

▲ Garip ama gerçek: Oyun dünyasında inanamayacağınız şeyler oluyor ▲ Jade Empire Tam Çözüm

HEM DVD  
HEM CD

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

# LEVEL

123

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



K.K.T.C. Fiyatı 8,25 YTL

NİSAN 2007 | 6,50 YTL (KDV Dahil) 2007-04 | ISSN 1301-2134



STAR WARS  
GALAXIES  
DENEME SÜRÜMÜ  
DVD'de!

## 5 YIL BEKLEDİĞİMİZE DEĞDİ STALKER SHADOW OF CHERNOBYL

### EN YENİ OYUN İNCELEMELERİ

- GOD OF WAR 2 → JADE EMPIRE
- TEST DRIVE UNLIMITED → WARFRONT
- UFO AFTERLIGHT → FARCRY VENGEANCE
- GTA VICE CITY STORIES → MAELSTROM

PLAYSTATION 3

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ



# EDİTÖRDEN



**[[ OYUNLARIN İSMİNİN** sonundaki rakamı bir arttırıp, her yıl tekrar tekrar önümüze sunan firmaların karşısına Ukraynalı bir firma, inatla, azimle dikildi. GSC Games'dekiler yıllarca hayal ettikleri oyunu yapmak için uğraştılar. Yapımcıların söyledikleri şeyler çok iddialıydı: Elder Scrolls kadar geniş bir dünyada FPS tarzı bir oynanış, tüm yaratıkları kontrol eden üst düzey bir ekolojik düzen, uyku ve açlıkla mücadele etmek ve gece sığınacak yer aramak zorunda olmak...

Lakin oyun sürekli ertelenmeye başlayınca, giderek o ilk günkü heyecanımızı kaybettik. Bakınız Duke Nukem Forever, bakınız Daikatana, bakınız Prey... Beş yılın sonunda S.T.A.L.K.E.R.'dan da çoktan ümidi kesmiştik.

Her türlü gecikmeye ve aksaklığa rağmen S.T.A.L.K.E.R. en sonunda çıktı. Peki acaba beklediğimize değdi mi? Bunu ancak ilerleyen sayfalarda öğrenebilirsiniz (durduk yere heyecan verme taktiği :)

Bazen de, - çoğu kere değil, ama bazen - bir oyunun sonundaki rakamın artması da muhteşem oluyor. Duyurulduğundan beri şüpheyle baktığım bir oyundu God of War 2. İlk oyunun üstüne ne ekleyebilirlerdi ki? Ne mutlu ki Sony Entertainment'ın dahi ve şımarık çocuğu David Jaffe ve ekibi, beni utandırmayı başardı. Yine heyecan yapalım diyeceğim, ama kendimi tutamıyorum: PlayStation 2'ye bu kadar güzel oyunlar çıktığı sürece, kimin PlayStation 3 almaya ihtiyacı var ki?

Kimin mi var? Tabii ki gözlerimizi yuvalarından fırlatacak güzellikte grafiklere susamış olan hepimizin! PlayStation 3 büyük sancılar çekerek de olsa, en sonunda Avrupa'da ve aynı anda Türkiye'de piyasaya çıktı. HDTV'yi de hesaba katınca, PS3 almayı düşünenlerin yapması gereken yatırım oldukça fazla. Bu yüzden alet hakkındaki tüm bilgilere ihtiyacınız olacağını düşündük ve bizzat denedikten sonra, PlayStation 3 için son kez, en kapsamlı dosya konusunu hazırladık.

Bir de, "Garip Ama Gerçek" dosyamız var. Oyun dünyasında öyle tuhaf olaylar oluyor ki, okuduklarınıza inanamama ihtimaliniz yüksek. Keyifli bir okuma sunacağını düşünüyorum.

Kratos "aradan çekil artık, ne uzattın ama!" diye sabırsızlık yapıyor karşımda. Bu adamı kızdırmaya gelmez, biliyorsunuz. Gelecek ay tekrar görüşürüz, inşallah.

Sinan Akkol

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  
Tuğbek 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, sislamoğlu@level.com.tr

Serbest Yazarlar  
Berkant Akarcan, berkant@level.com.tr  
Emin Barış, megaemin@level.com.tr  
Erce Güven, erce@level.com.tr  
Eser Güven, eguven@level.com.tr  
Göker Nurbeyler, gnurbeyler@level.com.tr  
Göktaş Yüksel, motorbreath@goktas.com  
Güven Çatak, guven@level.com.tr  
Jesuskane, jesuskane@level.com.tr  
Mehmet Kentel, mehmet@level.com.tr  
Olğay Ertez, olgay@level.com.tr  
Şefik Akkoç, rocko@level.com.tr  
Tuna Şentuna, tsentuna@level.com.tr  
Volkan Turan, volkan@level.com.tr

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

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

Bu sayıya katkıda bulunanlar:  
Can Ulaş, caisson@hotmail.com  
Erdem Madaralı, rakgitarmen@gmail.com  
Furkan Faruk Akıncı, michbro66@hotmail.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: Umut Kavurmacı

Abone Bölümü Satış Müdürü  
Asu Bozyayla

Abone Servisi  
Ebru Çinek, Ayşe Yılmaz, Fatime Hanlı Şahin

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

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

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

Satış Müdürü  
Güler Okumuş, oquler@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 Yayıncılık 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.

**playstation 3**

"Son yeni nesil" Türkiye'de. Alıp almamayı düşünürken aklınıza takılacak tüm soruların cevaplarını bu dosyada bulacaksınız.

➔ **34****overlord**➔ **30**

Dungeon Keeper'ı özlediniz mi? Bu oyun ne yazık ki o değil, ama onun tahtında gözü var.

**jade empire: special edition**

Fantastik bir Çin betimlemesinde geçen Jade Empire, güzel bir rol yapma oyunu.

**star wars galaxies**➔ **74**

"Çok uzun bir zaman önce, çok çok uzak bir galakside" geçen en büyük macera başlıyor: Sizinkisi.

KARANLIKTA ÇAKAN BİR ŞİMŞEK

**BU AY****s.t.a.l.k.e.r.**➔ **46**

Karanlık bir gecede şimşekler çakarken, eski bir elektrik santralının yıkıntıları ve Geiger sayacının tıkırtıları arasında, dolu bir tüfeğinin olduğunun güvencesini hissederek, bir Stalker'ın gitarıyla çaldığı memleketiyle ilgili bir şarkıyı dinlemek... Sadece Çernobil'in Gölgesinde yapabileceğiniz bir şey.

**HER AY****keşif birliği**➔ **9**

Game Developers Conference 2007'de neler olduğunu merak ediyor musunuz?

**pc inceleme**➔ **37**

Bu ay o kadar dolu ki, hangi oyunu oynayacağımızı şaşırдық.

**forte**➔ **68**

Oyun yapım programları ve Level'in seçtiği en iyi 30 freeware oyun paketi.

**sanaldan gerçeğe**➔ **125**

Kum adam, Manowar konseri ve Naruto adlı velet.

**konsol ustası**➔ **76**

Little Big Planet adlı bir oyun, PlayStation 3 almak için asıl neden olabilir mi?

**inbox 134**➔ **134**

Sizin sorularınız, bizim sorunlarımız haline geliyor.

## keşif birliği

- sektörden haberler 10
- shadowrun 10
- ister inan, ister inanma 12
- precursors 14
- level'in webden seçtikleri 16
- colin mcrae dirt 18
- game developers conference 07 20
- level cup 22
- fotofili 24
- alan wake 26
- overlord 30

## dosya

- playstation 3 34
- garip ama gerçek 118

## pc inceleme

- s.t.a.l.k.e.r. shadow of chernobyl 46
- jade empire: special edition 52
- draft day sports pro basketball 55
- ufo afterlight 56
- test drive unlimited 58
- warfront: turning point 62
- maelstrom 64
- titan quest: immortal throne 65
- empire at war: forces of corruption 66
- heroes of annihilated empires 67

## konsol bölümü

- konsol ustası 76
- god of war 2 -ps2- 80
- gta: vice city stories -ps2- 84
- far cry vengeance -wii- 85
- excite truck -wii- 86

## donanım

- giriş 105
- cebit '07 108
- incelemeler 110
- donanım el kitabı: modifikasyon 114
- donanım pazarı 116
- teknik servis 115

## forte

- ayın oyunları 68
- ayın modu 69
- level'in seçimi 30 oyun 69
- oyun yapım programları 70

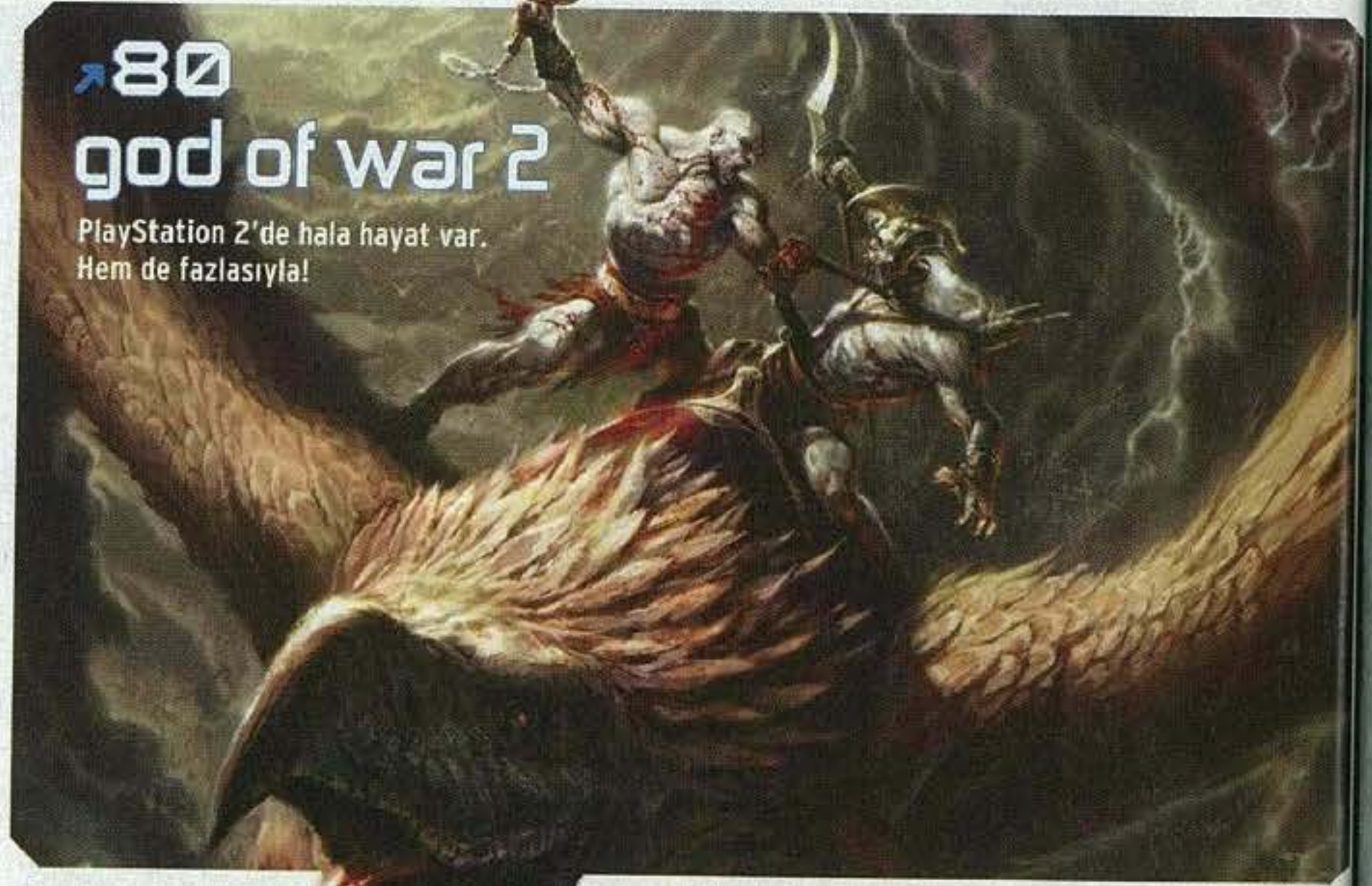
## online

- lord of the rings online 72
- star wars galaxies 74

## strateji ustası

- star wars galaxies 94
- test drive unlimited 94
- europa universalis 3 95
- jade empire: special edition 96

- sanaldan gerçeğe 125
- inbox 134
- kafa ayarı 139



## 80 god of war 2

PlayStation 2'de hala hayat var.  
Hem de fazlasıyla!



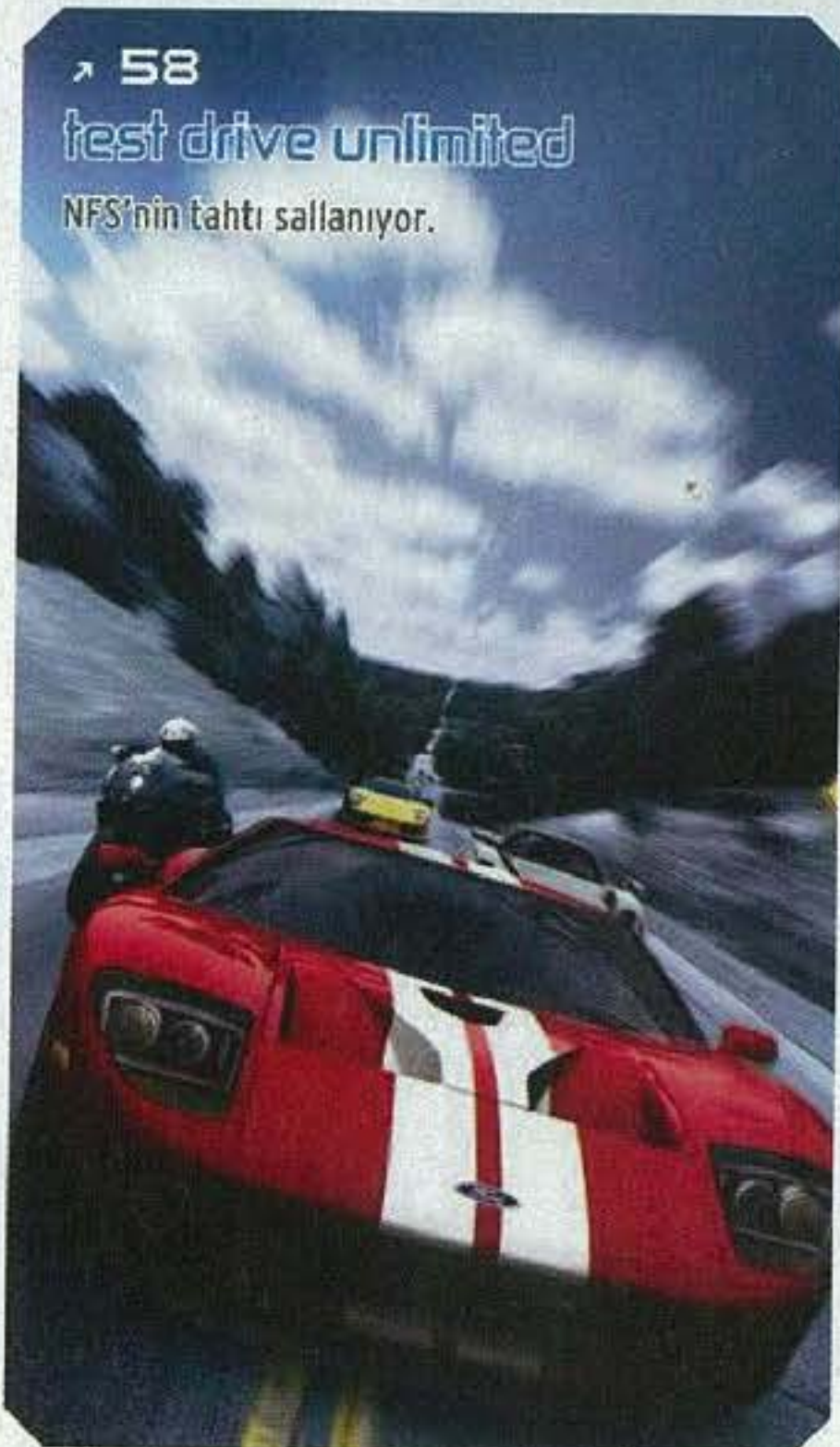
## jade empire: special edition → 96 tam çözüm

Xbox versiyonundan iki yıl sonra çıkmış olsa da, hala güzel bir oyun.



## alan wake → 26

Karanlığın içinden çıktığımızda, daha koyu bir karanlıkla karşılaşmayacağınızdan emin misiniz?



## 58 test drive unlimited

NFS'nin tahtı sallanıyor.

## OYUN İNDEKSİ

alan wake	26
colin mcrae dirt	18
diddy kong racing	91
draft day sports pro basketball	55
excite truck	86
far cry vengeance	85
heroes of annihilated empires	67
god of war 2	80
gta vice city stories	84
hotel dusk room 245	91
jade empire: special edition	52
lord of the rings online	72
maelstrom	64
overlord	30
precursors	14
ratchet and clank: size matters	90
s.t.a.l.k.e.r. shadow of chernobyl	46
shadowrun	10
star wars empire at war: forces of corruption	66
star wars galaxies	73
test drive unlimited	58
the warriors	90
titan quest: immortal throne	65
ufo afterlight	56
warfront: turning point	62

# kesif birliđi

→ nisan 2007



## ilk bakış



### →10 shadowrun

Dünyayı terk eden büyü geri dönende, kanla kutlarız oh yeah! Elflerle orclar geri dönende, hızla ortamlardan topuklarız oh yeah! (barok metal)



### →14 precursors

in misin cin misin? Akıllı mısın deli misin? Kalbimi çaldın, daha ne istersin? Buyur dostum, mısır yer misin? (zıpçıktı pop(corn))



### →18 colin mcrae dirt

Kumdan kalelerim, çamurdan şatolarım, hiç bitmeyen ıssız yollarım vardı benim. Uzun süre ortadan kaybolasım geldi. (brit pop)

## →30 overlord

Birgün harabe halindeki bir kulenin yıkıntıları arasından yeniden hayata dönseniz ve emrinize 50 tane beyinsiz yaratık verilse ne yaparsınız?

### →10 sektörden haberler

büyük adamlar, küçük oyunları seviyor. biz de o küçük oyunların sırlarını ifşa etmeyi

### →14 bilen adam

sayın adam, neden bilen? çünkü internet elden gidiyor da ondan

### →16 yeni dünyalar

bu dünyalar üstümüze üstümüze geliyor, hayatımızı elimizden almak istiyor

### →22 level cup

topluya şebek olmanın vazgeçilmez lezzeti.

### →24 fotofli

command and conquer 3'ü singles'la baş başa bir yemekte yakaladık



Serpil Ulatürk  
serpil@level.com.tr

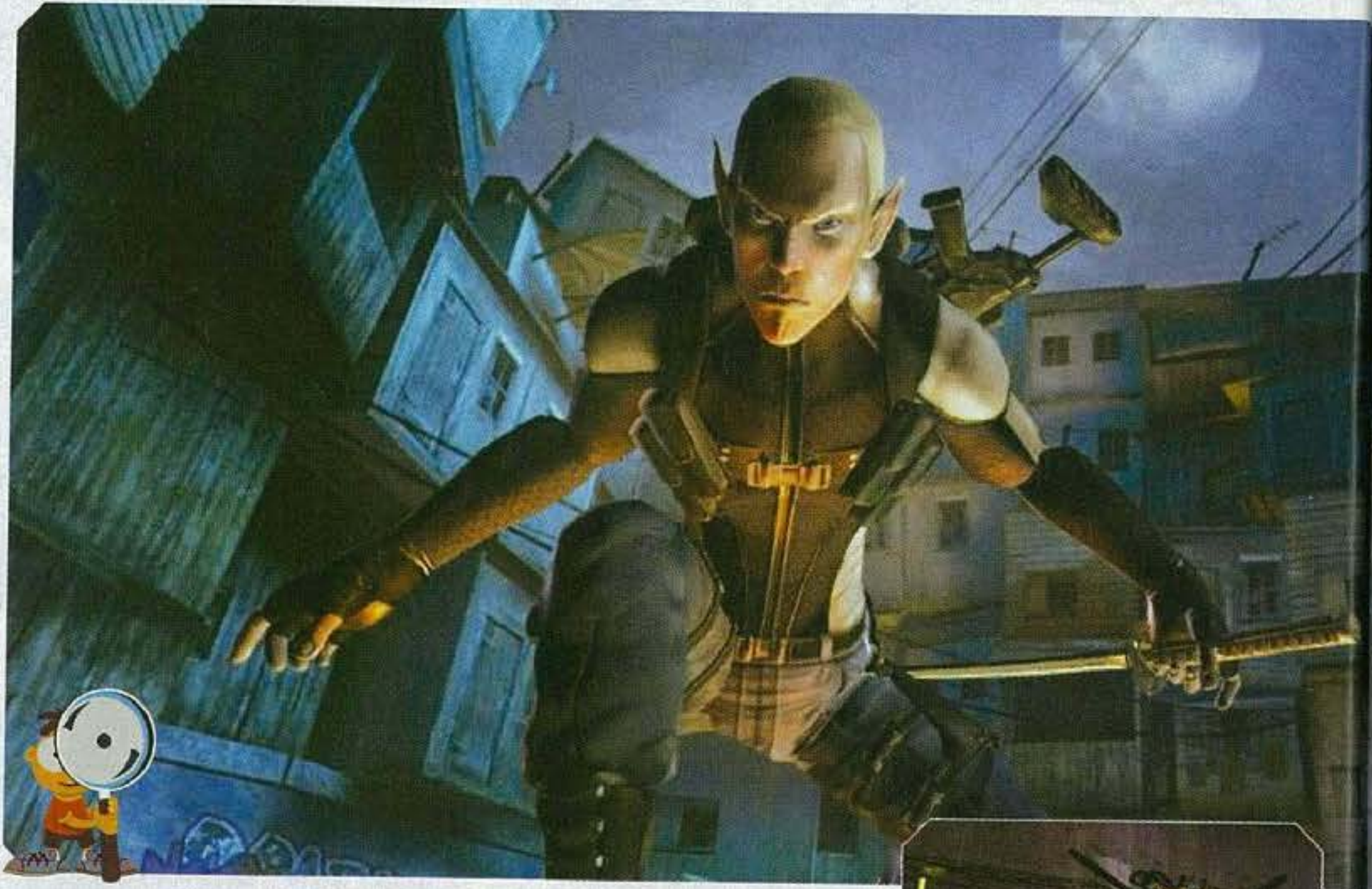
## Salı Pazarı

[[ Bu yılki GDC (Oyun Yapımcıları Konferansı), Microsoft ve Sony'nin yan yana dükkân açmış iki hırslı esnaf tadındaki rekabetine sahne oldu. Her iki dev de konsol piyasasındaki gelişmelerden pek memnun olmadıkları için bütün güçleriyle bu cephedeki varlıklarını savundular ve dosta düşmana ne kadar muhteşem işler yaptıklarını anlattılar. Konferansın bütününe damgasını vuran da bu sıkı rekabet ve dolayısıyla da 360 ve PS3'ün gelecek planları oldu.

PC oyunları açısından ise Microsoft yayla gibi bir alana sahipti, kimseyle çekişmek zorunda kalmadı. Vista'nın hem geliştiriciler hem de oyuncular açısından getirdiği yenilikleri paylaşmak üzere bol bol vakti oldu. Ayrıca Games for Windows konseptinin yerleşmesini sağlamak açısından da GDC mükemmel bir platformdu, tabii ki sonuna kadar faydalanıldı.

Konferansın en çok tantanası yapılan oyunu Mass Effect idi. PS3'ün ona cevabı ise Little Big Game oldu. Orada olup doğrudan gözleyemediğimiz için hangisinin daha fazla etki yarattığını bilemiyoruz ama ikisinin de sükse yaptığını biliyoruz.

Bu arada, Peter Molyneux yine ortaya çıkıp "Fable 2'ye öyle bir şey ekliyorum ki, hayatta bulamazsınız!" demeyi ihmal etmedi... Nedense kimse heyecanlanmadı.



# Shadowrun

OYUNLAR KENDİLERİNİ TEKRAR MI EDİYOR DEMİŞTİNİZ?

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

[[ TAMAM... HEPİMİZ FARKINDAYIZ: Oyun dünyası gittikçe üretken olmaktan uzaklaşıyor oldu. Sadece makyajın değiştiği ancak temel unsurların birbiriyle dirsek teması içinde kaldığı ve bu bağlamda ister istemez oynanışın ve atmosferin derinleşemediği oyunlar birbirini kovalıyor son yıllarda. Ancak yeni nesil ile birlikte toprağın derinliklerinden filizlendiğini hissettiğimiz yeni fikirler, oyun dünyası için baharın tekrar yaklaştığını haber veriyor bize. Bu yeni fikirlerden bir tanesi ise ilk meyvesini vermek üzere: Shadowrun.

Microsoft'un kendi pazarı için yerinde bir hamleyle Windows için çıkacak oyunları "Games for Windows" başlığı altında toplamasıyla oyun bazında kurumsal kimliğini Xbox360'a biraz daha yaklaştırdı. Bunun sonucu olarak, hem PC hem Xbox360 sahipleri Shadowrun'ı birlikte ve aynı anda oynayabilecekler. Ancak Shadowrun'un yenilikleri bununla sınırlı kalmıyor.

### FARKLI OLMAK...

Büyük güçleri ve mekanik silahların karıştığı bir distopyada, 2031 yılının Brezilya'sında geçiyor Shadowrun.



Oyunun geçtiği zaman diliminde, bu önemli Güney Amerika kentini iki taraf kontrol etmektedir: RNA adlı neredeyse devlet kıvamına gelmiş bir şirket ve antik bir tapınağın koruyucuları olan Lineage (nesil, soy anlamına gelir). Böylesine bir arka plan üzerine yedirilmiş olan ırklar ise büyü güçleri ile ön plana çıkan Elfler, küçük boyutları nedeniyle zor hedef teşkil eden ve büyülerini emme gücüne sahip Cüceler, yüksek HP'leri nedeniyle kolay kolay öldürülemeyen güçlü Troller ve son olarak her zamanki gibi "her şeyden biraz" nasiplenen insanlar.

## OYUN ENDÜSTRİSİNDEN HABERLER

### Vista dert mi, deva mı?

Vista'nın oyun bilgisayarlarına katkı mı sağladığı, yoksa karın ağrısı mı çıkardığı bu aralar çok popüler bir soru. Sektörün profesyonelleri genellikle bu soruya DirectX 10 merkezli yanıtlar veriyor. Ama Ken Levine, ki kendisi Bioshock'un baş tasarımcısıdır, Vista'nın DX10 dışındaki yeniliklerinin oyunlar ve oyuncular açısından daha etkileyici olabileceği görüşünde.

Vista'yla gelen yeni rating sisteminin oyunculara bir bakışta hangi oyunun kendi sistemlerine uygun olduğunu göstermek açısından büyük kolaylık sağlayacağını söyleyen Levine, "Games Explorer"ı da çok beğenmiş. DX10 mu? Levine o konuda sadece "daha iyi grafikler" diyor.

### Daha küçük, daha fazla

Küçük oyunların giderek daha fazla insanı cezbeder hale gelmesi, yapımcıları da cezbediyor. id Software, Bioware gibi büyüklerden sonra Chris Taylor da konuştu. Hani şu Supreme Commander denen devasa tek kişilik oyunun yaratıcısı... Taylor, kendi ekibi Gas Powered Games'le birlikte yeni bir oyun projesine başladıklarını açıkladı. "Şu anda fazla bir şey söyleyemem ama 4 çocuk babası bir adam olarak tüm ailenin birlikte oynayabileceği oyunları çok sever oldum. Sadece çocukların değil 40 yaşındaki arkadaşlarımda da oynamak isteyebileceği türden bir şeyler..." Taylor, bugüne dek PC oyunlarına odaklanmış olsalar da Gas Powered'in artık yeni nesil ve cep konsollarına da yöneleceğini de söyledi.

### Dreamfall'a veda

The Longest Journey'nin ve devamı olan Dreamfall'un yapımcısı Funcom, bundan böyle offline PC oyunu yapmayacaklarını açıkladı. Özellikle Dreamfall'u oynamış olanlar açısından tam anlamıyla bir "nasıl yani?" haberi bu çünkü Dreamfall tam anlamıyla üçüncü oyuna hazırlık görevi üstlenen bir hikâyeye sahipti. Oyun boyunca bir sürü soru biriktirip, yanıtları serinin bir sonraki bölümüne bırakan bu oyunun burada bitmesi, Carnivale'in 2. sezon sonunda pat diye sona ermesinden farksız. Ragnar Tornquist'in bizi böylece ortada bırakmayacağını umuyoruz ama şu anda tüm gücüyle Age of Conan için çalışırken bizi duyabileceğinden şüpheliyiz.



kayıp artifact'i koruma altına alıp bununla kaçmaya çalışacak. Attrition ise "free for all" moduna benzer şekilde her iki takım üyelerinin birbirlerini öldürmeye çalıştıkları seçenek. Herhangi bir oyuna başlarken taraflar eşit miktarda silah ve güçle başlayacak ve ellerinde bir miktarda para bulunacak. Oyunun gidişatını ise daha iyi organize olan ve bu parayı daha verimli harcayan taraf belirleyecek. Hemen belirteyim: TrueSkill sistemi sayesinde eşit yetenek ve tecrübedeki oyuncular bulunup birbirleri ile eşleştirilecekler.

### NİHAYETİNDE FARK EDİLMEK

Peki PC ve Xbox360 oyuncuları kontrollerde eşit olabilecekler mi? Öncelikle belirtmem gerekiyor ki Shadowrun kesinlikle bir "crosshair" tutturmaca değil. Yine de joypad ile oynayanlar için kullanabilecekleri bir hedef tutma sistemi var. Elbette bu demek değil ki silahın namlusu düşmanı takip edecek. Oyunun yapımcıları PC ve 360 kontrolleri arasındaki dengenin yakalanması için çok çalıştıklarını söylüyorlar. Bekleyip göreceğiz bakalım.

Shadowrun kalp çarpıntısına neden olabilecek oyun dinamikleri, cross-platform özelliği ve daha bir dolu yenilikle yıllardır oyun oynayan benim, bu ilk bakışı yazarken bile ciddi anlamda heyecanlamama sebep oldu. Yeni nesil gümbür gümbür geliyor sevgili okurlar! Bir saniyesini bile kaçırmayın derim... L

### BİLGİNİZE

**Web:** <http://shadowrun.com>  
**Yapımcı:** Microsoft Game Studios, FASA Studio  
**Çıkış Tarihi:** 2007'nin 2. Çeyreği  
**Tür:** FPS  
**Platform:** Xbox 360, PC

Tek kişilik oyun seçeneğinin bulunmayacağı Shadowrun'da büyüler görebileceğiniz en ilginç şekilde kullanılıyor. Silah olarak kullanılmaktan çok, oyunda ciddi şekilde strateji unsuru olarak bulunuyorlar: Bir binanın tepesinde olduğunuzu düşünün. Duvarların ötesini görebilme yeteneğinizi kullanarak düşmanın yerini tespit ediyor, ardından teleport (duvardan geçebilme olanağı sağlıyor) ve glide (havada salınım) yeteneklerinizi kullanarak bir anda düşmanın arkasında bitiveriyorsunuz. Kulağa hile gibi geliyor ama oynanışı ciddi anlamda zenginleştireceği ve tansiyonu yükselteceği kesin.

Ek olarak Smartlink yeteneği ise takım arkadaşlarınıza yanlışlıkla hasar vermenizi engelliyor. Sonuç olarak bir Elf olup savaş meydanına "healing" için bir ağaç summon etmekten tutun, yine düşmanlarınızın peşinden gitmesi ve sizi koruması için devasa varlıkları çağırmaya kadar çok çok geniş yelpazede büyü güçleriniz var.

### FARK YARATMAK...

Sadece çoklu oyuncu modunda oynanabilen bir oyunda takdirinizdir ki en önemli unsur takım oyunu. Shadowrun'da tüm güçlerini dengeli bir şekilde kullanan ve organize

olan bir takımın bileği kolay kolay bükülemeyecek. Burada yine oyunu gerçekçi ve aynı türdeki herhangi bir oyundan daha heyecanlı kılan bir unsur karşımıza çıkıyor: Respawn yok! Evet, öldüğünüz zaman bir takım arkadaşınız sizi büyüyle diriltmediği sürece oyunu izlemekle yetineceksiniz. Bu da oyun sizi ciddi anlamda hayatta kalmak için zorlayacak anlamına geliyor. Ah bu arada: Düşman sizin bedeninizi alıp bulunamamanız için saklayabilecek! Hoş...

Oyun modları arasında *raid*, *extraction* ve *attrition* seçenekleri bulunuyor. *Raid* "capture the flag" moduna yakın ve Lineage tarafının görevini teşkil ediyor. Burada kayıp bir "artifact"ı RNA'dan kaçırmaya çalışacağız. RNA Corp.'un görevi ise bunu önlemek. *Extraction* seçeneğinde ise her iki taraf bu

## UNREAL 3 MOTORUNA FPS OLMAYAN TALİPLER ARANIYOR. UNREAL'IN BABASI CLIFFY B. BU TEKNOLOJİNİN SADECE FPS TÜRÜYLE KISITLANMASINDAN SIKILMIŞ.

### Grand Theft Auto 4 Euphoria'lanıyor

Yeni bir cilt kremi ya da saçları ahenkle dans ettirecek bir bakım seti değil Euphoria, NaturalMotion isiminde Oxford'lu bir 3D animasyon firmasının animasyon motoru. 3D karakterlerin vücudunun, kaslarının ve omurgasının alıştığımızdan çok daha doğal ve çeşitli şekillerde hareket etmesini sağlayan Euphoria'yı hiç duymadıysanız sebebi henüz hiçbir oyunda kullanılmamış olması. Ama geçtiğimiz günlerde Rockstar ve NaturalMotion'ın imzaladığı bir anlaşmayla, motorun "yeni Rockstar oyunlarında" kullanılacağı haberi geldi. Hangi oyunmuş bu acaba diye çok düşündük ama bulamadık. Bu arada Euphoria kullanımı için NaturalMotion'la anlaşmaya varan diğer firmaları da söyleyelim: Yapım aşamasındaki Indiana Jones oyunu için LucasArts ve Kasım ayında çıkacak Star Wars: The Force Unleashed için yine LucasArts (hmm).



## PC TOP 10

1	The Sims 2: Seasons	★
2	Football Manager 2007	▲
3	Supreme Commander	▼
4	WoW: The Burning Crusade	✕
5	FIFA 2007	▲
6	The Sims: Life Stories	▼
7	The Sims 2	▼
8	ArmA: Armed Assault	▼
9	The Sims 2: Pets	★
10	Jade Empire: Special Edition	★

★ yeni ✕ değişmedi ▲ yükseldi ▼ düştü



## Codename Panzers: Cold War

TANK ATEŞİNDE SOĞUK SAVAŞ

**GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ** türüne can katan oyunlardan Codename Panzers, yepyeni bir oyunla geri dönüyor. Üstelik sıradan bir devam oyunu gibi öncülünün başarısına tutunmaya çalışan bir cesaretsizlikle değil, tamamen yenilenmiş bir yaklaşım ve tabii yenilenmiş bir Panzers grafik motoruyla... İsmi sonuna eklenen Phase 1 ibaresiyle ilk oyun 2004'te, devamı olan Phase 2 ise 2005'te yayınlanan Codename Panzers'in

Cold War bölümünü de yine Stormregion ekibi tasarlıyor ancak bu kez dağıtımcısı Electronic Arts.

1950'lerin başında geçen ve o yıllara ait bir soğuk savaş senaryosunu konu edinen oyunda NATO ve Sovyetler Birliği arasındaki gerilim, bir ABD uçağıyla Rus jetinin it dalaşına girmesi sonucu patlıyor. Stalin yönetimindeki Kızıl Ordu'nun batıya yürüyüşü de böyle başlıyor. Ondan sonrası karada ve gizli silahların karşılıklı olarak birer



birer ortaya sürülmesiyle çorap söküşü gibi geliyor. Daha doğrusu, gelecek. Şimdilik bizden hiçbir şey duymadınız.



### Warren Spector Çarpı 2

Thief, System Shock ve Deus Ex'in babası Warren Spector, Mart ayı boyunca çeşitli web sitelerine bol bol içini döktü. Piyasadaki yayıncıların bir kısmının ne kadar kör olduğunu, "ağızından artık hikâye lafı çıktığını duymayacağım, güzel grafikli bir FPS yap gerisini düşünme" türünden tekliflerden bunaldığını, iyi işlerin eskisi gibi değerli olmadığını anlattı... Ama bu sözlerin ardından "Baktım olacak gibi değil, emekli olmaya karar verdim" demedi. Tam aksine, yakında iki yeni oyunla karşımıza çıkacağını müjdeledi.

Spector'ın çok taze oyun stüdyosu Junction Points Studio, 24 kişilik ekibiyle birkaç aydır iki gizli proje üzerinde çalışıyor. "Gizliliğin asıl sebebi henüz ortada bir şey olmaması" diyor Spector ama bu projelerden birinin, 15 yıldır hayalini kurduğu oyun olduğunu da bir başka röportajında ağızından geçiriyor (bu kadar çok demec verince açık vermek kaçınılmaz). "Bu oyunların ne olduğunu açıkladığımızda insanlar çok heyecanlanacak" diyor Warren, başka da bir şey demiyor.

## İSTEN İNAN İSTER İNANMA



### STALKER'İ BİR DE COMMODORE'DA DENEYİN

İç ve dış mihraklar tarafından pabucu dama atıldığından bu yana eski bir sevgili gibi hatıralar arasına gömülen Commodore, bu yıl CeBIT'te tekrar ortaya çıktı. Ne yaşlanmış, ne yıpranmış, ne de zamanın gerisinde kalmış üstelik. Mavi-kırmızı C= logosu aynen yerinde duruyor, ismini "Commodore Gaming" olarak değiştirmiş ve kendisine üst sınıf oyun PC'leri üretme işini seçmiş.

CeBIT'te ilk modelleri gösterilen Commodore PC'ler, daha ilk bakışta can yakan cinsten. Kasaları Alienware'i aratmayan, konfigürasyonları ise kısaca "bir oyuncunun ihtiyaç duyabileceği en üst sistem" olarak özetlenen Commodore PC serisini yakında Donanma sayfalarımızda okuyabilirsiniz.

### C&C3'E (OTO)SANSÜR

Almanya'nın "şiddet içeren oyunlar" konusunda giderek daha sıkı bir hukuk politikası izlediğinden daha önce de bahsetmiştik. Hatta ülkede şiddet içerikli oyun yapılmasının yasaklanması söz konusu olduğundan Crytek'in başka bir ülkeye taşınması bile gündemde. Almanya'nın bu konuda ne kadar kararlı olduğunu bu kez C&C3: Tiberium Sun örneğiyle görüyoruz. EA'den gelen açıklama, oyundaki NOD birimlerinden biri olan Fanatic (yani intihar bombacısı) oyunun Alman versiyonundan çıkartıldığı yönünde. Bu konuda doğrudan bir uyarı gelmemiş ama EA, herhangi bir toptan yasaklama tehlikesiyle yüz yüze kalmamak için Fanatic'leri oyundan temizlemiş. Rockstar'ın kulağına küpe olsun, GTA4'ün Almanya versiyonu araba yarışı ve topluca muza binme etkinliklerinden fazlasını içermesin.

### CRYSIS GÖRÜNÜMLÜ RENEGADE

Geçtiğimiz ay sonunda Electronic Arts Los Angeles ofisinin düzenlediği bir kapalı toplantıdan, firmanın CryEngine 2 motoruyla ilgili planları dışarı sızdı. Öncelikle Los Angeles EA'nin yeni bir Command and Conquer oyununa hazırlandığını (hayır canım, Tiberium Wars'dan bahsetmiyorum) ve bunun yıllar önce açıklanıp sonradan iptal edilen Renegade 2 olmasının kuvvetle muhtemel olduğunu belirtelim. İsmi açıklanmasını istemeyen bir EALA çalışanı, ekibin CryEngine 2'yi ne şekilde değerlendirebilecekleri konusunda firmanın ciddi bir araştırma içinde olduğunu ve yapılan toplantıdan sonra yeni bir C&C FPS'i için büyük ölçüde fikir birliğine varıldığını söylüyor. Haberin tuhaf tarafı, EALA'nın sırf CryEngine 2'yi kullanabilmek için Renegade 2'yi yapmaya karar vermiş gibi görünmesi...





## BİLEN ADAM İNTERNET ELDEN GİDİYOR MU?

[[ Amerikan telefon şirketleri, gereğinden fazla büyümüş her Amerikan şirketinin yapacağı üzere, hayatımızı olumsuz etkileyecek bir şey yapmak üzere: Daha hızlı, ikinci bir internet hattı kurmak istiyorlar. Kulağa ilk başta hayırlı bir iş gibi geliyor değil mi? Hiç de öyle değil aslında. Bu "süper hızlı" ikinci internet veriyoluna, sadece telefon şirketlerine ekstra yüksek bir ücret ödeyen firmalar girecek. Kullanıcılar ise paket halinde içerik alacak. Bu ikinci internet hattındaki müthiş hıza karşılık, interneti bildiğimiz anlamda "sanal dünya" yapan "herkesin katılımı", "istediğiniz bilgiye ulaşabilme", "karşılıklı iletişim" gibi özelliklerden feragat edilecek.

Tabii şu anda kullanmakta olduğumuz internet veriyolu da kalacak ama parası olan şirketler diğerine geçtiği için bağlantı hatlarının geliştirilmesine yapılan yatırımlar azalacak ve en sonunda hiç yapılmayacak. Bizim internet giderek daha kalabalık, daha yavaş bir hal alacak ve en sonunda "eeh!" diyip bunalan kullanıcılar, parayı bastırıp "tek taraflı ama hızlı" internet hattına geçmeyi kabul edecekler. Telefon şirketlerinin bu ikinci internet hattını döşemeye başlamasına izin veren kanun tasarısı aylardır ABD hükümetinin gündeminde. "Amerika'nın kanunundan bana ne ki?" diyorsanız da, çok yanılırsınız. İnternette her gün ulaştığınız, kullandığınız hizmetlerin ve bilgilerin yüzde 80'den fazlası ABD üzerinden geçtiğinden, elbette hepimizi etkileyecek bu karar. Bu yaz itibarıyla kanunun geçip geçmediği kesinlik kazanacak. Dua edelim de geçmesin.



## Precursors

MİLYONLARCA YIL ÖNCE HER ŞEY ÇOK DAHA YENİYDİ

[MEHMET KENTEL mehmet@level.com.tr]

[[ **BEN TEK BİR** Mehmet Kentel olmayı beceremezken bir türlü, bir DVD parçası nasıl olur da aynı anda üç farklı şey olmayı becerir? Sormak istiyorum, aynı anda hem hızlı aksiyon isteyen oyuncular, hem roleplay'çileri, hem de "kompleks" simülasyonlardan hoşlanan bünyeleri nasıl mutlu etmeyi becerebilirsiniz ki? Siz kim misiniz? Siz Precursors'sınız beyefendi, hatırlamıyor musunuz? Hani bir sürü vaatle gelmiştiniz, inanmamıştık size. Biz kim miyiz? Yapmayın beyefendi, biz Level. Neyse hatırlatmaya çalışayım o zaman biraz.

**GAZ VE TOZ BULUTU VARDI**  
Beyefendi, siz, Precursors,

Deep Shadows tarafından hazırlanıyor. İlginç bir konunuz olduğuna şüphe yok, çeşitli bilim kurgu senaryolarını bünyenizde toplamışsınız. Milyonlarca yıl önceye gidiyorsunuz, bir grup kahramana, milletlerini kurtarmak gibi bir misyon yüklüyorsunuz. Bizden önce dünyada başka ırklar yaşadığını, hatta bunların bizden teknolojik olarak çok daha ileri gittiklerini, başka dünyaları keşfettiklerini iddia ediyorsunuz. Bu arada uzayda da birçok değişik uygarlık var diyorsunuz. Uygarlıklar arası büyük savaşlar, uzay keşifleri gibi şeylerden bahsediyorsunuz. Hatta Güneş Sistemi'nin vaktiyle 10 gezegenden oluştuğunu, uzaylıların bir gezegeni patlattığını

söylüyorsunuz. Hayır, altı ay kadar Bakırköy'de yatmış olmanız güvenilirliğinizi zedelemiyor, biz de yanınızda yatıyorduk, unuttunuz mu beyefendi? Unuttunuz tabii, biz Level. Efendim sonra iddianız o ki üç farklı türü bünyenizde barındırıyor: Hem bir FPS, hem bir RYO, hem de bir uzay simülasyonu'sunuz. Üçünde de çok iddialısınız. Siz hafızanızı kaybetmeden yaptığımız konuşmada "mağrur olma padişahım, senden büyük Keşif Birliği var" demiştim. Bir fayda etmediğini görüyorum. Devam etmeyi öneriyorum Sayın Precursors, lütfen dağıtmayalım.

Rengârenk grafikleriniz çok uzaklardan fark ediliyor, güzelsiniz



### KISA HABERLER

- » Half-Life 2: Ep.2'nin oynama süresi ilk bölümden 2 saat daha uzun olacaktı. Bu, "oyunu 2 ay daha erteliyoruz"un kibar söyleyişi mi?
- » 2K'in yıllık finans raporu, 2008'de yeni bir Civilization geleceğini haber verdi. Bahsedilen, ikinci genişleme paketi mi, yoksa Civilization V mi, göreceğiz.
- » Oblivion için başka bir genişleme paketi yapılmayacağı açıklandı. Shivering Isles'ımızı

- idareli kullanınız.
- » Bitmap Brothers'in dehşetli oyunu Speedball 2'nin PC için yeniden yapımı yaz aylarında piyasada olacak.
- » Bully yüzünden Jack Thompson isimli dava manyağı tarafından seri halde mahkemeye çıkartılan Take Two, sonunda Thompson'ı mahkemeye verdi.
- » id, yazılım korsanlığıyla mücadele etmekten

- pes ettiği için Enemy Territory'den itibaren tüm oyunlarını PC dışında Xbox 360 ve PS3'e de çıkartacağını açıkladı.
- » THQ, S.T.A.L.K.E.R.'in açılımını sır olmaktan çıkarttı: Scavengers, Trespassers, Adventurers, Loners, Killers, Explorers ve Robbers.
- » Assassin's Creed kitap oluyor. Üçleme halinde yayımlanacak romanın çıkış tarihi ise oyunla hemen hemen aynı; Ekim 2007.



gerçekten. Güzel olduğunuz kadar küstah olduğunuza daha önce değinmişim. Videolarınızdan anladığım kadarıyla, her gezegende bambaşka atmosferler yaratmak konusundaki iddianızda başarılı olmuştunuz, tebrik ederim sizi.

### SONRA LEVEL GELDİ HERKES GİDİNCE

200'den fazla NPC olduğunu siz söylediniz beyefendi, uydurmuyoruz burada. 250'den fazla görev olacağını da herhalde biz bir tarafımızdan uydurmadık, rica ediyorum. Terbiye sınırları içinde kalırsak... Teşekkürler. Başka neler iddia ediyordunuz Sayın Precursors? Hatırlamıyorsunuz tabii. Birçok farklı araç kullanabildiğimizi söylemişsiniz, yanılıyor muyum? Organik silahlar da vaatleriniz arasındaydı sanırım. Birbirinden farklı tipte ve büyüklükte düşmanlarla uğraşırken onları kullanacaktık. Peki Sayın Precursors, sorarım size, gerçek zamanlı gece/gündüz değişimleri, hava ve atmosfer olayları, ticaret imkanları ne olacak? Bunları da mı ben uyduruyorum?

Yapmayın Precursors, komik oluyorsunuz. Umarım 2007'nin son çeyreğine kadar hafızanızı geri kazanırsınız. Zira şu an, inandırıcı olmaktan çok uzaksınız...

### BİLGİNİZE

**Yapım:** Deep Shadows

**Dağıtım:** Play Ten Interactive

**Web:** <http://tinyurl.com/2awynk>

**Tür:** FPS/RYO/Simulasyon

**Platform:** PC

**Çıkış Tarihi:** 2007'nin son çeyreği



### DEVIL MAY CRY 4 PC'DE!

Evet, yanlış duymadınız. Capcom'un sadece PlayStation 3'e özgü olmasına kesin gözüyle bakılan oyunu Devil May Cry 4, hem Xbox 360'a, hem de PC'ye de geliyor. Oyunun her üç sistemin de güçlü yanlarını en iyi şekilde kullanacak şekilde optimize edileceği ve üç sistemde aynı anda piyasaya çıkartılacağı açıklandı. Resident Evil 4'ün PC versiyonunda atmosferik ışıklandırmanın yerinde yeller estiğini gördükten sonra "inşallah" demekten kendimizi alamıyoruz.

Devil May Cry, tüm dünyada 7 milyondan fazla satmış başarılı bir aksiyon serisi. Yeni oyunda yeni bir ana karakter olan Nero'yu yönetiyoruz (gerçi şüphe çekici biçimde Dante'ye fazlasıyla benziyor Nero). Yeni nesil grafikleri, bitmeyen kolları ve uzaktaki düşmanları yakalayıp çeşitli şekillerde "acı çekirtmenizi" sağlayan Nero'nun "Devil Bringer" adlı kolu dördüncü oyunun en ilgi çekici yanlarından.

olan oyun, sonbaharda yayınlanacak.

» Strategy First ve film yapımcısı Union Entertainment, Jagged Alliance'ı sinema filmi yapmak üzere anlaşma imzaladı.

» Microsoft, Flight Sim X'in genişleme paketi Adrenaline'i duyurdu. Oyuna multiplayer uçuş yarışmalarını da ekleyen paketin çıkış tarihi belli değil.

» Guild Wars 2'nin beta testi, 2008 başında. Seçmen kütüğüne şimdiden kaydınızı yaptırın.

» Capcom, Unreal 3 motorunun kullanım hakkı için Epic Games'le anlaşma imzaladı. Resident Evil'a yakışır mı dersiniz?

» American McGee, yeni ekibi Spicy Horse'la birlikte son derece rahatsız bir görünüme sahip Grimm Project kod isimli yeni bir oyuna hazırlanıyor.

» Darwinia'nın multiplayer versiyonu Multiwinia, tek başına oynamayı sevenleri de mutlu edecek ekstra modlarla geliyor.

» MotoGP'nin 2007 sürümü duyuruldu. 360 ve PC'ye çıkacak

## YÜKLENİYOR

start

%92

"BAHARI BEKLEYEN KUMRULAR GİBİ / SEN DE BENİ BEKLE, SAKIN UNUTMA"  
- DUKE

### PC

TARİH	OYUN	TÜR
<b>NISAN'07</b>		
3 Nisan	Monster Madness: Battle for Suburbia	Aksiyon
6 Nisan	Frontline: Fields of Thunder	Strateji
13 Nisan	Sword of the Stars	Strateji
24 Nisan	LotR Online: Shadows of Angmar	DVO
27 Nisan	Earache Extreme Metal Racing	Yarış
27 Nisan	Agon: Mysterious Codex	Adventure

### MAYIS'07

4 Mayıs	Spider-Man 3	Aksiyon
9 Mayıs	Two Worlds	RYO
18 Mayıs	Halo 2	FPS
25 Mayıs	Stranger	Strateji
25 Mayıs	Rail Simulator	Strateji
25 Mayıs	Pirates of the Caribbean: At Worlds End	Aksiyon

### HAZİRAN'07

8 Haziran	Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Taktik
8 Haziran	CSI: Hard Evidence	Adventure
23 Haziran	Shadowrun	FPS
29 Haziran	Attack on Pearl Harbor	Simülasyon

## PLAYSTATION 2

### NISAN'07

2 Nisan	The Red Star	Aksiyon
13 Nisan	Demon Chaos	Aksiyon
14 Nisan	SingStar Pop Hits	Müzik
20 Nisan	Free Running	Aksiyon

### MAYIS'07

4 Mayıs	Buzz! The Mega Quiz	Bulmaca
4 Mayıs	Spider-Man 3	Aksiyon
11 Mayıs	Great Battles of Rome	Strateji
18 Mayıs	Legend of the Dragon	Dövüş
25 Mayıs	Tomb Raider Anniversary	Aksiyon
25 Mayıs	Pirates of the Caribbean: At Worlds End	Aksiyon

### HAZİRAN'07

5 Haziran	CSI: 3 Dimensions of Murder	Adventure
19 Haziran	Manhunt 2	Aksiyon
24 Haziran	Harry Potter and the Order of Phoenix	Aksiyon
26 Haziran	Stuntman: Ignition	Yarış

## Wii

### NISAN'07

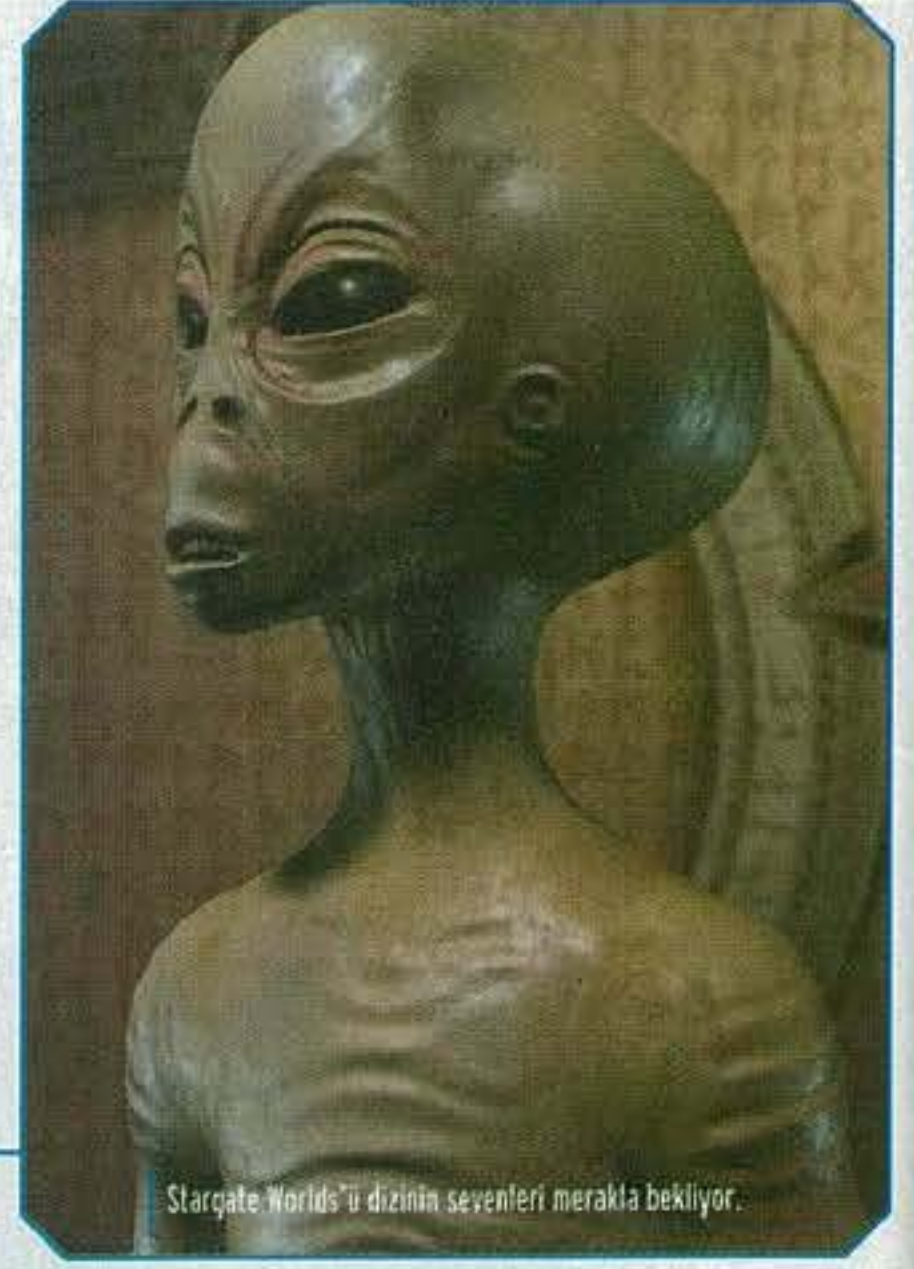
6 Nisan	Bionicle Heroes	Aksiyon
13 Nisan	Prince of Persia: Rival Swords	Aksiyon
13 Nisan	Mercury Meltdown Revolution	Bulmaca
27 Nisan	Chicken Little: Ace in Action	Aksiyon
27 Nisan	Eledees	Aksiyon

### MAYIS'07

4 Mayıs	Spider-Man 3	Aksiyon
18 Mayıs	Mortal Kombat: Armageddon	Dövüş
18 Mayıs	Impossible Mission	Aksiyon
18 Mayıs	Legend of Dragon	Dövüş

### HAZİRAN'07

8 Haziran	Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS
8 Haziran	Cosmic Family	Adventure
8 Haziran	Driver Parallel Lines	Yarış
22 Haziran	Manhunt 2	Aksiyon
23 Haziran	Alien Syndrome	RYO



## Yeni Dünyalar

DÜNYADA TÜM DEVASA ONLINE DÜNYALARI DOLDURACAK KADAR İNSAN YOK Kİ!

“DÜŞÜN Kİ SAVAŞ var ama kimse gitmiyor.” Bu ay haber gündemimizi işgal eden devasa online oyun projelerinin sayısını görünce Brecht'in bu sözünü anımsadım (ayrıca elimi çabuk tutup Mehmet'in aklına gelmeden önce bu alıntıyı bir yerlerde kullanmalıydım). World of Warcraft'in varolan devasa oyunlar pastasının üstüne çıktığı birkaç yeni kat (8.5 milyon kayıtlı kullanıcı) sayesinde yapımcılar açısından her zamankinden daha iştah kabartıcı hale gelen bu piyasa giderek kalabalıklaşıyor. Ama insan merak etmeden de edemiyor; dünya bütün bu oyunlara zaman ve para ayırarak kadar çok oyuncuya sahip mi gerçekten? Yoksa bu savaş alanlarından bazılarında hiç kimse gitmeyecek mi?

Mart ayında açıklanan devasalara bir göz atalım önce. En dikkat çekici iki haberden bir THO'dan geldi. *Warhammer 40K*'nin, uzun zamandır umulduğu üzere devasa online'a dönüştürülmesine karar verildiği açıklandı. Projenin yapımını üstlenen ekip ise Relic değil, THO'nun Avustralya kolu olan Vigil Games. THO ve Vigil, oyunun PC'nin yanı sıra tüm konsol platformlara çıkacak sürümlerini de kapsayan bir anlaşma imzaladı.

Bu ay açıklanan ikinci büyük proje, *Lego MMORPG*. Bir başka devasa online olan *Auto Assault*'un yapımcısı NetDevil, *Lego*'yla bu oyun konusunda anlaşmaya vardıklarını açıkladı. *Lego* oyuncularının doğasında olan inşa etme, yaratıcılık ve çözüm geliştirme özelliklerinin tam da devasa online oyunlar pazarının aradığı şeyler olduğu fikrinden yola çıkan NetDevil, 2008'de oyunu tamamlayacağı iddiasında. Oyunun hedef kitlesi ise, diğer devasa online'lardan biraz daha genç. Yani halının üstüne bir sepet *Lego*'yu boşaltıp saatlerce oynayan çocukları istiyorlar. Diğer bir haber Funcom'dan. Ekim ayında yine bir devasa online RYO olan *Age of Conan*'ı piyasaya çıkartacak olan Funcom, bugünün dünyasında geçen yeni bir devasa online için çalışmalar başladıklarını bildirdi. Öncelikle PC ve “büyük ihtimalle” 360 için de yapılacak olan oyunun detayları hakkında şimdilik dudaklar mühürlü.

İngiliz televizyonlarının bin yıllık oyun editörü Dave Perry de Acclaim'le birlikte “çok gizli” bir devasa online projesi başlattığını açıkladı bu ay. Projenin farkı, daha yapım aşamasından itibaren oyuncuları işin içine dahil etmesi. Perry ve Acclaim, ilgilenen tüm oyuncuları, herhangi

bir deneyim ya da CV istemeksizin kendilerini göstermeye ve projeye katkı yapmaya çağırıyor. Ayrıca sektörün deneyimli isimlerinden de birtakım sürprizler olacağı söyleniyor. Ayrıca CryEngine 2'nin “Mars üzerinde Second Life” tarzı bir devasa oyun projesi için Avatar Reality adlı firma tarafından alındığını, Stargate evreninde yaşama fantezisini gerçek yapmaya aday *Stargate Worlds*'ün iyice olgunlaştığını ve 2008'de tamamlanacağını, John Romero'nun kendi devasa online projesi konusundaki ciddiyetini bu ay yaptığı açıklamalarla biraz daha pekiştirdiğini de belirtelim. L

### YOLDAKİ DÜNYALAR

OYUN	CİSİS	YAPIM
Chronicles of Spellborn	25 Mayıs	Spellborn
Pirates of the Burning Sea	29 Haziran	Flying Lab
Age of Conan	2 Kasım	Funcom
Gods and Heroes	Yaz '07	Perpetual
Warhammer Online	Sonbahar '07	EA Mythic
Stargate Worlds	2008	Cheyenne Mountain
Battlestar Galactica Online	Belli değil	Vivendi
Tabula Rasa	Belli değil	Destination
Darkfall	Belli değil	Razorwax
Star Trek Online	Belli değil	Perpetual
Marvel Universe	Belli değil	Cryptic

## WEB'DEN SEÇTİKLERİMİZ



[www.toonopedia.com](http://www.toonopedia.com)

Çok ahim şahım bir görüntüsü, profesyonel bir tarzı yok ama Toonopedia'nın indeksini tararken tüm bunların hiçbir önemi kalmıyor... Bir çizgi film manyağı olan Don Markstein tarafından hazırlanan sitede Yakarı hariç (çok şükür! - bix)hem her çizgi karakter hakkında bilgi bulmak mümkün.



[www.mangarevolution.com](http://www.mangarevolution.com)

İnsan uzun bir müddet anime izleyip çizgi roman okuduktan sonra “ben de çizmeliyim” diye gaza gelebiliyor. Sonra elinize kalem aldığınızda acı gerçekle karşılaşıyorsunuz. Manga Revolution, bu konuda çabucak yılmayı kabul etmeyenlerin başvurabileceği iyi bir kaynak. Manga çizim tekniklerini detaylarıyla anlatan ve çizdiklerinizi diğer kullanıcılarla paylaşmanıza imkân veren bir site.



[www.darklinks.com](http://www.darklinks.com)

Siyah sevenler, goth takılanlar ya da sadece internetin karanlık tarafını merak edenler için Darklinks'i öneriyoruz. Kendisi çok sınırlı bir içeriğe sahip olsa da Darklinks bir kara portal olarak oldukça başarılı. Bilgisayarınız için gotik wallpaper önerilerinden karanlık şiirlere kadar temaya uygun birçok kaynağa buradan ulaşabilirsiniz.



[www.flashrevolution.com](http://www.flashrevolution.com)

İsinden de tahmin edebileceğiniz gibi Dance Dance Revolution'dan esinlenmiş bir müzikli eğlence sitesi burası. Çeşitli zorluk dereceleri arasından kendinize uygun olanı seçip, kulağınızı ritme vererek bir süre eğlenebilirsiniz. Şarkı seçimleri herkese hitap etmeyebilir ama oynaması eğlenceli. Üye olursanız sitenin diğer kullanıcılarıyla skor yarışına da girebilirsiniz.

# colin mcrae™ DIRT

[BERKANT AKARCAN berkant@level.com.tr]

[[ SİNAN BENİ GECENİN BİR YARISI ARADIĞINDA, biraz uyku sersemliği vardı üstümde. Unutkanlığım sağolsun; iki gün önce göndermem gereken bir yazı olduğunu unutmuştum (iki mi? Yedi yapalım şunu - b/x). "Yahu ben neye ilk bakış atacaktım" soruma Sinan'ın uzun sessizliği eklendi, ardından Sinan'ın doksan desibell aşan "KOLINMAKREYDÖÖÖRT!" diye anlaşılın savaş çığlığı geldi. Tıpkı bir Leonidas misali sestti o, aman yarabbim o ne sestti... Tabi ben uyku mahmurluğunun inanılmaz üstünlüğü sayesinde oyunu "Colin McRae 4" olarak anlamıştım. Bir an sevindim, geçmişe dönük çakma ilk bakışlar dosyası yaptırıyor Sinan bana diye. Sonra jetonumun sesi geldi, tekrar teyid ettiğimde Sinan şehir şehir kodladı. Hemen ajandamı açıp *Colin McRae: DIRT* yazdım. Deadline istediğimde, güneşi görmeden yazıyı yollamam gerektiğini anladım. Perdelerimi kapatıp ipuçlarını takip etmeye başladım.

Karşıma çıkan manzara müthişti. Hani Amerikalıların bir sözü vardır, "sersemleten görüntüler"

diye. Oyunun pre-alpha aşamasındaki görüntüleri bile sersemletmeye yetti. Neon adlı motor sayesinde en etkili yarış görüntülerine ve uygulamasına ulaşmak mümkünmüş de bunca yıl farkedememişiz. Codemasters sağolsun. Yapımcı Gavin Raeburn (soyadında bir gariplik var ama ne) verdiği demeçte "Colin 3,4 ve 5 ilk oyunun genişleme paketi gibiydiler. DIRT ise tamamen yeni ve görsel olarak aşmış bir motora sahip. Yeni neslin tüm nimetlerini kullanıyoruz. Hasar, parçacık efektleri, post-produksiyon, araç fizikleri, sesleri ve yapay zeka, yeni nesilde bile gördüğümüz şeylerin daha ilerisinde." dedi.

Neon motoru sayesinde araçların fizikleri eşsiz olacak. Virajda karşınıza çıkan bir araçla ufak bir temas, kapıda ufak bir göçme sürüş dinamiklerini etkileyebilir. Ama ağaca çarpmayıp tümsekten uçmayı seçerseniz, bunun sonucu da dağılmış bir şanzıman olacaktır. Fiziklerin gerçekçiliğini oyuncuyu zorlamadan yapmak isteyen Codemasters ekibi oyunu bir simülasyon yapmayıp, tadında bir arcade yapmaya kararlı gibi.



Oyuna ilk baktığımızda PlayStation 3'ün şimdilik en iyi oyunu olan Motorstorm ile karıştırabilirsiniz. Bunun nedeni ise bolca off-road yarışlarının olması. Klasik A-B noktaları yarışı olacak elbette ama önceki CMR oyunlarına kıyasla daha çok yarış seçeneği bizleri bekliyor olacak. Hill Climb'de kayalıklarla boğuşacak, Rally Cross modunda her türlü zeminde yarışacağız, Rally Raid modunda ise Dakar ralisinde görebileceğimiz 4x4 araçlarla çöllerin bahtlı bedevisi olacağız.

Çeşitli oyun modları pist çeşitliliğini de beraberinde getiriyor. Pistlerin ise oyundaki etkisi gerçekten büyük. Asfaltın bile altı türü olduğu düşünülürse, hava durumunun yarış esnasında bile farklılık göstereceği düşünülürse... Ben düşünmek istemiyorum artık ve oynamak istiyorum oyunu! Bu hazirana kadar beklemek zorundayız ama.

#### BİLGİNİZE

**Yapım, dağıtım:** Codemasters  
**Tür:** Yarış  
**Platform:** PC, PS3, Xbox 360  
**Çıkış Tarihi:** Haziran 2007

#### 100 kişilik DIRTY dancel

Oyunun çok oyunculu modu 100 kişiye kadar oynanabilecek. Evet, 100 kişi dedim ama ağzınızı kapatabilirsiniz. Zira 100 kişilik bir oda söz konusu sadece, o 100 kişi aynı pisti aynı anda oynamaya başlıyor ama zamana karşı. Eş zamanlı bir "time trial" olacak yani. Canlı olarak rakiplerin sürelerini görmeniz dışında pek bir özelliği yok aslında.





## The Darkness

Oyun hakkında yeni bilgileri yazmadan önce yeni fragmandan bahsetmek istiyorum. 40 yıllık oyuncuyum, beni böyle gaza getiren bir fragman görmedim! O müzik, o hareketler, o aksiyon olayları. Bir an önce çıksa da oynasak yahu! Tamam, devam edebiliriz. Hikayeyi özetlersek; 21. yaş gününde babasının ölümünün ardından karanlığın güçleri (iblisler, yaratıklar) Jackie'ye geçiyor. Özel demoyu oynayan herkes tek bir konuda mutabıktı: Oyun bomba gibi geliyor! Giriş videosu bir Scorsese filmi andırıyor, her yerden sürprizler çıkıyor. Fragmanda da görebileceğiniz gibi çatışma sahneleri heyecan verici ve oyunun dinamikleri tadında olmuş. Yapım gerçekten sağlam olacağına benziyor.

# Game Developers Conference 07

[BERKANT AKARCAN berkant@level.com.tr]

## BU SENE SAN FRANCISCO'DA

gerçekleştirilen Game Developers Conference (GDC) geçtiğimiz senelere kıyasla daha hareketli geçti ama bir o kadar da dedikoduları artırdı. PlayStation Home sistemi başta olmak üzere, No More Heroes, f10w, Mass Effect, Tabula Rasa, LocoRoco, Little Big Planet ve XNA konularında birçok bilgi gün ışığına çıktı.

## PlayStation Home

GDC'07'nin en önemli olayıyla

sizleri tanıştırmak istiyorum: PlayStation Home. Home, ilk baktığınızda Second Life gibi gözükse de, tüm PS3 sahiplerinin buluşma noktası. Xbox Live'in "eşleştirme" sistemine benzer bir sistem ile kendinize rakip bulabilir, dükkanlardan en son demo ve videoları indirebilirsiniz. Sony'nin iddiasına göre Home sistemi tıpkı YouTube gibi kullanıcıların yürüttüğü bir sistem olacak. Kullanıcılardan bahsetmişken, sanal karakterimizi yaratırken binlerce varyasyonun olacağını

belirtmek isterim. Hiçbir karakter bir diğerine benzemeyecek Sony'e göre. Kocaman Online'larda gördüğümüz "emote" olayı da, klavyemizle bir şeyler yazarken karşımıza çıkacak. Sesli ve görüntülü sohbet de yapabileceğimiz istediğimiz kişilerle. Home sadece Lobi ile sınırlı değil, havuzlar, bowling sahaları, atari salonları ve sinema salonlarına ev sahipliği yapacak. Her oyuncu kendi evine sahip olacak ve arkadaşlarını çağırıp parti bile verebilecek. Onlara başarılarını gösterebilecek, müzik çalabilecek, havuza atabilecek. Kendimize ait Hall of Fame'de de başarılarımızı dünyaya gösterebileceğiz. Parayı veren oyun şirketleri de salon kiralayıp özel aktiviteler, tanıtımlar gerçekleştirebilecek. Kısaca Home, ikinci evimiz olabilecek.

Xbox Live ve WiiConnect24'e rakip olarak gösterilen Home, yaşayan bir dünya olması nedeniyle rakiplerinin bir adım önünde. Sony'nin Avrupa'da piyasaya çıkmadan önce ilgiyi

toplamak istiyor, ama kulislere dolaşan dedikodulara göre Sony asıl bombayı E3'te patlatacak ki bu da PSP2 olabilir. Henüz erken olduğunu düşünsem de Sony'nin bu konuda yalanlama yapmaması ve Samsung'un PSP2 için bellek Ar-Ge'si yaptığını ağızdan kaçırmaması Temmuz'u beklememize sebep oluyor.

## Miyamoto'nun Konuşması

Nintendo'nun pazarlama direktörü Shigeru Miyamoto'nun konuşması aslında pek bir şey içermiyordu. Oyun sektörünün yaşadığı sıkıntılardan bahsetti, Nintendo'nun Wii'yi hazırlarken oyun tanımını belirleme amacıyla büyük bir risk aldığını, WiiMote'un uzun bir süreç ardından hazırlandığını belirtti. Miyamoto'nun konuşmasında yer alan en önemli olay Super Mario Galaxy fragmanı idi, zira Wii'nin ne kadar büyük bir potansiyeli olduğunu ve güçlendirildiğinde neler sunabileceğini gösteriyordu. İkinci nokta ise çok yakında yeni bir Wii kanalının hizmete





Shigeru Miyamoto



No More Heroes

gireceği ve bu kanal üzerinden Mii'lerimizi sergileyebileceğimize. Bu fikir için Miyamoto'nun eşine teşekkürlerimizi iletiyoruz (bu arada Japonya'da sevgililer gününde bağyanlar sevgililerine çikolata hediye edermiş, biz de istiyoruz!). Konuşmanın en sevdiğim cümlesi Sayın Miyamoto'nun son sözüydü: "Video oyunları ile ilgilenmeyenlere veya onlardan korkanlara ulaşmak zorundayız."

### LittleBigPlanet

Belki de PS3 için açıklanan en zevkli oyunlardan birisiydi LBP. Oyunun türü bildiğimiz platform ama tamamiyle etkileşimli bir platform oyunu. Ki zaten yapımcıların iddiası da bu etkileşim ve fizikler. Oyunun zevki co-op modunda ortaya çıkıyor, dört kişi beraber oynadığınızda herkes birbirine yardım ediyor. Kâh düşen bir ağacı aşmanız gerekiyor, kâh bir zincire tutunup üst kata çıkmanız için futbol topunu ustalıkla hareket ettirip üstüne çıkmanız gerekiyor. Yapmanız gerekenler zincirleme tepkime gerektirse de gözünüzde büyümesin bu

konu, zira oyunun grafikleri ve karakterlerin şirinlikleri her türlü ruhsal buhranı üzerinizden alabilecek nitelikte. Oyunu oynarken Sixaxis'in tüm hareket nimetlerinden yararlanacağımızı söylüyor Phil Harris ve oyunun bu sene sonunda indirebileceğini ekliyor. Oyun indirilebilecek kadar makul bir boyutta olacak, lakin içeriği yaratanlar yine oyuncular olacak. Game 3.0 olayını yine ön plana çıkarıyor Sony (bkz. Home kutusu). Bölümleri kendi hayalgücümüze göre yaratıp online olarak paylaşabileceğiz, insanlar onu indirecek, yorum yazacak, çok sevecek, oy verecek ve belki de en sevilen bölümler arasına girecek bizim eserimiz. Fragmanlarını gördükten sonra sabırsızlanmamak elde değil. Oyun gibi oyun yahu!

### No More Heroes

No More Heroes'un tanıtıldığı konferansın adı "Punk Ölmedi!" idi. Yapımcı Suda 51 (Killer 7'yi yapan) de konferans boyunca buna değindi. Diğer oyunların birbirinin kopyası olduğunu söyledi durdu. Ayrıca Japon oyun sektörünün, Avrupa ve ABD sektörünün karşısında zayıf kaldığını da

dile getirdi. Bunun için orijinal fikirli oyunlara ihtiyaç var Suda 51'e göre. Miyamoto'yu bir tanrı olarak betimleyen Suda 51 (kafası güzeldi herhalde) konferans boyunca "yapımcı böyle olmalı, şunu yapmalı" geyiklerini çevirdi ama gereksiz olduğundan yazmayacağım. Oyunun demosundan anladığımız kadarıyla beklediğimizin aksine, tam teşkilat kılıç savaşı göremeyeceğiz. Yapımcılar Red Steel faciasından sonra kılıçlı dövüş yapmaktan kaçıyor bence veya bu haklarını bir Star Wars oyununa saklıyorlar. Oyunu WiiMote ve Nunchuk ikilisinin armonisiyle kontrol edeceğiz, zaten projenin ana fikri orijinal ve çarpıcı fikirler olduğundan pek takmamak lazım. Ayrıca Suda 51, The Silver Case oyunlarının DS'e aktarıldığını duyurdu.

### PlayStation EDGE

Bazılarına göre GDC'nin en önemli teknolojisiydi EDGE. Xbox 360'ın XNA'sına benzetebileceğimiz bu yazılım geliştirme sistemi, Phil Harrison'a göre tüm dünyayı bir oyun geliştirme merkezine dönüştürecek. Oyun geliştirmek isteyenler, tüm yaratıcılıklarını ve PS3'ün teknolojisini kullanabilecek ve EDGE'yi edinmek için de hiçbir para ödemeyecek. Bunun yanı sıra Sony, PS3 Geliştirici Ağı'ndaki yapımcılara da yeni kütüphaneler sunacak, böylece konsolun potansiyeli daha iyi kullanılabilir. Tıpkı Killzone gibi. Killzone ile ilgili yeni bilgi ve görüntülerin de Haziran ayında E3'te yayınlanacağını belirtmekte fayda var.

Amatör oyun gelişiminden bahsetmişken XNA cephesinden bir haber daha var. Microsoft, en iyi XNA oyunlarını Dream-Build-Play adlı bir yarışmayla seçiyor.

### Oyun Geliştiricileri Ödülleri

- En İyi Ses: Gitar Hero II
- En İyi Karakter Tasarımı: Okami
- En İyi Oyun Tasarımı: Wii Sports
- En İyi Teknoloji: Gears Of War
- En İyi GörSEL Sanatlar: Gears Of War
- En İyi Hikaye: Legend of Zelda: Twilight Princess
- En İyi Oyun: Gears Of War
- En İyi Yeni Stüdyo: Iron Lore Entertainment
- En İyi Yenilik: Line Rider, Okami, Wii Sports
- Yaşam Boyu Onur Ödülü: Shigeru Miyamoto

2 Temmuz'a kadar sürecektir bu yarışmaya XNA ile geliştirdiğiniz bir oyunla katılabilirsiniz. İndirmek için "[msdn.microsoft.com/xna](http://msdn.microsoft.com/xna)" adresini ziyaret edebilirsiniz.

### Hükümrân Senfoni Cephesinden Gelişmeler

Céidot ekibi GDC'de ilk olarak, geçen seneki gibi Game Connection etkinliğine katıldı. Bu etkinlik sırasında 27 yayıncı ile görüştüler ve Hükümrân Senfoni'nin tüm dünyada yayınlanması için gerekli anlaşmaları büyük ölçüde tamamladılar. Yayıncı anlaşmaları ile ilgili resmi açıklamayı 1-2 ay içinde yapmasını beklediğimiz Céidot ekibi, daha sonra Game Developers Conference etkinliğinde yine Türk oyun sektörünü temsil eden tek şirket olarak yer aldılar. Burada zaten partnerlik ilişkilerine başladıkları Intel ve yeni bir partnerlik ilişkisinin doğmasını beklediğimiz Nvidia ile toplantılar yaptılar. Ayrıca Gamebryo, Ageia gibi diğer teknoloji partnerleriyle görüşmelerini tamamladıktan sonra, etkinlik sonrası Türkiye'ye döndüler. L



LittleBigPlanet



Playstation EDGE



Hükümrân Senfoni

# LevelCup

SEZON 2 BÖLÜM 2 (lvcup.s02.e02.hdtv.info)



Ekranı gördükleri ya çok komik ya da utanç verici bir şey.



## LevelCup'in önceki bölümlerinde...

SAVAŞ ALANINDA KARŞINIZA ÇIKMASINI İSTEYECEĞİNİZ EN SON LEVELCUP

[BERKANT AKARCAN berkant@level.com.tr]

**[[ O, İSTEDİĞİ AN HALÜSİNASYON** görebilme yetisine sahip tek insan olarak bilinirdi buralarda. Gecenin bir yarısı uyanıp balkona çıkar, sıcak kahvesini eline alıp tüm "Downtempo Psytrance" şarkılarının bulunduğu USB belleğini kulağına takardı. Havada uçan ejderhalar, camdan yukarı yürüyen örümcekler görürdü. En çok da yağmurlu havaları severdi. Düşen yağmur damlalarını WiiMote olarak görürdü şapşal. Supreme Commander oynadığından beri de balkondan sarkıp kafasını yukarı kaldırarak, tüm savaş alanını göreceğini sanıyordu. Bu halüsinasyonlar da öyle olur olmaz zamanlarda kendini gösteriyordu ki bazen bu deli herifin yanında durmaktan bile korkar oluyordu insanlar. Son bir aydır bilinçaltını Supreme Commander ile dolduran biriyle de aynı ortamda sekiz kişi Supreme Commander oynamak çok tehlikeli olurdu.

### LEVEL NEDEN ADRIANA LIMA'YA İLGI GÖSTERMİYOR!

Supreme Commander oynamak için NASA'nın bilgisayarları el altından yürütülemediği için bir başka bahara ertelendi, daha doğrusu Tuğbek kazanmasın diye küresel ısınmanın baharı alıp götürmesinden yararlanıldı. Eli yüzü düzgün bir bahar görene kadar Supreme Commander LevelCup sayfalarını süsleyemeyecek, canıma deşsin. İşte küresel ısınmaya kızan Level ahali, bu lanet olası dünyayı rendeleyebildikleri tek oyun olan Warioware'i oynamaya karar verdiler. Hem Warioware aynı anda sekiz kişi ile de oynanabildiğinden, geçen ayın son cümlesi sebebiyle "Level neden aynı ringde oynamaya ilgi göstermiyor? Level neden Adriana Lima'ya ilgi göstermiyor?" gibi sorulardan da sıyrıldılar.

Fikstür çekilmesine gerek kalmadan her konsol LevelCup'ına ev sahipliği yapan HDTV, sarı kapı ve vestiyer üçgeni arasına geçti herkes.

Hemen birileri Warioware'in cinli melekli multiplayer modunu açtı. Hemen ardından sağ baştan Faruk, Erdem, Volkan, Berkant, Serpil, Tuğbek, Jesuskane ve Göker olmak üzere çember oluşturup, kutu kutu pense oynamaya başladılar. Biri buna sonunda dur dedi ve Warioware oynamaya koyuldular. Lakin buradan itibaren yazıya son verebilirim, zira Warioware incelemesi yazmak bile zorken turnuva yazısını nasıl yazacağım, kara kara düşünmekteyim.

### SONSUZ SAYIDA YER ALAN ASAL SAYI

Şöyle yaptılar: Oyunu arka arkaya on kez oynayacaklardı, zaten her oyun da kısa sürdüğünden hiçbir sorun olmayaktı. Ama oldu. Ne oldu peki? Faruk ve Jesuskane'in şansından onlara hep zor oyunlar çıktı, yok efendim Link'i adaya yetiştirmek, hulahop çevirmek, uçak uçurmak vs. Bu da yetmezmiş gibi yine Tuğbek, yine şike iddiaları ortalığı karıştırdı. İkinci sezonun flaş ismi Berkant, bir ay önce WWE Smackdown'ı kazanan Volkan ve geçen sezonun şampiyonu Tuğbek arka arkaya üç kez ilk üçe kaldılar. Nasıl oldu, anlam veremedi hakem komitesi. Dosya İstanbul Birinci Sulh Ceza Mahkemesine incelenmek üzere yollanacaktı, son anda vazgeçildi. İlk üçe kalmanın şu özelliği vardı, birinci 3, ikinci 2, üçüncü de 1 puan alıyordu. Böylece on oyun sonunda en çok puanı alan birinci oluyordu. Hiç lafı uzatmadan dananın kuyruğunu

koparmak istiyorum sevgili serayseverler. Toplamda 9 puan elde eden Erdem üçüncü oldu, ara toplamda 11 puan alan Tuğbek ikinci oldu, KDV hariç 14 puan alan Berkant da birinci oldu.

Böylece Berkant üç kez direktten döndüğü birinciliğe sonunda kavuşmuş oldu ve hedef büyüttü. Erdem ise katıldığı ilk LevelCup'ta dereceye girerek bu konuda iddialı olduğunu gösterdi ki biz buna acemi şansı diyoruz (ikinci sezon acemi şansı sezonu oluyor, dur bakalım sonumuz ne olacak). Tuğbek ise her zamanki gibi kürsüye çıkmayı başardı.

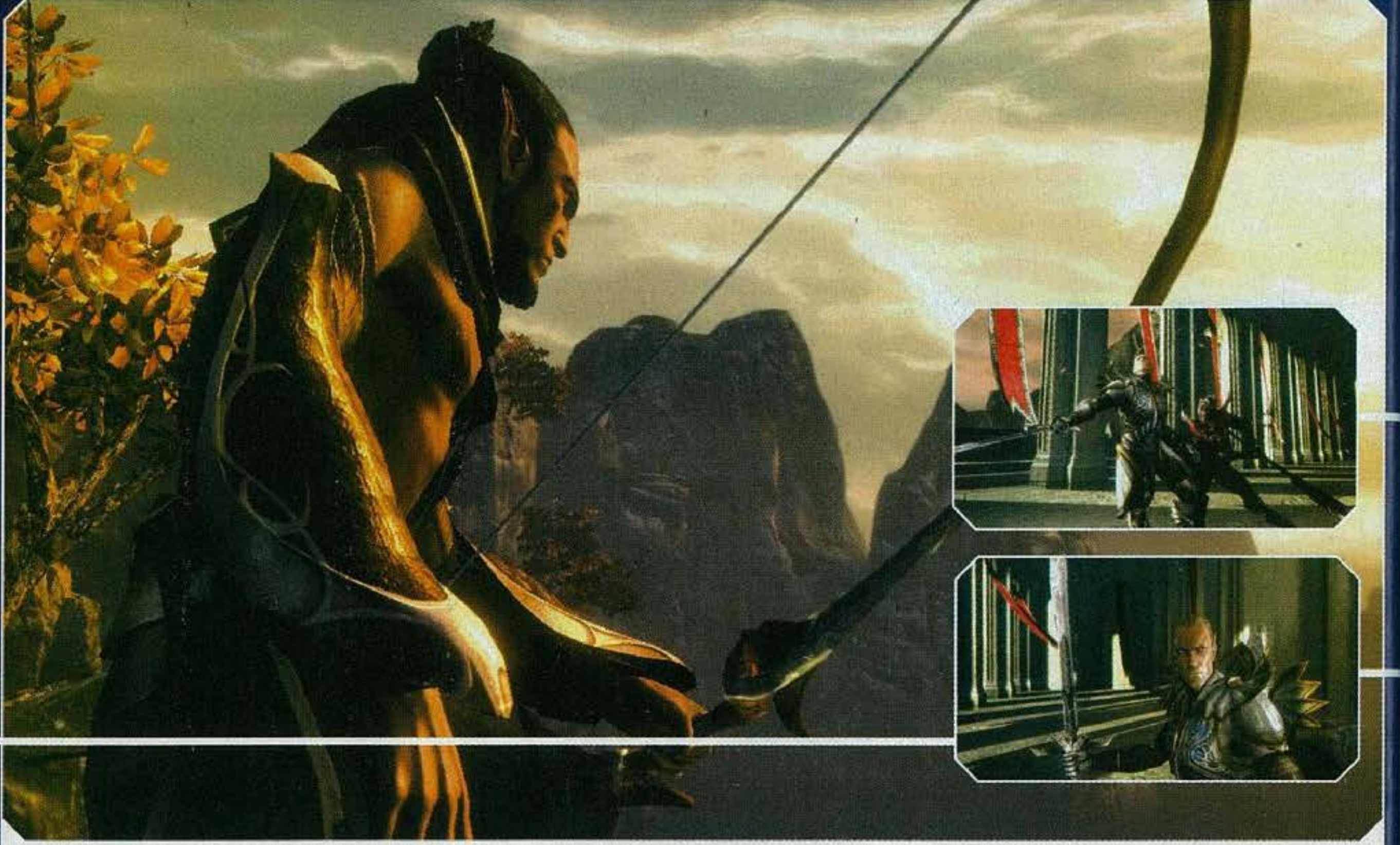


### LevelCup 2007

İSİM	BU AYKI PUANI	TOPLAM PUAN
BERKANT	8	12
VOLKAN	2	10
ERDEM	0	6
TUĞBEK	6	6
ERDEM	4	4
FARUK	2	4
GÖKER	2	4
BURAK	0	2
JESUSKANE	2	2
SERHAT	0	2
SERPİL	2	2
SINAN	0	2
OLGAY	0	0
MEHMET	0	0

# FOTOFİLİ

BÜYÜK RESİMLER,  
KÜÇÜK İLK BAKIŞLAR



## ELVEON

HEYECAN METRE

3

Oldukça parlak görünen, ama çok da ilginç olmayan bir oyun Elveon, en azından şimdilik. Çünkü hikâyesi Elf kültürünün yükselişini ve kayıp şehir Nimathar'ın naçizane çabalarımızla unutulduğu yerden tutulup çıkartılmasını anlatıyor. Tanrıların evine ulaşmak için kullanılan bir portal olan Nimathar'ın kurtuluşuna giden

yolda tabii ki bizi durdurmaya çalışan yüzlerce düşmanla karşılaşacağız, üstelik bahçesini temizlediğimiz tanrılar da bize yardım etmek konusunda pek istekli olmayacaklar ama deneyimli bir savaşçı olarak Elflere borcumuzu ödemek zorundayız.

PLATFORM: PC, 360

## CLIVE BARKER'S JERICO

TV dizisi olan Jericho yalan çıktı ama Clive Barker'ın Jericho'su bambaşka olacak. Hayalet Avcıları'nın korkutucu versiyonu diyerek, özetleme anlayışına yepyeni bir boyut kazandırabileceğimiz Jericho'da bir çeşitlik derinlik sarhoşluğu yaşanıyor. Çünkü oyun sizi kayıp kent Jericho'yu bulmak için halkalar halinde iç içe geçmiş mekânlar boyunca, hep daha derine doğru itiyor. Maceranız boyunca istediğiniz kadar korkma hakkına sahipsiniz ama bir soluklanayım diye dışarı çıkma şansınız yok. Resimde gördüğünüz neşeli ve canayakın dostumuz hangi halkada görevli bilmiyorum ama oyunu oynarken mümkünse bir asansörle doğrudan Jericho katına inme isteği doğurdu bende. Belki de oynamam, korkuyorum çünkü ondan.

PLATFORM: PC, 360, PS3

HEYECAN METRE

5







## DARK SECTOR

İlk duyurulduğu 2000 yılından beri üçüncü kez 180 derecelik bir dönüşüm geçirdi Dark Sector. En son 2005 E3'ünde gösterilen fragmanında, akıllara durgunluk verecek kadar zengin bir hayalgücünün eseri olan bir bilim kurgu / aksiyon oyunuydu. Ama ne olduysa, Digital Extremes oyunun yapısını tamamen değiştirmeye karar verdi. Yeni Dark Sector, daha karanlık bir havası olan, Gears of War ve Resident



HEVECAN METRE

3

Evil 4 arasında, ancak bir önceki halinde çok daha sıradan gözükken bir aksiyon oyununa dönüşmüşse benziyor. Hakkında daha fazla bilgi sahibi olmadan konuşmak istemiyoruz, ama sanırız herkes iyi bir bilim kurguyu, vasat bir korku/gizlenme oynanışına tercih ediyordur. Umarız bir bildiği vardır Digital Extremes'in.

PLATFORM: PS3, 360



## THE WITCHER

İlk bakışta eksiği ve fazlası olmayan, istikrarlı bir RYO gibi duruyor değil mi? Ama bugünlerde Fotofili'de haber olmak istiyorsanız böyle biraz farklı, egzotik, çılgın, ne bileyim belki biraz provokatif bir yanınız olması lâzım, anlıyor musunuz? Halk bunu istiyor yane! Erol Evgin olmak yetmiyor, biraz Şebnem Şefir olmanız gerek. Hmm, uzak bir bağlantı olacak ama Witcher da öyle bir oyun işte... Oyunu iyi bir RYO yapan özelliklerini saymak için burası yetmez.



HEVECAN METRE

4

O yüzden sadece dikkat çekici bir yanını söyleyeceğim. Oyunların bulaşmayı pek sevmediği ırkçılık, soykırım, politika hileleri ve sosyal sınıflar arası ayrımcılık gibi konulara da yer vermesi (bunun için gerçek dünya geri planını kullanmasa da) Witcher'ı farklı yapıyor. Mehmet'in Şirinler temalı dünya tarihi ve politikaları konulu oyun projesine benziyor. Kesinlikle merak uyandırıcı.

PLATFORM: PC

## LOKI

Yılın mitolojik geri plan destekli ağır abilerinden Loki, dört köklü mitolojiden (Aztek, Yunan, Mısır ve İskandinav) dört kahraman koyuyor önümüze. Tek bir hikâyenin dört ayrı yöntemle nasıl tamamlandığını görmek için yaz ortasına kadar bekleyeceğiz. Mesela şu fazla gelişmiş beyaz kurtla baş etmek konusunda hangi kahramanımız nasıl bir yöntem izler? İskandinav kahramanımızın topuzvari silahı yeterince etkili görünüyor ama ben olsam Kevin Costner'ı alırdım ve küçük bir dans partisiyle ortamı yumuşatırdım... Loki'de böyle şeyler de var, çok acayip.

PLATFORM: PC

HEVECAN METRE

4



İSMİM ALAN WAKE. BEN BİR YAZARIM. DAHA DOĞRUSU, HAYATIM PARAMPARÇA OLANA DEK ÖYLEYDİM. GEÇMİŞİ UNUTMAK VE YENİDEN UYUYABİLMEK İÇİN BURAYA GELDİM... AMA İÇİNE DÜŞTÜĞÜM KARANLIKTA BİR ŞEY ÖĞRENDİM: UYUYAMAMAKTAN DAHA KÖTÜ BİR ŞEY VARSAN

**[[ IŞIKLAR SAÇARAK UÇAN,** tanımlanamayan nesnelere ne denir? U.F.O. Peki ışıklar saçarak yaklaşan bu şey bir oyunsa ve yine de tanımlanamıyorsa? Ona da "psikolojik aksiyon macera" denir. Çünkü bu ifade U.F.O. gibi belirsizdir; vakti geldiğinde "psikoloji"nin de "macera"nın da içini istediğiniz gibi doldurabilirsiniz. Ama oyun dünyasının U.F.O.'su olan bu "tür" de U.F.O.'lar gibi tekinsizdir. Sadece bir ışık oyunu, Venüs'ün saçtığı ışıkların yansıması, kamera hilesi ya da hatta bir uçak olduğu anlaşıldığında bütün heyecanı kaçacak bir yanılsamadan da ibaret olabilir, bütünüyle şok edici bir gerçek de...

"Psikolojik aksiyon macera" olarak tanıtılan ve çeşitli kamera kayıtları çok sayıda tanık tarafından gözlemlenen Alan Wake bunlardan hangisi? Oyun hakkında laboratuvar ortamında test edip değerlendirecek kadar çok verimiz biriktirdiğini ve sonuçları bilim dünyasıyla paylaşmaya hazır olduğumuzu bildirerek başlıyoruz. Oldu olacak, İsveç Akademisi'nin değerli üyelerini de selamlıyoruz.

#### RISE AND SHINE MR. WAKE

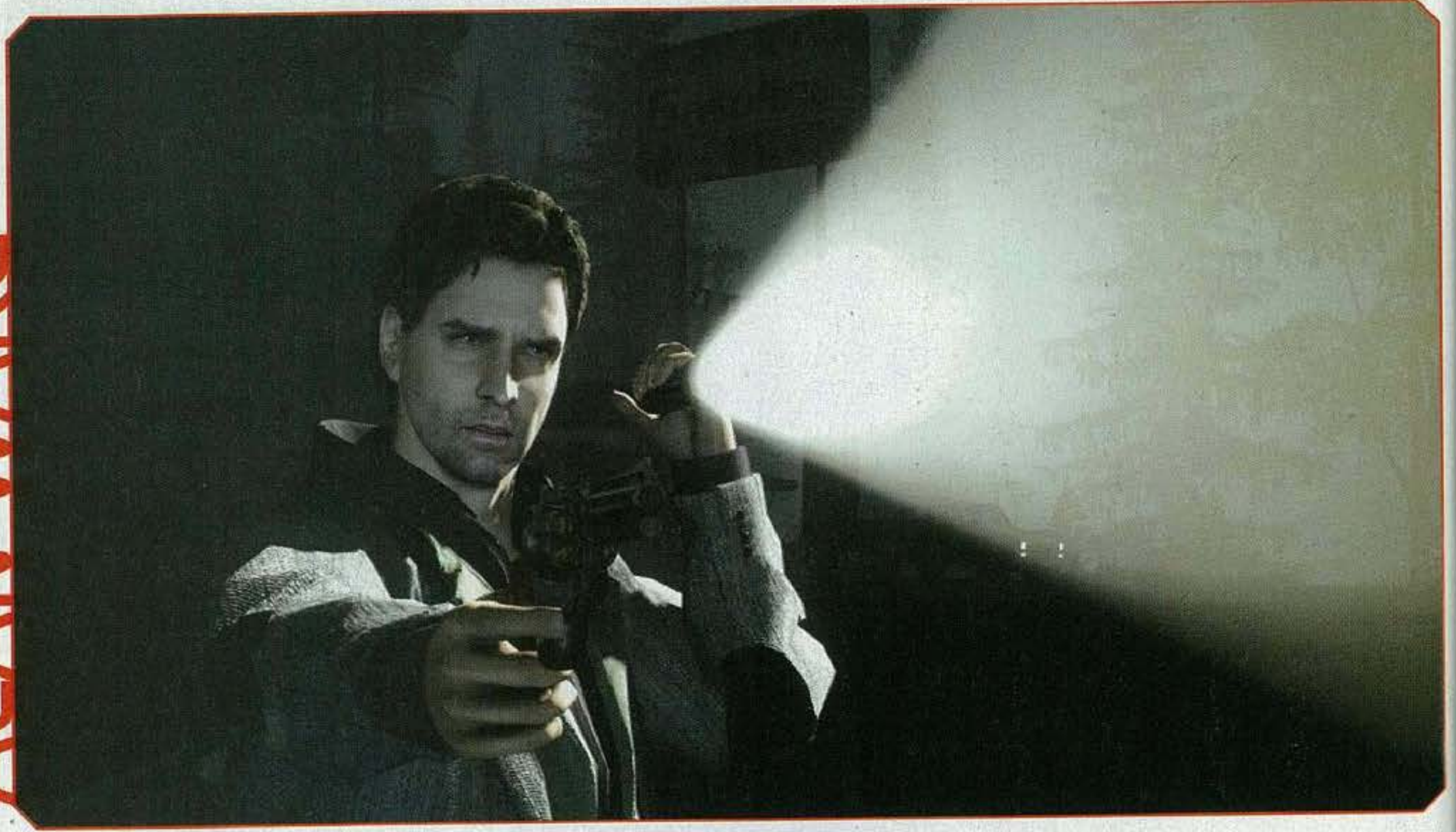
Yapımcıları Alan Wake'i arada bir, birkaç saniyeliğine kendini gösteren ve kafalarda bir sürü soru işareti bırakarak geldiği gölgede kaybolan bir oyun projesi olarak sunmaktan hoşlanıyor. Yayınlanan kısa ve çarpıcı videolar bu stratejinin bir parçası. Ama Alan Wake'le ilgili asıl çarpıcı ipucunu saklama gibi bir şansları yok. Çünkü bu ipucunun kaynağı, bizzat kendileri. Çünkü onlar Remedy, yani Max Payne'i

yapan adamlar. Onlar ne kadar "acaba" dedirtmeye çalışsalar da biliyoruz ki, karşımızda yine sorunlu, tutkulu, yası bir karakter ve onun kaçınılmaz, maskülen savaşı var. Ama bu kez belirleyici olan ışın aksiyonu değil, "psikolojik macera" tarafı. O yüzden de iki tane Max Payne oyunundan bildiğimiz bir şablonun yeni bir hikâyeye uyarlanmış hali diyemeyiz Alan Wake için. Her ne kadar ilk bakışta öyle görünse de...

Oyunun bir filme konu olabilecek (muhtemelen de olacak) hikâyesi şöyle: Kitapları çok da tanınmayan bir romancıyken kız arkadaşı Alice sayesinde hayatı değişen bir adam Alan Wake. İlham kaynağı yaşadığı aşk değil, bu aşk başladığından beri gördüğü garip rüyalarıdır. Alice'in hayatına girmesinden sonra başlayan ürkünç rüyalarını birleştirerek yazdığı son romanı müthiş bir patlama yapan kahramanımız, birdenbire meşhur, zengin ve saygın bir edebiyatçı haline gelir.

Kâbusların verdiği ilhamla rüyaları gerçek olan kahramanımız için asıl kâbus bundan sonra başlar. Alice aniden ortadan kaybolur, Alan'ın uykularını da beraberinde götürerek... Hem nişanısını kaybeden, hem uykusuzluk hastalığına tutulan, hem de tek satır bir şey yazamaz hale gelen Alan Wake, kaybettiği her şeyi bulma umuduyla yollara düşer. Başka bir oyun/film projesi sebebiyle dolu olan Silent Hill'de yer bulamayınca, aynı standartlara sahip Bright Falls kasabasında duraklamaya karar verir. Ve oyun başlar. >>





» Alan Wake karanlık ve huzursuz bir oyun olacak. Hayal gücü ve el feneri dışında hiçbir şeyi olmayan, hafiften tırlatmaya başlamış bir ana karakter... Giderek garipleşen çıkışsız bir kasaba... Kahramanımız yazdıkça gerçeğe dönüşen korku hikâyeleri... Tüm bu huzursuzluğu, klavyeye dokunan parmaklarınızda birebir hissetmenizi sağlayacak bir atmosfer... Anlaşıldığı kadarıyla Alan Wake, tepeden tırnağa, safi bir atmosfer oyunu. Remedy'nin Alan Wake ve Max Payne kıyaslaması yaparken özellikle dikkat çektiği bu nokta, oyunu görmek için yanıp tutuşsak da bir taraftan da tedirgin ediyor. Özellikle Bright Falls'la ilgili duyduklarımız, bu kasabaya giderken yanımızda illa ki birkaç koli ağrı kesici ve uyku hapi taşıma ihtiyacı uyandıracak cinsten.

#### HUZURSUZ KASABA YOKTUR, AZ IŞIK VARDIR

Kasaba deyip geçmeyin, Bright Falls 100 kilometrekarelik bir oyun alanı olarak tasarlanıyor. Nadiren parlayan güneşin bile her şeyin üstüne sinen sıkıntıyı yok edemediği, köhne binalarla ve ketum insanlarla dolu bir şehir merkezi, muhtemelen bir daha doğa yürüyüşü yapmamaya yemin ettirecek bir orman, ürkütmeden başka ne işe yaradıklarını şimdilik bilemediğimiz birkaç kule, işçisi olmayan bir kömür madeni, trenlerin durmaksızın geçtiği bir istasyon ve dahası... Belki herhangi bir oyunda görebileceğiniz türden bir yer ama Alan Wake videoları ve ekran görüntüleri Bright Falls'un herhangi bir yer olmadığını hemen hissettiriyor. Gece-gündüz

döngüsü ve diğer ışıklarla yüzü sürekli değişen kasabada (loş ışıkta güzel görünmek gibi bir iddiası da yok) en büyük düşmanımız karanlık olacak. Zira bu oyunda bütün kötülüklerin anası, karanlık. Psikolojik dengesi tamamen bozulmuş (deli desem alınır mısın Alan'cığim?) karakterimizin

karşısına çıkan hayal-gerçek karışımı tüm kötülükler, karanlıktan besleniyor, gölgelerde daha güçlü oluyor. Bu yüzden yanımızdan hiç ayırmayacağımız el fenerini bir çeşit silah olarak kullanabileceğiz. Bu arada oyun ilerledikçe geceler günlerden çok daha uzun hale gelmeye başlayacak ve

muhtemelen cebimizdeki pil sayısı, tabancamızdaki mermi sayısından daha önemli olacak. Peki, kim bu düşmanlar? Belki tanısak çok seveceğiz? Hayır. Boş umutlara kapılmanın alemi yok. Kim olduklarını, neye benzediklerini şimdilik bilmiyoruz ama onlarla iletişimin tek yolunun yok etmek olduğunu tahmin etmek zor değil. Remedy oyunundaki düşmanlara ait ipucu vermektense özellikle kaçınıyor ama bazı oyun içi videolar, düşmanın her kılıpta ama daima doğaüstü yeteneklerle donatılmış olarak karşımıza çıkacağını söylüyor. Örneğin bir oyun içi videoda, Alan'ın arabasına aldığı bir otostopçunun kazayla öldüğünü gördükten biraz sonra, aynı adamın çarpık bir haliyle karşılaşmasını izliyoruz. Sonra da olaylar gayet



psikolojik-aksiyon-macera bir hâl alıyor tabii.

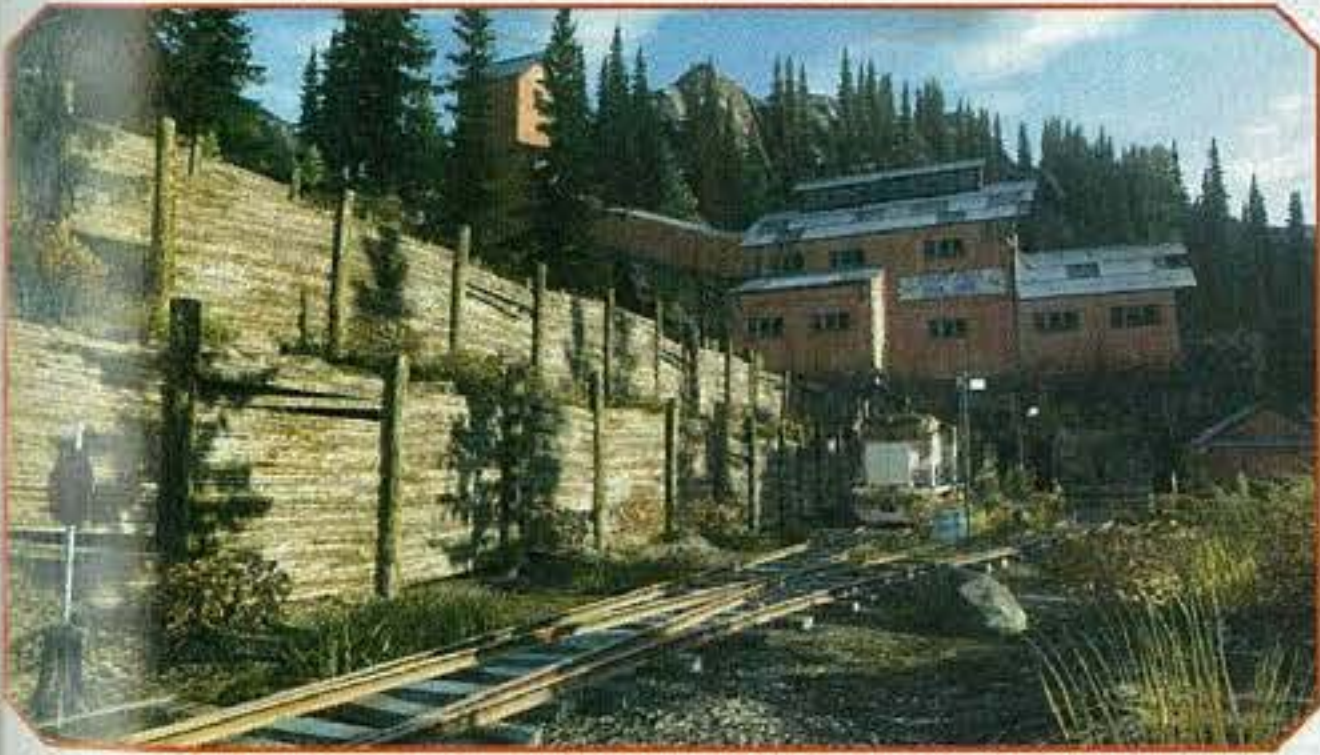
### RÜYA TABİRLERİ OYUNU

Alan Wake, kahramanımızın mesleğine uygun olarak edebi bir eser havasında ilerleyecek. Önceki kitabında rüyasında gördüğü şeyleri romanlaştıran Alan, bu kez de yazdıklarını yaşıyor olması. Bu anlatımı daha güçlü ve gerekli kılacak bir şey. Bir roman gibi bölümler halinde gelişen hikâyenin bazı yerlerini kitabın sayfalarından öğreneceğiz. Tabii aksiyonun ortasında oturup gözlerimizle satır tarayacak değiliz, biz ara videoyu izlerken Alan da kitabın ilgili bölümünü okuyacak bize. Ve her bölümde öyküye yeni karakterler eklenecek, bazı olaylar değişecek ve şekillenecek. Yapımcıları olayların akışının bir televizyon dizisindeki gibi olacağını, yani karakter, diyalog, aksiyon ve psikolojik gerilimin her bölümde biraz daha güçleneceğini ve ana hikâyeyi beslemeye yönelik olacağını söylüyor. Ayrıca her bölümün kendi içinde bir giriş-gelişme-sonuç kurgusu olacak, tıpkı TV dizilerindeki gibi.

Oyunun dizilerden farkı ise sizin müdahalelerinize açık olması. Yani her bir bölümün sonunu siz belirleyeceksiniz. Vereceğiniz kritik kararlar o bölümün finalinin



rüzgar, yağmur, fırtına gibi her tür hava efektini dinamik olarak barındıran Alan Wake'in bu mükemmeliyetçi duruşunun da bir bedeli var elbet. Şöyle söyleyelim; Ekim ayında Intel Developer Forum sırasında 3,73 GHz bir Core 2 Quad bilgisayarda Alan Wake'in bir teknoloji demosu sunuldu, oyun sorunsuz çalıştı... Bu açıklayıcı olmadıysa bir de şöyle söyleyeyim: Oyunu tek çekirdekli bir işlemciyle çalıştırmanın pek mümkün olmayacağı, ama hyper-threading özelliği olan P4'lerde detay seviyesini iyice kısarsak bir şansımız olduğu söyleniyor. İçinde bulunduğumuz yüzyılda çıkmadığı sürece bence hiç sorun değil, nasılsa o zamana kadar hepimiz çift çekirdeğe terfi etmiş oluruz (altı ay sonra bu lafımı yemek zorunda da kalabilirim tabii). Bu arada Microsoft tarafından ve sadece Microsoft platformları (Xbox 360 ve PC) için yayınlanacak olan Alan Wake, oyunun başına kurulacak olan bizler kadar (belki de daha fazla) Sony'nin de kâbusu olabilir. Kendine büyük bir meraklı kitlesi yaratmayı başaran Alan Wake'e karşı PS3 cephesinden yeni bir silah çıksa fena olmaz...



nasıl olacağını belirleyecek. Bu arada merak etmeyin, her bölümü için haftalarca beklediğimiz parça parça, epizodik oyunlardan biri değil Alan Wake. Cesareti yeten bir oturuşta sonuna kadar oynayabilir.

Remedy'nin aksiyon türüne Max Payne'le yeni bir soluk getirdiği bir gerçek. Alan Wake, bu dalganın devamını getirecek olan oyun olarak algılanıyor. Ama Remedy'den gelen açıklamalar, beklentilerini yüksek tutanları hayal kırıklığına uğratabilir. Çünkü onlar bu kez bullet time gibi aksiyona yönelik buluşlar peşinde değil (en azından değilmiş gibi davranıyorlar). Oyunun odak noktasını oluşturan psikolojik gerilim, ekibin fikirlerinin de

odağında duruyor. Yeni bir survival-horror yaratmadan bizi nasıl koltuğumuzda zıplatabileceklerini bulmaya çalışıyorlar. Belki de çoktan buldular çünkü sık sık manidar bir şekilde "çok eğleneceksiniz" dediklerini okuyorum sağda solda. Bir pislik peşinde oldukları kesin.

Oynanış hakkında şu ana dek pek az şey açıklandı. Bunlardan ilki ve en bariz olanı, Alan Wake'in de Max Payne gibi üçüncü şahıs kamerasından oynanacak olması. Oyunun sinematik havasını dağıtmayacak çok sade bir arayüz hazırlandığı, birkaç çeşit standart silahımız (tabanca ve bubi tuzağı gibi) olsa da asıl silah olarak el fenerimize güveneceğimiz, ışık

azalıp da gölgeler uzadıkça her şeyin daha bir güvenilmez hale geleceği, oyunda bol bol araba süreceğimiz gibi birkaç şey daha var, hepsi bu. Ama yukarıda da değindiğimiz gibi Remedy'nin elinde sürpriz olarak sakladığı başka oynanış özellikleri de var. Beklediğimize değeceğini şimdiden söyleyebilirim.

### 4 ÇEKER BİLGİSAYAR

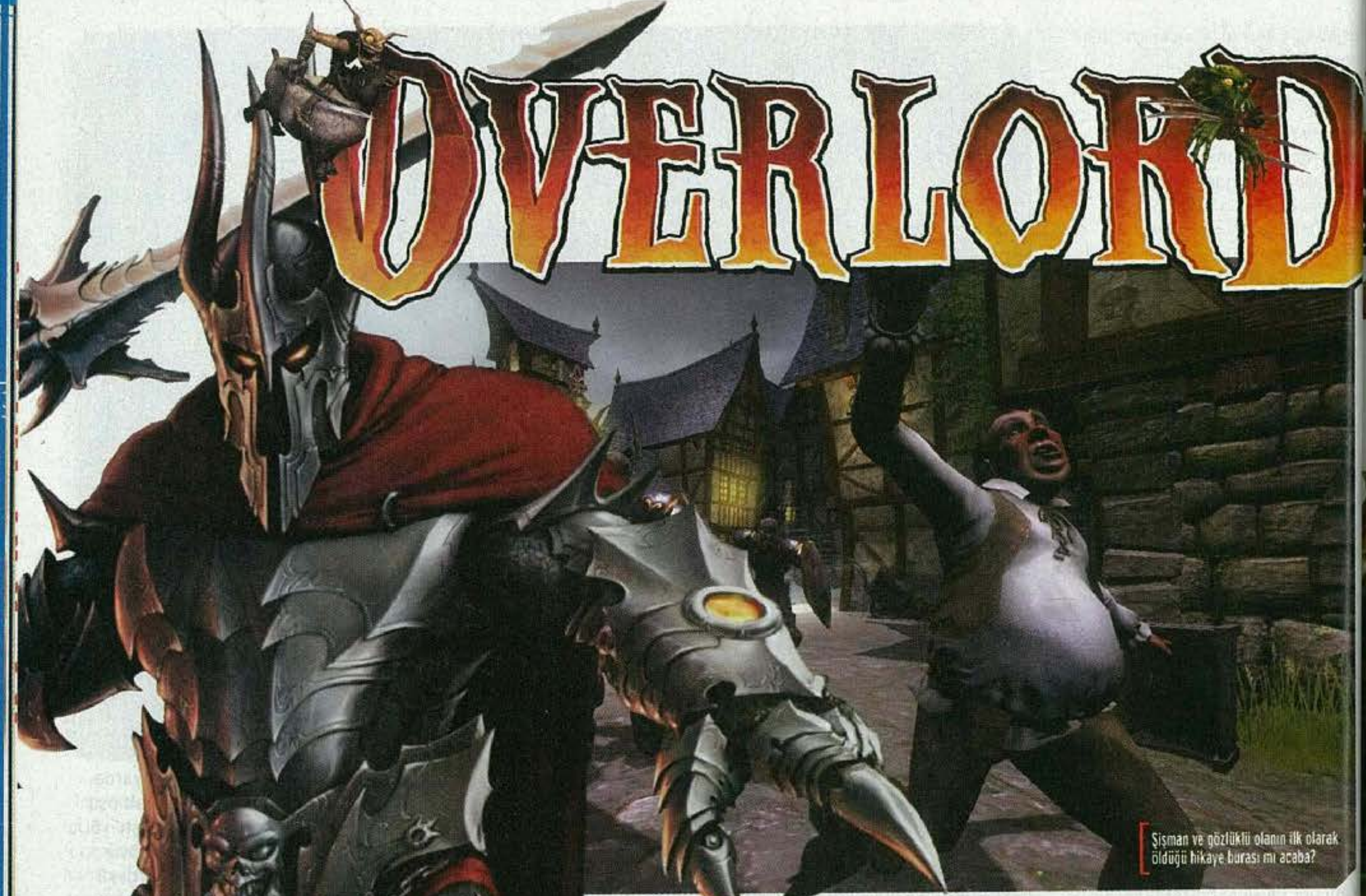
Her santimetrekaresi detaylandırılmış, ışıklandırmanın ve gölgelerin doğrudan oynanışı etkileyecek kadar önemli olduğu,

Alan Wake 2005 E3'ünden beri dillere ve akıllara dolanan bir proje, piyasaya çıkana kadar da öyle kalacak. Max Payne'le kardeş olduğunu ve dolayısıyla ona benzeyeceğini düşünenler büyük olasılıkla ters köşeye yatacak, ama ters köşenin o kadar da kötü bir yer olmadığını görecekler. Max Payne 3 beklentisine girmeden bekleyenler içinse kâbuslarla örülmüş bir cennet olacak bu oyun. **L**

### BİLGİNİZE:

**Tür:** Psikolojik aksiyon macera  
**Yapım:** Remedy Entertainment  
**Dağıtım:** Microsoft  
**Platform:** PC, Xbox 360  
**Çıkış:** Ekim 2007

# OVERLORD



Şişman ve gözlüğü olanın ilk olarak öldüğü hikaye burası mı acaba?

## BANA BİR MASAL ANLAT BABA, İÇİNDE KÖTÜLÜK VE MİZAH, YALANLA VE DOLAN OLSUN

[MEHMET KENTEL mehmet@level.com.tr]

**[[ BİR MASAL DİNLEDİĞİNİZİ** düşünün, sıcacık bir evde, babaannenizin (anneanne, teyze, hala, yenge, elti, baldız -ki baldan tatlıdır- vb. de olabilir) kucağına başınızı koymuş, "gerçek" dünyadan kendinizi soyutlamış, içeriden gelen sıcak çörek kokularına bile bambaşka anlamlar yüklemiş durumdasınız. Uzanmadan önce içtiğiniz ılık süt, öteki diyarlara yaptığınız yolculuğun en önemli itici gücü. "Babanneniz" ağaçlardan bahsediyor, çiçeklerden; küçük, orta boylu ve büyük hayvanlardan... Çörek kokuları gücünü ve yoğunluğunu arttırdıkça, babanneniz de coşkusunu artırıyor. Şövalyeler at üstünde koşuyor, uzun saçlı prensesler canavarlardan kaçıyor. Canavarlar, masalcıların cinsel sapkınlıklarını açığa çıkartan birer yardımcı kahraman (bu rolü King Kong üslenmiştir 20. yüzyılda) olduklarından, daimi olarak prensesleri kovalıyorlar... Derken bir şeylerin ters gittiğini fark ediyorsunuz. Babannenizin anlattığı hikaye garip bir hal alıyor, abuk sabuk laflar birbirini kovalıyor. Burnunuza yanık kokuları gelmeye başlıyor. Başınızı dayadığınız babannenizin sıcak ve yaşlı bacağının şiddetle sarsıldığını fark ediyorsunuz. Kafanızı

kaldırdığınızda, elinde kılıcı ve topuzuyla manyak gibi bağırarak bir kadın görüyorsunuz. Hayır, bu gerçek olamaz! Ama yine hayır, bu bir masal da olamaz. Peki bu Overlord olabilir mi? Overlord, masalın kötülüğe doyduğu an olabilir mi? Bu yazıyı, bu konularda kafanızı iyice karıştırmak üzere hazırladık.

### LÜTFEN SÖZLERİMİ ÇARPITIN

Overlord, çarpıtılmış bir fantezi evreninde geçen, yenilik seviyesi benzerini uzun zamandır görmediğimiz ölçüde zengin, RYO öğeleriyle bezenmiş bir aksiyon/ adventure. Overlord'un geçtiği çarpıtılmış evren, kocaman bir masal dünyası. Babannenizin kucağında dinlediğimiz sıcak ve güzel masalların tüm klişeleri bu evrende mevcut. Ancak, "farklı" biçimlerde. Yolsuzluk, sapkınlık, acımasızlık, ihanet, masalın tüm öğelerine sızmış, masalı kanla sulamış durumda. Ve bu, tahmin edemediğiniz kadar eğlenceli olacak...

Başkahramanımız, yıkılmış bir "Karanlık Kule"nin enkazından çıkan, "düşmüş" bir şövalye. Şövalyenin ayağa kalkmasına

Lord'uma süper bir sağlık topu buldum. Kesin terfi edecek beni.

Kırmızı Minion'larınızın bildiği tek şey yakmak, yakmak ve geri kalanları da biraz daha yakmak.



Overlord'u anlatması açısından bu resim bin kelimeye bedeldir.



**OVERLORD'U EĞLENCİLİ VE KOMİK YAPAN ŞEYLERİN BAŞINDA, MINION'LARIN ELLERİNDEN GELENİN GENELDE OLDUKÇA SAÇMA VE ABSÜRD SONUÇLAR VERECEK OLMASI YATIYOR.**



onardıkça daha da güçleniyoruz. Ama buradan Overlord'un oyuncuya hiçbir serbestlik tanımayan, belli bir tip davranış dışında oynamaya izin vermeyen, çizgisel bir oyun olduğu sonucunu çıkartmamalı. Yapımcılar bu dengeyi "Overlord'da kötü olmakla, çok kötü olmak arasında bir seçim yapabilirsiniz" şeklinde anlatıyor. Bazı hayati fonksiyonların, mesela Minion'larınızın karnının doyurulması için koyunları katletmek gibi, kötü yollarla yerine getirilmesi zaruri. Ama bunlar dışında kalan ahlâki seçimlerde oyun sizi oldukça özgür bırakacak.

#### UFAKLIKLARA HÜKMEDİN

Overlord'un en can alıcı özelliği, oyuncuya Minion'ları yönetme şansını vermemesi. Evet, vermemesi diyorum, tek yaptığınız size körü körüne, aptalca ve hatta sakarca bağlı olan bu ufak yaratıkları, bir yere göndermek. O andan itibaren Minion'lar size yardım etmek için ellerinden ne geliyorsa yapıyor. Overlord'u eğlenceli ve komik yapan şeylerin başında, Minion'ların "ellerinden gelenin" genelde oldukça saçma olması yatıyor. Mesela, kahverengi Minion'ları (dört Minion türünün en ilkeli) bir balkabağı tarlasına gönderdiğiniz zaman, oradaki balkabaklarını kafalarına geçirip kendilerine "miğfer" yapmış oluyorlar. Ya da ufaklıkları bir evi yağmalamak üzere içeri gönderdiğinizde, dışarı kafalarında yemek taslarıyla çıkabiliyorlar. Bu tip numaralar, görsel komiklik yaratmakla kalmıyor, gerçekten minion'ların savunma puanı artmış

#### MİNYONCUKLAR

Küçük fırcık, içi dolu tursucuk bu adamların dört farklı sınıfı ayrıca hepsinin de birbirinden farklı karakteri var. Birim özelliklerini, zayıflıklarını ve karakterlerini iyi gözlemlemek şart, birçok bulmacayı çözmekte kilit rolü oynayacaklar. Sınıfları tanıyalım:

**Kahverengi Minion:** Bu tipler, ordumuzun en ilkel birimi. Yakın dövüşüyorlar, yağma üzerine uzmanlaşmışlar. En tatlı özellikleri, buldukları her şeyle kendilerini upgrade edebiliyor olmaları (balkabağı örneği).

**Kırmızı Minion:** Ordumuzun (ya da eşkiya çetemenizin) menzilli elemanları. Ateş topu atıyorlar ve ateşe dayanıklılar.

**Yeşil Minion:** Yılanın yeşil rengi, bu sulkaştılara çok uyuyor. Gölgede saklanmak ve düşmanlarını arkadan hançerlemek gibi, tüm insanlığa örnek olması gereken özellikleri var.

**Mavi Minyon:** Savaşçı özellikleri oldukça zayıf olan bu adamcıkların marifeti, iyileştirme yetenekleri.

oluyor (artık balkabağı ne kadar arttırırsa...). Başlangıçta beş olan bu veletlerin sayısı, siz güçlendikçe ve hikâyede ilerledikçe ellieye varıyor. Minion'ların hepsini aynı anda kullanmak mümkün olduğu gibi, sınıflara göre gruplandırıp kullanmak da mümkün.

Minion'lar süper sevimli yaratıklar, ancak zeki ve yetenekli olduklarını söylemek mümkün değil. Bu yüzden kahramanımıza da oldukça iş düşüyor. Üçüncü şahıs kamerasından yönettiğimiz, büyü ve yakın dövüş ustası olan >>

yardım edecek olanlar da, bir grup Gremlin-benzeri yaratık; Minion'lar. Hikâyeye göre, Karanlık Kule'nin Overlord'u on sene önce, yedi büyük kahraman tarafından yenilgiye uğratılmış, kule de yerle bir edilmiştir. Günlerden bir gün, Kule'nin enkazından bir adam yükselir. Overlord'un sadık hizmetkârları, bu esrarengiz adamın kendi Overlord'ları olduğuna emindir. Efendilerini eski şaşaalı günlerine geri döndürmek niyetinde olan Minion'ların peşinden sürüklediği adamımız, yedi kahramandan intikam almak için yollara düşer. Aradan geçen on sene içinde, düşmanlar da değişmiş, "iyi"den, "kahramanlık"tan uzaklaşmış, dünyevi zevk, ihtiras ve günahların eseri olmuş, kendi krallıklarında hüküm sürmektedirler. Her biri, Hristiyanlık'taki "7 ölümcül günah"tan birini temsil eden bu tiplere karşı olan savaşımızı, asla "iyiliğin kötülükle mücadelesi" olarak yorumlamamak lazım elbette. Overlord'luk mercii "kötü" bir kurum, kendini kötülük yaparak gerçekleştiriyor. Bizim güç toplama hikâyemiz de envai çeşit kötülük yapmaktan geçiyor. Kötülük yaptıkça güçleniyor, güçlendikçe yıkılmış Karanlık Kule'yi onarıyor,





Minionlar balkabağından ne yapar? Tabii ki miğfer!



Overlord olarak kulemizi yeniden inşa etmeye başlıyoruz. İlk yaptığımız şey, bir ampul.

» Overlord'umuz güçlendikçe kendine yeni ciciler de alabilecek. Bu cicilere yeni topraklar, toprakların üstünde insanlar, insanlardan toplanan vergiler de dâhil. Hatta bir noktadan sonra bir soytarımız bile olacak. Bu soytarı, biz bir mekâna gelmeden bizim gelişimi duyuracak, yaptığımız kötülükleri birer birer anlatıp halkın yüreğine korku salacak. Hatta ve hatta, iyice ilerleyince köylüler arasından beğendiğimiz bir dişiye "kendi kadınımlar olarak" alacağız. Bizim gibi kötü olacak bu kadın, kötülüklerimizde de bize yardım edecek.

## GÖKKUŞAĞININ SONSUZ RENGİ

Overlord'un komedi gücünün en önemli unsurlarından biri de, inanılmaz renkli grafikleri. Ekran görüntülerine baktığınızda, "çarptılmış masal dünyası" ne demektir çok net biçimde görüyoruz. Pastel boya kutumuzun içindeki her renk itina ile denenmiş gibi duruyor bu müthiş renk cümbüşü yaratılırken. Her yedi krallığın birbirinden tamamen farklı coğrafyası da oyunun görsel çeşitliliğini çok artırıyor.

Overlord'un eğlenceli mi eğlenceli tek kişilik oynanışı, deathmatch ve co-op'a izin veren multiplayer modu tarafından desteklenecek



ve böylece oyunun ömrü oldukça uzayacak. Her oyuncunun kendi minion'larıyla savaşa katılma fikri gerçekten çok heyecan verici duruyor.

Senaryosu ünlü fantastik-komedi yazarı Terry Pratchett'in (Disk Dünya'nın yazarı) kızı Rhianna Pratchett tarafından yazılan Overlord'un genel havası, tam da Pratchett'in kitaplarına benziyor gerçekten. "Boynuz kulağı geçer mi?", "soyaçekim nereye kadar doğrudur?", gibi soruların cevapları ne olacak bilinmez, ancak Overlord'un müthiş

yüksek potansiyelli bir oyun olduğu şüphesiz. 2007'nin en büyük hitlerinden biri olmaya aday, çok renkli, çok eğlenceli, yenilikçi ve muhteşem bir oyun olacak Overlord. Temennim budur, şikâyetler müdüriyete lütfen. L

## BİLGİNİZE

**Yapımcı:** Triumph Studios  
**Dağıtımçı:** Codemasters  
**Tür:** Aksiyon/Adventure  
**Çıkış tarihi:** Yaz 2007  
**Web:** www.triumphstudios.com

## KÖTÜYÜM BEN KÖTÜYÜM

Kötü karakterleri oynamamıza izin veren oyunların ilki Overlord değil. Hatta Grand Theft sonrasında "özgür" dünyasında, kötülüğün "enteresan" bir şeyden, "klişe" bir şeye dönüştüğünü iddia etmek de mümkün. Yine de, Overlord tarzında, senaryosu orijinal, sunumu estetik ve yaratıcı oyunlarda, "kötülük" pek de sık karşılaştığımız bir şey değil. Ufak bir zaman yolculuğu yapalım, yolculuk sırasında da hiçbir canlıya zarar vermediğimizi hatırlatalım:

**Dungeon Keeper (1997-1999):** Bullfrog'un (ve dolayısıyla Molyneux'nün) dahiyane strateji oyununda, Zindan Bekçisi olarak zindanımızı, şan ve şöhret peşindeki "iyi" şövalyelerden korumaya, kötülüğümüze kötülük katmaya çalışıyorduk. Üçüncüsünü hala bekliyoruz ama hakları EA'de, ne olacağını kimbilir...

**Evil Genius (2004):** Yine bir strateji oyunu. 60'ların casusluk filmlerini ti'ye alan estetiğiyle dikkat çeken Evil Genius, oyuncuyu bir suç kartelinin başına koyuyor ve James Bond atmosferindeki kötü adam tiplerini kahraman olarak kullanmanıza izin veriyordu. Yapısal problemleri olmasa çok daha leziz olabilecek Evil Genius'un yine de strateji dünyasında ayrı bir yere sahip olduğunu kabul etmek gerek.

**Postal (1997-2008?):** Yapılan ilk ve en gerçek kötülük oyunu. Bir gün, dışarıdaki herkesin kendi düşmanı olduğuna karar veren ve kendisini korumak için toplu bir kıyım yapmasının şart olduğunu fark eden Postal Düde, cephanesini masum insanlara kismaya başlar. Kan, şiddet, göz yaşları vardı, iddialıydı, ama pek estetik ya da yaratıcı olduğu söylenemez.

**Carmageddon (1997-2000):** İşte burada bir estetikten ve yaratıcılıktan bahsedilebilir. Araba parçaladıkça, adam ezdikçe puan kazandıran bir sisteme sahip bu "yarış oyunu", zamanında hepimizi kilitlemişti ekran başına. Yepyenydi, heyecanlıydı, daha önce görmediğimiz şeyleri yapmamıza izin veriyordu. Serinin kalitesi hızla düştüyse de, ilk oyun hep hatırlanan bir oyun olarak kaldı. Zombileri gerçek insana çeviren patch'i hala saklarım (yalana bak).





YASAMAK BUDUR

# RAMM

1/0

PLAYSTATION 3

# BUDUR

YASAMAK BUDUR

YASAMAK BUDUR

[ FARUK FURKAN AKINCI michbro66@gmail.com ]

## KARANLIKTA ÇAKAN BİR ŞİMŞEK

Kendinizi dünyanın sonunda hayal edin: Uçsuz bucaksız bir çölün ortasındasınız. Nereye gideceğinizi ve ne yapacağınızı bilemiyorsunuz. Amaçsız yürüyüşünüze sadece yüzünüzü yalayıp geçen rüzgârın sesi eşlik ediyor. Yalnızlığı tüm anlamlarıyla yaşadığınızı hayal edin...

Ancak bir anda içiniz kıpır kıpır oluyor ve nereden geldiğini anlayamadığınız çalgıcılar, dansçılar etrafınızda beliriveriyor. Bu kez dansçı kızların saçlarına taktıkları çiçeklerin kokuları eşlik ediyor size. Yorgunluktan bacaklarınız titreyene kadar müziğin ritmine bırakıyorsunuz kendinizi. Hayal edin...

Çünkü yeni nesil sadece hayal gücünüzle sınırlı. Yaşamak budur. Sony, "This is Living!" (Yaşamak Budur) sloganıyla, bilinen kavramları tersyüz etme iddiasında: Hayat standartlarını ve günlük reflekslerimizi oyunlarla ve tabii ki eğlenceyle birleştirmek. Yeni nesil heyecanını iliklerinizde hissetmek, bu kez bambaşka şekillerde yaşanacak eğlenceyi her yere taşıyabilmek ve benliğinizi PlayStation topraklarında bulmak istiyorsanız, bu dansa siz de katılın... Çünkü şenlik başlamak üzere!

Bayanlar ve baylar... >>



# Karşınızda PlayStation 3!

BİR YILLIK GECİKME, KONSOL DÜNYASININ EN YÜKSEK ÇIKIŞ FİYATI VE AVRUPA'YA ÖZGÜ "KIRPILMIŞ" ÖZELLİKLERİYLE DE OLSA EN SONUNDA PLAYSTATION 3 BİZİMLE

## OYUN DÜNYASI TOZ DUMAN

PlayStation 3'ün çıkışı ile oyun ve oyunculuk kavramları durgun bir suya attığınız taşın etrafında büyüyen daireler gibi genişliyor: Tek fark, bu dairelerin asla kaybolmayacak olması. Hatırlayacak olursanız Sony yeni nesil için ilk taşı 16 Mayıs 2005 tarihinde, E3 sırasında atmıştı. O tarihte gösterilen konsol çalışır durumda olmasa bile görüntüsü ve sunumuyla hepimizi heyecanlandırmayı başarmıştı.

Çoğu oyuncu bu sunuma eşlik eden oyun fragmanlarına inanmakta güçlü çekmiş ve hatta *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, *Killzone 2* gibi oyunların görüntüleri sayesinde çoğu oyuncu dilaltı haplarına hücum etmişti. O tarihten bugüne gerek Ken Kutarağı'nın (PlayStation'un babası ve SCEE'nin şu anki patronu) gerekse Kazuo Hirai'nin (SCEE Başkanı) vaatleriyle, PlayStation başlığı altında yapılanların anılarıyla ve bu bağlamda yapılabileceklerin hayalleriyle iyiden iyiye sabır taşına dönen oyuncular için nihayet PlayStation 3 ile tanışma vakti geldi. Şimdi gelin satın aldıktan sonra "Ben ayrı eve çıkacağım!" demesinden korktuğum bu "ev eğlence sistemine" ve neler yapabileceklerine bir bakalım:

## PLAYSTATION 3'ÜN DONANIM ÖZELLİKLERİ

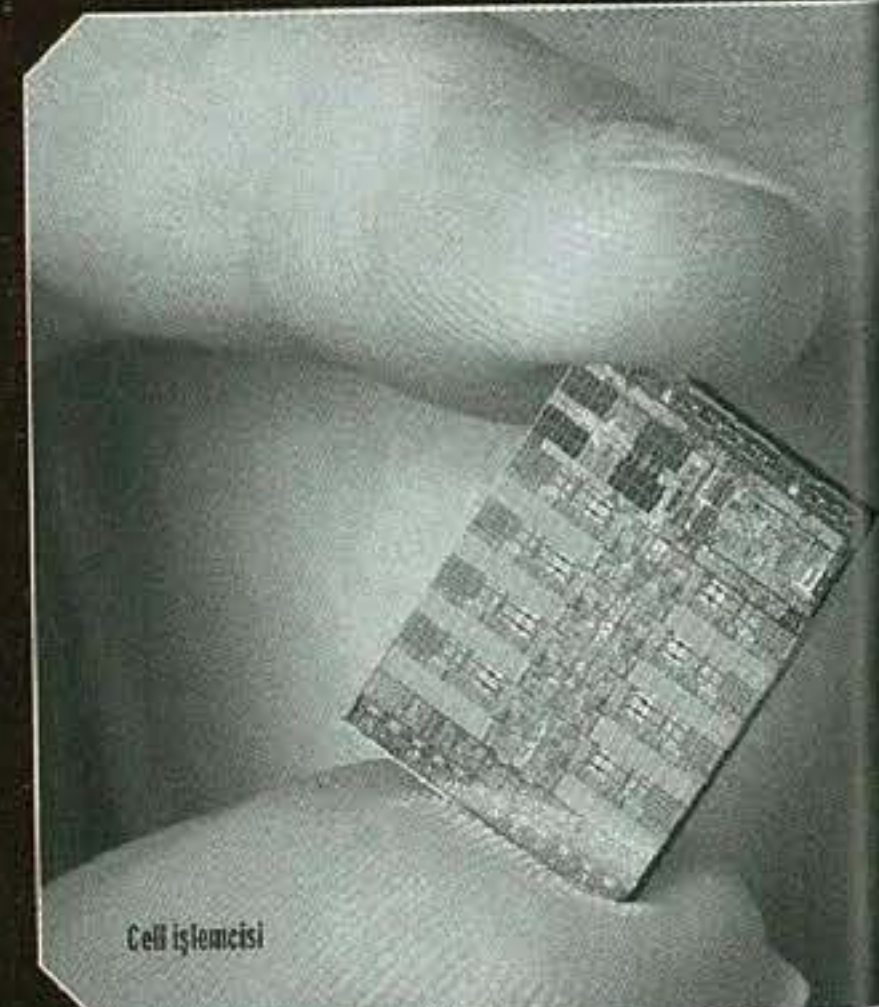
En nev-i şahsına münhasır donanıma sahip cihazlardan biri PS3. Seversiniz sevmezsiniz ancak Sony'nin risk alan tavrına ve ileri görüşlü şirket politikasına her zaman saygı duyulması gerektiğini düşünüyorum. Şimdi PS3'ü alelade bir konsol olmaktan çıkararak özelliklere yakından bakalım: Oldukça karizmatik bir görüntüye sahip olan PS3, 2 renk seçeneği ile piyasaya sunuldu: Gümüş ve siyah. Yaklaşık 5 kg olan cihazın boyutları 32.5cm genişlik, 9.8cm yükseklik ve 27.4cm derinlik olarak resimleniyor. Güç kaynağı ise hali hazırda cihazın içine yerleştirilmiş. Ayrıca hem yatay hem de dikey pozisyonda kullanabiliyorsunuz PS3'ü. Dokunmatik Play/Eject tuşları ile çalışan cihazın diğer bir şıklığı ise Blu-Ray Sürücüsüne diski uzattığınız zaman otomatik olarak içeri alması.

**Ürün Adı:** PLAYSTATION®3 Computer Entertainment System  
**Ürün Kodları Avrupa, Orta Doğu ve Afrika:** CECHC04  
**İngiltere ve İrlanda:** CECHC03  
**Avustralya/Yeni Zelanda:** CECHC02  
**Rusya/Hindistan:** CECHC08

## MERKEZİ İŞLEMÇİ (CPU): CELL

Toshiba, IBM ve Sony'nin ortaklaşa geliştirdikleri Cell işlemcisi birbirinden bağımsız birçok işlemi aynı anda gerçekleştirebilmek için tasarlandı. Cell'in içinde PowerPC tabanlı bir işlemci PPE (Power Processing Element) , altı adet 3.2GHz'lik birlikte çalışan işlemci SPE (Synergistic Processing Element) bulunmakta. Ek olarak bir yedinci çekirdek özel bir modda çalışarak işletim sistemini ve güvenlik işlerini yürütüyor. Sekizinci çekirdek ise şimdilik kullanılmıyor ve geliştiricilerin inisiyatifine bırakılmış durumda. Bu PPE, SPE'ler ve diğer elementler kendi aralarında verimli ve koordineli bir şekilde çalışmalarını sağlayan özel bir veriyolu ile birbirlerine bağlanıyorlar (Element Interconnect Bus). PPE'de 512 Kb'lık Level 2 önbellek ve VMX vektör ünitesi bulunurken, her bir SPE ise 256 Kb'lık program kodları tarafından paylaşılan bir hafızaya sahip. Ek olarak PS3'te 256 MB XDR DRAM'de bulunmakta. CPU ve GPU'nun birlikte sağladıkları gezer nokta performansı ise 2 Teraflops (Öh... öh!! Pardon boşazıma

	PLAYSTATION 3 60GB	PLAYSTATION 3 20GB
Fiyat	1.499 YTL	Türkiye'de satılmıyor
CPU	Cell	Cell
GPU	Nvidia RSX	Nvidia RSX
Sistem Hafızası	256 MB XDR	256 MB XDR
Grafik Hafızası	256 MB GDDR3	256 MB GDDR3
Hard Disk	2.5" SATA 60 GB	2.5" SATA 20 GB
Optik Sürücü	Blu-Ray	Blu-Ray
USB 2.0	4 adet	4 adet
Flash Hafıza Slotları	Memory Stick, SD, Compact Flash	Yok
Ethernet Portu	Var	Var
Wi-Fi	802.11 b/g Wi-Fi	Yok
Bluetooth 2.0 EDR	Var	Var
Bluetooth Kontrolörleri	Var	Var
Desteklenen Çözünürlük	480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p	480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p
HDMI Portu	Var	Var
Dijital Optik Çıkış	Var	Var



Cell işlemcisi



bir şey kaçtı). İnanılmaz bir güç var PlayStation 3'ün, şu an dünya üzerindeki en gelişmiş kullanıcı PC'sinin çok ötesinde bir güç.

Cell işlemcisi programcılara SPE'ler üzerine ayrı ayrı işler yükleyebilme imkanı sunuyor. Bunun yanında programcılar veriyolları arasındaki akışı istedikleri gibi düzenleyebiliyorlar. Bu sayede uygulamalarda performans, en verimli şekilde optimize oluyor, hem de grafik ve ses kalitesinden ödün vermeden.



Playstation 3 ile uyumlu bellek tipleri

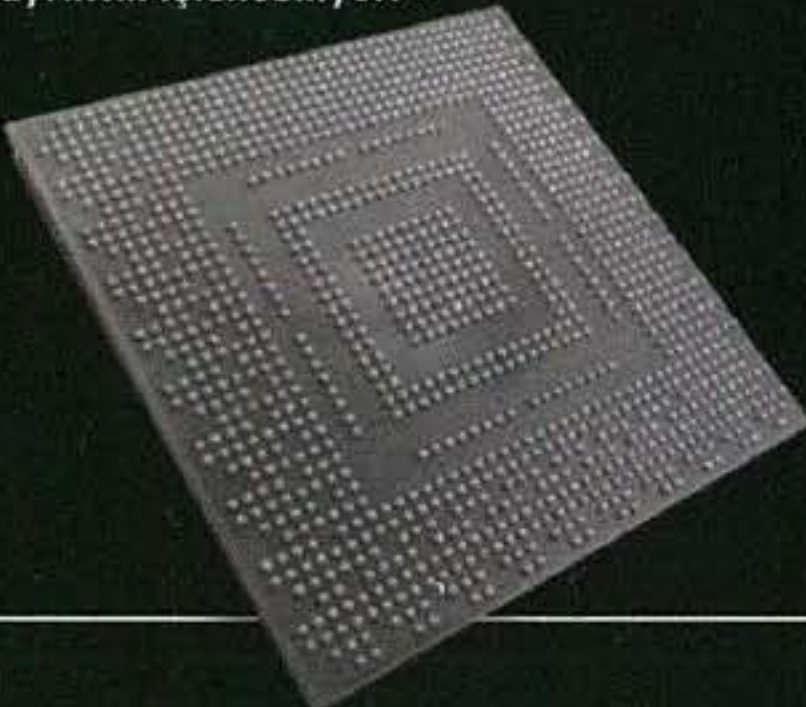
açıkken bile USB yoluyla Sixaxis'i cihaza bağlayıp şarj edebiliyorsunuz (şarj 4 ila 5 saat sürüyor). Elbette Sixaxis, şarj durumundayken de kullanılabilir. Ancak ne yazık ki Sixaxis'in pili öldüğü zaman yenisi ile değiştirilemiyor: Ya yeni bir tane alacaksınız ya da değiştirmek için yetkili bir Sony servisine gideceksiniz.

#### PLAYSTATION 3'ÜN KARİZMASI

PlayStation, geçtiğimiz nesilde neredeyse "konsol" sözcüğünün yerini alıyordu. Sony PS2 ile ciddi anlamda ticari bir başarı yakalayınca ve Microsoft ile Nintendo bir şekilde Sony'nin karşısında durmaya çalışmada ortaya ciddi anlamda sağlam bir rekabet ortamı çıkmıştı. Bunun tadını çıkararak elbette biz oyuncular olduk ancak bazıları için suyunu çıkararak Fanboy'luk kurumunun iyice yerleşmesini sağladılar. Ancak bu konuyu biraz deşersek altında birtakım mantıklı nedenler de bulmamız da mümkün. PS2 harika bir oyun kitaplığına sahipti. PlayStation fanatikliğinin doğmasına sebep olan bu durum, PS3 ile de devam edecek gibi görünüyor. Kendine özel oyunları, yine kendine has donanımı ve oyunculuk kavramına getirdiği yeniliklerle PS3 her oyuncunun sahip olmak isteyeceği bir sistem.

#### GRAFİK İŞLEMCİ (GPU): RSX REALITY SYNTHESIZER

NVIDIA'nın geliştirdiği RSX çipinde, 256MB'lık GDDR3 VRAM ve 550MHz'lik işlemci bulunuyor. Grafik işlemcisi kendi hafızası ve sistem hafızasını birlikte çalıştırabilme yeteneğine sahip. RSX direk olarak sistem hafızasına yazabilmekte. Böylece grafik için ayrılan bant genişliği artıyor ve yüksek çözünürlüklü dokuların işlenmesine olanak sağlıyor. Daha ayrıntılı anti-aliasing uygulanması, grafiklerin çok daha temiz işlenmesine imkân yaratıyor. Örneğin, insan teni gibi yüzeyler çok daha ayrıntılı işlenebiliyor.



## Blu-ray Disc™

#### BLU-RAY SÜRÜCÜSÜ

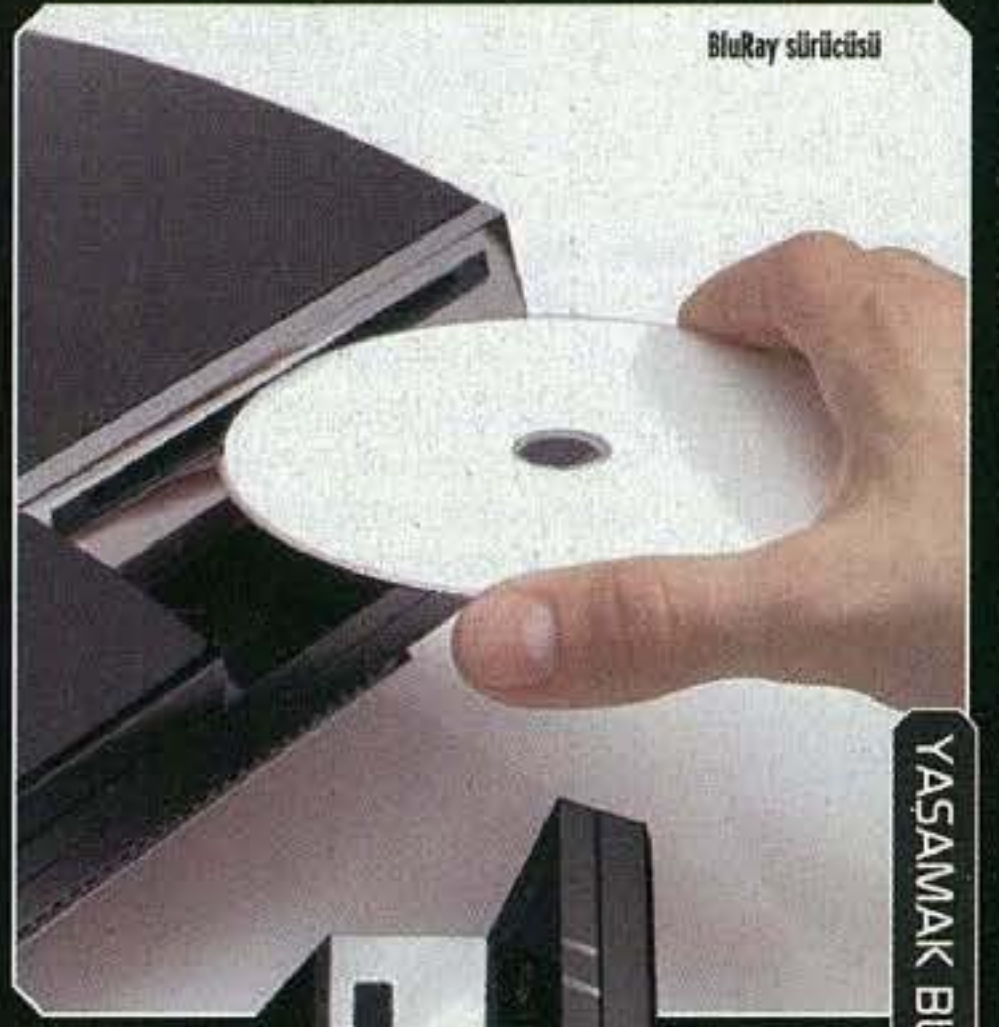
Blu-Ray optik disk sürücüsü oyunları ve Blu-Ray formatlı filmleri oynatabiliyor. Bir Blu-Ray diskinin 54GB'a kadar veri depolayabildiğini düşünürsek oldukça ileriye dönük bir formatla karşı karşıya olduğumuzu söyleyebiliriz. Ayrıca oyunlarda bölge kodu sınırlaması kaldırılırken, filmlerde bu uygulama devam edecek. Blu-Ray aynı zamanda CD-ROM, CDR+W, DVD, DVD-ROM, DVD-R, DVD+R formatlarını da okuyabiliyor.

#### KABLOSUZ JOYPAD: SIXAXIS

PS3'ün joypad'inin oyun dünyasına sessiz sedasız girmediklerini hatırlarsınız. Önce klasik PlayStation joypad şeklinden vazgeçilip bumerang şeklinde tanıtılan Sixaxis, oyuncuların bu şekli ergonomik bulmamasıyla klasik Dual Shock şeklinde tekrar tasarlanmıştı. Eski şekle ek olarak Sixaxis'te L2 ve R2 tuşları genişletilmiş ve L, R omuz kısımları biraz daha dışarı çıkarılmış. İlk denemelerden sonra bu çıkık L2 ve R2 biraz rahatsızlık verdi bizlere, ama bu DualShock'a alıştırmamızdan böyle geliyor ve sürekli kullanımda alışmamız mümkün gibi gözüküyor.

Ayrıca geliştiriciler analog çubukların hareket açısını da genişletmişler. Sixaxis'te 10-bit'lik bir hareket algılayıcı da bulunmakta. Sixaxis'in 6 yöne (ön, arkâ, sol, sağ, yukarı, aşağı) doğru eğerek yapabildiğiniz birçok hareket var oyunda. Sixaxis'in hareket algılayıcı sistemi Nintendo'nun WiiMote'unu getirmesin aklınıza, ikisi oldukça farklı çalışıyor çünkü. WiiMote ile yapabileceğinizden çok daha sınırlı Sixaxis'in hareketleri, ancak alıştıktan sonra bir daha vazgeçemeyeceğiniz bir özgürlük joypad'i havada sağa sola eğerek oynamak.

Joypad'in ağırlığı Dual Shock'tan daha fazla değil, hatta kablosuz olduğu için ele daha hafif geliyor ve rahat kullanılıyor. Bluetooth aracılığıyla kablosuz olarak PS3 ile 20 metreye kadar iletişim kurabiliyor. Cihazın pili ise 30 saat kadar dayanıyor, ancak pil derdiniz yok: İsterseniz PS3



BluRay sürücüsü

YASAMAK BUDUR



# hemen mi almalı + yoksa almadan önce beklemeli mi?

Aslında bu sorunun cevabını sizin sabır durumunuz ve bütçeniz verecek. Yeni nesle geçmeye çalışırken her şeyi bir anda satın alma hırsına düşmeden iyi bir planlama yapmalısınız. Bu konu üzerine yaptığım araştırmayı ve bizzat kendi başımdan geçeneri size aktarayım, son karar size kalsın:

Yaklaşık olarak 6 yıl önce iyiden iyiye su yüzüne çıkan bir "komplo teorisi" var: Büyük firmaların Ar-Ge'lerini (araştırma-geliştirme) son kullanıcı üzerinde yaptıkları iddiası... Yani, bir konsolun piyasaya çıkan ilk kutuları, biraz "beta" kıvamında oluyor. Bir konsolu hasretle bekleyip ilk önce sahip olmak isteyen biz "meraklı oyuncuların" çeşitli teknik aksaklıklarla sıklıkla karşılaştığı gerçeği yadsınamaz. İlk çıkan PlayStation 2'lerde sıklıkla görülen "Disc Read Error" problemi, Xbox'ta yaşanan donma sorunu ve son olarak Xbox 360'ta görülen "3 kırmızı ışık" faciası bu iddiaları destekler nitelikte. Onca para bayılıp evinde tadını çıkararak oyun oynamak isteyen bizlerin aklına ister istemez şu soru geliyor: "Bu makineler aynı malzeme kullanılarak üretilmiyor ve piyasaya sürülmeden denenmiyor mu?" Gerçekten de dünya çapında cihazların devamlılık bağlamında kararsızlık göstermesi kabul edilebilir gibi bir durum değil. Örneğin, aynı mağazadan bile satın alınmış olsa bir cihazın bozulup, diğerinin bozulmaması kafalardaki soru işaretlerinin mantığa sığmamasına neden oluyor. Gerçi bozulan bütün Xbox 360'lar Microsoft tarafından yenileri ile değiştiriliyor ancak 8 kere cihaz değiştiren kullanıcılara bile rastlamak mümkün. Ayrıca ülkemizde olduğu gibi, cihazlarını yurtdışından

getiren kullanıcıların büyük ölçüde böyle bir şansları da yok. Tüm bu soru ve sorunlar ise tek bir soruya işaret ediyor: Sony, Microsoft gibi firmalar Ar-Ge'lerini bizler üzerinde mi yapıyor? Siz de takdir edersiniz ki son kullanıcı üzerinde prototip denemek, bu firmaları büyük bir maddi külfetten kurtarıyor. Hatta üzerine konsol satarak para kazanmış bile oluyorlar. Geri dönen cihazların donanımları da çöpe gitmiyor kuşkusuz. Hemen eklemek istiyorum ki bu mağdurlardan biri de bizzat benim! PlayStation 2'yi çıktığı gibi aldım ve 2 aylık fevkalade temiz bir kullanımın ardından "Disc Read Error" problemi yaşamaya başladım. Aynı durum Xbox 360'ta da başıma geldi: İlk parti cihazlardan birini alan ben, yine yaklaşık 1 aylık son derece temiz bir kullanımın ardından "3 kırmızı ışık" hatası ile karşı karşıya kaldım.

Peki ne yapmalı?.. Aslında yeni piyasaya çıkmış bir cihazın yaygınlaşmasını beklemek ve son kullanıcı olarak garanti belgesine yaslanmak en geçerli çözüm gibi görünüyor. Elbette ki bunların yaşanan olaylar çerçevesinde, şu an için sadece varsayım olduğunu kabul etmek gerek. Nihayetinde hemen hepimiz yeni nesil için son derece heyecanlıyız ve bu durumun keyfine varabilmek için birtakım riskleri de almak gerekiyor. Yine de PlayStation 3'ü hemen alacak olanların, elbette ki uygun garanti şartlarıyla, beklemeleri için bir neden yok. Aynı zamanda çeşitli forumlardan Blu-Ray sürücüsünün sorunsuz çalıştığı ve çizik diskleri bile okumakta zorlanmadığı haberlerini de gördüm, bunu da bir artı olarak belirtelim. Karar sizin...

360'ın Ünlü "3 kırmızı ışık" problemi



Disc Read Error

Playstation 3'ün disk okuma problemi

© Back



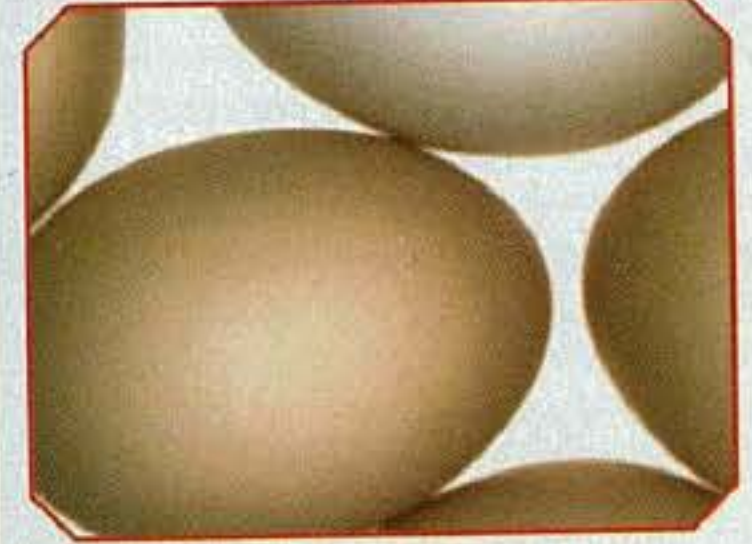
Playstation 3 fanatikleri kuyrukta

*This is living*  
PLAYSTATION 3

## İNSANLAR NEDEN YANKEE'LERİ TUTARLAR?

Elbette formaları çizgili olduğu için... David Lynch'in yönettiği PS2 reklam filmlerinden sonra PS3 reklam filmleri de sembolizmin dibine vuruyor. Sadece imgeler yoluyla kendinize has çıkarımlar yapabileceğiniz bu reklam filmleri muhtemelen herkes için farklı şeyler ifade edecektir. Bazılarının içinde PlayStation 3'e dair hiçbir açıklayıcı bilgi bulunmayan bu reklam filmleri, aslında biraz da Sony firmasının reklam politikalarında benimsediği "az çoktur" mantığı ile dirsek teması içinde. İşte aralarından sizler için seçtiklerim:

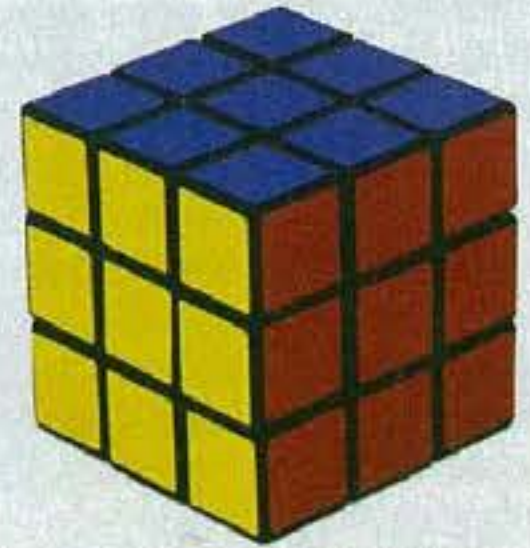
**Bütünlüğe Dikkat:**  
[www.thisisliving.tv](http://www.thisisliving.tv)  
adresinde, görebileceğiniz en ilginç konsol reklamını izleyeceksiniz.



PS3 yumurtaları Sixaxis bundan daha iyi anlatılamazdı:  
[www.youtube.com/watch?v=DyFrekxy7wg](http://www.youtube.com/watch?v=DyFrekxy7wg)



Nesin Sen? Herkese göre değil ama çok ilginç:  
[www.youtube.com/watch?v=h2mqXzWVM1E&mode=related&search=](http://www.youtube.com/watch?v=h2mqXzWVM1E&mode=related&search=)



Tamam bizden daha akıllısın! Sanırım insan zekasıyla dalga geçiliyor:  
[www.youtube.com/watch?v=FwDeNkY454c&mode=related&search=](http://www.youtube.com/watch?v=FwDeNkY454c&mode=related&search=)



PLAYSTATION  
Store

View Download List VIEW CART Roeratic



Store Top

Featured Items Demos Downloadable Games View All



Blu-ray Movie Trailers



Game Trailers



Game Demos

Exit Store Prev Next



### Sony'ye Sony mi alsak?

PlayStation'ımızı Sony'den almışken televizyonumuzu da aynı marka seçmenin faydası var mı? Nedense Sony yıllardır bu soruyu kendine sormuyor. Diğer markaların çoğunda oyun modları varken Sony'nin Bravia serisi televizyonları küçük kardeşleri PlayStation'ı görmezden geliyor. Her ne kadar son Full HD Bravia'lar çok kaliteli olsa da aynı özelliklere sahip rakiplerinden iki kat pahalı. Ayrıca Parlak gümüş ve cam karışımı tasarımları PS3'e hiç ama hiç yakışmıyor. Bize sorarsanız Sony'den sadece PS3 almakla yetinin. Hem kalite hem de tasarım olarak bu canavara Samsung'un yeni Tulip serisi daha çok yakışıyor. Biz Cebit'de deneyip beğendik, gelecek aydan itibaren piyasada olacak.

# Playstation3 ve HDTV

TUĞBEK ÖLEK  
tugbek@level.com.tr

Yeni neslin tadına tam anlamıyla varabilmek için ciddi bir yatırım gerektiği doğru: Güzel bir HDTV, PlayStation 3'ün inanılmaz grafiklerinden faydalanabilmek için şart, ama güzel bir HDTV dediğimiz nedir? Reklâmlarda gördüğümüz 2.500YTL'ye satılan 102 ekran Plazma güzel mi, HDTV mi? Yoksa "Sony'ye Sony alınır deyip", 10.000YTL üzerindeki Bravia televizyonlardan mı alacağız? Bu fiyat farkları da nedir böyle?

Acık konuşmak gerekirse HDTV konusu hayli karışık. Biz de aylardır araştıra araştıra, kendi aramızda tartışa tartışa bir hal olduk. Önümüzdeki aylarda sizi HDTV bombardımanına tutmayı hedefliyoruz. Bu yolda ilk bilmeniz gereken şey HDTV dediğimizde yüksek çözünürlük, yani yüksek kaliteye sahip tüm televizyonları kastettiğimiz. Plazma ya da LCD TV demek her zaman HDTV demek değildir. Piyasadaki ucuz pek çok Plazma televizyon'da zerre High Definition'lık yok. Eğer dikkatli olmazsanız evinize 10 yıl öncesinin teknolojisi bir televizyonla da dönebilirsiniz.

### HD READY NEDİR?

Piyasadaki HDTV televizyonların hemen hepsinde "HD Ready" logosunu görmüşsünüzdür. Bu logonun bir anlamı var: "Bu televizyon aslında HDTV değil, ama HD görüntü verebiliyor". Peki, bir televizyon HDTV olmadan nasıl HD görüntü verir? Elbette görüntüyü göstermeden önce küçülterek. Bu sayede televizyonunuza Playstation 3 bağladığınızda görüntü alacağınızdan ve

görüntünün fena da görünmeyeceğinden emin olabilirsiniz.

Ama diğer yandan bir şeylerin daima eksik kaldığını da bilmelisiniz. Bu eksiklik televizyonunuzun gerçek çözünürlüğünün HDTV standart çözünürlüğü olan 1920x1080'den küçük olduğu içindir (720p'yi HD saymıyoruz pek). Üzerinde HD Ready logosu olan modeller genelde 1366x768 çözünürlüktedir. Görüntü kaybının ne kadar büyük olduğu elbette televizyonun markası ve kalitesi ile de ilgili. Çünkü resmi küçülten işlemcinin performansına göre resimde ciddi bozulmalar olabiliyor. Eğer "en iyi görüntü kalitesini" arıyorsanız HD Ready modellerden uzak durmalısınız. Ama "HD televizyon kanalları da yok daha, beni idare edecek ucuz bir şey olsun daha iyi" dersanız tercih edebilirsiniz.

### HOŞ GELDİN FULL HD

İkinci HDTV tipi de Full HD, yani benim tanımıyla Gerçek HD. Bu televizyonların tümü 1920x1080 doğal çözünürlüğe sahiptir. Yani Playstation 3'ün gönderdiği görüntüleri olduğu gibi kayıpsız gösteriyorlar. Bu Full HD televizyonlar ülkemiz piyasasına sadece birkaç ay önce girdiler. Bu yüzden her markada yok, fiyatları yüksek ve bulması zor. Ama bana sorarsanız yaz başına kadar sular durulmuş, taşlar yerine oturmuş olacak. Full HD'lerin fiyatı dışında hiçbir dezavantajı yok. Bir LCD veya Plazma'nın 15 sene ortalama ömrü olduğunu düşünürseniz şimdiden yeni formatlı bir televizyon almak mantıklı bir yatırım olacaktır.

### PLAZMA MI LCD MI ALALIM?

Ev sinema sistemlerinden anlayan bir uzmana sorsanız %90 ihtimalle size "Plazma alın" der. Hem fiyat, hem görüntü olarak üstünlüklerinden bahseder. Ama siz onlara kulak asmayın ve 47" ebatı kadar mutlaka LCD TV alın. Ancak 47" ve üzerinde Plazma'yı değerlendirin çünkü LCD'lerin fiyatları, büyük ekranlarda cılgınlaşıyor.

Plazma'yı bu kadar kolay gözden çıkarmamızın iki sebebi var: Birincisi LCD'ler Full HD olarak daha yaygın ve yüksek çözünürlükte görüntü kaliteleri daha yüksek. Bu yüzden oyun konsollarında daha iyi sonuç veriyorlar. Daha keskin görüntü ufuktaki düşmanı ya da arabayı daha erken görmemiz demek. İkincisi Plazma'larda yanma (Burn-in) denen, ekranda sürekli sabit kalan görüntünün panele kazınması sorunu başınızı ağrıtabilir. Yeni Plazma'larda yanma oranı çok daha azaldı, CRT monitörlerdeki gibi ekran koruyucular kondu vs. ama biz oyuncuyuz ve Playstation 8 bile alsak haftada 30 saatimiz illa ki PES'de geçecek. Haliyle o PES menülerinin ekrana kazınmaması işten bile değil. Evde sinema izlemenin harcı Plasma olabilir ama oyunlarda ilk tercih daima LCD. Gelecek aylarda bu tartışmanın detaylarına daha derin gireceğiz. Son olarak Playstation 3 için HDTV seçerken mutlaka dikkat etmeniz gereken bir şey var: HDMI girişinin olması. PS3'ünüzü başka bir giriş tipiyle kullanmamaya çalışın.

YASAMAK BUDUR



# oyunlardan ne haber? +

GAYET İYİ... İŞTE PLAYSTATION 3 ALMANIZ İÇİN SİZİ DÜRTECEK 10 OYUN



## 1 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

3...2...1... En sonunda perde açılacak ve biz tekrar eski dostlarla beraber olacağız. Destan kaldığı yerden devam edecek... Solid Snake'in boy göstereceği son Metal Gear oyununun fragmanını görüp de çarpılmayan oldu mu bilemiyorum. Sürekli yükselen tansiyon, yeni soru işaretleri ve akabinde patlayan yeni oynanabilirlik özellikleriyle Guns of the Patriots, kuşkusuz PlayStation 3'ün en çok beklenen ve merak edilen oyunu... Naomi Hunter, Colonel Roy Campbell, Meryl Silverburgh, Otacon, Liquid (Ocelot) gibi "her biri için oyun yapılsa yeri" karakterleri toplayacak olan oyun, sanıyorum bu yılın sonlarına doğru piyasada olacak. Yeni kamuflej sistemi, maceranın artık dünyanın farklı yerlerinde cereyan edecek olması, grafikleri, müzikleri ile Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots... Çıksın artık yaa!!!



## 2 Final Fantasy XIII

Square Enix'in PS3 ve PSP'de ciddi bir Final Fantasy projesi yürüttüğünü ve oyunları bir şekilde PlayStation Network üzerinden ilişkilendireceğini biliyoruz. Final Fantasy XIII ise bu projenin PS3 ayağını teşkil ediyor. Eğer bir oyun için PS3 alacaksanız muhtemelen karar aşamasında sizi dürtecek oyunlardan biri de Final Fantasy XIII olacak.

Konusu ve karakterleri (baş karakterin sarışın bir güzel olmasının dışında) hakkında henüz fazlaca bir bilgimiz olmayan oyun, klasik Final Fantasy'lerdeki teknoloji-doğa karşıtlığından yola çıkacak. En azından fragmanı izlemiş biri olarak ben böyle düşünüyorum. Kuşkusuz Final Fantasy serisinde her zaman ön planda duran hikaye ve anlatım bu oyunda da bizi alıp götürecektir...

Beklemek zor zanaat...



## 3 Resistance: Fall of Man

PS3'ün çıkış oyunlarından olmasına rağmen Cell işlemcisinin yapabileceklerine dair heyecan verici özellikler gösteren Resistance, tekrar tekrar oynamak isteyeceğiniz tek kişilik senaryosu ve bu hikayeyi inanılmaz bir yapay zeka ile birleştirmesiyle kesinlikle kaçırmak istemeyeceğiniz bir yapım. Çoklu oyuncu seçeneği ise, sıkı durun, tam 40 kişinin aynı anda oynayabilmesine olanak sağlıyor. Grafikler, sesler, müzikler... Her şey yeni neslin çoktan kapımızdan içeriye girdiğini bağılıyor gibi.



## 4 Killzone 2

Hala düşünüyorum o fragman gerçek miydi diye... Eğer vaat ettiklerinin yarısını bile kotarabilirlerse, Killzone 2 dibimizi düşürmekte pek zorlanmayacaktır. Hızlı ve ayrıntılı aksiyon, inanılması güç grafikler ve fragmandaki (gerçek olmadığından emin olduğumuz) yapay zeka ile birleşirse ortaya bir şaheser çıkacaktır kuşkusuz. Uzun zamandır Hollandalı yapımcı Guerilla'dan ses seda çıkmıyor. Bekleyip göreceğiz...



### 5 The Elder Scrolls IV: Oblivion

Biliyorum... Biliyorum... Bu oyun PS3'e özel değil ama Bethesda bu muhteşem RYO'yu PS3'e özel genişletmelerle çıkaracak. Bethesda Softworks ham olarak Oblivion'u almış ve içindeki tüm hatalarını temizlemiş bu biir. Ardından Knights of the Nine eklenti paketini de içine bir güzel yedirmiş bu ikiii. Hali hazırda salya akıtan grafikleri, üç platformun içinde en iyisi haline getirmiş bu üç.



### 6 Devil May Cry 4:

Sanırım Capcom bu kez, PlayStation 3'ün abartı gücünü arkasına alarak ilk Devil May Cry'in havasını yakalayacak... RSX ile grafiklerin o stilize hali kendini daha iyi ifade edebilir bir duruma gelecek ve hızlı aksiyon ile daha iyi bütünleşebilecek. Olasılıkla dövüş sistemi için bir Sixaxis uyarlaması yapılacak ve oyunu joypad'in hareket desteği ile oynayabileceğiz. Eski dost Dante'nin bizi ne zaman selamlayacağı şimdilik belli değil.



### 7 Tekken 6

Merakla beklenen başlıklardan biri de kuşkusuz Tekken 6. Şu an için hakkında pek bir şey bilmediğimiz oyunda, yeni karakterler ve RSX'i arkasına alan grafiklerle, Mishima ailesinin hikayesini dinlemeye devam edeceğiz. Oyun PlayStation Network'ten sonuna kadar faydalanacak ve her daim oyunu oynayan birilerini bulabilen bir sistem ile birlikte gelecek. Yine de o gelene kadar Virtual Fighter 5'e bakmakta fayda var.



### 8 MotorStorm

Eğer aradığınız saf eğlence ise PS3'ün çıkış oyunlarından biri olan MotorStorm sizi kendine bağlamakta güçlük çekmeyecek. Bunu söylerken bağımlılık anlamında söylüyorum. Oyun belki size çok fazla ekstra seçenek sunmuyor ancak inanılmaz görsellerle birlikte öfkeli bir yarış istiyorsanız MotorStorm sizi fazlasıyla tatmin edecektir. Sağlam yarış mekanikleri, geniş araç yelpazesi ve çoklu oyuncu seçenekleriyle MotorStorm bol eğlence sunuyor.



### 8 Eight Days

Burnout'ta yaşadıklarınızı hatırlar mısınız? Delicesine araç kullanmak ardından doğal olarak bir yerlere girmek ve parça parça olan araca bakıp sadist bir kahkaha atmak içinizdeki fesadı atmanızı sağlıyordu değil mi? O şekilde araba kullanırken bir de üstüne silahlı çatışmaya girdiğinizi düşünün. Ancak hemen belirtiyim Eight Days araç kullanımına odaklı bir oyun değil. Hakkında pek bir şey bilinmeyen oyunu takip listenize almanızı öneririm.



### 10 Heavenly Sword

God of War tarzı, ancak daha büyük çaplı savaşların yaşanacağı Heavenly Sword, aynı zamanda büyük haritalarda gezmeyi ve keşfetmeyi de gerektiren bir yapıya sahip olacak. Yani sizi bir yandan fazla sayıda düşmanla kapıştırırken, diğer yandan "adventure" oyunlarının yapısal özelliklerini bünyesinde barındırarak araştırma yapmanızı teşvik edecek. Elbette Cell işlemcisiyle birlikte yapay zekanın her bir düşman için ayrı ayrı yazılacağını eklemem gerekiyor.





# Playstation3'ün diğer yönleri

## PLAYSTATION NETWORK

Hepimizin üzerinde uzlaşabileceği bir konu varsa o da PS2'nin online özelliklerinin son derece kullanışsız olduğuydu. Nitekim her oyun yayıncısı kendi server'ını açmak zorundaydı. Dolayısıyla her oyun için ayrı ayrı giriş yapmak gerekiyordu ve bu pek yorucu bir işti doğrusu... PlayStation 3 ile Sony bu konudaki berbat geçmişine bir sünger çekip her şeye baştan başlıyor.

PlayStation Network, kullanıcıların kişisel hesaplarını açmalarına, arkadaş listesi oluşturmalarına, avatar ya da fotoğraflar ile kendilerini ifade edebilmelerine olanak sağlıyor. Bunların yanı sıra görüntülü ve sesli sohbet ve konferans imkanı da verecek olan PS Network için Sony tarafından bir HD Web kamerası da geliştiriliyor. PS Network'ün en önemli özelliği tamamen bedava olması. Topluluk özellikleri de hayli gelişmiş olan sistemde klanlar yaratabilir ve sizinle aynı seviyede ve beğenide olan oyuncularla eşleşebilirsiniz.

## PLAYSTATION STORE

Oyunlar, oyun demoları, ek paketler, oyun ve film fragmanları, video klipler hepsi indirilmek için burada bekliyor olacak. Ayrıca geliştiriciler ve oyun firmaları burada kendileri için özel olarak dükkan açabilecekler. Hatta bu dükkanları oyunların içine yerleştirip oyuncuların özel "item'lar" almalarına

imkan tanıyabilecekler. Bunun için geliştirilen sistem ise "PlayStation 3 Wallet" olarak tanımlanıyor. Bu sanal cüzdanınızı kredi kartınızı kullanarak ya da "prepaid" kartlarla şişirebileceksiniz. Diğer sistemlerden farklı olarak tüm satın alınabilir öğeler USD üzerinden değerlendirilecek. Özellikle devasa online oyunlar ve sürekli güncelleme gerektiren her türlü yazılım, PlayStation Store'dan sonuna kadar yararlanacak.

## PLAYSTATION 3 OYUN HARİCİNDE BİR İŞE YARAR MI?

Ohoo diyerek elimi sallamak istiyorum sayın okurlar... Çünkü PlayStation 3 gerçek bir medya canavarı. Öncelikle menü sisteminin PSP ile tıpkı bir olduğunu belirteyim. Buna Sony yetkilileri Xross Media Bar diyorlar. Oldukça kullanışlı olan menü sisteminde:

- Kullanıcılar
- Sistem ayarları
- Fotoğraflar
- Müzik ve video dosyaları
- Oyunlar

Network ve arkadaş listesi için başlıklar ve bunlar için alt kategoriler yer alıyor. Ayrıca oldukça kullanışlı bir ebeveyn kontrolü de sistemde mevcut.

Her türlü medya ihtiyacınızı karşılayacak şekilde tasarlanan PS3'te fotoğraflarınız

üzerinde oynayabilir ve onları istediğiniz bir müzik eşliğinde "slide show" olarak görüntüleyebilirsiniz. Müzik demişken, PS3'ün MP, ATRAC, AAC ve WAV dosyalarını okuyabildiğini belirtmeden geçmeyeyim. Dosya transferi için flash hafıza kartlarını ya da USB portunu kullanabilirsiniz. Ancak kişisel bilgisayarınızı kullanarak LAN üzerinden dosya aktarımı yapamıyorsunuz. Cihazın web tarayıcısı ise oldukça kullanışlı. Flash desteği de bulunan PS3 ile internette gezmek oldukça keyifli. PS3, PSP'de olduğu gibi sanal bir klavye kullanıyor. Elbette gezinti için bir USB klavye de kullanabilirsiniz. Son olarak PS3'ünüzde Blu-Ray ve DVD filmleri izleyebildiğinizi de ekleyeyim. Elbette daha önce belirttiğim gibi filmlerden alacağınız verim, ses ve görüntü sisteminizin kalitesiyle doğru orantılı olarak artacaktır.

## PSP İLE PS 3 BİRLİKTE NELER YAPABİLİRLER?

Bu biraz geliştiricilerin hayal güçlerine kalmış bir durum. Ancak halihazırda da bu ikilinin ilginç bir birliktelikleri var. Örneğin: PSP Remote Play özelliği sayesinde Wi-Fi bağlantısı ile PS3'ten video stream edebiliyorsunuz. Aynı zamanda PSP'nizi bu özellik sayesinde PS3'ün uzaktan kumandası olarak da kullanabilirsiniz. Şu an için bu ikilinin birbirlerini tanıma uzaklıkları Wi-Fi ile sınırlı olsa da yakın bir gelecekte internet üzerinden de birbirleriyle haberleşebilecekler. Bunlara ek olarak oyunlarda PSP için ekstra özellikler olacak ki bu durum tam da geliştiricilerin hayal güçlerine denk düşen yerde duruyor. Örneğin: 2006 E3'te gösterilen Formula 1 oyununda PSP dikiz aynası olarak kullanılmıştı. Oyun geliştiriciler bu konuyla ilgili epey ilginç fikirlere sahip olsalar gerek...



SONY

PLAYSTATION 3



# PlayStation 3'ü Nasıl alsak?

Şimdi sizin kafanızda iki soru var:

- 1- Türkiye'den mi almalı?
- 2- Yurtdışından mı getirtmeli?

Elbette PlayStation 3'ün ülkemizden, garantili olarak edinmek en mantıklı seçenek gibi görünüyor. Hem satın alacağınız yer ile birebir temas halinde olmak, hem de garanti şartlarından sonuna kadar faydalanmak için PS3'ünüzü Türkiye'den satın almak daha uygun. Aynı zamanda herhangi bir sorun anında teknik servis ağlarına ulaşmak gibi bir avantajınız da olacak. Cihazın Türkiye satış fiyatı 1499 YTL, oyunları da 140 ila 180 YTL arasında değişiyor.

Ancak bildiğiniz üzere PS3'ün Avrupa versiyonları daha az geriye uyumlu bir şekilde piyasaya sürülecek. Türkiye'de çıkacak olan cihazlar da bu sorundan paylarını alıyorlar. Güncellenecek firmware'i beklemeden tüm PS2 oyunlarınızı oynayabilmek istiyorsanız acele edip Amerika ya da Asya versiyonu PS3'lerden almalısınız (elbette oyunlardaki bölge ayırımı da hesaba katarak). Acele edin dememizin sebebi de, yakında Amerika ve Japon versiyonlarından da PlayStation 2 oyunlarını donanımsal olarak oynatabilen Emotion çipsetinin çıkartılacak olması.

Tabii yurtdışından almanın en zor yanı, en ufak bir arıza durumunda uğraşmanın size kalıyor olması. Buna ek olarak DVD'leriniz de Amerika ve Asya versiyonu PS3'lerde çalışmayacak.

Ancak yine de niyetiniz online olarak yurtdışından satın almaksa aşağıdaki tablo karar vermenize yardımcı olacaktır:

## PLAYSTATION 2'MİN DAHA NE KADAR ÖMRÜ VAR?

Hali hazırda dünyanın en çok kullanılan oyun konsoluna sahipseniz kanımca elden çıkartmak gibi bir derdiniz olmamalı. Eğer PS3 bütçenize destek olması için makinenizi elden çıkartmayı düşünüyorsanız çok fazla bir fiyata satamayacağınızı hesaba katın. Eh ülkemizde çıkacak PS3 modellerinin geriye uyumluluk sorunu olduğuna göre güzelim PS2 oyunlarınızı da satış aşamasında istemeye istemeye elden çıkartmak isteyebilirsiniz.

## PEKİ PS2'YE OYUN YAPILMAYA DEVAM EDİLİYOR MU?

Hem de nasıl! Medal of Honor: Vanguard, Made Man, The Red Star, Metal Slug Anthology, Test Drive Unlimited, The Plan,

Legend of the Dragon, Spider Man 3, Tomb Raider: Legend, Persona 3, Mercenaries 2: World in Flames önümüzdeki aylarda piyasaya çıkacak oyunlardan sadece bir kısmı. Kabul edelim ki PlayStation 2 hala altın yumurtlayan bir tavuk ve Sony'nin onu hemen kesmeye hiç niyeti yok. Şayet PlayStation 3 piyasaya yerleşene kadar beklemeyi tercih edenlerdenseniz, PS2 sizi uzunca bir süre daha oyalamaya devam edecektir. L

YAŞAMAK BUDUR



	Fiyat	Model	Açıklama	Güvenirlilik
www.amazon.co.uk	424.99£	60 GB		★★★★★
www.game.co.uk	500.00£	60 GB	Sitede satışlar hediye olarak gerçekleştiriliyor.	★★★★★
www.play.com	524.99£	60 GB	3 adet oyun + HDMI kablo	★★★★★
www.argos.co.uk	524.99£	60 GB		★★★★
www.ukrecordshop.com	424.99£	20 GB		★★★
www.play-asia.com	599.00\$	60 GB		★★★★

NOT: Güvenirlilik kriteri sitenin kullanım sıklığına göre belirlenmiştir.



## 82 god of war 2

PlayStation 3 ile aynı ay çıkması "bu kadar güzel oyunlar çıkarken, eski konsolumdan vazgeçemem" dedirtecek kadar güzel bir oyun.

47  
pc inceleme yazın ortasında bu kadar güzel oyun gelir miydi? ne, daha bahar yeni mi

70  
forte oyun yapmaya merakınız var, ama nereden başlayacağınızı bilemiyor musunuz?

74  
online lotr online'ın çıkmasına çeyrek kala karakter tahlilleri ve star wars evreninde kısa bir

78  
konsol ustası playstation 3'ün çıkması iyi olmadı, giderek daha az geliyor nedense maaşımız.

82  
konsol inceleme playstation 2'nin en müthiş oyunlarından birisini bu ay inceliyoruz: god

90  
mobil oyun sony psp2 çıkartacak mı, çıkartmayacak mı?

98  
strateji ustası jade empire'ı pekin yakınlarındaki köyüne geri gönderdik.

48  
s.t.a.l.k.e.r.

Kahraman olamayanların, küçük hesaplar peşinde günü kurtarmak için giriştikleri mücadelenin hikayesi bu. Çıkışı olmayan bir bölgeye giriyorsunuz.



54  
jade empire special edition

-... Chan Lee, ayağını biraz daha kendine doğru çek. Aç bacaklarını... Gözler ileriye bakıyor, el parmakları aralık...  
- Ho... Hocam...  
- Ne var Lee?  
- İstikbalimle ilgili olarak konuşmak istiyorum.



60  
test drive unlimited

- Sürücü kursunda kolaylık olsun diye cama yapıştırdıkları oku çıkartmayı unutmuşlar ya. Fena alışkanlık, o oka uymadan edemiyorum artık.  
- Hadi yaa... Eee, "düz git" işareti değil mi o, peki viraja gelince n'apacaksın?  
- Fena halde sıkı tutun Lale!



65  
titan quest immortal throne

Malzemesinden çalındığı anlaşılan Zeus heykeli harabesinin bulunduğu tek aksiyon RYO.

# STALKER

## SHADOW OF CHERNOBYL

### BEŞ YILLIK BEKLEYİŞİN ARDINDAN, KUZEYDEN BİR GÜNEŞ DOĞDU

[SİNAN AKKOL sakkol@level.com.tr]



#### [[ FIRTINALI BİR GECEDE TANIŞTIRM GREGORİ'YLE.

Bir grup serseriden kaçarken bir Duty kampına düşmüştü yolum. Yabancılar pek güvenmez bu Duty'ler, hepsinin şüphesi bana baktıklarını görebiliyordum. Tabii yüzüme doğrulttukları shotgun'lar da ele veriyordu düşüncelerini. Ama ne yapayım, kaçmaktan yorulmuştum, yağmur yağmak üzereydi ve gidecek daha iyi bir yerim de yoktu. Bir şey duydum birden. Gitar sesi mi? Zone'un düşmanca ortamı, aklımı oynatmama mı sebep oluyordu acaba? Yoo, işte biraz ötede, ateşin başına bağdaş kurmuş bir Stalker gitar çalıyor. Sessizce yanına çömeldim. Memleketinden bir ezgi çalıyor belli ki, sözlerini söylemeden. Bir dakika kadar çaldı Gregori. Sonra, durdu. Rusça birşeyler söyledi. Rusça bilmediğim halde, ne demek istediğini anlamıştım sanki. Yerden bir taş alıp parmakları arasında yuvarladı. Sonra hayattan hiçbir beklentisi kalmamış bir adamın yapacağı gibi, taşı yere attı. O an, ilk kez bir oyunda ruhumun ezildiğini hissettim.

STALKER oynamaya karar verirseniz -ki vermelisiniz- böyle sahnelerle sıkça karşılaşmaya

hazır olun. Çünkü bu oyun insanın içini karartıyor, ruhunu aşağı çekiyor. Ama bunu iyi anlamda söylüyorum. Yoksa siz, nükleer bir felaketin, gerçekliğin dokusunu parçaladığı karanlık bir gelecekte neşeye koşan çocuklar görmeyi mi bekliyordunuz?

1986'daki Çernobil felaketinden alıyor ilhamını STALKER. Oyunun hikâyesine göre, nükleer felaket çok daha büyük bir şekilde 12 Nisan 2006'da tekrarlanmıştır. Kimse aslında ne olduğundan emin değildir ama ikinci olaydan sonra Çernobil ve çevresi giderek daha ölümcül, daha "garip" bir bölge haline gelir. Radyasyon zehirlenmesi bu bölgede korkmanız gereken en önemsiz tehlikedir. İçine gireni havaya kaldırıp, santrifüj gibi çevirip parçalayan "anomali" alanları, yiyecek arayan mutantlaşmış hayvan sürüleri, hepsi size düşman olan çeteler ve

askeri birlikler. Ve bunlar sadece yerin üstündekiler. Bölgenin yer altındaki dehlizlerinde çok daha korkunç şeyler olduğu söylenir. Ama onları anlatmak için geri dönenler pek azdır.

Peki, neden bu kadar tehlikeli olan bölge tamamen kapatılmamıştır? Neden insanlar gelip gider buraya hala? Her zaman olduğu gibi tek bir neden yeterlidir bunun için: Para. Herkes sadece bu bölgede oluşan, insanlara çeşitli güçler kazandıran "Artifact" adlı nesnelerin peşindedir. Artifact'ler kurşunların yönünü saptırabilir veya hücre gelişimini hızlandırıp sağlığınıza iki katına çıkartabilir. Ama Artifact kullanmanın kötü bir yanı da var: Yavaş yavaş radyasyon zehirlenmesinden ölürsünüz.

Kötü yanlarına rağmen, kullanana insanüstü güçler kazandıran Artifact'lerin keşfi, dünyada çığır açmış, yeni bir "altına hücum" devri başlamıştır. Kısa zamanda zengin olmak isteyen ve macera arayanlar Çernobil'e akmaya başlar 90'ların başından itibaren. Bu maceracılara bir isim lazım gelir: Stalker, yani iz süren.

Oyun 2012 yılında, yani Mayaların dünyanın sonunun geleceğine inandığı yılda başlıyor. Aradan geçen 6 yılda, Çernobil iyice tuhaflaşmıştır. Stalker'lar buranın tuhafliklarıyla birlikte yaşamayı öğrenmişlerdir. Kendi aralarında klanlar kurmuşlar, hayatta kalmak için kurallar belirlemişlerdir. Stalker'lar Zone'a saygı duyarlar, çünkü saygısızlığın karşılığında Zone'un hayatlarını alacağına inanırlar. Bir yandan hiçbir kural tanımayan, artifact zengini

bölgelere girmek için her şeyi yapabilecek olan çetelere karşı, diğer taraftan teknolojik üstünlüğe sahip Rus ordusuna karşı hayatta kalmaya mücadelesi verir Stalker'lar. Zone'da yaşam zordur.

Sizin bu hikâyedeki rolünüz, Çernobil'in en derin bölgelerinden arada sırada gelen, ölü STALKER'ları taşıyan esrarengiz bir kamyonla başlıyor. Kamyona yıldırım düşünce patlıyor, ama bir şekilde biz sağ kurtuluyoruz. Bizi bulan Stalker, Zone'un nispeten güvenli bir yerindeki tüccara götürüyor. Kendimize geldiğimizde anlıyoruz ki hafızamızı kaybetmişiz, kim olduğumuz veya ne için burada bulunduğumuzu bilmiyoruz. Geçmişimize dair tek ipucu, el bilgisayarımızda yazan kısacık bir notu: STRELOK'U ÖLDÜR.

**ALİŞTİĞİNİZ HERŞEYİ UNUTUN**  
Bütün FPS'lerde karşınıza çıkan her düşman, yerdeki her silah, ortalıkta duran her sağlık paketinin varlıklarının tek nedeni sizsinizdir. Düşmanlar ufak tefek önceden hazırlanmış sahnelerle bir hayatları, kişilikleri varmış gibi gösterilse de, hepsi aslında sizin buldukları yerden geçerken eğlenceli bir çatışma yaşamamız için oraya yerleştirilmiştir. STALKER böyle değil. Yaşayan, siz orada olmasanız da devam eden bir dünyası var STALKER'ın. Oyundaki hayvanları kontrol eden bir eko sistem var. Acıktıklarında sürü halinde avlanmaya çıkıyorlar. Bir tanesiyle karşılaştığınızda, aç değilse sizi umursamayabiliyor. Ama açsa, hele ki sürünün ortasına dalarsanız, vay halinize. Etrafınızı sarıp sizi avlamaya çalışıyorlar. Siz orada değilseniz ve açlık

#### BİR BAKIŞTA...

##### TÜR FPS

**İÇERİK** Tarihin en büyük nükleer kazasını, muhteşem bir FPS'ye dönüştürmek her babayığının harcı değil. Ama GSC Games, beş yılda yaptıkları "ilk FPS denemelerinde" bunu başarmışlar. Yaşayan bir dünyada, tamamen özgür olduğunuz belki de tek FPS bu. 5 yıl beklediğimize değmiş.

##### KARŞILAŞTIRMA

S.T.A.L.K.E.R.	%93
OPERATION FLASHPOINT	%91
DEUS EX 2	%80





» dayanılmaz olduysa, yakınlardaki bir kampı basmaya gidebiliyorlar.

Oyundaki insanların davranış şekilleri ise çok daha etkileyici. Zone'da bulunan bir düzine farklı grubun hepsinin kendilerine ait bölgeleri, kampları var. Buraları korumak için devriye atıyorlar. Çeteler toplanıp, Stalker kamplarına baskın düzenliyorlar. Siz orada olmasanız da sıkı çatışmalar yaşanıyor ve her iki taraf da kazanabiliyor. Bir gün önce güvenle geçtiğiniz bir bölge, siz orada değilken size düşman olan bir grubun eline geçmiş olabiliyor. STALKER'in dünyası sizi evrenin merkezi olarak kabul etmiyor ve bu, oyuna muhteşem bir gerçekçilik katıyor.

## BURADAN GEÇMEM GEREK, AMA NASIL

Sanırım STALKER'in neden normal bir FPS olmadığını, size başımdan geçen ufak bir olayla anlatmak iyi olacak. Oyuna başladığınız bölge olan Cordon'da bir tren geçidi vardı ve benim oradan bir şekilde geçmem gerekiyordu. Ama geçidin bir tarafında 4 kişilik bir asker ekibi barikat kurmuştu. Normal bir FPS'de uzaktan yapacağınız dört headshot'la aşabileceğiniz bu engel için, durup birkaç dakika dürbünle gözlem yapmam ve saldırımı planlamam gerekti. Çünkü çok çabuk ölüyorsunuz ve yapay zekâ çatışmalarda son derece akıllıca davranabiliyor... Neyse efendim, en sonunda cesaretimi toplayıp barikata tırs tırs yaklaştım. Susturuculu tabancamla en yakındaki askere nişan aldım ve... İskaladım! Ateşin nereden geldiğini anlayamayan askerler şaşkın bir şekilde kalıverdiler. Onların bu şaşkınlığına, gözüm gibi baktığım tek bombamı atarak karşılık verdim. BUM! İki asker havaya uçarken, diğer ikisi siper aldılar ve çatışma başladı. Bir tanesini şarjör dolusu çok değerli otomatik tüfek mermisini harcayarak zar zor vurabildim.

Birden, kalan tek asker geriye dönüp ters istikamete ateş etmeye başladı. Ne olduğunu anlamamıştım, uzaktan göremediğim için yaklaşmaya başladım. Tam bu sırada barikata doğru koşan iki asker daha gördüm... Kahretsin, herhalde ben saldırdığımda yakınlarda bir yere gıtmışler ve çatışmayı duyunca koşarak gelmişlerdi. Ama hiçbiri benimle uğraşmadı, direk olarak arkalarını bana verip diğer tarafa ateş etmeye başladılar. "Herhalde bu bir bug" deyip fırsat bu fırsat, arkalarından ben de sıktım. Bir tanesi yere düştü ve kıvranmaya

Zone'da karşılaşacağımız grupları kıyafetlerinden tanımayla alışacaksınız.



Gitar çalan Stalker'lar... Ukrayna gecesinin ayazında tek neşe kaynağımız.

başladı. Diğerini dönüp bana ateş etmeye başladı... Ama arkadan bir mermi yiyince o da yere yığıldı.

Neler olduğunu anlamıştım. Geçidin diğer tarafında, çok yakınlarda bir haydut kampı vardı ve çatışmayı duyunca bunu, geçidi ele geçirmek için bir fırsat olarak görmüşlerdi. İki ateş arasında kalan Rus askerleri birer birer ölüirken, birden hatamı anladım: Çok değerli olan bombamı harcamış ve tüfek mermilerimi neredeyse tüketmişim ve tek yaptığım, geçidi güzelce haydutlara hediye etmek olmuştu. Ben bunu düşünürken haydutlar ateşe başladı. Karşılık verirken geri geri kaçıp yakınlardaki harabe halindeki bir atölyeye sığındım. "Burayı savunabilirim" diye düşünüyordum. Bu sırada üç haydut da ortadan kaybolmuştu.



Bu arkadaşlar en karanlık köşelerden üstünüze atlamak için sizi bekliyor

Binanın çatısına kadar tırmandığım anda, iki tanesi ön kapıdan girdi. Son kalan mermilerimi iyi kullanmalıydım: Nişan aldım ve birisini kafasının tepesinden dik açıyla vurdum. Diğerini anında ortalıktan kayboldu... Ben tam "kurtuldum!" derken, vurulduğumu

farkettim. Yine kahretsin, iki haydut kapıdan girerken, üçüncü haydut binanın dışındaki demirlerden tırmanmıştı! Panikle dönüp nişan almadan tetiğe asılmaya başladım ve her nasılsa kafasından vurdum! Ama elimden kurtulan ikinci adamı unutmuşum. Diğerinin önüne atlayıp shotgun'ı iki kez ateşledi. Cesedim çatıdan aşağıya yuvarlanırken şunu düşünüyordum: Bu olayı benden başka hiç kimse aynı şekilde yaşamayacak.

Eğer film gibi, çizgisel bir şekilde akan oyunlardan hoşlanıyorsanız, STALKER sizi üzebilir. Yanlış anlamayın, oyunun hikayesi anlayabilen için çok güzel işlenmiş. Sizi hikayenin yanı başına bırakıyor, ama takip edip etmemek size kalmış. Ama oyunun esas gücü, yaşayan bir dünyada olduğunuz hissini vermesi. İnsanların yapay zekâsı, hayvanların davranışları, çevresel faktörler o şekilde ayarlanmış ki, sık sık unutulmaz anlar yaşıyorsunuz. Ve bu yaşadığınızı size özgü olduğunu bilmek, bir tatmin, oyuna karşı büyük bir saygı doğuyor içinizde. Sadece çok doğru ayarlanmış, kendi kurallarını göre işleyen bir oyun dünyası bu hissi verebilir.

## DOĞAYLA OYNARSAÑIZ, BEDELİNİ ÖDERSİNİZ

Oyunda önünüze geleni öldürürseniz, ekolojik dengesine etkilemeye başlıyorsunuz. Ve

## UKRAYNA DA ÇOK UCUZA, KELEPİR ARSA

Cernobil'de sevgi ve güzellik bulacağınızı sanıyorsanız yanılırsınız. Orada bulacağınız ancak...



**ÖLÜMDÜR:** Herkes birbirinin düşmanı, herkes gergin. Empati diye bir şey hak getire. Resimde Rus ordusunun özel timinden bir asker, harabe bir evde kıstırdığı Stalker'ı acımasızca infaz ediyor.



**KORKUDUR:** Zone'un karanlık bölgelerine indikçe, giderek daha derin korkularla yüzleşiyorsunuz. Ama STALKER'in en güzel yanı, korkuyu tam dozajında vermesi. Sizi gergin tutacak kadar, daha fazla değil.



**ÖLÜMDÜR:** Anomalilere yaklaştıkça ekranın karıncalanmasına alışmış olsanız bile, gökyüzü böyle bir renk alınca bir şeylerin çok, ama çok ters gittiğini anlarsınız. Radyasyondan kaçamazsınız.

eğer bu dengeyle çok oynarsanız, sonuçlarını görmeye hazır olmalısınız. Bu "her etkiye karşı tepki" verme durumu, daha önce hiçbir oyunda görmediğimiz çok güzel bir özellik. Örneğin, eğer bir ordu üssüne "aslanlar gibi" baskın düzenlerseniz, ordunun bunu yanınıza bırakmayacağını, o bölgede sizi avlamaya çıkılacağını, eviniz olarak gördüğünüz küçük kasabaya varıncaya kadar herkesin öldürülmeye başlanacağını bilin.

Bu "yaşayan, karanlık ve tehlikeli dünya" inanılmaz bir atmosfer sağlıyor. Ama yapımcıların verdiği riskli bir karar, atmosferin üstüne bir kaymak tabakası daha çekiyor: Oyunun ana dili Rusça. Tabii ki birisi size hitap ederken İngilizce konuşuyor. Ama kendi aralarında Rusça konuşup gülüp eğleniyor Stalker'lar. Onları anlayamıyorsunuz. Sizinle aynı kaderi paylaşan insanların arasına karışamamak, kendinizi yalnız hissettiriyor.

### BİR BAŞKADIR BENİM MEMLEKETİM

Zone'a adım attığınız andan itibaren istediğinizi yapmakta serbestsiniz. Cesaretiniz varsa, görev mörv almadan, elinizde bir tane tabancayla keşfe çıkarsınız. Ama her normal insan gibi bir amacınız olmasını isteyeceksiniz. Hikâyenin ilerlemesini sağlayacak görevler bir şekilde sizi buluyor. Ama ana senaryoyu takip etmek zorunda değilsiniz çünkü bir sürü kişiden bolca yan görev alabiliyorsunuz. Yan görevler genellikle "bir yeri temizlemek",

birisini kızdıran bir Stalker'ı "emekli etmek", bir artifact bulup getirmek gibi basit görünen görevler. Ama oyunun az önce anlattığım "rastlantısal" yapısı, bu sıkıcı görevlerin peşinden koşarken bile çok ilginç durumlarla karşılaşmanıza sebep oluyor. Ben ilk aldığım görevde, ufukta bir köpek sürüsünü kovalayan domuzları görünce donup kalmıştım. Akabinde domuzların köpekleri benden tarafa doğru sürdüklerini gördüğümdeyse - göğsümü gererek söylüyorum bunu- dönüp topuklarım kıcıma

vura vura kaçtım. Eğer daha karışık görevler istiyorsanız "Special Mission" sorun karşınızdakine. Bu görevler hem daha zor, hem daha çetrefilli. Çeşitli üslere saldırılar ve daha önemlisi, yeraltına çok tehlikeli sortiler yapmanız gerekiyor. Ancak girdiğiniz yerden çıkacağınızı kimse garanti edemez. Hatta en güçlü silahlar bile.

### EMEKTAR KIRIKKALE

Ah evet, savaşın ganimetleri olan silahlar. Başarılı görevlerden ödül olarak para ve çeşitli



Çalışmalardan sonra yaralılar yerde acı içinde kıvrılıyor... Ama herkes sizin kadar vicdanlı değil, yapay zeka yaralı düşmanlarına da acumuyor.

- Ayakkabını cilalım mı abüğ?  
- Ehe, tabii ki canım. Hatta senin olsun ayakkabı.  
- Yalın ayak toprağa basmak lazım, değil mi... Ehe!

>>

» ganimetler elde ediyorsunuz. Öldürdüğünüz herkesin üstünü arayıp cephaneden sağlık kitlerine, yeni silahlardan yiyeceklere kadar (evet, arada sırada acıkiyorsunuz) bir sürü şey buluyorsunuz. Bu eşyalar yüzünden envanterinizde oldukça fazla zaman geçiriyorsunuz. Sadece 50 kilo malzeme taşıyabilmemiz, yüzlerce mermisiyle birlikte on farklı silah taşımanızı engelliyor. Bir noktadan sonra, iki veya üç silah seçip diğerlerini es geçmeye başlıyorsunuz.

Silahlara çok özen gösterilmiş. Onlarca farklı silah çeşidi var ve her biri için en az iki farklı mermi çeşidi bulunabiliyor. Seyrek olarak özellikleri modifiye edilmiş silahlar da buluyorsunuz, hatta bazı silahlardan bu modifiye parçaları söküp kendi favori silahlarınıza takabiliyorsunuz. Silahlarınız giderek bozuluyor, bozulan silahlar çatışma ortasında tutukluk yapıyor. Silahların sesleri çok etkileyici değil, ama attığınızı daima vuramamanız konusunda çok gerçekçi ve balistik efektleri konusunda çok başarılı oyun.

## HAVA KARARIYOR

Şimdiye kadar hep iyi yönlerinden bahsettiğim oyunun biraz da karanlık yönlerine girelim bakalım. Bir kere, atmosferi bıçakla kesilecek kadar yoğun olduğu halde, kendi hikâyesini anlatma konusunda hiç başarılı değil. Rus oyunlarındaki (filmlerindeki, kitaplarındaki...) genel anlaşılabilirlik STALKER'a da bulaşmış. Sizi bu dünyanın içine



## LEVEL KARNESİ

- + Yaşayan bir dünya olması.
- + Dilediğinizi yapmakta özgür olduğunuz bir FPS.
- + İnsanı saran atmosferi.
- + Silah ve cephane çeşitliliği.
- Eski moda multiplayer.
- Çalışmasını engelleyen buğlar ve yüksek sistem gereksinimi.
- Hikâyeyi takip etmek daha kolay olabiliirdi.



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

PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX 360

Bu kadar beklenen bir oyunun, bu kadar iyi çıkması şaşırtıcı. Alacaksınız, önerilen sisteme yakın bir bilgisayarınızın olmasına dikkat edin.

# 93



Vahşi Yaşam: 1 - Haydutlar: 0



Ah ah, şimdi bir Aytac süzük olacaktı ki... İLLA KI!... (abi kaçalım, Tür. Stalker'ların mekanına gelmişiz)



Duty grubuna bağlı bir Stalker tek başına devriye atıyor. Duty grubuyla iyi geçinmeniz oyunun başlarında sağlığınız için yararlıdır.



Kutu kutu envanter... Tekip gözükmeyen bir tüccar... Ortada deşis tokuş ekranı! Fallout 3'ü istiyoruz hemen!

## STALKER'IN İÇİNDEKİ SANAT

Oyunun hikâyesinin ana teması "Roadside Picnic" adlı romandan geliyor. Arkady ve Boris Strugatsky adlı Rus kardeşlerin kitabında, uzaydan gelen bir şey dünyaya çarpınca, çeşitli yerlerde "kirlenmiş" bölgeler oluşur. Bu bölgeler çok tehlikelidir, ancak sadece burada oluşan "artefact"ler yüzünden, bazı insanlar buralara girmeye cesaret ederler. Bu kitap, ünlü Rus yönetmen Andrei Tarkovsky'nin Stalker adlı filmine konu olur. Hayatınızda bir tane bile Tarkovsky filmi seyretmeye çabaladıysanız, ne kadar iç karartıcı olduğunu bilirsiniz. Hem fikir, hem de isim babası belli olduğuna göre, işte karşınızda STALKER: Oyun dünyasının en mutsuz oyunu.

olmuyor ama bu çapta bir oyun için çok doğal. Ayrıca oyunun Vista işletim sistemiyle de büyük bir uyum sorunu var. Vista sahiplerine sağlam bir yama çıkana kadar STALKER'ı denememelerini öneririm. 1 dakikaya varan uzun yükleme süreleri de can sıkıcı ve birkaç bölgeyi birden katetmeniz gereken görevlerde acı veriyor.

Oyunun grafiklerinin "yaşını gösterdiğini" söyleyenlere şaşıyorum. Karakter grafikleri biraz kaba olsa da, hayatımda gördüğüm en gerçekçi çevre grafiklerine sahip oyun. Bunda Çernobil bölgesinin bugünkü halinin aynen alınıp "20 yıllık bir çürümüşlük" etkisi verecek şekilde yeniden işlenmiş olmasının çok büyük katkısı var. Gezdiğiniz

her yer çok gerçekçi görünüyor. Rüzgarın yaprak ve tozları önüne katışında havayı soluyor, gün batımıyla çöken karanlıkta huzursuzlanıyorsunuz. Efekt konusunda aşırıya kaçmadan muhteşem bir görsellik sağlanmış. Gecenin karanlığını yırtan şimşekler, yer altı dehlizlerini aydınlatan Stalker'ların fenerleri, daha önce görmediğiniz gerçekçilikte ışık ve gölge oyunlarına sebep oluyor. Ama bir paragraf önce yazdığım gibi, bu görselliğin bedeli oldukça ağır.

## STALKER OLARAK KALMAK İSTİYORUM

Bu oyunu sizlere ne kadar tavsiye etsem az. İnternette okuduklarınız unuttun ve sadece şunu bilin: STALKER, Fallout'u kendi gözünüzden yaşamak gibi bir şey. Oyunun karşılaştığınız hiçbir şeyi gözünüze sokarak açıklamaması, karşınıza çıkacak hiçbir duruma sizi hazırlamaması, en tecrübeli olanlarınıza bile muhteşem anlar yaşatacak. STALKER dergiye geldiğinden beri gören herkese bulaştı, kahve sohbetlerinin en büyük malzemesi oldu. O kadar dolu bir oyun ki, korkarım bundan sonra diğer tüm FPS'ler "beyinsiz aksiyon oyunları kuşağı" gibi gelecek hepimize.

Evet, bazı sistemlerde çalışmasını engelleyen büyük çaplı sorunları var, irili ufaklı oynanış buğları da cabası. Multiplayer modları arasında bir co-op modunun olmaması çok üzücü bir eksiklik. Ancak bu eksiler, oyuna başladığınız andan itibaren hissedeceğiniz "orada olma" duygusunun yanında eriyip gidiyor. İnanılır bir gerçekliğin içinde olma hissini bu kadar iyi veren oyunlar çok seyrek geliyor. Size tavsiyem bu oyunu sınırlarınız ölçüsündeki en zor bir seviyede oynamanızdır. Çünkü bu karanlık, bu korkutucu dünyada olabildiğince uzun süre yaşamak isteyeceksiniz. Çünkü STALKER yıllardır oynadığınız en farklı ve en iyi FPS olacak. L



İSTANBUL'U BİR TEK SEN  
KURTARABİLİRSİN...



İSTANBUL  
KIYAMET VAKTI

# JADE EMPIRE SPECIAL EDITION

ESKİ BİR ÇİN ATASÖZÜ DER Kİ; "BİR ÜLKEDE GÖLGELER UZUYORSA,  
O ÜLKENİN GÜNEŞİ BATIYOR DEMEKTİR"

[SERPİL ULUTÜRK serpil@level.com.tr]



**[[ BİR BAKALIM ELİMİZDE NE VAR?** Uzakdoğu Dövüş Sanatları Yüksek Akademisi'nden alınmış A+ dereceli bir diploma, sevgili akıl hocamın tavsiyesiyle edindiğim bir kılıç, arkadaşlıkla flört arası karışık sinyaller gönderen bir yol arkadaşı, her renk giysiyle uyacak kadar çeşitli tılsım, çoğunun isminde Kai ve Lee uzantısı olduğu için yüzlerini görmediğim müddetçe kim olduklarını hep karıştıracamım milyon tane yan karakter... Demek ki savaşa hazırım.

Ama bir de şöyle bakalım: Oyuna

## BİR BAKIŞTA...

### TÜR RYO

**İÇERİK** Masallarından dövüş sanatına, maskelerinden müziklerine kadar Uzakdoğu'yu ve bildik ama eskimeyen bir hikâyeyi anlatan bir oyun. Rahat oynanan, lezzetli detaylarda gizli bir rol yapma hadisesi.

### KARŞILAŞTIRMA

NEVERWINTER NIGHTS 2	%91
JADE EMPIRE	%85
SILVERFALL	%76

başlayalı daha iki dakika oldu. Karakter özelliklerimin bulunduğu ekrandan, iki tane özel harekete sahip olduğumu görüyorum ama bunları nasıl kullanacağım hakkında fikrim yok, diplomayı da ne demeye verdiklerini anlamadım. Akademide herkes birbiri hakkında şüpheli laflar ediyor, nerdeyse beni yıllarca eğitip bugünlere getiren hocamdan bile kuşku duyacağım. Üstelik son anda hocam ortadan kayboldu ve köyün sahilinde benimle dövüşmek isteyen bir gemi dolusu haydut bekliyor. Beden, ruh ve akıl sağlığı statları maksimumda olmasına rağmen hareketleri son derece sağlıksız görünen karakterimi sahile sürüklüyorum ve bingo! Öldürüyorlar. Daha doğrusu ölmeme ramak kala bilgisayarım pembe ekran veriyor, evet bu cidden pembe. Demek ki reload etmeye hazırım...

### JADE'İ BEKLERKEN

Çok uzun zamandır beklediğim bir oyundu Jade Empire. Ama oyunun havasına girmek için bir

5 - 10 dakika daha beklemenin hiçbir zararı olmazdı. Sudan çıkmış bir balık olduğumu bile bile usta dövüşçü pozlarında, on tane haydudun üstüne atlayıp oyundaki bir sürü şeyden önce reload ekranıyla tanışmak pek motive edici değildi açıkçası. Jade Empire, karakterimi ve dünyasını tanımama biraz fırsat tanısa bu yazıya da daha usturuplu bir giriş yapardım belki.

Fable'ı bekleme süreciyle aynıydı Jade Empire'i bekleyişim. Arada bir

çıkış tarihinde değişiklik var mı diye kontrol ederek, arada bir oyunun Xbox incelemelerini okuyarak, bazen de sadece resimlerine bakarak vaktin gelmesini bekledim. Sanırım şuurumu kaybettiğim bölümler de olmuştu; Cartman'in Wii'yi Southpark'ın tek oyun mağazasının önünde volta atarak beklediği gibi Sinan'ın masasının önünde turlamış olmalıyım. Oraları hatırlamıyorum, bilincim açıldığında Jade elimdeydi. Ve paldır küldür gerçekleşen tanışma aşamasını saymazsak, kendisinin bu yılın ilk





Üç ayı içinde inventory'ne attığım şeyler içinde en değerlisi olduğunu söyleyebilirim.

### YAR BANA BİR ATMOSFER!

Jade Empire'in artık göze o kadar da güzel görünmeyen, yıpranmaya yüz tutmuş grafikleri, animasyonları ve videoları var. Çabucak havaya girmenin mümkün olmadığı, afallatan bir başlangıcı var. Beklentilerimizin altında kalan bir dövüş sistemi var. RYO karakterinden ziyade aksiyon kahramanı gibi donanmış bir ana karakteri var. Ama ilginçtir, oyuna biraz fırsat verdiğinizde tüm bunların normal olduğunu kabul etmeye başlıyorsunuz.

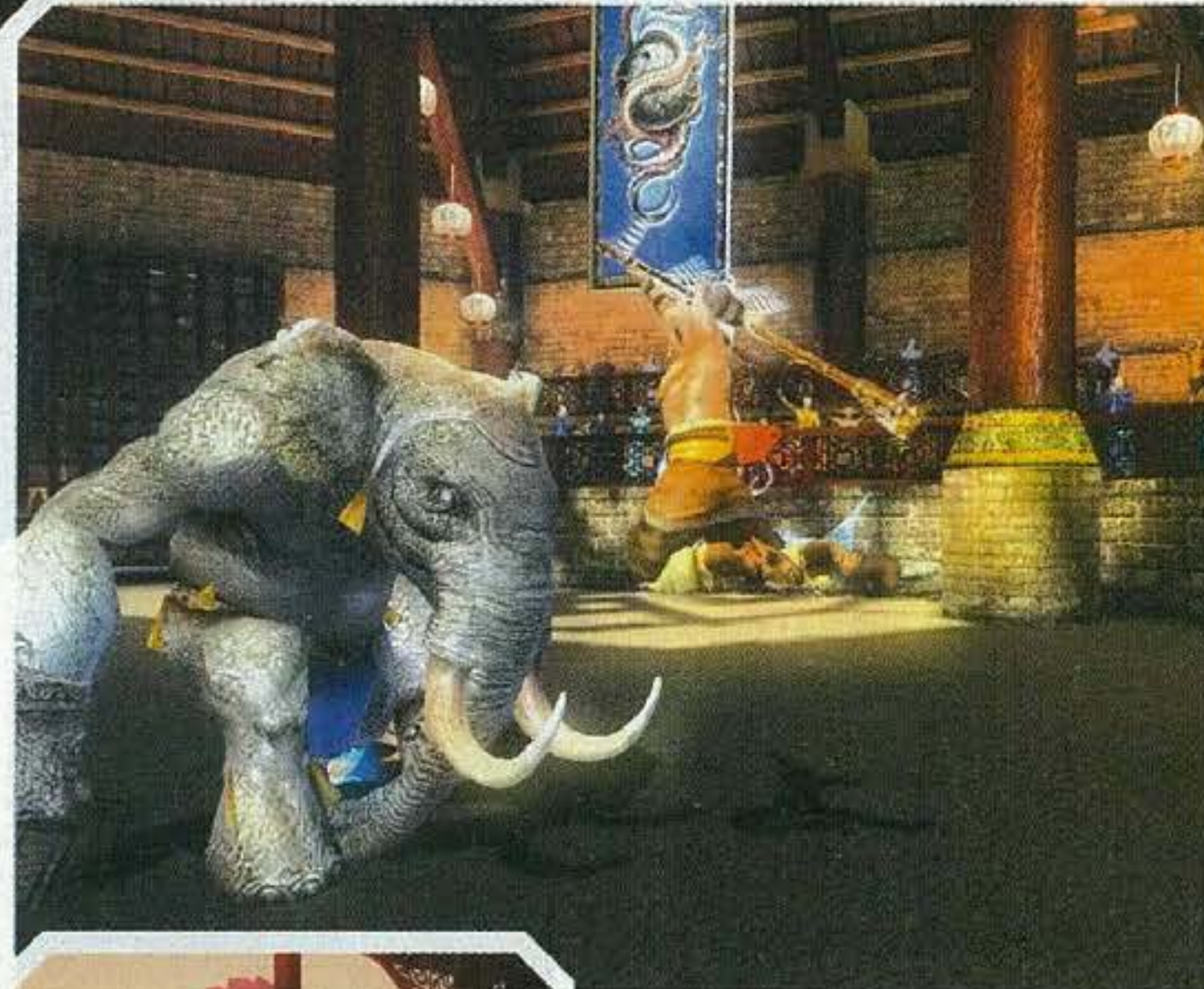
Saatlerce başından kalkmadığım halde, zaman zaman da olsa tamamen içinde hissedebildiğim, atmosferini soluduğum bir oyun olmadı Jade Empire, ama kıyasında durup seyretmeye değer bir nehir gibi aktığını söyleyebilirim. Siz hissetmeseniz de oyun bir yerlere doğru sürüklüyor, kendisini anlatmayı başarıyor. Bu, ancak oyuna ara verdikten sonra farkettiğim bir şeydi, size de söylemek istedim.

Son derece komplike (ama çoğu yanıyla klişe) bir oyun hikâyesiyle karşı karşıyayız. Jade İmparatorluğu'nun karışık zamanlarında, bir Uzakdoğu dövüş sanatları okulunun üstadı Master Li tarafından ölümden kurtarılıp ergenliğe kadar eğitilmiş bir dövüşçüyüz. Okulun en başarılı ve en gizemli geçmişe sahip öğrencisi olarak Master Li'nin gözdesiyiz. Fakat yaşadığımız küçük kasabaya düzenlenen bir haydut saldırısı sonrası ustamız ortadan kaybolacak ve biz de "en iyi" olmanın bilinci içinde Li'yi kaçıranların peşine düşeceğiz.

Bu hikâye tabii ki yüzlerce küçük ipucuyla zenginleşecek, ustayı ararken kendimizi, geçmişimizi, imparatorluğun sırlarını, ucu Uzakdoğu mitolojisine dokunan şaşırtıcı gerçekleri ve en nihayetinde "gerçek kötü"yü bulacağız. Damla damla anlatılmasına rağmen hikâyeye ait bir sürü ayrıntıyı, daha ortaya çıkmasından çok önce keşfetmek mümkün, ama bu yine de o sırlar açıklanırken ilginizin dağılmasına neden olmuyor. Çünkü Jade Empire'in bence en büyük başarısı, mükemmel bir öykücü olması. Sadece peşinden koşup durduğumuz ana hikâyede değil, konuştuğumuz her yan karakterde, küçük görevlerini üstlendiğimiz tüm sıradan köylülerin öykülerinde ortak bir tat ve düşmeyen bir kalite var. Bu yüzden ki oyunu iyi bir yazarın bir öykü kitabını okur gibi oynayabilirsiniz. Kendi adıma Jade Empire boyunca en sevdiğim şey yan quest'leri bulup tamamlamak oldu. Bu yüzden de oyunun sonuna vardığımda karakterim en hakikatli boss'u bile parmağında oynatacak kadar güçlenmişti. İşim çabuk bitti...

### İYİYLE KÖTÜNÜN KARDEŞLİĞİ

Ama hikâye hakkında söyleyeceklerim bitmedi. Çünkü şimdi size Jade Empire'i ne diye defalarca oynamak gerektiğini söyleyeceğim. Karakterinizin cinsiyetinden oyun boyunca sorunları nasıl çözdüğünüze kadar yaptığınız birçok seçim, ilişkilerinizde ve elde ettiklerinizde farklılıklara yol açıyor. Örneğin ben oyuna bir kadın karakterle başladığım için, iyi bir sevgili olmak üzere yaratılmış Dawn Star karakteriyle bir türlü yaklaşamadım (kız açık fikirli değildi, ben ne yapayım). Dawn Star'ı benden kıskanması gereken

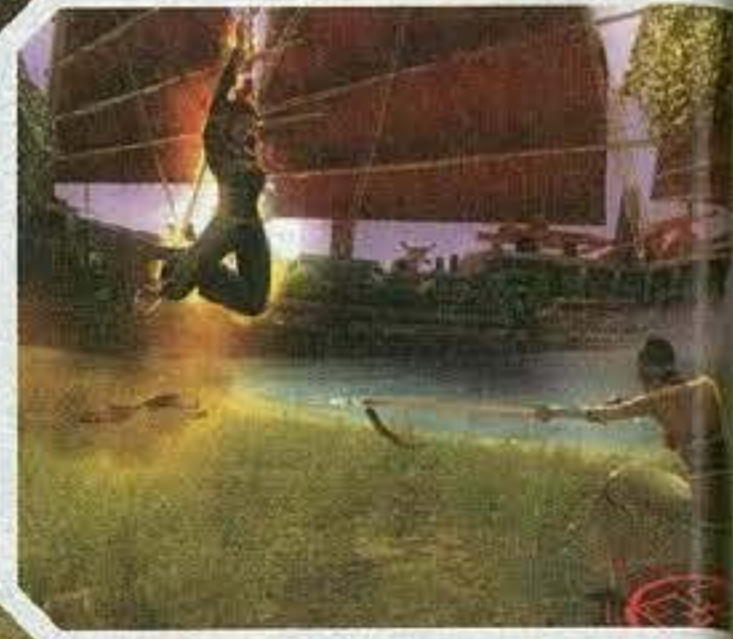


bir erkek karakter vardı, gözünün önünde kıza kur yaptığım halde hiç orali olmadı, içlerledim.

Fable'da gördüğümüz iyi - kötü ayırımına benzer olarak Jade'de de önünüzde iki yol var. Open Palm ve Closed Fist denen bu iki yol, birer felsefeyi temsil ediyor ve Fable'dakinden çok daha anlamlı

bir noktaya oturuyor. Her iki yol da sizi aynı sonuca götürüyor, sadece izlediğiniz yöntem değişiyor. Jade Empire dünyasında gerçekten kötü olmanız için, niyetinizin de kötü olması lazım. Örneğin bir adamın diğerinden alacağı var ve sizden yardım istiyor. Borçlu olanla konuşur ve parayı vermeye ikna ederseniz Open Palm'dasınız, borçluyu öldürüp parayı sahibine verirsiniz Closed Fist'te. Ama hem adamı öldürüp hem de parayı çalıp giderseniz kötüsünüz. Oyun, bu üçüncüsüne izin vermiyor.

Oyun ay ortasında elimize geçtiği ve ben de ilk karakterimle tüm görevleri yapmak için çok oyalandığımdan maalesef sadece bir kez bitirme şansım oldu ama yazılarımı bitirir bitirmez tekrar Jade İmparatorluğu'na dönmeyi düşünüyorum. Ama yeni bir karakter denemek için değil. Oyunu bir kez bitirdikten sonra yeni bir zorluk seviyesi açılıyor ve bütün macerayı yaşamış, bol >>



» level'li karakterinizi o haliyle oyuna sokabiliyorsunuz. İlk oynadığımda dayak yediğim o ilk görevdeki haydutlar vardı ya, onlardan intikam almak için Jade denen bu yeni zorlukta oyuna bir göz attım. Cidden zordu ama intikam alındı mı? Alındı. Mühim olan bu.

Oyunun zorluğundan bahsetmişken... Aslında fazlasıyla kolay olduğunu söylemeliyim. Özellikle boss'lar hiç de isimlerine yakışmayacak tıfıllıkta ve yapaylıkta davranıyorlar. Jade zorluğu açılana kadar 3 kademe zorluk var ama bunlar arasındaki fark düşmanları daha güçlü yapmıyor. Sadece daha az ilkyardım alabiliyorsunuz, dövüş sırasında daha fazla blok yapıyorsunuz ve biraz daha fazla sayıda ceset bırakıyorsunuz geride.

Benim açımdan en ciddi hayal kırıklığı, Uzakdoğu dövüş tekniklerinin kontrollere yeterince sindirilmemiş olmasıydı. Özellikle çıplak ellerle dövüşürken, tuşlarla hareketler arasında daha anlamlı bir ilişki olmasını isterdim. Hızlı dövüş anlarında komutların



birbirine girdiğini, ben sadece blok yapmak isterken karakterimin tekme komboları yapmaya yeltendiğini görmek acı vericiydi, hem benim hem onun açısından. Ama teknik çeşitliliği konusunda son derece tatminkâr bir oynanış sunuyor Jade Empire. Oyunun sonuna kadar yeni teknikler öğrenmeye devam ediyorsunuz ve bunları klavyede 0'dan 9'a kadar olan rakam tuşlarına atıyorsunuz. Oyun sonunda bu 10 tuşa sığmayacak kadar çok tekniğiniz olacak. Bunlardan karakterinize uygun olan temel birkaç tanesine oyun başında sahipsiniz. Level atlamaya başladığınız anda kazandığınız puanları bunlara yatırdığınız ve hikâye ilerledikçe düşmanlar güçlendiği için sonradan öğrendiklerinizi çok geliştirme şansınız olmuyor. O yüzden ilk level'larda dövüş tekniği puanlarınızın tümünü bir anda harcamamanızı öneririm.

### BELDE-ZOPA-KIRMA TEKNİĞİ

Dövüş teknikleriniz sizi bir goleme dönüştürmekten düşmanı bir süreliğine paralize etmeye, yumruklarınızla alev saçmaktan çift kılıçla dalmaya kadar epey bir çeşitliliğe sahip. Ancak tüm teknikler tüm düşmanlara işlemiyor. Özellikle hayaletler çok seçici. Bazılarına büyü işlemiyor, bazıları da kılıçtan anlamıyor. Tüm dövüşler sırasında Mind'dan yiyerek zamanı yavaşlatabilir ya da Chi gücünüzü kullanarak atağınızı güçlendirebilirsiniz ve düşmanlarınızın bu tip güzelliklere hiç başvurmadığını görerek şaşırabilirsiniz (bu da Mind gücünüzü azaltır ama). Düşmanların en sık yaptığı şey blok. Özellikle ölmelerine yakın, bıraksanız hayatlarının geri kalanını o pozisyonda geçirecek kadar inada bindiriyorlar bu işi. Çeşitlilik açısından düşmanlar yeterli ama zeki olduklarını söyleyemem. Genellikle ya intihar saldırısı düzenliyorlar ya da siz bir başkasıyla meşgul olduğunuz halde blok yaparak sıralarının gelmesini bekliyorlar.

Oyunun ikinci mükemmel yanı, dünyasının tasarımı. Gündüz ve gece saatlerinde apayrı manzaralar sunan kasaba ve şehirler,

dolaplarından vazolarına kadar Uzakdoğu'ya özgü motiflerle süslü bir ton eşyayla zenginleştirilmiş iç mekânlar, o kültürün birer yansıması olan köprüler, pagodalar, ahşaptan küçük evler, yol tabelaları, sokak lambaları, çatılar ve aklınıza gelebilecek her şey... Hepsi büyük bir özenle hazırlanmış ve tam da ait oldukları yerlere konmuşlar. Oyunun yan görevlerinden biri de Uzakdoğu kültürüyle dalga geçip insanları inciten bir Batılıya (İngilizdi yanlış hatırlamıyorsam) haddini bildirmemizi gerektiriyor ve bunun için bir jüri önünde adamları münazara düzenliyoruz. O tartışma sırasında BioWare'in Uzakdoğu kültürüne duyduğu içten saygının sözle ifade edilmesine tanık oluyoruz. İşte oyunun dünyası da aynı içtenliğin görsel karşılığını temsil ediyor. Üstelik sadece orijinaline uygun olsun diye uğraşılmamış, yaşayan mekânlar yaratmak için de gereken her şey yapılmış. Oyunda gittiğimiz en büyük şehir olan Imperial City'nin meydanında koştururken, yolunuzu açmak için birilerine omuz atmak zorunda kaldığınız an, her şeyin ne kadar doğru ve samimi olduğunu fark ediyorsunuz.

Sonra... Bir bakmışsın yazı yazacak satır kalmamış... Peki şimdi tekrar bir bakalım, elimizde ne var? Bazı açılardan potansiyelini kullanamamış, bazı açılardan cidden yetersiz kalmış. İki yıl önce Xbox'ta oynasaydım muhtemelen daha bir "hissettiren" kontrolleri ve atmosferi güçlendirecek ara videolarıyla karşısında nutkumun tutulacağına eminim. Şimdi PC'de oynayınca hikâyesine ve dünyasına hayran kalmakla yetiniyorum. Ama kesinlikle de her RYO severe öneriyorum. "BioWare'den babam çıksa yerim" diyen hatırı sayılır kalabalıktaki yamyam camiası açısından "hiç şüphesiz edinilmesi gereken", RYO sevenler açısından "kaçırılırsa pişman olunacak", son zamanlarda iyi oyun gelmiyor diyenler açısından "belki de bu O'dur" ihtimalini hak eden bir oyun Jade Empire. İçinde böyle bir şey olduğu için bilgisayarımı artık daha çok seviyorum. L

### LEVEL KARNESİ

- + Ana hikâye kadar iyi düşünülmüş yan görevler
- + Mükemmel bir dünya tasarımı
- + Giderek bir çeteye dönüşen "parti"de dönen olaylar
- Hedefi vuramayan dövüş sistemi
- Kilitlenme, kameranın takılması gibi birkaç bug
- Yapay zekânın şablon davranışları



GRAFIK	1	2	3	4	5
SES	1	2	3	4	5
DYNAMİBİLİRLİK	1	2	3	4	5
MULTİPLAYER	1	2	3	4	5
EĞLENCE	1	2	3	4	5

PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX

Diyariken bazı yerlerde sinir else de durup uzaktan bakınca harika bir bölümüğe sahip

85



# DRAFT DAY SPORTS PRO BASKETBALL



TAKIM ELBİSENİZİ GİYİN VE SAHA KENARINDAKİ YERİNİZİ ALIN

[ŞEFİK AKKOÇ rocko@level.com.tr]

**[[ BUGÜNE KADAR FUTBOL** ile özdeşleşen menajerlik türü başka bir spor dalıyla ilgili sağlam bir oyuna kavuştu. Gary Gorski tarafından hazırlanan *Draft Day Sports: Pro Basketball* (DDS), NBA ve NBDL'de görev yapabildiğimiz bir oyun. En baştan söyleyeyim, bu NBA'yi sadece maç izleyerek ve skorları öğrenerek takip edenler için ağır bir oyun. Oyunu oynarken NBA'nin bilmediğiniz birçok yönünü öğreneceksiniz; takvim, kadro yapılandırması, rotasyon, taktikler, kontratlar, maaşlar... Açıkçası ben de kendimi iyi bir NBA takipçisi sanıyordum ama bazı şeyleri oyun sayesinde daha iyi öğrendim.

Oyunun önemli özelliklerinin başında, maçların iki boyutlu olarak gösterilmesi geliyor. FM'nin maç motoruna göre zayıf olan maç

ekranı, yine de sahada neler olup bittiğini bize aktarması açısından oldukça yararlı. Eğer oyunu uzun süre oynarım diyorsanız, benim gibi maçları tek tek izleyebilirsiniz; böylece takıma anında müdahale etme şansınız olur. Maçları "8" hızında izleyerek bir maçı yaklaşık yarım saatte bitirmek mümkün. Maçları izlerken oyuncu ve taktik değiştirmenin yanı sıra, bazı pozisyonlar için hakeme itiraz edebilirsiniz. Zaman zaman takımınızı ateşleyecek olan bu davranış, oyundan atılmanıza ve takıma müdahale etme şansınızı kaybetmenize de neden olabilir.

DDS'in tek kişilik modu farklı kariyer seçenekleri sunuyor. Sadece bir koç olarak takımı saha içinde yönetebilir, takımın patronu olarak idari konulara karışabilir ya da tüm

görevleri aynı anda üstlenebilirsiniz. Oyunda multiplayer modu da yer alıyor. Online ligler kurabileceğiniz multiplayer modunun ön plana çıkan özelliklerinden biri ise lig bilgilerinin HTML çıktılarını alabiliyor olmamız. Böylece lige katılan tüm oyuncular, oynanan liglerin bilgilerini internet üzerinden takip edebiliyor. Hem bu yapıya örnek teşkil etmesi, hem de Chicago Bulls kariyerimi size yansıtması için bu çıktıları internete aktardım ([tinyurl.com/32lvsj](http://tinyurl.com/32lvsj)).

## ROTASYON, ZİHNİ YORAR

Gary Gorski'nin diğer oyunlardaki en önemli eksik, oyuncu isimlerinin uydurma olmasıydı. DDS'te ise bu problem büyük ölçüde çözülmüş. Oyundaki kadrolar 2005-06 sezonuna ait ancak bu sorun olmuyor. Çünkü oyunun başlangıç tarihi yaz mevsiminin başına denk geliyor ve 2006 Draft'ı ile Free Agent dönemini kaçırmamış oluyoruz. Böylece Draft ile Thomas ve Bargnani gibi oyuncuları seçme şansımız olurken, sezon başında serbest olan Ben Wallace gibi önemli isimlere de teklif götürebiliyoruz.

DDS'in bir diğer önemli özelliği ise mod yapımına uygun olması. Oyun piyasaya sürülmeden önce mod dosyaları paylaşımına sunulmuştu. Ben ve oyunun birkaç hayranı

daha, derhal bu dosyalar üzerinde çalışmaya başladık. Sonuçta ortaya NBA'nin tüm içeriğini ve görşelliğini yansıtan modlar çıktı. Modların çoğunu geçtiğimiz ayın DVD'sine koymuştum. Aradan geçen bir ay süresince bazı kadro dosyaları da hazırlandı. Şu ana kadar çıkan ve bundan sonra çıkacak olan tüm dosyalara, oyunun forumlarından ulaşabilirsiniz.

Oyunun fiyatı 35 dolar ve resmi sitesinden satın alınabiliyor. Kalitesini, sürekli yama ve mod desteği olmasını, detaylı içeriğini göz önüne alırsanız oldukça makul bir fiyat. Eğer benim gibi basketbola, NBA'ye ve menajerliğe meraklıysanız, yeni bir sosyal hazinesi ile karşı karşıya olduğunuzu bilin. L



## LEVEL KARNESİ

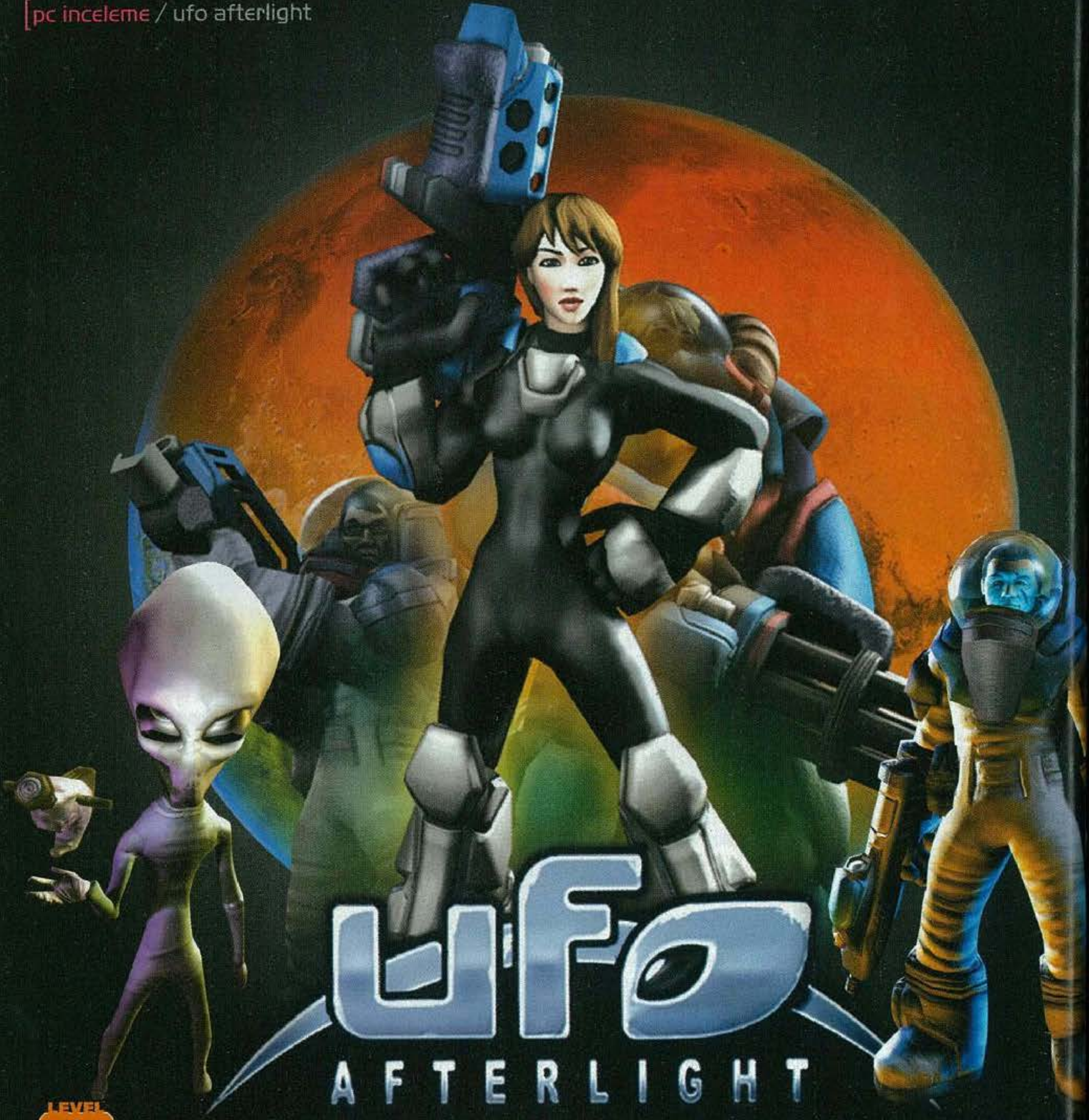
- + NBA ve NBDL'i tüm detaylarıyla içermesi.
- + Maçları izleme imkanı.
- + Mod desteği ve oyun editörü.
- TPB 2005'te yer alan bazı küçük özelliklerin (10 günlük kontrat gibi) olmaması.

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

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Basketbol hayranlarının da oynayabileceği bir menajerlik oyunu var artık.

# 84



**X-COM İLE TANIŞALI**  
14 yıl oluyor sanırım. UFO oyunları ise o kadar eski dedğim. Hoş hayatıma verdiğim aradan dolayı biraz yabancılaşmışım kendilerine ama aklımın tozlu raflarından indirdim dosyalarımı

### BİR BAKIŞTA...

#### TÜR SIRA TABANLI STRATEJİ

**İÇERİK** Dünya'yı kaybeden insanoğlu yeni bir başlangıç için galaksiye açılır ve hiç yabancı olmadığı Mars'ta uygarlığı yeni baştan kurmak için kolları sıvar.

#### KARŞILAŞTIRMA

UFO:AFTERSHOCK	%85
UFO:AFTERMATH	%81
SILVERFALL	%79

# UFO

## AFTERLIGHT

ÖLÜMDEN SONRA YAŞAM...

JESUSKANE [jesuskane@level.com.tr](mailto:jesuskane@level.com.tr)

bakalım neler yapabileceğiz O km ufomuzla.

Daha ilk saniyelerde oyunun jagged Alliance tadında, ekrandaki karakterlerimi oraya buraya gönderirken en ufak olayda (bir düşman ya da kaynak belirmesi vb) oyunun pause moduna geçmesi beni pek mutlu etmemişti. Bu ayarları gönlüme göre değiştirebildiğimi gördüğümde ise gerçekten mutlu oldum.

Kısa soluklu tutorial bölümü bitip de sorumluluğun tamamı bana kaldığında işin rengi de değişti. Hayatıma ara verdiğim sırada, pek çok şey gibi UFO'yu da unutmuşum ve aklımın tozlu

raflarına sandalye üstüne çıktığım halde yetişemiyordum. Her şeyi baştan öğrenmem gerekiyordu. Ben de kolları sıvadım ve işe koyuldum. Arabirimde çıktığım keşif turunu tamamladığımda ise oyunun türü iyice yitip bir hal aldı. Strateji, kaynak yönetimi ve RYO öğeleri de işin içine girdi ve tadından yenmez bir zaman törpüsü haline geldi Afterlight. Tam da UFO oyunlarından bekleyeceğimiz gibi.

#### EY MARSLI! HANI DOSTTUK?

Her şey iyi ve güzeldi ancak öğrenme eğrisi biraz uzamıştı. Arabirim için kullanıcı dostu demek pek kolay değildi. Ama

suçlamıyorum onu. Yapılması gereken çok fazla şey ve bunlara ayrılmış çok az yer var ekranda. Gezegenin tamamını görebildiğimiz ve istediğimiz bölgesine ulaşabildiğimiz ana strateji ekranımız aslında bir nevi ana haber bülteni görevi görüyor. Burada yapacaklarımız genel aktivitelerimizin çok küçük bir bölümünü oluşturuyor. İnsancıklarımız bu ekranda sağdan soldan fırlayıp şu oldu bu oldu diye bize haber veriyorlar. Üssümüzü genişletmek ve geliştirmek için ana bölgemize zoom yapmamız ya da ekranın üstünde yer alan araç çubuğundan seçmemiz

yeterli. Bu araç çubuğu tüm departmanlarınıza kolayca ulaşmanızı sağlıyor. Tutorial bölümünde bu konulara değinilmediğinden ilk birkaç dakika kendinizi kayıp hissedebilirsiniz. Korkmayın tıklayın her şeye. Bir şeyler üretmek gerçek hayatta olduğu gibi oyunda da pek kolay değil. Bu yüzden pek hata yapma şansınız yok. Elbette arabirimi karıştırmaya başlamadan sağ üst köşedeki pause tuşuna basmayı unutmayın. Aksi takdirde uzaylı dostlarımız siz boş boş dolanırken gezegeni yavaş yavaş ele geçiriyorlar. Gri renkli, kara gözlü, koca kafalı (renkten yırttın Burak) tiplere bizlerin de en az onlar kadar uzaylı olduğumuzu



gerekıyor. Teknisyenimize siparişi veriyoruz, hemen üretime geçiyor kendisi. Yoktan varedemediği için kaynak muhabbeti de burada başlıyor denebilir. Oyuna başladığımızda sahip olduğumuz bölge, günlük ihtiyaçları karşılayacak kadar kaynak çıkartmamıza imkan



hızla gelişmek gerekiyor. Uzaylı dostlarımız gerçek anlamda dost olmadıklarından sahipsiz toprak parçası kalmayınca haliyle elimizdekine göz diyor. Asıl harala gürele de bu noktada başlıyor. Bölgemiz saldırı altındayken hemen takviye yollayabilir, toprakları terk edebilir, ya da elimizden gelen hazırlıkları yapıp bölgedeki mevcut birimlerimizle savunmamızı yapmaya çalışabiliriz. UFO'nun en güzel yanlarından biri sadece en iyi ekipmana ve birimlere sahip olmanın yetmemesi. Uzaylı dostlarımızdan daha akıllı olmamız gerekiyor.

**HER ŞEYİN SONU VAR MI?**  
Bölgeleri keşfederken kamera ile sorunlar yaşayacağınızı düşünmeniz olası. Ekrandaki karmaşayı azaltmak adına yer seviyesi üstündeki seviyeler gözüküyor. Bunları görebilmeniz için yine ekranın üstündeki her derde deva araç çubuğumuza tıklayarak binaların üst katlarını da görebiliyoruz. Grafikler gayet temiz ve sistemi hemen hemen hiçbir an zorlamıyor. Oyunun önem verdiği ancak sizin kolayca gözden kaçırabileceğiniz ayrıntıları da gayet güzel gözünüze sokuyorlar. Öyle ki yerkürede bölgelere bakarken kırmızı çark işaretlerini çok meraklı değilseniz düşman zannedebilirsiniz. Bu

birimler ile diğer bölgeleri ele geçiriyorsunuz. İnsancıklarımızı kontrol ettiğimiz ekranda, her karakterin özellikleri için üstüne tek tek tıklamamız yeterli ancak biraz angarya. Ancak resimlerine dikkatli bakarsanız resmin alt ve üst köşelerindeki işaretlerden bu karakterin ne seviyede olduğunu ya da bir departmanda görevlendirilip görevlendirilmediğini görmemiz mümkün. Görmemeniz halinde ise salla başını al maaşını mantığı hakim. Karakterlerine ne kadar değer verir ve zaman ayırırsanız karşılığını o kadar çabuk alıyorsunuz. Oyunda ses efektleri aklınızı başınızdan alacak düzeye asla ama asla çıkamıyor. Ancak karakter seslendirmeleri başarılı ve zamanla onları ete kemiğe bürümeyi başarıyor.

Afterlight'in başarılı olduğu birçok nokta var elbette ama sınırlar içerisinde yaşayan varlıklarız biz. Seriyi bir adım öteye taşıdığını söylemek zor ancak hayran kitlesini memnun edeceği kesin.



## LEVEL KARNESİ

- + Farklı türlerin başarılı bir birleşimi
- + Mikro becerilerin basit sunumu
- + Sistem dostu
- + Mars'ın temiz havası
- Devrimsel bir yenilik yok
- Öğrenme eğrisi uzun, tutorial çok zayıf
- Standart ayarlar ile ayak uydurmak zor, biraz ince ayar istiyor.



GRAFIK	1	2	3	4	5
SES	1	2	3	4	5
OYNAMABİLİRLİK	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

UFO adına yakışır iyi bir oyun Afterlight. Fanlarını üzmeceği kesin. Yeni oyuncuların alışma süreci biraz uzun olacaktır

# 80

anlatmak gibi bir şansımız yok maalesef. Bahsettiğim araç çubuğunda People sekmesine dokunduğunuz anda ise işler biraz çatallanıyor. Burada üssünüzde bulunan insancıklarla ilgili işlemleri gerçekleştirebiliyorsunuz. Belli özelliklerini geliştirdiğimiz insancıklarımızı üssümüzde yer alan departmanlarda görevlendiriyoruz. Her birinin kendine has bir eğitimi var en başta. Bilgili oldukları konuda geliştirmek ya da becerilerini çeşitlendirmek elimizde. Karakterler geliştikçe kimin nerede çalışacağını belirlemek de önemli bir hal alıyor. Araştırmalar her zaman olduğu gibi oyunda hayati önem taşıyor. İleri teknoloji genelde olduğu gibi işleri kolaylaştırıyor. Üssümüze eklentilerle geliştirdikçe ihtiyaçlarımız da çeşitleniyor. Böylece insancıklarımızla sonsuz bir döngü içine giriyoruz.

## POWER SUPPLY

Bilinen ve keşfettiğimiz teknolojileri anında kullanmaya başlayabiliyoruz. Elbette önce gerekli alet edevatı imal etmemiz

sağlıyor. Ancak daha ilk bölümde kutuptan üssümüze kadar gelen ve yaşam kaynaklarından suyu bize taşıyan boru hattında bir arıza meydana geliyor. Şu kadar günde bir ekip kurup hemen bölgeye yollamamız gerekiyor. Teknisyenler kadar savaşçılara da ihtiyacımız var elbette. Önce ekibimizi oluşturuyoruz. Ardından her insancığımızın ekipmanını ve silahlarını, şarjörlerine varana kadar dağıtıyoruz. Eksik malzeme ve ekipmanı imal ediyoruz. Sonra hepsini UFO'muza yüklüyoruz. Ne kadar yük bindirsek o kadar uzun sürüyor yolculuğumuz haliyle. UFO'muz kutba doğru gidedursun biz çevremizdeki bölgeleri ele geçirmeye başlayalım. Başlarda bu aktiviteyi gerçekleştirmek oldukça kolay. Yapmanız gereken tek şey bölgeye minik bir ekip gönderip inşaata başlamak. Bunu yapmak içinde haritada uygun bölgeye tıklayıp açılan pencereden build demeniz yeterli. Bu açılan pencereden, bölgede çıkan kaynak hakkında bilgi alabilir ve varsa binalarınızı görebilirsiniz. Bölgeleri kolayca ele geçirdikten sonra, teknolojiye verip kendinizi

# TEST DRIVE

AH AH... BİR DE ŞÖYLE ALEVLİ BİR NOS OLSAYDI...

*Unlimited*

[ERCE GÜVEN erce@evsel.com.tr]

**[[ ÇOCUKLUĞUMUZDA BÖYLE POKEMON'LAR FALAN YOKTU... Sarı renkte pelerinimsi bir şey giyip "Pika! Pika!" nağralarıyla balkondan aşağı atlamak için kimse bizi gaza getiremezdi. Ama biliyorum ki 87 yılında babamın bir arabası olsa, bir şekilde anahtarları yürütür, sürücülük yeteneklerimi sergilemek için kendimi caddelere vururdum. Yani çocuk akli işte, kendini harcamak için türlü türlü yöntemler icat edebiliyor... Ama Test Drive gibi bir katalizörünüz varsa, bünyeyi kurda kuşa yem etmek çok daha kolay oluyor.**

Bilgisayar oyunu tarihine adını, kimi zaman çirkin çivi yazılarıyla, kimi zamansa bir ressamın ince uçlu narin fırçasıyla zarifçe kazımış olan Test Drive, ilk iki

oyunu dışında vasatın üzerine çıkmayı başaramamış bir ekolü temsil ediyor. Test Drive için "ekol" tanımlamasını yapıyorum çünkü gerek oynanış öğeleri gerekse kendine has tarzıyla böyle bir tanımlamayı kesinlikle hak ediyor. Ancak ilk iki oyunun gazıyla hazırlanan ve yok 3-4-5-6, yok Offroad, yok bilmemne diye devam eden serinin yeniden tanımlanması, Need For Speed'le başlayan ultra arcade araba yarışı furiasının ayağına çelme takabilmesi için Unlimited gibi bir oyunun gerekliliği iyiden iyiye hissediliyordu.

### **BAZEN SON SÖZÜ EN BAŞTA SÖYLEMEK GEREKİR...**

Son söylenecek sözlerinden birini daha en başlardan söylemek istiyorum; böylece

Test Drive Unlimited'in ne derece başarılı bir oyun olduğunu anlatabilirim. Sanırım herkes benim RYO düşkünlüğümü, özellikle Bioware hayranlığımı biliyordur. Test Drive öyle bir oyun ki beni Xbox'ta gördüğüm ilk günden beri sabırsızlıkla PC'ye taşınmasını beklediğim Bioware RYO'su Jade Empire'dan kopardı aldı. İnceleme yazısının önüne gelmesi de "kalp kalbe karşıymış" sözünün bir yansımasıydı sanki... Ya da kalp, 400 beygirlik muhteşem motorlara karşıymış... Oyun piyasasına baktığımızda Test Drive Unlimited'in doğrudan bir rakibini bulamıyoruz. Son yıllarda PC Arcade Araba yarışı türünü domine etmiş yegane seri olan Need For Speed'le

ister istemez bir kıyaslama yapma gereği hissediyoruz. Ama baştan söyleyeyim; hiç uğraşmayın! Test Drive, her yönden ağır basan bir oyun. Sadece "hız hissi" konusunda biraz geri kalıyor ama etrafta seyretmeye değer böylesine güzel bir ortam varken zaten bu konunun eksikliğini hiç ama hiç hissetmiyorsunuz.

### **ALTIMDA 4X4 OLSA ANCAK BU KADAR OFFROAD YAPARDIM...**

"Böylesine güzel bir ortam" diyorum çünkü Test Drive Unlimited, geçilen yollar dışında etrafın aslında duvar olduğu, yalancı grafiklerden oluşan bir dünya sunmuyor bizlere. Hawaii'deki gerçek bir ada olan Oahu'dayız. Gitmek istediğiniz yere, istediğiniz



### **BİR BAKIŞTA...**

#### **TÜR Yanış**

**İÇERİK** 125'den fazla süper araba, güzel bir Hawaii adası, güzel kızlar, güzel öğünler (ki beni zerre kadar ilgilendirmiyor) bol bol yarış çeşidi ve Test Drive efsanesinin yeniden doğuşu...

#### **KARŞILAŞTIRMA**

NFS: MOST WANTED	%91
TEST DRIVE UNLIMITED	%87
NFS: CARBON	%74



yoldan ulaşma imkanınız var. Hatta gitmek istediğimiz yere istediğimiz ama "yol olmayan" yerlerden bile gidebiliyoruz. GPS'imizin 10 km olarak gösterdiği bir noktaya, ister 10 km'lik bu garanti yolu kullanarak gidebilir, ister ters yöne girerek kendinizi ilerdeki kavşaktan dönme zorunluluğundan kurtarabilir, isterseniz de işi gücü bırakıp dağa bayıra tırmanabilirsiniz.

Etrafınızda bulunan tüm varlıkların, yaşayan bir adanın parçaları olduğunu bilmek gerçekten çok heyecan verici. Önünüzde seyreden araçların hızlarına göre sinyal vererek şerit değiştirmeleri, önündeki aracı sollamak için sizin şeridinize geçen ve son derece hızlı bir şekilde üstünüze gelen arabalar



## 125 ARABA ÇEŞİDİYLE TEST DRIVE UNLIMITED, ARCADE YARIŞ OYUNLARINDA GÖRÜLMEMİŞ BİR ÇEŞİTLİLİK SUNUYOR.

yarış heyecanını bir kat daha arttırıyor. Test Drive dışında hiçbir oyunun beni bir kavşaktaki kırmızı ışıkta durmaya ittiğini hatırlamam. Hatta bazen bundan fena halde keyif bile alıyorum. Özellikle araç teslim görevlerinde, altınızdaki Enzo'yu 50-60 km hızla kullanmak inanılmaz keyifli bir deneyim yaşıyor. Motor sesi kulaklarınızda gümbürdeyen bu canavarı Oahu'nun geniş caddelerinde 350'yle hızla sürebileceğinizi bilmenize rağmen, kırmızı ışıkta durmak, şerit değiştiren araçların sinyal lambalarına dikkat etmek, önünüze çıkan araçları sollamadan önce uzun uzun karşı yönden gelen araç trafiğini incelemek Test Drive Unlimited'ı gerçek bir sürüş deneyimine çeviriyor.

### SİMÜLARCADE (!?)

Tabii ki Test Drive, bir yarış "simülasyonu" değil. Örneğin yollardaki diğer araçlar çarpışmaların etkisiyle hasar alabilirken, bizim aracımız aklınıza gelebilecek her türlü badireden burnu bile kanamadan çıkıyor. İşte bu noktada oyunun arcade tarafı

ağır basmaya başlıyor. Araçlarda herhangi bir hasar modellemesinin bulunmaması, 300 kilometre / saat hızla duvara tosladığınızda birkaç saniyelik kayıptan fazlasıyla karşı karşıya kalınmaması hep bu "arcade" tavrın ürünleri. Etrafta hiçbir yayanın bulunmaması da, araç sahibi firmaların ya da doğrudan Atari'nin, bu süper seksi arabaların tekerlerinin altında yine aynı seksilikte birer çift bacağın kalmasının hoş görünmeyeceği düşüncesiyle açıklanabilir. Ama bana inanın, ortada amaçsızca dolaşan yayaların olmaması, oyun zevkini zerre kadar etkilemiyor. Şimdi adını unuttuğum bir oyunda yayaların üzerine aracımızı sürdüğümüzde kurbağa gibi sıçrayıp kaçtıklarını hatırlarım. Ezdirmeyeceğimiz ama aynı zamanda aptal aptal hoplayıp zıplamalarını istemediğimiz yayaları oyuna koymamak en iyi tercih olmuş bence.

### FİZİĞİ DE PEK GÜZELMİŞ...

TDU'in fizikleri de beni gerçekten etkiledi. Her aracın yola verdiği tepki farklı. Çeşitli kalkış kontrol

Tadaaaa!! Karşımda ben... Şaka şaka, benim bacaklarım bu kadar güzel değil



seçeneklerinin araçlar üzerinde yaptığı etkilerden, araçların ivmelenmesi, virajlardaki yol tutuşları, hatta asfaltın çevresindeki toprak kısımdan yüksekliğinin farklı olması bile insanın hoşuna giden önemli ayrıntılar. Yeni satın aldığınız aracın diğer birçok arcade yarış oyunu gibi sadece hız farklılığına sahip birbirinin kopyası modeller olmadığını anlamanız sadece bir an sürüyor.

Aslında arabaların o tahrik edici koltuklarına oturmadan önce de birbirlerinin kopyası olmadıklarını bir çırpıda görebiliyorsunuz. 125 araba çeşidiyle Test Drive Unlimited, arcade yarış oyunlarında görülmemiş bir çeşitlilik sunuyor. *Lamborghini*'lerden *Massarat*'lere, *Audi*'lerden *Dodge*'lara kadar inanılmaz gerçeklikte modellenmiş bu araçlar, sürüş zevklerinin tadına bakmanız için size davetkar bakışlar atıyorlar. Araçların dışı gibi iç modellemelerinin de birebir olduğunu ve araçları satın aldığımız ekranda döşeme rengini bile seçebiliyor olduğumuzu görmek hoş bir sürpriz oluyor bizim için.

Tabii bu araçlar ne kadar gerçekçi ve güzel modellenmiş olurlarsa olsunlar, bu güzelliği yansıtacak bir grafik motorundan mahrum kalmaları halinde nasıl göreneceklerinin cevabı ortada. Neyse ki *Eden Games* bu konuda oldukça iddialı bir oyun hazırlamış. Yeni nesil konsolların gelişiminin PC oyunlarına da görsel anlamda ciddi bir katkı yaptığını TDU sayesinde bir kez daha görme fırsatı yaşıyoruz. X360 için hazırlanan TDU, aslında standart bir konsol portu olarak algılanabilir. Ancak X360 versiyonundaki görünüm bile o kadar güzel ki, PC'ye aktarılıp üzerine bir de bol bol HDR sosu ilave edildiğinde tadından yenmez bir hale bürünüyor TDU. Bunun üstüne bir de canlı renkleri, yeşilin ve mavinin bulunduğu noktaları, etraftaki binaların ve güzeller güzeli karakterimizin (ben kız seçtim de :) görüntülerini değerlendirdiğimizde TDU'yu grafiksel açıdan yıldızlı pekiyi'yle mezun etmekten başka çaremiz kalmıyor.

### ARABADAN BİR SES GELİYOR AMA...

Test Drive Unlimited'ın devasa adası, yol ve araç çeşitliliğindeki mükemmellik iddiası, konu seslere geldiğinde sanki biraz sönük kalıyor. Çevre sesleri nispeten yetersiz ve radyo kanalları da çok iç acıcı değil. Neyse ki kendi MP3'lerimizi müzik parçaları olarak kullanabiliyoruz da bu sorun biraz olsun arka planda kalıyor. Ancak görmezden gelemeyeceğimiz bir sorun var ki, o da epey bir kulak tırmalıyor açıkçası: motor sesleri. Bazı araçların motor sesleri öyle beter ki, bu araçları ya ninem gibi 30 km hızla kullanmak zorunda kalıyorsunuz, ya da benim gibi küçük çapta bir sazanlık yapıp deneme sürüşü yapmadan aldığınız bazı araçları daha ilk turdan sonra dörtte bir fiyatına satmak zorunda >>



» kalıyorsunuz. Tamam, garajımda birkaç Ferrari, 1-2 tane de Massarati olabilir ama her süper arabanın motor sesini de gerçek hayatta bizzat test edemem ki kardeşim :(

### BİTMEZ BU OYUN

TDU her yönden "çeşitlilik" kelimesini içine sindirmiş durumda. Oyunun her köşesinde, daha ilk karakter seçim ekranından itibaren bunu görebiliyorsunuz. Çeşitlilik, her oyunda önemlidir; ancak araba yarışı gibi nispeten kısa sürede monotonlaşma riskine daha açık oyunlarda bir kat daha önem kazanır. Farklı üreticilere ait 125'den fazla sayıda lisanslı araba, yaklaşık 1600 km'lik bir yol sunan devasa tropik bir ada size yetmiyorsa, klasik yarış modlarından, zamana karşı yarışlara; hız rekorlarından, polis kovalamacalarına, paket ve araba teslimatlarından, birbirinden güzel mankenleri ve arsız otostopçuları gidecekleri yerlere götürmeye kadar birçok oyun türünü denemelisiniz. Eğer bu da bana yetmedi diyorsanız, karakterinizin üzerine giydirebileceğiniz kıyafetler,



Çakallık yapıp bol para getiren görevleri tekrar tekrar oynamayın diye oyun baştan sizi uyarıyor.

This is a "ONE SHOT" mission. If you succeed, you won't be able to do it again.



Daha büyük evler alarak kendinize ciddi bir araba koleksiyonu oluşturabilirsiniz.

### LEVEL KARNESİ

- + 125'ten fazla araba.
- + Motosiklet kullanabilme.
- + Yaşayan çevre ve 1600km'lik yol mesafesi.
- + İnanılmaz çeşitlilikte oyun içeriği
- Online özelliklerin vaadedilenden biraz daha kısıtlı kalması.
- Seslerin zaman zaman oyuna yakışmaması



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

PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX 360

Test Drive Unlimited, oyunun 20. yılında yeniden hak ettiği yeri almasını sağlayarak, oyunculara keyiflerle araba kullanma şansını sunuyor.

**87**

önüne arabalarınızı sıra sıra dizebileceğiniz lüks villalar, araba modifikasyon mağazaları emrinize amade. "Bunlar da beni kesmedi" diyorsanız size önce "Yuh!" daha sonra da "e o zaman size bir motosiklet verelim?" diyorum. Evet, Test Drive Unlimited'da motosiklet de kullanabiliyoruz. Çok hoş ve beklenmedik bir özellik.

### BU YOL DA BİTMEZ...

En son 9 Mart gecesi nişanlımın memleketine nişanlanmaya (!) giderken "bitmez bu yol" demiştim :) (Aynı saatlerde Sinan da bana bu yazıyı kitliyormuş da haberim yokmuş (aaa, estağfirullah, kitlemek ne demek? - blx)). Ama Test Drive'daki yol daha da bir fena. Daha önce belirttiğim 1600 km'lik

çünkü şu dakikadan itibaren bunu hazmedemeyiz.

TDU öyle bir yarış oyunu ki artık arcade yarış keyfi için NFS serisinin yüzüne bile bakacağımı sanmıyorum. Ama arabalarımıza egzozan şöyle ufak ufak alevler çıkaran küçük bir nitrojen tüpü eklessek fena olmazdı hani... L



- Yapım: Eden Games - Türkiye Dağıtıcısı: Aral İthalat (89 YTL) - Yaş Sınırı: +3 - Minimum Sistem: 2.4 Ghz işlemci, 512 MB Ram, 256 MB Radeon 9800, GF 6600GT ekran Kartı, 8 GB HD alanı - Önerilen Sistem: 2.4 Ghz işlemci, 1 GB Ram, 256 MB Radeon 9800, GF 6600GT ekran Kartı, 8 GB HD alanı - Web Sitesi: www.testdriveunlimited.com



[OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr ]

**İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI HIÇ YAŞANMAMIŞ OLSAYDI BİLE, TÜM DÜNYANIN İKİNCİ DEFA SAVAŞACAĞI GERÇEĞİ DEĞİŞMEZDİ**



Şok! Adres soran robota ateşle karşılık veren piyadeler dehşet saçtı!



Rus karargâhları genellikle sığınaklardan oluşuyor.



# WAR FRONT:

**[[ TARİHTE KESKİN KIRILMA YA DA DÖNÜM NOKTALARI YOKTUR.** Her bir olay, bir diğerini tetikler ve süregelen olaylar zincirine sebep olur. Eğer bir kırılma yaşanacaksa, bu yavaş yavaş gerçekleşir...

Geçtiğimiz yüz yılın en kanlı savaşlarından biri olan İkinci Dünya Savaşı hakkında pek çok fikir ortaya atılsa da en popüler olanı "Hitler olmasaydı, İkinci Dünya Savaşı çıkmazdı" söylemidir. Tarih ve siyasetten az da olsa nasibini alan birinin bile gülüp geçeceği bu varsayım karşın insanlar, kendilerine "acaba ne olurdu?" sorusunu sormaktan da vazgeçemezler. Dünyanın o dönemdeki konjonktürel yapısı bizlere, siyaset arenasında Adolf Hitler ister olsun, ister olmasın dünyada büyük çaplı bir savaşın yaşanacağını ortaya koysa bile nasıl ve ne zaman sorularına kesin bir cevap verememektedir. Ancak bu sorulara yanıt arayan, cevap vermeyi amaçlayan pek çok tez ve kurguya da rastlamak mümkündür. War Front: Turning Point de böyle bir olasılık dahilinde dünyanın başına gelecekleri konu alan, kendi mantığıyla bazı sorulara cevap arayan bir bilim kurgu. Digital Reality ekibine göre, Hitler'in daha yolun başındayken

suikaste uğrayarak, tarihin karanlık sayfalarına dahil olmadığı bir dünya düzeninde İkinci Dünya Savaşı daha farklı yaşanacak, ama tarafları değişmeyecekti; Sovyet Rusya, Almanya ve Müttefik Devletler (İngiltere-Fransa ve Amerika). Ancak bu savaş uzayacak ve daha da şiddetli olacaktı. Bu da basit bir kuramdan ileri geliyor. Kırılma süreleri ne kadar uzarsa, birikimler de o kadar fazla olacak ve açığa çıkan enerji o kadar şiddetli bir etki yaratacaktı. Ancak War Front'ta asıl vurgulanan şiddetin dozu değil, kullanılan araçların teknolojik olarak gelişmişliği.

Teknolojik açıdan en gelişmiş taraf olan Almanların, daha da gelişmesiyle savaş daha da korkunç bir hal alacaktı. Jetpackli piyadeler, Exoskeleton adındaki meçler, sonik tanklar, balistik füze atabilen zirhliler karanın hakimi, jet motorlu

savaş ve bombardıman uçakları, savaş zeplinleri, roketler de göklerin hakimi olacaktı. Hepsi de gelişmiş Alman savaş endüstrisinin ve teknolojisinin son ürünüydü.

Ruslar ise alıştığımız yapılarından çok da farklı olamazlardı. APC Mole adında yer altından gidebilen askeri taşıyıcıları, ağır topçuları ve sıvı nitrojen silahları gibi bir kaç yeni oyuncakları olurdu belki. Müttefikler ise az ve öz sayıdaki silahlarına odaklanırdı. O.R.B. adındaki güç kalkanı, taşıyıcı helikopterleri ve daha da gelişmiş atom bombaları olurdu. Yine de üç taraf arasındaki denge bozulmazdı.

**11 KASIM 1918: DOLCHSTOSSLEGENDE!** War Front'un tarihten gelen sadece hikâyesi değil. Oyun yapısı da geçmişten geliyor, hem de dört sene evvelinden. Vakti zamanında hepimiz Command & Conquer Generals'ı zevkle oynamıştık ancak o güzel günler geride kaldı. Digital Reality ekibi o eski günleri bir türlü unutamamış olacak ki, iyice demode bir oyun sistemi

kullanmış War Front'ta. Hatta bu işi o kadar abartmışlar ki zaman zaman kendimi War Front'un bir C&C Generals modu olduğunu düşünmekten alamadım. Ara menüler, oyun yapısı, oynanış, hatta ırklar bile buram buram C&C Generals kokuyor. Mesela Rusya, GLI ve Çin çakması gibi. Cidden anlatamam, görmemiz lazım...

## BİR BAKIŞTA...

### TÜR Gerçek Zamanlı Strateji

**İÇERİK** İkinci Dünya Savaşı'na alternatif bir tarih. Hitler ölür, dünya birbirine girer, Hitler ölmese de dünya birbirine girer. Demek ki olay Hitler değilmiş ya, ya...

### KARŞILAŞTIRMA

COMPANY OF HEROES	%97
COMMAND & CONQUER: GENERALS	%85
WAR FRONT: TURNING POINT	%68



ZAMAN ZAMAN WARFRONT'UN BİR C&C GENERALS MODU OLDUĞUNU DÜŞÜNMEKTEN KENDİMİ ALAMADIM.



Exo, ağır çatışmalardan tek başına bile sağ çıkacak bir birim.



Roket atarlar tanklara karşı oldukça etkili.

# JRNING POINT



## LEVEL KARNESİ

- + Alternatif bir tarih
- + Zengin birim çeşitliliği
- + Dengeli ırklar
- Kit animasyonlar
- Kalitesiz kaplamalar
- Program hataları
- Kopya oyun yapısı



PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

C&C Generals tarzı oyun yapısından ve bilim kurgudan hoşlananlar demesin, diğerleri de hayatın tadını çıkartsın.

# 68

Bazı birimlerin içine girip, FPS modundan ateş etmeye bayıldım. Çok az birimde bunu yapsak da gerçekten zevkli. Bir de bölümü bitirince ekranın ortasında "LÖNK!" diye beliren, kocaman "Victory!" yazısına aşık oldum. Microsoft aynısını, Windows hata mesajlarına da yapsın!

Oyunun beğendiğim bir diğer noktası ise birim çeşitliliği ve tasarımları. Gerçekten de belli her kurgusal birim özenle tasarlanmış ve Westwood dönemindeki C&C serilerine atıfta bulunulmuş. Rusların binalarına ise ayrıca hayran kaldım. Işıklandırma ve efektler göz alıcı. Elde bu kadar bol ve çeşitli birim olduğundan farklı stratejiler denemek de çok zor olmuyor. Oyunun hikâyesi ciddiye çok güzel, ara videolar da çok

başarılı. Kurgu ve hikâye konusunda da sınıfını geçiyor oyun, bölüm tasarımları ise fena değil.

### DOST ACI SÖYLER

Ama ne kadar övsem de, War Front vasat bir oyun. Nerden başlasam ki... Birim ve bina tasarımları güzel, eyvallah ama o kaplamalardaki kalitesizlik nedir? Ve sorarım size, hangi zihniyet bir birimin yarısını takım rengine boyar? Sırf takım rengim yeşil diye birimlerim hali saha gibi gözükme zorunda mı? Pembe ya da mor seçince zaten kimse benle savaşmak istemiyor. Seslendirme ve müzikler ise ayrı bir isyan konusu. Ses sanatçılarında silah zoruyla seslendirme yaptırıldığını heyet raporu ile onaylamaya gerek yok, belli işlerini yaparken içleri kan ağlıyor. Bir de neden herkes Alman-Rus kırması gibi konuşuyor? Müttefikler'e iş yaptırmaya gelmiyor, Engineer Truck'a ne zaman bir emir versem beni tersliyor. Kötü, ciddiye kötü... Ama hepsinden acınası, drama dalında oskar adayı animasyonlar. Bunlar yetmiyormuş gibi türlü türlü program hataları. Hala da bir yaması çıkmış değil. Fizik motoru; eh işte, yapay zeka; ellerinizden öper. Aylardan beri bu oyunu bekliyordum, bu mudur yani? Maalesef buymuş... L

### DÜNYA MALI, DÜNYADA KALIR

Kurgusal bir İkinci Dünya Savaşı'nda bina yapıyoruz, kaynak topluyoruz, birim üretiyoruz, hatta geliştirmeler yapıp birimlerimize özel yetenekler kazandırıyoruz. Sakın aklınıza Relic'in muhteşem eseri Company of Heroes gibi bir oyun gelmesin, sakın! Alakası yok. Ama hiç mi yenilik yok, hiç mi güzellikler barındırmıyor? Yok, o kadar da değil. Gene sağdan soldan araklanmış, çakma kahramanlar var. Her ırkın üç adet kahraman birimi (hero) ve her bir hero'nun da dört adet özel yeteneği mevcut. Bunları zamanla rütbe atlayarak alabiliyor hatta bazı yeteneklerde ustalaşabiliyoruz. Hero'ların çeşitliliği, özel yetenekleri ve tasarımları gayet hoş. Ama benim en sevdiğim yenilik bu değil.





4. geleneksel Tyber Zann doğa gezisi.

## STAR WARS EMPIRE AT WAR FORCES OF CORRUPTION

İYİ İLE KÖTÜ SAVAŞADURUN,  
BEN KÂRIMA BAKARIM

JESUSKANE [jesuskane@level.com.tr](mailto:jesuskane@level.com.tr)

**[[ HIZLARI ZAMAN ZAMAN** kesilse de her yıl bir sürü Star Wars oyunu yapılmaya devam ediyor. Ama ne yazık ki bunların çoğu ortalamayı geçemiyor. Geçen yıl Şubat ayında çıkan *Empire at War*, bu karanlık döngüyü kırıp, eli yüzü düzgün bir strateji oyunu olarak karşımıza çıkmıştı. *Forces of Corruption* (FoC) ek görev paketi ise, *Empire at War*'daki iyi ile kötünün savaşına bir katkı yapmıyor, sadece kendi derdine düşmüşlerin (!) hikâyesini gözlerimizin önüne seriyor. Ve ne mutludur ki FoC "bir genişleme paketi nasıl olmalıdır" sorusunun cevabını çok güzel veriyor.

*Tyber Zann* adlı, kendi suç imparatorluğunu kuran bir korsan, pek hoşlanmadığı imparatorlukla birlikte Star Wars'un en önemli suç şebekelerinden Hutt'lara savaş açıyor. Gerçi Asilerden de pek hoşlandığı söylenemez ya, neyse...

Savaşta üçüncü taraf olarak elbette hareket alanımız biraz daha fazla. Suç ve teknolojinin birleşimi yanında bildiğimiz her türlü üçkağıdı oyunda gerçekleştirebiliyor olmamız, bambaşka bir tat almamızı sağlıyor. Ordumuzu büyütüp paldır küldür bir gezegene ya da filoya dalmak yerine rüşvet, sabotaj, ayaklanma çıkartmak gibi daha "sakin" yollara başvuruyor, oyunun ismine yakışır şekilde düşmanımızı yavaş yavaş çürütüyoruz. Bize doğrudan bir saldırı olması gerçekten güç olduğundan, düşmanımız genelde gölge boks yapmak zorunda kalabiliyor. Üssümüze saldıracak bir filonun, rüşveti cebe atında "gezegeni ıskalaması" mümkün olduğu gibi, kendi adamlarımız yerine başkalarını savaştırmamız da mümkün. FoC ile birlikte pek çok yeni birim

ve Star Wars karakteri oyuna ekleniyor. Bu yeni karakterler bazı oyuncuların kafasını karıştırabilir, çünkü bu birimlerin çoğu "Extended Universe"den geliyor. "Genişletilmiş evren" yurdumda pek az insanın bulaştığı bir şey.

Zann ile oynarken kâr amacı güdüyoruz. Bu da zaman içinde bizi diğer taraflara yaklaştırabiliyor. Ancak bu yakınlıklar pek kalıcı olmuyor. Teknoloji çalmak, karaborsadan silah almak, çenesi düşük bir iki dostu susturmak gibi amaçlarla belli derecede ilişkiler kurulabiliyor. Ancak belirttiğim gibi karakterimiz kendi amaçları doğrultusunda hareket eden, çıkarlarına ters hiçbir işe bulaşmayan bir tip. Bu durumda bizim de biraz kalpsiz olmamız gerekiyor. Eklendiğini söylediğim birimler de bu yolda yürümemiz için her türlü imkânı sağlıyor bize. Çürütmeyi başardığımız düşmanımızı bir yandan para için tırtıklarken, kaynak

açısından zengin gezegenin hem yer hem de uzay savunmalarını yavaş yavaş kemirebiliyoruz da "İmparatorluk kötü, asiler iyi" kanısını da karıştırıyor biraz FoC Consortium tarafı ile oynarken kötünden de kötü oluyoruz sanki. Birimlerinde de bu kötülük var, devasa Super Star Destroyer pek dost canlısı değil. Star Wars 6'da karşılaştığımız Rancor'ları bile kullanmamıza imkân tanıyor. Yer savaşlarında tam bir çapulcu ordusu çıkıyor karşınıza bu taraf ile oynarken ki bu oldukça eğlenceli.

*Forces of Corruption*, genişleme paketi olarak görevlerini yerine getiriyor. Ancak oyun, sistemi gereksiz bir şekilde kasmaya devam ediyor. Bu boyutta bir oyunda sistemimin SupCom oynadığı gibi kasılması gerçek anlamda canımı sıktı. Bunun dışında pek bir eksiği yok oyunun. LEGO Star Wars'un yanına koyup, "iyi Star Wars oyunlarından" diye anabileceğimiz iyi bir genişleme paketi var elimizde. L

### LEVEL KARNESİ

- Yeni senaryo oldukça sağlam.
- Yeni birimler ve yetenekler farklı ve başarılı.
- Sistem canavarı.
- Senaryo oldukça kısa.



GRAFIK	████████████████████
SES	████████████████████
OYNANİBİLİRLİK	████████████████████
MULTIPLAYER	████████████████████
EĞLENCE	████████████████████

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Star Wars temalı iyi oyunlardan birine yapılan gayet başarılı bir genişleme paketi. *Empire at War* sahibi iseniz mutlaka edinin.

# 79

# TITAN QUEST IMMORTAL THRONE

[BURAK AKMENEK burak@level.com.tr]

YAŞASIN, KUŞANACAK BİR SÜRÜ YENİ SİLAHIM OLDU!

**TITAN QUEST ÖYLE** bir oyun ki "şunları keseyim sonra köye döneyim, üstümdekileri sattım ama hadi biraz daha ilerleyeyim" derken saatlerin nasıl geçtiğini fark edemiyorsunuz. Yunan Mitolojisini sonuna kadar sömüren oyun bu kez Truva savaşının kahramanları Agamemnon, Odysesus ve tabii ki Achilles'i yanımıza getiriyor.

## ÖNÜNE GELENİ KESERSEN BÜ OLUR

Titan Quest'in sonunda bir sürü iksir tüketip Typhon'u indirdikten sonra Olympus dağından aşağı inerken yeryüzünün hala karmakarışık olduğunu görüyoruz. "Ne oluyor kardeşim, daha buraları yeni temizlemiştik?" derken bu sefer de Hades'e yürümeye başlıyoruz. Yunan mitolojisinde Hades yeraltı dünyasının yani ölümler diyarının adıdır. Eğer Homerös'un Odysseia adlı eserini okumussanız burada çok yabancılık çekmeyeceğiniz kesin. Yalnız buralara kadar gelebilmek için iki seçeneğiniz var. Ya önceki save'inizden devam edeceksiniz

ya da benim gibi nereye sakladığınızı bulamadıysanız en baştan oynayacaksınız. En baştan oynamak demek yeniden sınıf seçmek demek ki, bu da yeni gelen Dream Mastery sınıfını rahatça denemenize imkân tanıyor. Oyun, yakın dövüşe dayalı olduğundan hala en iyi savaşçı olarak oynanabiliyor. Fakat Dream Mastery, birçok düşmana aynı anda zarar verebilmenizi sağlayan özellikleriyle, Warfare'i oldukça iyi tamamlayan bir sınıf. Özellikle küçük yaratık gruplarıyla kapışırken çok kolaylık sağlıyor.

## ŞU PARLAYAN KÜÇÜK EŞYALAR

Oyuna bir sürü yeni eşya ve yaratık eklenmiş. Bu zaten her ek paketten beklenen bir içerik. Fakat oyunun konusu falan bir yana, bana "of ya en sonunda" dedirten yenilik çantaların otomatik olarak ayarlanabilmesi. İlk oyunda bu basit özelliği eklemedikleri için az söylenmemiştim. Artık çantalarınızı tek tek düzenlemek yerine tek tuşla en ufak boşluğuna kadar



kullanabiliyorsunuz. İkinci yenilik ise çabuk dolan çantalarınızı boşaltmak için sık sık kasabaya geri dönmek zorunda kalmamızı. Bunu da banka gibi kullanabileceğimiz karavanlarla halletmişler. Eşyayı karavana atıyoruz. Sonra istediğimiz zaman alıyoruz.

"Savaşçı olunca büyü efektlerini göremiyorum, oyunun tadını çıkartamıyorum" diyenler için de oyuna tek kullanımlık scroll'lar eklenmiş. Doğru yerde kullanıldığında çok işinize yarayan bu scroll'lar sayesinde rahatça büyü yapabiliyorsunuz. Son olarak yaratıklardan düşen tariflerin gerektirdiği eşyaları toplayabilirsek bunları götürüp çok kuvvetli eşyalar yaptırabiliyoruz.

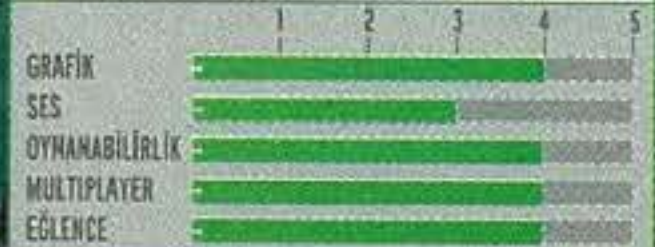
## BUNLARI KESİNCE DÜŞER O EŞYALAR

Paket iyi tasarlanmış bölümler içeriyor. Titan Quest'in tüm teknik problemlerini de temizleyen Immortal Throne'daki yeni yaratıklar için sağlam bir karaktere ihtiyacınız var. Bazı yerlerde geri dönüp biraz daha tecrübe puanı toplamak için eski yaratıkları kesmek istedim. Yeni boss'lar hem size okuduğunuz kitapları hatırlatıyor hem de akıllıca tasarımlarıyla eğlendiriyor. Bazı yaratıkları gördüğünüzde gerçekten de yanında kendinizi küçük hissediyorsunuz. Ayrıca oyunun müziği de eskisi kadar sıkıcı değil. Immortal Throne eğlenceli bir paket olmuş. Oyunda devrim yaratmıyor ama en azından eksiklerini kapatıp biraz daha içerik ekleyerek eğlenmemizi sağlıyor. Bu arada ikinci bir paket gelinceye kadar save'inizi mutlaka saklamanızı öneririm. L



## LEVEL KARNESİ

- + Otomatik çanta düzenleme.
- + Yeni sınıf ve eşyalar.
- Kendi tekrarlamaktan kurtulamayan oyun tarzı.



PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Diablo tarzını sevenler ve yazın Titan Quest'i oynayıp doyamamış olanlara kesinlikle tavsiye ediyoruz.

# 78



# MAELSTROM

YARATICILIK. TEK BAŞINA, BURAYA KADAR...

[MEHMET KENTEL mehmet@level.com.tr]

**[[ KEŞKE İSTEDİĞİMİZ HER ŞEYİ YAPABİLSEYDİK.** Keşke KDV aklındaki her fikri başarıyla hayata geçirebilecek kadar yetenekli olsaydı. Keşke yaratıcılık tek başına her güzelliğin garantisi olsa, keşke incelediğimiz her oyuna sayfalar dolusu methiye dizebilseydik. Hayat çok zor ey dostlar, ne olacak bu işler?

## ORGANİKLER, ROBOTİKLER VE SADECE İK'LER

Daha önce hiç karşılaşmadığımız türden bir hikâyesi var Maelstrom'un. Dünya büyük bir felakete sarsılmış, her yanı su basmıştır. Sağ kalanlar (Remnants) zar zor dayanmaya çalışırken, robotik bir şirket (Ascension) onları sömürme girişimindedir. Derken, inanamayacaksınız biliyorum, uzaylılar (Hai Genti) gelir. Mücadele üçlü bir hal alırken, paragrafın başında yalan söylediğim cümle âlemin malumu olur.

Maelstrom'daki üç irkin üçü de gerçekten tamamen farklı birbirinden; ekonomik mantıkları, birimleri, ara yüzleri ve hatta arka planlarındaki yaratıcı fikirler açısından. Şöyle ki, Remnants, bir strateji oyununda gördüğümüz en sıkıcı ve manasız ırk olmaya aday, gerçekten lüzumsuz bir millet. Hai Genti ve Ascension ise, oldukça iyi fikirlerle kotarılmış, KDV'nin yaratıcılık muşluğundan oldukça iyi beslenmiş durumdadır: Ascension robotik bir ırk ve en önemli özellikleri, birimlerinin dönüşebilirliği. Her şey başka

amaçlar için kullanılabilir, tüm binalar taşınabilir. Hai Genti ise organik bir ırk. Sağa sola yumurta serpiştirerek birim sayısını artırıyor ve suyu düşmanlarını yavaşlatmak için kullanabilir. Ayrıca Remnants ve Ascension çevreyi şekillendirebilir (yükseltme/alçaltma) ki bu gerçekten çok eğlenceli bir uğraş.

## OLMUŞLAR VE OLMAMIŞLAR

Remnants'la başlamak zorunda olduğunuz senaryodan hemen vazgeçip, skirmish haritalarında Hai Genti ve Ascension'la oynamaya başladığımızı varsayıyorum ve oyun "en iyi" halindeyken neleri becerip neleri beceremediğini saymaya başlıyorum. Maelstrom'un grafikleri, özellikle su, ışık ve patlama efektleriyle göze hitap ediyor. Ancak zoom yaptığınız zaman, birimlerin durdukları yerde o kadar komik hareket ettiklerini (sağa sola sallanma, el, kol, bacak oynatma gibi) fark ediyoruz ki, birkaç kahkaha sonrası oyuna yabancılaşmak mümkün. Yine de çevre çizimlerinin de gücüyle, görsel yönden başarılı olduğunu söylemek mümkün Maelstrom'un.

Ancak görsellik işin sadece bir tarafı, diğer taraftaki manzara ise hiç iç açıcı değil. Tema müziği oldukça iyi fakat ses efektleri, sinir bozucu biçimde kötü. Karakter seslendirmeleri hem çok tekrarlı hem de çok kalitesiz. Seslendirmelerin kalitesizliği, berbat ara videolar ve klişelikten

içi geçmiş diyaloglarla birleşince, Maelstrom'un sunumunu, otogalerisinde pek güzel gözükene ama ilk 100 kilometrede bizi yolda bırakan arabalara benzetmek kaçınılmaz oluyor.

## YAPAY BAŞARISIZLIKLAR

Yine de tüm bu saydıklarım, oyun hakkındaki kesin yargıyı belirleyebilecek şeyler değil, biliyorum. Bunu sağlamak için, biraz da yapay zekâdan konuşmam lazım. Pardon, neyden? Zekâ? (Herhalde) waypoint kodlanmadığı için A noktasından B noktasına, alfabenin diğer tüm harflerini

### LEVEL KARNESİ

- + Görsellik tatmin edici.
- + Çok iyi fikirler oynanışı çeşitlendiriyor.
- Yapay zeka.
- Senaryo modu.
- Seslendirmeler.
- Üçüncü şahıs modu.

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

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Eğlendirici yeniliklere rağmen eğlendirmeyi başaramayan, çok eksik ve hafif bir strateji.

# 57



dolaşarak giden, burunlarının dibine gelene kadar düşmanı fark etmeye birimler için, yapay bile olsa bir zekâdan bahsetmek, hepimize hakaret olur.

Yapay zekânın üstüne, tüm saydığım başarısızlıkları, bir de bahsetmeye tenezzül bile etmediğim kötü ve anlamsız üçüncü şahıs kamera modunu ekleyelim. Maelstrom'un notu, işte bu gerçeklerin arkasında gizli. Müthiş yaratıcı birimleri, ırklar arasındaki farklılıkları, oyunun görsel gücünü parçalanabilir ve şekillendirilebilir çevreyi ise, kalbimize gömelim.

# HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

NE HEROES TADI VAR, NE DE EMPIRES

GÖKER NURBEYLER gnurbeyler@level.com.tr

**UKRAYNALI GSC FIRMASININ** (Cossacks, S.T.A.L.K.E.R) deneyimli kadrosundan gelen, teknolojisinden çok kurgusuyla ön plana çıkması hedeflenen bir serinin ilk oyunu. GSC'nin karnesi nedeniyle Annihilated Empires'in (HoAE) ortalamanın üzerinde bir oyun olacağı tahmin edilebilir. Az sonra canlı yayına bağlanarak fikirlerimi tüm çıplaklığıyla öğreneceksiniz.

## SICAK BİR BARDAK OYUN

HoAE'nin yapısı Heroes tarzı karakter gelişimi ve GZS mikro ekonomisinden oluşuyor. Tek kişilik senaryodaki amaç elf vatansveri Elhant'ın, memleketi Aquatico'yu istila eden Undead ordusunu defetmek. Oyunda senaryodan çok Elhant dikkat çekiyor. Dik kafalı, iletişim sanatında üstat sayılmayan karakter, alışıldık kahraman elf tiplerinden çok farklı. Ancak Elhant'ın gazıyla senaryoya başladıktan sonra kendimi klişe denizde su kaplumbağası gibi hissettim. 16 görev boyunca üstüme gelen öbek öbek düşmanı temizledim. Savaşlardan sonra ayakta kalabildiysem çay koydum. Çünkü karakterlerin

rejenerasyon süreleri ile oyun boyunca bulduğum iksir sayısı arasında öyle bir ters orantı var ki barların dolmasını beklerken birkaç ince belli dolduracak kadar zaman harcıyordum. Elflerden baydıktan sonra dikkatimi cüce ırkı Mechanics ve buz halkı Cyros çekti. Fantezi öğeleri arasında teknoloji ve mekanik girmesi güzel olmuş. Ama ırklar grafiksel açıdan farklı olmalarına rağmen, mikro yönetimleri ve stratejileri arasında neredeyse fark yok.

## HESAP MAKİNASI ZEKÂSİ

Kahramanın level atlaması için yaratık kesip biçmek gerekiyor. Level atladığımızda karakter özelliklerini artırıyor ve düşmanlara karşı bonuslar alıyoruz. Bir yetenek ağacı olmadığından şansa ve tahminlerimize güvenmek gerekiyor. Yalnız burada hoş bir uygulama ilgimi çekti: Kahramana, özel eşyalar ve büyü kartları kullanarak özel yetenekler alabiliyoruz. Eşyaların avantajların yanı sıra

dezavantajlara da sahip olması oyuna stratejik bir yön katmış. Savaşlara fantezi tabanlı bir Cossacks havası hâkim. Çok sayıda birimin çizgi film havasında hazırlanmış yumuşak hareketleri bu tarzı sevenlerin hoşuna gidebilir. Bu arada zoom özelliğini kullandığımda yanımdaki arkadaşın çay koymaya kaçtığını gözlemledim. Allah'tan çevre tasarımı fena değil de geri geliyor. Oyunun stratejik kısmı, üretilen birimlerle haritanın çeşitli bölgelerindeki düşman gruplarını temizlemek üzerine kurulu. Gittikçe artan yaratık dalgaları baştan kesilmezse durdurulmaz hale geliyor. HoAE'nin yapay zekâsı, "akıllı düşman mı yoksa aptal dost mu daha tehlikelidir" tartışmasını yeniden alevlendirecek gibi gözüküyor. Düşman dalgaları aynı yönlerden etrafımı sarmaya çalışıyor. Yalnız menzilli ünitelerin ağırlıklı olduğu bir ordu kurarak düşmanın üzerine ilerlediğimizde etkisiz kalıyor. Oyuna devam ederken yerine geri dönen bir düşmana arkadan vur kaç yaptığımda

tepkisiz kalması oyuna saygımı iyice azaltıyor. Hadi aptal cesetleri bir yana bırakalım, bizimkiler neden savaşın ortasında grev yapıyorlar? Oyunun seslendirmesi iki ayrı stüdyoya hazırlanmış izlenimi uyandırıyor. Elhant'ın bir lafıyla Treant'ın uzaklaştıktan sonra da konuşmasının devam ettiğini görmemle kayboluyorum. Onu da TEMA'ya emanet ederek uzaklaşıyorum.

Tek kişilik oyundan bayarak multiplayer özelliklerine göz atıyorum. Skirmish haritalarının yalnızca üç tane olduğunu görüyorum. Demek zor günler için köşede sakladığım multiplayer arkadaşlarını da kandıramam.

## ALMA KARDEŞİM

Nihayet HoAE'nin başından kalktım ve oyunun nasıl harcandığını ibretle gördüm. Çay da uyku bırakmadı. En iyisi bir el Dark Crusade atayım. L



Çin-Hint kırması binaları oyunun büyük çoğunda bize eşlik ediyorlar.



## LEVEL KARNESİ

- + Kalabalık savaşlar.
- + Büyük kartları.
- + Çizgi roman grafik tarzı.
- Yapay zekâ.
- Çok oyunculu modlar.
- Klişe senaryo.



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

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Başarılı ve orijinal bir üçleme olarak planlanan bir oyunun daha ilkine fiyatıyla başlaması çok acı.

59

→ Yapımı: GSC → Türkiye Dağıtıcısı: Yok → Yaş Sınırı: +12 → Minimum Sistem: 2.0 Ghz işlemci, 512 MB bellek, 128 MB ekran kartı, 2.5 GB HD alanı  
→ Önerilen Sistem: 2.8 Ghz işlemci, 1 GB bellek → Web Sitesi: <http://www.heroesofae.com/>





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

## ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Efendim, kafayı bozdu sonunda. Bir basketbol menajerlik oyunu olan Draft Day Basketball Manager, bilgisayar başında geçirdiğim zamanın neredeyse tümünü ele geçirdi. Hatta bu ay sırf başka bir iş yapabileyim diye incelemesini de yazdım. Kalan boşlukları ise özel hayat ve DVD hazırlama süreci ile geçirdim. Alfah sonumu hayır etsin.

Mart ayı DVD'sinin sürprizi Lord of the Rings Online beklenmedik bir şekilde yamalanınca, kotalı internet sahibi birçok kişi üzülecekleri boyutta bir yama indirme süreci ile karşılaştılar. Madur olanlardan özür dileriz, ancak beta aşamasındaki her oyun bu tür "toptan değiştiren" yamalarla düzeltilebilir. Nitekim LOTR Online'in yaması da oyunun grafik yapısını çok daha güzel hale getirdi.

Bu ay ise Star Wars Galaxies var LEVELDVD'de. 14 günlük deneme süresine sahip olan SWG, oyunda yapılan radikal değişiklikler nedeniyle büyük bir oyuncu kaybına uğramıştı. Boşluğu biraz olsun kapatmak için sizi görevlendiriyoruz. Oyunun eski halini bilmeyenler, bu daha "oyuncu dostu" SWG ile mutlu olacaklardır.

SWG'nin 4GB'lık kurulum dosyalarına, CnC3 demosunu da eklediğimizde DVD kapasitemizin büyük bir kısmı dolmuş oldu. Kalan boşluğu ise en iyi şekilde değerlendirdik. En iyi Neverwinter Nights 2 modları, irili ufaklı demolar ve en iyi 30 "freeware/shareware" oyundan oluşan büyük bir oyun paketi hazırladık sizler için.

Forte sayfalarının büyük bir bölümünü oyun yapımı programlarına ayırdım. Yaptığım araştırmalar ışığında birkaç programı tanıtmaya çalıştım. Tabii ben bu programları uzun süre kullananlarla baş edemem. Bu noktada, bu programlarla profesyonel olarak uğraşanlara bir sözüm var: Eğer oyun yapım programları konusunda profesyonel düzeyde bilgiye sahip iseniz ve bu yetenek ve bilginizi okuyucularımızla da paylaşmak isterseniz, bana Rocko@level.com.tr adresinden ulaşın. Gelecek aylarda bu sayfalarda oyun yapımı üzerine rehberlere başlamak istiyoruz çünkü.



## AYIN EN İYİ OYUNLARI

### COMMAND & CONQUER 3 DEMOSUNU NOD OLARAK OYNAMAK

Devasa Online türüne uzak olan kitle için Nisan DVD'sinde yer alan en önemli demo, gelmiş geçmiş en iyi stratejilerden biri olan Command & Conquer 3: Tiberium Wars'un demosu. Supreme Commander ile yakın tarihlerde piyasaya çıkacak olan oyun, demoda görünen kalitesi ve sistem dostu yapısı sayesinde büyük beğeni topladı. Oyun piyasaya çıktığında ve incelemesi dergimizde yer aldığı anda, oyun hakkında birçok bilgiye ulaşacaksınız ancak CnC3'e Forte sayfalarında yer vermemin nedeni şu:

Zaman zaman programların ve oyunların içinde bazı ufak sürprizler ya da açıklar oluyor. Bunların son örneklerinden biri de

CnC3 demosunda yer alıyor. Oyunun Skirmish modunu açtığınızda sadece GDI'ın oynanabilir olduğunu göreceksiniz çünkü demonun içeriği tamamen GDI'a göre hazırlanmış. Ancak 'N' tuşuna basılı tutarak NOD'u seçmeyi denerseniz, bunda başarılı olduğunuzu göreceksiniz. Oyuna başlamak için düşman olarak da GDI'ı seçmeniz gerektiği için 'G' tuşuna basılı tutarak yapay zekaya GDI'ı atamanız gerekiyor. Oyunda yer alan üçüncü ırk Scrin'i de 'S' tuşuna basılı tutarak seçmek mümkün ancak mevcut haritada Scrin'e yer olmadığı için savaş başladığı gibi sona eriyor. NOD'u seçip oyuna başladığınızda, CnC3'te NOD için hazırlanan birimleri de yakından tanıma fırsatı bulacaksınız.

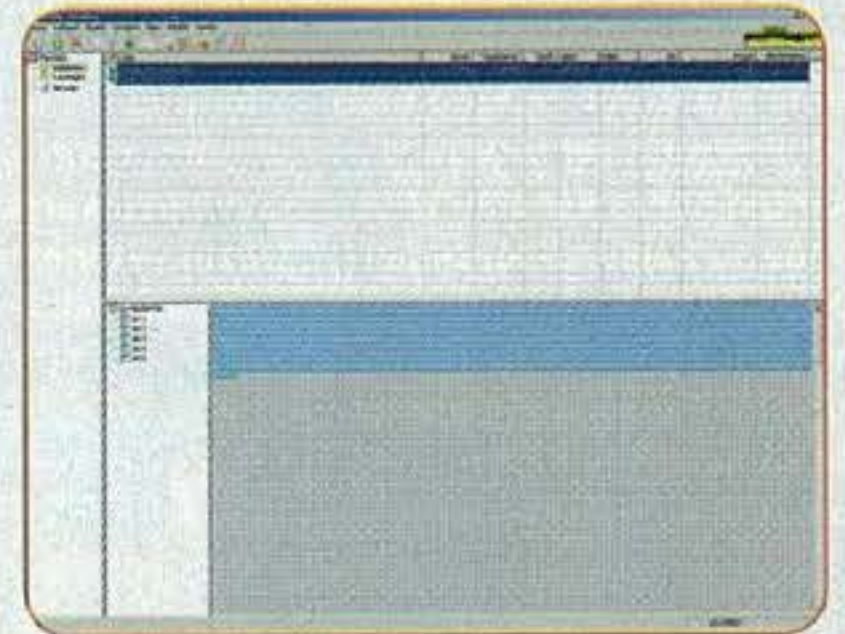


## KURMADAN GEÇMEYİN

### FLASHGET

[www.flashget.com](http://www.flashget.com)

Bugüne kadar hazırlanan onlarca dosya indirme programı arasından sadece birkaçı gerçekten işe yarar; özellikle de GetRight ve FlashGet. Bu tip programları kullandığım ilk dönemlerde favorim GetRight'tı, ama bir gün, bir daha asla geri dönmek üzere FlashGet'e geçtim. Uzun süre para karşılığı satılan bir program olan FlashGet artık ücretsiz bir yazılım. Şu an ki en büyük avantajlarından biri de bu zaten. Üstelik herhangi bir reklam içeriğine de sahip değil.



HTTP ve FTP sitelerinden dosya indirmek için kullandığım FlashGet, yeni versiyonları ile birlikte Torrent dosyalarının indirilmesine de olanak sağlamaya başladı. Torrent sistemi, son dönemin en popüler dosya paylaşım yöntemlerinden biri olduğu gibi, oyun firmalarının da sunucularını rahatlatmak amacıyla başvurduğu bir sistem. FlashGet sayesinde, diğer dosya indirme işlemlerimiz dışında Torrent dosyalarını da indirebiliyor ve başka bir Torrent programı kurmak zorunda kalmıyoruz. FlashGet'in son versiyonunu kurduğunuz takdirde, başka hiçbir dosya indirme programına ihtiyaç duymayacaksınız.



## SILENT HUNTER III - GREY WOLVES (UNOFFICIAL MEGA EXPANSION)

Hey! Evet sen, oyunsever. Hızlı hızlı geçerken sayfaları, yandaki resimleri görünce bu nedir deyip takıldığın an, bir "merhaba" vereyim dedim. Evet uzun zaman oldu bu sayfalara bir şeyler çiziktirmeyeli. Ben de özledim, yalanım yok. Ev hapsi yaşadığım günlerin sıkıntısını ilk Level Cup'la attıktan sonra, beni bağrına basan sevgili Level Jedi'larımın gönül borcu ödeme zamanı şimdi. Simülasyon hastasıysan zaten bu eklentiye oynamışsındır, buralarda fazla vakit harcama, diğer sayfalarda daha müthiş şeyler var, hızla çevirmeye devam.

Hala buradaysan eğer, biz de gelelim sadede, hayır ve şerre...

Simülasyon oyuncuları oyun dünyasının en aktif, en üretken ve en cesur oyuncularındır. Bu güçlü oyuncu topluluklarından da her şeyi bekleriz. Yaklaşık 700MB civarı dev bir eklenti paketini hem orijinalinden daha iyi yapar, hem de ücretsiz piyasaya sürebilirler. Mega eklenti paketi Grey Wolves, Ubisoft'un oyuncuların ücretsiz modlarından aşırarak ürettiği ve beğenilmeyen "Sea Wolves" eklentisine hayır diyen oyuncuların cevabı. Benim gibi bir denizaltı simülasyon

hastasının ağzını açıp da söyleyeceği şekilde, tek kelimeyle "mükemmel".

Artık çıktığımız devriyelerde okyanusta tek başınıza olduğunuz hissinden kurtulacaksınız. Savaşta tüm önemli gemileri gerçeğine çok yakın, üç boyutlu modelleriyle bulacağınız gibi bu gemilerin bir de gerçekten izlediği rotalarda, tarihsel operasyonlara katıldığını da ekleyelim. Batan ünlü gemilerin SOS mesajlarından, Hitler'in tarihte verdiği birçok yanlış kararın da radyo mesajlarıyla gemi kaptanlarına ulaştığını, 2. Dünya Savaşı'nın başladığı günden bitişine kadar tüm olaylar konu edilmiş. Tüm denizaltı filolarının gerçek görevlerini aldığını, Akdeniz, Karadeniz ve Güneydoğu Asya operasyonlarının da oyuna eklendiğini, hatta İspanya kıyılarında bekleyen Alman ikmal gemilerinin de eklendiğini söyleyeyim.

8 km görüş mesafesinin 16 km'ye çıkarıldığını; denize kıyısı olan tüm ülkelerin donanmalarının ve şehirlerinin tamamen yeniden modellendiğini; var olan tüm modellerin de elden geçirildiğini; gökyüzü, gece gündüz, hava durumu gibi doğal olayların grafik cilalamalarının yapıldığını ve oyunun gıcır gıcır parladığını da

söyledikten sonra, yerimiz kalmadığı için hemen bu oyunu indirebileceğin web adresini ve diğer faydalı bağlantıları verelim.

<http://www.users.on.je/~jscones/GWX>  
<http://www.subsim.com>  
<http://www.simhf.com>  
<http://www.uboot.net>

Üç saatlik muhteşem Das Boot filmi seyrettikten sonra o gazı alıp Kuzey Atlantik'te konvoy avına çıkarsan, bir süreliğine 60 yıllık bir zaman yolculuğu yaşayabilirsin. Geldiğinde görüşmek üzere...

- Serhat Bekdemir



## FULL OYUNLAR

Nisan DVD'sinin en zengin bölümü, tam sürüm oyunlara yer verdiğimiz Fulls bölümü. 34 oyunun yer aldığı bölümdeki dört oyuna, ara yüzde ayrı bölümler ayırdım zaten. Bir klasörde topladığım diğer 30 oyundan ise beş tanesini Forte sayfalarında tanıtmayı uygun gördüm. İşte rasgele olarak seçtiğim beş oyun.

### ATTACK OF THE KILLER SWARM

[tinyurl.com/egwpk](http://tinyurl.com/egwpk)

LEVEL NOTU  
7

Onlarca oyun arasında yer alan en eğlenceli oyunlardan biri Killer Swarm. Oynanışı gayet basit olan oyunda, kontrol ettiğimiz girdap ile yolda yürüyen masum insanları savurmaya ve onları öldürmeye çalışıyoruz. İnsanları ne kadar yükseğe savurup düşmelerini sağlarsak o kadar fazla puan kazanıyoruz.



### MAD CARS

[www.realore.com/madcars](http://www.realore.com/madcars)

LEVEL NOTU  
8

Mad Cars, yarış ile savaşı bir araya getiren bir oyun. Oyunda katılacağımız yarışlarda hem birinci olmaya çalışıyor, hem de düşmanlarımız ile savaşıyoruz. Savaş sırasında da farklı ekipmanlar kullanma şansına sahibiz. DVD'de yer alan demo versiyonunda birçok özellik kapalı durumda.



### ON A RAINY DAY

[tinyurl.com/yruant](http://tinyurl.com/yruant)

LEVEL NOTU  
9

Shalin Shodhan adlı bir yapımcının çalışması olan On a Rainy Day'de, ellerden oluşan bir ağacı kontrol ediyoruz. Bir nehrin üzerinde yer alan bu ağaç ile, suda ilerleyen kağıt gemilerin batmasını engellememiz gerekiyor. Bunun için de gökten düşen diğer elleri tutup dal sayımızı artırırken, yine gökten düşen şemsiyeleri tutarak yağmurun düştüğü



### PERFECT CHERRY BLOSSOM

[www16.big.or.jp/~zun](http://www16.big.or.jp/~zun)

LEVEL NOTU  
7

İlginc bir shooter oyunu olan Perfect Cherry Blossom'da, seçeceğimiz bayan karakterlerden birini kontrol ederek, üzerimize gelen düşmanları yok edip yolumuza devam etmeye çalışıyoruz.



### TITANION

[tinyurl.com/29b9n2](http://tinyurl.com/29b9n2)

LEVEL NOTU  
7

Titanion'ı benzerlerinden ayıran özelliklerin başında, oyunun grafikleri geliyor. Oyunda iki farklı mod bulunuyor. Classic, ateş gücümüzün daha zayıf gözüktüğü ve düşman gemileri ile çarpıştığımızda yok olduğumuz bir mod. Modern ise ateş gücünün zirveye çıktığı ve düşman gemileri ile çarpıştığımızda kimsenin zarar görmediği bir mod.



## OYUN YAPIM PROGRAMLARI

Ülkemizde gerçek anlamda bir oyun sektörünün oluşmadığı ortada, ancak her geçen gün gelişme gösteriyoruz. Kendisini oyun yapmaya adanmış birçok amatör gönüllü var. Her ne kadar imkansızlıklar içinde bir şeyler yapılıyor olsa da, ortaya çıkan çoğu oyunun, yabancı örneklerinin birer kopyası olduğu kanaatindeyim. Bu nedenle orijinal bir fikir, özgün bir hikaye ve farklı karakter tasarımları gibi beklentilerim

her geçen gün azalıyor. Amatör yapımcıların dışında ciddi boyutta oyun projelerine de tanık oluyoruz. Pusu ve Kabus 22, belki de oyun sektörümüzün bugüne kadar ortaya çıkardığı en profesyonel yapımlar.. Herkesin diline doladığı ve büyük bir beklenti içine girdiği Hükümrhan Senfoni ise ülke olarak zirveye çıkacağımız nokta olarak gözüküyor. Peki yeterli imkanlara sahip olmayan ve bağımsız oyunlar yapmak

isteyenler ne yapmalı? CD ve DVD içeriğimizde her ay birçok amatör ve bağımsız yapıma yer veriyoruz. Birçoğu da tek bir kişi tarafından hazırlanan oyunlar arasında, oynayanları ciddi anlamda etkileyen oyunlar da oluyor. Örneğin defalarca bahsettiğim ve bugün Portal projesinin temelini oluşturması ile değeri artan Narbacular Drop. Bir oyunu kaliteli ve iyi yapan noktanın, grafikler veya teknik üstünlükler değil, orijinallik olduğunu kanıtlayan bir yapımdır. Ülkemizde de orijinal fikirlere sahip olan ama işe nereden başlayacağını bilmeyen yapımcı adayları olduğunu düşünerek, oyun yapımı için kullanılabilecek bazı programları tanıtmak istedim.



### ADVENTURE GAME STUDIO

[www.adventuresgamestudio.co.uk](http://www.adventuresgamestudio.co.uk)

En popüler oyun yapımı programlardan biridir Adventure Game Studio. Adından anlaşılacağı gibi macera oyunu yapımına yönelik olan bu program ile kendi point-and-click oyununuzu yapmanız mümkün. 90'lı yılların başında Sierra ve LucasArts'ın başını çektiği bu tür, macera türünün yükselişinde önemli paya sahiptir.



Program ile oyun ara yüzü tasarlamak oldukça kolay olduğu gibi tamamen kendi isteğinize göre ara yüzler yaratmanız da mümkün. Bu noktada programın, içeriğinde klasik Sierra ara yüzüne yer vermesi de oyuncular için kolaylık sağlayan bir nokta. Programlama bilgisine sahip olmadan basit işlemler yapma adımları takip ettiğinizde oyununuz şekillenmeye başlayacaktır. Eğer oyununuza daha gelişmiş parçalar ve ara sahneler eklemek istiyorsanız, programlama konusunda biraz olsun bilgi sahibi olmanız gerekiyor.

AGS ile yapılan oyunlar arasında önceki aylarda CD/DVD içeriğinde de yer bulan bazı yapımlar mevcut; 6 Days a Sacrifice, Reactor 09, King's Quest III, What Linus Bruckman Sees When His Eyes are Closed. İşte AGS ile hazırlanan ve programın resmi sitesi tarafından ödülle boğulan oyunlardan biri:

### ÖRNEK OYUN APPRENTICE II: THE KNIGHT'S MOVE

Herculean Effort Productions tarafından hazırlanan oyunun, daha önce çıkan iki versiyonu daha bulunuyor ancak hazırlanan en başarılı versiyonu bu oldu. 2004 yılında hazırlanan oyun AGS tarafından En İyi Yapım, En İyi Diyalog, En İyi Bulmaca, En İyi "Oda" Tasarımı, En İyi Karakter Tasarımı, En İyi Animasyon ve En İyi Müzik dallarında olmak üzere yedi ödülle layık görüldü. Konusu itibarıyla önceki oyunların devamı niteliğindeki The Knight's Move; geliştirilmiş bir ara yüze, sayfalar dolusu oyun içi diyaloga, 25 dakikanın üzerinde oyun içi müziğe ve gizli bulmacalara sahip.



### GAME EDITOR

[www.game-editor.com](http://www.game-editor.com)

Diğer programlara kıyasla daha basit bir program olan Game Editor, daha çok mobil oyunlar yapılabilmesi için hazırlanmıştır. Bu özelliğinden de anlaşılacağı gibi Game Editor ile yapacağınız oyunlarda görsellikten ziyade fikir ön plana çıkıyor. Programlama bilgisi gerektirmeyen program ile hazırlanan oyunların çalıştırılabileceği platformlar şöyle: Windows (95, 98, Me, NT, 2000, 2003, XP), Linux, cep bilgisayarları, el bilgisayarları, GP2X ve Windows tabanlı cep telefonları.

Küçük bir boyuta sahip olan Game Editor, üç farklı versiyonu ile resmi sitesi üzerinden satılmakta. Güncellemelere izin vermeyen Basic Package 24,95\$, altı ay boyunca ücretsiz olarak güncellenebilen Silver Package 54,95\$ ve bir yıl boyunca güncellenebilen Gold Package 94,95\$.

### ÖRNEK OYUN THE LAST DEFENDER

Cep bilgisayarları için hazırlanan The Last Defender, kontrol ettiğimiz karakter ile kalemizi savunduğumuz bir oyun. Oyun süresince kalemize doğru birçok düşman geliyor ve biz de bu düşmanların kalemize ulaşmasına engel olmaya çalışıyoruz. Oyunun demosuna Game Editor resmi sitesi aracılığıyla ulaşabilirsiniz.





## FPS CREATOR [www.fpscreator.com](http://www.fpscreator.com)

Popüler oyun yapımı programlarından biri olan FPS Creator, adından anlaşılacağı üzere First Person Shooter türünde oyunlar yapılabilmesi için tasarlanmış. Kolay ve anlaşılır kullanımının yanında ayrıntılı tasarım çalışmalarına da izin veren program, diğer oyun yapımı programlarına kıyasla daha güçlü sistemlere hitap eden oyunlar yapılmasını sağlıyor. FPS Creator programlama ve üç boyutlu modelleme bilgisi gerektirmiyor.

FPS Creator'ın kullanışlı ara yüzü, rahat bir şekilde bölümler tasarlanmasına imkan veriyor. Programın içeriği sayesinde holler, koridorlar, köprüler, duvarlar, odalar, tüneller, merdivenler ve daha birçok yapı türünü kullanarak bölümler tasarlamak mümkün. Sonrasında ise detaylara geçerek, hazırladığınız bölümleri daha çekici hale getirebilirsiniz.

Programın diğer özellikleri arasında, tasarladığınız bölümlere ses, kaplama ve üç boyutlu model ekleyebilme olanağı

yer alıyor. Böylece başka programlar ile hazırladığınız bu tür materyalleri oyununuza ekleyebilirsiniz. FPS Creator'ın kurulum paketi içinde Bilim-Kurgu ve İkinci Dünya Savaşı olmak üzere iki büyük obje paketi yer alıyor. Yüzlerce obje, onlarca silah ve yapay zeka materyalinin yer aldığı bu paketler işinizi daha da kolaylaştıracaktır.

FPS Creator'ın belli başlı özelliklerinden bazıları şunlar: Fizik sistemi kontrolü, internet ve LAN destekli oyun yapımı, maksimum 50 bölümlük oyunlar yapabilme, menü tasarımı, oyun için detayları belirleme (düşmanlardan düşen silahları toplayabilme gibi), özel efektler, ışıklandırma, kısa yol belirleme, karakterlerin hareket özelliklerini belirleme (eğilme, koşma, eğilme gibi).

30 günlük deneme süresine sahip olan programı resmi sitesinden satın alabilirsiniz. Program dışında satışa sunulan altı ayrı model paketini de yine site üzerinden satın almak mümkün. FPS Creator'ın şu an satılmakta olan versiyonunun fiyatı 29,99\$.

## ÖRNEK OYUN PROJECT LUNA

FPS Creator kullanıcıları, programın resmi forumunda bulunan ilgili bölümde oyunlarını ve demolarını tanıtıyorlar. Konuya en uygun örneklerden biri de Jiffy tarafından hazırlanan Project Luna. Korku içerikli oyun için karanlık mekanlar tasarlanmış. Demosunu oynayabileceğiniz oyun, FPS Creator forumlarının en çok takip edilen oyunları arasında.



## RPG TOOLKIT

[www.toolkitzone.com](http://www.toolkitzone.com)

Ücretsiz bir program olan RPG Toolkit; basit, esnek ve boyutuna göre güçlü bir yazılım. Rol Yapma Oyunu türünde oyunlar yapabildiğimiz program ile hazırlanan oyunlara, programın resmi sitesinden ulaşabilirsiniz.

## ÖRNEK OYUN HERALDRY: FREIJA

Dört oyunluk bir seri olarak planlanan Heraldry'nin ilk oyunu olan Freija, RPG Toolkit sitesi tarafından ödüle layık görülen oyunlardan biri. En İyi Hikaye ve En İyi Grafik dahil altı ödül alan oyunda Freija Moonault adında bir karakteri kontrol ediyoruz. Oyundaki amacımız ise dünyayı yeniden keşfetmek ve yaşadığımız bölgenin hükümeti hakkındaki tarihi yalanları ortaya çıkararak insanlara anlatmak. En güncel projelerden biri olan Freija şu anda beta sürecinden geçiyor. Oyunu yakından takip etmek isteyenler, RPG Toolkit sitesinin oyunlar bölümünü ziyaret edebilirler.



## 3D GAMESMAKER

[t3dgm.thegamecreators.com](http://t3dgm.thegamecreators.com)

Üç boyutlu oyun tasarımı programlarından biri de 3D Gamemaker. Diğer birçok program gibi programlama bilgisi gerektirmeden çalışabileceğiniz 3D Gamemaker ile kendi oyununuzu yaratabilirsiniz. Programın içeriğinde yüzlerce üç boyutlu obje ve ses dosyası yer alıyor. Bu dosyalar ile oyununuzu daha renkli bir hale getirmeniz mümkün. Hazırladığınız proje bittiğinde de oyunu bir EXE dosyası olarak kaydedebilirsiniz.



## GAMESTUDIO

[www.3dgamestudio.com](http://www.3dgamestudio.com)

Oyun yapımı konusunda en çok tercih edilen programlardan biri olan Gamestudio; iki ve üç boyutlu oyunların tasarlanabildiği ve C programlama dili ile desteklenen bir yazılım. Bu tanım sizi korkutmasın çünkü Gamestudio da programlama bilgisine ihtiyaç duyulmadan kullanılabilir. Tek yapmanız gereken, eğitim bölümünü adım adım takip etmek ve öğrendiklerinizi kendi projelerinizde uygulamak. Gamestudio'nun kullanıldığı oyunlar arasında birbirinden ilginç oyunların yanı sıra profesyonel oyunlar da yapılabilir.



Gamestudio ile hazırlanan oyunlardan Sunset Down



Göker Nurbeyler  
gnurbeyler@level.com.tr

## AK SAKALLI YAPIMCI DER Kİ

Geçenlerde rüyama aksakallı bir oyun yapımcısı girdi. Yapımcı bana yaklaştı ve usulca dedi ki: "Hangi dünyaların online oyununun yapılmasını isterdin?" Evet, Türkçe konuşuyordum! Bunun nasıl bir pazarlama yöntemi olduğunu düşünmeden cevap verdim: İlk isteğim *World of Darkness Online*'di. Vampirlerin, kurt adamların, büyücülerin ve avcılarının cirit attığı; savaş ve politik oyunlarla kavrulmuş bir dünya. Böyle detaylı bir dünya, başarılı bir online oyun haline getirilse oyunculuk için ne büyük bir gün olurdu. Ak sakallı yapımcı derinden gelen bir sesle *Eve Online*'nin yapımcısı CCP Games'in böyle bir proje üzerine çalıştığını söyledi. Heyecandan neredeyse uyanacaktım! Konsantremi koruyarak ikinci oyuna geçtim: *Warhammer 40.000 Online*. *Warhammer 40.000* çok az oyunun sahip olduğu kadar derin bir evren, müthiş bir masa üstü oyunu. 2 milyon satan PC versiyonu *Dawn of War* ile resmen damarlarındaki adrenalini hissediyorsunuz. Ve Bay Ak Sakal müjdeyi verdi: *Warhammer 40K* evreninin haklarını boşuna 2013'e kadar almamıştı THQ. Kardeş şirketi *Vigil Games* *W40K Online* çalışmalarına başlamıştı bile! Rüyamdan kan ter içinde uyandım. Kendime gelmek için üç bölüm *Little Britain* izlemem gerekti...

**Not:** Geçen ay LotRO Beta kılavuzunda güncellemelerin fazla sürmediğini söylemişim. Fakat yazı tesliminden bir hafta sonra gelen 700 MB'lık yama ben dâhil herkesin keyfini kaçırdı. Komplotörlerine gerek yok, beta oyunlarda böyle yüklü yamalar normaldir.



## LORD OF THE RINGS ONLINE BETA İRKLARA VE SINIFLARA İLK BAKIŞ

**[[ GEÇEN AY LOTR** Online Beta'ya kavuşmamızla beraber merakımız büyük ölçüde dindi. Oyunun çıkmasına sayılı süre kala oyun ırklarına ve sınıflarına bir göz atmanın faydalı olacağını düşündük.

### KARAKTER DEĞERLERİ

Karakterin savaşta başarısını belirleyen etmenleri 13 ana başlıkta toparlayabiliriz.

- 1. Morale:** Morali savaş sırasında kaldırabileceğiniz maksimum hasar olarak özetlenebilir. Morali yüksek oyuncu savaş sırasında daha uzun süre ayakta kalır.
- 2. Power:** Savaş manevralarında kullanılan bir değer. Yüksek Power değeri daha başarılı çarpışmalar çıkarmanıza neden olur.
- 3. Might:** Saldırıları block ve Parry etme şansını artırır. Ayrıca verilen hasarı artıran ve alınan hasarı azaltan bir özelliktir.
- 4. Agility:** Saldırılardan kaçma (Evade, Parry) şansı ve menzilli silahlarla verilen hasarı artıran bir özellik. Rakibin saldırılarınızdan kaçma ihtimalini azaltır.
- 5. Vitality:** Maksimum Morale değerini ve savaş dışındayken Moralin artış hızını etkileyen özellik. Ayrıca silah dışındaki etkenlerden gelen hasarı da azaltır.
- 6. Will:** Vitality'nin Power versiyonu.
- 7. Fate:** Morale ve Power'ın artma hızını belirleyen bir değer.
- 8. Critical:** Critical Hit vurma şansını artırır.

Damage dealer için yüksek crit şart.

- 9. Fire\Shadow\Common:** İlgili saldırılardan alınan hasarı azaltır.
- 10. Block\Evade\Parry:** İlgili saldırıları savuşturma şansınızı artırır. Block için kalkan taşımak gerekir.
- 11. Fear\Wound\Disease\Poison:** İlgili saldırıdan kurtulma\asgari etkilene durumunuzu belirler.
- 12. Melee Effectiveness:** Yakın dövüş yeteneğini belirler. Might'la doğru orantılıdır.
- 13. Ranged Effectiveness:** Menzilli saldırı yeteneğini belirler. Agility ile doğru orantılıdır.

### Gelelim oyundaki ırklara.

#### 1) İNSANLAR

##### Irk Özellikleri:

- Easily Inspired:** İyileştirme büyülerinden daha fazla etkilendir.
- Gift of Men:** Fate'e 15 ekler.
- Strong Men:** Might'a 15 ekler.
- Dimishing of Mankind:** Will'den 8 eksiltir.

**Başlangıç Değerleri:** Might 14, Agility 14, Vitality 8, Will 11, Fate 10

##### Seçebileceği Sınıflar:

- Champion
- Guardian
- Captain
- Burglar
- Hunter



Diğer cüceler de sakallı olması dolayısıyla oyunda bulunmamaları pek hissedilmiyor.



DPS severler LotRO'da caster'lar yerine Champion'a yönelecektir.

Hobbit, Fear'a dayanıklılığı ve hızlı yenilenen morali ile iyi bir Burglar olabilir.

- Minstrel
- Lore-Master

## 2) ELFLER

**İrk Özellikleri:**

**Agility of the Woods:** Agility'ye 15 ekler.

**Fading of the Firstborn:** Fate'den 8 eksiltir.

**Sorrow of the Firstborn:** Maksimum

Morale'den 20 eksiltir. Savaş dışı Morale

Regeneration'undan 1 eksiltir.

**Suffer no Illness:** Disease Resistance ve Poison Resistance'a %1 ekler.

**Başlangıç Değerleri:** Might 8, Agility 14, Vitality 10, Will 14, Fate 11

**Elflerin Seçebileceği Sınıflar:**

- Champion
- Guardian
- Captain
- Hunter
- Lore-Master



## 3) CÜCELER

**İrk Özellikleri:**

**Lost Dwarf Kingdoms:** Fate'den 8 eksiltir.

**Stocky:** Agility'den 8 eksiltir.

**Sturdiness:** Might'a 15, Vitality'ye 10 ve Common Mitigation'a %1 ekler.

**Unwearying in Battle:** Savaş sırasındaki Morale ve Power Regeneration'una 0,5 ekler.

**Başlangıç Değerleri:** Might 11, Agility 8, Vitality 10, Will 14, Fate 14

**Cücelerin Seçebileceği Sınıflar:**

- Champion
- Guardian
- Hunter
- Minstrel



## 4) HOBBİTLER

**İrk Özellikleri:**

**Hobbit Courage:** Fear Resistance'ı %1 artırır.

**Hobbit Toughness:** Vitality'ye 10 ekler.

**Rapid Recovery:** Savaş dışında Morale Regeneration'unu %1 in non-combat %1 artırır.

**Resist Corruption:** Shadow Mitigation'a %1 ekler

**Small Size:** Might'ı 8 azaltır.

**Başlangıç değerleri:** Might 11, Agility 8, Vitality 10, Will 14, Fate 14

**Hobbitlerin seçebileceği sınıflar:**

- Guardian
- Burglar
- Hunter
- Minstrel



**Peki bu ırklarla neler yapabiliriz?**

### 1) Guardian

Guardian, LotRO'nun tank görevini üstlenen sınıf. Yüksek savunma ve sağlığa sahip Guardian,



kalkanı ve block/parry değerleri ile aggro ile başa çıkıyor.

### 2) Minstrel

Minstrel yandaşlarının moralini artırırken düşmaninkini düşürebiliyor. Oynaması çok eğlenceli bir healer ve buff sınıfı.

### 3) Burglar

Stealth saldırıları ve dps'si ile Rogue'u andırmasına rağmen debuff tabanlı bir oynanışa sahip bir karakter.

### 4) Lore-Master

Orta Dünya büyücüleri hem oyunun dengesini korumak hem de oyun dünyasına zarar vermemek açısından LotRO'da yer almıyor. Caster tabanlı bir sınıf oynamak için Lore-Master seçebilirsiniz. Aslında Lore-Master'i yalnızca crowd control uzmanı olarak görmek yanlış olur. Lore-Master hasar vermenin yanı sıra bir miktar heal yapıyor ve hayvanlarla iletişim kurabiliyor.

### 5) Champion

Champion, Guardian'ın dps yapan ikizi. Kendisi çoklu gruplara kısa sürede yüksek hasarlar verebiliyor. Yalnız aggro kontrolü ve savunması Guardian kadar yüksek olmadığından onsuz işi zor. Zaten ikili omuz omuza dövülecek şekilde tasarlanmış. Örnek olarak Champion'un savunmasını bir süreliğine artıran Guardian's Ward yeteneği verilebilir.

### 5) Hunter

LotRO'nun bir başka eğlenceli sınıfı. Hunter ile ok kullanarak menzilli saldırılar yapabilir, düşmana tuzaklar kurabilirsiniz. Yönetimi (pet olayı dışında) WoW'un Hunter'ı ile paralel.

### 6) Captain

Captain, ortalama hasar verebilen, Cry/Shout/Mark'ları ile yandaşlarının moral ve karakter değerlerini artıran bir destek elemanı. Bu haliyle kendini savunabilen, petiyle destek veren bir destek sınıfı

## ONLINE DÜNYALARDAN HABERLER

• Blizzard, WoW'da Raid'e katılan oyuncuların diğer oyuncuları beklerken sıkılmaları için mini kart oyunları planlıyor. Mini-Oyunlar WoW içindeki Darkmoon panayırlarından edinilecek.

• Lineage 2 severlerin beklediği dev update *Chaotic Throne: Interlude* bu ay download'a sunuluyor. Paket *Chaotic Chronicle*'i devam ettiren oyuna toplam 15.000 yeni eşya, yeni görevler, 60 yeni High-Level yetenek ve yenilenmiş bir duell sistemi getirecek.

• Turbine, Lord of The Rings Online için RP sunucuları da açılacağını duyurdu.

• Arena.net şu aralar Guild Wars'un adı henüz kesinleşmemiş dördüncü paketi *Eye of the North* üzerine çalışıyor. Paketin büyük çoğunluğu High-Level bölgelerden oluşacak; 18 yeni zindan, 10 yeni kahraman içereceği, 50 tanesi PvE'le alınabilecek 150 yeni yetenek içerecek. Yalnız *Eye of the North* diğer paketlerden farklı olarak oynanabilmek için ilk üç oyundan birini gerektirecek. Buna karşılık diğer paketlerden ucuz olacak. Paketin 2007'nin üçüncü çeyreğinde çıkması planlanıyor.

• *Lego Star Wars*'un başarısından sonra başka oyunların da geleceği belliydi ama bunun bir devasa online olmasını beklemeydim. Auto Assault'un yapımcısı NetDevil bunun iyi bir fikir olduğunu düşünerek ismi henüz kesinleşmemiş olan *Lego Online*'nin yapımına başladı. *Lego Star Wars* aksiyon dalında çok başarılı olmuştu. Bakalım legolarla nasıl bir online dünya kurulacak.

• Yapımcı Lindenlab alternatif yaşam simülasyonu *Second Life* için Teamspeak benzeri bir iletişim programı hazırlıyor. Program arkadaş listesine sahip olacak ve programın oyunculara maksimum gerçekçilik sunması amaçlanıyor. Örneğin aynı odada size yakın olan oyuncunun sesi daha yüksek gelirken, ses kaynağı sizden uzaklaştıkça sesi de kısılacak. Ne kadar gerekli olduğunu yakında göreceğiz.

• NCSoft, *City of Heroes*'a *Breakthrough* adında bir update hazırladığını duyurdu.

ONLINE



# STAR WARS GALAXIES

EFSANE Mİ? PEMBE DİZİ Mİ? - THE RETURN OF THE DENEME SÜRÜMÜ!

[JESUSKANE jesuskane@level.com.tr]

**[[ GEÇTİĞİMİZ AY ARAYA** Lord of the Rings Online'in girmesi yüzünden SWG tecrübemiz biraz gecikti. Lafı fazla uzatmadan adım adım kurulum ve hesap alma işlemlerine geçelim.

- 1- Level DVD'sinden kurulumu yapıp (3.9 GB'lık dev deneme sürümü, DVD sürücünüzün performansına göre yarım saat kadar sürebilir) oyunu ilk çalıştırdığınızda hoş geldiniz mesajı gelecek ve yeni bir hesap yaratmak isteyip istemediğiniz sorulacak
- 2- "Create New Account" seçeneğini tıkladığınızda "Account Activation" sayfası açılacak. Bu işlemler sırasında ve deneme sürümü boyunca SOE sizden kredi kartı numaranızı ve bilgilerinizi kesinlikle istemeyecektir. Bu sayfada ad, soyadı, kullanıcı adı, parola ve e-mail adresi ve diğer bilgileri doldurup "Submit" dediğinizde, işlemin tamamlandığına dair mesaj ekranda belirecek.
- 3- Launchpad işlemin tamamlandığını otomatik algılayıp sizden kullanıcı adını ve parolanızı girmenizi isteyecek. Kullanıcı

CHOOSE YOUR PATH...

There are many paths you can take to complete your destiny... Choose the path you will take from the selections below and you can begin your journey. Each journey is different, so choose wisely.

 JEDI	 BOUNTY HUNTER	 SMUGGLER
 OFFICER	 COMMANDER	 MERCENARY
 TRADER	 MEDIC	 ENTERTAINER

This is the Command position. Click to view a description of profession. Make your selection as highlighted, use the "Next" button to choose this as your destiny.

Bounty Hunters chase the worst in the galaxy. You will learn to use whatever tricks you must to bring your prey down.

When someone needs an enemy lot of, they hire Bounty Hunters to do the work. Tracking down and eliminating are what Bounty Hunters do best. As a Bounty Hunter, you must learn the art of ambush and assault so your prey does not escape.

PREVIOUS MOVIE

Skills:  
- Ranged Combat  
- Bounty Hunting  
- Melee Combat  
- Capture Techniques



adı ve parolayı girip "Sign-in" dediğinizde, ihtiyacınız olan update'leri çekmeye başlayacak. Denemek amacı ile temiz bir kurulum yapıp update'leri yeniden çektim. Yaklaşık bir saat içerisinde tamamlandı. 4- Güncelleme işlemi tamamlandığında launchpad'ın sol kısmında yer alan "Game Options" bölümünden oyunla ilgili son ayarları yapabilirsiniz. Çözünürlük, ses gibi ayarları sisteminize göre ayarladıktan sonra, performans sorunları yaşamamak için "Graphics" sekmesindeki "Use Low Detail Textures" ve "Advanced" sekmesi altındaki "Use Low Detail Meshes" kutularını işaretlemenizi öneririm. 5- Bütün bu işlemleri tamamladıktan sonra, kocaman "PLAY" butonuna basabiliriz artık. 6- Oyunda hazır bir karakterimiz bulunmadığından, karakter yaratma işlemi otomatik olarak başlayacak ve öncelikle bizden oynamak istediğimiz galaksiyi seçmemiz istenecektir. Galaksi seçerken "Distance" sekmesindeki sayı ne kadar ufaksa sunucu size o kadar yakındır ve bu sunucu ile bağlantınız daha hızlı olacaktır. 7- Galaksi seçiminden sonra nihayet karakterimizi yaratabiliyoruz. Sağ üst kenardaki panodan ırkımızı ve altında karakterimize vereceğimiz ismi seçtikten sonra, karakterimizin fiziksel görünüşünü belirliyoruz. Son olarak 9 meslekten birini seçiyoruz ve Star Wars maceramız başlıyor. 8- Kısa bir tanıtım bölümünden sonra Han Solo bizi Tansarii Space Station'a getiriyor. Bu istasyonu bir kez terk ettiniz mi bir daha geri gelmeniz mümkün değil. Ancak bu giriş bölümünde tecrübe kazanmak ve level atlamak hem daha kolay hem daha çabuk. Sizi gerçek evrene taşıyacak olan yine Han. Ancak kendisinden bunu istemeden önce bu



istasyonda biraz zaman geçirmenizi ve tüm quest'leri yapmanızı tavsiye ederim. Level'iniz 10 olmadan bu bölgeyi terk etmek istemezsiniz, bana güvenin. 9- Tansarii'de kontrollere ve evrene biraz uyum sağladıktan sonra Han Solo ile konuşup, vereceği kısacık görevi tamamlayıp Tansarii'yi terk edebilirsiniz. 10- Tatooine'e ayak bastıktan sonra C3PO size yol gösterecek ve meşhur Legacy Quest'e başlamanızı sağlayacak. Bu quest sizi 40'lı level'lara kadar taşıyacak. Aynı zamanda evrenin pek çok yerini görmenizi sağlayacak. Bundan sonrası elbette size kalmış. Mesleğinizde ilerlemek, yeni insanlarla tanışmak, kendi Star Wars maceranızı yaşamak için saldırın Level DVD' ye. L

## STAR WARS™ ONLINE MACERANIZI NİSAN SAYISI LEVEL DVD'SİNDEKİ 14 GÜNLÜK ÜCRETSİZ DENEME SÜRÜMÜ İLE YAŞAYINI!

- Binlerce oyuncunun hiç bitmeyen Star Wars macerasına katılın!
  - Star Wars Galaxies: An Empire Divided™ ve ilk genişleme paketi Jump to Lightspeed™, 14 günlük ücretsiz deneme sürümüne ulaşmak için yapmanız gereken tek şey Level DVD'sinden Star Wars Galaxies™ deneme sürümünü kurmak
  - 12 gezegende, 10 uzay bölgesinde ve macera dolu düzinelerce mekanda, Star Wars kahramanları ya da kötülerini ile omuz omuza çarpışın ya da evrende kendi yolunuzu çizin
  - Yeni Expertise sistemini kullanarak kendinize özgü Bounty Hunter, Jedi, Officer, Smuggler, Commando, Spy ya da Medic karakterinizi yaratın.
  - Han Solo, Boba Fett, Jabba the Hutt, Darth Vader ve daha birçok Star Wars kahramanı için ya da onlara karşı çalışın
  - Seçiminizi yapın, İmparator adına evrene düzeni getirin, İsyancılara katılıp özgürlük için savaşın
  - Oyunculara karşı epik savaşlarda yerinizi alın, İmparatorluk ya da İsyancılar adına Galaktik Sivil Savaşın yönünü belirleyin
  - Kendi X-wing, Tie Fighter ya da Millennium Falcon modeli YT-1300 geminizle yıldız savaşlarında yerinizi alın
- Daha geniş bilgi için: [www.starwarsgalaxies.com](http://www.starwarsgalaxies.com)

### Kullanım Koşulları

- Star Wars Galaxies deneme sürümüne katılabilmek için [www.station.com](http://www.station.com) adresinden aktif bir hesap açmalısınız.
- 14 Günlük Deneme Sürümünüz hesabınızı aktif hale getirdiğiniz an başlar.
- Hesabı aktif hale getirdikten sonra 14 gün boyunca ücretsiz olarak oynayabilirsiniz.
- Deneme Hesabı sadece yeni bir Star Wars Galaxies hesabı yaratmak için kullanılabilir, mevcut hesaplar, ücretsiz servisler ve diğer promosyonlar ile birleştirilemez.
- Star Wars Galaxies oynayabilmek için aktif bir internet bağlantınız olmalıdır. Kablo ya da DSL, 4.25 GB HD alanı ve ekstra download ve yamalar için 500 MB HD alanı tavsiye edilir.
- Deneme Sürümü sadece Kuzey Amerika ve Avrupa içindir.
- Deneme süresi sona erdikten sonra oyuna devam edebilmek için, aktif bir kredi kartı ya da paid game card gereklidir.
- Oyunu aktif hale getirebilmek ve oynayabilmek için, diğer lisans anlaşmaları da kabul edilmelidir
- Deneme Sürümü aktivasyonları saat 11:59PM PST (ABD) 31 Mayıs 2007 tarihine kadar yapılabilir. Denem sürümü süresi sona ermeden asıl oyunu almanız ve aktive etmeniz durumunda deneme süresinde geriye kalan günleri kaybedersiniz.
- Star Wars Galaxies oynayabilmek için 18 yaşını doldurmuş olmanız gerekir.
- Sony Online Entertainment ve LucasArts önceden bildirmek kaydı ile oyunu ve servisi sona erdirmeye hakkına sahiptir.
- LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. Star Wars Galaxies is a trademark of Lucasfilm Entertainment Company Ltd. SOE and the SOE logo are registered trademarks of Sony Online Entertainment LLC in the U.S. and/or other countries © 2002-2007 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. or TM as indicated. All rights reserved.





Tuna Şentuna  
tsentuna@level.com.tr

## ÜÇ TUNÇ TAS HAS HOŞAF

Artık seçiminizi yapabilirsiniz. Bundan sonra "dur daha PS3 çıkmadı, bekleyelim biraz" diyemeyeceksiniz. Her şey ortada. Şimdi size bu konuda şefin tavsiyesini bildiriyorum:

Eğer oyunlara fazla zaman ayıramayan, eve gelince şöyle yarım saat - bir saat ekran başında kalan biriyseniz, size üç konsoldan bir tanesi yeter. Hangisi olduğu da inanın önemli değil. Ciddi bir yapıya sahipseniz (yani salonun ortasında hoplayıp zıplamak size göre değilse) Wii'yi eleyebilirsiniz.

Konsollarla haşır neşir kitle için formül şu olmalı: PS3+Wii veya Xbox 360+Wii. Yani Wii kesinlikle alınmalıdır arkadaşlar, bambaşka bir dünya kendisi çünkü. "Bende para bol" deyip, daha da ileri gitmek isterseniz şayet, o zaman bu üç konsolu da edinip, eğlenceli ama yalnız geçireceğiniz bir hayata adım atabilirsiniz.

Konsolları edinmekle de iş bitmiş sayılmaz. Üç sistem de birbirinden iyi online oyun imkanı sunuyor (gelecek için favorim PS Home şu sıra, ama onun gelişmek için daha zamanı var) ve bana kalırsa gerçek oyun zevki çok kişili oyunlarda. Böylece hem bir dolu para verdiğiniz oyunu üç gün sonra bitirince rafa kaldırmamış oluyorsunuz, hem de tek kişilik oyundan alacağınız keyfin kat be kat fazlasını yaşıyorsunuz. Bu konuyu dikkatli düşünün, kararınızı verin ve yeni nesile adınızı atın. İşte bu ayın albümleri: (süper bağladın konuyu, kutluyorum buradan! - bix)

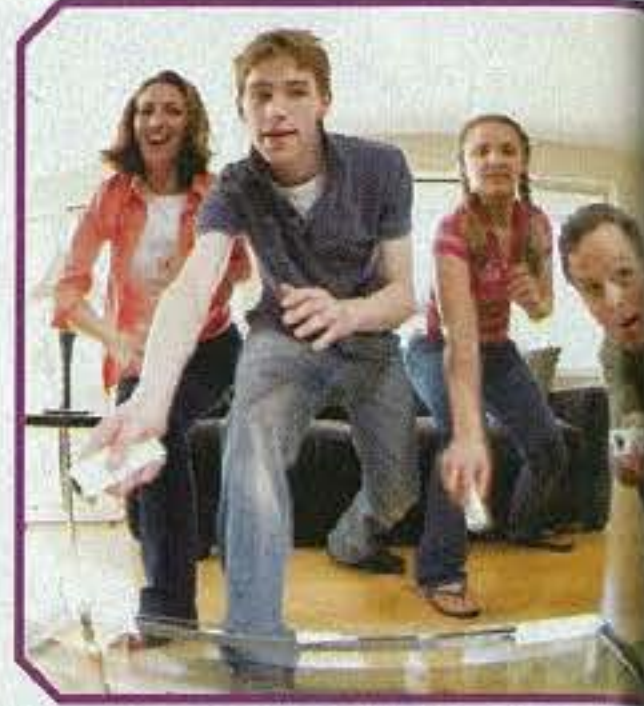
- 01 Billy Talent - Billy Talent II
- 02 Borknagar - Origin
- 03 Die Apokalyptischen Reiter Riders on the Storm (yazarken Almanca'yı söktüm)
- 04 Therapy - One Cure Fits All
- 05 Pendragon - Believe

## 23 NİSAN'DA Wii ÇOŞKUSU

Eğlence, coşku ve müthiş hediyeler...

⚠ 23 Nisan vesilesiyle evinize davet ettiğiniz o Zimbabve vatandaşı ufaklıkla birlikte günlerinizi televizyon izleyerek geçirmek eğlenceli olabilir. Tüm sofrayı mideye indirmesini seyretmek, ailesinin bungalovda yaşamını sürdürdüğünü öğrenmek de büyük önem taşıyabilir, fakat bunlardan daha iyisini yapabilirsiniz. Mesela hep birlikte, her ne kadar aileniz bu olaya pek sıcak bakmayacak olsa bile (bir kez Wii'yle tanıştıktan sonra onlardaki değişimi de görün) Kanyon Alışveriş Merkezi'ne gidip üç gün boyunca Wii'nin büyüüne kapılmayı denemiyorsunuz?

23 Nisan Kanyon Nintendo Wii Festivali, 21-22-23 Nisan günleri 11.00 - 19.00 saatleri arasında sürecek olan, Nintendo Türkiye tarafından hazırlanan bir şölen. Festival kapsamında Wii'yi istediğiniz gibi denemek, turnuvalara katılmak ve sürpriz hediyeler kazanmak mümkün olacak. Planlarınızı bu tarihlere göre yapın, eğlenceyi kaçırmayın!



# Wii™

## MANGA'DAN ANIME'YE, ANIME'DEN OYUNA

Naruto ve Bleach'in yeni oyunları geliyor.

⚠ Hazır Sanaldan Gerçeğe'de bu ay Naruto ve Bleach'ten bahsetmişken, bu iki yapımla ilgili oyunlara da bir göz atalım derim. PS2'de Naruto'nun dört oyunu bulunuyor. Bunlardan üçü dövüş, diğeri de macera aksiyon. Naruto Ultimate Ninja 2 Mayıs ayında çıkacak ve büyük ihtimalle üçüncü oyunun İngilizce versiyonunu göremeyeceğiz (en iyisi de üçüncüsü maalesef). Wii için Amerika'da da yayınlanma kararı verilen Naruto: Clash of Ninja MVZ direkt olarak Naruto Shippuuden'i konu alıyor ve Shippuuden'deki 14 karakteri içeriyor. Oynanışta WiiMote'un büyük etkisi görülürken WiiMote ile çeşitli hareketleri yapmaya çalışırken mümkünse sizi izleyen biri olmadığına özen gösterin; zira uzun bir süre dalga konusu olabilirsiniz. Bleach oyunlarıysa tamamıyla bir başka dosya konusu. Şu ana kadar hiçbir Bleach oyununun İngilizce versiyonu çıkmadı, ama PS2'den DS'e kadar birçok farklı platformda 10'un üzerinde Bleach oyunu bulunuyor. Japonca bilmiyorsanız veya "Japonca olmadan da oynarım" diyorsanız, sizi uzun bir Bleach maratonu bekliyor olacak.



## KONSOL TOP 10

- 1 Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (360) ★
- 2 Final Fantasy XII (PS2) ▲
- 3 Sonic and the Secret Rings (Wii) ★
- 4 Crackdown (360) ★
- 5 FIFA 07 (10m konsollar) ▼
- 6 PES 6 (PS2, PSR, DS, 360) ▼
- 7 Lost Planet (360) ▼
- 8 Call of Duty 3 (PS2, Wii, 360) ▲
- 9 New Super Mario Bros (DS) ▼
- 10 LEGO Star Wars 2 (10m konsollar) ▼



## BASKIYI DURDURUN!

▲ Tony Hawk'ın Wii çıkartması, Downhill Jam yaz aylarında PS2'ye geliyor. Oyun dört yeni bölüm, üç yeni karakter ve üç farklı multiplayer oyun modu içerecek.

▲ Her ne kadar SEGA resmi bir açıklama yapmamış olsa da, Condemned 2'nin yapım aşamasında olduğunun ve Kasım ayında piyasaya çıkacağına haberini aldık.

▲ Kendisi en az Tony Hawk kadar yetenekli olmasına rağmen Dave Mira'nın oyunlarının hepsi birbirinden beterdir. Haziran ayında Wii'de çıkacak olan yeni Dave Mira oyunu ise umuyoruz ki Dave Mira'yı makus talihten kurtaracak.

▲ Geçen ay LocoRoco 2'nin hangi sistem için hazırlandığından emin olmadığımızı belirtmiştik, fakat yapımcı Tsutomu Kouno Mart ayında oyunun PS3 için hazırlanıyor olduğuna dair şüpheli açıklamalarda bulundu.

▲ PSP'nin yeni bir versiyonunun hazırlandığı resmi olarak açıklandı. Bunda en büyük etken PSP'nin yüksek fiyatı yüzünden satışlarının inanılmaz ölçüde (%72 gibi) düşmesi olarak gösteriliyor. Yeni PSP daha küçük olacak ama ekran boyutu değişmeyecek.

▲ God of War II'nin çıkmasıyla birlikte oyun kutusunun arkasında yer alan reklam, PSP için bir GoW geliştirilmekte olduğunu kanıtladı. GoW III'ün seriyi tamamlayacak son oyun olduğu belirtilirken, PSP için hazırlanan oyunun yan hikayeleri konu alacağı söyleniyor.

▲ İmmersyon ile anlaşma sağlayan Sony, büyük bir ihtimalle SixAxis gamepad'lerine titreşim özelliğini de yakın bir gelecekte ekleyecek.

▲ Dergi raflarda yerini almaya başladığı sırada fragmanı yayına girecek olan GTA IV'ün New York'ta geçeceği söyleniyor. Bakalım söylentilerin gerçek olma ihtimali ne kadarmış...

▲ Goichi Suda'nın (Suda51) sıradışı oyunu No More Heroes'un fragmanını izledim ve heyecanlandım. Bayağı değişik bir oyun olacağı benziyor. Killer 7'i beğenenler, No More Heroes çatısı altında toplanalım.

▲ Rockstar, gücünü ünlü rapçi ve müzik yapımcısı Timbaland ile birleştirerek, internet üzerinde yer alan Beaterator müzik programını PSP'ye taşıyor. Ritm bazlı oyunlar içerecek Beaterator, daha çok müzik yapma meraklılarına hitap edecek,



## LITTLE BIG PLANET

Küçük "adamlar" büyük işler peşinde

▲ Bu sene de GDC'den ne de çok iyi haber çıktı kardeşim! Bakınız varan bir: LittleBigPlanet adındaki bu Pixar animasyonu kıvamındaki oyun, görseleliğiyle gerçek anlamda göz kamaştırıyor. Ekranda olan biten ise çeşitli ufak yaratıkların renkli bir ortamda hopyayıp zıplamalarından öte değil üstelik. Yalnız durum bu kadar da basit değil. İşin özünde LittleBigPlanet bir platform oyunu, ama hazır sunulan bölümlerin yanında tüm o gördüğünüz şatafatlı dünyayı kendiniz oluşturabileceksiniz. Size sunulan yüzlerce eşya ile bölümleri tasarlayıp bu bölümleri daha sonra PS Home aracılığıyla diğer oyuncularla paylaşarak ne kadar maharetli olduğunuzu göstereceksiniz. Oyun online olarak dört kişiye kadar destek sunuyor fakat derseniz tek kişi oynamaya çalışıp ekip çalışması olmadan oyunun ne kadar zor olduğunu da test edebilirsiniz. Size tavsiyem hemen bu oyunun fragmanını izlemeniz; gözlerinize inanamayacaksınız.

▲ Yapım: Media Molecule ▲ Dağıtım: SCE ▲ Çıkış Tarihi: 2008'in ilk çeyreği ▲ Platform: PS3



Come on, what do you expect? I mean, they live in the sewers.  
There's bound to be a rat or two!

## ETERNAL SONATA No.7 C Sharp Minor

▲ Fryderyk Franciszek Chopin. Gerçek bir deha. Onun sonatlarının, onun nocturne'lerinin bir benzeri daha yok ve bundan sonra olamayacaktır da.

17 Ekim 1949'da, 39 yaşında hayata gözlerini yuman Frederic Chopin, ölümüne 3 saat kala bir rüyaya dalar. Bambaşka bir dünyada, farklı, hiç tanımadığı insanlar arasında kendini bulan Chopin, Polka adındaki bir kızla tanışır. Polka hastadır ve yavaş yavaş ölmektedir. Her ne hikmetse içinde özel bir güç de barındırmaktadır bu Polka kızımız. Polka'nın kalbini "çalan" Chopin, Beat adındaki bir başkasını daha alıp Polka'nın bu sorununu çözmek için soğan kılıklı yaratıklarla dövüşmeye başlar, olaylar gelişir...

Hikâye nasıl ilerleyecek bilemiyorum, ama oyun bir hayli Dragon Quest'i andırıyor. Müzikler yetenekli besteci Motoi Sakuraba tarafından hazırlanırken Chopin'in tüm besteleri Rus piyanist Stainslav Bunin'in ellerinde hayat buluyor.

# KONSOL USTASI ↗



## SEGA RALLY REVO Çamurun en gerçekçi hali.

⊙ Eğer bir ralli oyunu hazırlıyorsanız, çok dikkatli olmalısınız. Bu oyunun tutması için yapabileceğiniz pek az şey vardır çünkü. Arabaları lazer silahlarıyla donatamazsınız, pistte 360 derecelik "Loop"lar yaratamazsınız veya farklı tiplerde, biri üç, diğeri 12 tekerlekli araçlar ekleyemezsiniz. Bir ralli oyunu gerçekçi olmalıdır. Araç fiziği mükemmel olmalı, grafikler olabildiğince gerçekçi gözükmelidir. Yoksa niye oynayayım ben o oyunu? SEGA da, bir önceki ralli fiyaskosu SEGA Rally 2'deki hatalarını tekrar etmek istemiyor olacak ki, Revo'yu işini bilen bir ekibin eline bırakmış. Grafikselsel anlamda henüz çok tatmin edici görünmeyen oyunda, yolların araçların hareketlerine göre değişim gösterecek olması (tümsekler aşınacak, lastik izleri çamur yolları oluşturacak vb.) ve oyunun son halinde araçların poligon sayılarının çok yüksek olacağını açıklanması Revo'yu beklemek için iyi birer neden. Ralli fanatiklerinin gözü bu oyundan ayrılmaz.



## PLAYSTATION HOME Sony'nin yeni nesil evladı evleniyor.

⊙ "Sony, bu işten ne anlar! Sony hiçbir zaman rakiplerinin sunduğu internet olanağını sağlayamayacak!" gibi sözlerin üstüne meteor gibi indi PS Home geçen ay. Sony sadece lobi lobi dolaşarak, çeşitli menülerde oyun arkadaşı aramaktan çok ötesini sunan bir hizmetle halkın karşısına çıkmıştı. Konferansta açıkça görülen, Sony'nin Second Life benzeri bir sistemi aynen PS3'e entegre etmiş olması. Yani bir hesap yarattıktan sonra PS Home dünyasındaki bir karakter oluyorsunuz. Kendinize dilediğiniz özelliklerde bir karakter yaratıyor, dilerse PS Store'dan alabileceğiniz ekstra kıyafetlerle tamamıyla size özel bir görünüme ulaşabiliyorsunuz. Daha da ileri gidip kendinize bir ev bile yapmaya ne dersiniz peki? İsteddiğiniz gibi dekore edebileceğiniz bu eve daha sonra arkadaşlarınızı davet edebilir, o an müzik setinde çalmakta olan müziği onların da dinlemesini sağlayabilirsiniz. Sanal arkadaşlıkta son nokta budur işte arkadaşlar.

PS Home dünyasında gezerken istediğiniz kişiyle rahatça konuşabilmek için herhangi bir USB klavye kullanabileceğiz. Sadece kanepede oturup boş boş muhabbet etmek yerine de dilersek ortamda bulunan bilyardo masasına, Arcade makinelerine ve hatta Bowling salonuna yönelebileceğiz. Bu ufak oyunların dışında, PS Home'un asıl amacı tanıştığınız kişilerle online bir oyuna adım atmak. WoW'da nasıl "LFM Tank Stratholme!" diyor idiysek, burada da "LFM Warhawk!" diye bağıracağız.

İşin bence en güzel yanlarından biri de skorlarınızı sergileyebileceğiniz. Diyelim ki MotorStorm'da gayet iyi bir süre elde ettiniz. Bu skorunuzu bir yarıştaki, mükemmel olduğuna inandığınız akrobatik görüntüler eşliğinde, size özel "Hall of Fame" salonunda sergileyebilirsiniz. Tek kişilik oyunların yanında online oyunlardaki başarılarınız da yine buradan görüntülenebilecek.

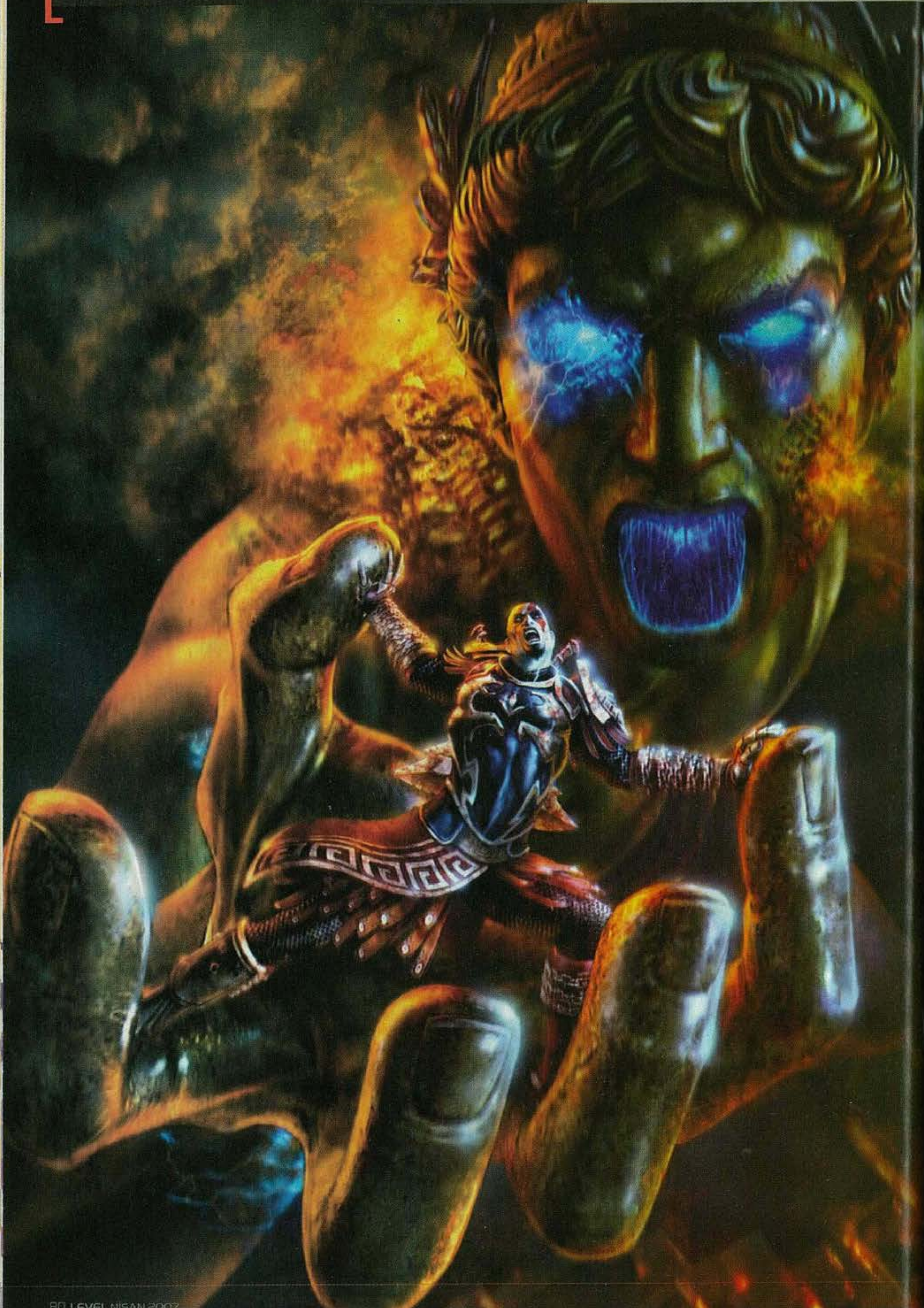
## OPOONA

Annem beyzbol topu, babam ampulmüş.

⊙ Garip oyunlar kervanına bir yenisi daha katılıyor. Koei tarafından hazırlanmakta olan Opoona, babası evren koruyucusu olan bir canlının (insan da değil, hayvan da) hikayesini konu alıyor. Bu canlının ismi de tahmin edebileceğiniz gibi Opoona. Bir uzay kazasında ebeveynlerini kaybeden ve kardeşleri de ortalıktan kaybolan Opoona en yakındaki gezegen Landroll'a iniş yapıyor, burada kendine bir hayat kurarak kardeşlerini aramaya başlıyor. Landroll Dark Rogue adındaki ırkın istilası altında olduğu için de pek rahat hareket edemiyor. Velhasıl kelam, kardeşlerini kurtarabiliyor Opoona, ama hikaye burada bitmiyor. İlginç olansa bence hikaye değil. Birincisi karakterlerin tasarımları hayli enteresan, ikincisiyse dövüş sistemine "Aktif Bon Bon Savaş Sistemi" deniliyor. Opoona'nın kafasındaki topu Nunchuk'ı geri çekip ileri iterek istediğimiz yöne yuvarlayabiliyoruz. Ve kim bilir bunun gibi daha ne tür garip hareketler yapacağız. Merak içerisindeyim...



# KONSOL İNCELEME





PS2

PS3

Wii

XBOX  
360

# GOD OF WAR

TUNA SENTUNA [sentuna@level.com.tr]

KANLAR FIŞKIRIP SAÇILDI İÇİNDEN;  
AMA TOPRAĞIN BAĞRI HAZIR DEĞİLDİ KARANLIĞA...

**KUDRETLİ KRATOS GELDI KARA GECEYLE.** İndi veryüzüne savaşın ahengiyle savrulmak için. Sözleri emir, hareketleri esin kaynağıydı savaşçılara. Göğü delmişti bakışları; siması korku salmıştı alevler arasındaki sunaklara, tapınaklara, insanoğlunun bitmeyen ac gözlülüğüne...

Savaşın gürültüsü çoğunu yıldırda, Kratos için sadece bir şarkıydı gökyüzüne çalınan. Sonsuz kuvveti kadınları ve çocukları titretir, diğerlerinin kabusu olurdu yüreklerinde.

Her zaman bir çift göz izlemişti Kratos'u tanrılar arasında; Ares'in koltuğunda oturmasına göz yumanlar ve tahtından indirmek için fırsat kollayanlar. Zaman denen şey onlar için yoktu; izlemeye, tartmaya ve en doğru anı kollamakta sabırlı davranabilirlerdi. Savaş tanrısının son hamlesi de onlara onun kalesini yıkmak için bir fırsat yaratmıştı.

Hic yorulmadan orduları yöneten, cenk ve savaş bağırsmalarından

hoşlanan, yüceler yücesi sayılan tanrıça Athena, sonu getirmek için bindi Pegasus'una. Çakır gözleri parladı gecenin karanlığında; şimşekleri yönetti bir maestronun ustalığıyla. Toprağın ve göğün öğütleri Kratos'a karşıydı o gece ve Kratos görkemini yitirdi Athena'nın eşsiz otoritesi altında. Sarsıldı toprak ana, inledi gökler... Ayniyatı sert, silueti gökleri kaplayan Colossus, şehrin koruyucusu olduğunu kanıtlamak için can bulmuştu Athena'nın büyülü senfonisinde. Kratos'u yenmek için daha fazlasına ihtiyacı olduğunu bilmiyordu ama Athena. O ki Zeus'un oğlu Ares'i yenmiş bir ölümlü; o ki tanrılara kafa tutan bir hükümdar... Nefretin ve kana



Taş golemlere pek yaklaşmamızı tavsiye ediyorum.

susamışlığın azizliği, kurbanını bekleyen bir atmaca gibi atılmıştı Kratos'un üzerine. Olympos'un Kılıcı'nın bir oyun olduğunu görememişti savaş tutkunu gözleri. Engin gökyüzünü kara bulutlarla kaplayan, denizi allak bullak eden Zeus vermişti bu kılıcı Kratos'a. Eşiğinde iki tane küp dururdu Zeus'un; biri kötü, biri iyi bağışlarla dolu. Zeus karıştırır bunları, sunardı ölümlülere; iyisinden de, kötüsünden de pay alırdı insanoğlu. O gün, Zeus'un Kratos'a sunduğu küpte sadece kötülüğe yer vardı oysa ki. Tüm gücünü emmişti tanrıların tanrısı Zeus.

Hades'in gün gözü görmez dünyası kucakladı Kratos'u, Zeus'la olan savaşının sonunda; ama bu bile Kratos'u yer yüzünden silmeye yetmeyecekti. Tanrılar seyirci kalsa da, düşlerin ve gerçekliğin hükümrani, ulu tanrı Zeus'un gazabıyla karşılaşsa da, Kratos yenilmemişti. Sadece sinirlenmişti...

**SADECE ONLAR VERİR İNSANLARA, MUTLU YA DA MUTSUZ YAŞAMA PAYLARINI...**

Gerçek bir Sparta'lı Kratos. Boyun eğmeyen, teslim olmayan ve kanının son damlasına kadar savaşan gerçek bir savaşçı. İnsanlardan tek farkıysa bir tanrıyı yenebilmiş olması. Ares'i Olympos'tan silen Kratos, >>



Atlas'ı zamanın sonu gelene kadar yer altına hapsedtikleri yetmiyormuş gibi, görkemli Titan'ın etrafına geçekondü da dikmişler.

## GOD OF WAR, YUNAN MİTOLOJİSİNE KARŞI

Eski Yunan Dili ve Edebiyatı bölümünde okumuyorsanız, ya da özel bir ilginiz yoksa Yunan mitolojisinde tam olarak neler döndüğünü de bilmiyor olmanız doğaldır. Dolayısıyla GoW II'de gelişen olayların ne kadar tutarlı bir yapıya sahip olduğu konusunda da şüpheleriniz olabilir. Sizi temin ederim ki GoW II'nin senaryosunu yazan saygın insanlar, mitolojiye olabildiğince bağlı kalmışlar ve mükemmel de bir iş çıkartmışlar konuyu Kratos'la bağlarken. Yine de gelin, bir bakalım edebiyatla dijital dünya nasıl bir fark gözetmiş mitoloji alanında.

Devamı Sayfa 83'te >>



## BİR BAKIŞTA...

### TÜR AKSİYON

**İÇERİK** Zeus'a baş kaldıran bir ölümlünün, Kratos'un hayranlıkla takip edilecek hikayesi. Savaşın savaşa koşuyor, düşmanların kafalarını kollarını havalara fırlatıyor, kanla boyuyoruz ekranı. Sonuçta Kratos da bir Sparta'lı...

### KARŞILAŞTIRMA

GOD OF WAR 2	%96
GOD OF WAR	%95
DEVIL MAY CRY	%85

O içindeki oyuncak kılıçla bana zarar verebileceğini mi düşünüyorsun Perseus?  
-Ben... Ben sadece SPA merkezini arıyordum!

# KONSOL İNCELEME

## PEGASUS UN SIRTINDA

İkaros'un kanatları sizi bir yere kadar yükseğe çıkarabilir; ama bir Pegasus sınırsız özgürlüğü sağlayacaktır. Kratos'un Pegasus'la iki bölge arasındaki maceraları sadece birkaç bölümde karşımıza çıkıyor. Yine de bu bölümler Pegasus'un ne kadar harika bir yaratık olduğunu ve bizim dışımızda uçan her şeyin yere indirilmesi gerektiğini özetleyebiliyor. Kratos, Pegasus'un üstündeyken bile bıçaklarını rahatça kullanıyor, bu sırada Pegasus'u istediği yöne yönlendiriyor ve üstüne atladığı bir diğer kuşun kanatlarını kopartıp, bu kuşu ufuğa doğru fırlatabiliyor. Acımasızlığını uçarken de aynen gösteriyor anlayacağımız.

büyülü bir mızrakla delik deşik ediyor ona karşı gelenleri. Ve buna büyüleri katıyoruz hemen ardından. Medusa'nın kafasıyla aciz düşmanlarınızı taş mı etmek istersiniz, yoksa Atlas'ın son büyü gücüyle size aşıladığı sarsıntı büyüleriyle taş üstünde taş bırakmamayı mı... Büyülerin de komboların arasına sokulabilmesiyle gerçek anlamda akıcı bir savaş sistemi gelmiş oyuna. Eğer ortalıkta yeterince düşman bulabilirsiniz, kombonuzu hiç kesmeden alıp başınızı gödebilirsiniz. Durum maalesef buna izin vermiyor. Maalesef diyorum, çünkü savaşmak, Kratos'un bıçaklarıyla dehşet salmak inanılmaz keyifli. Oysa ki yapımcılar savaş-macera dengesi üzerinde saygı duyulacak derecede başarılı bir çalışma ortaya çıkarmışlar. Ne savaşlardan sıkılıyorsunuz, ne bulmaca çözmekten, ne de hiçbir

## SAVAŞ TANRISI OLARAK YÜRÜTTÜĞÜ VAZİFESİNDE PEK FAZLA TUTUNAMIYOR VE YENİDEN BİR ÖLÜMLÜ OLARAK DEVAM EDİYOR HAYATINA.

» savaş tanrısı olarak yürüttüğü vazifesinde pek fazla tutunamıyor ve yeniden bir ölümlü olarak devam ediyor hayatına. Peki bu Kratos'u yıldııyor mu? Elbette ki hayır. Zeus'u bile ortadan kaldıracaklarını düşünen Kratos başlıyor macerasına, biz de takılıyoruz peşine. İnsanın gözüne gözüne ne yapması gerektiğini sokmayan, "Dilerseniz düşmanınızı ikiye bölebiliyor, kafasını koparabiliyor, acımasızlığınızı istediğiniz gibi gösterebiliyorsunuz" diye bas bas bağırmanın, bunu doğal bir olaymış gibi lanse ederek oyunla harmanlayan, "Yunan mitolojisinde bir şekilde yer almamız gerekse, en iyi bu şekilde hissettirilirdi" dememize yol açan bir yapım God of War. İlk oyun çok büyük bir sürpriz olmuştu, hem bize, hem size, hem de mitolojideki tanrılara. (10010 kodlarından oluşan bir karakter tüm Olympos'u birbirine katıyor; hayal edilebilir gibi değil!). İkinci oyun ise hiçbir şekilde sürpriz olmadı. Aksine beklenen gerçekleşti ve bir kez daha uykusuz gecelerin ardından

**VE ZEUS DİŞ BİLEDİ DEVLERİN TANRISINA** Belirtmekte fayda görüyorum, ilk oyunu oynamadıysanız, mutlaka ve kesinlikle ve katıyetle God of War'u oynamalısınız. Bu ikinci oyunu anlamamız için bir gereksinim değil, ama oyundan çok daha fazla keyif almanıza neden olacağından emin olabilirsiniz. İlk oyunu oynayanlarsa, İngilizlerin dediği gibi "kendilerini evlerinde hissedecekler". Tüm tuşların yerleriyle birlikte, kombolarınız ve hareketleriniz aynen bu oyunda da yer alıyor. Tabii oyunun ilerleyen bölümlerinde farklı hareketler ve birçok yeni silaha-büyüye de kavuşuyorsunuz, fakat oyunun arkasındaki mantık yine aynı: Hafif ve ağır saldırılarla kombolar yap, zamanlamayı tutturup gard alarak düşmanın açığından faydalan ve büyülerle önüne gelene eziyet et. Oynanıştaki en büyük yenilik oyuna eklenen yeni silahlarla birlikte geliyor. Evet, önceki oyunda da silahımızı değiştirebiliyorduk, ama durum şimdi çok daha farklı. R2 tusuna

Pencereden size masmavi gözleriyle bakan Colossus'un gözleri, birkaç dakika sonra Kratos tarafından dağılanacak.



şey yapmadan dolaşmaktan. Bakın bu konu çok önemli, zira çoğu oyunun tökezlediği ana nokta buradan kaynaklanıyor. Ya havale geçirecek kadar uzun savaşlarla sizi boğar oyunlar, ya da amaçsızca dolaşmaktan şuurunuzu kaybedersiniz bir süre sonra. GoW II bu konuda o kadar iyi ki, gördüğünüz gibi konuyu bitirtilmiş geçemiyorum, saplandım kaldım.

**KOCA OLYMPOS'TA HERKESİN PAYI VAR; BU YÜZDEN YAŞAMAM BEN ZEUS'UN KEYFİNCE** Silah ve büyü konusuna daha fazla değinmiyorum; zaten oyunda ilerledikçe karşınıza çıkacaklar. Değnilmesi gereken konu, Kratos'un akrobatik

silahımızı savaşın herhangi bir anında değiştirebiliyoruz ve böylece ikinci silahın nimetlerinden faydalanabiliyoruz. Bu şekilde kombolarımıza renk katmanın yanında, ikincil silahların özel güçlerini de hiç vakti kaybetmeden çarpışmaya yansıtabiliyoruz. Kendi boyu kadar büyük bir çekicilik rakiplerini



**KRATOS İLE MEDİKAL ÇÖZÜMLER:** Çıkık tedavisinde önce hasta yere yatırılır, sonra kolu aynı şekilde görüldüğünüz gibi yerinden sökülüp ağızına tıklır.

Kaptıktan sonra havada süzülme yeteneğine kavuşan Kratos, aynı zamanda çeşitli bölgelerde parıl parıl parlayan noktalara bacaklarını atarak sallanabiliyor. Bazı bölümler direkt bu yeteneğiniz ve refleksleriniz üzerine kurulmuş önceden ayarlanmış olaylar içeriyor ve buradaki fizik ve denge de yine mükemmel olmuş. Gizli bölgelere ulaşmak için de zaman zaman bu noktaları kullanmanız gerekiyor.

GoW'daki bulmacalar, bir Resident Evil bulmacası veya derin bir macera oyunundaki düşündürücü bulmacalara benzemiyor. Kısa sürede, sadece mantığınızı kullanarak çözebileceğiniz bulmacalar bunlar. Genellikle tam önünüzde duran kapının açılması ve bunu açmak için yarım saatlik bir maratonun içinde yer alan, onu çek buraya koy veya şuraya okla ateş et, oradan zıplayıp tavana tutun şeklindeki aktivitelerden oluşuyorlar. Hiçbiri sıkıcı değil, hiçbirini inanılmaz eğlenceli değil, hepsi olması gerektiği gibi. Oyun konulu karikatür sitesi

Penny Arcade'de mükemmel bir karikatür vardı. Oyunun hemen başındaki Colossus savaşını konu eden karikatürde, bu savaşın oyunun son bölümü mü olduğu soruluyor, cevabı ise, "Hayır, daha ilk bölümü!" oluyordu. Anlayacağınız Boss savaşları yine şahane geçiyor. Çoğu bir tutam normal saldırı, üç tutam kaçma-savunma ve beş tutam tuşlara basma oyunu içeriyor. Özellikle tuşlara zamanında basma anlarındaki görüntülerde gözleriniz kamaşacak. Tuş kombinasyonu mini oyunları normal savaşlarda da artık daha fazla karşımıza çıkıyor. Örneğin Tepegöz'ü kontrol eden bir Imp'i yere indirmek için önce yakalama tuşuna basıyoruz, ardından Imp'i yere çekmek için sol kolu döndürüp duruyoruz. Ya da elinde kocaman bir balyoz tutan Minotaur'un balyozunu alıp suratına geçirdikten sonra, kafasını yere saplanmış balyoza doğru çekmek için yine bir takım tuşlara basabiliyoruz.

Sinan'ın, oyun benim elime geçmeden önce her gün telefonda,

"Tuna oyun inanılmaz, sen oynayamadın değil mi hala?", "Ben hayatımda böyle bir oyun görmedim, kendimden geçtim, olmaz böyle şey!", "Sanırım delirdim; bekle beni Zeus, haddini bildirmeye geliyorum!!!" diyerek neden beni taciz ettiğini şimdi daha iyi anlıyorum. Grafiklerinden müziklerine, oynanışından, senaryosuna, bundan daha iyisini görmedik, görebileceğimizden de çok emin değilim. Kratos'la olan birlikteliğime geri dönmeye önce şunu da hatırlatmak isterim ki, oyunun sonunda büyük bir final bekleyenler biraz hayal kırıklığına uğrayacaklar. Ama siz de çok iyi biliyorsunuz ki GoW bir üçleme ve üçüncü oyunda kim ne amaçlıymış, ne dolaplar döndürmüştü, hepsini öğreneceğiz. İlk oyundan daha uzun hikâyesi ve gelişmiş, daha da eğlenceli hale getirilmiş oynanışıyla, God of War 2 PlayStation 2'nin en iyi oyunudur. Başka söz de söylemek istemiyorum. L

**KRONOS:** Uranos'la Gaia'nın son oğlu Kronos bir Titan'dır. Babasının hükümraniğine son vererek ikinci nesil tanrıların başa geçmesini sağlamıştır. God of War 2'de Zeus'un babası Kronos, oyunda bir öcü gibi gösterilmiş ve bebek Zeus'u yemeye çalışmıştır. Bu mitolojiye göre doğru sayılsa da, aslında Yunan mitosuna Fenikeliler tarafından sokulduğu düşünülmektedir.

**İKAROS:** Girit'li mimar Daidalos ve oğlu İkaros, kral Minos'un emriyle Labyrinth'a kapatılmıştır. Daidalos kendisi ve oğlu için bu labirentten kaçmaya yarayacak birer kanat yapar ve balmumuyla sırtlarına yapıştırır. İkaros uçabilmenin özgürlüğüyle güneşe fazla yaklaşıncaya balmumu erir ve İkaros Ege denizinin dibini boylar. God of War 2'de ise talihli İkaros, maalesef Kratos'un yoluna çıkma gibi bir hatada bulunuyor. Kendisinin bir teste tabi tutulduğunu düşünüp Kratos'u rakip olarak görünce kanatlarını kaybediyor ve Kratos'un bir çift ciltop gibi kanata sahip olmasını sağlıyor.

**PERSEUS:** Yenemeyeceği kadar güçlü düşmanların peşinden yollanarak, Gorgo'ların yanına sızan Perseus, bir aynayı kalkan gibi kullanarak tek ölümlü Gorgo olan Medusa'yı yener. Bu savaşında da Hades'in başlığı ile kazandığı görünmezlik işine yaramıştır. God of War 2'de ise Aynı İkaros gibi, tanrılar tarafından sınındığını düşünen Perseus, Kratos'u cevaplanması gereken bir soru olarak görür. Beş şıktan doğru olanı bulması imkansızdır, çünkü tüm şıklar yanlıştır, Kratos mutlak kudrettir. Perseus yaşamını kaybettiği gibi kalkanını da Kratos'a kaptırır.



### LEVEL KARNESİ

- Mitolojiyi çok iyi işliyor.
- Kratos'un hareketleri ve oyuna uygulanışı mükemmel.
- Silah değiştirme ve yeni büyülerle renklenen oynanış.
- Müzikler ve grafikler inanılmaz.
- Oyunu bitirince açılan gizler ve zorluk seviyeleri oyunun ömrünü uzatıyor.
- Oyun yeterince uzun, ama daha da uzun olsaydı keşke.



PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Kratos'un ikinci macerası da

k değişik  
ri.  
ruz  
a'nın  
rinizi  
yoksa  
le size  
üyle  
amayı  
blarin  
e gerçek  
sistemi  
lıkta  
ilirseniz,  
en alıp  
urum  
miyor.  
ü  
çaklarıyla  
z keyifli.  
ş-  
e saygı  
arılı bir  
lar. Ne  
uz, ne  
de hiçbir

ktan.  
nli, zira  
i ana  
anıyor.  
adar uzun  
unlar,  
naktan  
iz bir sür  
a o kadar  
konuyu bir  
blandım

R; BU  
BEN  
a daha  
iten  
niza  
 gereken  
tik



**KRATOS İLE MEDİKAL ÇÖZÜMLER:** Çıkık tedavisinde önce hasta yere yatırılır, sonra kolu aynı şekilde görüldüğünüz gibi yerinden sökülüp ağızına tıklır.

Kaptıktan sonra havada süzülme yeteneğine kavuşan Kratos, aynı zamanda çeşitli bölgelerde parıl parıl parlayan noktalara bacaklarını atarak sallanabiliyor. Bazı bölümler direkt bu yeteneğiniz ve refleksleriniz üzerine kurulmuş önceden ayarlanmış olaylar içeriyor ve buradaki fizik ve denge de yine mükemmel olmuş. Gizli bölgelere ulaşmak için de zaman zaman bu noktaları kullanmanız gerekiyor.

GoW'daki bulmacalar, bir Resident Evil bulmacası veya derin bir macera oyunundaki düşündürücü bulmacalara benzemiyor. Kısa sürede, sadece mantığınızı kullanarak çözebileceğiniz bulmacalar bunlar. Genellikle tam önünüzde duran kapının açılmaması ve bunu açmak için yarım saatlik bir maratonun içinde yer alan, onu çek buraya koy veya şuraya okla ateş et, oradan zıplayıp tavana tutun şeklindeki aktivitelerden oluşuyorlar. Hiçbiri sıkıcı değil, hiçbirini inanılmaz eğlenceli değil, hepsi olması gerektiği gibi. Oyun konulu karikatür sitesi

Penny Arcade'de mükemmel bir karikatür vardı. Oyunun hemen başındaki Colossus savaşını konu eden karikatürde, bu savaşın oyunun son bölümü mü olduğu soruluyor, cevabı ise, "Hayır, daha ilk bölümü!" oluyordu. Anlayacağınız Boss savaşları yine şahane geçiyor. Çoğu bir tutam normal saldırı, üç tutam kaçma-savunma ve beş tutam tuşlara basma oyunu içeriyor. Özellikle tuşlara zamanında basma anlarındaki görüntülerde gözleriniz kamaşacak. Tuş kombinasyonu mini oyunları normal savaşlarda da artık daha fazla karşımıza çıkıyor. Örneğin Tepegöz'ü kontrol eden bir Imp'i yere indirmek için önce yakalama tuşuna basıyoruz, ardından Imp'i yere çekmek için sol kolu döndürüp duruyoruz. Ya da elinde kocaman bir balyoz tutan Minotaur'un balyozunu alıp suratına geçirdikten sonra, kafasını yere saplanmış balyoza doğru çekmek için yine bir takım tuşlara basabiliyoruz.

Sinan'ın, oyun benim elime geçmeden önce her gün telefonda,

"Tuna oyun inanılmaz, sen oynayamadın değil mi hala?", "Ben hayatımda böyle bir oyun görmedim, kendimden geçtim, olmaz böyle şey!", "Sanırım delirdim; bekle beni Zeus, haddini bildirmeye geliyorum!!!" diyerek neden beni taciz ettiğini şimdi daha iyi anlıyorum. Grafiklerinden müziklerine, oynanışından, senaryosuna, bundan daha iyisini görmedik, görebileceğimizden de çok emin değilim. Kratos'la olan birlikteliğime geri dönmeye önce şunu da hatırlatmak isterim ki, oyunun sonunda büyük bir final bekleyenler biraz hayal kırıklığına uğrayacaklar. Ama siz de çok iyi biliyorsunuz ki GoW bir üçleme ve üçüncü oyunda kim ne amaçlıymış, ne dolaplar döndürmüş, hepsini öğreneceğiz. İlk oyundan daha uzun hikâyesi ve gelişmiş, daha da eğlenceli hale getirilmiş oynanışıyla, God of War 2 PlayStation 2'nin en iyi oyunudur. Başka söz de söylemek istemiyorum. L

**KRONOS:** Uranos'la Gaia'nın son oğlu Kronos bir Titan'dır. Babasının hükümraniğine son vererek ikinci nesil tanrıların başa geçmesini sağlamıştır. God of War 2'de Zeus'un babası Kronos, oyunda bir öcü gibi gösterilmiş ve bebek Zeus'u yemeye çalışmıştır. Bu mitolojiye göre doğru sayılsa da, aslında Yunan mitosuna Fenikeliler tarafından sokulduğu düşünülmektedir.

**İKAROS:** Girit'li mimar Daidalos ve oğlu İkaros, kral Minos'un emriyle Labyrinth'a kapatılmıştır. Daidalos kendisi ve oğlu için bu labirentten kaçmaya yarayacak birer kanat yapar ve balmumuyla sırtlarına yapıştırır. İkaros uçabilmenin özgürlüğüyle güneşe fazla yaklaşıncı balmumu erir ve İkaros Ege denizinin dibini boylar. God of War 2'de ise talihli İkaros, maalesef Kratos'un yoluna çıkma gibi bir hatada bulunuyor. Kendisinin bir teste tabi tutulduğunu düşünüp Kratos'u rakip olarak görünce kanatlarını kaybediyor ve Kratos'un bir çift ciltop gibi kanata sahip olmasını sağlıyor.

**PERSEUS:** Yenemeyeceği kadar güçlü düşmanların peşinden yollanarak, Gorgo'ların yanına sızan Perseus, bir aynayı kalkan gibi kullanarak tek ölümlü Gorgo olan Medusa'yı yener. Bu savaşında da Hades'in başlığı ile kazandığı görünmezlik işine yaramıştır. God of War 2'de ise Aynı İkaros gibi, tanrılar tarafından sınındığını düşünen Perseus, Kratos'u cevaplanması gereken bir soru olarak görür. Beş şıktan doğru olanı bulması imkansızdır, çünkü tüm şıklar yanlıştır, Kratos mutlak kudrettir. Perseus yaşamını kaybettiği gibi kalkanını da Kratos'a kaptırır.



### LEVEL KARNESİ

- Mitolojiyi çok iyi işliyor.
- Kratos'un hareketleri ve oyuna uygulanışı mükemmel.
- Silah değiştirme ve yeni büyülerle renklenen oynanış.
- Müzikler ve grafikler inanılmaz.
- Oyunu bitirince açılan gizler ve zorluk seviyeleri oyunun ömrünü uzatıyor.
- Oyun yeterince uzun, ama daha da uzun olsaydı keşke.



PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Kratos'un ikinci macerası da

k değişik  
ri.  
ruz  
a'nın  
rinizi  
yoksa  
le size  
üyle  
amayı  
blarin  
e gerçek  
sistemi  
lıkta  
ilirseniz,  
en alıp  
urum  
miyor.  
ü  
çaklarıyla  
z keyifli.  
ş-  
e saygı  
arılı bir  
lar. Ne  
uz, ne  
de hiçbir

ktan.  
nli, zira  
i ana  
anıyor.  
adar uzun  
unlar,  
naktan  
iz bir sür  
a o kadar  
onuyu bir  
landırm

R; BU  
BEN  
a daha  
iten  
niza  
 gereken  
atik



## GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES

PLAYSTATION 2'NİN SON RÜKÜŞLÜĞÜ!

[F. FARUK AKINCI michbro66@yahoo.com]

**[[ KARARSIZIM... İNCELEME YAZARKEN** türlü türlü oyuncu profili olduğu geliyor aklıma ve irkiliyorum. Yok yok olmadı, şöyle başlayayım: Vice City Stories, bir oyun türü yaratan GTA serisine layık bir oyun değil. GTA serisi hakkında fikir edinmek istiyorsanız lütfen eski Level dergilerine başvurunuz.

Kanımcı Vice City (VC), GTA serisinin kendini ifade etmekte en başarılı oyunuydu: Neon ışıkları, karakterleri ve pastel tonları ile 80'lerin Miami'sinin karikatürize edilmiş hali olan Vice City, GTA türü içinde ciddi anlamda bütünlük arzitemeyi başarabilen tek oyundu. Vice City Stories (VCS) ise PSP'deki oyunun PS2'lerimizde birebir uyarlanmış hali ve Rockstar'ın Vice City ile ulaştığı doruk noktasından inmeye meylettğini anlatıyor sanki bize.

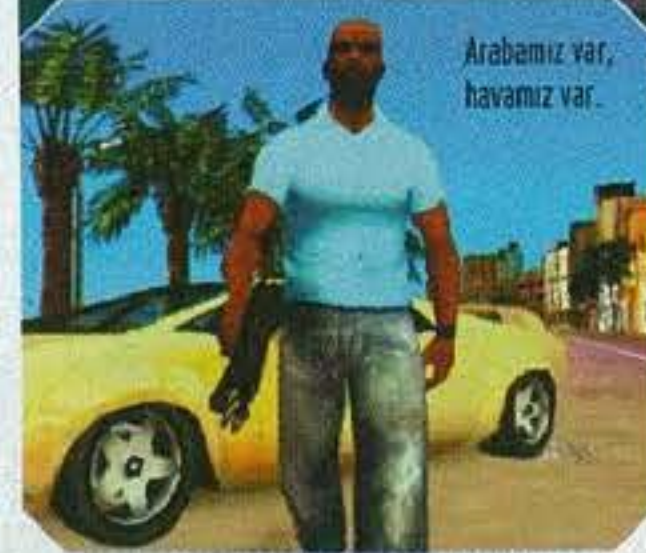
### LEBLEBİ TOZU, ALTIN ÇİKOLATA, MABEL SAKIZ...

Her yerinden Rockstar'ın ticari bir hamlesi olduğu belli olan VCS, Vice City'nin 2002'de üzerimizde yarattığı etkiyi elbette yaratamıyor. Ama lütfedip Liberty City Stories'deki (LCS), oyunların geldiği noktada artık şahit olmak istemediğimiz tembellik ürünü bazı çatlakları kapatmışlar: Daha rahat bir oynanabilirlik, biraz daha iyi grafikler, daha çeşitli müzikler, daha akıcı bir senaryo ve daha yerinde karakterler... Önceki cümlede geçen beş adet "daha" sözcüğü elbette ki Vice City ya da San Andreas'a göre

değil. Liberty City Stories'e göre "daha"lar bunlar...

Ancak bu küçümseyici ifadelerden sonra hemen belirtmek istiyorum; ilginç bir şekilde devamlı oynamak isteyebilirsiniz VCS'i. Sanıyorum bu durum Vice City şehrinin çekiciliğinden kaynaklanıyor. Her ne kadar grafikleri vasatın biraz daha altında kalsa da deniz kenarında Phil Collins eşliğinde gazı kökleme, geniş caddelerde altınızdaki Chopper'ı bağirtmek, nihayetinde Hyman Condo'nun tepesindeki helikopteri kapıp güneşin batışını seyretmek sizi oyuna bağlayan öğeler.

Eğer VCS'i PSP'de oynadıysanız ya da oynamaktaysanız, PS2 versiyonunu almanız için size hiçbir neden sayamam. Hatta türün iflah olmaz bir takipçisi değilseniz almayın derim. Çoklu oyuncu seçeneği kaldırılmış, grafikleri artık huzurevine yatırılması için bağırın ve birtakım hatalarını ısrarla devam ettiren VCS, PS2 için geri adım niteliğinde. Ancak PSP'niz yoksa ve Vice City'de kıl olduğunuz Lance Vance'in ağabeyi Vic Vance'e neler olduğunu merak ediyorsanız



Arabamız var, havamız var.

oynamakta bir beis yok.

### VANILLA ICE VE MC HAMMER

Ana senaryo görevleri dışında kendi içinde hiyerarşi kurabileceğiniz bir sistem oyuna eklenmiş: Şehrin her çetesi belirli yerlerde belirli yasadışı işler yürütüyorlar. Bu yerlerde çetelerle savaşıp mekânlarını başlarına yıkarak, işlerini ve tabii kazandıkları paraları üzerinize geçirebiliyorsunuz. Buraları ele

geçirdikten sonra boş olan binayı satın alıp burada istediğiniz işi yürütebiliyorsunuz. Vic ile beraber bu işleri yürütürken size oldukça sık ve elbette 80'lerin yelpazesinde müzikler eşlik ediyor. LCS için seçilen parçalar fazlasıyla ortalama kalıyordu. VCS'nin parçaları ise, daha düzgün seçilmiş ve daha tempolu bir oynanış çıkıyor ortaya.

Van Damme'yi döver Bruce Lee mi? Son kez uyarıyorum: Halihazırda PSP'niz varsa VCS'yi onda oynayın. Ancak oyunu PS2'de oynayacaksanız sinir bozucu hataları ve tekrarlamaları göze almalısınız. Eğer beklentilerinizi düşük tutarsanız Vice City'de turlamanın hala eğlenceli olduğunu göreceksiniz. L

### LEVEL KARNESİ

- + Vice City'ye dönmek.
- + Harika müzikler.
- + Diğer PS2 oyunlarından daha ucuz.
- Kontrollerdeki sorunlar.
- PSP grafikleri TV'de kötü görünüyor.
- Çoklu oyuncu seçeneği tamamen kaldırılmış.



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

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Vice City'nin caddelerine bir kez daha dönmek istiyorsanız eğlenceli olabilir. Ama bilin ki bu seri için bir geri adım.

# 70



Uçtu, makinesi tüfeği birine tokatla  
aldıyıyorduz. Çok zekice.



Oyunda Jet-Ski'den tutun ATV'ye  
kadar 9 çeşit araca binebiliyorsunuz.

# FAR CRY VENGEANCE

ASLA GERİ ALAMAYACAĞINIZ 10 SAAT [VOLKAN TURAN volkan@level.com.tr]

## [[ NEDENDİR BİLİNMEZ, YENİ NESİL BİR KONSOLDA

kötü bir oyun görünce deliye dönüyorum. Hadi yapımcı firma yenidir, fakirdir, ilk oyunudur, tek tük hata yapmıştır; onu anlarım. Ama sen Ubisoft'sun, dünya devisin, cebinde milyar dolar, bünyende binlerce kişi taşırsın ve kendini ispatlamış bir teknolojiyle bir FPS hazırlıyorsun. Nasıl böyle bir oyun yapabilirsin? Yaptın diyelim, nasıl satışa sunabilirsin? Beni duyuyorsanız FALAKA yazıp 1907'ye mesaj atın.

## DEMIŞTİM DELİRİRİM DİYE!

Bir PC oyuncusu olmamama rağmen FarCry'in şöhretini hakettiğinden şüphem yoktur. Değişik bir hikâye, alışılmadık bir yapay zekâ üstünlüğü, insanı otlatabilecek kadar güzel bir çevre, gerçek zamanlı ışıklandırma... Ama Vengeance oyununun adına gölge düşürecek kadar kötü. Tam da "Acaba konu nedir, şu sinematiki dikkatlice izleyeyim" diye TV'ye sokuşmuşken karşılaştığım sinematik(ler) "Sanırım scart girişi bozuldu TV'nin" dedirtti. Tabii ki TV'de bir sorun yoktu, basbayağı bu

sinematikler düşük kaliteyle render edilmişti. Eğer Nintendo 64'te oyun oynamışsanız, ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız.

Oyun içi görsellik de aynı şekilde düşük kalitede yapılmış. Piksel sorunları ve hafif bir bulanıklık söz konusu. Eğer Red Steel'i oynamış ve oyunun grafiklerine saydırmışsanız, Vengeance'ı görünce Red Steel'in dünyanın en iyisi olduğuna yemin edebilirsiniz. Ne patlamalar, ne ışıklandırma, ne gölgelendirme; FarCry doğasından eser yok bu oyunda. Zaten bu eksiklik de oyunu farklı bir FPS haline getirmiş.

## 10 AYI GÜCÜNDEKİ JACK

Ana karakterimiz yine Jack Carver. Bildiğimiz tüm özellikleri duruyor (belayı anında bulabilme yeteneği de dâhil). 25'e varan silah çeşidini son derece iyi kullanabiliyor ve

bunların yanında hayvani güdülerini ortaya çıkarmaya bayılıyor. Feral yetenekleri denilen bu güçlerden oyunda altı adet bulunuyor. Taze kan kokusunu hemen hissedebilir, karanlıkta bile yaşayan her şeyi görebilir, herkesten daha hızlı hareket edebilir, yakın dövüşte tek hamleyle düşmanın işini bitirebilir ve bir çiçek kadar sessiz düşmanın ensesine yaklaşabilirsiniz. Bunların bazıları da Predatorine denilen enerjinizi kullanacaktır. Bu gücü de ya düşmanlara headshot yaparak, ya da yakın dövüşe girip keserek alabilirsiniz. Oyun sizi burada biraz daha sinsi olmaya yöneltse de, bunların zaman kaybı olduğunu yapay zekâyı gördükten sonra anlıyorsunuz. Aslında göremezsiniz, zira yapay zekâyı oyuna eklemeyi unutmuşlar! Şöyle ki; iki nöbetçi yan yana gider ve siz soldakini uzaktan vurursunuz. Nöbetçi patates çuvalı gibi yere yığılır ama sağdaki hala sola dönerek konuşmasına devam eder! Ruhuna Fatih mi

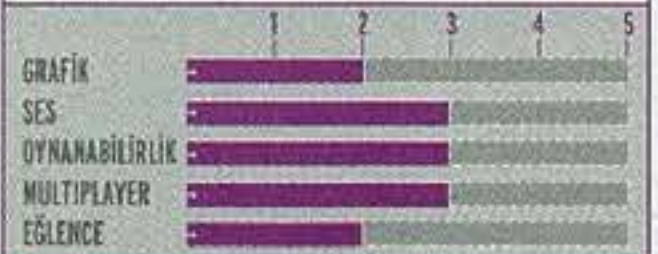
okuyordur bilinmez ama düşman arası istihbarat tam anlamıyla sıfır. Azıcık bir FPS deneyiminiz varsa, birkaç silahla bu oyunu rahatlıkla bitirebilirsiniz. Tabii bir çalılığın içinde hisirtti çıkarırsanız o ayrı. O zaman az önceki nöbetçi sizi gözbebeğinizden vurabilir, aman dikkat! (Aslında buraya biraz daha ünlem işareti koymam gerekirdi.)

Peki, bu oyun niye alınır? Koyu bir FarCry hastası olabilirsiniz, onunla ilgili her türlü ürünü tüketmek ihtiyacı duyabilirsiniz, hatta FarCry isimli boş DVD çıksa yine alırsınız (gülmeyin, ben WorldCup 2000 adlı DVD markası görmüştüm). Ya da çift Wii kontrolünüz ve arkadaşınızla FPS oyunlarında kapışmak gibi saplantılarınız vardır. Veya kız arkadaşınız artık Wii Sports'tan bıkmıştır ve daha sert oyunlar alarak ortamı germek istemektedir (hemen ayrılın)... Benim aklıma başka bir satın alma nedeni gelmiyor ne yazık ki. L



## LEVEL KARNESİ

- + Kontroller Wiimote'a güzel yedirilmiş.
- + Birkaç keyifli multiplayer haritası.
- + Sürülebilir araçlar.
- Yapay zekâ yok.
- Sinematikler soluk ve grafikler son derece eski.
- Far Cry ruhundan son derece uzak.



PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Vakit nakittir.  
Nakit herşeydir.  
Herşeyinizi kaybetmek  
istemiyorsanız...  
Anladınız siz beni!

# 48

PS2

PS3

Wii

XBOX  
360

# EXCITE TRUCK

YA BU ARAÇLARIN AMORTİSÖRLERİNDE BİR SORUN VAR, YA BAYIRDA

[VOLKAN TURAN volkan@level.com.tr]

**[[** Geçen aylarda Wii'de oynadığım Monster 4x4'den sonra açıkçası bu dev araçlara bakışım biraz değişmişti. Monoton, heyecansız, paslı, kilo hesabı hurdacıya satılabilecek civata yığını olarak görmeye başlamıştım onları ve bu at gözlüklerimi Excite Truck'ı oynamaya başlayana kadar da çıkarmadım. Ne olduysa oyunun ilk tümseğinden sonra oldu; araç gibi ben de yerden metrelerce yukarıya uçtum mutluluktan (saçlarım sarı ve örgülü, Alp Dağları'nda yaşıyorum ve beyaz sakallı bir dedem var, kimim ben?) (Milka? - b/x)

## HEYECANLANDIRIR

Gerçekten de Excite Truck'ı (E.T.) oynamaya başladığımda bu tip yarışlara karşı olan önyargım kırıldı. Karşılaştığım oyunda -neredeyse- olması gereken her şey bulunuyordu. Hızsa hız; adrenaline adrenalin; görsellikse görsellik; çeşitli modlar, uğraşlarsa uğraşlar... İster bir bütün olarak bakalım, ister tek yarışlık, E.T.'nin bir yarış severi tatmin etmemesi mümkün değil.

Oyunun oynanış şekli, türdeşlerinden farklı değil. Wiimote'u yan tutup sağa ve sola döndürmek kaydıyla yön veriyoruz. Benim ufak da olsa derdim "acaba tepkime hızı nasıl?" idi ama gördüm ki araç çok ince dönüşleri bile hissedebiliyor. Zaten itaat etmese bu oyun asla oynanmazdı, çünkü hem çok hızlı yarışıyor hem de her 0,434 saniyede bir çarpacak bir tehlike atlatıyorsunuz. Yarışlardaki tek amacınız birinci gelmek değil. Hatta birinci olamamak o kadar da sorun değil. Bilmeniz gereken ilk şey,

süre bitmeden finish çizgisini geçmelisiniz. İkincisi, bir sonraki yarışa geçmeniz için gerekli olan yıldız sayısını toplamalısınız. Son olarak da kaçınıcı olduğunuz önemli. Bunun daha da ötesi var ama onlar için tamamen bonusu. Peki yıldız sistemi ne için? Bu yıldızlara aslında para veya puan gözüyle bakabilirsiniz. Aracınızla yapacağınız her doğru hareket için bu ödülün bir miktar kazanırsınız. Bu 'bir miktar' ise tamamen sizin elinizde. Örneğin beş adet ağacın arasından çarpmadan geçerseniz (Tree Run) bu size hemen ödül olarak geri dönüyor. Veya önünüzdeki araca son sürat arkadan çarparsanız (Truck Smash).

Veya oldukça sert ve uzun bir virajda kamyonu kaydırırsanız (drift). Veya uzun süre havada kalacak şekilde bir kombo çıkarırsanız (Jump Combo). Veya yol üzerinde çıkan halkaları tam toplarsanız (Rings). Veya... diye incelemeyi bitirmeden önce şöyle özetleyeyim: Attığınız her doğru adımda ödüllendiriliyorsunuz ve bu insana müthiş bir haz veriyor. Bunun için aracın tüm kontrol mekanizmasını, kombolarını, pistin en güzel, en sakat bölgelerini bilmeniz gerekli.

## DÜŞÜNDÜRÜR

Şöyle hayal edin; son sürat gidiyorsunuz, finish'e oldukça yaklaşmışsınız ama son

## BİR BAKIŞTA...

### TÜR Yarış

**İÇERİK** Sokak aralarında kullanılmayacak kadar odun olan bu araçlar, yerden onlarca metreye zıplatıp aynı şiddette rakibin ensesine binmek, power-up'lar ile pisti şekilden şekle sokmak ve o huzur verici çamura bulanmak.

### KARŞILAŞTIRMA

WARIOWARE SMOOTHMOVES	%89
EXCITE TRUCK	%78
MONSTER 4X4 WORLD CIRCUIT	%58





## LEVEL KARNESİ

- Çeşitli ve egzantirik pistler.
- Başarıyla verilen hız duygusu.
- Çeşitli ödüllerle ömrünün uzaması.
- Araçlar arasında bir dengenin olmaması.
- Bir kaç teknik hata, bug.
- Kendini tekrarlayan müzikler.



GRAFIK  
SES  
OYNANİRLİLİK  
MULTIPLAYER  
EĞLENCE



"Yarış oyunlarını ve dev kamyonları severim diyen her Wii sahibi denemeli."

**80**

PC PS2 PS3 PSP Wii DS GameCube



Fiji dağına da bu kadar yakından görmek istememişim, mola mola!



Oyunun challenge kısmı bir hayli zor ve keyifli. "Ölüme çarpışma" yarışlarında yeteneklerinizi test ediyorsunuz.

**SAÇLARIM SARI VE ÖRGÜLÜ, ALP DAĞLARINDA YAŞIYORUM VE BEYAZ SAKALLI BİR DEDEM VAR. KİMİM BEN? (İPUCU: MİLKA İNEĞİ DEĞİLİM)**

bol pistlerde daha şanslıdır. Ha? Evet, biraz karışık bir durum var detaya inince ve yüksek zorluk seviyesinde bu detayları düşünmeniz gerekiyor. Ama bu düşüncelere karşı uygun bir aracı asla bulamıyor veya yaratamıyorsunuz. Bu da oyunun keyfini en zor seviyesinde biraz baltalıyor.

### GÖZ KAMAŞTIRIR

Oyuna büyük katkı sağlamayan ama hız duygusunu damarınıza enjekte etmede yardımcı olan görsel şölen oyunun bir diğer nimeti. 480p destekleyen oyunda

çamur, su ve patlamalar gayet leziz gözüküyor. Ama araçların dağılma animasyonları pek olmamış. Dört yüz km/s hızla giderken bir kayaya çarpsak dikiz aynası yerinde durmaz değil mi? İsterseniz deneyelim. Nintendo'nun güzel taktiği E.T.'ta en sonunda tutmuş. Biraz arcade tarzı oynanış, biraz sevimlilik, başarılı olmuş hız pompası oyunlardan birkaç esinlenme ve Wiimote orijinalliğiyle oyun gayet iyi bir iş çıkarmış ve sınıfı rahatça geçmiş. Biz de yakasına bir kırmızı kurdele takalım, tam olsun. L

gibi bu oyunda "!" ikonları pist yüzeyinde bazı değişikliklere neden oluyor. Örneğin düz bir yer bayır haline gelebiliyor, volkanik bir dağ (lütfen bu konu hakkında esprî yapmayın) önünden geçen araçlara kaya yuvarlayabiliyor veya fabrikanın bir kısmı olduğu yere çöküyor. Öyle ki bazı bölümlerde göz gözü görmüyor, ciddi olarak nefes darlığı çekiyorsunuz. Gerçek zamanlı değişimin en güzel sergilendiği oyunlardan biri E.T. kesinlikle. Bu güzel oyun ne yazık ki beklenmedik bir noktada biraz güdük kalmış. Araçlar çeşit olarak

## DEV ARAÇLAR AKLIMA NELER GETİRDİ?

### EXCITEBIKE

Tamam, araçlar değil ama oyunun adı ilk olarak bu oyunu getirdi aklıma. Zaten aynı mantık üzerinde yaptı Nintendo bu E.T. oyunu. Yine bir ısınma derecesi, bitiş süresi vardı ve yine dere tepe düz gitmezdik. Bir hayli de zordu.



### MONSTER TRUCK YARIŞLARI

Hangi kanal pek hatırlamıyorum ama şimdiki zamanın Flash TV'siyle eşdeğer bir kanal bunların yarışlarını veriyordu. Böyle tıfıl tıfıl araçların üzerinden atlar ziplar ezerlerdi.



### SSX OYUNLARI

Ne alaka diyeceksiniz biliyorum. Şöyle ki; SSX'lerde altımızda bir tahta parçası ya da her neyse vardır ve patikaları, tepeleri bununla aşarız ("snowboard" olmasın sakın? - blx). E.T.'de ise dört tekerli bir araçla yaparız aynı işi. Karlı bölümlerde beni daha iyi anlayacaksınız, siz geçin dalganız!



yeterli değil ve olanlar da kendi aralarında iyi dengelenememiş. Örneğin; bazı parkurlarda kestirme yolları kullanmak zorunlu ama bu daha riskli bir yarış demek. Daha risksiz bir yarış çıkarmak için de çok hızlı bir aracınızın olması gerekiyor -ki bu da aracın havada (Air) yetenekli olmaması demektir. Air yeteneği olmayan araçlar daha az yıldız kazanır ama virajı

sıradasınız. Önünüzde bir power tuşu bulunuyor. Daha da ilerisinde bir "!" işaretli ikon. Power tuşunun sizi hem çok hızlı kıldığını hem de ağaçlardan etkilenmemenizi sağladığını biliyorsunuz. İlerideki ikonun da önünüzdeki düz patikayı oldukça dik bir bayır yaptığını tahmin ediyorsunuz. Hemen İleri ok tuşuna basarak Nos'u kullanıp Power'a asılıyorsunuz, ağaçlı bölgeye dalıyor ve ünlem ikonunun üzerinden geçiyorsunuz. Önünüzdeki yok kabarıp bayıra dönüşüyor. Yavaş ama önde olan birkaç rakibiniz bayırı çıkamıyor



ve geri düşüyor. Siz son sürat bayırdan uçuyorsunuz ve havada süzülüyorsunuz. Havada daha çok kalmak için aracın önünü/Wiimote'u kaldırıyorsunuz. Yere düşmeden de fren ve Nos tuşlarına basılı tutarak Wiimote'u sağ-sol yapıp aracı 720 derece döndürüyor ve rakibin kafasına nefis bir iniş yapıyorsunuz (beş yıldız da buradan). Son düzlükte hıza ihtiyacınız var ama Nos gücünüz bitmek üzere. O da ne? Kenarda bir su birikintisi! Hemen suya dalıp motoru soğutuyor ve asılıyorsunuz Nos'a. Burun farkıyla hem birinci oluyorsunuz, hem de rakibe yandan sert bir darbe indirdiğiniz için yıldızları toplayıp rekor kırıyorsunuz. Ve işin daha güzeli, anlattığım bu olay, oyunun en heyecansız tarifi! En kötü yarışınız böyle geçiyor desem abartmış olmam.

Az çok anlaşıldığı gibi oyun yer yer PS2'nin Burnout'unu animsatiyor. İki oyunun birçok ortak noktası var. Ama E.T.'nin farkı pistlerde. Yarış tamamen olmasa da çoğunlukla yol dışında (Offroad) geçiyor. Yağmur, çamur, karlı alan, dere, deniz, kumsal... Ne ararsanız var ve gidilmesi gereken tek yol yok. Sağda solda mutlaka başka bir yol vardır, emin olun. Bunun haricinde yukarıda da belirttiğim

### PSP KILIK DEĞİŞTİRECEK

PSP2'ye hazır mısınız? Olmayın, Sony kızıyor...

**[[** RESMİ AĞIZLAR TARAFINDAN onaylanmayan bilgileri haber yapmayı sevmiyoruz ama bazen bu haberlerin onaylanmaması "aslında doğru ama biz şimdilik yazmanızı istemiyoruz" şeklinde oluyor. PSP2 için de durum böyle. O yüzden sırf Sony bu haberi E3'te patlatırsın diye beklemek kimsenin işine gelmiyor. Cihazın yeni tasarımı ve özellikleriyle ilgili birbirini tutmayan bir sürü bilgi havada uçuşuyor. Özellikle internete düşen sahte tasarımları gördükçe morğda ceset teşhis etme görevi üstlenmiş gibi hissediyor insan: "Oh hayır, bu o değil, şükürler olsun..."

Daha ince ve taşınması daha rahat bir cihaz olacak PSP2 ama içinde ne olacak? Oyun blog sitesi Kotaku'nun "içeriden" aldığı bilgilere göre yükleme süreleri daha kısa, tuşları daha ergonomik, 8GB dahili flash, UMD desteği ve bir ihtimal dokunmatik bir ekranın yanı sıra kamerası da olan bir PSP2 beklemeliyiz. Haber, cihazın bu yıl E3'te duyurulacağını ve yılsonundan itibaren kademeli olarak piyasaya sürülmeye başlanacağını da söylüyor.



Sony, "2007 PSP'nin yılı olacak" diyor. Şimdilik bu kehaneti doğrulayacak hiçbir işaret olmasa da PSP'mizin hatırı için söylenenleri dinliyoruz: "PSP'yi kesinlikle göz ardı etmiyoruz, PS3 için planladığımız birçok şey yakında PSP için de gerçek olacak. Mayıs ayında PSP'yle ilgili heyecan verici haberler alacaksınız."



### CLONE WARS LucasArts işbaşında

**[[** STAR WARS SERİSİNİN son filmi olan Revenge of the Sith'ten önce Cartoon Network'te mini dizi olarak yayınlanan ve Episode 2 ile 3 arasındaki olayları anlatan çizgi dizi Clone Wars, PSP'ye oyun oluyor. Star Wars sevenlerin çoktan izleyip geçtiğinden eminiz ama 25 bölümlük bu diziyi hâlâ izlememiş olanlarınız varsa, en azından oyun gelmeden harekete geçsinler. Çünkü Clone Wars oyunu, öncelikle

diziyi izlemiş olanlara hitap edecek şekilde hazırlanıyor. LucasArts'ın projeyi kimselere bırakmadığını ve ilk kez PSP için kendi evinde bir oyun hazırladığını da belirtelim. Oyunun baş tasarımcısı ise Freedom Fighters, Black and White 2, Battlefield: Modern Combat gibi parlak projelerde de çalışmış olan Feargus Carroll. Konusu açılmışken; 2008'de LucasFilm Clone Wars'un bir CGI versiyonunu yine dizi olarak yayınlayacak.

### PS3 ARASI PSP

PlayStation Home'da sanal PSP

**[[** PSP'İN PS3'LE "nereye kadar" uyumlu olabileceği, PS3'ün nimetlerinden nasıl faydalanabileceği konusunda hem Sony'nin hem de oyuncuların arayışları sürüyor. Özellikle de PS3'ün yakında hayata geçireceği kullanıcı ağı PlayStation Home'un PSP'lerimize ne getireceği merak ediliyor. Geçtiğimiz ay düzenlenen Oyun Yapımcıları Konferansı (GDC) sırasında Sony'nin bu soruya bulduğu yanıt da açıklandı. PS3 kullanıcısı olarak sanal yaşam ve sosyalleşme alanınız olan Home'a bağlandığınızda sanal bir PSP'niz oluyor. Bunu kullanarak sanal karakterinizi kişiselleştirebiliyor, Home'un menüsündeki tüm özellik ve seçeneklere bu olmayan PSP'niz üzerinden erişebilirsiniz. Evet, iki cihazı entegre etmek adına biraz tuhaf ve sanallığı katmerleyen bir uygulama ama Home dediğin de bu değil mi zaten Abidin abi?

### RATATOUILLE Bir yemek ya da bir film ya da bir OYUN

**[[** Pixar'ın yeni CGI filmi Ratatouille, filmiyle aynı sırada piyasaya sürülmek üzere PSP'ye oyun olarak hazırlanıyor. Öncelikle henüz duymamış olanlar için Ratatouille'nin (ret'etooiii diye okunmasını öneriyoruz) Paris'te bir lokantada yaşayan Remy adlı bir fareciğin hayatta kalma mücadelesi sırasında atlattığı badireleri konu aldığını belirtelim. THQ'nun Heavy Iron Studios kolu tarafından yapılan oyunda da filmdeki hikâyeyi takip edeceğiz, mini oyunlarla eğleneceğiz, bir şef fare olan Remy'nin yetenekleri sayesinde yemek pişirecek ve multiplayer seçeneğiyle diğer fare arkadaşlarımızı alt etmeye çalışacağız. Asıl amacımız ise Paris'in en başarılı aşçıbaşı olmak. Yemekten fare çıkması mı daha kötü, yoksa yemeği bir farenin yapması mı? Yaza kadar bunu düşünelim...



### BEATERATOR A YENİ PRODÜKTÖR

Timbaland onu da yıldız yapacak!

**[[** AMERİKAN SOUL VE RAP müziğinin bir numaralı prodüktörü Timbaland, Rockstar'ın 2005'te web üzerinden hayata geçirdiği müzik "oyun"u Beaterator (www.beaterator.com) için kolları sıvadı. Rockstar'la anlaşan Timbaland, oyunu PSP için yeni baştan yaratacak. Rockstar Leeds tarafından geliştirilecek olan oyun bu yaz piyasaya çıkacak.

Şimdiye dek sesleri miksleyip, efektlerle zenginleştirmek, aklımızdaki melodiye yakın bir şeyler bulmak için kurcalayabildiğimiz zevkli bir internet oyuncağı olan Beaterator, yeni haliyle çok daha kapsamlı ve eğlenceli bir araç olma iddiasında. Timbaland'ın özel olarak hazırlayacağı orijinal sample ve şarkıları da içerecek olan oyunun müzikle, özellikle de RAP'le haşır neşir oyuncuları



PSP sahibi oyuncuların yalnızca yüzde 15'inde DS varmış. Bu istatistik, iki platformun aslında farklı kitlelere hitap ettiğini vurgulamak üzere Sony'nin Pazarlama Müdürü tarafından açıklandı. DS kullanıcılarının yüzde kaçında PSP olduğu da araştırılsa (ya da araştırılırsa açıklansa) daha anlamlı bir sonuç çıkabilirdi...

## EVÇİLLER VE SANALLAR

Gerçek bir köpek yerine Nintendogs'u tercih eder misiniz?

[[ Avustralya Veterinerler Derneği Başkanı, elektronik oyunlar yüzünden ülke çapındaki evcil hayvan sahipliği oranının düştüğünü açıkladı. Evcil hayvan temalı oyunların, çocukların gelişimi önünde bir engel olduğunu savunan Kersti Seksel, çocukların bilgisayar ekranı karşısında oturmayı, köpeğiyle sokağa çıkıp oynamaya tercih etmeye başladığını, "halbuki bir bilgisayarın aynı şeyi öğretemeyeceğini" söyledi. Oyunlar sadece çocuklar arasında değil, belli konularda suçlayacak kolay bir hedef arayan yetişkinler arasında da çok popüler. "Halbuki bir bilgisayarı suçlamak size sorunun aslında nerede olduğunu göstermez." Örneğin Nintendogs'u oynayan herkes (Inbaks'a Nintendogs'daki köpecikleri nasıl rahatsız edebileceğimizi anlatan bir mektup atan okuyucumuz hariç) bu tip oyunların insanda evcil hayvan edinme, gerçek bir hayvanı kucağa alıp mıcırma isteği doğurduğunu bilir.



## BRAIN TRAINING Test edildi, onaylandı

[[ DOKTOR KAWASHIMA'NIN dilinde tüy bitti; "bu oyun aklınızı zinde tutuyor, yaşlanmasını önüyor, her gün bir doz alın!" dedi ama dinlemedi. Yeni oyunlar geldikçe hepimiz Brain Training'i daha az oynar olduk, sonunda da bir köşede unuttuk (oynamaya devam etsek hafızamız güçleneceğinden şimdi oyunu nerede bıraktığımızı da hatırlayacaktık). Neyse, İsraili bir bilim adamı tarafından Brain Training'den esinlenerek hazırlanan MindFit isimli zihin egzersizi oyunu ile yapılan deneyler Kawashima'yı haklı çıkarttı. 50 yaşın üstündeki 121 gönüllü denekle 3 ay boyunca süren bir deney yapan araştırmacı, denek grubunu ikiye ayırarak bir kısmına MindFit, diğerine Tetris benzeri bir oyun oynattı. Sonuç; yumurtanın fırcalanmayan tarafı... Pardon, MindFit oynayanların kısa-zamanlı hafızalarında, kavramsal öğrenmede ve ilgilerini odaklamada diğer gruba göre daha başarılı olduğu sonucuna varıldı. Fakat ilginçtir; 3 ay boyunca Tetris oynayanlar da zihnen öncekine göre daha zindeydiler. Tetrisinize laf eden olursa, bu bilgi işinize yarayabilir.



## Mii'LERİMİZE BİR ŞEYLER OLUYOR

Alişveriş yapıpça Mii kazandıran kredi kartı



[[ PEŞİNEN DÜZELTME yapıyorum: Yukarıdaki cümlelerin konumuzla uzaktan yakından alakası yok, sadece içinde Mii geçen bir cümle gerekiyordu, kurdum...

Miyamoto, yani Nintendo'nun beyni, GDC'de yaptığı sunum sırasında Mii'lerin (Wii'de kullanılan avatarlar) rüyasına girdiğini ve bunlardan bir oyun yapmak istediğini açıkladı. Konuşmasının devamında, aklındaki bir oyunun ötesinde olduğu da ortaya çıktı. Miyamoto, Wii'deki Mii'lerin (bu ne yahu?) bizi tüm Nintendo dünyasında temsil etmesini hayal ediyor. Yani yakında DS oyunlarında ismimizin yanına kendi el çizimi logolarımız yerine Mii karakterlerimizi kullanabiliriz. Ayrıca online oynanabilen tüm oyunlarda oyun karakterleri yerine Mii'lerin rekabet etmesi de gündeme gelebilir. Şimdilik bunlar birer ihtimalden ibaret ama Mi(i)yamoto'nun dokunduğu yerde gül bittiğini düşünürsek, neden olmasın?

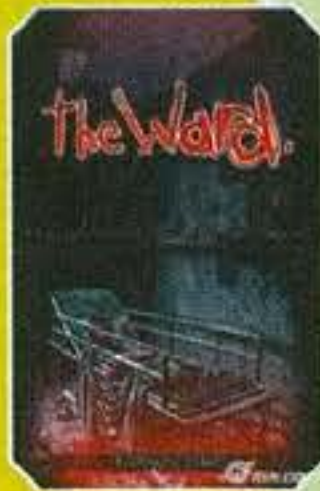
## THE WARD

Hastanelerde doğum da vardır, ölüm de

### [[ BU SONBAHARDA DS'E

yepyeni ve korkutucu bir FPS geliyor. Renegade Kid isimli yeni bir geliştirici tarafından yapımı süren GDC'de ilk teaser'ı gösterilen oyun bir hastanede geçiyor. Başka birçok oyundan alışık olduğumuz üzere, nerede ve kim olduğumuzu bilemediğimiz bir yatakta gözlerimizi açıyoruz ve çevremizin birbirinden çılgın düşmanlarla sarılı olduğunu görüyoruz.

Yapımcısı tarafından "Silent Hill'le Doom 3'ün birleşimi" olarak tanımlanan The Ward'ı Silent Hill'e yakın kılan özelliği; karşılaşıcağımız düşmanlar ve oyundaki adventure öğesi. Stylus'umuzla dolapları karıştırmak, nesnelere dokunmak gibi işler yapacağız.



## OYUN OLMAYANLAR

### [[ KLASİK OYUN TANIMIYLA

örtüşmeyen bir ton "şey" çıkıyor DS'e, biliyorsunuz. Kimisi öğretici, kimisi hobi niyetine takılabileceğiniz, kimisi hiçbir zaman ne olduğunu anlamayacağınız türden şeyler. Biz de her ay bir iki tanesini tanıtıyoruz bu sayfada.

Bu ayın "oyun dışı" bölümünde bir tane yemek kitabı, bir tane gitar simülasyonu, bir tane Japonya rehberi, bir tane vücut egzersizleri programı, bir tane sanat eserleri puzzle koleksiyonu, bir tane makyaj yapma pratikleri bir şeysi ve aslında dahası var ama inanın hepsini bilmek istemezsiniz. Çoğu Avrupa ve Amerika piyasasına hiç uğramadan Uzakdoğu'da satışa sunulan (ve epey de meraklı olan) bu türün, giderek genişleyen yaratıcılık sınırlarını böyle güvenli bir mesafeden izlemek oldukça eğlenceli. Fakat

yukarıda saydığım oyunlardan bazılarında Amerika'dan da talep olduğu için (örneğin yemek kitabı ve gitar simülasyonu) bu oyunların İngilizleştirilmeleri gündemde. Umarım birkaç ay sonra kendimi, internette gördüğüm o "ev kadını olmanın incelikleri" konulu DS oyununu incelerken bulmam. Şimdiden söyleyeyim, ben incelemem Volkan incelesin...

# MOBİL OYUN

## RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS KÜÇÜK BİR CİHAZ İÇİN BÜYÜK BİR OYUN

[[ BU OYUNU ALMANIZ İÇİN tek bir şey söyleyeceğim: Online oyun imkanı. Evet belki Medal of Honor Heroes'da da böyle bir olanak vardı ama o FPS'ydi ve PSP'deki FPS'lerin içler acısı durumu konusunda da mutabakata varmıştık. Düşünsenize evinizde kablosuz internetiniz var veya PSP'niz yanınızdayken bedava kablosuz internet hizmeti sunan bir mekâna girdiniz. Tek yapmanız gereken Ratchet & Clank UMD'nizi PSP'ye itelemek ve saatlerce diğer oyuncularla kapışmak. Tabii önce isterseniz oyunu bir süre tek başınıza oynamayı da deneyebilirsiniz. Hatta evet, önce bunu yapın...

### BİR KAVANOZ DOLUSU ROBOT AJAN

PS2'nin en iyi oyunlarından birisi olması, Ratchet & Clank'in bir şekilde yine karşımıza çıkacağına habercisiydi. İşin açıkçası ben çok daha ucuz bir PS2 uyarlaması bekliyordum ama yapımcı firma yepyeni ve çok iyi bir oyun ortaya çıkmış. Luna adındaki ufak kızın Ratchet'in kahramanlıklarını görüntülemek üzere ortalıkta koşuşturmasıyla başlayan hikâye, Luna'nın kaçırılması, Luna'nın kaçırılmasının arkasındaki karanlık planlar ve bu planların ardındaki daha da korkunç gerçeklerle ilerliyor. Yine de bizi asıl ilgilendiren oynanış; hikâye çok da ön planda sayılmaz. Bölümler oyunun sonuna kadar çizgisel bir yapı taşıyor ama gizleri bulmak ve Ratchet'in farklı zırh parçalarını ele geçirmek için bölümleri baştan aşağı taramak gerekiyor. Ratchet yine birbirinden ilginç silahlara sahip oluyor, yine Clank ile bulmaca ağırlıklı bölümlerde dolanıyoruz ve yine bölüm aralarında Starfox tarzı uzay görevlerine çıkıyoruz. Tüm bunlar da Size Matters'ı PSP'nin en iyi oyunlarından biri yapıyor, size de oyunu almak düşüyor. -Tuna Şentuna



PSP

Tür: Aksiyon  
Yapım: High Impact Games  
Dağıtım: SCE

LEVEL PUANI  
**84**

LEVEL  
HIT



## THE WARRIORS 70'LERİN ÇETESİ 2000'LERİN TEKNOLOJİSİYLE

PSP

[[ AMA BİREBİR ÇEVİRİM DE bir yere kadar arkadaşlar. Lafım The Warriors'u hiçbir şekilde oynamamış olanlara değil ama bir PSP sahibi olarak ben, daha önce PS2'de bu oyunu oynamış olabilirim. Eh, beni nasıl mutlu edeceksiniz? Birkaç küçük ekstrayla mı? Peki ya o da yoksa? Rockstar'ın hatırina mı oynayacağız bu oyunu?

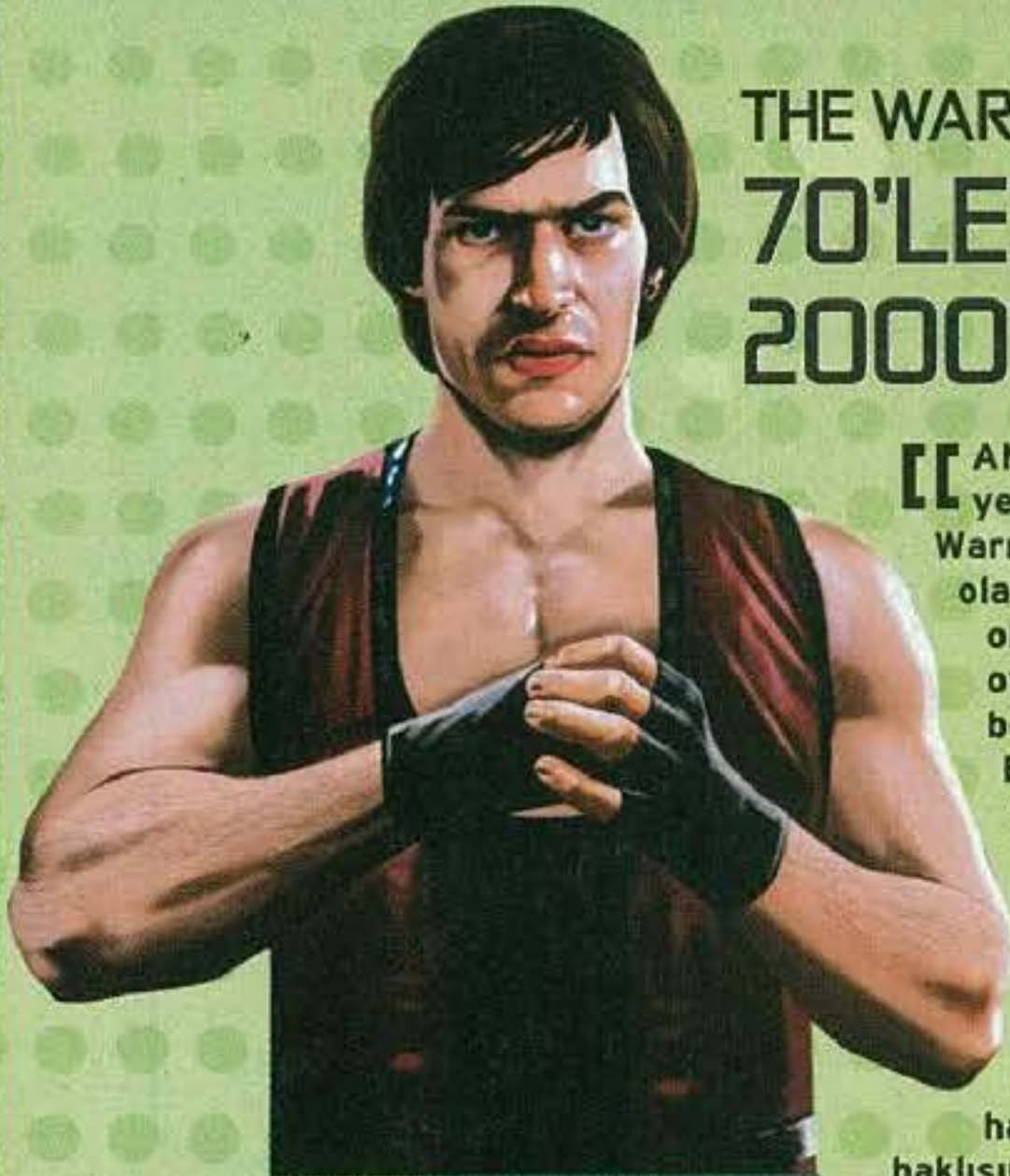
KIR DİRSEĞİNİ, GÖM  
KAFASINI DUVARA...

Hayır, oyuna yapmıyoruz bu hareketi. Biraz negatif yaklaştım, haklısınız, ama bu The Warriors'ın halen iyi bir oyun olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Hele ki oyunu ilk defa oynayacak PSP sahipleri için mükemmel bir fırsat diyebilirim. 70'lerin sonunda sinemalarda oynayan ve 70'lerin Amerika'sındaki çete olaylarına değinen aynı ismi taşıyan film, o yılların ruhunu sonuna kadar yansıtan bir aksiyon oyunundan bahsediyoruz. Filmde belirtilmemiş,

üstü kapalı geçmiş olayların gün ışığına çıktığı The Warriors, bizi çete savaşlarının tam ortasına bırakıyor. Dövüşlerin ön planda olduğu oynanış, duvarlara grafitti çizme, mini oyunlarla arabalardan teyp çalma, dükkânları soyarak para kazanma ve polisle itişme gibi özelliklerle de çeşitlilik kazanıyor. Karakterinizi karargahınızda geliştirebiliyor ve çoğu görevde ekibinizle birlikte gezerken onlara çeşitli komutlar verebiliyorsunuz... derken oyundaki üç önemli soruna geldik. Birincisi kontroller PSP'nin tuş sayısının azlığından dolayı PS2'den sonra biraz zayıf kalmış. Grafikler zaten PS2 versiyonunda yeterince iyi değildi, PSP'de iyice göze batır hale gelerek çağın çok gerisinde kalıyor. Ve son olarak PS2'deki büyük güzellik, oyuna bir arkadaşınızın dilediği an dahil olabilmesi PSP'de sadece yeni bir oyuna başlarken mümkün oluyor. Bunlara göz yumduğunuz anda The Warriors'ı alarak çetenizi 70'lerde sokak sokak dolaştırabilirsiniz. -Tuna Şentuna

Tür: Aksiyon  
Yapım: Rockstar Leeds /  
Rockstar Toronto  
Dağıtım: Rockstar Games

LEVEL PUANI  
**79**



"Bu, kafamdaki şahane şapkayla dalga geçtiğim için. Bu, arkadaşımın müthiş erkeksi yeleşimi alay konusu yaptığın için ve bu da..."



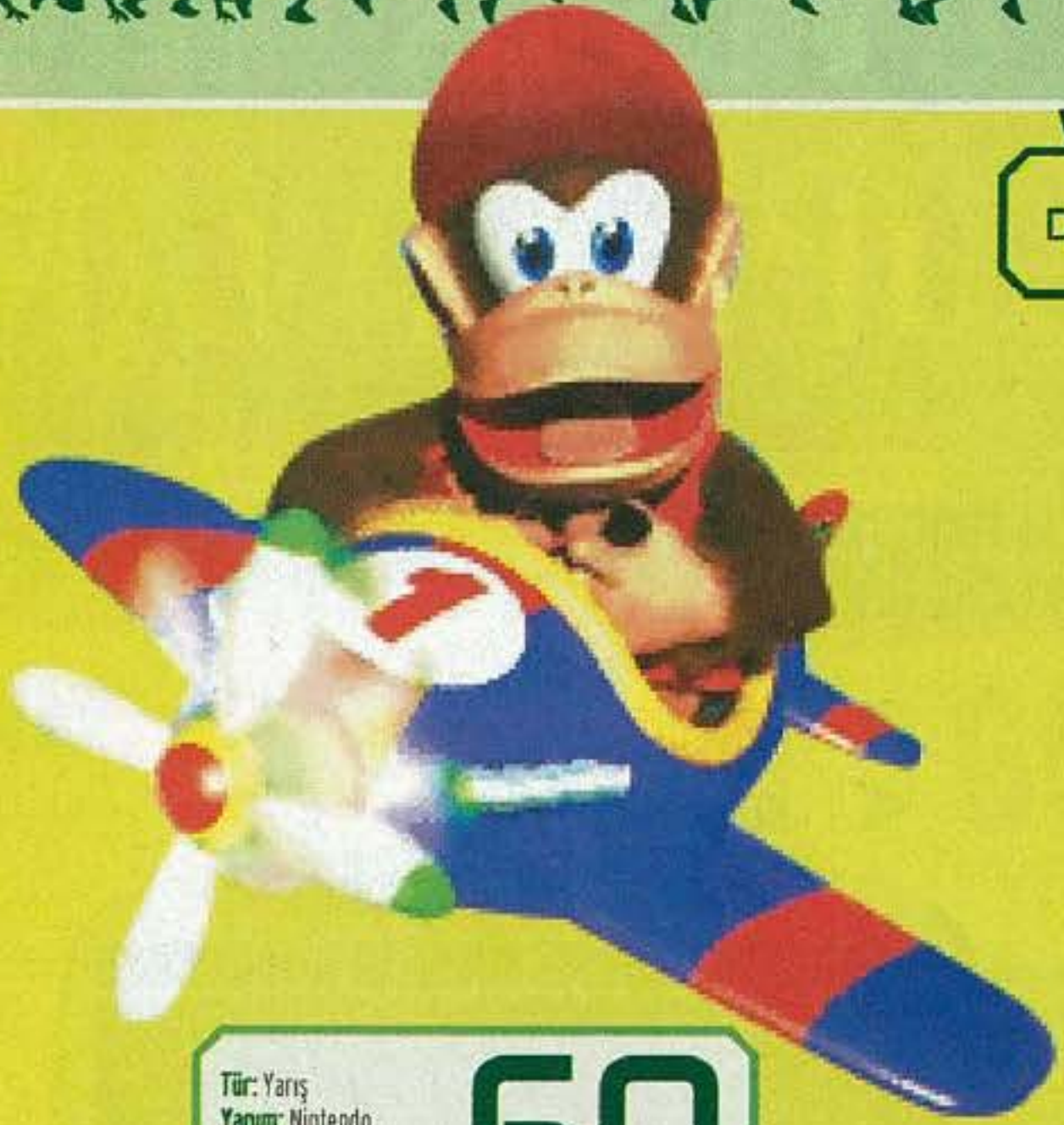
## DIDDY KONG RACING DS

# AMAN ÇOCUKLAR, HIZ YAPMADAN YARIŞIN

**[[ BABASININ KUZUSU** minik goril Diddy Kong, tek başına görevde! Çünkü arkadaşlarının gözlerden uzak bir adada kurduğu Nintendo komünü, dev bir domuzun saldırısına uğradı. Bu meseleyi halletmek için kahramanımızın patatesten bozma arabasına atlayıp bol bol yarış kazanması ve balon toplaması gerekiyor... Normal şartlar altında absürd, ama Nintendo evreni için gayet klasik bir hikâye bu.

Asıl kahramanımızın yanı sıra Pipsy, TipTup, Dixie Kong, Timber, Tiny Kong, Bumper ve Krunch, Banjo ve Conker karakterleriyle de oynayabildiğimiz Diddy Kong Racing'de yarış sadece işin bir kısmı. Çünkü birinci olmak kadar, sizden istenen malzemeleri toplamak da önemli. Ve sorun da burada zaten. Çünkü eşya toplama işi hem yarışların havasını bozuyor hem de diyelim bir balonu almak için burnunun dibinden geçmeniz yetmiyor, ille tam ortalayıp içinden geçmelisiniz. Stylus'u kullanarak da eşya toplayabiliyorsunuz ama sadece teorik olarak... Kötü bir düzenleme yapılmış.

Oyunun aslı olan adventure modu maalesef buna benzer hatalar yüzünden pek zevk vermiyor. Öyleyse sadece yarışalım diyoruz ve Single Race moduna zıplıyoruz ama o zaman da aracımızın ve pistin kötü yanlarına takılıyoruz. Hızlanmanızı sağlayan bonusları topladığınızda bile araçlar hız hissini vermekten uzak ama Need for Speed oynama yaşına gelmemiş kardeşlerimiz için elbette çok



DS

Tür: Yarış  
Yapım: Nintendo  
Dağıtım: Nintendo

LEVEL PUANI

60

daha çekici bir oyun Diddy Kong. Karakterlerin sevimliliği, belli bir hikâyeyi takip etmesi ve evcilik tadındaki yarışları genç oyuncuları eğlendirebilir. Ama biraz yarış oyunu oynamış herhangi biri için tek kelimeyle yetersiz. **-Serpil Ulutürk**

## HOTEL DUSK ROOM 215

# BU ODADAYKEN NE DİLEDİĞİNİZE DİKKAT EDİN

**[[ İSMİNİ NE ZAMANDIR** duyduğumuz, DS'in adventure madeni Cing Inc'in oyunu Hotel Dusk nihayet elimizde. Parlak polislik kariyeri aniden noktalandıktan sonra kapı kapı dolaşan pazarlamacılarından biri haline gelen esrarengiz bir karakteri canlandırıyoruz oyunda. 1975 yılında ve Nevada'dayız. Bir gece kalmak üzere yol üstünde bir otele giriyoruz ve 215 numaralı, Wish (Dilek) adlı odayı kirliyoruz. Tahmin edebileceğiniz gibi kolay kolay çıkamayacağız buradan.

Hem geçtiği tarih, hem karakterleri, hem de kendine has çizimleriyle çok hoş bir "film-noir" örneği Hotel Dusk. DS'in avantajlarını ve dezavantajlarını çok zekice değerlendirerek bence tam da olması gerektiği gibi bir oynanış sunuyor. Dokunmatik ekranda kuşbakışı olarak planını gördüğünüz mekânda stylus'unuzla ilerlerken, diğer ekrandan da bulunduğunuz noktadan görüş açınıza giren her şeyi takip edebiliyorsunuz. Dokunmatik ekranın altındaki küçük ikonlar yardımıyla bir şeyleri inceleme, kurcalama ya da hakkında fikir yürütme gibi seçenekleriniz var. Gördüğünüz hemen her şeyin tıklanabilir olması, oyunun hoş yanlarından biri. Diyalog sistemi de ayrı bir hoşluk. Diğer karakterlerle

konuşurken, olası cevaplar arasında seçim yapmak yerine aklınıza takılan bir şey olduğunda, karakterin üstünde çıkan ikona tıklayarak konuşmanın seyrini o tarafa çeviriyorsunuz. Size söylenen bazı sözler ayrıca birer soru olarak hafızanızda kalıyor ve diğer karakterin söyleyecekleri bittikten sonra bu sorulardan istediklerinizi sorarak konuşmayı uzatabiliyorsunuz. Adventure'ların klasik diyalog sisteminden farklı olan bu sistem, bence çok daha kullanışlı olmuş. Oyunun bulmacaları da sağ gösterip sol vuran bir tarzda düzenlenmiş. Yani bir sorunla karşılaştığınızda hemen "ha, şurdaki şunla çözülür bu" dedirten bariz çözümler var, ama oyun bir şekilde sizden bir adım daha önde gidiyor. Yani o şıp diye bulduğunuz çözümü denemenize izin veriyor ama istediğinizi elde etmenize izin vermiyor. Sonuç almak için daha zekice bir şey bulmanız gerekiyor. Mekân ve karakter tasarımları, eskiz şeklinde tasarlanmış bazı sahneler ve diyaloglar için seçilmiş sözcükler Hotel Dusk'ın ruhunu güçlendiren özellikleri. Bu grubun eksik parçası ise müzikler... Başta gayet güzel gelse de loop'un dibine vurduğu noktaya kadar aynı melodiyi dinlemek bezdirdiği için müziği eledim. Onun yerine kendi el yazımızla notlar almamıza izin veren küçük defter özelliğini koyuyorum bu listeye. Bütün dedektiflik oyunlarında gördüğümüz o not defterine nihayet dokunabildiğimiz bir oyun olarak Room 215'i adventure seven tüm DS sahiplerine öneriyorum. **-Serpil Ulutürk**



HOTEL DUSK

Tür: Adventure  
Yapım: Cing Inc.  
Dağıtım: Nintendo

LEVEL PUANI

83







üven

@level.com.tr

## CERA D EVAM YOR

ce ilginç bir rüya gördüm  
da görecelik kavramı devreye  
r, siz bu yazıyı okuduğunuz sırada  
rüyamın üzerinden belki de iki  
geçmiş olacak). Level'in Nisan  
ni okuyordum, ama dergimiz  
arak yayınlanmaya başlamıştı,  
an bir dergiydi yani. Sıra Strateji  
köşesine geldiğinde yaşlanmış  
mim olduğunu gördüm (uzun  
geçmiş demek ki aradan, bir 10  
ra derginin A3 olarak çıkmasını  
ebilirsiniz demektir), ayrıca  
iz de resmen 30 sayfaydı.  
bir rüya değildi yani :) Hemen  
ayın canım, çıksak çıksak 24  
a çıkarız en fazla.

m elimizde bu ay neler var...  
mpire! Jade Empire'in Xbox  
tiğinde IGN'den 9.9/10 aldığını  
muydunuz? Aslında böylesine  
ve derin bir oyun için (arkasında  
e var, elbette derin olacak)  
a az olsa da belki önümüzde  
a bir şekilde daha kapsamlı bir  
de hazırlayabiliriz. Eline sağlık

izin onur konuğu Jade Empire'in  
a Test Drive Unlimited, Europa  
salis 3 ve Star Wars Galaxies  
de kısa strateji yazılarımız sizi  
r.



## TAKTİKLER

# EUROPE UNIVERSALIS

Casus Belli (Savaş Nedeni) olmadan bir ülkeye saldırmak, -2 stability verdiğinden, oyunda kafa yorulması gereken en önemli şeylerden biri, Casus Belli yaratmak. Bunu çeşitli yollardan sağlamak mümkün:

-Bir ülkeyle önce "Royal Marriage" yapıp, sonra onların tahtında hak iddia etmek (Claim Throne), öbür ülke otomatik olarak bunu reddedeceğinden size Casus Belli verecektir. Ancak bunun, akraba olduğunuz diğer kraliyetleri üzeceğini ve ilişkilerinizin kötüleşeceğini aklınızda bulundurun.

-Rakip ülkeye hakaret ederek (Send Insult) ona Casus Belli vermek ve saldırmasını beklemek de bir yöntem, ancak rakibiniz kendisine yeteri kadar güvenmiyorsa (genelde güvenmiyor) saldırmayacaktır. Benzer bir yol, düşmana gönderdiğiniz casusların yakalanmasını beklemek olabilir. Bu da düşmanınıza Casus Belli yaratır.

-Deus Wult National Idea'sı sayesinde, farklı din grubunda olan ülkelere Casus Belli olmasa da stability düşmeden saldırabiliyoruz. Bu oldukça faydalı bir şey ancak halkınızın daha dindar olacağını ve farklı dine mensup bir halkı boyunduruğunuz altına aldığınızda isyan riskinin çok daha fazla olacağını aklınızda bulundurun. Bu durumla mücadele etmek için misyonerleri kullanabilirsiniz.

-Küçük komşularınızın özgürlüğünü garanti edin (Proclaim Guarantee), ona diğer rakipleriniz saldırırsa, saldırana karşı Casus Belli kazanırsınız. Bunu çok sık kullanın, özellikle Orta Avrupa'daki küçük prensliklerin birbirine girmesinden çok kazançlı çıkarsınız.

## SAVAŞ

-Savaşlarda, aynı Medieval II: Total War'da olduğu gibi birliklerinizin kalitesi ve sayısı kadar, ordunun başında bulunan general, savaşın geçtiği coğrafya ve adamlarınızın morali de önemli var tutuyor. Coğrafya

çok moralle kazanılıyor.

-Savaş teknolojilerine önem vermen gerektiğini hatırlatmama gerek yok. Eğer teknolojik açıdan geri kalırsanız rakiplerden, birbirini takip eden yeni kurtulmanız imkansız olur.

-Ordu hazırlanırken yapılması gereken var: Ordunuzun paralı askerlerden m görevlere çağıracağınız zorunlu askerler oluşacağı. Paralı askerlerin avantajı, olduğu anda hazır olabilmeleri. Diğer yetiştirilmesi için gereken süre, para için gerekmiyor. Ancak hem moralle çabuk düşüyor, hem de bütçeye getti yük daha fazla. Üstelik dikkat edin, o ederseniz (sık sık olabilir), tüm paralı kaybolacaktır, doğal olarak.

-Orduda kaybedilen askerlerin yeri z otomatik olarak doluyor, buradaki et bölgelerdeki insangücü. Tüm ordunu yükünü tek bir bölgeye bindirmek ye savaşmadığınız zaman ordunuzu küç parçalara bölün, onları farklı bölgelere gönderin.

## EKONOMİ

-Bütçe ekranında vereceğiniz kararlar genel politikanızla uyumlu olmak zor. Bir ada ülkesiyle oynuyorsanız, donatı yatıracağınız paranın çok olması gere. Para kazanmak için tüccarlarınızı çok kullanmalısınız. Trade Center'ların ne para getirdiğini iyi inceleyin ve tüccar yerlere gönderin, ufak hedeflerle uğra Merchant sayısını arttıracak opsiyonları değerlendirin (idea'lar, advisor'lar, st). Ayrıca büyük trade center'ları alırsanız iyi vergi elde edersiniz.

-Teknolojiniz ilerledikçe, yeni üretim yapabilmeye başlayacaksınız. Worksh başlayan bu üretim sürecini iyi değer



## YENİ BAŞLAYACAK OLANLARA İPUÇLARI

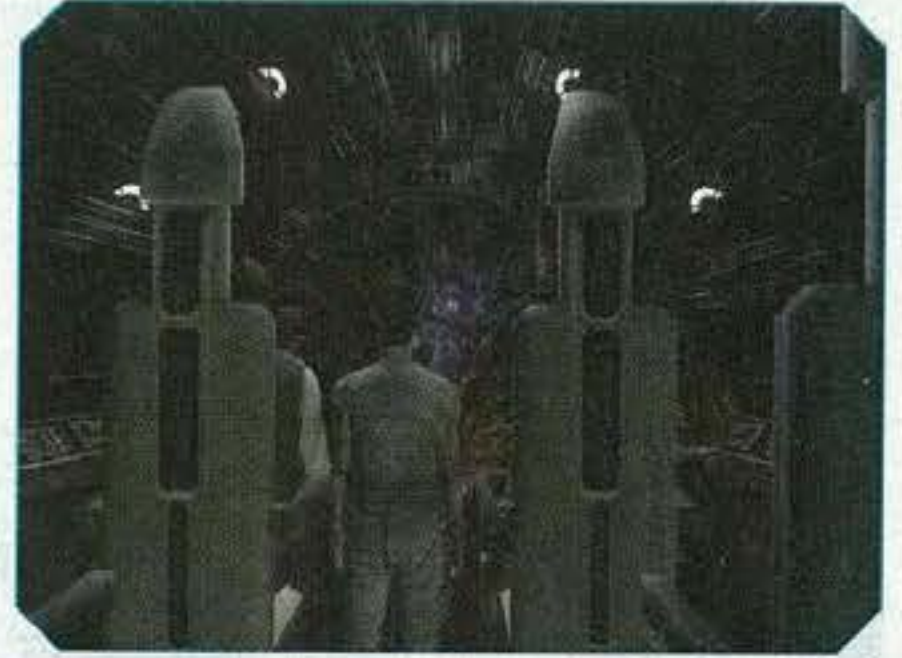
# STAR WARS GALAXIES

Hareket alanımız fazla geniş değil. Hemen konuya girip yeni başlayacak arkadaşlara yardımcı olmaya çalışalım.

- Deneme sürümünü kurup Star Wars Galaxies dünyasına ilk adınızı attığınızda, kendinizi Tansarii Uzay İstasyonunda bulacaksınız.
- Bu alandaki tüm NPC'ler ile konuşun ve alabileceğiniz tüm questleri alın. İlk birkaç Level su gibi geçecek. İstasyonun en üst ve en alt katlarındaki droid, humanoid ve diğer yaratıkları keserek ilk bir iki Level'inizi tamamlayın. Questlerden gelecek tecrübe puanlarını yaratık keserek uzun sürede erişemeyeceğiniz anlara saklayın.
- Ara birim eski kullanıcıların canını biraz sıkabilir. Yeni kullanıcılara da kolaylık sağlaması açısından belli değişiklikler yapmakta fayda var. "O" tuşuna basıp options menüsünü açın. Keymap > Character sekmesi altında "Aurun Toggle" özelliğini "E" harfine atayın. "Walk Left" ve "Walk Right" ı, A ve D tuşlarına atayın. Target sekmesi altındaki "Toggle Repeat Autoattack" özelliğini de Q tuşuna atayın. Son olarak ta "UI" sekmesi altında bulunan "Select Target and Summon Radial Menu" özelliğini farenin sağ tuşuna atayın. Bu ufak değişiklikler ile en sık kullanacağınız özellikleri elinizin altında toplamış oluyoruz.

- Trader/Crafter mesleklerini seçenler, Han Solo'nun bulunduğu hangardaki Jesi adlı NPC'den crafting için ihtiyaç duyacakları malzemeleri ucuza satın alabilirler.
- İstasyonu terk etmeden cebinizin para görmesi için questlerin yanında, öldürdüğünüz her şeyden eşya ve kredi düşecektir. Krediler az olsa da loot'layacağınız eşyaları yine Hangar Bay 2 girişindeki Junk Dealer'a satabilirsiniz. İstasyonda en az 30.000 kredi yapmaya çalışın.
- En az Level 10 olmadan istasyonu terk etmeyin.
- İstasyonda tamam Tatooine de devam dediğinizde, Han Solo dan bir radyo mesajı gelecek ve Legacy Quest başlayacak. Başlamazsa Starport girişinin tam karşısındaki NPC ile konuşarak başlatabilirsiniz.
- Hangar Bay 1 de ki Serissu ile konuşarak uzay görevlerine başlayabilir, serinin sonunda oyunda sadece Tansariide alabileceğiniz ilk Badge'e ulaşabilirsiniz.
- Nişan sistemi biraz zorlayabilir. Otomatik Nişan almayı aktif/pasif hale getirmek için "Y" tuşunu kullanıyoruz. Otomatik nişanda iken seçili hedefe saldıramıyorsak, cursor'ı hedefin üzerine getirip bir de "X" tuşuna basıyoruz ki asil hedefimiz haline gelsin. Böylece karmaşık nişan sistemimizi de çözmüş oluyoruz. L

-Jesuskane



## TAKTİKLER

# TEST DRIVE UNLIMITED

Bu nasıl bir başlıktır, maça mı çıkıyoruz diye düşünüyorum bir yandan. Hoş eğer başlık değişirse bu cümlem de silinir ve ben boşuna düşünmüş olurum ama neyse... "Taktiklere" geçelim...

- Hiçbir arabayı Deneme Sürüşü yapmadan satın almayın. Eğer online ortamda satış yapmazsanız mağazalar araçlarınızı ancak 1/4 - 1/3 fiyatına geri alıyor.
- Sınıf sınırlaması olmayan zamana karşı görevlerde düşük sınıf arabanızla debelenip durmayın.
- Uzak yerlerdeki görevleri aktif hale getirebilmek için boş boş araç kullanmayın. Oto-stop görevleri aslında bu iş için tasarlanmış durumda. Dikkat ederseniz her birinin uzun ve düz bir hat boyunca ilerlediğini göreceksiniz.
- Zaman sınırlaması olmayan görevleri yavaş yavaş tamamlayın. Araba teslimatı gibi görevlerde "Mükemmel" skor size %50 daha fazla para kazandıracaktır.
- Uzaklarda bir yerlerde bir yarışa gireceksiniz ama önce orayı görmüş olmanız gerekiyor. Hemen GPS'inizi açın ve gideceğiniz yerin en yakınında bulunan ve erişebildiğiniz herhangi bir mağazaya gidin. Hiçbir şey almadan mağazadan çıkın ve mağazanın bulunduğu yerden oyuna devam ederek hedefinize biraz daha yaklaşmış olun.
- Gideceğiniz yeri haritadan seçtiniz ve GPS size 15km dedi. Ama bir baktınız ki gideceğiniz

yer hemen dibinizde. GPS'in size en doğru ve en "olması gereken" yolu gösterdiğini aklınızdan çıkarmayın. Ters yöne girerek, kendinizi dağa bayıra vurarak GPS'de belirtilen noktaya doğru ilerlemek çoğu zaman mesafeyi yarıdan da aza indirecektir.

- Çok hızlı olmanız gereken yarışlarda (genellikle zamana karşı olanlar) sürüş yardımını en aza indirin ve mümkünse manuel vites kullanın. Bu sayede doğru hamleleri yaparak daha hızlı kalkabilir, virajlarda daha iyi ivmelenebilirsiniz.

- Herhangi bir görev sırasında ya da boş boş dolaşırken kaza yapar ve polisi peşinize takarsanız, kaçabileceğinizden şüphe

duyduğunuz an durun ve o anki cezayı ödeyin.

Aksi takdirde her sürdüğünüz araba size (ceza X vurulan araba) formülüyle geri dönecektir. Sakın hedefinize ulaştığınızda polisi egale edip göreve ya da yarışa başlayabileceğinizi sanmayın. Cezayı ödemeyene emzik vermiyorlar ne yazık ki!

- Polis bir türlü yakanızı bırakmıyor ve şimdiden 30 küsur arabaya vurdunuz. Yakalandığınızda elinizde avucunuzda ne var ne yoksa alacaklar. Kaçmanız imkansız ama bu parayı öderseniz oyundan da soğuyacaksınız. Oyun otomatik kayıt özelliğine sahip olduğu için yapmanız gereken şeyi biliyorsunuz. Eskilerin tabiriyle "Reset, baştan Load" :) L -Erce Güven

**Koenigsegg**  
TDU servers available

**Koenigsegg CC8S** PRICE \$538,000

**\$43,260**

ACCELERATION  
SPEED  
HANDLING  
BRAKING

239 Mph  
3.4 sec.  
655 bhp



**JADE EMPIRE'İN HİKAYESİNİN** hiç bir şekilde açığa vurulmadan takip edilmesinin gerekliliğine inandığım için, hikayeyi zamanından önce anlamanızı sağlayacak hiç bir şeye yer vermemeye dikkat edip, sadece genel bir yardım kılavuzu sunmaya çalışacağım. Umarım başarabilirim ve kulaklarımı çınlatmak zorunda kalmazsınız :)

Ayrıca Jade Empire, oldukça fazla dövüş sahnesi içeren bir RYO olduğu için size çok önemli dövüşler olmadığı sürece karşılaşacağınız düşmanlardan bahsetmeyeceğim. Bu sayede hem kılavuzu okurken oyunun heyecanını kaçırmamış olursunuz hem de yerimizi daha önemli noktalar için saklayabiliriz.

Oyunu dengeli (balanced) bir karakterle oynamanızda yarar var. Bu sayede oyunun ilerleyen aşamalarında karakterinizi isteğinize göre yönlendirmeniz daha kolay olacaktır. Benim **Jade Empire** deneyimim için seçtiğim karakter **Wu the Lotus Blossom** ya da benim

ona verdiğim isimle **Irem the Lotus Blossom** oldu :)

## BÖLÜM 1

Oyuna başlar başlamaz gireceğiniz dövüşü kazandıktan sonra okul içerisinde dolaşarak gördüğünüz tüm parşömenleri okuyun. Size her haritada vereceğim ilk tavsiye, öncelikle tüm haritayı dolaşmanız, kilit noktaları açığa çıkarmanız, gördüğünüz tüm parşömenleri okuyarak deneyim puanı kazanmanız ve tüm çanak çömlekleri kırarak içlerinden çıkan değerli eşyaları ya da paraları almanız olacaktır.

### Görev: A Master's Teachings

Oyunun ilk görevini **Master Li**'den alıyoruz. Oyunun muhteşem hikayesini tam olarak anlamak için iyi derecede İngilizce bilgisine ihtiyacınız olabilir. Ancak karıştıracacağınız her sözlük sayfasına değen bir hikayeye karşı karşıya olduğunuzu unutmayın ve hikayenin her ayrıntısını öğrenmeye çalışın.



**Master Li**'nin yanından ayrılıp **Dawn Star**'i bulmaya gidin. **Dawn Star**'la birlikte **Two Rivers**'a geçin ve karşılaştığınız haydutları hallettikten sonra kuzeydeki **Gujin**'e ulaşip silahınızı seçin. Önünüzdeki dövüşleri tamamladıktan sonra sahile gidin.

İlk ciddi dövüşünüzü burada yapacağınız için oyunu mutlaka kaydedin. Özellikle haydutların



lideriyle yapacağınız dövüş ve hayaletler sizi epey zorlayabilir. Hayaletlerin fiziksel silahlardan etkilenmediğini unutmayın ve uygun bir dövüş tekniği seçin.

Dövüş tamamen sona erdikten sonra okula geri dönün ve **Master LI**'nin yanına gidin. **Spirit Cave**'e doğru yola çıkmadan önce **Gao**'yla dövüşmeniz gerektiğinden oyununuzu kaydetmeyi unutmayın.

**Master LI**'yle konuşun ve **Spirit Cave**'e gidin. Mağaranın ilk kısmından **Dragon Amulet**'i alın ve şu ana kadar elde ettiğiniz taşları kolyenize yerleştirin. İlerleyebileceğiniz tek kapıya yönelin ve güçlü bir hayalet olan **Old Master**'la karşılaşın. İşiniz bitince portala girin ve **Master LI**'nin yanına dönün.

#### Görev: The Search For Dawn Star

**Master LI**'yle konuştuktan sonra köye gidin ve **Fan Do** ile konuşun. **Gujin**'in dükkanına doğru ilerleyin ve kuzey taraftan köyü terk edin.

Kuzey yönüne giderek haydutların kampını bulun. Buradan edindiğiniz bilgilerin ışığında kuzeydeki mağaraya yönelin. Mağaranın içinde ilk büyük yaratık savaşınızı yapacağınızı düşünerek dikkatli hareket edin.

**Gao**'yla karşılaşmanızda pek fazla zorlanacağınızı sanmıyorum. Attığı ateş toplarından kurtulduğunuz ve mümkün olduğunca yakınında durduğunuz sürece hiç bir sıkıntıyla karşılaşmadan bu dövüşten galip çıkabilirsiniz.

**Gao**'yla işiniz bittikten sonra mağara girişine geri dönün.

#### Görev: The Burning Town

Oyunun belki de en eğlenceli kısımlarından biriyle karşı karşıyasınız. Eski tip bir shoot'em up tarzında tasarlanmış bu bölümü geçtikten sonra okula geri dönün ve zorlu bir karşılaşmaya kendinizi hazırlayın.

Karşılaşmanın sona ermesiyle birlikte oyunun ilk kısmını da arkanızda bırakmış olacaksınız.

#### Yan görevler:

- Lion of Two Rivers
- Kia Min
- An Unfortunate Debt
- The Flower of the Fields

## BÖLÜM 2

Oyunun en uzun bölümüne hoş geldiniz. Bu bölümdeki görev yapısı oldukça karmaşık ve nispeten birbirinin içine geçmiş durumda. Bu yüzden farklı görev başlıkları altında tamamlanan görevlerle karşılaşabilirsiniz.

Bölümün ana kısmı **Tien's Landing** başlıyor olsa da öncesinde oldukça fazla yol kat etmeniz ve dövüşlere katılmanız gerekecek.

**Görev: The Great Dam, Find A New Flyer, Hui The Brave, Sickened Forest**  
Aslen **Minister Sheng** ile görüşmeniz sırasında

başlayacak ana görevleriniz hakkındaki ilk bilgileri köye giderken yolda karşılaşacağınız kadınlardan alacaksınız.

Köye vardığınızda ilk iş olarak **Hui** ile buluşun ve onu saldırıdan koruyun. **Teahouse**'a girin ve **Hui** ile bir kez daha konuşarak bu bölgedeki ana görevlerin temel kaynağı olan **Sheng**'le görüşmek için bir sebep daha edinin.

Yazımın başında da belirttiğim gibi, her yeni bölgede öncelikle haritanın tamamını dolaşmanız, bahsettiğim şahısları çok daha kolay bulmanızı sağlayacaktır. Böyle yaptığınızı düşünüyorum ve **Minister Sheng**'i bulmakta zorlanmadığınızı farz ediyorum.

**Minister Sheng**'in yanında bulunan görevliden yine bir ana görev olan **Sickened Forest**'i alın. Daha sonra **Sheng** ile konuşarak **Great Dam** ve **Find A New Flyer** görevleri hakkında bilgi edinin. Bildiğiniz gibi tüm Bioware oyunlarında iyi-kötü karar ikilileriyle karşı karşıya kalırız. Oyundaki ilk ciddi kararımız da barajla ilgili olarak karşımıza çıkıyor. Bu gibi kararlarda kötü olanı yapmanızın sizi **Closed Fist**'e, iyiliğin tarafını tutmanızın **Open Palm**'a yaklaştıracağını unutmayın.

Elimizde olan 3 ana görevden ilk önce halletmek istediğimiz baraj görevini tamamlamak için harebelere (**Ruins**) doğru yola çıkın.

#### Harabeler ve Baraj Alanı

Harabelere girdiğinizde karşılaşacağınız düşmanları hallettikten sonra görev için gerekli olan **Dragon Powder**'i bulmak için tüm sandıkları açmalısınız. Güneye doğru gidip büyük şeytan fareyi bulun ve onun verdiği talimatlara uyarak, **Dragon Powder**'i füzelere ekleyerek duvarı havaya uçurun. Bu sayede yan görevlerden birini tamamlamanız mümkün olacak.

Her zaman yaptığımız gibi haritanın tamamını açtığımız için bundan sonra gitmemiz gereken yerin Baraj alanı olduğunu görebiliyoruz. Baraj alanına geçtiğinizde **Guardian** ile

karşılaşacaksınız. Bu karşılaşmayı atlattıktan sonra baraj kontrollerini koruyan golemlere doğru ilerleyin. Onlardan da kurtulduktan sonra iyi-kötü karar ikilisini vereceğiniz baraj kontrollerine ulaşacaksınız. Benim ne kadar iyilik meleği bir varlık olduğumu bilenler burada yapmış olduğum seçimin barajı kapamak olduğunu hemen anlayacaklardır. Eğer siz de **Open Palm** felsefesiyle hareket ediyorsanız, bu kısımda vereceğiniz karar barajı kapamak olmalıdır.

#### Tien's Landing

**Tien's Landing**'e geri döndüğünüzde **Minister Sheng**'in yanına gidip ödülünüzü alabilirsiniz. Ayrıca barajla ilgili bir çok yan görevin son aşamalarını da bu alanda tamamlamalısınız. İşiniz bittikten sonra **Teahouse**'un üst katına çıkarak **Ru the Boatswain** ile konuşun. Konuşmanın hemen ardından **Beggar's Pier**'e gidin ve **Ru** ile birlikte korsan adasına doğru yola çıkın.

#### Korsan Adası

Bu alanın hemen başında karşılaşacağınız kararda **Open Palm** felsefesi için ipe dokunmadan geçin ve korsanlarla bizzat ilgilenin. **Sky**'la karşılaşacağınız yere kadar ilerleyin ve yardım teklifini kabul ederek kampın üst kısımlarına ulaşın.

Bu kısımda **Kang** ile konuşun ve **Gao**'yla karşılaşacağınız yere ulaşana kadar önünüze



# STRATEJİ USTASI



çıkaran tüm engelleri aşın. **Gao** size oyunun önemli "boss fight" larından birini sunacak. **Gao**'yla işiniz bittikten sonra atölyeye geri dönün ve **Kang**'la konuşarak sizi **Tien's Landing**'e geri götürmesini isteyin. Böylece **Find A New Flyer** görevi de tamamlanmış olacak.

**Tien's Landing**'e döndükten sonra kuzeydeki ormana dalarak bir sonraki ana göreve doğru yola çıkın.

## Orman

Burada bulunma amacımız olan haritayı **Lord Yun**'dan alabilmek için **Fox Spirit**'i ortadan kaldırmalısınız. Bu alanda karşılaşacağınız bol miktarda hayaleti daha kolay alt etmek için açık alanlardaki sunakları kullanmalı ve hayaletleri havada oluşan ışık halelerine doğru sürmelisiniz.

Haritanın her yerini ortaya çıkardıktan sonra **Pilgrim's Rest Inn**'e gidin. Buradaki hancıyla konuştuktan sonra üst taraftaki **Hou**'nun yanına gidin. Ondan bir tüyo aldıktan sonra hancının yanına geri dönün ve gerçek kimliğiyle karşılaşın.

Yamyamları öldürerek ya da önerdikleri anlaşmayı kabul etmiş gibi yaparak ele geçirdiğiniz kristali alıp tapınağa doğru yola koyulun. **Whirlwind**'le yapacağınız karşılaşmadan sonra kristali ortadaki sunağa yerleştirin. Alt kısımdaki beyaz ışıkların ikisini de aktif hale getirdikten sonra. Bulmacayı çözecek

olan mavi ve kırmızı yansıtıcıları devreye sokun. Açılan portaldan geçerek "**Cennete**" ulaşın.

## Forest Shadow's Heaven

İlerleyin ve şeytan kurbağaları haklayarak tilkilerin güvenini kazanın. **Open Palm** felsefesini takip ederseniz **Forest Shadow**'la dostça bir sohbet gerçekleştirin ve **Anne**'yi öldürmek için anlaşmaya varın. Eğer tercihiniz **Closed Fist** felsefesinden yana olacaksa kendinizi oyunun şu ana kadar gerçekleşmiş en zor dövüşüne hazırlamalısınız.

İşinizi ne şekilde bitirirseniz bitirin geri dönüş portalına ulaşmalı ve ormana geri dönmelisiniz.

## Orman

Yeniden **Pilgrim's Rest Inn**'e gidin ve eğer daha önce yapmadıysanız buradaki tüm yamyamları katledin. **Hou**'nun mutfağında bulunan kırık duvarı kullanarak ünlü **Anne**'nin bulunduğu mağaraları girin. Karşınıza çıkan tüm yamyamları temizleyerek ilerleyin ve **Anne**'yle karşılaşmadan önce oyunu mutlaka kaydedin.

**Anne**'yi gördüğünüzde sakın ona doğrudan saldırmayı denemeyin. Dövüşün başındaki videodan da anladığınız gibi yapmanız gereken tek şey ayakta kalan 3 sütunu kırmak.

» **Anne**'yi gömdükten sonra **Lord Yun**'un yanına dönün, ihtiyacınız olan haritayı alın ve **Tien's Landing**'e doğru yola çıkın.

## Tien's Landing

2.Bölümde yer alan çok sayıdaki yan görevin hepsini tamamladığınızdan eminseniz tek yapmanız gereken şeyin **Kang** ile konuşup **Imperial City**'ye uçmak olduğunu göreceksiniz.

## Yan görevler:

- A Woman in Black
- The Beaten Baker
- Matchmaker
- Zhong the Ox Carrier
- Old Mother Kwan
- An Ancient Game
- Trapped
- The Stolen Memento
- Gems in the Quarry
- Drowned Orphans
- Stranded Orphan Girl
- Yifong and Furayo
- The Zither of Discord
- Test of the Closed Fist

## BÖLÜM 3

Öncelikle mutlaka tüm haritayı dolaşarak bulabildiğiniz tüm yan görevleri alın ve haritayı tamamen açın. Okula çıkan yolun yanındaki demirci dükkanını bulun ve elinizdeki silahı daha güçlü bir versiyonuyla değiştirin.

## Görev: The Inquisitors, The Executors

Yan görevlerle zaman geçirdikten sonra **Golden Way**'e yönelin ve buradan **Scholar's Garden**'a geçerek **Silk Fox**'u bulun. **Silk Fox** size Lotus Assassin'lerin arasına karışmak ve Master Li'yi kurtarmak için iki farklı yol önerecek. Bu öneri sonucunda iki ayrı ana görev almış olacaksınız.

**The Executioners** görevini tamamlamak için yapmanız gereken **Imperial Arena**'ya giderek burada Silver Champion ünvanını elde etmek olacak. Bu ünvanı elde etmek için bir çok dövüşü başarıyla atlatalmalısınız. Gümüş Lig'e ulaştığınızda **Necropolis** üzerinden ulaşabileceğiniz Assassin kampına giriş hakkı da kazanacaksınız.

**The Inquisitors** görevini tamamlamak içinse **Scholar's Garden**'a ulaşip **Scholar Dongow**'la görüşmelisiniz. **Dragon Fly**'a geri dönün ve





karşılaştığınız Assassin'in talimatlarını dinleyin. Önünüzdeki görevi başarmanın birden fazla yolu bulunuyor. **Judge Fang**'i alt etmenin en kolay yollarından biri "metresi" olan **Gentle Breezes**'i ikna edip ondan yüzüğü almak olacaktır. Yüzüğü aldıktan sonra **Fang**'le görüşmeye gidin ve **Lotus Inquisitor Seal**'i alın.

#### Görev: Infiltrate the Lotus Assassin Fortress

Ön görevleri tamamlayıp Lotus Assassin'lerin kalesine girmeye hak kazandıktan sonra **Necropolis**'e gidin ve buradan **Pagoda**'ya geçerek kaleye ulaşın.

Kaleye girer girmez öğreneceğiniz ilk şey, sizi eğitmesi için **Master Gang**'i bulmanız gerektiği olacak. Haritanın tamamını açıp **Master Gang**'i bulduktan sonra onun emirlerine uyararak golem üretimiyle ilgili sorun yaratan hayaletlerle ilgilenin.

Hayaletlerle işiniz bittikten sonra **Gang**'in yanına dönün ve Jade Golem yaratımı için gereken Spirit Shard'ın bulunması ve **Master Shin**'in öldürülmesi görevlerini alın. **Guang**'in yanına gidin ve ona meydan okuyun.

#### Görev: Kill Master Shin

**Master Shin**'in öğrencileriyle biraz uğraştıktan sonra **Golem Press Room**'a gidin. Buradaki görevliyle konuşup nasıl olup da bu odada bir kaza yaşanabileceği hakkında bilgi alın. **Gang**'in yanına dönün ve görev hakkında biraz daha detay öğrenin. Temel olarak **Shin**'i odasından çıkarmalı, hiç bir görgü tanığı olmadan öldürmeli ve onu **Golem Press Room**'a taşımalsınız.

Öncelikle **Golem Press Room**'a gidin ve buradaki görevliyi yerini terk etmesi konusunda ikna edin. Daha sonra **Hall of Induction**'a geçin ve burada bulunan elemanlarla birazcık uğraşarak mekanı terk etmelerini sağlayın. Daha sonra önce **Mold Masters**'la sonra da **Kia Jong** ile konuşun. **Jong**'dan almanız gereken **Phoenix Oil**'i ya cazibenizi ya da paranın gücünü kullanarak elde edin. Elinizdeki yağ golem cihazında kullandıktan sonra **Mold Masters**'la konuşun.

Buradaki işiniz bittikten sonra **Necropolis**'e geçin ve yeni köleleri getirmekte olan Lotus Assassin'le yüzleşin. **Open Palm** felsefesi için köleleri kurtarmanız gerekirken, **Closed Fist** felsefesinde ilerlemek tüm köleleri öldürmeniz anlamına gelecektir.

**Master Shin**'i öldürme yolunda tamamlamanız gereken işleri bitirdikten sonra **Hall of Induction**'a dönün ve çok da zor olmayan bir dövüşten sonra bu görevi tamamlayın.

#### Görev: Create a Spirit Shard

**Soul Extractor Room**'a gidin. **Zu** ile konuşarak yaratacağınız Spirit Shard ve onu hangi yolla kusurlu hale getirebileceğiniz hakkında bilgi alın. **Go Rin**'le konuşup **Soul Extractor** kullanımını hakkında da bilgi edindikten sonra **Open Palm** ya da **Closed Fist** felsefelerinden hangisini benimsediğinize bağlı olarak Spirit Shard için gerekli olan ruhu nereden alacağınıza

karar verin.

**Open Palm** felsefesini benimseyenler kontrolleri kullanarak hapisaneyeye inmeli ve buradaki görevliye köleleri serbest bırakma isteklerinden bahsettikten sonra hem görevliyi hem de **Go Rin**'i öldürmelidirler. Köleleri serbest bıraktıktan sonra madenlere inip **Zeng Sai**'nin ruhunu almalılar.

**Closed Fist** oyuncularıysa köleleri serbest bırakma adımını atlayarak **Zeng Sai** ve **Go Rin**'le karşılaşmalılar.

Buradaki işinizi tamamladıktan sonra **Gang**'in yanına dönün ve oyununuzu kaydederek kalenin iç taraflarına doğru yola çıkın.

Kalenin iç kısımlarına girmeden önce oyunu kaydetmeniz çok önemli çünkü burada **Zogu**, **Gang** ve onların yaratımları olan **Jade Golem**'lerle dövüşmeniz gerekiyor. Ama oyunu kaydetmeniz sebebi **Zogu** ya da **Gang** değil. Bizzat **Grand Inquisitor Jia**'nın kendisi!

**Jia**'yı yenmek hem bu bölümün az sonra



biteceğini müjdelerken, hem de size çok değerli 2 tane kolye yuvası kazandıracak. Kaleden kaçışınıza başlamadan önce bu yuvaları doldurmayı unutmayın.

#### Yan görevler:

- The Black Leopard School
- Lord Lao's Furnace
- Creative Yukong Bounty
- Fading Moon Bounty
- Aishi The Morunful Blade

- The Slave Traders
- Jinlin
- Mechanic Hin Goo
- The Play's The Thing
- The Outlander
- The First Gravedigger (A Mounful, A Fearful, A Vengeful Ghosts)
- The Tanners Fong
- The Scientist
- The Imperial Arena
- The Gambler's Favor

# STRATEJİ USTASI

## BÖLÜM 4

Şimdide oyunun en kısa bölümüne hoş geldiniz! Bölüme başlar başlamaz kendinizi taht odasına atmaya çalışmalısınız.

Taht odasına ulaşmak kadar imparatorun kendisine ulaşmak da biraz sancılı olacaktır. Bir çok korumayı ve bir grup Lotus Assassin'i öldürdükten sonra şu ana kadar yaptığınız tüm dövüşlerden daha zor bir karşılaşmaya kendinizi hazırlamalısınız.

**Sun Hai'nin** en sinir bozucu özelliği kullanmakta olduğunuz dövüş tekniğinin aynısına geçtiğinde ona zarar veremiyor olmanız. Yani siz kılıcınızı çekip imparatorun kafasını koparmaya hazırlanırken o da silah kullanmaya kalkışır, elinizdeki kılıcın hiç bir etkisi kalmıyor. Bu da demek oluyor ki bu dövüşte sürekli olarak teknik değiştirmek zorunda kalacaksınız. Eğer **Spirit Thief** tekniğine iyice aşina olduysanız ve **Jade Golem** kullanımında da başarılı olduğunuzu düşünüyorsanız, imparatorun çaldığınız **Chi** enerjilerini **Jade Golem** moduna harcayarak, imparatorun kullanmadığı tek teknik olan "dönüşüm"ün nimetlerinden faydalanabilirsiniz.

## BÖLÜM 5

Oyunun bu bölümü çok ciddi bir hikaye değişimi içerdiği ve ben de bunu kesinlikle söylemek istemediğim için çok yüzeysel bir anlatımı tercih edeceğim.

Bölüme başladığınızda karşılaşacağınız düşmanları ortadan kaldırıp **Water Dragon**'la konuşun. **Dirge**'e ulaştıktan sonra **Abbot Song** ile konuşun. Çeşmeyi temizlemek için mücadele etmeniz gereken **Xian Wu**'yu ortadan kaldırdıktan sonra **Song**'dan aldığınız mührü çeşmeye yerleştirin.

İç bahçeye geçip ikinci çeşmeyi temizlemeniz için gereken mührü taşıyan **Minion of Suffering**'le karşılaştıktan sonra bir seçim yapmanız gerekecek. Bir yan görev olan "**Gem of Power**"ı tamamlayarak +6 Body, Mind, Spirit özellikle bir taş elde edebilir ve **Path of Demons**'a bu şekilde gidebilirsiniz. Ama "ben yan görevlerle uğraşmak istemiyorum" diyorsanız vakit kaybetmeden **Path of Demons**'a girin ve güney doğu yönüne doğru ilerleyin.

Mağaraya girdiğinizde bir kaç önemsiz yaratıkla karşılaşacak ve sonunda **Minion of Suffering**'i alt ederek mührü alacaksınız. Mührü ikinci çeşme üzerinde kullandıktan sonra **Temple Courtyard**'a geçin.

Artık iyice sıklaşan "Boss" dövüşlerinden en ilginçlerinden biriyle karşı karşıyasınız. Kendinizle! Karakterinizin 3 değişik halini iyice bir benzettikten sonra (ki İrem the Lotus



Blossom'a zarar vermek hiç hoşuma gitmedi) **Water Dragon**'un isteklerini tamamlamış olun.

### Görev: The Return to Dirge

Hayalet formundan kurtulduktan sonra **Dirge** üzerinde kısa bir gezintiye çıkmalı ve arkadaşlarınızı bulmalısınız. Aslında bakarsanız bu alanda yapmanız gereken çok fazla şey yok. Sadece tüm kitapları, heykelleri incelediğinizde emin olun ve **Tome of Release**'in ilk sayfasıyla sandıkların birinden **Machined Coqs**'u alın. Bahçedeki hayaletleri haklayarak bölümü tamamlayın.

## BÖLÜM 6

Bölüme başlar başlamaz **Tome of Release**'in iki diğer sayfasını bulun ve güneye doğru ilerleyerek ve **DragonFly**'in yanında bulunan arkadaşlarınızla karşılaşın. İniş alanında **Tome**'un bir diğer sayfasını daha bulacaksınız. Ana yola dönün ve yol üzerindeki kemik yığınının **Beveled Coqs** ve **Tome**'un son sayfasını alın.

**Temple**'a ulaştığınızda **Meditation Wheels**'i bir daha kurcalayın. Elinizdeki **Tome of Release**'i **Statue of Mah Tsung** üzerinde kullanırsanız **Open Palm, Heavenly gate Guardian Statue** üzerinde kullanırsanız **Closed Fist** felsefesine yakınlaşırsınız.

Buradaki işiniz bittikten sonra çadıra geri dönün ve rüya alemine adım atın. Aslında rüyadan çok bir kabusu andıran bu kısımda eski arkadaşlarınızla mücadele etmek zorunda kalacaksınız.

Rüyadan uyandıktan sonra büyük bir karşılaşmayla burun buruna gelecek ve bir kaç karar vermek zorunda kalacaksınız. Bölümün oynanışında etki yaratan ilk kararınız **Silk Fox** ya da **Dawn Star** arasında yapmanız gereken liderlik seçimi olacak. Bunu hallettikten sonra ister **DragonFly**'i alıp göklerde ufak bir temizliğe çıkın, isterseniz de doğrudan bölümün bir sonraki aşamasına geçin. Ancak unutmayın; **DragonFly**'la yapacağınız temizlik düşman saflarının azalması açısından yararlı olacaktır.

### Görev: Fight to Dirge

Görevin ilk kısmında seçmiş olduğunuz karakteri yöneterek çeşmenin arkasındaki vazunun içinden yeni silahınızı alın. **Kang**'in beklediği köprüye gittikten sonra tam 2 dakika süreyle akın akın üzerinize gelen düşmanlara karşı onu savunmaya başlayın. 2 dakika sonunda patlayıcılar yerleştirilmiş ve köprü havaya uçmaya hazır hale gelmiş olacak. Ekip arkadaşınızla edeceğiniz ufak bir sohbetten sonra görevin bir sonraki aşamasına geçin.

**Black Whirlwind**'in kontrolünü alacağınız bu kısımda yapmanız gereken tek şey **Jade Golem**'i yok etmek. Ama bunu çok kolay bir şey zannetmeyin. Üzerinize gelen onlarca Assassin'in arasında bunu başarmak biraz vaktinizi alacaktır. Dövüş bittikten sonra **Temple**'a doğru yola çıkın.

**Death's Hand** yani **Sun Kin** ile gireceğiniz mücadele oyunun en zorlu sınavlarından biri olacak kuşkusuz. İki kısımdan oluşan bu dövüşten sağ çıkabilmek için rakibinizden mümkün olduğunca uzakta durmalı, vurabileceğinizi anladığınız anda **Chi Strike** modunu kullanarak silahlarınızla üzerine saldırmalısınız. Dövüşün ikinci kısmına geçtiğinizde işlerin "ruh"ların da yardımıyla çözülmesi gerektiğini göreceksiniz.

### Görev: One Chance

**Sun Kin**'in ruhunu da yanınıza alarak yapacağınız bu mücadele zorlu kararları da beraberinde getirecek. Hemen belirteyim eğer bu bölümü kolayca atlatmak istiyorsanız **Death's Hand**'in **Sun Kin**'i öldürmesine izin verebilirsiniz. Eğer zor olanı seçer ve dövüşü kazanırsanız **Open Palm** felsefesi için **Death's Hand**'in ruhunu serbest bırakabilir ve **Way of the Open Palm** taşını alabilirsiniz. **Closed Fist** felsefesini benimseyenler ise **Death's Hand**'in ruhunu kendilerine bağlayabilir ve **Way of the Closed Fist** taşına sahip olabilirler.

Eğer **Closed Fist** felsefesine sahip bir oyuncuysanız, ana kampa geri döndüğünüzde yol arkadaşlarınızın tepkisine hazırlıklı



olabilirsiniz. Burada vereceğiniz kararlar **Way of the Closed Fist** taşından vazgeçmeden **Death's Hand**'in ruhunu serbest bırakabilir ve **Open Palm** felsefesine geçiş yapabilirsiniz. Eğer **Death's Hand**'i elinizin altında buldurmak istiyorsanız tüm arkadaşlarınızla tek tek konuşmalı ve onları haklılığınıza ikna etmelisiniz.

İşiniz bittikten sonra **Kang**'la konuşun ve sarayın yolunu tutun.

## BÖLÜM 7

### Görev: Master's Fate

**Master Li**'ye ulaşmadan önce **Water Dragon**'un vücudunu bulmalı ve yok etmelisiniz. Saray içinde ilerlerken karşınıza çıkacak olan **Lotus Elite**'leri ortadan kaldırdıktan sonra **Water Dragon**'un sizi beklediği asansöre ulaşmalısınız.

Mezara ulaştığınızda **Water Dragon**'un vücuduna erişebilmek için öncelikle son derece sinir bozucu **Tempest** büyüüne sahip düşmanlarınızı alt etmek zorundasınız. Bunu hallettikten sonra oyunun en zor kararıyla karşı karşıya kalacaksınız. Ayrıntıya girip özellikle **Closed Fist** felsefesini benimseyen oyuncuların sürprizini mahfetmek istemiyorum. Ancak böyle bir seçimin ödülünün büyüklüğü kadar ağır bir bedeli olacağını söylemek isterim.

**Open Palm** felsefesini belirleyen oyuncular **Water Dragon**'un bedenini yok ederek **Open Palm** taşına sahip olabilirler.

Oyunun bu en zor kararını atlattıktan ve taht odasına ulaştıktan sonra **Li**'nin sizi beklediğini göreceksiniz. Tabii "oyun sonu boss"unu öyle kolay haklayabileceğinizi sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Birçok oyuncunun oyunun zorluk seviyesini düşürmeyi tercih edeceğini düşündüğüm çok ciddi bir dövüşle karşı karşıyasınız. **Minions of Suffering**'ler yetmiyormuş gibi bir iki tane file de uğraşmak zorunda kalacağınız bu dövüşü atlatabilirseniz, nihayet intikamınızı alabileceksiniz demektir.

Ama hayır! **Li**'nin sürprizleri bu sefer de aklınızı kurcalamak için sizi bekliyor. **Closed Fist** felsefesini benimseyen oyuncular daha önce bahsetmiş olduğum ağır bedellerden birini daha ödemek üzereler. **Open Palm** felsefesini benimseyen oyuncular önlerindeki zorlu dövüşlerde kendilerine yardımcı olacak

yol arkadaşlarının sayısının **Closed Fist** oyuncularından daha fazla olduğunu görünce sevineceklerdir.

Nihayet **Li** ile karşı karşıya geldiğinizde oyunun son seçimini yapmak durumunda kalacaksınız. Eğer kendinizi **Li**'nin ellerinde ölüme terk ederseniz oyunun 3 sonundan birine doğrudan ulaşabilirsiniz.

Zor olanı yapmak ve 7 bölümdür uğruna savaştığınız şeyi noktalamak için **Li**'ye meydan okumalı ve **Water Dragon**'un vücudu için verdiğiniz karar çerçevesinde oyunun kalan 2 sonundan birine ulaşmalısınız.

### Master Li'yle Dövüşmek

Oyunda şu ana kadar hiç bir dövüş için ekstra taktik verme gereği duymamış olsam da **Master Li**'yi farklı değerlendirmemiz gerekiyor. Öncelikle **Li**'nin nefret ettiğimiz her türlü tekniği kullandığını söylemek isterim. Üstüne üstlük bir de özel "focus" modu sayesinde bizi ağır çekime alırken, kendisi elini kolunu sallaya sallaya etrafımızda dolaşabiliyor.

**Li**'nin dondurma ve paralize etme gibi türlü türlü hareketsiz bırakma yeteneklerine sahip olduğu düşünüldüğünde, sadece silah tekniğinden hasar alan **Jade Golem** tekniğinin **Li**'ye karşı kullanılabilir en iyi taktik olduğu şüphe götürmez bir gerçek oluyor.

Her türlü tekniği oldukça etkili bir şekilde kullanabilen **Li**'nin dikkat edilmesi gereken en önemli tekniklerinden biri oldukça can sıkıcı olduğunu bildiğimiz **Tempest**. Bunun dışında tam "vurdum" dediğiniz anda enerjinizin ciddi bir bölümünü boş yere harcamanıza sebep olan "kalkan"a çok dikkat etmelisiniz. **Li** bu kalkanı aktif hale getirdiğinde ondan mümkün olduğunca uzak durun.

**Li**'yle baş etmenin bir diğer yoluysa oyun sırasında sıkça uygulamış olduğunuzu düşündüğüm **Dragon Storm** tekniği. **Spirit Thief** ile birlikte etkili bir şekilde kullanıldığında düşmanınızı neredeyse süre sınırı olmadan hareketsiz bırakmanıza yarayan bu teknik, **Master Li** ile olan mücadelenizde de size oldukça yardımcı olacaktır.

**Master Li**'den kurtulduktan sonra **Water Dragon**'un cesedine yaptığınız muamelenin etkilerini taşıyan güzel oyun sonu demosunu izleyebilirsiniz. **L** -Erce Güven





## ITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

un içinde Esc tuşuna bastığınızda Unlock Content tonunu göreceksinizdir. Buraya girin ve aşağıdaki dları girin:

inobi Shozoku seti: 274267  
rb of the Great Merchant seti: 925678  
nament of Germania seti: 437626  
nament of Gaul seti: 373624



PC



PC

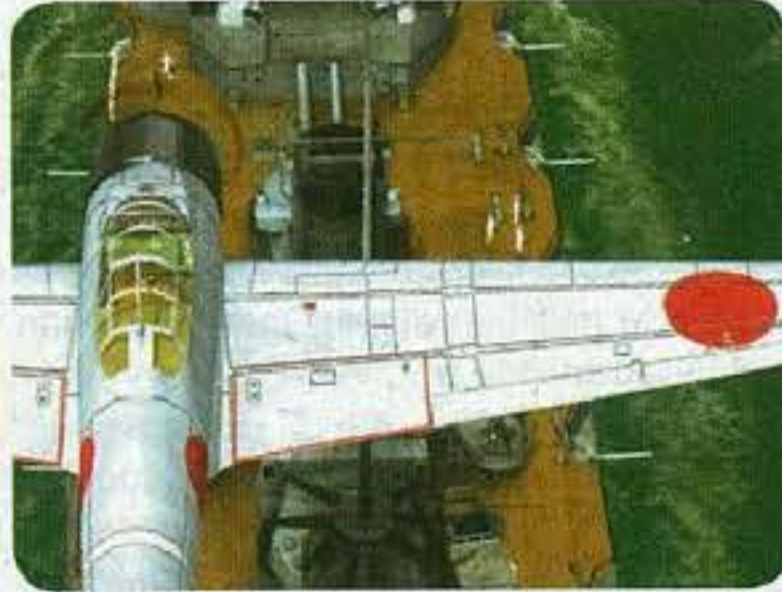
## UFO: AFTERLIGHT

Konsolu aktif hale getirebilmek için; oyunun kısa yoluna enable\_system\_console=true satırını ekleyin (örneğin: "C:\Program Files\CENEGA\UFO Afterlight\UFO.exe" options scale\_text=1 video\_caption=TRUE enable\_system\_console=true

Oyun esnasında, ['] tuşuna basarak hileleri girebilirsiniz.  
Tüm komutları listeler: ?  
Tüm tür eşyalara 25+: full\_store (Global Screen'de girin)  
Haritadaki düşmanları öldürür: kill\_enemies (görevde girin)  
Resource'ları verir: resource\_all (Global Screen'de girin)  
Experience ekler: add\_experience # (People Screen'de girin)

PC

## BATTLESTATIONS: MIDWAY



Tüm videoları ve bölümleri açar: yeni bir oyun başlatın ve ad olarak Henry Walker girin.

DS

## ZOO TYCOON DS

Hileleri aktif hale getirmek için bir konuğun adını aşağıdaki gibi değiştirin;

Tüm Animal Shelter'lar açılır: John Wheeler  
Bazı konuklar hastalanır: Zeta Psi  
Tüm Animal Shelter'ları alırsınız: Adam Levesque  
Tüm Animal House'lar: Andrew Binder  
Tüm Animal Toy'lar: Lou Catanzaro  
Tüm senaryolar tamamlanır: Akiyama  
Tüm Foliage'ler açılır: Charlie Peterson  
Tüm T-Shirtler renk değiştirir: Mr. Blue/Blonde/White/Brown/Orange/Pink  
Para başışlar: Bill Gates  
Hayvanlar biraz daha beslenir: Dr Dolittle  
Bir sonraki oyunda her şey açılır: Ana menüdeyken Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ yapın.

## AYIN HİLESİ

PC

## SUPREME COMMANDER

C:\documents and settings\\local settings\application data\gas powered games\supremecommander\ klasörüne giderek game.prefs dosyasını notepad ile açın ve aşağıdaki satırlara başa ekleyip kaydedin.

```
debug = {
enable_debug_facilities = true,
cheatenable = 1
}
```

Daha sonra oyun içinde ~ tuşuna basarak konsolu açın ve kodları veya tuş kombinasyonlarını girin.

Belirtilen noktaya teleport: Teleport veya Alt + T tuşları.

Depolama kapasitesini artırır: BlingBling veya Ctrl + Alt + B tuşları.

Tam harita: SallyShears veya Ctrl + Alt + Z tuşları.

Tüm üniteler daha fazla zarar görmez: Nodamage veya Alt + N tuşları.

Tek kurşun gerekmeden üniteler ve binalar yok edilir: KillAll

Tek kurşunla üniteler ve binalar yok edilir: Kill Ekranın solunda ekstra bilgi ekranını göster/gizle: Show act veya F7 tuşu.

Yer çekimini değiştirir (4,9 default'tur): Sim\_gravity <sayı>

Seçilen üniteye yeni ad verir: RenameUnit <yeni ad>



DS

## PUYO PUO! 15TH ANNIVERSARY

Tüm gizleri açmak için ana başlık ekranında aşağıdaki kodları girin:

L+R'ye basılı tutarken Yukarı, Aşağı, Sağ, Sol, X, B, Y, A'ya basın.



## INFERNAL

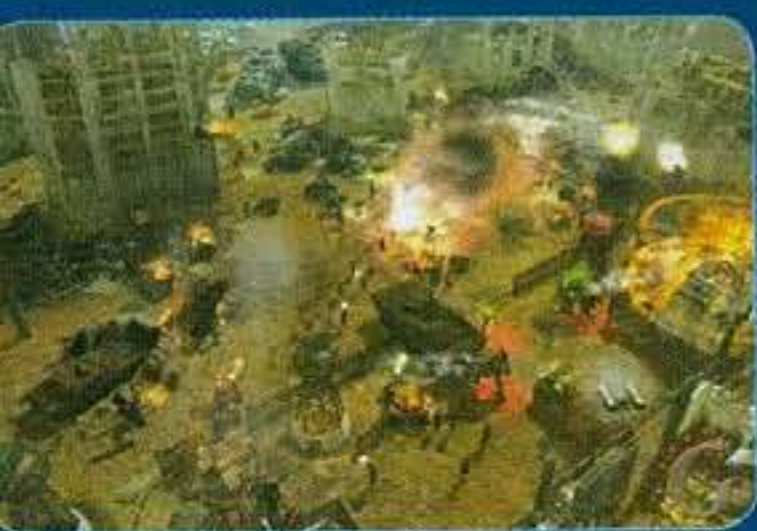
şağıdaki hileleri oyun içinde yazmalısınız:  
lah daha fazla hasar verir: ifmdamage  
ana yeniden dolar: ifdaura



PC

## MAELSTORM

yun esnasında sadece şu kodları yazın;  
üm Resource'lara +1000 verir: feedme  
üm Campaign'ler: Campaign Selection ekranında onquererearth yazın.  
örevi kazanır: iwinagain  
ero'lar Level 6 olur: ihavethepowers



PC



PS2

## GTA: VICE CITY STORIES

**Silah seti 1:** Sol, Sağ, X, Yukarı, Aşağı, Kare, Sol, Sağ.  
**Silah seti 2:** Sol, Sağ, Kare, Yukarı, Aşağı, Üçgen, Sol, Sağ.  
**Silah seti 3:** Sol, Sağ, Üçgen, Yukarı, Aşağı, Daire, Sol, Sağ.  
**Ful armor:** Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Kare, Kare, L1, R1.  
**Saati hızlandırır:** R1, L1, L1, Aşağı, Yukarı, X, Aşağı, L1.  
**Oyunu hızlandırır:** Sol, Sol, R1, R1, Yukarı, Üçgen, Aşağı, X.  
**250.000 \$:** yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, X, X, L1, R1.  
**Tam sağlık:** Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Daire, Daire, L1, R1.  
**Wanted seviyesi artar:** Yukarı, Sağ, Kare, Kare, Aşağı, Sol, Daire, Daire.  
**Wanted seviyesi düşer:** Yukarı, Sağ, Üçgen, Üçgen, Aşağı, Sol, X, X.  
**Tank çıkar:** Yukarı, L1, Aşağı, R1, Sol, L1, Sağ, R1.  
**Araçlar sizden kaçır:** Yukarı, Yukarı, Sağ, Sol, Üçgen, Daire, Daire, Kare.

## MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K7

PS2

Ana menüden Enter Cheat'e gidin ve hileleri girin;  
 Her şeyi açma: ve Derek Jeter yazın.  
 Mickey Mantle'yi açma: themick  
 3-4-5. vuruşları yapanların gücünü bir maçlığına %50 artırır: triple crown  
 Takım gücünü bir inning'liğine %25 artırır: mightymick  
 Home vuruşlarınızda artış olur: m4murder  
 Mickey güzel bir vuruş yapar: phmantle



## THE WARRIORS

PSP



Aşağıdaki hileleri oyunu dondurmadan oyun esnasında girmelisiniz;  
**Sınırsız Rage:** Kare, Daire, Üçgen, Select, X, Sol.  
**Sınırsız sağlık:** Yukarı, Üçgen, R, Select, X, L.  
**Görevi geçme:** Aşağı, Kare, X, Select, R, Sol.  
**Story Mode'u %100 tamamlar:** L, Select, Kare, Aşağı, L, Sağ.  
**Machete alır:** L, X, R, R, Select, R.  
**Bıçak alır:** Aşağı, Aşağı, Select, Yukarı, Yukarı, L.  
**Flash kapasitesinin artırır:** L, X, R, L, L, Daire.  
**Kırılmaz sopa:** L, L, Daire, Yukarı, Daire, Select.  
**99 Credits In Armies of the Night'i alma:** Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ.

PS2

## KAMEN RIDER KABUTO

Aşağıdaki hileleri ana menüde girmeniz gerek;  
**Kamen Rider hyper Kabuto için:** X, Yukarı, Üçgen, Kare, X, Üçgen, Kare, Aşağı.  
**Kamen Rider Dark Kabuto için:** Kare, Daire, Üçgen, Sağ, Aşağı, Yukarı, X, Kare.  
**Kamen Rider Hyper Gatack için:** Üçgen, Sol, Daire, Daire, Aşağı, yukarı, Kare, X.

PS2

## CALL OF DUTY 3

Tüm bölümleri açma: bölüm seçme ekranında Select'e basılı tutarken Sağ, Sağ, Sol, Sol, Kare, Kare tuşlarına basın.



PSP

## BATTLEZONE

Option'dan Cheat Menu'ye gidin ve bir hile seçin, sonra da aşağıdaki kodları girip hileyi aktifleştirin;  
**Maksimum oyuncu:** Sağ, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Sol.  
**Görülmez olur:** L1, Saol, Sağ, Kare, Üçgen, R1.  
**Otomatik iyileştirme yok:** Start, Sağ, Sol, Select, Sağ, Kare.  
**İki kat zaman alır:** Kare, Sağ, Üçgen, Sağ, R1, L1.  
**Sınırsız cephane:** Sol, R1, L1, Üçgen, Sağ, Kare.  
**Insta Gib:** L1, Kare, Üçgen, Sağ, Üçgen, R1.  
**Sadece Mortar:** Üçgen, L1, Kare, Kare, Sağ, Sol.  
**Özel takım recharge'ı:** Sağ, Sağ, Sol, Kare, R1, L1.



Wii

## AVATAR: THE LAST AIRBENDER

Extras kısmından Cody Entry sayfasına gelin ve kodları girin;  
**İki kat hasar:** 34743  
**Sınırsız Stealth:** 53467  
**Sınırsız Copper:** 23637  
**Sınırsız Chi:** 24463  
**Sınırsız sağlık:** 94677  
**Tüm hazine haritaları:** 37437  
**Karakterlerin konsept galerisi:** 97831



PS2

## ICE AGE 2: THE MELTDOWN

Aşağıdaki kodları oyunu dondurup (Pause) girmelisiniz;  
**Sınırsız enerji:** Aşağı, Sol, Sağ, Aşağı, Aşağı, sağ, Sol, Aşağı.  
**Sınırsız sağlık:** Yukarı, Sağ, Aşağı, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Sol.  
**Sınırsız pebble'lar:** Aşağı, Aşağı, Sol, Yukarı, Yukarı, Sağ, Yukarı, Aşağı.



Wii

## SSX BLUR

Option menüsünden Cheat'e girin ve hileleri aktifleştirin;  
**Tüm kıyafetler açılır:** ClothShop  
**Yeti kostümü:** WildFur  
**Tüm karakterler açılır:** NoHolds



PS2

## CARTOON NETWORK RACING

Her şeyi açmak için: Ana menüde Aşağı, Daire, Aşağı, Kare, Yukarı, Aşağı tuşlarına basın.

**BİZE ULAŞMAK İÇİN: VOLKAN@LEVEL.COM.TR**  
 Süper bir hile veya ipucu mu buldunuz? Veya bir oyunun hilesinin yayınlanmasını mı istiyorsunuz? Hemen bize bir mail çakın...



Play ERTEZ  
olgay@level.com.tr

## ŞE GİTMEK İÇİN O SEBEP

insanın sabah kalkıp işe, okula  
gidisi gelmiyor. Gitse bile  
halkında hep on'lar oluyor...

Bu aralar evden dışarı çıkamıyorum.  
Dysa okula da, dergiye de gitmek  
lazım. Ama olmuyor işte. Her  
tarafımdan da yorgunluk akıyor.  
Bütün gün Wii oynayınca insanın  
kolunu kırıdatacak hali kalmıyor.  
Sonra ofisten incelemek için aldığım  
Nvidia GeForce 8800 GTS'le oyuna  
dalıp gidiyorum.

Bu aralar oynanacak o kadar fazla  
oyun yok ama yazdan beri de baya  
oyun birikmiş. Hatta laptopa çok  
oyunlar kalma emektar Starcraft  
kurulu. Ona göz ucuyla bakmak bile en  
az üç saat.

Tabii bir de yeni gözdem PSP  
var. Film mi seyretsem, oyun mu  
oynasam, yoksa müzik mi dinlesem...  
Neyse ki bu aralar ona da pek fazla  
zaman yeni oyun çıkmıyor da biraz kafa  
dinleyebiliyorum.

Önüm geçtim gözden düşüyor mu acaba  
aldığım PlayStation2'ye bu ay öyle  
bir oyun çıktı ki hayran kalmadım  
desem yalan olur: God of War 2.

Şimdi bunları alt atla koyduğum  
zaman bir günden fazla ediyor, iyi  
de ben bir gün boyunca bunları mı  
yapıyorum? Yapmıyorum elbette, tabii  
ki yapamıyorum. Ama içim gidiyor  
ne yalan söyleyeyim. GeForce 8800  
GTS'de Oblivion oynamak, Wii'de boks  
yapmak, PSP'de LocoRoco ile coşmak,  
laptop'da eski klasiklere dalmak  
insanın burnumda tütüyor. Her şey iyi  
güzel de vakit var mı, vakit?

DX10 sen çıkma, Quad Core sen de  
otur oturduğun yerde.  
Biraz nefes alalım...

Not: Kaptan-ı Derya'nın Germenya  
seferine çıkmasıyla bu ay  
Donanma'nın yönetimini Kapudane  
Olğay Paşa devraldı.

## PlayStation 3 piyasada Konsol alana televizyon bedava(ydı)

Son yıllarda yeni konsolların çıkışlarında  
yaşanan tantana, kapılarda yığılıp günlerce  
bekleyen binlerce kişi haber bültenlerinden  
eksik olmuyor. Ancak PS3'ün Avrupa çıkışı  
bugüne kadarki tüm lansmanlar içinde en zayıfı  
oldu. Bunun pek çok sebebi var elbette. Mesela  
PS3 diye deliren ve parası olan oyuncular  
zaten ABD'den getirtmişti konsollarını. Ayrıca  
Avrupalı oyuncular Sony'ye kırgındı ve PS3'de  
çok pahalıydı. Bekleyemeyenler zaten Xbox  
360 ve Wii almıştı. Üstelik Sony Avrupa  
piyasaya 1.000.000 konsol birden sürdüğü için  
herkes gece yarısı kapılar açılınca konsolun  
tükenmeyeceğini, sabah gittiklerinde PS3  
alabileceklerini biliyordu. Haliyle PS3 için  
çılgınlık falan yaşanmadı mağaza kapılarında.  
İngiltere'nin başkenti Londra'da resmi PS3  
satışının başlayacağı Virgin mağazasında  
sadece 125 kişi birikti. Sayı az olunca mağaza  
yetkilileri oyuncuların soğukta beklemesine



dayanamayıp kapıları açtı ve sıradakiler  
PS3'lerini beklerken devasa Virgin mağazasında  
geceleme şansı yakaladı. Ama asıl büyük  
sürprizi gece yarısı gelen Sony İngiltere Müdürü  
Ray Maguire yaptı. Büyük bir LCD TV'nin  
önüne geçen müdür bey "Merhaba arkadaşlar.  
Bakın bu 46"lik bir Bravia televizyon. Size  
bundan hediye edeceğiz" dedi. Kalabalıktan  
doğru tepkinin gelmediğini gören Maguire  
ondan sonra "Yanlış anlamayın, hepinize birer  
tane veriyoruz!" deyince, kıyamet koptu. O  
gün İngiltere'de o sıraya giren 125 kişi 600  
Euro'luk PS3'ün yanında 3.000 Euro'luk birer  
televizyonu hediye olarak aldı. Açıkçası "keşke  
uçuğa atlayıp gideymişiz Londra'ya" diye  
hayıflandık.

## EDITÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ



- Samsung SyncMaster 931C



- Logitech ChillStream



- Samsung WriteMaster SH-S183L



- Plantronics Pulsar 590A



- Asus PG191



- Samsung SyncMaster 932B

## Level Test Sistemi

Donanım bölümünde incelediğimiz ürünlerin hepsini, performans canavarı test  
sistemimizde deniyoruz. Lütfen değerlendirmelerimizi böyle bir sisteme göre  
yaptığımızı dikkate alın.

- Intel Pentium Extreme Edition 955
- Intel D975XBX Anakart
- Asus EN8800 GTS Ekran Kartı
- Kingston HyperX 667MHz 2GB DDR2-RAM
- Samsung 2x80GB Sabit Disk (Raid 0)
- Tagan 500Watt Güç Kaynağı
- Zalman FatalIty FS-C77 CPU Fanı
- Logitech G15 Klavye
- Samsung SyncMaster 960BF





# İNCELEME [OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr]

## Asus EN8800 GTS /HTDP/ 320M

Üretim: ASUS www.asus.com  
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com  
Fiyatı: 349\$ +KDV

LEVEL  
EDITORÜN  
SEÇİMİ

### KRALIN ARKASINDAKİ ADAM

**[[ NVIDIA, GEFORCE 8800 GTX İLE TAHTA OTURALI NEREDEYSE DÖRT AY OLDU** ama hala biri çıkıp da ona meydan okuyamadı. Yakın zamanda da böyle bir şey olacak gibi görünmüyor. İnsanın böyle durumlarda aklı karışıyor. Acaba bundan sonra ne olacak diye. Dört ay gerçekten uzun bir süre ve ATI'nın cevabı geciktikçe gecikiyor. Aslında bu ay ATI yeni ekran kartı R600'ü, Amsterdam'da düzenleyeceği bir lansmanla piyasaya sürecekti ama nedense lansmana bir iki hafta kala fikir değiştirdiler. Kulağımıza gelen haberlere göre R600 devasa ebatlarda bir kart ve GeForce 8800 GTX'den çok daha pahalıya mal oluyor ama buna rağmen performans olarak daha zayıf. Bu durumda ATI'nın direkt bir rekabete girmek istememesi doğal. ATI bunun yerine X1950 Pro seviyesinde ciddi fiyat düşüşleri ile orta seviyede güçlenmeye çalışıyor. İşin kötü yanı ATI geciktikçe NVIDIA'da yeni modellerinde acele etmiyor. Sonuçta performans lideri ve eldeki ürünlerden maksimum karı etmek istiyor. Bu yüzden hazır üretilmiş olsa da orta seviye DX 10 modelleri GeForce 8600 GT, GeForce 8600 GTS ve GeForce 8500'ü bekletiyor. Haliyle şimdiden DX 10 destekli bir kart almak isteyenler pahalı kartlara yöneliyor. Bu ay incelediğimiz GeForce 8800 GTS bir parça bu soruna çözüm getirmek için geliştirildi. Daha önce GeForce 8800 GTX ile birlikte piyasaya sürülen GeForce 8800 GTS, 640MB belleğe sahipti. Fiyatı bir parça daha makul olsa da 400\$'ın üzerinde olduğu için ilk GeForce 8800 GTS'ler yeterince ilgi görmedi. Bunun üzerine NVIDIA kartın üzerinden 320MB bellek çıkarıp bu yeni modeli oluşturdu. Kartın üzerindeki belleklerin yarı yarıya azalmış olması fiyatı 350\$'ın altına indirebildi. Ama bellek kaybı aynı zamanda kan kaybı anlamına geliyor mu, kart DirectX 10 performansı veriyor mu



göreceğiz. Öncelikle kartın üzerine bir göz atalım.

### KLASİK ASUS KUTUSU

ASUS EN8800 GTS'in elbette 320MB gibi 640MB modeli de var ve açıkçası bu modeli henüz görmedik. Bizim asıl ilgimizi çeken 320MB'lık modelin kutu tasarımı ve içeriği tam bir ASUS klasiği. Kutu oldukça büyük ve üzeri kartla birlikte ücretsiz gelen Ghost Recon Advanced Warfighter'ın grafikleriyle süslü. Kutudan her zamanki gibi bir CD çantası da çıkıyor ve çantanın içinde G.R.A.W.'ın yanı sıra RACE The WTCC oyununun ve 3DMark06'nın tam sürümleri çıkıyor. Oyunlardansa tam sürüm 3DMark06 çıkması sevindirdi bizi ama siz bize bakmayın biz donanım manyağıyız sonuçta.

Kartın üzerindeki soğutucu GeForce 8800 GTX ve önceki GTS ile aynı. Haliyle kart da görüntü olarak çok benzer. Diğer kartlarda olduğu gibi HDCP desteği var ve Vista'yı tam destekliyor. Ayrıca ASUS kartlarda görmeye alıştığımız Splendid, GameOSD, VideoSecurity ve Game Face Messenger teknolojileri de bu kartta bulunuyor. Aynı GPU'yu kullandığı için 640MB'lık GeForce 8800 GTS ile diğer tüm teknik özellikler eş değer.

### PERFORMANS

Testlerimize Quake IV ile başladık. Ultra kalite, 1280x1024 çözünürlük, 4xAA ve 4xAF'de 113 FPS sonucunu aldık. Bellek miktarı bir hayli azalmasına rağmen GeForce 8800 GTS Quake IV'de zerre terlemedi. Ardından X3 testine geçtik ve 76 FPS ile yeni kartımız GeForce 8800 GTX'e oldukça yakın bir skor verdi. Açıkçası bu kadar yakın bir skor X3'ün uzay boşluklarında pek bellek ihtiyacı olmamasına bağladık.

3DMark06 testlerinde GeForce 8800 GTS, 8687 3DMark puanı ile büyük kardeşlerinin hayli gerisinde kaldı. Ama yine de X1950 XTX ve GeForce 7950 DX2'den hızlı olması bizi sevindirdi.

Tüm testlerimizin sonucunda 8800 GTS, büyük abisi 8800 GTX'in yolunda ilerliyor ve verilen her kuruşun hakkını veriyor. En azından şu an için alabileceğiniz en ucuz DirectX 10 destekli kart ve piyasadaki her oyunu zorlanmadan yüksek ayarlarda oynatacak kadar güçlü. Ancak bu ay içinde GeForce 8600 GTS piyasaya çıktığında pabucu dama atılabilir. Bize sorarsanız karar vermeden önce yeni gelen kartları bir görmekte fayda var.

	GEFORCE 8800GTS	GEFORCE 8800GTS	GEFORCE 8800GTX
VIDEO BELLEĞİ:	320MB DDR3	640MB DDR3	768MB DDR3
İŞLEMCİ FREKANSI:	500MHZ	500MHZ	575MHZ
BELLEK FREKANSI:	1.6GHZ (800MHZ DDR3)	1.6GHZ (800MHZ DDR3)	1.8GHZ (900MHZ DDR3)
BELLEK ARAYÜZÜ:	320-BIT	320-BIT	384-BIT



## 123 Gamut da nesil?

### SAMSUNG RENK REKORLARINI ALTÜST EDİYOR

İnteraktif olarak geçen ay Samsung'un 931C modelini incelemiş %97 gamut oranına sahip monitörün görüntü kalitesine hayran kalmıştık. İlk defa bir LCD monitörde böylesine zengin renkler görüyorduk ve yakın zamanda daha iyisini görmeyi beklemiyorduk. Ama Samsung bizi yine ters köşeye yatırdı. Cebit'te sergiledikleri tam 30"lik SyncMaster 30 bizi bizden aldı. LED geri aydınlatma teknolojisi sayesinde %123 gibi akıllı almaz gamut seviyesine çıkan bu monitörün görüntüsüne inanmak gerçekten zor. Normal D'den daha kalın ve ağır olan LED geri aydınlatmanın sorunu şu an için çok pahalı çözümleri. XL30'un fiyatının da 5.000 Euro 'yu geçeceği tahmin ediliyor.

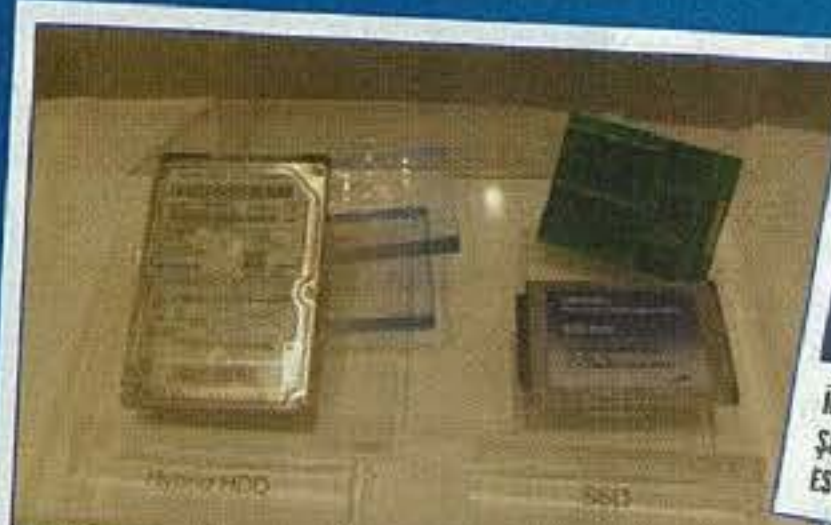


# CeBIT İzlenimleri

TUĞBEK ÖLEK tugbek@level.com.tr



Üst seviye ekran kartı üreticilerinden Point of View yeni bir Media Center barebone sistem üretmiş. Bunun CeBIT'deki diğer 100 benzerinden farkı her türlü donanımı yerleştirebileceğiniz kadar geniş olması.



Bu sene Hybrid ve Solid State diskler pek revaçtaydı. İkisine birden sahip olan tek firma ise Samsung'du.



İnanması zor ama CeBIT'in en büyük iki standı oyun turnuvalarına aitti. WCG Avrupa Şampiyonası bütün bir holü komple kaplıyordu. Intel ve GigaTV'nin desteğini alan ESL'de fuarın en büyük kalabalık toplayan standıydı.



Yeni oyuncu notebook'ları G1 ve G2 fuarda en çok sükse yapan dizüstülerdendi.



Artık Commodore bir GPS üreticisi oldu. Sıkılmadan tertemiz kız gibi bir C64'ü de koymuşlar monitörüyle, disket sürücüsüyle vitrine. Ama haklarını yemek lazım Gravel serisi yeni medya oynatıcıları şahaneydi.



Tropik ormanlarda, açık havada oyun oynamak isterseniz yanınıza alacağınız klavye bu A4Tech olsun. Hem WASD ve yön tuşları özel, hem su geçirmiyor.



İt'in en ilginç hoparlörlü LCD TV'ler için Altec Lansing'in geliştirdiği bu model parça olsa bile ses kalitesi etkileyici.



İşte CeBIT'in en sıcak standı. Hiper'in şahane güç kaynakları da ilgi görüyordu tabii ama kızların gölgesinde kalıyorlardı bir parça. Bir güç kaynağı üreticisi neden Penthouse ile işbirliği yapar anlamış olduk.



Üst seviye ekran kartı üreticilerinden Point of View yeni bir Media Center barebone sistem üretmiş. Bunun CeBIT'deki diğer 100 benzerinden farkı her türlü donanımı yerleştirebileceğiniz kadar geniş olması.



Soğutma ve modifiye ürünlerinin gözde markası Revoftec artık oyuncu fare ve klavyeleri de geliştiriyor.



Yer gök gitar doluydu. Zaten Xbox 360'a da çıkmış Gitar Hero, herkes gitar üretmiş, her Çinli firmanın kendi gitarı olmuş. Yakında ucuzundan dolarlar piyasaya.



an silindirik bir tank gördüğünüz, içi hidrolik yağ ile dolu ve o yağın içinde de bir bilgisayar var. Pek kullanışlı olmasa bile çok sessiz olduğu kesin.



Fuarın beklenmedik sürprizlerinden biri Asus'un yeni ses kartı Xonar. Dolby Digital ve DTS desteğine sahip ama EAX desteği yok gibi. Yine de STALKER oyunuyla lanse etmişler. Demek ki oyunculara yönelik bir yanı var.



Chip Test Merkezi Yöneticisi Şahin, Samsung'un yeni projektörünün ne denli küçük olduğuna inanmakta zorlanıyor. Üstelik bu alet kendi piliyle de çalışabiliyor.



Ekran kartı ve anakart dünyasının en hızlı yükselen markası EVGA, su soğutmaya hazır ekran kartından sonra su soğutmaya hazır anakart'ta üretiyor.



Fuarda çok donanım vardı ama hiçbiri bu kadar güzel değildi. Bu beyaz Murcielago çoğu ziyaretçi için en heyecan verici donanımdı.



İki tane Radeon X1950'yi al tek bir karta tak, ondan sonra bu karttan iki tanesini al aynı anakarta tak. Al sana deli performanslı Quad Crossfire sistem. Sapphire yapmış biz de öyle bir bakıp kaçtık.



Yeni mousepad markası Nova gelişmiş yeni bir teknoloji ile oldukça iyi profesyonel oyuncu mousepad'leri üretiyor. Yabana atmayın bu gördüğünüz ESL ve ESWC'nin resmi mousepad'i.



MSI ürünlerinin kalitesini kanıtlamak için çalışan komple bir sistemi 78 derecelik fırının içinde çalıştırıyor. Buna da inanmakta zorlandık.



Bu sene Cebit'de yer gök su soğutma doluydu. Her şeye su soğutma konuşurken RAM'ler de nasibini almış tabii. İşte bu da DC2'nin su soğutmalı RAM'leri.



Yıllardır heyecanla beklediğimiz upgrade edilebilir dizüstü bilgisayar ekran kartları nihayet geliyor. NVIDIA'nın MXM teknolojisini kullanan bu Albatron kart size küçük görünebilir ama altında bir GeForce 8600.



Cebit sıkıcı bir fuar elbette E3 gibi değil. Ama ortamda E3 havası estiren firmalar da yok değil. Speedlink, kutsal araba, luz, gamepad üçlüsünü en iyi çözen firmalardan.



Yeni PCIe ekran kartlarında 8 pinlik bu yeni güç bağlantıları olacak.



Bu senenin modası kasa yanında koca koca fanlar. Sessiz sessiz, püf püf estiriyorlar kasa içine. Ama uzman bir abimiz bunun tribölans yaratıp tersine zarar vereceğini söyledi.



Fuarda açık açık gösterilen yeni bir ekran kartı ya da işlemci yoktu. Bu yüzden gözler Intel'in yeni P35 çipsetine çevrildi. Burada gördüğünüz Gigabyte'ın tam katı kapasiteli ve bol bakırlı P35-D06 modeli.

**İNCELEME** [OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr]

Üretim: BenQ www.benq.com  
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr  
Bilgisayar www.penta.com.tr  
Fiyat: 259\$ +KDV

## BenQ FP93VW

İPOD'UMUN YANINA YAKIŞAN MONİTÖR

BENQ, PİYASADAKİ PAYINI ARTTIRMAYA ÇALIŞIRKEN, bir yandan da ürün gamını zenginleştirmeye devam ediyor. Monitör ailesine yeni katılan 19 inç FP93V serisi, şıklığı ile göz doldururken, iMac tasarımlarına benzerliği ile de dikkat çekiyor. BenQ, bu monitör serisini tasarlarken Mac kullanıcılarını da düşünmüş ve hem Mac, hem de PC kullanıcıları için ortak bir çözüm üretmiş.

Serinin en iddialı modeli olan FP93VW ile FP93V ve FP93V+ adındaki iki kardeşi aynı tasarıma ve hemen hemen aynı özelliklere sahip. Parlak beyaz renkte ve Mac çizgilerinin ağırlıkta olduğu bu monitörlerin hemen alt kısmında klavye veya diğer eşyaları toparlayıp, yerleştirmek için bir adet ayak

bulunuyor. Ofiste çalışanlar için uygun bir aksesuar. Bu sayede mesainiz bittikten sonra masanızı çabucak toplayabilirsiniz. Diğer yandan ayar tuşları sağ-yan tarafta şık bir şekilde saklanmış. Kasa olarak biraz şişkin olsa da güç biriminin dâhili olması güzel bir özellik.

Bunların haricinde geniş ekran olması film izlemek için FP93VW'yi ideal kılıyor. Diğer aile üyelerinden ayrılan en büyük farkı ise desteklediği maksimum çözünürlük. Diğer modeller en fazla 1280x1024 çözünürlüğe ulaşabilirken, FP93VW 1440x900 çözünürlüğe ulaşabiliyor. Ama FP93VW'nin çok da oyun oynamak için uygun olduğunu söyleyemeyiz, hele ki 5 ms tepki süresi ile hiç söyleyemeyiz.

Oyun konusunda olmasa da ofis uygulamaları ve ev sineması konusunda gayet başarılı bir ürün. Evinin veya ofisinin dekorasyonuna zarif bir monitör arayanlara duyurulur.



### Yığın gücüyle oyun oynanır mı? YAPMIŞ, CİDDEN OLMUŞ

İşte bu sene Cebit'de gördüğüm en ilginç ürün: Beyin kontrolüyle oyun kontrolü! Sistem çok basit; kafanıza bant takıyorlar (siz benim şaşkın bakışlarıma ve maymun benliğime kanmayın, daha iyi bir bant tasarımıyla g-Fu ustasına benzemek de mümkün). Sonra yüz hareketlerinizi ve beyninizin yaydığı sinyalleri farklı kutulara atıyorsunuz. Gerisi alışmaya kalmış. Mesela sağ önünüzü kırıp sağ strafe yapıyor, kaşlarınızı kaldırınca atıyorsunuz. Bağırınca Warcraft büyüsü yapmak, beyninizi altınca iyileştirme büyünüzü harekete geçirmek gibi havali kombinasyonlarına bile imkân var. Şimdilik prototip ve sene sonuna kadar piyasada olması bekleniyor. Yüz kasları ve düşünce gücüyle 9 ayrı komut verilebiliyorsunuz. Ben sistemi Unreal Tournament'da denedim ve 15 dakika sonra gerçekten kaş hareketlerimle kurup bağıra çağıra ateş etmeye başladım. Performans klavye/klavye ikilisi gibi değil elbette ama çok eğlenceli, başka bir deneyim bu.



### Commodore'un kemiklerine huzur yok

Şu aralar sağda solda Commodore bilgisayarların canlandığını ve yeniden piyasaya çıktığını duyabilirsiniz. Ama bu seneki Cebit'in en büyük yalanıydı bu. Olan aslen şu: Biliyorsunuz en son Commodore markasını GPS ve medya oynatıcı üreten bir firma aldı. Halen de bu konuda enteresan ürünler üretiyor. Ama efsanevi Commodore ile ne ilgisi var dersiniz, hiçbir ilgisi yok. Şimdi biri de bunlardan markayı PC üretmek için almış. Ürettikleri PC'ler de Cebit'te koca bir standı dolduruyordu. Ama Commodore diye ürettikleri şeyin, bugün kullandığımız PC'lerden hiçbir farkı yok. Kasayı almışlar, standart parçalarla doldurmuşlar, farklı olsun diye de kasanın dışını süslemişler. E ama bunu biz de yapardık?!

Ama haklarını da yemeyelim, kasaların süslemeleri güzel. Çoğu tasarım Ghost Recon oyunundan ama retro C64 tasarımlı kasalar da var. Ama yine de biz gerçekten farklı bir özelliğini görene kadar hiçbir Commodore'a Commodore demeyiz. O bizim kalplerimizde yaşıyor.

### Dünyanın en küçük UMPC'si

Koreliler küçük ve çok işlevli ürünler konusunda kendilerini bir hayli aştılar. Ama Cebit'te boy gösteren Digital Cube firması asmayı da aşip aya fezaya ulaşmış gibi. Bir PSP'den biraz büyük olan G43, 500MHz'lik AMD işlemcisi ve Windows XP işletim sistemi ile tam bir bilgisayar. 256MB DDR333 belleğe ve 30GB sabit diske sahip. Ayrıca üzerindeki USB 2.0 yuvası sayesinde istediğiniz çevrebirimini takabiliyorsunuz. Üzerinde zaten WiFi ve Bluetooth hazır geliyor. İşin güzel yanı 800x480 çözünürlüklü 4,3"lik ekranı dokunmatik ve böylece Windows'u kolayca yönetebiliyorsunuz. Sol tarafında da fazladan fare işlevi gören bir touchpad bulunuyor. Lithium Polymer pil kullandığından pil ömrünün de iyi olmasını bekleyebiliriz. Elbette her bilgisayarda olduğu gibi istediğiniz programı kurup çalıştırabiliyorsunuz. Kısacası bu küçük pakette bir bilgisayardan bekleyeceğimiz her şey var.





## İNCELEME [OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr]



LEVEL  
EDITORÜN  
SEÇİMİ

Üretim: Be Quiet! www.be-quiet.com  
İthalat: Fire Ball Ultimate Computer  
Systems www.fireball.net  
Fiyatı: 269 EURO +KDV

## Be Quiet! Dark Power Pro 850W

### İSTANBUL'UN ELEKTRİK SORUNUNU KÖKÜNDEN ÇÖZÜYORUZ

KELİMELERİN TÜKENDİĞİ YERDEYİM. Şu an karşımda tam 850 wattlık bir güç kaynağı duruyor ve ben kara kara düşünüyorum "birden mi test etsem, yoksa ikiye bölüp öyle mi test etsem?" diye. Böyle bir canavar nasıl test edilir ki? Biliyorum, fişe taktığım an Avrupa yakası karanlığa gömülecek ve çeşitli semtlere 15 gün elektrik verilemeyecek. "Sus!" dedi, sustuk ve başladı kendi anlatmaya. İşte dostlar, Be Quiet! Dark Power Pro 850W karşınızdadır...

PATA ve 3 adet çoklu SATA güç çıkışı bulunuyor. Ancak hemen belirtelim bu 8 kablodan ancak 4 tanesini takip kullanabiliyoruz. Bu da gayet yeterli. Bu arada tekli PATA bağlantıları ciddiye çok büyük işe yarıyor. Mesela sadece bir adet sabit disk ya da optik sürücü kullanıyorsunuz. Tek bir sürücü için üstünde üç çıkışı bulunan çoklu bağlantıları kullanıp, kablo karmaşası yaratmaktansa işi tek çıkışlı bağlantıyla rahatlıkla çözebilirsiniz.

Bunların haricinde 4 pinlik Molex bağlantı ve 24 pinlik ana çıkışı 20 pinlik hale getiren çeviricisi de mevcut. Kendi gayet sessiz olduğu gibi 3 adet fan kontrol girişiyle de diğer fanları düzenliyor. Kısaca dört dörtlük, muhteşem bir ürün. Ancak fiyatını öğrendikten sonra bilgisayar kasasında mı, yoksa banka kasasında mı saklamalıyım, karar veremedim.



Bakalım neleri varmış bu minik canavarın. Öncelikle takip çıkarılabilen akıllı kablo teknolojisi varmış. 10 adet kablo güç yuvası ve 3 adet fan kontrol yuvası varmış. Peki, bu 10 güç yuvasına neler takabiliyoruz? Sürprizi isterseniz baştan söyleyelim: Dört adet güç yuvası, tamamen PCIe için ayrılmış. Bu da demek oluyor ki Quad SLI teknolojisine tam destek veriyor. Diğer bir özellik ise benim çok sevdiğim çift işlemci (yanlış anlamayın çift çekirdek değil) çalıştırabilen anakartlar için P8 bağlantısına sahip olması. Bunların haricinde sabit disk ve optik sürücüler için 3 adet çoklu PATA, 2 adet tekli

## Gigabyte'in kapasitörleri taş gibi ODUN KÖMÜRÜNDEN ANAKART OLUR MU?

Asus tarafından satın alındıktan sonra gaz kesmesi beklenen Gigabyte, tam tersine hızlanmış gözüküyor. Cebit'te yeni fansız ekran kartları ve yeni anakartları ile hayli iddialıydılar. Anakartın üstüne bakır döşeme konusunda Asus'a kafa tutan Gigabyte aynı zamanda artık çoğu anakart modelinde sadece katı kapasitör kullanıyor. Anakart ömrünü arttıran katı kapasitörler daha pahalı olduğundan pek çok firma elektrolit kapasitör kullanıyor. İşin ilginç Gigabyte anakartlarını daha dayanıklı yapmak için Ferrite (odun kömürü) çekirdeğe sahip kapasitörler de kullanmaya başlamış.

## İşlemciler

Piyasada bulunan 35 işlemcinin özelliklerini ve performans değerlerini her ay bu kutudan takip edebilirsiniz. Buradaki performans değerlendirmesi 3DMark05 testi ile belirlenmiştir. Performans değeri her bir işlemcinin en hızlı işlemcinin yüzde kaç kadar performans verdiğini gösterir.

İŞLEMCI	ÇEKİRDEK KODU	SOKET	ÇEKİRDEK SAYISI	İŞLEMCI HIZI (MHZ)	PERFORMANS	
1	INTEL CORE 2 EXTREME QX6700	KE	775	4	2667	100.0
2	INTEL CORE 2 EXTREME X6800	CO	775	2	2933	97.2
3	INTEL CORE 2 QUAD E6600	KE	775	4	2400	92.7
4	INTEL CORE 2 DUO E6700	CO	775	2	2666	91.2
5	INTEL CORE 2 DUO E6600	CO	775	2	2400	84.7
6	INTEL CORE 2 DUO E6400	AL	775	2	2133	69.2
7	AMD ATHLON 64 FX-62	WI	AM2	2	2800	69.2
8	AMD ATHLON 64 X2 5200+	WI	AM2	2	2600	67.1
9	AMD ATHLON 64 X2 5000+	WI	AM2	2	2600	64.2
10	AMD ATHLON 64 X2 5000+	BR	AM2	2	2600	64.0
11	INTEL CORE 2 DUO E6300	AL	775	2	1866	64.0
12	AMD ATHLON 64 X2 4600+	WI	AM2	2	2400	61.1
13	AMD ATHLON 64 X2 4800+	BR	AM2	2	2500	59.2
14	INTEL PENTIUM D 950	PR	775	2	3400	58.5
15	AMD ATHLON 64 X2 4200+	WI	AM2	2	2200	58.5
16	AMD ATHLON 64 FX-60	TO	939	2	2600	58.2
17	AMD ATHLON 64 X2 4400+	BR	AM2	2	2300	56.3
18	AMD ATHLON 64 X2 4600+	MA	939	2	2400	54.5
19	INTEL PENTIUM D 940	PR	775	2	3200	54.4
20	AMD ATHLON 64 X2 3800+	WI	AM2	2	2000	53.8
21	AMD ATHLON 64 X2 4000+	BR	AM2	2	2100	52.1
22	INTEL PENTIUM D 830	SM	775	2	3000	50.9
23	INTEL PENTIUM 4 661	PE	775	1	3600	49.9
24	INTEL PENTIUM D 920	PR	775	2	2800	49.3
25	AMD ATHLON 64 3800+	VE	939	1	2400	48.3
26	AMD ATHLON 64 X2 3800+	MA	939	2	2000	47.9
27	AMD ATHLON 64 4000+	SD	939	1	2400	47.7
28	INTEL PENTIUM 4 541	PE	775	1	3200	46.1
29	AMD SEMPRON64 3600+	MN	AM2	1	2000	45.7
30	AMD ATHLON 64 3500+	VE	939	1	2200	43.5
31	AMD ATHLON 64 3200+	VE	939	1	2000	42.4
32	INTEL PENTIUM 4 640	PE	775	1	3200	42.3
33	INTEL PENTIUM 4 630	PE	775	1	3000	39.3
34	INTEL CELERON D 355	PE	775	1	3333	37.7
35	INTEL CELERON D 336	PE	775	1	2800	32.5

- Kod isim kısaltmaları:

AL / Allendale, BR / Brisbane, CO / Conroe, KE / Kentsfield, MA / Manchester, MN / Manila, PE / Prescott, PR / Presler, SD / San Diego, SM / Smithfield, TO / Toledo, VE / Venice, WI / Windsor

- Veriler CHIP testlerinden alınmıştır.



# Modifikasyon 1: Performans

## SOĞUK VE SESSİZ CANAVARLAR YARATMAK

**BİLGISAYARINIZ KAFANIZI MI ŞİŞİRİYOR,** sıcaklık yüzünden sisteminiz mi kilitleniyor ya da overclock'la uğraşıp yeni maceralar mı yaşamak istiyorsunuz? Sorun değil. Hepsinin cevabı bu sayfalarda ama önce yukarıdaki başlıkta **"Modifikasyon"** yazdığı halde, bu ayki yazımın içinde neonlardan, ışıklı fanlardan, janjanlı kasalardan neden bahsetmeyeceğimizi bir açıklayalım. Genel kanının aksine **"Modifikasyon"** sadece görsel değişiklikleri kapsayan bir terim değildir. Aynı arabalarda olduğu gibi modifikasyon, dış (görsel) yapıda olduğu gibi iç aksamda da olabilir. Daha teknik olan iç modifikasyon, bilgisayarlarda sessiz kullanım ve en etkili soğutmaya amaçlayan performans müdahaleleridir. Önemli olan iç güzelliği olduğundan da bu dosyamıza da içeriden başlayalım dedik. Ama estetik tutkunları da sakın üzülmesinler çünkü gelecek ay onları büyük bir sürpriz bekliyor olacak. Neyse hazırsanız başlıyoruz...

### A) UYGUN SOĞUTMA

Bilgisayarlarımızda soğutulması gereken; işlemci, bellekler ve ekran kartı olmak üzere

öncelikli üç; anakart yonga seti ve sabit diskler olmak üzere de ikincil iki parça bulunur. Öncelikli parçaların soğutulması bilgisayarlarımız için hayati önem taşır, ikincil parçaların soğutulması ise nispeten daha kolaydır ve bazen müdahale dahi gerektirmeyebilir.

### 1- İŞLEMCI SOĞUTMA:

Modifikasyon yaparken amacımız sessiz bir sistem oluşturmaksa ve kasamızın içindeki hava akımının güçlü olduğundan eminsek işlemci soğutucusunu, kaliteli pasif fanlar arasından seçebilir ve bir fan duct ile birlikte kullanabiliriz. (Pasif fanlar konusunda fikir edinmek için Thermalright'ın internet sitesine mutlaka bir göz atın: [www.thermalright.com](http://www.thermalright.com))

Eğer kasa içindeki hava akımı yeterli değilse ve aktif fan kullanacaksak fanın çapı, RPM ve gürültü değerlerinin düşük olmasına dikkat etmeliyiz. Pasif fanlarda, aktif fanlarda bulunan pervane sistemi olmadığı için gürültü kirliliği olmayacaktır ancak kasa içinde hava gerektiği kadar dönmüyorsa ısınan hava işlemci üzerinde birikecek ve bu da boğulmaya sebep olacaktır. Böyle bir durumun yaşanmaması için kasanın ön kısmından, işlemciye doğru hava üfleyen, kasanın arka panelinden ise dışarı hava üfleyen en az iki kasa

fanının olması gerekir.

Aktif fanlarda ise unutulmaması gereken şey, RPM değerleri yükseldikçe havaya vurulan darbelerin arttığı ve darbeler arttıkça gürültü oranının da yükseldiğidir. Bir diğer nokta ise pervane çaplarındaki oranlardır. Pervanenin çapı ne kadar artarsa ve RPM düşmezse, gürültü oranı da o kadar artar, bunu sakın unutmayalım. Yani aynı RPM değerlerine sahip iki fandan hangisinin pervane çapı daha büyükse onun gürültüsü daha fazla olacaktır.

Alaşım seçimi konusunda ise söz konusu sessizlik olduğunda alüminyum alaşımlı fanlar tercih edilebilir. Diğer yandan işlemci üzerine gelen plaka ve ısıyı dağıtan boruların bakırdan yapıldığı, soğutucu peteklerin alüminyum alaşımdan yapıldığı karma fanlar da oldukça etkili. Eğer amacımız overclock ise işler biraz değişiyor. Alaşım olarak bakırı tercih etmeli ve kesinlikle aktif fan kullanmalıyız. Su soğutma da her zaman uygun bir çözüm olarak gözümüzün önünde dursa da hava soğutma ile hem yüksek performans,



hem de sessiz bir sonuç elde etmek mümkün. Eğer radyatör sesine katlanabilirseniz ve yeterli deneyiminiz de varsa su soğutmaya tabii ki tercih edebilirsiniz.

### 2- BELLEK SOĞUTMA:

Overclock işlemine tabi tutulmuyorsa bellekleri soğutmaya gerek yok. Ancak bildiğimiz gibi de bir işlemciyi başarıyla overclock etmek, her zaman iyi bir bellekten geçer. Burada kastettiğimiz yüksek hızlara dayanabilecek ve düşük zamanlamalara sahip olan bir bellek. Overclock yapacaksak ilk önce kaliteli ve düşük zamanlamalara sahip bir bellek seçmeliyiz. Çoğunlukla bu tür bellekler kendi soğutma kitleri ile satılırlar ancak bizim aldığımız belleğin çıplak olduğunu varsayalım. Alacağımız ekstra bellek soğutma kitleri gene bakır veya alüminyum alaşımdan yapılmış olacak. Bunları belleklerimizimize takmadan evvel, bellekler üzerinde bulunan yapışkan kağıtları, zarar vermeden çıkarmamız gerekiyor. Ancak unutmayın, bu kağıtları çıkartırsanız belleklerinizi garanti dışı kalacaktır. Kağıtları çıkarttıktan sonra kit içinden çıkan iki metal plakayı geçme yerlerinden tutturup, içinde bulunan bantların ön yüzünü açıyoruz (sakın bantları tümüyle sökmeyin, onlarla plakaları belleklere yapıştıracağız) iki plakanın ortasına bellekleri yapıştırıp, kitin klipsleri ile mandallıyoruz. Bundan sonra iş yavaş yavaş belleklerin frekanslarının arttırılırken, zamanlamalarının düşürülmesine



# Modifikasyon 1: Performans

## SOĞUK VE SESSİZ CANAVARLAR YARATMAK

**BİLGISAYARINIZ KAFANIZI MI ŞİŞİRİYOR,** sıcaklık yüzünden sisteminiz mi kilitleniyor ya da overclock'la uğraşıp yeni maceralar mı yaşamak istiyorsunuz? Sorun değil. Hepsinin cevabı bu sayfalarda ama önce yukarıdaki başlıkta **"Modifikasyon"** yazdığı halde, bu ayki yazımın içinde neonlardan, ışıklı fanlardan, janjanlı kasalardan neden bahsetmeyeceğimizi bir açıklayalım. Genel kanının aksine **"Modifikasyon"** sadece görsel değişiklikleri kapsayan bir terim değildir. Aynı arabalarda olduğu gibi modifikasyon, dış (görsel) yapıda olduğu gibi iç aksamda da olabilir. Daha teknik olan iç modifikasyon, bilgisayarlarda sessiz kullanım ve en etkili soğutmaya amaçlayan performans müdahaleleridir. Önemli olan iç güzelliği olduğundan da bu dosyamıza da içeriden başlayalım dedik. Ama estetik tutkunları da sakın üzülmesinler çünkü gelecek ay onları büyük bir sürpriz bekliyor olacak. Neyse hazırsanız başlıyoruz...

### A) UYGUN SOĞUTMA

Bilgisayarlarımızda soğutulması gereken; işlemci, bellekler ve ekran kartı olmak üzere

öncelikli üç; anakart yonga seti ve sabit diskler olmak üzere de ikincil iki parça bulunur. Öncelikli parçaların soğutulması bilgisayarlarımız için hayati önem taşır, ikincil parçaların soğutulması ise nispeten daha kolaydır ve bazen müdahale dahi gerektirmeyebilir.

### 1- İŞLEMCI SOĞUTMA:

Modifikasyon yaparken amacımız sessiz bir sistem oluşturmaksa ve kasamızın içindeki hava akımının güçlü olduğundan eminsek işlemci soğutucusunu, kaliteli pasif fanlar arasından seçebilir ve bir fan duct ile birlikte kullanabiliriz. (Pasif fanlar konusunda fikir edinmek için Thermalright'ın internet sitesine mutlaka bir göz atın: [www.thermalright.com](http://www.thermalright.com))

Eğer kasa içindeki hava akımı yeterli değilse ve aktif fan kullanacaksak fanın çapı, RPM ve gürültü değerlerinin düşük olmasına dikkat etmeliyiz. Pasif fanlarda, aktif fanlarda bulunan pervane sistemi olmadığı için gürültü kirliliği olmayacaktır ancak kasa içinde hava gerektiği kadar dönmüyorsa ısınan hava işlemci üzerinde birikecek ve bu da boğulmaya sebep olacaktır. Böyle bir durumun yaşanmaması için kasanın ön kısmından, işlemciye doğru hava üfleyen, kasanın arka panelinden ise dışarı hava üfleyen en az iki kasa

fanının olması gerekir.

Aktif fanlarda ise unutulmaması gereken şey, RPM değerleri yükseldikçe havaya vurulan darbelerin arttığı ve darbeler arttıkça gürültü oranının da yükseldiğidir. Bir diğer nokta ise pervane çaplarındaki oranlardır. Pervanenin çapı ne kadar artarsa ve RPM düşmezse, gürültü oranı da o kadar artar, bunu sakın unutmayalım. Yani aynı RPM değerlerine sahip iki fandan hangisinin pervane çapı daha büyükse onun gürültüsü daha fazla olacaktır.

Alaşım seçimi konusunda ise söz konusu sessizlik olduğunda alüminyum alaşımlı fanlar tercih edilebilir. Diğer yandan işlemci üzerine gelen plaka ve ısıyı dağıtan boruların bakırdan yapıldığı, soğutucu peteklerin alüminyum alaşımdan yapıldığı karma fanlar da oldukça etkili. Eğer amacımız overclock ise işler biraz değişiyor. Alaşım olarak bakırı tercih etmeli ve kesinlikle aktif fan kullanmalıyız. Su soğutma da her zaman uygun bir çözüm olarak gözümüzün önünde dursa da hava soğutma ile hem yüksek performans,



hem de sessiz bir sonuç elde etmek mümkün. Eğer radyatör sesine katlanabilirseniz ve yeterli deneyiminiz de varsa su soğutmaya tabii ki tercih edebilirsiniz.

### 2- BELLEK SOĞUTMA:

Overclock işlemine tabi tutulmuyorsa bellekleri soğutmaya gerek yok. Ancak bildiğimiz gibi de bir işlemciyi başarıyla overclock etmek, her zaman iyi bir bellekten geçer. Burada kastettiğimiz yüksek hızlara dayanabilecek ve düşük zamanlamalara sahip olan bir bellek. Overclock yapacaksak ilk önce kaliteli ve düşük zamanlamalara sahip bir bellek seçmeliyiz. Çoğunlukla bu tür bellekler kendi soğutma kitleri ile satılırlar ancak bizim aldığımız belleğin çıplak olduğunu varsayalım. Alacağımız ekstra bellek soğutma kitleri gene bakır veya alüminyum alaşımdan yapılmış olacak. Bunları belleklerimizimize takmadan evvel, bellekler üzerinde bulunan yapışkan kağıtları, zarar vermeden çıkarmamız gerekiyor. Ancak unutmayın, bu kağıtları çıkartırsanız belleklerinizi garanti dışı kalacaktır. Kağıtları çıkarttıktan sonra kit içinden çıkan iki metal plakayı geçme yerlerinden tutturup, içinde bulunan bantların ön yüzünü açıyoruz (sakın bantları tümüyle sökmeyin, onlarla plakaları belleklere yapıştıracağız) iki plakanın ortasına bellekleri yapıştırıp, kitin klipsleri ile mandallıyoruz. Bundan sonra iş yavaş yavaş belleklerin frekanslarının arttırılırken, zamanlamalarının düşürülmesine





# Index

Genel Donanım El Kitabı,  
Öne dek Donanım  
Ümünde hazırladığımız  
kapsamlı yazı. Bu yüzden  
iyi seri şeklinde  
ırlamayı uygun gördük.

- m 01 : CPU, anakart ve RAM seçimi
- m 02 : Ekran kartı seçimi
- m 03 : Donanım kurulumu
- m 04 : Windows kurulumu
- m 05 : Performans ayarları
- m 06 : Benchmark sanatı
- m 07 : Overlock
- m 08 : Tüketici hakları
- m 09 : Genel sorunları giderme
- m 10 : Bireysel internet güvenliği
- m 11 : Sistem güvenliği
- m 12 : Modifikasyon 1: Performans

ve yetmediğinde de voltajının  
hafif hafif arttırılmasına kalıyor.

## 3- EKLAN KARTI SOĞUTMA:

İster sessiz bir sistem, ister  
overclock için ekran kartınıza fan  
değişimi yapın, dikkat edeceğiniz  
ilk nokta elinizdeki seri ve  
modelde uygun olup olmadığıdır.  
Piyasada her modele uyan fanlar  
olduğu gibi, sadece belli seri ve  
modeller için üretilen fanlar da  
olacaktır.

Ekran kartlarına, işlemcilerde  
olduğu gibi sessiz bir soğutma  
çin bakır ve alüminyum alaşımli  
pasif fanlar takılabilir. Ancak  
ununla uğraşmadan, bazı ekran  
kartı üreticilerinin serilerindeki,  
sessiz modellerini de tercih  
debilirsiniz. Tabii ki normal  
modellere göre nispeten daha  
ahalı olacaktır ama hem  
şenenler, hem de yeterli teknik  
ilgisi olmayanlar için güzel bir  
özüm olacaktır.

Overclock konusunda ise bakır  
alaşımli, yaprak veya borulu  
soğutma yapısına sahip, aktif  
fanlar kullanmak yerinde bir  
seçim olacaktır. Bir diğer dikkat  
edilmesi gereken nokta da  
ekran kartının belleklerinin iyi  
soğutulması. Plaka halindeki  
bellekler, bellekleri de kaplarken,  
yaprak fanlar belleklere  
ulaşamayabiliyor. Ayrıca üst  
kısımdan GPU'yu soğutmakla  
birlikte, ekran kartının alt kısmını  
kaplayıp, yoğun soğutma  
yapılan fanlar da tercih  
edilebilir.

## 4- YONGA SETİ SOĞUTMA:

Eğer anakart üreticinizin  
kullandığı soğutmadan  
memnunsanız ve pek fazla ses  
de çıkarmıyorsa değiştirmeye  
gerek yok. Çünkü yonga setleri  
genellikle sıcaklıktan çok zor  
etkilenen ve en zorlu overclock  
işlemlerinde bile nadiren tepki  
veren ünitelerdir. Ama anakart  
üreticinizin kalitesiz, nispeten  
küçük bir fan kullanmışsa ve  
içinize sinmiyorsa tabii ki iyi bir  
fan kiti ile takviye yapabilirsiniz.

## 5- SABİT DİSK SOĞUTMA:

Sabit disklerde, soğutmadan çok  
yalıtımdan bahsedebiliriz. Çünkü  
bildiğimiz gibi sistemlerimizde  
fanlardan sonra en fazla gürültü,  
sabit disk ve optik sürücülerden  
gelmekte. Diskleri kızak (ya da  
yuva) sistemi ile muhafaza edip,  
hem uygun soğutmaya hem de  
uygun yatılıma yapmak mümkün.

## B) SOĞUTMAYA YARDIMCI GEREÇLER

Soğutma ve yalıtım işlemine,  
aklınıza gelebilecek her türlü  
malzeme yardımcı olabilir. Evde  
bulacağınız elektronik muhafaza  
süngerleri, kauçuk şeritler, bakır  
plakalar, alüminyum folyo vs.  
Kısaca modding konusunda  
teknik bilginiz arttıkça,  
kullanabildiklerinizin sayısı da  
sizin hayal gücünüzle paralel  
olarak artacaktır. Ama biz yeni  
başlayanlar için, piyasadaki hazır  
yardımcı ürünlere bir göz atalım  
isterseniz.

## 1- FAN DUCT:

Soba borularının, eklem  
noktalarını anımsatan bu  
yardımcı gereçimiz, hemen  
hemen aynı işlevi görüyor.  
İşlemcinin arkasına yerleştirilen  
bu esnek boru, işlemci fanı içinde  
biriken sıcak havanın kasanın  
arka kısmından atılmasını  
sağlıyor. Bu sayede kasa içindeki  
hava akımının stabilizasyonu  
sağlanmış oluyor. Fan duct  
satın alırken dikkat etmemiz  
gereken, işlemcimizle kasa  
fanımız arasındaki mesafe  
ve işlemci fanının hava aldığı  
nokta. Hava aldığı nokta önemli



çünkü bazı işlemci fanları, kasa  
fanına paralel durmak yerine  
dik durabiliyor, bu durumda da  
bükülebilen ve 90 derece açı  
yapabilen bir fan duct almak  
gerekliyor. Bu arada fan duct'ı  
işlemci fanı köşeli hatlara  
sahipse (küp şekli gibi) ve dikey  
durumdaysa kullanmakta fayda  
var (daire şeklindeki ve yatay  
duranlara uymayabiliyor).

## 2- FAN KONTROL PANELİ:

Kasalarda güçlü hava akımı  
sağlamak ve ısınan havayı  
bir an evvel dışarı atmak için  
yüksek devirlerde çalışan fanlar  
ister istemez gürültü kirliliği  
yaratacaktır. Bu kirliliği belli  
bir seviyede ya da en azından  
sistemin ihtiyaç duymadığı  
anlarda düşürebilmek için fan  
kontrol panelleri hayati önem  
taşır. Ayrıca bazı fan kontrol  
panellerinde bulunan LCD  
ekrandan işlemci sıcaklığını,  
sistem sıcaklığını ve devir  
sayısını öğrenebiliriz.

## 3- TERMAL MACUN:

Bir bilgisayarın olmazsa  
olmazlarından. İşlemci, ekran  
kartı ve yonga seti dahil her  
yerde kullanabileceğimiz bir  
ürün. Bu arada termal macunla  
termal yapıştırıcıyı birbirine  
karıştırmamak lazım. Bunun  
dışında termal macun sürerken  
karşımıza çıkan en büyük hata  
bol bol sürülmesi gerektiği  
inanışı. Hayır, termal macunlar  
az ve yerinde kullanıldığında işe  
yararlar.

Bir işlemciyi ele alalım. Önceden  
de kendi fanı ile 1-2 ay kullanılmış  
olsun. İşlemciler ile birlikte gelen  
fanların altında hamurumsu  
bir tabaka bulunur ve termal  
macunlarla aynı görevi görür.  
Zamanla ısınıp, genleşen bu  
tabaka işlemcinin üstünü  
tamamen kaplar. İlk önce bu  
tabakanın yarattığı kalıntılardan  
işlemcimizi kurtarmakla işe  
başlarız. Yumuşak bir bezin  
ucuna biraz aseton döküp,  
parmak ucuyla sadece işlemcinin  
üst kısmını temizleriz. Ardında  
da termal macunumuzu hafifçe  
sıkıp jilet ya da maket bıçağı  
yardımıyla çok ince bir tabaka  
olana kadar yaydırırız. Sonra  
da çok az bir miktar macunu,

fanın işlemci üstüne temas  
edecek tabakasına sürer ve iyice  
yediririz. Bu işlemler bittikten  
sonra da işlemci fanımızı,  
kaydırmadan işlemcimizin  
üstüne takarız. Ekran kartı ve  
yonga setlerine macun takviyesi  
uygularken de bu adımları takip  
etmeliyiz.

## 4- YUVARLATILMIŞ (ROUND) KABLolar:

Yuvarlatılmış kablolar, özellikle  
de IDE kabloları bilgisayarımızın  
içindeki hava akışını oldukça  
rahatlatacaktır. Çünkü doğru  
hava akımını sağlasak bile  
standart bir IDE kablosunun  
araya girip, hava akışını kesmesi  
her zaman olasıdır. Yuvarlatılmış  
kablolar, bu etkiyi minimuma  
çekerler.

## 5- FANLAR VE KASA İÇİ HAVA AKIMI:

Kasa içindeki ana fanlar, ön  
panelden taze havayı alıp,  
arkadan dışarı üfleyecek şekilde  
dönmelidir. Ön panelden alınan  
havanın ilk karşılaştığı bölüm  
sabit disklerdir. Burada yukarıda  
belirttiğimiz gibi kızak sistemi  
ile özel soğutma uygulayabiliriz  
ya da diskler arasında boşluk  
bırakarak hava koridorları  
yaratabiliriz. Bu yüzden mümkün  
olduğunca sabit disklerinizi üst  
üste monte etmemeye gayret  
edin.

Ardından hava kabloların  
toplandığı orta bölüme  
ulaşacaktır. Bu bölümde de eğer  
yuvarlatılmış kablolar ve kablo  
birleştirici klipsler kullandıysak  
büyük bir sorun olmayacaktır.  
Burada unutmanız gereken  
ise işlemcinin önünün açık  
olmasını sağlamaktır.

Ardından hava işlemci fanına  
ulaşır ve tam hizasındaki  
egzost görevi gören fanlardan  
dışarı atılır. Bu arada önemli  
olan fan sayısı değil, doğru  
yerde olmaları ve doğru yönde  
hava üflemleridir. Midi tower  
kasalarda önde ve arkada birer,  
toplam iki fanın, high tower  
ve BTX kasalarda önde ve  
arkada ikişer, toplam dört fanın  
bulunması yeterlidir. Bu arada  
ön panellerde bulunan hava  
filtrelerini de sık sık temizlemeyi  
ihmal etmeyin, yoksa da  
edinmekte fayda var. Çünkü  
bu filtreler bilgisayarınızı aşırı  
tozlanmadan koruyacaktır. L



# TEKNİK SERVİS

ÖYLE MESUDUM Kİ! FORMAT ATILAMAYAN BİR SABİT DİSKİM VAR... ÖYLE MESUDUM Kİ! ZART ZURT ÇÖKEN BİR WINDOWS'UM VAR... ÖYLE MESUDUM Kİ! EN SONUNDA KEÇİLERİ KAÇIRDIM...

Donanım ekibi olarak kendimizi bu ay dizilere verdik. Heroes başladı, Zibilyon Galactica coştı, Lost kendini topladı, Jericho abardı, Burak hala Rome'un ikinci sezonunu bekliyor. Ayın filmi ise 300! Gittik gördük, gaza geldik. Ofise bile Leonidas tekmesi ile girer olduk. This is Spartaaaaaaaa! **(Sinan bu çocuklar çok ısıyor, su soğutma mı taksak? Sonları Xbox 360'a benzemesin. -TÖ)**

## O BİR ATI'CI!

**S** Selamlar OlgaY abicim. İyisinizdir inşallah. Tuğbek de sana rahat vermiyor bu aralar ama... Ne bu parantezler ya? Artık da seni donanım sayfalarının sultanı olarak görelim (ayıp mı oldu?) **(This is Blasphemy! This is madness! -TÖ)**

Ben yaz başı gibi bilgisayarımı güncellemeyi düşünüyordum. Ama sistemin tam bir hurda olduğunu (P4 2.8GHz, 512MB DDR RAM, Radeon 9550) anlayınca toptan değiştirmeye karar verdim. Biraz daha para biriktirip sabretmem gerekiyor sanırım.

Hal böyleyken buyurun sorularım;

- 1- LCD monitörlerdeki şu "Tepki süresi" tam olarak nedir? Düşük olursa iyi mi olur, kötü mü?
- 2- Bazı kasalar içlerinde güç kaynağıyla birlikte satılıyor. Bu güç kaynaklarına güvenebilir miyim?
- 3- Dört çekirdekli işlemciler

donanım dünyasına yerleştikten sonra daha çok çekirdekli işlemciler göreceğiz miyiz (Allah korusun)?  
4- Bir de AMD/ATI'nin çıkaracağı DX10 ekran kartlarından ümitli misiniz? Nvidia 8800GTX bana kamyon gibi çarptı desem yeridir (Ben bir ATI'ciyim =)  
5- Yeni çıkan X1650 PRO'yu gözümde kestirmeme rağmen, anakartımın AGP 8X desteği olmamasıyla yıkıldım. Şimdi ben bu kartı alsam anakartıma takamayacak mıyım?  
**Mahir SARUHAN (Wolf Spawn)**

**C** Merhabalar Mahir, biz iyiyiz gördüğün gibi asıl seni sormalı. Tuğbek ustama da bu kadar yüklenmeyin yahu. Biz onla Qui-Gon Jinn ile Obi-Wan Kenobi gibiyiz, ayrılamayız. Hem Donanım sayfalarının gerçek sultanı odur. **(Saygılar ustam, hürmetler... Biz de tam senden bahsediyorduk... Ah vurma ustam, ah!... - OlgaY)**

**Tepki süresi, en basit haliyle; bir monitörün hareket akışına verdiği tepkilerin (değişimlerin) güncellenme aralıklarıdır. Bu süre ne kadar da azalır güncelleme de o kadar fazla olduğu için akıcı ve sorunsuz bir görüntü elde edilir. Tepki süresinin düşük olması (5ms ve altında olması) bir oyuncu için oldukça idealdir. LCD monitörlerde bunun dışında nelere dikkat ettiğimizi öğrenmen için de bu ay ki Benq FP93VW incelememize bir göz atmanı tavsiye ederim.**

**Güç kaynağı ile birlikte satılan kasalara güvenmen için ilk önce belli sertifikalara sahip olması ve gerçekten de üstünde yazan gücü vermesi gerekir. Piyasadaki kalitesiz güç kaynaklarının üstünde 350 Watt yazsa da bunların çoğu 250 Watt'a bile zor ulaştığını biliyoruz. Tirt marka bir kasa alıp, içinden çıkacak güç kaynağına ümit bağlamaktansa her ikisini de ayrı almak en iyisi.**

**Şu anda kullanılan işlemci teknolojisi, işlemcilerin 4 GHz'nin üstüne çıkılmasına imkân vermiyor. Bu yüzden işlemci üreticileri dikey olarak işlemci frekanslarını arttırmadıkları için (arttırsa da deşecek bir fark yaratmadığı için) yatay olarak artırma yoluna, yani çekirdek sayısını arttırmaya yöneliyorlar. Hal böyle olunca dört çekirdekten fazlasını da görmemiz nerdeyse kesin bir olasılık. Ancak dört çekirdeklerden sonra işlemcilerin yapıldığı alaşımların değişmesi ve bambaşka mimarilerin ortaya çıkması da bir olasılık. Kısaca her an, her şey olabilir.**

**NVIDIA'nın canavarlarını ve görüntü kalitesini gördükten sonra pek ümitli olduğumuz söylenemez. Son bir kaç senedir NVIDIA cephesinden gördüğüm en başarılı ürün. Sürprizlerin ATI'den gelmesine alışmıştık ama NVIDIA bu sefer fena yakaladı.**

**AGP 8X ya da 4X olması uyumluluk konusunda bir problem yaratmaz. En fazla performans konusunda bir dar boğaz yaşayabilirsin onun da çok fazla olacağını zannetmiyorum. Ama yine de bekleyip toptan değişiklik bence de doğru karar.**

## ÇALIŞMAYAN USB PORTLARI

**S** Selam OlgaY ve Tuğbek, dergi çok güzel oldu. İnşallah böyle devam eder. Hemen soruma geçiyorum. USB portlarıma bağladığım her şey bilinmeyen aygıt olarak görünüyor. USB aygıtlarından biri çalışmadığından dolayı aygıt tanınmadı gibi bir şey yazıyordu. O zaman Türkçe XP kullanıyordum şimdi ise İngilizce XP yüklü. Kaldı ki cihazların sürücülerini kursam da bir işe yaramıyor. Benim bilgisayarın tanımadığı cihazları başka bir bilgisayara taktığımda sorunsuz çalışıyorlar. BIOS ayarlarında USB (enable) port seçeneği "1.1 + 2.0" şeklinde seçili. Anakartım Asus A7N8X, nForce2 çipsetli ve en son sürücülerini kullanıyorum.

Ben bunu PCI üstünden USB 2.0 kart alıp çözmeyi düşünüyorum. PCI kart alıp, takmak sorunumu tamamen halleder mi? Emin olamadığım için size danışayım dedim. Bilgisayarımı 2. kattan atma durumuna geldim artık :)  
**Çağlar HIÇYILMAZ**

**C** Merhabalar Çağlar, sorununu istersen ilk önce eldekilerle çözmeyi deneyelim. Eğer sonuç alamazsan PCI üstünden USB 2.0 bir kart alırsın. İlk önce işe BIOS güncellemesi ile başlayalım. Anakart CD'sinden Asus Probe'u kur ve internetten BIOS'unun 1.07 sürümünü indir. Ardından güncelle ve sisteme restart at. Bu arada bir hatırlatma BIOS güncellemesi riskli bir iştir ve deneyimli birine danışmanı tavsiye ediyoruz. BIOS güncellemesi ve BIOS ayarları (girmiş olduğun BIOS ayarları da doğru bu arada) tamamlandıktan sonra temiz bir Windows kur, ardından Service Pack 2'yi de kurmayı ihmal etme. Eğer gene bir sonuç alamazsan ne yazık ki anakartının portlarında bir sorun var demektir. O zaman da PCI üstünden sorunu çözmekten başka bir çare kalmıyor. Kolay gelsin.

## Level Dergisi Derşhanesi ÖSS Soru Bankası

1. "Tuğbek bu ay Cebit'teydi." cümlesinden aşağıdaki yargılardan hangisine varılmaz?  
a) Tuğbek bu ay donanım sayfalarını yazmamak için "Cebit'e gidiyorum" yalanını uydurmuştur.  
b) Tuğbek, artık her ay bir yerlere gidecektir, evlerimize konuk olacaktır.  
c) Tuğbek, "Acun Firarda" adlı kültür programının başka bir versiyonu ile Tirt TV'de hayatımıza girmeye hazırlanmaktadır.  
d) Bu ay tüm donanım işi OlgaY'ın kafasına patlamıştır. Burak adlı kişi de WOW mousepad'ini alıp kaçmıştır (ya versene kardeşim, daha inceleyeceğim ben onu!)  
e) Yorum yok
2. Aşağıdaki cümlelerin hangisinde bariz bir durum söz konusudur?  
a) Abi bu nasıl açılıyor? (Ömründe ilk defa MS Vista kutusu gören Berkant)  
b) Dur evladım kıracaksın! (Berkant'ı Vista kutusunu çektiştirken gören Tuğbek)

- c) Kim kurcaladı bunu? (Ekran kartının Chip'çiler tarafından aşırılmış olduğunu gören Sinan)  
d) Kim bu deliler yahu? (Berkant ve OlgaY'ı üzerlerinde takım elbise ve fütür şapka ile gezinirken gören Vogel çalışanları)  
e) Ne olmuş bu kıza? (Serpil'i düğün esnasında zilgit atıp, halay çekerken gören herkes)

3. Sinan: Olgay yazılar nerde kaldı?  
Olgay: İki gün sonra hepsini toptan atıcam Sinanım.  
Sinan: Bir haftadır aynı şeyi söylüyorsun ama?  
Olgay: Bu sefer söz Sinanım.

(İki gün sonra)

- Sinan: Olgay yazılar nerde?  
Olgay: Valla Sinanım daha bitmedi ama iki gün sonra...  
Yukarıdaki okuma parçası nasıl devam ederse kurgusunda bir şey eksilmez?

- a) Sinan: Vinn... (iki dakikada Olgay'ın yanında bitme efekti)  
b) Olgay: Ahh ahhh ahhhhhh kafam aaaaah!... (Sinan'dan meşe odunu ile dayak yeme efekti)  
c) Olgay: Ahh ahh vurmayın ahhh (Sinan ve Tuğbek'ten meydan dayağı yeme efekti)  
d) Sinan: Tamam Olgayım sen üzülme, ne zaman dilersen yazıları o zaman gönder. Maaşına da zam yaptım, Wii'yi de al evine götür. Dergi senin... (Şaşırtma şıkkı)  
e) Heç biri.

4. "Bahtsız Göker'in başına gelmeyen kalmadı, anakartı bozuldu, gene güç kaynağı yandı." cümlesinde hangi değişiklik yapılırsa anlam bozukluğu olmaz?  
a) "Bahtsız Göker" yerine "Küçük Emrah" gelse  
b) "güç kaynağı" yerine "Mesir Macunu" gelse  
c) "anakartı" yerine "miğdesi" gelse  
d) "Göker" gitse yerine "Adriana Lima" gelse  
e) Her biri



### SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

Sorularımı cevaplıyorsanız çok memnun olurum.

**NOT:** Yolladığım e-maillerin fontunda sorunlar olabilir, o yüzden size gönderdiğim e-maili, word dosyası formatında kaydedip e-mailimle birlikte yolluyorum. **(Keşke herkes senin gibi olabilse. - OlgaY)**  
Mert ÖZEL (Eldor)

**S** Merhabalar Mert, ilk önce seni yakın ilgin ve bu düşünceli davranışından ötürü tebrik etmek, hatta alnından öpmek, omuzlara alıp gezdirmek istiyorum. Yıllardan beri "Mail atarken Türkçe karakterler bozuluyor. O yüzden Word dokümanı olarak kaydedip, yollayın. Düzgün Türkçe kullanın." diyoruz ama bir Allah'ın kulu sesimizi duymuyordu. Ama duyan varmış, bulduk ve çok sevinçliyiz. **(O işin aslı şöyle: Zamanında Berker ve Sinan Inbox'ı daha sağlıklı hazırlamak için mektuplarınızı ek dosya olarak yollayın demişti. O zamanlar Teknik Servis yeni ve pek revaçta değil. Biz de**

**"Teknik Servis mektuplarında ek dosya yok, yazın maile yollayın" kampanyası yapıp pazar payımızı arttırmıştık. O yüzden Teknik Servis'e ek dosya olarak gelmez mektuplar -TÖ)**

Sorularına gelince maalesef elindeki ekran kartın AGP ve PCI-E girişe uygun değil. Yeni bir ekran kartı alman gerekiyor. Ancak şu anda DX10 destekli en ucuz kart (GeForce 8800 GTS olur kendileri) 350\$ civarında olduğundan beklemekten başka çare yok. Kendine iyi bak, yeni sistemin hayırlı olsun.

**Neyse geldik bir ayın daha sonuna. Ustam mısırları patlatmış, Serpil ablam çekirdekleri getirmiş, Sinan'ım da bakkaldan gazozları almış. Gelecek ay görüşene kadar biz burada dizi seyrediyor olacağız, siz de kendinize iyi bakın. Havalar ısındı, bahar geldi ama belli olmaz...**

Kapudane OlgaY Paşa

### ÜRÜNLERİ BULABİLECEĞİNİZ ADRESLER

shop.arena.com.tr, www.bogazici.com.tr, www.hepsiburada.com  
www.eksenbilgisayar.com, www.firebal.net, www.gold.com.tr  
www.vatanbilgisayar.com, www.hs.com.tr

### AH BİR QUADROM OLSA

**S** Merhaba Level ailesi, size birkaç sorum olacak cevaplarsanız çok sevinirim.

1- Benim 250 YTL param var, sizce bu parayla alabileceğim en iyi 256MB AGP Nvidia ekran kartı hangisi olur?  
2- İnternette dolaşırken bir ekran kartına rastladım, adı Quadro ve çok pahalı. Belki yanıltır diye iyice araştırdım, 64MB olanlarının bile 200 küsura satıldığını gördüm. Bunun nedeni ne peki? Sizce Quadro almalı mıyım? Oyun performansları nasıl? Oblivion oynamak istiyorum da. Şimdiden teşekkürler. Sağlıcakla kalın.  
Olgun BAYRAKTAR

**S** Merhabalar Olgun, 250 YTL yaklaşık 178\$ yapar, KDV'siz ise 150\$'lık bir AGP kart alabilirsiniz. O fiyat aralığında Sapphire Radeon X1650 PRO'nun 256MB'lık versiyonu gayet makul, güle güle kullan.

Bir zamanlar benim de hayallerimi bir Quadro süslüyordu. Ama oyun oynamak için değil (zaten kim Quadro alıp oyun oynar ki?). O zamanlar grafikerlik ve modelleme sanatına merak salmıştım. Kendi animasyon filmlerimi 3D MAX ile yapacak, paraya para demeyecektim. Sonra olmadı... Ama bir ara GeForce 4 Ti 4600'leri

BIOS'unu flashlayıp soft Quadro yapabildiğimizi duyunca hayallerim canlansa da piyasada bulamadım ve gene yapayalnız kaldım.

Quadro ekran kartları, birer grafik canavarıdır! Ancak oyun açamazlar, hatta nuhnebiden kalma Quake III Arena'da bile kilitletirlir. Çünkü bu azman abiler, sadece grafik tasarım için kullanılır, gerisine karışmazlar.

### ÖRNEK OKUYUCU

**S** Merhabalar efendim, iyisinizdir inşallah. İlk olarak koca bir ayı çekilir kıldığınız için hepimize teşekkür ediyorum ve daha sonra da soruma geçiyorum. En yakın zamanda bilgisayarımı yenilemeyi düşünüyorum. Anakart olarak aklımda Asus P5B var, fakat bir sorun var. GeForce FX 5700 ekran kartı kullanıyorum ve yeni alacağım anakartın benim emektar ekran kartını destekler mi bunu bilmiyorum? Ayrıca bendeki ekran kartı beni bir süre daha idare eder mi? Yoksa DX10 destekli bir ekran kartı mı almalı mıyım?

Biliyorum, siz o işe biraz zaman tanıyın, yaza doğru alırsınız, demiştiniz ama bendeki ekran kartı vaktini doldurmuşsa ve yeni bir ekran kartı almam gerekiyorsa bu DX10 destekli bir ekran kartı mı olmalı onu bilemiyorum. Ve eğer öyleyse hangi ekran kartını almalıyım?

## DONANIM PAZARI

Bu ay A'dan Z'ye tüm ürünlerde hafif bir yukarı çekilme eğiliminin olduğu gözlemlendi. Özellikle işlemci ve ekran kartı piyasasındaki, orta ölçekli ürünlerde hafif bir dalgalanma söz konusu. LCD monitör piyasasında ise ürünlerdeki çeşitlilik artarken, fiyatlar da cazip hale geliyor. Buna karşın halen DX10'a uyumlu orta ve düşük ölçekli ekran kartları piyasaya girmiş değil. Tüketicileri bu konuda aceleci davranmama konusunda uyarıyor ve baharın ortalarına kadar beklemelerini tavsiye ediyoruz.

	EKONOMİK		İDEAL		SÜPER	
İşlemci	Intel Core 2 Duo E4300	\$196	Intel Core 2 Duo E6600	\$369	Intel Core 2 Duo 6700	\$605
Anakart	ASUS P5B	\$132	ASUS P5B	\$132	ASUS Striker Extreme	\$395
Bellek	512MB DDR2-800 Kingston	\$79	1GB DDR2-800 Kingston	\$145	2 GB DDR2-1000 Kingston	\$604
Sabit-disk	Samsung 80GB SATAII 7200RPM 8MB	\$45	Samsung 200GB SATAII 7200RPM 8MB	\$76	2xSamsung 500GB SATAII (Raid 0)	\$396
Ekran Kartı	Asus EAX1300PRO/TD/256MB	\$89	Sapphire X1950 PRO	\$205	Asus Geforce 8800 GTX	\$678
Monitör	Samsung 794 MB Flat 17"	\$115	Samsung 932B	\$261	Samsung 226BW	\$439
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo	\$29	Samsung 18X DVD/RW (SH-S183)	\$36	Samsung 18X DVD/RW (SH-S183L)	\$36
Ses Kartı	Entegre	\$0	Sound Blaster X-Fi Extreme Music	\$139	Sound Blaster X-Fi Fatality	\$285
Kasa	Asus TA-230	\$51	Thermaltake Shark	\$145	Coolermaster Stacker	\$203
Klavye	Logitech Internet Pro	\$14	Logitech G15	\$95	Logitech G15	\$95
Mouse	Genius Navigator	\$26	Logitech G3	\$69	Logitech G5	\$94
		<b>\$776</b>		<b>\$1,672</b>		<b>\$3,830</b>

**Not:** Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılardan değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denemiştir.

# 17 GARİP AMA GERÇEK OLAY

DÜNYAMIZIN PEK MANTIKLI, PEK AKLA YATKIN BİR YER OLDUĞUNU SÖYLEYEBİLİR MİYİZ? ELBETTE HAYIR. ZATEN GARİP OLAN BU DÜNYADA, "OYUN OYNAMAK" GİBİ KENDİ İÇİNDE DAHA DA GARİP BİR AKTİVİTEDE BULUNAN BİZLERİ, PEK AZ ŞEY ŞAŞIRTABİLİR. DEĞİL Mİ? İLGİNÇTİR, BİZİM GİBİ KURT OYUNCULARI BİLE DUMURA UĞRATACAK ÖYLE OLAYLAR VAR Kİ OYUN DÜNYASINDA, İNANAMAZSINIZ. MESELA ŞUNLAR:

[SİNAN AKKOL [sinan@level.com.tr](mailto:sinan@level.com.tr)]





## FROM "GAY" MERS, FOR GAMERS

Bu İngilizce başlık için özür dilerim. Ama az sonra anlatacağım konuya uyacak daha uygun bir ömlecik olamazdı. Şimdi sıkı durun, hepimizin çok iyi bildiği bir oyunla ilgili acı gerçekle karşılaşmak zeresiniz...

reamworks, Undying'in ilk tasarım aşamasına Clive Barker'ı dahil etmeye karar verdiğinde, Undying'in ana karakteri standart bir aksiyon kahramanı olan keçi sakallı ve kel olarak çizilmiş Kont Magnus Wolfram adlı bir karakterdi. Ancak, eşcinsel olan Clive Barker'in Undying'in ana kahramanı hakkında farklı fikirleri vardı:

Bakın arkadaşlar, ben bir gay'im" diye çıkıştı tasarım ekibine Barker. "Magnus adlı bu kas yığını herifi sevmemim. Bana ve benim gibi gay'lere çekici gelecek bir ana karakter tasarlayın!". Bir hafta sonra Magnus gitmiş, yerine Undying'in yakışıklı İrlandalı karakteri Patrick Galloway gelmişti. Ve Patrick, oyun piyasasının erkeklere çekici gelmek üzere tasarlanmış tek erkek ana karakteri olarak tarihteki yerini aldı.

## 2 GÖKYÜZÜNDE TERÖR

11 Eylül olayları sonrası, başta Amerika olmak üzere herkes çeşitli günah keçileri aramaya başladı. Ve olayın üstünden 3 gün geçmeden bir tane bulundu: Microsoft Flight Simulator. Gerçekçi uçuş eğitim görevleri yüzünden, kaldırıcı düzenleyenlerin eğitim aracı olarak kullanıldığı söylendi Flight Simulator'ın. Halbuki bir simülasyon, ne kadar gerçekçi olursa olsun, gerçek bir aracı kullanmanızı sağlayacak teceriyi size veremeyeceğini herkes bilir. Ne yazık ki MFS kendisini savunamayacak kadar kötü durumdaydı, çünkü 11 Eylül'den önce çıkan oyunun eğitim bölümünde bir pilot diğerine verilen şunları söylüyordu: "Hey John! Neredeyse Empire States binasına çarpıyordun! Aslında arpsan ne kadar da eğlenceli olurdu, öyle değil mi?" Oyunun başındaki bu cümleyi herhangi bir gazeteci duyduğu andan itibaren gelişen olayları anlatım anlatmama gerek yoktur.



## 3 TERS PSİKOLOJİ

İngiltere'de gençleri uyuşturucuya karşı bilinçlendirmek isteyen Healthwise adlı kuruluş, ters psikoloji yöntemini denemeye karar verir. Sözde eğitim amaçlı bir oyun olan Wrecked: A Psychedelic Adventure'da çeşitli uyuşturucuları power-up'lara dönüştürürler. Wrecked'in sürreal dünyasında amfetaminler ana karakteri hızlandırırken, LSD görünmez objelerin görünmesini sağlar. Ve her bölümün sonunda normal bir puan tablosu yerine, topladığınız uyuşturucuya göre ne kadar hapis yatacağınız söylenir.

Wrecked'in amaçlananın tam tersine insanları uyuşturucuya özendirmekten başka bir işe yaramadığını, aldıkları binlerce tepki e-postasından sonra anlarlar.

## 4 CÖLE GÖMÜLEN OYUNLAR

Her şey, Atari'nin 80'lerin en popüler konusu olan E.T. filminin lisansını almasıyla başladı. Atari, isminin gücüne çok güveniyor, bu güvenin sarhoşluğuyla zaten uzun süredir büyük hatalar yapıyordu. En büyük hataları, E.T.'nin oyun haklarına 25 milyon dolar gibi korkunç bir para yatırdıktan sonra, oyunun 5 hafta içinde hazırlanmasını istemeleri oldu. (Bilginize: 80'lerin başında iyi bir oyunun yapım süreci 5 ila 6 ay arasında değişiyordu). Sonuçta E.T. zamanın en yetenekli oyun yapımcılarından Howard Scott Warsaw'a emanet edildiyse de, bu kadar kısa zamanda iyi bir oyun yapabilmesi için gerçek bir mucizeye ihtiyacı vardı.

0 mucize, asla gerçekleşmedi.

Oyun gerçekten de 5 hafta sonra 1 Eylül'de piyasaya çıktığında, herkes korkuyla çığlık atmaya başladı. Görülmemiş kötülükte bir oyundu. Çok basit bir oynanışa sahip olmasına rağmen kontrolü zor ve inanılmaz sıkıcıydı. Üstelik Atari yine yapacağını yapmış, piyasadaki Atari konsolu sayısından daha fazla sayıda E.T. kartuşu ürettirmişti. Artan kartuşlar ve iadeler o kadar fazla olmuştu ki, New Mexico'da bir çöle 20 kamyon dolusu malı gömüp, üstüne beton döküldü.

Kısa sürede yarım milyar dolar zarar eden Atari, iki yıl sonra satıldı ve efsanesi kaldı geriye. Atari kendine güveninin kurbanı olmuştu.



## 5 ONUN YERİNE KAFANIZI KIRSAK?

Batı gençliği hakkında büyük endişelerim var. Çünkü boş zamanları çok fazla ve bu zamanı da zevzeklik peşinde koşarak harcamayı pek seviyorlar. Mesela "Smash My Bir şeyler" diye iki kişilik bir ekip var. Bu tiplerin görevi, ne zaman insanların merakla beklediği bir konsol çıksa, gidip o konsolu ilk alanlardan birisi olmak. Peki konsolu alıp ne yapıyorlar? Dükkanın dışında kuyrukta bekleyen yüzlerce insanın gözünün önünde parçalıyorlar. Evet, çıktığı gün EBay'den 2000 dolara satabilecekleri PS3'ü, balyozla parçaladılar. Ayrıca bir Wii, bir 360, PSP ve iPod da bu gerçekçe uygulamanın kurbanı oldu. Ne diyim, Allah akıl fikir versin.



## 6 JOHN MALKAVIAN OLMAK

*Vampire Bloodlines*'ı sevmiş ama bitirdikten sonra rafa kaldırıyorsanız, tekrar kurmanız için size iyi bir neden: *Malkavian* klanından bir vampir olmak, oyunu bambaşka bir hale sokuyordu. *Malkavian*'ın kan özelliği olan delilik, oyundaki diyaloglar başta olmak üzere birçok ögeyi komple değiştiriyordu. Odanızdaki televizyondaki spiker haber ortasında durup sizinle konuşmaya başlıyor, etrafınızdaki birçok şeyi algılayışınız bir akıl hastasının bakış açısına dönüşüyor, diğer karakterlerin konuşmalarını çok farklı şekilde algılıyor ve aynı delilikte cevaplar vermeye başlıyordunuz. Eğer oyunun ilerleyen bölümlerinde *Heather* adlı kızı kendi "evcil" vampiriniz olarak himayenize alırsanız, deliliğiniz ona da bulaşmaya başlıyordu. *Vampire Bloodlines*'ın konusu ve ortamı zaten güzeldi. Ama bu karanlık dünyayı bir de zirdeli bir vampirin gözünden görmek, bambaşka bir doğrusu.



## 8 SANAL VEBA

Gerçek bedenlerimize bilgisayardan virüs bulaşması (henüz) mümkün olmasa da, sanal yaşamlarımız çoktan tehdit altına girdi.

13 Eylül 2005'te *World of Warcraft*'a yeni eklenen *Hakkar* adlı yaratığın *Corrupted Blood* saldırısı, tam bir felakete sebep oldu. 3 ila 5 saniyede bir 250-300 hasar veren bir debuff olan *Corrupted Blood*, Level 50'den düşük herkesi 15 saniye içinde öldürüyordu. *Corrupted Blood*'ı yiyen bir oyuncunun yakınında başka bir oyuncu veya NPC varsa, hastalık onlara da bulaşlıyordu. Saldırıya uğrayan gruplardan Level 60 birçok karakter, sürekli healing yaparak, büyük şehirlere döndüler ve olanlar oldu.

Normalde *Zul Gurub*'un dışında çalışmaması gereken *Corrupted Blood*, programcıların ufak bir hatası yüzünden NPC ve pet'lere de bulaşlıyordu. *Corrupted Blood* bulaşmış bir pet'i geri gönderip, kalabalık bir şehrin ortasında yeniden summon eden bazı "muzip" oyuncular yüzünden, hastalık herkese bulaşmaya başladı ve kısa zamanda tüm büyük şehirleri saran bir salgın patlak verdi. CB'li bir karakter öldüğünde iyileşiyordu, ama bir hastanın yanında spawn ederse, yine ölüyordu. Birkaç gün içinde neredeyse *World of Warcraft*'ın tüm büyük şehirleri hastalık korkusu içindeki oyuncular tarafından terk edildi.

Blizzard hastalığı kontrol altına almak için birçok yol denedi. Tıpkı gerçek bir salgında olacağı gibi, belli bölgeleri "karantina altına almayı" bile denediler. Ama yine tıpkı gerçek bir salgında olacağı gibi, panik içindeki oyuncular aralardan kaçıp, virüsü *Azeroth*'un en uzak köşelerine yaymaya devam ettiler. Birkaç gün sonra Blizzard hastalığa çare buluncaya kadar oyuncular ya oyuna girmedi, ya da başka bir oyuncu gördüklerinde ters yöne kaçtılar. En sonunda Blizzard hastalığı kontrol altına almayı başardı.

*Corrupted Blood* salgını sağlık kuruluşlarının da dikkatini çekti. Bu sanal vebanın gerçek virüslerin yayılma şekliyle benzerliklerine dikkat çeken CDCP adlı kuruluş (Hastalık Kontrol Etme ve Engelleme Merkezi), bu tür "virütik deneylerin" sanal dünyalarda denenmesinin iyi bir fikir olduğunu belirtti ve Blizzard'dan bu olayın istatistik detaylarını incelemek üzere istediler.

## 7 DAM ÜSTÜNDE O NELER

*Jurassic Park*'ta geçen tuhaf bir FPS'ydü *Tresspasser*. Oyunda ellerinizi eşyaları gerçekten tutmak için kullandığınız tuhaf bir sistem vardı (silah tutarken bileğinizi 270 derece çevirebiliyordunuz), oyun tamamen 3D idi ve gerçek fizik modellemesi vardı! Hem de 1998'de Hala S3 Virge ekran kartlarına talim eden çoğunluğun bilgisayarlarının halini görmeliydiniz bu oyunu çalıştırırken.

Lakin *Tresspasser*'ın en ilginç özelliği bunlar değildi. Ana karakterimiz bir kadındı. Ve dinazorlar tarafından ısırıldıkça, ne kadar sağlığımız kaldığını göremiyorduk, çünkü ekranda gösterge yoktu. Ama eğer kafanızı eğip aşağı bakarsanız, sol göğsünüzün üstünde ufak bir kalp dövmesi görüyordunuz. Bu dövmenin dolu veya boş olması, size sağlığınız hakkında ipucu veriyordu. Zaten bir tuhaf olan bu FPS'de, bir de zırt pırt eğilip kendi göğüslerinize bakmak zorunda olmak, işi iyice garipleştiriyordu.

## 9 SANAL TERÖRİSTLER

*Second Life*, oyuncuların dilediğini yapmakta özgür olduğu, hatta isterse oyun içindeki her şeyi programlayarak, modelleyerek değiştirebildiği bir oyun. Oyunun bu serbestliği, SL'in bir bölgesinde araba yarışı yapabilirken, hemen yanındaki bölgede tam teşekküllü bir elbise atölyesi olmasına, oyun içinde gaziler için para toplamaktan, Reuters ajansı bürosu açılmasına, hatta İsviçre konsolosluğu açılmasına kadar vardı. İşte bu serbestliği yüzünden her türlü tuhaflığın yuvası olan *Second Life* adlı oyun, geçtiğimiz ay yine bir ilke sahne oldu. Sevdiği oyuna giderek daha fazla seksle ilgili içerik ve ticari firmaların hakim olmasından hoşlanmayan *Marshall Cahil* adlı oyuncu *Second Life Liberation Army* adlı örgütü kurar. SL'in serbest programlama şeklini faydalanarak, kendilerine silah yaparlar ve 24 Şubat günü, gerçek firmaların oyun içindeki iki büyük merkezine (Reebok, American Apparel) eş zamanlı bir nükleer saldırı düzenlerler!

SLLA'nın isteği, *Second Life*'ın gidişatı hakkında yapımçı *Linden Labs*'in bir oylama sistemi getirmesi. Böylece oyunun gidişatı hakkında daha çok söz sahibi olmayı istiyorlar. Tabii bu isteklerine "terörist eylem yaparak" ulaşmaları ne kadar mümkün, tartışılır.





## 10 E3 NİYE İPTAL EDİLDİ?

E3 herkesin gitmek istediği bir yerdi. Daha çıkmasına yıllar olan oyunlar, oyun dünyasının en ünlü simaları, inanılmaz österiler ve kızlar... Ama daha çok, kızlar. Tüm oyun firmaları oyun oynayanların büyük çoğunluğunun testosteron azlığından muzdarip insanlar olduğunu bildiği için, onların dikkatini çekecek en güzel yöntemin birbirinden bikinili kaliforniya'lı güzelleri standlara dizmek olduğunu çoktan öğrenmişlerdi.

Ancak bundan iki yıl önce Acclaim firması biraz ileriye gitti. *Juiced* adlı yarış oyununun tanıtımını yapmak için bir yarışma düzenliyorlardı fuar alanında. Oyun çok tırışka olmasına rağmen yarışmaya katılmak isteyenlerden oluşan büyük bir kuyruk doğru uzuyordu. Çünkü yarışmanın ödülü şuydu: Yarışmanın birincisi oyunda parayla "kazanabileceğiniz" karakterlere modelik eden kızların dördüyle birlikte bir otomobile binip güzel bir restoranda akşam yemeğine, oradan da kızlarla gece kulübüne gidecekti.

Yıl E3'teki en popüler oyunlardan birisi kötü bir oyun olan *Juiced* olmuştu. Biz mi? O sırada fuarın başka bir holünde *Dev hamam böceği yalama yarışması*'nin fotoğrafını çekmekle meşguldük... (o da apayrı bir hikayedir).



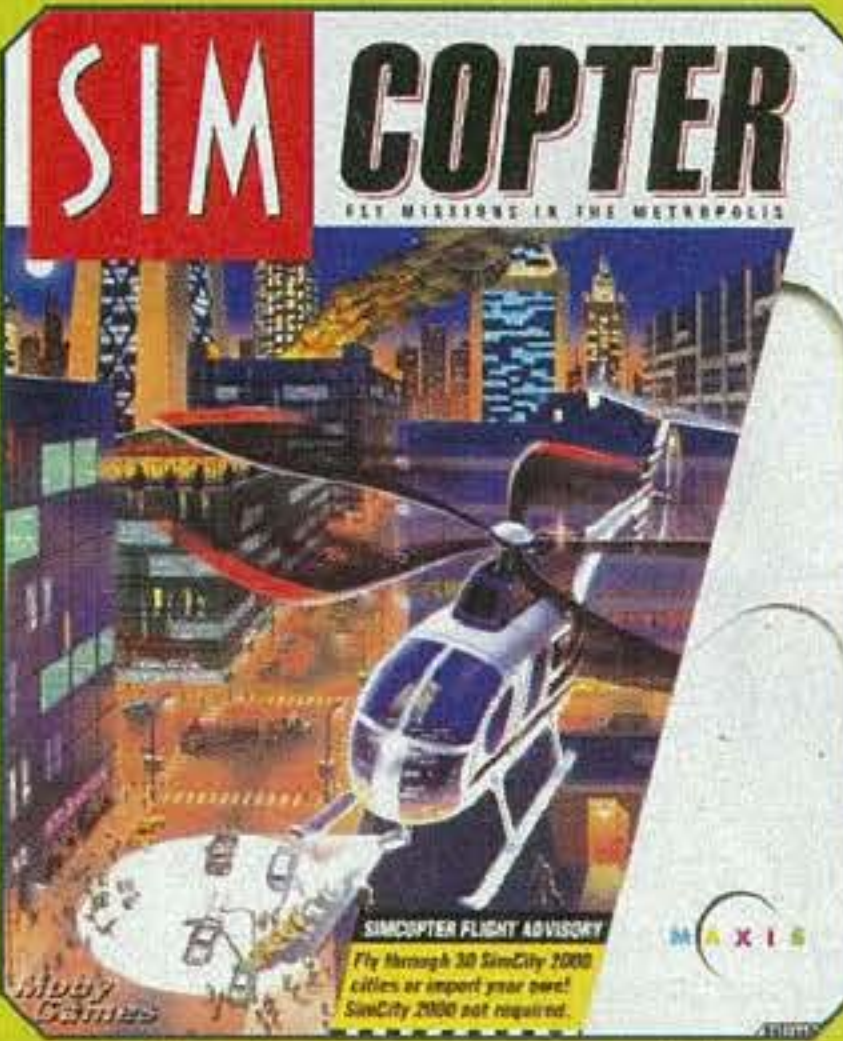
## 11 KANSIZ BLOOD

Büyük Amerikan süpermarket zincirleri, raflarına koyacakları oyunların aşırı şiddet ve cinsellik içermemesi konusunda ısrarcıdır. Birçok yapımcı da, ABD'nin her yerindeki bu market zincirlerine giremezlerse batacaklarını bildiklerinden, oyunlarının "kırılmış" versiyonlarını hazırlarlar. Bu oyunlardan birisi de Monolith'in muhteşem *Blood*'ydü. İsmi "kan" anlamına gelen bir oyundan kanlı sahneler çıkartılınca geriye ne kalmıştı? Evet bildiniz, pek az şey.



## 12 ÖLÜYE SAYGI

Oyunların insanları duyarsızlaştırdığını söyleyenlere, az sonra okuyacağınız iyi bir ders olacaktır. Online bir cenaze töreninden bahsetmek istiyorum sizlere. *Dark Age of Camelot* oyuncularından *Warsinger* 32 yaşında kalp rahatsızlığından ölür. Normalde üç bölgenin oyuncuları arasında süregelen bir savaş vardır *Dark Age of Camelot*'ta. Ancak *Warsinger*'in anısına, her üç fraksiyondan oyuncular biraraya gelir. Ve *Warsinger*'in ablasıyla kız arkadaşının karakterlerinin ortada olduğu, dev bir kalp şekli alarak, ölüye saygılarını sunarlar. Bu dokunaklı ve az görülen sahne, oyunların "ekranda görülen şekiller" olmaktan çok daha ötesine uzandığına güzel bir örnek olarak hafızalara kazınır.



## 13 İLK "SICAK KAHVE" VAKASI

Oyun yapımcılarının günümüze göre daha serbest bir şekilde çalıştığı zamanlarda, muzip programcılar ve grafikerler, bağlı oldukları firmaya danışmadan oyunlara küçük sürprizler eklerlerdi. Sürpriz yumurta anlamına gelen "Easter Egg" denen bu ufak gizler, bazen yıllar sonra ortaya çıkartılırdı. Ama muzip bir programcının şakası, sürpriz yumurtaların ani sonunu getirdi. Maxis'in *SimCopter* oyununda her bölümü bitirdiğinizde havai fişekler eşliğinde bir bando marş çalardı. Ama programcı *Jacques Servin*, oyunun son bölümünün seremonisini, rastlantısal olarak şu şekilde değiştirecek şekilde programladı: Oyuncular parlak ışıklar ve bando beklerken, donlarıyla ortalıkta dolaşip öpüşen erkekler çıkmıştı karşılına! Tabii fark edilince programcı işten kovuldu. Ama Maxis, oyunun bu şekilde piyasaya dağılmasını engellemekte geç kalmıştı.

## 14 VANGERS DA NEYDİ ÖYLE?

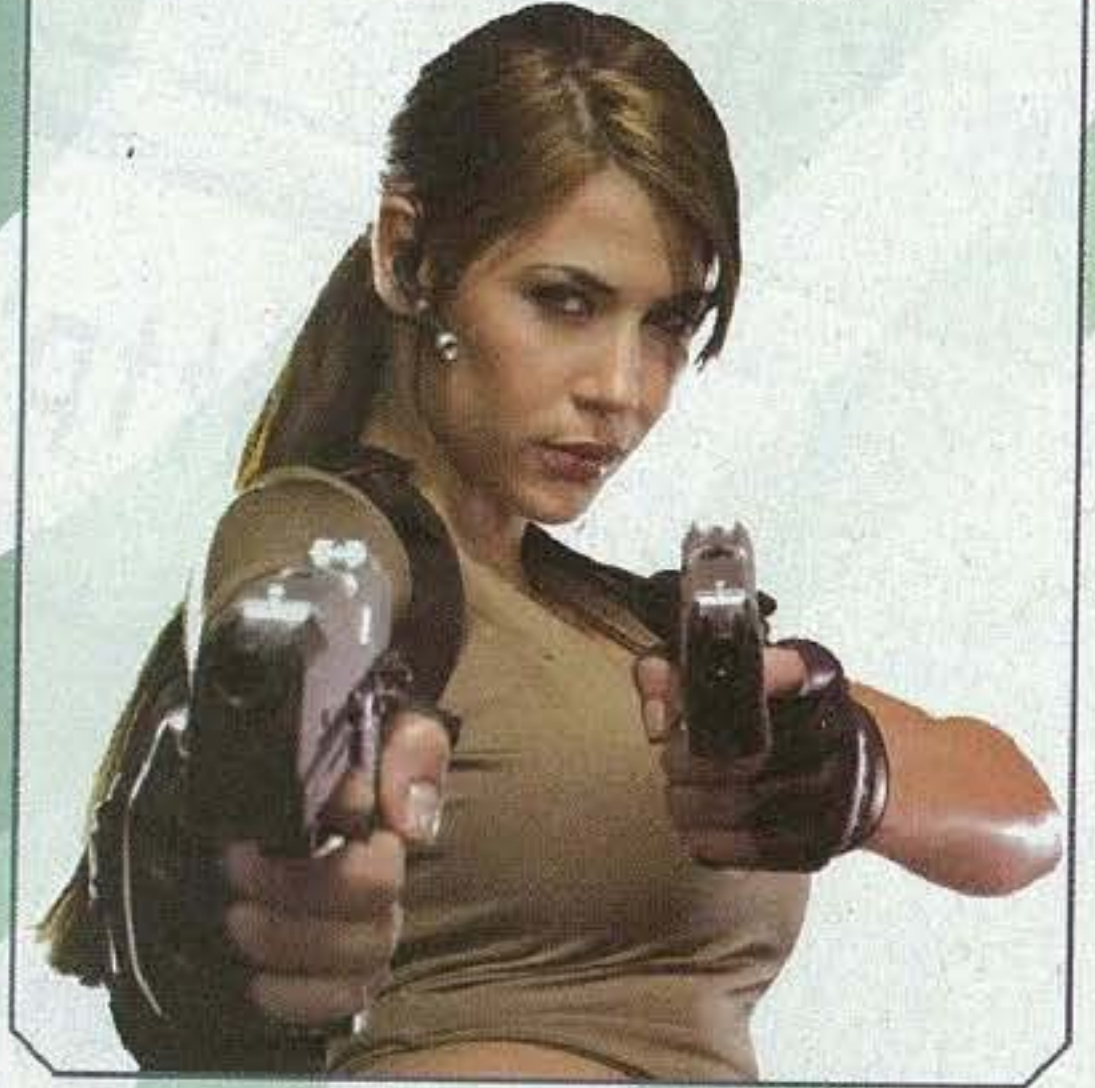
Bu biraz kişisel olacak sayın okuyucular. Konumuz olan *Vangers* adlı oyunu çok iyi hatırlıyorum. Ben daha sümüklü bir serbest yazar iken incelemem için bana verilmişti de çözememiştim... Morararak geri göndermişim oyunu (zaten sonra kimse incelememi galiba). Araba yarışı, adventure ve strateji türü bir oyundu (höhl!) ve ben, daha eğitim görevlerinde benden ne istediğini dahi anlamamışım (eğitim görevi miydi onlar, onu da anlamamışım ya neyse). Tutorial'ın ilk görevlerinden birisini Türkçeye çevirince şöyle bir şey çıkıyor ortaya: "Bir döngüde bir gluek karşılığında 540 beeb alabilirsiniz ama eğer beklerseniz bir sonraki döngüde 920 beeb alabilirsiniz." Oldu...



## 15 LARA KANUNLARA KARŞI

İngiltere'deki Brighton şehrinde, Tesco adlı süpermarkette iki elinde iki silahla salınarak yürüyen bir kadın gören müşteriler korku içinde polisi ararlar. Kadının dükkânı soyacağını düşünmüşler ama neden daracak bir şort ve tişört giydiğini hiç sorgulamamışlardır.

Tam teçhizatlı bir ekip olay mahalline ulaştığında, şüpheli marketten ayrılmıştır. Şüpheliyi evine kadar takip eden polis, "halk huzurunu bozmak" suçundan tutuklamaya kalkışır. Ve bu vaka, Lara Croft benzerliği nedeniyle part-time modellik yapan Michelle Powers'ın nezdinde, biricik Tomb Raider'ımızın polis tarafından tutuklanmaya çalışıldığı ilk ve tek olay olarak anılır.



## 15 AZMİN BÖYLESİ

Derek Smart'ın bir hayali vardı: Öyle bir oyun yapacaktı ki, onu oynayan bir başka oyuna bakmayacaktı. Smart, 3000AD adlı firmasını kurdu ve 1980'lerin sonlarında Battlecruiser 3000AD adlı oyununu yapmaya başladı. Bu oyun, geçmiş geçmiş en zengin içerikli, en geniş oyun olacaktı. Bilinen tüm evreni kapsayacak bu oyunda, hem uzayda, hem gezegenlerin atmosferinde, hem de gezegenlerin yüzeyinde savaşıcağıktık. Hem simülasyon olacak, hem de üstün stratejik öğelere sahip olacaktı. Haliyle Derek Smart'ın oyunu yıllarca konuşuldu ve beklenti büyüdükçe büyüdü.

Ama şöyle bir sorun vardı ortada: Oyun 1988'de duyurulmuş olmasına rağmen bir türlü çıkmıyordu. 1996'ya gelindiğinde artık sabrı kalmayan yayıncı firma Take-Two, oyunu o anki haliyle piyasaya sürdü. Kimsenin çözemediği bir arabirim, olmayan kontroller, oyunu oynanmaz kılan hatalar sürüyle gidiyordu. Biricik hayali elinden alınan Derek, ortalığı kasıp kavurdu. Take-Two'yu mahkemeye verdi, kendisini yeteneksizlikle suçlayan her dergi, site ve eleştirimele çatır çatır kavga etti. Sürekli yama ve güncelleme çıkarttı oyununa. İki yıl sonra, yani 1998'de ise Battlecruiser 3000AD'nin haklarını geri almayı başardı ve oyunu internette bedava yayınladı. 2003'e kadar tam 5 farklı versiyonunu çıkarttı oyunun ve küçük bir hayran (ve bir o kadar da nefret eden) kitlesi kazandı.

2002'de Dreamcatcher'la anlaşış oyununun bir sonraki adımı olan Universal Combat'ı yapmaya başladı. Ama yine oyunu zamanında tamamlayamadı, Dreamcatcher da oyunu alıp yarı fiyatına piyasaya sürdü (yine anlaşılmaz kontroller ve hatalarla dolu olarak tabii). Derek yine köpürdü, Dreamcatcher'ı mahkemeye verdi, yine herkesi suçladı. En sonunda yine oyunun internet yayın haklarını aldı. Universal Combat'ı sürekli geliştirdi, yamadı ve tam dört farklı versiyonunu çıkarttı.

Peki Derek'in firması 3000AD şu anda ne yapıyor dersiniz? Battlecruiser serisinin üçüncü jenerasyonu olan Hostile Intent üzerinde çalışıyor. 2008'de beş oyun birden çıkartacaklarını söylüyor 3000AD'nin karizmatik sahibi.

20 yıldır bir oyunu "yapamayarak" geçinip giden bu adamın azmine hayran olmamak elde değil.

## 17 EN BÜYÜK ENTRİKA

Tipki Second Life gibi, sadece çok ciddi oyunculara hitap eden bir devasa online Eve Online. Bir uzay simülasyonu görünümünde olsa da, sadece tutorial'ını geçmek bile 4 ila 6 saat alan, şirket yapıları, entrikalar, ayak kaydırmalar ve çok ciddi bir ticari/askeri sistem içeren bir oyun Eve. Oyunda birçok oyuncunun cebinden para tırtıklanan irili ufaklı birçok sahtekarlık oluyor. Ciddi ciddi banka, yatırım ve üretim sistemleri olan oyunda "Paranızı benim bankama yatırın, 2 hafta içinde %100 faiziyle geri alın" diyen hortumcu oyunculara sık sık rastlanıyor. Ancak GHSC adlı oyun içi firmanın karıştığı ihanet ve entrika dolu bir olay vardır ki, ne oyun dünyasında, ne de gerçek dünyada bir eşi benzerinin olması mümkün değildi.

15 Nisan 2005'te, oyunun en büyük şirketlerinden Ubiquah Seraph'ın (US) yöneticisi olan Mirial adlı oyuncu, sağ kolu ve koruması olan bir diğer oyuncu Arenis Xemdal ile birlikte bir göreve çıkarlar. Birlikte bir başka sisteme atlayış gerçekleştirirler. Ancak atladıkları anda Guiding Hand Social Club adlı şirketin bir ajanı olan Uuve Savissalo onları beklemektedir. Miriam endişelenir çünkü GHSC adlı şirketin ana meslek dalı suikasttır. Sağ kolu Arenis'in onu koruyacağından emindir. Arenis'in dönüp kendisine ateş açtığını görünce şok olur Mirial.

Saat sabahın 6'sını gösterdiğinde, her şey bitmiştir. Mirial'ın milyarlarca ISK (Eve Online parası) değerindeki gemisi yok edilmiş, uzayın soğuk boşluğunda donmuş olan cesedi bir GHSC gemisinin kargosunda, bu görevi onlara Guiding Hand'e veren kişiye "kanıt" olarak götürülmektedir. Ve tam Mirial'ın ihanete uğradığı dakikada, Ubiquah Seraph şirketinde aylarca o anı beklemiş olan onlarca Guiding Hand ajanı, aynı anda şirketin tüm kasalarını boşaltmış ve hangarlardaki tüm gemileri çalmışlardır.

Tüm bu entrika ve sızma hareketinin sebebi, tam 12 ay önce Guiding Hand'e verilen bir görevdir aslında. Mirial'a kızan eski bir ortağı, Guiding Hand'i, Mirial'ın şirketini komple çökertecek bir operasyon için 1 milyar ISK'ya tutar. Tek istediği, Mirial'ın donmuş bedeninin kendisine teslim edilmesidir. Kontratı alan Guiding Hand ajanları, muhteşem bir organizasyon ve disiplin içinde US şirketine en alt kademeden itibaren sızmaya başlarlar. Arenis Xemdal başta olmak üzere birkaç Guiding Hand ajanı, US'in en üst kademelerine kadar sabırla yükselirler 12 ay boyunca. Taa ki emir gelene kadar: "Kontratı uygulama vakti geldi".

Saldırı ve tüm galaksiyi kapsayan hangar soygununun değeri tamı tamına 30 milyar ISK'ya ulaşır. Bu miktar E-Bay'de satılsa, 16.500 gerçek Amerikan dolarına eşdeğer bir paradır! Düzinelerce oyuncunun, bir yıllık istisnasız gizlilik, özen ve disiplin gerektiren bu operasyonu, eşine az rastlanır bir entrika ve suikast saldırısı olarak oyun tarihine geçer.

# sanaldan gerçeğe

→ nisan 2007



## 130 naruto

"Naruto" bir kişinin hikayesi gibi gözüküyor ama birden fazla karakteri, en az Naruto kadar detaylı bir biçimde işleyen, uzun soluklu bir anime serisi.

130 cesur yeni dünya "...Filmde Sparta'lıları azladan gazlamışlar diyenler God of War'u bir oynasalar da tek bir Sparta'ının nasıl tartışabileceğini görseler keşke..."

132 ejderhanın ini "... Bizden olmayan herkes kötüdür, kadınların hepsi dedikoducudur, tüm kötüler siyah, tüm iyiler ise beyaz giyer, siyahlar üçüncü sınıf insanlardır..."

131 serbest çağrışım "...Radyodan, zor duyulan rüyalar yükseliyordu tek tek, gökyüzüne doğru. Göç eden kağıt kuşlar gibiydi rüyalar; boşlukta kağıttan kanatlarını çırpıyordu her biri..."

133 oyuğezzer "... "Düşman" sözcüğünün sözlükteki karşılığına bakıyorum. "Birin kötülüğünü isteyen" diyor düşman için. Dönüp bu tarifi ülkemde yaşananlara uydurmaya çalışıyorum.



## 126 istanbul film festivali

...o kadar çok film işaretledim ve maalesef o kadar çoğuna gidemeyeceğim ki düşündükçe asabım bozuluyor.



## 128 bleach

Bleach'i nasıl keşfettim, hiçbir fikrim yok ama pişman değilim. Aksine çok mutluyum. Naruto'dan en önemli farkı herhangi bir hareketin veya taktiği 3 bölüm boyunca kafanıza takılarak anlatılmaması.



## 129 sandman

Yağmurda yürürken ruhunun temizlendiğini hissetmek gibidir Sandman okumak. Kediyi severken, onun da seni sevdiğini farketmek gibidir.



## FESTİVAL GİBİSİN

Evet, kar yüzü görmeden bahar geliverdi ve beraberinde festivali de getirdi. Her Nisan ayında yüzlerce sinemaseverin İstiklal caddesine dökülmesi, gişelerde uzun kuyruklar oluşturması, film aralarında eski dostların karşılaşması, kahveler içilirken filmlerden konuşulması, kısacası hayatın başlaması diyebilirim İstanbul Film Festivali için. Bu yıl da 200'ün üzerinde filmi ve bir dizi etkinliğiyle festivali programı gerçekten çok yoğun. Kitapçığını bile okurken pes ettim bu sefer. Kategoriler yine özenle seçilmiş filmlerle dolu. Hangi birinden bahsedilebilir bilemiyorum. İlk gözüme çarpanlardan biri *The Fountain*. Darren Aronofsky'nin son filmi. "En sonunda" demek istiyorum, çünkü Darren Aronofsky'nin *Requiem for a Dream*'den beri çekebildiği tek film (adam neler çekti çekene kadar). Gerçi vizyona da girecek ama festival kapsamında izlemek ilginç

olabilir. Yine Akbank Galaları bölümünden ekmeğe yerine pasta yiyen *Marie Antoinette* (müziklerine dikkat) ve 2007 Oscarlarının görselliğe dair tüm ödüllerini toplayan *Pan's Labyrinth* kaçırılmamalı. Dediğim gibi program çok iyi hazırlanmış ve tavsiye edebileceğim çok film var; o kadar çok film işaretledim ve maalesef o kadar çoğuna gidemeyeceğim ki düşündükçe asabım bozuluyor. Filmlerin dışında etkinlikler de çok sağlam. Ünlü aktris Asia Argento'nun DJ'liğini yaptığı "Whatever" partisi ve festivalin baba yönetmen kontenjanından Gus Van Sant ve Park Chan Wook'un vereceği "ustalık sınıfları" da gitmek, görmek gerekenlerden. İstanbul Film Festivali 31 Mart-15 Nisan tarihleri arasında. Film bilgilerine ve diğer detaylara [www.iksv.org](http://www.iksv.org) adresinden ulaşabilirsiniz. Eminim kafanıza göre bir film vardır, hatta birden fazla. **-Güven Çatak**

## 3D MANTIĞI

Hem de tasarımdan uygulamaya. Nasıl mı? *Pusu* ekibinin karakter tasarımcısı ve animatörü Çetin Tüker'in *Pusula* yayınlarından çıkan kitabıyla. Çetin Tüker'e sorduk, "yazmışsın kitabı ama ne anlatıyor bu kitap" diye. O da sağolsun kısaca anlattı (malum beraber çalışıyoruz, o kadar hatırladığımız geçsin artık), ben de kısaca aktarıyorum: "*Tasarımdan Uygulamaya 3D Mantığı*" öncelikle bir 3D Studio Max veya benzeri bir 3D modelleme, kaplama ve animasyon programı öğrenme kitabı değil. Adından da anlaşılacağı üzere olayın mantığını kavramaya odaklanan ve bu odak üzerinden öğretmeyi amaçlayan bir kitap. Peki, bunu nasıl yapıyor? Bir projeyi fikir aşamasından sonuç ürün aşamasına kadar adım adım ele alarak. Söz konusu proje Çetin Tüker'in yerli ve yabancı medyada birçok başarı kazanan "Tonozlu Sokak" adlı çalışması. Kitap, proje sürecini üç bölümde

toplamış: tasarım, modelleme & dokulama ve ışıklandırma & kompozisyon. "Özgün fikir nasıl bulunur"la başlıyoruz ve önce kabası, sonra incisi ve sonra da detaylarıyla devam ediyoruz. Attığımız her adımın hangi teorilere dayandığı da üşenmeden açıklanmakta. Kısacası dijital araçlarla temsil etmek istediğimiz bir mekâna nasıl yaklaşmalı ve sonra da nasıl kotarmalı sorularımıza rehber olacak bir kitap. En önemlisi de mekânı 3D dijital temsilin soğuk havasından kurtarıp nasıl yaşanır kılarız veya mekâna nasıl yaşanmışlık katarız gibi bir derdi var kitabın ve tabii Çetin'in de. Uzun lafın kısası bu alanla uğraşanlar ve uğraşmak isteyenler için yeni bir perspektif sunuyor "*Tasarımdan Uygulamaya 3D Mantığı*".

**-Güven Çatak**

CETİN TÜKER

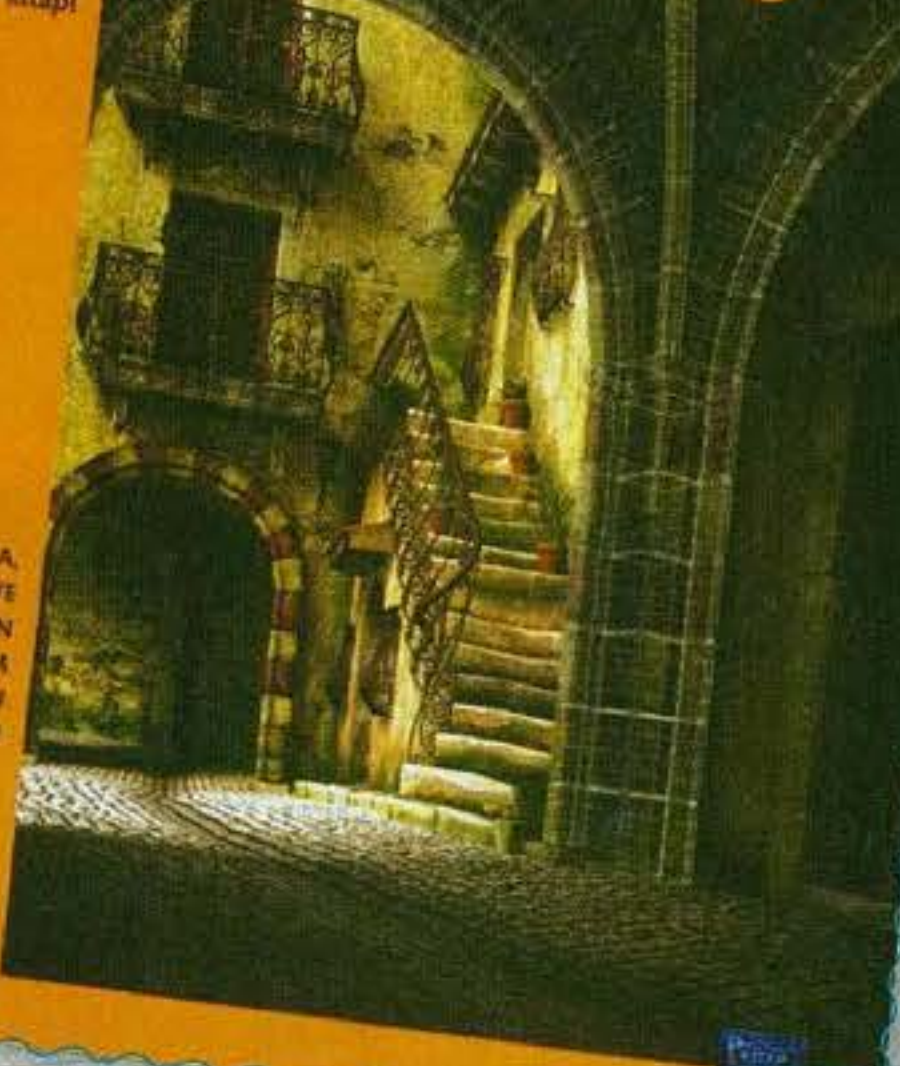
3D tasarım ve uygulama konusunda sıradışı bir kitap!

MAYA, 3DS MAX VE BÜTÜN 3D TASARIM PROGRAMLARI İLE UYUMLU!

PUSULA

[www.pusula.com](http://www.pusula.com)

Tasarımdan Uygulamaya  
**3D Mantığı**



BA  
Film N  
karak  
Film N  
zamar  
ukala  
bu set  
yayın  
(bkz.  
Film N  
Karak  
ve bu  
teme  
bir se  
hele  
-Güv



## YENİ BİR DERGI

Bu ara amma çok sinema dergisi çıktı değil mi? Her ne kadar sinemamız sektörleşmemiş olsa bile son dönem neredeyse her hafta yeni bir Türk filminin vizyona girmesi, nicelik mi yoksa nitelik mi tartışmalarını başlatırken, dergicileri de gazaya getirmiş olsa gerek ki birçok sinema dergisi peşisıra peydahlandı. Bunlardan bazıları adaptasyon, bazılarıysa yerli malı yurdum malı olarak bayilerdeki yerini aldı. Adaptasyon olanlardan Total Film, İngiliz zerafetiyle öne çıkıyor. Tabii bunu sadece grafiğiyle değil, esasen Mehmet Açar, Engin Ertan ve Kutlukhan Kutlu gibi işini çok iyi bilen yazar kadrosuyla başarıyor. Her ay bir DVD vermesi de ekstra bir olay tabii ki. Yedinci sanata takip edenlerdenseniz, Total Film bilgilendirici ve eğlenceli bir seçim olabilir. **-Güven Çatak**



## LOMOLAR GELDİ

Biliyorum, artık her şey dijital ve fotoğraf da dijitalleşen mecralardan biri. Film yandı, film bitti gibi dertlerin ve nicelerinin hiçbiri yok dijital fotoğrafçılıkta. Ayrıca depolama ve paylaşım gibi yeni medya ihtiyaçları bakımından da oldukça pratik. Ama analog filmin dokusu ve tadı halen yok gibi. Gelecekte 35mm film ister fotoğraf, ister sinema olsun sadece deneysel türe ilgi duyanların malzemesi olacak ama yok olmayacak! Ve bu direnişin ordusu da Lomolar olacak! Bu birbirinden eğlenceli analog fotoğraf makineleriyle çok farklı şekillerde fotoğraflar çekmek mümkün. Özellikle hareket ve renk bakımından farklı efektler elde edebileceğiniz birçok

modeli var. Aynı karede anı dörde mi yoksa dört farklı renge mi bölersiniz, artık orası size kalmış. Tam modellerini inceliyor ([www.lomography.com](http://www.lomography.com)) ve sipariş verip vermeme konusunda kendimi yiyip bitiriyorken, bir son dakika haberiyle Lomoların İstanbul'a geldiğini öğrendim. Mekanın adı Dükkan ([www.dukkanda.com](http://www.dukkanda.com)) ve fiyat farkı çok az (siz yine de orijinal web sitesine bir göz atın çünkü neler var neler!). Lomolar, fotoğraf çekmeyi seven ve farklı şeyler denemek isteyen herkese şiddetle tavsiye edilir. Yalnız uyarmadı demeyin, farklı modelleri ve ekstralarıyla Lomo sevgisi tam bir koleksiyoncu hastalığına dönüşebilir (bu arada favorim SuperSampler). **-Güven Çatak**



## BAHTI KARA FİMLER

Noir filmlerinin bahtı da kara mıdır? Yoksa sadece karakterleri ve sokakları mı karanlıktır? Ne mi diyorum? *Noir* diyorum. Hani şu oyun incelemelerimizde zaman zaman "atmosfer film-noir izleri taşıyor..." gibisinden laf ukalaya yazıyoruz ya, işte ondan bahsediyorum. Ama sefer meseleyi derinlemesine ele alarak, Taschen yayınlarından çıkan "Film Noir" kitabını tavsiye ediyorum. Z. Robinson Crusoe kitabevi, olmadı Amazon.com). Film Noir nedir? Kime denir? Nasıl ortaya çıkmıştır? Karakteristikleri nelerdir? Karakterleri nasıl tiplerdir? Bu gibi sorular çok şık set fotoğrafları ve janrın temel taşı filmlerinden alınan etkileyici karelerle detaylı şekilde cevaplandırılıyor. Gerçekten çok özel bir kitap, eğer çok özel birinden alınca değeri paha biçilmez oluyor.

**Güven Çatak**





## NAN DATTE BAYOU

%98, %99, %100... Yarım saate bir yerde mi olmam gerekiyormuş, beni bekleyen bir kız arkadaşım mı varmış, ev mi yanıyor; hiç biri önemli değil. Naruto'nun yeni bölümü çıkmış; bundan daha önemli bir şey olabilir mi?

Yıllar önce bir arkadaşımın tavsiyesi üzerine bir günde 10 bölümünü birden izlediğim Naruto, bu ayki başlıklarımızdan bir tanesi. Diğeri de Bleach. İkisi de sonsuza dek sürecek gibi görüldüğü için aynı sayfada komşu olmalarının iyi bir fikir olacağını düşündüm. Naruto ve Ichigo savaşa kim yener diye de merak etmiyor değilim. Gaara hepsini tuzla buz eder o ayrı. Gerçi Naruto'nun içinde de Kyuubi var. Hmm... - Tuna Şentuna

## RE WA KUROSAKI HIGO DA!

Ichigo'yu nasıl keşfettim, fikrim yok ama kesinlikle değilim. Aksine çok ilginç. Naruto'dan en büyük farkı herhangi bir taktik veya taktiğin 3 bölümünce kafanıza kakılarak atılmaması. Daha seri bir şekilde ilerliyor diyeceğim; Naruto'ya benzerliğiyle dikkat çekiyor. İkisi de dayak yedikçe güçleniyor, çoşabilmelerinin sebebi karakterlerindeki anlamsız derecede güç ve ikisi de büyük bir hayran kitlesine sahip.

Aslında sıradan bir hayatı olan Ichigo, ölümleri "Ruhlar Alemi"ne göndermekle yükümlü Kuchiki Rukia'nın güçlerini ona aktarmasıyla kendini Hollow adı verilen, insanların ruh enerjisiyle beslenen yaratıkların peşinde bulur. Rukia ile samimiyeti ilerleten Ichigo, Rukia'nın baş belaya girince hem Hollow'larla baş etmek, hem de Rukia'ya yardım etmek zorunda kalır; siz de bu sırada rahat 50 bölüm izlemiştinizdir.

Genel olarak bakınca Bleach'te çok özel, çok acayip, çok etkileyici ve yenilikçi öğeler



görülüyor. Daha çok Ichigo'nun ve arkadaşlarının gelişimi ve diğer önemli karakterlerle savaşlarını merak eder oluyorsunuz (bu mevzu birebir Naruto için de geçerli). Belirli bir bölümden sonra aynı Naruto gibi yan hikâyelere geçen (Bountou adındaki enteresan bir ırkla olan savaşlar) Bleach'in yan hikaye bölümleri Naruto kadar sıkıcı sayılmaz. Hatta Ichigo ve arkadaşlarıyla ilgili önemli konuları da işliyor ve her bölümde mutlaka eğlenceli birtakım olaylara şahit oluyorsunuz..

Ve bu ay da yine bana ayrılan köşenin dibini buldum. İnanın bırakmalar (aslında sadece Sinan bıraksa) sayfalarca yazacağım. Esen kalın, animesiz kalmayın... - Tuna Şentuna



## RÜZGAR HİKAYESİ

Bir kasaba düşünün adı Konoha olsun. İçinde yaşayan çocuklar birer Ninja olabilmek için okula gitsinler. Sonra bu kasabaya saldırılsın. Dost bilinenler düşman, düşman bilinenler daha da beter planlar yapmış olarak ortaya çıksın. Küçük çocuklar büyük işler başarsın, içlerindeki güçle büyüklerini büyülesinler... "Naruto" bir kişinin hikayesi gibi gözükse ama birden fazla karakteri, en az Naruto kadar detaylı bir biçimde işleyen, uzun soluklu bir anime serisi. Zaten animeyle az da olsa ilgileniyorsanız mutlaka ismini bir yerlerde duymuşsunuzdur; fakat eğer seriyi başından yakalayamadıysanız, Naruto - 118 gibi bir sayı sizi bu animayı izlemekten caydırmış olabilir. Daha da kötüsü Naruto, "Filler" (yan hikâyeler diyelim) bölümleriyle 220. bölüme kadar uzadı ve daha yeni yeni mangayı takip eden esas bölümlere geçti. Naruto Shippuuden (rüzgâr hikayesi gibi bir anlamı var), Naruto'yu 135. bölüme kadar izlemiş olan herkesin rahatlıkla takip edebileceği, heyecanı ve aksiyonu dorukta, yepyeni bir Naruto. İşin açıkçası, Bleach'ten farklı olarak Naruto'nun bu yan hikâyeleri beni bir süre sonra inanılmaz derecede sıkıkmaya başladı. Ekran karşısında havale geçirmemek için de bir süre sonra izlemeyi kestim, yoksa Naruto'ya olan tüm sempatimi kaybedecektim. Neyse ki Shippuuden başladı ve eski günlerime geri döndüm. Naruto ve arkadaşlarının büyümüş ve daha güçlenmiş bir şekilde karşınıza çıktığı yeni Naruto, direkt olarak da büyük bir savaşın haberiyle başlıyor; bir saniye bile sıkılmaya vakit bulamıyorsunuz. - Tuna Şentuna



## THE SANDMAN

Yağmurda yürürken ruhunun temizlendiğini hissetmek gibidir Sandman okumak. Kediye severken, onun da seni sevdiğini farketmek gibidir. Yatağına uzandığında, daha gözlerini kapatmadığını sanıyorken, bir anda üçüncü rüyandan uyanmak ve gözlerindeki çapakların tanıklığında yaşamdan ürktüğünü ilan etmektir. Sandman'ı, gözlerimize serptiği kum zerrelere tanıyoruz. Britanya'nın tedirgin yazarı Neil Gaiman'ın hep masallara çalışan kaleminden çıkan Sandman, toplamda 75 öyküden ve bunların ciltler halinde bir araya geldiği on kitaptan oluşan bir çizgi-roman serisi. 1988'de başlayıp 1996'ya kadar süren bu "tam macera", kendi içinde sürükleyen ve ancak son öykünün arka kapağına ulaştığınızda tamamlanan bir çember. Yani Sandman okumaya başladığınızda, sonuna kadar gitmek zorundasınız. Yoksa uykularınız kaçar... Türkiye'de şimdiye dek on ciltten ilk altı tanesi yayınlanan Sandman'ı diğer çizgi-romanlardan ayıran tek yanı kendine özgü hikâyesi değil. Seri boyunca Neil Gaiman, öykülerini birbirinden saygıdeğer çizerlere ve tasarımcılara teslim ediyor. Tıpkı her bölümünü başka yönetmenlerin çektiği bazı dizi filmler gibi, her defasında yeni bir yorumla, yeni bir tatla karşılaşıyorsunuz bu sayede. Konularını mitolojiden, edebiyat tarihinden, efsanelerden ve Morpheus'un büyüü krallığındaki alternatif gerçeklikten alan Sandman serisinin her kitabı, hatta her karesi görülmeye, anlaşılmalıya değer tatlara sahip. Şimdiye kadar çoktan hatmetmediyseniz hiç vakit kaybetmeden başlamanızı öneririm. Hem Arkabahçe uzun zamandır "baskısı tükendi" dediği ilk kitap *Düş Müziği*'ni yeniden basmış. Harekete geçmenin tam zamanı yani... -Serpil Ulutürk



## MANOWAR: GODS OF WAR METALİN KRALLARINDAN YENİ ALBÜM

Manowar, 2005'te Yedikule Zindanları'nda efsane bir konser vermişti beş binden fazla kişiye. Orada bir söz almıştı Joey DeMaio'dan: "yeni albümümüzde Türkçe bir parça göreceksiniz". Hemen belirttim, böyle bir parça yok albümde. Joey'in bu '10'dan fazla dile çevrilecek parça' projesi askıya alındı (iptal edilmedi). İlk dinleyişte insana "Bu mu Manowar?" dedirtiyor. Warriors of the World ile bu albüm arasında keskin bir fark var: Albümdeki klasik müzik etkisi artmış, sert gitar riffleri ise azalmış. *King of Kings*, *Gods of War*, *Sleipnir* gibi tam gaz parçalar da var, ama bunlar kaideyi bozmuyor. *Gods of War*, Manowar tarihindeki ilk konsept albüm. Sözler klasik Joey DeMaio ustalığında yazılmış; kısa, öz ve akılda kalıcı kafiyeli nakaratlar (daha şairane olmasını bekleyenler

My Dying Bride dinleyebilir). Çoğu parça marş şeklinde ilerliyor. Blood Brothers, Army of the Dead gibi yavaş ama ruha dokunan parçalar, insana kendini o günlerde hissettiriyor (favori parçam *Odin*). Neredeyse tüm parçalar tenor ve orkestra içermekte. Bir tek albümün bonusu olarak gösterilen *Die For Metal* bilindik Manowar parçası. Heavy metal ve hard rock karışımı riff'ler, "heavy metal için ölürüz!" muhabbeti... Eric Adams mı? O bir uzaylı olmalı! Yaşına rağmen hala evrenin en iyi vokalisti. Böyle güçlü ve böyle ruhu söyleyebilen başka bir vokalist günümüzde ne yazık ki yok. Albümün bir diğer ilginç yanı da *Kings of Metal* albümündeki 'masalçı dede'nin geri dönmüş olması. Pekî, kimler bu albümü sever? İlk şart koyu bir heavy metal hayranı olmak. Sonra, klasik müzik mutlaka sevilmeli.

Son olarak da mitolojiye ilgi duyulmalı. Bunların dışındaki dinleyiciler aradıklarını ne yazık ki bulamayacak. Ama yine de *Blood Brothers*'a ve *Hymn of the Immortal Warriors*'a kulak kabartmanızı öneririm. He, bir de *Absolute Power* gibi bir DVD ile karşılaşırsanız gözleriniz kapalı alabilirsiniz. Tüm eski grup üyeleriyle söylenen *Battle Hymn* ve hiç live çalınmamış *Glory of Achilles* parçası için bile değer. - Volkan Turan





## THE SANDMAN

Yağmurda yürürken ruhunun temizlendiğini hissetmek gibidir Sandman okumak. Kediye severken, onun da seni sevdiğini farketmek gibidir. Yatağına uzandığında, daha gözlerini kapatmadığını sanıyorken, bir anda üçüncü rüyandan uyanmak ve gözlerindeki çapakların tanıklığında yaşamdan ürktüğünü ilan etmektir. Sandman'ı, gözlerimize serptiği kum zerrelere tanıyoruz. Britanya'nın tedirgin yazarı Neil Gaiman'ın hep masallara çalışan kaleminden çıkan Sandman, toplamda 75 öyküden ve bunların ciltler halinde bir araya geldiği on kitaptan oluşan bir çizgi-roman serisi. 1988'de başlayıp 1996'ya kadar süren bu "tam macera", kendi içinde sürükleyen ve ancak son öykünün arka kapağına ulaştığınızda tamamlanan bir çember. Yani Sandman okumaya başladığınızda, sonuna kadar gitmek zorundasınız. Yoksa uykularınız kaçar... Türkiye'de şimdiye dek on ciltten ilk altı tanesi yayınlanan Sandman'ı diğer çizgi-romanlardan ayıran tek yanı kendine özgü hikâyesi değil. Seri boyunca Neil Gaiman, öykülerini birbirinden saygıdeğer çizerlere ve tasarımcılara teslim ediyor. Tıpkı her bölümünü başka yönetmenlerin çektiği bazı dizi filmler gibi, her defasında yeni bir yorumla, yeni bir tatla karşılaşıyorsunuz bu sayede. Konularını mitolojiden, edebiyat tarihinden, efsanelerden ve Morpheus'un büyüü krallığındaki alternatif gerçeklikten alan Sandman serisinin her kitabı, hatta her karesi görülmeye, anlaşılmaya değer tatlara sahip. Şimdiye kadar çoktan hatmetmediyseniz hiç vakit kaybetmeden başlamanızı öneririm. Hem Arkabahçe uzun zamandır "baskısı tükendi" dediği ilk kitap *Düş Müziği*'ni yeniden basmış. Harekete geçmenin tam zamanı yani... -Serpil Ulutürk



## MANOWAR: GODS OF WAR METALİN KRALLARINDAN YENİ ALBÜM

Manowar, 2005'te Yedikule Zindanları'nda efsane bir konser vermişti beş binden fazla kişiye. Orada bir söz almıştı Joey DeMaio'dan: "yeni albümümüzde Türkçe bir parça göreceksiniz". Hemen belirttim, böyle bir parça yok albümde. Joey'in bu '10'dan fazla dile çevrilecek parça' projesi askıya alındı (iptal edilmedi). İlk dinleyişte insana "Bu mu Manowar?" dedirtiyor. Warriors of the World ile bu albüm arasında keskin bir fark var: Albümdeki klasik müzik etkisi artmış, sert gitar riffleri ise azalmış. *King of Kings*, *Gods of War*, *Sleipnir* gibi tam gaz parçalar da var, ama bunlar kaideyi bozmuyor. *Gods of War*, Manowar tarihindeki ilk konsept albüm. Sözler klasik Joey DeMaio ustalığında yazılmış; kısa, öz ve akılda kalıcı kafiyeli nakaratlar (daha şairane olmasını bekleyenler

My Dying Bride dinleyebilir). Çoğu parça marş şeklinde ilerliyor. Blood Brothers, Army of the Dead gibi yavaş ama ruha dokunan parçalar, insana kendini o günlerde hissettiriyor (favori parçam *Odin*). Neredeyse tüm parçalar tenor ve orkestra içermekte. Bir tek albümün bonusu olarak gösterilen *Die For Metal* bilindik Manowar parçası. Heavy metal ve hard rock karışımı riff'ler, "heavy metal için ölürüz!" muhabbeti... Eric Adams mı? O bir uzaylı olmalı! Yaşına rağmen hala evrenin en iyi vokalisti. Böyle güçlü ve böyle ruhu söyleyebilen başka bir vokalist günümüzde ne yazık ki yok. Albümün bir diğer ilginç yanı da *Kings of Metal* albümündeki 'masalcı dede'nin geri dönmüş olması. Pekî, kimler bu albümü sever? İlk şart koyu bir heavy metal hayranı olmak. Sonra, klasik müzik mutlaka sevilmeli.

Son olarak da mitolojiye ilgi duyulmalı. Bunların dışındaki dinleyiciler aradıklarını ne yazık ki bulamayacak. Ama yine de *Blood Brothers*'a ve *Hymn of the Immortal Warriors*'a kulak kabartmanızı öneririm. He, bir de *Absolute Power* gibi bir DVD ile karşılaşırsanız gözleriniz kapalı alabilirsiniz. Tüm eski grup üyeleriyle söylenen *Battle Hymn* ve hiç live çalınmamış *Glory of Achilles* parçası için bile değer. - Volkan Turan







## TARİHTEN ZEVK ALABİLMEK

**S**in City'nin bizi mest etmiş olmasından mıdır, yoksa "This is Spartaa!" tekmesinin muhteşem estetiğinden mi bilinmez, "300" daha vizyona girmeden çok önce Level ofisinde bir fenomen haline gelmişti. Filmin fragmanını kaç bin kere izlediğimiz de meçhul, kaç editörün Level toplantılarına kapıya "This is Spartaa!" diye tekme basarak girdiği de... Yok, tekme editörler belli ya zaten, Olgay ve Berkant dışında kimse yapmaz bunu. Neyse, lafı fazla süsleyip fazla uzatmaya gerek yok, 300 bağrımıza basılmıştı bir kere.

Vizyona girmesine bir ay kalaya kadar pek kimselerin umurunda değildi film. Ama biz çoktan Thermopylae savaşında gerçekte kaç Pers olduğunu tartışıyorduk bile. Kimi çağdaşları dört beş milyona kadar rakam verse bile Herodot 2.641.610 kişi diyordu ve Level dergisi olarak bu rakamı kabul etmeye gönüllüydük. Modern tarihçilerin sayısı 500.000 gibi daha mantıklı rakamlara çekmesini açıkçası işin heyecanını kaçırdığı için pek dikkate almıyorduk.

Sparta'lıları fazladan gazlamışlar diyenler God of War'u bir oynasalar da tek bir Sparta'lının nasıl abartılabileceğini görseler keşke.

### NİHAyet PERDE

Neyse Almanya dönüşü ilk iş elbette 300'e gitmekti. Hoş bir sürpriz olarak Level tarih muhabbetlerinin en bilgili katılımcılarından Serhat da aynı seanstaydı. Film öncesi ve antrakt sırasında Thermopylae savaşı hakkındaki bilgiler tazelandı biraz. Filmden sonra eleştirisi yapıldı. Ortak fikir Sparta'da yaşanan olayların çok gereksiz kaldığı ama onları çıkarsak filmin tam da beklediğimiz gibi olduğuydu. Zaten sonradan çizgi romanı okuyunca Leonidas'ın karısına dair tüm hikâyenin anlamsız Hollywood zevksizliğinin ürünü olduğu ortaya çıktı.

Ama sonuçta film güzeldi ve dünya tarihinin en güçlü savaşçılarından olan Sparta'lıları böyle bir görsel şölenle izlemek zevkliydi. Meşhur Pers kahramanları Ölümsüzler'in hakkı yenmişti biraz ama. Ayrıca çizgi roman gibi filmde Leonidas'ın gerçek

Plataea'dan çok az Pers canlı çıkabilmişti. Savaşın sonra Sparta'lılar savaş alanında ve ele geçirilen Pers kampında kalan bütün silahları toplayıp erittiler ve bundan büyük bir heykel yapıp Delphi Kâhinine hediye ettiler. Birbirine sarılan üç büyük yılan şeklindeki heykel ve üzerinde dev bir altın kâse bulunuyordu. Bir daha Sultanahmet'e gittiğinizde yılanlı sütuna daha dikkatli bakın. Belki Plataea savaşında çarpışan krallıkların isimlerini görebilirsiniz, kim bilir dikkatli bakarsanız Leonidas'ın başını alan bronz bile oralarda bir yerdedir. L

**Ama sonuçta film güzeldi ve dünya tarihinin en güçlü savaşçılarından olan Sparta'lıları böyle bir görsel şölenle izlemek zevkliydi. Meşhur Pers kahramanları Ölümsüzler'in hakkı yenmişti biraz ama.**

### ÖNCE FİLM, SONRA MILLER

Bu arada filmin esinlediği, sahnelerin çoğunda bire bir kopyalandığı Frank Miller'ın orijinal 300 çizgi romanı elde edilmiş ama filmin heyecanı kaçmasın diye okunmamıştı. Sin City'den deneyimliydik, sahneler öylesine bire bir kopyalanacaktı ki çizgi romanı sonraya saklamak daha iyi bir deneyim veriyordu.

Elbette bu arada topluca filme gitme planları da yapıldı. Level için önemli bir gün olacaktı bu. Ama gelin görün ki vizyon tarihinden önce Cebit fuarı için Almanya'ya uçunca bu toplu eğlencenin bir parçası olmaktan kopmak zorunda kaldım. Çetenin geriye kalanı 300 şenliklerini nasıl tamamladı bilemiyorum. Ama ben Almanya'dan sürekli Serpil'le filmin yankıları hakkında konuşuyordum. Filmin Amerika'nın İran'ı işgalinin ilk adımı olarak görülmesi, Sparta'lıları ve Leonidas'ı fazla şişirip Yunan milliyetçiliği yapması gibi iddiaları uzakta olduğumdan en güzeli duymadım. Sonuçta biz Sparta'lıları biliyorduk zaten, antik Yunan'ın bu efsanevi savaşçılarından ne denli abartılabileceğini de. Filmde

sonuna değinmiyordu. O dönemde Pers'ler karşılarında cesurca savaşan düşmanlarına büyük saygı gösterirdi. Zaten film boyunca Xerxes'in konuşmalarından Leonidas'a olan saygısı hissediliyordu. Ama Thermopylae'de küçük bir düşman ordusuna onbinlerce kayıp veren ve hiddeti ile tanınan Xerxes savaş sonrası Leonidas'ın kafasını kestirip vücudunu çarmıha gerdirir. Savaşın ancak 40 sene sonra Leonidas, Sparta'ya döner ve büyük bir törenle defnedilir. Pers tarihinin en kafa karıştırıcı olaydır zaten Thermopylae baştan sona.

Filmi izleyip çizgi romanı hatmettikten sonra hala aklıma taklan bir şey vardı: Filmin son sahnesi. Nedense Yunan yarımadasına girdikten sonra Pers'leri üç gün boyunca oyalayan Thermopylae savaşını okuyup durmuştum ama Pers'leri eve geri postalayan Plataea savaşını hiç merak etmemiştim. Wikipedia'ya girip Plataea Savaşı'nı okumaya başladım ki bu bir savaşın çok kıyımıydı. Xerxes'in ülkesine dönerken ordunun başında bıraktığı beceriksiz komutan, şans ve Sparta mızrağı bir araya gelince





# SERBEST ÇAĞRIŞIM

FIRAT AKYILDIZ firat@level.com.tr

## İYİ İLE KÖTÜ

**B**ozuk, kağıt radyo, rüyaları çalıyor. Radyonun hisirtici sesi yankılanıyordu, "iyi"nin ve "kötü"nün şehrinde ama kimse bu sesi duyacak kadar dikkatli ya da "farklı" değildi. Bunu onlardan beklemek de haksızlık olurdu. Zira herkes çok uzaktı eski, kağıt radyoya; donuk gökyüzüne karışan, duyulması zor rüyalara. Ürkekçe çizilen kırık bulutlar ya da dağınık rüzgar her an daha da uzağa savurabilirdi radyoyu ve çevreye saçılan rüya parçalarını ama

başladı; yağmur damlaları topraktan gökyüzüne düştü. Gitgide daha çok rüya yükselmeye, gitgide daha çok can yakmaya başladı radyodan çıkan keskin, kırık rüya parçaları. Yağmur damlalarına karışarak... Ağaçlar sarı yapraklarını gökyüzüne düşürdü. Tek tek, art arda... Gökyüzü sarıya boyandı bu kez; sarı, yaşlı yapraklar kapladı gökyüzünü. Artık rüyalar gökyüzüne çarpıp yere düşüyordu, yağmur damlalarının tersine. Önce bahçe ve kelebekler düştü toprağa; sonra deniz atı ve ardından

ama sesleri ayırt etmekte zorlanıyordu; sesler çok uzaktı ona. Çırlıçıplaktı ve toprağın altında tek başınaydı. Gitgide nefes alıp vermekte zorlanıyor ve gitgide boğuluyordu. Toprağı eşelemeye devam etti. Bozuk dakikalar boyunca... Sonunda yüzeye çıktı; güneş, sarı yaprakların arasından gülümsedi o'na ve Vosviddin, ağlamaya başladı, yeni doğmuş bir bebek gibi. Her tarafı toprakla kaplanmıştı. Bacaklarını kendisine doğru çekti ve evle, çirpınan kelebeklerle birlikte can çekişmeye başladı. Denizatinin paramparça olan gözlerinin içine bakarak...

**Yerin sarsıntısıyla irkildi "iyi" ile "kötü"... Bir anda rüzgar esmeye, bulutlar ağlamaya başladı; yağmur damlaları topraktan gökyüzüne düştü.**

bulutlar, rüzgar dahi o denli acımasız değildi. İkisi de dağınık olmasına, rastgele hareket etmesine rağmen... "iyi"nin ya da "kötü"nün de onlardan farkı yok gibiydi. İkisi de dağınıktı, ikisi de kötüydü; biri iyi olmasına rağmen.

Buruşturulup bir kenara atıldığı için radyonun sesi kısıktı. Kimse duymak istememişti şimdiye dek radyodan çıkan hisirtici ya da rüya parçalarının birbirlerine çarptığında çıkardığı kulak tırmalayan sesleri. Bu yüzden kimse açıp, düzeltmeyi düşünmüyordu buruşuk, eski radyoyu ve biri olabildiğince uzağa fırlatmıştı. Gözyaşları toprağa gömülmüş bebeklerden; gölgesiyle ağaçları siyaha boyayan cılız, yaşlı korkuluklardan; şehrin "sonu"na çarpıp yere düşen karakargalardan; güçsüz, atsız şövalyelerden ve "iyi" ile "kötü"den uzaktaydı radyo. Hepsinin gözleri kayıptı; rüyaları ile yer değiştirilmişti. Farkında olmasalar da...

Radyodan, zor duyulan rüyalar yükseliyordu tek tek, gökyüzüne doğru. Göç eden kağıt kuşlar gibiydi rüyalar; boşlukta kağıttan kanatlarını çırpıyordu her biri ama hiçbiri sırayı bozmuyordu asla. Rüzgarın farkında olmadan onları savurmasına ve buna direnecek güçleri olmamasına karşın... Küçük bir ev yükseldi gökyüzüne doğru; uzun, kırmızı kanatları ve ucunda uçsuz bucaksız bir ip ile. Ev, bulutlara karıştı. Ardından maviye... Gözyaşların gömülü olduğu toprağı ardında bırakarak... Bir denizati yükseldi maviye doğru; daireler çizerek, boşlukta yüzerek. Sonra kuyruğunu bulutlara taktı, aynı bir kanca gibi ve kendisini gökyüzüne doğru çekti. Beyaz, dağınık bir duman yükseldi. İçinde dev, yeşil bir bahçe ve dev kelebekler ile birlikte...

Yerin sarsıntısıyla irkildi "iyi" ile "kötü"... Bir anda rüzgar esmeye, bulutlar ağlamaya

uzun, kırmızı kanatlarıyla ev... Hepsi can çekişiyordu yerde. Kelebekler kanatlarını çırpıyordu, acıyla. Denizati paramparça olmuştu. Kuyruğunda bulutla birlikte... Ev ise yükselmeye çalışıyordu yeniden. Kanayan, kırık kanatlarına aldırış etmeden. Ama bu çaba boşunaydı.

Nefes alamıyordu Vosviddin. Üstü kırmızı bir örtüyle sıkı sıkıya kapatılmıştı sanki. Hareket edemiyordu. Göz kapaklarını dahi açamıyordu. Her yer karanlıktı, her tarafı toprakla çevrelenmişti. Güçlülükle ellerini kaldırdı, üzerindeki toprağı eşeledi; sonra göz kapaklarını açtı. Can çekişen radyonun ve yağmur damlalarının gökyüzüne düşerken çıkardığı sesi duyuyordu yalnızca

Şehrin diğer ucundan, göğü delen "iyi" ile "kötü"nün adımları duyuldu. Uzun bacaklarıyla ağır ağır yürüyorlardı, yeri sarsarak ve yerden yükselen yağmur damlalarına çarparak. Radyonun hisirticilerini takip ettiler; sesi tek duyan onlardı, sese tek dikkat eden onlardı. Vosviddin'in ve rüyalarının can çekiştiği yere kadar geldiler ama ne Vosviddin hareket ediyordu, ne de rüyaları. "iyi", eğilerek Vosviddin'i avuçlarının içine aldı ve gökyüzündeki bulutlardan birini alarak o'nu üstüne koydu. "Kötü" ise gökyüzündeki sarı yaprakları temizledi. Tek tek... Ardından kağıt radyoyu yerden alarak ürkekçe düzeltti ve radyonun sesini açtı. "iyi", kırık bulut parçasının üstündeki Vosviddin'i yavaşça avuçlarının arasından bıraktı; Vosviddin, gökyüzüne doğru yükseldi. Ve "iyi" ile "kötü" de onunla birlikte yükselmeye çalıştı. Kanayan, kırık kanatlarına... Aldırış etmeden... L



# EJDERHANIN İNİ

BURAK AKMENEK akmenek@level.com.tr



## ÇÜRÜK MEYVAYI AYIKLAMAK

**G**eçtiğimiz ay ülkemizden YouTube erişimi mahkeme kararıyla geçici bir süreliğine yasaklandı. Atatürk'e yapılan ve büyük bir saygısızlık yüzünden yapılan bu uygulama video'nun kaldırılması ile işlevini kaybetti ve YouTube'a erişim yeniden açıldı.

Geçtiğimiz aylardan birinde şu anda adını hatırlayamadığım ama ülkemizde bulunan bir ebeveynler birliği tüm bilgisayar oyunlarının zararlı olduğunu ilan etti ve bilgisayar oyunlarına karşı savaş açtı. Haberi televizyonda gördüğüm için

kadınların hepsi dedikoducudur, tüm kötüler siyah, tüm iyiler ise beyaz giyer, siyahlar üçüncü sınıf insanlardır, okula gitmemiş tüm insanlar cahildir... Nasıl? Harika değil mi? Bazı cümleleri okurken beyninizin bir yerleri "zınk" etti mi? Eder tabii. Yukarıda yazdığım cümleler ne kadar saçma sapansa, girişte yazdığım işler de o kadar yanlış. Mahkeme kararını eleştirmiyorum, uygulamanın eksiliğinden bahsediyorum. Yasalarımıza uygun olarak karar veren mahkemelerimizin kararlarını eleştirmek bu konunun eğitimini almamış biri olarak bana düşmez. Kanunlarımıza karşı

yerler olabileceği gibi daha beteriyle de karşılaşabilirsiniz. Siz elinizdeki olanakları nasıl kullanırsanız öyle olursunuz. Araba kullanırken kaygan yolda 90 derecelik bir viraja 200 km ile girerseniz mutlaka kaza yaparsınız ama yavaş giderseniz bir şey olmadan geçersiniz. Bu araba kullanmanın tehlikeli olduğu anlamına gelmez. O yüzden buradan başıra başıra söylüyorum " İnterneti lütfen engellemeyin, bırakın görmek isteyen görsün, kararı insanlar versin. Demokratik olan budur. Bırakın çocuklar oyun oynasın ama ne oynadıklarına önce bir bakıp sonra karar verin. İnternet kafelerin en büyük geliri online ve LAN'dan oyun. Bunu kaldırırsanız kafeler kalmaz. Ama ne oynattıklarını kontrol edin."

**Bırakın çocuklar oyun oynasın ama ne oynadıklarına önce bir bakıp sonra karar verin. İnternet kafelerin en büyük geliri online ve LAN'dan oyun. Bunu kaldırırsanız kafeler kalmaz.**

birliğin adını not edemedim. Kafeler arası yapılan oyun yarışmalarının gençlerimizi kumara yönlendirdiğini savunuyorlar.

İnternet kafelerin düzeltilmesi için devlet çalışmalarını sürdürmekte. Baskınlar sürerken televizyonlarımızda bu konu üzerine bir çok görüntü yayınlanmakta.

Şimdi yazacaklarımı lütfen dikkatli okuyun.

### ÇÜRÜK MEYVEYİ AYIKLAMA REHBERİ

Bizden olmayan herkes kötüdür,

tartışmasız saygılıyım. Siz bir siteye erişimi engellersiniz ama İnternet'te bir şeyi yasaklamanız mümkün değildir. YouTube yasaklandıktan 15 dakika sonra siteye erişebileceğiniz başka bir sitenin linki forumlarda dolaşmaya başladı. Bırakın onu, videoyu indiren başka bir arkadaşınız size onu gönderebilir. Yani bilgiye erişmek isterseniz mutlaka erişirsiniz. Tıpkı bilgisayar oyunlarını satarken kontrol mekanizması kurmazsanız küçüklere zararlı oyunları engelleyemeyeceğiniz ve İnternet kafeleri denetlemezseniz uyuşturucu dahil herşeyin satılacağı

### BIRAKIN AĞAÇ KALSIN

Tabii ki kanunlara uyacağız. Aksi asla düşünülemez. Ama yeni kanunlar çıkarırken ve uygularken çürük meyveleri toplayın. Ağacı kökünden kesmeyin lütfen. Demokrasinin kısa tanımı şudur " senin özgürlüğün başka birinin özgürlüğünün kısıtlandığı yerde biter". Yani sen oyunlardaki şiddetten rahatsızlık duyabilirsin ama ben seviyorum. Çünkü beni rahatlatıyor ve eğleniyorum. Atatürk'e yapılan her türlü saygısızlıkta sinirim tepeme fırlıyor. Cumhuriyet devrimlerine ve demokrasiye aykırı her türlü hareketi yapan insanların dünyadaki oksijeni boşu boşuna tükettiklerini düşünüyorum ama bir yandan da yaptıklarına bakıp onları anlamaya çalışıyorum. Bir İnternet kafeye gidip oradaki diğer oyuncularla konuşurken kendi yeteneklerimi sınıyorum. Birisinin kalkıp "kim bu LvL\_Deus, sotecilik yapmasın" demesi hoşuma gidiyor :D. Ama yanımdaki adamın sigara içmesinden hoşlanmıyorum. Okulu kırıp kafelere giden üniformalı gençleri görünce beni bir düşünce alıyor. Tamam, biz de okulu kırıp Ortaköye okey oynamaya yada kız arkadaşlarımızla kafelerde oturmaya bayılırdık ama bunu annemler öğrendiğinde çıkan kıyameti de hatırlıyorum. 15 yaşımdayken ailemin dediği herşeye ilk önce "hayır" derdim. Her Allah'ın günü ufak tefek tartışmalarımız olurdu. Ama ailem beni hep kontrol ederdi. Bilmem demek istediğimi anlatabiliyor muyum ? Ağacı hergün kontrol edip zararlı böceklerden arındırabiliriz ama böcekleri yok edemeyiz. Önemli olan böceklerin "böcek" olduğunu bilmek. L





# OYUNGEZER

SERPİL ULUTÜRK serpil@level.com.tr

## ÇARPIŞMA

**C**rash'in ilk sahnelerinden birinde, karakterlerden biri (unutma payımı da hesaba katarak aktarıyorum) Los Angeles'tan bahsederken şuna benzer bir şey söylüyordu: "Birbirimizden o kadar uzağız, birbirimize dokunmayı öylesine özlüyoruz ki çarpıyoruz birbirimize... Ancak bu şekilde bir şeyler hissedebiliyoruz."

Yaşadığım şehre, yaşadığım ülkeye bakıyorum. Manzara tam da Crash'in tarif ettiği gibi. İnsanların birbiriyle

ilişkilere kadar her şeyde, herkesle kafa kafaya geliyoruz. Ama bu kafaların içinin doluluğu değil, kabuğunun sertliği belirliyor kazadan kimin canlı çıkacağını. Gerçekten Crash'in söylediği gibi "dokunmaya ihtiyacımız olduğu için" mi çarpıp duruyoruz birbirimize, yoksa bize hiçbir şeyin dokunmasını istemediğimiz için çevremizi boşaltmaya mı çalışıyoruz? Kendini şiddetle tarif edilebilen, şiddetle yaşanan bu toplumsal düzenin içindeyken böylesi soruları tarafsız bir şekilde yanıtlamak çok zor. Milletvekillerinin birbirine tükürükler saçtığı, sokaktaki hayvanlarının toplanıp

bu genç adama bir şeyler söylüyor, duymuyorum ama anladığım kadarıyla önceden sıradaymış ama alması gereken bir şeyi unutmuş falan filan, sırasını geri istiyor. Az önce "çok normal" olan çocuğun suratı birden griye çalıyor, gözleri küçük yuvarlaklardan kocaman elipslere dönüşüyor, sesi koca mağazadaki herkesi dönüp baktıracak bir perdeden inlemeye başlıyor. Ruhunu o anda ele geçiren şey, evrenin hangi lanetli köşesinden çıkıp geldi, niçin o genç adamı seçti, bu dünyaya nasıl bir mesaj vermeye çalışıyor bilmiyorum ama o şey her ne ise, çok güçlü. Çocuğun bütün metabolizmasını altüst ettiği çok açık... Bu meydan okuma karşısında "düşman" geri çekiliyor, gidip bir başka kasa önünde beklemeye başlıyor. O anda o genç adamın bu düşmana bir fireball atmamasının tek nedeni, fireball büyüsü yapmayı bilmemesi. Silahını çekip vurmamasının tek nedeni, yanında bir silah olmaması...

İşin en dehşet verici yanlarından biri, bu tür sahnelere karşı bağımsızlık geliştiriyor olmamız. Hatırlıyorum, ben küçükken gecenin bir saati dışarıdan bir tabanca sesi duyduğumuzda annem irkilirdi, ışıkları kapatıp dışarı bakardı, gecenin huzurunu kaçıran şeyin ne olduğunu tespit edebilmek için. Şimdi, böyle sesler duyduğumuzda annem "kimin maçı vardı" diye soruyor. Gecenin mahremiyet, yakınlık, güven içeren eski huzurlu anlamının çoktan kaybolduğunu, yerine huzurluk ve tehdidin geldiğini ve bu ikisinin geceyle kan kardeşi olduklarını o da kabullenmiş... Coşkunun ancak şiddetle ifade edilebildiği bir toplumda yaşarken, herkesin birbirini "ölümüne" sevdiği bir atmosferi solurken, tüm bunların birbirimize dokunma ihtiyacından kaynaklandığını söyleyebilmek çok zor.

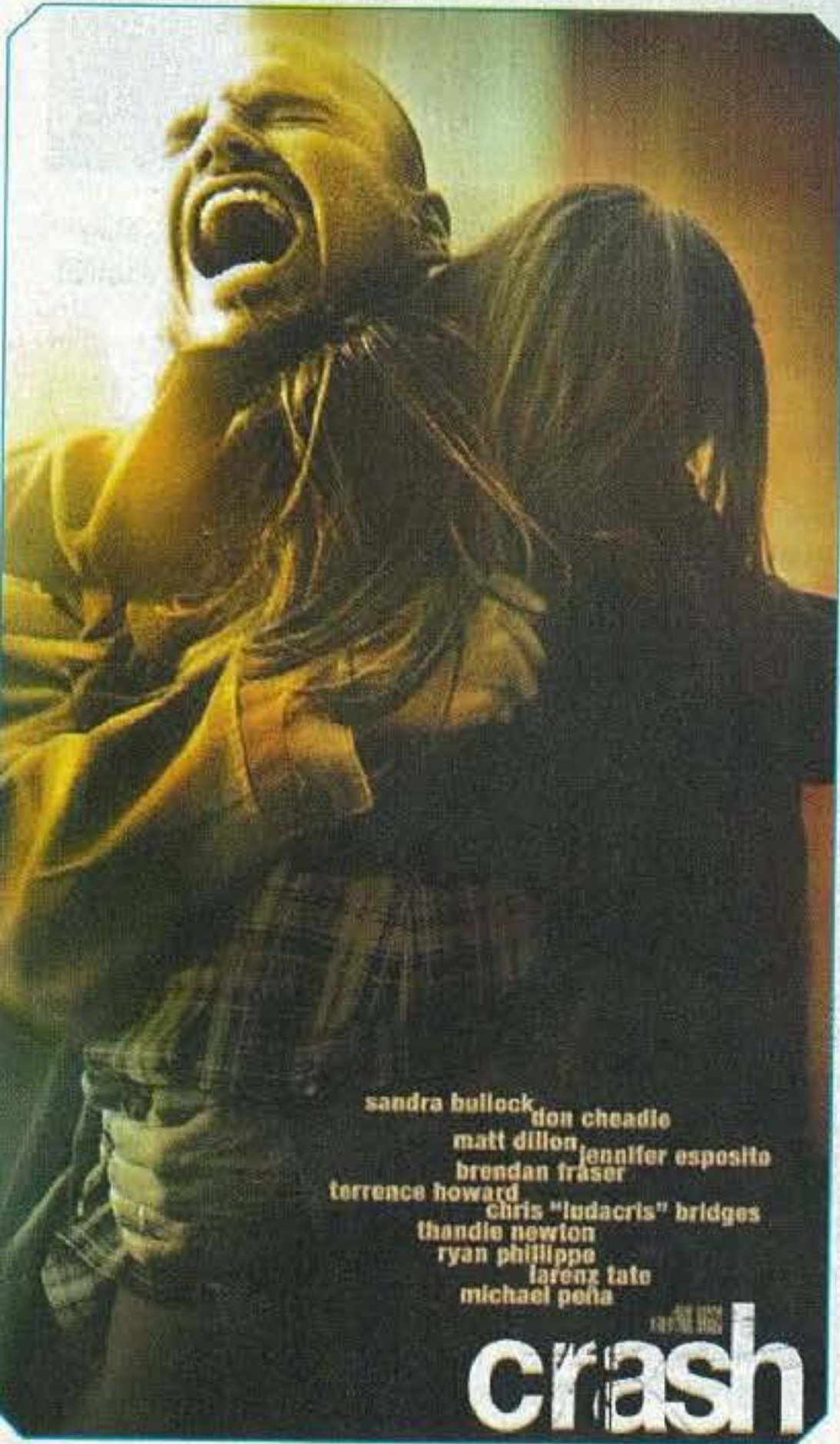
Dokunma hissini kaybetmiş insan, birilerine dokunma ihtiyacı hisseder mi? Yoksa diğerlerini de kendisi gibi yapmanın, kimsenin diğerine dokunmaya cesaret edemediği bir iletişimi normalleştirmenin peşinde midir? Biz burada birbirimizin kanına, kemiğine dokunarak ama öfkeden başka hiçbir şey hissetmeden, büyük bir kazanın tam ortasında yaşıyoruz. Canımızı kurtarmayı akıl etmemize izin vermeyen bir travma geçiriyoruz, çevremiz enkaz dolu ve trafik vızır vızır. Bu zincirleme kazaya yeni halkalar eklenmesi kaçınılmaz çünkü bu şiddeti durdurmak için bir önlem almayı başarabilecek kadar soğukkanlı, kazaya bulaşmamış, şoka girmemiş hiç kimse yok aramızda... L

teması, iletişim şekli büyük bir çarpışmaya benziyor. İlişkiler bol kanlı kazaları andırıyor. Bireysel anlaşmazlıklardan toplumsal tartışmalara, siyasi çekişmelerden dünyanın diğer ülkeleriyle kurduğumuz

yakıldığı, içine çocukların düşüp öleceğini bile bile ızgaraların çalındığı, basit trafik tartışmalarının ölümle bittiği bir ülkede yaşarken "bunların hepsi dokunma ihtiyacından" diyebilmek belki içimi bir parça rahatlatırdı. Ama diyemiyorum... Hep birlikte ortasında durup korkuyla bekleştığımız bu sahne, hiçbir gözün tüm çıplaklığıyla göremeyeceği kadar karanlık geliyor bana. Belki de bu körlük yüzünden sataşıyoruz birbirimize, korkuyoruz çünkü... Bilmiyorum.

"Düşman" sözcüğünün sözlükteki karşılığına bakıyorum. Sonra dönüp bu tarifi ülkemde yaşananlara uydurmaya çalışıyorum. Sözlük, "birinin kötülüğünü isteyen, ondan nefret eden, ona zarar vermeye çalışan kimse" diyor düşman için. Peki, o zaman niçin sokaktaki hayvanları düşmanımız sayıyoruz? Öldürmek ya da zarar vermek için başka bir sebebimiz olabilir mi? Dokunma ihtiyacı? Korku? Tarifi imkânsız, çiğ bir bencillik? En basit soruları sorarak bile cevaplayamıyorum. Kazanın yarattığı şok travması içinde, kafam ve gözlerim bomboş, bakıyorum... Hâlâ hayatta olduğumuza şaşırıyorum.

Markette, aldığım şeylerin parasını ödemek için kuyrukta bekliyorum. Önümde birkaç kişi var. Neşeli bir çift. Arkalarında genç bir adam. Kasa önüne dizilmiş son dakika akıl çelicilerinden (sakızlar, cipsler, minik çikolatalı bir şeyler) çocuğunu korumaya çalışan bir kadın. Her şey çok normal. Neşeli çiftin neşeli erkeklerinin barkodları neşeyle örtüyor. Gençten adam, sıra birazdan kendine geldiğinde hazır olmak için sepetini tezgaha boşaltmaya çalışıyor. O sırada adamın biri gelip,





**ÇİÇİRLER İÇİN: BİR İÇİCEKİ LEVEL'DA**  
 preme Commander  
 sterişli bir şekilde ofise ve  
 yatlarımıza girdi (%92).  
 den'in SupCom'a yaptığı  
 afik tasarım ağız sulandırdı.  
 sident Evil 4 bizi PC'de de  
 rkutmayı becerdi. Üstelik  
 andırma olmadan! (%85)  
 med Assault militarist  
 nyelere ilaç gibi gelirken  
 (76), Mehmet ArMA  
 nayanları protesto etti.  
 ropa Universalis III, bol  
 feranslı ve bol alıntılı,  
 ademik bir yazı oldu, Mehmet  
 yazıyla ilk Classic'ini  
 rdi (%90). Serpil kendisini  
 şındıran oyunlarla haşır  
 şır olurken (Sims 2: The Pets  
 Sam & Max: Episode 3),  
 gay'in Battlestations Midway  
 zısında resimaitlarından  
 rinde yaptığı "düşman baş  
 rısı geçsin diye suya aspirin  
 yıyor" esprisi, ayın en çok  
 nuşulan esprisi oldu (%78).  
 ogue Galaxy (%84) ve King  
 Fighters XI (%83), PS2'nin  
 nüz ölmediğini gösterirken,  
 riowore: Smooth Moves  
 (%89) Wii'nin çılgın yanını  
 rkese gösterdi. Tüm bunlar  
 urken, Mehmet statükocu  
 hniyete karşı isyan bayrağını  
 tti, inbox manifestosu yazılma  
 amasına geldi... Bu esnada  
 m okuyucular LoTR Online  
 nuyordu. Oynayamayanlar  
 e 700 MB'lık yama yüzünden  
 çük Voodoo bebeklerine iğne  
 atırmakla meşguldü

**Yetişini! Bunlar amatör  
 uhunu kaybediyor!" diye  
 izi Hayalet Avcıları'na  
 ikayet etmek için:  
 inbox@level.com.tr**

**GEÇİP GİDEN UUUU  
 ZAMANLARI UUUUU...**  
 Selam Mehmet Abi ve tüm  
 LEVEL ekibi. Zaman ne çabuk  
 geçiyor değil mi? Mart ayı da  
 geldi geçiyor. LEVEL'in 11. yılının  
 bitmesine 10 ay kaldı. Neyse  
 sorularına geçeyim:  
**Of of Engin, çok dertliyim bu  
 konuda, hiç sorma. Ben hangi  
 ara Level'a girdim, bu insanlar  
 kim, Serpil'e yer vereyim  
 derken sandalyeyi monitöre  
 gömdüğüm ilk toplantı  
 ne zamandı, Tuğbek'i ilk  
 gördüğümde "ne meymenetsiz  
 adam" diyen ben miydim (iii,  
 selam Tubek :)**

1- Neden şu Level 10. Yıl  
 hediyelerine 18 yaş sınırı  
 koydunuz :( Ben de katılmak  
 istiyordum. Küstüm size ama  
 bana Level Oyun Bilgisayarı'nı  
 verirseniz barışırim :)  
**Sebepten ki Engin, Milli  
 Piyango çekilişlerinde böyle  
 bir kural var. Olmasa tükkan  
 senindi vallahi... (Sizlere ufak  
 bir genel kültür bilgisi: Dergi,  
 gazete, TV vs. gibi bir yerdeki  
 çekilişten, yarışmadan bir  
 ödül kazandığınızda, o ödülün  
 değerinin yüklüce bir yüzdesini  
 devlete vergi olarak vermek  
 zorunda olduğunuzu, "Yardım  
 edin Memedali bey!" diyerek  
 araba kazanan birçok kazananın,  
 vergisini ödeyemediği için  
 arabayı alamadığını, biliyor  
 muydunuz? - b/x)**

2- Sıradaki LEVEL Cup'ta Call Of  
 Duty 2'de kapışır mısınız? Merak  
 ediyorum kim daha iyi oynuyor?  
**Kapışmayız. Çok daha güzel  
 fikirler var LEVEL Cup için  
 ama, yönetimdeki statükocu  
 zihniyeti aşamıyoruz. Olur da  
 aşarsak, bir gün bizi topluca  
 WoW oynarken görebilirsiniz  
 (cümlede geçen "statüko"  
 ben oluyorum, he mi? Sims 2  
 eklentilerini yazmayı ne kadar  
 da istediğini düşünüyordum ben  
 de Mehmetcan :) - b/x)**

3- Ya ben LEVEL'da çalışmak  
 istiyorum (üniversite okuduktan  
 sonra tabi ki), o atmosferi merak  
 ediyorum. Ama o zamanda  
 kadar bana bir Level mail adresi  
 verir misiniz? Söz size her ay  
 inbox yazarım, hatta yazın size  
 makale bile yazarım...

**Engin Yıldırım**

Tek istediğin mail adresi mi?  
 mehmet@level.com.tr, verdim  
 gitti be Engin. Atmosfer dedin  
 de, LEVEL ofisine bir inceleme  
 yazmak lazım sanırım.

**Grafik:** Sarı duvar  
 kaplamalarıyla sınıfta kalan  
 LEVEL ofisi, kalabalık  
 görüntüsü, sağa sola atılmış  
 kola ve kahve bardaklarıyla  
 da oldukça bug'lı bir mekan.  
 Ancak yeni bir patch  
 yayınlanacak yakın zamanda  
 (kod adı Erden Gümüşçü),  
 onun etkisiyle bir düzelme  
 görülebilir. 3/5  
**Atmosfer:** Grafiklerinin



kötülüğünü, esprili ofis ortamı  
 kapatıyor. Ancak çoğu zaman  
 Sinan ya da Erden ikilisine  
 mahkum olduğunuz için bir  
 tekrar, bir boşluk hissi var.  
 Biraz daha kalabalık olabilirmiş.  
 4/5

**Ses-Müzik:** Her bilgisayarda  
 ayrı telden çalan müziğe,  
 Sinan'ın oyun oynarken  
 bilgisayarından gelen  
 mermi sesleri, girtlağından  
 gelen "Hrrrrr" sesleri ve  
 karnından gelen açlık sesleri  
 karışır (evet, ben niye hep  
 acıkıyorum ki? - b/x). Bu kaotik  
 ortamda genelde sesi kısmak  
 isteyeceksiniz, ancak maalesef  
 her şeyi kapatsanız da Sinan'ı  
 kapatamazsınız. 2/5

**Oynanabilirlik:** LEVEL ofisinde  
 her şey oynanabilir. Bilgisayarlarla,  
 konsollarla, pofuduk koltukla,  
 altı tekerlekli ofis sandalyeleriyle,  
 Patates Kafa Darth Vader'la,  
 Olgay'la, kısaca ofisteki her demirbaşla  
 oynamak mümkün. Etkileşim  
 muhteşem, yapımcıları  
 kutlamak lazım. 5/5

**INBOX ELDEN GİDİYOR, SINAN  
 GERİ GELSENE!**

Tüm LEVEL çalışanları ve  
 okuyucularına selamlar.  
 Alışılmışın aksine selamlama  
 kısmını kısa kesip dergiyi  
 ne kadar süredir aldığımı  
 söyleyerek ve zaten ispatlamış  
 olduğunuz başarıyı aynı  
 kelimelerle tekrarlamadan  
 nazizane birkaç soruma  
 geçmek istiyorum (güya konuyu  
 uzatmadım). Yanıldığınız nokta şu ki,  
 artık herkes "herkesten farklı  
 olarak girişi uzatmıyorum"  
 şeklinde cümleler kuruyor.  
 Yani herkes aynı şekilde giriş

yapıyor mektubuna. Çelişkiler  
 içindediniz sayın inbaks ahalsisi!

İlk sorum 10. Yıl sayısında  
 ve Mart sayısında "İşgal"  
 bölümünün neden yer  
 almadığı. Bu kadar zamandır  
 ilgiyle okunan, kendisine yer  
 edinmiş, kök salmış bir köşenin  
 kalkmasının sebebi nedir?  
 İşgal bölümü hayranları için  
 üzgünüz gerçekten ancak  
 Gorcan Abi artık sıkılmıştı  
 yazmaktan. "Bir gün belki  
 hayatta..." deyip yolumuza  
 devam edelim.

Bir diğer sorum ise önceki  
 İnbakslarda Sinan Abi'nin üslubu  
 ve konulara verdiği cevaplar  
 çok daha olgun, karşı tarafı  
 küçük görmeyen ve alaysız idi.  
 Köşeyi devralan arkadaşımız  
 Mehmet ise çoğu ciddi sorulan  
 soruya gayet alaylı, umursamaz  
 cevaplar veriyor. Bunu dikkatle  
 takip ettim her beş sorudan  
 dördüne istenilen cevabın çok  
 uzağında abidik gubidik cevaplar  
 geliyor. Bu da soru soran



tarafın hoşlandığı bir şey değil sanıyorum ki. Örneğin "xx oyunu ne zaman çıkar?" sorusuna "Ben evden çıkayım benden yarım saat sonra çıkar" gibisinden cevaplar geliyor. Bence eskiyi örnek almalı ve biraz daha Sinan Abi gibi yazmalısın Mehmet.

onsuz da güzel, tamam ama neden mükemmel olmasın? **İnbaks'a yeni kutu açıyorum:** En güzel "Fırat Akyıldız Kısa Kısa ve Ofiste Bu Ay yazsın" dileklerinizi bu kutuda yayınlayacağım. En güzel dileği yazan üç talihli, Fırt'la kısacık bir akşam yemeği yiyecek.

2- PS3 başını çıkardı kapıdan sırıttıyor. Artık son bir nokta koyun PS3'ün kaderine. Amerika ve Japonya'da direktten döner, Avrupa'da gol (kendi kalesine) olur bence (evet olmadı). Onu bile bırakın, Türkiye'de bir konsola 500 Euro + KDV (Allah bilir net fiyatı 1.500 YTL'yi de geçer) verecek kaç çılgın Power-Gamer var? (Full HD bir televizyonu saymıyorum bile). Hepinize esenlikler dilerim, iyi çalışmalar.

*Mahir Saruhan - Wolf Spawn*

Üç, bilemedin dört. Haklısın. PS3 ve Sony'nin geleceği herkesin dilinde uzun zamandır. Yaptıkları hatalar bini geçti, bakalım zaman neler gösterecek. Ancak konsol sahipleri kendilerini "PC alsam daha da çok para harcayacaktım" diye avutmalılar.

Esenlikler senin olsun, bana sevmeyi anlat Mahir (ne dedim ben?).

#### BİKİNLİ KARATE KIZLARI VE BİNBİR MACERA

Merhaba, LEVEL çalışanları, editörleri, falanı filanı...:) Az sıklıkta da olsa LEVEL almaya çalışan biriyim. Dergiye harcadığınız emeğe gerçekten saygı duyuyorum, sizi ayakta alkışlıyorum. Hele bir oyunun Classic ise 8-9 saat, Hit ise 5-6 saat falan incelendiğini ve en az 1 kere bitirdiğinizi öğrenince "Vaov" dedim resmen. Sizi eleştirenleri anlamadığımı söylemeliyim. Siz en iyisini yapmaya çalışırken onlar sizi irdeliyor.

Öncelikle teşekkürler Ömer, ben de bazen ayakta alkışlıyorum kendimi ve takım arkadaşlarımı, elbette sizleri de. İrdeleme meselesine gelince. Elbette irdelenecek herkes, birileri irdelenecek ki yaptığımız iş iyiye, güzele, doğruya gitsin.

#### UYUN MATEMATİĞİ

Az sonra okuyacağınız üzere, zorluk barını yanlışlıkla "kolay"a getirmişiz. O zaman biraz daha kolaylaştıralım soruyu (bu nasıl mantık) Yarışmanın mantığı oldukça basit. Soldaki, görünüşte birbirinden alakasız üç resim var. Bu üç resim bir araya geldiğinde, bu sayı içinde

yazdığımız oyunlardan birisine işaret ediyor (tembellik bu ay her yanımdan akıyor, o yüzden örneğimiz hala aynı: *cehennem resmi + kapı resmi + Big Ben resmi = Hellgate London gibi*). Resimler ve altlarında yazanlarla arasında bir bağ var, ama bu bağ çok cılız bir bağ olabilir de, olmayabilir de sanki. Gibi.



Uzaylı



Mars



Sid Meier yok



Biz sizler sayenizde buralara geldik, siz olmadan n'apardık, neler olurdu bize? (okuyucuya yalanan yazar görev başında)

1- Disciples çok beğendiğim bir seri. 3. oyunun gelme şansı var mı? (Bir sayıda okuduğumu

#### GEÇEN AYIN CEVABI

Geçen ayki "Cel-Shade grafikler+ Teknoloji ve Büyü + Gümüş= ?"

İnbaks'a gelen mektuplarla, "Oyun Matematiği"ne gelen cevapların arasındaki müthiş dengeli (!!) dağılım sebebiyle, yarışma katılımına bir sınır koyduk bu ay. Bundan böyle Oyun Matematiği sorusuna vereceğiniz cevapları, ancak İnbaks'a attığınız mektupların altına yazabileceksiniz. "Ne kaağ ekmek, o kaağ köfte" demiş atalarımız

Geçen ayki "Cel-Shade grafikler+ Teknoloji ve Büyü + Gümüş= ?" sorusunun "Silverfall" olan cevabını neredeyse herkes bildi. Zorluk barını fazla sağa çekmekten yere düşüren LEVEL ekibi, sonuca oldukça şaşırdı. 98 doğru cevap arasından kazanan talihli *Can Ergen* oldu. İkinci popüler cevap Rogue Galaxy'di. Ayın mansiyon ödülü (tüm LEVEL yazarlarından birer öpücük), "Starcraft" cevabını veren ama ismini unuttuğumuz kişi oldu. yorumlayıp, Ajdar'ın da bir Türk oyununa gönderme yaptığını düşünen Enes, cevabı "At ve Kılıç" (Mount & Blade) olarak buldu. Tebrikler.

Doğru cevabı 18 Nisan'a kadar [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr) adresine gönderenler arasından birisi Level oyun dolabından bir oyun kazanacak. Kolay gelsin.

hatırlıyorum birisi Thief oyunun devamını sormuştu inbox'ta cevaplayan "iyi bir seri asla bitirilmez" demişti, ben de ondan umutluyum.)

Eh, cevap fazla iyimser olmuş ama en azından Disciples örneği için doğru olduğu söylenebilir. ➔

Necati, İnbaks'ın bir bölümünü sana devredebim mi? Belli ki bu konuda yeteneklisin, hiç böyle bir cevap düşünmemiştim doğrusu : ) Şimdi durum şu: Herkes İnbaks'ta farklı bir şeyler okumak istiyor. Benim amacım, yazarken ve okurken eğlenilecek bir İnbaks hazırlamak. Forumda yazmıştım zaten bunları. Kaldı ki aslında sizlerle değil, kendimle ve bizimkilerle de eğleniyorum. İnbaks'ın nalet bir yer olduğu konusunda hem dergi içinden hem de sizden müthiş bir tepki gelirse, bir şeyler düşünürüz artık.

Nice LEVEL'lı yıllara, eyvallah! Cümlemize Necati, kendine iyi bak.

#### FIRAT AKYILDIZ WARCRAFT'TA PS3 SATIYORMUŞ!

İnanmazsınız ama ben hala Warcraft 3'e bayılıyorum. Tanışalı üç ay oldu. Vahşi yapay zekasına yenilmekten bile sıkılmadım. Atmosferi şahane. Grafikler, ekran kartlarına acımasız davranılan bu çağda bile süper geliyor bana. Başlamadan önce etrafımda akşama (gecelere) kadar WoW oynayanlara çok sinirlenirdim. Nihayetinde oyun oynamak eğlenmek için değil mi? Bu kadar zamanı fütursuzca tek bir oyuna yatıran zihniyeti kınardım. Ama bütün düşüncelerim Warcraft'tan sonra değişti. Artık onlara "Oğlum neden WoW'dan önce Warcraft'ı hiç oynamadın?" diye kızıyorum. İnanırım, inanmam mı? Warcraft 2 benim ilk gözağrımdır, WarCraft 3'e de bayılırım. Kesinlikle harika bir atmosfer, süper karakterler, leziz renkler. Bakalım filmi nasıl olacak...

1- Yahu artık bunu okumaktan da söylemekten de sıkıldım. FIRAT ABİİİ!!! YAZAMAZ MISIN YENİDEEENNN?? Bu adamdaki derin cevheri neden bize sergilemiyorsunuz ya? Dergi

## baksak

Mehmet abi çok kıskıklısın.(konu kaydı ya yse) bide Sinan abimin boyu kaç? lake&postal biliyorum. 267.

## baksak nostalji

un Matematiği kutusuna yunu biraz daha "laştıyoruz" diyen ve cevabı "verfall", ipucu "gümüş" olan soru soran Sinan Akkol, "Ayın zarcık"ı ödülünü alıyor. Bir önce gelen 15 doğru cevaba "şilik, "zorluğu arttırılmış" uya 98 doğru cevap geldi. ndisini kutluyoruz. (HER-ŞEY-ÜR-İÇİN!-b/x)

## LEVEL'DA BÜYÜK BİTMEZ KUTUSU

Şubat 18:26 at'la Gökhan tam 3 saat yunca, PES oynarken enerbahçe - AZ Akmaar açını nasıl seyredelim? Senin tında televizyon var mıydı? Ya "kim katta?" diye konuştuktan nra, bakmakta oldukları şeyin de olsa, bir TV olduğunu fark tiler.

Şubat 17:01 akkol, MSN'den bir dosya nderen Göker'e "ABİ CLMİYOR! ZIPLEYİP GÖNDER!" ye mesaj yazar. 15 dakika nra "ziplamaktan yoruldu, n toplantıya giriyorum" ye cevap gelir. Çok komik kerciğim. Çık dışarı!



Mehmet'in Şirinler hakkında bir oyun yapmak hususunda ciddi olduğunu, hatta oyunun yapımında danışman olarak siyaset bilimi ve felsefe hocalarını kullanmayı düşündüğünü, eğer projesi gerçekleşirse, bilmiş en politik oyunun adının "Şirinler: Büyük vaş" olacağını, biliyor muydunuz?

Disciples III çıkacak, ancak tam olarak ne zaman çıkacağı belli değil.

2- Sizce en iyi GZS Warcraft III mü yoksa Company of Hereos mu? Europa Universalis III (evet marjinalim).

3- "Bikini Karate Babes" adlı oyuna cidden o kadar saat ayırdınız mı? (Sanırım %2 olarak Level Shit tarihine yeni bir boyut kazandıran bir oyundu kendisi...) Yerinizde olsam o oyunu bitirip monitöre kafamı gömerdim.(Hatta oyun yazıldığına göre 5 veya 6 CD imiş. Vay vay vay...) Sinan Ömer gelmiş, kapatsana şu oyunu. Hayır Sinan üç tekme daha atarsan olmaz, Sinan yeter bak oynama ayıp oluyor arkadaşlara, biz o oyuna %2 verdik! (Fırt Fırt Kısa Kısa'yı bırakmaya bu oyunla bırakmaya karar vermişti - b/x)

Ömer Çetin

## BİR LEVEL HİKAYESİ

Merhaba Level Ailesi,

Size başlıkta yazdığım gibi başımdan geçen bir hikâyeyi anlatmak istiyorum. Lise yıllarımdayken sınıf arkadaşım derginizi her ay takip ederdi. Daha alır almaz bir iki günde herbir kelimesini okuyup bitirir, kalan zamanda ise dört gözle diğer ayın gelmesini beklerdi. Ayın birinden itibaren her gün gazete bayisine gidip "LEVEL geldi mi?" diye sorardı. Olumsuz cevap alınca yüzü asılır, morali bozulurdu. Geldiğinde ise poşeti yırtarcasına açıp hemen sayfalara göz atardı. Birkaç kez yolda yürürken okuduğu için birilerine çarpmıştı. Tamam, biliyordum oyun manyağıydı kendisi, ama bi dergiye neden bu kadar ilgi gösterdiğini anlayamazdım. Benim ise o zamanlar oyunlarla aram pek iyi değildi (sanki şimdi çok iyi...). Beceremezdim zaten, illa ki takılırdım bir yerde. Arada arkadaşımın bana verdiği derginizdeki oyun çözümlerini okuyarak oynardım ve birkaç oyunun sonunu getirebilmişim (helal olsun bana ya da size mi demeliyim?). Bizi seç bizi seç!

Liseyi bitirince ise arkadaşımı göremedim bir daha, tabii derginizi de : ( Geçenlerde şans eseri 10. Yıl sayınızı gördüm, aklıma arkadaşım geldi, bilgisayarı oyun için değil de iş için kullanmama rağmen hiç düşünmeden aldım. Tabii o günden sonra hayatımın değişeceğinden hiç haberim yoktu...

Kolumda bi ağırlık vardı sanki. Eee alışkın değildim bir dergiyi taşımaya. Arabanın arka koltuğuna attım, orada duruyordu. Sonra bir arkadaşım bindi arabaya, eline aldı baktı "ne garip şey böyle bu" şeklinde. Fiyatını fark edince ise şok oldu birden. "Hiçbir işe yaramayan kağıt tomarına bunca para verilir mi, manyak mısın sen?" dedi (siz üstünüze alınmayın). "Yaptık işte bi delilik, bırak şimdi onu." dedim (gerçekten alınmayın ama). Eve gidince ise attım bi köşeye (biliyorum bu kadar da

## TUĞBEK'İ İLK GÖRDÜĞÜMDE "NE MEYMENETSİZ ADAM" DİYEN BEN MİYDİM?

fazla ama sinirlenmeyin lütfen). Olgay'ı tutun saldıracak çocuk!

Uzun süre ellemedim dergiyi, çünkü okumayı hiç sevmezdim. Gazete bile pek okumayan ben bir gece uyku tutmayınca aldım elime, başladım okumaya (en fazla iki sayfa okuyup bırakırım herhalde diye düşünmüştüm). Sayfaları çevirdikçe daha da dikkatli okumaya başlamıştım. Dergi beni kendine bağlıyordu yavaş yavaş. O an anlamıştım arkadaşımın neden deli gibi bu dergiyi aradığını. Çünkü bu dergi sihirliydi. Evet evet yanlış duymadınız gerçekten öyleydi. Boyun ağrısından okumayı bıraktığımda nerdeyse yarısı bitmişti bile.

Çok uzattım galiba sıkılmamışsınızdır umarım ama ne yapayım tıpkı dergiyi okudukça okuma isteğimin artması gibi, yazma isteğim de yazdıkça artıyor (dergiden sihir bulaştı herhalde : ) Ben herkes gibi üç, dört soru sorup bunaltmayacağım sizi, zaten okurken bunalmışsınızdır.

Hiç olur mu öyle şey, huşu içinde seni takip ettik ve hep beraber gözlerimizden süzülen iri gözyaşlarımızı temizledik. Ne de güzel konuştun, sen bunları söylerken ne de hoştun.

Ama tek bir şey isteyeceğim sizden: Lütfen?

Bu sihrin formülünü! This program has run an error and will be shut down. D'oh!

Aynısını kardeşimin ders kitaplarına da yapacağım da ondan : ) Şaka bir yana, anlaşılın sizin dergi bağımlılık yapan türden. O kadar içten ve samimi şeyler yazıyorsunuz ki sanki bir dostum bana bir şey yazmış, onu okuyor gibiyim. Hele o espiri anlayışınıza bayıldım! Arkadaşım şu an derginizi alıyor mu bilmiyorum ama tebrik ederim, aranızda yeni bir üye daha kattınız. Her sayınızı dört

gözle bekleyeceğim bundan sonra.

Büyük bir zevkle okuduğum bir dergi çıkarttığınız ve en önemlisi bana okuma alışkanlığı kazandırdığınız için hepinize tek tek teşekkür ediyorum. Hep böyle devam etmeniz dileğiyle yazımı bitiriyorum...

İlker Durmuş (Sakarya)

Üstünüze kâbus gibi çöken deadline'ların, dergide sabahlamaların, ekrana bakmaktan kıpkırmızı şişmiş gözlerin, berbat oyunları saatlerce oynama zorunluluğunun ödülü (ühü Mehmet! Ühü! - b/x), işte böyle mektuplar almak. Beraber eğlenmek, hissetmek, hissettirmek... Arkadaşına ve sana, LEVEL'in sihrini paylaştığınız ve ona katkı sağladığınız için çok çok teşekkür ediyoruz. Aramıza hoşgeldin, sevgiler...

İlker Durmuş'la muhabbetimizin burada kesildiğini sanıyordum.



Ancak yolda yürürken, bir anda karşıma çıktı yeniden. Soğuk ve güneşli bir gündü ve dünya doğru dönüyordu. Ağzından şu dizeler döküldü. Daha önce hiç böyle kötü bir şiir okumamıştım:

Merhaba,  
Yine ben, biliyorum kızacaksınız ama bir şey söylemeyi unuttum. Ya ben sizin "LEVEL Cup" mücadelelerinizi çok merak ediyorum. Eminim çok eğleniyorsunuzdur. Ben dergide okurken bile eğleniyorum çünkü. Sizden bir ricam olacak ama dalga geçmeyip ciddi bir şekilde değerlendirirseniz sevinirim:

Bu mücadeleleri kayda alıp VCD veya DVD olarak derginin yanında bize verseniz, biz de onları izleyerek sizin yaşadıklarınızı yaşasak, eşlensek olmaz mı (eğlenmek bizim de en doğal hakkımız)?

Merhaba tekrar İker. Aslında bu proje hep kafamızda ama envai çeşit problem (bu tamlamayı "ultra tembelliğimiz" diye okuyun - blx) yakamızı bırakmadı şu ana kadar. Bu problemlerden en ciddileri kameramızın şarjınının olmaması (9 kere), kamerayı evde unutmuş olmamız (3 kere), Olgay'ın vapurdan düşmesi (1.5 kere), bir de yarım iskender. Teknik imkânlar el verdiğinde yapacağız, merak etmeyin. (birisini bir kamera alabilir mi şu dergiye artık? Efendim? Ben mi almalıyım?... Aradığınız müdüre şu anda ulaşamıyor... - blx)

**SAKKOL MU DAHA SIKICI, MEHMET Mİ?**

Merhaba Mehmet Abi, 15 yaşında bir oyuncu ve okurum. İkimiz bir araya gelince 36 yaşında bir oyuncu-okur-yazar oluyoruz. Artık gücümüze kimse karşı koyamaz! Tehey!

Derginizi takip etmeye başlamam çok eskiye dayanmıyor. Ama LEVEL almaya başladığımdan beri satıcıyla ahbab olduk. Neyse ben sorularıma geçeyim ama öncelikle tüm dergiye ve özellikle Göktuğ Abi'ne selamlar tekrar.

1- Niye dergiye yazı yazan her 5 okurdan biri Sinan Abi'nin eğlence

düşmanı olduğunu düşünüyor? Öncelikle şunu söylemeliyim ki kullandığınız araştırma metodlarına hayranım. Nasıl bir istatistikî çalışma sonucunda, her beş okurdan birinin Sinan'ın eğlence düşmanı olduğunu düşündüğünü çıkarttın? LEVEL'da benim kontrolümde olmayan bir inbaks daha mı var? Soruya gelince. Bu dedikodu nereden çıktı bilmiyorum. Kim, niye "sıkıcı" bir insan olduğunu uydurdu Sinan'ın, hiç fikrim yok. Sinan derginin en komik adamıdır (henüz vücut modellenmesi tamamlanmamış Olgay dışında), hepimizi güldürür. Ay sonlarına doğru bu "güldürme"ye biz "süründürme"yle karşılık veririz, o da bize nazikçe "öldürme" tehdidi uygular. Geçinip gideriz.

Valla şimdilik bu kadar. Cevaplarsan mutlu olurum, dergide yayınlarsan acayip mutlu olurum. Şimdiden sağol Mehmet Abi. Ve Göktuğ

## SİNAN DERGİNİN EN KOMİK ADAMIDIR (HENÜZ VÜCUT MODELLENMESİ TAMAMLANMAMIŞ OLGAY DIŞINDA), HEPİMİZİ GÜLDÜRÜR.

Abi'ne selamlar tekrar...

*Berkay Avşar*

Acayip mutlu ol o zaman Berkay, yayınladım gitti. Göktuğ Abi'ne selamın da iki kere yollandı ama diğer yazar arkadaşlarımız biraz kırıldı demedi deme-di deme-di deme-di deme-di...

**İÇİMİZDEKİ İNBAKS OKURLARI**  
Buradan Mehmet Bey'e selam ederim,

Selam sana da sevgili Ber-Aaah?? Berkant? Nerden çıktın sen?

Abi benim durum çok vahim çok! Şimdi bak, hangisinden başlasam bilemiyorum ama elimin terlemesine en çok etki eden olaydan gireyim. Hislerime göre Sinan, an itibarıyla (gecenin bilmek istemeyeceğiniz bir saati şu an) tam dokuz kamyon adam alıp evime geliyor ve yolda. Deadline geçeli günler oldu, telefona çıkamaz oldum, ofise uğrayamaz oldum, sinir bastı, kafamı üçe vurdurdum! Evet, gitti 17 santimlik kıvrıkcık saçlar.

Bu konuda yardım bekliyorum. Yazmam lazım, elim Word'e gitmiyor. Bi' gelip sende denesem bakalım gidiyor mu elim Word'e? Ah Berkant'ım vah Berkant'ım gitti demek güzelim saçlar? Halbuki ne güzeldin, koyun gibi seviyorduk seni. Neyse gel bekliyorum seni, ama bil ki an itibarıyla Sinan da okuyor bu satırları (hmm - blx), buraya geldiğini öğrenebilir. Son konuştuğumuzda "Berkant" "beyzbol sopası" ve "hamamböceği gibi ezmek" kelimelerini aynı cümle içinde kullanıyordu. Neyse sen otur yazını yaz, bak gecenin şu saati olmuş sen hala İnbaKS'a mektup yazıyorsun. Ne? Ben mi istedim? Kimse mektup atmamış mıydı bu ay? Yok artık daha neler.

İkinci olarak... Ehm, ya sen beni tanıdın tanıyalı aynı mevzu ya. Biliyorsun Damla mevzularını hani. Abi saçlarımı üçe vurdurup havaya girmiştin bugün, futbol

oynuyordum. Neyse, yorulduğum oturayım biraz dedim. Tam kantine girecekken elinde telefonu gördüm, uzun bir mesaj yazıp, yanlış görmediysem Sami diye birine gönderdi. Şimdi benim gözler miyop biliyorsun, peki bu Sami kim onu bilmiyoruz? Yoksa bizim Sami mi? CyberiA olan hani. Ne dersin, Antalya'yı basalım mı? Hüleyynnnnn!!! Yapılır mı bu sana! Leynnnn!!! Hemi de bizim Sami ha! Çekilinnnnnn!!! Çok kızgınım yaklaşmayın. Damla'yı bulun bana. Hayır bulmayın Sami'yi bulun. Hayır bulmayın ben bulacağım ikisini de!

...Da bunu sormadım Damla'ya nedir ne değildir diye. Hoş, bugünkü suratım ve bakışlarım yeterdi başlı başına da, hala niye öyle tribe girdiğimi bilmiyor. Bir kaç kez "nen vaaaar?" diye mesaj attı da, cevap versem bir türlü, vermesem bir türlü. Ama bu olayı yarına kadar öğrenmem lazım, o kadar doğumgünü hediyesi aldık. Boşuna almış olmayalım? Ehe. 1- Kadınlar erkeklere "odun" diyorlar ya, halt etmişler. Şu

çocuk senelerdir "Damla" diye sayıklıyor, Damla denecek o insanın ne yaptığı, ne ettiği belli değil. Nasıl anlamaz niye tribe girdiğini? Sen bakma ona, o ne "yere bakan yürek yakan"dır o. Anlamıştır aslında da, anlamamış ayağına yatıyodur. Cık cık cık. 2- Oğlum sen ne biçim adamsın? Hem trip atıyorsun hem hala sırtıyorsun "ehe, mehe" diye? Adam gibi dur, bu cıvıklıkla nereye kadar, sorarım sana. Kız karşısında karakterli, tutarlı birisini bekliyor. 3- Bak oğlum bu işlerde para yok. Gir bir şirkete at kapağı, oh paşalar gibi! Bak sana abi tavsiyesi, hiçbir kız oyun oynayan adama bakmaz.

Bundan sonra senin adın Güzin Abla olsun bir de.

*Berkant "Jeff" Akarcan*

Oldu bile Berkant'ım, oldu bile. Saçmalıklarla ve yorgunluklarla dolu bir ay daha geride kaldı. Siz

bu satırları okuduğunuzda ben bir yaşına daha girmiş olacağım ("Üstüme iyilik sağlık, bir yaşına daha girdim!" derler ya). Kendimin doğumgününü kutlarken, size de sağlık ve güzellik diliyorum. Türkçe karakter ve imla kurallarına uymayı insanlık görevi adlediyor, herkese sevgilerimi sunuyorum (çiçek çocuk oldum iyice). Bir de herkesi enerji kaynaklarını tüketmede tutumlu olmaya çağırıyorum, zira küresel ısınmadan ziyadesiyle korkuyorum.

*Mehmet Kentel*



11 4 10 12  
11 8 9 02





## NE SES VARMIŞ MAKS ABİMİZDE BEAAAA!

Acar bir okurumuzun "Yemin billah Maks Peyn karşımda şarkı söylüyor abiiii" SMS'ine dayanamayıp soluğu sözkonusu düğün salonunda aldık. Kuliste Level'dan geldiğimizi anlayan Maks abimiz "Tamam tamam anlaşıldı sizden kaçış yok" dedi, biz de bastık rikord düğmesine...

L - Maks abi sende ne hünerler varmış abicim ya... Ağlattın bizi yav... İçli içli söyledin valla...

M - Gözüm şartlar insana neler yaptırıyor bir bilsen... Çay söyliyim bu arada? İçer miyiz şöyle tavşan kanından?

L - Zahmet olmazsa alalım, abi biz de diyorduk oyun dünyasından kayboldu nerede bu adam diye...

M - Sormayın gözüm işler biraz kesat gitti... Biraz kurda kuşa yedirdik sermayeyi... Abuk subuk işlere girdik çıktık...

L - Ne gibi abicim?

M - İsimden yiyeyim biraz dedim gittim Maks Peynirleri çıkardım, olmadı... Tutmadı... Amcaoğluyla net cafe işine girdik, paraları aldı kaçtı... Pentium 2 makineyle bırakıp kaçtı beni... Pentium sen anla yani...

L - Üzüldük be abi, niye aramadın bir çağrı atmadın koşar gelirdik...

M - Baktım kalakala bi takım elbiseyle kaldık, dedim bari baba mesleğine dönelim... Az çok bir kulağımız, sesimiz var çok şükür...

L - Abi bir albüm bir klip yok mu bari? Madem girmişsin böyle işlere?

M - Ya bana kalsa çok sağlam repertuar yaptım ama ilk kasedim "Aksiyon Kaderimdir Monam Sevdiğim" fazla satmadı gençler... Neredeyse eksi sattı diyebilirim...

L - Abi o konu açılmışken ne iş neler oldu? Yenge ile ilgili mevzularda?

M - Geçelim o konuyu... Hızla geçelim... Bana bunlarla gelmeyin...

L - Ya başka bir oyunda görmüşler hem de üstü açık bir spor arabada yanında da yakışıklı jön bir abimiz varmış...

M - Bak bak uçacam şimdi ha... Vallahi kaşınıyorsunuz... Tutmayın beni....

L - Neyse abi sen fazla sinire bağlamışsın... Bi peynirli bi sade, hadi bize mücadele...

## DİĞİMİZ DİZİLER SİLSİLESİ PART 1 HOSST AY PARDON LOSSSTT



## SEVDİĞİMİZ DİZİLER SİLSİLESİ PART 2 HIROSSSS



© 2007 COMİC

## BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

gimizin 10. yılını kutlamak için Sami Fisher'in attığı kartın yanlışlıkla yan sokaktaki öre gittiğini ve kuaförün sahibinin "Sami istediğin zaman gel bir perma yapalım, bir çekelim" diye cevapladığını,

aldaki bir sahnede Zubziro tam son hamleyi yaparken babasının sahneye girmesiyle Zubziro'nun "Baba bir FINISH HIM yapayım olurum" dediğini, babasının ise "Eşşek sıpası sen şu üniversiteyi FINISH et" kalayıyla zamanımızın beline ağzına terliği verdiğini,

şhur LEVEL CUP'ta keyifle takılırken Dük'em abimizin dergiyi basıp, enselerimize atarak "Keratalar geçmişsiniz oyun başına

dergi baskıya nasıl yetişecek?" hepimizi hizaya çektiğini ve kendisini sakinleştirmek babında börek ve kazandibi ismarladığımızı, Usta'nın önceki işinde döner ustası olarak çalışıp, döner dilimlerini kalın kestigi eleştirisine katlanamayıp istifayı bastığını,

- Şu an bunları uydururken başımızda dikilen Orcları kafalarımızı tokuşturup "Sizi gidi palavracılar" dediklerini

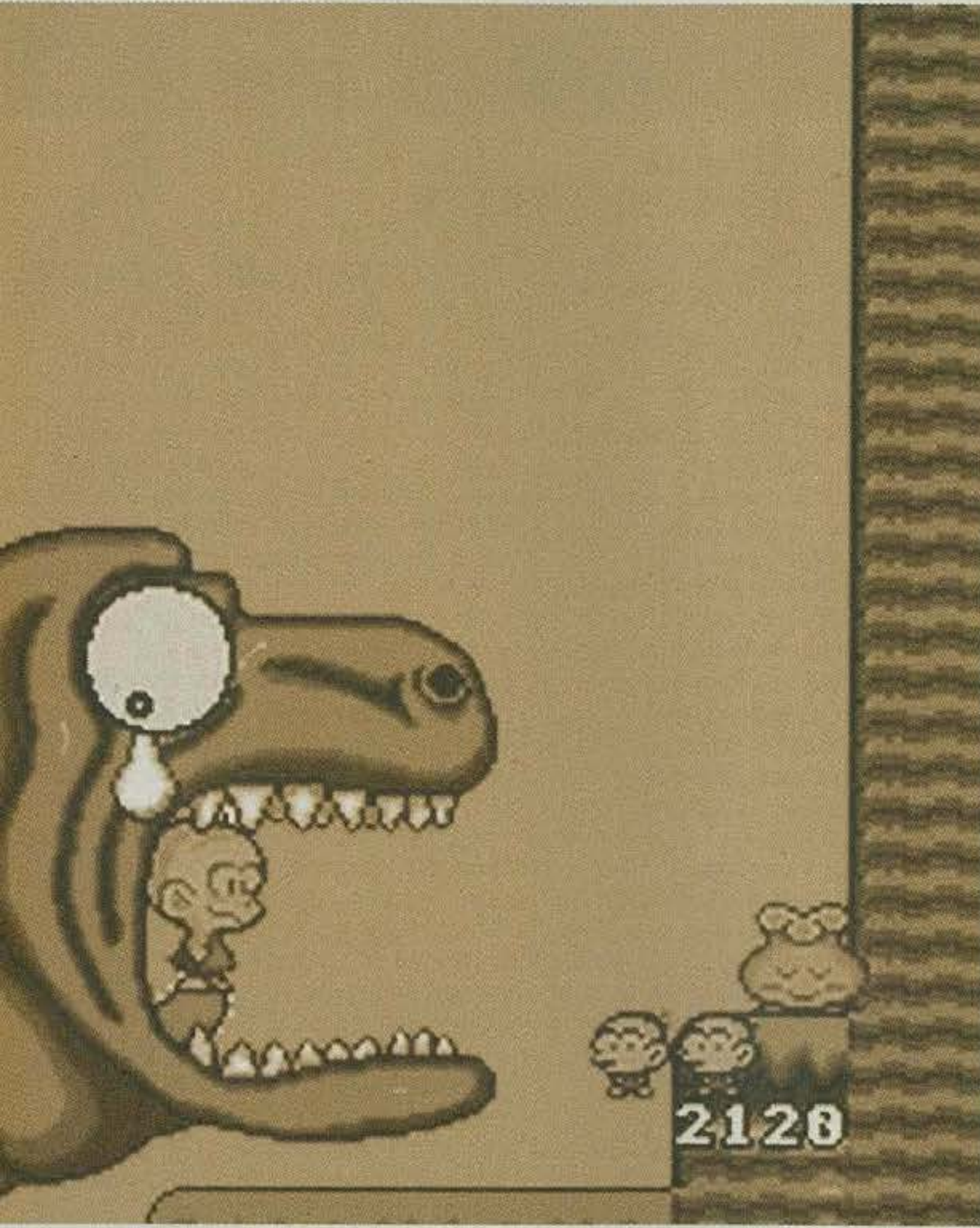
biliyor muydunuz?



# KAFKA AYARI

BİR LEVEL VAYINIDIR SAYI:19 NISAN 2007 00 YTL

AYLIK DİNOZOR DERGİSİ



## PAYLAŞMANIN TARİFSİZLİĞİNDE

Bir gün Level'da yazacağımı biliyordum ama şu sayfada, sağa doğru bükülmüş, kendi halinde bir sütuna yazı yazacağımı düşünmemiştim açıkçası. Te Kasımpaşa'daki ofisteyken kapıları aşındırır, "Ağabey bakın ben çok iyi Tekken oynar"... "Çottankkk!!!" (surata kapanan kapı efektidir) şeklinde yazarlık başvurusunda bulunurdum (genelde hep aynı efektle karşılaşırdım).

Ama yılmadı bu deli gönül. Paylaşmak, yazmak istediklerim vardı bir kere. Saatlerce oyunlar hakkında konuşabilecek bir kişi başka ne isteyebilirdi ki? Paylaşmak... Anahtar kelime hep bu oldu. Bizler burada onca sene her an bir şeyler yaşadık, sizler orada yaşadınız.. Bizler kağıda yazarak yaşıyoruz, sizler de okuyarak... Bazılarımıza anlamsız gelen "flashback dolu incelemeler", bazılarımıza "evet ya, aynısından ben de ilkokulda yapmıştım" dedirtip, şu küflenmiş hayatı bir süreliğine unutturup oyun, şeker ve ders arasında yaşanan günlere geri götürüyor. Bunu bilmek de, paylaşmayı seven birini mutlu ediyor haliyle.

Bu anlamsız bir girişi bir yere bağlamak için yazmadım. Sadece, hani vardır ya, ilgili olduğunuz köşeye ait bir şeyler yazarsınız o köşede, işte ben bunu biraz kırmak istedim. Çünkü sıradan ve standartları olan bir yer değil Kafa Ayarı. Ama illa dersiniz bir yere bağla, o zaman şöyle diyeyim: Yakın geçmişte Independant grubu Plazma adlı dismag'in üçüncü sayısını çıkardı. Bir, iki ve üç. Evet, dile kolay geliyor ama o günleri yaşayan ve bu işlerin az çok nasıl yapıldığını bilenler için sevinçli bir haber. Karşılık beklemeden, gerek maddi gerekse manevi çerçevede harcama yapılarak hazırlanmış bu emek küpü dismag'i DVD'mizde sizlere sunuyoruz. Mutlaka bir göz atmanızı öneririm.

Bunların haricinde Caisson adlı Can arkideşimiz, beni kıskandırmaya devam ediyor. Geçen sayı söz ettiği Nightshift'07 adlı partiye gitti ve üç gün kendisinden haber alınamadı. Tam da bir rivayete inanıp kendisinin artık bir Amiga adaptörü olduğunu düşünmüşüm ki "İhehey, Volki süperdi parti, Lotus'ta herkesi yendim!" diyerek çıktı karşıma. Yerimiz yettiğince size oradaki atmosferi anlatmaya çalıştı bu Sandık adam, n'olcak!

İki ay önce sizlerle paylaştığım "Çevremizdeki oyun salonları" adlı konuya pek talep gelmedi ama hiç gelmedi de değil. Bu ay içlerinden biri Ankara'da diğeri de İstanbul'da olmak üzere iki adet seçip yazıyoruz. Gelecek aylar da bu denli titiz çalışmalar gelirse, onları da bu sayfalarda göreceğinizden emin olabilirsiniz. "Eh bunun haricinde de bana herhangi bir konuda ulaşabilirsiniz" desem oldukça standart bir köşe yazarı olup çıkar mıyım bilemem ama siz yazın yine de. Gördüğünüz gibi sağ sütunuma anca bu kadar paylaşım sığdırabiliyorum. İşaret parmağınızı yalayıp diğer sayfaya özenle geçebilirsiniz. Ayrıca sanmayın ki yalan söylüyorum, Tekken'i gerçekten çok iyi oynar... Çottankkk!!!

VOLKAN TURAN

## İÇİNDEKİLER

SAYFA.142  
COMMODORE 64 GERÇEKTE ÖLDÜ MÜ?

SAYFA.143  
KAFKA HABERLER

SAYFA.143  
ESKİ vs YENİ

SAYFA.144  
KAFKA AYARI İNCELEME

SAYFA.145  
NAME KÖŞESİ



## COMMODORE 64 GERÇEKTEN ÖLDÜ MÜ? ■

### NIGHTSHIFT 2007 – CREATIVE MINDS

**Tarih:** 2-3-4 Mart 2007

**Mekan:** İstanbul Bilgi Üniversitesi  
- Kuştepe Kampüsü

**Etkinlik:** Nightshift 07 - Creative Minds  
Aslında deneyecek o kadar çok şey var ki... Ama sanırım parti organizatörlerine teşekkür ederek başlamak istiyorum, çünkü bizlere organizasyon ekibinin aslında çok çekirdek bir yapıda olduğunu hissettirmeden mükemmel bir ortam sağladılar. Bunun dışında organizasyona olan desteği bir an bile esirgemeyen sponsorlara da ayrıca teşekkürler...

2 Mart akşamı parti alanına alet edevatımızı toplayıp vardığımızda son hazırlıklar tamamlanıyordu. İlk gün olmasına rağmen kalabalıktı, bir grup insan organizasyondaki arkadaşlara yardımcı oluyordu, diğer gruptakiler TURBO'nun etrafını çevirmiş koyu bir muhabbet içindelerdi. Vakit geçtikçe de yavaş yavaş diğer arkadaşlar da geldi ve makinelerini kurup direk çalışma moduna girdiler... İlerleyen saatlerde On The Fly yarışma temasının disk cover olduğunun anonsu yapıldı ve cuma gecesini bazı arkadaşlar gibi ben de Wii oynayarak kapattım... Ne yalan söylüyüm, C64 kadar olmasa da harika aletmiş kendileri, bayıldım.

Cumartesi günü gerçekten çok hızlı geçti. Demo gösterimleri ile başladığımız güne; Hydrogen'in 3DMAX ve 3D'ye Başlangıç İçin Tavsiyeler konulu semineriyle devam ettik. Hiç şüphesiz 3D dünyasına adım

atmak isteyen hevesli arkadaşların merak ettikleri soruların cevaplarını bulmalarına yardımcı olmuştur bu seminer. Seminerler arasında canlı olarak 8 Renk Pixel Graphix kapaşması yapıldı. Yarışmadan birincilikle ayrılan kişi tabii ki efsane isim TURBO'ydu. Bu yarışmayı Vst'nin Windows'u unut Linux Kur semineri takip etti. Bir diğer seminer olan Anesthetic'in İlk Intro'm konulu semineri ise programcılığa merak saran kullanıcılara bir kapı araladı. Seminerlere bir süre ara verildiğinde herkes yine çalışmaya gömülmüştü ama hem çalışıp hem de muhabbet etmekten çok keyif aldıkları her hallerinden belli oluyordu. Günün ilerleyen saatlerinde LW3D'nin Commodore'un Gizli Silahları adlı semineri de hayli ilgi çekiciydi. Sağ olsun bizler için üşenmeden kalıp Amiga CDTV, CD32, C64GS gibi efsanevi makineleri görebilmemiz için seminerine getirmişti. Cumartesi gecesine STUMN201 grubunun konseri ile devam edildi. Katılımcılar koyu muhabbetin yanı sıra konser sonrasında yarışmaya yetişebilmek için karınca gibi çalışmaya devam ettiler.

#### VE YARIŞMA GÜNÜ

Yarışma günü herkeste heyecan doruktaydı. Katılımcılar dokuz ayrı kategoride hünelerini sergilediler (Ascii/Ansi, Pixel Graphix, Freestyle Graphics, Freestyle Music, Combined Game, Combined Demo, Browser/Scripting, GP2X Skin ve GP2X Executable Compo). Geçen seneki Nightshift'e oranla çok ürün yayınlanmamış olsa bile ortaya çıkan eserler gerçekten övgüyü hak eden ürünlerdi. Partideyse yeni bir grubun (Demodojo) hızlı yükselişi de gözlerden kaçmadı, onları da ayrıca tebrik etmek istiyorum. Yarışmaların bitiminin ardından sıra oylamaya gelmişti. Oylar verildikten sonra sonuçlar açıklanarak ödül töreni yapıldı ve Nightshift sona erdi. (Bu arada partide çıkan ürünlere ve parti sonuçlarına <http://nightshift.undergrund.net> adresinden ulaşabilirsiniz.) Bir partiyi daha geride bıraktık. Önümüzde 7D7 var. Eh artık o zamana kadar aramızda umarım yeni yetenekler, yeni yüzler ve yeni arkadaşlıklar oluşur ve keyifli bir rekabet ortamı içerisinde bu böyle sürer



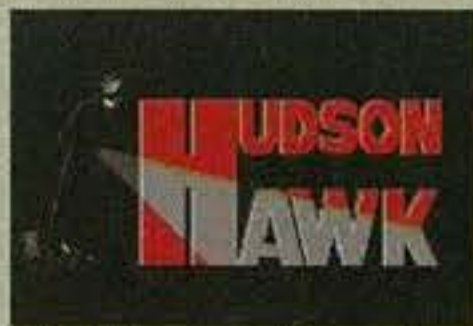
#### DISKMAG PLAZMA #3 ■

Plazma Diskmag, PC için hazırlanan bir scene dergisi. Şimdiye kadar üç sayıyı çıkartıldı. Elimize geçen bilgilere göre projenin başlangıcı kalabalık bir scene toplantısında yapılan konuşmaya dayanıyor. Sonraları oyunuyapimi.org sitesinden decipher nickli bir scener, bu dergi için bir outfit kodluyor, gruba katılıyor ve olaylar da bu şekilde gelişiyor. Aslında dışarıdan baktığımızda Plazma bu an yoluna bir zamanların baba dergilerinden olan Propaganda gibi devam ediyor. Eğer Türk scene'inden haberleri, yeni çıkan ürünleri, grupları, tutorial'ları takip etmek istiyorsanız Plazma sizin için açılmış kaftan. Nerede mi bulacaksınız? Tabii ki DVD'mizde ve plazma.tr adresinde! [emoscene.info](http://emoscene.info) adresinde!

TRISSON

#### AVIN C-64 OYUNU ■

Gene 1991. Mavi Ay dizisinden ve Die Hard serisinden tanıdığımız yaramaz çocuk Bruce Willis, beyazperdede bu sefer karşımıza Eddie Hawkins adında bir korsuz tiplmesiyle çıktı. Filmin çok başarılı olduğu söylenemez fakat o zamanın dev firması OCEAN, maddeleri sıvayıp filmin oyun haklarını satın aldı ve filmin oyununu Special Fx firmasına yazdırarak C64 ve diğer platformlar için uyarladı. Sonuç olarak her platformda zamanın aranan oyunları arasına girdi Hudson Hawk. Oyun normalde 3 ana bölümden oluşuyor, fakat ara bölümleri de işin içine kattığınızda yaklaşık olarak oyun 11 bölüme kadar uzuyor :) Oyunun amacı Leonardo DaVinci'nin çalınmış olan çok değerli, paha biçilmez eserlerini geri almak. Platform ve bulmaca çözmeyi seven oyuncular için ideal olan Hudson Hawk'ı denemeden geçmeyin derim....



## ESKİ vs YENİ



Çok iyi hatırlarım, yıl 83 (yalan :)... Ben böyle 2 yaşında paşa paşa takılıyorum oyuncak uçayla. Abimde de bi tren var ki sormayın. Babam bir akşam eve geliyor ve Atari 800XL ile tanıştırıyor bizleri. Çıkar çıkmaz almış getirmiş sağolsun. O zamanlar "timsahlı" diye bildiğim, hala da adını hatırlamadığım bir oyunda fena halde hız hissi yaşıyorum. Bi nehirde 3 piksellik kürekleri mi çekiyorum ne... O zamanlar o bile hızlı geliyormuş demek ki :)

Bunun üzerinden bir yıl ya geçiyor, ya geçmiyor "efsane" evimize geliyor: Commodore 64. River Raid oynayıp hız hissi kavramımı bir adım öteye taşıyorum. Ama asıl bomba 87 yılında geliyor: Test Drive. 0.99 Mhz'lik, 64kb Ram'li C64'ümde 6 yaşında oynadığım Test Drive ile 3 Ghz'lik, 2 GB RAM'li PC'mde 26 yaşında oynadığım TDU'yu karşılaştırmak çok eğlenceli olacak sanırım. (Bu arada Sinan soruyor bana "Senin yaş kaçtı? C64'e yetişebildin mi ki?" diye. "Kitabını bile yazdım" demek istiyorum :)

**SÜRÜŞ KEYFİ:** Ne yalan söyleyeyim, o yaşta Test Drive'ı açar, bi kenarda durur, direksiyonu tam sağa ya da tam sola kırıp arabayı hareket ettirir ettirir dururdum. Arabanın o yönde harekete geçmesi çok hoşuma giderdi. Birinci şahıs kamerasında ters şeride geçtiğimde yaşadığım heyecan, karşı yönden gelen arabanın camımda piksel çatlakları oluşturmasıyla son bulurdu. Unlimited da aynı keyfi veriyor. Teknolojinin getirdiği tüm artılarla beraber hala arabayı kaldırmaktan feci keyif alıyorum. Bu konuda iki oyun berabere kalıyor.

**HIZ HİSSİ:** O zamanlar saniyede 60 kare gösteren ekran kartlarımız yoktu. Hatta ekran kartlarımız yoktu! Ama yine de Test Drive bize hız hissini yaşatmakta, adrenal salgılatmakta geri kalmamıştı. O yaşta salgıladığım şeyin adrenal olduğunu bilmiyordum ama bugünlerde oynadığım Unlimited'da bunu fazlasıyla hissediyorum. Yine beraberlik söz konusu.

**ÇEVRE:** Test Drive gerçek bir çevrede geçtiğini iddia ederdi, hatta yayaları bile vardı. Tek şeritli dağ yollarındaki o sürüş keyfini hala hatırlarım. TDU'da belki yayalar yok ama devasa bir adası ve muhteşem detaylı bir ortamı var. Sadece yarışmayı değil, boş boş araba kullanmayı da keyifli hale sokan bir oyun TDU. TDU bu konuda çok daha üstün.

İlk göz ağrımızın yeri tabii ki ayrı ama yine de kazanan Test Drive Unlimited. 20 yıl aradan sonra efsane isim yeniden sürüş kralı koltuğuna oturuyor.



**KAZANAN: TEST DRIVE UNLIMITED**

## KAFA HABERLER

**VAYINLANMAMIŞ, DUYULMAMIŞ, GÖRÜLMEMİŞ...**

Bu sıfatlara uygun bir NES oyunu geliyor! Hayır, yanlış yazmadık. Bu gerçekten bir NES oyunu ama NES platformuna değil, Wii'ye geliyor. Daou Infosys firması tarafından yapılan *Buzz & Waldo*, zamanında maalesef piyasada kendisine yer bulamamıştı ve tozlu raflar arasında gömülmüştü. Nintendo, oyunu Wii'nin sahip olduğu Virtual Console emülatörü için diriltti. Oyun satışa sunulmayacak, e-mail ile oyunun ROM'u yollanacak.



**EARTHWORM JIM GERİ Mİ DÖNÜYOR VOKSA?**

Başta Mega Drive kullanıcıları olmak üzere birçok oyuncu bu *Solucan Jim*'i hatırlıyordur mutlaka. Yaklaşık 12 yıl önce belirmiş ve Run&Gun türü oyunların revaçta olduğu bir zamanda, gerek karakter modelleriyle gerekse de Jim ile rakiplerinin bir adım önüne çıkmıştı. Sonrası malum; derin bir sessizlik ve karanlık. Ama *Shiny Entertainment*, Jim'in ekibini tekrar toplama çabasına girişti ve amaçlarının yeni nesil konsollar olduklarını vurkuladı. "Ammann sonu Contra'ya benzemesin!" dileklerimizi de sunuyoruz buradan.



**PIZZALARINIZI SAKLAYIN!**

Xbox Live! kullanıcıları kendilerini şanslı hissedebilir. Gün geçmiyor ki oyun tarihinin en güzel oyunlarını tekrar tekrar oynamana şansına erişmesinler. Lafı şuraya getiriyoruz, *Teenage Mutant Ninja Turtles* Xbox Live'da, siz bu satırları okurken aktif olacak ve 400 puana satılacak. Oyun 2 veya 4 kişi ile oynanabilecek. Bu oyunu 4 kişi oynamak kadar da keyifli bir şey yoktur. Oynamadan önce yiyecek stoklarınızı kontrol edin.



## ESKİ vs YENİ



Çok iyi hatırlarım, yıl 83 (yalan :)... Ben böyle 2 yaşında paşa paşa takılıyorum oyuncak uçakla. Abimde de bi tren var ki sormayın. Babam bir akşam eve geliyor ve Atari 800XL ile tanıştırıyor bizleri. Çıkar çıkmaz almış getirmiş sağolsun. O zamanlar "timsahlı" diye bildiğim, hala da adını hatırlamadığım bir oyunda fena halde hız hissi yaşıyorum. Bi nehirde 3 piksellik kürekleri mi çekiyorum ne... O zamanlar o bile hızlı geliyormuş demek ki :)

Bunun üzerinden bir yıl ya geçiyor, ya geçmiyor "efsane" evimize geliyor: Commodore 64. River Raid oynayıp hız hissi kavramımı bir adım öteye taşıyorum. Ama asıl bomba 87 yılında geliyor: Test Drive. 0.99 Mhz'lik, 64kb Ram'li C64'ümde 6 yaşında oynadığım Test Drive ile 3 Ghz'lik, 2 GB RAM'li PC'mde 26 yaşında oynadığım TDU'yu karşılaştırmak çok eğlenceli olacak sanırım. (Bu arada Sinan soruyor bana "Senin yaş kaçtı? C64'e yetişebildin mi ki?" diye. "Kitabını bile yazdım" demek istiyorum :)

**SÜRÜŞ KEYFİ:** Ne yalan söyleyeyim, o yaşta Test Drive'ı açar, bi kenarda durur, direksiyonu tam sağa ya da tam sola kırıp arabayı hareket ettirir ettirir dururdum. Arabanın o yönde harekete geçmesi çok hoşuma giderdi. Birinci şahıs kamerasında ters şeride geçtiğimde yaşadığım heyecan, karşı yönden gelen arabanın camımda piksel çatlakları oluşturmasıyla son bulurdu. Unlimited da aynı keyfi veriyor. Teknolojinin getirdiği tüm artılarla beraber hala arabayı kaldırmaktan feci keyif alıyorum. Bu konuda iki oyun berabere kalıyor.

**HIZ HİSSİ:** O zamanlar saniyede 60 kare gösteren ekran kartlarımız yoktu. Hatta ekran kartlarımız yoktu! Ama yine de Test Drive bize hız hissini yaşatmakta, adrenal salgılatmakta geri kalmamıştı. O yaşta salgıladığım şeyin adrenal olduğunu bilmiyordum ama bugünlerde oynadığım Unlimited'da bunu fazlasıyla hissediyorum. Yine beraberlik söz konusu.

**ÇEVRE:** Test Drive gerçek bir çevrede geçtiğini iddia ederdi, hatta yayaları bile vardı. Tek şeritli dağ yollarındaki o sürüş keyfini hala hatırlarım. TDU'da belki yayalar yok ama devasa bir adası ve muhteşem detaylı bir ortamı var. Sadece yarışmayı değil, boş boş araba kullanmayı da keyifli hale sokan bir oyun TDU. TDU bu konuda çok daha üstün.

İlk göz ağrımızın yeri tabii ki ayrı ama yine de kazanan Test Drive Unlimited. 20 yıl aradan sonra efsane isim yeniden sürüş kralı koltuğuna oturuyor.



**KAZANAN: TEST DRIVE UNLIMITED**

## KAFA HABERLER

**VAYINLANMAMIŞ, DUYULMAMIŞ, GÖRÜLMEMİŞ...**

Bu sıfatlara uygun bir NES oyunu geliyor! Hayır, yanlış yazmadık. Bu gerçekten bir NES oyunu ama NES platformuna değil, Wii'ye geliyor. Daou Infosys firması tarafından yapılan *Buzz & Waldo*, zamanında maalesef piyasada kendisine yer bulamamıştı ve tozlu raflar arasında gömülmüştü. Nintendo, oyunu Wii'nin sahip olduğu Virtual Console emülatörü için diriltti. Oyun satışa sunulmayacak, e-mail ile oyunun ROM'u yollanacak.



**EARTHWORM JIM GERİ Mİ DÖNÜYOR VOKSA?**

Başta Mega Drive kullanıcıları olmak üzere birçok oyuncu bu *Solucan Jim*'i hatırlıyordur mutlaka. Yaklaşık 12 yıl önce belirmiş ve Run&Gun türü oyunların revaçta olduğu bir zamanda, gerek karakter modelleriyle gerekse de Jim ile rakiplerinin bir adım önüne çıkmıştı. Sonrası malum; derin bir sessizlik ve karanlık. Ama *Shiny Entertainment*, Jim'in ekibini tekrar toplama çabasına girişti ve amaçlarının yeni nesil konsollar olduklarını vurkuladı. "Ammann sonu Contra'ya benzemesin!" dileklerimizi de sunuyoruz buradan.



**PIZZALARINIZI SAKLAYIN!**

Xbox Live! kullanıcıları kendilerini şanslı hissedebilir. Gün geçmiyor ki oyun tarihinin en güzel oyunlarını tekrar tekrar oynamana şansına erişmesinler. Lafı şuraya getiriyoruz, *Teenage Mutant Ninja Turtles* Xbox Live'da, siz bu satırları okurken aktif olacak ve 400 puana satılacak. Oyun 2 veya 4 kişi ile oynanabilecek. Bu oyunu 4 kişi oynamak kadar da keyifli bir şey yoktur. Oynamadan önce yiyecek stoklarınızı kontrol edin.



## KAFKA HABERLERİ

CHAMPIONSHIP



VOZK7 OYUNLARI AÇIKLANDI  
dövüş oyunu severlerin en büyük hayali,  
böyle kuyruğa girmiş rakiplerini sırayla  
enmektir. Tarif edilemez bir rekabet  
adı söz konusudur ve bu tadı dünyada  
n iyi yansıtan turnuvalardan da biridir  
VO serileri. Las Vegas, Los Angeles,  
Northbrook, Stamford ve Austin'de  
apılacak olan turnuvaların oyunları şu  
ekilde bu sene: *Street Fighter III: 3rd  
Strike*, *Marvel VS Capcom 2*, *Gulity Gear  
X Slash*, *Tekken 5: Dark Resurrection*,  
*Capcom vs SNK 2*, *Super Street Fighter II  
Turbo*, *Virtua Fighter 5* ve *Super Smash  
Bros. Melee*. İnsan "keşke Türkiye'de  
e yapılsa" demekten kendini alamıyor  
erçekten.

### II'VE SPLATTERHOUSE!



udson'un bu 'gore' oyununu hatırlayan  
ar mı aranızda? Varsa zaten çoktan  
evinçten bu sayfaları yemiştir. Geri  
alanlar için anlatalım, bu oyun neredeyse  
Texas Chainsaw Massacre'dir. Elde  
lektrikli testere, suratla maske ve  
rtalık kan gölü... Evil Dead severler  
e kandan hoşlanan oyuncular NVC'e  
örüleceklerinden şüphemiz yok.  
iğer yeni gelen oyunlarsa first-person  
YO olan Double Dungeon ve iki Sega  
yunu Vectorman, Beyond Oasis.

### BERT Mİ? HADI CANIM!

1982 yılından sonra  
birkaç yıl ortalığı  
iddi anlamda  
armış, ama  
aha sonra gelen  
onsol dünyasının  
öküşüyle de  
nutulmuş bir oyun



*Bert*. İzometrik görünüşten oynanan  
yun şüphesiz board oyunları severlerin  
özdesiydi ve şimdi bu oyun PlayStation  
network üzerinden PS3'te oynanabilecek  
SS). 720p çözünürlüğü destekleyecek olan  
yunda, sistemde kayıtlar saklanacak ve  
Lider Tablosu"nda yayımlanacak.



## "ATARI" SALONLARIMIZ ANKARA - FANTASY LAND

Orta ve üst katın arasındaki bir girişle toplam üç kattan oluşuyor Fantasy Land. Üst kat dövüş oyunları yoğunlukta olmak üzere turnuvaların düzenlendiği ve daha çok profesyonel oyuncuların kullandığı bir kat. Burada PSP'ye çıkmış ve PS3'e de çıkacak olan Tekken 5 Dark Resurrection'ın yanında Soul Calibur 3 gibi yeni oyunlar da bulunuyor.

Salonun en çok oynanan oyunu her yerde olduğu gibi Tekken DR ve tam üç çeşidi bulunuyor. Bunların bir tanesinde kendi yarattığınız karakterin datalarını taşıyabiliyorsunuz (neden hiç boş kalmadığını ve uzun kuyruklara sahip olduğunu anlamak hiç zor değil). Salonda ayrıca bir TV ve bu TV'de istediğiniz klipi gösterebileceğiniz bir müzik kutusu bulunuyor. Üçüncü katta 30 kadar makine bulunuyor.

Giriş katında şans ve beceri oyunları, House of Dead 4, Time Crisis 3-4 gibi sevilen silah oyunlarının kabinleri bulunuyor. Orta kattaysa araba yarışları yoğunlukta olmak üzere birkaç silahlı oyunu olan büyük makineler ve bir adet uçak simülasyonu kendisini gösteriyor.

Alt kattaysa Photo Play makineleri (12 veya 15 kadar) ve nostaljik oyunlar sevenleriyle buluşuyor.

Mekânın güvenlik sistemi çok iyi. Hem kameralar, hem de dört kadar güvenlik görevlisi işini yapıyor. Sıcak ve kalabalık günler sorun değil çünkü hava sistemi tam verimle çalışıyor. Saatlerce bunalmadan eğlenebilirsiniz diye her türlü destek düşünülmüş. Jeton 50 kuruş. Toplam 20 kadar personel çalıştırılıyor ve sabah sekizden akşam 10'a kadar mekan açık. 120 arcade makinesiyle büyük ihtimalle Türkiye'nin en büyük oyun salonu Fantasy Land. Yolunuz Ankara'ya düşerse, artık ilk gideceğiniz mekânı biliyorsunuz.

[www.fantasyland.com.tr](http://www.fantasyland.com.tr)

Bilgiler ve fotoğraflar için Bulut TANYERİ (Lord BLOOD) ve Kıvanç ŞAKUL (The Furlan)'a teşekkürler.



## İSTANBUL- FUNCITY

FunCity Türkiye'nin en köklü oyun salonu markalarından biridir ama gelişen teknoloji ve İstanbul'un altüst olan nüfusuyla birlikte son dönemlerde pek iyi günler geçirmediği ve İstiklal Caddesi'ndeki o şaşalı hayatını aradığını söyleyebiliriz. Yine de tablo o kadar kötü değil.

FunCity Kadıköy PTT yanı, İETT Kadıköy Kumluk otobüs durağı karşısında bulunuyor. İçeride, daha çok lunaparklarda görülen oyun makineleri var. Bunlara örnek olarak koltuklu ve kendi ses sistemini içeren 3D araba yarışları, futbol oyunları -ki gerçek bir topa vurarak şut çekme, pas atma eylemlerini gerçekleştiriyorsunuz tuşlar ile değil-, gerçek silahlı oyunlar vs. Tabii tüm bu saydıklarım dev ekranlarda oyun zevki sunuyor.

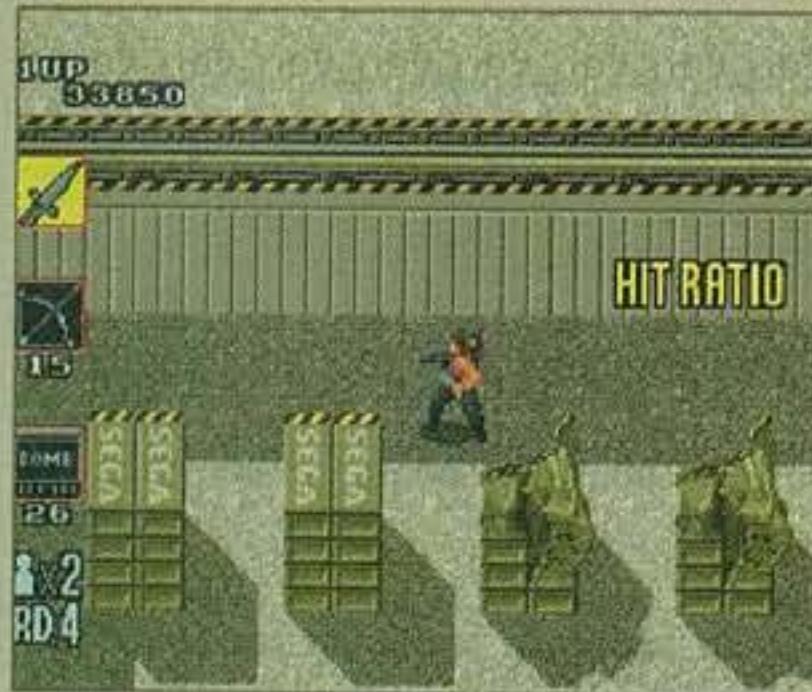
İki katlı olan Fun City'nin üst katı ise eski tüfekler için a deta. Burası Street EX, Tekken 2, 3 ve Tag Tournament, King Of Fighters 97, Metal Slug, Soul Edge II vb. oyunları ile toplaşıp turnuva yapmak için ideal bir yer aslında ama yine de pek rağbet gördüğü söylenemez.



And Dinosaurs, Metal Slug 2, Street Hoop, Pong 3, Soccer Super Star. Ama bu oyunlara rağmen beklenen müşteri performansı sağlanamıyor.

Jeton 50 kuruş. Personel sayısı iki kişi olarak gözüküyor. Müşteri ilişkileri güzel, ama makine doluluk sayısı 30'u geçemiyor. İçerisi tenha denebilir. İsteddiğiniz oyunu pek sıra beklemeden oynayıp çıkmanız olası. Kısacası FunCity'nin eski haline dönmesi için biraz daha ilgiye ihtiyacı var. Artık Kadıköy'e yolunuz düşerse, Hagar amcaya bir hal hatır sormadan geçmek olmaz.

FunCity'de jeton yutturabileceğiniz oyunlar hiç de az değil: 18 Wheeler, Football Power, Offroad Thunder, Cyber Cycles Crush World, Ridge Racer 2, Hydro Thunder, Silent Scope - Fatal Judgement, Time Crisis, Insy 500, Tekken 2, Street Fighter Ex, Tekken TT, Street Fighter III 2nd Impact, KOF 97, Final Fight, World Cup 98, Cadillac



## AYIN MAME OYUNU

## RAMBO III RAMBO... JOHN RAMBO...

Genelde en popüler oyunlara değil de biraz daha zor bulunan ama kaliteli oyunlara yer vermeye çalışıyorum. Ama bu ayki oyunu bu kuralın dışında tutuyoruz çünkü oyunumuzun adı anamızın adı kadar tanidik. Torpilli kısacası.

Rambo III, 1989'da çıkan belki de en iyi film oyunlarından biri olarak, Genesis'te kendine yer edinmişti. Oyun filmle paralel başlıyor ve bitiyordu; Albay Trautman John Rambo'dan Afganistan'da görev yapmasını istemiş ama Rambo bunu geri çevirmişti. Ardından Albay, Ruslar tarafından kaçırılmıştı ve Rambo da tek arkadaşını kurtarmak için canını dişine takıp koca bir orduyu yok etmek için yollara düşmüştü. Oyuna başladığımızda 16-Bit kalitesini hemen görebiliyorduk (ben kısa süreli şaşkınlık yaşamıştım). Artık biz Rambo'yduk ve önümüzde ölmeyi bekleyen bir ordu vardı, insan nasıl heyecanlı olmasın, değil mi? Silah seçeneği bakımından sıkıntı çekilmiyordu oyun boyunca. Ateşli silahlar çok etkiliydi, ama genelde bıçak kullanılırdı. O zamanlar Rambo Bıçağı diye bıçaklar çıkmıştı. Sirt tarafı böyle tirtikli, kabzası fiyakalıydı, aynı filmdeki gibi. Oyunda

da bu bıçağın kullanılmasına izin veriliyordu ve hatırlıyorum da sırf bu bıçakla güvenlik güçlerini keseceğim diye zirt pirt ölürdüm.

Toplam yedi bölüm vardı, son bölüm ise Albay'ı kurtarmak içindi ve gerçekten zordu. Kuşbakışı bir görünüşten oyunda ilerlendiğinden kurşunlar gözükebiliyordu ve takla atmalarla bunlardan kaçılınabiliyordu fakat bazı bölümlerde bu mümkün değildi. Ayrıca kamera bazen Rambo'nun arkasına geçiyor, bazı boss'larla böyle savaşıyorduk. Özellikle helikopterli bölümü görmeyi isterim. Gerçekten terletiyor.

Filmine yakışır bir oyun kısaca bu ayın MAME oyunu. Umarım dördüncü film de eskileri gibi kaliteli olur ve onun oyunu da en iyi film oyunları listesine rahat girebilir. Böylece, belki bir 18 yıl sonra bahsedilebilecek başka bir Rambo oyunumuz daha olur, kim bilir...

Oyunun ROM dosyasını indirmek için: <http://tinyurl.com/yvnmvc>

DERS: GELECEK SAYI  
KONU: TÜRKİYE'DE  
2 MİLYON KİŞİ HANGİ  
OYUNU OYNUYOR?

KONUŞANLAR:

TUĞBEK	XXXXXXXXX
SERPİL	XXXXX
ERDEN	XX
OLGAY	XXXX
SİNAN	XXX
SERKAN	XXXX