

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

LEVEL

121

ŞUBAT 2007 | 6.50 YTL (KDV Dahil) 2007-02 | ISSN 1301-2134

YENİ TASARIMIYLA
10.YIL
ÖZEL SAYISI

WORLD OF WARCRAFT BURNING CRUSADE

YANDIK Kİ NE YANDIK!

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



9 771301 213116 02

K.K.T.C. Fiyatı 8,25 YTL

SD kart desteđi ile 3 GB yükseltilebilir bellek

1 GIGABYTE

Minton MP4/MP3 Player
MMP-3079

- >> 1.5" CSTN true color renkli ekran
- >> 1 GB dahili hafıza
- >> SD/MMC kart desteđi (2 GB max)
- >> USB 2.0 arabirim ile hızlı veri akışı
- >> MP4/MP3/WMA çalabilme
- >> Video dosyalarını oynatabilme (.smu)
- >> Resim dosyalarını gösterebilirne
- >> E-book özelliđi
- >> FM radyo fonksiyonu (20 Kanal hafıza)
- >> Radyodan kayıt yapabilirne
- >> Dahili mikrofonu ile ses kayıt özelliđi (.wav)
- >> Dahili hoparlör
- >> Şarj edilebilir dahili batarya (12 saat şarkı dinleme, 5 saat video izleme)
- >> PC'den yada USB adaptör ile şarj olanađı
- >> 40 gr. ađırlık

Aksesuarlar >>

- >> 220V şarj adaptörü, USB data kablosu, kulaklık, sürücü CD'si, kullanma kılavuzu (.smu konvertör)
- >> Araç kiti hediye

think your
capacity



6.8 cm
40 gr.

Gerçek boyuttur.

minton

www.minton.com.tr

DANIŞMA Hİ



EDİTÖRDEN



[[HOŞ GELDİNİZ. NE ZAMANDIR GÖRÜŞMEMİŞTİK SİZİNLE. BUYURUN, GEÇİN ŞÖYLE... Dile kolay, on yıl. Tam on yıldır her ay bir şekilde sizlere ulaşıyoruz (genellikle ayın beşinden sonra olsa da :). Bütün bu süre içinde, gelenler oldu, ayrılanlar oldu. Severek yaptığımız sayılar oldu. Türlü sebeplerden dolayı (çünkü dünya bazen insanı çok zorlayabiliyor) sıkıntı içinde hazırladığımız sayılar da. Ama çoğunlukla, deliler gibi eğlendik biz bu 10 yılda. Deadline'ları bile sevmeyi öğrendik. Ve düşe kalka, geldik 10. yıl özel sayısına.

Bu sayımızı "özel" olarak adlandırmamızın bir sebebi var: Level'in ikinci 10 yılı bu sayıda başlıyor. Yeni bir anlayışla, çok daha modern bir tasarıma geçerek başlıyoruz bu değişime. Çok daha keyifli, okurken keyif alacağınız, aynı zamanda daha dolu bir Level var artık karşımızda. 10. yaşgünümüzde size hediye ederiz, WoW kitapçığı veya hediye çekilişinden çok (detayları öğrenmek isteyenler, hemen sayfa 44'e ulaşabilirler), bu yeni tasarım olsun istedik.

Yeni tasarımımızın sorumluluğunu, ekibimize yeni katılan Erden Gümüşçü ve Serkan Korkmaz arkadaşlarımız üstlendi. Çok da iyi iş çıkarttılar doğrusu. Ama daha ilk aydan 15 gün boyunca sabahlamak zorunda kaldıkları için, dergi bitince sırta kadem bastılar :)

Daha nice senelere hep birlikte girmenin nasip olması dileğiyle...

Tekrar hoş geldiniz.

Sinan Akkol

OFFICIAL BOOT OF



OYUNCULAR: KAKÁ, BECKHAM, BALLACK, LAMPARD.

BÜBENİM



MÜCADELEM

İKİ TAKIM. İKİ TAVIR. SEN HANGİ TARAFTASIN?

OFFICIAL BOOT OF



OYUNCULAR: MESSI, ROBBERN, COLE, TREZEGUET.

BU BENİM



GÖSTERİM

adidas.com/football IMPOSSIBLE IS NOTHING



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
Gökkuş Yüksel, motorbreath@goktuq.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 Gümüüşçü, erden@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
Erdem Tatar
Furkan Faruk Akıncı, michbro66@hotmail.com
Onur Yıldırım Gürarslan
Selim Varışlı

Genel Müdür: Gökhan Sungurtekin
Genel Müdür Yardımcısı: Beste Özerdem
Finans Müdürü: Aylin Aldemir
Pazarlama Müdürü: Özlem Cenker
Halkla İlişkiler Müdürü: Ayten Çar
İş Geliştirme Müdürü: Umüt Kavurmacı

Abone Bölümü Satış Müdürü
Asu Bozyayla

Abone Servisi
Ebru Cinek, Ayşe Yılmaz, Fatime Hanlı Şahin

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

VOGEL BURDA MEDYA 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, oguler@vogel.com.tr

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

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

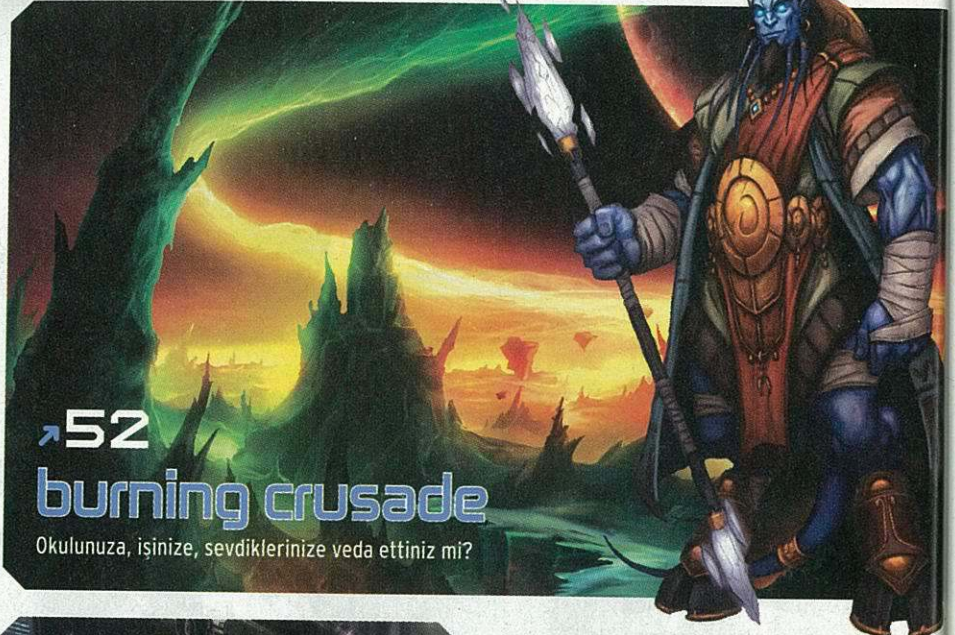
Baskı ve Cilt
Ohan Matbaacılık
Hadımköy Yolu, Çakmaklı Mah.
San Bir Bulvarı, 4.Bölge, 9.Cadde No:143
Çakmaklı-Büyükkçekmece-İstanbul
Tel: 0212 886 70 70 (pbx)

Dağıtım DPP A.Ş.

Yönetim Yeri Adresi
VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.
Vefa Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi
No: 6 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.



52
burning crusade
Okulunuza, işinize, sevdiğinizize veda ettiniz mi?



unreal tournament 3 26
Hızlı bir isim değişikliğinden sonra, yeni UT ilk kez ilk bakış altında.



heroes 146
Televizyonda hala güzel olan şeyler de var. Bunların en iyilerinden birisi çok yakında karşımızda.



monkey island 160
Ron Gilbert'in utangaç zihninden, ismi yanlışlıkla konulmuş bir efsane... Bir bardak Grog isteyen?

BU A



On yılın hikâyesi 30
Uzun bir yolculuktan geldik hanç, donat masayı...
otur sen de şöyle yanımıza, otur da bu garip
maceracıların hikâyesini anlatalım sana...

HER A

keşif birliği 11
Dünyanın her yanı keşfedildi. Ama bu birliğimizi
durduramaz.

pc inceleme 52
Kim demiş yılbaşından sonra oynayacak iyi
oyun çıkmaz diye?

forte 78
Okurken gözlerinizden yaş gelen bir bölümdü
(duygusallıktan değil tabii ki). Artık değil.

online 82
Pirates of the Burning Sea çıkana kadar çok iyi bir
korsancılık DVO'su oynamak istemez misiniz?

konsol bölümü 86
Wii'nin ülkemizdeki yaygınlığı arttıkça insanların
alternatif oynanış şekillerine bakışı değişiyor.

donanım 117
Bu bölümün yapımında bir çok elektronik aygıt
heba olmuştur.



MASAÜSSÜ

Logitech® MX3200 Lazer kablosuz klavye ile masaüstünüz gerçek bir faaliyet merkezine dönüşüyor.

Dinamik arama ve kaydırmalı büyüteç özelliği, zarif hatlarıyla estetik ve teknik üstünlüğün ideal bileşimi.

İncelik sağlayan akıllı tasarım öğeleri arasında, medya kullanımını kolaylaştıran kısayol tuşları ve entegre LCD ekranı dikkat çekiyor.

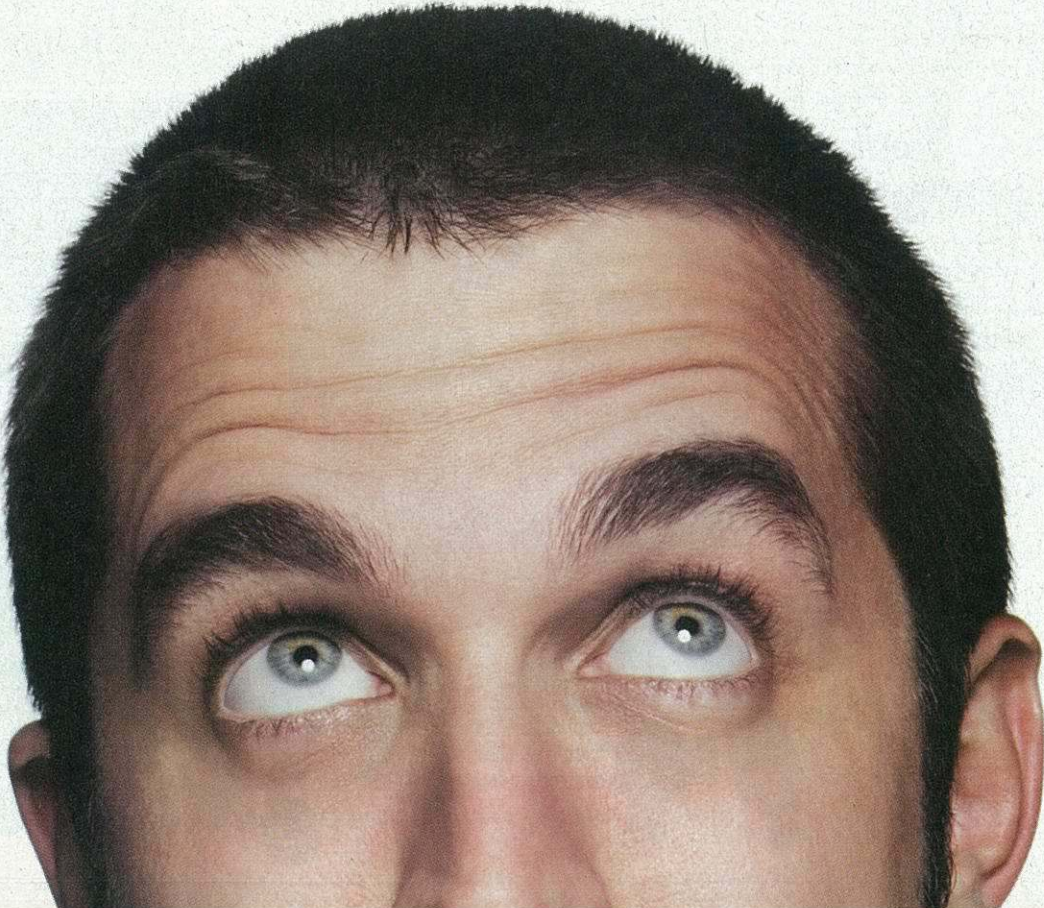
AgION Antimikrobik Teknolojisi ile dünyada ilk olan ürün, tek tuşla internet aramalarınızı da kontrol etmenizi sağlıyor.

Logitech'in üstün özellikli klavye serisini Logitech.com'da görebilirsiniz.



Logitech.

Designed to move you™



keşif birliği

- sektörden haberler 12
- elder scrolls 4: oblivion - shivering isles 13
- jagged alliance 3 14
- level'in webden seçtikleri 14
- fable 2 16
- ister inan, ister inanma 20
- the crossing 20
- level cup 22
- fotofili 24
- unreal tournament 3 26

dosya

- 10 yılın hikayesi 30
- level'in kristal küresi 132

pc inceleme

- world of warcraft: burning crusade 52
- agatha christie: murder on orient express 58
- runaway 2: the dream of the turtle 60
- paraworld 62
- anno 1701 64
- bfme 2: rise of the witch king 66
- il2 sturmovik 1946 68
- everquest 2: echoes of faydwer 70
- rainbow six vegas 72
- age of empires 3: the warchiefs 76

konsol bölümü

- konsol ustası 86
- red steel -wii- 90
- wii sports -wii- 92
- monster 4x4 world circuit -wii- 94
- mercury meltdown -ps2- 96
- thrillville -ps2- 98

forte

- ayın oyunları 78
- basketbol menajerliği 79
- ayın demosu: arma: armed assault 80
- ayın modları 81

online

- voyage century online 83
- ejderhanın ini 84

strateji ustası

- runaway 2 tam çözüm 106
- kabus 22 tam çözüm 110
- hilekâr 114

donanım

- giriş 117
- 10 yılın en iyi bilgisayarları 118
- asus silent knight 119
- zune 120
- acrox moj professional laser mouse 124
- genius agama pad 9x12 126
- donanım el kitabı: internet güvenliği 128
- donanım pazarı 128
- teknik servis 130

sanaldan gerçeğe

inbox 152

kafa ayarı 157



90 red steel



rainbow six vegas 72

Tom Clancy'nin ustalıkla yazılmış romanı Rainbow Six'le kurduğu evren, müthiş bir geri dönüş yapıyor.



on yılın en iyi 10 bilgisayarları 118

Sömestr tatili de geldi. Babanızdan hangisini istemelisiniz? Son model bir Shodan mı almalı, yoksa dizüstü bir Cabal mı?

OYUN İNDEKSİ



110 kabus 22 tam çözüm.

Yapımcılarından türk yapımı oyunun tam çözümü

42 All Time Classics	102
Agatha Christie's Murder on Orient Express	58
Age of Empires 3: Warchiefs	76
Anno 1701	64
BFME 2: The Rise of the Witch King	66
Electroplankton	102
Elite Beat Agents	103
Everquest 2: Echoes of Faydwer	70
Fable 2	16
IL2 Sturmovik 1946	68
Jagged Alliance 3	14
Mario Slam Basketball	103
Mercury Meltdown Remix	96
Monster 4x4 World Circuit	94
Paraworld	62
Rainbow Six Vegas	72
Red Steel	90
Runaway 2	60
Star Fox Command	104
TES 4 Oblivion: Shivering Isles	13
The Crossing	20
Thrillville	98
Voyage Century Online	83
Wii Sports	92
World of Warcraft: Burning Crusade	52
Yoshi's Island	104



Yönetmenin kendi filmini yapmak için tercihi!

Akıllı bir seçim yapın.

AMD Athlon™ 64 FX bilgisayar tutkunları için dünyanın üstün bilgisayar işlemcisidir. Ve filmleri başından sonuna geliştirmek için tercih nedenidir. Aynı anda birden fazla işlem gücü gerektiren uygulamayı mükemmel çalışma gücüyle; profesyonel seviyede yüksek çözünürlüklü video işleme, içerik yaratımı, dijital görsel ve ses düzenleme yeteneğine sahiptir. Tüm AMD işlemcileri yakında çıkacak olan Microsoft® Windows® Vista™ işletim sisteminin avantajından yararlanırlar. Peki ya sonra mı? Film festivalleri yönetmenini bekliyor.



AMD
Smarter Choice

GURURLUYUZ.

LEVEL 10 yaşında!

10 YAŞINA BASAN VOGELBURDA AİLESİ'NİN HAŞARI ÇOCUĞU LEVEL'I KUTLUYORUZ.
AYNI KALİTE, AYNI ÖZEN VE AYNI HEYECAN İLE NİCE 10 YILLARA...

VOGELBURDA





ilk bakış



14 jagged alliance 3

Sıra tabanlı efsane Jagged Alliance, birkaç yıllık aradan sonra nihayet kendi turn'ünü oynamak üzere bir hamleye daha hazırlanıyor. Ama eski dosttan düşman olmaz. Bizi üzecek bir şey yapmaz o. Cici Jagged Alliance o, cici.



20 the crossing

- Şimdi bu oyunu tek başıma oynuyorum değil mi?
- Hayır! Biz de varız!
- Siz de kimsiniz yahu? Niye kendi kendime konuşuyorum?
- Bizce sen de haklısın! Ama öleceksin! Ö!!

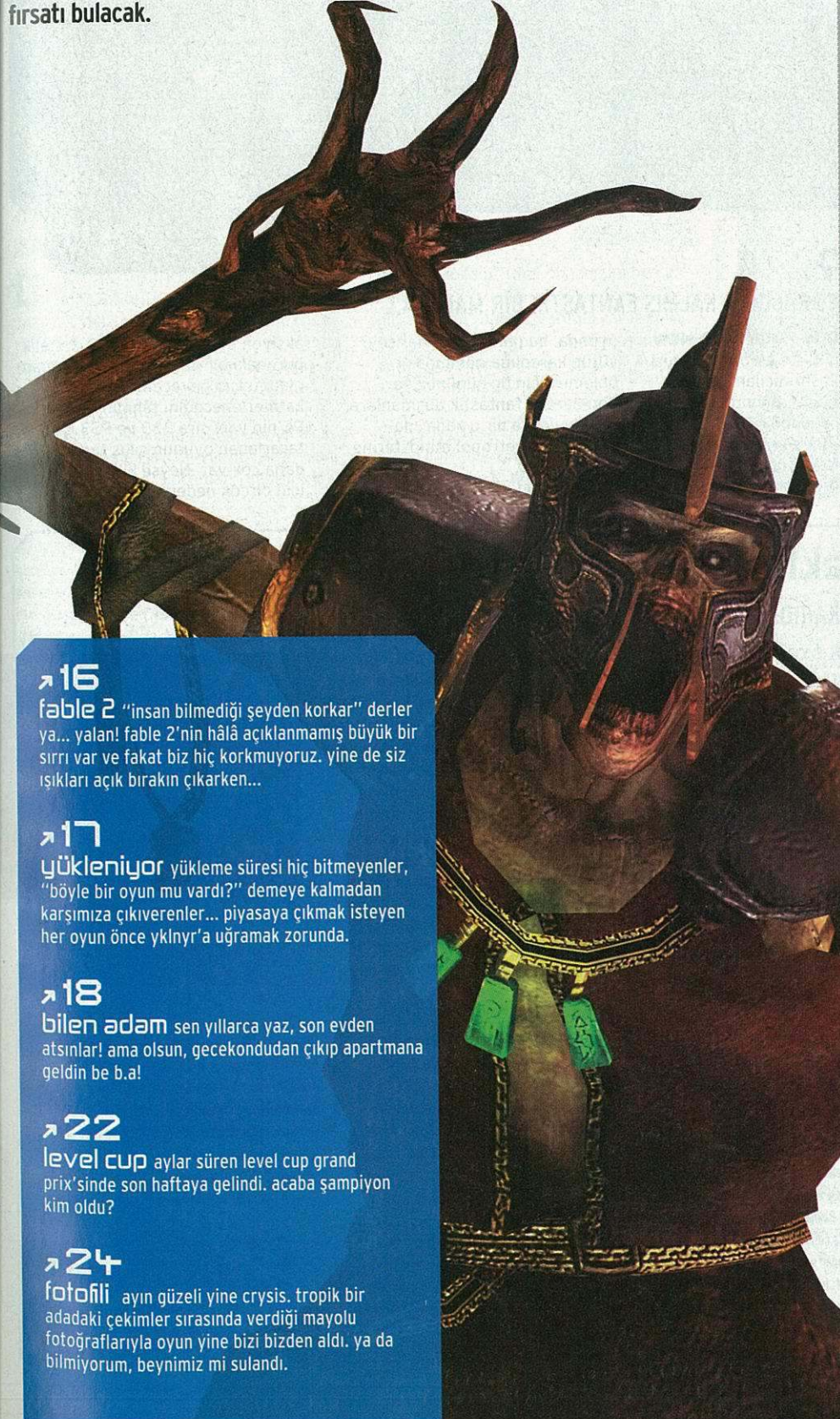


26 unreal tournament 3

Deathmatch oyunlarının piri öyle bir geliyor ki ne biz hazırız ne de bilgisayarlarımız.

13 f.e.s. 4: the shivering isles

Hah, şöyle, geniş geniş... Knights of the Nine'ı genişleme paketi olarak kabul edenler, bu paketin vadettiği 30 saat boyunca bol bol düşünme fırsatı bulacak.



16 fable 2 "insan bilmediği şeyden korkar" derler ya... yalan! fable 2'nin hâlâ açıklanmamış büyük bir sırrı var ve fakat biz hiç korkmuyoruz. yine de siz ışıkları açık bırakın çıkarken...

17 yükleniyor yükleme süresi hiç bitmeyenler, "böyle bir oyun mu vardı?" demeye kalmadan karşımıza çıkiverenler... piyasaya çıkmak isteyen her oyun önce yklnry'a uğramak zorunda.

18 bilen adam sen yıllarca yaz, son evden atsinlar! ama olsun, gecekondudan çıkıp apartmana geldin be b.a!

22 level cup aylar süren level cup grand prix'inde son haftaya gelindi. acaba şampiyon kim oldu?

24 fotofil ayın güzeli yine crysis. tropik bir adadaki çekimler sırasında verdiği mayolu fotoğraflarıyla oyun yine bizi bizden aldı. ya da bilmiyorum, beynimiz mi sulandı.



Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

DEVASA ONLINE DERGİ

[[Oyun dünyasında dedikodu kazanları kaynamaya, yeni birleşme ve ayrılıklarla taşlar yer değiştirmeye, satış rakamları açıklandıkça rekabet de kızışmaya devam ediyor. Ama bu haberlerden hiçbiri Level'in 10 yaşına basması kadar heyecan verici değil... Bir Tycoon oyununa konu olabilecek teknik işleyişi, bir menajerlik oyunundakini andıran kadrosu, aksiyon oyunlarını aratmayacak deadline dönemleri, RYO'lardaki gibi sürekli yeni görevler veren okurları ve piyasadaki survival-horror havasına rağmen hala ayakta olmasıyla Level bizim türler-arası / türler-üstü "devasa" oyunumuz. Her ay sonunda save edip kaldığımız yerden devam ediyoruz.

Arada bir de "reload" deyip bir şeyleri değiştiriyoruz. Tıpkı bu sayımızda yaptığımız gibi görüntümüzle, içeriğimizle, ayarlarımızla oynuyoruz. Ve ne güzeldir ki, oyun hiç bitmiyor. Her oyuncunun hayali değil midir bu? Sıkmadan, yıllarca oynanacak, gönülden bağlanılabilecek bir oyun... Bir Level editörü olarak, iyi bir oyundan beklediğim şeyleri işimde bulmanın keyfiyle 10. yaş günümüzü kutluyorum.

Nice nice 10 senelere...



Timeo

İKİ DÜNYA ARASINDA KALMIŞ FANTASTİK BİR MACERA...

[["BİR NEW YORK VAR NEW YORK'TA, New York'tan içeri." Time O'nun tasarımcıları Yunus Emre'yi bilselerdi, oyunun tanıtımını bu cümleyle yapabilirlerdi. Çünkü Time O'daki her şey bu düşünceye yansıyor. New York içindeki paralel bir New York'ta geçen

oyunda, bu paralelliğin her şeyi yutup karanlığa gömmesini önlemek için üç gününüz var. Son derece fantastik düşmanlara, büyüleyici ve bir o kadar da ürküncü bir metropol atmosferine sahip TimeO. Ölmeme güdüsüyle oynanacak bir

aksiyon oyunu olan Time O. Üstelik buradaki bir düşmanımız da zaman olduğu için heyecanın daha da katmerleneceğini tahmin ediyoruz. PC'nin yanı sıra 360 ve PS3 için de tasarlanan oyunun çıkış tarihine ise daha çok var. Neyse ki beklemek için birçok nedene sahibiz.

Gerçekten Gerçekçi

BİRAZ YUKARIDAN BAKINCA HİÇ DE GERÇEKÇİ GÖZÜKMÜYÖRÜZ.

[[BİRÇOK STRATEJİ OYUNU için gerçekçiliğin kriterlerinden biri, haritaların gerçek dünyadakine uygun olmasıdır. Tam tersi de geçerli midir bunun peki? Yani oyun gerçek dünya haritasında oynanıyorsa, daha açık söyleyelim; harita olarak Google Earth'ü kullanıyorsa yeterince gerçekçi midir bir oyun?

Bu sorunun cevabını araştırmak için Intel'den bir grup tasarımcı,

tamamen Google Earth'e entegre edilmiş, onun içinde çalışan bir oyun prototipi hazırladı. Dünyayı yok etmek üzere saldırıya geçen bir uzay ırkını gezegenden kovmak için savaştığımız Mars Sucks adlı bu oyunda başka hiçbir yazılıma ya da arayüze başvurmadan, Google Earth içinde savaşıyorsunuz. Dışarıdan bakınca, gerçek haritaların gerçeklik hissini sağlamaya yetmediği sonucunu çıkarttık biz. Tüh dedik.



OYUN ENDÜSTRİSİNDEN HABERLER

BİR ÖNEMLİ OLAN OYUNLAR

Geçtiğimiz Mayıs'ta kapatılan Rockstar Viyana ofisi, küllerinden canlanma işine girdi ve de başarılı oldu (paraya para demediler). Sulandırmadan söylesek, Rokstar Viyana ofisinin kapanmasıyla ortada kalan üç kişilik Viyana ekibi, kendi bağımsız oyun tasarım şirketini kurdu: Games That Matter ismini alan ekibin belirlediği öncelikli amaç, dikkat çekiyor: "Oyun üretimine radikal ve agresif bir yaklaşım getirmek." Daha önce Max Payne ve GTA'nın Xbox uyarlamalarında çalışan Games That Matter'in kurucuları, bundan sonrası için tek bir konsolu değil, tüm platformları hedeflediklerini de belirtiyorlar. İlk oyun projisinin ne olacağı ise derginin baskıya gittiği günlerde açıklanacak.

ESA'İN GELECEĞİ MASADA

Önce E3'ün kapsamını sınırlayarak büyük bir şok yaratılır. Ardından, kurumun beyni olan kurucu başkan Doug Lowenstein istifasını açıkladı... Bu iki önemli değişim, ESA'nın (Entertainment Software Association) geleceği hakkında da şüpheli, kaygılı tahminlerin yapılmaya başlanmasına neden oldu. İşte bunları ve ESA'nın hem bugünü, hem de geleceğini konuşmak üzere sektörün deneyimli isimleri 8 Şubat'ta bir araya gelerek bir konferans verecek. Sony'den Phil Harrison'ın ve Gas Powered Games'den Chris "Supreme" Taylor'ın da Doug Lowenstein'a eşlik edeceği konferansın ismi "ESA: Geçmiş, Bugün, Gelecek". Oturum, Lowenstein'in ESA başkanı olarak yapacağı son konuşmaya sahne olacak.

CARMACK VİSTAYI SEVMEDİ

Herkes DirectX 10'un yapabileceklerini hayal edip Vista'nın oyuncuları mest edeceğini konuşurken, sektörün en zeki ve yetenekli isimlerinden biri bu saadet tablosunu bozacak laflar etti. id'nin kurucu ortağı John Carmack'a göre hem Vista, hem de DX10 için aceleyle etmeye hiç gerek yok. "Şu anda DX10 bir ihtiyaç değil. Microsoft, Vista'yı satmak için aksini göstermeye çalışıyor ama şahsen beni çeken bir şey yok ortada". Oyunlar açısından bakıldığında Windows 95'ten XP'ye geçmek bir oyuncu için ciddi bir fark yarattığını ama aynı şeyin Vista'da geçerli olmadığını söyleyen Carmack, üstüne basa basa Quake Wars: Enemy Territory'nin bir DX10 oyunu olmayacağını da belirtti.



Elder Scrolls 4: Oblivion - Shivering Isles

MEĞER KNIGHTS OF THE NINE BİR KANDIRMACAYMIŞ.

[ERCE GÜVEN erce@level.com.tr]

HER AY OBLIVION'LA İLGİLİ BİR ŞEYLER Mİ YAZIYORUZ, yoksa bana mı öyle geliyor? Knight of the Nine haberleri, incelemesi derken; Ocak ayında En İyi RYO ve Yılın En İyi Oyunu olarak karşımıza çıktı Elder Scrolls 4: Oblivion. Bethesda, Knights of the Nine için dile getirdiğimiz eksiklikleri duymuş olacak ki (hmm ne demezsin) Shivering Isles'i, yani Oblivion'un ilk ve "kocaman" genişleme paketini duyurdu.

Shivering Isles'in kuşkusuz en önemli özelliği, devasa Cyrodill'i bir kenara bırakması ve oyuncuları Shivering Isles'in, bir başka isimle Delilik Diyarı'nın kollarına atıyor olması. Daedric prensi Sheogorath'ın hüküm sürdüğü bu topraklara ulaşmak için Niben Bay yakınlarındaki "portal"ı kullanacak olan oyuncular, Oblivion'un yenilikçi zorluk seviyesi kavramı sayesinde ister 1. seviye bir "noob" ister 30. level bir "veteran" olsunlar, rahatlıkla Shivering Isles'in tadını çıkartabilecekler.

KotN'da söylediği pembe "10 saatlik oyun süresi" yalanını bir kez daha tekrarlamadığını umduğumuz Bethesda, bu sefer tam 30 saatlik bir oyun süresi vaad ediyor. Yeni adamızın büyüklüğünü göz önüne aldığımızda, 30 saatlik sürenin biraz abartılmış olabileceğini düşünebiliriz. Cyrodill'in 4'te 1'i boyutlarındaki Shivering Isles'da Mania ve Dementia isimli iki bölge üzerinde yeni yerleşim birimleri, yeni NPC'ler ve ana oyundan daha fazla çeşitlilik sunacak görevler var. Tümü de kucağını açmış, Shivering Isles'in girişini koruyan "Gatekeeper"ı geçebilen oyuncuları bekliyor. Ama bu kucağın hiç



de "ana kucağı" tarzı olmadığını hemen belirtelim. Bu kadar yeniliğe ek olarak bir de "yeni" düşmanlarımız var tabii ki. Atronach'lar, Shamble'lar ve Grummite'lar karşılaşacağınız onlarca yeni düşmandan sadece birkaçı.

Shivering Isles, en az ana oyun kadar güzel görünüyor. Zaten daha önceki yazılarımızda da belirttiğimiz gibi PC'nin bu ilk "gerçek" yeni-nesil oyununun grafikleri, halen daha zamanının ilerisinde seyrediyor. Bu kadar güzel görünen bir şeyi alıp görsel olarak daha da ileri götürmekten içeriğe ağırlık vermeyi tercih eden Bethesda yine de dört bir tarafı birbirinden farklı ve birbirinden güzel bir ada sunuyor bizlere.

Geçtiğimiz yıl boyunca Elder Scrolls 4: Oblivion'dan aldığımız keyif, minik eklentilere harcadığımız onca para, KotN'i bir oturma bitirmek için verdiğimiz emek, onu hem yılın RYO'su hem de en iyi oyunu seçtiğimiz düşünülecek olursa, bu oyundan bir süre daha sıkılmayacağımızı rahatlıkla söyleyebiliriz. Bu aralar gözümüz Burning Crusade'den başkasını görmese de, Şubat sonunda çıkacak Jade Empire için ellerimiz kaşınmaya başlamış olsa da, sanırım ilkbahar aylarında Cyrodill ve Shivering Isles'in çimenleri üzerine serilip güneşin batışını seyretmekten büyük keyif alacağız.

BİLGİNİZE:

Web: www.bethsoft.com/games/games_obliv_shivisles.html

Yapımcı: Bethesda Softworks

Çıkış tarihi: 2007'nin ilk çeyreği

Tür: RYO

Platform: PC



NEDEN OYNUYORUZ?

KIZARMIŞ GÖZLER, guruldayan bir karın, uyumuş bacaklar, üşümüş ayaklar, davul olmuş bir kafa... Saatler süren bir oyun seansından sonra aşağı yukarı bu halde oluruz değil mi? Peki tüm bunlar cidden eğlenceli mi?

"Oyunlar eğlence içindir" kanısının doğruluğunu araştıran bir çalışmanın sonuçlarına göre, oyun oynamamızın tek amacı eğlenmek değil. Rochester Üniversitesi'nin 1000 oyuncuyla yaptığı görüşmelerde öne çıkan gerekçeler, başarı duygusu, oyun dünyalarını keşfetme arzusu ve gerçek insanlarla ya da oyun içi karakterlerle iletişim kurmak. Oyun oynamanın psikolojik gerekçelerini araştıran bu çalışmanın verdiği sonuç eğlenme ihtiyacının sadece işin bir parçası olduğunu gösteriyor. Çünkü oyunlar her anlamda bir "duygusal tatmin" sağlıyor.

SON IŞIK STÜDYOSU, her iki ayda bir Kabus 22 için ufak modlar çıkartıp bedava dağıtacakmış.

SERIOUS SAM 3

DAMARDAN EĞLENCE VEREN FPS serisi

Serious Sam'in üçüncü oyunu start aldı...

En azından *Croteam*'in böyle bir niyeti olduğunu gösteren bir röportaj yayınlandı.

Ama röportajın asil ilgi çekici kısmı,

ekibin *Serious Sam 3*'ten önce araya

daha "ciddi" bir oyun projesi

sıkıştırabileceğini açıklanması oldu.

Kooperatif multiplayer'a ağırlık verecekleri bu

isimsiz oyunu "*Serious Sam*'den çok daha az

çizgi film görüntüsünde ve çok daha ciddi bir

oyun" şeklinde tanımlıyor *Croteam*.



PC TOP 10

1	WoW	★
2	Football Manager 2007	▼
3	The Sims 2: Pets	▼
4	Medieval 2: Total War	⊗
5	Battlefield 2142	▲
6	The Sims 2	⊗
7	Company of Heroes	★
8	Championship Manager 2007	▲
9	Warhammer 40000: Dark Crusade	▼
10	The Sims 2: Open for Business	★

★ yeni ⊗ değişmedi ▲ yükseldi ▼ düşü



Jagged Alliance 3

ÜÇ PARA'YA MUZ ALAN ASKER VE PLATO'NUN CUMHURİYET'İ...

[MEHMET KENTEL mehmet@level.com.tr]

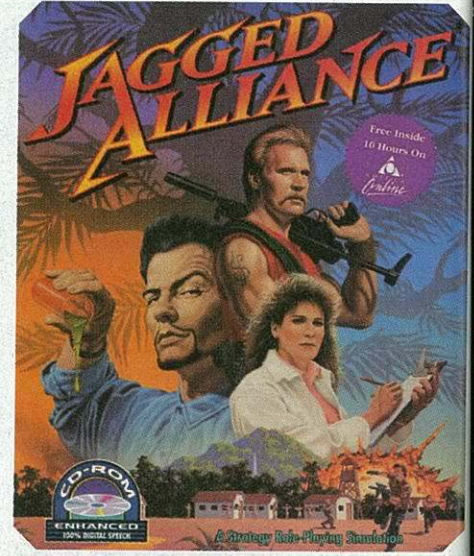
[[Böyle olsun istemedim. Level'in 10. yıl özel sayısında, bir tek şu üç-beş karakterlik (3500 demek oluyor) ilk bakışla, bir de -Allah'tan- inbaks'la buluşabiliyorum sizlerle. Halbuki bu özel sayıda her şeyi ben yapayım istedim. Sinan da öyle istemişti aslında ama sevgili rektörüm çok rica etti, finallerimde hocalarımın beni görmek istediğini, bazı soruları bana danışmak istediklerini söyledi Sinan'a. O da kabul etti, napsın, eğitime karşı boynu kıldan incedir müdürümün. Oysa ne güze olurdu, Doğanım'ı, Level Cup'ı, Vosviddin'i, Oyungezer'i... En çok da Giriş'i yazma- öhöhöhö... Ehm, pardon. Merhaba Sinan. İli, o zaman ben Jagged Alliance'a döneyim?

NE GÜZEL OYUNUMUZDUN SEN JAGGED ALLIANCE

Jagged Alliance, nev-i şahsına münhasır hoş bir seriydi, doğrusu çoğumuzun göreve -di'li geçmiş zamanları çağırmasına sebep olacak kadar da uzun süre geçmişti JA: 2 Gold'un üstünden. Sıra tabanlı stratejilerin yüz akı olan oyunda, bir grup paralı askeri üçüncü dünya ülkelerinde yönetir, siyasi karışıklıklardan, iç savaşlardan nemalanır, geçinip giderdik. Taktiksel çeşitliliği, atmosferi, çok karakterli paralı askerleriyle -kaç tane arkadaşımın nickname'i Jagged Alliance'tan alınmıştır bir bilseniz- gerçekten güzel bir tatti Jagged Alliance. Şimdi arkasında F3 adında bir çaylak firma, kapımızı yeniden çalmaya geldiğini haber veriyor. Sizce içeri almalı mıyız? Oyun hakkında çok fazla bilgi yok elimizde

henüz. Bir muz cumhuriyetinde, hayat boyu başkanlık görevini korumaya çalışan bir başkan, ona karşı mücadele eden devrimci güçler, durumdan faydalanarak ülkenin bir bölümünü işgal eden pis bir komşu, bir de işlerine müdahale etmekte sakınca görmeyen uluslararası bir şirket arasındaki mücadelenin konu alındığını biliyoruz. Ayrıca bu 4 grubun da oynanabilir olduğunu, bir de bilimsel uzantılara sahip, oynanamayacak beşinci bir güç olduğunu sağdan soldan duyuyoruz. Genel olarak mekaniklerin JA: 2'den farklı olmadığı söyleniyor, ancak birkaç önemli değişiklik var. Bazılarının neden olduğunu çok anlamadım doğrusu. Bir kere oyunun ağırlık noktası mikro yönetimden makroya kayıyor biraz. Çatışmanın önemi iyice artarken, ekonomi biraz daha geri plana atılıyor. Artık milis training'i yapamayacağız, buna bağlı olarak savunma görevleri de kaldırılmış. Doğrusu oyunun çeşitliliğini azaltan bu değişiklikler niye yapılmış bilmiyorum, vardır bir bildikleri deyip devam ediyorum...

Garipsediğim bir değişiklik de oyunun başında karakterimizi yaratırken geçmek zorunda olduğumuz karakter testinin kaldırılmış olması. Çok ilginç sorulu ve ilginç cevaplı, eğlenceli ve yararlı bir testi oysa. Bu iki tatsız haber dışında Jagged Alliance 2'deki özelliklerin çoğunu korumuş ve kimilerini de geliştirmiş bir oyun olacak serinin üç numarası. Kullanabileceğimiz paralı asker sayısı 40'lık bir toplam içinden, 6



ya da 8 olacak, taşıtar taktik ekranında yine kullanılmayacak. Oyundaki RYO nitelikleri ve çatışma mekanikleri JA: 2'ye sadık kalınarak hazırlanıyor. 20 ana senaryo görevi ve tonla yan görev bizleri bekliyor, üstelik bu görevler -JA mantığına uygun olarak- çizgisellikten tamamen uzaklar.

...ET DES POËTES DE SERVICE À LA GÂCHETTE*

Jagged Alliance'in nasıl döneceğini kestirmek henüz mümkün değil. Ancak gerçekten çok istiyorum ki, iyi dönsün. Bilgisayarından ikinci oyunu silemeyen dostlarıma -Demircan'a selam-, seriyle henüz yeni tanışacak olan oyunseverlere ve eski oyunlarla yeterince oynamamış bünyelere -ben- ilaç niyetinde olsun istiyorum. İstiyorum. Görüyor musun? (*...ve elleri tetikte bekleyen şairler/ Leo Ferre-Des Armes)

BİLGİNİZE:

Web: f3games.com

Yapımcı: F3 Games

Çıkış tarihi: Belli değil

Tür: Sıra Tabanlı Strateji

Platform: PC

WEB'DEN SEÇTİKLERİMİZ



gameads.gamepressure.com

Deterjan ve şampuan reklamlarına doymuş bünyelerimiz için tehdit oluşturacak kadar eğlenceli, zeki ve yaratıcı reklamlar görmek için başvurulabilecek harika bir site. Sadece oyun reklam videolarından oluşan sitenin düzenlemesi de çok başarılı.



www.yuzsekiz.com

Lost meraklılarının o kadar çok "acaba"sı birikti ki, bunları toplayınca dizinin kendisinden daha fazla malzeme çıkıyor ortaya. Bu soru işaretleri toplamına Türkçe içerik sağlayan bir web sitesi isterseniz, 108'i denemelisiniz.



www.realfiesta.com/anime.htm

80'leri hatırlayan ve unutmak istemeyenler için bir çeşit anı defteri. Çocukluğumuzun çizgi-filmlerine ait kısa bilgiler veren, hemen hepsini bir araya toplayan bu tek sayfada, görünenden çok daha fazlasını buluyor insan.



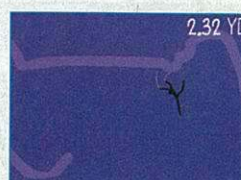
medya.alaturqua.org/alaturquack

İnternette yayınlanan çizgi roman serileri hakkında daha önce de yazmıştık. Alaturquack'ın onlardan farkı, Türkçe olması. WoW içinde enteresan hikâyeler takip etmek isterseniz sitenin 15 günde bir tazelenen bölümlerini kaçırmayın.



ayiti.newzcrew.org/ayitunicef

Her tür oyunu yemiş bitirmiş olabilirsiniz, ama bu oyunda başarılı olmak çok zor... Oynadığınız şeyin aslında bazı insanların hayatı olduğunu bilmek ise oyunu başaramamaktan daha üzücü. Moralinizin bozulmasına hazır olun.



http://tinyurl.com/ut6fw

Bir level daha dedirtir bir Flash oyunu Double Wires. Elinde bir parça ipten başka hiçbir şey olmayan süper bir ninjayı hoplatıp ziplatarak sonsuza kadar oynayabileceğiniz bir garip oyun bekliyor sizi.



Bir Güç Göstergesi



SIFIR
PARLAK NOKTA
GARANTİSİ
TÜM ASUS LCD
MODELLERİNDE!

PG191
LCD MONİTÖR

www.asus.com.tr

PG191 Oyuncu Doğanlar İçin Yaratıldı

ms tepkime süresi ve Power Bass System ile kendinizi şımartın.

ASUS Teknik Destek Merkezi
0216 521 47 25

Hızlı Tepkime Süresi

ASUS FreeSync teknolojisi, gray-to-gray tepkime süresini 2ms'e kadar hızlandırarak PG191'in gölgesiz ve ızsız, pürüzsüz video kalitesi sunmasını sağlıyor.

Üçlü Ses

10W ASUS Power Bass System, 10W uydu hoparlörleri ve SRS TruSound XT™ teknolojisi ile PG191, oyun deneyiminizi havalara uçurmak için 6.1-channel surround ses deneyimi sunuyor.

Harika Görüntüler

PG191, sadece 1.3 mega-pixel web-cam ve online oyun keyfi için interaktif çözüm sunan parlaklık ve mikrofon girişleriyle değil, Splendid™ Video Intelligence teknolojisiyle de farklı video uygulamaları için görsel kaliteyi artırıyor.



Entegre Power Bass System



Entegre Kamera

Fable 2

"MOLENÜ" NÜN OYUNU, SONRA ÇIKAR KOYUNU

SERPİL ULUTÜRK serpil@level.com.tr

[[FABLE 2'DEN BEKLEDİĞİMİZ ÇOK ŞEY

VAR AMA -hemen kendimi tekzip edeyim- koyun bunlardan biri değil. Aslında son birkaç aydır Peter Molyneux, o kadar çok "DANNN! AZZZ SONRAAA!" konuşması yapıyor ki altından her an saçma sapan bir şey çıkma ihtimali de var. Ve evet, koyun bu ihtimallerden biri.

Süreci takip etmemiş olanlar için altyazı geçiyoruz: Lionhead'in ve haliyle Fable'in babası Peter Molyneux ("molenü" diye okunur), Fable 2'de şimdye dek hiçbir oyunda görmediğimiz ve "devrim etkisi yapacak" bir özellik olacağını söylüyor verdiği her röportajda. Oyuna ilgili gayet önemli başka bilgiler de veriyor vermesine ama açıklamaya yanaşmadığı bu "diğer" özelliği öyle çok vurguluyor ki, haliyle oyunun diğer hoşluklarını es geçiyoruz. Mesela ben, oynarken astral yolculuğa çıkabilme ihtimali olduğu müddetçe Fable 2'de kale satın alabilme şansım olmasından

hiç mi hiç heyecan duymuyorum. Artık Molyneux buna bir şey yapsın. Temiz duygularımızla oynamasın. Not: Fable 2 sayesinde astral yolculuk da yapabilelim.

DÜNYA DEĞİŞİR

Neyse, akılselim davranıp, "açıklanan" özellikleri konuşalım biz. Birincisi, Fable 2'de "dinamik haritalar" sayesinde, bir mekânda yaptığımız değişiklikler, oyun boyunca kalacak. Yani delleni bastığınız bir haydut kampında herkesi öldürüp, ortamı da kırıp döktüyseniz, oradan her geçişinizde alanın biraz daha köhnemekte olduğunu görebileceksiniz. Yeterince vakit geçtikten sonra, doğanın ele geçirdiği, hiçbir yaşanmışlık izi taşımayan (bildiğin dutluk yani) bir mangal alanı olacak orası da.

AŞKIN "EN" HALİ

İkinci bir özellik, "mutlak sevgi". İsmi bile öyle güzel ki bunun... "Fable'a beslediğim hisleri anlatan özellik" deyip geçebilirim ama

neyse ki dahası var. İlk oyundaki gibi Fable 2'de de aşık olabiliyor ve insanları kendinize aşık edebilirsiniz. Yine ilk oyundaki gibi, bu beraberliğinizi evliliğe de dönüştürebiliyorsunuz. Ancak bu kez fazladan bir şansınız daha var: Çocuk yapmak. Eşinizle sevişirken (kırık kırık) korunmak ya da korunmamak size kalmış. Korunmazsanız, bir ihtimal çocuğunuz oluyor ve diyelim kadın bir karakteri canlandırırıysanız

(evet artık kadın olarak da oynayabiliyoruz) hamilelik boyunca karnınızın burnunuza dokunma çabalarını yakinen takip edebilirsiniz. "Mutlak sevgi"nin büyüğü ise çocuk dünyaya geldikten sonra ortaya çıkıyor. Girdiği kasabalarda kepenklerin korkuyla indirildiği, herkesin nefret ettiği bir karakter de olsanız, aylar süren bir görevden sonra yorgun argın eve döndüğünüzde sevgiyle

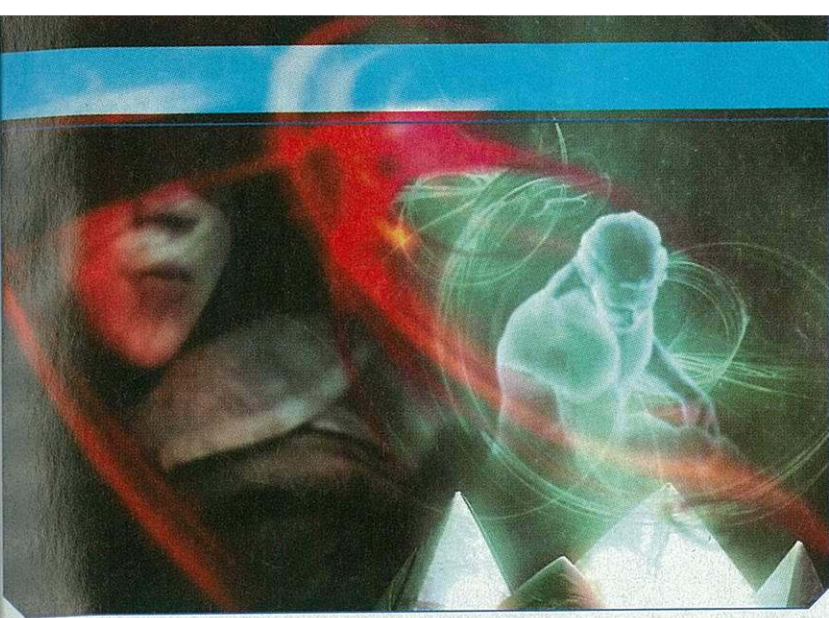


KISA HABERLER

- » Call of Juarez'in geliştiricisi Techland, PC ve 360'da yayınlanacak yeni oyunu Warhound'un yapımına başladı. Warhound'da bütün dünya oyun alanımız olacak.
- » Sims serisinin yeni oyunu açıklandı. Sims Life Stories'de belli karakterlerin kendine özgü yaşam hikâyelerini oynayacağız. Oyuna kısaca "konulu Sims" denebilir.
- » Burning Crusade'in galasında, önemli bir Blizzard yetkilisi aynen şunları söyledi: "Ben büyük bir gerçek zamanlı strateji hayranıyım ve Starcraft'ın çıkışının 10. yıldönümünde yeni bir Starcraft'la karşınızda olmayı çok ümit ediyorum". Yani 2008'de bir World of Starcraft ya da Starcraft 2 görebiliriz.
- » BF2142 için Northern Strike adlı ek görev paketi Mart sonunda çıkıyor. Pakette yeni haritalar, araçlar ve ödüller olacak.
- » Yeni Guild Wars'un ismi büyük olasılıkla Utopia olacak. Kendisi de

- » utopya olmasın da. (Bu cümleyi de yazdığımıza göre, büyüünce Pakize Suda olabilirim.)
- » Sam & Max'in 3., 4. ve 5. bölümlerinin de isimleri ve çıkış tarihleri belli oldu. Sırasıyla: The Mole, The Mob and The Meatball (25 Ocak), Abe Lincoln Must Die! (8 Şubat) ve Reality 2.0 (belli değil).
- » Silent Hill 2 filminin yapımına başlandı. Sandman efsanesinin yaratıcısı Neil Gaiman'ın da projede yer alma ihtimali var.
- » BioWare Xbox 360 oyunu Mass Effect'in ve PC için hazırladığı Jade Empire ve Dragon Age'in de sonradan eklenecek bölümlerle genişleyeceğini açıkladı.
- » Yaz sonunda yeni bir point & click adventure ile Japonya tarihinde gezintiyi çıkaracağız. "Epik üçleme" olarak tanıtılan Once Upon a Time in Japan: Earth, gerçek Japonya'yı anlatan ilk oyun olacak.
- » En şursuz dövüş organizasyonu olan Ultimate Fighting Championship

- (UFC), THO'nun imzaladığı ve 2011'e kadar tüm oyun haklarını satın almasını sağlayan anlaşma ile PC'yle birlikte tüm platformlara gelmeye hazırlanıyor.
- » New York'ta şiddet içeren oyunların 30 yaş altındakilere satılmamasını öneren bir yasa tasarısı hazırlanıyor. Yani araba kullanabilir, belediye başkanı olabilir, silah satın alabilir ama oyun oynayamazsınız demek istiyorlar.
- » Nintendo Wii'nin kontrol cihazı WiiMote ile PC faresini yönetmeyi başardılar.
- » Amerikan hükümeti, devasa online oyunlar içindeki eşya ve karakter satışlarından vergi almaya hazırlanıyor.
- » Sevilen bilim kurgu dizisi Firefly'nin devasa online oyunu yapılıyor.
- » Türkiye'nin bir numaralı bilgisayar dergisi CHIP, bu ay 2 dergi birden veriyor: Her yönüyle Windows Vista dergisi hediye ediyor.



karşılıyorsunuz. Çocuğunuz kucağınıza atılıyor, eşiniz yaralarınızı sarıyor... Tanrım, ne saadet!

KÖY AĞASI KAHRAMAN

Bu güzel aileyi el üstünde tutmak elbette mutluluğunuza mutluluk katacaktır. İşte az önce bahsettiğim kale satın alma seçeneği de burada devreye giriyor. Gerçi oyun bir Sims değil (lütfen olmasın) ve siz de 9-6 kılıç kullanan bir mesaili kahraman olmadığınızdan, gayrimenkul yatırımlarınız çok da aile hayatına dönük olmayacak. Zenginlik ve itibar, tamamen oyunu nasıl oynadığınıza bağlı olarak sizin tarafınızdan yönlendirilecek özellikleriniz. Bir zamanlar bakkalından Powerade (stamina potion) çaldığınız için dövülerek kovulduğunuz bir kasabayı, paranız olunca toptan satın alarak "zengin ama pişkin" olabileceksiniz mesela.

Açıklanan bir diğer özellik de "kısıtlı dövüş". Hayır, az dövüşeceğiz anlamında değil, çeviri biraz sarsak oldu anlamında. Yani nedir? Örneğin ormanlık alanda kılıç sallamanın bedeli, silahınızın bir ağaca saplanıp kalması olabilir. Hareketlerimizi yaparken, çevre koşullarını gözetmeli, elimizdeki kılıcı hödükçe sallayabileme özgürlüğü veren Fable'dan farklı olarak artık kolumuzu hangi açıyla çevirsek daha etkili bir vuruş yapacağımızı hesaplamalıyız. Bunu başaramayacağını düşünenlerin içini rahatlatmak adına, tabanları yağlama tekniğine herhangi bir kısıt getirilmediğini de belirtelim.

TABİİ Kİ ASTRAL SEYAHAT

Son birkaç cümlemi büyük sırta, oyun dünyasını değiştirecek, tipta "erke sendromu" olarak bilinen mucizevi gizli özelliğe ayırmak istiyorum. Peter Molyneux, bir röportajında bu özelliğin "duygular" ile ilgili olduğunu söyleyecek kadar ileri gitti (boşboğaz). Ama bu, "her şey çok güzel olacak"tan daha az muğlak bir açıklama değil sonuçta. Bak Petercan, sana söylüyorum, oyun oynarken astral seyahat yapamayacaksak hiç duygu falan deme bana. Gelir oraya Lionhead'i dağıtırım (astral yolda gelirim, çabuk olur). Bu arada, ilk oyunda olacağı açıklanı sonradan çıkartılan ve bu iptal yüzünden Molyneux'ya ölüm tehditleri gelmesine yol açan "karakterle birlikte büyüyen çınar", Fable 2'de olacak. Yaşasın çiftçinin kara gün dostu Lionhead!

BİLGİNİZE:

Web: www.lionhead.com/fabletic

Yapımcı: Lionhead

Kıyış tarihi: Belli değil

Tür: Rol Yapma Oyunu

Platform: PC, Xbox 360



YAĞMURLAR YAĞIYOR DUYGULARIMA

Peter Molyneux, her zaman insanların zaafına dokunan ayrıntılar ekledi oyunlarına. İyilik ve kötülüğü, megalomanlığı, sevgiyi, nefreti sinayan sayısız testten geçtik. Fable 2'nin "devrim yaratacak" denen sırrı da bu geleneğin bir parçası olacak muhtemelen. Peki ama ne? Bilmem. Düşünelim...

1. NE EKERSEN ONU BİÇERSİN

Oyunda çocuk sahibi olabilmek önemli bir ayrıntı. Fable'da ayıyaşlık erderken, hırsızlık yapıp gırtlak keserken, saçlarımızı ve dövmelerimizi yaptırırken kendinizden başka kimseye karşı sorumluluğunuz yoktu. Ama belki Fable 2'de sizin karakteriniz ve görünüşünüz çocuğunuz da etkileyecek. Belki "vatana milllete hayırlı evlat" yetiştirme sorumluluğu altında ezilip, hiç ummadığımız bir adama/kadına dönüşeceksiniz.

2. YAŞAM LİSTESİ

Belki oyun sizden kendi amaçlarınızı en baştan belirlemenizi

isteyecek. Yani belli seçenekler arasından bir liste çıkartacaksınız ve bu amaçları gerçekleştirdiğiniz karakteriniz güçlenecek. Kendinize söz verip de yapmadığınız her şey, hayatı zorlaştıracak, gücünüzü azaltacak.

3. BOŞA HARCANMIŞ HAYATLAR

Belki de oyunun uzunluğunu karakterinizin yaşam tarzı belirleyecektir? Yani bir efsane olmayı başarırsanız (iyi taraf ya da kötü taraf için, fark etmez) ve yaşlandığımızda bile adınıza dikilen çınar sapsasağlam yerinde duruyor olursa, kayda değer bu hayatın sürmesine karar verilebilir. Hakını vererek oynamanın ödülü, daha fazla oynamak olabilir.

4. AMA YA ASTRAL SEYAHAT?

Tabii bir de benim astral yolculuk umudum var ama herhangi bir bağlama oturtmadığım için bu işi Lionhead'deki dostlara (candır onlar can) bırakıyorum.

YÜKLENİYOR

start

%92

NORVEÇLİ BALIKÇILARIN ELLERİ VARSA, BİZİM DE OYUNLARIMIZ VAR.

PC

TARİH	OYUN	TÜR
ŞUBAT'07		
5 Şubat	Storm of War: Battle of Britain	Simulasyon
6 Şubat	Maelstrom	GZS
6 Şubat	The Sims Life Stories	Simulasyon
9 Şubat	UFO: Afterlight	Strateji
13 Şubat	Test Drive Unlimited	STS
16 Şubat	ArmA: Armed Assault	Simulasyon
16 Şubat	Spellforce 2: Dragon Storm	Strateji
20 Şubat	Half-Life 2: Episode 2	FPS
20 Şubat	Supreme Commander	GZS
23 Şubat	Resident Evil 4	Aksiyon
26 Şubat	Jade Empire: Special Edition	RYO

MART'07

2 Mart	Driver Parallel Lines	Aksiyon
6 Mart	Silverfall	RYO
6 Mart	Titan Quest: Immortal Throne	RYO
7 Mart	Two Worlds	RYO
13 Mart	Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific	Simulasyon
13 Mart	Teenage Mutant Ninja Turtles	Aksiyon
23 Mart	Ancient Wars: Sparta	GZS
26 Mart	Warfront	GZS
27 Mart	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	FPS

PLAYSTATION 2

ŞUBAT'07

6 Şubat	Metal Slug Anthology	Dövüş
13 Şubat	Test Drive Unlimited	Yarış
16 Şubat	King of Fighters: Neowave	Dövüş
20 Şubat	Ghost Rider	Aksiyon

MART'07

9 Mart	CM 2007	Spor
13 Mart	Teenage Mutant Ninja Turtles	Aksiyon
23 Mart	Burnout Dominator	Yarış
27 Mart	Medal of Honor: Vanguard	FPS
27 Mart	Shining Force EXA	RYO

NİSAN'07

27 Nisan	God of War II	Aksiyon
27 Nisan	Legend of the Dragon	Aksiyon

Wii

ŞUBAT'07

23 Şubat	Excite Truck	Yarış
----------	--------------	-------

MART'07

23 Mart	Wing Island	Puzzle
23 Mart	Teenage Mutant Ninja Turtles	Aksiyon
30 Mart	Prince of Persia: Rival Swords	Aksiyon
30 Mart	The Godfather	Aksiyon
30 Mart	Blazing Angels: Squadrons of Wii	Simulasyon

NİSAN'07

27 Nisan	Eledees	Aksiyon
27 Nisan	Mortal Kombat: Armageddon	Dövüş
27 Nisan	Legend of the Dragon	Dövüş



BİLEN ADAM ŞEYTANIN AVUKATLIĞI

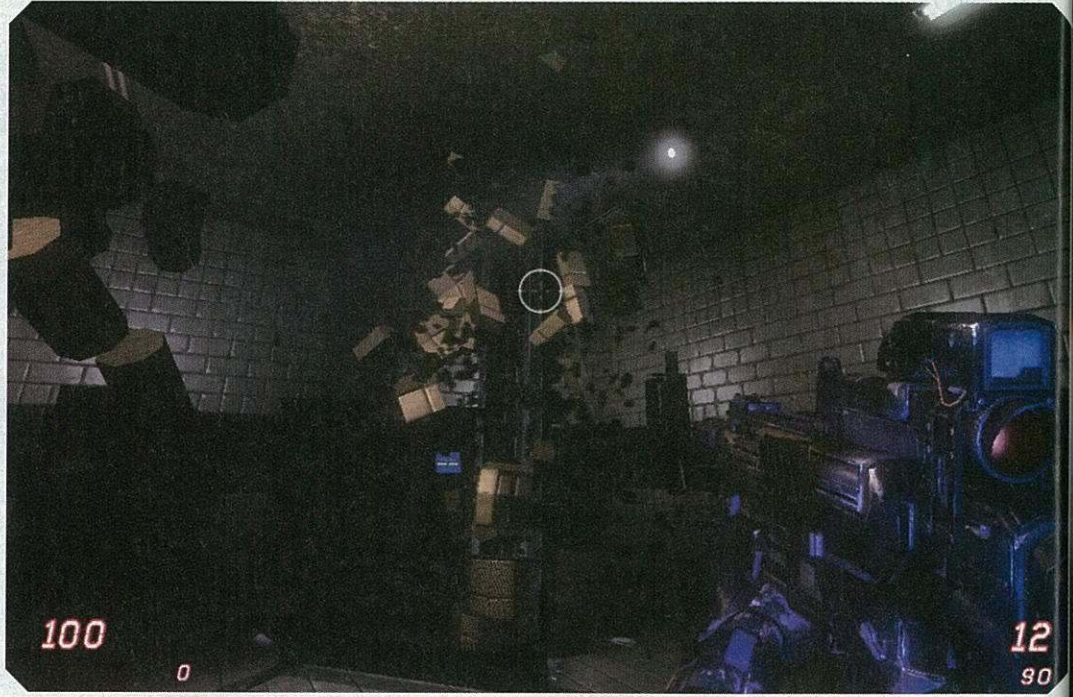
[[Yıllarca orta sahada oynamış bir mahalle topçusunun, forvete geçtiği andaki duygular içerisindeyim! Çünkü dergiyi yeniden tasarlarken bana da buralarda güzel bir daire ayarlamış çocuklar sağolsun. Tebdili mekanda hayır vardır deyip başlayalım.

Almanya'da insan ve insana benzer varlıklara herhangi şiddet uygulanan oyunların yasaklayan bir kanun gündemde. Kanunun gündeme gelmesinin sebebi, bir öğrencinin okulunda silahla 37 kişiyi yaralayıp daha sonra kendisini öldürmüş olması. Çocuğun CS oynamayı sevdiğini öğrenen yetkililer de sağolsunlar, hemen bağlantıyı kurmuşlar.

Neden hala "oyunlar şiddet içeriyor, çocuklarımız manyak oluyor" diye şikayet ediyorsunuz ki? Bundan 20 yıl önce içermiyor muydu sanki? Commando'da minik bir asker, üstüne doğru koşuturan minik yüzlerce askeri kurşun manyağı etmiyor muydu? Sorun oyunlardaki şiddette değil, o şiddetin görsel olarak daha gerçekçi hale gelmesi yüzünden, oyun oynamayı düşünmeyen insanların dikkatini çekmesinde.

Eğer oyunlarda şiddet uygulamak insanı 3 düzine okul arkadaşını öldüren bir katile dönüştürseydi, şu anda bu yazıyı okumuyor olurdunuz. Şahsen benim oyun içi kelle sayım 1 milyonu çoktan geçmiştir, şu an diğer masalarda çatır çatır Q3 oynayanlar da hala cinayet işlemekte. Halbuki ben 3 hafta önce binanın yatan köpeğin yanlışlıkla patisine bastım diye vicdan azabı çeken bir insanım. Bu dergiden içeriye adımları atan hiç kimsenin de şimdiye kadar bir karıncayı incittiğini görmedim.

Demek ki 20 yıl boyunca oyunlarda adam öldürmek insanı manyak etmiyor. İşin ardında başka bir gerçek var. Ama ne yazık ki ne politikacılar, ne de onların çanakçıları olan basın mensupları bu gerçeğin peşinde değil. Varsa yoksa her suçlu oyunlara atınlara. Onlara diyorum ki:
"He canım, he gülüm. Küresel ısınmayı da oyun oynarken fosur fosur gaz kaçırdığımız için biz başlattık zaten"



Warmonger, Operation: Downtown Destruction



[[BU UZUN İSİMDEKİ KİLİT SÖZCÜK "destruction" yani "yıkım". Ageia PhysX teknolojisini kullanan ve her parçacığın ayrı ayrı hareket edeceği Warmonger'da, yıkımın bir "cehennem efekt" yaratacağı belirtiliyor. Oyuna ait bir ekran görüntüsü bile yayınlanmadığından bu açıklamanın gerçekçiliği hakkında fikir yürütmek şimdilik mümkün değil tabii. Ancak oyunun, her şeyiyle gerçekçi bir online FPS olma iddiası her halükarda kulağa hoş geliyor.

Auto Assault'un tasarımcısı NetDevil'in ilk FPS projesi olan Warmonger, Unreal Engine 3'le PhysX'i bir arada kullanacak. Oyundaki haritalar tüm bir şehri, bloklar halinde ele geçirmenize yönelik tasarlanacak. Böylece esas hedeflerinize ulaşmak için mikro stratejiler uygulayacak ve bir şehri kazandıktan sonra daha büyük hedefleriniz için yeniden planlama yapacaksınız. Yani sıradan bir FPS'den çok, bir taktik FPS oyunu olacak Warmonger. NetDevil'in bu

kallavi projeyi ne zaman tamamına erdirip oyunculara sunacağı ise henüz belli değil.

**Yeni bir devasa online oyuna
ön hazırlık olarak Ubisoft
Worlds of Might & Magic
adını lisanslamış.**

PRECURSORS

Deep Shadows'un yeni FPS ve RYO projesi Precursors, tam anlamıyla bir uzay temizlik hareketi olacak. Ne demek istiyorum? Yani uzay gemilerine binip, içlerindeki herkesi vurduktan sonra, kaptan koltuğuna oturup gezegen yüzeyine ineceğiz. Daha sonra da gezegen yüzeyindeki herkesi vurmaya devam edeceğiz. Gerçek fizik ve hasar modellemesi, NPC'lerle konuşabilmek gibi özellikleriyle, bayağı devasa bir FPS olarak hazırlanıyor Precursors. Ama bir endişemiz var: Küçük bir Güney Amerika ülkesinde geçen Boiling Point'i trajikomik biçimde buglu yapan Deep Shadows (uçan çitaller falan vardı), koskoca bir evreni nasıl kotaracak?



Hız tutkunları!
Heyecana hazır olun,
2 ms tepki süresi sizi uçuracak...



BenQ FP930 X



LCD Monitor FP93GX



AMA (Advanced Motion Accelerator)

AMA (Gelişmiş Hareket Hızlandırma Teknolojisi), klasik LCD panellerin mevcut hız limitlerini aşmak amacıyla geliştirildi. Klasik LCD panellerde (özellikle film veya oyun gibi), hızlı görüntü akışlarında objelerin gölge bırakması veya takılma gibi problemler görülür. BenQ AMA teknolojisi ile LCD panellerde çok daha hızlı ve kusursuz görüntüler elde edilmektedir.

D-SUB/DVI
bağlantı

300cd/m²
parlaklık

700:1
kontrast

BenQ

Enjoyment Matters

www.koyuncu.com.tr

KOYUNCU

penta^P
teknolojide güven

www.penta.com.tr



The Crossing

ONLARA DA GÜVENEMEYECEKSEK, KİME GÜVENECEĞİZ?

[SINAN AKKOL sakkol@level.com.tr]

[[ŞÖYLE BİR SAHNEYİ GÖZÜNÜZÜN ÖNÜNE

GETİRİN: Zorlu bir quest'ten ana üssünüze dönmüşsünüz. Tek arzunuz envanterinizi cephane ve sağlık kitleriyle doldurduktan sonra, bir köşede "Res" tuşuna basıp dinlenmek. Tapınak Şövalyeleri'nin ana karargahı olan gizli üstün içeriği adım attığınızda, kendinizi güvende hissediyorsunuz. Herkes ve herşey, tüm NPC'ler yerli yerinde duruyor. Ve Francis'in üzerine tıklayıp, yanına gidiyorsunuz. Her oyunda karşımıza çıkabilecek bir silah tüccarı Francis. Sağlık iksirlerinden zırh upgrade'lerine kadar her şeyi satan bir NPC. Her zamanki yerinde, her zamanki animasyon döngüsü içinde duruyor. Gidip sağlık kitlerinizi alıyor, eksik cephanenizi tamamlıyorsunuz. Bir sonraki göreve çıkmadan önce bir köşede dinlenip, sağlık barınızın dolmasını beklemek için geri dönüyorsunuz...

Birden, tam arkanızı döndüğünüzde, bir silahın kurulma sesini duyup irkiliyorsunuz. Tam 12 bölüm boyunca hep aynı yerde durmuş olan, üsse her döndüğünüzde sağlık ve cephanenizi aldığınızın,

güvendiğiniz Francis'in kafanıza silah dayadığını anlıyorsunuz... Neden? Çünkü Francis artık bilgisayar kontrolündeki bir NPC değil. Çünkü siz görevdeyken, internet üzerinden başka bir oyuncu sizin oyununuza bağlanmış ve Francis'in vücudunda, sizi en savunmasız halinizde yakalamak için sinsi beklemiştir. Sonunuz böyle mi olacaktır? Evet, aynen öyle.

CROSS-PLAYER

The Crossing, Dark Messiah of Might & Magic'in yapımcılarının yeni projesi. Öyle bir oyun ki, ya oyun anlayışımızı tamamen değiştirecek bir devrim olacak, ya da büyük bir fiyasko. Tek kişilik oyun ve multiplayer arasındaki bariyeri kaldırmaya hazırlanıyor The Crossing. Peki bunu nasıl yapıyor? Şimdi dikkatinizi bana verin, yerimiz kısıtlı ve size çok karmaşık bir şey anlatmak üzereyim:

The Crossing'e başladınız... Kaos içindeki, paralel bir zaman dilimindeki bir Paris'tesiniz. Burada Tapınak şövalyeleri 1307'de papalık tarafından yok edilmemiş ve Fransa'nın yönetimini ele geçirmişlerdir. Biz de oyuna elit bir



Tapınak Şövalyesi olarak başlıyoruz. İlk bölümü tek başınıza, oldukça gelişmiş bir yapay zekâ düşmana karşı oynuyorsunuz. Bu esnada, dünyanın bir yerindeki bir sunucuda oyuncular, hikaye akışında sizin uğrayacağınız bir sonraki haritada multiplayer olarak iki takım halinde savaşıyorlar. Bunlar sizin gibi oyuncular, ama ana menüden hikaye modunu değil, multiplayer'ı seçmiş kişiler ve sizin gibi elit bir şövalye değil, çete elemanları ve polislerden oluşan iki takım. Buraya kadar herşey normal. Single ve multiplayer modlar ise bu noktada birbirine giriyor. Siz ilk bölümü bitirdiğinizde, bir sonraki haritada CS-vari bir kovalamaca içindeki bu oyunculara "bir elit oyuncunun" gelmekte olduğu uyarısı yapılıyor.



Takımlar otomatik olarak yeniden ayarlanıyor ve oyuncuların az bir kısmı size destek verirken, büyük çoğunluğu sizi durdurmaya çalışan kalabalık bir rakip takımı haline geliyor. Bu sırada size normal bir tek kişilik oyun içindeymişsiniz gibi briefingler, hedefler ve görevler veriyor. Yani siz aslında normal Single Player hikayeyi oynamaya devam ediyorsunuz; Tek ve büyük bir farkla: İkinci harita başladığı anda, normal bir oyunda bilgisayarın yönetmesi gereken ve NPC olan takım arkadaşlarınızı da, düşmanlarınızı da gerçek insanlar yönetiyor! Siz görevi başarıyor veya ölüyorsunuz, multiplayer oyuncular Counter-Strike benzeri normal oynaşlarına devam ediyorlar.

Kulağa çok tuhaf, ama bir o kadar da heyecan verici geliyor değil mi? Açıkçası biz çok heyecanlandık, ama bir sürü de soru işareti "pin" diye yandı kafamızda. Mesela, ben tek kişilik görevimi efendi efendi bitirmişim, ama ya sabahın beşinde bir sonraki haritayı oynayan oyuncu yoksa internette? Veya, ikinci bölüme geçtim, ama lag yüzünden sürekli ölüyorsam? Peki ya dengeleme sorunları nasıl olacak? Bu soruların cevabını almak için bir ay daha beklememiz gerekecek. Yapımcı Arkane Studios ile geniş bir ilk bakış hazırlamak üzere çalışmaya başladık bile.

BİLGİNİZE:

Web: www.arkane-studios.com

Yapımcı: Arkane Studios

Çıkış tarihi: Belli değil

Tür: Single/Multiplayer FPS

Platform: PC

İSTEN İNAN İSTER İNANMA

Ben yapmadım, Wii yaptım

Amerika, Kaliforniya'da bir radyo istasyonunun cin fikirli yarışması, hiç beklemedik bir acı sonla noktalandı. "Hold your wee for a Wii" (çişinizi tutun, Wii kazanın) isimli bir yarışma düzenleyen radyo istasyonu, yarışmaya katılan dinleyicilerini radyoya davet ederek önce bol miktarda su içmelerini sağladı. Sonra, aralarından en uzun süre çişini tutana bir Wii hediye edildi. Buraya kadar her şey normal görünüyordu. Ancak yarışmacılardan 28 yaşındaki, 3 çocuk annesi Jennifer Strange, evine gittikten sonra öldü. Ölüm sebebi: Su zehirlenmesi. Aşırı su tüketiminin ölüme neden olduğu ilk vaka değil bu ama eğlence (ve ödül) için düzenlenen bir yarışmanın böyle sonuçlanması vahim. Olaydan sonra radyoda çalışan 10 kişinin işine son verildiğini de ekleyelim.

Evdeki hesap Ebay'e uymaz

Gerçek para karşılığı oyun içi paranın alınıp satılması fikrine alıştık. Ama gerçek para karşılığı, gerçek para alıp satmak hâlâ tuhaf bir iş. Şimdi bizim bakkala gidip 1 lirayı uzatıp, "bir ekmeğe, bir süt, bir de 200 lira verir misiniz" desem, semtteki bütün marketlerden ban yerim muhtemelen. Ama aynı şeyi eBay'de yapınca bunun adı "kârlı alışveriş" olabiliyor. Şöyle ki; bir eBay kullanıcısı 1700 dolar karşılığı satın aldığı PS3'ünü ve yanındaki iki oyunu eBay'den 1 dolara satışa çıkarıyor. Amaç, Christmas zamanı birini sevindirmek. Bir çeşit bağış yani. Ama sonra, buradan kazandığı 1 doları tekrar eBay'den satışa çıkarıyor. Biz haberi hazırlarken bu 1 dolar, 200 dolar civarında bir değere ulaşmış durumdaydı. Ancak satış yapan kullanıcı 1700 dolarlık zararını kapatmaya çalışmıyor. Yine güzel bir amacı var. Gelen parayı *Kamboçya Destek Grubu* na bağışlayacak.

Oyunda adam öldürene hapis

Bu kez inanması gerçekten çok zor, ama Almanya'da herhangi bir oyun içinde "insan ve insana benzer canlılara zarar vermeyi" cezalandıran bir kanun çıkmak üzere. Her şey 18 Kasım'da Sebastian Bosse adlı bir öğrencinin okulundaki 37 kişiyi yaraladıktan sonra kendi hayatına son vermesiyle başladı. Bu olay, 2002 yılında yine Almanya'da yaşanan benzer bir olayla karşılaştırıldı. O olayda da bir Alman öğrenci 16 kişiyi yaralamıştı. Her iki olayın ortak yanı: Öğrencilerin Counter-Strike'ı çok sevmeleri. Kanunun destekçisi Bavarya İçişleri Bakanı Günther Beckstein CS ve yaralama olayları arasında direkt bir ilişki olduğunu iddia ediyor: "Kuşku yok ki bu tür oyunlar, dengesiz insanları cinayete karşı duyarsız hale getiriyor ve bu tür olaylara sebep oluyor" diyor Beckstein.

Casper, Windows® XP ürününü önerir.



X4

**en iyisi ile
karşılaşmaya
gerçekten
hazır mısınız?**

**Türkiye'nin
en iyi**

oyun konfigürasyonu ile tanışın.
Yüksek grafik çözünürlüğü ve 4 çekirdekli
Intel® Core™ 2 Quad'a sahip

**Gamemaster
Quattro!**

Casper bayilerinde...



Casper Gamemaster Extreme

Intel® Core™ 2 Duo Extreme X6800
Orijinal Microsoft® Windows® XP Home Türkçe
İşlemci hızı 2.93 GHz, 4M L2 Cache, 1066 MHz FSB
Intel® 975 XBX Anakart
Kingston 2GB 1066 MHz DDR2 Bellek
Seagate 2x320GB SATA RAID 0 Harddisk
19" Wide Casper LCD Monitör
MSI Nvidia Chipset 8800 GTX Ekran Kartı
DVD+- Dual Sürücü
Logitech G 15 Gaming klavye ve G5 mouse

Casper Gamemaster Quattro

Intel® Core™ 2 Quad İşlemci Q6600
Orijinal Microsoft® Windows® XP Home Türkçe
İşlemci hızı 2.4 GHz, 2x4M L2 Cache, 1066 MHz FSB
Intel® 975 XBX Anakart
Kingston 2GB 1066 MHz DDR2 Bellek
Seagate 2x320GB SATA RAID 0 Harddisk
19" Wide Casper LCD Monitör
MSI Nvidia Chipset 8800 GTX Ekran Kartı
DVD+- Dual Sürücü
Logitech G 15 Gaming klavye ve G5 mouse

GRAPHICS BY
 NVIDIA

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL
Innovation with style

Seagate



Kingston
TECHNOLOGY

Logitech.

CASPER

Türkiye'nin prestiji_



LevelCup

Episode 12 - Pro Evolution Soccer 6

GERÇEK YÜZLERİMİZİ GÖSTERME ZAMANI GELMİŞTİ...

[BERKANT AKARCAN berkant@level.com.tr]

[[EH, BERKANT'A DA ŞÖYLE BİR GİRİŞ YAZMAK KALİYOR SANIRIM: "O ay LevelCup'ta ne oynanacağı Ocak 2007'den beri biliniyordu. Herkes az biraz, Tuğbek ise çok çalışmıştı..."

Mehmet'in geçen ay Left 4 Dead yazısının son cümlesini gördüğüm an anladım ki çok kişileşmişim. Hep aynı tür gire gire böyle olmuşum. Hareketlerimin önceden görülmesini sevmem, kendimi tekrar etmeyi sevmem. O yüzden bu sefer üçüncü bakış açısından değil, direk birinci bakış açısından anlatacağım. Yani kendi gözümünden anlatacağım, hem zaten en duygu yüklü LevelCup bu oldu. Üçüncü bakış açısından o duyguyu veremem ki.

Kutsal oyunumuzu sona saklamıştık. Hoş, her hafta Volkan Sinan'ı telefon, posta, sms yağmuruna tutarak PES6 istiyordu. Sinan da "tamam haftaya yaparız" diyerek başından savuyordu onu. Mehmet'in öngördüğü gibi Tuğbek çok çalışmamıştı PES6 için, zaten birinciliği garantilemişti o üç ay önce. Ama acımiyor; hala oynuyor doktor bey, durduramıyoruz! Volkan ise hayatını PES'e adanmış için çalışmasına gerek yoktu. Sinan 10. yıl sayısı için önceden seç ekletiyordu. Göker ise Burning Crusade heyecanından, hayatında PES oynamadığını unutmuştu. CUP'a teknik direktör getirdi. OlgaY zaten ayrı dünyalarda şu sıralar, Mehmet ise CIA ile görüşmelerine devam ediyordu. CUP'tan önceki gece hava yine soğuktu, ben donarak tüm gece PES çalıştım. Öyle taktik yaptım olmadı, böyle taktik yaptım olduramadım. Üç saat sonra Fransa ile güzel bir taktik çıkarıp PS2 Memory Card'a yükledim ve ona sarılarak uyudum.

Sabahın köründe ydi CUP. Hava yeni aydınlanıyordu. Bir saatlik uykuyla zaten sersem durumdaydım, yolda OlgaY'ı gördüm. Hemen 300 muhabbeti açıldı, gaza geldik, ofisin kapısını "This... is... Spartaaaa!" diye bağırarak tekmeledik. Tabi sonra Sinan bizi camdan aşağı abone servisine yolladı, isterseniz oralara hiç girmeyelim.

İçeri girdiğimizde Göker PES'in tuşlarını öğrenmeye çalışıyordu (hayır Göker, X şut değil). Hava yavaş yavaş aydınlanırken kurallar çekildi. Göker'in bay geçmesi akıllarda soru işaretleri bıraktı. Tuğbek yine bir şeyler peşinde miydi acaba? LEVEL TV farkıyla Tuğbek Ölek ve şike iddiaları az sonra ekranlarınızda.

İlk maçta heyecan dolu anlar yaşandı. Volkan'ı sürpriz bir şekilde yendim, Mehmet şok olmuştu. Sandalyeden yere indi bu olay üzerine. Volkan daha beter şoktaydı, "abi çok acele işim çıktı" deyip kayıplara karıştı. (Volkan'ı gören level@level.com.tr adresine posta atsin.) İkinci maçta amaçsız OlgaY,



Sinan'dan ikinci golü yedikten sonra Berkant'ın üzüntüsü yüzünden okuyor.

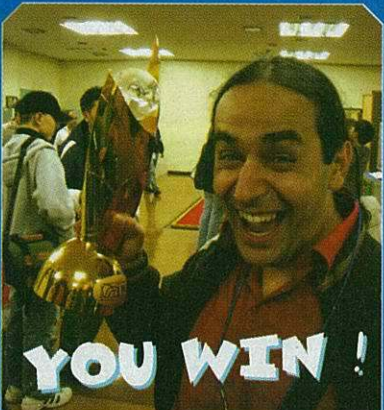


12 aylık uzun bir maraton olan LevelCup'a son noktayı koyan gol Ronaldo'nun kafasından geliyor.

LevelCup 2006



İSİM	KATILDIĞI OYUN	PUAN
TUĞBEK	12	82
VOLKAN	11	46
SINAN	12	44
BERKANT	11	42
OLGAY	10	38
MEHMET	8	28
SERPİL	3	12
GÖKER	3	8
JESUSKANE	2	6



Suudi Arabistan'ı seçti Mehmet, Galler'le OlgaY'ı yendi. Daha sonra Sinan ve Tuğbek karşılaştı. Aman yarabdim, ne olacaktı. Finalde rakibim ya Tuğbek ya Sinan olacaktı, tırsıyordum. Umarım Tuğbek alır dedim, olmadı Sinan aldı. Ben de yarı final'de Göker ile eşleştim. Fark atmayı beklerken maçın başında kendi kaleme attığım gol yüzünden moral kalmadı ve ancak 2-1 yenebildim. Bu sırada Sinan ise Mehmet'i 1-0 ile geçti. Taraftarlar artık maçlar sırasında gerçekten coşuyordu. Ve geldik finale.

Kaç aydır bu sayfalarda adam akıllı bir PES6 rekabeti görmediniz. Bir ay, üç ay, altı ay, bir yıl? Ben bile bilmiyorum sayısını. Nedendir bilinmez, biz son nesil LEVEL yazarları ofiste çok PES oynamayız. Hatta Sinan sormuştu bir kere bana, "Berkant, sen neden PES oynamayı bilmiyorsun" diye. Bilmiyor muyum?! Niye taktiklerimi düşmanla paylaşayım! Salak mıyım ben! Hem nereden biliyorsun okuldan kaçıp PES oynamaya gitmediğimi! Beni zar zor 2-0 yendin diye söylemiyorum bunları! Tamam mı!

Sakinim. Sinan aslında kendi dedi "çok iyi oynuyormuşsun" diye. Günün en iyi oyuncusu ben seçildim zaten, nihaha! Lakin çok gol kaçırdım. O kadar kaçırdım ki sinirden HDTV'ye tekme attım, fotoğrafı da var. Ama yangın merdiveninden soyunarak aşağı koşuşumu kimse kareleyemedi!

Sinan son CUP ayağında emeline ulaştı ve kazandı ilk defa. Sezon sonunda Tuğbek birinci, Volkan ikinci, Sinan ise üçüncü oldu. Gelecek ay yeni LevelCup sezonunda görüşmek, üzere. Tuğbek ve şike iddialarınız eksik olmasın!

ZyXEL



Güvenliğiniz emin ellerde!

ZyXEL Prestij...
Hem evdeki çocukların
hem de bilgisayarınızın güvenliği için.

- Küçük çocukların sakıncalı sitelere girmesini engelleyen filtreleme özelliği
- Virüs ataklarından koruyan antivirüs özelliği



ZyXEL P-661HW
802.11g++ Kablosuz ADSL2+
4 Port Kablosuz Modem+Router

- Trend Micro Security System
içerik filtreleme özelliği



ZyXEL P-662HW 802.
802.11g++ Kablosuz ADSL2+
4 Port Kablosuz Modem+Router

- Cerberian Content Access Control
içerik filtreleme özelliği
- Antivirüs özelliği

www.zyxel.com.tr | (212) 444 0 140

er

hızlı sistem

neotech

Bimeks

EP:Center

Gold

movibilgisayar

TeknolojiX

Vatan



FOTOFİLİ

BÜYÜK RESİMLER,
KÜÇÜK İLK BAKIŞLAR



CRYSIS

HEVECAN METRE

6

[[Sözü'n bittiği yer deyip durdukları istasyon burası olsa gerek. Yerli kardeşlerin bir bomba olacağı aşikar oyunu Crysis'te sahneler giderek ısınıyor. Crytek'in bu ikinci hamlesinin tüm oyuncularını tek kaygılandırın yanı, oyunun sadece NASA'nın bilgisayarlarında

oyunabilme ihtimali. Acaba bizim kendi halinde bilgisayarlarımız, bu sorumluluğu kaldıracabilecek mi? İşte "Nano Mascular Suit"iyle çinko damı gagalamakta olan şu kuşa bakarken aklımızdan sadece bu soru geçiyor. Gerim gerim geriliyoruz. **PC**

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

[[Level ofisi, her fırsatta Quake 3'te birbirine roket yağdıran Tuğbek - Sinan ikilisinin neşeli çılgınlıklarıyla dolup taşarken, id Software'in karanlık dehlizlerinde bir başka savaş için silahlar bileyleyor. Enemy Territoy ya da Quake Wars ya da kod adıyla Yeni Quake, 2007'de tamamen yenilenecek olan oyun vitrininin en göz alıcı parçalarından biri. Ancak vitrindeki diğer oyunlardan farklı olarak Enemy Territory, Vista'nın ve dolayısıyla DirectX 10'un sunacağı yeniliklere yüz vermiyor. Çünkü Carmack'a göre DX9'da ve Windows XP'de hâlâ iş var. Herkesin kendi hesabına çalıştığı online Quake alışkanlıklarınızı bir kenara bırakıp gerçek bir takım olmaya alışmak için hâlâ biraz vaktiniz var, zira oyun baharda çıkacak. Ama Enemy Territory'yi önceki Quake'lerden ayıran tek özelliği takım tabanlı bir strateji gerektirmesi değil. Neyse, siz şimdilik şu klastrofobik mekânın tadını çıkarın...

PC

HEVECAN METRE

5





THE DARKNESS

HEVECAN METRE 5

Her şey, The Sims 2'deki karakersiz ve amaçsız yaşamdan kaçan bir çiftin, sığınacak bir ev bulmasıyla başladı. İkili, yağmurdan kaçarken doluya tutulduğunun farkında değildi. Evet Maxis'te kukla muamelesi görmekten çok sıkılmışlardı ama Starbreeze'in yarattığı The Darkness evreninde onları sim yaşamlarında olduğundan çok daha "farklı" şeyler bekliyordu. Aynı karşısında diksiyon çalışmak yerine testere kullanmayı, bahçedeki havuzda yüzmek yerine korku içinde karanlık sokaklarda koşmayı

tercih etmişlerdi istemeden. Yeni, stres dolu yaşamları ikilinin arasını açtı. Genç adam her türlü tuhaf yaratıkla savaşmaya razıydı ama örümcek korkusunu aşamıyordu. Kadın ise söylenip duruyordu durmadan; "güzelim evimizi bıraktık, bebelerimizi terk ettik... Bunun için miydi? Özgürlük de neymiş allasen..." The Darkness, Nisan ayında yeni nesil konsolların gözdesi olacak bir korku-macera. Starbreeze ismini ise Chronicles of Riddick'ten hatırlıyorsunuz. Boş çıkacak bir oyun değil bu. **PS3, XBOX 360**



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

HEVECAN METRE 5

Tiberium Wars'da saflar tutulmuş, üsler kurulmuş, savaş başlamış bile... Eeee, biz de oynayacaktık? Her ay yeni ekran görüntüleriyle adım adım biraz daha gelişmesini izlediğimiz C&C: Tiberium Wars'da artık sona iyice yaklaşıldı. Oyun 29 Mart'ta çıkıyor.

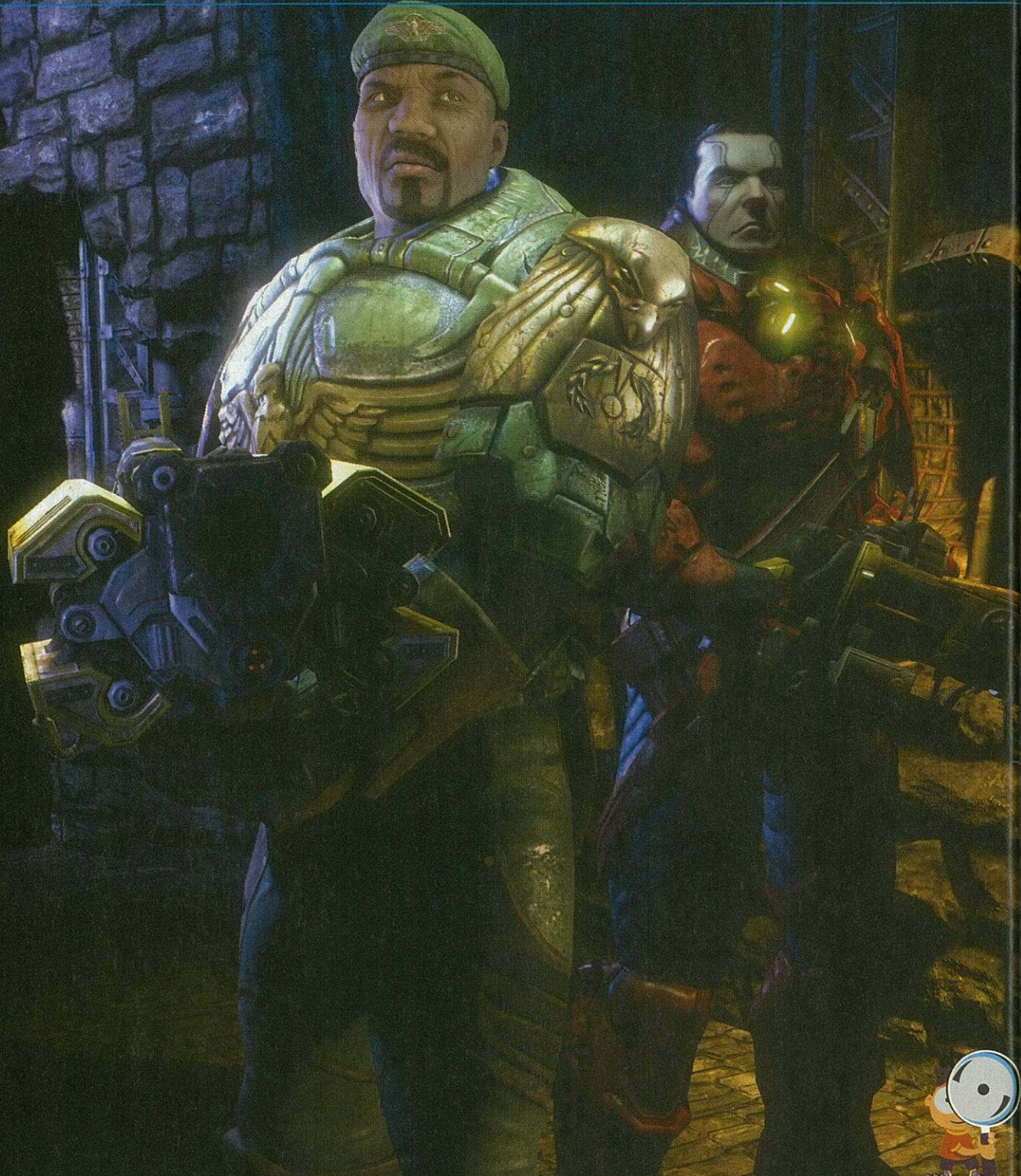
Demek ki, önümüzdeki ayın Fotofili'sini boş geçerse Level'da bundan sonra göreceğiniz ilk C&C3 ekran görüntüleri kendi elcağazlarımızla aldıklarımız olacak. Medyum editörünüz, Global Defence Initiative merkez üssünden bildirdi. **PC**

FUZION FRENZY 2

1 ve 2 numaralı jpeg (ya da ikisinden biri) Xbox 360'ın uzun zamandır askıda bekleyen devam oyunu Fuzion Frenzy 2 için nihayet beraat kararı çıktı. Oyun önümüzdeki ay içinde çıkacak ve Xbox Live ortamlarını şenlendirecek. İçeriğinde 50'den fazla mini oyun bulunan FF2, oyuncuların yedi gezegen üstünde birbirini avlaması ve herkesin birbirinden bir şeyler koparması üzerine kurulu bir parti oyunu. Kâh çarpışan otoları andıran robotlara dönüştüğünüz, kâh fırladık olup bir küre üstünde diğer oyuncuları yuvarlamaya çalıştığımız oyun, bu mesafeden bile son derece eğlenceli görünüyor. Ama birlikte oynayacak kimsesi olmayanlar için tamamen bir hüzün kaynağı da olabilir Fuzion Frenzy 2. İyisi mi oyunun kendisinden önce birlikte oynayacak arkadaş edinelim. Yalnızlık kader değildir! Ühü. **XBOX 360**



HEVECAN METRE 4



Unreal Tournament 3

CS'ÇİĞİM, BATTLEFIELD 2 BABA, HELE SHOOTER'LARIN KRALINA ŞÖYLE BİR YOL VERİN BAKAYIM.

GÖKTUĞ YÜKSEL motorbreath@goktug.com

[[XBOX 360, Wii VE PLAYSTATION 3 piyasaya sürülen çoğu oyunu sahiplenmiş olabilirler. Ama kanımca PC platformunun da bu konsollara karşı avantajlı olduğu iki oyun türü var ve bu türler PC'yi halen bir "oyun aleti" konumunda tutabilecek güçteler. Bu iki oyun türü FPS ve de strateji.

Hepimiz FPS oyunlarını PC'de benimsedik, WASD ve faremiz bu oyunlarda can yoldaşımız oldu. Half-Life, Doom, Quake gibi klasikler arasında vazgeçilemez bir diğer klasik ise elbette ki Unreal ve de Unreal Tournament serileri idi. Unreal Tournament, UT 2003 ve UT 2004 oyunları, açıkça söylemek gerekirse bence

gelmiş geçmiş en iyi multiplayer FPS oyunlarıdır. Bir saat Unreal Tournament 2004 oynarken salınan adrenalin benzer oyunlardan çok daha fazladır. Adrenalin bu kadar fazla olunca serinin yenisinin çıkması da kaçınılmazdı. Bu özel ilk bakış yazımızda UT 3'ün (eski adıyla Unreal Tournament 2007),

3-4 sene sonra UTmüptelalarına neler sunduğuna değineceğiz ve bizleri neler bekliyormuş hep beraber göreceğiz. Bu yazıda grafik veya fizik motorunun muhteşemliğinden çok oyunun oynanabilirliği ile ilgili şeylere değinmeyi uygun gördüm, sebebini ise birazdan açıklayacağım.



PLATFORMLAR SAVAŞI

PlayStation platformunda Unreal Tournament hariç, onun kadar hızlı, tempolu bir oyun oynadığımı hatırlamıyorum. Xbox Live'da Halo 2 var ve dünya üzerinde en çok oynanan multiplayer oyunlardan biri. Ayrıca Xbox'da en son Unreal Championship 2 oyunu ile de büyük ekranda UT temposunda deathmatch zevkini yaşamıştık. Xbox 360'ın daha şimdiden 2 milyondan fazla satan, benim de şimdiye kadar gördüğüm en iyi grafiklere sahip olan Gears Of War'un da tiryaki eden online modları var. Ancak ne Halo, ne GOW, Unreal Tournament serisi kadar hızlı değil. Özellikle online maçlarda 5 saniye bile olduğunuz yerde dursanız şişleneceğiniz bir oyun olan Unreal Tournament, konsolda gamepad'ler ile ne derece performans göstermemize izin verecek bilmiyorum. Yapımcıların dediklerine göre gamepad ile araçları kullanmak klavye ve mouse ile kullanmaya göre daha kolay olduğu için PS 3 ve 360 versiyonu daha çok araçları kullanacağımız türden haritalara sahip olacak. PC versiyonunda ise daha çok "alıştığımız" Unreal Tournament zevkini yaşayacağız.

Oyunu en rahat şekilde PC platformunda oynayabileceğiz. Adam gibi bir monitör, kaliteli bir fare ve de üzerinde WASD kuşları olan bir klavye bize yeniden heyecan dolu geceler sunacak. Ancak oyun Unreal 3 motorunu kullandığı için ve de grafikleri

hakkı ile görebilmek için güçlü, kuvvetli bir PC'ye ihtiyacımız olacak. Artık yeni bir ekran kartına kaç yüz dolar vereceğiniz size kalmış ama geçtiğimiz UT'lerde de gördüğümüz üzere, Epic firması, bize her tür konfigürasyonda oyunu hızlı çalıştırabilecek opsiyonlar veriyor. O yüzden orta kalite bir PC'nin de oyunu en az 25 FPS'de oynatacağına inanıyorum.

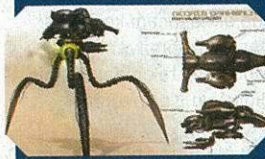
TAM BİR "EPIK"

Burada "kaplamalar düz olsa bile üç boyutlu gözükecek", "aman tanrım! karakterlerin suratları ne kadar gerçekçi" gibi şeyler demenin yer kaybı olacağına inanıyorum. Demin belirttiğim üzere oyun Epic firmasının kendi motoru olan Unreal 3 motorunu kullanan ikinci şaheseri olacak. Adamlar ilk şaheser olan Gears Of War'da grafik açısından neler yapabileceklerini kanıtladılar, UT 3'te de kanıtlayacaklarından hiç şüphem yok. Ancak açıkça söylemek gerekirse Gears Of War'ı oynayıp bitirmiş biri olarak UT 3'ün videolarını izlediğimde halen Gears Of War'un daha iyi olduğunu düşünüyorum, ama zaman ne gösterir bilinmez.

Grafik konusunda söylemek istediğim bir şey daha var; Unreal Tournament serisi zaten o kadar hızlı bir oyun ki, etrafı izlemeye, grafiklerdeki detaylara bakmaya zaten zamanımız yetmiyor. Devamlı koşuyoruz, devamlı zıplıyoruz, bu kadar tantananın içinde kimsenin duvara bakıp ta >>

AYAĞIMIZI YERDEN KESİYOR BE ABİ

Tabanvaya mahkum değilsiniz. UT3'te birbirinden ilginç 18 araç olacak. Bakınız:



DARKWALKER: Tom Cruise abimiz Dünyalar Savaşı'nda bu koca aletlerden bile kurtulmayı başarmıştı. Üç ayağı ve de ikili lazeri olan bu canavarlar ile içli dışlı olmak zevkli olacak gibi gözüküyor.

PALADIN: Prototip bir saldırı tankı olan Paladin'in hem güçlü bir lazer topu, hem de etrafındakileri koruyan bir kalkanı var. Eğer kalkan aktifken lazer topu ateşlenirse, etrafındaki her şeyi dağıtan bir şok dalgası yaymak gibi de kötü bir huyu var.



LEVIATHAN: Gördüğünüzde ilk tepkiniz "HÖH!" olacaktır. Savaş alanında ağır ağır ilerleyen bu devasan aletin, ateş etmeye hazırlanması bile 20 saniye sürüyor. Ama bir kez yerine kuruldu mu, vay karşıdakinin haline! Üzerinde 4 tane lazer topu, bir tane de kıyamet topu olan Leviathan'dan kaçın!

VIPER: Süper hızlı bir alet olmasının yanında, ultra heyecanlı da bir kamikaze aracıdır. Bir düşmeye basarak motorsikleti kurşun hızıyla giden bir alev topuna çeviren sürücü, inşallah tam zamanında Viper'dan atlamayı akıl edebilir.





» "vay anasına bilader, adamlar detaylı yapmışlar" diyeceğine inanmıyorum. Tabii ki oyunu ilk oynadığımızda patlamalardan, sis, duman efektlerinden de etkilensek iyi olur. Fazla mal göz çıkarmaz.

FITIR FITIR OYNAŞMA!

Ziplamak demişken, yapımcıların bu oyunda yerçekimini arttırdıklarını da söylemek istiyorum. Bunun sebebi ise adamların oyunu ilk defa oynayanlar ile oyunun ustaları arasındaki inanılmaz deneyim farkını azaltmak imiş. Daha evvel belirttiğim üzere UT serisinde yürümekten ve koşmaktan daha fazla yapılan bir hareket varsa o da ziplamaktır. Herkes kurbağa gibi zıplar, o yüzden pek bir UT deneyimi olmayanlar da online maçlarda keklik gibi avlanırlar. Yapımcılar bu ziplama olayına son vermişler, böylece yeni başlayanlar "ne oluyoruz lan?" demeden vurulmayacaklar, oyunda daha uzun süre kalabilecekler. Eminim ki oyunun ustaları yine de kendilerine has teknikler geliştirip bu "çok ziplayamama" oyununun dezavantajını yok edeceklerdir.

GEARS OF WAR MU? O DA NE?

Gears Of War'da botların ne derece zeki olabileceğine tanık olmuşuk. Duvarlara saklanmaları, birbirleri ile haberleşmeleri, hareketleri, refleksleri her şekilde muhteşemdi. Benzerini, belki de daha gelişmişini UT 3'te göreceğimize eminim. Oyunun yapımcıları bu konu üzerinde de çok çalıştıklarını belirtiyorlar. Öyle ki örneğin karşı takım bir noktadan saldırıya geçtiğinde botlar sadece "hoca aman dikkat, saldırıyorlar" demekle kalmayacak, saldırının ne taraftan ne derece,

kaç kişi tarafından geldiğini de söyleyecekler. Zaten UT 2004'ün Single Player modunu bitirdiyeniz sizler de o 3-4 sene önceki oyunda bile botların ne derece iyi olduğunu görmüşsünüzdür. Neredeyse gerçek insanlar ile oynuyoruz hissi yaratabilmişlerdi.

Unreal Tournament 3 2006 yılının sonlarına doğru çıkacak deniyordu, ancak gecikti. Daha sonra "2007'nin başında çıkacak hoca" dendi, yine gecikti. Şimdi ise 2007'nin sonunda çıkacağı söyleniyor (ama bir yandan da Mart sonunda çıkacağı rivayeti dönüyor). Gecikmeler sırasında oyunu yakından takip ettim ve bir sürü değişikliğin olduğunu gördüm. Örneğin Conquest olarak isimlendirilen yeni mod, daha sonra Warfare olarak değiştirildi. Eski modlardan Assault modunun bu oyunda olmayacağı kesin gibi gözüküyor. Hatırlamayanlarınız için bu modun iki takımdan birinin saldırı, diğerinin ise savunma görevini üstlenip birbirleri ile çarpışması olduğunu hatırlatalım. Onun yerine getirilen Warfare modu çok daha derin bir mod olacak ve bu sefer iki takımın da kendine has görevleri olacak. Yani illa ki bir takım saldırı, diğeri savunma görevini üstlenmeyecek. Ayrıca görevler, dolayısıyla bölümler daha derin olacak. Unreal 3 motorunun sunduğu güzelliklerden biri olan yüklem süresi olmadan devasa haritalarda

oynama avantajını da kullanacak olan bu modda bölüm içi geçişleri olacağı da söyleniyor. Neye benzediğini oyunun incelemesini yaptığımızda göreceğiz.

UT 2004'ün en zevkli modlarından biri olan Bombing Run da ne yazık ki oyuna veda eden modlardan. Deathmatch, Capture The Flag gibi klasikler elbette oyunda yer alacak. Normal Capture The Flag'ın yanı sıra bir de araçlı Capture The Flag olacağı söyleniyor ama bunun hakkında henüz pek bir bilgi verilmiyor.

NECRIS VE AXON

Bu sefer araçlar sadece Axon takımından değil, aynı zamanda oyundaki diğer takım olan Necris takımından da gelecek. Necris takımında Dünyalar Savaşı'ndaki Tripod benzeri yaratıkların ufak ölçekli versiyonları yer aldığını görüyorsunuz. Darkwalker adlı bu aletler, Half-Life 2'nin Strider'larına benziyor. Bunlar dışında oyunda sadece savunma için kullanabileceğimiz plazma kalkanına sahip tanklardan tutun da hover tanklara kadar sürmeye/kullanmaya doyamayacağımız araçlar olacak. Eski favorilerimiz Scorpion, Goliath ve Hellbender da elbette oyunda yer alacak.

Unutmamamız gereken en önemli konulardan biri ise Unreal Tournament serisinin sadece Epic firması tarafından değil, dünya



OH BE! FAVORİ SİLAHLARIMIZ YERLİ YERİNDE!

FLAK CANNON: Unreal Tournament serisinin en çok sevilen ve kullanılan silahını yeniden kullanacak olmamız hoş. Shotgun silahların havasını söndüren, gelmiş geçmiş en iyi silahlardan biridir Flak Cannon. Adam tam köseyi döndüm, aha kaçtım derken, duvardan sektirerek vurmak gibisi yoktur.

AVRIL: Yeni oyunda onca araç olacak, bu araçlara en etkili şekilde hangi silah ile saldıracağız? Tabii ki Anti-Vehicular Rocket Launcher. O aradaki "I" nereden geldi bilmiyorum.

SHOCK RIFLE: Sağ tuşa büyük babayı yolla, o enerji topu giderken arkasından küçüğünü yollayıp rakibin yanında patlat... Fatality denen vatandaşın E3'de en çok yaptığı hareket buydu. Elin adamı yapıyorsa bizim de yapmamız, öğrenmemiz, uygulamamız gerekir.

STINGER: "Olm bir vurursam duvarda resmin çıkar" lafının hayata geçirilmiş versiyonu. İlk Unreal oyununda vardı, şimdi Unreal Tournament'a geri geldi. Rakipleri çivi ile duvara çakmak isteyenlere...

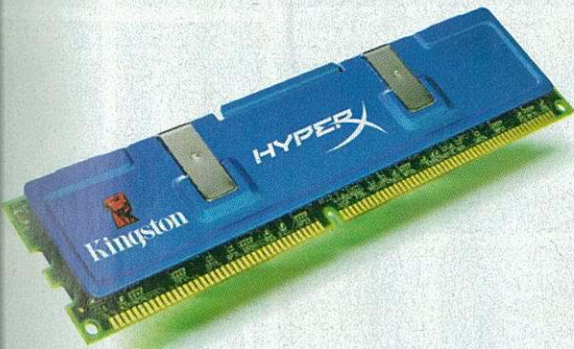
çapında binlerce mod yaratıcısı tarafından destekleniyor olduğu. Oyun çıktıktan birkaç ay sonra yüzlerce yeni harita, silah, oyun modu internette yerini alacaktır. Kim bilir firma belki önümüzdeki sene bütün bu topluluklardan gelen mod ve haritaları da oyuna dâhil edip UT 3 Special Bundle türü bir ürün piyasaya sunarlar.

Silahlar, araçlar, grafikler, yapay zekâ ve de platformlar arası ufak farklardan bahsettikten sonra bu yazımın sonuna geldik arkadaşlar. Sizler gibi ben de Unreal Tournament 3'ü dört gözle bekleyenlerdenim. Eminim çıktığı gün de satış rekorları kıran bir yapılm olacak. O yüzden şimdiden Pentium 2'si olanlar upgrade yapma çalışmalarına başlasınlar. L

BİLGİNİZE:

Yapımcı: Epic
Dağıtıcı: Midway
Çıkış Tarihi: 2007 sonbaharı
Tür: Multiplayer FPS
Platform: PC, PS 3, XBOX 360

**No 1
MEMORY**



**Hiçbirşey X'in gücünden
daha yakıcı değildir.**

Kingston Teknoloji'den HyperX

O, güçlü bir fenomen. Oyun ve PC tutkunlarının yüksek taleplerini karşılamak üzere dizayn edilen ve üretilen HyperX yüksek frekanslı, düşük gecikme süreli yeni nesil bir bellek. Sisteminizin en iyi performansı sunmasını sağlayan HyperX 800, 900 ve 1200 Mhz kapasitelerle size ulaşıyor; üstelik efsanevi Kingston güvenilirliği ve ömür boyu garanti ile birlikte. X'in gücünden yararlanmak için kingston.com.tr adresini ziyaret edebilirsiniz.



www.kingston.com.tr

Yetkili Dağıtıcı:

ARMADA: 0212 230 89 80, www.armada.com.tr

ASNET : 0312 481 60 00, www.asnet.com.tr

INDEX : 0212 331 21 21, www.index.com.tr



©2006 Kingston Technology Company, Inc.
17600 Newhope Street, Fountain Valley, CA
92708 USA. Tüm hakları saklıdır. Tüm tescilli
markaların yasal mülkiyeti belirtilen sahiplerine aittir.



LEVEL

10 YILIN HİKAYESİ

Son on yılda neler yaptınız? Okumayı söktünüz, ortaokulda ilk kez aşık oldunuz, lisede matematik öğretmeninizden nefret ettiniz, üniversiteyi bitirdiniz, iş sahibi oldunuz, belki çoluk çocuğa karıştınız...

Biz ise hep buradaydık. Level HQ'da 10 yıldır dergi hazırlamak üzerine kafa patlatıyoruz, ter döküyoruz. Bu süre içinde yaklaşık 15 bin sayfa yazı yazmışız. Neredeyse 3 bin oyun incelemişiz. Kişi başı 20 bin saatten fazla zamanımız oyun oynayarak, oyun yazarak, oyun yaşayarak geçmiş. Gelenler olmuş, gidenler olmuş. Bazen güldüğümüz, bazen ağladığımız, bazen ikisini birden yaptığımız tonlarca şey gelmiş başımıza. Şimdi gelin, hep birlikte on yıl öncesine gidelim. Bir Şubat günü gazete bayisinin önünden geçem insanların karşılaştığı ilk sayımızdan başlayalım maceramızı anlatmaya.

[ANLATAN: SİNAN AKKOL sakkol@level.com.tr]



VE
SIRADAKİLER



BAZILARIMIZA GÖRE LEVEL'İN EN İYİ KAPAĞIDIR. ANA MENÜDEN ALINAN DİABLO GÖRSELİYLE, OYUN İÇİNDEN ALINAN GÖRÜNTÜNÜN FLU BİRLEŞİMİ, YOKLUKTAN BİR KAPAK YAPMAMIZ GEREKEN ZAMANLARI HATIRLATIYOR.



1997: TÜRLERİN DOĞUŞUNUN SONU YARATICILIĞIN DORUĞA ULAŞTIĞI (VE ORADA DONUP KALDIĞI) YIL

Sıkı tutunun dostlar, çünkü hep birlikte 10 yıl geriye gidiyoruz. Sene 1997. Bir kısmımız ÖSS yaratığıyla boğuşuyor, bir kısmımız daha ilkokula yeni başlamış. Hayatımız karman çorman olsa da, huzurluyuz. Henüz tanımıyoruz dünyayı; naif bir cehalet içinde geçiyor günlerimiz, mutlu mesut. Ve bu günlerimizin çoğunu, biricik bilgisayarımızın başında geçiriyoruz.

Lakin içimde bir hüznün var. Çünkü benim gibi Amiga'cılar için her şey bitmiş. Yıllarca "en baba makine bizimkisi" diye övündüğümüz Amiga, "muhasibeci aleti" PC'ler karşısında tüm gücünü kaybetmiş. İçim kanayarak Amiga'mı satıyor, denkleştirip ikinci el bir PC alıyorum: Bir 486 DX. İsmine bak! Nerede "kız arkadaş" anlamına

gelen Amiga, nerede robot ismi gibi 486DX. İçimde sızlayan bir soru var: Acaba hata mı etmişim?

Bir hafta sonu, Compex fuarında onu görüyorum: O karganın yerde yatan cesedin gözünü gagalamasıyla giriyor kâbuslarım ve rüyalarım. Aman Allah'ım! O nasıl bir güzellik! O nasıl bir oynanış

öyle! Fuar görevlileri beni levyeyle ayırıyorlar Diablo'nun başında (kafama vurarak değil, klayveye geçmiş ellerimi kanırtarak).

Bu CD-Rom'un yeni yeni yaygınlaştığı bir dönemdi ve hala çok pahalıydı. PC oyunları bir düzine diskete çekilmiş olarak satılırdı (8 disketlik oyunun hep 7. disketinde sorun çıkardı nedense). Ama Diablo bir türlü çıkmadı diskette... Sonunda dayanılmazdı, gönlü bol babacığı biraz daha tırtıklandı. Hızla elden düşme bir

CD-Rom alındı ve Diablo'ya dalındı. 20 saat sonra Diablo'nun ruhunu taşıyan kristali kendi kafamıza sapladığımız an, benim ruhuma da PC oyunculuğunun çıkmamacasına saplandığı an oldu.

Bu yılın "türlerin doğuşunun son yılı" ilan etmemizin bir sebebi var: Bugün bile oynadığımız tüm oyun türlerinin icat edildiği dönem 1994-1997 arasındır. 97 ise bu konuda özellikle zengindi ve neredeyse her ay çıkan bir oyun yeni bir türün ilk örneğiydi. Baksanıza: Diablo, Daggerfall, MDK, Dungeon Keeper, Pandemonium, Outlaws, Ecstática, The Last Express... Bu isimlerin hepsi bize ilk defa yaşattılar kendi tecrübelerini. Bu yıldan sonra oynadığımız her oyun, teknolojiyle biraz daha makyajlanmış bir devam oyunuydu.



AY BE AY OLANLAR

1997

Şubat

→ Kapağında "OYUN EĞLENCE" yazan bir dergiyi kim alır ki Allah aşkına?... Ama Level'in ilk sayısı dünyaya



salınır ve bayağı bir kişi alır. Artık hiçbir şey aynı değildir (de, "Oyun Eğlence" nedir abi?)
→ SEGA Saturn Türkiye'de satışa çıkar. Fiyatı 450 dolardır. 3 kişi alır (10 yıl öncesinin 450 doları, takdir edersiniz ki günümüzde çok para ediyor).
→ Red Alert ve Master of Orion 2 çıkar. İkisi de beş üzerinden dört Level Yıldızı alır.

Mart

→ Diablo (5 yıldız), Privateer 2 (5 yıldız), Elder Scrolls: Daggerfall (4 yıldız) ve İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları (4 yıldız) piyasaya çıkar. Lale Savaşçıları, Daggerfall'la aynı puanı alır çünkü daha önce hiçbir oyunda "ecinnilere terlikle" saldırmamıştıdır.
→ Gökhan & Batu dergiyeye katılır.

Mayıs

→ MDK (5 yıldız), Outlaws (4 yıldız), Need for Speed

2 (5 yıldız) alır.

→ Kapakta hala inatla "Oyun Eğlence" yazmaktadır.

Ağustos

→ Şimdi inanması zor gelse de, internet vazgeçilmezimiz değildir. Mesela, bu sayımızdaki "Internet'te Oyun" dosyamızda şöyle yazmışız: "Internet sayısız bilgisayarın telefonla birbirine bağlanmasıdır... Aslında bu kötü, geleceği düşünüyorum da, orada her şey daha 'cyber' olacak, herkes biraz daha uzak, soğuk ve tek başına olacak... Daha yapay, ama daha basit; daha tembelle, ama daha hızlı..." O zamandan bugünkü halimiz belliymiş.

→ Blood (4 yıldız), The Last Express (5 yıldız), Pandemonium (4,5 yıldız), Dungeon Keeper (4 yıldız) ve Ecstática 2 (5 yıldız) çıkar. Ne güzel bir aymış yahu bu!

Ekim

→ PlayStation 1 Türkiye'de 47.300.000 TL' den piyasaya çıkar (şimdinin 1.000 lirasından fazla!).

Kasım

→ Hexen 2 (5 yıldız) ve Resident Evil (5 yıldız) çıkar.
→ Orijinal oyunların bu tarihteki fiyatı 90 dolardır (ohah!)
→ Sinan Level'a bodoslama girer (kendimden çok güzel üçüncü tekil şahısta bahsederim... Ben, sen, o...)

Aralık

→ Fallout adında minik bir oyun çıkar. Ona neden tam puan vermediğimizi hala merak ederiz (4,5 yıldız)
→ Jedi Knight: Dark Forces 2 (5 yıldız) ve Total Annihilation (3 yıldız) çıkar. Total Annihilation'ın değer Türkiye'de asla bilinmez ama darısı bu ay çıkacak olan Supreme Commander'in başına.

AH İSTANBUL EFSANELERİ AH! KIYMETİNİ BİLEMEDİK SENİN SİLÂH OLARAK CETVEL, TERLİK, ZOPA, IRK OLARAK ÖĞRENCİ, MAGANDA SEÇEBİLDİĞİMİZ TEK OYUN SENDİN. DEVAMIN YAPILSA YA SENİN?... YOKSA...



1998

1998: BOYUT ATLIYORUZ ÖYLE BİR (3D)ERDE DÜŞTÜK Kİ, BİR DAHA KURTULAMADIK!

Önce Alone in the Dark, sonra Ecstática bir şeylerin habercisiydi: Artık iki boyutlu oyunlar bizi kesmiyordu. İzometrik grafikler tatmin etmiyordu. Daha fazlasını istiyor, ama istediğimizin ne olduğunu da bilmiyorduk. Gerçi hepimizin bilgisayarlarında S3 Virge ekran kartları vardı. Ve arada sırada bu kartın tuhaf bir özelliğini kullanan oyunlar görmeye başlamıştık. "Tiridi" mi ne diyorlardı bunlara, üstelik tuhaf bir şekilde de yaşıyorlardı.... Yavaşlamak mı? O da ne ola ki? Little Big Adventure'a dönüyorum ben!

Artık kurtuluşumuz yoktu. Doom ile Amiga'cılar "convert" eden PC'ler, yeni bir şeytan icadıyla çıkmıştı karşımıza ve şu tesadüfe bakın ki yine bir id Software oyunuyla kanımıza girilecekti: Üç boyutlu oyunlar. Ama bu oyunları çalıştırmamanın da yüksek bir bedeli vardı. Gariban S3 Virge'lerimizin yanına eklenen ve kasanın dışından bir kabloyla, tıpkı bir hayat destek



Monkey Island

Quake II

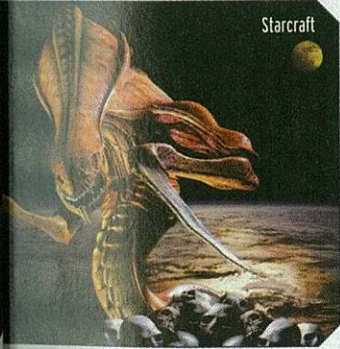
ünitesi gibi ona bağlanan 3Dfx Voodoo 3D hızlandırıcılar. Herkes bunlardan bir tane almak istiyordu! Ama hiç kimse alamıyordu! Çünkü babalarımız artık "çalışıp kendi parayı kazanınca alsana eşşek sıpası, kuruttun iliğimi oyun oyun diye diye" der gibi bakıyordu gözlerimizin içine.

Biz de babalarımızın gözlerine "ama babacım, sadece oyun oynamıyorum ki ben bu bilgisayarlarımı da çalıştırıyorum..." der bakarken, babamız ufak bir kaş çatışıyla daha söylemeye başlamadığımız halde sözlerimizi kesiyordu: "Hadi oradan! Ders çalışmamış, bir kere çalışmış olsan bari gam yemeyeceğim. İşin gücün oyun, elim tutulsaydı da almasaydım o bilgisayarını sana!" der gibi bakıyordu gözlerimize. Hiç konuşmadan o kadar mahcup oluyorduk ki...

Ama baba yüreği işte, yine de almamıza izin verdiler 3Dfx kart almamıza. Ondan sonra da bir daha iflah olmadık zaten... Yaktın bizi baba!

TÜRK PİYASASINDA HAKETTİĞİ DEĞERİ GÖRMEMİŞ EN MÜKEMMEL 10 OYUN

- 10 - Galactic Civilizations 2 (PC)
- 9 - Rainbow Six serisi (PC)
- 8 - Beyond Good & Evil (PC, PS2)
- 7 - Psychonauts (PC, PS2)
- 6 - LEGO Star Wars serisi (PC, PS2)
- 5 - Homeworld serisi (PC)
- 4 - Guild Wars serisi (PC)
- 3 - Shadow of Colossus (PS2)
- 2 - Battlefield 2 (PC)
- 1 - Guitar Hero serisi (PS2)



Starcraft



Voodoo 3Dfx

1998

Ocak

Dark Earth (4,5 yıldız), Curse of Monkey Island (5 yıldız), Blade Runner (4,5 yıldız) ve Final Fantasy 7 (5 yıldız) piyasaya çıktı. Kesinlikle serinin en güzel oyunuydu. Oyunu 100 kez bitirirlerse Ariel'in ölmeyeceğine inanan insanlar, hala FF7 oynuyorlar.

Şubat

Quake 2 (5 yıldız) ve Age of Empires (4,5 yıldız) piyasada.

Mart

Gerçeğin ötesinde adlı, gerçek oyuncu görüntülerden oluşan Türk yapımı bir adventure çıktı (3,5 yıldız). Yapımcıları Dedektif Firtına'yı yapan Cartoon Studios'du

Nisan

- Gran Turismo (5 yıldız) ve Oddworld (5 yıldız) çıktı.

Mayıs

- Starcraft diye, şimdi ne olduğunu pek hatırlayamadığımız bir oyun gelmişti. Eve giderken birbirine "I love you Sarge" diyenler, buzdolabından soğuk kola alırken "Thank God for cold fusion!" diye mırıldananlar türedi ortamda (5 yıldız).

Temmuz

- Might & Magic 6 (4,5 yıldız) ve Unreal (5 yıldız) çıktı. Düşen uzay gemisinden Ma-Pali'nin uçsuz bucaksız dünyasına ilk adımımız ve ilk kez bir Skaarj ile kedi-fare kovalamacası.

Ağustos

- Descent Freespace (4,5 yıldız) çıktı. İkincisi ile

birlikte tüm zamanların en iyi uzay simülasyonudur kendisi.

Eylül

- Commandos (9) piyasaya çıktı. Biz de bu aydan itibaren 10 üzerinden puan vermeye başladık.

Ekim

- Rainbow Six (9) çıktı. Tuğbek onu tüm zamanların en iyi oyun ilan etti, bir daha da bu sözünden dönmedi

Aralık

- İlk kez yılın en iyi oyununu seçtik. Ve ilk seçimimiz, henüz çıkmamış bir oyun oluyordu! İnternetin süründüğü o yıllarda, tam bir hafta uğraşarak çıktığımız bir oyunun betasına aşık olduk ve henüz çıkmadığı halde onu yılın oyunu seçtik: Half-Life.

- Metal Gear Solid (9) çıktı. Bir tuhaf oldu herkes. "Snake? Snake! SNAAAAKE!" -"Ne var kardeşim, ne baarıyorsun?" -"Pardon bilader, birine benzettim de. Yarım kilo muz versene ordan..."

1999

Ocak

- Sin (9), Fallout 2 (8), Half Life 2 (10) ve Grim Fandango (10) çıkar. Grim Fandango ile adventure türünün saltanatının sonunun geldiğini henüz bilmemekteyizdir. Half-Life ise bambaşka bir konudur.

Şubat

- İlk Team Fortress 2 haberi bizi hop oturup hop kaldırmıştı. Sniper'lar, mühendisler gibi ayrı sınıflar mı? Kale savunması mı? Takım oyunu mu? Online bir FPS'de stratejik düşünce mi? Olmaz öyle şey!

SYSTEM SHOCK 2 UNUTULMAZ BİR OYUNDU. OYUNUN İLK ANINDAN İTİBAREN SİZİNLE, KEDİNİN FAREYLE OYNADIĞI GİBİ OYNAYAN YAPAY ZEKA SHODAN, TÜM ZAMANLARIN EN KÖTÜ DÜŞMANLARI LİSTEMİZE BOŞUNA GİRMEDİ.



1999: GÜLE GÜLE MANNY HİKÂYE, İNOVASYON VE RUH, TEKNOLOJİ KARŞISINDA EZİLİYOR

Grim Fandango'yu bilirsiniz. Hani şu sürekli sırttan, Azrail kılıklı ama melankolik, başı bir türlü beladan kurtulmayan, altın kalpli Manny Calavera'nın olduğu oyun canım, bilirsiniz işte. Hah, işte bu Grim Fandango'da, Manny'nin elindeki orakla çiçekleri biçtiği bir sahne vardır. Arka planda gayet duygusal bir müzik çalarken Manny, hayatını kurtaran yer altı örgütünün lideri ve dostu olan Salvador'u bulmak için hırsla yerdeki çiçekleri keser ve... Kestiği çiçeklerin aslında arkadaşının cesedinden fıskırıp çıktığını anlayarak yere yıkılır (ölülerin vücudundan çiçekler fıskırarak

"gerçekten ölebildiği" bir dünyada idi Grim Fandango).

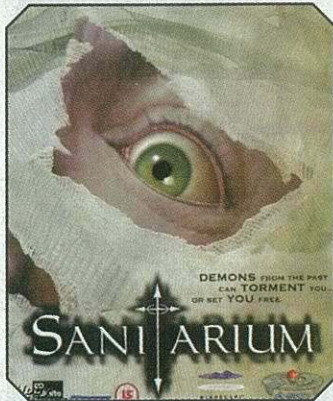
Bu sahneyi düşünürken Tim Schaefer'in aklından, Grim'in son büyük adventure olduğu ve bir dönemin sonunu simgeleyeceği geçmemiştir herhalde. Bu sahne, oyun dünyasının bundan sonraki gidişatının mükemmel bir özeti gibidir. Manny, çiçekler ve Salvador'un simgeledikleri çok güçlüydü.

Manny'nin asi arkadaşı Salvador,

oyun dünyasında giderek ölmekte olan yaratıcılığı simgeliyordu. Herkesin kendince birşeyler denediği, her yeni oyunun yeni bir heyecan, daha önce görülmemiş bir dünya olduğu günlerin sona erdiğini gösteriyordu. Salvador'un üstündeki çiçekler, kontrolsüzce gelişen ve kreativiteyi yok etmeye başlayan oyun teknolojisini simgeliyordu. Ne kadar güzel olurlarsa olsunlar, altlarında yatan cesedi bir yere kadar gizleyebilmişlerdi. Tıpkı şimdi süper düper 3D efektlerin, gerçekçi fizik

modellerin oyunlardaki sığılığı gizlemekte yetersiz kaldığı gibi.

Ve Manny. Manny de bizlerdik işte: Oyuncular. Acı gerçeği bildiğimiz halde, oyunların hala bize yeni bir şeyler verebileceği umuduyla, ama aslında umutsuzca bu çiçek tarlasına eşeliyor, yani oyun oynamaya devam ediyoruz. Oyunların özü olması gereken yaratıcılığın ve eğlencenin hala yaşadığını ümit ediyoruz. Ama acı gerçek şu ki: Üstteki çiçek tabakası merhumu çoktan özümseyip bitirdi bile.



AY BE AY OLANLAR

Online oyunlarda Quake 2 son noktadır, daha ötesi de çıkmayacaktır.

• Heretic 2 (10) ve Thief (9) çıktı. Heretic 2'ye hangi akla hizmet edip de tam not verdiğimiz hala anlayabilmemiş değiliz.

Mart

• Sanitarium'un yapımcıları Dreamforge ve ASCGames, Werewolf adında bir aksiyon oyunu üzerinde çalıştıklarını duyurdu. Yıllarca beklediğimiz Werewolf asla çıkmadığı gibi, yapımcıları da kapandı.
• Alpha Centauri (9), Starcraft: Broodwars (9), Baldur's Gate (9), Medieval (10)
• MegaEmin Level'a katıldı.

Nisan

• Duke Nukem Forever'in müziklerini Megadeth'in yapacağı açıklandı... AUHAUHAHAHA!

• PlayStation 2'nin ilk olarak Mart 2000'de Japonya'da piyasaya çıkacağı açıklandı. Konuyla ilgili dosya konusunda "... Eğer PlayStation 2 gözüktüğünün yarısı kadar bile yetenekli olursa, sadece konsol piyasası değil, PC dünyası da kökünden sallanacak demektir. Kirış altında bekliyoruz." yazmışız.

• Heroes of Might & Magic 3 ve Colin McRae'nin Level notunu 9 verirken, Silent Hill'e (sıkı durun) sadece 7 vermişiz. Bizim Emin piyano bulmacasına fena takılmış olsa gerek.

• MadDog "Sizi Esefle Kınıyoruz" başlıklı Son Sayfa yazısında, okuyuculara açtı ağzını, yumdu gözünü. Yazdıklarını şimdi buraya yazsak, şimdi sopayla kovalarsınız bizi. Siz yine de kızmak isterseniz, birkaç ay sonra vereceğimiz "LEVEL, İLK 10 YIL" arşiv DVD'sinde okuyabilirsiniz.
• Win95.CIH, diğer adıyla Çernobil

virüsü 26 Nisan sabahı bilgisayarı korumasız olanları mahvetti. Dünyada toplam 4 milyon YTL'lik hasara sebep olan virüsü, LEVEL'da bir ay önceden tespit edip korunma yollarını anlatmış, gerekli virüs koruma programını vermiştik.

Haziran

• Alien vs Predator (9) çıktı. Marine bölümlerinde yaşadıklarımızı hala tüylerimizi diken diken eder.

Temmuz

• Roller Coaster Tycoon (9), Silver (10) piyasada. Sahi, neden devamı çıkmadı Silver'in ya? Ne güzel oyundu hâlbuki.

Ağustos

• Dungeon Keeper 2 (9) ve ilk Nvidia GeForce serisi ekran kartı piyasada

Eylül

• Dungeon Keeper 2 için çıkan devasa(!) boyuttaki yama için şu yorumu yapmışız: "Oha! 11 MB'lık update de olmaz ki!..."
• Henüz CS icat edilmediğinden, sabahlara kadar Delta Force oynuyoruz.
• Hayatının gafarından birisini yapıyorum C&C Tiberian Sun (9) incelememde: "... İşte buradayız, uzun zamandan beri beklediğimiz Starcraft katilli elimizde, Tiberian Sun. Allah rahmet eyesin diyoruz sana Starcraft, huzur içinde yat." Bir daha Starcraft oynamayarak sözümün arkasında durmaya çalışsam da, nafile.
• Kingpin (9) ve Driver (9) piyasada

Ekim

• Jagged Alliance 2 (9), System Shock 2 (9), Hidden & Dangerous (9) ve Final Fantasy 8 (10) piyasaya



SORCERESS, LEVEL KAPAĞINI SÜSLEYEN TEK DIABLO 2 KARAKTERİYDİ. YILLARCA BEKLEDİĞİMİZ, SÜREKLİ KONUŞTUĞUMUZ BİR OYUN OLDUĞU HALDE HEM DE... NEDEN ACABA?



2000: LEVEL IN YENİ BİNYIL ATAĞI THE SIMS, DIABLO 2 VE İSTANBUL SIRLAR LABİRENTİNİN YILI

Tamamen bir tesadüfler zincirinin sonucunda Level'a katılan Tuğbek'i PC Gamer'da yazarkenki fotoğraflarından böyle boylu poslu, Che Guevera gibi birisini bekliyordum. Ancak böyle çıktı piti, Che Guevera gibi birisini görünce karşımda, pek şaşırdım. Çok konuşuyor, çok çalışıyordu kendisi. Oturduk, bizim ondan neler istediğimizi anlattım. Sonra o, bizden neler istediğini anlattı. Alacağı maaştan çok daha fazla üstünde durduğu bir konu vardı Tuğbek'in: Level'ı 2000 yılına yakışır bir dergi haline getirmek

şartıyla bize katılacaktı. Böylece 1999'un Aralık ayının başlarında, soğuk bir Kasımpaşa akşamında Level'ı yenilemeye başladık. Level'ın sıcaklığını koruyarak tasarım, içerik ve anlayış olarak yeni bir dergi ortaya çıkartmayı hedefliyorduk. Tüm ekibin katıldığı üç aylık bir çalışmanın sonunda, tamamen yeni bir tasarım, yeni bir editöryal anlayış ve daha geniş bir içerikle sizlerin karşısına çıktı Level'ın Şubat sayısı çıktı. İlk defa Level, bayilere çıkışının ilk haftasında tükendi.



TÜM ZAMANLARIN EN SALAK 10 OYUN İSMİ

İNGİLİZCE İSİMLERİN KULAĞINIZA "COOL" GELMESİNE KANMAYIN. BAZEN O KADAR SALAK İSİMLER VERİYORLAR Kİ OYUNLARA, ŞAŞARSINIZ. EVET, BU OYUN İSİMLERİNİN HEPSİ GERÇEK VE İBRETİ ALEM OLMASI İÇİN, TÜRKÇE OLARAK ÇIKSAYDI, OYUNLARIN İSİMLERİ NASIL OLURDU ONU DA YAZIYORUZ.

10 - Wargasm

(v)Orgazm (dikkat çekmek için ancak bu kadar saçmalanır)

9 - If it Moves, Shoot It!

Eğer Hareket Ediyorsa, Fur On!

8 - Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura
Arcanum: Buhar Makinaları ve Esrarengiz Büyü Hakkında

7 - Biiiiing! Sex, Intrigen und Skalpelle
Biiing! Seks, Entrika ve Neşter

6 - Irritating Stick
Rahatsız Edici Sopa

5 - Divine Divinity
Kutsal Kutsallık

4 - Woodruff and the Schnibble of Azimuth
Woodruff ve Azimuth'un Schnibble'ı (evet, ne anlama geldiğini biz de bulamadık)

3 - Gilbert Goodmate and the Mushroom of Fungoria
Gilbert Goodmate ve "Mantaristan" Mantarı

2 - Rex Nebulara and the Cosmic Gender Bender
Rex Nebulara ve Kozmik Cinsiyet Değiştiricisi

1 - GOLF Magazine Presents: 36 Great Holes
Starring Fred Couples
GOLF Dergisi Sunar: Fred Couples'in En İyi 36 Deligi



çıkı. System Shock 2 anlaşılabilir bir şekilde kimsenin tarafından oynanmadı, büyük ayıp edildi. Hala yenisini beklemekteyiz.

- Bu ay en çok Rinoa'nın CGI kazağının örgüleri ve Squall'ın nasıl da tam bir öküç olduğu konuşuldu. Final Fantasy 8'de yapılabilecek ultimate büyüünün, inanılmaz zorluktaki son boss'un kafasına tüm kainatı düşürmek olduğu anlaşılınca zihnimiz duruldu. Son Boss bu saldırıdan da sağ salım kurtulunca hep birlikte halay çekildi.

- MALKARI adlı oyunu, nendense hiç kimse incelemek istemedi.

Kasım

- Age of Empires 2 (9), Homeworld (9) ve Resident Evil 3 (9) çıktı.

- Tuğbek ve Serpil LEVEL'a katıldı.

Aralık

- Descent Freespace 2 (9) ve GTA 2 (9) çıktı. Birkaç Krişna rahibi ezildi diye ilk kez GTA'ya dava açıldı. Daha sonra bu moda oldu.

2000

Ocak

- Üstad Sid Meier, Sid Meier's Dinosaurs adlı yeni projesini duyurdu. Proje daha sonra iptal edildi.

Şubat

- Webmaster'imiz, devasa online gururumuz Selçuk bünyemize katıldı ve derhal şirkette sabahlamaya başladı. Ne tesadüftür ki, sonradan gözü gibi savunacağı işletim sistemi Windows 2000 de aynı ay piyasaya çıktı... Selçuk onu çok sevdi, o Selçuk'u hiç sevmiyor...

- Quake 3 Arena (%80), Planescape Torment (%89), Unreal Tournament (%95), Gran Turismo 2 (%94) piyasada. UT, 03 falan şahaneydi de, ben esas bir gün, Black Isle Studios'un bir araya gelip Planescape Torment 2'yi yapacağı ümidiyle yaşama tutunuyorum.

Mart

- Medal of Honor (%91) ve The Sims (%96) piyasaya çıktı. Yorum yok.
- Dünya 4 Mart'ta PlayStation 2 ile tanıştı ve ilk 3 günde 1 milyon adet sattı! PlayStation 3'ün üç ayda ancak 1 milyon adet satılmış olması daha da acı gözüküyor atasının bu başarısı karşısında.
- İlk ATI Radeon ekran kartı piyasada.

Mayıs

- Richard "Lord British" Garriot, 20

yıldan fazla süre emek harcadığı Ultima serisini geride bıraktı. O zamandan beri hala Lord British'in yeni oyunu Tabula Rasa'yı beklemekteyiz.

- Tuğbek, donanım bölümü girişinde "...7 ila 9 sene içinde ülkemizde dial-up kullanıcısı kalmayacağını ön görmek herhalde yanlış olmaz..." gibi, o zaman için hayal gibi görünen bir ön görüde bulunuyor.
- Soldier of Fortune (%94) çıktı.

Haziran

- Daikatana (%20) ve Shogun: Total War (%92) piyasaya çıkıyor. Ben askerde, bölük komutanından gizli gizli Shogun oynamaya çalışıyorum (mesai saatleri dışında tabii ki Alper Yüzbaşı'm, mesai bitince...)

- Purak (the kocakafa) ve Güven LEVEL'a katılıyor.



AAHH, İŞTE BU EN SEVDİĞİMİZ KAPAKLARDAN BİRİSİ DAHA. BROTHERHOOD OF STEEL PALADİN'İN ALEVLER İÇİNDEN HAŞİN HAŞİN BAKIŞINDAN ETKİLENMEMEK MÜMKÜN MÜ?



2001: ÖNÜM ARKAM, SAĞIM SOLUM CS...

...SAKLANMAYAN EBE! PRO-GAMING DÖNEMİ BAŞLIYOR

Biz Türkler yıllarca kendi kendimize oynamaya o kadar alışmış ki, Ultima Online'ın ve Counter Strike'in içimize sızmasına uzun süre direnç gösterdik. Ama 2000 yılında artık bu direncimiz en sonunda kırıldı. Her semtin her köşe başında pıtırak gibi çoğalan internet kafeler sabahlara kadar dolup taşmaya başladı. Artık, sadece kendimizle oynamıyorduk. Yalnız değildik ve kafenin diğer ucunda oturan arkadaşımıza avazımız kadar bağırarak komut verebiliydik. Ve artık, beraber oynamanın bir sonraki aşamasına geçebilirdik. Her şey Türkiye'nin ilk oyun fenomeni haline gelen Counter Strike'i Ocak ayında kapak yapmamızla başladı. Oyun hakkındaki 1 yıllık tecrübemizin tüm inceliklerini verdik (çok özel sote yerlerine kadar verdiğimiz için az küfür yemedik :) Ama esas olay şu: Kapaktaki ve dosya konusundaki

resimleri bulmak için Tuğбек'in göreviydi ve adam bunun için e-postayla İngiliz Kraliyet Ordusu Müzesi'yle görüştü. Biz resimleri dergiye bastıktan bir ay sonra, resim başına 500 paund talep eden bir e-posta gelince, Tuğбек'in surat ifadesini görmeliydiniz... Adam hala camdan içeri bir SAS ekibinin dalmasını bekler. Birlikte oynamanın bir sonraki aşaması ise profesyonel turnuvalardan geçiyordu. Bunun öncülüğünü yine Level olarak biz yaptık. Şişli Bilişim Vadisi'nde düzenlediğimiz CS turnuvası teknik sorunlu, ama çok eğlenceli geçti. Ardından Princess Otel'de düzenlediğimiz, 18 hafta süren ve 5000 kişinin katıldığı deşhet büyüklükte bir turnuva düzenledik. Ama iflahımız kesilmişti. Bundan sonra Samsung'a dünyanın en büyük oyun olimpiyatı olan World



Cyber Games için destek vermeye başladık. Gerisi geldi zaten. Ama 2007'ye girdiğimiz halde Türkiye'deki pro-gaming hala olması gereken düzeyde değil. Bunun birçok sebebi var, ama esas sebebi kendimizi beğenmiş olmamız. Evet, çuvaldızı kendimize batırıyoruz: Evimizde, internet kafelerde ve forumlarda

oyunculuğumuz hakkında mangalod kül bırakmayan bizler, aslında berbat birer takım oyuncusuyuz. Oynadığımız oyun ne olursa olsun, takımımızın yararından çok, kişisel başarıyı düşünüyoruz. Bu da takımların olgunlaşmadan, sponsor bulamadan ve gelişemediği için, bir türlü profesyonel düzeye gelmesini engelliyor. Tabii bir de internet kafe oyuncularının tamamen Knight Online'a gömülmüş olması var ki, bu ayrı bir konu. Bu yıl gözünüz açık olsun. Nasıl olsa her ay LEVEL alıyorsunuz (alıyorsunuz, öyle değil mi?) Bu yıl düzenlenecek olan World Cyber Games hakkında yayınlayacağımız haberleri takip edin. Ön elemelerinin bir ayağı mutlaka size yakın bir yerde düzenlenecektir. Yıllardır bir oyunu oynaya oynaya artık iyice ustalaştıysanız, artık bu yılki WCG'ye katılmazsanız gerekiyor. Bunca yıldır oyun oynuyoruz, artık biraz kendimize güvenme, takım halinde hareket etmeyi öğrenme ve başarılı olmayı hedefleme zamanı geldi!



AY BE AY OLANLAR

Ağustos

→ Deus Ex (%87), Icewind Dale (%83) ve Diablo 2 (%95) piyasada. Diablo 2 niye piyasada ki? Ben daha askerdeyim ama, böyle de yapılmaz ki! Alper Yüzbaşı'm, şu benim izin işi vardı ya...
→ Bugün üç boyutlu oyunlar oynayabilmemizin en önemli sebeplerinden olan 3Dfx firması, son kursunu atıyor: Voodoo 5 5500 ekran kartları piyasaya çıkıyor. Performansta hemen hemen aynı olsalar da, Voodoo 3'ten sıkı sıkıya NVIDIA'ya kaçanların GeForce 2 MX'i tercih etmesi yüzünden, unutulup gidiyor... Hey gidi koca 3Dfx hey.

Eylül

→ Final Fantasy 9 (%92) çıktı.
→ Dünyanın en çok oynanan devasa online'i Ultima Online. Tamı tamına 160.000 oyuncu oynuyor!

Kasım

→ PlayStation 2 Türkiye'de piyasaya çıkıyor, 400 dolardan. Yine zengin işi oluyor.
→ Baldur's Gate 2 (%97), Star Trek Elite Force (%95), Sudden Strike (%92)

Aralık

→ Red Alert 2 (%83) piyasaya çıkıyor. İlk Red Alert'ün sonunda Kane'in Stalin'i öldürmesi yüzünden, hikâyenin bir şekilde C&C ile birleşeceğini beklerken, tuhaf bir Yuri karakteri çıkıyor karşımıza.

2001

Ocak

→ Dört yıldır elimize yapışan Level Online en sonunda açılır. Bugün hala aynı tasarımdadır ve içerik fakirdir diye utanırız. Ama durun siz, durun...

→ Intel Pentium 4 işlemciler piyasaya çıkar.
→ No One Lives Forever (%95), Escape from Monkey Island (%96), Sacrifice (%93) ve Hitman (%89) piyasada.

Şubat

→ 2000 yılının en iyi oyunu: The Sims olarak seçmişiz.
→ Giants: Citizen Kabuto (%92) ve American McGee's Alice (%90).



Mart

→ Doom 3'ün çıkacağı duyuruldu. Üç pare top atışı yaptık.

Nisan

→ Bir türlü istenen başarıyı elde edemeyen SEGA Dreamcast'ın üretimi durduruldu. Böylece 1965'ten beri elektronik eğlence aletleri üreten SEGA oyun konsolları üreticiliğinden emekliye ayrılır.
→ Clive Barker's Undying (%92) çıkar. Herkes sever, hiç kimse orijinal olarak almaz. Yapımcıları batır ve devamı yapılmaz.

Mayıs

→ Fallout Tactics (%91) ve Black & White (%95) piyasada. B&W'in tüm zamanların en "gözümüzde büyüttüğümüz" oyunu olduğunu çok sonraları kabul edeceğiz. Ama biz bu ayı minik kaplançlıkları-

NEVERWINTER NIGHTS KAPAĞIMIZ DA EN SEVDİKLERİMİZ ARASINDADIR. LEYDİ ARIBETH DE TYLMARANDE, LEVEL KAPAĞINDA BOY GÖSTERMİŞ EN ZARIF KADINLARDAN BİRİSİDİR.



2002

2002: KONSOLLARIN YÜKSELİŞİ DIŞ KULVARDAN PS2 GELİYOR PC'YE PARA YATIRANLAR SINIRLI...

ki çeşit makede oyun oynanır: Kişisel bilgisayarlar ve sırf oyun oynamak için yapılmış aletler, yani konsollar. Konsolları evlere sokan, gerçek anlamda video oyunları çağını başlatan alet olan Atari 2600 1977'de çıktı. Kişisel bilgisayarların oyun amaçlı olarak kullanılabileceğinin anlaşılması da 1982'de ZX Spectrum ve Commodore 64 ile oldu. Ama oyun konsolları her zaman bilgisayarlardan daha ucuz ve daha sorunsuz oldular. Bu da konsolların daima kişisel bilgisayarlardan daha yaygın olarak oyun aleti olarak kabul edilmesini sağladı. Ama biz Türk oyuncular, konsollardan ayrı ve izole olarak büyümüştük. Gerçi içimizden şanslı bazıları SNES, Neo Geo gibi cihazlara sahip olsa da, okul çıkışlarında birkaç jetonluk Street Fighter kaçamakları yapsak da, oyun oynadığımız esas mecrada

daima bir bilgisayar olmuştur. Bu ilk başta bir Amstrad, Spectrum veya bir C64, daha sonra bir Amiga, en sonunda da bir PC. Evet, oyun dediğin meretin yeri bilgisayardı. Ama 2000'li yıllarda, sonuna kadar inandığımız gerçeklik, tehdit edilmeye başlandı. PlayStation 2'nin tüm dünyada çok sevilmesi ve satmasının etkileri Türkiye'de de hissedilmeye başlamıştı. Ülkemizde pek az kişinin ilgilendiği Xbox ve Gamecube de konsol savaşına katılınca, oyun endüstrisinin dikkati konsollara yöneldi. Konsollar oyun oynamak isteyen ama PC'lerin sorunlarıyla uğraşmak istemeyenleri çekmeye başlamıştı. Birçok PC sahibi de konsolları bu dönemde keşfetti. Sadece kullanıcılar değil, yapımcılar da konsollara yöneliş hissetti. Bu yıla kadar PC'yi sırtlarında taşımış olan birçok firma, PC'deki kopyacılıktan illallah deyip konsol



dünyasına kaçtı. "PC exclusive" oyunların sayısındaki azalış, katı PC'cileri rahatsız etmeye başlamıştı.

Ama oyun dünyası artık dev bir sektör ve her dev sektörün ortak altın kuralı şudur: Talep neredeyse, para oradadır. Para neredeyse, oyunlar oraya yapılır. 1998'de yapımcılarına 1.7 milyar dolar kazandıran PC oyunları, 2002'ye geldiğinde 1.4 milyar dolara gerilemişti. 2006'ya geldiğindeyse PC oyun sektörünün geliri 970 milyon dolarla 1998'dekinin neredeyse yarısına inmişti.

2002'de başlayan üçlü ev konsolu patlamasının sonucunda, günümüze değin yaklaşık 149 milyon adet konsol satıldı. Bunların 24 milyonu Xbox, 21 milyonu da Gamecube oldu. PlayStation2 ise hali hazırda 104 milyon ile tüm zamanların en çok satan oyun konsoludur.



GERİ DÖNMESİNİ EN ÇOK İSTEDİĞİMİZ 10 OYUN

- 10 - Interstate '76
- 9 - Star Control
- 8 - MDK
- 7 - Crusader No Regret
- 6 - Outlaws
- 5 - İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları
- 4 - Sanitarium
- 3 - Planescape Torment
- 2 - Red Alert
- 1 - Dungeon Keeper



Silent Hill 2

miza, ineklerimize ve kaplumbağalarımıza köylü yedirmekteyizdir.

Haziran

- Dedektif Fırına 2: Eşek Adası duyurulur. Asla tamamlanamadan yapımcısı Cartoon Studios kapanır.
- ADSL hizmeti en sonunda ülkemize giriş yaptı. Ama çok ufak bir kesimin almaya gücü yetiyordu, çünkü 1 Mbit bağlantının aylık abonelik ücreti 800.000.000 TL idi! Bu, günümüzde yaklaşık 1.400 YTL ediyor.

Ağustos

- Operation Flashpoint (%91) ve Gran Turismo 3 piyasaya çıkıyor ve GT, bileğinin hakkıyla Level'in tüm zamanlarda verdiği en yüksek notu alıyor (%98).

Eylül

- Max Payne (%92), Anachronox (%86) piyasaya

çıkıyor. Ultra komik bir uzay macerası olan Anachronox, Ion Storm'un Daikatana faciasından dolayı affetmemizi sağlarsa da, parasal olarak kurtarmaya yetmiyor. Ion Storm kapanıyor.

- Nintendo Gamecube Japonya'da piyasaya çıktı (199 dolar).

Ekim

- Blizzard World of Warcraft adlı bir oyun üzerinde çalıştığını duyurdu. Yıllardır Warcraft 3'ü bekleyen insanlar bu haberi pek de kaale almaz. O zaman duyurulan çıkış tarihi 2002 sonu olan Wow, tam 2 yıl gecikecek ve 2004 sonunda piyasaya çıkacaktır.

- Nintendo, Resident Evil serisinin PlayStation sularını terk ettiğini açıklar. Bundan sonra çıkacak tüm Resident Evil'lar Gamecube'e çıkacaktır. Lakin Capcom bir yolu bulup Resident Evil 4'ü PlayStation 2'ye de çıkarır.

- Sound Blaster Audigy serisi ses kartları piyasaya çıkar.

Kasım

- Microsoft'un konsol piyasasına ilk adımı olan Xbox, 15 Kasım'da Amerika'da 299 dolardan piyasaya çıkar.
- Windows XP piyasaya çıktı. 2006 sonu itibarıyla 400 milyondan fazla bilgisayarda kullanılmakta.
- Apple iPod diye bir şey icat etti. Ne istediğini bilen her erkek arkadaş, kız arkadaşına bir adet aldığından Apple ihya oldu.
- Commandos 2 (%93) piyasaya çıktı.

Aralık

- Dünyadaki Everquest oyuncularının sayısı 410.000'e ulaştı.
- Crusader Total War'un ismi doğru bir kararla Medieval Total War olarak değiştirildi.

- Civilization 3 (%94) ve Flight Simulator 2002 (%90) piyasaya çıktı.

2002

Ocak

- Alien vs. Predator 2 (%93), Return to Castle Wolfenstein (%90) ve Devil May Cry (%95) çıktı

Şubat

- 2001'in en iyi oyunu: Civilization 3
- Medal of Honor: Allied Assault (%95), IL-2 Sturmovik (%92) ve Silent Hill 2 (%84) piyasada
- PlayStation isminin yaratıcısı Ken Kutaragi, "...2002 yılı içerisinde PS2'den yüz kat daha güçlü bir çipsetin prototipini üretip, oyun geliştiricilere sunacaklarını..." açıkladı. Evet bildiniz, bu cihaz PlayStation 3'ün ilk hali olacaktı.

ROME TOTAL WAR KAPAĞINI YAPTIKTAN SONRA O KADAR BEĞENDİK, O KADAR ÖVÜNDÜK Kİ, KENDİ KENDİMİZE NAZARIMIZ DEĞDİ. BU SAYI PİYASADAYKEN BAŞIMIZA OLMADIK İŞLER AÇILDI.



2003: YANKIE, GO HOME!

POLİTİKA VE GERÇEK DÜNYA OLAYLARI OYUNLARA SIZMAYA BAŞLADI

1 Eylül olaylarından sonra dünya iyice saçmalamaya başlamıştı. Had safhada paranoyaklık, "bizden olmayan ölsün" düşüncesi, İslamofobi, güven elde etmek için özgürlükten feragat etmeyi kabullenmek normal olmaya başladı Batı'nın. Ve ne acıdır ki, biz oyuncuların bu kirli gerçeklikten uzaklaşmak için kaçtığı oyunlar da bu akımın içine çekilmeye başladı.

Aslında en başından beri vardı politik taraflılık oyunlarda. Sabahlara, gözlerimiz pörtleyene kadar oynadığımız Delta Force'da "kahraman" ABD askerlerini yöneterek "pis" Arap'ları öldürmemiş miydi? Başka oyunlarda da "üstün Batı, teröristlere karşı" teması hep vardı. Ama bu normaldi, çünkü oyunları yapanlar hep batı ülkeleri ve özellikle de ABD'ydiler. Eh haliyle adamların Osmanlı'yı yücelten bir oyun yapmalarını beklemek tabii ki ahmaklık olurdu. Tabii ki kendi değerlerini, kendi dünya görüşlerini içeren oyunlar yapacaklardı. Ama bu yıl ilk fütursuz propaganda dalgası, en tanıdık ve sevdiğimiz oyunlardan birisiyle geldi.

Command & Conquer gibi bilim kurgu temalı bir oyunun nasıl olup da üstün güçlü ABD, terörist ve Arap GLA ve nükleer güç kullanmaktan çekinmeyen acımasız Çin arasında geçen bir stratejiye dönüştüğünü anlayamamıştık. Propaganda aracı haline döndürülen ilk oyunun, en sevdiğimiz serilerden olan

Command & Conquer olması, bizi derinden sarsmıştı. Ama bir bakıma de iyi oldu, çünkü belki de normalde uzun süre fark etmeyeceğimiz bir durumun farkına varmıştık: Belli ki Büyük Birader, kendi planına, kendi düşüncesine ve vizyonuna uygun oyunlar yapmaları için, büyük yapımcılara el altından destek veriyordu.

Artık, Amerikan ordusuna sempati ve asker kazandırmaya yönelik America's Army, Irak'taki gerçek çatışmaları bir hafta içinde oyun haline getiren Kuma Wars gibi oyunlar dönemine girmişti. ABD emperyalizmini Roma emperyalizmiyle benzeştirdiği söylemlerinin arttığı 2003-2006 yılları arasında, "Roma da ne kadar da yüce, ne kadar ideal bir imparatorluktu yaw" temalı oyunların sayısında inanılmaz bir



Splinter Cell

artış gördük. Güney Amerika'daki bazı ülkelerin açık açık ABD'ye kafa tutmasının hemen ardından, neredeyse tüm Tom Clancy başlıklı Ubisoft oyunlarında teröristlerin Güney Amerika'lılarla çatışan ABD askerleri görmeye başladık.

Maalesef oyunlar da artık masumiyetini kaybetmeye başlamıştı.



Command & Conquer Generals

AY BE AY OLANLAR

Mart

- Frat LEVEL'a katıldı...
- ... ve hemen akabinde PES (%96) ile tanıştık! Bu nasıl bir tesadüftür Yarabım?
- 600 dolarlık Nvidia 8800 ekran kartlarını pahalı bulanlar, fabrikadan ilk çıkan üç GeForce 4 TI 4600 ekran kartının 2500 dolarından alıcı bulunduğunu hatırlamıyor demektir.

Nisan

- Metal Gear Solid 2 (%96) ve ICO (%94) çıktı.

Mayıs

- Everquest içindeki sanal ekonominin gerçek dünyadaki karşılığı *Bulgaristan* in yıllık ekonomisini geçti. Everquest, dünyanın en zengin 78. ülkesi oldu. Varın World of Warcraft'ın ekonomisini siz düşünün.



- Jedi Knight: Jedi Outcast (%92) ve GTA 3 (%98) piyasada. GTA 3 de tüm zamanların en yüksek notunu alarak, Gran Turismo 3'ün rekorunu egale etti.

Haziran

- Türkiye'nin ilk (ve son) oyun fuarı *E-Oyun* İstanbul Harbiye Askeri Müzesi'nde yapıldı. Küçük bir fuar olmasına rağmen, katılan herkes gibi bizim de hafızamızda iz bıraktı. Hadi fuar yapımcıları, yeni bir oyun fuarı düzenleyin *bolumbe!* (biliyorsunuz ki Türkiye'nin en çok kullanılan bağlacı bolumbedir. "Hadi gidelim *b'olum be!*" gibi - Cenk & Erdem)
- Bir 3 rivayete göre, 2005 geldiğinde dünyadaki tüm PS3'ler birbirine bağlı olarak çalışacak ve birbirlerinin işlemci gücünü paylaşacak. Elder Scrolls 3 Morrowind (%94) çıktı. Burak birden kayboldu.

Temmuz

- Warcraft 3 (%693) piyasaya çıktı. Batu birden kayboldu.

Ağustos

- Final Fantasy X (%92) geldi.

Eylül

- Dünyanın en önemli pro-gaming organizasyonu *World Cyber Games* ilk Türkiye elemelerini gerçekleştirdik.
- Göker LEVEL'a katıldı.

Ekim

- Mafia (%92) ve Medieval Total War (%94) çıktı
- Tüm zamanların en iyi PC oyunu olarak *Half-Life 1* seçtik. En iyi 50 oyun listesini 1. oyundan başlayarak yazarak tarihe geçtik.

Kasım

- *Kriz: Kayıp Topraklarda Savaş* adlı Türk yapımı stratejiye ilk bakış attık. Büyük ümitlerle başlanan oyun, ekip içindeki çekişmeler ve dağılımlar sonucu 2005'te toptan iptal edildi.
- Battlefield 1942 (%92) çıktı.
- Cenk & Erdem LEVEL'a katıldı.

Aralık

- Age of Mythology (%94) çıktı.

2003

Ocak

- Tuna LEVEL'a katıldı.
- Kingdom Hearts (%93) ve GTA 3 Vice City (%96) çıktı.
- 1997'den beri devam ettiğimiz PlayStation 1 oyunu

NEREDEYSE 10 YIL BEKLEDİKTEN SONRA ÇIKAN DOOM 3'ÜN, TEK BAŞINA KAPAK OLMASINA AYLAR ÖNCEDEN KARAR VERMİŞTİK. KEŞKE OYUN DA DAHA İYİ OLSAYDI.



2004: DÖRT BÜYÜKLERİN YILI

DOOM 3, FARCRY, HALF-LIFE 2 VE WOW ÇIKTI MEYDANE, GERİSİ BAHANE

Doom, dostum Kaan'ın evinde gördüğümde, beni geri dönülmez bir yola sokmuştu. PC'ler kanıma girmişti. Onmaz bir Amigacı olan beni kandırıyordu. Doom. Karşılaştığım ilk amp'in o iç parçalayan ulumasını, ilk zombinin kötü kötü bakışlarını ve o kötü kötü bakışların bir pompalı mermisiyle havaya uçurmamı asla unutmamıştım.

İşte bu yüzden Doom 3'ü kurarkenki halimi hatırlıyorum: Heyecandan tavuğlarım terliyordu. Sanki Doom 3'ü değil, hayatın anlamını "install" ediyordum. Ve ne güzel ki oynadığım aslında ilk Doom olacaktı, ama yaratıklar ve ortam o kadar korkutucu olacaktı ki, ilk Doom'daki korkularım naif bir ürperti gibi kalacaktı bu oyunun

başında hissedeceklerime göre. Kurulum %90'a yaklaşıncan kalbim hızlı hızlı atmaya başlamıştı...

4 saat sonra oyunun başından kalktığımda, sorunun ne olduğunu açık seçik görüyordum: id Software yeni nesil teknolojiyi geliştirmişti ama yeni nesil bir oyun yapısını kurmayı unutmamıştı. Bizde de suç vardı ama: Öyle bir beklentiyle beklemiştik ki Doom 3'ü, ferihstahı gelse bu bizi doyuramazdı artık.

Yine de kozmos sürprizlere gebe bir hayvandır. Çok beklediğimiz bir oyun tu-kaka çıkınca, karşımıza hiç beklemediğimiz muhteşem bir oyun çıkartarak dengeyi şak diye kuruverir: FarCry çıkar ve FPS'lerden beklentilerimizi fersah fersah yükseltir. Yerli kardeşlerin



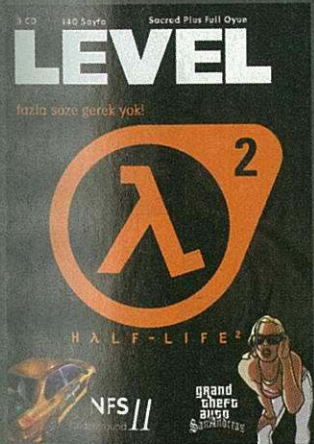
taaa Alamanyalardaki bu başarısı bitmez tükenmez bir gurur kaynağı olur bizler için.

Soğuk Kasım ayında ise dağdan bir Alyx indi döne döne, peşinde bir köpeçikle birlikte. Daha sonra dağ, düşman kustu üstümüze. Bütün insanlar kurtuluşu gözlerimizde

aradılar. Tek bir söz söylemeden, onlar için savaştık. Sonsuza kadar sürecekmis görünen bir çatışmadan sonra, her şeyin başladığı ve bittiği o dağın, Citadel'in tepesindeki bir nükleer patlamanın ortasında donup kaldık. Siyah Giyen Adam, bizi yine kurtardı (mı?)

BİR LEVEL KAPAĞININ OLUŞUMU

Bir sayımıza hangi oyunun kapak olacağını belirlemek genellikle kolay olur. Ama iş o oyunun hangi görselini, ne şekilde, hangi tipografik çalışmayla birlikte kullanılacağını belirlemeye gelince biraz karışır. Aşağıda Half Life2'nin çıktığı ayki LEVEL kapağının ilk konsept aşamasından, sizin gördüğünüz son versiyonuna kadar geçirdiği evreleri görüyorsunuz.



incelemelerine, artık kayda değer oyun çıkmaması nedeniyle son verdik. PS2'nin piyasaya çıkmasından neredeyse 3 yıl sonra bunun gerçekleşmesi, şu sıralar PlayStation 3 yüzünden PS2'nin pabucunun dama atılacağından korkanlara bir örnek olacaktır.

Hala kullanmakta olduğumuz Direct X ailesi olan Direct X 9.0 çıktı.

Şubat

2002'nin en iyi oyunu: *Grand Theft Auto 3*
3D Realms, *Duke Nukem Forever*'in yapım aşamasında çok sayıda hata yaptıklarını kabul etti.

Nintendo başkanı Satoru Iwata, Gamecube'den sonraki konsollarını 2005 yılına kadar çıkartacaklarını söyledi. Blizzard'ın her bir oyunu 2 yıl gecikirken, Nintendo Wii'nin bir yıl şaşmasına şaşmamalı (bu nasil cümle kurmak?)

Mart

Splinter Cell (%93), Burnout 2 (%691) ve C&C Generals (%86) çıktı.

Nisan

Bakin ufak bir hata başımıza ne işler açabiliyor: Derginin adres değişikliğini basın odasına bildirmeyi unuttuğumuz için, hem de yeni çıkmış bir kanuna dayanarak, devlet baba bize 16 milyar TL ceza kesti. Bizimle aynı dönemde birçok dergi, bu kanun yüzünden ceza yedi ve ödeyemediği için kapandı.
- Freelancer (%86) ve Rainbow Six: Raven Shield (%89) çıktı.

Haziran

Matrix efsanesi, Matrix Reloaded ile feci şekilde sona erdi (ermedi mi? Yalan mı?)
- Birbirinden gereksiz yüzlerce program içerisinde,

bir televizyon efsanesi doğdu: *Next LEVEL*.

- Sinan bir PES maçının 5. saniyesinde gol atarak bir rekora imza attı.
- Rise of Nations (%92)

Temmuz

- Kabus 22 duyuruldu.
- Göker, World of Warcraft için yaptığı röportajla ilk kez bu sayıda *Bill Roper*'la kanka oldu. Adama inatla "sayın Ropers" dediyece de Bill hiç bozmadı.
- Silent Hill 3 %87 aldı.
- Microsoft Xbox 2'yi 2006'da piyasaya süreceğini açıkladı. Sonra PS3'ü 2005'te çıkaracağını açıklayan Sony ile tarihleri değiş tokuş ettiler.

Ağustos

- Level Online forumları bu ay açıldı. İlk mesaj "nerede o eski amatör ruhunuz?" oldu.





2005: YENİ BİR DÜNYA

WORLD OF WARCRAFT VE ADSL EL ELE, PAMUK ELLER CEBE



World of Warcraft

ki yıldır hakkında üç maymunu oynadığımız bir olgu vardır: Knight Online. Türkiye'de korkunç sayıda insanın oynadığı bu oyun, Ultima Online'dan açılan boşluğu doldurmakla kalmadı, bir çığ gibi büyüyerek internet kafe müdavimi olan herkesi de içine katıp yuttu. Hala da yutmaya devam ediyor. Çünkü oyun her bilgisayarda çalışıyor, içerde küfür edebileceğinizde anlayıp kızabilen bir sürü insan var ve hepsinden önemlisi, beleş! Kendimizi K.O.'dan izole tutmaya çalıştık.

Lakin, Blizzard denilen şer odaklı güç, World of Warcraft adlı mel'unu saldı üstümüze. Hazırlıksızdık. Zayıftık. Kimimiz mor elflerin cazibesine, kimimiz çıtı pıtı bir undead'in gül yüzüne(?) kandık. Ve World of Warcraft tüm dünyayı ele geçirirken, Türkiye'den de boş çıkmadı. 2006 sonu itibarıyla resmi WoW sunucularında oynayan 35.000'den fazla Türk oyuncu vardı.

1999 yılını anlatırken, teknolojinin yaratıcılığı nasıl öldüğünden bahsetmişim hatırlarsınız. Merhumun yokluğu çok yoğun bir şekilde bu yıl hissedilmeye başladı. 2005 yılı C64'ten, Amiga'dan beri oyun oynayan kurt oyuncuların, oynamaktan sıkılmaya başladıkları, ama sebebini bulamadıkları bir yıl olarak tarihe geçti. Belki bunun sebebi, herkesin kendini Knight Online, World of Warcraft gibi online ve sosyal oyunlara gömmesiydi. Öyle ya, sürekli yeni içerik sağlanan, içinde yaşayan bir



God of War

sosyal yapının olduğu bu oyunlar boşuna "Time Sink", yani "zaman emici" denilmesinin bir sebebi vardı. Siz oynadıkça, o genişliyordu. Asla bitmiyordu. Bu yüzden, aynı oyuna saplanıp kalmış olma hissi, sürekli yeni birşeyler deneyerek büyümüş olan eski kurtları rahatsız ediyordu belki de.

Ama bence bu sıkıntının sebebi çok ama çok uzun zamandan beridir gerçekten heyecanlanmaya deşecek bir oyun çıkmamasıydı. Önceki sayfalara hızla bir göz atın, 1997'den sonra tamamen yeni bir fikir, tamamen kendine özgü bir oyunun çıkmaması olduğunu göreceksiniz. Ve 8 yıllık safi teknolojik gelişim, artık gerçekten sıkılmaya başlamıştı 2005'te.



Fahrenheit



GRAN TURISMO 4

AY BE AY OLANLAR

→ Warcraft 3: Frozen Throne (%88) çıktı.

Ekim

→ Nokia N-Gage tüm dünyayla aynı anda Türkiye'de de piyasaya çıktı. İlk haftasında İngiltere'den sonra en çok N-Gage satılan ülke, Türkiye oldu. Ama muhteşem reklam kampanyalarına rağmen N-Gage ne bir el konsolu olarak, ne de telefon olarak kabul görmedi. Geçen aylarda Nokia, N-Gage'in oyun özelliklerini, 2007'de çıkartacağı bir serisinde kullanacağını açıkladı.

→ Ken Kutaragi, PSP'nin hem oyun ve multimedya cihazı, hem de bir cep telefonu ve dijital kamera olacağını açıkladı. Sonra da unutturdu bir şekilde.

Kasım

→ Bu ay çıkması gereken Half-Life 2, kaynak kodlarını hackerlar'ın çalması yüzünden ertelendi. Bu olayın

gerçek mi, yoksa Valve'in süre kazanmak için söylediği bir yalan mı olduğu hala belli değil.

→ Max Payne 2 (%90) çıktı

Aralık

→ NFS Underground (%92) ve Call of Duty (%91) çıktı.

2004

Ocak

→ Fallout, Icewind Dale ve Baldur's Gate gibi muhteşem oyunların yapımcısı Black Isle Studios kapandı.
→ Star Wars KOTOR (%92) ve Prince of Persia: Sands of Time (%90) piyasada.

Şubat:

→ Tuğбек Star Wars Galaxies'de kafayı kırar. Azaki

adlı şehrin kurucusu ve en çok konuşan oyuncusu oldu.

Mart

→ Tam 1.5 yıl gece gündüz oynadığı halde, Selçuk Star Wars Galaxies'e %81 verdi. Sözlükte "objektif olmak" kelimesinin karşısına resmi basıldı, herkes sözlük okumayı bıraktı.

→ Splinter Cell: Pandora Tomorrow (%94) çıktı

Nisan

→ Türkiye Ultima Online'dan sonraki online fenomeni Ragnarok Online ile Level aracılığıyla tanıştı. Unreal Tournament 2004 (%95) çıktı.

Mayıs

→ Bu sayının bütün sayfalarında sevişen çiftler vardı. Singles' (%70) incelememişiz de :)

→ FarCry (%94) ve Sony PSP piyasaya çıktı.

Haziran

→ Rockstar'ın en insancıl(!) oyunu Manhunt piyasaya çıkar. O kadar vahşi bir oyundu ki, notunu verirken korktuk (%68).





2006: LÜTFEN BEKLEMEDE KALIN YENİ NESİL KONSOLLARI BEKLERKEN, 11 AY HEBA OLDU

2006 bir geçiş dönemi. Bütün oyun piyasası "yeni nesil" denilen meretleri beklemekle geçirdi bu yılı. Konsolların sahibi olan büyükler (Sony ve Nintendo) aletlerde kullanılacak yeni teknoloji ürünün parçalarını (Blu-Ray, Cell işlemcisi ve hareket sensörleri) fabrikalarda üretilmesini beklediler. Microsoft rakiplerinin son kartlarını oynamalarını bekledi. Oyun yapımcıları, ne menem aletlere oyun yapacaklarını, bunlara oyun yapabilmek için hangi teknolojileri öğrenmeleri gerekeceğini görmek için ellerindeki projeleri bekletiler.

Biz gariban oyuncular da bütün bir yıl boyunca ha geldi, ha gelecek diye ellerimizi ovuşturup durduk. Sonunda da avucumuzu yalayıp oturduk aşağıya (en azından PlayStation 3'ü bekleyenlerimiz). Yani kısacası herkes 2006'yı bekleşerek geçirdi. Her ne kadar bu bekleyiş Wii ve PS3'ün çıkmasıyla Kasım ayında sona erdiyse de, oyun sektörünün bir önceki yıla göre %15 küçülmesine sebep oldu.

2006 Sony'ye hiç de şefkatli davranmadı. Japon devinin başı pilleriyle dertteydi. Yıl boyunca

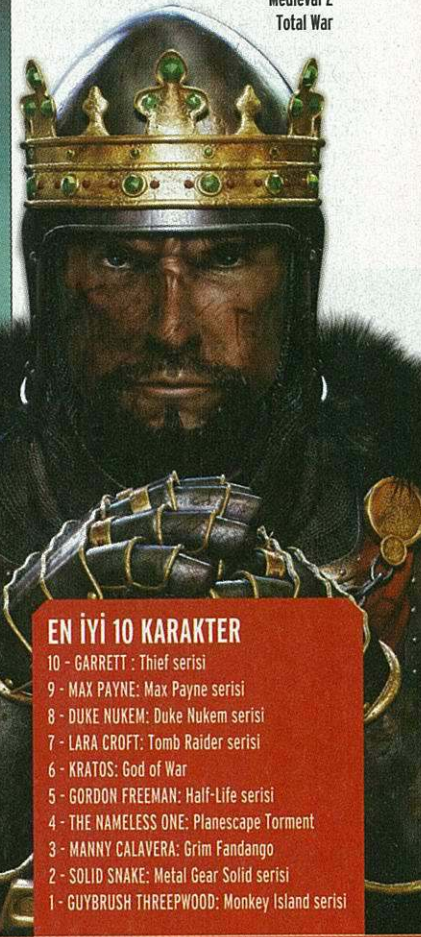
ürettiği tam 900 bin laptop bilgisayarını pilinin hatalı çıkması üzerine Sony tüm bu pilleri geri toplatıp değiştirmek zorunda kaldı. Bunun Sony'ye maliyeti ağır oldu: Tam 600 milyon dolar! Sony bir darbe de oyun

departmanından aldı. Microsoft'un Sony'yi yeni nesil savaşına istediğinden daha erken sokması yüzünden, BluRay ve Cell işlemciler çok pahalıya maloluyordu. Hesaplamalara göre Sony, şu anda satılan her PlayStation 3'ten 305

dolar zarar ediyor. Üstüne üstlük bir türlü beklediğini bulamadığı UMD film formatı, PS3'ün başına gelen bin türlü musibet ve gecikme ve bunların toplamının basında oluşturduğu olumsuz tepkiler, Sony'yi rahat bırakmadı. Herhalde 2006'nın en çok sevinen firma olmuştur Sony.



Heroes of Might and Magic 5



Medieval 2 Total War

EN İYİ 10 KARAKTER

- 10 - GARRETT : Thief serisi
- 9 - MAX PAYNE: Max Payne serisi
- 8 - DUKE NUKEM: Duke Nukem serisi
- 7 - LARA CROFT: Tomb Raider serisi
- 6 - KRATOS: God of War
- 5 - GORDON FREEMAN: Half-Life serisi
- 4 - THE NAMELESS ONE: Planescape Torment
- 3 - MANNY CALAVERA: Grim Fandango
- 2 - SOLID SNAKE: Metal Gear Solid serisi
- 1 - GUYBRUSH THREEPWOOD: Monkey Island serisi



Sam&Max

Eylül

→ 10 yıllık bir aradan sonra, Doom 3 çıktı! Lakin ilk saatlerindeki iyi izlenime karşın, kapalı koridorlarda koşturup, bir saniye önce orada olmayan yaratıkların spawn etme günlerinin çok geride kaldığını anlamamıza sebep oldu (%88).

Ekim

→ The Sims 2 (%95) çıktı (yorumsuz).

→ İngiliz Tiger Telematics adlı firma, Gizmondo adlı el konsolunu piyasaya sürdü. Şirketin başındakilerin mafya bağlantılarının ortaya çıkması, konsolun hiçbir yerde bulunamaması, yönetim kurulunun zimmetine para geçirdiğinin ortaya çıkmasının ardından, 2006 Şubat'ta şirket başkanının geçirdiği bir trafik kazası, Susurluk olayı gibi, tüm bu bağlantıların ortaya çıkmasına sebep oldu.

Kasım

→ Rome Total War (%94), Burnout 3 (%93) ve Nintendo DS piyasaya çıktı.

Aralık

→ Aman Allahım! Şimdi hatırladım, ne akla ziyan bir sayıydı bu! Bir ayda çıkan oyunlara bakar mısınız: GTA: San Andreas (%98), Metal Gear Solid 3 (%94), Football Manager 2005 (%95), Medal of Honor: Pacific Assault (%90), Myst 4 (%91), Tribes Vengeance (%91) ve tabii ki Half Life 2 (%94). Bir daha böylesine yüksek ortalamalı bir sayı daha olmadı.

2005

Ocak

→ 2004'ün en iyi oyunu: Half-Life 2
→ C64 zamanlarının efsane yapımcısı Ocean, Hall of

Fame ödüllü aldı. Biraz geç oldu, ama olsun.

→ Vampire: Bloodlines (%92), Sid Meier's Pirates! (%92) ve Katamari Damacy (%90) çıktı

→ Nintendo, Avatürk distribütörlüğünde resmen Türkiye'ye girdi.

Şubat

→ World of Warcraft'a hazırlık olarak, Oyun Evrenleri yazı dizimizin ilk bölümünde World of Azeroth'u yayınladık.
→ Chronicles of Riddick (%91), TOCA Race Driver 2 (%92) ve Legend of Zelda: Windwaker (%91) çıktı
→ Commodore, TV'ye bağlanan bir joystick olarak yeniden üretildi. Hey gibi koca C64 hey!
→ Şefik aramıza katıldı.

Mart

→ İşte bittiğimiz ay: World of Warcraft piyasada (%96). Yanında Gran Turismo 4 (%95) ve Halo 2 (%95) de çeşnisi.

Nisan

→ Splinter Cell: Chaos Theory (%95), Brothers in Arms (%92), GTR (%90), Tekken 5 (%93) ve Ninja Gaiden (%94) çıktı.

Mayıs

→ 100. sayımız, 'Level'in en çok satan sayısı oluyor: Sarı Gömleli Adam efsanesi tüm yurda yayılıyor.
→ 4 yıllık yapım sürecinin ardından Pusu çıktı. Oyun, zamanının gerisinde bir yapım olsa da, ucuz olması ve yıllardır çıkan tek Türk oyunu olmasından dolayı, birçok hatalarını görmez-



2007: PC NİN YENİDEN DOĞUŞU

YENİ NESİL HAĖA OLGUNLAŐIRKEN, PC OYUNCULUGUNA GÜN DOĞUYOR

Geldik mi bu yıla?.. Genel olarak bizleri 2007'de ne bekliyor? Daha yılın başında olduğumuza göre, radarları açıp bir takım tahminlerde bulunmak yanlış olmaz sanırım. Her şeyden önce çizgisel oyunların giderek azaldığını göreceğiz. Oyun tasarımcısının belirlediği içeriğe bağlı kalmaktan uzak, oyunun içinde büyük ölçüde oyuncunun belirlediği oyunlar artmaya başlayacak. Bir yandan da gelişen teknolojiyle birlikte oyun türleri arasındaki keskin çizginin kaybolduğunu göreceğiz. "FPS/RYO/Strateji karması" gibi terimler kullanmaktan iyice sıkılacağız.

Sam & Max ve Half Life Episode 1 ile ciddi ciddi başlayan episodik oyunculuk kabul görmeye başlayacak. Ayrıca, Oblivion'a yapılan ufak ufak paralarla alınan ufak ufak eklentiler özellikle konsol oyunlarında moda olacak.

Diğer taraftan, değişik bir oyun alt kültürü gelişecek. FIFA, NFS gibi yüksek satış rakamı olan ama piyasa oyunlar milyonlar satarken, "indie-gaming" siteleri aracılığıyla yaratıcılığın üst sınırlarında gezen, ama çok daha düşük bütçeli oyunlar da kendilerine sıkı bir yer edinecek. Xbox Live! Arcade ve PlayStation Store ile bu furya konsollara da sıçrayacak.

artık hiç zorlanmadan savuşturabileceksiniz. Nasıl mı? Çünkü her şeyden önce, Windows Vista ve Direct X 10 ile birlikte, oyun teknolojisi doruğa çıkıyor. Daha önce görmediğimiz derecede bir grafik kalitesi bekliyor PC'cileri. Microsoft'un "Games for Windows" markası altında PC oyunlarını desteklemeye başlaması bu durumu ön görmesinden kaynaklanıyor.

Bir diğer yandan dijital dağıtım şebekeleri, kutulu oyun almak için dükkan dükkan dolaşma derdinden kurtardı insanları. Dijital dağıtım, 2007'de daha bir popüler olacak. Tabii bu dediğim yabancı ülkeler



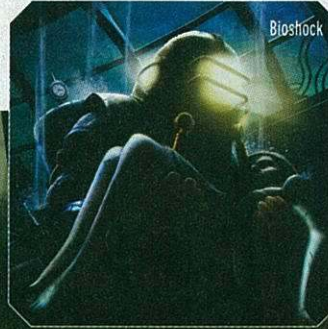
için geçerli. Biz zaten yıllardır E-Donkey olsun, Bittorrent olsun, dijital dağıtım şebekelerinin(!) her türlüşünü kullanıyorduk Türkiye'de Sorsalar söyledik.

Ve hepsinden önemlisi, PC'ye çıkacak olan Klasik olma potansiyeli gösteren oyunların sayısında büyük bir artış var. Bütün bu oyunlar, PC'sini birkaç yıldır boşlamış ve upgrade etmeyi düşünmeyenlerin ağızını sulandırıyor (Benim Upgrade'im Geldi kutusuna bir göz atın). Bütün bu oyunlar Vista'nın çıkışıyla da birleşince, PC donanım pazarında da müthiş bir hareketliliğe sebep olacak 2007'de

Evet evet, 2007 çok güzel olacak!



PC oyunculunun sonunun yaklaştığından bahsedenleri



BENİM UPGRADE'İM GELDİ!

Ummmm! Kristal küreme bakıyorum ve gördüğüm oyunlar beni benden alıyor. Ama bu oyunlara ulaşabilmek için sana bir ekran kartı, bir işlemci, bir anakart, bir de RAM upgrade'i özüktüyor. Elin deymişken 19 inç bir LCD'de iyi gider hani... Aaa, gel evladım gel, kaçma hemen ama, bak neler oynayabileceksin bu söylediklerimi yaparsan:

Bioshock, Brothers in Arms 3, C&C 3: Tiberium Wars, Clive Barker's Jericho, Crysis, Enemy Territory: Quake Wars, Half Life 2: Episode 2, Halo 2, Hellgate London, Jade Empire: Special Edition, Kane & Lynch, Medal of Honor Airborne, Overlord, Portal, STALKER, Spore, Stranglehold, Supreme Commander, Team Fortress 2, Unreal Tournament 3,

AY BE AY OLANLAR

den geliyoruz (%70). Ama bize gönderilen versiyonda olmayan aktivasyon kodlu koruması yüzünden sadece bir kere kurulabiliyor olduğunun ortaya çıkması hem bizi çok zor durumda bırakıyor, hem de yapımcılar açısından çok kötü bir izlenim doğuruyor.

- Act of War (%91), LEGO Star Wars (%92) ve God of War (%95) çıkıyor.
- Sony, Dual-Shock'larındaki titreşim teknolojisini Immersion firmasından izinsiz kullandığı için 90.7 milyon dolar ceza ödemeye mahkum ediliyor.
- Xbox 360 ve PlayStation 3 ilk olarak bu ay E3'te görücüye çıkartılıyor. Görücüler çok beğendi, hemen almak istedikler kızı. Lakin PS3 kahveyi döktü düniürün üstüne, olay büyüdü.

Haziran

→ Still Life (%90), Midnight Club 3 (%90) ve Jade Empire (%94) çıktı.

Temmuz

→ Battlefield 2 (%92), Guild Wars (%96) ve Psychonauts (%90) çıktı

Ağustos

→ 20 yıllık Commodore efsanesine şapka çıkarttığımız Amiga Efsanesi dosyamız dinazor oyuncuların gözlerine bir damla yaş getirir.

Ekim

→ Fahrenheit (%85) ve Burnout Revenge (%92) piyasada. Fahrenheit oynarken kat kat battaniye altına girmek, ayakların arasına sıcak su torbası sıkıştırmak geldi içimizden.

Kasım

→ F.E.A.R. (%93), Age of Empires 3 (%92) ve Xbox 360 piyasaya çıkar.

→ Berkant, Mehmet ve Olgay pencereden ofise dalar. "Anam SAS geldi!" diye Tuğbek'in yüreği ağzına gelir.

Aralık

→ Quake 4 (%88), PES 5 (%96), Call of Duty 2 (%90), NFS Most Wanted (%91), Civilization 4 (%95), Resident Evil 4 (%96), Shadow of Colossus (%94), Soul Calibur 3 (%90) ve Ninja Gaiden Black (%94) piyasaya çıktı

→ Şöyle bir baktım da, geçen yıl hakkında ne kadar yanlışmışım. Bu 2004 Aralık'ından da beter(?) bir sayıymış yahu.

2006

Ocak

→ The Movies (%90) ve Dragon Quest 8 (%89) çıktı.

Şubat

→ 2005'in en iyi oyunu: Battlefield 2.

→ Türkiye'deki en iddialı oyun projesi olan Hükümrân Senfoni açıklandı.

→ Guitar Hero (%90)

Mart

→ İngiliz Official Xbox Magazine editörü Mark Robbins çocuklar için hazırlanan Chronicles of Narnia oyununun incelemesini otantik bir şekilde incelemek için, hipnozla 10 yaşına döndü ve 45 dakika boyunca Narnia'yı bu yaşta oynadı.

→ Black (%90) çıktı.

Nisan

→ Yerli kardeşler bir sabah telefon edip "Abi ikinci oyunumuzu yapıyoruz. İngiliz dergileriyle birlikte siz de ilk bakış yapmak ister misiniz?" diye sordu. Bahş

BU SAYI HAZIRLANIRKEN 29 PORSİYON KEBAP,
37 LİTRE KOLA, 124 BARDAK ÇAY, 365 PAKET ABUR CUBUR
VE 2 GRAFİKER TÜKETİLMİŞTİR



10 - S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (PC)
GELİŞ ZAMANI: Mart



9 - Age of Conan (PC, 360)
GELİŞ ZAMANI: Ekim



8 - Unreal Tournament 3 (PC, PS3)
GELİŞ ZAMANI: 2007 sonbaharı



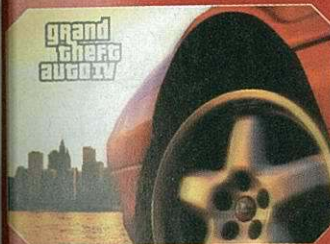
7 - Alan Wake (PC, 360)
GELİŞ ZAMANI: Belli değil



6 - Mass Effect (360)
GELİŞ ZAMANI: Belli değil



5 - Hellgate London (PC)
GELİŞ ZAMANI: 2007 yazı



4 - GTA 4 (PS3, 360)
GELİŞ ZAMANI: Ekim



3 - Bioshock (PC, PS3, 360)
GELİŞ ZAMANI: Haziran



2 - Metal Gear Solid 4 (PS3)
GELİŞ ZAMANI: Kasım



1 - Crysis (PC)
GELİŞ ZAMANI: 2007 baharı



Assasin's Creed

TEMBEL YAZARLARIN EN İYİ 10 MAZERETİ

- 10 "Herkes yazsın geç veriyor nasıl olsa, ben de en son yazayım bari Inbox'ı!"
- Sinan
- 9 "Abi oyunu kurdum, bu oyun çalışmıyor."
- İstisnasız tüm yazarlar, deadline'a bir gün kala.
- 8 "A, dün göndermiştim, eline geçmedi mi?"
- İstisnasız tüm yazarlar!
- 7 "Oyyy Sinan'ım, nasıl hastalandım bir bilsen. Kolumu kaldıracak halim yoktu. Şimdi düzeldim sesinden de anlayacağın üzere, hemen işe koyuluyorum."
- Hasbel kader dergide birisinin nele olduğunu öğrenmiş her editör
- 6 "Yazıyı yazarken uyuyakalmışım. Şimdi gönderiyorum"... 24 saat sonra. "Bir tek karnesini yazmak kaldı, şimdi geliyor"... 24 saat sonra. "Hah, ben de tam telefonu elime almıştım, seni arıyordum abi, 10 saatir elektrik gidip geliyor Fatih'te, harddisk uçtu..."
- Berker
- 5 "Abi sorma, ailem beni zorla Çorum'a götürdü!"
- Serhat, deadline'dan 4 gün sonra
- 4 "Abi sen bana bu yazı 2 sayfa demiştin ya, hah, ben onu 6 sayfa yazdım, şimdi kısaltmakta uğraşıyorum"
- Tuğbek
- 3 "Ben haftaya geleceğim dergiye, siz dosyayı yazmaya başlayın, ben yetişirim."
- Jesuskane
- 2 "Abi ben Taksim'e giderken yanlış vapura binmişim, şeyapamadım ondan, şey... Aaaa..."
- Olgay
- 1 "Yazın nerde abi?" "Sorma ya acilen Çek Cumhuriyet'ine gitmem gerekti!" "NE!" "Evet abi, evleniyorum dal"
- Serhat, deadline'dan 10 gün sonra

geçen oyun, Crysis'di.

Mayıs

- Elder Scrolls 4: Oblivion (%96), Condemned (%90), TOCA Race Driver 3 (%91), Dead or Alive 4 (%90) ve MG33 Subsistence (%95) çıktı.

Haziran

- Heroes of Might & Magic 5 (%93) çıktı.

Temmuz

- Half Life 2: Episode 1 (%90), LocoRoco (%90), Ghost Recon: Advanced Warfighter (%90) ve Nintendo DS Lite piyasada.



Ağustos

- World of Warcraft deneme sürümünü sevmeyen onlarca okuyucumuz, evlerinin kanepesinde otururken kollarını kavuşturarak bizi sessizce protesto etti.

- Project Gotham Racing 3 (%94) çıktı.

- O güzelim Kaliforniya kızları için her sana gürlü gürlü akarak gittiğimiz E3'ün bir daha olmayacak. Bu devasa fuara ayrılması gereken bütçe, para içinde yüzen üç büyüklerin bile (Sony, Microsoft ve Nintendo) canına tak etmişti.

Ekim

- Intel Core 2 Duo işlemciler piyasaya

çıkı.

- Company of Heroes (%96) piyasada.

Kasım

- Yüzyillardır ilk kez FIFA kendisini topladı (%86).

- Okami (%93) çıktıAUUUUU!

Aralık

- Medieval 2 Total War (%94), Neverwinter Nights 2 (%91), Final Fantasy 12 (%90), Gears of War (%95)

- Sam & Max geri döndü laaaaa! (%84)

- Nvidia GeForce 8800 piyasada.

- Bir konsol Avrupa ile aynı gün Türkiye'de de piyasaya çıkıyor. Lakin gerçek kanallarımız Nintendo Wii'yi

şişman kadınlar için zayıflama aleti olarak tanıtıyor. Gerçi böyle yaparak satışlara olumlu etkimiş olabilirler, zira konsol yok satıyor.

2007

Ocak

- 2006'nın en iyi oyunu: Elder Scrolls 4: Oblivion

- 3.5 yıllık eziyetli ve zor bir yapım aşamasından sonra, Kabus 22 çıktı (%83).

- Legend of Zelda: Twilight Princess (%96), Guitar Hero 2 (%93)

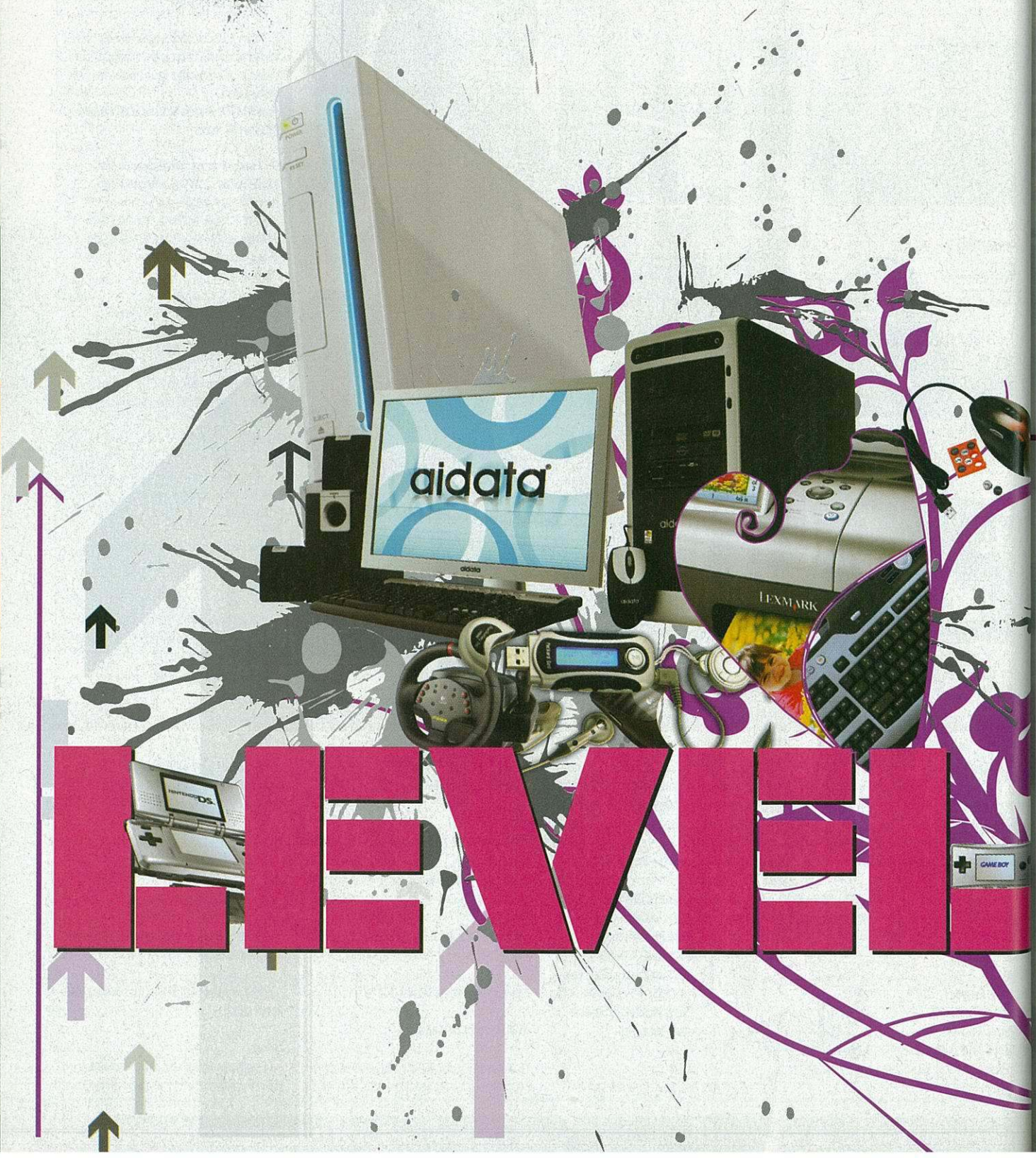
Şubat

- Bu sayıyı hazırlarken başımıza gelen aksilikler ayuka çıkacağından, siz bu yazıyı okuyamayacaksınız.

VOGEL BURDA YAYIMCILIK'TAN

10.YAŞ GÜNÜ HEDİYELERİ

Bu muhteşem hediyeleri kazanma şansı için yapmanız gereken çok kolay: www.vogel.com.tr/level10yil adresine gidin ve gerekli bilgileri girin. Hepsi bu!



LEVEL 10

En Eğlenceli Oyun Konsolları

1 Kişiyeye Nintendo Wii

Nintendo Wii ile hareketleriniz artık oyunun bir parçası. Daha fazla eğlence için Wii konsolu 5 adet spor oyunu içeren Wii Sports paketi ile birlikte geliyor. Yüzlerce nostaljik oyun seni download merkezinde bekliyor. Wii ile oyunlar artık hiç olmadığı kadar aktif, heyecanlı ve cezbedici.

- Özel Wii Remote kontrol cihazı (Nunchuk ile birlikte)
- Wii Channels ve WiiConnect24
- Kablosuz ağ bağlantısı
- SD kart okuyabilme
- Az yer kaplayan tasarım
- 12 cm CD/DVD ve 8cm GameBube disklerini okuyan optik sürücü
- Çoklu AV çıkışı

3 Kişiyeye Nintendo DS

Tüm dünyada en fazla satan oyun konsolu Nintendo DS'in dokunmatik ekranı ile oyuna hâkim ol, MP3 çalar ile müzik dinle, İnternet tarayıcısı ile dünyaya ulaş, Wi-Fi ve 10 saatlik pil ömrü ile oyununu istediğin yerde istediğin kişi ile oyna.

- Biri dokunmatik, çift 3" LCD ekran
- 260.000 renk
- Kablosuz ağ bağlantısı
- 10 saat pil ömrü
- GameBoy Advance oyunları desteği

10 kişiyeye GameBoy Micro

Nintendo ailesinin en küçüğü GameBoy Micro ile tanışın. Kendi her cebe sığacak kadar küçük ama güçlü performansı, parlak ekranı, rahat oynanışı ve 700 oyun seçeneği ile eğlencesi eksiksiz.

- 5cm x 10cm ebat, 80 gram ağırlık
- 2" ekran
- Değiştirilebilir kapak
- Gümüş ve Siyah renk seçenekleri

25 kişiyeye Brain Training

Profesör, nörolog Kawashima basit beyin egzersizleri ile beyin yaşınızı önce ölçüyor, sonra geliştirmeniz için reçeteniz DS'inizde. Her gün Brain Training oynayalım!

Nintendo



AMD ve Aidata'nın özel olarak hazırladığı Level Oyun Bilgisayarı

Level editörlerinin tavsiyeleriyle hazırlandı, en güçlü bileşenlerle donatıldı! Her oyuncunun rüyasını süsleyen bu muhteşem oyun bilgisayarı piyasadaki bütün oyunları dize getirmeye hazır. Kasasında Level editörlerinin imzasını taşıyan bu ilk ve tek Level sisteminden dünyada bir tane daha yok.

AMD
Smarter Choice



Athlon 64 FX-62 İşlemci

Oyunlar için dünyanın en üstün işlemcilerinden biri. Çift çekirdek, 2.8GHz saat hızı, 2MB L2 ön bellek, 64-bit, Soket AM2, HyperTransport.

Sapphire RD580 Anakart

AMD platformunun en güçlü çipseti ATI Crossfire Xpress 3200 ile yüksek performans.

Sapphire Toxic X1950 XTX 512MB GDDR4

ATI'nin en hızlı GPU'su Radeon X1950 XTX ve eşsiz su soğutma sistemi ile benzersiz bir ekran kartı.

- L194WT 19" Geniş Ekran TFT-LCD monitör
- 2GB DDR2 667MHz Bellek (Dual Channel)
- 2 adet 160GB sabit disk (Raid)
- 16X DVD yazıcı
- Windows XP Media Center Edition
- Aidata 2.1 Silver Black hoparlör

5 Kişiyeye Sapphire ATI RADEON™ X1950 PRO

Adrenalin bağımlısı sıkı oyuncular için geliştirilen ATI RADEON X1950PRO, gözlerinizi yuvalarından oynatacak performansı orta seviyeye getiriyor. Bu ekran kartı duyularınızı canlandırıp, yaratıcılığınızı donanım darboğazlarından kurtarırken her zaman için uygun bir fiyata sahip.

- ATI RADEON™ X1950 PRO GPU
- 256MB GDDR3 bellek
- Windows Vista™ 3D ortam desteği
- DirectX 9.0 / OpenGL desteği
- CrossFire desteği
- 36 piksel / 8 vertex işlemcisi



SAPPHIRE

En iyi oyun kontrol cihazları



5 Kişiyeye Logitech MOMO Racing Force Feedback Wheel

MOMO'nun yarış profesyonellerince tasarlanmış gerçek bir yarış direksiyonu. Gelişmiş Force Feedback teknolojisi sayesinde yolları hiç olmadığı gibi yaşayacaksınız... Her çıkıntısı, çarpışması ve toz dumanıyla.

- Gerçek yarış hissi veren gelişmiş Force Feedback • Tümü kauçuk direksiyon • Vites pedalları • Halı tutuculu özel pedallar • 6 programlanabilir tuş • 240 derece dönüş



5 Kişiyeye G15 Klavye

Oyun içi bilgileri gösteren özel LCD ekranı ve 18 kombo tuşu ile benzersiz bir oyuncu klavyesi. Aydınlatılmış tuşlar sayesinde karanlıkta da oyun oynayabilir, özel oyun modu sayesinde Windows kısayollarını iptal edebilirsiniz.

- 18 kombo tuşu, toplam 54 kombo • GamePanel LCD • Aydınlatılmış tuşlar • İki ek USB yuvası • Gizlenmiş kablo kanalları

5 Kişiyeye G5 Fare

Değiştirilebilir ağırlıklı, Polytetrafluoroethylene taban, kumaş kaplı kablo, DryGrip üst yüzey ve en üst seviye Lazer teknolojisi ile rakipsiz bir oyuncu faresi. Her biri el ile boyanan G5'lerin hiçbiri diğerinin aynısı değil.

- 2000 dpi değiştirilebilir çözünürlük • Ayarlanabilir ağırlıklı ve DryGrip üst kaplama • 20G hızlanma, saniyede 500 tarama

5 Kişiyeye G3 Fare

Saf performans ve keskinlik. Kendini kanıtlamış klasik Logitech ergonomisinin en üst seviye Lazer teknoloji ile buluşması.

- 2000 dpi değiştirilebilir çözünürlük • Çok hafif yapı ve DryGrip üst kaplama • 20G hızlanma, saniyede 500 tarama

5 Kişiyeye Flight Simulator X Deluxe, 12 Kişiyeye Flight Simulator X

Yirmi beşinci yılına giren Flight Simulator tarihinin en çarpıcı oyunu. Hem gerçekçi, hem de zengin güzelliğiyle bambaşka bir uçuş deneyimi yaşayacaksınız. Onlarca farklı uçak ve etkileşimli görev seçeneği ile uzun süre sizi kendisine bağlayacak ve serbest uçuş modu sayesinde dünyanın en uzak köşelerine seyahat edebileceksiniz. Hayranlarının her yaş ve seviyede uçuş zevkini birinci elden yaşamalarını sağlayacak benzersiz bir simülasyon.

8 Kişiyeye Age of Empires III

Gerçek zamanlı strateji türünün en büyük serilerinden biri kolonileşme çağının savaşlarıyla sizi tarihin yeni bir sayfasına götürüyor. Çok daha gerçekçi grafikler, gelişmiş oynanabilirlik ve sürükleyici hikâyesiyle Age of Empires III serinin en heyecan verici oyunu. Bir yandan yeni dünyayı keşfederken bir yandan da arkadaşlarınızla çok oyunculu oyunun zevkini çıkarabilirsiniz.

Microsoft®



minton
think yourself

10 Kişiyi Minton MMP-3036 MP3 Çalar

Radyo ve MP3 çalar bir arada. Üstelik SD bellek ve şarkı sözü desteği ile.

- 256 MB dâhili hafıza
- MP3/WAV/WMA desteği
- SD/MMC desteği (Maks 2GB)
- FM Radyo
- Şarkı sözü gösterebilmek
- 6 bant equaliser



20 Kişiyi SanDisk Cruzer Micro 1GB USB 2.0

Akıllı U3 teknolojisi sayesinde sadece dosyalarınızı değil programlarınızı da güvenli USB sürücünüzde taşıyabilirsiniz. Duvar kağıdı, ayar, profil ve sık kullanılanlar... Alıştığımız bilgisayar ortamını yaratan her şey Cruzer Micro ile yanınızda.

SanDisk



Packard Bell.

5 Kişiyi Packard Bell AudioKey 512MB

Nereye giderseniz yanınızda!

- 512 MB flash bellek hafıza
- MP3, WMA desteği
- 32 saat ses kaydı
- Tek AAA pil ile
- 12 saat müzik dinleme

KOYUNCU



AirTies
WIRELESS NETWORKS

12 Kişiyi AirTies RT-205 125Mbps Kablosuz ADSL2+ Modem

RT-205 ile dilediğiniz her yerde kablosuz olarak ADSL hattınız üzerinden Internet'e erişebilir, hızlı ve güvenli kablosuz yerel ağınıza kurabilirsiniz.

- G++ Wi-Fi erişim noktası (125Mbps) • ADSL2+ ile hızlı Internet olanağı (24Mbps/4Mbps) • SPI Firewall ile gelişmiş internet güvenliği
- Türkçe gelişmiş ayarlar web arayüzü • Türkçe kullanım kılavuzları



10 Kişiyi Eastpak Çanta

Dünyaca ünlü çanta üreticisi Eastpak'ten 10 kişiyi sevimli bir çanta. Kullanışlı, kompakt ve çok havallı bir taşıma çantası.



Kampanya Koşulları

• Bu kampanya, Milli Piyango İdaresi Genel Müdürlüğü'nün 12.01.2007 tarihli B.07.1 MPT.0.13.00.02-401.02.99-84-314 sayılı izni ile düzenlenmiştir.
• Piyango çekilişi Prof. Dr. Bülent Tarcan Sokak Gayrettepe İş Merkezi No: 6 Gayrettepe - İstanbul adresinde. 437327 / 384909 Sicil Nolu, Vogel Burda Medya Yayıncılık ve Tic. A.Ş. tarafından

düzenlenecektir.
• Kampanyamız 03 Şubat 2007 tarihinde başlayacak, 02 Mart 2007 tarihinde son bulacaktır. Kampanya tüm Türkiye'de geçerlidir.
• Vogel.com.tr/level10yil adresli web sitemize kayıt yaptırıp aday numarası alan herkes çekilişe katılabilecektir. Kazananların listesi gazete ilanının yanı sıra web sitemizde ve Level dergimizde

yayınlanacaktır. Kayıt sırasında katılımcılardan ad - soyad, adres ve telefon ve e-mail bilgileri alınacaktır. Katılımcılardan çekilişe katılma karşılığında herhangi bir ücret talep edilmeyecektir.
• Çekiliş 09-03-2007 tarihinde Saat 13.00'te, PİDECI - Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sok. No:1/1 Gayrettepe - İstanbul adresinde yapılacaktır.



100 Kişiyeye
ESET NOD32 Anti-virüs
ESET'in en çok bilinen ürünü olan NOD32, endüstri standartlarını yeniden tanımladı ve lider antivirüs yazılımı test kurumları tarafından ciddi beğeni gördü. Bu program virüslere, solucanlara, Truva atlarına, casus yazılımlara ve bilgisayar korsanlarına karşı entegre ve gerçek zamanlı koruma sağlamaktadır.

NOD32
antivirus system

20 Kişiyeye Lexmark P315 Fotoğraf Yazıcısı

Fotoğraflarınızı kendiniz basın.
10cm x 15cm'lik fotoğraflar şipşak elinizde.

- Fotoğraf kâğıdına 4800 dpi baskı
- 2.5" ekranda resim ön izleme
- Hafıza kartı okuyucu ile direkt baskı
- Accu-Feed kağıt besleme



LEXMARK

2 Kişiyeye Gigabyte GA-965P-DS3

6 kat daha uzun ömürlü, tamamen dayanıklı katı kapasitörler kullanılarak üretilen ve satılan dünyanın ilk ve şimdilik tek anakartlarından biri.

- Tamamen katı kapasitör anakart tasarımı
- Intel Core Quad desteği
- Intel P965 + ICH8 çipseti
- FSB 1066/800/533 MHz
- 8 Kanal ses çıkışı
- Gigabit ağ denetleyicisi

3 Kişiyeye GA-945PL-S3

- Intel 945PL + ICH7 çipseti
- FSB 800/533 MHz
- Max. 2GB Çift Kanal DDRII 533 bellek (4 DIMM slot)
- 8 kanal ses çıkışı
- Gigabit ağ denetleyicisi

5 Kişiyeye GA-945GZME-RH

- Intel 945GZ + ICH7 çipseti
- FSB 800/533 MHz
- Max. 2GB çift kanal DDRII 533 bellek (2 DIMM slot)
- 8 Kanal ses çıkışı
- Gigabit ağ denetleyicisi



GIGABYTE
TECHNOLOGY

sonuçları 13-03-2007 tarihinde Halka ve Olaylara gazetesinde Türkiye genelinde duyurulacaktır. sonuçları asil ve yedek talihlilerin adreslerine taahhütlü kanalıyla tebligat yapılacaktır. asil kazanan asil talihlilere hediyeyle 28-03-2007 tarihinde, talihlilere ise 13-04-2007 tarihinde teslim edilerek,

ibranameleri alınacaktır.

- 18 yaşından küçükler kampanyaya katılamaz katılmış ve kazanmış olsalar bile ikramiye verilemez.
- ÖTV - KDY hariç tüm yasal yükümlülükler talihliler tarafından ödenecektir.
- Vogel Burda Medya Yayıncılık ve Tic. A.Ş. personeli

kampanyaya katılamaz. Katılıp kazansalar dahi, ödül alamazlar.

- Kampanyaya katılanlar kampanya sonunda sadece bir kez ödül kazanabilir ve değerce büyük olan ikramiye geçerlidir.
- Kazanılan ödül, nakit parayla değiştirilemez. Ödül, kazanan kart hamilinin vefatı halinde mirasçılara intikal eder.

RESMİ PS2 DERGİSİ
2007'YE HIZLI GİRDİ!

CALL OF DUTY³

PS2 VE PS3 VERSİYONU HAKKINDA HER ŞEY...

DÜNYANIN EN ÇOK SATAN PLAYSTATION®2 DERGİSİ

PlayStation®2

RESMİ DERGİSİ-TR

SAYI 2007/01
FİYATI: 13.99YTL (13.990.000 TL)

HERKESE
FINAL FANTASY X
POSTERİ
(70x100)

OYNANABİLİR
PS2 DEMOSU
VEREN TEK
DERGİ!

CALL OF DUTY³

AYRICA

> CALL OF DUTY 3 PS2 / PS3 > HAZE > RESISTANCE: FALL OF MAN > PS3 HAKKINDA HER ŞEY
> FINAL FANTASY XII / XIII > GUITAR HERO II > NEED FOR SPEED: CARBON > ÇANIS CANEM EDIT
> PES6 > FIELD COMMANDER > INFECTED > KILLZONE > STAR WARS TARİHÇESİ > PARALI ASKERLER

KIBRIS FİYATI: 16.99 YTL (16.990.000 TL)



VOGELBURDA 9 771500 237051

→52

world of warcraft burning crusade

Zavallı bizler. "60 olduk, artık rahatız" diyerek kandırmışız kendimizi... Sıcak bir kış gecesinde (eee, ne yaparsınız, küresel ısındık) World of Warcraft maceramız yeniden başladı. Öyle bir macera ki içi de, dışı da hepimizi yakacak.



→52

pc inceleme şimdi olay şu: önce puanlara bakıyoruz, sonra forumlara gidip tartışıyoruz.

→78

forte eski oyunlarınızı çöpe atmayın. doktor rocko'ya getirin, hayat aşısı yapsın.

→82

online gece gece fabuloso (burning crusade) ve eski bir ejderin geri dönüşü.

→86

konsol ustası bir önceki xbox 360'mız yeni patlamışken, "zephyr" gibi bir haber aldık.

→90

konsol inceleme playstation 3 çıkıyor diye üzülmeysin, ps2'de hala hayat var.

→100

mobil oyun psp dosyamızdan sonra bir de ds oyunları dosyası yapmalıydık. ve yaptık da...

→106

strateji ustası bizden runaway 2, yapımcılarından kabus 22 tam çözümü.

→58

runaway 2

Dikkat, "avizedeki mumları yakmak için, makasın ucuna yanan kibrit koyup, onu da balona bağladığımız" türden bir adventure oyunu. Ama nasıl sevemezsiniz ki, şu grafiklere baksanıza!



→70

eq2: echoes of faydwer

- "Küçük, küçük, küçük kelebek, minik kelebek, küçük kelebek..."
- "Bak, son kez söylüyorum: Ben kelebek değilim! Fae ırkından onurlu bir Paladin'im!"
- "... Dur yerinde, uçmak ne demek, uçmak ne demek, uçmak ne demek?"
- "Allah Allaaaaah!"



→72

rainbow six vegas

- "Tango spotted! Go go go!" - "Tü tü tü tü maşallah!" - "Osman, seni Rainbow'a aldık ta, bu kadın kim?" - "Annem. Okuldaki ilk günümde yanımdaydı, ondan sonra alışkanlık yaptı bende." "Yavrıım, susturucunu unutma! MP5'ini ver, kardeş de oynasin."



→90

red steel

- "Silah?" - "Var abi" - "Avrat?"
- "Tamamdır abi" - "At?" - "Bir o eksik abi... Abi yapma!" ...
Japonya'nın bu puslu vadisinde, hiçbir hipodrom güvende değildi.

[GÖKER NURBEYLER gnurbeyler@level.com.tr]

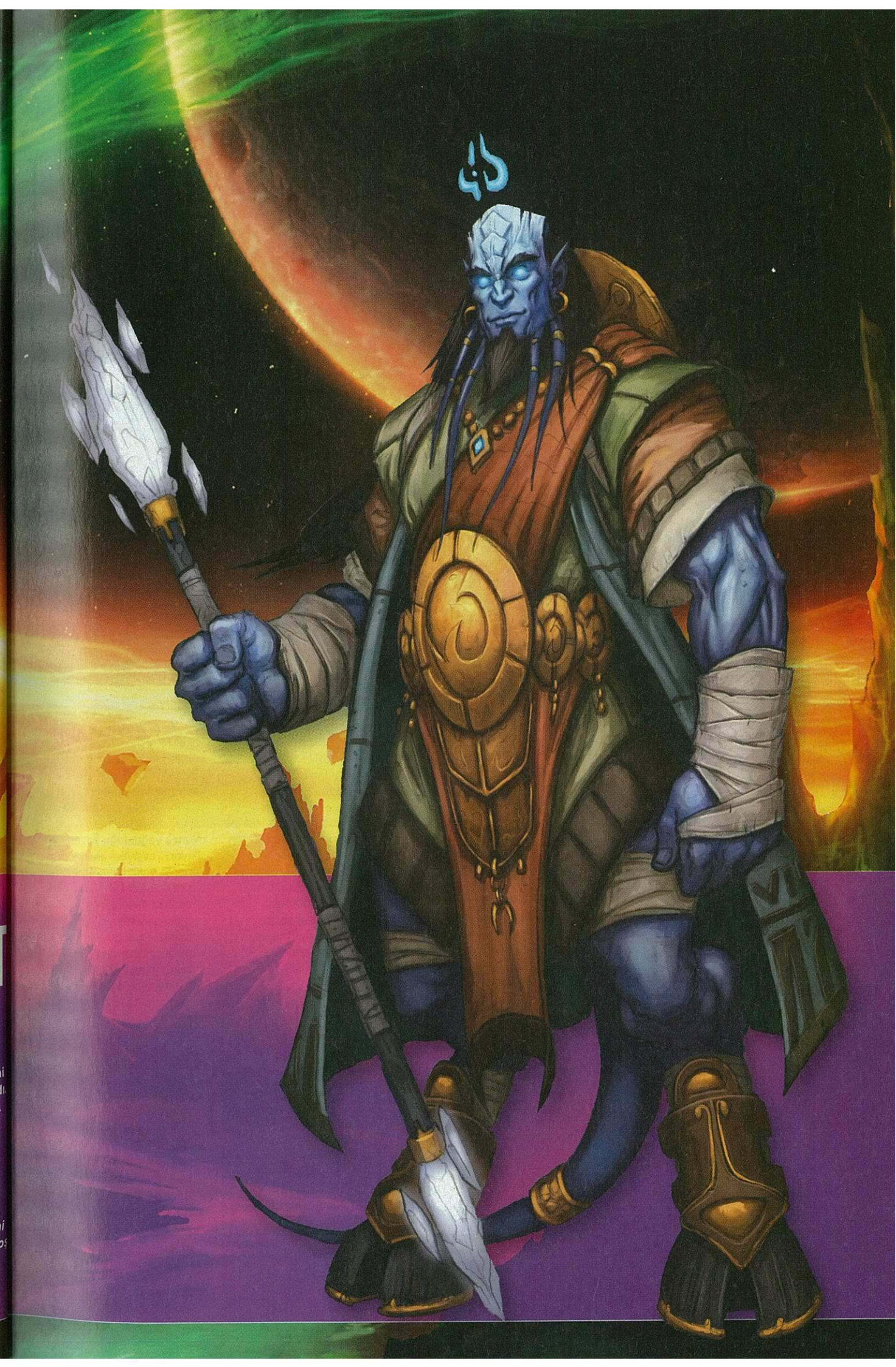
DARK PORTAL'IN ARDINDA UYKUSUZ SAATLERE DÖNÜŞ

WORLD OF WARCRAFT THE BURNING CRUSADE

“Azeroth...” Yaşlı adamın dudaklarından özlem dolu bir inilti yükseldi. “Azeroth'un parlak güneşini görmeyeli o kadar uzun zaman oldu ki. Turalyon, Alleria ve diğerleriyle birlikte oraya zafer içinde dönmeyi ne çok isterdim! Ama buradaki görevimiz sona erene dek geri dönemeyiz. Savunma hattımız Burning Legion'a düşerse, Azeroth güneşini görecek kimse kalmayabilir.” Adam asasına dayandı ve tam arkasında, odanın merkezinde havada süzülen saf ışıktan oluşan varlığa baktı. “Onları sormuştun değil mi? Evet, Naaru'lar...

Burning Legion'ın pençesinin Outland üzerine kapanmak üzere olduğunu fark ettiğimde, büyümü kullanarak Büyük Karanlık'ın ötesine uzandım. Orada, akıl sır ermeyecek saflıkta, müthiş bir güç olduğunu hissettim.” Yaşlı adamın yüzünde bir gülümseme belirdi. “Çağrılarıma cevap veren A'dal idi. Onları benimle birlikte Outland'e gelmeye ve yardım etmeye ikna ettim. Onların yardımının, Sargeras'ın güçlerine karşı savaşta üstünlük sağlayabilmemizin tek yolu olduğuna inanıyorum. Karanlığa karşı savaşmak için Aydınlığın gücünde

birleşmeliyiz. Unutma, bu güç bizim kalbimizden geliyor.” Yaşlı adam, elini kaldırdı ve bir emir sözcüğü mırıldandı. Hayaletimsi bir varlık, önünde belirdi. Adam çağırdığı hizmetkârına hitap etti; “Konuğumuza şehri gezdirmeni istiyorum. Onu kendim gezdirmek isterdim, ancak ilgilenmem gereken çok önemli mesele var.” Medivh'in Varisi tekrar konuğuna döndü. Bir an duraksadı. “Bu arada, nezaketsizliğimi affetmeni rica ediyorum. Outland'e hoş geldin.” Khadgar hafifçe gülümseyerek, A'dal'a doğru ilerledi.





WOW HAKKINDA BİLMEDİKLERİNİZ

WoW hakkında bilmediğiniz, bilmenin size çokta bir şey kazandırmayacağı bazı gerçekler var.

- ▲ Allecek severek kestiğimiz Murloc'ların gargaraya benzeyen sesi gerçekten gargaradır ve bir espri neticesinde Blizzard'ın ses tasarımcılarından biri tarafından çıkarılmıştır.
- ▲ Oyundaki karakterlerin seslendirmeleri, oyunun çıkmasından 6 ay önce hazırlanmıştır.
- ▲ WoW için başlangıçta ırkların birbirlerinin dillerini öğrenebilecekleri görevler hazırlanmışken sonradan oyundan çıkarılmışlar.
- ▲ Oyunun ilk versiyonunda bazı eşyaları kullanmamız için Diablo'daki gibi tanımlattırma (Identify) gerekiyordu.
- ▲ AH ilk kez WoW'un beta testinde denendi. Başarılı olduğu görülünce düzenlemelerle şu anki haline geldi.
- ▲ Her Blizzard yapımcısının kalbinde bir fraksiyon ve ırk bulunur. Çoğunun kalbindeki aslan(?) Tauren, favori sınıf ise Shaman'dır.
- ▲ WoW'daki tüm kıyafetler elle hazırlanarak renklendirildikten sonra bilgisayar ortamına aktarılır ve düzenlenir.
- ▲ Zul'Gurub oyuna eklendikten yalnızca 2 saat sonra 52.000 oyuncu ZG mücadelesine başlamıştı.
- ▲ Nightelf'in uzun kulaklı olmasının nedeni, grafiklerin Nightelf karakterlerin uzaktan daha rahat tanınabilmesini istemesiydi.
- ▲ WoW oyuncularının %85'i daha önce en az bir Blizzard oyunu oynamış oyunculardan oluşuyor.

[[OYUN EDITÖRÜ, HAYATININ ÖNEMLİ BİR MİKTARINI

ayırdığı oyunu kâğıda dökmeye başlamadan önce şöyle bir düşünür: Bu oyun kendi türünde ne gibi değişikliklere imza atıyor? Cevap WoW adına gerçekten ürkütücü: Bilgisayar kullanabilen herkesi devasa online oynatabilen, aylarca başka oyun aratmayan, atmosfer dehası, sanal bağımlılığın sözlük karşılığı bir oyun var karşımızda. WoW tek başına bir sektör oldu, alışkanlıklarımızı değiştirdi. Şu an "geeel, bana gel!" diyen paket, daha fazlasını yapmaya kararlı.

Burning Crusade'in (BC) en büyük yeniliği WarCraft 2: Beyond the Dark Portal'dan tanıdığımız Outland

toprakları. Outlands'e Blasted Lands'daki görkemli Portal'dan ulaşıyoruz. Dark Portal'dan geçişimizle Horde ve Alliance'ın, Azeroth'a geçmek için kapıyı zorlayan bir Pit Lord ve askerlerine karşı mücadelesini izliyoruz. Zaten BC adında, Horde ve Alliance'ın Outlands ve geçmişte (Caverns of Time) verilen zoraki ittifaklarına gönderme yapıyor. Kapıdan geçtikten soluğu kasabanızda alıyorsunuz. Ortama alışmanızla birlikte görev zincirlerine başlayabilirsiniz.

Görevler WoW tarzından farklı değil. Yine sayısız mob keserek ıvır zıvrı topluyor, bir yerlere bir şeyler taşıyor, aralıksız konuşuyoruz.

Fakat birbiriyle örtüşen, hikâyeye göndermeler yapan görevler yine bir şekilde bilgisayarı kapatmamıza engel oluyor. Yalnız spawn süreleri kısaltılarak mob sayılarının artırılmasına rağmen oyuncu yoğunluğu bazen can sıkıyor. Tavsiyem kalabalık yerlerde vakit kaybetmeden başka bölgeleri araştırıp geri dönmeniz ya da 2-3 arkadaş ile تنها olan üst level bölgelere gitmeniz. Tabii BC yalnızca klasik WoW görevlerinden ibaret değil. Blizzard'ın yeni enstantaneleri gerçekten çok eğlenceli. Örneğin daha oyunun başında uçan binekle hava görevine çıkarak Legion'ı havadan bombalıyor, gözetleme kulelerini kundaklıyor. Exorcist'e göndermelerle dolu olan görevde kumandanın kötü ruhları çıkarmaya çalışan Priest'i koruyoruz. Bunun dışında hikâye anlatılırken görselliğe de önem veriliyor. Örneğin Medivh'in öğrencisi Khadgar'ın Shattrath şehrini hizmetkârıyla gezdirdiği bölüm Outland açısından önemli noktaları görevin içinde öğretiyor. Yalnız BC'nin görev metinleri WoW'a göre zayıf kalmış. Blizzard "yaparım görevi, kaparım XP'yi" diyenleri düşünerek metinleri basitleştirmiş.

YENİ İRKLAR ÜZERİNE

- ▲ **BLOOD ELF:** Irksal özellikleri büyü üzerine. Enchanting'e +10 alıyor, Arcane Resistance ile büyüye karşı +5 daha dayanıklı, Mana Tap ile mana alıyor, Arcane Torrent ile silence koyabiliyor. Böylece Blood Elf Caster maça 1-0 önde başlıyor.
- ▲ **DRAENEI:** Draenei'nin irksal özellikleri Blood Elf'den daha mütevazı. Draenei, Gift of the Naaru ile düşük miktarda heal yapıyor ve Inspiring Presence ile partinin hit şansını %1 artırıyor. Ayrıca +10 Shadow direncine sahip ve Jewelcrafting'e +5 alıyor. Kendine heal atabilen bir Warrior olabilmesi ilgi çekici. Yalnız şu an popülasyonu patlayan Draenei oyuncularından sonra çok ağırlayan olacak.





30000 (Dropping Heavy Bomb)
14216 (42646) (Dropping Heavy Bomb)
14608 (43826) (Dropping Heavy Bomb)
Can Arg Peon slain: 15/20
Can Arg Peon slain: 14/20
Mo'arg Overseer slain: 1/5

Bombalama gibi yeni görevler
BC'ye renk ve tat katıyor.

Killing Blow!
Killing Blow!

"ABSOLUTELY NO LIFE" İNSANLARDAN OLMADIĞIMIZDAN LEVEL'İ TAKINTI YAPMADAN GÖREVLERİN TADINI ÇIKARMANIZI ÖNERİRİM.

SENİ ÖLDÜRMEYEN ŞEY LEVEL ATLATIR

WoW'a aşına birinin BC görevlerini gözü kapalı yapabileceği konusunda hem fikir olduk. BC'nin PvE'deki en büyük değişikliği standart instance'ların 5 kişiye ve 40 kişiliklerin 25 kişiye düşürülmesi. Böylece gruplara adam bulunması problem olmuyor. Instance'lara eklenen hard-mode seçeneği ile daha güçlü moblarla mücadele edebiliyoruz. Tabii düşen eşyaların kalitesi de paralel olarak artıyor. Hard-mode'da başarınıza göre topladığınız markalarla güzel ödülleri alınıyor. BC ile eklenen LFG-LFM tuşu ile istediğiniz görev ve zindan için grup veya oyuncu bulmanız kolaylaşıyor. Instance'lar

arasında WarCraft 3'teki büyük savaşlara katılabileceğimiz Caverns of Time ve Medivh'in kulesi Karazhan'ın olması kesinlikle heyecan verici.

Level atlamak için gereken XP logaritmik olarak artmaya devam ediyor. Level 60-61 arası 494.000 XP'ye ihtiyacınız var. Görevler 6-7k ve moblar 500-1k civarı XP veriyor. Böylece WoW'la aynı tempoda oynadığınız takdirde 60'tan 70'e varmanız 1'den 60'a varma süresinden biraz daha az zaman alıyor. Standart bir oyuncu dedim. Çünkü sağda solda şimdiden 70'ler görmek mümkün. South Park'ın WoW bölümünde belirtilen "Absolutely No Life"



Yeri geldiğinde erkeğin 9/10'una başvurmaktan çekinmeyin, mezar taşınız boş kalsın.

insanlardan olmadığımızdan level'ı takıntı yapmadan, görevlerin tadını çıkarmanızı öneririm.

HORDE-ALY EL ELE, HEP BERABER TRIBÜNE

Farkındayım, WoW'cular yazımı okurken bir yandan mob spawn'ı bekliyorlar. Moralimi bozmadan PvP yenilikleriyle devam ediyorum.

Blizzard BC'nin ortak bölgelerinde ve görevlerde fraksiyonları birbirine düşürerek World-PvP'yi canlı tutmayı planlamış. Outlands'deki her bölge, ele geçirildiğinde çevredeki oyunculara avantajlar sağlayan bölgeler (kule, kale, stadyum vs) içeriyor. Bir bölgeyi ele geçiren taraf, bir buff ve yakındaki mezarlığı ele geçiriyor. >>



BC başlangıcında sizden birkaç level üst yaratıklar bile kolay kesilebiliyor.



BC'SİZ WOW, LASTİKSİZ ARABA MIDİR?

WoW sahipleri oyuna BC'siz devam edebilmelerine rağmen yeni eklenen bölgelerden ve ırklardan mahrum kalıyorlar. Ayrıca 60 üstü moblar Outlands'de bulunduğu için level atlamaları ve yeni yetenekler ile daha fazla talent puanından faydalanmaları mümkün değil. Yani oyuna devam etmek için teoride değilse bile pratikte BC almak şart. Fakat henüz level 60 bir karakteriniz yoksa BC için acele etmeye de gerek yok.



Ejderhannın Sonu denen bu bölge gerçekten adını hak eder nitelikte. Yavrucakları gördükçe içiniz parçalanacak.

Blood Elf toprakları rengârenk havası ile içinizi açacak.



» Ayrıca bölgeyi korurken indirdiği düşman başına marka biriktirecek ödülleri alabiliyor. Planlamış dedim, fakat bazı sunucularda oyuncuların kimseye bulaşmadan görev yaptıklarına şahit oldum. Muhtemelen 70'de birbirlerinin burnundan getirecekler. Blizzard PvP'yi dışarıyla sınırlı bırakmayarak yeni Battleground'ların (Eye of the Storm) müjdesini de veriyor. Diğer PvP yeniliği Arenada kuracağımız takımla puan toplayacak, bunlarla süper eşyalar alacak ve Arena Ladder'ında yükseleceğiz. Arena savaşları küçük gruplar arasında yapılan, çabuk sonuçlanan savaşlar olduğundan Guild Wars'un Random Arena'ları gibi iki tek atıp çıkabileceğiniz yapıda. Ayrıca takımların sizin kuracağınız dengeli gruplar olacağını varsaydığımızda taktiksel PvP açısından da gayet iyi bir fikir.

"MAKE LOVE, NOT WARCRAFT"

WoW seven sağır sultanın da duyduğu gibi, BC iki yeni ırk Blood Elf ve Draenei ile beraber geliyor. WarCraft 3'te Blood Elf'in Ally,



WarCraft Evreninin her adımında parmağı bulunan gelmiş geçmiş en güçlü Warlock Gul'dan'ın ruhu Outlands'e kiiltlenmiş durumda. Ruhu Dark Portal'ın açıldığı günkü acıyı sonsuza dek defalarca yaşıyor.

Draenei'nin ise çirkin yaratıklar olduğunu gören oyuncu yeni ırklar açıklandığında haklı olarak şaşırılmıştı. Blood Elf'in Paladin, Draenei'nin Shaman olabildiğini öğrendiğinde ise Stormwind'in camlarını indirdi. Bu tepkiyi beklediğini aylar önceden belirten Blizzard hikâyeyi şu şekilde bağlıyor: Hatırlarsanız asil High Elf'ler Arthas'ın attığı kazıkla büyü kaynaklarını kaybetmiş ve ölenlerin kanları üzerine intikam yemini ederek Blood Elf adını almışlardı. Silvermoon katliamı sonrası kurtulan Blood Elf'ler topraklarının büyük kısmını geri aldıktan sonra intikamları için daha fazla güç bulabilme amacıyla soluğu Horde'da alıyor. Blizzard böyle söylüyor,

ama görme özürülü sultan bile olayın güzel Blood Elf ile Horde'a oyuncu toplamak olduğunun farkında. Blizzard'a göre Blood Elf'in büyü açlığı öyle bir noktaya ulaşıyor ki Draenei'nin bir tanesi Naaru'yu hapsederek onun öğrettiği Paladin'liği ele geçiriyor. Önceden gördüğünüz çirkin, ezik Draenei'le de unutup. Doğaya ve işiğe bağlı Draenei, Sargeras'ın onları takıntı yapmasıyla oradan oraya sürüldü ve sonunda uzay gemileri Exodar ile Azeroth'a kaçtılar. WarCraft'da tanıdığımız Draenei'ler, yalnızca BL tarafından çarpıtılmış çirkin akrabaları. Her iki ırk da güzel görevleri, zengin hikâyeleri ve muhteşem atmosferi nedeniyle es geçilmemeli. Oynadıkça iki tarafın

BİR BAKIŞTA...

TÜR Devasa Online

İÇERİK 7 milyon WoW oyuncusunun rüyalarını süsleyen, LEVEL sınırını 70'e çıkartan, Blood Elf ve Drenai ırklarını oyuna ekleyen, PvE ve PvP adına mantıklı yenilikler yapan ek görev paketi. Blizzard BC'le bir ülkelik nüfusa ulaşmadan rahat etmeyecek.

KARŞILAŞTIRMA

WOW: BURNING CRUSADE	%92
GUILD WARS NIGHTFALL	%86
EQ2: DESERTS OF FLAME	%84

Outlands'de belli bölgelere yalnızca uçan bineklerle ulaşabiliyoruz. Buradaki sürücümüz birkaç günde Level 70'e varan çılgın Warlock Anevquemar.

Anevquemar
<Invadoria>



OYUNUN MÜZİKLERİ RESMEN RUHUNUZA DOKUNUYOR. YERİNE GÖRE HUZUR YERİNE GÖRE GAZ VEREN PARÇALARI TEKRAR TEKRAR DİNLEMELİSİNİZ.

nasıl çalıştığını büyük bir keyifle izleyeceksiniz. Yalnız level 20'den sonra aynı topraklar nedeniyle WoW yine bildik WoW haline geliyor.

ÜSTÜNDE YEŞİL Mİ VAR?

Artık yeşil ve mavi eşyaları göğsünüzü gere gere taşıyabilirsiniz. Çünkü BC'deki yeşil eşyalar WoW'daki rare maviyelerden bile iyi kalitede. Maviyer ise Tier 1-2 seviyesinde veya üstte. Yani BC'de herhangi bir mobdan düşen eşya WoW'daki birçok instance loot'undan daha sağlam. Bu durum (ben dahil) gear için gecesini gündüzüne katan oyuncuları kızdırabilir. Ne yazık ki WoW'da Perşembe'nin gelişi Çarşamba'dan belliydi. Battleground'lardan topladığımız eşyalar 3-5 level problemsizce gidebilir. Bir eşya veya görev hakkında ayrıntı için Thottbot'a ve www.wowhead.com'a bakabilirsiniz. Eşya demişken, AH'deki eşya ve malzeme giriş fiyatları da artık değişken. Örneğin bir hammaddede o sunucuda ne kadar zor bulunuyor ve ne kadar arz ediliyorsa giriş fiyatı o denli yükseliyor. Böylece "para parayı çeker" sözü BC'ye de uyarlanıyor.

Geliştirdiğiniz iki ana meslek harcadıklarınıza değdiyse Outlands'de eğitimlere avuç dolusu altın dökerken yeni basamaklarını öğrenebilirsiniz.

BC'le birlikte tailoring, black smithing, leatherwork nihayet uğraşmaya değecek eşyalar üretebiliyor. Toplama meslekleri ise bildiğiniz gibi. BC'nin yeni bombası Jewelcrafting (Cevher Zanaatçılığı) ile yüzük, kolye, trinket gibi eşyalar ve socket'lere yerleştirilen taşları hazırlayabiliyoruz. Böylece üstümüzü donatacak son mesleğe de kavuşuyoruz.

Socket'li eşyalar Diablo 2'den aşına olduğumuz bir özellik. Böylece eşyaları istediğimiz gibi kişiselleştirerek istediğimiz eklemeleri yapabiliyoruz. Bu herkeste aynı statlar, aynı rutinler döngüsünden kurtulmamız açısından önemli bir yenilik. Gördüğümüz gibi WoW'daki eşya akışı hızlanmış ve çeşitlenmiş durumda. Arena, Battleground, instance, honor, hard-mode, world-drop derken sayısız eşya çeşidi ve kombinasyon kurma şansına sahip oluyoruz. Buna socket'leri de eklediğimizde nihayet birbirine daha az benzeyen oyuncular göreceğiz.

SIN'DOREI, ANAR'ALAH BELORE

BC'ye özel uçan binekler sayesinde level 70'den sonra ayaklarımız yerden kesiliyor. Görev ödülleri ve loot'lar sayesinde biraz tutumluysanız fazla çabaya



EASTER EGG YAĞMURU

Oyunculara çeşitli sürpriz yumurtalar (Easter Egg) saklamak alışılmış bir olaydır. Fakat hemen her yapımcının hayran olduğu imgeyi eklemesiyle BC tam bir Easter Egg cümbüşü haline gelmiş durumda.

Listede kimler yok ki: He-Man (Adam Eternum, Eternia prensi Adam) ve Orko (Oric Coe), İskeletor (Keldor the Lost, dönüşüm öncesi ismi), Dr Doom (Dr Boom), Pink Floyd (Floyd Pinkus), Paris Hilton (Haris Pilton, ne hayal gücü ama), Negatron (Megatron, Transformers), Dirty Larry ve daha fazlası.

gerek kalmadan gerekli para toparlanabiliyor. Yalnız bu bineklere ne yazık ki yalnızca Outlands'de binebiliyoruz. Ayrıca nasıl olsa havadayım diye coşmayın, rakip NPC okçuları anında alaşağı ediveriyor.

WoW: BC'nin masalsı grafikleri teknolojinin doruğu olmamasına rağmen atmosfer ve tasarım açısından eşsiz. Outlands'de ışık oyunlarından bolca faydalanılması bunu doruğa çıkarıyor. Seslendirmede de aynı kalite korunmuş. Blood Elf ve Draenei'nin kendine has konuşmaları arsızca tıklama isteği uyandırıyor. Ve müzikler: BC'nin müzikleri resmen ruhunuza dokunuyor, yerine göre huzur yerine göre gaz veren orkestral parçaları tekrar tekrar dinlemek istiyorum. Hele Sylvanas'a kardeşi Alleria'nın hediyesi olan kolyeyi götürdüğünüzde acı içinde söylediği Lament of the Highborne (Sin'Dorei/Children of the Blood) yok mu...

SÖZÜN ÖZÜ

BC kesinlikle abisinin şanına yaraşan bir oyun. İster WoW'un

Jric Coe



Haris Pilton



büyüül atmosferini ciğerlerinize çekerek oynayın, ister kendinizi XP ve eşya peşinde koşmanın dayanılmaz çekiciliğine bırakın; WoW'u bir parça sevdinizse BC'den ayrı kalmak istemeyeceksiniz. L

Not: BC maceramda beni yalnız bırakmayan Monthius'a sevgiler.

LEVEL KARNESİ

- + Level 70 üst sınırı, iki yeni ırk, yeni oyun bölgeleri.
- + PvE ve PvP'deki köklü değişiklikler.
- + Jewel ve Socket'ler.
- + Seslendirme ve müzikler.
- + Illidan'ın misafirperverliği
- Yeni sınıf yok.
- Yeni ırk bölgeleri yalnızca level 20'ye kadar.
- Yeni bölgeler çok kalabalık.
- "Dur" noktası bulunamazsa ne iş kalır ne de okul

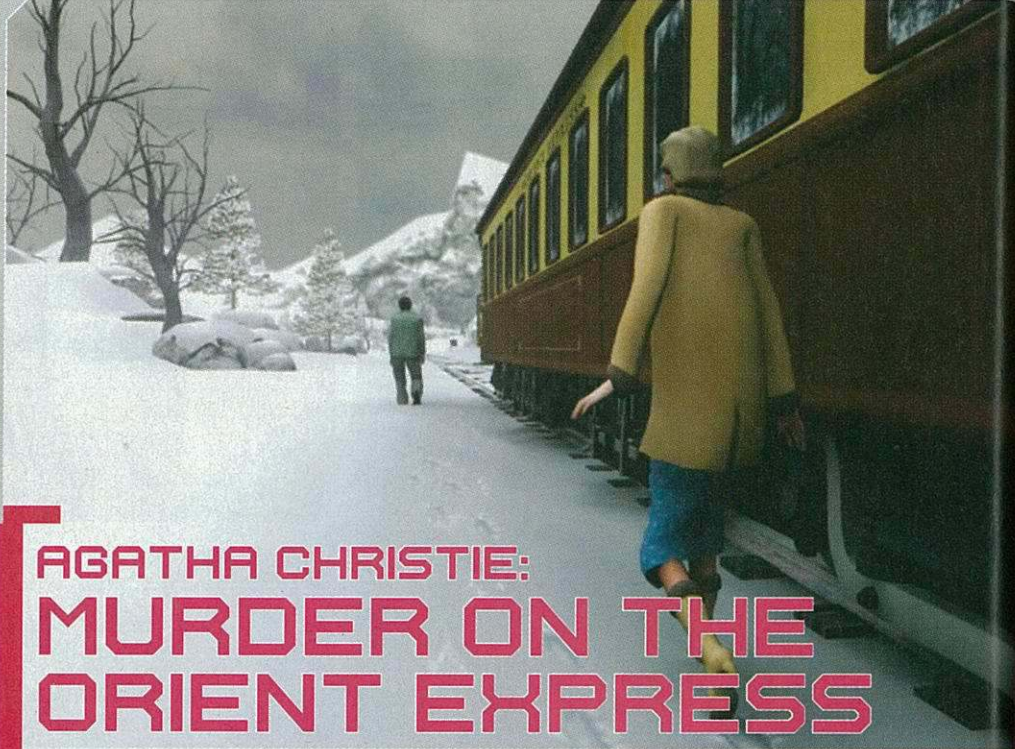


	1	2	3	4	5
GRAFIK	[Progress bar]				
SES	[Progress bar]				
OYNANABİLİRLİK	[Progress bar]				
OYUNCULAR	[Progress bar]				
EĞLENCE	[Progress bar]				

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

WoW hastaları çoktan aldı bile. İki yeni ırk, uçabilen binekler, yeni meslekler ve 70. level'a kadar yapacak bir dolu şey. Daha ne isteyelim ki?

92



AGATHA CHRISTIE: MURDER ON THE ORIENT EXPRESS

ŞEYTAN AYRINTIDA GİZLİDİR.

[GÜVEN ÇATAK guven@level.com.tr]

AGATHA CHRISTIE, DÜNYANIN bir numaralı gizem romanları yazarı. O kadar çok kitabı satılmış ki onu bir tek incil ve Shakespeare geçebilmiş. Romanları sinemaya uyarlanmış. Bu filmlerden en ünlüsü de Doğu Ekspresinde Cinayet. 1900'lerin başlarında, en heyecanlı tren hatlarından biri olmuş Doğu Ekspresi. Düşünün bir kere; Paris'ten İstanbul'a, Alpleri yararak ve Balkanları aşarak ilerliyorsunuz. Dünya savaşlarının içinden geçiyor ve dönemin karakterini oluşturan birçok şehirde mola veriyorsunuz. İşte romanda, filmde ve incelemesini yazmaya çalıştığım oyunda ne oluyorsa bu trende oluyor ve biz de Agatha Christie gizemlerinin vazgeçilmez dedektifi Hercule Poirot ile olaya el atıyoruz.

KATİL KİM?

Doğu Ekspresi, İstanbul'dan yola çıkmak üzere. Antoinette Marceau adında bir hatunun bedenindeyiz ve

tren şirketini temsilen patronumuz tarafından, Poirot'yu rahat ettirmek üzere görevlendirilmiş durumdayız. Bir yandan da dedektif olmaya çok özeniyoruz. O yüzden Poirot ile tanışmak bizim için büyük şans. Neyse, Poirot önde biz arkada Sirkeci Garı'na yollanıyoruz ama adamı bir türlü yakalayamıyoruz. Çünkü önümüze devamlı birileri çıkıyor, "Kütahya mı İznik mi daha iyidir?" diye ahiret soruları soruyor (trendeki yolcuları tanımak ve arayüzle tanışmak da bu saçma sapan karşılaşmaların artıları). En sonunda Poirot'yu garda yakalıyor ve yola çıkıyor. Restoran vagonunda yaptığımız gözlemlerle adamın bir güzel gözüne giriyoruz. Artık bastırılmış dedektiflik hünerlerimizi sergilemek için geriye tek bir şey kalıyor: Bir cinayet! Neyse ki bir çığ tren yolunu kapatıyor da o boşlukta yolculardan biri ölümüne bıçaklanıyor (yahu nedir bu heves anlamadım, katil biz çıkacağız galiba). Şans bu ki

trenin acı freni esnasında Hercule Poirot düşüyor ve inciniyor (o kadar da Herkül değilmiş yani). Dolayısıyla meydan bize kalıyor. Poirot'nun yardımını alıp almamak ise bize kalmış. Kendisini bir tür sağduyu sesi olarak düşünebiliriz. Tahmin edeceğimiz üzere oyun boyunca çeşitli objeler topluyor, bunları birtakım giz perdelerini kaldırmakta kullanıyor, karakterleri sorguluyor, geçmişlerini kurcalıyor ve tüm bunları cinayeti çözmek adına sentezliyoruz. Tüm esrar karakterlerde ve psikolojilerinde yatıyor (mekanik bulmacalar biraz çerez yani). Bu yüzden yolcuları iyi gözlemlemeli, sıkı takibe almalısınız. Eğer sıkı bir Agatha Christie hayranı değilseniz, katilin peşine Poirot'suz düşmeyin derim.

BÜYÜK OYNAMAK

Tiyatrocular, salonun arkasında oturan seyirciyi ulaşmak için 'büyük' oynarlar ve hatta bu yüzden sinemaya abartılı kaçarlar



Poirot yattığı yerden bize yardımcı oluyor.



Sirkeci garı ve sözde 1930'ların İstanbul'u.

ya, işte Murder on the Orient Express de görsel açıdan büyük oynuyor ve dolayısıyla abartıyor. Özellikle karakterler mekanlara göre azman kaldığı için oyunda tuhaf bir ölçsüzlük hissine kapılıyorsunuz. Ama bunun dışında her şey yolunda; özellikle mekanlar zaten şüpheli. Bazen bu şüpheliler Poirot kadar olmasa bile lafı çok uzatabiliyor ve kamera açıları değişse bile tüm o zekice yazılmış esprilerle donatılmış diyaloglar bayabiliyor. Ama katil kim aksiyon da diyaloglarla veriliyor. Kısacası Agatha Christie romanlarına sempatiniz varsa ve içindeki dedektifi CSI ortamlarından kurtarıp eski tarz sorgu-sual takılmak istiyorsanız Doğu Ekspresi'ne bir билет alabilirsiniz. L

LEVEL KARNESİ

- + Bir Agatha Christie uyarlaması olması.
- + İyi yazılmış diyaloglar.
- Karakterler biraz fazla yer kaplıyor.
- Mekanik bulmacalar zorlayabiliyor.



PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Cinayet mahalinin teknolojik değil de psikolojik çözümlerle aydınlatmak için uygun bir seçim.

75



CİNAYETTEN BİR SAAT ÖNCE:
"Hilmi hani Sirkeci'de buluşacaktın benimle? Sofya'ya gelmişiz?" "Ne bileyim restoranın hareket ettiğini!"

- Tür: Adventure - Yapım: AWE Games - Dağıtım: The Adventure Game Company - Yaş Sınırı: 7+ - Minimum Sistem: 1.4GHz İşlemci, 256MB Bellek, 64MB Grafik
- Önerilen Sistem: 2GHz İşlemci, 512MB Bellek, 128MB Grafik - Web: www.agathachristiegame.com

Sizin işiniz, bizim çözümlerimiz benzersiz.

Epson, işinizi kolaylaştıracak ve size zaman kazandıracak en uygun baskı çözümlerini sunuyor. Epson ürünleri; kolay kullanımları, her ortama uyabilecek tasarımları, ileri teknolojileriyle ofisinizdeki en büyük özgürlüğünüz olacak. Tıpkı, Epson Aculaser CX11NF çok fonksiyonlu renkli lazer modeli gibi...

Epson Aculaser CX11NF; baskı hızı ve yazdırma kapasitesi ile ideal bir renkli lazer yazıcı, fotokopi makinesi, tarayıcı ve faksı bünyesinde bulunduruyor. Performansının yanı sıra fiyatı ile de sizi cezbedecek bu ürün, ofisinizin vazgeçilmez elemanı olacak.

www.epson.com.tr

EPSON[®]
EXCEED YOUR VISION

Epson Lazer yazıcılarını aşağıda belirtilen "Epson BestSeller" Bayi Grubu'ndan ve Türkiye'nin her yerindeki saygın bilgisayar firmalarından satın alabilirsiniz.

ADANA (0322) Seyhan-POLEN 457 73 65 **TÜRKİYE** 459 87 27 **ANKARA (0312)** NOKTA 311 00 60 Bakanlıklar-DEMO 419 21 23 Öveçler-CEP 472 89 89 **ANTALYA (0242)** DiKEY 244 65 07 İŞİK 244 83 05 Manavgat-TÜTER 742 31 77 **BOLU (0374)** ŞAHİNOĞLU 212 70 86 **BURSA (0224)** PROGEM 252 88 81 SİSTEMAR 250 03 40 Osmangazi-MS ECS 221 59 74 **DENİZLİ (0258)** DATA-NET 241 78 16 **EDİRNE (0284)** TANINMIŞLAR 235 56 16 **ESKİŞEHİR (0222)** DATA-ES 233 08 01 GÜNAYDIN 221 16 11 KUTLU 221 35 65 **GİRNE (0392)** GOLD 366 59 79 **İSTANBUL (0212)** Avcılar-AKÇAY 509 20 21 Levent-AY TECHNOSTATION 325 70 07 Mecidiyeköy-AL-DO 211 94 41 GÜREL 356 56 14 İRİS 217 56 76 NASA 213 68 05 OKSİD 347 70 90 ŞAHİN OZALIT 213 48 95 Okmeydanı-ARI 220 70 30 EKOL 320 00 32 Sirkeci-PROMARKET 513 02 40 Şişhane-KEMAL CEVİZLİ 244 13 02 Şişli-ARTI 247 53 26 VIVA 216 90 10 **İSTANBUL (0216)** Beylerbeyi-YAKAMOZ 318 38 11 Kadıköy-EKSA 418 92 00 EKSEN 418 00 21 KARMA 464 03 92 MARKOM 449 13 51 TEKNOTEK 450 51 80 YÜCEL 449 18 54 Kozyatağı-SOHO 416 00 71 Üsküdar-MATRİS 574 12 60 **İZMİR (0232)** ÇOBANOĞLU 489 94 59 Çankaya-DİNÇAY 441 95 55 EGESES 425 74 14 TEMPO 441 67 94 **KAYSERİ (0352)** AKADEMİ 222 88 83 **KIRKLARELİ (0288)** Lüleburgaz-GOLD NET 412 48 78 **KOCAELİ (0262)** MİSBAH 325 45 10 Gebze-ASYA 642 86 19 BÜRO UYSAL 641 14 14 **KONYA (0332)** BADEL 320 66 99 TELCOM 238 33 22 **MANİSA (0236)** OZAN 231 24 30 **RİZE (0464)** UĞUR 214 83 19 **SAMSUN (0362)** AKA 433 08 92 SİSTEM 432 80 07 **TEKİRDAĞ (0282)** Çorlu-GOLD NET 656 26 27



RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE

KUMDAN KALELER YAPMAKTAN SIKILDINIZ MI? ALTERNATİF BİR YAZ TATİLİ PLANI İÇİN
RUNAWAY TUR REHBERİNİZ BRIAN BASCO HİZMETİNİZDE. ÜSTELİK BEŞ KURUŞ HARCAMADAN...
SERPİL ULUTÜRK serpil@level.com.tr



BİR BAKIŞTA...

TÜR Adventure

İÇERİK: İlk oyunda yol macerası tadını fazla sulandırmıştı ama Runaway 2'yle Pendulo hatalarını telafi ediyor. Muhabbeti, eğlencesi, tarihi-turistik gezileri, anlamlı bulmacaları Runaway 2'yi oynamaya değer bir adventure yapıyor.

KARŞILAŞTIRMA

SAM & MAX EPISODE 1	%84
BROKEN SWORD 4	%82
RUNAWAY 2	%81

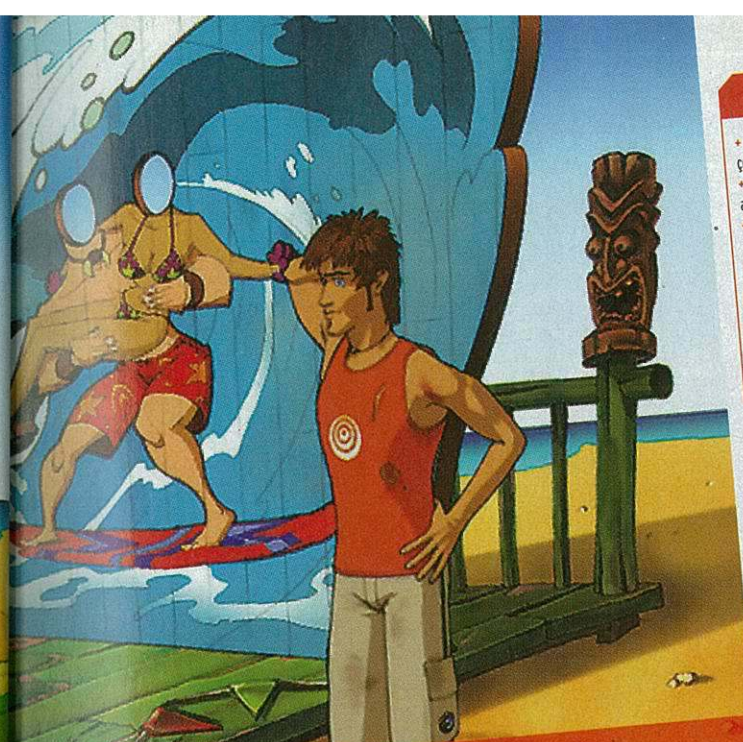


HAWAII'DEKİ BUNGALOVUNUZDA SABAH KAHAVALTISI, pırpırla çıkılacak ada turu, küçük bir cangıl gezisi ve ögle yemeği için Tiki Harabeleri sörf kulübünde mola... Sonra bir askeri üs ziyareti, gemiyle çıkılacak bir okyanus yolculuğu, kısa bir İspanya macerası ve kuzey kutbunda akşam yemeği. Yolculuğunuzda size eşlik edecek birbirinden deneyimli ve maceracı uzman ekibimizin yanı sıra yeni insanlarla tanışacak, lemurlarla kadeh tokuşturup, kutup ayılarıyla somon avına çıkacak ve papağanlarla çene yarıştıracaksınız. Not: Katılım ücretsiz olup, yanınızda getirdiğiniz kız arkadaşınızı daha ilk durakta kaptırmak dışında bir bedel ödemeniz gerekmemektedir. Müracaat: Brian Basco.

"Runaway'i nasıl bilirsiniz?" deseler herkesin aklına önce mantıksız bulmacaları gelir muhtemelen. Ne büyüleyici bir hikâyesi, ne âşık olunacak karakterleri, ne de yaratıcı bir tarzı vardır bu oyunun. Hatta acımasız şahsım Runaway'i bir çeşit Broken Sword

taklidi olarak yaftalamış ve hafızamdaki çöplüğün bir köşesine fırlatmıştır. Fakat gün olup devran dönünce -e tabii Çelik de değişince- Runaway de boş durmayıp yenilenmiş. Gerçi bu yenilenmeyi oyunun başında pek hissedemiyorsunuz. İngilizce sözlü İspanyol popunun sonunu getiren Runaway şarkısı eşliğinde, ilk oyundaki macera arkadaşınız Gina'nın feci bir kazayla tatil programından çıkışını izliyorsunuz öncelikle. Hemen ardından, maceranız ilk aşamasını atlatmak üzere kendinizi bir cangılın ortasında buluyorsunuz. Oyunun bu noktasında çok basit bir amacınız var; denize düşen kız arkadaşınızı da bulup bir an önce buraları terk etme. Ama işler öyle bir hâl alacak ki Gina'yı falan unutup macera peşinde abuk sabuk yerlere sürükleneceksiniz.

MACERACININ YAĞMALAMA TEKNİĞİ
Runaway 2, tıka basa dolu bir oyun. Attığınız her adımda bir bulmacaya dönüşüre bazen de sizi aradan çıkaran biteni bir videoyla izlettiren yüksek yoğunlukta



LEVEL KARNESİ

- + Turistliğe doyacak kadar çok gezdiriyor oyun.
- + Bulmacalar sade, anlamlı ve bol.
- + Ana karakterimizin espiri anlayışı.
- Bazı animasyonlar, sahneyle uyumsuz.
- Oyunun tema müziği büyük bir hatadan ibaret.
- Bu hikâye "her şey yeni başlıyor" diyerek bitmemeliydi.



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

Tüm Adventure sevenlerin, ama sadece "Adventure Sevenlerin" bayılacağı bir oyun.

81



Sniff, Sniff! Buram buram Monkey Island kokusu alıyorum.

MESELA ELİNİZDE ŞARAP DOLU BİR ŞİŞE VAR VE ŞİŞEYİ BOŞALTMANIZ GEREKTİĞİNİ BİLİYORSUNUZ. BUNU YAPMAK İÇİN, İLLE DE KAFAYI BULMAK İSTEYECEĞİNİZ BİR ORTAM YARATMAK ZORUNDASINIZ.



Ucabilten her şeyin düşebileme potansiyeli de vardır. Macera böyle başlıyor oyunda.

Karakterimiz Brian şiddetten nefret ettiği için düşmanları böyle uzaktan kesmekle yetiniyoruz.



bir macera. Bu açıdan oynayanı fazlasıyla tatmin ediyor. Ama her şeyin bulmacaya dönüşmesi, hikâyenin ilerlemesini bir hayli güçleştirmesinin yanında, bazı noktalarda gayet zorlama sorunlara ve çözümlere de neden oluyor. Örneğin kaygan olduğu için tırmanamadığınız bir kayaya nasıl çıkacağınızı düşünürken "kaymayı önleyici sprey" bulmanız ne demektir? Bu bir bulmaca mı şimdi? Fazla kolay olduğu için gereksiz bulabileceğiniz bu tür bulmacaların yanı sıra isyan ettiren zorlukta sorunlarla da karşılaşacaksınız. Özellikle de diyaloga dayalı öyle sorular var ki kafadan atmak konusunda sertifikalı değilseniz bir yerlerden kopya çekmeniz kaçınılmaz. İşinizi zorlaştıracak bir başka şey de bazı çözümlerin ancak belli koşullar altında uygulanabilir olması. Mesela elinizde şarap dolu bir şişe var ve siz şişeyi başka bir işte kullanmak üzere boşaltmanız gerektiğini biliyorsunuz. Bunu yapmak için, senaryonun uygun gördüğü şekilde, ille de kafayı bulmak isteyeceğiniz bir ortam yaratmak zorundasınız. Ama bu konuda doğrudan oyuna çamur atmak haksızlık olur. Çünkü adventure oyunlarında, senaryonun kararlaştırdığının dışında hiçbir mantıksız (ya da mantıklı) çözüme yer olmaması genel bir zaaf. Runaway 2

de bu zaaftan payını almış. Ama bu konuda akademik bir tartışmaya girişmek yerine, başınız sıkıştığında inventory'deki bütün nesnelere birbiri üzerinde kullanmayı denemek hâlâ eğlenceli...

Yakındığımıza bakmayın, Runaway 2'deki bulmacalar aslında ortalamanın üstünde (ilk oyunun ise dağlar kadar uzağında) bir tat veriyor. Üstelik bunu tamamen "canım annemin adventure'i" dedirtecek şekilde yapıyor. Yani özlediğimiz, ama artık pek rastlayamadığımız türden bir klasik yaklaşım var oyunda. Küçük ve gereksiz aksiyon kaktırmaları yapmak, cep telefonuyla hack işine girmek, her şeyi üç boyutlu hale getirmek gibi yeni adetlere hiç bulaşmadan da adventure türünün hâlâ eğlenceli olabileceğini görüyorsunuz oynadıkça.

BOLCA MUHABBET

Runaway 2'deki zenginlik muhabbet ve bulmaca bolluğuyla sınırlı değil. Oyun boyunca öyle çok geziyorsunuz ki kendinizi Japon turist gibi hissetmeye başlıyorsunuz ve olur olmaz anlarda ekran görüntüsü aldığınızı fark ederek ürperiyorsunuz. Yazının başında da değindiğim gibi tropik adalardan Alaska'ya, sultandan gökyüzüne kadar her yere uğruyorsunuz. 1700'lere

dönüp bir korsan gemisinde esir olmanın tadına varacağınız bir bölüm bile var. Toplam altı bölümden oluşan oyunda her bir bölüm dünyanın ayrı bir köşesinde geçiyor ve kendi içinde bir sürü mekâna ayrılıyor. Bölümler arası tema farkı renklerden müziklere kadar her ayrıntıya yansıtılmış olduğu için de her yeni bölüm taze bir başlangıç hissi veriyor. Oyun bu anlamda hiç sıkıyor ve tekrara düşmüyor.

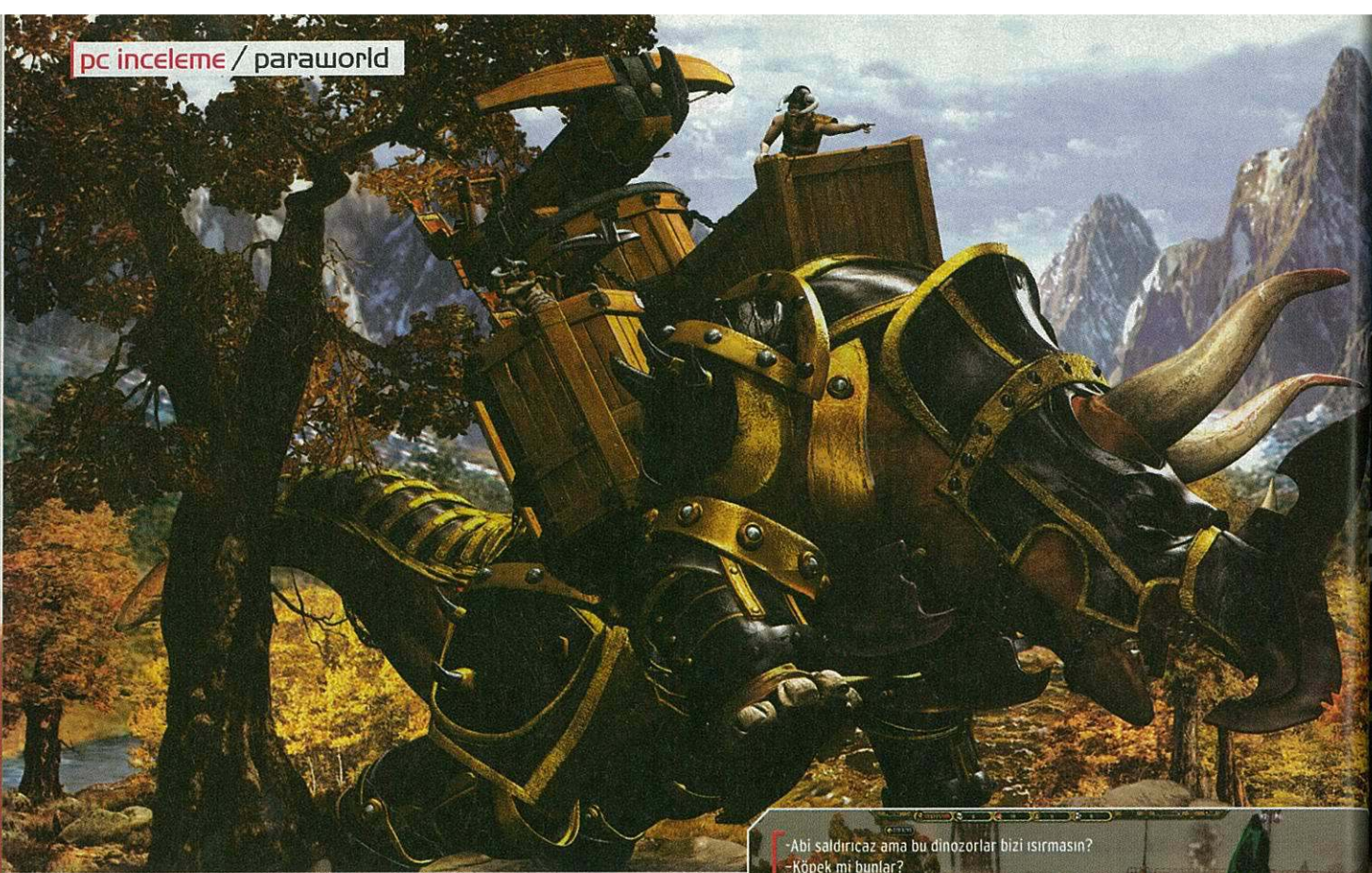
Sıkıcı olan şey, bazı teknik ayrıntıların ihmal edilmiş ya da daha az önemsenmiş olması... Ana karakterinin komutları geç algılaması, iletişim kurduğunuz NPC'lerin 5 saniye gecikmeyle tepki vermesi, bazı seslendirmelerin katlanılmaz ölçüde kulak tırmalaması, bazı diyaloglarla animasyonlar arasındaki uyumsuzluk ve kötü seçilmiş bazı müzikler atmosferin tamamen dışına itiyor insanı. Bu kopukluğa neden olabilecek bir şey de bazı görevlerin üç-dört kez kendini tekrarlaması. Sualtına ineceğiniz bölümde, insanı sadece oyundan değil, dalış yaptıktan da soğutacak kadar çok tekrar var örneğin.

İKİNCİ EL GRAFİK

Runaway 2'nin görsel kalitesine gelince... Bir kez daha iki boyutlu, çizgi film geri planlarının,

adventure türü söz konusu olduğunda, hiç de eskimiş, vadesi dolmuş bir görüntü olmadığı kanıtlanmış oldu. İlk Runaway'in oyun motoru yerine çok daha canlı, parlak, stil sahibi grafikler sunan yeni bir oyun motoru tasarlayan yapımcı Pendulo bu açıdan işini çok iyi yapmış. Ayrıca girdiğiniz mekânlardan çalıp çırpacağınız nesnelere ortama öyle güzel saklanmış ki, ne hemen gözünüze çarpacak kadar sırtıyorlar ne de tam tersi... Eninde sonunda aradığınızı buluyor ve nasıl olup da o ana kadar fark edemediğinize hayret ediyorsunuz. Point & Click adventure'lardan alınan özel hazrin bir parçası olan bu hayret anı, Runaway 2'de bol bol yaşanan bir hoşluk.

Bu aralar adventure'dan yana pek sıkıntımız yok. Her ay iyi-kötü bir oyun çıkıyor. Ama bu görece bolluktan şımarıp sakın ola Runaway 2'ye "bir ara oynarım" gözüyle bakmayın. Broken Sword 2'den aldığı tadı yeni çıkan hiçbir adventure'da bulamadığı için 65'inci kez BS2'yi oynamakta olan ablam da dahil olmak üzere türün tüm sevenlerine oyunu liste başından gündeme almalarını öneriyorum. Hem kafa patlatacak, hem eğlenecek, hem de hayatta kalmanın yeni yollarını öğreneceksiniz. L



PARAWORLD

BUGÜN HAVA DİNOZORLU VE AGE OF'LU OLACAK...
YER YER WARCRAFT III VE GENERALS YAĞABİLİR...

[OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr]

JURASSIC PARK DÖNEMİNDE DİNOZORLAR

altın çağını yaşıyordu. Cipsi vardı, oyuncakları vardı, dergisi vardı, çizgi filmi, matarası, çantası vardı... Peki kim yapıyordu bunları, ben mi? Hayır, Steven Spielberg yönetimindeki dinazorlar yapıyordu. Sonra mali sıkıntı, kriz derken unutuldu. Bazıları da sandı ki, dinozorlar öldü. Hayır ölmediler, hepsi tam kadro Paraworld ile geri döndü. Paraworld, Age of'un dinozorlusudur. Daha doğrusu oyunu ilk açtığımda edindiğim izlenim buydu. Grafikleri, oyun yapısı, hikâyenin kurgusuyla iki oyun cidden benzerlikler gösteriyordu, ancak sonradan anladım ki alakaları yokmuş.

TELEKOM'A GÖNDERME

Animasyon özüllü bir ara videodan sonra elime üç adet, birbirinden antipatik hero tutuşturuldu ve



bir üs kurmam söylendi. Tamam kuralım ama odun yok, toplayalım. Ana merkeze gidersin, bolca köylü üretirsin. Ama üremiyorlar, neden? Kota dolmuş. İlk çağda sadece 25 kişi üretilebiliyormuş (çağlar ilerledikçe az da olsa bu sayı artıyor ve toplamda taş çatlasa 52 birim yapabiliyorsunuz). Peki, şimdi neden odun toplanmıyor? Odun kotası dolmuş. Haydaaa... Bir kereste atölyesinde en fazla 800 birim odun birikiyormuş (oyun değil, Telekom sanki). Ona da peki, yapalım bir yere kereste atölyesi. O da olmuyor! Onda da yer kotası varmış, her yere yapılamıyormuş. Hay ben!...

WARCRAFT III OLMA KURALLARI

Belli ki oyunda az ve öz iş yapın denilmeye çalışılmış, ama olmamış. Bunu başaran oyunlara bakın (bkz. Warcraft III) kaynak yönetimi



çok detaylıdır, 10-15 işçi ile çok rahat çözülür ama kotalarda ciddi kısıtlamaları vardır. Bunu açık açık becerememişler ve mikroda birim yönetimini minimum tutmuşlar. Bunun yerine ne yapmışlar? Bol birim seçeneği sunarak bu açığı zımparalamaya çalışmışlar ama o da olmamış. Aslında sorun da bu. O kadar fazla birim var ki insan hangi birini, nasıl kullanacağını şaşırıyor. İsteddiğiniz birimi güçlendirdiğiniz rütbe sistemi pek çalışmıyor, birim animasyonları hak getire, yapay zekaya zaten değinmiyorum bile.

Oyunu oynarken insan ciddi ciddi kanser oluyor. Yani sıra dışı hikâyesi, birbirinden farklı ve dengeli üç ırkı, başarılı grafikleri, doğal güzelliklerle bezeli harita tasarımları, hele o muhteşem müzikleri ile çok daha sağlam bir oyun yapılabiliymiş ama olmamış. Bari ibret-i alem olsun diye 56 vereyim de bir dahaki sefere daha düzgün yapınlar. L



LEVEL KARNESİ

- + Muhteşem müzikler.
- + Başarılı çevre grafikleri.
- Birinden farklı üç medeniyet.
- Program hataları.
- Gereğinden fazla binalarla uğraşmak
- Oynanış sistemi başlı başına bir sorun.
- Sıkıcı kurgu.
- Bölüm tasarımlarındaki ruhsuzluk.

GRAFIK	SES	OYNANABİLİRLİK	MULTIPLAYER	EĞLENCE
1	2	3	4	4

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox

Age of benzeri, içinde bolca dinozor olan bir stratejiye aşermiyorsanız uzak durun.

56

UBISOFT EXCLUSIVE

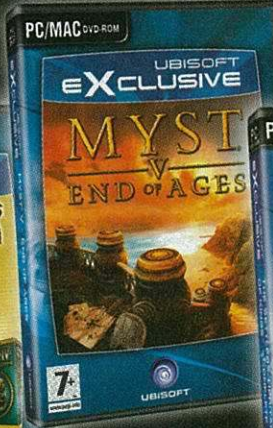
TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL HAOS THEORY

RISE OF NATIONS

14.99 YTL

KDV dahil Önerilen perakende satış fiyatı



LON

PC CD-ROM PC DVD-ROM



UBISOFT

BİLGİ : www.tiglon.com.tr

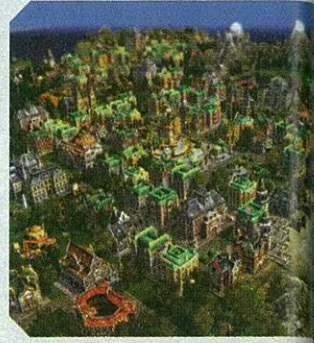
ANNO 1701

"AAA, BU ADA ÇOK GÜZELMİİİŞ! BENİM OLABİLİR Mİ? LÜTFENNN?" VEYA, DEVLETLERİN ŞİMARİK ÇOCUKLAR GİBİ DAVRANMA LÜKSÜNE KISACA ANNO 1701 DENİR.

[SERPİL ULUTÜRK serpil@level.com.tr]



O zamanlar, fiber optiklerin saltanatı henüz başlamamış. Dünyaya bu gemiyle bağlanıyorsunuz ve haliyle alet her yerde çekmiyor. O yüzden nereye gönderdiğinize dikkat edin.



Sahne performansına herkesin bayıldığı DJ Vultca "your life!" remiksiyle yine costuruyor ortamları.

HER ŞEY BİR GEMİYLE BAŞLADI.

Ana karadan sıkılan Avrupalılar gemilerine atlayıp dünyanın "yeni" yerlerini keşfe çıktılar. Sobeledikleri her adaya bayraklarını dikip orada yaşayan insanların ve doğanın etinden, sütünden faydalanmaya başladılar. Hala da faydalanıyorlar. Sistem şöyle işliyor: Bir miktar insan ve malzemeye yüklü geminiz sisleri yararak açık denizde ilerliyor. Çorak ya da çok küçük ya da tamamen kayalardan ibaret olmayan bir ada bulduğunuzda, burayı yerleşime açmak için ilk adımı atıyor ve sahile bir ambar kuruyorsunuz. Denizden balık toplamak için balıkçı kulübelerinizi, ormandan odun toplamak için oduncu barakalarını inşa edip, yıllarla ambara bağlıyorsunuz. Sonra hem bu kaynakları tüketmek için size para ödesinler

diye hem de adayı daha da geliştirmenizi sağlarlar diye nüfus yaratıyorsunuz. Başlangıç noktası; bir köy meydanı yapmak. Bu meydanın çevresine "Pioneer house" denen ve oyundaki en basit barınak türü olan evlerden birkaç tane diziyorsunuz. Nereden, nasıl ve ne için geldiği meçhul ama insanlar koşu koşu gelip yerleşiyorlar buralara. Ve sonra talepleri başlıyor...

Karınları tok insanların ilk isteği daha iyi giyinmek. Uygun bir yer bulup hemen koyun çiftliği kurmalı ve buradan alacağınız yün işlesinler diye dokuma atölyeleri açmalısınız. Şimdiki talepleri bir tapınak. Bunu da karşılayabilirsiniz "Pioneer" halkınız otomatikman sınıf atlayıp "settler" oluyor. Böylece sizin de ada üzerine kurabileceğiniz işkolu alanlarına yenileri ekleniyor. Toprağınız üzerinde büyük olasılıkla var olan kili işleyerek tuğla üretebilir, ya da uygun kaynaklara sahipseniz bira üretimine başlayabilir, belki de mis gibi taze peynir yapabilirsiniz. Zaten köylülerinizin toplam beş kademesi olan sınıf atlama sisteminde bir adım daha ilerleyebilmesi için bunları yapmak zorundasınız. Daha fazla vergi toplamanın, daha fazla üretim yaparak diğer adalara bir şeyler satmanın ve durdurulamaz gelişiminizi sürdürmenin en temel

kuralı bu. Gelişiminizi önleyen bir kaynak eksikliği mi var? Bütçeyi hafiften altüst etmeyi göze alabiliyorsanız, arada bir adanıza uğrayan serbest tüccarlardan satın alabilirsiniz istediğinizi. Ama "kendi kendine yeten 9 ülkeden biri" olmak istiyorsanız, geminizle bir tura çıkmalı ve işinize yarayacak kaynakları olan yeni bir ada bulana kadar dolaşmalısınız. Sonra bu adayı ister yerleşime açarsınız isterseniz de tahıl ambarı olarak kullanır, sadece doğal kaynaklarını işleyip, ürettiklerinizi ana adanıza taşırsınız.

YAŞASIN KOLONYAL DÖNEM

Peki, iki paragrafta ve mekanik bir dille anlatılabilen böyle sabit bir stratejiye sahip olduğuna göre bu Anno 1701 insanı kaç dakika bilgisayar başında tutabilir? Çok ama çok dakika! Son derece sürükleyici, bir o kadar da zaman katili bir oyun Anno. Çünkü "Continuous Play" denen ve hiçbir görev almadığınız serbest oyun modunda bile aslında sürekli bir "sıradaki hedef" var. Oyun, medeniyetinizi yayarken önünüze çıkmasına alışık olduğunuz can sıkıcı engelleri tamamen ortadan kaldırmış ve sürekli gelişime dayalı, pratik bir sistem kurmuş. Bu sistemde en çok sevdiğim şey, birbiriyle komşu olan evlerden biri bolluk içinde yüzerken diğerinin

açlıktan kırılmaması oldu. Şimdiye kadar hemen her yerleşim kurma oyununda, sadece bilgisayarı kapatarak çözebildiğimiz bu sorunun Anno 1701'de karşımıza çıkmaması, medeniyet adına atılmış büyük bir adım.

Oyundaki tutarlılık bununla da sınırlı değil. Belki bir adaya hapsoldüklerinizden, belki de gerçek hayattakine benzer davrandıklarından, köylüleriniz her fırsatta küsüp gitmek gibi bir huysuzluk yapmıyor. Tıpkı gerçek hayattaki gibi, yaşadıkları yeri kolay kolay terk edemeyen insanlar bunlar. İhtiyaçlarını karşılayamazsanız yaşam kalitesi size olan bağlılıkları, mutluluk seviyeleri falan düşüyor ama "hadi ben kaçtım" deyip suya atlayanı henüz görmedim. Belirli aralıkları boğçasını toplayanın terk-i diyarı ettiği ve nereye gittiği meçhul olanca yerleşim kurma oyunundan sonra, bu yanıyla da Anno 1701 kalbimi kazandı.

Oyundaki sağlam yapının bir başka göstergesi, binaların etki alanları hususunda ortaya çıkıyor. Her 4 eve bir çeşme, her 8 eve bir tapınak, hatta her eve bir mobilye filan yapmak zorunda kaldığımız Roma, Mısır, vesaire medeniyet oyunlarından sonra Anno'daki "buraya bırakıyorum, isteyen

BİR BAKIŞTA...

TÜR Strateji

İÇERİK Su üstünde tarih yazan Anno serisinin son oyunu, hem güzel görünümü hem de zeki oynanışıyla dikkat çeken bir oyun. "Yaşasın, deniz savaşları" heyecanı ile oyunu edinenlerin hevesi kursaklarında kalabilir ama onun dışında, bir yerleşim kurma stratejisinden bekleyebileceğiniz her şey var Anno'da.

KARŞILAŞTIRMA

ANNO 1701	%87
CAESAR IV	%84
SETTLERS 2	%78

ullansın" rahatlığı çok hoşuma
itti. Bir defa, her binayı yerleşim
lanına yapıştırmak zorunda
leğilsiniz. Ürettiğiniz her şey
mbarda toplanıyor ve oradan ya
ir pazar alanına ya da doğrudan
erleşim alanına taşıyor.

hammadenin çıkartıldığı alanla
şlenip ürüne dönüştüğü alanı da
birbirine bağlamanıza gerek yok.
Zaten mantıklı davranıp bu ikisini
birbirine yakın tutuyorsunuz ve tek
terdiniz ürünü ambara ulaştırmak
 oluyor. Böylece gerçekten bir köye
ya da bir kasabaya benzeyen,
organik bir yerleşim kurma şansınız
 oluyor. Oyunun mantığıyla ilgili
daha övebileceğim bir sürü şey
var ama özetle üretim ve dağıtım
zincirinin çok sağlam, iyi işleyen
bir omurgaya sahip olduğunu
söylemekle yetineceğim.

KRALİÇEM! NE BUYURDUN?

Dynaması ne kadar zevkli olsa
da kafanıza göre takılıp, devasa
bir koloni düzeni kurmak oyunu
ancak bir yere kadar sürüklüyor.
Şuursuzca büyüebildiğiniz bu
modun alternatifi ise tabii ki
senaryolar. Kraliçe ne derse onun
olduğu ve kendi kişisel amaçlarınızı
bir kenara bırakmanız gereken
O senaryo boyunca birbirinden
hem içerik, hem zorluk açısından
fıddi şekilde farklılaşan görevleri
yerine getiriyorsunuz. Benim
tavsiyem, oyunu serbest modda
yeterince oynamadan, en basiti
bile olsa herhangi bir senaryoya
dokunmamanız. Mesela ben tersini
yaptım ve çalışmadığım yerlerden
sorular gelmeye başlayınca elim
ayağıma dolandı, mahcup oldum
kraliçeye. Ayrıca yukarıda, iki
paragrafa sığdırmış olsak da
oyundaki çeşitlilik hızla artıyor
ve bazen neyi, nasıl yapacağınızı
anlamak için zamanı durdurup
(Pause Game) bir ansiklopediye
(ANNOpedia) başvurma gereği
duyuyorsunuz. O yüzden bu
aşamaları kendi başınıza halledip,
ondan sonra senaryoda kullanmanız
daha eğlenceli olacaktır.

Oyunun en gereksiz tarafı, tüm
akıllı sistemin yanında pek bir
sönük kalan askeri gelişim ve
savaşlar olmuş. Kontrolün ya da
stratejinin işlemediği bu alanda
yapabileceğiniz tek şey bol bol
birim üretmek. Yani niteliği boş
verip niceliğe abanarak günü
kurtarmanız mümkün. Yine de
savaş gemilerini, denizin coşmasını
ve kanın gövdeyi götürdüğü
sahneleri yakından izlemek de bu
örgünlüğü unutturuyor.

Oyunun grafiklerinden hiç
bahsetmemiş olmam, kayda değer
olmadıklarını göstermez. Aksine,

KÖYLÜLERİNİZ HER FIRSATTA KÜSÜP GİTMEK GİBİ BİR HUYSUZLUK YAPMIYOR. TIPKI GERÇEK HAYATTAKİ GİBİ, YAŞADIKLARI YERİ KOLAY KOLAY TERK EDEMİYEN İNSANLAR BUNLAR.



Radyoda bugün poyrazın sert eseceğini
söylediler. Halbuki pırlı pırlı hava...
Hadı pilknige gidelim.



geçtiği ortamı ve dönemi bir
şekilde iyi yansıtan, ıssız adaları
kadar çekici grafikleriyle de insanı
çağırın bir oyun Anno 1701. Gerçi
mesela Caesar IV kadar afili değil
ama kendi dünyasına çok yakışan
bir görüntüsü var. Bulutların
üstünden başlayıp yer seviyesine
kadar inebildiğiniz zoom seviyesi
sayesinde hem uzaktan, büyük bir
fırtınanın yaklaştığını gösteren
kara bulutları hem de evinin
bahçesinde çamaşır asan köylü
kadınları görebiliyorsunuz. Doğanın
renğârenk neşesi, denizde oynayan
balıklar falan derken içinizdeki
şairin uyanıp kötü bir dörtlük yazma
ihtimali bile var.

Anno serisinin önceki iki oyunuyla
hiç tanışmamış olanlar, hatta daha
önce hiç yerleşim kurma oyunu
oynamamış olanlar için 1701 çok
önemli bir tarih. Oyun zevkinize
yeni bir boyut ekleme fırsatını
bence kaçırmamalısınız. L

Bu Çin hükümdarı gittiğim her oyunda beni takip ediyor.
Korkuyorum. Çok pis bakmıyor mu ama ya?



LEVEL KARNESİ

- + İyi işleyen bir sistem kurulmuş
- + Grafikleri temaya çok yakışmış
- + Senaryolar çok çeşitli
- Çok oyunculu modu güdük kalmış
- Savaş stratejisi diye bir şey yok
- Arayüzde bazı ihmallere var



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

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Çok şaşırıcı ama aptalca
hataları yüzünden
kendisinden nefret
ettirmeyen bir yerleşim
kurma stratejisi bulduk

87



[FURKAN FARUK AKINCI michbro66@yahoo.com]

BFME 2: RISE OF THE WITCH KING

ORTA DÜNYA'DA YAĞMURLU GÜNLER

[[İNSANOĞLU TARİH BOYUNCA DÜŞMANINI farklı yerlerde aradıysa da, o en büyük düşman içindeki hırsından başka bir şey değildi. Bir zamanların yüce kralı olan Witch King'in hikayesi, işte tam da bu arayışın özeti gibidir. Witch King'in Orta Dünya'da ilk görülmesi İkinci Çağ'ın 2251. yılına rastlar. 1200 yıl boyunca Nazgul Lord'u, Sauron'un sağ kolu olarak hizmet etmiş ve 3434 ve 3441 arasındaki Iron Hill savaşında Elf ve insanların son ittifakına karşı kılıcını savurmuştu. Sauron'un Isildur tarafından yenilmesi ve dokuz Nazgul'un ortadan kaybolması İkinci Çağ'ın 3441 yılına denk düşer, yani *Rise of the Witch King* (ROTKW) ek görev paketinin geçtiği zaman dilimine...

"FAR OFF YET IS HIS DOOM, AND NOT BY THE HAND OF MAN WILL HE FALL."

Bu acı mağlubiyetin verdiği nefretle yedi görev boyunca Witch King'e -hiçbir yaşayan adamın sonlandıramayacağı söylenen- gücünü geri kazandırmaya çalışıyoruz. Bu süreçte kuzeyin çeşitli şeytani güçleri ile kader birliği yaparak Angmar Krallığı'nı oluşturacak ve Arnor Krallığı'nı kendi küllerinde boğmaya çalışacağız. Ancak *Battle for Middle Earth* oyunlarına ROTWK ile dahil olan bu iki yeni tarafın, yeni ırklar ve yeni üniteler anlamına geldiğini düşünmeyin: Nitekim Arnor bana fazlasıyla Men of the West karması gibi geldi. Kameramızı Angmar birliklerine yakınlaştırdığımız zaman ise bu fraksiyonun BFME oyuncularına daha fazla yenilik getirdiğini görüyoruz. Angmar, büyük Kartaca komutanı Hannibal'in izinden giderek savaşta korku faktörünü ön plana çıkarmakta. Angmar ordularının temel taşı olan *Troll*'ler, tıpkı Hannibal'in filleri gibi, savaş alanına korku salmak için yaratılmışlar adeta... Ardından Angmar zindanlarından gelen büyücülerini fark ediyoruz: Çok acımasız ve depresifler... Öyle ki, yıkıcı güçlerini kullanabilmek

için kendi müttefiklerini bile kurban etmekten çekinmiyorlar. Acımasız demişken, köle efendilerini de unutmamak gerek: Bunlar Angmar'ın alacakaranlık koridorlarından çeşitli birlikleri savaş alanına çağırabiliyorlar. Angmar'ın en büyük numaralarından birisi savaş alanına en az Balrog kadar güçlü bir *tayf yaratığı* çağırabilmesi. Eğer yıkım sözcüğünü bir strateji oyununda arıyorsanız, ırk olarak tercihiniz Angmar olmalı (Dawn of War'daki Chaos'tan sonra).

"GO BACK TO THE ABYSS!
FALL INTO THE NOTHINGNESS
THAT AWAITS YOU AND YOUR
MASTER."

Ek görev paketinde BFME II'nin stratejik temelleri korunmuş:

Ordunu kur, savunmanı sağla ve HÜRREAAA!!! Yine de oynanışta değişen birşeyler de var: Özellikle birimlerin kendileri ve düşmanları arasındaki uzaklığa daha fazla dikkat ettiğimi anladım. Saçlarınız size kalsın istiyorsanız, bu mesafe konusunda dikkat edin. Büyücülerin, sıcak temas birliklerine ne kadar destek verdiğine ve kuşatma silahlarının birliklerinizin ne kadar koruduğuna dikkat edin. Saçlarınızı tehlikeye atabilecek bir diğer nokta ise, sonraki görev geçebilmek için yapmanız gereken ikincil görevler. Ana görevleri yapmadan bunlar listelenmiyor ve son anda, son üniteyle siz "kazandım!" derken unuttuğunuz bir ikincil görevi farketmek

BİR BAKIŞTA...

TÜR Gerçek zamanlı strateji

İÇERİK Battle for Middle Earth II'de varolan ırklara iki yeni taraf katan Rise of the Witch King, bir genişleme paketi olarak gayet doyurucu bir içeriğe sahip. Özellikle çoklu oyuncu seçeneklerinde Angmar ile oynamak epey zevkli.

KARŞILAŞTIRMA

Medieval 2 Total War	%94
Warhammer 40K: Dark Crusade	%88
BFME 2: Rise of the Witch King	%72

OKÇULAR VE SİNİR KATSAYISI

Özellikle multiplayer olarak oynarken Elf okçularının sinir bozucu derecede bir isabet oranı yakaladıklarımı ve savaşın gidişatını bütünüyle değiştirebildiklerine şahit oldum. Meğer aynı dersten sadece ben müzdarip değilmişim. Aşağıda okuyacağımız taktikler Orta Dünya için savaşırken aynı anda sinirinizle de savaşmanızı önleyecek:

- Hangi ırkla oynarsanız oynayın zırh geliştirmelerinizi tamamlamadan Elf okçu birliklerinin karşısına çıkmayın.
- Angmar Troll birlikleri (şayet zırh geliştirmeleri tamam ise) ataklarını "Charge Ability" ile birleştirdikleri zaman, bütün bir okçu birliğini yaklaşık dört vuruşta indirebiliyorlar.
- Dark Ranger'lar bir destek birimi olarak kullanıldıkları zaman okları güvenli bir mesafeden etkisiz hale getirebiliyorlar (Longshot Power). Aynı özellik insan ırkının ranger'larında da var.
- Witch King ise sahip olduğu "Aura" özelliği sayesinde okların etkisini oldukça düşürebiliyor.
- Mordor ile oynarken sahip oldukları hız nedeniyle "Haradrim Lancers"ı ya da yüksek HP'leri sebebiyle Mumkil'leri tavsiye ederim. Goblinler'de ise "Spider Rider"lar, okçuları alaşağı etmek konusunda gayet yetenekli; yine aynı şekilde insanlar ile oynarken Dol Amroth Şövalyeleri de bu iş için gayet uygun üniteler.



WITCH KING KİMDİR?

Asıl adı ve kökeni kesin olarak bilinmemesine rağmen, Tolkien'in kendi notlarından ilginç çıkarımlar yapıyor. Kendi kurduğu ve önderlik ettiği krallıktan yola çıkarak, Angmar da denen, Witch King, 3 Kara Numenor'dan biri olarak da bilinir: Bir Numenor prensi ve Tar-Minastir'in babası Isilmo olduğu söylenir. Iron Hill Savaşı'ndan sonraki, 3. çağa uzanan 1000 yıl boyunca devrik lider(!) Sauron, Necromancer kılığında dolaştı ve güney Mirkwood dolaylarında, Doi Guldur kalesini buldu. Bu olay Nazgul'un Orta Dünya'ya dönüşünü işaret ediyordu. Nazgul Lordu, 3. Çağın 1300 yıllarında Arnor'da ortaya çıktı. Orada Angmar Krallığı'nı kurdu ve kuzeyli Dunedain insanları ile savaşmaya başladı. Nazgul Lordu'nun, Witch King olarak anılması ise bu savaşlar sırasında başlamıştır.



monitöre giren kafanızla sonlanabiliyor. Sevdiklerinizi düşünün, aman ikincil görevlere dikkat edin!!

Witch King, War of the Ring moduna gayet yerinde bir kaç yenilik getiriyor: Eğer ordularınız müttelik bir alandaysa bir turn'de iki kez hareket edebiliyorlar. Hatırlayacak olursanız BFME II'de savaş ve diplomasi ekranlarında yaptıklarınız arasında kopukluklar vardı. Savaşta oluşturduğunuz birlikleri artık diplomasi ekranına taşıyabiliyor olmanız bu kopukluğu azaltıyor. Hemen ekleyeyim, BFME II'yi sadece online oynuyorsanız Rise of the Witch King'e Angmar ile oynayabilmek için rahatlıkla ulaşabilirsiniz.

"OLD FOOL! THIS IS MY HOUR! DO YOU NOT KNOW DEATH WHEN YOU SEE IT?"

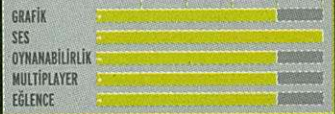
Son'a yaklaşırken, ben hepinizin düşündüğü ama dile getirmedeği (veya benim duymadığım) şeyi dillendireyim: Hepimiz Yüzüklerin Efendisi kitaplarını okurken zihnimizde, filmlerini izlerken ise gözümüzde canlanan o devasa orduları bu oyunda görmeyi arzuladık ama savaşların

büyüklüğü kanımca yine göz doyurmuyor ("insanın en büyük düşmanı hırsıdır" mı demiştik?). Yeni kahramanları, filmlerin havası ve "light" strateji anlayışıyla Rise of the Witch King'i BFME II'yi sevmiş olanlar zaten alacaklardır. Ancak Rise of the Witch King derin bir strateji oyunu oynamak isteyen ve BFME serisini iskalamayacağına tereddüt eden kitleyi kendine çekecek bir yapımdır değil. Bu yüzden, ben de Silmarillion'u okumaya devam edeceğim. L



LEVEL KARNESİ

- Yüzüklerin Efendisi filmlerinin atmosferi.
- Kullanımı kolay arayüz.
- Müzikler ve ilginç görevler.
- Strateji derinliğinin bir türü sağlanamayı.
- Bazı çıldırtan devamlılık hataları var.
- Kitapların derin geçişine yeterince gönderme yapılamayı.
- Görev sayısı az.



PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Rise of the Witch King, eğlendirirken düşündürten bir oyun değil. Karmaşık strateji öğeleriyle uğraşmak istemeyenlere öneririm.

72

IL 2 STURMOVİK 1946

EN CİDDİ İKİNCİ DÜNYA SAVAŞI UÇAK SİMÜLATÖRÜ BİRAZ FANTEZİYE KAÇARSA...

[ERDEM MADARALI rakgitarment@gmail.com]

[[IL-2 İSMİNİ NE ZAMAN DUYSAM DURUŞUMU DİKLEŞTİRİR, üstümü başımı düzeltirim. Bir anda gerginlik çöker üstüme. Soğuk anılarla birlikte hafif bir titreme gelir. Yumruklarımı sıkar, arkamda birisi var mı diye kontrol ederim. 2001 yılından beri, sayısız gecemi o gariban pırpırların kontrolleriyle uğraşarak geçirmeme neden olan bu simülasyonun üzerinde yarattığı etki bu olur hep.

Adı sanı duyulmamış bir uçak hakkındaki basit bir üniversite projesi, şu anda sim dünyasının en popüler oyunlarından biri haline gelmiş durumda. En başta Rusya'nın işgalini konu alan ve 4-5 uçurulabilir uçaktan ibaret olan IL-2, yıllar boyunca yayınlanan eklentiler ve yamalarla 2. Dünya Savaşının tüm safhalarını ve onlarca uçağı kapsayacak şekilde genişledi. Şimdi de şu soruyu soruyor bize: Olaylar çok değişik

biçimde geliyeydi, hava savaşları nasıl olurdu?

OLMAYACAK İŞ

IL-2 Sturmovik'in yenisi, 1944 yılında Müttefiklerin Normandiya çıkartmasının Almanya tarafından bertaraf edildiği ve Almanların buradan çektikleri birliklerle Sovyetleri doğuda geri püskürttükleri alternatif bir zaman diliminde geçiyor. Müttefikler Almanya ile ateşkeske zorlanmış ve ilginç bir üçlü soğuk savaş dönemi başlamıştır. 1946 yılına geldiğinde hava savaşları da değişmiş, jet motorlu savaş uçaklarının ve füzelerin devri başlamıştır.

Hikaye pek etkileyici değil ama işin içine "IL-2 tarzı" girince işler biraz değişiyor. Yapımcılar bu havayı oyuna yansıtmak için savaş sona ermeden önce Almanların ve müttefiklerin üzerinde çalıştığı her türlü uçağın planlarını bulup, olası son hallerini tasarlamışlar. Bilgi bulamadıkları kısımları da biraz hayal gücü ve tahminle kapatmışlar.

Yeni uçaklarda Müttefik tasarımlarına da yer verilse de, çığırın Alman dizaynları hemen ilginçtir. Bildiğimiz erken jet motorlulardan, ilk görüşte size "öh" dedirtir helikopter/ pırpır/TIE Fighter(!) karışımı *Heinkel Lerche*'ye kadar değişen yeni uçak yelpazemiz var. İlginç bir uçuş modellemesine sahip Lerche ile uçmak da, savaşmak da çok eğlenceli. Öyle ki, bazen karşınızdaki B-17 topçularının size ateş etmekten çok, ilginç uçağınızı izlemeye daldıkları



İşte Lerche! Dikkat, ısırır.

düşünüyorsunuz. Bunun dışında üretime geçirilememiş *Me262* ve *He162* versiyonları ile Rusların ilk jet savaş uçağı *Mig-9*u da kullanabiliyoruz. Ve bir şekilde prototip aşamasına bile gelmemiş bu garip uçakların uçuş modellemeleri gayet inandırıcı görünüyor.

En güzelini en sona sakladım. Çünkü 1946, *Forgotten Battles*'dan itibaren IL-2'nin tüm serisini kapsıyor. Buna yeni çıkan ve batıda yayınlanmayan *Pe-2* ve *Sturmoviks Over Manchuria* eklentileri de dahil. Böylece tek seferde şimdiye kadar yapılan en iyi İkinci Dünya Savaşı uçuş simülasyonunu arşivinize katmış bulunuyorsunuz (tabii abisi BOB gelene kadar). Eğer simülasyonlarla ilgileniyorsanız ve IL-2'yle daha tanışmadıysanız, şimdi tam sırası. L

NEREDE BU MİLLET?



Yeterince iyi bir pilot olduğunuzu mu düşünüyorsunuz? Artık gerçek pilotlarla boy ölçüşmek mi istiyorsunuz? Hyperlobby ile tanışmanın vakti gelmiş demektir. Hyperlobby, sanal pilotların bir araya gelip kolayca birlikte uçabilmelerini sağlayan ufak bir program. Burada, herhangi bir anda 500 IL-2 oyuncusunu bir arada bulabilirsiniz. Hyperlobby bununla da kalmıyor, Falcon ve Lock-On da dahil diğer popüler simülasyonları da destekliyor. Programı indirmek için <http://hyperfighter.sk> adresine bir göz atın.



LEVEL KARNESİ

- + Uçuş hissi çok iyi verilmiş.
- + Çatışmalar çok zevkli.
- + Serinin tüm oyunları tek bir pakette.
- Grafikler artık yaşını belli ediyor.

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

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox

Bu eklenti ile IL-2 doruk noktasına ulaşmış.

84



He-162D oyundaki ilginç uçaklardan biri.



GELECEK BURADA!

Türkiye'de "Yılın En İyi Microsoft Yetkili Eğitim Çözümleri Ortağı" ödülünü üst üste 5. kez kazanan Bilge Adam, bilgi teknolojileri eğitimlerinde en çok tercih edilen eğitim kurumu. Başarılı bir kariyer, güvenli bir gelecek için Bilge Adam'a gelin, uluslararası geçerliliğe sahip sertifikaları alarak iş dünyasının tercihi siz olun.

Kariyer Eğitimleri:

- Sistem Uzmanlığı (İngilizce)
- Network Uzmanlığı (İngilizce)
- Yazılım Uzmanlığı (İngilizce)
- Web & Grafik Tasarımı
- 3D Animasyon & Dijital Video

BilgeAdam
BİLGİ TEKNOLOJİLERİ AKADEMİSİ

sel: • Beşiktaş • Kadıköy • Bakırköy • Fatih
nsal: • Fulya • Kozyatağı

0212 337 66 77  www.bilgeadam.com

Bir Bilge Adam iştiraki olan **Kariyer Noktası A.Ş.**, Bilge Adam öğrenci ve mezunları öncelikli olmak üzere, İK danışmanlığı ve işe/staja yönlendirme hizmeti vermektedir. Kariyer Noktası 07.02.2006 tarih, 110 sayılı izin belgesi ile Çalışma Bakanlığı onaylı bir özel istihdam bürosudur.

EVERQUEST 2 ECHOES OF FAYDWER

HER KÖŞESİ CENNETİM, FAYDWER İÇİN YANAR İÇİM, BİR BAŞKADIR BENİM MEMLEKETİM...

[SELÇUK İSLAMOĞLU sislamoglu@chip.com.tr]

[[EKLENTİ PAKETİ KAVRAMI NEREDEN ÇIKTI

bilemiyorum, ama bu kavramın şu an okuduğunuz oyunla uzaktan yakından alakası yok. Daha önceki *Everquest 2* "genişleme paketlerinin" incelemelerinde puan kırdığımız, mızımızlandırdığımız "Ama ama... sadece belirli bir seviyeye hitap ediyor" ağlaşmasını bu yazıda

bulamayacaksınız. Çünkü *Echoes of Faydwer*, yeni mekan ve düşmanlar içeren bir eklenti paketinden çok daha ötesi. Adeta "yeni bir oyun".

PEKİ NEDİR FAYDWER?

Faydwer, cücelerin, Gnome'ların, yüksek Elf'lerin ve ağaç Elf'lerinin anavatanı ve dört tarafı denizlerle çevrili bir kara parçası. *Everquest 2*'de bir şekilde bulaşmış herkesin bir anısının olduğu, özlemini çektiği bir diyar. Büyük afetten sonra buradan ne haber alınabildi, ne de bir kurtulana rastlandı. İsmine anıtlar dikildi, her nesil çocuklarına buradan bir isim verdi. Cüceler her gün "Yarın, *Kaladim*'de!" diye ayrıldılar dostlarından,

kaybetmediler umutlarını; Ağaç Elf'leri dün gibi hatırlıyorlardı evlerinin alevler içinde yakılışını, nefretin çocukları Karanlık Elf'ler tarafından... Meğer kıtamız ordaymış sağ salım; gitmesek de görmesek de! Hatta *Tarıçça Tunare*'nin yeni çocukları olmuş, yeni evlerinde.

YENİ ÇOCUKLAR, YENİ... EV?

Everquest 2'nin yeni ırkı olan Fae, perileri andıran naif, kanatlı ve fazla sevimli canlılar. Kişiselleştirme seçenekleri o kadar fazla ki, bir Fae'nin değerine benzeme olasılığı bir hayli düşük. E tabii ki bir çift kanadınız olunca, yükseklerden düşme gibi korkularınız pek

kalmıyor. Fae'ler "süzülerek" ilerliyor ve oldukça ileriye sıçrayabiliyorlar, yani yeni evleri "*Kelethin*"den düşüp ölmüyorlar. Ama kanadınız olmasa da bu zıplayış oldukça zevkli, denemeye geçmeyin bence.

Kelethin ise Faydwer'deki tek kurtarılmış bölge olarak yeni misafirlere ve eski dünya yaratıcılarına ev sahipliği yapıyor. Dwarf'lar, Gnome'lar, Yüksek Elf'ler, Ağaç Elf'leri ve tabii ki Fae, *Everquest 2*'nin bu üçüncü şehrinde oyuna başlayabiliyorlar. Şehir "iyi" tarafın yönetiminde ve diğer şehirlerden farklı olarak *Büyük Faydark* gibi bir macera bölgesindeki ağaçların üstünde birbirine köprülerle bağlı muazzam bir şehir. Kısacası, bu şehir, 1. ile 2. seviyeler arası oldukça büyük bir macera bölgesi ve yeni oyuncular

BİR BAKIŞTA...

TÜR Devasa Online RYO

İÇERİK World of Warcraft'ı sığır bulan devasa online oyuncular için, *Everquest 2* evrenine giriş yapmak için güzel bir fırsat *Echoes of Faydwer*. 350'den fazla yeni görev, yeni bir ırk, yeni bölgeler ve mesleklerle geliyor ve üstelik *Everquest 2* ve tüm ek görev paketlerini de içeriyor.

KARŞILAŞTIRMA

EQ2: ECHOES OF FAYDWER	%92
GUILD WARS NIGHTFALL	%86
EQ2: DESERTS OF FLAME	%84



Kelethin, ağaçların tepesindeki setlerle birleştirilmiş, Büyük Faydark'ın karanlık ormanında görkemli bir şehir. Sevimli Fae'ler buranın asil hakimi artık.

Mistmoore Kalesindeki vampirlerin yemek sonrası (bkz: yerdeki ben) müzik dinlemeye bayıldıkları doğrudur.



Devasa sebze, meyve ve mantarlar. Lesser Faydark'ı "sere serpe" yapmış.



edütm alanı arasında herhangi bir yüklem yok.

WHERE HAS THE RUM GONE?

Gemiler geri döndü... Faydwer'e dış dünyadan ulaşım ise *Thundering Steppes* ve *Nektulos Forest* limanlarından kalkan gemilerle yapılıyor ve varış noktanız *Butcherblock* dağları. Ortalama 3 dakika bir bekleme süresi ve 2 dakikalık bir deniz yolculuğu ile varacağınız limanda oluyorsunuz. Bu yolculuk beni oldukça sardı açıkçası, özellikle gemiden yaklaşan "evimin limanını" gördüğümde.

Oyundaki "yeni" bir diğer ulaşım aracı ise Druid ve Wizard arkadaşlarınız. Artık Druid'ler (Warden ve Fury) ve Sorcerer'lar (Wizard ve Warlock'lar) için teleport büyüleri sizleri Faydwer içindeki belirli noktalara gönderebiliyor. Ama tek şartla... Druid'ler için bizzat Druid halkalarını ziyaret etmiş olmanız gerekiyor, Wizard'lara da biraz akçe yedirmeniz.

ZİNDANLAR VE EJDERHALAR

Bölgelerde seviye ve item ilerlemesi oldukça iyi düşünülmüş. Yani Level 15 bir düşmanı öldürmek için gidip Level 25 yaratıkların arasında geçmiyorsunuz, tabi eğer yolunuzu şaşırırmazsanız... Açık hava bölgelerinin hemen tamamı "solo" oyuncular için birebir ve oldukça zengin içeriğe sahip. Anlaşılan *Sony Online* yapılan eleştirileri oldukça dikkate almış olacak ki, bir çok yeni quest de solo oynanış biçimine hitap ediyor. Ama ne kadar ekmeğin kadar köfte. Tek başına takılmamanın zevki ayrı da olsa, "über" bir şeyler istersem, grupla zindanlara girmem gerekiyor. Everquest 2'nin bir diğer güzel yanı da, grup kurmak için çok zaman kaybetmemeniz. Birçok

değişik görevin ortak zindanlarda sona ermesi ile zindanlarda hemen grup kurulabiliyor, herkesin görevini tamamlayabiliyor. Ayrıca, çoğu zindan için "tam grup" olmaz gerekmiyor. Yani illa 6 kişi yerine, iyi oynayan iki üç oyuncu, hemen her görevi bitirebilir.

Hemen her bölge oturma (Instance) bölünmüş durumda. Eğer bulunduğunuz bölgede 100 oyuncudan fazlası bulunuyorsa, hem takılmaları önlemek hem de oyuncuların istedikleri yaratıkları bulabilmelerini sağlamak amacıyla o bölgenin bir kopyası yeni bir oturma olarak açılıyor ve bölgeye girmek isteyen oyuncular oturumlar arasında seçim yapıyorlar. Ayrıca grup arkadaşlarınız başka oturumlardaysa tek bir tıklamayla, onların bulunduğu oturuma geçiş yapabilirsiniz.

Oturumlar bununla da sınırlı değil. Sadece size ve grubunuza özel oturumlar da bulunuyor. Yani tümüyle size ait bir zindana girmeniz mümkün, özellikle yüksek seviyelerde en çok talep edilen bu tür zindanlarda kaderiniz tamamen sizin elinizde.

DÖNÜŞÜ MUHTEŞEM OLDU

Tanrılar geri döndü, gerçi buradaymışlar da haberimiz yokmuş. Toplam 8 tanrı kendilerini ibadete açtılar. Tanrı sistemi oldukça karışık gibi görünse de aslında tek bir cümleyle izah edilebilir: Ona adak ver, o da sana mucize yapsın... Adaklar zırh, silah, kalkan ve benzeri eşyalarınız şeklinde. Eşyaların değerine göre, alacağınız puanlarla tanrınıza özgü mucizelerden faydalanabiliyorsunuz. Her tanrının farklı bir yönü sizi cezbedebilir.

BİRÇOK DEĞİŞİK GÖREVİN BAZI ORTAK ZİNDANLARDA SONA ERMESİ İLE ZİNDANLARDA HEMEN GRUP KURULABİLİYOR, HERKESİN GÖREVİNİ TAMAMLAYABİLİYORSUNUZ.

Örneğin sadece iyi tarafa özgü *Tunare*, Priest sınıfları için iyileştirme yönleri çok güçlü mucizeler getirirken, kötülere özgü *Rallos Zek*, savaşçılarına oldukça kuvvetli hasar veren mucizeleri bahsediyor. Mucizeler, 25. seviyeden itibaren açılmaya başlıyor.

Her lonca tüm üyelerinin pelerinlerinin şeklini belirleyebiliyor. 15. seviyeler, amblem takarken, 30. seviyede buna kenarlık desenleri ekleniyor. 60. seviye loncalar ise arka plan desenlerini dahi düşeyebiliyorlar. Bu pelerin desenleri her loncaya bir tane düşecek şekilde veriliyor. Yani aynı sunucuda iki ayrı loncanın aynı renk ve desenli pelerinlere sahip olması mümkün değil.

BİRİNİN ÇÖPÜ, SENİN HAZİNENDİR

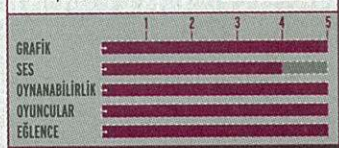
İkincil ticaret yeteneklerini de kazanıyorsunuz. Bunlardan biri olan *transmuting*, düşen eşyalardan diğer eşyalara ekstra yetenekler kazandıracak yeni malzemeler üretmek. Diğeri ise bir Gnome mühendisliği olan *Tinkering*, oyuncuların yararlanabilecekleri küçük, fakat deli işi zerzevat yapmak. Örneğin, yüksek zıplama botları, harvest yeteneğinizi arttıran otomatikleştirilmiş balta veya mekanik tamir robotları gibi... Echoes of Faydwer aslında komple bir Everquest II paketi. Yani içinde daha önce çıkmış olan tüm eklenti paketleri ve EQ2'nin asıl oyunu

da dahil. İçinden çıkamayacağınız bir dünya, onlarca yeni alan ve bölgeler, 350'den fazla yeni görevle toplam 3000'e ulaşan quest sayısı ile sizi içine çeken *Norrath*, gerek muhteşem grafik ve müzikleriyle, düzenlenen savaş yapıyla, bitmeyen ileri seviye oyunculara yönelik içeriğiyle bir devasa online oyunun içinde barındırabileceği en güzel öğeleri bizlere sunuyor. L



LEVEL KARNESİ

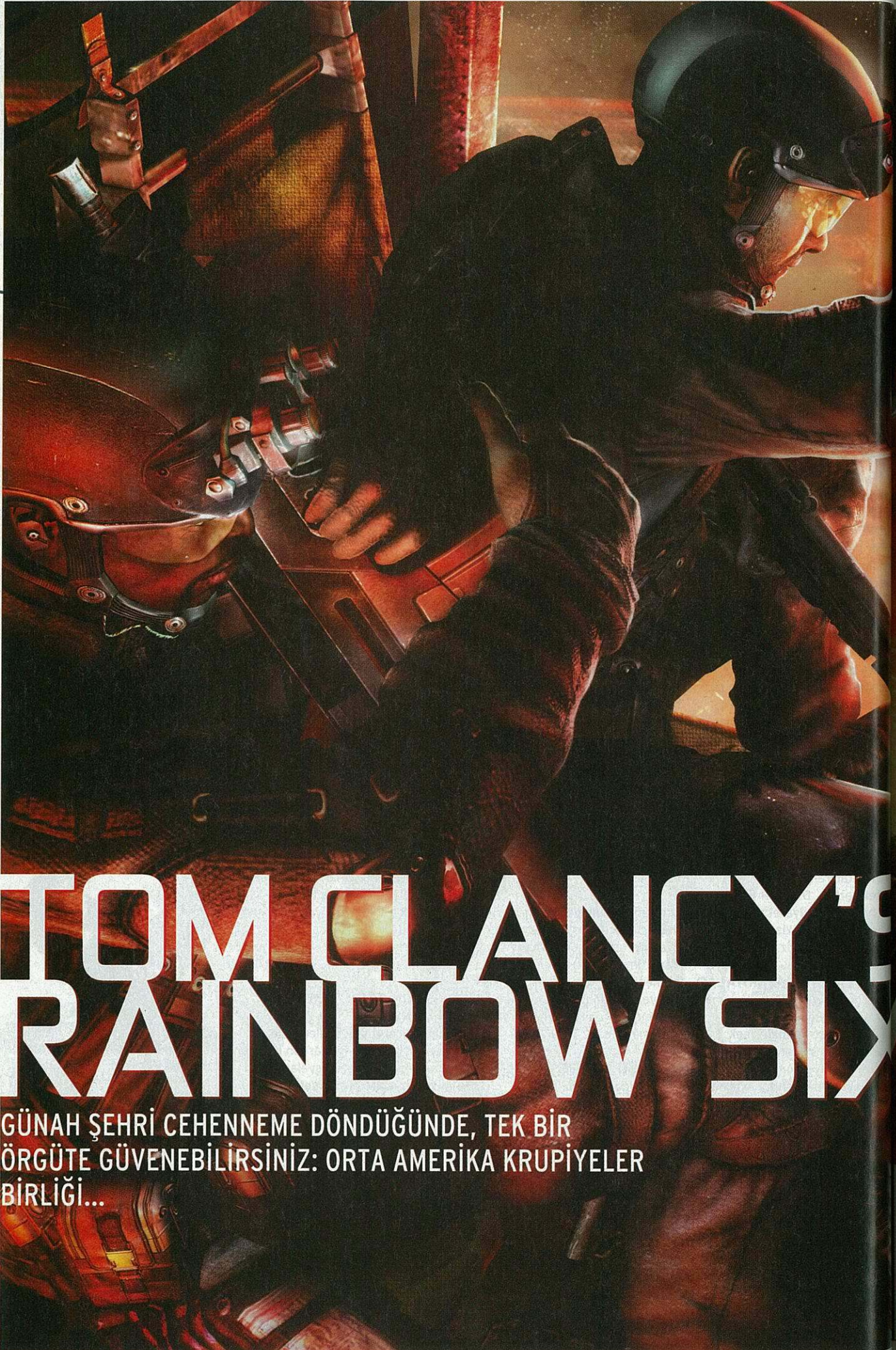
- + Üstün grafik ve müzikleri var.
- + Yeni ırk ve görevler düşük seviyeli oyunculara hayat veriyor.
- + Oyuncular arası dayanışma çok hızlı kurulabiliyor.
- Eski dünyadan ulaşım zahmetli olsa da kısa yolları mevcut



PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Echoes of Faydwer, Everquest II'yi daha önce oynamamış olan oyunculara dahi hiç yaşamadıkları tatlı yaşatacak.

92



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

GÜNAH ŞEHRİ CEHENNEME DÖNDÜĞÜNDE, TEK BİR
ÖRGÜTE GÜVENEİLİRSİNİZ: ORTA AMERİKA KRUPİYELER
BİRLİĞİ...



[TUĞBEK ÖLEK tugbek@level.com.tr]

[[RAINBOW SIX VEGAS'IN İNCELEMESİNİ DAHA

yazmaya başlamadan açmazın farkındaydım. Bu oyun Level'in 10 yıllık tarihine "harika" ve "rezil" kelimelerinin bir arada en sık kullanıldığı oyun olarak geçecekti. Eee, böylesine büyük bir yalan deryasında, böylesine gerçek olabilen bir oyun için kaçınılmaz bir durum. Ama siz söyleyin lütfen, Las Vegas'ın neredeyse tümünü yüzlerce terörist ele geçirmişken karşı güç olarak hangisini yollarsınız; üç kişilik elit Rainbow timini mi, yoksa hayatını bu şehirden kazanan, onu korumak için her şeyi yapacak on binlerce krupiyeyi mi? Daha çok zayıf verecekleri kesin olsa da krupiyelerin sorunu çözme ihtimali daha fazla. Ama R6 Vegas öylesine gerçekçi bir taktik çarpışma ortamına sokuyor ki sizi, sadece üç adamla yüzlerce emekli özel tim üyesinden oluşan (hepsini nereden buldularsa) terörist denizine dalmaktan mutlu oluyorum.

Söylediklerimden pek bir halt anlaşılmadığının farkındayım. Ama siz de beni mazur görün. Karışık hisler içindeyim. Elimizdeki oyun bir yandan PC oyunları tarihinin en sağlam serilerinden birini resmen ayaklar altına alıyor ama diğer yandan uzun süredir yokluğunu hissettiğimiz "şöyle baba gibi bir taktik FPS" açılışımızı doyuruyor. PC oyunlarının konsollaşmasını, yapımcıların oyunun özünden çok grafiklerine yönelmesini temsil ediyor, ama bir yandan da iyi tasarlanmış dinamiklerin bir oyunu nasıl eğlenceli yapabileceğini gösteriyor.

JOHN CLARK VE EKİBİ

Rainbow, terörizmle mücadele için kurulmuş uluslararası bir anti-terör timi. Six ise bu timin lideri olan John Clark'ın kod ismi. Henüz terörle mücadelenin savaş uçaklarıyla ve yüz binlerce askerle yapılmadığı 1998'de Tom Clancy'nin romanında kurulmuştu Rainbow. Üyeleri SAS, SEAL, GSG 9 gibi dünyanın en iyi özel

timlerinden tek tek seçilmişti Rainbow'un. Önceki Tom Clancy romanlarının John Clark ve Ding Chavez gibi sağlam karakterleri nihayet düzgün bir örgüt altında bir araya gelirken, kitapla eş zamanlı çıkan Rainbow Six, bilgisayar oyunları dünyasını derinden sarsmıştı. Clancy ustanın kendi oyun şirketi olan Red Storm seriye R6: Rouge Spear ile devam etmiş, 2000 senesinde Ubisoft bu küçük şirketi yutsa bile Rainbow Six 3: Raven Shield ile efsaneyi sürdürmüştü.

İşte böyle bir serinin, böyle bir mirasın son oyunu Vegas, ama önceki oyunlarla ve Clancy'nin romanıyla pek bir ilgisi yok. Adını ilk kez duyduğumuz Logan isimli bir Rainbow askerini, yani önceki oyunlardan farklı olarak tek bir kişiyi yönetiyoruz (R6: Lockdown rezaletini hiç olmamış sayıyorum fark ettiyseniz). Oyunun genelinde bize iki Rainbow daha eşlik ediyor. Bu destek elemanları tamamen sizin kontrolünüzde olmasalar da oldukça gerçekçi bir yapay zekâya sahipler. Bir yere git dediğinizde o bölgeye en yakın noktada siper alıyor, düşmanlar çevrenizi sarıyorsa bağırp size haber veriyor, eski R6 oyunlarında olduğu gibi asla yolunu kaybedip bir yerlerde takılmıyorlar. Üstelik tim elemanlarını kontrol etmek çok kolay. Space ile o an baktığınız noktaya yolluyor, Alt ile yanınıza çağırıyorsunuz. Bir kapıya yollarsanız pozisyon alıp içeriye nasıl dalmalarını istediğinizi bekliyorlar. Tim üyeleriniz üzerindeki bütün kontrolünüz bundan ibaret. Ama oyun boyunca başka bir kontrole de ihtiyaç duymuyorsunuz. Ubisoft bu işi kısa yoldan harika şekilde çözmüş.

TEK TEK GELEYDİNİZ

Her bölümde en fazla 10-15 "tango"yu temizlediğimiz eski R6'lere alışksanız Vegas cehennemine düştüğünüzde şaşıp kalacaksınız. Ben üşendiğimden saymadım ama sırf Vegas'da bir

BİR BAKIŞTA...

TÜR Taktik FPS

İÇERİK Gerçek bir Rainbow Six oyunu olmaktan uzak olsa da uzun süredir görmediğimiz kadar iyi bir taktik aksiyon oyunu Vegas. Özellikle çok oyunculu ve terörist avı modları sizi uzun süre eğlendirecek.

KARŞILAŞTIRMA

RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD	%89
SWAT 4	%85
RAINBOW SIX: VEGAS	%77



300 - 400 terörist öldürdüm gibi geldi, belki daha fazla bile olabilir. Her açtığınız kapının arkasında 5 ila 20 arası terörist sizi bekliyor. Bir kapı boş geçip bir sonraki kapıda bir o kadar daha geliyor. Bir noktadan sonra gerçekten yoruluyorsunuz, bir Rainbow elemanına göre çok fazla mesai yaptırırdıklarını düşünüyorsunuz.

Tim elemanlarımızın zeki olduğunu söylemiştim değil mi? Aynı şey düşmanlarınız için de geçerli maalesef. Bu deyyuslar takım halinde hareket etmekten, olmayacak zamanda bomba atmaya, adam gibi siper almaktan, kanatlardan sarmaya kadar bir düşmanın yapmasını istemeyeceğiniz ne varsa yapıyor. Zaten çatışmaları heyecanlı, oyunu eğlenceli yapan da bu. Bu akıllı düşman güruhuyla mücadele için geniş bir cephanelikten seçtiğimiz ölümcül silahlarımız, akıllı ve ölümsüz (bir ara bahsederim) iki tim elemanımız ve girdiğimiz her deliği kusursuz gösteren bir haritamız var. Ama bunlar yetmez, sadece bunlarla hayatta kalmamız mümkün değil. Ubisoft da bakmış olacak gibi değil, Rainbow paso kaybediyor, bir FPS oyununda verilebilecek en büyük gücü, siper alma yeteneğini eklemiş oyuna.

EĞİL VE SAKLAN

Benzeri sadece Xbox 360 oyunu Gears of War'da kullanılan bu siper tekniği, defalarca hayatınızı kurtarıyor. Kurşungeçirmez herhangi bir şeyin yanındayken sağ tık yaparsanız adamınız sırtını sağlama veriyor ve kamera üçüncü şahısa geçiyor. Bu bir duvar kenarı da olabilir, bidon ya da arabanın arkası da. Ubisoft tekniği o kadar güzel kullanmış ki adamınız her zaman, her objede doğru şekilde siper alıyor. Siper almışken kamerayı kaldırıp siperin arkasını çok net görüyorsunuz. Bu bir parça hile aslında, ama düşman da yirmiyeye üç saldırdıktan sonra adaletini derd etmiyor zaten.

Siper almışken objenin en kenarına ilerlerseniz siperden hafifçe çıkıp düşmanları avlayabiliyorsunuz. Eğer çok yoğun ateş altındaysanız



GERÇEK RAINBOW SIX İSTEYENLERE

Klasik Rainbow Six hayranları için Vegas'ın aksiyonuna alışmak zor olabilir. Eğer o eski günlerin hasretindeyseniz ve Iron Wrath'tan haberiniz olmadıysa bu küçük cevheri keşfetmenin tam sırası. Ücretsiz olarak dağıtılan bu ek paket 7 görevlik yeni bir senaryoya ek olarak ilk iki oyunun 3 klasik görevinin yenilenmiş versiyonuna sahip. 6 yeni silah ve 5 yeni çok oyunculu mod da yanında hediye.

www.fileplanet.com/promotions/ironwrath

silahı kenardan çıkarıp rasgele ateş de açabilirsiniz. Bu şekilde uzaktaki bir düşmanı vuramazsınız ama üzerinize koşan bir tangoyu (t'nin yerini değiştirince "angot" oluyor, ilginç değil mi? - Sinan) öldürmek ya da ateş açan düşmanı siper almaya zorlamak size nefes aldırıyor. İşin en güzel yanı siper pozisyonunda kendi adamınızı görebiliyor olmanız. Adamınızın animasyonlarındaki gerçeklik sizi de havaya sokuyor, mermiler havada uçuşurken karakterinizin dünyanın en elit timinin üyesi olduğunu hatırlamanızı, kendinize güvenmenizi sağlıyor. Kolay yönetilen küçük bir tim, akıllı

kalabalık düşman ve siper alma sistemi bir araya gelince Vegas baştan sona sıkı çarpışmalarla dolu, aksiyonu çok yüksek bir oyun haline geliyor. Bugüne dek çok az FPS'den aldığımız ölçüde bir tatmin veriyor bu konuda. Bu sıcak çarpışmaları daha da sıkı yapan bir şey varsa o da oyundaki harita tasarımları. Vegas muhteşem grafik teknolojileriyle bezenmiş bir oyun değil aslında. Piyasadaki pek çok oyun gibi Shader Model 3.0 teknolojisini kullanıyor. Ancak hem karakterler hem de haritalar

Çünkü ekran kartınızda Shader Model 3.0 desteği yoksa oyun da çalışmıyor. Mesela Radeon X850 XTX gibi halen iş gören bir kartta oynayamıyorsunuz. Bu kabul edilebilir bir şey değil. Bugüne de başta Oblivion olmak üzere SM 3.0 desteği ile çıkan her oyun, SM 2.0 desteğine de sahipti. Sırf Ubisoft oturup fazladan kod yazmaya üşenmiş diye yüz binlerce oyunun Vegas'ı oynayamayacak. Bunun tek sebebi de oyunu Xbox 360 için tasarlayıp PC sürümü üzerinde uğraşmamış olmaları. Tıpkı diğer



TAKIM HALİNDE HAREKET ETMekten OLMAYACAK ZAMANDA BOMBA ATMAYA, SİPER ALMaktan KANATLARDAN SARMAYA KADAR BİR DÜŞMANIN YAPMASINI İSTEMEYECEĞİNİZ NE VARSA YAPIYORLAR.

öylesine gerçekçi ve güzel hazırlanmış ki... Özellikle Vegas'daki Calypso ve Dante otellerinde geçen bölümler muhteşem olmuş. Oyun sizi nadiren boş veya dar alanlarda çarpışmak zorunda bırakıyor. Her girdiğiniz kapıdan sonra çevreyi kolaçan edip düşman nerelerden saldırabilir, ilerlerken hangi noktadan hangi noktaya geçersiniz hesap yapmanız gerekiyor. Çarpışma yoğunlaşmış camlar uçmaya, kurşunların isabet ettiği her şey dağılmaya başlayınca grafikler güzel görünmeyi bırakıp adrenalinizi arttıran saf atmosfere dönüşüyor.

SHADER MODEL ÇIKMAZI

Buraya kadar her şey çok güzel. Vegas'ın seriyeye ihanet eden bir oyun olması dışında bir sorunu yok gibi ve biz de sırf Ubisoft farklı bir oyun yapmayı seçmiş diye notunu kırarak değiliz. Ama... Rainbow Six Vegas'ı kökten baltalayan sorunları var. Birincisi bu alelacele kotarılmış bir Xbox 360 çevrimi. Oyunun tasarımı tamamen Xbox 360 için yapılmış ve oradan direkt PC'ye aktarılmış. Arayüzdeki birkaç değişiklik dışında Ubisoft oyunu PC'de daha rahat oynanır hale getirmek için hiçbir şey yapmamış.

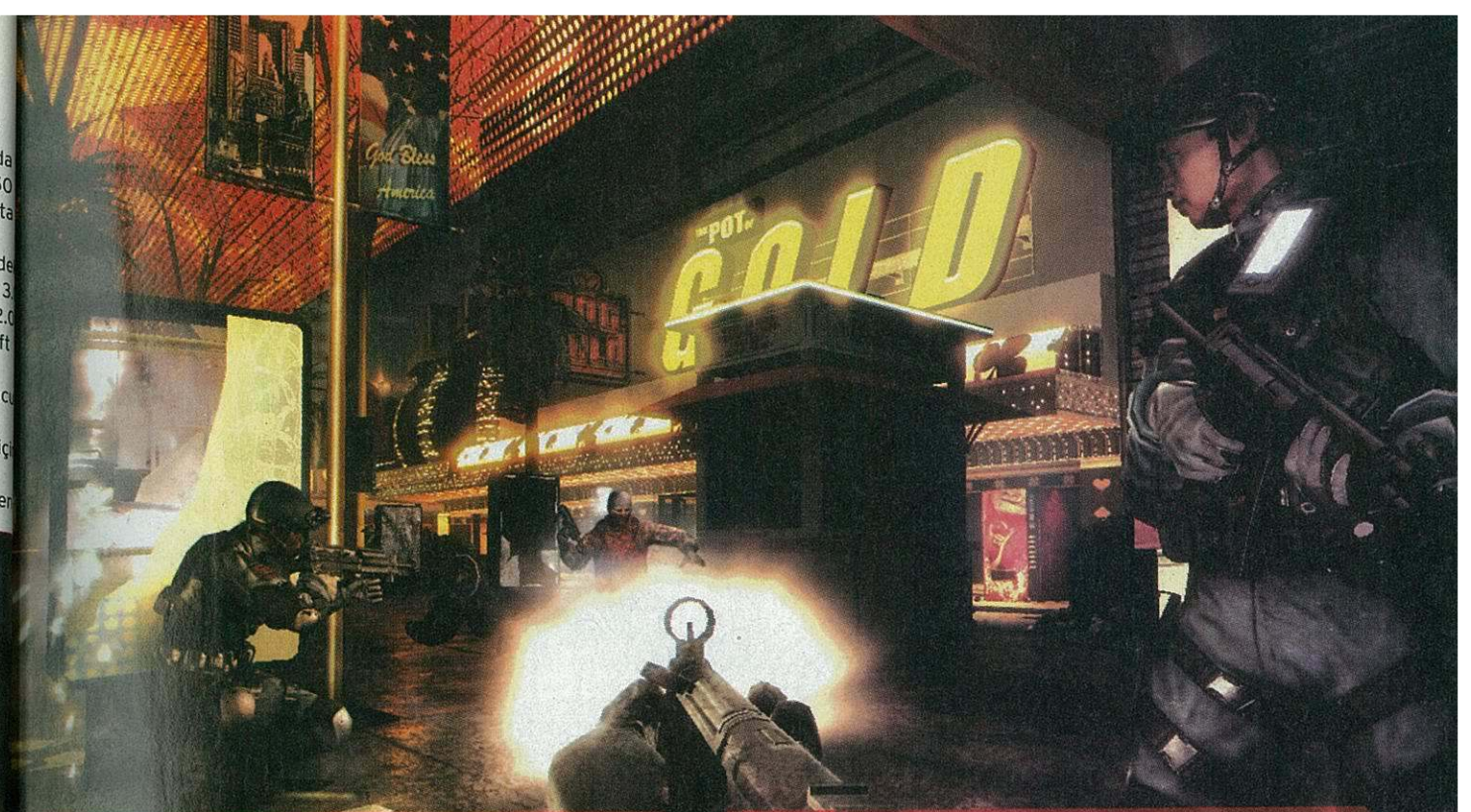
Eğer GeForce 6xxx ya da Radeon 1xxx serisi bir ekran kartınız yoksa bu oyunu oynamayı unutabilirsiniz.

ay incelediğimiz Splinter Cell: Double Agent gibi.

Üstelik oyunu çalıştırsanız bile performans, olması gerekenden çok düşük. Oyunu GeForce 7950 DX2'de (ki halen piyasanın en hızlı üçüncü kartıdır) oynamama rağmen kimi sahneler sistemi öylesine zorladı ki ayarları bir hayli düşürmem gerekti. Tamam, Vegas'ın grafikleri şahane ama bu sistem Oblivion ve Company of Heroes'u en üst seviyede bir kere olsun zorlanmadan oynatmıştı. Başka bir sorun da save seçeneğinin olmaması. Oyun Checkpoint'lerde otomatik kaydediyor sadece. Ağır çarpışma altında, yavaş yavaş ilerleyip 20 tane düşman öldürmüşken soteye yatmış bir düşman ya da göremeyeceğiniz bir açıdan gelen el bombası sizi 15 dakika önceye yollayabiliyor. Neyse ki yanımızdaki tim elemanlarının öldüğü gibi bir derdi yok. Onlar vurulunca devrilişip ayağa kaldırılmayı bekliyor. Yanlarına gidip sihirl bir şırınga enjekte ediyorsunuz ve hiçbir şey olmamış gibi oyuna devam ediyorlar.

CLANCY BUNUN NERESİNDE

Oyunun en zayıf ikinci noktası ise hikâyesi. Başka bir oyunda bu hikâyeye göz yumabilirdim belki ama bir oyunun üzerinde Tom



VEGAS'I OYNAYACAK MUTLU AZINLIK

Acı gerçek şu ki, Ubisoft'un aşırı tembelliği yüzünden bu güzelim oyunu sadece Shader Model 3.0 destekli ekran kartı olanlar oynayabilecek. Piyasada bulunan, Vegas'ı oynatabilecek 12 ekran kartı modelini şunlar:
ATI RADEON X1600/X1800/X1900/X1950
NVIDIA GeForce 6600GT/6800/7300/7600/7800/7900/7950/8800

Clancy yazıyorsa hikâyesinden çok şey beklerim. Sanki Ubisoft, Clancy usta dururken gitmiş hikâye için 24'ün yazarlarından yardım almış, onlar da geçen sezonun 12. saati ile 13. saati arasında bir şeyler karalayıp vermişler. Bu kadar klişe, bu kadar temelsiz bir hikâye yazmak da ustalık isteyen bir iş. Sıcak çatışmanın ortasında hikâyeyi görmezden geliyorsunuz ama oyunu bitirdiğinizde "Bu da ne ki şimdi?" diye kalıveriyorsunuz.

Üstelik oyun önceki R6'lerdeki mekân çeşitliliğinden de yoksun. Baştaki Meksika sınır kasabasındaki kısa bir bölümün ardından oyunun büyük kısmı Vegas'ta ve sonu da bir barajda geçiyor. Bu uzunluktaki bir oyun için biraz dar bir çerçeve bu. Bir noktadan sonra kolları makinelerden (ne kadar güzel gözükseler de) gına geliyor. Sıradanlılığı kırıp işi biraz renklendiren Dante Oteli ve tiyatro bölümü olmasa oyun bu konuda F.E.A.R.'a yaklaşabilirdi. Çeşitliliğin az olmasının bir sebebi de hikâyenin zorlaması elbette. Yüzde 80'i Vegas'da geçen bir hikâyede tasarımcıların bizi güzel bir Karadeniz köyüne götürme şansı yok elbette (kısıtsetse bu yaz gitmek istiyorum da).

Kısacası oyunun senaryosu ağzınızda ekşi bir tat bırakıyor. O zaman anlıyorsunuz ki bu saçma hikâyeye ihtiyacınız yok aslında,

işte asıl eğlence, işte gerçek terörist avı o anda başlıyor. Düzgün bir internet bağlantısı ve oyunun orijinali size dünyanın dört bir tarafından gelen oyuncularla bu sıcak çatışmayı yaşama şansı veriyor. Oyundaki toplam 8 çok oyunculu mod ve özellikle de birlikte oynanan "Cooperative" modların tadına doyum olmuyor.

Eğer internetiniz zayıfsa da dert etmeyin. Tek başınıza terörist avına çıkmak da çok zevkli. Kimisi senaryodaki bölümlerden uyarlanmış kimisi sıfırdan hazırlanmış 10 harita var Terrorist Hunt modunda. Kolay modda ve az terörist seçeneğiyle oynasanız bile bu haritaları temizlemek gerçekten zor. Bu yüzden her birini başarana kadar bulmaca çözer gibi tekrar tekrar zevkle oynuyorsunuz.

Vegas'da Rainbow Six'i Rainbow Six yapan hiçbir şeyi bulamayacaksınız. Bu yüzden en baştan "Bu farklı bir oyun" diye yaklaşırsanız hayal kırıklığına da uğramazsınız.

Gerçekten de Ubisoft oyunun adını "Bad Day Vegas" koysa hiçbir şey değişmezmiş. Eğer taktik aksiyon seviyorsanız Vegas'ı mutlaka oynayın. Level Hit alamamış olmasına da şaşırmanın. Sadece 6 ekran kartı modelinde çalışmasa ve hikâyesi adam gibi olsa, Vegas Level Klasik ödülüne oynardı. L

İKİNCİ GÖRÜŞ

[SİNAN AKKOL]

Ben ki FPS'lerde mazoşistliğimle bilinirim. Ben ki bir FPS'de en üst zorluk derecesinde bile tatmin olmam, Crosshair'i kaldırıyorum. Eğer takım arkadaşım varsa, onları bölümün başında temize havale ederim. Çünkü düşmanımı paylaşmak istemem. Çünkü FPS'ler benim av alanımdır. İsterim ki beni zorlasın. İsterim ki ben onu iteledikçe, o da beni geriye itsin. Ve uzun zamandır aradığımı Vegas'ta buldum.

Tamam, Vegas bizim hatırladığımız Rainbow Six değil. Ama kardeşim, onlar nasıl grafiklerdir öyle! Tartışmasız olarak Vegas şu an PC'deki en güzel grafikli FPS. Ve 2006'da düzgün bir FPS oynamamış olan ben, ona tıpkı bir aç gibi saldırdım. Oyunun iğrenç checkpoint sistemi bile beni durduramadı, Calypso'nun ikinci katındaki çatışmayı tam 26 kez ölüp tekrar tekrar oynamak zorunda kaldım, koymadı. Her seferinde başka bir fantezi yaptım. Çatışmalarının verdiği keyifle, yerinde saçmalayıp, yerinde zorlayan yapay zekâsıyla Vegas beni çok mutlu etti. Lakin şu da var ki, Rainbow Six'in geçmişi hakkında fazla duygusal olduğumu düşünsem de, birçok konuda Tuğbek'e hak veriyorum: Bir iki aylık ufak bir kod çalışmasıyla bir Xbox 360 portundan, muhteşem bir PC oyununa dönüşebilirdi. Sadece Shader Model 3.0 destekli ekran kartı olan azınlığa hapsedilmeyebilirdi. Ve eminim ki, dünyanın en iyi eğitilmiş askerleri düştüğünde, onları ayağa kaldırmak için şırıngalardan "büyülü hayat" zerk etmekten daha mantıklı bir sağlık yöntemi bulunabilirdi. Korkarım bir sonraki oyunda şöyle bir diyalog geçecek: "Mahvolduk Johnny, etrafımız sarıldı!", "Hey, merak etme dostum. Bende yedek sağlık fitili var!". "Heyo, Johnny!"



LEVEL KARNESİ

- + Çok sıkı çatışmalar oluyor.
- + Harita tasarımları iyi.
- + Grafik ve animasyon muhteşem
- Kötu bir Xbox 360 çevrimi.
- Bir Tom Clancy için hikâye vasat.
- Sadece 12 ekran kartında çalışıyor.



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

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Grafiklerin muhteşemliği veya çatışmaların sıklığı şu gerçeği değiştirmiyor: Ubisoft biraz daha zaman ayırsaydı, Vegas müthiş bir PC oyunu olurdu.

77

- Yapım: Ubisoft Montreal - Dağıtım: Ubisoft - Türkiye Dağıtıcısı: Video Ekspres - Yaş sınırı: 16+

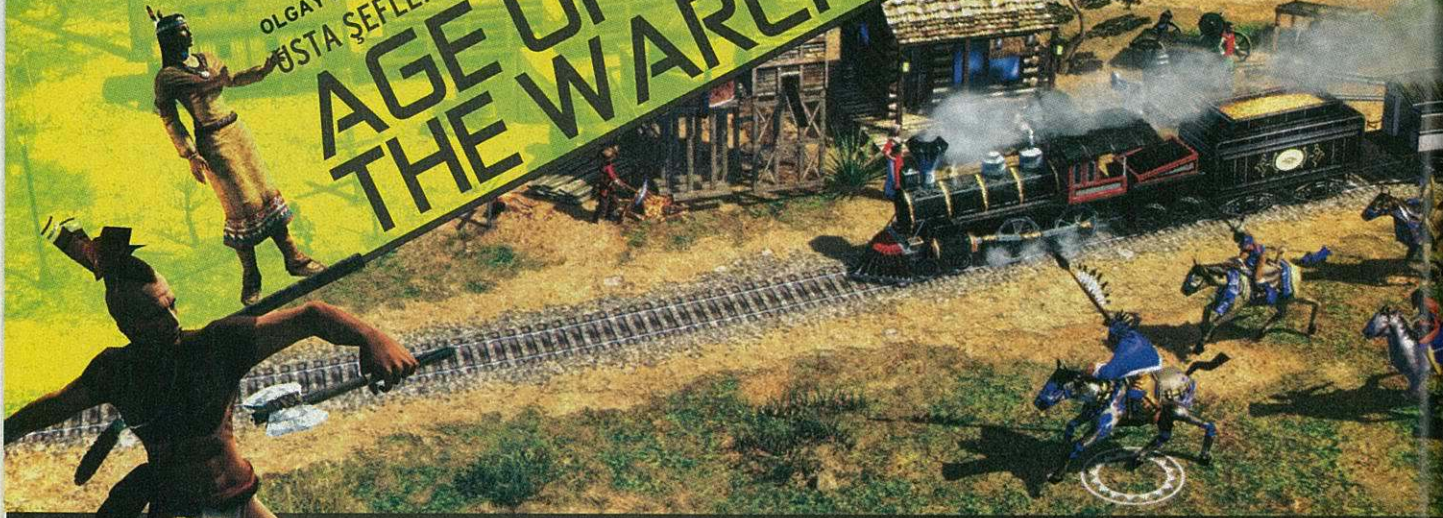
- Minimum Sistem: 3 Ghz İşlemci, 1 GB RAM, 128 MB DX 9.0c Ekran Kartı

- Önerilen Sistem: 7 Ghz İşlemci, 5 GB RAM, 1666 MB DX 9.0c Ekran Kartı... Belki keser! - Web: www.rainbowsixgame.com

OLGAY ERTEZ olgay@tevel.com.tr
 İSTANBUL'DA SON

AGE OF EMPIRES III THE WARCHIEFS

Texas'ın treni ve trenle tren olan
 Kızılderililer'i meşhurdur. Bir de kestane
 şekeri. (Yoksa o Bursa mıydı?)



Parti veriyormussunuz, valia hiç haber vermiyorsunuz. Alacağınız olsun.



KADİR, SU ANDA İSTANBUL'DA SON DURUM NEDİR? Gelişmeleri bize aktarabilir misin?

- Evet Olgay, şu anda ekonomi tamamen durmuş durumda. Caddeler insanlarla dolup taşıyor, yer yer silah sesleri duyuyorum. Halk panik içinde...

-Peki Kadir ne olduğu hakkında bir fikrin var mı?

-Sanıyorum Age of Empires III'ün geliştirme paketini oynayan biri Imperial Age'e geçmek yerine Revolution yaptı...

Bunca yeni oyun arasında Age of Empires III'ün geliştirme pakedi The Warchiefs sessiz sedasız satışa sürüldü. İsminden

de anlaşılacağı üzere yeni oyunumuzun ana hikâyesi Amerikan yerlileri (hayır, War Chief bir Orc değildir!) üstüne kurulu. Bu nedenle oyuna eklenen medeniyetlerin hepsi de Amerikan Yerlilerinden oluşuyor: Aztekler, Siyular ve Iroquoisler.

BU IROQUIS "IRAK" DEĞİL, DEĞİL Mİ?

Peki bu üç yeni medeniyetimizin stratejik sistemleri ne alemde? Aztekler, Skull ve Jaguar Prowl Knight gibi ruhani savaşçılardan oluşan antik bir uygarlık. Güçlü piyadeleri ile çıkıyorlar, ancak ne kuşatma birimleri, ne de süvarileri var. Rush taktiklerde çok işe yarıyorlar. Iroquisler, dengeli oynamayı sevenlere yönelik bir uygarlık. Piyadeleri yeterli, süvari ve kuşatma birimleri de gerektiği kadar. Siyular ise kartal tüyü takan savaşçıları ve çeşit çeşit süvari ile çok güçlü bir medeniyet. Ancak kuşatma birimlerinin olmayışı en büyük noksanları.

Yeni eklenen bu üç ırkın en temel özelliği, diğer medeniyetlerde olmayan mistik güçlere sahip olmaları. Peki bu mistik güçler nasıl kazanılır, ne işe yarar? Köylülerimiz her zaman olduğu gibi altın, yemek ve

odun toplamakla birlikte, bu yerli kabilelerde çeşitli ruhlarla tapınarak (kamp ateşi etrafında dans ederek) mistik güçler kazanabiliyorlar. Üretimi hızlandırma, savaşçıların vuruş gücünü arttırmak, birim limitini arttırmak gibi mistik güçler. Kısaca terli medeniyetler oyuna "İman gücü" kavramını da yeniden getiriyor (çarpılmasak iyiydi).

ALTERNATİF BİR ZAMAN

Bir diğer yenilik ise Revolution. Bu aslında alternatif bir çağ. Imperial Age'e geçmek yerine bu çağa geçebiliyoruz. Ancak unutmayın ki bir ihtilâl yapıyoruz ve bu da köklü değişiklikler anlamına geliyor. (Oyuna Osmanlı Devleti ile başladım, ihtilâl gerçekleştirdim ve ardından ülke bir anda Şii oldu). İlk önce yeni bir ülke kurarak işe başlıyoruz. Sonra elimizdeki tüm köylüler devrimci asilere dönüşüyor ve iş yapacak elimizde kimse kalmıyor. Kısaca elimizdeki köylü sayısı kadar büyük bir ordumuz oluyor ancak ekonomimiz duruyor. Bundan güzel rush zamanı olamaz tabii ki. Ancak Revolution yapmadan evvel ciddi bir birikiminizin olmasında fayda var, nede olsa ihtilâl zamanı cepten yiyeceğiz.

Eklenmiş son yeniliği ise kovboy, ninja, fusilier gibi kiralık birimleri yapabilmek için oyuna Saloon adında bir binanın eklenmiş olması. Ayrıca bu birimlerin çeşidi de hayli arttırılmış.

Tüm bu ince fikirler sayesinde Avrupa medeniyetleriyle oynarken bağımsız bir kıtanın şekillendiğini hissediyor, yerli medeniyetlerinde ise beyaz adamın gelmesiyle yavaş yavaş her şeyin değiştiğini görüyorsunuz. Bir kaç ciddi program hatasını saymazsak The Warchiefs ile tüm strateji severler keyifli saatler geçirecek, iyi bir AoE3 ek paketi. L

LEVEL KARNESİ

- + Yeni medeniyetler.
- + Yeni bir kıtanın şekillendiği hissi.
- Ciddi program hataları.
- Col'dan sonra çok "retro" kalıyor.

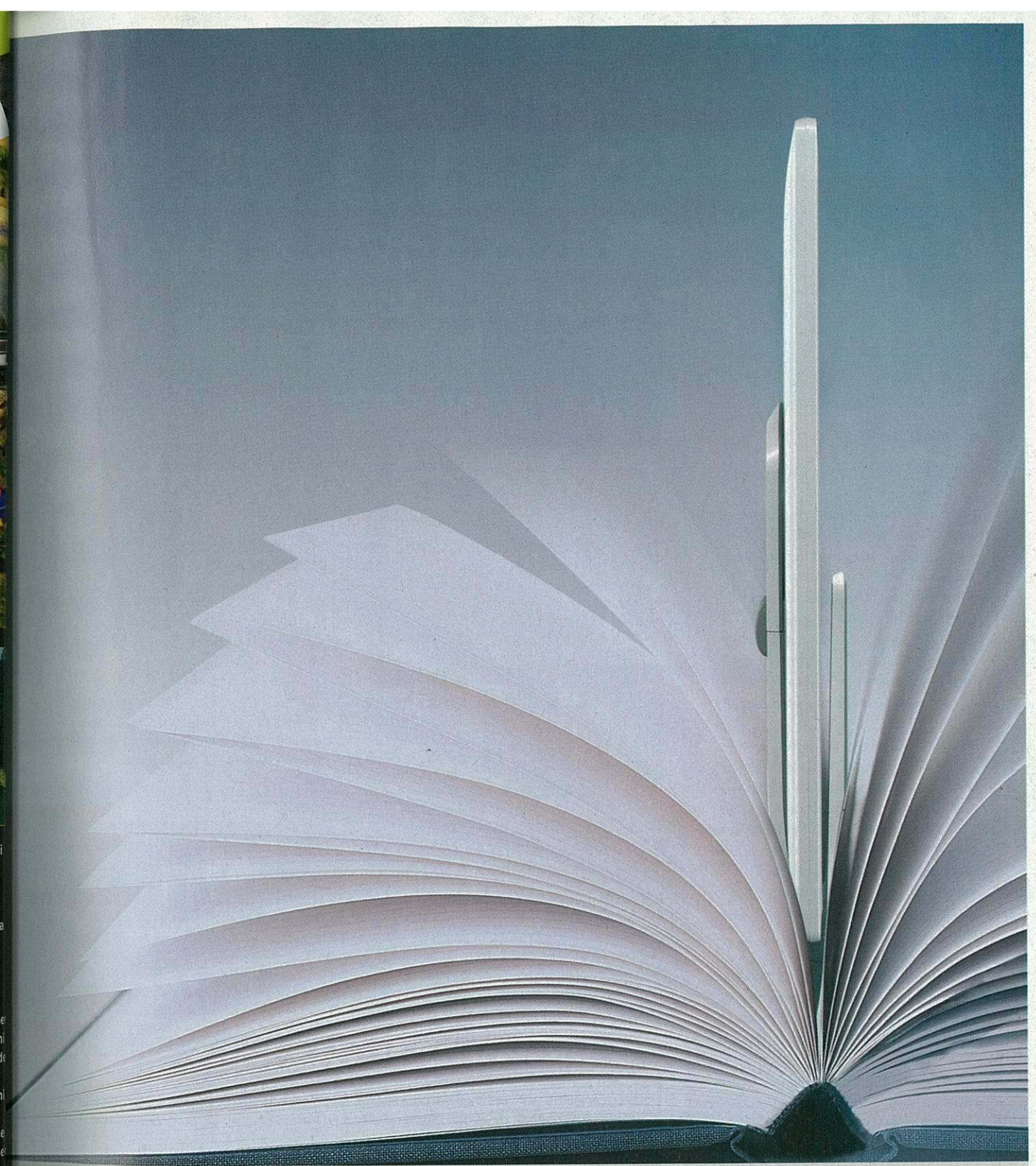


	1	2	3	4	5
GRAFİK	█	█	█	█	█
SES	█	█	█	█	█
OYNANABİLİRLİK	█	█	█	█	█
MULTIPLAYER	█	█	█	█	█
EĞLENCE	█	█	█	█	█

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Oyuna başlan aşığı değiştirmese de Keyif katan ince fikirler ve yeni medeniyetler. Age of Empires III'ü sevmiş kim varsa mutlaka edinmeli.

76



Hayalinizdeki ince ve parlak ekran Etkileyici tasarım, büyüleyici parlaklık

Samsung SyncMaster 960BG 19" TFT-LCD monitör, parlak (glare) ekranı ile; oyun oynarken, DVD seyrederken ya da çalışırken size en gerçekçi ve net görüntüleri sunuyor. SyncMaster 960BG şıklığı ve zarflığı ile de sizi etkileyecek, SyncMaster 960BG ile hayal etmek zor değil.

MagicClear, MagicStand, MagicTune, MagicBright II, MagicColor, MagicZone ve MagicRotation

1280x1024 çözünürlük
700:1 kontrast oranı
300 cd/m² parlaklık

4 ms tepki süresi
160/160 derece geniş görüş açısı
Ayarlanabilir yükseklik ve pivot



KOYUNCU
www.koyuncu.com.tr

KOYUNCU ELEKTRONİK BİLGİ İŞLEM
SİSTEMLERİ SAN. VE DİŞ. TİC. A.Ş.
Emek Mah. Ordu Cad. No:18 Sarıgazi
Ümraniye/İstanbul
Tel : (216) 526 88 88



KONT BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ
VE DİŞ. TİC. A.Ş.
Sanayi Cad. No : 99
Yükarı Dudullu/İstanbul
Tel : (216) 499 62 99
www.kont.com.tr

SAMSUNG



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

ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Koca 10 yıl geçti aradan. Uzun süre okuduğum LEVEL'in özellikle 10. yılını kutladığı bu ayda dergi kadrosunda yer almak hoş bir duygu. Gerçi kendi adıma ekstra bir hazırlık dönemi geçirmesem de, ofise uğradığım her gün bu konu üzerine diyaloglara denk gelmem beni de bu atmosfere hazırladı. Pekî böyle önemli bir sayıda kendi payıma düşen konularda neler yaptım?

Açıkçası "10. yıl sayısı" etiketine sahip bir sayıda DVD içeriğinin yeterli kadar güçlü olmaması benim adıma üzücü oldu. Oyun firmalarının Ocak ayını boş geçirmesi ve çok önemli diyebileceğimiz bir oyunun demosunun yayınlanmaması (verdiğimiz demolara haksızlık yapıyorum, doğrudur), DVD'nin diğer bölümlerine daha çok yönelmeme neden oldu.

Bu ay özellikle "Full Oyunlar" bölümüne baktığınızda 20 oyun göreceksiniz. Üstelik her biri birbirinden eğlenceli ve farklı yönleriyle ön plana çıkan yapımlar.

"What Linus..." diye başlayan ve ismi ile satırlarımın birçoğunu elimden alabilecek kapasiteye sahip oyuna öncelik vermenizi tavsiye ederim. Ayrıca Merry Gear Solid ve Spider da benim oynarken en çok zevk aldığım oyunlar arasındaydı.

Full Oyunlar dışında ağırlık verdiğimiz diğer bölümler ise Modlar ve Videolar oldu. Bu ay DVD'de birbirinden ilginç modların yanı sıra birçok oyunun HD kalitesinde videosunu bulacaksınız.

Siz dolu dolu bir 10. yıl sayısını tüketirken daha fazla gevezelik edip sizi bu köşede tutmak istemiyor ve içerik ile baş başa bırakıyorum.

Nice 10. yıllara LEVEL!



AYIN EN İYİ OYUNLARI



AND YET IT MOVES

www.andyetitmoves.at

AYIM, temel yapısıyla basit bir platform oyunu aslında. Ancak oyunu ön plana çıkaran ekstra bir özelliği var; bu da içinde bulunduğumuz dünyaya yön verebiliyor olmamız. LocoRoco oynayanların anımsayabileceği bu sistem, oyuna ayrı bir renk katıyor. Dünyayı tek bir hamlede 90 derece çevirebilmemiz sayesinde önümüzdeki engelleri aşiyor ve bölüm sonuna ulaşabiliyoruz.

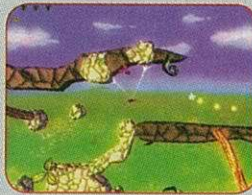
LEVEL NOTU
8

HELIUM BOY

www.beril.se/heliumboy/

Platform türündeki Helium Boy'da, kontrol ettiğimiz ufaklık ile uçan balonlardan yararlanarak sağa-sola serpiştirilmiş yıldızları toplamaya çalışıyoruz. Zaman zaman yere inmemiz gerektiğinde balonu bırakıyor, tekrar havalanmamız gerektiğinde ise pompamız ile yeni balonlar şişirebiliyoruz.

LEVEL NOTU
7



SPIDER

spider.hku.nl

İki boyutlu platform türündeki Spider, DVD'deki The Complex oyunu ile de benzerlikler gösteriyor. Oyunda bir örümceği kontrol ediyor ve karşımıza çıkan tüm sinekleri toplamaya çalışıyoruz.

LEVEL NOTU
8

WHAT LINUS BRUCKMAN SEES WHEN HIS EYES ARE CLOSED

www.xiiigames.com/linus/

Ayın en ilginç oyunu. İsmi uzunluğu bir yana, görselliği ve hikayesi de oldukça ilginç Linus'un. Oyun, yatay olarak ikiye bölünmüş bir ekranda oynanıyor ve iki bölümün de görselliği farklı. Ancak bir bölümde yaptıklarımız, diğer pencerede de karşılık buluyor. Böylece tek bir oyunu kontrol ederek iki farklı oyunu aynı anda oynuyoruz.

LEVEL NOTU
9



KURMADAN GEÇMEYİN

DVD içeriğinde yer verdiğimiz programların; demoların, modların ve videoların gölgesinde kaldığını düşünerek, bu aydan itibaren Forte sayfalarında her ay bir programı kısaca tanıtacağım.

HYPERSNAP-DX 6

www.hypersonics.com

Fraps ile birlikte ekran görüntüsü almak konusunda en iyi ve kullanışlı programdır HyperSnap-DX. Fraps daha çok oyunlara yönelikken, HSDX ise Windows ortamına yöneliktir. Yaptığınız bir işlemi ya da bir internet sitesinin içeriğini anlık olarak yakalamak istediğinizde bu programı kullanabilirsiniz. Üstelik görüntüleri sadece yakalamak ile kalmıyor, onlar üzerinde efektler kullanarak bazı değişiklikler de yapabiliyorsunuz. Programın ilginç özelliklerinden biri de, ekrandan taşan görüntüleri de yakalayabiliyor olması. Bir internet sitesinde uzun bir makale bulduğunuzda, "Capture" menüsündeki "Extended Window Capture" seçeneğine istediğiniz değerleri girerek, sayfanın tümünü bir hamlede resme döküyorsunuz. Oyunlarda da kullanabileceğiniz programı, resmi sitesinden 35\$ karşılığında satın alabilirsiniz.





BASKETBOL MENAJERLİĞİ

Beni biraz olsun tanıyanlar Football Manager hastası biri olduğumu bilirler. En azından yazdığım incelemeler neticesinde bile bu tahminde bulunabilirsiniz. Ancak benim FM'ye olan ilğim sadece futbol sevdamdan kaynaklanmıyor. Bir Ekonometri Bölümü mezunu olarak rakamlar ile de oldukça ilgiliyimdir. Hele ki bölümümün temelini oluşturan istatistik, yıllardır eğlenceli gelmiştir bana. Bu vesile ile rakamları görmek, rakamlar ile oynamak ve bunu futbol sevgim ile birleştiren bir oyuna yıllarımı ayırmak hiçbir zaman rahatsız etmedi beni. Elbette ilgilendiğim

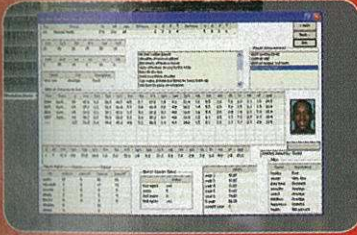
tek spor futbol değil. Basketbolu ve özellikle de NBA'ı yoğun bir şekilde takip ederim. Malum, basketbol da istatistiği sonuna kadar kullanır; yani tam benlik bir spor. Zaten bu konuda çeşitli minik sitelerim de mevcut.

Şimdi Football Manager'ı bir kenara bırakalım. Ya basketbol menajerliği oyunları? Hiç rastlamadınız mı? Hiçbir basketbol menajerliği oyunu duymadınız mı? Merak etmeyin; ben sizler için araştırdım ve ne kadar oyun varsa hepsini buldum. Artık bu oyunları size tanıtmanın zamanı geldi.

JUMP SHOT BASKETBALL (DVD'de)

www.shotsports.com
Araştırmalarım sonucu bulduğum oyunlar arasında Jump Shot isinamadığım tek oyun. Popüler olmasına ve yeni sezon dosyaları da hazırlanmış olmasına rağmen oyunun bazı yönleri beni oyundan soğuttu. En önemli sorun, oyunun sunumundaki kalitesizlik. İstatistik verileri açısından en az diğer oyunlar kadar güçlü ancak oynanabilirlik oldukça düşük. Maçları takip etmenin de zor olması, maç hızını maksimuma çıkarmamız için bizi zorluyor. Zaten diğer oyunlardan birine sarıldığınızda bu oyunu denemek bile istemeyeceksiniz.

LEVEL NOTU
5



FAST BREAK BASKETBALL 2007

Web sitesi yok
Maç motoruna sahip olmayan en iyi basketbol menajerliği oyunu Fast Break Basketball. Yukarıdaki oyunlar gibi sadece tek bir kişi tarafından hazırlanan (Brian Nichols) oyun, metin tabanlı olarak ilerliyor. İstatistik konusunda en az TCB ve TPB kadar başarılı olan oyunda maçları metin olarak takip ediyoruz. FBB'nin en ilginç özelliklerinden biri ise, oynadığınız sezona ait bir internet sitesi yaratıyor olması. Bu siteye oyunun kurulu olduğu dizinden ulaşabiliyorsunuz. DVD'nin Ekstra bölümüne girerek oyun için hazırlanan yeni sezon dosyasına da ulaşabilirsiniz.

LEVEL NOTU
7



Pro



College

TOTAL PRO BASKETBALL 2005 (DVD'de)

www.wolverinestudios.com

İşte bu kategorinin en eğlenceli oyunu. İki boyutlu maç motoru, genel sunumu ve istatistik akışı ile tam bir basketbol menajerliği. Üstelik olabildiğince eğlenceli. Gary Gorski adlı genç bir yapımcının tek başına (grafikler için yardım aldığı da not düşeyim) yarattığı bu oyun, aslında 2003'te çıkardığı ilk oyunun devamı niteliğinde. Oyunda aklınıza gelebilecek her şeyi yapma imkanınız var; transfer, takas, draft, bilet fiyatlarını ayarlamak, seyirci çekmek için özel organizasyonlar düzenlemek, teknik ekiple değişiklikler yapmak... Bunlar ilk olarak aklıma gelen birkaç özellik sadece. Bu kadar hızlı bir girişten sonra kötü haberleri de vermem gerekiyor maalesef. Öncelikle oyunda lisans problemi mevcut ve bu nedenle isimler uydurma. Ancak merak etmeyin; DVD'nin Ekstra bölümünde bu problemi çözecek dosyalara yer verdim. İkinci problem ise daha da önemli: Oyun artık satılmıyor. Şu sıralar yeni oyununu hazırlayan Gary Gorski, birkaç ay önce TPB'nin satışını durdurdu. Demo ile idare etmeniz ve kısa süre içinde çıkacak olan yeni oyunu beklemeniz gerekiyor. Bu arada demonun teknik açıdan bazı problemler içermesi de üzücü ama yine de yeni oyun için fikir edinebilirsiniz.

LEVEL NOTU
6

TOTAL COLLEGE BASKETBALL (DVD'de)

www.wolverinestudios.com

Gary'nin bir diğer oyunu da TCB. Adından anlaşılacağı gibi TCB, Amerikan Kolej Ligi'nin içerik alıyor. TPB'ye göre daha gelişmiş bir oyun olan TCB'de onlarca lise arasından birini seçip, yönetimin sizden istediği görevleri yerine getirmeniz gerekiyor. Örneğin benim gibi, Jordan'ı basketbol dünyasına hazırlayan North Carolina'yı seçerseniz, sezon sonuna kadar %50'lik bir galibiyet yüzdesi yakalamamız yeterli olacaktır. TPB'den daha gelişmiş bir maç motoruna sahip olan TCB'de maçları takip etmek daha keyifli. TPB'nin aksine iyi olan haber ise oyunun halen satışta olması (35\$).

LEVEL NOTU
6

PIYASADAN SON HABERLER

TPB yazısında belirttiğim gibi, Gary Gorski yeni oyunu üzerinde çalışmalarını sürdürüyor. 2006'nın sonlarına doğru piyasaya çıkacağı duyurulan ancak bazı teknik problemler nedeniyle ertelenen oyunun adı Draft Day Sports: Pro Basketball. Gary Gorski önceki oyunlarını Grey Dog Software bünyesinde piyasaya sürmüştü. Yeni oyununu ise kendi kurduğu Wolverine Studios etiketiyle piyasaya sürecektir. GDS ise bu açığı Fast Break Basketball 2001'i hazırlayan Brian Nichols'ı bünyesine katarak kapatma yolunu seçti.



takım arkadaşlarınız ile işbirliği yapmanız lehinize olacaktır. Takım arkadaşlarınızı yönlendirmek için F2'den F11'e kadar olan tuşları kullanabilirsiniz. Özellikle botlar ile oynuyorsanız takıma hükmetmeniz daha kolay olacaktır. Birçok oyunda "use" işlevi gören F tuşu ise bu oyunda silahımızın atış şeklini değiştirmek için kullanılıyor. Ayrıca el bombası seçimini de bu tuş ile yapabiliyoruz. İleriye gitmemizi sağlayan W tuşuna iki kez basarak koşarken, Q'ya ve E'ye iki kez basarak sağa-sola eğik pozisyonda kalabiliyoruz. Space tuşu ise ekibimize hızlı bir şekilde komut vermemizi sağlıyor.

ARMED ASSAULT

ŞUBAT AYININ EN ÖNEMLİ DEMOLARINDAN BİRİ, OPERATION FLASHPOINT

hayranlarının merakla beklediği Armed Assault. Piyasaya sürüldüğü dönemde büyük beğeni toplayan OP, askeri simülasyon türünü tek başına domine etmişti. FPS yapısıyla oynanan oyunda, devasa haritalarda askeri türde çatışmalara giriyor ve düşman askerlerini alt etmeye çalışıyoruz. Oyun, multiplayer modu sayesinde dünya çapında gün geçtikçe popüler olmuştu. OP'nin bir artısı da mod yapımına uygun bir oyun olmasıydı.

Aradan geçen beş yılın ardından Bohemia Interactive, yeni oyunu Arma'yı bu ay içinde piyasaya sürecek. Geçtiğimiz ay yayınlanan demoyu ise DVD'de bulacaksınız. Demo hakkında belirtmem gereken en önemli nokta, demonun sadece multiplayer modundan oluşuyor olması. Ancak internet ve sistem performansı açısından bir çekinceniz olursa, botlara karşı da savaşabilirsiniz.

Arma'nın geniş savaş alanlarında geçen bir oyun olduğunu göz önüne alırsanız, sisteminizi de oldukça zorlayacağını tahmin edebilirsiniz. Efektler ve ayrıntılar dışında, görüş mesafesi

ayarı da performans açısından bir hayli önemli. Performans kaybınızı öncelikle mesafeyi kısarak, sonrasında ise ekstra efektleri kapatarak azaltmaya çalışın. Eğer bendeki gibi ekran kartı ve hafızası güçlü olmasına rağmen işlemcisi zayıf bir sisteminiz var ise, özellikleri ne kadar azaltırsanız azaltın sağlıklı bir performans yakalayamazsınız. Yani benim ve benimle aynı durumdaki oyuncuların işlemci değiştirme zamanı geldi artık.

Simülasyon kelimesi birçok oyuncu için korkutucu bir kelimedir. Özellikle de bu türü uçak simülasyonları ile tanıyanlar, zaman zaman klavyelerinde yeteri kadar tuş olmadığını bile düşünmüştür. Bu paralelde Arma'da da birçok tuşun kullanılabilir olduğunu söylemem sizi ürkütecektir. Ancak durum uçak simülasyonları kadar korkutucu değil. Hele ki bazı temel tuşları öğrendikten sonra oyunda çok fazla problem yaşamayacaksınız.

Arma'da uymanız gereken ilk kural, Rambo'culuk yapmamanız gerektiğidir. Arazinin büyük, görüş mesafesinin de uzun olduğu bir ortamda paldır küldür düşmana koşayım dersiniz anında vurulursunuz. Bu nedenle

Oyunun tam sürümünde multiplayer modunu ötesinde bir hikâyeye dayalı tek kişilik oyun modu da yer alacak. Düşmanlarımız ile çatışırken 30'un üzerinde farklı silah kullanabileceğiz. Silahların yanında 30 farklı araç da arazide kullanılmayı bekliyor olacak. Operation Flashpoint gibi bu oyunu da tükettiğiniz takdirde görev editörü devreye girecek ve istediğiniz içeriğe sahip bölümler hazırlayabileceksiniz.



MULTI THEFT AUTO

Elbette keşfedenler vardır ancak ben yine de bilmeyenlere haber vereyim dedim. Grand Theft Auto'yu rafa kaldıran ancak aynı tatta bir oyun bulamayanları uzun süre oyalayabilecek olan Multi GTA, adından da anlaşılacağı gibi GTA'yı multiplayer'a çeviren bir mod. Multi Theft Auto sitesine girerek daha fazla bilgiye ve mod dosyalarına ulaşabilirsiniz. www.mtavg.com



FM 2007 DOSYALARI

Bu ay DVD'mizin Ekstra bölümünde, TurkSportal tarafından Football Manager 2007 için hazırlanan veritabanı güncelleme paketini bulacaksınız. Ancak sitenin oyun için hazırladığı daha birçok dosya var. Özellikle Türkiye Ligi için hazırlanan görsel içerik paketini indirmenizi tavsiye ederim. www.turksportal.net

turksportal.net

THE LABYRINTH OF TIME DUYURULDU

Mod yapımcılarının nostaljik bir yapım daha. Bradley W. Schenck ve Michael Todorovic tarafından hazırlanan ve 1993 yılında DOS, Amiga ve Mac için piyasaya sürülen macera oyunu The Labyrinth of Time, oyunun meraklıları ve Half-Life 2 motorunun gücüyle tekrar oyuncular ile buluşuyor. Şimdilik sadece "duyuru" aşamasında olan mod için kadrolaşma süreci de devam ediyor. www.labyrinth.110mb.com



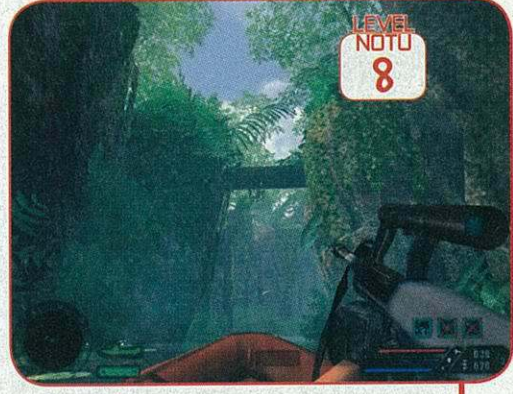


AYIN MODLARI

Demo kütüğü nedeniyle Şubat DVD'sinde en çok yüklendiğimiz bölümlerden biri modlardı. Birbirinden ilginç ve büyük boyuta sahip modlar arasında, geçen ay IGF tarafından ödüllendirildiğini duyurduğum Weekday Warrior ve Spawns of Deflebug gibi yapımların yanı sıra, daha önce neredeyse hiçbir moduna yer vermediğimiz Soldat için hazırlanan Eradication Wars gibi çalışmalar da yer alıyor. İşte bu ay DVD'de yer alan modlardan birkaçı:

SPAWNS OF DEFLEBUG

Gereksinim: UT 2004 (v3369) Hazırlayan: Ludocraft
Web: www.ludocraft.oulu.fi/deflebug
Independent Games Festival tarafından ödüle layık görülen modlardan biri de Spawns of Deflebug idi. Tamamen eğlence amaçlı hazırlanan SoD, bilinen birçok oyunu bir araya getiren multiplayer bir mod. Yakar top, tift, bilardo ve benzeri birçok oyunu bir araya getirerek nostaljik bir hava yakalamak isteyen SoD'un sesleri de bu konuda modu destekliyor.



IRIS

Gereksinim: Half-Life 2
Hazırlayan: Tom Mortensen
Web: www.tomsweb.dk
Iris, Half-Life 2 için hazırlanan örnek bir çalışma. İçerik, kontrol sistemi, grafik ve hikaye gibi dört temel konuda değişiklikler içeren modda, özel yetenekleri olan ve moda adını veren bayan bir karakteri kontrol ediyoruz. Oyun sırasında Iris'in çocukluk dönemine de döneceğimiz mod, Chinatown tarzı mimariye sahip bir bölgede, 2006 ve 2024 yıllarında geçiyor. 2006 yılını oynadığımız bölümlerde güneş ışığı her yeri ve içinizi aydınlatırken, 2024 yılını oynadığımız bölümlerde ise yoğun yağmur ve kara bulutlar içinizi karartacak. Her iki yıl arasında özgürce geçiş yapabileceğimiz olması da modun ilginç özelliklerinden biri.



MATTO4

Gereksinim: Far Cry
Hazırlayan: Matthias Otto & Viktor Ikkes
Web: www.fc-kartografen.de.vu

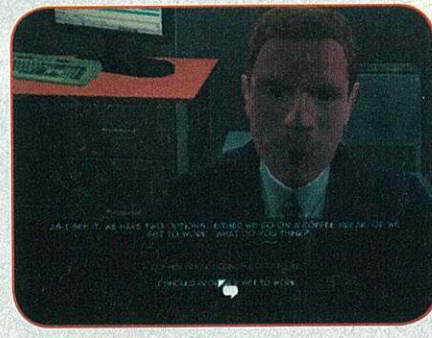
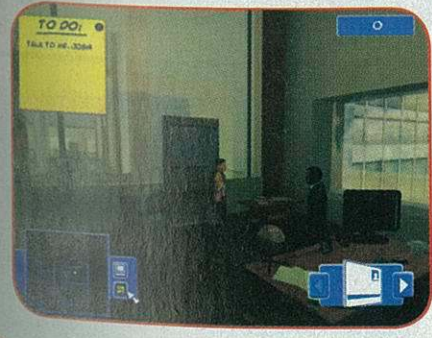
Far Cry için hazırlanan Matto4'ün yapımı bir buçuk yıldan fazla sürdü. Modun içeriği tamamen tek kişilik oyuna yönelik. Yapımcısı tarafından dört saatlik bir oynama süresine sahip olduğu belirtilen Matto4, özenle hazırlanan yedi farklı bölüm içeriyor. Matto4'te Jack Carver adlı karakteri kontrol ediyor, bize sunulan silah ve ekipman yelpazesinden yararlanarak düşmanları alt etmeye çalışıyoruz.

Matto4 devamlı olarak ilerleyip sağa sola ateş ettiğimiz bir mod değil. Matthias ve Viktor, mod için yaklaşık 16 dakikalık diyalog içeriği hazırlamış. Bu sayede modu oynarken, hazırlanan hikayeyi daha net takip etme şansımız oluyor. Diyaloglar dışında toplamı yaklaşık 11 dakikayı bulan ara videolar ile de mod içeriği desteklenmiş.

WEEKDAY WARRIOR

Gereksinim: Half-Life 2
Hazırlayan: The Guildhall at SMU
Web: www.tiny.cc/weekday

Weekday Warrior'ın bu ay verdiğimiz en eğlenceli mod olduğunu söyleyeyim baştan. Çünkü Half-Life 2 için hazırlanan diğer modları göz önüne aldığımızda, bu kadar farklı içeriğe ve oynanışa sahip başka bir mod daha bulabileceğimizi sanmıyorum. Teksas'ın en büyük üniversitesi bünyesindeki bir grup öğrenci tarafından hazırlanan WW, klasik macera ve platform oyunlarından ilham alınarak hazırlanan mini oyunlar üzerine oturtulmuş bir yapıya sahip. WW'de bir şirket ofisinde çalışan Doug Smith adlı bir elemanı kontrol ediyoruz ve sıkıcı ofis ortamında fantezilerimizi kullanarak kendimize eğlenceli oyunlar yaratıyoruz. En basitinden, buruşturduğumuz kağıtları çöp kutusuna basket olarak atabiliyoruz. Fazlasını keşfetmek ise size kalyor.



ERADICATION WARS

Gereksinim: Soldat
Hazırlayan: Anton Temba
Web: www.numgun.has.it

Half-Life, Unreal Tournament ve Far Cry modlarıyla dolup taşan DVD'de ve Forte sayfalarında bu ay bir Soldat moduna yer vermeye karar verdim; üstelik yeni versiyonu henüz yayınlanmış bir moda. Eradication Wars, Soldat'ın içeriğini tamamen değiştiriyor. Elbette oyun yapısına çok fazla katkısı olmasa da silah gücünün ciddi anlamda artması, çarpışmaların daha gösterişli (ve gürültülü!) olmasını sağlıyor. Soldat'ın oyun üzerinde yaptığı değişiklikleri kısaca şöyle sıralayayım: Yeni silahlar, yeni ses efektleri, yeni birimler, yeni ara yüz, yeni Weapon modu, yeni haritalar, yeni animasyonlar ve dahası.





Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr

MART 2001, TANIDIK OYUNCUYLA RÖPOTAJ

Bu ay Türkiye'nin ilk Diablo 2 klanı Secret Legion ile ufak bir röportaj yaptık. Şimdiye kadar hiç bu kadar organize olmuş, kalabalık bir klan görmemiştik. Röportajımızı yaptığımız kişi, klanın halkla ilişkiler sorumluluğunu yürüten, klanın rütbelendirmesiyle Ambassador (elçi) olan Göker Nurbeyler'di.

Klanınızda kaç kişi var?

71 kişiyiz. Daha önce 200 kişiydik, fakat orijinal oyun sahibi olmayan kişileri klanımızdan çıkartma kararı aldık

Neden çıkarttınız?

Online oynayarak yurt dışına açılmak için orijinal şarttı. Ne yazık ki Türkiye'de insanlar oyun alma konusunda bilinçli değiller. Tabiri yerindeyse domates alır gibi oyun alıyorlar. Oysa orijinal oyun sahibi olduğunuzda özellikle yurt dışında belli haklara sahip oluyorsunuz. Aramızda çok kabiliyetli oyuncular olduğunu biliyoruz. Fakat kopya yüzünden pek çok fırsatı kaçıırıyoruz.

Peki bu kadar bilinçli oyuncuyu nasıl bir araya topladınız?

Klanımız Battle.net'te aktif bir klan. Kurulma amacımız Player Killer'larla mücadele etmek ve sıkı arkadaşlıklar kurmak. Türklere karşı olan önyargıları yıkmaya çalışıyoruz. Bu amaçla oyun oynamak isteyenler bizi buldu ve hızla büyüdük.

Yukarıda altı yıl önce Level Online Gaming'de Burak'ın benimle yaptığı röportajdan kısa bir derleme okudunuz. Secret Legion sayesinde çok iyi arkadaşlar edindim, can dostlarım oldu. Diğer önemli kazanımım ise röportajdan birkaç ay sonra Level okurluğuma, yazarlığı da eklemem oldu. Yıllardır her okuduğum Level'da kendimden bir şeyler buluyorum. Level'la beraber ben de değiştim. Bugün elimde tuttuğum sayfalar benim için bir dergiden daha fazlasını ifade ediyor. Umarım sizin için de öyledir. Nice yıllara Level. (Level adını tersten okuyabildiğimi söylemiş miydiniz?)



GECE YARISI, BURNING CRUSADE MACERASI

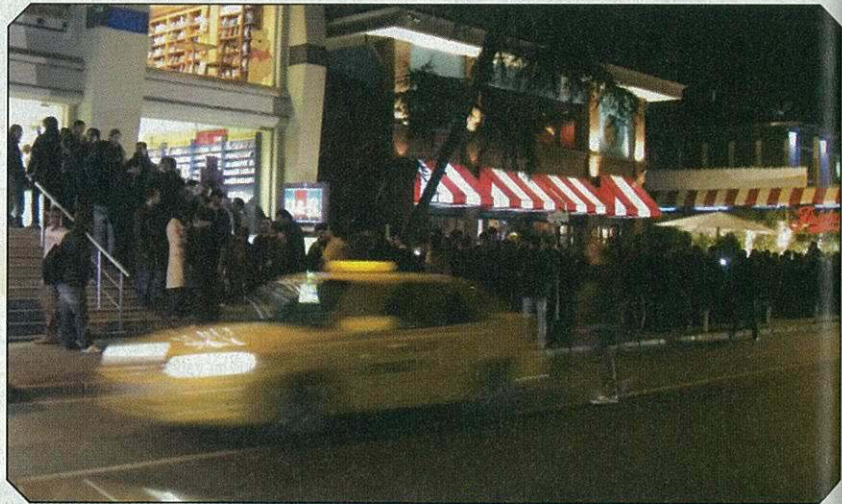
[GÖKER NURBEYLER gnurbeyler@level.com.tr]

Ben dâhil Türkiye'deki birçok oyuncunun yıllardır hayret ederek izlediği bir sahne vardır: Bir ürünün piyasaya sürüleceği gün yurt dışındaki dükkânların önünde erkenden kuyruklar oluşur, oyuncular hoş beş ederek sabırla saatlerce beklerler. Çılgınlık olarak adlandırdığım bu tablonun küçük bir versiyonunun Türkiye'de yaşanacağına, görmesem inanmazdım: Gece 00.00'daki Burning Crusade satışı için dört saat önceden sıraya girmiş oyuncular. Dağıtım saatinde dükkanın çevresinde yüzlerce kişilik raid'ler ve saat 1.30'a kadar oyun almak için bekleyenler. Sağdan soldan WoW muhabbeti yükselen ağzına kadar oyuncuyla dolu kafeteryalar. Bunlar gerçekten de kolay kolay şahit olamayacağımız sahnelerdi. Aynı sahneyi kaç oyun tekrarlatılabilir merak ediyorum.

GÖKER HOCADAN MAÇ ÖNCESİ YORUMLAR

Dün gece TV'de TeleWoW'u izlerken BC öncesi WoW'un PvP'ye dönüşüyle ilgili bir tartışmaya denk geldim. Ben de bu konuda subjektif fikirlerimi belirtmek istedim.

Son iki ayı WoW'la geçirenler bilir. Yamalarla onur sistemi değişerek Kaf Dağı'ndaki eşyalara erişmemiz sağlandı. Bence Blizzard akıllıca davrandı. Bir kere son aylarda eklenen eğlenceli high-instance'lara rağmen bir monotonlaşma baş göstermişti. Oyuncuların gönlünde ise hala oyuna başladıkları, arkadaşlarıyla muhabbet ederek, dertsiz tasasız görev yaptıkları günler vardı. Blizzard o günlere yeniden kavuşacağımız BC'den önce sistemi değiştirerek hardcore PvE loncalarını bile instance'lardan BG'ye çekti. Cross-BG ile de sıralar makul seviyeye inince son ay tam bir online PvP olarak geçti. Bu arada oyuncular honor biriktirerek birbiriyle benzer eşyalara sahip olmaya başladılar. Şimdi bakalım elimize ne geçmiş: Instance'lardan baydıktan sonra PvP'ye doyup PvE ve instance'ları özleyen oyuncular. Hem de alınan sınıf eşyaları nedeniyle birbirlerine paralel eşya setleriyle. Böylece Blizzard, BC'ye başlayan oyuncuları başlangıç günlerine döndürmüş oldu. Hellfire Peninsula'daki kolay kesilen mobları da buna bağlıyorum. L



RAGNAROK ONLINE'CILAR, KULAK VERİN

Çünkü R.O.'nun yapımcısı Hakkyu Kim, muhteşem bir projeye üzerinde çalışıyor: Sword of the New World. Amerika'nın yeni keşfedildiği 17. yy'ın, fantastik öğeler, kovboylar, balon etek giyen kılıçlı kadın savaşçılar ve Japon anime karakterlerinin birbirine karıştığı, görüldüğünden çok daha çekici bir devasa online Sword of the New World. Bu kadar güzel öğe bir araya gelince, heyecanlandık, pardon.





VOYAGE CENTURY ONLINE YEDİ DENİZLERİN FATİHİ OLUN

[BURAK AKMENEK akmenek@level.com.tr]

KARAYİP KORSANLARI'NI SEVDİNİZ Mİ? Ya da en klasiklerinden bu yana tüm korsan filmlerini bayıla bayıla seyrediyor musunuz? Haydi filmleri bir yana bırakalım, Pirates küçüklüğünüzden beri en sevdiğiniz oyunlardan birisi mi? O zaman buyurun size bol bol korsancılık oynayabileceğiniz devasa bir dünya.

İSTANBUL'DAN ATİNA'YA BUĞDAY TAŞIRKEN

Voyage Century Online 14. yüzyılda geçiyor. Karadaki büyük savaşların yanında muhteşem deniz savaşlarının da yaşandığı bu yüzyılda amacınızı siz belirliyorsunuz. Birbirine benzeyen karakterlerden birini yaratıp oyuna girdiğiniz andan itibaren takip edebileceğiniz dört yol var. Dilerseniz bir tüccar olup limanlar arasında mal taşıyarak cebinizi doldurabilir, korsan olup tüccarların cebindeki yükü azaltabilir, üretici olup mal toplayarak veya üreterek bunları satabilir yada her şeyi bir kenara bırakıp dünyayı gezip dolaşarak her yerini keşfetmeye çalışırsınız. Bu dört yolda kendine göre zorluklara ve keyifli bir oynanışa sahip.

Hepinizin hemen kılıcına sarılıp, fitilli tüfeğini de yanına alarak yağmadan yağmaya koşmak istediğine eminim. Fakat paranın Lidyalılar tarafından keşfedilmesinden bu yana ne gerçek, ne de sanal dünyada işler o kadar kolay değil. Her devasa online oyunda olduğu gibi burada da para kazanmak için ticaret yapmanız şart.

Oyun tamamen sahip olduğunuz yetenekleri kullanarak geliştirmeye üzerine kurulu.

Elinizde olmayan yetenekleri ise eğitim olarak öğrenebiliyorsunuz. Toplam 21 adet olan yeteneklerden 7 tanesini öncelikli olarak belirleyip en yüksek seviyeye çıkartırken diğerlerini ise 30. LEVEL'a kadar yükseltebiliyorsunuz. Yetenekleriniz geliştikçe sizin genel özelliklerinize de katkıda bulunuyor.

Oyunda en önemli iki özelliğiniz ise Hitpoint ve Stamina'nız. Stamina'nız odun kesmekten deniz savaşlarına kadar her yerde rol oynuyor. Potion içerek veya oturarak her ikisini de arttırmamız mümkün. Tabii ki ne kadar yüksek olurlarsa o kadar uzun süre dayanıyorlar.

GEMİME LEVEL ATLATMAM GEREK

Oyunda gemiler üç ana tipe ayrılıyor: Ticaret gemileri, savaş gemileri ve keşif gemileri. Ticaret gemileri çok mal taşıyor, savaş gemileri çok dayanıklı ve keşif gemileri çok hızlı. Herhangi bir gemi yapabilmek için önce basit bir gemi satın alıp bunu tekrar inşa ettirmemiz gerekiyor. Gemilerimizde de üç ana özellik var, manevra yeteneği, yapısı ve silah potansiyeli. Bu üç özellikte kullanıldıkça

artıyor, ve herhangi bir özellik 10. Level'a eriştiğinde, gemimiz bir level atlamış oluyor. Gemiler level atlayınca gidip uygun şehirlerde bir üst modelini yaptırabiliyoruz. Böylece özellikleri de gelişmiş oluyor. Örneğin 2. level bir savaş gemisine daha kuvvetli toplar koyabiliyoruz.

TİCARET, GUILD VE PVP

Ticaret bir malı satın alıp öteki limana gidip satmakla sınırlı değil. Kendi tezgahınızı açıp satışa bırakarak ta para kazanabiliyorsunuz. Guild'ler ise oyuncu ve NPC olarak ikiye ayrılıyor. Oyuncu guild'leri oyunun PvP si için düşünülmüş. Ayrıca liman kuşatmaları için gene guild gerekli. NPC guild'leri ise size bol bol görev veriyor. Oyunda gemi savaşları oldukça keyifli. Tıpkı filmlerde gördüğünüz sahneler kadar heyecan verici.

Bu yazıyla kısa bir giriş yapmayı amaçladığım oyunu www.voyagecenturyonline.com adresinden indirerek oynamanız mümkün. Eğer martı ve dalga sesleri arasında geçen farklı bir oyun arıyorsanız mutlaka göz atmanızı öneririm. L



EJDERHA'NIN İNİNE GERİ DÖNÜŞ

İŞTE GELDİM BURDAYIM

[BURAK AKMENEK akmenek@level.com.tr]

Yaklaşık 3,5 yıl önce ayrıldığım Voğel-Burda ailesine geri döndüm! Bu Level'in bir kat üstünde olduğum ve artık Level'a da resmen döndüğüm anlamına geliyor. Chip dergisinin kadrosunda görünmeme karşın bundan sonra Level'la daha iç içe olacağım kesin. Sinan gelir gelmez bana bir Gilgarsh figürü (Warhammer dünyasından bir yaratık diyeyim sizlere) hediye ederek "hoş geldin" dedi.

Geri döndüğüm için o kadar mutluyum ki sizlere anlatamam.

BEN GİTTİĞİMDEN BERİ SANAL DÜNYADA NELER DEĞİŞTİ ?

Taa Ultima Online zamanından bu yana içinde bulunduğum devasa online dünyalar çok leğışti. İnternet bağlantı hızları arttı ve bağlantı ücretleri düştü. Ülkemizde hala gelişmiş ülkelere göre yüksek bir bedel ödesek de, önceki yıllarda kullanmak zorunda olduğumuz 56K modemlerimizi unutmamamız gerek. Bu yüzden online oyunculuk büyük bir hızla yayıldı. İnternet kafelerin de hızla çoğalması ulaşılabilirliği daha da arttırdı. Her şeyin bedavasına veya korsanına alışan bizler devasa online oyunlara para vermek zorunda olduğumuzu öğrendik ve buna alıştık. Hatta Burning Crusade ile oyuncular kuyruklara bile girdiler!

Türk guildleri kuruldu, resmi oyun siteleri açıldı. Tüm bu olayları en çok gazlayan oyunun ise WoW olduğu tartışmasız bir gerçek. Kimse EQ2 için bu kadar büyük bir etkinin görüldüğünü söyleyemez. D&D Online bile tüm dünyada 3,5 milyon oyuncuya sahip olmasına karşın ülkemizde aynı etkiyi göstermedi. Şu anda herkes ağırlıklı olarak WoW ve Knight Online oynuyor.

DÜNYADA NE OLDU BİTTİ?

Öncelikle dünya Amerika - Avrupa ve bunun karşısında Asya olmak üzere iki pazara bölündü. Tüm pazarlarda WoW egemen ama onun altında pazar payı olarak baktığımızda bölgelere göre birbirleriyle kapışan farklı oyunlar var. Bugün dünyada oynanan, beta testinde olan veya halen geliştirilmekte bulunan 160-170 civarında online oyun var! Tüm listeyi www.mmorpg.com adresinden görebilirsiniz.

Grafik motorlarının gelişmesiyle beraber oyun oynamak çok daha büyük bir keyif haline aldı. Fakat online oyunların en önemli yanı içeriğidir. İçerikten kastım senaryosu değil oyuncuya oynayabilmesi için ne verdiğidir. Eğer bir yere gitmek için atınıza



atlayıp dakikalarınızı harcıyorsanız o oyunda bir eksik var demektir.

BENİM ÜLKEM SENİNKİNİ DÖVER

RvR'nin en iyi yapıldığı oyun olan Dark Age of Camelot'ta bunun keyfini ucundan da olsa yaşamıştım. Oynaması Everquest kadar zor olan DAoC, oynarken bir yerden sonra tek başınıza bir şeyler yapmanıza çok imkan tanıdığından can sıkıcı bir hale gelse de (oyun yapımcıları daha sonra içeriği arttırarak bu sorunu ortadan kaldırdılar) büyük savaşların ve kale kuşatmalarının tadını bu oyunda

çıkartmıştım. PvP dendiğinde ilk aklı gelen, şimdilerde sefil bir halde bulunan Shadowbane ise oldukça keyifli olmasına karşın 200'e 200 savaşların yüksek ping yüzünden imkansız olduğunu göstermişti. İşte bu yüzden WoW'un yapımcıları büyük PvP çarpışmalarını kapalı savaş alanlarına taşıdılar. İleride kale kuşatmaları ve kuşatma silahlarını öne süreceklerinin ipuçlarını aldığım oyunda guild evlerinin ve oyuncuların ev sahibi olabilmemesinin da yolunun açılacağını düşünüyorum.

Geri döndüğüme göre artık Guild Wars'a bulaşabilir, eski City of Heroes hesabımı aktif hale getirebilir ve bir yandan da sabırsızlıkla Age of Conan ve Warhammer Online'i bekleyebilirim. Tabii WoW hastalığımdan zaman kalırsa. Blogum aktif olur olmaz oradan sizlere bol bol taze haber vermeye başlayacağım. L



RENKAHENK



Avrupa'nın tek laptop fabrikası Türkiye'nin... Vestel'in. Güle güle kullan Türkiye!

M.A.®.K.A.



Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, Xeon Inside, Intel Corporation'ın veya Amerika Birleşik Devletleri'ndeki ve diğer ülkelerdeki yan kuruluşlarının ticari veya tescilli ticari markalarıdır.

VESTEL
teknolojinin türkçesi

ZORLU



Tuna Şentuna
tsentuna@level.com.tr

YARINI YAŞAYABİLMEK

Hiç "Acaba bunu, şu oyunda gördüğüm için mi yapıyorum?" diye kendinize sordunuz mu. Oyun oynamaya başladığımda çok küçüktüm, ama sonradan, biraz dikkat ve biraz ilgi sonucunda birçok oyunun bize mesajlar gönderdiğini fark ettim.

Final Fantasy VII. Bu oyun bize ne anlatmak istiyor aslında? Büyük bir aşkı mı? İnsanların DNA'larıyla fazla oynamamamız gerektiğini mi? Sephiroth'un dünyanın en karizmatik kötü adamı olduğunu mu? Yoksa gezegenimizin, Dünya'nın yavaş yavaş yok olduğunu mu?

Japon oyunlarının ve animelerin çoğunda yıkılmış bir dünya, sanayileşmenin dünya üzerindeki etkileri gözünüze sokulmadan anlatılır. Konu bambaşka bir hikâye üzerinedir ama mekânlar inceden inceye size dünyanın geleceğini göstermektedir. Lafı getireceğim nokta küresel ısınma. Yıllar öncesinden tüm bilim adamlarının farkına vardığı, Japonya'nın ciddiye aldığı, Amerika'nın elinin tersiyle ittiği ve Avrupa'nın sanatla uğraşmaktan kafasını kaldırıp ilgilenemediği (haklarını yemeyelim aslında; birçok Avrupa ülkesinin çok başarılı ekolojik yaşam çalışmaları var) bu konu, magazin meraklısı gazetelerimizin bile manşetlerine taşınabiliyorsa ortada gerçekten büyük bir sorun var demektir. Birakin arabanızı kimin, neden çizdiğini. Birakin iş yerindeki problemleri. Birakin Ahmet'in, Burcu'nun sizin hakkında ne dediğini, kız arkadaşınızın dün sizi neden aramadığını, bilgisayarınızın neden o oyunu çalıştırmadığını... Hatta birakin savaşları, gururu, bencilliği. Biraz da Dünya'yı düşünün. Onun görevi insanlara hizmet etmek mi? Tüm pisliklerine, kötülüklerine katlanmak mı? Açıkçası ben hiç sanmıyorum ve sizi bilmem ama ben tüm bunlara çok ama çok üzülüyorum. FFVII'de de söylendiği gibi, "Become one with the planet...".



XBOX 360 ALMAK YA DA ALMAMAK...

☐ "Kendime süper bilgisayar yaptım, artık bir de Xbox 360 almam" diyordum ki bu haberle sarsıldım. Evrenin en iyi oyunlarından biri olan Amplitude'un yapımcısı Harmonix'in, evrenin bir diğer en iyi oyunu olma yolunda ilerleyen Guitar Hero II'si bildiğiniz gibi Mart sonunda Xbox 360'a çıkıyor. Bilmediğiniz şu ki oyunda ekstradan Billion Dollar Babies (Alice Cooper), Dead! (My Chemical Romance), Hush (Deep Purple), Life Wasted (Pearl Jam) ve Rock N Roll Hoochie Koo (Rick Derringer) parçaları bulunacak. Hala rivayet statüsünde bulunan parçalar ise Possum Kingdom (Toadies), Salvation (Rancid) ve The Trooper (Iron Maiden). Bir de buna indirilebilir ek parçalar, yüksek skor tabloları ve temaları da katarsak... Ben 360 almaya gidiyorum, iyi günler.

KONSOL TOP 10

- 1 Lost Planet (360)
- 2 Wariowares Smoothmoves (Wii)
- 3 FIFA 07 (Tüm konsollar)
- 4 PES 6 (PS2, PSP, DS, 360)
- 5 Need for Speed Carbon (Tüm konsollar)
- 6 Sims 2 Pets (PS2, PSP, DS)
- 7 The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii)
- 8 Gears of War (360)
- 9 Call of Duty 3 (PS2, PS3, 360, Wii)
- 10 New Super Mario Bros (DS)

★ yeni X değişmedi ▲ yükseldi ▼ düştü



CRAZY TAXI: FARE WARS

- "Abi gece açmasan?" - "O zaman birazdan olacıklara ses çıkarmayacaksın..."

⚠ O zamanlar 128 bit konsollar yoktu. Özel yapım Arcade makineleri vardı ama. Bunların grafikleri en gelişmiş bilgisayarda göreceğinizden bile iyiydi. İşte tam bu sıralar Crazy Taxi de "Atarıcı"lerdeki yerini almıştı. Hemen ardından da Dreamcast çıktı zaten ve bu mükemmel oyunu evimizde de oynama şansına kavuştuk. Bu kısa tarihten sonra gelirim Crazy Taxi'nin nasıl her zaman yanımızda olacağına. İlk iki oyunun bir karması olarak düşünülen Fare Wars, PSP için hazırlanıyor. İlk Crazy Taxi'deki tüm bölümler ve Crazy Taxi 2'nin ufak Apple haritalarından oluşan oyunda Arcade ve zamana karşı yarış modları bulunacak. Bunlar da yetmezse 16 bölümlük mini görevleri yerine getirebilir veya bir piramit olarak dizilmiş görevleri tek tek zirveye kadar aşmaya çalışabilirsiniz.

▲ Yapım: Sniper Studios ▲ Dağıtım: SEGA ▲ Çıkış Tarihi: 2007'nin ikinci çeyreği ▲ Platform: PSP



BASKIYI DURDURUN!



- ▲ Michael Pachter adındaki analizci, düşük satış rakamlarında kalmasına rağmen Bully'nin devamının geleceğini söyledi. Bakalım gerçek olacak mı...
- ▲ World Snooker Championship 2007'nin yapımcısı Blade Interactive, Hydrophobia adında ilginç bir oyun hazırlıyor. İsminden dolayı bir şekilde suyla başımızın derde gireceğini anlıyoruz.
- ▲ Ufak ama hastalık yaratan oyunların ustası PopCap'ın Contra tarzı oyunu Heavy Weapon'ı Xbox Live! Arcade'den indirebilirsiniz. Online olarak dört kişiye kadar destek sunan, eğlenceli bir oyuna kim hayır diyebilir?
- ▲ 80'leri kim sevmez ki? Vatkalar, yüksek topuklar, anlamsız danslar ve Guitar Hero... Evet, doğru duydunuz. RedOctane resmi bir açıklama yapmaması olsa da, 80'ler temalı bir Guitar Hero'nun haberini aldık.
- ▲ PS3'ün İngiltere tanıtım reklamlarının Mart sonunda çıkacağı açıklandı. Hemen ardından da PS3'ün Avrupa çıkışının 23 Mart olacağı söylendi. Sony'nin bu yaptığı, etikete "sadece 9.99 YTL" yazmak gibi bir şey.

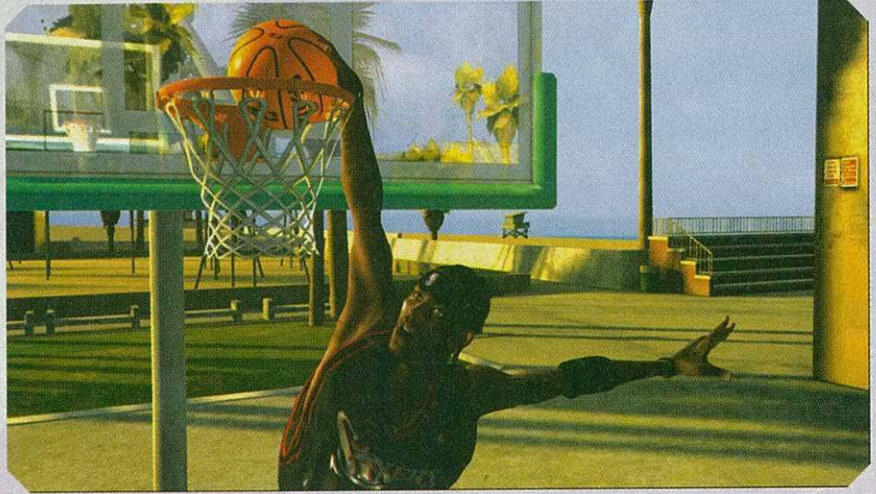
▲ Nisan ayında PS2'mizi son bir kez tüm gücüyle çalıştıracak God of War II'nin neredeyse tamamlandığı ve demosunun çok yakında yayımlanacağı açıklandı.

▲ Sony, Blu-Ray formatını yayma adına Blu-Ray filmlerin laptop ve başka cihazlara aktarılabilmesini öngören bir plan hazırlıyor.

▲ Castlevania: Symphony of the Night. Heyecanlanan kişiler haberi okumaya devam etsin. Eğer bir Xbox 360 sahibiyse ve 1000 Microsoft puanı biriktirebilmişse, 2007'nin ilk çeyreğinde bu oyunu ekstra özelliklerle XBLA'den indirebileceksiniz.

▲ Capcom'dan gelen açıklamaya göre zaman içerisinde Dead Rising'in birçok devam oyunu piyasaya çıkacak.

▲ Command & Conquer 3'ün Xbox 360 versiyonu kamera desteği sunacak ve böylece yendiğiniz ve kişiye karşı gayet ayıp hareketler yapabileceksiniz.

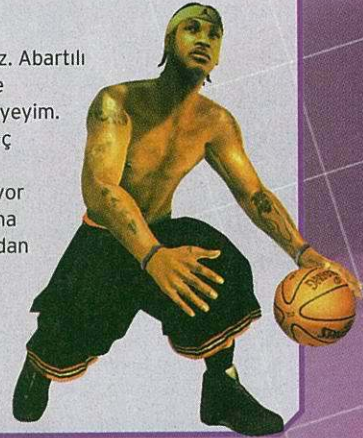


NBA STREET HOMECOURT

Bu kadarı animelerde bile olmaz...

Ya da olur ya, evet. Ne mi oluyor? NBA Street'i biliyorsunuz. Abartılı hareketlere izin veren, 3'e 3 basket müsabakası. Bu seferse "abartılı hareket" kavramı biraz daha abartılmış. Hemen örnekleyeyim. Basketçimiz King James topu alıyor ve 360 derece dönerek smaç basıyor. Bitmedi, durun. Top yere düşmeden topu ayaklarıyla yakalayan James, salto atarken topu bir kez daha havaya fırlatıyor ve ikinci bir smaç basıyor! Tamam, dört puan almadınız ama olana bir bakın lütfen. Üstelik bu hareketi takım arkadaşlarınızın sırtından atlayarak da yapmanız mümkün olacak. Ve sanıyorum ki PS3 versiyonunda gamepad'i hareket ettirerek "fake"ler atabilecek, oyuna daha fazla dahil olabileceğiz. Bir NBA Street müptelası olarak bu oyunu takip etmenizi öneriyorum.

▲ Yapım: EA Canada ▲ Dağıtım: Electronic Arts ▲ Çıkış Tarihi: Mart 2007 ▲ Platform: PS3, Xbox 360



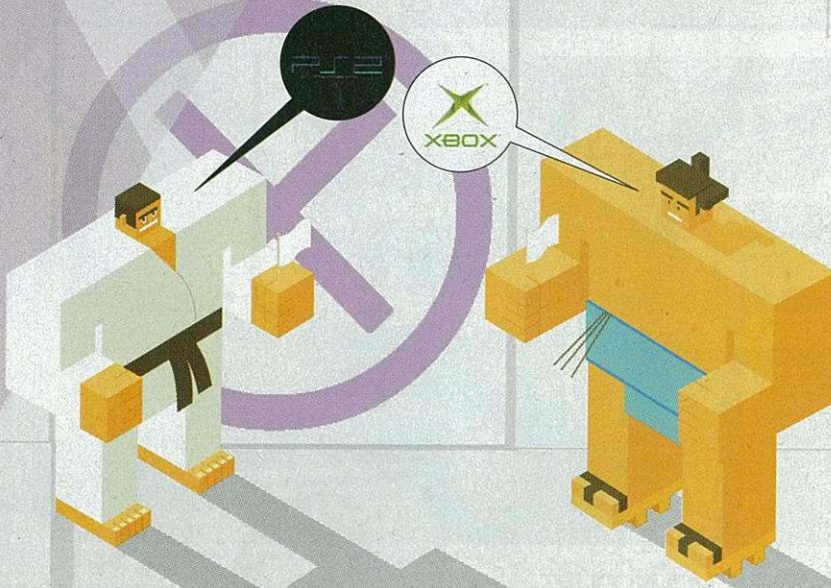
THE GODFATHER

Daha gerçekçi kontrol, daha eğlenceli bir oyun deneyimi için...

Oyun eleştirmenleri (evet biz) tarafından yerden yere vurulmasa da ortalama altı bir oyun olarak damgalanan The Godfather, PS3 ve Wii'ye geliyor. The Godfather: The Don's Edition PS3, The Godfather: The Blackhand Edition ise Wii için hazırlanıyor. Mart ayında piyasada olması beklenen oyunların en büyük özelliği, bu iki sistemin harekete duyarlı kontrol cihazlarını desteklemesi. Piyasadaki versiyonlardaki tüm özelliklere ek olarak yeni iki rakip aile, beş tetikçi operasyonu bölümüyle birlikte gelecek yenilenmiş Godfather'lar, diliyoruz daha tatmin edici olur.

▲ Yapım: EA Redwood ▲ Dağıtım: EA ▲ Çıkış Tarihi: Mart 2007 ▲ Platform: PS3, Wii

KONSOL USTASI ↗



"BU KAVGA HIÇ BİTMEYECEK"

Yılbaşı haftasında alınan satış rakamlarının da ispatladığı üzere, PS2 hala Xbox 360'tan fazla satıyor. Sony de bunun farkında olacak ki her fırsatta Microsoft'a gönderme yapıyor. Geçen haftalarda Game Informer'a konuşan Sony America pazarlama başkanı Peter Dille, PS2'nin hala Xbox 360'dan çok sattığını vurgulayarak Microsoft'a sataştı. Microsoft da geri kalmadı elbette. Microsoft'un Xbox Live! başarısını ön plana çıkartıp. "Siz giderken biz dönüyorduk" diyerek Sony'nin PlayStation Network'üne dil uzattı. "Xbox Live!'ı şu andaki haline getirmek tam dört yılımızı aldı" diyen Peter Moore, Sony'nin bu işi yürütecek yeteneğe sahip olmadığını söyledi. Biri Microsoft, diğeri Sony. Ama ikisi de hala küçük birer çocuk... Ve bu dünyanın en korkunç şeyi, milyar doları olan bir çocuktur herhalde.



WHO YOU GONNA CALL...

Mahallede tuhaf giden bir şeyler var... Ne yaparsınız? Evet, tabii ki hayalet avcılarını arayacaksınız, ötesi var mı? Şöyle bir geçmişe gidip baktığımızda, Ghostbusters'ın yıllardır uykuda olduğunu söyleyebiliriz. Bence yakında üçüncü bir film de çıkacaktır ama onun öncesinde bir başka haberimiz var: İnternete sızan bir videoda, hayalet avcısına benzer bir adamın, hayalet yakalayan ışın silahına benzeyen bir alet taşıyarak bir şeyler yakaladığı görülüyordu. Hakkında uzunca bir süre herhangi bir açıklama yapılmayan görüntünün ZootFly adlı firmanın, Xbox 360 için geliştirdiği gerçek bir Ghostbusters oyunu olduğu ortaya çıktı. Birtakım lisans sorunları yüzünden oyunun yapımına şu an ara verilmiş durumda fakat bu problem çözülünce kimse bizi hayaletlerin peşinden koşmaktan alıkoyamayacak!

Wii'DEN SON HABERLER

BAKIN ELİMİZDE NE VAR

Wii Media Center X. Kendinize bir Media Center yaratmak için sadece bir bilgisayar, bir wireless modem ve bir adet de Wii'ye ihtiyacınız var. Tabii <http://tinyurl.com/2cabev> adresinden indirmeniz gereken programı da unutmamak lazım. Bu programı PC'nize kurduğunuzda bir IP numarası elde ediyorsunuz. Hemen ardından Wii'den Opera tarayıcısını açıyor ve bu IP'yi giriyorsunuz. Wireless modem sayesinde ufak bir ağ kurmuş olduğunuz için, bilgisayarındaki MP3, DivX, MPG ve resim gibi formatların hepsini aynen TV ekranına taşıyabiliyorsunuz. Media Center X Nintendo tarafından geliştirilmediği için, kullanmadan önce hakkındaki bilgileri iyice okumanız tavsiye edilir.

Wii İLE KİLO VERMEK

Şimdi de Wii oynayarak kilo vermeyi başaran adamın hikayesini okuyacaksınız Philadelph'ia'da oturan Wii sahibi arkadaşımız, kendini bir deneyi tabi tutarak 6 haftada tam 4 kilo vermeyi başardı, üstelik rutin hayatına devam ederek. Wii Sports oynarken hareketleri biraz abartılı yapan adam, günde 30 dakikasını bu oyuna veriyordu. Kilo vermenin herhalde en eğlenceli yolu bu olsa gerek.



KOD ADI: ZEPHYR

PS3, Wii derken Sauron gözlerimizi çevrede olan bitenden biraz uzak tutmuşuz. Meğerse Microsoft gizli gizli yeni bir Xbox 360 üretiyormuş! Engadget sitesinin sinsi muhabirleri Microsoft'un laboratuvarlarına sızarak bu yeni Xbox 360 hakkında bilgi edinmişler. Yeni Xbox 360 (Zephyr kod adlı) yepyeni bir 65nm işlemci içeriyor. HDMI portunun eklenmesiyle 1080p desteği geliyor ve ayrıca harddisk de 120GB'a çıkıyor. Eğer böyle bir Xbox 360 piyasaya çıkarsa, Core sistem Premium paket mi olacak? PeKi ya ben biraz önce Xbox 360 aldysam, şimdi ne yapacağım? Bunların hepsinin cevabını Microsoft'tan bekliyorum! (Allah'tan 360 almaya gitmemişim).

eset

NOD32.Hızlı.Çevik.Acımasız

Antivirüs yazılımınızı aynı kelimelerle tanımlayabilir misiniz?

NOD32
antivirus system

Sadece kurun ve unutun. İşte bu NOD32 ThreatSense Teknolojisinin gücü. NOD32 virüs, spyware, rootkit ve diğer tehditlere karşı proaktif koruma sağlar ve sisteminizi yavaşlatmaz. NOD32'yi test etmek için web sitemizi ziyaret edebilirsiniz.

www.nod32.com.tr
destek@nod32.com.tr

Yetkili Dağıtıcılarımız:



arena
TURKEY'S TECHNOLOGY PROVIDER

Beqaz **iletişim**

penta®

Stratus Bilişim Sistemleri Ticaret A.Ş.

İstanbul Tel: (0212) 251 51 80 - Faks: (0212) 251 51 99 - Ankara Tel: (0312) 473 20 74 - Faks: (0312) 473 20 79



BİR BAKIŞTA...

TÜR FPS

İÇERİK Olay şudur: Nişanlısı kaçırılınca silaha sarılan esas oğlan, Amerika'dan Japonya'ya uzanan bir eksende önüne çıkkanı vurur. Kafanızı yormadan oynayabileceğiniz bir FPS olan Red Steel, ne yazık ki büyük ümitte beklediğimiz kılıç kullanımında çuvallı.

KARŞILAŞTIRMA

Wii'de henüz karşılaştırma yapabileceğimiz sayıda türü oyun incelemedik.

Ama John Woo filmlerinde herkes birbirine silahla dövülürdü. Oldu mu şimdi?



RED STEEL

BİR ELİMDE GLOCK, BİR ELİMDE KATANA, UMURUMDA MI DÜNYA

[SİNAN AKKOL sakkol@level.com.tr]

BİR HAYALİM VAR: Bir gün, birisi, gerçekten elinizde kılıç tuttuğunuz hissini veren o oyunu yapacak. Ufak bilek hareketlerinin, 75 santim ötedeki kılıcın ucunda yarattığı ölümcül dansı yaşayacağız. Metalin eti ve kemiği kestiğini hissettirecek. Kayganlaşmasın diye kolumuzu yana doğru savurup kılıcın üzerindeki kanı silkecek, sonra ani bir hareketle kınının ağzına getirdiğimiz kılıcı, ağır ağır, karizmanın doruklarında bir kendinden eminlik içinde, istirahat yerine sokacağız. Daha sonra, beyaz gömleli amcalar gelip, bizi sevgiyle kucaklayacaklar. Yumuşak duvarlı bir odaya koyacaklar bizi, kafamızı gözümüzü vurup

kırmayalım diye. Evet, bunlar olacak. Bekleyin, çok az kaldı.

BEYİNSİZ AKSİYON FİLMLERİ KUŞAĞI

Bilmem bilir misiniz, "beyinsiz aksiyon filmleri kuşağı" diye bir kavram vardır. Van Damme'in, Bruce Willis'in veya Steven Seagal'in oynadığı bir film olurdu her akşam haberlerden sonra. Bu B.A.F.K. filmlerinin hepsinde binlerce kötü adam ölür, sürekli bir şeyler patlar, dublörler havalarda uçuşur, filmin sonunda da polis arabalarının ışıkları arasında esas oğlan, ambulans kapısının önünde oturan battaniyeye sarılmış esas kıza yaklaşarak "istersen bir şeyler içmeye gidelim

ha?" der ve kamera yükselerek ışıl ışıl bir Amerikan şehri (tercihen L.A.) göstererek biterdi. Hatırladınız mı? Hah, Red Steel da tam olarak bu tadı veriyor işte.

Bir Japon mafya liderinin kızıyla nişanlı olan Scott adlı bir Amerika'lıyı yönetiyoruz. Ve her Yakuza ailesine damat giden Amerika'lının başına geldiği gibi -dakika bir gol bir-mekan rakip Yakuza tarafından basılıyor ve nişanlıyla birlikte müstakbel kayınpeder de kaçırılıyor. Biz de "tavuk gelecek yerden kaz esirgenmez" kuralına uyarak, elimize geçen ilk tabancayı alıp onları kurtarmak için bizi Los Angeles'tan Tokyo'nun en karanlık

arka sokaklarına götürecek bir maceraya girişiyoruz.

YUMI VE TOKAI

Red Steel'in ilk fark edeceğimiz özelliği, nişanlımız Yumi'nin mükemmel hatları (höt!) Karakter modelleri hiç fena olmasa da çevre tasarımları ve grafikleri pek iç açıcı değil. Neyse ki Los Angeles'tan geçen ilk bölümleri atlattıca, özellikle Tokyo'nun neon ışıklarıyla boğulmuş sokaklarında grafik kalitesi yükseliyor. Ama arada sırada genel grafik kalitesinde düşüşler olmaya devam ediyor. Özellikle bir insan avına "av" olarak katıldığınız bölümün çok daha iyi olabileceken savsaklandığı o ka-

elli ki. Hepsini birbirinin aynı olan düşmanlar, karanlık tedirginliği yaratmak için zifiri karanlığa dönmüş koridorlar (katananın ucuna fener takma opsiyonu yok) oyunun bazı bölümlerinin elden geçirilmeden alele acele yapıldığı hissini veriyor.

Ama oyunda biraz ilerledikten sonra grafiklerdeki iniş çıkışları hissetmeye başlıyorsunuz. Şahsen ben daha önce bir konsolda bu kadar rahat bir FPS oynamamıştım. WiiMote çok doğal ve ustalık gerektirecek kadar sizi zorlayan bir FPS sağlıyor. Mesela bir masanın yanına geldiğinizde Nunchuck'ı yukarı doğru sallayıp masayı deviriyor, arkasına çömeliyor, sonra hızla çıkıp sağ elinizdeki WiiMote'la ince ince nişan alıp headshot'ı çakıyorsunuz.

İlerleyen bölümlerde keskin nişancı tüfeği ve el bombasını aldığınızda oynanış daha da şenleniyor. Normal bir FPS'de tek tuşa basıp gerçekleştirdiğiniz el bombası atma işlemi, Nunchuck'la maharet isteyen bir mini oyuna dönüşüyor. Nunchuck'ı yukarıda tutup ileri doğru sallarsanız, engellerin üstünden aşarak atıyorsunuz bombayı; yere paralel savursanız da yuvarlayarak. Uzaktaki bir pencereden içeriye bomba sokmayı başardığınızda ve içerideki adamlar aynen pencereden dışarı uçtuğunda

acayip tatmin oluyorsunuz. Sniper'ı aldığınızda da WiiMote'u hızla ileri doğru itince, sadece dürbün görünüşü kalıyor ve hedefinizi bulmaya uğraşıyorsunuz. Yılların FPS manyağı benim gibi bir adama bile, el bombası ve sniper gibi gayet standart iki silaha yeni bir tat yaşattı Red Steel.

ÇUVALDIZ? ÇUVALDIZI BATIRAMIYOM?!

Ama piyasada onlarca FPS var zaten. Red Steel'i benim için özel yapan tarafı kılıç dövüşü olacaktı. Ancak, maalesef kılıç dövüşü olmamış. Çok daha sofistike bir sistem yapılabileceken kılıç dövüşünü alabildiğine basite indirgemiş Ubisoft.

Bir kere, istediğiniz zaman kılıca geçemiyorsunuz. Sadece belirli adamlarla karşılaştığınızda kılıç çıkıyor. Kılıç dövüşleri sırasında rakiple aranızdaki mesafe daima sabit kalıyor. Rakibe doğru adım atmak veya zor durumlarda geri çekilmek mümkün değil. Hep aynı mesafede, birbirinizin etrafında daireler çizip duruyorsunuz.

Esas sorun ise kılıcı nasıl savurduğunuzda göreceksiniz. Red Steel gibi bir oyunla WiiMote gibi muhteşem bir kontrol cihazı birleştiğinde, ne beklersiniz? Şahsen ben, elimdeki WiiMote'un konumuna, ne şekilde hareket

ettirdiğime göre, oyundaki karakterin kılıcının da aynı şekilde hareket etmesini beklerim. Rakibin hamlelerini ustalıklarla karşılamak, açıklarından kılıcın ucunu sokmanın vereceği tatmini beklerim.

Red Steel bunu beceremiyor. Tek yaptığımız WiiMote'e bir yöne doğru sallamak. Kılıcın konumu, hangi yöne savurduğunuz veya hangi yöne savurduğunuz hiç önemli değil. Zaten birbirinizin etrafında dönüp durduğunuz rakibinizle dövüşürken, Nunchuck'ı sallayınca kendinizi savunuyor, WiiMote'u sallayınca vuruyorsunuz. İlerleyen bölümlerde birkaç tane özel hareket öğretilen de, kılıç dövüşleri kurtarmaya yetmiyor. Zelda'da

balık tuttuktan, Wii Sports'ta ne kadar ince vuruşlar yapılabildiğini gördükten sonra, Red Steel'in kılıç dövüşlerinde WiiMote'u bu kadar ucuz harcamasını affetmek mümkün değil. Ha bir tuşa basarak kılıç sallamışız, ha WiiMote'u sağa sola sallamışız.

Kılıç dövüşlerindeki hayal kırıklığına, bazı yönlerden alelecele tamamlanmış hissi vermesine rağmen, gece birde yataktan kaldırıp başına oturtacak kadar çekiciliği olan bir oyun Red Steel. Ama Wii için "olmazsa olmaz" bir oyun değil.

Ne yapalım, kılıç fantezim bir başka bahara kaldı. Darısı Wii için yapılacak bir Light Saber oyununun başına. L



Sanki ustaca bir hareket yapmışım gibi gözüküyor değil mi? Değil.



BİR GÜN JAPONYA'YA GİDERSEK DİYE...

Olur a, bir gün Japonya'ya gidersek, orada da Türklüğümüzü göstermeniz gerekebilir. Bu nedenle Japonca ve anime üstadı Tuna'dan rica ettim, Japonya'da ihtiyaç duyabileceğimiz cümlelerin Japonca okunuşunu yazdı.

- Merhaba bilader, siz "harakiri" denilince kızıyor musunuz, doğru mu?
- *Konnichi wa onii-chan, anatatachi wa "harakiri" to iu toki, ira ira suru wa hontou?*
- Yarım ekmeğe döner ayran kaçça?
- *Hanbun na pan mawarumono to mizu ga ooki youguruto wa ikura desu ka?*
- Sizin hatunlar da süper ha Kojima, böyle cekik çekik :)
- *Kojima-sama, anatatachi no onna no hito wa suupa da ne; kanojo wa konna naname no ni...*
- Abi benim süsüde soğan olmasın! ?
- *Yo, nisan, ore no sushi no naka ni tamanegi ga nai?!*
- Hemşerim, memleket nere?
- *Ore no doukokujin, kuni wa doko?*

(Kavgayı çıkarmadan hemen önce)
- Arkadaşım bir saniye bakar mısın?
- *Ore no tomodachi, ippyou miru kudasai?*

- El hareketi yapma, hareketin kralını görürsün!
- *Te no ugoki wo suruna, ugoki no kingu wo miseru!*

(Japon arkadaşına)
- Senin paran burada geçmez.
- *Anata no okane wa koko ni tsuyou shinai.*

- Lisellim...
- *Ore no koukou-jin...*

- Japon yapmış abli!
- *Nihonjin wa yatta nisan!*



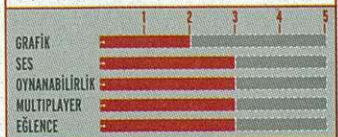
BİZİM ORANIN ADETLERİ

Yubitsume, yani parmak kesme ritüeli, bir Yakuza'nın büyük bir hata için özür dileme şeklidir. Hatalı olan kişi, sol elinin serçe parmağının ucunu keser ve patronuna vererek özür diler. Bazen, düşük seviyeli Yakuza patronları, kendi ekibinden birisinin yaptığı büyük bir hataya karşılık intikam alınmaması için kendisi Yubitsume yapar. Kişi tekrar hata yaparsa, serçe parmağının bir üst boğumundan kesme işlemi devam eder. Bu ritüelin ana fikri, parmaqlardan her kesilen parçayla kişinin kılıç tutması giderek zorlaşır. Yani kendisini koruyamaz veya ailesi için önemli görevleri alamaz, grubun korumasına muhtaç duruma gelir ve sosyal statüsü düşer.

- Yapım: - Ubisoft - Dağıtım: Nintendo - Yaş Sınırı: 16+ - Türkiye Dağıtıcısı: Nintendo (149 YTL)
- Multiplayer: 1-4 (aynı ekranda) - Web: www.redsteelgame.com

LEVEL KARNESİ

- Keyifli, ustalık gerektiren silahlı çatışmalar.
- Özellikle Japonya'daki bazı müzikler çok güzel.
- WiiMote'un silahlardaki kullanımını oldukça iyi...
- ...ama kılıç dövüşünde çuvalamışlar.
- Grafikler ortalamanın üstüne çıkmıyor.
- Oyunun genelinde bir hamlık, bitmemişlik söz konusu.



PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

FPS'cilere, WiiMote ile bu türün konsollarda nasıl zevkli olabileceğini gösteriyor. Kılıç dövüşünü ise unutmuyorsun.

70

PS2

PS3

Wii

XBOX 360



246 ft

Hanım kızımız vuruşunu yaptı ve elini geriye doğru uzatınca Wiimote' u sevgilisinin gözüne ssooo... Tamam sustum!

Wii SPORTS

SPOR YAPMAYA ZAMAN BULAMAYAN OYUNCULARA

[VOLKAN TURAN volkan@level.com.tr]

Wii SPORTS, Wii ile eş zamanlı olarak tamamlanmış, Wiimote&Nunchuk'un yeteneklerini sergilemesi için hazırlanmıştı. Şu anda satılan Wii'ler ile birlikte bedava onlara dağıtılması, Nintendo açısından çok doğru bir karar.

BİLEKLERİ GELİŞTİRİR

Wii Sports'da beş dal var; Beyzbol, boks, bowling, golf ve tenis. Bu oyunların hepsi farklı oynanışa ve farklı bir keyfe sahip. Golf içlerinde en uzun süreni. Bildiğimiz en basit golf kuralını uygulamanız yani en az atışta topu belirtilen deliğe ulaştırmanız isteniyor. İlk bölümlerde kolay olsa da eğimin

ve mesafenin değişmesiyle giderek zorlaşıyor. Dikkat etmeniz gereken nokta ne kadar hızlı, nereye vurduğunuz. Mini haritada deliği görebiliyorsunuz zaten, bunu göz önüne alarak topu çukurlara veya suya yollamadan en kuvvetli vuruşu yapmalı, sonra da doğru açıyla deliğe yuvarlamalısınız.

YUMRUKLARI GELİŞTİRİR

Nunchuk gerektiren tek oyun boks çünkü iki elinizi de kullanmak durumundasınız. Oynaması bir hayli keyifli çünkü Rocky gibi sağ, sol kroşe komboları yapabiliyorsunuz. Nunchuk'ı kullanarak sağa sola kaçabilir, gard alabilir ve okkalı sol yumruklar atabilirsiniz. Doğru zamanda gard almayı, daha sonra da istediğiniz zaman kafaya veya vücuda vurmaya öğrenmelisiniz. Eğer iki kişi kapışılıyorsanız çekinmeden yanınızdaki rakibin kollarına bakın, nereye vuracağını görün ve oraya gard alıp kontralarınızla rakibin ağızını yüzünü kırın...

KOLLARI GELİŞTİRİR

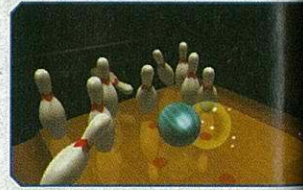
Malumunuzdur, ülkemizde tenis oynamak biraz pahalı bir spor. İşte Wii burada devreye giriyor ve eline hiç raket değmemiş birine bile (ki ben oluyorum bu) çok keyifli

saatler geçirtebiliyor. Yapmanız gereken tek şey sağa veya sola doğru kollarınızı hızla savurmak. Bunu yaparken de zamanlamaya dikkat etmelisiniz. Filenin önündeki karakteri de kontrol edebildiğinizi hatırlatayım. İyi kullanırsanız güzel sayılar kazandırabiliyor.

OMUZ VE PAZU GELİŞTİRİR

En az ilgimizi çeken spor olan beyzbolun, oynaması en eğlenceli WiiSports dalı olması pek güzel olmuş. Bir kere beyzbol, diğerlerine göre biraz daha zor sayılır. Hem zamanlama hem de teknik gerektiriyor, bu da beyzbolu öğrenip daha iyi oynamak için ustalaşma hırsı veriyor. Topa vururken işiniz çok zor, ama top rakibin elinden çıkınca iyi takip ederseniz, güzel bir vuruş yapabiliyorsunuz. Sıra topu atmaya gelince de Wiimote' u geriden ileriye doğru topu atar gibi savurmanız lazım. Lakin bilekliğin bağlı olduğundan emin olun, yoksa televizyona giren Wiimote videolarına sizi de ekleriz.

Bowling tüm oyunlardan daha sakın geçiyor. İlk önce topu hangi noktaya atacağınıza işaretleyin, sonra vuruşu nereden yapacağınıza karar verin,



Remotu' u aşağı geriden ileriye doğru savurun ve Strike! Oyuna alışınca nice rekorlar kırabilirsiniz.

Wii Sports'un tek amacı aileniz veya en önemlisi, oyun oynuyorsunuz diye size kıl olan sevgiliniz/eşinizle birlikte eğlenmenizi sağlamak. Ama özellikle sizin gibi oyun delisi olan arkadaşlarınızla birlikte harala gürele Wii Sports oynamaya bünnyenizde Supradin etkisi yapacaktır. Yemekten sonra kullanmak şartıyla tabii. L

LEVEL KARNESİ

- Her yaşa hitap eden bir eğlence.
- Spor seçimleri çok güzel.
- Yapay zekâ sıkılmıyor.
- Beyzbol ve golf hariç gerçekten beceri gerektirmiyor.



	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

Wii aldığınızda başka bir oyun almaya paranız kalmasa bile Wii Sports sizi uzun süre eğlendirecektir.

81

Bilgi Teknolojileri Mesleğiniz Olacak
1+1 Kampanyasıyla

Hem Siz Kazanın Hem Arkadaşınız!

1+1 kampanyasıyla bilgi teknolojileri hem sizin hem de arkadaşınızın mesleği olacak. Edutime'in bu kampanyasıyla iki kişi kayıt yaptırın, bir kişilik eğitim ücreti ödeyin. Üstelik kampanyaya Edutime'in verdiği tüm sertifika programları dahil!

1+1 Kampanyası
kontenjanlarımızla sınırlıdır.

www.edutime.com.tr

edutime
BİLGİ TEKNOLOJİLERİ AKADEMİSİ

Beşiktaş (212) 267 05 05 | Bakırköy (212) 542 39 49 | Kadıköy (216) 330 38 48 | Şirinevler (212) 654 44 15 | Beşiktaş (212) 261 76 81
KURUMSAL EĞİTİM (212) 267 00 04 | İŞE YERLEŞTİRME MERKEZİ (212) 267 00 74

→ Çözüm ortaklarımız...

Microsoft
CERTIFIED
Partner

Learning Solutions

TBM

CISCO SYSTEMS
Networking
Academy

APTECH
COMPUTER EDUCATION

ENGLISH TIME
Akademi

LOGO
BİLİMLER VE TEKNOLOJİ
YATIRIM MENKUL DEĞERLER A.Ş.

THOMSON
PROMETRIC

ECDL
European Computer
Driving Licence

PS2

PS3

Wii

XBOX
360

MONSTER 4X4 WORLD CIRCUIT

BU BİR ÇOCUK OYUNU MUDUR DEĞİL MİDİR? TEST EDİP ONAYLIYORUZ

[VOLKAN TURAN volkan@level.com.tr]

[[ŞİŞŞŞTT! SES YAPMAYIN.

İçinizden okuyun bu sayfayı hatta. Çünkü sayfanın aşağısına doğru uzayıp giden bu yazıyı gözlem yeteneğimle yazıyorum. Peki, oyunu kim mi oynuyor? Tabii ki dedem oynuyor, 11 yaşındaki yeğenim oynuyor! Gerekli aksesuarları hazırladım ve çocuğu oturttum TV başına. Ah, evet, oynamaya başlıyor, şışışttt...

ADAM OLACAK ÇOCUK...

Umut önce kablosuz kontrolleri incelemeye başladı. E yeni görüyor bu teknolojiyi, ne yapsın. Bir de

ben ona paketin içinden çıkan direksiyon aksesuarını verdim, Parçaları birleştirdi, WiiMote'u da araya koydu. Practice'de oyunu öğrenmeye başladı Umut. Gazi, freni, virajları dönmeyi ama en çok da aracı rampadan fırlatmayı sevdi. Çünkü rampadan her zıpladığında çeşitli artistik hareketler yapma şansı oluyordu ve hiç olmadığı kadar hızlanabiliyordu. Umut sabırsızca Monsters League'e attı kendini. Bir araç seçti ve ilk yarışına girdi...

...Sanırım Umut gördüğü manzara karşısında biraz hayal kırıklığına uğradı, yarışlar Practice'teki kadar kolay geçmiyordu. Ama yılmadı, hırslandı ve oyuna devam etti (hey be, bana çekmiş, belli!). Umut'un oyunda zorlanmasının ilk nedeni rampalardan atladığında hareketleri doğru yapamıyor oluşuydu. Eğer sağa-sola ve aşağı-yukarı hareket kombinasyonunu doğru yapabileceği NOS sağlayan gücü alacak ve rakiplerinin önüne geçebilecekti. Derken Umut bunu keşfetti, hatta bunları birleştirmeyi de birkaç yarış sonra çözdü.

Yarışlar ilerledikçe rakipler Umut'u yakmaya ve patlatmaya başladı.

Birçok Go-kart oyununda olan 'yol üstünde power-up kapma mücadelesi' bu oyunda da vardı ve Umut bunlara tenezzül etmediği için arkalarındaki rakipler bol bol tuzaklar kuruyor, Umut'un aracını haşat ediyorlardı. Yeğenimizin kulağına hafifçe fısıldadık tabii, "bak önündeki varillere vurmaya çalış, şu kapsüllerin üzerinden geç" diye. Hergele çabuk öğrendi olayı, rakiplerini bir bir yenmeye başladı ve sıkıldı!

Oyundan çıkıp kazandığı paralarla neler yapabildiğine baktı Umut. Yapabileceği tek şeyin aracın sağlamlık, hız, NOS gibi güçlerini yükseltmek olduğunu öğrendi. Ama buna gerek yoktu çünkü zaten zor yeniliyordu. Yarışacak başka uzun vadeli mod da yoktu. Umut'un çok sıkıldığı yüzünden belli oluyordu artık, mızımızlanmaya başladı. Ona aldığım çikolatayı tek celsede yedi. İş başa düşmüştü, "Geldim Umut, yarışalım senle, yenebilecek misin bakalım abini" dedim.

BOYUNDAN BELLİ OLUR

Umut beni şaşırtmaya devam etti. Ona öğrettiğim tüm taktikleri bana karşı uyguluyordu. Arkamdan petrol varillerini yolluyor, rampalardan

atırken kombolar yapıyor, beni yolun dışına itiyordu. Sonuç tahmin ettiğiniz gibi oldu... Yenildim! Umut koca abisini yenmişti, bu çocuk kime çekti böyle anlamadım. Monster 4X4 World Circuit'ü alıp keyifle oynamanız için şartlar belli aslında. Ya on yaşın altında olacaksınız, ya Monster Truck gibi oyunları deliler gibi oynayan biri olacaksınız ya da Sevgililer Günü için size alınan tek oyun Monster Truck olacak. Her şekilde de kısası sürede sıkılacak ve dişinize göre rakip bulamayınca da, oyun öğretmek için makinesine atacaksınız bu canavarı Umut mu? O artık daha mutlu bir Zelda ablasını arayıp duruyor. Hepinize de selamı var (nasıl yeni beni ya, şaka gibi). L

LEVEL KARNESİ

- WiiMote'a entegre edilebilen direksiyon aparatları.
- Go-Cart keyfiyle Monster Truck gürlütüsünün birleşimi.
- Fazla kolay ve sıkıcı oynanış.
- Yapay zekâ vahim.
- Yarış modu eksikliği.
- Eh, grafikler ve grafikler!



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

Bu oyunu oynamaktansa yüksekçe bir rampadan kendinizi aşağı yuvarlayın. Torunlarınıza anlatacak bir hikayeniz olur.

58

- Yapım: Ubisoft - Dağıtım: Nintendo - Yaş Sınırı: 3+ - Türkiye Dağıtıcısı: Nintendo Türkiye (149 YTL)
- Multiplayer: 1-4 (aynı ekranda) - Web: www.ubisoft.com

Futbolun keyfi...

TOP 30 - EN İYİ GOLCÜLER

GOAL

POSTERLER
INTER
BARCELONA
ETO'O

DÜNYADAN FUTBOL

ŞUBAT 2007 - 2 4,00 YTL



AMPİYONLAR LİĞİ
Yeniden şimdi başlıyor!

Karacan'ın kaleminden
GA'YA DERİN BAKIŞ...



ETO'O
- Yeniden sahalarda

SONUNDA FAVORİ INTER

ASTON VILLA

- Efsane geri mi dönüyor?

DIRK KUYT

- Uçan Hollandalı



KALENİN PELELERİ
- En kötüden en iyiye

Dünya
futbolunun
Türkiye'deki
tek dergisi...

ŞUBAT
3
SAYISI
BAYİLERDE!

PS2

PS3

Wii

XBOX 360



Cıvayı parçalamak için bu tip yerleri kullanabilirsiniz.

MERCURY MELTDOWN REMIX

BUGÜNKÜ PROGRAMIMIZDA HASAN USTA BİZE "BUHARDA CIVA OTURTMA" HAZIRLAYACAK.

[TUNA ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]

BİR YEMEĞİN GÜZEL

olmasının hep o yemeğe katılan sevgiden geçtiğini söylerler. Nefretle yapılan bir yemek midenize otururken, özen, titizlik ve güzel düşüncelerle hazırlanmış bir yemeği yemeyiz ve yanında yatarız. Haha, değil mi Hasan Usta? "Beni esprilerinize dahil etmeyin...". İlahi Hasan Usta, yine çok şakacısın. Peki bize bugün ne tür lezzetli, tadı damağımızda kalacak bir yemek tarifi vereceksiniz? "Cıva Oturtma. Buharda.". İlahi Hasan Usta, cıvadan yemek olur mu ayol? "Olur hanfendi; buyurun cıva da

yanımda!". Aa, sen ciddisin galiba usta. "Hem de, hiç olmadığım kadar...".

BİR ÖLÇÜ CIVA, ÜÇ KUTU SPREY BOYA

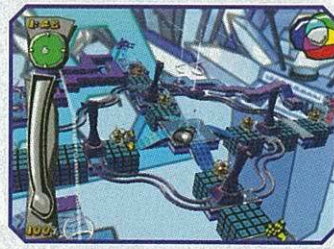
"Önce malzemeleri tedarik ediyoruz. Cıvayı bulmanız kolay. Herhangi bir kimya laboratuvarından rahatça elde edebilirsiniz. Cıvaların rengini değiştirip yemeğimize güzel bir görüntü vermek için sprey boyalara ihtiyacınız olacak". Sprey boya mı? Usta neler diyorsun böyle? "Sözümü kesme kadın! Devam ediyorum efendim. Her yönden en etkili pişirme için cıvanın yeri geldiğinde havada özgürce dolaşmasını sağlamalıyız. Bunun için de yerçekimi cihazları ekliyoruz." Yer çekimi cihazı? "Evet, neden şaşırdınız? Tabii cıvanın hareket edebilmesi için de çeşitli alanlar oluşturuyoruz. Hepsini tencereimize tıktıktan sonra, cıvayı ulaşması gereken noktaya götürmek için tencereyi çeviriyoruz da çeviriyor-". Ve şimdi bir reklâm arası; bizden ayrılmayın.

YAYINA 4 DAKİKA KALA...

Hasan Usta sen aklını mı kaçırdın? Yayında ne yaptığının farkında mısın? "Anlamıyorsun

sunucu bayan. Bak şimdi bu cıva laboratuvarlardaki gibi aynı. Akışkan, bölünüyor, tekrar birleşiyor. Labirent gibi bir sürü alanda onu belirli bir noktaya ulaştırmak gerekiyor. Labirent alanını sağa sola yatırarak cıvayı hareket ettiriyoruz. Tabii aşağı düşmemeli cıva yoksa her şey bitebilir anlıyor musun, her şey!" Usta sen iyicene delirdin. Yayına iki dakika var bak, hemen kendine çeki düz- "2 dakikal! Evet bazen süre 2 dakika oluyor, bazen çok daha az. Süre biterse sadece puan kaybıyla karşılaşılıyor. Asıl problem cıva parçalarını kaybetmekte. Cıva-metre hiçbir zaman %50'nin altına inmemeli! Ah, evet inmemeli. Tabii sorun sadece bu değil. Kaygan zeminler, cıvayı dışarı atabilecek pervaneler, elinde tabanca taşıyan yaratıklar, kapalı kapılar, bunların hepsi bizi

durdurmak, işleri zorlaştırmak için hazırlanmış olan engeller. Özellikle renk mevzuu çok karışık olabiliyor. Temel renklerin yanında yan renkleri de elde etmek için renkler çok iyi tanımak lazım. Tüm bunları yanında sabır gerekiyor. Bazen bölümleri bir kez daha, bir kez daha denemek icap ediyor. Reflekslerin ve problem çözüme yeteneğinize güvenmeniz lazım, yoksa bu iş olmaz televizyon sunucusu bayat Hasan Usta; bizim yan stüdyoda oyun programı yer alıyor, biliyor musun. Geçenlerde oradan kaybolan PlayStation 2'nin seninle bir ilgisi olabilir mi? "Ve bu cıva konusunda bir şey daha söyle- PS2 mi? PS2! Ben suları açık unutmuştum, şimdi acilen kaçıyorum ceylan gözülü ablam benim. Yayını sen idare edersin. Mercury Meltdown, bekli beni geliyorum! Hohoho...". L



İnce yollardan oluşan bölümler sabrımızı ölçüyor.



"Hehooy, ne de güzel dönüyorum!" diyerek bu alanlarda vakit kaybetmeyin.

LEVEL KARNESİ

- + 200'e yakın bölüm ve eğlenceli çok kişili oyunlar.
- + Hem kafanızı, hem reflekslerinizi kullandırıyor.
- PSP versiyonundan çok az farkı var.
- PSP için tasarlandığı için, PS2'de o kadar da eğlenceli değil.
- Grafikler biraz özensiz.

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

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Psp versiyonuna sahip değilseniz, bu kafa kırıcı bulmaca oyununu deneyin.

76

Bir Tutkudur

Alışveriş

PROD. weblebi.com

Rool	Scene	Take
14	02	07

CARD FINANS



Pesin Fiyatına

15
Taksit

**KARGO
BEDAVA**

(8 Taksit yapacağınız 150 YTL ve Üzeri Alışverişlerde)



weblebi.com
ALIŞVERİŞİN WEB ADRESİ

KONSOL İNCELEME



PS2

PS3

Wii

XBOX 360

THRILLVILLE

KURTLA BİR OLUP ELMAYA GİRELİM

[MEGAEMİN™ megaemin@level.com.tr]

LUNAPARKLAR DÜNYANIN HER YERİNDE

bizdeki gibi çürümeye yüz tutmuş mekânlar değil. Bu parklar Amerika ve Avrupa'da büyük bir sektör. Eğlence parklarını konu alan oyunlarda ise şimdiye kadar ağırlıklı olarak canavar "Rollercoaster" (hız treni) tasarımları üzerine yoğunlaşıldı. Amaç, müşterilerinize az evvel sattığınız dondurma, pamuk şekeri ve patlamış mısırı bu yolla onlardan dışarıya çıkartmaktır hep. Elimizdeki oyunda ise bu dediklerime ek olarak bir eğlence parkında gerçekten olması gereken her şey var. Oyunumuzda çılgın bilim adamı tadındaki Mortimer Amca'mızın batmakta olan

Thrillville eğlence parkı zincirinin başına geçiyor ve burayı adam gibi işletip para basar hale getirmeye çalışıyoruz. 105 görevlik hikâye modunu takip ederken özgürlüğümüz hiçbir şekilde kısıtlanmıyor, istediğimiz zaman istediğimiz her şeyi yapabiliyoruz.

Oyunun türdeşlerinden en büyük farklılığı tasarım ve yönetim seçeneklerinin yanı sıra yarattığınız eğlence parkını istediğiniz gibi gezebilme, hatta oyuncakları kullanabilme imkânı sağlaması. Oyunda ana olarak inşa, yönetim, sosyalleşme, oynama ve geliştirme görevleri var. Parkın en ufak köşesiyle bile ilgilenebiliyor, gerektiğinde çöpçülük bile yapabiliyorsunuz. Oldukça kolay yollardan çok türlü çeşitli hız trenleri inşa edebildiğiniz gibi yarış veya diğer türlerdeki eğlence ünitelerinin tasarımlarını da yapabiliyorsunuz. Fiyatlandırma, inşa, araştırma geliştirme, personel birimi alanlarında yöneticiliğinizi konuşurken, eski arcade klasiklerini de oynayabiliyorsunuz.

İşler bununla da kalmıyor, parkınızın içinde gezinip ziyaretçilerinizle muhabbet ediyor, fikirlerini alıyor, ölümüne kanka oluyor, hatta mini oyunlarda onlarla

kapışabiliyorsunuz. Hatta hatta yalnızlık çeken bayan müşterilerinize eskortluk etmeye ya da onlara park içinden erkek arkadaş ayarlamaya kadar gidiyor iş (anladın sen). Yalan da söylüyorsam aha yumuşacık olayım. Ne var ki bu kadar güzel özelliğin yanında oyunda halka fırlatarak veya üç penaltıyı gole çevirerek malbuş kazanma şansımız yok. Ayıplıyoruz.

DÖNME DOLAP DELİKANLIYI BOZAR

Tek başına bile oyunun satın alınma sebebi olacak parti modu ise Crash Bash'den beridir gördüklerimin en iyisi. Multitap ile dört kişiye kadar aynı anda oynama imkânı sağlayan bu keyifli mini oyunlar, aileniz, sevgiliniz ya da arkadaşlarınızla beraber kahkaha dolu saatler geçirmenizi sağlayacak. Action Racer, Mini Golf ve Saucer Sumo benim bu daldaki favorilerim ama shoot-em-up'lar, deathmatch'ler, puzzle'lar, robot savaşları, atış poligonları, çarpışan otolar, futbol, çöp toplama ve ponpon kız dans görevleri gibi daha nice başarılı mini oyun var.

Rengarenk, cıvı cıvı parkımızın içinde her türlü imkan düşünülmüş. P.A.R.K. radyonun müzikleri ve

röportajları ile şenlenen Thrillville türün sevenleri için raflardaki yerini almış durumda. Oyunun PSP versiyonunda ek özellikler olduğunu ve parti modlarının kablolu olarak oynanabildiğini de eklemeliyim. İyi eğlenceler, bye & smile. L

LEVEL KARNESİ

- Süper mini oyunlar.
- Parti modu harikulade.
- Güzel sunum, adım adım yardım.
- Düşük detaylı modeller
- Zamanla sıkıcılaşılabiliyor

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

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Zaten eğlenceli olan lunapark işletmeciliğine ek olarak parkımızdaki tüm oyuncakları da kullanabiliyorsunuz.

74

-Yapımcı: Frontier Development - Dağıtımcı: Lucas Arts & Atari - Türkiye'de Orijinali: Yok - Yaş Sınırı: 10+ - DualShock: Var - 60 Hz modu: Yok - Hoparlör desteği: Stereo - Zorluk: Normal - İngilizce gereksinimi: Normal - Multiplayer: Multitap (1-4) - Web: lucasarts.com/games/thrillville

en kaliteli oyunlar cebinizde!

Spor, macera, aksiyon, simülasyon, platform, masa oyunu, yarış...
Sevdiğin tür hangisi olursa olsun artık cebinde oyun keyfi yaşamak çok kolay.
Oyun kodunu yaz, 5400'a gönder, oyun heyecanını cebinde yaşa!



GL1080 yaz 5400'a
gönder, bu harika oyun
cebine gelsin.

Fiyatı : 54 SMS
Üye Fiyatı : Ücretsiz*



METAL SLUG

MOBILE IMPACT

ŞİMDİ TÜRKÇE



SE1
SE2
SE3
SE4
NK1
NK2
NK3
NK4
MO1
MO2
MO3
SA1
SA2
SA3
SI1
SI2

92 yaz 5400'a gönder, Rainbow Vegas oyunu cebine gelsin.

Fiyatı : 54 SMS
Üye Fiyatı : Ücretsiz*

SE1
SE2
SE3
SE4
NK1
NK2
NK3
NK4
MO1
MO2
MO3
SA1
SA2
SA3
SI1
SI2

GL1253 yaz 5400'a gönder, Open Season oyunu cebine gelsin.

Fiyatı : 54 SMS
Üye Fiyatı : Ücretsiz*

SE1
SE2
SE3
SE4
NK1
NK2
NK3
NK4
MO1
MO2
MO3
SA1
SA2
SA3
SI1
SI2

GL1237 yaz 5400'a gönder, Meteos oyunu cebine gelsin.

Fiyatı : 54 SMS
Üye Fiyatı : Ücretsiz*

ÜYELERE ÜCRETSİZ* OYUN

Oye olmak için, ÜYE yaz, 5400'a gönder veya wap.cominic.com'a git!
Oye ol, Cominic'ten 2 oyunu ÜCRETSİZ* en az 3 oyunu %30 indirimli
al! Hem de üyeliğin süresince HER AY!

*Üyeliğinizi 1 ay süresince geçerdiniz. Süre dolunca otomatik olarak uzatılır.
İstersemeniz üyelik başlangıcından 1 ay sonra iptal ettirebilirsiniz. 1 aylık üyelik
ücreti **AVEA, KUZAY KIBRIS TURKCELL, TELSİM ve TURKCELL aboneleri için
54 SMS'ür. Abonelik ücretine Wap/GPRS ücreti dahil değildir. Abonelik süresince
içeriklerde değişiklik hakkı saklı tutulur.

Bu hizmet **AVEA, KKTCELL, TELSİM, TURKCELL atıyapıları kullanılarak verilmektedir.

wap.cominic.com'da HERŞEY 2 SMS daha ucuz!

**AVEA aboneleri için standart SMS tarifesi geçerlidir.
GPRS ayarlarını yoksa PixaAyar yaz, boşluk bırak, telefon modelini yaz 5400'a gönder, Ömek: PixaAyar 2600
Oyunları indirirken oluşan WAP/GPRS kullanım bedeli oyun ücretine dahil değildir. İndirim bedeli
operatörler tarafından ayrıca ücretlendirilecektir.

YARDIM VE DESTEK İÇİN: AVEA: 0555 738 54 00 TelSİM: 0542 680 13 77 Turkcell ve KKTCELL: 0533 486 67 33 - 0533 486 67 44

SONY ERICSSON	MOTOROLA	SAMSUNG	SIEMENS
SE1 7500, 8500, 8700, K7501, W5501, W8001, W8101, Z800	MO1 E398, L7, U6, V3, V31, V300, V360, V400, V500, V525, V600, V620, V80	SA1 D500, D500E, D720, E720, E730, SL75	SI1 CX65, CX70, CX75, IM65, S65, SL75
SE2 7610, T930, Z600	MO2 C380, C650, V220	SA2 D660, D820, E700, E710	SI2 C65, CF75, CFx65, SL65
SE3 3300i, K300i	MO3 L6	SA3 E310, E310i, E340, E810, X480, X640, X660	
SE4 8700i, W900, K790			
NOKIA			
NK1 8200, 3230, 3300, 3650, 3660, 5110, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6260, 6500, 6610, 6610i, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6800, 6681, 6800, 6681, 6800, 6810, 6820, 8822, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, 8800, N-Gage, N-GageQD			
NK2 6050, 3100, 3170, 3220, 3510i, 6230i, 7250i, 8910			
NK3 6060, 6101, 6111, 6170, 6220, 7270, 7600, N70, N91			
NK4 6600, 7610, 6670, 6260, 6630, 3230, 6650, 6681, 3250, 7360, N70, N91			

Sony, bir Nostalji Kraliçesi edasıyla PSP'ye "altın klasikler" sunma eğilimini sürdürüyor. Ama siz de zaten oynadığınız oyunları bir de PSP'de tekrarlamak için kendinize gerekçe bulmakta zorlanmıyor

MGS PORTABLE OPS 2

Bu oyun dur durak tanımamalı

[[AMERİKA VE JAPONYA'DA GEÇTİĞİMİZ yıl çıkan, Avrupa'da ise Nisan'da yayınlanacak olan Metal Gear Solid: Portable Ops'a devam oyununun yolda olduğu haberi geldi. Açıklamayı Konami resmi olarak yapmış değil ama her zaman içeriden bilgi sızdıracak birileri bulunduğu ve Portable Ops da zaten bir devam oyunu potansiyeli taşıdığından, haberin doğruluğunu tartışmaya gerek yok. PSP'nin en başarılı oyunları arasına adını yazdıran MGS Portable Ops'un devamında oynanış olarak büyük bir değişimle karşılaşmayacağımız söyleniyor. Oyuna büyük bir derinlik katan hikâyenin ikinci oyunda nasıl olacağı şimdilik bir muamma.



HOT BRAIN

Zekâ geliştirme oyunu?
Çok zekice!

[[MIDWAY, DS'İ KISKANAN PSP'YE zekâ "derecenizi" (santigrat cinsinden) ölçen bir oyun yapıyor. Hot Brain ismi verilen oyun, kaçınılmaz olarak pek çok açıdan Nintendo DS'in hiti Brain Age'e benziyor. Fikir orijinal olmasa da Midway'in en azından içerik olarak Hot Brain'i özgün hale getirmek için elinden geleni yapacağına inanıyoruz. Mesela oyuna bir göz atalım: Yaz aylarında çıkacak olan Hot Brain'de, beş ayrı kategoride (mantık, hafıza, matematik, dil ve konsantrasyon) zekâ sıcaklığınızı ölçüyorsunuz. Bu arada Amerika'nın komedi sanatçılarından Fred Willard da sesli mesajlarıyla eğitiminize katkıda bulunuyor. Hmmm... Bari bulmaca tipleri farklı olsa... Ama oyunun özgün tarafı muhtemelen çok oyunculu modlarda kendini gösterecektir. Örneğin zaman sınırlı Brain Race modu, en kısa zamanda en doğru oynayanın ödüllendirildiği bir oyun seçeneği. Think Tank ise, arkadaşlarınızla bir beyin takımı kurup aynı görevler için birlikte çalışacağınız bir mod. Bu arada Midway DS için de Touchmaster adında bir zekâ geliştirme oyunu hazırlıyor.



İNDİR VE İZLE İstedığınız filmi online alın (hayır, Torrent'le değil!)

[[SONY, FINANCIAL TIMES'DA YAYINLANAN bir habere göre online video ve film satışına başlayacak bu yıl. Apple'ın iTunes modeline benzer bir sistem kuracak olan Sony, PSP kullanıcılarının da bu hizmetten faydalanmasını hedefliyor. Bu yılın ilk çeyreğinde hizmete açılacak olan Sony Download Service'ten faydalanmak için PSP kullanıcılarının seçtikleri filmi öncelikle PC'ye indirmeleri gerekiyor. Sonra hafıza kartınızı kullanarak filmi istediğiniz Sony cihazınıza tek parça ve legal olarak taşıyabileceksiniz. Sony, bu yeni sistem için Amazon.com ve Movielinek, CinemaNow gibi film download siteleriyle görüşme halinde.



KANE & LYNCH Her PSP'nin rüyası gerçek mi oluyor?



[[2007'NİN EN HEYECAN VERİCİ oyunlarından biri olan, Io Interactive yapımı Kane & Lynch: Dead Men'in PC ve Xbox 360 için yapımı sürüyor. Ama Atari'nin sitesinde bir hata yoksa ya da gözlerimiz bizi yanıltmıyorsa, oyun sadece PC ve 360 için değil PS2, PS3 ve dahi PSP için de Haziran 2007'de piyasada olacak. Birçok oyuncuya Xbox 360 alma hesapları yaptıracak kadar ilgi çeken Kane & Lynch: Dead Men'in Io Interactive cidden bir PSP versiyonu hazırlarsa, her zamankinden daha fazla sevilen bir firma olacak demektir.

JAVALASAK DA OYNASAK Daha fazla program isteyenlere

[[SONY, FINANCIAL Times'da yayınlanan bir habere göre online video ve film satışına başlayacak bu yıl. Apple'ın iTunes modeline benzer bir sistem kuracak olan Sony, PSP kullanıcılarının da bu hizmetten faydalanmasını hedefliyor. Bu yılın ilk çeyreğinde hizmete açılacak olan Sony Download Service'ten faydalanmak

için PSP kullanıcılarının seçtikleri filmi öncelikle PC'ye indirmeleri gerekiyor. Sonra hafıza kartınızı kullanarak filmi istediğiniz Sony cihazınıza tek parça ve legal olarak taşıyabileceksiniz. Sony, bu yeni sistem için Amazon.com ve Movielinek, CinemaNow gibi film download siteleriyle görüşme halinde.





Marioo, Zeldaa, Pikaçuu, Donkey Koong... Kuzucuklarım, toplanın bakayım sayfanın başına. Bu ay da boş durmamışsınız, duydum. Hepsi geliyor benim kulağıma. O yüzden akıllı olun, mutlaka süt için, arabada ön koltuğa oturmayın, 10 puan, 10 puan, 10 puan. Eh evet farkındayım, replikleri karıştırdım. Ama Barış Manço'yu da Adile Naşit'i de seviyoruz, ikisini de özliyoruz...

CARMACK DA DS'TE!

"Bu büyük transferin camiamızı daha da güçlendireceğine inanıyoruz"

oyunlar yapıyor. Şubat ayı içinde cep telefonlarında arz-ı endam edecek olan Orcs & Elves'den bahsediyoruz. Herkes id'in yapacağı bir cep oyununun neye benzeyeceğini merak ederken John Carmack bir açıklama daha yaparak hepimizi daha da meraklandırdı: Orcs & Elves'in sıradaki durağı DS olacak. Orkların ve Elflerin olduğu

yerde söze hacet yok ama yine de bir özet geçelim. Oyun, sıra tabanlı ve birinci şahıs bakış açısıyla oynanan bir RYO. EA etiketi taşıyacak olan oyunda, sıradan bir mobil oyundan bekleyemeyeceğimiz kadar kapsamlı bir dünya kurulmuş durumda. Şimdilik sadece cep telefonu versiyonuna ait ekran görüntüleri yayınlanan O&E'nin DS için çıkış tarihi de henüz belli değil.



[[ID SOFTWARE BİR YANDAN HARIL
haril PC'ye Quake Wars yetiştirmeye çalışırken bir yandan da cebe sığan

ŞİMDİ YAŞLI OLMAK VARDI

Nintendo, seçtiği 100 dedeye ve büyükanneye DS Lite gönderdi

[[GEÇEN AY NINTENDO'NUN "YAŞLILAR da mobil konsol istiyor" sonucuna varan bir araştırma yaptırdığını yazmıştık. Bu sonuçtan hareketle olsa gerek, Nintendo kendi seçtiği ve ruhu genç kamış 100 yaşlı insana birer DS Lite ve Brain Age hediye etti. Kazanan isimler arasında 54 yaşındaki bir raketbol oyuncusundan 104 yaşında bir emekliye kadar birtakım maşallahlık yaşlılar var. Seçim kistaslarının ne olduğu sorulduğunda Nintendo sözcüsü, "Kendi yaşlarının



gerektirdiği gibi davranmayı reddeden, genç gibi davrananları seçtik" diyor. Brain Age'i ise bu insanların gençlik kürüne katkı olsun diye armağan etmiş Nintendo. Harika bir jest ama bu hediyelerin torunlar tarafından gasp edilmesini kim önleyecek?

HOTEL DUSK: ROOM 215

Nihayet! Sevimli olmayan bir DS macerası

[[MUTSUZ, HAYATIN TADI kaçmış bir eski dedektif, şehrin köhne bir oteline yerleşir ve burada hem kendisiyle hem de otelle ilgili bazı sırlarla yüz yüze kalır. Hem konusu hem görüntüsüyle bir kara film tadı verecek bir oyun Hotel Dusk. Bu açıdan Nintendo tarafından

geliştirilen oyunlar arasında şimdiden farklı bir yer edinmiş durumda. Tabii oyunun asıl numarası, 215 numaralı odada. Amerika'da Ocak ayında yayınlanan ve beğenilen Hotel Dusk, Avrupa'ya Mart başında geliyor. Türkiye içinse henüz tarih belirlenmedi.



TON BALIĞI MI, OYUN KONSOLU MU?

Sıradaki DS oyunu da zekâmızı geliştirme iddiasında

[[BRAIN AGE VE BRAIN ACADEMY testleriyle geçen aylardan sonra nihayet ikisinde de en iyi derecelerini yapıp, oyunları bir köşeye bıraktınız. Artık kendinize güveniniz tam, dünyanın keşfedilmeyi bekleyen dahilerinden biri olduğunuza eminsiniz... Halbuki geçmeniz gereken bir test daha var; QuickSpot. Bir başka deyişle; "iki resim arasındaki yedi farkı bulun". Çocukluğumuz boyunca bir şekilde oynamak durumunda kaldığımız bu iki resme bakıp farklılıkları tespit etme oyununun zekâ geliştirmeye katkısı olduğunu daha önce hiç duymamıştım. Demek ki o yüzden oyun o kadar sıkıcıymış.

Namco'nun geliştirdiği QuickSpot da kaçınılmaz olarak aynı derecede sıkıcı bir oyun olacak gibi görünüyor. Yine de süre sınırlaması, farklı modlar falan derken boyama kitabındaki versiyonundan daha çekici olacağı kesin. Örneğin Rapid Play modunda, hepsi 10'ar basamaklı beş level'dan oluşan bir seriyi tamamlamanız gerekiyor. Ve bu esnada hızlı karar verme, konsantrasyon gibi kabiliyetleriniz geliyor. Oyunu tekdüzelikten kurtaracak küçük eğlencelerle de renklenecek olan QuickSpot'un Avrupa çıkış tarihi belli değil.



FAVORİ YENİ YIL HEDİYESİ Pembe DS fark attı

[[YILBAŞI ÖNCESİ YAŞANAN ALIŞVERİŞ çılgınlığının en çok hangi konsol üreticisine yarayacağı merak ediliyordu. Ve sonuç belli oldu. Amazon'dan yapılan alışverişlere bakılırsa, elektronik hediye sıralamasında ilk iki sırayı alarak (sırasıyla pembe ve siyah) DS Lite, 2006'nın en çok tercih edilen hediyesi oldu. Bu ikiliyi PlayStation 2 ve Xbox 360 takip ediyor. Wii ve PS3'ün listeye girememesi nedeni ise Amazon'daki stoklarının yetersiz kalması. Bu arada yılbaşı döneminin en çok satan oyunlarını da açıkladı Amazon. Buna göre konsol ve taşınabilir cihaz oyunlarında ilk iki sıra yine DS'te. New Super Mario Bros. ve Brain Age Amerika Amazon'da bu kategorideki en çok satılan iki oyun oldu.



ELECTROPLANKTON

PLANKTON USULÜ NEW AGE MÜZİK

[[BİR GRUP PLANKTONU alıp, onlara birer isim verip, kuyruklarından prize taktıktan sonra da, "hadi bunlar müzik yapın" diye düşünmek kimin aklına gelmiş bilmiyorum ama ortaya cidden absürt bir oyun çıkmış. Oyunda 10 çeşit planktonunuz ve her birinin kendi müzik yapma tarzı var. Kimisi suda ilerlerken, kimisi yapraklara dokunarak, kimisi ışıktan beslenerek, kimisi de sizin sesiniz yardımıyla basıyor notalara. Bazılarını stylus'la ittiriyorsunuz, bazılarını el çırparak yönlendiriyorsunuz. Ve garip ama şaşırtıcı derecede gürültüsüz bir oyun oynamış oluyorsunuz.

Her bir plankton diğerinden çok daha farklı bir yöntemle oynadığı için aslında zengin bir oynanış sunuyor Elektroplankton, ama ortaya çıkan müzikler fazlasıyla birbirine benzer olduğu için bu hissi doya doya yaşayamıyorsunuz. Bir de böyle ufak, tefek, gülümseyip duran yaratıklardan LocoRoco'daki gibi neşeli, cılgın bir müzik bekliyor insan ama New Age tarzı, yalın bir melodiden fazlasını elde edemiyorsunuz.

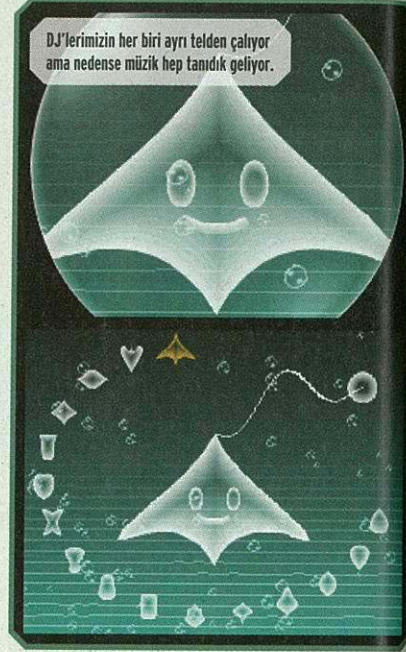
Demek ki bu da planktonların müzik zevki, yapacak bir şey yok.

Elektroplankton gözünüzden ve el becerilerinizden çok kulağınıza hitabeden bir oyun. Bu açıdan hem herhangi bir bulmaca içermemesini, hem de ahlım şahım, özel grafiklerle gözümüze şenlendirmemesini gayet normal karşılıyorum. Ama oyundaki müziklerde de eksikler olmasını yadırgadım (oh hayır bebek, bunu kabul edemem!). Yaptığınız müdahalelerin, ortaya çıkan müzik üzerindeki etkisini önceden kestirmek pek mümkün olmadığından ve ne denli farklı şeyler denesiniz de sonuçta çok benzer melodiler elde ettiğinizden bence amacına tam ulaşamamış. Biraz daha eğlenceli, biraz daha gürültülü olsaydı hem yetişkinleri hem çocukları daha fazla cezbedebilirdi. - *Serpil*

Tür: Müzik
Yapım: Nintendo
Dağıtım: Nintendo Türkiye
Fiyatı: 99 YTL

58

LEVEL PUANI



DJ'lerimizin her biri ayrı telden çalıyor ama nedense müzik hep tanıdık geliyor.



İsterseniz chat de yapabiliyorsunuz ama ASL yazmak yasak!

LEVEL PUANI

85

Tür: Kart ve Zar Oyunları
Yapım: Nintendo
Dağıtım: Nintendo Türkiye
Fiyatı: 79 YTL



42 ALL-TIME CLASSICS

"PIŞTİDE VE KIZ TAVLASINDA RAKİP TANIMAM" DİYENLERE...

[[BAKIN DAHA YAZININ BAŞINDAN uyarıyoruz (hatta ben Sinan'a dedim ilk sayfadan uarmaya başlayalım diye), bu oyundan uzak durun! Hele ki kart oyunlarına merakınız varsa, oyunu almadan önce iki kere düşünmeniz yararınıza olacaktır. Çünkü masaüstü oyunlarının çekiciliğiyle NDS'in "İstedğin anda, istediğin yerde" özelliği tepkimeye girince ortaya tam anlamıyla bir zaman katili çıkıyor.

ŞANS BİZDEN YANA

Ne yalan söyleyeyim, benim zar ve kart oyunları ile pek alakam yoktur; şanssızımdır bu konuda biraz (biraz mı?). O yüzden damayı, satrancı tercih ederim. Bu oyuna başlarken de öyle yaptım. Daha sonra da görevimin bilinciyle diğer oyunlara yanaşım. Artık oyun parmak uçlarımdan şanssız biri olduğumu anlayıp "ah garibim, biraz kıyak geçeyim" dediğinden midir nedir bilinmez, her şey istediğim gibi gitti, hepsinde kazandım ve tüm oyunları en az bir kere oynamadan başından kalkamadım (aslında şarj bitti).

Toplam 42 oyun bulunuyor bu fitil kadar

kartuşta. Bunların arasında Bowling, Dart, Bilardo, Memory, Old Maid, Blackjack, Hearts, (Çin) Dama, Satranç, Amiral Battı, Tavla, Domino, Solitaire, Mahjong gibi bağımlılık yapabilenler göze ilk çarpanlar.

Eğer başınıza daha büyük bir bela almak istiyorsanız, tek kartuşla, DS sahibi başka bir arkadaşınızla oyunu WiFi üzerinden oynayabilirsiniz. Ki oyunun en eğlenceli tarafı da bu. İnsan zekâsını tavlada yenmek gibisi var mı? Gerçi yendikten sonra tavla setini katlayıp rakibin koltuk altına koyamıyoruz ama olsun o kadar (bence yanlışsın Volkan, bunu yapmaya DS'ten daha uygun bir konsol var mı? - Sinan).

DS'i olan bir arkadaşınız yoksa da üzölmeye gerek yok çünkü Stamp ve Mission modları sizi bekliyor. Stamp'ta sırayla oyunları oynarken (gizli oyunları da buradan açıyorsunuz), Mission kısmında yapılabilecek en iyi dereceleri yapmanızı isteniyor (epey zorlar). Eğer siz de board oyunlarından hoşlanıyor ve kısa sürede eğlenceli oyunlar oynamak istiyorsanız, 42 All-Time Classic tek durağınız. - *Volkan*



ELITE BEAT AGENTS

KURTULUŞ POP MÜZİKTE OLABİLİR Mİ?

"AGENTS ARE GO!" Her şeyi gibi dili de tuhaf bir oyun Elite Beat Agents. Nereden çıktıkları, hangi uçuk fikrin etrafında toplandıkları belli olmayan üç kişilik elit müzik grubumuzla dünyanın her yerindeki yaduruk sorunları çözmek için dans edip şarkı söylüyoruz bu oyunda.

Başınızda, en ağır strateji oyunlarında bile bulamayacağınız kadar karizma ve ciddiyet sahibi bir komutan var ve kendisi dünyadaki kişisel sorunları gösteren ekranına bakıp, sizi günü kurtarmanız için bazı görevlere gönderiyor. Bu görevler arasında mesela hız limitini defalarca aştığı için ehliyetini kaybetmek üzere olan bir taksici şoförünün, doğurmak üzere olan bir müşterisini hastaneye yetiştirmesi var. Ya da hafta sonu hava yağmurlu olacak diye oğluyla piknik yapamayacak bir kadın için hava durumunu değiştirmeniz gerekiyor.

Görevin içeriği ne olursa olsun, aslında yapmanız gereken tek şey çalan şarkının ritmini yakalayıp, ekranda beliren küçük tıklama ve top yuvarlama işlerini

stylus'unuzla gerçekleştirmek. Her görevin ilk aşamalarında sakın sakın "şimdi de şuna tıklamalıyım", "hmm, topu yuvarla diyor" filan diye düşünün düşünün oynayabiliyorsunuz ama şarkı ilerledikçe her şey çılgına dönüyor. Tabii siz de. Ve artık tutturabildiğiniz kadarını yapıyorsunuz.

Oyunda, hem her görevin başındaki çizgi-roman tarzı görüntüler komik, hem de oynanış cidden çok eğlenceli. İnsan bir oturuşta tüm oyunu bitirmek istiyor. Neyse ki Elite Beat Agents o kadar kısa bir oyun değil ve oynadıkça yeni görevler açılıyor.

Hem seçilen şarkıları, hem yüksek temposu, hem özgün atmosferiyle Elite Beat Agents son zamanlardaki favori DS oyunum oldu. Özellikle siyah takım elbiseli, güneş gözlüklü, karizmatik ajanlarımızı "haydi eller havaya, bütün elleri görmek istiyorum!" şeklinde maymunluk yaparken izlemek ayrı bir keyif. Sırf şarkıları için bile edinmeye değer bu oyunu oynayın, oynatın. Çok eğlenceli. - Serpil



İssiz adaya düşmüş bu hanımların tek derdi klima. Onlara yardımcı olmamızın yolu ise, tabii ki dans etmek!

Tür: Müzik
Yapım: Nintendo
Dağıtım: Nintendo Türkiye
Fiyatı: 99 YTL

LEVEL PUANI

93



MARIO SLAM BASKETBALL

JORDAN'IN TAHTINA GÖZ KOYDU

ŞÖYLE BİR TEZ sanırım pek de yanlış olmaz: "Her gün farklı bir Mario oyunu oynasanız bile hala sağda solda görmediğiniz bir Mario oyunu mutlaka olacaktır." Spor ve sporcuyla seven Mario, bu sefer de kendisini basket sahasına atmış bulunuyor. Oyunun adından da anlaşıldığı gibi 3'e 3 basket maçları yapıyor ve sokak basketboluna doyuyorsunuz (tabii sözde).

BİZDE HER YOL ROMA

Oyunda basket atmanın dışında hiçbir basket kuralı geçerli değil. İstedikğiniz kadar etrafta dolanın, Donkey Kong'la bile olsa rakibin kafasına vurup top çalın, potaya kırarcasına asılın. Tabii bunca kuralsızlığın içinde sayı kuralı olması garip kaçardı. Attığınız basketin puanı, saha içinde yaptıklarınıza göre değişiyor bu oyunda. Alt ekranda da görebileceğiniz soru işaretlerinin üstünde top sektirdiğinizde o kutuyu açıyor ve şansınıza göre ödüllere, cezalarla karşılaşuyorsunuz. Bu, 20 adet coin de olabilir, muz kabuğu da olabilir. Muz kabuğuna basarsanız düşersiniz (ne kadar zekiymi) ve sahip olduğunuz

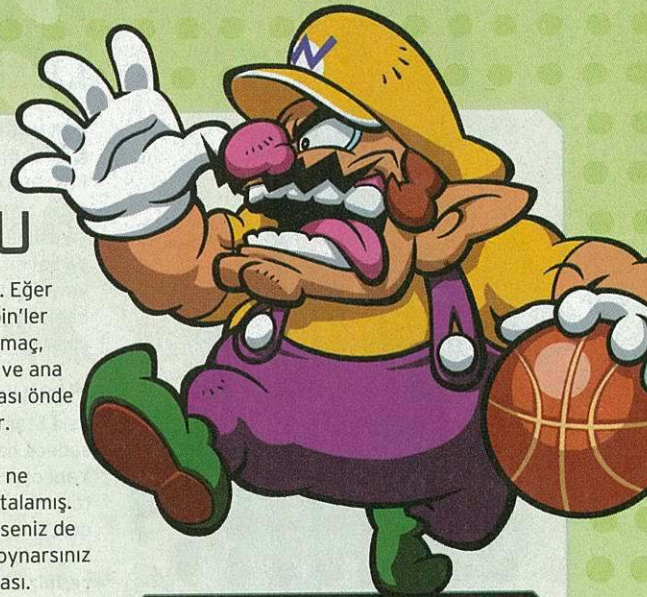
coin'lerle birlikte top da rakibe geçer. Eğer coin çıkarsa 20 sayının üzerine bu coin'ler eklenir, nasıl bir basket atmışsanız (smaç, özel hareket, üçlük gibi) onla çarpılır ve ana puanınızla toplanır. İkinci devre sonrası önde olan da maçı böylelikle kazanmış olur.

Kazanır kazanmasına ama kontroller ne yazık ki bu kazanma işini oldukça baltalamış. İster alt ekranda stylus'la tiktik, isterseniz de stylus'suz normal tuşları kullanarak oynarsınız -ki her ikisinde de sıkıntı çekmeniz olası. Bunun üstüne çok kötü ses ve efektleri, az sayıda müsabaka sayısını ve gereksiz Final Fantasy karakterlerini ekledik mi, Mario Hoops, kıl payı Level Hit olmayı kaçırıyor. İçimden bir ses de Mario'nun yağlı güreş oyunuyla bu ödülü bizden almak için geri döneceğini söylüyor ya, hadi hayırlısı. -Volkan

Tür: Spor
Yapım: Nintendo
Dağıtım: Nintendo Türkiye
Fiyatı: 99 YTL

LEVEL PUANI

70



Ben olsam bu smaça blok koymaya çalışmazdım!

MOBİL OYUN

YOSHI'S ISLAND MARIO VE LUIGI'NİN BEBEKLİK MACERALARI

[[MEĞER MARIO VE LUIGI KARDEŞLER doğuştan maceracılar. Daha beşikteyken kötü bir cadı tarafından kaçırmışlar. Ama her zaman şanslı bir kahraman olan Mario, bir tesadüf eseri Yoshi'nin kucağına düşüp paçayı kurtarmış. Peki, Luigi nasıl kurtulmuş? İşte Yoshi's Island'ı oynayarak, bu kaçırmış hikâyesinin eksik parçasını tamamlıyoruz. Sirtına aldığı Mario'yla birlikte evrendeki tüm platformları arşınlayan Yoshi'yi oynuyoruz.

Her zamanki gibi kâh bacalardan içeri dalıp gizli mekânlar keşfediyoruz, kâh özel bir kutuyu açıp gökyüzüne merdiven kuruyoruz. Mario evrenine ait hemen her karakteri (bebek oldukları için daha çok Şiriner'i andırırsalar da) ve her tür aksiyonu bulabileceğiniz Yoshi's Island'da oyunun iyi yanları da kötü yanları da buradan kaynaklanıyor. Yani klasik Mario serisine hiçbir yenilik katmaması sebebiyle, tekrardan Mario oynadığınızı düşünüyorsanız daha ilk bölümden sıkılma ihtimaliniz var. Öte taraftan, önceki benzerlerinden hiçbir eksiği olmaması ve geçtiği dünyanın cıvıl cıvıl havasını başarıyla yansıtmaması sebebiyle Mario severler için en iyi seçeneklerden biri Yoshi's Island. Oyunun NES'teki (ya da birkaç önce GBA'daki) halini oynamış olanlar



Tür: Platform
Yapım: Nintendo
Dağıtım: Nintendo Türkiye
Fiyatı: 99 YTL

75
LEVEL PUANI

Oyunda Donkey Kong da dâhil olmak üzere bir sürü Nintendo karakterinin bebekliğini görüp "agu, guu" diyen hallerine şefkat gösterebilirsiniz.

için şüphesiz bu versiyon daha bir ilginç olacaktır. Ben eskisini oynamadığım için bir kıyaslama yapma şansım yok, ama DS'in çift ekranında her şeyin daha ferah ve güzel göründüğünü söylemek için eski halini oynamış olmak gerekmiyor. Büyük bir Mario fanı olmadığım için, Stylus'la oynanmayan tüm DS oyunlarında olduğu gibi Yoshi's Island'ı oynarken ben sıkıldım. Ama siz geçmişten gelen bir oyunu, Game Boy kontrolleriyle oynamaktan şikayetçi olmayacaksınız gayet eğlenceli de bulabilirsiniz. - Serpil



STAR FOX COMMAND NINTENDO DA ESKİ KAHRAMANLARI DİRİLTMEYE BAŞLADI

[[İLK OYUNUNU SNES'E ÇIKARMIŞ ve yaklaşık 15 yılı devirmiş bir isim Star Fox. Buna rağmen kendisini çok sık görmedik oyun tarihinde. Topu topu üç oyunu çıktı ve aslına bakarsanız hiçbirini ilk oyunu kadar da keyifli olamadı. Nintendo da bu kötü ve yavaş gidişata elini attı ve oyunu köklerine bağlı kalarak DS'e yepyeni bir arabirimle çıkardı.

TİLKİNİN DÖNÜP DOLAŞACAĞI YER...

Eski Star Fox oyunlarının aksine Command sadece havada ve harita üzerinde geçiyor. Yani oyun hem bir shoot 'em up hem de sıra tabanlı strateji. Oyunun strateji tarafı şöyle gerçekleşiyor; her yeni görevde ilk önce haritada düşmanların, ana geminizin ve sizin yeriniz belirleniyor. En az dört turn hakkınız var. Ana geminiz yok edilirse oyun bitiyor, işte bu yüzden düşman gemilerini ana geminizden olabildiğince uzakta yok etmeniz gerekli. Yakıtınızın yettiği yere kadar, düşmanın önüne çıkmalı veya ana geminize yaklaşanlara misilleme yapmalısınız. Geminizle düşmanı yakaladığınızdaysa 2B haritadan 3B bir evrene geçiyorsunuz. Toplamınız gereken bir ikon sayısı var ve bunlar düşman gemilerini patlatınca çıkıyor. Ama o bölümdeki her şeyi yok ederseniz birbirinden güzel power-up'lar, füzeler kazanabiliyor, daha da ilginç, oyunda var

olan dokuz sondan hangisi göreceğiniz belirliyorsunuz.

Dokunmatik ekran bu oyunda da devreye giriyor. Stylus'u ekrana sürterek geminize ve hedef tahtanıza yön veriyor, yön tuşlarıyla saldırılarınızı gerçekleştiriyorsunuz. Açıkçası alışması biraz zaman alıyor bunlara çünkü kontrol oldukça hassas. Hızlı bir düşmana kilitlenip hemen patlatmak için oyunu bir süre oynamanız lazım. İlerleyen bölümlerde zaten hem hızlı hem de daha zorlu gemilerle karşılaşıyorsunuz. Bazısını çok iyi takip etmeniz, bazılarında çok iyi kaçmanız gerek. Yine de kontroller şu haliyle büyük bir sorun değil. Oyun sadece kendini bir süre sonra fena halde tekrar etmeye başlıyor. Hele Star Fox evrenine bu ilk girişiniz olacaksa sıkılmamanız olası. Biz yine de taktiksel shoot 'em up severlere bu oyunu öneriyoruz. Çünkü fazla alternatifleri yok.

-Volkan



Tür: Aksiyon
Yapım: Nintendo
Dağıtım: Nintendo Türkiye
Fiyatı: 99 YTL

LEVEL PUANI

80

Takibin böylesi

polisiye filmlerde bile görülmedi.

Televizyon Takibi

Hangi kanalda, hangi gün ve saatte, süresi ne olursa olsun takibini istediğiniz konudaki hiçbir ayrıntı gözden kaçmaz. Ajans Press düzenli yayın yapan televizyon kanallarını dijital yöntemlerle 24 saat kesintisiz kaydederek izler. Uzmanlarımız elde edilen verileri sizinle raporlandırır. Rapor ve görüntülere web sitemizden günlük olarak ulaşabilir, istediğiniz görüntülere dilediğiniz formatta ayrıca sahip olabilirsiniz.



AJANS PRESS®
"medyadaki gözünüz"

Oya Sokak No:3 Esentepe, 34394 İstanbul
Tel: 0212 272 04 04 (pbx) • Faks: 0212 272 04 00 • www.ajanspress.com.tr





Erce Güven
erceguven@gmail.com

GELDİK Mİ?

Bir işe daha ilk başladığınız gün, bitireceğiniz günü düşündüğünüz oldu mu hiç? Böyle bir şeyi düşünebilmeniz için, yaptığınız şeyden ya nefret etmeniz ve bir an önce bitmesini istemeniz ya da çok keyif alıp, o son anın hüznünü tüm zamana yaymak istemeniz gerekir. 6 Ay önce bugünlerde başladığım yolculuğu sonlandırmanın üzüntüsü, bastığımız her karakterle biraz daha artıyor şu an.. Ama yine de işimizi yapmalıyız değil mi? Hiç bilinmeyen bir Adventure firması olan Pendulo'nun bomba oyunu Runaway'ın, en az ilki kadar eğlenceli yeni macerasını köşe bucağın anlatmalıyız. Brian ve Gina'yla bir kez daha türlü türlü entrikaların arasına dalmalı, bir yandan AMEBA'nın sırrını çözerken diğer yandan Lokelani'nin güzelliğine kendimizi bırakmalıyız. Tam bitti derken, kafamızı yastığa koyduğumuz anda Kabus dolu bir geceye adım atmamız. Gina'nın etkileyiciliğinden, Brian'ın şaklabanlıklarından uzakta, kendi özümüzden çıkan korkularla yüzleşmeliyiz. İşte, önümüzde duran sayfalarda bunları yapacağız. Arcadia'dan Roma'ya, Luskan'dan Cyrodill'e uzanan 6 aylık yolculuğumuzu bu sayfalarda noktalayacağız. "Gelen gideni arattı mı?" gerçekten bilemiyorum. Umarım sizin bu soruya verecek benden daha iyi bir cevabınız vardır. Ama cevap ne olursa olsun gitme zamanı geldi. Yolculuk ne ara geçip gitti hiç anlamadım. 16 Ocak olmuş bile... Hem WoW: Burning Crusade'de çıktı. Tüm işaretler tamam; geldik sanırım... Gerçek ustaya yer vermek için bir adım geriye atma zamanı geldi...

Kendinize iyi bakın...
Görüşmek üzere.



RUNAWAY 2

THE DREAM OF THE TURTLE

BÖLÜM 1: TRAPPED IN THE JUNGLE

Sağ tarafındaki kutulara bakın ve içinden oyuncak köpeği alın. Yere eğilin ve cam parçasını alın. Uçağın kokpit bölümüne ilerlerken yerdeki tokayı alın ve kokpite girin. Sol taraftan büyüteci, orta kısımdan viski şişesini ve dürbünü alın. Sol ön taraftaki kolu çekerek uçağın kaputunun açılmasını sağlayın.

Uçaktan çıkın ve ön tarafa yönelin. Açık kaputa ulaştığınızda kapak kapanacak ve yeniden kokpite gitmeniz gerekecek. Bu sefer kapağı açan kolu çektikten sonra Gina'nın saç tokasını kullanın. Uçaktan çıkınca tepenizdeki ağaçlardan Otto'nun uçak lisansı düşecek. Dürbünü kullanılarak ağaçların tepesine bakın ve asılı çantayı görün. Yeniden açık kaputa yönelin ve içinden bir şişe su, metal çubuk ve kayma önleyici spreyi alın.

Ormanın sağ tarafına gidin ve yeni ekrandaki batan kumlardan Otto'nun gözlüklerini alın. Sol taraftaki kaya üzerinde kayma önleyici spreyi kullanın ve üzerine tırmanmaya çalıştığınız. Karşılaştığınız şirin engeli aşmak için elinizdeki suyu oyuncak köpeğe doldurun ve kayanın önüne koyun. Sevimli maymun köpekle ilgilenen ama bu yolunuzdan çekilmesine yetmeyecek.

Elinizdeki cam parçasını önce gözlüklerde sonra da tahta çubukta kullanın. Çubukla lastiği birleştirerek bir sapan yapın. Uçağa geri dönün ve çantayı gördüğünüz ağaçlarda sapanı kullanın. Çantayı açın ve anahtarı alın. Büyüteci ışık huzmesinde kullanın. Daha sonra metal çubukla büyüteci birleştirin ve bunu ışık huzmesinde kullanın. Yeni oluşturduğunuz yapıda anahtarı kullanın. Uçağa girin ve bir oyuncak köpek daha alın. Daha sonra anahtarı kullanıp dolabı açmaya çalışın. Cam parçasıyla anahtarı törpüledikten sonra dolabı açın ve kar ayakkabılarınızı alın. Uçaktan çıkın ve maymunun

olduğu yere gidin. Bu sefer oyuncak köpeğin içini viskiyle doldurun ve kayanın önüne koyun.

Maymundan kurtulduktan sonra kayaya tırmanın ve sağa doğru ilerleyin. Köprüye geldiğinizde kar ayakkabılarınızı kullanın.

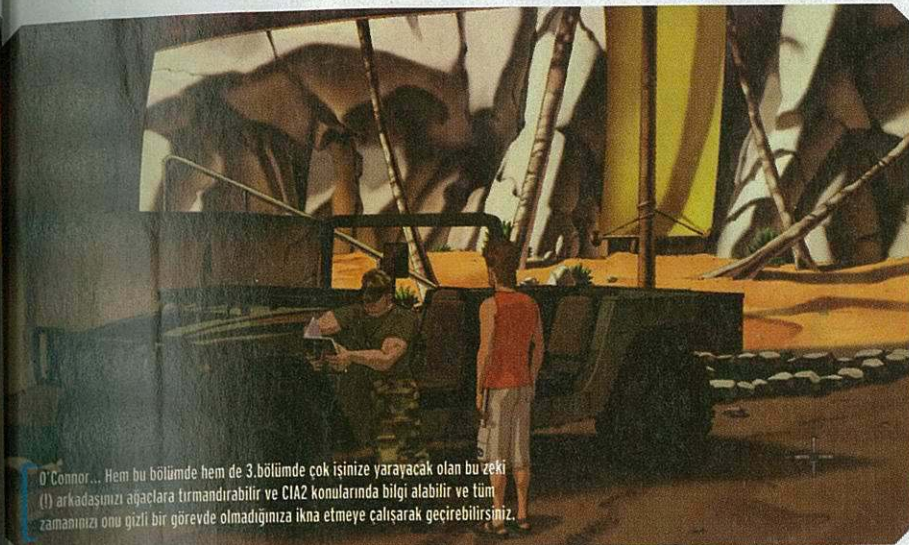
BÖLÜM 2: SURFIN' MALA

Leslie gittiğinde not defterine göz atın ve geri döndükten sonra komutanın yanına gidip biraz sohbet edin. Görüşmeniz bittiğinde sahile doğru inin ve bara girin. Lokelani'yle tanıştıktan sonra yerden sigara kabını ve barın üzerinden tebeşir tahtasını alın. Surf Shack'e gidin ve buradaki keşiş benzeri adamla konuşmaya çalışın. Tebeşir tahtasını verin ve tebeşir biter kadar sohbet edin. Oradan çıkın ve yola doğru ilerleyerek Knife ve Kai'yle tanışın. Onlarla her konuda konuştuğunuza emin olun. Daha sonra kulübenin yanından ipi ve talk pudrasını alın. Hemen ekranın solundaki iskeleye gidin ve botun yanındaki alet kutusunu alın. Oradan ayrılın ve ziyaretçi merkezinin bodrum girişine bulunduğu yere gidin. Çöpü karıştırın ve yağlı alın. Surf Shack'e gidin, kabloyu almaya çalışın ve daha sonra alt ucu üzerinde yağlı kullanın.

Lokelani'yle "Bucking Bronco" ve "greasepaint" hakkında konuşun. Karakterlerle yaptığınız konuşmalarda her diyalog seçimini yaptığınızda emin olun yoksa çoğu yerde senaryonun gelişimi tikanacaktır. Özellikle bu bölümde Lokelani'yle yaptığınız Greasepaint, boğa ve



Bu bölümün kilit karakteri olan Lokelani'den arkadaşlarının sırrlarını öğrenmeli, mekan bilgilerini almalı, kuşunu öldürmeli (?) ve sevgisini kazanmalısınız.



O'Connor... Hem bu bölümde hem de 3 bölümde çok işinize yarayacak olan bu zeki (!) arkadaşınızı ağaçlara tırmandırabilir ve CIA2 konularında bilgi alabilir ve tüm zamanınızı onu gizli bir görevde olmadığınızınza ikna etmeye çalışarak geçirebilirsiniz.



Mekanik rodeoyu aktif hale getirebilmek için Ziyaretçi Merkezi'nin bodrumundaki elektrik tesisatını bu şekilde ayarlamalısınız.



Sahildeki fotoğraf standını aktif hale getirebilmek için Ziyaretçi Merkezi'nin bodrumundaki elektrik tesisatını bu şekilde ayarlamalısınız.

fotoğraf standı konuşmalarının ne kadar önemli olduğunu göreceksiniz.

Lokelani'yle sohbetiniz bittikten sonra ziyaretçi merkezinin bodrum girişine gidin ve kabloyu tahtaya bağlaip O'Connor'ın yanına gidin. O'Connor'dan sadece profesör Pignon'un kampa girmeye izni olduğunu öğrenin. Tebeşiri yapımı hakkında sohbet ettikten sonra talk pudrasını sigara kabında kullanın. Hummer'in sağındaki büyük ağaca bakın ve sigara kabını ağaç üzerinde kullanın. İpi elemana verin ve o ağaca tırmanmaya çalışırken siz Pignon'un resmini alın. Daha sonra hummer'i ödünç alıp bodrum girişinin kapısını kırın.

Fotoğraf standına gidin ve arka taraftaki cihazı inceleyin. Lokelani'ye gidip stand hakkında konuşun ve bir kez daha geri dönün. Standın altına bakın ve maymunu kullanın. Lokelani'ye gidin ve soğuk bir şişe bira karşılığında ufak çapta bir sorguya hazır olun.

Sorduğu sorulara sırasıyla şu cevapları verin:
→ Milo → Lopati → Tiroo → Russel

Bir kez daha bodrum girişine gidin ve kapıyı açıp içeri girin. Sigorta kutusunu kurcalayıp fotoğraf standına elektrik verin. Merdivenlerin altındaki odaya girip metal dedektörünü alın. Fotoğraf standına geri dönün ve biray maymuna verip jetonu alın. Standın arkasına geçin ve jetonu kullanın. Fotoğrafı çekin ve elinizdeki 2 fotoğrafı da Lokelani'ye verin. Unutmayın, bunu yapabilmek için Lokelani'yle Greasepaint hakkında konuşmuş olmanız gerekiyor.

Maymununuz Aolani'yi korkuttuğu için onu bulmanız gerekecek. O'Connor'ı bir kez daha ağaca yönlendirip yeni fotoğrafı kitabının arasına koyun. Kuşu alın ve Kai'ye verin. Askeri

oyunarak boğayı açın.

Boğaya gidin ve tapesine binin. Knife'la konuşun ve ona botla ilgili planınızı anlatın. Knife'ın mekanına gidin ve çocuğun elindekinin oyun konsolu değil, GPS olduğunu görün. Maymunu Koala'nın üzerinde kullanın ve GPS'i alın. GPS üzerinde koordinatları kullanın. Kulübeye girin ve kaplumbağa kabuğunu alın. Kai'nin yanına dönün ve onunla konuşun. Metal dedektörünü kumdan kaplumbağa üzerinde kullanarak bacağı bulun. Bacağı Kai'ye verin.

Meditasyon halindeki Kai'yle konuşun. Dışarı çıkın ve sağ taraftaki mezara gidin. Metal dedektörünü ve daha sonra kaplumbağa kabuğunu mezar üzerinde kullanın. Grimarium'u alın ve Kai'ye verin.

BÖLÜM 3: SIMPLER THAT AN AMEBA

Sağdaki masanın üzerinden çantayı alın. Soldaki kutulardan kamerayı alın. Sağdaki merdivenlerden çıkıp platformun en sol tarafından koli bandını alın. Kamerayı güvenlik kamerası üzerinde kullanın. Merdivenlerden inin ve sağ taraftaki kapıyı kullanarak odadan çıkın. Sağa doğru ilerleyip kapıdan çıkın.

O'Connor'dan zarfı alın ve ana odaya geri dönün. Zarfı açın ve yüzüğü masanın üzerinde duran çantada kullanın. O'Connor'a geri dönün ve onunla CIA hakkında konuşun. Sohbet sona erdiğinde O'Connor üzerinde uyuşturucu aleti kullanın. Ana odaya dönün ve sol kapıdan geçin. Kartı yerine yerleştirin

Bilyeleri bowling topu üzerinde kullandıktan sonra eldivenleri kullanın. Odadan çıkın ve bilgisayardaki dosyaları okuyun. Yine topa gidin ve eldivenleri kullanın. Alaula Cove, Mala Island seçimini yapın ve Joshua'ya A.M.E.B.A. hakkında sorular sorun.

Odadan çıkın, geri girin ve topu kullanıp Joshua'yla temasa geçin. "Little demon" ve "dental instruments" konularında konuşun. Odadan çıkın ve merdivenlerden tırmanın. Platformun sonundaki kontrol paneli üzerinde dişçi aletlerini kullanın. Ağza tırmanın. Kayanın altındaki adamın elinden kamçıyı alın. Şapkayı almaya çalışın. Elinizdeki zarfı şapka üzerinde kullanın. Yerden Stenchazol şişesini alın. Sağ



Sağdaki merdivenlerden çıkıp üst platformun en solundaki koli bandını almalı, elinizdeki kamerayla birleştirerek güvenlik kamerasını devre dışı bırakmalısınız. Ancak bu şekilde komutana görünmeden istediğiniz gibi hareket edebilir ve bölümün sonundaki Indiana Jones hareketini yapabilirsiniz.

STRATEJİ USTASI



Arabanın tepesindeki o geviğin bir de kafası vardı biliyorsunuz değil mi? Eğer arabayı çalıştırmakta güçlük çekerseniz kaportayı açmak, kapanan kaporta üzerinde hokey sopasını kullanmak ve bıçağınızla testerenizden söktüğünüz parçayı motora yerleştirmek işinize yarayabilir.

tarafa doğru ilerleyin ve tünelin sonundaki çıkışı kullanın. Açıklıktan bakın. Eldiven kutusuna baktıktan sonra örümceği boşluğa atmaya çalışın. Geri dönün ve platformu aşağı indirip sağdan çıkın. Orta kapı üzerinde dışı aletleriyle açtığınız Stenchazol şişesini kullanın.

Eldiven kutusunun bulunduğu yere dönün ve örümceği boşlukta kullanın. Daha sonra telsizi alın ve ağız kısmına geri dönerek kamçınızı heykelin sol küpesi üzerinde kullanın.

BÖLÜM 4: HE WHO KNOWS DOES NOT SPEAK

Bulaşıkların arasından bıçağı; kutudan odunu; şöminenin üzerinden yağ tenekesini alın. Dışarı çıkın ve patikayı takip ederek ayı kostümü içindeki Ben'le tanışın. Ben'le sohbet ettikten sonra bitkiden bir yaprak alın. Sola doğru ilerleyin ve arka planda gözükten kulübeye gidin. Kulübeye girin. Ayı feromonunu, sarı elektrikli testereyi, hokey sopasını ve kapıdaki tabelayı alın. Gitarı elinize alıp çalın ve akordunu yapın. Kapıdan çıkın ve ışığı yakın. Varilin içinden boruyu aldıktan sonra Joshua'nın yanına dönün. Ona şu kelimelerle başlayan satırları söyleyin.
→ trantor → nothing → is their → Japanese?
→ well if

Dışarı çıkın ve gaz bidonunu alın ve sağ tarafındaki kamyonet üzerinde kullanın. Bidonla yağ tenekesini birleştirip elektrikli testereye koyun. Testereyi geyik üzerinde kullanın ve ayı kostümlü adamın yanına gidin. Ona sushi ve Archibald hakkında sorular sorun.

Gitarın bulunduğu kulübeye geri dönün ve bir kez daha gitar çalın. Archibald'la sushi hakkında konuşun. Balkona çıkın ve şişeyi alın. Çamaşır suyunu geyik kafası üzerinde kullanın ve bıçağınızla ufak bir operasyon yapın. Aşağı inin ve elinizdeki odunu baltada kullanın.

Buzdan nehre gidin ve testereyi kullanın. Geyik kafasını ayı kostümlü adama verdikten sonra çantasındaki şişeyi değiştirin. Geri döndükten sonra onu bir deneme daha yapması için ikna edin. Nehre gidin ve hokey sopasını kullanarak

eldiveni alın. Eldivenle sopayı bir araya getirin ve delik üzerinde kullanın. Balığı yakaladıktan sonra baltayı kullandığınız yere geri dönün ve düdüğü kullanarak Archibald'ı çağırın. Onunla her konuda konuşun.

Kamyonetin önündeki çekiciyi çalıştırmaya uğraşın. Kamyoneti çalıştırmak için bir hamle yapın ve sonra kaportayı açıp hokey sopasını kullanın. Bıçağı testere üzerinde kullanın ve çıkan parçayı motora takın. Kamyoneti çalıştırın.

BÖLÜM 5: SHIPPED TO THE PAST

Sağ taraftaki kapının şifre kilidini inceledikten sonra sol taraftaki asansörü kullanıp Sushi'nin yanına çıkın. Onunla konuşun ve kapının şifresini öğrenin. Rutger'in yanına gidin, onunla konuşun ve buradan süpürgeyle, kum çuvalını alın. Aşağı inin ve Neptune odasına girip heykelden çatalı alın. Saturn'le Nötron dekdörü yapımı konusunda konuşun. Eskiz tablosunu almaya çalışın.

Şifreyi kullanarak ana holdeki kapıyı açın. Camille'le konuşun. Dean'le görüştüğünüzden sonra sağa doğru ilerleyin ve depodaki kutudan 2 tane tüp alın. Camille'le görüştüğünüz yere geri dönün. Üst kısımdaki kapıdan geçmek için şifreyi kullanın ve merdivenlerden inin. Tankın yanındaki kapatma valfini kullanın. Sağa yönelerek üzerinde 2 yazan kapıya ulaşın ve kapının sağ tarafındaki düğmeyi kullanın.

Süpürgeyi kapı üzerinde kullandıktan sonra buradan plastik bağları alın. Plastik bağları kullanarak tüpleri birbirine bağlayın. Camille'le görüştüğünüz yere geri dönün ve cam kutuyu açmaya çalışın. Camille'le şarap ve Saturn'ün dergisi hakkında konuşun.

Camille'le bir daha karşılaştığınızda size şarap verecek. Sushi'ye gidip cam kutunun anahtarını alın. Sushi'yle Rutger ve Saturn arasındaki tartışmanın ayrıntılarını öğrendikten sonra Camille'le buluştuğunuz yere gidin ve şarabınızı alın. Depoya gidip bir hortum yapmanızı sağlayacak kadar tüp aldıktan sonra Dean'le makale hakkında konuşun.

Dışarı çıkın ve dinlenme odasında şarabı kullanın. Boş şarap şişelerine kum doldurduktan sonra üzerlerinde bağları kullanın. Elde ettiğiniz saatle, heykelden aldığınız çatalı birleştirin. Saat-çatalı Saturn'e verin ve not defteriyle masanın üzerinden kalemi alın. Karalama defterini Dean'e verin. Camille'nin yanına dönün ve hortumu yangın musluğu üzerinde kullanın. Daha sonra Saturn ve Rutger arasında mekik dokumaya başlayın.

Rutger - That his...
Saturn - He's sad that..
Rutger - When he...
Saturn - he feels like...
Rutger - That if Jamaica..

Depoya dönün. Alet çantasından testereyi alın ve süpürge üzerinde kullanın. Odadan çıkmaya çalıştığınızda şifrenin değiştiğini göreceksiniz. Tavani "kullanarak" buradan çıkmalısınız. Tırmandıktan sonra Sushi'yle konuşmaya gidin ve ona dalış yapmak istediğinizi söyleyin. Depo kısmına gidin ve 2 numaralı kapıdan geçin. Levye'yi almak için Saturn'ün en son icadını kullanmalısınız. Kapağı açın ve cihazı kullanarak duvara tırmanın. Levveyi alıp bölüme tamamlayın.

BÖLÜM 6: THE HIDDEN BEACON OF AVERNUS

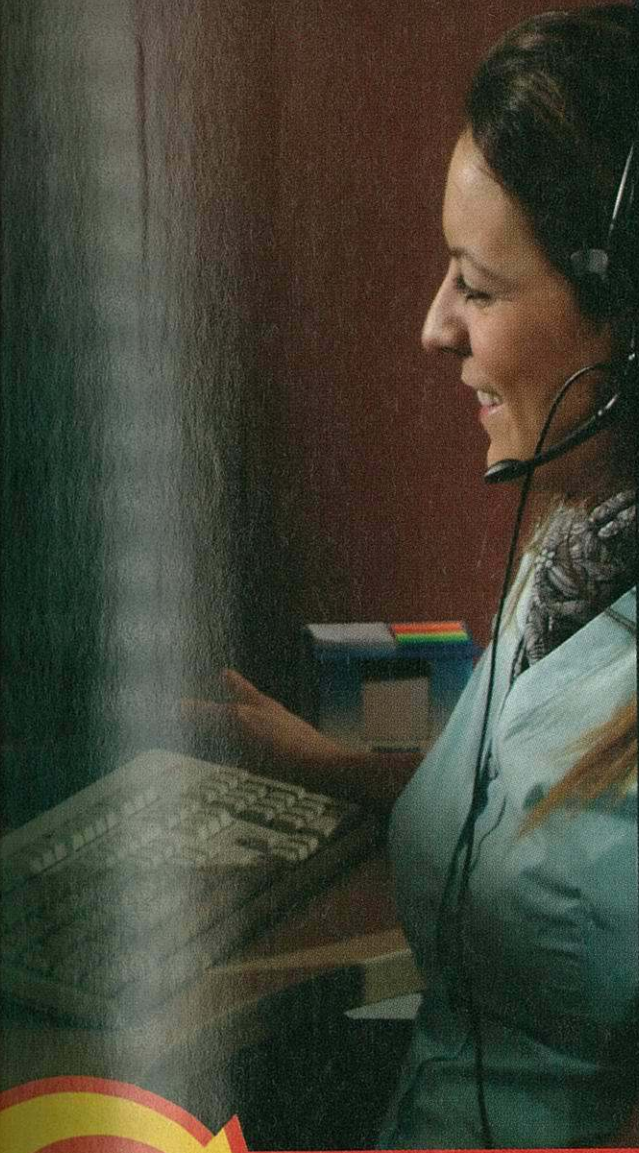
Ayaklarınızdaki prangalara bakın. Bıçağı ve kağıt ağırlığını alın. Çiviye bakın ve bıçağı üzerinde kullanın. Kızla konuştuğunuzdan sonra ona bıçağı verin. Çiviye pranga üzerinde kullanın. Dışarı çıkın ve yerdeki tohumları inceleyin. Sağ pencereye bakın ve bıçağı üzerinde kullanın. İçeri girin ve masadaki şişeyi alın. Kavanozda dili aldıktan sonra sağ taraftaki kapı üzerinde kullanın. Kağıt ağırlığını dil üzerinde kullanın. Yemleri kuşa verdikten sonra sağ taraftan dışarı çıkın. Kağıt ağırlığını alın ve Husky'le konuşun. Onunla her konuda konuştuğunuzdan sonra kızın olduğu odaya dönüp dolaptan sertifikayı alın. Dışarı çıkın ve sağdaki kapıyı kullanın. Tahtayı kılıç üzerinde kullandıktan sonra altın heykeli alıp dışarı çıkın. Lemur'u su dolu fiçiyi koyun. Husky'ye geri dönün ve sol tarafındaki kutudan sabunu alın. Sabunu kullanıp lemuru yıkayın. Husky'le konuşun ve sorularını şu şekilde yanıtlayın.

Soru 1 - Long John Silver
Soru 2 - Doctor
Soru 3 - invented turtle surfing
Soru 4 - Wobblins ve Cojuelo, Wobblins, Lecllope ve Passoromo, Cojuelo

Husky'ye altını, lemuru, sertifikayı, şişeyi verin. Hazinesin bulunduğu yere geri dönün ve geri kalan altınlarla birlikte huniyi alın. Balkona çıkın ve sağ taraftaki tahtayı kullanın. İpten sarkan boş şişeyi doldurun. İçeri girip yeniden dışarı çıkın. Yemlere bakın. İçeri girin ve yemi kuşa verin. Küreyi kullanarak kuştan aldığınız şifreyi girin.

1 Küreyi İngiltere'ye çevirin ve geri döndürün
2 Sağa doğru Japonya'ya çevirin.
3 Sola doğru yeni bulunan yere çevirin
4 Sağa doğru Yunanistan'a çevirin L

Dünyanın Dergisi Burada!



1000

*lerce dergiye
abone olmak
şimdi daha kolay!*

call center 0212 478 0 377





Tünellerin sonunda Arta ile dövüşeceksiniz. Kendisi belli bir mesafeye yayılan alev püskürtüyor. Bu sırada ondan uzaklaşmalısınız ama çok da değil. Arta alttan bir kırmızı daire çıkarıldığında, o daire içinde olmamaya özen gösterin yoksa sizi duvara yapıştıracaktır. Ve Ateş büyünüzle uzaktan kendisine zarar vermeyi deneyin. Size yaklaşıncaya da kombolarımızı yapıp geri zıplamayı kullanın.

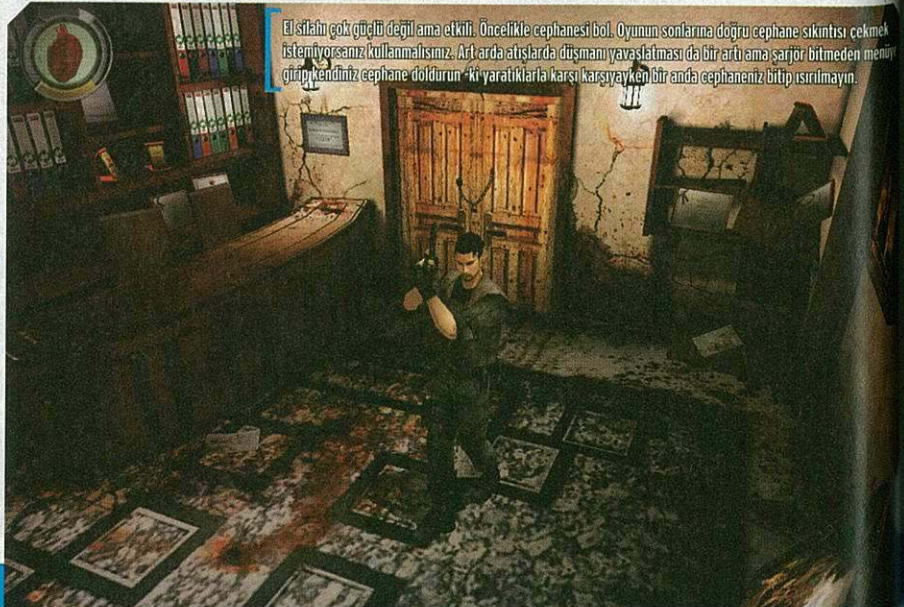
KABUS 22 TAM ÇÖZÜM

I- KADIKÖY

Demir ile oyuna başladığımızda sokaktaki yanan arabalara doğru yürüyerek sağdaki üstü kapalı boşluğa girin. Burada yaralı askerin yanına gidip onunla konuştuktan sonra askerin karşısında olan MP-5 silahını alın. Hemen yanınızdaki kapıdan girin. Sol tarafında alçak bir duvar olan ve duvarın yanından ağaç dalları sarkan bir sokaktayız. Bu sokağın sonunda bir tahta sandığın üstünde duran tek jaklı kablo (01) var onu alın ve yanındaki demir kapıdan çıkın. Girdiğimiz sokakta ilerledikten sonra anahtarının altında olan, varilin üstündeki pas sökücü spreyi (07) alın. Daha sonra geldiğimiz yoldan çıkarak oyuna başladığımız yere meydana dönelim. Meydandaki yeşil kapıdan girin. Girdiğimiz sokağın sonunda sıkışmış bir kapı var. Bu kapıyı aldığımız pas sökücü spreyle açalım ve kapıdan geçelim. Sokakta ilerlerken önümüzden kaçan bir adam göreceğiz. Adam hızla kaçarak bir kapıdan geçer ve kapıyı arkadan kilitlet. Bu yüzden biz sokaktaki diğer kapıdan çıkalım. Sokakta biraz ilerlediğimizde karşımıza yerdeki ölü bir adamı yiyen bir yaratık (Lakan) çıkacak. Oyunda gördüğümüz bu ilk yaratığı öldürüp yerdeki ölü adamın üstünden üçlü anahtarı (11) alalım. Daha sonrada sokağın sonuna doğru ilerleyelim ve sokağın diğer ucundaki kapıdan geçelim. (Bu sokağa girdiğinizde dikkatli olun çünkü bu sokakta 3 tane Lakan ile mücadele edeceksiniz.) İlerleyin ve sağ taraftaki binanın yanında duran boya kutularının üstündeki bahçe makasını (08) alın. (Boya kutularının tam karşısında tahta bir kapı var. Bu kapı Ulu Camii'nin ana giriş kapısı. Ancak arkadan kilitleti olduğundan şimdilik camiye giremeyeceğiz.)

Daha sonrada sokağın sonundaki kapıdan çıkın. Sağ tarafımızda ölü bir asker olan bir sokaktayız.. Sokakta ilerleyerek merdivenlerden çıktuktan sonra ufak bir meydanda 2 kapı göreceksiniz. Merdivenlerin tam karşısındaki kapı, asma kilitle kilitlemiş olduğundan açamıyoruz.. Üzerinde Kalesan yazan diğer kapıdan geçerek binanın içine girin. Koridorda ilerleyince ikisi karşılıklı yan taraflarda ve biride tam karşımızda olan üç kapı göreceksiniz. Üzerinde WC yazan kapıdan geçerek tuvalete girin. Tuvaletteki lavabonun üzerinde olan diş fırçasını (09) alıp tekrar koridora çıkın. Tuvaletin karşısında duran demir kapıdan geçerek kazan dairesine girin. Kazan dairesine girdiğimiz kapının sol tarafındaki ufak boşluğa girin. Oradaki duvardaki panele yüzümüzü

dönüp tıkladığımızda, Demir elektrik şemasını okunmadığını söyleyecek. Paneli diş fırçasını kullanarak temizleyin. Böylece elektrik şeması okuyabileceğiz. Şemadaki şekli aklımızda tutup (Kapalı devreler on - açık devreler off) çaprazdaki rafların üzerinde tek jaklı kabloyu (02) da alarak kazan dairesinin 2. kapisından çıkalım. Koridorun sonunda olan şalterin yanına gidin ve şaltere tıklayın. Karşınıza şalter paneli gelecek. Burada fırçayla temizlediğiniz resim gördüklerinizi klavyenizdeki yukarı-aşağı tuşlarınızı kullanarak uygulayın ve "Enter" ile paneli kapatın. Yeterli güç sağlandı dedikten sonra artık burada bir işiniz kalmadı. Buradan çıkıp binaya girdiğimiz koridora dönün. Kargo kapsının sol tarafında duran panele tıklayın. Kargo kapısı açılacak. Kapı açılınca solda duran



El silahı çok güçlü değil ama etkili. Öncelikle cephanesi bol. Oyunun sonlarına doğru cephane sıkıntısı çekmek istemiyorsanız kullanmalısınız. Art arda atışlarda düşmanı yavaşlatması da bir artı ama sarjor bitmeden menü açıp kendinizi cephane doldürün -ki yaratıklarla karşı karşıyaiken bir anda cephaneniz bitip isirilmeyin.



İlk masanın üzerinde anahtar var (10) onu alın. Karşıdaki kapıdan girin ve önünüze üç tane uçan (Bauda) yaratık çıkacak. Onları öldürün.ve odaya girdiğiniz kapının hemen sağında duran rafta bir açacak var (12) onu alın. Pervanenin altındaki masanın üzerinde mayın var. Onu da alıp odanın diğer kapısından çıkın.(Aslında bu kapı kilitli fakat aldığımız anahtar otomatik kullanılacaktır.) Merdivenlerden çıkınca yerdeki ölü askerin yanında duran pompalı tüfeği alın. Odanın içinde çelik kasa var onu bulun ve ölü adamın üzerinden aldığımız üçlü anahtarları kullanın. Kasadan çeşitli mermi ve mühimmat malzemeleri alacaksınız. Böylece artık bu bölümdeki işiniz tamamen bitti. Şimdi tekrar asma kilitle kilitlenen kapının olduğu yere doğru gidin ve raftan aldığınız açacakla bu kilidin zincirlerini kesin ve kapıdan girin. Bir marangoz atölyesindeyiz. Marangoz atölyesinin merdivenlerinden inip içeri doğru ilerleyin. Kameranın önünde el bombası ve mayın var onları alıp aradan devam edin. Odadaki televizyonun altında duran müzik kutusunu sonra açacağız. İlerleyelim ve koridorun sonundaki odadan girelim. Duvardaki saatin tam karşısında duran panele tıklayalım. Çift ucü jaklı kabloya ihtiyacım var diyecek. Daha önceden aldığımız tek jaklı 2 kablo vardı bunları birleştirip(03) panel için kullanın. Karşımıza 9 tane jak girişi olan bir panel gelecek. Her girişin altında bir lamba var. Bu lambalardan sadece iki tanesi yanıyor durumda. Jak kablomuzu kullanarak tüm ışıkları yakmaya çalışacağız. Burada iki kural var. İlki her zaman yanık ışıklı deliklere kablomuzu sokun. İkincisi ise yapacağınız her varyasyonda kablomuzun bir ucunu her zaman son yaptığınız ışıklı deliğe sokmalısınız. (Zaten son yaptığımız lamba yanıp sönecektir). Diğer ucunu da ışık yanık deliklerden birine. Tüm ışıkları yaptığınızda tellerle ayrılmış odanın bölümünde olan mahzen kapağı açılacak. mahzene inip ilerleyelim. Mahzenin sonundaki merdivenden yukarıya caminin avlusuna çıkalım. Caminin sol tarafından ilerleyerek avlusundan çıkalım ve bankların olduğu ayrılmış bu bölümdeki banklarda oturan adamın yanına gidelim. (Ramazan - Oyunun başında bizden



kaçan adamda buydu.) Onla konuştuktan sonra cami tuvaletinin asma kilitle kilitlenmiş kapısını açacağımızı kullanarak açalım. Tuvalete girdiğimizde hemen gözümüze anahtar çarpacak (21) onu alın ve camiye geri dönün. Avludaki tabutları geçtikten sonra çeşmelerin yanındaki kapıdan caminin mezarlığına girin. Mezarlığın içinde bir demir kapı var. Tuvaletten aldığımız anahtarla bu kapıyı açın ve üzeri sarmaşıklarla örtülü mezarı bulun. Mezarı bulduktan sonra mezarın üstündeki sarmaşıkları daha önce aldığımız bahçe makasını kullanarak kesin. Mezar taşının üzerinde kolyenin bir parçasını (14) göreceksiniz. Bunu alarak caminin avlusuna geri dönün. Camideki tuvaletin olduğu koridorda bir kapı var. (Oyunun başında bizden kaçan adamın arkadan kilitlediği kapı) Tıklayarak kapının kilidi açalım ve kapıdan içeri girelim. Oyunu başladığımız ana meydana doğru ilerleyelim. Camide konuştuğumuz kişi olan Ramazan'ı tekrar göreceğiz. Ona doğru yaklaştığımızda Demir onunla konuşacak ve Ramazan ise aniden bize saldırarak. Ramazan ölünce üzerinden kolyenin diğer yarısı (13) düşecek. Onu alalım ve menüden mezarlıkta bulduğumuz kolyenin diğer yarısıyla birleştirelim. Kolye birleşince, aslında kolyenin bir çeşit özel anahtar olduğunu göreceksiniz (15). Böylece marangozdaki açamadığımız müzik kutusunun da anahtarını bulmuş olduk. Tekrar geldiğimiz yoldan camiye gidin. Avludaki kapaktan mahzenlere inin ve oradan da marangoza geri dönün. Marangoz atölyesinde olan müzik kutusunu bulun ve kolyemizle kutuyu açın. Kutunun içinden yeni bir anahtar (20) alacağız. Bu anahtar aldıkdan sonra oyuna ilk başladığımız yere dönelim.tavanın çöktüğü ölü askerin olduğu koridordaki kapıdan geçelim. İlerleyip spreyi aldığımız sokağa ulaşalım. Sokağın sonundaki kapıya tıkladığımızda anahtar otomatik olarak kullanılarak kapı açılacak. Bu kapıdan geçerek ulaştığımız sokakta Seda nur polikliniğinin kapsını bulun ve tıklayın..Demir içerdeki doktorla konuşacak ama doktor Demir'i içeri almayacak. Tekrar geriye doğru gittiğinizde uçan bir yaratığın(Arzen) saldırısına uğrayacaksınız ve ekran karararak oyun Ebru'ya geçecek.

II- KADIKÖY

Ebru ile oyun bir evin içinde başlayacak. Evden çıkıp Demirle oyunun başladığı ana meydana gidin. Oraya gittiğinizde yanık arabaların sönmüş olduğunu göreceksiniz. Yanık arabaların olduğu yerde elinde levyesiyle ölen adamın elinden levyeyi (16) alın. Ebru ile evden çıktığımızda ki ilk sokağa geri dönün ve sokaktaki sol üstte olan sıkışmış kapıyı levye ile açın. Kapıdan geçtiğimizde bir arabanın sokağı kapattığını göreceksiniz. Arabanın yanında duran varillere ateş edin. Variller patlayacak ve yol açılacak. İlerleyerek yolun sonundaki lokantaya girin.

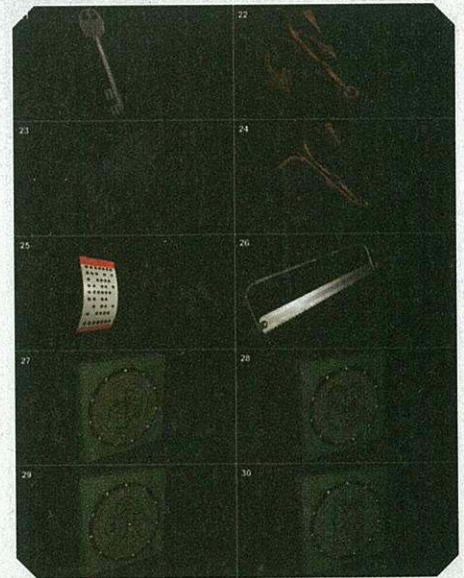
Lokantanın diğer kapısından çıkıp sahile ulaşın. Kız kulesine giden kayıkların olduğu iskeleye inin ve burada duran kerpeteni (17) alın. Tekrar oyuna Demir ile başladığımız ana meydana dönelim ve yeşil kapının yanında bulunan elektrik panosuna bu kerpeteni kullanalım. Böylece yeşil kapının açılmasını engelleyen elektriği kesmiş olduk. Sonra kapıdan girelim. Sokakta ilerlerken mazgalların altından bir şey çıkacak ve Ebru aşağıya düşecek.

III- KADIKÖY

Demirle gözlerimizi bir hastanede açacağız. Burası doktorun bizi içeriğe almadığı Seda Nur polikliniği. Doktorla konuştuktan sonra doktordan hastaneden çıkmamız için gerekli anahtar (19) alacağız. Odadaki bulunan elektrik panosuna bu kerpeteni kullanalım ve polikliniğin diğer bir odasına gidelim. Bu odada bulunan bir neşter (48) var onu alalım. Neşteri aldığımız yerdeki kapıdan çıkalım ve oradan da hastaneden dışarı çıkalım. Ebruyla oyuna başladığımız eve gidelim. Burada solandaki koltuğun üstünde duran gazeteyi (44) alıp koridorun sonundaki kapıya kullanalım. Sonrada neşterle anahtar düşürelim ve gazeteyi çekip anahtar alalım. Kapıyı açıp içeri girelim. Odanın içinde ölü bir adam var. Adamın yanındaki dolaptan mazotu (18) alalım. Binadan çıkıp lokantaya doğru ilerleyin ve oradan da iskeleye ulaşalım. İskelede bulunan kayığa mazotu kullanın ve Kız kulesine gidin.

IV- KIZ KULESİ

Kız kulesinde sağ tarafı takip edelim. Ağır



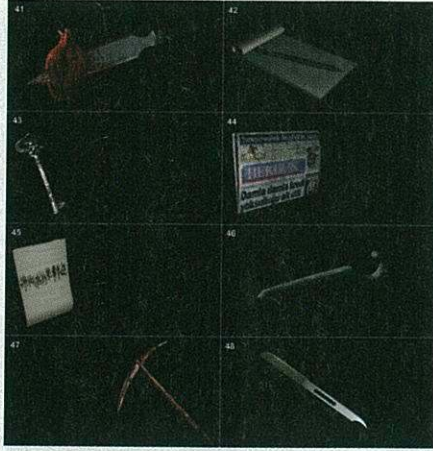
STRATEJİ USTASI

makineyi kullanarak uçan yaratıklardan kurtulduktan sonra (toplam 15 yaratık) kız kulesinin etrafında biraz turlayalım. Bahçede sağ tarafta çapa (22) ve sol tarafta kanca (46) var onları alalım. İçeri girelim. İçeride masanın üzerinde silah var onu alalım (TZ-42) ve koridorun arasıda duvarda bir ip asılı (23) onu alın. Zincirle

kapalı bir kapı var onu menümüzdeki açacakla açalım. Sonra kız kulesinin katlarını çıkalım ve en üst kata geldiğimizde kulenin bir kısmının demir parmaklıkla kapalı olduğunu göreceksiniz. Burada altta bir kol var ona kancayı kullanın. Demiri açık tuttuktan sonra yukarıda sağ tarafta bir panel var oraya tıklayalım ve koordinat bulmacası karşımızda. Amacımız koordinatı yeşil yanıp sönen yere getirmek yalnız en fazla 8 hamle yapabiliriz. Yeşil yere getirdiğimizde makine bize bir koordinat kâğıdı (25) verecek. Hatalı bir sonuç bilsak bile 8 hamle sonunda makine bize kâğıt veriyor. Yalnız bu kâğıt yanlış koordinatları gösteriyor. Yani bu kâğıdı fenerde kullanırsanız, fener kuyuyu değil başka bir yeri aydınlatır. Bu kâğıdı alıp kız kulesinden çıkalım. Kız kulesinin bahçesinde bulunan fenerinin önündeki panele tıklayalım. Işık yanacak. Sonra koordinat kâğıdını kullanalım ve fener dönerek karanlık olan kuyu aydınlanacak. Kuyunun yanına gidelim. Daha önce aldığımız iple çapayı birleştirerek (24) kuyuya kullan diyelim. Böylece Demir'i kuyuya indirmiş olduk.

V- TÜNELLER (DEMİR)

Düz ilerleyin ve demir kapaktan tünellere ulaşın ve tünelde ilerleyin. Merdivenlerden indikten sonra İnzar ile karşılaşacağız. İnzar ile konuştuktan sonra kapıdan çıkın. Sol tarafta duran bir kol var onu çekin. Karşıda duran demirlikler incek ve yaratık canlanacak. Onu öldürüp onun ellerinin çakıldığı kapıdan girin. Geniş bir tünele ulaşacaksınız.(ana meydan) Bu tünelde sağda ölü askerin yanında ağır makine ve çakmak (35) var onları alın. İlerleyin ve soldan devam edin. Soldaki kapıdan girin. 8 sütunlu bir odaya gireceksiniz. Sütunlar daire şeklinde dizili ve her sütunda bir oyuk var. Bu oyuklara tünellerdeki odalarda bulacağımız kitabeleri (27) koyacağız. Siz burada sütunların etrafından dolaşın ve karşınıza gelen kapıdan



geçin. Biraz ilerledikten sonra sağda bir kol var onu çekin. Bir demir parmaklığın aşağıya indiğini göreceksiniz. Hemen durmadan koşmaya başlayın. Çünkü indirdiğiniz demir parmaklıklar belli bir süre sonra tekrar yukarı kalkıyor. Demir parmaklıkları geçince sol tarafta bir kol daha göreceksiniz. O kolu da indirin. Böylece demir parmaklıklar tekrar aşağıya incek ama bu sefer bir daha yukarı çıkmayacak. Arkanızda duran aralıktan girip ilerleyin. Yol ikiye ayrılacak. Sola dönün ve karşınızdaki kapıya girin. Odanın sonunda piramide benzeyen bir yapının üstünde kitabe var. Odada bulunan kitabeyi alın ve odadan çıkın. Bu sefer gitmediğiniz diğer tarafa doğru gidin. Önünüze büyük bir yaratık çıkacak onu öldürdükten sonra onun geldiği tarafa gidin. İçeri girdiğinizde solda çark (37) var onu alın. Karşıdaki kapıdan girin ve odadaki kitabeyi alarak odadan ayrılın. 8 sütunlu odaya gidelim ve sütunlara bu kitabeleri yerleştirin... Daha 6 kitabe daha bulmamız gerek. Onun için ana meydana gelelim ve girmedığımız koridorun sonundaki kapıdan girelim. (Ana meydana girdiğimizde diğer kapı zaten kilitleti. Oraya daha sonra gideceğiz.) Düz ilerleyelim ve yol ikiye ayrılacak. İlk olarak düz ilerleyip kitabe odalarından birine girelim ve oradan kitabeyi aldıktan sonra çıkıp gitmediğimiz yoldan gidelim. Fakat yol kapalı. Önce aldığımız çarkı sol taraftaki sisteme yerleştirelim. Sonra sağ taraftaki kolu çekerek yolu açalım. Buradan ilerleyerek önümüze gelen kapıdan geçelim. Yol tekrar ikiye ayrılacak burada da sağdan devam edeceğiz. (Çünkü diğer yoldan ulaşacağımız kapıdan geçerek kitabelerin önü demirlikle kapalı bir odaya ulaşacağız. Bu demirliği geçmek için kesmemiz gerek. Bunun içinde bir testere. Testereyi daha sonra bulacağız). Sağdaki kapıdan çıkıp ilerleyelim ve sol tarafta duran kolu indirip demirlik tekrar kalkmadan hemen koşarak aşağıdan sol taraftan demirliği geçelim. Koridor sonundaki odada duran kolu indirelim. (Böylece demirlik bir daha kalkmayacak.) Sonra tünelde bulunan giremediğimiz kapıdan kitabe odasına gidip oradan iki kitabeyi ve anahtarı (36) alalım. Sonra ana meydana dönelim ve açamadığımız tek kapıyı açalım. Koridor ikiye ayrılacak. Düz devam edip karşınızdaki kapıdan girelim. İlerleyelim ve sandıkların üstünden testere (26) ve cephaneleri alalım. Buradan geri çıkalım ve koridorda girmedığımız sol taraftan ilerleyelim. Önümüze bir kaç tünel sonra sandıklar çıkacak.

Bu sandıkları çakmakla yakalım ve ilerleyelim. Tekrar yolun ikiye ayrıldığı bir tünel çıkacak karşımıza buradan sağdan devam edelim ve bu kitabe odasına geleceğiz. Oradan kitabeyi alıp ana meydana dönelim.

Ana meydana döndükten sonra sol taraftaki kapıdan devam edelim. (Ölü askerin tam karşısındaki kapı). Düz ilerleyin ve çarkı kullandığımız koridordan devam edin. Sonraki tünelde de düz ilerleyip kitabe odasına geliyoruz. Burada demir parmaklıkları testere kullanarak kesiyoruz. 2 kitabeyi alıp önce ana meydana oradan da kitabeleri kullandığımız 8 sütunlu odaya gidelim. Topladığımız tüm kitabeleri burada kullanalım. Artal'ın gizli yolu açılacak oradan devam edelim. Buradan da Artal'ın heykelindeki taşla tıklayalım. Taş Demir'in eline girecek (38) ve Demir bayılacak. Uyandırdığında Tağut ve adamlarının onu yakaladığını göreceğiz. Ve oyun İnzar'a geçecek.

VI- TÜNELLER (İNZAR)

İnzar'da yapmamız gereken Ebru'nun Demir'i kurtarmasını sağlamak için tüm tünelleri gezip bütün yaratıkları öldürmek. Bütün yaratıkları öldürdükten sonra Demir'in yakalandığı yere gidelim. (Eğer tüm yaratıkları öldürmeden buraya gitmek isterseniz. Demir'in açtığı sütun odadaki kapının kapalı olduğunu görsünüz. Tüm yaratıkları öldürdükten sonra bu kapıya gidip "D" tuşuna basmanız gerekir.) Orada Arta ile savaşa geçeceğiz. Onu yendikten sonra kontrol yeniden Ebru'ya geçecek.

VII- TÜNELLER (EBRU)

Ebru ile başladığımızda harita yardımıyla Demir'in yakalandığı yere gelin.(Yol boyunca bir yaratıkla karşılaşmayacaksınız.) Heykelin arkasında büyük bir kapı vardı. Oradan geçip tek yönde ilerliyorsunuz. Karşınıza bir merdiven çıkacak. Bu merdivenden çıkarak Yerebatan sarnıcına ulaşacaksınız. Burada Yerebatan sarnıcının sonunda üzerinde yüz kabartmasını olduğu bir taş kapı var. Kapıya tıkladığımızda kapının üzerindeki taşları göreceksiniz. O taşların sıralamasını şöyle yapın: en üst kısma yeşil-yeşil, onun yanına yeşil-mavi ardından mavi-mavi koyun. Onun soluna kırmızı-mavi, yanına da kırmızı-kırmızı koyun ve üstüne de kırmızı-yeşil koyun. Son olarak da onaylamak için beyaz taşla tıklayın ve kapı açılacak. Kapının arkasındaki koridordan ilerleyelim ve sondaki kapıdan geçelim. İlerleyelim ve merdivenlerden çıkalım. Merdivenlerin sonuna kadar çıkalım ve oradaki kapıdan geçelim. Hapishanelerin olduğu bölüme geldik. Merdivenlerden çıkıp sağdan duvarı takip edelim ve şalteri kaldıralım. Işıklar yandırdığı binaya gidelim ve içeri girelim. İçeride odalardan birinde Demir var. Onu bulalım. Demir'in bulunduğu hücrenin kapısını açın ve onu kurtarın. Ebru ve Demir oradan birlikte kaçarken Ebru vurulacak ve kontrol tekrar demire geçecek.

VIII- TAPINAK

Demir ile hapishaneye dönelim ve orada kalbin olduğu odadan kalbi (40) alalım. (Kalbe tıkladığımızda yaratık çıkacak onu öldürmeden kalbi alamazsınız). Sonra tekrar dışarı çıkalım. Tapınağın girişinde büyük bir taştan kapı kapalı



Bıçakla kalpleri birleştirip belirli tablolara bunu saptamayı unutmamalıyız.



var. Onun önüne gelip menüden gaile taşı (38) kullanalım ve kapı açılınca koridorun sonundaki asansöre binelim ve alt kata inelim. Buradan da önümüzdeki büyük kapıdan geçelim. Tapınağın ana meydanına ulaştık. Önümüzdeki merdivenlerden yukarıya çıkalım ve oradan soldaki kapıya girelim. Düz devam edip kapıdan geçelim. Bir odaya geliyoruz masanın yanından dolanıp sağdaki kapıya giriyoruz. Burada üç tane yan yana saat göreceksiniz. Bunlara tıkladığınızda ekrana bu saatler yan yana olarak gelir. Bu bulmacadaki hedefimiz bütün yelkovanları 12'ye getirmektir. Burada dikkat etmeniz gereken saatleri ayarlamaya en sağdaki saatten başlamanız. Çünkü bir saati ayarlarken onun solundaki saatler de etkileniyor. En sağdaki saati üç, ortadakini bir, en soldakini de üç kez çevirin. Tüm saatleri 12'ye getirdikten sonra gizli bir yol açılacak. Bu yoldan girelim ve soldan devam edelim. Buradan aşağı inip kazmayı (47) alalım ve bu odadan çıkalım. Soldan devam edelim yol 2'ye ayrılacak ilk başta kameraya doğru gelip sola dönüp ilerleyin buradan bir kalp alacaksınız sonrasında koridorun diğer kısmında ilerleyelim burada tahtalar yolumuzu kesiyor. kazmayı kullanarak kıralım ve önümüze şifreli bir kapı çıkacak. İçindeki bütün boşluklar dolacak şekilde ayarladığınızda kapı açılacaktır. Kapıdan çıkıp dar bir köprüye geleceğiz buradan aşağı bir iniş var. Buradan inelim ve 4 tane bıçağı (39) alalım ve çıkalım. Geldiğimiz yoldan saat bulmacasını çözdüğümüz yere kadar gidelim ve oradan çıkalım sonrasındaki odadan da çıkalım ve önümüze bir koridor gelecek. Burada soldaki kapıdan gireceğiz. Burası kütüphane ve buradan bir anahtar (43) alacağız. Masanın üstündeki anahtarı alıp çıkalım. Ana meydana dönelim. Merdivenlerin kesiştiği yerdeki ikili kapıdan girelim. Girişte sağımızda duran kapıyı anahtarımızla açıp not defterini alalım (42) ve aşağı inelim Aşağıdaki kapıdan girip 3. kalbi alalım ve tekrar meydana dönelim. İlk girişte girmedığımız soldaki kapıdan girelim ve koridordan devam edip sağa dönelim. Kapıdan geçelim. Sağdaki kapıdan



İnzar'ın büyü gücünün büyük bölümünü kullanan zamanı yavaşlatıp çevrenizdeki düşmanları öldürdüğü gücü bu tip karambol anlarda kullanırsanız daha az zaman kaybedersiniz. Merka etmeyin kısa bir dövüşle tekrar büyü gücünüz dolacaktır.

geçip son kalbi alalım. Menüden her kalbi bıçaklarla birleştirip (41) tabloları sapsak için hazırlayalım. Geldiğimiz koridorun başında yol ayırımından gitmediğimiz yoldan devam edip kapıdan geçelim. Duvarın solunda asılı tabloya kalbi kullanalım kullandıktan sonra not defterini kullanıp çıkan yazıyı not alalım (45). (kopyaladığımız yazıyı bıçakları aldığımız Lavanis kuyusuna kullanacağız). Meydana dönelim tam karşımızdaki kapıya girelim. Buradaki tabloya da aynı işlemi uygulayıp notu alalım. Tekrardan meydana dönelim. Merdivenlerden çıkalım ve sağdaki kapıdan geçelim. Buradaki koridorun sonundaki kapıdan gidelim. Çıkınca sağdaki kapıdan geçelim. Burada kuşlu bir tablo var. Aynı işlemi bunun üstünde de uygulayalım. Meydanın üst katına dönüp karşıdaki kapıya girelim. Düz devam edip sağdaki kapıya girelim. Buradaki tablodan da yazımızı alalım. Bıçakları aldığımız Lavanis kuyusuna gidip notları yakalım. Tüm notları yaktığınızda İnzar'ın tapınağa gelmesini engelleyen büyü ortadan kalkar ve İnzar gelir. Oyun böylece İnzar'a geçer.

İnzar ile Lain'i öldürmemiz gerekecek. Onu öldürdüğümüz zaman oyun tekrar Demir'e geçecek. Demir ile düz devam edip Lain'le İnzar'ın savaştığı yere ulaşın. Buradan da geçip düz ilerleyin ve bir koridora çıkacaksınız. Bu koridorun sonundaki büyük kapıya ulaşın ve içeri girin. Artık Tağut'un yanına geldik. Burası oyunun son bölümü.

Tağut'un yerden çıkardığı yaratıkları öldürün. Yaratıklar geldiği sürece Tağut'a ateş etmeniz bir faydası olmayacaktır. Sonra yaratıklar bitecek (toplam 13 tane) ve Tağut Ebru'yu çıkartacak Ebru'yu vurmadan Tağut'a ateş edin ve bir süre sonra Ebru yanarak yok olacak. İşte o anda İnzar'ın "gaile taşı kullan" sesini duyacaksınız. Gaile taşı menüden seçip (38) kullanın. Böylece Tağut'u öldüreceksiniz ve oyunu da bitirmiş olacaksınız. L

İPUÇLARI

▲ Oyunda sağa sola dönerken klavyeden "A" tuşuna basarsanız karakteriniz daha hızlı dönecektir. Silah kaldırmışken de bu kural geçerlidir. Ayrıca haritalarda hareket ederken de "A" tuşu hareket hızınızı artırır.

▲ Kız kulesinde avludaki ağır silahı kullanırken "A" tuşuna basarsanız daha hızlı hareket edebilirsiniz. "S" tuşuna basarsanız silaha yaklaşır ve daha iyi hedef alırsınız.

▲ Oyunun sonunda Demir ile karşılaştığımız Tağut'u daha kolay bir şekilde yenmeniz için ağır makineli ve mayın silahlarınızı oyun boyunca fazla kullanmamaya çalışın ve cephaneleri sondaki bu mücadeleye ayırın. Ayrıca yanınıza bolca enerji almayı da unutmayın.

▲ İnzar Artal savaşında yapmanız gereken Artal'a yakın dövüşmek. Her kombinasyonun sonunda fazla mana götürmeyen bir büyü kullanarak onun bize saldırmasını engelleyebilirsiniz. Yakınında durduğumuz için alevinden de korunmuş oluruz.

▲ İnzar Lain savaşında Lain'in yakınında fazla durmamamız gerekir. Çünkü Lain iki büyük enerji götürülen hareketini yalnızca o sizin yanınızdaysa yapıyor. Önerimiz ters çekim büyüsünü kullanarak oyuna başlamanız ve oyun içinde bir kez daha bu büyüü yapacak kadar mana toplamanız.

▲ Oyunda kullandığımız enerjilerin iyileştirme oranları şöyledir:
Küçük Enerji: %12.5
Orta Enerji: %25
Büyük Enerji: %50

▲ Oyundaki kayıt noktaları oyundaki belli başlı merkezli bölgelere yerleştirilmiştir. Bu kayıt noktaları haritada da içi siyah daire olarak gösterilmiştir. Oyunda ise içinde 22B yazan logolar şeklinde görürüz. Bu logoların üzerinden her geçtiğimizde oyun kaydedilir. Yalnız oyunu kaydettikten sonra tekrar kayıt yapabilmemiz için bulunduğumuz odadan çıkıp tekrar girmemiz gerekir.



PC

KNYTT

Oyunu yüklediğiniz klasöre gidin ve Settings.ini dosyasını bulun. Notepad ile açın ve [secrets] Section satırını ekleyin, buranın altına hileleri girin.

Hang Glider'ı kullanmak için: Extra=Hang Glider
Balloon'u kullanmak için: Extra=Balloon

PC

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

God mod: Oyun esnasında Yukarı, Aşağı, Yukarı, Sol, Yukarı, Yukarı, Aşağı yapın.

Super Speed: Oyun esnasında Yukarı, Sol, Yukarı, Sağ, Aşağı, Sağ yapın.

100.000 gold: Ana menüde Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sol, Sağ, Sol, Enter'a basın.

Level 30 takımı: Team Menü'de Yukarı, Sol, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Aşağı, Sağ, Enter'a basın.

Tüm karakterler: Ana menüde veya SHIELD save bölgesinde, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sol, Sol, Enter'a basın.

Tüm güçler: Ana menüde veya SHIELD save bölgesinde, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Enter'a basın.

Tüm kostümler: Ana menüde veya SHIELD save bölgesinde, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Enter'a basın.

Tüm çizgi-roman kapakları: Review menüsünde Sol, Sağ, Sağ, Sol, Yukarı, Yukarı, Sağ, Enter'a basın.

Tüm concept Art'lar: Review menüsünde Aşağı, Aşağı, Aşağı, Sağ, Sağ, Sol, Aşağı, Enter'a basın.

Tüm sinematikler: Review menüsünde Yukarı, Sol, Sol, Yukarı, Sağ, Sağ, Yukarı, Enter'a basın.

Tüm wallpaper'lar: Yukarı, Aşağı, sağ, Sol, Yukarı, Yukarı, Aşağı.



PC

18 WHEELS OF STEEL: HAULIN'

Notepad'i kullanarak config.cfg veya controls.def dosyasını, oyunu yüklediğiniz klasörde bulup, aşağıdaki gibi editleyin,

uset g_console "0"
uset g_developer "0"
to:
uset g_console "1"
uset g_developer "1"

Oyun esnasında konsol tuşuna basın, kodu yazıp pencereyi kapatın.

Oyundaki şirketleri listeler: cheat company

Oyundaki ofisleri ve özel şirketleri listeler: cheat company <0-23>

Özel şirkete veya şubeye teleport: cheat company <0-23> <number>

Şirkete 1 tane rasgele sürücü ekler: cheat driver 500.000 dolar ekler: cheat Money

Harita editörü: edit

Polis yok: Editleyeceğiniz dosyayı şöyle kaydedin: [uset g_police "1"]

to:
[uset g_police "0"]

Yoğunluk yok:

Editleyeceğiniz dosyayı şöyle kaydedin:

[uset g_fatigue "1"]
to:
[uset g_fatigue "0"]



PC

STATE OF WAR

Oyun esnasında Enter'a basın ve aşağıdaki hileleri yazın (yalnızca V.1.2'de geçerlidir)

Bomber verir: give me bomber

Fighter verir: give me fighter

Carryall verir: give me carryall

Tripler verir: give me tripler

Meteor fırtınası: give me meteor storm

Ekstra zaman: give me one minute

Ekstra para: give me Money

Daha hızlı research: speed up my research

PC

GOTHIC 3

Oyunu yüklediğiniz klasöre gidin ve ge3.ini dosyasını notepad ile açın ve aşağıdaki şekilde kaydedin.

[Game]

TestMode=false

to

[Game]

TestMode=true

Oyun içinde ~ tuşuna basarak hileleri girebilirsiniz.

God mod: God

Görülmezlik: Invisibility

Tüm Skill'leri öğrenir: Teach all

Hedefi yok eder: Kill

Belirtilen nesneyi verir: Give

Kazanılmış tüm eşyaları verir: give all

Her eşyadan 100'er adet verir: idkfa

Full enerji verir: fullhealth



Wii

AYIN HİLESİ

THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

Ölümsüzlük: 60 Poe Souls'u da toplayıp Jovani'ye getirin (Castle Town'un güneydoğusundaki evde). Kurda dönüşün ve hislerinizi kullanarak kazmaya başlayın. Onu bulunca 60 soul'u da verin. O da size sınırsız Rupee verecek. Daha sonra Kakariko'daki Magic Mart'a gidin. Kaledeki eşya fiyatlarını epey düşürecek kadar para bağışlayın. Ta ki Magic Armor'u 598 Rupee'ye alabilene kadar. Bu armor aslında rupee'nizi yemektedir ama sınırsız Rupee'ye sahip olduğunuz için armor ölümsüzlük sağlayacaktır.



DS

NEW SUPER MARIO BROS

Luigi ile oynama: L ile R'ye basılı tutarak A ile kayıtlı edilmiş bir dosyayı basın.

Gizli Challenge mod: Oyunu bir kere bitirin. Cleared olmuş dosyadan oyuna başlayın ve haritadayken Pause edin. L, R, L, X (2), Y (2) tuşlarına sırayla basın.

▲ World 4'e geçmek için World 2'deki Boss'u Mini Mario olarak yenin.

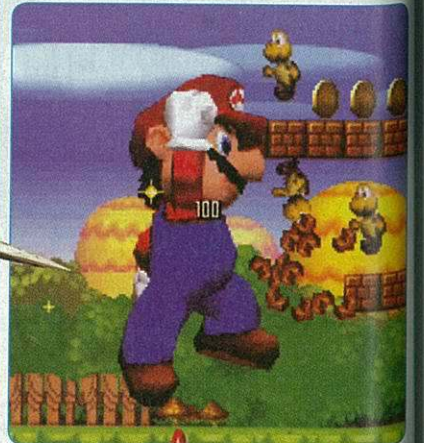
▲ World 7'ye geçmek için World 5'deki Boss'u Mini Mario olarak yenin.

▲ World 8'e geçmek için World 6'daki Boss'u Mega Mario olarak yenin.

▲ Bir bölümü, son iki rakamı 11, 22 veya 33 olacak bir sürede bitirin. (Kırmızı mantar evi)

▲ Bir bölümü, son iki rakamı 44, 55 veya 66 olacak bir sürede bitirin (yeşil mantar evi + ekstra hak)

▲ Bir bölümü, son iki rakamı 77, 88 veya 99 olacak bir sürede bitirin (turuncu mantar evi + mega mario mantarı)





Wii

NEED FOR SPEED CARBON

Aşağıdaki kodları ana menüde girmelisiniz.

Ekstra para (bir kez kullanılabilir)
Aşağı, Yukarı, Sol, Aşağı, Sap,
Yukarı, 1, B.
Sınırsız ekip charge'ı
Aşağı, Yukarı (2), Sağ, Sol (2),
Sağ, 1.
Sınırsız nitro
Sol, Yukarı, Sol, Aşağı, Sol, Aşağı,
Sağ, 1.
Sınırsız SpeedBreaker
Aşağı, Sağ (2), Sol, Sağ, Yukarı,
Aşağı, 1.

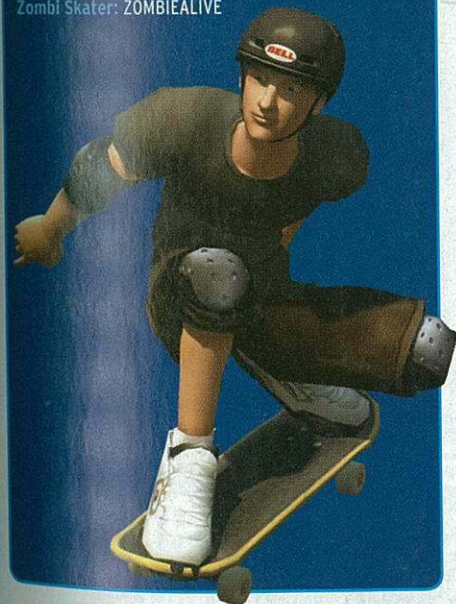


DS

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

Aşağıdaki hileleri gerçekleştirmek için önce Target dükkandan THDJ'ı almak zorundasınız. Daha sonra Skateshop'a gidin ve Buy Stuff ekranında Enter Code kısmını şunları yazın:

Always Snowskate hilesini açar: SNOWSK8T
Mirrored Maps hilesini açar: MIRRORBALL
Aşağıdaki hileleri gerçekleştirmek için önce Best Buy dükkandan THDJ'ı almak zorundasınız. Daha sonra Skateshop'a gidin ve Buy Stuff ekranında Enter Code kısmını şunları yazın:
Abominable Snowman Outfit: BIGSNOWMAN
Zombi Skater: ZOMBIEALIVE



PS2

THE SOPRANOS

Oyun içinde aşağıdaki hileleri girebilirsiniz.

Sınırsız cephane
L2+R2'ye basılı tutun ve Daire, Kare, X, KAre, Üçgen (2)
Sınırsız Respect
L2+R2'ye basılı tutun ve X, Kare, X, Kare, Üçgen (2)

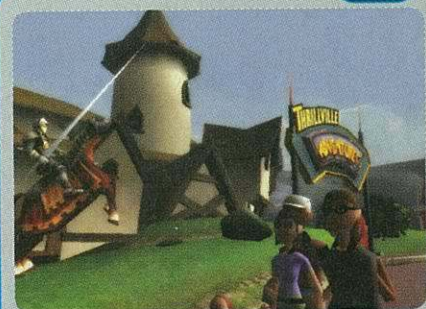
PSP



MADDEN NFL 07

Madden Cards ekranında Madden Codes'un üzerin egelip X2e basın ve aşağıdaki kodları girin.
5LAW00: Kart #199(gold)'u açar. Bu kart oynandığında rakibiniz daha kötü aslaşacaktır.
XL7SP1: Kart #200(gold)'ü açar. Bu kart oynandığında top kapırmaz ve düşürülmezsiniz.
WROA0W: Kart #210(gold)'u açar. Bu kart oynandığında OB özelliğiniz %100 olacaktır.
M5AB7L: Kart #224 Super Bowl XLIV
1PL1FL: Kart #226 '66 Packers
WL8BRI: Kart #236 '82 Redskins
2L4TRO: Kart #242 '90 Eagles
S900SW: Kart #249 Rams
RLATH7: Kart #283 Tüm NFC takımı.

PSP



THRILLVILLE

Aşağıdaki hileleri parkın içindeyken yapmanız gerek.
Tüm parkları açar: Kare, Daire, Üçgen, Kare, Daire, Üçgen, Kare.

Tüm ride'ları açar: Kare, Daire, Üçgen, Kare, Daire, Üçgen, Üçgen.
Görev tamamlanır: Kare, Daire, Üçgen, Kare, Daire, Üçgen, Daire.
50,000\$ ekler: Kare, Daire, Üçgen, Kare, Daire, Üçgen, X.

PSP

OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

Bir lisansı editleyin ve aşağıdaki kodu yazdıktan sonra, kabul etme ekranında No'yu seçin.

Oyunu %100 bitirme: ENTIRETY
1 milyon OutRun mili: MILESANDMILES



PSP



WAVE RALLY

Tüm Pistler: L1 (3), Daire, R1, L2 (4) (Track (pist) seçme ekranında girmelisiniz.)

Tüm karakterler: L1, Kare, R1, L2 (Character (karakter) seçme ekranında girmelisiniz)

PS2

NEBIMA!? 3-JIKANME

Hilelerin uygulanabilmesi için oyunu en az bir kez bitirmeniz gerekiyor.

Eva's ultimate challenge'ı açar
R2'ye basılı tutarken, Select, Aşağı (4), Sağ, Üçgen, Üçgen, Kare, Kare, L2'tuşlarına basın.

Konoka's Auto Regen mod
R2'ye basılı tutarken, Select, Sağ, Aşağı, Aşağı, Sol, Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, L2'ye basın.

Oyuncu Setsuna için
R2'ye basılı tutarken, Select, L2, Aşağı, Sağ, Sağ, Aşağı, Üçgen, Kare, Sol, Sol, Kare, Üçgen'e basın.

PSP

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

Aşağıdaki kodları password ekranında giriniz.

Password	Özel Karakter
JUNKER	Cunningham
Hunter-n	Null
LQ.N2	Python
ERBE	Gene
PK +ESP	Ursula
THE-L	Elisa
E.APPLE	Eva
PM-EMS	Paramedic
DARPA-1	Sigint
R.R.R.	Ocelot
1+2-3	Zero
IVN =RV	Raikov
T.F-ACID	Teliko
!TRAUMER	Ga Ko
SATURNV	Sokolov



BİZE ULAŞMAK İÇİN: VOLKAN@LEVEL.COM.TR
Süper bir hile veya ipucu mu buldunuz? Veya bir oyunun hilesi için ölüyor musunuz? Hemen Volkan'a bir mail çakın, evinize servis yapısın...

BASKA CHIP YOK

2 DERGİ BİRDEN!

11 YTL değerinde
tam 160 sayfalık
Vista Özel Sayısı
hediye!

TAM 160
SAYFA

Adım adım Vista kurulum rehberi
İşletim sistemini kurarken bu detaylara dikkat edin

CHIP
CHIP VISTA
ÖZEL SAYI

Vista
Türkiye'de
Yeni işletim sistemi
hakkında bilmeniz
gereken her şey...

A'dan Z'ye Windows Vista



Kontrol sizde
Artık çocuğunuzu rahat bir şekilde
PC başında yalnız bırakabilirsiniz

DirectX 10 hazır
Oyunları daha önce hiç olmadığı
gibi gerçekçi oynamaya hazırlan

Kilitli
Hacker ve
karşı en



Çok yakında!
2007 teknolojiye neler katacak?

Reklâm kandırmacalarına son!
Ürün özelliklerinde yazarlar her zaman doğru olmayabilir

CHIP
Subat/2007
TEKNOLOJİ • İLETİŞİM • BİLGİSAYAR
www.chip.com.tr

Intel E4300
overclock et

180 \$'a en hızlı çift
işlemciye sahip olabili

Otomatik XP

DİSK TEMİZLEME, VİRÜS TARAMA, TV YAYINI KAYDETME ...
Bırakın rutin işlemleri sizin yerinize Windows yapsın

Ya silinmediyse?

Sabit diskler, cep telefonları, USB hafızalar ve fotoğraf
makinelere kişisel bilgilerinizle dolu olabilir...
Kalıcı olarak sildiğinize emin olun → Tüm araçlar DVD'de

Cep telefonu satın alma rehberi

→ Satın alırken dikkat etmeniz gereken tüm özellikler
→ Her ihtiyaca yönelik 2007'nin en yeni telefonları

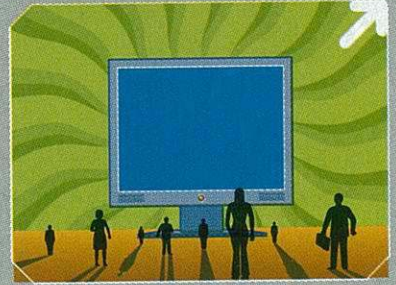
A'dan Z'ye RAM'ler
Yeni hafıza teknolojileri kafanızı
karıştırıyorsa bu yazımızı kaçırmayın

39 sabit disk testte
Kapasite artarken fiyatlar düşüyor.
CHIP en iyisini sizin için seçti



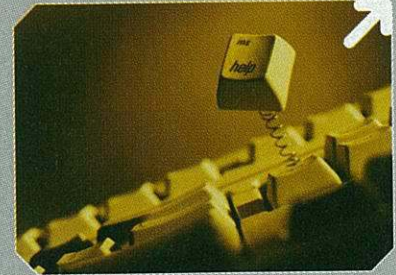
➤13 ZUNE

MICROSOFT'UN
YENİ MP3 ÇALARINI
İNCELEDİK. BÜYÜK
BİRADERİN SON
BOMBASI GERÇEK BİR
IPOD KATILI MI YOKSA
RAKİBİ KARŞISINDA
KISA MI KALACAK?



➤120 gelmiş geçmiş en iyi 10 bilgisayar

Level on yılın değil, yüz yılın en büyük donanım testini sunar. Bu muhteşem bilgisayarları test etmeye bugüne dek kimse cesaret edemedi.



➤128 bireysel internet güvenliği

Kişisel bilgilerinizi ve sisteminizi kötü niyetli kişilerden nasıl korursunuz? Size uzatılan her gazozu içmemek yeterli mi yoksa başka önlemler de almalı mı?



➤130 teknik servis

Cefakar Olgay sorunlarınızı çözmek için canla başla çalışıyor, Tuğbek ise onun sorularını parantezliyor. Sorunlar ve parantezler arasında sıkışan Olgay kafayı mı üşütüyor?

➤131 donanım pazarı

Ekonomik sistemin, Süper sistemle bar çığışında görüntülediği doğru mu? İdeal sistemin olay yaratacak açıklamaları.

inceleme

➤119
Samsung SyncMaster 226BW
Yeni monitörü ile Samsung aklımızı başımızdan aldı. Bu 22"lik geniş ekran devi özel yapan ne?

➤122
Asus Striker Extreme
Bir anakarta 365\$ verir misiniz? Striker'in incelemesini okumadan karar vermeyin.

➤126
Asus Silent Knight
Bu bakır zengini soğutucu overclock delilerini mutlu edebilecek mi?

➤126
Acrox Moj
13.6\$'a 2000 dpi lazer fare olur mu? Yoksa bu ucuz etin yahnisi gerçekten leziz mi?



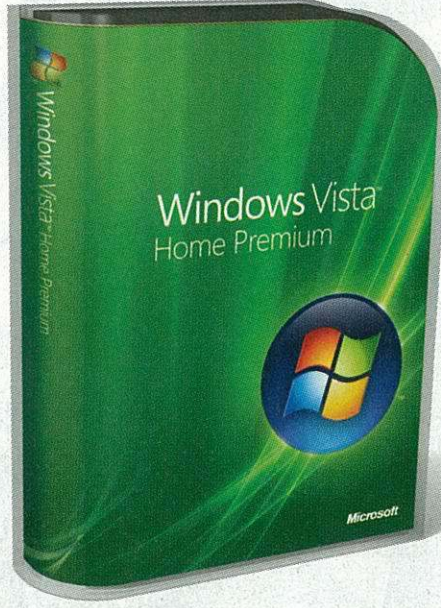
Tuğbek Ölek
tugbek@level.com.tr

AYNI BİLGİSAYAR, BAMBAŞKA BİR DÜNYA

Bu dergi yayın hayatına başlayalı tam 10 sene geçti. Bu on senede oyunlar da, Level da, biz de çok değiştik elbette. Donanım dünyası da bu değişimden payını aldı. Sadece teknolojinin gelişmesi değil kastettiğim, bu evrenin kendisi başka bir hal aldı. İlk oynadığım Command and Conquer'la Company of Heroes arasındaki farkı düşünüyorum da donanım dünyasında da böyle bir değişim oldu. Eskiden piyasada dört tane ekran kartı, beş tane işlemci olurdu; biz de paramız hangisine yetiyorsa onu alırdık. Üstelik ikiden fazla çipset olmaz, her şey her şeyle çalışırdı.

Şimdi donanım dünyası tam bir kaos. Onlarca ekran kartı ve işlemci içinden doğrusunu seçip, onu destekleyen çipsetler arasından seçim yapmak, RAM'ini, sabit diskini doğru seçmek tam bir eziyet. İşin kötüsü, o zamanda doğru düzgün oyuncu PC'si üreten yoktu, şimdi de yok. Hala düzgün bir oyuncu bilgisayarını oluşturmak bizim işimiz. Ama konfigürasyon çıkarmak artık on misli zor bir iş.

İşin daha da ilginç tarafı geçen on senede performans ve ürünler çok değişmiş olsa da bilgisayar mimarisinin temelinde değişen hiçbir şey yok. Hala PC dediğimiz nesne kasa, monitör, klavye ve fareden ibaret. Hala x86 mimarisini kullanıyoruz. Hala RAM, optik ve sabit disk, işlemci, kuzey köprüsü, güney köprüsü... Hepsi yerli yerinde duruyor. Demek ki şu 10 senede her şeyi sil baştan alacak büyük bir devrim de yaşanmamış. Hani sanal gerçeklik? Hani düşünceyle kontrol edilen PC'ler? Hani tek çipin içindeki komple bilgisayarlar?



VISTA sürücülerinde hala problem var

GELDI, GELİYOR DERKEN VISTA'NIN LANSMANI geçtiğimiz günlerde yapıldı. Ancak firmaların uzun süredir Vista'ya hazırlık için çabaları olmasına rağmen sürücü problemleri tam olarak çözülmüş değil. Çoğu üretici 32-bit Vista için sürücülerini tamamladı ama 64-bit'lik sürümde sorunlar hala devam ediyor. Yıllardır Vista'yı beklememizin asıl sebebinin 64-bit'e geçiş olduğunu düşünürseniz bu oldukça hayal kırıcı. Uzmanların görüşü sorunların ancak yaz aylarında iyice azalacağı ve sene sonunda önce tamamen çözülemeyeceği yönünde. Kısacası diğer herkes Vista çılgınlığına kapılsa da biz hala gerçek Vista'yı bekliyoruz.

EDITÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ



- Microsoft Habu



- Philips VOIP 4331S/01 Messenger



- Netgear 108 Mbps Rangemax ADSL Modem



- Plantronics Pulsar 590A



- Sapphire Radeon X1950 PRO Ultimate



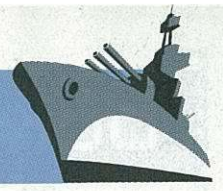
- Creative Zen Vision M 60 GB

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
- Kingston HyperX 667MHz 2GB DDR2-RAM
- Samsung 2x80GB Sabit Disk (Raid 0)
- Tagan 500Watt Güç Kaynağı
- Zalman Fatal1ty FS-C77 CPU Fanı
- Logitech G15 Klavye
- Samsung SyncMaster 960BF





[İNCELEME] [TUĞBEK ÖLEK tugbek@level.com.tr]

Samsung SyncMaster 226BW

Üretim: Samsung www.samsung.com
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr,
Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 479\$ +KDV

LEVEL
EDITÖRÜN
SEÇİMİ

ELVAN'IN HIZI, HALLE BERRY'NİN GÜZELLİĞİ VE ADRIANA LIMA'NIN PARLAKLIĞI...
İŞTE SİZİ KÖLESİ EDECEK BİR MONİTÖR.

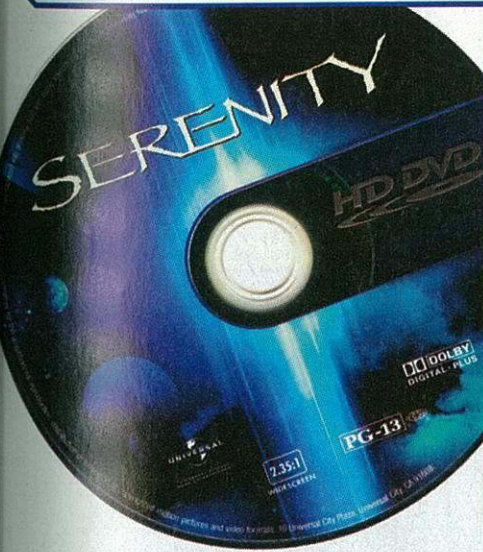
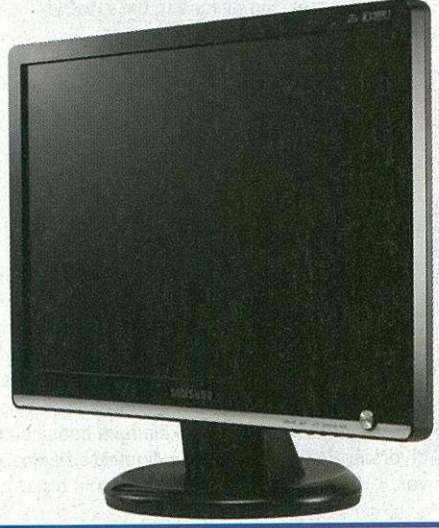
Eğer "bilgisayarın başında çok vakit geçiriyorum" diye yakınarlardanansanız son ihtiyacınız olan şey bu monitör. Çünkü 226BW'nin başına bir oturdunuz mu kalkmak pek kolay olmuyor. Samsung 226BW, 22"lik geniş ekran yapısıyla bilgisayarda yapmak isteyebileceğiniz her şey için yeterli alanı sunuyor. Hele iş oyun oynamaya gelince tam anlamıyla "dev ekran" keyfi yaşıyorsunuz.

Büyük ve geniş ekran bir monitör sahibi olmak güzel tabii ama bu tip monitörlerin performansı düşük olduğundan oyuncular haklı olarak 17" ve 4:3 oranlı monitörleri tercih ediyor. Ama Samsung 226BW'nin 2ms tepki süresi bugün için bulabileceğiniz en yüksek hız. Üstelik bu monitörün 2000:1 dinamik kontrast ve 300cd/m2 parlaklığı sayesinde görüntüleri hızlı oldukları kadar güzeller de. Üstelik alışmadığımız kadar güzel.

Söz güzellikten açılmışken 226BW'nin görünüşünü es geçmeyelim. Önceki Samsung SyncMaster modellerine göre daha sade ama daha şık bir monitör 226BW. Simsiyah yapısı ile karizmatik, ön yüzeydeki piyano siyahı

cilası ile çarpıcı ve monitörün altından geçen ince çizgisiyle zarif. Yapıdaki tek eksiklik, aslına bakarsanız ürünün tek eksikliği önceki SyncMaster'lardan alıştığımız gelişmiş pivot özelliğinin olmaması. Ama böyle büyük monitörler daha ağır olduğundan hemen hiçbir firma bu ebatta pivot özelliği kullanmıyor. Samsung bu monitörde de MagicBright özelliğini ve masaüstünden monitör ayarlarını unutmamış elbette. Ama bu sefer monitörün altına gizlenecek şekilde ayar tuşları da yerleştirmiş. Böylece oyun içinde monitör ayarlarını yapabiliyorsunuz. 226BW ayrıca DVI üzerinden HDCP desteklediği için tam Vista uyumlu ve istendiğinde duvara monte de edilebiliyor.

Hepsini bir araya toplayınca karşımızda rüya gibi, kusursuz bir monitör duruyor. Bir monitör için 479\$ yüksek bir fiyat elbette ama bu monitör için değil. SyncMaster 226BW vereceğiniz her kuruşu hak ediyor. Ayrıca Samsung Türkiye önümüzdeki aylarda bu modele özel olarak fiyatta ciddi bir indirim yapma çabasında olduğunu söylüyor. Ama cebinizde bir 479\$ ve yeni bir monitöre ihtiyaç varsa bence hiç beklemeyin.



HD DVD çabuk kırıldı

Donanım ve film üreticileri ne kadar uğraşsa, teknolojiye ne kadar yatırım yapsalar da korsanların hep bir adım gerisindeler. Yıllardır üzerinde çalışılan, baş ağrıttıcı tonla DRM ve kopya koruma sistemi ile donatılan HD DVD filmler DVD'lerden bile hızlı kırıldı. Kırılan ilk film Serenity'nin 19.6 GB'lık .EVO uzantılı dosyası torrent sitelerine düştü bile. Kırılan filmler PowerDVD ile izlenebiliyor.



Benim adım ROGEEEEEE!... Temizlik bezinizim!

KÖŞE BUCAK ELEKTRONİK TEMİZLİĞİ

BÜTÇEMİZİN KATİLİ, CEBİMİZİN DELİĞİ elektronik cihazlarımız bizim için çok değerli. Ama bugüne kadar onların bakım ve temizliği sadece nemli yumuşak bezlere emanetti. En fazla kasamızı temizleyen köpüklerimiz vardı.

Artık her türlü elektronik cihaz için risksiz ve mükemmel temizlik sunan bir marka, Rogge var. Muhtemelen Kadıköy'deki büyük mağazalarından hatırlayacağınız EXA'nın temsilcisi olduğu Rogge'nin her biri farklı cihazlar için geliştirilmiş 20'den fazla temizlik çözümü var. Telefon, kamera, LCD, CD/DVD... her ürün için bir çözüm bulabilirsiniz.

Bu ürünlerin en güzel yanı alkol içermediklerinden cihazlarınızı yıpratmıyorlar. Genelde ana temizlik malzemesi özel spreyle olsa da hemen her pakette özel temizlik bezi, fırçası, çubuk ve kağıtları da var. Temizlik bezlerinin cihazlar için özel olarak Vileda tarafından üretilmiş olması enteresan.

Bu ay ürünlerden birkaç tanesini ofiste denedik ve özellikle LCD ekran temizleyicisine hayran kaldık. Ürünlerin fiyatları 4,5 euro ila 12 euro arasında değişiyor. Ama bir set ile kolayca bir seneden fazla idare edebilirsiniz. www.exa.com.tr adresine girip Rogge olarak aratarsanız tüm ürünleri görebilirsiniz.

TEST [TUĞBEK ÖLEK tugbek@level.com.tr]

Gelmiş geçmiş en iyi ON bilgisayara

YENİ BİR BİLGİSAYAR ALACAKSINIZ AMA PARAYI HANGİSİNE YATIRACAĞINIZI BİLEMİYOR MUSUNUZ İŞTE DÜNYANIN GÖRDÜĞÜ EN İYİ 10 BİLGİSAYAR VE KARŞILAŞTIRMALI TESTİ

LEVEL'İN ONUNCU YILI ŞEREFİNE

bu ay sizin için dünyada eşi benzeri görülmemiş bir test yaptık ve dünyanın en iyi 10 bilgisayarını karşılaştırdık. Bu bilgisayarlarla ilgili detaylı performans değerlendirmesi ve bizim tavsiyelerimiz önümüzdeki 10 Level yılında bilgisayar seçerken işinize yarar diye umuyoruz. Şimdi sondan başa doğru modellere tek tek bakalım.



10- POKEDEX

Saçma sapan bir işe yarasa ve işlevine göre biraz irice olsa da, Pokedex'i seviyoruz. Pokemon veritabanı olmasının dışında hiçbir özelliği olmayabilir ama tasarım kesinlikle rakipsiz. Her zaman

için bir taraflarından açılan küçük kapakçıkları ve renkli görüntüsü ile PDA dünyasının yıldızlarından. Pokemon yakalamam ben diyorsanız bile bir Pokedex edinmekte fayda var.

Pokedex almak isteyenler dikkatli olsunlar çünkü piyasada pek çok model var. Bizim tavsiyemiz, biraz daha pahalı olsa da son model Sinnoh Pokedex. Rivayetlere göre yılsonuna doğru GPRS üzerinden ulusal Pokemon veritabanına girebilen ve SMS yollayabilen yeni bir Podex'in piyasaya çıkacakmış. Onu da beklemek isteyebilirsiniz (Bilumüm Pokemon Oyunu)



9- WONKER

Mor ve sevimli bir gorilin içine bilgisayar yerleştirmek kimin aklına gelirdi? Bu dâhice buluş sayesinde hem genç kızların teknolojiye ilgisi arttı, hem de yalnız insanlar birer sırdaşa kavuştu.

Wonker'lar oldukça yetenekli de, dijital bir ajandanın her türlü fonksiyonuna sahip. Ayrıca yapay zekâsı ruh halinizi takip edip canınız sıkıldığında eğlenceli şeyler yapmayı önerebiliyor. Sevgililer günü için ideal bir hediye.

(Dreamfall)



8- EVA

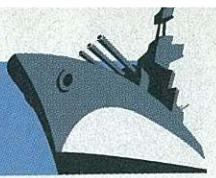
Uzun yıllar en yaygın iş bilgisayarıydı EVA (Electronic Video Agent). Şirket muhasebesi tutmaktan, savaş alanı yönetmeye kadar her türlü işimizi gördü. EVA'nın en sevilen yanı kuşkusuz sabah işe gelip de masanızın başına oturduğunuzda sizi "Welcome Commander" diye karşılamasıydı. İçinizden "ne komandı, daha iki aylık müşteri temsilcisiyiz" diye geçirirdiniz, ama bir yandan da hoşunuza gider, egonuz kabarırdı. Çok eski olduğundan çoğu işlemi kendiniz elle yapmak zorunda kalırdınız. Ama diğer yandan benzer tüm sistemler içinde en güvenlisiydi. Bugün CABAL gibi daha gelişmiş sistemler kullanılsa da yüksek güvenlik arayanlar

EVA'dan vazgeçmiyor. Siz de bilgisayarım kafayı yiyip kendi ordusuyla dünyayı ele geçirmesin diyorsanız ilk tercihiniz EVA olmuştur (Command & Conquer)

7- MEET MARCO

Meet Marco, piyasaya ilk sürüldüğünde ağır eleştiriler almıştı. Muhteşem LCD ekranı ve havalı kasasına rağmen önceki modellerden fazlasını yapamıyor diye biz de hakkında olumsuz birkaç satır yazmıştık. Ancak Meet Marco'nun 20. yüzyılın en büyük buluşlarında olduğu geç anlaşıldı. Sadece iş aramak ve oyun oynamak için kullanılabilen Meet Marco henüz çözülemeyen gelişmiş bir teknoloji sayesinde iki görevini de %100 başarıyla yapıyor. Bir şekilde bu PC'yi kullanarak iş bulamamak ya da eğlenememek imkânsız. Her isteyene iş bulan ve herkesi her zaman eğlendiren bir PC'den daha iyi ne olabilir ki? Evinize hesaplı bir şeyler istiyorsanız mutlaka değerlendirin. (The Sims)





6- A.D.A
İşletim sistemi yerine karakter sahibi bilgisayarların öncülerindendir A.D.A sistemi. Sadece Jehuty Mech için tasarlandığından kullanım alanının dar olduğu düşünülüyordu. Ancak bugünlerde herkesin bir Jehuty'si var ve A.D.A'nın kullanımı oldukça yaygın. A.D.A'nızı yükler yüklemeyi güncellemelerini yapmalısınız, yoksa sistemdeki önemli bir açık dünyayı yok etmeyi planlanmasına izin veriyor. Kimi uzmanlar A.D.A'yı fazla kullanıcı dostu olduğu ve hatta kullanıcıya âşık olduğu için eleştiriyorlar.
(Zone of the Enders)



5- CORTANA
Bugüne dek geliştirilmiş en güçlü yapay zekâ bilgisayar Cortana. A.D.A'dan farklı olarak mobil bir disk olarak taşınabiliyor veya Mark VI zırhınız varsa ROM'unu yükleyip direkt zırhınızdan kullanabiliyorsunuz. Gelişmiş güvenlik sistemlerine kolayca sızabilmek ve hatta kendini kopyalayabilmek gibi yetenekleri düşünülünce bu saatten sonra her hangi bir uzaylı ırkıyla savaşmaya Cortana'sız gitmek çılgınlık gibi geliyor kulağa. Üstelik şık tasarımı ve işi tadında bırakan cilveleri de cabası. Sistem ömrü sadece 7 sene olduğu için çok fazla eleştiriliyor Cortana. Ama günümüzde hangi bilgisayarı upgrade etmeden 7 sene kullanabiliyoruz ki? Bana sorarsanız kişisel yardımcı olarak en iyi sistem ve harcadığınız her kuruşu hak ediyor.
(Halo)

4- MOTHER BRAIN
Bu testimizde yer alan en eski sistem Mother Brain. Bundan bir 10 sene önce rakipsizdi ama artık eskisi gibi popüler değil. Fazla yer kaplaması, aşırı güç tüketimi ve eninde sonunda kullanıcıyı kontrol altına alması can sıkıcı elbette. Ama bütün bir gezegenin savunma sistemlerini kontrol edebilecek kadar güçlü bir bilgisayar gerekiyorsa Mother Brain kadar etkili ve hesaplı bir çözüm halen yok.
(Halo)



BENCHMARK TABLOSU

	Half-Life 2 (1600x1200 4X AA 4X AF)	Quake 4 (1600x1200 4X AA 4X AF)
Arsenal Gear	8,456595e+169 fps	7, 45345e+125 fps
SHODAN	Ekran kartının Vista sürücüsü yetersiz kaldı.	OpenGL desteği olmadığından oyunu açamadı.
CABAL	Oyunu yükledikten sonra hızla bitirip unistall ettiği için test yapılamadı.	Benchmark sırasında masaüstüne dönüp HellKnight üretimine geçti.
Mother Brain	22 fps	20 fps
Cortana	Halo dışında oyun desteklemiyor.	İlla Halo diyor hala
A.D.A	Alyx'i kıskanıp sistemi kilitledi.	Strogglardan korkup oyunu kapadı.
Sims PC	78 fps	83 fps (+Posta ofisinde iş)
EVA	33 fps	27 fps
Wonker	Monitör olmadığından çalışmadı.	Oyunu çalıştırmadı ama hikâyesini çok güzel anlatıyor.
Pokedex	Sabit disk alanı yetmediğinden çalışmadı.	Oyun çalıştı ama Strogg'ların yerine Pokemon'lar çıktığı için geçerli değil.

Mother Brain alırsanız mutlaka ayrı bir odaya kurmalısınız sistemi. Metalik kollarını kafasına göre salladığı için kimi zaman kullanıcılarını yaralayabiliyor.
(Metroid Prime)



3- CABAL
Son yılların en büyük buluşlarından biri CABAL (Computer Assisted Biologically Augmented Lifeform). Siz işten eve döndükten, hatta öldükten sonra bile işinizi sürdürebiliyor. Bu sistem sayesinde işler yığıldığında sabahlamaktan, hafta sonları çalışmaktan kurtuluyorsunuz. Biz Level ofisine bir tane kurduk bile. Böylece ay sonunda kapanıp çalışmak yerine pastaneye gidip kahve üstü geyik yapıyoruz. CABAL'ın kötü yanı işini fazla iyi yapması. Bizim sistem Level'dan boş kalan sürelerinde sekiz porno, iki silah, bir tane de alkollü içki dergisi çıkardı biz farkında olmadan. Level'dan daha iyi para getirdiği için bu yayınları durdurmadık henüz. Neyse ki insan ırkını dünyadan silmekten bahseden ve çocukların sigara içmesini savunan broşürleri zamanında görüp o dağıtamadan imha ettik.
(Command & Conquer)

2- SHODAN
Microsoft'un piyasaya sürdüğü ilk yapay zekâ kullanan bilgisayar Shodan. Az yer kaplaması, karizmatik kişiliği ve düşük güç tüketimi en önemli artıları. Ne yazık ki her MS işletim sisteminde olduğu gibi çok fazla güvenlik açığı var. Eğer günde sekiz kere güncellemezseniz sizi ve uzay üssünüzdeki

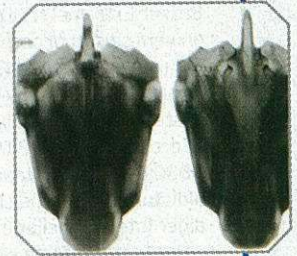


herkesi öldürebiliyor. İşin can sıkıcı yanı bu katliam ortamında yaptığı gereksiz espriler ve aşağılamalarla can sıkması (bu özelliğiyle MS Office atasını andırıyor). Yine de komple bir üs yönetim ve güvenlik bilgisayarı arıyorsanız, ondan daha gelişmişini bulamazsınız.
(System Shock)

1- ARSEAL GEAR

İşte geldik bu ayki testimizin bir numarasına. Dünyanın en pahalı, en güçlü ve en iyi bilgisayarı Arsenal Gear. Kojimatech'in A.D.A'nın başarısı üzerine geliştirdiği bu sistem istediğiniz her şeyi yapabilecek kadar güçlü. İsteddiğiniz oyunu istediğiniz ayarda oynayabilir, en uzun videoları saniyeler içinde işleyebilirsiniz. Evet, çok fazla yer kaplıyor ve çalışma masanıza sığması biraz zor. Ama yüzeblen ve içinde yaşayabileceğiniz kadar büyük bir sistemde bu dert değil. Masanızda yer yoksa alın Arsenal'ınızı Karayiplere gidin, ne dert ne tasa. Ayrıca Arsenal'iniz varsa Digturk veya Kablo TV'ye de gerek yok. Dünyadaki tüm internet ve medya erişimini kontrol edebildiğinden, bundan sonra TV kanallarında siz ne isterseniz o yayınlanacak. Salak saçma sabah programları yerine doğal hayat belgeselleri yayınlamak, Amerikan'ın FOX kanalında günde beş vakit Çağrı filmi izlettirmek ve en güzeli kendi Spongebob Squarepants kanalını oluşturmak elinizde. Evet, Arsenal Gear çok ama çok pahalı. Ama şu aralar özel bir kampanyası var ve Arsenal ile birlikte bir ton Tengu komandosu ve 25 tane seri üretim Metal Gear Ray yanında hediye olarak geliyor. Kesinlikle kaçırılmayacak bir fırsat.
(Metal Gear Solid)

İşte Level olarak bizim son 10 sene de gördüğümüz en iyi 10 bilgisayar. Böylece kimse on senelik tarihinde Level bir tane olsun karşılaştırmalı bilgisayar testi yapmadı diyemez.



[İNCELEME TUĞBEK ÖLEK tugbek@level.com.tr]

Asus Striker Extreme

OYUNCULAR CUMHURİYETİNDE DEVRİM VAR!

BU SENE ASUS'A NE OLDU ANLAYABİLEN VAR MI? Sanki sene başında bütün üst yönetim ayrılmış da, şirketi 16 yaşında gençler idare ediyor gibi bir hava var. Ama öyle sıradan gençler değil; Einstein'ın zekasına ve bizim oyun zevkimize sahip gençler. Eskiden Asus denince aklıma sağlam ve güvenilir ürünler gelirdi, şimdi Willy Wonka'nın çikolata fabrikası geliyor. Oyuncular için öylesine sıra dışı, öylesine harika ürünler geliştiriyor ki Asus, inanmakta zorlanıyoruz. Striker Extreme, bu yeni Asus'un piyasaya sürdüğü en tatlı çikolata.

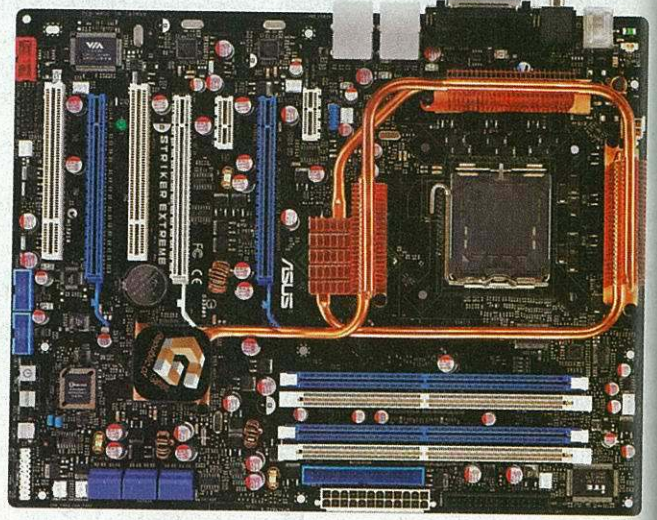
Striker Extreme, NVIDIA'nın en yeni çipseti nForce 680i SLI'ı kullanıyor. Intel Core Duo ve Core Quad işlemcileri destekleyen en iyi çipset nForce 680i ve 1333 MHz DDR2 desteğine sahip olduğundan bu sene çıkacak diğer Intel işlemcilerle de sorun yaşamayacak. Buna ek olarak 6 SATA yuvası (Raid 5) ve çift Gigabit ethernet çipset üzerinde göze çarpan diğer özellikler ve haliyle Striker da bu özelliklere sahip. Ama Striker'ı özel yapan Asus'un bu anakarta fazladan ekledikleri.

Striker'ın ekstralarının başında overclock yeteneği geliyor. nForce 680i çipseti daha iyi olsa da performans olarak Intel çipsetlerden bir farkı yok. Ama overclock'a giriştiğinizde işler

değişiyor. Striker'ın BIOS'u size FSB, voltaj ve RAM hızlarını birbirinden bağımsız olarak istediğiniz gibi ayarlamayı sağlıyor. Özellikle RAM'den bağımsız FSB değiştirebilmek zayıf bir RAM'le bile işlemciyi overclock edebilmeyi sağlıyor. Kullandığınız parçalara bağlı olarak performans kazancı değişiyor elbette. Ama biz hiç zorlanmadan (voltajla oynamadan) 3DMark'da yüzde 20'ye varan performans artışları yakaladık.

İyi overclock için iyi soğutma da gerekir. Bu yüzden Asus bakıra acımamış ve benzeri görülmemiş bir soğutma düzeneği kurmuş Striker'ın üzerine: Kuzey ve güney köprülerini dolanan ısı kanalları işlemci çevresinde iki tur atıyor ve beş pasif soğutucuyla ısıyı iyice dağıtıyor. İşlemci fanının oluşturduğu hava akımıyla soğuyan bu soğutucular için pakete bir ek fan da eklenmiş. Böylece overclock sınırlarınız daha da genişliyor.

Striker'ın en ilginç yanı kendi bilgisayarını toplayan, sık sık kasa içinde bir şeyler değiştiren kullanıcılar için pek çok detayın düşünülmüş olması. Kasayı aydınlatan LED'ler, hata mesajlarını gösteren LCD ekran, anakart üzerinde Power, Reset ve Clear CMOS tuşları... Bugüne kadar incelediğimiz hiçbir anakartın kullanımı bu kadar kolay değildi. Üstelik bu detaylar havalı da.



Striker'ın üzerindeki iki 16x PCIe slotu iki ekran kartını SLI modda takabilmenizi sağlıyor. Ayrıca 8x hızında bir 16x PCIe slotuna daha sahip. Şu an üç kartla SLI yapmak mümkün değil ama ileride üçüncü ekran kartını fiziksel olarak kullanmak mümkün olacak. Bunlara ek olarak Striker'da bir PCIe 1x ve iki PCI slotu bulunuyor. Yani toplamda 6 genişleme slotu var ve bu uzun süredir görmediğimiz bir şey.

Striker'ın üzerindeki parçaların yerleşimine bakınca da Asus'un harcadığı emeğe saygı duyuyorsunuz. Üzerindeki bir ton bakıra rağmen elimizdeki en büyük işlemci fanını bile kolayca takabildik, RAM kilitleri ekran kartına çarpıyor, bütün kablolar rahatça erişiyorsunuz. Ses kartı çıkışları ayrı bir kart üzerinde olduğundan LCD ekran ve çift harici SATA bağlantısına

rağmen çok temiz bir arka paneli var. Beraberinde gelen kontrol yazılımlarından ürünün kutusuna kadar her şeyi dört dörtlük Striker'ın.

Bu kadar özel bir anakartın fiyatının yüksek olması da doğal elbette. Ne var ki Asus bu konuda da beklentilerimizi aşiyor ve 365\$'lık fiyatı ile bir rekora daha imza atıyor. Kartın fazladan sağladığı overclock performansı bu fiyatı bir nebze karşılıyor ama overclock düşünmeyenlerin bu anakart için Prada ayakkabılarından ya da Gucci gömleklerinden fedakârlık etmesi gerekecek.

PERFORMANS	1	2	3	4	5
FİYAT	[Progress bar]				
ARTILAR	nForce 680i çipset, deşhet soğutma, inanılmaz detaylar				
EKSİLER	Çok yüksek fiyat				

KENDİ BİLGİSAYARINI TOPLA, HEM DE EN HAVALISINDAN

STRIKER'DAKİ BEŞ KÜÇÜK DETAY BİLGİSAYARINIZI KURARKEN YA DA SORUNLARLA UĞRAŞIRKEN İŞİNİZİ ÇOK KOLAYLAŞTIRIYOR. BİLGİSAYARINIZ BİRLİKTE YAŞAMASI DAHA KOLAY BİR CİHAZ HALİNE GELİYOR.



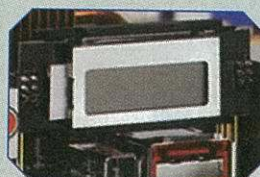
EL/IO

Arka panel bağlantılarını aydınlatan bu sistem ile zifiri karanlıkta bile cihazlarınızı kolayca takabiliyor, yerlerini karıştırmıyorsunuz.



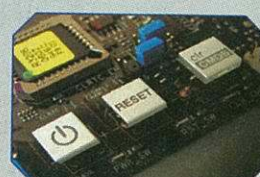
Onboard LED

Anakartın üzerine yerleştirilen LED'ler sayesinde bağlantıları yapmak çok daha kolay. El feneriyle kasanın içinde port aradığımız günler bitti.



LCD Poster

Bilgisayarda bir sorun olduğunda kasanızın arkasındaki LCD ekranda sorunun ne olduğu yazıyor. Böylece arızalara daha kolay müdahale edebilirsiniz.



Onboard Switch

Anakartın üzerindeki power, reset ve CMOS clear tuşları sayesinde bilgisayarınızı toplamak ya da kasa içinde bir şeyler yapmak çok rahat.



ASUS Q-Connector

Kasadaki düğme ve ledlerin (HDD led, reset vs) bağlantısını yapmak tam bir karın ağrısıdır. Q-Connector sayesinde bu dertten de kurtuluyoruz.

ADVERTORIAL

Lazer Teknolojisinin SIRLARI

ARTIK PİYASADA HEMEN HER ÜRETİCİNİN LAZER TEKNOLOJİSİ KULLANAN BİR FARESİNİ BULMAK MÜMKÜN. PEKİ BU BOLLUK İÇİNDE HANGİ LAZERİN DAHA İYİ OLDUĞUNA NASIL KARAR VEREBİLİRİZ?

Niçin Lazer?

Yeni oyun farelerinde kullanılan lazerin sıradan optik farelere üstünlüğü, yüzeyin daha net taranabilmesidir. Optik farelerde farenin altında kalan yüzey bir led ile aydınlatılır. Lazer farelerde bu iş için daha yoğun ve güçlü olan lazer ışığı kullanıldığından her türlü yüzeyde performans artar.

Lazer fare nasıl çalışır?

Tıpkı optik farelerde olduğu gibi lazer farelerde de asıl işi yapan algılayıcıdır. Bu küçük parçayı farenin gözü olarak düşünebilirsiniz. Farenin her hareketini takip eden algılayıcı, farenin üzerinde bulunduğu yüzeyin fotoğraflarını çeker ve bu fotoğraflar karşılaştırılarak farenin hangi yöne ve ne kadar hareket ettiği tespit edilir.

Lazer fare performansını ne belirler?

Bir lazer fareyi diğerinden ayıran dört temel performans özelliği vardır: Çözünürlük, tarama, veriyolu ve hızlanma. Performansı, bu dört özellikten en zayıf olanı belirler.

Çözünürlük (Resolution)

Faremizin hareketlerinin, çekilen fotoğraflarla takip edildiğini söylemiştik. Bu fotoğraflar ne kadar detaylı olursa hareketler de o kadar net algılanır. Günümüzde ortalama bir fare 800 dpi, iyi bir fare 2000 dpi çözünürlüğe sahiptir. Bu çözünürlükte, en ufak hareketlerin dahi tam netlikle algılandığına emin olabilirsiniz.

Tarama (Polling)

Bu özellik hareketlerin hangi sıklıkla takip edildiğini gösterir. Çözünürlük yüksek olsa bile eğer farenizin taraması düşükse, performans da düşüktür. Bugün 1000 Hz'lik üst seviye bir farede hareketleriniz bir saniyede tam 1000 kez kontrol ediliyor. Ancak orta ve alt seviyede bu hız 125 Hz'e kadar düşüyor. Aradaki sekiz katlık fark farenizin tepkilerinde de ciddi bir fark yaratıyor.

Veriyolu (Data path)

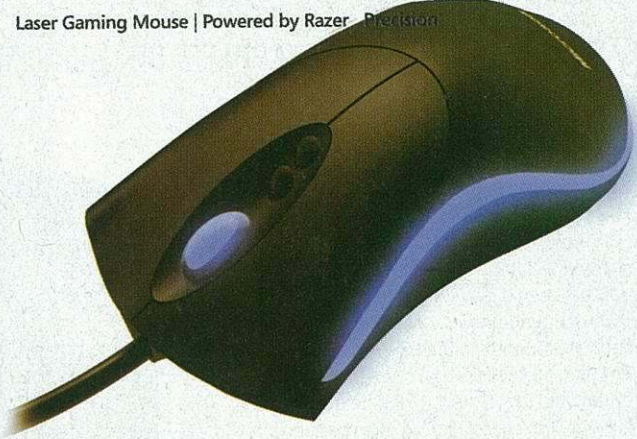
Faremiz çok iyi çözünürlük ve taramaya sahip olsa da bu bilgiyi bilgisayarımıza aynı performansta aktarmak zorunda. USB veri yolunun genişliği fareler için yeterlidir. Ancak bir veriyolunun geniş olması her zaman hızlı olduğu anlamına gelmez. Mesela bir otoban sekiz şerit diye üzerindeki traktörler daha hızlı gitmez. Bu otobandan yüksek performans almak istiyorsak arabalarımız da hızlı olmalı. Bu yüzden yüksek performans için 8 bit yerine 16 bit veriyolu kullanan fareleri tercih etmeliyiz.

Hızlanma (Acceleration)

Bir lazer faredeki en önemli özelliklerden biri de hızlanmadır. Farenin ani hareketlerinin ne kadar doğru algılandığını, hızlanma belirler. Sıradan farelerin en zayıf olduğu yan, bu ani hareketleri algılamakta zorlanmalarıdır. Bugün orta seviye fareler saniyede 6500 kare ile 15-G'ye kadar performans verirken üst seviye fareler 7000 karenin üzerinde fotoğraf ile 20-G'lik performansa ulaşabiliyor.

Microsoft® Habu

Laser Gaming Mouse | Powered by Razer Precision



YÜKSEK HASSASİYET Habu™ 2000 DPI'lık çözünürlüğü ile yüksek performanslı bir oyun faresi. Daha düşük hassasiyet isteyen uygulamalar için farenin üzerindeki tuşlarla 400, 800 ve 1600 DPI'a da geçiş yapabiliyorsunuz.

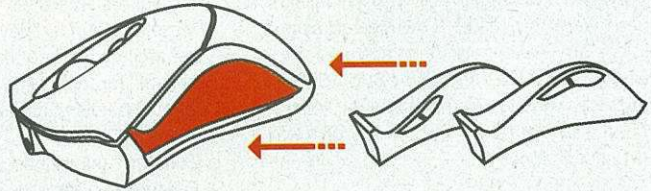
HIZLI HAREKET ALGILAMA Oyuncular Habu™'nun 7080 kare ve 20-G'lik hızlanması sayesinde ihtiyaç duydukları hızı kavuşuyor. Bu hız sayesinde farenizi saniyede bir metreden fazla hareket ettirebilirsiniz.

16 BİT VERİ YOLU VE 1000 HZ ULTRA TARAMA Habu™ hareketlerinizi kesintisiz algılamak için 1000 Hz (saniyede 1000 kere) tarama yapıyor ve fare hareketlerini bilgisayarınıza 16 bit'lik veriyolu ile iletiyor.

ÜSTÜN TEPKİ SÜRESİ Daima açık duran ve uyku moduna geçmeyen lazer sayesinde hiçbir hareketinizde gecikme hissetmezsiniz.

RAHAT HAREKET Habu™ ekstra kaygan Teflon® ayakları sayesinde pürüzsüz ve sessiz hareket eder.

ERGONOMİK TASARIM Sağ el için özel tasarlanmış ergonomik yapı, terleme ve kayma yapmayan üst yüzey ve kauçuk kaplı düğmeleri ile saatlerce yorulmadan oyun oynayabilirsiniz.



DEĞİŞTİRİLEBİLEN DÜĞMELER Habu™'nun farelerin dünyasına getirdiği yeniliklerden biri, üzerindeki düğmelerin yer değiştirebilmesi. Farenin sağında başparmak hizasına gelen iki tuş, üzerlerinde buldukları panellerle birlikte değiştirilerek ileri ve geri hareket edebiliyor.

ÖZEL KABLO Performanstan ödün vermemek için özellikle kablolu olarak tasarlanan Habu™, altın kaplama USB bağlantısı ve esnek kablolu ile sorunsuz bir oyun zevki sunuyor.

32KB HAFIZA Habu™'nun üzerinde yer alan 32kb hafıza tüm fare ayar ve profilinizi saklar ve böylece nereye giderseniz gidin hiç uğraşmadan hep aynı ayarlarla oynarsınız.

İŞKLANDIRILMIŞ KENARLAR Habu™'nun kenarlarındaki özel aydınlatma, hem farenizin daha havalı görünmesini hem de karanlıkta rahat seçilebilmesini sağlıyor.



CERTIFIED FOR
Windows
Vista™

Games
for Windows®

RAZER



CE

ZUNE

SEATTLE'DAN SEVGİLERLE, APPLE'A BİR MİSİLLEME

HERŞEY İLK IPOD'LA BAŞLADI, "Apple ve MP3 çalar ne alaka?" demişti herkes. Ama iPod öylesine başarılı oldu ki Mac sistemlere olan ilgiyi bile arttırdı ve Microsoft bu duruma hayli bozuldu. Sonra Apple iTunes'u başlattı ve ilk günden dünyanın MP3'ünü satmaya başladı. O zaman herkes bu işin MP3 çalar üretmekten fazlası olduğunu anladı. Kaçırılan her fırsatın er geç yakalanabileceğini bilen Microsoft da (bkz. Xbox, Messenger) büyük açıklamasını o zaman yaptı: Microsoft öylesine güzel bir MP3 çalar üretecekti ki iPod'ların pabucu dama atılacaktı (bir tarafımızla gülmüştük biz de - Serpil).

Zune'dan bahsediyordu Microsoft ve ben de o zamandan Zune'un her özelliğini takip eder olmuştum. Ama geçen hafta ofise geldiğimde masamın üstünde bir tane bulmayı hiç beklemiyordum. Aslında üzerinde sadece Zune yazan bu güzel kutuyu görünce içinden bir yılbaşı tebriği çıkmasını bekledim. HP'de PDA kutusuna not defteri koyup yollamış, benzer tatsız bir sürpriz yapmıştı zaten. Ama kutuyu açınca beni "Welcome to the Social" yazısı karşıladı, onu kaldırıncaya ise Zune karşıladı.

İLK İZLENİMLER

Zune'un iPod'a taş çıkaracak güzellikteki kutusu (halt etmiş sen! -Serpil) ve ilk elinize aldığınızda hissettirdiği "sağlam ürün" hissi Microsoft'un çok da boş konuşmadığını gösteriyor. Ürünün hiç bir yerinde Microsoft yazmıyor. Biraz dikkatli bakınca arkasında küçük bir "Hello from Seattle" yazısı keşfediyorsunuz (iPod'dan çalıntı -Serpil). Aynı Xbox'ta olduğu gibi büyük biraderin Zune'u başlı başına ayrı bir marka haline getireceği açık.

Zune'un görünüşü iPod ya da Zen gibi parlak, şık ve gelecekte gelmiş gibi değil (tam tersine, kalas -Serpil). Daha mat, sade ve retro bir havası var (kalas yani -Serpil). Daha şık değil ama daha samimi hissettiriyor. Sizi kölesi yapacak seksi bir kadından çok, ömrünüz boyunca yanınızda olacak sadık bir dost gibi (o zaman sana bundan alalım? - Serpil). Cihazın tümü oldukça kalın ve sağlam bir sert plastik ile kaplanmış. Zaten büyük olan Zune'u hayli irileştirmiş bu ve iPod'dan %37 daha iri hale getirmiş. Ama sonuç piyasanın en sağlam MP3 çaları. Bizzat bizim odanın zemininde (1,5 metreden) denememe rağmen cihaz çizilmedi bile. Üzerindeki herhangi bir tuşa basarsanız 3" lik büyük ekranı canlanıyor ve Zune'un en güzel yanı yani arayüzüyle karşılaşıyorsunuz (yani Zune bataklığı -Serpil). Her ne kadar

Zune'un üzerinde de yuvarlak bir tuş olsa da bu iPod'da olduğu gibi dokunuşunuzla dönen bir tekerlek değil (beceremedik, benzetelim zihniyeti -Serpil). Ama Microsoft öylesine güzel arayüz hazırlamış ki istediğinizi yapabilmek çok daha kolay. Yuvarlak tuş dört yönlü D-pad ve ortası giriş tuşu olarak çalışıyor. Yukarı aşağı tuşları ile bulunduğunuz menüde yukarı aşağı hareket edebiliyorsunuz. Ancak ekranın üst kısmında anamenün neresinde olduğunuzu görüyorsunuz ve sağ sol tuşları sizi bir yan menüye taşıyor. Mesela "albümler" deyseniz sağa tıklayıp sanatçılara, bir sağ tıkla daha şarkı listelerine geçebiliyorsunuz. Böylece albümleri taramak çok daha kolay hale gelmiş.

Zune'un rakiplerinde olmayan tek özelliği Wi-Fi üzerinden şarkı alışverişi yapabiliyor olması. Zune Market Place'den aldığınız şarkıları Wi-Fi ile arkadaşınızın Zune'una atabiliyorsunuz. Arkadaşınız şarkıyı üç kere dinleyince otomatik olarak siliniyor. Kulağa enteresan gelse de bizce kof çıkacak bir özellik.

KABLOSUZ ŞARKILAR

Zune'un ekran ve ses kalitesi iPod ile hemen hemen aynı (diyosuuun -Serpil). Sadece ekran büyük ve ses seviyesi daha yüksek. Bu daha büyük ekran Zune'dan film izlediğinizde çok işe yarıyor elbette. Ama Microsoft her

Üretim: Microsoft www.microsoft.com
İthalat: Belli değil
Fiyatı: 249\$ (ABD fiyatı)

LEVEL
EDITORÜN
SEÇİMİ



zaman ki zihniyetiyle DRM uygulanamayan AVI formatını defterden silmiş (Tekelci zihniyet sonuçta -Serpil). Başka bir firmanın ürettiği çevirici bir program olmadan AVI dosyalarını hiçbir şartta izleyemiyorsunuz. Bu yüzden video yeteneği iPod'dan iyi diyemiyorum. Ama en azından FM radyosunun olması iPod'dan üstün bariz bir özelliği olmasını sağlıyor.

Aynı Apple'in iTunes'u gibi Zune'da oldukça gelişmiş bir PC yazılımı ile geliyor. Cihaza müzik atabilmenin tek yolu ne yazık ki Zune programı. Ayrıca taşınabilir sabit disk alanı oluşturabiliyorsunuz (ne yapabiliyoruz ki? -Serpil). Kurulum sırasında yazılım güncellendiği için gayet stabil çalışıyor ama Zune'u kurmak uzun ve zahmetli bir iş. Program bunun dışında iTunes'a çok benziyor sadece podcast ve videocast özellikleri eksik (becerilemeyen, benzetilen diğer bir nokta -Serpil).

Toparlarsak daha sağlam yapı, daha geniş ekran ve FM radyosu sayesinde iPod'a alternatif olabilir Zune. Ama ben hala iPod'u tercih ederim. Ürünün yaz aylarından önce ülkemize gelmesi beklenmiyor. ABD'den getirtebilirsiniz ama Zune'dan pek iyi bir sevgililer günü hediyesi olmayacağını şimdiden bilin (buna katılırim bak -Serpil).

PERFORMANS

FİYAT

ARTILAR

Sağlam yapı, geniş ekran,
FM Radyo

EKSİLER

Bir parça iri, yazılım sorunu,
sabit disk alanı yok



kiye'de eğitim alamayan yüzbinlerce mutsuz kız var. Gelin onlara yardım edelim.

unicef 

[İNCELEME [OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr]

Asus Silent Knight

ASUS'UN KESKİN KILICI

Üretim: ASUS www.asus.com
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 59\$ +KDV

[[HATIRLARSANIZ HEM INTEL, HEM DE AMD, yeni çift çekirdekli işlemcilerini tanıtırken düşük güç tüketimi ve daha az ısı değerlerinden bahsetmişti. Bunların bizi heyecanlandıran tarafı ise düşük güç tüketimi ve ısı değerlerinin overclock için uygun imkânı sağlamasıydı. Ancak iş, uygun işlemcileri bulmakla bitmiyor, bir de uygun fanı bulmalıyız. Tam bu soru ile meşgul olurken elimize ASUS Silent Knight geçti. Peki, aradığımız silah bu mu?

Dikkat edin, çünkü karşınızdaki 610gr. saf bakırdan Intel soket 478 ve LGA 775, AMD 939 ve 940 için üretilmiş bir canavar duruyor. Aslında ne kadar tek bir parça gibi gözükse de soğutucu iki ayrı yakadan oluşuyor. Tam ortasındaki 92mm ışıklı aktif fan tarafından ikiye ayrılan soğutucu işlemci üzerine denk gelen bakır plakasından, sağa ve sola olmak üzere üçer boru yükseliyor. Bu borular her iki yakada bulunan yapıklara ulaşıyor. Bu tasarımda orta kısım ise hava akışı sağlamak için boş bırakılmış. Tasarımı ne kadar takdir etsem de, keşke 92mm

yerine 110mm aktif fan tercih edilseymiş.

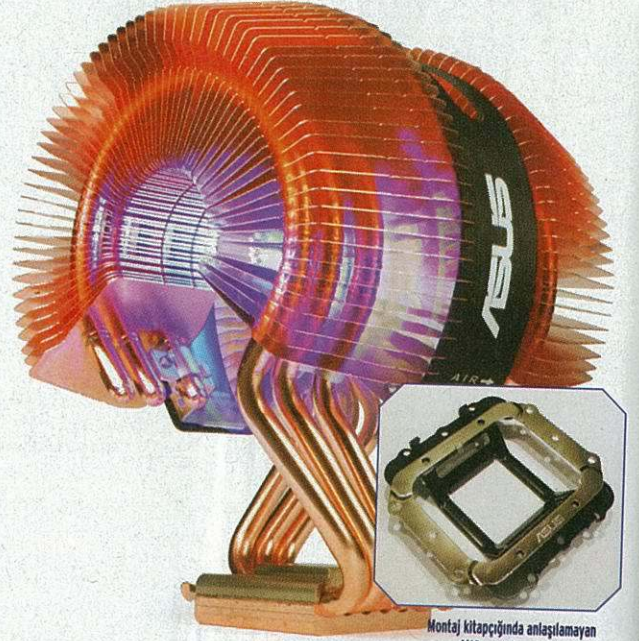
ASUS Silent Knight'ın tüketici üzerindeki ilk izlenimi oldukça başarılı. Şık bir kutusu, cezbedici tasarımı, kutu içinde yeterli aparatları var. Paketleme ve içerik konusundaki tek noksan ise çok detaylı bir kitapçığa sahip olmaması. Montajı gayet kolay olmasına rağmen, kitapçığı bu konuda pek detaylı değil.

Montajı da tamamladıktan sonra sıra geldi fanımızı test etmeye. Bu iş için, Intel Core 2 Duo E6300'ü tercih ettik. İlk önce işlemcinin frekansını standart 1.8 Ghz seviyesinden 3.2 Ghz seviyesine taşıdık, sonra da voltajı 1.384 volttan 1.425 volta yükselttik. Stabilitayı sağladıktan sonra da teste giriştik. Sistem boşayken ilk sınırimız 48 derece oldu. Bu rakam açıkçası beklediğimiz hafif üzerinde ama asıl testler oyun ve tam dolulukta olacak. Çift çekirdeğe aynı anda yüklenbilen üç farklı oyunla yaptığımız testlerde en yüksek 56 derece sınırını gördük. İki çekirdeğe tam kapasite yüklenip, maksimumu görmeye

çalıştırmızda da en yüksek sınır 72 derece oldu.

Sonuç olarak bu değerler diğer rakiplerine göre ne çok iyi, ne de çok kötü. Gürültü oranlarında da aynı sonuç geçerli. Sözün kısası ortalama kapasitede ancak kaliteli bir fan. Overclock için uygun, oldukça da şık.

PERFORMANS	1 2 3 4 5
FİYAT	1 2 3 4 5
ARTILAR	Yeterli performans, overclock için uygunluk, zengin kutu içeriği, olduk şık tasarım
EKSİLER	Performans bakımından rakiplerinden belirli bir biçimde ayrılmıyor, fiyat çok da makul değil



Montaj kitapçığında anlatılmayan AM2 aparatının takılması hali

[OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr]

Acrox Moj Professional Laser Mouse

İŞİN ÖZÜ SADELİK

[[ÜZERİNDE BOLCA TUŞU, KULLANMADIĞINIZ BİNBİR ÖZELLİĞİ OLAN FARELERDEN SIKILDINIZ MI? Az, çoktur mu diyorsunuz? Sadelik mi arıyorsunuz? Aacrox Moj'u denemeye ne dersiniz (Moj diye isim mi olur yahu)?

Acrox Moj adındaki bu lazer faremiz 2000 dpi çözünürlüğe ve 20G hızlanmaya sahip. Bu oyunlar için fazlasıyla yeterli bir hassasiyet. Ama bu üründe ön plana çıkarmak istediğim nokta farenin tasarımı, ergonomisi ve kullanılan malzeme. Geniş tabanlı olmasına rağmen, değişik formu fareyi hantallaştırmak yerine tam aksine hareket kabiliyetini arttırmış. Tüm elin rahatlıkla

kavrayabileceği kadar geniş olduğu halde oldukça da hafif. Bu geniş yapı sayesinde de baş parmakla iterken, aynı anda yüzük parmağı ile rahatlıkla yön verebiliyoruz.

Malzeme seçimi, benim en fazla sıkıntı yaşadığım konulardan biri. Eli aşırı terleyen biri olarak yanlış malzeme kullanımını hem verdiği sıkıntı, hem de yarattığı kontrol kaybı nedeniyle çok önemsiyorum. Ama Aacrox Moj bu konudaki tüm endişelerimi boşa çıkardı. Hiç bir zaman elimi terletmedi, teri tutmadı, en önemlisi kontrol kaybı yaşatmadı.

Moj'un en zayıf yanı yazılımının

rakiplerinin gerisinde kalması. Kısaca Moj sadece, şık ve bir o kadar kullanışlı bir fare. Üst seviye farelerdeki ilginç özelliklerden yoksun olsa da fiyatının çok üzerinde performans veriyor.

LEVEL EDITÖRÜN SEÇİMİ

Üretim: www.acroxusa.com
İthalat: Multimedia www.multimedia.com
Fiyatı: 13.6\$ +KDV

PERFORMANS	1 2 3 4 5
FİYAT	1 2 3 4 5
ARTILAR	2000 dpi hassasiyet, çok uygun fiyat
EKSİLER	Yazılımı zayıf, ekstra özellikleri yok





İNCELEME [OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr]

Üretim: Genius www.genius-kye.com
İthalat: Çözüm www.cozum.com.tr
Fiyatı: Firmaya Sorunuz

Genius Ağama

ÇİFT BİÇAKLI DEĞİL, ÇİFT YÜZEYLİ MOUSE PAD

[[OYUN OYNARKEN EN NEFRET ETTİĞİM SEYLERDEN BİRİ fare imlecinin bir yerlere takılıp kalmasıdır. Bu çoğunlukla bilinenin aksine fareden değil, kalitesiz mouse padlerden kaynaklanır. Pad'in malzemesinden ötürü optik algılayıcı zemini süzemez ve böyle anlık kesintiler olur. Böyle anlarda sinirden kalkıp küfür etmek isten bile değildir. Ne kadar mouse pad deyip geçsek de iyi bir tane kullanmakta fayda var. Genius Ağama Pad 9x12 hem bu konuda iddialı, hem de bir kaç ufak özelliği ile rakiplerinden sıyrıldığını söylüyor. Bakalım yeterince iyi mi?

Kutuyu açar açmaz içinden mouse padin çift yüzeysel pad tabakası, pad altlığı ve şık bir taşıma çantası çıkıyor. Hemen

kurup, denemelere başlıyoruz. İlk yüzeyimiz hafif pürüzlü ancak fare üzerinde adeta dans ediyor. Biraz fazla kıvrak hareketler yapıyor desek yeridir. Şahsen kontrol delisi bir insan evladı olduğumdan bu yüzeyi biraz yadırgadım ama farenin hızını düşürünce ve biraz da vakit geçip alışınca her şey dört dörtlük oldu diyebilirim. Ağır ve hantal farelerle yaptığım denemeler ise mükemmel sonuçlar verdi. Kontrol hem sizde, hem de akıcı hareket kabiliyetine sahipsiniz. Ama hafif farelerde kontrol bazen tamamen elinizden kaçabiliyor.

İkinci yüz ise mat ve pürüzsüz, bu da gayet akıcı ve hemen hemen herkesin alıştığı türden. Ancak bu yüzeyi kullandığımız zaman yerine tam oturmayabiliyor ve

köşelerden havaya kalkabiliyor. Performansa bir etkisi yok ancak görünüş olarak çirkin duruyor. İnsan ister istemez bu nedenden ötürü yerine tam oturan diğer yüzü kullanmak istiyor. Son özelliği ise padin sağ ve solunda birer kablo kışkacının bulunması. Bu da kablo dağınıklığını az da olsa gideriyor. Sonuç olarak Ağama şık ve

kullanışlı bir pad. Ancak en büyük iddiası olan çift taraflı kullanımdaki sorunları çözmesi gerekiyor.

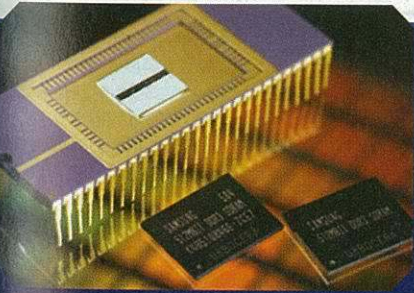
PERFORMANS

ARTILAR

Kaliteli iki yüzey, şık taşıma çantası

EKSİLER

Yüzeylerden biri yerine tam oturmayabiliyor



DDR'da üçüncü nesil

Bellek teknolojileri dur durak bilmiyor. Daha DDR'dan DDR2'ye geçiş yeni tamamlamıştık ki şimdi de DDR 3'ün detayları açıklandı. Yılın ikinci yarısında 1066MHz ve 1333MHz'lik iki ayrı model olarak piyasaya çıkacak olan DDR3'lerin en önemli özelliği daha düşük voltajla (1.5 V) çalışabiliyor olması. Intel bu yaz, AMD ise 2008'in ilk çeyreğinde DDR3'e geçmeyi planlıyor.

Thermaltake Sword M

Büyük, güzel, kolay kullanışlı kasalara alıştık artık. Bilgisayar kasası diyince aklımıza gri bir tenekeli kutu gelmiyor. Ancak Thermaltake CES fuarında öylesine bir kasa tanıttı ki buna alışmamız hiç de kolay olmayacak. Kasanın en büyük özelliği kendinden su soğutmaya sahip olması ve bu soğutucuların yan ve üst panellerle birleşik olması. Böylece hiç yer kaybetmeden tonla bakır ve dört 12cm fan kullanan canavar bir su soğutmanız oluyor. Üst ve yan kapaklar su soğutma yüzünden ağırlaştığı için özel pnömomatik kollarla bağlanmış kasaya. Tek bir dokunuşunuzla otomatik olarak açılıp kapanıyorlar. Ayrıca CM Stacker'da olduğu gibi kasanın ön yüzü tamamen 5.25" slotlarıyla doldurulmuş.

El üretimi bu canavarın fiyatı henüz belli değil ancak Thermaltake'in ayda sadece 500 tane üretebileceğini düşünürseniz, fiyat duyduğumuzda küçük bir kalp sıkışması yaşayacağımız kesin.



Korsanlar kafayı yedi!

Ada almak varken neden CD alalım?

Torrent siteleri üzerindeki yasal baskılar artarken, korsanlar da yeni arayışların içinde. Geçtiğimiz ay kapatılan Torrent sitesi Pirate Bay soruna çözüm olarak kendilerine bir ülke satın almaya karar vermiş. Seçtikleri ülke İkinci Dünya Savaşı sırasında silah platformu olarak inşa edilen ve sonradan resmi bir ülkeye çevrilen Sealand. Bu amaçla buysealand.com isimli bir kampanya sitesi açtılar bile. Pirate Bay amacına ulaşırsa dünyanın telif hakları tanımaz ilk ülkesi sayesinde her türlü korsan içeriği dağıtmayı düşünüyor. Ancak adanın satış fiyatı yüz milyon pound ve filmlere 20\$ vermemek için torrent kullanan kullanıcılar bir araya gelip bu parayı çıkarır mı çok merak ediyoruz.

Dünyanın en pahalı tenekeli parçası: Sealand



Bireysel internet güvenliği

SİSTEMİNİZİ TEHLİKELERDEN KORUYUN

[[İNTERNET GÜVENLİĞİ KONUSUNDA en önemli faktör "insan"dır. Güvenlik, korunması gereken veriye ya da sisteme sahip olan kişinin ne kadar bilinçli bir kullanıcı olduğuyla doğrudan ilişkilidir. Güvenlik yazılımları ne kadar güçlü olurlarsa olsun, sistem açıkları için ne kadar yama yayınlanırsa yayınlansın, kullanıcıların güvenlik bilinci yeterli düzeyde olmadığı takdirde risk her zaman söz konusu olacaktır.

BAŞLICA GÜVENLİK TEHDİTLERİ

Günümüzde internet, sınırsız bir bilgi kaynağı olmasının yanı sıra, kullanıcıların kişisel verileri ve özel hayatları için sınırsız bir tehlike potansiyeli de taşımaktadır. İnternet yoluyla bilgisayarlara giren casus yazılımlar ve saldırganlar, veri güvenliği ve kişisel hayatın gizliliği konusunda ciddi tehdit unsurlarıdır. Bu unsurlar arasında en tehlikeli olanları RAT ve Keylogger yazılımları ile Phishing gibi tekniklerdir.

RAT

Remote Administration Tool (Uzaktan Yönetim Aracı) pek çok farklı örneği bulunan bir casus yazılım türüdür. RAT

yazılımları, sistemdeki tüm veri iletişimini izleyebildikleri gibi, sistem yönetimine direkt müdahalede bulunabilen yazılımlardır. RAT yazılımları, sabit diskteki tüm içeriğe (okuma, kaydetme, kopyalama, silme), CD, DVD ve disket sürücülerine, USB bağlantılı cihazlara ve ağ bağlantılarına tam erişim yapabilen, bilgisayardan ses ve görüntü kaydedebilen, ekran görüntüsü alabilen, herhangi bir anlık iletişim yazılımına (MSN, Yahoo Messenger, Google Talk, Skype vb.) girilen tüm şifreleri ve yazılımdan yapılan tüm iletişimi izleyebilen, internet bağlantısını kesebilen, e-posta hesaplarına tam erişim sağlayabilen ve bulaştığı sistem üzerinde sürekli açılan reklam pencereleri oluşturabilen yazılımlardır. Yerel network üzerinden diğer bilgisayarlara bulaşabilirler ve bu yolla aynı anda çok sayıda bilgisayardan belirli bir hedefe yönelik flood saldırıları başlatabilirler.

Bu yazılımlar ile, kullanıcının oynadığı online oyunlar üzerinde de tam yetki sağlanabilir. RAT yazılımları, kullanıcının klavyede bastığı her tuşun kaydını tutabilirler ve oyun için girilen kullanıcı adı ile şifre, bu yolla elde edilebilir. Ayrıca saldırgan, hedef

sistemin monitörüne uzaktan erişim sağlayıp kendi monitörü gibi kullanılabilir ve oyuna da bu şekilde bağlanabilir. Oyun serverlarının bu tip bir sızmayı tespit etmeleri mümkün değildir.

Kimi RAT yazılımlarının bedava dağıtılan sürümlerinin yanı sıra, para ile satılan versiyonları da bulunmaktadır. Geliştiriciler tarafından, para ile satılan sürümlerin güvenlik yazılımlarınca tanınmadığı iddia edilse de, ne türde olursa olsun pek çok RAT'e karşı oldukça etkili güvenlik sağlayabilen yazılımlar bulunmaktadır. Ayrıca geliştiricilerin, casus yazılımın içerisinde kullanıcıların bilgisi haricinde bir arka kapı bırakarak, hem yazılımı satın alan, hem de yazılımın hedefi olan kişilerin sistemleri üzerinde erişim sağlayabilmeleri de ihtimal dahilindedir.

KEYLOGGER

Mantık olarak RAT'a benzerler ancak RAT kadar tehlikeli değildirler. RAT ile Keylogger arasındaki en önemli fark, Keylogger'ın sistem yönetimine etki edememesi, sadece sistemi izleyebilme yeteneğine sahip olmasıdır. Bir Keylogger, bilgisayarda kurulu bulunan bir online oyuna, online bankacılık hesaplarına, mesajlaşma yazılımlarına ya da e-posta hesaplarına bağlanırken girilen tüm kullanıcı adlarını ve şifreleri kaydedip, saldırganın belirlediği bir e-posta adresine yollayabilir.

Birçok güvenlik yazılımı tarafından keyloggerlara karşı etkin güvenlik sağlanabiliyorsa da, tüm güvenlik sistemlerini atlatmayı başarabilecek keyloggerlar olduğu da göz ardı edilmemelidir.

PHISHING

Online saldırganlar tarafından sıkça kullanılan bir saldırı yöntemi de Phishing tekniğidir. Phishing'in mantığı, kullanıcının üyesi olduğu bir web sayfasının birebir aynısının yapılarak, kullanıcı

index

Level Donanım El Kitabı, bugüne dek Donanım bölümünde hazırladığımız en kapsamlı yazı. Bu yüzden yazıyı seri şekilde hazırlamayı uygun gördük.

- Bölüm 01 : CPU, anakart ve RAM seçimi
- Bölüm 02 : Ekran kartı seçimi
- Bölüm 03 : Donanım kurulumu
- Bölüm 04 : Windows kurulumu
- Bölüm 05 : Performans ayarları
- Bölüm 06 : Benchmark sanatı
- Bölüm 07 : Overlock
- Bölüm 08 : Tüketici hakları
- Bölüm 09 : Genel sorunları giderme
- Bölüm 10 : Bireysel internet güvenliği

adı ve şifre girilen kısımların saldırganın belirlediği bir adrese yönlendirilmesini sağlamaktır. Hotmail, Yahoo, Gmail, E-Bay ve banka siteleri başta olmak üzere, şifre ile girilen veya online ticaret yapılan bir çok web sitesi için yapılmaktadır. Online oyunlar için de söz konusu aldatmaca gerçekleştirilebilir. Hedef kullanıcıya genelde bir e-posta ile, sahte web sayfasının linki ve "hediye kazandınız" türünden bir mesaj yollanarak sisteme login olması istenir. Kullanıcı login olduğunda bir hata mesajı ile karşılaşır ancak üyelik bilgileri saldırganın belirlediği adrese ulaşmıştır.

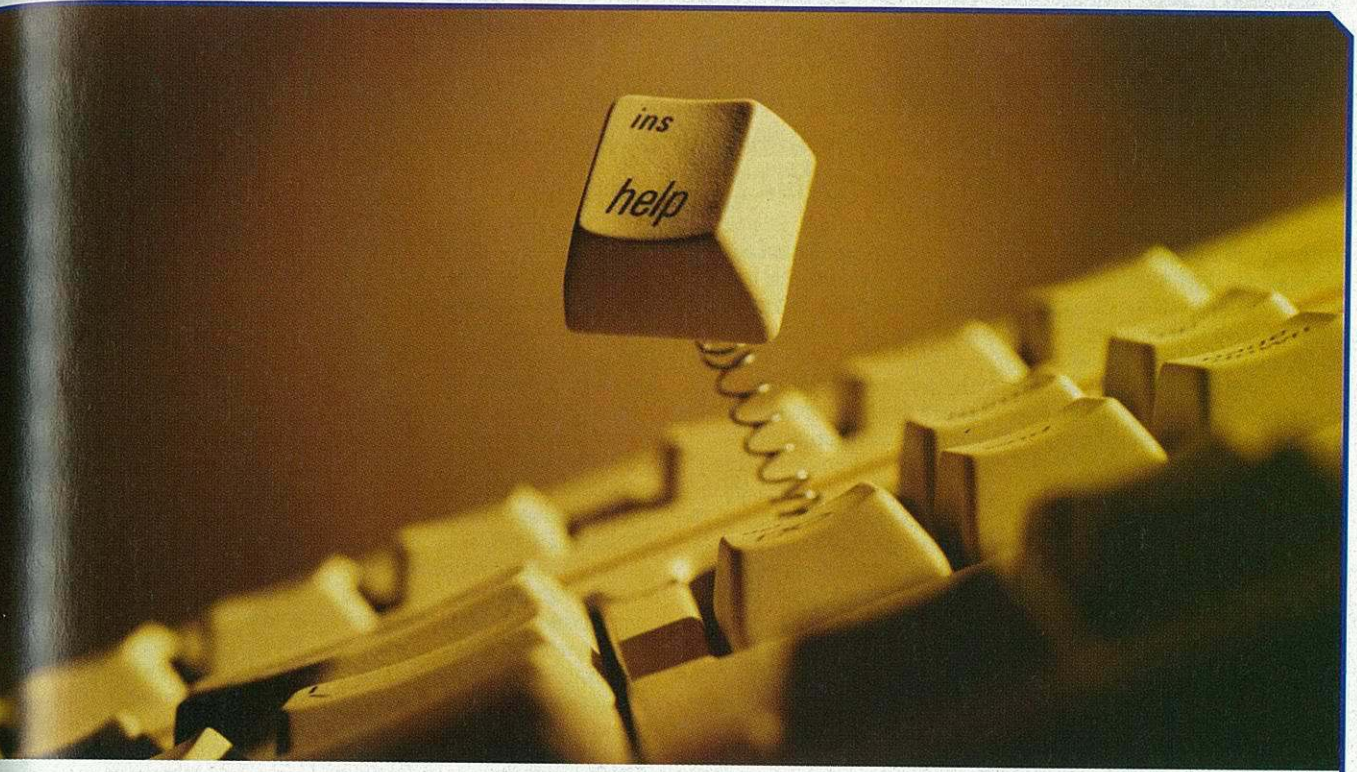
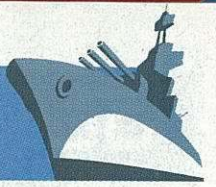
Ayrıca, internet üzerinden gelebilecek virüsler de veri güvenliği açısından tehdit oluşturabilir. Bu tehdit, verilerin çalınmasından ziyade bozulması ya da silinmesi yönündedir. Zira genel olarak virüsler, bulaştıkları sistemde casusluk değil yıkım faaliyetinde bulunurlar.

NASIL KORUNULUR?

Tüm bu tehditlerden, aşağıdaki güvenlik kurallarına uyularak maksimum ölçüde korunmak mümkündür:

- Tanınmadığınız ya da güvenmediğiniz kaynaklardan gelen dosyaları kesinlikle kabul etmeyin, açmayın.
- Mutlaka profesyonel anti-virüs ve firewall yazılımları kullanın. Kullandığınız firewall üzerinden,





internet erişimini istemediğiniz ya da erişimi gereksiz olan yazılımları engelleyin.

→ Kesinlikle internet kafelerden bankacılık işlemi yapmayın. İnternet kafe işletmecileri profesyonel güvenlik uzmanları olmadıklarından bilgisayarların güvenliğinden asla emin olunamaz. Orjinal oyunlarınızın seri numarası ve şifrelerini kullanmayın.

Bankalar asla kullanıcı bilgilerinizi e-posta yoluyla göndermezler. Şifre işlemleri için e-posta kullanmazlar. Bankanızdan e-posta gönderilmiş gibi görünen ve online bankacılık şifrenizi isteyen e-postalar ve içerikleri kesinlikle silinmelidir.

Online ticaret için kredi kartı kullanılmayan web sitelerinde web arayıcısının alt kısmında kapalı kilit simgesi bulunmasına dikkat edin. Kilit açık ise sayfada güvenlik sağlanmamış demektir.

Herhangi bir online hesap için (oyun, banka, e-posta vs.) kullanılan gizli sorular, yanıtını yalnızca sizin bileceğiniz sorular olmalıdır. Ayrıca hesap bilgilerinizde alternatif e-posta adreslerinizi belirtin ve şifrelerinizi düzenli olarak değiştirin.

→ İşletim sisteminizi, web tarayıcınızı ve güvenlik yazılımlarınızı güncel tutun. Üretici firmalar tarafından yayınlanan güvenlik yamalarını ve güncellemeleri mutlaka yükleyin.

→ Kullanıcı adı ve şifre girilen hemen hemen tüm sayfalarda "sonraki ziyaretlerimde beni hatırla" gibi bir seçenek vardır. Ortak kullanımda olan hiçbir bilgisayarda bu seçeneği işaretlemeyin.

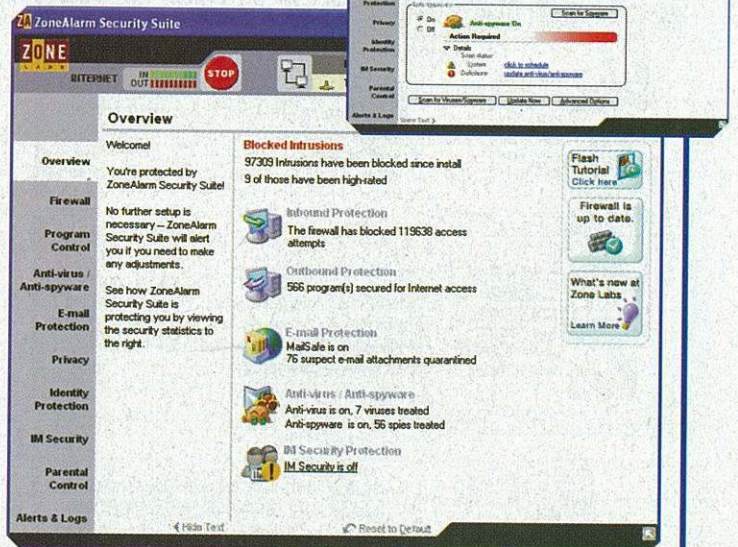
GÜVENLİK YAZILIMLARI

Günümüzde, son kullanıcılara yönelik firewall yazılımları arasında, yetenekleriyle göz dolduran Zone Alarm öne çıkmaktadır. Yazılımın, birçok güvenlik tehdidine karşı tek çözüm olarak sunulan "Zone Alarm Internet Security Suite" sürümü, hem firewall, hem de anti-virüs olarak etkin bir koruma sağlamakta. İnternet erişimini, hem programlar hem de program uzantıları için denetleyebilen ve istenilen öğenin net erişimini durdurabilen yazılım, netten gelen şüpheli dosyaları ya da web sayfalarını da durdurarak kullanıcıya detaylı bilgi veriyor ve şüpheli kaynağın çalıştırılması tercihini kullanıcıya bırakıyor.

Zone Alarm ile ilgili en

çok dile getirilen şikâyet, yazılımın gereğinden fazla paranoyak olduğu (Zone Alarm'ın "DİKKAT! Zone Alarm diye bir program sizden izinsiz internete bağlanmaya çalışıyor!" diye alarm verdiğini gördüm - SİNAN). Ancak bu bir dezavantaj değil avantaj olarak görülmeli. Zira yazılımın tüm güvenlik detayları kullanıcı tarafından değiştirilebilir ve "paranoyaklık" istenilen düzeye ayarlanabilir. Program, fiyatının çok üstünde bir koruma sağlıyor. www.zonelabs.com Anti-virüs konusunda ise,

sistem kaynaklarını minimumda kullandığı halde gayet etkili bir koruma sağlayabilen "AntiVir" son dönemin gözdesi. Ücretsiz olması, ağır yük altındaki bilgisayarları bile yormaması, virüs tanımlarının netten sık ve düzenli olarak güncellenmesi, yazılımı öne çıkaran özellikler. www.free-av.com





ARIZALAR SARMİŞ DÖRT BİR YANIMI, BAKTIĞIM HER YERDE KASALAR DURUYOR. ARTIK FORMAT ATMAK İSTEMESEM DE, BANA HER ŞEY TUĞBEK'İ HATIRLATIYOR. BERABER YÜRÜDÜK BİZ BU YOLLARDA, ÇARPILDIK AZAN VOLTAJLARDA...

UPGRADE YAPARKEN BİLİNMESİ GEREKENLER

S Merhaba Teknik Servis ekibi, nasılsınız? Elimde belli bir miktar para var ve bu para ile bilgisayarımı upgrade yapmak istiyorum, sizce:

- 1) İşlemci Core 2 Duo'mu olmalı?
 - 2) Ekran kartı 512 mi yoksa 256 MB belleğe sahip olmalı?
 - 3) Anakart ise ucuz, fakat performansı yüksek bir model olabilir mi?
 - 4) Sabit disk için 250-300 GB yeterli mi? Sorularımı cevaplarsanız çok sevinirim.
- Mustafa Murat ENGİZ

C Merhabalar Mustafa. Nasıl olalım be, Tuğbek ile uğraşyoruz. Havalara da bir acayip, hasta olduk yatıyoruz. Sizi sormalı? Neyse konu dağılmadan biz sorularına geçelim istersen.

1) İşlemci konusunda Core 2 Duo yerinde bir seçim olacaktır. Parayı denkleştirebilirsen özellikle E6600 almanı öneririm, olmadı E6300'ü de tercih edebilirsin. E6400 da bir seçenek ama onun yerine E6300 alıp, üstüne kaliteli bir fan takabilir ve hafif overclockla güzel bir

sonuç elde edebilirsin. Ancak yine de bu overclock işine pek bulaşmadıysan aklını çelmeyeyim senin.

2) Üst seviye bir ekran kartı (Geforce 7950, 8800 veya Ati X1950 gibi) almayacaksan 512 MB çok gereksiz olacaktır. Orta seviye ve düşük seviye için de 256 MB gayet yeterli. Kaldı ki ekran kartında bellek bakılacak en son yerdir. Nedense ekran kartlarında 512 MB, 256 MB'dan daha iyi diye bir kanı oluşmuş. Asıl doğru olan ilk önce ekran kartının grafik işlemcisinin kapasitesi, çekirdek hızı ve veri yolu hızının yüksekliğine bakmak.

3) Anakart bilgisayarın bel kemiğidir. Nedense hep buraya ucuz bir şeyler koyarak geçiştirilmeye çalışılır ancak bilgisayarın neyi, ne kadar etkin kullanacağı burada biter. Bana sorarsan kaliteli ancak çok gereksiz özellikler barındırmayan bir anakartı tercih etmelisin. Yonga seti olarak da Intel 965 serisini tercih edebilirsin. Intel Core 2 Duo işlemciler için de böyle anakartlar 120\$ seviyesinden başlıyor.

4) 250-300 GB sabit disk yeter de artar bile. Ama bunu tek almak

yerine iki adet SATA 200 GB sabit disk alıp, RAID ile bunları birbirine bağlayıp, hız kazanabilirsin. Aklında bulunsun. Görüşmek üzere, yeni sistemin şimdiden hayırlı olsun.

HEM AGP, HEM DE PCIE DESTEKLEYEN ANAKARTLARIN SORUNU

S Merhabalar, bir yıl önce okulla ilgili işlerimi daha rahat yapabilmek için Asrock 775Dual-880Pro anakart almıştım. Bu anakarta hem AGP, hem de PCIE ekran kartları takılabiliyor. Zaten bu nedenden dolayı bu kartı tercih etmiştim. Şu ana kadar pek oyun oynamadığım için elimdeki ATI RADEON 9200 (AGP) bana yetiyordu. Artık orta düzey PCIE bir ekran kartı almak istiyorum. Ama anakartın kendi internet sitesinde bulunan, anakartın desteklediği ekran kartları listesinde bir sorun var. Bu sorun da listede her model ve marka bulunmuyor. Özellikle de benim almak istediğim Sapphire X1600pro 256 MB PCIE ama listede aynı model MSI var. Eğer ben bu kartı alırsam bir sorun olur mu? Sonuçta ikisi de X1600 değil mi? Kısaca ben bu listede olan ekran kartları haricinde bir kart alamaz mıyım? Bir de X1650 alsam sorun olur mu? O hiç listede yok. Şimdiden teşekkürler, saygılar, sevgiler. Engin SARIKAYA

yazılmadığı idi. Ancak öyle bir durum da yok. Kısaca tüm nedenler anlamsız. Anakartının üreticisi sadece denedikleri ve sorunsuz olarak çalışan ekran kartlarını dile getirmiş bilgilendirme amacıyla. Zaten listenin sonuna da not düşmüş bunları tercih etmeniz daha iyi olur diye. Olay budur, yoksa aynı modelleri sadece markaları farklı diye kullanamamak çok saçma. Kısaca istediğin model ve marka PCIE ekran kartını alabilirsin. Güle güle kullan.

ÜST SEVİYE EKLAN KARTI SEÇMEK

S Merhabalar sevgili L.E.V.E.L. ("L.E.V.E.L.: Leylekleri Elleyenler Ve Elletenler Loncası") (Tuğbek, bizim leyleklerle ne alıp veremediğimiz var ki? - OlgaY) (Syntax Error, Press Play on Tape -TÖ) ekibi diyor ve sorularına geçiyorum. Yeni bir ekran kartı almak istiyorum. Fakat ne alacağıma tam olarak karar vermedim. Almayı düşündüğüm ekran kartları arasında ise Geforce 7950 ve Ati X1950 XTX ön plana çıkıyor. Karşılaştırınca Geforce'un fiyatı daha yüksek, Ati'nin daha düşük. Aslında yeni çıkan Geforce 8800'ü de düşünüyorum ancak aşırı pahalı. Ancak hem DX10 desteğinin, hem de Pixel Shader 4 desteğinin bulunması cazip geliyor aslında.

Kısaca sizce şimdi bir ekran kartı almaya kalksam ne önerirsiniz. Fiyat aralığı 800-900 milyona kadar olabilir. Son çıkan oyunları da oynamak istiyorum. Kolay gelsin, şimdiden teşekkürler. Dağhan DİZDAROĞLU

C Merhabalar Dağhan, elindeki parayla 500\$ seviyesine kadar bir ürün seçebiliriz. Ati cephesinde 475\$ dolar civarında Sapphire X1950XTX işini görür gibi ama piyasada bulmazsan 430\$ civarında olan X1900XTX'i de tercih edebilirsin. Aralarında çok keskin bir fark yok (45\$'a %20 performans farkı bence bir hayli keskin -TÖ). Nvidia

C Merhabalar Engin, mailini okuyunca ben de meraklanıp anakartının sitesine girip, baktım ve hakikaten de üreticinin "bakın bu anakart sadece bunları destekler, haberiniz olsun" dediğini gördüm. PCIE konusunda böyle bir liste iki nedenden olabilir. İlki veri yolu çeşidi yüzünden çünkü anakartın PCIE X4 veri yolunu ekran kartı için ayırmıştı. Ama anakartının kitapçığında PCIE X16 ekran kartlarını desteklediğini görünce bu neden otomatik olarak çöpe gitmiş oldu. Diğer ihtimal ise harici güç gerektirmeyen kartların sadece bilgilendirme amaçlı olarak

Robot olmuşuz ağlayanımız yok...



Tuğbek, savaş ve yıkım için programlı droid oldu. Hani şu ilk önce insanlığa hizmet etsin diye üretilip de zıvanadan çıkan türden. Çıkamaz mı, çıkar. Dedim mi, dedim. Sonra ne oldu, Serpil ile evlendi çok mutlu...



Sinan'dan mutfak robotu yaptılar olmadı, el feneri yaptılar olmadı, neonlu araba yaptılar olmadı... En sonunda insanlardan nefret etti, kitle imha robotu oldu. Sonra da imana geldi. Şimdi otobanlarda "Hacı Ağa Dinlenme Tesisleri 200 Metre Geride!" gibi tabelalarla insanlığa yol gösteriyor.



OlgaY'dan masa lambası oldu. Çok teknoloji kascım diye arada bir ayaklanıp dünyayı yok ediyor falan. Paso Rock müzik çalan bir de radyosu var. Ofiste huzur kalmadı (aynı şarkı, aynı şarkı nereye kadar!), itinayla imha edildi! Herkes mutlu...



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.

DVD YAZICININ DAHA ETKİN KULLANILMASI

S Ben Dell Inspiron 6400 model laptop kullanıcısıyım. Benim sorunum DVD yazacağı zaman, yazma hızının en fazla 0.80x olarak gösterilmesi. Bu haliyle bir DVD ortalama 70 dakika da yazılıyor. Yardımcı olursanız çok sevinirim. Başarılarınızın devamını dilerim. Kolay gelsin. Halit BEKEN

C Merhabalar Halit, sorunun DVD yazıcındaki donanımsal bir arızadan kaynaklanıyor olabilir. Bu durumda yazıcıyı değiştirmekten başka seçeneğin yok ne yazık ki. Ancak bundan başka nedenler de söz konusu olabilir. İlk önce bu nedenler üstünde durmakta fayda var.

İlk önce her yazıcı her marka ve model DVD'de aynı sonucu vermeyebilir. Farklı marka ve modellere yazmaya çalışalım. Eğer durum değişmezse yazma programımızı değiştirelim ya da programın sürümünü (Nero 5 ise Nero 6 kullanalım). Bunlardan

hiç biri sonuç vermediyse sorun Windows'un kullandığı dll dosyalarındaki arızadan kaynaklanıyor olabilir. DVD ile alakalı dll dosyasını bulup, değiştiremeyeceğimiz için formatlama işlemini uygulayıp, temiz bir Windows'da yeniden denemek gerekiyor.

Tüm bunları denedikten sonra hala aynı hata ile karşılaşıyorsak ne yazık ki donanımımızda bir arıza var demektir. (Ben ömrümdede 0.80X diye bir yazma hızı duymadım. Bana sorarsan hiç bir şey deneme direkt Dell teknik servise bir telefon aç. -TÖ)

Bir ayın daha sonuna geldik Teknik Servis takipçileri, gelecek ay görüşmek üzere... Yıldız tornavidanız keskin, ekranınız parlak olsun!

NOT

Bu yazının her milimetresi "Steppenwolf - Born To Be Wild" dinleyerek yazılmıştır! (Parantez içlerinin her nanometresinde Bloc Party - This Modern Love dinlenmiştir -TÖ)

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

shop.arena.com.tr, www.bogazici.com.tr, www.hepsiburada.com
www.eksenbilgisayar.com, www.kangurum.com, www.gold.com.tr
www.vatanbilgisayar.com, www.hs.com.tr

cephesinde ise hiç Geforce 7950 serisinden bir ürünü düşünme 8800GTS'i kafana koy. Ancak o da 560\$ civarında olacaktır (Ancak buna değecektir -TÖ).

8800GTS'in hem performansı, hem de desteklediği teknolojilere bakıldığında diğer tüm rakiplerini alt ediyor. Paran yetiyorsa tükenmeden al derim. Ancak pahalı geliyorsa o zaman biraz daha beklemekte yarar var. (Çok değil 45 gün sonra daha düşük seviye DX10'lar da geliyor -TÖ)

DÖRT ÇEKİRDEKLİ İŞLEMCİLER NEDEN TERCİH EDİLMEMELİ?

S Merhabalar tüm Level çalışanları, benim birkaç sorum olacak. Cevaplarsanız çok mutlu olurum.
1) Donanım Pazarı'nda gördüğüm Intel Core 2 Duo 6700 işlemciyi almayı düşünüyorum. Fakat çevredeki "4 çekirdekli işlemciler çıkıyor, bekle onları al" diyorlar. Fiyat olarak da bir uçurum söz konusu. Sizce beklemeli miyim? Yoksa kemerleri daha fazla sıkıp 4 çekirdeğe mi önelmeli?

2) Ekran kartı için 400 YTL'lik bir bütçe ayırmaya karar verdim. Ürün araştırmalarıma rağmen uygun bir kart bulamadım. Nereden almalıyım?

3) 2 GB DDR2 800mhz Kingston almayı düşünüyorum. Sizce bellek miktarı yeterli mi? Yoksa 3-4 GB yapmak daha mı iyi olur? Başarılarınızın devamını dilerim. Şimdiden teşekkürler. Yaşar LOĞOĞLU

C Merhabalar Yaşar,
1) Dört çekirdekli işlemciler geçmek için en az altı ay olduğunu söyleyebilirim. (Bence daha da uzun -TÖ) Hem alt yapı, hem yazılımlara uygunluk, hem de fiyatlarının düşmesini de hesaba katarsak bu süre altı ayı da geçebilir (Hah ben de tam onu diydüm -TÖ). 2007 genelinde egemenliğin çift çekirdeklerde olacağına şüphe yok. Eğer bu kadar süre beklerim diyorsan neden olmasın? Ama şimdi dört çekirdekli işlemcilerden olabildiğince uzak durmakta fayda var.

2) Dolar bazında 235\$ civarında bir bütçen var, bakalım o fiyata ne alabiliriz? Sapphire X1950 Pro alabiliriz mesela? Olmaz mı? Bence çok güzel olur.

3) 2 GB DDR2 800mhz bellek yeterlidir. Hatta 1GB+1GB şeklinde kullanılabilir Dual Channel olarak mükemmel sonuç verir. 3-4 GB mı? Abartmayalım... Yardımcı olabildikse ne mutlu bize. Esen kalın efendim.

DONANIM PAZARI

AGP kullanıcılarının ekran kartı tercihlerine, X1650 Pro'nun yanına X1950 Pro da eklendi. DirectX 10 konusunda ise daha vakit var gibi gözüküyor. Dört çekirdekli işlemcilerin piyasada oturması için uzunca bir süre lazım.

	EKONOMİK		İDEAL		SÜPER	
İşlemci -	Intel Core 2 Duo 6300	\$219	Intel Core 2 Duo 6600	\$369	Intel Core 2 Duo 6700	\$605
Anakart -	ASUS P5B	\$129	ASUS P5B	\$129	ASUS P5W DH Deluxe	\$272
Bellek -	512MB DDR2-800 Kingston	\$92	1GB DDR2-800 Kingston	\$170	1 GB DDR2-1000 Kingston	\$302
Sabit-disk -	Samsung 80GB SATAII 7200RPM 8MB	\$51	Samsung 200GB SATAII 7200RPM 8MB	\$78	2xSamsung 400GB SATAII (Raid 0)	\$318
Ekran Kartı -	Asus EAX1300Pro/TD/256MB	\$91	Sapphire X1650 Pro	\$145	Asus Geforce 8800 GTX	\$794
Monitör -	Samsung 794 MB Flat 17"	\$129	Samsung 997 MB Flat 19"	\$179	BenQ LCD FP936X	\$369
Optik sürücü -	Samsung 52/32/52/16 Combo	\$29	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW	\$36	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW	\$36
Ses Kartı -	Entegre	\$0	Sound Blaster X-Fi Extreme Music	\$149	Sound Blaster X-Fi Fatality	\$296
Kasa -	Asus TA-211	\$51	Thermaltake Shark	\$145	Coolermaster Stacker	\$203
Clavye -	Logitech Internet Pro	\$13	Logitech G15	\$91	Logitech G15	\$91
Mouse -	A4Tech X-750F	\$25	Razer Diamondback	\$65	Logitech G5	\$85
Floppy -		\$6		\$6		\$6

\$835

\$1,562

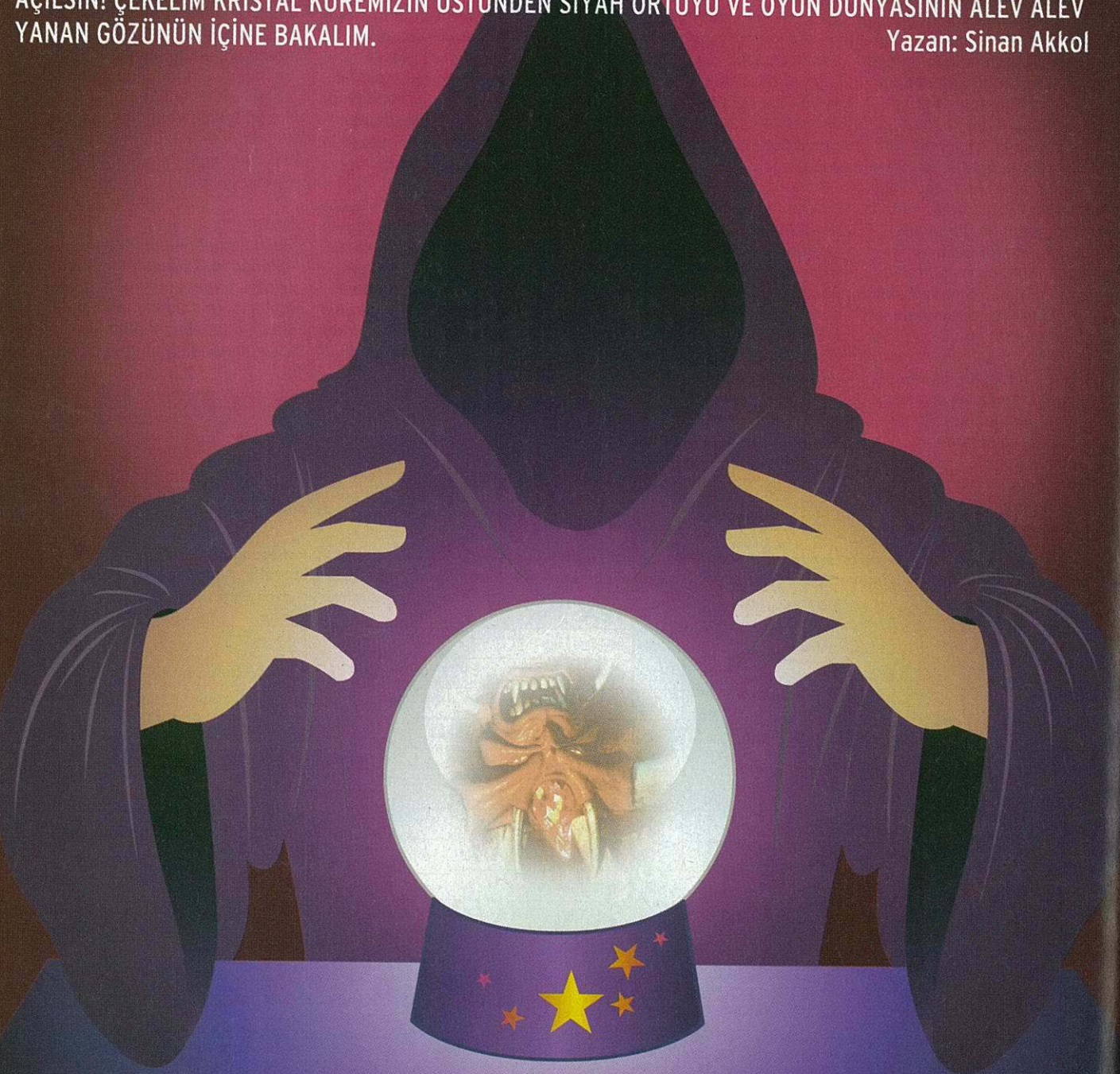
\$3,377

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.

LEVEL'İN KRİSTAL KÜRESİ

OYUN YAPIMCILARI YAPTIKLARI OYUNUN BİLGİSİNİ HİÇ KİMSELERLE PAYLAŞMAK İSTEMEZLER. VE BİZ ZAVALLI ÖLÜMLÜLERİ KURDEŞEN EDERLER, STARCRAFT 2 HAKKINDA BİR BİLGİ KIRINTIĞI ELDE ETMEK İÇİN. AMA BU BİZİ DURDURAMIYOR ARTIK! GİZLENENLER ÇIKSIN ORTAYA, HALKIN GÖZÜ AÇILSIN! ÇEKELİM KRİSTAL KÜREMİZİN ÜSTÜNDEN SİYAH ÖRTÜYÜ VE OYUN DÜNYASININ ALEV ALEV YANAN GÖZÜNÜN İÇİNE BAKALIM.

Yazan: Sinan Akkol



1 F...
Ya...
Tür...
ki...
eki...
olu...
gel...
gön...
olm...
oyu...
ara...
Be...
olac...
vey...
böy...
son...
kull...
Yine...
doğ...
geç...
gör...

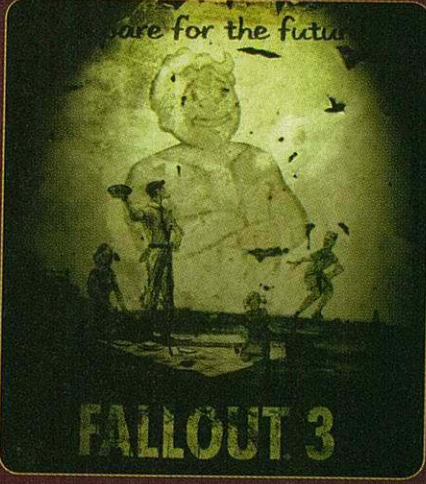
KR...
A be...
sen..

OL...
20

2 CA...
Yapa...
Yar...
Ama...
çilgn...
nere...
söyle...
kena...
kesk...
yanın...
gibi...
Bu ne...
olaca...
bırak...
bir ta...
yüzü...
savun...
hatta...
şöyle...
adam...
bölge...
olaca...
oyun...
düşün...
gibi h...
düzgü...

KRİS...
Savaş...
ayırın

OLA...
20



FALLOUT 3

Yapanlar: Bethesda Softworks

Tüm PC oyuncuları kudurarak bekliyor bu oyunu. Neyse ki oyun hakkında bazı detaylar kesinlik kazandı: F3 ekibinin çoğunluğu, *Oblivion* üzerinde çalışanlardan oluşuyor ve bu tecrübeli ekip *Oblivion* grafik motorunun gelişmiş halini kullanıyor. Üzücü olan haberse (bana göre tabii, sizi bilemem), grafikler artık izometrik olmayacak. *Fallout 3* ya sadece omuz kamerasından oynanacak, ya da *Oblivion* gibi FPS ve omuz kameraları arasında geçiş yapabileceğiz.

Bethesda ısrarla oyunun "18 yaş ve üzeri" için olacağını söylüyor. Yani karşınıza çıkan herkese iyilik veya sınırsız kötülük yapmak bize bırakılacak ve böylece Aktüel'e cici bici kapak konuları çıkacak. (Bir sonraki oyun tarikatı kapaklarınızda Adriana Lima'yı ullanmanızı istihham ediyoruz).

İne *Bethesda*'dan sızan bir bilgiye göre, F3 Amerika'nın doğu kesimlerinde geçecek (ilk iki oyun batı Amerika'da geçiyordu). Bu da Vault 13'ü FPS kamera açısından görmek mümkün olmayacak demek. Üzücü ama gerçek.

KRİSTAL KÜRE DER Kİ

Be kızanım, bu oyunu ancak 2008 sonunda oynarsın. Buralarda çok bekleme istersen, üşütürsün.

OLASILIK HESABI

2007 %30 2008 %60 2009 %100

CALL OF DUTY 4

Yapanlar: Infinity Ward

ir etmediler. *Call of Duty 3*'ü PC'cilere yar etmediler. Ana üzülmeyin, çünkü dördüncü oyun hakkında çok gın rivayetler dönüyor ortamlarda. Mesela, düşmanı resinden vurduğunuzun bir çok şeyi etkileyeceği yeniyor. Elindeki silahı vurup düşürmeniz, miğferin narından vurduğunuzda kafada yan dönmesi gibi skinlikte atışlar yapabileceğimiz söyleniyor. Bunun mında, artık çizgisel FPS'lerin devri bitti, *Infinity Ward* i tecrübeli bir FPS yapımcısı da bunun farkındadır...

nedenle *Call of Duty 4*'ün çok daha serbest bir oyun açığını, hedefimize hangi yoldan ulaşacağımızın bize akılacağını düşünüyorum. Ama *Brothers in Arms* gibi takımı yönetmeyi beklemeyi. Çok şükür ki *CoD 4*'te züncü kez Normandiya'ya çıkmayacak ve Stalingrad'ı unmayacağız. Modern savaşları konu alacak *CoD4*, tta büyük ihtimalle Orta Doğu'da geçecek. Ama aklıma yle bir soru takılıyor: *Call of Duty* gibi fütürsuzca am vurulduğu bir oyunun, hala yarısı kanayan bir geeye uygulanması ahlaki olarak ne kadar doğru cak? Sadece Türkiye'den değil, aklı başında her unçunun bu konuda tepki koyacağını *Infinity Ward* da ünecektir. Bu yüzden, yeni *Call of Duty*'nin *Vietnam* hem daha soğumuş, hem de şimdiki kadar doğru tğün bir oyunda işlenememiş savaş konu alabilir.

KRİSTAL KÜRE DER Kİ

aşmayın, sevişin ama biraz da 2008 başına enerji in ki er geç tekrar savaşabilin.

OLASILIK HESABI

2007 %50 2008 %100

3 GRAND THEFT AUTO 4

Yapanlar: Rockstar Games

Vice City ve San Andreas, ne kadar geniş olursa olsun, temelde GTA 3'ten farklı değillerdi. Aynı motor, aynı mantık ama çok daha fazla seçenek. Ama GTA 4'ün alıştığımız GTA 3 yapısından çok farklı olacağını tahmin ediyoruz. Oyunun 90'lar New York'unda geçeceği söylentisi kulağımıza gelenler arasında. Yakın zamanda Xbox 360'taki Table Tennis'te de kullanılan RAGE grafik motorunun, GTA 4'te de kullanılacağını biliyoruz. Oyunun 11 Kasım'da Xbox 360 ve PS3 için çıkacağı ve henüz PC için çıkış tarihinin açıklanmadığı dışında da bir şeycik bilmiyoruz.

KRİSTAL KÜRE DER Kİ

Oyunun 19 Ekim'de çıkacağı zaten açıklanmışken bana söz düşmez.

OLASILIK HESABI

2007 %100

4 WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR 2

Yapanlar: Relic Entertainment

2006'da GZS türünde açık ara lider tartışmasız olarak Relic idi. Biz Blood Marine'leri sevdirip, Dawn of War'a 2007'de üçüncü bir ek görev paketi çıkacağını açıkladılar. Henüz ikinci oyundan hiçbir haber yok, ama benim içimde bir his var... Bu his, 2008'i görmeden Warhammer 40K serisinin gerçek ikinci oyununu duyuracaklarını söylüyor.

Warhammer 2 geliştirilmiş bir *Company of Heroes* motoru kullanacak (daha nasıl geliştireceklerse...) Dawn of War'un ek görev paketleriyle oyuna zaten bir sürü yeni ırk ve birim eklendiği için DoW 2'de daha taktiksel olan oynanışına yöneleceğini düşünüyorum (*Company of Heroes* gibi). Üzerinize doğru koşutan ve mantar gibi üreyen Ork sürülerine, sürekli yeniden dirilen Necron'lara karşı iyi yerleştirilmiş bir topçu birliğinden fazlası gerekeceğinden, oyunun taktik yapısı CoH'dan çok farklı ve zengin olacaktır.

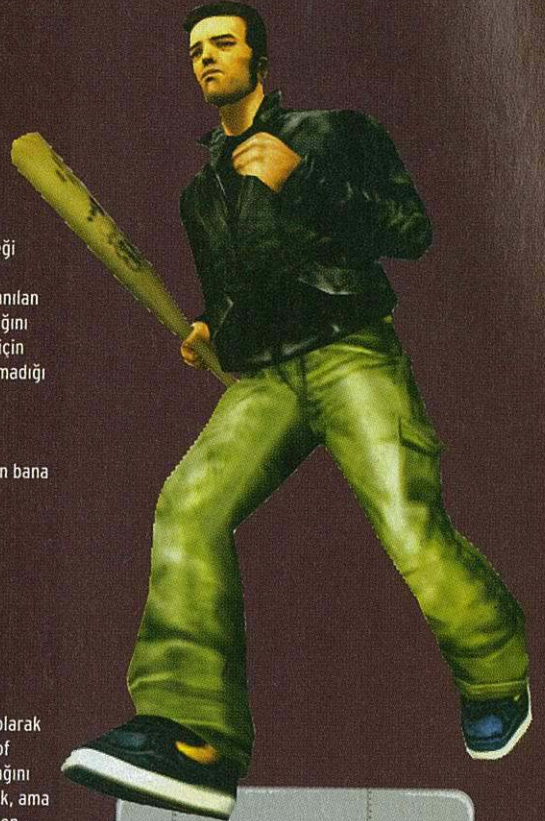
Bu arada, bir takım kuşlar 2007 bitmeden bir *Company of Heroes* ek görev paketi çıkacağını da fısıldıyor kulağıma... Peki ne ekleyebilirler CoH gibi muhteşem bir oyuna? O kadar çok şey eklenebilir ki... Mesela Japonları veya Rusları. Benim gönlüm Japonların eklenmesinden yana. İntihar saldırıları, yeraltı tünelleri ve gerilla taktikleriyle muhteşem bir multiplayer ırkı olurlar.

KRİSTAL KÜRE DER Kİ

Yavrım, atasın bir yirmilik, bakayım falcağızına... Anaal! Daemon Lord'muş bu ya! Lord'um, 2008 sonbaharında sana bir bölük Blood Marine gözükküyor, a be yaw.

OLASILIK HESABI

2007 %20 2008 %80 2009 %90



5 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN 2

Yapanlar: Raven Software

Yetti gayriiii! *id Software*'in artık bu oyunun varlığını açıklaması gerekiyor! En ufak bilgi kırtısına bile ulaşmak mümkün değil *Wolfy 2* hakkında, ama burnum iyi koku alır benim :) Kaçamazsınız...

Yeni *Wolfenstein*'i *Soldier of Fortune* ve *Quake 4*'ü de yapan, id'nin kankası *Raven Software* yapacak. Yine zombi ve Nazileri bir potada eriten, korku dolu bir oyun olacak. Ama öncekilerden farklı olarak, çizgisel bir oynanış değil, serbest bir oynanış sunmasını bekliyoruz. Bunun nasıl olacağı henüz belli değil ama GTA'ya yakın bir serbestliğe sahip olduğunuz yeni bir *Wolfy*, kulağa çok hoş geliyor.

Wolfenstein 2 ilk olarak Xbox 360'a çıkacak ve hemen ardından da PC'lere yönelecek. Henüz nimetlerini göremediğimiz, *Enemy Territory: Quake Wars*'da tanışacağımız "Mega-Texture" teknolojisinin *Wolfy 2*'de daha da gelişmiş olarak kullanılacağından eminim (Mega-Texture, daha az grafik hafızası harcayarak çok daha detaylı çevre grafikleri sağlayan bir teknik). Oyunun serbest yapısı ve Mega-Texture teknolojisi yan yana gelince kapalı koridorlardan çok, karanlık ormanlar, yalçın dağlar ve bunların altına ve içine gizlenmiş korkunc deneylerin yapıldığı gizli üsler arasında koşturmakla geçeceğini tahmin etmek güç değil.

KRİSTAL KÜRE DER Kİ

John Carmack kurban olsun sana abim benim, ama nereden baksan var bir 2009 başı bu oyunun.

OLASILIK HESABI

2007 %60 2008 %70 2009 %100



THE LORD OF THE RINGS

The White Council

7 LOTR: THE WHITE COUNCIL

Yapanlar: EA

Eğer bu oyun hayata geçerse, gözümüzde EA'nin değeri artacak (azıcık). Oblivion benzeri serbest bir RYO olan *White Council*, Yüzüklerin Efendisi'ndeki olaylardan 80 yıl önce geçecek. *Gandalf, Galadriel, Elrond* ve henüz karanlık tarafa geçmemiş olan *Saruman The White*'in maceralarını konu alacak, yani kadim "Beyaz Konsey"i'nin. Bu dört "baba" karakterin varlığı bile insanı heyecanlandırmaya yetiyor. Acaba Saruman'ın kararına başlayan ruhuna uyup, Gandalf'tan gizli saklı quest'ler yapacak mıyız? Veya Yüzüklerin Efendisi'ndeki olaylara ve kişilerin geçmişlerini göreceğ miyiz? Henüz 10 yaşında olan Aragorn'la karşılaşmak isterim doğrusu. Ancak farketmişsinizdir, "eğer bu oyun hayata geçerse" diyerek girdim yazıyı. Böyle dememin sebebi, oyunun duyurulmasının üstünden 1,5 yıl geçmesine rağmen hala tek bir ekran görüntüsü yayınlanmamış olması. Ve EA içinden adını gizleyen bir yetkili, oyunun gidişatından memnun olmadıklarını ve projenin iptal edilip rafa kaldırıldığını söyledi. Umarım bu doğru değildir, çünkü Gandalf, Galadriel, Elrond ve Saruman'dan oluşan bir grubu yönetmeyi bile hayal edemiyorum, eh, bırakın bari oynayalım!

KRİSTAL KÜRE DER Kİ

Nefesimizi tutup bekliyoruz, ama iptal edilmiş olma ihtimali yüksek. Eğer edilmediyse, en geç 2009 başında Elrond'un omzunun üstünden bakacağız dünyaya.

OLASILIK HESABI

2007 %0 2008 %50 2009 %90



8 HIDDEN & DANGEROUS 3

Yapanlar: Illusion Softworks

Bu ay *YouTube*'a düşen (ve apar topar kaldırılan) bir video büyük galeyana sebep oldu. Herkes bunun *Call of Duty 4*'ün oyun içi görüntüleri olduğunu söylerken, bir kısım da *Hidden & Dangerous 3* olabileceğini savunuyordu. Ben de ikinci taraftandım ve üşenmedim, Çek Cumhuriyeti'ndeki bağlantılarım üzerinden *Hidden & Dangerous* serisinin yapımcılarına ulaştım. Görünen o ki, dumanın çıktığı yeri doğru tahmin etmişim. Videoda alevler içinde yanan bir şehirde, bir komutanın peşinden giden bir askeri yönetiyoruz. Etrafımızdaki askerlerin Rus şivesi (ve videonun sonundaki Kremlin görüntüleri) yanan şehrin Moskova olduğunu gösteriyor. Ama zaman dilimi 2. Dünya Savaşı değil de, 1980'ler gibi görünüyor çünkü tepemizde helikopterler uçuyor. Ayrıca H&D3'ün o ağır taktik arabiriminin yerinde yeller esiyor, düz FPS'ye dönmüş oyun. Bu da oyun hakkındaki şüphelerimizi artırıyor. Yoksa yanıldık mı yahu, bu CoD 4 olmasın sakın? Şüpheye düştüm bak şimdi!

KRİSTAL KÜRE DER Kİ

İyi pas 2008'de gol getirir de, a be kızanım, güzelim taktik aksiyonları neden kırıp düz FPS'ye döndürüyorsunuz?

OLASILIK HESABI

2007 %30 2008 %70 2009 %90



9 PREY 2

Yapanlar: Human Head Studios

Sevmedim, sevmedim, ama seveni çok biliyorum. İlk oyunun sonu "koş Tommy yeti! İkinci oyun başlıyor!" modeli bitmişti hatırlarsanız. *Prey 2*'nin yapımına çoktan başladığını söylesem şaşırırsınız? Şaşırış gibi yapın bari? O da mı olmaz? Human Head stüdyolarından *Timothy Gerritsen*, *Prey 2*'de portal teknolojisinin ve düşman yapay zekasının geliştirileceğini açıkladı (afferim, doğru bir karar). Yaratıklar istedikleri zaman portal açıp kaçabilecekler. Eğer bunu düzgün yapabilirlerse, kiçinizi bir an bile güvende hissedemeyeceğiz. Boş koridorda "lay lay lom, aman da ne kadar sağlıklıyım..." diye diye giderken, birden ayağınızın altına açılan bir portal, sizi 25 metre yükseklikten hiç de yumuşak olmayan bir düşüşe gönderebilir...

Ana tabii eğer *Prey*'deki gibi "ölümsüzlük" sorunu olursa, bu tür sürprizlerin tadı kalmayacaktır. Neyse ki *Prey 2*'de "ölümle yaşam arası" bölümü mavi/kırmızı ruhlara ok attığınız, gereksiz bir mini oyun olmayacak. Hazır ona değmişken, Tommy'nin ruhunu bedeninden ayırdığı *Deathwalk* moduna da bir el atsalar iyi olur. 2 metre yüksekliğinde bir platforma ulaşmak için "ruhani örümcek ağlarına" tırmanmak zorunda olan, çünkü uçamayan bir ruh kadar garip bir şey yoktu.

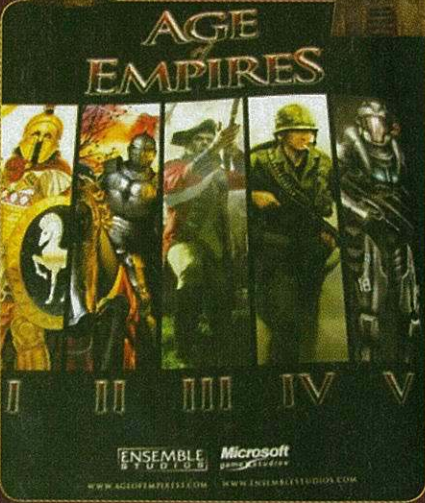
Tommy aile bağlarına pek önem vermeyen bir insan yavrusu, nitekim ilk oyunda hem dedesini ve hem de kız arkadaşını Jen'in ölmesine pek kayıtsız kalmıştı. Ama belki de bir bildiği vardı Tommy'nin ve geleceğe yatırım yapmıştır, çünkü dedemiz ve sevgilimizin ruhları bize oyun boyunca yol gösterecek. Ve Atalarımızın Topraklarında bizim için hazırlanmış yeni kabile testlerine tabii olacağız. Bu da, Tommy henüz açıklanmamış yetenekler kazanacak demek oluyor. Yalnız, Ocak başında Human Head'den ayrılanlar oldu, ki bunların başında ekibin lideri de vardı. Umarız yerleri hızla doldurulabilir de, *Prey*'in ağızımızda bıraktığı kekremsi tat silinebilir.

KRİSTAL KÜRE DER Kİ

Ceylan gözlü abim, bulmuşsun manken gibi kızı, sonra da öldürmüşsün! Allah belacığın versin, 2009 başında ecinniler bulaşsın sana!

OLASILIK HESABI

2007 %50 2008 %90 2009 %100



AGE OF EMPIRES 4

Yapanlar: Ensemble Studios

Antenlerimi doğru yöne ayarlayınca şöyle bir görüntü elde ediyorum Age of Empires 4 günümüzde geçen bir strateji olacak. Veya en azından Age of Empires 3'ün *Collector's Edition*'inden çıkan kitapçığıdaki resme bakınca bu anlaşılıyor (altta 1-2-3-4-5 rakamları var ve 4. karakter modern bir asker). Sadece 2. Dünya Savaşı'nı konu alabileceği gibi, 2. DS'ından Vietnam'a, hatta günümüze kadar geçen modern savaşları da içerebilir. Ve eğer bu resim *Ensemble Studios*'un planlarının göstergesi ise, *Age of Empires 5* de gelecekte geçebilir. Yapımcı Ensemble Studios şu anda sadece Xbox 360 için Halo Wars üzerinde çalışıyor ve o bitmeden AoE4' girişeceklerini sanmıyorum (gerçi en sağdaki resim de Master Chief'e de benzemiyor değil).

KRİSTAL KÜRE DER Kİ

Reenkarnasyona inanan istisnasız herkes neden "Kleopatra'dır" veya "Kral 2. Lui'nin yaveridir" de neden hiç kimse "zavallı bir köylü değildir ve çüzzamdan ölmemiştir"? (Yani diyorum ki, AoE 4 çıkmayabilir).

OLASILIK HESABI

2007 %0 2008 %40 2009 %60

YENİ TOTAL WAR

Yapanlar: Creative Assembly

Total War serisi *Medieval 2* ile bir bakıma geriye dönüş yaşadı: Gerçekten yeni olan hiçbir yanı yok, ama her yönden mükemmel. Şimdi, bundan sonraki Total War'a gözümüzü dikebiliriz: Bu konuda üç ihtimal var:

Modern Total War: Bu en düşük olasılık, çünkü modern zamanlarda geçen bir Total War olamaz. Meydan savaşları ve kale kuşatmaları Total War serisinin canıdır. Taktik haritada bir Dünya Savaşı ve hatta daha modern bir savaş yürütülebilir. Ama savaş alanında uçakların olduğu, füzelerin binlerce mil öteden fırlatıldığı bir oyun, Total War olamaz. Meydan savaşına, Total War da yok. **2- Napoleonic Total War:** Bu dönem savaşlarının büyük bir handikapı var: Son derece sıkıcılar. Yani Allah aşkına, şöyle bir çatışma düşünün: Trafalgar Savaşındayız. Bir bölük tüfeğini dolduruyor, nişan alıyor, ateş ediyor. Sonra onlar tüfeğini doldururken, sizdeki bölük nişan alıp ateş ediyor. Arada bir kafalarına güle düşüyor ve bunlar olurken siz de kuz gibi aynı noktada dikilip duruyorsunuz. Napolyon dönemi savaşlarının sıkıcılığını kırmak için arada sırada "Süvariler, ileri!" komutu verilsen de, bu acı gerçeği gözleyemiyor: Napolyon dönemi = Fis bir Total War **3- Shogun 2 Total War:** Bence olay budur arkadaşlar: Samurayların, öngörülerin kol gezdiği savaş alanları yeniden gündeme gelecek. Hala o geçişlerin tek bir saz çalmasıyla üç kişiyi boğazladığı videoların tadı damağınızdadır herhalde ve yeni grafik motoruyla, yeni bir Shogun muhteşem olacaktır.

KRİSTAL KÜRE DER Kİ

Her şeyden bir gariban kristal küreyim, yoktur yalanım. Altın yumurtlayan tavuk kesilmez, yeni bir Total War gündemden düşmez... Eee, 2009 sonuna kadar çıkar elbet (olmadı).



11 YENİ STAR WARS OYUNU

Yapanlar: LucasArts

LucasArts'ın *Euphoria* teknolojisini gerçekten müthiş bir şey! Nesnelere kendilerine uygulanan güce göre eğilip bükülüyor, çatlıyor ve her seferinde farklı şekillerde kırılıyorlar. Düşmanlarınızı yüksek bir yerden atmaya kalkıştığınızda, paçavra gibi aşağıya düşmek yerine, yapay zekalarını kullanarak en uygun yerlere tutunup geri tırmanmaya çalışıyorlar. *Euphoria*'nın kullanacağı duyurulan iki oyun var: Yeni bir *Indiana Jones* ve *Star Wars*. *Indiana Jones*'un oyun içi motorunu E3'te gördük. Yeni *Star Wars* hakkında ise henüz bir CGI video, birkaç eskiz çalışması ve bir sürü rivayet haricinde hiçbir bilgi yok elimizde. Ama oyunun Darth Vader'ın yaşadığı zamanda geçeceğini biliyoruz. Muhtemelen evrendeki Jedi'ların tek tek bulunup öldürüldüğü dönemde geçecek. Vader veya *kelle avcılarının* olduğu kötü tarafta olmayacağımızı zannediyoruz. Bunun yerine, karanlık güçleri de olan bir Jedi'yi yöneteceğimizi zannediyoruz. *Euphoria* teknolojisinin kullanılması, oyunun bir rol yapma oyunu değil aksiyon olma ihtimalini çok yükseltiyor. Ana karakterin hem aydınlık, hem de karanlık Force güçlerine sahip olması da, "acaba *Jedi Knight 4* mü geliyor?" sorusunu gündeme getiriyor. *Jedi Academy*'de göremediğimiz *Kyle Katarn*'i de özledik doğrusu, geri dönse ne güzel olur.

KRİSTAL KÜRE DER Kİ

Oyun 2008 sonunda çıkana kadar siz de şunu düşünün bakalım: Işın dediğin düğmeye bastın mı uzar gider. Bu durumda, ışın kılıcı olabilir mi, olamaz mı?

OLASILIK HESABI

2007 %30 2008 %80 2009 %100

DIABLO 3 VE STARCRAFT 2

Yapanlar: Blizzard Entertainment

Herhalde oyun tarihinin üzerinde en çok kafa patlatılan oyunu *Diablo 3*'tür. Komplo teorisyenleri *Diablo* forumlarında yapımcıların ağzından kaçırdığı en ufak bir kelimedenden sayfalarca teori üretir. *Diablo 3*'ün "zard"ın eleman arama ilanlarından nem kapıp "İşte Blizzard, yeni *Diablo*'yu modelleyecek delciyi aranyoaaooooooh!" diye çığırırılar.

zaman olacak bilmiyorum, ama şurası kesin ki bir *Diablo 3* göreceğiz. Büyük ihtimalle, bizim dediğimiz sabit izometrik kamera açısında olmayacak bu *Diablo 3*. Hatta bizim sevdiğimiz tek izometrik oyun bile olmayabilir. Baal ve biraderlerin yolmasına da çok güvenmeyin, sadece bu dünyadaki denlerinden kovuldular. Büyük bir nefretle geri döneceklerine eminim. Ama lütfen, eğer ismi "World of *Diablo*" olan, sadece devasa online bir oyun olur çökeriz. Blizzard, duy sesimizi!

Starcraft 2'yi beklemekten sürmenaj olan fanatikleri (bunlardan birisi benim, diğerleri ise tüm Güney Kore'liler) Blizzard'ın ağzından çıkacak "Evet! Yapıyoruz!" lafını duymak için sabırsızlanmakta. PlayStation 2'ye yapılan *Starcraft Ghost* da iptal edildikten sonra iyice karamsarlığa verdik kendimizi (gerçi *Ghost*'un yeni nesil konsollar gizli gizli geliştirildiği söyleniyor). Ama Blizzard çalışanı bu kadar çok strateji sever varken, yeni zamanda el bir sürprizle karşılaşabileceğimizi düşünüyoruz.

di şunu iyi dinleyin: Blizzard'ın uzun süredir tüm enerjilerini *World of Warcraft*'a harcadıkları bir gerçek ve bu *Burning Crusade* de çıktığına göre, rahat bir nefes almışlardır. Ve BC ile birlikte dünyadaki WoW oynayanların sayısının 10 milyonu aşacağı tahmin ediliyor ve bu korkunç bir gelir demek (ayda 13 avroyla 10 milyonu çarpan, 130 milyon dolar gelir demek). Bu kadar para ile Blizzard'ın sitesinde dönem dönem "yeni programcı, sanatçı ve tasarımcı arıyoruz" ilanları çıkıyor. Yani ekibi korkunç derecede genişlettiler, belki de WoW ekibinin yanına onun kadar geniş iki yeni ekip daha kurdular.

diğer, en büyük teorime: Uzun zamandır ortamlarda "Blizzard *World of Warcraft*'tan milyonlarca dolar kazandı üstüne yattı" muhabbetleri dönüyor. Bu gerçek olsa da, Blizzard'ın uzun süredir sessiz olmasının ardında bir yeniliği var. Bence, Blizzard 2007'de bizi şok edecek bir açıklama yapacak. Peki bu açıklama ne mi olacak? Bence Blizzard zaten çok uzun zamandır yeni *Diablo* ve *Starcraft* üzerinde çalışıyor ve çok büyük ihtimalle en geç Eylül'de 2007 fuarında (Ekim'de) hem *Starcraft 2*'yi (yihü!), hem de *World of Diablo*'yu (ühü!) duyuracaklar. Ve o gün de Güney Kore'liler ulusal bayram ilan edecekler.

KRİSTAL KÜRE DER Kİ

2009 yazı çok sıcak geçecekmiş, öyle diyor metero... meretolo... meleret...

OLASILIK HESABI

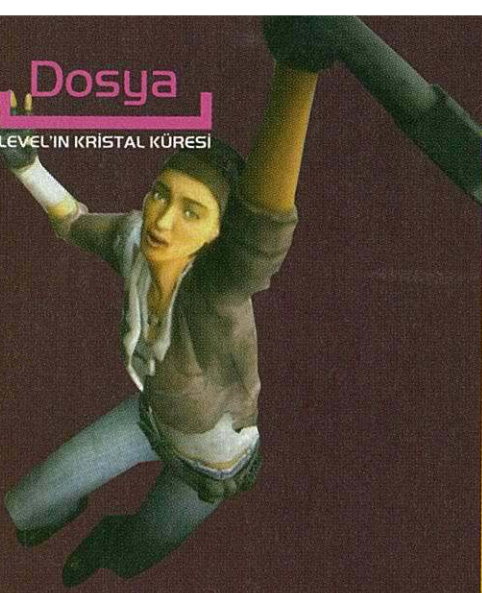
2007 %10 2008 %50 2009 %90



OLASILIK HESABI

2007 %0 2008 %90 2009 %100





VALVE'İN YENİ PROJESİ

Yapanlar: Valve Software

Şu bir gerçek ki, Valve'in elinde bir sürü iş var... Bir yandan üç oyun birden yapıyorlar (*Episode 2*, *Portal* ve *Team Fortress 2*). Üstelik *Portal* ve *TF2*'yi *Episode 2* ile birlikte bedava dağıtmak gibi çalın bir fikre sahipler! Diğer yandan, sorunlu başlayan dijital dağıtım ağı *Steam* hızla popülerlik kazanıyor ve her ay yeni oyunlar bu kanaldan indirilebilir hale geliyor. Üstüne üstlük, bir de *Half Life 2*'yi tüm *Episode*'lerle birlikte PS3 ve 360'a çıkartma planları var. Tuz biber olarak da yeni Co-Op multiplayer oyun *Left 4 Dead*'in yapımına yardım ediyorlar. Bunca işin arasında, yeni bir oyuna zamanları olmayacağını düşünüyoruz...

... Ama yanılıyorz. Valve'in CEO'su *Gabe Newell* bir açıklamasında *Half-Life 2*'nin üç *Episode*'unu da çıkarttıklarında, yeni bir türe yönelmek istediklerini söyledi. Ve *Gabe*'in gönlündeki yeni oyun ise (şimdi sıkı durun) gerçek zamanlı bir stratejiymiş! Tüm zamanların en iyi FPS'sini yapmış olan bir firmanın, tamamen yeni bir türe yönelmek istemesi ilginç, ama görülmedik bir şey değil. Eğer Valve'dan bir GZS çıkacaksa, bunun *Half-Life* evreninde geçeceği neredeyse garanti gibi. İnsanlık, *Combine* ve *G-Man*'in ardındaki gizli gücün içinde olduğu üç ırklı bir strateji görüyor kristal kürem.

KRİSTAL KÜRE DER Kİ

Bu o kadar şaibeli bir teori ki, ben bile göremiyorum bu oyunun varlığını. Bekleyip görmek lazım.

OLASILIK HESABI

2007 %0 2008 %10 2009 %50

DUKE NUKEM FOREVER

Yapanlar: 3D Realms

En kısa zamanda, "bittiğinde" çıkacak. Evet evet.

KRİSTAL KÜRE DER Kİ

Çıkar çıkar... Daha çok beklersiniz.

OLASILIK HESABI

2007 %0 2008 %0 2009 %100



DAHA FAZLASI VAR

HENÜZ AÇIKLANMAMIŞ OLSALAR DA, BU OYUNLAR DA YOLDA MUTLAKA!

SPLINTER CELL 5: CONVICTION

Double Agent'la iki taraflı oyunmanın tadına varan Sam Fisher, yeni oyunu *Splinter Cell 5'te* başı feci halde belaya girecek. Oyunun isminin *Conviction* yani "suçlama" olması, Sam'in gerçek anlamda bir kaçak olacağını gösteriyor. Ubisoft'tan sızan görsellerin hepsi, oyunun büyük bölümünün Amerika içinde geçeceğine işaret ediyor. Yani ABD hükümeti Sam'in peşinde olacak, Sam ise adını temiz çıkartmaya çalışacak. Sizi bilmem ama Sam'in giderek bir Jack Bauer kopyasına dönüşmesi beni üzüyor.



Splinter Cell 5

MAFIA 2

Çek asılı *Illusion Softworks* başarılı bir firma ve *Mafia* da tüm PC'cilerin çok sevdiği bir oyun. *Enemy in Sight* adlı askeri simülasyonu bitirdikten sonra ikinci *Mafia*'yı duyuracaklarına eminim. Bakalım "Mr. Salieri saygılarını gönderdikten" sonra neler olmuş.

FARCRY 2

Crysis karşısında Ubisoft'un *Farcry* ismini eskitmeye hiç niyeti yok. Bu yüzden, *Farcry 2* gizli gizli konsept ve programlama aşamasına getirildi bile. Ama artık o adada değiliz. Elimize geçen artwork'lere bakılırsa, çöl ve canıl arazilerden oluşan mekanlar çoğunlukta. Sadece düşmanlarla uğraşmayacağız, vahşi hayvanlar da başımıza deret olacak. Ve en yakın dostlarımızdan birisinin isminin *Hakim Eçhebi* olması, oyunun Afrika bölgesinde geçeceğini gösteriyor.



Farcry 2

BALDUR'S GATE 3

Gerçek 1: Bioware şu anda 3 oyunla birden uğraşıyor (360 için *Mass Effect*, PC için *Jade Empire* ve *Dragon Age*). Gerçek 2: Bioware'in en yakın kanka firması *Obsidian* *Neverwinter Nights 2*'yi yeni tamamladı. Gerçek 3: *Obsidian* ve *SEGA*'nin üstünde çalıştığı yeni nesil, *Alien* filmlerini konu alan bir rol yapma oyunu projesi var PC, 360 ve PS3 için. Tahmin 1: Bioware, *Baldur's Gate 3*'ün yapımını tamamen *Obsidian*'a verdi. Tahmin 2: *SEGA* işe çok kızdı. Gerçek 4: Tahmin 1 ve 2'yi doğrulayan ufak bir haber bizleri çok ama çok mutlu kılacak.

SID MEIER'İN YENİ PROJESİ

Meier usta kendini eski oyunlarını yeniden yapmaya verdi. *Pirates*'ı ve *Railroad Tycoon*'u baştan yaptıktan sonra, sırada yeni bir *Alpha Centauri* olmasın?



Sid Meier

FIRAXIS

STAR WARS GALAXIES 1.5

LucasArts ve Sony Online bu muhteşem oyunun önce tüm dengelerini alt üst ettiler, "bu çok karışık" deyip piyasadaki en derin devasa online'ını basit bir shooter'a indirgediler ve en sonunda yıllardır oynayan en bağlı oyuncular bile küstürüp kaçırdılar... Bir rivayete göre LucasArts, *SWG*'nin tüm işletim haklarını Sony Online'dan almak üzere. Oyunun çok seven fanatikleri de bir yandan oyunun yapısını *Combat Upgrade*'den önceki haline döndürmeye çalışıyorlar. Rivayete göre oyunun bundan sonraki gelişimi, bu yetenekli ve azimli kullanıcı grubuna bağlı olacak. Eğer bu rivayet doğruysa (bana öyleymiş gibi gelmiyor) çok, çok uzak bir evrene, çok çok yakında geri dönüşler başlayabilir.

WARREN SPECTATOR'IN YENİ PROJESİ

Spector'ın yeni oyununu Steam üzerinden dağıtacağına kesin gözüyle bakıyoruz. Yalnız çeşitli kaynaklar, bu yeni oyunun *Looney Tunes* konulu bir devasa online olabileceğini söyleyerek bizi korkutuyor... Tamam, ben de severim *Bugs Bunny*'yi, *Tazmania Canavarı*'nı ama, bu mudur yani? Sen koskoca Warren Spector'sın yahu! *Theif*, *Deus Ex* ve *System Shock*'un babasıdır! Daha ciddi şeyler bekliyoruz senden, çizgi film her yerde var zaten.



Looney Tunes

SYSTEM SHOCK 3

System Shock'un isim hakkı EA'nin elinde ve *SS3*'ü yapma görevini de *The Godfather*'ı yapan ekibe verdiler. Yani oyunun geleceği hakkında pek ümitlenmeyin. *SS2*'nin devamı sayılabilecek esas oyun *BioShock*.

FIFA 08

"İnaaaanmıyorum! Hayır hayır, bu gerçek olamaz!" demeyin. EA'nin içindeki gizli kaynaklarım bana yeni bir *FIFA*'nın yapılmakta olduğunu söyledi. Sırada ne var acaba? Yeni bir *Sims 2* ek görev paketi mi? Yok, o kadarı da fazla olur artık!



System Shock 2

İŞTE YENİ TUTKUNUZ:

3 AYLIK DİJİTAL FOTOĞRAF VE VİDEO TEKNOLOJİLERİ DERGİNİZ

CHIP

ÖZEL DOSYA: PHOTOSHOP CS2
Piksellerin ustası şimdi daha da yetenekli

SPECIAL

FOTO-VIDEO

DİJİTAL

50 SAYFA PRATİK

▶ **WORKSHOP**

- Dijital aynalama
- Panoramik fotoğraflar

▶ **İPUÇLARI**

- Fotoğraf ve internet

▶ **DOĞRU ÇEKİM**

- Çocuk fotoğrafları
- Vesikalık fotoğraf
- Hayvan fotoğrafları

▶ **PORTFOLYO**

- Manzara fotoğrafları

DİJİTAL VİDEO

▶ **VİDEO KAMERALAR**

- 4 farklı kategoride
- 12 video canavarı



▶ **İPUÇLARI**

- Amatör kameramanlara
- profesyonel öneriler

Yüksek çözünürlük, büyük ekran, daha çok depolama alanı
FOTOĞRAFÇILIKTA YENİ



**ÖZEL
TANITIM FİYATI:**
5,90 YTL yerine
3,90 YTL

2007'DE LEVEL'A ABONE OLMANIN SÜPER AVANTAJLARI VAR!

PHOTOSHOP CS.2.0
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



78 YTL



VISUAL BASIC 6.0
CBM EĞİTİM SETİ

Microsoft®

78 YTL



DREAMWEAVER MX
CBM EĞİTİM SETİ
CD



78 YTL



PD10 - MY FLASH
DÖNER KAPAKLI
FLASH BELLEK DİSKİ
512MB

78 YTL



PROMOSYONLARIMIZ
STOKLARLA SINIRLI'DIR

ADOBE PHOTOSHOP CS.2 CBM EĞİTİM SETİ Adobe Photoshop Cs.2 Cbm Eğitim Seti ile artık siz de çekmiş olduğunuz fotoğraflar üzerinde değişiklikler yapabilecek, kendi web tasarımlarınızı ve baskı çalışmalarınızı kimseye bağımlı olmadan gerçekleştirebileceksiniz. Bu eğitim seti ile photoshop Cs.2 programıyla neler yapabileceğinizi öğrenirken kendi hayal gücünüzün de farkına varacaksınız. **CBM VISUAL BASIC EĞİTİM SETİ** Microsoft'un çıkardığı günden beri büyük beğeni kazanan ve programcılığı zevke dönüştüren programlama dili Visual Basic 6.0'a, kısa sürede eski/yeni tüm kullanıcılara öğrenebilme imkanı sunmaktadır. Visual Basic, hem Basic dilinin kolaylığı hem de Windows ortamının getirdiği görselliği en üst seviyede programcıya sunabilmektedir. Visual Basic hem başlangıç seviyesinde bir dil olma özelliğini korurken hem de en profesyonel uygulamaları bile geliştirebilecek kapasitede bir dildir. CBM Visual Basic Eğitim Seti, sesli ve görüntülü anlatımıyla, uygulamalı örneklerle, kolay anlaşılır dille öğrenmenizi kolaylaştıracak, kısa sürede programcılığa doğru ilk adımınızı atmanızı sağlayacaktır. **DREAMWEAVER CBM EĞİTİM SETİ** Artık herkesin bir web sitesi olacak. Sizler için hazırladığımız bu set ile dünyanın en popüler statik ve dinamik web sayfaları editleme programı olan Dreamweaver 8'i tam olarak uygulamalar üzerinde çalışarak öğreneceksiniz. Ayrıca bu setin yanında 6 ay hosting (yayınlama hizmeti) hediyemizdir. **PD10-MY FLASH BELLEK DİSKİ** • Arayüz: Yüksek Hızlı USB 2.0 • Plug & Play • Verileriniz 10 yıla kadar güvende • LED Göstergeli • Düşük Güç Tüketimi • MacOS9, X üzerinde sürücüsüz çözüm • Windows 2000/ME/XP, Mac9.04-10.41, • Linux Kernel 2. 4.0 veya üzerinde sürücü gerektirmez • Ömür Boyu Garantili

VIDEOKURS EĞİTİM CD'Sİ HEDİYE!



VIDEOKURS

İNTERNETTEN
KREDİ KARTIYLA
GÜVENLE ABONE
OLABİLİRSİNİZ

www.finansbank.com.tr



Artık CardFinans

sahiplerine tüm abonelik seçenekleri

3 / 6 TAKSİT

CHIP LEVEL IT-BUSINESS Windows

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi :

[Yoksam, bu kişiye bırakılsın]:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel :

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Kredi kartı hesabımdan alınız

Para Makbuzu ilişiktir.

Kart Sahibinin Adı Soyadı:

Güvenlik No:

Son Kullanma Tarihi:

Kart No:

Banka Havalesi Posta Çeki Kredi Kartı Cardfinans'a 3 taksit 6 taksit

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres :

Kart Sahibinin İmzası:

10 SAYI FİYATINA
12 SAYIYA SAHİP OLUN.
ÜSTELİK VİDEOKURS
EĞİTİM CD'Sİ HEDİYESİYLE!

> **65**
YTL

ABONE
OLMAK İÇİN:
0212. 217 93 71
<http://abone.vogel.com.tr>

Abonelik Seçenekleri

- 1 yıllık Videokurs hediye 65 YTL
- Yedekleme ve Geri Yükleme
- Windows XP
- Photoshop
- Flash MX
- Corel Draw
- TV/VCD/PC/ için dijital fotoğraf Albümü (yeni ürün)
- 1 yıllık abonelikle Photoshop CS2 CBM Eğitim DVD'si hediye 78 YTL
- 1 yıllık abonelikle Visual Basic 6.0 CBM Eğitim CD'si hediye 78 YTL
- 1 yıllık abonelikle Dreamweaver CBM Eğitim CD'si hediye 78 YTL
- 1 yıllık abonelikle 512MBFlash bellek hediye 78 YTL
- 6 Aylık 39 YTL

Posta Çeki Hesap No: VOGEL 105 32 99 / Akbank Taksim Şubesi 28985*

Not: Banka dekontunu / posta çeki makbuzunu form ile birlikte göndermeniz rica olunur.

* Akbank tarafından havale ücreti alınmaktadır.

Vogel Burda Medya Yayıncılık San. ve Tic. A.Ş.

Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sk. Gayrettepe İş Merk. B Blok 34349 Gayrettepe / İST.

Tel: 0212. 217 93 71 Faks: 0212. 217 94 23

web: <http://abone.vogel.com.tr> eposta: abone@vogel.com.tr

* Taksitli Abonelikte Kredi Kartı Geçerlidir

Merkezimize her ayın 30'una kadar ulaşan abone müracaatları ilk çıkacak sayıdan itibaren, 30'undan sonraki kayıtlar ise bir sonraki ay için alınacaktır.

Bu form Şubat 2007 tarihine kadar geçerlidir.

Best of software...

hepsini
Sizin için
topladık.

CHIP
ÖZEL SAYI
ISSN: 1304-4419 Sayı: 2007/01 Fiyatı: 11 YTL

8 GB ÇİFT KATMAN DVD

EN İYİ
1003
Yazılım

◊ Sistem ◊ Güvenlik ◊ İnternet ◊ İş-ofis
◊ Masaüstü ◊ Multimedya ◊ Eğlence

ADSL kotanızı, internetten yazılım indirerek harcamayın!
PC başında ihtiyaç duyabileceğiniz tüm yazılımlar DVD'de

ÖZEL En iyi Linux araçları
Linux için hazırlanmış birbirinden
başarılı 60 yazılım

20 tam sürüm yazılım
Grafik işleme, CD/DVD yazma
film montajı ve çok daha fazla

8GB
DVD
ÇİFT KATMAN

sanaldan gerçeğe

→ şubat 2007

144 anime - death note

Bir defter düşünün, görünüşte çok sıradan. Fakat çok ilginç bir özelliği var: Deftere ismini yazdığınız kişi kalp krizinden ölüyor.



148

esur yeni dünya "... aylardır bu sayıya hazırlanıyor level ekibi. Bütün sayılar taranıyor sıradan, eski oyunlar, anılar hatırlanıyor..."

150

erbest çağrışım "...10 yılı uç uca toplayacak olsam, dünyanın çevresini kaç defa dolaşır ederim acaba?..."

149

oyungezer "... her yerde bahsi geçen sessiz çoğunluk diye bir şeyi duymuşluğum vardı ama sonuçta o da bir nicelik hesabıydı..."

151

həd safhada "...lakin, Vak Vak Amca'nın komik maceralarının arasına yerleştirilmiş Vahşi Çocuk Şarkıları vardı..."



142
koku

Aslında hayatımın kitabı diye bir şey yok ama hayatımın kitapları var tabii ki. Patrick Süskind'in "Koku"sü da bunlardan biri...



142
İf İstanbul

Şubat geldi mi İf gelir, hatta kar da yanında gelir. Biz de bu kadar bağımsız filmi bir arada görmenin heyecanıyla kar mar dinlemeden dökülürüz sokaklara, akarız fuayelere...



145
vader - art of war

Koskoca bir yaz geçti ne umutlarla beklediğimiz, bütün konserler peşi sıra iptal oldu. "Anoowww noluyoz?" dedik.



HAYATIMIN KİTABININ FİLMİ

Aslında hayatımın kitabı diye bir şey yok ama hayatımın kitapları var tabii ki. Patrick Süskind'in "Koku"sunu da bunlardan biri. Hatırlıyorum da ortaokulda falandım veya lisenin başında. Koku beni o kadar sarmıştı ki yıllar sonra kardeşim de okumaya heves edince "al bunu oku" demiştim ama birkaç kez başlayabilmişim ancak. Yarım bırakmasına neden belki küçük olmasıydı ya da farklıydık sadece. Gerçi şimdi okusa, kesin kaptırır diyorum içimden (yani dışımdan). Neyse.

Koku bir baskıydı benim için, halen de öyle. Patrick Süskind ilk romanıyla hedefi on ikiden vurmak yerine, yarıp geçmişti adeta. İnanılmaz bir hayal gücü, yutarcasına okuduğunuz bir kurgu ve adeta gözünüzün önünde canlanan bir anlatım, yani "Koku". Doğuştan bir kokuya sahip olmayan ama kokuları algılama konusunda insanüstü bir yeteneğe sahip olan Jean-Baptiste Grenouille'in

saplantılı hikâyesi. 18. yüzyılınleş Fransa'sında o herkesi büyüleyecek kokuyu yapmak için genç ve güzel kızları öldüren bir seri katil, belki de bir sanatçı.

Romandan daha fazla bahsederek aciz cümlelerimle değerini indirgemek istemiyorum. Umarım Tom Tykwer da bu endişeyi taşıyordur. Zira görsel dili ve sürükleyici kurgusu bakımından filmleştirilmeye çok uygun bir roman olmasına rağmen, en ufak bir özensizliği kaldıramayacak kadar zarif bir eser olması, uyarlama işlemini oldukça tehlikeli kılıyor. "Koş Lola Koş" ile tanıdığımız Tom Tykwer rüştünü ispatlamış bir yönetmen ama "Koku" için hazır mı? Kitabı doğru koklayabilmiş mi ve en önemlisi Jean-Baptiste gibi doğru kokuları bulup birleştirebilecek mi? Cevaplar 16 Şubat'ta vizyonda. Fragman, hiç fena değil ama biliyorsunuz, güven olmaz fragmanlara. Aslında korsanı çoktan bana geldi ama elimin tersiyle ittim. İyi film sinemada izlenir dedim. - Güven Çatak

İF MİF

Şubat geldi mi İf gelir, hatta kar da yanında gelir. Biz de bu kadar bağımsız filmi bir arada görmenin heyecanıyla kar mar dinlemeden dökülürüz sokaklara, akarız fuayelere. Basın kitinden aldığımız elektrik ve daha önceden bildiğim ve beklediğim bazı filmlerin geliyor olması, bu seneki İf İstanbul Bağımsız Filmler Festivali'nin hiç fena olmayacağını söylüyor bana (gerçi bağımsızdır, ne yapsa yeridir gibi bir anti-tez de yok değil). Festivalin takvimi, 15-25 Şubat İstanbul ve 1-4 Mart Ankara olarak seyrediyor. Bölümlere şöyle bir bakıyorum ve İf yine çok 'bağımsız' filmlere ev sahipliği yapacak diyorum. Hit Filmler, artık bizi iyice şımartan ve "keşke şunu da getirselemiş" veya "şunu niye getirmemişler ki?" diye söylendiren, bol ödüllü veya bol skandalı filmlerin bölümü olarak zaten belleğimize kazınmış durumda (hatta genellikle millet ilk bu bölümün filmlerine çulllanır, uyarımadı demeyin). Half Nelson ve Wristcutters: A Love Story şimdilik bu bölümün benim için gözdeleri. Merakla beklediğim diğer bir bölümse,

festivalin demirbaşlarından Fantastik Filmler. Animasyon dünyasında çiğir açtığı söylenen ve karanlık bir geleceği konu alan Renaissance, yine basın kitinde "Terry Gilliam filmleri tadındadır" diye lanse edilen Taxidermia ve stop-motion olayının babası Jan Svankmajer'in son filmi Lunacy merakla beklediğim fantastikler. Farklı yaşamların tercihleri yine Gökkuşağı bölümünde ve yine iyice arıza filmler Nöbetçi Sinema bölümünde. Gelelim bu yıl eklenen yeni bölümlere, öncelikle "Günümüzün yeni Tarantino'su kim?" diye soran 'Gıcır Gıcır' bölümü pis pis sırtmakta. Adından da anlaşılacağı

üzere en şık, en tarz filmler bu bölümde; yeni yönetmenler podyumu adeta. 'Müzik-Hayat-Film' ise müzikal bir bölüm (yanlış anlaşılmasın, müzikaller bölümü değil yani). Kurt Cobain, Bjork gibi baba isimler ve Glastonbury gibi deli bir festival bir arada. "AKTİFİST" dünya meseleleriyle doğrudan ilgilenen bir bölüm olarak diğer bağımsızlardan bir nebze ayrılıyor. Ve son olarak kısalar var ama bu sefer yarışmıyor, katılıyorlar. Kısacası bağımsızlar kapıda. Biletler kapış halinde. Eller çabuk tutulsun, bağımsız ruh kaybolmasın! (Festivalle ve filmlerle ilgili detaylar için www.ifistanbul.com). - Güven Çatak





TURISAS - BATTLE METAL

Son zamanlarda iyice folk ve Viking tarzına kaydım. Başlıca örnekleri olan "Thyrfing" ve "Mithotyn" in (herkes biliyordur heralde) şarkılarındaki atmosfer beni "at, avrat, silah" moduna sokuyor "Atımı hazır edin ulaynnnn" diye naralar atıyorum evin içinde (bu gidişle arka bahçeye bi at almam gerekicek heralde) zaten bu viking metal grupları yüzünden kılıç ve birde zırh alıcım sanırım.

Turisas'a dönelim biraz da."Battle Metal" grubun ilk albümü. Ve de gayet başarılı "Thyrfing" havası sezdim genelinde. Ehhh ne de olsa viking metal, benziyo hepsi birbirine aynı tezeğin moru. Klavyelerde ki viking borusu tonu(nasıl tarif ediyim ki şimdi) çok güzel olmuş. Aynı bi hava katmış müziğe, ön planda klavye var zaten, arada sırada yaylı enstrümanlar da kullanılmış, senfonik bir atmosfer yaratılmış. Vocal amcanın screamden bozma vokali de "cuk" oturmuş. Aslında başka bir tarzda olsa o kadar iş yapmazdı o vocal ama Turisas'a bir bütünlük katmış ve ortaya güzel bi çalışma çıkmış. Dinlemekte fayda var. - **Onur Yıldırım Gürarlan**



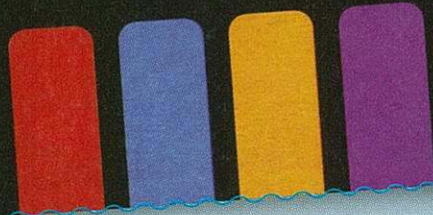
ALTERNATİF SESLER

Biliyorum, başlık çok klişe oldu ama geçen ay alıp dinlediğim ve halen dinlemekte olduğum iki albüm de şimdilik müzik ortamlarımızda 'alternatif' olarak etiketleniyor. Bunlardan ilki zaten sıkı takip ettiğim ve ileride filmlerime müzik yapar diye ümitlendiğim *Replikas*. Adamlar beni beklerken (ki bu gidişle daha bekleyecekler) boş durmuyor ve iki ayrı filme soundtrack yapıyor; böylece Kutluğ Ataman'ın "2 Genç Kız"ı ve Serdar Akar'ın "Maruf"u Replikas'ın müzikalitesinden nasiplenmiş oluyor. Aradan yıllar geçiyor ve grup bu soundtrack çalışmalarını "*Film Müzikleri*" adı altında tek bir albümde yayınlıyor ve çok da iyi yapıyor. Her iki soundtrack de filmlerin atmosferini neredeyse tek başına kuracak kadar güçlü (yönetmenler gücenmesin). 2 Genç Kız, daha rock iken, Maruf daha tematik takılıyor. Film Müzikleri, Replikas severlere tavsiye edilir içtenlikle. Ayrıca grup geçen ay da Rimaki adlı Fransız bir grupla beraber sahne alarak, Jean Renoir'in sessiz "Kibritçi Kız"ına canlı müzik yaptı. İlginç oldu gerçekten. Detaylar için www.replikas.com diyorum. Takıldığım diğer grup ise DANDADA ve albümleri "*Sen Bana Birini Android*" (isim şahane). Gruba ilk Dorian adlı bir barda rastladım. İlkinde çok kalamadım, çünkü barın girişi doğrudan sahneye açıyordu ve birden saksafon çalan biriyle karşı karşıya kalınca gerisin geriye çıkmıştım. Sonra sağ olsun Gökhan, beni püskürten grubun DANDADA olduğunu söyledi. Meğerse "*Tamburada*" grubunun hatun vokalinin olmadığı versiyonuymuş DANDADA (tabii başka farklar da vardır haliyle). Neyse, adamlara bir şans daha tanıyıp aldım soluğu Dorian'da ve beğendim de. Doğaçalama takılan, gayet şenlikli bir gruptu. Çok sesli bir vokal ve zıvanadan çıkma bir sound; atonal melodiler, yerli yersiz çıkışlar. Kısacası farklıydı ve en

DAN
dada
DAN

sen
bana
birini
android

önemlisi de canlıydı. Adamlar birçok performanstan sonra bekleneni, yani albümü yaptılar. Şimdi albümü değil de neden bu kadar öncesini özet geçtin diyorsunuz. Haklısınız da. Ama ne yazık ki albüm hakkında halen net bir fikrim yok. Bir kere ilk dinleyişim bir düşün kırıklığı oldu. O canlı grup gitmiş de sanki onların parçalarını başkaları çalıyor ve daha doğrusu çalamıyor gibi geldi. Bir şekilde MFÖ gibi ama olmak istemiyor ve olmamayı da başaramıyor. Sonra çok seslilik nedense albümde yorucu kaçmış. Şenlik ise yine aynen çok gelmiş. Kısacası her şey biraz çok olmuş; ayarlar şaşmış. Şu ara biraz daha alıştım gibi; daha da alışırım belki. Sağolsun 'Hayaletler' (üçüncü parça). Neyse, zevk sizin, karar sizin. Başka başka için www.dandadadan.com. (Ya şu Nekropsi albümü çıksın artık!) - **Güven Çatak**



NEDEN ANİME?

Bir kez denediniz mi bırakamıyorsunuz. Sevdyseniz, devamını istiyorsunuz. Devamını buluyor, ama tatmin olmuyorsunuz. Her zaman daha çoğunu, farklısını istiyorsunuz. Bir tutku haline geliyor sonun- Hayır, bahsettiğim şey "o" değil! Konumuz Anime. Japon çizgi filmi diyorum, buraya odaklanın!

Sinan'a söylemiştim zamanında "ben bir dolu Anime izliyorum, bunları bir şekilde dergiye taşıyamaz mıyız?". "Derginin içeriği çok dolu Tuna, bugün git yarın gel" demişti Sinan umarsızca. İkinci kez teklif göturdüm aylar geçtikten sonra. "Derginin içeriğinde böyle bir bölüme yer yok Tuna; bugün git on ay sonra da gelme" sözleri çıkmıştı Sinan'ın ağzından. İşin ilginç Sinan da Anime izleyen bir insandı, neden bana böyle davrandığını anlayamamıştım. Sonra gel zaman git zaman, bu konu bir daha açılmadı. Ardından çok ilginç bir şey oldu, paralel evrenle bizim evrenimiz çakıştı (sanırım), "Tuna senden bir sayfalık Anime yazısı istiyorum" dedi Sinan. O heyecanla mıdır, başka bir şeyden midir bilemiyorum, yazdığım yazılar bir türlü oturmadı istenilen düzene. Ama şu anda bu yazıyı okuyorsanız, bilin ki uzun bir süre burada olacağım. - Tuna Şentuna

DEATH NOTE

Geçen aylarda çok ilginç bir Anime yayımlanmaya başladı. Ne içinde Mecha'lar var, ne kikirdeyen kızlar, ne de samuraylar. Bir defter düşünün. Bu defter görünüşte sıradan bir defter. Fakat çok ilginç bir özelliği var. Deftere ismini yazdığınız kişi, eğer detaylarınız girerseniz o detaylar doğrultusunda, herhangi bir ekstra bilgi yazmazsanız varsayılan olarak kalp krizinden ölüyor. Yalnız bu ismi yazarken o kişinin yüzünü de aklınıza getirmelisiniz. Yani yüzünü görmediğiniz birine karşı hiçbir şey yapamazsınız. Pekî bu defter bir ölümlünün eline geçse ne yapardı dersiniz? Eğer içinde güç delisi bir yapı barındırıyorsa, Kira'nın yaptıklarını... Death Note, şu sıralar Japonya'da deliler gibi izlenen bir Anime. Konuya bakınca aslında normal bir

diziden hiç farkı yokmuş gibi duruyor, değil mi? Tabii sadece bir Anime'de olabilecek hadiseler yüzünden de hemen Anime kimliğini ortaya çıkarıyor. Şu sıralar favorim olan bu Anime'nin bir bölümü, sürükleyici yapısı yüzünden bir solukta izleniyor. Toplamda 37 bölüm olarak planlanmış, şu anda da 17. bölümde olmalı. Death Note'u elde etmek için www.animesuki.com veya www.anidb.net adreslerini kullanabilirsiniz. Sizi bilmem ama akşam eve dönünce atıştırarak bir şeyler yanına alıp koltuğu televizyonun başına çekip birkaç bölüm Anime izlemeyi hiçbir şeye değişmem. Siz de bu tip bir keyif sahibiyse, bu köşede buluşalım. Hem de her ay. Hem de yeni Anime'lerle. Hem de... Sanırım anladınız. Gelecek aya kadar, ogenki ni naru kudasail!

- Tuna Şentuna



ANİME NO SEKAI

Eğer Japonca biliyorsanız, buradaki başlıkların anlamını kavrayacaksınız. Yok biliyorsanız, gidip öğreniyorsunuz. Anime izleyen bir insan Japonca da bilmeli diye düşünüyorum. Japonca biliyorsanız, İngilizce bilmek durumundasınız, zira burada bahsini geçireceğim Anime'ler hep "fansub" adı verilen altyazılarla donatılmış durumda ve bunlar da tahmin edebileceğiniz gibi İngilizce.

Bilmeyenler için Anime'nin kısa bir tanımını yapalım. Anime aslında "animation" teriminin bir kısaltması, ama günümüzde herkes tarafından Japon ürünü çizgi film anlamına geliyor. Anime'lerin ortaya çıkması da tamamıyla Japonya'nın bir zamanlar maddi güçlükler içinde olmasından kaynaklanıyor. Öyle ki,

Amerikan sineması ve TV dizileri alıp başını gitmişken, Japonya maddi yetersizliklerden dolayı kaliteli yapımlar yapamıyordu. Amerika'dan oyuncu getirtsen olmaz, oraya gidip film çeksen yine olmaz, Japon halkı televizyonda izleyecek bir şey bulamıyordu. İşte tam umudun yok olduğu bu sıralarda el çizimi yapımlar piyasaya çıktı ve kısa sürede halkın tutkusu haline geldi. Sonuçta ortaya çıkan "şey" çizgi filmi, fakat üç yaşındaki çocuk da izliyordu bunları, işinden evine yorgun gelen muhasebecisi de. Hızla gelişen Anime endüstrisinin Japonya'yı aşip tüm Uzak Doğu'ya ve ardından da diğer kıtalara yayılması da an meselesiydi ve artık herkes öyle ya da böyle bir tane Anime izlemiş durumda.

- Tuna Şentuna





VADER - ART OF WAR

Koskoca bir yaz geçti ne umutlarla beklediğimiz, bütün konserler peşi sıra iptal oldu. "Anoowww noluyoz?" dedik. Yoksa piyasa bitiyor mu? Ardı ardına gelen büyük festivaller kesildi mi diye geçirdik içimizden, ama çok geçmeden peşi sıra yeni konser haberleri gelmeye başladı. Tekrar umutlandık. Bunların en babası da "Vader" oldu sanırsam. Çıkdıkları Ep "Art of War" adeta bir albüm niteliğindedi. Ep'den sonra çıkan "Impressions In Blood" albümü "Art of War"dan daha sönük kaldı (çıkarmasalar daha iyiydi). Ep'deki şarkıların neredeyse hepsi ("nerdeyse" diyorum, çünkü iki tanesi intro niteliği taşıyor) "Para Bellum" ve "This is the war" ikilisi, olayı bitiren enfes çalışmalar. Zaten şarkıyı dinlerken "Hobbaaa savaşa gidiyoruz layn huraaaa" moduna giriyor insan "This is the war" başladığında ise boyun kopartacak bi gazla karşılaşıyoruz, birde albümde "Lead Us!!!" var. Aaaaa o şarkı pas geçilmez işte 1:50. saniyedeki aksak bölümde insan ne yapacağını şaşırıyor; hoplasam mı, zıplasm mı, pervane mi yapsam ya da koşup koşup duvara omuz mu atsam diye düşünüyor (gene de en iyisi pervane oluyor :)) Bunu öğrenmenin tek bi yolu var, şarkıyı hatim etmiş olanlar bi kez daha dinlesin, dinlememiş olanlar da bu şarkıyı playlistlerinde ilk sraya koysun derim. - **Onur Yıldırım Gürarslan**

BABEL - GÖZYAŞINA ATILAN TEK KURŞUN

Dört çaresiz hayat; dört, birbirine olabildiğince uzak hayat... Herkes birbirinden uzak; kimse birbirine dokunmuyor ya da dokunamıyor: Amerikalı bir çift, Faslı bir aile, Meksikalı bir çocuk bakıcısı ve sağır, dilsiz Japon bir kız... Hepsiz çaresiz, hepsi umutsuz... Ve bir kurşun bu dört hayatın keşişmesine neden oluyor; onlar bunun farkında olmasa da.

Amores perros (Paramparça Aşklar, Köpekler) ve 21 Gram gibi filmlerden tanıdığımız Alejandro González İñárritu, Babel ile sanki Amores perros ile başladığı seriyi tamamlıyor: Aynı, filmdeki dört hayat gibi İñárritu'nun bu üç filmi de birbiriyle birçok noktada keşişiyor. Amores perros'taki ters kurguyu ve keşişen hayatları bu kez "Babil'de buluyoruz". Filmde, 21 Gram'daki "kuşbaşı kurgu"dan eser olmasa da; umutsuzluğun, çaresizliğin ve acının rengi 21 Gram'daki ile aynı.

Ne var ki İñárritu'nun bu filmle büyük bir sıçrama yaptığını söyleyebiliriz (Babel ile birlikte Amores perros'un

ve 21 Gram'ın da senaryosunu yazan **Guillermo Arriaga'nın da hakkını teslim edelim.**) Zira film, **Amerikan kaynaklı olmasına; Hollywood'un dikenli telleriyle çevrelenmesine karşın firar etmeyi başarmış. Bu da ortaya her açıdan "mükemmel"i zorlayan bir filmin çıkmasını sağlayan en önemli etken. Filmin her sahnesi, her karesi o kadar dolu, o kadar gerçek ve o kadar can yakıcı ki, film bittikten sonra olduğunuz yere çakılıp kalıyorsunuz. Ve işin güzel yanı, İñárritu çaresizliği, umutsuzluğu ya da gözyaşını size ihtiyatla uzatırken, ne en ufak bir demogojyeye, ne de politik bir göndermeye mahal veriyor. Her şey bir anda olup bitiyor, siz ne olduğunu anlamadan.**

Sade ve basit bir diyalog örgüsü, dramatik sahnelerin ustaca kullanımı, gözlerinizin içine bakıp tüyelerinizin diken diken olmasına neden olan karakterler, ironinin zekice kullanımı... Babel, bunların

tamamını kapsıyor. İşin kötüsü, filmi izlerken sürekli çelişkide kalıyorsunuz; ne üzülebiliyor, ne de sevinebiliyorsunuz. Bu sırada, sizin de hayatınız avuçlarınızın arasında yavaşça eriyor. Ve filmin sonunda, "filmin başından" beri avuçlarınızın arasında olan hayatınıza aslında hiçbir zaman dokunmadığınızı fark ediyorsunuz. Kurşunu boynunuza yeseniz de, yemeseniz de... - **Fırat Akyıldız**

Künye

Yönetmen: Alejandro González İñárritu

Senaryo: Guillermo Arriaga

Oyuncular: Brad Pitt, Cate Blanchett, Gael García Bernal, Kōji Yakusho, Harriet Walter, Trevor Martin

Yapım: Amerika / Meksika **Süre:** 142 dakika

HEROES - Kahramanların en gerçeğine, dizilerin en iyisine hazır mısınız?

İlk Süpermen çizgi filminden beri, tam 63 senedir süper kahramanları izliyoruz merakla. Uçtuklarına, ateşin içinden yürüyerek geçtiklerine şahit oluyoruz. Hep sevdiklerini ve sık sık da bizleri, bütün dünyayı kurtarıyorlar. Onlar ezelden beri kahramanlarımız ve ne kadar saçma olduğunu bilsek de zaman zaman onlar gibi güçlü olmayı hayal etmemek elde değil.

Ama bugüne kadar karşımıza çıkan bütün süper kahramanların bir sorunu var, çocuklar için yaratılmış olmaları. Hep çok iyiler ve düşmanları hep çok kötü, hikâyelerin çoğu klişe ve genelde çirkin taytlar giyiyorlar ısrarla. Kahramanlığın damarındaki bu çocukluk kanı yüzünden kahramanlar olgunlaşmaya çalışınca da, yapımlarda hep bir şeyler eksik, saçma, komik, anlamsız kalıyor. Bakın Smallville'in vasatlığına (seviyorsanız kusura bakmayın ama katlanamıyorum ben). Gerçekliği de gerçek dışılığı da Lost gibi, Galactica gibi, Carnivale gibi olgun ve kaliteli kahramanlar arıyoruz. Gerçek hikâyeler, gerçek Hero'lar istiyoruz. CNBC-E'nin yeni dizisi Heroes'dan bahsetmeye çalışıyorum size ama Heroes'un ne olmadığını söylemekten ileriye gidemedim buraya kadar. Dizinin ilk 11 bölümünü izlemiş olsam da kendisinden bahsetmeye kıyamıyorum. Ya fazla konuşur sizin için heyecanını kaçırsam? Zaten CNBC-e'nin "gelecek hafta" tanımlarında devirdiği çamlar, öldürdüğü heyecanlar canınızı sıkıyordur yeterince. Ama biraz cesaret toplayıp ufak olsun bahsetmeliyim hikâyesinden Heroes'un.

Dünyanın dört bir yanındaki bazı insanlar özel yetenekler geliştirmektedir ve Hintli Profesör Suresh hayatını onları bulmaya adanmıştır. Bu hayalin peşinde New York'a gider ve bir yandan taksi şoförlüğü yapmaya başlar. Ama çalıştığı

bir gece öldürülür ve onun çalışmalarını sürdürmek oğlu Mohinder'e kalır. Bu arada yaşanan güneş tutulması pek çok insanın yeteneklerini fark etmesine ve kahramanlarımızın birer birer diziye katılmasına yol açar.

Hikâye biraz klişe kokmuş olabilir ama bu sadece dizinin ilk 10 dakikası. Dizi ilerledikçe hikâye öylesine dallanıp budaklanıyor, kıvrılıp kendi dallarıyla kesiyor ki yazarlarına hayran kalmamak elde değil. Sıradan insanlar (ama asla Clark Kent gibi sıkıcı değil) süper yeteneklere sahip olsa hayatları nasıl sıra dışı bir hale gelir zevkle izliyorsunuz. Ama bölümler ilerleyip yollar kesilmeye ve bütün yaşananların ardındaki daha büyük sırlar ve gerçekler olduğunu anlamaya başlayınca Heroes tam bir başyapıtta dönüşüyor. Buna çizgi roman karesi tadını neredeyse Sin City kadar iyi yakalayan çekimleri ve asla Smallville ve 4400 gibi vasatlaşmayan oyunculuğu ekleyince bir anda sevdiğiniz bütün dizilerin pabucu dama atılıyor. Evet, Lost'u seviyoruz, Galactica'ya hayranız... Ama Heroes bambaşka bir şey.

Geçen ay CNBC-e dergiyi okurken o karanlık iki sayfada "Heroes Yakında" yazısını gördüğümde nasıl heyecanlandığımı anlatamam. Yayına ne zaman gireceğini henüz bilmiyoruz ama sizi bu muhteşem dizi konusunda önceden uyardım da edemedik. - Tuğbek Ölek



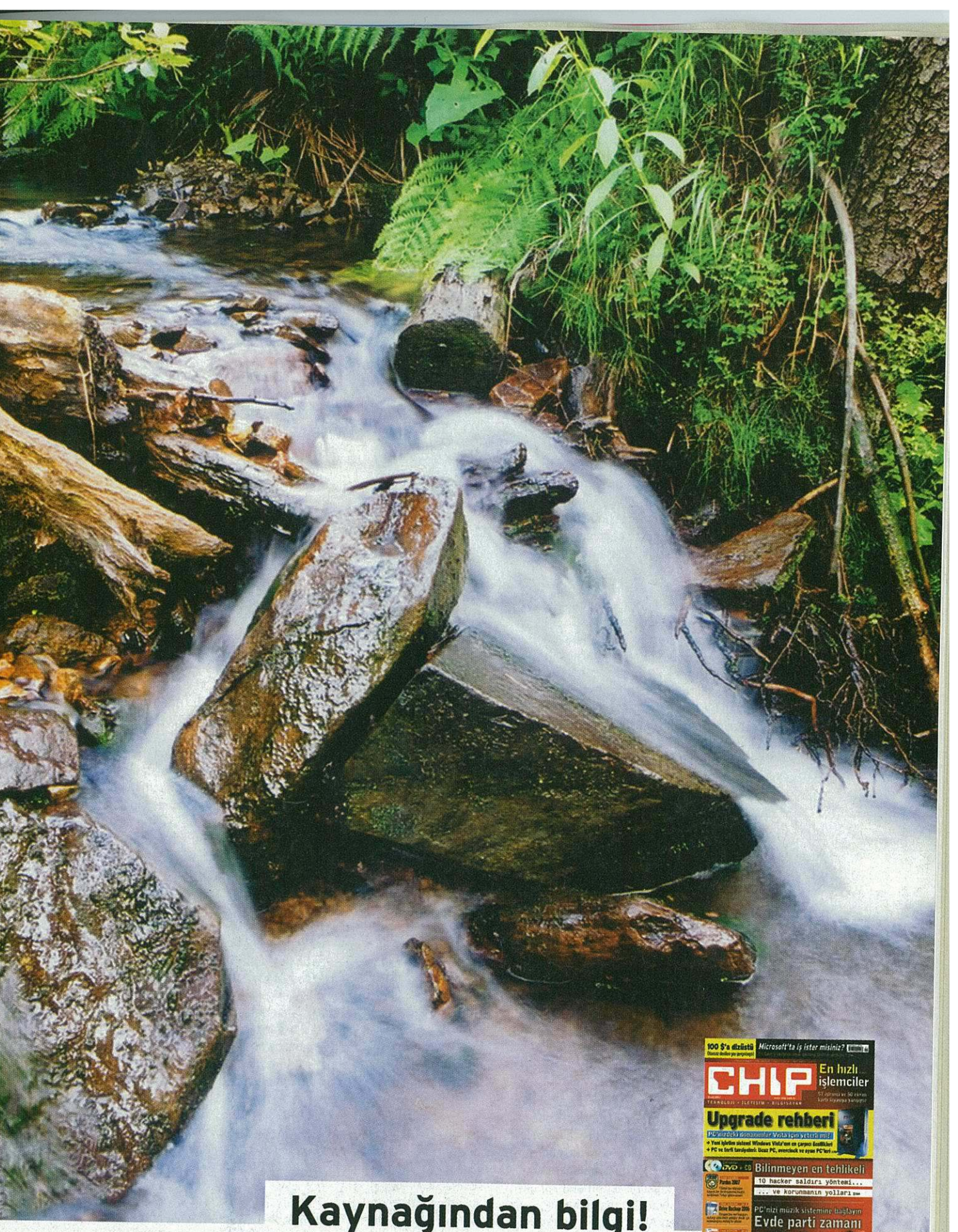
LEVEL'İN DİZİLERİ

En çok izlediklerimiz ve konuştuğumuz

Geçtiğimiz 10 yılda Level editörlerini bir araya getiren oyunlardı elbette. Ama dizi ve animeler de dost sohbetlerinde ikinci ağırlığa sahip oldu daima. Sinan'la bilgisayar başında tırnaklarımızı kemirerek Evangelion'un son bölümünü bekleyişimizi unutamam. İşte geçtiğimiz 10 senede en çok konuşulan Level dizileri (sıralama beğeni değil, konuşulma oranına göredir).

- 1- Neon Genesis Evangelion
- 2- Little Britain
- 3- Battlestar Galactica
- 4- Lost
- 5- Spongebob Squarepants
- 6- Carnivale
- 7- Rurouni Kenshin
- 8- Heroes
- 9- Top Gear
- 10- Band of Brothers





Kaynağından bilgi!

Her yerde... Doğru bilgi CHIP'te!

Her gün, iletişim teknolojilerinin hızlı gelişimiyle her türlü bilgiye her yerden ulaşabiliyoruz. Oysa bilişim teknolojilerinin doğru ve güvenilir bilgisine ulaşmak çok daha zor. Teknoloji dünyasında doğru habere doğru bilgiye CHIP ile ulaşın. Çünkü küresel medya devi VogelBurda'nın birikimi ve Türkiye'nin en iyi editör kadrosu CHIP'te! Bugüne kadar kaliteyi, özeni ve istikrarı prensip edinen CHIP; kaynağından bilgi aktarmanın önemini unutmadı. Bu yüzden kendi alanının lideri! Tam 10 yıldır...



CHIP

www.chip.com.tr



PASTADAKİ MUMLAR

Karma Police, neredesin?

Doğum günü gibi güzel bir şey yoktur. Yılın bir gününün size ait olması. O gün özel (özenilen) olmanız. Hatırlanmak gibisi yoktur, eski bir dostun sesini duymak, kendinizi bir anda sevdiğinizin ortasında bulmak. Sizin için verilen bir parti, hediyeler almak... (ki hatırlanmak, özenilmektir hediyelerin en güzeli).

Yıllardır emek verdiğiniz, gönülden başladığınız, sevdiğiniz insanlarla ortaklaşa yarattığınız bir dergi olunca söz konusu olan, doğum günü çok farklı bir hal alıyor. İnsan kendi doğum gününde şımartılmak isterken, dergisinin doğum günü hep birlikte başarılması gereken bir çaba haline geliyor. Sanki Level bir dergi değil de hepimizin ortak bir dostuymuş ve ona büyük bir hediye vermeye çalışıyormuşuz gibi. Ne yapsak da Level'i şımartarak, hatırlasak, özen göstersek... bu doğum gününde ne hediye versek.

Aylardır bu sayıya hazırlanıyor Level ekibi. Bütün sayılar taranıyor sıradan, eski oyunlar, anılar hatırlanıyor. Sadece editörler değil, grafikerinden, reklâmcısına kadar herkes bu ay dergiye fazladan bir şey katabilmenin, Level'in 10. yılını unutulmaz yapmanın peşinde. Çok sevdiğimiz dostumuzu şımartabilmek, onurlandırmak için çabalıyoruz hep birlikte. Dergiyi elinize aldığınız ilk andan itibaren bunu hissettiğinizi umarım. Eğer o ilk an fark etmediyseniz bile sayfaları tek tek geçip bu sayfada gelene kadar mutlaka

Şu son satırı yazarken "yemek hazır!" diye seslendi Serpil. İşlerin çoğunun bitmesinin rahatlığıyla yendi yemek. Dinlenmiş ve doymuş, libidom yükselmiş halde oturdum yazımın başına yeniden. Serpil kanepeye kurulup bütün gün kapalı duran televizyonu açtı. Daha iki kanal geçmişti ki "Aman Allah'ım!" diye bağırdı. Ben sadece derinden gelen "Hepimiz Ermeniyiz" sloganını duyuyorum. Merakla fırlayıp geldim televizyonun karşısına ve o uğursuz spotu gördüm ekranda "Hrant Dink öldürüldü".

Dört gün oldu... Dönüp dönüp "Ruh halimin güvercin tedirginliği..."ni okuyorum. On binler yürüyor sessizce caddelerde. Ben hala sözün bittiği yerdeyim. Kusmak istediğim çok şey var içimde. Ama Hrant gibi barışla anlatamayacaksam derdimi, susmayı tercih ederim. Üzgünüm, çok isterdim ama ben "Hrant" değilim. Belki yaşadıkça, adam oldukça, ileride bir gün belki.



BİZ KİMİZ?

"Ben" diye başlayan cümlelerin, düşüncelerin ve eylemlerin bir şeyleri dışarıda tuttuğunu, ayırıp parçaladığını, yok saydığını bilmek korkutucu bir durum.

Çok masum bir yaklaşım olmasına rağmen her şey için önce kendini tanımlamak, zamanla kontrolden çıkıp her şeyi kendin için tanımlamaya dönüşebiliyor çünkü. Tüm bir dünyayı bir tek ben üzerinden anlamaya kalktığında, hiçbir şeyi doğru düzgün anlamadığın gibi, anladığın kısma karşı da büyük bir öfke duymaya başlıyorsun. Çünkü aslında dünya senin etrafında dönmüyor ve hiçbir şey istediğin gibi olmuyor. Ben dediğin şeyin sivri dişlerini törpülemesen hem o dünyaya, hem de kendine büyük zararlar verebileceğini görmeyecek kadar da vahşileşebiliyorsun.

BEN VE O

"Öteki" üzerine bu sayfada kaç kez ahkâm kestiğimi, kaç kez onunla beni kıyaslayıp hep onu daha güçlü bulduğumu, ötekinin dünyası vahşi bir neşeye dönüp dururken benimkinin çok ağır yükleri sebebiyle zar zor kımıldadığını kaç kez yazdığımı hatırlamıyorum. Şimdi anlıyorum ki bu yaklaşım, baştan aşağı yanlışmış. Ben asla ötekini kendisinden güçlü görmez çünkü. Asla ondan ürküp köşesine çekilmez. Doğru olan bunun tam tersidir. Ben aslında kendime "ben" derken bile "öteki" olmanın ruh halini taşıyordum. Bazı bencil kurallarla barışıp, onlarla yaşamak yerine sindirilmiş bir öteki olup ufak bir ben dünyasında idare ediyordum. Bu, adaleti eksik ama kuralları basit ve son derece açık bir anlaşma gibiydi şimdiye kadar. Her konuda "ben" diyen savaşçı ve bencil, kendi arasında uyumlu bir itiş-kakış hali yaşayan bir topluluğun karşısında daha az yaşam alanına sahip olmak normal geliirdi. İstiklâl Caddesi boyunca çalan şarkılardan ülkenin nasıl yönetileceğine karar verenlere kadar hiçbir şey benim istediğim gibi olamazdı, olmasını beklemezdim. Gerçi her yerde bahsi geçen "sessiz çoğunluk" diye bir şeyi duymuşluğum vardı ama sonuçta o da bir nicelik hesabıydı. Ortak yaşamızın sessizlikten fazlası olduğunu düşünmezdim.

Sonra bir şey oldu... Sessizce sineye çektiklerimizle kıyaslanamayacak kadar çok acıtan bir şeydi bu. Asla unutmak, kabul etmek, yok saymak istemeyeceğim, acısını zamanın uyuşturucu etkisine bırakmaya razı olamayacağım bir şey. Bir tek beni acıtmış bile olsa bütün dünyanın karşısına geçip bar bar bağırarak istediğim, ötekiliğimi unutturan bir şey -ki hakikaten çok fazla insanın ruhunu incitebileceğini fark edememiştim ya da ihtimal vermemiştim, yılların karamsarlığıyla-



SESSİZ ÇOĞUNLUK

İşte benim gibi kendi küçük yaşam alanlarına çekilmiş insanların "çokluğunu", "sessiz çoğunluktaki" çoğunluğun, nicelikten fazlasına denk düştüğünü ve bu tanımdaki asıl vurgunun "sessiz" sözcüğünde olduğunu bundan sonra görebildim. Sessiz duran ötekiliğim ilk kez kendini milyonlarca öteki'den oluşan güvenli, anlayışlı, tanıdık bir sessiz kalabalığın ortasında buldu. Güvendim, anladım, sığındım... Ben'in çokluğu, biz'in azlığı temsil ettiği garip matematiğine rağmen yaşamın kucağını kabul ettim.

Ne yazık ki bir yanım biliyor, acı şeyler yaşanmaya devam edecek. İyilik, dürüstlük, kendi gibi'lik cezalandırılmaya devam edecek. Tahammülsüzlük, bencillik, düşmanlık, anlayışsızlık, öfke ve cahillikten oluşan bir ordu iplerimizi elinde tutmaya devam edecek. Biz, her konudaki yalnızlığını kabullenen, kendini kapsamı belirsiz, kendisi esrarengiz bir sessiz çoğunluk dışında hiçbir topluluğun içinde tanımlayamayan, dünyanın pisliliğine bulanmamak için cesaretsizce saklandığı köşeyi savunmanın ötesinde hareket etmeyen, fazla sabırlı, fazla kırılğan insanlar olarak sadece başımıza korkunç şeyler geldikçe kendimiz gibileri görüp şaşıracağız. Dünyayı kendi haline bırakıp tüm bunları yaşadığımız için hem kendimizden hem dünyadan nefret edeceğiz. Yapacağımız en "ses getiren" şey, hiçbir işe yaramayacağına bile bile bağıra bağıra ağlamak olacak...

SERBEST ÇAĞRIŞIM

FIRAT AKYILDIZ firat@level.com.tr



SIRALI TAM LİSTE

10 yılın bir anda geçmesinden tamamıyla ben sorumluyum! Her şeyi önceden planlamıştım!

10 yılı uç uca eklesem dünyanın çevresini kaç defa dolaşır acaba? Bu cümlede teknik bir problem var elbette ama alıcılarınızın ayarıyla oynamanıza gerek yok; ben sizin için evde, kendi imkânlarımı kullanarak yukarıda bahsi geçen cümle ya da cümlelerin ne anlama geldiğini açıklayacağım. Ama önce şu kasedi geriye saralım biraz:zarib mılaras eyireg idesak uş...

10 yılı uç uca eklesem dünyanın çevresini kaç defa dolaşır acaba? Bunu, 80 neslenden ve yılaşına yakın, aptal olduğumuz ve ne kadar para kazandığımızı anlamamız (!) için ana haber bültenlerinde "karşılaştırma" yapan kanallardan aldığım izinle soruyorum; kaç defa dolaşır? Size Saadettin Teksoy gibi davranmak istemezdim ama bir şekilde kendimi ifade etmeye çalışıyorum ben de. İdare edin.

Ama bunu tam olarak nasıl yapacağımı bilmiyorum. Mesela, şimdiye dek geçen dakikaların sayısal toplamı kadar yelkovanla akrebi uç uca eklersem, hayal ettiğim gibi dünyanın çevresini birkaç defa dolaşabilir miyim? Bu işlemin olabildiğince yorucu ve gereksiz olması bir yana, 10 yılda yaşadıklarımı ifade etmesi imkansız. Zira bu sayısal bir işlem ve rakamların yüzleri soğuktur. Hayır, günümüze dek bize hizmet veren 1'i, 2'yi, 3'ü, 4'ü, 5'i ve diğer rakamları kötölemek gibi bir amacım yok, yanlış anlamayın; yalnızca onların işlevleri ve yetenekleri farklı. Haliyle rakamlar bu tip hassas bir konuda kifayetsiz kalabilirler.

Hayır, asıl konu bu değil kesinlikle. Aslında ortada "asıl konu" diye bir şey de yok ama kızmayın; sizi kandırmaya çalışmıyorum. Yalnızca "asıl konu" tanımlaması bana biraz iddialı geliyor. Yani fani insanların bahsedebilecekleri şeyler ne kadar "asıl" olabilir? "Şimdi, aslen değinmek istediğim konu..." diye yazıya ya da konuşmaya giren bir insan en fazla ne söyleyebilir? Hayır, bu artistlik, bu afra-tafra neden; anlamıyorum.

Şimdi, aslen değinmek istediğim konu sevgili okurlar; Level'in 10. yılı nedeniyle girmiş olduğum depresyon. Elbette Level 10. yılını geride bıraktı diye depresyona girmedim; aksine bundan mutluyum ancak Level'in 10. yılı bana aynı zamanda

geride bıraktığım 10 yılı hatırlattı. Ben de daha fazla moralimi bozmak için bir liste hazırladım, aradan geçen 10 yılda ne yaptığımı, nereden nereye geldiğimi ya da karşıdan karşıya geçerken önce soluma, sonra sağıma, sonra tekrar soluma bakıp bakmadığımı hatırlamak için.

ÇALIŞTİM! Evet, çalıştım! Hem de çok! Yaklaşık sekiz yıl önce çalışma hayatına atıldım. Bu sırada bir-iki adet, okul adını verdiğimiz üstün kurumu da es geçtim. Neyse ki bu konudaki çalışmalarım devam ediyor. Şimdi, Level'daki toplam çalışma

bir hayat sürüyordum. Hatta bu üç yıl öncesine kadar sürdü. Ne var ki üç yıl önce ailemden izin istedim ve yalnız yaşamaya başladım. Bunun dezavantajları ve avantajları var elbette ama bundan yalnızca şimdi değil, hiçbir zaman bahsetmeyeceğim. İçine kapanık bir karaktere sahibim zira.

YENİ KONSOLLAR ALDIM! 10 yıl önce 200 MMX işlemcili bir PC kullanırken ve sadece bu makineye sahipken, 10 yıl sonrasında PlayStation 2, PSP ve benzeri oyun konsollarına ve 2.8 kg ağırlığında



hayatım beş yılı buluyor. Bunun son iki yılında, sorumluluğum altında bir dergi (Resmi PlayStation 2 Dergisi - RPS2D) olması nedeniyle biraz Level'dan uzak kalmış olsam da, kalbim daima burada. Kısacası, Level'in son beş yılında vardım ve varılmaya devam ediyorum. Level'dan önce ise özel bir şirkette yine Yazı İşleri Müdürü olarak çalışıyordum. Neyse ki evli ve iki çocuk babası değilim.

YAŞLANDIM! 10 yıl önce 16 yaşındaydım; şimdiyse 26. Bu hesabı yapmak çok fazla zamanımı aldı. Matematikim çok kötü olsa da zar zor 26'dan 10 çıkararak 16 rakamına ulaştım ve bunu sizle paylaştım ama asıl zamanımı alan şey bunu kabullenme sürecimdi. Evet, belki Sinan'la bu konuyu devamlı konuşuyoruz, belki ben bu yaş konusunu biraz fazla kafaya takıyorum ama Sinan baksana ya: konuşa konuşa beş yıl geçti! Hani bu çok normaldi? Değil ya! Değil! Nasıl olur da beş yıl geçer? Haydi beşi geçtim, daha doğrusu o beni geçti; 10 nasıl geçer? Ofisteki saatin pilini de çıkarmıştım o kadar; işe yaramadı. Satıcı saat, adi saat, kepçe kulaklı saat...

EVE ÇIKTIM!

10 yıl önce ailemle beraber mesut

tosun gibi bir lap-top'a sahibim. Neye sahip olduğum sizi tabii ki ilgilendirmiyor ama takdir edersiniz ki Level bir oyun dergisi ve bunlar da benim minimum sistem gereksinimlerim.

UYUDUM!

Evet! Yanlış duymadınız! Uyudum! Amerikalı bilim adamlarına göre ben, dörtte üçü uykuyla kaplı bir kara parçacığıyım. Diğer yandan Amerikalı bilim adamlarının benim hakkımda yargıda bulunmalarına sinir olmadım değil.

GEÇTİĞİMİZ 10 YILI APTAL BİR BEŞ

MADDE İLE ÖZETLEDİM! Evet, bunu yaptım bir de. Bu yazı sizin için hiçbir şey ifade etmiyor belki ama inanın benim için de aynı şey geçerli. Zira 10 yılın bir anda geçmiş olmasının vermiş olduğu sinirle bu yazıyı yazdım. Sonuçta 10 yıl bu; başka bir şeye benzemez. Son olarak, yazımı Ahmet Hocam'ın sözleriyle tamamlamak istiyorum: "Eğer beşinci yılınızı doldurursanız adınızı kimse anmaz ama 10. yılınızı doldurursanız herkes sizden bahseder."

Nice -daha ağır geçmesi kaydıyla- 10 yıllara Level!



HAD SAFHADA

SİNAN AKKOL sakkol@level.com.tr

TAVUK VE ÇAMAŞIR SUYU

Ben ilkokula giderken -şimdi hangi ders olduğumu hatırlamıyorum- bir ders kitabında okuyup da aklımda yer etmiş bir hikaye var: Bir gün küçük bir çocuk okuldan eve gelir. Annesi evde yoktur. Çok susamıştır çocuk. Her çok susamış, normal bir şekilde okuldan eve dönmüş çocuğun yapacağı bir şeyi yapar: Mutfağa gider. Mutfak masasının üstündeki sürahiye yönelir. Sürahidenden bir bardak su doldurur kendisine ve kafaya dker...

Ama bir terslik vardır. Susuzluğunun dinmesi bir yana, anında midesi ağrımaya, hatta yanmaya başlar. Ağlayarak, kıvrınarak yere kapaklanır. Az sonra komşuya gitmiş olan annesi eve döner. Ve kapıdan girdiği anda yerde ağlayan çocuğu görünce paniğe kapılır. Çocuğa sorar: "oğlum ne oldu, neden mideni tutuyorsun?". "Midem çok ağrıyor annel!". "Ne yedin ne içtin, neden böyle oldun?". "Hiç, sadece mutfaktan su içtim!". "Aman oğlum! Sen ne yaptın? "O sürahide çamaşır suyu vardı!"

Çocuğu hastaneye götürürler, midesi yıkanır kurtulur falan filan. Biz ufak öğrencilerin bu hikâyeden çıkartacağı ders de "ortalık yerde gördüğünüz her şeyi yeyip içmeyin" olur.

Lakin zamanında bu hikâyeyi okuduğumda gerekli dersi almamış olmalıyım ki, birkaç hafta sonra dayılarımda kalırken, gece susamış olarak kalktığımda yaptığım ilk iş olarak masanın üstünde duran sürahidenden kendime bir bardak, su zannederek, buz gibi rakı doldurup kafaya dikmek olmuştu. Acımdan ölecektim az daha! Ama benim midemi yıkamamışlardı, çok güvenmiştim beni sevmiyorlar diye.

Yaşım ilerledikçe kişiliğimin temellerinde yer almış bu hikâyenin inandırıcılığını (biraz da kulak asmadığım için olsa gerek) sorgulamaya başladım.

Her şeyden önce, o zamanlar küçüktük, inandık bu söylenene. Ama çamaşır suyu içen birisini çok afedersiniz ama, nah kurtarabilirsiniz. Koklanması bile zararlı olan bir maddeyi lıkr lıkr kafaya diktığınızde midenin yıkanmasını bırakın, Ayşe teyze bizzat gelip çitilese, santrifüjlü makinada kurutulup, iki gün asılı bırakılsa fayda etmez. O vakit rahmetle bir olursunuz.

Kendi başına okuldan gelebilecek kadar büyümüş bir çocuğun çamaşır suyu gibi iğrenç kokulu bir maddeyi su ile karıştırması mümkün müdür? Çocuk salak mıdır? Hadi diyelim çocuk koku alma özüllü, bardaktan içtiği ilk yudumda ağzına gelecek o iğrenç tadı (herhalde iğrençtir,

ne bileyim?) algıladığı anda, tüm içtiğini neden püskürtmemiştir?

Ama hepsinden önemli olan soru şu ki: Evin annesi psikopat mıdır? Çamaşır suyunu sürahiye doldurup, mutfak masasının üstüne bırakmasının mantıklı nasıl bir açıklaması olabilir?

Bu hikayenin varoluş amacı o günden beri arada sırada dimağımı zorlar...

Çocukluğumdan gelen ve anlam veremediğim ikinci fenomen ise, çocuk şarkılarıdır. Cumartesi sabahları 9:00-12:00 arasında hepimiz yataklarımızdan kalkar, yumurtalarımızı yedikten sonra Mickey Mouse ve Donald Duck'ın maceralarını seyretmek için TV'nin karşısına geçip gözlerimizi kırpmadan seyretmeye başladık.

Lakin, Vakvak amca'nın komik maceralarıyla Komedi Dans Üçlüsü'nün skeçleri arasında (onları hatırlayan var mı?) büyük bir ustalıkla yerleştirilmiş, bilinç altımıza ulaşan gizli mesajlar içeren Vahşi Çocuk Şarkıları vardı. Hipnotize olmuş gibi bu şarkıları dinlerdik.

Pazara gidelim.

Bir tavuk alalım.

Pazara gidip, bir tavuk alıp n'apalım.

Gıt gıt gıdaak, gıt gıt gıdaak diiiyeelim.

Happuru happuru happuru happuru

yiiyeelim.

Pazara gidelim.

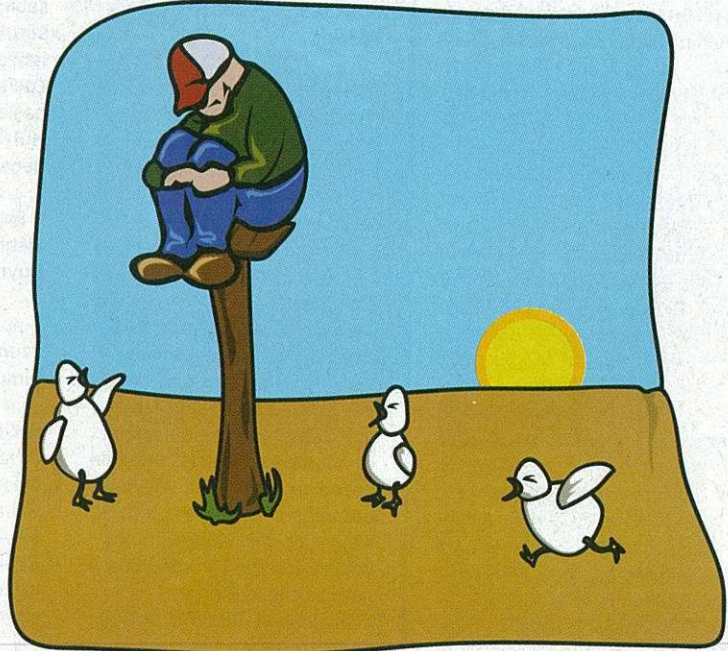
Bir köpek alalım.

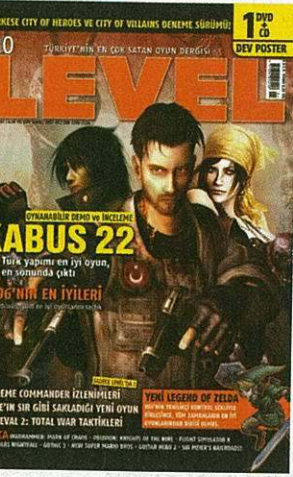
Pazara gidip, bir köpek alıp n'apalım. Hav hav haaav, hav hav haaav diiiyeelim. Happuru happuru happuru happuru yemiiyeelim

... Sakin olun. Herşey normal, herşey yolunda. Bu dönemi yaşamamış olabilirsiniz. Yaşınız tutmuyor olabilir. O zaman, yukarıdaki şarkının gerçekliği ve anlamsızlığı karşısında dehşete düşmeniz de gayet doğal. Ama şu bir acı gerçek ki, severek okuduğunuz bizler, saygı duyduğunuz abi ve ablalarınız, büyüklünüz, şu an bir bankanın genel müdürü olan bizzat siz, her cumartesi bu ve benzeri şarkıları dinleyerek büyüdük. Evet. Büyüdük. Biz. Hepimiz.

YETER ARTIK! Yaşım oldu 30, artık dayanamıyorum! Birisi bana anlatsın, böyle bir şarkının var olmasının Türk gençliğine ve insanoğluna ne gibi bir katkısı olabilir? Kim bestelemiştir? Güftesi nasıl yazılmıştı? Biz çocuklara ne anlatıyor bu şarkı? Tavuğun pazardan gelir gelmez, taze taze yenmesi gereken bir gıda olduğu mu? Tavukla tavuk, köpekle köpek olmamız gerektiği mi? 80'lerde bir takım insanların evine giren köpek sayısıyla, çişe ve gezdirmeye çıkattıkları köpek sayısı arasında bir dengesizlik olduğunu, bu yüzden yeni neslin hangi hayvanın yenmesi, hangi hayvanın yenmemesi gerektiği konusunda eğitilmesi gerektiği mi? Nedir olay? Neler oldu olm 1980'le 1990 arasında? Bugün bu halde olmamızın nedeni siz misiniz yoksa, ha?!

Hakikaten de 80'ler ne acayıpmış be?! İyi ki deli çıkmamışız.





NEKEKİ SAYIYI AÇIRANLAR İÇİN, KELİMEDE ÇIKAN SMİN ÖZETİ

kırmızı ışık hatası verip ışışmayan 360'ımıza lehim ve larla daldık, çalıştı. En azıdan süre. Wii çıktı, Zelda'ya aşık uk. Çekişmeli bir sürecin unda 2006'nin en iyi nu olarak Elder Scrolls 4: ivion'u seçtik. Kâbus 22 mi B3) daha iyi, yoksa Resident 2 mi daha iyiydi diye duk (Resi 2 kazandı). Adam madik ama City of Heroes'da raman olduk. Piyasadaki 20 oyunlarından almaya er olanlarının GTA: Vice Stories, Lumines 2 ve MGS table Ops olduğuna karar dik (hepsi %90). Guitar Hero e (%90) headbang yaparken in bingildiğimizi oynattık.

ulaşmak için çok anacaksınız biliyoruz, : inbox@level.com.tr

ŞOK! LEVEL YAZARLARINDAN UZUN YAŞAMANIN YOLLARI!!

■ Selamlar Level abilerim ablalarım (sen bir ana, sen bir baba, hersey oldun artık bana...). Yıllardan beri alıyorum bu dergiyi, bir türlü bırakamadım be yahu. Kolaya bağımlılık yapıcı madde koyuyolarmış, siz de öyle bir taktik mi kullanıyorsunuz acep? Mesela sayfalara sürüyorsunuz bu maddeleri. Öyle di mi? Sizi gidi sizi... Seferberlik ilanı! Üç numaralı "okuyucuyu uyandı" alarmı! Kırmızı alarm! Kırmızı Alarm İki: Yuri'nin İhtikamı!

1- Yav önceden Fırat Abi'mizin Kısa Kısa bölümü oluyodu. Ben bayılırdım o bölüme. Şimdi aslında var da ben dergiyi düzensiz aldığım için mi göremiyorum yoksa yok mu? Olsa n'olurdu? Olmaz mı? Şimdi aslında var da sen dergiyi düzensiz aldığın için göremiyorsun, yoksa yok, olsa güzel olurdu ve olmaz.

2- Poster olayı iyi olmuş... Şu posterlerden birkaç tane daha lazım benim odanın boyaya ihtiyacı var da o ihtiyacı posterler sayesinde kapatıyorum..Mesela dev bir MGS posteri ne giderdi bel! MGS posteri değil de biz senin için bir kutu imzalı boya vermeye karar verdik gelecek ay. Renk seçimini rejeye bırakırsan, arkadaşlar not ederler.

3- Hayatımda kendimi çok iyi hissettiğim dakikalardır: Büfeden yeni Level sayısını almak, eve doğru yol alırken derginin poşedine saldırmadan resimlere bakabilme ve DVD ve CD'lere bakarken aradaki boşluklarda dergiyi incelemek ve daha sonra... Daha sonra ne? Bir taşta takılıp düşünmek mi? Bir kapkaççının elinden dergiyi alıp kaçması mı? Evinin yolunu kaybetmek mi? Nedir? Hem anlamadığım iki nokta var: Birincisi, derginin poşedine saldırmadan resimlere bakabilme teknolojisini nasıl ele geçirdiğin; ikincisi ise yolda yürürken DVD ve CD'lere nasıl baktığın. Biri beni aydınlatılabilir mi?

4- Geçenlerde bizim İstanbul Üniversitesi'nin Beyazıt kampüsündeymişsiniz. Ben geç öğrendiğim için kendimi affetmiyorum. Affedemiörumm... Kim demiş? Kuru iftira! Ben gitmedim gideni de görmedim. (Aslında şöyle oldu. Bizi Olğay götürerekti, ne de olsa kendi okulu. Ancak kılavuzumuz karga olunca, kendimizi Doğu Beyazıt Anadolu-Fen Lisesi'nde bulduk.)(Biz gittik ve de masaüstü oynadık! - Sinan)
5- Siz yaşlanınca n'olacak bu dergi yav? Allah uzun ömürler versin size. Kendinize iyi bakın...
Çağrı Meriç

2- Ocak ayı inbox'ta bahsi geçmişti, GTA'nın CD'de verilmesine izin verilmedi diye. Ama Chip dergisi birkaç sene önce özel bir sayısında vermişti. Acaba Chip'ten birisinin Rockstar'da bir kankası olmasın? :)
Olsun, bence mahzuru yok.

3- Oyunlar hakkında dileklerim hep kabul oluyor. RYO oyunlarında daha fazla detay istemiştim, Oblivion çıktı; Fallout'tan daha fazlasını istedim, online oyunu çıkacakmış (inşallah) vs. Acaba başkası da böyle düşünüyor mudur, yoksa

"SONUÇTA, BASİT BİR HAYATI KUTLAMANIN HİÇBİR KÖTÜLÜĞÜ YOKTUR." (BILBO BAGGINS)

Biz yaşlanınca dergiyi sadece Berkant çıkartmaya başlayacak. Tüm sayfaları o yazacak, yazılarının içine şifreli mesajlar koyacak. O mesajları anlayabilenlerle bir klan kuracak, WoW oynayacak. İyi dileklerine bilmukabele diyor seni İzmir Marşı'yla uğurluyorum.

RAGNAROK'TAN ABİM GELMİŞ

■ Merhaba Level ailesi, 6,5 senedir hiç aksatmadan sizi takip ediyorum. Gerçekten çok başarılısınız. Umarım bu başarıyı yayıncılığınızı devam ettirirsiniz. Sizi daha çok sabırsızlandırmamak için sorularıma hemen geçmek istiyorum:
Of Faruk var ya, bir an hiç başlamayacaksın sandım. Hufffff. Hadi ben de cevaplara geçeyim:

1- En son inbox köşesini devralan Mehmet Bey,
Buyrun?

E-postalara Sinan Bey'den daha uzun cevap veriyor sanki. Şimdi senden bahsediyor Sinan.

Eskiden daha çok e-posta cevaplanıyordu, yoksa bana mı öle geliyor?
Sana, bana, Sinan'a, herkese öyle geliyor, ama yanılıyorz. Cevaplanan mektuplar iki katına çıktı. İstatistikî veriler söylüyor bunu. Öhöm.

Allah'ın sevdiği kulu muyum? Allah'la aranıza girmek istemem doğrusu, ama madem böyle bir özelliğin var, şu oyunlara üç beş kuruş daha sanat, siyaset falan atmalarını dileyebilir misin?

Sorularım bu kadar bir de şunlar var.
Hah de bakıyorum.

1- İyi ki 2 sene önce Ragnarok Online adlı oyunu vermişsiniz. 2 senedir oynuyorum ve oynadığım en iyi online oyunlardan birisi. İzin verirsiniz yeni başlayacak arkadaşlara veya oyun hakkında daha fazla şey öğrenmek isteyenlere fan sitemizin adresini vermek istiyorum: <http://www.ragnarokonlinetr.com/site/forum/index.php>
Elçiye zeval olmaz.

2- Sinan Bey ve Serpil Hanım'ın yazılarını çok beğeniyorum. Kalemlerini (klavyelerini?) çok iyi kullanıyorlar. Başarılı, sağlıklı bir ömür dilerim kendilerine.
Biz onlar kadar iyi yazamıyoruz diye başarı ve sağlık dileğinden mahrum mu kaldık yani, bu mudur? (estağfurullah! - Sinan)

Level'da emeği geçen herkese başarılar diliyorum. Giderek daha iyi olacaksınız, buna inanıyorum. Hoşçakalin.
Faruk Dikmen



Ben de mektubunda emeği geçen herkese başarılar diliyor, sonraki mektuplarında daha iyi olacağına inanıyorum.

ÖSS. YENİ, YİNE, YENİDEN...

Merhaba, daha önce de bir mail atmıştım ama cevap gelmedi. Önemli değil ama biliyorum sebebini. Sizi gerçekten çok seviyorum. Gerçekten... Aranızda olmayı çok isterim. Aslında ben ÖSS'ye hazırlanıyorum. Ama bir hedefim yok hala. Herkes soruyor "ne olmak istersin?" diye. Hep "bilgisayar mühendisi" derdim ama daha ne olduğunu bile bilmiyordum. Az çok öğrendim tabi, e biraz da büyüdüm farkındayım birçok şeyin. Puanı çok yüksek bir kere. Gerçekten sevdiğin işi yap diyor herkes. Ve ben gerçekten sizi seviyorum :) Sorum da bu: Siz nasıl oradasınız? Yani üniversitede ne okudunuz? Bigisayarla ilgili olduğunu tahmin ediyorum? Bazen hikayeler yazıyorum. Fırat Akyıldız'ın yazdıklarına bayılıyorum, yazı yeteneğimin olduğuna inanıyorum. Biliyorum çok kolay bir şey değil aranızda olmak ama... En azından bir şey söyleyin bana., bir hedef. Yoksa mimar olacağım. İstemediğim bir şey değil gerçi, çizim de yapıyorum çünkü. Ama sizi gerçekten seviyorum... Cevaplırsanız çok sevinirim, sizin fikirleriniz önemli benim için... (Oğuz benim adım, 17 yaşındayım Bursa'da oturuyorum.)

Merhaba Oğuz.

Hayatının zor dönemlerinden birine girmişsin, ama emin ol, en zoru değil yaşadığın. Her kararın dönüşü olabilir, çok az şey ölüm kalım meselesi, ve üniversite seçimi kesinlikle bunlardan birisi değil. Yine de çok önemli tabi. Bak s yorum, Serpil ve Tuğbek mimarlık, Olgay ekonomi okuyor, Sinan endüstri mühendisliği okumuş, Şefik ekonometriden mezun, Berkant ise aynı senin gibi derin düşünceler içinde. Hepimiz bir şekilde burada kesiştiysek, okuduğun bölümün bu anlamda çok da önemli olmadığını görebilirsin. Ancak elbette okuduğun okul ve bölümün entellektüel birikimin için çok önemli, yine de burada da, kişisel eğitimin rolü daha fazla. Yani en iyi okullara gitsen bile, sen kendini geliştirecek yolları

denemez, farklı konularda kendini eğitmezsen, o en iyi okulun da pek bir faydasını göremezsin.

Yazma mevzuuna gelince, bir gün Level'da yazarsın yazmazsın onu bilemem, ama bir şekilde içinde yazmak varsa, kanata kanata yazmaya bak sen. Yazma işinin çok azının yetenek, çok büyük kısmının çalışmak olduğunu düşünüyorum. Bir gün yazılarını güzel yerlerde okuruz umarım, Sevgiler.

XBOX KAYSERİ'YE NE ZAMAN GELİR?

Merhaba bu güzel dergiyi hazırlayan ekip. Derginizi ilk kez aldım ve çok memnun kaldım. "Ellerinize sağlık" diyerek sorularına geçiyorum. Himm bu mektup camiasında çok başvurulan bir yöntem. Ellerinize sağlık diyerek konuyu bir an olsun değiştirip sorulara geçiyorsunuz, tecrübelendim artık.

1- Xbox 360 Türkiye geldiğinde Kayseri'ye ne zaman gelir ve teknik servisi nasıl olur, bilgilendirirseniz sevinirim. 360 2008'de gelecek, Kayseri'ye de bir aksilik olmazsa 22 Şubat saat 15.00 civarlarında gelir herhalde, orada birkaç gün kalması bekleniyor. Oradan Doğu'ya hareket edecek.

2- Sizin DVD ve CD'de yaptığınız, autorun ile ekrana gelen menüden ben de yapmak isterim, cevabınızı bekliyorum. Şimdiden çok teşekkürler ve başarınızın devamı dileklerle. Mustafa Değer Yapabilirsin, izin veriyoruz. Sana da başarılar Mustafa (Queen'in Mustapha Ibrahim şarkısını bilmeyene ayın birinde Level alamama cezası gelsin mi?)

9 EJDERHA TELEVİZYON PROGRAMI YAPSA

Selam sevgili LEVEL ahalisil! (Beni tanıdınız mı? :) Oyun dünyasını bize bu kadar yaklaştırdığınız için size tekrar tekrar teşekkür ediyorum. Hemen sorularına geçiyorum. Koş koş, deadline geçti hala gönderemedim inbaks'!!

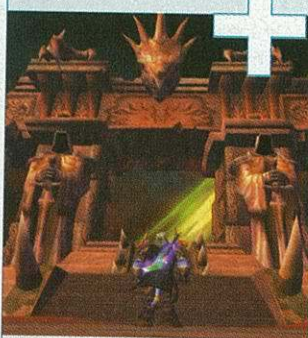
1- Geçen seneki sayılarımızdan

OYUN MATEMATİĞİ

Bakalım dergiyi dikkatlice okumuş musunuz: Aşağıda görünüşte birbirinden alakasız olan üç resim göreceksiniz. Ama üç resim bir araya geldiğinde, bu sayıda yazdığımız oyunlardan birisini simgeliyor (örneğin: cehennem resmi + kapı resmi + Big Ben resmi = Hellgate London gibi). Bu oyunun hangisi olduğunu bulabildiniz mi? (Dikkat: Resimlerin bazıları şaşırtmacalı olabilir de, olmayabilir de).



Kılıç



Paralel bir dünya



Gerçek insan zekası

=?

Doğru cevabı 18 Şubat'a kadar inbox@level.com.tr adresine gönderenler arasından birisi Level oyun dolabından bir oyun kazanacak. Kolay gelsin.

birinde 9Dragons adlı MMORPG (sizin deyişinizle KOCAMAN ONLINE :) oyun hakkında kısa bir bilgi vermiştiniz. Ben sizin sayenizde bu muhteşem oyunla tanıştım ve şu anda LEVEL 12 bir karakterim var. Sizin oyunla ilgili düşüncelerinizi almak istiyorum.

9Dragons'u beğenerek takip ediyoruz, hiçbir sayısını kaçırmıyoruz, bayimizden ısrarla istetiyoruz (Anladın değil mi?)

2- Oyun dünyasını çok iyi takip eden biriymdir ama şu aralar pek takip edemediğim kısımlar var. Öncelikle Yakuza 2 ne zaman çıkacak? Ayrıca, Rise To Honor çok iyi oyundu, daha buna benzer çıkacak aksiyon oyunları var mı? Yakuza 2 Japonya'da çıktı ancak dünyanın geri kalanında ne zaman çıkacağı meçhul.

3- Bu sorum bir acayip: Siz dışarıda yaşayan türden insan değil misiniz? İstanbul'un Anadolu yakasına geçmez misiniz? Sizinle görüşmek ve bir kaç saat PC veya konsol muhabbeti yapıp küçük bir LEVEL CUP düzenlemeyi isterdim. İnsanlar ikiye ayrılır: Dışarıda yaşayan türden insanlar ve dışarıda yaşayan türden hayvanlar. İh, şey böyle değişti. Neyse. Aslında derginin yarısı Anadolu Yakası'nda oturuyor (ben değil). Sen bence köprü'nün çıkışında bekle, üstünde kocaman LEVEL yazan sarı otobüsü çevir. İçinden bakarsın bir Serpil, bir Olgay çıkar...

4- Son sorum şu: Geçen sayılarımızda da sormuştum. Acaba tekrar TV'de bir oyun programı yapsanız olur mu? Vallahi tüm arkadaşlar ve aile olarak sizi TV'lerde görmek istiyoruz. Saygılarımla, Kubilay "Bay Kubidik" Han (şimdi tanıdınız :) Son cevabım bu: Geçen sayılarımızda da cevaplamıştım. Acaba tekrar TV'de bir oyun programı yapsak süper olur. Vallahi tüm ekip ve aile olarak bizi TV'lerde görmek biz de istiyoruz (Bu arada şunu söyleyeyim, konu inbaks olunca babamı bile tanımam).

İnbaksık

met abi inbox'a çok
şiyorsun.
ert Berku

afi ilk söyleyen İnbaks'ta
kaptı kendine ama üzgünüm,
dan sonra ancak İnbaksık'a
r :) Herkes "Risk nedir?"
suna "Budur" diye cevap
n çocuğun akıbetini biliyor
l mi?

10. yıl sayısına da o
ndan koyacaksınız, bu sefer
şık olmasın. Böylece, dergiyi
tinden çıkardığımızda karton
er ve biz de "Aaa, kartonum
ü." diye şaşırırız.

in "in flames" Yörük

met n'oldu?
nim düştü Sinan.

n gün arabanın tekine kartopu
n çok pis bi 'taaak' sesi duydum
ctim herif arabadan inip
arak beni kovaladı simdi size 2
m olacak:
aba çok hasar almışmidir?
asima bi bela gelirmi?
korkuyorum beni evlat
rmisiniz?)
Köroglu

in?
ndim Mehmet?
istisin değil mi?
t.
i geliyor bana yoksa şüphən
ar?"
ndim?
tel.
.

İnbaksık nostalji
okuyucu incisi

erginizin yeni abonelerinden
olarak derginizi birçok oyun
sine değişeceğimi gururla
mek istiyorum. Evet, bu kadar
yeter.... (L:25, Şubat 99)
daha öv bizi ne olur,
iyor, yetmiyor daha çok
mek istiyorum.

BORÇ YİĞİDİN Wİİ'Sİ

■ Hesap ettim. 10 yıl 120 sayı, 5 YTL'den 600 YTL. Demek ki Level almasam şimdi Wii alabilirdim. Ama şimdi siz dayanağı olmayan antitezlerle bu konuyu çarpıtacağınız için ben de sadece Wii hakkında bilgi almaya karar verdim. Kendimizi çok mahcup hissettik şimdi Olgun. Hesap numaranı gönderirsen, elimizden geldiğince borcumuzu ödemeye çalışırız. Gerekirse bulaşık yıkarız. Biz bunu yaparız.

Wii Türkiye'de 800 ytl ama yurt dışında 250\$ arasında. Yurtdışına giden bir arkadaşına sipariş vermeyi düşünüyorum. Bu bir sorun olur mu? Ne gibi sorunlarla karşılaşabilirim. Avrupa versiyonu almazsan Wii yerini yadırgayabilir biraz. Onun dışında garantin Türkiye'yi içermediğinden, ücretsiz teknik servisten mahkûm kalırsın.

Avrupa ile ABD arasında bir fiyat farkı var mı? Peki, Wii'yi yurtdışından getirsem Türkiye'den aldığım oyunlar çalışır mı? Yoksa onları da dışardan mı almalıyım? Avrupa'da 249 Euro'ya, ABD'de 249 \$'a satılıyor Wii. Bölge uygulaması var Wii'de, biz Avrupa'ya dâhiliz. Yani ABD'den alırsan Wii'yi, oyunları da ABD'den getirtmen gerekecek.

Red Steel için ocak sayınızda iyi değil demişsiniz. Biraz açar mısınız?
R e d S t e e l
i y i d e ğ i l

Bunun haricinde Hellgate: London'in oyunu için videosunu gördüm ve tam bir hayal kırıklığı oldu benim için. O kadar videodan sonra bu mudur? Bir adet Doom ile Serious Sam'i fazla kısık ateşte pembeleşene kadar pişir, Kabus 22 atmosferinde harmanla (anladın sen onu :) İşte Hellgate: London. Meşhur silah sistemi de Dino Crisis. Tabanca da bana aslında Unreal ile Sin'i hatırlattı. Sadece ara video'lar ile konu götürecektir gibi geliyor. Siz hala umutlu musunuz?

O video bizi de hayal kırıklığına uğrattı. Bunun üzerine Göker Bill Roper'la bir röportaj daha yaptı, günlüğünde yayınladı. Şaka bir yana, gerçekten Hellgate'in akıbeti konusunda endişeliyiz. Yine de yapımcı ekibe ve malzemenin kalitesine güvenip beklemekten başka çare yok.

Oyun yapımcıları giderek Kocaman Online oyunlara yöneliyor. Bundan 10 yıl sonra tavla gibi bir oyunu bile Kocaman Online ile binlerce kişinin bulunduğu kahvehanelerde oynamaya başlayacağız gibi. Bu dayatma biraz da oyun yapımcılarının korsana karşı korunmak için izledikleri bir strateji mi? O kadar mesudum ki Kocaman Online'ı dilinize yerleştirmiş olmaktan, artık her ay beş Kocaman'a ilk bakış yazsam da gocunmam. Kocaman Online'ların mantar gibi çoğaldığı doğru, ancak bana göre bir süre sonra çoğu patlayacak ve elimizde birkaç tane önemli oyun kalacak gibi geliyor. Şu an yapılmakta olan arz, talebin çok üzerinde. 2008'de Kocaman mantarlaşmasının azalacağını öngörüyorum. Serpil'in dediği gibi, Level 60 Hunter olmak mı, Rock yıldızı olmak mı?

Eskiden bir Retal vardı. Onun tadında bir uçak oyunu tavsiye edebilir misiniz PC için (Ne tam bir simülasyon ne de arcade.)? Retal dediğin, F29 Retalliator değil, di mi? Hani 1990 Battlestation Midway diye bir oyun geliyor PC'ye, kendisi hem bir strateji hem de "light" bir simülasyon. Bugün çıkmış olmalı.

Bundan 10 yıl sonra, Level'in 20. yılında "bana Laptop almalsınız" yazısında görüşmek üzere, oyunlu güzel günler. Sorularına kısa da olsa bir cevap yazıp geri yollarsanız sevinirim. "Bize ne sevinmeden ?!" derseni, son boss'a geldiğiniz anda bilgisayarınız mavi ekran versin, gamepad'inizin sağ kolu bozulsun ki gard alamayın.

Olgun Yazıcı

Cevaplarınız emrinize amade Olgun Bey, buyurun. Bizim hakkımızdaki bu beddualarınızı ise teessüfle karşılıyorum. Cık cık cık.

HÜMANİZMA, LEVEL DOSTLUĞU VE...

■ Selamlar, çok kocaman Level ailesi, saat olmuş sabahın dördü ama jah efendi uyku tutmadı yine. Daha önce bir ton başka nedenle yazdım sizlere ama bu sefer sanırım sadece kendimden bahsedeceğim, daha doğrusu şu 20'lik bedenim neler gördüğünü anlatacağım... Eskileri hatırlıyorum şimdi, ta 97 filan...Çok da nadir sayılmayan bedenim o zamanlar fena bir gribe tutulmuştu ama bu beni arkadaşımın evine gidip Phantasmagoria oynamaktan alıkoymamıştı. Acayip bir bölümde takılmıştık oyunda o yüzden tam çözüm için almıştık LEVEL'!... Eh, gerisi de bildik hikaye zaten. Okuyan çoğu insan gibi ben de bir daha bırakmadım elimden şu mereti :)

Herkesin bir bahanesi vardır ya Level okumak için, benimkisi sadece ama sadece etrafımdaki hiçbir kimseden göremediğim ve belki de hiçbir zaman göremeyeceğim sevgi ve samimiyetti... Berker abi'nin aşılacağı, insanoğlundan kaçıp uzak ve bilinmeyen maceralara, altınızda motorsikletle (ya da canınız ne isterse onunla) atılma tutkusunu, Sinan ve Burak Abi'lerin insan ilişkileri üzerine hem komik, hem de güzel tesbitlerini, Tuğbek abi'nin aşılacağı teknik donanım hastalığını, Cem Abi'nin "sözde" kız düşmanlığını, kısacası her şeyiyle Level'i seviyordum... Ama ne yazık ki hayat hiçbir zaman toz pembe olmamıştır. Kimseye anlatmadığım acılarımı, üzüntülerimi, dost gözüküp arkadan vuranların yaşadığı o tarifsiz duyguları yaşadım... Sonra kendimi hayattan soyutladım. Senelerce insanlarla konuşmadım, konuşmadım; ya bana bir zararları dokunursa diye. İşte böyle zamanlarda yanımda bir siz vardınız, bir de hayatımda başka hiçbir şeyin yerini tutamayacağı kitaplarım.



KOLLEKTİF BİR AŞK HİKAYESİ X VE Y

Hayatım hızla akıp geçti, ben birazcık vahşileştim, insanlardan çekmemek için artık kimseyi yanıma yanaştırmaz olmuştum. Ta ki üniversiteyi kazanana kadar... Aslında şu an da, kazandığım okuldan çok memnun değilim ama zaten insanoğlu ne zaman ne istediğini tam olarak bildi ki?

Bu aralar yaşımın da gerektirdiği birtakım ruh halleri içindeyim. Artık hayatımla ne yapmak istediğime karar vermemin zamanı geldi de geçiyor bile. İşte bu yüzden annemin binbir zorlukla okutup da kazandırdığı üniversiteyi bırakıyorum. Eğer her şey plana göre giderse sene bu zamanlarda Amerika'da hem okuyup hem de çalışıyor olacağım. Yaptığım delilik olduğunu söyleyen insanlar o kadar çok ki bazen onlara inanıyorum. Ama tabii böyle düşündüğüm her anda insanların gerçekçilik ile karamsarlığı birbirine ne kadar benzettiği aklıma geliyor ve devam etmeye karar veriyorum.. Biraz değişik bir insanım, bunu ben de biliyorum.Yaşitlarımın ya da normal sayılabilecek herhangi bir insanın hayatı boyunca hiç duymadığı şarkıları, müzikleri, besteleri dinliyorum, acayip acayip dünyalarda yaşıyorum (acayip dediysem yanlış anlamayın, sadece gerçekçi olmayı çok da sevmiyorum),ve acayip acayip düşünüyorum :) Bazen çok istiyorum herhangi birisi olabilmeyi, insanların konuştuğu şeylerden zevk alabilmeyi ve onların yaptıkları şeyleri yapabilmeyi ve dinlediklerini dinleyebilmeyi... Lütfen kimse burada benim kendimi üstün gördüğümü sanmasın, aksine öyle olmadığımı biliyorum. Ama bazen düşünüyorum da, benim gibi sadece ama sadece barış ve huzura önem veren, parayı zerre kafasına takmayan bir hippie daha var mıdır bu dünyada? Ben bulamadım.

Çok konuştum biliyorum ama daha anlatacaklarım var. Az önce ne kadar kötümser baktığımı anlattım dünyaya. Şimdi ise umutla geleceğin güzel olacağına inanmış birisini anlatacağım.

Her gün her yerde görüyoruz, insanoğlu üç kuruş için ya da 'kız davasına' ya da başka nedenlerle birbirini doğruyor, hepimiz bunları görüyoruz ve yargıya varıyoruz bu dünya nereye gidiyor diye... Ama ben artık öyle düşünmüyorum. Daha doğrusu artık dünya için karamsar senaryolar yazmaktan bıktım. Artık dünyada yediğim tadmeler ve tokatlar üzümüyor beni eskisi gibi... Artık her yere düşüşümde gülümseyerek kalkıyorum yerden. Çünkü artık biliyorum hayat sen ne kadar istersen o kadar güzel... Şimdi birçok iyi dostum var etrafımda iyi kötü anlaşabildiğim, şimdi benim için değerli olan iki çift laf etmek karşılıklı. Eh şu anda da en çok değer verdiğim şeyi yapıyorum, varsın saat 3.30 olsun, varsın yarın, sorunlarıyla beni beklesin, ben mutluyum ya...

Sizi sevgiyle takip eden bütün okurlarınızın adına teşekkür ediyorum, zor anlarımızda sadık bir dost olduğunuz için ve diyorum ki: "Sonuçta, basit bir hayatı kutlamanın hiçbir kötülüğü yoktur." (Bilbo Baggins)

Jahrastafaray

Geçen ay yer verememiştım Jahra'nın bu güzel mektubuna, bu ay söz verdiğim gibi yayınlıyorum. Ama geçen aydan bu yana öyle şeyler oldu ki, Jahra'nın söylediği güzel şeylere inancımın kalmadığını fark ettim artık. Keşke dünya gerçekten benim istediğim kadar güzel olsaydı, ama değil.

Aynı Jahra gibi, sadece barışı ve kardeşliği seven, insanı seven, bunlar için mücadele eden bir adam, iyi bir adam, güzel bir adam, kalleşe öldürüldü üç gün önce. Bu ay derginizde birkaç damla göz yaşı bulursanız inbaks'ı okurken, sebebi budur. Kişisel acım çok büyük, kitlesel acımız daha da büyük olmalı, çünkü o hepimizin dostu ve kardeşiydi, çok şey kaybettik.

Hrant Dink'e Tanrı'dan rahmet, tüm ülkeye de sabır ve bu utançla yaşama gücü diliyorum. Gelecek ay görüşmek üzere.

Mehmet Kentel

Okuyucu mektuplarından kesip yapıştığımız bazı parçalar (italik olan kısımlar), bize bir şey anlatıyor.

(X ve Y çok iyi iki arkadaşdır ve muhabbet etmektedirler. Z'nin konuyla bir alakası yoktur.)

X: Benim bir sevgiliye ihtiyacım var, çok yalnızım.

Y: "Sana güzel birini ayarlayabilirim istersen.

Tuğbek Abi'nin arkasından güzel de poz vermişti." Hemen arkasından ekledi:

"Bu salak teklifimi derginin inbox kısmına veya inbakscik kısmına yazmayın."

Z: ...

X: Yok canım, neden salak olsun. Yine de çok emin

olmadım, siz kullanıyor musunuz tavsiye eder misin?

Y: O nasıl söz, Level isimli, minyon, kızıl saçlı ve esmer bir sevgilim var ve gayet

iyi anlaşıyoruz. Ama her çöpçatanlığın bir bedeli var.

X: Öğrenci pasomuzu gösterip 3 Ytl'ye alabilir miyiz acaba?

Y: Üzgünüm, ben direkt toptancısıyla konuştum, onlara

gelişi 3buçuk ytl'ymiş. Ucuz olup olmayacağını sordum ve bana olmasına imkan yok

dediler...

X:Hay Allah. Eğer fiyatınız şööle bir 3 YTL olsaydı, sizi

hemen almıştım.

Z: ...

(Biraz düşündü Y. X'in mali durumunun sıkışık olduğunu

biliyordu, yardım etmek istiyordu. Neden sonra aklına

parlak bir fikir geldi)

Y: Niye kendine bir sevgili yapmıyorsun?

X: Nasıl yani?

Y: Basbayağı X, artık teknoloji çok ilerledi, bütün parçalarını

yurtdışından ucuza getirerek burada birleştirirsin. Biz de

ofiste birkaç tane yaptık.

X: Siz ofiste hangi markayı kullanıyorsunuz ona göre

parçaları alabileceğim güvenli ve ülkemize de hizmet veren

bir kaç site söler misiniz?

Y: Bak X, sana doğruları söyleme vakti geldi sanırım. Biz aslında LEVEL'da bu işle

uğraşıyoruz. Sevgili yapıyoruz. Elbette her türlü hammadde bizde var.

X: Ben şahsen şoktayım.

Öncelikle sana bu zor

görevinde başarılar...

Y: Sağol eksik olma.

X: Bir gün ziyaretinize gelsem

beni içeri alır mı Sinan Abi?

Y: Giriş kodunu biliyorsan

meden almasın?

X: Bir adet sallama ama çalışan bir kod yollama ihtimaliniz var mı?

Y: Bakarız.

X: Sizi gerçekten çok

seviyorum. Gerçekten.

Gerçekten ben de sizinle

birlikte bir LEVEL editörü

olmak isterdim.

(Aradan bir süre geçti. X, Level'da kendisine sevgili yapıyordu, ancak Y onla çok fazla ilgilenememişti. Daha sonra X ve Y bir yemekte buluştular. Z'nin ise olayla hala bir alakası yoktur. Yoksa var mıdır?)

Y: Eee nasıl gidiyor? Bu arada, tüylerine ne oldu?

X: İlk girdiğimde tüylerim

diken diken oldu. Siz nasıl oradasınız? Bir ara, ara

vermek zorunda kaldım.

Y: Başta herkes öyle olur, normaldir.

Z: ...

X: Çok korkuyorum beni evlat

edinir misiniz?

Y: Gönlü zengin Mehmet

Kentel'in elbet vardır cevabı.

X: Pekî son olarak, abi o

yarığının etrafındaki mavi ışık

ne zaman yanıyor?

Y:

Z: THE END.

Farkında olmadan bu öykünün

yazımına katkı sağlayan

okurlarımız: CanerÇakar.

BerkPekin.LordPharaoh.

Samet(Excas)fidan.

CengizÖzsaylan.

DorukanAksongur.

HarunGökmen.ÇağrıMeriç.

AbdullahYalçın.BilalYüksel.

RaukoUğur.BerkPekin.

OğuzKaan.MuharremYavuz.

EnginYıldırım.BeratErtok.

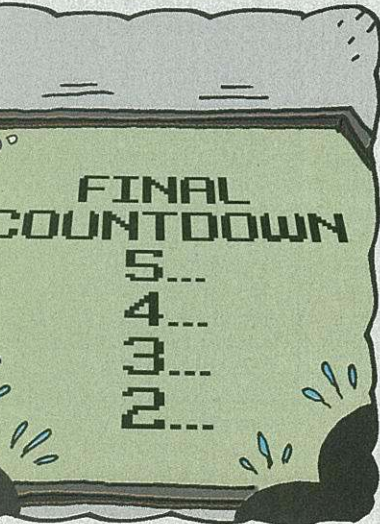
ÇağırKöroğlu.OktayÖzcan.

KayraAta.LiquoredMind.

DÜNYAYI SONU

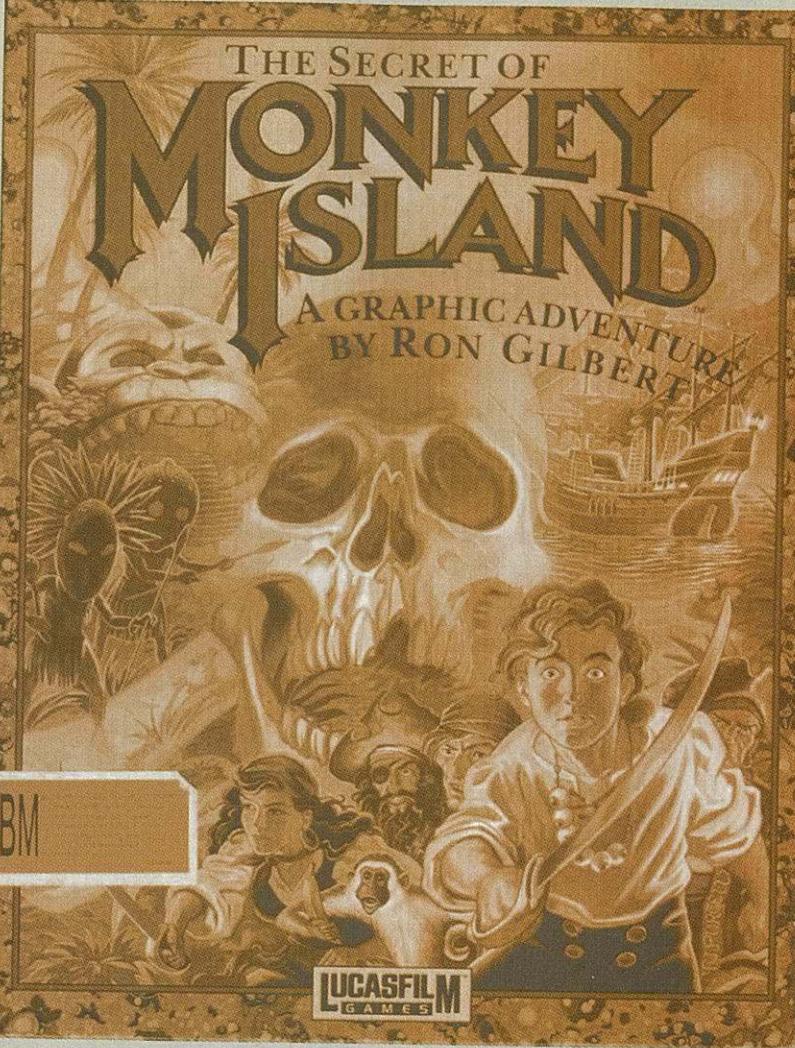
-ÖZETTO-

LEVEL EDİTÖRLERİNİN ORTADAN KAYBOLMASINDAN KILLANAN ZİNON OLAYI ÇÖZÜMLEMEYE ÇALIŞIRKEN, BABA BORAYIÇO'DAN TELEFON GELİR. EDİTÖRLER BABANIN ELİNDE TUTSAKTIR.



KAFKA AYIARI

BİR LEVEL YAVINIDIR SAVI:17 ŞUBAT 2007 00 VTL AYLIK DİNOZOR DERGİSİ



HAYALDEN KİM ÖLMÜŞ?■

Şu sayfaların hitap ettiği "dinozor veya fosil" oyuncuların aklında sanırım az çok benimkine benzer ütopyalar vardır. Mesela ben oyun piyasasının, şu sayfalarda göz attığımız, oyun tarihinin altın yıllarına, bir gün geri döneceğini hayal ediyorum. Yani EA bir gün kalkıp 4-bit, siyah beyaz oyun yapacak (kesin onda da bir sorun olur da neyse)!!! Tamam, istediğiniz kadar gülebilirsiniz ama hatırlatırım ki zaten bunlar birer ütopya, umut değil. İşte bu "Retro strikes back" havasını son aylarda ciddi ciddi hissetmeye başladım, aklıma Nike'ın sloganı geldi. Mesela bu ay PS2 sayfasında göreceğiniz gibi evlere şenlik bir King of Fighters oyunu geldi (gelmeye de devam edecek). Daha sonra Microsoft, Nintendo ve Sony online servislerinde kült oyunları kullanmak için var gücüyle yarışıyorlar ve her ay yeni arcade oyunlar çıkarıyorlar kullanıcılarına. Firmalara bu oyunları oynayacak olanlar eski günlerdeki tadı alabilsinler diye, aksesuar yapımına giriştiler. Oyun yapımcıları 20 senelik oyunlarının remake'lerini yapmaya başladı ve daha niceleri...

Gördüğünüz gibi sektör yavaş yavaş anılara saygı duymaya başladı (gerçi onlar için daha çok maddi tarafla ilgilienirler) ve bundan karlı çıkan en büyük taraf da kuşkusuz bizleriz, keyfini çıkaralım.

Oturduk düşündük; "Az sonra oturup hemen ne oynamak istersin?" diye sorsalar ne cevap verirdik? Çok zaman geçmeden "tabii ya", "kesinlikle", "deli misiniz, soruya bak!", "elbette Monkey Island" kelimeleri döküldü ağızımızdan. Cevabımız kesindi. İşte düşüncülerin beyaz kağıda döküldüğü o anıları Erdem arkadaşım sizler için yazdı. Can -Caisson- C64 rüyalarından uyanıp kayda geçti (kendisini bir dijital kamera sanıyor, yazık).

Bunun yanında ilginç olduğunu ve birçoğumuzun işe yarayacağını düşündüğümüz bir fikrimiz var Level ailesi olarak. Bildiğiniz gibi çevremiz artık adımbaşı internet ve PS2 kafelerle doldu. Bunların öncesindeyse Atari salonu dediğimiz o oyun salonları vardı ama şimdi sayıları gitgide azalıyor. Eğer sizlerden yeterli ilgi gelirse, hangi ilde/ilçede aktif hangi atari salonları var, bunları önümüzdeki sayılarda okuyucularla paylaşmak istiyoruz. Gönüllü okuyucularımızdan istediğimiz şeyler; mekânın güzel bir fotoğrafı, içerisindeki oyunlar, en çok oynanan oyun ve atmosferin nasıl olduğu. Bu bilgileri e-mail adresime yollayabilirsiniz. Eminim ki ortaya güzel bir çalışma çıkacaktır. Evveeeet, şimdi derginin son sayfalarını sindire sindire çevirebilirsiniz.

VOLKAN TURAN

İÇİNDEKİLER

SAYFA.158
COMMODORE 64 GERÇEKTE ÖLDÜ MÜ?■

SAYFA.158-159
KAFKA HABERLER■

SAYFA.159
ESKİ vs YENİ■

SAYFA.160
MONKEY ISLAND OYUNLARI■

SAYFA.161
NAME KÖŞESİ■

KAFKA HABERLER

SEGA'DAN WONDERBOY ÇIKARMASI
NES sahibi olup da Wonderboy'u bilmeyen yoktur herhalde. Biraz rol yapma oyunu, biraz aksiyon, biraz da platform öğelerine sahip her Wonderboy oyunu büyük bir hayran kitlesine sahiptir ama zaman aşımı" nedeniyle tozlu raflara terk edilmiştir muhtemelen. SEGA da durun siz NES almaya gitmeyin, biz size "selelim" dercesine Wonderboy oyunlarını tek pakette PS2 sahiplerine özel olarak hazırladı ve yakında piyasaya sunacak. Koleksiyonun içeriği şöyle: Wonderboy in Monster Land, Wonderboy in: Monster Lair, Monster World II, Wonderboy V: Monster World III, Monster World IV.



UNDERDOG FİLM YILDIZI OLUYOR
Superman'in filmi çıkar da Underdog'un filmi çıkmaz mı? Çıkar tabii. 1960'larda yaratılmış ve 100'den fazla dizisiyle Amerikalıların kalbinde taht kurmuş bir köpek kahramandır Underdog. İyilere hem örnek hem sevecen, kötülere de bir o kadar şüphe ve acımasızdır (ısıırır). 2007'de işte bu sevimli köpek kahramanı sinemalarda göracağız.

YUNCAK KAZANALIM

Herkes bu oyunun arkade makinelerini satın alması atarın. Şa basar hediye "kalkarsın" oyunu oyneder ama lında değildir. nuçta bu arcade makinesidir nasıl Street Fighter'da



ombolar, taktikler yapıyorsak, bu oyunda bazı kurallar geçerlidir. Emin olun öğrenmesi biraz zaman alacaktır ama mucuna değer. Uzak bir köşeden bu alete ra/jeton atarları izleyin. Biri kazandı mı? et şimdi arada kaybedenlerin sayısından 1'i çıkartın. Bulduğunuz rakam, makinenin başına geçmek için beklemeniz gereken kurban sayısını verir. Sıranızı sayıya göre kullanın ve hafif olan bir uncağı seçerek rakibinizi Perfect yenin. k. hayat bir Street Fighter'dır kuralı).

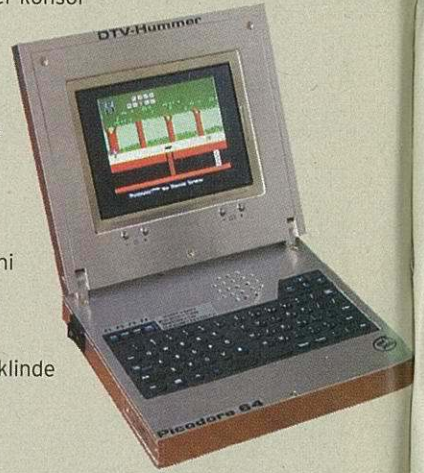
COMMODORE 64 GERÇEKTEN ÖLDÜ MÜ?

CG4 VE İNTERNET YAN YANA GELİRSE...

"Commodore 64 gerçekten öldü mü?" yazı dizisine bu ay da kaldığımız yerden devam ediyoruz. 2007'nin şu ilk aylarında beni şaşırtan iki gelişme oldu. Bunlardan ilki C64-DTV'den sonra çıkartılması muhtemel olabilecek olan Picadore 64 (DTV-Hummer) projesi. Aldığımız bilgiye göre, ürün daha prototip aşamasında ve herhangi bir şirket tarafından değil, tersine 8bit'lik makinelere meraklı olan Amerikalı bir kullanıcı tarafından hazırlanıp geliştirilmeye devam ediyor. C64'ten laptop yapmak için yola çıkılan fakat sonraları yavaşça PDA'a dönüşen bir proje Picadore 64. Sistemi altı kalem pil veya bir adaptörle çalıştırmak mümkün. Cihazın arka tarafında adaptör girişi dâhil olmak üzere kullanabilmemiz için tasarlanmış olan joystick, harici PS/2 klavye, A/V out portları bulunuyor. Ayrıca işler yolunda giderse cihazın yan tarafına da SD kart slotu ve 1541-III disk drive ekleneceği de gelen haberler arasında.

COUNTER DEĞİL, RIVER RAID KAPIŞALIM MI?

Bir diğer gelişme ise C64 oyunlarının artık internet ve LAN üzerinden oynanabilecek olması haberi idi (bu haber RR-Net ve ETH64 kartuşlarının çıkmasından sonra zaten tahmin edilebilecek bir şeydi fakat bunu destekleyecek, gösterecek herhangi bir çalışma veya bir oyun henüz yoktu). Tabii bunu duyunca insanın şaşırmaması imkânsız. Hemen kolları sıvayıp ufak çapta bir araştırma sonucu bahsedilen konu üzerinde biraz bilgi toplamaya çalıştım ve sizlerle paylaşmak isterim. İlk testi yapılan ve halen bu testin devam ettiğini bildiğimiz oyunun ismi Artillery Duel. 1983 senesinde Atari 2600 için Xonox (konsollar için kartuş üreten üçüncü parti bir firma) tarafından üretilmişti bu oyun. Sonraları oyun diğer konsol platformlarına da taşındı. Artillery Duel'i iki kişi internet veya LAN üzerinden turn-based olarak oynayabilmemiz mümkün. Ayrıca F7 tuşuyla chat yapma imkânınız da mevcut. Şu an piyasada bulunan emulatörler RR-NET ve ETH64'ü tam desteklemediklerinden ötürü sadece oyunu gerçek C64'te oynayabilirsiniz (hiç şikâyet edeceğinizi de sanmam). Şimdilik oyunda bulunan özellikler bunlar, emimim ki sonraki versiyonlarında birçok yeni özellik ekleyeceklerdir. Projenin geliştiricileri "bu projeyi başardıktan sonra diğer oyunların da fikir ve protokollerini inceleyip birçok oyunu internet ve/veya LAN üzerinden oynanabilir hale getirme hedefini koyduk" açıklaması yaptılar. Bu açıklama ile akıllara hemen "Acaba Ultima serisinin de yeniden derlenip C64 üzerinden MMORPG şeklinde oynanabilme şansı olacak mı?" sorusunu getiriyor.

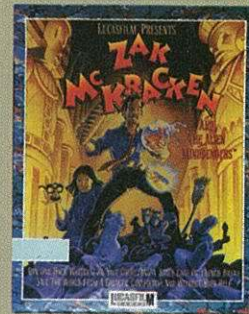


AYIN C-64 OYUNU

ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

TÜR: AKSİYON-ADVENTURE
Efsane oyun firmalarından Lucasfilm Games (şimdi LucasArts), 1987 senesinde aksiyon-adventure kategorisine giren Maniac Mansion oyunu ile bizleri ekrana kilitlemeyi başarmıştı. Bunun sebebi ise hem akıcı, güzel bir konusu olması hem de SCUMM Engine adını verdiği script geliştiricisi bu oyunda kullanmış olmasıydı. İki sene sonra yine bizleri çok uzun bir süre ekrana esir edecek olan Zak McKracken ile karşımıza çıktıklarında adeta sarsılmıştık. Bu oyunların bu kadar çok ses getirmesinin ve senelerce tahttan inmemelerinin sebebi muhakkak Lucasfilm Games'in o zamanki dahiyane fikirleriydi.

Gelelim oyunumuza. Oyun 1997 senesinde geçiyordu. Oyunun ana teması Zak ve birkaç arkadaşı ile (Annie, Melissa ve Leslie) Marslıların telefonları ve telefondaki sesleri kullanarak dünyadaki insanların zekalarını çalmalarını engellemeye çalışmaktı. Oyunumuzda çok değişik mekânları (Katmandu, Mars, Mısır, Peru) ziyaret etme ve yanınızdaki karakteri yönetme şansınız vardı... Uzunca bir uğraştan sonra oyunu bitirdiğinizde de Zak'ın bu çılgın macerayı anlatan bir kitap yazıp Pulitzer ödülünü kazandığını ve sevgilisi Annie ile evlenip mutlu bir hayata başladığını görüyordunuz... CRISSON



ESKİ VE YENİ

RAINBOW SIX (1998)

RAINBOW SIX VEGAS (2007)

CLANCY, CLANCY'YE KARŞI

Vegas kuşkusuz son zamanların en iyi taktik FPS oyunu. Ama bu 2007 model gıcır gıcır oyun dokuz senelik atası ilk Rainbow Six ile kapaşıa sonuç ne olurdu acaba?

1998'de piyasaya çıktığında benzeri az görülmüş bir deprem yaratmıştı Rainbow Six. Kimse ne Red Storm isimli bu küçük firmanın, ne de bir Tom Clancy romanının oyunlara bu kadar iyi adapte edilebileceğinin farkında değildi. Oyunu oynayan bütün oyuncular yeni bir türün doğuşuna şahit oldu. Vegas ise çok hoş bir sürprizdi sadece. Lockdown faciasından sonra kendimizi en kötüye hazırlamışken gayet iyi bir oyunla karşılaştık. Ama yenilikçilik açısından etkisi R6'in yakınından bile geçemiyor, bu yüzden ilk puan R6'in.

İlk Rainbow Six beş kıta ve dokuz ülkede geçen 16 göreviyle uzun ve çeşitli bir oyundu. Yağmur ormanlarından, petrol platformlarına, şehirlerden barajlara kadar çok farklı mekânlarda farklı görevler vardı. Vegas ise sadece üç farklı mekânda hep aynı şeyi yaptırarak bu çeşitliliği yakalayamıyor maalesef. İlk R6'e bir puan daha.

İlk Rainbow Six'i incelerken Sinan grafikler için aynen şöyle yazmıştı "... burada düşüp ölebilirsiniz. Çünkü grafikler çok çooook çoooooooooook güzel.". Vegas ise yeni teknolojilerin de desteğiyle atasından aşağı kalmıyor. Bu yüzden iki oyunda puanı hak ediyor. Böylece durum 3-1'e geliyor.

Görev öncesi ve sonrası haberler, brifingler ve istihbarat ekranlarıyla bezenmiş çok iyi bir hikayesi vardı R6'in. Hikayenin görev arası brifingler şeklinde gitmesi Clancy ruhuna çok iyi uyuyordu. Vegas ise hikayesini ara demolar ve bazen çatışma ortasında geldiğinden anlayamadığınız videolarla anlatmaya çalışsa da bu konuda sınıfta kalmaktan kurtulamıyor. Durum 4-1.

R6'in yapay zekâsı dengesizdi. Oyun bazen karşınızda gerçek teröristler olduğunu hissettirirken bazen de vitrin mankeni avladığınızı hissettiriyordu. Vegas'da ise yapay zekâ kusursuz ve acımasız. Oyunu oynarken sinirinizden ağılayacaksınız (iyi anlamda). Yeni çocuğa bir puan daha ve durum 4-2.

Vegas'ın en güçlü yanı çok oyunculu seçeneği. Ama R6 bu konuda o kadar muhteşemdi ki torununa puanı hayatta kaptırmaz. Vegas'ta aynı mekânda omuz omuza siper çatışması yaşarken, R6'de farklı mekânlardan operasyon alanına gelip koordineli çalışmak, öncesinden iyi bir planlama yapmak, her bir haritayı bir bulmaca gibi çözmek gerekiyordu. R6'e bir puan daha.

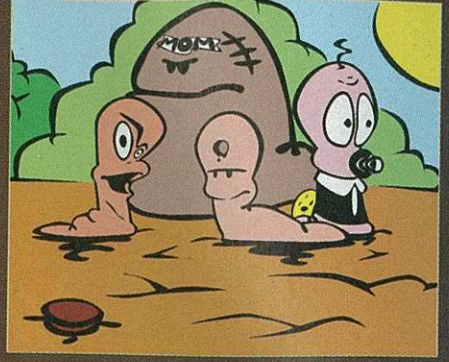
Oynanabilirlik konusunda R6'in kalas karakterlerine göre Vegas'ın birimleri çok daha fazla hareket seçeneği veriyor elbette. Ama diğer yandan R6'in planlama kısmını komple çıkarıp attığı için eksik kalıyor. Oyun öncesinden R6'e, oyun içinden Vegas'a puan var.

Ve sonuçta 9 yıllık Rainbow Six, yeni oyunumuz Vegas'ı 6-3 gibi bir skorla geçiyor. Sinan'ın ilk Rainbow Six incelemesinde oyuna 10 üzerinden 9 verdiğini, Vegas'ın ise benden ancak 77 aldığını düşünürseniz bu pek şaşırtıcı değil.

- TUĞBEK

KAZANAN: RAINBOW SIX

KAFA HABERLERİ



WORMS GERİ DÖNÜYOR

Ama sadece Xbox Live kullanıcıları için. Team 17'nin dediğine göre oyun 2 boyutlu oyunlarına benzer olacakmış. Bu demektir ki Worms 2/Armageddon benzeri bir oyunla karşılaşacağız. Bu demektir ki milyonlarca Worms hayranıyla bir arada turnuvalar çevirebileceğiz. Bu da demektir ki... Neyse. Eğer Team 17, eski oyunlarındaki gibi eğlenceli ve stratejisi sağlam bir oyunla gelirse, sadece bu oyun için bile Xbox 360 alanlar olacaktır.



MIDWAY KLASİKLERİ DE VOLDA

Xbox'ın online ataklarına PlayStation cevap vermekte gecikmedi ve Midway'ın klasikleşmiş 6 oyununu online olarak destekleyeceğini açıkladı. Bu oyunlar Mortal Kombat II, Gauntlet II, Rampage World Tour, Joust, Rampart ve Championship Sprint. Eh, tahmin ettiğiniz gibi bu oyunların favorisi MK II olacaktır. Nice Fatality'lere diyelim...

ARCADE SEVERLERE JOYSTICK

Hem Xbox360 sahibi hem de Xbox Live! kullanıcısıysanız, eminiz ki oynadığınız arcade oyunlarda gamepad yüzünden biraz şikayetçi olmuştunuzdur. İşte bu ARCADE gameSTICK'le, arcade oyunlarını hem daha rahat hem de daha iyi oynayabilirsiniz (özellikle dövüş oyunlarını). Bu stick'le 14 arcade oyunundan faydalanabilirsiniz. Bunun yanında Frogger, Timepilot ve Astropop oyunlarına ücretsiz, Trial bir Gold üyeliğe de sahip olabilirsiniz.





MONKEY ISLAND OYUNLARI

BU ALTINDA NEFESİNİ 10 DAKİKA TUTABİLENLERİN ROG AROMALI MACERALARI...

Okuyucular kimbilir kaç defa "Büyüyünce ne olacaksınız?" sorusuyla muhatap olmuşuzdur. Kiminiz her seferinde farklı cevaplar verip soruları dumurlara uğratarırken, kiminiz de eminim beylik cevaplarla geçiştirirdiniz bu gereksiz merakın plerini. Bende durum biraz daha travmatikti, ya korsan olmak ordum ya da çocukluğumda bildiğim en önemli yer olan - ki ben " " de diyebilirim orası için, zira bir binadan çok daha organikti zıcroğlu'nda "oyun çeken" adam olmak isterdim! Tabii ki herkesin çocukluk takıntısı vardır, şahsımın Commodore kasetlerinden 5'25 etlere hemen ardındansa Amiga'ya uzanan çocukluğunda belki de croğlu o yüzden özel bir yere sahipti ancak ilk cevabımın korsan ası dikkatinizi çektiyse biraz daha yaklaşın, bu yazı işte o cevabın biyle ilgili!

MONKEYS ARE LISTENING

Bu yılın herhalde bilgisayar oyun dünyası için en mühim arından bir tanesi, Monkey Island'in yayınlanmasıdır. Oyun, text adventure'ların hemen akabinde, piyasada kendisine gerek grafikleri kse de yeni oynanış tarzıyla kısa sürede yeni hayranlar bulan adventure akımının en nevi şahsına münhasır örneklerinden di. Adlarını sonradan pek çok farklı ve başarılı projede de çağımız Ron Gilbert, Tim Schafer ve Dave Grossman'dan oluşan Monkey Island serisinin yaratıcıları olarak oyun dünyasının m isimleri arasında yer edinmişlerdir. Gençcecik bir korsan nın, başını belaya sokabilme sanatı üzerine doğal yeteneğini t cömertçe sergilediği bir maceraydı The Secret of Monkey d. Daha tayfa olmayı bile becermeden önce Üç Sınav'da başarılı kendisini kanıtlayacak, bulunduğu adanın valisine âşık olacak, eyecek, vali Elaine'in belalı olan LeChuck'in dirisine değil ama ne karşı muazzam bir mücadele içine girecek ve tüm bunlar en bir yandan da dengeli/dengesiz türlü karakterle tanışacaktır amanımız. Okurken bile yoruluyor değil mi insan?

lanın başarısının ardından piyasaya sürülen pek çok benzer oyun ey Island'la yarışabilmek için çabalasa da, ne MI'in kendine spri anlayışı ve jargonunun kalitesine erişebildiler ne de olay ünün bu kadar zengin işlediği, kimi zaman film, kimi zaman da tadı veren dinamik atmosferine rakip olabildiler.

unun başarısının ardından beklenen oldu ve ilk Monkey Island unu kotaran ekip son defa bir araya gelerek Monkey Island 2:

LeChuck's Revenge'i hazırladılar. Big Whoop adlı efsanevi hazinenin peşine düşmeye niyetlenen Guybrush artık büyümüş ve hatta sakal sahibi olmuştur. Largo LaGrande adlı baş belasından kurtulduğu anda yine bir çuval inciri berbat etmeden içi rahat etmeyecek olan Bay Threepwood, Largo'ya LeChuck'in sakalını kaptırınca olanlar olur. Bir numaralı rakibimiz, türlü voodoo marifetiyle dünyaya kazık çakma yeminini yerine getirmek ve tahminen Elaine'i yaşayan bir ölü, Guybrush'ı ise sadece bir ölü olarak modifiye etmek için geri döner. Guybrush'ın önündeki upuzun yolculukta pembiş bir mini elbiseyle maskeli baloya katılmaktan tutun da, önceki macerasında kendisinden gemi satın aldığı Stan'in cenaze levazım işindeki girişimciliğine tanık olmaya kadar her tür maceraya biz de katılıyoruz. Buna, burnunun ucunu göremeyen harita uzmanı Wally'nin kılavuzluğunda burnumuzu türlü belaya sokuverme, antikacısından aşçısına, kumarbazından kütüphanecisine, valisinden otel resepsiyonistine, meslek grubu, maaş bordrosu falan gözetmeksizin kazık atmak da dahil! Monkey Island 2, adventure dünyasının belki de gelmiş geçmiş en eğlenceli ve en başarılı oyununun kahramanıyken bile size hayatın en önemli gerçeklerinden birisini tokat gibi yapıyor; eğer bir kadının canını yakarsanız, adınızın yazacağı tek yer, köpeğinin taşmasıdır!

KILICINIZ MI DAHA KESKİN YOKSA ZEKANIZ MI?

Bu soruyu soran ilk oyun, 90'ların ikinci yarısında yayımlanacağına dair dedikodular yayılan, kare kare fotoğrafları bilgisayar oyun dergilerine yansıdıkça efsanenin sevenlerini kılıçlarını bileyleyerek, saçlarını atkuyruğu yaparak, en zeki cümlelerini yeniden ezberleyerek ve her karşılaştıklarına "Hey arkada üç başlı bir maymun var!" diyerek ısınma turlarına başlatan üçüncü Monkey Island oyunu, The Curse of Monkey Island'dan başkası değildir.

Oyunu ele geçirir geçirmez sanki sonsuz gençlik iksiri bulmuşçasına eve varana kadar başına bir şey gelir korkusuyla en güvenli montumun en sağlam cebine yerleştirmiş, elimi de bir an bile oyunun kutusundan çekmemiştim! Oyunun rengarenk yüklem ekranı bile göz kamaştırıyor, el ayak titretiyordu. Hemen açılışa zorluk seviyesini belirleyecek iki seçenektan bir tanesini tıklamam istendiğindiyse tek gözlü, tahta bacaklı ve kanca elli bir Monkey Island sever olarak Mega Monkey adlı, tüm bulmaca ve diyalogların açık olduğu seçenekle oyundan maksimum randıman almaya and içmiştim. Ve oyun tüm

haftasonumu yedi, yuttu, sömürdü! Animasyonlar şahaneydi, diyaloglar tek tek sloganlaşacak cinstendi, "laf sokarak" kazandığımız kılıç dövüşleri bile geri dönmüştü. Serinin üçüncü oyunu aslen Full Throttle'dan tanıdığımız Jonathan Ackley ve Larry Ahern'e emanet edilmişti.

Sevdiğimiz kadın bizim için ne kadar değerli olabilir? Mesela ağırlığınca altın kadar? İşte Guybrush başını tam da bu tarz bir belaya sokup Elaine'i som altına dönüştürmeyi başarıyor! Sonra macera başlıyordu! Guybrush yepyeni bir yüzük bulmak zorundaydı ve Elaine'i yükte aynı ağırlıkta, pahada ise daha bir ete kemiğe geri dönüştürmek için çabalıyordu. Tabii som altından güzeller güzeli bir kadını ortada bırakmaya gelmez! Kaçırılan Elaine'i ararken bir yandan da çocukluğumuza dönecek, bizi yutan bir anakondanın midesinden firar edecek, kırık bir aşk hikâyesini, et kemikten ayrılmış olsa da mutlu bir beraberliğe dönüştüreceğiz. Tüm bunlardan sonraysa bilin bakalım hangi sakallı başbelası peşimize takılacak...

HEY ARKADA ÜÇ BAŞLI BİR MAYMUN VAR!

Üçüncü oyun her ne kadar ilk iki oyunun sağlam bir kolâji olsa da seriyeye kattığı yenilikler ve risk almadan başarıyla kotarılmış



macerasıyla "oynamadan ölünmemesi gereken oyunlar" arasına girivermişti. Her şey "keşke seri üç oyunda kalsaymış" dedirten dördüncü oyuna kadar tozpembeydi. Maalesef dördüncü oyun, üç boyutlu grafiklerinin yarattığı "yapay" atmosferiyle serinin ilk üç oyunuyla baş edemeyen yine de standartların üzerinde, eğlencelik bir oyundu.

İlk oyundan bu yana geçen on yedi sene, dört disketten on iki diskete geçiş (hakkaten de sağ elim o amığa disketlerini değiştirmekten felç olmaya yaklaşmıştı) hemen akabindeyse multimedya devrimiyle çiftler cd'lik formatlarda yayınlanan bu efsaneyi elden geldiğince sevenlerine hatırlatmak, hiç tanışma fırsatı bulamayanlarsa az da olsa tanıtmaya çalıştım. Bir sinema filmi, bir albüm, bir tablo insanın hayat tarzını değiştirebilirse eğer, size garanti veriyorum ki Monkey Island'ın bunu başaracak kudreti mevcut. Hala daha iyi ve eğlencelisi yapılmamış olduğuna göre, bize düşen sanırım kılıçlarımızı parlatıp, ışıkları karartmak. Aşık olunacak bir kadın, belalardan özellikle beğenip seçip başımızı sokacağımız bir bela ve kök birasından tutun da bir voodoo bombasına kadar üzerinde ne denersek deneyelim, yakamızdan düşmeyecek olan LeChuck'la düellomuz var. Bir grog alın yanınıza, bozulan sinirleri korsan usulü tazelemek için...

ERDEM TATAR

AYIN MAME OYUNU

BLUE'S JOURNEY I'M BLUE DABA DEE DABA DANE

Her ay farklı türlerde oyun örneklerine yer vermeye çalışıyoruz bu köşede. Her ne kadar MAME üzerinde en çok dövüş oyunları oynansa da, keşfedilmeyi bekleyen ve oynanmayı hak eden başka oyunlar da var. Blue's Journey de bunlardan biri.

ÇOCUKLARIN RÜYASI

Bu cıvıl cıvıl oyun, en halis ve muhlisinden bir platform oyunu; hani şu "atlamalı, zıplamalı" dediğimiz türden. Ama bu oyunu diğer platform oyunlarından ayıran birçok özellik bulunuyor (zaten bu yüzden kendisi misafirimiz). Öncelikle oyun inanılmaz şirin, sevimli ve neşe dolu. Her bölüm bu kıstaslara göre hazırlanmış ve bir süre sonra oyunu oynarken mutluluktan uçabilecek kıvama geliyorsunuz. Oynanışın da görsellikten aşağı kalır yok. Benzeri oyunlarda roket kullanırken, bu oyunda düşmanları telef etmek için yaprak kullanıyoruz (Yeşilay'ın oyunu olmasın bu)! Yaprğa değen yaratık (ki bunlar da rengârenk, pembe dinozor oluyor) bayılıyor ve eğer üzerine yürürseniz bu baygın yavrucağızı kucağınıza alıyor ve hop diğerlerinin üzerine fırlatabiliyorsunuz.

Her platform oyununda olduğu gibi BJ'da da tonla gizli yer ve saklanmış eşya bulunuyor. Bunu daha da komplike hala getirmek isteyen Alpha Denshi, oyuna ufalma/büyüme tuşu koymuş. Bazı bölümlere ulaşmak için pire gibi küçülmeniz gerekebiliyor ama bu haldeyken de ölmek iki kat kolaylaşıyor. Dikkatli olmak gerek yani. Bir diğer güzel özellik de bölümler arasında sık sık girebildiğiniz

dükkanlar. Bazıları sadece işe yarar bonuslar verirken bazıları sizi sınava tabi tutuyor. Örneğin "Buraya gelene kadar kaç dükkana girdin?" sorusuna doğru cevap verirseniz ödüllendiriliyorsunuz... Yaşınız ne olursa olsun kesinlikle bu oyunla kendinizi ödüllendirin. Oyun oynarken neşelenmek pek alışageldiğimiz bir olay değil sonuçta!

ROM ADRESİ: <http://tinyurl.com/ye56rv>

VOLKAN TURAN



NEXT LEVEL

The screenshot shows a Windows XP desktop with a blue sky background. In the foreground, there are three windows:

- Microsoft Word:** A document titled "Yazıcılarım - Microsoft Word" with the text: "Anlamsız Muha... Karanlığa yakın geldiğimde tek a... yazıyorum, daha... sanki. Korkular... ilerliyoruz. Köşede gördüğ... esinti pathyor. B... şey arıyorum eli... dönüyorum... V
- Microsoft Excel:** A spreadsheet titled "MART SAYISINA YAPIL" with a table of tasks and their status.
- Windows Messenger:** A conversation window titled "[Jess] - Conversation" showing a chat log between Jess and Gattsu.

Excel Table:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	YAPILACAK İŞ					SON DURUM			
2									
3	Star Wars Galaxies deneme sürümü?				OK				
4									
5	Supreme Commander'a ait tüm hazırlıklar?				Bitti				
6									
7	Resident Evil 4'ün PC'ye bu ay çıkma ihtimali?				Var				
8									
9	Yeni sezon Level Cup'ta hile-hurda?				Ayıpsın				
10									
11	1 Mart'a kadar herşey bitti mi?				Görüşürüz				
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									

Windows Messenger Conversation:

To: [Jess]

[Jess] may not reply because his or her status is set to Away.

[Jess] says:
☹️

Gattsu says:
bilmiş ki?

[Jess] says:
özel bişe mi var bu sayı

Gattsu says:
eee, pek yok aslında...

Gattsu says:
sadece, bizim grafiker kaçtı, yeni grafikerlerle çalışıyoruz

Gattsu says:
ayrıca, quark'ı bıraktık, komple indesign'a geçirdik dergiyi

[Jess] says:
oyy

Gattsu says:
ha tabii indesign'a geçmişken komple yeniden tasarladık dergiyi

Gattsu says:
bir de şey var, 10. yıl sayısı bu

[Jess] says:
☺️

[Jess] says:
gelicem bi sn

Gattsu says:
ne zaman dönüyorsun sahalara serhat'im? geçmiş olsun çok

[Jess] says:
sağol abi yaw

[Jess] says:
1 haftam kaldı

[Jess] says:
son bi kontrol

[Jess] says:
sonra başlıcam kısmetse

[Jess] says:
yeni hayata

Gattsu says:
ehaha :)

Gattsu says:
gel gel

bütün çocuklar geçmiş olsun diyorlar sa

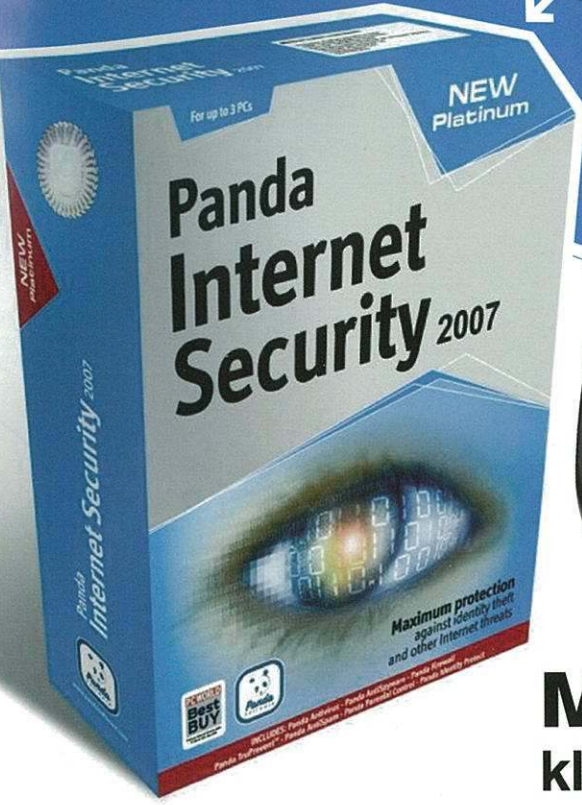
Last message received on 28.01.2007 at 06:11.

reklam indeksi

Adidas	4-5	Benq	19	Dpp	147	Kingston	29	Minton	ö.k.i.	Tiglon	63
Ajans press	127	Bilge adam	69	EduTime	89	Koyuncu	77	Nintendo	a.k.	Vestel	49
Amd	9	Casper	21	Epson	59	Logitech	7	Nod32	85	Weblebi	105
Asus	15	Cominic	99	Goal dergisi	109	Microsoft	123	Panda	a.k.i.	Zyxel	23

Panda Internet Security 2007

ALAN HERKESE



Microsoft klavye + mouse seti

Şimdi bir Panda Internet Security 2007 ürünü alın, hem maksimum koruma elde edin, hem de çok hoş bir klavye ve mouse sizin olsun!..

PANDA INTERNET SECURITY ÖZELLİKLERİ

Panda Kimlik Koruması

Kişisel bilgilerinizi güvende tutar

Kişisel bilgi hırsızlığı (hesap ve kredi kartı numaraları, giriş bilgileri, vb.) giderek güvenliğinize karşı daha büyük bir tehdit oluşturmaktadır. Panda Internet Security 2007 ile hiç kimse verilerinize izinsiz erişim sağlayamaz.

En Yeni Nesil Antivirüs

Her tipte virüsü otomatik olarak tespit eder ve temizler

Virüsler, kurtçuk programlar ve Truva atları gelişti ve çoğaldı. Artık siz farkına varmadan çalışacak şekilde tasarlandılar. Panda Internet Security 2007 bilgisayarınızı virüslerden uzak tutmak için bunları otomatik olarak tespit eder ve temizler.

Ödüllü AntiSpyware

İnternet aktivitelerinizin gizliliğini sağlar

Casus yazılımlar İnternette neler yaptığınızı izler ve istemediğiniz reklam pencereleriyle bilgisayarınızı yavaşlatır. Panda Internet Security 2007 İnternetteki özel hayatınızı korur ve casus yazılımların sinir bozucu aktivitelerini engeller.

Kişisel Güvenlik Duvarı - Firewall

Davetsiz misafirleri ve "hacker" ları engeller

Bilgisayarınızda olabilecek davetsiz misafirleri dert etmeden rahat bir şekilde İnternet'in keyfini çıkarın. Panda Internet Security 2007 bunları daha girmeden engelleyerek bilgisayarınızı korunaklı bir kale haline getirir.

Çevrimiçi Dolandırıcılığa Karşı Kendinizi Koruyun

Banka işlemlerinizi ve alışverişlerinizi gönül rahatlığıyla yapın.

Yeni dolandırma teknikleri, sizi aldatarak banka detaylarınız gibi kişisel bilgilerinizi alarak paranızı çalma üzerine tasarlanıyor. Panda Internet Security 2007 bunlara savaşarak çevrimiçi banka işlemlerinizi ve alışverişlerinizi endişe duymadan yapmanızı sağlar.

INDEX

Türkiye'nin Bilişim Kaynağı

www.index.com.tr

Panda Internet Security 2007 ürününü, Panda Software Türkiye Ana dağıtıcısı INDEX'in bayilerinden ve mağazalarından temin edebilirsiniz.

Panda Software

İhtiyacınız olan çözüm...



Yeni 2007 Ürünler



www.pandasoftware.com.tr
0212 222 15 20 pbx



SAĞLAM KAFA SAĞLAM VÜCUTTA HEPSİ TEKNOSA'da

Dünyanın en çok satan el konsolu DS lite ve beyin egzersizleri Teknosa'ya özel pakette

~~529 YTL~~
449 YTL

799 YTL

Wii
Teknosa ile tüm Türkiye'ye ulaşıyor!!



NINTENDO DS™ lite



Tüm dünyada en fazla satan oyun konsolu Nintendo DS lite'in dokunmatik ekranı ile oyuna hakim ol, MP3 çaları ile müzik dinle, İnternet tarayıcısı ile dünyaya ulaş, Wi-Fi ve 16 saatlik pil ömrü ile oyununu istediğin yerde istediğin kişi ile oyna.

Wii
move you

Wii ile hareketleriniz artık oyunun bir parçası. Daha fazla eğlence için Wii konsolu 5 adet spor oyunu ile birlikte geliyor. Yüzlerce nostaljik oyun seni download merkezinde bekliyor.



Nintendo

NORTEC
EURASIA

AXess
Peşin Fiyatına
12 taksit
maksimum

AXess
Tüm Ürünlerde
36 taksit
aya kadar
maksimum

TEKNOSA

Herkes için teknoloji

444 00 78

Güncel fiyat ve kampanyalar için Teknosa mağazalarından bilgi alınız. Taksitli fiyatlarında %18 KDV dahildir. Taksit tutarları fiyat yuvarlaması nedeniyle maksimum +/- %0,5 oranında değişebilir.

teknosa.com