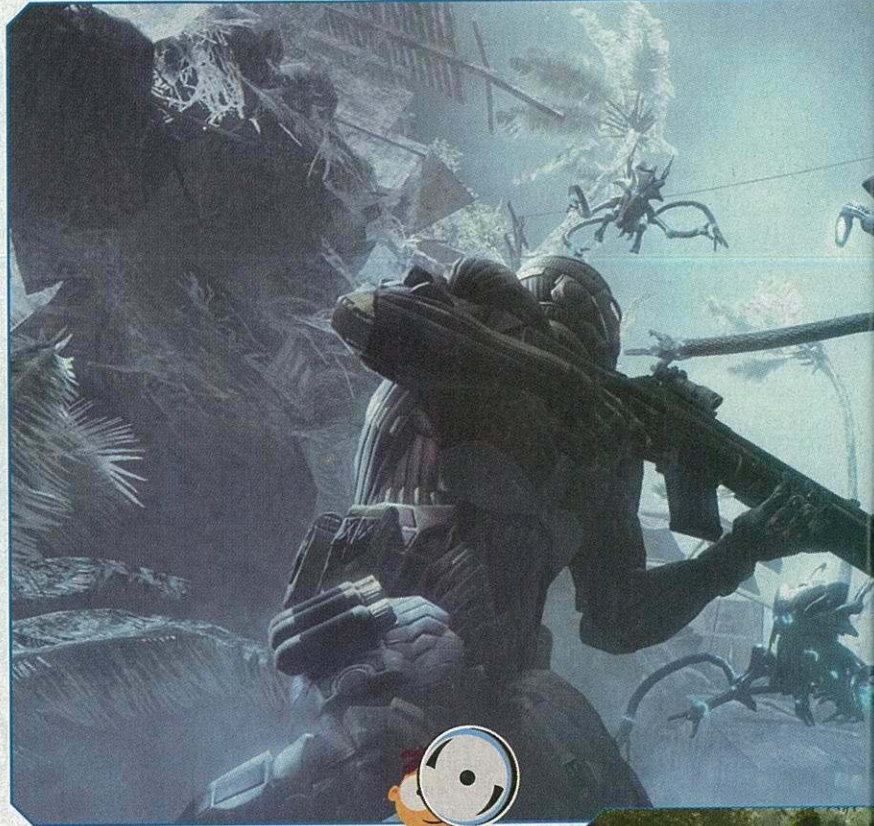
HAZİRAN '07		
5 Haziran	Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS
5 Haziran	Driver Parallel Lines	Yarış
8 Haziran	Mercury Meltdown Revolution	Bulmaca
12 Haziran	Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	Aksiyon
15 Haziran	Impossible Mission	Aksiyon
19 Haziran	Manhunt 2	Aksiyon
19 Haziran	Resident Evil 4: Wii Edition	Aksiyon
19 Haziran	The Sims 2: Pets	Simülasyon
19 Haziran	Transformers: The Game	Aksiyon
26 Haziran	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Aksiyon/Adventure

TEMMUZ '07

27 Temmuz	California Games	Spor
-----------	------------------	------

AĞUSTOS '07

14 Ağustos	High School Musical: SuperStar Karaoke	Müzik
14 Ağustos	Madden NFL 08	Spor
20 Ağustos	Metroid Prime 3: Corruption	FPS
28 Ağustos	Cosmic Family	Adventure



Crysis



SABIRSIZLIKLA BEKLENEN UZAYLI İSTİLASI!

[JESUSKANE jesuskane@level.com.tr]

OYUN DÜNYASINA SESSİZ ve sinsi

yaklaşıp, ardından bomba gibi patlayan Farcry'n aksine Crysis göstere gösteri geliyor. Teknoloji demoları ve videoları ile aksiyon severlerin ağızını suyunu akıtıran, oyunu nasıl bir sistemde oynayabileceğimiz konusunda da kara kara düşündürüyor. Şu an için bu sorunların üstesinden gelmiş ve sorularımıza cevap bulmuş gibi davranalım ve Crysis'in çok oyunculu dünyasına, meraktan başımıza gelebilecek şeyleri düşünmeden şöyle bir bakalım.

BEKLEME KRİZİ

Şu ana kadar Crysis'in üç multiplayer modu duyuruldu. Instant Action, Team Action ve Power Struggle. İlk iki mod tahmin edeceğimiz üzere deathmatch ve team deathmatch. Power Struggle, Battlefield serisinden bildiğimiz "point capture" öğeleri barındırır da biraz daha yenilikçi bir mod. Takımların birer üssü var ve amacımız rakip takımın üssünü yerle bir etmek. Gayet korunaklı olan bu üsleri yok edebilmek için güçlü silahlara ihtiyaç duyuyoruz. Silahlara ulaşmanın tek yolu ise haritada işaretli

mühimmat depolarını ele geçirmek. Düşman üssüne saldırmadan önce bu yapıları ele geçirip, silahları satın almamız gerekiyor. Kuşatma silahlarımız dışında, bildik bilmedik pek çok çeşit emrimize amade. Hafif ve ağır makineli, standart su tabancamız ve aksiyon oyunlarının değişmez klasiği shotgun Crysis'te de boy gösteriyor. Uzaylı teknolojisi de elimizin altında elbette. Ben insanları dondurma-buz krem yapan silahtan istiyorum.

Tek kişilik haritaların çok küçük bir kısmı çok oyunculu ortama aktarılıyor. Multiplayer haritaların çoğu sıfırdan tasarlanmış. Multiplayer videoda göremek bile büyük kısmı ormanla kaplı haritalarda çarpışma şansını da bulabileceğiz. Çok oyunculu ortamda araçlar da yer alacak ama ne kadar etkili olacakları konusunda şimdilik bir fikrimiz yok. Senaryo gereği tüm olaylar adada gelişiyor. Haliyle



Lost'un sonraki bölümlerinde... Hadi bakalım.



YÜKLENİYOR

start %92

AĞUSTOS BÖCEKLERİ ORTAYA ÇIKIP BÜTÜN OYUNLARI TÜKETMEDEN ÖNCE ZULAYI DOLDURMAYA BAKIN...

PC

TARİH	OYUN	TÜR
HAZİRAN '07		
5 Haziran	Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS
5 Haziran	Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	FPS
19 Haziran	Colin McRae: DIRT	Yarış
19 Haziran	Transformers: The Game	Aksiyon
24 Haziran	Two Worlds	RYO
26 Haziran	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Aksiyon/Adventure
26 Haziran	Lost Planet: Extreme Condition	Aksiyon
26 Haziran	Pirates of the Burning Sea	Devasa Online

TEMMUZ '07

2 Temmuz	Enemy Territory: Quake Wars	Aksiyon
24 Temmuz	Civilization IV: Beyond the Sword	STS
24 Temmuz	Peacebreakers	Aksiyon

AĞUSTOS '07

21 Ağustos	BioShock	FPS
28 Ağustos	Blazing Angels: Secret Missions	Simülasyon
28 Ağustos	Medal of Honor: Airborne	FPS
28 Ağustos	MotoGP '07	Yarış
28 Ağustos	Stranglehold	FPS
31 Ağustos	Loki	RYO

PLAYSTATION 2

HAZİRAN '07		
12 Haziran	Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	Aksiyon
19 Haziran	Manhunt 2	Aksiyon
19 Haziran	Transformers: The Game	Aksiyon
26 Haziran	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Aksiyon/Adventure
29 Haziran	Samurai Shodown 6	Dövüş

TEMMUZ '07

6 Temmuz	Casper Scare School	Aksiyon
13 Temmuz	Thunderbirds	Aksiyon/Adventure
17 Temmuz	NCAA Football 08	Spor
24 Temmuz	Shin Megami Tensei: Persona 3	RYO

AĞUSTOS '07

14 Ağustos	Madden NFL 08	Spor
17 Ağustos	Premier Manager 08	Spor
28 Ağustos	Stuntman: Ignition	Yarış

Wii

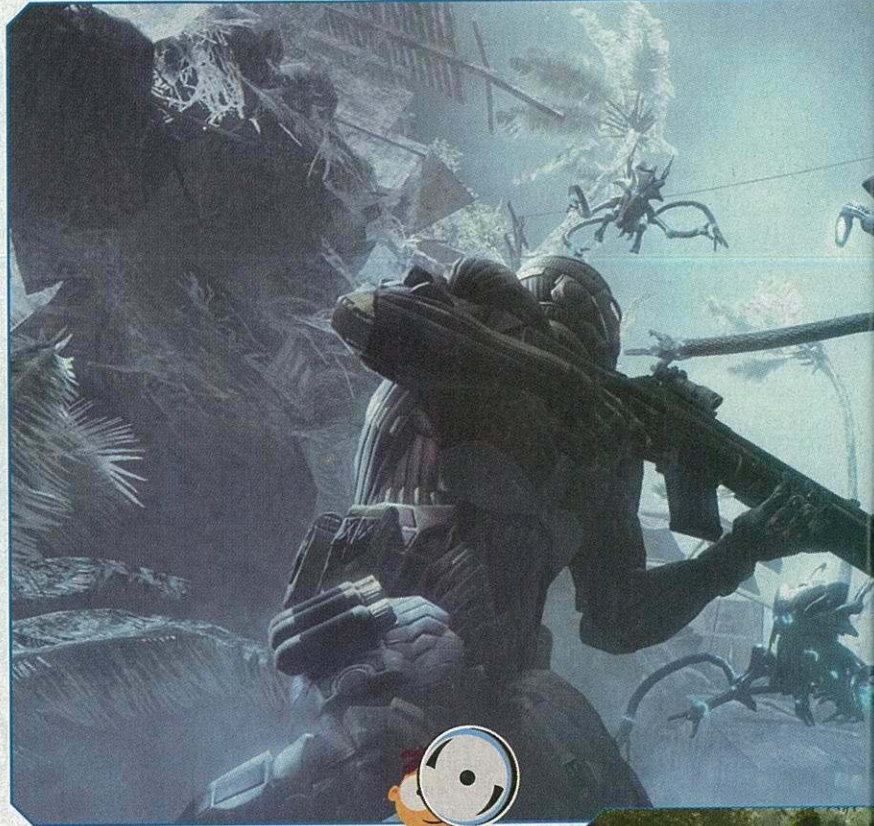
HAZİRAN '07		
5 Haziran	Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS
5 Haziran	Driver Parallel Lines	Yarış
8 Haziran	Mercury Meltdown Revolution	Bulmaca
12 Haziran	Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	Aksiyon
15 Haziran	Impossible Mission	Aksiyon
19 Haziran	Manhunt 2	Aksiyon
19 Haziran	Resident Evil 4: Wii Edition	Aksiyon
19 Haziran	The Sims 2: Pets	Simülasyon
19 Haziran	Transformers: The Game	Aksiyon
26 Haziran	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Aksiyon/Adventure

TEMMUZ '07

27 Temmuz	California Games	Spor
-----------	------------------	------

AĞUSTOS '07

14 Ağustos	High School Musical: SuperStar Karaoke	Müzik
14 Ağustos	Madden NFL 08	Spor
20 Ağustos	Metroid Prime 3: Corruption	FPS
28 Ağustos	Cosmic Family	Adventure



Crysis



SABIRSIZLIKLA BEKLENEN UZAYLI İSTİLASI!

[JESUSKANE jesuskane@level.com.tr]

OYUN DÜNYASINA SESSİZ ve sinsi

yaklaşıp, ardından bomba gibi patlayan Farcry'n aksine Crysis göstere gösteri geliyor. Teknoloji demoları ve videoları ile aksiyon severlerin ağızını suyunu akıtıran, oyunu nasıl bir sistemde oynayabileceğimiz konusunda da kara kara düşündürüyor. Şu an için bu sorunların üstesinden gelmiş ve sorularımıza cevap bulmuş gibi davranalım ve Crysis'in çok oyunculu dünyasına, meraktan başımıza gelebilecek şeyleri düşünmeden şöyle bir bakalım.

BEKLEME KRİZİ

Şu ana kadar Crysis'in üç multiplayer modu duyuruldu. Instant Action, Team Action ve Power Struggle. İlk iki mod tahmin edeceğimiz üzere deathmatch ve team deathmatch. Power Struggle, Battlefield serisinden bildiğimiz "point capture" öğeleri barındırır da biraz daha yenilikçi bir mod. Takımların birer üssü var ve amacımız rakip takımın üssünü yerle bir etmek. Gayet korunaklı olan bu üsleri yok edebilmek için güçlü silahlara ihtiyaç duyuyoruz. Silahlara ulaşmanın tek yolu ise haritada işaretli

mühimmat depolarını ele geçirmek. Düşman üssüne saldırmadan önce bu yapıları ele geçirip, silahları satın almamız gerekiyor. Kuşatma silahlarımız dışında, bildik bilmedik pek çok çeşit emrimize amade. Hafif ve ağır makineli, standart su tabancamız ve aksiyon oyunlarının değişmez klasiği shotgun Crysis'te de boy gösteriyor. Uzaylı teknolojisi de elimizin altında elbette. Ben insanları dondurma-buz krem yapan silahtan istiyorum.

Tek kişilik haritaların çok küçük bir kısmı çok oyunculu ortama aktarılıyor. Multiplayer haritaların çoğu sıfırdan tasarlanmış. Multiplayer videoda göremek bile büyük kısmı ormanla kaplı haritalarda çarpışma şansını da bulabileceğiz. Çok oyunculu ortamda araçlar da yer alacak ama ne kadar etkili olacakları konusunda şimdilik bir fikrimiz yok. Senaryo gereği tüm olaylar adada gelişiyor. Haliyle



Lost'un sonraki bölümlerinde... Hadi bakalım.



RON GILBERT GERİ DÖNDÜ

Monkey Island serisinin yaratıcısı, adventure oyunlarının efsane olmuş ismi Ron Gilbert saklandığı köşesinden çıktı ve Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness için geri döndü. "Saklandığı köşe" dediğimiz yer de evinin salonundaki televizyonun karşısında duran televizyon (kuyruklu isim tamlaması) değildi. Gilbert, uzun bir süredir çocuklara yönelik küçük oyunlar tasarlamakla meşguldü.

Bir Penny Arcade hayranı olduğunu söyleyen Gilbert, içinde adventure öğeleri de taşıyan bir Penny Arcade oyunu yapılacağını ilk duyduğu anda projede yer almak istemiş. Dolayısıyla kendisine gelen teklifi de hiç düşünmeden kabul etmiş. Hem yapımcı Hothead için hem Gilbert için hem de zeki ve komik adventure özleyen bizler için harika bir haber.

Rain-Slick Precipice of Darkness, bölümler halinde internette yayınlanacak bir oyun olacak. Ama ilk bölümün ne zaman çıkacağı henüz belli değil.

ON THE RAIN-SLICK PRECIPICE OF DARKNESS EPISODE ONE

I'm Coming.

GOTHIC 4

İNSANLIK ONURU ORC'LARI YENECEK

İlk ikisi büyük başarı yakalayan, üçüncü bölümünde hafiften saçmalama eğilimine giren ve oynanmazlığıyla bezdiren RYO serisi Gothic'in dördüncü oyunu da kesinleşti. Gothic III'ün de dağıtımını üstlenmiş olan JoWood'dan geldi haber. PC'nin yanı sıra yeni nesil konsollar için de hazırlanacağı duyurulan oyun hakkında şimdilik hemen hemen hiçbir şey belli değil ki buna geliştiricinin kim olacağı sorusunun yanıtı da dahil. JoWood, henüz hiçbir yapımcıyla sözleşme imzalamadıklarını söylüyor. Bu arada serinin yaratıcısı olan Piranha Bytes'ın Gothic 4 için çalışmayacağı da neredeyse kesinleşmiş görünüyor.

JoWood, Gothic 4'ün kendileri için "sıradaki büyük adım" olduğunu, enerjilerinin ve kaynaklarının büyük bölümünü bu oyuna aktaracaklarını söylüyor. PC ve yeni nesil konsollar için farklı farklı geliştiricilerle çalışacağı ve serinin takipçisi olan oyuncuların görüşlerinin geliştirme aşamasında önemli bir rol oynayacağı da açıklamada yer alan bilgiler arasında. Yeni oyuna ait hiçbir görsel malzemesi olmadığı için JoWood'u Gothic III'ten beri arşivimizde beslediğimiz Necmi the Magnificent Orc'a havale ediyoruz...



WEB'DEN SEÇTİKLERİMİZ



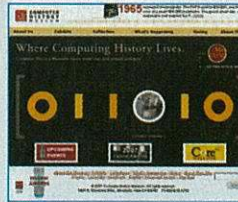
www.everyhit.com

Müzik dünyasının en popüler şarkılarının listelendiği sitenin en ilginç özelliklerinden biri, doğduğunuz gün dünyanın en çok dinlenen şarkısı ve albümü hakkında bilgi alabilmemiz. Sitedeki "Date Engine" bölümüne girerek o tarihte doğan müzisyenlerin listesine ulaşabilirsiniz.



www.zylom.com

İnternet üzerinden mini oyunlar oynamak isteyenler için müthiş bir site. Zylom'da tek kişilik ve multiplayer birçok oyun bulunuyor. Oyunlar Bulmaca, Aksiyon, Kart & Masa ve Kelime olarak dört kategoriye ayrılmış. Ayrıca oyunları satın alarak indirmek de mümkün.



www.computerhistory.org

Bilgisayarların gelişimine dair tüm detayları öğrenmek isteyenler için hazırlanan bir site. Bilgisayar Tarihi Müzesi'ne bağlı olarak yayın yapan sitede, bilgisayar teknolojisinin ilk gününden bugüne kadar olan her türlü bilgi bulunmaktadır.



www.billbrownmusic.com

Birçok oyun ve film için müzik çalışmaları bulunan Bill Brown'un resmi sitesi. Site üzerinden Bill Brown'un hazırladığı parçaları dinleyebilir ve indirebilirsiniz. C&C: Generals'dan Undying'e kadar pek çok oyunun havasını solumak için iyi bir adres.



RON GILBERT GERİ DÖNDÜ

Monkey Island serisinin yaratıcısı, adventure oyunlarının efsane olmuş ismi Ron Gilbert saklandığı köşesinden çıktı ve Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness için geri döndü. "Saklandığı köşe" dediğimiz yer de evinin salonundaki televizyonun karşısında duran televizyon (kuyruklu isim tamlaması) değildi. Gilbert, uzun bir süredir çocuklara yönelik küçük oyunlar tasarlamakla meşguldü.

Bir Penny Arcade hayranı olduğunu söyleyen Gilbert, içinde adventure öğeleri taşıyan bir Penny Arcade oyunu yapılacağını ilk duyduğu anda projede yer almak istemiş. Dolayısıyla kendisine gelen teklifi de hiç düşünmeden kabul etmiş. Hem yapımcı Hothead için hem Gilbert için hem de zeki ve komik adventure özleyen bizler için harika bir haber.

Rain-Slick Precipice of Darkness, bölümler halinde internette yayınlanacak bir oyun olacak. Ama ilk bölümün ne zaman çıkacağı henüz belli değil.

ON THE RAIN-SLICK PRECIPICE OF DARKNESS EPISODE ONE

I'm Coming.

GOTHIC 4

İNSANLIK ONURU ORC'LARI YENECEK

İlk ikisi büyük başarı yakalayan, üçüncü bölümünde hafiften saçmalama eğilimine giren ve oynanmazlığıyla bezdiren RYO serisi Gothic'in dördüncü oyunu da kesinleşti. Gothic III'ün dağıtımını üstlenmiş olan JoWood'dan geldi haber. PC'nin yanı sıra yeni nesil konsollar için de hazırlanacağı duyurulan oyun hakkında şimdilik hemen hemen hiçbir şey belli değil ki buna geliştiricinin kim olacağı sorusunun yanıtı da dahil. JoWood, henüz hiçbir yapımcıyla sözleşme imzalamadıklarını söylüyor. Bu arada serinin yaratıcısı olan Piranha Bytes'ın Gothic 4 için çalışmayacağı da neredeyse kesinleşmiş görünüyor.

JoWood, Gothic 4'ün kendileri için "sıradaki büyük adım" olduğunu, enerjilerinin ve kaynaklarının büyük bölümünü bu oyuna aktaracaklarını söylüyor. PC ve yeni nesil konsollar için farklı farklı geliştiricilerle çalışacağı ve serinin takipçisi olan oyuncuların görüşlerinin geliştirme aşamasında önemli bir rol oynayacağı da açıklamada yer alan bilgiler arasında. Yeni oyuna ait hiçbir görsel malzemesi olmadığı için JoWood'u Gothic III'ten beri arşivimizde beslediğimiz Necmi the Magnificent Orc'a havale ediyoruz...



WEB'DEN SEÇTİKLERİMİZ



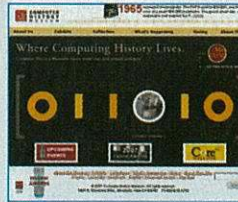
www.everyhit.com

Müzik dünyasının en popüler şarkılarının listelendiği sitenin en ilginç özelliklerinden biri, doğduğunuz gün dünyanın en çok dinlenen şarkısı ve albümü hakkında bilgi alabilmemiz. Sitedeki "Date Engine" bölümüne girerek o tarihte doğan müzisyenlerin listesine ulaşabilirsiniz.



www.zylom.com

İnternet üzerinden mini oyunlar oynamak isteyenler için müthiş bir site. Zylom'da tek kişilik ve multiplayer birçok oyun bulunuyor. Oyunlar Bulmaca, Aksiyon, Kart & Masa ve Kelime olarak dört kategoriye ayrılmış. Ayrıca oyunları satın alarak indirmek de mümkün.



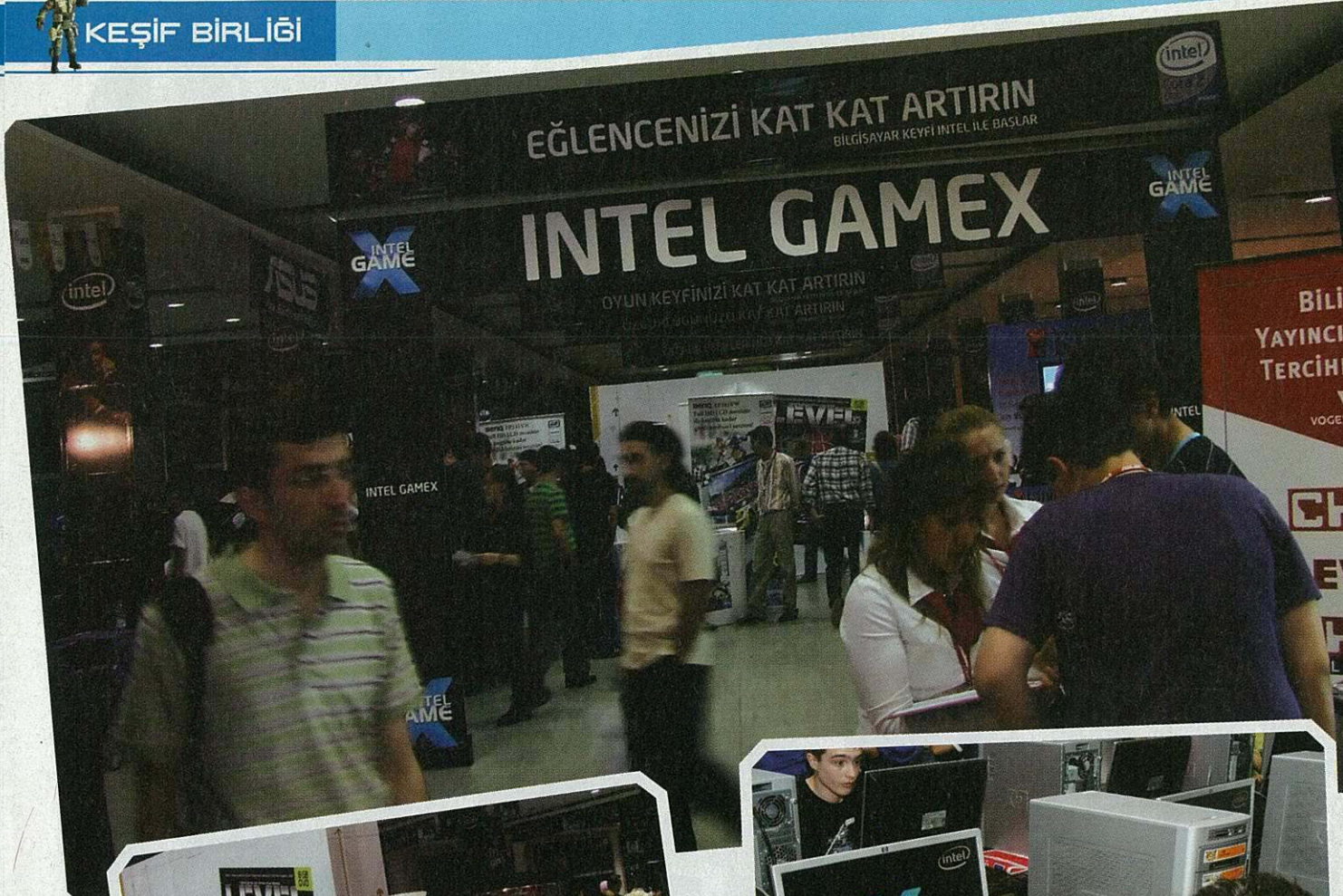
www.computerhistory.org

Bilgisayarların gelişimine dair tüm detayları öğrenmek isteyenler için hazırlanan bir site. Bilgisayar Tarih Müzesi'ne bağlı olarak yayın yapan sitede, bilgisayar teknolojisinin ilk gününden bugüne kadar olan her türlü bilgi bulunmaktadır.



www.billbrownmusic.com

Birçok oyun ve film için müzik çalışmaları bulunan Bill Brown'un resmi sitesi. Site üzerinden Bill Brown'un hazırladığı parçaları dinleyebilir ve indirebilirsiniz. C&C: Generals'dan Undying'e kadar pek çok oyunun havasını solumak için iyi bir adres.



INTEL GAMEX Raporu

[BERKANT AKARCAN berkant@level.com.tr]

Türkiye'de gerçekleştirilen ilk büyük oyun festivali Intel GameX, 24 Mayıs 2007 günü tüm hızıyla başladı. Hem de ne hız!

Hafta içi olmasına rağmen büyük bir oyuncu talebiyle karşılaşılan Intel GameX'te WGT LAN Party ve Intel LAN Party alanlarında ziyaretçiler var güçleriyle rakiplerine karşı savaştılar. Call of Duty 2, Command and Conquer 3, Battlefield 2, Quake 4, Warcraft 3 gibi kaliteli oyunlar oynandı.

Ama hepsinin bir bedeli vardı: aşırı derecede uykusuzluk... Festival hazırlıklarının sürdüğü iki gün boyunca zaman ve mekan kavramı kalmadı bizde. Masaların üzerinde, Lasertag alanı kutularının üzerinde, Level Oyun Odası koltukları üzerinde sadece kestirebildik, zira uyumaya

vaktimiz yoktu. Her şeyin kusursuz olması için dört çekirdekli işlemci gibi çalıştık ve buna değdi.

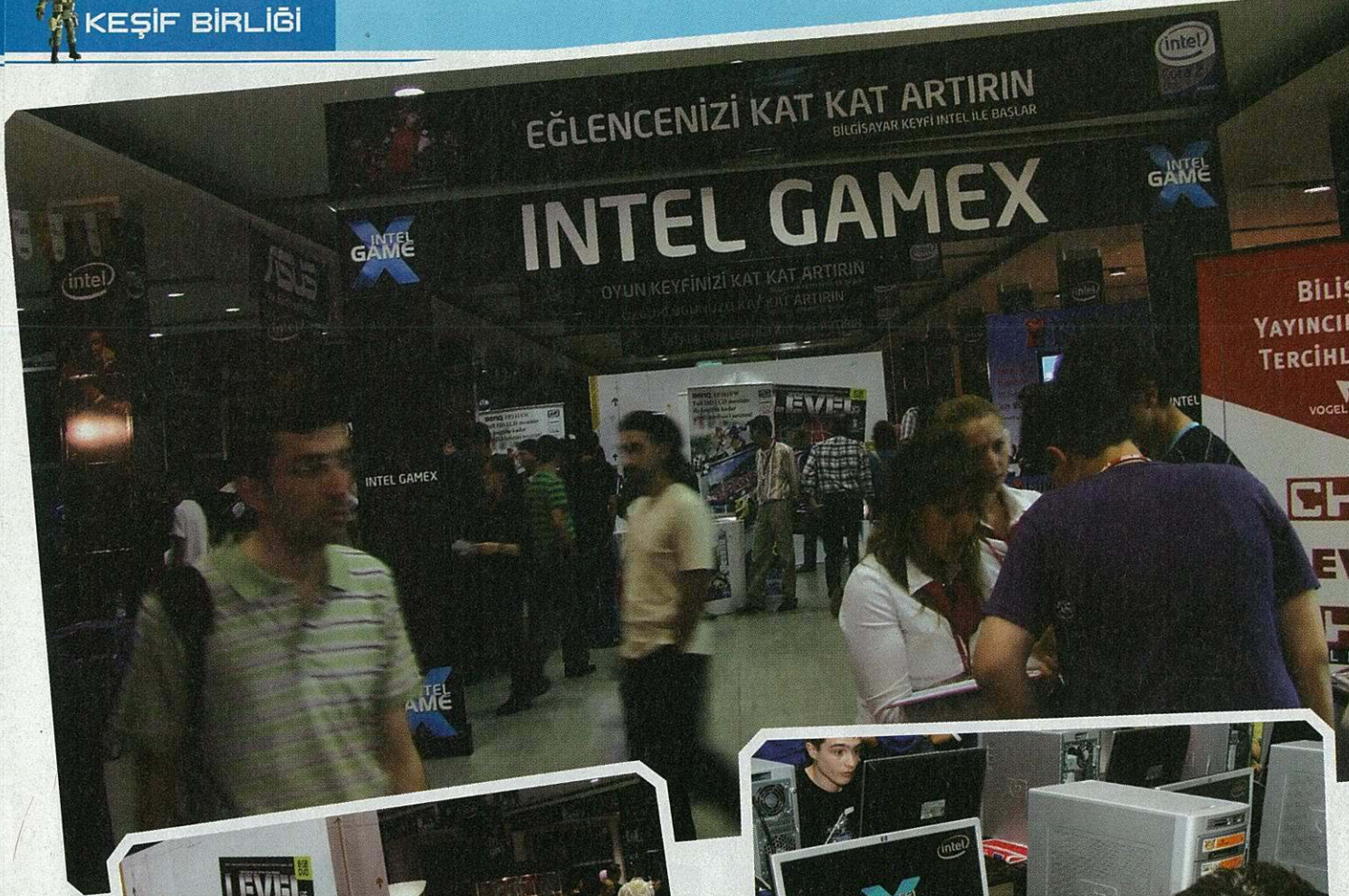
İlk gün kapıların açılmasıyla oyuncular Intel GameX'e ayrılan alandan içeri akmaya başladı. 12.00 ve 17.00 gibi okul çıkışı saatlerinde yoğunluk tavana vurdu. Profesyonel ekibimiz sayesinde rahatlıkla atlatılan karmaşıklıkta yine de bazı aksilikler olmadı değil. İki adet Logitech G3 kuş olup uçtu, bunu yapanları buradan ayıplıyorum. NOD32'nin Kendo Dojo alanındaki dövüşçülerini, masaların başına koyup gösterilerini orada yaptırarak kötü niyetli kişileri korkutmayı düşündük, ancak onlar kendi standlarında kalmayı tercih ettiler ve gösteri maçlarında döktürdüler.

Bu sırada hemen yandaki masaüstü

FRP alanında profesyonel DM'lerimiz Mars'ı ve Azeroth'u patlattırmakla meşguldü. ASUS Lan Party alanının yanındaki BenQ standında ise NFS Carbon oyunu 360, PS3 ve PC platformlarında oynandı. Ben iyi oynayamam ama iyi bilirim diyenler Kingston standında Oyun Bilgi Yarışmasında şanslarını denedi. Bu kadar aktivite

içinde yorulan oyuncular LEVEL Oyun Odasına gelip kahvelerini içti. Tam o sırada, kafalarını sağa çevirdikleri anda müthiş Crysis ile karşılaştılar. Crytek'ten Alexander Marshal özel bir gösterim yapıyordu, kalabalıktan biz bile göremedik. World GameMaster Tournament maçları ise tam gaz devam etti.





INTEL GAMEX Raporu

[BERKANT AKARCAN berkant@level.com.tr]

Türkiye'de gerçekleştirilen ilk büyük oyun festivali Intel GameX, 24 Mayıs 2007 günü tüm hızıyla başladı. Hem de ne hız!

Hafta içi olmasına rağmen büyük bir oyuncu talebiyle karşılaşılan Intel GameX'te WGT LAN Party ve Intel LAN Party alanlarında ziyaretçiler var güçleriyle rakiplerine karşı savaştılar. Call of Duty 2, Command and Conquer 3, Battlefield 2, Quake 4, Warcraft 3 gibi kaliteli oyunlar oynandı.

Ama hepsinin bir bedeli vardı: aşırı derecede uykusuzluk... Festival hazırlıklarının sürdüğü iki gün boyunca zaman ve mekan kavramı kalmadı bizde. Masaların üzerinde, Lasertag alanı kutularının üzerinde, Level Oyun Odası koltukları üzerinde sadece kestirebildik, zira uyumaya

vaktimiz yoktu. Her şeyin kusursuz olması için dört çekirdekli işlemci gibi çalıştık ve buna değdi.

İlk gün kapıların açılmasıyla oyuncular Intel GameX'e ayrılan alandan içeri akmaya başladı. 12.00 ve 17.00 gibi okul çıkışı saatlerinde yoğunluk tavana vurdu. Profesyonel ekibimiz sayesinde rahatlıkla atlatılan karmaşıklıkta yine de bazı aksilikler olmadı değil. İki adet Logitech G3 kuş olup uçtu, bunu yapanları buradan ayıplıyorum. NOD32'nin Kendo Dojo alanındaki dövüşçülerini, masaların başına koyup gösterilerini orada yaptırarak kötü niyetli kişileri korkutmayı düşündük, ancak onlar kendi standlarında kalmayı tercih ettiler ve gösteri maçlarında döktürdüler.

Bu sırada hemen yandaki masaüstü

FRP alanında profesyonel DM'lerimiz Mars'ı ve Azeroth'u patlattırmakla meşguldü. ASUS Lan Party alanının yanındaki BenQ standında ise NFS Carbon oyunu 360, PS3 ve PC platformlarında oynandı. Ben iyi oynayamam ama iyi bilirim diyenler Kingston standında Oyun Bilgi Yarışmasında şanslarını denedi. Bu kadar aktivite

içinde yorulan oyuncular LEVEL Oyun Odasına gelip kahvelerini içti. Tam o sırada, kafalarını sağa çevirdikleri anda müthiş Crysis ile karşılaştılar. Crytek'ten Alexander Marshal özel bir gösterim yapıyordu, kalabalıktan biz bile göremedik. World GameMaster Tournament maçları ise tam gaz devam etti.



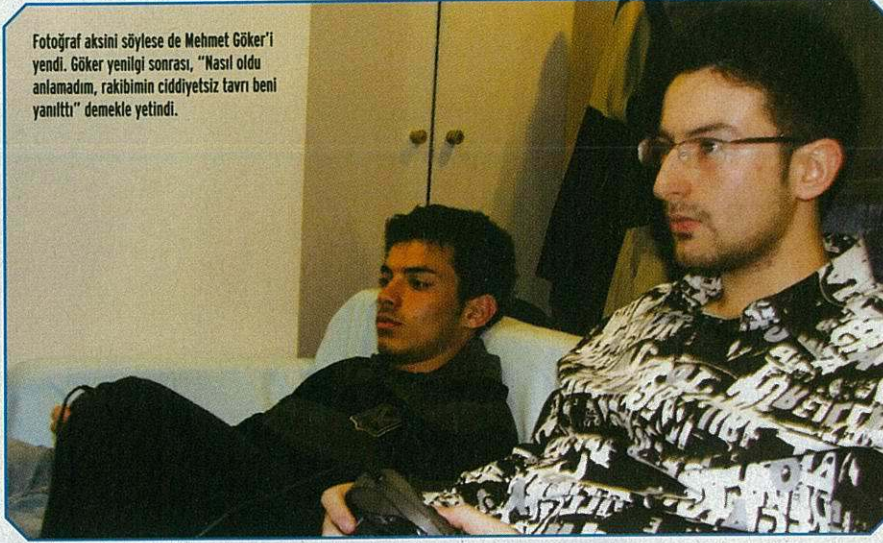


LevelCup

LEVELCUP S02 E04 - COMMODORE 64



Fotoğraf aksini söylese de Mehmet Göker'i yendi. Göker yenilgi sonrası, "Nasıl oldu anlamadım, rakibimin ciddiyetsiz tavrı beni yanılttı" demekle yetindi.



Bit pazarına nur yağdı

TOZLU RAFLARDAN İNEN KÜÇÜK PAPATYALAR

[BERKANT AKARCAN berkant@level.com.tr]

[[HER İNSAN HAYATINDA HATALAR YAPAR. Her insanın hayatında inişler ve çıkışlar vardır, hatta bazen kendinizi bir tahtravallı olarak resmedersiniz avcunuzdaki tuvalde. Soldaki salıncaklar devrilirse kuma gömülürsünüz; veya belediye gelir vinçle sizi yükseğe çıkarır. Ama bunların olmayacağını hepimiz biliyoruz. Tahtravallı yere bağlıdır ve hiçbir zaman dengede durmaz. Tutamazsınız.

Hayır size hatalarımdan bahsetmeyeceğim. Hayır size pişmanlıklarımdan bahsetmeyeceğim. Hayır size onu kaybettiğimden dert yanmayacağım. Hayır size hâlâ onu sevdiğimi söylemeyeceğim. Ben bu satırları yazarken sağ akciğerimin az işlediğini bilmiyorum kimse, sırtımın sağ tarafının ağrıdığını, göğsümünse sol tarafı.

Büyüdük hepimiz. Ama kimse bize sormadı, sorsalar da sonuç farklı olmazdı. Küçükken büyümek istersiniz. Büyüdüğünüz an, küçülmek istediğiniz andır. Evet, ben tekrar küçük olmak istiyorum, hayatın bu saçma dertlerinden kurtulmak istiyorum, elimde tornavidamla kafa ayarı yapmak istiyorum. Commodore 64'ümü geri istiyorum!

... diye sayıklarken Berkant, Sinan çıkageldi: "Sana bir sürprizim var!" Ancak o sürprizi kimseye söylemedi. Ta ki herkes LevelCup'a gelene kadar. Ofisteki HDTV'de pikseller vardı, bunun Commodore 64 olduğunun anlaşılması güç olmadı. Bir anda ofisin ortasına disko topu düştü, "retro öyle olmaz böyle olur" dercesine. Elbirliğiyle disko topunu kaldırdılar, altında kalan Göker'i kafasının yarısı olmadan çıkardılar.

Yarım kafalı Göker, Trailblazer'da ağır ağır gitti, Wizard of War'da kendini kaybetti; böylece Mehmet Göker'i yendi. Kısa süren bu ilk maçların ardından Jesuskane ve Tuğbek

soluğu yarım saat süren 1-on-1'da aldılar, Tuğbek 20 sayı farkla kazandı. Turnuvarın gözde oyunu Trailblazer'da da Tuğbek hızlıydı. Bu by geçme karşılaşmalarından sonra Mehmet - Tuğbek maçının galibi Sinan - Berkant maçının galibiyle çarpışacaktı. İnanmayacaksınız ama hayatında ilk defa C64 oynayan Berkant (sesi sinirimi bozuyor abi - Berkant) Sinan'ı Trailblazer'da yenerek doğuştan bir top olduğunu gösterdi. River Raid'de yenilse de Barbarian'da Sinan'ın kafasına çalşıp kazandı. Daha sonra Tuğbek,



LevelCup 2007

İSİM	BU AYKI PUANI	TOPLAM PUAN
VOLKAN	8	20
BERKANT	4	18
ERDEM	2	14
TUĞBEK	6	14
ERDEN	4	10
JESUSKANE	2	10
SINAN	2	8
GÖKER	2	8
SERHAT	0	6
FARUK	0	6
BURAK	0	4
MEHMET	2	4
SERPİL	0	2
OLGAY	0	0

Beyaz süütiyle görülen Volkan, yeni bir kombo deniyor.



Mehmet'i hem Trailblazer hem de International Karate'de yenerek yarı finale yükseldi.

Tuğbek'in bu hızlı yükselişinin nedeni Berkant'la oynayacağı yarı final maçında ortaya çıkacak ama ondan önce iki maç daha var. Erdem ve Volkan'ın karşılaşması, Volkan'ın "ben her konsolda ederim" mottosuyla sonuçlandı ve Volkan, kazara yarı finale çıkan Erden'in rakibi oldu. Barbar Erden, barbarlığını konuşturdu Barbarian'da ama iyi bir pilot olmadığı River Raid'de ortaya çıktı. Eh, Volkan da toplukta başarılı olunca finale Volkan çıktı.

Diğer yarı final maçı yine Tuğbek'in şike olayıyla hatırlanacak. Zira kendisi, Berkant'a bilerek bozuk kontrolörü vermiş, bir de turnuva sonrası utanmadan söylüyor. Eh, böyle çamura yatan adam tabii ki kazanır! Finalin adı Tuğbek ve Volkan olmuştu (çıkışa gel Tuğbek - Berkant)

Tuğbek efendi bozuk kontrolör numarasını Volkan'a yediremedi ve maç sonunda rakibini tebrik ederek iyi adam ayağına yattı. Yemezler Tuğbek, yemezler... (İçimden bir ses bu yazının Tuğbek'in kafama kızılılık sopasıyla vurmasıyla sonuçlanacak diyor - Berkant)



Bir HDTV'nin başına gelebilecek en harika olay... Son LevelCup'tan beri televizyonumuz çalışmayı reddediyor, her fırsatta kutusuna saklanıyor.

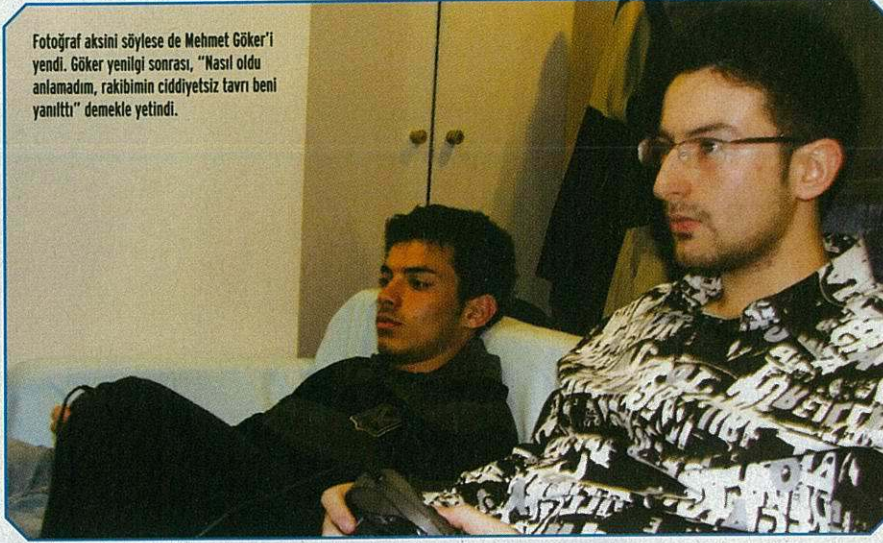


LevelCup

LEVELCUP 502 E04 - COMMODORE 64



Fotoğraf aksini söylese de Mehmet Göker'i yendi. Göker yenilgi sonrası, "Nasıl oldu anlamadım, rakibimin ciddiyetsiz tavrı beni yanılttı" demekle yetindi.



Bit pazarına nur yağdı

TOZLU RAFLARDAN İNEN KÜÇÜK PAPTAYALAR

[BERKANT AKARCAN berkant@level.com.tr]

[[HER İNSAN HAYATINDA HATALAR YAPAR. Her insanın hayatında inişler ve çıkışlar vardır, hatta bazen kendinizi bir tahtravallı olarak resmedersiniz avcunuzdaki tuvalde. Soldaki salıncaklar devrilirse kuma gömülürsünüz; veya belediye gelir vinçle sizi yükseğe çıkarır. Ama bunların olmayacağını hepimiz biliyoruz. Tahtravallı yere bağlıdır ve hiçbir zaman dengede durmaz. Tutamazsınız.

Hayır size hatalarımdan bahsetmeyeceğim. Hayır size pişmanlıklarımдан bahsetmeyeceğim. Hayır size onu kaybettiğimden dert yanmayacağım. Hayır size hâlâ onu sevdiğimi söylemeyeceğim. Ben bu satırları yazarken sağ akciğerimin az işlediğini bilmiyorum kimse, sırtımın sağ tarafının ağrıdığını, göğsümünse sol tarafı.

Büyüdük hepimiz. Ama kimse bize sormadı, sorsalar da sonuç farklı olmazdı. Küçükken büyümek istersiniz. Büyüdüğünüz an, küçülmek istediğiniz andır. Evet, ben tekrar küçük olmak istiyorum, hayatın bu saçma dertlerinden kurtulmak istiyorum, elimde tornavidamla kafa ayarı yapmak istiyorum. Commodore 64'ümü geri istiyorum!

... diye sayıklarken Berkant, Sinan çıkageldi: "Sana bir sürprizim var!" Ancak o sürprizi kimseye söylemedi. Ta ki herkes LevelCup'a gelene kadar. Ofisteki HDTV'de pikseller vardı, bunun Commodore 64 olduğunun anlaşılması güç olmadı. Bir anda ofisin ortasına disko topu düştü, "retro öyle olmaz böyle olur" dercesine. Elbirliğiyle disko topunu kaldırdılar, altında kalan Göker'i kafasının yarısı olmadan çıkardılar.

Yarım kafalı Göker, Trailblazer'da ağır ağır gitti, Wizard of War'da kendini kaybetti; böylece Mehmet Göker'i yendi. Kısa süren bu ilk maçların ardından Jesuskane ve Tuğbek

soluğu yarım saat süren 1-on-1'da aldılar, Tuğbek 20 sayı farkla kazandı. Turnuvarın gözde oyunu Trailblazer'da da Tuğbek hızlıydı. Bu by geçme karşılaşmalarından sonra Mehmet - Tuğbek maçının galibi Sinan - Berkant maçının galibiyle çarpışacaktı. İnanmayacaksınız ama hayatında ilk defa C64 oynayan Berkant (sesi sinirimi bozuyor abi - Berkant) Sinan'ı Trailblazer'da yenerek doğuştan bir top olduğunu gösterdi. River Raid'de yenilse de Barbarian'da Sinan'ın kafasına çalılıp kazandı. Daha sonra Tuğbek,



LevelCup 2007

İSİM	BU AYKI PUANI	TOPLAM PUAN
VOLKAN	8	20
BERKANT	4	18
ERDEM	2	14
TUĞBEK	6	14
ERDEN	4	10
JESUSKANE	2	10
SINAN	2	8
GÖKER	2	8
SERHAT	0	6
FARUK	0	6
BURAK	0	4
MEHMET	2	4
SERPİL	0	2
OLGAY	0	0

Beyaz süitiyle görülen Volkan, yeni bir kombo deniyor.



Mehmet'i hem Trailblazer hem de International Karate'de yenerek yarı finale yükseldi.

Tuğbek'in bu hızlı yükselişinin nedeni Berkant'la oynayacağı yarı final maçında ortaya çıkacak ama ondan önce iki maç daha var. Erdem ve Volkan'ın karşılaşması, Volkan'ın "ben her konsolda ederim" mottosuyla sonuçlandı ve Volkan, kazara yarı finale çıkan Erden'in rakibi oldu. Barbar Erden, barbarlığını konuşturdu Barbarian'da ama iyi bir pilot olmadığı River Raid'de ortaya çıktı. Eh, Volkan da toplukta başarılı olunca finale Volkan çıktı.

Diğer yarı final maçı yine Tuğbek'in şike olayıyla hatırlanacak. Zira kendisi, Berkant'a bilerek bozuk kontrolörü vermiş, bir de turnuva sonrası utanmadan söylüyor. Eh, böyle çamura yatan adam tabii ki kazanır! Finalin adı Tuğbek ve Volkan olmuştu (çıkışa gel Tuğbek - Berkant)

Tuğbek efendi bozuk kontrolör numarasını Volkan'a yediremedi ve maç sonunda rakibini tebrik ederek iyi adam ayağına yattı. Yemezler Tuğbek, yemezler... (İçimden bir ses bu yazının Tuğbek'in kafama kızılılık sopasıyla vurmasıyla sonuçlanacak diyor - Berkant)



Bir HDTV'nin başına gelebilecek en harika olay... Son LevelCup'tan beri televizyonumuz çalışmayı reddediyor, her fırsatta kutusuna saklanıyor.



FOTOFİLİ

BÜYÜK RESİMLER,
KÜÇÜK İLK BAKIŞLAR



NINJA GAIDEN SIGMA

HEVECAN METRE 5

[[Bu ay Fotofili'yi yeni nesil işgal etmiş durumda. Ama elden gelen bir şey yok, Ryu Hayabusa'nın "teslim ol" çağrısına direnmek aptallık olurdu. Henüz gençiz, yaşamak istiyoruz, Ninja Gaiden Sigma çıkmadan, şu görüntüdeki hareketi yapmadan göçüp gitmek istemiyoruz. Ninja Gaiden'in yeni nesil için ilk çıkartması olan Sigma, içerik olarak Xbox versiyonu Black'ten çok daha fazlasını içermiyor

olabilir ama görüntü olarak bambaşka bir tat vaat ettiği kesin. Dövüş teknikleri, kamera esnekliği gibi oynanabilirlik özellikleri de PS3'ün marifetleri kullanılarak geliştirilen oyunun asil silahının kılıç mı yoksa Cell mi olduğu ise bahis konusu (ben Cell'e yatırıyorum bahsimi).

PLATFORM: PS3

TIMESHIFT

[[Şimdiden söylüyorum, 2007 sonunda dünyaya bakışınız değişebilir. "Batsın bu dünya" şiarıyla yaşayanlar dahil, herkes çok üzülecek. En azından TimeShift, bize bu duyguyu tattırmak üzere hazırlanıyor. TimeShift tüm silahlardan çok, "zaman"ı kullanarak oynanacak bir FPS olacak. Dünyanın kaderini değiştiren bir buluş ve onun yarattığı cehennemi yine onunla alt etmeye çalışan bir askerin hikayesi olacak oyun. Zamanın içinde zıplayıp durarak dünyayı kurtarmaya çalışan bu asker tabii ki tek başına ve tabii ki düşmanları sınırsız. Gerçek dünyadan mekânların yakılıp yıkılmış ve terk edilmiş halleri içinde, alternatif teknoloji ürünü silahlarla oynanacak TimeShift, hem yeni nesli hem de PC'leri şenlendirecek.

PLATFORM: PC, PS3, Xbox 360

HEVECAN METRE 5





FOTOFİLİ

BÜYÜK RESİMLER,
KÜÇÜK İLK BAKIŞLAR



NINJA GAIDEN SIGMA

HEVECAN METRE 5

[[Bu ay Fotofili'yi yeni nesil işgal etmiş durumda. Ama elden gelen bir şey yok, Ryu Hayabusa'nın "teslim ol" çağrısına direnmek aptallık olurdu. Henüz gençiz, yaşamak istiyoruz, Ninja Gaiden Sigma çıkmadan, şu görüntüdeki hareketi yapmadan göçüp gitmek istemiyoruz. Ninja Gaiden'in yeni nesil için ilk çıkartması olan Sigma, içerik olarak Xbox versiyonu Black'ten çok daha fazlasını içermiyor

olabilir ama görüntü olarak bambaşka bir tat vaat ettiği kesin. Dövüş teknikleri, kamera esnekliği gibi oynanabilirlik özellikleri de PS3'ün marifetleri kullanılarak geliştirilen oyunun asıl silahının kılıç mı yoksa Cell mi olduğu ise bahis konusu (ben Cell'e yatırıyorum bahsimi).

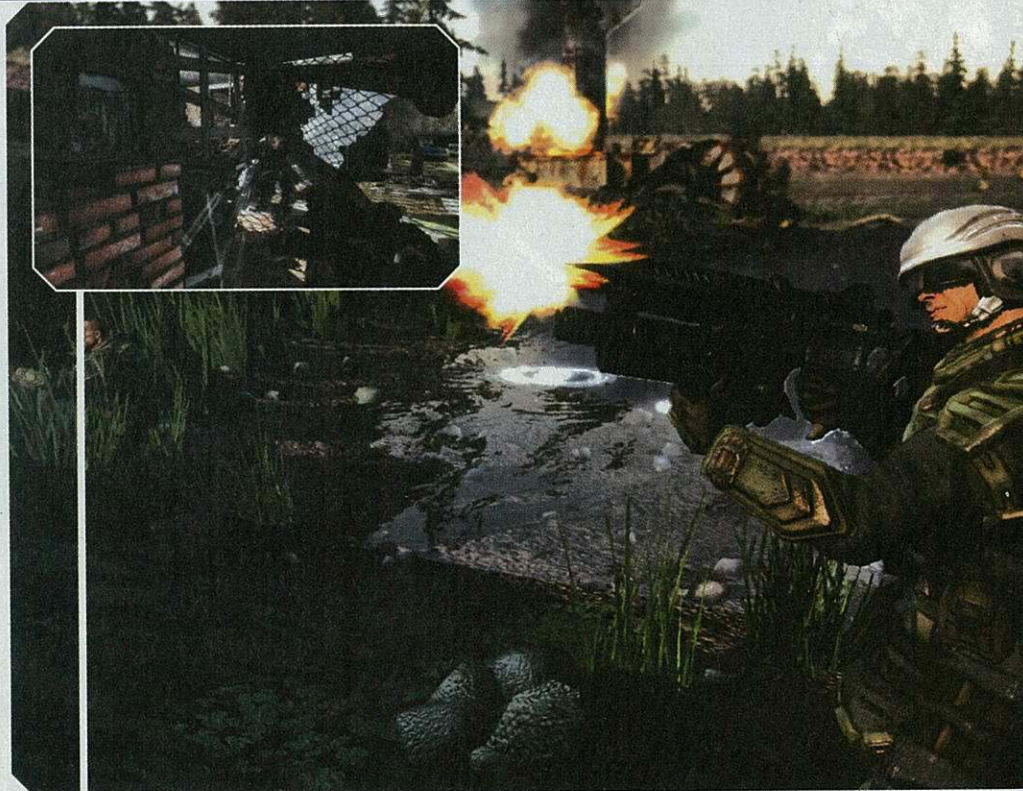
PLATFORM: PS3

TIMESHIFT

[[Şimdiden söylüyorum, 2007 sonunda dünyaya bakışınız değişebilir. "Batsın bu dünya" şiarıyla yaşayanlar dahil, herkes çok üzülecek. En azından TimeShift, bize bu duyguyu tattırmak üzere hazırlanıyor. TimeShift tüm silahlardan çok, "zaman"ı kullanarak oynanacak bir FPS olacak. Dünyanın kaderini değiştiren bir buluş ve onun yarattığı cehennemi yine onunla alt etmeye çalışan bir askerin hikayesi olacak oyun. Zamanın içinde zıplayıp durarak dünyayı kurtarmaya çalışan bu asker tabii ki tek başına ve tabii ki düşmanları sınırsız. Gerçek dünyadan mekânların yakılıp yıkılmış ve terk edilmiş halleri içinde, alternatif teknoloji ürünü silahlarla oynanacak TimeShift, hem yeni nesli hem de PC'leri şenlendirecek.

PLATFORM: PC, PS3, Xbox 360

HEVECAN METRE 5



BİR ÇAĞ KAPANIYOR

GUILD WARS

EYE OF THE NORTH ve GUILD WARS 2

[GÖKER NURBEYLER göker@level.com.tr]

[[GUILD WARS'U SEVİYORUM. Eşsiz PvP/ GvG'si ve taktiksel çeşitliliği, dengeli takım oyunu, başarılı atmosferi, teknolojisi vs... Evet, Guild Wars bunlardan dolayı her online oyuncusunun kolayca sevebileceği bir oyun. Fakat benim sevgimin bunlardan başka bir sebebi var: Guild Wars yüksek kalitede, problemsiz bir devasa online oyunun aylık ücretsiz de ayakta kalabileceğinin kanıtı oldu. Yeni bir online oyuna sunucu tahsil etmek ve aylık masraflarını karşılamak büyük bir kumardır. Bu kumarı yalnız NCSoft gibi halihazırda online oyunları olan bir yayımcı şirket göze alabilir. Böylece fikrin çökmesi durumunda sunucularını diğer oyunlara kaydırarak zararını minimumda tutabilirdi ki bu da zaten edilecek en düşük zarardı. NCSoft ek paket ve karakter slotu satarak evdeki hesabı çarşıya uydurdu. Ve nihayet hesabı kapamanın vakti geldi. Sıradaki eklenti Eye of the North, ilk oyunun son ek paketi ve Guild Wars 2'nin senaryosu için ilk durağımız olacak.

BU SEFER TAM ANLAMIYLA EK PAKET

Hatırlarsınız, önceki paketler birbiriyle direkt bağlantısı olmayan, tek sahip olduğunuz oyun olsa bile sıfırdan başlayıp geride kalmayacağınız oyunlardı. Eye of the North ailesinden

farklı olarak son level karakterler üzerine kurulu olacağından önceki paketlerden bir tanesine sahip olmanız gerekecek. Eklentide yeni karakter sınıfları bulunmayacak ve hatta yeni karakter açmak mümkün olmayacak.

GW severler EoN ile iki yeni ırk olan Asura ve Norn'la tanışacaklar. Asura büyü uzmanı ve bu nedenle biraz kibirli, görünüş olarak gremlinleri andıran esrarengiz bir ırk. EoN'de amacımız Asura'yı tehdit eden şeyin olduğunu öğrenmek ve ona yardım etmek olacak. GW oynayanlar oyuna eklenen Asura mini-peti sayesinde görünüşü hakkında fikir sahibi olabilirler. Norn kimi hayvanlara (örneğin ayıya) dönüşebilen, onuruna düşkün bir ırk. İrkin konsept çizimlerindeki dövmelelerinden İskandinav mitolojisine göndermeler olduğunu görüyoruz. Ve Charr: Eski düşmanımızın anavatanını ziyaret etmemizin altında zor durumda olan Deldrimor cücelerine yardım etmekten fazlası bulunuyor. Yapımcılar bu üçü arasındaki sürükleyici hikâye döngüsüyle oyuncuların GW 2'ye hazırlanacağını belirtiyorlar. Oyundaki PvE kısmı da üç ana bölüm şeklinde sunulacak. Ayrıca EoN'a eklenecek 18 devasa yeraltı zindanı ile instance'lara aç kalan PvE severlerin de doyurulması hedefleniyor. Bunun dışında



Oyun için Ladder'ı Hall of Monuments EoN'da en sık ziyaret edeceğimiz binalardan olacak.

BİR ÇAĞ KAPANIYOR

GUILD WARS

EYE OF THE NORTH ve GUILD WARS 2

[GÖKER NURBEYLER göker@level.com.tr]

[[GUILD WARS'U SEVİYORUM. Eşsiz PvP/ GvG'si ve taktiksel çeşitliliği, dengeli takım oyunu, başarılı atmosferi, teknolojisi vs... Evet, Guild Wars bunlardan dolayı her online oyuncusunun kolayca sevebileceği bir oyun. Fakat benim sevgimin bunlardan başka bir sebebi var: Guild Wars yüksek kalitede, problemsiz bir devasa online oyunun aylık ücretsiz de ayakta kalabileceğinin kanıtı oldu. Yeni bir online oyuna sunucu tahsil etmek ve aylık masraflarını karşılamak büyük bir kumardır. Bu kumarı yalnız NCSoft gibi halihazırda online oyunları olan bir yayımcı şirket göze alabilir. Böylece fikrin çökmesi durumunda sunucularını diğer oyunlara kaydırarak zararını minimumda tutabilirdi ki bu da zaten edilecek en düşük zarardı. NCSoft ek paket ve karakter slotu satarak evdeki hesabı çarşıya uydurdu. Ve nihayet hesabı kapamanın vakti geldi. Sıradaki eklenti Eye of the North, ilk oyunun son ek paketi ve Guild Wars 2'nin senaryosu için ilk durağımız olacak.

BU SEFER TAM ANLAMIYLA EK PAKET

Hatırlarsınız, önceki paketler birbiriyle direkt bağlantısı olmayan, tek sahip olduğunuz oyun olsa bile sıfırdan başlayıp geride kalmayacağınız oyunlardı. Eye of the North ailesinden

farklı olarak son level karakterler üzerine kurulu olacağından önceki paketlerden bir tanesine sahip olmanız gerekecek. Eklentide yeni karakter sınıfları bulunmayacak ve hatta yeni karakter açmak mümkün olmayacak.

GW severler EoN ile iki yeni ırk olan Asura ve Norn'la tanışacaklar. Asura büyü uzmanı ve bu nedenle biraz kibirli, görünüş olarak gremlinleri andıran esrarengiz bir ırk. EoN'de amacımız Asura'yı tehdit eden şeyin olduğunu öğrenmek ve ona yardım etmek olacak. GW oynayanlar oyuna eklenen Asura mini-peti sayesinde görünüşü hakkında fikir sahibi olabilirler. Norn kimi hayvanlara (örneğin ayıya) dönüşebilen, onuruna düşkün bir ırk. İrkin konsept çizimlerindeki dövmelelerinden İskandinav mitolojisine göndermeler olduğunu görüyoruz. Ve Charr: Eski düşmanımızın anavatanını ziyaret etmemizin altında zor durumda olan Deldrimor cücelerine yardım etmekten fazlası bulunuyor. Yapımcılar bu üçü arasındaki sürükleyici hikâye döngüsüyle oyuncuların GW 2'ye hazırlanacağını belirtiyorlar. Oyundaki PvE kısmı da üç ana bölüm şeklinde sunulacak. Ayrıca EoN'a eklenecek 18 devasa yeraltı zindanı ile instance'lara aç kalan PvE severlerin de doyurulması hedefleniyor. Bunun dışında



Oyun için Ladder'ı Hall of Monuments EoN'da en sık ziyaret edeceğimiz binalardan olacak.

STAR CRAFT



HELL, IT'S ABOUT TIME!

[GÖKER NURBEYLER göker@level.com.tr]



[[Warcraft, Diablo, StarCraft, Diablo, Warcraft, Warcraft... Blizzard'ın son altı oyununun evrenleri bu şekilde sıralanıyor. Bir torbadaki üç ismin tesadüfi olarak çekilmesi gibi. Ortak noktaları her çıkanın ayrı bir klasik olması ve oyunculara "Blizzard'dan babam çıksa yerim" gibi iddialı bir cümle kurdurtması. Blizzard'ın WoW'dan sonraki oyunu merak konusuydu. Oyuncular SC mi Diablo mu diye tartışırken bir kısım oyuncu yeni bir devasa oyunun hazırlandığı haberini bekliyordu. Bu konuda belki de en rahat kişilerden biriydim. Belki kesin bir kanıtım yoktu fakat o kadar fazla ipucum vardı ki... Bir gün konuştuğum yapımcı "Ofisimizde ne oynamak istersen onu yapıyoruz" diyor, ertesi gün bir başkası "Sıradaki oyunu bilmiyorum ama gönlüm 10. yılında bir StarCraft 2 görmek isterdi" diye muzipçe ekliyordu. Bu arada en küçük ipucunu

"Evreka!" nidalarıyla karşılayan oyuncu Battle.net ve Blizzard.com'a saklanmış "Help me, Jim Raynor...You're my only hope!" sözlerinden anlam çıkarmaya çalışıyordu. Derken Blizzard'ın yeni oyunu 19 Mayıs'ta Seul (Güney Kore) Worldwide Invitational'da duyuracağı haberi geldi ve son şüphem de kayboldu. Çünkü Blizzard oyununu SC'nin memleketinde açıklayacaktı. Ve beklenen haber geldi. 19 Mayıs Gençlik, Spor ve StarCraft bayramı diyen arkadaş uzaklaştırılarak SC 2 videosu önüne oturuldu.

OUR CANNONS SHALL SING

Videolar tasarım şefi Dustin Browder'in oyun tanıtımı ve yapımcıların soru cevaplarından oluşuyordu. Bu arada Browder'ı tanımayanlar için C&C 2, Generals, Battle for Middle Earth 1-2'nin arkasındaki isim olduğunu söylemem yeterli olacaktır. Warcraft 3: The Frozen Throne

piyasaya çıktıktan kısa süre sonra çalışmaları başlayan SC 2 üzerine, 2003 yılından beri 40 kişilik bir kadro çalışıyormuş. Öncelikle kafanızdaki ilk soruya cevap verelim: Yapımcı Rob Pardo, röportajında oyuna dördüncü ırkı eklemektense varolan üç ırk üzerinde çalışıp bunları daha da geliştirmeyi uygun gördüklerini belirtti. Zaten elindeki üç ırk, strateji tarihinin bir oyun içindeki en farklı ve dengeli oynanışını sunarken böyle bir fikre sahip olmasını yadırgamıyorum. Bunun yerine her ırka yeni birimler geliyor ve halihazırda olanlar da büyük

ölçüde elden geçiriliyor. Örneğin Protoss'un pek sevdiğim birimi Dragoon, yerini çift lazer topuna sahip Immortal'lara bırakıyor.

Kaynak yönetiminde ufak değişiklikler dışında bir farklılık beklenmiyor. Senaryo hakkında henüz ketum davranılsa da Kerrigan ve Raynor gibi tanıdık isimlere tekrar rastlayacağımız belirtiliyor. Oyun içi sinematiklerine tek hasta olan ben değilim ki sinematik sayısının artırılacağı da ekleniyor. Zaten şu videolardan uzun metraj bir film çekilsin de gitmeyi Ultralisk kapsın.



STAR CRAFT



HELL, IT'S ABOUT TIME!

[GÖKER NURBEYLER göker@level.com.tr]



[[Warcraft, Diablo, StarCraft, Diablo, Warcraft, Warcraft... Blizzard'ın son altı oyununun evrenleri bu şekilde sıralanıyor. Bir torbadaki üç ismin tesadüfi olarak çekilmesi gibi. Ortak noktaları her çıkanın ayrı bir klasik olması ve oyunculara "Blizzard'dan babam çıksa yerim" gibi iddialı bir cümle kurdurtması. Blizzard'ın WoW'dan sonraki oyunu merak konusuydu. Oyuncular SC mi Diablo mu diye tartışırken bir kısım oyuncu yeni bir devasa oyunun hazırlandığı haberini bekliyordu. Bu konuda belki de en rahat kişilerden biriydim. Belki kesin bir kanıtım yoktu fakat o kadar fazla ipucum vardı ki... Bir gün konuştuğum yapımcı "Ofisimizde ne oynamak istersen onu yapıyoruz" diyor, ertesi gün bir başkası "Sıradaki oyunu bilmiyorum ama gönlüm 10. yılında bir StarCraft 2 görmek isterdi" diye muzipçe ekliyordu. Bu arada en küçük ipucunu

"Evreka!" nidalarıyla karşılayan oyuncu Battle.net ve Blizzard.com'a saklanmış "Help me, Jim Raynor...You're my only hope!" sözlerinden anlam çıkarmaya çalışıyordu. Derken Blizzard'ın yeni oyunu 19 Mayıs'ta Seul (Güney Kore) Worldwide Invitational'da duyuracağı haberi geldi ve son şüphem de kayboldu. Çünkü Blizzard oyununu SC'nin memleketinde açıklayacaktı. Ve beklenen haber geldi. 19 Mayıs Gençlik, Spor ve StarCraft bayramı diyen arkadaş uzaklaştırılarak SC 2 videosu önüne oturuldu.

OUR CANNONS SHALL SING

Videolar tasarım şefi Dustin Browder'in oyun tanıtımı ve yapımcıların soru cevaplarından oluşuyordu. Bu arada Browder'ı tanımayanlar için C&C 2, Generals, Battle for Middle Earth 1-2'nin arkasındaki isim olduğunu söylemem yeterli olacaktır. Warcraft 3: The Frozen Throne

piyasaya çıktıktan kısa süre sonra çalışmaları başlayan SC 2 üzerine, 2003 yılından beri 40 kişilik bir kadro çalışıyormuş. Öncelikle kafanızdaki ilk soruya cevap verelim: Yapımcı Rob Pardo, röportajında oyuna dördüncü ırkı eklemektense varolan üç ırk üzerinde çalışıp bunları daha da geliştirmeyi uygun gördüklerini belirtti. Zaten elindeki üç ırk, strateji tarihinin bir oyun içindeki en farklı ve dengeli oynanışını sunarken böyle bir fikre sahip olmasını yadırgamıyorum. Bunun yerine her ırka yeni birimler geliyor ve halihazırda olanlar da büyük

ölçüde elden geçiriliyor. Örneğin Protoss'un pek sevdiğim birimi Dragoon, yerini çift lazer topuna sahip Immortal'lara bırakıyor.

Kaynak yönetiminde ufak değişiklikler dışında bir farklılık beklenmiyor. Senaryo hakkında henüz ketum davranılsa da Kerrigan ve Raynor gibi tanıdık isimlere tekrar rastlayacağımız belirtiliyor. Oyun içi sinematiklerine tek hasta olan ben değilim ki sinematik sayısının artırılacağı da ekleniyor. Zaten şu videolardan uzun metraj bir film çekilsin de gitmeyi Ultralisk kapsın.



CLIVE BARKER'S JERICHO

DİKKAT! BU YAZIYI OKUYARAK 18 YAŞIN ÜSTÜNDE OLDUĞUNUZU, KANDAN VE ŞİDDET GÖRÜNTÜLERİNDEN KOLAYCA ETKİLENMEDİĞİNİZİ TAAHHÜT EDİYORSUNUZ. ETTİNİZ Mİ? O ZAMAN, CEHENNEME HOŞ GELDİNİZ...

[MEHMET KENTEL mehmet@level.com.tr]

CC "TİYATRONUN DRAMASIYLA, romanların duygusal yoğunluğu ve anlatısal karmaşıklığının birleştiği ve aynı anda bir oyunun vermesi gereken her şeyi veren (kendi yolunuzu çizdiğiniz, her oynayıta farklı bir his yaratan) bir oyun hayal ediyorum. Daha önce yapıldığını sanmıyorum ama yapılabileceğini hissediyorum."

Sık sık bahsediyoruz oyunların sanatla olan ilişkisinden. Tartışıyoruz; kimimiz oyunların yepyeni bir sanat dalı olarak parıldadığını ilan ediyor, kimimiz henüz vaktin gelmediğini, oyunların bir sanat dalı olarak kendilerine yer edinemeyecek kadar ham olduğunu söylüyor. Hangi tarafta olursak olalım, neredeyse hepimizin ortak kanısı şu: Oyunların sanatsallaşması fazlasıyla mutluluk verici bir süreç. Görsel ve işitsel teknolojilerin, "ultra-gerçekçi" imajlar yaratmak için değil, belirli bir estetik kaygıyla kullanılması, hikayelerin çeşitlenmesi ve çetrefillenmesi, oyunların duygusal ve düşünsel dünyamıza daha fazla müdahale

etmesi... Benim, "oyunların sanatsallaşması"ndan anladığım bu. Girişteki sözlere imza atsaydım, kuşkusuz hiç gocunmazdım.

Ama o sözlerin sahibi ben değilim... 80'lerin ortasında "Hellbraiser"ı yazıp yönettikten sonra Stephen King tarafından "korkunun geleceği" olarak tanımlanmış, şimdilerin "korku ustası"; 20'den fazla kitabın yazarı, onlarca filme katkıda bulunmuş, üç tanesini hem yazmış hem yönetmiş bir sinemacı; birçok çizgi-roman projesinde bulunmuş, resim sergileri açmış bir ressam ve biz oyuncular için en önemlisi, müthiş oyun "Clive Barker's Undying"e ismini ve emeğini veren, *sanatçı*, Clive Barker...

Korku oyunları oynayamadığımı (zira korkuyorum) belirttiğim ama tüm Level camiasına, oynamak üzere söz verdiğim kısa Jericho ilk bakışının üzerinden sekiz ay geçti. Bu sekiz ayda birçok şey değişti şüphesiz, ancak şu an için bizi en çok ilgilendiren değişiklik, elimde

Codemasters'ın gönderdiği bir DVD dolusu Jericho materyalinin olması. Hakkında çok az şey bildiğimiz Jericho gitti, yerine harika görselleriyle iştahımızı kabartan, detaylarıyla şaşırtan, 2007'nin en iyi oyunlarından biri olacağından şüphe duymadığımız bir yapım geldi.

BİT PAZARI HİÇ BU KADAR "NUR"LU OLMAMIŞTI

Sarı bir sıcakla kavrulan, kumların arasında bir şehir. Medeniyetin doğduğu, sonra da bütün ayıplarını üzerine kustuğu Ortadoğu'nun bir şehri: Al-Khali. Şehrin modern binaları ve kozmopolit yapısı sayesinde izlerinin silindiği düşünülen dört farklı uygarlık. Ve kaynağı belirsiz bir kötülük. Kum fırtınasıyla gelen, tüm şehri dönüştüren, tarihin karanlığına gömülmüş dört uygarlığı tüm karanlığıyla geri getiren, kanı, zehiri, öfkesi ve pıslığıyla Al-Khali'yi yeni bir "şey" yapan bir kötülük.

Jericho'nun hikâyesine göre Al-Khali, yukarıda anlattığım gibi kendi halinde bir Ortadoğu

şehriken (bir Ortadoğu şehri için "kendi halinde" tanımlaması ne ifade eder, onu başka zaman tartışalım), büyük ve "doğurğan" bir yıkımla karşı karşıya kalıyor. Yıkım, içinden beş farklı uygarlık çıkartıyor. Al-Khali'de yaşayan insanlar, M.Ö. 4000 yılından Sümerler, İmparatorluk zamanından Romalılar, Ortaçağ'dan Haçlılar, İkinci Dünya Savaşı'ndan Naziler ve modern zamanlardan kimliği belirsiz askerler "undead"lere dönüşüyor, şehre beş katman halinde yayılıyorlar. İç içe geçmiş duvarlarla birbirinden ayrılan bu beş katmanın içine "zamane" undead'leri ve beraberlerinde getirdikleri korkunç ve iğrenç bir kötülük yerleşiyor.

Clive Barker's Jericho'da oyuncu, Al-Khali'deki kötülükle mücadele etmek için görevlendirilmiş özel bir ekibi, Jericho'yu kontrol ediyor. Detaylarını "Jericho Ekibi" kutusunda okuyabileceğiniz bu 7 kişilik özel kuvvet, hem modern silahlar, hem de çok güçlü psişik yeteneklerle donanmış durumda. Labirentin farklı >>

CLIVE BARKER'S JERICHO

DİKKAT! BU YAZIYI OKUYARAK 18 YAŞIN ÜSTÜNDE OLDUĞUNUZU, KANDAN VE ŞİDDET GÖRÜNTÜLERİNDEN KOLAYCA ETKİLENMEDİĞİNİZİ TAAHHÜT EDİYORSUNUZ. ETTİNİZ Mİ? O ZAMAN, CEHENNEME HOŞ GELDİNİZ...

[MEHMET KENTEL mehmet@level.com.tr]

“TİYATRONUN DRAMASIYLA, romanların duygusal yoğunluğu ve anlatısal karmaşıklığının birleştiği ve aynı anda bir oyunun vermesi gereken her şeyi veren (kendi yolunuzu çizdiğiniz, her oynayıta farklı bir his yaratan) bir oyun hayal ediyorum. Daha önce yapıldığını sanmıyorum ama yapılabileceğini hissediyorum.”

Sık sık bahsediyoruz oyunların sanatla olan ilişkisinden. Tartışıyoruz; kimimiz oyunların yepyeni bir sanat dalı olarak parıldadığını ilan ediyor, kimimiz henüz vaktin gelmediğini, oyunların bir sanat dalı olarak kendilerine yer edinemeyecek kadar ham olduğunu söylüyor. Hangi tarafta olursak olalım, neredeyse hepimizin ortak kanısı şu: Oyunların sanatsallaşması fazlasıyla mutluluk verici bir süreç. Görsel ve işitsel teknolojilerin, “ultra-gerçekçi” imajlar yaratmak için değil, belirli bir estetik kaygıyla kullanılması, hikayelerin çeşitlenmesi ve çetrefillenmesi, oyunların duygusal ve düşünsel dünyamıza daha fazla müdahale

etmesi... Benim, “oyunların sanatsallaşması”ndan anladığım bu. Girişteki sözlere imza atsaydım, kuşkusuz hiç gocunmazdım.

Ama o sözlerin sahibi ben değilim... 80'lerin ortasında “Hellbraiser”ı yazıp yönettikten sonra Stephen King tarafından “korkunun geleceği” olarak tanımlanmış, şimdilerin “korku ustası”; 20'den fazla kitabın yazarı, onlarca filme katkıda bulunmuş, üç tanesini hem yazmış hem yönetmiş bir sinemacı; birçok çizgi-roman projesinde bulunmuş, resim sergileri açmış bir ressam ve biz oyuncular için en önemlisi, müthiş oyun “Clive Barker's Undying”e ismini ve emeğini veren, *sanatçı*, Clive Barker...

Korku oyunları oynayamadığımı (zira korkuyorum) belirttiğim ama tüm Level camiasına, oynamak üzere söz verdiğim kısa Jericho ilk bakışının üzerinden sekiz ay geçti. Bu sekiz ayda birçok şey değişti şüphesiz, ancak şu an için bizi en çok ilgilendiren değişiklik, elimde

Codemasters'ın gönderdiği bir DVD dolusu Jericho materyalinin olması. Hakkında çok az şey bildiğimiz Jericho gitti, yerine harika görselleriyle iştahımızı kabartan, detaylarıyla şaşırtan, 2007'nin en iyi oyunlarından biri olacağından şüphe duymadığımız bir yapım geldi.

BİT PAZARI HİÇ BU KADAR “NUR”LU OLMAMIŞTI

Sarı bir sıcakla kavrulan, kumların arasında bir şehir. Medeniyetin doğduğu, sonra da bütün ayıplarını üzerine kustuğu Ortadoğu'nun bir şehri: Al-Khali. Şehrin modern binaları ve kozmopolit yapısı sayesinde izlerinin silindiği düşünülen dört farklı uygarlık. Ve kaynağı belirsiz bir kötülük. Kum fırtınasıyla gelen, tüm şehri dönüştüren, tarihin karanlığına gömülmüş dört uygarlığı tüm karanlığıyla geri getiren, kanı, zehiri, öfkesi ve pıslığıyla Al-Khali'yi yeni bir “şey” yapan bir kötülük.

Jericho'nun hikâyesine göre Al-Khali, yukarıda anlattığım gibi kendi halinde bir Ortadoğu

şehriken (bir Ortadoğu şehri için “kendi halinde” tanımlaması ne ifade eder, onu başka zaman tartışalım), büyük ve “doğurğan” bir yıkımla karşı karşıya kalıyor. Yıkım, içinden beş farklı uygarlık çıkartıyor. Al-Khali'de yaşayan insanlar, M.Ö. 4000 yılından Sümerler, İmparatorluk zamanından Romalılar, Ortaçağ'dan Haçlılar, İkinci Dünya Savaşı'ndan Naziler ve modern zamanlardan kimliği belirsiz askerler “undead”lere dönüşüyor, şehre beş katman halinde yayılıyorlar. İç içe geçmiş duvarlarla birbirinden ayrılan bu beş katmanın içine “zamane” undead'leri ve beraberlerinde getirdikleri korkunç ve iğrenç bir kötülük yerleşiyor.

Clive Barker's Jericho'da oyuncu, Al-Khali'deki kötülükle mücadele etmek için görevlendirilmiş özel bir ekibi, Jericho'yu kontrol ediyor. Detaylarını “Jericho Ekibi” kutusunda okuyabileceğiniz bu 7 kişilik özel kuvvet, hem modern silahlar, hem de çok güçlü psikişik yeteneklerle donanmış durumda. Labirentin farklı >>

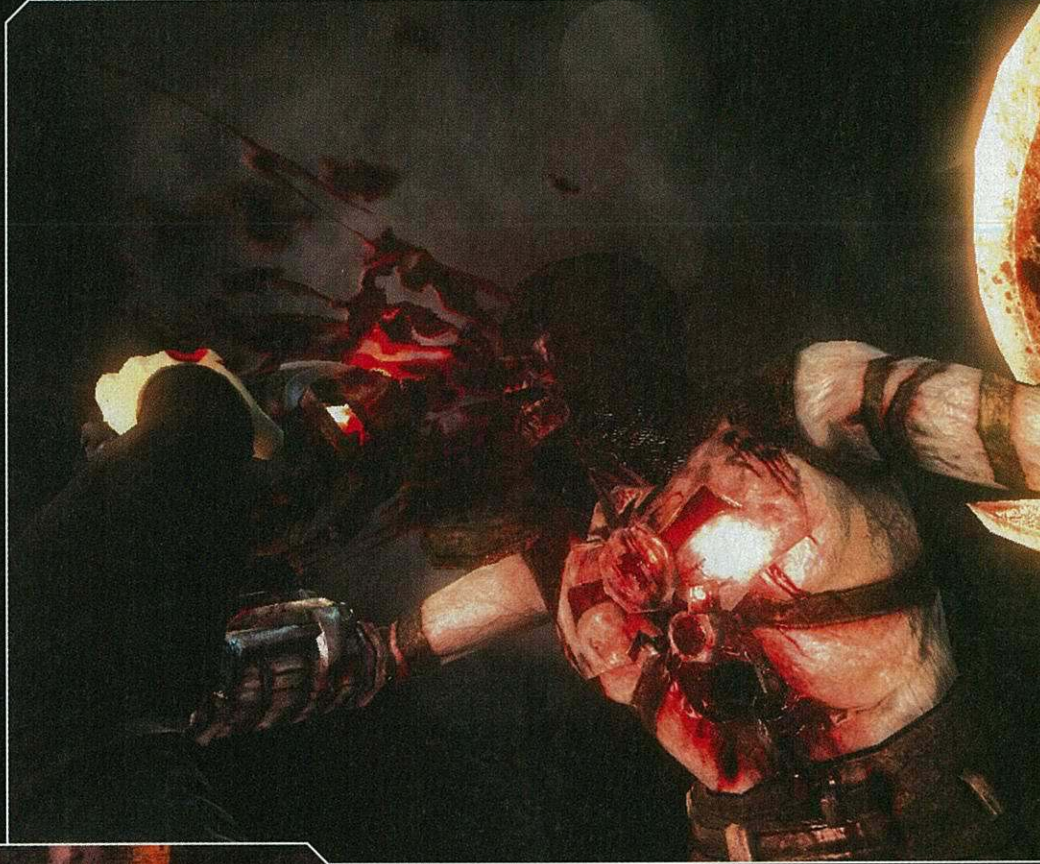
JERICHO

» zaman ve mekanlardan oluşan katmanlardan ilerleyen ekip, Al-Khali'nin merkezine, dolayısıyla kötülüğün çekirdeğine ilerledikçe, konvansiyonel silahlar etkisini kaybedecek, doğaüstü güçler ekibin en büyük yardımcısı olacak.

Bir korku oyunu olarak Jericho Resident Evil'dan çok F.E.A.R'a benziyor. Gerek "bol cephane, bol düşman ve sürekli kan, sürekli et, sürekli vahşet" olarak özetlenebilecek materyaliyle, gerek de takım bazlı yapısı ve hızlı aksiyonuyla bu benzetmeyi yapabiliriz diye düşünüyorum.

KORKUTUCU SANAT HEZEYANLARI

Clive Barker'ın adını taşıyan bir oyunun -üstelik kendisinin Undying'den daha fazla katkısı var bu kez oyunda- belli başlı avantajları olacaktır. Bunları, en başta yaptığım alıntidan okuyabiliriz aslında. Ustayla beraber gidelim: "Tiyatronun draması, romanların duygusal yoğunluğu ve anlatısal



karmaşıklık"ının, Jericho'nun tüm ayrıntıları düşünülmüş derin karakterlerine ve karmaşık olay örgüsüne (yapımcıların detaylandırmaktan kaçındığı birçok sürpriz olduğunu, bu sürprizlerin oyundaki karakterlerde kalıcı etkiler bırakacağını, güçlerini değiştireceğini biliyoruz) gönderme yaptığını kabul edebiliriz. "Kendi yolunuzu çizdiğiniz, her oynayıpta farklı bir his yaratan" bir oyun, en uç noktada Oblivion'a işaret ediyor olabilir. Elbette Jericho'nun böyle bir özgürlük iddiası yok. Ancak yine de oyunun birden farklı sonu olacağını, farklı yollar denemeye teşvik eden bir yapısı olduğunu biliyoruz.



Rica ediyorum, çocukla çocuk olmayın.



"BARKER, TÜRÜ DEĞİŞTİREN BİRKAÇ İNSANDAN BİRİ. LOVECRAFT'TAN BU YANA KİMSE "KORKU" TÜRÜNÜN BİÇİMİNİ, BEDENİNİ, BU DENLİ DEĞİŞTİREMEMİŞTİ." (CHINA MILÉVILLE)

Barker'ın aynı zamanda yetenekli bir çizer olduğunu söylemiştik. Barker'ın yeteneklerine, "Mercury Engine" adındaki müthiş yetenekli grafik motorunun yetenekleri katılınca, bakmaya doyamayacağınız (ya da korkmaktan bakmadığınız) muhteşem bir görsellik çıkmış ortaya. Mercury Engine'in en güzel özelliği, vücutların canlılığını müthiş biçimde yansıtabilmesi. Yara, kan ve etin sürekli yenilediği, rahatsız edici derecede gerçekçi, tasarımları itibarıyla de bir o kadar fantastik bu görseller, Jericho'nun "Clive Barker's"ı sıfatını niye hakettiğini gösteriyor. Oyunun sanatsal anlamda bir diğer dikkat çekici yanı, mimari

tasarıma da büyük önem verilmiş olması. Her uygarlığın farklı bir mekân, farklı bir labirent dokuyula özdeşleştiğini, mekansal çeşitliliğin oyunun ana unsurlarından biri olduğunu düşünürsek, mimari tasarıma verilen bu önem de yadırganmamalı. "Labirent dokusu" sözü gözünüzü korkutmasın, oyunda sadece daracık koridorlar var demek değil bu. Jericho bünyesinde hem dar, hem geniş alanlar var. Alanların büyüklüğüyle doğru orantılı olarak, ekipteki eleman sayısı da bölümden bölüme değişecek.

Üst paragrafta anlatılanların Clive Barker's Jericho'nun



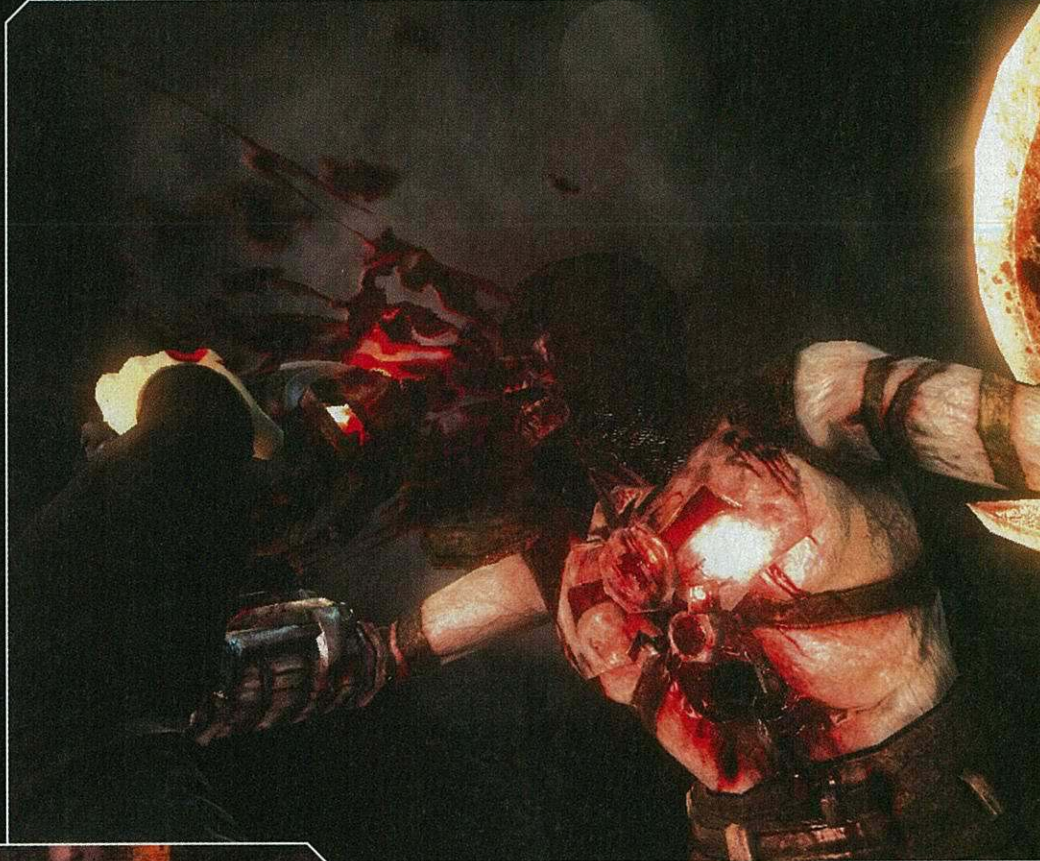
JERICHO

» zaman ve mekanlardan oluşan katmanlardan ilerleyen ekip, Al-Khali'nin merkezine, dolayısıyla kötülüğün çekirdeğine ilerledikçe, konvansiyonel silahlar etkisini kaybedecek, doğaüstü güçler ekibin en büyük yardımcısı olacak.

Bir korku oyunu olarak Jericho Resident Evil'dan çok F.E.A.R'a benziyor. Gerek "bol cephaneye, bol düşman ve sürekli kan, sürekli et, sürekli vahşet" olarak özetlenebilecek materyaliyle, gerek de takım bazlı yapısı ve hızlı aksiyonuyla bu benzetmeyi yapabiliriz diye düşünüyorum.

KORKUTUCU SANAT HEZEYANLARI

Clive Barker'ın adını taşıyan bir oyunun -üstelik kendisinin Undying'den daha fazla katkısı var bu kez oyunda- belli başlı avantajları olacaktır. Bunları, en başta yaptığım alıntidan okuyabiliriz aslında. Ustayla beraber gidelim: "Tiyatronun draması, romanların duygusal yoğunluğu ve anlatısal



karmaşıklık"ının, Jericho'nun tüm ayrıntıları düşünülmüş derin karakterlerine ve karmaşık olay örgüsüne (yapımcıların detaylandırmaktan kaçındığı birçok sürpriz olduğunu, bu sürprizlerin oyundaki karakterlerde kalıcı etkiler bırakacağını, güçlerini değiştireceğini biliyoruz) gönderme yaptığını kabul edebiliriz. "Kendi yolunuzu çizdiğiniz, her oynayıp farklı bir his yaratan" bir oyun, en uç noktada Oblivion'a işaret ediyor olabilir. Elbette Jericho'nun böyle bir özgürlük iddiası yok. Ancak yine de oyunun birden farklı sonu olacağını, farklı yollar denemeye teşvik eden bir yapısı olduğunu biliyoruz.



Rica ediyorum, çocukla çocuk olmayın.



"BARKER, TÜRÜ DEĞİŞTİREN BİRKAÇ İNSANDAN BİRİ. LOVECRAFT'TAN BU YANA KİMSE "KORKU" TÜRÜNÜN BİÇİMİNİ, BEDENİNİ, BU DENLİ DEĞİŞTİREMEMİŞTİ." (CHINA MILÉVILLE)

Barker'ın aynı zamanda yetenekli bir çizer olduğunu söylemiştik. Barker'ın yeteneklerine, "Mercury Engine" adındaki müthiş yetenekli grafik motorunun yetenekleri katılınca, bakmaya doyamayacağınız (ya da korkmaktan bakmadığınız) muhteşem bir görsellik çıkmış ortaya. Mercury Engine'in en güzel özelliği, vücutların canlılığını müthiş biçimde yansıtabilmesi. Yara, kan ve etin sürekli yenilediği, rahatsız edici derecede gerçekçi, tasarımları itibarıyla de bir o kadar fantastik bu görseller, Jericho'nun "Clive Barker's" sıfatını niye hakettiğini gösteriyor. Oyunun sanatsal anlamda bir diğer dikkat çekici yanı, mimari

tasarıma da büyük önem verilmiş olması. Her uygarlığın farklı bir mekân, farklı bir labirent dokusuyla özdeşleştiğini, mekansal çeşitliliğin oyunun ana unsurlarından biri olduğunu düşünürsek, mimari tasarıma verilen bu önem de yadırganmamalı. "Labirent dokusu" sözü gözünüzü korkutmasın, oyunda sadece daracık koridorlar var demek değil bu. Jericho bünyesinde hem dar, hem geniş alanlar var. Alanların büyüklüğüyle doğru orantılı olarak, ekipteki eleman sayısı da bölümden bölüme değişecek.

Üst paragrafta anlatılanların Clive Barker's Jericho'nun

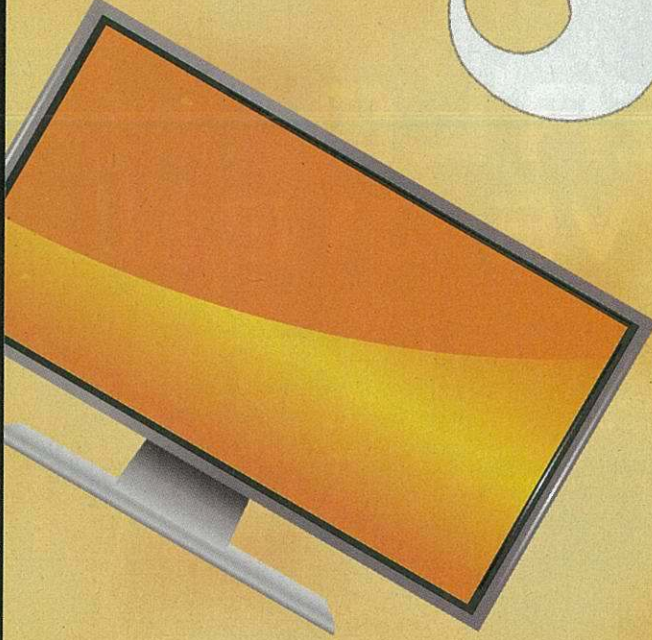


CLIVE BARKER'S
JERICHO



CLIVE BARKER'S
JERICHO





HD Çağı Başlıyor

MISIR PATLAĞI, BLU RAY, MEDIA CENTER, HALO 3, SIXAXIS, X.264, CRYISIS, MGS4, PS3, XBOX 360... ARTIK HDTV EDİNMENİN VAKTİ GELDİ.

[TUĞBEK ÖLEK tugbek@level.com.tr]

[Biz oyuncular yıldırım hızıyla değişen teknolojilere alıştık. Vaktimizin çoğunu geçirdiğimiz bilgisayar oyunları 25 senede Pong'dan Crysis'e ulaştı. Oyun teknolojisi öylesine hızlı ilerler hale geldi ki bir oyunun grafiklerine bakınca çıkış senesini aşağı yukarı tahmin edebiliyoruz. Peki, hiç düşündünüz mü bu 25 senede televizyon yayınları ne kadar gelişti? Televizyon dünyasında ne kadar yol alındı? Ben size söyleyeyim isterseniz: Hiç. Evet, uydu ve kablo sayesinde antene göre daha temiz görüntü alır olduk. Ama bu, halen 1963'te geliştirilen PAL standardında televizyon izlediğimiz gerçeğini değiştiriyor.

Düşünsenize PAL standardı bulunduğu doğan çocuklar 44 yaşına geldi ama biz hala aynı televizyon sistemine her gece saatlerce bakıyoruz. Bu durum yarışma programlarına meraklı annemi ya da saatlerce haber izlemeye bayılan babamı rahatsız etmiyor nedense. Ama Commodore 64 grafikleriyle televizyon izlemek artık canıma

tak etti benim. Bu ay gözümü kararttım ve "Bu HDTV olayını ya çözücem ya çözücem" diyip işe koyuldum. İşte HDTV deneyimi için yanıp tutuşan bir oyuncunun başından geçenler.

Full HD almak şart mı?

HDTV izleyebilmek için elbette bir HDTV televizyona ihtiyacımız var ilk olarak. Piyasa senelerdir HDTV'lerle dolu. Ama bunların hemen hepsi yalandan HDTV. Daha önce HDTV ile ilgili yazılarımızda da bundan bahsetmişim. Üzerinde HD Ready yazan her televizyonu HDTV sanırsanız yanılırsınız. Çünkü HDTV çözünürlüğü 1920x1080 iken piyasadaki televizyonların çoğu 1366x768 çözünürlükte. Yani tel maşa bunlar (sizin anlayacağımız dilde kolpa ya da ezik). Bu televizyonlar HDTV yayınlarını alabiliyor ama göstermek için önce çözünürlüğü küçültüyor. Ne anlamı kaldı ki o zaman? Biz yüksek kalite, yüksek çözünürlük diye yanıp tutuşuyoruz, bunlar resmi alıp küçültüyor.

Bu yüzden başladım piyasadaki

bütün televizyonların çözünürlüklerine bakmaya. TeknoSA'ları dolanıp, internet alışveriş sitelerini altüst ettim. Sonuç olarak gördüm ki 1920x1080 çözünürlükte, yani Full HD televizyon pek az var piyasada. Ama bu yeni modeller hızla geliyor bir yandan. Benim araştırdığım iki hafta boyunca 3-4 yeni model girdi piyasaya. İşin ilginç henüz ülkemize gelmiş Full HD bir Plasma'ya rastlayamadım. Bu yüzden LCD mi Plasma mı sorusu zaten kendiliğinden çözüldü. Ama Plasma bilsenim LCD'den şaşmazdım herhalde.

Piyasadaki markalar

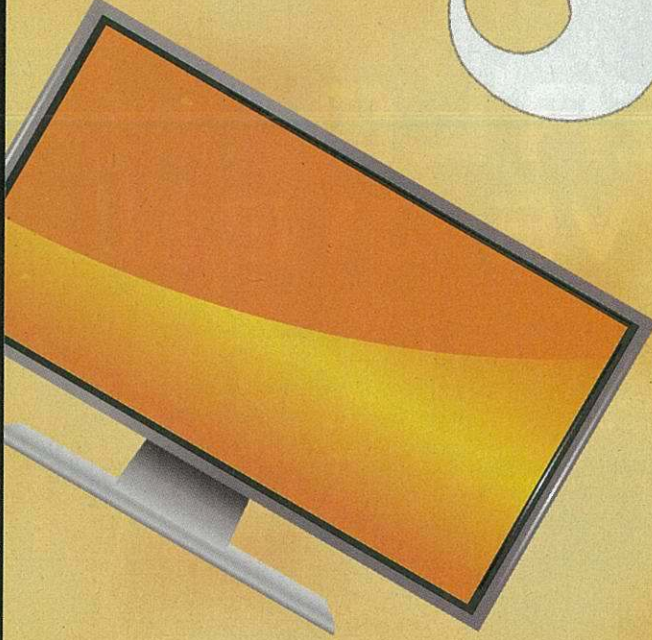
Şu an piyasada Full HD modeli olan markalar şunlar: Crea, Samsung, Sony, Toshiba, Philips. Şimdi Hepsiburada'dan tekrar arattım, piyasada toplam 17 model var ve fiyatları KDV dahil 3.800YTL'den başlıyor. Gördüğünüz gibi sahte HDTV'lerden pahalı. Ama biz orijinaline fazladan para vermeye alışmış bir kuşağız.

Markalar çıktıktan sonra modellerin peşine düştüm.

Piyasaya giren ilk HDTV'ler Toshiba olduğundan ilk olarak onların mağazasına gittim.

Yüksek çözünürlük çok hoş görüne bile görüntünün parlaklığı ve canlılığı zayıftı. Sonra bir Sony mağazasına girdim ve fiyatları görüne koşarak uzaklaştım. Samsung'un ürettiği paneli kullansa bile Sony kendi fiyat politikasından şaşmıyor anlaşılabilir (Samsung'un paneli ürettiği fabrikaya Sony finansal ortaktır. Belirtelim de sonra dava açan falan olmasın). Üçüncü durak Philips'de renkler ve görüntü kalitesi çok iyiydi ama fiyatların Sony'den aşağı kalır yanı yoktu.

Geriyeye iki marka Samsung ve Crea kalmıştı. Yerli üretici Crea da Samsung'un ürettiği paneli kullanıyor. Bu yüzden olsa gerek Samsung'un 46 inçlik modeli ile Crea'nın 47 inçlik modeli, görüntü kalitesi olarak çok yakındı ve fiyatı da 1.500YTL kadar ucuzdu. Ama yine de 7.000YTL'yi bulan fiyat



HD Çağı Başlıyor

MISIR PATLAĞI, BLU RAY, MEDIA CENTER, HALO 3, SIXAXIS, X.264, CRYISIS, MGS4, PS3, XBOX 360... ARTIK HDTV EDİNMENİN VAKTİ GELDİ.

[TUĞBEK ÖLEK tugbek@level.com.tr]

[Biz oyuncular yıldırım hızıyla değişen teknolojilere alıştık. Vaktimizin çoğunu geçirdiğimiz bilgisayar oyunları 25 senede Pong'dan Crysis'e ulaştı. Oyun teknolojisi öylesine hızlı ilerler hale geldi ki bir oyunun grafiklerine bakınca çıkış senesini aşağı yukarı tahmin edebiliyoruz. Peki, hiç düşündünüz mü bu 25 senede televizyon yayınları ne kadar gelişti? Televizyon dünyasında ne kadar yol alındı? Ben size söyleyeyim isterseniz: Hiç. Evet, uydu ve kablo sayesinde antene göre daha temiz görüntü alır olduk. Ama bu, halen 1963'te geliştirilen PAL standardında televizyon izlediğimiz gerçeğini değiştirmiyor.

Düşünsenize PAL standardı bulunduğu doğan çocuklar 44 yaşına geldi ama biz hala aynı televizyon sistemine her gece saatlerce bakıyoruz. Bu durum yarışma programlarına meraklı annemi ya da saatlerce haber izlemeye bayılan babamı rahatsız etmiyor nedense. Ama Commodore 64 grafikleriyle televizyon izlemek artık canima

tak etti benim. Bu ay gözümü kararttım ve "Bu HDTV olayını ya çözücem ya çözücem" diyip işe koyuldum. İşte HDTV deneyimi için yanıp tutuşan bir oyuncunun başından geçenler.

Full HD almak şart mı?

HDTV izleyebilmek için elbette bir HDTV televizyona ihtiyacımız var ilk olarak. Piyasa senelerdir HDTV'lerle dolu. Ama bunların hemen hepsi yalandan HDTV. Daha önce HDTV ile ilgili yazılarımızda da bundan bahsetmişim. Üzerinde HD Ready yazan her televizyonu HDTV sanırsanız yanılırsınız. Çünkü HDTV çözünürlüğü 1920x1080 iken piyasadaki televizyonların çoğu 1366x768 çözünürlükte. Yani tel maşa bunlar (sizin anlayacağımız dilde kolpa ya da ezik). Bu televizyonlar HDTV yayınlamı alabiliyor ama göstermek için önce çözünürlüğü küçültüyor. Ne anlamı kaldı ki o zaman? Biz yüksek kalite, yüksek çözünürlük diye yanıp tutuşuyoruz, bunlar resmi alıp küçültüyor.

Bu yüzden başladım piyasadaki

bütün televizyonların çözünürlüklerine bakmaya. TeknoSA'ları dolanıp, internet alışveriş sitelerini altüst ettim. Sonuç olarak gördüm ki 1920x1080 çözünürlükte, yani Full HD televizyon pek az var piyasada. Ama bu yeni modeller hızla geliyor bir yandan. Benim araştırdığım iki hafta boyunca 3-4 yeni model girdi piyasaya. İşin ilginç henüz ülkemize gelmiş Full HD bir Plasma'ya rastlayamadım. Bu yüzden LCD mi Plasma mı sorusu zaten kendiliğinden çözüldü. Ama Plasma bilsenim LCD'den şaşmazdım herhalde.

Piyasadaki markalar

Şu an piyasada Full HD modeli olan markalar şunlar: Crea, Samsung, Sony, Toshiba, Philips. Şimdi Hepsiburada'dan tekrar arattım, piyasada toplam 17 model var ve fiyatları KDV dahil 3.800YTL'den başlıyor. Gördüğünüz gibi sahte HDTV'lerden pahalı. Ama biz orijinaline fazladan para vermeye alışmış bir kuşağız.

Markalar çıktıktan sonra modellerin peşine düştüm.

Piyasaya giren ilk HDTV'ler Toshiba olduğundan ilk olarak onların mağazasına gittim.

Yüksek çözünürlük çok hoş görüne bile görüntünün parlaklığı ve canlılığı zayıftı. Sonra bir Sony mağazasına girdim ve fiyatları görüne koşarak uzaklaştım. Samsung'un ürettiği paneli kullansa bile Sony kendi fiyat politikasından şaşmıyor anlaşılabilir (Samsung'un paneli ürettiği fabrikaya Sony finansal ortaktır. Belirtelim de sonra dava açan falan olmasın). Üçüncü durak Philips'de renkler ve görüntü kalitesi çok iyiydi ama fiyatların Sony'den aşağı kalır yanı yoktu.

Geriyeye iki marka Samsung ve Crea kalmıştı. Yerli üretici Crea da Samsung'un ürettiği paneli kullanıyor. Bu yüzden olsa gerek Samsung'un 46 inçlik modeli ile Crea'nın 47 inçlik modeli, görüntü kalitesi olarak çok yakındı ve fiyatı da 1.500YTL kadar ucuzdu. Ama yine de 7.000YTL'yi bulan fiyat

» hayli ağırdı. Üstelik kanepeler ile televizyon arasındaki mesafe sadece 3m olduğu için bu kadar büyük bir televizyonu izlemek rahatsız edici olacaktı.

Kaç ekran TV alalım?

Burada hemen bu konuya da değinelim. Televizyonun en büyüğü en iyidir diye bir kaide yok. Doğru olan evinize uygun olan televizyonu bulmak. Yoksa televizyon izlemek gerçekten yorucu oluyor. Bir keresinde teste gelen bir projeksiyonla duvarımda 80 inçlik devasa bir televizyon kurmuştum. İlk başta "vay be!" dedirtiyor ama iki saat televizyon izledikten sonra başınız dönmeye, mideniz bulanmaya başlıyor. Zevkler ve renkler konusuna girdiği için bunun kesin bir formülü yok. Ama önemli olan oturduğunuz koltuk ile televizyon arasındaki mesafe. Bana göre 2m için 32", 3m için 40", 5m için ise 46" ideal. Eğer mesafe 10m ise zater salonu ikiye bölüp ekstradan bir oda kazanmayı düşünmelisiniz.

Neyse dönelim konumuza. Sonuçta istediğim gibi bir televizyon bulamamıştım. Kesemi ve gözümü bozacak



Televizyonun en büyüğü en iyidir diye bir kaide yok. Doğru olan evinize uygun olan televizyonu bulmak. Yoksa televizyon izlemek gerçekten yorucu oluyor.

olsa da Crea'ya gidiyordu elim. Bu arada Samsung'dan yeni televizyon serilerinin tanıtımına davet gelince ümitlendim bir parça. Toplantıya gittiğimde tam da aradığım şey 40 inçlik yeni Tulip serisi Full HD duruyordu karşımda. Siyah piyano rengi tasarımı nefes kesiciydi. Görüntü kalitesi de gidip yerinde gördüğüm diğer bütün modellerden iyiydi. Ayrıca istediğim bütün giriş/çıkışlar vardı üzerinde, hatta tam 3 HDMI yuvası vardı.

HDMI ve YPbPr

Hah tam burada tekrar durmak lazım. HDTV alırken dikkat edeceğimiz bir unsur da bu giriş çıkışlar. Dört tip HDTV girişi bulunuyor televizyonlarda. Bunlardan ikisi VGA ve DVI olarak bildiğimiz bilgisayar girişleri. Bunlardan biri olmalı ki PC'mizi bağlayabilelim. Televizyon girişleri ise Komponent (YPbPr) ve HDMI. Piyasaya çıkan ilk HDTV'lerde komponent giriş vardı, Xbox360'da bu kabloyu kullanıyor. Ancak yeni cihazların hemen hepsi (PlayStation 3 dahil) HDMI girişi kullanıyor. Bu

yüzden ne kadar HDMI girişiniz olursa o kadar iyi.

Neyse dönelim hikâyemize (Sinan'a teknik dosya söz vermiştim ama günlüğe döndü, balayı dönüşü keyfi yerinde olur umarım). Nihayet aradığım televizyonu bulmuştum, Samsung LE40M87. Denemelerime başlamak için daha fazla beklemeye niyetim yoktu. Burada size bir nasihat daha, beş yıldızlı bir otelden kucüğümüzda bir LCD TV ile çıkıyorsanız bütün çalışanlar garip garip bakıyor. Bu bakışları daha kimse sizi durdurmadan "Firmadanım ben, Samsung'da çalışıyorum" diye geçiştirmeniz lazım. Ayrıca kucüğünüzda televizyonla döner kapıdan geçmek çok güç. Bir de salondaki 8 televizyondan birinin kayıp olduğunu fark etmeleri sadece on dakika alıyor, hızlı olun.

HDTV'de PC oyunları

Artık bir HDTV sahibi olmuşum ama bununla ne yapacağımın emin değildim. Önce PC'ye bağladım Tulip'im, Logitech G25'i takip NFS: Carbon oynadım. Saatler su



Ucuza HDTV, mükemmel PC monitörü

Eğer para durumunuz Tulip gibi bir HDTV'ye yetmiyorsa sadece 1.000\$'a da HDTV alabilirsiniz. Geçen aylarda Donanım bölümünde incelediğimiz BenQ FP241VW bunun için ideal. Hem Full HD çözünürlüğü destekliyor hem de HDMI girişi var. 24" televizyon için oldukça dar ama küçük bir odada kullanılabilir. İşin güzel yanı BenQ FP241VW bilgisayar monitörü aslında. Böylece bir yandan HDTV alırken bir yandan muhteşem bir PC edinmiş oluyorsunuz PC'niz için. Geniş salonlara kurulacak bir alet değil ama özellikle genç odaları için ideal bir alet. Hem PC'nizi hem yeni nesil konsolunuzu kullanabilirsiniz bu monitörle.

» hayli ağırdı. Üstelik kanepeler ile televizyon arasındaki mesafe sadece 3m olduğu için bu kadar büyük bir televizyonu izlemek rahatsız edici olacaktı.

Kaç ekran TV alalım?

Burada hemen bu konuya da değinelim. Televizyonun en büyüğü en iyidir diye bir kaide yok. Doğru olan evinize uygun olan televizyonu bulmak. Yoksa televizyon izlemek gerçekten yorucu oluyor. Bir keresinde teste gelen bir projeksiyonla duvarımda 80 inçlik devasa bir televizyon kurmuştum. İlk başta "vay be!" dedirtiyor ama iki saat televizyon izledikten sonra başınız dönmeye, mideniz bulanmaya başlıyor. Zevkler ve renkler konusuna girdiği için bunun kesin bir formülü yok. Ama önemli olan oturduğunuz koltuk ile televizyon arasındaki mesafe. Bana göre 2m için 32", 3m için 40", 5m için ise 46" ideal. Eğer mesafe 10m ise zater salonu ikiye bölüp ekstradan bir oda kazanmayı düşünmelisiniz.

Neyse dönelim konumuza. Sonuçta istediğim gibi bir televizyon bulamamıştım. Kesemi ve gözümü bozacak



Ucuza HDTV, mükemmel PC monitörü

Eğer para durumunuz Tulip gibi bir HDTV'ye yetmiyorsa sadece 1.000\$'a da HDTV alabilirsiniz. Geçen aylarda Donanım bölümünde incelediğimiz BenQ FP241VW bunun için ideal. Hem Full HD çözünürlüğü destekliyor hem de HDMI girişi var. 24" televizyon için oldukça dar ama küçük bir odada kullanılabilir. İşin güzel yanı BenQ FP241VW bilgisayar monitörü aslında. Böylece bir yandan HDTV alırken bir yandan muhteşem bir PC edinmiş oluyorsunuz PC'niz için. Geniş salonlara kurulacak bir alet değil ama özellikle genç odaları için ideal bir alet. Hem PC'nizi hem yeni nesil konsolunuzu kullanabilirsiniz bu monitörle.

Televizyonun en büyüğü en iyidir diye bir kaide yok. Doğru olan evinize uygun olan televizyonu bulmak. Yoksa televizyon izlemek gerçekten yorucu oluyor.

olsa da Crea'ya gidiyordu elim. Bu arada Samsung'dan yeni televizyon serilerinin tanıtımına davet gelince ümitlendim bir parça. Toplantıya gittiğimde tam da aradığım şey 40 inçlik yeni Tulip serisi Full HD duruyordu karşımda. Siyah piyano rengi tasarımı nefes kesiciydi. Görüntü kalitesi de gidip yerinde gördüğüm diğer bütün modellerden iyiydi. Ayrıca istediğim bütün giriş/çıkışlar vardı üzerinde, hatta tam 3 HDMI yuvası vardı.

HDMI ve YPbPr

Hah tam burada tekrar durmak lazım. HDTV alırken dikkat edeceğimiz bir unsur da bu giriş çıkışlar. Dört tip HDTV girişi bulunuyor televizyonlarda. Bunlardan ikisi VGA ve DVI olarak bildiğimiz bilgisayar girişleri. Bunlardan biri olmalı ki PC'mizi bağlayabilelim. Televizyon girişleri ise Komponent (YPbPr) ve HDMI. Piyasaya çıkan ilk HDTV'lerde komponent giriş vardı, Xbox360'da bu kabloyu kullanıyor. Ancak yeni cihazların hemen hepsi (PlayStation 3 dahil) HDMI girişi kullanıyor. Bu

yüzden ne kadar HDMI girişiniz olursa o kadar iyi.

Neyse dönelim hikâyemize (Sinan'a teknik dosya söz vermişim ama günlüğe döndü, balayı dönüşü keyfi yerinde olur umarım). Nihayet aradığım televizyonu bulmuştum, Samsung LE40M87. Denemelerime başlamak için daha fazla beklemeye niyetim yoktu. Burada size bir nasihat daha, beş yıldızlı bir otelden kucüğümüzda bir LCD TV ile çıkıyorsanız bütün çalışanlar garip garip bakıyor. Bu bakışları daha kimse sizi durdurmadan "Firmadanım ben, Samsung'da çalışıyorum" diye geçiştirmeniz lazım. Ayrıca kucüğünüzda televizyonla döner kapıdan geçmek çok güç. Bir de salondaki 8 televizyondan birinin kayıp olduğunu fark etmeleri sadece on dakika alıyor, hızlı olun.

HDTV'de PC oyunları

Artık bir HDTV sahibi olmuşum ama bununla ne yapacağımın emin değildim. Önce PC'ye bağladım Tulip'im, Logitech G25'i takip NFS: Carbon oynadım. Saatler su

vogelburda

bookmarks

Tools

Help

http://www.endogrubilgi.com

İnternette en doğru bilgi nerede?

Türkiye'de yüzbinlerce bilişim okuru bu sorunun yanıtını biliyor.

Onlar, en doğru bilgiye, en taze habere ulaşmak istediklerinde, başları sıkıştığında ya da satın alma kararlarını verebilmek için, ay sonunu beklemeden VogelBurda dergilerinin web sitelerini ziyaret ediyor. Her ay... Milyonlarca kere...

www.chip.com.tr

www.level.com.tr

www.winnemag.com.tr

www.itb.com.tr

Derginiz... Beklemeden...

vogelburda

bookmarks

Tools

Help

http://www.endogrubilgi.com

İnternette en doğru bilgi nerede?

Türkiye'de yüzbinlerce bilişim okuru bu sorunun yanıtını biliyor.

Onlar, en doğru bilgiye, en taze habere ulaşmak istediklerinde, başları sıkıştığında ya da satın alma kararlarını verebilmek için, ay sonunu beklemeden VogelBurda dergilerinin web sitelerini ziyaret ediyor. Her ay... Milyonlarca kere...

www.chip.com.tr

www.level.com.tr

www.winnetmag.com.tr

www.itb.com.tr

Derginiz... Beklemeden...







SPIDER-MAN 3



May Hala bu akşam ne pişirdi acaba?
Ya da şuradaki dürümciye mi atlasam?



Tarafımızdan kurtarılmaktansa
ölmeyi tercih eder gibi bakıyor ama
siz aldirmayın. Sorumluluk bilinci
masumların tercihlerinden önce gelir!

>> Peter belki bir iki video çekip youtube'a atmalı, "aptal bilmemnereliler" diye. Muhtemelen benzer videoların arasında kaybolup gidecektir. Böyle bir giriş yapmanın sebebi, bu videoları izlerken ne hissediyorsam Spider-Man filmlerini izlerken de aynı şeyleri hissediyor olmam ne yazık ki. Her daim "hadi canım, kimi kandırıyorsunuz siz" tavrı mevcut seyir halinde. Bunun da mantıklı (kısmen) bir sebebi var elbette.

BİR BAKIŞTA...

TÜR Aksiyon

İÇERİK Örümcek Adam en azılı düşmanı ile karşı karşıya gelecektir. Venom kostümünü çeken Jesuskane, insanlık adına Örümcek Adam'ı Tobey Maguire'dan kurtarmak üzere yola çıkar.

KARŞILAŞTIRMA

SPIDER-MAN THE GAME	%63
SPIDER-MAN 3	%77
SPIDER-MAN 2	%30

Çizgi romanlar ile haşır neşir bir çocukluk geçirdiyseiz mutlaka diğerlerine üstün tuttuğunuz bir kahramanınız olmuştur. Elbette biraz büyüdükten sonra çizerlerin aslında kahramanların değil kötü adamların hastası olduğunu öğrenip hayal kırıklığına da uğramışsınızdır. Örümcek Adam da benim kahramanımdı. Kötü adamların özgürlüğüne sahip değildi ancak normal insanların her türlü beceriksizliğine ve başarısızlıklarına sahipti ki bu da çekiciydi. Daha kolay sığabileceğiniz bir kalıptı karşınızdaki. Evdeki buzdolabı ile aynı boyutlarda hoş bir karton kolim ve kolyi tepeleme dolduracak kadar Örümcek Adam çizgi-romanım vardı. Hatta 1977 yapımı, başrolünde Nicholas Hammond'ın oynadığı, Örümcek Adam'ın duvarlara kayarak tırmandığı, sağa sola toplu taşıma araçlarıyla gittiği, günümüze göre rezil Örümcek Adam filminin Beta

TÜRK SINEMASININ ÖRÜMCEK ADAMLARI

Örümcek Adam - 1966
Yönetmen: Cevat OKÇUĞİL
Oyuncular: Yılmaz GÜNDÜZ, Neriman KÖKSAL, Baki TAMER

1966 yılında Seher Film tarafından çekilen bu yapıım, Örümcek Adam'ın dünyadaki ilk sinema uyarlamasıdır. Tüm araştırmalarım rağmen film afişlerini bulamadım, özür diliyorum sevgili izleyenler sizden.

3 Dev Adam - 1973
Yönetmen: Fikret UÇAK
Oyuncular: Aytekin AKKAYA, Deni ERKANAT, Yavuz SELEKMAN

3 Dev Adam'ın Marvel dünyasında çok özel bir yeri var (haha). Çünkü Örümcek Adam tarihinde ilk ve son defa bu filmde kötü adam. İstanbul'u yerle bir etmeye ve dünyayı ele geçirmeye çalışıyor. Kaptan Amerika ve Santo (Meksikalı güreşçi bir karakter) ise Örümcek Adam'ı durdurmaya çalışıyor. Dünyayı Kurtaran Adam çılgınları buyurun buradan yakın bir de.

kaseti bile vardı elimde. Ağ falan atamıyordu ama biz küçüktük ve o yıllar için bu kadarı da yeterliydi (sanırım). Bu kadar Örümcek Adam özgeçmişiyi yeter sanırım.

AĞ ATICISINA NE OLDU?

İlk oyundan bu yana bayağı zaman geçti. Yeni nesille birlikte çıkan son film ve oyundan da beklentimiz her zamankinden daha fazlaydı. Çünkü Örümcek Adam'ın en sağlam düşmanı ve en karizmatik süper kötülerden Venom artık sahnede idi ve bu elbette heyecan vericiydi. Ancak gelen gideni aratır misali henüz kolundan, derisinin altından

ağ çıkartan zirva örümceğe alışmamış bana bir tokat da oyundan geldi. Oyun kötü değildi (PC'deki son oyunu hatırlayın, aman diyelim). Ancak bir hafta yapıp oyunu Windows Vista'da oynamaya kalktım. Birbirine giren grafikler, kayan renkler, saçma sapan ışıklandırma gibi bir dolu sorunla başa çıkmak durumunda kaldım. Tüm bu sorunların üstesinden geldikten sonra, en sonunda, Manhattan'da özgürce ağımi atıp salına salına gezinmeye başladım.

Önceki oyunların aksine senaryo artık bir dayatma değil oyunda. Bu da şehirde gerçekten özgürce dolanma şansı anlamına geliyor. Oyundaki ilk dakikalarım, kontrollere alışmak amacıyla hopyayı zıplarken, çatıda görmediğim bir açıklıktan içeri düştüm. Kamerayı etrafta gezdirince ofiste bir kahkaha koptu. Çünkü ilk dakikadan bulduğum yer Green Goblin'in gizli mekânıydı. Maskesi masanın üstünde, sağda solda alet edevat, bilgisayarlar... Ve Glider kızığının üstünde duruyordu işte. Girdiğim delikten çıkıp şehirde dolanmaya başladığımda etrafın biraz toparlandığını, şehrin biraz daha renklendiğini gördüm. Sokaklar gayet kalabalık, bitmeyen trafik, konuşan, cep telefonu çalan, sosisli sandviç yiyen insanlar. Şehir eskisine göre capcanlı. "Hey Spidey" diye laf atan insan sayısı de ne mutlu ki düşmüş. Eskiden halk arasında gezinmiyorduk afişe olmadan!

AĞ NEDEN CAM OLDU?

Özgürlükten sıkılıp senaryo adına bir şeyler yapmak istediğiniz bir nokta da geliyor elbette. Zaten Manhattan adasında Örümcek Adam olarak ziyaret etmek isteyebileceğiniz pek fazla yer yok. Oyunun refleksi olarak bulabildiğiniz en yüksek gökdelene tırmanıp gökyüzünün, şehrin, ışıklandırmaların güzelliğine baktıktan sonra "tamam şimdi ne yapıyoruz" diyor insan gayri ihtiyari. Artık çok işlevli bir haritamız var. Sorunuzu hemen cevap veriyor. Aktiviteleri, görevleri ve yan görevleri haritadan görmemiz mümkün. Senaryoda ilerlemek için görevleri tek tek bitirmeniz gerekiyor. Önceki oyunda olduğu gibi yan görevler ile oyunu uzatmak gibi bir çaba da yok ortada. Sadece ana senaryoyu oynasak bile (filme paralel) oldukça uzun süre oyalıyor. Yan görevlerle şehrin genel suç problemlerine ilaç



SPIDER-MAN 3



May Hala bu akşam ne pişirdi acaba?
Ya da şuradaki dürümciye mi atlasam?



Tarafımızdan kurtarılmaktansa
ölmeyi tercih eder gibi bakıyor ama
siz aldirmayın. Sorumluluk bilinci
masumların tercihlerinden önce gelir!

» Peter belki bir iki video çekip youtube'a atmalı, "aptal bilmemnereliler" diye. Muhtemelen benzer videoların arasında kaybolup gidecektir. Böyle bir giriş yapmanın sebebi, bu videoları izlerken ne hissediyorsam Spider-Man filmlerini izlerken de aynı şeyleri hissediyor olmam ne yazık ki. Her daim "hadi canım, kimi kandırıyorsunuz siz" tavrı mevcut seyir halinde. Bunun da mantıklı (kısmen) bir sebebi var elbette.

BİR BAKIŞTA...

TÜR Aksiyon

İÇERİK Örümcek Adam en azılı düşmanı ile karşı karşıya gelecektir. Venom kostümünü çeken Jesuskane, insanlık adına Örümcek Adam'ı Tobey Maguire'dan kurtarmak üzere yola çıkar.

KARŞILAŞTIRMA

SPIDER-MAN THE GAME	%63
SPIDER-MAN 3	%77
SPIDER-MAN 2	%30

Çizgi romanlar ile haşır neşir bir çocukluk geçirdiyse mutlakla diğerlerine üstün tuttuğunuz bir kahramanınız olmuştur. Elbette biraz büyüdükten sonra çizerlerin aslında kahramanların değil kötü adamların hastası olduğunu öğrenip hayal kırıklığına da uğramışsınızdır. Örümcek Adam da benim kahramanımdı. Kötü adamların özgürlüğüne sahip değildi ancak normal insanların her türlü beceriksizliğine ve başarısızlıklarına sahipti ki bu da çekiciydi. Daha kolay sığabileceğiniz bir kalıptı karşınızdaki. Evdeki buzdolabı ile aynı boyutlarda hoş bir karton kolim ve kolyi tepeleme dolduracak kadar Örümcek Adam çizgi-romanım vardı. Hatta 1977 yapımı, başrolünde Nicholas Hammond'ın oynadığı, Örümcek Adam'ın duvarlara kayarak tırmandığı, sağa sola toplu taşıma araçlarıyla gittiği, günümüze göre rezil Örümcek Adam filminin Beta

TÜRK SINEMASININ ÖRÜMCEK ADAMLARI

Örümcek Adam - 1966
Yönetmen: Cevat OKÇUĞİL
Oyuncular: Yılmaz GÜNDÜZ, Neriman KÖKSAL, Baki TAMER

1966 yılında Seher Film tarafından çekilen bu yapım, Örümcek Adam'ın dünyadaki ilk sinema uyarlamasıdır. Tüm araştırmalarım rağmen film afişlerini bulamadım, özür diliyorum sevgili izleyenler sizden.

3 Dev Adam - 1973
Yönetmen: Fikret UÇAK
Oyuncular: Aytekin AKKAYA, Deni ERKANAT, Yavuz SELEKMAN

3 Dev Adam'ın Marvel dünyasında çok özel bir yeri var (haha). Çünkü Örümcek Adam tarihinde ilk ve son defa bu filmde kötü adam. İstanbul'u yerle bir etmeye ve dünyayı ele geçirmeye çalışıyor. Kaptan Amerika ve Santo (Meksikalı güreşçi bir karakter) ise Örümcek Adam'ı durdurmaya çalışıyor. Dünyayı Kurtaran Adam çılgınları buyurun buradan yakın bir de.

kaseti bile vardı elimde. Ağ falan atamıyordu ama biz küçüktük ve o yıllar için bu kadarı da yeterliydi (sanırım). Bu kadar Örümcek Adam özgeçmişi yeter sanırım.

AĞ ATICISINA NE OLDU?

İlk oyundan bu yana bayağı zaman geçti. Yeni nesille birlikte çıkan son film ve oyundan da beklentimiz her zamankinden daha fazlaydı. Çünkü Örümcek Adam'ın en sağlam düşmanı ve en karizmatik süper kötülerden Venom artık sahnede idi ve bu elbette heyecan vericiydi. Ancak gelen gideni aratır misali henüz kolundan, derisinin altından

ağ çıkartan zirva örümceğe alışmamış bana bir tokat da oyundan geldi. Oyun kötü değildi (PC'deki son oyunu hatırlayın, aman diyelim). Ancak bir hafta yapıp oyunu Windows Vista'da oynamaya kalktım. Birbirine giren grafikler, kayan renkler, saçma sapan ışıklandırma gibi bir dolu sorunla başa çıkmak durumunda kaldım. Tüm bu sorunların üstesinden geldikten sonra, en sonunda, Manhattan'da özgürce ağımi atıp salına salına gezinmeye başladım.

Önceki oyunların aksine senaryo artık bir dayatma değil oyunda. Bu da şehirde gerçekten özgürce dolanma şansı anlamına geliyor. Oyundaki ilk dakikalarım, kontrollere alışmak amacıyla hopyayı zıplarken, çatıda görmediğim bir açıklıktan içeri düştüm. Kamerayı etrafta gezdirince ofiste bir kahkaha koptu. Çünkü ilk dakikadan bulduğum yer Green Goblin'in gizli mekânıydı. Maskesi masanın üstünde, sağda solda alet edevat, bilgisayarlar... Ve Glider kızığının üstünde duruyordu işte. Girdiğim delikten çıkıp şehirde dolanmaya başladığımda etrafın biraz toparlandığını, şehrin biraz daha renklendiğini gördüm. Sokaklar gayet kalabalık, bitmeyen trafik, konuşan, cep telefonu çalan, sosisli sandviç yiyen insanlar. Şehir eskisine göre capcanlı. "Hey Spidey" diye laf atan insan sayısı de ne mutlu ki düşmüş. Eskiden halk arasında gezinmiyorduk afişe olmadan!

AĞ NEDEN CAM OLDU?

Özgürlükten sıkılıp senaryo adına bir şeyler yapmak istediğiniz bir nokta da geliyor elbette. Zaten Manhattan adasında Örümcek Adam olarak ziyaret etmek isteyebileceğiniz pek fazla yer yok. Oyunun refleksi olarak bulabildiğiniz en yüksek gökdelene tırmanıp gökyüzünün, şehrin, ışıklandırmaların güzelliğine baktıktan sonra "tamam şimdi ne yapıyoruz" diyor insan gayri ihtiyari. Artık çok işlevli bir haritamız var. Sorunuzu hemen cevap veriyor. Aktiviteleri, görevleri ve yan görevleri haritadan görmemiz mümkün. Senaryoda ilerlemek için görevleri tek tek bitirmeniz gerekiyor. Önceki oyunda olduğu gibi yan görevler ile oyunu uzatmak gibi bir çaba da yok ortada. Sadece ana senaryoyu oynasak bile (filme paralel) oldukça uzun süre oyalıyor. Yan görevlerle şehrin genel suç problemlerine ilaç



SPIDER-MAN 3

SPIDER-MAN EZGİLERİ

Meraklısına Örümcek Adam türküsü. Türkçeye tercüme edilip seslendirilmesi tavsiye edilmez. 1967 yılından günümüze değişime uğramadan gelmiştir. Örümcek Adam ile filmleri izleyerek tanışmış olan şanssız yeni nesil, bir ilke imza atıp filmin yazılarını es geçmediyse en sonda türkümüzü dinleyebilmiştir. Film içinde de kısaca geçmiştir ayrıca.

Spiderman, Spiderman,
Does whatever a spider can
Spins a web, any size,
Catches thieves just like flies
Look Out!
Here comes the Spiderman.
Is he strong?
Listen bud,
He's got radioactive blood.
Can he swing from a thread
Take a look overhead
Hey, there
There goes the Spiderman.
In the chill of night
At the scene of a crime
Like a streak of light
He arrives just in time.
Spiderman, Spiderman
Friendly neighborhood Spiderman
Wealth and fame
He's ignored
Action is his reward.
To him, life is a great big bang up
Whenever there's a hang up
You'll find the Spider man.



Hamak kurmaya ve piknik yapmaya müsait, mükemmel bir New York sabahı.

»Kombinasyonlarla aksiyonun dibine vurduktan sonra sıra elimizin titrememesi gereken mini oyunlara geliyor. Örümcek Adam inanılmaz sayıda bombayı etkisiz hale getirmek zorunda. Hele Bombacı ile uğraştığınız bölüm düşman başına. Ofiste oyunu oynarken saatlerimi bu bölüme harcamak zorunda kaldım. Bombaları çözmek, tuşları zamanlamak, vida sökmek (yön tuşları ile saat yönünün tersi), akımı tamamlamak adına yine sayısız tuşlarla yön belirlemek gibi basit atraksiyonlar. Tek yapmanız gereken elinizi çabuk tutmak ama eninde sonunda bir an geliyor ve eliniz ayağınıza dolaşveriyor.

Dövüş sistemi oldukça basit neyse ki (aslında neyse değil, biraz daha karmaşık ama daha derin bir sistemi tercih ederim). Sağ, sol tuşlar ve ağı (default E) tuşu ile birçok kombo gerçekleştirebiliyoruz. Tuşlara rasgele bassanız da ortalama serserileri kolaylıkla



Spider-Man'ın baş belalarından biri de Bombacı. Nam-ı diğer Torpido Kazım.



- Beyefendi, gay pride parade'a daha iki gün var. Yanlış oldu galiba?
- Peki memur bey!

alt edebiliyorsunuz. Görevleri tamamladıkça yeni hareketler, kombolar öğreniyoruz. Yeni kostüm de kendine göre özel hareketlerle geliyor. Örümcek hislerini dövüşler sırasında kullanmamız mümkün. Özelliği kullandığımızda bir nevi bullet-time'a geçiyoruz ve düşmanların ataklarını otomatik olarak savuşturabiliyoruz. Ekranda arada bir beliren tuşlara

basabilirsek, engellenmesi mümkün olmayan karşı ataklar da yapabiliyoruz. Elbette düşmanlarımız örümcek güçlerimize karşı tamamen savunmasız değil. Pek çok boss ve süper kötü, engelleyemediğimiz ataklara sahipler. Bu durumda yapılması gereken yoldan çekilmek. Zaten hopyayıp zıplamayan bir Örümcek Adam düşünülemez.





SPIDER-MAN 3

SPIDER-MAN EZGİLERİ

Meraklısına Örümcek Adam türküsü. Türkçeye tercüme edilip seslendirilmesi tavsiye edilmez. 1967 yılından günümüze değişime uğramadan gelmiştir. Örümcek Adam ile filmleri izleyerek tanışmış olan şanssız yeni nesil, bir ilke imza atıp filmin yazılarını es geçmediyse en sonda türkümüzü dinleyebilmiştir. Film içinde de kısaca geçmiştir ayrıca.

Spiderman, Spiderman,
Does whatever a spider can
Spins a web, any size,
Catches thieves just like flies
Look Out!
Here comes the Spiderman.
Is he strong?
Listen bud,
He's got radioactive blood.
Can he swing from a thread
Take a look overhead
Hey, there
There goes the Spiderman.
In the chill of night
At the scene of a crime
Like a streak of light
He arrives just in time.
Spiderman, Spiderman
Friendly neighborhood Spiderman
Wealth and fame
He's ignored
Action is his reward.
To him, life is a great big bang up
Whenever there's a hang up
You'll find the Spider man.



Hamak kurmaya ve piknik yapmaya müsait, mükemmel bir New York sabahı.

»Kombinasyonlarla aksiyonun dibine vurduktan sonra sıra elimizin titrememesi gereken mini oyunlara geliyor. Örümcek Adam inanılmaz sayıda bombayı etkisiz hale getirmek zorunda. Hele Bombacı ile uğraştığınız bölüm düşman başına. Ofiste oyunu oynarken saatlerimi bu bölüme harcamak zorunda kaldım. Bombaları çözmek, tuşları zamanlamak, vida sökmek (yön tuşları ile saat yönünün tersi), akımı tamamlamak adına yine sayısız tuşlarla yön belirlemek gibi basit atraksiyonlar. Tek yapmanız gereken elinizi çabuk tutmak ama eninde sonunda bir an geliyor ve eliniz ayağınıza dolaşveriyor.

Dövüş sistemi oldukça basit neyse ki (aslında neyse değil, biraz daha karmaşık ama daha derin bir sistemi tercih ederim). Sağ, sol tuşlar ve ağı (default E) tuşu ile birçok kombo gerçekleştirebiliyoruz. Tuşlara rasgele bassanız da ortalama serserileri kolaylıkla



Spider-Man'ın baş belalarından biri de Bombacı. Nam-ı diğer Torpido Kazım.

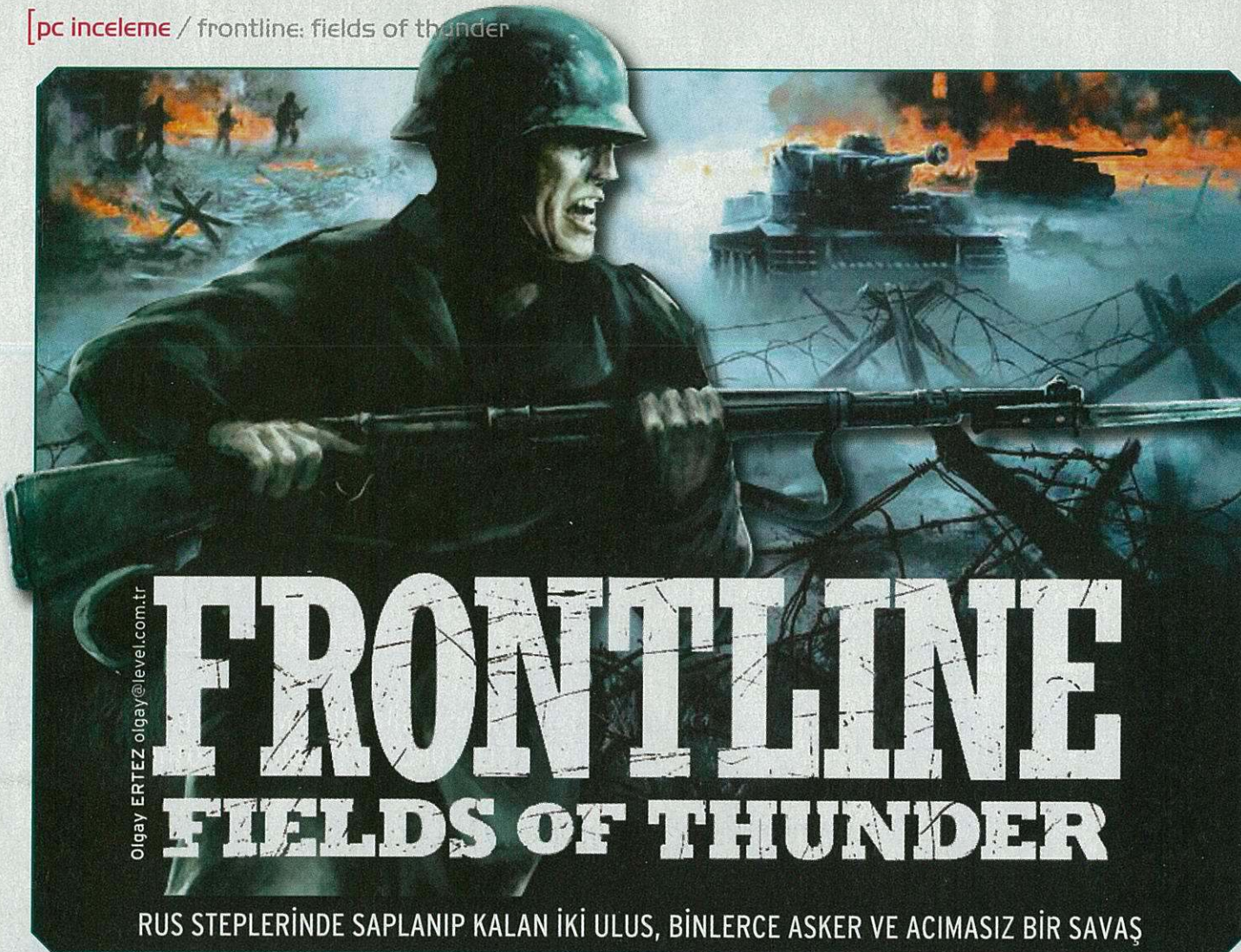


- Beyefendi, gay pride parade'a daha iki gün var. Yanlış oldu galiba?
- Peki memur bey!

alt edebiliyorsunuz. Görevleri tamamladıkça yeni hareketler, kombolar öğreniyoruz. Yeni kostüm de kendine göre özel hareketlerle geliyor. Örümcek hislerini dövüşler sırasında kullanmamız mümkün. Özelliği kullandığımızda bir nevi bullet-time'a geçiyoruz ve düşmanların ataklarını otomatik olarak savuşturabiliyoruz. Ekranda arada bir beliren tuşlara

basabilirsek, engellenmesi mümkün olmayan karşı ataklar da yapabiliyoruz. Elbette düşmanlarımız örümcek güçlerimize karşı tamamen savunmasız değil. Pek çok boss ve süper kötü, engelleyemediğimiz ataklara sahipler. Bu durumda yapılması gereken yoldan çekilmek. Zaten hopyayıp zıplamayan bir Örümcek Adam düşünülemez.





Olgay ERTEZ olgay@level.com.tr

“... ÜSTÜM BAŞIM PİSLİK İÇİNDE TUGAY KARARGÂHINDAN İÇERİ GİRDİM.

İçerisi karmakarışıklı. Oradan oraya koşturan askerler, çalan telefonlar, onca gürültü... Alay komutanının odasına doğru ilerledim. Odada Albay Kurtz, Albay Schenk ve Albay Klunge hararetle bir şeyler tartışıyor. Hiç kimseye bakmadan içeri girdim ve elimde tuttuğum emir kâğıdını masaya fırlattım. Dimdik ve kararlı bir şekilde sordum: “Bu ne demek oluyor efendim?” Albay ayağa kalktı ve “Kendinize gelin binbaşı!” diyerek beni uyardı. Sınirden suratı kıpkırmızı olmuştu. Bense yumruğumu ve dişimi sıkışmış, patlamamak için kendimi zor tutuyordum. Kimsenin ağzını bıçak açmıyordu. Sessizlik Albay Schenk’in kapıyı kapatıp söze başlamasıyla bozuldu; “Binbaşı! İki gündür konumunuzu teyit etmemişsiniz, taburunuz altıncı mekanize piyade

tugayı ile batı kanadından yapılan ani baskına da katılmamış ve en kötüsü adamlarınızı emir verilmediği halde cephe gerisine kaydırmışsınız...”

Bir an gözlerim doldu. Kendimi tutamayıp “Siz ne dediğinizin farkında mısınız!” diye çıktım; “Adamlarım aktif cephenin tam yedi kilometre ilerisinde, üç ve dördüncü WPRA zırhlı piyade alayı tarafından sarılmış durumda ama buna rağmen çemberi yardılar ve çarpışmaya devam ediyorlar. Siz hangi emirden bahsediyorsunuz!” Schenk bir an duraksadı: “Luftwaffe’den böyle bir teyit almadık?” Saçmalık!

Kurtz araya girerek, “Kim size bu kadar ilerlemenizi söyledi!” diye sordu. “Şartlar!” diye cevap verdim. “Mevzimi koruyup, düşmanın karşı atağını bekleyecektim bütün taburu kaybedecektim... Siz olsanız ne yapardınız?” Albay başını öne eğdi ve hiçbir şey söylemeden tuğgeneralin odasına koştu. O saatten sonra artık ben de ne olacağını bilmiyordum. Belki sadece sicilime bir uyarı işlenir, belki rütbem düşürülürdü, belki de askeri mahkemede yargılanır, hatta idam edilirdim... Her şey mümkündür...”

aslında. Orada zaman 1940-1945 yılları arasında sıkışıp kalmıştır. Savaş asla bitmediği gibi, savaşın sonucu da bir türlü değişmez. Ama buna rağmen o evrende çatışmalar, savaşlar, taktikler tekrar tekrar yaşanır. Biz oyuncular bu fantastik evreni konu alan oyunlara kısaca gerçek zamanlı İkinci Dünya Savaşı stratejileri deriz. Genellikle isimleri “Blitzkrieg” ve “Sudden Strike” gibi kelimelerin türevlerinden oluşur. Bazen de oyun yapımcıları, bizi Frontline gibi isimlerle şaşırtmaya çalışır. Tabii biz oyuncular da çok saf olduğumuzdan, kırılmış Blitzkrieg

II’yi afiyetle Frontline: Fields of Thunder diye yeriz.

Hangisine yanayım bilmiyorum; yıllardan beri yakımızı bırakmayan İkinci Dünya Savaşı fenomenine mi, yoksa bitmeden tükenmeden senelerden beri önümüze konan aynı oyuna mı? “Hadi canım, artık o kadar da değildir” dediğinizi duyar gibiyim ama öyle. Frontline: Fields of Thunder, Blitzkrieg II’nin bayağı bir kırılıp kuşa çevrilmiş, hafif de modifiye edilmiş bir ara versiyonu sadece. Eklenmiş paketi de değil, yepyeni bir oyun da değil,

BİR BAKIŞTA...

TÜR Gerçek Zamanlı Strateji

İÇERİK İkinci Dünya Savaşı’nın en kanlı cephelerinden Kursk’de başlar hikaye ve Almanların Berlin’e kadar geri çekilmesiyle son bulur. Sonrasını hepimiz biliyoruz zaten.

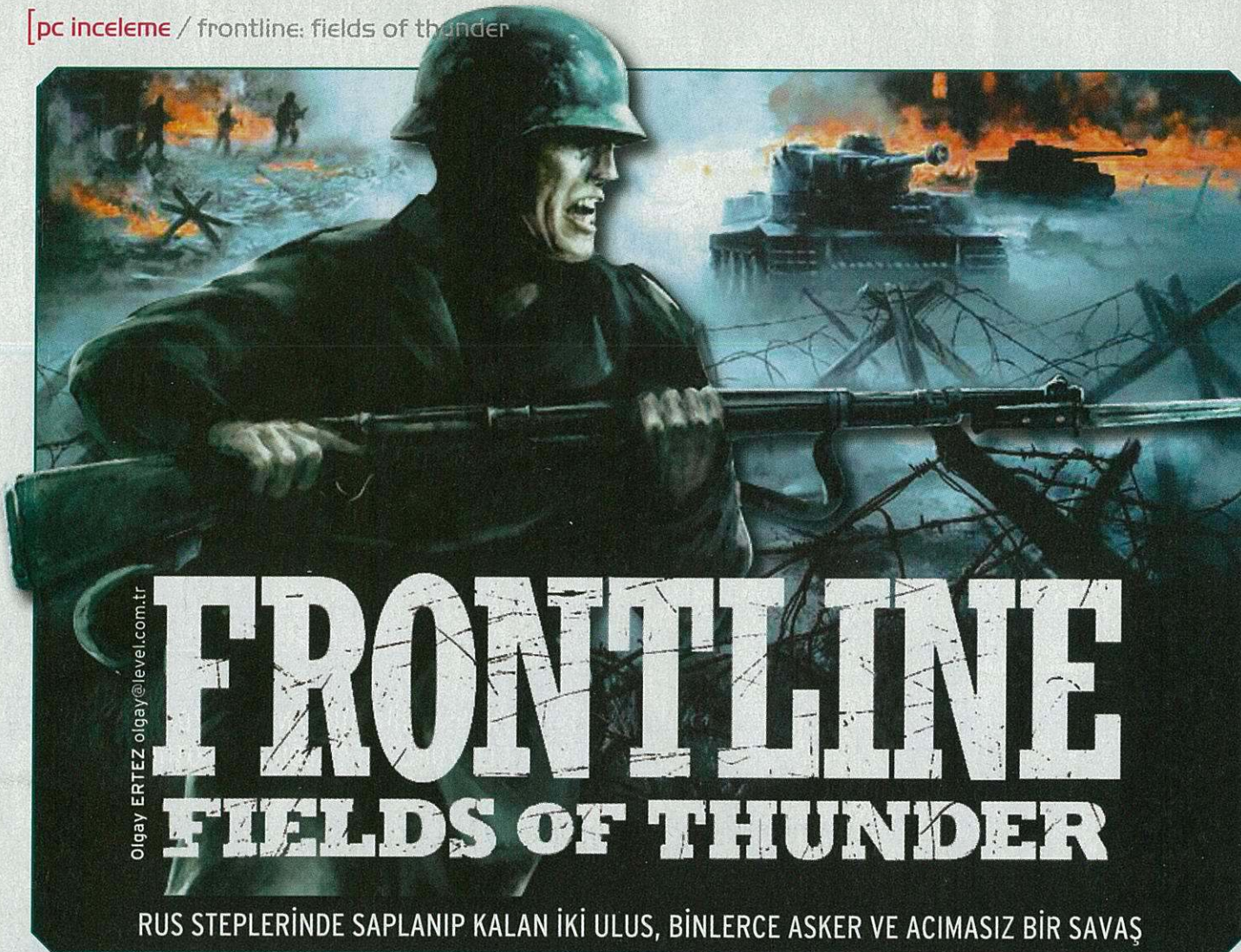
KARŞILAŞTIRMA

CODENAME PANZERS PHASE ONE	%84
BLITZKRIEG 2	%80
FRONTLINE: FIELDS OF THUNDER	%56

FANTASTİK BİR EVREN

İkinci Dünya Savaşı, tıpkı Orta Dünya gibi, WOW gibi fantastik bir evrendir





Olgay ERTEZ olgay@level.com.tr

FRONTLINE FIELDS OF THUNDER

RUS STEPLERİNDE SAPLANIP KALAN İKİ ULUS, BİNLERCE ASKER VE ACIMASIZ BİR SAVAŞ

“... ÜSTÜM BAŞIM PİSLİK İÇİNDE TUGAY KARARGÂHINDAN İÇERİ GİRDİM.

İçerisi karmakarışıklı. Oradan oraya koşturan askerler, çalan telefonlar, onca gürültü... Alay komutanının odasına doğru ilerledim. Odada Albay Kurtz, Albay Schenk ve Albay Klunge hararetle bir şeyler tartışıyor. Hiç kimseye bakmadan içeri girdim ve elimde tuttuğum emir kâğıdını masaya fırlattım. Dimdik ve kararlı bir şekilde sordum: “Bu ne demek oluyor efendim?” Albay ayağa kalktı ve “Kendinize gelin binbaşı!” diyerek beni uyardı. Sınirden suratı kıpkırmızı olmuştu. Bense yumruğumu ve dişimi sıkışmış, patlamamak için kendimi zor tutuyordum. Kimsenin ağzını bıçak açmıyordu. Sessizlik Albay Schenk’in kapıyı kapatıp söze başlamasıyla bozuldu; “Binbaşı! İki gündür konumunuzu teyit etmemişsiniz, taburunuz altıncı mekanize piyade

tugayı ile batı kanadından yapılan ani baskına da katılmamış ve en kötüsü adamlarınızı emir verilmediği halde cephe gerisine kaydırmışsınız...”

Bir an gözlerim doldu. Kendimi tutamayıp “Siz ne dediğinizin farkında mısınız!” diye çıktım; “Adamlarım aktif cephenin tam yedi kilometre ilerisinde, üç ve dördüncü WPRA zırhlı piyade alayı tarafından sarılmış durumda ama buna rağmen çemberi yardılar ve çarpışmaya devam ediyorlar. Siz hangi emirden bahsediyorsunuz!” Schenk bir an duraksadı: “Luftwaffe’den böyle bir teyit almadık?” Saçmalık!

Kurtz araya girerek, “Kim size bu kadar ilerlemenizi söyledi!” diye sordu. “Şartlar!” diye cevap verdim. “Mevzimi koruyup, düşmanın karşı atağını bekleyecektim bütün taburu kaybedecektim... Siz olsanız ne yapardınız?” Albay başını öne eğdi ve hiçbir şey söylemeden tuğgeneralin odasına koştu. O saatten sonra artık ben de ne olacağını bilmiyordum. Belki sadece sicilime bir uyarı işlenir, belki rütbem düşürülürdü, belki de askeri mahkemede yargılanır, hatta idam edilirdim... Her şey mümkündür...”

aslında. Orada zaman 1940-1945 yılları arasında sıkışık kalmıştır. Savaş asla bitmediği gibi, savaşın sonucu da bir türlü değişmez. Ama buna rağmen o evrende çatışmalar, savaşlar, taktikler tekrar tekrar yaşanır. Biz oyuncular bu fantastik evreni konu alan oyunlara kısaca gerçek zamanlı İkinci Dünya Savaşı stratejileri deriz. Genellikle isimleri “Blitzkrieg” ve “Sudden Strike” gibi kelimelerin türevlerinden oluşur. Bazen de oyun yapımcıları, bizi Frontline gibi isimlerle şaşırtmaya çalışır. Tabii biz oyuncular da çok saf olduğumuzdan, kırılmış Blitzkrieg

II’yi afiyetle Frontline: Fields of Thunder diye yeriz.

Hangisine yanayım bilmiyorum; yıllardan beri yakımızı bırakmayan İkinci Dünya Savaşı fenomenine mi, yoksa bitmeden tükenmeden senelerden beri önümüze konan aynı oyuna mı? “Hadi canım, artık o kadar da değildir” dediğinizi duyar gibiyim ama öyle. Frontline: Fields of Thunder, Blitzkrieg II’nin bayağı bir kırılıp kuşa çevrilmiş, hafif de modifiye edilmiş bir ara versiyonu sadece. Eklenmiş paketi de değil, yepyeni bir oyun da değil,

BİR BAKIŞTA...

TÜR Gerçek Zamanlı Strateji

İÇERİK İkinci Dünya Savaşı’nın en kanlı cephelerinden Kursk’de başlar hikaye ve Almanların Berlin’e kadar geri çekilmesiyle son bulur. Sonrasını hepimiz biliyoruz zaten.

KARŞILAŞTIRMA

CODENAME PANZERS PHASE ONE	%84
BLITZKRIEG 2	%80
FRONTLINE: FIELDS OF THUNDER	%56

FANTASTİK BİR EVREN

İkinci Dünya Savaşı, tıpkı Orta Dünya gibi, WOW gibi fantastik bir evrendir



The Lord of the Rings Online

Shadows of Angmar™

ORTA DÜNYA HAVASINI SOLUMANIN EN ONLINE YOLU



GÖKER NURBEYLER goker@level.com.tr

RYO'LARIN TEMEL AMACI

ne özel ne de toplu taşıma araçlarıyla gidilemeyecek hayal dünyamıza ulaşmamızı ve asla yaşayamayacağımız maceralara ortak olmamızı sağlamaktır. Birilerinin yalnız yaşamının insana göre olmadığını fark ettiği Ultima Online'dan beri bu sanal topraklarda tek başımıza at koşturmak zorunda değiliz. O günden beri artık ister uzayın boşluğunda ister karanlık fantezi diyarlarında gönlümüzce turluyoruz. Bunca yıl çeşit çeşit evren dolaşırken fantazyanın miladi sayılan ve halen gelmiş geçmiş en detaylı dünya kabul edilen Orta Dünya'ya (OD) niye yolumuzun düşmediğini merak ederdim. Merakıma son veren DVO uzmanı Turbine'e (Asheron's Call serisi ve Dungeons&Dragons Online) teşekkürlerimi sunarak kendimi Eriador'a atıyorum.

Oyunumuz daha önce Middle Earth Online adıyla başlayan ve iptal olan projenin hayata dönüşü. Adı tahmin edebileceğiniz gibi daha geniş kitlelerin ilgisini çekecek şekilde değiştirildi. OD'de geçen bir oyunda doğal olarak Yüzük Kardeşliği'ni görmek ve hikâyeyi bozmayacak derecede davalarına dâhil olmak istenecektir. Bu istek oyunun duyurulmasıyla birçok OD severe mutluluk ve endişeyi aynı anda yaşattı. Oyun bir DVO olduğu için gözlerinin önüne etrafta koşturan büyücüler, hobbit kovalayan

elfler ve Saruman kesmeye giden tipler geldi. Allahtan, yapımcı Turbine nasıl bir yükün altına girdiklerinin farkındaydı. Hatta Tolkien'in eserlerinde kötü tarafın ayrıntılarının iyiler kadar açık olmadığını öne sürerek kötü karakterleri canlandırmamızı engellediler. Hatta bu nedenle, alışkın olduğumuz bir PvP oyunculuğu LotRO'da uzak tutuldu (bu açık, PvMP ile kapatılmaya çalışılmış, ayrıntıları ileride). OD temalı bir oyunda atılması en mantıklı olan adımı atarak oyunu PvE üzerine kurdular ve oyunculara kendi maceralarını yaşama fırsatı verdiler. Daha Elrond'un evini ve hobbit'lerin köyünü gördüğünüzde nerede bulunduğunuzu hissediyorsunuz. Eğer amacınız üstünüzü parlak eşyalarla donatmak değil de OD havasını solumaksa emin olun LotRO bunu sağlıyor. Görevler ve Story Instance adı verilen, dönemin yan hikâyelerine tanık olduğumuz bölümler OD havasını solumamızı sağlıyor. Tek Yüzük yolculuğuna devam ederken siz ve arkadaşlarınız Angmar'dan yükselen Nazgul tehlikesiyle yüzleşiyorsunuz. Maceranız sırasında yolunuz yer yer Yüzük Kardeşliği üyeleri ile de kesişiyor. Tabii orijinal hikâyeyi bozmayacak şekilde.

MADAM ORKSUN, LOTRO OYNA KORKSUN
LotRO, şimdilik yalnızca



Eriador topraklarını kapsıyor. Kalan bölgeler ek paketler ve yamalarla oyuna eklenecek. LotRO'nun oynanabilir ırkları OD'nin iyi ırkları olan Cüce, Elf, İnsan ve Hobbit'ten oluşuyor. Önceki RYO deneyimlerimizden tanıdığımız roller LotRO'da yedi sınıfa dağıtılmış durumda. Oyundaki sınıflar ve ana rolleri şu şekilde: Guardian (Tank), Champion (Dps/AoE), Captain (Buff/Destek), Minstrel (Healer/Buff), Burglar (Debuff/Conjunction), Hunter (Nuke Dps) ve Lore-Master (Crowd Control). Oyun bizi olaylara dâhil eden tutorial tadında bir instance'la başlıyor. Eksik bir sınıfın keyfimizi bozması için sınıfların birbirinin yerini az çok kapaması sağlanmış.

Öneğin Minstrel eksiğiniz varsa Captain ve Loremaster'lı bir grup aynı görevi biraz daha zorlansa da tamamlayabilir. Bu arada Captain'ın heal'ına güvenip Minstrel ve beş Captain içeren bir gruba yönelmeyin. Biz denedik, fena gümledik.

FELLOWSHIP OF THE DEED

LotRO bir DVO'nun sahip olabileceği hemen her türlü (1500'den fazla) görevi oyuncuya sunuyor: Öldürme, koruma, toplama, savunma, kayıp eşyaları bulma. Bunlar oyunda düzgün şekilde yedirildiğinden baymıyorlar da. Zaten oyunun en güçlü özelliği sinematik havasında instance ve görevleriyle oyuncuyu çekip alması. Oyundaki ana görevlerin çoğu için bir gruba (oyundaki adıyla Fellowship) ihtiyacınız oluyor. Fellowship'lerin beraber yapabileceklerini üç ana başlıkta toplayabiliriz: İlk olarak belirli bir yaratığı kesme ve kamp basma gibi grup görevlerini sayabiliriz. İkinci olarak senaryoyu tamamlayan instance görevleri bulunuyor. Adventure Instance'ları olarak adlandırılan nispeten zor instance'lar ilginizi >>



Conjunction'lar zor dövüşleri kolaylaştırırken oyuncuyu Fellowship kurmaya ve grup oyununa yönlendiriyorlar.



The Lord of the Rings Online™

Shadows of Angmar™

ORTA DÜNYA HAVASINI SOLUMANIN EN ONLINE YOLU



GÖKER NURBEYLER goker@level.com.tr

RYO'LARIN TEMEL AMACI

ne özel ne de toplu taşıma araçlarıyla gidilemeyecek hayal dünyamıza ulaşmamızı ve asla yaşayamayacağımız maceralara ortak olmamızı sağlamaktır. Birilerinin yalnız yaşamının insana göre olmadığını fark ettiği Ultima Online'dan beri bu sanal topraklarda tek başımıza at koşturmak zorunda değiliz. O günden beri artık ister uzayın boşluğunda ister karanlık fantezi diyarlarında gönlümüzce turluyoruz. Bunca yıl çeşit çeşit evren dolaşırken fantazyanın miladi sayılan ve halen gelmiş geçmiş en detaylı dünya kabul edilen Orta Dünya'ya (OD) niye yolumuzun düşmediğini merak ederdim. Merakıma son veren DVO uzmanı Turbine'e (Asheron's Call serisi ve Dungeons&Dragons Online) teşekkürlerimi sunarak kendimi Eriador'a atıyorum.

Oyunumuz daha önce Middle Earth Online adıyla başlayan ve iptal olan projenin hayata dönüşü. Adı tahmin edebileceğiniz gibi daha geniş kitlelerin ilgisini çekecek şekilde değiştirildi. OD'de geçen bir oyunda doğal olarak Yüzük Kardeşliği'ni görmek ve hikâyeyi bozmayacak derecede davalarına dâhil olmak istenecektir. Bu istek oyunun duyurulmasıyla birçok OD severe mutluluk ve endişeyi aynı anda yaşattı. Oyun bir DVO olduğu için gözlerinin önüne etrafta koşturan büyücüler, hobbit kovalayan

elfler ve Saruman kesmeye giden tipler geldi. Allahtan, yapımcı Turbine nasıl bir yükün altına girdiklerinin farkındaydı. Hatta Tolkien'in eserlerinde kötü tarafın ayrıntılarının iyiler kadar açık olmadığını öne sürerek kötü karakterleri canlandırmamızı engellediler. Hatta bu nedenle, alışkın olduğumuz bir PvP oyunculuğu LotRO'da uzak tutuldu (bu açık, PvMP ile kapatılmaya çalışılmış, ayrıntıları ileride). OD temalı bir oyunda atılması en mantıklı olan adımı atarak oyunu PvE üzerine kurdular ve oyunculara kendi maceralarını yaşama fırsatı verdiler. Daha Elrond'un evini ve hobbit'lerin köyünü gördüğünüzde nerede bulunduğunuzu hissediyorsunuz. Eğer amacınız üstünüzü parlak eşyalarla donatmak değil de OD havasını solumaksa emin olun LotRO bunu sağlıyor. Görevler ve Story Instance adı verilen, dönemin yan hikâyelerine tanık olduğumuz bölümler OD havasını solumamızı sağlıyor. Tek Yüzük yolculuğuna devam ederken siz ve arkadaşlarınız Angmar'dan yükselen Nazgul tehlikesiyle yüzleşiyorsunuz. Maceranız sırasında yolunuz yer yer Yüzük Kardeşliği üyeleri ile de kesişiyor. Tabii orijinal hikâyeyi bozmayacak şekilde.

MADAM ORKSUN, LOTRO OYNA KORKSUN
LotRO, şimdilik yalnızca



Eriador topraklarını kapsıyor. Kalan bölgeler ek paketler ve yamalarla oyuna eklenecek. LotRO'nun oynanabilir ırkları OD'nin iyi ırkları olan Cüce, Elf, İnsan ve Hobbit'ten oluşuyor. Önceki RYO deneyimlerimizden tanıdığımız roller LotRO'da yedi sınıfa dağıtılmış durumda. Oyundaki sınıflar ve ana rolleri şu şekilde: Guardian (Tank), Champion (Dps/AoE), Captain (Buff/Destek), Minstrel (Healer/Buff), Burglar (Debuff/Conjunction), Hunter (Nuke Dps) ve Lore-Master (Crowd Control). Oyun bizi olaylara dâhil eden tutorial tadında bir instance'la başlıyor. Eksik bir sınıfın keyfimizi bozması için sınıfların birbirinin yerini az çok kapaması sağlanmış.

Öneğin Minstrel eksiğiniz varsa Captain ve Loremaster'lı bir grup aynı görevi biraz daha zorlansa da tamamlayabilir. Bu arada Captain'ın heal'ına güvenip Minstrel ve beş Captain içeren bir gruba yönelmeyin. Biz denedik, fena gümledik.

FELLOWSHIP OF THE DEED

LotRO bir DVO'nun sahip olabileceği hemen her türlü (1500'den fazla) görevi oyuncuya sunuyor: Öldürme, koruma, toplama, savunma, kayıp eşyaları bulma. Bunlar oyunda düzgün şekilde yedirildiğinden baymıyorlar da. Zaten oyunun en güçlü özelliği sinematik havasında instance ve görevleriyle oyuncuyu çekip alması. Oyundaki ana görevlerin çoğu için bir gruba (oyundaki adıyla Fellowship) ihtiyacınız oluyor. Fellowship'lerin beraber yapabileceklerini üç ana başlıkta toplayabiliriz: İlk olarak belirli bir yaratığı kesme ve kamp basma gibi grup görevlerini sayabiliriz. İkinci olarak senaryoyu tamamlayan instance görevleri bulunuyor. Adventure Instance'ları olarak adlandırılan nispeten zor instance'lar ilginizi >>



Conjunction'lar zor dövüşleri kolaylaştırırken oyuncuyu Fellowship kurmaya ve grup oyununa yönlendiriyorlar.



TAKIM İŞİ GİBİSİ VAR MI?

Fellowship'in diğer DVO gruplarından farkı, Conjunction olarak adlandırılan koordine saldırılara izin vermesi. Final Fantasy XI'i ve EverQuest 2'yi (Heroic grup) bilenler sistemi anımsayacaktır. LotRO'da bir Fellowship'deyken yapılan saldırılar kırmızı, sarı, yeşil ve mavi olarak dört renge ayrılıyor. Bir Conjunction aktif hale geldiğinde ekranda farklı renklerde taşlar beliyor. Taşlar belirdiğinde tüm grup aynı renk saldırıyı yaptığında çeşitli avantajlar elde ediyoruz. Bunları özetleyelim:

- Kırmızı (Ent's Strength):** Verilen direkt hasarı artırır.
- Sarı (Spider's Guile):** Verilen DoT hasarını artırır.
- Mavi (Stallion's Spirit):** Power'inizi (Mana/enerji) artırır.
- Yeşil (Eagle's Cry):** Morale'inizi (HP) artırır.

Oyuncular bu koordine saldırılara alıştıkça kombo havasında daha kompleks saldırılar yapabiliyorlar. Örneğin birkaç farklı rengi doğru sırayla yaptığınızda hem görsel hem de sonuç olarak tatmin edici bir bitiriş hareketi tetikleniyor. Conjunction'lar yapım tarzı ve sonuçlarıyla oyuncuları grup oyununa itiyor. Bu da bir DVO için ciddi bir artı. Bu arada Burglar'ları mutlu edecek haberi vereyim: Conjunction saldırılarını Burglar tetiklediği için grupta bir adet Burglar bulunması şart. Böylece Burglar Minstrel'den sonra yerini garantileyen ikinci sınıf oluyor.

çekecektir. Bunlara örnek olarak Great Barrows (Barrow Downs) ve Angmar görevleri verilebilir. End-game instance'ları tahmin edebileceğiniz gibi oyundaki en iyi eşyaları barındırıyor, buna karşılık başarı için çok daha koordine bir grup ve deneyim gerektiriyorlar.

Grinding'in tamamen sıfırlandığı bir DVO henüz görmedik. LotRO belki bir istisna değil fakat yapılacak grind'i Deed adını verdiği sisteme dâhil ederek en mantıklı şekilde bağlayan oyunlardan biri olmuş. Deed, oyun sırasında bir mesajla oyuncuya belirli bir hedef verip buna göre ödüllendiren bir sistem. Bu hedefler bir yaratık türünden bol sayıda kesmek, çeşitli bölgeleri keşfetmek veya birtakım görevleri tamamlamak olabilir. Deed'i tamamladığınızda ilgili unvanı almaya hak kazanıyorsunuz ve adınız diğer oyunculara bu unvan ile gözüküyor. Deed'in asıl güzelliği ise karakter özelliklerini artıran ve Trait adı verilen sürekli buff'lar sağlaması. Örneğin görev üstüneyken birkaç tane haydut temizledim. Ekranı gelen bir mesaj Brigand Slayer Deed'ini açtığımı yazıyordu. Yolunum üstündeki haydutları temizlemeye devam ederek görev bölgeye ulaştım. Görevi tamamladığımda Defender of the Halls unvanını alacak kadar adam kesmiştim. Aynı yolu spawn olanları kese kese geri döndüm. Görevi sahibine vermeden çevreyi turlayarak kestiğim mob sayısını artırdım. Deed tamamlandığında Justice trait'ini almaya hak kazanmıştım. Bana en yakın Bard'a giderek trait'i aktif trait listeme aldirdim.

Deed'ler ne kadar kapsamlı ve zorsa karşılığında gelen trait de aynı kalitede oluyor. Bu nedenle birçok oyuncu görev ve level peşinde koşmayı bırakıp deed ve trait tamamlamaya yönelebiliyor. Olay biraz da hangi deed'in hangi bölgede olduğunu öğrenmekten geçiyor. Bunun dışında çeşitli



da RP sunucularında oynayarak OD'de rol yapmanın keyfini çıkarabilirsiniz.

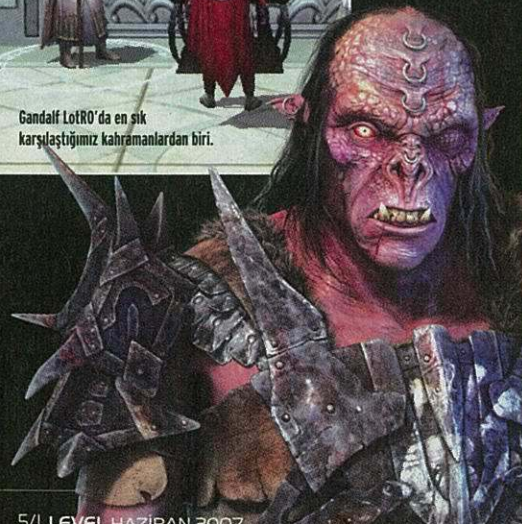
EKMEĞİNİ TAŞTAN ÇIKARMAK

LotRO duyurulduğundan beri üzerinde durulan bir diğer özellik gelişmiş, detaylı mesleklerdi. Kabul, seçenekler gerçekten de zengin: Maden çıkarabilir, odun kesebilir, çiftçilik yapabilir veya kadim eşyalar arayarak üzerlerinde çalışabilirsiniz. İsterseniz silah, zırh ve iksir üretebilirsiniz. Meslekleri kasabalarda uzmanlarından öğreniyorsunuz. Yeni tariflerin yaratıklardan düşmesi dışında mesleğin belirli dallarında uzmanlaşıp üst kademelerine atlayabiliyorsunuz. LotRO'da diğer DVO'lardan farklı olarak Vocation adında üçer meslek içeren iş grupları bulunuyor. Örneğin Armorer Vocation'ı için Prospecting, Metalsmithing ve Tailor mesleklerine sahip olmanız gerekiyor. Bir Vocation'a karar verdikten sonra şehirlerde bulunan Master of Apprentice ile konuşarak almanız gerekiyor. Oyunun başlangıç bölgesinden çıktuktan sonra alacağınız meslek görevleri sizi buralara yönlendirecek. Değişik bir şey istiyorsanız Historian'ı (Farmer, Scholar, Weaponsmith) öneririm. Daha önce bir DVO'da tarihçi olduğumu hatırlamıyorum.

deed'leri tamamlayarak trait'lerin üst versiyonlarını alıyoruz. Mesela Breeland'daki Barghest Slayer ve North Downs'daki Warg Slayer'ı tamamladığımızda Rank 2 Determination trait'ini öğreniyoruz. Bunlar dışında tek Rank'dan oluşan sınıfa ve ırka özel trait'ler de bulunuyor. Level 41'den sonrası diğer karakterlerden farklılaşmanızı sağlayan yetenekler veren legendary trait'ler alınabiliyor. Deed sayısına karşılık az sayıda trait alabilmek karakterlerin farklılaşmasına yol açıyor. Aynı zamanda oyunu daha taktiksel hale getiriyor. Diğer bir Loremaster arkadaş dps ağırlıklı bir trait serisi hazırlarken ben crowd control yeteneklerime katkısı olacak bir el hazırlamayı tercih ettim. Deed'ler ile karakterler devamlı aktif kalıyor. Bence bu sistem "Köyü kurtlar bastı, git 80 tane kes gel" denmesinden çok daha mantıklı. Yaratık kesme görevleri bayarsa muhabbeti iyi bir arkadaşla yapmayı deneyin. Ya



Gandalf LotRO'da en sık karşılaştığımız kahramanlardan biri.



KÖTÜYÜM BEN KÖTÜYÜM, KÖTÜYÜM

Kötü tarafı oynamak için şehirlerdeki Scrying Pools'a giderek kötü karakterlerden birini seçiyor ve Ettenmoors'a işlanıyoruz. Kötü karakterlerden birini almak için en az level 10 olmanız şart. Orc Ravager, Warg Stalker, Uruk Warleader, Uruk Blackarrow ve Spider Weaver arasından seçtiğiniz karakterler level 50 olarak hazır yeteneklerle birlikte geliyorlar. Ancak savaştıkça destiny denilen puanları biriktirerek ek özellikler satın alabiliyoruz. Destiny ile ana karakterinize çeşitli buff'lar da alabilirsiniz. Bunun dışında kazanılan Infamy ile rütbeniz yükseliyor ve bununla çeşitli eşyalar alabiliyorsunuz. PvE ağırlıklı bir oyuna canlılık katmak açısından güzel bir fikir. Fakat henüz ciddi denge problemleri bulunuyor. Level 50 bir örümcekle orku kolayca biçen level 48 cüceyi görünce bu karara vardım. Buna rağmen kötü karakterlerle bir raid oluşturup düşman kalelerine saldırmak çok eğlenceli. Oyundaki level 50 sayısı arttıkça Turbine'in oyuncuları ödülleri ile buraya çekeceğini tahmin ediyorum. Destiny puanları bile end-game instance'larına girmeden buff'lanmak isteyenleri çekebilir.



Level 10 karakterinizi Scrying Pool'a götürerek Level 50 bir kötü karakter seçebilirsiniz.

TAKIM İŞİ GİBİSİ VAR MI?

Fellowship'ın diğer DVO gruplarından farkı, Conjunction olarak adlandırılan koordine saldırılara izin vermesi. Final Fantasy XI'yi ve EverQuest 2'yi (Heroic grup) bilenler sistemi anımsayacaktır. LotRO'da bir Fellowship'deyken yapılan saldırılar kırmızı, sarı, yeşil ve mavi olarak dört renge ayrılıyor. Bir Conjunction aktif hale geldiğinde ekranda farklı renklerde taşlar belirliyor. Taşlar belirdiğinde tüm grup aynı renk saldırıyı yaptığında çeşitli avantajlar elde ediyoruz. Bunları özetleyelim:

- Kırmızı (Ent's Strength):** Verilen direkt hasarı artırır.
- Sarı (Spider's Guile):** Verilen DoT hasarını artırır.
- Mavi (Stallion's Spirit):** Power'ınızı (Mana/enerji) artırır.
- Yeşil (Eagle's Cry):** Morale'inizi (HP) artırır.

Oyuncular bu koordine saldırılara alıştıkça kombo havasında daha kompleks saldırılar yapabiliyorlar. Örneğin birkaç farklı rengi doğru sırayla yaptığınızda hem görsel hem de sonuç olarak tatmin edici bir bitiriş hareketi tetikleniyor. Conjunction'lar yapım tarzı ve sonuçlarıyla oyuncuları grup oyununa itiyor. Bu da bir DVO için ciddi bir artı. Bu arada Burglar'ları mutlu edecek haberi vereyim: Conjunction saldırılarını Burglar tetiklediği için grupta bir adet Burglar bulunması şart. Böylece Burglar Minstrel'den sonra yerini garantileyen ikinci sınıf oluyor.

>>> çekecektir. Bunlara örnek olarak Great Barrows (Barrow Downs) ve Angmar görevleri verilebilir. End-game instance'ları tahmin edebileceğiniz gibi oyundaki en iyi eşyaları barındırıyor, buna karşılık başarı için çok daha koordine bir grup ve deneyim gerektiriyorlar.

Grinding'in tamamen sıfırlandığı bir DVO henüz görmedik. LotRO belki bir istisna değil fakat yapılacak grind'i Deed adını verdiği sisteme dâhil ederek en mantıklı şekilde bağlayan oyunlardan biri olmuş. Deed, oyun sırasında bir mesajla oyuncuya belirli bir hedef verip buna göre ödüllendiren bir sistem. Bu hedefler bir yaratık türünden bol sayıda kesmek, çeşitli bölgeleri keşfetmek veya birtakım görevleri tamamlamak olabilir. Deed'i tamamladığınızda ilgili unvanı almaya hak kazanıyorsunuz ve adınız diğer oyunculara bu unvan ile gözüküyor. Deed'in asıl güzelliği ise karakter özelliklerini artıran ve Trait adı verilen sürekli buff'lar sağlaması. Örneğin görev üstüneyken birkaç tane haydut temizledim. Ekranı gelen bir mesaj Brigand Slayer Deed'ini açtığımı yazıyordu. Yolunum üstündeki haydutları temizlemeye devam ederek görev bölgeye ulaştım. Görevi tamamladığımda Defender of the Halls unvanını alacak kadar adam kesmiştim. Aynı yolu spawn olanları kese kese geri döndüm. Görevi sahibine vermeden çevreyi turlayarak kestiğim mob sayısını artırdım. Deed tamamlandığında Justice trait'ini almaya hak kazanmıştım. Bana en yakın Bard'a giderek trait'i aktif trait listeme aldirdim.

Deed'ler ne kadar kapsamlı ve zorsa karşılığında gelen trait de aynı kalitede oluyor. Bu nedenle birçok oyuncu görev ve level peşinde koşmayı bırakıp deed ve trait tamamlamaya yönelebiliyor. Olay biraz da hangi deed'in hangi bölgede olduğunu öğrenmekten geçiyor. Bunun dışında çeşitli



da RP sunucularında oynayarak OD'de rol yapmanın keyfini çıkarabilirsiniz.

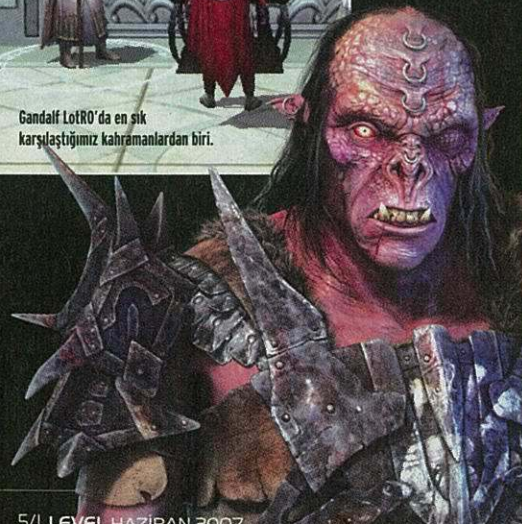
EKMEĞİNİ TAŞTAN ÇIKARMAK

LotRO duyurulduğundan beri üzerinde durulan bir diğer özellik gelişmiş, detaylı mesleklerdi. Kabul, seçenekler gerçekten de zengin: Maden çıkarabilir, odun kesebilir, çiftçilik yapabilir veya kadim eşyalar arayarak üzerlerinde çalışabilirsiniz. İsterseniz silah, zırh ve iksir üretebilirsiniz. Meslekleri kasabalarda uzmanlarından öğreniyorsunuz. Yeni tariflerin yaratıklardan düşmesi dışında mesleğin belirli dallarında uzmanlaşıp üst kademelerine atlayabiliyorsunuz. LotRO'da diğer DVO'lardan farklı olarak Vocation adında üçer meslek içeren iş grupları bulunuyor. Örneğin Armorer Vocation'ı için Prospecting, Metalsmithing ve Tailor mesleklerine sahip olmanız gerekiyor. Bir Vocation'a karar verdikten sonra şehirlerde bulunan Master of Apprentice ile konuşarak almanız gerekiyor. Oyunun başlangıç bölgesinden çıktuktan sonra alacağınız meslek görevleri sizi buralara yönlendirecek. Değişik bir şey istiyorsanız Historian'ı (Farmer, Scholar, Weaponsmith) öneririm. Daha önce bir DVO'da tarihçi olduğumu hatırlamıyorum.

deed'leri tamamlayarak trait'lerin üst versiyonlarını alıyoruz. Mesela Breeland'daki Barghest Slayer ve North Downs'daki Warg Slayer'ı tamamladığımızda Rank 2 Determination trait'ini öğreniyoruz. Bunlar dışında tek Rank'dan oluşan sınıfa ve ırka özel trait'ler de bulunuyor. Level 41'den sonrası diğer karakterlerden farklılaşmanızı sağlayan yetenekler veren legendary trait'ler alınabiliyor. Deed sayısına karşılık az sayıda trait alabilmek karakterlerin farklılaşmasına yol açıyor. Aynı zamanda oyunu daha taktiksel hale getiriyor. Diğer bir Loremaster arkadaş dps ağırlıklı bir trait serisi hazırlarken ben crowd control yeteneklerime katkısı olacak bir el hazırlamayı tercih ettim. Deed'ler ile karakterler devamlı aktif kalıyor. Bence bu sistem "Köyü kurtlar bastı, git 80 tane kes gel" denmesinden çok daha mantıklı. Yaratık kesme görevleri bayarsa muhabbeti iyi bir arkadaşla yapmayı deneyin. Ya



Gandalf LotRO'da en sık karşılaştığımız kahramanlardan biri.



KÖTÜYÜM BEN KÖTÜYÜM, KÖTÜYÜM

Kötü tarafı oynamak için şehirlerdeki Scrying Pools'a giderek kötü karakterlerden birini seçiyor ve Ettenmoors'a işlanıyoruz. Kötü karakterlerden birini almak için en az level 10 olmanız şart. Orc Ravager, Warg Stalker, Uruk Warleader, Uruk Blackarrow ve Spider Weaver arasından seçtiğiniz karakterler level 50 olarak hazır yeteneklerle birlikte geliyorlar. Ancak savaştıkça destiny denilen puanları biriktirerek ek özellikler satın alabiliyoruz. Destiny ile ana karakterinize çeşitli buff'lar da alabilirsiniz. Bunun dışında kazanılan Infamy ile rütbeniz yükseliyor ve bununla çeşitli eşyalar alabiliyorsunuz. PvE ağırlıklı bir oyuna canlılık katmak açısından güzel bir fikir. Fakat henüz ciddi denge problemleri bulunuyor. Level 50 bir örümcekle orku kolayca biçen level 48 cüceyi görünce bu karara vardım. Buna rağmen kötü karakterlerle bir raid oluşturup düşman kalelerine saldırmak çok eğlenceli. Oyundaki level 50 sayısı arttıkça Turbine'in oyuncuları ödülleri ile buraya çekeceğini tahmin ediyorum. Destiny puanları bile end-game instance'larına girmeden buff'lanmak isteyenleri çekebilir.



Level 10 karakterinizi Scrying Pool'a götürerek Level 50 bir kötü karakter seçebilirsiniz.



EN DELİKANLI SPARTALI KİM? KRATOS MU, LEONİDAS MI?

[OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr]

[[İTİRAF EDİYORUM. Yaklaşık iki aydan beri üzerimde çeşitli deneyler yapıyor. İlk önce aşırı dozda 300 verildi bana. Sonra bir oturuşta *God of War* ve *God of War 2*'yi bitirmek durumunda kaldım. Yetmedi şimdi de yoğunlaştırılmış *Ancient Wars: Sparta*'ya maruz bırakıyorum. Bu iki ay zarfında aşırı kaslandığım, agresif bir kişiliğe büründüğüm, durup dururken "This is Spartaaaaa!" diye bağırdığım, önüme gelene tepik attığım gözlendi, utanıyorum.

Ancient Wars aslında üzerimde abarttığım kadar büyük bir etkiye neden olmadı, şimdi abartmayalım. Nihayetinde standart bir GZS. Hatta ilk oynayıpta insan "Aaa aynı Age of" bile diyebiliyor. Antik çağlardaki savaşları konu alması dışında da bir olayı yok garibanın. Sparta, Pers ve Mısır olmak üzere seçilebilen

üç medeniyet, üç farklı hikâye ve yeteri kadar uzun oynanış süresi...

SPARTA, İSPARTA'NIN BİR KÖYÜ DEĞİLDİR

Ancak bunlar haricinde türe getirdiği yeni fikirler de yok değil. İlk dikkati çeken, birimleri tasarlayabilmemiz. Üç farklı birim tipi (hafif, orta ve ağır) arasından birini seçerek işe başlıyoruz. Sonra piyadeyse yakın dövüş, okçuysa menzilli silahını seçiyoruz. İstersek ikinci bir silah daha ekleyebiliyoruz. Son olarak da kalkanı seçtik mi tamamdır. Tüm bu seçimlerimiz birimin vuruş kapasitesini, zirhını, ne kadara mal olacağını ve ne kadar sürede üretileceğini belirliyor. Birim üretimindeki maliyeti azaltmak için köylüler, savaşta ölen askerlerin silahlarını da toplayabiliyor. Topladığımız bu silahlarla yeni birimler tasarlayıp çok daha ucuza üretim yapmamız mümkün oluyor.

Peki ya süvari ya da kuşatma araçları yapmak istersek? Süvariler için sadece at, kuşatma için de sadece araç üretiyoruz. Çıkan bu birimlere de piyade ya da okçu yerleştirmemiz gerekiyor. Oyunun bu yapısı dışında en çok özen bina animasyonlarına gösterilmiş. Belli ki her bina ile ayrı ayrı uğraşmış. Bir birimin üretilirken geçirdiği aşamalar ve özellikle deniz birimlerinin inşası oldukça etkileyici. Nedense oyundaki deniz savaşları, kara savaşlarından daha görkemli geçiyor.

TUHAF ADAMDIR BİZİM LEONİDAS

Tüm bunlara rağmen *Ancient Wars* vasat bir oyun. Zihinsel engelli yapay zekâ, önünde duran düşmana dahi vormaktan aciz. Sizinle dalga geçer gibi de karşı taraf hep menzilli birimler üretip, bu açığından faydalanıyor. Saldır komutu ile ortalığa çil yavrusu gibi dağılan bir ordu, keşfedilmemiş yerlere gidemeyen birimler de cabası. Ama bunların hiçbiri, üstüne hızla akan düşmana saldırıyı derken, alakasız bir yere koşturup naralar atan birimler kadar dehşet verici olamaz. Cidden rezillik.

Tüm bunları bir kenara bırakıp işin strateji boyutuna bir göz atalım ama maalesef o da içler acısı. Üç medeniyetin birimleri arasında taktik açıdan hiçbir fark yok. Asıl acı olan ise zaten taktik yapılamaması. En ucuz, en hızlı üretilen birimden en çok basan kazanır, budur kısaca. Hiç en iyi birimi tasarlayıp, üretmekle de vakit harcamayın. Tüm binaları üretmeniz, gerekli upgrade'leri yapmanız ama.

en önemlisi bunlar için gerekli kaynakları toplamanız bile en az 45 dakika sürüyor. Siz bununla uğraşırken de biri çoktan ordusunu kurup, tepenize binmiş oluyor.

Haritalar ve görev tasarımları da pek parlak değil. GZS tarihinin hemen hemen tüm kışkırtıcıları tek kalemde kullanılmış. Atmosfer ise sadece grafiklerden ibaret. Birim seslendirmeleri için gene hayır kurumlarından eleman çağırılmış. İyi kötü bir müzik var, gerisini de boşverin. Kısaca güzel başlayıp kötü biten bir oyun. Neyse ben *Nine Inch Nails*'in *Just Like You Imagined* adlı şarkısıyla *God of War 2* oynamaya devam edeyim... L

LEVEL KARNESİ

- + Detaylı bina animasyonları
- + Görkemli deniz savaşları
- + Birim tasarlama sistemi
- Kalitesiz seslendirme
- Çileden çıkarılan yapay zeka

GRAFIK	1	2	3	4	5
SES	█	█	█	█	█
OYNANABİLİRLİK	█	█	█	█	█
MULTIPLAYER	█	█	█	█	█
EĞLENCE	█	█	█	█	█

PC PS2 PS3 GBA Wii DS Xbox 360

Antik çağlarda geçen bir strateji oynama arzusu ile yapış tutulmuşsunuz uzak durun.

60



Hep Persler mi işgal edecek, biraz da Spartalılar yesin...



Mısırlı rahipler tapınaktan çıkarken kendi ritüellerini sergiliyorlar.



-Leos hani beni mavi yolculuğa çıkaracakmı?
-Sus be kızım ya, maymun ettin beni cümle aleme. Ama suç sende değil, seni sefere çıkaranda...

→ Yapım: World Forge → Türkiye Dağıtıcısı: Yok → Yaş Sınırı: +16 → Minimum Sistem: 2.4 GHz işlemci, 512 MB bellek, 128 MB ekran kartı, 4 GB HD alanı
→ Önerilen Sistem: 3.0 GHz işlemci, 2 GB bellek, 256 MB ekran kartı, 4 GB HD alanı → Web Sitesi: world-forge.com



EN DELİKANLI SPARTALI KİM? KRATOS MU, LEONİDAS MI?

[OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr]

[[İTİRAF EDİYORUM. Yaklaşık iki aydan beri üzerimde çeşitli deneyler yapıyor. İlk önce aşırı dozda 300 verildi bana. Sonra bir oturuşta *God of War* ve *God of War 2*'yi bitirmek durumunda kaldım. Yetmedi şimdi de yoğunlaştırılmış *Ancient Wars: Sparta*'ya maruz bırakıyorum. Bu iki ay zarfında aşırı kaslandığım, agresif bir kişiliğe büründüğüm, durup dururken "This is Spartaaaaa!" diye bağırdığım, önüme gelene tepik attığım gözlendi, utanıyorum.

Ancient Wars aslında üzerimde abarttığım kadar büyük bir etkiye neden olmadı, şimdi abartmayalım. Nihayetinde standart bir GZS. Hatta ilk oynayıp insan "Aaa aynı Age of" bile diyebiliyor. Antik çağlardaki savaşları konu alması dışında da bir olayı yok garibanın. Sparta, Pers ve Mısır olmak üzere seçilebilen

üç medeniyet, üç farklı hikâye ve yeteri kadar uzun oynanış süresi...

SPARTA, İSPARTA'NIN BİR KÖYÜ DEĞİLDİR

Ancak bunlar haricinde türe getirdiği yeni fikirler de yok değil. İlk dikkati çeken, birimleri tasarlayabilmemiz. Üç farklı birim tipi (hafif, orta ve ağır) arasından birini seçerek işe başlıyoruz. Sonra piyadeyse yakın dövüş, okçuysa menzilli silahını seçiyoruz. İstersek ikinci bir silah daha ekleyebiliyoruz. Son olarak da kalkanı seçtik mi tamamdır. Tüm bu seçimlerimiz birimin vuruş kapasitesini, zirhını, ne kadara mal olacağını ve ne kadar sürede üretileceğini belirliyor. Birim üretimindeki maliyeti azaltmak için köylüler, savaşta ölen askerlerin silahlarını da toplayabiliyor. Topladığımız bu silahlarla yeni birimler tasarlayıp çok daha ucuza üretim yapmamız mümkün oluyor.

Peki ya süvari ya da kuşatma araçları yapmak istersek? Süvariler için sadece at, kuşatma için de sadece araç üretiyoruz. Çıkan bu birimlere de piyade ya da okçu yerleştirmemiz gerekiyor. Oyunun bu yapısı dışında en çok özen bina animasyonlarına gösterilmiş. Belli ki her bina ile ayrı ayrı uğraşmış. Bir birimin üretilirken geçirdiği aşamalar ve özellikle deniz birimlerinin inşası oldukça etkileyici. Nedense oyundaki deniz savaşları, kara savaşlarından daha görkemli geçiyor.

TUHAF ADAMDIR BİZİM LEONİDAS

Tüm bunlara rağmen *Ancient Wars* vasat bir oyun. Zihinsel engelli yapay zekâ, önünde duran düşmana dahi vormaktan aciz. Sizinle dalga geçer gibi de karşı taraf hep menzilli birimler üretip, bu açığından faydalanıyor. Saldır komutu ile ortalığa çil yavrusu gibi dağılan bir ordu, keşfedilmemiş yerlere gidemeyen birimler de cabası. Ama bunların hiçbiri, üstüne hızla akan düşmana saldırıyı derken, alakasız bir yere koşturup naralar atan birimler kadar dehşet verici olamaz. Cidden rezillik.

Tüm bunları bir kenara bırakıp işin strateji boyutuna bir göz atalım ama maalesef o da içler acısı. Üç medeniyetin birimleri arasında taktik açıdan hiçbir fark yok. Asıl acı olan ise zaten taktik yapılamaması. En ucuz, en hızlı üretilen birimden en çok basan kazanır, budur kısaca. Hiç en iyi birimi tasarlayıp, üretmekle de vakit harcamayın. Tüm binaları üretmeniz, gerekli upgrade'leri yapmanız ama.

en önemlisi bunlar için gerekli kaynakları toplamanız bile en az 45 dakika sürüyor. Siz bununla uğraşırken de biri çoktan ordusunu kurup, tepenize binmiş oluyor.

Haritalar ve görev tasarımları da pek parlak değil. GZS tarihinin hemen hemen tüm kışkırtıcıları tek kalemde kullanılmış. Atmosfer ise sadece grafiklerden ibaret. Birim seslendirmeleri için gene hayır kurumlarından eleman çağırılmış. İyi kötü bir müzik var, gerisini de boşverin. Kısaca güzel başlayıp kötü biten bir oyun. Neyse ben *Nine Inch Nails*'in *Just Like You Imagined* adlı şarkısıyla *God of War 2* oynamaya devam edeyim... L

LEVEL KARNESİ

- + Detaylı bina animasyonları
- + Görkemli deniz savaşları
- + Birim tasarlama sistemi
- Kalitesiz seslendirme
- Çileden çıkarılan yapay zeka

GRAFIK	1	2	3	4	5
SES	[Progress bar]				
OYNANABİLİRLİK	[Progress bar]				
MULTIPLAYER	[Progress bar]				
EĞLENCE	[Progress bar]				

PC PS2 PS3 GBA Wii DS Xbox 360

Antik çağlarda geçen bir strateji oynama arzusu ile yapıp tutuşmuyorsanız uzak durun.

60



→ Yapım: World Forge → Türkiye Dağıtıcısı: Yok → Yaş Sınırı: +16 → Minimum Sistem: 2.4 GHz işlemci, 512 MB bellek, 128 MB ekran kartı, 4 GB HD alanı
 → Önerilen Sistem: 3.0 GHz işlemci, 2 GB bellek, 256 MB ekran kartı, 4 GB HD alanı → Web Sitesi: world-forge.com



WE HAVE

MONEY / INFLUENCE
0 bc
1 Influence point(s)

TRADE GOODS

TREATIES
Attack...
Surrender
Declare War
Economic Treaty

PLANETS
Aquilae II
Aquilae III
Brindle I
Brindle III

TECHNOLOGIES
Beam Weapon Theory
Durantium
Durantium II
Laser

STARSHIPS
Star Swan 1012
Star Swan 1044
Star Swan 937
Star Swan 969

ADD

LEVEL
CLASSIC

VIEW REPORT: VIEWSCREEN

YNRHED EIDDEN: KRYNN CONSULATE

This war is interrupting our larger plan for the galaxy, let us come to terms.

As much as we feel victory is in our grasp... we shall agree to this peace treaty.

ACCEPT REJECT

THEY HAVE

MONEY / INFLUENCE
100 bc
1 Influence point(s)

TRADE GOODS
Diplomatic Translators

TREATIES
Attack...
Make Peace...

PLANETS
Antra III
Cassius V
Kryseth
Kryseth II

TECHNOLOGIES
Advanced Deflectors
Advanced Heavy Gravity Colo
Advanced Radioactive World C
Advanced Trade

STARSHIPS
Krynn Defender M3-1 647
Krynn Defender M3-1 688
Krynn Defender M3-1 780
Krynn Defender M3-9 1014

ADD

DONE

GALACTIC CIVILIZATIONS II DARK AVATAR

GALAKSİNİN YENİ ZİYARETÇİLERİ, YENİ SORUNLARI VE YENİ BİR KADERİ VAR...

[ÜMIT ÖNCEL umitoncel@gmail.com]

[[HER GEÇEN GÜN daha da gelişen sistemler, grafik özellikleri bir üst seviyeye taşınan bilgisayarlar, oyun konsollarının yeteneklerini PC'ye taşımak için can atan yapımcılar ve tabii ki tüm bunlarla beraber büyüyen, gelişen ve genişleyen bir oyuncu kitlesi...

Bu şartlar altında aslında hepimiz mükemmel görseleğe, daha hızlı

bir oynanışa ve artık neredeyse olmazsa olmaz haline gelen çok oyuncu desteğine sahip oyunların birer birer piyasaya çıkmasını büyük bir keyifle takip ediyoruz. Fakat oyun dünyasındaki bu "daha büyük ve daha hızlı" hale gelme çabası tüm oyun türleri için paralel bir seyir izleyemiyor. Gerçek zamanlı strateji oyunları bu akımdan en çok etkilenen ve dolayısıyla en güzel örneklerin ortaya çıktığı türlerden biri. Özellikle *Command & Conquer 3*, strateji oyunlarının geleceğini çok net bir şekilde ortaya koydu. Her zaman artan grafik özelliklerinin (ve sistem gereksinimleri) yanı sıra artık oyunlarda hız her şey demek!

Fakat tüm bu gürültü içerisinde öyle bir oyun çıktı ki ortaya, gerçek zamanlı strateji oyunlarının gölgesinde unutulmaya yüz tutmak üzere

olan tur tabanlı strateji türünü bir kez daha saklandığı gölgelerden çıkartmayı başardı.

"BİR GALAKSİ ANCAK BU KADAR BÜYÜK OLABİLİR"

Eğer daha önce *Galactic Civilizations* adını duyduysanız, ne demek istediğimizi gayet iyi anlıyorsunuzdur. Bu ismi daha önce duymayan strateji oyuncularını ise söyleyebileceğiniz tek şey var; "büyük bir kayıp".

İlki Stardock tarafından 1994 yılında piyasaya çıkartılan *Galactic Civilizations* oyunu zaman içinde tur tabanlı strateji oyunlarının adeta amiral gemisi haline geldi. Devasa bir evren, sınırsız imkanlar ve her geçen oyunda daha da artan grafik özellikleri. Yakın zamanda piyasaya çıkmış olan *Galactic Civilizations 2: Dark Avatar* ile

artık oyun eskisinden bile daha geniş ve daha keyifli hale gelmiş durumda.

GEZEENLERE YAKINDAN BAKIŞ

Geniş bir alana yayılmış olan düz bir evren haritası üzerinde oynanan oyunun ilk gözünüze çaracak özelliği, keşfedilecek çok büyük bir alana sahip olması. Oyuna başlarken seçebileceğiniz "evren genişliği" özelliği, bu alanın ne kadar geniş olacağına kendinizin karar vermesine imkân sağlıyor. *Galactic Civilizations* ile ilk kez taşınanlar başlangıç için ufak sayılabilecek bir haritayı tercih edebilirler ama çok geçmeden onlar da devasa haritalara terfi edeceklerdir.

Tüm harita içerisinde, gözcü gemilerinizle dolaşmaya başladıkça fark edeceğimiz

BİR BAKIŞTA...

TÜR Tur Tabanlı Strateji

İÇERİK Ana gezegeninizden ayrılmanın vakti gelmiştir. Koloni gemileri ve onlara eşlik eden öncü birlikler uçsuz bucaksız galaksiyi ele geçirmek için yola koyulurlar. Yolda karşınıza çıkan diğer uygarlıklarla tek ortak yönünüz, aynı şeyi istiyor olmanız.

KARŞILAŞTIRMA

CIVILIZATIONS IV	%95
MEDIEVAL II: TOTAL WAR	%94
GALACTIC CIVILIZATIONS 2: DARK AVATAR	%90



WE HAVE

MONEY / INFLUENCE
0 bc
1 Influence point(s)

TRADE GOODS

TREATIES
Attack...
Surrender
Declare War
Economic Treaty

PLANETS
Aquilae II
Aquilae III
Brindle I
Brindle III

TECHNOLOGIES
Beam Weapon Theory
Durantium
Durantium II
Laser

STARSHIPS
Star Swan 1012
Star Swan 1044
Star Swan 937
Star Swan 969

ADD

LEVEL
CLASSIC

VIEW REPORT: VIEWSCREEN

YNRHED EIDDEN: KRYNN CONSULATE

This war is interrupting our larger plan for the galaxy, let us come to terms.

As much as we feel victory is in our grasp... we shall agree to this peace treaty.

ACCEPT REJECT

THEY HAVE

MONEY / INFLUENCE
100 bc
1 Influence point(s)

TRADE GOODS
Diplomatic Translators

TREATIES
Attack...
Make Peace...

PLANETS
Antra III
Cassius V
Kryseth
Kryseth II

TECHNOLOGIES
Advanced Deflectors
Advanced Heavy Gravity Colo
Advanced Radioactive World C
Advanced Trade

STARSHIPS
Krynn Defender M3-1 647
Krynn Defender M3-1 688
Krynn Defender M3-1 780
Krynn Defender M3-9 1014

ADD

DONE

GALACTIC CIVILIZATIONS II DARK AVATAR

GALAKSİNİN YENİ ZİYARETÇİLERİ, YENİ SORUNLARI VE YENİ BİR KADERİ VAR...

[ÜMIT ÖNCEL umitoncel@gmail.com]

[[HER GEÇEN GÜN daha da gelişen sistemler, grafik özellikleri bir üst seviyeye taşınan bilgisayarlar, oyun konsollarının yeteneklerini PC'ye taşımak için can atan yapımcılar ve tabii ki tüm bunlarla beraber büyüyen, gelişen ve genişleyen bir oyuncu kitlesi...

Bu şartlar altında aslında hepimiz mükemmel görseleğe, daha hızlı

bir oynanışa ve artık neredeyse olmazsa olmaz haline gelen çok oyuncu desteğine sahip oyunların birer birer piyasaya çıkmasını büyük bir keyifle takip ediyoruz. Fakat oyun dünyasındaki bu "daha büyük ve daha hızlı" hale gelme çabası tüm oyun türleri için paralel bir seyir izleyemiyor. Gerçek zamanlı strateji oyunları bu akımdan en çok etkilenen ve dolayısıyla en güzel örneklerin ortaya çıktığı türlerden biri. Özellikle *Command & Conquer 3*, strateji oyunlarının geleceğini çok net bir şekilde ortaya koydu. Her zaman artan grafik özelliklerinin (ve sistem gereksinimleri) yanı sıra artık oyunlarda hız her şey demek!

Fakat tüm bu gürültü içerisinde öyle bir oyun çıktı ki ortaya, gerçek zamanlı strateji oyunlarının gölgesinde unutulmaya yüz tutmak üzere

olan tur tabanlı strateji türünü bir kez daha saklandığı gölgelerden çıkartmayı başardı.

"BİR GALAKSİ ANCAK BU KADAR BÜYÜK OLABİLİR"

Eğer daha önce *Galactic Civilizations* adını duyduysanız, ne demek istediğimizi gayet iyi anlıyorsunuzdur. Bu ismi daha önce duymayan strateji oyuncularını ise söyleyebileceğiniz tek şey var; "büyük bir kayıp".

İlki Stardock tarafından 1994 yılında piyasaya çıkartılan *Galactic Civilizations* oyunu zaman içinde tur tabanlı strateji oyunlarının adeta amiral gemisi haline geldi. Devasa bir evren, sınırsız imkanlar ve her geçen oyunda daha da artan grafik özellikleri. Yakın zamanda piyasaya çıkmış olan *Galactic Civilizations 2: Dark Avatar* ile

artık oyun eskisinden bile daha geniş ve daha keyifli hale gelmiş durumda.

GEZEENLERE YAKINDAN BAKIŞ

Geniş bir alana yayılmış olan düz bir evren haritası üzerinde oynanan oyunun ilk gözünüze çaracak özelliği, keşfedilecek çok büyük bir alana sahip olması. Oyuna başlarken seçebileceğiniz "evren genişliği" özelliği, bu alanın ne kadar geniş olacağına kendinizin karar vermesine imkân sağlıyor. *Galactic Civilizations* ile ilk kez taşınanlar başlangıç için ufak sayılabilecek bir haritayı tercih edebilirler ama çok geçmeden onlar da devasa haritalara terfi edeceklerdir.

Tüm harita içerisinde, gözcü gemilerinizle dolaşmaya başladıkça fark edeceğimiz

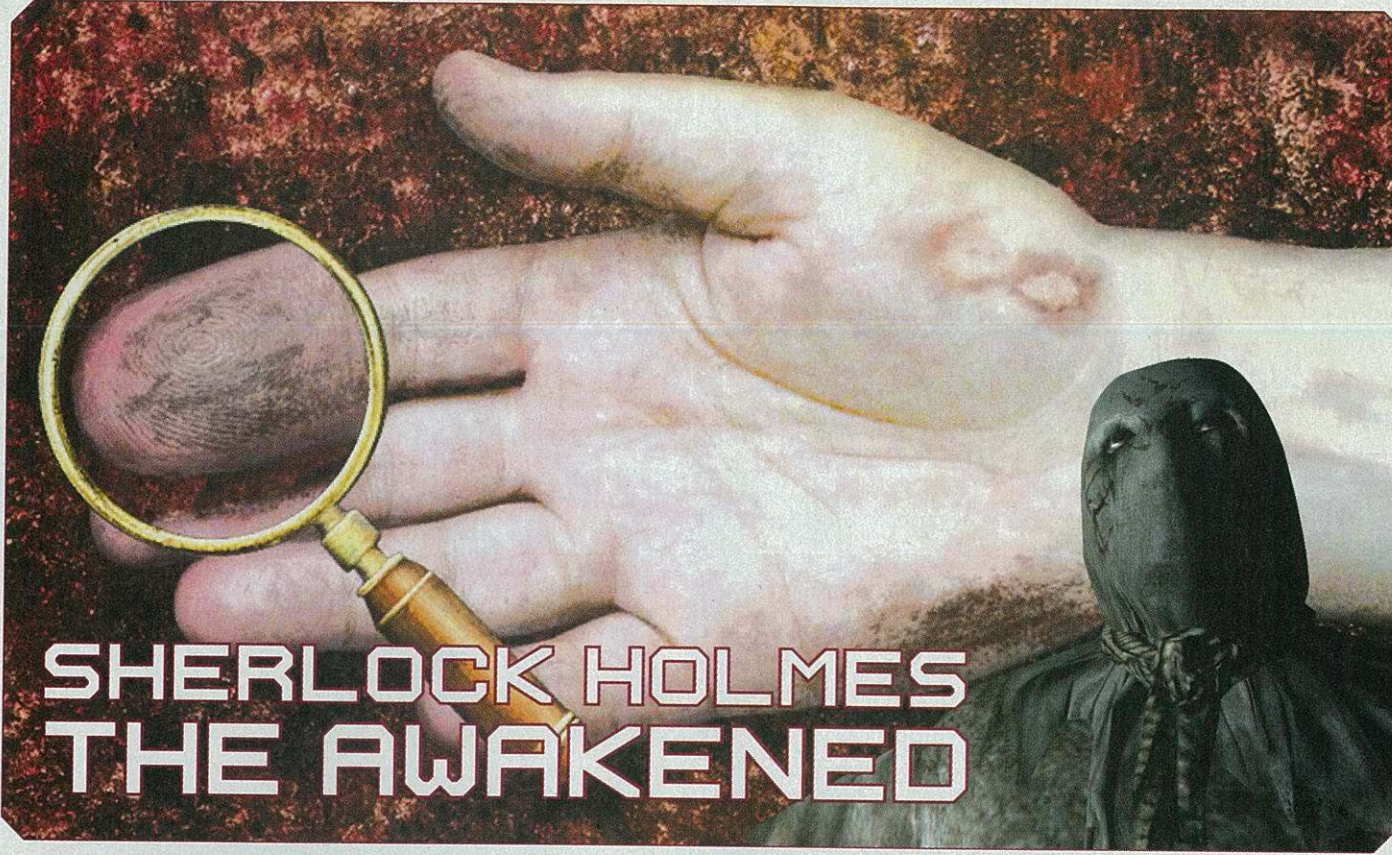
BİR BAKIŞTA...

TÜR Tur Tabanlı Strateji

İÇERİK Ana gezegeninizden ayrılmanın vakti gelmiştir. Koloni gemileri ve onlara eşlik eden öncü birlikler uçsuz bucaksız galaksiyi ele geçirmek için yola koyulurlar. Yolda karşınıza çıkan diğer uygarlıklarla tek ortak yönünüz, aynı şeyi istiyor olmanız.

KARŞILAŞTIRMA

CIVILIZATIONS IV	%95
MEDIEVAL II: TOTAL WAR	%94
GALACTIC CIVILIZATIONS 2: DARK AVATAR	%90



BİR HOLMES VARDI CANI SIKILAN

[Eren OKKA erenokka@gmail.com]

BAKER CADDESİ'NDE SİRADAN, sisli bir gündü. Uzun zamandır sıradışı bir vaka ile karşılaşmamış olan Sherlock Holmes, hayatın durağanlığından bunalmıştı. Yerel gazete ile birlikte gelen bulmacalar, günlük beyin egzersizi ihtiyacını karşılamaya yetmiyordu. Arayan bulurmuş, zira Holmes da aradığı heyecanı evinden birkaç sokak ötedeki bir malikanenin hizmetçisinin ortadan kaybolması ile bulmuştu. Hem polis hem de malikanenin sahibi, hizmetçinin evden firar ettiği konusunda hemfikirdi. Fakat bu kaçırılma olayı, gerçeği kanıtlarda arayan Holmes ve sadık yardımcısı Watson için kariyerlerinin en karanlık macerasının başlangıcını oluşturuyordu.

İŞİNLÄ BENİ WATSON!

Frogwares'in yapıcılığı üstlendiği üçüncü Sherlock Holmes

LEVEL KARNESİ

- + Sherlock Holmes ve Cthulhu
- + Değişik kontrol sistemi
- Yamsız oynamak çok zor
- Grafiklerde ve efektlerde yaşanan takılmalar
- Sürprizlerden uzak doğrusal hikaye

	1	2	3	4	5
GRAFİK	[Progress bar]				
SES	[Progress bar]				
OYNANABİLİRLİK	[Progress bar]				
MULTIPLAYER	[Progress bar]				
EĞLENCE	[Progress bar]				

PC PS2 PS3 GBA Wii DS Xbox 360

Ortalama bir macera; oynarken hep bir şeylerin eksik kaldığını hissediyorsunuz.

73

oyunu olan The Awakened, on dokuzuncu yüzyılın atmosferini H.P. Lovecraft'in meşhur Cthulhu mitosu ile birleştiriyor. Oyunun ilk bölümlerinde kayıplara karışan başka yabancı uyruklu insanların da basına yansımaları ile Holmes'un teorisi doğrulanmış oluyor. Ardından yaptığımız araştırmalar sonucunda ise bu işin arkasında, okyanusun derinliklerindeki bir şehirde uyandırılmayı bekleyen Cthulhu isimli bir varlığa tapan geniş çaplı bir mezhebin bulunduğunu anlıyoruz.

Oyuna genel olarak karanlık bir atmosfer hâkim. Maceramız boyunca bol bol kana bulanmış duvar ve parçalanmış cesetle karşılaşyoruz. Ancak korku dolu atmosferi yaratma görevini bu öğeler değil, bizzat doktor Watson üstleniyor. Oyuncuyu takip etme ve yol bulma algoritmalarını bizlerden esirgeyen sevgili yapımçılar sayesinde onlarca metre uzakta bıraktığımız, hatta suratına kapağı nazikçe kapattığımız Watson; kendi etrafımızda bir tur attığımız anda yanımızda bitiyor.

Kendi etrafımızda tur atmaktan bahsetmişken, The Awakened'in kontrol sistemi alışageldiğimiz macera oyunlarından çok bir FPS'yi andırıyor. Tamamen üç boyutlu mekanlarda fare ile yönümüzü belirleyip WASD tuşları ile Holmes'u (veya Watson'ı) hareket ettiriyoruz. Hatta tam olarak ne işe yaradığını kestiremediğim bir eğilme



Buranın Hindistan olduğundan emin misin Watson?

fonksiyonu bile mevcut. Farenin sağ tuşu ile envanterimize, önemli diyalogların kayıtlarına, topladığımız dökümanlara, haritaya ve Holmes'un analizlerine hızlıca ulaşabiliyoruz. Ayrıca bu bölümlerde yaşanan gelişmelerden ekranın sağ üst bölümünde görüntülenen semboller sayesinde anında haberimiz oluyor.

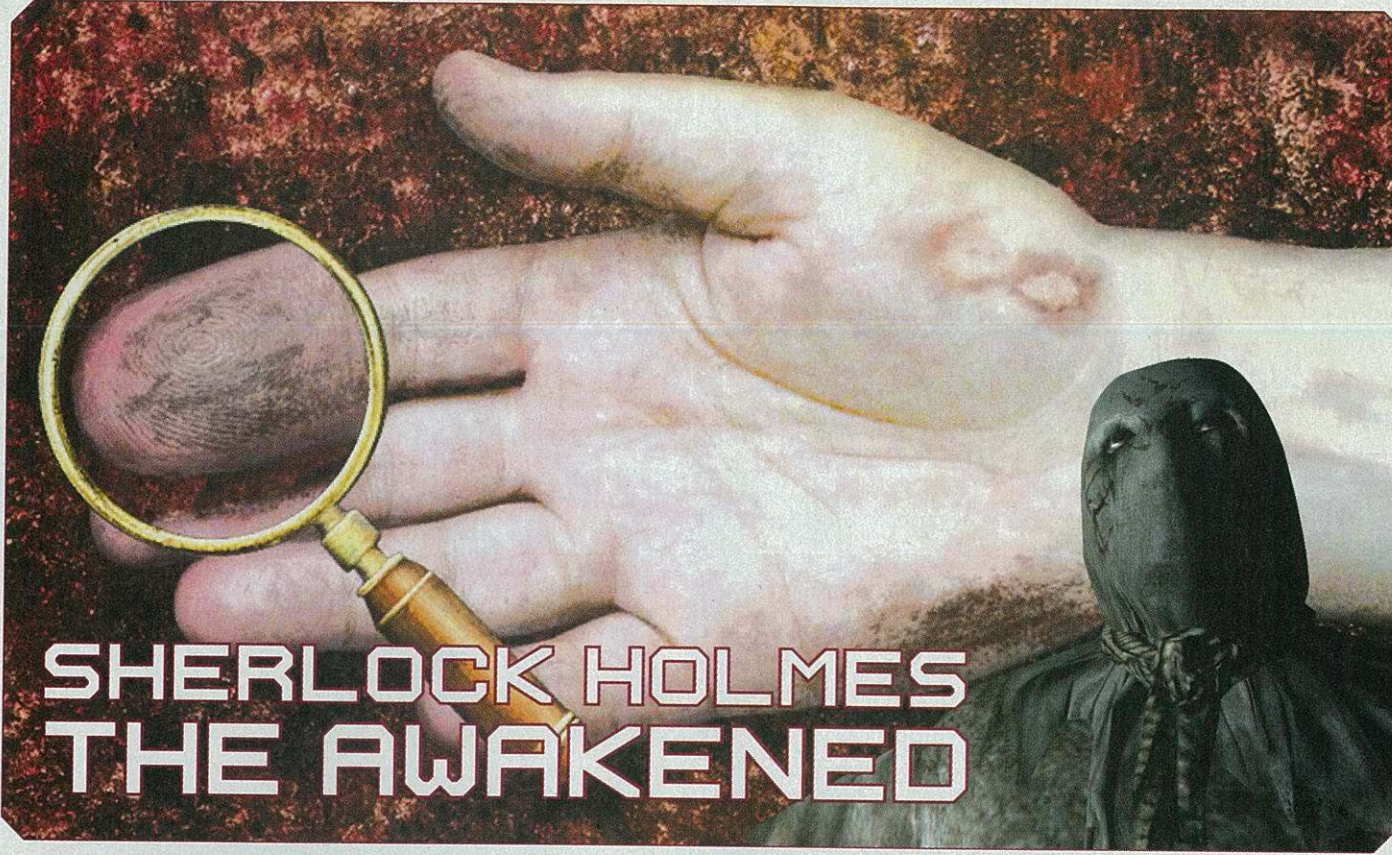
GRİ HÜCRELERİN GÜCÜ ADINA

Oyunun grafikleri pek göz alıcı değil fakat bir macera oyunu için çoğu anlamda yeterli seviyede ve sistemi zorlamıyor. Karakter modelleri ve kaplamalar gayet başarılı olsa da animasyonlar tam anlamıyla kütük gibi. Arada bir karakterler öyle şekiller alıyor ki ister istemez "Aa meğer insan değil kuklaymış!" şeklinde bir yorum getiriyorsunuz. Seslendirmeler ise özellikle İngiliz aksanına hasret kalanları tatmin ediyor, müzikler ve ses efektleri de atmosferi tamamlıyor. Son bir sene içerisinde çıkan ikinci Cthulhu temalı oyun olan The

Awakened, ne yazık ki başladıktan sonra sonunu getirmeden bırakmak istemeyeceğiniz kadar sürükleyici bir oyun değil. Arada bir oyun ne yapmanız gerektiğini yeterince açıklamadığı için kendinizi boşlukta hissediyorsunuz. Aynı şekilde bazı bulmacalar -kimi fanatikleri sevindirecek olsa da- gereğinden fazla zor. Üstelik oyun için en son yayımlanan yamayı yüklediğiniz takdirde ne diyalogları ne de ara sahneleri geçemiyorsunuz. Yamayı yüklediğinizde ise eski kayıtlı oyunlarınızdan devam edemediğinizi, oyuna en baştan başlamanız gerektiğini fark ediyorsunuz.

Sonuç olarak Sherlock Holmes veya Cthulhu fanatigiyseniz kaçırmak istemeyeceğiniz, sadece yeni bir maceraya atılmak istiyorsanız da bütün eksiklerine rağmen sizi memnun bırakacak bir oyun The Awakened. Ve sen Holmes efendi; senin de canın sıkılıyorsa biz ne yapalım? L

→ Yapım: Frogwares → Türkiye Dağıtıcısı: → Yaş Sınırı: 12+ → Minimum Sistem: 1.3 GHz işlemci, 512 MB bellek, 64 MB ekran kartı, 3 GB HD alanı
→ Önerilen Sistem: 2 GHz işlemci, 512 MB bellek, 128 MB ekran kartı, 3 GB HD alanı → Web Sitesi: www.sherlockholmes-thegame.com



BİR HOLMES VARDI CANI SIKILAN

[Eren OKKA erenokka@gmail.com]

BAKER CADDESİ'NDE SİRADAN, sisli bir gündü. Uzun zamandır sıradışı bir vaka ile karşılaşmamış olan Sherlock Holmes, hayatın durağanlığından bunalmıştı. Yerel gazete ile birlikte gelen bulmacalar, günlük beyin egzersizi ihtiyacını karşılamaya yetmiyordu. Arayan bulurmuş, zira Holmes da aradığı heyecanı evinden birkaç sokak ötedeki bir malikanenin hizmetçisinin ortadan kaybolması ile bulmuştu. Hem polis hem de malikanenin sahibi, hizmetçinin evden firar ettiği konusunda hemfikirdi. Fakat bu kaçırılma olayı, gerçeği kanıtlarda arayan Holmes ve sadık yardımcısı Watson için kariyerlerinin en karanlık macerasının başlangıcını oluşturuyordu.

İŞİNLÄ BENİ WATSON!

Frogwares'in yapıcılığını üstlendiği üçüncü Sherlock Holmes

LEVEL KARNESİ

- + Sherlock Holmes ve Cthulhu
- + Değişik kontrol sistemi
- Yamsız oynamak çok zor
- Grafiklerde ve efektlerde yaşanan takılmalar
- Sürprizlerden uzak doğrusal hikaye

GRAFİK

SES

OYNANABİLİRLİK

MULTIPLAYER

EBLENCE

PC PS2 PS3 GBA Wii DS Xbox 360

Ortalama bir macera; oynarken hep bir şeylerin eksik kaldığını hissediyorsunuz.

73

oyunu olan The Awakened, on dokuzuncu yüzyılın atmosferini H.P. Lovecraft'in meşhur Cthulhu mitosu ile birleştiriyor. Oyunun ilk bölümlerinde kayıplara karışan başka yabancı uyruklu insanların da basına yansımaları ile Holmes'un teorisi doğrulanmış oluyor. Ardından yaptığımız araştırmalar sonucunda ise bu işin arkasında, okyanusun derinliklerindeki bir şehirde uyandırılmayı bekleyen Cthulhu isimli bir varlığa tapan geniş çaplı bir mezhebin bulunduğunu anlıyoruz.

Oyuna genel olarak karanlık bir atmosfer hâkim. Maceramız boyunca bol bol kana bulanmış duvar ve parçalanmış cesetle karşılaşyoruz. Ancak korku dolu atmosferi yaratma görevini bu öğeler değil, bizzat doktor Watson üstleniyor. Oyuncuyu takip etme ve yol bulma algoritmalarını bizlerden esirgeyen sevgili yapımçılar sayesinde onlarca metre uzakta bıraktığımız, hatta suratına kapağı nazikçe kapattığımız Watson; kendi etrafımızda bir tur attığımız anda yanımızda bitiyor.

Kendi etrafımızda tur atmaktan bahsetmişken, The Awakened'in kontrol sistemi alışageldiğimiz macera oyunlarından çok bir FPS'yi andırıyor. Tamamen üç boyutlu mekanlarda fare ile yönümüzü belirleyip WASD tuşları ile Holmes'u (veya Watson'ı) hareket ettiriyoruz. Hatta tam olarak ne işe yaradığını kestiremediğim bir eğilme



Buranın Hindistan olduğundan emin misin Watson?

fonksiyonu bile mevcut. Farenin sağ tuşu ile envanterimize, önemli diyalogların kayıtlarına, topladığımız dökümanlara, haritaya ve Holmes'un analizlerine hızlıca ulaşabiliyoruz. Ayrıca bu bölümlerde yaşanan gelişmelerden ekranın sağ üst bölümünde görüntülenen semboller sayesinde anında haberimiz oluyor.

GRİ HÜCRELERİN GÜCÜ ADINA

Oyunun grafikleri pek göz alıcı değil fakat bir macera oyunu için çoğu anlamda yeterli seviyede ve sistemi zorlamıyor. Karakter modelleri ve kaplamalar gayet başarılı olsa da animasyonlar tam anlamıyla kütük gibi. Arada bir karakterler öyle şekiller alıyor ki ister istemez "Aa meğer insan değil kuklaymış!" şeklinde bir yorum getiriyorsunuz. Seslendirmeler ise özellikle İngiliz aksanına hasret kalanları tatmin ediyor, müzikler ve ses efektleri de atmosferi tamamlıyor. Son bir sene içerisinde çıkan ikinci Cthulhu temalı oyun olan The

Awakened, ne yazık ki başladıktan sonra sonunu getirmeden bırakmak istemeyeceğiniz kadar sürükleyici bir oyun değil. Arada bir oyun ne yapmanız gerektiğini yeterince açıklamadığı için kendinizi boşlukta hissediyorsunuz. Aynı şekilde bazı bulmacalar -kimi fanatikleri sevindirecek olsa da- gereğinden fazla zor. Üstelik oyun için en son yayımlanan yamayı yüklediğiniz takdirde ne diyalogları ne de ara sahneleri geçemiyorsunuz. Yamayı yüklediğinizde ise eski kayıtlı oyunlarınızdan devam edemediğinizi, oyuna en baştan başlamanız gerektiğini fark ediyorsunuz.

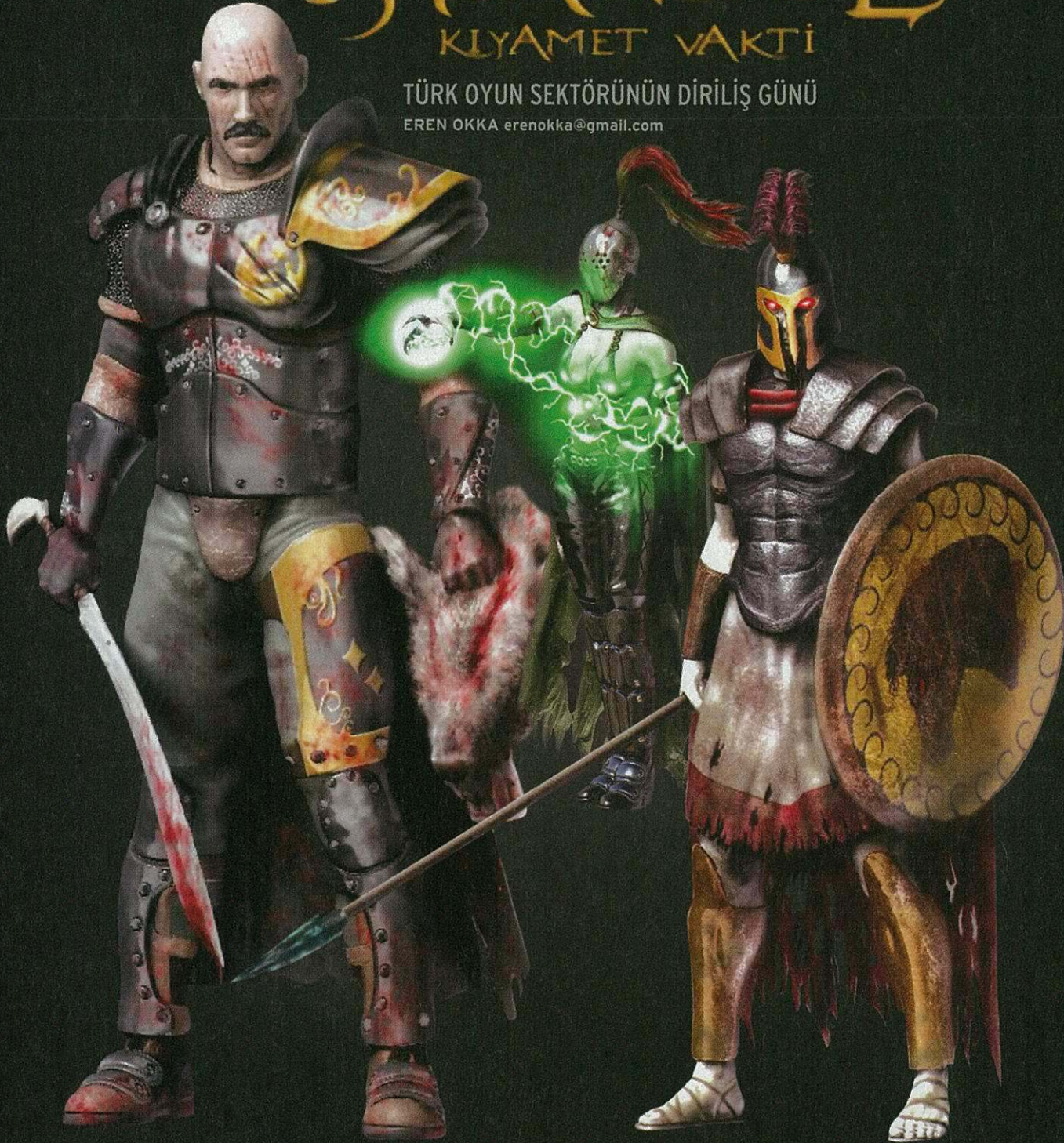
Sonuç olarak Sherlock Holmes veya Cthulhu fanatigiyseniz kaçırmak istemeyeceğiniz, sadece yeni bir maceraya atılmak istiyorsanız da bütün eksiklerine rağmen sizi memnun bırakacak bir oyun The Awakened. Ve sen Holmes efendi; senin de canın sıkılıyorsa biz ne yapalım? L

→ Yapım: Frogwares → Türkiye Dağıtıcısı: → Yaş Sınırı: 12+ → Minimum Sistem: 1.3 GHz işlemci, 512 MB bellek, 64 MB ekran kartı, 3 GB HD alanı
→ Önerilen Sistem: 2 GHz işlemci, 512 MB bellek, 128 MB ekran kartı, 3 GB HD alanı → Web Sitesi: www.sherlockholmes-thegame.com

İSTANBUL KİYAMET VAKTI

TÜRK OYUN SEKTÖRÜNÜN DİRİLİŞ GÜNÜ

EREN OKKA erenokka@gmail.com



BİR BAKIŞTA...

TÜR Devasa Online RYO

İÇERİK Elli yıl önce, milyonlarca insanın hayatını kaybetmesi ve saklı türler olarak adlandırılan yaratıkların yeryüzüne çıkması ile sonuçlanan göktaşı yağmuru, dünyamızın bugünkünden daha farklı bir hal almasına yol açmıştır. İstanbul'un bundan sonraki kaderi, bizim ellerimizdedir.

KARŞILAŞTIRMA

WORLD OF WARCRAFT	%96
EVERQUEST 2	%88
İSTANBUL KİYAMET VAKTI	%79

25 ARALIK 1956 GÜNÜ insanoğlu, dünya tarihinde eşi benzeri görülmemiş bir felaket ile karşı karşıya kaldı. Gezegenimizin yörüngesi güneş sisteminin dışından gelen bir göktaşı kümesi ile kesişti ve milyonlarca insanın bedeni, geleceğe dair hayalleriyle birlikte küle dönüştü. Bu emsalsiz yıkımla birlikte yüz binlerce yıldır yer kabuğunu bizlerle paylaşmış, kimilerinin canavarlar kimilerininse saklı türler olarak adlandırdığı, arın derinliklerinde hüküm süren komşularımız olduğunu öğrendik. Önceleri birer

hayal ürününden ibaret oldukları sanılan bu varlıklar afetten birkaç yıl sonra, daha insanlık kozmik yıkımın yaralarını yeni yeni sarmaya başlamışken, meteorların açtığı derin yarıklardan yeryüzüne akin ettiler. İlk olarak kimin saldırdığı bilinmese de, dünya üzerinde bir daha hiçbir şey eskisi gibi olmadı.

Şimdi söyle ey okuyucu! Düşmanlarının dizlerini titretecek bir savaş çılgınlığının ardından en tehlikeli ortamlara korkusuzca atılmaya, element büyülerine hükmedip

düşmanlarını tek bir el hareketi ile kavurmaya ya da ruhunun ve doğanın güçlerini harmanlayarak müttefiklerini iyileştirmeye; kısacası, İstanbul'u canın pahasına korumaya hazır mısın?

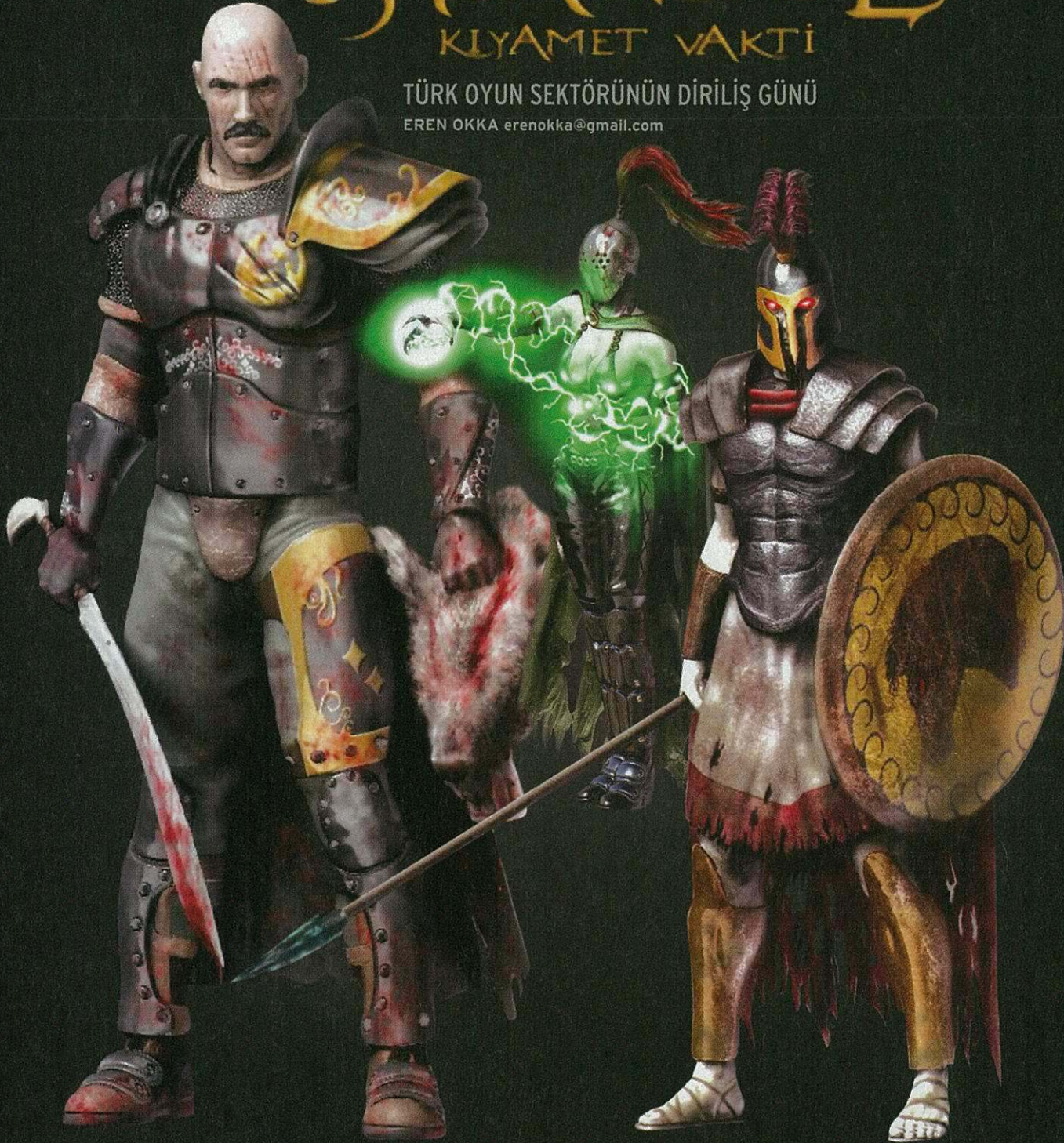
SEN BİR KAHRAMANSIN DEĞİL Mİ?

Hikayenin biraz klişe olduğunu düşündünüz; ama yine de gayet gaza getirici bir giriş oldu, değil mi? Ayılar öncesinde oyunun konusunu ilk okuyuşumda ben de sizlerle aynı duyguları paylaşmıştım. "Eminönü

İSTANBUL KİYAMET VAKTI

TÜRK OYUN SEKTÖRÜNÜN DİRİLİŞ GÜNÜ

EREN OKKA erenokka@gmail.com



BİR BAKIŞTA...

TÜR Devasa Online RYO

İÇERİK Elli yıl önce, milyonlarca insanın hayatını kaybetmesi ve saklı türler olarak adlandırılan yaratıkların yeryüzüne çıkması ile sonuçlanan göktaşı yağmuru, dünyamızın bugünkünden daha farklı bir hal almasına yol açmıştır. İstanbul'un bundan sonraki kaderi, bizim ellerimizdedir.

KARŞILAŞTIRMA

WORLD OF WARCRAFT	%96
EVERQUEST 2	%88
İSTANBUL KİYAMET VAKTI	%79

25 ARALIK 1956 GÜNÜ insanoğlu, dünya tarihinde eşi benzeri görülmemiş bir felaket ile karşı karşıya kaldı. Gezegenimizin yörüngesi güneş sisteminin dışından gelen bir göktaşı kümesi ile kesişti ve milyonlarca insanın bedeni, geleceğe dair hayalleriyle birlikte küle dönüştü. Bu emsalsiz yıkımla birlikte yüz binlerce yıldır yer kabuğunu bizlerle paylaşmış, kimilerinin canavarlar kimilerininse saklı türler olarak adlandırdığı, arın derinliklerinde hüküm süren komşularımız olduğunu öğrendik. Önceleri birer

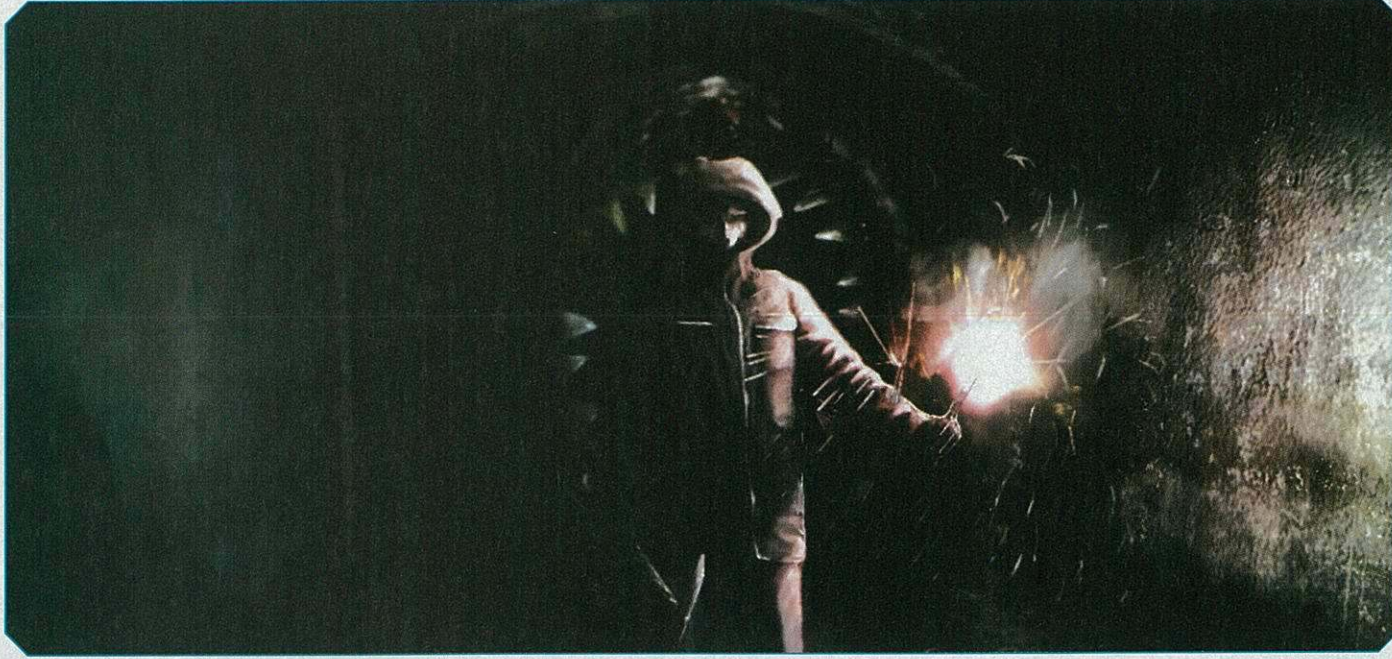
hayal ürününden ibaret oldukları sanılan bu varlıklar afetten birkaç yıl sonra, daha insanlık kozmik yıkımın yaralarını yeni yeni sarmaya başlamışken, meteorların açtığı derin yarıklardan yeryüzüne akin ettiler. İlk olarak kimin saldırdığı bilinmese de, dünya üzerinde bir daha hiçbir şey eskisi gibi olmadı.

Şimdi söyle ey okuyucu! Düşmanlarının dizlerini titretecek bir savaş çılgınlığının ardından en tehlikeli ortamlara korkusuzca atılmaya, element büyülerine hükmedip

düşmanlarını tek bir el hareketi ile kavurmaya ya da ruhunun ve doğanın güçlerini harmanlayarak müttefiklerini iyileştirmeye; kısacası, İstanbul'u canın pahasına korumaya hazır mısın?

SEN BİR KAHRAMANSIN DEĞİL Mİ?

Hikayenin biraz klişe olduğunu düşündünüz; ama yine de gayet gaza getirici bir giriş oldu, değil mi? Ayılar öncesinde oyunun konusunu ilk okuyuşumda ben de sizlerle aynı duyguları paylaşmıştım. "Eminönü



PENUMBRA OVERTURE EPISODE 1

YAKLAŞMAYIN! YÜKSEK GERİLİM! ÖYLE BÖYLE DEĞİL!

[BERKANT AKARCAN berkant@level.com.tr]

[[SERPİL'İN BANA KOMPLU KURDUĞUNU düşünüyorum.

Episodik (ne biçim terim bu?) oyunlardan nefret etmeme rağmen, episodik bir oyun verdi. Aragnafobim olmasına rağmen bir odası tamamen örümcekle dolu olan bir oyun verdi. Psikolojim komple dağılmış olmasına rağmen, psikolojik bir korku oyunu verdi. Akciğerlerimden biri az işliyor, sağ bacak aşil tendonum normalden gergin, gözbebeklerim normalden büyük, sinirimi kontrol etmek için ilaç bile alıyorum. Böyle bir insana psikolojik korku oyunu verilir mi? Hem de bu insanın tek boş vakti gecenin zifiri karanlığıysa. İnsaf biraz be insaf.

Oyunda yirmi dakika boyunca ilerlemeden etrafta dolandığım oldu. Acaba şuradan yaratık gelir mi, acaba şuradaki kapıyı açmak

için nevaleyi nereye düzmek gerekir sorularıyla beynimi döndürmeyi başardı bu oyun. Öyle sizi ziplatacak, sağlıklı sollu atakları yok oyunun. Tam tersine çok başarılı sesleriyle, esrarengiz hikayesiyle sizi içine öyle bir çekiyor ki; her yerden aniden yaratıklar da fırlasa korkamayacak kadar donuyorsunuz, geriliyorsunuz. O zaman gelin biz bu oyuna psikolojik gerilim oyunu diyelim.

Peki Penumbra insanı neden geriyor? Bunda en önemli etken hikayenin bize verilmemesi. Babamızın ölümüyle ilgili bir şeyleri ortaya çıkarmak üzere buzullara doğru yola çıkıyoruz; ancak biz kimiz, neden babamızın ölümünü araştırıyoruz, neden yaşıyoruz, o yaratık neydi, bir kedi gördüm sanki gibi sorular aklımızı kurcalıyor her daim. Yapımcılar ne yapıp edip hikayeyi açık etmemeyi başarmışlar, tıpkı Lost dizisinde olduğu gibi (hasta oluyoruz sana Kate!).

FAREDEN SOPA YAPMAK

Gerilimi yaratan öğelerden bir diğeri de tadında olan fizik sistemi. Aslında Penumbra öyle ahım şahım fizik motoruna sahip değil. Duvara üfleyince kolonun dengesi bozulup ev yıkılmıyor. Fiziki güzel yapan etken, bizi oyuna hakim olduğumuza inandırması. Kafanızda canlandırmak istiyorum, en basit örnek kapı açma. Kapıyı açarken fare ile tıklayıp tutuyorsunuz,

sonra kendinize çekiyorsunuz ve çekişinize göre açılıyor. Aynı şekilde bir şeyler çevirirken, sokarken, kırarken elimizi kullanıyor gibi oluyoruz. WiiMote sistemiyle özellikler gösterdiği gerçek. Etrafta bulunan taş ve sopalardan da fiziksel özelliklerine göre etkili bir silah olarak kullanıldığını hatırlatmak isterim. Bugüne kadar çok kafaya sıktınız, çok kafa patlattınız roketle ama hiçbir oyunda yaratıkların kafasını taşıla ezmemiştik. Zevkli...

... demek isterdim ama değil. Dövüş sisteminde bir hamlık var oyunun. Bir taşı alıp size saldıran organik yaratığa attığınızda sanki iki odun birbiriyle çarpışıyor. Madem fiziği bu denli etkili kullandırmak istemişler, keşke bunu da atlamasalar. Ama olsun, bu da yapımın nazar boncuğu olsun... mu? Açıkçası her an her şey olabilir. İşte bu yüzden oyunda da bir not defteriniz ve kaleminiz var (konuyu nerden bağladığımı dikkat; ne alaka). Oyunda ilerledikçe, hatta en başında bazı mektuplar, defterler ve bilgiler bulacaksınız. Bu not defterinize oyunda ilerledikçe belli görevleri yazacaksınız. Son olarak oyunun seslerine değinmek istiyorum, zira gerçekten çok başarılı. Oyunu Serpil'den aldığım ertesi günü 127 ekran bir HDTV'de, 5.1 sistemle gecenin dördünde oynadım. Oynamaz olaydım!



Yüz tane yaratıkla kapışmayı şu sessizliğe tercih ederim. Udüm kopuyor yahu!

Bu nasıl bir korkudur, nasıl bir germedir adamı. Bu gerilimi yaratmada seslerin rolü şüphesiz çok büyük.

Yavaş yavaş kafam klavyeye düşüyor, bu sanırım yerin bitti, git demek. Hem yolum uzun, güzelim. Vakit doldu ben gideyim. Hayaletimin yarısını bulacağım... (Latince'de umbra sözcüğü hayalet anlamına geliyor; pen de yarım anlamına geliyor. Dolayısıyla oyunun adı bir nevi Yarım Hayalet oluyor. Hoş.) L



Kendime not: Korku oyunlarında ne kadar sıkıyorsanız sıkı, asla tuvalete girme.

LEVEL KARNESİ

- İnsani gerçeğe gemesi
- Başarılı sesler
- Hikayenin gizemini koruması
- Grafikler çok iyi değil



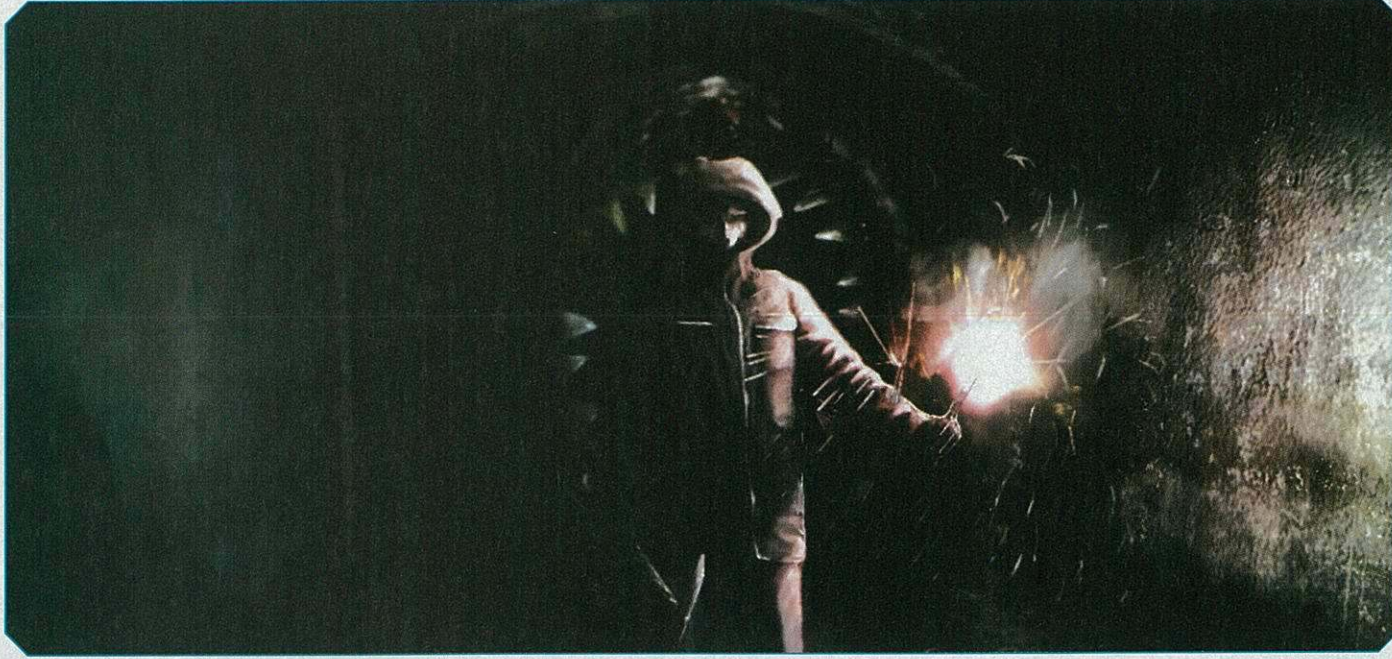
GRAFIK	1	2	3	4	5
SES	1	2	3	4	5
OYNANABİLİRLİK	1	2	3	4	5
MULTIPLAYER	1	2	3	4	5
EĞLENCE	1	2	3	4	5

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Sizi gerçekten gerçek bir aksiyon / psikolojik korku oyunu arıyorsanız, ilk bölümü kaçırmayın sakın.

79

→ Yapım: Frictional Games → Dağıtım: Got Game Entertainment → Türkiye Dağıtıcısı: Yok → Yaş Sınırı: +16 → Minimum Sistem: 1.5 GHz işlemci, 512 MB bellek, 64 MB ekran kartı, 800MB HD alanı → Önerilen Sistem: 2.4 GHz işlemci, 1 GB bellek, 128 MB ekran kartı, 800MB HD alanı → Web Sitesi: www.frictionalgames.com/penumbra/



PENUMBRA OVERTURE EPISODE 1

YAKLAŞMAYIN! YÜKSEK GERİLİM! ÖYLE BÖYLE DEĞİL!

[BERKANT AKARCAN berkant@level.com.tr]

[[SERPİL'İN BANA KOMPLU KURDUĞUNU düşünüyorum.

Episodik (ne biçim terim bu?) oyunlardan nefret etmeme rağmen, episodik bir oyun verdi. Aragnafobim olmasına rağmen bir odası tamamen örümcekle dolu olan bir oyun verdi. Psikolojim komple dağılmış olmasına rağmen, psikolojik bir korku oyunu verdi. Akciğerlerimden biri az işliyor, sağ bacak aşil tendonum normalden gergin, gözbebeklerim normalden büyük, sinirimi kontrol etmek için ilaç bile alıyorum. Böyle bir insana psikolojik korku oyunu verilir mi? Hem de bu insanın tek boş vakti gecenin zifiri karanlığıysa. İnsaf biraz be insaf.

Oyunda yirmi dakika boyunca ilerlemeden etrafta dolandığım oldu. Acaba şuradan yaratık gelir mi, acaba şuradaki kapıyı açmak

için nevaleyi nereye düzmek gerekir sorularıyla beynimi döndürmeyi başardı bu oyun. Öyle sizi ziplatacak, sağlıklı sollu atakları yok oyunun. Tam tersine çok başarılı sesleriyle, esrarengiz hikayesiyle sizi içine öyle bir çekiyor ki; her yerden aniden yaratıklar da fırlasa korkamayacak kadar donuyorsunuz, geriliyorsunuz. O zaman gelin biz bu oyuna psikolojik gerilim oyunu diyelim.

Peki Penumbra insanı neden geriyor? Bunda en önemli etken hikayenin bize verilmemesi. Babamızın ölümüyle ilgili bir şeyleri ortaya çıkarmak üzere buzullara doğru yola çıkıyoruz; ancak biz kimiz, neden babamızın ölümünü araştırıyoruz, neden yaşıyoruz, o yaratık neydi, bir kedi gördüm sanki gibi sorular aklımızı kurcalıyor her daim. Yapımcılar ne yapıp edip hikayeyi açık etmemeyi başarmışlar, tıpkı Lost dizisinde olduğu gibi (hasta oluyoruz sana Kate!).

FAREDEN SOPA YAPMAK

Gerilimi yaratan öğelerden bir diğeri de tadında olan fizik sistemi. Aslında Penumbra öyle ahım şahım fizik motoruna sahip değil. Duvara üfleyince kolonun dengesi bozulup ev yıkılmıyor. Fiziki güzel yapan etken, bizi oyuna hakim olduğumuza inandırması. Kafanızda canlandırmak istiyorum, en basit örnek kapı açma. Kapıyı açarken fare ile tıklayıp tutuyorsunuz,

sonra kendinize çekiyorsunuz ve çekişinize göre açılıyor. Aynı şekilde bir şeyler çevirirken, sokarken, kırarken elimizi kullanıyor gibi oluyoruz. WiiMote sistemiyle özellikler gösterdiği gerçek. Etrafta bulunan taş ve sopalardan da fiziksel özelliklerine göre etkili bir silah olarak kullanıldığını hatırlatmak isterim. Bugüne kadar çok kafaya sıktınız, çok kafa patlattınız roketle ama hiçbir oyunda yaratıkların kafasını taşıla ezmemiştik. Zevkli...

... demek isterdim ama değil. Dövüş sisteminde bir hamlık var oyunun. Bir taşı alıp size saldıran organik yaratığa attığınızda sanki iki odun birbiriyle çarpışıyor. Madem fiziği bu denli etkili kullandırmak istemişler, keşke bunu da atlamaşalardı. Ama olsun, bu da yapımın nazar boncuğu olsun... mu? Açıkçası her an her şey olabilir. İşte bu yüzden oyunda da bir not defteriniz ve kaleminiz var (konuyu nerden bağladığımı dikkat; ne alaka). Oyunda ilerledikçe, hatta en başında bazı mektuplar, defterler ve bilgiler bulacaksınız. Bu not defterinize oyunda ilerledikçe belli görevleri yazacaksınız. Son olarak oyunun seslerine değinmek istiyorum, zira gerçekten çok başarılı. Oyunu Serpil'den aldığımın ertesi günü 127 ekran bir HDTV'de, 5.1 sistemle gecenin dördünde oynadım. Oynamaz olaydım!

Yüz tane yaratıkla kapışmayı şu sessizliğe tercih ederim. Udüm kopuyor yahu!



Bu nasıl bir korkudur, nasıl bir germedir adamı. Bu gerilimi yaratmada seslerin rolü şüphesiz çok büyük.

Yavaş yavaş kafam klavyeye düşüyor, bu sanırım yerin bitti, git demek. Hem yolum uzun, güzelim. Vakit doldu ben gideyim. Hayaletimin yarısını bulacağım... (Latince'de umbra sözcüğü hayalet anlamına geliyor; pen de yarım anlamına geliyor. Dolayısıyla oyunun adı bir nevi Yarım Hayalet oluyor. Hoş.) L

Kendime not: Korku oyunlarında ne kadar sıkıyorsanız sıkı, asla tuvalete girme.



LEVEL KARNESİ

- İnsani gerçeğe gemesi
- Başarılı sesler
- Hikayenin gizemini koruması
- Grafikler çok iyi değil



GRAFIK	1	2	3	4	5
SES	1	2	3	4	5
OYNANABİLİRLİK	1	2	3	4	5
MULTIPLAYER	1	2	3	4	5
EĞLENCE	1	2	3	4	5

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Sizi gerçekten gerçek bir aksiyon / psikolojik korku oyunu arıyorsanız, ilk bölümü kaçırmayın sakın.

79

→ Yapım: Frictional Games → Dağıtım: Got Game Entertainment → Türkiye Dağıtıcısı: Yok → Yaş Sınırı: +16 → Minimum Sistem: 1.5 GHz işlemci, 512 MB bellek, 64 MB ekran kartı, 800MB HD alanı → Önerilen Sistem: 2.4 GHz işlemci, 1 GB bellek, 128 MB ekran kartı, 800MB HD alanı → Web Sitesi: www.frictionalgames.com/penumbra/

GENESIS RISING THE UNIVERSAL CRUSADE

EVRENİN BÖRTÜ BÖCEK PROBLEMİ ÇÖZÜLECEK Mİ?

[JESUSKANE jesuskane@level.com.tr]

[[GÖRSELLİK HER ŞEY DEĞİLDİR. Güzel görünüyor olması iyi olduğu anlamına gelmez. Evrensel kalbi bulacağına diye böceğe binilmez. Genetik mühendisliği buralara nasıl geldi? Başka işimiz mi yoktu? Başka işimiz mi yok? Yok bir şey sevgili okurlar, ne umdum ne buldum, hevesim kursağımda kaldı, motoru soğutuyorum.

Genesis Rising standart bir GZS olmanın ötesine gidemiyor. Kaynak toplama işini biraz renklendirmiş olsalar da yeterli değil. Düşman gemilerini yok etmek yerine hareketsiz kılıp, son damlasına kadar kanlarını emiyoruz. Aldığımız kandan DNA örneği edinip bunlarla kendi gemilerimizi geliştirebiliyoruz. Genetik konusunda tavana vururken gemimizin yavaş yavaş A böceğinden B böceğine dönüşümünü izleyebiliyoruz. Gemi

modelleri bildiğiniz, en azından belgesellerde gördüğünüz böcekleri oyun boyunca anmanıza neden oluyor. Benim gibi böceklerden mümkün olduğunca uzak durma çabasında olan biri için hoş değil. Ancak bu mutasyon olayının görsel anlamda da oyunun elle tutulur nadir yanlarından biri olduğunu kabul etmeliyim. Oyundaki teknoloji ağacı da tamamen mutasyon üzerine kurulu. Bul, yakala, DNA al, geliştirmeleri yaptığımız ekran da pek dost canlısı değil. Sürükle-birak mantığı ile çalışan ekranda neyi nereye bırakacağınızı anlamak biraz zaman alacak. Özellikle çatışma anında bu ekrana geçmek durumunda kalırsanız vay halinize. Tutamadığınız ikonları sürükleyemiyorsunuz da halıyla. Ayrıca neyin ne işe yaradığını sadece ikonlarına bakarak anlamak neredeyse imkansız.

HEM BÖCEKLİ HEM BUG'LI

Sürükle-birak meydan muharebesi önemli. Bu çarpışmayı kazanıp gemimizi şekilden şekle soktuktan sonra bazı özel yetenekler de kazanmış oluyoruz. Bu özel yeteneklerin geminin üzerinde belirten ikonlar aracılığıyla kullanıyoruz. Tahmin edebileceğiniz gibi daha güçlü bir silah, daha uzun menzilli silah vs şeklinde yetenekler. Yeteneklerin yersiz kullanımını, düşman gemisinin kırmızı boya dolu bir balon gibi patlaması ve 2 boyutlu uzaya saçılması ile son buluyor.



işletim sistemi bizden tamamen farklı bir canlıdan kan örneği almaya çalışmak da başka bir mesele.

Maalesef haritaların tamamı 2 boyutlu tasarlanmış. Strateji konusunda zaten dar olan hareket alanımız iyice sınırlandırılmış. Homeworld her nerede ise Genesis Rising tam ters istikamette. Eksikleri sayısız. En azından aksiyonun dozu yüksek olsun desek, o bile yok. Oyunun hızını değiştirmek mümkün değil. Zaten tırım tırım giden gemilerimizi bir saat ekranda izlemek insanın içini bayıyor. Bir çarpışma, aksiyon olduğunda ise hemencecik sona eriyor. Zaten çatışmaların boyutu pek büyük değil. Senaryo ve sunum olarak da pek iç açıcı olmayan GR için en iyi ihtimalle "vasat" denebilir. Ta ki oyundaki bug'lar oyun evreninizi ele geçirene kadar...

STARSHIP TROOPERS

Oyunun kafasına estikçe masaüstüne dönmek gibi bir

alışkanlığı var. Seslerin zaman zaman hepten kesilmesi, grafiklerin birbirine girmesi, kaydetmeye kalktığınızda ya da duraklattığınızda çökmesi gibi birçok sorun mevcut. Tüm bu bug'ların yanında bir de yapay zekanın böcek kadar olması tabloyu tamamlıyor. Hatta yapay zekanın kendisini de bug olarak değerlendirmek mümkün. Ara videolar biraz nefes almanızı sağlasa da, sürekli tekrar eden oyun içi videolar, aldığınız nefesi ne kadar uzun tutabileceğinizi görmek için birebir.

Vasattan ta nerelere düştük kimbilir. GR her şeye rağmen iyi bir GZS olabirmiş. Ancak tamamlanmadan piyasaya sürüldüğü kesin. SupCom, C&C3 gibi oyunlar dururken, uzay uzay diye delirmiyorsanız uzak durmanızda fayda var. L

LEVEL KARNESİ

- Grafikler genel olarak fena değil
- Mutasyon olayı gayet hoş
- Müzikler çok iyi
- Çok fazla bug
- Çok az detay ve kötü bir sunum



GRAFIK	1	2	3	4	5
SES	1	2	3	4	5
DYANABILİRLİK	1	2	3	4	5
MULTIPLAYER	1	2	3	4	5
EĞLENCE	1	2	3	4	5

PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX360

Homeworld tadında başlayıp tamamına eremeden bitirilmiş, yazık edilmiş bir oyun.

45

GENESIS RISING THE UNIVERSAL CRUSADE

EVRENİN BÖRTÜ BÖCEK PROBLEMİ ÇÖZÜLECEK Mİ?

[JESUSKANE jesuskane@level.com.tr]

[[GÖRSELLİK HER ŞEY DEĞİLDİR. Güzel görünüyor olması iyi olduğu anlamına gelmez. Evrensel kalbi bulacağına diye böceğe binilmez. Genetik mühendisliği buralara nasıl geldi? Başka işimiz mi yoktu? Başka işimiz mi yok? Yok bir şey sevgili okurlar, ne umdum ne buldum, hevesim kursağımda kaldı, motoru soğutuyorum.

Genesis Rising standart bir GZS olmanın ötesine gidemiyor. Kaynak toplama işini biraz renklendirmiş olsalar da yeterli değil. Düşman gemilerini yok etmek yerine hareketsiz kılıp, son damlasına kadar kanlarını emiyoruz. Aldığımız kandan DNA örneği edinip bunlarla kendi gemilerimizi geliştirebiliyoruz. Genetik konusunda tavana vururken gemimizin yavaş yavaş A böceğinden B böceğine dönüşümünü izleyebiliyoruz. Gemi

modelleri bildiğiniz, en azından belgesellerde gördüğünüz böcekleri oyun boyunca anmanıza neden oluyor. Benim gibi böceklerden mümkün olduğunca uzak durma çabasında olan biri için hoş değil. Ancak bu mutasyon olayının görsel anlamda da oyunun elle tutulur nadir yanlarından biri olduğunu kabul etmeliyim. Oyundaki teknoloji ağacı da tamamen mutasyon üzerine kurulu. Bul, yakala, DNA al, geliş... Geliştirmeleri yaptığımız ekran da pek dost canlısı değil. Sürükle-birak mantığı ile çalışan ekranda neyi nereye bırakacağınızı anlamak biraz zaman alacak. Özellikle çatışma anında bu ekrana geçmek durumunda kalırsanız vay halinize. Tutamadığınız ikonları sürükleyemiyorsunuz da halıyla. Ayrıca neyin ne işe yaradığını sadece ikonlarına bakarak anlamak neredeyse imkansız.

HEM BÖCEKLİ HEM BUG'LI

Sürükle-birak meydan muharebesi önemli. Bu çarpışmayı kazanıp gemimizi şekilden şekle soktuktan sonra bazı özel yetenekler de kazanmış oluyoruz. Bu özel yetenekleri geminin üzerinde belirten ikonlar aracılığıyla kullanıyoruz. Tahmin edebileceğiniz gibi daha güçlü bir silah, daha uzun menzilli silah vs şeklinde yetenekler. Yeteneklerin yersiz kullanımını, düşman gemisinin kırmızı boya dolu bir balon gibi patlaması ve 2 boyutlu uzaya saçılması ile son buluyor.



işletim sistemi bizden tamamen farklı bir canlıdan kan örneği almaya çalışmak da başka bir mesele.

Maalesef haritaların tamamı 2 boyutlu tasarlanmış. Strateji konusunda zaten dar olan hareket alanımız iyice sınırlandırılmış. Homeworld her nerede ise Genesis Rising tam ters istikamette. Eksikleri sayısız. En azından aksiyonun dozu yüksek olsun desek, o bile yok. Oyunun hızını değiştirmek mümkün değil. Zaten tırım tırım giden gemilerimizi bir saat ekranda izlemek insanın içini bayıyor. Bir çarpışma, aksiyon olduğunda ise hemencecik sona eriyor. Zaten çatışmaların boyutu pek büyük değil. Senaryo ve sunum olarak da pek iç açıcı olmayan GR için en iyi ihtimalle "vasat" denebilir. Ta ki oyundaki bug'lar oyun evreninizi ele geçirene kadar...

STARSHIP TROOPERS

Oyunun kafasına estikçe masaüstüne dönmek gibi bir

alışkanlığı var. Seslerin zaman zaman hepten kesilmesi, grafiklerin birbirine girmesi, kaydetmeye kalktığınızda ya da duraklattığınızda çökmesi gibi birçok sorun mevcut. Tüm bu bug'ların yanında bir de yapay zekanın böcek kadar olması tabloyu tamamlıyor. Hatta yapay zekanın kendisini de bug olarak değerlendirmek mümkün. Ara videolar biraz nefes almanızı sağlasa da, sürekli tekrar eden oyun içi videolar, aldığınız nefesi ne kadar uzun tutabileceğinizi görmek için birebir.

Vasattan ta nerelere düştük kimbilir. GR her şeye rağmen iyi bir GZS olabirmiş. Ancak tamamlanmadan piyasaya sürüldüğü kesin. SupCom, C&C3 gibi oyunlar dururken, uzay uzay diye delirmiyorsanız uzak durmanızda fayda var. L

LEVEL KARNESİ

- Grafikler genel olarak fena değil
- Mutasyon olayı gayet hoş
- Müzikler çok iyi
- Çok fazla bug
- Çok az detay ve kötü bir sunum



GRAFIK	1	2	3	4	5
SES	1	2	3	4	5
DYANABILİRLİK	1	2	3	4	5
MULTIPLAYER	1	2	3	4	5
EĞLENCE	1	2	3	4	5

PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX360

Homeworld tadında başlayıp tamamına eremeden bitirilmiş, yazık edilmiş bir oyun.

45



Şefik "Rocko" Akkoç
rocko@level.com.tr

ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Tarafarlık ne büyük dert! Bir futbol takımını tutmaya başladığınız, hayatınız boyunca mutlu anlar kadar üzüntülü anlar da yaşarsınız ama çok daha önemlisi büyük bir stres yaşarsınız. Aylarca bu stresten kurtulmaya çalıştım ve maçları izlememeye başladım (en azından çalıştım). Hatta maç saatinde çevreden gelebilecek seslere karşı da (etrafım fanatik komşularla sarılı da) "yüksek sesle müzik dinleme" yöntemini kullandım. Siz de bir futbol takımının taraftarıysanız ve stresten bunaldıysanız bırakın artık futbol taraftarlığını, amatör sporlara yönelin, kafanızı dinleyin.

Stres konusunu bırakıp Forte'ye dönecek olursam; bu ay DVD'de yer alan iki büyük tam sürüm oyundan GunBound'un kısa tanıtımına bu sayfada yer verdim. Belki de çok daha uzun ve detaylı bir şekilde anlatmam gereken bu oyunu kısaca tanıtmaya çalıştım. Worms hayranlarının kolayca adapte olabileceği ve hemen ısınacağı (öyle umuyorum) GunBound, ücretsiz olması nedeniyle de tercih edilebilir bir oyun. Yine ücretsiz bir oyun olan ve Türk oyun yapımcılarının ellerinden çıkan SpellCasters ile ilgili bilgileri de, yapımcılardan gelen metinleri kaynak kullanarak meraklılarına aktarmaya çalıştım. Program tanıtımı bölümünde ise gelecek aydan itibaren DVD içeriğine ekleyeceğim Xfire'dan bahsettim.

Siz bu yazıyı okuduğunuz sırada şampiyon belli olmuştur artık; ben de -iyi ya da kötü- aylarca süren büyük bir stresten kurtulmuş olacağım. Oh be!



DENEMEDEN GEÇMEYİN

GUNBOUND WORLD CHAMPION

gunbound.softnyx.net

LEVEL NOTU
9

Haziran DVD'sinin Fulls bölümünde bu ay iki multiplayer oyun bulacaksınız. Softnyx firması tarafından hazırlanan oyunlardan biri, birçok benzeri bulunan MMORPG türündeki Rakion. Burada tanıtacağım ikinci oyun ise aynı firma tarafından hazırlanan ve Worms ile aynı oyun yapısına sahip olan GunBound.

GunBound, Worms'un üçüncü boyut ile kirlenmediği yıllardaki oyun yapısını birebir olarak almış durumda. Oyunda bir karakteri kontrol ederek rakibimizin ya da rakiplerimizin gücünü tüketerek en iyi atışları yapmaya çalışıyoruz. Sıra tabanlı olarak ilerleyen oyunda her turda kısa bir süre içinde hareket etme ve nişan alma şansımız var. Atışlar

sırasında Worms'daki gibi bu oyunda da rüzgar faktörü oynanışa etki ediyor. Bu temel özellikler dışındaki konular ise işin makyaj kısmı. Oyunun diğer detaylarını maçlar sırasında daha net öğrenebilir ve kullanabilirsiniz.

Oyunu kurduktan sonra kısa bir güncelleme süreci ile karşılaşacaksınız. Güncelleme bittikten sonra oyun sizi resmi sitesine yönlendirecek ve hesap almanızı isteyecek. Oyunun sitesinden ücretsiz olarak kayıt yaptırdıktan sonra kendinize bir "oyuncu adı" belirleyerek sunuculara bağlanabilirsiniz. Yapacağınız maçların skorlarından oluşan istatistik bilgilerine yine siteden ulaşabilirsiniz.



KURMADAN GEÇMEYİN

XFIRE

www.xfire.com

Bu ay tanıtacağım Xfire, DVD içeriğimizde yer almayan ancak benim ve birçok multiplayer oyun meraklısının sık sık kullandığı bir program. PC ve konsol oyuncularını biraraya getiren Xfire, oyun oynadığınız platformda bulunan ve kendi tarafından desteklenen tüm oyunları otomatik olarak tanıyor. Tanımadığını fark ettiğiniz oyunu da listeye siz ekleyebilirsiniz.

Xfire programının temel özelliği ise iletişim.

Listenizdeki bir oyuna girdiğiniz zaman, online olan bir arkadaşınıza uyarı gidiyor. Eğer karşı taraf da aynı oyuna sahipse tek bir hamle ile sizin girdiğiniz sunucuya bağlanabiliyor. Bu arada sunucu ekranında bulunan filtreler sayesinde (bağlantı kalitesi, oyun tipi, harita ismi, sunucu ülkesi gibi) istediğiniz özelliğe sahip sunucuları bulmanız da mümkün.

Program, yapımcı firma tarafından sürekli olarak güncellendiği için yeni çıkan oyunları hemen tanıyabiliyor. Bunun için de periyodik olarak otomatik güncelleme yapıyor. Güncellemelerle sadece yeni oyunlar eklenmiyor, ayrıca programa yeni özellikler de kazandırılıyor. Son olarak programın oyun sırasında özel mesajlaşma desteği verdiğini ve ekran görüntüsü alabildiğini de belirtiyim.





Şefik "Rocko" Akkoç
rocko@level.com.tr

ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Tarafarlık ne büyük dert! Bir futbol takımını tutmaya başladığınız, hayatınız boyunca mutlu anlar kadar üzüntülü anlar da yaşarsınız ama çok daha önemlisi büyük bir stres yaşarsınız. Aylarca bu stresten kurtulmaya çalıştım ve maçları izlememeye başladım (en azından çalıştım). Hatta maç saatinde çevreden gelebilecek seslere karşı da (etrafım fanatik komşularla sarılı da) "yüksek sesle müzik dinleme" yöntemini kullandım. Siz de bir futbol takımının taraftarıysanız ve stresten bunaldıysanız bırakın artık futbol taraftarlığını, amatör sporlara yönelin, kafanızı dinleyin.

Stres konusunu bırakıp Forte'ye dönecek olursam; bu ay DVD'de yer alan iki büyük tam sürüm oyundan GunBound'un kısa tanıtımına bu sayfada yer verdim. Belki de çok daha uzun ve detaylı bir şekilde anlatmam gereken bu oyunu kısaca tanıtmaya çalıştım. Worms hayranlarının kolayca adapte olabileceği ve hemen ısınacağı (öyle umuyorum) GunBound, ücretsiz olması nedeniyle de tercih edilebilir bir oyun. Yine ücretsiz bir oyun olan ve Türk oyun yapımcılarının ellerinden çıkan SpellCasters ile ilgili bilgileri de, yapımcılardan gelen metinleri kaynak kullanarak meraklılarına aktarmaya çalıştım. Program tanıtımı bölümünde ise gelecek aydan itibaren DVD içeriğine ekleyeceğim Xfire'dan bahsettim.

Siz bu yazıyı okuduğunuz sırada şampiyon belli olmuştur artık; ben de -iyi ya da kötü- aylarca süren büyük bir stresten kurtulmuş olacağım. Oh be!



DENEMEDEN GEÇMEYİN

GUNBOUND WORLD CHAMPION

gunbound.softnxy.net

LEVEL NOTU
9

Haziran DVD'sinin Fulls bölümünde bu ay iki multiplayer oyun bulacaksınız. Softnxy firması tarafından hazırlanan oyunlardan biri, birçok benzeri bulunan MMORPG türündeki Rakion. Burada tanıtacağım ikinci oyun ise aynı firma tarafından hazırlanan ve Worms ile aynı oyun yapısına sahip olan GunBound.

GunBound, Worms'un üçüncü boyut ile kirlenmediği yıllardaki oyun yapısını birebir olarak almış durumda. Oyunda bir karakteri kontrol ederek rakibimizin ya da rakiplerimizin gücünü tüketerek en iyi atışları yapmaya çalışıyoruz. Sıra tabanlı olarak ilerleyen oyunda her turda kısa bir süre içinde hareket etme ve nişan alma şansımız var. Atışlar

sırasında Worms'daki gibi bu oyunda da rüzgar faktörü oynanışa etki ediyor. Bu temel özellikler dışındaki konular ise işin makyaj kısmı. Oyunun diğer detaylarını maçlar sırasında daha net öğrenebilir ve kullanabilirsiniz.

Oyunu kurduktan sonra kısa bir güncelleme süreci ile karşılaşacaksınız. Güncelleme bittikten sonra oyun sizi resmi sitesine yönlendirecek ve hesap almanızı isteyecek. Oyunun sitesinden ücretsiz olarak kayıt yaptırdıktan sonra kendinize bir "oyuncu adı" belirleyerek sunuculara bağlanabilirsiniz. Yapacağınız maçların skorlarından oluşan istatistik bilgilerine yine siteden ulaşabilirsiniz.



KURMADAN GEÇMEYİN

XFIRE

www.xfire.com

Bu ay tanıtacağım Xfire, DVD içeriğimizde yer almayan ancak benim ve birçok multiplayer oyun meraklısının sık sık kullandığı bir program. PC ve konsol oyuncularını biraraya getiren Xfire, oyun oynadığınız platformda bulunan ve kendi tarafından desteklenen tüm oyunları otomatik olarak tanıyor. Tanımadığını fark ettiğiniz oyunu da listeye siz ekleyebilirsiniz.

Xfire programının temel özelliği ise iletişim.

Listenizdeki bir oyuna girdiğiniz zaman, online olan bir arkadaşınıza uyarı gidiyor. Eğer karşı taraf da aynı oyuna sahipse tek bir hamle ile sizin girdiğiniz sunucuya bağlanabiliyor. Bu arada sunucu ekranında bulunan filtreler sayesinde (bağlantı kalitesi, oyun tipi, harita ismi, sunucu ülkesi gibi) istediğiniz özelliğe sahip sunucuları bulmanız da mümkün.

Program, yapımcı firma tarafından sürekli olarak güncellendiği için yeni çıkan oyunları hemen tanıyabiliyor. Bunun için de periyodik olarak otomatik güncelleme yapıyor. Güncellemelerle sadece yeni oyunlar eklenmiyor, ayrıca programa yeni özellikler de kazandırılıyor. Son olarak programın oyun sırasında özel mesajlaşma desteği verdiğini ve ekran görüntüsü alabildiğini de belirtiyim.



LEVEL OYUN PAKETİ #3 MACERA OYUNLARI

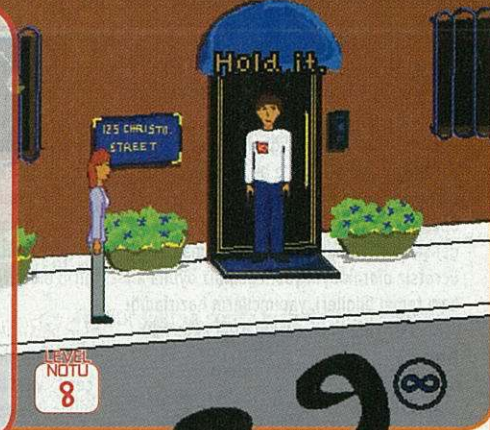
LEVEL paket programının üçüncü versiyonu ile karşınızdayız. Bu ay bir paket haline getirdiğimiz ve DVD arayüzündeki Fulls bölümünden ulaşabileceğiniz klasör içinde yine onlarca oyun bulacaksınız. Birçoğu, macera türüne gönül veren amatör oyun yapımcıları tarafından hazırlanan ve bazılarında daha önce de DVD'de yer verdiğimiz oyunlardan birkaçını aşağıda tanıttım.

Paketin içindeki çoğu oyun Adventure Game Studio programı ile hazırlanmış; ayrıca paket içinde bu programa da yer verdik. Siz de fikirlerinizi ve hayallerinizi programa aktarmayı başarabilirseniz, gelecek aylarda DVD içeriğinde yer alabilecek oyunlara imza atabilirsiniz. AGS ile yapılan oyunlar dışındaki macera oyunları arasında ise Indiana Jones and the Fountain of Youth, Nathan's Second Chance ve White Chamber: International Edition gibi yapımlar yer alıyor.

BESTOWERS OF ETERNITY

HAZIRLAYAN: DAVID GELBER

İlginc bir giriş sahnesine sahip olan Bestowers of Eternity'de, Rosangela Blackwell adlı bir bayan karakteri kontrol ediyoruz. Rosangela, New York City'de yaşayan genç bir yazar. Oyunun başındaki hüzünlü ve uzun giriş sahnesini izlerken konuyu detaylı olarak öğreneceksiniz ama gözyaşlarınızı tutmakta da zorlanacaksınız.



LEVEL NOTU 8

AYIN REMAKE OYUNU

GHOULS'N GHOSTS REMIX

HAZIRLAYAN: AMUSO RAFFAELE

www.valarsoft.com/ramuso

LEVEL NOTU 8

Haziran ayı için belirlediğim "Ayın Remake Oyunu", 80'li yılların sonunda Capcom tarafından oyun dünyasına kazandırılan Ghouls'n Ghosts'un yeni versiyonu. Bu ismi duymamış olup da "Ghosts'n Goblins değil miydi o ya?" diyenleriniz olabilir ama merak etmeyin, ondan da bir tutam var bu oyunda. Dönemin mevcut tüm platformları için piyasaya sürülmüş olan oyun, Ghouls'n Goblins ile birlikte büyük beğeni toplamıştı.

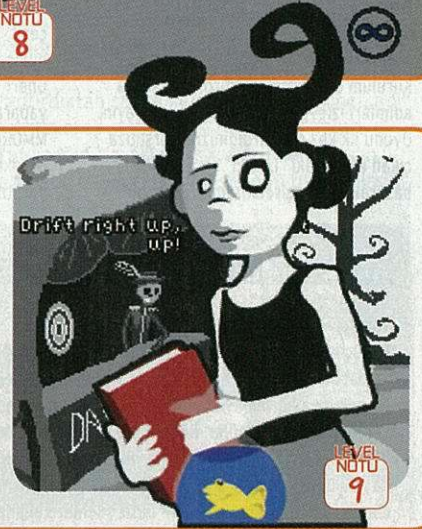
Retro Remakes'in 2006 yılında düzenlediği yarışmanın adaylarından biri olan Ghouls'n Ghosts Remix; Ghouls'n Goblins, Ghouls'n Ghosts ve Super Ghouls'n Ghosts oyunlarının bir araya getirildiği bir yapım. Oyunda Arthur'u kontrol ederek, karşımıza çıkan sayısız düşmanı öldürmeye çalışıyoruz. Amacımız ise Lucifer'in çaldığı ruhları geri getirmek. Konu ile ilgilenmemizin nedenlerinden biri de, çalınan ruhlardan birinin Prenses Prin Prin'e ait olması.



SPOOKS

HAZIRLAYAN: EREN ROBINSON

Spooks, AGS programı ile hazırlanan ve 2006 yılında iki ödüle layık görülen (En İyi Karakter ve En İyi Müzik) bir oyun. Mortia adlı karakteri kontrol ettiğimiz oyunda, Carnage-Val adlı bir parka gidiyoruz. Parkta ilerlerken dart oynatan bir iskelet bizi lafa tutuyor ve oyunu oynamamız için ikna ediyor. Oku hedefe isabet ettirdiğimizde ise bize hediye verip ortadan kayboluyor. Oyundaki maceramız da bu noktada başlıyor.



LEVEL NOTU 9

KNIGHTSQUIRE

HAZIRLAYAN: BULOĞIT

Oldukça kısa bir oyun olan Knightsquire, kapalı olduğumuz bir kale odasında başlıyor. Farklı özelliklere sahip iki karakteri aynı anda kontrol edebildiğimiz oyunda, karakterlerimizin görevlerini tamamlamalarına yardımcı olmaya çalışıyoruz. Karakterler arasında geçiş yapabilmek için portrelere tıklamak yeterli.

LEVEL NOTU 9



TWO OF A KIND

HAZIRLAYAN: EPILEPTIC FISH ADVENTURE

Two of a Kind, iki karakter ile oynadığımız bir diğer oyun. Oyunun hikayesi, uzun zaman önce dünyaya çarpan bir meteora dayanıyor. Bu büyük felaketten yıllar sonra kurulan Bluff City, doğan her çocuğun özel güçlere sahip olduğu (uçmak ve görünmez olmak gibi) bir kasaba haline gelir. Oyunda kontrol ettiğimiz Tim ve Tiffany de bu kasabada doğup büyüyen ikiz kardeşlerdir. Kardeşinden üç dakika önce doğan Tim uçma yeteneğine sahipken, Tiffany ise hayvanlarla konuşabilmektedir. Bir dedektiflik şirketi işleten kardeşlerin görevi ise gizemli bir kristalin yerini saptamaktır. Ben de masal gibi anlattım vallah; hemen kurun ve oynayın.

LEVEL NOTU 8



LEVEL OYUN PAKETİ #3 MACERA OYUNLARI

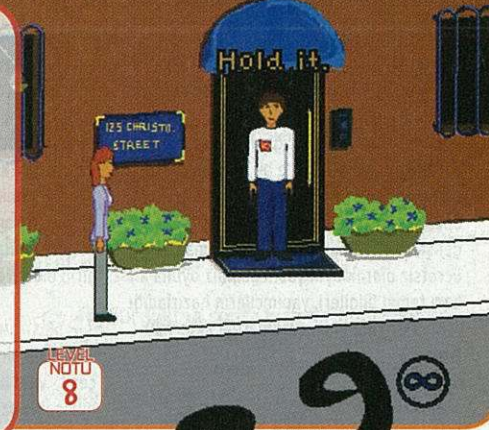
LEVEL paket programının üçüncü versiyonu ile karşınızdayız. Bu ay bir paket haline getirdiğimiz ve DVD arayüzündeki Fulls bölümünden ulaşabileceğiniz klasör içinde yine onlarca oyun bulacaksınız. Birçoğu, macera türüne gönül veren amatör oyun yapımcıları tarafından hazırlanan ve bazılarında daha önce de DVD'de yer verdiğimiz oyunlardan birkaçını aşağıda tanıttım.

Paketin içindeki çoğu oyun Adventure Game Studio programı ile hazırlanmış; ayrıca paket içinde bu programa da yer verdik. Siz de fikirlerinizi ve hayallerinizi programa aktarmayı başarabilirseniz, gelecek aylarda DVD içeriğinde yer alabilecek oyunlara imza atabilirsiniz. AGS ile yapılan oyunlar dışındaki macera oyunları arasında ise Indiana Jones and the Fountain of Youth, Nathan's Second Chance ve White Chamber: International Edition gibi yapımlar yer alıyor.

BESTOWERS OF ETERNITY

HAZIRLAYAN: DAVID GELBER

İlginc bir giriş sahnesine sahip olan Bestowers of Eternity'de, Rosangela Blackwell adlı bir bayan karakteri kontrol ediyoruz. Rosangela, New York City'de yaşayan genç bir yazar. Oyunun başındaki hüzünlü ve uzun giriş sahnesini izlerken konuyu detaylı olarak öğreneceksiniz ama gözyaşlarınızı tutmakta da zorlanacaksınız.



LEVEL NOTU 8

AYIN REMAKE OYUNU

GHOULS'N GHOSTS REMIX

HAZIRLAYAN: AMUSO RAFFAELE

www.valarsoft.com/ramuso

LEVEL NOTU 8

Haziran ayı için belirlediğim "Ayın Remake Oyunu", 80'li yılların sonunda Capcom tarafından oyun dünyasına kazandırılan Ghouls'n Ghosts'un yeni versiyonu. Bu ismi duymamış olup da "Ghosts'n Goblins değil miydi o ya?" diyenleriniz olabilir ama merak etmeyin, ondan da bir tutam var bu oyunda. Dönemin mevcut tüm platformları için piyasaya sürülmüş olan oyun, Ghouls'n Goblins ile birlikte büyük beğeni toplamıştı.

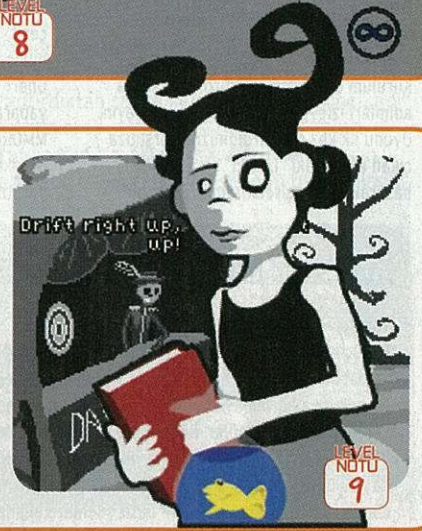
Retro Remakes'in 2006 yılında düzenlediği yarışmanın adaylarından biri olan Ghouls'n Ghosts Remix; Ghouls'n Goblins, Ghouls'n Ghosts ve Super Ghouls'n Ghosts oyunlarının biraraya getirildiği bir yapım. Oyunda Arthur'u kontrol ederek, karşımıza çıkan sayısız düşmanı öldürmeye çalışıyoruz. Amacımız ise Lucifer'in çaldığı ruhları geri getirmek. Konu ile ilgilenmemizin nedenlerinden biri de, çalınan ruhlardan birinin Prenses Prin Prin'e ait olması.



SPOOKS

HAZIRLAYAN: EREN ROBINSON

Spooks, AGS programı ile hazırlanan ve 2006 yılında iki ödüle layık görülen (En İyi Karakter ve En İyi Müzik) bir oyun. Mortia adlı karakteri kontrol ettiğimiz oyunda, Carnage-Val adlı bir parka gidiyoruz. Parkta ilerlerken dart oynatan bir iskelet bizi lafa tutuyor ve oyunu oynamamız için ikna ediyor. Oku hedefe isabet ettirdiğimizde ise bize hediye verip ortadan kayboluyor. Oyundaki maceramız da bu noktada başlıyor.



LEVEL NOTU 9

KNIGHTSQUIRE

HAZIRLAYAN: BULOĞIT

Oldukça kısa bir oyun olan Knightsquire, kapalı olduğumuz bir kale odasında başlıyor. Farklı özelliklere sahip iki karakteri aynı anda kontrol edebildiğimiz oyunda, karakterlerimizin görevlerini tamamlamalarına yardımcı olmaya çalışıyoruz. Karakterler arasında geçiş yapabilmek için portrelere tıklamak yeterli.

LEVEL NOTU 9



TWO OF A KIND

HAZIRLAYAN: EPILEPTIC FISH ADVENTURE

Two of a Kind, iki karakter ile oynadığımız bir diğer oyun. Oyunun hikayesi, uzun zaman önce dünyaya çarpan bir meteora dayanıyor. Bu büyük felaketten yıllar sonra kurulan Bluff City, doğan her çocuğun özel güçlere sahip olduğu (uçmak ve görünmez olmak gibi) bir kasaba haline gelir. Oyunda kontrol ettiğimiz Tim ve Tiffany de bu kasabada doğup büyüyen ikiz kardeşlerdir. Kardeşinden üç dakika önce doğan Tim uçma yeteneğine sahipken, Tiffany ise hayvanlarla konuşabilmektedir. Bir dedektiflik şirketi işleten kardeşlerin görevi ise gizemli bir kristalin yerini saptamaktır. Ben de masal gibi anlattım vallah; hemen kurun ve oynayın.

LEVEL NOTU 8





Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr

HIRSIZLIĞIN BÖYLESİ

İşten/okuldan yorgun argın eve gelmişsiniz. Dolaptan soğuk bir şeyler alıp WoW'un önüne oturdunuz. <Sessizlik> Karakteriniz çıplak, cebinde beş kuruş kalmamış. Kötü haber: Hesap bilgileriniz çalınarak üzerinizdeki her şey altına çevrilerek satılmış durumda. Ama nasıl olur? Hesabı kardeşinizle bile paylaşmamıştınız. Ne yazık ki gayet olası. Bilgisayara bulaşan bir adware bilgileri aynen taşıyıp olabilir. Belki merak ettiğiniz bir mod, aslında hırsızlık amacıyla yazılmış bir programcıktı. Hele bir siteden gerçek parayla altın satın aldıysanız nedeni araştırmanıza gerek kalmayabilir. Altın satın alan beş arkadaşından üçünün soyulması bu ihtimali kuvvetlendiriyor. Daha ötesi tanımadığınız bir oyuncu size enchant yaparken exploit'ten faydalanmış bile olabilir. Öncelikle sakın olun. Oyun içinden ticket atarak bir GM'e durumu anlatın. Tetkik amacıyla hesabınız birkaç gün kapatılacak. Hesap açıldığında eşyalarınız enchant'sız halleriyle geri gelmiş olacak. Fakat oyun içi ekonomi, yetersiz bilgi gibi bahanelerle altınlar iade edilmeyebilir. Siz siz olun No-script modundaki güvenli bir tarayıcı (Opera, Firefox), sağlam bir virüs programı ve anti-spyware kullanın, tanımadığınız sitelerden ve enchant'cılardan uzak durun. Geçmiş olsun.



AoC'da emek emek kurduğunuz kasabalar sık sık ziyaret edilecek. Resimde bugünkü Tanrı misafirimizi görüyorsunuz.

2007'NİN HIT DEVASA ONLINE OYUNLARI

GEÇEN YILIN "WOW'DAN SONRA HAYAT VAR MI?" DOSYASININ ARDINDAN YOLDAKİ HIT DVO'LARA TEKRAR GÖZ ATALIM İSTEDİM. BAKALIM HALA ÇIKIŞINI BEKLEDİĞİMİZ OYUNLAR NE DURUMDA...

1) AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

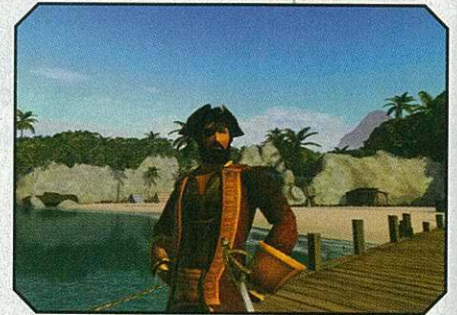
Yapım: Funcom
Web: www.ageofconan.com
Çıkış Tarihi: Kasım 2007

Her yerinden yenilik damlayan AoC hala mutlak favorilerimizden.

- ▲ AoC'da son derece detaylı bir karakter ekranı bizi bekliyor. Karakter oluşumuna kölelerin arasında başlıyoruz. Irkı ve cinsiyeti seçtikten sonra, köle işini bırakarak ayrıntılar için yanımıza geliyor. Ayrıntı mı? Elmacık kemiklerinden boynuna, çıkık bir çeneden çöktük avurtlara kadar çok geniş bir yelpazeye sahip olacağız. Yaş, saç/sakal, dövme ve piercing derken gerçekten bize özgü bir karakterimiz olacak.
- ▲ AoC'un ilk 15 saatini offline oynayarak Hyboria'yı tanıdıktan sonra online'a geçeceğiz.
- ▲ Conan ismi akla doğal olarak yakın dövüşü getiriyor. Oyuncuların silahlarını savuracakları yeri belirleyebilmesi, farklı formasyonlarda savaşmaları tam bir aksiyon havası estirecek. Hele atlı savaşlar için içine girince değişimin keyfimize. Caster severler de üzülmeyecek. Yalnız karanlık büyülere yönelmenin yozlaşarak (Soul Corruption) bu güçlerin oynadığı olmanıza yol açabilir. Oyundaki birçok yetenek bu tür yan etkilere sahip.
- ▲ AoC'un çarpışmaları 18+ aksiyon oyununu

aratmayacak kadar hızlı ve son derece kanlı şekilde gerçekleşecek.

- ▲ AoC'la gece/gündüz değişimi görsellik dışında da değişikliklere neden olacak. AoC'da gündüz tek başımıza takıldığımız kimi topraklarda alacakaranlığın baskısıyla instance'a dönüşen topraklara gireceğiz. AoC forumlarındaki söylentiler doğruysa gece/gündüz değişimi NPC'lerde de değişikliklere yol açacak. Kimisi gündüz bahsetmek istemediği bir konunun detaylarına girecek, kimisi ise gündüz tezgâhında olmayan eşyaları gözler önüne serecek.
- ▲ AoC'da yeterli malzeme sağlandığında kasabalar kurmak veya ele geçirmek mümkün olacak. Buraların hükümdarınıysa PvP belirleyecek.
- ▲ Oyunun senaryosu The Longest Journey, Dreamfall ve Anarchy Online gibi başarılı işler çıkarmış bir ekip tarafından hazırlanıyor.





Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr

HIRSIZLIĞIN BÖYLESİ

İşten/okuldan yorgun argın eve gelmişsiniz. Dolaptan soğuk bir şeyler alıp WoW'un önüne oturdunuz. <Sessizlik> Karakteriniz çıplak, cebinde beş kuruş kalmamış. Kötü haber: Hesap bilgileriniz çalınarak üzerinizdeki her şey altına çevrilerek satılmış durumda. Ama nasıl olur? Hesabı kardeşinizle bile paylaşmamıştınız. Ne yazık ki gayet olası. Bilgisayara bulaşan bir adware bilgileri aynen taşıyıp olabilir. Belki merak ettiğiniz bir mod, aslında hırsızlık amacıyla yazılmış bir programcıktı. Hele bir siteden gerçek parayla altın satın aldıysanız nedeni araştırmanıza gerek kalmayabilir. Altın satın alan beş arkadaşından üçünün soyulması bu ihtimali kuvvetlendiriyor. Daha ötesi tanımadığınız bir oyuncu size enchant yaparken exploit'ten faydalanmış bile olabilir. Öncelikle sakın olun. Oyun içinden ticket atarak bir GM'e durumu anlatın. Tetkik amacıyla hesabınız birkaç gün kapatılacak. Hesap açıldığında eşyalarınız enchant'sız halleriyle geri gelmiş olacak. Fakat oyun içi ekonomi, yetersiz bilgi gibi bahanelerle altınlar iade edilmeyebilir. Siz siz olun No-script modundaki güvenli bir tarayıcı (Opera, Firefox), sağlam bir virüs programı ve anti-spyware kullanın, tanımadığınız sitelerden ve enchant'cılardan uzak durun. Geçmiş olsun.



AoC'da emek emek kurduğunuz kasabalar sık sık ziyaret edilecek. Resimde bugünkü Tanrı misafirimizi görüyorsunuz.

2007'NİN HIT DEVASA ONLINE OYUNLARI

GEÇEN YILIN "WOW'DAN SONRA HAYAT VAR MI?" DOSYASININ ARDINDAN YOLDAKİ HIT DVO'LARA TEKRAR GÖZ ATALIM İSTEDİM. BAKALIM HALA ÇIKIŞINI BEKLEDİĞİMİZ OYUNLAR NE DURUMDA...

1) AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

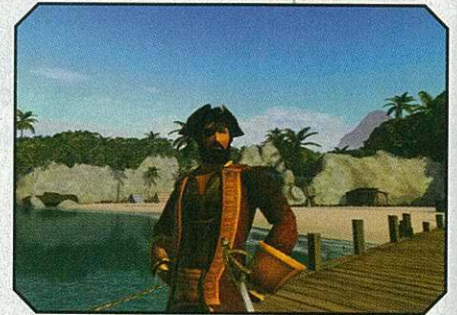
Yapım: Funcom
Web: www.ageofconan.com
Çıkış Tarihi: Kasım 2007

Her yerinden yenilik damlayan AoC hala mutlak favorilerimizden.

- ▲ AoC'da son derece detaylı bir karakter ekranı bizi bekliyor. Karakter oluşumuna kölelerin arasında başlıyoruz. Irkı ve cinsiyeti seçtikten sonra, köle işini bırakarak ayrıntılar için yanımıza geliyor. Ayrıntı mı? Elmacık kemiklerinden boynuna, çıkık bir çeneden çökök avurtlara kadar çok geniş bir yelpazeye sahip olacağız. Yaş, saç/sakal, dövme ve piercing derken gerçekten bize özgü bir karakterimiz olacak.
- ▲ AoC'un ilk 15 saatini offline oynayarak Hyboria'yı tanıdıktan sonra online'a geçeceğiz.
- ▲ Conan ismi akla doğal olarak yakın dövüşü getiriyor. Oyuncuların silahlarını savuracakları yeri belirleyebilmesi, farklı formasyonlarda savaşmaları tam bir aksiyon havası estirecek. Hele atlı savaşlar için içine girince değişimin keyfimize. Caster severler de üzülmeyecek. Yalnız karanlık büyülere yönelmenin yozlaşarak (Soul Corruption) bu güçlerin oynadığı olmanıza yol açabilir. Oyundaki birçok yetenek bu tür yan etkilere sahip.
- ▲ AoC'un çarpışmaları 18+ aksiyon oyununu

aratmayacak kadar hızlı ve son derece kanlı şekilde gerçekleşecek.

- ▲ AoC'la gece/gündüz değişimi görsellik dışında da değişikliklere neden olacak. AoC'da gündüz tek başımıza takıldığımız kimi topraklarda alacakaranlığın baskısıyla instance'a dönüşen topraklara gireceğiz. AoC forumlarındaki söylentiler doğruysa gece/gündüz değişimi NPC'lerde de değişikliklere yol açacak. Kimisi gündüz bahsetmek istemediği bir konunun detaylarına girecek, kimisi ise gündüz tezgâhında olmayan eşyaları gözler önüne serecek.
- ▲ AoC'da yeterli malzeme sağlandığında kasabalar kurmak veya ele geçirmek mümkün olacak. Buraların hükümdarınıysa PvP belirleyecek.
- ▲ Oyunun senaryosu The Longest Journey, Dreamfall ve Anarchy Online gibi başarılı işler çıkarmış bir ekip tarafından hazırlanıyor.





Tabula Rasa beslemek isteyebileceğiniz her türlü şeker canlıyı barındırıyor.

Fakat savunma geçerse düşman ülke limanı ele geçiriyor veya korsanlar yağma için doluyor.

▲ İthalat ağır vergiler, maliyetin artırılması ve yolda korsanlara yakalanma riski sayesinde azaltılabilecek. Rakibin mal yüklü gemilerini batırması için korsanlarla anlaşmak da kulağa çekici geliyor. 1700'lerde denizler pek adaletli sayılmazdı.

3) WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Yapım: EA Mythic

Web: www.warhammeronline.com

Çıkış Tarihi: 2007 Yazı

WO, çizgiroman grafik stili ile WoW'u andıran, fakat WoW'dan birçok ciddi avantajı olacağı iddia edilen bir potansiyel hit. Zaten Warhammer evreni oluşturulduğunda WarCraft daha portakaldaki vitamin değil miydi?

▲ WO sadece geçtiği evrenin altyapısı nedeniyle birçok oyuncunun ilgisini çekiyor. (Benim kalbimde WH40K var, o da gelecek inşallah.)

▲ WO'da level yerine puanlardan oluşan kariyer ağaçları kullanılacak. Bu sisteme göre tek bir ağaçta ilerlemek veya karma bir karakter oluşturmak mümkün olacak. Yani oyuncu devasa online'a fazla vakit harcamak istemiyorsa bile güçlü bir karakter oluşturarak, oyun dengesini bozmadan eğlenebilecek.

▲ "10 tane iguana kes, tursusunu kur" görevlerinden kurtulacağız. Örneğin Empire daha oyunun başında Chaos'un evlerini kundakladığı köylüleri kurtarmaya çalışırken Chaos Empire'a bağlı şehirleri top ateşine tutacak. Oyun ilerledikçe herhangi bir NPC'den alınmayan, olay bölgesine gidince diğer oyuncularla birlikte dâhil olunan Public Quest'lere başlayacağız. Bunlar düşman fraksiyonların oyuncularını birbirine düşüren görevler olacak.

▲ WO'da üretilen eşyaların kullanmak isteyeceğimiz eşyalar olduğu belirtiliyor. Umarım yanılmazlar.

▲ Birbirine bağlı dört savaş alanındaki (Battlefield, Scenario, Campaign ve Skirmish)



Gods & Heroes'un PvP'si ağızları sulandırıyor.

büyük savaşlar ve kuşatmalar ile PvP devamlı canlı tutulacak. Buralara girmek için uzun süre sıra beklemeyeceğiz.

4) TABULA RASA

Yapım: Destination Games/NCSOFT

Web: www.playtr.com

Çıkış Tarihi: 2007 Yazı

Tabula Rasa RYO mantığıyla donanım toplanan ve karakter geliştirilen, başarının bu değerlere göre belirlendiği bir devasa online FPS.

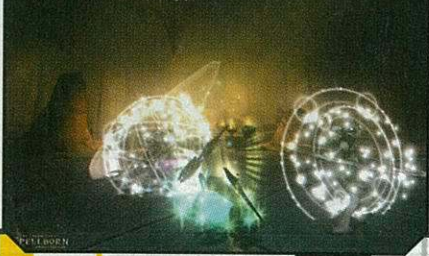
▲ Sona bırakılacak cümleyi ilk söyleyeyim: Oyunun arkasında Ultima'nın babası Richard Garriot var. Evet, kalan maddeleri okumanıza gerek kalmadı.

▲ TR için, mantıklı FPS'lerdeki "en iyi silah" tanımı yerine, "yerinde kullanılan silahlar" geçerli olacak. Karakter değerleri ne olursa olsun zıp zıp zıplayan, hiperaktif bir düşmana roket değil yıldırımla saldırmak mantıklı olacak.

▲ Kendi gözümüzden Instance tamamlamak gibi güzel bir deneyim yaşayacağız. Instance'larda başarılı olmak için yan görevleri yapmak ve iyi bir takım içi koordinasyonu gerekecek.

▲ Kariyerimize Level 10'a kadarki yetenek seçimleri ve Level 25'teki ikincil sınıf seçimiyle karar vereceğiz.

C. of Spellborn bütçe katili Magic'ten tanıdığımız deck sistemini DVO'ya taşıyor.

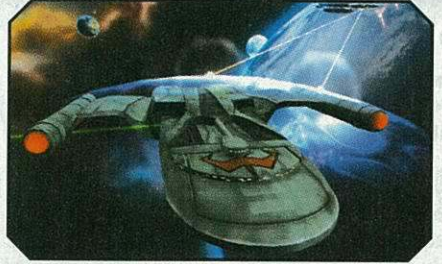


GÖZDEN KAÇIRMAYIN

Yukarıdaki oyunlar dışında umut vaat eden başka oyunlar da bulunuyor:

▲ **Chronicles of Spellborn:** CoS devasa online'lar için alışık olduğumuzdan farklı bir savaş sistemi kullanıyor. Sistem, Magic The Gathering'deki deck'ler oluşturma ve kartları oyuna sürmekten oluşuyor. Farklı deck'lerden seçeceğimiz yeteneklerle kombolar oluşturabiliyorsunuz. Bu yaz gelecek oyun hakkındaki ayrıntıları yakında paylaşacağım. Web: www.tcos.com

▲ **Star Trek Online:** Gümüş perdeye yansıyan Star Trek Nemesis'den 20 yıl sonrasını konu alan STO'da başlangıçta yalnızca Federasyon'a üye karakterleri



oynayabileceğiz. (Bu önce sadece X'i, ek paketle Y'yi oynama olayına hastayım.) Perpetual'dan gelen oyun yıl sonunda hazır olacak.

Web: www.startrekonline.com

▲ **Aion: The Tower of Eternity:** Boşuna NCSOFT'a devasa online fabrikası demiyorum. Yeni dünyalarında melekler, şeytanlar ve



- Dans edelim mi bebek?
- Groarrrr

ejderhalar arasında yolunu çizmeye çalışan bir karakteri yönlendireceğiz. Ayrıntılar ve çıkış tarihi henüz belirsiz.

Web: www.plaync.com/us/games/aion

▲ **Gods&Heroes-Rome Rising:** Antik Roma'nın tanrılarını ve savaşçıları konu alan bir devasa online. Taktiksel oynanışı ilgimi çekmişken oyunun en baba özelliği olarak yalnızca NPC'lerden oluşan Squad denen gruplarla PvE yapma özelliğinin sürülmesi keyfimi kaçırmıştı. Oyun sonbaharda çıkacak. Web: www.godsandheroes.com

Not: Uzaklarda bir yerlerde Warhammer 40K, World of Darkness üzerine devasa online çalışmaları devam ediyor. RYO efsanesi Bioware de bir online oyun üzerine çalışıyor. L



Tabula Rasa beslemek isteyebileceğiniz her türlü şeker canlıyı barındırıyor.

Fakat savunma geçerse düşman ülke limanı ele geçiriyor veya korsanlar yağma için doluyor.

▲ İthalat ağır vergiler, maliyetin artırılması ve yolda korsanlara yakalanma riski sayesinde azaltılabilecek. Rakibin mal yüklü gemilerini batırması için korsanlarla anlaşmak da kulağa çekici geliyor. 1700'lerde denizler pek adaletli sayılmazdı.

3) WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Yapım: EA Mythic

Web: www.warhammeronline.com

Çıkış Tarihi: 2007 Yazı

WO, çizgiroman grafik stili ile WoW'u andıran, fakat WoW'dan birçok ciddi avantajı olacağı iddia edilen bir potansiyel hit. Zaten Warhammer evreni oluşturulduğunda WarCraft daha portakaldaki vitamin değil miydi?

▲ WO sadece geçtiği evrenin altyapısı nedeniyle birçok oyuncunun ilgisini çekiyor. (Benim kalbimde WH40K var, o da gelecek inşallah.)

▲ WO'da level yerine puanlardan oluşan kariyer ağaçları kullanılacak. Bu sisteme göre tek bir ağaçta ilerlemek veya karma bir karakter oluşturmak mümkün olacak. Yani oyuncu devasa online'a fazla vakit harcamak istemiyorsa bile güçlü bir karakter oluşturarak, oyun dengesini bozmadan eğlenebilecek.

▲ "10 tane iguana kes, tursusunu kur" görevlerinden kurtulacağız. Örneğin Empire daha oyunun başında Chaos'un evlerini kundakladığı köylüleri kurtarmaya çalışırken Chaos Empire'a bağlı şehirleri top ateşine tutacak. Oyun ilerledikçe herhangi bir NPC'den alınmayan, olay bölgesine gidince diğer oyuncularla birlikte dâhil olunan Public Quest'lere başlayacağız. Bunlar düşman fraksiyonların oyuncularını birbirine düşüren görevler olacak.

▲ WO'da üretilen eşyaların kullanmak isteyeceğimiz eşyalar olduğu belirtiliyor. Umarım yanılmazlar.

▲ Birbirine bağlı dört savaş alanındaki (Battlefield, Scenario, Campaign ve Skirmish)



Gods & Heroes'un PvP'si ağızları sulandırıyor.

büyük savaşlar ve kuşatmalar ile PvP devamlı canlı tutulacak. Buralara girmek için uzun süre sıra beklemeyeceğiz.

4) TABULA RASA

Yapım: Destination Games/NCSOFT

Web: www.playtr.com

Çıkış Tarihi: 2007 Yazı

Tabula Rasa RYO mantığıyla donanım toplanan ve karakter geliştirilen, başarının bu değerlere göre belirlendiği bir devasa online FPS.

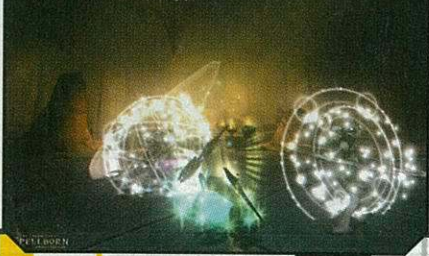
▲ Sona bırakılacak cümleyi ilk söyleyeyim: Oyunun arkasında Ultima'nın babası Richard Garriot var. Evet, kalan maddeleri okumanıza gerek kalmadı.

▲ TR için, mantıklı FPS'lerdeki "en iyi silah" tanımı yerine, "yerinde kullanılan silahlar" geçerli olacak. Karakter değerleri ne olursa olsun zıp zıp zıplayan, hiperaktif bir düşmana roket değil yıldırımla saldırmak mantıklı olacak.

▲ Kendi gözümüzden Instance tamamlamak gibi güzel bir deneyim yaşayacağız. Instance'larda başarılı olmak için yan görevleri yapmak ve iyi bir takım içi koordinasyonu gerekecek.

▲ Kariyerimize Level 10'a kadarki yetenek seçimleri ve Level 25'teki ikincil sınıf seçimiyle karar vereceğiz.

C. of Spellborn bütçe katili Magic'ten tanıdığımız deck sistemini DVO'ya taşıyor.

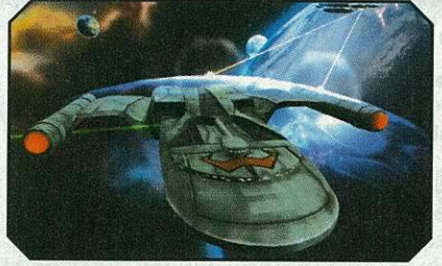


GÖZDEN KAÇIRMAYIN

Yukarıdaki oyunlar dışında umut vaat eden başka oyunlar da bulunuyor:

▲ **Chronicles of Spellborn:** CoS devasa online'lar için alışık olduğumuzdan farklı bir savaş sistemi kullanıyor. Sistem, Magic The Gathering'deki deck'ler oluşturma ve kartları oyuna sürmekten oluşuyor. Farklı deck'lerden seçeceğimiz yeteneklerle kombolar oluşturabiliyorsunuz. Bu yaz gelecek oyun hakkındaki ayrıntıları yakında paylaşacağım. Web: www.tcos.com

▲ **Star Trek Online:** Gümüş perdeye yansıyan Star Trek Nemesis'den 20 yıl sonrasını konu alan STO'da başlangıçta yalnızca Federasyon'a üye karakterleri



oynayabileceğiz. (Bu önce sadece X'i, ek paketle Y'yi oynama olayına hastayım.) Perpetual'dan gelen oyun yıl sonunda hazır olacak.

Web: www.startrekonline.com

▲ **Aion: The Tower of Eternity:** Boşuna NCSOFT'a devasa online fabrikası demiyorum. Yeni dünyalarında melekler, şeytanlar ve



- Dans edelim mi bebek?
- Groarrrr

ejderhalar arasında yolunu çizmeye çalışan bir karakteri yönlendireceğiz. Ayrıntılar ve çıkış tarihi henüz belirsiz.

Web: www.plaync.com/us/games/aion

▲ **Gods&Heroes-Rome Rising:** Antik Roma'nın tanrılarını ve savaşçıları konu alan bir devasa online. Taktiksel oynanışı ilgimi çekmişken oyunun en baba özelliği olarak yalnızca NPC'lerden oluşan Squad denen gruplarla PvE yapma özelliğinin sürülmesi keyfimi kaçırmıştı. Oyun sonbaharda çıkacak. Web: www.godsandheroes.com

Not: Uzaklarda bir yerlerde Warhammer 40K, World of Darkness üzerine devasa online çalışmaları devam ediyor. RYO efsanesi Bioware de bir online oyun üzerine çalışıyor. L



Tuna Şentuna
tseuntuna@level.com.tr

BİR FARKLI TURNE

Aslında benim meteoroloji moduna geçmemin vakti çoktan geldi. Yazın gelmesiyle birlikte tatil temasını aynen bu köşeye taşıyorum. Gelin görün ki artık yazı sevmiyorum. Neden sevmediğimi de birkaç ay önceki yazılarımdan anlayabilirsiniz. Bu konuda daha fazla kimseyi bunaltmadan diğer olaylara geçelim derim.

Değirmek istediğim konu Nintendo'nun inanılmaz bir pazarlama girişiminde olması. Wii ilk defa Türkiye'ye geldiğinde yeterli reklam yapılmadığını düşünüyordum, lakin şu an tam tersi bir durum söz konusu. Nintendo sadece panolara, dergilere reklam vermek yerine alıyor Wii'sini kolunun altına Türkiye'yi köşe bucak dolaşiyor. Geçen günlerde Wii'nin Türkiye turnesinin bir planına rastladım. Gerçekten çok büyük bir turne hazırlığındalar. Hatta çoktan harekete geçmiş olacaklar siz bu yazıyı okurken.

Buna mukabil Sony ne yapıyor? Çok güzel sözler var dilimizde fakat onları kullanmayacağım. Özetle hiçbir şey yapmıyor. PlayStation'ı gerçekten çok seviyorum; çok hastasıyım ama Sony'nin bu burnu havada tavrı beni biraz rahatsız ediyor. Dilerdim ki aynı Nintendo'nun izlediği yolu izlesinler, halka açilsınlar, bir PS3 alana bir PS3 bedava versinler... (Olur olur!)

Bu konuyu burada kesiyorum. Şimdi gelelim PSP bölümüne. Bu ay nihayet kafamı Puzzle Quest'ten kaldırdım. Hayatımda bir boşluk oluştu derken Driver 76 geldi. İyi bir oyun olmasına hiç ihtimal vermiyordum ama sanırım bu sefer ortada içler acısı bir durum yok. Detayları ancak gelecek ay size bildirebileceğim....

Şimdi sizi müzik listemle baş başa bırakıyor ve Guitar Hero'nun başına gidiyorum. Yoksa siz hala Guitar Hero gitarını almadınız mı? Yok canım!

- 01 Megadeth - United Abominations
- 02 Mando Diao - Ode to Ochrasny
- 03 Infected Mushroom - Classical Mushroom
- 04 Borknagar - Empiricisim
- 05 Razorbloss - Flowing Tears

FRACTURE

Artık oyunların konuları da "Küresel Isınma"

LucasArts'ın yeni oyunu Fracture'in konusu küresel ısınma: 2100'lü yıllarda buzulların erimesi sonucu Mississippi nehri taşıyor ve Amerika'yı ikiye bölüyor. Devlet bu konuda bir şey yapmadığı için de Amerika'nın tüm düzeni yıkılıyor ve iç savaş boy gösteriyor. Küresel ısınma sadece susuz kalarak kötü günler geçirmemize neden olmayacak, bir de savaşlarla uğraşacağız. Doğu ve Batı olarak ayrılan Amerika'nın doğu ayağı Atlantic Alliance adı altında toplanıyor ve Avrupa'yla işbirliği içerisinde. Batı kısmı ise Asya'yla ittifak kurmuş durumda. Republic of Pacifica adındaki batı bölümü yeni dünya düzeninde kendine yer edinebilmek için insanların DNA'larını değiştirerek "süper-insanlar" yaratma yolundayken, Atlantic Alliance "cybergenetics" konusunda uzmanlaşarak insanları nano robotlarla geliştirme üzerinde yoğunlaşmış durumda. Biz de Mason Briggs olarak bu savaşta bir askeri canlandıracak ve son teknoloji ürünü silahlarla önümüze gelene haddini bildireceğiz. Mason'ın en büyük özelliklerinden biri yeryüzünü istediği gibi şekillendirerek kendine savaşta avantaj sağlaması. Bu ne demek tam olarak bilemiyoruz ama her savaşı herkesin farklı bir yöntemle sonuçlandırabileceğini öğrendiğimizde iyi bir şeyler olduğunu düşündük. Bence Fracture iyi bir oyun olacağına benziyor, o yüzden gözünüzü bu oyundan ayırmayın.

▲ Yapım: Day 1 Studios ▲ Dağıtım: LucasArts ▲ Platform: PS3, Xbox 360 ▲ Çıkış: 2008



KONSOL TOP 10

- 1 Spider-Man 3 (tüm konsollar) ★
- 2 Final Fantasy III (DS) ★
- 3 The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS3) ★
- 4 God of War II (PS2) ★
- 5 Buzz! The Mega Quiz (PSE) ★
- 6 UEFA Champions League 2006-2007 (PS2, XBOX 360, PSP) ▼
- 7 Virtua Tennis 3 (PS3, PSP) ▼
- 8 Harvest Moon DS (DS) ★
- 9 Crackdown (XBOX 360) ▲
- 10 New Super Mario Bros. (DS) ▼

★ yeni X değişmedi ▲ yükseldi ▼ düştü

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Korku filmleri yetmiyorsa, buyurun buradan yakın

Condemned: Criminal Origins ismini duyduğunuzda bir ürperme geliyorsa, sizi Bloodshot'a davet etmek zorundayım. Zorundayım, çünkü bir kez korku türüne bulaştıysanız bundan kolayca kurtulamazsınız. Kurtulsanız bile... Seri katillerin peşinden koşan ve her an vahşetle, stresle burun buruna olan Ethan Thomas'ı kontrol edeceğimiz Bloodshot, bir önceki oyun gibi FPS kamerası kullanıyor ve çoğunlukla karanlık ortamlara atıyor bizi. Karanlıktan korkanların uzak durması ya da yanlarında bir el feneri ile yaklaşması (ehe!) gereken oyunumuzu az çok anladığınızı düşünüyoruz. Aslında bu defa o kadar da çok korkmayacağız, zira Ethan'ın defansif ve ofansif birçok yeni kombo hareketi bulunacak. Buna ek olarak cinayetleri çözebilmek için daha fazla yöntem de kullanabilecek. Siz sakince parmak izi almaya çalışırken birisi kafanızı yarmazsa, o işin altından kalkabileceksiniz anlayacağınız. Anlatabildim mi? O zaman Bloodshot'ı hemen takviminizde işaretlemeye bakın.

▲ Yapım: Monolith Productions ▲ Dağıtım: SEGA ▲ Platform: PS3, Xbox 360 ▲ Çıkış Tarihi: 2008'in ilk çeyreği



Tuna Şentuna
tseuntuna@level.com.tr

BİR FARKLI TURNE

Aslında benim meteoroloji moduna geçmemin vakti çoktan geldi. Yazın gelmesiyle birlikte tatil temasını aynen bu köşeye taşıyorum. Gelin görün ki artık yazı sevmiyorum. Neden sevmediğimi de birkaç ay önceki yazılarımdan anlayabilirsiniz. Bu konuda daha fazla kimseyi bunaltmadan diğer olaylara geçelim derim.

Değirmek istediğim konu Nintendo'nun inanılmaz bir pazarlama girişiminde olması. Wii ilk defa Türkiye'ye geldiğinde yeterli reklam yapılmadığını düşünüyordum, lakin şu an tam tersi bir durum söz konusu. Nintendo sadece panolara, dergilere reklam vermek yerine alıyor Wii'sini kolunun altına Türkiye'yi köşe bucak dolaşiyor. Geçen günlerde Wii'nin Türkiye turnesinin bir planına rastladım. Gerçekten çok büyük bir turne hazırlığındalar. Hatta çoktan harekete geçmiş olacaklar siz bu yazıyı okurken.

Buna mukabil Sony ne yapıyor? Çok güzel sözler var dilimizde fakat onları kullanmayacağım. Özetle hiçbir şey yapmıyor. PlayStation'ı gerçekten çok seviyorum; çok hastasıym ama Sony'nin bu burnu havada tavrı beni biraz rahatsız ediyor. Dilerdim ki aynı Nintendo'nun izlediği yolu izlesinler, halka açılınsınlar, bir PS3 alana bir PS3 bedava versinler... (Olur olur!)

Bu konuyu burada kesiyorum. Şimdi gelelim PSP bölümüne. Bu ay nihayet kafamı Puzzle Quest'ten kaldırdım. Hayatımda bir boşluk oluştu derken Driver 76 geldi. İyi bir oyun olmasına hiç ihtimal vermiyordum ama sanırım bu sefer ortada içler acısı bir durum yok. Detayları ancak gelecek ay size bildirebileceğim....

Şimdi sizi müzik listemle baş başa bırakıyor ve Guitar Hero'nun başına gidiyorum. Yoksa siz hala Guitar Hero gitarını almadınız mı? Yok canım!

- 01 Megadeth - United Abominations
- 02 Mando Diao - Ode to Ochrasny
- 03 Infected Mushroom - Classical Mushroom
- 04 Borknagar - Empiricisim
- 05 Razorbloss - Flowing Tears

FRACTURE

Artık oyunların konuları da "Küresel Isınma"

LucasArts'ın yeni oyunu Fracture'in konusu küresel ısınma: 2100'lü yıllarda buzulların erimesi sonucu Mississippi nehri taşıyor ve Amerika'yı ikiye bölüyor. Devlet bu konuda bir şey yapmadığı için de Amerika'nın tüm düzeni yıkılıyor ve iç savaş boy gösteriyor. Küresel ısınma sadece susuz kalarak kötü günler geçirmemize neden olmayacak, bir de savaşlarla uğraşacağız. Doğu ve Batı olarak ayrılan Amerika'nın doğu ayağı Atlantic Alliance adı altında toplanıyor ve Avrupa'yla işbirliği içerisinde. Batı kısmı ise Asya'yla ittifak kurmuş durumda. Republic of Pacifica adındaki batı bölümü yeni dünya düzeninde kendine yer edinebilmek için insanların DNA'larını değiştirerek "süper-insanlar" yaratma yolundayken, Atlantic Alliance "cybergenetics" konusunda uzmanlaşarak insanları nano robotlarla geliştirme üzerinde yoğunlaşmış durumda. Biz de Mason Briggs olarak bu savaşta bir askeri canlandıracak ve son teknoloji ürünü silahlarla önümüze gelene haddini bildireceğiz. Mason'ın en büyük özelliklerinden biri yeryüzünü istediği gibi şekillendirerek kendine savaşta avantaj sağlaması. Bu ne demek tam olarak bilemiyoruz ama her savaşı herkesin farklı bir yöntemle sonuçlandırabileceğini öğrendiğimizde iyi bir şeyler olduğunu düşündük. Bence Fracture iyi bir oyun olacağı benziyor, o yüzden gözünüzü bu oyundan ayırmayın.

▲ Yapım: Day 1 Studios ▲ Dağıtım: LucasArts ▲ Platform: PS3, Xbox 360 ▲ Çıkış: 2008



KONSOL TOP 10

- 1 Spider-Man 3 (tüm konsollar) ★
- 2 Final Fantasy III (DS) ★
- 3 The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS3) ★
- 4 God of War II (PS2) ★
- 5 Buzz! The Mega Quiz (PSE) ★
- 6 UEFA Champions League 2006-2007 (PS2, XBOX 360, PSP) ▼
- 7 Virtua Tennis 3 (PS3, PSP) ▼
- 8 Harvest Moon DS (DS) ★
- 9 Crackdown (XBOX 360) ▲
- 10 New Super Mario Bros. (DS) ▼

★ yeni X değişmedi ▲ yükseldi ▼ düştü

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Korku filmleri yetmiyorsa, buyurun buradan yakın

Condemned: Criminal Origins ismini duyduğunuzda bir ürperme geliyorsa, sizi Bloodshot'a davet etmek zorundayım. Zorundayım, çünkü bir kez korku türüne bulaştıysanız bundan kolayca kurtulamazsınız. Kurtulsanız bile... Seri katillerin peşinden koşan ve her an vahşetle, stresle burun buruna olan Ethan Thomas'ı kontrol edeceğimiz Bloodshot, bir önceki oyun gibi FPS kamerası kullanıyor ve çoğunlukla karanlık ortamlara atıyor bizi. Karanlıktan korkanların uzak durması ya da yanlarında bir el feneri ile yaklaşması (ehe!) gereken oyunumuzu az çok anladığınızı düşünüyoruz. Aslında bu defa o kadar da çok korkmayacağız, zira Ethan'ın defansif ve ofansif birçok yeni kombo hareketi bulunacak. Buna ek olarak cinayetleri çözebilmek için daha fazla yöntem de kullanabilecek. Siz sakince parmak izi almaya çalışırken birisi kafanızı yarmazsa, o işin altından kalkabileceksiniz anlayacağınız. Anlatabildim mi? O zaman Bloodshot'ı hemen takviminizde işaretlemeye bakın.

▲ Yapım: Monolith Productions ▲ Dağıtım: SEGA ▲ Platform: PS3, Xbox 360 ▲ Çıkış Tarihi: 2008'in ilk çeyreği



TONY HAWK'S PROVING GROUND

Final Fantasy'den beter hangi seri var diye soruyorsanız...

Artık orijinallikten uzak, patates baskı kıvamında oyunlarla piyasaya çıksa da Neversoft'un Tony Hawk serisini hala takip ediyorum, edeceğim, etmeyenleri de uyaracağım. Sonuçta ne olursa olsun bir şekilde oynattırıyor kendini.

Activision'dan gelen son habere göre takısı Proving Ground olan yeni bir Tony Hawk hazırlık aşamasında. Sadece yeni nesil konsollarla sınırlı kalmayacak olan yeni kaykay çılgınlığımız, bayağı bir yenilikle birlikte geliyor. Söylenenlere göre karakter geliştirme bölümünde bir yenilenmeye gidiliyor ve detayın dozu artırılıyor.

▲ **Yapım:** Neversoft ▲ **Dağıtım:** Activision ▲ **Platform:** PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS ▲ **Çıkış Tarihi:** 2007 sonu

Yaratacağınız karakterin nasıl bir yol izleyeceği, ne tür bir kaykaycı olacağına biz karar vereceğiz. "Epic Skate Videos" adındaki video düzenleyicisiyle kendi videolarımızı oluşturabilecek ve bunları online ortamda sergileyebileceğiz. Bunların hepsini bir kenara koyup, asıl olayı anlatayım. Activision devasa bir online oyun imkanı sunmayı hedefliyor ve tek kişilik oyundan online oyuna sadece tek bir tuşla geçebileceğimizi vurguluyor. Dünyanın dört bir yanından kaykaycılarla kapışmak için daha iyisini düşünemiyorum. Bakalım bu vaatlerin aslı olacak mı..?



NINJA GAIDEN SIGMA

Gerçek ninja aksiyonu

Xbox'ın en zor oyunlarından biridir Ninja Gaiden. O derece zordur ki, God of War'un zor seviyeleri bile çocuk oyuncu gibi kalabilir zaman zaman. Ninja Gaiden Sigma adındaki yapım da aslına bakarsanız Xbox versiyonunun yenilenmiş, ütülenmiş ve PS3 kıvamına getirilmiş halinden ötesi değil. İçinde Ninja Gaiden Black'in tüm özelliklerini de barındıran bu yapım, PS3 için çok iyi düşünülmüş bir oyun bence. Hem PS3'ün gücünü ortaya çıkartacak kadar kaliteli grafiklerle donatılıyor, hem de PS3'e yarışır bir oyun olarak PS3'ün oyun listesine işleniyor (bir kez daha PS3 demek istemiyorum). Sigma yaklaşık 50 bölüm, Ryu'ya yeni "çift katana" silahları ve Ryu eğlensin diye oynanabilir karakter olarak Rachel'i getiriyor. Rachel toplamda 10 bölümde kullanılabilir ve taşıdığı balta ile oynanışı Ryu'dan bir hayli farklı. İşin özetinde bu oyunun kalitesiz olma ihtimali sifıra yakın. Zaten Xbox'taki başarısını taklit etmekle yetinse bile iyi bir oyun olacaktır. Tabii eğer daha önce Xbox'ta bu oyunu oynadıysanız almadan önce bir kez daha düşünebilirsiniz. Bana kalırsa o kadar da fazla yenilik içermiyor.

▲ **Yapım:** Team Ninja ▲ **Dağıtım:** Tecmo ▲ **Platform:** PS3 ▲ **Çıkış Tarihi:** 28 Haziran 2007



BEAUTIFUL KATAMARI

Yuvarlandıkça güzelleşen şeye ne denir? Cevap: Sevgil!

Anlatılması zor, oynanması ise bir o kadar kolay ve eğlenceli bir oyun varsa o da Katamari Damacy'den başkası değildir. PSP versiyonunu saymazsak, önceki iki oyunu birer klasik olan Katamari serisi kaldığı yerden PS3'te de devam ediyor. PS3'teki bir Katamari'nin ne demek olduğunu size kısaca açıklayayım: Daha iyi grafikler, daha geniş bölümler, daha iyi müzikler ve her şeyin daha iyisi. Bunların dışında aslında oyunda çok da değişen bir şey yok. King of all Cosmos bir kaza geçirdiği için prensinden yine ortalığı toparlamasını istiyor ve prens de 50'ye yakın kuzeninden yardım alarak yine Katamari'yi yuvarlamaya başlıyor. Birçok yeni mini-oyunun da eklendiği Beautiful Katamari, PS3 almak için başlı başına bir neden olabilir.

▲ **Yapım:** Namco Bandai ▲ **Dağıtım:** Namco Bandai
▲ **Platform:** PS3 ▲ **Çıkış Tarihi:** 2007 sonu





TONY HAWK'S PROVING GROUND

Final Fantasy'den beter hangi seri var diye soruyorsanız...

Artık orijinallikten uzak, patates baskı kıvamında oyunlarla piyasaya çıksa da Neversoft'un Tony Hawk serisini hala takip ediyorum, edeceğim, etmeyenleri de uyaracağım. Sonuçta ne olursa olsun bir şekilde oynattırıyor kendini.

Activision'dan gelen son habere göre takısı Proving Ground olan yeni bir Tony Hawk hazırlık aşamasında. Sadece yeni nesil konsollarla sınırlı kalmayacak olan yeni kaykay çılgınlığımız, bayağı bir yenilikle birlikte geliyor. Söylenenlere göre karakter geliştirme bölümünde bir yenilenmeye gidiliyor ve detayın dozu artırılıyor.

▲ **Yapım:** Neversoft ▲ **Dağıtım:** Activision ▲ **Platform:** PS2, PS3, Xbox 360, Wii, DS ▲ **Çıkış Tarihi:** 2007 sonu

Yaratacağınız karakterin nasıl bir yol izleyeceği, ne tür bir kaykaycı olacağına biz karar vereceğiz. "Epic Skate Videos" adındaki video düzenleyicisiyle kendi videolarımızı oluşturabilecek ve bunları online ortamda sergileyebileceğiz. Bunların hepsini bir kenara koyup, asıl olayı anlatayım. Activision devasa bir online oyun imkanı sunmayı hedefliyor ve tek kişilik oyundan online oyuna sadece tek bir tuşla geçebileceğimizi vurguluyor. Dünyanın dört bir yanından kaykaycılarla kapışmak için daha iyisini düşünemiyorum. Bakalım bu vaatlerin aslı olacak mı..?



NINJA GAIDEN SIGMA

Gerçek ninja aksiyonu

Xbox'ın en zor oyunlarından biridir Ninja Gaiden. O derece zordur ki, God of War'un zor seviyeleri bile çocuk oyuncu gibi kalabilir zaman zaman. Ninja Gaiden Sigma adındaki yapım da aslına bakarsanız Xbox versiyonunun yenilenmiş, ütülenmiş ve PS3 kıvamına getirilmiş halinden ötesi değil. İçinde Ninja Gaiden Black'in tüm özelliklerini de barındıran bu yapım, PS3 için çok iyi düşünülmüş bir oyun bence. Hem PS3'ün gücünü ortaya çıkartacak kadar kaliteli grafiklerle donatılıyor, hem de PS3'e yarışır bir oyun olarak PS3'ün oyun listesine işleniyor (bir kez daha PS3 demek istemiyorum). Sigma yaklaşık 50 bölüm, Ryu'ya yeni "çift katana" silahları ve Ryu eğlensin diye oynanabilir karakter olarak Rachel'i getiriyor. Rachel toplamda 10 bölümde kullanılabilir ve taşıdığı balta ile oynanışı Ryu'dan bir hayli farklı. İşin özetinde bu oyunun kalitesiz olma ihtimali sifıra yakın. Zaten Xbox'taki başarısını taklit etmekle yetinse bile iyi bir oyun olacaktır. Tabii eğer daha önce Xbox'ta bu oyunu oynadıysanız almadan önce bir kez daha düşünebilirsiniz. Bana kalırsa o kadar da fazla yenilik içermiyor.

▲ **Yapım:** Team Ninja ▲ **Dağıtım:** Tecmo ▲ **Platform:** PS3 ▲ **Çıkış Tarihi:** 28 Haziran 2007



BEAUTIFUL KATAMARI

Yuvarlandıkça güzelleşen şeye ne denir? Cevap: Sevgil!

Anlatılması zor, oynanması ise bir o kadar kolay ve eğlenceli bir oyun varsa o da Katamari Damacy'den başkası değildir. PSP versiyonunu saymazsak, önceki iki oyunu birer klasik olan Katamari serisi kaldığı yerden PS3'te de devam ediyor. PS3'teki bir Katamari'nin ne demek olduğunu size kısaca açıklayayım: Daha iyi grafikler, daha geniş bölümler, daha iyi müzikler ve her şeyin daha iyisi. Bunların dışında aslında oyunda çok da değişen bir şey yok. King of all Cosmos bir kaza geçirdiği için prensinden yine ortalağı toparlamasını istiyor ve prens de 50'ye yakın kuzeninden yardım alarak yine Katamari'yi yuvarlamaya başlıyor. Birçok yeni mini-oyunun da eklendiği Beautiful Katamari, PS3 almak için başlı başına bir neden olabilir.

▲ **Yapım:** Namco Bandai ▲ **Dağıtım:** Namco Bandai ▲ **Platform:** PS3 ▲ **Çıkış Tarihi:** 2007 sonu



PS2

PS3

Wii

XBOX 360



MOTORSTORM

BU BİR KUŞ. BU BİR UÇAK. HAYIR BU BİR KARBÜRATÖR!

[FURKAN FARUK AKINCI faruk@level.com.tr]

MUTLAKA YAŞAMIŞSINIZDIR:

[[Eğer bir konu üzerinde çok tartışır ya da düşünürseniz, meselenin özünden gitgide uzaklaşmaya başlarsınız. İşte bu durum oyunlar söz konusu olduğunda da geçerlidir: Çok fazla oyun oynadığınız zaman doğal olarak hangi amaçla oynadığınızı unutabiliyorsunuz. Ancak arada bir çıkıp gelen bazı oyunlar size neden oyun oynadığınızı, bu işe nasıl başladığınızı hatırlatıyorlar. Motorstorm da işte tam bu noktada duruyor: Saf eğlence, bol hareket ve gerçekten sinirinizi kusabileceğiniz bir oyun arıyorsanız, Motorstorm sizi tam anlamıyla doyuracak demektir.

Belki ilk bakışta PlayStation 3, çıkış oyunları itibarıyla gözünüzü

zayıf görmüş olabilir. Açıkçası ben de böyle düşünüyordum. Ancak geçen sayıda okuduğunuz Resistance'dan sonra PS3'ün çıkış oyunlarına daha bir hevesle yaklaşıp oldum. Motorstorm da hevesimi kursağımda bırakmadı ve "yarış" temelli bir oyundan ne bekliyorsam bana fazla fazla vererek, zaman zaman da çenemin düşmesini sağlayarak "yeni nesil" sıfatını hak ettiğini gösterdi.

KIYAMETTEN SONRA YARIŞ...

Son zamanlarda oyun yapımcıları post-apokaliptik evrenlere feci şekilde sarmış durumlar ve bir yarış oyunu olan Motorstorm da buna bir istisna değil. Çöle dönmüş yeryüzünde Nirvana, Slipknot, Queens of the Stone

Age parçalarını dinlerken hem yarışıyoruz, hem de araçlarımızın birbirine girmesine şahit oluyoruz. Açıkçası oyunun yapımcısı olan Evolution Studios araç konusunda yelpazeyi sadece geniş tutmamış, bir de o yelpazeyi üzerimize doğru yellemeye başlamış. Öyle ki buggy'lerden ATV'lere, arazi araçlarından motosikletlere kadar ağırlık sınıflarına göre seçebileceğiniz birçok aracın direksiyonu/gidonu tutulmak için ellerinizi bekliyor. Çamurlu arazilerde gazı sonuna kadar kökleme, rakiplerinizi taciz etmek ve bir sonraki safhada da akıl almaz kazalara imza atmamak oyunun dinamiklerini oluşturuyor. Ayrıca araç dengesi oynanabilirliğe gayet iyi yedirilmiş. Devasa bir arazi aracı, bir motosikletin üzerinden geçip gidebilir, evet. Ancak gidebileceğiniz ve kaçabileceğiniz birçok patika mevcut. Bu

durum ise, seçtiğiniz araca göre, oynanışa epey zenginlik katıyor. Hem rakiplerinize, hem de yola karşı vereceğiniz bu savaşta

bitiş çizgisini en hızlı geçebilecek aracı seçmek ise oyunun özünü oluşturuyor. Her yol için farklı araç seçmekten çok, size oynanış olarak hangi araç daha rahat geliyorsa onunla devam edebiliyorsunuz. Elbette yola göre araç seçme özgürlüğünüz de var.

Büyük ve ağır araçlar rakiplerini birer enkaza çevirebiliyorlar. Buna karşılık motor ya da ATV kullananlar birbirlerini araçlarının üzerinden düşürebiliyorlar ki nihayetinde inanılmaz görüntüler oluşabiliyor. Oyunun asıl eğlenceli tarafı, araçların birbirleri ile olan çekişmeleri. Hem oynanışa, hem de izleneye çok keyifli anlar yaşatabiliyor bu sahneler. Yapımcılar araçların birbirine çarpmasının yanında silah kullanımını da oyuna dahil etselerdi kanımca çok daha "vurucu" bir oyun olabilirdi Motorstorm. Ancak şu an için elimizde sadece yarışmak ve araçlarımızı çarpıştırmak var.

TAŞ, TOPRAK, ÇAMUR

Araçlarda Nitro mevcut. Ancak oyunun yarış dinamikleri hız üzerine değil daha çok pistleri ve

BİR BAKIŞTA...

TÜR Yarış (Offroad)

İÇERİK Envai çeşit motorlu araçla tozun çamurun içinde kıyasıya yarışmak. Elbette rakiplerinizle dalaşarak. Ha bir de unutmadan: Görüp görebileceğiniz en vahşi kaza anları da burada!

KARŞILAŞTIRMA

MOTORSTORM	%75
NEED FOR SPEED: CARBON	%74



PS2

PS3

Wii

XBOX 360



MOTORSTORM

BU BİR KUŞ. BU BİR UÇAK. HAYIR BU BİR KARBÜRATÖR!

[FURKAN FARUK AKINCI faruk@level.com.tr]

MUTLAKA YAŞAMIŞSINIZDIR:

[[Eğer bir konu üzerinde çok tartışır ya da düşünürseniz, meselenin özünden gitgide uzaklaşmaya başlarsınız. İşte bu durum oyunlar söz konusu olduğunda da geçerlidir: Çok fazla oyun oynadığınız zaman doğal olarak hangi amaçla oynadığınızı unutabiliyorsunuz. Ancak arada bir çıkıp gelen bazı oyunlar size neden oyun oynadığınızı, bu işe nasıl başladığınızı hatırlatıyorlar. Motorstorm da işte tam bu noktada duruyor: Saf eğlence, bol hareket ve gerçekten sinirinizi kusabileceğiniz bir oyun arıyorsanız, Motorstorm sizi tam anlamıyla doyuracak demektir.

Belki ilk bakışta PlayStation 3, çıkış oyunları itibarıyla gözünüzü

zayıf görmüş olabilir. Açıkçası ben de böyle düşünüyordum. Ancak geçen sayıda okuduğunuz Resistance'dan sonra PS3'ün çıkış oyunlarına daha bir hevesle yaklaşıp oldum. Motorstorm da hevesimi kursağımda bırakmadı ve "yarış" temelli bir oyundan ne bekliyorsam bana fazla fazla vererek, zaman zaman da çenemin düşmesini sağlayarak "yeni nesil" sıfatını hak ettiğini gösterdi.

KIYAMETTEN SONRA YARIŞ...

Son zamanlarda oyun yapımcıları post-apokaliptik evrenlere feci şekilde sarmış durumlar ve bir yarış oyunu olan Motorstorm da buna bir istisna değil. Çöle dönmüş yeryüzünde Nirvana, Slipknot, Queens of the Stone

Age parçalarını dinlerken hem yarışıyoruz, hem de araçlarımızın birbirine girmesine şahit oluyoruz. Açıkçası oyunun yapımcısı olan Evolution Studios araç konusunda yelpazeyi sadece geniş tutmamış, bir de o yelpazeyi üzerimize doğru yellemeye başlamış. Öyle ki buggy'lerden ATV'lere, arazi araçlarından motosikletlere kadar ağırlık sınıflarına göre seçebileceğiniz birçok aracın direksiyonu/gidonu tutulmak için ellerinizi bekliyor. Çamurlu arazilerde gazı sonuna kadar kökleme, rakiplerinizi taciz etmek ve bir sonraki safhada da akıl almaz kazalara imza atmamak oyunun dinamiklerini oluşturuyor. Ayrıca araç dengesi oynanabilirliğe gayet iyi yedirilmiş. Devasa bir arazi aracı, bir motosikletin üzerinden geçip gidebilir, evet. Ancak gidebileceğiniz ve kaçabileceğiniz birçok patika mevcut. Bu

durum ise, seçtiğiniz araca göre, oynanışa epey zenginlik katıyor. Hem rakiplerinize, hem de yola karşı vereceğiniz bu savaşta

bitiş çizgisini en hızlı geçebilecek aracı seçmek ise oyunun özünü oluşturuyor. Her yol için farklı araç seçmekten çok, size oynanış olarak hangi araç daha rahat geliyorsa onunla devam edebiliyorsunuz. Elbette yola göre araç seçme özgürlüğünüz de var.

Büyük ve ağır araçlar rakiplerini birer enkaza çevirebiliyorlar. Buna karşılık motor ya da ATV kullananlar birbirlerini araçlarının üzerinden düşürebiliyorlar ki nihayetinde inanılmaz görüntüler oluşabiliyor. Oyunun asıl eğlenceli tarafı, araçların birbirleri ile olan çekişmeleri. Hem oynanışa, hem de izleneye çok keyifli anlar yaşatabiliyor bu sahneler. Yapımcılar araçların birbirine çarpmasının yanında silah kullanımını da oyuna dahil etselerdi kanımca çok daha "vurucu" bir oyun olabilirdi Motorstorm. Ancak şu an için elimizde sadece yarışmak ve araçlarımızı çarpıştırmak var.

TAŞ, TOPRAK, ÇAMUR

Araçlarda Nitro mevcut. Ancak oyunun yarış dinamikleri hız üzerine değil daha çok pistleri ve

BİR BAKIŞTA...

TÜR Yarış (Offroad)

İÇERİK Envai çeşit motorlu araçla tozun çamurun içinde kıyasıya yarışmak. Elbette rakiplerinizle dalaşarak. Ha bir de unutmadan: Görüp görebileceğiniz en vahşi kaza anları da burada!

KARŞILAŞTIRMA

MOTORSTORM	%75
NEED FOR SPEED: CARBON	%74



PS2 PS3 **Wii** XBOX 360



BLAZING ANGELS

★ ★ ★ SQUADRONS OF WWII ★

BU OYUNDA BULACAĞINIZ TEK ŞEY İSTİKBAL DEĞİL, SINIR KRİZİDİR!

[Volkan TURAN volkan@level.com.tr]

İNSANOĞLU ÖZGÜR OLMAYI SEVER. Özgür olmayı sevmek içinde vardır bir kere; hangimiz kısıtlı yaşamaktan hoşlanır ki? İnsanoğlu bakmıştır suya; balıklar mesafe tanımaksızın yüzüyor, dünya dertleriyle uğraşmadan yaşıyor. İnsanoğlu hemen atmıştır kendini denize, yüzmeye başlamıştır balıklar gibi (tabii ki böyle olmadı, lafın gelişi sadece). İnsanoğlu bakmıştır gökyüzüne, kuşlar, sinekler uçuyor emir dinlemeden, mesafe tanımadan. İnsanoğlu atmıştır kendisini uçurumdan (ki bu kısım kesin böyle olmuştur). Tabii ki uçamamıştır!

O gün bugün de "uçmayı" en kral özgürlük temsilcisi saymaktadır. Bu, şarkı sözlerine, filmlere hatta çizgi-romanlara kadar taşınmış, uçmanın özlemiyle yanıp tutuşulmuştur. Derken kanatları olan bir şeylerle uçuşa sevdası başlamıştır. İnsanoğlu artık uçuyordur; her ne kadar mekaniğin yardımıyla olsa da. Ve beraberinde insanoğlu bir sevdasını daha kirletmiştir. "Madem uçuyoruz, neden bunlarla topraklarımıza toprak katmıyoruz" demiştir...

GÖKLERDE HER ŞEY AYNI
Blazing Angels: Squadron of WWII (BA) de en halisinden 2. Dünya Savaşı oyunu. BA yeni bir oyun değil. 2006'da PC, Xbox (360) için çıkmış ve piyasayı o kadar da kendine çekememişti. Kötü bir oyun değildi ama zaten limon tadı veren 2. Dünya Savaşı'nın bir de gökyüzünden anlatmak zor zanaattı. Wii'ye gelen oyun ise, sadece kontrolleri üzerine değişiklik yapıp karşımıza aynen çıkarak hayal kırıklığına uğratiyor.

Oyunun mantığı gayet basit: A noktasına git, görevi tamamla B'ye uç... Bu şekilde 20 ana görevi tamamlamaya çalışıyorsunuz. Bunu yaparken de emin olun onlarca sivilce çıkarıyor, biraz

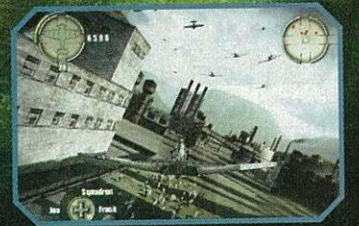
yolunmuş kaza dönüyorsunuz çünkü gamepad ile fazla arcade tadında olan bu oyun Wii'nin kontrolleriyle simülasyona dönmüş neredeyse. İki kontrolör de kullanılsa da ağırlıklı olarak Nunchuck elinizin altında olacak. Manevraları bilek hareketlerinize, gaz-freni de parmak uçlarıyla gerçekleştireceksiniz.

Üç günlük yazar gibi neden mi tuşlardan bahsediyorum? Çünkü karşınıza beşten fazla düşman uçağı çıkınca tamamen dağılıyorsunuz bu tuş dağılımıyla. Otomatik nişan yok, bombardıman yapmak için yerdeki dairesel şekli takip etmelisiniz ama bu sırada kafanızın üstündeki düşman uçağını göremiyorsunuz. Görseniz, dönemiyorsunuz. Dönseniz... Ohoo çoktan vurulduunuz!

PROBLEM ÜSTÜNE PROBLEM
Diyelim ki saatlerce oyunu oynadınız, kontrollere alıştınız.

Hatta artık uçaklara taklalar attırıyorsunuz. Bu sefer de görevler birbirini tekrar etmeye başlıyor. Şöyle tam teşekküllü, gerçekten bir zaferin geldiğini hissettiğiniz görevlerin yerinde yeller esiyor. Yetmezmiş gibi "Hey adamım, çok iyi atıştı, hatırlat sana bir bira ismarlayayım. Aman Tanrım! Arkada başka bir Alman filosu daha belirdi, çabuk ol Mayk!" tarzı inanılmaz klişe diyaloglara mahkûm oluyorsunuz. Ne yazık ki tek çareniz TV'nin sesini kısmak.

Oyun tarihinde tabii ki bu tip "ne istediğine karar verememiş" uçaklı savaş oyunları vardır. Ama bunların bazılarında eğlence unsuru bulunur. Uçuyorum hissi verir oyuncuya; havada öylece dakikalarca uçar, altından geçecek bir köprü ararsınız. Bu oyunda uçuşa hissi de yok. Bir Wii sahibiyse, ilk amacınız zaten "eğlenmektir". Sizi sinir edecek bir oyuna bütçe ayıracağınızı sanmam. L



LEVEL KARNESİ

- + Çok sayıda (52 adet) savaş uçağı çeşidi.
- + Yapay zeka dengesi iyi kurulmuş.
- Uçuşa hissi veremiyor.
- Görevlerin kaliteleri ve çeşitliliği düşük.
- Bunlara bağlı olarak gelişen heyecansız aksiyon.



	1	2	3	4	5
GRAFİK	=====	=====	=====	=====	=====
SES	=====	=====	=====	=====	=====
OYNANABİLİRLİK	=====	=====	=====	=====	=====
MULTIPLAYER	=====	=====	=====	=====	=====
EĞLENCE	=====	=====	=====	=====	=====

PC PS2 PS3 PSP Wii DS GameCube

Wii'de Ubisoft imzalı bir oyun almadan önce bir gün düşünmelisiniz ne yazık ki.

55



Bir asker gibi ölü. Ne öyle yön tuşların basıp yardım çağırarak filan. Hiç yakıştıramadım.

PS2 PS3 **Wii** XBOX 360



BLAZING ANGELS

★★★ SQUADRONS OF WWII ★★★

BU OYUNDA BULACAĞINIZ TEK ŞEY İSTİKBAL DEĞİL, SINIR KRİZİDİR!

[Volkan TURAN volkan@level.com.tr]

İNSANOĞLU ÖZGÜR OLMAYI SEVER. Özgür olmayı sevmek içinde vardır bir kere; hangimiz kısıtlı yaşamaktan hoşlanır ki? İnsanoğlu bakmıştır suya; balıklar mesafe tanımaksızın yüzüyor, dünya dertleriyle uğraşmadan yaşıyor. İnsanoğlu hemen atmıştır kendini denize, yüzmeye başlamıştır balıklar gibi (tabii ki böyle olmadı, lafın gelişi sadece). İnsanoğlu bakmıştır gökyüzüne, kuşlar, sinekler uçuyor emir dinlemeden, mesafe tanımadan. İnsanoğlu atmıştır kendisini uçurumdan (ki bu kısım kesin böyle olmuştur). Tabii ki uçamamıştır!

O gün bugün de "uçmayı" en kral özgürlük temsilcisi saymaktadır. Bu, şarkı sözlerine, filmlere hatta çizgi-romanlara kadar taşınmış, uçmanın özlemiyle yanıp tutuşulmuştur. Derken kanatları olan bir şeylerle uçuşa sevdası başlamıştır. İnsanoğlu artık uçuyordur; her ne kadar mekaniğin yardımıyla olsa da. Ve beraberinde insanoğlu bir sevdasını daha kirlenmiştir. "Madem uçuyoruz, neden bunlarla topraklarımıza toprak katmıyoruz" demistir...

GÖKLERDE HER ŞEY AYNI
Blazing Angels: Squadron of WWII (BA) de en halisinden 2. Dünya Savaşı oyunu. BA yeni bir oyun değil. 2006'da PC, Xbox (360) için çıkmış ve piyasayı o kadar da kendine çekememişti. Kötü bir oyun değildi ama zaten limon tadı veren 2. Dünya Savaşı'nın bir de gökyüzünden anlatmak zor zanaattı. Wii'ye gelen oyun ise, sadece kontrolleri üzerine değişiklik yapıp karşımıza aynen çıkarak hayal kırıklığına uğratiyor.

Oyunun mantığı gayet basit: A noktasına git, görevi tamamla B'ye uç... Bu şekilde 20 ana görevi tamamlamaya çalışıyorsunuz. Bunu yaparken de emin olun onlarca sivilce çıkarıyor, biraz

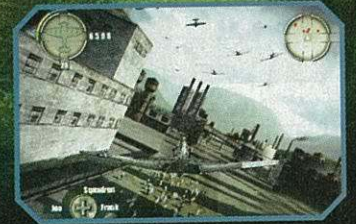
yolunmuş kaza dönüyorsunuz çünkü gamepad ile fazla arcade tadında olan bu oyun Wii'nin kontrolleriyle simülasyona dönmüş neredeyse. İki kontrolör de kullanılsa da ağırlıklı olarak Nunchuck elinizin altında olacak. Manevraları bilek hareketlerinize, gaz-freni de parmak uçlarıyla gerçekleştireceksiniz.

Üç günlük yazar gibi neden mi tuşlardan bahsediyorum? Çünkü karşınıza beşten fazla düşman uçağı çıkınca tamamen dağılıyorsunuz bu tuş dağılımıyla. Otomatik nişan yok, bombardıman yapmak için yerdeki dairesel şekli takip etmelisiniz ama bu sırada kafanızın üstündeki düşman uçağını göremiyorsunuz. Görseniz, dönemiyorsunuz. Dönseniz... Ohoo çoktan vurulduunuz!

PROBLEM ÜSTÜNE PROBLEM
Diyelim ki saatlerce oyunu oynadınız, kontrollere alıştınız.

Hatta artık uçaklara taklalar attırıyorsunuz. Bu sefer de görevler birbirini tekrar etmeye başlıyor. Şöyle tam teşekküllü, gerçekten bir zaferin geldiğini hissettiğiniz görevlerin yerinde yeller esiyor. Yetmezmiş gibi "Hey adamım, çok iyi atıştı, hatırlat sana bir bira ismarlayayım. Aman Tanrım! Arkada başka bir Alman filosu daha belirdi, çabuk ol Mayk!" tarzı inanılmaz klişe diyaloglara mahkûm oluyorsunuz. Ne yazık ki tek çareniz TV'nin sesini kısmak.

Oyun tarihinde tabii ki bu tip "ne istediğine karar verememiş" uçaklı savaş oyunları vardır. Ama bunların bazılarında eğlence unsuru bulunur. Uçuyorum hissi verir oyuncuya; havada öylece dakikalarca uçar, altından geçecek bir köprü ararsınız. Bu oyunda uçuşa hissi de yok. Bir Wii sahibiyse, ilk amacınız zaten "eğlenmektir". Sizi sinir edecek bir oyuna bütçe ayıracağınızı sanmam. L



İt dalasına manevra kabiliyeti düşük bir uçakla girerseniz, kaçın.

LEVEL KARNESİ

- + Çok sayıda (52 adet) savaş uçağı çeşidi.
- + Yapay zeka dengesi iyi kurulmuş.
- Uçuşa hissi veremiyor.
- Görevlerin kaliteleri ve çeşitliliği düşük.
- Bunlara bağlı olarak gelişen heyecansız aksiyon.



	1	2	3	4	5
GRAFİK	■	■	■	■	■
SES	■	■	■	■	■
OYNANABİLİRLİK	■	■	■	■	■
MULTIPLAYER	■	■	■	■	■
EĞLENCE	■	■	■	■	■

PC PS2 PS3 PSP Wii DS GameCube

Wii'de Ubisoft imzalı bir oyun almadan önce bir gün düşünmelisiniz ne yazık ki.

55



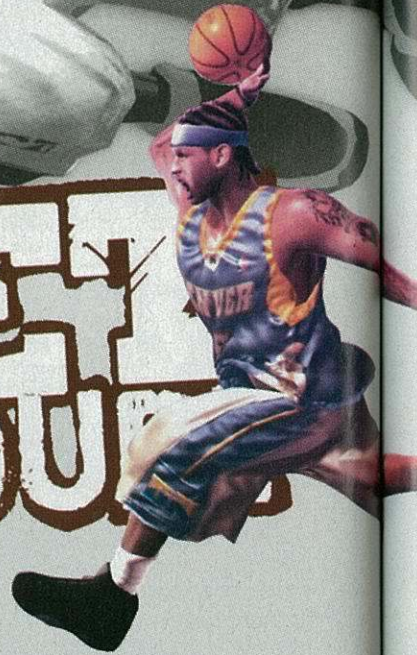
Bir asker gibi ölü. Ne öyle yön tuşların basıp yardım çağırarak filan. Hiç yakıştıramadım.

PS2

PS3

Wii

XBOX
360



STREETBALL HOMECOURT

HER ANNE-BABA ÇOCUĞUNUN BASKETBOL OYNAMASINI İSTER!

[Furkan Faruk AKINCI faruk@level.com.tr]

[[YANLIŞ MI? HER EBEVEYNİN DİLEĞİDİR:

"Aman çocuğum sıırım gibi olsun, törenlerde bayrağı evladıma versinler, ben de hava atayım konu komşuya, analar neler doğuruyor diyel!" Evet her anne-baba çocuğunun basketbol oynamasını ister ve nedeni de öncelikli olarak budur. İkinci olarak ise üzerine titrenen evladın dengeli vücut gelişimi falan filan vardır. Benim annem de bu duruma bir istisna değildi. Ancak beni basketbol kursuna yazdıran anneme inat, oradan kaçıp futbol

antrenmanlarına giderdim. Epey bir sonra anladım kızların lisede benim gibi güdük futbolculara değil, daha çok o "sırım" gibi basketçilere yüz verdiklerini... Neyse...

İşte o günlerde Streetball turnuvaları falan düzenlenirdi. Biz de tayfamızla toplaşıp giderdik. Gerçi o sıırım gibi basketçilerin havasından geçilmezdi ama biz yine de giderdik. Ne bileyim güzel kızlar, Antalya'nın nefis bahar havası falan... Her neyse, Streetball adından da anlaşılacağı ve çoğunuzun da takipçisi olduğu üzere, basketbolun şova yönelik tarafına odaklanan ve asfaltta oynanan sokak basketbolu (konu geçişinin de böylesi). Hızlı, tempolu ve nihai amacı topun çemberden geçmesi olan bir oyunda, "göze hoş gelen" şekilde tasarlanmış bir oynanış ile tüm o hareketlerin kolaylıkla yapılabilmesi gibi unsurlar birleşince, en baştan söyleyeyim, oynaması inanılmaz zevkli bir oyun çıkmış ortaya.

ASFALTA DÖKÜLEN TER

Dövüş ve spor oyunları, oynanış olarak kanımca birbirleriyle dirsek teması içindedir. Her iki oyun türünde de oyunu en iyi şekilde oynayabilmek için türlü tuş kombinasyonlarını öğrenmek durumundasınızdır. NBA Street Homecourt'u (NSH) oynamak işte tam da bu yüzden zevkli: En "yuh artık!" dedirtecek hareketleri bile parmaklarınız birbirine dolanmadan yapabiliyorsunuz. "Trick Stick" denen ve kanımca oynanış hantallaştırılan unsur kaldırılmış. Bunun yerine ise özel hareketleri yapabilmek için omuz tuşları ile üçgen ve kare tuşlarını birlikte kullanıyorsunuz. Alışması çok kolay bu sistem sayesinde kısa bir süre içinde rakiplerinizin arasında dans etmeye başlayabilirsiniz. Yaptığınız her özel harekette ise "gamebreaker" barı dolmaya başlıyor. Bar dolduğu zaman ise rakibinizi ağlatmaya başlıyorsunuz.

Smaçları gerçekleştirmek gerçekten

çok rahat ve oynanıştaki genel akıcılığı size tam anlamıyla hissettiriyor. Özel hareketlere eklenenlerin arasında en çarpıcı iki örnek: Double (ikili) ve triple (üçlü) smaçlar. Smaca kalktığı anda tuşa ne kadar uzun süre bastığımıza bağlı olarak hareketi o kadar güçlü bir şekilde gerçekleştirebiliyorsunuz. Eğer bu süreyi çok uzun tutarsanız smacınız çemberden geri sekiyor. Bu hareketi "gamebreaker" modunda yaptığımız zaman ise üçlü smacı gerçekleştiriyor ve rakibinizi bu oyunu oynadığı için pişman ediyorsunuz. Ancak smaçların çok kolay gerçekleştirilebilmesi smacı yiyen taraf siz olduğunuz zaman sinir bozabiliyor. Oyunun atak yapmaya odaklı olması, defans yapmayı gerçekten zor, hatta zaman zaman sinir bozucu bir hale getirebiliyor. Takımınız defanstayken blok yapmak hatta özellikle gelen atışlara üst üste blok koymak inanılmaz zevkli olsa da oyunun defans yönünün

BİR BAKIŞTA...

TÜR Spor

İÇERİK Keskin, sert, tempolu bir basketbol şovu: En zor hareketleri bile kolaylıkla yaparak rakiplerinizi asfaltta gömmek. Ah bir de daha fazla seçeneğ sunsaydı...

KARŞILAŞTIRMA

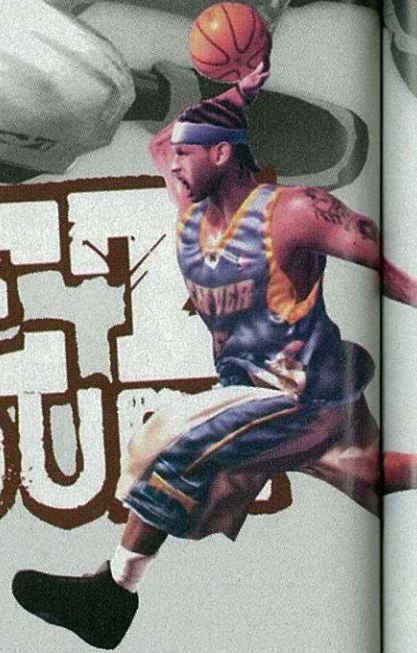
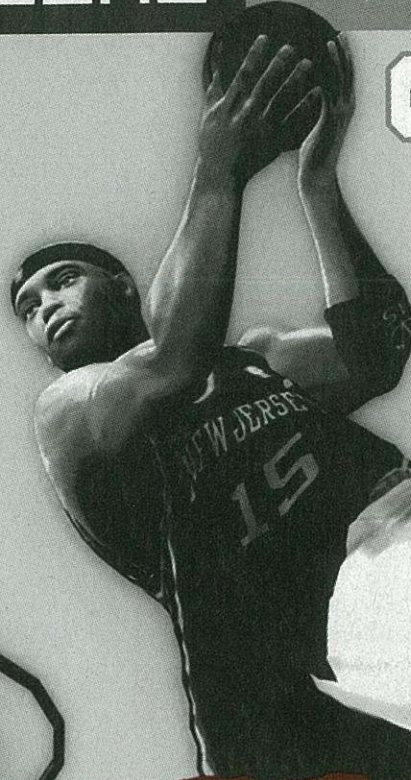
NBA LIVE 2006	%83
URBAN FREESTYLE SOCCER	%80
NBA STREET HOMECOURT	%73

PS2

PS3

Wii

XBOX
360



STREETBALL HOMECOURT

HER ANNE-BABA ÇOCUĞUNUN BASKETBOL OYNAMASINI İSTER!

[Furkan Faruk AKINCI faruk@level.com.tr]

[[YANLIŞ MI? HER EBEVEYNİN DİLEĞİDİR:

"Aman çocuğum sıırım gibi olsun, törenlerde bayrağı evladıma versinler, ben de hava atayım konu komşuya, analar neler doğuruyor diyel!" Evet her anne-baba çocuğunun basketbol oynamasını ister ve nedeni de öncelikli olarak budur. İkinci olarak ise üzerine titrenen evladın dengeli vücut gelişimi falan filan vardır. Benim annem de bu duruma bir istisna değildi. Ancak beni basketbol kursuna yazdıran anneme inat, oradan kaçıp futbol

antrenmanlarına giderdim. Epey bir sonra anladım kızların lisede benim gibi güdük futbolculara değil, daha çok o "sırım" gibi basketçilere yüz verdiklerini... Neyse...

İşte o günlerde Streetball turnuvaları falan düzenlenirdi. Biz de tayfamızla toplaşıp giderdik. Gerçi o sıırım gibi basketçilerin havasından geçilmezdi ama biz yine de giderdik. Ne bileyim güzel kızlar, Antalya'nın nefis bahar havası falan... Her neyse, Streetball adından da anlaşılacağı ve çoğunuzun da takipçisi olduğu üzere, basketbolun şova yönelik tarafına odaklanan ve asfaltta oynanan sokak basketbolu (konu geçişinin de böylesi). Hızlı, tempolu ve nihai amacı topun çemberden geçmesi olan bir oyunda, "göze hoş gelen" şekilde tasarlanmış bir oynanış ile tüm o hareketlerin kolaylıkla yapılabilmesi gibi unsurlar birleşince, en baştan söyleyeyim, oynaması inanılmaz zevkli bir oyun çıkmış ortaya.

ASFALTA DÖKÜLEN TER

Dövüş ve spor oyunları, oynanış olarak kanımca birbirleriyle dirsek teması içindedir. Her iki oyun türünde de oyunu en iyi şekilde oynayabilmek için türlü tuş kombinasyonlarını öğrenmek durumundasınızdır. NBA Street Homecourt'u (NSH) oynamak işte tam da bu yüzden zevkli: En "yuh artık!" dedirtecek hareketleri bile parmaklarınız birbirine dolanmadan yapabiliyorsunuz. "Trick Stick" denen ve kanımca oynanış hantallaştırılan unsur kaldırılmış. Bunun yerine ise özel hareketleri yapabilmek için omuz tuşları ile üçgen ve kare tuşlarını birlikte kullanıyorsunuz. Alışması çok kolay bu sistem sayesinde kısa bir süre içinde rakiplerinizin arasında dans etmeye başlayabilirsiniz. Yaptığınız her özel harekette ise "gamebreaker" barı dolmaya başlıyor. Bar dolduğu zaman ise rakibinizi ağlatmaya başlıyorsunuz.

Smaçları gerçekleştirmek gerçekten

çok rahat ve oynanıştaki genel akıcılığı size tam anlamıyla hissettiriyor. Özel hareketlere eklenenlerin arasında en çarpıcı iki örnek: Double (ikili) ve triple (üçlü) smaçlar. Smaca kalktığı anda tuşa ne kadar uzun süre bastığımıza bağlı olarak hareketi o kadar güçlü bir şekilde gerçekleştirebiliyorsunuz. Eğer bu süreyi çok uzun tutarsanız smacınız çemberden geri sekiyor. Bu hareketi "gamebreaker" modunda yaptığımız zaman ise üçlü smacı gerçekleştiriyor ve rakibinizi bu oyunu oynadığı için pişman ediyorsunuz. Ancak smaçların çok kolay gerçekleştirilebilmesi smacı yiyen taraf siz olduğunuz zaman sinir bozabiliyor. Oyunun atak yapmaya odaklı olması, defans yapmayı gerçekten zor, hatta zaman zaman sinir bozucu bir hale getirebiliyor. Takımınız defanstayken blok yapmak hatta özellikle gelen atışlara üst üste blok koymak inanılmaz zevkli olsa da oyunun defans yönünün

BİR BAKIŞTA...

TÜR Spor

İÇERİK Keskin, sert, tempolu bir basketbol şovu: En zor hareketleri bile kolaylıkla yaparak rakiplerinizi asfaltta gömmek. Ah bir de daha fazla seçeneğ sunsaydı...

KARŞILAŞTIRMA

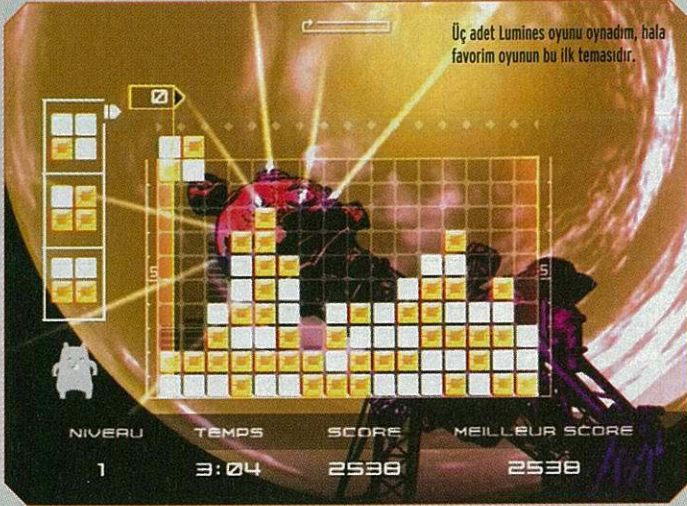
NBA LIVE 2006	%83
URBAN FREESTYLE SOCCER	%80
NBA STREET HOMECOURT	%73

PS2

PS3

Wii

XBOX 360



Üç adet Lumines oyunu oynadım, hala favorim oyunun bu ilk temasidir.



Yanınıza bir arkadaşınızı alıp evire çevire yenmek istiyorsanız, o kişinin dışı olmasına dikkat edin. Bu tip oyunlara karşı saçma bir yetenekleri var...

LUMINES PLUS

OLUKLU KUTU SANAYİSİNE BALTA VURMAYA ÇALIŞAN SUÇLULARIN AÇIKLAMASI İLGİNÇ OLDU: SADECE LUMINES OYNUYORDUK!

[Tuna ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]

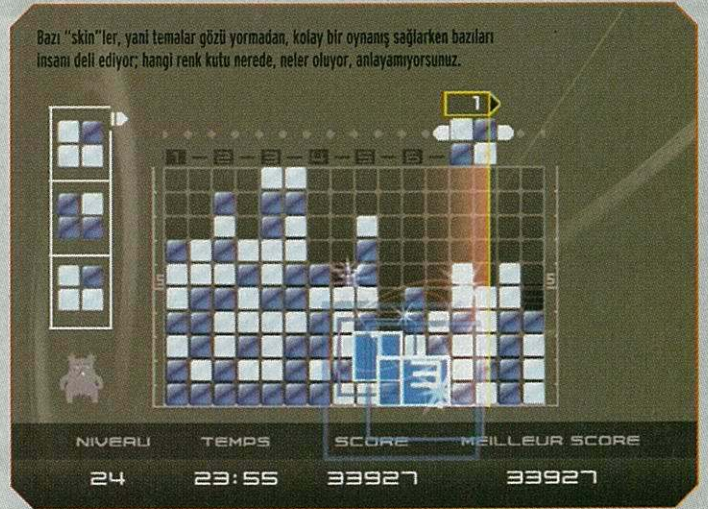
GECEİNİN BİTMEYEN COŞKUSUNDA MÜZİKLER

çalıyor, rüyalarında at koşturun insanlar bile dans ediyordu. Ne görmek istiyorlarsa onları görüyorlardı. Fazla büyütüyorlardı olanları, sadece eğleniyorlardı; diledikleri şekilde. Bu cümbüşün içinde, çok uzaklardan iki kişinin sesi duyulabiliyordu; müziğin tüm ahengine karşı gelerek...
- Hayri abi, biz sabahtan beri ne yapıyoruz böyle ya allasen? Bir müzik bir coşku; bizse bu tuğla mıdır, kutu mudur, henüz ne olduğunu çıkartamadığım şeyleri yan yana getirip aşağı yuvarlıyoruz. Manyak miyiz biz abi?

- Oğlum dur, şurada geleli iki gün olmuş aramıza, hemen söylemeye başladın. Hem beğenmiyorsan niye başladın ki bu işe?
- Ne bileyim abi, eğlenceli gözüküyordu. Böyle her şey renkli, güzel güzel müzikler çalıyor, insanın içi kıpır kıpır oluyor. Halamgillerin köyünde de böyle çalıyordu bazen düşünlerde biliyon mu? Kayınconun şahane bir teybi vardı, onu koyuyorduk böyle, açıyorduk sesi de, sonra tutabilene aşk ol...
- Oğlum kutu gidiyor tut lan! Hahah, şaka lan şaka lan düşün. Bizim işimiz kutu atmak; temizleme kısmı müşterilere kalıyor, sıkma canını.

MESAI SAATLERİNDE KUTULARLA OYNAMAK YASAKTIR

- Hayri abi, sen bana yenisin diyorsun ama ben biliyorum bu olayı. Daha önce bizim yeğeni sokmuştuk aynı işe. Yeğen daha ufak olduğu için bu işin ufak kutularla yapılında çalışmıştı. Hatta terfi ettirdiler onu şimdi, ikinci şirkete geçti. İşleri de bayağı iyiymiş. Bize de bu "Plus" şirketinde işi o ayarladı valla. Ufak falan ama akıllı çocuk. Peki abi sen bilirsin, bu Plus'ın ne farkı var normalinden? Yeğene soracaktım da unuttum, kafasızlık işte.
- Kendine hakaret etme oğlum. Daha gençsin. Sana şimdi söyleyeceğim



Bazı "skin"ler, yani temalar gözü yormadan, kolay bir oynanış sağlarken bazıları insanı deli ediyor; hangi renk kutu nerede, neler oluyor, anlayamıyorsunuz.

şeyi bizim patronlara da söyleme sakın, lakin bu "Plus" biraz kolpa bir şirket. Bunun "Plus" olmayan halinde ne oluyorsa burada da aynısı oluyor: En fazla iki farklı sembol veya renk taşıyan, dört kutudan oluşan kareler bir kutu oluşturacak şekilde yan yana getirmeye çalışıyor. Yan yana gelen kutular ortadan kalkıyor ve bu sırada yine aynı renk kutuları üstüne veya yanına indirmeyi başarılırsa daha çok puan alıyorsun. Hatırladın herhalde bunları değil mi?
- Biliyorum abi, yeğen zamanında çok anlatmıştı. Ama asıl olayın bu kutuları yan yana getirmekte değil de, kutuların fonda çalan müziğe eşlik etmesinde, müziğin ve görseiliğin etkileyciliğinde olduğundan bahsetmişti.
- Oğlum reklam mı çekiyorum burada? Laflara bak. Her neyse, sonuçta bu "Plus'ta farklı bir halt yok, ben sana söyleyeyim. Bak şurada şatafatlı paketler var ya, solunda oğlum nereye bakıyorsun; hah işte onların içinde birkaç yeni kutu var. Şu bizim müşteriyi eskilerle

biraz daha oyaladıktan sonra onları yuvarlamaya başlayacağız aşağı; o da sevinecek, yeni bir şeyler gördüğünü sanacak. İşte bunun dışında aynı tas aynı hamam.
- O zaman mesela bizim yeğenin müşterileri bize gelmez, öyle mi?
- Valla akılları varsa gelmezler. Bak bu bizim kutularda bir kolpalık daha var. Al bir tanesini. Nasıl kalitesi sence? İyi değil, değil mi? Bunlar ufakken daha iyiydi, böyle kocaman kocaman olunca daha kötü gözüküyorlar. Bana sorarsan çok daha iyisi yapılabildi ama uğraşmamışlar işte; kolay yoldan para peşinde herkes...
- Anladım abi. Bu sektör de bir garipleşmiş. Eskiden böyle değildi. Tetris diye bir şirket vardı mesela, hatırlıyorum da ne güz...
- Ne çene varmış sende de be oğlum! Küçüklere sevgi felsefesi içerisinde dayanıyorum sabahtan beri ama birazdan seni de yollayacağım aşağı şu kutularla beraber. Kes artık yahu, kafa bu da, kova değil!
- Pardon abi. Saygılar abi. Abi...
-!!! L

LEVEL KARNESİ

- + Lumines'in bağımlılık yapıcı oynanışı.
- + Sonunda harika müzikleri ve efektleri 5+ ses sisteminden alabilmek.
- PSP versiyonundan neredeyse hiçbir farkı yok.
- Online oyun desteği sunmuyor.
- Grafikler üzerinde hiç uğraşılmamış.



GRAFIK	5
SES	5
OYNANABİLİRLİK	5
MULTIPLAYER	5
EĞLENCE	5

PC PS2 PS3 PSP Wii DS GameCube

PSP de oynadıysanız, yüzüne bakmaya bile değmez. Şayet ki böyle bir durum yoksa ortada, o zaman kesinlikle denemelisiniz.

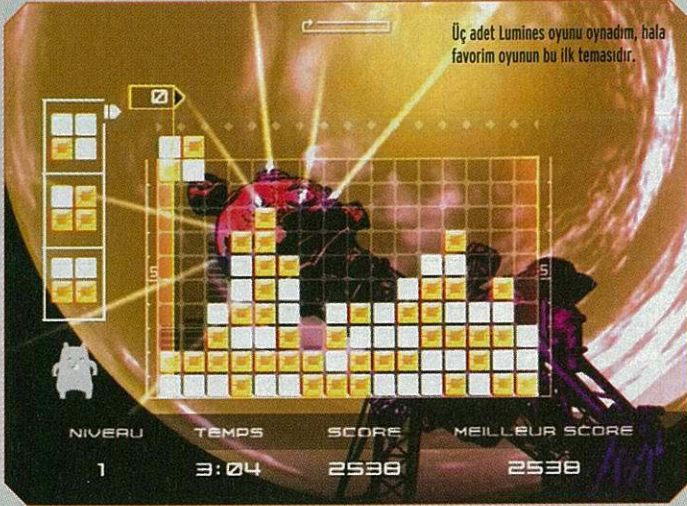
71

PS2

PS3

Wii

XBOX 360



Üç adet Lumines oyunu oynadım, hala favorim oyunun bu ilk temasidir.



Yanınıza bir arkadaşınızı alıp evire çevire yenmek istiyorsanız, o kişinin dışı olmasına dikkat edin. Bu tip oyunlara karşı saçma bir yetenekleri var...

LUMINES PLUS

OLUKLU KUTU SANAYİSİNE BALTA VURMAYA ÇALIŞAN SUÇLULARIN AÇIKLAMASI İLGİNÇ OLDU: SADECE LUMINES OYNUYORDUK!

[Tuna ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]

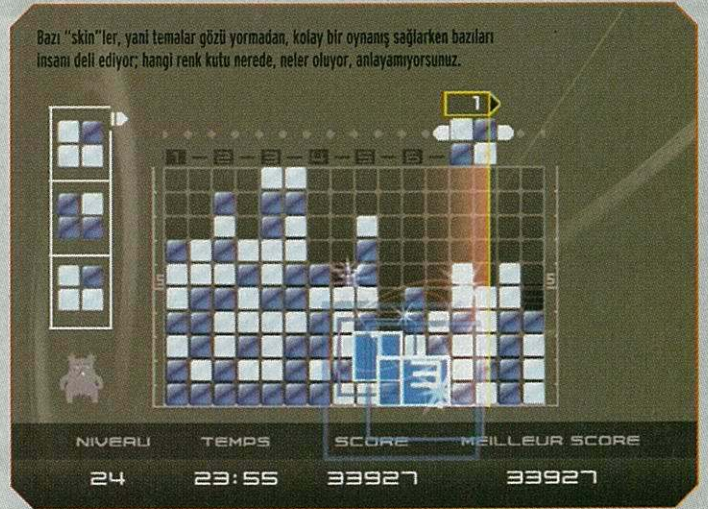
GECEİNİN BİTMEYEN COŞKUSUNDA MÜZİKLER

çalıyor, rüyalarında at koşturun insanlar bile dans ediyordu. Ne görmek istiyorlarsa onları görüyorlardı. Fazla büyütüyorlardı olanları, sadece eğleniyorlardı; diledikleri şekilde. Bu cümbüşün içinde, çok uzaklardan iki kişinin sesi duyulabiliyordu; müziğin tüm ahengine karşı gelerek...
- Hayri abi, biz sabahtan beri ne yapıyoruz böyle ya allasen? Bir müzik bir coşku; bizse bu tuğla mıdır, kutu mudur, henüz ne olduğunu çıkartamadığım şeyleri yan yana getirip aşağı yuvarlıyoruz. Manyak miyiz biz abi?

- Oğlum dur, şurada geleli iki gün olmuş aramıza, hemen söylemeye başladın. Hem beğenmiyorsan niye başladın ki bu işe?
- Ne bileyim abi, eğlenceli gözüküyordu. Böyle her şey renkli, güzel güzel müzikler çalıyor, insanın içi kıpır kıpır oluyor. Halamgillerin köyünde de böyle çalıyordu bazen düşünlerde biliyon mu? Kayınconun şahane bir teybi vardı, onu koyuyorduk böyle, açıyorduk sesi de, sonra tutabilene aşk ol...
- Oğlum kutu gidiyor tut lan! Hahah, şaka lan şaka lan düşün. Bizim işimiz kutu atmak; temizleme kısmı müşterilere kalıyor, sıkma canını.

MESAI SAATLERİNDE KUTULARLA OYNAMAK YASAKTIR

- Hayri abi, sen bana yenisin diyorsun ama ben biliyorum bu olayı. Daha önce bizim yeğeni sokmuştuk aynı işe. Yeğen daha ufak olduğu için bu işin ufak kutularla yapılmasını çalışmıştı. Hatta terfi ettirdiler onu şimdi, ikinci şirkete geçti. İşleri de bayağı iyiymiş. Bize de bu "Plus" şirketinde işi o ayarladı valla. Ufak falan ama akıllı çocuk. Peki abi sen bilirsin, bu Plus'ın ne farkı var normalinden? Yeğene soracaktım da unuttum, kafasızlık işte.
- Kendine hakaret etme oğlum. Daha gençsin. Sana şimdi söyleyeceğim



Bazı "skin"ler, yani temalar gözü yormadan, kolay bir oynanış sağlarken bazıları insanı deli ediyor; hangi renk kutu nerede, neler oluyor, anlayamıyorsunuz.

şeyi bizim patronlara da söyleme sakın, lakin bu "Plus" biraz kolpa bir şirket. Bunun "Plus" olmayan halinde ne oluyorsa burada da aynısı oluyor: En fazla iki farklı sembol veya renk taşıyan, dört kutudan oluşan kareler bir kutu oluşturacak şekilde yan yana getirmeye çalışıyor. Yan yana gelen kutular ortadan kalkıyor ve bu sırada yine aynı renk kutuları üstüne veya yanına indirmeyi başarılırsa daha çok puan alıyorsunuz. Hatırladın herhalde bunları değil mi?
- Biliyorum abi, yeğen zamanında çok anlatmıştı. Ama asıl olayın bu kutuları yan yana getirmekte değil de, kutuların fonda çalan müziğe eşlik etmesinde, müziğin ve görseiliğin etkileyciliğinde olduğundan bahsetmişti.
- Oğlum reklam mı çekiyorsun burada? Laflara bak. Her neyse, sonuçta bu "Plus"ta farklı bir halt yok, ben sana söyleyeyim. Bak şurada şatafatlı paketler var ya, solunda oğlum nereye bakıyorsun; hah işte onların içinde birkaç yeni kutu var. Şu bizim müşteriyi eskilerle

biraz daha oyaladıktan sonra onları yuvarlamaya başlayacağız aşağı; o da sevinecek, yeni bir şeyler gördüğünü sanacak. İşte bunun dışında aynı tas aynı hamam.
- O zaman mesela bizim yeğenin müşterileri bize gelmez, öyle mi?
- Valla akılları varsa gelmezler. Bak bu bizim kutularda bir kolpalık daha var. Al bir tanesini. Nasıl kalitesi sence? İyi değil, değil mi? Bunlar ufakken daha iyiydi, böyle kocaman kocaman olunca daha kötü gözüküyorlar. Bana sorarsan çok daha iyisi yapılabildi ama uğraşmamışlar işte; kolay yoldan para peşinde herkes...
- Anladım abi. Bu sektör de bir garipleşmiş. Eskiden böyle değildi. Tetris diye bir şirket vardı mesela, hatırlıyorum da ne güz...
- Ne çene varmış sende de be oğlum! Küçüklere sevgi felsefesi içerisinde dayanıyorum sabahtan beri ama birazdan seni de yollayacağım aşağı şu kutularla beraber. Kes artık yahu, kafa bu da, kova değil!
- Pardon abi. Saygılar abi. Abi...
-!!! L

LEVEL KARNESİ

- + Lumines'in bağımlılık yapıcı oynanışı.
- + Sonunda harika müzikleri ve efektleri 5+ ses sisteminden alabilmek.
- PSP versiyonundan neredeyse hiçbir farkı yok.
- Online oyun desteği sunmuyor.
- Grafikler üzerinde hiç uğraşılmamış.



GRAFIK	5
SES	5
OYNANABİLİRLİK	5
MULTIPLAYER	5
EĞLENCE	5

PC PS2 PS3 PSP Wii DS GameCube

PSP de oynadıysanız, yüzüne bakmaya bile değmez. Şayet ki böyle bir durum yoksa ortada, o zaman kesinlikle denemelisiniz.

71

KONSOL İNCELEME



SHIN MEGAMI TENSEI DEVIL SUMMONER ŞU ZEBANİLERİN DE AKARI KOKARI BİTMEDİ BE!

[Tuna ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]

İŞYERİNDE PATRON SİNİRİNİZİ BOZDUĞUNDA,

üç tane iri yarı adam yolunuzu kesip cep telefonunuza el koymak istediğinde veya daha büyük ölçekli bir kriz durumunda başka bir boyuttan bir canavar çağırarak istemez miydiniz? Ben isterdim şahsen. Bu vesileyle de evde kedi ve köpek besliyorum. Saldırıya uğramayayım diye önce kediyi yanımda gezdirmek istedim. Bir süre benimle gelmek istemedi, dışarı çıkardığımdaysa aldı başını gitti. Şansımı köpeklerle denemeye karar verdim. Köpeğimin cinsi "Boxer" ama gelin görün ki kendisi herhangi bir sincaptan bile daha korkak. Bırakın beni birilerinden korumayı, kendisini korumak için yanında bir "Pekingese" gezdiriyor. Ne kadar

komiğim değil mi? Değilim evet...

PEKİ YA RAIDOU?

... Dolayısıyla hızla konuya geçmek niyetindeyim. Her Shin Megami Tensei'de olduğu gibi, burada da zebanilerin kendi dünyalarından çıkıp bizim güzelim dünyamıza gelmeleri söz konusu. Raidou adındaki karakterimiz de bu zebanilerle mücadele eden bir kahraman.

16. yaş gününde ölmek isteyen bir kızın gizemli hikayesi peşinde koşarak çok daha fantastik bir senaryoya adım attığımız Devil Summoner, önceki Shin Megami Tensei'lere göre biraz daha anlaşılır bir hikaye de sunuyor diyebiliriz. Bunun nedeni de 20. yüzyıl Japonya'sını konu alması; gelecekte, neresi olduğu belli olmayan garip bir boyuttan bahsetmemesi.

Devil Summoner'in önceki oyunlardan bir diğer önemli farkı -ki bu yenilik sayesinde oyun sıkıcı olmaktan bir hayli uzaklaşıyor-

savaş sisteminin sıra tabanlıdan gerçek zamanlıya geçiş yapmış olması. Bayağı ufak bir alanda, en az bir, en çok da altı veya yedi düşmana kadar dövüştüğümüz bu alanlarda bizimle birlikte bir adet de yardımcı yaratığımız oluyor. Devil Summoner'in kilit noktası bu yaratıklar arkadaşlar. Çoğunlukla girdiğiniz savaşlarda kazandığınız çeşit çeşit yaratık, oyunun ilerleyen safhalarında laboratuvarlarda da üretilebiliyor. İki yaratığı birbirine karıştırarak veya bir yaratığın özelliklerini bir diğerine aşıl原因arak elde edeceğimiz bu "imkansız yaratıklar", savaşların dışında çeşitli bulmacaları çözmenizde de işe yarıyorlar. Bu nedenle mutlaka her türlü yaratığı ele geçirmeye bakın, yoksa geriye dönüp bir dolu işle uğraşmanız gerekebilir.

YÜKSELEN AYLAK BİRLİKTE

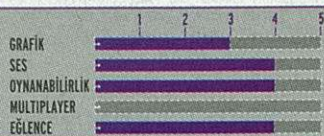
İşin özetinde Devil Summoner savaşlara girip çıkmaktan ötesi



değil. O yüzden size biraz tavsiye vermek istiyorum, zira ihtiyacınız olacak. Kesinlikle tek bir yaratığın üstüne düşmeyin. Sonra ileride sadece buza karşı zayıf bir boss'un karşısına, buz elementine ait bir yaratıkla çıkarsanız çok ağlırsınız. Raidou'nun özelliklerini geliştirirken Vitality ve Strength'e yoğunlaşın. Yaratıklarınız savaşlarda çok işe yararsalar da direkt olarak kontrol edemediğiniz için bazen iş başa düşebiliyor. Rasgele savaşların oranı fazlasıyla abartılı fakat yine de sinirlenmeden, yılmadan bu savaşlardan alınızın aklıyla çıkmaya bakın. Tecrübe puanları havadan inmiyor. Ve son olarak bu oyuna kesinlikle bir şans verin. Daha önceki Shin Megami Tensei oyunlarından farklı ve çok daha zevkli. Grafikselsel olarak da önceki oyunlardan daha başarılı olduğu ortada. Tüm bunlar birleşince de elimize gayet kaliteli bir RYO geçiyor. Şimdi ben köpeğime "Death Touch" büyüü nasıl yapılır, onu öğretmeye gidiyorum. Başarılı olamazsa, yeni bir tanesini elde etmek için suradaki cici köneklisi süslü

LEVEL KARNESİ

- + Gerçek zamanlı savaş sistemi.
- + Onlarca çeşit yaratık ve bunları birleştirebilme imkanı.
- + İlginç hikaye.
- Zaman zaman anlamsız zorlayan savaşlar.
- Oyun dünyasının biraz kısıtlı kalması.
- Herkesin hoşuna gidebilecek bir yapı taşınmaması



PC PS2 PS3 PSP Wii DS GameCube

Dijital Devil Saga'lardan



Hikayede ilerledikçe envanterinize katacağınız yaratıklar da burada gördüğünüz gibi daha

KONSOL İNCELEME



SHIN MEGAMI TENSEI DEVIL SUMMONER ŞU ZEBANİLERİN DE AKARI KOKARI BİTMEDİ BE!

[Tuna ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]

İŞYERİNDE PATRON SINIRİNİZİ BOZDUĞUNDA, üç tane iri yarı adam yolunuzu kesip cep telefonunuza el koymak istediğinde veya daha büyük ölçekli bir kriz durumunda başka bir boyuttan bir canavar çağırarak istemez miydiniz? Ben isterdim şahsen. Bu vesileyle de evde kedi ve köpek besliyorum. Saldırıya uğramayayım diye önce kediyi yanımda gezdirmek istedim. Bir süre benimle gelmek istemedi, dışarı çıkardığımdaysa aldı başını gitti. Şansımı köpeklerle denemeye karar verdim. Köpeğimin cinsi "Boxer" ama gelin görün ki kendisi herhangi bir sincaptan bile daha korkak. Bırakın beni birilerinden korumayı, kendisini korumak için yanında bir "Pekingese" gezdiriyor. Ne kadar

komiğim değil mi? Değilim evet...

PEKİ YA RAIDOU?

... Dolayısıyla hızla konuya geçmek niyetindeyim. Her Shin Megami Tensei'de olduğu gibi, burada da zebanilerin kendi dünyalarından çıkıp bizim güzelim dünyamıza gelmeleri söz konusu. Raidou adındaki karakterimiz de bu zebanilerle mücadele eden bir kahraman.

16. yaş gününde ölmek isteyen bir kızın gizemli hikayesi peşinde koşarak çok daha fantastik bir senaryoya adım attığımız Devil Summoner, önceki Shin Megami Tensei'lere göre biraz daha anlaşılır bir hikaye de sunuyor diyebiliriz. Bunun nedeni de 20. yüzyıl Japonya'sını konu alması; gelecekte, neresi olduğu belli olmayan garip bir boyuttan bahsetmemesi.

Devil Summoner'in önceki oyunlardan bir diğer önemli farkı -ki bu yenilik sayesinde oyun sıkıcı olmaktan bir hayli uzaklaşıyor-

savaş sisteminin sıra tabanlıdan gerçek zamanlıya geçiş yapmış olması. Bayağı ufak bir alanda, en az bir, en çok da altı veya yedi düşmana kadar dövüştüğümüz bu alanlarda bizimle birlikte bir adet de yardımcı yaratığımız oluyor. Devil Summoner'in kilit noktası bu yaratıklar arkadaşlar. Çoğunlukla girdiğiniz savaşlarda kazandığınız çeşit çeşit yaratık, oyunun ilerleyen safhalarında laboratuvarlarda da üretilebiliyor. İki yaratığı birbirine karıştırarak veya bir yaratığın özelliklerini bir diğerine aşılayarak elde edeceğimiz bu "imkansız yaratıklar", savaşların dışında çeşitli bulmacaları çözmenizde de işe yarıyorlar. Bu nedenle mutlaka her türlü yaratığı ele geçirmeye bakın, yoksa geriye dönüp bir dolu işle uğraşmanız gerekebilir.

YÜKSELEN AYLAK BİRLİKTE

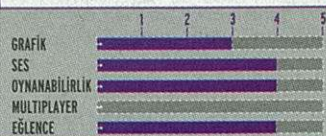
İşin özetinde Devil Summoner savaşlara girip çıkmaktan ötesi



değil. O yüzden size biraz tavsiye vermek istiyorum, zira ihtiyacınız olacak. Kesinlikle tek bir yaratığın üstüne düşmeyin. Sonra ileride sadece buza karşı zayıf bir boss'un karşısına, buz elementine ait bir yaratıkla çıkarsanız çok ağlarsınız. Raidou'nun özelliklerini geliştirirken Vitality ve Strength'e yoğunlaşın. Yaratıklarınız savaşlarda çok işe yararsalar da direkt olarak kontrol edemediğiniz için bazen iş başa düşebiliyor. Rasgele savaşların oranı fazlasıyla abartılı fakat yine de sinirlenmeden, yılmadan bu savaşlardan alınızın aklıyla çıkmaya bakın. Tecrübe puanları havadan inmiyor. Ve son olarak bu oyuna kesinlikle bir şans verin. Daha önceki Shin Megami Tensei oyunlarından farklı ve çok daha zevkli. Grafikselsel olarak da önceki oyunlardan daha başarılı olduğu ortada. Tüm bunlar birleşince de elimize gayet kaliteli bir RYO geçiyor. Şimdi ben köpeğime "Death Touch" büyüü nasıl yapılır, onu öğretmeye gidiyorum. Başarılı olamazsa, yeni bir tanesini elde etmek için suradaki cici köneklisi süslü

LEVEL KARNESİ

- + Gerçek zamanlı savaş sistemi.
- + Onlarca çeşit yaratık ve bunları birleştirebilme imkanı.
- + İlginç hikaye.
- Zaman zaman anlamsız zorlayan savaşlar.
- Oyun dünyasının biraz kısıtlı kalması.
- Herkesin hoşuna gidebilecek bir yapı taşınmaması



PC PS2 PS3 PSP Wii DS GameCube

Dijital Devil Saga'lardan



Hikayede ilerledikçe envanterinize katacağınız yaratıklar da burada gördüğünüz gibi daha



Sony'nin geçen ay düzenlediği San Diego Gamers Day'de açıklanan birçok yeni oyunun yanı sıra gizlenen oyunlara ait tonla materyal de ortaya çıktı. Yeni videolar, teaser'lar, ekran görüntüleri, basın bültenleri... Sony nihayet "pazarlama" sözcüğüyle barışmış görünüyor. Bize de bu barış çubuğunu keyifle tıttırmek düşüyor.

PSP "TAZELENECEK"

Cilt bakımı mı, kalp ameliyatı mı?

[[GEÇEN AY DÜZENLELEN SAN DIEGO GAMERS DAY etkinliğinde Sony, PS3'ün yeni aday oyunları ve PSN (PlayStation Network) istatistiklerinin yanı sıra PSP için de birtakım yeniliklerin zamanının geldiğini açıkladı. İlk ikisi hakkında konuşmayı Konsol Ustası'na bırakıp PSP hakkında söylenenlere zoom yapalım: PSP'ye kesinleşmiş olarak 140 yeni oyunun hazırlanmakta olduğunu söyleyen yetkili (Pazarlama müdürü Colin Sebastian) yılsonuna kadar da video indirme servisini (daha önce açıklanan Station Launcher'dan bahsediyor) başlatacaklarını ve "donanım tazelenmesi" yapacaklarını duyurdu. "Donanım tazelenmek" tam olarak neye denk düşüyor, kestirmek zor. Zira sadece yeni bir renk seçeneği de kastediliyor olabilir, daha ince ve daha şık yeni bir versiyon da... Tabii ki yetkili bu konuda ne beklememiz gerektiğini anlamamıza yaracak herhangi bir ipucu vermedi. Yoksa siz kırk yıllık Sony'nin ketumluktan vazgeçeceğini mi sanıyordunuz? Şaka yapıyor olmalısınız.



[[GEÇEN AY AÇIKLANAN Evangelion, bu ay ilk detayları belli olan Naruto, önümüzdeki ay kimbilir hangi anime efsanesi ile PSP'miz yavaş yavaş bir manga koleksiyon istasyonuna dönmeye başladı. PS2 arşiv kataloğu olmak yerine böyle bir yola geçiş yapması eminim bizim kadar sizleri de memnun ediyordur. O yüzden PS2'ye zaten çıkmış oyunların PSP'ye de geleceği açıklandığında bu haberleri kulak arkası etmekte genellikle mahsur görmüyorum ama buna karşılık anime oyunları ile ilgili haber çıktığında bunları ıskalamadan aktarmaya çalışıyorum. Neyse, konuya dönelim. Naruto: Ultimate Ninja Heroes, anime serisine olabildiğince bağlı kalınarak hazırlanmakta olan bir dövüş oyunu. Dizideki 20 civarı karakterler arasından seçim yapabildiğiniz ve topladığınız puanlarla bu karakterleri geliştirebildiğiniz oyunda ninja kabiliyetlerinizi geliştirerek ustalığa doğru adım adım ilerlemeniz gerekiyor. Sonunda Hokage olma (Ninjalık kariyerinde Master Jedi'liğe denk düşüyor aşağı yukarı) şansı da bulunan Naruto: Ultimate Ninja Heroes sadece PSP'ye çıkacak bir oyun. Eğlenmek ve diğer konsollara burun kıvrılmak için mükemmel bir malzeme, değerlendirmek gerek... Çıkış tarihi ise sonbahar olarak açıklandı.

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Kratos savaşa hazır

[[EVET FARKINDAYIZ, GOD OF WAR'UN PSP'ye çıkacağı haberini 2-3 ay önce vermiştik ama oyunla ilgili böyle etkileyici ekran görüntüleri ve özel çizimler yayınlandı ki bir kez daha bu habere dönmekten ve bu görüntüleri sizinle paylaşmadan geçemzedik... Buraya bir tanesi sığdırabildiğimiz görüntüleri bakın ve oyun çıkana kadar PSP'nizi "yangında ilk kurtarılacaklar" listenizin tepesinde tutun. Çünkü muhtemelen bir el konsolunda görebileceğiniz en çarpıcı oyun geliyor. Ne God of 1 ve God of War 2 arasında sıkışmış bir ara yapım ne de PS2'de çok tuttuğu için güzel yanları kırılarak portlatılmış bir GoW versiyonu... Chains of Olympus, Kratos'un tanrılara karşı değil onların hizmetinde savaştığı on yıllık bir dönemi anlatıyor. Oyunun hikâyesi henüz tamamen açıklanmış değil. Zaten açıklansa da öğrenmemek en iyisi. Ama biliyoruz ki, PS2'de ilk gördüğümüzde "vışış!" dedirten her şey Chains of Olympus'da da olacak. Müzikler, grafikler, silahlar, hareketler ve tabii ki Kratos'un kendisi...



[[BUGÜNLERDE GTA4'ÜN AÇIKLANMASI SEBEBİYLE

tüm ilgiyi üzerine toplayan Rockstar'dan GTA4'ün yanı sıra diğer oyunları hakkında da bilgi kırıntıları sızdırmak mümkün hale geldi. Bunlardan biri PSP'çileri hiç de memnun etmeyecek bir haber. Çünkü firma "PSP için herhangi bir GTA yapma hazırlığında olmadıklarını açıkladı. San Andreas Stories bile mi? Ne yazık ki evet. Vice City Stories ve Liberty City Stories ile PSP'mizi fokurdatan GTA'nın San Andreas maceralarını es geçecek olması pek akil kârı gelmiyor ama şimdilik "peki madem" demek dışında bir seçeneğimiz de yok. Biz yine de belirtmeden geçmeyelim: Rockstar, oyuncuların hisleriyle oynamayı sever, biliyoruz. O yüzden yaptıkları açıklamaları sadece bir süreliğine ciddiye almak gerekiyor. PC'ye asla San Andreas çıkmayacağını söyleyen de onlar değil miydi mesela?



Sony'nin geçen ay düzenlediği San Diego Gamers Day'de açıklanan birçok yeni oyunun yanı sıra gizlenen oyunlara ait tonla materyal de ortaya çıktı. Yeni videolar, teaser'lar, ekran görüntüleri, basın bültenleri... Sony nihayet "pazarlama" sözcüğüyle barışmış görünüyor. Bize de bu barış çubuğunu keyifle tıttırmek düşüyor.

PSP "TAZELENECEK"

Cilt bakımı mı, kalp ameliyatı mı?

[[GEÇEN AY DÜZENLELEN SAN DIEGO GAMERS DAY etkinliğinde Sony, PS3'ün yeni aday oyunları ve PSN (PlayStation Network) istatistiklerinin yanı sıra PSP için de birtakım yeniliklerin zamanının geldiğini açıkladı. İlk ikisi hakkında konuşmayı Konsol Ustası'na bırakıp PSP hakkında söylenenlere zoom yapalım: PSP'ye kesinleşmiş olarak 140 yeni oyunun hazırlanmakta olduğunu söyleyen yetkili (Pazarlama müdürü Colin Sebastian) yılsonuna kadar da video indirme servisini (daha önce açıklanan Station Launcher'dan bahsediyor) başlatacaklarını ve "donanım tazelenmesi" yapacaklarını duyurdu. "Donanım tazelenmek" tam olarak neye denk düşüyor, kestirmek zor. Zira sadece yeni bir renk seçeneği de kastediliyor olabilir, daha ince ve daha şık yeni bir versiyon da... Tabii ki yetkili bu konuda ne beklememiz gerektiğini anlamamıza yaracak herhangi bir ipucu vermedi. Yoksa siz kırk yıllık Sony'nin ketumluktan vazgeçeceğini mi sanıyordunuz? Şaka yapıyor olmalısınız.



[[GEÇEN AY AÇIKLANAN Evangelion, bu ay ilk detayları belli olan Naruto, önümüzdeki ay kimbilir hangi anime efsanesi ile PSP'miz yavaş yavaş bir manga koleksiyon istasyonuna dönmeye başladı. PS2 arşiv kataloğu olmak yerine böyle bir yola geçiş yapması eminim bizim kadar sizleri de memnun ediyordur. O yüzden PS2'ye zaten çıkmış oyunların PSP'ye de geleceği açıklandığında bu haberleri kulak arkası etmekte genellikle mahsur görmüyorum ama buna karşılık anime oyunları ile ilgili haber çıktığında bunları ıskalamadan aktarmaya çalışıyorum. Neyse, konuya dönelim. Naruto: Ultimate Ninja Heroes, anime serisine olabildiğince bağlı kalınarak hazırlanmakta olan bir dövüş oyunu. Dizideki 20 civarı karakterler arasından seçim yapabildiğiniz ve topladığınız puanlarla bu karakterleri geliştirebildiğiniz oyunda ninja kabiliyetlerinizi geliştirerek ustalığa doğru adım adım ilerlemeniz gerekiyor. Sonunda Hokage olma (Ninjalık kariyerinde Master Jedi'liğe denk düşüyor aşağı yukarı) şansı da bulunan Naruto: Ultimate Ninja Heroes sadece PSP'ye çıkacak bir oyun. Eğlenmek ve diğer konsollara burun kıvrılmak için mükemmel bir malzeme, değerlendirmek gerek... Çıkış tarihi ise sonbahar olarak açıklandı.



[[BUGÜNLERDE GTA4'ÜN AÇIKLANMASI SEBEBİYLE tüm ilgiyi üzerine toplayan Rockstar'dan GTA4'ün yanı sıra diğer oyunları hakkında da bilgi kırıntıları sızdırmak mümkün hale geldi. Bunlardan biri PSP'çileri hiç de memnun etmeyecek bir haber. Çünkü firma "PSP için herhangi bir GTA yapma hazırlığında olmadıklarını açıkladı. San Andreas Stories bile mi? Ne yazık ki evet. Vice City Stories ve Liberty City Stories ile PSP'mizi fokurdatan GTA'nın San Andreas maceralarını es geçecek olması pek akil kârı gelmiyor ama şimdilik "peki madem" demek dışında bir seçeneğimiz de yok. Biz yine de belirtmeden geçmeyelim: Rockstar, oyuncuların hisleriyle oynamayı sever, biliyoruz. O yüzden yaptıkları açıklamaları sadece bir süreliğine ciddiye almak gerekiyor. PC'ye asla San Andreas çıkmayacağını söyleyen de onlar değil miydi mesela?

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Kratos savaşa hazır

[[EVET FARKINDAYIZ, GOD OF WAR'UN PSP'ye çıkacağı haberini 2-3 ay önce vermiştik ama oyunla ilgili böyle etkileyici ekran görüntüleri ve özel çizimler yayınlandı ki bir kez daha bu habere dönmekten ve bu görüntüleri sizinle paylaşmadan geçemzedik... Buraya bir tanesi sığdırabildiğimiz görüntüleri bakın ve oyun çıkana kadar PSP'nizi "yangında ilk kurtarılacaklar" listenizin tepesinde tutun. Çünkü muhtemelen bir el konsolunda görebileceğiniz en çarpıcı oyun geliyor. Ne God of 1 ve God of War 2 arasında sıkışmış bir ara yapım ne de PS2'de çok tuttuğu için güzel yanları kırılarak portlatılmış bir GoW versiyonu... Chains of Olympus, Kratos'un tanrılara karşı değil onların hizmetinde savaştığı on yıllık bir dönemi anlatıyor. Oyunun hikâyesi henüz tamamen açıklanmış değil. Zaten açıklansa da öğrenmemek en iyisi. Ama biliyoruz ki, PS2'de ilk gördüğümüzde "vışış!" dedirten her şey Chains of Olympus'da da olacak. Müzikler, grafikler, silahlar, hareketler ve tabii ki Kratos'un kendisi...



MOBİL OYUN

GURUMIN: A MONSTROUS ADVENTURE

KÜÇÜK BİR KIZIN ELİNE BİR MATKAP VERİRSENİZ DUVARI DA DELER, DEDESİNİ DE...

[["PSP'DE 10 OYUN ÇIKIYORSA 8'İ KÖTÜDÜR" gibi bir teorim vardı ama bu yavaş yavaş değişiyor. Sinan Gurumin'i bana itelediği (öhm!) gün yine korkunç bir oyunla karşı karşıya olduğumu düşündüm. İsmi bakın bir kere; Gurumin. Gurumin ne demek ki? Olsa olsa uyduruk bir bulmaca oyunudur diyordum, bir de baktım sevimli bir RYO'ymuş kendisi. Aldım onu içeriye, saatlerce oynayayım diye; tuşlara basarken zaman aktı, tüm işlerim yarıda kaldı. (Çocukluğuma geri dönmüş durumdayım, o açıdan.)

Şimdi tabii ortada bir de şöyle bir durum var; ben bir oyun editörüyüm ama bunun da ötesinde her türlü oyunla saçma sapan eğlenebilecek bir yapıya da sahibim. Dolayısıyla Gurumin'in bir çocuk oyunu olması gerçeği beni etkilemedi fakat sizi etkileyebilir. Yani PS2'de God of War'ın başından kalkıp Gurumin oynamak istemeyebilirsiniz.

Gurumin'de canavarlarla dost olan sevimli bir kızımız (Parin) var. Yaşadığı şehir de kendisi kadar sevimli olan Parin'in hikayesi canavar dünyasının hayaletler (Phantom'lar) tarafından işgal edilmesiyle başlıyor. Parin canavarlara yardım eden ilk insan olarak devreye giriyor ve dünyalarının üstüne çöken kara bulutları temizlemek için harekete geçiyor.

RYO öğeleri oyunda çok basit tutulmuş durumda. Silahınızı ve kendinize aldığınız eşyaları geliştirmek gibi inanılmaz basit öğelerden bahsediyorum. O yüzden de saatlerce karakterinizi geliştirmek yerine, daha çok dövüşüyorsunuz. Gurumin'i iyi bir oyun yapan da kesinlikle dövüş sistemi. Saldırı hareketleri, kombolar ve özel hareketlerin kullanımı o kadar rahat ki tüm başarı sizin yeteneğinize kalıyor. Oyunun kontrollerini veya yapısını suçlayamıyorsunuz.

Biraz İngilizce bilgisi de isteyen Gurumin, biraz önce söylediğim gibi küçük yaştaki oyuncuların daha çok hoşuna gidecektir ama kaliteli bir yapım olması nedeniyle diğer PSP sahipleri de bir şans verebilirler.

-Tuna Şentuna



PSP

Kardan adam yapmak yerine babasının matkabını yürüten bir kızın çılgın maceraları: Gurumin!



Tür: Aksiyon - RYO
Yapım: Nihon Falcom Corp.
Dağıtım: Mastiff / Nihon Falcom Corp.

80
LEVEL PUANI



SID MEIER'S PIRATES!

KORSAN OLMAK ZOR İŞ. BUNUN SAVAŞI VAR, DANSI VAR, KAPTANLIĞI VAR...

[[KENDİMİ BİLDİM BİLELİ KORSAN olmak istemişimdir... Yalan! Korsanlıkla o kadar ilğim yok ki neye benzediklerini ancak Karayip Korsanları'nda görmüş oldum. Ve belki büyük utanç duymam gerekiyor bundan ama yine de söyleyeceğim: Pirates! daha önce hiçbir sistemde oynamadım; PSP sayesinde bu ilk Pirates maceram! (Şok şok şok; Tuna nasıl Sinan tarafından yazarlıktan men edildi!)

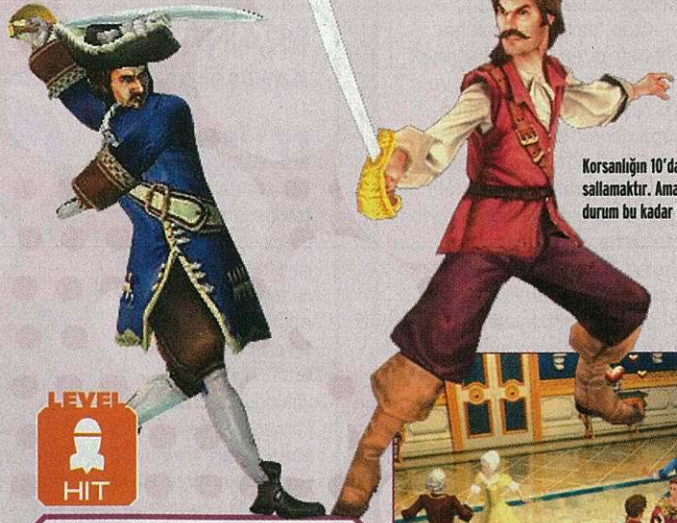
BİR KORSAN ASLA DİNLENMEZ

Eskiden 2. Dünya Savaşıyla da ilgilenecektim. Sonra Medal of Honor, Call of Duty gibi kaliteli yapımlar sayesinde bir fanatik haline geldim. Pirates da aynı bu klasmanda bir oyun. Korsanlarla, o çağa ilgilenemeyen birisini bile baştan çıkarabilir. Bunun yanında böyle bir oyunun PSP'de bu kadar başarılı olmasına da şaşırmadım diyemeyeceğim.

Xbox ve PC versiyonlarının bir karması olan Pirates, PSP'de hiçbir şey kaybetmediği gibi bir versiyonun diğerindeki eksikliğini de kapatmış vaziyette. Firaxis'i bu konuda da tebrik ediyorum.

Pirates'ı hiç oynamamış biriyseniz, size olayı özetleyeyim: Kendinize, bağlı olacağınız bir ülke, zorluk seviyesi ve başlangıç yılı ayarlayıp oyuna başlıyorsunuz. Bundan sonra yapabileceğiniz birçok iş var. Eğer sürekli gemi içerisinde, denizde savaşlara katılacağınızı sanıyorsanız büyük yanlış içindediniz. Pirates'ı özel yapan da zaten bu: Oyunda birbirinden farklı bir dolu işle uğraşabiliyorsunuz. Dilerseniz kendinizi denizlere atıp sadece savaşabilir veya kendinizi ticarete adayıp deniz yerine para içinde yüzebilirsiniz. Dans etme, şehirlere gizlice sızma gibi mini oyunlarla da donatılmış olan Pirates sizi o kadar uzun süre oyalayacak ki oyuna verdiğiniz paranın hakkını sonuna kadar ödeyecek. Tavsiyemi dinleyin, pişman olmayacaksınız...

-Tuna Şentuna



PSP

Korsanlığın 10'da 9'u kılıç sallamaktır. Ama Pirates'ta durum bu kadar basit değil.



Tür: Aksiyon - Adventure
Yapım: Firaxis
Dağıtım: Take-Two Interactive

87
LEVEL PUANI



MOBİL OYUN

GURUMIN: A MONSTROUS ADVENTURE

KÜÇÜK BİR KIZIN ELİNE BİR MATKAP VERİRSENİZ DUVARI DA DELER, DEDESİNİ DE...

[["PSP'DE 10 OYUN ÇIKIYORSA 8'İ KÖTÜDÜR" gibi bir teorem vardı ama bu yavaş yavaş değişiyor. Sinan Gurumin'i bana itelediği (öhm!) gün yine korkunç bir oyunla karşı karşıya olduğumu düşündüm. İsmi bakın bir kere; Gurumin. Gurumin ne demek ki? Olsa olsa uyduruk bir bulmaca oyunudur diyordum, bir de baktım sevimli bir RYO'ymuş kendisi. Aldım onu içeriye, saatlerce oynayayım diye; tuşlara basarken zaman aktı, tüm işlerim yarıda kaldı. (Çocukluğuma geri dönmüş durumdayım, o açıdan.)

Şimdi tabii ortada bir de şöyle bir durum var; ben bir oyun editörüyüm ama bunun da ötesinde her türlü oyunla saçma sapan eğlenebilecek bir yapıya da sahibim. Dolayısıyla Gurumin'in bir çocuk oyunu olması gerçeği beni etkilemedi fakat sizi etkileyebilir. Yani PS2'de God of War'un başından kalkıp Gurumin oynamak istemeyebilirsiniz.

Gurumin'de canavarlarla dost olan sevimli bir kızımız (Parin) var. Yaşadığı şehir de kendisi kadar sevimli olan Parin'in hikayesi canavar dünyasının hayaletler (Phantom'lar) tarafından işgal edilmesiyle başlıyor. Parin canavarlara yardım eden ilk insan olarak devreye giriyor ve dünyalarının üstüne çöken kara bulutları temizlemek için harekete geçiyor.

RYO öğeleri oyunda çok basit tutulmuş durumda. Silahınızı ve kendinize aldığınız eşyaları geliştirmek gibi inanılmaz basit öğelerden bahsediyorum. O yüzden de saatlerce karakterinizi geliştirmek yerine, daha çok dövüşüyorsunuz. Gurumin'i iyi bir oyun yapan da kesinlikle dövüş sistemi. Saldırı hareketleri, kombolar ve özel hareketlerin kullanımı o kadar rahat ki tüm başarı sizin yeteneğinize kalıyor. Oyunun kontrollerini veya yapısını suçlayamıyorsunuz.

Biraz İngilizce bilgisi de isteyen Gurumin, biraz önce söylediğim gibi küçük yaştaki oyuncuların daha çok hoşuna gidecektir ama kaliteli bir yapım olması nedeniyle diğer PSP sahipleri de bir şans verebilirler.

-Tuna Şentuna



PSP

Kardan adam yapmak yerine babasının matkabını yürüten bir kızın çılgın maceraları: Gurumin!



Tür: Aksiyon - RYO
Yapım: Nihon Falcom Corp.
Dağıtım: Mastiff / Nihon Falcom Corp.

80
LEVEL PUANI



SID MEIER'S PIRATES!

KORSAN OLMAK ZOR İŞ. BUNUN SAVAŞI VAR, DANSI VAR, KAPTANLIĞI VAR...

[[KENDİMİ BİLDİM BİLELİ KORSAN olmak istemişimdir... Yalan! Korsanlıkla o kadar ilgilim yok ki neye benzediklerini ancak Karayip Korsanları'nda görmüş oldum. Ve belki büyük utanç duymam gerekiyor bundan ama yine de söyleyeceğim: Pirates! daha önce hiçbir sistemde oynamadım; PSP sayesinde bu ilk Pirates maceram! (Şok şok şok; Tuna nasıl Sinan tarafından yazarlıktan men edildi!)

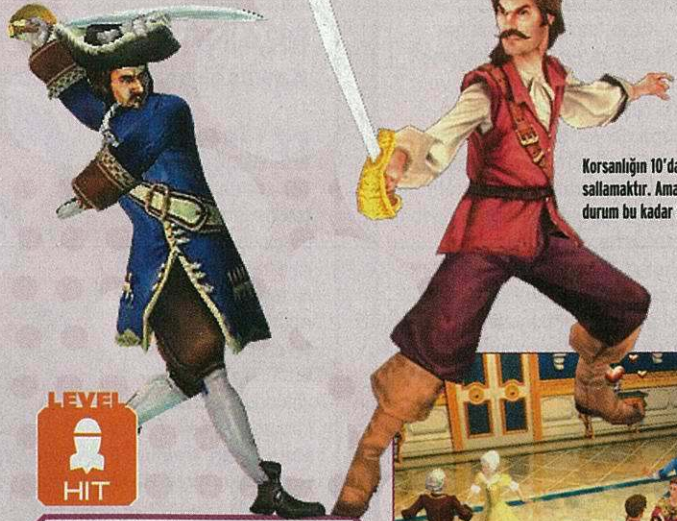
BİR KORSAN ASLA DİNLENMEZ

Eskiden 2. Dünya Savaşıyla da ilgilinmezdim. Sonra Medal of Honor, Call of Duty gibi kaliteli yapımlar sayesinde bir fanatik haline geldim. Pirates da aynı bu klasmanda bir oyun. Korsanlarla, o çağa ilgilinmeyen birisini bile baştan çıkarabilir. Bunun yanında böyle bir oyunun PSP'de bu kadar başarılı olmasına da şaşırmadım diyemeyeceğim.

Xbox ve PC versiyonlarının bir karması olan Pirates, PSP'de hiçbir şey kaybetmediği gibi bir versiyonun diğerindeki eksikliğini de kapatmış vaziyette. Firaxis'i bu konuda da tebrik ediyorum.

Pirates'ı hiç oynamamış biriyseniz, size olayı özetleyeyim: Kendinize, bağlı olacağınız bir ülke, zorluk seviyesi ve başlangıç yılı ayarlayıp oyuna başlıyorsunuz. Bundan sonra yapabileceğiniz birçok iş var. Eğer sürekli gemi içerisinde, denizde savaşlara katılacağınızı sanıyorsanız büyük yanlış içindediniz. Pirates'ı özel yapan da zaten bu: Oyunda birbirinden farklı bir dolu işle uğraşabiliyorsunuz. Dilerseniz kendinizi denizlere atıp sadece savaşabilir veya kendinizi ticarete adayıp deniz yerine para içinde yüzebilirsiniz. Dans etme, şehirlere gizlice sızma gibi mini oyunlarla da donatılmış olan Pirates sizi o kadar uzun süre oyalayacak ki oyuna verdiğiniz paranın hakkını sonuna kadar ödeyecek. Tavsiyemi dinleyin, pişman olmayacaksınız...

-Tuna Şentuna



PSP

Korsanlığın 10'da 9'u kılıç sallamaktır. Ama Pirates'ta durum bu kadar basit değil.



Tür: Aksiyon - Adventure
Yapım: Firaxis
Dağıtım: Take-Two Interactive

87
LEVEL PUANI





Eser Güven
eguvan@level.com.tr

YAZ GELİYOR

Her sene aynı şey. Sıcak yaz ayları kapağa yaklaştığında oyun firmalarını da bir durgunluk alıyor, kaliteli oyun sayısı düşüyor, oynayacak oyun bulamamaya başlıyoruz. Haliyle yazacak oyun bulmak da diğer aylara nazaran biraz daha zorlaşmaya başlıyor. Neyse ki böyle durumlarda imdadımıza yetişen 'mükemmel' oyunlar var, bu oyunların üzerlerinden ne kadar zaman geçmiş olursa olsun bize hep aynı keyfi yaşıyorlar. Hem bu tür oyunlar sayesinde köşemiz de oyunsuz kalmamış oluyor. Daha önce çeşitli nedenlerle es geçtiğimiz oyunları tekrar ziyaret etmek için iyi bir bahane, öyle değil mi?

Bu ay köşemizi Shivering Isles'a adadık. Çok da iyi ettik, hiç pişman değiliz. Bunca sayfa yazı bile bu paketi tam olarak anlatmaya yetmedi, oyunda burada okuyacağınız dışında da birçok yan görev mevcut. Yine de rehberimizi mümkün olduğunca ayrıntılı, zevkli, doyurucu (bol proteinli) hazırlamaya çalıştık. Aklınıza takılan bir yerler olursa çat diye mail atıverin, ben de yanıtlayayım, gül gibi geçinip gidelim.

Bu ay yazımı "Bioshock ve Fallout 3 bir an önce çıksın" kampanyası ile kapatıyorum. Çıksınlar artık. Çıksınlar ki sabah akşam oynayalım, sayfalarca yazı yazalım. Oyun alışkanlıklarımız değişsin. Evet evet, sabırsızlanıyorum artık ben.



SHIVERING ISLES

[[Shivering Isles'da ufak bir gezintiye hazır mısınız? Bu gezintimiz sırasında ana görevin tüm duraklarına uğrayacağız ve sonunda sizi bir Prens haline getireceğiz. Hem de öyle sıradan bir Prens değil, Çılgınlığın Prensi! Nasıl, kulağa oldukça çekici (!?) geliyor, öyle değil mi?

1. A DOOR IN NIBEN BAY

Genişleme paketini kurup oyunu açtıktan yirmi dört saat sonra (oyun saatiyle elbette), bu görevi alacaksınız. Görev tanımına göre Niben Bay'deki adada açılan gizemli geçidi araştırmanız gerekiyor. Haritada işaretlenen yere gittiğinizde geçidi göreceksiniz. Geçitten hemen geçmeniz mümkün değil, bir süre adada dolaşın ve gördüğünüz kişilerle konuşun. Kısa

bir süre sonra geçitten girmeniz için davet edileceksiniz.

İçeride bulacağınız Haskill ile konuşmanız bittiğinde Shivering Isles'a geçmeyi kabul edin, çok hoş bir efekt eşliğinde kendinizi yepyeni bir dünyada bulacaksınız.

İpucu: Eğer oyunu açar açmaz bu görevin başlamasını istiyorsanız konsolu açın ve "setstage se01door 10" yazarak görevi otomatik olarak başlatın.

2. THROUGH THE FRINGE OF MADNESS

The Fringe'in kuzeyindeki şehir olan Passwall'un kuzeyinde Gates of Madness önünde dikilen Gatekeeper of the Fringe'i göreceksiniz. Beni

İşte normal dünyayı çılgınlıktan ayıran gizemli geçit. Bu geçitten adımınızı attığınız anda kendinizi çok farklı bir ortamda bulacak ve ziyaretinizin sonunda müthiş bir sürprizle karşılaşacaksınız.





Eser Güven
eguvan@level.com.tr

YAZ GELİYOR

Her sene aynı şey. Sıcak yaz ayları kapağı yaklaştığında oyun firmalarını da bir durgunluk alıyor, kaliteli oyun sayısı düşüyor, oynayacak oyun bulamamaya başlıyoruz. Haliyle yazacak oyun bulmak da diğer aylara nazaran biraz daha zorlaşmaya başlıyor. Neyse ki böyle durumlarda imdadımıza yetişen 'mükemmel' oyunlar var, bu oyunların üzerlerinden ne kadar zaman geçmiş olursa olsun bize hep aynı keyfi yaşıyorlar. Hem bu tür oyunlar sayesinde köşemiz de oyunsuz kalmamış oluyor. Daha önce çeşitli nedenlerle es geçtiğimiz oyunları tekrar ziyaret etmek için iyi bir bahane, öyle değil mi?

Bu ay köşemizi Shivering Isles'a adadık. Çok da iyi ettik, hiç pişman değiliz. Bunca sayfa yazı bile bu paketi tam olarak anlatmaya yetmedi, oyunda burada okuyacaklarınızın dışında da birçok yan görev mevcut. Yine de rehberimizi mümkün olduğunca ayrıntılı, zevkli, doyurucu (bol proteinli) hazırlamaya çalıştık. Aklınıza takılan bir yerler olursa çat diye mail atıverin, ben de yanıtlayıvereyim, gül gibi geçinip gidelim.

Bu ay yazımı "Bioshock ve Fallout 3 bir an önce çıksın" kampanyası ile kapatıyorum. Çıksınlar artık. Çıksınlar ki sabah akşam oynayalım, sayfalarca yazı yazalım. Oyun alışkanlıklarımız değişsin. Evet evet, sabırsızlanıyorum artık ben.



SHIVERING ISLES

[[Shivering Isles'da ufak bir gezintiye hazır mısınız? Bu gezintimiz sırasında ana görevin tüm duraklarına uğrayacağız ve sonunda sizi bir Prens haline getireceğiz. Hem de öyle sıradan bir Prens değil, Çılgınlığın Prensi! Nasıl, kulağa oldukça çekici (!) geliyor, öyle değil mi?

1. A DOOR IN NIBEN BAY

Genişleme paketini kurup oyunu açtıktan yirmi dört saat sonra (oyun saatiyle elbette), bu görevi alacaksınız. Görev tanımına göre Niben Bay'deki adada açılan gizemli geçidi araştırmanız gerekiyor. Haritada işaretlenen yere gittiğinizde geçidi göreceksiniz. Geçitten hemen geçmeniz mümkün değil, bir süre adada dolaşın ve gördüğünüz kişilerle konuşun. Kısa

bir süre sonra geçitten girmeniz için davet edileceksiniz.

İçeride bulacağınız Haskill ile konuşmanız bittiğinde Shivering Isles'a geçmeyi kabul edin, çok hoş bir efekt eşliğinde kendinizi yepyeni bir dünyada bulacaksınız.

İpucu: Eğer oyunu açar açmaz bu görevin başlamasını istiyorsanız konsolu açın ve "setstage se01door 10" yazarak görevi otomatik olarak başlatın.

2. THROUGH THE FRINGE OF MADNESS

The Fringe'in kuzeyindeki şehir olan Passwall'un kuzeyinde Gates of Madness önünde dikilen Gatekeeper of the Fringe'i göreceksiniz. Beni

İşte normal dünyayı çılgınlıktan ayıran gizemli geçit. Bu geçitten adımınızı attığınız anda kendinizi çok farklı bir ortamda bulacak ve ziyaretinizin sonunda müthiş bir sürprizle karşılaşacaksınız.



STRATEJİ USTASI



Baiting the Trap görevinde içinizdeki zindan efendisini ortaya çıkaracaksınız. Eğer avucunuza üç kişi verseler, onları öldürmeyi mi yoksa delirtmeyi mi tercih ederiniz?

» İlk odada seçenekleriniz "Gnarl Swarm" ve "Giant Gnarl" olacak. "Giant Gnarl" seçeneğini kullanarak Lewin'i delirtebilirsiniz, gruptaki diğer iki kişi bir sonraki odaya geçeceklerdir.

İkinci odada seçenekleriniz "Fire Trap" ve "Drop Keys". "Drop Keys" ile Syndelius'u delirtebilir, "Fire Trap" ile onu öldürebilirsiniz. Grommok üçüncü odaya geçecektir.

Son odadaki seçeneklerinizde "Raise the Dead" Grommok'u öldürecek, "Ghost Illusion" ise delirmesini sağlayacaktır.

Tüm odalarla işiniz bittiğinde Kiliban'ın peşinden dolaşacak ve maceracıların geride bıraktıkları eşyaları alacaksınız. Xedilian'dan çıktığınızda size birileri saldıracak, onları yendikten sonra Knights of Order olduklarını öğreneceksiniz. Kalplerini alın ve Sheogorath's Palace'a dönün.

Bilgi: Xedilian'da alacağınız Dawnfang/Duskfang oyundaki en müthiş silahlardan biri. Günün saatine göre ismini değiştiren bu silah gündüzleri (6am - 6pm) ateş, geceleri (6pm - 6am) ise buz zararı veriyor. Bu süreler içerisinde en az 12 yaratık öldürdüğünüzde (ki isterseniz kendi çağırdığınız yaratıkları da öldürebilirsiniz) silah onların ruhları ile besleniyor ve bir sonraki dönüşümde Dawnfang/Duskfang Superior halini alıyor. Silah Superior ismini aldığı anda ateş/buz zararlarının yanı sıra sağlık/magicka çalma yeteneklerini de kazanıyor. Silah değiştiğinde tamamen tamir olmuş ve şarj edilmiş hali aldığı için bunlarla uğraşmanıza da gerek kalmayacak. Silah sizin level atlamanızdan etkilenmiyor ve ilk aldığınız zaman bulunduğunuz level'a göre güç kazanıyor.

5. UNDERSTANDING MADNESS

Sheogorath ile konuştuğunuzda size Summon Haskill büyüsünü verecek ve kullanmanızı isteyecek. Bu büyüyü birkaç kere yaptıktan sonra yeni görevinizi alacaksınız. Duke of Mania Thadon ve Duchess of Dementia Syl ile

Chalice of Reversal'ı aldığınız anda Felldew bağımlılığınızdan kurtulacaksınız. Sonunuzun Thadon gibi olmasını istemezsiniz, değil mi?



konusmanız gerekiyor. Duke size Addiction, Duchess ise The Lady of Paranoia görevlerini verecek. Her iki görevi de tamamlayıp Sheogorath'a geri dönün.

5.1. ADDICTION

Duke Thadon sizden Chalice of Reversal'ı bulmanızı isteyecek. Wide-Eye ile konuştuğunuzda Chalice'in Dunroot Burrow içinde bulunduğunu söylüyor. Ancak buraya girmek için mağaradaki Elytra'lardan düşen Felldew kullanmanız (bir cins uyuşturucu) gerekiyor. Dunroot Burrow'a gidin, kapıda duran Elytra'yı öldürerek Felldew'i alın ve yiyyin. Böylece

mağaraya girebilecek ama aynı zamanda Felldew bağımlısı olacaksınız. Bu maddeden bolca toplamaya özen gösterin çünkü bir süre kullanmadığınızda istatistikleriniz düşmeye başlayacak. Bu bağımlılık kalıcı değil, Chalice'i aldığınız zaman her şey yoluna giriyor.

Burrow lineer bir zindan, ancak katlar oldukça uzun ve birçok tehlike barındırıyor. İlerlerken etrafta bol miktarda hazine bulacaksınız. İlk dört katı geçtikten sonra (ilerledikçe alçaldığınızı fark edeceksiniz) beşinci ve son kat olan zemine ulaşıyorsunuz (Sanctum of Decadence odası). İçeride iki Felldew Addict ve Joofy the Brown isminde biri var. Burada eğer isterseniz Chameleon gibi bir gizlilik büyüsü kullanılabilir ve kimseye fark ettirmeden Chalice'i çalabilirsiniz. Ancak bu taktikte seçebileceğiniz en güzel yol üç bekçiyi de öldürmek olacaktır, sizi pek de zorlayacaklarını sanmıyorum. Üçünü de öldürdükten sonra Chalice'i alın ve odanın diğer tarafındaki kapıyı kullanarak dışarı çıkın (böylece Felldew bağımlılığınız da sona erecek).

Dışarı çıktığınızda karşınıza çıkacak Obelisk'ten Knights of Order gelmeye başlayacak. Priest'i öldürdükten sonra Obelisk'e 3 tane Hearts of Order yerleştirin ve kapatın (kalpleri buradaki şövalyeleri öldürerek de toplayabilirsiniz). Priest'i üçüncü kalbi yerleştirmeden önce öldürmeniz çok önemli, aksi halde Obelisk'i



STRATEJİ USTASI



» İlk odada seçenekleriniz "Gnarl Swarm" ve "Giant Gnarl" olacak. "Giant Gnarl" seçeneğini kullanarak Lewin'i delirtebilirsiniz, gruptaki diğer iki kişi bir sonraki odaya geçeceklerdir.

İkinci odada seçenekleriniz "Fire Trap" ve "Drop Keys". "Drop Keys" ile Syndelius'u delirtebilir, "Fire Trap" ile onu öldürebilirsiniz. Grommok üçüncü odaya geçecektir.

Son odadaki seçeneklerinizde "Raise the Dead" Grommok'u öldürecek, "Ghost Illusion" ise delirmesini sağlayacaktır.

Tüm odalarla işiniz bittiğinde Kiliban'ın peşinden dolaşacak ve maceracıların geride bıraktıkları eşyaları alacaksınız. Xedilian'dan çıktığınızda size birileri saldıracak, onları yendikten sonra Knights of Order olduklarını öğreneceksiniz. Kalplerini alın ve Sheogorath's Palace'a dönün.

Bilgi: Xedilian'da alacağınız Dawnfang/Duskfang oyundaki en müthiş silahlardan biri. Günün saatine göre ismini değiştiren bu silah gündüzleri (6am - 6pm) ateş, geceleri (6pm - 6am) ise buz zararı veriyor. Bu süreler içerisinde en az 12 yaratık öldürdüğünüzde (ki isterseniz kendi çağırdığınız yaratıkları da öldürebilirsiniz) silah onların ruhları ile besleniyor ve bir sonraki dönüşümde Dawnfang/Duskfang Superior halini alıyor. Silah Superior ismini aldığı anda ateş/buz zararlarının yanı sıra sağlık/magicka çalma yeteneklerini de kazanıyor. Silah değiştiğinde tamamen tamir olmuş ve şarj edilmiş hali aldığı için bunlarla uğraşmanıza da gerek kalmayacak. Silah sizin level atlamanızdan etkilenmiyor ve ilk aldığınız zaman bulunduğunuz level'a göre güç kazanıyor.

5. UNDERSTANDING MADNESS

Sheogorath ile konuştuğunuzda size Summon Haskill büyüsünü verecek ve kullanmanızı isteyecek. Bu büyüyü birkaç kere yaptıktan sonra yeni görevinizi alacaksınız. Duke of Mania Thadon ve Duchess of Dementia Syl ile

Chalice of Reversal'ı aldığınız anda Felldew bağımlılığınızdan kurtulacaksınız. Sonunuzun Thadon gibi olmasını istemezsiniz, değil mi?



konusmanız gerekiyor. Duke size Addiction, Duchess ise The Lady of Paranoia görevlerini verecek. Her iki görevi de tamamlayıp Sheogorath'a geri dönün.

5.1. ADDICTION

Duke Thadon sizden Chalice of Reversal'ı bulmanızı isteyecek. Wide-Eye ile konuştuğunuzda Chalice'in Dunroot Burrow içinde bulunduğunu söylüyor. Ancak buraya girmek için mağaradaki Elytra'lardan düşen Felldew kullanmanız (bir cins uyuşturucu) gerekiyor. Dunroot Burrow'a gidin, kapıda duran Elytra'yı öldürerek Felldew'i alın ve yişin. Böylece

Baiting the Trap görevinde içinizdeki zindan efendisini ortaya çıkaracaksınız. Eğer avucunuza üç kişi verseler, onları öldürmeyi mi yoksa delirtmeyi mi tercih ederiniz?

mağaraya girebilecek ama aynı zamanda Felldew bağımlısı olacaksınız. Bu maddeden bolca toplamaya özen gösterin çünkü bir süre kullanmadığınızda istatistikleriniz düşmeye başlayacak. Bu bağımlılık kalıcı değil, Chalice'i aldığınız zaman her şey yoluna giriyor.

Burrow lineer bir zindan, ancak katlar oldukça uzun ve birçok tehlike barındırıyor. İlerlerken etrafta bol miktarda hazine bulacaksınız. İlk dört katı geçtikten sonra (ilerledikçe alçaldığınızı fark edeceksiniz) beşinci ve son kat olan zemine ulaşıyorsunuz (Sanctum of Decadence odası). İçeride iki Felldew Addict ve Joofy the Brown isminde biri var. Burada eğer isterseniz Chameleon gibi bir gizlilik büyüsü kullanılabilir ve kimseye fark ettirmeden Chalice'i çalabilirsiniz. Ancak bu taktikte seçebileceğiniz en güzel yol üç bekçiyi de öldürmek olacaktır, sizi pek de zorlayacaklarını sanmıyorum. Üçünü de öldürdükten sonra Chalice'i alın ve odanın diğer tarafındaki kapıyı kullanarak dışarı çıkın (böylece Felldew bağımlılığınız da sona erecek).

Dışarı çıktığınızda karşınıza çıkacak Obelisk'ten Knights of Order gelmeye başlayacak. Priest'i öldürdükten sonra Obelisk'e 3 tane Hearts of Order yerleştirin ve kapatın (kalpleri buradaki şövalyeleri öldürerek de toplayabilirsiniz). Priest'i üçüncü kalbi yerleştirmeden önce öldürmeniz çok önemli, aksi halde Obelisk'i



STRATEJİ USTASI



► olmayı seçmeniz gerekiyor. İster Thadon'u öldürerek Mania, ister Syl'i öldürerek Dementia dükü veya düşesi olabilirsiniz. Seçiminizi yaptığınızda Ritual of Mania veya Ritual of Dementia görevlerini alacaksınız.

7.1 RITUAL OF MANIA

Bu görev için Thadon'u aşırı doz Greenmote ile zehirleniz, kanını alıp Sacellum'daki Arden-Sul sunağına yerleştirmeniz gerekiyor.

Etrafta dolaşip Thadon ile ilgili sorular sorduğunuzda uşağı Wide-Eye ismini duyacaksınız. Aranızdaki ilişkiyi geliştirdiğinizde onunla konuşarak günlük programlarınızı öğreniyorsunuz. Buna göre Dük her akşam saat 8'de yemek yiyor, öğlenleri ise Wild-Eye kendisine 'özel' alışkanlığını götürüyor. Evet, Dük bir uyuşturucu bağımlısı ve her gün illa Greenmote kullanıyor.

Wide-Eye'yi takip ettiğinizde bir heykel sayesinde Greenmote silosuna girdiğini göreceksiniz. Siloya girin ve sağdaki yolu tercih edin (ortadan giderseniz Golden Saints'ler ile karşılaşacaksınız, onları fark edilmeden geçmeniz biraz zor olabilir). Greenmote yığınlarına ulaşarak ihtiyacınız kadarını çalın.

Şimdi Thadon'un mutfağına girmeniz gerek. Mutfağın bulunduğu kısma geçebilmek için kilitli kapıyı açmanız gerekiyor (kilit level'i, sizin level'inizle doğru orantılı olacak). Burada karşılaşacağınız Golden Saints'leri öldürebilirsiniz. Soldaki koridorun sonunda mutfağı bulacaksınız. Dükün hem şarabına, hem de yemeğine Greenmote karıştırın. Buradan çıkın ve taht odasına giderek beklemeye başlayın. Wide-Eye saat 8'de bu yemeği Thadon'a götürülecek.

Thadon öldükten sonra kanını alın ve Sacellum'a dönerek kanı sunağına yerleştirin. Dervenin ile konuştuğunuzda yeni Mania dükü/düşesi ilan edileceksiniz.

Şimdi Sheogorath ile konuştuğunuzda Syl gelecek ve Sheogorath ile tartışmaya başlayacak. Anladığımız üzere Order saldırıya geçmiş ve Syl de onlara katılıyor. Syl gittikten sonra Sheogorath size her gün 60 saniyeliliğine

bir Golden Saint çağırmanızı sağlayacak Ring of Lordship verecek.

İpucu: Greenmote çalarken Wide-Eye'e görünmemeye büyük özen gösterin, aksi halde sizi gördüğü yerde saldıracaktır (kendisi çok güçlü bir büyücü olduğundan 'n'olcak canım, saldırsın' demenizi pek önermiyorum).

İpucu: Dük öldüğünde kanını aldıktan sonra üzerinde almak istediğiniz başka şeyler varsa 'sonra gelirim' diye düşünmeyin. Görevi tamamladığınızda ceset ortadan kaybolacağından alacaklarınızı ilk etapta almanız gerekiyor.

7.2 RITUAL OF DEMENTIA

Anya Herrick ile konuştuğunuzda Syl'in korkularını öğreniyorsunuz. Anya ile aranızdaki ilişkiyi arttırın (70'in üzeri) ve ona "Replaced" konusunu açın, böylece Syl'e suikast için gerekli ilk yardımı alacaksınız. Syl'e nasıl yaklaşacağınızı sorduğunuzda korumalarından ikisini halletmeyi kabul edecek.

Şimdi Kithlan ile konuşun ve aranızdaki ilişkiyi 70'in üzerine çıkarın. Kithlan'ın da Syl'de sıklığına öğreneceksiniz ve "Replaced" konusunu açtığınızda size sarayın Syl'in bulunduğu kısmını açacak olan anahtarı verecek.

Syl'in odasına girin ve yatakta yatmakta olan düşese saldırın. Kithlan ortaya çıkacak ve saldırdığınız kişinin dublör olduğunu söyleyecek, meğer Syl gizli tünellerden

Rebuilding the Gatekeeper görevinde yeni Gatekeeper'i oluşturan parçaları seçerken kendinizi de düşünün. Seçtiğiniz parçaların vereceği bonusları ilgili bilgi kutusunda bulabilirsiniz.

kaçmış. Bahçeye çıkın ve Sheogorath'ın büstüne dokunarak Xirethard'a girin. Xirethard tuzakların bol olduğu bir zindan, o yüzden acele etmeden yavaşça ilerlemenizi öneririm. Başlangıçtaki heykeller birbirlerine doğru ateş topu fırlatıyorlar, bu yüzden sırtınızı duvara yaslayarak ilerleyin.

Yolun sonuna kadar gidin ve duvardaki düğmeye basın (yukarı bakan heykelin hemen yanında). Mazkin'lerle dövüşerek ilerleyince Syl'i ve korumalarını bulacaksınız. Korumaları Dark Seducer olmasına rağmen diğer Dark Seducer'lardan çok daha güçlüler. Tümünü öldürdükten sonra Syl'i kalbini ve silahı Nerveshatter'ı alın.

Kalbi Sacellum'a götürdüğünüzde Dementia dükü/düşesi unvanını alacaksınız. Thadon gelecek ve Sheogorath ile tartışacak, anlaşıldığı üzere o da sizin karşınızda Order'a katılıyor. Keyfi bilir. Sheogorath size ödül olarak her gün 60 saniyeliliğine bir Dark Seducer çağırmanızı sağlayacak Ring of Lordship verecek.

Bilgi: Syl'in üzerinden alacağınız çekiş Nerveshatter oyundaki en yüksek baz zarara sahip olan silah. Silahın level 30+ versiyonu (bunun anlamı silahı aldığınız sırada level 30'dan yüksek olduğunuzdur) 29 baz zarara, bunun yanı sıra Shock Damage 24pts ve Weakness to Shock 48pts özelliklerine sahip.

8. RETAKING THE FRINGE

The Fringe'a gittiğinizde Order tarafından ele geçirildiğini göreceksiniz. Bunun özellikle yeryüzü üzerinde ciddi etkileri olmuş, bitkiler ölmüş ve yerlerden dev kristaller çıkmış. Bu yüzden daha önce keşfettiğiniz yerleri haritada bir kez daha keşfetmeniz gerekecek.

Passwall'a doğru yola çıkın ve yönettiğiniz tarafa (Mania/Dementia) bağlı olarak Golden Saints veya Dark Seducers ile konuşun. Golden Saints için Aurig Desha, Dark Seducers için Grakendo Udico ile "Passwall" hakkında konuşun. Yapmanız gereken şey askerlerinizle konuşmak ve onları stratejik noktalara yerleştirmek. Yerleştirmeleri yaptıktan sonra tekrar Aurig veya Grakendo ile konuşun.



Knight of Order

STRATEJİ USTASI



► olmayı seçmeniz gerekiyor. İster Thadon'u öldürerek Mania, ister Syl'i öldürerek Dementia dükü veya düşesi olabilirsiniz. Seçiminizi yaptığınızda Ritual of Mania veya Ritual of Dementia görevlerini alacaksınız.

7.1 RITUAL OF MANIA

Bu görev için Thadon'u aşırı doz Greenmote ile zehirlemeniz, kanını alıp Sacellum'daki Arden-Sul sunağına yerleştirmeniz gerekiyor.

Etrafta dolaşip Thadon ile ilgili sorular sorduğunuzda uşağı Wide-Eye ismini duyacaksınız. Aranızdaki ilişkiyi geliştirdiğinizde onunla konuşarak günlük programlarınızı öğreniyorsunuz. Buna göre Dük her akşam saat 8'de yemek yiyor, öğlenleri ise Wild-Eye kendisine 'özel' alışkanlığını götürüyor. Evet, Dük bir uyuşturucu bağımlısı ve her gün illa Greenmote kullanıyor.

Wide-Eye'i takip ettiğinizde bir heykel sayesinde Greenmote silosuna girdiğini göreceksiniz. Siloya girin ve sağdaki yolu tercih edin (ortadan giderseniz Golden Saints'ler ile karşılaşacaksınız, onları fark edilmeden geçmeniz biraz zor olabilir). Greenmote yığınlarına ulaşarak ihtiyacınız kadarını çalın.

Şimdi Thadon'un mutfağına girmeniz gerek. Mutfağın bulunduğu kısma geçebilmek için kilitli kapıyı açmanız gerekiyor (kilit level'i, sizin level'inizle doğru orantılı olacak). Burada karşılaşacağınız Golden Saints'leri öldürebilirsiniz. Soldaki koridorun sonunda mutfağı bulacaksınız. Dükün hem şarabına, hem de yemeğine Greenmote karıştırın. Buradan çıkın ve taht odasına giderek beklemeye başlayın. Wide-Eye saat 8'de bu yemeği Thadon'a götürülecek.

Thadon öldükten sonra kanını alın ve Sacellum'a dönerek kanı sunağına yerleştirin. Dervenin ile konuştuğunuzda yeni Mania dükü/düşesi ilan edileceksiniz.

Şimdi Sheogorath ile konuştuğunuzda Syl gelecek ve Sheogorath ile tartışmaya başlayacak. Anladığımız üzere Order saldırıya geçmiş ve Syl de onlara katılıyor. Syl gittikten sonra Sheogorath size her gün 60 saniyeliliğine

bir Golden Saint çağırmanızı sağlayacak Ring of Lordship verecek.

İpucu: Greenmote çalarken Wide-Eye'e görünmemeye büyük özen gösterin, aksi halde sizi gördüğü yerde saldıracaktır (kendisi çok güçlü bir büyücü olduğundan 'n'olcak canım, saldırsın' demenizi pek önermiyorum).

İpucu: Dük öldüğünde kanını aldıktan sonra üzerinde almak istediğiniz başka şeyler varsa 'sonra gelirim' diye düşünmeyin. Görevi tamamladığınızda ceset ortadan kaybolacağından alacaklarınızı ilk etapta almanız gerekiyor.

7.2 RITUAL OF DEMENTIA

Anya Herrick ile konuştuğunuzda Syl'in korkularını öğreniyorsunuz. Anya ile aranızdaki ilişkiyi arttırın (70'in üzeri) ve ona "Replaced" konusunu açın, böylece Syl'e suikast için gerekli ilk yardımı alacaksınız. Syl'e nasıl yaklaşacağınızı sorduğunuzda korumalarından ikisini halletmeyi kabul edecek.

Şimdi Kithlan ile konuşun ve aranızdaki ilişkiyi 70'in üzerine çıkarın. Kithlan'ın da Syl'de sıklığına öğreneceksiniz ve "Replaced" konusunu açtığınızda size sarayın Syl'in bulunduğu kısmını açacak olan anahtarı verecek.

Syl'in odasına girin ve yatakta yatmakta olan düşese saldırın. Kithlan ortaya çıkacak ve saldırdığınız kişinin dublör olduğunu söyleyecek, meğer Syl gizli tünellerden

Rebuilding the Gatekeeper görevinde yeni Gatekeeper'i oluşturan parçaları seçerken kendinizi de düşünün. Seçtiğiniz parçaların vereceği bonusları ilgili bilgi kutusunda bulabilirsiniz.

kaçmış. Bahçeye çıkın ve Sheogorath'ın büstüne dokunarak Xirethard'a girin. Xirethard tuzakların bol olduğu bir zindan, o yüzden acele etmeden yavaşça ilerlemenizi öneririm. Başlangıçtaki heykeller birbirlerine doğru ateş topu fırlatıyorlar, bu yüzden sırtınızı duvara yaslayarak ilerleyin.

Yolun sonuna kadar gidin ve duvardaki düğmeye basın (yukarı bakan heykelin hemen yanında). Mazkin'lerle dövüşerek ilerleyince Syl'i ve korumalarını bulacaksınız. Korumaları Dark Seducer olmasına rağmen diğer Dark Seducer'lardan çok daha güçlüler. Tümünü öldürdükten sonra Syl'i kalbini ve silahı Nerveshatter'ı alın.

Kalbi Sacellum'a götürdüğünüzde Dementia dükü/düşesi unvanını alacaksınız. Thadon gelecek ve Sheogorath ile tartışacak, anlaşıldığı üzere o da sizin karşınızda Order'a katılıyor. Keyfi bilir. Sheogorath size ödül olarak her gün 60 saniyeliliğine bir Dark Seducer çağırmanızı sağlayacak Ring of Lordship verecek.

Bilgi: Syl'in üzerinden alacağınız çekiş Nerveshatter oyundaki en yüksek baz zarara sahip olan silah. Silahın level 30+ versiyonu (bunun anlamı silahı aldığınız sırada level 30'dan yüksek olduğunuzdur) 29 baz zarara, bunun yanı sıra Shock Damage 24pts ve Weakness to Shock 48pts özelliklerine sahip.

8. RETAKING THE FRINGE

The Fringe'a gittiğinizde Order tarafından ele geçirildiğini göreceksiniz. Bunun özellikle yeryüzü üzerinde ciddi etkileri olmuş, bitkiler ölmüş ve yerlerden dev kristaller çıkmış. Bu yüzden daha önce keşfettiğiniz yerleri haritada bir kez daha keşfetmeniz gerekecek.

Passwall'a doğru yola çıkın ve yönettiğiniz tarafa (Mania/Dementia) bağlı olarak Golden Saints veya Dark Seducers ile konuşun. Golden Saints için Aurig Desha, Dark Seducers için Grakendo Udico ile "Passwall" hakkında konuşun. Yapmanız gereken şey askerlerinizle konuşmak ve onları stratejik noktalara yerleştirmek. Yerleştirmeleri yaptıktan sonra tekrar Aurig veya Grakendo ile konuşun.



Knight of Order

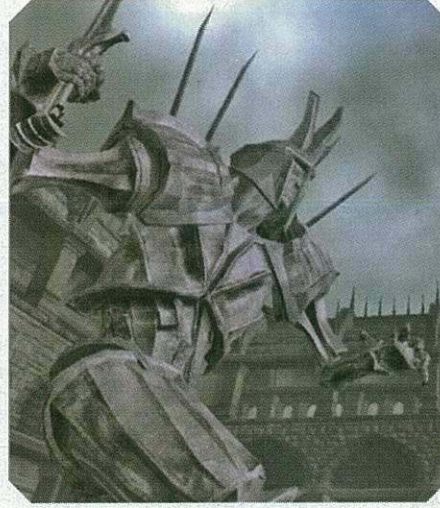
STRATEJİ USTASI

Jyggalag ve Sheogorath aslında aynı kişi. Jyggalag her çağın sonunda Shivering Isles'i işgal edip yerle bir ediyor, ardından Sheogorath'a dönüşerek burayı tekrar eski haline döndürüyor. Bu döngüyü kırmak bizim işimiz.

» ettiğinizde Dyus'u bulacaksınız, onunla asa hakkında konuşun. Dyus size asayı eski haline getirmek için iki parçaya ihtiyacınız olduğunu söylüyor; The Eye of Ciirta ve Branch of the Tree of Shades.

The Eye of Ciirta seçtiğiniz yola bağlı olarak çok kolay da olabilir, zamanınızı da alabilir. Eğer kolay yolu seçeyim diyorsanız yapmanız gereken tek şey Howling Halls'a gitmek ve karşınıza çıkan herkesi öldürerek Ciirta'nın üzerinden Eye of Ciirta'yı almak.

Eğer daha sakın yolu seçmek isterseniz bu kısım biraz daha uzayacak. Öncelikle girişte karşınıza çıkan üç kişiyi öldürün ve üzerlerindeki küpeleri ve bıçakları alın. Bunları giydiğinizde etrafta rahatça dolaşabileceksiniz. Bir sonraki alana geçtiğinizde Ra'kheran ile karşılaşacaksınız, kılık değiştirmiş olsanız dahi sizin kim olduğunuzu anlayacak ve Ciirta'yı öldürmek için yardım isteyecek. E zaten bizim de amacımız bu. O ve iki arkadaşı silahlarından edildikleri için onlara silah vermeniz gerekiyor, işte burada da devreye almış olduğunuz bıçaklar giriyor. Onlara bıçakları verin ve yolda öldürdüklerinizin üzerlerindeki bıçakları toplayın. Ciirta'ya geldiğinizde kısa bir diyalogun ardından dövüş başlayacak, bir kenara çekilin ve Ciirta'nın öldürülmesini izledikten sonra cesedinden gözünü alın. Diğer parça olan Branch of the Tree of Shades için Milchar'a gidin ve yolu izleyerek Grove of Reflection'a ulaşın. Obelisk'in yanına gittiğinizde ortaya kopyanız çıkacak. Kopyanız sizin sahip olduğunuz tüm yeteneklere sahip, bu yüzden yenmek için kullanmanız gereken strateji tamamen karakterinizi nasıl geliştirmiş olduğunuza bağlı. Eğer dövüşte çok fazla zorlanmak istemiyorsanız üzerinde Chameleon yeteneği olan eşyaları dövüşten önce bırakmanızı öneririm, aksi halde görünmez kopyanızı yenmek düşündüğünüzden de zor



olabilir. Kopyanızı yendikten sonra Tree of Shades'e dokunun ve dalı alın. Artık Knifepoint Hollow'a dönüp Dyus ile konuşarak yeni asayı yapabilirsiniz.

İpucu: Kopyanızın üzerinden çıkacak olan Shadowrend, oyundaki en güçlü silah. Ancak kopyanızın bu silahı düşürmesi için onu öldürdüğünüz sırada elinde tutuyor olması lazım. Eğer Summon Weapon büyülerine sahipseniz ve kopyanız da bunları kullanırsa bu silahı alamayabilirsiniz. Bu yüzden dövüşten önce oyunu kaydedin ve dövüşün başında kopyanızın büyü yapmasını engellemeye çalışın.

Shadowrend bir balta veya kılıç olabilir, bu tamamen Blade veya Blunt yeteneklerinden hangisinin daha yüksek olduğuna bağlı. Ayrıca Umbra dışındaki siyah kılıçlardan biri de Shadowrend.

Shadowrend'in level'i, ona sahip olduğunuzdaki level'inizle belirleniyor. Üzerinde yine level'a göre belirlenen Weakness to Magic ve Damage Health büyülerini mevcut.

Bug: Eğer Disarm yeteneğiniz varsa kopyanızın elindeki Shadowrend'i düşürmesini

sağlayabilirsiniz. Bunu yaptığınızda kopyanız eline başka bir Shadowrend alacak ve onu yendiğinizde cesedinde bu silahı göreceksiniz. Böylece bu mükemmel silaha iki taneye sahip olabilirsiniz.

12. THE ROOTS OF MADNESS

Asayı aktif hale getirmeyi başaramayacaksınız çünkü sular Order tarafından kirletilmiş durumda. Haskill ile konuştuktan sonra ağacın arkasındaki girişi kullanarak çeşmelerin kaynağına gidin. Burada evcil ve vahşi Gnarl'lar ile karşılaşacaksınız, evcil olanlar size kristallerce kapatılan kapılardan geçmenizde yardımcı olacaklar.

Chyrsalis'leri kullanarak evcil Gnarl yaratabilirsiniz, Chyrsalis olmayan yerlerde ise kendiliğinden evcil Gnarl'lar bulunacaktır. Bunları kesinlikle öldürmeyin. Vahşi olanlar ise kapıları kilitletiğinden gönül rahatlığıyla katledebilirsiniz. İlerledikçe Priest'leri suları kirletirken bulacaksınız, onları öldürün ve üzerlerinden alacağınız Shards of Order'ları kapıları açmak için kullanın.

Yolun sonuna geldiğinizde hayattaki Dük/Düşes ve yanında da üç Priests of Order göreceksiniz. Eğer önceliği Priest'leri öldürmeye verirseniz pişman olursunuz çünkü Dük/Düşes aralarında en güçlü olanı ve dolayısıyla ilk olarak ondan kurtulmanız çok daha doğru bir hamle olur. Tümünü öldürdüğünüzde sular temizlenmiş olacak.

13. THE END OF ORDER

Bir anda avluda bir Obelisk ortaya çıktığını öğreniyoruz, Order bir kez daha Shivering Isles'i ele geçirmeye çalışıyor. Obelisk'lere ulaşmak kolay olmayabilir çünkü etrafta çok fazla Knights of Order bulunuyor. Ancak zaten Obelisk'i kapatmak için kalplere ihtiyacınız var, dolayısıyla bu pek de büyük bir sorun değil. Unutmayın ki Priest of Order'ı öldürmezseniz Obelisk tekrar çalışmaya başlayacaktır. İlk Obelisk'i kapatıp Priest'i öldürdükten sonra aynı işlemi ikinci Obelisk için de tekrarlayın. İkinci Obelisk'i de kapattığınız anda gerçekleşecek bir olay sonucunda kendinizi

KELLE AVI

Shivering Isles'da görev defterinize kaydolmayan özel bir görev bulunuyor, görevimizin ismi 'etrafta gezinen hayaletlerin kurukafalarını bulalım ki ruhları huzura ersin'.

Bu görev için öncelikle The Hills of Suicides'a gitmeniz lazım, isminden de anlaşılacağı üzere burası intihar etmek için tercih edilen, hoş manzaralı bir mekan. Ama ölenler pek de rahat edemiyorlar, bu yüzden onlara yardım edelim. Yapmamız gereken beş kişinin kurukafalarını bulmak.

Bog-trotter: Knotty Bramble'daki Lost Crypts hedef mekanımız. Buradaki dört oyukta da ikişer heykel var, bu oyuklardan üçündeki heykeller yukarıya, birindeki heykel ise aşağıya bakıyor. İşte o heykelin orada gizli bir

basın. Açılan duvarın arkasındaki Bog-trotter'in cesedinden kurukafasını alın.

Gadeneri Ralvel: Hedefimiz Knifepoint Hollow'daki Chantry. Kurukafa zindanın sonundaki küçük odada, gizli bir duvarın arkasındaki sandığın üzerinde. Odadaki iki sütundan birinde bulunan düğmeye basarak bu gizli duvarı açabilirsiniz.

Solanía Viria: Gideceğimiz mekan Amphitheater'daki Cann. İçeri girdiğinizde metal kapıdan geçin, merdivenlerden inin ve sağdaki koridorun ilerleyerek küçük odaya ulaşın. Kurukafayı köşede yalnız başına dururken bulacaksınız.

Limark: Limark'in kurukafası Milchar

merdivenlerden aşağı inin, ardından soldaki merdivenlerden yukarı çıkın. İki kez sağa dönüp ilerlediğinizde aşağıda iskeleti göreceksiniz. Kurukafa iskeletin yanında duruyor.

M'Desi: Fellmoor'un güneyindeki Rotted Den'e girdiğinizde tuğlalı odadaki sandığın üzerinde kurukafayı göreceksiniz.

Beş kurukafayı da aldıktan sonra Hill of Suicides'a dönün ve hayaletlerin yanına yaklaşarak onlarla konuşun. Konuştuğunuz hayaletin kurukafası envanterinizden alınacak ve tüm bu işin sonuca Risen Flesh isimli Greater Power ile ödüllendirileceksiniz. Bu güç sayesinde ölüleri 60 saniyelikliğine diriltilebilirsiniz. Ayrıca her hayalet size Fortify

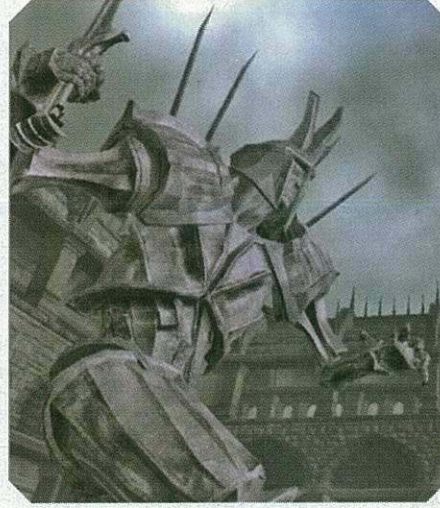
STRATEJİ USTASI

Jyggalag ve Sheogorath aslında aynı kişi. Jyggalag her çağın sonunda Shivering Isles'i işgal edip yerle bir ediyor, ardından Sheogorath'a dönüşerek burayı tekrar eski haline döndürüyor. Bu döngüyü kırmak bizim işimiz.

» ettiğinizde Dyus'u bulacaksınız, onunla asa hakkında konuşun. Dyus size asayı eski haline getirmek için iki parçaya ihtiyacınız olduğunu söylüyor; The Eye of Ciirta ve Branch of the Tree of Shades.

The Eye of Ciirta seçtiğiniz yola bağlı olarak çok kolay da olabilir, zamanınızı da alabilir. Eğer kolay yolu seçeyim diyorsanız yapmanız gereken tek şey Howling Halls'a gitmek ve karşınıza çıkan herkesi öldürerek Ciirta'nın üzerinden Eye of Ciirta'yı almak.

Eğer daha sakın yolu seçmek isterseniz bu kısım biraz daha uzayacak. Öncelikle girişte karşınıza çıkan üç kişiyi öldürün ve üzerlerindeki küpeleri ve bıçakları alın. Bunları giydiğinizde etrafta rahatça dolaşabileceksiniz. Bir sonraki alana geçtiğinizde Ra'kheran ile karşılaşacaksınız, kılık değiştirmiş olsanız dahi sizin kim olduğunuzu anlayacak ve Ciirta'yı öldürmek için yardım isteyecek. E zaten bizim de amacımız bu. O ve iki arkadaşı silahlarından edildikleri için onlara silah vermeniz gerekiyor, işte burada da devreye almış olduğunuz bıçaklar giriyor. Onlara bıçakları verin ve yolda öldürdüklerinizin üzerlerindeki bıçakları toplayın. Ciirta'ya geldiğinizde kısa bir diyalogun ardından dövüş başlayacak, bir kenara çekilin ve Ciirta'nın öldürülmesini izledikten sonra cesedinden gözünü alın. Diğer parça olan Branch of the Tree of Shades için Milchar'a gidin ve yolu izleyerek Grove of Reflection'a ulaşın. Obelisk'in yanına gittiğinizde ortaya kopyanız çıkacak. Kopyanız sizin sahip olduğunuz tüm yeteneklere sahip, bu yüzden yenmek için kullanmanız gereken strateji tamamen karakterinizi nasıl geliştirmiş olduğunuza bağlı. Eğer dövüşte çok fazla zorlanmak istemiyorsanız üzerinde Chameleon yeteneği olan eşyaları dövüşten önce bırakmanızı öneririm, aksi halde görünmez kopyanızı yenmek düşündüğünüzden de zor



olabilir. Kopyanızı yendikten sonra Tree of Shades'e dokunun ve dalı alın. Artık Knifepoint Hollow'a dönüp Dyus ile konuşarak yeni asayı yapabilirsiniz.

İpucu: Kopyanızın üzerinden çıkacak olan Shadowrend, oyundaki en güçlü silah. Ancak kopyanızın bu silahı düşürmesi için onu öldürdüğünüz sırada elinde tutuyor olması lazım. Eğer Summon Weapon büyülerine sahipseniz ve kopyanız da bunları kullanırsa bu silahı alamayabilirsiniz. Bu yüzden dövüşten önce oyunu kaydedin ve dövüşün başında kopyanızın büyü yapmasını engellemeye çalışın.

Shadowrend bir balta veya kılıç olabilir, bu tamamen Blade veya Blunt yeteneklerinden hangisinin daha yüksek olduğuna bağlı. Ayrıca Umbra dışındaki siyah kılıçlardan biri de Shadowrend.

Shadowrend'in level'i, ona sahip olduğunuzdaki level'inizle belirleniyor. Üzerinde yine level'a göre belirlenen Weakness to Magic ve Damage Health büyülerini mevcut.

Bug: Eğer Disarm yeteneğiniz varsa kopyanızın elindeki Shadowrend'i düşürmesini

sağlayabilirsiniz. Bunu yaptığınızda kopyanız eline başka bir Shadowrend alacak ve onu yendiğinizde cesedinde bu silahı göreceksiniz. Böylece bu mükemmel silahtan iki taneye sahip olabilirsiniz.

12. THE ROOTS OF MADNESS

Asayı aktif hale getirmeyi başaramayacaksınız çünkü sular Order tarafından kirletilmiş durumda. Haskill ile konuştuktan sonra ağacın arkasındaki girişi kullanarak çeşmelerin kaynağına gidin. Burada evcil ve vahşi Gnarl'lar ile karşılaşacaksınız, evcil olanlar size kristallerce kapatılan kapılardan geçmenizde yardımcı olacaklar.

Chyrsalis'leri kullanarak evcil Gnarl yaratabilirsiniz, Chyrsalis olmayan yerlerde ise kendiliğinden evcil Gnarl'lar bulunacaktır. Bunları kesinlikle öldürmeyin. Vahşi olanlar ise kapıları kilitletiğinden gönül rahatlığıyla katledebilirsiniz. İlerledikçe Priest'leri suları kirletirken bulacaksınız, onları öldürün ve üzerlerinden alacağınız Shards of Order'ları kapıları açmak için kullanın.

Yolun sonuna geldiğinizde hayattaki Dük/Düşes ve yanında da üç Priests of Order göreceksiniz. Eğer önceliği Priest'leri öldürmeye verirsiniz pişman olursunuz çünkü Dük/Düşes aralarında en güçlü olanı ve dolayısıyla ilk olarak ondan kurtulmanız çok daha doğru bir hamle olur. Tümünü öldürdüğünüzde sular temizlenmiş olacak.

13. THE END OF ORDER

Bir anda avluda bir Obelisk ortaya çıktığını öğreniyoruz, Order bir kez daha Shivering Isles'i ele geçirmeye çalışıyor. Obelisk'lere ulaşmak kolay olmayabilir çünkü etrafta çok fazla Knights of Order bulunuyor. Ancak zaten Obelisk'i kapatmak için kalplere ihtiyacınız var, dolayısıyla bu pek de büyük bir sorun değil. Unutmayın ki Priest of Order'ı öldürmezseniz Obelisk tekrar çalışmaya başlayacaktır. İlk Obelisk'i kapatıp Priest'i öldürdükten sonra aynı işlemi ikinci Obelisk için de tekrarlayın. İkinci Obelisk'i de kapattığınız anda gerçekleşecek bir olay sonucunda kendinizi

KELLE AVI

Shivering Isles'da görev defterinize kaydolmayan özel bir görev bulunuyor, görevimizin ismi 'etrafta gezinen hayaletlerin kurukafalarını bulalım ki ruhları huzura ersin'.

Bu görev için öncelikle The Hills of Suicides'a gitmeniz lazım, isminden de anlaşılacağı üzere burası intihar etmek için tercih edilen, hoş manzaralı bir mekan. Ama ölenler pek de rahat edemiyorlar, bu yüzden onlara yardım edelim. Yapmamız gereken beş kişinin kurukafalarını bulmak.

Bog-trotter: Knotty Bramble'daki Lost Crypts hedef mekanımız. Buradaki dört oyukta da ikişer heykel var, bu oyuklardan üçündeki heykeller yukarıya, birindeki heykel ise aşağıya bakıyor. İşte o heykelin orada gizli bir

basın. Açılan duvarın arkasındaki Bog-trotter'in cesedinden kurukafasını alın.

Gadeneri Ralvel: Hedefimiz Knifepoint Hollow'daki Chantry. Kurukafa zindanın sonundaki küçük odada, gizli bir duvarın arkasındaki sandığın üzerinde. Odadaki iki sütundan birinde bulunan düğmeye basarak bu gizli duvarı açabilirsiniz.

Solanía Viria: Gideceğimiz mekan Amphitheater'daki Cann. İçeri girdiğinizde metal kapıdan geçin, merdivenlerden inin ve sağdaki koridorun ilerleyerek küçük odaya ulaşın. Kurukafayı köşede yalnız başına dururken bulacaksınız.

Limark: Limark'in kurukafası Milchar

merdivenlerden aşağı inin, ardından soldaki merdivenlerden yukarı çıkın. İki kez sağa dönüp ilerlediğinizde aşağıda iskeleti göreceksiniz. Kurukafa iskeletin yanında duruyor.

M'Desi: Fellmoor'un güneyindeki Rotted Den'e girdiğinizde tuğlalı odadaki sandığın üzerinde kurukafayı göreceksiniz.

Beş kurukafayı da aldıktan sonra Hill of Suicides'a dönün ve hayaletlerin yanına yaklaşarak onlarla konuşun. Konuştuğunuz hayaletin kurukafası envanterinizden alınacak ve tüm bu işin sonucunda Risen Flesh isimli Greater Power ile ödüllendirileceksiniz. Bu güç sayesinde ölüleri 60 saniyelikliğine diriltilebilirsiniz. Ayrıca her hayalet size Fortify



PS2

SPIDER MAN 3

Black Suit: Ana senaryoyu tamamlayın ve 50 örümcek amblemini toplayın.
Sınırsız Hero Puanı: Karşılaştığınız tüm boss'ların fotoğraflarını alın. Ama en sona bir tanesini almayın. Oyunu bitirin ve bu almadığınız fotoyu alın. Oyunu yükleyin. PS2'yi resetleyin. Almadığınızı fotoyu alınca 15 puanınız olacaktır. Oyunu yükleyin ve tekrar reset atın. Load edip oyuna döndüğünüzde tekrar 15 puanınız olacaktır. Oyunu yükleyin ve bu işleme ihtiyacınız kadar devam edin.

PS2

SEGA AGES 2500

WONDER BOY IN MONSTER WORLD

Machine System formatında oyunu açtiğinizden emin olduktan sonra aşağıdaki şifreleri girebilirsiniz.
4 hak can, ilk boss geçilmiş ve Knight Sword sahibi:
F72CK L6222 2A222 CK3G2 5SC2B 4222K L2K4K HDE3G 4KUU2

8 hak can, ikinci boss geçilmiş ve Excalibur sahibi:
A32K2 KO2K2 2ANBZ JS4GK 7YL2Y ISANL L2KA2 P3E32 22TU2

8 hak can, üçüncü boss geçilmiş ve Legend Sword sahibi:
072K2 M02K4 2YNBZ JWNBX DJQ2P FSANL L2WA2 O3U32 22TU2

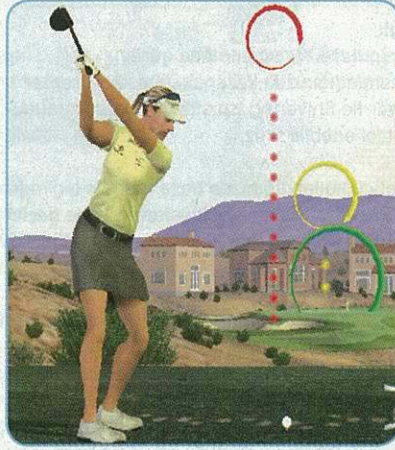
Oyunun sonunda 8 hak can, dördüncü boss geçilmiş ve tüm Legend eşyaları alınmış:
L42K2 M0204 2YNZZ ZYWJZ FJE3Z CSANL L2WA2 O4U32 22DA3



Wii

TIGER WOODS PGA TOUR 07

Option kısmından Passwords kısmına gelerek kodları giriniz:
Tüm Adidas ürünleri açılır: THREE STRIPES
Team Play'deki tüm oyuncular açar: GAMEFACE
Tüm Bridgestone ürünlerini açar: SHOJIRO
Tüm Grafalloye ürünlerini açar: JUST SHAFTS
Tüm Level 3 EA eşyalarını açar: INTHEGAME
Tüm Macgerror eşyaları: MACTEC
Tüm Mizuno eşyaları: RIHACHINRZO
Tüm Nike eşyaları: JUSTDOIT
Tüm Oakley eşyaları: JANNARD
Tüm PGA Tour eşyaları: LIGHTING
Tüm Ping eşyaları: SOLHEIM
Tüm Taylormade eşyaları: MR ADAMS



PSP



BARNYARD

Oyun içinde R1 + R2 tuşlarına basarak kodları girebilirsiniz:
9,999 Gopher Bucks: X, X, Kare, KAre, Kare, Kare, Üçgen, Üçgen.
Tüm Knapsack ve Flower Pack eşyalarını açar: X, X, Üçgen, O, Kare, Kare, Kare, O, Üçgen.

Wii

PRINCE OF PERSIA RIVAL SWORD

Baby Toy silahı: Oyunu döndürün ve D-pad ile tuşları girin: Sol, Sol, Sağ, Sağ, Z, Nunchuck Aşağı, Nunchuck Aşağı, Z, Yukarı, Aşağı.
Gizli Telephone Sword: Oyunu bitirince bu kodu alabiliyorsunuz: Sağ, Sol, Sağ, Sol, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Z, Nunchuck Aşağı, Z, Z, Nunchuck Aşağı, Nunchuck Aşağı.
Motorlu Testere: Pause ekranında, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Z, Nunchuck Aşağı, Z, Nunchuck Aşağı yapın.
Kılıçbalığı: Pause ekranında, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Z, nunchuck Aşağı, Z, Nunchuck Aşağı yapın.



PC

THE SHIP

Oyun esnasında konsolu açın ve sv_cheats 1 yazın. Böylece aşağıdaki hileleri aktifleştirebilirsiniz.
Şarşör değiştirme: noclip
Yenilemezlik: god
Tek kurban için ödenecek para miktarını ayarlama:
mfk_min_value <bir sayı>
Security açar/kapar: ship_security_disable <0 veya 1>
Tüm bot'lar ölü: bot_kill
Tüm silahlar: ship_give_all_weapons_shoot
Tüm kesici silahlar: ship_give_all_weapons_slash



PC

JAWS UNLEASHED

Kodları yeni bir oyuna başlarken profil adı olarak girmeniz gerekmektedir
Tüm bonuslar, bölüm seçimi ve 300bin:
shaaark
1 milyon:
bloood
Asla ölmek:
unstopable



PS2

BRAVE: THE SEARCH FOR SPIRIT DANCER

Ana menüde aşağıdaki tuşlara basmalısınız;
Sınırsız sağlık: Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, L1, L2, R2, R1
Sınırsız Spirit Enerjisi: sol, Sağ, Sol, Sağ, R2, R2, L1, R2
Sınırsız Ok: Aşağı, Sol, Yukarı, Sağ, R2, L2, R2, L2.
Bölümleri açar: Aşağı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, R2, L2, Yukarı, Aşağı
anti-Grave Saç: Aşağı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı.
Totem açılır: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Kare, L1, Sol, R1, Sağ.
Altenate Totem Açılır: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Daire, L1, Sol, R1, Sağ.





PS2

SPIDER MAN 3

Black Suit: Ana senaryoyu tamamlayın ve 50 örümcek amblemini toplayın.
Sınırsız Hero Puanı: Karşılaştığınız tüm boss'ların fotoğraflarını alın. Ama en sona bir tanesini almayın. Oyunu bitirin ve bu almadığınız fotoyu alın. Oyunu yükleyin. PS2'yi resetleyin. Almadığınızı fotoyu alınca 15 puanınız olacaktır. Oyunu yükleyin ve tekrar reset atın. Load edip oyuna döndüğünüzde tekrar 15 puanınız olacaktır. Oyunu yükleyin ve bu işleme ihtiyacınız kadar devam edin.

PS2

SEGA AGES 2500

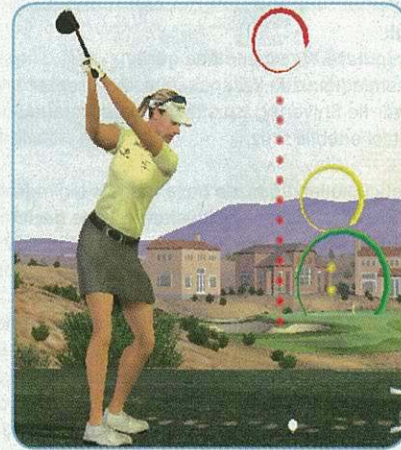
WONDER BOY IN MONSTER WORLD

Machine System formatında oyunu açtiğinizden emin olduktan sonra aşağıdaki şifreleri girebilirsiniz.
4 hak can, ilk boss geçilmiş ve Knight Sword sahibi:
F72CK L6222 2A222 CK3G2 5SC2B 4222K L2K4K HDE3G 4KUU2

8 hak can, ikinci boss geçilmiş ve Excalibur sahibi:
A32K2 KO2K2 2ANBZ JS4GK 7YL2Y ISANL L2KA2 P3E32 22TU2

8 hak can, üçüncü boss geçilmiş ve Legend Sword sahibi:
072K2 M02K4 2YNBZ JWNBX DJQ2P FSANL L2WA2 O3U32 22TU2

Oyunun sonunda 8 hak can, dördüncü boss geçilmiş ve tüm Legend eşyaları alınmış:
L42K2 M0204 2YNZZ ZYWJZ FJE3Z CSANL L2WA2 O4U32 22DA3



Wii

TIGER WOODS PGA TOUR 07

Option kısmından Passwords kısmına gelerek kodları giriniz:
Tüm Adidas ürünleri açılır: THREE STRIPES
Team Play'deki tüm oyuncularını açar: GAMEFACE
Tüm Bridgestone ürünlerini açar: SHOJIRO
Tüm Grafalloye ürünlerini açar: JUST SHAFTS
Tüm Level 3 EA eşyalarını açar: INTHEGAME
Tüm Macgerror eşyaları: MACTEC
Tüm Mizuno eşyaları: RIHACHINRZO
Tüm Nike eşyaları: JUSTDOIT
Tüm Oakley eşyaları: JANNARD
Tüm PGA Tour eşyaları: LIGHTING
Tüm Ping eşyaları: SOLHEIM
Tüm Taylormade eşyaları: MR ADAMS



PSP

BARNYARD

Oyun içinde R1 + R2 tuşlarına basarak kodları girebilirsiniz:
9,999 Gopher Bucks: X, X, Kare, KAre, Kare, Kare, Üçgen, Üçgen.
Tüm Knapsack ve Flower Pack eşyalarını açar: X, X, Üçgen, O, Kare, Kare, Kare, O, Üçgen.

Wii

PRINCE OF PERSIA RIVAL SWORD

Baby Toy silahı: Oyunu döndürün ve D-pad ile tuşları girin: Sol, Sol, Sağ, Sağ, Z, Nunchuck Aşağı, Nunchuck Aşağı, Z, Yukarı, Aşağı.
Gizli Telephone Sword: Oyunu bitirince bu kodu alabiliyorsunuz: Sağ, Sol, Sağ, Sol, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Z, Nunchuck Aşağı, Z, Z, Nunchuck Aşağı, Nunchuck Aşağı.
Motorlu Testere: Pause ekranında, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Z, Nunchuck Aşağı, Z, Nunchuck Aşağı yapın.
Kılıçbalığı: Pause ekranında, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Z, nunchuck Aşağı, Z, Nunchuck Aşağı yapın.



PC

THE SHIP

Oyun esnasında konsolu açın ve sv_cheats 1 yazın. Böylece aşağıdaki hileleri aktifleştirebilirsiniz.
Şarşör değiştirme: noclip
Yenilemezlik: god
Tek kurban için ödenecek para miktarını ayarlama:
mfk_min_value <bir sayı>
Security açar/kapar: ship_security_disable <0 veya 1>
Tüm bot'lar ölü: bot_kill
Tüm silahlar: ship_give_all_weapons_shoot
Tüm kesici silahlar: ship_give_all_weapons_slash



PC

JAWS UNLEASHED

Kodları yeni bir oyuna başlarken profil adı olarak girmeniz gerekmektedir.
Tüm bonuslar, bölüm seçimi ve 300bin:
shaaark
1 milyon:
bloood
Asla ölmek:
unstopable



PS2

BRAVE: THE SEARCH FOR SPIRIT DANCER

Ana menüde aşağıdaki tuşlara basmalısınız;
Sınırsız sağlık: Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, L1, L2, R2, R1
Sınırsız Spirit Enerjisi: sol, Sağ, Sol, Sağ, R2, R2, L1, R2
Sınırsız Ok: Aşağı, Sol, Yukarı, Sağ, R2, L2, R2, L2.
Bölümleri açar: Aşağı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, R2, L2, Yukarı, Aşağı
anti-Grave Saç: Aşağı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Yukarı.
Totem açılır: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Kare, L1, Sol, R1, Sağ.
Altenate Totem Açılır: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Daire, L1, Sol, R1, Sağ.



LEVEL'A ABONE OLUN;

MUHTEŞEM AVANTAJLARDAN YARARLANIN!

A4 TECH WEBCAM

A4TECH



84,5 YTL

A4 TECH GAMER MOUSE

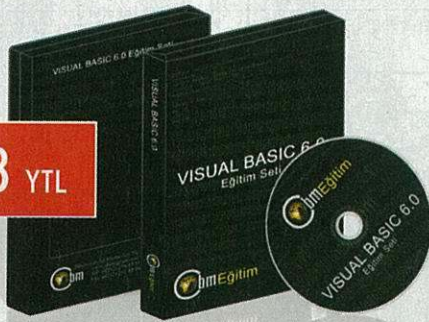
A4TECH



81 YTL

VISUAL BASIC 6.0 CBM EĞİTİM SETİ

Microsoft®



78 YTL



DREAMWEAVER MX CBM EĞİTİM SETİ CD



78 YTL



A4TECH GAMER MOUSE • Kablolu ve Optik mouse • Oyunlar için özel tasarım • 3X Ateş etme butonu (Tek tıklama ile arka arkaya 3 ateş) • 6 Buton ve 1 Scroll • 2000 DPI çözünürlük • 2 yıl Mascom garantisi **A4TECH WEBCAM** • Internet kamera (mikrofonlu) • 1.3MP görüntü çözünürlüğü • Beyaz LED aydınlatma • 6 Infrared LED • Dahilli mikrofon • 360° dönebilme, her yöne hareket imkanı • 5 kademeli DPI (600-800-1200-1600-2000) • X7 Works yazılımı • 2.2 mm kalınlığında esnek kablo • USB ve PS/2 bağlantı noktaları (USB-PS/2 dönüştürücü) • 2 yıl Mascom garantisi **A4 TECH KLAVYE + MOUSE** • Multimedya klavye • Süper ince dizayn • 16 adet kişiselleştirilebilen kısa yol tuşu • PS/2 Bağlantı + Kablolu ve optik mouse • 2X Ateş etme butonu (Tek bir tuşa basarak çift tıklama) • 3 Buton ve 1 Scroll • X4 yüksek hızlı optik motor (800 Dpi/400 FPS) • PS/2 bağlantı • 2 yıl Mascom garantisi **PHOTOSHOP CS.2 CBM EĞİTİM SETİ** Adobe Photoshop CS.2 Cbm Eğitim Seti ile artık siz de çekmiş olduğunuz fotoğraflar üzerinde değişiklikler yapabileceksiniz. Bu eğitim seti ile photoshop CS.2 programıyla neler yapabileceğinizi öğrenirken kendi hayal gücünüzün de farkına varacaksınız. **VISUAL BASIC CBM EĞİTİM SETİ** Microsoft'un çıkardığı günden beri büyük beğeni kazanan ve programcılığı zevke dönüştüren programlama dili Visual Basic 6.0'ı, kısa sürede eski/yeni tüm kullanıcılara öğrenebilme imkanı sunmaktadır. Visual Basic, hem Basic dilinin kolaylığı hem de Windows ortamının getirdiği 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 görüntüli anlatımıyla, uygulamalı örneklerle, kolay anlaşılır dillile öğrenmenizi kolaylaştıracak, kısa sürede programcılığa doğru ilk adımınızı atmanızı sağlayacaktır.

LEVEL'A ABONE OLUN;

MUHTEŞEM AVANTAJLARDAN YARARLANIN!

A4 TECH WEBCAM

A4TECH



84,5 YTL

A4 TECH GAMER MOUSE

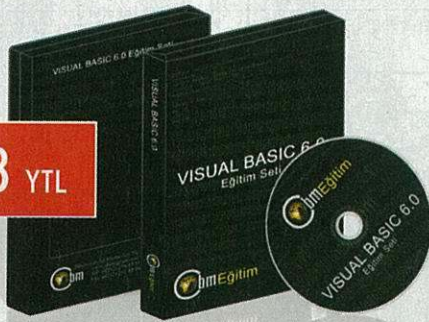
A4TECH



81 YTL

VISUAL BASIC 6.0 CBM EĞİTİM SETİ

Microsoft®



78 YTL



DREAMWEAVER MX CBM EĞİTİM SETİ CD



78 YTL



A4TECH GAMER MOUSE • Kablolu ve Optik mouse • Oyunlar için özel tasarım • 3X Ateş etme butonu (Tek tıklama ile arka arkaya 3 ateş) • 6 Buton ve 1 Scroll • 2000 DPI çözünürlük • 2 yıl Mascom garantisi **A4TECH WEBCAM** • Internet kamera (mikrofonlu) • 1.3MP görüntü çözünürlüğü • Beyaz LED aydınlatma • 6 Infrared LED • Dahilli mikrofon • 360° dönebilme, her yöne hareket imkanı • 5 kademeli DPI (600-800-1200-1600-2000) • X7 Works yazılımı • 2.2 mm kalınlığında esnek kablo • USB ve PS/2 bağlantı noktaları (USB-PS/2 dönüştürücü) • 2 yıl Mascom garantisi **A4 TECH KLAVYE + MOUSE** • Multimedya klavye • Süper ince dizayn • 16 adet kişiselleştirilebilir kısa yol tuşu • PS/2 Bağlantı + Kablolu ve optik mouse • 2X Ateş etme butonu (Tek bir tuşa basarak çift tıklama) • 3 Buton ve 1 Scroll • X4 yüksek hızlı optik motor (800 Dpi/400 FPS) • PS/2 bağlantı • 2 yıl Mascom garantisi **PHOTOSHOP CS.2 CBM EĞİTİM SETİ** Adobe Photoshop CS.2 Cbm Eğitim Seti ile artık siz de çekmiş olduğunuz fotoğraflar üzerinde değişiklikler yapabileceğiniz, kendi web tasarımlarınızı ve baskı çalışmalarınızı kimseye bağımlı olmadan gerçekleştirebileceksiniz. Bu eğitim seti ile photoshop CS.2 programıyla neler yapabileceğinizi öğrenirken kendi hayal gücünüzün de farkına varacaksınız. **VISUAL BASIC CBM EĞİTİM SETİ** Microsoft'un çıkardığı günden beri büyük beğeni kazanan ve programcılığı zevke dönüştüren programlama dili Visual Basic 6.0'a, 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 görüntüli anlatımıyla, uygulamalı örneklerle, kolay anlaşılır dillile öğrenmenizi kolaylaştıracak, kısa sürede programcılığa doğru ilk adınızı atmanızı sağlayacaktır.

Artık **CardFinans**
sahiplerine tüm abonelik seçenekleri

3 / 6 TAKSİT

CHIP LEVEL IT-BUSINESS Windows

İNTERNETTEN KREDİ KARTIYLA
GÜVENLE ABONE OLABİLİRSİNİZ!

LEVEL'A ABONE OLUN;
MUHTEŞEM AVANTAJLARDAN YARARLANIN!



LEVEL ABONE FORMU

İlk 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

Kredi kartı hesabımdan alınız Para Makbuzu İlişiktir.

Kart Sahibinin Adı Soyadı:

Güvenlik No:

Son Kullanma Tarihi:

Kart No:

Banka Havalesi Posta Çeki Kredi Kartı Cardfinans'a 3 taksit 6 taksit

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 CBM Photoshop CS2 hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Visual Basic hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Dreamweaver hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Corel Draw X3 hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM ASP hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle A4 Tech klavye + mouse hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle A4 Tech X718F oyuncu mouse hediye **81 YTL**
- 1 yıllık abonelikle A4 Tech PK333 webcam hediye **84,5 YTL**
- 6 Aylık abonelik **39 YTL**

Posta Çeki Hesap No: VOGEL 105 32 99 / Akbank Taksim Şubesi 28985*

Not: Banka dekontunu / posta çeki makbuzunu form ile birlikte göndermeniz rica olunur.
* Akbank tarafından havale ücreti alınmaktadır.

Vogel Burda Medya Yayıncılık San. ve Tic. A.Ş.

Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sk. Gayrettepe İş Merk. B Blok 34349 Gayrettepe / İST.
Tel: 0212. 217 93 71 Faks: 0212. 217 94 23
web: <http://abone.vogelburda.com.tr> eposta: abone@vogelburda.com.tr

*** Taksitli Abonelikte Kredi Kartı Geçerlidir**

Merkezimize her ayın 30'una kadar ulaşan
abone müracaatları ilk çıkacak sayıdan itibaren,
30'undan sonraki kayıtlar ise bir sonraki ay için alınacaktır.

Bu form 30 Haziran 2007 tarihine kadar geçerlidir.

LEVEL'A ABONE OLUN;
MUHTEŞEM AVANTAJLARDAN YARARLANIN!

LEVEL ABONE FORMU

İlk 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

Kredi kartı hesabımdan alınız Para Makbuzu İlişiktir.

Kart Sahibinin Adı Soyadı:

Güvenlik No:

Son Kullanma Tarihi:

Kart No:

□□□□ □□□□ □□□□ □□□□

Banka Havalesi Posta Çeki Kredi Kartı Cardfinans'a 3 taksit 6 taksit

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 CBM Photoshop CS2 hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Visual Basic hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Dreamweaver hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Corel Draw X3 hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM ASP hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle A4 Tech klavye + mouse hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle A4 Tech X718F oyuncu mouse hediye **81 YTL**
- 1 yıllık abonelikle A4 Tech PK333 webcam hediye **84,5 YTL**
- 6 Aylık abonelik **39 YTL**

Artık **CardFinans**
sahiplerine tüm abonelik seçenekleri

3 / 6 TAKSİT

CHIP LEVEL IT-BUSINESS Windows

İNTERNETTEN KREDİ KARTIYLA
GÜVENLE ABONE OLABİLİRSİNİZ!



Posta Çeki Hesap No: VOGEL 105 32 99 / Akbank Taksim Şubesi 28985*

Not: Banka dekontunu / posta çeki makbuzunu form ile birlikte göndermeniz rica olunur.
* Akbank tarafından havale ücreti alınmaktadır.

Vogel Burda Medya Yayıncılık San. ve Tic. A.Ş.

Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sk. Gayrettepe İş Merk. B Blok 34349 Gayrettepe / İST.
Tel: 0212. 217 93 71 Faks: 0212. 217 94 23
web: <http://abone.vogelburda.com.tr> eposta: abone@vogelburda.com.tr

*** Taksitli Abonelikte Kredi Kartı Geçerlidir**

Merkezimize her ayın 30'una kadar ulaşan
abone müracaatları ilk çıkacak sayıdan itibaren,
30'undan sonraki kayıtlar ise bir sonraki ay için alınacaktır.

Bu form 30 Haziran 2007 tarihine kadar geçerlidir.



OlgaY ERTEZ
olgay@level.com.tr

BİR YAZ GECESİ RÜYASI

Tarihten beri insanın en büyük ve yegâne donanımına, kendinize iyi bakın.

Hayır kesinlikle bir veda yazısı değil bu. Sadece aklıma geldiğinden yazıyorum. Oyundu, işti, okuldu derken hayattaki en büyük ve yegâne donanımımıza hoyrat davranmıyor muyuz?

Teknoloji ne kadar gelişse de insanoğlu kendi öz donanımına yatırım yapmadıkça sınırlarımız gelişmeyecek. Yani istesek çok daha fazla kanal kullanan ses kartları, çok daha fazla renk paletinde monitörler üretebiliriz ama ne fark eder ki, şu andakinden fazlasını algılamaya kapasitemiz yetmiyor sonuçta. Sınırlı kapasitemizin olması kötü bir şey değil ama bazen sanki sınırsızmış gibi yaşıyoruz. Kendimizi gereğinden fazla yoruyoruz. Beynimde iki lob var ama sadece tek bir işi, tek bir çekirdekle adam gibi yapabiliyorum. Suç mu?

Diğer yandan bu sınırlı kapasitemizle kendimizi haddinden fazla yoruyoruz. Bir testten diğerine sokuyoruz tüm sistemi. Bu ay dergiyi yetiştirmek için uykusuz geçen bir gecede aklım o kadar zıvanadan çıkmış ki, bir an uyumadığım her saati benchmark skoru olarak kenara yazmaya başlamışım. Ama gördüm ki bizim de bir skorumuz varmış.

Neyse efendiler, sözün özü dünyadaki benchmarklar bitmez. Hiç bir donanım da bizim kadar nadide olamaz. Ama arada sistemi boşa almak, bakım yapmak gerekiyor. Yaz geldi, kalıpları dinlendirmek, biraz da eğlenmek lazım. Hadi şu bilgisayarlar ısınınca çaresi var da, biz hayattan sıkılıp, bunalınca çaresi var mı işte ondan tam emin değilim.

Ama tabii ne kadar bunları desem de hayatın gerçekleri bizi bırakmayacak. Doğru ya daha ÖSS var, KPSS var, iş var, güç var... Bu da geçer dostlar, geçiyor da zaten. Hepinize kolay gelsin, güç sizinle olsun...



NVIDIA SÜRÜCÜLER GÜNCELLEMESİ

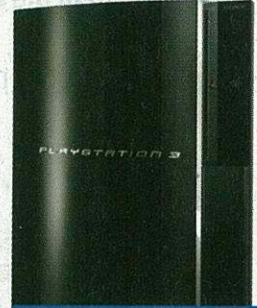
NVIDIA ESKİ SERİLER İÇİN YENİ SÜRÜCÜLERİ YAYINLADI

Nvidia Geforce 6 ve Geforce 7 serileri için yeni Forceware 94.24 sürücü güncelleme pakedini yayınladı. Sadece Windows XP, Windows XP Media Center Edition ve Windows 2000 kullanıcılarının yararlanabileceği bu paket, firmanın yeni piyasaya sürdüğü Geforce 7200 GS ekran kartını da destekliyor. Diğer yandan yeni sürücü paketiyle pek çok oyundaki sorunlar giderilirken az da olsa performans artışı sağlanmış.

SONY'DEN BİR PLAYSTATION DAHA

80 GB SABİT DİSKLİ PLAYSTATION 3'LER YOLDA

20 GB, 60 GB derken Playstation 3 ailesine 80 GB'lık yeni bir üye daha ekleniyor. Sony'nin 550\$ seviyesinden, 16 Haziran 2007 tarihinde ilk Güney Kore'de satışa sunacağı bu modeli elde edebilmek için diğer ülkelerdeki oyun severlerin biraz beklemesi gerekecek.



EDITÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ



- Samsung SyncMaster 931C



- XpertVision 1950 GT Super



- BenQ FP241VW



- Plantronics Pulsar 590A



- Asus EN8800 GTS



- BeQuiet! Dark Power Pro 850W

Level Test Sistemi

Donanım bölümünde incelediğimiz ürünlerin hepsini, performans canavarı test sistemimizde deniyoruz. Lütfen değerlendirmelerimizi böyle bir sisteme göre yaptığımızı dikkate alın.

- Intel Core 2 Extreme X6800
- Asus Striker Anakart
- Asus EN8800 GTX ekran kartı
- Kingston HyperX 1066MHz 4GB DDR2-RAM
- Samsung 2x80GB Sabit Disk
- BeQuiet! Dark Power Pro 850W Güç Kaynağı
- Zalman CNP S9500+
- Logitech G15 Klavye
- Samsung SyncMaster 960BF





OlgaY ERTEZ
olgay@level.com.tr

BİR YAZ GECESİ RÜYASI

Tarihten beri insanın en büyük ve yegâne donanımına, kendinize iyi bakın.

Hayır kesinlikle bir veda yazısı değil bu. Sadece aklıma geldiğinden yazıyorum. Oyundu, işti, okuldu derken hayattaki en büyük ve yegâne donanımımıza hoyrat davranmıyor muyuz?

Teknoloji ne kadar gelişse de insanoğlu kendi öz donanımına yatırım yapmadıkça sınırlarımız gelişmeyecek. Yani istesek çok daha fazla kanal kullanan ses kartları, çok daha fazla renk paletinde monitörler üretebiliriz ama ne fark eder ki, şu andakinden fazlasını algılamaya kapasitemiz yetmiyor sonuçta. Sınırlı kapasitemizin olması kötü bir şey değil ama bazen sanki sınırsızmış gibi yaşıyoruz. Kendimizi gereğinden fazla yoruyoruz. Beynimde iki lob var ama sadece tek bir işi, tek bir çekirdekle adam gibi yapabiliyorum. Suç mu?

Diğer yandan bu sınırlı kapasitemizle kendimizi haddinden fazla yoruyoruz. Bir testten diğerine sokuyoruz tüm sistemi. Bu ay dergiyi yetiştirmek için uykusuz geçen bir gecede aklım o kadar zıvanadan çıkmış ki, bir an uyumadığım her saati benchmark skoru olarak kenara yazmaya başlamışım. Ama gördüm ki bizim de bir skorumuz varmış.

Neyse efendiler, sözün özü dünyadaki benchmarklar bitmez. Hiç bir donanım da bizim kadar nadide olamaz. Ama arada sistemi boşa almak, bakım yapmak gerekiyor. Yaz geldi, kalıpları dinlendirmek, biraz da eğlenmek lazım. Hadi şu bilgisayarlar ısınınca çaresi var da, biz hayattan sıkılıp, bunalınca çaresi var mı işte ondan tam emin değilim.

Ama tabii ne kadar bunları desem de hayatın gerçekleri bizi bırakmayacak. Doğru ya daha ÖSS var, KPSS var, iş var, güç var... Bu da geçer dostlar, geçiyor da zaten. Hepinize kolay gelsin, güç sizinle olsun...



NVIDIA SÜRÜCÜLER GÜNCELLEMESİ

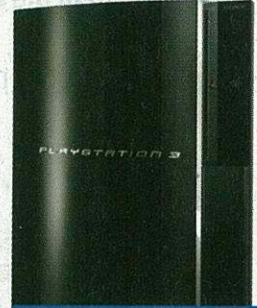
NVIDIA ESKİ SERİLER İÇİN YENİ SÜRÜCÜLERİ YAYINLADI

Nvidia Geforce 6 ve Geforce 7 serileri için yeni Forceware 94.24 sürücü güncelleme pakcini yayınladı. Sadece Windows XP, Windows XP Media Center Edition ve Windows 2000 kullanıcılarının yararlanabileceği bu paket, firmanın yeni piyasaya sürdüğü Geforce 7200 GS ekran kartını da destekliyor. Diğer yandan yeni sürücü paketiyle pek çok oyundaki sorunlar giderilirken az da olsa performans artışı sağlanmış.

SONY'DEN BİR PLAYSTATION DAHA

80 GB SABİT DİSKLİ PLAYSTATION 3'LER YOLDA

20 GB, 60 GB derken Playstation 3 ailesine 80 GB'lık yeni bir üye daha ekleniyor. Sony'nin 550\$ seviyesinden, 16 Haziran 2007 tarihinde ilk Güney Kore'de satışa sunacağı bu modeli elde edebilmek için diğer ülkelerdeki oyun severlerin biraz beklemesi gerekecek.



EDITÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ



- Samsung SyncMaster 931C



- XpertVision 1950 GT Super



- BenQ FP241VW



- Plantronics Pulsar 590A



- Asus EN8800 GTS



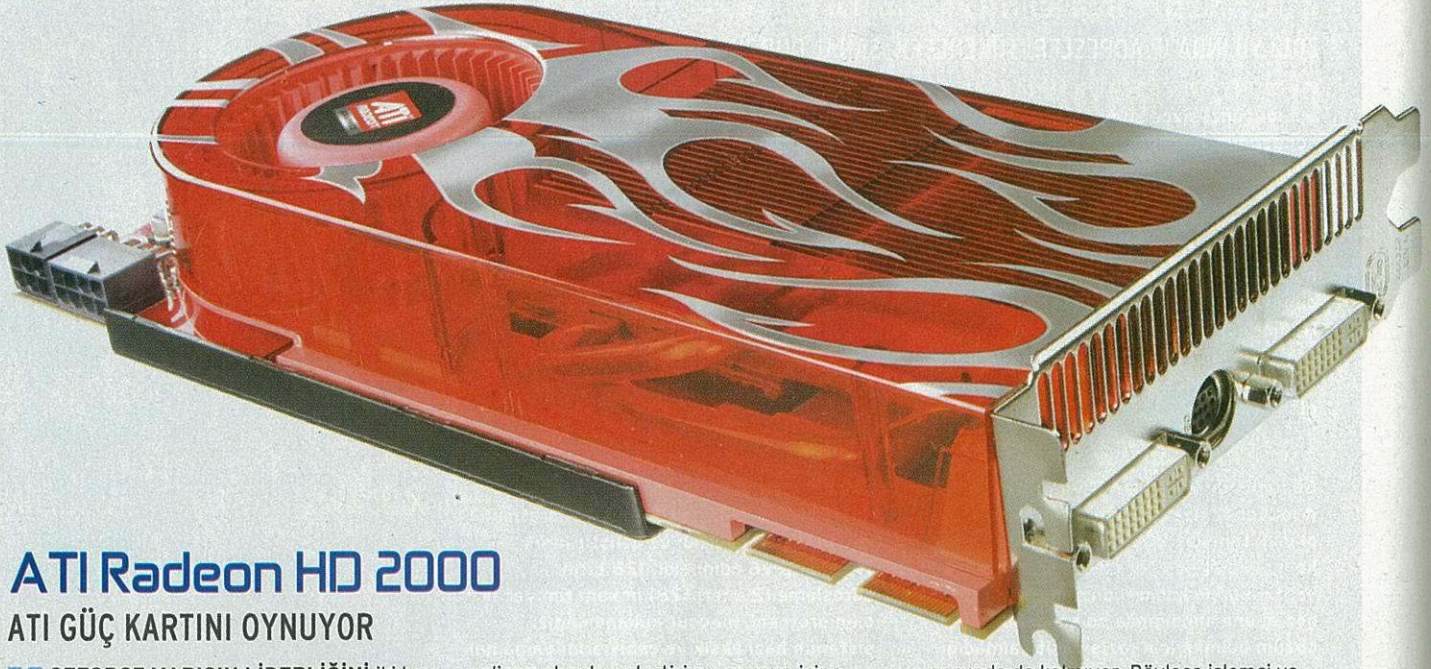
- BeQuiet! Dark Power Pro 850W

Level Test Sistemi

Donanım bölümünde incelediğimiz ürünlerin hepsini, performans canavarı test sistemimizde deniyoruz. Lütfen değerlendirmelerimizi böyle bir sisteme göre yaptığımızı dikkate alın.

- Intel Core 2 Extreme X6800
- Asus Striker Anakart
- Asus EN8800 GTX ekran kartı
- Kingston HyperX 1066MHz 4GB DDR2-RAM
- Samsung 2x80GB Sabit Disk
- BeQuiet! Dark Power Pro 850W Güç Kaynağı
- Zalman CNP S9500+
- Logitech G15 Klavye
- Samsung SyncMaster 960BF





ATI Radeon HD 2000 ATI GÜÇ KARTINI OYNUYOR

GEFORCE YARIŞIN LİDERLİĞİNİ iki boy önde götürüyor ve gerilerden Radeon'un ataklarını görüyoruz

Oyuncular arasında bir anket yapsak şöyle, sanırım Radeon'u sevenler GeForce'u sevenlerden çok çıkar. Çünkü yıllar önce ilk Radeon çıktığında fakir ama mağrur gencin muhteşem dönüşüne şahit olmuşuk, gerilerden öyle bir atak yapıp öne geçmişti ki ATI, hayran kalmıştık.

Ama köprünün altından çok sular aktı... ATI son iki sezondur NVIDIA'nın gerisinde kalıyor. Hem kartları daha güçsüz, hem de geç çıkıyor. Hele GeForce 8800 serisi DX10 çağını başlatıp ATI cevap veremeyince küme düşmenin eşiğine geldiler.

İşte bu zor zamanlarda ATI, R600 kod adıyla bilip aylarca beklediğimiz yeni Radeon HD 2000 serisi ile nihayet DX10 destekli kartlarını piyasaya sürüyor. Bakalım eski günlerdeki gibi bir geri dönüş sağlayabilecekler mi?

HD SERİSİ

Bu yeni seride çıkacak olan kartlar üç ayrı grupta toplanıyor: Radeon HD 2400, 2600 ve 2900. Tahmin edebileceğiniz gibi 2400 alt, 2600 orta ve 2900 üst seviye kartların grubu. Bu üç gruba ait kartlar da siz bu satırları okurken piyasaya çıkmış olmalıdır.

Bu yeni serinin DX10 destekli olması dışında getirdiği birkaç yenilik de var. Bunlardan birincisi yeni bir geometri teknolojisi olan Tessellation. CGI grafikler için uzun süredir kullanılsa da oyunlarda ilk defa karşılaştığımız bir teknoloji bu. Mantığı çok basit, oyundaki objeleri az poligonlu olarak veriyorsunuz ekran kartına, o poligonları bölüp parçalayıp çok poligonlu, çok detaylı hale getiriyor. Mesela bir dağ olduğunu varsayalım oyunumuzda. Programcı bunu sadece 1000

poligon olarak yerleştiriyor oyunun içine. Haliyle kutu kutu çirkin bir görüntüsü oluyor. Ama Tessellation uygulanınca poligon sayısı bir anda 1.000.000'a çıkıyor ve çok detaylı bir modele dönüşüyor.

Ama bu sistemin işlemesi için ekran kartına, objenin Tessellation sonrası neye benzeyeceğini gösteren bir map vermeniz gerekiyor. Bu yüzden oyun en baştan Tessellation ile tasarlanmıyorsa kullanılabiliyor bu teknoloji. Şu an piyasadaki oyunlara bir faydası yok ve önümüzdeki 2-3 sene içinde çıkacak oyunlarda kullanılıp kullanılmayacağı tartışmalı. Ancak DirectX'e eklenip, NVIDIA tarafından da desteklenirse gelecekteki tüm oyunlar bu sistemi kullanabilir ve o zaman oyun performansında iki katı bulan artışlar olacaktır.

UNIVERSAL VIDEO DECODER

Radeon HD 2000 serisinde ilginizi çekecek diğer bir teknoloji ise UVD yani Universal Video Decoder. Bu GPU'nun içine yerleştirilmiş kendi başına çalışan bir video çözücü. Video dosyasını alıp baştan sona bütün işlemleri kendi başına yaparak görüntü haline getiriyor ve 40Mbps bit rate'li bir videoyu çözebilecek kadar güçlü. 40Mbps'ın ne denli yüksek olduğunu anlamak için izlediğiniz standart Divx bir filmin 1Mbps ile 2 Mbps arasında değiştiğini söylesem yeterince açıklayıcı olur sanırım.

UVD'nin en güzel yanı bütün işlemi kendi hallettiğinden işlemci ya da GPU'ya ek bir yük binmesini engellemesi. Böylece en yüksek çözünürlüklü HD videoları, mesela Blu Ray ve HD-DVD filmleri izlerken bile sisteminiz zorlanmaz dahi gerek kalmıyor. Üstelik video çözüm işleminin tümü bir noktada çözüldüğü için Gigabyte'larca veri RAM üzerinde bir aşağı bir yukarı dolaşmak

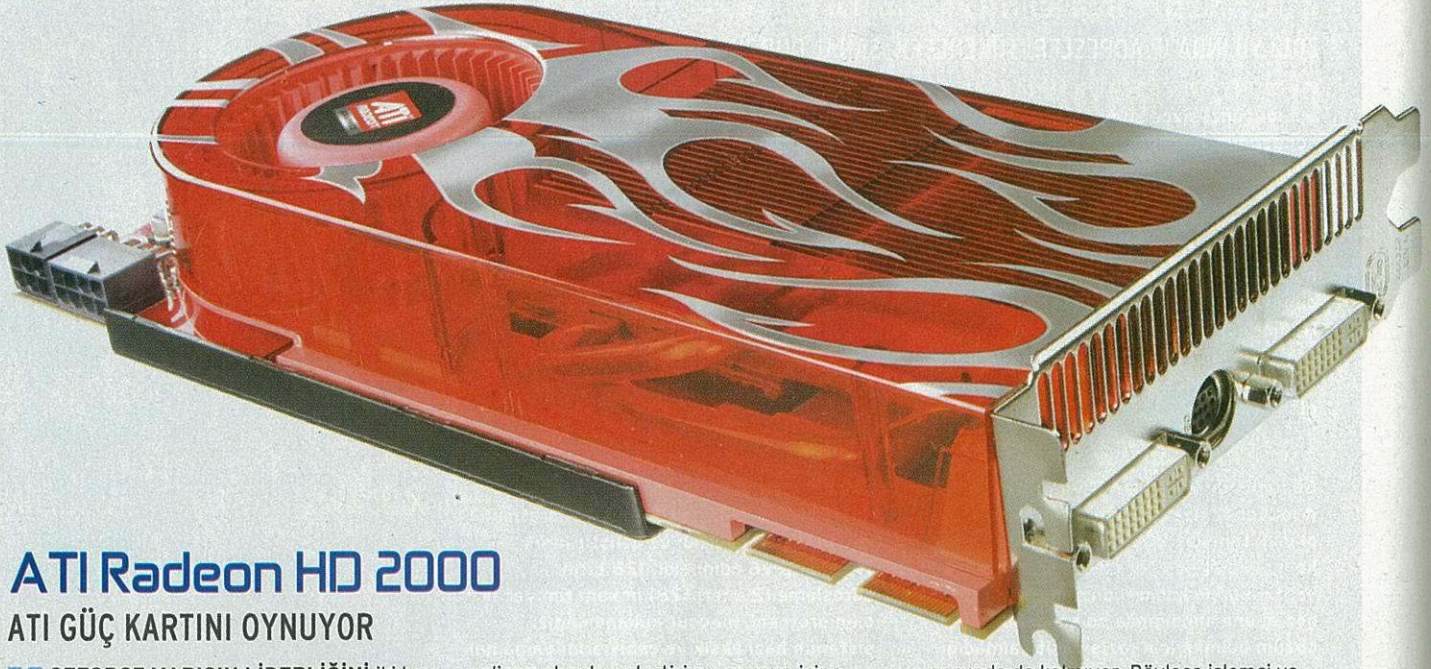
zorunda da kalmıyor. Böylece işlemci ve RAM'iniz güçlü olmasa bile HD serisi herhangi bir ekran kartınız varsa sorunsuzca HD videoları izleyebileceğinizi biliyorsunuz. Üstelik ATI'nın AVIVO teknolojisiyle uygulanan post processing ile görüntü daha da iyi hale geliyor. UVD sayesinde Media Center sistemler için en ideal ekran kartı haline geliyor Radeon HD 2000 serisi.

Elbette Radeon serisinde başka yenilikler de var. Mesela 16x Adaptive CFAA isimli yeni Anti-Aliasing teknolojisi kırılmaları daha da azaltıyor. Crossfire teknolojisi daha da geliştirilmiş ve pratik hale gelmiş, Master karta ihtiyaç olmadan uygulanabiliyor.

Bu yukarıda bahsettiğimiz özellikler tüm Radeon HD serisi için geçerli. Şimdi bu serideki üç kart ailesinin özellikleri nasıl değişiyor, ona bir göz atalım. Teknik konularla çok başınızı ağrıtmak istemiyorum, bu yüzden bir tablo ile kısaca özetleyeceğim sadece.

KART	Radeon HD 2400	Radeon HD 2600	Radeon HD 2900
Çekirdek hızı	525-700 MHz	600-800 MHz	742 MHz
Bellek hızı	400-800 MHz	400-1100 MHz	828 MHz
Maksimum Bellek miktarı	256MB GDDR3	256MB GDDR4	512MB GDDR3
Bellek arayüzü	64 bit	128 bit	512 bit
Shader işlem birimi	40	120	320
Transistör sayısı	180 milyon	390 milyon	700 milyon

Yukarıdaki tablodan bellek arayüzü ve shader işlem birimi sayılarına bakarsanız HD 2900'ün kardeşlerine göre ne kadar güçlü olduğunu görebilirsiniz. Zaten tüm serinin en güçlü kartı olan Radeon HD 2900 XT'ye ait bu veriler. Diğer kartlarda tam veri yerine belli bir aralık verilmiş olması kartların Pro ve XT ile başlamak üzere pek çok farklı modeli olacağını gösteriyor. Bir seriden 10 ayrı model çıkmasını alıştığımızdan şaşırıyoruz buna.



ATI Radeon HD 2000 ATI GÜÇ KARTINI OYNUYOR

GEFORCE YARIŞIN LİDERLİĞİNİ iki boy önde götürüyor ve gerilerden Radeon'un ataklarını görüyoruz

Oyuncular arasında bir anket yapsak şöyle, sanırım Radeon'u sevenler GeForce'u sevenlerden çok çıkar. Çünkü yıllar önce ilk Radeon çıktığında fakir ama mağrur gencin muhteşem dönüşüne şahit olmuşuk, gerilerden öyle bir atak yapıp öne geçmişti ki ATI, hayran kalmıştık.

Ama köprünün altından çok sular aktı... ATI son iki sezondur NVIDIA'nın gerisinde kalıyor. Hem kartları daha güçsüz, hem de geç çıkıyor. Hele GeForce 8800 serisi DX10 çağını başlatıp ATI cevap veremeyince küme düşmenin eşğine geldiler.

İşte bu zor zamanlarda ATI, R600 kod adıyla bilip aylarca beklediğimiz yeni Radeon HD 2000 serisi ile nihayet DX10 destekli kartlarını piyasaya sürüyor. Bakalım eski günlerdeki gibi bir geri dönüş sağlayabilecekler mi?

HD SERİSİ

Bu yeni seride çıkacak olan kartlar üç ayrı grupta toplanıyor: Radeon HD 2400, 2600 ve 2900. Tahmin edebileceğiniz gibi 2400 alt, 2600 orta ve 2900 üst seviye kartların grubu. Bu üç gruba ait kartlar da siz bu satırları okurken piyasaya çıkmış olmalıdır.

Bu yeni serinin DX10 destekli olması dışında getirdiği birkaç yenilik de var. Bunlardan birincisi yeni bir geometri teknolojisi olan Tessellation. CGI grafikler için uzun süredir kullanılsa da oyunlarda ilk defa karşılaştığımız bir teknoloji bu. Mantığı çok basit, oyundaki objeleri az poligonlu olarak veriyorsunuz ekran kartına, o poligonları bölüp parçalayıp çok poligonlu, çok detaylı hale getiriyor. Mesela bir dağ olduğunu varsayalım oyunumuzda. Programcı bunu sadece 1000

poligon olarak yerleştiriyor oyunun içine. Haliyle kutu kutu çirkin bir görüntüsü oluyor. Ama Tessellation uygulanınca poligon sayısı bir anda 1.000.000'a çıkıyor ve çok detaylı bir modele dönüşüyor.

Ama bu sistemin işlemesi için ekran kartına, objenin Tessellation sonrası neye benzeyeceğini gösteren bir map vermeniz gerekiyor. Bu yüzden oyun en baştan Tessellation ile tasarlanmıyorsa kullanılabiliyor bu teknoloji. Şu an piyasadaki oyunlara bir faydası yok ve önümüzdeki 2-3 sene içinde çıkacak oyunlarda kullanılıp kullanılmayacağı tartışmalı. Ancak DirectX'e eklenip, NVIDIA tarafından da desteklenirse gelecekteki tüm oyunlar bu sistemi kullanabilir ve o zaman oyun performansında iki katı bulan artışlar olacaktır.

UNIVERSAL VIDEO DECODER

Radeon HD 2000 serisinde ilginizi çekecek diğer bir teknoloji ise UVD yani Universal Video Decoder. Bu GPU'nun içine yerleştirilmiş kendi başına çalışan bir video çözücü. Video dosyasını alıp baştan sona bütün işlemleri kendi başına yaparak görüntü haline getiriyor ve 40Mbps bit rate'li bir videoyu çözebilecek kadar güçlü. 40Mbps'ın ne denli yüksek olduğunu anlamak için izlediğiniz standart Divx bir filmin 1Mbps ile 2 Mbps arasında değiştiğini söylesem yeterince açıklayıcı olur sanırım.

UVD'nin en güzel yanı bütün işlemi kendi hallettiğinden işlemci ya da GPU'ya ek bir yük binmesini engellemesi. Böylece en yüksek çözünürlüklü HD videoları, mesela Blu Ray ve HD-DVD filmleri izlerken bile sisteminiz zorlanmıyor. Geri planda çalışan programları kapatmanıza dahi gerek kalmıyor. Üstelik video çözüm işleminin tümü bir noktada çözüldüğü için Gigabyte'larca veri RAM üzerinde bir aşağı bir yukarı dolaşmak

zorunda da kalmıyor. Böylece işlemci ve RAM'iniz güçlü olmasa bile HD serisi herhangi bir ekran kartınız varsa sorunsuzca HD videoları izleyebileceğinizi biliyorsunuz. Üstelik ATI'nın AVIVO teknolojisiyle uygulanan post processing ile görüntü daha da iyi hale geliyor. UVD sayesinde Media Center sistemler için en ideal ekran kartı haline geliyor Radeon HD 2000 serisi.

Elbette Radeon serisinde başka yenilikler de var. Mesela 16x Adaptive CFAA isimli yeni Anti-Aliasing teknolojisi kırılmaları daha da azaltıyor. Crossfire teknolojisi daha da geliştirilmiş ve pratik hale gelmiş, Master karta ihtiyaç olmadan uygulanabiliyor.

Bu yukarıda bahsettiğimiz özellikler tüm Radeon HD serisi için geçerli. Şimdi bu serideki üç kart ailesinin özellikleri nasıl değişiyor, ona bir göz atalım. Teknik konularla çok başınızı ağrıtmak istemiyorum, bu yüzden bir tablo ile kısaca özetleyeceğim sadece.

KART	Radeon HD 2400	Radeon HD 2600	Radeon HD 2900
Çekirdek hızı	525-700 MHz	600-800 MHz	742 MHz
Bellek hızı	400-800 MHz	400-1100 MHz	828 MHz
Maksimum Bellek miktarı	256MB GDDR3	256MB GDDR4	512MB GDDR3
Bellek arayüzü	64 bit	128 bit	512 bit
Shader işlem birimi	40	120	320
Transistör sayısı	180 milyon	390 milyon	700 milyon

Yukarıdaki tablodan bellek arayüzü ve shader işlem birimi sayılarına bakarsanız HD 2900'ün kardeşlerine göre ne kadar güçlü olduğunu görebilirsiniz. Zaten tüm serinin en güçlü kartı olan Radeon HD 2900 XT'ye ait bu veriler. Diğer kartlarda tam veri yerine belli bir aralık verilmiş olması kartların Pro ve XT ile başlamak üzere pek çok farklı modeli olacağını gösteriyor. Bir seriden 10 ayrı model çıkmasını alıştığımızdan şaşırıyoruz buna.

İNCELEME [OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr]

ASUS G2

ŞIK, GÖZ ALICI, ÇARPICI... VE SADECE OYUNCULARA ÖZEL

TEKNOLOJİ İLK ÖNCE kendini aşmaya çalışır, ihtiyaçları karşıladıktan sonra da küçülmeye başlar. Ardından da şıklık ve prestij gelir. Tüm mobil teknolojiler böyle ortaya çıktı. Mobilite artık o kadar olağanlaştı ki cep telefonları ve notebooklar sayesinde ofisler küçüldü ve çantada taşınır hale geldi. Tüm bunlara rağmen biz oyun severler bir türlü evimizin dışına çıkamadık. Mobil el konsolları ile bu kör talihi değiştirmeye çalışsak da bilgisayarlarımız hala masaüstüne mahkum. Peki dizüstü bilgisayarlar ne alemde?

Aylardan beri Teknik Servis'e "Oyun performansı için hangi notebooku almalıyım?", "Hangi notebook Oblivion'u bile açar?" gibi sorular yağıyordu. İşte tam bu sırada Asus G2 gözümü çarptı. Kocaman ekranı, parlak yüzeyi, şık tasarımı ile Asus'un göz bebeği G2 aradığımız çözüm müydü?

Büyük bir çoğunluğun merakını gidermek adına hemen cevap verelim G2, Oblivion'u rahatlıkla oynatabiliyor. Şimdi yazımıza kaldığımız yerden devam edebiliriz sanırım. Asus, G2'yi özel olarak, oyuncular için ürettiğinden dış görünümüne önem vermiş, teknoloji adına ne varsa koymuş, bu yüzden de biraz kocaman olmuş. 410.6mm x 315.6mm x 46.6mm ebatlarında gayet cüsseli bir kasaya sahip olan G2, 17 inch Colorshine LCD ekranı kullanıyor. Bu koca cüssesi yanında 4.4 kg gibi aşırı bir ağırlık da eklenince G2 ilk eksisini alıyor.

Gördüğünüz gibi öyle kolunuza takıp da ordan oraya götürebileceğiniz bir makina değil. Neyse ki Asus sırt ağrısı çekmeyelim diye G2 ile birlikte şık ve kullanışlı bir sırt çantası da gönderiyor.

KABLOYLA GELEN PERFORMANS G2 en büyük darbeyi aslında güç yetmezliğinden alıyor. Yaptığımız testlerde G2, prize takılınca ortalamanın üstündeki masaüstü sistemlerle bile kapışırken, aynı başarıyı pille yetinmesi gerektiğinde gösteremedi. Hem de dört kattan fazla bir farkla. Gördük ki G2'nin üstün performansı kabloya mahkum.

Aşırı ağırlık ve güç tüketiminden kaldı ama bakalım dizayn ve dış görünümünden



ÜRETİM: ASUS www.asus.com.tr
İTHALAT: Boğaziçi www.bogazici.com.tr,
Index www.index.com.tr
FİYAT: 2.699\$+KDV

geçebileceği mi? Dizayn konusunda Asus G2'ye kimse laf edemez. Şıklıkta, ince işçilikte, göze hitap etmede ondan iyisi yok. Bir cafeye gidip kapağını açtığınızda tüm gözlerin size çevrildiğini hissediyorsunuz. Siz kahvenizi yudumlarken, o kendine yeni hayranlar buluyor. Yanlarındaki kırmızı led ışıklar ve özellikle klavye üstündeki dijital gösterge, G2'ye modern bir görünüm kazandırmış. Tüm bunlara rağmen G2'nin ciddi ergonomik sorunları var. USB portları bu kadar büyük bir makinede kullanıcılara daha yakın yerlere yerleştirilebilirdi. Güç bağlantısının hemen optik sürücünün yanında ve çok büyük kasasına rağmen G2'de standart sıkışık bir klavye kullanılmış. G2, fiyatı göz önünde bulundurulduğunda rakiplerine performans konusunda fark atması gerekirken tam tersi oluyor. Bunun ilk nedeni nispeten düşük bir ekran yongası kullanılması, diğeri ise 5200rpm gibi düşük devir hızında bir sabit disk tercih edilmesi.

Sonuç olarak G2 şık ve prestijli bir ürün ancak fiyatına göre performansı oldukça düşük.

	1	2	3	4	5
PERFORMANS	[Progress bar]				
FİYAT	[Progress bar]				
ARTILAR	Şık görünüm, İnce işçilik, Mükemmel dizayn				
EKSİLER	Bir dizüstü bilgisayara göre aşırı ağır, Performans konusunda pek parlak sayılmaz, Ergonomik hataları var				

İZLENİM [OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr]

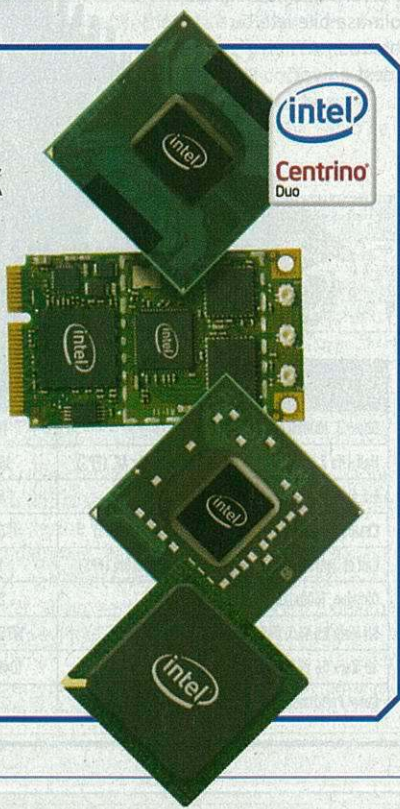
Intel Mobil Teknolojide Çıtayı Yükseltiyor YENİ NESİL CENTRINO DUO SERİSİ MOBİL SİSTEMLERE DOPİNG OLACAK

HIZLA GENİŞLEYEN MOBİL SİSTEMLER piyasasında Intel ağırlığını arttırmaya başladı. Masaüstünde Core 2 Duo serisi ile başarıyı yakalayan Intel, Centrino Duo serisiyle aynı başarıyı mobil sistemlerde de göstermişti. Şimdi ise bu başarıyı kalıcı hale getirmek için Centrino Duo'larda yeniden yapılanmaya gidiyor.

Yeni Centrino Duo'ların en büyük farklarından biri NAND teknolojisini kullanan Intel Turbo bellekler olacak. NAND teknolojisi, sabit disk ile işlemci arasında yer alan bir entegre flash bellek prensibi. İstenen verilerle bağlantılı tüm verileri bloklar halinde biriktirip, sırası geleni biriktirdiği hazneden yollarken, diske yazılacak verileri de aynı şekilde geri yolluyor. Bu işlem sonucunda açılışlarda iki kata varan hız, hem de büyük ölçüde güç tasarrufu sağlanmış oluyor. NAND

diskler şu an için 512 MB ve 1 GB olmak üzere iki seçenektir oluşacak. Ama 2007'nin 2. yarısında 2 GB'lık modelini de görebileceğiz.

Yeni seride yer alan entegre ekran kartlı modeller, Shader Model 4.0 teknolojisini ve DX10'u 2007'nin 2.yarisından sonra destekleyecek. En büyük iddiası ise grafik uygulamalarında ve oyunlarda performansı ikiye katlamak. Diğer bir odak noktası ise kablosuz internet erişimi ve teknik destek. Uzaktan erişim ve uzaktan teknik destek gibi hem kurumsal hem de bireysel çözümler üzerinde duruluyor. Ayrıca yeni işlemciler wireless 802.11N'i ve WPA2 sistemlerini kullanabilecek. Intel güç tüketimi konusunda NAND ile sabit disklerden, IDA (Intel Dynamic Accerlation) ile işlemcilerden tasarruf sağlayacak.



İNCELEME [OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr]

ASUS G2

ŞIK, GÖZ ALICI, ÇARPICI... VE SADECE OYUNCULARA ÖZEL

TEKNOLOJİ İLK ÖNCE kendini aşmaya çalışır, ihtiyaçları karşıladıktan sonra da küçülmeye başlar. Ardından da şıklık ve prestij gelir. Tüm mobil teknolojiler böyle ortaya çıktı. Mobilité artık o kadar olağanlaştı ki cep telefonları ve notebooklar sayesinde ofisler küçüldü ve çantada taşınır hale geldi. Tüm bunlara rağmen biz oyun severler bir türlü evimizin dışına çıkamadık. Mobil el konsolları ile bu kör talihi değiştirmeye çalışsak da bilgisayarlarımız hala masaüstüne mahkum. Peki dizüstü bilgisayarlar ne alemde?

Aylardan beri Teknik Servis'e "Oyun performansı için hangi notebooku almalıyım?", "Hangi notebook Oblivion'u bile açar?" gibi sorular yağıyordu. İşte tam bu sırada Asus G2 gözümü çarptı. Kocaman ekranı, parlak yüzeyi, şık tasarımı ile Asus'un göz bebeği G2 aradığımız çözüm müydü?

Büyük bir çoğunluğun merakını gidermek adına hemen cevap verelim G2, Oblivion'u rahatlıkla oynatabiliyor. Şimdi yazımıza kaldığımız yerden devam edebiliriz sanırım. Asus, G2'yi özel olarak, oyuncular için ürettiğinden dış görünümüne önem vermiş, teknoloji adına ne varsa koymuş, bu yüzden de biraz kocaman olmuş. 410.6mm x 315.6mm x 46.6mm ebatlarında gayet cüsseli bir kasaya sahip olan G2, 17 inch Colorshine LCD ekranı kullanıyor. Bu koca cüssesi yanında 4.4 kg gibi aşırı bir ağırlık da eklenince G2 ilk eksisini alıyor.

Gördüğünüz gibi öyle kolunuza takıp da ordan oraya götürebileceğiniz bir makina değil. Neyse ki Asus sırt ağrısı çekmeyelim diye G2 ile birlikte şık ve kullanışlı bir sırt çantası da gönderiyor.

KABLOYLA GELEN PERFORMANS G2 en büyük darbeyi aslında güç yetmezliğinden alıyor. Yaptığımız testlerde G2, prize takılınca ortalamanın üstündeki masaüstü sistemlerle bile kapışırken, aynı başarıyı pille yetinmesi gerektiğinde gösteremedi. Hem de dört kattan fazla bir farkla. Gördük ki G2'nin üstün performansı kabloya mahkum.

Aşırı ağırlık ve güç tüketiminden kaldı ama bakalım dizayn ve dış görünümünden

ÜRETİM: ASUS www.asus.com.tr
İTHALAT: Boğaziçi www.bogazici.com.tr,
Index www.index.com.tr
FİYAT: 2.699\$+KDV

geçebileceği mi? Dizayn konusunda Asus G2'ye kimse laf edemez. Şıklıkta, ince işçilikte, göze hitap etmede ondan iyisi yok. Bir cafeye gidip kapağını açtığınızda tüm gözlerin size çevrildiğini hissediyorsunuz. Siz kahvenizi yudumlarken, o kendine yeni hayranlar buluyor. Yanlarındaki kırmızı led ışıklar ve özellikle klavye üstündeki dijital gösterge, G2'ye modern bir görünüm kazandırmış. Tüm bunlara rağmen G2'nin ciddi ergonomik sorunları var. USB portları bu kadar büyük bir makinede kullanıcılara daha yakın yerlere yerleştirilebilirdi. Güç bağlantısının hemen optik sürücünün yanında ve çok büyük kasasına rağmen G2'de standart sıkışık bir klavye kullanılmış. G2, fiyatı göz önünde bulundurulduğunda rakiplerine performans konusunda fark atması gerekirken tam tersi oluyor. Bunun ilk nedeni nispeten düşük bir ekran yongası kullanılması, diğeri ise 5200rpm gibi düşük devir hızında bir sabit disk tercih edilmesi.

Sonuç olarak G2 şık ve prestijli bir ürün ancak fiyatına göre performansı oldukça düşük.



	1	2	3	4	5
PERFORMANS	[Progress bar]				
FİYAT	[Progress bar]				
ARTILAR	Şık görünüm, İnce işçilik, Mükemmel dizayn				
EKSİLER	Bir dizüstü bilgisayara göre aşırı ağır, Performans konusunda pek parlak sayılmaz, Ergonomik hataları var				

İZLENİM [OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr]

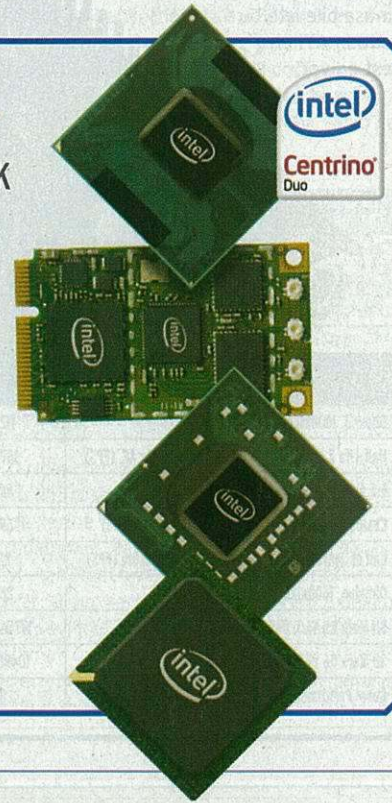
Intel Mobil Teknolojide Çıtayı Yükseltiyor YENİ NESİL CENTRINO DUO SERİSİ MOBİL SİSTEMLERE DOPİNG OLACAK

HIZLA GENİŞLEYEN MOBİL SİSTEMLER piyasasında Intel ağırlığını arttırmaya başladı. Masaüstünde Core 2 Duo serisi ile başarıyı yakalayan Intel, Centrino Duo serisiyle aynı başarıyı mobil sistemlerde de göstermişti. Şimdi ise bu başarıyı kalıcı hale getirmek için Centrino Duo'larda yeniden yapılanmaya gidiyor.

Yeni Centrino Duo'ların en büyük farklarından biri NAND teknolojisini kullanan Intel Turbo bellekler olacak. NAND teknolojisi, sabit disk ile işlemci arasında yer alan bir entegre flash bellek prensibi. İstenen verilerle bağlantılı tüm verileri bloklar halinde biriktirip, sırası geleni biriktirdiği hazneden yollarken, diske yazılacak verileri de aynı şekilde geri yolluyor. Bu işlem sonucunda açılışlarda iki kata varan hız, hem de büyük ölçüde güç tasarrufu sağlanmış oluyor. NAND

diskler şu an için 512 MB ve 1 GB olmak üzere iki seçenektir oluşacak. Ama 2007'nin 2. yarısında 2 GB'lık modelini de görebileceğiz.

Yeni seride yer alan entegre ekran kartlı modeller, Shader Model 4.0 teknolojisini ve DX10'u 2007'nin 2.yarisından sonra destekleyecek. En büyük iddiası ise grafik uygulamalarında ve oyunlarda performansı ikiye katlamak. Diğer bir odak noktası ise kablosuz internet erişimi ve teknik destek. Uzaktan erişim ve uzaktan teknik destek gibi hem kurumsal hem de bireysel çözümler üzerinde duruluyor. Ayrıca yeni işlemciler wireless 802.11N'i ve WPA2 sistemlerini kullanabilecek. Intel güç tüketimi konusunda NAND ile sabit disklerden, IDA (Intel Dynamic Accerlation) ile işlemcilerden tasarruf sağlayacak.



NETWORK 1: ADSL Ayarları ve İnternette Oyun

DIŞ DÜNYAYA AÇILMANIN VAKTİ GELDİ

CC DONANIM ÖZEL DOSYASI'nda yaklaşık bir yılı aşkın süredir pek çok konuyu masaya yatırdık. İlk önce sistem kurmakla işe başladık sonra da ince ayarlarla sistemimizin uzmanı olduk. Şimdi ise sıra internete karışıp, online olmaya geldi. Bu ay hep birlikte kendimize en uygun ADSL modemi seçmeyi, doğru ayarlarla internete bağlanmayı, bağlantı hızının nasıl arttıracağını, en sonunda da internette en kolay ve en zahmetsiz metodlarla nasıl oyun oynanacağını öğreneceğiz.

A) UYGUN MODEMİ SEÇMEK

Hatırlarsanız Türk Telekom'un nisan ayında, ADSL tarifelerinde yaptığı düzenlemelerle limitli kullanımlarda 1024/256 kbps hızı standartlaşmış, en düşük kota da 4 GB seviyesine yükseltilmişti. Türkiye şartları açısından bakarsak, bu büyük bir adım (limitsiz hatlara yapılan şaka gibi indirimler hariç tabii ki). Hal böyle olunca ADSL ile geniş bant internetin keyfini sürmemek için önümüzde hiç bir sebep yok. Ama şimdi sizle ufak bir işimiz var. Eğer bir ADSL modeme sahipsek ve memnunsak sorun yok. Ama yeni bir modem alacaksak bu satırları dikkatle okuyalım. ADSL

konusunda ilk dikkat edilmesi gereken nokta, kendimize uygun modemi satın almaktan geçiyor çünkü. Modem konusunda elimizde pek çok seçenek olacak, eğer ne aradığımızı bilmezsek marka ve modeller arasında kaybolmamız işten bile değil. İsterseniz ilk önce ne istediğimize bir karar verelim. Soru şu; kaç tane bilgisayarı internete bağlamamız gerekiyor ve bu sistemleri internete bağlarken hangi arayüzü kullanmak istiyoruz?

Evimizde sadece bizim kullandığımız bir bilgisayarı internete bağlamak isteyeceğimiz gibi, aynı ev ya da iş yerindeki birden fazla bilgisayarı aynı hat üzerinden internete bağlayabilir, hatta yerel ağlar kurabiliriz. Ama tüm bunları yapabilmek için elimizde uygun ekipman olması şart.

Tek bir bilgisayarımız varsa, interneti sadece dosya indirmek ve surf yapmak için kullanacaksak işimiz kolay. Tek çıkışlı, USB ya da ethernet arayüzünü kullanan bir modem almamız yeterli. Bizim tavsiyemiz ise kurulum kolaylığı sağlaması bakımından USB arabirimiyle bağlanan ve



web üzerinden yapılandırılabilen bir modem seçmeniz yönünde olacak. Tabii ki kurulumu kolay, yönlendirici (router) ve güvenlik duvarı (firewall) gibi özellikler barındırmayan, ekonomik bir ADSL modem de tercih edilebilir.

ADSL bağlantısını birden fazla bilgisayara dağıtacaksak, ethernet çıkışı olan, routerlı bir modem tercih etmeliyiz. Bu durumda HUB kullanarak interneti dağıtmak mümkün ama HUB ile uğraşmadan aynı özelliklere sahip 4 portlu, routerlı bir modem ile birden fazla bilgisayarı internete zaten bağlayabiliriz. Diğer yandan birden fazla bilgisayarı hem kablo kullanarak, hem de kablosuz yapılandırma kurarak internete bağlayacaksak kablosuz bir modeme ihtiyacımız olacak (özellikle hem masaüstü, hem de dizüstünden oluşan ağlarda). Şu an piyasada olan pek çok kablosuz modem zaten 4 port router ile birlikte sunuluyor.

Unutmayın ki kullanacağınız modem, ADSL erişiminin hızını ve kesintisizliğini etkileyecek. Ayrıca güvenliğe önem veren kullanıcılar mutlaka donanımsal güvenlik duvarına sahip modemleri tercih etmeli.

B) ADIM ADIM BAĞLANTI İster yeni bir ADSL bağlantısı yapıyor olun, isterse eski ayarlarınızı kontrol etmek için modeminizi yeniden yapılandırın, aşağıdaki adımlar değişmeyecektir.

1. ADIM: Modemin adaptörünü prize takın ve modemi bilgisayara bağlayın.

2. ADIM: Telefon hattınızın, telefonlara giden kısmını splitter ile ayırın ve aksi denmedikçe, kurulum tamamlanana kadar telefon hattını modeme bağlamayın.

3. ADIM: Eğer modemin kurulum için bir programı varsa o programı çalıştırmalı; WEB arayüzünü kullanıyorsa, arayüze ulaşmak için modemin kullanma kılavuzunda yazan adresi (örnek: 192.168.0.1), sanki bir internet sitesiymiş gibi Internet Explorer'a yazın ve bağlanın.

Not: Eğer sayfa açılmıyor ya da bulunamıyorsa, ya girdiğimiz adres hatalıdır ya da modemimizde teknik bir sorun var demektir. Bu sorunu çözmek için "Başlat \ Çalıştır" sekmesine gelin ve komut satırına "cmd" yazın. Açılan ekrana "ipconfig" komutunu girin. Çıkan listedeki Default Gateway numarasını bir kenara yazın ve bu numarayı kullanarak modeme bağlanmaya çalışın.

Multiple PVC

Existing Entry 1 Apply

Index	Item Name	Interface	VPI	VCI	Encapsulation
1		ppp_device 8	35	PPPoA LLC	

Select index to set: 1 Modify Delete Clear

Item Name:

VPI:

VCI:

Encapsulation:

Login User Name:

Login Password:

Confirm Password:

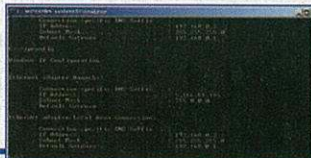
Authentication:

Connect On Demand:

Idle Time:

IP Control:

Static IP:



NETWORK 1: ADSL Ayarları ve İnternette Oyun

DIŞ DÜNYAYA AÇILMANIN VAKTİ GELDİ

CC DONANIM ÖZEL DOSYASI'nda yaklaşık bir yılı aşkın süredir pek çok konuyu masaya yatırdık. İlk önce sistem kurmakla işe başladık sonra da ince ayarlarla sistemimizin uzmanı olduk. Şimdi ise sıra internete karışıp, online olmaya geldi. Bu ay hep birlikte kendimize en uygun ADSL modemi seçmeyi, doğru ayarlarla internete bağlanmayı, bağlantı hızının nasıl arttıracağını, en sonunda da internette en kolay ve en zahmetsiz metodlarla nasıl oyun oynanacağını öğreneceğiz.

A) UYGUN MODEMİ SEÇMEK

Hatırlarsanız Türk Telekom'un nisan ayında, ADSL tarifelerinde yaptığı düzenlemelerle limitli kullanımlarda 1024/256 kbps hızı standartlaşmış, en düşük kota da 4 GB seviyesine yükseltilmişti. Türkiye şartları açısından bakarsak, bu büyük bir adım (limitsiz hatlara yapılan şaka gibi indirimler hariç tabii ki). Hal böyle olunca ADSL ile geniş bant internetin keyfini sürmemek için önümüzde hiç bir sebep yok. Ama şimdi sizle ufak bir işimiz var. Eğer bir ADSL modeme sahipsek ve memnunsak sorun yok. Ama yeni bir modem alacaksak bu satırları dikkatle okuyalım. ADSL

konusunda ilk dikkat edilmesi gereken nokta, kendimize uygun modemi satın almaktan geçiyor çünkü. Modem konusunda elimizde pek çok seçenek olacak, eğer ne aradığımızı bilmezsek marka ve modeller arasında kaybolmamız işten bile değil. İsterseniz ilk önce ne istediğimize bir karar verelim. Soru şu; kaç tane bilgisayarı internete bağlamamız gerekiyor ve bu sistemleri internete bağlarken hangi arayüzü kullanmak istiyoruz?

Evimizde sadece bizim kullandığımız bir bilgisayarı internete bağlamak isteyeceğimiz gibi, aynı ev ya da iş yerindeki birden fazla bilgisayarı aynı hat üzerinden internete bağlayabilir, hatta yerel ağlar kurabiliriz. Ama tüm bunları yapabilmek için elimizde uygun ekipman olması şart.

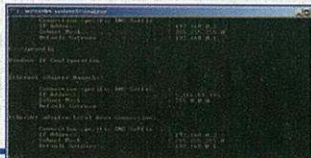
Tek bir bilgisayarımız varsa, interneti sadece dosya indirmek ve surf yapmak için kullanacaksak işimiz kolay. Tek çıkışlı, USB ya da ethernet arayüzünü kullanan bir modem almamız yeterli. Bizim tavsiyemiz ise kurulum kolaylığı sağlaması bakımından USB arabirimiyle bağlanan ve



web üzerinden yapılandırılabilen bir modem seçmeniz yönünde olacak. Tabii ki kurulumu kolay, yönlendirici (router) ve güvenlik duvarı (firewall) gibi özellikler barındırmayan, ekonomik bir ADSL modem de tercih edilebilir.

ADSL bağlantısını birden fazla bilgisayara dağıtacaksak, ethernet çıkışı olan, routerlı bir modem tercih etmeliyiz. Bu durumda HUB kullanarak interneti dağıtmak mümkün ama HUB ile uğraşmadan aynı özelliklere sahip 4 portlu, routerlı bir modem ile birden fazla bilgisayarı internete zaten bağlayabiliriz. Diğer yandan birden fazla bilgisayarı hem kablo kullanarak, hem de kablosuz yapılandırma kurarak internete bağlayacaksak kablosuz bir modeme ihtiyacımız olacak (özellikle hem masaüstü, hem de dizüstünden oluşan ağlarda). Şu an piyasada olan pek çok kablosuz modem zaten 4 port router ile birlikte sunuluyor.

Unutmayın ki kullanacağınız modem, ADSL erişiminin hızını ve kesintisizliğini etkileyecek. Ayrıca güvenliğe önem veren kullanıcılar mutlaka donanımsal güvenlik duvarına sahip modemleri tercih etmeli.



B) ADIM ADIM BAĞLANTI

İster yeni bir ADSL bağlantısı yapıyor olun, isterse eski ayarlarınızı kontrol etmek için modeminizi yeniden yapılandırın, aşağıdaki adımlar değişmeyecektir.

1. ADIM: Modemin adaptörünü prize takın ve modemi bilgisayara bağlayın.

2. ADIM: Telefon hattınızın, telefonlara giden kısmını splitter ile ayırın ve aksi denmedikçe, kurulum tamamlanana kadar telefon hattını modeme bağlamayın.

3. ADIM: Eğer modemin kurulum için bir programı varsa o programı çalıştırmalı; WEB arayüzünü kullanıyorsa, arayüze ulaşmak için modemin kullanma kılavuzunda yazan adresi (örnek: 192.168.0.1), sanki bir internet sitesiymiş gibi Internet Explorer'a yazın ve bağlanın.

Not: Eğer sayfa açılmıyor ya da bulunamıyorsa, ya girdiğimiz adres hatalıdır ya da modemimizde teknik bir sorun var demektir. Bu sorunu çözmek için "Başlat \ Çalıştır" sekmesine gelin ve komut satırına "cmd" yazın. Açılan ekrana "ipconfig" komutunu girin. Çıkan listedeki Default Gateway numarasını bir kenara yazın ve bu numarayı kullanarak modeme bağlanmaya çalışın.

Multiple PVC

Existing Entry 1 Apply

Index	Item Name	Interface	VPI	VCI	Encapsulation
1		ppp_device 8	35	PPPoA LLC	

Select index to set: 1 Modify Delete Clear

Item Name:

VPI:

VCI:

Encapsulation:

Login User Name:

Login Password:

Confirm Password:

Authentication:

Connect On Demand: enabled

Idle Time:

IP Control:

Static IP:



TUHAF ADAMDIR BİZİM GÖKER...

Gecenin bir yarısı İstanbul'da bir yer...

-Zırrrrrr! Zırrrr!

-Alo?

-Alo OlgaY, ben Göker nasılsın?

-İyiyim... Hayrola abi, bir şey mi oldu?

-Yok bişi sorucaktım sana...

-Sor abi...

-Benim bir USB farem vardı. USB girişlerinin hepsine ihtiyacım var, o yüzden PS2 portuna taktım acaba performans kaybı olur mu?

-Çalışıyor mu?

-Çalışıyor...

-Demek ki olmamış...

SIVI SOĞUTMAYA KİMİN İHTİYACI VAR

S İyi günler Olgay abi, bu aralar kafam biraz karışık bana yardımcı olursan çok sevinirim. Sorunum şu ki 250 dolar gibi bir bütçeyle, bilgisayarımı güncelleme yapmak istiyorum. Şimdiki sistemim ise Pentium 4 540 işlemci, DDR2 533MHz 1 GB bellek, Nvidia 7600 GT ekran kartından oluşuyor. Sorularımıza dönersek;

1- Acaba biraz daha paraya kıyıp Intel Core 2 Duo E6600 mü alsam, yoksa rahatsız olduğum gürültü problemini (ki bilgisayar salonda durduğu için ailemde çok rahatsız oluyor) sıvı soğutma ile mi çözem?

2- Sıvı soğutmalı kasalar ile ilgili biraz bilgi verebilir misin?

3- Sıvı soğutma yerine tavsiye edebileceğin bir çözüm var mı?

Sorularım (sorunlarım)la ilgilendiğiniz için çok teşekkür ederim. LEVEL ailesine selamlar. Daima bizlerle olmanız dileğiyle. Erdem BAŞ

C Merhabalar Erdem, elindeki bütçeyle yapmak istediğin takviye hakkında sanıyorum tam karar verememişsin. Özellikle performans takviyesinin mi, yoksa fonksiyonel takviyenin mi senin için daha önemli olduğunu konusunda ciddi tereddütlerin var. Ama merak etme şimdi hepsini halledeceğiz.

1- Sistemine bakınca hiç de fena olmadığını görüyorum. Tabii ki Core 2 Duo E6600 işlemci ve ona uygun bir anakart, sistemini çoşturacaktır ancak şu an için pek de gerekli değil. Gürültü problemin varsa bunu daha ucuz bir yöntemle de çözebiliriz. Sıvı soğutma senin için hem pahalı, hem de oldukça zahmetli bir çözüm olacaktır.

2- Öncelikle sıvı soğutma kasaları diye bir şey söz konusu değil. Sıvı soğutma kitleri, radyatörler ve yan ekipmanlarını istediğimiz herhangi bir kasaya kurabiliriz. Sıvı soğutmalar hakkında bilgi verecek olursak. İşlemci, ekran kartı, çipsetler gibi fazla ısınan bölgelere konulan plakalar arasında, suyun devridaim ederek çalışan bir sistemdir. Su haznesi, radyatör, bağlantı boruları ve uygulama plakalarından oluşan komple bir yapıdır. Kullanılan su ise belli yarıda olması gerektiği gibi, içine çeşitli çözeltiler damlatılarak uygun hale getirildikten sonra ancak kullanılabilir. Görüldüğü gibi kurulum ve kullanımı belli ölçüde deneyim gerektirir.

3- Sıvı soğutma senin için uygun bir çözüm değil zaten. Çünkü sıvı soğutmaya geçsen bile belli bir radyatör gürültüsü olacak. Bu da seni tatmin etmeyecektir. O yüzden hava soğutmada devam etmelisin. Ama bu sefer bakır

alaşım ve silent özellikli sessiz fanları tercih ederek.

İDEAL'DEN SÜPER SİSTEMİ YARATMAK

Selamlar, değerli Olgay ve Tuğbek ağabeyler başta olmak üzere tüm Level camiası. İyi olduğunuzu umarak birkaç soru için izninizi isteyeceğim.

S 1- Donanım Pazarı'ndaki ideal sistem gayet hoşuma gitti. Malum ÖSS'ye hazırlanan bir genç olarak yazı iyi bir bilgisayarla geçirecek bu yılın acısını çıkarmayı düşündüğümden bu sistemi toplayacağım. Ama belleği 2GB'a yükseltip, ekran kartı olarak da MSI 8800GTX Overclock Edition olarak almayı düşünüyorum. Sizce ne kadar verimli olur? Anakartla ve kasayla aralarında bir husumet (!) meydana gelir mi? (ASUS P5B ve Thermaltake Shark'tı en son.)

2- Logitech Momo direksiyon sahibi olalı 3 sene oluyor ama Fen Lisesi maceram ve bilgisayar masamın biraz küçük olması sebebiyle tadını yeterince çıkaramadım. Ayrıca yeterince eğlenememem bir sebebi de oyunlarda çok zorlanıyor olmam. Bu sorunları nasıl gidermeliyim? Hassaslık ayarı ne olmalı?

3- Laptop toplamak mümkün mü? Mümkünse ne kadar sağlıklı? Ekran kartının bağımsız hale gelmesi bir laptopu sistem yükseltmeye ne kadar elverişli hale getiriyor?

4- Windows Vista için ne kadar süre sabretmeliyiz? Alınması elzem mi? Yoksa bekleyebilir mi?

5- Samsung 920N 19inch bir monitöre sahibim. Bazı oyunlarda ekranın ortasından bir çizgi geçer gibi oluyor (belki de artık

olmuyor, örümcek ağlarından göremiyorum :) bunun nedeni tepki süresi mi yoksa ekran kartıyla arasında bir şey mi var? Cevaplarınız için şimdiden teşekkür ediyor, sizleri selamlıyorum. Kendinize iyi bakın Evrim KILIÇ

C Merhabalar Evrim, umarım sen de iyisindir. Daha iyi olman için de hemen sorularına geçiyorum. Bakalım yardımcı olabilecek miyiz?

1- İdeal sistemde yaptığın değişikliklerle alacağın bu bilgisayar performans olarak tabii ki ideal ile Süper sistem arasında bir yerde olacaktır. Bu da gayet iyi. Anakart ve kasa konusunda bir problem olacağına da sanmıyorum. Ama bellekleri alınır, eğer dual channel kullanacaksan iki adet 1 GB bellek almaya ve mümkünse dual pack olmalarına özen göster. Belki burada sorun yaşayabilirsin. O da bir ihtimal.

2- Direksiyonda oynadığın yerin (masanın) tasarımı çok önemli. Mesela ofisteki eski masalarda direksiyon testi yaparken çektiğim eziyeti bir ben bilirim, bir de Allah. O yüzden monitöre tam hakim, direksiyonun tam oturabileceği bir masada oynaman lazım. Diğer yandan hassasiyet ayarları, mouselarda olduğu gibi kişiye özel ayarlardır. Bu da sende bitiyor.

3- Dizüstü bilgisayarlar, masaüstü bilgisayarlar gibi toplanabilen sistemler değillerdir. Belli parçaları çok rahat değişebilirken, belli parçaları değişmez. Mesela ekran kartları değiştirilemez. Ancak bu sene içinde değiştirilebilen MXM ekran kartları piyasaya çıkacak. Ama yine de bu toplamadan çok upgrade için işe yarayacak.

4- Şahsen ben Vista kullanmadım ve DX10 destekli bir ekran kartına ve çift çekirdekli bir işlemciye sahip olana dek kullanmayacağım. Ama görüyorum ki bunların ikisi sende mevcut. Şimdi olmasa bile Crysis gibi DX10 destekli oyunlar çıktığında kurmanda fayda var.

5- Monitöründeki bu sorun ekran kartının Vsync ayarının kapalı olmasından kaynaklanıyor. Eğer açarsan monitörünle ekran kartın senkronizasyon kuracak ve böyle

Level Dergisi Dershaneleri ÖSS Soru Bankası

1. Berkant bir işi binbir ricaya 10 günde bitiriyor. OlgaY ise aynı işi kafasına eserse bir ara bitiriyor (belli olmuyor kaç günde bitirdiği). O da yarım yamalak, tam bitmiş de sayılmaz yani. Bu durumda OlgaY'la Berkant beraber çalışırsa, o işin akıbeti ne olur?

a) O iş yalan olur.

b) Ay sonuna zor da olsa yetişir ama Sinan, Serpil ve Tuğbek de sinir hastası olur.

c) OlgaY ile Berkant hepimizi şaşırtıp işi 5 günde bitirir! (bkz. Kıyamet Alametleri)

d) OlgaY vapura biner kaybolur, Berkant ise iş yapacağına kız peşinde koşar. Sonuç: Tabii ki yalan olur.

e) Hep biri

2. Göker, havuz kenarında 3 saat güneşlenebiliyor, Sinan aynı havuza ayaklarını sokarak 1 saat serinleyebiliyor. Tuğbek ise göreviyle 2 saat konuştuktan sonra alttaki mustluğu açtırarak Sinan'ın havuz keyfine limon sıkabiliyor. OlgaY yüzmeye bilmediğine göre Selçuk kaç saat Everquest II oynar?

a) 2 saat ya oynar, ya oynamaz. Havuzdan gelen gürültü ve sesle irkilir, bütün günü zehir olur.

b) Meşe odunu kaparak havuza iner, her yer Everquest II olur.

c) Göker 3 saat WOW oynar. (3 saat boyunca kucagında duran laptop yüzünden amele yaşıyor.)

d) Soruyu bilemedik ama merak ettik Sinan,

Tuğbek'e ne yaptı?

e) Böyle soru mu olur!

3. Sinan'ın boyu, Tuğbek, Mehmet ve Volkan'ın boylarının toplamına eşittir. Göker havuz kenarından A noktasına, OlgaY ise ofisten B noktasına hareket edince; Göker A noktasını taksicilere sormakta, OlgaY ise kaybolmaktadır. Firat, Erden ile PES oynadığına göre Serpil kaç yaşındadır?

a) Bayanların yaşı sorulmaz.

b) Göker A noktasını bulamaz, evine gider. OlgaY hâlâ kayıp.

c) Maçı büyük farkla Firat alır.

d) Sinan dev gibi adamdır. Ondan herkes korkar,



TUHAF ADAMDIR BİZİM GÖKER...

Gecenin bir yarısı İstanbul'da bir yer...

-Zırrrrr! Zırrrr!

-Alo?

-Alo OlgaY, ben Göker nasılsın?

-İyiyim... Hayrola abi, bir şey mi oldu?

-Yok bişi sorucaktım sana...

-Sor abi...

-Benim bir USB farem vardı. USB girişlerinin hepsine ihtiyacım var, o yüzden PS2 portuna taktım acaba performans kaybı olur mu?

-Çalışıyor mu?

-Çalışıyor...

-Demek ki olmamış...

SIVI SOĞUTMAYA KİMİN İHTİYACI VAR

S İyi günler Olgay abi, bu aralar kafam biraz karışık bana yardımcı olursan çok sevinirim. Sorunum şu ki 250 dolar gibi bir bütçeyle, bilgisayarımı güncelleme yapmak istiyorum. Şimdiki sistemim ise Pentium 4 540 işlemci, DDR2 533MHz 1 GB bellek, Nvidia 7600 GT ekran kartından oluşuyor. Sorularımıza dönersek;

1- Acaba biraz daha paraya kıyıp Intel Core 2 Duo E6600 mü alsam, yoksa rahatsız olduğum gürültü problemini (ki bilgisayar salonda durduğu için ailemde çok rahatsız oluyor) sıvı soğutma ile mi çözem?

2- Sıvı soğutmalı kasalar ile ilgili biraz bilgi verebilir misin?

3- Sıvı soğutma yerine tavsiye edebileceğin bir çözüm var mı?

Sorularım (sorunlarım)la ilgilendiğiniz için çok teşekkür ederim. LEVEL ailesine selamlar. Daima bizlerle olmanız dileğiyle. Erdem BAŞ

C Merhabalar Erdem, elindeki bütçeyle yapmak istediğin takviye hakkında sanıyorum tam karar verememişsin. Özellikle performans takviyesinin mi, yoksa fonksiyonel takviyenin mi senin için daha önemli olduğu konusunda ciddi tereddütlerin var. Ama merak etme şimdi hepsini halledeceğiz.

1- Sistemine bakınca hiç de fena olmadığını görüyorum. Tabii ki Core 2 Duo E6600 işlemci ve ona uygun bir anakart, sistemini çoşturacaktır ancak şu an için pek de gerekli değil. Gürültü problemin varsa bunu daha ucuz bir yöntemle de çözebiliriz. Sıvı soğutma senin için hem pahalı, hem de oldukça zahmetli bir çözüm olacaktır.

2- Öncelikle sıvı soğutma kasaları diye bir şey söz konusu değil. Sıvı soğutma kitleri, radyatörler ve yan ekipmanlarını istediğimiz herhangi bir kasaya kurabiliriz. Sıvı soğutmalar hakkında bilgi verecek olursak. İşlemci, ekran kartı, çipsetler gibi fazla ısınan bölgelere konulan plakalar arasında, suyun devridaim ederek çalışan bir sistemdir. Su haznesi, radyatör, bağlantı boruları ve uygulama plakalarından oluşan komple bir yapıdır. Kullanılan su ise belli yapıda olması gerektiği gibi, içine çeşitli çözeltiler damlatılarak uygun hale getirildikten sonra ancak kullanılabilir. Görüldüğü gibi kurulum ve kullanımı belli ölçüde deneyim gerektirir.

3- Sıvı soğutma senin için uygun bir çözüm değil zaten. Çünkü sıvı soğutmaya geçsen bile belli bir radyatör gürültüsü olacak. Bu da seni tatmin etmeyecektir. O yüzden hava soğutmada devam etmelisin. Ama bu sefer bakır

alaşım ve silent özellikli sessiz fanları tercih ederek.

İDEAL'DEN SÜPER SİSTEMİ YARATMAK

Selamlar, değerli Olgay ve Tuğbek ağabeyler başta olmak üzere tüm Level camiası. İyi olduğunuzu umarak birkaç soru için izninizi isteyeceğim.

S 1- Donanım Pazarı'ndaki ideal sistem gayet hoşuma gitti. Malum ÖSS'ye hazırlanan bir genç olarak yazı iyi bir bilgisayarla geçirecek bu yılın acısını çıkarmayı düşündüğümünden bu sistemi toplayacağım. Ama belleği 2GB'a yükseltip, ekran kartı olarak da MSI 8800GTX Overclock Edition olarak almayı düşünüyorum. Sizce ne kadar verimli olur? Anakartla ve kasayla aralarında bir husumet (!) meydana gelir mi? (ASUS P5B ve Thermaltake Shark'tı en son.)
2- Logitech Momo direksiyon sahibi olalı 3 sene oluyor ama Fen Lisesi maceram ve bilgisayar masamın biraz küçük olması sebebiyle tadını yeterince çıkaramadım. Ayrıca yeterince eğlenememem bir sebebi de oyunlarda çok zorlanıyor olmam. Bu sorunları nasıl gidermeliyim? Hassaslık ayarı ne olmalı?
3- Laptop toplamak mümkün mü? Mümkünse ne kadar sağlıklı? Ekran kartının bağımsız hale gelmesi bir laptopu sistem yükseltmeye ne kadar elverişli hale getiriyor?
4- Windows Vista için ne kadar süre sabretmeliyiz? Alınması elzem mi? Yoksa bekleyebilir mi?
5- Samsung 920N 19inch bir monitöre sahibim. Bazı oyunlarda ekranın ortasından bir çizgi geçer gibi oluyor (belki de artık

olmuyor, örümcek ağlarından göremiyorum :) bunun nedeni tepki süresi mi yoksa ekran kartıyla arasında bir şey mi var? Cevaplarınız için şimdiden teşekkür ediyor, sizleri selamlıyorum. Kendinize iyi bakın Evrim KILIÇ

C Merhabalar Evrim, umarım sen de iyisindir. Daha iyi olman için de hemen sorularına geçiyorum. Bakalım yardımcı olabilecek miyiz?
1- İdeal sistemde yaptığın değişikliklerle alacağın bu bilgisayar performans olarak tabii ki ideal ile Süper sistem arasında bir yerde olacaktır. Bu da gayet iyi. Anakart ve kasa konusunda bir problem olacağına da sanmıyorum. Ama bellekleri alırken, eğer dual channel kullanacaksan iki adet 1 GB bellek almaya ve mümkünse dual pack olmalarına özen göster. Belki burada sorun yaşayabilirsin. O da bir ihtimal.

2- Direksiyonda oynadığın yerin (masanın) tasarımı çok önemli. Mesela ofisteki eski masalarda direksiyon testi yaparken çektiğim eziyeti bir ben bilirim, bir de Allah. O yüzden monitöre tam hakim, direksiyonun tam oturabileceği bir masada oynaman lazım. Diğer yandan hassasiyet ayarları, mouselarda olduğu gibi kişiye özel ayarlardır. Bu da sende bitiyor.

3- Dizüstü bilgisayarlar, masaüstü bilgisayarlar gibi toplanabilen sistemler değillerdir. Belli parçaları çok rahat değişebilirken, belli parçaları değişmez. Mesela ekran kartları değiştirilemez. Ancak bu sene içinde değiştirilebilen MXM ekran kartları piyasaya çıkacak. Ama yine de bu toplamadan çok upgrade için işe yarayacak.

4- Şahsen ben Vista kullanmadım ve DX10 destekli bir ekran kartına ve çift çekirdekli bir işlemciye sahip olana dek kullanmayacağım. Ama görüyorum ki bunların ikisi sende mevcut. Şimdi olmasa bile Crysis gibi DX10 destekli oyunlar çıktığında kurmanda fayda var.
5- Monitöründeki bu sorun ekran kartının Vsync ayarının kapalı olmasından kaynaklanıyor. Eğer açarsan monitörünle ekran kartın senkronizasyon kuracak ve böyle

Level Dergisi Dershanesi ÖSS Soru Bankası

1. Berkant bir işi binbir ricaya 10 günde bitiriyor. OlgaY ise aynı işi kafasına eserse bir ara bitiriyor (belli olmuyor kaç günde bitirdiği). O da yarım yamalak, tam bitmiş de sayılmaz yani. Bu durumda OlgaY'la Berkant beraber çalışırsa, o işin akıbeti ne olur?

a) O iş yalan olur.
b) Ay sonuna zor da olsa yetişir ama Sinan, Serpil ve Tuğbek de sinir hastası olur.

c) OlgaY ile Berkant hepimizi şaşırtıp işi 5 günde bitirir! (bkz. Kıyamet Alametleri)

d) OlgaY vapura biner kaybolur, Berkant ise iş yapacağına kız peşinde koşar. Sonuç: Tabii ki yalan olur.
e) Hep biri

2. Göker, havuz kenarında 3 saat güneşlenebiliyor, Sinan aynı havuza ayaklarını sokarak 1 saat serinleyebiliyor. Tuğbek ise göreviyle 2 saat konuştuktan sonra alttaki mustluğu açtırarak Sinan'ın havuz keyfine limon sıkabiliyor. OlgaY yüzmeye bilmediğine göre Selçuk kaç saat Everquest II oynar?

a) 2 saat ya oynar, ya oynamaz. Havuzdan gelen gürültü ve sesle irkilir, bütün günü zehir olur.

b) Meşe odunu kaparak havuza iner, her yer Everquest II olur.

c) Göker 3 saat WOW oynar. (3 saat boyunca kucagında duran laptop yüzünden amele yaşıyor.)
d) Soruyu bilemedik ama merak ettik Sinan,

Tuğbek'e ne yaptı?
e) Böyle soru mu olur!

3. Sinan'ın boyu, Tuğbek, Mehmet ve Volkan'ın boylarının toplamına eşittir. Göker havuz kenarından A noktasına, OlgaY ise ofisten B noktasına hareket edince; Göker A noktasını taksicilere sormakta, OlgaY ise kaybolmaktadır. Firat, Erden ile PES oynadığına göre Serpil kaç yaşındadır?

a) Bayanların yaşı sorulmaz.

b) Göker A noktasını bulamaz, evine gider. OlgaY hâlâ kayıp.

c) Maçı büyük farkla Firat alır.

d) Sinan dev gibi adamdır. Ondan herkes korkar,

PES FENOMENİ

YEDİNCİ HARİKA EYFEL, SEKİZİNCİ FUTBOL, DOKUZUNCU PES, ONUNCU PES, ON BİRİNCİ...

[MEGAEMİN megaemin@level.com.tr]

[[FUTBOLU SEVİYORUZ. EVET EVET SEVİYORUZ.

Lüzumsuz bir keyif uğruna yasak elma ile başlayan ölümlü hayatımızın aşk, para, yemek, envai çeşit heyecanlar gibi temel güzelliklerinden birisi de futbol. Birçoğumuz futbolla yatıp futbolla kalkıyor; takımı yenildiğinde dünyası yıkılıyor, kazandığında ise zevkten dört köşe oluyor. Berberde ya hükümet yıkılıp kuruluyor ya da "-ne olacak bizim bu takımın hali" ile "-nası taktik size" arasında gidip gelen muhabbetler dönüyor. Bir top, iki büyük file ve 22 adam. Futbol, tanrının insanoğluna en büyük lütuflarından birisi. Çimin yeşilinden deplasmanda yenilen dayağa, kaçan pozisyonda kendini yerlere atmaktan maç sonrası köfte ekmeğe kadar inanılmaz

bir duygu demeti... Futbolu seviyoruz. Onsun yapamıyoruz. Tüm zamlarımız kazanılan milli maç sonrası gelir, futbol bize bütün dertleri unutturur. Soğan ekmeği yiyen de sevinir takımı kazanınca, Adnan Polat da, Ali Koç da, Abramovich de...

Futbolun büyüğü eskiden sadece stadyumda, hali sahada ya da televizyon başında yaşanırdı. Vakt-i zamanında adamın birisi çıkıp da birkaç çizgi ve saçma sapan noktalar ile ilk futbol video oyununu tasarladığında, bugün eline joypad yapışan PES fanatiklerini ve yaşadıkları heyecan, hezeyan ve heyecan deneyimini aklının ucuna bile getiremezdi. Bir video oyunu nasıl olur da futbolun gerçekliğini ve keyfini bu denli yaşatabilir

insana; üstelik minik bir kontrol cihazı ile? Neyse, nerde kalmıştım? Sonra günlerden bir gün elektronik artsın biri, "FIFA lisanslı bir oyun yapayım da millet de oynasın bari" dedi ve kızılca kıyamet koşturdu. O zamandan beridir her yılın sonlarına doğru yeni bir FIFA oyunu görür olduk. İşin kötüsü, çocuk fena da yapmıyordu oyunu. Rakip çıkamıyordu FIFA'ya.

FIFA serisinin hakkını teslim etmek lazım, bizi epey bir oyalamıştır. Lakin yavaş yavaş ayak sesleri duyulmaya başlayan Konami'nin futbol oyunları, artık inceden demode olmaya başlayan FIFA'nın tahtını sallamaktaydı. Başta ben olmak üzere birçok insan futbol oyunu tercihini değiştirmek istemese de sonunda

kaçınılmaz olan başımıza geldi. Dirdik fakat nihayetinde hepimiz ona PES dedik!

GAZUZUNA MAÇTAN DÜNYA KUPASINA

FIFA serisi gerek önemli futbolcuların ve takımların lisanslarına sahip olması ve kaliteli grafikleri, gerekse sunuş ve pazarlama açısından uzun yıllardır futbol oyunlarının vazgeçilmezi. Lakin bir Japon amcam ne yapmış ne etmiş, futbolun dinamiklerini öylesine güzel çözüp hazırladığı oyuna entegre etmiş ki insanların popüler FIFA'yı bir kenara bırakıp oluk oluk gerçekçiliğin arkasından akmaya başlamasını sağlamış. Varsın lisansları tam olmasın, varsın grafikleri arada bir bozulsun, müzikleri

PES FENOMENİ

YEDİNCİ HARİKA EYFEL, SEKİZİNCİ FUTBOL, DOKUZUNCU PES, ONUNCU PES, ON BİRİNCİ...

[MEGAEMİN megaemin@level.com.tr]

[[FUTBOLU SEVİYORUZ. EVET EVET SEVİYORUZ.

Lüzumsuz bir keyif uğruna yasak elma ile başlayan ölümlü hayatımızın aşk, para, yemek, envai çeşit heyecanlar gibi temel güzelliklerinden birisi de futbol. Birçoğumuz futbolla yatıp futbolla kalkıyor; takımı yenildiğinde dünyası yıkılıyor, kazandığında ise zevkten dört köşe oluyor. Berberde ya hükümet yıkılıp kuruluyor ya da "-ne olacak bizim bu takımın hali" ile "-nası taktik size" arasında gidip gelen muhabbetler dönüyor. Bir top, iki büyük file ve 22 adam. Futbol, tanrının insanı olma en büyük lütuflarından birisi. Çimin yeşilinden deplasmanda yenilen dayağa, kaçan pozisyonda kendini yerlere atmaktan maç sonrası köfte ekmeğe kadar inanılmaz

bir duygu demeti... Futbolu seviyoruz. Onsun yapamıyoruz. Tüm zamlarımız kazanılan milli maç sonrası gelir, futbol bize bütün dertleri unutturur. Soğan ekmeği yiyen de sevinir takımı kazanınca, Adnan Polat da, Ali Koç da, Abramovich de...

Futbolun büyüğü eskiden sadece stadyumda, hali sahada ya da televizyon başında yaşanırdı. Vakt-i zamanında adamın birisi çıkıp da birkaç çizgi ve saçma sapan noktalar ile ilk futbol video oyununu tasarladığında, bugün eline joypad yapışan PES fanatiklerini ve yaşadıkları heyecan, hezeyan ve heyecan deneyimini aklının ucuna bile getiremezdi. Bir video oyunu nasıl olur da futbolun gerçekliğini ve keyfini bu denli yaşatabilir

insana; üstelik minik bir kontrol cihazı ile? Neyse, nerde kalmıştım? Sonra günlerden bir gün elektronik artsın biri, "FIFA lisanslı bir oyun yapayım da millet de oynasın bari" dedi ve kızılca kıyamet koşturdu. O zamandan beridir her yılın sonlarına doğru yeni bir FIFA oyunu görür olduk. İşin kötüsü, çocuk fena da yapmıyordu oyunu. Rakip çıkamıyordu FIFA'ya.

FIFA serisinin hakkını teslim etmek lazım, bizi epey bir oyalamıştır. Lakin yavaş yavaş ayak sesleri duyulmaya başlayan Konami'nin futbol oyunları, artık inceden demode olmaya başlayan FIFA'nın tahtını sallamaktaydı. Başta ben olmak üzere birçok insan futbol oyunu tercihini değiştirmek istemese de sonunda

kaçınılmaz olan başımıza geldi. Dirdik fakat nihayetinde hepimiz ona PES dedik!

GAZUZUNA MAÇTAN DÜNYA KUPASINA

FIFA serisi gerek önemli futbolcuların ve takımların lisanslarına sahip olması ve kaliteli grafikleri, gerekse sunuş ve pazarlama açısından uzun yıllardır futbol oyunlarının vazgeçilmezi. Lakin bir Japon amcam ne yapmış ne etmiş, futbolun dinamiklerini öylesine güzel çözüp hazırladığı oyuna entegre etmiş ki insanların popüler FIFA'yı bir kenara bırakıp oluk oluk gerçekçiliğin arkasından akmaya başlamasını sağlamış. Varsın lisansları tam olmasın, varsın grafikleri arada bir bozulsun, müzikleri

>> sebep oluyordu. Tek problem şutların siz nereye bakıyorsanız oraya gitmesiydi. Daha sonra oyun geliştirilerek Super NES konsoluna transfer oldu. Burada tuşların basılı tutulma süreleri pas, orta ve şut şiddetlerine etki ediyordu.

BAŞLAMA VURUŞU: INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

1994 yılına kadarki en iyi futbol oyunları olan Sensible Soccer, Striker, Kick Off serisi ve FIFA serisi tilt oyunu gibi oynanırken, Konami Osaka gerçekten futbol gibi oynanan bir oyun yarattı: Perfect Eleven. Bu kez 16-bitlik Super NES konsolunu kendine yurt edinen oyun, kısa süre sonra Japonya dışına International Superstar Soccer (ISS) adıyla pazarlandı. Tek fark, Japon takımlarının yerine milli takımların yer almasıydı. Oyunun paslaşma ve oyun kurma sistemi oldukça başarılıydı. Ayrıca bir radar sistemi konmuştu ama yanlış yerleşime ve kötü tasarımdan dolayı tutmadı. Bir yıl sonra Konami radar



AYAKLA TOPUN İLK BULUŞMASI

Bir plastik yuvarlağı tekmelemek, dahası tekmeleşimini izlemek neden bu kadar zevklidir? Peki bu dürtüyü, top tepme içgüdüünüzü kim ortaya çıkartmış dersiniz?

Bilinenin aksine İngilizler futbolu icat etmemiş, sadece oyuna son şeklini vermişlerdir. Mİlattan önce 1000 yılında ayakla topa vurarak oyun oynayan ilk insanlar Japonlardı. Çok saçları döküldüğünden midir nedir, içine saç doldurdıkları deri bir topa futbola benzer bir oyun oynarlardı. O zamanlar futbolun temellerini atan adamlar şimdi de en iyi futbol oyununu yapıyorlar, enteresan.

İtalyan ligi sert olarak bilinir ama Romalıların zamanında oynadıkları futbol yanında İtalyanlarınki hava cıva kalır. Tarihteki en sert futbolun oynandığı Roma "İliginde" her takım 27 kişiden oluşurdu ve maç sonunda her takımın en az yarısı bir sonraki maça çıkamayacak hale gelirdi.

sorununu düzeltti ve Fighting Eleven'ı piyasaya sürdü. Yine Japonya dışına başka bir isimle, International Superstar Soccer Deluxe ismiyle pazarlanan oyun sarsıcı bir etkiye sahipti. Daha fazla takımın yer aldığı ISSD'de defans özelliklerinde gözle görülür gelişmeler vardı ve artık kaleciler de seçilebiliyordu. 1996'nın başında oyun Sega Mega Drive konsoluna port edildi. Güncellenen ve hızı biraz daha artırılan Deluxe, kalecilerin belli başlı bazı noktalardan gol yemesi sıkıntısını saymazsak konsolun en başarılı futbol oyunu oldu.



PLAYSTATION'A GEÇİŞ

ISS'in PlayStation'daki ilk nefesi üç boyutlu Winning Eleven (batıda Goal Storm) oldu. Bu yeni harika platformda grafikler uçuşa geçmiş ve adeta kendisini bulmuştu. Fakat oynanış 32-bitten yeteri kadar nasibini alamamıştı her nasılsa. PS sahipleri iki boyutlu 16-bit ISS Deluxe'u oynamaya devam etmeyi tercih ettiler. Actua Soccer ve FIFA 97'ye rağmen ISS Deluxe hala en çok oynanan futbol oyunu idi. Böylelikle ISS Deluxe, oynanabilirliğin grafik ve sunumun üzerinde önemli olduğunun en mükemmel kanıtı oldu. PlayStation için Winning Eleven 97 (Goal Storm 97) piyasaya çıktığında ISSD hala alemin kralıydı.



PlayStation dünyayı sallayadursun, Nintendo beklenmeyen bir atakla 64-bit'lik makinesini çıkartıverdi. Konami Osaka 1997'de SNES versiyonunun ilk geliştirmesi olan Perfect Striker'ı (ISS 64) yeni N64 sistemine çıkarttı. Harikulade grafiklerin yanı sıra geliştirilmiş yapay zeka, yeni animasyonlar ve oyuna ara pas ile verkaçın eklenmesi eğlencenin



Bu forma benim olsun mu?
Lütfen!

boyutunu değiştirdi. PS çok zayıf kalınca sahneye Konami Tokyo tarafından geliştirilen ilk futbol oyunu olan ISS Pro çıktı. Bu oyunda hedefli pas yoktu ve oyun N64'deki kadar akıcı ve oynanabilir değildi. Gol atmak ise çok zordu. Açıkçası oyunun tepkiselliğini ve şık paslaşma sistemini saymazsak oldukça FIFAvari olduğu söylenebilirdi. Hatta oyunun güncellenebilme seçenekleri bile ortadan kaybolmuştu. O yıl PS dergileri en iyi futbol oyunu olarak FIFA 97'yi seçtiler.

N64 atağa devam etti ve 97'nin sonunda Jikkyō World Soccer 3'ü (ISS 98) piyasaya sürdü. Artık oyunda Amerika, Avustralya ve Ortadoğu'dan birçok takım yer alıyordu. Oyunun genel hızında yüzde 5'lik artış olurken, ara pasların hızı ve istikrarı azaltılmıştı. 98'de çıkan dünya kupası versiyonu, Japonya'da tüm zamanların en iyi futbol oyunu olarak nitelendirildi. ISS64'ün aşırı ofansif doğası yerine çok dengeli ve oynanabilir bir futbol oyunu gelmişti. Yapay zeka da elden geçmişti ve ofans - defans dengesi iyi sağlanmıştı. Yine de herkesi memnun etmek mümkün olmadı. ISS98'in çok zor olduğunu düşünenler bol gollü ISS 64'ü tercih ettiler. Oyuncular heyecan



ve gerçekçilik arasında seçim yaparak ikiye bölündüler.

ISS98 World Cup'ta gerçeğine yakın ve düzeltilebilir kadrolar, orijinallerine yakın formalar, sahada hakemler, farklı boyda futbolcular ve yatay görüntü seçeneği vardı. Aynı oyunun PS versiyonu ISS Pro 98 çok daha iyi hale getirilmişti fakat yine de N64 versiyonu kadar başarılı olamamıştı. Biraz daha yavaş oynanıyor ve daha az hareket imkanı sunuyordu. Yine de PS versiyonu daha sıkı kontrollere, daha iyi top çalma mekanizmasına, daha iyi aktif takım defansına ve daha kontrollü oynanışa sahip idi. N64'de ise olur olmaz her yerden şut çekilebiliyor ve skoru genelde kaleciler belirliyordu.

EVİRİMİN İLK BASAMAKLARI...

Yıl sonuna doğru Japon PS fanatikleri ISS Pro 98'i geliştirdiler ve adına Winning

SHINO SEABASS TAKATSUKA

Balık tutma sevasından dolayı "Seabass" takma adını alan Shingo Takatsuka, şimdiye kadar yapılmış en başarılı futbol oyunları serisinin yaratıcısı. Konami Tokyo'da çalışan Takatsuka, başlangıçta sadece bir futbol oyunu yaratmak istediğini, ancak zaman ilerledikçe rakiplerinin diğer futbol oyunları değil, futbolun kendisi olduğunu anladığını söylüyor. Bu aydınlanma anından sonra Takatsuka, televizyonda gördüğü gerçek golleri PES'de yaratmaya çalışmış ve böylelikle oyunu mümkün olduğunca gerçeğine yakın hale getirmeye uğraşmış. Gelineen noktada henüz istediği gerçekliğin yüzde 40'ına ulaşabilmiş. Bir gün gerçekten yüzde 100'e ulaşmasından endişe ediyoruz. Ayrıca Shingo-San, FIFA serisinin çok iyi grafikleri olduğunu inkâr edemeyeceğini, ancak PES'in kuvvetli yanının oynanış olduğunu ve bununla da gurur duyduğunu belirtiyor.



>> sebep oluyordu. Tek problem şutların siz nereye bakıyorsanız oraya gitmesiydi. Daha sonra oyun geliştirilerek Super NES konsoluna transfer oldu. Burada tuşların basılı tutulma süreleri pas, orta ve şut şiddetlerine etki ediyordu.

BAŞLAMA VURUŞU: INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

1994 yılına kadarki en iyi futbol oyunları olan Sensible Soccer, Striker, Kick Off serisi ve FIFA serisi tilt oyunu gibi oynanırken, Konami Osaka gerçekten futbol gibi oynanan bir oyun yarattı: Perfect Eleven. Bu kez 16-bitlik Super NES konsolunu kendine yurt edinen oyun, kısa süre sonra Japonya dışına International Superstar Soccer (ISS) adıyla pazarlandı. Tek fark, Japon takımlarının yerine milli takımların yer almasıydı. Oyunun paslaşma ve oyun kurma sistemi oldukça başarılıydı. Ayrıca bir radar sistemi konmuştu ama yanlış yerleşime ve kötü tasarımdan dolayı tutmadı. Bir yıl sonra Konami radar



AYAKLA TOPUN İLK BULUŞMASI

Bir plastik yuvarlağı tekmelemek, dahası tekmeleşimini izlemek neden bu kadar zevklidir? Peki bu dürtüyü, top tepme içgüdüünüzü kim ortaya çıkartmış dersiniz?

Bilinenin aksine İngilizler futbolu icat etmemiş, sadece oyuna son şeklini vermişlerdir. Mİlattan önce 1000 yılında ayakla topa vurarak oyun oynayan ilk insanlar Japonlardı. Çok saçları döküldüğünden midir nedir, içine saç doldurdıkları deri bir topa futbola benzer bir oyun oynarlardı. O zamanlar futbolun temellerini atan adamlar şimdi de en iyi futbol oyununu yapıyorlar, enteresan.

İtalyan ligi sert olarak bilinir ama Romalıların zamanında oynadıkları futbol yanında İtalyanlarınki hava cıva kalır. Tarihteki en sert futbolun oynandığı Roma "İliginde" her takım 27 kişiden oluşurdu ve maç sonunda her takımın en az yarısı bir sonraki maça çıkamayacak hale gelirdi.

sorununu düzeltti ve Fighting Eleven'ı piyasaya sürdü. Yine Japonya dışına başka bir isimle, International Superstar Soccer Deluxe ismiyle pazarlanan oyun sarsıcı bir etkiye sahipti. Daha fazla takımın yer aldığı ISSD'de defans özelliklerinde gözle görülür gelişmeler vardı ve artık kaleciler de seçilebiliyordu. 1996'nın başında oyun Sega Mega Drive konsoluna port edildi. Güncellenen ve hızı biraz daha artırılan Deluxe, kalecilerin belli başlı bazı noktalardan gol yemesi sıkıntısını saymazsak konsolun en başarılı futbol oyunu oldu.



PLAYSTATION'A GEÇİŞ

ISS'in PlayStation'daki ilk nefesi üç boyutlu Winning Eleven (batıda Goal Storm) oldu. Bu yeni harika platformda grafikler uçuşa geçmiş ve adeta kendisini bulmuştu. Fakat oynanış 32-bitten yeteri kadar nasibini alamamıştı her nasılsa. PS sahipleri iki boyutlu 16-bit ISS Deluxe'u oynamaya devam etmeyi tercih ettiler. Actua Soccer ve FIFA 97'ye rağmen ISS Deluxe hala en çok oynanan futbol oyunu idi. Böylelikle ISS Deluxe, oynanabilirliğin grafik ve sunumun üzerinde önemli olduğunun en mükemmel kanıtı oldu. PlayStation için Winning Eleven 97 (Goal Storm 97) piyasaya çıktığında ISSD hala alemin kralıydı.



PlayStation dünyayı sallayadursun, Nintendo beklenmeyen bir atakla 64-bit'lik makinesini çıkartıverdi. Konami Osaka 1997'de SNES versiyonunun ilk geliştirmesi olan Perfect Striker'ı (ISS 64) yeni N64 sistemine çıkarttı. Harikulade grafiklerin yanı sıra geliştirilmiş yapay zeka, yeni animasyonlar ve oyuna ara pas ile verkaçın eklenmesi eğlencenin



Bu forma benim olsun mu?
Lütfen!

boyutunu değiştirdi. PS çok zayıf kalınca sahneye Konami Tokyo tarafından geliştirilen ilk futbol oyunu olan ISS Pro çıktı. Bu oyunda hedefli pas yoktu ve oyun N64'deki kadar akıcı ve oynanabilir değildi. Gol atmak ise çok zordu. Açıkçası oyunun tepkiselliğini ve şık paslaşma sistemini saymazsak oldukça FIFAvari olduğu söylenebilirdi. Hatta oyunun güncellenebilme seçenekleri bile ortadan kaybolmuştu. O yıl PS dergileri en iyi futbol oyunu olarak FIFA 97'yi seçtiler.

N64 atağa devam etti ve 97'nin sonunda Jikkyō World Soccer 3'ü (ISS 98) piyasaya sürdü. Artık oyunda Amerika, Avustralya ve Ortadoğu'dan birçok takım yer alıyordu. Oyunun genel hızında yüzde 5'lik artış olurken, ara pasların hızı ve istikrarı azaltılmıştı. 98'de çıkan dünya kupası versiyonu, Japonya'da tüm zamanların en iyi futbol oyunu olarak nitelendirildi. ISS64'ün aşırı ofansif doğası yerine çok dengeli ve oynanabilir bir futbol oyunu gelmişti. Yapay zeka da elden geçmişti ve ofans - defans dengesi iyi sağlanmıştı. Yine de herkesi memnun etmek mümkün olmadı. ISS98'in çok zor olduğunu düşünenler bol gollü ISS 64'ü tercih ettiler. Oyuncular heyecan



ve gerçekçilik arasında seçim yaparak ikiye bölündüler.

ISS98 World Cup'ta gerçeğine yakın ve düzeltilebilir kadrolar, orijinallerine yakın formalar, sahada hakemler, farklı boyda futbolcular ve yatay görüntü seçeneği vardı. Aynı oyunun PS versiyonu ISS Pro 98 çok daha iyi hale getirilmişti fakat yine de N64 versiyonu kadar başarılı olamamıştı. Biraz daha yavaş oynanıyor ve daha az hareket imkanı sunuyordu. Yine de PS versiyonu daha sıkı kontrollere, daha iyi top çalma mekanizmasına, daha iyi aktif takım defansına ve daha kontrollü oynanışa sahip idi. N64'de ise olur olmaz her yerden şut çekilebiliyor ve skoru genelde kaleciler belirliyordu.

EVİRİMİN İLK BASAMAKLARI...

Yıl sonuna doğru Japon PS fanatikleri ISS Pro 98'i geliştirdiler ve adına Winning

SHINO SEABASS TAKATSUKA

Balık tutma sevasından dolayı "Seabass" takma adını alan Shingo Takatsuka, şimdiye kadar yapılmış en başarılı futbol oyunları serisinin yaratıcısı. Konami Tokyo'da çalışan Takatsuka, başlangıçta sadece bir futbol oyunu yaratmak istediğini, ancak zaman ilerledikçe rakiplerinin diğer futbol oyunları değil, futbolun kendisi olduğunu anladığını söylüyor. Bu aydınlanma anından sonra Takatsuka, televizyonda gördüğü gerçek golleri PES'de yaratmaya çalışmış ve böylelikle oyunu mümkün olduğunca gerçeğine yakın hale getirmeye uğraşmış. Gelineen noktada henüz istediği gerçekliğin yüzde 40'ına ulaşabilmiş. Bir gün gerçekten yüzde 100'e ulaşmasından endişe ediyoruz. Ayrıca Shingo-San, FIFA serisinin çok iyi grafikleri olduğunu inkâr edemeyeceğini, ancak PES'in kuvvetli yanının oynanış olduğunu ve bununla da gurur duyduğunu belirtiyor.



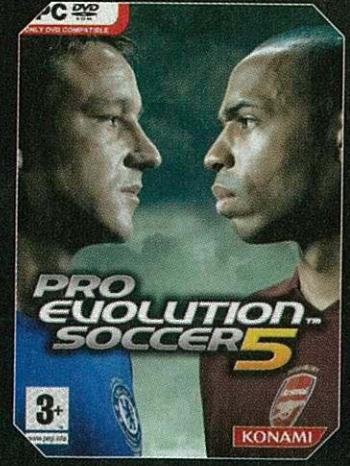


>> deniyordu. Lisanssız takımların yerine kullanılan Manchester, Madrid gibi isimlerden de vazgeçildi, iyice belirsiz isimler kullanıldı. Fakat yine isim, forma ve logo düzeltmelerine imkan tanınmıştı. Oyunda Queen'in

PC DVD KONAMI



"We Will Rock You" ve "We are the Champions" parçaları öne çıktı. Geleneksel olarak daima önce Japonya'da Winning Eleven oyunu çıkar, ardından diğer bölgeler için biraz daha düzeltilen PES piyasaya sürülürdü. Bu kez de farklı olmadı ancak geliştirilen PES2 öyle başarılı olmuştu ki bu kez de PES2'yi geliştirerek WE6 Final Evolution 2002'yi hazırladılar. PES2, PC'ye de port edildi ancak sonuç yine hüzünlü. Hele multiplayer evlere şenlikti, ağ üzerindeki iki makinede bazen saçmalayıp ekranlarda farklı maçlar oynatabiliyordu. Oyun PS One'a da port edildi ve hüzünlü şekilde konsolun son PES oyunu oldu.



kartlarındaki yavaşlama sorunu, zamanın güçlü sistemlerinde bile büyük sıkıntı yaratmıştı. Online seçeneği olmamasına rağmen PC versiyonu kolayca mod yapılabilmesinin avantajını kullanmaya başladı. Kullanıcıların hazırladığı her çeşit malzeme oyuna entegre edilebiliyordu.

Seri iyice istikrarı sağlamış, artık ismini de tarzını da değiştirmiyor, sadece ve sadece her defasında kendisini geliştiriyordu. 2004 yılında PES4 (WE8) sağlam adımlarla geldi. Artık iyice kitleleri kendisine bağlamış, FIFA'nın havasına iyiden iyiyi söndürmüştü. PES4, FIFA'ya karşı atak olarak kapağına Pierluigi Collina, Thierry Henry ve Francesco Totti'yi koyarak iyice tribünlere oynamaya da başlamıştı. Oyunda Fransız, Alman, İspanyol, İtalyan ve Hollanda ligleri tam olarak yer aldı. Yapay zeka ve koşu yoluna paslar geliştirildi, serbest vuruşlarda yer tutma özelliği eklendi. O zamana kadar en fazla beş olan zorluk yıldızlarına altıncısı eklendi ama yapay zekanın biraz haksızlık yapması nedeniyle hiç hoş karşılanmadı. Düzenleme modu iyice geliştirildi ve oyuncunun imleci sadece bir kişiye kilitlemesine (kaleci dahil) imkan tanındı. PES4, Xbox Live desteği ile Xbox'a da çıktı. PC portu da online oyuna imkan tanıyordu.

PES'E 5 MAÇ SEYİRCİSİZ OYNAMA CEZASI

Aynı şekilde 2005 yılı da PES5 (WE9) yılı oldu. Sponsor yine Adidas idi ve kapakta



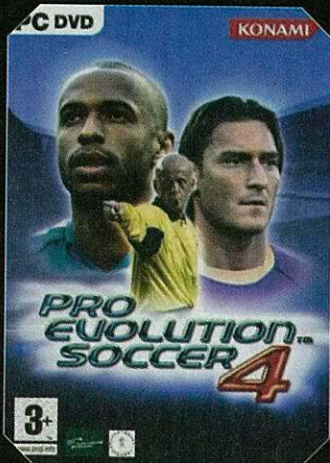
YIKAMA YAĞLAMA, PASTA CİLA

PES serisinin iki dezavantajı lisans sorunu ve donuk kaplamaları. Hiç sorun değil, işte insanlar tarafından sevilen bir oyunun nasıl olacağına bir örnek. Oyunun oynanışı o kadar gerçekçi ve eğlenceli ki grafik ve sunumdaki eksikliklerin fanatikleri tarafından kapatılabilir. Konami'nin de çaktırmadan oyunu modifiye edilmeye müsait şekilde hazırlanmasının da bunda payı var tabii ki. Oyundaki tüm isimlerin ve futbolcu özelliklerinin düzeltme imkanı olduğu gibi, AFS Explorer ve Kit Server gibi programlar da kullanılarak hazırlanan müzikler, sesler, tezahüratlar, stadyumlar, reklam panoları, futbolcu yüzleri, formalar, kramponlar, bayraklar ve toplar oyuna eklenebiliyor. Böylelikle oyun bu alandaki eksiklerini kapatmasının da yanında sürekli güncel tutulabiliyor ve kişiselleştirilebiliyor. Daha zor da olsa bu eklentiler oyunun PS2 versiyonuna bile yapılabilir. Tek tek eklenebileceği gibi bu özelliklerin bir arada bulunduğu, uğraştırmayan dev yamalar da hazırlanıyor. İsteyenler şu sitelere bir göz atabilirler:

- www.turkcespiker.com - www.soccercenter.net - www.fpfrance.com
- www.proevonet.com - www.pesfan.com

Bunun yanı sıra benim futbol oyunlarında devrim olarak nitelendirdiğim bir gerçekle de karşı karşıyayız. Birkaç yıldır PES oyunlarına Türkçe maç anlatımı yamasını hazırlayan, ülkemizin ilk ve tek Türkçe spikeri Hasan Mustan ve ekibi uzun çalışmalarından sonra PES6 ExTreme Patch'i tamamladı ve www.turkcespiker.com adresinde yayınlamaya başladı. Oyunu tamamen değiştiren bu dev yamanın içerisinde tüm takımların orijinal formaları, gerçek stadyumlar, Türkçe menü ve yazılar, menü müzikleri, orijinal top ve kramponlar, gerçek reklam panoları, güncel kadrolar, Turkcell Süper Lig, TV skorboardları, dört büyüklerin tezahüratları, gerçek futbolcu yüzleri ve Türkçe Spiker'in son hali yer alıyor.

Sizlere tavsiyem bu adamlar henüz para kazanma kaygısında değilken bu harika fırsattan yararlanıp yamayı mutlaka ve mutlaka kurmanız. Yama MegaEmin™ Test Merkezi tarafından test edilip onaylanmış ve bizzat çocuklara denettirilmiştir. Bu yama için iki ay boyunca gecelerini gündüzlerine katan Hasan Mustan, Emrah Şentürk, Burak Eken, Oktay Yücel Demir, Gökhan Ay, Kenan Coşkun, Birkan Ay, Tolga Akar ve Sezgin Alkaya teşekkürlerimizi sarkıtırıyor; ellerinize sağlık çocuklar.





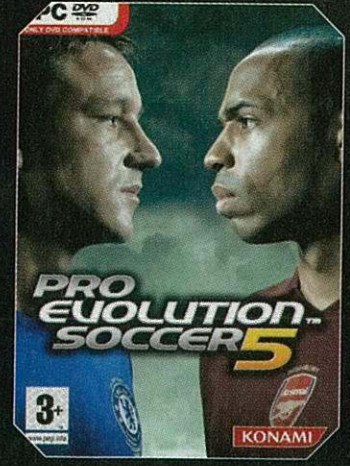
>> deniyordu. Lisanssız takımların yerine kullanılan Manchester, Madrid gibi isimlerden de vazgeçildi, iyice belirsiz isimler kullanıldı. Fakat yine isim, forma ve logo düzeltmelerine imkan tanınmıştı. Oyunda Queen'in

PC DVD KONAMI



3+

"We Will Rock You" ve "We are the Champions" parçaları öne çıktı. Geleneksel olarak daima önce Japonya'da Winning Eleven oyunu çıkar, ardından diğer bölgeler için biraz daha düzeltilen PES piyasaya sürülürdü. Bu kez de farklı olmadı ancak geliştirilen PES2 öyle başarılı olmuştu ki bu kez de PES2'yi geliştirerek WE6 Final Evolution 2002'yi hazırladılar. PES2, PC'ye de port edildi ancak sonuç yine hüzünlü. Hele multiplayer evlere şenlikti, ağ üzerindeki iki makinede bazen saçmalayıp ekranlarda farklı maçlar oynatabiliyordu. Oyun PS One'a da port edildi ve hüzünlü şekilde konsolun son PES oyunu oldu.



3+



kartlarındaki yavaşlama sorunu, zamanın güçlü sistemlerinde bile büyük sıkıntı yaratmıştı. Online seçeneği olmamasına rağmen PC versiyonu kolayca mod yapılabilmesinin avantajını kullanmaya başladı. Kullanıcıların hazırladığı her çeşit malzeme oyuna entegre edilebiliyordu.

Seri iyice istikrarı sağlamış, artık ismini de tarzını da değiştirmiyor, sadece ve sadece her defasında kendisini geliştiriyordu. 2004 yılında PES4 (WE8) sağlam adımlarla geldi. Artık iyice kitleleri kendisine bağlamış, FIFA'nın havasına iyiden iyiyi söndürmüştü. PES4, FIFA'ya karşı atak olarak kapağına Pierluigi Collina, Thierry Henry ve Francesco Totti'yi koyarak iyice tribünlere oynamaya da başlamıştı. Oyunda Fransız, Alman, İspanyol, İtalyan ve Hollanda ligleri tam olarak yer aldı. Yapay zeka ve koşu yoluna paslar geliştirildi, serbest vuruşlarda yer tutma özelliği eklendi. O zamana kadar en fazla beş olan zorluk yıldızlarına altıncısı eklendi ama yapay zekanın biraz haksızlık yapması nedeniyle hiç hoş karşılanmadı. Düzenleme modu iyice geliştirildi ve oyuncunun imleci sadece bir kişiye kilitlemesine (kaleci dahil) imkan tanındı. PES4, Xbox Live desteği ile Xbox'a da çıktı. PC portu da online oyuna imkan tanıyordu.

PES'E 5 MAÇ SEYİRCİSİZ OYNAMA CEZASI

Aynı şekilde 2005 yılı da PES5 (WE9) yılı oldu. Sponsor yine Adidas idi ve kapakta



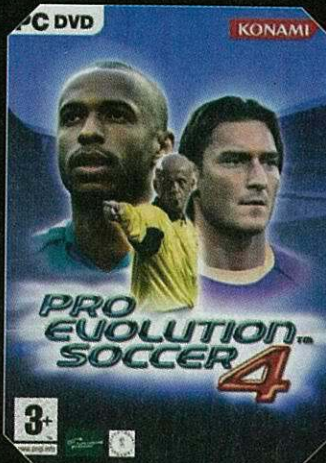
YIKAMA YAĞLAMA, PASTA CİLA

PES serisinin iki dezavantajı lisans sorunu ve donuk kaplamaları. Hiç sorun değil, işte insanlar tarafından sevilen bir oyunun nasıl olacağına bir örnek. Oyunun oynanışı o kadar gerçekçi ve eğlenceli ki grafik ve sunumdaki eksiklikler serinin fanatikleri tarafından kapatılabilir. Konami'nin de çaktırmadan oyunu modifiye edilmeye müsait şekilde hazırlanmasının da bunda payı var tabii ki. Oyundaki tüm isimlerin ve futbolcu özelliklerinin düzeltme imkanı olduğu gibi, AFS Explorer ve Kit Server gibi programlar da kullanılarak hazırlanan müzikler, sesler, tezahüratlar, stadyumlar, reklam panoları, futbolcu yüzleri, formalar, kramponlar, bayraklar ve toplar oyuna eklenebiliyor. Böylelikle oyun bu alandaki eksiklerini kapatmasının da yanında sürekli güncel tutulabiliyor ve kişiselleştirilebiliyor. Daha zor da olsa bu eklentiler oyunun PS2 versiyonuna bile yapılabilir. Tek tek eklenebileceği gibi bu özelliklerin bir arada bulunduğu, uğraştırmayan dev yamalar da hazırlanıyor. İsteyenler şu sitelere bir göz atabilirler:

- www.turkcespiker.com - www.soccercenter.net - www.fpfrance.com
- www.proevonet.com - www.pesfan.com

Bunun yanı sıra benim futbol oyunlarında devrim olarak nitelendirdiğim bir gerçekle de karşı karşıyayız. Birkaç yıldır PES oyunlarına Türkçe maç anlatımı yamasını hazırlayan, ülkemizin ilk ve tek Türkçe spikeri Hasan Mustan ve ekibi uzun çalışmalarından sonra PES6 ExTreme Patch'i tamamladı ve www.turkcespiker.com adresinde yayınlamaya başladı. Oyunu tamamen değiştiren bu dev yamanın içerisinde tüm takımların orijinal formaları, gerçek stadyumlar, Türkçe menü ve yazılar, menü müzikleri, orijinal top ve kramponlar, gerçek reklam panoları, güncel kadrolar, Turkcell Süper Lig, TV skorboardları, dört büyüklerin tezahüratları, gerçek futbolcu yüzleri ve Türkçe Spiker'in son hali yer alıyor.

Sizlere tavsiyem bu adamlar henüz para kazanma kaygısında değilken bu harika fırsattan yararlanıp yamayı mutlaka ve mutlaka kurmanız. Yama MegaEmin™ Test Merkezi tarafından test edilip onaylanmış ve bizzat çocuklara denettirilmiştir. Bu yama için iki ay boyunca gecelerini gündüzlerine katan Hasan Mustan, Emrah Şentürk, Burak Eken, Oktay Yücel Demir, Gökhan Ay, Kenan Coşkun, Birkan Ay, Tolga Akar ve Sezgin Alkaya teşekkürlerimizi sarkıtırıyor; ellerinize sağlık çocuklar.



3+

10 OYNANABİLİR DEMO
Everybody's Tennis, Everybody's Golf,
24: The Game ve fazlası...

PLAYSTATION 2, PLAYSTATION PORTABLE™, PLAYSTATION®3
PlayStation®2
RESMİ DERGİSİ-TR

"YENİDEN
SEV BENİ"

- LARA CROFT TARİHÇESİ • GTA IV • HARRY POTTER & THE ORDER OF THE PHOENIX • CALL OF DUTY 3
- GOD OF WAR II'DEKİ EN ÖLÜMCÜL 21 HAREKET • MOĞOLLAR RÖPORTAJI VE FAZLASI...

**TOMB RAIDER
ANNIVERSARY**

HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX
GTA IV / PS3 > SPIDER-MAN 3
GOD OF WAR II / PS3
MOĞOLLAR RÖPORTAJI



10 OYNANABİLİR DEMO
Everybody's Tennis, Everybody's Golf,
24: The Game ve fazlası...

PS2, PLAYSTATION PORTABLE™, PLAYSTATION®3

PlayStation®2

RESMİ DERGİSİ-TR

"YENİDEN
SEV BENİ"

- LARA CROFT TARİHÇESİ • GTA IV • HARRY POTTER & THE ORDER OF THE PHOENIX • CALL OF DUTY 3
- GOD OF WAR II'DEKİ EN ÖLÜMCÜL 21 HAREKET • MOĞOLLAR RÖPORTAJI VE FAZLASI...

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX
GTA: DIRT / PS3 > SPIDER-MAN 3
CALL OF DUTY 3 / PS3
MOĞOLLAR RÖPORTAJI



STAR WARS

A GALAXY FAR, FAR AWAY IS CLOSER THAN YOU THINK.

VADER'İN YUMRUĞU TÜRKİYE'DE!

İyi bir Star Wars fanıysanız 501. Lejyon'u da bilirsiniz. İmparatorluğun elit savaş birliği, Darth Vader'in sağ kolu bu lejyon 1997'den beri kurgu olmaktan çıkıp dünyanın 40 ülkesinden "gerçek" insanları buluşturan bir organizasyona dönüşmüş durumda. Ama Star Wars evrenindeki 501. Lejyon'dan farklı olarak onlar Jedi tapınağı basıp herkesi kesmek yerine çeşitli yardım kampanyaları düzenliyor, Star Wars festivalleri ve sergileri organize ediyor ve her fırsatta buluşup eğleniyorlar. Türkiye ayağı da giderek genişleyen 501. Lejyon, çok yakında büyük bir festivalle Türkiye'de yaşayan tüm Star Wars fanlarını buluşturmaya hazırlanıyor. Bundan sonra ismini çok daha sık duymaya başlayacağınız ekibin Türkiye Başkanı Ertan Ergil'i ve kurucularından Kağan Atsüren'i Sanaldan Gerçeğe sayfalarına konuk ettik...

İMPARATORLUK BARIŞ İSTİYOR

L- Merhaba , Bize 501st nedir anlatabilir misiniz ?

Ertan Ergil- 501st bütün dünyadaki Star Wars fanlarının buluştuğu, kıyafet zorunluluğu bulunan bir yardım organizasyonudur. Dünya genelinde 20.000'e yakın üyesi olan bu grup her sene İmparatorluk birimlerine ait kıyafetlerle çeşitli festival, yardım organizasyonu ve törenlere katılır.

L- Peki 501st'nin birincil amacı nedir?

E.E.- 501st Birliği'nin birincil hedefi bütün dünyada Star Wars sevgisini yaymak ve bunu yaparken de mümkün olabildiği kadar iyi vakit geçirip, barışçıl mesajlar ve yardım seminerleriyle insanlığa yardım sağlamaktır.

501st her yerde olabilir, bir gün 501st Legion Star Wars festivalinde çılgınlar gibi eğlenirken, öteki gün kimsesiz çocuklara oyuncak dağıtmak ve beraber hoş vakit geçirmek için görev alabilir. Amacımız barışçıl bir dünyada herkesin sağlıklı ve mutlu zaman geçirmesine yardımcı olmak.

L- 501st Türkiye ne zaman kuruldu ve nasıl kuruldu? Bu birliği kurmak nereden aklınıza geldi?

E.E.- 501st şu an ülkemizde kurulum aşamasında; gerekli izinler alındı ve kuruluş safhasına gelindi. İnşallah önümüzdeki günlerde kuruluşumuzu büyük bir parti ile kutlayacağız. Ama zaten 501st Star Wars fanları arasında uzun zamandır bilinen bir organizasyondur. Özgür Çift arkadaşımızın yıllar boyu verdiği mücadelenin bir sonuca ulaşması gerektiğini düşündük ve Özgür ile beraber Ertan Ergil, Erhan Ergil, Kağan Atsüren, Boğaç Erozan ve Can Akdağ olarak Şubat 2007'de kurulum için gerekli çalışmalara başladık.

L- 501st Türkiye'ye katılım şartları var mı? Üyelerinizden bahsedebilir misiniz?

E.E.- Her şeyden önce 18 yaşını doldurmuş olmanız gerekiyor, bunun yanı sıra Star Wars evrenindeki İmparatorluk birliklerinden bir birimin kıyafetine ihtiyacınız var. Buluşmalara katılım şartı da arıyoruz. Böylece her zaman tam kadro hazır olabilmek mümkün oluyor.

Şu anki üyelerimizin yaş aralığı 25 - 44. Aramızda avukat, iş adamı, beyin cerrahı, reklamcı, öğrenci gibi pek çok farklı sosyal ve iş grubundan insan bulunuyor. Kalbimiz aynı hislerle ve aynı amaç için attığından bütün üyeler hiçbir kıyas kabul etmeden uyum içinde buluşuyorlar.

L- Kıyafetlerden bahsettiniz, biraz bilgi verebilir misiniz?

E.E.- Kıyafet konusu aslında çok hassas bir konu. 501st ne kadar renkli ve profesyonel olursa, buluşmalar o kadar güzel ve verimli geçiyor. Amacımız genellikle zırhlı birliklerden üyeler kazanmak. Mesela en önemli birim Storm Trooper'lar, bu birim 501st'nin belkemiğini oluşturuyor. Daha sonra popüler karakterlerin kıyafetleri önemli bir yere sahip. Elimizde şu anda Darth Vader, Darth Revan, Boba Fett gibi karakterlerin filmde kullanılan kıyafetlerinin aynısı var. Çoğu üyemiz kendi kıyafetiyle bize katılıyor fakat daha sonraki zamanlar için birlik bünyesine yeni kıyafetler de eklemek istiyoruz, böylece Star Wars'a gönül vermiş diğer insanları da aramızda görebileceğiz.

L- Peki bir kıyafetin yaklaşık maliyeti ne civarlarda?

E.E.- Kıyafetin çeşidine göre değişiyor bu maliyet. Mesela komple bir Storm Trooper Armor yaklaşık 800 - 1000 dolar arasına düşerken, Sith Robe diktirmek isterseniz bu rakam 200 dolarlara düşüyor. Tabii daha profesyonel kıyafetler de var. Mesela elimizdeki Boba Fett kostümü yaklaşık 3000 dolarlık bir kıyafet.

L- Son sorumuz... 501st Türkiye açıldığı anda yapmak istediğiniz ilk etkinlik nedir?

E.E.- Herhalde demin bahsettiğimiz gibi büyük bir parti düzenleriz ama ben ve diğer üyelerimizin en büyük isteklerinden biri kimsesiz çocuklarla beraber bir etkinlikte buluşmak. Onlara oyuncaklar dağıtıp beraber eğlenmek istiyoruz.



STAR WARS

A GALAXY FAR, FAR AWAY IS CLOSER THAN YOU THINK.

VADER'İN YUMRUĞU TÜRKİYE'DE!

İyi bir Star Wars fanıysanız 501. Lejyon'u da bilirsiniz. İmparatorluğun elit savaş birliği, Darth Vader'in sağ kolu bu lejyon 1997'den beri kurgu olmaktan çıkıp dünyanın 40 ülkesinden "gerçek" insanları buluşturan bir organizasyona dönüşmüş durumda. Ama Star Wars evrenindeki 501. Lejyon'dan farklı olarak onlar Jedi tapınağı basıp herkesi kesmek yerine çeşitli yardım kampanyaları düzenliyor, Star Wars festivalleri ve sergileri organize ediyor ve her fırsatta buluşup eğleniyorlar. Türkiye ayağı da giderek genişleyen 501. Lejyon, çok yakında büyük bir festivalle Türkiye'de yaşayan tüm Star Wars fanlarını buluşturmaya hazırlanıyor. Bundan sonra ismini çok daha sık duymaya başlayacağınız ekibin Türkiye Başkanı Ertan Ergil'i ve kurucularından Kağan Atsüren'i Sanaldan Gerçeğe sayfalarına konuk ettik...

İMPARATORLUK BARIŞ İSTİYOR

L- Merhaba , Bize 501st nedir anlatabilir misiniz ?

Ertan Ergil- 501st bütün dünyadaki Star Wars fanlarının buluştuğu, kıyafet zorunluluğu bulunan bir yardım organizasyonudur. Dünya genelinde 20.000'e yakın üyesi olan bu grup her sene İmparatorluk birimlerine ait kıyafetlerle çeşitli festival, yardım organizasyonu ve törenlere katılır.

L- Peki 501st'nin birincil amacı nedir?

E.E.- 501st Birliği'nin birincil hedefi bütün dünyada Star Wars sevgisini yaymak ve bunu yaparken de mümkün olabildiği kadar iyi vakit geçirip, barışçıl mesajlar ve yardım seminerleriyle insanlığa yardım sağlamaktır.

501st her yerde olabilir, bir gün 501st Legion Star Wars festivalinde çılgınlar gibi eğlenirken, öteki gün kimsesiz çocuklara oyuncak dağıtmak ve beraber hoş vakit geçirmek için görev alabilir. Amacımız barışçıl bir dünyada herkesin sağlıklı ve mutlu zaman geçirmesine yardımcı olmak.

L- 501st Türkiye ne zaman kuruldu ve nasıl kuruldu? Bu birliği kurmak nereden aklınıza geldi?

E.E.- 501st şu an ülkemizde kurulum aşamasında; gerekli izinler alındı ve kuruluş safhasına gelindi. İnşallah önümüzdeki günlerde kuruluşumuzu büyük bir parti ile kutlayacağız. Ama zaten 501st Star Wars fanları arasında uzun zamandır bilinen bir organizasyondur. Özgür Çift arkadaşımızın yıllar boyu verdiği mücadelenin bir sonuca ulaşması gerektiğini düşündük ve Özgür ile beraber Ertan Ergil, Erhan Ergil, Kağan Atsüren, Boğaç Erozan ve Can Akdağ olarak Şubat 2007'de kurulum için gerekli çalışmalara başladık.

L- 501st Türkiye'ye katılım şartları var mı? Üyelerinizden bahsedebilir misiniz?

E.E.- Her şeyden önce 18 yaşını doldurmuş olmanız gerekiyor, bunun yanı sıra Star Wars evrenindeki İmparatorluk birliklerinden bir birimin kıyafetine ihtiyacınız var. Buluşmalara katılım şartı da arıyoruz. Böylece her zaman tam kadro hazır olabilmek mümkün oluyor.

Şu anki üyelerimizin yaş aralığı 25 - 44. Aramızda avukat, iş adamı, beyin cerrahı, reklamcı, öğrenci gibi pek çok farklı sosyal ve iş grubundan insan bulunuyor. Kalbimiz aynı hislerle ve aynı amaç için attığından bütün üyeler hiçbir kıyas kabul etmeden uyum içinde buluşuyorlar.

L- Kıyafetlerden bahsettiniz, biraz bilgi verebilir misiniz?

E.E.- Kıyafet konusu aslında çok hassas bir konu. 501st ne kadar renkli ve profesyonel olursa, buluşmalar o kadar güzel ve verimli geçiyor. Amacımız genellikle zırhlı birliklerden üyeler kazanmak. Mesela en önemli birim Storm Trooper'lar, bu birim 501st'nin belkemiğini oluşturuyor. Daha sonra popüler karakterlerin kıyafetleri önemli bir yere sahip. Elimizde şu anda Darth Vader, Darth Revan, Boba Fett gibi karakterlerin filmde kullanılan kıyafetlerinin aynısı var. Çoğu üyemiz kendi kıyafetiyle bize katılıyor fakat daha sonraki zamanlar için birlik bünyesine yeni kıyafetler de eklemek istiyoruz, böylece Star Wars'a gönül vermiş diğer insanları da aramızda görebileceğiz.

L- Peki bir kıyafetin yaklaşık maliyeti ne civarlarda?

E.E.- Kıyafetin çeşidine göre değişiyor bu maliyet. Mesela komple bir Storm Trooper Armor yaklaşık 800 - 1000 dolar arasına düşerken, Sith Robe diktirmek isterseniz bu rakam 200 dolarlara düşüyor. Tabii daha profesyonel kıyafetler de var. Mesela elimizdeki Boba Fett kostümü yaklaşık 3000 dolarlık bir kıyafet.

L- Son sorumuz... 501st Türkiye açıldığı anda yapmak istediğiniz ilk etkinlik nedir?

E.E.- Herhalde demin bahsettiğimiz gibi büyük bir parti düzenleriz ama ben ve diğer üyelerimizin en büyük isteklerinden biri kimsesiz çocuklarla beraber bir etkinlikte buluşmak. Onlara oyuncaklar dağıtıp beraber eğlenmek istiyoruz.



MORI NI AWASARU

Tüm sesler kesildiğinde o müziği dinledim. Karanlığı gördüğümde o müziğe sığındım. Anlattığı hikayeyi anlamaya çalıştım. Sevgiyi, aşkı mı anlatıyordu? Özgürlüğün, insanlığın ne demek olduğunu mu göstermek istiyordu? Umutsuzluktan, yaşam döngüsünden, farktan, renklerden, azmin ve hedefin ne kadar önemli olduğundan mı bahsediyordu yoksa? Gözlerimi bir kez daha kapattım. Sadece onu dinledim. Bana anlatmak istediğini, vermek istediği duyguları işitmeye çalıştım.

Aqito'nun hikayesiydi; Tula'nın rüyasıydı kafamda canlanan. Yıkımla karşılaşmış bir dünya ve buna rağmen yaşamını sürdürmeye çalışan insanoğlu... Metal yığını bir görüntü mü? Hayır, aksine insanlar ormanın kıyısında yaşıyor. Yemyeşil, birbirine kenetlenmiş, yabancılara karşı saldırgan, dev bir orman. Kendisini insanlardan koruyor; bir zamanlar ona saygısızlık etmiş organizmaları istemiyor eşliğinde. Kendi koruyucularını da seçmiş zaten. Ormanla iç içe yaşayan kız kardeşler ve mistik bir kabile varlığını sürdürüyor kucağında. Su her zamanki gibi yine büyük bir sorun. Orman insanoğluna suyu sağlıyor ama insanlar kurallarını çiğnediğinden hiç gözlerinin yaşına bakmadan bu kaynaktan onları mahrum etmeyi de biliyor.

Hem bağışlayıcı, hem de ceza vermekten çekinmeyen orman öylesine büyük bir güç de barındırıyor

ki içinde, kendisiyle savaşanlara karşı savunmasını geliştirmek için, seçtiği insanlara insanüstü güçler de aşılabiliyor. Aqito'nun babası bu gücü gereğinden fazla kullanmış ve orman tarafından sonsuza dek hapsedilmiş bir insan. Ormanın gücünü almış bu insanlara "*Gin-iro no kami no hito*", yani "gümüş saçlı insanlar" deniyor.

Orman ile ormana savaş açan bir şehir arasında, tampon bir bölgede yaşayan Aqito'nun hayatı, geçmişten gelen bir insanla birlikte değişiyor. Tula adındaki bu insan, barındırdığı gizemle bir anda ormanın da, ormanın düşmanı olan uygarlığın da ilgi odağı oluyor. Peki Aqito ile Tula'nın arkadaşlığı, Aqito'nun onu kurtarmasından dolayı bir minnet borcundan mı kaynaklanıyor..? Belki de. Belki de bundan çok ötesi söz konusu... Kararsızlık veya geçmişe duyulan özlem. Hangi dürtü Tula'yı verdiği kararda yönlendiriyor, bundan hiçbir zaman emin olamayacağız sanırım. Aqito'yu bir aydınlanmaya sürükleyen, mutlak gücü elde etmeye iten, kadere karşı gelmeye zorlayan nedenleri bilemeyeceğiz. Ormanın gücü ile beslenmesinin ardındaki nedenleri sadece Tula'ya karşı duyduğu sevgi ile bağdaştırmanın doğruluğundan hep şüphe edeceğiz.

Bir zamanların mutlu hikayelerini hatırlıyorum şimdi. Kırklarda koşan çocuklar; tek dertleri arkadaşlarıyla olan sorunları veya ailelerindeki sıradan problemlerdi. Dünyayı

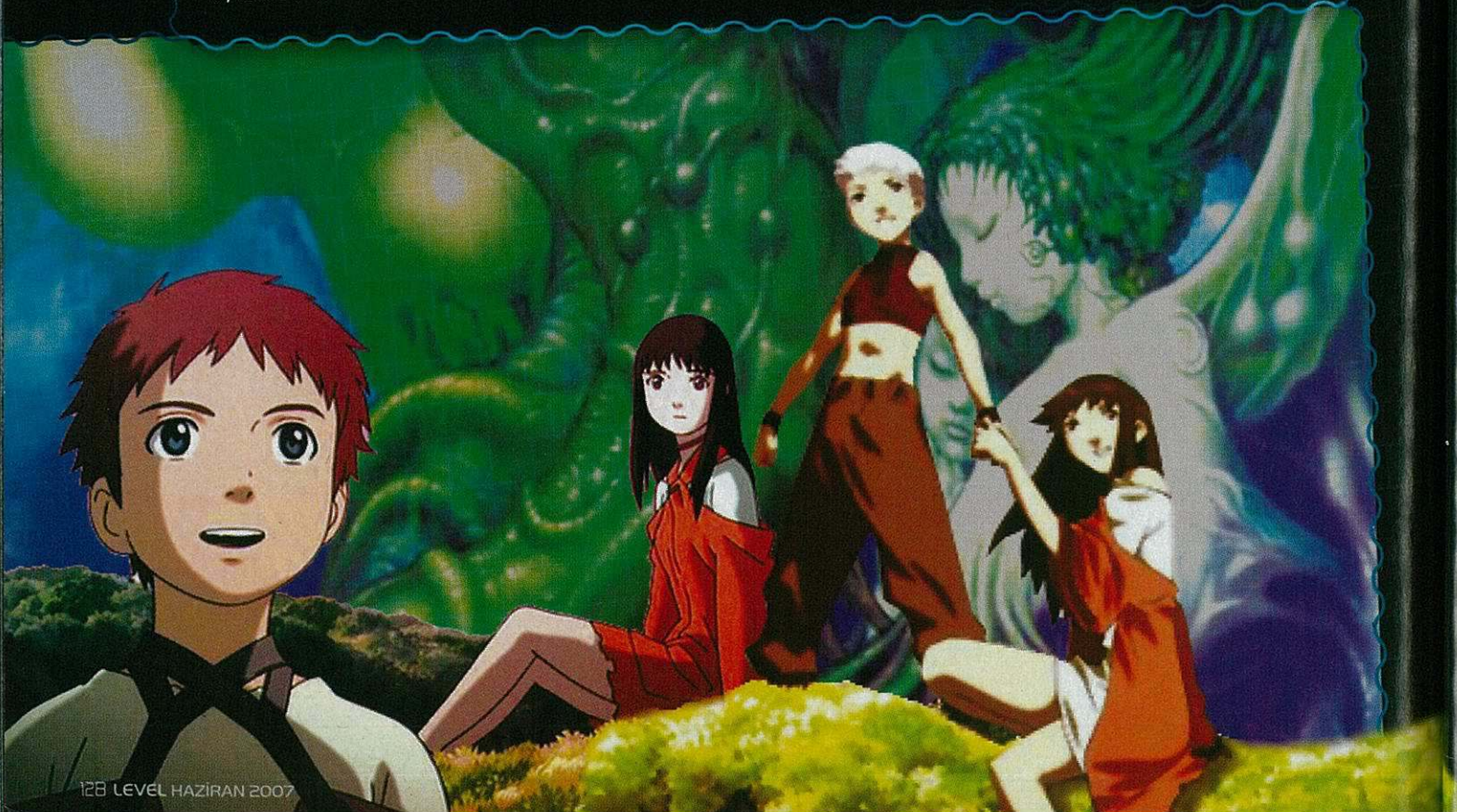
tehdit eden güçler oldu, robotlar indi yeryüzüne, bunlara karşı robotlar geliştirdi insanoğlu. Vampirler dünyayı istila etti, garip yaratıklar, garip güçlere sahip insanlar gördük zaman zaman. Hepsinin neticesinde eğlendik ama değil mi?

Peki neden yukarıdaki hikayeyi izledikten, yaşadktan sonra derin düşüncelere daldım gittim? Neden aynı *Pale Cocoon*'da olduğu gibi geleceğin hüznü tablosu karşısında bir kez daha içimdeki sıkıntı tüm beynime yayıldı?

"Mutasyona uğramış bir ormana karşı savaşan bir şehir ve bu savaşın ortasında kalan bir halkın basit bir hikayesi" değil mi anlatılanlar. Doğaüstü güçler kazanan insanların, teknolojinin savaşı da değildi. Geçmişteki bir hatayı düzeltmeye çalışan bir kızın çabası olduğunu da düşünmüyorum. Aqito ile Tula'nın aşkı ve Aqito'nun Tula'ya karşı hislerinin yarattığı bir senaryo diyebilirim belki ama gösterilmek istenen yine de tam anlamıyla bu değildi.

"Aqito, sen ormanla insanları birleştireceksin" sözü her şeyi anlatmaya yetiyordu oysa ki. Su bulmak için çırpınan insanlar, ormanı düşman olarak gören bir halk, tüm olanlara rağmen bir umut olarak beliren bir insan... Basit bir hikayenin ardında yatan "günümüzün gerçeği", ancak bu kadar iyi resmedilebilirdi.

Gin-iro no kami no Aqito: Herkesin izlemesi gereken, mükemmel bir sanat eseri... -**Tuna Şentuna**



MORI NI AWASARU

Tüm sesler kesildiğinde o müziği dinledim. Karanlığı gördüğümde o müziğe sığındım. Anlattığı hikayeyi anlamaya çalıştım. Sevgiyi, aşkı mı anlatıyordu? Özgürlüğün, insanlığın ne demek olduğunu mu göstermek istiyordu? Umutsuzluktan, yaşam döngüsünden, farktan, renklerden, azmin ve hedefin ne kadar önemli olduğundan mı bahsediyordu yoksa? Gözlerimi bir kez daha kapattım. Sadece onu dinledim. Bana anlatmak istediğini, vermek istediği duyguları işitmeye çalıştım.

Aqito'nun hikayesiydi; Tula'nın rüyasıydı kafamda canlanan. Yıkımla karşılaşmış bir dünya ve buna rağmen yaşamını sürdürmeye çalışan insanoğlu... Metal yığını bir görüntü mü? Hayır, aksine insanlar ormanın kıyısında yaşıyor. Yemyeşil, birbirine kenetlenmiş, yabancılara karşı saldırgan, dev bir orman. Kendisini insanlardan koruyor; bir zamanlar ona saygısızlık etmiş organizmaları istemiyor eşliğinde. Kendi koruyucularını da seçmiş zaten. Ormanla iç içe yaşayan kız kardeşler ve mistik bir kabile varlığını sürdürüyor kucağında. Su her zamanki gibi yine büyük bir sorun. Orman insanoğluna suyu sağlıyor ama insanlar kurallarını çiğnediğinden hiç gözlerinin yaşına bakmadan bu kaynaktan onları mahrum etmeyi de biliyor.

Hem bağışlayıcı, hem de ceza vermekten çekinmeyen orman öylesine büyük bir güç de barındırıyor

ki içinde, kendisiyle savaşanlara karşı savunmasını geliştirmek için, seçtiği insanlara insanüstü güçler de aşılabiliyor. Aqito'nun babası bu gücü gereğinden fazla kullanmış ve orman tarafından sonsuza dek hapsedilmiş bir insan. Ormanın gücünü almış bu insanlara "*Gin-iro no kami no hito*", yani "gümüş saçlı insanlar" deniyor.

Orman ile ormana savaş açan bir şehir arasında, tampon bir bölgede yaşayan Aqito'nun hayatı, geçmişten gelen bir insanla birlikte değişiyor. Tula adındaki bu insan, barındırdığı gizemle bir anda ormanın da, ormanın düşmanı olan uygarlığın da ilgi odağı oluyor. Peki Aqito ile Tula'nın arkadaşlığı, Aqito'nun onu kurtarmasından dolayı bir minnet borcundan mı kaynaklanıyor..? Belki de. Belki de bundan çok ötesi söz konusu... Kararsızlık veya geçmişe duyulan özlem. Hangi dürtü Tula'ya verdiği kararda yönlendiriyor, bundan hiçbir zaman emin olamayacağız sanırım. Aqito'yu bir aydınlanmaya sürükleyen, mutlak gücü elde etmeye iten, kadere karşı gelmeye zorlayan nedenleri bilemeyeceğiz. Ormanın gücü ile beslenmesinin ardındaki nedenleri sadece Tula'ya karşı duyduğu sevgi ile bağdaştırmanın doğruluğundan hep şüphe edeceğiz.

Bir zamanların mutlu hikayelerini hatırlıyorum şimdi. Kırklarda koşan çocuklar; tek dertleri arkadaşlarıyla olan sorunları veya ailelerindeki sıradan problemlerdi. Dünyayı

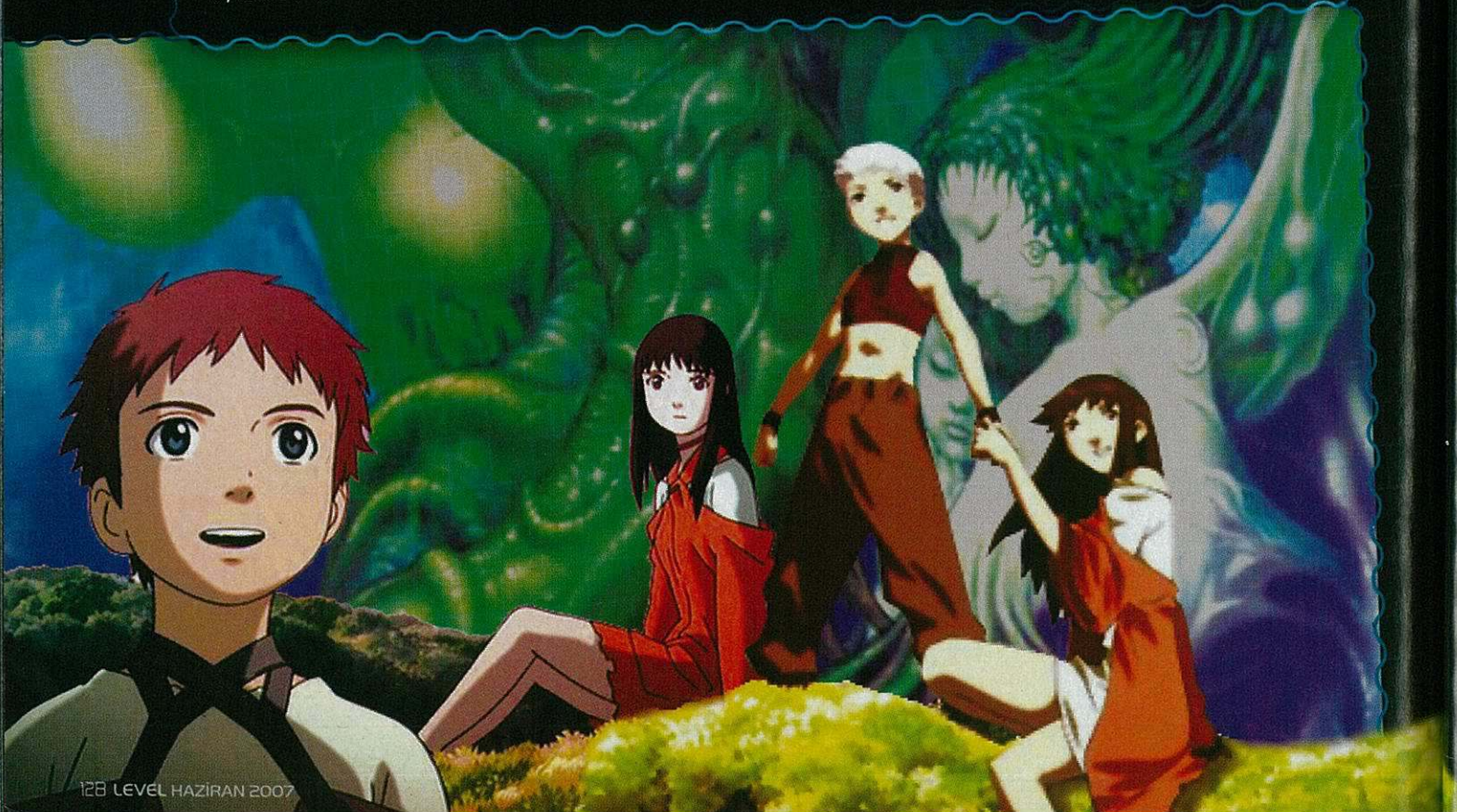
tehdit eden güçler oldu, robotlar indi yeryüzüne, bunlara karşı robotlar geliştirdi insanoğlu. Vampirler dünyayı istila etti, garip yaratıklar, garip güçlere sahip insanlar gördük zaman zaman. Hepsinin neticesinde eğlendik ama değil mi?

Peki neden yukarıdaki hikayeyi izledikten, yaşadktan sonra derin düşüncelere daldım gittim? Neden aynı *Pale Cocoon*'da olduğu gibi geleceğin hüznü tablosu karşısında bir kez daha içimdeki sıkıntı tüm beynime yayıldı?

"Mutasyona uğramış bir ormana karşı savaşan bir şehir ve bu savaşın ortasında kalan bir halkın basit bir hikayesi" değil mi anlatılanlar. Doğaüstü güçler kazanan insanların, teknolojinin savaşı da değildi. Geçmişteki bir hatayı düzeltmeye çalışan bir kızın çabası olduğunu da düşünmüyorum. Aqito ile Tula'nın aşkı ve Aqito'nun Tula'ya karşı hislerinin yarattığı bir senaryo diyebilirim belki ama gösterilmek istenen yine de tam anlamıyla bu değildi.

"Aqito, sen ormanla insanları birleştireceksin" sözü her şeyi anlatmaya yetiyordu oysa ki. Su bulmak için çırpınan insanlar, ormanı düşman olarak gören bir halk, tüm olanlara rağmen bir umut olarak beliren bir insan... Basit bir hikayenin ardında yatan "günümüzün gerçeği", ancak bu kadar iyi resmedilebilirdi.

Gin-iro no kami no Aqito: Herkesin izlemesi gereken, mükemmel bir sanat eseri... -**Tuna Şentuna**



SERBEST ÇAĞRIŞIM

FIRAT AKYILDIZ firat@level.com.tr



62'DEN TAVŞAN

Çalışmalarına rağmen halen yanıtını bulamadığım birçok soru var şu hayat adını verdiğimiz, tanımlanamayan kurumda. Hayır, maksadım ünlü şair Rafet El Roman gibi, "Şu hayatta neler oluyor?!" gibi beş ya da sekiz "u"dan oluşan bir "Şu" kelimesiyle başlayan ve şaşkınlık kaygısı içeren bir soru sormak değil; yalnızca anlam yüklemekte zorlandığım bazı şeyler var. Amacım her şeye bir anlam yüklemek ya da önümüzdeki macalara bakmak değil elbette. Bu amaçla yola çıksam da dahil olduğum "insanoğlu" kümesi buna izin vermez. Konudan olabildiğince koptuktan sonra yazıyı başa sarmak

ki? Ya da Veli'nin yaşı beni neden ilgilendirsin? Bu konuda bir fikre sahip olmazsam hayatım sekteye uğrar mı? Daha da kötüsü, neden Ali'nin yaşının tanımlaması Ayşe ile Ahmet gibi başıboş, eski ilkokul kitaplarında "çöp adamlar"la ifade edilen iki değişikene bağlıdır? Ya da bu tanımlamaya gerek var mıdır? Bir insan kendisini rakamlarla, sayılarla ifade edebilir mi? Ya da rakamlar, sayılar bir insanı ifade edebilir mi? Hiç sanmıyorum...

Araya sayılar girsin ya da girmesin; benim için fark etmiyor. Ben her zaman harflere, kelimelere odaklanıyorum ve sayıların uzay boşluğunda gereksiz

kadar yemeğimi kimseyle paylaşmak istemiyor ve yine en az sizin kadar, bir şey istediğimde bunu yalnızca kendim için istiyorum. Evet, iyilik yaptığım durumlarda da bunu yalnızca kendim için yapıyorum. Hayır, benden farklı değilsiniz. Siz de bir iyilik yaptığınızda bunu benim için yapmıyorsunuz; kendinizi kandırmayın. Bunu isteseniz de yapamazsınız zaten. Zira yapay zekanız önceki versiyonunuza oranla oldukça geliştirilmiş.

Bakın, egoist tavrımı sürdürüyor ve konuyu sürekli olarak kendime çekmeye çalışıyorum. Ama merak etmeyin; sizin için de bir şeyler hazırladım. En azından konuyu başladığım noktaya bağlamayı planlıyorum. Geçen paragrafta "Her zaman harflere, kelimelere odaklanıyorum" gibi bir açıklamada bulunmuşum ve itiraf etmek gerekirse bunu yalnızca yazı bittikten sonra "ara spot" aramamak için yazmıştım. Neyse ki, bir gün işime yarar diye, TRT'nin eskiden reklam aralarında kullandığı geçişlerden birini konuyu bağlamak adına saklıyordum. Yıllardır bu anı beklemiyordum belki ama bu "çamaşır makinesivari" geçiş efektinin çok işe yaradığını söylemeden edemeyeceğim.

Bu tip bir soru okuduğumda aklım sorunun cevabına değil; Ali'nin, Veli'nin ya da Ayşe'nin yaşadıklarına, o anki ruh hallerine gidiyor bir anda. Ali böylesine adi bir soruya alet olmak istemiş midir sizce? Ayşe, Ali'yle aynı karede görüntülenmekten rahatsız mıdır? Ahmet sanatıyla değil, bu soruyla anılmaktan mutlu mudur? Haydi bunları geçtim; ben kendi başlarına kullanıldıklarında hiçbir şey ifade etmeyen ancak bir matematik sorusuyla anlam kazanan bu karakterlerle muhatap olmak zorunda mıydım? Aynı şey havuz işçileri için de geçerli ne yazık ki. Eğer bir havuz problemi sormak istiyorsanız tek yapmanıza gereken musluğu açık bırakıp gitmek, değil mi? Nasıl olsa su faturasını siz ödemiyorsunuz. Ayrıca, havuzda çalışan işçileri hiçbir güvence olmadan çalıştırdığınız yetmiyormuş gibi bir de onların hayatlarını riske atıyorsunuz.

Egoistim. Hem de fazlasıyla... Bu yüzden yazının başından bu yana dergiyi dağita dağita yazıyorum yazımı, aynı Kurabiye Canavarı'nın kurabiyeleri çevreye saçtığı gibi. İşin kötüsü, konuyu toplamadan ve herhangi bir yere bağlamadan kaçıyorum. Zira geçiş efektim bozulmuş; çalışmıyor.

"Her zaman harflere, kelimelere odaklanıyorum" gibi bir açıklamada bulunmuşum ve bunu yalnızca yazı bittikten sonra "ara spot" aramamak için yazmıştım.



isterim: Yanıtını bulamadığım soru şu: Ali'nin yaşı 27 ve Ayşe ile Ahmet'in yaşının toplamı Ali'nin yaşının iki katı ise Veli'nin yaşı kaçtır? Ciddiyim. Yalnızca, bu soruyu kendi çıkarlarım adına kullanarak farklı bir noktaya varmak istiyorum. Varmak istediğim nokta, matematik; sayılar, toplama, çıkarma, asal sayılar, kümeler, integral, muhasebe... Anlamıyorum. Anlamak istemiyorum ya da... Benim Ali ya da Veli ile ne gibi bir problemim olabilir

yer kapladığını düşünüyorum. Hatta sayılar bir kararla piyasadan toplatılırsa sayıların boşalttığı alanda çift kale maç dahi yapılabilir. Ya da bu alan dünyanın çevresini beş defa dolaşabilir. Bu arada da ben de her şeyi harflerle ifade etme şansı yakalamış olurum ve hocamı mahcup etmem. İşin iyi yanı; hangi bölgede oynadığım da hiç fark etmez. Bu isteğim, her isteğin çıkış noktası gibi son derece kişisel elbette. Ben de en az sizin kadar egoistim; en az sizin

SERBEST ÇAĞRIŞIM

FIRAT AKYILDIZ firat@level.com.tr



62'DEN TAVŞAN

Çalışmalarına rağmen halen yanıtını bulamadığım birçok soru var şu hayat adını verdiğimiz, tanımlanamayan kurumda. Hayır, maksadım ünlü şair Rafet El Roman gibi, "Şu hayatta neler oluyor?!" gibi beş ya da sekiz "u"dan oluşan bir "Şu" kelimesiyle başlayan ve şaşkınlık kaygısı içeren bir soru sormak değil; yalnızca anlam yüklemekte zorlandığım bazı şeyler var. Amacım her şeye bir anlam yüklemek ya da önümüzdeki macralara bakmak değil elbette. Bu amaçla yola çıksam da dahil olduğum "insanoğlu" kümesi buna izin vermez. Konudan olabildiğince koptuktan sonra yazıyı başa sarmak

ki? Ya da Veli'nin yaşı beni neden ilgilendirsin? Bu konuda bir fikre sahip olmazsam hayatım sekteye uğrar mı? Daha da kötüsü, neden Ali'nin yaşının tanımlaması Ayşe ile Ahmet gibi başıboş, eski ilkokul kitaplarında "çöp adamlar"la ifade edilen iki değişikene bağlıdır? Ya da bu tanımlamaya gerek var mıdır? Bir insan kendisini rakamlarla, sayılarla ifade edebilir mi? Ya da rakamlar, sayılar bir insanı ifade edebilir mi? Hiç sanmıyorum...

Araya sayılar girsin ya da girmesin; benim için fark etmiyor. Ben her zaman harflere, kelimelere odaklanıyorum ve sayıların uzay boşluğunda gereksiz

kadar yemeğimi kimseyle paylaşmak istemiyor ve yine en az sizin kadar, bir şey istediğimde bunu yalnızca kendim için istiyorum. Evet, iyilik yaptığım durumlarda da bunu yalnızca kendim için yapıyorum. Hayır, benden farklı değilsiniz. Siz de bir iyilik yaptığınızda bunu benim için yapmıyorsunuz; kendinizi kandırmayın. Bunu isteseniz de yapamazsınız zaten. Zira yapay zekanız önceki versiyonunuza oranla oldukça geliştirilmiş.

Bakın, egoist tavrımı sürdürüyor ve konuyu sürekli olarak kendime çekmeye çalışıyorum. Ama merak etmeyin; sizin için de bir şeyler hazırladım. En azından konuyu başladığım noktaya bağlamayı planlıyorum. Geçen paragrafta "Her zaman harflere, kelimelere odaklanıyorum" gibi bir açıklamada bulunmuştum ve itiraf etmek gerekirse bunu yalnızca yazı bittikten sonra "ara spot" aramamak için yazmıştım. Neyse ki, bir gün işime yarar diye, TRT'nin eskiden reklam aralarında kullandığı geçişlerden birini konuyu bağlamak adına saklıyordum. Yıllardır bu anı beklemiyordum belki ama bu "çamaşır makinesivari" geçiş efektinin çok işe yaradığını söylemeden edemeyeceğim.

Bu tip bir soru okuduğumda aklım sorunun cevabına değil; Ali'nin, Veli'nin ya da Ayşe'nin yaşadıklarına, o anki ruh hallerine gidiyor bir anda. Ali böylesine adi bir soruya alet olmak istemiş midir sizce? Ayşe, Ali'yle aynı karede görüntülenmekten rahatsız mıdır? Ahmet sanatıyla değil, bu soruyla anılmaktan mutlu mudur? Haydi bunları geçtim; ben kendi başlarına kullanıldıklarında hiçbir şey ifade etmeyen ancak bir matematik sorusuyla anlam kazanan bu karakterlerle muhatap olmak zorunda mıydım? Aynı şey havuz işçileri için de geçerli ne yazık ki. Eğer bir havuz problemi sormak istiyorsanız tek yapmanıza gereken musluğu açık bırakıp gitmek, değil mi? Nasıl olsa su faturasını siz ödemiyorsunuz. Ayrıca, havuzda çalışan işçileri hiçbir güvence olmadan çalıştırdığınız yetmiyormuş gibi bir de onların hayatlarını riske atıyorsunuz.

Egoistim. Hem de fazlasıyla... Bu yüzden yazının başından bu yana dergiyi dağita dağita yazıyorum yazımı, aynı Kurabiye Canavarı'nın kurabiyeleri çevreye saçtığı gibi. İşin kötüsü, konuyu toplamadan ve herhangi bir yere bağlamadan kaçıyorum. Zira geçiş efektim bozulmuş; çalışmıyor.

"Her zaman harflere, kelimelere odaklanıyorum" gibi bir açıklamada bulunmuştum ve bunu yalnızca yazı bittikten sonra "ara spot" aramamak için yazmıştım.



isterim: Yanıtını bulamadığım soru şu: Ali'nin yaşı 27 ve Ayşe ile Ahmet'in yaşının toplamı Ali'nin yaşının iki katı ise Veli'nin yaşı kaçtır? Ciddiyim. Yalnızca, bu soruyu kendi çıkarlarım adına kullanarak farklı bir noktaya varmak istiyorum. Varmak istediğim nokta, matematik; sayılar, toplama, çıkarma, asal sayılar, kümeler, integral, muhasebe... Anlamıyorum. Anlamak istemiyorum ya da... Benim Ali ya da Veli ile ne gibi bir problemim olabilir

yer kapladığını düşünüyorum. Hatta sayılar bir kararla piyasadan toplatılırsa sayıların boşalttığı alanda çift kale maç dahi yapılabilir. Ya da bu alan dünyanın çevresini beş defa dolaşabilir. Bu arada da ben de her şeyi harflerle ifade etme şansı yakalamış olurum ve hocamı mahcup etmem. İşin iyi yanı; hangi bölgede oynadığım da hiç fark etmez. Bu isteğim, her isteğin çıkış noktası gibi son derece kişisel elbette. Ben de en az sizin kadar egoistim; en az sizin



ÖZÜN İFLASI, KABUĞUN ZAFERİ

Bir tek hücreyle başlıyor her şey... Tek gözlü zigotların koca koca insanlara dönüşmesi, izlediğim milyon tane belgesele rağmen bana hâlâ çok şaşırtıcı geliyor. Ama gecenin şu dakikasında bundan daha şaşırtıcı gelen bir şey var: Dokuz ayda çatısı tamamlanan, yıllar boyunca da iyice sağlamlaşan bu kalın zırhın altındaki kırılğanlık... Sağlamlığı umursamazlıkla tartan postmodern ölçü birimlerinin dışlanabildiği anlarda ortaya saçılan paramparça olmuş bedenlerin, dışarıdan nasıl olup da tek parça görünebildiğine şaşıyorum bu gece...

Her defasında bir parçamıza el koyup, sonra o sakat halimizle yeniden hayata sekmemize izin veren, hiçbir şey olmamış gibi yaşamaya devam etmeye zorlayan acımasız bir taş yığını işte. Bu gece, o duvardan sekmenin dehşetiyle ve ondan arta kalan parçaları bir arada tutma çabasıyla yaşayan, yaşamaya çalışan insanların mucizesi ilgilendiriyor beni. Sahi, kırık dökük ruhlar tek parça bir bedende nasıl yaşarlar? Her hamlesinde tenine bir cam kırığı saplanan, coşkuda da hüzünde de canı yanan bir insan nasıl yaşar? Hiçbir el'in ulaşamayacağı kadar derin yerlerinden

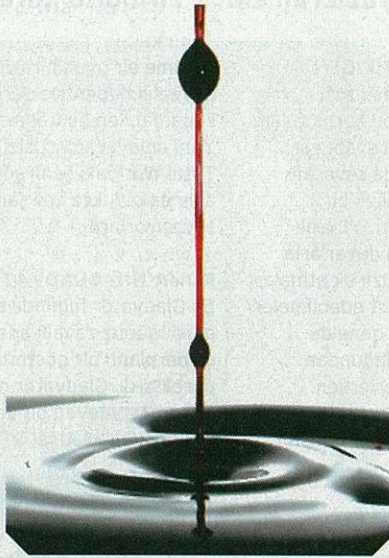
parçayı tek tek sıvırlan çaresizliği fark edemeyecektim. Çünkü deminden beri bahsettiğim o mucizevi başarısı sayesinde hiçbir şey göstermeyecekti, göstermemeye devam edecekti. Şans eseri ağızından çıkan bir tek soru, binlerce taze yara arasından bir tekinden sızan tek damla kan... Görüverdim. Sargıların yavaş yavaş çözüldüğünü, alttan çıkan yaraların artık bakan her göz tarafından görülebilecek acısını, üzülmeye ve hayranlık duyarak izledim. İnsanların aslında Anka Kuşu gibi olduğunu düşünerek ama küllerimizden dirilmenin bizi yeniden doğmaya değil yok olmaya yaklaştırdığını fark ederek izledim. Bir kez daha neyden mamul olduğumuzu hatırladım ve birbirimizi hırpalarken bu kırılğan özü hiç umursamayışımıza hayret ettim. Sahi, içimizde böyle kırılğan bir öz saklarken nasıl oluyor da havayla temas eden yerlerimizden hoyratlık fışkırıyor? Bir çeşit oksitlenme mi bu, nasırlaşma mı, yoksa varoluşumuza karşı bir tepki mi?

Sahi, içimizde böyle kırılğan bir öz saklarken nasıl oluyor da havayla temas eden yerlerimizden hoyratlık fışkırıyor? Bir çeşit oksitlenme mi bu, nasırlaşma mı, yoksa varoluşumuza karşı bir tepki mi?

Densiz yakınmalarımızdan, sonsuz şikâyetlerimizden, ertesi güne kadar unutulacak ve yerine yenisi illa ki bulunacak dertlerimizden bahsetmiyorum. Her tosladığımızda şekli değişen ama aslında hep aynı yerde sallanıp duran, görüntüsü değişse de mevcudiyeti hep aynı olan bir kum torbasından farksız, gerçekte acıtmayan çarpık mutsuzluklarımız umurumda değil. En azından şu anda değil. Bu gece, kum torbalarının tüm hükmünü ve önemini ortadan kaldıran demirden duvarların ve o acımasız duvarda bıraktığı parçalarını toplamaya çalışırken daha da kırılıp dökülen insanların derdindeyim. Bir arkadaşımın gözlerinde, daha bu akşam gördüğüm ve tamininin imkânsızlığına neredeyse emin olduğum kırılımlığın peşindeyim... Ama bilemiyorum duvarı mı anlatsam, ona çarpanı mı, çarpışma anını mı, yoksa duvarda kalan parçaları mı ya da o parçaları kazımadan da hayata tek parça devam eder gibi yapan kısmımızı mı? Bunların hepsini tek bir bakışta gördükten sonra yazmak, çoğu zaman olduğu gibi yine anlamsız belki de. Ama yazmak, susmanın iyi bir dostu ve ben ne zaman söyleyecek söz bulamasam kendimi yazarken buluyorum.

YÜREĞİNİN SÖKÜLDÜĞÜ YERE GİT

Herkesin hayatında en az bir kez uğradığı soğuk, sağlam, üstündeki kan lekelerinden başka hiçbir yaşanmışlığa ve insani ize yer vermeyen o duvarı anlatmayacağım. Korkunç kazalar, büyük hatalar, umulmadık hainlikler, asla başıma gelmez denen saçma ama dramatik hikâyeler hep bu duvar biçiminde çıkıyor karşımıza. Şanslıysak, belki sadece bir kez... Ya da defalarca.



yara alanlar nasıl iyileşir? Ve nasıl olur da bu acıyı bir kan damlası bile sızdırmadan tüm dünyanın gözlerinden kaçırmayı başarırlar? Paramparça bir şey nasıl olur da yekpare, sapsasağlam görünür? Bunları gerçekten soruyorum ve cevabını gerçekten veremiyorum. Duvarla tanışmış her insanın kendi başına yarattığı ama asla CV'sine eklemek istemeyeceği, büyük bir başarı bu, içten içe utançla anılsa da. Bugün bir arkadaşımın gözlerinde, o duvarda kaybettiklerini gördüm. Güven duygusunu, samimiyete inancını, kendisine ait basit ama çok anlamlı mutluluk formülünü çalmıştı duvar ondan. Tesadüfen sorduğum bir soru olmasa onu herkesin gözleriyle, herkesin algısıyla görmeye devam edecektim; ne mutsuzluğunu, ne bin parçaya bölünmüş ruhunu ne de her

Bu gece elimdeki tek bir cevaba karşı bir milyon kadar sorum var ve yanıt hakkımı hangisi için kullanacağımı bilemiyorum... Tüm soruları tek bir soru işareti parantezine alıp, Marx'tan öğrendiğim ve hayatımın şu noktasına kadar daha açıklayıcı ve daha doğru olanını bulamadığım o tek cümleyle selamlıyorum sabahı: "Kati olan her şey buharlaşıyor."

Ertesi gece / 01:11

Ağrılar gibi ağırlıklar da, kafayı taktığınız sürece, varolduğundan daha fazla hissettiriyor kendini. Ruh u örten, gerçekten örten, çalayan, sakınan kabukla arayı iyi tutmanın, onun ağırlığı altında ezilmemenin tek yolu aslında bir parçanın olduğunu kabullenmek. Sizi dünyadan ayıran ama bu sayede onun sivri köşelerinden koruyan kabuğunuzu, tıpkı kolunuz gibi varoluşunuzun bir parçası olarak kabul eder ve düşünmezseniz ağırlık falan da duymazsınız. Ha belki sonunda ecis bücüs, korkak ve gün ışığında gözleri kamaşan bir ruhunuz olur ama nasılsa sonsuza kadar bir zırhın içine gizleyeceğinize, kimselerin görmesine izin vermeyeceğinize için bunun bir önemi kalmaz. Tabii günün birinde o lanetli duvara toslayıp kabuğunuzu parçalamazsanız... Ama hem ondan vazgeçemiyor hem de ağırlığını her dakika hissediyorsanız, huzursuzluğun uçsuz bucaksız topraklarına hoşgeldiniz...



ÖZÜN İFLASI, KABUĞUN ZAFERİ

Bir tek hücreyle başlıyor her şey... Tek gözlü zigotların koca koca insanlara dönüşmesi, izlediğim milyon tane belgesele rağmen bana hâlâ çok şaşırtıcı geliyor. Ama gecenin şu dakikasında bundan daha şaşırtıcı gelen bir şey var: Dokuz ayda çatısı tamamlanan, yıllar boyunca da iyice sağlamlaşan bu kalın zırhın altındaki kırılğanlık... Sağlamlığı umursamazlıkla tartan postmodern ölçü birimlerinin dışlanabildiği anlarda ortaya saçılan paramparça olmuş bedenlerin, dışarıdan nasıl olup da tek parça görünebildiğine şaşıyorum bu gece...

Her defasında bir parçamıza el koyup, sonra o sakat halimizle yeniden hayata sekmemize izin veren, hiçbir şey olmamış gibi yaşamaya devam etmeye zorlayan acımasız bir taş yığını işte. Bu gece, o duvardan sekmenin dehşetiyle ve ondan arta kalan parçaları bir arada tutma çabasıyla yaşayan, yaşamaya çalışan insanların mucizesi ilgilendiriyor beni. Sahi, kırık dökük ruhlar tek parça bir bedende nasıl yaşarlar? Her hamlesinde tenine bir cam kırığı saplanan, coşkuda da hüzünde de canı yanan bir insan nasıl yaşar? Hiçbir el'in ulaşamayacağı kadar derin yerlerinden

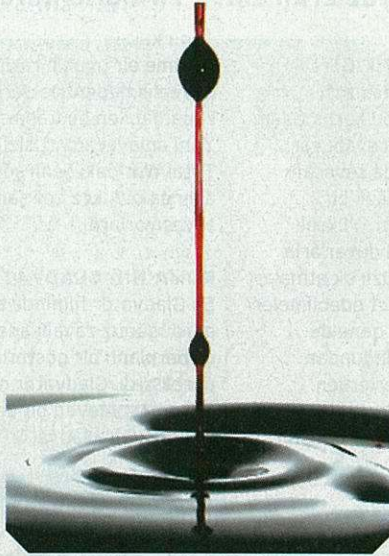
parçayı tek tek sıvırlan çaresizliği fark edemeyecektim. Çünkü deminden beri bahsettiğim o mucizevi başarısı sayesinde hiçbir şey göstermeyecekti, göstermemeye devam edecekti. Şans eseri ağızından çıkan bir tek soru, binlerce taze yara arasından bir tekinden sızan tek damla kan... Görüverdim. Sargıların yavaş yavaş çözüldüğünü, alttan çıkan yaraların artık bakan her göz tarafından görülebilecek acısını, üzülmeye ve hayranlık duyarak izledim. İnsanların aslında Anka Kuşu gibi olduğunu düşünerek ama küllerimizden dirilmenin bizi yeniden doğmaya değil yok olmaya yaklaştırdığını fark ederek izledim. Bir kez daha neyden mamul olduğumuzu hatırladım ve birbirimizi hırpalarken bu kırılğan özü hiç umursamayışımıza hayret ettim. Sahi, içimizde böyle kırılğan bir öz saklarken nasıl oluyor da havayla temas eden yerlerimizden hoyratlık fıskırıyor? Bir çeşit oksitlenme mi bu, nasırlaşma mı, yoksa varoluşumuza karşı bir tepki mi?

Sahi, içimizde böyle kırılğan bir öz saklarken nasıl oluyor da havayla temas eden yerlerimizden hoyratlık fıskırıyor? Bir çeşit oksitlenme mi bu, nasırlaşma mı, yoksa varoluşumuza karşı bir tepki mi?

Densiz yakınmalarımızdan, sonsuz şikâyetlerimizden, ertesi güne kadar unutulacak ve yerine yenisi illa ki bulunacak dertlerimizden bahsetmiyorum. Her tosladığımızda şekli değişen ama aslında hep aynı yerde sallanıp duran, görüntüsü değişse de mevcudiyeti hep aynı olan bir kum torbasından farksız, gerçekte acıtmayan çarpık mutsuzluklarımız umurumda değil. En azından şu anda değil. Bu gece, kum torbalarının tüm hükmünü ve önemini ortadan kaldıran demirden duvarların ve o acımasız duvarda bıraktığı parçalarını toplamaya çalışırken daha da kırılıp dökülen insanların derdindeyim. Bir arkadaşımın gözlerinde, daha bu akşam gördüğüm ve tamirinin imkânsızlığına neredeyse emin olduğum kırılımlığın peşindeyim... Ama bilemiyorum duvarı mı anlatsam, ona çarpanı mı, çarpışma anını mı, yoksa duvarda kalan parçaları mı ya da o parçaları kazımadan da hayata tek parça devam eder gibi yapan kısmımızı mı? Bunların hepsini tek bir bakışta gördükten sonra yazmak, çoğu zaman olduğu gibi yine anlamsız belki de. Ama yazmak, susmanın iyi bir dostu ve ben ne zaman söyleyecek söz bulamasam kendimi yazarken buluyorum.

YÜREĞİNİN SÖKÜLDÜĞÜ YERE GİT

Herkesin hayatında en az bir kez uğradığı soğuk, sağlam, üstündeki kan lekelerinden başka hiçbir yaşanmışlığa ve insani ize yer vermeyen o duvarı anlatmayacağım. Korkunç kazalar, büyük hatalar, umulmadık hainlikler, asla başıma gelmez denen saçma ama dramatik hikâyeler hep bu duvar biçiminde çıkıyor karşımıza. Şanslıysak, belki sadece bir kez... Ya da defalarca.

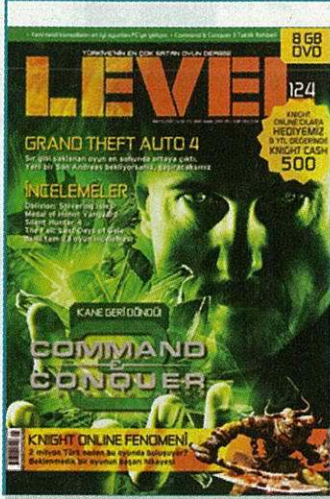


yara alanlar nasıl iyileşir? Ve nasıl olur da bu acıyı bir kan damlası bile sızdırmadan tüm dünyanın gözlerinden kaçırmayı başarırlar? Paramparça bir şey nasıl olur da yekpare, sapsasağlam görünür? Bunları gerçekten soruyorum ve cevabını gerçekten veremiyorum. Duvarla tanışmış her insanın kendi başına yarattığı ama asla CV'sine eklemek istemeyeceği, büyük bir başarı bu, içten içe utançla anılsa da. Bugün bir arkadaşımın gözlerinde, o duvarda kaybettiklerini gördüm. Güven duygusunu, samimiyete inancını, kendisine ait basit ama çok anlamlı mutluluk formülünü çalmıştı duvar ondan. Tesadüfen sorduğum bir soru olmasa onu herkesin gözleriyle, herkesin algısıyla görmeye devam edecektim; ne mutsuzluğunu, ne bin parçaya bölünmüş ruhunu ne de her

Bu gece elimdeki tek bir cevaba karşı bir milyon kadar sorum var ve yanıt hakkımı hangisi için kullanacağımı bilemiyorum... Tüm soruları tek bir soru işareti parantezine alıp, Marx'tan öğrendiğim ve hayatımın şu noktasına kadar daha açıklayıcı ve daha doğru olanını bulamadığım o tek cümleyle selamlıyorum sabahı: "Katı olan her şey buharlaşıyor."

Ertesi gece / 01:11

Ağrılar gibi ağırlıklar da, kafayı taktığınız sürece, varolduğundan daha fazla hissettiriyor kendini. Ruh u örten, gerçekten örten, çalayan, sakınan kabukla arayı iyi tutmanın, onun ağırlığı altında ezilmemenin tek yolu aslında bir parçanız olduğunu kabullenmek. Sizi dünyadan ayıran ama bu sayede onun sivri köşelerinden koruyan kabuğunuzu, tıpkı kolunuz gibi varoluşunuzun bir parçası olarak kabul eder ve düşünmezseniz ağırlık falan da duymazsınız. Ha belki sonunda ecis bücüs, korkak ve gün ışığında gözleri kamaşan bir ruhunuz olur ama nasılsa sonsuza kadar bir zırhın içine gizleyeceğinize, kimselerin görmesine izin vermeyeceğinize için bunun bir önemi kalmaz. Tabii günün birinde o lanetli duvara toslayıp kabuğunuzu parçalamazsanız... Ama hem ondan vazgeçemiyor hem de ağırlığını her dakika hissediyorsanız, huzursuzluğun uçsuz bucaksız topraklarına hoşgeldiniz...



LEVEL'DE GEÇEN AY - LVL 124

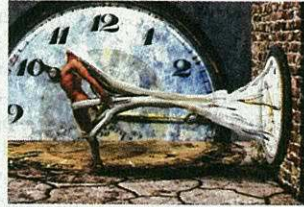
Level 124'ten Kane geçti. Tiberium Wars için detaylı bir inceleme ve strateji rehberi hazırlayan Level editörleri, Level Cup'ı da Tiberium Wars'a ayırarak derginin köşe bucağını Kane'e teslim ettiklerini ilan ediyorlardı. Ayrıntılı GTA 4 ilk bakışıyla hepimizin ağzını sulandıran Keşif Birliği, çevreye de duyarlı olduğunu göstererek takdir topladı. İncelemelerde Tiberium Wars dışında ortalığı kasıp kavuran bir oyun yoktu. Oblivion Shivering Isles, iyi bir genişleme paketinin nasıl olması gerektiğini cümle aleme gösterirken, Resistance: Fall of Men, konsollarda da iyi FPS'ler olabileceğini haykırıyordu. Virtua Tennis 3 (%84), Silent Hunter 4 ve The Fall: Last Days of Gaia, Level 124'ün diğer öne çıkan oyunları oldular. "PC'ye Gelen Konsol Devleri" dosya konusu, "PC'ler ölmez hüleyenn" cileri yatıştırdı, Donanma bu duruma detaylı/karşılaştırmalı ekran kartı testleriyle katkıda bulundu. Sinan'ın düğünü dergi içindeki hiziyleşmeyi bir kez daha gün yüzüne çıkarttı. Düğüne gelmeyen 'baş muhalif' Kentel "saati yanlış biliyormuşum" yalanıyla (ya vallahi billahi-MK) kitleleri uyutmaya çalışırken, gelinin ayağına basmadan az önce bir konuşma yapan Akkol, "Hele balayından bir geleyim, Level'da temizliğe başlıyorum" şeklinde bir açıklama yaptı. Oysa bilmiyordu ki... Yazarlar 24-27 Mayıs'ta GameX'te buluşmak için okuyucularla sözleşirken, Level heyecanlı bir ayı daha geride bırakıyordu.

"Yetişin! Bunlar amatör ruhunu kaybediyor!" diye bizi Hayalet Avcıları'na şikayet etmek için: inbox@level.com.tr

Ofise ağır adımlarla mı girdim, şimdi anlatıcı beni ağır çekimle mi anlatıyor, bilmiyorum. Bildiğim, zihnimdeki sahnenin çok yavaş aktığı. Attığım ağır adımlar ya da ağırlaştırılmış adımlarım, beni ofisin ortasına götürdü. Zihnimdeki "bullet-in-time", saniyenin onda biri kadar bir sürede herkesi kesmemi sağladı. Serpil'e takıldı sonra gözüm. Ortamdaki tek kadın olmasının yarattığı farklılığı bir kenara koyayım, alışmıştı ne de olsa gözlerim. Başka bir şey vardı bugün. Kendisine baktığımi fark etti, kafasını kaldırırken gülümsedi, gülümsemesi dışarıdan gözükmedi. İçinden geçen gülümsemeleri fark ettiğimi fark ettiğim zaman anladım: Bugün, "o gün"dü. Heyecanımı gizlemeye çalıştım, bu çabam herkesin dikkatini çekti. Koruma içgüdüsüyle olacak, Tuğbek, "Ne oldu Mehmet, hayırdır?" diye sordu. Tuğbek'i seviyordum, benle benzer şekilde düşündüğünü sanıyordum. Ama ona güvenemezdim. "Statükoya karşı seni destekliyoruz Mehmet!" diye çığırıştı çığırmasına bir toplantı sırasında ama büyük ihtimalle iyi niyetli bir dalga geçmeden fazlası değildi bu. Oysa Serpil'i biliyordum, o gerçekten benden yanaydı. Statüko onu da bezdirmişti, o da gerçek özgürlük istiyordu. Statükonun temsilcisi Sinan Akkol ise evlenme telaşı sırasında dergiyi Serpil'e emanet etmişti. Kendisi için hayırlı, statüko için felaket, devrim için mükemmel bir karar!

Cevap vermedim Tuğbek'e, başımı salladım belki kısaca. "Sinan balayına gitmiş" dedi Serpil neden sonra. Herkes "Ha? Ne güzel. İyi. Nereye gidiyorlardı?" gibi anlamsız şeyler söylerken, ben anlamıştım. İşareti vermişti işte Serpil. Ben tam bunu düşünürken, masasından kalktı aniden, bir sıçrayışta Sinan'ın boş duran kolтуна yöneldi. Her zaman statükonun adamı olduğu bilinen Olgay, "Hey, ne oluyor?" diye ayaklanırken, Volkan kopan gürlüğü yüzünden Şefik'ten gol yediğinden yakınmaya başlamıştı. Görevimi yerine getirmeliydim. En yakınımdaya duran masadan bir CD alıp Olgay'ın kafasına fırlattım. Çarpmanın etkisiyle sersemleyen Olgay'ın

bakışları bana çevrildi, bu Serpil'e bütün bilgisayarların kodlarını değiştirmek için vakit kazandırmıştı. Tuğbek ise 'mavi ekran' vermiş durumdaydı. Bir yanda inandığı ilkeler ve karısı, bir yanda dostluğu ve belki de o hep beklediği devrimi kendi yapamamış olmanın verdiği buruklukla öylece kalakalmıştı. Olgay bana doğru koşarken, Serpil'in -ilk kez- yüksek perdeden gelen sesini duyduk: "Sessizlik! Yazı işleri müdürünüz konuşuyor!" Herkes durdu, ben şaşırımdım. Mesele yazı işleri müdürünü değiştirmek değildi, böyle konuşmamıştık, mesele o mevkiiyi ortadan kaldırmak, hiyerarşik Level'ı yok etmektir. Ne farkı kalacaktı Serpil'in Sinan'dan? (GÜÜÇ BENDE ARTIK! - Serpil)



LEVEL SANAT İÇİN SOYUNURSA

Selam Level çalışanları. Aralıksız 78 sayıdır okuyucunuzum. İyi olduğunuzu düşünerek (ya da umut ederek) aklıma takılan birkaç soruyu size iletmek istiyorum. Demek 7 küsür senedir bizi okuyorsun ama Aralık sayılarımızı asla almadın. Üzgünüm ama sormak zorundayım, neden? Niye Aralık'sızsın kuzum? (Eyvah, çok kötü başladık...)

1- Mayıs sayınızı aldığımızda içimdeki duygular tarifsizdi. Kapakta C&C 3 göreceğimi biliyordum. Ama beni asıl ilgilendiren şey içerideki Strateji Ustası kısmıydı. Açıkçası buraya bakarken büyük bir hayal kırıklığına uğradım. Çünkü bir ay önce gelen S.T.A.L.K.E.R.'ı görmeyi umuyordum. Bu oyunun Strateji Ustası kısmında ya da CD içinde bir rehberini göreceğimizi mi? S.T.A.L.K.E.R. çok şanssız bir dönemde attı kendini ortalığa. Oyunu hakkıyla oynamış iki kişiden Sinan'ın evleneceği tuttu, Tubek ise hem Sinan'dan kalan işlerle, hem de GameX'le meşgul olduğundan Level'da S.T.A.L.K.E.R.'a detaylı bir rehber yazabilecek kimse

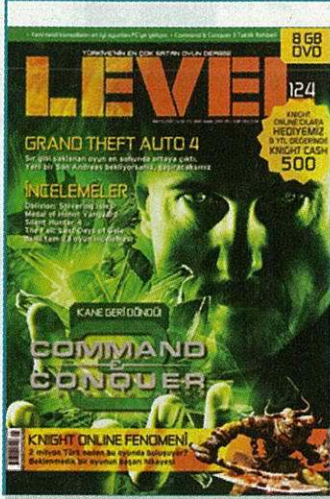
kalmadı. Ya da kaldı, bu sayıda göreceksiniz, hatta belki gördünüz, ben de bu ayın içeriğini henüz bilmediğimden boşa konuşuyorum. Evet.

2- Biliyorum işiniz başınızdan aşkın ama sizi yeniden TV'de göremeyecek miyiz? En son Tuğbek ağabeyi görmüştük bir teknoloji kanalında. TV'ye çıkmak için çeşitli projelerimiz var. İlk etapta, Berkant'ın VOGEL HQ'sunun çatısına çıkıp "intihar-şov" yapmasını planlıyoruz. Senaryoya göre Göker onu kurtaran süper kahraman olarak karşı pidedinin bacasından olay mahalline akacak. Bu arada biz de "Yetiş dedim yetişemez Göker, söyledim dinlemez her tarafa döker" isimli türküyü söyleyeceğiz. TV'ler bunu dikkate almazlarsa, 'topluintihar' şov, "Sinan Akkol Lara Croft'la mı evlendi?" magazinsel yalanı ya da en kötü "Level'ına sahip çıktı!" mitingleriyle TV'lerde boy göstereceğiz.

4-Half Life 2: Episode 2'deki son gelişmeler nedir? Nerede kaldı? Episode 2, Portal ve Team Fortress II, "Black Box" adında bir paket olarak gelecek, görünen o ki yılsonuna doğru. (Derken, Black Box'ın iptal edildiği açıklandı ama paketin tüm içeriğine ek olarak HL2 ve Episode One'ı da içeren bir Orange Box peydah oldu. - Serpil) 5- PC oyuncuları ne zaman yeni bir Formula oyunu göreceğiz? Böyle bir çalışma var mı? Benim dün sonlandırdığım böyle bir çalışmam oldu. Masadan kalktım, CD yığınının içine daldım. Adı Bob Geldof olsaydı çok sevilmeli ama olmadığını da bildiğim bir adamın Grand Prix serisinin üçüncüsünü buldum. Uzun uzun baktım ona, bir PC oyuncusu olarak. Sende dördüncüsü varsa, sen de ona bak. Bunla idare etmek lazım gibi gözüküyor, benden sana tavsiye Gökhan.

Son sayınız kadar bilgilendiren, eğlendiren ve romantik sayılar çıkarmanız dileğiyle. Not: Bu yazı "Tamally Maak", "Morena De Mi Corason", "Hasta Siempre" dinleyerek yazılmıştır! Gökhan "SunShiNe" Yanık

Sana güle güle Gökhan. Biz mücadelemize devam edeceğiz,



LEVEL'DE GEÇEN AY - LVL 124

Level 124'ten Kane geçti. Tiberium Wars için detaylı bir inceleme ve strateji rehberi hazırlayan Level editörleri, Level Cup'ı da Tiberium Wars'a ayırarak derginin köşe bucağını Kane'e teslim ettiklerini ilan ediyorlardı. Ayrıntılı GTA 4 ilk bakışıyla hepimizin ağzını sulandıran Keşif Birliği, çevreye de duyarlı olduğunu göstererek takdir topladı. İncelemelerde Tiberium Wars dışında ortalığı kasıp kavuran bir oyun yoktu. Oblivion Shivering Isles, iyi bir genişleme paketinin nasıl olması gerektiğini cümle aleme gösterirken, Resistance: Fall of Men, konsollarda da iyi FPS'ler olabileceğini haykırıyordu. Virtua Tennis 3 (%84), Silent Hunter 4 ve The Fall: Last Days of Gaia, Level 124'ün diğer öne çıkan oyunları oldular. "PC'ye Gelen Konsol Devleri" dosya konusu, "PC'ler ölmez hüleynn" cileri yatıştırdı, Donanma bu duruma detaylı/karşılaştırmalı ekran kartı testleriyle katkıda bulundu. Sinan'ın düğünü dergi içindeki hiziyleşmeyi bir kez daha gün yüzüne çıkarttı. Düğüne gelmeyen 'baş muhalif' Kentel "saati yanlış biliyormuşum" yalanıyla (ya vallahi billahi-MK) kitleleri uyutmaya çalışırken, gelinin ayağına basmadan az önce bir konuşma yapan Akkol, "Hele balayından bir geleyim, Level'da temizliğe başlıyorum" şeklinde bir açıklama yaptı. Oysa bilmiyordu ki... Yazarlar 24-27 Mayıs'ta GameX'te buluşmak için okuyucularla sözleşirken, Level heyecanlı bir ayı daha geride bırakıyordu.

"Yetişin! Bunlar amatör ruhunu kaybediyor!" diye bizi Hayalet Avcıları'na şikayet etmek için: inbox@level.com.tr

Ofise ağır adımlarla mı girdim, şimdi anlatıcı beni ağır çekimle mi anlatıyor, bilmiyorum. Bildiğim, zihnimdeki sahnenin çok yavaş aktığı. Attığım ağır adımlar ya da ağırlaştırılmış adımlarım, beni ofisin ortasına götürdü. Zihnimdeki "bullet-in-time", saniyenin onda biri kadar bir sürede herkesi kesmemi sağladı. Serpil'e takıldı sonra gözüm. Ortamdaki tek kadın olmasının yarattığı farklılığı bir kenara koyayım, alışmıştı ne de olsa gözlerim. Başka bir şey vardı bugün. Kendisine baktığımi fark etti, kafasını kaldırırken gülümsedi, gülümsemesi dışarıdan gözükmedi. İçinden geçen gülümsemeleri fark ettiğimi fark ettiğim zaman anladım: Bugün, "o gün"dü. Heyecanımı gizlemeye çalıştım, bu çabam herkesin dikkatini çekti. Koruma içgüdüsüyle olacak, Tuğbek, "Ne oldu Mehmet, hayırdır?" diye sordu. Tuğbek'i seviyordum, benle benzer şekilde düşündüğünü sanıyordum. Ama ona güvenemezdim. "Statükoya karşı seni destekliyoruz Mehmet!" diye çığırıştı çığırmasına bir toplantı sırasında ama büyük ihtimalle iyi niyetli bir dalga geçmeden fazlası değildi bu. Oysa Serpil'i biliyordum, o gerçekten benden yanaydı. Statüko onu da bezdirmişti, o da gerçek özgürlük istiyordu. Statükonun temsilcisi Sinan Akkol ise evlenme telaşı sırasında dergiyi Serpil'e emanet etmişti. Kendisi için hayırlı, statüko için felaket, devrim için mükemmel bir karar!

Cevap vermedim Tuğbek'e, başımı salladım belki kısaca. "Sinan balayına gitmiş" dedi Serpil neden sonra. Herkes "Ha? Ne güzel. İyi. Nereye gidiyorlardı?" gibi anlamsız şeyler söylerken, ben anlamıştım. İşareti vermişti işte Serpil. Ben tam bunu düşünürken, masasından kalktı aniden, bir sıçrayışta Sinan'ın boş duran kolтуна yöneldi. Her zaman statükonun adamı olduğu bilinen Olgay, "Hey, ne oluyor?" diye ayaklanırken, Volkan kopan gürlüğü yüzünden Şefik'ten gol yediğinden yakınmaya başlamıştı. Görevimi yerine getirmeliydim. En yakınımdaya duran masadan bir CD alıp Olgay'ın kafasına fırlattım. Çarpmanın etkisiyle sersemleyen Olgay'ın

bakışları bana çevrildi, bu Serpil'e bütün bilgisayarların kodlarını değiştirmek için vakit kazandırmıştı. Tuğbek ise 'mavi ekran' vermiş durumdaydı. Bir yanda inandığı ilkeler ve karısı, bir yanda dostluğu ve belki de o hep beklediği devrimi kendi yapamamış olmanın verdiği buruklukla öylece kalakalmıştı. Olgay bana doğru koşarken, Serpil'in -ilk kez- yüksek perdeden gelen sesini duyduk: "Sessizlik! Yazı işleri müdürünüz konuşuyor!" Herkes durdu, ben şaşırımdım. Mesele yazı işleri müdürünü değiştirmek değildi, böyle konuşmamıştık, mesele o mekviyi ortadan kaldırmak, hiyerarşik Level'ı yok etmektir. Ne farkı kalacaktı Serpil'in Sinan'dan? (GÜÜÇ BENDE ARTIK! - Serpil)



LEVEL SANAT İÇİN SOYUNURSA

Selam Level çalışanları. Aralıksız 78 sayıdır okuyucunuzum. İyi olduğunuzu düşünerek (ya da umut ederek) aklıma takılan birkaç soruyu size iletmek istiyordum. Demek 7 küsür senedir bizi okuyorsun ama Aralık sayılarımızı asla almadın. Üzgünüm ama sormak zorundayım, neden? Niye Aralık'sızsın kuzum? (Eyvah, çok kötü başladık...)

1- Mayıs sayınızı aldığımızda içimdeki duygular tarifsizdi. Kapakta C&C 3 göreceğimi biliyordum. Ama beni asıl ilgilendiren şey içerideki Strateji Ustası kısmıydı. Açıkçası buraya bakarken büyük bir hayal kırıklığına uğradım. Çünkü bir ay önce gelen S.T.A.L.K.E.R.'ı görmeyi umuyordum. Bu oyunun Strateji Ustası kısmında ya da CD içinde bir rehberini göreceğimizi miyiz? S.T.A.L.K.E.R. çok şanssız bir dönemde attı kendini ortalığa. Oyunu hakkıyla oynamış iki kişiden Sinan'ın evleneceği tuttu, Tubek ise hem Sinan'dan kalan işlerle, hem de GameX'le meşgul olduğundan Level'da S.T.A.L.K.E.R.'a detaylı bir rehber yazabilecek kimse

kalmadı. Ya da kaldı, bu sayıda göreceksiniz, hatta belki gördünüz, ben de bu ayın içeriğini henüz bilmediğimden boşa konuşuyorum. Evet.

2- Biliyorum işiniz başınızdan aşkın ama sizi yeniden TV'de göremeyecek miyiz? En son Tuğbek ağabeyi görmüştük bir teknoloji kanalında. TV'ye çıkmak için çeşitli projelerimiz var. İlk etapta, Berkant'ın VOGEL HQ'sunun çatısına çıkıp "intihar-şov" yapmasını planlıyoruz. Senaryoya göre Göker onu kurtaran süper kahraman olarak karşı pidedinin bacasından olay mahalline akacak. Bu arada biz de "Yetiş dedim yetişemez Göker, söyledim dinlemez her tarafa döker" isimli türküyü söyleyeceğiz. TV'ler bunu dikkate almazlarsa, 'topluintihar' şov, "Sinan Akkol Lara Croft'la mı evlendi?" magazinsel yalanı ya da en kötü "Level'ına sahip çıktı!" mitingleriyle TV'lerde boy göstereceğiz.

4-Half Life 2: Episode 2'deki son gelişmeler nedir? Nerede kaldı? Episode 2, Portal ve Team Fortress II, "Black Box" adında bir paket olarak gelecek, görünen o ki yılsonuna doğru. (Derken, Black Box'ın iptal edildiği açıklandı ama paketin tüm içeriğine ek olarak HL2 ve Episode One'ı da içeren bir Orange Box peydah oldu. - Serpil) 5- PC oyuncuları ne zaman yeni bir Formula oyunu göreceğiz? Böyle bir çalışma var mı? Benim dün sonlandırdığım böyle bir çalışmam oldu. Masadan kalktım, CD yığınının içine daldım. Adı Bob Geldof olsaydı çok mutlu olacaktım ama olmadığını da bildiğim bir adamın Grand Prix serisinin üçüncüsünü buldum. Uzun uzun baktım ona, bir PC oyuncusu olarak. Sende dördüncüsü varsa, sen de ona bak. Bunla idare etmek lazım gibi gözüküyor, benden sana tavsiye Gökhan.

Son sayınız kadar bilgilendiren, eğlendiren ve romantik sayılar çıkarmanız dileğiyle. Not: Bu yazı "Tamally Maak", "Morena De Mi Corason", "Hasta Siempre" dinleyerek yazılmıştır! Gökhan "SunShiNe" Yanık

Sana güle güle Gökhan. Biz mücadelemize devam edeceğiz,



inbaksak

Sinan'ın köşesinde yaptığı evlenme teklifi okuyucularımızı etkilemiş:

Bu arada Sinan ve Burak Abimin ellerinden öperim, inşallah ileride mutlu mutlu evlenir ikisi de.

Selim Pulcu

Birbirleriyle mi? Ben de diyorum neden Hollanda'ya gidiyoruz düğün için...

Ayrıca Sinan Akkol'un önceden evet cevabı aldığı halde tekrardan evlenme teklifini dergi aracılığı ile yapması biraz garibime gitti. Yani direk öyle yapıp hayır cevabı alma riskini göz önünde bulundurmadığı için yeterince romantik değil bence. Kerem "suiceder" koyun.

Peki Sayın Koyun.

Benimle evlenir misiniz.... desem ayıp olur demiyorum

Salih Biçer

Hepimiz birden mi? Ayıp olur mu bilmem ama zor olur, deme.

"eşya". Bizim yararımıza, bizim isteklerimize cevap vermeli; bizi yönlendirmemeli, bizi kölesi haline getirmemeli. Hayattaki her kararda olduğu gibi, diğer etkenleri de düşünüp karar ver taşınıp taşınmamaya. Ben sana "taşın" desem de, "taşınma" desem de boşa konuşmuş olacağım. Hayatta çok az şeyin "geri dönüşü olmayan yol" olduğunu unutma, hata hepimiz için kaçınılmaz...

Sizler benim bu bilgisayarsız zamanımda yanımda oldunuz. Sizleri gerçekten çok seviyorum. Her ne kadar Serpil Abla'nın yazılarından bir şey anlamasam da (birazını anlıyorum canım), Tuğbek Abi'nin turnuvada yaptığı şike olaylarını ayıplasam da ve ayın 5'inde bayiye gittiğimde Level' ı bulamasam da sizler benim en iyi dostlarımsınız. Hepinize iyi oyunlar. Benim için de oynayın...

Levent(Waşız dı dışı)
Deathly Kiss...

Her zaman da -bilgisayarlı ya da bilgisayarsız- yanında olacağız Levent, şüphen olmasın. Canını sıkma, önünde oyun oynamak için dolu zaman var. Serpil'i anlamadığın için de çok üzülme. Bak, ben anladığımı sanıyordum, hiç anlayamamışım, o da diktatör çıktı. Kendine iyi bak...

TAŞINABİLİR OBLIVION MATEMATİĞİ

Tüm Level ekibi selamlar, Oyun Matematiği'ni çok kolay yaptığınızı söylemeliyim. Kim hazırlıyor onu? Bu arada 19 Mayısız kutlu olsun. İki sene önce yine bir 19 Mayıs'ta, Level'in 100. sayısını almıştım ve bu benim ilk Level'imdi. Nasıl olduysa bir yerde unutmuşum. Bir baktım yanda arkadaş Level okuyor! Çıkarttım parayı, attım önüne, aldım Level'i. Büyülenmişim çünkü. Neyse bir şekilde eski sayılarınızı da buldum. Ben en iyisi sorulara geçeyim. Şu ana kadar karşılaştığım en kibar, en nazik, en içten, en sevgi dolu giriş yaptınız Sayın Şenocak: "Oyun Matematiği'ni çok kolay yaptığınızı söylemeliyim. Kim hazırlıyor onu?" demek, öyle mi? (He, bu arada, Sinan hazırlıyor :)

Neden PSP'ye bir sayfalık yer



Resimde gördüğümüz kişi Bob Geldof'un, Grand Prix 4'ün yapımcısı Geoff Crammond'la bir alakası yok. Geldof 21 Haziran'da İstanbul'da konserde olacak, Crammond ne yapacak bilmiyorum.

veriyorsunuz? Güzel bir alet kendisi! Oyunları da bir o kadar güzel. Biraz daha çok ilgileneniz kendisiyle?

Bak bu hep eski yönetimin yanlışları yüzünden böyle oldu. Sinan Sony'e gıcık olduğu için, bizim, özellikle Serpil'le benim yoğun ısrarlarımıza karşın derginin yarısını PSP'ye ayırmayı reddediyordu. Ama kuş uçtu, devran döndü; artık yeni bir Level var karşınızda: PSP sayfaları ilk etapta 40'a, daha sonra 67'ye çıkartılacak, bir ay sonra 52'ye düşürülecek ve orada sabit kalacak. (Biz senle tek sayılık, alternatif

"DEVASA ONLINE VE MMORPG" TERİMLERİNİN KULLANILMASI YASAKLANMIŞ, "KOCAMAN ONLINE"İN KULLANIMI ZORUNLU HALE GETİRİLMİŞTİR.

bir Level çıkartalım en iyisi Mehmet. Böyle olmayacak. Hem Sinan'ın bilgisayardan çaldığım kodlardan da bi şey anlamadım. - Serpil)

Bir diğer sorumsa GTA 4'deki Niko Yunan mı? (Jesuskane abi çok güzel yazmış.) "Doğu Avrupa'nın bağı" sözünden ve yabancı damattan şüphelendim. Yunan ise farklı bakacağım gerçekten.

Çok ayıp Emir, böyle dışlayıcı bir yaklaşımı hiç yakıştıradım bir Level okuru ve inbaks yazarına. Yunan olsa ne olacak? Komşumuz onlar bizim. Devletlerin çıkarları ve sorunları olabilir ama bu halkların kardeşliğine engel olmamalı...

God of War'ın PSP versiyonu ne zaman çıkacak? Ghost Rider hiçbir şeye benzemediği için, ipte çekiyorum God of War'ı.

Ghost Rider gerçekten çok kötüydü. Neyse, God of War için yılsonuna kadar beklemek gerekecek büyük ihtimalle, "2007'nin 4. çeyreği" diyor yetkililer.

Son bir soru, geçen gün arkadaşla en iyi RYO'yu konuşuyorduk. Ben dedim "Oblivion", o dedi "Neverwinter Nights". Daha sonra başka bir arkadaş gelip "Fallout ve The Fall" dedi. Tartışmaya başladık. Kavga ettik. Konuyu Level'a sunalım dedik. Sundum konuyu. Ne dersiniz hangimiz yener bu kavgayı?

"The Fall" diyen arkadaş baştan eledim. Oblivion, oyun tarihinde çok özel bir yere sahip, yıllar boyu hatırlanacak, saygı duyulacak, ufkumuzu çok açmış, oyun geliştiricilerinin nelere kadar olduğunu göstermiş, çok iyi bir oyun. Fallout'ansa yeri apayrı. Senaryosu, sunumu, serbestliği (3S kuralı : P), derinliği, Fallout serisini bambaşka bir yere koyuyor gönüllerde. En iyisi hangisi bilmiyorum ama ikisi de muhteşem. Neverwinter Nights ise yine nev-i şahsına münhasır bir oyun olmasına karşın, Oblivion ve Fallout gibi yıllar

boyu hatırlanacak, türün bir-iki klasiğinden biri olma özelliğinde bir seri değil bence.

Sorularım bu kadar. Sizlere teşekkür etmek istiyorum. Güzel espriler öğreniyorum sayenizde. (Örneğin: ayran mı içtik de ayrı mı düştük) ve şunu söyleyeyim Göker abi Gary Sinise'a çok benziyor. Kendinize iyi bakın. Hoşçakalın.

Emir Şenocak

"Level ve güzel espri" deyince aklına yukarıdaki söz geliyorsa, "eyvah" diyorum ve seni uğurluyorum...

OCAKBAŞI'NDA LINUX GEYİĞİ

Vay Mehmetim nasilsin ne yapıyorsun, seni gökte ararken yapıyorsun, seni gökte ararken inbox'ta buldum...

Öyle mi? Neden arıyordun ki beni? Ne yapmak istiyorsun? Nasıl bi amacın var? Nerede



inbaksak

Sinan'ın köşesinde yaptığı evlenme teklifi okuyucularımızı etkilemiş:

Bu arada Sinan ve Burak Abimin ellerinden öperim, inşallah ileride mutlu mutlu evlenir ikisi de.

Selim Pulcu

Birbirleriyle mi? Ben de diyorum neden Hollanda'ya gidiyoruz düğün için...

Ayrıca Sinan Akkol'un önceden evet cevabı aldığı halde tekrardan evlenme teklifini dergi aracılığı ile yapması biraz garibime gitti. Yani direk öyle yapıp hayır cevabı alma riskini göz önünde bulundurmadığı için yeterince romantik değil bence. Kerem "suiceder" koyun.

Peki Sayın Koyun.

Benimle evlenir misiniz.... desem ayıp olur demiyorum

Salih Biçer

Hepimiz birden mi? Ayıp olur mu bilmem ama zor olur, deme.

"eşya". Bizim yararımıza, bizim isteklerimize cevap vermeli; bizi yönlendirmemeli, bizi kölesi haline getirmemeli. Hayattaki her kararda olduğu gibi, diğer etkenleri de düşünüp karar ver taşınıp taşınmamaya. Ben sana "taşın" desem de, "taşınma" desem de boşa konuşmuş olacağım. Hayatta çok az şeyin "geri dönüşü olmayan yol" olduğunu unutma, hata hepimiz için kaçınılmaz...

Sizler benim bu bilgisayarsız zamanımda yanımda oldunuz. Sizleri gerçekten çok seviyorum. Her ne kadar Serpil Abla'nın yazılarından bir şey anlamasam da (birazını anlıyorum canım), Tuğbek Abi'nin turnuvada yaptığı şike olaylarını ayıplasam da ve ayın 5'inde bayiye gittiğimde Level' ı bulamasam da sizler benim en iyi dostlarımsınız. Hepinize iyi oyunlar. Benim için de oynayın...

Levent(Waşız dı dışı)
Deathly Kiss...

Her zaman da -bilgisayarlı ya da bilgisayarsız- yanında olacağız Levent, şüphen olmasın. Canını sıkma, önünde oyun oynamak için dolu zaman var. Serpil'i anlamadığın için de çok üzülme. Bak, ben anladığımı sanıyordum, hiç anlayamamışım, o da diktatör çıktı. Kendine iyi bak...

TAŞINABİLİR OBLIVION MATEMATİĞİ

Tüm Level ekibi selamlar, Oyun Matematiği'ni çok kolay yaptığınızı söylemeliyim. Kim hazırlıyor onu? Bu arada 19 Mayısız kutlu olsun. İki sene önce yine bir 19 Mayıs'ta, Level'in 100. sayısını almıştım ve bu benim ilk Level'imdi. Nasıl olduysa bir yerde unutmuşum. Bir baktım yanda arkadaş Level okuyor! Çıkarttım parayı, attım önüne, aldım Level'i. Büyülenmişim çünkü. Neyse bir şekilde eski sayılarınızı da buldum. Ben en iyisi sorulara geçeyim. Şu ana kadar karşılaştığım en kibar, en nazik, en içten, en sevgi dolu giriş yaptınız Sayın Şenocak: "Oyun Matematiği'ni çok kolay yaptığınızı söylemeliyim. Kim hazırlıyor onu?" demek, öyle mi? (He, bu arada, Sinan hazırlıyor :)

Neden PSP'ye bir sayfalık yer



Resimde gördüğümüz kişi Bob Geldof'un, Grand Prix 4'ün yapımcısı Geoff Crammond'la bir alakası yok. Geldof 21 Haziran'da İstanbul'da konserde olacak, Crammond ne yapacak bilmiyorum.

veriyorsunuz? Güzel bir alet kendisi! Oyunları da bir o kadar güzel. Biraz daha çok ilgileneniz kendisiyle?

Bak bu hep eski yönetimin yanlışları yüzünden böyle oldu. Sinan Sony'e gıcık olduğu için, bizim, özellikle Serpil'le benim yoğun ısrarlarımıza karşın derginin yarısını PSP'ye ayırmayı reddediyordu. Ama kuş uçtu, devran döndü; artık yeni bir Level var karşınızda: PSP sayfaları ilk etapta 40'a, daha sonra 67'ye çıkartılacak, bir ay sonra 52'ye düşürülecek ve orada sabit kalacak. (Biz senle tek sayılık, alternatif

"DEVASA ONLINE VE MMORPG" TERİMLERİNİN KULLANILMASI YASAKLANMIŞ, "KOCAMAN ONLINE"İN KULLANIMI ZORUNLU HALE GETİRİLMİŞTİR.

bir Level çıkartalım en iyisi Mehmet. Böyle olmayacak. Hem Sinan'ın bilgisayardan çaldığım kodlardan da bi şey anlamadım. - Serpil)

Bir diğer sorumsa GTA 4'deki Niko Yunan mı? (Jesuskane abi çok güzel yazmış.) "Doğu Avrupa'nın bağı" sözünden ve yabancı damattan şüphelendim. Yunan ise farklı bakacağım gerçekten.

Çok ayıp Emir, böyle dışlayıcı bir yaklaşımı hiç yakıştıradım bir Level okuru ve inbaks yazarına. Yunan olsa ne olacak? Komşumuz onlar bizim. Devletlerin çıkarları ve sorunları olabilir ama bu halkların kardeşliğine engel olmamalı...

God of War'ın PSP versiyonu ne zaman çıkacak? Ghost Rider hiçbir şeye benzemediği için, ipte çekiyorum God of War'ı.

Ghost Rider gerçekten çok kötüydü. Neyse, God of War için yılsonuna kadar beklemek gerekecek büyük ihtimalle, "2007'nin 4. çeyreği" diyor yetkililer.

Son bir soru, geçen gün arkadaşla en iyi RYO'yu konuşuyorduk. Ben dedim "Oblivion", o dedi "Neverwinter Nights". Daha sonra başka bir arkadaş gelip "Fallout ve The Fall" dedi. Tartışmaya başladık. Kavga ettik. Konuyu Level'a sunalım dedik. Sundum konuyu. Ne dersiniz hangimiz yener bu kavgayı?

"The Fall" diyen arkadaş baştan eledim. Oblivion, oyun tarihinde çok özel bir yere sahip, yıllar boyu hatırlanacak, saygı duyulacak, ufkumuzu çok açmış, oyun geliştiricilerinin nelere kadar olduğunu göstermiş, çok iyi bir oyun. Fallout'ansa yeri apayrı. Senaryosu, sunumu, serbestliği (3S kuralı : P), derinliği, Fallout serisini bambaşka bir yere koyuyor gönüllerde. En iyisi hangisi bilmiyorum ama ikisi de muhteşem. Neverwinter Nights ise yine nev-i şahsına münhasır bir oyun olmasına karşın, Oblivion ve Fallout gibi yıllar

boyu hatırlanacak, türün bir-iki klasiğinden biri olma özelliğinde bir seri değil bence.

Sorularım bu kadar. Sizlere teşekkür etmek istiyorum. Güzel espriler öğreniyorum sayenizde. (Örneğin: ayran mı içtik de ayrı mı düştük) ve şunu söyleyeyim Göker abi Gary Sinise'a çok benziyor. Kendinize iyi bakın. Hoşçakalın.

Emir Şenocak

"Level ve güzel espri" deyince aklına yukarıdaki söz geliyorsa, "eyvah" diyorum ve seni uğurluyorum...

OCAKBAŞI'NDA LINUX GEYİĞİ

Vay Mehmetim nasilsin ne yapıyorsun, seni gökte ararken inbox'ta buldum...

Öyle mi? Neden arıyordun ki beni? Ne yapmak istiyorsun? Nasıl bi amacın var? Nerede



"Bazen karşıma öyle denyolar çıkıyor ki şeytan diyor al levveyi dal günlükçüm..."

GORDIN FRİMAN'İN GÜNLÜĞÜNÜ ELE GEÇİRDİK!

Bu ay da sizler için araştırmacı dergicilikten ödün vermeyerek müthiş bir belge ele geçirdik, "Şşşt... aramızda kalsın sevgili okurlarımız" diyerekten sizlere Gordin Friman abimizin günlüğünden ilginç notlar sunuyoruz:

17 Eylül 2003 – "Halfplayf iki'de oynama mevzuunu hala bi sonuca bağlayamadık. Streslerdeyim... "Bakın rakipler iki katını veriyor, yalanım yok" ayağı çektim, bakalım yerse... Kolay mı be abicim elin alieniyle Gmeniyle uğraşmak.. Yok günlüğüm yok bu sefer ucuza gitmem..."

12 Ocak 2004 – "Bakkala yine yazdırınca tırvırı etti ama bugünlük de kurtardık. Gerçi başka müşteriye bakarken "Bazılarına verince veresiye, dövesim gelir ölesiye" lafıyla bana gönderme yapması sinirimi bozmadı değil... Yakında eve alternatif rotalar belirlemeyi düşünüyorum..."

23 Mart 2004 – "Hatun ortamında karizma yapayım diye top sakalı bıyığı kesip, gözlüksüz sahaya çıktım, herkes bir anda bahane uydurup, gitti günlüğüm..."

Kombattan bi eleman kenara çekti "Abi yanlış anlama ama gözlüklü daha afilli oluyorsun.." dedi, gönül koydum, küstüm mendebura. Hep ayak işlerine onu koşturuyom.. Oh olsun..."

5 Eylül 2004 – "O kadar attık tuttuk bu sezon da Halfplayfdayız. Yol ve yemeği karşılamasalar hayatta imza atmazdım ya... Neyse şükredelim yine de günlük kardeş..."

9 Nisan 2005 – "Otobüs şoförüne "Abi bu Siti 17'den geçiyor mu" diye sorunca sinirlenip, "Okuma yazman yok mu baksana tabelaya" dedi. "Ben kahramanım. Akbil basmadan geçeyim" cümlemlerle ise sokağa fırlatılmam bir oldu canım günlüğüm..."

10 Mart 2007 – "Bazen karşıma öyle denyolar çıkıyor ki şeytan diyor al levveyi dal günlükçüm... Allahtan yoluma bi kaç alien çıkıyor da tokatlayıp, rahatlıyorum... Harbi salak la bunlar..."

12 Mart 2007 – "Levveyi kalaylattım, şahane oldu günlüğüm bi görsen... Mis mis..."



© 2007 COMINIC

AYIN OYUN: REZİLDINT TIFIL OF MORKRAFT

Oyundaki 12 ırk, 123 alt ırk, 1456 ırkoğlu ırk, 785 klas, 813 kalas, 17126 yetenek ve 3706 iş kolu müthiş zengin bir içerik sunuyor bizlere. Mekan deseniz o da gani, 27200 değişik mekanda oynayabilmek yetmiyor gibi "Ben Orgimar'lıyam" dediğinizde "İçinden mi merkezden mi toprağım?" sorusuyla karşılaşabiliyorsunuz. (Cevaba göre armor marmor dinlemeden kafaya sümsüğü geçiriyorlar vallah). Bu yeni versiyonda iş kollarına "Ne iş olsa yaparım abicim" in de katılması oyuna renk katmış.

Yine bir yenilik olarak RPG ile çalışan taksilerin oyunda kullanılması gerçekten nefis olmuş. Yine de bu araçlara binerken "Abi 6 orc bindik ayıp olmadı di mi? İdare ediver" demeye kalkarsanız başınıza

iş açabiliyorsunuz. Oyunda ne güzel role playing takılıyorum derken karşınıza zombiler çıkmaya başlayınca "Ana korku aksiyona döndü iş aga" diye afallıyorsunuz hatta biz oyunu gece karanlıkta denediğimizden yusufladık bile. Bu ani tutukluktan sıyrılıp, sille tokat girişince zombilere bir rahatladık sormayın gitsin.

Oyundaki grafikler konusunda tam renkler çok koyu olmuş diye saydıracaktık ki bir de baktık monitör ayarları kaymış. "Bak günahını alıyorduk az daha çocukların" diye söylenip, güzel güzel devam edeceğken Zinon kapıyı tekmeyle açıp, "Yazılar nerdeee beyler" diye haykırmaz mı... Çok korktuk çok...



Tür: Di'li Geçmiş Zamanlı Tırsınc Aksiyon Yapım: Onlayn Geyming Inc. Dağıtım: Öz Joyistik Ltd. Platform: Tüm konsollar Önerilen Sistem: Pentium 4 görünümü Pentium 2 Zorluk: "Ben de bir andavallık mı var" dedirtiyor

Level'in Görüşü: Alkış manyağı yapmak istediğimiz nadide oyunlardan biri.



"Bazen karşıma öyle denyolar çıkıyor ki şeytan diyor al levveyi dal günlükçüm..."

GORDIN FRİMAN'İN GÜNLÜĞÜNÜ ELE GEÇİRDİK!

Bu ay da sizler için araştırmacı dergicilikten ödün vermeyerek müthiş bir belge ele geçirdik, "Şşşt... aramızda kalsın sevgili okurlarımız" diyerekten sizlere Gordin Friman abimizin günlüğünden ilginç notlar sunuyoruz:

17 Eylül 2003 – "Halfplayf iki'de oynama mevzuunu hala bi sonuca bağlayamadık. Streslerdeyim... "Bakın rakipler iki katını veriyor, yalanım yok" ayağı çektim, bakalım yerse... Kolay mı be abicim elin alieniyle Gmeniyle uğraşmak.. Yok günlüğüm yok bu sefer ucuza gitmem..."

12 Ocak 2004 – "Bakkala yine yazdırınca tırvırı etti ama bugünlük de kurtardık. Gerçi başka müşteriye bakarken "Bazılarına verince veresiye, dövesim gelir ölesiye" lafıyla bana gönderme yapması sinirimi bozmadı değil... Yakında eve alternatif rotalar belirlemeyi düşünüyorum..."

23 Mart 2004 – "Hatun ortamında karizma yapayım diye top sakalı bıyığı kesip, gözlüksüz sahaya çıktım, herkes bir anda bahane uydurup, gitti günlüğüm..."

Kombattan bi eleman kenara çekti "Abi yanlış anlama ama gözlüklü daha afilli oluyorsun.." dedi, gönül koydum, küstüm mendebura. Hep ayak işlerine onu koşturuyom.. Oh olsun..."

5 Eylül 2004 – "O kadar attık tuttuk bu sezon da Halfplayfdayız. Yol ve yemeği karşılamasalar hayatta imza atmazdım ya... Neyse şükredelim yine de günlük kardeş..."

9 Nisan 2005 – "Otobüs şoförüne "Abi bu Siti 17'den geçiyor mu" diye sorunca sinirlenip, "Okuma yazman yok mu baksana tabelaya" dedi. "Ben kahramanım. Akbil basmadan geçeyim" cümlemlerle ise sokağa fırlatılmam bir oldu canım günlüğüm..."

10 Mart 2007 – "Bazen karşıma öyle denyolar çıkıyor ki şeytan diyor al levveyi dal günlükçüm... Allahtan yoluma bi kaç alien çıkıyor da tokatlayıp, rahatlıyorum... Harbi salak la bunlar..."

12 Mart 2007 – "Levveyi kalaylattım, şahane oldu günlüğüm bi görsen... Mis mis..."



© 2007 COMINIC

AYIN OYUN: REZİLDINT TIFIL OF MORKRAFT

Oyundaki 12 ırk, 123 alt ırk, 1456 ırkoğlu ırk, 785 klas, 813 kalas, 17126 yetenek ve 3706 iş kolu müthiş zengin bir içerik sunuyor bizlere. Mekan deseniz o da gani, 27200 değişik mekanda oynayabilmek yetmiyor gibi "Ben Orgimar'lıyam" dediğinizde "İçinden mi merkezden mi toprağım?" sorusuyla karşılaşabiliyorsunuz. (Cevaba göre armor marmor dinlemeden kafaya sümsüğü geçiriyorlar vallah). Bu yeni versiyonda iş kollarına "Ne iş olsa yaparım abicim" in de katılması oyuna renk katmış.

Yine bir yenilik olarak RPG ile çalışan taksilerin oyunda kullanılması gerçekten nefis olmuş. Yine de bu araçlara binerken "Abi 6 orc bindik ayıp olmadı di mi? İdare ediver" demeye kalkarsanız başınıza

iş açabiliyorsunuz. Oyunda ne güzel role playing takılıyorum derken karşınıza zombiler çıkmaya başlayınca "Ana korku aksiyona döndü iş aga" diye afallıyorsunuz hatta biz oyunu gece karanlıkta denediğimizden yusufladık bile. Bu ani tutukluktan sıyrılıp, sille tokat girişince zombilere bir rahatladık sormayın gitsin.

Oyundaki grafikler konusunda tam renkler çok koyu olmuş diye saydıracaktık ki bir de baktık monitör ayarları kaymış. "Bak günahını alıyorduk az daha çocukların" diye söylenip, güzel güzel devam edeceğken Zinon kapıyı tekmeyle açıp, "Yazılar nerdeee beyler" diye haykırmaz mı... Çok korktuk çok...



Tür: Di'li Geçmiş Zamanlı Tırsınc Aksiyon Yapım: Onlayn Geyming Inc. Dağıtım: Öz Joyistik Ltd. Platform: Tüm konsollar Önerilen Sistem: Pentium 4 görünümü Pentium 2 Zorluk: "Ben de bir andavallık mı var" dedirtiyor

Level'in Görüşü: Alkış manyağı yapmak istediğimiz nadide oyunlardan biri.

KAFA HABERLER



SPEEDBALL!!!

80'lerin sonlarında Amiga'ya okkabi bir tokat atmıştı Speedball. Alışılmadık bu spora, sağlam kontrollerine ve eğlenceli oynanışına burun kıvırmak öyle her babayığidin harcı değildi. Gerçi ben Sega'da oynamıştım ama olsun. Güzel haber; oyunun haklarını elinde bulunduran Frogster Interactive 2007 yazında Speedball 2'yi tekrar yapacak ve Xbox Live Arcade üzerinden hayranlarıyla buluşturacak. "Brutal" bir keyfe sahip bu oyunun trailer'ına göz atmak için www.speedball2.de'ye uğramanızda fayda var.



FAMICOM'A OYUN ÇIKTI!

Sorun yok gibi gözüküyor öyle değil mi? Ne var ki bunda? Aslında var. En son çıkan Famicom oyununun üstünden 13 yıl geçtiğini söylesem peki size? "I see dead people" mı dersiniz bana? Yok canım abartmayın... Japonya'da bir TV programı, Famicom için bir oyun yaptırdı. Kılavuzu, kutusu filan her şeyi dâhil. Ama resmi bir oyun değil bu haliyle, yani satışa sunulmadı. Karşılıklı iki kişinin de oynayabildiği oyundaki asıl amaç rakibin kale sayılacak bölgesine topu fırlatmak (aynı o yıllardaki yaratıcılık). 28 Nisan günü yapılan turnuvada oyunun orijinali sahibini buldu (ah ulan ah). Bizse şimdilik ROM'unu bekliyoruz :(

KISA VE ÖZ HABER

Kısa bir süre önce Final Fantasy temizlenmiş haliyle NDS için çıkmıştı. Arkasında da dördüncü oyunun dedikoduları çıkmıştı ama sonrası gelmedi... Ta ki bugüne kadar. Yapımcılardan biri birkaç ekran görüntüsü sızdırdı. Görüntüden de anlaşıldığı gibi oyun şu sıralar büyük bir değişim geçiriyor (soldaki yeni hali).



COMMODORE 64 GERÇEKTEN ÖLDÜ MÜ?

COMMODORE 64 VE AMIGA EMULATORLERİ HAKKINDA

Son derece nostaljik bir oyuncuysanız ve C64-Amiga oyunlarını bilgisayarınızda oynamak istiyorsanız az sonra anlatacağımız yazıya kulak veriniz. Çünkü derdinize derman olmak üzereyiz.

VICE (1.21)

Nam-ı diğer WinVICE. C64 oyunlarını emule etmekte üstüne yok. www.viceteam.org adresinden emülatörün son versiyonunu yükleyin. Programı kurduktan sonra, dizine gidin ve x64.exe olan kısayoldan programı açın. Program açılınca File'dan Autostart disk/tape image'a gelip d64, T64 ve prg uzantılı oyun dosyalarına "Attach" demelisiniz. Aslında buraya kadar bile oyuna hemen girebilirsiniz. Ama bazı ufak ayrıntıları da var programın. Birden fazla dosya olan oyunları Attach disk image'dan Drive'lara tanımlamalısınız (ah o tak çıkar işlemi de ne keyifliydi-Caisson). (Hayır değildi-Volky).



Snapshot altında oyun içinden ekran görüntüsü alabilir veya video çekebilirsiniz. Örneğin müthiş bir giz bulduunuz ve videosunu paylaşım sitesine koyacaksınız... Bunları (ve C64 Basic'de yazdığınız programları) yine File altından çalıştırabilirsiniz. Settings'in Default ayarları genelde harika. Ama belki joystick kullanmak isteyebilirsiniz veya Cartridge/IO formatlarını değiştirirsiniz. Alt + Q ile de fareyi oyun içinde devreye sokabilirsiniz ama pek kullanışlı olduğunu söyleyemem (hayır kullanışlı-Volky). Aradığınız oyunları internette rahatça bulabilirsiniz. Zaten, gerisi çocuk oyuncağı.

WINUAE

Açıkçası PC'de Amiga oyunlarını oynamak biraz zor ve bedava değil. Kickstart 1.3 ve 3.1 adlı iki dosyaya ihtiyacınız var. Bunlar malum yerlerde ucuz denilebilecek fiyata satılıyor. Dileyen P2P programlarına da göz atabilir.

Bu iki dosyayı ele geçirdikten sonra programı açınca solda karşılaşacağınız ROM altına gelin ve Main ROM file'dan ilk önce Kickstart 1.3'ü tanıtin. Chipset kısmına geldiğinizde default ayarlar size Amiga500 oyunlarını oynamanızı sağlayacaktır. Ama 'Ben Alaaddin oynayacağım' diyorsanız AGA'yı seçip A600 veya A1200'ü seçmelisiniz lakin genelde Amiga Rom'larının A500'lükleri de olmaktadır (A600/1200'de Kickstart 3.1'i kullanmalısınız). Dört disketlik oyunlar için Floppy Drives kısmı oldukça işinize yarayabilir. Disketleri buraya toptan tanıtabilirsiniz.



Tüm ayarlarınızı yaptıktan sonra da artık .adf, .adz, .gz, .dms uzantılı oyun dosyalarını Quickstart>Select Disg Image'dan emülatöre tanıtabilirsiniz.

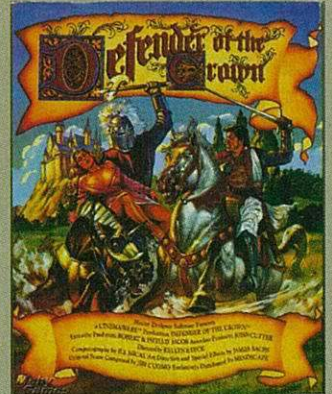
Örnek olarak size Batman The Movie'yi oynamanızı öneririm. Platform-aksiyon türünün güzel örneklerindedir. Joker'e karşı savaştığınızı hatırlatayım. Ayrıca Volkan bir parantez daha açarsan sana buradan aduket çekerim :) (oryuket-Volky) Rom dosyasını <http://tinyurl.com/286zz8> adresinde bulabilirsiniz. Emülatör için de <http://www.winuae.net/> adresini kullanabilirsiniz.



AYIN C-64 OYUNU

DEFENDER OF THE CROWN

Strateji oyunlarından pek hazzetmem fakat zamanında bilgisayar başında cinnet geçirmeme neden olmuş bir oyun var ki onu ayrı tutarım. Bir Cinemaware klasiği olup Amiga versiyonuna kıyasla çok daha zor ve etkileyici grafikleriyle beni şaşırtan Defender of the Crown, bu ayki konuğumuz. İngiltere kralı ölüp, tacı ortadan yok olunca işler karışıyor ve Saxonlar ile Normanlar birbirlerinden şüphelenip (paranoya tabii...) iktidarı ele geçirmeye çalışıyorlar. Siz oyuna dört Saxon şövalyesinden biri olarak, bir kale ve 10 asker ile başlıyorsunuz. Amacınız çok basit; savaşarak her şeyi ele geçirmek ama bu hiç kolay olmayacak...



KAFA HABERLER



SPEEDBALL!!!

80'lerin sonlarında Amiga'ya okkabi bir tokat atmıştı Speedball. Alışılmadık bu spora, sağlam kontrollerine ve eğlenceli oynanışına burun kıvırmak öyle her babayığidin harcı değildi. Gerçi ben Sega'da oynamıştım ama olsun. Güzel haber; oyunun haklarını elinde bulunduran Frogster Interactive 2007 yazında Speedball 2'yi tekrar yapacak ve Xbox Live Arcade üzerinden hayranlarıyla buluşturacak. "Brutal" bir keyfe sahip bu oyunun trailer'ına göz atmak için www.speedball2.de'ye uğramanızda fayda var.



FAMICOM'A OYUN ÇIKTI!

Sorun yok gibi gözüküyor öyle değil mi? Ne var ki bunda? Aslında var. En son çıkan Famicom oyununun üstünden 13 yıl geçtiğini söylesem peki size? "I see dead people" mı dersiniz bana? Yok canım abartmayın... Japonya'da bir TV programı, Famicom için bir oyun yaptırdı. Kılavuzu, kutusu filan her şeyi dâhil. Ama resmi bir oyun değil bu haliyle, yani satışa sunulmadı. Karşılıklı iki kişinin de oynayabildiği oyundaki asıl amaç rakibin kale sayılacak bölgesine topu fırlatmak (aynı o yıllardaki yaratıcılık). 28 Nisan günü yapılan turnuvada oyunun orijinali sahibini buldu (ah ulan ah). Bizse şimdilik ROM'unu bekliyoruz :(

KISA VE ÖZ HABER

Kısa bir süre önce Final Fantasy temizlenmiş haliyle NDS için çıkmıştı. Arkasında da dördüncü oyunun dedikoduları çıkmıştı ama sonrası gelmedi... Ta ki bugüne kadar. Yapımcılardan biri birkaç ekran görüntüsü sızdırdı. Görüntüden de anlaşıldığı gibi oyun şu sıralar büyük bir değişim geçiriyor (soldaki yeni hali).



COMMODORE 64 GERÇEKTEN ÖLDÜ MÜ?

COMMODORE 64 VE AMIGA EMULATORLERİ HAKKINDA

Son derece nostaljik bir oyuncuysanız ve C64-Amiga oyunlarını bilgisayarınızda oynamak istiyorsanız az sonra anlatacağımız yazıya kulak veriniz. Çünkü derdinize derman olmak üzereyiz.

VICE (1.21)

Nam-ı diğer WinVICE. C64 oyunlarını emule etmekte üstüne yok. www.viceteam.org adresinden emülatörün son versiyonunu yükleyin. Programı kurduktan sonra, dizine gidin ve x64.exe olan kısayoldan programı açın. Program açılınca File'dan Autostart disk/tape image'a gelip d64, T64 ve prg uzantılı oyun dosyalarına "Attach" demelisiniz. Aslında buraya kadar bile oyuna hemen girebilirsiniz. Ama bazı ufak ayrıntıları da var programın. Birden fazla dosya olan oyunları Attach disk image'dan Drive'lara tanımlamalısınız (ah o tak çıkar işlemi de ne keyifliydi-Caisson). (Hayır değildi-Volky).



Snapshot altında oyun içinden ekran görüntüsü alabilir veya video çekebilirsiniz. Örneğin müthiş bir giz bulduunuz ve videosunu paylaşım sitesine koyacaksınız... Bunları (ve C64 Basic'de yazdığınız programları) yine File altından çalıştırabilirsiniz. Settings'in Default ayarları genelde harika. Ama belki joystick kullanmak isteyebilirsiniz veya Cartridge/IO formatlarını değiştirirsiniz. Alt + Q ile de fareyi oyun içinde devreye sokabilirsiniz ama pek kullanışlı olduğunu söyleyemem (hayır kullanışlı-Volky). Aradığınız oyunları internette rahatça bulabilirsiniz. Zaten, gerisi çocuk oyuncağı.

WINUAE

Açıkçası PC'de Amiga oyunlarını oynamak biraz zor ve bedava değil. Kickstart 1.3 ve 3.1 adlı iki dosyaya ihtiyacınız var. Bunlar malum yerlerde ucuz denilebilecek fiyata satılıyor. Dileyen P2P programlarına da göz atabilir.

Bu iki dosyayı ele geçirdikten sonra programı açınca solda karşılaşacağınız ROM altına gelin ve Main ROM file'dan ilk önce Kickstart 1.3'ü tanıtin. Chipset kısmına geldiğinizde default ayarlar size Amiga500 oyunlarını oynamanızı sağlayacaktır. Ama 'Ben Alaaddin oynayacağım' diyorsanız AGA'yı seçip A600 veya A1200'ü seçmelisiniz lakin genelde Amiga Rom'larının A500'lükleri de olmaktadır (A600/1200'de Kickstart 3.1'i kullanmalısınız). Dört disketlik oyunlar için Floppy Drives kısmı oldukça işinize yarayabilir. Disketleri buraya toptan tanıtabilirsiniz.



Tüm ayarlarınızı yaptıktan sonra da artık .adf, .adz, .gz, .dms uzantılı oyun dosyalarını Quickstart>Select Disg Image'dan emülatöre tanıtabilirsiniz.

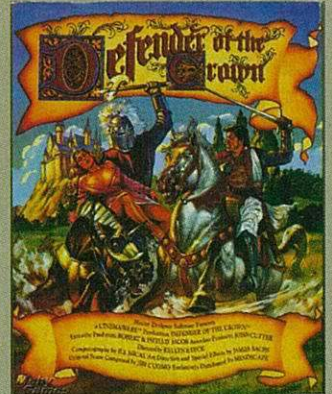
Örnek olarak size Batman The Movie'yi oynamanızı öneririm. Platform-aksiyon türünün güzel örneklerindedir. Joker'e karşı savaştığınızı hatırlatayım. Ayrıca Volkan bir parantez daha açarsan sana buradan aduket çekerim :) (oryuket-Volky) Rom dosyasını <http://tinyurl.com/286z88> adresinde bulabilirsiniz. Emülatör için de <http://www.winuae.net/> adresini kullanabilirsiniz.



AYIN C-64 OYUNU

DEFENDER OF THE CROWN

Strateji oyunlarından pek hazzetmem fakat zamanında bilgisayar başında cinnet geçirmeme neden olmuş bir oyun var ki onu ayrı tutarım. Bir Cinemaware klasiği olup Amiga versiyonuna kıyasla çok daha zor ve etkileyici grafikleriyle beni şaşırtan Defender of the Crown, bu ayki konuğumuz. İngiltere kralı ölüp, tacı ortadan yok olunca işler karışıyor ve Saxonlar ile Normanlar birbirlerinden şüphelenip (paranoya tabii...) iktidarı ele geçirmeye çalışıyorlar. Siz oyuna dört Saxon şövalyesinden biri olarak, bir kale ve 10 asker ile başlıyorsunuz. Amacınız çok basit; savaşarak her şeyi ele geçirmek ama bu hiç kolay olmayacak...



monster® orijinal Windows® yazılımı yüklemektedir.



monster

Oynayamadığınız Oyun ya da Çalıştıramadığınız Tasarım Programı olursa Anında İADE Garantisi

MONSTER® T2-REX T235HGL302

- Intel® Centrino® Duo Mobil Teknolojisi ile
- Intel Core DUO işlemci T2350 (1.86 Ghz, 2 MB Cache, 533 Mhz FSB)
- Intel® 945PM Chipset
- Intel® PRO/Wireless 3945 WI-FI kartı
- Windows® VISTA™ Home Premium Tr İşletim Sistemi (32 bit / 64 bit)
- 1 GB DDR II 667 Mhz KINGSTON® Bellek (2 Slot / Max. 2 GB)
- 256 MB nVIDIA® GeForce Go 7600 Mobility ekran kartı (G73M)
- 120 GB 5400 RPM 8 MB Cache SATA
- Super Multi DVD-RW Dual Layer (Çift katmanlı)
- 1.3 Mpixel Dahili Web Camera + dahili mikrofon
- 14.1" WXGA TFT 1280 x 800 Crystal Bright Parlak Ekran
- Card Reader 3.1 (SD, MMC, MS Pro)
- 56k V.90 Dahili Fax Modem + 10/100/1000 GIGABIT LAN
- 340 x 255 x 28.7 to 38 mm / 2.5 kg
- Li-Ion 6 cell (2 saat civarında)
- Dahili Bluetooth Adaptör Ver.2.0
- Biometric Parmak İzi Okuyucu + TPM 1.2 by Infineon, design ready for Windows® VISTA™ + HDD Password + Kensington Lock
- 3x USB 2.0, S-Video Tv-Out,
- 1 x PCMCIA 2.1, 1 x PCMCIA Express Card,
- MONSTER Deri Notebook Çantası Hediye !!!
- Powered by COMPAL (Verify by INTEL programı ile 2 yıl garanti)

1099\$



Kingston
TECHNOLOGY

**1 GB Dual DDR II
667 Mhz Kingston**

**120 GB 5400 Rpm
Sata 8 MB Cache**

**14.1" WXGA TFT LCD
1280 x 800 Crystal
Bright Parlak Ekran**

**1.3 Mpixel Dahili Web
Camera + Bluetooth**

**256 MB GeForce GO
7600 Bağımsız ekran kartı**

**Windows® VISTA™ Home
Premium Tr İşletim Sistemi**

**Biometric Parmak İzi
Okuyucu + TPM 1.2**

**Hem PCMCIA Express hemde
PCMCIA kart okuyucu Slot**



Kredi kartınıza
12
Taksit i..

world

+bonus
card

maximum

axess

advantage

FORTIS

VakıfBank

www.kingston.com



Kingston
TECHNOLOGY



© 2006 Kingston Technology, Company, Inc. 17600 Newhope Street, Fountain Valley CA 92708 USA Tüm hakları saklıdır. Tüm ticari markalar ve tescilli ticari markalar, belirtilen sahiplerine aittir.

monster® orijinal Windows® yazılımı yüklemektedir.



monster

Oynayamadığınız Oyun ya da Çalıştıramadığınız Tasarım Programı olursa Anında İADE Garantisi

MONSTER® T2-REX T235HGL302

- Intel® Centrino® Duo Mobil Teknolojisi ile
- Intel Core DUO işlemci T2350 (1.86 Ghz, 2 MB Cache, 533 Mhz FSB)
- Intel® 945PM Chipset
- Intel® PRO/Wireless 3945 WI-FI kartı
- Windows® VISTA™ Home Premium Tr İşletim Sistemi (32 bit / 64 bit)
- 1 GB DDR II 667 Mhz KINGSTON® Bellek (2 Slot / Max. 2 GB)
- 256 MB nVIDIA® GeForce Go 7600 Mobility ekran kartı (G73M)
- 120 GB 5400 RPM 8 MB Cache SATA
- Super Multi DVD-RW Dual Layer (Çift katmanlı)
- 1.3 Mpixel Dahili Web Camera + dahili mikrofon
- 14.1" WXGA TFT 1280 x 800 Crystal Bright Parlak Ekran
- Card Reader 3.1 (SD, MMC, MS Pro)
- 56k V.90 Dahili Fax Modem + 10/100/1000 GIGABIT LAN
- 340 x 255 x 28.7 to 38 mm / 2.5 kg
- Li-Ion 6 cell (2 saat civarında)
- Dahili Bluetooth Adaptör Ver.2.0
- Biometric Parmak İzi Okuyucu + TPM 1.2 by Infineon, design ready for Windows® VISTA™ + HDD Password + Kensington Lock
- 3x USB 2.0, S-Video Tv-Out,
- 1 x PCMCIA 2.1, 1 x PCMCIA Express Card,
- MONSTER Deri Notebook Çantası Hediye !!!
- Powered by COMPAL (Verify by INTEL programı ile 2 yıl garanti)

1099\$



Kingston
TECHNOLOGY

**1 GB Dual DDR II
667 Mhz Kingston**

**120 GB 5400 Rpm
Sata 8 MB Cache**

**14.1" WXGA TFT LCD
1280 x 800 Crystal
Bright Parlak Ekran**

**1.3 Mpixel Dahili Web
Camera + Bluetooth**

**256 MB GeForce GO
7600 Bağımsız ekran kartı**

**Windows® VISTA™ Home
Premium Tr İşletim Sistemi**

**Biometric Parmak İzi
Okuyucu + TPM 1.2**

**Hem PCMCIA Express hemde
PCMCIA kart okuyucu Slot**



Kredi kartınıza
12
Taksit i..

world

+bonus
card

maximum

axess

advantage

FORTIS

VakıfBank

www.kingston.com



Kingston
TECHNOLOGY



© 2006 Kingston Technology, Company, Inc. 17600 Newhope Street, Fountain Valley CA 92708 USA Tüm hakları saklıdır. Tüm ticari markalar ve tescilli ticari markalar, belirtilen sahiplerine aittir.

NEXT LEVEL



NEXT LEVEL



MARIO PARTY 8

3+
www.pegi.info



Bir partide yapabileceğiniz en eğlenceli şeyler:



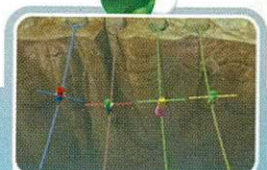
Bayrak as



Boş kutu vur



Kürek çek



İpte yürü

Bu Parti Tüm Gece Sürecek

Wii Remote ile harekete başla ve tam bir parti canavarına dönüş!
Mario Party 8'in 80'i aşan mini oyunu ile Wii'nin neden bir partinin ana eğlencesi olabileceğini bir kez daha keşfet. Sen arkadaşlarını topla, gerisini Wii'ye bırak!

www.wii.com



Wii

© 2007 Nintendo. © 2007 Nintendo USA, Inc. All rights reserved. Nintendo, Mario Party 8, the Mario Party 8 logo, and the Mario Party 8 logo are trademarks of Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners. www.nintendo.com