

LEVEL

126

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



K.K.T.C. Fiyatı 8,25 YTL

TEMMUZ 2007 | 6.50 YTL (KDV Dahil) 2007-07 | ISSN 1301-2134

**GOD OF WAR 2
VE FALLOUT 3
POSTERİ
HEDİYELİ!**

EN İYİ OYUNCU SİZ OLUN!

Oyunlarda başarılı olmanın sırlarını öğrenmek ister misiniz?

HYDROPHOBIA

Hangisi daha korkunç?
Zombiler mi, yoksa boğulmak mı?

OVERLORD

Dungeon Keeper'in izinden giden komik ve "kötü" bir oyun

AYRICA

WORLD IN CONFLICT
COLIN MCRAE DIRT
HALO 2 VISTA
FORZA MOTORSPORT 2
SPEEDBALL 2 GERİ DÖNÜYOR!
SPLINTER CELL CONVICTION

SADECE
LEVEL'DA!

HOŞ GELDİN ESKİ DOST

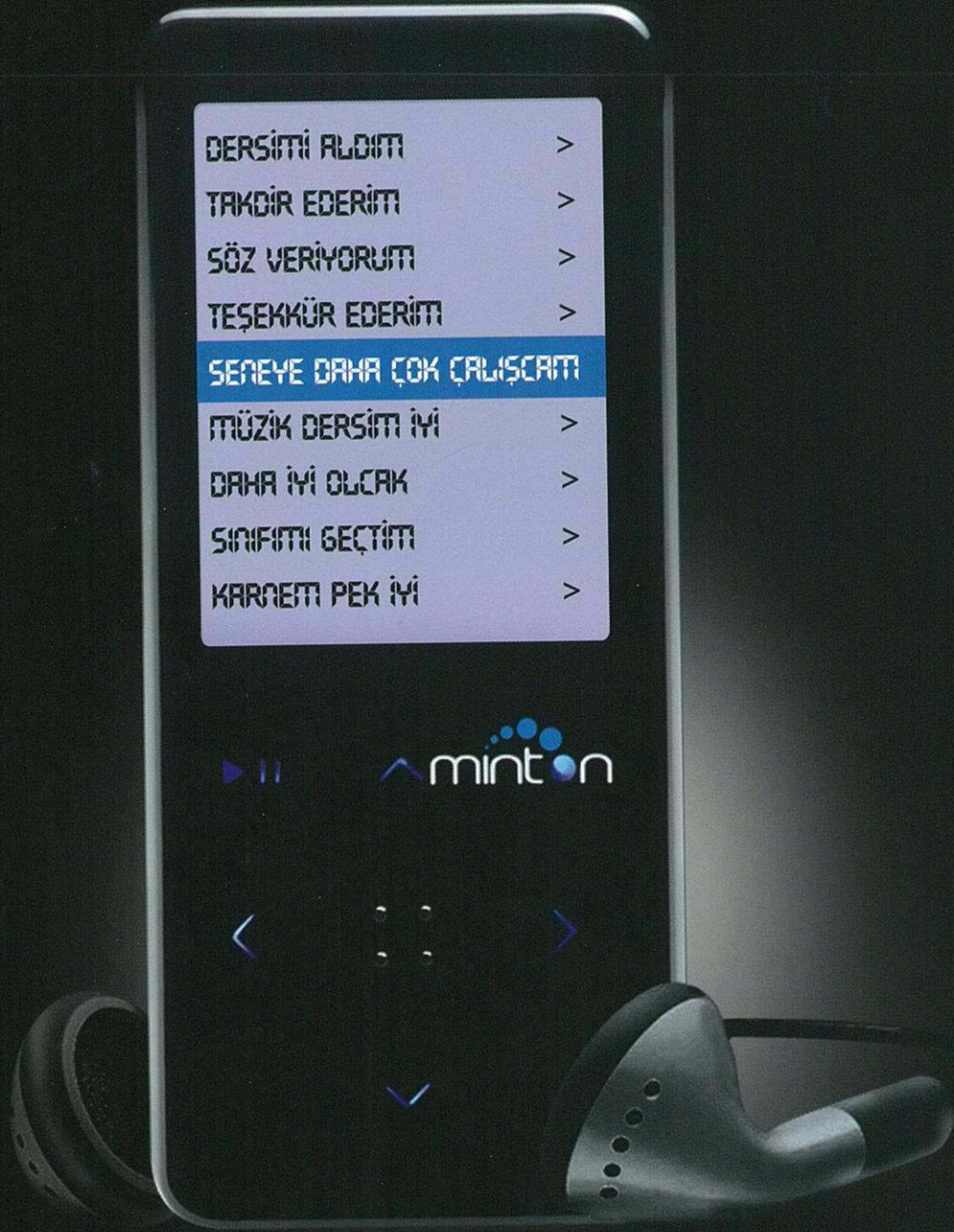
FALLOUT 3

Yılın en heyecan verici RPG'si hakkında tüm detaylar, görüntüler ve bilgiler

TAM ÇÖZÜM, İNCELEME VE DEMOSUYLA

TOMB RAIDER ANNIVERSARY





O şarkısını seçti...

Şimdi sıra sizde! O'na bir Minton MP4 Player alın, müzik ruhuna da derlerine de iyi gelsin.

Minton MP4 Player 3082

- >MP3, WMA, WAV, MP4 Ses / Video format desteği
- >Ultra ince kompakt tasarım
- >Dokunmatik butonlar
- >Dahili 2 GB hafıza
- >Cihaz kapalı olsa bile, istenilen saatler arasında radyodan otomatik kayıt yapabileme
- >JPEG / BMP Formatlı resim görüntüleme
- >1,7"65K renkli TFT LCD ekran
- >Dahili Li - Polymer şarj edilebilir pil
- >Saat ve tarih fonksiyonu
- >FM Radyo
- >FM Radyodan kayıt yapabileme
- >5 Mod EQ
- >USB 2.0 Arayüz desteği
- >80x36x7,9 mm boyutlar / 34gr. ağırlık

EDİTÖRDEN



[[Durun derginin içerlerine doğru süzülmeden önce bir şey sorayım size: Yıllar ve yıllar sonra bile saygıyla andığınız herhangi oyunu düşünün. Mesela bu ayki kapak konumuzdan yola çıkarsak, ilk Fallout'un çıkış gününü aylar öncesinden bekliyor muydunuz? Oyunda hangi silahların olacağını, hikayesini biliyor muydunuz? Peki Starcraft çıkmadan önce tüm birimlerini ezberlemiş miydiniz? Oyun çıkmadan bir yıl önce Final Fantasy 7'nin "hikaye sinopsis"ini forumlarda tartışmaya başlamış mıydınız? Hayır, hayır, hayır.

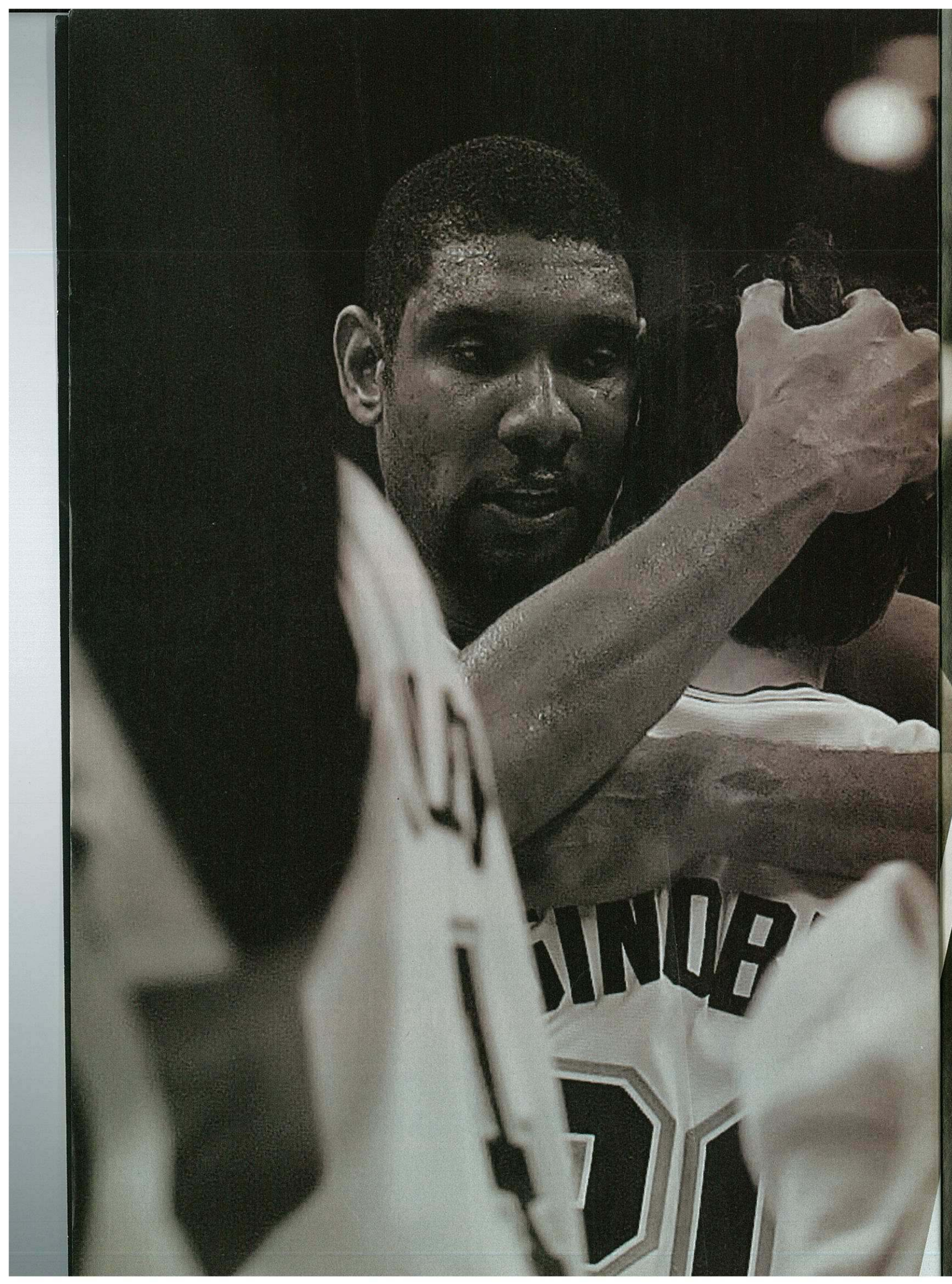
Daha önce de yazdım bu konuda. Ama bakın, bu gerçekten çok önemli: Oyunlardan artık eskisi kadar zevk alamadığımızdan yakınıp duruyoruz ya. Hah, bunda çıkmadan yıllar öncesinden itibaren bir oyunun her şeyini bilmemizin büyük payı var. Henüz çıkmamış oyunların her şeyini bilerek forumlarda artistlik yapıyor olabilirsiniz, ama bu sizi oyunların en büyük sihriden mahrum olarak oynamaya mahkum ediyor: KEŞFETMEK VE ÇÖZMEK. Oyun oynamanın en temel bu iki zevkini kendi elimizle, "preview"lar, "dev diary"ler, "trailer"lar ve "dev blog"larla dolu bilgi çöplüğüne atıyorsak, kusura bakmayın ama, "oyunlar eskisi kadar zevkli değil" diye ağlamak hakkımız değil.

Oyunlardan yeniden zevk almak mı istiyorsunuz? Gelin hemen bir deney yapalım sizinle: Diyelim ki Fallout 3 için yanıp tutuşuyorsunuz. O zaman LEVELDVD'deki videoyu seyretmeyin. Özenle hazırladığım kapak konusunun da bir sayfasını bile açıp okumayın. Kolay değil, ama dahası var: İnternetteki hikaye detaylarını, forumlardaki fanboy tartışmalarını, "yapımcı günlüklerini", teaser videoları gördüğünüz yerde kaçın. Eğer bunu 2008 sonuna kadar yapabilirsiniz ve hala Fallout 3'ü oynadıktan sonra zevk almıyorsanız, o zaman sizin oyunculuktan emekli olma zamanınız hakikaten gelmiş demektir.

Bir oyun sever olarak bu tavsiyemi tutmanız çok zor. Bana inanmazsanız deneyin ama başarısız olacaksınız. Çünkü Fallout 3'ü yıllardır merak ediyorsunuz ve içerideki o özel dosyayı okumak istiyorsunuz. Ama durun, kendinize hakim olun... Durun!... Ahh, ama çevirdiniz bile sayfayı.

Not: Bir aylık yokluğumu hissettirmeyen Serpil'e teşekkür ediyor, ben yokken masamın üstüne devrim planları çizen Mehmet'i esefle kınıyorum. Hepinize esenlikler diliyorum efendim (esenlik = klima, vantilatör, yelpaze, rüzgar yapan herhangi bir şey).

Sinan Akkol



adidas



SPURS

21

HIRS, TUTKU, ZAFER...



OFFICIAL OUTFITTER OF THE NBA

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
Firat Akyıldız, firat@level.com.tr
Serpil Ulutürk, serpil@level.com.tr

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

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

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

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

Genel Müdür ve İmtiyaz Sahibi: Gökhan Güner Sungurtekin
Genel Müdür Yardımcısı: Beste Özerdem
Finans Müdürü: Aylın Aldemir
Pazarlama Müdürü: Özlem Cenker
Halkla İlişkiler Müdürü: Aytun Çar
İş Geliştirme Müdürü: Umut 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
Hadimköy Yolu, Çakmaklı Mah.
San Bir Bulvarı, 4.Bölge, 9.Cadde No:143
Çakmaklı-Büyükdöğme-İstanbul
Tel: 0212 886 70 70 (pbx)

Dağıtım DPP A.Ş.

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

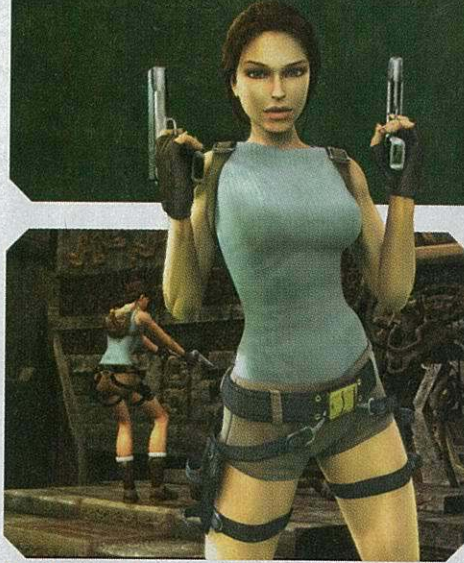
Abone Faks: (212) 217 94 23
Abone web: http://abone.vogel.com.tr

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

**Hep Kazanan
Siz Olun**

→ 108

Company of Heroes'dan uçuş simülasyonlarına kadar, sizi oyunlarda başarıya götürecek nokta atışı taktikler veriyoruz.



tomb raider anniversary → 44
Özüne dönen Lara Croft'a artık o kadar da yüklenmeyelim. Yıllardır telef oldu kız her çıkıntıya



overlord → 50
"Kötüyüm ben kötüyüm, kötüyüm, kötüyüm"
diyerek çayır çimende dolaşabileceğiniz bir oyun.

halo 2 → 48

Veya "İhtiyacı olmayanlara zorla Vista aldırma yöntemleri #9"

**BU AY**

fallout 3 → 34

"FPS mi olacak?", "Vault Dweller miyiz?", "PipBoy'un olayı nedir?", "Peki ya DogMeat var mı?"... Merak ettiklerinize cevap veriyoruz, hem de birinci ağızdan aldığımız cevapları.

HER AY

keşif birliği → 11

Biz kez daha çal Sam... Onu demek istemedim, bırak o cep telefonunu yere, bırak!

pc inceleme → 44

Lara Colin'e aşık olur, nikah şahitliğini yapması gereken Overlord itiraz eder.

forte → 62

Guild Wars'un yapımcılarından çok güzel bir devasa: Dungeon Runners.

sanaldan gerçeğe → 118

4 sayfalık machimima dosyasıyla Güven'in dönüşü muhteşem oldu.

konsol ustası → 70

Wii ve PS3 aksesuar incelemelerine başladık.

inbox → 126

Mehmet kazan indiriyor.

Denemesi bedava değil ama neden kazanmayasın?

Saat başı
PlayStation® Portable



Her gün 1 kişiye
PlayStation 3

Promosyonlu ürünler ve açma halkalarındaki
kodu, ad soyad, adres bilgilerinizle birlikte
532 752 22 52'ye kısa mesaj olarak gönder,
ekilişe katılma hakkı kazan!

Sprite

Her kutu 330 ml. kutu ürünlerin açma halkalarının veya 200 ml. cam şişe, 500 ml., 1 L. ve 2 L. PET Sprite ürünlerinin promosyonlu kapaklarının altındaki kodu, adınızı soyadınızı ve adresinizi kelime aralarında bir boşluk bırakarak yazın, 0532 752 22 52 no.lu numaraya kısa mesaj olarak gönderin. Promosyona, www.susuzlugunudine.com internet sitesine üye olarak da katılabilirsiniz. İnternet sitesi üzerinden yapılacak katılımlar kişi başı, günlük 10 katılım ile sınırlanmıştır. 12 hafta boyunca kısa mesaj ile veya www.susuzlugunudine.com'dan promosyona katılan katılımcılar, her gün (00:00-23:59 saatleri arasında) için ayrı ayrı hazırlanacak listelerle kendi katıldıkları gün için 1 adet Sony PlayStation 3 (PS3) Console, ayrıca her gün 12:00 ile 20:00 saatleri arasında her saat için ayrı ayrı hazırlanacak listelerde isim sağladıkları saat dilimleri için 1 adet Sony PlayStation Portable (PSP) Base Pack çekilişi hakkı elde edecektir. (Sony PSP Base Pack çekilişi için saat 12:00-20:00 saatleri dışında kalan katılımlar ertesi gün 12:00-13:00 saatleri arasındaki katılımlara dahil edilecektir.) Promosyona katılım tüm operatörler tarafından 1 kısa mesaj/2 kontör (Turkcell, Vodafone ve Avea'nın standart kısa mesaj/kontör tarifesi üzerinden) olarak ücretlendirilecektir. Talihliler, üzerindeki kodu gönderdikleri açma halkası veya kapağı, kimlikleri ile ibraz edemedikleri takdirde, kazandıktan ikramiyeyi alma hakkını kaybedeceklerdir. Promosyona 18 yaşından küçükler katılamaz, katılmış olsalar dahi kazanmaları halinde ikramiye kendilerine verilmeyecektir. Promosyon kurallarının tamamını, çekiliş tarihlerini ve yerini promosyona katılan kişiler tarafından belirtilen adreslerden öğrenilebilir. Promosyona katılan herkes promosyon kurallarını kabul etmiş sayılır.

keşif birliği

- football manager live 14
- fotofili 24
- hydrophobia 12
- intel game-x 26
- ister inan, ister inanma 14
- level'in webden seçtikleri 20
- level cup 22
- pes 2008 18
- sektörden haberler 12
- speedball 2 32
- splinter cell conviction 16
- world in conflict 30

dosya

- fallout 3 34
- hep kazanan siz olun 108

pc inceleme

- tomb raider anniversary 44
- halo 2 48
- overlord 50
- colin mcrae dirt 54
- spellforce: rogue universe 58
- monster madness 60
- spellforce 2: dragonstorm 61

konsol bölümü

- forza motorsport 2 -360- 78
- konsol ustası 70
- mario strikers charged -wii- 76
- odin sphere -ps2- 80
- red star -ps2- 81
- virtua fighter 5 -ps3- 74

donanım

- giriş 99
- incelemeler 100
- donanım el kitabı: network 106
- donanım pazarı 107
- teknik servis 108

forte

- dungeon runners 62
- ayın oyunları 63
- ayın modları 64
- knights of the force 65

online

- lotr online: meslekler 66
- gamesultan 68
- savaşım 69

strateji ustası

- tomb raider anniversary 86
- sanaldan gerçeğe 118
- inbox 126
- kafa ayarı 132

colin mcrae dirt

Sıcak kumlardan kaynaklanan çöllere atlayın. Dört teker üstünde.

→ 54



tomb raider anniversary → 86 tam çözüm

Yeni strateji oyununun en zor bölümlerine derinlemesine çözümler.



→ 74

virtua fighter 5

Tekken serisinin dolduramadığı bir boşluğa yumruk atıyor yine.



→ 32 speedball 2

Hiç beklenmedik nostaljik bir esinti. Amiga'nın klasiği, yeni nesille başa çıkabilecek mi?

OYUN İNDEKSİ

colin mcrae dirt	54
football manager live	14
forza motorsport 2 -360-	76
halo 2	48
hydrophobia	12
mario strikers charged -wii-	76
monster madness	60
odin sphere -ps2-	80
overlord	50
pes 2008	18
red star -ps2-	81
spaceforce: rogue universe	58
speedball 2	32
spellforce 2: dragonstorm	61
splinter cell conviction	16
tomb raider anniversary	44
virtua fighter 5 -ps3-	74
world in conflict	30



Birlikte
her şeyin en
iyisini almanıza
yardımcı oluyoruz.



AMD, bilgisayarınızın Tasarımda Daha Üstün olması için endüstri lideri grafik ve kablosuz iletişim firmaları ile bir takım oluşturdu. Daha üstün çünkü bizim en ileri çift çekirdek işlemcilerimiz, grafik ve kablosuz iletişim teknolojilerimiz dijital dünyanıza en iyisini verebilmek için geliştirildi. Ve daha üstün çünkü bizimle Windows Vista™ için olağanüstü deneyime sahip olursunuz. Böylece az iş de yaparsanız, çok iş de yaparsanız daha iyisine sahip olamazsınız.

www.amd.com



AMD
Smarter Choice

mavibilgisayar

www.mavibilgisayar.com

MAVİ PC MEGA

- AMD Athlon™ 64 X2 3800+ Çift Çekirdekli İşlemci
- Socket AM2 Anakart
- 1GB DDR2 667MHz Ram
- 160GB Sabit Disk
- 19" TFT LCD Monitör
- 18X DVD Writer
- ATX Kasa
- Optik Klavye-Mouse Seti
- Microsoft Windows® VISTA™ Home Basic

856\$
+ KDV

MAVİ PC ULTRA

- AMD Athlon™ 64 X2 4600+ Çift Çekirdekli İşlemci
- Socket AM2 Anakart
- 1GB DDR2 667MHz Ram
- 320GB Sabit Disk
- ATI Radeon™ X1950GT Ekran Kartı
- 19" TFT LCD Monitör
- 18X DVD Writer
- ATX Kasa
- Optik Klavye-Mouse Seti
- Microsoft Windows® VISTA™ Home Basic

1179\$
+ KDV



temmuz sayısı

BIOS optimizasyonu

PC'nize yeni özellik katın 98

Küresel ısınmayı durdurun!

Enerji tasarrufu ipuçlarıyla hem bütçenizi hem doğayı koruyun

76

AYLIK YAYINDIR • ISSN: 1300-9419 • 112415 • YIL: 12 • SAYI: 2007/07 • 6.25 YTL

CHIP

Temmuz/2007

www.chip.com.tr

TEKNOLOJİ • İLETİŞİM • BİLGİSAYAR

► PC ► Yazıcı ► MP3 çalar ► Fot. makinesi ► Dizüstü ► W-Lan ► DVD oynatıcı

Donanım sorunlarına son!

Bu ipuçları tüm sorunlarınızı çözecek

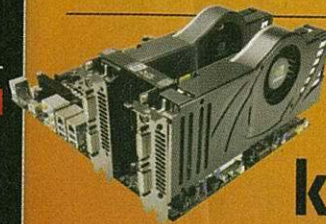
Tüm performans yazılımları ve cep telefonu araçları DVD'de

Cep telefonunuz için en iyi hediye Bayilerde!

Ayrıca ► Firmware güncelleme ► Cep-PC senkronizasyonu

Yazılımları güçlendirmek için 100 web eklentisi

I.E., Firefox, Skype, Google Ms Live. Tümü DVD'de. 152



Test: 35 ekran kartı karşı karşıya

Sadece 95 \$'a DirectX 10 destekli ekran kartı ister misiniz? 108

- Akıllı telefon almadan önce CHIP'in tavsiyelerine kulak verin 50
- Nero başımıza problem mi açıyor? Tüm çözümler bu yazıda! 146
- Windows Vista kurulumu üzerine en yeni ipuçları 160



keşif birliği

→ temmuz 2007



➤30

world in conflict

Sıcaklarla mücadelede soğuk savaş etkin bir yöntem olabilir mi? Senaryosunu, soğuk savaş uzmanı Larry Bond'un yazdığı World in Conflict bu sorunun cevabını versin bize.



ilk bakış



➤12

hydrophobia

Sudan korkmak için ille de kuduz mikrobi taşımaya gerek yok. Hydrophobia da aynı etkiyi yapacak.



➤14

football manager live

Futbolda transfer sezonu yakında bitecek ama 2008 başında tüm dünyayı yeni ve devasa bir transfer çılgınlığı daha bekliyor.



➤18

pes 2008

Spor oyunu mu simülasyon mu? PES, yeni oyunuyla gerçek futbola arasındaki sınır çizgisini biraz daha inceltiyor.

➤14

ister inan ister inanma

John Woo ve Warren Spector aynı projede. Buradan kan çıkar...

➤16

bilen adam

rüyanızda bilen adam görürseniz verdiği numaraları mutlaka not edin.

➤20

bize yazın

Hayır, Inbox'ı Keşif Birliği'ne taşımadık. Size reddedemeyeceğiniz bir teklifimiz olacak.

➤20

fotofili

Yeni oyunların hepsi birer sanat eseri, eleme yapmak zor. Belki de artık sadece ekspresyonist görsellere yer vermeliyiz.



Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

KAYNAMA NOKTASI

[[Tepemin üstünde bir sarı güneş, nereye gitsen peşimden geliyor (niye benim de bir kara bulutum yok ki sanki, serin serin olurdu ne güzel). Ben o yokmuş gibi davrandıkça, o beynimi ısıtıyor. O beynimi ısıttıkça, ben o yokmuş gibi davranıyorum. Güneşin dünya üzerindeki gücü giderek arttığına göre bu inatlaşmanın kaybedeni çoktan belli aslında. En sonunda, bir sokağın köşesinde yanıp kavrulmuş kafamdan kalanları bulacaklar. Sonra da... Ama sonrası beni ilgilendirmiyor zaten. Güneşte kurutulmuş zavallı kafamı da alıp giderim. Ölümünden sonra gölge varsa oraya sığınırım... Sonuç olarak, BU NE BİÇİM BİR SICAKTIR ARKADAŞLAR?! Piştik yahu!

Bütün ay sıcaklara söylenip durduktan sonra, yenilgiyi kabullendiğim noktada birkaç satır yazı yazabilir hale geldim. 40 dereceye yaklaşan sıcak havayı kınamak yerine üşenmeyip taa Afrika'dan buraya kadar geldiği için takdir edince sanki sıcaklarla aramız biraz düzeliyor gibi oldu, gerginliğimiz mevsim normalleri seviyesine indi. Ama durum hâlâ kritik. Neyse... Kaynama noktasına ulaşip buharlaşmadan önce bu yazıyı terk etmemiz gerekiyor. Siz de durmayın, yan sütuna atlayın.



Hydrophobia

SUDAN DA KORKULUR MUYMUŞ CANIM?! [Mehmet KENTEL mehmet@level.com.tr]

[[FİZİKTEN PEK ANLAMADIM hiçbir zaman, kafam genelde sözel şeylere bastı. Yazdım, okudum, konuştum; ama çok fazla hesaplamadım. Yine de, ne zamandı hatırlamıyorum, yerçekiminin formülünü öğrendiğimde (böyle "g'li m'li" bir şeylerdi) müthiş etkilenmiştim. Etrafımda gördüğüm her şeyin belli bir kural yüzünden öyle durduklarını bilmek çok ilginç gelmişti bana. Derste öğrendiğim formülün gerçek hayattaki en büyük yansımaları, musluğu açtığımda görüyordum: Bir kütle lavabonun içine doluyordu. Su, ne kadar acaipti. Meşhur reklamdaki gibi, açıp kapattırdım saatlerce musluğu, hayran hayran bakardım (evet geri zekâliydim). O zamandan beri, fizik

denilince aklıma gelen ilk şeylerden biri suyun fizikseliği olmuştur.

Hayatımda önemli yer kaplayan bir başka fiziksel mevzu da (kızlar dışında), oyunların fizik motorudur. Bazen hayran kalırız, bazen dalga geçeriz ancak (ilk paragrafa bağlamak ve yazının devamını garantiye almak adına) oyunlardaki fizik motorları suya asla gereken önemi verememiştir. Düz bir levha, bir görsellik aksesuarı, oyuncuyu boğmaya yarayan bir çevre aparatı oldu su, ama asla gerçek su fiziğine sahip olmadı.

Tüyük bitmemiş yetim Blade Interactive'in son projesi Hydrophobia, "gerçek bir su fiziği"

yarattığı iddiasıyla geliyor, yetenekli fizik motoru HydroEngine sayesinde. Vaat edilen "su fiziği", oyuncuyu da önüne katıyor sürüklüyor, nesnelere etrafından dolaşarak ya da onları yıkıyor, boşluklara doluyor, kendi hareketi, kendi devinimi olan, canlı ve özgür bir aktör olarak hareket ediyor. Bu, daha önce görülmemiş bir şey: Hydrophobia'da su, oyunu domine ediyor.



OYUN ENDÜSTRİSİNDEN HABERLER

WASTELAND

Bu ay derginin kapağını süsleyen Fallout 3'ün yanında çok şık duracak bir haber daha geldi: Fallout'un yapımında önemli rolü olan eski Interplay'li, şimdiki inXile'in kurucusu Brian Fargo, Fallout'un yapımına ilham veren projesi Wasteland'e geri dönmeyi düşündüğünü açıkladı. Fargo'nun "Fallout'un doğduğu yer" dediği Wasteland'i yeniden yapması pek de kötü bir fikir gibi gelmiyor kulağa. Hiçbir zaman Fallout kadar popüler olmadıysa da, Fargo'nun o günden bugüne kadar biriktirdiği deneyim (bir kısmını ilk Fallout'ta gördük) bu Üçüncü Dünya Savaşı sonrası oyununu canlandırmaya yetebilir. Fargo sonradan vazgeçmezse, Bethesda ve inXile sayesinde önümüzdeki yıllarda bol bol radyasyon yağmuru yiyeceğiz demektir.

CoH'A İÇERİDEN RAKİP

Gerçek zamanlı strateji türünün yeni çıta boyunu belirleyen Company of Heroes'a çok iddialı bir rakip geliyor, hem de kendi içinden. CoH'un tamamlanmasından sonra Relic'ten ayrılıp kendi oyun stüdyosu Smoking Gun Interactive'i kuran yapımcı John Johnson, gelen haberlere göre çoktan kolları sıvamış durumda. Bir süredir kaynağı ve kapsamı muğlak bir reklam olarak internette karşımıza çıkan "çok gizli" yeni projenin Smoking Gun'dan çıktığı ortaya çıktı sonunda. Firmanın ve Johnson'un "bu kez" nasıl bir şeyin peşinde olduğunu bilmiyoruz ama Company of Heroes oynamış herkesin bir şekilde bu gelişmeyi yakından takip edeceğini söylemek mümkün. En azından biz takip edeceğiz...





SU GELİR GÜLDÜR GÜLDÜR (OLMAZSA OLMAZ ARABAŞLIK)

Hydrophobia, kocaman ve lüks bir geminin, New Malthusians isimli terörist örgüt tarafından ele geçirilmesini konu alan bir survival-adventure oyunu. Hızla su alan, asıl iktidarını teröristlere değil suyun amansız kuvvetine bırakmış olan gemide, gözler mühendis bir hatun olan Kate'te olacak. Kendisi tesadüfi biçimde pek de istemeden kahramanlığa soyunuyor. İstememesini anlayışla karşılamalıyız, zira kendisi küçüklüğünden kalan bir anı yüzünden sudan felaket biçimde korkuyor. Eh, korkular üzerine gidilerek aşılmış. Yalnız bu sefer, Kate korkusunun değil, korku Kate'in üstüne geliyor, hem de güldür güldür.

Batmakta olan geminin klostrofobik atmosferi, Kate'i ve oyuncuyu feci biçimde gelecek, üstelik germekle kalmayıp oynanışa direkt etki edecek. Şöyle ki, Kate'in korkusu arttıkça, nefes alıp verme sıklığı da artacak, bu da oyuncunun her türlü hareketi yaparken daha da zorlanmasına sebep olacak. Suyla mücadele zaten oyundaki birinci öncelik, bir de "önceden yazılmış değil, tepkisel" bir davranışa göre programlanmış yaratıcı yapay zekâli düşmanlar eklenince, Kate'in karşılaştığı zorluklar iyice artıyor. Bu zorluklara karşı Kate, bilek gücünden çok aklına, mühendislik



bilgilerine ve biraz da stealth kabiliyetine güveniyor (spekülatif parantez arası bilgisi: "İTÜ'de STEALTH 101 zorunluymuş."). Sorunlardaki ve çözümlerdeki çeşitlilik, oyunu tek yönlü-tek sonuçlu bir macera olmaktan çıkartıyor ve ona çetrefil, çok seçenekli bir yapı kazandırıyor.

On güverteli ve iki omurgalı devasa bir geminin içine kurulmuş olan devasa bir oyun Hydrophobia, bu bakımdan mekansal çeşitliliği çok yüksek. Üstelik, suyun yıkıcı ve dönüştürücü gücüne karşı koyamayan yapılar sayesinde, halihazırda varolan çeşitlilik oyun boyunca artacak. Mekan çeşitliliğinin, oyunun görsel gücü tarafından da destekleneceğini, ben değil, ekran görüntüleri söylüyor.

SUSAR MISINIZ?

Kısa lafın uzununu: Hydrophobia,

oyun fiziği algımızı tamamen değiştirebilecek bir potansiyel taşıyor, bunu reddedemeyiz. Ancak bundan önce sadece bilardo oyunları yapmış bir firma olan Blade'in, Hydrophobia'yı bir teknoloji demosu olmanın ötesine taşımak için çok fazla uğraşması gerekiyor. Suyun gerçekçiliğinin, oynanış ve atmosferle birleştirilmesi, firmayı bekleyen en önemli sınav. Eh bunun için önerilerinde uzun bir vakit var.

BİLGİNİZE

Web: www.bladeinteractive.com

Yapımcı: Blade

Çıkış Tarihi: 2008 sonrası

Tür: Korku Adventure

Platform: PC, Xbox 360

İŞİN KILICI YARIŞMASINI KAZANAN:

Geçen ay sorduğumuz ışın kılıcı ödüllü yarışmanın doğru cevabı: Resmî görünen 5 Jedi Ustası'ndan Jedi Konseyi'ne üye olmayan Qui Gon Jinn idi. Doğru cevap D diyen 210 kişi arasından yaptığımız çekilişte Level okuru DİNÇER KOCAOĞLU Jedbang.com 'dan Mace Windu FX ışın kılıcı kazandı. Tebrik ediyor ve ödülünü alması için Level HO'ya kendisini bekliyoruz.



NEW MALTHUSIANS YA DA SİYASETEN KAÇIŞ YOK

Thomas Malthus'un ismini duymamış olabilirsiniz daha önce, ben de ilk duyduğumda kısa süreli bir "mavi ekran" vermiştim. Oysa düşündükleri ve yazdıklarıyla birçoklarına (Darwin'den Hitler'e kadar) ilham kaynağı olmuş bir ekonomisttir bu arkadaş (biz ona "maltuş" diyelim). 18. yüzyıl sonlarında yaşamış ve önemli nüfus teorileri ortaya atmış Maltuş'a göre, besin üretimi aritmetik bir hızda (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7...) artarken, insan nüfusu geometrik bir hızda (1, 2, 4, 8, 16, 32, 64...) artar. Nüfus planlaması, insanlığın geleceği için mutlak ve sert biçimde uygulanmalıdır. Nüfus artışı, yoksulluğun ve cehaletin bir sonucudur. Ancak yoksullara yardım yapılmamalıdır, çünkü bu yoksulları tembelleştirmekte ve sadece çoğalmaya itmektedir (bkz. "Thomas Malthus, Nüfus Prensibi Üzerine Bir Makale"). Hydrophobia'daki düşmanlarımız olan New Malthusians da Malthus'tan etkilenmiş. Gemiye saldırımlarının sebebi, suyu nano-teknolojiyle temizlemeyi başarmış ve böylece ihtiyacı olanlara temiz su sağlamayı amaçlayan bir şirketi yok etmek istemeleri.



EARTH NO MORE

3D Realms ve Recoil Games'in yeni bir oyun için çalıştıkları haberini aldık. Max Payne'in yapımında çalışmış (Recoil) ve Duke Nukem Forever'ı hâlâ bitirememiş (3D Realms) bu iki ekip, şimdilerde Earth No More isimli bu oyunu tanıtmış aşamasına getirmek için çalışıyor ama oyunla ilgili haberler şimdiden ortalıkta dolaşmaya başladı.

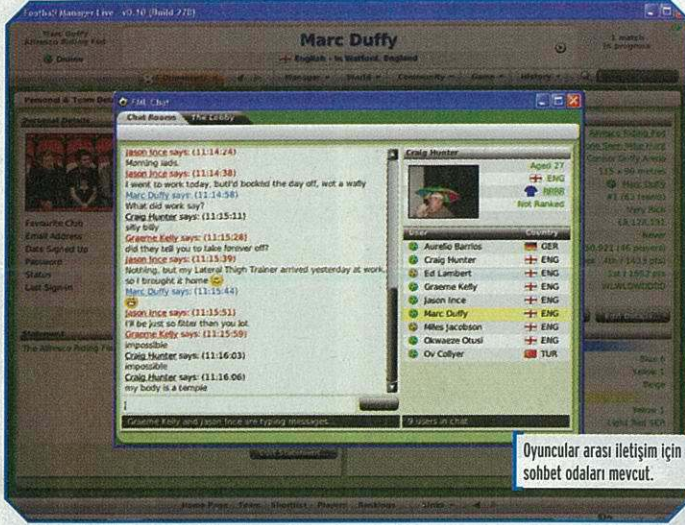
Zehirli bir sarmaşık formunda koca bir kenti kuşatan kötülükle, ondan kurtulmaya çalışan bir mecburi kahramanın hikâyesini konu edinen bu aksiyon oyununda esin kaynağı War of the Worlds imiş. Ama sarmaşığın arkasındaki güç uzaylılar değil, bizzat insanlar olacakmış. PC ve Xbox 360 için tasarlanan oyunda, atmosferi yarıp geçen ara videoları yer verilmeyeceği ve Half-Life 2'deki gibi her şey "oyun içi" olacağı için sinematik bir oyun bekliyoruz. Bir de "Mass Effect"tekine bile kafa tutacak bir diyalog sistemi'nden bahsediyor ama daha çıkmamış bir oyunla kıyaslandığı için bunun ne anlama geldiğini bilmiyoruz.



PC TOP 10

- 1 Tomb Raider: Anniversary ★
- 2 C&C3: Tiberium Wars ▼
- 3 Football Manager 2007 ▼
- 4 WoW: The Burning Crusade ▲
- 5 The Sims 2: Seasons ▼
- 6 Colin McRae: Dirt ★
- 7 Medieval 2: Total War ▲
- 8 Stalker: Shadow of Chernobyl ▼
- 9 LoR Online: Shadows of Angmar ▼
- 10 The Sims 2 ▼

★ yeni X değişmedi ▲ yükseldi ▼ düştü



Football Manager Live

FM GUILD'İ RONALDINHO RAID'İ İÇİN TOPLANIYOR

[ŞEFİK AKKOÇ sefik@level.com.tr]

UZUN SÜREDİR FOOTBALL MANAGER OYNAMADIĞIMI FARK ETTİM. Attığım son formatın üzerinden üç ay geçmiş ve oynarım diye kurduğum FM'yi hiç açmamışım. Oyunu neden açmadığımı düşündüm ve kısa sürede cevabı buldum: "Biraz" sıkılmışım. Sanırım ilginç özelliklere sahip olacağını umduğum yeni oyunu bekleme sürecine girmiş ve top çevirmeye başlamışım. Ben kendi sahamda rahat rahat top çevirirken birdenbire Sports Interactive'in yeni yıldızının presiyle sarsıldım: Football Manager Live.

Devasa Online Futbol Menajerliği türündeki FM Live'da dört önemli konu olacak; kulüp kurmak, transfer yapmak, bir organizasyona katılmak ve takımı yönetmek. Oyuna bir kulüp kurarak ve renklerden saha detaylarına kadar birçok ayrıntıyı belirleyerek başlayacağız. Kurduğumuz kulübün bizi en çok yoracak olan yönü ise bütçesi

olacak. Çünkü her takımın mali gücü belli bir seviyede tutulduğu için transfer politikası yürütürken hayal dünyasından uzak durmamız gerekecek.

REAL LEVEL

FM Live'in veritabanı FM'deki kadar geniş olacağı için büyük bir oyuncu havuzuna sahip olacağız. Bütçemizin de kısıtlı olduğunu göz önüne alırsak, genç ve yetenekli oyuncular bulabilmek için uzun süre araştırma yapmamız gerekecek. Oyunun transfer sistemi ise oldukça ilginç. Bir futbolcuyu almak istediğimizde, üstelik aynı futbolcuyu almak isteyen rakipler de çıkarsa açık artırma sistemi devreye girecek ve belirlenen süre içerisinde transferi gerçekleştirmeye çalışacağız. Bu konuda da oldukça kafa yoracağız anlaşılabilir. Çünkü arkamızı yasladığımız zengin bir başkan olmadığına göre, bir takımı oluştururken alacağımız futbolcuları

iyi seçmemiz ve değerlerinin çok üstünde paralar ödemememiz gerekiyor.

FM Live'da gerçek takımlar olmadığı gibi gerçek organizasyonlar da yer almıyor. Bu nedenle ya kendi arkadaş grubumuz ile bir mini lig kuracağız ya da kurulmuş olan diğer organizasyonlara dahil olacağız. Turnuvalarda alacağımız her galibiyet önemli olacak çünkü galibiyet para, para da transfer bütçesine katkı anlamına geliyor. Başarılar arttıkça gelirler de artacak ve daha kaliteli bir kadro kurma imkanı doğacak.

LEVEL UNITED F.C.

Oyunda FM'deki iki boyutlu maç motoru yer alıyor. Böylece rakiplerin oyun yapısını net bir şekilde görerek gerekli önlemleri alabileceğiz. Ancak takımımızı maçlara hazırlarken FM'de olduğu gibi saatlerce zamanımız olmayacak. Her maç öncesi sadece



dört dakikalık hazırlık süresi, maç içinde ise bir dakikalık mola hakkı olacak. Bu nedenle FM'ye göre daha dikkatli ve çabuk karar vermemiz gerekecek.

SI şu ana kadar oyunun fiyatı ve aylık ücreti konusunda bir karar verilmediğini açıkladı. Oyunun Mart 2008'de piyasaya çıkacağını göz önüne alırsak, bu konuyu düşünmek için önerilerden uzun bir süre var. O güne kadar şimdilik beta dönemi davetiyelerinin dağıtıldığı promosyonları takip etmekle yetineceğiz. Gözünüzü dört açın.

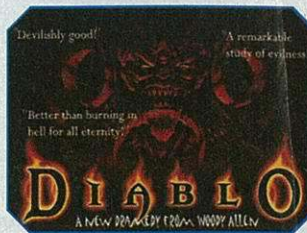
BİLGİNİZE

Yapım: Sports Interactive
Dağıtım: Sega
Tür: Devasa Online Menajerlik
Platform: PC
Çıkış Tarihi: Mart 2008

İSTEN İNAN İSTER İNANMA

DIABLO DA SİNEMADA

Diablo'yu Diablo yapan, bağımlılık yaratan oynanıydı. Blizzard oyunlarına has o "daha fazla level, daha fazla güç" coşkusu, bu oyunda da rahat ve eğlenceli bir oynanışla birleştirilmiş ve birçok oyuncunun gözlerini bozmuştu. Biz Diablo III'ü bekleyebiliriz, oyunun sektör değiştirdiği, Hollywood'a doğru yola çıktığı haberi geldi. İlginc olan, Legendary Pictures'ın resmi web sitesinden duyurusu yapıldıktan birkaç gün sonra haberin siteden kaldırılmasıydı... Sadece ismin yetmeyeceğini, 1,5 saatlik bir de hikâye yazmaları gerektiğini anladıklarından mı yoksa Uwe Boll'un çok daha önceden filme başladığını (aman diyoruz) öğrendiklerinden mi ya da The Sims filmi (gerçekten var böyle bir proje) kadar vurucu(!) olmamasından korktuklarından mı bilemiyoruz ama şimdilik sözlerini geri almış görünüyorlar. Bizce mahsuru yok, filmi yerine yeni Diablo oyununu görmeyi tercih ederiz.



BU NE BİÇİM TOPLAMA?

Woo + Spector. Deus Ex ve System Shock'un dahi geliştiricisi Warren Spector ve aksiyon filmlerinin saygın yönetmeni John Woo ortak bir proje üzerinde ama ayrı ayrı çalışmaya başladıklarını açıkladılar. Spector'ın tercih ettiği evrenlerle Woo'nunkilerin ne kadar farklı olduğu düşünülmüşse oldukça garip bir ortaklık var. Ama daha da garibi Ninja Gold ismi verilen projenin hem film, hem oyun olarak tasarımına aynı anda başlanması ve "modern zamanlarda ve içinde Ninjalara olduğu bir düzlemde" geçmesi dışında iki ustanın herhangi bir ortak fikri kullanmaması. Yani Woo ve Spector'ın işleri bittiğinde biri sinemada biri bilgisayarımızda olmak üzere iki Ninja Gold'la haşır neşir olacağız ama büyük olasılıkla bu ikisinin birbiriyle alakası olmayacak.





TÜM BUNLARI 10 YILDA BAŞARDIK, AMA ASIL BAŞARIMIZ; **SİZİN BAŞARINIZ!**

Bilge Adam ile başarıyı yakalayan mezunlarımızdan bazıları:

Kenan Acar TÜBİTAK - Yazılım Geliştirme Uzmanı

2002 yılında Sakarya Üniversitesi, Bilgisayar Programcılığı Bölümü'nden mezun oldu. Bir süre özel sektörde çalıştıktan sonra gelişen teknolojileri takip etmek ve proje deneyimlerini geliştirmek için 200'ün üzerinde sertifikalı eğitmeni, son teknolojiyle donatılmış 97 laboratuvarı ve 50 binin üzerinde mezunuyla Türkiye'de bilgi teknolojileri eğitimlerinde en çok tercih edilen kurum olan Bilge Adam'ı seçti. Bilge Adam'dan aldığı 400 saatlik yazılım uzmanlığı eğitimini başarıyla tamamladı. Şu anda TÜBİTAK Marmara Araştırma Merkezi Bilişim Teknolojileri Enstitüsü'nde Yazılım Geliştirme Uzmanı olarak çalışıyor.

Polat TAŞKIN SECURA Güvenlik - Yazılım Uzmanı

2006 yılında Marmara Üniversitesi Tekstil Öğretmenliği Bölümü'nden mezun olduktan sonra Bilge Adam Bilgi Teknolojileri Akademisi'ne başvurdu. Kurumun sunduğu beş farklı kariyer programının arasından "Yazılım Uzmanlığı" nı seçerek eğitim almaya başladı. Daha Bilge Adam'daki eğitimini tamamlamadan SECURA Güvenlik Teknolojileri firmasında yazılım uzmanı olarak işe başladı. İş hayatına devam ederken Bilge Adam'da aldığı eğitimi de eksiksiz tamamlayarak MCTS (SQL 2005) sertifikasını da almaya hak kazandı. Halen SECURA Güvenlik'te çalışmaya devam ediyor.

Barış Doğan Siemens - Sistem Destek Mühendisi

Barış Doğan, ekonomi eğitimi almış olmasına rağmen bilgi teknolojileri konularında uzmanlaşmaya karar verdi. Çünkü Anadolu Üniversitesi'nden mezun olup iş aramaya başladığında, Türkiye'de en çok bu konularda eğitimli personel açığı olduğunu fark etmişti. Sistem ve network uzmanı olup hayalindeki kariyere ulaşmak için Bilge Adam Bilgi Teknolojileri Akademisi'ne kaydoldu. Eğitimini tamamladıktan ve sertifikalarını aldıktan sonra bilişim sektörünün en çok ihtiyaç duyulan elemanlarından biri oldu. O artık Siemens Business Services firmasında sistem destek mühendisi olarak çalışıyor.

Harika Ferah - Aslihan Rena Harena Reklamcılık - Kurucu Ortakları

Anadolu Üniversitesi İşletme Bölümü mezunu olan Harika Ferah, finans alanında altı yıl çalıştıktan sonra tasarım yeteneğini geliştirme kararı aldı. Hayallerinin peşinde koşabilmek için işinden ayrılıp Bilge Adam Bilgi Teknolojileri Akademisi'nde web&grafik tasarımı eğitimi almaya başladı ve mezun olur olmaz da Pera Açık hava Reklamcılık'ta yönetici oldu. Kendi reklam ajansını kurmak için bu görevinden de ayrılan Harika Ferah, geçtiğimiz ay yine bir Bilge Adam mezunu Aslihan Rena ile birlikte Harena Reklamcılık firmasını kurdu.

Eray Altılı IBM Çek Cumhuriyeti - Windows Uzmanı

Eray Altılı, Erciyes Üniversitesi Elektronik Mühendisliği Bölümü'nden mezun olduktan sonra bilgi teknolojileri sektöründeki binlerce sistem ve network uzmanı açığını görüp bu alanda kariyer yapmaya karar verdi. Bilge Adam Bilgi Teknolojileri Akademisi'nde aldığı 400 saatlik sistem uzmanlığı eğitimini başarıyla tamamlayan Altılı, kariyerine Dünya Göz Hastaneleri'nde sistem mühendisi olarak başladı. Bu görevinin ardından bir süre Probil IT Danışmanlık firmasında sistem mühendisi olarak çalışan Eray Altılı, bu sırada Bilge Adam'ın düzenlediği seminer ve workshoplara katılarak kendini iyice geliştirdi. Şu anda hep hayalini kurduğu gibi, IBM'in Çek Cumhuriyeti ofisinde Windows uzmanı olarak çalışıyor.

Barış Küçükbaşarık Expo Channel - Grafiker

Halen Anadolu Üniversitesi'nde öğrenim gören Barış Küçükbaşarık, kasım ayında Bilge Adam'dan 3D animasyon & dijital video eğitimi almaya başladı. 400 saatlik eğitimini başarıyla tamamlandıktan sonra Bilge Adam farkıyla hizmet veren özel istihdam bürosu, Kariyer Noktası'ndan da İK danışmanlık desteği almaya başladı. Bilişim sektöründe kariyer yapmayı hedefleyen Bilge Adam mezunlarına ücretsiz kariyer planlaması hizmeti sunan Anadolu Üniversitesi'nde eğitim alan Barış Küçükbaşarık, bu yandan da Kariyer Noktası sayesinde girdiği Expo Channel firmasında grafiker olarak çalışıyor.

- Bilgi teknolojileri eğitiminde Türkiye'de en çok tercih edilen eğitim kurumu
- 50.000'in üzerinde mezun
- 5 yıl üst üste Türkiye'de "Yılın En İyi Microsoft Yetkili Teknik Eğitim Merkezi" ödülü
- Avrupa'da en çok tercih edilen 2. Microsoft Yetkili Teknik Eğitim Merkezi
- Microsoft'un tüm dünyadaki 1.700 Yetkili Teknik Eğitim Merkezi arasından sadece 13 kurumu seçerek oluşturduğu "Dünya Eğitim Danışma Konseyi"nin tek Türk üyesi
- Bilgi teknolojileri sektörünün dünya devleri; Microsoft, Cisco, HP, Intel, Adobe, Apple, Autodesk'in eğitim çözümleri ortağı
- Bilge Adam öğrenci ve mezunlarına öncelikli hizmet sunan, özel istihdam bürosu lisansına sahip Kariyer Noktası ile bilgi teknolojileri sektöründe yüzlerce işe yerleştirme
- Türkiye'nin önde gelen şirketlerine kurumsal bilgi teknolojileri eğitim ve çözümleri

212 337 66 77
www.bilgeadam.com

BilgeAdam
BİLGİ TEKNOLOJİLERİ AKADEMİSİ



BİLEN ADAM

KOMPLO TEORİSİ GERÇEK OLDU

[[Bundan aylar önce bir komplo teorisi yazmıştı Sinan köşesinde: Ubisoft'un birden bire Amerika'ya ters giden Güney Amerika, Kuzey Kore gibi ülkelerde "teröristlere" karşı savaştığımız oyunlar yapmasına dikkat çekmişti. Buradan (ve daha birçok örnekten) yola çıkarak, bazı oyun yapımcılarının Amerikan hükümetinden "maddi yardım aldığı" komplo teorisini üretmişti.

Bu ay bu artık bir teori olmaktan çıktı ve Ghost Recon'u yapan ekip bir sonraki oyunlarını açıkladı: America's Army Team One. Yani Amerikan ordusunun Xbox 360'a çıkacak resmi oyunu yapıyor adamlar. Böylece Red Storm ile Amerika ordusunun "dirsek teması" böylece legalleşmiş de oldu. Eh, Red Storm'u kuran amcanın Tom Clancy, Tom Clancy'nin de eski bir CIA danışmanı olduğunu göz önüne alırsanız, bu tür "ihalelerin" ona kalma nedenini anlarsınız.

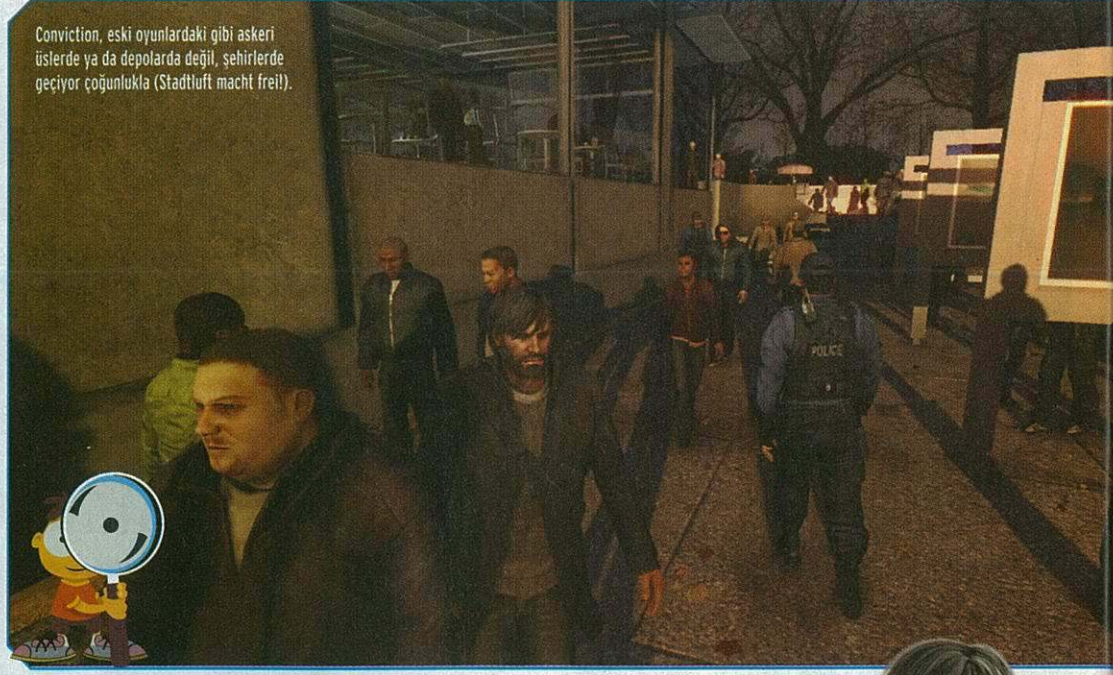
...

Çok afedersiniz ama bazen Sony küfürü hak ediyor... Bu ay ne yaptılar sizce? PlayStation 3'ü kurarken bulunduğunuz ülke bilgilerinizi gidiyorsunuz. Pekli Türkiye'yi seçerseniz ne oluyor biliyor musunuz? PS3'ün oyun ve demo indirilen PlayStation Network'ünden faydalanamıyorsunuz (aynı şeyi Microsoft da yapıyor aslında). Bunun arkasındaki mantığı anlamak pek mümkün değil. Eğer "zaten bedava" olan demoları indirip oynamak istiyorsanız, PS3'ü kurarken bulunduğunuz yer olarak İngiltere veya İsviçre gibi bir ülke seçmeyi unutmayın.

...

Beklenen oldu ve Rockstar'ın "haddini aşan" oyunu Manhunt 2 İngiltere, İrlanda ve Amerika'da yasaklandı. Avustralya ve Almanya'nın da bu yolu takip edeceğini düşünüyorum. Ama açıkçası burada durup çuvaldızı kendimize batırmam gerekiyor: Postal 2 ve Manhunt gibi "sadece ve sadece şiddet" üzerine kurulu oyunları affedemiyorum. Zaten "standart" medyamızın gözü oyunların üzerinde. Firmaların bu tür oyunlardaki "inadın inat" davranışları, aileleri oyunlara karşı kışkırtmak isteyen gazete ve dergilere çok güzel malzeme veriyor. Ah ah, keşke biraz daha sağduyulu olsa şu firmalar, belki rahat rahat oyunumuzu oynayabileceğiz.

Conviction, eski oyunlardaki gibi askeri üslerde ya da depolarda değil, şehirlerde geçiyor çoğunlukla (Stadtluft macht frei!).



Splinter Cell: Conviction

FISHER'İN BİR ŞEYLERİ DEĞİŞTİRME VAKTİ GELDİ

[MEHMET KENTEM mehmet@level.com.tr]

[[DÜSTURSUZ DEĞİŞİM ONAYLAMAM, değişim hastası değilimdir. Modern çağın sorunlu "yenilik" tutkusuna hiçbir zaman katılmadım, o duyguyu hiçbir zaman hissetmedim içimde. Ama aynı verilenlerden yeni ve daha iyi sonuçlar yaratmak çok zordur, bunu da bilirim. Bakış açısı değiştirememenin, saplanıp kalmanın yaratıcılığı nasıl körelttiğini yaşayarak öğrendim. Verilenleri değiştirmek, yolları farklılaştırmak ve yeni ufuklara yelken açmak, kendini aşmak için denenebilecek en iyi yoldur çoğu zaman. Ubisoft da bu gerçeği fark etmiş olmalı: Splinter Cell değişiyor. Sizce bu değişime ikna olmalı mıyız?

Conviction'la değişen çok şey var. En kapsayıcı olandan başlayalım: Çizgisellik. Splinter Cell serisinin eski oyunları, bir bölümü tek yöntemle bitirmenize imkan verirdi. Oysa iddia o ki, artık her seferinde farklı taktikler kullanmalı oyuncu, çünkü

oyundaki çeşitlilik çok artmış. Fisher'in, kendisinden bağımsız, yaşayan bir dünyada olduğu hissi üzerinde bu sefer çok daha fazla durulmuş. Yaşayan bu dünyada düşmanlar sizi arıyor, soruyor, ve siz onlara gitmezseniz, onlar size geliyor. Bölüm başına 300'e yakın olan düşmanların hepsi, Fisher'in hareketlerinden bağımsız olarak ortalarda dolaşiyor, hepsinin ayrı bir amacı var ve hepsi farklı şartlarda farklı tepkiler gösteriyor. Çizgiselliği bitiren değişimlerden bir tanesi de oyuncunun çevreyle etkileşimindeki büyük artış. Eski statik yapısından sıyrılmış olan çevrenin değişimlerine karşı oyuncu sürekli yaratıcılığını konuşturmalı. Mesela bir sandalyeyi kaldırıp, hem düşmana karşı kendini koruma yolu olarak kullanmak hem de kapıya vürarak onu açmaya çalışmak mümkün. Sandalye demişken söyleyelim, Conviction'da değişen bir şey





de, Fisher'in silahlarının ağırlığının yüksek teknolojiden gündelik hayat objelerine kayması olmasın.

FISHER KAÇ SPLINTER CELL TUT

Fisher ayrıca bu sefer bir kaçak. Third Echelon'a geri dönünce Sam, eski dostlarından hiçbirini bulamaz ve organizasyonda bir şeylerin ters gittiğini anlar. Derhal tüm teçhizatını bırakan Sam, hem Third Echelon'u neyin değiştirdiğini çözmek, hem de tehlikeli bir organizasyona sızmak için "halkın arasına iner." Bu kez hem polis kuvvetleri, hem de Splinter Cell'ler Fisher'in ensesinde. Düşmanlar, metodik ve rasyonel biçimde hareket edecek, bizim fark ettiğimiz şeyleri onlar da fark edecek ve durumdan vazife çıkartabilecekler. Fisher'in yüzünü tanımayan düşmanlar, şehir ortamında onun şüphe çekici bir hareketini yakalarlarsa peşine düşebilirler; hatta sade vatandaşların Fisher'ı ispiklemesi de olası. Yaratıcı yapay zekâyla karşılaşmalarımızı "belirlenmiş durumlar, belirlenmemiş sonuçlar" olarak anlatıyor yapımcılar. Şartlara uyum sağlamak ve gerekiyorsa şartları değiştirmek, Fisher'in hayat prensibi olacak.

Şartları değiştirmek, Fisher'in yeni bir sürü özelliğiyle daha da ilginç bir hale geliyor. Mesela kalabalıklarla olan ilişkisi. Benzerini daha önce Hitman: Blood Money'de gördüğümüz bir sistemle, Fisher kalabalıkların arasına karışabiliyor, onların yaptıklarını yaparak izini kaybettirebiliyor. Ya da isterse kalabalığı yaratabiliyor, panik yaratabiliyor, ve tüm bunlar oyunun seyrine etki ediyor.

"BİR GÜN HERKES 15 DAKİKA İÇİN..."

Oyunla ilgili çok hoşuma giden özelliklerden biri, olay akışının 15 dakikalık periyodlara bölünmüş olması. Yani ortalama 15 dakikalık bir oynama süresi, hikâyede ilerlemeler yaratacak. Her 15 dakikalık periyodun ayrı bir atmosferi olacağı da yapımcıların iddiaları arasında. Oynanışla ilgili iki detaydan daha bahsetmek lazım. Fisher'ı duruma göre üçüncü ya da birinci şahıs kamerasından yönetebiliyoruz. Ayrıca "hero vision" adı verilen özellik, ortamda bizim için önemli olan objeleri ya da insanları hemen algılama şansına sahibiz.

Conviction'in grafikleri gerçekten enfes gözüküyor, özellikle animasyonlar dudak uçuklatan



cinsten. Kavga animasyonlarının sinematografik sunumu, oynanış çok daha eğlendirici hale getirecektir şüphesiz. Buna göre, Fisher yumruklarını konuşturmaya başladığında, oyun oyuncunun hareketlerine göre en iyi opsiyonu seçiyor ve ona göre bir animasyon yaratıyor. Böylece devamlılık hissi artıyor, seyrine doyum olmayan mücadeleler çıkıyor ortaya.

Sözün özü, Conviction çok dikkat

edilmesi gereken bir yapım. Doğrusu Ubisoft'u da tebrik etmek gerekiyor, pek bir şeyi değiştirmeden piyasaya sunacakları yeni bir Splinter Cell oyununun belli bir satış sayısına ulaşması garanti olmasına karşın, onlar oyuncuların akışını değiştirmeye karar vermişler. Şu ana kadar katettikleri ilerleme, kararlarının doğruluğu konusunda beni ikna etti. Bakalım Conviction çıktığı zaman da ikna edici olacak mı?

BİLGİNİZE

Yapımcı: Ubisoft
Çıkış Tarihi: Belli değil
Tür: Taktik-Aksiyon
Platform: Xbox 360, PC
Web: <http://splintercell.us.ubi.com/conviction/>

SimCity Societies

MODERN ŞEHİRİN POSTMODERN OYUNU

Oyun dünyasının gördüğü en detaylı ve eğlenceli şehir kurma oyunu SimCity'de sıra beşinci oyuna geldi. Ama buna çok da sevinemiyoruz çünkü oyunun The Sims'e benzeyeceğine dair güçlü bir his var içimizde. Ya da şöyle söyleyeyim, EA'nın SimCity Societies ismini verdiği oyunu Sim City'nin mucidi Maxis değil, Caesar 4'ü yapan Tilted Mill'in yapacak olması, eski şehir simülasyonunun yerinde yeller eseceğini belirtiyor. SimCity 5 gibi bir isim verilemeyecek kadar köklerinden uzak bir oyun olduğu açıklanan Societies, oynaması çok basit, kulları hafifletilmiş, simülasyondan ziyade oyuncağa benzer bir şey olacak. Dört oyun boyunca şehirciliğin püf noktalarını öğrenmiş bizler için hiç de sevindirici değil. Ama "casual" oyuncu kitlesinden fazlasıyla memnun olan EA için bu sorun değil...



F.E.A.R. 2

A.N.N.E.C.I.G.I.M.M.I.

Kapı arkasından aniden önünüze atlayan bir şey sizi yerinizden sıçratıyorsa, bu sadece reflekslerinizde bir sorun olmadığını gösterir. Ama başka şartlar altında her şeyin son derece sızdıran, belki de huzurlu görüneceği sessiz, sakin bir koridorda yürürken kalbiniz çılgınca atmaya başlarsa, korkuyorsunuz demektir. Monolith, F.E.A.R.'la bunlardan ikicisini yapmış, oyunu beğenmeyen kitleye bile kolayca unutamayacakları anılar bırakmıştı. Şimdi o anılara yenilerini eklemenin zamanı geldi. Monolith, ikinci F.E.A.R. hadisesi için hain planlarına başladı. Attıkları ilk adım da oyuna bir isim koymaları için oyunculara başvurmak oldu. Peki F.E.A.R. 2 demeyi niye akıl edememişler ki? Çünkü ilk oyunun yayıncısı olan Vivendi ile yapımcı Monolith'in ortaklığı sona erdi. Özkü öldü ortaklık bozuldu. Bu sırada da oyunun isim hakkı Vivendi'de, o evrende geçen bir başka oyun yapma hakkı Monolith'te kaldı. Vivendi halihazırda F.E.A.R. 2 isimli bir proje için çalışıyor. Monolith ise yine aynı dünyayı kullanacak olan yeni oyunu için yeni yayıncısı Warner Bros.'la birlikte kolları sıvamış durumda. İlk konsept görüntüleri geçtiğimiz ay yayınlanan projeye isim önerileri ve oylama için nameyourfear.com da hizmette. Burada da "oyum boşa gitmesin" kuruntusu yapacak olanlar için bağımsız olmayan bir aday bulmak kolay olmayacak ama onların da bir bakmalarında fayda var. Çünkü sitede sadece oy kullanıyoruz, oyunun konusu hakkında birkaç ipucu alıp küçük kız Alma'ya da merhaba diyebiliyoruz.



Bir forma çekme tuşunun oyuna konulmasının vakti gelmişti. Geriye bir tuş kalıyor, o daaaaa...



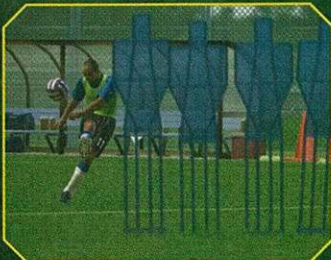
Pro Evolution Soccer 2008

ŞİMDİ ŞOV ZAMANI !!!

[VOLKAN TURAN volkan@level.com.tr]

HEYECAN DORUKTA... SOLUKLAR TUTULDU ve parmak uçlarımız Konami'nin başlangıç düdüğüyle pas tuşuna basmayı beklemekte. Ama bu sefer ki bekleyiş, önceki PES oyunlarından daha farklı. Çünkü Shingo 'Seabass' usta, Evolution (Evrim) kelimesinin bu oyunla asıl anlamını kazanacağını söyledi ve arkasından ekledikleriyle gördük ki... Göremedik aslında, heyecandan ve nefesimizi tutmaktan bayılmışız.

ARTIK DAHA BİR ZEKİYİM Pro Evolution Soccer'ı eskiden beri takip eden oyuncular, her oyun öncesinde mutlaka heyecanlanacak bir özellik bulmuşlardır. Birinde daha iyi animasyonlar, diğerinde daha gerçekçi şutlar ve paslaşmalar, diğerinde daha usta kaleciler gibi. PES 2008'in heyecan veren yeni özelliğiye Teamvision. Bu özellik aslında, oyundaki yapay zekanın arttırılmış bir ürünü.



Gerek kişisel, gerekse de takım halinde büyük bir yapay zeka üstünlüğüne gidecek PES 2008'de. Hazırdaki PES'lere baktığımızda yapay zeka daha çok yapılan taktiğe ve futbolcunun gücüne göre değişirdi. Ama gerçek hayatta hangi futbolcu kaleye doğru koşan rakibi karşısında kenara çekilip asıl mevkisine gider "Ama sen bana rakip forvet atağa kalkınca sol kanada çekil demiştin" deyip gol yemenizi sağlar? Hiç bir futbolcu elbette. Müdahale kesindir. O futbolcu tek bile olsa, rakibi karşısında

pozisyon almaya çalır, çekilen şuta ölür, dirilir ayağını sokar; yorgun olup olmaması da önemli değildir çünkü gol yememek için her şey yapılır futbolda. İşte bu bilinçle futbolcular hem atakta hem defansta görevlerini yerine getirecekler. Teamvision'daysa, takım halinde rakibe ayak uydurulacak. Bir takım sürekli kanatlardan gol yiyor veya tehlikeli pozisyonlarla karşılaşılıyorsa, o kanat üzerinde bir şeyler yapıp önlemini alır. PES 2008'de de böyle olacak. Takımınız gerekli önlemleri

kendi bulabilecek. Bu, önceki oyunlarda yok denecek kadar azdı. Anca bunu siz fark eder, o zayıf noktadaki futbolcuyu değiştirir veya taktik değişikliğine gidersiniz. PES 2008'de bu yükünüz biraz daha azalacak ve futbolcular, kuklalıktan çıkıp, akli başı yerinde futbolcular gibi sahaya çıkacak. Hakemlerse bu gelişmiş zekâdan ne kadar nasiplenir, şimdilik bilinmiyor.

ARTIK DAHA BİR KIVRAĞIM Yeni nesilde ilk önce PS3'te yerini alacak oyun, görsel



Üzülme be oğlum. Tamam 6 tane yedik ama. Üzülme. Eve gidip beraber mi ağlasak?





Oyunu bazen, bardaki bir Plazma TV'den oynayacaksınız !!!



Futbolcular ara paslarında daha bilinçli davranacak.



anlamda da son derece iddialı hale geliyor. PES serisinin FIFA karşında görsel ve işitsel olarak zayıf kalması şimdi yok olmak üzere çünkü Shingo, yeni nesil konsolların deşetçengiz güçlerini kullanarak, aklındaki inanılmaz futbol oyununu daha rahat ekrana yansıtmak üzere. Acıyı, hüznü, sevinci mimiklerden yansıtabilecekleri gibi futbolcuların formasında ve bedeninde maç içinde deformasyon hissedilir şekilde gerçekleşecek (Bu özellik önceden de vardı ama çorap, şort kirlenmesinden öte gidemedi). Seyircilerden de gördüğümüz kadarıyla karton olmaktan vazgeçmişler. Maç öncesinde hayranların neler yaptıklarını görebilecek, tezahürat değişimleri hissedilebilecek. Futbolcuların maç sonrası röportaj verebileceğini de söylemiş miydim?

PS2- PS3- PSP, Xbox360, PC ve

Nintendo DS'e çıkacak olan PES2008'de ufak değişiklikler de yok değil. Mesafeye göre değişen şut tekniklerinden tutun, basit Free-kick atışlarına, kornerlerden kalecilerin kilosuna ve boyuna göre çıkma yeteneklerine kadar oynanışı zenginleştiren; takım oyunu ve o gol atıyor hissi veren, mücadele ruhu dolu ruhu elementler de oyunda yerini alacak. Bundan hiç de kuşumuz yok. Tek derdimiz çok beklememiz ama Shingo Takatsuga'nın dediğine girer beklediğimize kesinlikle değecekmiş. Bekleyip göreceğiz.

BİLGİNİZE

Yapımcı: Konami

Çıkış Tarihi: 2007'nin dördüncü çeyreği.

Tür: Spor

Platform: PS2, PS3, PSP, Xbox 360, PC, Nintendo DS

KISA HABERLER

» Need for Speed serisinin yeni oyunu ProStreet duyuruldu. Oyunun online seçeneklerinin "bir ilk" olacağı söyleniyor.

» BioWare, KOTOR 3'ü bu yılın sonuna yetiştirme telaşında. Bu adamların çalışma azmine hayranız.

» Capcom, Lost Planet'yle yeni bir oyuna hazırlanıyor. Firma, Lost Planet Colonies ismini lisansladı ama şimdilik böyle bir proje hiç yokmuş gibi davranmayı tercih ediyor.

» Knights of Honor'ın geliştiricisi Black Sea Studios, yeni siber-fantastik-strateji oyunu WorldShift'i duyurdu.

» Beklediği üzere geçen ay Kore'de StarCraft II'yi duyuran Blizzard'ın bu kez de Ağustos'ta düzenlenecek BlizCon sırasında Diablo III'ü açıklaması bekleniyor.

» Quake motorunun mucidi John Carmack, sıradaki yepyeni oyuna can verecek id Tech 5 motorunun tanıtıma başladı. Ama oyun hâlâ sır.

» S.T.A.L.K.E.R. için büyük bir "güncelleme" paketi geliyor. Ücretsiz olarak edinebileceğimiz eklentide, rekabeti güçlendirmeye yönelik yeni bir multiplayer modu olacak.

» BioWare, devasa online projesinin 2009'da tamamlanacağını açıkladı.

» Prophets of Sam isimli bir stüdyo, yeni bir Serious Sam oyunu yapmakta olduklarını açıkladı. Yalnız oyunun ismi bu iddiaya inancımızı sıfırlıyor: Serious Sam Forever!

» ArMA: Armed Assault, iki yeni senaryo ile genişliyor. Yılın üçüncü çeyreğinde çıkacak genişleme paketinin ismi Queen's Gambit.

» Digital Illusions'tan Ben Cousins, Battlefield serisinin FIFA ya Tiger Woods gibi her yıl yeni bölümü çıkan bir oyun olamayacağını, EA'nin de bu beklentisinden vazgeçmesi gerektiğini söyledi.

YÜKLENİYOR

start

%92

14 EYLÜL GÜNÜNE KADAR KENDİNİZİ KURU VE SERİN BİR YERDE BEKLETİNİZ...

PC

TARİH	OYUN	TÜR
TEMMUZ'07		
13 Temmuz	Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Taktik
14 Temmuz	Ship Simulator	Simülasyon
27 Temmuz	Two Worlds	RYO
27 Temmuz	Civilization IV: Beyon the Sword	Strateji

AGUSTOS'07

3 Ağustos	Surf's Up	Spor
17 Ağustos	Sam & Max: Season 1	Adventure
17 Ağustos	Premier Manager 08	Simülasyon
24 Ağustos	Bioshock	FPS
24 Ağustos	Madden NFL 08	Spor
31 Ağustos	Enemy Territory: Quake Wars	Aksiyon

EYLÜL'07

7 Eylül	Medieval 2: Total War - Kingdoms	Strateji
7 Eylül	The Settlers VI: Rise of an Empire	Strateji
14 Eylül	Hellgate: London	RYO
14 Eylül	Crysis	FPS
14 Eylül	The Witcher	RYO
21 Eylül	HoMM V: Tribes of the East	Strateji
28 Eylül	Juiced 2: Hot Import Nights	Yarış

PLAYSTATION 2

TEMMUZ'07

4 Temmuz	Transformers: The Game	Aksiyon
6 Temmuz	King of Fighters: Maximum Impact 2	Dövüş
6 Temmuz	An American Tail	Aksiyon
13 Temmuz	Thunderbirds	Aksiyon-Adventure

AGUSTOS'07

3 Ağustos	NASCAR 08	Yarış
17 Ağustos	Premier Manager 08	Strateji
24 Ağustos	Shrek the Third	Aksiyon-Adventure
24 Ağustos	Madden NFL 08	Spor
31 Ağustos	Stuntman: Ignition	Yarış

EYLÜL'07

7 Eylül	Jackass: The Game	Aksiyon
21 Eylül	Rogue Galaxy	RYO
28 Eylül	Pursuit Force: Extreme Justice	Yarış
28 Eylül	Guitar Hero II: Rocks the 80's	Müzik

Wii

TEMMUZ'07

4 Temmuz	Transformers: The Game	Aksiyon
6 Temmuz	Impossible Mission	Aksiyon
6 Temmuz	Scarface: The World is Yours	Aksiyon
13 Temmuz	Mario Party 8	Bulmaca
20 Temmuz	Big Brain Academy: Wii Degree	Bulmaca

AGUSTOS'07

10 Ağustos	Boogie	Müzik
10 Ağustos	Trauma Center: Second Opinion	Simulator
24 Ağustos	Madden NFL 08	Spor
31 Ağustos	Cosmic Family	Adventure

EYLÜL'07

7 Eylül	Alien Syndrome	RYO
7 Eylül	Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS
14 Eylül	Super Paper Mario	Bulmaca
14 Eylül	MySims	Strateji



YENİ YAZARLAR ARIYORUZ

Evet yanlış duymadınız yeni köleler, pardon, yazarlar arıyoruz. Ve hep yaptığımız gibi bunun için bir yarışma başlatıyoruz. Ama işiniz çok zor, çünkü çok sert bir kuralımız var bu kez: Bizim gibi değil, bizden daha iyi yazıyor olmanız gerekiyor. Evet, sadece ve sadece yazınıza ve oyun dünyasına hakimiyetine fazlasıyla güveniyorsanız, sizinle çalışmak istiyoruz.

Aradığımız özellikler:

- 18 yaşından büyük olmak.
- Oyunlara büyük bir sevgiyle bağlı olmak.
- Sadece oyun oynamanın dışında, oyun endüstrisini de yakından takip ediyor olmak.
- Bütün işlerini zamanında ve eksiksiz teslim edecek sorumluluğa sahip olmak.
- Türkçe'ye mükemmel derecede hakim olmak ve akıcı bir üsluba sahip olmak.
- En sıkıcı oyun türünden bile EĞLENCELİ yazılar çıkartabilmek.

Yeteneğinizi göstermek için şu üç tür yazıdan birisini gönderebilirsiniz:

- 1- Maksimum 4000 harfli bir ilk bakış yazısı.
- 2- Maksimum 8000 harfli bir inceleme yazısı.
- 3- Uzunluğunu sizin belirleyeceğimiz, oyun dünyasından herhangi bir konu ile ilgili bir araştırma yazısı. Örnek olarak, bu ayki Machimina, Emulasyon yazılarını gösterebiliriz. Tabii siz farklı konularda yazın ve yazılarınızı sadece fikirlerinizden oluşan makaleler olmasın lütfen. Bolca araştırma yapın ve en sıkıcı dosyayı bile eğlenceli hale getirebileceğinizi gösterin yazınızda. Bu tür dosyalar hazırlayacak arkadaşlara öncelik vereceğimizi hemen söyleyelim.

Denemelerinizi level@level.com.tr adresine "LEVEL'A YAZAR OLABİLİRİM!" konulu bir maille gönderin. Son başvuru tarihi 15 Ağustos. Ne kadar erken gönderirseniz o kadar avantajlısınız. Sadece yazısını yeterli bulduğumuz başvurulara geri dönüş yapacağız.



OYUN HAVASI TV8'DE

HERKESE MÜJDELİ BİR HABERİMİZ VAR!

Kanallar arasında "zap" yaparken mütemadiyen magazin programlarına rastlamamız doğaldır. Bir başka kanala geçtiğimizde de sekizinci kez tekrarı verilen bir diziyi karşılıyoruz. Oysa ki biz eğlenmek, ilgilendiğimiz konuları masaya yatırarak birilerini görmek istesek de derdimize derman bulamayız. Parmaklarımızın kumandanın tuşlarına daha hızlı basması ise sonucu değiştirmez. Sadece televizyonun kanal kapasitesi biter, her şey sona erer...

"Artık bu kabusa son vermenin zamanı geldi. Televizyonda kendi oyunumuzu ve kendi havamızı bulmalıyız" çağrılarını en sonunda amacına ulaştı ve imdadımıza "Oyun Havası" yetişti. Oyun Havası, Yakında TV8 ekranlarında Pazar günleri 18.45 - 19.45 saatleri arasında bizlere durmadan "tey tey" yaptırmaya kararlı yeni bir oyun programı! Fotoğrafta gördüğünüz sunuculara ek olarak Emin Barış, Gökhan Menge, Emre Yurt ve Aslı Bingöl de bu programa katkıda bulunacak diğer isimler. "Oyun programı" denilince aklı gelen formatın zenginleştirilerek özgün ve farklı bir yapıya kavuştuğu Oyun Havası, her hafta özel bölümleri ve sürprizleriyle karşınızda olacak. Konusunda uzman, oyun dünyasının altını üstüne getirmiş bir ekiple yola çıkan bu serüveni kaçırmamanız dileğiyle...



Soldan sağa Oyun Havası'nda göbek atacak sunucular: Meriç Erbay, Tuna Şentuna, Faruk Akıncı, Kılıçlı Ersoy, Pelin Ergörenler.

WEB'DEN SEÇTİKLERİMİZ



kandırılmadığınızı bilmek gibi bir ayrıcalık var.

blog.us.playstation.com

Blog sitelerini hepimiz seviyoruz, kullanıyoruz ama sayılarının giderek artması aynı zamanda müthiş bir dezenformasyon artışı anlamına da geliyor. Sony'nin PlayStation sistemleri için açtığı bu sitede, hem firmanın içindeki isimlerin bloglarını okumak hem de



zeki ve eğlenceli ninjaya hazır olun.

www.askaninja.com

Bir ninjaya sorabileceğiniz sorular sınırsızdır çünkü onlar her şeyi bilir. "Nereden bilecek canım" şeklinde oyunbozanlık yapmadığımız sürece Ask A Ninja, yeni online danışmanınız olacak. Bugüne kadar sorulmuş sorulardan hazırladığı videolarıyla görebileceğiniz en



www.livescience.com

Popüler bilim, kendimiz ve yaşadığımız dünyayla ilgili asla zahmet edip de öğrenmeyeceğimiz bir sürü bilgiyi, hiç zorlamadan edinmemizi sağladığı için bu kadar "popüler". Live Science'ın sırrı da bu. Site, tıkanmış merak damarlarını açıyor. "Ona da bakayım, bunu da öğreneyim" derken saatleriniz geçiyor.



www.davidbowie.com

David Bowie'yi herkes sevmez ama gördüğüm kadarıyla herkes ilginç bulur, merak eder bu adamı. Son 50 yılın en yaratıcı ve cesur sanatçılarından biri olan Bowie'nin web sitesi, bizzat kendi elleriyle yazdığı (ya da ben safım) günlük notlarla, turne ve konser programlarıyla, güncel haberleriyle üyelerinin Bowie merakını kısmen dindirmeye yarıyor.



BIOSTAR
WWW.BIOSTAR.COM.TW

Gerçek Oyuncular Aranıyor!



V-RANGER GF8600GTS - VR8603TS21
512MB TV DVI 16X



V-RANGER GF8600GT - VR8603GT21
512MB TV DVI 16X



V-RANGER GF8500GT - VR8502GT21
256MB TV DVI 16X



penta[®]
teknolojide güven
www.penta.com.tr



LevelCup

LEVELCUP S02 E05



Guitar Hero 2

LEVEL OFİSİNDEN YÜKSELEN SOLO SESLERİ!

[BERKANT AKARCAN berkant@level.com.tr]

O, KÜÇÜKLÜĞÜNDEN BERİ RAKÇIYDI, METALCİYDİ. Daha beş yaşında, babasının belgeselini izlerken Hail 'n Kill eşliğinde headbang yapmış, altı yaşında tatil köyünde zorla Manowar çaldırmıştı. On sene sonra kendini Opeth, In Flames, Dream Theater, Slayer konserlerini en önden izlerken bulmuştu. Ama gelin görün ki bir aşk yüzünden kendini Kenan Doğulu, Yalın gibi popçuları içeren Winamp listeleri hazırlarken buldu. Yıllardır metalciliğine toz kondurmazken, istemeden bir değişimin içine girmişti. Her gece Taksim'de rak barlarda takılmak yerine Starbucks, Schlotzsky's, Discorium üçgenine dahil olmuştu.

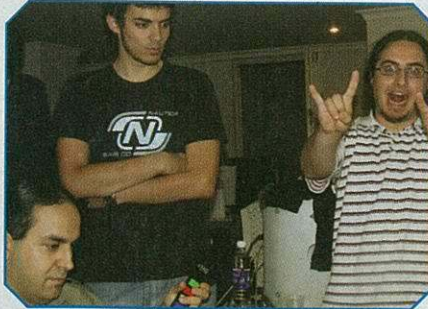
Gün olup devran dönmüş ve telefon çalmıştı, -ki O, o sırada caddedeydi- Sinan arayıp LevelCup olduğunu hatırlatmıştı. Ortam çocuğu modunda ofise giden O, Guitar Hero 2 oynayacaklarını tamamen unutmuştu. Kafasını duvardan duvara vurdu, ben bunu nasıl yaparım diye. Alemin en kral rak şarkılarını çalmaya, gözünde Ray-Ban'lerle gelme gafletine düşmüştü. Bu olamazdı. Hemen soyundu, Taksim'e gidip rakçı kıyafetleri aldı ve notaları ağırlatmaya başladı. İşte Guitar Hero 2, onun kafasına bazı şeyleri dank ettirdi. Özüne geri dönmüştü!

Herkes hazır olduğuna göre artık fikstürü çekebilirlerdi. (*Here comes a new challenger!*) Eren ve Deha'nın da ekibe katılmasıyla dokuz kişi olmuşlardı er meydanında. Üç kişilikten üç grup yaptılar ve planlara göre bu üçün biri elenecekti; yani her gruptan iki kişi üst tura çıkacaktı. Öyle de oldu. İlk grupta Erdem Tuğbek'i, Tuğbek Mehmet'i, Mehmet de Erdem'i yenince üçlü beraberlik oldu. Bu arada Erdem, onbeş yıldır mahallesinde amatör müzik gruplarında gitar çalıyormuş, söylemedi ama bizden kaçmaz. Beraberlik nedeniyle gitarlar tekrar çalındı ve mavi gitar, kırmızı gitara üstünlük gösterdi. Tuğbek hem Erdem

hem de Mehmet'i yendi, Erdem de Mehmet'i yenince gruptan çıkanlar Tuğbek ve Erdem oldu.

İkinci grup üyeleri arasında profesyonel gitarist olan Eren vardı, Eren'in rakipleri Deha ve bir süre gitar çaldıktan sonra sıkılıp davul çalan Berkant'tı. Doğal olarak Eren ikisini de yendi, Berkant da Deha'yı yenerek Eren'le beraber bir üst tura çıkmayı başardı.

Üçüncü grup çok tehlikeliydi. Derginin en rakçısı Volkan, Hayko Cepkin'in tur menajeri Onur ve gençliğinde rak barlardan çıkmayan Sinan vardı. Guitar Hero 2 gurusu olan Onur (kendisi Hard'da bile oynuyor, yuh yani) Sinan ve Volkan'ı sahneye göndü. Grubun kader maçı olan Sinan - Volkan kavgası üzerine



LevelCup 2007



İSİM	BU AYKI PUANI	TOPLAM PUAN
BERKANT	6	24
VOLKAN	2	22
ERDEM	4	18
TUĞBEK	4	18
SINAN	8	16
ERDEN	0	10
JESUSKANE	0	10
GÖKER	0	8
MEHMET	2	6
SERHAT	0	6
FARUK	0	6
BURAK	0	4
EREN	4	4
SERPİL	0	2
OLGAY	0	0

yasadışı bahis oynandı, eski nesille yeni nesil rakçılarının sembolik karşılaşması olan bu maçı tecrübeli olan Sinan kazandı (çok GH2 oynamak yetmiyor Volkan efendi, dinozor rakçılar var karşında).

İkinci tura çıkan herkes kanında rakçılık olan insanlardı. Tuğbek, Berkant, Eren, Onur, Sinan, Erdem. Sağ baştan sayarsak; Berkant Tuğbek'i, Onur Eren'i, Sinan da Erdem'i yenince finalin üç atlısı (mahşere döndüncü araniyor) Sinan, Berkant ve Onur oldu.

Aslında finale kadar çok fazla entrika döndü desem yeridir sevgili serayseverler. Tuğbek yine her zamanki gibi çakallıklar peşindeydi; elim çarptı diyip Star Power'ı açtı, Berkant'a bozuk gitarı kakaladı. Sinan da Volkan'ı kolay seviyede oynattı ve Volkan alışık olmadığından dumurlardan dumur beğendi. Herkes, kendi bildiği şarkıları açma uğruna gitarla baş yardı, kafasına çöp torbasi geçirdi.

Olaylı geçen elemelerin ardından final maçları gayet sakin geçti. Onur, önce Berkant sonra Sinan'ı yenerek şampiyonluğunu ilan etti. İkincilik üçüncülük karşılaşmasında da Sinan, Berkant'ı farkla yendi. Zira Berkant'ın gitarı şarkının ortasında bozuldu ve Berkant konserine akustik olarak devam etti. Böylece birinci Onur, ikinci Sinan, üçüncü de Berkant oldu. Lâkin, LevelCup sadece Level editörlerinin puan alabildiği bir yarışma olduğundan, Onur'u saymadık ve birinci Sinan, ikinci de Berkant oldu. İkinci tura çıkan herkese üçüncülük hediye ettik. Böylece Berkant, geçen ay kapırdığı zirve koltuğuna tekrar oturmuş oldu. L

PIRATES OF THE SEVEN SEAS

GL1367 yaz 5400'a gönder, bu harika oyun cebine gelsin.

Fiyatı: 54 SMS** / 108 Kontör

n 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!

TURNUVA OYUNLARI

Bazı oyunlarımız var ki, sana telefonunda hoşça vakit geçirtmekten ötesini sağlıyor. Skor göndererek bu oyunların turnuvalarına katılıp, bizden eşitli hediyeler kazanman mümkün.

Her oyunun farklı bir turnuvası olabilir ve bu turnuvaların kurallarını www.pixofun.com ve wap.pixofun.com sayfalarındaki 'Turnuva' alanından grebilirsin. Turnuva keyfini hemen yaşamak istiyorsan yandaki oyunların kodunu yaz, 5400'a gönder, sen de katıl!

GL1322 / 54 SMS** (108 Kontör)

GL1080 / 54 SMS** (108 Kontör)

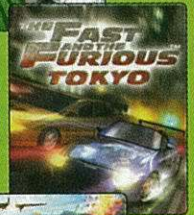
ÖNCE DENE, SONRA AL!

Oyunları almadan önce "demo"larını indirip, deneyebilirsin.

Demo Oyun Nedir? Ne işe Yarar?

Afişlerde, reklamlarda bazı oyunları görüp de 'Arkadaş, resmi güzel de acaba cismi nasıldır bu oyunun, alayım ama ya kötü çıkarsa?' diye düşündüğün oluyor mu? İşte, demo oyun denen şey seni kaygılarından kurtarır. Bir oyunun demosunu (GPRS hariç) ücret ödmeden indirirsin, beğenirsen tam halini satın alırsın. İşte bu kadar kolay! Aşağıdaki oyunların kodunu yaz, 5400'a gönder, test sürüşüne başla!

- Metal Slug demo :GL1316
- Airstrike Demo :GL1317
- Dynamite Pro Futbol Demo :GL1325
- Fast and Furious demo :GL1326
- Süper Bilardo Demo :GL1327



SE1
SE2
SE3
SE4

NK1
NK2
NK3
NK4

MO1
MO2
MO3

SA1
SA2
SA3

SI1
SI2

ÜYELERE BİZDEN* OYUN

Üye olmak için, Abone Oyun yaz, 5400'a gönder veya wap.cominic.com'a git!
 Üye olana, 2 oyun Cominic'ten! 2 ücretsiz oyundan sonra alacağın tüm oyunlar %30 indirimli! Hem de üyeliğin süresince HER AY!
 *Üyeliğinin 1 ay süresince geçerlidir. Süre dolunca otomatik olarak uzatılır. İsterseniz üyelik başlangıcından 1 ay sonra iptal ettirebilirsiniz. 1 aylık üyelik ücreti **AVEA, KUZEY KIBRIS TURKCELL, VODAFONE ve TURKCELL aboneleri için 54 standart SMS'tir. Abonelik ücretine Wap/GPRS ücreti dahil değildir. Abonelik süresince içeriklerde değişiklik hakkı saklı tutulur.

Bu hizmet **AVEA, KKTCELL, VODAFONE, TURKCELL atlayaparı kullanarak verilmektedir.

wap.cominic.com'da tüm oyunlar 2 SMS daha ucuz!

**AVEA aboneleri için standart SMS tarifesi geçerlidir.
 GPRS ayarlarını yoksa PixoAyar yaz, boşluk bırak, telefon modelini yaz 5400'a gönder. Örnek: PixoAyar 2600
 Oyunları indirirken oluşan WAP/GPRS kullanım bedeli oyun ücretine dahildir. İndirim bedeli operatörler tarafından ayrıca ücretlendirilmez.

YARDIM VE DESTEK İÇİN: Turkcell Hatlar: 755 60 55

Mesaj saatleri : Hatta içi: 08:00 - 20:40 Hafta sonu: 10:30 - 18:00 Bunun dışında 7x24 voice mail hizmeti verilmektedir.

UYUMLU TELEFONLAR

SONY ERICSSON
 SE1 F500i, K500i, K700i, N750i, W550i, W800i, W810i, Z800
 SE2 T610, T630, Z600
 SE3 J300i, K300i
 SE4 S700i, W900, K790

MOTOROLA
 MO1 E398, L7, U6, V3, V3i, V300, V360, V400, V520, V525, V600, V620, V80
 MO2 C380, C650, V220
 MO3 L6

SAMSUNG
 SA1 D900, D900E, D720, E720, E730
 SA2 D600, D820, E700, E710
 SA3 E300, E310, E340, E810, X480, X640, X660

SIEMENS
 SI1 C165, C170, C175, M65, M65, S175
 SI2 C65, CF75, CFX65, SL65

NOKIA

NK1 3200, 3230, 3300, 3350, 3660, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6800, 6681, 6800, 6810, 6810i, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, 8800, N-Gage, N-GageQD
 NK2 2650, 3100, 3120, 3220, 3510i, 6230i, 7250i, 8910i
 NK3 6960, 6101, 6111, 6170, 6220, 7270, 7600, N70, N91
 NK4 6600, 7410, 6670, 6260, 6630, 3230, 6680, 6681, 3250, 7360, 1470, N91



FOTOFİLİ

BÜYÜK RESİMLER,
KÜÇÜK İLK BAKIŞLAR

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

HEVECAN METRE 5

[[Pasifik Okyanusu'nun ortasında kayıp bir ada... Ama neyse ki içinde John Locke yok. Onun yerine çok daha az karmaşık (hatta Lost'la kıyaslanacaksa ille, son derece basit) bir hazine mevzusunu çözmek için birbirine giren avcılar ve varislerden ibaret her şey. Uncharted: Drake's Fortune, özellikle stilize grafikleriyle diğerlerinden ayrılan bir

aksiyon-macera oyunu. Ayrıca 400 yıllık bir gömüyü bulmaya çalışmak da eğlenceli ve kendine has bir deneyim olabilir. Naughty Dog'un eseri olan bu hazine avına katılmak için bir haritaya ve bir PS3'e ihtiyacınız olacak. Gerisi kolay.

PLATFORM: PS3

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

HEVECAN METRE 5

[[Her savaşın bir sonu vardır ama bitmeyen, savaşın kendisidir. Call of Duty serisi de üç oyunluk bir serinin sonunda 2. Dünya Savaşını bitirmeye karar verdi ama savaş devam ediyor. Daha modern silahlarla ama bu kez gerçeğe dayalı olmayan yakın tarihe ait kurgusal senaryolarla CoD4, yeni çağın savaşlarını anlatmaya hazırlanıyor. İlk iki oyuna can veren Infinity Ward'un bu kez amacı bizi her zamankinden daha canlı (ve daha tehlikeli) bir dünyada savaştırmak. Son iki yılını CoD4'ün yepyeni görünümü ve etkileşimli dünyası için harcayan ekip, şimdiden söyleyebiliriz ki bu amacına ulaşmış. Bir kentin tarihinin birkaç bombayla yok edildiği gerçek hayattaki gibi CoD4'te de Infinity Ward tarafından yaratılan şehirleri; köprüleriyle, yollarıyla, binalarıyla ve genel çehreleriyle bambaşka ve çirkin bir şeye dönüştürmek için tek ihtiyacınız olan biraz cephane...

PLATFORM: PC, PS3, Xbox 360



HAZE

[[Time Splitters'in yapımcısı Free Radical'in yeni bir FPS projesinde çalışmaya başladığının açıklanmasının üzerinden iki yıl geçti. Bu iki yılda oyun bir hayli gelişerek heyecan veren bir kıvama ulaştı... Bu yüzyılın sonlarında geçen ve dünyanın her ülkesine asker kiralayan büyük bir şirketin maaşlı savaşçısı olarak her yeri dolaştığımız bir oyun olacak Haze. Oyunun en büyük farklılığı, Nectar adı verilen bir serumla istediğimiz zaman duyularımızı ve yeteneklerimizi güçlendirebilecek

olmamız. Daha iyi nişan, daha hassas bir kulak, daha çevik bacaklar... Ama bu faydalı etkilerine bakıp tüm Nectar'ı kafaya dikmeyelim diye, istenmeyen yan etkiler de eklenmiş sıviya. Doz aşımı halinde hareket eden her şeye ateş etmek, takım arkadaşlarınızı düşmanlarla karıştırmak gibi hatalar yapmanız mümkün. Ama bu sarı siyah, petekli görüntümüz, bir yan etki değil. Nectar emen askerler olarak arıya benzememiz uygun görülmüş. Bu üniforma onun için... **PLATFORM: PC, Xbox 360**

HEYECAN METRE
4



REPROBATES

Oyunculardan öğrendiğimiz şeylerden biri; ürkek bakışlı, kirli ve yarı çıplak adamların illa ki delirmiş ya da en azından hafızasını yitirmiş olduğudur (belinden ipe tutturulmuş pantolonu varsa zombi de olabilir). Reprobates de istisna değil. Çıldırmanın eşliğinde bir oyun. Birbirinden farklı zamanların, mekânların ve olayların kesiştiği tuhaf bir buluşma noktasında geçen bu adventure'un şu ana dek açıklanan konusu sadece sorulardan ibaret. Anlaşılan elle tutulur yanıtlar almak için oyunun başına geçmekten başka da bir çare yok. Black Mirror'ın ve geçen yılın adventure'larından Niburu'nun yapımcısı Future Games'in bu yeni projesi yakında PC'lerimizi 'rahatsız etmek' üzere raflarda olacak.

PLATFORM: PC

HEYECAN METRE
3

LAIR

[[Ömrünüzde hiç ejderhaya binmemiş olmanız, bunun mükemmel bir his olacağından emin olmanıza engel değil. Yine şüpheleriniz varsa emin olmak için Lair'ı bekleyin. PS3 oyunlarının geneline hakim olan kusursuz görüntüler ve oyunun içindeymişsiniz gibi hissettiren grafikler bu oyunda tavan yapıyor çünkü... Fantastik evrenlerin olmazsa olmazı ejderhalar, Lair söz konusu olduğunda hikâyeyi de, oynanışı da sollayarak bütün görkemle olaya kanat koyuyorlar. Uçuşa daha üç ay var ama şimdiden emniyet kemerlerini bağlamanızı ve filonuzun görüntülerini incelemenizi öneririz.

PLATFORM: PS3

HEYECAN METRE
4





INTEL GAMEX

BÖYLE OYUN ŞÖLENİ GÖRÜLMEDİ

BÜYÜK BİR OYUN ŞÖLENİ GEÇTİ BU DİYARDAN

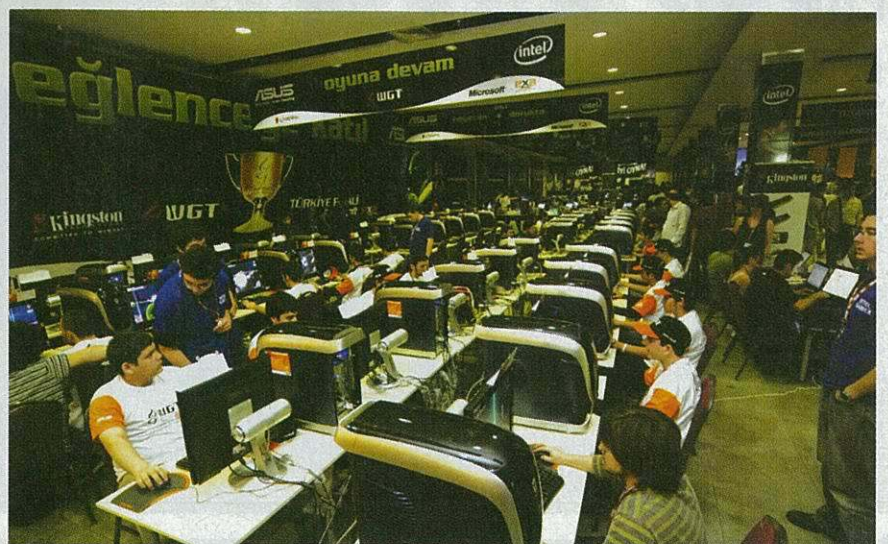
BERKANT AKARCAN berkant@level.com.tr

[[O bir kaç dakikadır tuvalete gitmek için uğraşıyordu. Her denemesinde birisi ya yolunu kesiyor, ya telsizden bir şeyler istiyordu. Ya Lan Party alanındaki masaların düzeni değişiyordu, ya Berkant gelip videoblog sistemini 30 dakikada bitireceğini iddia ediyordu. En sonunda bir yolunu bulup kaçtı ve derin bir nefes aldı. Ama o da ne, saat 11'e gelmiş, oyuncular merdivenlerden aşağı inmeye başlamıştı. Ve hala hazırlıklarda bazı pürüzler vardı. Bir anda koşmaya başladı, merdiven basamak dinlemeden yandaki demirlerden kayarak aşağıya indi. Rüzgârın oğlu gibi koşuyordu, görmek mümkün değildi. O bir uçaktı, o bir kuştı, o bir Süpermen'di, o bir Kırat'tı. O, Türkiye'nin ilk büyük oyun festivalini hazırlayanlardan herhangi biriydi.

Binlerce oyuncu ağırlandı Intel GameX'te, tam dört günde. Binlerce oyuncuyu sorunsuz bir şekilde ayarlamak için 120 kişilik profesyonel bir ekip çalıştı arkaplanda. Siyah gömleklisinden, mavi tshirt'lüsüne; Ken-Do kostümlüsünden Jedi kostümlüsüne herkes kusursuz dört gün için canla başla çalıştı. Hatta bir ara Berkant dayanamayıp duvarları yumruklarken bulundu, Tuğbe'le Serhat yatıştırdı. Havada uçan insanlar oldu, birbirine ışın kılıcıyla dalıp kafa yaran Jedi ve Kendo'cular oldu. Kısaca Intel GameX'te görev alan herkes, işini elinden geldiğince iyi yaptı ve Türkiye'nin ilk büyük oyun festivalini hedeflediği gibi başarıyla hayata geçirdi.

İlk gün okul çıkışı olan saatlerde yoğunluk vardı. Intel ve ASUS Lan Party alanlarında ziyaretçiler, diledikleri gibi oyun oynadılar. ASUS Lan Party alanında dörder kişilik gruplar hızlı hızlı birbirlerine meydan okudular. ASUS Lan Party alanından çıkınca karşınıza çıkan üç masada (BENQ Standı), Need For Speed Carbon iki farklı platformda, XBOX360 ve PC'de oynandı, diğer masada PS3 olması gerekiyordu ancak Sixaxis'in bozulması nedeniyle ilk gün PS3 oynanamadı. Hemen yanındaki Kingston standında, oyunlarla ilgili bilgi yarışmaları yapıldı. 10 sorunun tamamını

bilerek aktivite rekorunu elinde bulunduran kişi, bizim Faruk oldu. Hemen arkada, Intel GameX'in tam kalbinde LEVEL Oyun Odası bulunuyordu. Dört köşeye yerleştirilen vitrinlerde Jedbang'ın Star Wars modelleri sergilenmekteydi. Lakin LaserTag alanında hala bir boşluk seziliyordu. İki farklı ülkeden sipariş ettiğimiz LaserTag silahları kendi ülkelerinin gümrüklerinde silah muamelesi gördüğünden ülke dışına çıkartılmıyordu. LaserTag ekibimiz yine ne olur ne olmaz diye haritayı çizip, aldığımız kutulardan alanı kurdular. Üstlerine de askeri kamufajları büyük bir ustalıkla



Lan Party alanının sol tarafı Asus'un hazırladığı muhteşem oyun PC'lerinde gerçekleşti. Intel GameX'de ki en güçlü PC'ler bu alanda yer alıyordu.



Dörtgün boyunca 100 PC'de düzenlenen Lan Party bugüne dek ülkemizde düzenlenmiş en büyük Lan Paty'di. Frag'ler ve goller su olup aktı.



Intel GameX'de ilk defa dizüstü sistemler Lan Party'de kullanıldı. HP'nin Pavilion sistemleri bu testten başarı ile geçti. Bunda elbette Pavillion'lara yaptığımız Logitech G3 ve Nova mousepad dopinginin de etkisi vardı.



Lan Party'nin en zevkli yanı mekandaki diğer 99 kişiye gününü göstermek elbette. Her yaştan oyuncu rakiplerini tepeledikçe hain kahkahalara boğdu Intel GameX'i.

yerleştirdiler. Tek eksiğimiz minderd, ancak LaserTag'ler hala gelmediğinden boşuna minder arama işine girişmedik. Tüm dünyanın dört gözle beklediği Crysis oyununun yapımcısı Crytek'ten Alexander Marshall ve iki saz arkadaşı, oyunun DirectX 9 sürümüyle bile ziyaretçilerin ağzını akıtmaya başardı. Oyuncular tam kendilerini Crysis'in görkemli büyüüne kaptırımsken hemen sağ taraftan öyle bir ses geldi ki; bir grup insan oraya doğru koşmaya başladı panikle. Herkes kavga çıktığını sandı, ancak bağırانlar usta Kendo'culardı. Özel gösterilerini yapıp, birbirlerinin kafasına vuruyorlardı.

İkinci gün, Intel GameX ekibi önceki günden tecrübelenmiş olacak ki her şeyi

daha iyi bir sisteme oturttu. Sisteme oturtmak zorundaydı zaten, zira ortamı Star Wars hayranları doldurmuştu. Öyle ki alanda karşılaşan Sith ve Jedi kostümlü ziyaretçiler, birbirlerine ışın kılıcı replikalarıyla dalmaktaydı. Öyle ki, Jedi'larımızdan biri Kendo ustalarına meydan okudu, sonuç: Kendo'cunun kafası yarıldı. Ama 25 Mayıs 2007 gününün çok daha özel bir anlamı vardı: Star Wars fenomeninin doğuşunun 30. yılı! İşte bu 30. yıl şerefine, bugüne kadar yapılmış en kapsamlı Star Wars paketi (mod demek istemiyorum, zira moddan daha fazlası bu) Knight of the Force'un lansmanı Intel GameX çerçevesinde yapıldı. Öyle ki, dünyada milyonlarca Star Wars hayranının beklediği bu paket, ilk defa Intel GameX'te görücüye

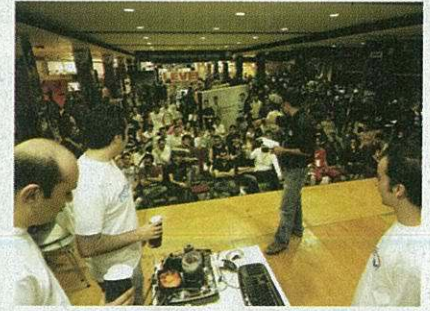
çıkı, ana sahnede tanıtımı yapıldı, uğruna düellolar yapıldı. Yabancı oyun sitelerinden editörler geldi, yabancı Star Wars fanları Türk oyuncuları kışandı, hasetinden çatladı. Hatta bu ecnebi oyuncular forumlarda "abi ne biçim festival o ya, hatun matun yok" diye galeyana geldi, Knights of the Force'un lansmanının videosuyla susturduk. Cuma günü Türk yapımlarının tanıtımı ve oyun yapımı konusunda aslında oldukça verimli geçti. İstanbul Film'in "Kısa Film Nasıl Yapılır"; Emirhan Bayyurt'un "Demoscene" ve "Bağımsız Oyun Sektörü" konulu Oyun Tasarım Atölyesi'nde yaptıkları sunumları oyun yapmaya hevesli birçok kişiyi aydınlattı. İlk günkü gibi, Call of Duty 2, Command and Conquer 3, Battlefield 2, Quake 4, Warcraft 3 ve birçok müthiş >>



Level'in 125 sayısının kapaklarıyla süslenen Level oyun odası, aynı zamanda Intel GameX'de PES oynanabilen tek alandı. Haliyle ilgi de yoğundu.



Level oyun odasında editörleri yakalamak zordu, ama editörler bulunduğu anda ise (bkz Göker, Tuna ve Faruk) ilgi hala PES üzerindeydi.



Intel'in davetlisi olarak gelen OC team rekor denemesi yaparken izleyiciler büyük ilgi gösterdi. Herkes bu muhteşem performansın tarifini alma çabasında idi.



Bütün dünyanın heyecanla beklediği Crysis'in özel tanıtımı için Crytek ofisinden gelen üç kişilik özel ekip sabah akşam oyun demosu yaptılar. Crysis'in aynı bölümünü günde sekiz saat dörtgün boyunca oynamak onları bir hayli yormuş gibi.



Intel GameX'in en ilginç standlarından biri BenQ'nun platformlar savaşıydı. NFS Carbon'un PC, Xbox 360 ve PS3'de aynı Full HD destekli monitörlerde oynandığı alan sayesinde oyuncuları farklı sistemleri birebir karşılaştırma şansı buldu.



İşte herkesin bütün Intel GameX havaya uçacak diye kaçtığı an. Bu sahneyi görenler tarif almaktan da vazgeçtiler.



Crysis henüz Alpha aşamasında olduğu için oyunu ancak Crytek ekibi oynarken izleyebiliyordunuz. Tuğbek her ne kadar "Ben bu oyunu sizin ofiste oynamıştım, bir el verin bari" diye yalvarsa da sonuç değişmedi.



Level standındaki camekanlar Jedbang'in sağladığı onlarca Star Wars figürü ile doluydu. Oyuncuların hayranlıkla baktığı figürler herkeste kapıp eve götürme isteği uyandırdı.



Bilgisayar oyunlarının masaüstü versiyonlarının oynandığı FRP bölümü Intel GameX'in en popüler alanlarından. İstanbul Üniversitesi FRP kulübünün hazırladığı oyunlar yoğun ilgi üzerine hergün biraz daha büyüdü.

>> oyun, hunharca tüketildi ve bu oyunların ödüllü mini turnuvaları gerçekleştirildi. Kazananlara klavye, fare, oyun çubuğu gibi bir çok hediye dağıtıldı. LaserTag'lerimiz ise bu sefer Türkiye Cumhuriyeti gümrüklerine takılmıştı...

Üçüncü gün, malum, Cumartesi olması nedeniyle Intel GameX ekibine nefes aldırmadı. Daha öğle sıcaklığı basmadan, Oyun Tasarım Atölyesi'nde hareketlilik başladı. Ozan Gümüş "Yapay Zeka Entegrasyonu"nun nasıl yapıldığını; Özgür Ozan "İstanbul Efsaneleri"nin, Osman Günyaz da "Knights of the Force"un yapım hikayesini anlattı. Céidot ise tam dört saat boyunca amatör oyun yapımcılarını müthiş bir seminerle bilgilendirdi. Ayrıca, dünyada

ilk defa Knights of the Force oynanabildi. KOTF için ASUS Lan Party alanında her saat başı ödüllü turnuvalar yapıldı. Bu sırada karşındaki BenQ standında mahşerin üç atlısı tamamlanmış; PC, PS3 ve XBOX360 platformlarında aynı oyun oynanmaktaydı. Ancak bir süre sonra bu üç konsolun gücünü göstermek için kendilerine has oyunlar açıldı, PS3'te Resistance: Fall of Man, 360'ta Gears of War döktürüldü. Yetmedi, ana sahnede World GameMaster Tournament maçlarına biraz ara verilecek, Casper OC Team Türkiye müthiş bir overclock şovu yaptı. Sıvı nitrojenle soğutulan işlemci, birkaç dakika sonra 5 Ghz'i geçti. Aynı anda, Crysis standında oyuncuları özel bir teknoloji demosu ve tanıtımı yapılmaktaydı. Kingston standındaki bilgi yarışmasında da

bol bol tshirt'ler, toplar dağıtıldı. LEVEL ekibinden olanların sayısının zirve yaptığı gündü ayrıca Cumartesi. Her gün orada olan Berkant, Tuğbek, OlgaY ve Serhat haricinde, Faruk ve Göker ortamı şenlendiriyordu. Ayrıca balayından dönen Sinan soluğu Intel GameX'te almış, dergiyi bitirip matbaaya göndermenin rahatlığıyla Serpil ve Erden de Intel GameX'te yorgunluk atmaya gelmişti. Ancak bu sırada bilinmeyen bir nedenden ötürü çıldırıp LaserTag alanında kutuları büyük bir hisimla deviren biri vardı: Berkant. Neyse ki Tuğbek'le Serhat kendisini yatıştırdılar. O sırada NOD32 Kendo Dojo'su alanında mini eğitimler verilmekteydi ziyaretçilere. Dördüncü gün Pazar ve çok sıcak olmasına rağmen beklenenden daha fazla bir katılım



ASUS WORLD GAMES MASTER TOURNAMENT SONUÇLARI

FIFA

1. Gökhan Sarrafgil 2. Eren Gültaş 3. Berk Çetinkaya

Need For Speed

1. Mert Bağbaşı 2. Koray Bala 3. Tan Kıran

Quake 4

1. Kenan Aydın 2. Emre Birinci 3. Okan Aksoy

Warcraft 3 1.

1. Abdülkerim Özgen 2. Ahmet Şükrü Abbasoğlu 3. Onur Yazıcı

Counter-Strike

1. Feuer Frei 2. Team-Quash 3. Dark Passage



Kargo şirketinin Stormtrooper kostümlerini kaybetmesinin ardından Intel GameX tamamen Jedi'lara kaldı. Mekan içinde gösteri duelleri yapan Jedi'lar arada Kendo'cularla kapışmayı da ihmal etmedi.



İstanbul Kendo Kulübünden gelen hocalarımız gün boyu NOD32 standında kendo eğitimi verdiler. Ayrıca kendi aralarında yaptıkları gösteri maçları nefes kesti



NOD32 standında Kendo deneyenler arasında Tuğбек de vardı. Rakibine pek bir nazik vuran Tuğбек, hocasından "Karşındakinin Sinan olduğunu düşün" komutunu alınca pata küte dalmaya başladı.



Türkiye'de ki hemen hemen bütün ciddi oyun yapımcılarının katıldığı Oyun Atölyesine ilgi büyüktü. Oyuncular yerli projeleri birebir geliştiricisinden dinleme şansı buldu.



Oyun Atölyesi'nin konukları arasında Mount & Blade'in yapımcısı Armağan ve İpek Yavuz çifti de vardı. Türkiye'nin dünya çapında ses getiren ilk oyununu geliştiriyor olmalarına karşın müteazzi ve sempatik tavırlarıyla dikkat çektiler.



Intel GameX'in en ilginç standlarından biri Ben'D'nun platformlar savaşıydı. NFS Carbon'un PC, Xbox 360 ve PS3'de aynı Full HD destekli monitörlerde oynadığı alan sayesinde oyuncular farklı sistemleri birebir karşılaştırma şansı buldu.

vardı. Intel GameX'in son gününün ilk saatlerinde Oyun Tasarım Atölyesi'nde Savaşım.com ekibi "Web Tabanlı Oyunlar" hakkında bir seminer verdi, ardından Ozan Ekinci "Türk Oyun Tarihi" konulu bir sunumla geçmişimiz konusunda oyuncuları aydınlattı, Tale Worlds "Mount & Blade" oyunlarını tanıttı. Sobee ekibi ilk Türk yapımı devasa çevrimiçi oyun olan "İstanbul: Kıyamet Vakti"ni tanıttı ve Son Işık ekibi, Kabus 22 için yaptıkları FPS modu "Kabus 22: Yıkım Günü"nü oynanabilir halini ilk defa Intel GameX ziyaretçilerine özel olarak gösterdi.

Atölye'de son olarak Total War Türkiye'den Talha Turhal, "Total War Modları" konulu bir sunum yaptı ve TW oyunlarına nasıl

mod yapılabileceğini anlattı. Bu sırada ana sahnede Asus World GameMaster Tournament'in final maçları oynanıyordu (sonuçları WGT kutusunda). Son gün tüm katılanlara ASUS t-shirtleri, Intel t-shirtleri, Intel GameX t-shirt'leri, WGT şapkaları, ASUS bardakları, LEVEL t-shirtleri, Kingston t-shirtleri ve daha nice hediyeler dağıtıldı. Saatlerin 20.00'ü göstermesiyle birlikte, Türkiye'nin ilk büyük oyun festivali Intel GameX kapılarını ziyaretçilere kapattı. Edinilen tecrübeyle ve ayaklara inen karasularla bir sonraki GameX için planlar çoktan yapılmaya başlamıştı bile... L

INTEL GAMEX'İN KAMERA ARKASI

Aslında buzdağının görünmeyen kısmı gibi Intel GameX'in hazırlık aşaması. Koyun koyuna uyuyunlar mı dersiniz, gecenin bir yarısı ana sahnede pizza yiyenler mi dersiniz, branding'leri sökmek için örümcek adam edasıyla duvara tırmanıp kafa üstü yere düşenler mi dersiniz, metrelerce büyüklükteki karton posterleri alıp eve götüren ve onu duvardan duvara halı niyetine kullanan manyak insanlar mı dersiniz, Intel GameX'e gelmek için okuldan kaçarken yakalanıp disipline giden haylazlar mı dersiniz, birbirinin kafasına çöp torbası geçiren insanlar mı dersiniz... İşte Intel GameX'i gerçekleştirenler bunlar ve niceleri gibi kafayı kırmış insanlardı. Norderden birileri gelip, bizi izlemeye alsaydı Guinness Rekorlar kitabına "en fazla uyumayan insanlar" olarak gireceğiz başarıyla. Hafta bu kadar az uykuya o enerjiyi nereden bulduk bilmiyorum. Hunharca tükettiğimiz hamburgerler, pizzalar ve dürümler sağolsun (kim diyor abi fastfood kötü bir şey diye). Alanda neredeyse siyah gömlekleri yakalamak imkansızdı, Hiro Nakamura gibiydik maşallah. Öyle ki Berkant'ın ilk gün giydiği pantolon, dördüncü gün belinden düşer hale gelmişti, herkes en az 3-4 kilo vermişti.

Gecenin bir yarısı Command & Conquer 3 çalışmıyınca, Taksim - Mecidiyeköy arası müzik dakikaya indiren gaza basma teknikleri bile geliştirilmişti. Hatta Tuğбек, bu uğurda uykusuzluğun bedelini TEM otoyolunda bariyerden bariyere sekip arabayı haşat etmeyi bile başardı.

Knights of the Force'un kurulmasının yapıldığı gece, Berkant'la Damla iddiaya girmişti. Berkant, bu kurulum gece 23.00'a kadar biter dedi; Damla da bitmez dedi. Sonuçta Damla kazandı ve Berkant on üç kişiye pizza ısmarlamak zorunda kaldı. Ve bu on üç kişi insanlığın sınırlarını zorlayarak, ana sahneye sofraya kurdu, beş dakikada tüm pizzaları tüketti.

Intel GameX'in çok başarılı bir festival olduğunu söylemek hata olmaz. Dört gün boyunca binlerce insana zevkli anlar yaşatıldı, bilgi yarışmalarıyla oyuncuları bilgilendirildi, turnuvalarla profesyonel oyunculuğu desteklendi, tüm dünyanın beklemediği oyunların tanıtımları yapıldı. Çok yorulduk hepimiz, ama buna değdi.

Bir sonraki GameX'in ilkini katlayacağından ve daha da güzel olacağından emin olabilirsiniz.

WORLD IN CONFLICT

BETA
RAPORU

KARMAŞA, ADRENALİN VE TER. STRATEJİ OYUNLARININ
YENİ HIZ REKORU KIRILMAK ÜZERE

[TUĞBEK ÖLEK tugbek@level.com.tr]

**[[BİR SENEDEN FAZLA
OLUYOR WORLD IN
CONFLICT İLE TANISALI.**

Hararetili bir E3 gününde Sinan'ın sürükleye sürükleye götürdüğü standda, bu gösterişsiz oyun hafif şiddette de olsa çarpmıştı beni. Sadece 15 dakika oynamış olsam da feci sarmıştı ve E3'deki en iyi strateji oyunu olduğunu düşünmüştüm. Dışarıdan bakınca modern zamanda geçen normal bir strateji oyunu gibi görünüyordu World in Conflict. Ama bu oyun aslında Command & Conquer'den çok bir Battlefield. Çünkü Battlefield'da olduğu gibi her oyuncu farklı bir uzmanlık alanı seçerek takımları oluşturuyor ve haritadaki strateji noktaları için mücadele veriyor. Battlefield'da siz birincil görüş açısından oynarken WIC'de üçüncü şahıs

bakışından bir ila sekiz arası birimi yönetiyorsunuz. Kısacası strateji türünde yapılmış bir Battlefield bu.

E3'te ben oynamış olduğumdan beşayı denemek görevi de bana düşüyordu. Böyle göreve can kurban. Zaten aylardır Intel GameX ile uğraştığımdan doğru düzgün oyun oynayamamışım. Çok oyunculu sıkı bir oyun için yanıp tutuşuyorum. Oyunun FTP linki gelir gelmez indirip doğru evin yolunu tuttum. Bir senelik WIC ve üç aylık oyun hasretim bitiyordu nihayet.

HIZLI BİR BAŞLANGIÇ

Betaların güzel yanı oyunu herkesten önce oynuyor olmak elbette. Ama bu aynı zamanda oyunun bütün dertlerini sizin çekeceğiniz anlamına da geliyor.

BİLGİNİZE
SİSTEM: PC | XBOX360
TÜR: Strateji, Aksiyon
YAPIM: Massive Entert.
DAĞITIM: Sierra
ÇIKIŞ TARİHİ: Ekim 2007



İlk iki gün bir türlü kurulmak bilmeyen yamalar yüzünden hayal kırıklığıyla geçti. Yavaş yavaş oyunun çalışacağına dair inancım azalmaya başlamıştı ki beşinci yamayı yüklemeyi başardım ve kendimi bir anda yükleme ekranına bakarken buldum. "Aman Tanrım, başlıyor!" demeye fırsat bulamadan ekranım bir savaş alanına döndü. 15 - 20 tank birbirine girmiş, üstlerinde sinek gibi uçan helikopterler roket yağdırıyor, göremediğim bir yerden gelen topçu ateşi yeri dövüyor ve bu cehennem ortamında kim dost kim düşman, ne olup ne bitiyor hiçbir fikrim yok. Oyunu daha önce oynamışım ama yanınızda biri "O tuşa bas, şu tuşa bas, birimlerini şuraya götür" derken oynaması kolay tabii. Birimlerimi seçmeliyim, oyuna sokmalıyım onları, tek hatırlayabildiğim bu.

Evet bu düşmeden birimleri seçiyoruz, paramız ancak iki ağır, iki orta helikoptere yetiyor, şimdi şu paraşüte tıklayınca gelecek birimlerimiz. Birimlerin gelmesi 20 saniye sürüyor, az sonra bu cehenneme benim de katkım olacak. İlerde bir grup düşman tankı var, oyuna girer girmez onlara dalmalı en iyisi. 15 saniye kaldı sadece, 15 saniye sonra oyundayım. Doğruca tanklara, dümdüz edicem onları. "Last 10 seconds", kim dedi bunu, neye son 10 saniye? Durun bitiyor mu oyun? Daha gelmedi birimlerim, bir göreydim bari şunları. "Package delivered" aha da helikopterlerim!... "America Wins"; ama ama ben daha bir kurşun bile sıkamadım!

İnsanın hevesi ancak bu kadar kırılabilir. Yarım saat kadar süren elin son 10 saniyesinde girmiş olmam talihsizlik gibi gelmişti ama sonradan anladım ki World in Conflict'in doğasında var bu. Çok hızlı bir oyun WiC, her şey başladığı gibi büyük bir hızla ilerliyor ve hiçbir zaman için kimseyi beklemiyor. Oyunun hızını Quake ile kıyaslırsam hiç yanlış olmaz. Çünkü oyuna

girdiğiniz anda düşmanla burun buruna geliyorsunuz ve oyun asla bir duvarın dibine çöküp iki saniye soluk alacak süreyi vermiyor size. Oyunun ortasında kalkıp pizza siparişi verebileceğiniz türden değil WiC anlayacağınız.

SEKİZ ELİN NESİ VAR?

Daha kurşun sıkamadan kaybettiğim ilk elin ardından ikinci el açıldı ve bu sefer çevremde neler olup bittiğine bakacak sürem oldu. Oyuna girince öncelikle takımınızı, uzmanlık alanınızı ve spawn noktanızı yani doğduğunuz yeri seçmeniz gerekiyor. Spawn noktası her haritada her takım için sabit ve değişmiyor. Daha sonra oyuna sokacağınız birimleri seçiyorsunuz. Dört uzmanlık alanı Piyade, Zırhlı, Hava ve Destek için tamamen farklı birimler var. Genelde oyunun başındaki birim puanınız ancak iki güçlü, iki de orta seviye birime yetiyor. Puanınız arttıkça bunlara 2-3 orta seviye birim daha ekleyebilirsiniz. Ama oyun asla bundan daha güçlü bir ordu kurmanıza izin vermiyor. Mantık da bu zaten, zayıf orduların olan sekiz kişi bir araya gelince sekiz generalli dev bir ordu oluşuyor.

Elbette bu karşınızda da sekiz kollu bir canavar olduğu ve sizi kucaklamak için beklediği anlamına geliyor. Emin olun oyuna alışana kadar pek çok kez kucaklanacaksınız. Çünkü taş, kağıt, makas işini abartmışlar WiC'de. Piyade birimlerinizle giriyorsunuz oyuna, bir ağır top atışı iki saniyede bütün birimlerinizi siliyor. Siz gidip topçu oluyorsunuz, tek bir tank bütün toplarınızı üç saniyede yiyor, tank alıyorsunuz çevrede kim var diye bakınırken bir anda yok oluyor tanklarınızı, vurup kaçan helikopteri göremiyorsunuz bile. Bu yüzden WiC'de başarılı olmak için iki şeye ihtiyacınız var: Keskin bir algı ve iyi takım çalışması. Oyun boyunca daima kim nerede ne yapıyor, hakim



olmanız lazım. Siz makası oynuyorsanız üzerinize gelen taşı fark edip hemen topuklamalı ve hiç durmadan kesebileceğiniz kağıtlar aramalısınız. Ayrıca çevrenizde destek alabileceğiniz takım arkadaşlarınız olmalı. Mesela helikopterleriniz varsa en yakındaki tank birliğiniz nerede bilin. Çünkü üzerinize doğru gelen uçaksavar ciplerini görünce onların arkasına saklanmak isteyeceksiniz. Tank gibi hantal birimleriniz varsa kaçmak daha zor olacaktır. O durumda yardımı ayağınıza çağırmanız gerekiyor. Hemen kamufle olmak için sis bombası patlatıp sağlam helikopterleri olan arkadaşınızı çağırıyorsunuz. Bu oyunda arkadaşlarınız yoksa zaten kazanma şansınız da az.

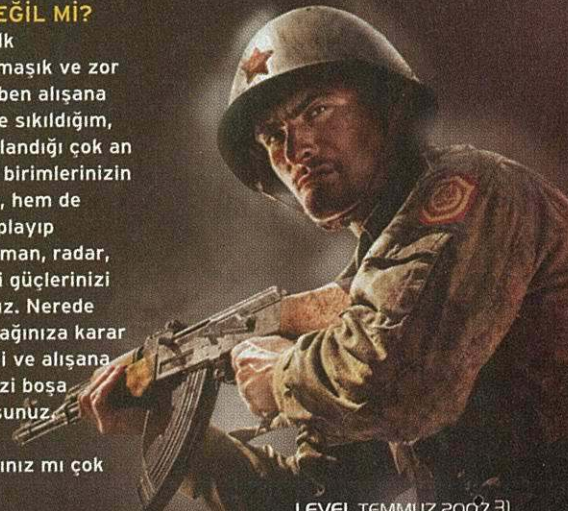
Bu yüzden olsa gerek daha kapalı beta sırasında tonla klan kurulmuş WiC için. En yüksek skor listesinde de hep aynı klanların adamları tepelere yerleşmiş. Ayrıca oyun şimdiden CPL turnuvalarına eklendi ve önümüzdeki sene bütün turnuvalarda WiC oynanması muhtemel.

STRATEJİ Mİ DEĞİL Mİ?

World in Conflict ilk oynadığınızda karmaşık ve zor gelecek. Açıkçası ben alışana kadar ilk bir saatte sıklıkla elimin ayağıma dolandığı çok an oldu. Oyunda hem birimlerinizin özel saldırıları var, hem de siz taktik puan toplayıp bunlarla bombardıman, radar, nükleer saldırı gibi güçlerinizi kullanabiliyorsunuz. Nerede hangisini kullanacağınıza karar vermek çok önemli ve alışana kadar bu güçlerinizi boşa harcayıp duruyorsunuz.

Ama bir kere alıştınız mı çok

kolay bir oyun WiC. Battlefield ya da Counter-Strike oynar gibi saatlerce hiç durmadan zevkle oynuyorsunuz. Hele adam gibi takım oyunu yapan 3-4 kişi oldu mu yanınızda, karşı tarafı ezip spawn noktasına hapsediyorsunuz. Zaten düzenli olarak Battlefield oynuyorsanız ne demek istediğimi çok iyi anlıyorsunuz. Bu da şu soruyu getiriyor aklı: Bu oyun gerçekten strateji mi? Cevap vermesi güç gerçekten. Betada sadece çok oyunculu oyunu deneyebildiğimden tek kişilik yapısını analiz etme şansım yok. Yine de oyunda nişan almak değil, doğru birimi seçip doğru birime saldırmak ve özel güçlerinizi doğru zamanda kullanmak maharet. Bu yüzden "strateji değil" diyemezsiniz ama bir strateji oyunu da takım aksiyon oyunlarına ancak bu kadar yaklaşabilir. Önümüzdeki ay oyunun halka açık betası başlayacak. Bence mutlaka bir bilet kapın ve WiC'in tadına bir bakın. Şimdilik betanın yolu oyunu ön sipariş vermekten geçiyor ama sitesini takip edin, belki başka fırsatlar da çıkacaktır. L

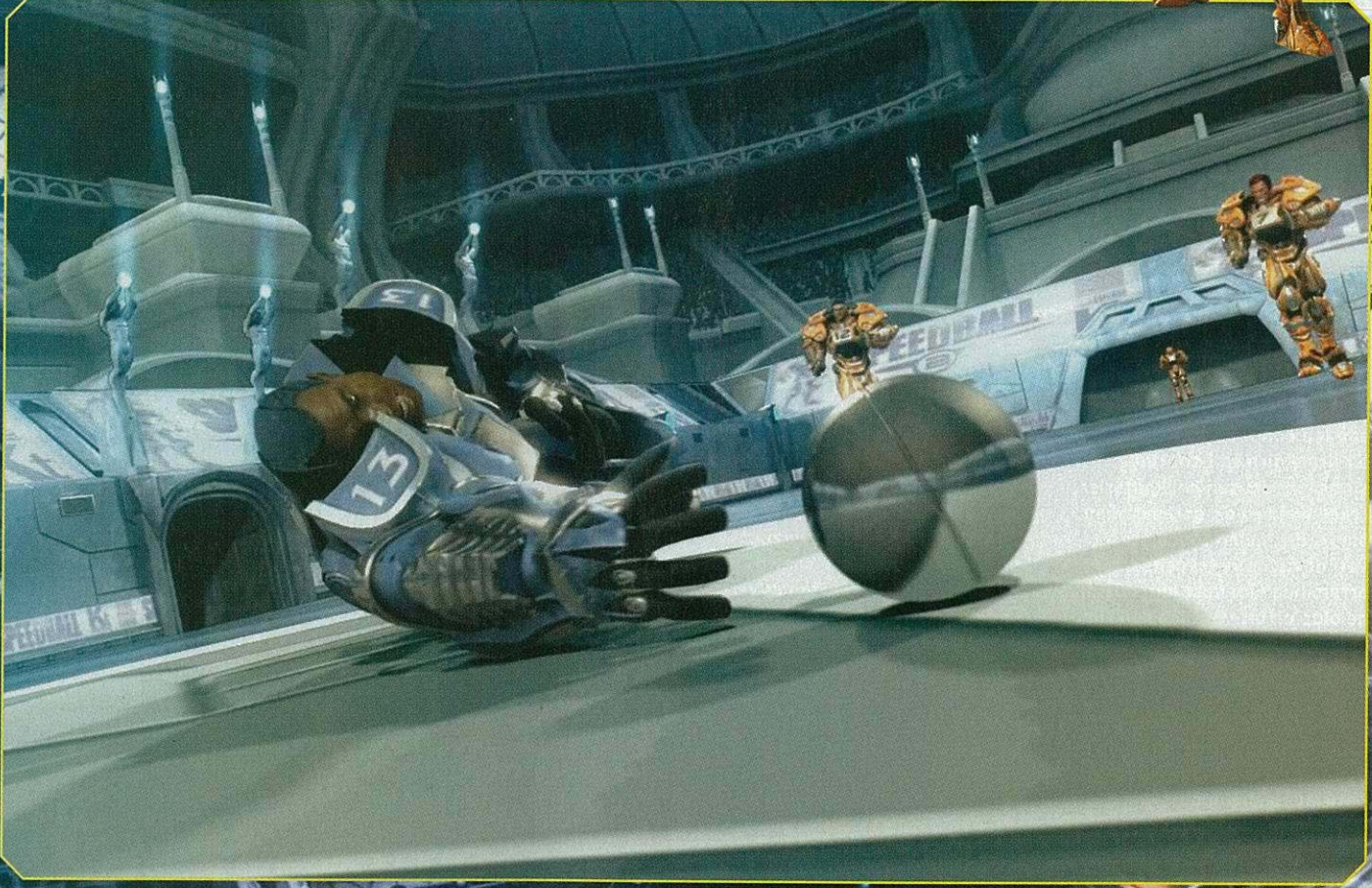


KEŞİF BİRLİĞİ

SPEEDBALL 2

VUR KIR PARÇALA, DONDURMA SAT, BU MAÇI KAZAN

[JESUSKANE jesuskane@level.com.tr]



[[GENÇLİK YILLARI HAYATIMIZIN EN EĞLENCİLİ DÖNEMLERİDİR.

Bizler gibi teknolojiyle birlikte büyümüş bir nesil için ise eğlenceliden biraz ötedir. Kafa Ayarı bölümünde eski hastalıklarımızı zevkle anıyoruz. Ancak anarken kirdiğimiz joystick sayısından, AMOS ile kendi oyunumuzu yapmaya çalıştığımız günlerden, salondaki televizyonu ailemiz seyrediyor diye 37 ekrana mahkum olup sinirden kudurduğumuz anlardan pek az bahsediyoruz. Speedball 2: Brutal Deluxe de kırılan joystick sayısına bulunduğu büyük katkılardan sonra, Amiga günlerinin sona ermesiyle ortadan kayboldu. 2000 yılından önce farklı platformlar için yapılan Speedball oyunları ise efsanenin yanına bile yanaşamadı. Bizden sonraki nesiller bu yüzden Speedball efsanesinden mahrum kaldı.

1990 yılında çıkan Speedball 2, demir bir topla oynanan, hentbol

tarzı bir spor oyunuydu. Ancak, "sportmenlik" bu oyuna pek uğramamıştı, kazanmak için sadece gol atmaya mahkum değildik. Sahadaki portalları kullanmak, belli bonusları topu atarak yakmak, hatta belli sayıda rakip oyuncunun kemiklerini kırıp oyun dışı bırakmak da kabul gören kazanma yöntemleriydi. Orijinal Speedball 2'nin yapımcısı Bitmap Brothers (aynı dönemin efsanelerinden The Chaos Engine, Megablast, Gods gibi oyunların da yapımcısı), modern bir oyun ile karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. SB2 günümüzden çok ileride, 2326 yılında geçiyor.

ALASKA FRİGO

Yeniden yapım olmasına rağmen SB2'de büyük değişiklikler var. Takımlar altı yerine dokuzar oyuncudan oluşuyor. Görsel ve teknolojik yenilikler dışında yapılan en önemli yenilik, çok oyunculu modun geliştirilmesi. Online maçlara, turnuvalara ve liglere imkan verecek SB2'nin yeni portali çok yakında açılacak. Tabii online

marifetlerden yararlanabilmek için cebimizin ne kadar yanacağını daha sonra göreceğiz, çünkü sürekli liglere katılmak için para ödememiz gerekiyor. Ekip orijinal oyuna yetişemeyen jenerasyonun ilgisini online becerileriyle çekmeyi planlıyor. Kısaca egomuzla oynuyorlar çocuklar, aman dikkat! SB2'nin tüm olayını "vur-kır-parçala, bu maçı kazan" şeklinde sık sık duyduğumuz cümle ile açıklamak mümkün.

Fransız Kylotonn'un KT Engine'i bu vurup kırma hissini yaşayacağımızı garanti ediyor. Videolardan grafik motorunun gayet becerikli olduğunu söylemek mümkün. Yapay zeka ise SpirOps'un (Splinter Cell- Double Agent) ellerine emanet. Eskileri de unutmuyor yapımcı ekip. Oyunu bildiğimiz tepe kamerasından oynayabileceğiz. Yine rakiplerimizi bir bir devirip, takımımızın özelliklerini geliştireceğiz. Bay ve bayan oyuncular yanında



Sert görünümlerine aldanmayın melek gibi hepsi.
"Abi ne yersin ne ismarlayalım?"
"Seni Ylceeeaaamh!"



Anneeeeeaaaaah, topumu vermiyorlar yaaaa! ANNEEAA!

MINİ RÖPORTAJ

Yann Tambellini'ye (Kylotton Entertainment Kreatif Direktörü) en merak ettiğim üç şeyi sordum.

JESUS: Daha önce bir röportajınızda "Speedball 2 orijinal oyundaki aksiyonu, özellikleri ve hissiyatı tamamen taşıyan bir yapım" demiştiniz. Orijinal oyunda sadece gol atmak dışında oyunu daha çekişmeli ve eğlenceli hale getiren bazı özellikler vardı: Vurduğumuzda çelik topu isitan LED'ler ya da tamamını yaktığımızda bonuslara ulaştığımız yıldızlar gibi. Bunları yayınlanan ekran görüntülerinde ve videolarda göremedik. Yeni yapımda Speedball 2'ye can katan bu özellikleri göremeyecek miyiz?

YANN: Görüntüleri yayınladığımız sırada bahsettiğiniz özellikler henüz oyunda yerlerini almamıştı. Son bir iki hafta içerisinde, Speedball 2 iyi başarılı bir oyun yapan tüm özellikleri oyuna eklendi ve geliştirilmeye devam ediyor. Oyunun final versiyonu, orijinalinin tüm özelliklerini barındıracak.

JESUS: Piyasada Speedball 2 benzeri spor oyunları yok. Yıllardır biz de Speedball 2'nin bir şekilde geri gelmesini arzu ediyorduk. Bu düşüme gerçekleşti. Bundan sonra oyunun bir seri halinde devam etmesini bekleyebilir miyiz? Online özellikler dışında, Speedball ile ilgili gelecekteki planlarınız nelerdir?



YANN: Bu tarz oyunlar her kesime hitap etmiyor. Bu yüzden sayıları yok denecek kadar az. Speedball 2'nin durumu biraz farklı elbette, eninde sonunda bir spor oyunu. Bu yeni versiyonu oyuncuların bu tür oyunlara karşı yaklaşımını test etmemiz için bir fırsat veriyor. Oyunun başarısına göre yönümüzü belirleyeceğiz.

JESUS ABI: Speedball 2 dışında, Bitmap Brothers imzalı Chaos Engine, Gods gibi efsane oyunların yeniden yapılması gibi planlarımız var mı? Ekibinizin üzerinde çalıştığı diğer projeler neler?

YANN: Üzerinde çalıştığımız Bitmap Brothers lisanslı tek oyun, Speedball 2. Aynı zamanda önümüzde ki aylarda duyuracağımız aksiyon macera türünde bir oyun üzerinde de çalışıyoruz.

JESUS: Teşekkür ederim.

takımızda cyborg oyunculara da yer verebileceğiz. Ayrıca bir yönetici modunun da bulunacağı söyleniyor. Yerel ligler ile başlayıp en tepeye çıkmaya çabalayacağız. Bu sayede tamamen geliştirilebilir, aksiyon dozu yüksek, diğer spor oyunlarından bir eksiği bulunmayan bir oyun çıkıyor karşımıza.

NHL serisi zirvalamaya başladığından beri, takip edebileceğim yeni bir spor oyunu serisi arıyordum hararetle, ne mutlu bana.. Oyunun eski havasını yakalayamaması ile ilgili korkularım ise oyunda "Ice cream! Ice cream!" diye bağırarak satıcıyı duyduğumda biraz hafifledi diyebilirim. Ancak topu isittığımız Led'leri ya da tamamını yaktığımızda bonuslar aldığımız yıldızları göremedim sahada. Bu konuyu oyunun yapımcılarına sordum ve hepsinin oyuna

ekleneceğini yüzümden mutlu bir sırtıyla öğrendim (bkz. Mini Röportaj kutusu)

I-SCREAM!

Film oyunları genel olarak kötüdür. Yeniden yapılan (remake) oyunların başarı yüzdeleri yarı yarıya. 12 yıl aradan sonra Command & Conquer oynayıp mutlu olabilirdiysem, 17 yıl aradan sonra Speedball 2 oynayıp aynı zevki alabilirim sanırım (umarım). Speedball 2, bir aksilik olmazsa (oyun dünyasında ne zaman aksilik olmuş canım) 2007 yılının üçüncü çeyreğinde raflardaki yerini alacak. Heyecanla bekliyoruz.

BİLGİNİZE

Yapımcı: Bitmap Brothers

Dağıtımçı: Frogster Interactive

Tür: Spor

Çıkış Tarihi : 2007 Son çeyreği

Web: www.speedball2.com

Fallout bir mihenk taşı, onu hiç oynamamış yeni nesil oyuncuların bile merak ettiği bir efsane. Bugün adventure türüne nasıl "artık tükendi" gözüyle bakılıyorsa, rol yapma oyunlarına da aynı gözle bakılan bir zamanda, tek başına türe yeniden hayat vermişti. Onu yapan ekipten çıkanlar Bioware'i, inXile'ı, Troika'yı ve daha kim bilir kaç tane müthiş yetenekli ekibi kuruldu. Planescape Torment, Baldur's Gate, KOTOR ve daha niceleri yaptı bu ekibin kاردığı hamurdan. Ama hiçbirisi Fallout'u unutturamadı bize. 10 yıl geçti aradan ve oyun dünyası çok değişti. Biz de değiştik. Artık oyunlardan beklentilerimiz o kadar fazla ki, hiçbir oyun bize tat vermez oldu. Ama sadece yapıyor olma ihtimali bile bizi heyecanlandırırken, o haber geldi: İnanması zor ama Fallout 3 yaşıyordu ve hakkındaki ilk bilgileri yayınlayan dünyadaki dört dergiden birisi olma şansını yakalamıştık. Dünya artık daha yaşanabilir bir yer bizler için.

BİLGİNİZE

SİSTEM: PC | PS3 | XBOX 360
TÜR: AKSIYON - ROL YAPMA OYUNU
YAPIM / DAĞITIM: BETHESDA
ÇIKIŞ TARİHİ: 2008 SONBAHAR

[SINAN AKKOL sakkol@level.com.tr]

FALLOUT®





FALLOUT 3

Grafiklerdeki eskilik ve çürüme hissiyatına gösterilen özen ortada. Cyrodill'in yemyeşil çayırlarında olmadığımız çok belli.



Oblivion'da karşınıza daima sizinle yaklaşık güçleri olan düşmanlar çıkardı. Fallout 3'te burnunuzu boyunuzdan büyük yerlere sokarsanız, o burnu kopartırlar.

[[NEW RENO'YA GERİ DÖNÜŞ YOLUNDA KARŞILAŞTIĞIM MANZARA GERÇEKTEN İLGİNÇTİ. Dairesel bir şekilde,

geniş bir alana yayılmış cesetler... İnsanlar, mutantlar, hatta Brotherhood of Steel askerleri... Sağa sola saçılmış silahlar, kimisi onu tutan elle birlikte düşmüş... Burada bir şey olmuş, belli, ama bir çatışma değil. Çünkü bir çatışmada, bütün cesetler ortalarında bomba patlamış gibi daire şeklinde saçılmaz. Fallout'u tanırıysam, böyle bir şey olamaz. Peki ya bütün bu kıyımlar ortasında oturan köpeğe ne demeli? Gel kuçu gel, gel uyuz şey seni. Korktun mu sen bakiim? Gel, New Reno'ya kadar eşlik et bana... Hakikaten be, ne kadar uyuz bir şeysin sen öyle? Yolda köle tüccarları kesti yolumu. Üç kişiler. Zorlu bir çatışma olacağı belli. Köpek, çekil ayak altından! İlk köle tüccarı nişan aldı bana! Ve... O ne? Shotgun elinde patladı. Adam öldü! Neler oluyor, harbi harbi öldü adam ya!? Neredeyse

40 saattir oynuyorum bu oyunu, ilk defa böyle bir şey görüyorum. Diğerine dönüyorum ama avantaj onlarda, o benden önce ateş edecek... Silahi...Ateş etmiyor... Tutukluk yaptı. Nasıl olur? Şans bir seferde iki kez yüzüme gülemez, oyunun başında Luck'ı sonuna kadar kısıp diğer özelliklere abanmıştım çünkü. Üçüncüde sıra... Yürüyor, nişan alıyor ve... Kayıp düşüyor! Allah'ım bu ne? Çekiyorum Hunting Rifle'i, Aimed Shot'ı seçiyorum... En yakındakinin kafasına nişan alıyorum, vuruş ihtimali %90... Gayet güzel, tetiğe basıyorum ve... Silah patlayıp ellerimde yok oluyor! Allah'ım! Kaçmalıyım! Kaç! Kaç! Gel köpek, gel benimle, bir şey var bu yerde! Kaç kaç, savaş alanının kenarından kaç, New Reno'ya kadar durma... Burada biraz soluklanalım köpecik, yaralarımıza bakalım biraz. Aha o ne? "Jinxed" mi (şanssız, uğursuz) olmuşum ben? Bu Perk'i seçmemiştim ki oyunun başında? Yoksa... Gel lan buraya köpek, senin yüzünden mi oluyor



bu?... Amanın! Bütün o cesetler ve ortasındaki sen! İMDAAAAT! Bu noktadan sonra o köpek öyle bir bela oldu ki başıma, başka hiçbir oyunda dengemin bu kadar alt üst olduğunu hatırlamıyorum. Grubunda olmadığı için atamadım, gittiğim her şehre yanımda geliyor, her savaşta yanımda bitiyordu. Etrafımda insanlar kaza geçiriyor, silahlar durduk yere patlıyordu, hiçbir şey yolunda gitmiyordu. Her şeyi denedim: Köpeğe belki gider diye et verdim, bir şekilde gruba alıp yine atmaya çalıştım, kuytuca çekip üzerine mermi yağdırdım. Hiçbiri işe yaramadı. En sonunda, cantama 20-30 tane kadar dinamit doldurdum

ve çölün ortasına gittim. Dinamitleri teker teker köpeğin yanına yerleştirdim ve başladım patlatmaya... Evet, bu son yaptığım şeyi ben de tasvip etmiyorum ama benim hitpoint'lerim 15 civarında iken köpeğin 4.000 HP'li olması takdir edersiniz ki biraz sinirimi bozmuştu. Üstelik, hayvan her patlamadan sonra haritanın öbür ucuna kaçıyor, ben de sıra tabanlı olarak takip edip yakalamak zorunda kalıyordum. Tam iki buçuk saatlik bir uğraş sonunda (saat tuttum) bu lanetli hayvanı öldürmeyi başardım. Fallout 2'deki en mutlu bedevi bendim artık! Günah yuvası New Reno'ya dönmek için yola çıktım yorgun argın. Yolda yine

köle tüccarları kesti yolumu. Ama bu kez avantaj beneydi, yorgun da olsam mutluydum çünkü. Silahımı kaldırdım, en yakındakinin kafasına nişan aldım ve... KLIK... KLIK KLIK... Silah ateş almayınca "Yoksa!" diyerek ekranı haritanın en ucuna kaydırduğmda kafamdan aşağı kaynar sular indi: Lanetli köpeğin cesedi de benimle birlikte gelmişti buraya! Kaderime razı oldum ve döndüm köle tüccarlarına.

BİR EFSANEDİR FALLOUT

Bu yaşadığım olayı benimle aynı dönemde Fallout 2 oynayan hiçbir arkadaşım yaşamamıştı. Anlattığımda da pek inanmadılar sanırım. Pekî, o köpek neydi? Fallout 2'nin ünlü "bug"larından birisi miydi, yoksa zekice hazırlanmış gizlerinden birisi mi? Sanırım asla bilemeyeceğim. Ama Fallout'un hafızalarımıza kazınan, her oynayanda farklı izler bırakan bir oyun olmasına iyi bir örnekti bu lanetli köpek. İnsan eliyle oluşmuş bu radyoaktif çöl, insan uygarlığının kendi kendisini yok ettiği bu dünya yıllarca bizi hapsetti. Stephen King'in Kara Kule'sindeki gibi yalnız bir silahşör, zeki ve tatlı dilli bir sahtekâr, bir iyilik meleği veya bir kasaba dolusu zavallı insanı susuzluktan ölmeye terk edecek kadar gaddar birisi olmamıza izin verdi Fallout. 1997'den 2007'ye kadar sadece



iki kez ziyaret ettiğimiz bu dünya, hayallerimizde önemli bir yer etti. O kadar yer etti ki önce Black Isle, sonra da Interplay kapandığında yas tuttuk. Geçen yıl oyunun haklarını Elder Scrolls'un yapımcısı Bethesda'nın aldığını duyduğumuzda sevincten çılgına döndük. Ve geçen ay çıkan ilk oyun içi videoyla merak eden yerlerimizi bir kaşınmadır aldı. Ben de tuttum, biz Fallout-zede'lerin tüm merak ettiği soruları oyunu yapan ekibin başındaki Todd Howard'a sordum. Ama önce bir bakalım diyorum, bu kez nükleer dünyanın neresindeyiz...

BİR DOĞUM, BİR ÖLÜM

Hikayemiz yine yeraltındaki bir Vault'ta başlıyor. 200 yıldır dış dünyayla hiçbir ilişki kurmamış, nükleer savaşın ardından olanlardan hiç etkilenmemiş, dışarıya göre neredeyse bir cennet olan Vault 101'de. >>

KÖLE TÜCCARLARI KESTİ YOLUMU. AMA BU KEZ AVANTAJ BENDEYDİ, YORGUN DA OLSAM MUTLUYDUM ÇÜNKÜ. SİLAHIMI KALDIRDIM, EN YAKINDAKİNİN KAFASINA NİŞAN ALDIM VE...

V.A.T.Z. sistemi, Fallout 3'ü bir FPS olmaktan tamamen çıkartıyor. Bir Super Mutant'la karşılaşınca zamanı durdurup, aksiyon puanlarınıza ve birçoğ özelliğinize göre değişen başarı yüzdeleriyle ateş edilecek yerlerini seçiyorsunuz.



YENİ PIP-BOY 3000 VE RADYOMUZ

Tüm Fallout'ların değişmeyen maskotu Pip-Boy, yeni oyunda da karşımızda. Bu kez bileğimize takılan bir kişisel bilgisayar olan Pip-Boy 3000'de S.P.E.C.I.A.L. özelliklerimizi, Trait ve Perk'lerimizi görebiliyoruz. ITEMS bölümünde tüm eşyalarımızı görmenin yanı sıra, çeşitli parçalarla silahlarımızı da güçlendirebiliyoruz (bu arada favori silahlardan Hunting Rifle, BB Gun, Chinese Assault Rifle ve Laser Gun geri dönüyor). Ama bu yeni Pip-Boy'un bizi ilgilendiren en önemli yeni özelliği, içinde bir radyo olması. Bu radyodan hayatta kalanların imdat çağrılarını, büyük "organizasyonların" ve çetelerin yayınlarını alabilirsiniz. Yayınlar sadece belli bölgelere ulaşabildiğinden ve yayınların radyo frekansları farklı farklı olduğundan oyunda radyo büyük sürprizlere gebe. Doğru bölgede, doğru zamanda bulunmak ve doğru frekansı bilmek gerekebilecek bazı durumlarda. Düşünsenize, korkunç bir çatışmadan sonra yorgun argın kasabaya dönerken cızırtılı bir radyo dinliyorsunuz. Birden, araya bir yayın girip sizi bambaşka bir olaylar zincirine sürükleyecek bir quest'in başlangıç ipucunu veriyor. "Ölünce zaten yeterince dinleneceğim" diyerek, bu sürpriz göreve doğru yöneliyorsunuz. Radyo yayınları sadece bu tür yayınlar yapmayacak, Bethesda'nın lisansladığı ve 1940-1950 dönemine ait 20 kadar şarkıyı da çalacak. Yani, yeni yoldaşınız olacak bu radyo.

FALLOUT 3

>> Oyundaki ilk sahnede, kendi doğumunuzu izliyorsunuz. Bizi doğururken annemiz ölüyor. Doktor olduğu anlaşılan babamız bizi bir DNA tarayıcısına sokuyor. Tarayıcı gelecekte nasıl bir insan olacağımızı saptarken, bunun zekice hazırlanmış bir karakter oluşturma ekranı olduğunu fark ediyoruz. İrkinizi seçtikten sonra babanız yüzündeki doktor maskesini çıkartıyor ve "gözlerinizin kime çektiğini" anlıyorsunuz. Karakterinizi nasıl seçtiğinize göre babanızın görünüşü de değişiyor.

Oyunun ilk kısımları sizi eğitirken, çocukluğunuzun farklı dönemlerini anlatıyor. Doğumunuzdan başlayıp 1 yaşınızda, 10 yaşınızda ve daha sonra da 16 yaşınızda olanlarla devam ediyor bu "ısınma dönemi". Bu sekanslar sırasında Vault 101'deki hayatı öğreniyor ve babanızla yakınlaşıyorsunuz. Akıllıca bir tutorial aslında bu sahneler. 1 yaşında yürümeyi, yani kontrolleri öğreniyorsunuz. 10 yaşınızda babanız size bir kitap veriyor ve bu kitapta Fallout'un ünlü karakter sistemi S.P.E.C.I.A.L. ile karşılaşıyorsunuz (Strength, Perception, Endurance,

Charisma, Intelligence, Agility ve Luck). 16 yaşında yine Fallout'la özdeşleşen Perk ve Trait'lerinizi, yani tüm oyunu etkileyecek özel yetenek ve yeteneksizliklerinizi seçiyorsunuz. Yıllar geçtikçe yaşıyor babanız, yaşlandıkça da hayatınızdaki en önemli insan haline geliyor.

Sonra, 19 yaşındayken bir sabah uyanıyor ve babanızın gittiğini öğreniyorsunuz. Vault'a giriş çıkışlar kutsal bir emanete dokunmak kadar yasak olduğundan, 200 yıldır dış dünyadan tamamen izole bir şekilde yaşayan "mini-uygarlığınız" bu fireyle derinden sarsılıyor. Vault'un yöneticisi olan Overseer, babanızın kaçmasına yardım ettiğinize inanıyor. Ve hayatta kalmak için sizin de Vault'tan kaçmaktan başka çareniz kalmıyor.

Vault'un 200 yıldır kıpırdamayan kapıları açılırken, güneşi ilk kez gören gözlerinize korku doluyor. Fallout'un korkunç dünyasına ilk adımınızı, 50 yıl önce tıpkı sizin gibi sıradan bir Vault vatandaşının, benzer bir yolculuğa çıkış sebebi olan bir su çipinden çok daha kişisel bir şeyi aramak için atıyorsunuz:

OYUNDAKİ İLK SAHNEDE, KENDİ DOĞUMUNUZU İZLİYORSUNUZ. BİZİ DOĞURURKEN ANNEMİZ ÖLÜYOR. DOKTOR OLDUĞU ANLAŞILAN BABAMIZ BİZİ BİR DNA TARAYICISINA SOKUYOR.



Bu elinizdeki silah, Fat Man adlı bir bomba atar. Attığı bombalar da nükleer bomba. Nükleer bir bomba atar var elimizde ve bu Behemoth hala peşimizde! Kaçmanın tam zamanı...



AMAN BABACIĞIM, KILICA DİKKAT!

Babamızı Liam Neeson'ın seslendirecek olması gerçekten çok hoş, çünkü bu adamı çok severim. Son zamanlarda izlediğim üç filmde de bir baba/ eğitmen sentezi rolü vardı adamın (Star Wars Episode 1'da Qui Gonn Jin olarak, daha sonra Kingdom of Heaven ve en son da Batman Returns'de gördük kendisini). Ama Liam'ın "eğitmen" olduğu her filmde ölmek gibi pis bir huyu var. İnşallah mutant dolu radyoaktif çöllerde günlerce aradıktan sonra kollarımızda can vermez ama nedense ümidim yok pek.



Hayatınız boyunca yanınızda olan babanızı bulmak ve sizi neden terk ettiği sorusunun cevabını öğrenmek için.

FALLOUT'TAKİ DEĞİŞİMLER

Eski (veya potansiyel) bir Fallout sever olarak oyunu yapan ekibin başındaki Todd Howard'a sormak isteyeceğiniz ilk soru şu olmalı: Yeni bir Fallout, arkasında Black Isle olmadan Fallout olabilir mi? Oblivion'ı "fazla sulandırılmış" bulan katıksız FRP'çileri, bir de 10 senelik bekleyiştikten sonra Fallout'un "konsolize" edileceği korkusu sardı. Ama Fallout 3'ten şüphe duyanların için rahatlatmak için şunları söyleyebilirim: Bu adamlara güvenin. Oblivion gibi bir oyundan sonra çok tecrübeleniler. Üstelik Fallout 3 her iki oyundan da en iyi öğeleri içeriyor ama ikisine de tam olarak benzemiyor. "Fallout 3'e yaklaşımımızla, Oblivion'a yaklaşımımız arasında dağlar kadar fark var" diyor Todd Howard. "Fallout 3 fazlasıyla kendine özgü bir oyun. Oblivion'da yaptığımız herhangi bir şeyin bu oyuna uyacağını sanmıyoruz." Yeni oyunun yapımında çalışan



Omuz üstü kamera açısı, Oblivion'un işlevselliği düşük kamerasından çok, Resident Evil 4'ün nişan almayı kolaylaştıran kamerası gibi olmuş.

eski ekipten kimler var acaba diye merak ediyorum. Black Isle kapansa da, çalışanları ödemedi herhalde. "Fallout 3 için çalışmaya başlarken Black Isle'dan birçok kişinin fikrini aldık" diyor Todd. "Ama hiçbiri bizimle birlikte bu projede bizzat çalışmıyor."

Anlaşılan Black Isle'in gölgesi altında kalmak, tüm Elder Scrolls serisinde emeği olan tecrübeli RYO yapımcısını biraz rahatsız ediyor. Haksız da değil aslında çünkü oyuncuların güvenini hak ettiklerini düşünüyorlar. 2004'ten beri büyük bir gizlilik içinde çalıştıkları Fallout 3'e, Oblivion tamamlandıktan sonra tüm Bethesda ekibi yoğunlaşmış durumda. Thief serisini ve Oblivion'un Dark Brotherhood görevlerini (ki oyunun en güzel görevleridir) yapmış olan Emil Pagliarulo gibi başarılı bir ustanın Fallout 3'ün baş tasarımcılığını üstlenmiş olması bile tek başına yeni oyun hakkındaki şüpheleri silmeye yetmeli.

Ama yine de yetmiyor işte. Aranızda bu sayfalardaki ekran görüntülerine bakıp da oyunun kamera açısına küfredenler olduğuna eminim. Evet, ne yazık ki şu fikre alışmamız gerekiyor: İzometrik kamera açısı artık yok. Fallout 3, tıpkı Oblivion gibi, isterseniz FPS, isterseniz omuz üstü kamerasıyla oynanabilecek. "Kamera için üzüleneri anlayamıyorum" diyor Todd. "Bu özelliği geliştirmek için gerçekten çok çalıştık. 3. kişi kamerasını da istediğiniz gibi değiştirebileceğiniz şekilde geliştirdik. Bizim için 1. kişiden görünüş, başka bir dünyada, başka bir karakter olduğunuz hissini vermenin en iyi yolu. Birisinin yanından geçtiğinizde veya onu vurduğunuzda yüzündeki ifadeyi görebiliyorsunuz." "Sen öyle düşünüyorsun ama biz bu dünyaya tepeden bakmayı özleyeceğiz Todd" diye geçiriyorum içimden. "Next-Gen grafikler" ve "FPS kamerası" çok da bir şey ifade etmiyor bizlere. O karanlık atmosferi yaşatan izometrik kamera, bizim gençliğimiz ve oyunların saf olduğu güzel günler demektir. Bay Howard bunu anlamıyor ne yazık ki, e-postayla yaptığımız röportaj duygularımızı anlatmamda yetersiz kalıyor.

KONSOLDAN PC'YE Mİ ÇEVİRİLECEK?

Fallout'u yürekte seven benim gibilerin aklındaki diğer bir zor

soruyu soruyorum: Fallout 3 esas olarak yeni nesil konsollar için mi hazırlanıyor? Son zamanlarda adet olduğu üzere, daha sonra mı PC'ye çevrilecek? Geçmiş tecrübelerimize dayanarak biliyoruz ki, bir oyun önce konsola yapılıp sonra PC'ye çevrildiğinde oynanış veya performansta, bazen ikisinde birden büyük aksaklıklar olabiliyor. Todd sorumun etrafında zekice dans ediyor: "Bence bir oyunu hem PC'ye, hem de konsollara hazırlamanın en zor yanı, arabirimi oturtmak. Bu yüzden Fallout 3'ün PC versiyonuna özgü arabiriminde bazı değişiklikler olacak. Klavye ve fare kullanımını en verimli hale getirmek istiyoruz çünkü. Ama görsel ve oynanış olarak, PC versiyonunun PS3 versiyonundan hiç de aşağı kalmayacağını söyleyebilirim."

"Peki" diyorum "Fallout'un savaş sistemi çok dengeli ve benzersizdi. Gerçek zamanlı ve sıra tabanlı savaş birleştiren ve rakibin istediğiniz yerine ateş etmek için Aimed Shot kullandığınız Fallout'a özgü savaş sistemlerinin ne kadarı yerinde duruyor?" "Fallout 3'te savaş gerçek zamanda oluyor ama sonuç tamamen oyuncunun yeteneklerine bağlı olarak geliyor. Savaş sistemini, oyunu bir FPS gibi 'parmağını tetikten çekmeden' oynayanları değil, rol yaparak oynayanları ödüllendirecek şekilde geliştiriyoruz. V.A.T.S. adlı (Vault-Tec Assisted Targeting System) yeni bir savaş sistemimiz var. İlk oyunlardaki "Aimed Shot"lara benziyor bu sistem: Bir rakiple karşılaştığınızda, zamanı durduruyor ve vücudunun hangi bölgelerine ateş etmek istediğinizi seçiyorsunuz. Bu sistemde de "Action Point" harcıyorsunuz ve rakibin vücudunun neresini vurduğunuzda göre çok şey değişiyor." Ne kadar Action Point sahibi olduğunuzu üzerinizdeki ağırlık, Agility (çeviklik) puanlarınız, elinizdeki silahtaki ustalığınız gibi birçok öge belirliyor. Eğer sürekli normal FPS modunda çatırırsanız Action Point'leriniz çok daha yavaş doluyor. Böylece mermimin kısıtlı, düşmanın bol olduğu bu oyunu bir FPS oynar gibi eliniz tetikte oynarsanız, uzun yaşamamayı göze almış oluyorsunuz. Todd, "Geliştirdiğimiz bu sistem Fallout 1 veya X-Com'un taktik oynanışına çok benziyor ve >>

BİR BEHEMOTH'UN DOĞUMU



BASİT, SİYAH BEYAZ TEMEL MODEL HAZIRLANIYOR.



DAHA SONRA KAS, DAMAR VE KEMİKLER MODELE EKLENİYOR.



KAS VE DAMARLARA RENK VERİLEN İLK DOKU YÜZEYİ EKLENİYOR.



SON YÜZEYE ULAŞMADAN ÖNCE DAMARLAR ÇIKARTILYOR.



BEHEMOTH'UN SON HALİ. EYVAH EYVAH!



FALLOUT 3

FALLOUT ONLINE

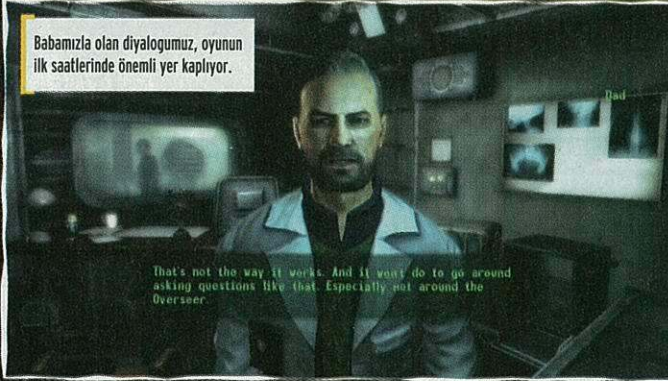
İşte bizi kökten bitirebilecek bir proje daha: Fallout'ta geçen bir devasa online. Üstelik hayal de değil, gerçekten yapılıyor bu oyun. Bethesda Fallout'un Online oyun haklarını birkaç ay önce Interplay'in cesedinin elinden aldı (avucuna yüklü miktarda para bırakmayı da ihmal etmedi, dürüst adamlar). Todd Howard'a Fallout 3 ile ilgili soruların arasında, online proje ile ilgili sorular serpiştiriyorum: Acaba Fallout Online'in yapımı için Fallout 3'ün bitmesini mi bekleyecekler? "Fallout ile ilgili tüm haklara sahip olduk. Interplay'le sözleşmemizde, belli şartlara sadık kalarak bir MMO yapma hakkı da bunların içinde. Fallout Online projesinin Fallout 3 ile hiçbir ilgisi yok". Himm... Bu da demek oluyor ki Fallout Online'in yapımı başladı bile. Fallout 3'te hiçbir multiplayer özelliğinin olmaması da, Bethesda'nın var gücüyle online kısmı Fallout Online'a yüklediğini gösteriyor. Vah bize, vahlar bize!



V.A.T.S. sistemiyle ateş edildiğinde, düşmana ağır hasar veren atışlarımız ağır çekimle gösterilecek. Bu tür oyunların "çocuk oyunu" olmadığını 2008 sonuna kadar bir şekilde anlatırsanız, yoksa isimiz zor.



Babamızla olan diyalogumuz, oyunun ilk saatlerinde önemli yer kaplıyor.



That's not the way it works. And it won't do to go around asking questions like that. Especially not around the Overseer.

TODD KAFA UÇURMAKTAN BAHSEDİNCE, BENİ BİR DÜŞÜNCEYİ ALIYOR. İLK İKİ FALLOUT İÇERDİĞİ AŞIRI ŞİDDETİ, PATLAYAN GÖVDELERİ TEPEDEDEN GÖSTEREREK GİZLEMİYİ BAŞARMIŞTI.

>> rol yapmayı ödüllendiriyor. Oyuncunun V.A.T.S. ile normal FPS oynanışı arasında bir denge kurması için çalışıyoruz" diyor.

Bence kulağa çok güzel gelen, daha önce hiç denenmemiş bir sistem bu: FPS tarzı bir oynanışta zamanı durdur, Action Point'leri harcayarak hangi uzuvlara ateş edeceğini seç ve mermilerin hedefini bulması için dua et. "V.A.T.S. modunda ateş edince sonuçları gösterecek çok güzel kamera efektleri geliştiriyoruz" diye devam ediyor Todd. "V.A.T.S.'i kullanmak sadece savaşmanın en etkili yöntemi değil, aynı zamanda en eğlencelisi de. Atışlarımız bir uzva denk geldiği anda, kamera ağır çekimde merminin etrafında dönüyor, kan fışkırıyor, kol yerinden koparken irkiliyorsunuz. Sadece mermi değil, elektrikli testere, savaş çekici gibi yakın dövüş silahlarıyla yaptığımız

saldırıların sonuçlarını da bu sistemde göreceksiniz. Bir Super Mutant'ın kafasını uçurmak asla sıkıcı hale gelmeyecek."

AKTÜEL'İ GÖREVE DAVET EDİYORUM!

Todd kafa uçurmaktan bahsedince, beni bir düşünceyi alıyor. İlk iki Fallout içerdiği aşırı şiddet, patlayan gövdeleri tepeden göstererek gizlemeyi başarmıştı. Ayrıca birçok oyunun yansağmaya cesaret edemeyeceği insan ticareti, uyuşturucu, seks gibi konularda "vicdanımız nasıl elveriyorsa" öyle davranmamıza izin veriyordu. Şimdi, aksiyonun tam göbeğindeyiz. Bir kafa patlatınca, kafatasının bir parçası da üstümüze sıçrayacak. Todd'a "elinizi gerçekten taşın altına sokup, Fallout'un 'her şey serbest' yaklaşımını koruyacak mısınız? Yoksa Fallout 3'ün bir 'aile oyunu' olmasını mı bekleyelim?"

"Oynanışta olduğu kadar, atmosfer ve içeriği belirlerken de Fallout'u hedef olarak önümüze koyduk. Şu kadarını söyleyeyim, Fallout 3 kesinlikle küçük çocuklara göre bir oyun olmayacak." Biz eski kurtların içine su serpilse de, ailelere bunu nasıl anlatacağımızı düşünüyorum kara kara. Özellikle de GameX fuarında Battlefield 2 oynayanları görüp "savaşlı mavaşlı oyunları küçük çocuklara zorla(!) oynatmaya utanmıyor musunuz?" diye bizim Asu'nun yakasına yapışan psikopat amcağı hatırlayınca, korkuyorum.

FALLOUT 2'DEN 30 YIL SONRASI

Oyun Amerika'nın doğu sahilinde ve Fallout 2'deki olayların 30 yıl sonrasında başlıyor. Önceki iki oyun Amerika'nın batı sahilinde, sizin anlayacağınız, Los Angeles-Las Vegas civarında geçiyordu. Haliyle, aralarında 5-6 bin kilometre olan bu iki bölgenin birbirinden haberi yok. Yani ilk iki oyunda yaptıklarınızın Fallout 3'ü çok etkilemiş olmaması muhtemel. "Fallout 3'ü tamamen serbest bir oyun

olarak tasarlıyoruz. Görevinizin peşinden giderken mahvolmuş bu dünyanın her yerine girip çıkabileceksiniz. Oyunun büyük çoğunluğu başkent Washington'ın içinde ve çevresindeki yerleşim bölgelerinde geçiyor." Yani daha dar bir alanda geziyoruz ama yıkık gökdelenlerden zavallı yerleşim yerlerine kadar her yere girebiliyoruz. Fallout 3'te gezebileceğiniz alanın genişliği neredeyse Oblivion kadar ama bu dünyanın yaşam koşulları pek iyi olmadığından, çok daha az NPC ile karşılaşılıyorsunuz. Fallout 3'ünki öylesine sevimsiz bir dünya ki, emin olun üç Minatour King'e çıplak elle dalmayı, karanlık bir binada bir Super Mutant'la karşılaşmaya yeğlersiniz.

Peki ya Fallout'un o ünlü "sürpriz olayları"? Hani şu haritada gezerken hiçliğin ortasında çıkan ve sizi dumura uğratan olaylar (girişte anlattığım lanetli köpek olayı gibi), harita olmadığına göre onlar nasıl olacak? "Şimdi hepsini size anlatsam sürprizlik bir tarafı kalmaz değil mi? Ama evet, bu tür gizler F3'te de olacak. Mesela, tüm dünyada gizlenmiş VaultBoy bebekleri olacak ve bunları bulmak Skill ve SPECIAL özelliklerinizi arttıracak." Tam olarak sorduğum bu değildi benim. Bir daha Ghoulların şehri Gecko'ya giderken "Mahşerin Dört Atlısı"yla karşılaşamayacağımı hissediyorum.

Allahtan ilk oyunlardaki karmaşık diyalog sistemini aynen koruyorlar. Zekâ seviyenize göre değişen seçenekleriyle, birçok çetrefilli durumdan sadece "tatlı

dilimiz" sayesinde kurtulmuştu Fallout'ta. Aynı şeyi F3'te de başarabileceğiz istersek.

Yiyeceğinden suyuna kadar her şeyi bulunan Vault'tan palas pandiras gerçek dünyaya çıkınca baş etmeniz gereken ilk şey, sağlık durumumuz ve radyoaktivite olacak. İçtiğiniz her yudum su, vücudunuza radyasyon yükleyecek. Ama susuzluktan bitap düşüp bir Super Mutant'a yem olmaksansa, yavaş yavaş radyasyon zehirlenmesinden ölmeyi tercih edebilirsiniz. Nasıl olsa bir yerlerde "Radaway" çıkar karşınıza değil mi? Sadece su değil, sağlık, cephane ve çalışır durumdaki silahlar da bu bitmiş dünyada zor bulunuyor. O yüzden, elinizdekini kıymetini bilmeli ve Fallout'un ünlü "değiş-tokuş" sistemini kullanan tüccarlara işe yarar şeyler götürmelisiniz. Ben yine de para birimi yerine Fallout 1'deki gibi "gazoz kapağı" kullanılmasını öneriyorum ama Todd'dan bu önerime yanıt gelmiyor nedense.

Fallout 3 sizi çürümüş bir tuvaletin içindeki suyu içmek veya susuzluktan ölmek gibi seçimlerle baş başa bırakacak: İçerseniz biraz iyileşeceksiniz ama radyasyon kapacaksınız. Sağlık ve radyasyon arasında sürekli bir denge tutturmanız gerekecek. Vücudunuza aldığınız darbeler ve mermiler el, kol, bacak, göz gibi uzuvlarınızın çeşitli derecelerde yaralanmasına ve işlevini kaybetmesine sebep olacak. Sıkı bir savaşın sağ çıktığınızın sevinirken, en yakın kasabaya sürünerek nasıl döneceğinizi düşünmek zorunda kalmak hiç hoş değil.

Fallout 3'te vereceğiniz kararlar iyi ve kötü diye ayrılmıyor. Olaylara karşı alacağınız tavırlar ak ve kara olarak keskin şekilde ayrılmamış. Kararlarınızın nasıl bir sonuca ulaşacağını bilmeyeceksiniz. Ve oyun boyunca nasıl davrandığınızın bağlı olarak birçok farklı sona ulaşacaksınız. Todd, "Oyun süresi Oblivion kadar uzun olmayacak ama tekrar tekrar oynamak isteyeceksiniz. Çünkü oyun sırasında vereceğiniz kararlar, saatler süren quest serilerini o oynayıp için kapatıp, yenilerini açabilecek. Oyundaki Karma sistemi de sizin davranış ve seçimlerinizi takip ederek dünyayı şekillendirecek ve birçok farklı sonda birisine ulaştırarak sizi. 10'dan fazla son olacak oyunda." Peki, oyun bittikten

sonra devam edebilecek miyiz? "Hayır, ama en baştan başlayıp yeni bir Fallout deneyimi yaşayacaksınız."

NPC'LER DE İNSANDIR

Oblivion'da iki NPC karşılaşınca aralarında nasıl bir konuşma geçerdi, hatırlıyor musunuz?

- "Merhaba yabancı! (konuşanlar Skingrad şehrinin kontu ile kahyası bu arada)"

- "Bilmemkimin ortadan kaybolduğunu fark ettin mi?" (yaklaşık 10 level önce adamın cesedini kuyudan çıkartıp quest'i bitirmişim)

- "Bunu nasıl söylersin?!"

- "Sus! Seni adı köylü!!!"

- "Görüşürüz dostum."

- "İyi günler."

Oblivion'a can katması gereken Radiant AI yapay zeka motoru, iki NPC bir araya geldiğinde konuşacaklarını seçerken feci çuvallıyordu. Yumurta kafalı NPC'ler böyle saçmalayarak Oblivion'ın "gerçekçi yaşam" atmosferini bozuyorlardı. Ama unutmayın ki Oblivion'da binlerce NPC vardı, Fallout 3'te ise yüzlerce olacak. Sayının az olması yapımcılara her NPC'ye düzgün bir karakter, yapılacak gerçekçi günlük işler ve öncelikler vermesini sağlıyor. Birbirini tanıyan iki NPC karşılaştığında, aralarında düzgün ve anlamlı bir diyalog geçiyor.



Megaton'un şerifi Lucas Simms, bu zorlu dünyada yaşamayı öğrenmiş, sert görünümlü ama iyi bir adam.



Fallout dünyasına çok daha yakından baktığımız için her türlü görsel detay ince ince işleniyor.



Seçimleriniz oyun dünyasında "büyük sonuçlara" sebep oluyor derken şaka yapmıyorum (bkz. Ulu Megaton kutusu)

GERÇEĞİNDEN ÖNCE ALIŞTIRMA YAPMAK İÇİN

İlk Fallout'u alırken kimse tavsiye etmemişti bana. Hakkında hiçbir beklentim olmadan oynamıştım. Bitirdiğimde, C64-Amiga zamanlarında bile pek sevmediğim rol yapma oyunu türünü en sevdiğilerimden birisi haline getirmiş, ruhumda ve zihnimde önemli izler bırakmıştı. Fallout 3'ü ise kartal gözleriyle izliyoruz. Beklentilerimiz 10 yılda o kadar büyüdü ki, daha şimdiden asla hepsinin tatmin edilemeyeceğini biliyoruz. Ama yine de heyecanlıyız. Çünkü bunu değil, bu Fallout 3. Yani şimdi oturup bir "tüm zamanların en iyi oyunları" dosyası hazırlasak, ilk 10'a girecek bir oyunun devamı. İnsan bir şey beklerken zamanın ne kadar yavaş geçtiğini bilirsiniz değil mi? Birden bizim için de 2008 sonbaharı da imkansız derecede uzak gözükmeye başladı. L

ULU MEGATON!

Fallout'un şehirleri kendilerine has hikâye ve atmosferlere sahiptir. Megaton şehri de bunlardan biri. Şehrin ismi, 200 yıl önce düşmüş ama patlamamış bir nükleer bombadan geliyor. Bu bombayı merkez alıp etrafına, düşmüş uçak enkazlarından sökülmüş parçalarla kurulmuş bir şehir Megaton. Ve şehir halkı, tanrının onlara gönderdiği bir işaret olarak saydıkları nükleer bombaya tapıyor! Megaton Vault'tan kaçtıktan sonra dış dünyanın korkunçluklarından kaçıp sığınabileceğiniz ilk yer, yaralarınızı iyileştireceğiniz, size yardımcı olacak insanlarla tanışacağınız bir sığınak, adeta "evinizden uzaktaki eviniz"

olacak. Bir nükleer bombanın 250 metre yakınında yaşamakla sorununuz yoksa tabii. Peki babanızın nereye gittiğiyle ilgili olarak karanlık bir karakter elinde bilgi olduğunu söylerse, ona ne cevap vereceksiniz? Bu bilginin karşılığında da sizden istediği tek bir şey var: Babanızla ilgili ne olduğunu bilmediğiniz ipucunu öğrenmek için, bombayı çalıştırmalısınız. Ne derler bilirsiniz: Savaş asla değişmez. Fallout'a hoş geldiniz.



LEVEL FANLARINA LEVEL T.SHIRT'LERİ

bilgi ve sipariş için:

<http://abone.vogelburda.com.tr>



➤50

overlord

Kulenizin yıkıntıları altından kalkın, yedi kokuşmuş kahramanın zulmünden kurtarın minyonlarınızı.



➤54

colin mcrae dirt

"Sağa üç yumurta! Sola sert 200 gram salam!"

"Evden çıkarken yine listeleri karıştırdın değil mi?"



➤44

tomb raider anniversary

"Düşündüğüm şeyi yapmıyoruz değil mi Lara?"

"Hayır, sen zaten rüya görüyorsun. Üstelik ben seni rüyanda dövüyorum..."

"Ben de öyle tahmin etmişim zaten... 0 zaman GÖLGELERİN GÜCÜ ADINAAA!"



➤48

halo 2

"Halo... Is it me you're looking for?"



➤50

overlord

Belediye istimlak ekipleri, son zamanlarda tuhaf bir kadrolaşma içine girdiler.

➤44

pc inceleme Tomb Raider, Overlord ve Colin McRae Dirt bu ayın en önemli oyunları.

➤62

forte Jedi Academy'nin Knights of the Force modu en sonunda çıkıyor.

➤66

online Shadows of Angmar'ın İş ve İşçi Bulma Kurumu.

➤70

konsol inceleme PlayStation 3 ve Wii aksesuar incelemelerine başladık.

➤82

mobil oyun Cepte durduğu gibi durmaz, dikkat!

➤86

strateji ustası Tomb Raider'da Lara'nın elinden bir kez daha tutuyoruz.

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

ANKA KUŞU BİLE GÖZ YAŞLARI İÇERİSİNDE KALDIĞINDA...

[TUNA ŞENTUNA / tsentuna@level.com.tr]

BİR BAKIŞTA...

TÜR Aksiyon

İÇERİK 1996 yılındaki Tomb Raider'dan "Kopyala, Yapıştır" yöntemiyle 2007 yılına getirilen ve Photoshop'la çeki düzen verilen, yeni ama bir o kadar da eski bir Tomb Raider.

KARŞILAŞTIRMA

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES	%88
TOMB RAIDER LEGEND	%85
TOMB RAIDER ANNIVERSARY	%83

“DÜNDEN BERİ MİDEM BOMBOŞ. Açım, ama açılığımı unutmaya çalışıyorum. Hatta Atlantis’in Scion’unun peşinden koşmaya başladığımdan beri bir şey yemedim sanırım. Pekî ben nasıl yaşıyorum? Acaba suya daldığım anlarda dev mantis’ler gibi plankton mu yutuyorum. Bu konuda düşünmem gerekiyor, ama şu an daha önemli bir problemim var. O da -. Sevgili günlük, kapatmam gerekiyor; sanırım dinozorlar izimi buldu. Görüşürüz XOXO.”

Evet sevgili okurlar. Bu alıntıdan da kolayca anlayabileceğiniz üzere Lara’nın günlüğünü ele geçirdik. 1996’dan beri gizlediği, sır gibi sakladığı günlükte Lara’yla ilgili her şeyi bulmak mümkün. Hatta istediğimizden fazlasına bile ulaştık, ama bunları yayımlayabileceğimizden emin değiliz.

Öncelikle şunu belirtmekte fayda görüyorum; Lara’nın hikayesi 1996’da başlıyor ve 2007’ye kadar sürüyor. Yalnız şöylesine enteresan bir durum var ki, 96’da olanlar 2007’de olanlarla aynı! Evet, şaşkınlık nidalarınızı buradan duyabiliyorum. Size bunu söylemek ben de istemezdim, fakat sanırım Lara’da Hebefrenik Şizofreni baş gösteriyor. Geçmişle şimdiki zamanı ayırt edememe, içine kapanıp tüm maceralarını bir günlükte toplama, tek başına hareket etme... Bilemiyorum.

ATLANTİS NEREDE, LARA ORADA!

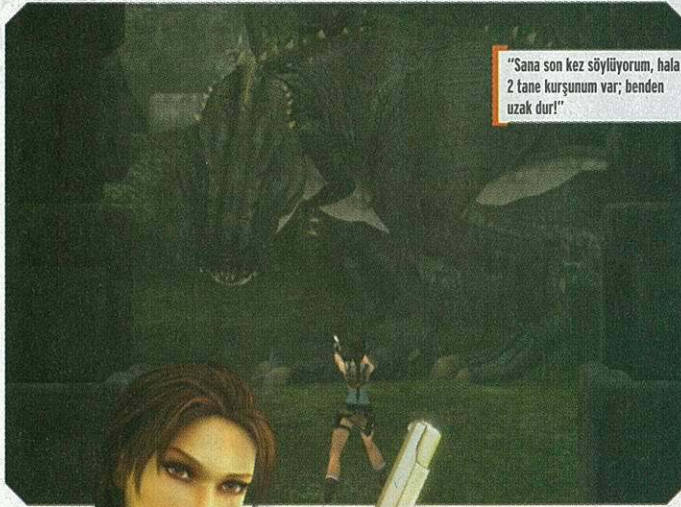
“Sanırım kayboldum. Bu vadiye bu yüzden “Kayıp Vadi” adını takıyorum. Dangalak T-Rex zaten ne sinir, ne de moral bıraktı. Ama kafayı gömdüğü yerin yıkılmasıyla yeni bir geçit oluşturdu. Elbiselerim ıslanmasın diye şimdilik geçitteki suya girmeyeceğim, ama burada biraz daha durmam Raptor yiyeceğim anlamına gelebilir. İyisi mi ben hazırlanayım. Öpüyorum seni günlük; kendine iyi bak.”

Lara’nın bu satırlarından anladığımız üzere, Lara aynı 96 yılında olduğu gibi yine yapayalnız. Ne sonraki yıllarda karşısına çıkan eli tabancalı adamlar var, ne de zırhlı birimler. Doğayla iç içe Lara. Ancak başka bir soyguncu karşısına çıkarsa onunla iki çift laf ediyor; o kadar. Bunun dışında ayısından kurtuna, kaplanından mumyasına kadar birçok “doğal” yaratıkla mücadele etmek zorunda. Bu bölümünden en fazla bunlar çıkıyor; daha fazlası için günlüğe biraz daha bakalım derseniz.

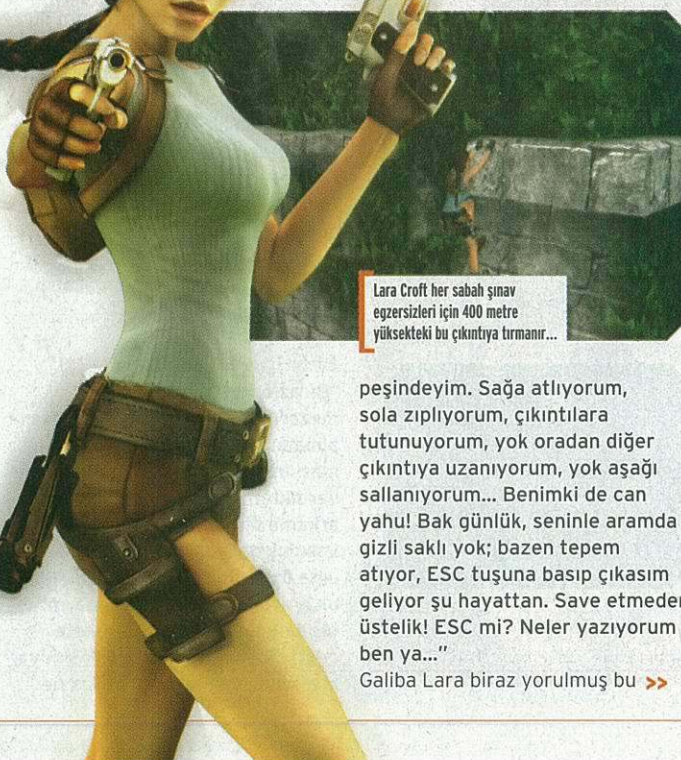
“İnkalar şahane sistem yapmışlar bu şelalenin yanına, ama bazı çarkları sağa sola gizlemişler, üç gündür üç tane uyduruk çarkın



Eğer zamanında “Yukarı” tuşuna basmazsanız neler olacağını tahmin ediyorsunuzdur.



“Sana son kez söylüyorum, hala 2 tane kurşunum var; benden uzak dur!”



Lara Croft her sabah şınav egzersizleri için 400 metre yüksekteki bu çıkıntıya tırmanır...

peşindeyim. Sağa atlıyorum, sola zıplıyorum, çıkıntılara tutunuyorum, yok oradan diğer çıkıntıya uzanıyorum, yok aşağı sallanıyorum... Benimki de can yahu! Bak günlük, seninle aramda gizli saklı yok; bazen tepem atıyor, ESC tuşuna basıp çıkışım geliyor şu hayattan. Save etmeden üstelik! ESC mi? Neler yazıyorum ben ya...”
Galiba Lara biraz yorulmuş bu >>

GERÇEK MEZAR SOYGUNCULARI

Her mezar soyguncusunu (Tomb Raider’ın türkçesidir) Lara sanmak çok yanlış olacaktır. Lara mezar soyguncuları arasında en güzeli, en durusu ve en oynanabilir (!) olanıdır. Gerçek mezar soyguncularınaysa bırakın yaklaşmayı, onların en aşağı otuz metre ötelinde durmak doğrudur.

Mezar soygunculuğu yüzyıllardan beri süre gelen bir meslek aslında. Sonuçta dünyada zenginler var olduğu sürece, garip zevklere sahip insanlar da var olacak demektir.

Bu zevkler arasında da antik eşyaları saklama, evine süs olarak koyma, sıklıkta sonra milyonlara satma gibi eğilimler bulunuyor. Mezar soyguncularının amacı da karaborsada gizlice ele geçirdikleri bu antik eşyaları satmaktır.

En taze mezar soygunculuğu örneği Irak’ta yaşandı ve hala da yaşanıyor. Savaşın beri hiçbir muhafızın antik mezarları korumasını fırsat bilen soyguncular Asurlular’ın eski başkenti Nineveh’in altını üstüne getirerek antik şehri yağmaladı. Sorun etraftaki değerli eşyaları yürütmeleri değil, bu işlemi yaparken M.Ö 6000’lere ait yapıları yerle bir etmeleriydi.

Bir örnek de 2006’nın Ekim ayında Mısır’da görüldü. Yalnız bu defa soyguncular büyük bir keşife imza atarak üç Mısır’lı dışişleri mezarını ortaya çıkardılar. Kral Djoser’in piramidinin yakınlarındaki bu gizli mezarların içi boştu, ama mezarları kim açarsa bir timsah ve yılan tarafından yenilecekleri de not olarak düşülmüştü.



YAŞLANDIKÇA GÜZELLEŞEN BİR OYUN

Bakin 10 yılda görsel anlamda nasıl bir değişime uğradı Tomb Raider.
(Lara da yaşlandıkça güzelleşiyor, ona da ne diyeceğimi bilemiyorum.)

YIL 1996



Oyunun hemen başındaki bu köprülerin üstünden geçmeye çalışırken sekiz kez yere kapaklanmışım.

YIL 2006



Toplamda on pikselden oluşan köprüler, Anniversary'de gerçek ahşap kaplama ve son kalite.



İşte doğa örtüsü, yeşillik ve antik bir uygarlığın kalıntıları. Nasıl da net ve parlak değil mi?



Bu manzarayı gördüğümde şöyle geriye yaslandım ve uzunca bir süre baktım. Bu gerçekçilik karşısında mangalımı kurduğumu fark edince oyunda ilerlemeye karar verdim.



"Vay canına, adamlar selale yapmışlar resmen!" diye ekranın karşısına kitlediğimi hatırlıyorum. Ne manzaraydı zamani için.



Bir de şu şelaleye bakın. Görül görül aktığını şu ekran görüntüsünden bile rahatlıkla anlayabiliyorsunuz.



Qualopec'in mezarında Scion'un ilk parçasını bulduğumuzu hatırlarsınız. Lara ihtiyatla Scion parçasına yaklaşıyor ve parçayı kaptıktan sonra kıyamet kopuyordu.



Anniversary'de de değişen bir şey yok aslında. Yalnız Lara Qualopec'e yaklaşıncaya bir takım heyecanlı olaylar gerçekleşiyor, onları mutlaka görmelisiniz.



Damocles'in kılıcı vardı, ama burada kılıçlar söz konusu. Yakınına yaklaştığınızda neler olduğunu hatırlıyor musunuz?



"Aa, anahtarları ne kolay aldım ya!" dediğiniz an kılıçlar yere iniyor ve tüm bölge sizi ortadan kaldırmaya ant içmiş bir kapana dönüşüyor. Olan budur yani.



Yere dikilmiş bu tuzaklar tabak gibi ortadaydı ilk oyunda. Yine de Lara'nın hareketleri çok esnek olmadığından habire saplamp duruyorduk.



Bir bulmaca olarak karşımıza çıkan bu sevimli dikenler, dikkatli olmadığınız an sizi delip geçiyor ve "Loading" ekranıyla bir kez daha merhabalaşıyorsunuz.

Bu sevimli kaya sizi ezmek için harekete geçtiğinde sakın yolunun üstünde olmayın; hemen girişin yan tarafına kaçın.



96'DAKİ HALİNE BAKINCA "BİZ BUNA NASIL KATLANMIŞIZ; NASIL BEĞENMİŞİZ?" DİYE SORMAKTAN KENDİMİ ALAMIYORUM.

bölümü yazarken. Aslında ona hak vermek lazım; işi çok zor. Yine de 2007'deki haline bakacak olursak bayağı bir gelişme kaydetmiş. Hatta şöyle diyeyim, 96'daki haline bakınca "Biz buna nasıl katlanmışız; nasıl beğenmişiz?" diye sormaktan kendimi alamıyorum. Lara'nın inanılmaz esnek hareket ettiğini ve gerek savaşlarda, gerek atletizm müsabakası kıvamındaki platformlarda müthiş hareketler sergilediğini rahatlıkla söyleyebiliriz. Düz alanlarda koşarken ilgili tuşların yardımıyla üç Uber Shlack ardından çift burgulu saltoya çıkabilen bir insan kendisi. Bu hareket pek işinize yaramayacak olsa da izlemesi bir hayli keyifli. Elinde silahlar, karşısında düşman varken de Lara tam bir Sonic the Hedgehog şekline bürünüyor. Hedefini kaybetmeden saltolar atıyor, eğiliyor, kaçıyor ve eğer biraz dikkatli olursanız hiçbir yara almadan tüm savaşlardan alınının akıyla çıkabiliyor.

BEN DÜŞMEM, DÜŞEMEM!

"Biraz önce Qualopec'in mezarındaydım. Scion'un parçasını almadan önce Qualopec'e de bir merhaba diyeyim dedim. Selamımı verdikten sonra Scion'u kaptım, arkama bir döndüm, Qualopec kalkmış geliyor. Spoiler oldu biraz, ama önemli değil, bu günlüğü kim okuyacak ki? Sonra tüm mezar tepeme inmek üzere harekete geçti. Koştur koştur bir çıkışım var ki günlük, yani görsen bu kız ne

yapıyor dersin. Dersin değil mi? Üf tamam konuşma." Qualopec'in mezarı değil de, zaman zaman hiç beklemediğiniz yerlerde beklemediğiniz şeylerle karşılaşabiliyorsunuz. Hele bu sırada sesi biraz fazla açtıysanız yerinizden hoplamanız çok doğaldır. Yerinizden hoplamak demişken... Lara'nın da sürekli hoplaması ve yerinde duramaması gibi bir durum söz konusu oyun boyunca. Oyunda bir süre sonra her çıkıntıyı görüyor ve nereden nereye atlayacağını çok daha iyi anlıyorsunuz. Şunu unutmayın: Eğer bir yerde bir çıkıntı



kancasıyla bariz bir şekilde ortada olan tutunma noktalarına atlayabilir ve Lara'nın salınmasını sağlayabilir, duvarda koşabilir ve kancanın saplanabileceği türde noktalara sahip eşyaları, platformları çekebilirsiniz. Eşyaları itirme, sağa sola çekme işlemi de oyun boyunca karşınıza çıkacak. Bazen bir taş kütesini suyun akışını durdurmak için

kullanacaksınız, bazen de kocaman bir kolonu kendinize yürüyecek alan oluşturmak için iteleceksiniz. Bu ufak bulmaca esanslı oluşumların çoğu da Lara'nın 90 metre aşağı düşerek vefat etmesiyle sonuçlanıyor. Yani doğru yolu bulana kadar sürekli paldır küldür yuvarlanacaksınız. Neyse ki kontrol noktaları bolca bulunuyor ve ölmek hiçbir zaman sorun olmuyor.

ADRENALİN POMPASI

Savaşları biraz daha hareketli ve komplike kılma adına "Adrenaline Shot" adında bir hareketimiz bulunuyor. Diyelim ki bir ayı var karşımızda. Ateş ediyor ediyor ve ayının direncinin kırılmasını sağlıyoruz. Ne oldu o ayı? Delirdi ve üstünüze koşuyor. Şimdi doğru anı bekleyin ve ekran buğulandığında sağa veya sola basıp hedef kırmızı oluncaya basın tetiğe. Başarılı bir adrenalın vuruşundan sonra düşmanınız direkt yere inecektir. Hareketli anlar bununla sınırlı değil. Aval aval ekranda sinematik izlediğinizi düşünürken bir anda ortam canlanabiliyor ve ekranda beliren tuşlara basmanız istenebiliyor. Genellikle ilgili tuşa basmanız için uzunca bir süreniz oluyor, siz de hem tuşa basmanın keyfini hem de sinematiği izlemenin keyfini bir arada yaşayabiliyorsunuz. Bu da bence hoş bir eklenti olmuş ve oyuna çeşitlilik sağlamış. "Çok yorulduğum canım günlük. Neredeyse tüm dünyayı dolaştım şu lanet Scion parçası için. Şimdi biraz dinlenmek istiyorum. Şuraya kafamı koyup doyasıya uyumak, rüzgarın tatlı dokunuşunu tüm bedenimde hissetmek istiyorum. Ürperti tüm vücuduma yayılırken ben de..." Öhm. Evet, günlüğün bundan sonraki bölümünü yayımlayamıyoruz. Üstelik bizi de ilgilendirmez zaten; gereken bilgileri fazlasıyla aldık. Şimdi benden son bir söz bekliyorsunuz; eksiklikleri söylememi istiyorsunuz, ama yok, söylemiyorum. Çünkü ben bu oyunu fazlasıyla beğendim. Ufak aksaklıklara takılmayı da düşünmüyorum ve Crystal Dynamics'i bir klasığı bu denli özenli, bu denli orijinaline sadık kalarak yeniden yarattığı için tebrik ediyorum. Anlaşıldı mı? Tamam, haydi dağılın; gösteri bitti. L

GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE TOMB RAIDER

Lara Croft'ın nasıl ortaya çıktığını ve yıllar içerisinde nelerin ters gittiğini merak edenler; etrafına toplanın...

Tomb Raider'ın yaratıcısı Toby Gard, yıllar önce Lara Croft'ı tasarlarken çok farklı bir karakter oluşturmak istemişti. Öncelikle bu karakter dişi olacaktı, ama o ana kadar görülmemiş bir karakteri olmalıydı. Güzelliği sayesinde bir şeyler başarabilen bir karakter yerine, hem güzel, hem de çok ama çok tehlikeli bir karaktere doğru yöneldi. Lara Croft'ın doğuşu da işte böyle gerçekleşti: Psikopat, hırçın ve güzel bir dişi kahraman...

Bu özelliklerin önemli bir kısmı sadece ön çalışmalarda kaldı ve Lara tehlikeli ama o kadar da çatlak olmayan bir karakter olarak son halini aldı. Sadece 400 poligonan oluşan kahramanımız, poligon sayısının yetersizliğinden dolayı el eklemleri ve bir çeneye sahip değildi. Ağızı hep kapalı ve elleri yumuk yumuk bir bayandı 1996 yılında. İkinci oyun Venedik'te başladığı için ben pek bir heyecanlanmışım. (Nedense artık.) Lara yeni bir tüfeğe ve roket atara sahipti, ayrıca çeşitli araçlara binebiliyordu. Merdivenlere tırmanma ve işaret fişeği yakma gibi yeteneklere de kavuşmuştu. Üçüncü oyunda Lara ortalıkta daha hızlı koşabiliyor, ama bunu dayanıklılığı yettiği sürece yapabiliyordu. Kano keyfi ve ince kuşların gizli bölgelere kapı açması da üçüncü oyunun özellikleri arasındaydı. Bir sonraki oyunda istediğimiz yolu seçme ve direklere tırmanma gibi özellikler gelmişti, mutlu olmuştuk. İp üstünde yürüme ve Anniversary'de de yer alan duvara geçmiş direklerde dönebilme beşinci Tomb Raider oyunu olan Chronicles'la birlikte gelmişti. Tam üç yıl sonra The Angel of Darkness, Tomb Raider'ı özünden koparttı ve garip bir oyuna döndürdü. Kimsenin sevmeyeceği bu oyunu The Legend takip etti ve Legend'in başarısından dolayı Tomb Raider ebediyen yok olmaktan kurtuldu.

TERS GİDEN NEYDİ?

İlk oyun zamanı için büyük bir yenilikti, çünkü benzeri yoktu. Lara o zamanki oyunlar için gayet atletik, gayet akılda kalıcı ve her oyuncunun kısa sürede tutulacağı türden bir karakterdi. Tomb Raider II de ilk oyunun şöhretinden yararlanarak bir hayli beğenildi, ama ters giden

bir şeylerin varlığı da yavaş yavaş sezilmeye başlanmıştı. Üçüncü Tomb Raider bir klasik olmaktan çok uzaktı. Düşünmeden hazırlanmış bölümler ve sıkıcı oynanış Tomb Raider'ı sıradan bir oyun haline getirmişti. Tomb Raider IV: The Last Revelation tam anlamıyla bir ek paket kıvamındaydı ve oyuna neredeyse hiçbir yenilik getirmiyordu. Lara Croft fanatikleri bile artık oyuna yüz vermez olmuştu. Artık büyük ve önemli bir yapımla seriyi eski günlerine geri getirmesi gereken Eidos, yine yanlış bir kararla Chronicles'ı piyasaya sürdü ve Tomb Raider gerçek anlamda sıradan ve önemsiz bir oyun haline dönüştü. Bu oyunun ardından üç yıl bekleyen firma, Lara'yı farklı bir şekilde canlandırmayı düşündü. Ajan temalı oyunların büyük ilgi görmesini fırsat bilen Eidos, The Angel of Darkness'la Lara'yı mezarlardan çıkarttı ve şehrin göbeğine saldı. Eh, Lara da bocaladı ve altıncı Tomb Raider oyunu büyük bir hezimetle uğradı. Bunun ardından Eidos oyunun yapımını Core Design'dan aldı ve Crystal Dynamics'e verdi. Crystal Dynamics'in ürünü Legend, Lara'yı bir kez daha eski günlerine döndürmeyi başardı ve son olarak Anniversary ile Tomb Raider bir kez daha ilgi odağı haline geldi, eski havasını yakalayarak isminden bir kez daha bahsettirmeyi başardı.



BU GÖRÜNTÜ KAÇMAZ!

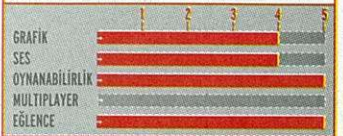
Eğer bilgisayarınıza güveniyorsanız mutlaka oyunu en az 1280X960 çözünürlükte tüm detaylar açık Anti-Aliasing 6X'de oynamaya bakın. 1024 ve 1280 çözünürlük arasında gerçekten dağlar kadar fark var. Bahsettiğim ayarlarda Radeon X1950 Pro ekran kartı gayet yeterli oldu.

varsayın o mutlaka işe yarıyordur ve mutlaka ona ulaşabiliyordur. Sizi zorlayacak tek etkense oraya nasıl ulaşacağınız oluyor. Çoğunlukla bariz bir yolu izleyerek sonuca varabilirken, özellikle ilerki bölümlerde durum biraz karışıyor. Bu da aslında yolların birbirleriyle kesişmesiyle alakalı. Bir yerde takıldığınızı düşünüyorsanız, o yol üzerinde ilerlerken her çıkıntıda, her platformda çevrenize dönün ve bir bakın. Atladığımız bir şeyler olacaktır. Lara'nın tutunma kancası da bu platform bulmacalarını çözmekte çok işe yarıyor. Tutunma



LEVEL KARNESİ

- İlk Tomb Raider'ın havasının hiç bozulmadan ve ekstralarla çok daha iyi hale getirilerek sunulması.
- Lara'nın yeni hareketlerinin ve akrobatik yeteneklerinin rahat kullanımını.
- Çağa uygun ve atmosferi yansıtabilen grafikler.
- Kamera açısı dar alanlarda nadiren de olsa saçmalıyor.
- Savaşlar biraz fazla kolay.



PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX360

Doğuya baş başa, fazla sinir stres olmadan uzunca bir maceraya çıkmak, Lara'nın geçmişine dönmek için mükemmel bir fırsat.

83

HALO 2

BİR YÜZÜK İÇİN DEĞER Mİ BİRBİRİMİZİ KIRMAYA?

[JESUSKANE jesuskane@level.com.tr]

[["HALO 2 İÇİN NE DÜŞÜNÜYORSUN?" diye sordu online dostlarımdan biri. Son aylarda yeniden yapılan oyunlar ile uğraşan biri olarak pek hazırlıksız yakalanmışım, soruya cevap veremedim. "Bilmiyorum" diyerek geçiştirdim konuyu ve *Age of Conan* hakkında konuşmaya devam ettim. Hazırlıksızdım, çünkü Halo 2 yormuştu beni bu sıcak yaz günlerinde. Dermanım yoktu açıklamaya. Şimdi ise hazırım bu soruya cevap vermeye.

Master Chief ilk oyunun sonunda Halo'yu milyon parçaya bölmüş, rahat bir nefes almak için miğferini çıkartırken, yüzünü görmemize izin vermemişti. Böylece karizmasına da toz kondurmadan perdeyi kapatmıştı. Yok edilen Halo galaksiler için bir tehdit oluşturuyordu. Ancak Covenant için durum farklı idi. Onlara göre Halo kutsaldı ve "büyük yolculuk" için gerekli yegâne araçtı. En önemlisi ise yok edilen Halo türünün son örneği değildi. Kendi içlerindeki politik olaylar ile uğraşan Covenant hem Halo Delta'yı kullanmak, hem

de dünyayı istila etmek için kolları sıvadı. 3 yıl önce yaşadığımız son Halo macerası da böylece başlamıştı.

"TAK KULLAN"DAN SONRA "TAK OYNA"

İki Halo oyunu da Xbox'ı kasıp kavurmuştu. Şahsen çok boş bulduğum bu başarının açıklaması ise basitti: Konsollarda FPS kitiği vardı ve her zaman da olacak. Bir gamepad ile FPS oynamaya çalışmak, başta ben olmak üzere bir çok oyuncu için tam bir eziyet. Halo 2 Xbox'a çıkışından tam 3 yıl sonra bilgisayarlarımıza konuk olmayı başardı. Halo 3'ün konuşulduğu şu günlerde "Vista için Halo 2" olayı biraz güldürdü beni. Yeri gelmişken, Windows Games damgasından sonra bir de bu çıktı başımıza: "Windows Vista oyunları". Başımıza açılan tek dert bu değil elbette. Halo 2, bulabileceğiniz nadir "Tray'n'Play" oyunlardan biri. Oyunu herhangi bir kurulum



yapmadan, aynen konsollardaki gibi DVD'yi yerleştirip oynamanız mümkün. Siz oynarken o kurulumu kendi hallediyor. Ancak bu işlem boyunca bilgisayarınız kasım kasım kasılıyor. Hiç kuruluma girmeden oynamaya kalktığınızda ise dört elementin ve Vista'nın insafına kalıyorsunuz. Vista kullanıcısı iseniz elbette. Yaşını başını almış bu oyunu oynamak için yeni bir işletim sistemine yüzlerce dolar bağlamak gereksiz olduğu kadar anlamsız

da. Bu yüzden bir iki ay sabredip, oyun için Windows XP uyum kitleri çıkartacağını duyuran firmaları takibe alabilirsiniz. Elbette Microsoft'un bu konudaki yorumunu da bekleyin. Yasal mı değil mi, biraz karışık durum.

10 İŞLETİM SİSTEMİ GÜCÜNDEKİ TEK KONSOL OYUNU!

Konsol evreninde 10 işletim sistemi gücündeki Halo 2, bilgisayar boyutunda kriptonit yemiş Süperman'e dönüyor desek yerinde olur. Çözünürlüğü artan grafikler konsol sürümüne göre iyi görünse de, güncel FPS oyunları ile baş etmesi pek olası değil. Ses efektleri ve müzikler geçen yıllara rağmen kulağa hala iyi geliyor. Ancak oyunun asıl "oh be!" dedirten olayı kontroller. Klavye-fare ikilisinin işi içine girmesi ile biz bilgisayar oyuncuları rahat bir nefes alıyoruz. Xbox başında bize ter döktüren bölümlerden bile faremizin kıvraklığı ile kolayca sıyrılabiliriz. Zaten kısa olan oyun süresi bizim hakimiyetimiz artınca

BİR BAKIŞTA...

TÜR FPS

İÇERİK 3 yaşında bir oyunun, bizi Vista'ya geçmeye zorlamak için hazırlanmış bir versiyonu. Master Chief aksiyona tam gaz devam etme çabasında, ancak yaşını başını aldığından sık sık tökezliyor. Vista ise Master Chief'i bozup bozup Halo yapıyor.

KARŞILAŞTIRMA

HALF LIFE 2	%94
HALO: COMBAT EVOLVED	%80
HALO 2	%60



iyice kısalıyor ve Max Payne tadı veriyor. Senaryoyu tamamlayıp online ortamlara dalmak arzumuzu bastırmıyoruz biz de. Soluğu Windows Live Login ekranında alıyoruz. Oyunu ilk çalıştırdığınızda da karşılaştığınızı bu ekranı es geçseniz bile eninde sonunda tanışmak durumunda kalıyorsunuz. Windows Live hesabınız ile giriş yaptıktan sonra, sunuculara bağlanmanız mümkün.

Giriş işlemini tamamladığınız anda Microsoft'un Xbox Live dünyası bilgisayar kullanıcılarına da açılmış oluyor. Bir Xbox Live hesabına sahip iseniz onu kullanmanız mümkün. Live sisteminde iki tür üyelik bulunuyor: Gold ve Silver. Bizler Silver kullanıcılar olarak mevcut sunuculara bağlanabiliyor ve Voice Over IP özelliğini kullanabiliyoruz. Yalnızca Gold üyelik ile sunucu açabiliyoruz. Eh hayatımızı pek zorlaştırdığı söylenemez bu durumun.

Hayatımızı zorlaştıran öğelerle bir sunucuya bağlandıktan hemen sonra tanışıyoruz. Klavye fare ikilisinin üstünlüğü tartışılmaz iken, oyunu gamepad ile oynamayı tercih eden oyuncular ile karşılaştığımızda Auto Aim'in azizliğine uğrayıveriyoruz. Kimin hangi kontrol cihazını kullandığını söyleme şansız olmadığımızdan, haksız bir üstünlük savaşı gırla gidiyor. Ancak oyun hemen hiçbir şeyin istatistiğini tutmadığından bulunduğunuz sunucuyu ansızın terk edebilir ve bir diğerine bağlanabilirsiniz.

YILDIZ TARİHİ 2007, HALO... ALOOO!!!

Oyun başında geçirdiğiniz süre boyunca insanın sinir sistemini en çok yıpratıcı olay, 3 yaşında, konsoldan aktarılmış bir oyunun canavar bilgisayarımızı inim inim inletmesi oluyor. Sağda solda kimileri suçlu Vista'ya atıyor. Sakın kanmayın. Vista sever olduğumu söyleyemem. Mecbur kalmadığım durumlar hariç daha uzun süre XP kullanmaya devam edeceğim. Ancak aynı oyunları her iki işletim sisteminde de oynadığımda ortaya çıkan performans farkı saniyede



"Dayı, sence uzayda hayat var mıdır?"
"La olm bırak uzayı, gel uzan şuraya kuma gömeyim seni."



Master Chief çok uzundur görmediği Kayserili kuzenleriyle hasret giderirken. Özellikle şu an bu resimaltına basmakta olan küçük kuzen pek bir sevinmişti Chief amcasını gördüğüne.



Oğlum arabalara arkadan asılmak çok tehlikeli. Gel beni dinle Rocket Jump'la gidelim eve... Aha patladım!

KONSOL EVRENİNDE 10 İŞLETİM SİSTEMİ GÜCÜNDEKİ HALO 2, BİLGİSAYAR BOYUTUNDA KRİPTONİT YEMİŞ SÜPERMEN'E DÖNÜYOR

bir iki kareden öteye geçmiş değil. Kısacası suçlu Vista değil, Halo 2. Ne olursa olsun kasiyor sisteminizi. Hiç hoş değil. Ekrandaki toz duman oranı bir nebze artsa sistem kendinden geçiyor. Pokemon modeli düşman sayısı da hiç azalmadığından oyun boyunca ciddi bir sorun olarak karşımıza

çıkıyor. Oyunun konsol sürümünden üstün yanları kontroller, yüksek çözünürlük ve kısa ara yüklemelerden ileri gidemiyor.

BANA BİR SİLAH BULUN!

Halo 2 ile Microsoft' un bundan sonraki oyunlarını yalnızca Vista için çıkartacağını görebiliyoruz. Bu dayatma politikanın ne kadar tutacağı. Xbox ile müşterilerini maksimum mutsuz etmeyi becermiş olmaları bir yana (Google'da "3 Red Lights of Death" diye aratın bakın bakalım) PC oyuncularını da küstürmeye mi çalışıyorlar bilemiyorum. Ancak var olan oyuncu kitlesinin tamamen fanboy olmadığı açık. Ben şahsen 3 yıllık, günümüzün FPS'leriyle hiçbir açıdan üstünlüğü olmayan bir oyun için, kurulu düzeni bozup işime ve eğlenceme ciddi anlamda bir katkı sağlamayan bir işletim sistemine para harcamayı düşünmüyorum. L



LEVEL KARNESİ

- Evrenin farklı havasını yansıtmayı başarıyor.
- Klavye-fare ikilisinin varlığı kendini hissettiriyor.
- Vista için diretmeli.
- Sistemi anlamsızca zorlaması.
- Yaşını belli eden her şeyi.



	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

Konsollarda FPS oyunları arasından sıyrılabilen Halo2, PC oyunlarına rakip yada alternatif olmaktan uzak.

60

OVERLORD

DOĞAYI, KUŞLARI VE BÖCEKLERİ SEVEN BİR OYUN

[MEHMET KENTEL mehmet@level.com.tr]

[[DAHA FAZLA CIRPINMAMIN ALEMİ YOK SANIRIM. Son bir buçuk saatte dergideki herkesin blog'larını okudum, mail'lerimi 20 kere falan kontrol ettim, son gönderdiklerimi gözden geçirdim, son gelenlere bir kez daha

baktım. Winamp listemi yeniden düzenledim, eski yazılarımı okudum. Dolapları açtım, kutulara baktım, mektupları okudum. Hiçbir şey bulamadım; doğrusu, hiçbir şey de aramıyordum. Hayır, oralarda hiçbir şey aramıyordum.

Cevapların klavye tuşlarına bastıkça geldiğinin farkına varmamın üzerinden uzunca bir süre geçti, bu yüzden buradayım. "Haziran 2006'da İlk Bakış": 2500 karakter. "Ekim 2006'da '2007'nin en iyi oyunları'

dosyası": 600 karakter. "Nisan 2007'de Özel İlk Bakış": 12000 karakter. Toplayalım, şu ana kadar 15000'den fazla sayıda klavye tuşuna vurmuşum (yazıp da sildiklerim var bir de) sadece bu oyun için. Şimdi



BİR BAKIŞTA...

TÜR Aksiyon

İÇERİK İntikam peşinde bir Overlord ve emrine âmade ufak yaratıklar. Çarpıtılmış bir masal evreninde geçen bir action-adventure ve hafif bir hayal kırıklığı...

KARŞILAŞTIRMA

DUNGEON KEEPER 2	%90
FABLE	%89
OVERLORD	%78



Minion'ları yağmaya gönderdiğinizde, çıkan sonuç sizi şaşırtabilir. İşte balkabağı tarlası yağmalarken kendilerine 'mitiğer' edinmiş ufaklıklar.

benden beklenen, klavyeye 16000 kere daha vurmam, aynı oyun için. Aynı konudan yeni manalar çıkartmam, aynı kavramlar için yeni cümleler düzmem lazım. Kendimi tekrar etmemeli, yeni şeyler söylemeyi becerebilmeli, bir yandan da daha önce anlattığım şeyleri atlamamalıyım. Dedim ya, daha fazla çırpınmamın alemi yok. Ne olacaksa, klavyenin tuşlarında olacak. Overlord'la olan son yolculuğumuz başlamalı artık...

Daha önce vurduğum 15000'den fazla karakterin özeti, benim Overlord'u müthiş bir heyecanla bekliyor oluşumdu. Çarpıtılmış bir masal dünyasında geçen, çok komik bir aksiyon oyunu olacaktı, hiç şüphem yoktu bundan. Hatta, her zamanki gibi, çok iddialydim: "İncelemesini yazacak olan kişiyi şimdiden ipotek altına alıyorum, hit'ten aşağısı kurtarmayacak Overlord'u" (2007'nin en iyi oyunları, Ekim 2006). Buyrun Mehmet Efendi, meydan sizin. Başkasını ipotek altına almak kolay, gelin siz yerine getirin başkası adına verdiğiniz sözleri. Gelin siz altından kalkın 15000 karakter boyunca yükselttiğiniz beklentinin; gelin siz hesap verin Türk oyun kamuoyuna, Overlord'un ne olduğu ve ne olmadığı hakkında...

VAAT EDİLMİŞ BİR OYUN

Overlord'un ne olduğunu (ve tabii ne olmadığını) anlatmadan önce, ne olmayı planladığına

yeniden bakmakta fayda görüyorum. Overlord, çok komik bir oyun olacağını iddia ediyordu. Yollunun, yolsuzun birbirine karıştığı çarpık bir masal dünyasında, bol bol güleceğimiz bir Ortaçağ hicvi olacaktı. Oyunda kötü olmak teşvik edilecek, macera boyunca yapacağımız seçimler "kötü olmakla çok kötü olmak" arasında seyredecekti. Yönetimimizdeki Minion ordusu, devrimsel bir kontrol sistemiyle, rahatlıkla kontrol edilebilecek; bulmacaları Minion'larımızın özel yetenekleriyle çözecektik. Oyun farklı çözümlere izin verecek, çizgisellikten kaçınacaktı. Harika çizilmiş bir dünya, son teknoloji grafiklerle sunulacak; farklı farklı birçok mekan oyunun görsel çeşitliliğini arttıracaktı. Ama, fi tarihinde bir yazımda belirttiğim gibi, bu işler -cek'le, -cak'la yürümüyordu, neticeydi önemli olan.

Overlord, oyun boyunca yöneteceğimiz uzun boylu, gizemli bir adamın, kim olduğu hakkında hiçbir fikri olmadan gözlerini açmasıyla başlıyor (bu cümlenin benzerini daha önce kaç kere kurdum acaba?). Uyandırdığı yer, bir zamanlar heybetli bir kuleden geriye kalan harabe. Yanında kısa boylu, yeşilimtrak bir yaratık var, "Gnarl" adında. O bir "minion" ve gizemli adamın baş hizmetkârı olduğunu iddia ediyor. Çünkü, Gnarl'a kulak verirsek eğer, gizemli adam

aslında kulenin sahibi, en büyük "kötü", yani Overlord. Hikâyeye göre, seneler önce topraklarını şiddet ve baskıyla yöneten Overlord, yedi kahramanın birleşip onu altetmesiyle "düşmüş" (bunun Windows dilindeki karşılığı "alt + F4"), kulesi de yerle bir olmuştur. Enkazdan, kim olduğunu hatırlamayan bir şekilde uyanan gizemli adam, işte bu Overlord'dur ve Gnarl'ın söylediğine göre, gücünü yeniden kazanmalıdır. İntikam alınmalı, zamanla yozlaşmış, yedi günahın temsilcisi haline gelmiş yedi kahramandan hesap sorulmalı, kule tamir olmalıdır. Gnarl ve öteki minion'lar, bu zorlu yolda Overlord'a sonuna kadar itaat edecek, her şeyi Overlord için yapacaklardır. Eh, en azından, Gnarl'ın söylediği bu. Bu andan itibaren oyuncu, "sözde" ya da "gerçek" Overlord'un kontrolünü alıyor ve minion'ların müthiş desteğiyle, Gnarl'ın gösterdiği yoldan ilerlemeye başlıyor. Ve amansız bir sorgulama benliği sarıyor: Her şey görüldüğü gibi mi?

GEOMETRİ DERSİ: ANLAMAK İÇİN ÇİZGİLERE BAK

Oyunun iç içe geçmiş bir quest yapısı var. Yedi kahramanı yok etmek olan nihai hedefe varana kadar, birçok yan ve alt görevi gerçekleştirme gerekiyor. Bu görevler öyle dizayn edilmişler ki, birkaç tanesini çözebilmek için bir başkasında edineceğiniz bir yeteneğe ya da bulacağınız bir objeye ihtiyaç duyuyorsunuz. Dolayısıyla, her ne kadar bölgeler ve görevler arasında geçiş mümkün olsa da, çoğunlukla tek bir görevin çözümüne hapsolüyorsunuz. Buradan, Overlord'un vaat ettiği ancak başarılı olamadığı bir özelliğe geliyoruz: Çizgisel olmayan bir oynanış. Maalesef -ve bu büyük bir "maalesef"-, Overlord çok çizgisel bir oyun. Söylediğim gibi,



SAURON'UN VAR, SARUMAN'IN VAR, BİZİMKİ DOMATES Mİ?

Overlord'un tekrar eden yapısını bozan, oyuna çeşitlilik getiren şeylerden biri, üstünde bol bol oynama yapabileceğimiz bir kulemi olması. Kule, Overlord'un gücünün kaynağı. O güçlendikçe kulesi güçleniyor, kule güçlendikçe o da güçleniyor. Maceralar boyunca bulacağımız objelerle kuleyi upgrade etmek mümkün. Altındaki Arena'da yeteneklerimizi geliştirebilir, içindeki demirhanede kendimize yeni silahlar ve zırhlar yapabiliriz.

Ayrıca hikâyenin akışında karşımıza çıkacak iki güzel bayanı (Rose ve Velve), kulenin hanımı olarak almak mümkün. Kuleye çeşitli ciciler almak, yerlere kırmızı halılar döşemek ya da tahtımızın yanına aslan heykelleri dikmek de elimizdeki imkânlardan birkaçı. Bir de hazine odası var ki, oyun boyunca çalıp çırptığımız altınları burada görüp kendi özel Varyemez Amca sahnelerimizi yaratabiliriz.



yüzeyde bir geçişlilik var, bir görevi bitirmeden yeni bir görevle başlayabiliyoruz, bazı görevleri "güya" yapmama hakkımız var; ancak bütün bunların son raddede pek bir anlamı kalmıyor. Oyun, seçtimiz varmış gibi sunduğu görevleri bitirmeye mecbur bırakıyor bizi. "Onu yapmadan başka bir yere gidemezsin" diyor, "üstelik onu yapmak için şurdaki objeye ihtiyacın var"ı da ekliyor hemen ardından.

Bilen bilir, benim çizgisellik ile ilgili varoluşsal bir problemim yok. Oyunun hikâyesinin çizgisel olmasını kendime çok fazla dert etmem, iyi ve mantıklı sunulduğu sürece. Ancak Overlord'un bu konudaki en büyük hatası, çizgiselliği çok bayağı biçimde oyuncunun gözüne sokuyor olması. Söyle ki, Oblivion tarzı geniş arazilere sahip, renkli bir dünyanın içine bırakılıyor olmamıza rağmen, hareketlerimizde öyle bir sınırlılık var ki; insan ister istemez iki oyunu karşılaştırıp hayal >>



Ortaya alevli malevli bir kasaba yapalım.

Şimdi küçük su böceğini öldürün lordum



OVERLORD'U KİMLER OYNAMALI?

- 1- Sevgiye muhtaç katanlar veya sevgilisinden ayrılanlar (Minion'larınız size tapıyor)
- 2- İstediklerini kimseye yaptıramayanlar (Minion'larınız sizin için sıklıkla ölüyor)
- 3- Çocuklarını özleyenler ya da çocuğu olmayanlar (Minion'larınız sizi hem bir ana, hem bir baba biliyor)
- 4- Gremlinseverler (Minion'larınız onların yokluğunu aratmamak için hem daha çirkin, hem daha sevimliler)



>> kırıklığına uğruyor. Bulmacaların çözümü için neredeyse her zaman tek bir yola sahibiz, üstelik bu sadece oyun öyle olmasını istediği için öyle. Mantıklı her oyuncunun görebileceği çözümler, oyun tarafından reddedilmiş durumda. Çizgisellik, kahramanımızın hareketlerine getirilmiş aptalca kısıtlamayla da desteklenmiş durumda. Zıplayamayan, zıplamayı bırakın, çoğu yerde ayağını 10 santim kaldıramayan bir Overlord'dan bahsediyoruz. Ayakları prangalara vurulmuş bir Overlord olunca yönettiğimiz, zorlukların üstesinden gelmek için başvurulabilecek yaratıcılık sıfırlanıyor. Oyunun emrettiği yolun, eksiksiz biçimde izlenmesi kalıyor geriye. Aynı yükseklikteki yerlerin bazen ulaşılır bazen ulaşılamaz olması, her yerde karşınıza görünmez duvarlar çıkması gibi oyun hileleri Overlord'u iyice baltalıyor.

Aslında aynı mantık silsilesini yürüterek Overlord'un birçok önemli problemini açığa çıkartmak mümkün. Örneğin, seçimlerin "kötü ve çok kötü" arasında olacağı belirtilmiş olmasına rağmen, böyle bir ikilemin varlığından bahsetmek mümkün değil. Gerçek düşmanların - yedi kahramanın- yozlaşmış olduğunu ve "yedi büyük günah"ı temsil ettiğini söylemiştik. Dolayısıyla oyunun asıl amacı zaten günaha karşı savaşmak. Hadi ana görevleri geçelim, ama yan görevlerde de hiçbir kötülük yok. Die Hard'ın John McClane'i tarzında, iyi hedefleri alışılmadık



şekillerde yerine getiren, bu arada koyunları katleden, çiçekleri koparan, evleri yağmalayan, kadınları kaçıran hizmetçi yapan bir manyağa sahibiz. Ve oyundaki çizgisellik yüzünden, bu döngü asla kırılmıyor. Sizden yardım isteyen köylülere yardım etmek zorundasınız, çünkü başka türlü oyunda ilerleyemiyorsunuz; alternatif bir yol, daha kötü bir şey mevcut değil. Yaptığımız kötülükler belki "yolsuzluk" puanınızı artırıyor, bu da etraftakilerin sizden daha çok nefret etmesine sebep oluyor ancak bu oynanışı hiçbir şekilde etkilemiyor. Sonuç olarak, meşru olmayan kötülüğe izin vereceğini ve bu açıdan yenilikçi olacağını sandığımız Overlord, oyunlarda ve filmlerde defalarca tekrarlanan bir formülü ısıtıp yeniden önümüze koymaktan öteye gidemiyor.

UFAKLIKLAR

Ama ne olursa olsun, Overlord'u sadece yapamadıklarıyla anmak,



Baba bize gofret al.

OVERLORD BAZI AÇILardan OLMUŞ, HATTA ÇOK DA GÜZEL OLMUŞ BİR OYUN. BU AÇILARIN BAŞINDA, OYNANIŞIN EN ÖNEMLİ ETMENİ OLAN MINION'LAR GELİYOR

ona yapılmış büyük bir haksızlık olur. Overlord bazı açılardan olmuş, hatta çok da güzel olmuş bir oyun. Bu açılardan başında, oynanışın en önemli etmeni olan Minion'lar geliyor. Gremlin benzeri bu küçük yaratıklar, fiziksel kabiliyetleri oldukça kıt olan Overlord'un her şeyi. Dört farklı türü olan Minion'lar (kahverengiler embesil piyade, kırmızılar ateş topu atıp, engelleri aşabiliyor, yeşiller suikastçi, zehirli engellerden etkilenmiyor, maviler şifacı, suda yüzebiliyor) düşmanlarla mücadele ediyor, bulmacaların çözümü için gerekli parçaları buluyor ve getiriyor, engelleri kaldırıyor. Overlord'a sağlık ve 'mana' vermek için gerekirse ölüyorlar. Bütün

bunlar, Triumph Studios'un dâhiyane biçimde becerdiği kontrol sistemi sayesinde oluyor. Sol tuşuna basılı tuttuğumuz fareyi, çeşitli hedeflere doğru yönlendirdiğimizde, seçili olan minion'larımız oraya doğru hareket ediyorlar. Hedefin tipine göre yapacakları şey de değişiyor. Örneğin bir düşmanın üzerine saldırdığımız zaman, tüm yetenekleri ve ellerindeki tüm aletlerle ona dalan Minion'lar, itilmesi gereken bir kayaya yönlendirdiklerinde sorgusuz sualsiz onu itmeye uğraşıyorlar. Zaten sol Shift'e bastığımızda, ortamda ilişkiye geçilebilecek şeyler, ilişkiye geçmek için gereken minion sayılarıyla beraber gözüküyor. Ortamda böyle bir hedef

Bizimkisi yasak bir aşk hikayesi



bulunmasa bile, farenin sol ve sağ tuşlarına aynı anda basarak ve fareyi hareket ettirerek, Minion'ları bir yerden başka bir yere götürmek mümkün. Sadece sağ tuşa basmak, seçili durumda olan Minion'ların görevlerini iptal etmeye ve onları yanınıza çağırma yarıyor. Çok yaratıcı bir dizayna sahip bu kontrol sisteminin oynanabilirliği çok arttırdığını ve oynanışı çok keyifli hale getirdiğini belirtmem lazım. Ancak burada da zaman zaman can sıkıcı bir sorun var. Bütün kontrol işlerini fareyle gördüğünüz Overlord'da, kamera açısını sabitten hareketliye geçirme görevi de fare tıklarına atanmış, bu da birçok uygunsuz anda (düşmanla karşı karşıyayken ya da banyodan yeni çıkmışken) kameranın saçma biçimde sabitlenmesine ve zor durumda kalmanıza sebep oluyor.

Overlord'un çok iyi becerdiği bir başka şey, grafik güzelliği. Teknolojik bir yenilik, "oha insanlık nereye gidiyor?" ünlemi yaratacak bir durum mevzu bahis değil gerçi, ancak hani o "sanatsal grafik" dediğimiz şey var ya, işte Overlord onu tam on ikiden vuruyor. Bakmaya doyulmayacak manzaralar, "çarptırılmış masal dünyasının ne demek olduğunu gösteren" resimler süslüyor Overlord macerasını. Görsel ve mekansal çeşitliliği, Shire kopyası ama kokusuşmuş Halfing diyarından karanlık elf ormanına, veba basmış şatolardan heybetli çüce saraylarına kadar farklı farklı alanların sunumuyla sağlandığını görüyoruz. Minion'ların animasyonlarının da fevkalade yerinde ve bayağı komik olduğunu söyleyip, nazar boncuğuyla bitirmek lazım herhalde: Genel yeteneksizliğine uydurmak için olsa gerek, kahramanımız Overlord'un animasyonlarında bir problem var, kendisi bayağı bayağı sünnetli çocuklar gibi yürüyor.

"HAYAT NE ACAYIP, KUŞLAR BÖCEKLER FALAN..."
Hatırlayacağımız üzere Overlord'un en iddialı olduğu alan,



Yapım: Codemasters • Yaş sınırı: 16+ • Türkiye dağıtıcısı: Minimum sistem: 2 GHz İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı • Üzerilen sistem: 2.5 İşlemci, 1024 MB Bellek, 256 MB Ekran Kartı • Zorluk: Orta • İngilizce gereksinimi: Az • Sistemler: Xbox 360, PC • Web: www.codemasters.co.uk/overlord



GERÇEK OVERLORD KİM?

Codemasters UK'in internet sitesinde, ziyaretçilerin oylamasına açık bir anket devam ediyor, "asıl Overlord'un kim olduğu" üzerine. Emin olun, Overlord'da yöneteceğimiz karakterin bu adamlarla hiçbir ilgisi yok, hatta bunlar Overlord'sa, bizim karakter Hemşire Florence Nightingale'dir. Listenin ilk 5'i şöyle:

- 1- George W. Bush Jr.
- 2- Adolf Hitler
- 3- Darth Vader
- 4- Freddy
- 5- Montgomery Burns (The Simpsons)

komiklikti. Bunun detaylarına daha sonra gireceğim, şimdi sadece seslerin Overlord'u komik bir oyun yapmak adına kendi üstlerine düşen görevi eksiksiz yerine getirdiğini söylemekle yetineceğim. Özellikle Minion'ların yağmaların çıkarttığı süper komik sesler ve sarf ettikleri cümleler, beni oldukça güldürdü. Ortam seslerinin de, kurbağa vraklamalarından kuş cıvıltılarına kadar, atmosfere olumlu katkı yaptığını söylemek mümkün. Dolayısıyla oyunun grafik ve ses gibi iki temel bileşeni, atmosferi olumlu yönde etkilemeyi başarıyor. Ancak atmosferde ilgili en önemli sorun, görevlerin çizgiselliği ve çok tekrar gösteren yapıları. Sanatsal grafikler için gösterilen yaratıcılık, görev dizaynlarına hiç yansımamış. Yaratıcı çözümlerin oyuncudan esirgenmiş olduğu, üç boyutlu bir aksiyon dünyasında iki boyutlu bir platform oyunu oynuyormuş hissi veren görev tasarımları, oyuncuyu yoruyor ve bir yerden sonra sıkıyor doğal olarak.

Ana unsurlarının aptallığını (Minion'lardan bahsediyorum elbette) komedi unsuru olarak kullanan bir oyunda yapay zekâyı eleştirmek çok kolay değil. Denebilir ki, minion'lar gerçekten aptal ve aptallıkları belli bir standartta olduğu için oynanışı kötü etkilemiyor. Yapay zekâyla ilgili problem, boss'ların yaratıcılıktan çok uzak olması. Onları yemek için de oyuna hakim olan genel çözüm yöntemini kullanmak gerekiyor: Tekrar etmek. Oyuncunun zekâsını değil, reflekslerini ve sabrını ölçen düşmanlar maalesef Overlord'un hanesine yazılan bir başka eksi puan.

LORDUM NEDİR DURUM?
Ne kalıyor elimizde tüm bunları alt alta dizdiğimizizde? Görsel ve işitsel gücü çok yüksek, kontrol sistemi son derece yaratıcı, Minion'ları çok aptal ve çok sevimli; beri yandan tekrarlara boğulmuş, çizgisel bir oynanışa sahip, yaratıcı çözümlere uzak, "kötü" olamadığımız bir oyun. Peki en kritik sorunun cevabı ne? Overlord komik bir oyun mu? Doğrusu evet, Overlord'u komik yapan unsurlar var; Minion'ların aptalca hareketleri, çıkarttıkları garip sesler, yağmaların sonucunda oluşan komik görüntüler gibi. Ancak oyunun durmaksızın tekrar eden yapısının içinde, bu anlık komikliklerin etkisi sınırlı oluyor. Zira Overlord'un geneline yayılmış, ince ve zekice yazılmış bir mizah anlayışı yok, ki bu benim 15000 karakter boyunca en çok önemsemmiş olduğum şeydi.

Yine de, tüm bunları okurken, hala o 15000 karakterin etkisinde olduğumun farkında olun lütfen. Overlord, benim de inşa edilmesine katkı sağladığım beklentileri karşılamaktan çok

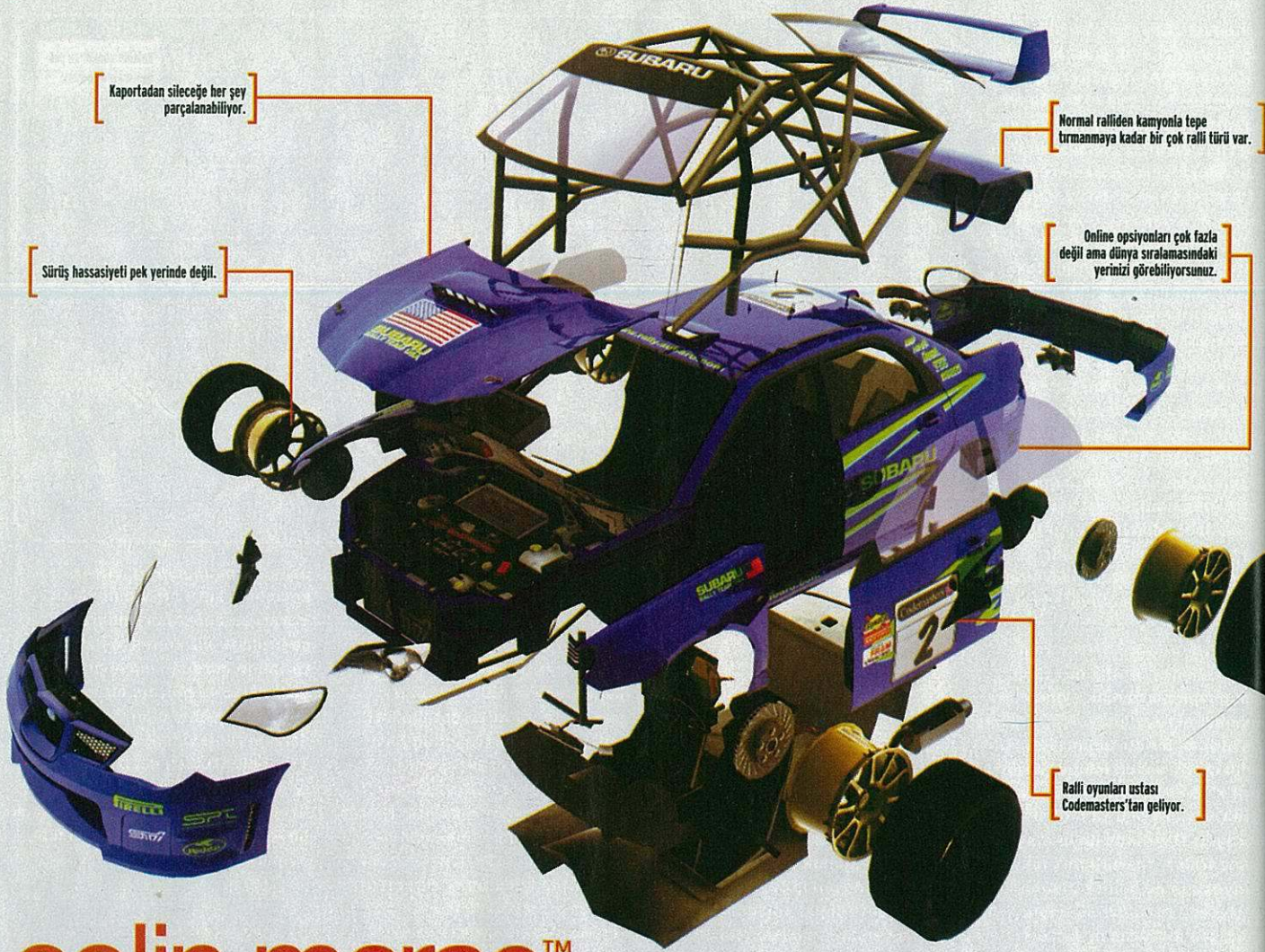
uzak bir oyun, doğru; ancak kesinlikle kötü bir yapım değil. Yaratılan enfes görsellikte ve çeşitlilikte bir dünya, oyun tarihinin gördüğü en sevimli yaratıklar ve müthiş bir kontrol sistemine sahip olan Overlord, bir şans verilmeyi hak ediyor. Ancak Triumph Studios da, böylesine iyi bir konsepti ve bu kadar iyi özellikleri, yıllarca unutulmayacak bir klasiğe dönüştüremediği için, ayrılanmayı... L



LEVEL KARNESİ	
Müthiş bir görsellik.	5
Çok sevimli ve komik minionlar.	5
Olağanüstü yaratıcılıkta ve işleyişte minion kontrolü.	5
Başarılı seslendirmeler.	5
Çizgisellik çok yüksek.	5
Overlord zıplayamıyor bile.	5
GRAFIK	5
SES	5
OYNANABİLİRLİK	5
MULTIPLAYER	5
EĞLENCE	5

PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX 360
Beklediğimiz oyun değil, ancak farklı bir oyun olduğu doğru. Denemekten zarar gelmez.

78



Kaportadan sileceğe her şey parçalanabiliyor.

Sürüş hassasiyeti pek yerinde değil.

Normal ralliden kamyonla tepe tırmanmaya kadar bir çok ralli türü var.

Online opsiyonları çok fazla değil ama dünya sıralamasındaki yerimizi görebiliyorsunuz.

Ralli oyunları ustası Codemasters'tan geliyor.

colin mcrae™

DIRT

[SİNAN AKKOL sakkol@level.com.tr]

PC'NİZE VEREBİLECEĞİNİZ EN GÜZEL HEDİYE, DÖRT TEKER ÜSTÜNDE GELİYOR

EN SON İNCELEDİĞİM RALLİ OYUNU RALLY CHAMPIONSHIP'Dİ.

Çok iyi hatırlıyorum, çünkü bir hafta sonra askere gidecektim ve uzun süre oynayacağım son oyun olduğumu bildiğimden bir aç gibi sarılmıştım oyuna. Vay be, tam 7 yıl geçmiş üzerinde. Zaman ne kadar da çabuk geçiyor, yaşlandık biz de be, nerede o eski oyunlar vs. vs. falan filan...

BİR BAKIŞTA...

TÜR Yarış

İÇERİK İki yıl nadasa çekilmişti Colin McRae. Düşünebileceğiniz her türlü ralli modunu, çok güzel bir paket halinde sunan Dirt grafikleriyle de gözlere şölen çekiyor.

KARŞILAŞTIRMA

COLIN MCRAE DIRT	%86
COLIN MCRAE RALLY 5	%83
RALLISPORT CHALLENGE	%81

Evet, kireçlenen eklem yerleimizle ilgili mızırdanmaları aradan çıkarttığımızı göre elimizdeki muhteşem oyuna odaklanabiliriz. Oyunun ismini okuyunca, bir oyun serinin dördüncü oyunuymuş gibi bir hataya düşsek de, Colin McRae serisinin altıncı oyunu Dirt. Son yılda elle tutulur bir yarış oyunu gelmediğin için Dirt'e dört elle (vaaay!) sarılımlı yarışseverler.

VISTA GİBİN MENÜLER

İncelediğim oyunun menüsünden bahsetmek huyum değildir, ama Dirt'e bu konuda bir iltimas geçeceğim. Çok güzel bir menüsü var oyunun. Saydam pencereler, enine uzayan menüler ve kocaman fontlarıyla, müthiş bir bütünlük hissi veriyor menüsü. Üstelik bir seçeneğe gelip SHIFT'e basarsanız, detaylı bir şekilde ne olduğu size

anlatılıyor. Özellikle aracın teker basıncından aks genişliğine kadar birçok şeyi ayarladığınız CAR SETUP menüsünde bu yardımın faydasını göreceksiniz.

Dirt'ün üç tip oynanış biçimi olsa da (Career, Championship ve Rally World) esas zaman geçireceğiniz yer kariyer modu olmalı. Burada 11 kademeye (Tier) ayrılmış, birçok yarıştan oluşan bir piramit karşılıyor sizi. Amacınız her yarışta birinci bitirmek değil. Katıldığınız her yarışta ilk altıya girerseniz para, ilk dörde girerseniz hem puan hem para kazanıyorsunuz. Puanlar yeni yarışların açılmasını sağlarken, kazandığınız paralarla o yarışlarda süreceğiniz arabaları satın alıyorsunuz.

Yeterli miktarda puan kazanınca

piramidin üst kademesindeki yarışlar açılmaya başlıyor. İlk başlarda tek ayakta oluşan "basit" yarışlar varken, üst kademelerde ard arda yarışlardan oluşan müsabakalar başlıyor. İşte bu noktada Dirt'ün taktik yönü karşılıyor sizi: Arabanın tamirine ne kadar süre ayıracağınız. İki yarış arasında tamirat için sadece 60 dakikanız var ve arabanızı her virajda savurup, her ağaca sürttürerek giderseniz, ya motorunuz, ya vites kutunuz olmadan başlarsınız bir sonraki yarışa. Size ufak bir tüyo: Tamir ekranında ilk seçeceğiniz "arabayı temizlemek" olsun. Bunu en baştan seçince, diğer bütün tamir işlerinin süresi azalıyor.

Kariyer modunda aklınıza gelebilecek ve gelmeyecek her

Ve sađda yüzyılın en kötü trafik kazasını görüyorsunuz sayın seyirciler. Biz de ona bakarken ilk virajdan uçmayı planlıyoruz.



Online records		
Rank	Driver Details	Time
01	Mattias Ekström Renault Clio Super 1600	02:54.69
1560	Benji	04:04.93
1561	Benji	04:04.97
TBC	Benji	02:56.61
1563	Benji	04:05.00
1564	Benji	04:05.10



tür ralli çeşidi var. Normal rallinin yanı sıra, iç içe geçen iki parkurdan oluşan Rally Cross, toz toprak içinde "ralli kamyoneti" sürdüğünüzdü CORR (Championship OffRoad), 9 rakiple aynı piste yarıştığınız pistin birden asfalttan toprağa, oradan çamura döndüğü ralli çeşitleri. Ama benim en sevdiğim yarış türü, hız hissini en iyi veren normal ralli ve Hill Climb türü yarışlar. Hill Climb'da bir tarafı kayalık, diğer tarafı uçurum olan tepelere son sürat tırmanmaya çalışıyorsunuz. Bir nevi Carbon'un kanyon yarışlarının tersi yani. Bu yarışlar göz alabildiğine bir düzlükle başladığı için son sürat gaza basıyorsunuz. Sonra da ilk uçurumdan fırlayıp patlıyorsunuz. Çok eğlenceli, gerçekten! Annemizin Subaru Impreza'sından Kamaz TIR'a kadar değişen 46 tane araç süreceksiniz oyunda. Yeterli mi? Bence yeterli. Abartmanın alemi yok, TIR var dedim ralli oyununda, daha ne istiyorsunuz?

Hız hissinden bahsetmişken, oyunda çok güzel bir kokpit kamerası var. Sürücünün vites değiştirmesine kadar görebiliyorsunuz. Ama ne yazık ki bu açıdan oynamayacaksınız oyunda. En azından ben oynamadım. Eğer yarış kazanmak istiyorsanız, çevrenizi daha geniş olarak görebildiğiniz "uzak takip kamerası"ni tercih etmelisiniz. Böylece virajları çok daha erken fark edebilirsiniz. Ama oyundan en çok zevk aldığım kamera açısı, her akli başında yarış oyuncusunun kabul edeceği üzere, tampon kamerası. Bu ne hız, bu ne adrenalin! Bu açıdan oynarken yarış kazanmayı hayal etmeyin, ama keyfine doyum

olmuyor.

ORTALAMA ALTINCI OLMAK

Multiplayer tarafı zayıf olsa da, oyun internetle çok iyi entegre edilmiş. ONLINE bölümüne kullanıcı ve şifrenizi bir kere girdiniz mi, oyunla ilgili veritabanına ulaşıyor. Sız menüde dururken bile o an dünyanın diğer ucunda Colin oynayan birisinin oyunu en zor seviyede, Champion of Champions olarak bitirdiği haberi geliyor. Pek kullanışlı bir özellik olduğu söylenemez, ama küçük bir dokunuş olarak hoşuma gitti. Açıkçası biraz da hırs yapıyor "yaw adam oyunu bitirmiş, ben daha Tier 3'te sürünüyorum" diye. Her yarıştan sonra oyundaki dünya rekoruyla sizin zamanınız karşılaştırılıyor ve sefilliğiniz karşısında üzüyorsunuz. "Birinci amcanın arabasından ben de alacağım!" diye hırslanıyorsunuz. Yalnız 1.1 yamasını kurduktan sonra 00.00.29 gibi abuk yarış bitirme süreleriyle karşılaşmaya başladım. Umarım bu sorun düzeltilir.

Oyun her şeyin istatistiğini tutuyor. Ne kadar süre yarışmışsınız, hangi arabayla kaç km. katetmişsiniz, iki teker üstünde ne kadar gitmişsiniz, arabayı kaç kere patlatmışsınız, en sevdiğiniz araba, en sevdiğiniz pist türü... Ve bu istatistikler yüklem ekranlarında gösteriliyor size. Yine ufak ama çok hoş bir ayrıntı.

SÜRÜŞ KEYİFSİZLİĞİ

Ne yazık ki oyunun sürüşü çok iyi yapılamamış. Bunun sebebi simülasyon gibi gerçekçi bir sürüş dinamiği olmasından değil, tam tersine aşırı arcade olmasından



kaynaklanıyor. En ufak virajı döndükten sonra, hatta bazen düz yolda bile arabayı bir çizgide tutmak çok zor. En ufak sağa veya sola direksiyon kırışınız, olması gerekenden çok daha ani dönüşlere sebep olduğundan, sürekli sol-sağ-sol yapa yapa arabayı düzeltmeye çalışıyorsunuz. Direksiyona her müdahaleniz arabanın "zırt" diye dönmesine sebep olduğundan, ne kadar oynarsanız oynayın kendinizi bir türlü oyuna ve araca hakim hissedemiyorsunuz. Birçok kez bu yüzden savrulup, oyunun acımasız hasar modellemesi yüzünden arabanızı pert ediyorsunuz. Arabaların ve pistlerin görünüşü o kadar gerçekçi ki, direksiyon hakimiyetindeki bu boşluk hissi daha çok göze batıyor.

GRAFİKLER... AH GRAFİKLER

DİRT'in grafiklerinin nasıl olduğunu mu merak ediyorsunuz? Bir de utanmadan soruyor musunuz? Bu sayfalardaki ekran görüntülerine

DİREKSİYONDAKİ BOŞLUĞU ALMAK İÇİN

Oyunu kontrollerinin çok savruk olduğundan bahsetmiştim ya. Kendimce buna geçici bir çözüm buldum: Yarıştan önce CAR SETUP menüsüne girip ANTI-ROLL seçeneğini bulun. Bunlar ön ve arka aksların sertlik ayarları. Bunları sertleştirirseniz, tekerlekler daha zor döneceği için düz yolda bir sağa bir sola kıvrıtmayacaktır araba. Ancak, bu kez de keskin virajlarda zor dönmeye başlıyor ki bu da kötü bir şey aslında

Çok değil sadece birazcık daha sürüş gerçekçiliği olsa Dirt mükemmel bir oyun olurdu. Sevgili Codemasters, bir sonraki yamayla oyuna biraz gerçekçilik eklemesiniz öyle değil mi?

"Koska'yı bozmadan şu arabayı nasıl tamir ettirsek hanım?"
"Colin, helvayla sigortayı karıştıran bende hızla uzaklaşma ihtiyacı uyandırdı"



SHADER MODEL 3.0 DESTEKLİ EKRAN KARTLARI

Önce Double Agent ve Vegas, şimdi de DiRT. Sadece Shader Model 3.0 destekli ekran kartlarında çalışan oyunların sayısı giderek artıyor. Eğer ekran kartınız aşağıdakilerden birisi değilse, Colin McRae Dirt'ten uzak durun lütfen:
ATI Radeon x1300, x1600, x1800, x1900 ve x1950
nVidia Geforce 6800, 7100, 7300, 7600, 7800, 7900, 7950 ve 8800

bir bakın hele. Bunlar "üzerinde oynanmış" oyun içi resimler değil, bizzat benim oyun içinden aldığım resimler. DiRT, PC'de belki de kendisine "yeni-nesil" diyebileceğimiz ilk oyun. Belki de şu ana kadar PC'de gördüğümüz en güzel grafiklere sahip (Rainbow Six Vegas ta bu kadar güzeldi ve o da Shader Model 3.0 istiyordu). Güneşin ağaçların arasından bir gözüküp bir kaybolduğunu görünce, göz alabildiğine Amerikan bozkırlarındaki rakiplerinizin toz bulutlarını görünce, ister istemez DiRT'in yüksek sistem ihtiyaçları aklınızdan uçuyor. Oyunu olanca hızıyla oynarken belki bunları takdir etmeyeceksiniz, ama yarıştan sonra bir kayaya tosladığınızı anı ağır çekim seyredin. Güneşin parlayan kaput üzerinde santim santim ilerlerken, kayaya temas ettikçe yavaş yavaş yamulan kaputun üstündeki ezik ve çizikler oluştuğunu göreceksiniz ve mest olacaksınız. Evet, PlayStation 3'ün Motorstorm'u varsa, PC'nin de DiRT'ü var aslanlar gibi. "Tüm bu güzelliklerin bir bedeli

var tabii" klişesiyle devam etmem gerekiyor şimdi, ama yok kardeşim. DiRT'ün sadece Shader Model 3.0 destekleyen ekran kartlarında çalışıyor olması (bkz. Shader Model 3.0 destekli ekran kartları) bence bir eksi değil. Eğer bu alete bin dolar verdiysem, hep bu kadar iyi grafikler görmek istiyordum PC'mde.

Yine de Colin'in o güzel grafiklerinin bir yerine bir çuvaldız batırmak istiyorum. 1280 x 1024 çözünürlükte, ayarlar ortamın üstüneyken (eh, bu kadar güzel gözükene bir oyunu LOW'da oynarsam kudurdurdum), görebildiğim en yüksek FPS değeri 20'yi geçmedi. O da pistte tek başıma olduğum düz ralli tarzı yarışlarda. 10 arabanın, toz toprak saçarak yarıştığı müsabakalarda 10 FPS'ye kadar düşüyordu performans. Sistemimin 3.8 Ghz işlemcili, 1.5 GB belleği ve 512 MB ATI 1950X ekran kartına sahip olduğunu düşünürseniz, buna biraz üzülüm tabii. Colin'i en yüksek ayarlarda oynatmaya benim canavar yetmemişti. Ama eğer evinizde çift çekirdekli işlemcili, 2 GB RAM'li, 8800 ekran kartlı bir "şey" besliyorsanız, Colin McRae Dirt'ü kaçırmayın. Şimdilik PC'de göreceğiniz en güzel şey bu çünkü.

Araç sesleri nedense çok rahatsız etti beni. Özellikle takip kamerasında oynarken sinir bozucu

Yolda dönen tamponlardan uzak durmanız yararlıdır. Çünkü arabalardan kopan parçalar hacimsiz grafiklere dönüşüyor!



"Kardeşim sana ehliyet verenin... Ohoooo!
Yürüsene bilader! Alooo!"

bir "arı sesi" vardı sanki. Ama o kadar önemli değil. Müzikler ise sadece Replay sırasında çalıyor. Bence oyun içinde de müzikleri çalıştırmak ki o uyuz arı sesini bastırabilirim.

HEP BİRLİKTE YAĞMUR DUASINA ÇIKALIM... CİDDİYİM

Kırk yılda bir ralli oyunu oynasam da, 2000'de oynadığım Rally Championship'te şunu yaptığımı hatırlıyorum: Yağmurlu bir pistte arabayı sağa çekip, kaputun üstüne düşen damlaların tıktırılmasına karşın orman seslerini dinlemek. Evet, ben manyak (veya doğa aşığı, artık siz seçin) olabilirim. Ama bir ralli oyununda havanın asla değişmemesi çok büyük bir eksiklik. Görsel olarak her şeyiyle tas tamam gözükken Colin'in büyük bir eksiği değişik hava şartlarının olmaması. Pistlerin birçoğunda yağmur yağmış, kar yağmış. Yerler ıslak veya karlı, ama siz yağarken asla yarışmıyorsunuz. Bence Frame Rate'den kazanmak için böyle yapmışlar, ama hoş olmamış.

Her yarıştan önce beş farklı zorluk seviyesinden birisini seçiyorsunuz. Zorluk seviyeleri rakiplerinizin becerilerini ve çarpışmalarda arabanızın alacağı hasarı etkiliyor. Amatör seviyede sıkı bir çarpışmadan sonra üzerinizdeki tozu silkip devam ederken, Pro seviyesinde ilk çarpışmada "hadi

bize eyvallah!" diyen tekerleklerinizi seyrediyorsunuz. Daha zor yarışları tercih etmeniz mazoist olmanızla ilgisi yok tabii; Daha zor yarış, daha çok para demek. Bir yarış kazandıktan sonra o yarışa daha zor seviyede girip biraz daha para kazanmak iyi bir fikir. Ama Pro Am ve özellikle Pro seviyesinde birincilik almak için adınızın Selami Şahin olması lazım (niye ki?). Pro hakikaten profesyonel bir sürüş kabiliyeti istiyor ve hiçbir yere çarpmasanız bile pistin ideal çizgisini öğrenemezseniz, saliselik farklarla 10. oluyorsunuz.

Tam bu noktada oyuna geri döndüm. Yazıya "...ne yazık ki Colin de birçok yarış oyunundaki hataya düşüyor: Rakip yarışçılar asla hata yapmıyor" diyerek son paragrafa girecektim ki, oyunda ilk kazamı yaşadım: CORR yarışında tam 4 araba birbirine girdi, hem de bir daha hareket etmemesine! Son turda ben de arkamdaki aracı bo ekibe katılmaya "ikna" edince çorbada benim de tuzum oldu böylece. Evet, uzun süredir keyifle yarış oyunu oynamamıştım. Dirt ilaç gibi geldi. Sürüş keyfini kaçırın yol tutuş eksikliği de düzeltilirse, mükemmel bir oyun olur. Ne oyunun inanılmaz sistem gereksinimleri, ne hava şartlarının eksikliği sizi oyunu almaktan alıkoymasın. Cayır cayır yandığımız şu yaz günlerinde böyle iyi bir yarış oyunu bulmak zor PC'de. L

LEVEL KARNESİ

- Muhteşem grafikler.
- Kariyer modu uzun süre oynatılır.
- Yarış oyunlarını beceremeyenler için bile iyi bir seçim.
- Araba sürüşlerinde müthiş bir boşluk hissi var.
- Çeşitli hava şartları yok.



GRAFIK	SES	OYNANABİLİRLİK	MULTIPLAYER	EĞLENCE		
PC	PS2	PS3	PSP	Wii	DS	XBOX 360

Colin'in yeni versiyonu gerçekten çok iyi görünüyor. Ama sadece canavar sistem ihtiyacını karşılıyorsanız ve gerçekçi olmayan sürüşten hoşlanıyorsanız alın.

86



KABLOSUZ AĞ VE PC GÜVENLİĞİ HAKKINDA HER ŞEY!

CHIP

ÖZEL SAYI

Kablosuz ağ ve PC güvenliği hakkında her şey



GÜVENLİK

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

PC'niz aslında ne kadar güvenli?

Güvenlik açıklarını bulun ve yok **BAYİLERDE!**

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

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

Kurtarın: Veri kaybına son
Kusursuz yedekleme ve veri kurtarma



TEST: Güvenlik paketleri
Hangisi PC'nizi gerçekten koruyor?

TEST: Web tarayıcılar
Hangisi tehlikelere karşı daha güçlü?

ÖZEL: İnternet bankacılığı
Güvenli para transferi için bilmeniz gerekenler

ÖZEL: Kablosuz ağ güvenliği
Meraklı komşuları ağınızdan uzak tutun



COMPEX CONSUMER
12th INTERNATIONAL CONSUMER ELECTRONICS SHOW

A-15'teyiz

VOGEL BURDA



SPACEFORCE ROGUE UNIVERSE

DELİKANLI OYUNDA TUTORIAL OLMAZ KARDEŞİM!

[ERDEM MADARALI erdem@level.com.tr]

[[FREESPACE VE STARLANCER'DAN BERİ DOĞRU DÜZGÜN UZAY SİMULASYONU

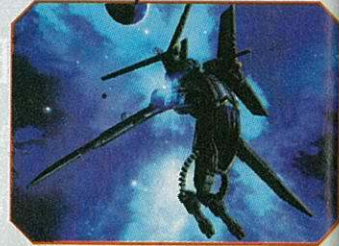
eline geçmemiş ben, Sinan elime Spaceforce CD'lerini tutuşturduğunda öyle mesut oldum ki anlatamam. Wingman'lerimi arkama alıp "Önümüze gelene bir turbo laser salvosu!" yapmayı çok uzun zaman olmuştu. Ancak, ben erkenden gelen yazın bunaltıcı sıcaklığının üzerine "coss!" etkisi yapacak bir oyun beklerken, tam tersine o sıcaklığın üzerine bir de sinir ve sıkıntı veren bir "Yer misin, yemez misin!" durumuyla karşılaştım. Spaceforce da aynen Freelancer gibi, oyuncuya koskoca bir galakside ana hikayeyi takip

etme veya "serbest oyun" modunda ticaret ve görev yaparak oynamaya şansı vaat ediyor. Bütün bunların üzerine de oyunda karakter geliştirme, ırklarla ilişki kurma gibi öğeler içeren bir RPG sistemine sahip. Ne kadar güzel gözüküyor değil mi? Yoksa gerçek olamayacak kadar güzel mi? Buyrun buradan yakalım.

NEREDESİN NERİMAN!

Spaceforce muhtemelen şimdiye kadar gördüğümüz en iyi uzay simülasyonu grafiklerine sahip. Gelgelelim, grafikleri belki de Oblivion kalitesiyle aşık atıyorken oyunun içeriği ve oynanabilirliği zayıf kalmış. Öyle ki, yapımcılar zamanlarının ve ellerindeki paranın çoğunu oyun motoruna harcıyıp, kalan zamanda hikaye ve RYO öğelerini "yandık vallahi!" diyerek yetiştirmeye çalışmışlar. Ana hikaye Yeşilçam filmlerine taş çıkartacak klişelikte. Bu vakitten sonra "Ölen babasının son isteğini yerine getirmeye, kız kardeşini kötü adamların elinden kurtarmaya çalışan tek tabanca kahraman" hikayesini kim heyecanlı bulur bilemiyorum. O heyecanı kendileri

de bulamamış olsa gerek, karakter seslendirmeleri ruhtan, yoksun ve sıkıcı. Starbase'lerden aldığınız görevler hikaye kılıfına sokulmuş "Şurada iki korsan var, hallet gel koçum!" ve "Al şu parayı, şu istasyonu patlat gel bakayım" gibi birkaç sabit çeşitten ibaret.



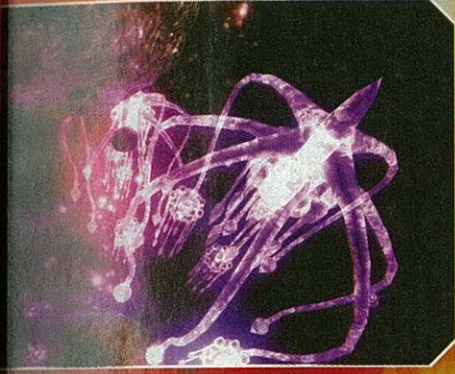
BİR BAKIŞTA...

TÜR Uzay / Aksiyon

İÇERİK Freelancer'dan beri uzaya açılmamışız yahu, paslanmışız. Acımasız zorluğuyla bir yere kadar uğraşsınız, daha sonra Freelancer'a geri dönersiniz.

KARŞILAŞTIRMA

FREELANCER	%86
X3: REUNION	%68
SPACEFORCE: ROGUE GALAXY	%66



Oyunda çeşitli fraksiyonlar bulunsa da, bunlarla etkileşiminiz kime ne kadar sopa attığının hesabını tutmaktan öteye gitmiyor. Attığınız sopalar, size onların kontrollerindeki güneş sistemlerinde meşe odunları olarak geri dönüyor ama bu pek de önemli değil. Çünkü size saldıran her kim olursa olsun, hemen iletişim menüsüne geçip "parayı veren düdüğü çalar" hesabı, anında onları kendi tarafınıza geçirebiliyorsunuz. Yanınıza aldığınız kanat adamlarının yapay zekaları da pek keskin değil, hedefleri onlara tek tek belirtmezseniz genelde kafalarına göre uzay boşluğunun engin supernovalarına doğru yola çıkmayı tercih ediyorlar. Düşmanlar da size odaklandığından tatsız durumlar ortaya çıkabiliyor.

TRAINING SORUNSLI

Dogfight'lar ise türünün diğer örneklerine göre nispeten kolay. Düşman gemilerini vurmak pek zor değil, ancak onların bu konudaki yetenekleri bazen tepenizi atırabiliyor. Yapımcılar çeşitli kalkan/zırh sistemleri ve bunlara karşı etkili özel silahlar koyarak çarpışmalara biraz çeşni katmaya çalışmışlar. İyi bir düşünce olmasına rağmen, elinizdeki silah sırf karşınızdaki rakibin kalkanına etkili, ancak zırhına etkili olmadığı için kendinizi çok uzun süren gereksiz bir kovalamacanın içinde bulabiliyorsunuz. Kalkanlar hızlı şarj olduğu ve düşmanlarınız da nanobotlar ile kendilerini tamir edebildiği için bu süre daha da

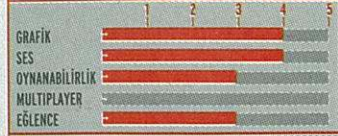
uzayabiliyor. Hepsi bu kadar değil, Spaceforce mazoşizmin sınırlarını daha da zorluyor. Oyunda gerçek bir training yok! Oyunun başında, daha başlar başlamaz iki adet düşman gemisinin kollarına atılıyorsunuz ve önünüze gelen iki-üç satırlık yazılarla oyunu çözmeniz bekleniyor. Hani olur da bu kısmı atlarsanız, oyunun diğer özelliklerini de deneme/yanılma yoluyla bulmak zorundasınız.

Spaceforce bir hit olabileceken, şu ünlü "erken yayınlama" hastalığına kapılarak kalitesini aşağı çekmiş bir oyun. Yine de hatalarını görmezden gelmeye çalışıp, grafiklerinin tadını çıkarmaya çalışırsanız sizi bir süre idare edebilir. Şimdi izninizle, Level ofisinin olimpiik yüzme havuzunda serinlemem gerekiyor(yalan, olimpiik değil!)... L



LEVEL KARNESİ

- * Muhteşem ve sistemi zorlamayan grafikler.
- * Müzikler harika
- * Geniş bir oyun evreni sunuyor
- Sıkıcı hikaye ve görevler
- RYO sistemi oturmamış
- Yeterli bir Tutorial'ın bulunmaması



PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX360

Sizi kısa bir süre eğlendirebilecek, ortalama bir oyun.

66



MONSTER MADNESS BATTLE FOR SUBURBIA

ANNEEE KAPIDA BİR ZOMBİ VAR, SENİ İSTİYOR

[BURAK AKMENEK akmenek@level.com.tr]

[[HANI BİRİSİ KAPINIZI ÇALAR, GELEN YA TÜPÇÜDÜR YA DA SUCU.

Ara sıra postacı uğrar ya da kurye kredi kartı getirir. Ama kapınızı bir zombi çalarsa ne yaparsınız? İşte bizim oyunumuz da aynen böyle başlıyor. Bir şekilde evde buluşan 4 tipten birini seçip elinize geçirdiğiniz favori silahınızla davetsiz misafirlerinizi tekrar cehenneme postalamaya çalışıyorsunuz. Önce evi, sonra mahalleyi temizleyeyim derken bir bakıyorsunuz tüm şehir istila altında.

AMERİKAN LİSELİLERİ

Oyunda, şu Amerikan dizilerinde görmeye alıştığımız dört farklı tip var. Birisi asosyal tipli ve kızlara açılmayan bir genç. Öteki gotik tarzda giyinmeyi seven bir kız.

Sörfçü kılıklı başka bir genç ve son olarak dizilerin olmazsa olmazı amigo kız takımından boş kafalı bir sarışın. Bu kahramanlardan birisini seçtiğinizde oyun tarzınız da az çok belirleniyor. Çünkü her birinin özel bir saldırısı var ve bu saldırı tipi sizi zor durumlardan kurtarıyor. Fakat özel saldırıyı yalnızca favori silahınızla yapabiliyorsunuz. Benim tavsiyem sörfçüyü seçmeniz. Özel saldırısını yaparken hareket ettirebildiğiniz için kalabalık grupları temizlemede birebir. Oyunun başından sonuna kadar çeşit çeşit zombi kesiyorsunuz. Hepsinin farklı bir saldırısı var. Bazıları üstünüze kusuyor, bazıları intihar saldırısı yapıyor. Hatta üstünüze oturana veya kedilerini üstünüze salanı bile var.

vb parçayı toplayıp motorcuya getirmek zorundasınız. Bu parçaları toplamak için de bölümlerin her yerini dolaşmanız gerekiyor. Birçok yerde bu parçalara erişmek zor derece zor. Bu durumda çevreyi kullanmak zorunda kalıyorsunuz. Fakat öldürdüğünüz zombiler bir süre sonra gene ortaya çıktığından aksiyon hiç durmuyor.

GAZOL İÇ GAZA GEL

Enerjinizi doldurmak için bölümlerin içindeki paralı meşrubat makinelerini kullanıp gazol vs içmeniz gerek. Sık sık rastladığınız bu makineler hayatınızı kurtarıyor çünkü oyunda istediğiniz yerde save edemiyorsunuz. Save noktaları var ve ölünce bu noktadan oyuna giriyorsunuz. Her bölümde koşturup durmuyorsunuz. Bazen savaş makineleri, gemiler, hatta bir araba kullanıyorsunuz. Fakat hepsinin kontrolü oldukça zor olduğundan oyundan aldığınız keyif daha da düşüyor. Unreal 3 motoru kullanan

oyun PC'ye Xbox 360'tan aktarılmış. Bu yüzden sık sık çöküyor. Hatta bir iki defa baştan kurmak zorunda kalıyorsunuz. Etrafta parçalanan bir çok eşya vs ile oyun keyifli bir hal olsa da yukarıda saydığım üç etken çok canınızı sıkıyor. Monster Madness ilk bakışta eğlenceli görünen fakat oynadıkça işkence halini alan ve teknik sorunlardan dolayı bir süre sonra da oynanamaz hale gelen bir oyun. Eh oynamadığım bir oyuna da yüksek not verecek halim yok tabii. Siz bırakın bu oyunu kendi kendine kurusun düşsün. Arada eskilere göz atın daha iyi. L

LEVEL KARNESİ

- + Öldürecek çeşit çeşit zombi var.
- + Grafikleri ve fizik motoru oyunu keyifli kılıyor.
- Araç kontrolleri zor ve sık sık çöküyor.



GRAFIK	██████████
SES	██████████
OYNANABİLİRLİK	██████████
MULTIPLAYER	██████████
EĞLENCE	██████████

PC PS2 PS3 PS3 GBA Wii DS Xbox 360

Teknik hataları ve sıkıcı oynanışıyla oyun kendi başına da bir zombi gibi.

56

COOL MOTORCU

Zombilerle kapışırken, ilk bölümlerde karşınıza boss olarak çıkan tipler bir süre sonra bölümler içerisinde de kapıştığınız sıradan yaratıklar haline geliyor. Hal böyle olunca sizin de daha güçlü silahlara ihtiyacınız oluyor. İşte burada devreye motorcu giriyor. Gene Amerikan filmlerinden görmeye alıştığımız, ama bu defa motor yerine bir tır kullanan tip size daha güçlü silahlar yapabiliyor. Fakat bu silahlara erişmek için bölümlere saçılmış sürüyle vida





SPELLFORCE 2

GÖKER NURBEYLER gnurbeyler@level.com.tr

EJDERHA YUVA YAPMIŞ SÖĞÜT DALINA

ORTA ÇAĞ TABANLI FANTASTİK KURGU

SEVENLERİN kalbinde ejderhaların aynı bir yeri vardır. Bu kadim yaratıkları oldum olası bana da çekici gelmişlerdir. Odamda figürleri, posterleri durur; romanlarda sahneye çıktığı yerleri daha bir şekle okurum. Ejderhalar tahmin edebileceğiniz gibi oyunlarda da sevdiğim birimler arasında. Geçtiğimiz aylarda gönlümü yeni bir ejderhaya kapırdım. Yalnız bu görünüş itibarıyla ne devasa boyutlarda ne de kuyruklu, kanatlı bir yapıda. Bu hoş bayan Spellforce 2'deki ejderha kanına sahip Shaikan ırkına mensup Nightsong'dan başkası değil. Tamam, tamamen ejderha olmayabilir ama o kadar kusur kadri ejderhasında da olur, değil mi?

YAVRUSUNU NIGHTSONG KAPMIŞ GÖRDÜN MÜ?

Spellforce 2, Nightsong sayesinde ülkemizde pek çok masa üstüne (Tuğбек?) konuk olmuşken, pek az bilgisayara kendini yükletebilmiş, Avrupa'da ise oldukça başarılı olmuş bir oyun. SP'nin en büyük özelliği GZS-RYO karması yapısını sadece karakter gelişimiyle bırakmayıp kahramanınızı üçüncü şahıs açısından yönetmenize izin vermesi. Belki multiplayer'da ipleri elden bırakmamak için çok sık uygulanan bir kontrol değil ama tek kişilik oyunda inanılmaz eğlenceliydi. Düşünsenize; ordunun

oluşturduktan sonra ordunun yanına inerek savaşa beraber gidiyordunuz. Birçoğu yamalarla toparlanan teknik hatalarına rağmen türlerin birleşiminde başarılı olan az sayıda oyundan biriydi. Strateji severi ters köşeye yatırmayı seven senaryosu ve oyuncuyu zorlamayı seven görevleri eklendiğinde iyi bir stratejicinin sabit diskinde yer almayı kesinlikle hak ediyordu. Konuya ejderha sempatiyle girmem boşuna değil. Çünkü karşımda SP 2'nin ejderhalarını yönetmemize izin veren ve Nightsong'u dünya gözüyle bir kez daha görmemizi sağlayan bir ek paket var.

DS ana oyunda olduğu gibi tamamen 3D bir çevreden oluşuyor. Fare aracılığıyla üçüncü şahısa geçerek GZS sırasında güzelmiş denilen grafiklerin gerçek anlamda tadını çıkarmaya başlıyorsunuz. Böylece kontrolü onun kadar rahat olmasa da önümüze Guild Wars tadında görüntüler geliyor. RYO derken bir Oblivion, bir Gothic beklemek asrın hatası olur. RYO kısmı aksiyon RYO tadında bir karakter yönetimi, level atladıkça Diablo'yu andıran bir yetenek ağacına puan verme ve bilimlum eşya (silah, zırh, tılsım vs) ile donatma bulunuyor. DS'le birlikte seçilebilen ırkların arasına ejderha kanına sahip Shaikan da katılıyor. Shaikan'ın yetenek ağacı çoğunlukla summon ve düşmanın gücünü ona karşı kullanan büyülerden oluşuyor. DS'in diğer bir yeniliği günümüz

online RYO'lara göre zayıf kalan Crafting sistemi. Yine de bu tür ayrıntılarla uğraşmayı sevenler için hoş bir yenilik.

TİRİDİNE TİRİDİNE TİRİDİNE BANDIM

Ek paket ana oyundaki doğru adımlarına devam ediyor. Görevlerin çizgisel ilerlememesi ve haritanın aynı bölgelerine mahkûm etmemesi artı puan. Ana görevler dışında geri dönüp yan görevleri tamamladığınızda sizi yeni bölgelere ve adalara götürecek yollar bulabilirsiniz. Yeni bölgeler arasında özellikle Cüce Krallığı beğenimi kazandı. İlk iki oyunu oynayanlar Sevenkeeps ve Winterlight arası savaşlarından daha çok keyif alacaklar.

Gelelim bu artılara rağmen paketin kendi başına bir hit olmasını engelleyen özelliklere. Bir kere yapay zekâ problemlerinin elden geçirilmesini ve rakibin daha taktiksel oynamasını istedim. Oyunun İngilizce versiyonun seslendirmesi hala yetersiz. Müzikleriyse ana oyundaki müziklerden çıkma melodilerden oluşuyor. Ayrıca oyuna adını veren ejderhaları daha erken yönetmeyi istedim. Shaikan multiplayer'da çok eğlenceli olsa da birimlerin maliyeti nedeniyle eli hızlı bir rakip tarafından kolayca ezilebiliyor. Başlangıçtaki saldırıları atlatılabilirse bu sefer de gereksiz derecede



Murphy'nin Ejderha Kanunu: Zar zor yaptığınız ateşiniz mutlaka sudan sebeplerle söner.



güçleniyor. Denge için birkaç yama şart. Multi adına en güzel seçenek oyundaki görevleri Co-op olarak oynanabiliyor olması.

BEDAVA MI SANDIN, XP VERİP ALDIM

DS ana oyunun güzel yanlarını alarak geliştirme yoluna giderken eksiklerinde suya sabuna dokunmamış. Zaten bence en büyük eksisi de bundan kaynaklanıyor. Buna rağmen DS bana iyi vakti geçirtti ve sonunu merak ettiğim hikâyeyi nihayet noktalandı. L

LEVEL KARNESİ

- Başarılı GZS-RYO birleşimi
- Grafik motoru, harita ve görev tasarımı
- Shaikan ırkı ve yetenek ağacı
- Multiplayer Co-op modu
- Yapay zekâ, seslendirme ve müzikler
- Yer yer kamera problemi var



PC PS2 PS3 XBOX GBA Wii DS Xbox 360

Güzel bir seriyeye hoş bir devam oyunu. Gerçi daha iyi de olabilirdi. Benden aldığı 30 saat karşılığında et, süt, yumurta verdi.

74



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

ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Her ay olduğu gibi bu ay da DVD içeriğini hazırlayıp ofise gittim. Ofiste son rötuşları yaptıktan sonra, Sinan'la birlikte içeriği kontrol etmeye ve eleme yapmaya başladık. Birden Sinan'ın söylediği bir söz sayesinde şunu fark ettim: Artık kendimi "grafiksiz" oyunlara kaptırmıştım; üçüncü boyuttan uzaklaşmıştım.

Mesela geçen ay en çok hangi oyunları oynamışım bir bakalım: Daha önce bir yaşam simülasyonu olarak hazırlanan Kudos'un yeni versiyonu *Rock Legend*, müzik dünyasının zirvesine yerleşmeye çalıştığımız metin tabanlı bir oyun. *Hollywood Mogul 3*; bir stüdyo kurarak sinema filmleri çektiğimiz, oyuncular ve yapımcılar ile kontratlar imzaladığımız, bin bir detayıyla kafa karıştıran bir diğeri. *World Basketball Manager 2007* ise son aylarda iyice içine düştüğüm basketbol menajerliği türünün son üyesi ve *Football Manager* kadar bile görsel bir maç motoruna sahip değil. Her üç oyunun da her seviyedeki sistemde oynanabilir olması bir avantaj tabii ama grafikten bu kadar uzaklaşmış olmam da ilginç.

Bir önceki ay DVD içeriğini erken hazırlamak durumunda kaldığımız için Colin McRae: *DIRT* ve *Lost Planet: Extreme Condition* demolarına DVD'de yer verememiştik. Temmuz ayı DVD'sinde ise bu iki demonun yanı sıra *Overlord* ve *Tomb Raider: Anniversary* gibi önemli yapımların demolarını bulabilirsiniz. Doya doya oynayın.



DENEMEDEN GEÇMEYİN

DUNGEON RUNNERS

www.dungeonrunners.com

Dungeon Runners; *Lineage*, *City of Heroes*, *Guild Wars* ve *Auto Assault* gibi oyunları bünyesinde bulunduran NCsoft tarafından hazırlanan ücretsiz bir Devasa Online Oyun. Oyunun ücretsiz olması kötü olduğu anlamına gelmiyor tabii. Ayrıca ayda 4.99\$ ücret karşılığında Premium üyelik alıp bazı avantajlara sahip olmak mümkün.

DR'de seçilebilir üç ırk bulunuyor; Fighter, Mage ve Ranger. Oyuna başladığımızda ilk olarak basit bir karakter yaratma ekranı ile karşılaşacağız. Karakterimizi yarattıktan sonra, benzeri birçok oyunda olduğu gibi yaratık keserek başladığımız serüvende kendimizi geliştirmeye çalışıyoruz. Oyunda yapacaklarınıza siz karar vereceksiniz; o yüzden bazılarınıza karışık gelebilecek üye olma serüvenini açıklayacağım.

Üye Olma Rehberi

İlk olarak DVD ara yüzünden oyunu kurun. Oyun ile birlikte PlayNC Launcher adlı bir program daha kurulacak. Kurulmadan sonra NCsoft penceresi çıkacak ve "Play Now" seçeneğine basarak oyuna gireceksiniz. Oyunu açtığınızda yeni hesap yaratmak isteyip istemediğiniz sorulacak ve soruyu onaylayarak kayıt sitesine yönlendirileceksiniz. Sitede ilk yapmanız gereken "I need a PlayNC master account" seçeneğine tıklamak. Kayıt adımlarının anlatıldığı bu sayfadaki "Create PlayNC Account" seçeneğine basarak kayıt

işlemine başlayabilirsiniz. PlayNC kaydınızı tamamladığınızda gelecek olan son sayfadaki "PURCHASE AN ONLINE SERIAL CODE" seçeneğine tıklayarak NCsoft'un oyunlarının bulunduğu sayfaya ulaşacaksınız. Listedeki yer alan *Dungeon Runners*'i seçip "Get Now" a tıkladığınızda size bir seri numarası verilecek. "Use code now" seçeneğine tıklayarak oyunu aktive edebilirsiniz. Çıkacak olan son ekranda ise yeni bir DR hesabı yaratma ya da NCsoft hesabınız ile aynı ismi taşıyan bir hesap yaratma seçenekleri yer alıyor. Süreci biraz uzun gibi ancak adımları doğru olarak takip ettiğinizde hiçbir zorlukla karşılaşmayacaksınız.

LEVEL
NOTU
7



KURMADAN GEÇMEYİN

SUPER

www.erightsoft.com

Video formatlarının çeşitliliğinin artması nedeniyle "codec" kavramıyla haşır neşir oluverdik. Bazı videoları açtığımızda ekran rengarenk oluyor, bazı videoları açtığımızda ise hata mesajları alıyoruz. Hem bu problemleri giderecek hem de tüm formatları birbirine çevirebilecek bir program var artık.

SUPER adlı program sayesinde bir videonun formatını, çözünürlüğünü, ses kalitesini ve daha birçok özelliğini değiştirebiliyoruz. Ama en önemlisi, TV'nizdeki DivX playerda çeşitli nedenlerle oynanmayan tüm AVI uzantılı videoları, DivX player'a uygun hale dönüştürebilmesi. Bunun için yapmamız gereken, üzerinde oynama yapmak istediğimiz dosyayı sürükleyerek programın ilgili bölümüne taşımak. Daha sonra üstte yer alan bölümlerden uzantı, video codec'i ve ses codec'i seçüyoruz. Bunların hemen altında ise daha detaylı video ve ses seçeneklerinin olduğu bölüm yer alıyor. Tüm seçimleri yaptıktan sonra Encode seçeneğine basıyor ve işlemin tamamlanmasını bekliyoruz. Bu program ile sadece video dosyalarının formatını değil, ses dosyalarının formatını da değiştirebiliyoruz. Uzantı seçeneği bölümündeki ses formatları, yanlarındaki "Audio Only" ibareleri ile belirtiliyor.





AYIN OYUNLARI

LAST SCENARIO

Hazırlayan: SCF

www.wolverinestudios.com

RYO türündeki Last Scenario, RPGMaker XP programıyla hazırlanmış. Tamamen ücretsiz olarak dağıtılan oyunda onlarca karakter ve maceramız boyunca gezebileceğimiz 1000'in üzerinde "oda" yer alıyor. Oyun hakkında verilen belki de en iddialı bilgi, oyunun 30-40 saat arası oynama süresine sahip olması. Oyunun bir kasabada başlayan hikayesi bizi uzun soluklu bir maceranın içine çekiyor. Kasabanın sakin ortamından uzaklaşıp mağaralara daldığımızda ise yarasalardan kurtlara kadar birçok tehlikeli canlı ile karşılaşyoruz. Yaratıklar ve düşmanlar ile savaşmanın iki yöntemi var: Diğer RYO oyunlarında olduğu gibi tecrübemize ve sağlığınıza güvenmek ya da elimizdeki kartlar ile kapışmak. Last Scenario'yu iyi ve ücretsiz bir RYO arayan herkese tavsiye ederim.gerekıyor. Bu arada demonun teknik açıdan bazı problemler içermesi de üzücü ama yine de yeni oyun için fikir edinebilirsiniz.

LEVEL
NOTU
7



URBAN LEGEND

Hazırlayan: Electronic Entertainment Studio

Web: euthanize-today.com

Ayın en dikkat çekici oyunlarından biri Urban Legend; izometrik kamera açısıyla oynanan, takım oyununa dayalı, sıra tabanlı strateji türünde bir oyun. Oyunu kurup oynamaya başladığınızda kontrol edeceğiniz ilk karakter John Doe olacak. BigFood adlı bir şirkette çalışan Doe, iyi bir işe ve her gün ücretsiz yemek yeme şansına sahiptir; ta ki işten kovulana dek. Bundan sonra yapmamız gereken, kendi hayatımızı devam ettirmemize olanak sağlayacak gizli araştırma verilerini ele geçirmektir. Oyunun ilk bölümünde yapmamız gereken de güvenlik odasına gitmek, korumaları öldürmek ve verileri çalmak.

LEVEL
NOTU
7

Yapımcı Electronic Entertainment Studio oyuna 20\$ fiyat biçerken, oyunu ve içeriği şu kelimeler ile tanımlıyor: Karanlık, ironik, alaycı, şok edici, post-modern. Urban Legend'in tam sürümünde 30'un üzerinde bölüm, çeşitli silahlar, müzikler ve şaşırtıcı bir son (EES'nin yalancısıyım) sizi bekliyor. Oyunun sitesine girerek Urban Legend'i satın alabilirsiniz. Ödeme seçenekleri arasında kredi kartı ve PayPal gibi seçenekler mevcut.



GUNSTORM II: STARVIXEN

Hazırlayan: Cornutopia

Web: www.cornutopia.net

Ayın bir diğer önemli oyunu ise Gunstorm II. Uzayda geçen bir shooter oyunu olan Gunstorm'un hikayesi şöyle: Kız kardeşimiz olan güzel prenses Semele kaçırılır ve Caligulus ile evlendirilmek istenir. Yapmamız gerekense çok açıktır; Gunstorm'umuza atlamak ve kız kardeşimizi kurtarmak. Onu aramak için çıktığımız macerada birbirinden tehlikeli beş farklı bölgede yol alıyoruz. Oyunu oynadıkça bazı yan oyunları (ilk Gunstorm oyunu gibi) açabiliyor ve bölümlerde ilerledikçe gemimize sekiz farklı ateş gücü ekleyebiliyoruz. Gunstorm II'nin fiyatı 16\$. Oyunun resmi sitesinden hem oyunu hem de 7.75\$ karşılığında oyunun dört şarkıdan oluşan müzik albümünü satın alabilirsiniz.



LEVEL
NOTU
5

ZUB

Hazırlayan: Richard Jordan
Web: tinyurl.com/36ok6n



LEVEL
NOTU
6

Bir Spectrum klasiği olan ve 1986 yılında piyasaya sürülen Zub, John Pickford ve Ste Pickford kardeşler ile David Whittaker tarafından hazırlanmıştır. O dönemde gayet başarılı bulunan oyuna ismini veren Zub, birbirleriyle ve diğer sistemler ile bağlantılı olan bir yıldız takımının ismi. On gezegenden oluşan bu sistemde oyuna başlangıç noktamız ilk gezegen. Amacımız ise gezegenleri bir bir geçerek son gezegene ulaşmak ve bu gezegende emaniyet geri alarak ilk gezegene geri dönmek.

Her gezegende geçiş kapıları yer alıyor ve bu kapılar tepede bulunuyor. Biz ise bölümlere en alt noktadan başlayarak yukarı tırmanmaya çalışıyoruz. Bunun için de ekranda bulunan platformları kullanıyoruz. Ancak platformların hepsi birbirine yakın olmadığı için sadece zıplayarak yol almamız mümkün değil. Yapmamız gereken, üzerinde bulunduğumuz platformda eğilmek ve sağa veya sola doğru hareket ederek platformu kaydırmak. Yukarı çıkmaya çalışırken bize engel olmak isteyen bazı canlılarla da karşılaşacağız ama silahımızı kullanarak onları uzaklaştırmak mümkün.

3 MB boyutundaki oyuna yukarıdaki adresten ulaşabilirsiniz. Ayrıca oyunu bitirdiğinizde ulaşacağımız puanı aynı siteye göndermeniz ve diğer oyuncuların puanları ile kıyaslamamız mümkün.

AYIN MODLARI

TOYBOX HEROES

Gereksinim: Half-Life 2
Hazırlayan: Team Toyco
Web: www.toybox-heroes.com

Temmuz ayının en ilginç ve renkli modu olan Toybox Heroes, konsollardaki dövüş oyunlarının stilini Half-Life 2'ye uyarlıyor. Buna paralel olarak modu gamepad ile oynayabilmemize de imkan tanıyor. İki veya dört kişi olarak oynanabilen modda dört karakter bulunuyor ve bu karakterlerden birini seçerek rakiplerimiz ile dövüşmeye başlıyoruz. Modda yer alan karakterler şunlar:

The Bomb: Gelmiş geçmiş en iyi süper kahraman olan Bomb, her an günü kurtarmaya hazır bir şekilde beklemektedir. Avantajı güçlü vuruşları, dezavantajı yavaş hareket etmesi, özel gücü ise patlatabilmesi.
Major Danger: Kadronun asker rolündeki karakteri Major Danger; güçlü, hızlı ve dayanıklı bir yapıya sahip. Disiplin altında yaşamaktan sıkıldıktan sonra diğer oyunculara katılmaya karar vermiştir. Dövüşmekten korkmaz ve her çağrıya cevap verir. Bariz bir avantajı ve dezavantajı yok, özel gücü ise hava desteği çağırabilmesi.

Princess Manda: Torie Adaları'ndan kopup gelen Manda, saygıya ve adalete inanan biridir. Avantajı hafif olması, dezavantajı gereğinden



fazla hızlı olması, özel gücü ise gökyüzünden yıldırımlar yağdırabilmesi.

Techni-Cow: Ekibin el ilginç elemanı olan Techni-Cow, siğir görünümüne sahip bir robottur. Avantajı güçlü olması, dezavantajı yavaş olması, özel gücü ise her şeyi yok edebilmesi.

Moddaki silah yelpazesi de bir hayli ilginç. Kullanabileceğimiz silahlar arasında ateşli

silahların yanı sıra ilginç objeler de yer alıyor. Ancak rakiplerimizi sadece silahlar ile değil, fizik kurallarını kullanarak da alt etmeye çalışıyoruz.

Dövüşlerin yapılacağı mekanlar olarak dört bölüm tasarlanmış. Sandbox, oyuncuların özelliklerini test edebildiğimiz bir kum parkı. Bu parkta kiraz bombası gibi ilginç silahlar bulunuyor. Attic, oyuncular için karanlık ve ürkütücü bir bölüm. Bu bölümde bazı tuzaklar bulunuyor. Garage Sale, oyuncular için korkutucu bir diğer bölüm. Garajda bulunan eski eşyalar oyuncular için tehlike oluştururken bazı tuzaklar meydana getirmiş. Moddaki son bölüm ise Dollhouse. Bu bölümde yer alan tüm objeleri silah olarak kullanmak mümkün.

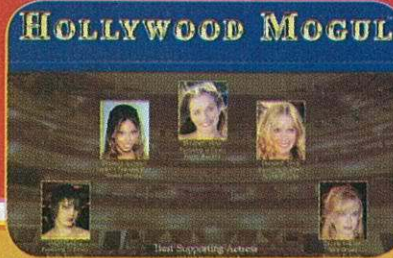
Son olarak modda sabit ve üçüncü şahıs olmak üzere iki kamera açısının yer aldığını belirterek sizi bu eğlenceli modu oynamaya davet ediyorum.

HOLLYWOOD MOGUL 3 PAKETİ

DVD'nin Ekstra bölümünde yer alan Hollywood Mogul 3 dosyası, HM3'e gerçekçi içerik sağlayan dosyaları bir araya getirdiğim bir paket. Direkt olarak oyuna yüklenen bir paket olmadığı için kısaca kurulumu anlatacağım.

Önce demoyu, sonra ise bu dosyayı DVD ara yüzünden kurun. Paketteki dosyalar "C:\LEVEL\Ekstra\Hollywood Mogul 3\" dizini altına çıkarılacaktır. Bu dizindeki tüm klasörleri oyunun kurulu olduğu dizine atın. Daha sonra oyunu açın ve yeni bir oyun oluşturun. Yeni oyun oluşturma ekranında birçok detay göreceksiniz. Paketteki bazı dosyaları oyunun gidişatı içinde kullanacaksınız ancak bazılarını oyuna başlamadan aktif etmemiz gerekiyor. Talent Database Files altındaki dört seçenek için de farklı veritabanı

dosyaları mevcut. Benim önerim Actors, Actress ve Directors için SW, Producers içinse MM veritabanını seçmeniz. Bu seçimler sayesinde oyuna 1500'ün üzerinde gerçek aktör, aktris, yönetmen ve yapımcı ekleniyor. Böylece filmlerinizi için Tom Hanks'ten Cameron Diaz'a kadar birçok oyuncuya ve Steven Spielberg'den Uwe Boll'a (!) kadar birçok yönetmene kontrat önerebilirsiniz. Hollywood Mogul 3'ün incelemesini ise Ağustos sayımızda bulacaksınız.



TACTICAL DELTA 3

Gereksinim: Half-Life 2, Hazırlayan: Jason "phatcat" Castillo, Web: www.smod-tactical.com



Tactical Delta 3'ün ön plana çıkarılan en önemli özelliği gerçekçiliği. Bu mod sayesinde Rainbow Six, Operation Flashpoint ve Red Orchestra oyunlarına benzer bir atmosferi yaşama fırsatı buluyoruz. Modda yeni silah modelleri, düşman sesleri ve script modları yer alıyor.

TYRANID

Gereksinim: Warhammer 40000: Dawn of War
Hazırlayan: Tyranid Mod Team
Web: tyranids.dowfiles.com

Dawn of War için hazırlanan bu mod ile oyuna Tyranid adlı bir ırk ekleniyor. Bu ırk bazıları için korkutucu bir düşman, bazıları içinse mükemmel bir müttefik oluyor. Modu oynarken bu ırk ile birlikte hareket edebilir ve düşmanlarımıza karşı daha avantajlı bir konumda yer alabiliriz.





STAR KNIGHTS OF THE FORCE WARS

Yazan: Berkant Akarcan berkant@level.com.tr

Demo (93 mb): <http://tinyurl.com/3xcerz>
Fragman (37 dk): <http://tinyurl.com/2qfjb4>
Web: <http://www.kotf.com>

Intel GameX'te de lansmanı yapılan, tüm dünyanın dört gözle beklediği Star Wars: Jedi Academy dönüşüm paketi Knights of the Force (KOTF) bu ay çıkıyor. Projeyi özetle anlatmak gerekirse, bunu bir cümleye sığdırmak mümkün: Tüm Star Wars filmlerini oynama fırsatı. Filmler yetmezse, Clone Wars gibi ara yapımları da oynayabilirsiniz. KOTF'u, tam bir Star Wars ansiklopedisi olarak tanımlamak da mümkün bu nedenle, hatta uygulamalı ansiklopedi. Zira filmlerdeki tüm karakterler, tüm savaşlar, tüm mekânlar oynanabilir durumda, 100 yeni karakter, 150 yeni model, 70 yeni ışın kılıcı kabzası, 40 yeni araç, 50 yeni görev, 150'den fazla yeni NPC, 40 yeni menü ve 70 yeni multiplayer haritaları KOTF ile Jedi Academy'e ekleniyor.

Dört yıl önce başlayan yapım macerasında sona yaklaşılmak, KOTF 2006'nın en iyi altıncı modu seçildi, geçtiğimiz ay da en çok tıklanan mod oldu. Bundan dört yıl önce, KOTF'un yapımcısı Osman Günyaz'ın, antivirüs programının Jedi Outcast'ın .pk3 uzantılı dosyalarının içini açıp taradığını farketmesiyle başladı her şey. İlk olarak Tim's Pack adıyla anılan proje, şekil almaya başladıkça adını da değiştirdi ve KOTF oldu. Tüm dünyadan destek alan proje şimdilerde tam dokuz farklı dil desteğine sahip olacak.

Sıradan bir mod olmayan KOTF'un kendine özel bir menüsü var ki bu menüden her türlü Star Wars fantezinizi gerçekleştirebilirsiniz. Bu menüden istediğiniz filmin, istediğiniz savaş sahnesini, istediğiniz karakterle oynayabilir ve türlü alternatif senaryoları deneyebilirsiniz (eğer Obi-Wan, Jango Fett'i kaçırmadan öldürse ne olurdu gibi). "Filmleri baştan sona yapmak yerine tüm heyecanlı sahnelerini hazırladım, sıkıcı bölümleri oynamaktansa bu daha mantıklı" diyor Osman Günyaz.

Oyunun çok kişili modunda köklü yenilikler var. Örneğin JKA'da olmayan uçak savaşları; X-Wing ve TIE Fighter kullanabileceğiniz artık. Başka bir özellik ise tüm karakterlerin filmdeki gibi kendine has güçlerinin olması. Mesela Darth Maul'u seçince elimizde mavi kılıç göremeyeceğiz veya "Mind Trick" gibi aydınlık taraf Force'ları kullanamayacağız. Filmdeki tüm mekânları da görebileceğimizi

söylememe gerek yok sanırım.

Oyun sadece içerik konusunda değil, teknik konuda da çeşitli düzenlemelere sahip. Örneğin kan ve organ kopması gibi görsel efektler eklenmiş (kan özelliği kapatılabilir), ayrıca kamera açısını da istediğimiz gibi ayarlayabiliyoruz (uzaklaştırma, döndürme, vs.).

KOTF ile ilgili tüm ayarlar özel bir menüden yapılıyor. Önce hangi karakterleri, hangi mekâna koyacağımızı kararlaştırıyoruz ve yerleştiriyoruz. Ardından düğmeye basarak herkesi birbirinin üstüne salıyoruz. Aydınlık ve Karanlık taraf birbirine karşı! Qui-Gon ve Obi-Wan ikilisi, Darth Vader ve Darth Sidius'a karşı; Anakin Skywalker, Darth Vader'a karşı, sonra Greivous herkese karşı gibi fantezileri gerçekleştirebiliyoruz.

Bu projeyi gerçekleştiren Osman Günyaz dört yıldır tek başına çalışıyor olsa da, dünyanın dört bir yanındaki Star Wars hayranlarından model, harita konusunda bir çok destek alıyor. Zaman zaman kendinden fazlaca fedakârlık yaptığını söyleyen Osman Günyaz sözlerine şöyle devam ediyor: "Bir bina yaparsınız ve malzemeleri belli şirketler verir, ama o binanın oluşmasını sağlayan etken işçisidir. İşte ben bu projenin işçisiyim. KOTF'tan hiç bir maddi beklentim yok, zaten olamaz da. Benim tek hedefim insanların yıllardır arzuladığı bir Star Wars oyunu yapabilmektir ve bunu da başardığıma inanıyorum. Bundan sonraki hedefim, dünyaca ünlü bir oyun şirketine çalışabilmek, KOTF'u biraz da kendimi göstermek için yaptım diyebilirim. Bu süreç içinde oyun yapımına dair bir çok şey öğrendim ve bunları kullanmak için sabırsızlanıyorum. Aklımda kendi oyun fikirlerim de var, bunları zamanı geldiğinde kullanacağım."

Hazırlanan Star Wars dizisi için de KOTF'a bir eklenti yapıp yapmayacağını sorduğumuzda Osman Günyaz "benim de bir hayatım var, bir işe girmek, evlenmek gibi sosyal aktivitelerde bulunmak istiyorum" diye cevap veriyor. Ee, adam haklı. 4 yıl bu muhteşem modun üstünde çalıştıktan sonra, yaşamak onun da hakkı.



Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr

BİR ÇOCUĞU MUTLU ETMEK

Şu dünyadaki en güzel, en keyifli şeylerden biri, bir çocuğun mutluluğunu izlemektir. Geçenlerde okuduğum bir haber Blizzard'ın bir çocuğu nasıl mutlu ettiğini anlatıyordu. Hayır, bahsim her gün yüz binlerce oyuncunun yaşadığı yapay mutluluklar değil. Çok daha gerçek bir şey.

Her şey Amerika'daki ölümcül hastalıklarla pençeleşen çocukların hayallerini gerçekleştiren Make A Wish Vakfı'nın beyin tümörüne sahip Ezra Chatterton'a hayalini sormasıyla başladı. 10 yaşındaki Ezra'nın isteği hayranı olduğu oyunun yapımcılarıyla tanışarak oyuna kendine özgü bir şeyler katabilmektir. Vakıf onu Blizzard'a



götürerek yapımcı Jeff Kaplan'la tanıştırdı. Ezra gününü Blizzard stüdyolarında geçirerek Kaplan'la beraber bir Legendary Crossbow, NPC (Ahab Wheathoof ve köpeği Kyle) ve görev serisi hazırladı. Ayrıca karakteri Level 70'e çekilerek altın ve kaliteli eşyalarla donatıldı. Ezra Blizzard'dan ayrılırken ileride Blizzard'da oyun test etmek istediğini söylüyordu.

Blizzard'ın jesti ve hastalıkla cebelleşen Ezra'nın geleceğe dair isteği gerçekten etkileyici. Umarım Ezra sağlığına kavuşur ve arzusunu gerçekleştirir.



ORTA DÜNYA'DA BÜTÇEYİ DENKLEŞTİRMENİN YOLLARI

▲ Devasa online oyun sayısında artış kalitenin yanı sıra beklentilerimizde de artışa neden oldu. Artık dengeli bir ekonomi ve meslek sistemi de oyuncuyu cezbeden özellikler arasında. Aslında çok doğal bir durum. Bir mesleğe vakit harcamak, para kazanmak için saatlerce farming yapmaktan çok daha keyifli. Durum böyle olunca orijinal ve uygulaması eğlenceli mesleklerle sahip oyunlar artı puan kazanıyorlar. Hatta aşçılık, balıkçılık gibi kimi meslekler sırf kafa dinlemek için maddi bir kazanç beklemeden yapılabilir. Tabii söz konusu mesleklerin emek/kazanç dengesi ve oyun ekonomisinin oturmaması tam tersi bir etki yapıyor. Günün online oyunu LotRO'yu bu bakımdan ikiye ayırabiliriz: Yenilikçi bir meslek sistemi ve üçüncü dünya ülkelerini andıran bir ekonomi. Şu an oyunu oynayan hemen herkes mesleklerin işe yaramamasından ve enflasyonun cep yaktığından şikâyetçi. Fakat birkaç doğru hareketle bunu dezavantaja çevirmek mümkün.

TENEKECİDEN AŞÇI OLUR MU?

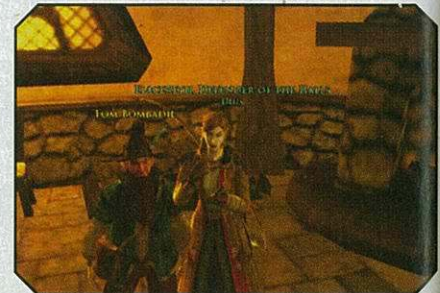
LotRO'nun meslekleri üçer alt meslekten oluşan işlerden (Vocation) oluşuyor. Bu Vocation'ların birbirini desteklemesiyle de oyun içi ekonomi yapılanıyor. Meslek sistemi beşer adıma ayrılıyor. Bunlar Apprentice, Journeyman, Expert, Artisan ve Master. Meslek kariyerinizde yaptığınız her işten 6 ila 10 puan alıyorsunuz. Bu puanlar 200-380 arası seviyelere ulaştığında o adımı bitirerek bir Mastery açıyorsunuz. Mastery oyunculara uzmanlaşarak üst kalite objeler hazırlama fırsatı veriyor. Mastery görevlerinde genellikle nadir bulunan birkaç eşya (örneğin bir yaratığın dişi, kadim bir eşya vs) toplayarak bir araya getirmemiz gerekiyor. Böylece Mastery'sini tamamlamış mutlu bir oduncu

Yaşlı Orman'daki özel bir ağacın kabuğunu kullanarak çok güçlü bir ok yapabilir. Gelelim Vocation gruplarına:

ORTA DÜNYA İŞ VE İŞÇİ BULMA KURUMU

Gördüğümüz gibi birkaç tanesi dışında Vocation içi mesleklerin birbirleriyle direkt ilgisi bulunuyor. Mesleklerin isimleri genelde ne üzerine olduklarını ele veriyor. LotRO'da madencilerin çıkardığı iki çeşit maden bulunuyor: Kuyumcuların kullandığı altın gümüş ve bakır; silah ve diğer metal eşyaların yapımında kullanılan demir ve türevleri. Kuyumcular bu hammaddelerden faydalanarak Rune ve tek kullanıma sahip ışık kaplarını (Galadriel'inkini hatırlayın) üretebiliyor ve çeşitli mücevheratlar üzerinde çalışabiliyorlar.

Ormancılar ise odun kesebiliyor ve ham derileri işleyerek giyimde kullanılabilecek hale getirebiliyorlar. Çiftçiler älimlerin ihtiyaç duyduğu şifalı bitkileri ve aşçıların kullandığı gıda maddelerini yetiştirebiliyorlar. Kuyumculuk iyi kazandıran bir meslek olmasına rağmen istediği aşırı zaman yüzünden pek rağbet görmüyor. Düşünsenize, yonttuğunuz dört madenden ortalama bir Amethyst çıkıyor ve bu taşı işleyerek bir yüzükte kullandığınızda 14 puandan fazlasını kazanamıyorsunuz ki üst





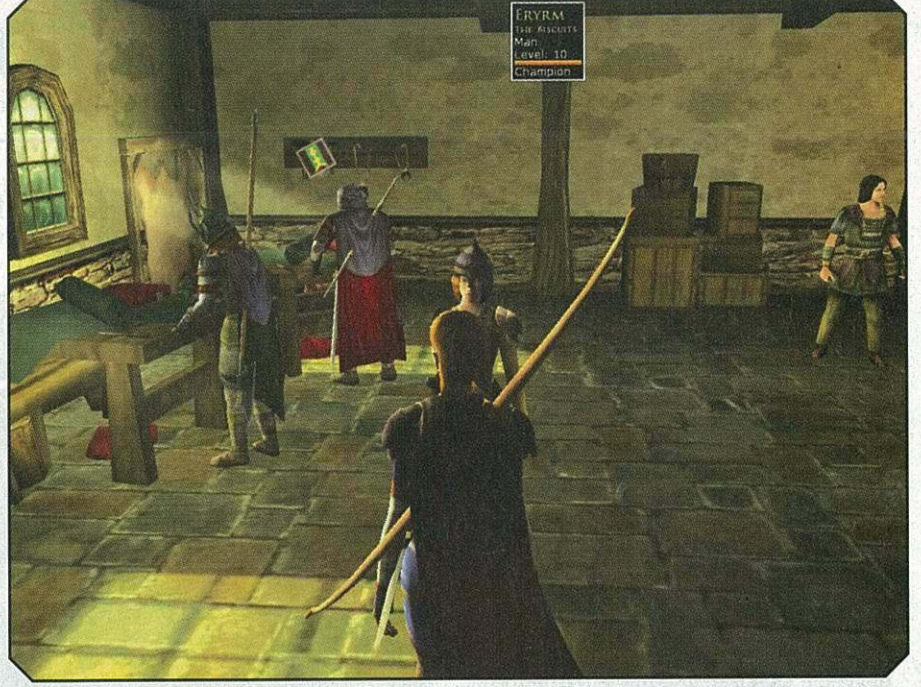
level için 400 puana ihtiyaç duyuyorsunuz.

Bence âlim oyundaki en orijinal ve aynı zamanda en eğlenceli meslek. Âlimler çalışırken iki kaynak kullanıyorlar. Bunlar çiftçiler ve Ruin, yani harabeler. Yapmanız gereken harabelere giderek eski eşyaları/kalıntıları (vazo, testi vs.) incelemek ve bu kalıntılardan öğrendiklerinizi kâğıt kalem ile parşömenlere (Scroll) aktarmak. Bundan sonrası Scroll'leri, sağladığı buff'ları isteyen oyunculara satmaktan ibaret. Diğer yandan çiftçilikle elde edilen veya toplanan ot ve çiçeklerle özel boyalar yapmak. Şu an hem otlar hem de boyalar iyi para getiriyor. Oyun ekonomisinin dengeye oturmasıyla ikisinin de değeri düşecektir.

DENGESİZ EKONOMİNİN KAYMAĞINI ALMAK

Şu an oyunun daha çok yeni sayfaları olduğundan ekonomide ciddi bir dengesizlik bulunuyor. Gerçi bilen bilir: En iyi para ekonomik dengesizliklerin yoğun olduğu piyasalarda yapılır. LotRO'da para değerleri şu şekilde: 100 bakır=1 gümüş, 1000 gümüş=1 altın.

İk tavsiyemiz craft yapacaksanız Tailor ve Scholar dışındaki mesleklere fazla güvenmemeniz. İyi bir Tailor sağlar Agility veren pantolonlarla Hunter'lardan iyi para kazanabilir. Diğer zanaatkarlar görev ödülleri için daha iyi olması nedeniyle



parasız kalabilirler. Yalnız Captain için Will veren ağır zırh sayısı az olduğundan iyi para kazanabilirsiniz. Scholar başta iyi para harcatırken sonrasında acısını pek fena çıkarıyor. Misal: Sizden başkalarının da toplayabildiği Woad Plant bir boya türü için olmazsa olmaz. Bu nedenle sizin bile almanız gerekecek ki her alışveriş yaklaşık 20 gümüşe patlayacak. Fakat bununla yapacağınız boyayı açık artırmaya koyduğunuzda havada karada 200 gümüş edecektir.

Bütçe kullanımıyla ilgili bir iki ipucu daha verelim: Oyundaki eşyalardan Rare olanları mor renkle gösteriliyor. Bu eşyalar WoW'a kıyasla cidden ender bulunuyor. Bir orktan düşen level 16 mızrağı 70 gümüşe satınca hak vereceksiniz. Hele bineğinizize level 35'de kavuşmak istiyorsanız iyi bir açık artırmacı olmayı aklınıza koymalısınız. Olayın püf noktası talep gören mallardan ucuza bulduklarınızı kapatıp iyi rakamlara satmakta gizli. Bu bakımdan gözden kolay kaçan veya çabuk elden çıkarılmak istenen Recipe ve derileri takip edebilirsiniz. Örneğin 15 gümüşe kapattığınız bir rare Recipe'i kafadan 25 gümüşe satabilirsiniz. Bunun dışında boss'lardan düşen kimi eşyalar da alınıp tekrar satılmaya değerler.

Not: Bu yazıma önerileri ile katkıda bulunan Yiğitcan Erdoğan'a teşekkür ederim. Kendisinin LotRO oynayan Türk oyunculara bir çağırısı var:

"Eğer oyunu oynayanlar bir Türk ile beraber RP yapmak isterlerse, [EN-RP]Laurelin sunucusunda, Noruivon adı altında geziyorum mutlu mutlu. Beni, Höyük Yaylalarında iskeletlerle ebelemeç oynarken bulabilirsiniz büyük ihtimal." -Yiğitcan

Not 2: Sizin de online oyunlarla ilgili parlak fikirleriniz, taktikleriniz varsa screenshot'larınızla birlikte bana yollayabilirsiniz.



ONLINE DİYARLARDAN HABERLER

- RvR adına önemli değişiklikler içeren Dark Age of Camelot 1.88 yaması test fazındaki hatalar nedeniyle ertelendi.
- <http://community.ageofconan.com> adresine bir quest'in fikir aşamasından oyuna aktarılacağı kadarki adımlarını anlatan bir çizgi romancık eklenmiş. Göz atın derim.
- Lord of the Rings Online'da 20 Haziran-10 Temmuz arasında çeşitli ödüller kazanabileceğiniz bir yaz festivali düzenlenecek.
- WoW'a eklenecek bir sonraki yama ile nihayet oyun için sesli iletişim desteğine kavuşacağız. Programın ne kadar tutarlı çalışacağını ve bizi 3. parti programlardan kurtarma ihtimalini kısa süre sonra öğreneceğiz.
- Oynamayı çok istediğim DVO'lardan World of Darkness Online'in yapımcısı Crowd Control Productions (EVE Online) oyunun 4-5 yıldan önce piyasada olamayacağını belirtti ve kalbimi kırdı.
- Burning Crusade'i bitirdiler!: Bunu bir online oyun için söyleyeceğime inanmazdım ama bunu söylemenin başka bir yolu da yok: Evet, Burning Crusade'i bitirdiler. Çılgın WoW loncası Nihilum nihayet Illidan'ı da keserek Dark Temple'i temizledi. Oyunun giriş videosunda Illidan'ın "You are not prepared!" sözünü ağzına tıkan Nihilum, Illidan'ın kulleri daha soğumadan Archimonde'u keserek Burning Crusade'deki tüm instance'ları resmi olarak tamamlamış oldu. Yani kaba bir tabirle Burning Crusade'i bitirdi!

Armorer (Zırh Ustası)	Prospector (Madenci), Metalsmith (Metal Ustası), Tailor (Terzi)
Armsman (Silahçı)	Prospector, Weaponsmith (Silah Ustası), Woodworker (Oduncu)
Explorer (Kaşif)	Forester (Ormancı), Tailor, Prospector
Historian (Tarihçi)	Farmer (Çiftçi), Scholar (Âlim), Weaponsmith
Tinker (Tenekeci)	Prospector, Jeweler (Kuyumcu), Cook (Aşçı)
Woodsmen(Ahşap Ustası)	Forester, Woodworker (Oduncu), Farmer (Çiftçi)
Yeoman (Çiftlik Sahibi)	Farmer, Cook, Tailor

KONSOL USTASI ↗



Tuna Şentuna
tsentuna@level.com.tr

ÇAL KEMANCI

Bir ayı daha Guitar Hero'nın başında geçirdiğimi söyleyerek başlamak istiyorum sözlerime. Normalde fanatiklikten, bir şeye takıp o konu hakkında ilgili ilgisiz herkese konudan bahsedip ortamı bozmaktan hiç hoşlanmam fakat *Guitar Hero* bir hastalık arkadaşlar. Kurtulamıyorum. World of Warcraft bile daha iyiydi. Yok, vazgeçtim; o hayatımı çaldı. Bu ay içerisinde çıkacak olan *Guitar Hero Encore: Rock the 80s*'den gözünüzü ayırmamanızı öneriyor ve *Guitar Hero* konusunu bir sonraki aya kadar kapatıyorum.

Konsol piyasasına gelecek olursak... Bu sayfalardaki Konsol Top 10'de Wii'nin tüm konsol satışlarını altüst ettiğini ve PS3 satışlarını 5'e katlayarak hızla dünyayı ele geçirdiğini görüyoruz. Sony'nin yöneticileri bile bu konudaki başarısızlıklarını ve PS3'teki durgunluğu kabullenerek PS3'ün Ekim-Kasım aylarında "Hit" oyunlarına kavuşacağını ve gerçek şenliğin ondan sonra başlayacağını vurguluyorlar. Microsoft ise Xbox 360'ın "3 Kırmızı Işık" problemine nihai bir çözüm bulunduğunu iddia ediyor; ben yine de inanmıyorum. Milyar dolarlık şirket bir ısınma probleminin altından kalkamadı ya, pes mi diyeyim, ne yapayım bilemedim.

Son olarak içinde birkaç Level editörü olan TV programı "Oyun Havası"na dikkat diyorum. Bu konu hakkında detaylı bilgi sanıyorum derginin ön taraflarında olacak. Gözünüzü ekrandan ayırmayın; her an karşınıza çıkabilirim...

Bu ayın müzik şöleni:

- 01 Rhapsody of Fire - Triumph or Agony
- 02 Xcarnation - Grounded
- 03 Muse - Absolution
- 04 Epica - Consign to Oblivion
- 05 Ratatat - Classics

ROCK BAND

- Davulu getirdin mi hocu?
- Abi gitarist değil miydin ben?

Artık grup kurmak daha kolay. Sadece 150\$ verip tüm ekipmanlara sahip olabilir ve hiçbir müzik bilginiz olmadan müzik yapmaya başlayabilirsiniz. Bunun için bir adet PS3 veya Xbox 360'a ve 3 tane kafa arkadaşına sahip olmanız yeterli. Arkadaş sıkıntısı çekiyorsanız da hemen bir internet bağlantısı buluyor ve online dünyadan grup elemanlarınızı seçiyorsunuz. *Rock Band* böyle bir oyun olacak işte. Şurada iki kişi yan yana gelip *Guitar Hero* başında nasıl deliriyorsak, *Rock Band*'in başında tam anlamıyla kendimizden geçeceğiz. Oyunun çıkışına henüz bayağı bir süre var ama birtakım bilgiler de kısa süre önce yapımcıların ofisinden sızmış durumda. Buna göre gitar ve bas aparatlarında tam on adet tuş bulunacak ve bunların beşi sadece sololarda kullanılacak (bir an korktum "on tuşa nasıl yetişeceğiz" diye). Gitarlarda aynı zamanda tremolo ve beş farklı ses efekti için beş yönlü bir değiştirici olacak. Şarkı söyleme kısmında yapımcılar tüm sesli ve sessiz harfleri bir bir algılayan bir sistem hazırlıyor ve başarınız buna göre belirleniyor. Söz olmayan bölümlerde mikrofonlar tef olarak da kullanılıyor. Davul olayıysa bambaşka. Dilerseniz gerçek bagetler de kullanabilmeniz olanak tanıyan sistemde, dört farklı renkteki bölgeye vuruyor ve pedalla ritim sağlıyoruz. Açıklanan parçalar arasında da Black Sabbath - Paranoid ve Nirvana - In Bloom bulunuyor.

- ▲ **Yapım:** Harmonix Music Systems ▲ **Dağıtım:** EA ▲ **Platform:** PS3, Xbox 360
- ▲ **Çıkış Tarihi:** 2008 sonu



KONSOL TOP 10

- 1 Forza Motorsport 2 (Xbox 360) ★
- 2 Tomb Raider: Anniversary (PS2) ★
- 3 Pirates of the Caribbean: At World's End (Tüm Konsollar) ★
- 4 Spider-Man 3 (Tüm Konsollar) ▼
- 5 FIFA 07 (Tüm Konsollar) ★
- 6 Sonic and the Secret Rings (Wii) ★
- 7 Need for Speed: Carbon (Tüm Konsollar) ★
- 8 The Elder Scrolls IV: Oblivion (PS3) ▼
- 9 New Super Mario Bros. (DS) ▲
- 10 The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii) ★

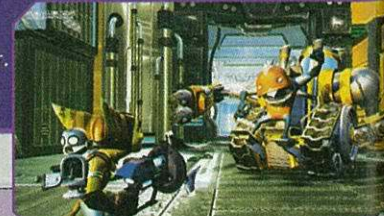
★ yeni X değişmedi ▲ yükseldi ▼ düştü

RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION

Düşmanları dans ettiren bir silah mı? Yok artık!

Kendi başına PS3 alıracak bir oyun olacağını söylesem kesinlikle abartmış olmam. *Ratchet & Clank* her zaman çok iyi bir oyundu, lakin PS3'te bu kadar iyi olacağını tahmin etmemiştim. Beni etkileyen şey grafikleri, yeni neslin havasını yakalamış olması değil, gördüğüm silahlar ve muhteşem oynanış. Önceki oyunlardan tamamıyla farklı silahlardan bahsediyorum. Mesela yerden seken aleve topları atan bir silah. Ya da duvarlardan seken, beşi bir arada ilerleyen testere. Sixaxis ile kontrol edilebilen hortumlar ve düşmanlarına roket atan ufak bir helikopter. Yetmedi mi? Peki ya Bee Gees'in ünlü şarkısı *Stayin' Alive* eşliğinde herkesi dans ettiren *Groovatron*'a ne diyebilirsiniz? Gerçekten herkes kalkıp oynamaya başlıyor ve siz de fırsattan istifade yanlarından sivişiyorsunuz. Bir boss'ula ulaşmak için "Loading" ekranı beklemek, apayrı bir bölüme geçmek de tarihe karışıyor. Standart aksiyon bölümleri, daha sinematik ve heyecanlı bölümlerle buluşuyor ve olayın sonu da devasa bir boss'a varıyor.

- ▲ **Yapım:** Insomniac Games ▲ **Dağıtım:** SCE ▲ **Platform:** PS3 ▲ **Çıkış**



BASKIYI DURDURUN!



▲ *Soul Calibur IV* PS3 ve Xbox 360'a geliyor. Fakat kimbilir ne zaman.

▲ Konami Amerika tarafından hazırlanmakta olan bir *Silent Hill 5* haberi aldık. Silent Hill 2'nin oynanışına ve atmosferine sahip olması beklenen oyun hakkında ser verip sır vermeyen firma yetkililerini kınıyorum.

▲ Activision yöneticileri EA ve Harmonix'in ortaklaşa hazırladığı *Rock Band*'e "Guitar Hero özentisi" diyerek, saçma sapan bir ithamda bulundular. Guitar Hero'yu da zaten Harmonix yapmadı mı a benim saflarım?

▲ Her geçen gün artan Virtual Console oyunları, Wii'nin 512MB'lık belleğine sığmayınca, Nintendo da çözümü Wii'ye eklenebilecek bir sabit diskte ha buldu, buluyor...

▲ Wii'nin gamepad'inde bir ses transistörü olduğu ortaya çıktı. Yoksa Nintendo gizli gizli oyun oynarken çıkarttığımız sesleri mi dinliyor? Sanmıyorum; bence gelecekteki oyunlar için mikrofonumuz şimdiden hazır.

▲ Tekken 5 sonunda online oluyor! Yakın bir zamanda PS Store'dan ücret karşılığında indirilebilecek *Tekken 5: Dark Resurrection Online*, internet üzerinden istediğinizle kapaşmaya izin verecek.

▲ Birkaç yıl içerisinde herhangi bir *Final Fantasy VII* göremeyeceğimiz Square Enix tarafından açıklandı. Bu açıklamayla birlikte FF'nin Xbox 360'a da hiçbir zaman gelmeyeceği söylendi. Ters taraflarından mı kalktılar ne?

▲ Nisan 2008'e kadar hiçbir şekilde *Resident Evil 5*'i bekleme. En erken 2009.

▲ *God of War III*'ün yapımına daha başlanmadığı açıklandı. En az 2 yıl daha eski GoW'larla başlarız.

▲ Microsoft'un ünlü ismi *Peter Moore*, Xbox 360'ın daha fazla satması için yaşça büyüklere de hitap edecek oyunlara daha büyük önem verileceğini söyledi.

▲ PS3 de sonunda kırıldı. 1.10 ve 1.11 versiyonları kırılan PS3'te kopyalanmış oyunlar açılıyor ama devamı gelmiyor. Bir 6 ay sonra ortada kırılmadık yer kalmayacak bana sorarsanız.

▲ Arcade'lerin en iddialı oyunlarından biri olan *Time Crisis 4* PS3'e geliyor. Hem de bir önceki oyunun GunCon tabancasının yenilenmiş versiyonu, GunCon 3'le birlikte!

▲ *GTA IV*'ün indirilebilir yenilikleri sadece Xbox 360'da olacak, PS3 sahipleri havayı alacak. Bu nasıl bir uygulamadır?



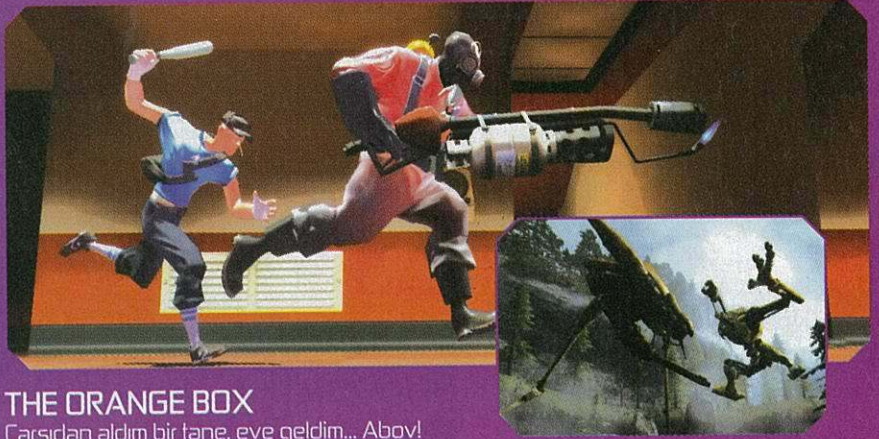
METROID PRIME 3: CORRUPTION

Futbol topundan hallice: Samus!

▲ Red Steel faciasından sonra (facia diyorum, zira oyun beklentilerin çok çok altında çıktı; yoksa dünyanın en rezil oyunu da sayılmaz) Wii'de şöyle elle güzel bir FPS beklemeye başladık. WiiMote'un tüm özelliklerini kullanabileceğimiz, tüm kumanda hareketlerine duyarlı, eğlenceli bir FPS...

Böyle düşünürken imdadımıza Metroid Prime koştı. Zaten her oyunu birbirinden güzel olan bu serinin bir de WiiMote ile oynanabilen versiyonunu düşününce salyalarımıza hakim olmakta bir hayli zorlandık. Şimdi size "şu kadar bölüm var, şu silahlara sahip olacağız" gibi bilgiler vermeyeceğim çünkü Metroid Prime'in en büyük özelliği sunduğu atmosfer, Samus'un hikayesi ve Metroid Prime evreninin orijinalliği. Metroid Prime 3'te de tüm bu özellikler devam ediyor ve Samus bir kez daha hem zekasını hem de gücünü kullanarak garip yaratıklarla savaşıyor. Oyunun E3 2006 versiyonu pek parlak değilken, yapımcı firma kontrol şemasını ve hassasiyetini tamamiyle değiştirerek WiiMote'un tüm özellikleri kullanılabilir şekilde ayarlamış. Demo versiyonu tam anlamıyla mükemmel kontroller içerdiği için artık daha da sabırsızız(ızl).

▲ Yapım: Retro Studios ▲ Dağıtım: Nintendo ▲ Platform: Wii ▲ Çıkış Tarihi: Ağustos sonu



THE ORANGE BOX

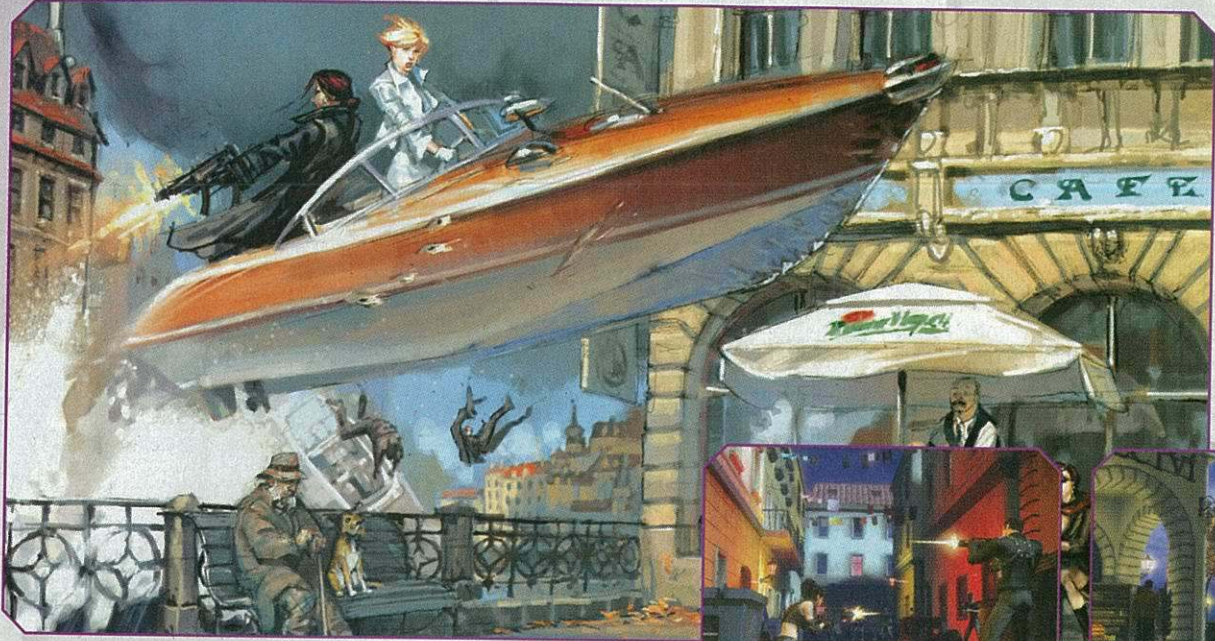
Çarşıdan aldım bir tane, eve geldim... Abov!

▲ "Turuncu Kutu" ismini ilk duyduğum an açıkçası karşıma bir platform oyunu çıkmasını bekledim. Ya da bir bulmaca oyunu. O da olmazsa garip bir macera oyununa hazırdım ama Half-Life ile ilgili her şeyin bir araya getirildiği bir kutu beklemiyordum. Tam anlamıyla "beşi bir yerde" diyebileceğimiz The Orange Box, Half-Life 2, Episode 1 ve 2, Portal ve Team Fortress 2'den oluşuyor. Yani verdiğiniz paraya her anlamda değecek bir paket. Hatta bu paketi edinince birçok oyun türüne bir anda sahip olmuş oluyorsunuz. HL2 oyunlarıyla aksiyon ve FPS'yi yaşıyor, Portal'la kafa çalıştırıyor ve Team Fortress 2 ile çok eğlenceli bir online arenaya adım atıyorsunuz.

Eğer daha önce HL2 ile hiçbir alakanız olmadıysa, bu oyunu direkt olarak alışveriş listenizin ilk sırasına yerleştirin. Hiçbir şekilde pişman olmayacağınız gibi, HL'in çarpıcı senaryosu ve mükemmel oynanışıyla ekran başına kilitleneceksiniz. HL fanatiklerineyse diyecek bir şeyim yok; onlar zaten her şeyin farkında...

▲ Yapım: Valve ▲ Dağıtım: EA ▲ Platform: PS3, Xbox 360, PC ▲ Çıkış Tarihi: Ekim 2007

KONSOL USTASI ↗



THE AGENCY

Dünyanın en iyi ajanı olmak için altın fırsat

⊙ Bir tarafta Horde, diğer tarafta Alliance vardı ya hatırlarsanız, burada da bir tarafta ajanlar var ve diğer tarafta yine ajanlar var. Yani nedir? Bu oyunda taraf yok. Bu bir Sony Online Entertainment yapımı ve bir devasa online. Günümüzde geçiyor; içinde de bolca ajan var. Dünya çapında birçok göreve çıkan seçkin ajanlardan birinin rolünü üstlenmeli ve bu görevleri dilerse tek başınıza, dilerse bir grupla çözmelisiniz. Tek kişilik oyunun kısa sürede sıkıcı olacağını ve bu oyunun internet üzerinden oynandığını da hatırlatayım bu arada. Sonuçta oyundaki herkes öyle ya da böyle gizli işler çeviriyor ama seçebileceğiniz iki taraf var.

UNITE ajanı olabilir veya ParaGON askerlerinin rolünü alarak kabadayı kıvamını yakalayabilirsiniz. Çoğu devasa online'dan alışık olduğumuz sınıf olayıysa bu oyunda yok. Herkes bulunduğu, giydiği, kuşandığı giysiye ve ekipmana göre birbirinden ayrılıyor. Sabah akşam oyunu oynamış bir adam roket atarı sırtında, M-16'sı elinde dolaşırken, yeniyetme bir oyuncu su tabancasıyla ortalıkta koşturuyor olacak. Görevlerdeki başarılarınıza göre kendi ajan grubunuzu oluşturabileceğiniz ve bu gruba oyuncu dışı karakterler ekleyebileceğiniz The Agency ya çok iyi olacak ya da çok fena patlayacak; şu an bilemiyorum.

▲ Yapım: SOE Seattle ▲ Dağıtım: SOE ▲ Platform: PS3, PC ▲ Çıkış Tarihi: 2008 sonu



GRAN TURISMO 5

Gerçek yarış heyecanı, gerçek bir klasik

⊙ PS2 = Gran Turismo 4 formülünün yenilenmiş versiyonu, PS3 = Gran Turismo 5 çok yakında tedavüle girecek. Çok yakın diyorum ama aslında bu Sony takvimi için yakın bir zaman. 2008 yılında çıkacak her oyun artık "yakın", "hemen", "valla çok az kaldı" klasmanına giriyor. Gran Turismo 5 hakkında neredeyse hiçbir bilgi yayımlamayan Sony ve Polyphony, geçen ay inansa gelip bir şeyler açıklamaya karar verdi. Aldığımız bilgilere göre GT5, GT4'teki tüm araçları içerecek. Grafikler 1080p kalitesinde olacak ve oyun çıktıktan sonra PS Store'dan araç, pist gibi bir çok şey indirilebilecek. İçinde kokpit görüntüsünün de olduğunu düşündüğümüz dört farklı kamera açısından aracımızı kontrol edebileceğiz. Araçlar duvara, diğer araçlara çarptığında hasar alacaklar ve bu hasar araçların modellerine yansıtacak (bu zamanda hasarsız Gran Turismo kalmaya ayıp zaten - Sinan). F1 arabaları dahil tüm Ferrari modelleri de GT5'te bulunacak. Yarış pistlerinin yanında, GT5'e özel şehir içi pistlerin de oyunda yer alması bekleniyor. Hava şartlarının yarış sırasında değişeceği ve online olarak 12-20 kişi arası oynanabilecek yeni GT gerçek bir klasik olacak diye tahmin ediyorum. Artık 99 mu veririz, 103 mü, orasını 2008'de göreceğiz.

▲ Yapım: Polyphony Digital ▲ Dağıtım: SCE ▲ Platform: PS3 ▲ Çıkış Tarihi: 2008 sonu

WILD ARMS V

10. yılında, son kez PS2'de...

⊙ Enteresan silahları vardı. ARMs diyorlardı onlara. 10 yıldır da aynı silahları kullanıyorlardı, biz yine de sıkılmıyorduk. Her seferinde farklı insanları kontrol ettik, farklı maceralara çıktık ama aynı havayı soluduk, aynı dünyanın kuralları içinde oynadık. Belki bir Final Fantasy olamadı Wild ARMs. Ama konsol RYO'cuları arasında herkesin bildiği ve oynadığı bir seri olmuştur. Serinin bu son ayağında da yine ARMs silahlarının gücünü kullanarak kötülüklerle baş etmeye çalışacak ve uzun bir maceraya çıkacağız. Dean adındaki kahramanımız bir Golem avcısı olmak için büyük şehirlere gitmeye can atıyor. Ona Rebecca Streisand eşlik ediyor -ki o da Dean'in çocukluk arkadaşı. İkiisi birlikte yolculuk ederken bir mağarada plan yapmak için mola verdikleri sırada gökten, bir Golem'in eli içinde Avril Vent Fleur düşüyor. Avril'in kim veya ne olduğunu da bilemiyoruz ama yine de yanlarına alıyorlar Avril'i. Bundan sonrasıysa bir muamma. Büyük ihtimalle Avril'in peşinde dünyayı ele geçirmek isteyen



START

Wii AKSESUAR

Joytech Wii Power Station
Wimote'a pil için servet ödemeysin

Teknoloji kablosuz sisteme geçtiği günden bu yana, enerji kaynağı hep sorun teşkil etmiştir. Bundan da en çabuk kurtulma yöntemi hep pilden yana olmuştur. Bu aletler tabii ki TV kumandası gibi az enerji tüketmediği için de sürekli pil alış-verişi yapılmaktadır.

Nintendo Wii'nin, Wii Remote'u için de bunlar söylenebilir. 2 kalem pil ile çalışan alet, özellikle Nunchuk'un da devreye girdiği oyunlarla, tam bir pil canavarına dönüşebiliyor. Ta ki Joytech'in Wii için özel ürettiği Power Station'a kadar.

Wii PS'in mantığı aslında çok basit ama oyun severler için çok kullanışlı. Sahip olduğu platformda 2 Wii Remotu girişi bulunuyor (yanlarında da Nunchuk'ı koyabileceğiniz yerler). Bu kızaklara Remote'u koyduğunuzda, şarj işlemi başlıyor. Evinde tek kişi takılanlar için, paketin içinden çıkan iki adet Double tekrar şarj edilebilen pil çok işe yarayacaktır; biri şarj olurken diğeriyle oyuna devam edilebilir. Çift kişi takılıyorsanız da, işin içine biraz da yazı-tura giriyor :)



Ürüne fiyat olarak baktığınızda biraz pahalı gözükülebilir ama uzun vadede düşündüğünüzde karda olacağınızı rahatça anlayabilirsiniz. Yaklaşık 5 saat süren şarj işleminden sonra her bir paket, piyasadaki kaliteli Alkali piller kadar sizi idare edebilmekte. Hem bunun gecesi de var. Düşünsenize gece vakti oyunun sonunda pil bitiyor "Aa pil bitti, dur gidip alayım, ama saat gecenin 3'ü! Neyse uyuyayım o zaman" diyemeyeceğinize göre? Sinirinizi duvarlardan almaktansa, bu ürünü gönül rahatlığıyla alabilirsiniz (benden pazarlamacı olmazmış, onu anladım)

▲ ÜRETEN: Joytech ▲ İTHALAT: Mavi Bilgisayar
(www.mavishop.com) ▲ FİYAT: 89 YTL



PS3 AKSESUAR

Joytech fusion cooling fan
Aşırı ısınma derdine karşı

Yeni nesil bambaşka bir grafik seviyesi kadar bambaşka bir ısınma seviyesi de getirdi konsol dünyasına. Xbox 360 ile başlayan çayır çayır yanan konsol modası PlayStation 3 ile devam ediyor. Neyse ki PS3 ısınma bozulmak yerine kendini kapatıyor. Bu yüzden Xbox 360 kadar kolay bozulmuyor. Ama yine de oyunun ortasında ısınmadan dolayı kapanma oldukça can sıkıcı. Ayrıca uzun vadede ciddi sorunlar doğurabilir. PS3'ü dik kullanıyor ve bir dolaba yerleştirmiyorsanız bu soruna karşılaşmayabilirsiniz. Ancak yatay kullanıldığında veya bir dolabın içinde çalıştığında ısınma sorunu ciddi olarak artıyor. Bunun önüne geçmenin tek yolu PS3'ünüze ekstra soğutma sağlamak. Fusion Cooling Fan işte bu amaçla geliştirilmiş bir ürün. Üreticisi Joytech, yine 4Gamers gibi uzun yıllardır konsollar için aksesuar üretiyor ve ürünleri gerçekten çok kaliteli. Ürününü kullanımı çok basit. Üzerindeki kışaklardan PS3'ünüzün arkasına takılıyorsunuz ve üzerindeki USB portunu

bağlıyorsunuz. Takarken vida kullanmanızı ya da PS3'ün kasağını açmanıza gerek yok. Üzerindeki üç fan PS3'ünüzün soğutmasını oldukça artırıyor. İşin en güzel yanı tasarımı PS3'e uygun yapıldığı için dışarıdan bakan biri ek bir parça taktığınızı kesinlikle anlamıyor. Fusion Cooling Fan, PS3'ün arka yüzeyini tamamen kaplasa da, üzerindeki küçük bir kapakçık sayesinde kabloları takıp çıkarmanıza mani olmuyor. Ek üç fan elbette daha fazla fan gürültüsü demek. Ancak kullanılan fanlar nispeten sessiz ve gürültüdeki artma rahatsız edici değil. Eğer PlayStation 3'ünüzü yatay veya dolap içinde kullanacaksanız baştan Fusion Cooling Fan takıp işinizi garantiye almanızda fayda var.

▲ ÜRETEN: JOYTECH ▲ İTHALAT: Mavi Bilgisayar (www.mavishop.com) ▲ FİYAT: 57 YTL

MVSHOP'A UĞRAYIN

Şişli Cevahir Alışveriş Merkezi'nin alt katında bulunan Mavi Bilgisayar, namı diğer MV Shop, ülkemizde sadece orijinal oyun ve oyun donanımları satan az sayıdaki dükkandan birisi. İçeri girdiğinizde kendinizi cennette zannedebilirsiniz: Şimdiye kadar sadece oyunla ilgili bu kadar çok şeyi bir arada görmediniz çünkü. Çalışanları da oldukça güler yüzlü: Eğer Cem oralardaysa, "haberinizi Level dergisinde gördüm" deyiverin, belki size bir iyilik yapar :)



zone - 8x4



sohbet



dosya



arkadaş



müzik



parti



e-mail



yardım

ACTIONGUY:

Hey, nbr olum

CLIFFHANGER:

İidir, senden. Duydun mu yeni deodorant çıkmış; Fearless

ACTIONGUY:

Oooo çok coolmuş isim 😊

CLIFFHANGER:

Kesinlikle. Kokusu da süper, tam bize göre...

aktif, korkusuz

adamin deodoranti.

Bi de internet sitesi varmış;

www.8x4.com.tr/makeyourmove

ACTIONGUY:

ndr sitenin durumu?

CLIFFHANGER:

aacayip eğlenceli oyunlar falan var. Üstelik çok sağlam hediyeler kazanıyorsun

ACTIONGUY:

İiymiş. Ben takılıym

o siteme bugün.

Hadi grşrz, ben kaçtım

yolla



PS2

PS3

Wii

XBOX
360



VIRTUA FIGHTER 5

JOYPAD KIRMA SANATININ TÜM İNCELİKLERİ

FURKAN FARUK AKINCI faruk@level.com.tr

[["80'LERDE ÇOCUK OLMAK", fazlasıyla yazılıp çizilen bir konu başlığı haline geldi. Bunun en büyük sebebi o yılların çocuklarının büyüüp artık anılarını yad edecek kıvama gelmiş olmaları. 80'lerin çocuklarından biri olarak söyleyebilirim ki kesinlikle ucuz atlatmışım. Nitekim o yıllara dair aklımda kalan en belirgin unsurlardan biri, özellikle 80'lerin sonuna doğru iyice yaygınlaşan video kaset klüpleriydi. Karakterimin adeta oyun hamuru kıvamında olduğu zamanlarda Michael Dudikoff, Cynthia Rothrock, Kurt McKinney ve elbette Van Damme (halk arasında o yıllarda Fan Daymın olarak da bilinirdi) filmleri izlemenin kişisel gelişimim açısından pek sağlıklı olduğunu söyleyemeyeceğim. Tabii bir de "Splatstick" olarak adlandırılan fazla sulandırılmış korku filmlerini

de ekmeden geçmeyeyim. Evet... Sanırım ucuz atlatmışım.

Ancak ne zaman bir dövüş oyunu oynasam adeta o yıllara geri dönüyorum. Gerçek hayatta yapılması neredeyse imkansız hareketler ve fonda çalan "gaz" müzikler, abartının dibine vuran ses efektleri ile birleşince ister istemez alt dudacağımı ısırma başlıyor ve gereksiz derecede havaya giriyorum. Virtua Fighter 5 de (VF5) bana bunları yaşatan oyunlardan biri oldu. Oynarken hırslandım, rakibime ukala bakışlar attım, gardımı alırken tüm kaslarımın terden parladığını düşündüm ve yenildiğimi hissettiğim anlarda "sensei" mle birlikte güneş batarken yaptığımız çalışmalarını hatırladım... Sanırım pek de ucuz atlatmamışım.

BENİ SIDOSHI TANAKA EĞİTTİ

Bir dövüş oyunundan ne gibi seçenekler bekliyorsanız VF5 size bunları sunuyor. Ama söz konusu "yeni nesil" bir dövüş oyunundan beklediklerimiz ise oyunumuz biraz güdük kalıyor diyebilirim. Önce kötü haber: VF5'te kesinlikle hiçbir online seçenek yok. Özellikle rekabete dayalı bir oyun olması gereken VF5'in bu konuda çuvallamasının

nedeni sanırım keskin grafiklere sahip olması. VF5 frame rate'in sabit kalması gereken bir oyun ve geliştiriciler büyük bir olasılıkla oyunu online denerken yaşadıkları gecikme (latency) problemini gideremediler. "Kötü olursa hiç olmasın" mantıklı bir düsturdur, ancak yeni nesilde oyuncuyu tek kişilik seçeneğe hapsedmek kanımca daha da kötü.

Aranızda PlayStation 3'ünü almış, "ah bir dövüş oyunu olsa da oynasak" diyen ve VF5'i çıktığı gibi kapan oyuncular vardır. Eğer seriye bu oyun ile başlıyorsanız muhtemelen alışma süreciniz herhangi bir dövüş oyunundakinden daha uzun olacaktır. Karakterleri tanıyıp hareketleri çalışabileceğiniz seçenek olan Dojo bölümünde hareketlerin öğrenimi pek kolay olmuyor. Hareketler sadece tuş kombinasyonları şeklinde

ekranda beliriyor ve siz de bunları deneme yanılma yöntemiyle bulmaya çalışıyorsunuz. Buradaki en büyük eksiklik Tekken'deki gibi yapmaya çalıştığınız hareket ve komboları dinamik olarak gösteren bir sistemin olmaması. Bu yüzden tuşlara basım sırasını ve hızlarını öğrenmek daha zahmetli bir hale geliyor. Ayrıca VF TV seçeneğinde hem açılmış sinematikleri izleyebiliyor hem de karakterleri birbirlerine karşı dövüştürebiliyorsunuz.

O ZAMAN BİZE DİMAK HAREKETİNİ GÖSTER

Arcade seçeneği, bir karakter seçip sırayla rakiplerinizi patakladığınız ve sonunda da bir boss ile kapıştığınız yer. Versus seçeneğinde ise tercihen bir arkadaşınıza yahut amcanıza karşı dövüşebilirsiniz. Tek başınıza oynarken sizi en çok oyalayacak

BİR BAKIŞTA...

TÜR Dövüş

İÇERİK Gayet güzel grafikler ve 3. sınıf aksiyon filmi tadında sesler eşliğinde dövüşmek. Ancak oynayacak bir arkadaş bulamazsanız bütün oyunu yalnız oynayacaksınız çünkü oyunun online seçeneği yok.

KARŞILAŞTIRMA

PlayStation 3'te karşılaştırma yapacak kadar dövüş oyunu incelenmedi.





seçenek ise "Quest". Ancak VF4'ten bu yana fazla bir değişikliğe uğradığını söyleyemeyeceğim. Karmaşık olmayan bir harita üzerinde istediğiniz salona girerek farklı dövüşçülere karşı oynayabiliyorsunuz. Yapay zeka tarafından yönetilen bu dövüşçüler, sıralamadaki yerlerine göre değişiklik gösteriyorlar. Aynı zamanda kazanıp kaybettikleri maçların kayıtları da tutuluyor. Kanımca quest seçeneğine bir online havası verilmeye çalışılmış ancak bu düşüncenin başarılı olduğunu söylemem zor. Karşınıza çıkan rakiplerin taktikleri ve oyun düzlemi fazlasıyla mekanik kaldığı için gerçek rakiplere karşı dövüşme hissiyatını yakalayamıyorsunuz. Ayrıca oyundaki karakterlerinizi çeşitli kıyafet ve aksesuarlarla süsleyebileceğiniz imkanına sahipsiniz. Ancak online seçeneğinden yoksun yeni nesil bir oyunda kimsenin göremeyeceği karakterlerinizi süslemek için kendinize nasıl bir neden yaratırsınız bilemeyeceğim.

VF4'de bulunan tüm karakterler VF5'te geri dönüyor. Yanlarında iki de yeni isim getiriyorlar: Meksikalı güreşçi El-Blaze ve Eileen adlı hızlı nedeniyle yakalaması oldukça güç bir hatun. Diğer karakterlerin hareketlerinde, eklenmiş birkaç yeni hareket dışında çok fazla değişiklik yapılmamış. Bunun yanında karakterlere profil ekleyebilirsiniz. Profil ekranında karakterinizin galibiyet/mağlubiyet yüzdesini takip edebilirsiniz, ayrıca kazandığınız altınlarla karakterinize yeni kıyafetler satın alabiliyorsunuz.

KUMİTE'YE HOŞGELDİN FRANK
Gelelim VF5'in en iyi olduğu



Tanrım ne kadar da havalıyım.



Şaşırtıcı bir şey görmüş olmalı.

konuya: Grafikler. Öncelikle oyun için seçilen renk paletinin içinize bir serinlik hissi verdiğini söylemem gerek. Karakterler harika görünüyor ve arka plan üzerinde hareket ve animasyonları adeta temiz bir dere gibi akıcı. Dövüş mekanları gayet yumuşak çizim ve modellere sahip. Kimi mekanlar ise etkileşimli olarak tasarlanmış ki rakibinizi itip düşürebiliyorsunuz. Oyunu incelediğimiz PlayStation 3 versiyonu 720p çözünürlükte çalışıyor ve son derece yumuşak bir görüntü sunuyor. Ancak bu harika grafiklerin bedeli, görece uzun yüklemeye zamanları. Sanırım programcılar PS3'e hala alışamadılar. Müzikler elektronik-rock ağırlıklı ve sizi motive etmek için gayet tempolu bestelenmişler. Ancak sesler konusunda aynı şeyi söyleyemem çünkü oyunun bütünlüğünden çok şey götüyorlar. Bu kadar iyi görünen bir oyunda ses efektleri neden 3. sınıf aksiyon filmlerindeki gibi tırışka bırakılmış, hiçbir fikrim yok. Oynarken bir şeylerin ters gittiğini hissederseniz tüm suçu seslere atabilirsiniz çünkü zaman zaman abartıdan dolayı komikleşebiliyorlar.

VF5, sefinden sadece bir adım daha fazlası ve çok büyüülecek bir yapım değil. Biraz daha iyi yapay zeka, biraz daha çeşitli

Dövüşçüler ve Teknikleri

Akira Yuki - Hakkyoku-Ken: Bir Kuzey Çin eyaleti olan Hebei'den çıkmıştır ve ölümcül dirsek darbeleriyle ünlü olan bir dövüş türüdür. Özellikle Tayvan'da çok yaygındır.

Pai Chan - Ensei-Ken: Kuzey Shaolin Uzun Yumruk stili bir varyasyonu olduğu rivayet edilir. Rakibi hata yapmaya zorlayan hileli yumruklar, dolambaçlı ve fuleli bacak hareketleriyle bezeli tekme ve değişik stil değişiklikleriyle bilinen dövüş tarzıdır.

Lei Fei - Shaolin Kung-Fu: İçinde yaklaşık 15 alt dövüş türü bulunduran stilin bulunuşu 610 yılında Shaolin manastırının haydutlardan korunması için verilen savaşta kadar dayanır.

Aoi Umenokouji - Aiki Ju-Jutsu: Feodal Japonya'da samuray sınıfları tarafından geliştirilmiştir. Özellikle zırlı düşmanlara karşı etkili olmak için tasarlanmış bir dövüş sanatıdır.

Goh Hinogami - Judo: 19. yüzyılın sonlarına doğru Japonya'da ortaya çıkmıştır. Yumruk, tekme gibi tekniklerin sadece idman olarak çalışıldığı Judo, rakibi yakalama, dirsekten kilitleyip yere düşürme üzerine odaklanır.

Kage Maru - Hagakure-ryu Ju-Jutsu: Bir Samuray öğretisi olan Hagakure, bir savaşçının lorduna olan bağlılığını simgeler. Öğretiyi benimseyen savaşçı sorumluluklarını en iyi şekilde yerine getirmek için sürekli ölümlü düşünmelidir.

Sarah Bryant - Martial Arts: Savaş sanatı, kişisel savunma, fiziki güç, zihni disiplin, meditasyon gibi öğretilerin yoğun bir şekilde disiplini benimseyen kişiye yedirildiği öğretiler bütünüdür.

Jacky Bryant - Jeet Kune do: Bruce Lee'nin 1967'de dövüş felsefesine kazandırdığı stildir. Akıcı ve minimal hareketler ile odaklı olarak maksimum güce dayalı dövüş sistemidir.

Eileen - Kou-Ken: Çin çıkışlı bu dövüş sanatında maymunların hareketleri taklit edilerek savaşılır.

El Blaze - Lucha Libre: Profesyonel güreşin tüm öğretilerini kapsar. Serbest güreş anlamına gelir.

Lion Rafale - Youtou-Ken: Kendi içinde yaklaşık 11 adet disiplin ve farklı teknik bulundurulur. Bu stil dairesel hareketler eşliğinde rakibin ölümcül noktalarına vurmayı gerektirir. Çıkışında "mantis" adı bir böcek türünden esinlenilmiştir.

Wolf Hawkfield - Pro Wrestling: Profesyonel

güreş. İşin biraz da gösteri kısmına odaklanılan güreş türü.

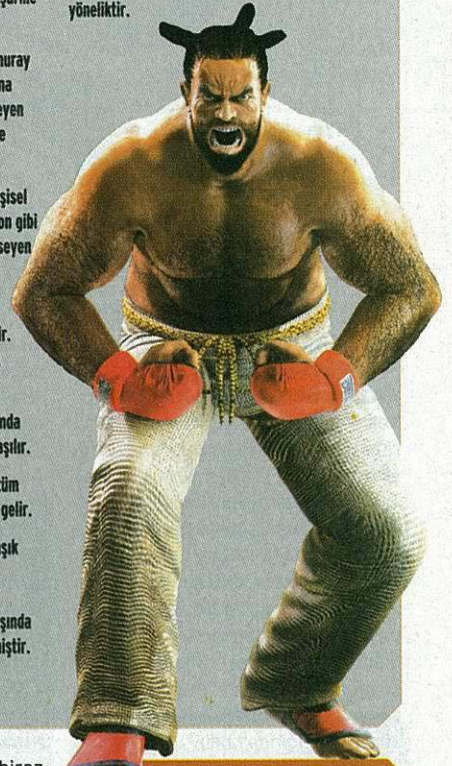
Vanessa Lewis - Vale Tudo: Sirklerde ortaya çıkan ve silahsız dövüş anlamına gelen stildir. En önemli özelliği müsabakalarda hemen hemen kuralsız dövüşmesidir.

Jeffrey McWild - Pancratium: İlk olarak M.Ö. 648 yılında Antik Yunan Olimpiyatları sırasında uygulandığı düşünülür. İnsanoğlu'nun ilk etrafı dövüş disiplini olduğu sanılmaktadır.

Lau Chan - Koen-Ken: Shaolin Kung-Fu ve silahsız dövüşün tüm ölümcül özelliklerinin uygulanmasıdır. Hız, kombinasyon ve odaklı temas bu disiplinin ana unsurlarıdır.

Shun Di - Drunken Kung-Fu: Geleneksel bir Çin disiplini olan bu stil vücudun ağırlık noktalarına odaklanıp akıcı hareketlerle rakibi şaşırtma üzerine kurulu öğretiler bütünüdür.

Brad Burns - Kick Boxing: Bir tam-temas (Full-Contact) disiplini. Yumruk ve tekmele koordineli ve odaklı bir şekilde savurmaya yöneliktir.



LEVEL KARNESİ

- Sağlam ve dengeli oynanış
- Harika grafikler
- Online seçeneği yok
- Tek kişilik seçenekler yavan
- Ses efektleri oldukça kötü



GRAFIK	████████████████████
SES	██████████████████
OYNANABİLİRLİK	██████████████████
MULTIPLAYER	██████████████████
EĞLENCE	██████████████████

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Yeni bir Tekken oyununa kadar sabredemeyeceğiniz alabilirsiniz ancak Virtua Fighter 5 özel bir şey sunmuyor.

72

PS2

PS3

Wii

XBOX
360



AKREP VURUŞU, KAPLAN KURTARIŞI, RÖVAŞATA ÇEKEN KAPLUMBAĞA

[VOLKAN TURAN volkan@level.com.tr]

[[DERGİ İLE EVİM ARASINDAKİ MESAFE FAZLA UZUN DEĞİLDİR.

Tek vesait ve biraz yürümeyle rahatlıkla gelip gidebiliyorum. O yüzden Sinan'la "Koş Volky! Sana Wii oyunu geldi ama bir saate kada..." "Tak! Tak! Merhaba Sinan, nerede oyunum?" gibi anları epey yaşıyoruz. Aynı şey Mario Strikers Charged Football için de yaşandı. Oyunu almaya gittim, BİM markalı hışırtılı poşetime Wii'yi koydum, yola çıktım, metroya bindim, güvenlik görevlisi poşeti kontrol ettiğinde "biilip" diye öttüm. "Kardeş ne var onun içinde?" "Abi, bunda oyun aleti var, Nintendo'nun. Hani yeni çıktı ya, Wii diye bir alet, onun için. Ben Level'da yazıyorum da..." "Ya şunu açsana bir sen!". Poşet açılır (hışırtılar içinde) Gelen geçen bana bakar (bomba taşısam

bu kadar bakmazlar) ve görevli beyaz aleti görür kablolar içinde! Aradan geçen 30 saniyede görevli neler hayal etmiştir, bilmek de tahmin etmek de istemiyorum ama Atari'ye bir kez daha teşekkürü bir borç bilirim. Görevli, yanındaki diğer görevli ve telsiz arasında gitmeden önce "Ya gördün mü, Atari bu demiştin sana" dedikten sonra "Heuu, öyle desene, Atari'ymiş, haha, pardon geç" dedi ve ben de hışırtılarımı alarak kalabalıkta kayboldum.

PIŞMAN DEĞİLİM

Bu olay Wii ile aramdaki ilişkiyi bozmaya yetmedi, yetemez de, gerekirse taksi ile giderim eve, olmadı Migros poşeti kullanırım. Neyse efendim, konuya döneyim. Elimizdeki oyun (aslında benim elimdeki, sizi de yazının içine çekmek için siz diyorum) Super Mario Strikers'in devamı sayılmakta. Bu adı yeni duymuş olanlara SMS'yi özetlemek gerekirse; Tsubasa'nın Mario'lu hali diyebiliriz. Fantastik futbol işte. Futbol kuralları yok, fizik kuralları yok, Fair-Play hak getire. Aslında futbol kurallarının da çoğu yok ama sadece 'gol' olsa bize yetiyor. Fakat yeni oyunumuzda bir gariplik var.

Şöyle ki; arkadaşım yanımdayken oyunu Wii'ye taktım, dedim şöyle bir soğuk içecek hazırlayayım kendime, oyunu da kankaya bıraktım. Geldiğimde ekranda 27-6 gibi bir skor vardı! Acaba Wii'nin içinde başka bir oyun mu var? Ben, futbol oyunu diye basket oyunu mu almıştım ya da Mario Strikers artık bir basketbol oyunununa mı dönüşmüştü?

bir futbol oyunuydu. Charged'da da değişen birşey yok ama bir kaç 'fantastik' özellikle artık skor tabelasına dar gelecek bir oyun haline dönmüş.

ON YÜZ MİLYON GOL ATTIM

Oyunun Tsubasa'ya benzediği kısmı (ki en güzel yeridir oyunun)

Neyse ki hiç biri değildi. Yoksa gerçekten üzülürdüm çünkü SMS, son derece eğlenceli, fantastik



Spor insan vücuduna yararlı derlerdi de inanmazdık.

BİR BAKIŞTA...

TÜR Futbol

İÇERİK Kısaca: Mantar Krallığı'nın üyeleri ve düşmanları arasında geçen 4'e 4 maçlar, son derece fantastik ve kural tanımaz.

KARŞILAŞTIRMA

Wii SPORTS	%88
SUPER MARIO STRIKERS	%82
MARIO STRIKERS CHARGED	%80



Bowser'ın bir kaleci olmadığı kalmıştı.



Ve en sonunda deliren Mario, Pokemon toplarna savaş açar.

Mega Strike şutlarıdır. Rakip sahaya girilir, kaleci görülür ve şut tuşuna basılı tutulur. İlk oyunda, eğer yeterince basılı tutulabilirseniz (yani rakip sizi aşağıya indiremezse) %99,9 gol olacak olan şutunuzu, heybetli bir animasyonla çekerdiniz. Aynı durum MSCF için de geçerli ama başta da belirttiğim gibi daha karizmatik halıyla. Şut tuşuna yeterince basılı tutarsanız yeşil bir bar açılıyor. Bar, sol tarafa gittikçe bir şutla atacağınız top sayısı artıyor demektir (en fazla 6). Bar, en sona gelmeden tekrar şuta basarsanız, ibre son sürat sağa kayacaktır. Bu esnada usta bir zamanlama ile ibreyi tam ortada tutmalısınız. Eğer tutarsanız %99,9 gol olacak 6 top birden kaleciye saldıracak. Yani tek şutta 6 gol! Eğer yapamazsanız, futbolcunuz sağa sola rastgele şut çekecektir.

Bazısı gol olacak, bazısını da kaleci kurtaracaktır. Tabii ki oyun bu kadar basit ilerlemiyor. Mega Strike oyunun dengesini büyük ölçüde değiştirdiği için, turnuvaların bir kaç maç sonrasında kullanması oldukça zor hale geliyor. Ayağınızı tam kaldırıyorsunuz arkadan tekmeyle basıp pozisyonunuzu bozuyorlar. Eğer sadece Mega Strike'la maç kazanabiliyorsanız, son maçlarda ve ileriki zorluk seviyelerinde çok zorlanırsınız. İnanması güç ama bu oyunda da biraz 'oyun kurup' rakibi gafil avlamanız gerekmektedir.

Oyun kurmaktan kastım öyle dakikalarca taktik yapıp oyuncu değiştirmek değil. Demek istediğim şey, ilk önce ne tip oyun anlaşız var; bunu belirlemeniz gerekmektedir. Atak mı seversiniz, yoksa defansif

mi oynarsınız veya orta şiddette mi maçları götürürsünüz? İşte bu tarzınıza göre bir takım seçmeniz gerekiyor. Her takımın kendine has bir yeteneği var. Ve her takımın içinde yer alan oyuncunun kendine has bir yeteneği daha var. Örneğin defansif oynuyorsanız kontra ataklarla gol bulmalısınız. Bu nedenle forvetiniz, yani takım kaptanınız oldukça hızlı koşabilmeli. Eğer атаğa yönelik oyun oynuyorsanız, defansınızda açık verecek ve büyük ihtimal bol gol yiyeceksiniz. Yediğinizden fazla gol atmak istiyorsanız da, şut gücü gayet yüksek olan karaktere yönelmeniz fayda olacaktır. Bu taktiğinize göre de kanat ve defans takım arkadaşlarınızı belirleyebilirsiniz. Ama tabii kalecinize ilişemiyorsunuz. Çünkü pek gerek yok. Oyun içinde

ne siz, ne de rakip, kalecilere değememek (değerseniz uzun bir süre afallıyorsunuz). Rakip size Mega Strike yaptığında da zaten Wimote ile topları kurtarabileceğiniz bir mini oyunla karşılaşılıyorsunuz. Ördek avlar gibi topları yakalamaya çalışılıyorsunuz.

REPEAT AFTER ME ÇOCUKLARI

Anladığınız gibi oynanış kesinlikle çok ama çok keyifli (hele bir de arkadaşınızla oynarsanız). Ama kursuz bir oyun değil Charged. Grafikler cıvıl cıvıl, tam arcade tadında olsa da sürekli aynı animasyonların izlenmesi, bir süre sonra bıkkınlık hissi uyandırıyor. Örneğin 3'lük bir şutta başka, 6'lık şutta başka bir Mega Strike animasyonu çıkabiliyordu. Aynı şey, maç başı, sonu ve gol sevinmelerinde de bulunuyor. Müzikler ilk oyundakine oranla biraz daha iyi sayılır ama karakterlerin rakiplerle konuşması daha da çeşitlendirilebilirdi. Yine de bu tip eksiklikler görülmezden gelinip oyun gönül rahatlığıyla alınabilir. Pro Evo'ya alıştırdığımız şu bünyenin biraz da olsa eğleneceği ihtiyacı var. Yanılıyor muyum? L

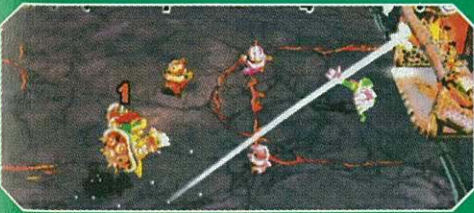
GOL ATMAKTA, ADAM DURDURMAKTA ZORLUK MU ÇEKİYORSUNUZ?



Ataktayken topu kaptırırsanız ve mesafe hızla artıyorsa, C tuşuna basarak sahip olduğunuz Power Up'ı kullanmalısınız. Bu güç bir bomba olabilir, dondurucu top olabilir veya sizi devleştirebilir. Böylece rakibi daha rahat durdurabilir, en azından Mega Strike kullanmasına mani olursunuz.



Kaptan yani Mario gibi ana karakterlerin dışında kalan diğer karakterlerle de gol atabilirsiniz. Şut tuşuna biraz basılı tutun, top parıldamaya başladı mı elinizi şuttan çekin. Kaleci bu topu kurtarsa bile bir süreliğine hareketsiz kalacaktır ve topu geri sektirecektir. Eğer topu iyi takip ederseniz boş kaleye topu rahatça yollayabilirsiniz.



Maçlar zorlaştıkça Mega Strike'i çok, çok az kullanabileceksiniz. Bu yüzden normal şut çekmeyi iyi bilmeniz gerekmektedir. Kaleye karşından asla şut çekmeyin. Gol olma olasılığı yoka yakın. En güzel, çaprazları ani şutlar çekmek. Top kaleye giderken de yön tuşlarıyla ters istikamette topa falso vermeyi ihmal etmeyin.



Kaleciler oyunda çok iyi aç kapatıyorlar, bu yüzden onları aldatmanız gerekecektir. Bir sağa bir sola hızlı ama garantili paslar verin. Kanatlardan hızla gidip, içeri orta çıkarın. Kafa atışında bulunmayın, size orta yapana siz de geri orta yapın, sonra yerden bir pas verin ve top futbolcunuza gelmeden önce şut tuşuna dokunun.

LEVEL KARNESİ

- + Eğlenceli bir oynanışa sahip olması.
- + Güzel bir kaç teknik opsiyonla mücadele ateşinin hep diri olması.
- + Mario ve arkadaşlarının tamamen oyunda bulunması.
- Bir süre sonra sıkıcı, aynı animasyonlar.
- Yetersiz seslendirmeler.
- Ranking sistemi hala çok ilkel.



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

İLK ÖNCE MARIO'YU sevmelisiniz, sonra futbolu, daha sonra da bir Wii'niz olmalı. Herşey tamam ise, kesinlikle deneyin.

80

KONSOL İNCELEME

FORZA 2 MOTORSPORT

PS2

PS3

Wii

XBOX
360

DAMALI BAYRAĞA ULAŞMAKTAN DAHA FAZLASI

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



YÜKSEK SÜRÜŞ KEYFİ

Yazıda da belirttiğim gibi Turn10 sürüş keyfine tavan yaptırmak için hiçbir ayrıntıyı atlamamış. Hem joypad için hem de desteklenen direksiyonlar için (Microsoft Wireless Racing Wheel gibi) kullanımı oldukça kolay bir kalibrasyon programcığını oyun içine yerleştirmişler. Ayrıca oyun birden fazla monitörü de destekliyor ki aynı anda 3 ekran ile oynayabileme imkanına sahip olabiliyorsunuz.

ŞU AN İÇİN BİLDİĞİM TEK ŞEY, artık sanal dünyanın yarış oyunları konusunda yeni bir dönemece girdiğidir: Bu nasıl grafikler, nasıl sürüş hassasiyetidir ve nasıl oyun dinamikleridir, nasıl, nasıl, nasıl? Sanırım bu "nasıl"ları tam anlamıyla ifade edebilmem için 8000 karakter sınırını aşmadan sözcükler arasında dans etmem gerekecek.

Öncelikle şunu belirteyim; şayet otomobiller sizin için "bir yere gitmek için gereken süreyi kısaltan araç" anlamından başka bir şey ifade etmiyorsa sakın burun kıvırmayın. Bu oyunu mutlaka oynamalısınız. FM2'nin detaylarla örülmüş sürüş dinamiklerine alışma süresi herhangi bir sürüş simülasyonu oyunundan çok daha kısa ve zevkli. Hem oynadığınız pisti ideal zamanda tamamlamanız için yol gösteren, hem de aracınızı dört teker üzerinde tutmanızı kolaylaştıran Dynamic Driving Line sistemi sayesinde ne zaman döneceğiniz ve hız azaltacağınız

gayet açık bir şekilde tanımlanıp, reflekslerinize işleniyor. Elbette tecrübeli oyuncular bu seçeneği kapatmayı tercih edebilirler.

ŞEYTAN AYRINTIDA GİZLİDİR

Oyunun nakış gibi işlenmiş sürüş dinamiklerini tam anlamıyla kavrayabilmek için aracınızı dengeli kullanmayı öğrenmeniz gerekiyor. "Dengeli" diyorum çünkü FM2'de oldukça zeki rakiplere karşı yarışacaksınız: Sizin taktiklerinize göre davranan, viraja giriş hızınıza göre yavaşlayıp hızlanan, hatta sizin rüzgârınızı kullanabilen rakiplerden bahsediyorum. Yarış esnasında siz rakiplerinizi tanımaya çalışırken onlar da sizi tanıyacaklar. Zaman zaman rakiplerin öngörülemez davranışları yarışlara muhteşem bir tempo kazandırıyor.

FM2'nin sürüş ara yüzünden aracınızın lastik ısısından, neresinden darbe aldığına ve bu darbenin sürüşünüzü ne derece etkilediğine kadar her detayı öğrenebiliyorsunuz. Oyuna ısınma sürecinde bu menüleri okumak biraz karışık gelebilir ancak FM2'nin her detayı, oyuncunun araç kullanım keyfi için adeta birer yap-boz parçası gibi düşünülmüş: Ayrıntıları yavaş yavaş ortaya çıkarıp birleştirdiğiniz takdirde otomobiller ve motor sporları hakkındaki bilginizin ciddi anlamda arttığını göreceksiniz.

Kariyer modu, FM2'nin tüm

hünerini sergilediği seçenek. Bu zor işin altından, kariyer seçeneğini doğru bir öğrenme eğrisiyle detaylandırarak kalkmışlar. Öncelikle Kuzey Amerika, Asya ve Avrupa bölgelerinden birini seçiyorsunuz. Her bölgenin kariyer seçenekleri sizi farklı yollara götürüyor ve kendilerine özgü avantaj ve dezavantajlara sahipler. Bu noktadan sonra ise bölgenize özgü yarış serilerine girerek, hem daha iyi bir araca sahip olmak, hem de daha iyi bir sürücü olmak için yarışacaksınız. Bu yarış serileri oyuncuyu baymamak için gayet çeşitli tutulmuş: Araç sınıflarına göre yarışlar, dayanıklılık yarışları ve hatta sadece belli beygir gücüne sahip araçların katılabileceği yarışlar var. Kariyer modunun gayet uzun olduğunu göz önünde bulundurursak, pist sayısının bu uzunluğa göre az kaldığını söyleyebilirim. Ne var ki yarışların çeşitliliği sayesinde bu durum çok göze batmıyor.

ÇOCUK DA YAPARIM KARİYER DE

Elbette Xbox Live'in tüm nimetlerinden yararlanan online-kariyer yarışlarına da katılabiliyorsunuz. Sürücü seviyenizi belirleyen kariyer (CR) puanlarınız online olarak yarışırken sizi belirli bir kategori içine dahil ediyor (True Skill sistemi). Bu puanlar aracınızın özelliklerine, değerine, yarışlarda kaçınıcı geldiğinize göre değişkenlik gösteriyorlar. Dikkatimi çeken en önemli özellik, oyun dinamiklerinin oyuncuları adil yarışmaya teşvik etmesi. Öyle ki, yarışları hasarsız tamamlamanın puanınızı arttırması, hatta pist dışına çıktığınız anların bitiş zamanından düşülmesi gibi

BİR BAKIŞTA...

TÜR Yarış

İÇERİK Farklı sınıflarda 300 araç, yaklaşık 50 adet otomobil üreticisi, performans modifikasyonları ve sadece hayal gücünüzle sınırlı olarak makyaj yapabileceğiniz araçlarınız. Bu unsurları dahiyane sürüş dinamikleri ile birleştirince geriye sadece tek şey kalıyor: Parmaklarınıza kramplar girene dek yarışmak.

KARŞILAŞTIRMA

PROJECT GOTHAM RACING 3	%95
FORZA MOTORSPORT 2	%94





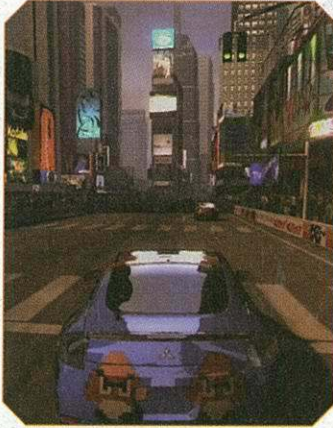
Bir klasiğin yerini hiçbir araç tutamaz.

4 TEKERİN ÜZERİNDE KALIN

Forza Motorsport 2'de başarılı olmanın altın kuralı dengeli yarışlar çıkarmak. Aracı dengeli kullanmak ise başarılı bir modifikasyon sürecine bağlı. Aracınızın aerodinamiği ve yol tutuşu, ayarlamaların fabrika çıkış değerlerine göre hesaplanmasını gerektirebiliyor. Yaptığınız her değişiklik aracınızın performansını artıracak gibi maksimum hızını azaltabiliyor. Yeni başlayan oyunculara önerim, aracın ulaşabileceği hız limiti için uğraşmaktan çok yol tutuş gibi denge unsurlarına yoğunlaşmaları yönünde.

HALK ARASINDA İKİNCİ EL ARABA PAZARI OLARAK BİLİNE OLAYIN LIVE TEZAHÜRÜ, ALIM-SATIM İŞLERİNİ GAYET EĞLENCİLİ KILIYOR.

detaylar, oyuncular arasındaki dürüstlüğün korunması adına iyi düşünülmüş unsurlar. Oyunu çekici kılan bir diğer unsur ise Microsoft'un düzenlediği haftalık turnuvalar. Organize edilecek turnuva için eleme turlarına girip en iyi zamanı yapmaya çalışıyorsunuz. Başarılı olduğunuz takdirde günlük olarak yarışlara katılıp en tepeye ulaşmak için çabalıyorsunuz. FM2'nin online seçenekleri bununla da sınırlı kalmıyor: Halk arasında ikinci el araba pazarı olarak bilinen olayın Xbox Live tezahürü, alım-satım işlerini gayet eğlenceli kılıyor. Oyuncular arasında hem doğrudan satış, hem de açık artırma duyurmak mümkün.



Elbette bu noktada aracınızı ne kadar iyi pazarlayabildiğiniz de önemli: Forza 2 performans modifikasyonlarının yanında, aracınıza istediğiniz gibi şekil verebilmeye olanak sağlıyor. Burada oyuncuya verilen imkânları sanırım ancak "sınırsız" olarak tarif edebilirim: Aracınızın görünümünü nakış gibi ince ince işleyebilirsiniz. Ayrıca arkadaş listenizden birine jest yapmak isterseniz dilediğiniz bir aracı hediye olarak gönderebilirsiniz. Ha bu arada belirtmeden geçmeyeyim: Bir gözünüz mutlaka Marketplace'de olsun ki oyun için çıkacak eklentileri kaçırmayın.

ASFALTIN GÖZYAŞLARI

Tüm araçların modellemeleri, nasıl diyeyim, iştah açıcı. Aracın

tüm kıvrımlarının bir heykel inceliğinde detaylandırılmış olması, bu detaylara ışığın düştüğü zaman ortaya çıkan iç gıcıklayıcı manzaranın tanımsızlığı gibi örnekler sanırım grafik kalitesini özetlemeye yeter. Ayrıca her pikselinden ayrıntı fıskıran Forza 2'de detaylı bir fotoğrafı seçeneği de mevcut. Çektığınız fotoğrafları sabit diskinize kaydedip arkadaşlarınızla paylaşabiliyorsunuz. Pist modellerinde ise ayrıntıdan çok manzaranın bütününe odaklanıldığını söyleyebiliriz. Pistler sadece gündüz yarışlarına sahne oluyor ve herhangi bir hava değişimi ya da gece gündüz döngüsünü yok. Ancak saniyede 60 kareye sabitlenmiş oyun, özellikle yüksek çözünürlükte gayet akıcı bir sürüş deneyimi yaşattığı için aracınız pist üzerinde salınırken adeta rüzgar yemiş gibi



hissettiriyor insana.

Eğer bu güzelliğe çok fazla dalıp giderseniz bir süre sonra oyunun hasar modellemesini tecrübe edeceksiniz. Evet hasar modellemesi var, ancak görünümü pek fazla yansıdığını söyleyemem: Aracınız parça parça olmuyor. Onun yerine boyası yüzülüyor, dikiz aynaları kopuyor, tamponu yolda bırakıyorsunuz vs. Buna karşılık aracınızın sağlık durumunu görüştüğünden değil, sürüş ara yüzünden öğrenmenizi öneririm. Görsel olarak çok göze bātmayan hasar durumunu, aracınız teklemeye başladıktan ve yarışta iyice geriye düştükten sonra idrak etmek hoş bir durum olmasa gerek. Ek olarak toz, duman, lastik izi gibi efektler oynanışa ve grafik bütünlüğüne gayet dengeli yedirilmiş. Burada hemen bir dipnot vereyim: Ne yazık ki oyunda kokpit kamerasına yer verilmemiş.

Aranızda sadece motor sesi dinlemek için kontak çevirmiş

olanlar mutlaka vardır. Bu derece ehil kulakların bile pasını atacak seslere sahip Forza 2. Hız hissini sağlam temellere dayandıran sesler adeta bir orkestra bütünlüğünde tinliyor kulaklarınızda. Yarış esnasında motorun sesi vurmalılar, hızlandıkça derinden sizi vurmaya başlayan rüzgârın sesi yaylılar dersek, maestro da direksiyonun başında aracınızla konuşan sizsiniz... Yarış sürecinde müziğe ne gerek var?

Her noktasına, her detayına kadar ince ince planlanmış ve ayrıntıcı yönünü dahiyane sürüş dinamikleriyle birleştirmiş bir yapı FM2. Sadece motor sporları meraklılarının değil tüm oyun severlerin yaşaması gereken bir deneyim sunuyor Turn10 ve Microsoft. Şu an için alınacak en iyi ve tatminkar yapımların olduğunu gönül rahatlığıyla ilan ediyorum. Akabinde FM2'yi alkışlarla tahtına davet ediyor ve başına da sonuna kadar hak ettiği tacı takıyorum. Bravo... L

LEVEL KARNESİ

- Bir oyunda görebileceğiniz en iyi sürüş dinamikleri.
- Üst düzey yapay zeka.
- Adeta bir otomobil ve modifikasyon bankası.
- Araçlara çekebileceğiniz ayarın ucu bucağı yok.
- En çaylak oyuncudan, sim delilerine kadar herkese hitap ediyor.
- Pistler biraz daha çeşitli olabiliirdi.
- Kokpit kamerası yok.



GRAFİK	1 2 3 4 5
SES	1 2 3 4 5
OYNANİRLİLİK	1 2 3 4 5
MULTIPLAYER	1 2 3 4 5
EĞLENCİ	1 2 3 4 5

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Bu oyunu almaz için oyunlara söyle bir uyardan buluşmaz olmanız gayet yeterli bir sebep. Şu an için Forza Motorsport 2'nin daha iyi bir alternatif yok.

94

PS2

PS3

Wii

XBOX 360



"Café'den sağlığınıza düzelterek yeni yemeklerin siparişini verebiliyorsunuz."



ODIN SPHERE

2 BOYUTLU OYUNLARA BURUN KIVIRANLARA JAPON USULÜ YANIT

[Yuna ŞENYUNA ysenyuna@level.com.tr]

BU YAPIMDA EMEĞİ GEÇEN HERKESİN yanaklarından öptükten sonra bu yapıma karşı duyduğum sempatiyi şöyle dile getirmek istiyorum: Japonları seviyorum. Japonca'yı seviyorum. Japonların ürettiği şeyleri de seviyorum. İçimde "Hai hai, sugoi neeee!" diye tepkiler veren birtakım çekik gözlü genler bulunduğundan da eminim. Yoksa niye böyle olayım, değil mi?

Durum böyle olunca *Odin Sphere* adındaki bu şahesere de otuz "Otaku" gücüyle atladım. Sessiz sedasız hazırlanmış bir oyun olmasından dolayı bir de

oyunu geç keşfettim zaten; tam anlamıyla çöldeki vaha oldu benim için.

Her şeyden önce grafiksel anlamda çok ciddi bir çalışma yer alıyor oyunda. Bildiğiniz manga çizimlerinin ötesinde, karikatürel bir anlatım da söz konusu. Lord Byron denilen insan azmanı, göbek taşı kadar bir göğüs bölgesine sahipken patik boyutunda ayakların üzerinde duruyor örneğin. Bu farklı çizim tekniğinin yanında renklerin ve görsel efektlerin kullanımı da *Odin Sphere*'i türünün tek örneği yapmakta büyük rol oynuyor.

Eliniz saldırı tuşuna yapışmasın diye de bir "Pow" barı eklenmiş ve her saldırınızda bu Pow barında bir azalma oluyor. Tamamıyla bittiğinde ise karakteriniz geçici bir süre sersemliyor, savunmasız kalıyor. Özellikle boss savaşlarında buna dikkat etmek çok önemli.

BİR BAŞ SOĞAN, ÜÇ KALIP HELLİM PEYNİRİ

Diyelim ki oyun sizi zorlamaya başladı, habire dayak yiyorsunuz. Yapabileceğiniz iki şey var. Oynadığınız bölümlere dönüş yapabilirsiniz mesela. *Odin Sphere*'in bölüm yapısı istediğiniz bölümü bir kez daha oynamanıza olanak tanıdığından, daha başarılı olabileceğinizi düşünüyorsanız (her bölümün sonunda başarınız derecelendiriliyor ve ona göre ödül alıyorsunuz), o bölümü tekrar tekrar oynayabilirsiniz. Bu da size ekstra eşya ve tecrübe puanı olarak geri dönüş demek.

Boss'ların ve beş yıldızlı zor bölümlerin haktan gelmek için "Alchemy" olayını çözmelisiniz. Alchemy, Material adı verilen cisimlerle, meyve, sebze ve diğer organik maddeleri karıştırarak yeni materyaller elde etme işlemine deniyor.

Her farklı iksir veya madde için bir tarif bulunduğundan, bu tarifleri ele geçirip ardından gerekli materyalleri toplamaya bakın. Emin olun işiniz çok kolaylaşacak. Öbür türlü bölümler birer işkenceye dönüşebiliyor. Öldüğünüz anda da tüm bölümü baştan oynamanız gerektiği için bunun olmasını istemeyeceksiniz.

Bunun zevkli ve kaliteli bir oyun olduğu tartışılmaz ama dünyanın sekizinci harikası da değil kendisi. Bunun en önemli nedenlerinden biri dövüş sisteminin daha iyi yapılabilecekken biraz sığ bırakılmış olması. "Demin derin diyordun, şimdi sığ diyorsun, dengesiz misin arkadaşım?" dediğinizi duyar gibiyim. Anlatmak istediğim, bir yerine iki saldırı tuşu ayarlanabilirdi, iyi zamanlanmış bir savunma hareketinden sonra özel hareketlerin yapılabilir ve *Psypher*'in güçlerinin daha çok olabilirdi.

Çok fazla kişinin bu oyuna rağbet edeceğini düşünmüyorum ama farklı bir tarz, sanat eseri sayılabilecek grafikler ve değişik bir oyun görmek istiyorsanız, mutlaka denemelisiniz. Ben çok beğendim, beğeniyorum ve sonsuza dek beğeneceğim!

LEVEL KARNESİ

- + Renkli ve tarz sahibi grafikler.
- + 5 farklı karakterle oynama imkanı.
- + Dengeli ve son derece eğlenceli oynanış.
- Kullanmak için daha fazla hareket olabildi.



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

Bu denli güzel grafiklere ve oynanışa sahip bir oyunun PS2'ye çıkmış olması çok büyük bir nimet. Siz de bundan faydalanmalısınız.

83



PS2

PS3

Wii

XBOX
360

THE REDSTAR

İKİ KİŞİLİK EĞLECELİK OYUNLARA NE KADAR HASRET KALMIŞIZ

[Tuna ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]

[[- OĞLUM NE YAPTIN YA?

Abi ateş ediyorlardı, panikleyip aşağı atladım... "Senin kafanı kıracağım Can; neden geride kalıyorsun abi?". Pardon abi ya, gözüm dalmış seni izliyorum. "Beni mi izliyorsun?" Çok estetik hareketler yapıyor abi senin hatun. Benimki gibi kazma değil. Öyle dalıp gitmişim. "Sana acilen kız arkadaş yapmalıyız, yoksa sonun iyi değil. Hadi abi kendine gel biraz. İkinci bölüme geçtik, bundan sonrası daha zor. Yoksa oyundan mı sıkıldın?" Yok abi ne alakası var. PS2'de kaç tane böyle oyun var ki yan yana geçip oynayalım. Çok zevkli de benim kafa biraz dağınık. "Tamam abi gel kafanı oyunda dağıt, başka yerde değil. Hazır mısın?" Go, go, go!

ATEŞ ALTINDAYIZ!

İstersen önden ben gideyim abi, benim karakterin yakın dövüş olayı daha iyi. "Tamam, ben de destek veririm tabancayla. Yalnız ateşli silahlara karşı dokunulmazlığı olanlar gelince direkt onlara saldır sen, ben de hedefi diğerlerine geçiririm." Affirmative. Aha kalkanlılardan geldi iki tane. Ben kalkanlarını indireyim, ardından sen de bunlara ateş et. Öküz gibi enerjileri var, tek başıma

zorlarlar. "Oğlum sen kalkanlılarla uğraşırken şu mızraklı amcalar sinek gibi peşimden koşturuyor. Gel de yardım et iki dakika." E abi kalkanlılar ne olacak? "Köprüden atsana abicim. Bas R1'e, ittir analog kolu ileriye, geçir senin şu garip silahı herifin mideye, sonra da fırlat. İstersen ben oynayayım senin yerine?" Anladım ya tamam. Artistlik yapma hemen. "Ne artistliği oğlum; senin yüzünden geberip gide... Allah! Boss geldi." Oyy. Benim sağlık sürünüyor abi ya. Ben kaçmakla uğraşacağım, ölürsem sen sağlık paketi bulana kadar yokum çünkü. "Oldu canım; ben de diyordum 10 katım kadar bir düşman gelse de tek başıma indirsem. Ölürsen ölürsün abi; ikimiz birden ölelim de bölümü taa en başından mı oynayalım? Ne diye Checkpoint koymadılar ki bölümlere anlayamadım zaten. Zorluğu böyle mi artırdıklarını düşünüyorlar acaba?" Kendi kendine konuşuyorsun galiba abi. "Dur ya kafa kalmadı zaten. Oğlum bak makinelere birlikte odaklanıyoruz ve direkt ateş ediyoruz. Elin hep R1'de olsun, karakteri fazla oynatma. Hedef almak zor iş onca kurşundan kaçarken." Biliyorum onu. Abi bu oyun Ikaruga'ya dönmedi mi ya? Taktiksel olarak kaçıyoruz her bir

kurşun parçasından... "Hakkaten ha! Ne güzel adam pataklıyoruz, bir anda Shoot'em Up oldu oyun. Olsun lan; daha zevkli işte." Evet valla. Neyse şu boss'u indirsek rahatlayacağız. Yarıya indirdik zaten enerjisini. "Evet, bastır hadi..!"

MAYA ANTARES GİBİSİ VAR MI BE!

Abi keşke şu oyunu bitirseydin bir kez. Şu büyücü kız, Maya mıydı neydi adı, onunla oynardık. "İyi olurdu da tek başına çekilmiyor bu oyun. Denedim ve yarisına gelemeden dellendim, bıraktım. Senle bir kez bitirelim, sonra bir de Maya'lı oynarız." Maya'yı ben alırım ama! "İyi al çingene seni." Ne alakası var çingeneli... Uuu bölümü bitirdik be! "Hah, parayı çarçur etme şimdi. Mantıklı şeyler alalım karakterlere. Ben tabancaya abanıyorum, sen de ya enerjije ya da biçerdöverine yoğunlaş." Biçerdöver ne abi? "Şu senin kazulet silahın. Ne diyeceğimi bilemedim." Hahah tamam anladım. "Nasil ama, iyimış değil mi oyun?" Yani böyle iki kişi oynayınca iyi de, herkes de bizim gibi kanka değil ki otursunlar oynasınlar. Gidip net kafede PES oynarlar zaten bunu oynayacaklarına. "Tebrik



- Fazla ateş etme, silahın tutukluk yapacak sonra.
- Bir sus be abi bir sus!



Zor durumda kalırsanız kaçın ki yanımızdaki arkadaşımız sizden nefret etsin.

LEVEL KARNESİ

- + İki kişi bir arada oynanması.
- + Karakterlerin ve silahların geliştirilebilmesi.
- + Fantastik ve güzel kurgu.
- Tek başına oynamak çok sıkıcı.
- Checkpoint sistemi olmadığından, 20 dakikalık bir bölümün sonunda ölünce delirebiliyorsunuz.



	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 GameCube

PS2 başında Final Fight keyfi yaşatmasıyla emsalsiz bir oyun.

74



Sony, PSP'den istediği verimi alamama sebeplerini sorgulamaya devam ediyor. PSP satışlarının gidişatından memnun olmayan üst yönetimin son açıklaması; PSP'nin bir 'Killer Game'lere yani PSP'ye özgü çok güçlü ve popüler oyunlara ihtiyacı olduğu yönündeydi. Hemen ardından tek kelimelik bir çözüm geldi: Crush!

WARHAMMER 40,000: SQUAD COMMAND

40,000 kere maşallah!

[[THQ, HAZİRAN'IN BİTMESİNE dakikalar kala (sayılır) PSP ve DS için yayınlayacağı yeni Warhammer oyununu tanıttı. Squad Command isimli bu yeni bölümde Chaos Space Marines'e karşı oynamanın dayanılmaz cazibesini yaşayacağız. Space Marines'e ait elit birimleri yöneteceğimiz ve sıra tabanlı olarak oynayacağımız Squad Command'de tek kişilik ana senaryo toplam 13 bölümden oluşuyor. Oyunda ayrıca arkadaşlarla toplaşip oynayabileceğiniz dokuz tane de çok oyunculu görev olacak. Böylece Chaos Marine tarafıyla da oynama şansını bulacaksınız. Bu sıkıcı ayrıntıları bir yana bırakırsak, oyunun asıl süksesini el konsollarında pek rastlayamadığımız 'tümüyle etkileşime açık savaş alanları' özelliği ile yapacağını söyleyebiliriz. Yeni nesil için yapılan oyunlarda standart haline gelen her şeyin parçalanabilirliği, PSP ekranında daha çarpıcı

olacaktır bence. Özellikle Warhammer 40K'nın geniş savaş alanlarında dinamik ve birbine benzemeyen çarpışmalara girmek son derece keyifli geliyor kulağa. Birimleri, silahları, tarafları ve tabii ki hikayenin geçtiği evreniyle bildiğiniz Warhammer 40K dünyasının bir özetini yansıtacak olan Squad Command'in görsel olarak da bu tadı bozması için maksimum çaba harcanıyor. Bu da tabiidir ki oyunun çıkış tarihi hakkındaki tahminlerin müneccimlik müessesesine havale edilmesi anlamına geliyor.



JACKASS THE GAME

Gerçeklik cesaret ister

[[MTV'NİN KENDİLERİNE VE birbirlerine zarar vererek ve "100 bin YTL verseler yapar mısınız?" muhabbetine konu olan türlü manyaklıkları her programda peynir ekmeğe yer gibi yaparak eğlenen gereksiz Jackass ekibinin artık bir de gereksiz oyunu var. Jackass:

The Game, yıllardır "yuh artık" diyerek izlenen çilgin Jackass projelerinin içinde yer almak isteyenler için muhtemelen en güvenli ve mantıklı çözüm olacak. Tabii Jackass hayranları için asıl mesele oyunun televizyon şovu kadar "eğlenceli" olup olmayacağı ki bu konuda şu ana kadar gelen haberler hiç de fena değil. Oyunda tüm Jackass kadrosu, kendi seslendirmelerini ve animasyonlarını da üstlenerek yer alıyor. Toplam 35 mini oyunun yer aldığı paketin asıl sürprizi ise kullanıcılar tarafından hazırlanacak içerikle de sürekli genişleyecek olması. Jackass izledikten sonra gözlerinize Meksika biberi sokup bunu Youtube'a göndermekten çok daha insancıl olması bakımından bu

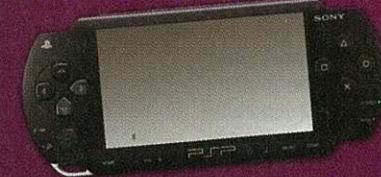


seçeneği diğerine tercih etmenizi öneririz. PSP'nin yanı sıra DS ve PlayStation 2 için de yayınlanacak olan oyunu MTV Games ve Red Mile Entertainment birlikte hazırlıyor. Çıkış tarihi ise Eylül sonu.

SIFIR BEDEN PSP

[[YAZ AYLARININ GELMESİYLE birlikte PSP'nin de fazla kiloları ortaya çıktı... Daha doğrusu, E3 yaklaştıkça PSP'nin artık kesinleşen 'daha ince ve daha şık' versiyonu hakkında daha fazla tahmin üretilmeye başlandı. Tonla spekülasyon arasında PSP'nin "Lite" versiyonu için mantıklı ve gerçekleştirilebilir gibi görünen tek bir model var. Sony'den sızdığı iddiasıyla ortalıkta dolaşan bu muhtemel yeni versiyonun şu anki PSP'den en büyük farkı UMD sürücünün yerini bir slotun alacak olması. Tıpkı DS Lite gibi PSP "Lite"nin da asıl işlevi cihaza daha derli toplu ve çekici bir görünüm kazandırmak. Dolayısıyla sistemin kendisinde büyük bir değişiklik beklemiyoruz. Gelen haberler arasında kapasitenin 8GB'a çıkacağı yönünde beklentiler de vardı ama yeni PSP'nin fiyatının şimdikiyle aynı olacağı konusunda herkesin hemfikir olması ve Sony'nin de bu yönde işaretler göndermesi, herhangi bir kapasite artışını ihtimaller dışına itiyor. Son olarak, genel ufalma hamlesinden ekran büyüklüğünün herhangi bir şekilde etkilenmeyeceğini ama ergonomik açıdan bir ince ayar çekilmesinin gündemde olduğunu da ekleyelim. Yeni cihaz büyük olasılıkla E3'te tanıtılacak.

67 MİLYON PSP



VS



[[BİR GÜN HERKES PSP SAHİBİ OLACAK. Yukarıdaki cümleye ben de en az Ali Şen kadar inanmıyorum. Nasıl ki herkes PlayStation sahibi olmadan o teknoloji ömrünü tamamlayıp teknoloji müzesine doğru uğurlandıysa PSP de herkese ulaşmadan ununu elemek durumunda kalacaktır ama analistler, 2011 yılının henüz emeklilik için erken bir tarih olduğunu gösteren yeni bir kestirim yapmış. Buna göre 2011 geldiğinde Sony 67 milyon adet PSP satmış olacak. Belki bu rakam şirketin 2005 hedefi

olduğundan (abartmak sevdiğimiz bir sanattır) Sony'yi hiç de mutlu etmemiştir bu kehanet, ama en azından artık önderine yeni bir hedef var. Aynı çalışmaya göre 2011 geldiğinde dünyadaki satın alınmış Nintendo DS sayısı 112 milyon olacak. PSP - DS satış mücadelesi sözkonusu olduğunda henüz izlediğiniz bir maçın skorunu önceden vermek gibi kabalık olarak algılanabilir bu açıklama ama sırf analizin doğru çıkıp çıkmayacağını görmek için bile izlemeye değer.



İki yeni Pokemon versiyonu sebebiyle bu ay DS cephesinde sadece Pokemon konuşuldu. Pokemon temalı DS Lite'lar, envai çeşit aksesuar, her çeşit deneysel Poke macerası ve dahi Pikachu görünümlü çikolatalar derken, afederseniz, için Poke'u çıktı!



BIOWARE VE SONIC?

İmkansız lezzetler mutfağına hoş geldiniz

[[EKMEK ARASI HAŞLANMIŞ yumurtanın üzerine bal sürüp yemek gibi özel zevklere sahip biri olarak bu konuda konuşmaya hakkım var mı bilmiyorum, ama birlikte yendiklerinde güzel olmayacağını anlamak için deneme yapmanıza gerek olmayan lezzetler vardır. Mesela sütlüce pirinç yerine patlıcan koymak her şeyden önce Ali Nazik beyefendiye saygısızlıktır. Bioware'in Sonic yapması da aynen böyle bir şey. DS için bir oyun yapacakları açıkladığında Baldur's Gate'ten girip KOTOR'dan çıkmış, hangi Bioware klasiğini uyarlayacaklarını hayal ederek ayaklarımızın yerden kesilmesine izin vermiştik ama üstümüze doğru hızla yaklaşan mavi bir kirpiyi görmemizle

yerde çakılmamız bir oldu. Bioware'in açıklamasından "hangi Sega klasiği için çalışıyorlar acaba" diye hayal etmemize sebep olabilecek bir sonuç çıkartmadığımız için belki de hayal gücümüz kıttir ama farketmez ki; Bioware'in DS oyunu, RYO türünde bir Sonic olacak.

Oyunun içeriğiyle ilgili herhangi bir bilgi yok ama şu ana dek hiç ıskalamamış bir ekip olan Bioware'in, her zaman eğlenceli bir oyun olmayı başaran Sonic serisiyle nasıl bir kimyada buluşacağı konusunda çok da önyargılı olmamak gerekiyor. Yine de "neden ki" demeden edemiyoruz... 2008 Ağustosuna kadar düşünmek için bol bol vaktimiz olacak.

SECRET FILES: TUNGUSKA

PC'den yeni bir transfer

[[GEÇEN YIL PC'LERİMİZDE

oyun şansını bulduğumuz (ama çoğumuzun bu fırsatı pas geçtiği) adventure oyunu Secret Files: Tunguska, DS ve Wii için yeniden tasarlanıyor. Alman yapımcı 10tacle Studios'un yapımı olan Tunguska orta karar bir oyun ve de ne yazık ki popülaritesini kaybetmiş adventure türünde olduğu için yeni platformlar için piyasaya tekrar çıkartılması yanlış bir karar gibi görünebilir. Ama özellikle DS söz konusu olduğunda adventure oyunları PC'dekinden çok daha yüksek bir krediye sahip ve muhtemelen 10tacle bu fırsatı değerlendirmek istiyor. Oyunun yeni baştan yapımının çift ekrandan ve Stylus'tan ne denli faydalanılmasını amaçladığını bilemiyoruz, yayınlanan ekran görüntüleri de DS'e özel olarak, tahmin edilebileceklerin ötesinde bir düzenleme getirildiği fikrini vermiyor ama PC'de vakit ayırıp da oynamamış olanlar için bunun muhtemelen son fırsat olacağını söyleyebiliriz. Tabii bu aynı zamanda istediği başarıyı yakalamak için 10tacle'in da son fırsatı, oyunu baştan savma bir port projesi olarak değerlendirmediklerini umalım. Oyun Avrupa piyasasına yıl sonunda çıkacak.

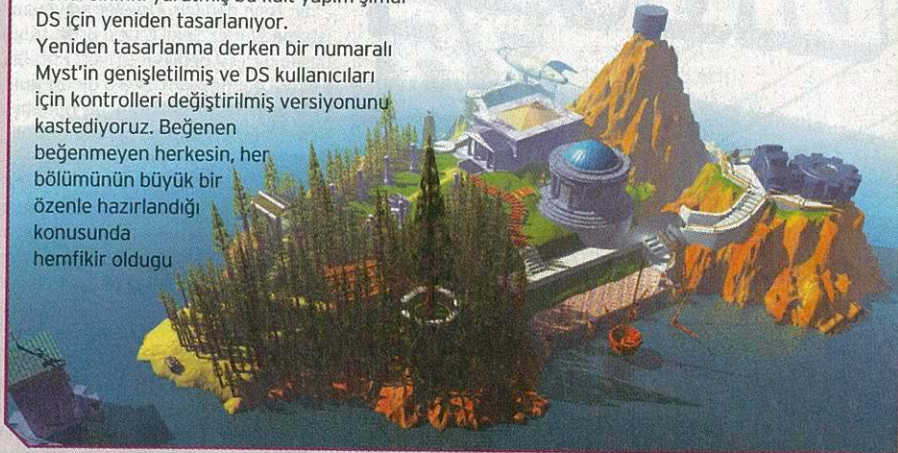


MYST DS

İssiz ada, iki ekran ve bir Stylus

Myst, kariyerine PC'de başlayıp jübilesini de birkaç yıl önce orada yapan ve bu iki tarih arasında milyonlarca hayran edinen bir adventure klasiğiydi. Durağanlığı ve oyuncuyu zorlamak konusundaki acımasızlığıyla kimilerimiz için alabildiğine bunaltıcı, kimilerimize göreyse inanılmaz derin bir oyun olarak adventure içinde kendi sınıfını yaratmış bu kült yapım şimdi DS için yeniden tasarlanıyor. Yeniden tasarlanma derken bir numaralı Myst'in genişletilmiş ve DS kullanıcıları için kontrolleri değiştirilmiş versiyonunu kastediyoruz. Beğenen beğenmeyen herkesin, her bölümünün büyük bir özenle hazırlandığı konusunda hemfikir olduğu

serinin DS'te de bu konuda geri adım atmasına ihtimal vermiyoruz. Zaten şu ana dek Midway'den gelen tek açıklama kodların yeniden yazıldığı oldu. Kısacası güzel şeyler hayal etmeye başlayabiliriz. Şahsen benim ilk hayalim oyunla birlikte tam çözümün de bir kitapçık halinde dağıtılması. Zira şimdiye dek yardım almadan bitirebildiğim bir Myst olmadı. Bu arada oyun Kasım ayında çıkacak.



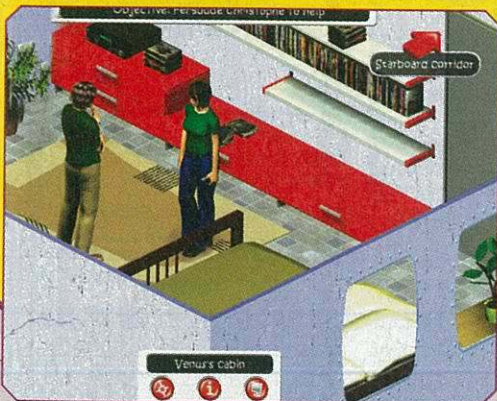
VENUS REDEMPTION

Sadece Pembe DS'lerde çalışacak

[[DS'TE SADECE KADINLARI

hedefleyen bir oyun yapma fikri yeni değil. Kadın dergilerinden cilt bakımına kadar öncelikle kadınların ilgisini çekecek türden çok çeşitli oyun/yazılım üretildi şimdiye kadar (bunların çoğu sadece Uzakdoğu'da satışa çıktığı için annenize Türk kahvesi yapan makinelerden almak hala DS almaktan daha iyi bir seçenek olabilir). Bu eğilimin son oyunu hedef kitesini net bir şekilde

belirlemiş; 30 yaş üstü çalışan kadınlar... Venus Redemption, bir yazar olan Kate Pullinger ve çizgi romancı Gordon Rennie'nin ortak projesi ve "tıklamayı bilen herkesin oynayabileceği" ama asıl numarası oynatmak değil hikâye anlatmak olan bir oyun. Simsvari grafikleri ve konu edindiği ikili ilişkileri ile şu anda bize çok özgün bir yapım gibi görünmüyor ama ortada ciddi hoş bir hikâye varsa akan suları durdurup Venus Redemption'a hakettiği ilgi ve şefkati gösteririz.



MOBİL OYUN

CRUSH

HASTA BEYİNLERE İMGESSEL ÇÖZÜMLER

[[YOĞUN PARANOYA EVRESİNDEN SONRA katatonik davranışlar sergileyen hastanın tedavisinde ya balyoz yöntemi uygulanacaktı ya da yeni bir tedavi şekli olan Crush... Doktorların yarısı ellerindeki topuz, çekiç ve türevi aletlerle beklerken, daha yapıcı olan doktorlar Crush'in daha iyi sonuçlar vereceğini düşünüyorlardı. Çaresiz, silahlarını bırakan diğer doktorlar Crush'in başına geçtiler ve hastanın beynini izlemeye başladılar. Olan biten aynen şu şekildeydi: Hasta, kendi beynindeki problemleri kendisi çözmek zorundaydı ama bunu yapabilmesi için üç boyutlu sanal bir dünya hazırlanmıştı. Hastanın genel problemi bölümlere ayrılarak problemin aşama aşama çözülmesi sağlanmış, hastanın her bölümün sonunda çıkışa ulaşmayı başarması problemin bir parçasından kurtulmasıyla eşdeğer olarak ayarlanmıştı.

Bir bulmacaydı Crush. Hasta, farklı puanlara sahip renkli küreleri toplayarak çıkış deliğini açıyordu. Buraya ulaşması içinse platformları aşmalıydı. Ama bir platform oyunu gibi hoplayarak zıplayarak değil, beynini kullanarak

çözümüne ulaşacaktı. Hasta boyutlar arası geçiş yaparak üç boyutlu evreni bir anda iki boyuta geçirebiliyor ve bunun sağladığı kolaylıklarla yeni alanlara ulaşabiliyordu. Tırmanmak için çok yüksekte olan bir platform, kamera açısı kuşbakışı görüntüye getirilip Crush hareketi uygulanarak hastanın ayaklarının dibine indirilebiliyordu örneğin. Hastanın çabalarının karşılığı olarak birtakım ödüller de yine bu bölümlere serpiştirilmişti. Eğer bu objeleri ele geçirirse, Crush'in gizlerine ulaşabilecekti.

Tam 40 bölüm boyunca beyninizin her kıvrımını çalıştıracak olan bir tedavi yöntemi; PSP'nin en iyi bulmaca oyunlarından biri; orijinalliğin ve farklılığın dijital hali... Crush, mutlaka denemesi gereken bir oyun.

-Tuna Şentuna

Tür: Bulmaca
Yapım: Kuju Entertainment
Dağıtım: Sega

LEVEL PUANI

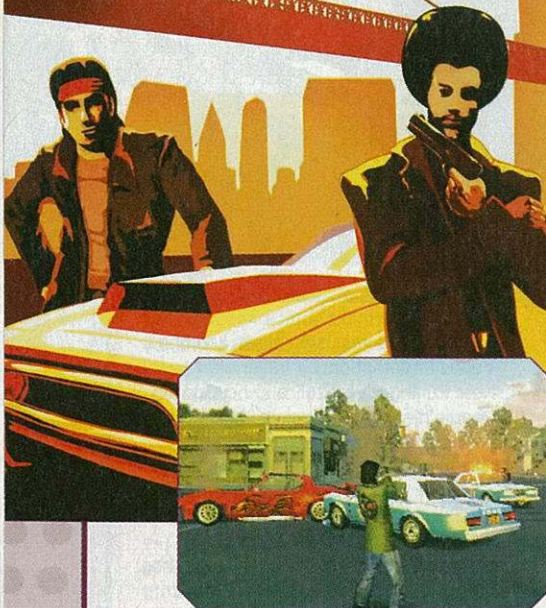
82



"Kafam çok karışık" sözündeki kafa ve karışıklığın resmedilmiş hali bu işte.



DRIVER 76



- EL FRENİNİ ÇEKTİN Mİ ABI?
- BAŞKA TÜRLÜ NASIL ALIRDIK O VİRAJİ?

[[ŞEKİL A'DA GÖRÜLEN OYUN DRIVER'DİR.

Başarıldır, beğenilmiştir. Şekil B'deki oyunsa Driver 2'dir; fena değildir. Driv3er adıyla anılan ama anmak istemediğimiz Şekil C'deki ürün, büyük bir hezimetten başka bir şey değildir. Driver: Parallel Lines'a gelirsek... En iyisi gelmeyelim, zira o da unutulup gitmiştir. Peki ya Driver '76? Onun bir günahı var mı? O da son iki Driver oyunu gibi kısa sürede unutulup gidecek mi?

70'LER, 90'LAR FARKETMEZ

Parallel Lines'in devamını bekleyen kitle; beklentileriniz hayal kırıklığına dönüşecek. Oyunumuzun Parallel Lines ile yegane alakası Parallel Lines'in yardımcı oyuncularını Slink ve Ray'i başrole oturtması. Ray aşık olduğu kızın babasına kendini kabul ettirmek için para peşinde koşuyor ve bu da soygun, kaçakçılık gibi yasadışı işlerin tümüne bulaşmasına sebep oluyor.

Olumsuz gibi görünsem de ben bu oyunu beğendim. Hem de bayağı beğendim. Başlarda kontroller ve aracın bir yere çarpınca olduğu yerde kalması biraz rahatsız etmişti ama onlara da kısa sürede alışılıyor. Driver '76'nın en iyi özelliklerinden bir tanesi görev çeşitliliği sayesinde asla sıkılaması. Bir yolcu A noktasından B noktasına götürmekle başlayan basit bir görev, C, D, E çetelerinin işe karışması, F polisinin olaya müdahale etmesi, G müşterisinin olay karşısında kontrolünü kaybederek alfabenin tüm harflerine savaş açmasıyla inanılmaz bir heyecan fırtınasına dönüşebiliyor. Ama polisin yapay zekasının "andon" seviyesinde ayarlanmış olması bu heyecanın bir kısmını alıp götürüyor. Kazanılan paranın satın alınacak şeylere oranla gereksiz derecede fazla olması ve yan görevlerin kısa sürede sıkmasını da göz ardı ediyor ve bu oyuna "iyidir iyi" damgasını basıyorum. Beni dinleyin, zararlı çıkmayın.

-Tuna Şentuna

PSP



Driver '76 durumları, #32: Bir otobüsle bir araba çarpırsa, otobüs yoluna devam eder, arabanın sahibiye iner ve bir başka arabaya ele geçirir.

Tür: Aksiyon
Yapım: Sumo Digital Ltd.
Dağıtım: Ubisoft

LEVEL PUANI

71



POKEMON PEARL ve DIAMOND

"KAZANMA HIRSI OLMAYAN ÇALIŞMA ARKADAŞKARI ARIYORUZ" -ROKET TAKIMI

BİR TOPUN İÇİNE HAPSETTİKLERİ VE NİYEYSE

eğitilmesi gerektiğine inandıkları Pokémon'ların peşinde ömürlerini tüketen Pokémon eğiticileri hakkında konuşmak her zaman eğlenceli gelmiştir bana. Ama şimdi bunu yapmayacağım. Hatta bütün bir Pokémon mantığını ya da mantıksızlığını da tartışmaya niyetim yok. İki gün Pokémon oynadıktan sonra tek istediğim Rokat Takımı'nın gönüllü bir neferi olup bütün koleksiyonu ele geçirmek ve sonra hepsini Ash gibilerin ulaşamayacağı coğrafyalarda vahşi doğaya bırakmak. Ortada Pokémon kalmazsa Pokémon eğitilmediği diye bir meslek de kalmaz, bu çocukçağızlar da bilimde, sanatta, doktorluk, öğretmenlik gibi para ya da itibar getirecek bir meslekte yükselmek için çalışırlar. Biz de küçük vahşilerin isimlerini ve statlarını, özel saldırı türlerini ezberlemeye çalışmaktan kurtuluruz. Gerçi olaya hangi açıdan yaklaşırsak yaklaşalım öncekiler gibi bu iki versiyon da DS'in en çok satanlar listesinde çok uzun süre zirvede kalacak. Biz de uzaktan bakıp buna anlam veremeyişimizle kalacağız...

Her Nintendo platformu için farklı bir değerli taşın ismiyle çıkan, DS için ise hemen hemen birbirinin aynısı iki versiyonla (Pearl ve Diamond) kendini gösteren son Pokémon macerası, tüm handikaplarına rağmen hafife alınacak bir oyun değil. Çünkü kapsama her anlamda geniş, efektlerden kontrollere kadar özenli bir sunumu olan, Pokémon denince akla gelen her şeye yer veren tam bir paket. Bu yazıda iki oyunu ayrı ayrı anlatmayacağım çünkü aslında Pearl ve Diamond'ın iki ayrı oyun olduklarını söylemek pek doğru olmaz. İki versiyonu birbirinden ayıran şey, karşınıza çıkacak olan Pokémon türlerinin farklılık göstermesi. Oyunun ana amaçlarından biri olan Pokedex'i doldurmak, yani tüm

Pokémon koleksiyonunu tamamlamak bu versiyonlardan tekiyle mümkün değil. Eksikleri tamamlamak için ya diğer versiyona sahip bir arkadaşınızla değiş tokuş yapmanız gerekiyor ya da iki versiyonu birden edinip kendi hesabınıza Poke havale etmeniz lazım. Siz bunlardan ikincisini seçiyorsanız yaşam felsefenizin "Gotta catch 'em all!" olduğunu ve bir an önce değiştirilmesi gerektiğini söyleyebilirim.

Şahsen öncelikle Pearl'ü oynadığım ve bir süre sonra doz aşımına uğradığım için Diamond versiyonunu uzun uzun oynamadım ama iki oyun da karakterlerin, mekânların ve hikâyenin aynı olduğunu gördükten sonra buna gerek de yoktu. Sıkı bir Pokémon fanatiji değilseniz Pearl size fazlasıyla yetecektir.

Gameboy'da Pokémon oynamış olanlara DS versiyonu, teknolojinin ne denli geliştiğini göstermek üzere hazırlanmış bir prototip gibi görünebilir, çünkü aslında oyun eski Pokémon'un çok daha güzel görünen ve çok daha rahat oynanabilen bir modeli. Küçük bir kasabada yaşayan, Pokémon işine girmek isteyen ama sermayesi olmayan iki arkadaşın şans eseri birer Pokémon ele geçirmesiyle başlayan ve sonu gelmez bir koleksiyon çılgınlığına dönüşen klasik bir Pokémon macerası bu. Oyuna burun kıvrılarak ve "bakalım hadi bari" diyerek başlayanlar bir süre sonra kendilerini daha fazla Pokémon ele geçirmek, eğittikleri dostlarına yeni yetenekler kazandırmak için sürekli savaflara girmek, daha hızlı level atlamak için daha güçlü ve kalabalık vahşi Pokémon'ların peşinde koşturmak gibi hırslara kapıldıklarında hallerine bakıp şaşırabilirler. Ama şaşırmasanız çünkü bu oyunun hamurunda var. İstesiniz de istemeseniz de kendinizi kapırıyorsunuz. Oyun boyunca



Tür: Rol Yapma Oyunu
Yapım: Game Freak
Dağıtım: Nintendo Türkiye

LEVEL PUANI

86

birileri tarafından bilinçaltınıza dayatılıp duran "Pokémon'unla aranda bir bağ oluşacak" mesajı bile sonunda gerçeğe dönüşüyor ve çantanızda taşıdığınız altı Pokémon arasından (hepsi çantaya sığmadığından diğerlerini depoya bırakıyorsunuz) bir iki tanesinin üstüne titredığınızı fark ediyorsunuz. İşte o noktada oyunu bırakmanın zamanı gelmiş demektir, ama bırakamıyorsunuz çünkü "Gotta catch 'em all!"

Oyunun amaçlarından biri yukarıda da söylediğimiz gibi tüm Pokémon çeşitlerinden birer numune ele geçirmek. Bunun için bütün bir Sinnoh haritasını karış karış gezmeniz ve elinizdeki Pokémon'ları karşınıza çıkanlarla savaştırarak yeterince hasar verdikten sonra öldürmeden ele geçirmelisiniz. İkinci bir amaç Sinnoh'un bir numaralı Pokémon eğitici olmak ve kazanacağınız kıymetli badge'lerle bu başarıyı süslemek. Bunun için de diğer eğiticilerle savaşmalı, turnuvalara katılmalı ve boss niyetine de Gym Leader denen eğiticilerle kapışmalısınız.

Ana senaryo bu iki amacın yanında kendiliğinden akıp giden ve bittiğinde oyunun başından kalkmanıza sebep olmayan bir yan unsur gibi. Çünkü az önce de söyledim; asıl amaç sizi bir Pokémon manyağına dönüştürmek ve oyun bu işi kesinlikle nasıl yapacağını biliyor. Hele de WiFi ve internetten çoklu oyuncu seçeneklerine bulaşırsanız -ki buradaki seçenekler tek kişilik senaryodakinden çok daha fazla- bir daha iflah olmanız zor.

Bir RYO'yu sürükleyici yapabilecek tüm özellikleri kendi tarzına başarıyla uyarlamış bir oyun olarak Pokémon gayet parlak ama bir eksiği var. "N'apıyorum ben burada?!" sorusuna cevap vermiyor. O yüzden hem güzel görünen hem sürükleyici hem oynaması kolay hem de kurcalanacak tonla malzeme ve gezilecek bir sürü mekan veren bir oyun istiyorsanız hiç durmayın ama işin içinde biraz da mânâ olsun diyorsanız tüm başarısına rağmen Pokémon size yavan gelecektir. *Serpil Ulutürk*



İşe yarayıp yaramaması önemli değil, nesne toplamak her zaman eğlencelidir.



Pokémon'unuz er meydanına çıktığında antrenörü olarak ona ne yapacağını sizin söylemeniz gerekiyor. Örnek veriyorum: "Saati söyle Chatot!"



Eser Güven
eguvan@level.com.tr

HAYAT KISA

Aslında bu ay giriş için çok daha farklı bir yazı yazmıştım. Ama birkaç gün önce çok sevdiğim bir dostumu kaybettiğimi öğrendiğimde yazmış olduğum şeyler bir anda tüm anlamını yitirdi. Açıkçası bir süre içimde ne oyun oynama, ne yazı yazma, ne kafa dağıtacak bir şeyler yapma isteği kalmadı. Böyle anlarda insanın hayatın aslında ne kadar kısa olduğunu düşünmeye başladığını elbette hepimiz biliyoruz, çoğumuz aynı şeyi yaşamışızdır. Hayat kısa, ama toparlanmak şart. Her saniyenin değerini bilmek lazım deyip, sonra yine eski halimize dönüyoruz, zamanın parmaklarımızın arasından kaymasına izin vererek. İnsan psikolojisi hakikaten çok garip, sizce de öyle değil mi? Sevgili dostum Bilal, huzur içinde uyu.

Bu ay pek sevdiğim bir oyun olan Tomb Raider ile karşınızdayız. Lara Croft'u o kadar çok seviyorum ki, her gün yeni bir oyununu çıkarsalar, hiç sıkılmadan oynarım. O kadar çok seviyorum kendisini. Her gün Eidos'a onlarca mail yolluyorum, lütfen diyorum, hiç bitmesin Tomb Raider serisi. Sağolsunlar hayal kırıklığına uğratmıyorlar beni, bitmek bilmiyor Tomb Raider oyunları. Dikkatli gözler yazıda bir kısmın eksik olduğunu fark edeceklerdir, o kısmı çıkarmadan 8 sayfaya sığdırabilmek pek mümkün değildi diyerek aradan sıyrılabilir miyim? Olur da o kısımla ilgili bir sorunuz olursa, alın elinize kağıdı kalem, takıldığınız yeri ayrıntılıyla yazın, bir zarfın için 5 liralık bir banknotla birlikte yerleştirin, zarfın üzerine ismini yazarak dergiye gönderin. En kısa sürede cevap vermeye çalışırım. Ya da email de gönderebilirsiniz derseniz.

Gelecek ay, daha mutlu biçimde buluşmak dileğiyle.



TOMB RAIDER ANNIVERSARY

[[A AAA, BAKINIZ KİMLER GELMİŞ

Başımın belası, pek sevdiğim Lara Croft bir kez daha bizlerle. Tam da 'yaşasın Lara yaşıyor, artık yavaş yavaş çevikliğini ve çekiciliğini kaybeder, herhalde bir süre kendisinden haber alamayız' diye düşünürken o da nesi, yapımcılar Lara'yı 10 yıl öncesine döndürüp Anniversary'i sürdürdüler önümüze. Ben de anlıyorum ki Lara'dan kurtulmanın imkanı yok. Bizler yaşlanacağız, Lara ise monitörlerimize konuk olmayı sürdürecektir. Yapımcıların elinde zaman makinesi olduğu sürece elimizden ne gelir ki?

Oyun büyük ölçüde 1996 yılında yapılmış olan ana Tomb Raider oyunuyla aynı şekilde ilerliyor, aralara güzel sürprizler serpiştirilmiş, motor gıcır gıcır. Yine de ilk oyunu oynamış olanlar için bölümlerin çok tanıdık geleceğini söylemeliyim. E o zaman yolculuğumuza Peru ile başlayalım, ne dersiniz?

PERU - MOUNTAIN CAVES

Oyunun ilk bölümünde genelde olduğu gibi size 'şu düğmeye basarsanız şu olur, bu düğmeye

basarsanız hop diye zıplarsınız' şeklinde yardım mesajları gelecek; dolayısıyla son derece lineer ve mümkün olduğunca çok kontrol kullanmanızı gerektirecek bir bölümle karşı karşıyasınız.

Öncelikle yamacın tepesine tırmanalım, yardım cümleleri sayesinde bunu kolayca becerebileceksiniz. Yukarıda kapının kapalı olduğunu görüyoruz, kapının sol tarafındaki çıkıntıları kullanarak tekrar tırmanınca kapının üst tarafındaki düğmeye ulaşacaksınız. Artık kapıyı açabilir ve mağaralara girebilirsiniz.

İçeride yürümeye başlayınca ok tuzaklarına geleceksiniz, oyun yine araya girip bu tuzakları geçmek için hangi kontrolü kullanmanız gerektiğini söyleyecek. Kırık köprüye ulaştığımızda karşı tarafa zıplayın, taş çıkıntıya asılarak geçin ve mağaradaki ilk düşmanlarınız olan yarasalarla karşılaşın.

'Tabancanı çek, nişan al, ateş et, aferin' diyen öğretici cümlelerin yardımıyla yarasaları temizleyin ve ilerleyin. İkinci bir yarasa grubunu da halletmeniz gerekiyor. Şimdi ileride



Bu oyunu 10 yıl önce oynayanlar şimdi ne hayıflanıyorlardır. Bu sayfadaki iki resimdeki atmosferin farklılığına bakar mısınız?

karşımızda olacak. Kapının yanındaki yollardan birine girin, ulaştığınız odada duvarlarda asılarak ilerlemeli ve yukarıya tırmanmalısınız. En tepeye ulaştığınızda karşıya zıplayın, direğe tutunarak kilidi açın (aynı işlemi diğer yol için de uygulamalısınız).

Açılan kapıdan geçin ve yola devam edin. Burada meyilli yerden ilerlediğinizde zıplayabileceğiniz bir sallanma direği var, ama şimdilik ona zıplamayın ve aşağı düşün. Kurtlardan kurtulduktan sonra pompalı cephanesini alın, duvardaki kafesi çekin ve üzerine tırmanarak yukarı çıkın. Şimdi meyilden kayarak direğe zıplayın ve sallanarak karşıya geçin.

Şimdi birkaç tahta direğin olduğu bir yere ulaşacaksınız. Duvara asılarak ilerleyin ve sallanma direğini bulun. Bunu kullanarak karşıya geçin ve yukarı tırmanın (burada bir ok tuzağı sizi bekliyor). Şimdi direğe zıplayabilir ve boşluktan karşıya geçebilirsiniz. Artık tek yapmanız gereken bir sonraki bölüme koşmak ve bunu yaparken Lara'yı seyretmek.

PERU - THE LOST VALLEY

Tahmin edin bakalım ilk olarak hangi hayvanla karşılaşacaksınız, evet yine kurtlarla. İşlerini bitirdikten sonra şelalenin sol tarafından dişliyi alın. Şelalenin diğer tarafına geçin ve merdivenden tırmanın. Buradaki kola dişliyi yerleştirin ve kolu çekin. Şimdi iki tane daha dişli bulmamız gerek. Aşağı inin ve ilk dişliyi bulduğunuz yere gidin. Çıkıntılardan yukarı tırmanarak şelalenin üst kısmına ulaşın. Sol taraftaki yolu izleyin ve şelalenin üstündeki boşluğu zıplayarak geçin. Biraz daha yürüdüğünüzde köprüye ateş etmeniz söylenecek, bunu yaparak sallanabileceğiniz bir direk yaratin. Duvarda asılarak direğe >>

tavanda bir kanca göreceksiniz; yapmanız gereken koşarak zıplamak ve ipinizi kullanarak karşı tarafa geçmek. İpten indiğinizde yine zıplamaya ve tırmanmaya devam edin. Yolun sonuna geldiğinizde aşağı atlayarak kapıyı görün. Kapının yanındaki düğmeye basarak açabilirsiniz.

Köprüden geçmeye çalıştığınızda çökecek ve kendinizi kurtlarla burun buruna bulacaksınız. Hiçbir hayvan Lara'yı tehdit edemez mantığını kullanarak tümünü öldürün ve köprünün diğer tarafındaki köşeden sağlık paketini alın. Tahtaları kullanarak yukarı tırmanın, sıradaki köprü çökmeyeceğinden gönül rahatlığı ile yürüebilirsiniz.

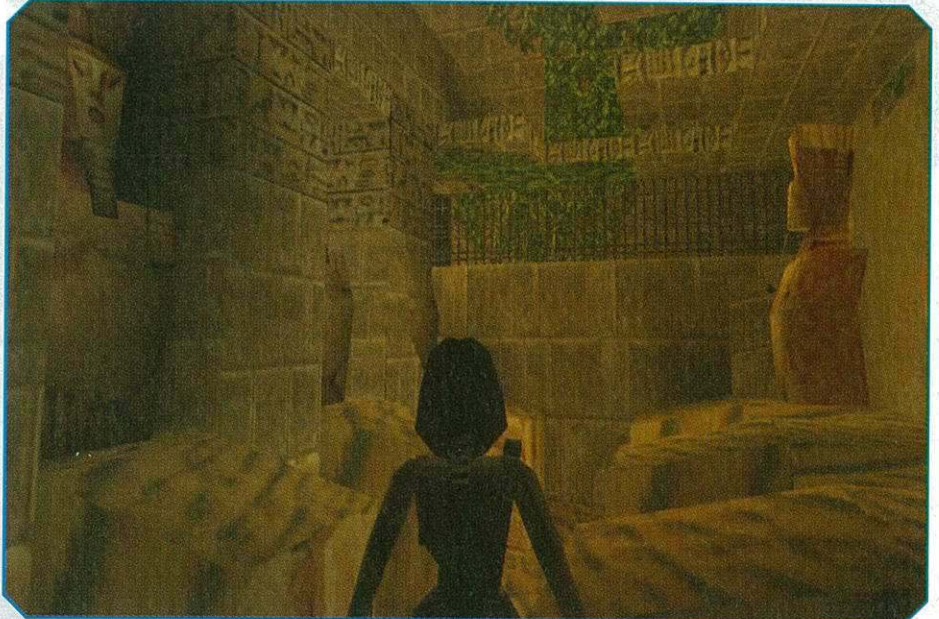
Ulaşacağınız yeni kapıyı açmak için kol çekmek gerekiyor, sola dönün ve yukarı tırmanın. Üzerinizdeki çıkıntılara zıplayın, asılarak sağa doğru ilerleyin ve sağ tarafa atlayarak ağırlığa tutunun. Böylece ağırlığı aşağı çekecek ve kapıdaki ilk kilidi kaldıracaksınız. Tekrar geri dönün ve sola doğru gidin. Kurtları öldürdükten sonra koridorun sonuna ulaşın, duvardaki direklerde sallanarak koridorun diğer tarafına geçin. Kurt komitesi tekrar karşınızda, işlerini bitirdikten sonra yolun sonuna koşun. Kilidi açacak olan ağırlığı görüyorsunuz, sağ tarafa dönerek duvara tırmanın. Duvardan sallanma direğine zıplayın ve ağırlığa ulaşın. Böylece kapıdaki ikinci kilit de kalkacak ve bir sonraki bölüme geçeceksiniz.

PERU - THE CITY OF VILCABAMBA

Kapıdan girer girmez yeni bir hayvan düşünün, ayı ile karşılaşacaksınız ve adrenalin modu ile ilgili bilgi alacaksınız. Kurşunlarınızı ayının üzerine yağdırdıktan sonra ilerlemeye başlayın, karşınızda iki tane tahta direk bulacaksınız. İlkinden aşağı inin, sağ taraftaki duvardan tırmanarak ikinci direğe ulaşın. Şimdi direkten yukarı tırmanarak yola devam edebiliriz.

Karşınıza çıkacak olan kurtları öldürdükten sonra şehrin ortasına doğru ilerleyin. Burada yine bir ayıyla karşılaşacaksınız, ortadaki su havuzunun arkasında durun ve sürekli ateş ederek ondan kurtulun. Şimdi suya atlayın, burada acele etmemiz gerek çünkü Lara'nın oksijeni git gide azalacak. Su altında pasajdan geçin ve kafanızı sudan çıkarın, burada karşınıza bir düğme çıkacak. Düğmeyi aşağı çektikten sonra tepenizdeki tahtalar açılacak ve yukarı çıkabileceksiniz.

Karşınızdaki basamaklardan çıkın ve boşluktan karşıya zıplayın. Kapıya ateş ederek şehre giden yolu açın, kafesi tutun ve çekin. Kafesin açtığı yoldan geçince köşede Village Key bulacaksınız. Şehrin merkezine geri dönün, oradaki kapıdaki anahtar deliğinden az önce bulduğunuz anahtarı kullanın. Şimdi yine kurtlarla randevumuz var, hemen ardından bir kez daha kilitli bir kapı



STRATEJİ USTASI



Eğer etrafta dolaşırken bir T-Rex ile karşılaşırsanız kaçın. Yok efendim ben Lara Croft'um, 10 yıl önce T-Rex'i yendim, yine yenerim demeyin.

tırmanmadığınız yere gelince sağa doğru ilerleyin ve karşıya zıplayın.

Pasajdan aşağı indiğinizde bir kol göreceksiniz, bunu çektiğinizde bölümün başındaki havuzdaki geçidi açmış olacaksınız. İleri koşun ve aşağıdaki suya atlayarak şelaleye geri dönün. İlk dişliyi taktığınız merdivenden tırmanın ve yakındaki sallanma direğine zıplayın. Bunu kullanarak karşı taraftaki merdivene zıplayın ve ikinci dişliyi takarak kolu çekin. Tırmanmaya devam ettiğinizde tahta platforma geleceksiniz. Sola dönün ve sallanmakta olan ipe zıplayın, ipe kullanarak sola doğru sallanın ve duvara asılarak ilerlemeye devam edin. Aşağıdaki tahta platforma atladığınızda yakındaki köprü düşecek ve bunu da sallanmak için kullanabileceksiniz. Ancak bunu yapmak yerine önünüzdeki pasaja girip yola devam edin.

» ulaşın ve sallanarak karşıya geçin. Zıplayın ve kancayı kullanarak karşı tarafa ulaşın. Köprüden geçtikten sonra ikinci dişliyi buluyoruz.

Kenara koştuğunuzda büyük bir dişli ile birlikte dönen sallanma direğini göreceksiniz. Zamanlamayı iyi biçimde yaparak direğe tutunun, dişli sayesinde direk diğer tarafa ulaşınca zıplayarak şelalenin yanındaki çıkıntıya asılın. Çıkıntıdan asılarak ilerleyin ve yukarı tırmanmaya başlayın. Daha fazla

Pasajdan çıktığınızda karşınıza çıkacak olan ayıdan kurtulun ve kayalıklara tırmanmaya başlayın. Direklerden duvara, oradan tekrar direğe geçerek bir sonraki pasaja ulaşın. Rampadan aşağı kayın ve pasajın diğer tarafından çıkarak sürprizle karşılaşın. Dinozorlarla dövüşmeyi özlememiş miydiniz yoksa? Önce üç, sonra bir daha üç raptor öldürdükten sonra sıra asıl düşmana gelecek: T-Rex.

Öncelikle yapmanız gereken T-Rex'e bolca ateş edip öfke göstergesini doldurmak. Gösterge dolduğu zaman T-Rex kükreyecek ve üzerinize koşturmaya başlayacak. Ekranın kenarında Adrenalin simgesi çıktığı anda tuşa basıp kaçmanız gerekiyor. Şimdi imlecin kırmızıya dönmesini bekleyin ve bu gerçekleştiği anda ateş edin. T-Rex sersemleyecek ve duvara çarpacak, işte bu onun enerjisinin azalmasına neden olan hareket. Özellikle önünde durmak için çıkıntılı duvar kısımlarını seçerseniz T-Rex daha da fazla enerji kaybedecektir.



Tomb Raider'ın en klasik bulmacalarından biri dişlilerle ilgili olmaktadır. Bu bölümde kapıları açmak için üç dişliyi de bulmanız gerekiyor.





Oyun boyunca karşınıza çıkacak olan engellerin tümü de etrafımızı dikkatli biçimde incelediğinizde ne yapacağımızı kolayca anlayacağımız şekilde tasarlanmıştır.

T-Rex'ten kurtulduk diye hemen sevinmeyin, daha üçüncü dişliyi bulmamız gerekiyor. Neyse ki fazla uzaklara bakmamıza gerek yok, T-Rex'in yıktığı harabeye gidince suyun ortasında üçüncü dişliyi buluyoruz. Suyun sağ tarafına geçip içine girin. Pasajdan yüzerek geçin ve diğer taraftan çıkın. Duvara tırmanın, direğe zıplayın ve pencereden dışarı çıkın. Direğe ulaştığınızda yukarı tırmanın, sarmaşıkla kaplı duvara asılarak ilerleyin.

Bu şekilde ilerlediğimizde kırık köprüye ulaşıyoruz, zıplayarak karşıya geçin. Sol taraftaki çıkıntılardan yukarı tırmanın ve en yukarıya kadar ulaşın. Kayarak aşağı indiğinizde kendinizi tekrar mağaralarda bulacaksınız, artık şelaleye dönebilirsiniz.

Üzerinde tahta direkle dönen büyük dişliye geri döndüğünüzde platforma zıplayın ve karşı tarafa geçin, karşınızda üçüncü dişliyi kullanacağınız kol duruyor. Artık üçlemeyi tamamladığınıza göre suyun üzerindeki blok aşağı inecek ve suyun akışını yavaşlatacak. Böylece şelalenin arkasındaki pasaja girip bu bölümü sonlandırabilirsiniz.

PERU - TOMB OF QUALOPEC

Pasajdan geçip ilerlediğinizde bir açıklığa ulaşacaksınız. İlerideki rampadan çıkmaya başlayın, yuvarlanan kayanın sesini duyduğunuz anda hemen kenara kaçarak onda kurtulun. Aşağı inin ve yerdeki platformu tutarak sol tarafa doğru çekin (çekmeniz gereken yerde toprağın renginin daha açık olduğunu göreceksiniz).

Burada ayrıca üzerindeki tahta bloklar olan bir parça daha göreceksiniz, onu da tutarak çıkıntılara tırmanabileceğiniz yere doğru çekin. Önceki platforma zıplayarak odanın diğer tarafına ulaşın. Karşınızdaki oda ok tuzaklarıyla dolu, bunlara dikkat ederek karşı tarafa geçin. Kancanızı kullanarak sallanın ve



odanın ortasındaki platforma ulaşın. Sola dönün ve direğe zıplayın, direkt olarak sallanma çubuğuna zıplayın. Şimdi çıkıntıdan yukarıya tırmanın, ilerleyin ve kolun üzerine zıplayarak rampadaki kapılardan birinin açılmasını sağlayın.

Geriye dönerek ana odaya ulaşın, yerleştirmiş olduğunuz platforma zıplayın ve sola dönün. Platformun karşısındaki beyaz çıkıntılara zıplayın ve tırmanarak rampa girişinin üst kısmına gelin. Burada hedef imlecini sallanan yapının üzerine getirin ve ateş ederek aşağı düşmesini sağlayın. Kancayı kullanarak sallanın

ve karşı duvardaki deliğe zıplayın. Buradaki kolu çekerek ikinci rampa kapısını açın. Şimdi tekrar zemin kata inin, platformları yolun karşı kısmındaki kapının altına çekin ve tırmanarak kapıdan geçin.

Pasajın sonunda başka bir kol bulunuyor, ancak yol çökmüşken kendinizi bir anda kurtların arasında buluyorsunuz. Kafalarına kafalarına vurduktan sonra yukarı tırmanın. Burada bir kafes bulacaksınız, bunun tahta direklerden kısa olanın yanına çekin. Tırmanın ve direğe zıplayın, oradan uzun direğe geçin ve oradan da çıkıntıya zıplayın. Sütuna asılı olarak yana doğru gidin ve sallanma direğinin önüne geldiğinizde direği kullanarak duvardaki kolun üzerine ulaşın. Kola asıldığınızda rampadaki son kapıda açılacak, kolu bırakmayın ve sallanarak diğer çubuğa geçin ve yukarı tırmanın. Burada üzerinize bir raptor saldıracak, o yüzden dikkatli olun.

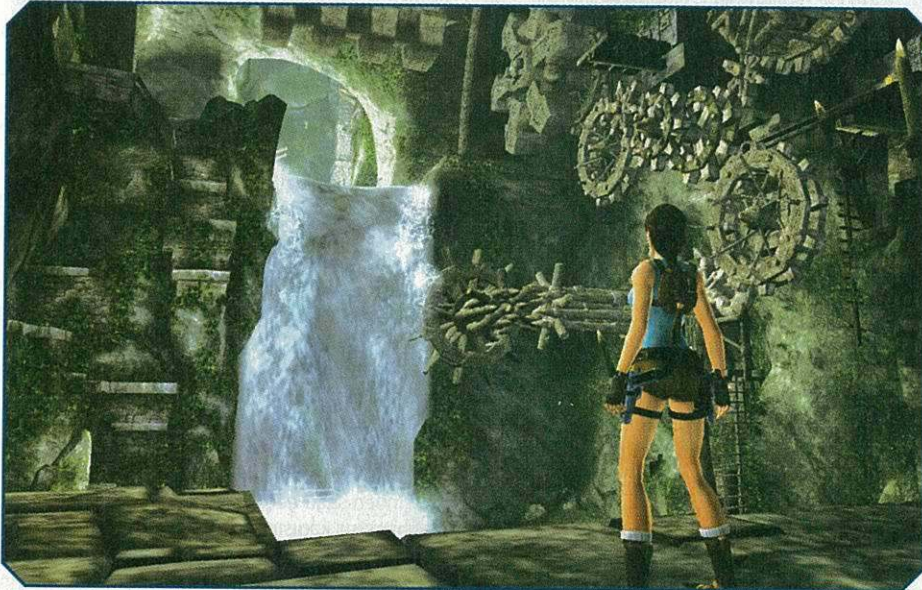
Ana odaya döndüğünüzde rampadan çıkın ve Scion'ı alın. Hemen bölüme girdiğiniz yere doğru koşmaya başlayın. Çıkan ara demoda size gösterilen tuşlara hızlı biçimde basın ve bölümü bitirin.

GREECE - ST. FRANCIS FOLLY

Yunanistan gezimize gayet uzun ve zorlu bir bölümle başlıyoruz. Öncelikle soldaki sütuna zıplayın ve tepesine tırmanın. Şimdi burada bir süre sütundan sütuna atlamaca oynayacağız, bazı sütunların tepelerine çıkamadığınız için yakındaki diğer bir sütuna zıplamanız gerekiyor. Bu şekilde zeminde sembol bulunan platforma ulaşacaksınız.

Aşağıdaki platforma zıplayın. Burada duvarda koşu yapmayı öğreneceksiniz, daha önce yapmadığınız şeyler değil bunlar. Bu öğretiyi başarıyla geçtiğinizde duvarda çizim bulunan bir odaya geleceksiniz. Köşeyi döndüğünüzde ise karşınıza yeni bir çizim çıkacak, ama bu çizimin üzerinde iki tane nokta var. O noktalar, >>

Kim uğraşacak şimdi o çarktan bu çarka zıpla, takla at, çubuklarda sallan, şelalenin tepesine ulaş. Atacaksın kendini serin sulara, zaten havalar sıcak.



STRATEJİ USTASI



» diğer çizimde vurmanız gereken noktaları temsil ediyorlar. Odanın ortasına dönün ve diğer çizime ateş edin, böylece ikinci duvar açılacak ve devam edebileceksiniz. Kısa bir duvar koşusunun ardından yeni bir çizime ulaşacak ve yeni noktaları göreceksiniz. Tekrar ilk odaya dönün ve ilgili noktalara ateş edin. Bunu yaptığınızda arkanızdaki kapı açılacak. İpiniz ile kancaya asılıp küreyi çekin. Aşağı atlayın, küreyi tutun ve iterek yerdeki deliği kapatın. Böylece ilerideki kapı da açılmış olacak.

Sütunlar sayesinde kapıdan geçin ve aşağı atlayın. Arka tarafa geçtiğinizde kapıyı açan kolu bulacaksınız. Şimdi hemen geri koşun ve küreyi tekrar tutacağız. Bu arada saldıran pisicikleri öldürün, sonra da küreyi küçük odanın ortasına itin. Merdivenlerin yukarisındaki kapı açılacak.

Ulaştığınız odanın ortasında U şeklinde bir yapı göreceksiniz. Sağ taraftan yürüyün ve merdivenlerden aşağı inin, burada duvarda bulunan düğmeye ateş edin. Duvarda göreceğiniz kancaları ipinizle tutup platformu çekebilirsiniz, böylece etrafta daha rahat dolaşacaksınız. Yukarıya ulaştığınızda bir kol göreceksiniz, bunu çektiğinizde üzerinde Hephaestus yazan kapı açılacak ve yarasalar gelecek. Odanın ortasına geçin ve yarasalardan kurtulun. Kancayla çektiğiniz platformların üzerlerine zıplayarak sola dönün ve karşı duvardaki kola ulaşın.

Bu kolu çektiğinizde üzerinde Poseidon yazan kapı açılacak. Bir kez daha yarasaları temizledikten sonra bu kapıya doğru gidin. Göreceğiniz kolu çekin ve kapıya tutun, böylece kapıyla birlikte siz de yukarı çıkacaksınız. Çıkıntıya zıplayarak kapının alçalmasını bekleyin, kapının üzerindeki deliğe zıplayın ve çömelerek geçerek diğer tarafa inin. Karşınıza çıkacak olan fareleri öldürdükten sonra küçük bir havuz bulacaksınız, ıslanmaya hazırsınız, değil mi?

Pasajı yüzerek geçince yeni bir odaya



ulaşacaksınız. Ortadaki sütunun dibinde bir kol bulunuyor, buna ulaşana kadar dalın, böylece yandaki açılan kapıdan Artifact alabilirsiniz. Yukarı çıkın ve ortadaki sütuna tırmanın. Yukarı ulaştığınızda sol tarafa giderek bloğu çekin, böylece su seviyesi yükselecek. Odanın karşı tarafındaki kayaya doğru yüzün ve onu iterek suya düşürün. Şimdi tekrar suya dönün ve sütundaki ikinci kolu çekerek tahta platformun yükselmesini sağlayın.

Balık heykeline dönün ve bloğu geri iterek suyun alçalmasını sağlayın, diğer bloğa giderek heykele itin. Şimdi su yer seviyesine gelecek, artık platformu kancanızı kullanarak tutabileceksiniz. Platformu çekerek iki köprünün arasına gelmesini sağlayın. Şimdi blokları çekerek suyun en yukarı kadar ulaşmasını sağlayın. Platformdan duvara zıplayın ve asılarak kafesin diğer tarafına çıkan deliğe ulaşın. Burada Key of Poseidon'ı bulacaksınız. Kolu çekerek kapıyı açın ve geri dönün. Poseidon kapısından çıktıktan sonra yer seviyesine inin ve duvardaki kolu çekin. Bu kol üzerinde Atlas yazan kapıyı açıyor. Diğer tarafa gidin ve mavi renkli kilitle Poseidon anahtarını kullanın.

Tekrar odanın yukarisına tırmanma zamanı geldi, amacımız Atlas kısmına ulaşmak. Burada geldiğinizde kapının üzerinden atlayarak aşağı doğru koşun. Karşınıza çıkacak olan kolu tutun ve döndürerek çukurda taş platformların çıkmasını sağlayın. Hemen

E tabi Lara bizim 'serin sular' önerimizi beğenmemiş olacak ki çarklarda taktıklar atmaya, sallanmaya başlamış yine.

koşarak platformların üzerinden karşıya geçin, rampadan yukarı çıkarak soldaki çıkıntıya tırmanın. Buradaki kolu çekerek sallanma çubuğunun ortaya çıkmasını sağlayın.

Rampadan biraz daha çıkın ve Atlas heykelinin arkasındaki kilitlere yaklaşın. Yeterince yaklaştığınızda kilitlere ateş edebilecek ve küreyi düşüreceksiniz. Hemen aşağı doğru koşun ve kenara gelir gelmez zıplayarak sallanma çubuğuna tutun ve karşıya geçin. Şimdi rampadan yukarı çıkın ve Key of Atlas'ı alın. İsterseniz bu anahtarı yeşil kilit üzerinde kullanabilirsiniz. Eğer sonraki kapıyla uğraşmayı diyorsanız sola gidin ve sallanma direğine zıplayın. Direğe tutduğunuzda kendinizi aşağı bırakın, duvara asılın ve kola doğru gidin. Bu kol üzerinde Damocles yazan kapıyı açacak.

Oraya ulaşmak için iki kafes arasındaki kırık sütunun üzerinden koşun, sol taraftaki kafesi itebildiğiniz kadar itin, sağdakini ise çekin. Sağdaki kafese tırmanın, arkanızı dönün ve duvardaki çıkıntıya zıplayın. Çıkıntılardan asılarak ilerleyin ve kapıya zıplayın.

Şimdi ilk olarak ilerideki kapının üzerindeki bloğa kancanızı fırlatın ve aşağı çekin. Kol sayesinde kapıyı kaldırın ve bloğu itin. Böylece yukarıdaki pasaja tırmanabileceksiniz. Şimdi koridordan aşağı inin ve yerdeki düğmeye basarak bir sonraki bulmaca odasına geçin. İlk kısımdan geçerek küçük odaya geldiğinizde Key of Damocles'i bulacaksınız. Anahtarı aldığınızda ise diğer odaya yerden demirler çıkacak, bunlara dikkat ederek geriye dönmeyi gerekiyor.

Anahtar odasına döndüğünüzde karşı taraftaki duvara ilerleyin ve kancanızı kullanarak duvarda koşup diğer tarafa geçin. Odanın ortasındaki sütunlarda zıplayarak kapıya ulaşın ve burada bulacağınız Artifact'ı alın. Kapıya asılarak ilerleyin ve kolu çekin. Aşağı inerek tekrar demirli odaya dönün. Kapıya tırmanın ve yakındaki beyaz direğe zıplayın. Direğin üzerine geldiğinizde yüzünüzü odanın ortasındaki sütuna dönün ve zıplayın. Buradan diğer kapıya, oradan da sol taraftaki çıkıntıya ulaşabileceksiniz. Yukarıda ipinizi kullanabileceğiniz bir kanca göreceksiniz. Duvarda koşarak diğer taraftaki sütuna zıplayabilirsiniz. Önce diğer sütuna, oradan da duvara zıplayarak asılın. Bu şekilde döndürme koluna ulaşacak ve aşağıdaki kapıyı açabileceksiniz.

Dışarı çıktığınızda Damocles anahtarını kullanabilirsiniz. Şimdi Hephaestus kapısında, odanın üst kısmına tırmanın ve duvardaki beyaz sembole ateş edin. Böylece alt kısmında bir platform çıkmasını sağlayacaksınız. Platformun üzerinden sağa geçin ve duvara asılarak Hephaestus kapısına ulaşın. Arka taraftaki çıkıntıları kullanarak pasaja tırmanın. Kendinizi



tavanında yıldırımlar saçan büyük bir küre bulunan bir odada bulacaksınız. Odanın dört köşesindeki karolara basmamız gerekiyor, yükselen karolar yıldırım yiyecek olanları gösteriyor. Dört karoya da bastığınızda bir sonraki odanın kapısı açılacak.

Kapıdan geçin, önünüzdeki beyaz bloğu çekicin önüne kadar sürükleyin. Çekiç bloğu parçalayacak ve ortaya bir şövalye heykeli çıkacak. Heykeli odanın ortasına çekin ve yerdeki elmas motifinin yanındaki deliklerden birine yerleştirin. Aynı işlemi diğer heykel için de tekrarlayın.

Şimdi çekici harekete geçiren karoya basın, geri çekilin ve heykelin üzerine zıplayın. Buradan sağdaki platforma zıplayarak sallanma çubuğunu kullanmalı ve karşıdaki duvara geçmelisiniz. Buradaki beyaz bloğu aşağı itin ve üçüncü heykeli ortaya çıkarın. Bu heykeli de üçüncü deliğe indirerek ortadaki kapıyı açacak ve anahtarı alabileceksiniz.

Elektrikli odaya geri dönün ve kapıdan çıkın. İlerleyerek zemin katına gelin ve anahtarları kilitler üzerinde kullanın. Böylece ana kapı açılacak ve bu uzun ve sıkıcı bölümden kurtulacaksınız.

GREECE - THE COLISEUM

Kapıdan geçip odaya girin ve platformlardan zıplayarak odanın diğer tarafına ulaşın. Burada göreceğiniz havuza dalın ve yüzerek karşı tarafa geçin. Yüzece çıktığınızda etraftaki fare ve yarasaları öldürün, sonra da kafes yardımıyla duvardaki çıkıntıya tırmanın. Duvardan sola doğru ilerleyin ve köşedeki büyük kafese ulaşın. Şimdi tahta duvara zıplayabilir ve rampaya geçebilirsiniz. Elinize pompalı tüfeğinizi alın ve gorilcileri öldürün. Şimdi büyük heykelin bulunduğu duvara dönün ve sağ taraftaki köşeden yukarı çıkmaya başlayın. Sola doğru devam ettiğinizde karşınıza yarasalar çıkacak. Köşedeki büyük sütuna gelin ve tırmanırken

yandaki taş platforma zıplayın.

Taşlardan tırmanarak ortadaki heykelin üzerine gelin. Kolu çektiğinizde aşağıdaki kapı açılacak, aşağı indiğinizde bu sefer gorillerin yanında bir de aslanlarla dövüşmek zorunda kalacaksınız. Tümünün işini bitirdikten sonra heykelin sağındaki kapıdan geçin. Rampadan aşağı inerek yeni kafesli odaya ulaşın. Büyük kafeslerden birinin üzerinde koyu renkli küçük bir kafes göreceksiniz. Bu kafesi kancanız ile tutun ve çekin. Şimdi kafesi tutun ve odanın diğer tarafındaki büyük kafese sürükleyin. Bu kafesin üzerinde Balcony Key bulunuyor ve o anahtar sayesinde dışarıdaki büyük kapıyı açabiliyorsunuz.

Dışarı çıktığınızda iki aslan daha öldürün ve sütundan tırmanarak büyük kapıyı açın. Diğer taraftaki merdivenden yukarı tırmanın. Şimdi sola dönün ve zıplayıp sallanarak platforma ulaşın. İleride iki sütuna doğru yine uzun bir atlayış yaptıktan sonra ilk sütunun en üstüne tırmanın ve oradan ikinci sütuna geçin. Böylece üzerinde iki heykel olarak platforma erişebileceksiniz. Diğer taraftaki platforma inin ve heykellerin altındaki pasaja girin. Aşağı doğru inerek bu kısa bölümü bitirin.

GREECE - MIDAS'S PLACE

Bölüme başlar başlamaz yine karşınıza goriller çıkacak. İşlerini bitirdikten sonra heykelin tepesine tırmanın. Sol tarafa doğru gittiğinizde heykelin arkasında bir kol bulacaksınız, bunu çekerek Midas'ın sol bacağının yanındaki kapıyı açabilirsiniz. Aşağı inin ve kapıdan girerek pasajda ilerleyin. Ulaştığınız odanın diğer tarafına gidin ve merdivenlerden aşağı inin. Şimdi ortadaki sütuna yaklaşın ve kancanızla sütunu tutan tahtaları çekmeye başlayın. Bu işlem sonucunda ne mi elde edeceksiniz: Lead Bar. Heyecanlı değil mi?

Merdivenlerden yukarı çıkın ve girişe doğru giderek odanın üst katına ulaşın. Duvarın dibindeki taşların üzerinden duvardaki çıkıntıya

zıplayın. Kancayı kullanarak sallanın ve duvar koşusu yaparak diğer taraftaki platforma ulaşın. Platformun diğer tarafına geçtiğinizde yüzünüzü ortadaki sütuna doğru dönün ve zıplayın. Sütundan kaymaya başladığınızda hemen ilerideki çıkıntıya zıplayın, oradan tekrar sütuna ve son olarak da aşağıdaki platforma zıplayın.

Yine diğer tarafta yaptığınız gibi duvara tırmanın, kancayı kullanarak sallanın ve diğer yandaki platforma çıkın. Aşağıdaki kapıdan geçtiğinizde karşınıza çıkacak olan iki gorili öldürün ve kolu çekerek Midas'ın arkasındaki kapıyı açın. Heykele tırmanın ve kapıdan girin. Ortadaki karoya bastığınızda ortalık alevlerle aydınlanacak. Suyu doğru yaklaşın, adımınızı atın ve geri çekilin. Çünkü suda bir adet timsah bulunuyor. Timsahı vurduktan sonra suya girin ve yüzerek etrafında meşaleler olan platforma ulaşın. Buradaki kolu çektiğinizde ortada bir sütun çıkacak.

Girişe dönün ve sudaki ilk platformdan, kolu çektiğiniz platforma zıplayın. Sütunun karşı tarafında bir kol göreceksiniz, ona doğru zıplayın ve çekerek suyun altında yeni bir platform oluşmasını sağlayın. Tekrar girişe dönün ve yeni platformu kullanarak odanın arka tarafındaki sütuna zıplayın. Sütunları kullanarak mümkün olduğunca yukarı tırmanın ve arka taraftaki boşluğa ulaşarak ikinci Lead Bar'ı alın.

Şimdi diğer taraftaki aşağıdaki rampaya inin ve çıkıntıları kullanarak sallanma çubuğuna ulaşın. Buradaki iki çubuktan sallanarak karşı taraftaki çıkıntıya ulaştığınızda yeni bir kol bulacaksınız. Bu kolu çektiğinizde bir sütun yükselecek ve Relic ortaya çıkacak. Bunu almak için başlangıça kadar yüzün ve yükselen platform sayesinde yukarı ulaşmaya çalışın. Burada sağlığınız zarar göreceğinden almak istiyorsanız sağlığınızın tam dolu olduğundan emin olun.

Bölüme ilk girdiğiniz kapıya dönün. Kapının sol tarafındaki çeşmenin üzerinde çıkıntılar göreceksiniz. Bunları kullanarak yukarı çıkın ve bulacağınız kolu çekerek son kapının da açılmasını sağlayın. Karşımızda yeni bir bulmaca odası var.

Öncelikle diğer taraftaki kapıya doğru gidin, buradaki merdivenin yanında tahta bir kasa göreceksiniz. Kasayı çekerek kolu ortaya çıkarın, kolu çektiğinizde merdivenlerin yukarısındaki kapı açılacak. Burada yeni bir kol göreceksiniz, kolu çektiğinizde odadaki sütunlar yükselecek. Tamamen beyaz olan sütunların üzerine bastığınızda çökmeye başlıyorlar, üzerlerinde mızrak olan sütunların ise üzerine çıkamıyor, yalnızca tutunup etraflarında dönebiliyorsunuz. Eğer aşağı düşerseniz tekrar merdivenlerden çıkıp kolu çekmeniz ve denemeye baştan başlamamız gerekiyor. Sütunlardan doğru biçimde zıplamayı başarılıysanız üçüncü Lead Bar'a ulaşacaksınız.

Midas'a döndüğünüzde dostlarınız goriller sizi bekliyor olacak. Sakın Midas'ın sol elinin üzerine çıkmayın, ya da vazgeçtim, çıkın bakalım neler



STRATEJİ USTASI

Duvar koşusu bu tür oyunların olmazsa olmazı. İpinizi iyi bir zamanlamayla kancaya takın ve duvarda koşmaya başlayın.

» oluyor. Elinizdeki Lead Bar'ları elin üzerine koyarak Gold Bar haline gelmelerini sağlayın ve bunları heykelin etrafındaki boş tabaklara yerleştirin. Böylece arkanızdaki havuzda bir pasaj açılacak ve bölümü bitirebileceksiniz.

GREECE - TOMB OF TIHOCHAN

Suyun diğer tarafına ulaştığınızda (ki bu biraz zaman alacak) önünüzde bir kasa göreceksiniz. Kasayı sol köşeye doğru itin ve kolu çekin. Arkadaki tahta plaka açılacak ve sonraki odaya atlayabileceksiniz. Sağa dönün ve sallanma çubuklarını ve halkaları kullanarak koridorun karşı tarafına geçin. Bu şekilde başka bir kasaya ulaşacaksınız, aşağı iterek düşmesini sağlayın.

Hemen yandaki çıkıntıya tırmanın ve asılarak ve sallanarak karşı tarafa geçin. Buradaki kasayı da aşağı düşürün. Zemin kata inin ve aşağı düşürmüş olduğunuz kasaları bir kez daha çekerek suya düşürün. Duvardaki döndürme kolunu kullandığınızda su çekilecek ve aşağı kata yol açılacak. Timsahları öldürdükten sonra kasaları odanın ortasındaki yerlerine doğru itin. Köşedeki taşları kullanarak kancaya ulaşın ve sallanarak yukarı çıkın, kendinizi tekrar döndürme kolunun olduğu yerde bulacaksınız. Kolu bir kez daha kullanarak suyun yükselmesini sağlayın.

Şimdi odanın yukarisına çıkmanız gerekiyor. Üzerinde birçok girinti olan sütuna sayesinde yukarı tırmanabileceksiniz ve köprüye ulaşacaksınız. Burada göreceğiniz döndürme kolunu kullanarak suyu en yukarı kadar doldurun. Şimdi sudaki sala doğru yüzün ve onu kullanarak üç kafalı çeşmenin bulunduğu çıkıntıya zıplayın. Buradaki havuza girin.

Suya dalın ve sağ alt köşedeki açıklıktan girip yukarı çıkın. Su altında gizli bir düğme bulunuyor, tekrar daldığınızda aşağıda bir pasaj bulacaksınız. Pasajdan geçin ve kolu çekerek tapınağın kapısını açın. İçeri girdiğinizde bir ara demo başlıyor, ekranda görünen tuşlara hızlı biçimde basmayı sakın unutmayın. Bu küçük oyundan sonra dışarıdaki heykeller canlanacak ve onlarla dövüşmek zorunda kalacaksınız.

Bu kocaman sürüngen heykelleri etrafta dolaşırken size ateş topu fırlatacaklar, bunlardan sakınmanız lazım. Diğer saldırıları ise sizi taşa çevirecek olan yeşil ışın. Işını şarj ettiklerini gördüğünüzde arkanızı dönün, böylece etkilenmeyecek ve taş olmayacaksınız. Eğer olur da işina yakalanır ve taş dönüşürseniz klasik sol - sağ kontrolleri ile taşı kirabilirsiniz.

Heykellerin öfke göstergeleri dolduğunda ve adrenalin kullanarak onları vurduğunuzda sersemleyecek ve kalkanlarını indirecekler. Tutunma kancanız ile kalkanları yakalayın ve çekin. Bunu iki heykeldede kullanmanız gerekiyor. Bundan sonra öfke göstergelerini doldurduğunuzda yalnızca ışın saldırı



yapacaklar, bunu gördüğünüz anda kalkanlardan birini kaldırın ve onlara döndürün. Taşa dönmüş olan heykellere mümkün olduğunca çok ateş edin, bir süre sonra normale dönecekler ve aynı şeyleri tekrarlamamız gerekecek. Böylece bu boss dövüşünü tamamlayacak ve Yunanistan yolculuğunuzu sonlandıracağız.

LOST ISLAND - NATLA'S MINES

Pasajdan yüzerek yüze çıkın, şelalenin altından geçerek gizli pasaja ulaşın. Pasajdan geçtikten sonra çıkıntıları kullanarak tavandan sarkan konteynırlar sayesinde ipe tutunun. İpte sallanarak şelalenin üstündeki çıkıntıya atlayın, asılarak diğer tarafına geçin.

Ulaştığınız odanın ortasındaki kontrol odasına girerseniz yanlarındaki düğmeler olan üç renkli kontrol paneli göreceksiniz. Bunları kullanabilmek için hepsine de sigorta takmanız gerekiyor. Kontrol odasının solundaki raylardan ilerleyince ulaştığınız maden arabasının üzerinde kırmızı sigortayı bulacaksınız. Onu alın ve kontrol odasındaki kırmızı panele yerleştirin. Yandaki düğmeye basarak konteynırın hareket etmesini sağlayın.

Treylirin üzerine tırmanın, konteynırın arkasına geçerek duvardaki pasaja girin. Sonuna kadar yürüdükten sonra aşağı inin, sola dönün ve sarı kasayı iterek bir sonraki platforma zıplayın. Buradan karşıdaki duvarda bulunan beyaz çıkıntıya zıplayın ve kenara kadar ilerleyerek sonraki çıkıntıya geçin. Karşı tarafa sıçrayın ve çiti geçerek yeşil sigortayı bulun. Kontrol odasına dönün ve sigortayı yeşil panele yerleştirin.

Yeşil sigortayı bulduğunuz yere geri dönün, kancaya tutun ve yandaki duvara zıplayıp aşağı kayın. Mavi sigortayı yolun diğer ucunda bulacaksınız. Onu aldıktan sonra tekrar geri dönün ve kontrol odasına girerek sigortayı mavi panele yerleştirin. Eğer doğru yaparsanız düğmeye bastığınızda konteynır düşecek ve treylirin üst kısmını kırarak. Mavi düğmeye basmadan önce kırmızı sigorta ışığının mavi, yeşil sigorta ışığının sarı yanıyor olması gerekli. Şimdi treylirin üzerine tırmanın ve içindeki tabancaları alın. Pencerelere ateş ederek dışarı çıkın.

Maden arabasının yanına dönün, yukarıdaki küçük kontrol odasının camlarını vurup kırdıktan sonra arabaya tırmanın ve odaya girin. Düğmeye bastıktan sonra tekrar geri dönün ve kullanabileceğiniz maden arabasını çalıştırarak ilerlemeye başlayın. Göreceğiniz ara demoda çıkacak olan tuşlara bastıktan sonra Larson ile olan ara demo bitecek, üzerinden pompalısını ve mavi sigortayı alabileceksiniz.

Ana kontrol odasına dönün ve mavi sigortayı tekrar takarak düşmesine basın. Böylece konteynır yukarı çıkacak ve araba ile yola devam edebileceksiniz. Araba tahtaları kırdığında aşağı inin ve işin tırmanma kısmına başlayın. Bu şekilde piramit girişine ulaştığınızda yine bir ara demo başlayacak, ekranda çıkan düğmelere seri biçimde basın ve demoyu tamamlayın.

Yüzünü piramide dönükken sola dönün ve sarı kasayı tutun. Onu yan taraftaki kayalık kısma doğru sürükleyin. Yapmanız gereken şey piramid duvarındaki beyaz uçlu çıkıntılara basmak. Onlara ulaşmak için diğer çıkıntıları kullanmalısınız, beyaz olanlara bastığınız



anda içeri girmeye başlayacaklarından hemen yakındaki bir diğer çıkıntıya zıplayın. Altı beyaz çıkıntıya da bastığınızda yukarı çıkın ve buradaki parlayan kolu çekerek ana kapının açılmasını sağlayın.

LOST ISLAND - THE GREAT PYRAMID

Dosdoğru ilerlediğinizde bir ara demo girecek ve iblislerle tanışacaksınız. Onları öldürdükten sonra ilerlemeye devam edin. Kapalı kapıya ulaştığınızda sağa dönün ve merdivenden yukarı çıkın. Buradaki iki iblisi de öldürdükten sonra uzak köşedeki pasajdan devam edin. Sağ taraftaki duvarda bulunan düğmeye ateş ettiğinizde tutunma kancası çıkacak ama aynı zamanda bir de iblis belirecek. Önce iblisi vurun, sonra düğmeye ateş edip hemen kancaya tutunun ve duvar koşusu yaparak sonraki platforma ulaşın.

Yine aynı şey, düğmeyi vur, iblisi öldür, düğmeyi vur ve ilerle. Bir sonraki düğmede iki iblis birden çıkacak, biraz daha dikkatli olmanız gerekiyor. Bu kısımda azıcık da duvar koşusu yapmanız gerekiyor, genel olarak eğer etrafınızda olan bitenlere dikkat ederseniz zaten bu tip ilerlemeleri rahatça halledebilirsiniz. Bir süre sonra alev tuzaklarının bulunduğu pasaja ulaşacaksınız. Ateş topları geçtikten sonra ilerleyin ve duvar tuzaklarının altlarından yuvarlanın. Ulaşacağınız odada sizi üç mumyanın yanı sıra bir de sürpriz bekliyor (aslında ilk oyunu oynamış olanlar için sürpriz değil, ama olsun). İlk olarak mumyalara yoğunlaşın, pompalı tüfekte iyi sonuç alabilirsiniz. Onları hallettikten sonra sıra kopyanızla dövüşmeye geliyor. Ona doğrudan ateş etmemelisiniz çünkü sizi taklit edecek ve üzerinize ateş topu yollayacaktır. Odanın ortasındaki pervaneye tutunun ve sağa dönün. Sonunda büyük bir kapalı kapı olan yoldan ilerleyin. Merdivenden çıkın, çıkıntıya zıplayın ve oradan da üzerinde H sembolü olan platforma geçin. Yolun sonuna geldiğinizde karşınıza çıkan uçan iblisi vurun.

Kapının yanındaki kolu çektiğinizde yeni bir platform çıkacak. Tekrar pervaneye zıplayın ve dönerek platformların çıkmasını sağlayın. Karşı taraftaki yola tırmanın, oradaki platforma çıktığınızda klonunuz diğer tarafta açtığınız deliğe düşecek. Yolun sonundaki iblisi öldürdükten sonra kolu çekin, tekrar pervaneye, oradan da diğer köprüye geçerek kapıdan girin.

Sıradaki odada yine altı tane taş tuzağı var, yapmanız gereken her iki taraftaki kolları çekmek. Sol taraftaki kola ulaşmak çok kolay, onu çektiğinizde ortada bir köprü oluşacak ve lav çukurundan bir iblis gelecek. Onu öldürdükten sonra sıra sağdaki kola geliyor. Kolu çektiğinizde büyük kapı açılacak ve böylece bu bölümü de bitirebileceksiniz.

LOST ISLAND - THE FINAL CONFLICT

En başta karşılaşıcağınız iblis oldukça kolay. Platformun kenarında durun ve öfke göstergesi dolana kadar ateş edin. İyi bir zamanlamayla adrenalini kullanın ve ateş ederek kenardan

düşmesini sağlayın. İblis kenara tutunacak, hemen eline nişan alıp ateş etmeye başlayın. Bir süre sonra tekrar platforma geri zıplayacak, bu sırada siz de geri çekilin ki sarsıntıdan etkilenmeyin.

Yine aynı işlemi tekrarlayın, bu sefer adrenalini kullandıktan sonra yaratık elini yere vuracak. Hemen ele nişan alın ve ateş etmeye başlayın. Sonuç olarak yaratığının kolunun bir kısmını tekrarlayın, elini yere vurduğunda ateş etmeye başlayın ve elini yok edin. Şimdi tekrar en başta olduğu gibi platformun kenarına doğru çektiğiniz yaratık adrenalinden sonra aşağı düşecek, ama bu sefer kenara tutunacak bir eli olmadığı için doğrudan aşağı düşecek.

Platformun ilerisindeki kapıdan girin, taş platformlardan lavın üzerindeki direklere, oradan da tekrar platforma çıkın. Karşınıza çıkacak olan iblisi indirdikten sonra platformdaki kolu çekin. İlerideki platform yaklaştığında hemen zıplayın ve tutunun. Hızlı biçimde kendinizi yukarı çekin ve köşeden dönüp ilerleyin. Yolunuzu kesecek olan minotoru öldürdükten sonra odanın diğer ucundaki kolu çekin. Odaya girerken kullandığınız kapı kapanacak, kolun yanındaki diğer bir kapı açılacak.

Rampadan aşağı inin ve mumyaları öldürdükten sonra suya girin. Yüzerek kolun yanına gidin ve çekerek kapının yanındaki platformun çıkmasını sağlayın. Platforma çıkın ve kafese ulaşana kadar ilerleyin. Kafesi odaya ittikten sonra mumyaları öldürün ve kafesin yanına gidin. Kafesi kapının yanındaki taş sütunun yanına doğru itin. Platforma tırmanın ve kolu çekerek kapıyı açın. Şimdi kafesi çekerek Artifact alabilirsiniz.

Şimdi çıkıntıdan çıkıntıya zıplayarak odanın köşesine ulaşın, oradan da duvar koşusu yaparak diğer çıkıntıya geçin. Pasaja zıpladıktan sonra metal plakaya atlayarak düğmeyi ortaya çıkarın. Bu düğmeyi vurduğunuzda sudaki kapılardan biri açılacak. Odanın ortasına dönün ve köşelerdeki iki plakada da aynı işlemi yapın. Kapılar açıldıktan sonra suya girin ve pasajı yüzerek geçin.

Dışarı çıktığınızda yine alevli engeller sizi bekliyor olacak. Köşeden dönün, soldaki taş platformdan sağdaki duvardaki merdivene zıplayın. Merdivenden tırmandıktan sonra yukarı doğru devam edin ve soldaki çıkıntıya geçin. Karşıya geçtikten sonra artık güvenli biçimde aşağı inmeye başlayabilirsiniz. Burada alçalan platformlara dikkat edin ve çabucak zıplayın. Karşıdaki pasaja girdiğinizde artık son dövüşe hazır olmanız gerekiyor.

Başlarda tek yapmanız gereken Natla'nın kanatlarına ve vücuduna ateş etmek. Birkaç atıştan sonra girecek olan mini demo size Natla'nın sırtındaki parlayan yeşil bölgeyi gösterecek. Artık dövüşün ikinci kısmındasınız ve öfke göstergesi devreye giriyor. Natla size sürekli olarak ateş topları fırlatacak,

bunlardan geriye, sağa ve sola kaçarak kurtulmalısınız. Natla öfke göstergesi dolduğunda üzerinize saldıracak, adrenalini uyarısının gelmesini bekleyin ve hemen ileri zıplayarak Natla'nın üzerinden geçip ateş edin. Birkaç saniye boyunca sersemlemiş durumda olacak, dolayısıyla sırtındaki bölgeye ateş edebileceksiniz. Bu oyun sonu yaratığının taktiği de bu kadar basit, sağlığı tamamen bitene kadar aynı taktiği kullanın. Sağlığı bittiğinde çıkacak olan demoda gösterilen tuşlara hızlı biçimde basarak bir Tomb Raider oyununu daha bitirmenin keyfini çıkarın. O gördüğüm gözyaşlarının sebebi oyunun bitmiş olması mı, yoksa Lara Croft'tan kurtulmuş olmamız mı? Umarım ikincisidir. L



HİLEKAR

PS2

MLB 07: THE SHOW

Ana menüden Cheat seçeneğine girin ve kodları girin. Klasik stadyumları açmak: Aşağı, Yukarı, Sağ, Aşağı, Yukarı, Sol, Yukarı, Aşağı. silve Era ve Golden Era takımlarını açmak: Sol, Yukarı, Sağ, Aşağı, Aşağı, Sol, Yukarı, Aşağı.



DS

THE NEW YORK TIMES CROSSWORDS

Siyah-Beyaz moduna geçiş: Ana menüde Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, B, B, Y, Y yapın.



PS2

TMNT

Ana menüde L1 tuşuna basılı tutun ve kodu girin. Elinizi L1'den çektiğinizde hile aktif hale geçecek. Challenge Map 2'yi açar: X, X, O, X. Don's Big Head: O, Üçgen, X, Kare.



PS2

TOKYO XTREME RACER

DRIFT

9999RP puan için: Ana menüde L1 + L2 + R1 + R2'ye basın. Ad seçme ekranında şu adları girerek farklı puanlar elde edebilirsiniz: DRIFT, Takumi, Bunta, Ikentani, Fujiwara, Wataru, Takeshi, Ryosuke, Tomoyuki, Toshiya, Takahashi, Tsuchiya, Nakazato, Hachiroku, Richard



PS2

STATE OF EMERGENCY 2

Oyunu %100 tamamlamak için: ana menüde L1 + R1 tuşlarına basılı tutun ve Daire, Üçgen, KAre, Daire, Üçgen tuşlarına sırayla basın.



Wii

MK ARMAGEDDON

(başında + olanlar dijital yön tuşlarına basmanız gerektiğini temsil etmektedir) Meat açılır: Yukarı, +Sol, +Sol, +Sağ, +Sağ, Yukarı. Daegon açılır: Z, C, +Yukarı, Aşağı, Aşağı, +Sol. Taven açılır: C, Sol, Z, Yukarı, +Sağ, Aşağı. Blaze açılır: +Yukarı, +Sol, Sol, C, Sol, +Sağ.



Wii

DUNGEON EXPLORER

Ad olarak aşağıdaki kodları girmelisiniz. Düşmanı takip eden zeki silahlar için: HOMING AAAA Prens Aki ile oynamak için: JBBNJ HDCOG Hermit ile oynamak için: IMGAJ MDPAl Yenilmezlik: DEBDE DEBDA (daha sonra koşma tuşu + İleri tuşuna basmalısınız) Son zindan açılır: ADGDP-CJLPG

Wii

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Oyunu dondurun ve Cheats seçeneğinden şu kodları girin: Balls Meter'ı doldurur: FPATCH Polis derecesi azalır: FLYSTR Gangster derecesi azalır: NOBALLS Maksimum cephaneye: AMMO Sağlığı doldurur: MEDIK Tony güneş gözlüğü takar: GRAYSH Buldozer: DOZER Yağmur açılır: RAINY



PS2

AYIN HİLESİ

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Camouflage Suit için Temple of Khamoon'daki, Catsuit için Sanctuary of the Scion'daki, Legend için Mountain Caves'deki, Classic için The Lost Valley'deki, Croft Manor Sport için Midas's Palace'deki, TR'deki mayo için Great Pyramid'teki, Doppelganger kostümü için Natia's Mines'deki relic (kalıntı)'ları toplamalısınız. Scorched Natia içinse tüm relic'leri bulmalısınız.

Güneş gözlükler, Textureless mod ve sınırsız nefes için oyunu Easy'de bitirmeniz gerekmektedir.

Sınırsız 50 Caliber Pistol ve düşmanın sağlık derecesini görmek için Peru'nun dört Time Trials'ını, sınırsız Shotgun cephanesi ve tüm silahlar için Greece'teki dört Time Trials'ı, Sınırsız Mini SMG cephanesi ve Sınırsız sağlık için Egyption'taki dört Time Trials'ı bitirmeniz gerekmektedir.



PSP

LOCOROCO

World Map'te bölüme girmeden önce sorulan "Star? Yes / No" kısmında L ve R tuşlarına basılı tutarak kodları giriniz. Tüm Bölümleri açar: SLACRLOCOROCO 10,000 coin verir: STARSLOCOROCO Tüm Muimui'leri verir: ALLCOLORSLOCOROCO Loco Editor modunda; Tüm parçaları verir: ALLLOCOROCOS Loco House'ta bulunan 12 özel parçayı kullanmaya izin verir: ATTACLOCOROCOS Özel Editing kısmı ekler: RADCATLOCOROCO



PS3

FULL AUTO 2: BATTLELINES

Option'dan Cheats' girin ve kodları girin: Sceptre ve Mini roketler açılır: 106CUSTOMER Vulcan ve alev silahı açılır: 5FINGERDISCOUNT





PSP

THE WARRIORS

Kodları oyun esnasında girmelisiniz.
 Sınırsız Rage: Kare, Daire, Üçgen, Select, X, Sol.
 Sınırsız sağlık: Yukarı, Üçgen, R, Select, X, L.
 Görevi geçme: Aşağı, Kare, X, select, R, Sol.
 Story modu %100 tamamlamak: L, Select, Kare, Aşağı, L, Sağ.
 Bıçak almak: Aşağı, Aşağı, Select, Yukarı, Yukarı, L.
 Flash kapasitesi artar: L, X, R, L, Daire.
 Kırılmaz sopa: L, Daire, Yukarı, Daire, Select.
 Stamina'yı yükseltir: X, L1, Aşağı, Kare, Yukarı, X.



PC



MARINE SHARPSHOOTER 3

Oyun esnasında ~ konsol tuşuna basarak hile kodlarını girebilirsiniz.
 Hızı berleyin (0-100): SetSpeed#
 Yavaş çekim: SloMo
 God mod: God -
 Tüm cephaneler: AllAmmo
 Karakterler donar: FreezAll

Wii

NBA 2K7

Ana menüden Features'ı, daha sonra da Codes'u seçin.
 ABA topu: payrespect
 Defansif oynanır: getstops
 Ofansif oynanır: inthezone
 Tek maçlık, maksimum dayanıklılık: ironman
 Tek maçlık, sınırsız nefes gücü: nocest
 All-Star üniformaları: syt6cii
 St. Patrik günü üniformaları: tpk7sgn
 2K Sports All-Star takımı: top2ksports
 Uluslararası All-Star takımı: tns9roi
 NBA 2K takımı: bestsim
 Superstar takımı: rtaispe



PSP

BLITZ: OVERTIME

Ana menüdeki Extras kısmında kodları girebilirsiniz.

2 oyunculu Co-Op modu (extras'da girilmeli):
 CHUWAY
 Stamina kapatılır (Quick Play'de): NOTTIRED
 Çift unleashed ikonları (Quick Play'de): PIPPED
 Super Unleashed modu (Quick Play'de): BIGDOGS
 Super Clash modu (Quick Play'de): CLASHY

PC

ARMA: COMBAT OPERATIONS

Oyun esnasında Shift'e ve Numpad'e basılı tutarken kodları yazın.
 Görevi geçmek: endmission
 Tüm Campaign görevlerini aç: campaign (campaign menüde girmelisiniz)
 Tüm Single görevler açılır: missions (Single missions menüsünde girmelisiniz)
 Tüm armorları açar: getallgear

PS3



SIMCITY DS

Ana menüden Museum'a gidin, oradan da Landmark Collection'a. Password kısmına aşağıdaki kodları yazabilirsiniz.
 Washington anıtını açar: capote
 LA sınırını açar: hemingway
 United States Capitol: poe
 Coit Tower: kerouac
 Lincoln anıtı: melville
 Beyaz Saray: steinbeck

PC



SURF'S UP

Ana menüdeyken Extras'a gidince Cheat kısmı altından kodları girip Apply'e basın.
 Tüm karakterler kostimize edilebilir: TOPFASHION
 Tüm board'lar açılır: MYPRECIOUS
 Art Gallery açılır: NICEPLACE
 Video ve Spen Gallry açılır: WATCHAMOVIE
 Arnold'u açar: TINYBUTSTRONG
 Elliot'u açar: SURPRISEGUEST
 Tatsuhi Kobayashi'yi açar: KOBAYASHI
 Zeke Topanga'yı açar: THELEGEND
 Geek'i açar: SLOWANDSTEADY
 Tank Evans'ı açar: IMTHEBEST

PS3

F.E.A.R.

Tüm bölümleri açmak: Profil adı olarak F3ARDAY1 yazın.



PS3

NDS WEB BROWSER

Web browser'ı yüklenirken L, R, Yukarı, X, B ve Select'e basılı tutun. Failsafe moda girecek ve bookmark'ları, fabrika ayarlarını resetleyebileceksiniz

360

GUITAR HERO 2

Kodları Career ve Quick Play başlıklarının olduğu ekranda girmelisiniz.
 Hyperspeed: B, O, Y, O, B, O, Y, Y
 Hava gitarı: Y, B, Y, O, Y, B
 Performance modu: B, B, Y, B, O, B, B
 Yanan kafalar: O, Y, Y, O, Y, O, Y, Y, B, Y, Y, B, Y, Y
 Göz kafalar: Y, O, B, B, O, Y
 Maymun kafalar: O, Y, B, B, Y, O, B, B
 Tüm parçalar açılır: B, Y, O, R, Y, O, B, Y, B, Y, B, Y, B, Y, B, Y

BİZE ULAŞMAK İÇİN: VOLKAN@LEVEL.COM.TR

Süper bir hile veya ipucu mu buldunuz? Veya bir oyunun hilesinin yayınlanmasını mı istiyorsunuz? Hemen bize bir mail çakın...

LEVEL'A ABONE OLUN;

ABONE OLMAK ÇOK KAZANÇLI

A4 TECH WEBCAM



84,5 YTL

A4TECH

A4 TECH GAMER MOUSE



81 YTL

A4TECH

A4 TECH KLAVYE + MOUSE



78 YTL

A4TECH

PHOTOSHOP CS.2 CBM EĞİTİM SETİ DVD



78 YTL

CBM

Adobe

VISUAL BASIC 6.0 CBM EĞİTİM SETİ



78 YTL

CBM

Microsoft®

DREAMWEAVER MX CBM EĞİTİM SETİ CD



78 YTL

CBM

D

ASP CBM EĞİTİM SETİ



78 YTL

CBM

COREL DRAW X3 CBM EĞİTİM SETİ CD



78 YTL

CBM

TEKNİK ÖZELLİKLER

A4TECH GAMER MOUSE • Kablo lu ve Optik mouse • Oyunlar için özel tasarım • 3X Ateş etme butonu (Tek tıklama ile arka arkaya 3 ateş) • 6 Buton ve 1 Scroll • 2000 DPI çözünürlük • 2 yıl Mascom garantisi **A4TECH WEBCAM** • İnternet kamera (mikrofonlu) • 1.3MP görüntü çözünürlüğü • Beyaz LED aydınlatma • 6 Infrared LED • Dahilli mikrofon • 360° dönebilir, her yöne hareket imkanı • 5 kademeli DPI (600-800-1200-1600-2000) • X7 Works yazılımı • 2.2 mm kalınlığında esnek kablo • USB ve PS/2 bağlantı noktası (USB-PS/2 dönüştürücü) • 2 yıl Mascom garantisi **A4 TECH KLAVYE + MOUSE** • Multimedya klavye • Süper ince dizayn • 16 adet kişiselleştirilebilir kısa yol tuşu • PS/2 Bağlantı • Kablo lu ve optik mouse • 2X Ateş etme butonu (Tek bir tuşa basarak çift tıklama) • 3 Buton ve 1 Scroll • X4 yüksek hızlı optik motor (800 Dpi/400 FPS) • PS/2 bağlantı • 2 yıl Mascom garantisi **PHOTOSHOP CS.2 CBM EĞİTİM SETİ** Adobe Photoshop CS.2 Cbm Eğitim Seti ile artık siz de çekmiş olduğunuz fotoğraflar üzerinde değişiklikler yapabileceğiniz, kendi web tasarımlarınızı ve baskı çalışmalarınızı kimseye bağımlı olmadan gerçekleştirebileceksiniz. Bu eğitim seti ile photoshop CS.2 programıyla neler yapabileceğinizi öğrenirken kendi hayal gücünüzün de farkına varacaksınız. **VISUAL BASIC CBM EĞİTİM SETİ** Microsoft'un çıkardığı gündemleri 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 görünürlüğü 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 sayfası editleme programı olan Dreamweaver 8'i tam olarak uygulamalar üzerinde çalışarak öğreneceksiniz. Ayrıca bu setin yanında 6 ay hosting (yayınlama hizmeti) hediye ederiz. **ASP CBM EĞİTİM SETİ** 10 saat anlatım. 1 DVD, ASP, ya da Active Server Pages (Etkin Süreci Sayfaları), Microsoft tarafından geliştirilen İnternete yönelik sunucu tarafı çalışan bir teknolojidir. Sunucunun sadece durağan sayfaları ziyaretçiyi göndermesi yerine, ziyaretçiden veri kabul edilmesi gerekliliğini de sağlar. Cbm ASP Eğitim Seti ile siz de kendi projelerinizi ASP tabanlı gerçekleştirebileceğiniz, örnek kodlarla daha pratik bir çalışma ortamına sahip olacaksınız. Temel düzeydeki, görüntülü ve Türkçe sesli anlatımıyla, Cbm ASP Eğitim Seti, sizi kodlar dünyasının sınırsız dünyasıyla tanıştıracaktır. **COREL DRAW X3 CBM EĞİTİM SETİ** 22 saat anlatım. 1 DVD, corel draw tasarımlarınızı dolaylı değil, en kısa yoldan yapabileceğinizi sağlayan, bir çok büyük gazete, dergi gibi matbaa firmalarının tercih ettiği, kullanımı kolay olan vektörel tabanlı bir dizi programdır. Cbm Eğitim, görüntülü ve sesli anlatım, uygulamalı örneklerle birlikte yeni kullanıcılar ve tasarımla ilgili herkesi Corel Draw Tasarım Programı Eğitim Setini sunmaktadır. Corel Draw sayesinde şimdiye kadar öğrenmek istediğiniz de fırsat bulamadığınız tüm incelikleri, kısayolları ve detayları öğrenme ve kullanma fırsatı bulacak, çalışmalarınıza hız, tasarımlarınıza yeni bir boyut kazandıracaksınız. basit logo tasarımlarından, teknik illüstrasyonlara kadar bir çok profesyonel çalışmayı yapabileceğiniz bu programı öğrenmek için aradığınız eğitmeni artık evinizin rahatlığında bulacaksınız. **Bütün promosyonlar 2 yıl garantilidir.**

PROMOSYONLARIMIZ
STOKLARLA SINIRLIDIR

DIJİTAL DEVRİMİN YAYIN ORGANI

İyi çekim yapabilmek, resim işleme tekniklerinde uzmanlaşmak ve doğru satın alma kararları vermek için merak ettiğiniz her şey **CHIP FOTO-VIDEO** **DIJİTAL**'de! Dijital devrime hazırlanın!

4. sayı çıktı!

CHIP **WINDOWS VISTA**
Yeni Windows fotoğrafçılara ne getiriyor?

FOTO-VIDEO

DIJİTAL

CD'DE: 3 TAM SÜRÜM

- Ashampoo Burning Studio 6
- Ashampoo Music Studio 2007
- Ashampoo ClipFinder

GÜNCEL

- PHOTO & DIGITAL 07
Dijital fotoğraf ve video dünyası İstanbul'da buluştu

41 SAYFA PRATİK

- ALTIN KURALLAR**
Evlilik, spor ve gece çekimleri
- FOTOĞRAFLARI BÜYÜTÜN**
Çözünürlüğü PC'de artırın
- TELEFON VE FOTOĞRAF**
Cep telefonu ile çekim
- PHOTOSHOP MENÜLERİ**
Menüler merceğe altında

VIDEO

- VIDEO İŞLEME YAZILIMLARI**
En yeni yazılımlar testte

13 En büyük YALAN

Makinelerinin özellikleri hakkında küçük beyaz yalanlar söyleyen üreticileri takip altına aldık

50 ÇOK ÖZEL İPUÇU

Çekim modlarından beyaz dengesine, ölçüm yönteminden filtre kullanımına kadar hemen her konuda çok özel ipuçları

3 Aylık Dijital Fotoğraf ve Video Dergisi. BAYİLERDE!

www.chip.com.tr
(0212) 217 9371

➤102

Playstation 3'ten PC yapmak

TUTTUK BİR PLAYSTATION 3'E LINUX KURDUK. SÜPER PC HAYALLERİMİZ GERÇEK Mİ OLDU HAYAL KIRIKLIĞI BİZİ Mİ BULDU?



➤101

BenQ Joybook S41

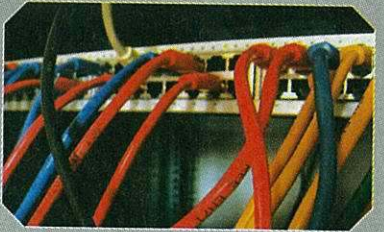
Dizüstü mahşerinin dört atlısı bu bilgisayarda hayat buluyor: Santa Rosa, DirectX 10, HDMI, 802.11n



➤103

Shader Gerçekleri

Eğer ekran kartınız sizi ne kadar idare eder, bu oyunlar sisteminizde neden çalışmaz?



➤104

Network Bölüm 2

Geçen ay internet'e bağlanıp, oyun oynadık. Bu ay network ağıımızı kuruyoruz.



➤106

Teknik Servis

Bu pırasalı kız da kim? Orihime-saaannn!!!
O kim be? Baaakaaraanaaaay!

➤103

Asus P525

Her şeyi üretiyor bu Asus artık. Bakalım akıllı telefonda ne kadar iyiler.

➤107

Donanım Pazarı

Yıllar geçti ve nihayet kasalarımıza güç kaynağı almayı akıl ettik, horeeyy!



Olga Y ERTEZ
olgay@level.com.tr

NE ZAMAN ADAM OLDUK BİZ?

Teknolojinin ilerlemesi, getirdiği olanaklardaki değişimler, performansların tavan üstünde tavan kırması... Hepsini son 20 yıldır durmadan karşımızdan dev bir tsunami gibi geçip gidiyor. Bu kültüre doğup, bu kültürde büyüyen bireyler olarak bizim tutkularımız da bu dalgayaya ayak durmuş durumda. Hep daha hızlısını, daha gelişmişini istiyoruz. Zaten Donanma'da yedi senedir dirsek çürütüyor olmamızın sebebi de bu değil mi, daha iyi oyun oynayalım, daha hızlı bağlanalım, daha çok depolayalım.

Ama teknolojinin yakın geçmişinde öylesine bir kırılma oldu ki her şeyi birden hiç beklenmedik şekilde değiştirdi. Bu değişimi, yasa dışı meşhur Mr. Moore bile ön göremezdi. Bir anda bir peri eli değdi ve teknolojik cihazlar güzel hale geldiler. Allahım bundan 10 sene önce dünyanın en çirkin şeyleriydi bilgisayarlar. Sırf onlar mı hoparlörler, monitörler, fareler, teknolojik olan her şey ama her şey çirkindi. İnanmıyor musunuz? Size bir kaç ürün ismi vereyim Google'layın biraz IBM PC Convertible, Samsung Samtron, Apple Performa, Cambridge PCworks. Hepsini de öylesine çirkin ki!

Şu son on yılın hangi ayında, hangi gününde bilemiyorum. Ama bir noktada birileri bunu farkettiler ve bugün piyasadaki donanımların çoğuna hayranlıkla baka kalıyoruz. Bizi bu güzelliklere boğan endüstri ürünleri tasarımcılarına binlerce teşekkürler. Birde merak ediyoruz yıllarca bu çirkin cihazları nasıl kullandık?

Logitech X540: Oyuncular için bir 5.1

Şu aralar piyasa 5.1 hoparlörden geçilmiyor ama bu ürünlerin hemen hepsi ev eğlence sistemleri için geliştiriliyor. Çok uzun zamandır masaüstünde kullanılabilecek bir 5.1 ses sistemi görmemiştik. Logitech'in X540 modeli LCD monitöre takılabilen klipsli merkez hoparlörü, kablolu kumanda birimi ve stereo sesleri 5.1'e çeviren matrix özelliği ile bu konudaki boşluğu dolduracak gibi. Üstelik 134\$'lık fiyatı ile hesapla da bir model.



GeForce 8800 Ultra geldi

Önceki aylarda NVIDIA'nın yeni hız kralı GeForce 8800 Ultra modelini çıkardığını duyurmuştu. Bugüne dek üreticilerin hemen hepsi bu modeli üretse de ülkemizde ithal eden olmamıştı. Bu ay Gigabyte bu kartı Türkiye piyasasına sunan ilk firma olduğunu açıkladı. Beraberinde Supreme Commander ve Warhammer 40k: Dark Crusade'de gelen kart Vatan Bilgisayar'da 943\$ +KDV'ye satılıyor.

EDITÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ



- Samsung 961BF



- XpertVision 1950 GT Super



- BenQ FP241W



- Plantronics Pulsar 590A



- Asus EN8800 GTS



- BeQuiet! Dark Power Pro 850W

Level Test Sistemi

Donanım bölümünde incelediğimiz ürünlerin hepsini, performans canavarı test sistemimizde deniyoruz. Lütfen değerlendirmelerimizi böyle bir sisteme göre yaptığımızı dikkate alın.

- Intel Core 2 Extreme X6800
- Asus Striker Anakart
- Asus EN8800 GTX ekran kartı
- Kingston HyperX 1066MHz 4GB DDR2-RAM
- Samsung 2x80GB Sabit Disk
- BeQuiet! Dark Power Pro 850W Güç Kaynağı
- Zalman CNP S9500+
- Logitech G15 Klavye
- Samsung SyncMaster 960BF



Kablosuz ağlar Level atladı

USRobotics Ndx serisi ile 802.11n devrini başlatıyor

Dört senedir kullanmakta olduğumuz 54Mbps hızındaki 802.11g kablosuz ağ standardı artık yerini 802.11n'e bırakıyor. Intel'in Santa Rosa platformu ile dizüstü bilgisayarların da desteklemeye başladığı 802.11n standardı hem bağlantı hızını 270Mbps hıza çıkarıyor hem de bağlantı menziline 5 kat artırıyor. Bu sayede kablosuz ağlar nihayet kablolu ağların performansını yakalamış oluyor.

Bu yeni standardı destekleyen ilk ürünleri geçen ay duyuran USRobotics, tam kadro 802.11n serisi ile karşımıza çıkıyor. Kablosuz ADSL 2+ modem, erişim noktası, PCI ve PC Card adaptörleri ile evinizdeki bütün ağı 802.11n'e geçirmeniz mümkün. Ayrıca ürünler USRobotics'in 802.11g'de kullandığı MAXg teknolojisini de destekliyor ve PCI ağ adaptörü dahil tüm ürünlerde üç anten bulunuyor.



İNCELEME [TUĞBEK ÖLEK tugbek@level.com.tr]

BenQ Joybook S41

DIRECTX 10 VE SANTA ROSA BİR ARADA

|| SİZE GEÇEN AY Intel'in nesil yeni Centrino Duo teknolojisinden bahsetmiştik. Ancak bu teknolojiyi kullanan dizüstü bilgisayarların bu kadar hızlı karşımıza çıkmasını beklemiyorduk. Intel'in duyurusundan iki hafta sonra BenQ bu yeni teknolojiyi ve yeni PM965 çipsetini kullanan ilk modeli Joybook S41'i elimize tutuşturdu.

Yeni Centrino Duo'ların en çarpıcı özelliklerinden biri de daha güçlü ve hızlı bağlantı sağlayan

802.11N kablosuz ağ bağlantısına sahip olmaları. BenQ bu yeni çipsete

ek olarak sistemde yüksek performanslı Intel Core 2

Duo T7100 işlemcisi kullanmış. İşin asıl

güzel yanı

sistemdeki

DirectX 10

destekli

NVIDIA

GeForce

8600M GS

ekran kartı.

Toplam 16 stream

işlemcisi,

600MHz

çekirdek

hızı 1GB'a

kadar

Turbo

Cache belleği

ile dizüstü bir



Üretim: BenQ www.benq.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr
Fiyatı: 1499\$ +KDV

bilgisayar için oldukça iyi bir performans sunuyor. Üzerinde 512MB DDR2 bellek bulunan S41, 2GB'a kadar bellek kapasitesini destekliyor.

Ancak Joybook S41'in marifetleri bu kadar da değil. Bu aynı zamanda bizim gördüğümüz üzerinde HDMI çıkışı bulunan ilk dizüstü bilgisayar. Bu sayede bilgisayarınızı televizyona bağlayıp Full HD destekli filmler izleyebiliyorsunuz. Güçlü işlemci ve ekran kartı sayesinde S41 Full HD filmleri oynatmada sorun yaşamıyor.

S41'in ilginç yanlarından biri bütün bu yüksek teknoloji ve performansın 14.1"lik küçük ve hafif bir modelde bir araya geliyor olması. Pilsiz ağırlığı sadece 2.05kg olan S41 sizinle birlikte her yere geliyor. Ayrıca S41 ile BenQ ürün tasarım çizgisini de oldukça geliştirmiş. Tasarım süper değil belki ama eskiye göre daha modern bir çizgisi var. Ayrıca iç yüzeyde kullanılan alüminyum kaplama klavye altında aşınmalar olmasını engelliyor.

Ayrıca 14.1" ekran widescreen ve 16ms gibi dizüstü bilgisayarlar için olabilecek en düşük tepki süresine sahip. Bütün bu özellikler bir araya gelince Joybook S41 bugün için oyun oynamak ve HD film izlemek için tercih edebileceğiniz en iyi bilgisayarlardan biri. Fiyatı da bu özelliklere göre oldukça makul. L



PlayStation 3'ten PC yapmak

MUHTEŞEM CELL İŞLEMCİSİ, ÇILGIN RSX GRAFİK İŞLEMCİSİ VE BLU RAY SÜRÜCÜSÜ İLE PS3'DEN HARİKA BİR PC OLMAZ MIYDI?

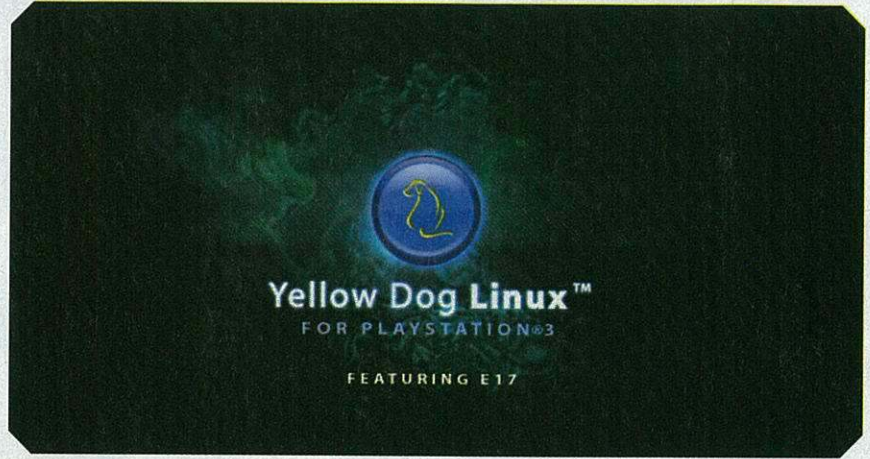
[[SONY PS 3'Ü İLK DUYURDUĞUNDA YENİ KONSOLUNDA kullandığı Cell işlemcisi yere göğe koyamamıştı. Power PC ana işlemcisi ve 7 işlem birimi ile hiç görmediğimiz kadar komplike ve güçlü bir işlemciydi Cell. Tanıtım demolarında yaptığı şeyler ağızımızı açık bırakıyordu. O zamandan bu yana sürekli olarak Cell'in PC'lerde kullanılıp kullanılmayacağı konuşuldu. Cell projesinin diğer üyeleri Toshiba ve IBM'in Cell kullanan PC'ler üreteceği rivayetleri dolaştı ortalıkta.

Halbuki elimizde PS 3 varken Cell kullanan bir PC hayal etmek niye. Tek yapmamız gereken PS 3'e bilgisayar işletim sistemi kurmak. Zaten en başından Sony, PS 3'ün Linux destekli olacağını söylemiş miydi? O zaman kuralım Linux'umuzu. Ofis, web, resim editleme bütün programlar elimizin altında. Üstelik Linux'da artık bir ton oyun da var.

HANGİ LINUX KURULABİLİYOR?

Şimdi durup da baktığımda yola iki hafta önce bu gazla çıktığıma inanamıyorum. Nasıl da safmışım meğerse. Evet PS3 ile Sony Linux desteği veriyor. Ama bu herhangi bir Linux dağıtımını kurup çalıştırabileceğiniz anlamına gelmiyor. Sadece Yellow Dog Linux kurabiliyorsunuz. Muhtemelen lisans sorunları yüzünden (Sony'de klasiktir) diğer firmalar PS3 için resmi olarak Linux geliştirmiyor. Fedora 5'i ve Gentoo'yu kurabilenler var PS3'e ama hem kurulumları zor hem de çok fazla sorun çıkarıyorlar. Kısacası PS3 için şu an tek şansımız sarı bir köpek.

Yellow Dog piyasaya geçen sene sonlarında çıktı. Ancak geçtiğimiz aylara kadar sadece para ile satılıyordu ve bir türlü ücretsiz sürümünü yayınlamıyorlardı. Sanırım



birilerinin Terrasoft'a Linux'un ne olduğunu hatırlatması gerektiği ücretsiz sürümler için. Neyse kıyakın zamanda public mirror'lar devreye girdi ve ücretsiz olarak indirilmeye başlandı. Biz de kendimize bir kopya çekip denedik elbette.

DERTSİZ BİR KURULUM

Yellow Dog'un kurulumu hiç de zor değil. Boot Loader denen bir dosyayı bir USB diske kaydedip takıyorsunuz ve ayarlardan Install Other OS'u seçiyorsunuz. Sonra bastığınız Yellow Dog kurulum DVD'sinden kurulumu yapıyorsunuz. Ancak mutlaka bir USB klavyeniz olması gerekiyor, faremeniz olması da iyi olur. Ayrıca Linux kurabilmek için PS3 diskinizi formatlamak ve iki ayrı parça haline getirmek zorundasınız. Bu yüzden önce bütün oyun verilerinizi yedekleyin.

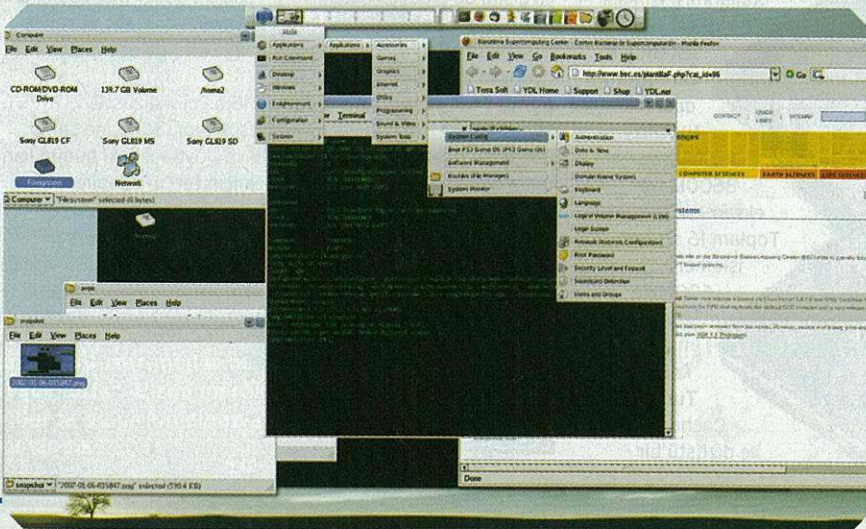
Kurulum oldukça dertsiz geçiyor ama Yellow Dog'un kendisi ile karşılaşınca dertler başlıyor. Performansın yavaşlığını görünce şok olmamak elde değil. Başlat çubuğunda

dolanırken bile sistem kasım kasım kasılıyor. GIMP ile yapacağınız en basit resim düzeltmeleri bile dakikalar alıyor. Büyük bir hayal kırıklığı olarak Yellow Dog güzelim PS3'ümüzün hiçbir özelliğini kullanmıyor. Cell işlemcisi ve RSX ekran kartı başta olmak üzere Yellow Dog'un adam gibi desteklediği tek bir donanım yok PlayStation 3 üzerinde. Mesela Cell'in yedi işlem biriminden sadece ikisini kullanıyor. OpenGL desteği olmadığı için Nvidia RSX'i 10 sene öncesinin S3 Virge kartları seviyesinde kullanıyor. Zaten PS3'den aldığımız elektrik Pentium MMX 166, 64MB Ram, 2MB ekran kartı tadında. Ya da ne bileyim Windows'u kurduktan sonra sürücülerini kurmazsanız takoz takoz çalışır ya bilgisayarınız.

Üstelik Yellow Dog eski sürüm bir Fedora üzerine geliştirilmiş. Bir türlü Fedora sürümünü öğrenemedim ama denediğim yeni programlar bir türlü çalışmıyor. Hangi Linux programını denesem ben bunda çalışmam diye ağlıyorum. Sonuç tam bir facia, performans öyle düşük ki You Tube'dan video izlerken bile kasılıyor.

UZAK DURUN AMAN UZAK!

Kısacası PS3'e Linux kurarım süper bilgisayarım olur düşüncesi şimdilik bir hayalden öteye gitmiyor. Başka biri işe el atana ya da Terra Soft biraz uğraşıp Yellow Dog'u adam edene kadar bence PS3'e Linux kurmayı denemeyin bile. İlla denemek istiyorsanız www.terrasoftsolutions.com/resources/ftp_mirrors.shtml adresinden ücretsiz çekebileceğiniz adresleri bulabilirsiniz. Ayrıca www.playstation.com/ps3-openplatform/index.html adresinde kurulumla ilgili bilgiler ve www.terrasoftsolutions.com/support/installation/ydl5.0.2_ps3_guide.pdf adresinde kurulum rehberi var. Ama söylemedi demeyin... L





İNCELEME [TUĞBEK ÖLEK tugbek@level.com.tr]

Asus P525

AKILLI OLMAK İLLA KULLANIŞSIZLIK ANLAMINA GELMEZ

[[ASUS'UN BU KADAR çeşitli teknolojik ürün üretmesi ve hepsinde de başarılı olması gerçekten şaşırtıcı. Ancak bugüne kadar en zayıf oldukları ürün grubu cep telefonlarıydı. Ancak uzun süredir kaliteli avuç içi bilgisayarlar üreten Asus bu konudaki deneyimiyle telefon piyasasında da söz sahibi olacak gibi. Asus P525, Windows Mobile 5.0 kullanıyor ve 240x320 piksel yüksek çözünürlüklü dokunmatik ekrana sahip. Bu özelliklere sahip benzer pek çok telefona göre çok daha küçük boyutları var. Ayrıca benzerlerinden farklı olarak Q klavye yerine numeratik telefon tuşlarına sahip. Bu özellikle cihaza yazı girerken biraz zorluk doğuruyor. El yazısı veya sanal klavye kullanmanız gerekiyor. P525'in üzerinde 2MP'lik bir de kamera var. Flaşı da olan kameranın görüntü kalitesi

ortanın biraz üzerinde. Wi-Fi ve bluetooth bağlantılarına ek olarak USB'den PC'niz ile senkronize edebiliyorsunuz. Cihaz ayrıca 2GB'a kadar MiniSD kart desteğine sahip. Benim P525'de en beğendiğim özelliklerden biri pil ömrünün oldukça uzun olması. Genelde avuç içi bilgisayar özelliğine sahip telefonlar düşük pil ömürleri ile can sıkıyor. Ancak P525 normal kullanımda haftada iki şarj ile sizi rahat rahat idare ediyor. Kameranın yoğun kullanımı veya Bluetooth kulaklık kullanmak bu süreyi oldukça düşürüyor elbette. Küçük ebatları, şık tasarımı ve uzun pil ömrüyle P525 avuç içi bilgisayarı normal cep telefonlarının kullanım kolaylığına yaklaştırıyor. Bu özelliğiyle HP ve BenQ gibi daha çok özelliği daha iri cihazlarda toplamayı seven firmaların ürünlerinden farklılaşıyor. L

ÜRETİM: ASUS www.asus.com.tr
İTHALAT: Hızlı Sistem www.hs.com.tr
Boğaziçi www.bogazici.com.tr
FİYAT: 509\$ +KDV



PERFORMANS

FİYAT

ARTILAR

Küçük ebatlar
uzun pil ömrü.

EKSİLER

Rakiplerine göre daha az
özellige sahip.

İZLENİM [OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr]

Shader Teknolojisinin Ardındaki Gerçekler

"EKRAN KARTIM BENİ NE KADAR İDARE EDER?", "YENİ OYUNLAR NEDEN AÇILMIYOR"

[[YILLARDAN BERİ SAĞDAN, SOLDAN DUYDUĞUMUZ HALDE belkide net olarak "şudur" diyemediğimiz bir teknolojidir Shader Processing. Ekran kartları ve bazı oyunları çalıştıramadığımızda sıkça karşımıza çıkar, bizi de bir o kadar meraklandırır, yer yer de sinir eder. Şu aralar ekran kartınız SM 3.0 desteklemiyor bu oyun çalışmaz mesajları bollaşmışken sizlere şu işin aslını anlatalım dedik.

Shader Model teknolojisi, temelde Vertex ve Pixel Shader grafik işleme sistemlerinden oluşur. Vertex objeleri ve deformasyonları, Pixel ise sudaki dalga gibi kaplama efektlerini yönetir. Bu ikisi bir araya gelince oyundaki bütün grafikleri el birliğiyle oluşturular. Yani Shader dediğimiz şey ekran kartında fazladan efekt falan yapar birşey değil ekran kartının bizzat kendi ana işlem birimidir. Bu yüzden Shader Teknolojisindeki her değişim oyun grafiklerinde devrim yaratıyor. Yan taraftaki karşılaştırmalı örneklerle bir göz atarsanız dediğimi daha iyi anlayabilirsiniz.

ESKİ SHADER'IN PABUCU DAMA

Hem Vertex Shader, hem de Pixel Shader birimleri programlanabilir hale DirectX 8.0 ile 2000'in sonunda geçti. Bir kaç sene sonra Shader desteği olmayan ekran kartları hiçbir oyunu oynatamaz hale gelmişti. Teknoloji hızla ilerleriyor ama piyasada yeterince ekran kartı olmadan yeni Shader teknolojilerinin oyunlarda boy göstermesi pek beklenemez elbette. Çünkü bir oyunda hem eski hem yeni Shader

teknolojilerini desteklemek çok zahmetli ve masraflı. Bu yüzden oyun üreticileri yeni bir Shader Model çıkıp bunu destekleyen kartlar piyasada 1-2 sene boyunca satılınca eski Shader Modellerin desteğini anında kesiyorlar. Sonuçta yeni ekran kartları 3-4 sene önce alınmış ekran kartlarında çalışmamaya başlıyor. Şimdi ise Nvidia Geforce 8 ve ATI Radeon HD 2000 serileri ile DirectX 10'a uyumlu ekran kartlarına terfi ederken, Shader Model 4.0 teknolojisine de geçmiş olacağız, bu teknolojiyi kullanan oyunlara kavuşmamıza ise 4-5 ay var daha. Ama kavuşunca da ciddi şu "gerçek görüntüde oyun" işinin laftan ibaret olmadığını göreceğiz. Bu teknolojinin tüm oyunlarda standart hale gelmesi 2 seneden fazla da alabilir. Peki SM 4.0 yaygınlaşana kadar ne olacak?

O zamana kadar SM 3.0 teknolojisine sahip ekran kartlarımızla idare edip SM 3.0 destekli oyunları oynamaya devam edeceğiz. SM 3.0 teknolojisine sahip bu ekran kartları ise bildiğimiz gibi Nvidia Geforce 6 ve 7 serisi ve ATI Radeon X1xxx serileri (X1600 Pro gibi). SM 3.0 teknolojisinin alt yapısı 2004'ün sonundan beri hazırlansa da (DirectX sürümleri ve ekran kartı modelleriyle) bu teknolojiye sahip oyunların sayısı ancak son bir senedir arttı. Artık neredeyse piyasaya çıkan bütün oyunlar SM 3.0 desteğine sahipler. Bu da demek oluyor ki SM 2.0 destekli kartlar için ayrılık vakti geldi çattı [Nvidia Geforce FX ve 4 (MX) serileri, ATI Radeon Xxxx (X850 gibi) ve 9xxx (9800 gibi)

serileri]. Bu kartlar her geçen gün daha az yeni oyun oynatabilecekler.

Gördüğünüz gibi ortalama iki senede bir yenilenen Shader teknolojileri, bir yerde "Ekran kartım beni ne kadar idare eder?" sorusunun cevabını oluşturuyor. Bu da eğer elinizde SM 3.0 destekli iyi bir ekran kartı varsa iki yıl daha, SM 4.0 destekli iyi bir kart varsa da dört yıl boyunca kullanabileceğiniz şansınız olduğunu gösteriyor. L



NETWORK 2: Yerel Ağ Kurulumu

BİLGİSAYARIMIZI YALNIZLIKTAN KURTARALIM

[[DONANIM EL KİTABI DİZİMİZİN GEÇEN AYINDA ADSL kullanarak internete bağlanmış ve internetten oyun oynayabilmek için ipuçları almıştık. Bu ay ise eski moda kablolu ağları ve gittikçe popülerleşen kablosuz ağları nasıl kuracağımızı göreceğiz.

A) HUB KULLANARAK BAĞLANTI

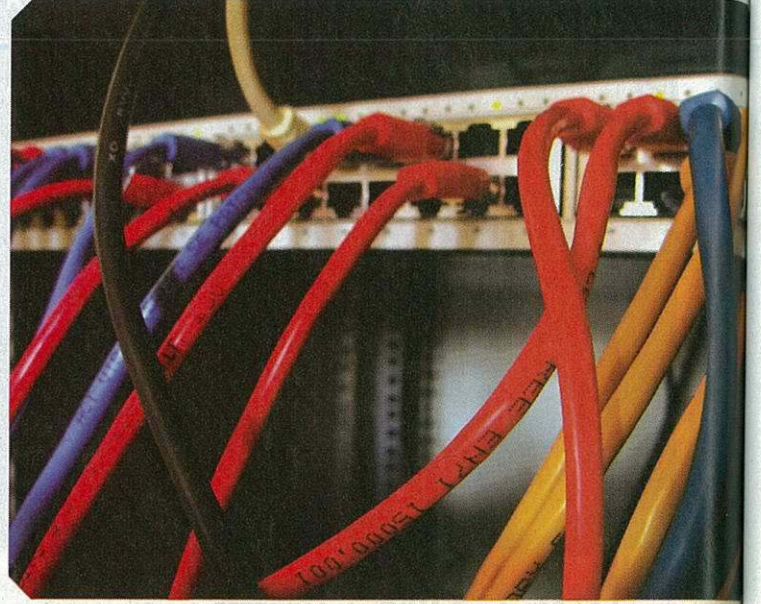
Bir yerel ağ kurarken kullanabileceğimiz en güvenilir ve performanslı yöntemdir hub kullanmak. Bunun için bir hub alırız ve ondan bütün bilgisayarlar giden kablolarımızı çekeriz, ayarlarını da yaptık mı herkes mutlu olur. Dışarıdan böyle görünse bile bu basit işlem binlerce sorun çıkarma potansiyeline sahiptir. Birbirini görmeyen, dosya paylaşamayan, internete çıkamayan birileri daima vardır. Bu yüzden beş ya da daha az bilgisayar kullanacaksanız ağızda bütün problemleri tek bir cihazla komple çözmek en iyisi. Piyasada 100 - 150 YTL arasına bulabileceğiniz kablosuz ADSL modemlerin çoğu bütün dertlerinizi çözebilir. Bunların üzerinde 4-5 yerel ağ portu bulunduğu için hub olarak çalışıyorlar. Ama asıl fark içlerinde DHCP sunucusu ve Router olması. DHCP bilgisayarlar IP adreslerini verirken, Router'da interneti paylaşıyor. Böylece cihaza taktığınız her bilgisayar (ağ kartı düzgün çalışıyorsa), anında internete girebilir. Zaten ADSL modem olarak da çalıştığından ve

üzerlerinde donanımsal firewall olduğundan bir ağın ihtiyacı olan her şey tamamlanmış oluyor. Bu cihazların bütün ayarları da web ara yüzünden yapılabilir. Kısacası bir eve ağ kurmanın en kolay yolu yeterince ethernet portu olan bir kablosuz ağ modemi almak.

Eğer kablosuz modemlerin portları sizin için yeterli değilse ya da ben mazozistim evime klasik ağ kuracağım diyorsanız sadece hub kullanarak da bir ağ kurabiliriz. Burda dikkat etmek gereken ilk şey hub'ımızda switch özelliği bulunması. Bu cihazlar sadece switch ya da hub switch olarak da adlandırılır. Sekiz portluk Fast Ethernet (100 Mbit/s) switch'ler 80 YTL, Gigabit'ler (1000 Mbit/s) ise 120 YTL civarına bulunabilir. Switch'imizi yerleştirip bütün bilgisayarların ağ kablolarını buna bağladıktan sonra ilk yapmamız gereken IP adreslerini ayarlamak.

1- IP ADRES AYARLARI

Eğer ağızda bir DHCP sunucusu yoksa her bilgisayara tek tek IP ayarı girmelisiniz. Bunun için Denetim Masasından, Ağ ve İnternet Bağlantıları'na girin ve orada Ağ Bağlantılarını seçin. Açılan pencereden Yerel Ağ Bağlantısı'nı seçin ve sağ tık yapıp özelliklerine girin. Karşınıza çıkan listeden TCP/IP'yi seçin ve özelliklerine girin. IP adresi ve diğer bilgileri bu pencereden gireceğiz. Benim tavsiyem IP'leri 192.168.0.2'den başlatıp



her bilgisayarda son rakamı bir arttırmak. Ayrıca bu IP adresinde her bilgisayara Subnet Mask olarak 255.255.255.0 girmemiz gerekiyor. Eğer ağdaki bilgisayarlardan biri İnternet'e çıkışı sağlıyorsa bu bilgisayara 192.168.0.1 adresini verin. Ayrıca tüm bilgisayarlar için Ağ Geçidini ve DNS'i de 192.168.0.1 olarak ayarlayın.

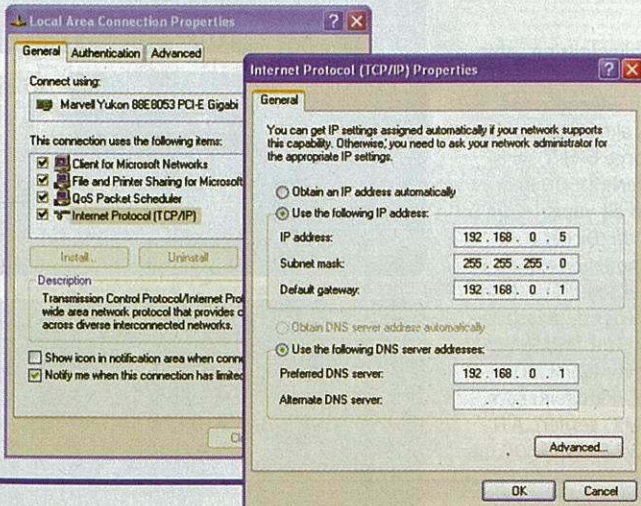
2- BAĞLANTI KONTROLÜ

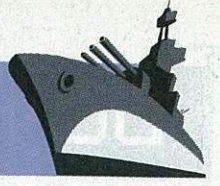
Şimdi bütün bilgisayarlarınızın ağda birbirini görebiliyor olması lazım. Ağ Bağlantılarım'a girip bütün bilgisayarlar birbirini görebiliyor mu kontrol edin. Bu penceredeki listenin oluşması bazen beş dakika kadar alabiliyor. Bu yüzden bağlantıyı kontrol etmenin en kolay yolu sistemleri pinglemek. Başlat'dan Çalıştır'ı seçin ve "CMD" yazıp enter'a basın. Açılan pencereye Ping 192.168.0.X yazın (X yerine ağdaki diğer PC'lerin numarasını girin) ve enter'a basın. Bu komutu girince kullandığınız bilgisayar IP'sini girdiğiniz bilgisayarlar iletişim kuracak ve size iki bilgisayar arasındaki paket gidiş geliş sürelerini söyleyecek. Eğer karşı bilgisayara erişemiyorsa, ekranda üst süte "Request Timed Out" mesajı belirecek. Diğer bilgisayarlardan Ping ile ulaşamadığınız sistemlerin önce ağ kartı sürücülerini, sonra IP ayarlarını ve son olarak kablosunu kontrol edin.

Eğer kablo takıldığında Switch üzerinde doğru numaralı ışık yanmıyorsa ya ethernet kartı yanmıyorsa ya da kablo bozuktur. Ayrıca sorunu hızlı tespit etmek için Başlat > Çalıştır > CMD yapın tekrar ama bu sefer komut olarak "ipconfig /all" yazın. Sistem size bilgisayara bağlı tüm ağ kartlarının durumlarını ve mevcut ayarlarını listeleyecek. Eğer ağda bir DHCP sunucu varsa ve bilgisayarınız doğru IP'yi alamamışsa "ipconfig /renew" komutu ile sıfırdan IP isteminde bulunabilirsiniz. Eğer bir sistemi pingleyebiliyor ama ağ bağlantılarında göremiyorsanız bir gezgin penceresi açın (herhangi bir klasöre çift tık yapın) adres çubuğuna //192.168.0.X şeklinde o bilgisayarın IP adresini girin. Bu şekilde ulaşabilirsiniz.

B) CROSS BAĞLANTI

Eğer elinizde iki bilgisayar varsa ve bunları kolay yoldan birbirine bağlamak istiyorsanız iki bilgisayarı birbirine tek bir kablo ile bağlayabilirsiniz. İş kolay yoldan halletmek isterseniz iki ucu USB ağ bağlantı cihazı olarak Tak Çalıştır olarak bu bağlantıyı kurabilirsiniz. Eğer ethernet kullanmak istiyorsanız Cross adı verilen içindeki telleri normalden farklı dizilmiş ağ kablosu gerekecek. Bunu çoğu bilgisayarıcıda üretilebilirsiniz. Bu kabloyla iki sistemi birbirine





başlayın ve yukarıda anlatıldığı şekilde IP ayarlarını yapın.

C) KABLOSUZ BAĞLANTI

Kablosuz modeminizi ya da Acces Point'inizi ağınıza bağlayın.

Eğer ağınız tamamen kablosuz olacaksa cihazın kullanma kılavuzundan ilk bağlantıyı nasıl yapacağınıza bakın, bu cihazdan cihaza farklılık göstermektedir. Ayrıca her cihazın web ara yüzü ile yani IE ve Firefox ile ulaşılan bir ayar ekranı vardır. Buna nasıl bağlanacağınıza da kılavuzdan bulup dikkatlice okuyun. Bazen bu ara yüzlere ulaşmak için PC'nizin IP adresini geçici olarak değiştirmeniz gerekebilir.

Cihazın arayüzüne ulaştıktan sonra öncelikle SSID ismini değiştirin. Buna gördüğünüzde kolayca hatırlayacağınız ama kimliğinizi ele vermeyen "Spideynin_ağı", "Senaglama" gibi saçma bir şeyler yazabilirsiniz. Kanal (Channel) numarasını değiştirmenize gerek yok. Ancak çevrede çok kablosuz ağ varsa ve birbirini yavaşlattığını düşünüyorsanız farklı rakamlar deneyebilirsiniz kanal için.

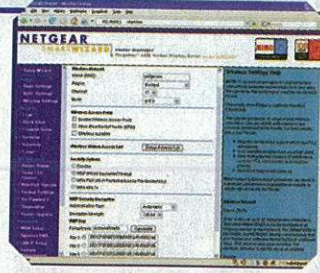
Eğer ayarlarınız içinde Allow Broadcast of Name (SSID) ya da Ağ ismi görülebilir gibi bir ayar varsa bunu aktif hale getirin. Bu sayede bilgisayarlarınızı ağa kolayca bağlayabileceğiz. Ama her ölüne gelen girsin istemediğimizden ağıımızı şifrelemeliyiz. Bunun için güvenlik ayarlarından WEP (Wired Equivalent Privacy) tipi şifrelemeyi seçin. Wep güvenliğini 128-bit olarak seçin ve Passphrase (Şifre) kısmına 13 karakterli bir şifre girip generate (oluştur veya benzeri bir ismi olabilir) tuşuna basın. Bu size 26 karakterli daha komplike bir şifre oluşturacak. Ayarlarınızı kaydederseniz artık bu şifreyi bilmeyenler kablosuz ağınıza bağlanamayacaklar.

Kablosuz ağınıza sık sık yeni bilgisayarlar bağlanıyorsa ekstra güvenlik için birkaç adım daha atabiliriz. Mesela bütün bilgisayarlarınızı ağa soktuysanız SSID isminin görülebilmesini kaldırın. Böylece dışarıdan ağına fark edilemez. Ayrıca kablosuz cihazınızın ayarlarında bir "Access List" (erişim listesi) oluşturup aktif hale getirebilirsiniz. Bu listeyle her sistemin kendi MAC adresini yani fiziksel adını girmelisiniz.

MAC adresleri öğrenmek için her sistemde "ipconfig /all" komutunu çalıştırabilirsiniz. Aktif hale gelince bu listedeki bilgisayarlar dışında hiçbir sistem ağınıza erişemez.

D) DOSYA, YAZICI VE İNTERNET PAYLAŞMAK

Sistemimizi dosya paylaşımına hazırlamak için tek yapmanız gereken bir klasöre sağ tık yapıp "Paylaşım ve Güvenlik" seçeneğine girmek. Buradan "bu dosyayı ağda paylaş" seçeneğini seçin ve tamama basın. Windows size ağ bağlantısı sihirbazı çalıştırmak isteyecek, siz "hayır ne yaptığımı biliyorum sadece dosya paylaşımını aç" diyin böylece dosya paylaşımınız başlar. Sonra bu klasörün paylaşımını geri kapatabilirsiniz. Yazıcı paylaşmak için de aynı şekilde yazıcılar penceresinde yazıcımıza sağ tık yapıp paylaşım özelliklerine girmeliyiz. Eğer ağda birden fazla aynı yazıcı varsa her birinin ağ üzerindeki ismini kimin sistemine takılı olduğu ile birlikte yazmakta fayda var. İnternet paylaşmak için eğer ADSL modeminizde veya ağa bağlı ayrı bir parça olarak Router bulunmuyorsa bu işi sistemlerden biri yapmak zorunda. Önce bu sistemin kendisini İnternete bağlayın. Sonra ağ bağlantılarını girip soldaki menüden ev ya da küçük ofis ağı kurma sihirbazını çalıştırın. Bu sihirbazı takip etmeniz yeterli olacak. Önemli olan sihirbaz size sorduğunda "Bu bilgisayar ağa kendi bağlanıyor, diğer bilgisayarlar bu bilgisayar üzerinden bağlanıyor" demez. Sihirbaz tamamlandıktan sonra aynı işlemi bu sefer diğer seçeneği seçerek diğer bilgisayarları uygulayın. Zaten İnternet'e çıkan sistemin IP



adresini diğerleri için ağ geçidi (gateway) olarak girdiyse İnternete çıkabilenler. Bilgisayarlarınız ağda birbirlerini görüyor ama paylaşımlardan herhangi birini yapamıyorsa bunun sebebi güvenlik duvarı (Firewall) olabilir. Windows'un kendi güvenlik duvarı da kendi kurduğunuz güvenlik duvarları da bu paylaşımları kesebilir. Güvenlik duvarını kapatıp paylaşmayı deneyin. Eğer hala ulaşamıyorsanız ya ağ kurulumunuzda ya da paylaşım ayarlarınızda bir sorun vardır. Ayrıca Bilgisayarım'a sağ tık yapıp özelliklerine girin ve Bilgisayar İsmi sekmesinden çalışma grubunu kontrol edin. Şart olmasa bile bütün bilgisayarların aynı çalışma grubunda olması ağına daha sağlıklı çalışmasını sağlar.

AĞ TERİMLERİ SÖZLÜĞÜ

Access Point: Kablosuz cihazlar için kullanılan Hub'lara denir. Kablosuz bütün cihazlar AP'e oradan da birbirlerine bağlanabilirler.

Cat5: Yerel ağlarda en yaygın olarak kullanılan kablo tipi.

Cross: Bağlantıları ters yapılmış, iki PC veya iki switch bağlamada kullanılan özel kablo.

DHCP Sunucusu: Ağa bağlı olan bilgisayarları otomatik olarak IP adresi ve diğer bağlantı bilgilerini veren sunucu.

DNS: Adını verdiğiniz bir sunucunun, mesela web

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 İnternet güvenliği
- Bölüm 11 : Sistem güvenliği
- Bölüm 12 : Modifikasyon 1: Performans
- Bölüm 13 : Modifikasyon 2: Ses Yalıtımı ve görsel Modifikasyon
- Bölüm 14 : Network 1: ADSL ayarları ve İnternette oyun
- Bölüm 15 : Network 2: Yerel Ağ Kurulumu

sunucusunun gerçek adresini bulan sunucu.

Fast Ethernet: 100Mbit/s hızındaki ağ standardı. Bugün için kullanılan en yaygın yerel ağ tipidir.

Gigabit Ethernet: 1000Mbit/s hızındaki yeni ağ standardı.

Hub: Ağdaki bütün bilgisayarların bağlanarak veri trafiğinin oluşturulduğu ve yönetildiği ana cihaz.

IP Adresi: Bir bilgisayarın ağ üzerindeki yerini tanımlayan 12 haneli rakam.

İstemci (Client): Sunuculara bağlanarak hizmet alan standart bilgisayarlar.

MAC adres: Bütün ağ cihazlarında bulunan özel bir kimlik numarası.

Patch: İki ucu Cat5 kısa network kablosu için sıkça kullanılan bir isim.

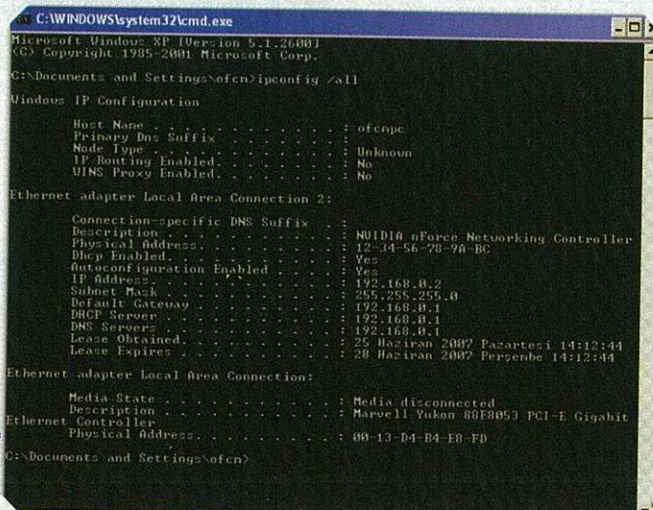
Router: Ağdaki bilgisayarların İnternet'e erişimini sağlayan cihaz.

Subnet: Aynı fiziksel ağa bağlı bilgisayarlardan farklı ağlar oluşturmak için kullanılan ikincil adres.

Sunucu (Server): Farklı işlemler için uzaktan bağlanılan ve hizmet alınan bilgisayarlar.

Switch (Hub): Hub'la aynı işlevi gören ama bunu daha efektif yapan gelişmiş bir Hub türü.

WEP: Kablosuz ağlar için şifreleme sistemi. L





BİTMİYOR ALLAH'IM BİTMİYOR!



O kız niye pırasa sallıyor? Bu şarkı bitecek mi bir ara? Onu da geçtim, ne diyor bu yahu? Sus kızım fenalık geldi ama aaaaa! Yeter! Bak benim de dilime dolandı. Yatzt dit dat dala dun dın dan, dala dili dala dili run tan teyn! Zaten bir Loituma'nın levan Polkaa'sı, bir de Burak Kut'un "Goflet Goflet Tikiyz" adlı şarkısı dilere dolandı mı gitmiyor. Bu durumun insan bünyesi üzerinde yarattığı etkileri açıklamak da mümkün değil zaten. Neyse biz alalım elimize pırasamızı, geçelim Teknik Servis sorularımıza... (Ne pırasası kardeşim? Kafa mı bıraktılar... - OlgaY)

GÜÇ KAYNAĞINI YENİLEMEK BİLGİSAYARI BOZAR MI?

S Merhabalar OlgaY abi, son zamanlarda canımı sıkın bir şeyi soracağım sana. Her şey iki ay önce bir arkadaşımın kullandığım güç kaynağı hakkında bir link atması ile başladı. Linkte kullandığım marka güç kaynaklarının ne kadar kalitesiz olduğu ve sistemlerin bu ürünler nedeniyle pamuk ipliğine bağlı çalıştığını anlatıyordu. İnanamadım, adeta şok olmuştum. İnternette yaptığım kapsamlı bir araştırmadan sonra durumun

gerçekten de kötü olduğuna kanaat getirdim ve güç kaynağımı değiştirmeye karar verdim.

Yaklaşık bir ay evvel Tağan 430 Watt güç kaynağı aldım. Bu güç kaynağını Intel D915 çipsetli anakarta, Intel P4 630 (3.0 Ghz) işlemciye, iki adet 512 MB DDR belleğe, 128 MB Geforce 6600 GT Top ekran karta, bir adet 120GB sabit diske, iki adet optik okuyucuya (biri DVD-RW diğeri DVD-ROM), dört adet ledli fana ve bir adet ledsiz fana sahip bir sisteme bağladım. Aldığım Tağan güç kaynağı yeterli mi?

Asıl önemli sorunun ise Tağan'a geçtikten sonra reset sorununun ortaya çıkması. Bilgisayar durduk yere reset atıyor. Mesela USB girişi ile bir aytı uzun süre bağlı kalırsa reset atıyor ve o USB aracını çıkarmadan da sistem açılmıyor. Eğer çıkartmazsam bilgisayar anakartın açılış ekranında öylece duruyor. Bu hata uzun süredir olmuyor geçi.

Sesle ilgili de sorunun var. Bir oyuna girdikten sonra bilgisayardan "diitttt" sesi geliyor ve reset atıyor. Ama bunu da her oyunda yapmıyor. Silent Hunter

4'ü sesini kapatarak saatlerce oynayabiliyorum. Bu sorunlarımı nasıl çözebilirim? Şimdiden teşekkürler.
Ozan ÜST

C Merhabalar Ozanım, yeni güç kaynağın da hayırlı olsun. Öncelikle hem iyi bir marka, hem de yeterli kapasitede bir model seçmişsin. Sistemin taş çatlasa 330-350 Watt civarında bir güç tüketimi gerçekleştiriyor zaten, elindeki ise fazla fazla yeter. Hatta sistemine yeni parçalar eklesen, hatta ve hatta ilerde yeni bir sistem kursan bile gönül rahatlığı ile kullanmaya devam edebilirsin. Yaşadığın sorunlara gelince.

Bana doğrudan anakartında bir problem varmış gibi geldi. Özellikle de onboard aygıtlar konusunda. Güç kaynağı montajı sırasında yazılımsal bir değişimin gerçekleşmesi ve sistemini etkilemesi pek mümkün değil ancak fiziksel bir temas ya da kısa devreye montaj esnasında sebep olmuş olabilirsin eğer ettiğin sorunların güç kaynağından kaynaklanıp, kaynaklanmadığı ise. USB ve ses sürücülerinde bariz bir problem var. USB sorunu yüzünden BIOS'da takılması da bilgisayarının bunun kanıtı (yani işin Windows sürücülerini ile pek bir alakası yok).

Aşırı ısınma ya da güç azlığı gibi durumlardan da beklenmedik restartlar meydana gelebilir. Ancak böyle bir durumda BIOS'da takılmalar pek gözlemlenmez. Sorun biraz teknik olduğundan yapabileceklerin de sınırlı.

BIOS update ile işe başlayabilirsin. USB sorunu hala devam ediyorsa, BIOS'dan USB kökleri devre dışı bırakıp PCI girişi üstünden

USB 2.0 çevirici kart alıp (taş çatlasa 16\$) işini halledebilirsin. Ses için sorunu da gene BIOS'da onboard ses kartını devre dışı bırakıp, harici bir ses kartı alarak halledebilirsin (39\$ civarında Sound Blaster Live! 5.1 ses kartları var mesela). Bu kadar para verip, ayrı ayrı işi çözmek yerine tek bir hamleyle, anakartını değiştirerek de çözüme ulaşabilirsin.

Kolay gelsin Ozan. Kendine iyi bak, görüşmek üzere.

ŞEFİN ANAKART VE BELLEK TAVSİYESİ

S OlgaY ve Tuğbek abilerim hepimize selamlarımı iletiyorum umarım iyisinizdir, hava değişimlerinden az etkileniyorsunuzdur. Fazla geyiğe girmeden (Biz geyiğe Kurban Bayram'ında gireriz değil mi ustam? Hani danaya girer gibi. Geyik kesilmez mi? Bak onu biliyordum... - OlgaY) sorularına geçeyim diyorum. Yanıtlarsanız çok da sevinirim.

1- Ben Intel Core 2 Duo E4300 işlemcisini almaya karar verdim. Bunun yanında anakart konusunda kararsızım. Gigabyte P965 DS3 ve Asus P5B arasında gidip geliyorum. İkiside hemen hemen aynı olduğunu söylüyorlar ama Asus daha fazla performans vaat ediyormuş. Lakin onda da cızırtı ve uyumsuzluk sorunu yaşıyordum çok kafam karıştı, hangisi olmalı?

2- Doğrusunu söylemek gerekirse overclocktan pek anlamıyorum, bu alacağım işlemci ve anakarttan overclock etmeden yeterli performans elde edermiyim?

3- Kingston bellekleri herkes çok övüyor fakat hemen hemen bütün o/c sistemlerinde Geil marka bellek kullanıyorlar. Acaba hangisini almalıyım?

4- Ve son sorum, ben dört senedir her ay level aldım ama derslere önem vermek amacıyla son üç ay alamamıştım ve çok pişmanım bunları nasıl telafi edebilirim.

Her şey için teşekkür ederim, sıcak havalardan kalbinize dolsun.
Kıvanç ERKEN

Level Dergisi Dershane ÖSS Soru Bankası

I. OlgaY'ın Rusya'ya, Mehmet'in Avrupa'ya geç mevsiminin gelmesi.

II. Kaan'ın süreklilik askerlik anılarını anlatması.

III. Göker'in işkolik olup, WOWkolikler derneğinden atılması.

IV. Burak'ın üst kattan gelen-geçene fındık-fıstık atıyor olması.

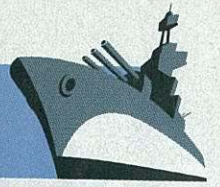
Yukarıdaki mevsimsel olaylar aşağıdaki nedenlerin hangisiyle açıklanabilir?

- 21 Haziran'ın en uzun gün, en kısa gece olmasıyla (elbet vardır bir alakası)
- Küresel ısınmayla (sıcakta insan metabolizması daha bir şenlenir di mi efendim)
- Tuğbeksiz yorulmayla (nasıl beceriyorsa türlü türlü işler çıkarıp duruyor)
- Çipçiller ve ofise yapılan akınlarla (hep o Burak, ah o Burak...)

e) Açıklanamaz, bu yüzden doğrudan X-Files ile alakalıdır (ai bir de buradan yak)

2. Aşağıdaki bölgelerden hangisinin Tuğbek ve Serpil çiftinin evine sınırlı yoktur?

- Orta Dünya'nın (Gandalf arada beş çayına geliyormuş)
- OlgaY'ın evinin (Öh be kardeşim, burada da mı buldun)
- Pamuk preses ve yedi göller (Beyşehir, Eğridir, Burdur oralar komple)
- Bakkal ve çakkalın (Bakkal insanın evinin önünde bile olsa uzaktır, kesinlikle evlere servis gerekir. Kaçtı marketin telefonu?)
- Hep biri



SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

C Hoş geldin Kıvanç kardeş, sefalara getirdin. Otur yamacımıza anlat derdini hele. Duyduk ki yeni bilgisayar almak istemişsin ama derdin, tasan bitmezmiş. Derdin, tasan bu olsun, biz ne güzel duruyoruz?

ve riskli bir iştir. Şu halde kalkışman da yarardan çok, zarar getirebilir. Sana tavsiyem bu işlemciyi Directx 10 destekli, en az orta seviye bir ekran kartı ile desteklemen (8600 GTS mesela).

Standart bir kullanıcı için Kingston'ı gönül rahatlığı tavsiye edebilirim. Ama overclockçular için bunlar yeterli olmayacaktır. Onlara ise Mushkin, Corsair, Geil ve OCZ gibi markaların, yüksek frekans ve düşük zamanlama değerlerine sahip belleklerini kullanmalarını tavsiye ediyorum. Ancak sen overclock işine girmeyeceğin için sana Kingston yeterli olacaktır. Bu arada bu markaların bellekleriyle de overclock işlemi yapabilirsin. Mesela evde bakır plakalar ile soğuttuğum iki Twinmos bellek kullanıyorum ve sistemim overclocklu. Ama abartı değerlerde değil tabii ki. Bu da aklında bulunsun.

Üç ayın telafisi şu an için zor gözüküyor. Keşke GameX'e gelseydin, sapır sapır eski sayılar dağıtıldı. Ama dur bakalım, gün doğmadan neler doğar. Sinan'ım, sen ne dersin?

Bizden bu kadar Kıvanç kardeş,

umarım yardımcı olabilmişizdir. Kendine iyi bak, iyi oyunlar...

ACİL DIRECTX 10 ARANIYOR

S Merhabalar OlgaY abi, benim acil DirectX 10'a ihtiyacım var. Nereden indirebilirim? Microsoft.com'dan indiriyorum ve hep DirectX 9.0c çıkıyor. Üstüne bir de DirectX hatası vermeye devam ediyor. Zaten yükledikten sonra restart bile atmıyor. Yardım et OlgaY abim. Hiç bir oyunu oynamıyorum. Dizüstü bilgisayarım Toshiba Satellite A130/135 serisinden. Cevap vereceğine inanıyorum OlgaY abim. Çok kötü durumdayım. Engin YILDIRIM

C Merhabalar Engin, sorununu tam olarak açıklamamışsın ama biz gene de yardımcı olmaya çalışalım. İlk önce DirectX 10 kod dosyalarına <http://msdn2.microsoft.com/en-us/xna/aa937788.aspx> adresinden ulaşabilirsin. Ancak büyük ihtimalle bu sorununu çözmeyecektir. Çünkü sorunun

kaynağı DirectX değil, ekran kartı sürücüsü. İlk önce ekran kartı sürücüsünü internetten indir ve güncelle. Toshiba'nın internet sitesi yerine (dizüstü bilgisayarının ekran kartı üreticisine göre) Nvidia, ATI ve Intel'in internet sitelerinden gereken dosyaları bulabilirsin. Bu işlemden sonra DirectX 9.0c kursan bile istediğin her oyunu oynayabilirsin.

Bu aylık da bu kadar Teknik Servis okurları. Gelecek ay bambaşka maceralar ve sorunlarla karşınızda olacağız. Şimdi ise sıra Teknik Servis'in resmi şarkısına geldi. "Çekmediğim dertten çile kalmadı. Arızasız gündüzüm, gecem olmadı....." (Olgaayv!!! Ayın 26'sı oldu Teknik Servis yazısı neredede!! -TÖ) (Ustav bir hafta önce getirip kendi ellerimle verdim ya -OlgaY) (Hadi ya... tüh be... -TÖ) (Noldu ki ustam hayırdır -OlgaY) (Ulan yine format yedik iyi mi. Güç kaynağı hiç yetmez oldu valla -TÖ)

Kapudane IV. OlgaY Paşa

ÜRÜNLERİ BULABİLECEĞİNİZ ADRESLER

shop.arena.com.tr, www.bogazici.com.tr, www.hepsiburada.com
www.eksenbilgisayar.com, www.firebal.net, www.gold.com.tr
www.vatanbilgisayar.com, www.hs.com.tr

DONANIM PAZARI

Dolar kurunda yaşanan düşüşle birlikte fiyatların hafif bir yükseliş içinde olduğunu görüyoruz. Giriş ve orta segmentte, Directx 10 uyumlu ekran kartına sahip yeni bir sistem almayı ya da upgrade yapmayı düşünenler Radeon HD 2000 serisinin piyasalara tamamen giriş yapmasını beklenmeli. Üst segment kullanıcıları ise gönül rahatlığı ile Geforce 8800 modellerini tercih edebilir. Quad core işlemciler için ise kullanıcıları temkinli olmaya çağırıyoruz, şu an geçiş yapmak için oldukça erken. Çift çekirdekli işlemciler ise özellikle yüksek cacheli modelleri ile cazibelerini korumaya devam ediyor.

	EKONOMİK		İDEAL		SÜPER	
İşlemci	INTEL CORE 2 DUO E4300	\$142	INTEL CORE 2 DUO E6600	\$269	Intel Quad Core Q6600	\$585
Anakart	ASUS P5B	\$125	ASUS P5B	\$125	ASUS Striker Extreme	\$336
Bellek	512MB DDR2-800 KINGSTON	\$41	1GB DDR2-800 KINGSTON HYPERX	\$79	2GB DDR2-900 Hyperx Kingston	\$234
Sabit-disk	SAMSUNG 160GB SATAII 7200RPM 8MB	\$59	SAMSUNG 300GB SATAII 7200RPM 8MB	\$96	2xSamsung 500GB SATAII (Raid 0)	\$340
Ekran Kartı	LEADTEK PX8500GT 256 MB	\$109	LEADTEK PX8600GTS EXTREME 256 MB	\$258	Asus Extreme Geforce 8800 GTX	\$695
Monitör	SAMSUNG 794 MB FLAT 17"	\$115	SAMSUNG SYNCMASTER 932B	\$261	Samsung 226BW	\$429
Optik sürücü	SAMSUNG 18X DVD/RW	\$39	SAMSUNG 18X DVD/RW	\$39	Samsung 18X DVD/RW (SH-S183L)	\$36
Ses Kartı	ENTEGRÉ	\$0	SOUND BLASTER X-FI EXTREME MUSIC	\$121	Sound Blaster X-Fi Fatality	\$285
Kasa	ASUS TA-250 (350 WATT)	\$59	THERMALTAKE TSUNAMI (+BE QUIET! 450W)	\$288	CoolerMaster Stackler	\$203
Klavye	LOGITECH INTERNET PRO	\$14	LOGITECH G15	\$95	Logitech G15	\$95
Mouse	GENIUS NAVIGATOR	\$26	LOGITECH G3	\$69	Logitech G5	\$94

\$729

\$1,700

\$4,574

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.

Hep Kazanan Siz Olun

HEPİMİZ OYUNLARDA TAKILINCA SİNİR OLURUZ. Hiç birimiz İNTERNETTE OYUN OYNARKEN KAYBETMEKTEN HOŞLANMAYIZ. AMA İŞ DÖNÜP DOLAŞIP DA HİLE YAPMAYA GELİNCE, İÇİMİZİ BİR HUZURSUZLUK KAPLAR: EN SEVDİĞİMİZ HOBİMİZDE "KOPYA ÇEKMEK" BİZİ SUÇLULUK DUYGUSUNA HAPSEDER.

AMA BUNUN BİR ÇARESİ VAR: HİLE YAPMADAN DA HER OYUNDA BAŞARILI OLABİLİRİZ. SADECE GÖZLERİMİZİ BİRAZ DAHA AÇIK TUTUP, ÇOK BASİT ÇÖZÜMLERİ GÖREBİLMELİYİZ. BİZ DE ŞİMDİ SİZE EN POPÜLER OYUNLAR VE BAZI TÜRLER HAKKINDA ZİHNİNİZİ AÇACAK BASAİT ÇÖZÜMLER SUNACAĞIZ.

TÜM DEVASA ONLINE'LAR KADIN OLMAK İYİ BİR FİKİRDİR

Bir devasa online'da kendinize "kadın süsü" vermenin iki yolu vardır: Avatar'ınızın görünüşü kadın olsa da, grubunuzdakilere sizin bir erkek olduğunuzu söylersiniz. Bu durumda tek avantajınız, oyun boyunca her fırsatta fare tekerleğini ileri-geri ittirirsiniz. Diğer yolda ise tam bir "role-play" yapma durumu vardır. Hem avatar'ınızla, hem de davranış ve sözlerinizle karşınızdakilere bir "kadın oyuncu" olduğunuza inandırabilirsiniz, size yardım etmek isteyenlerde, size birkaç altın "hibe etmek" isteyenlerde bir artist göreceksiniz. Bilgisayarlarının başındaki yalnız erkek oyuncuların kalbini kırmak size biraz adice gelebilir, ama bir düşünün: Şimdiye kadar bir devasa online'da yardımcı olduğunuzu hangi kadın, aslında gerçekten kadındı?

1-MANTIKLI ÖLÇÜLER KULLANIN

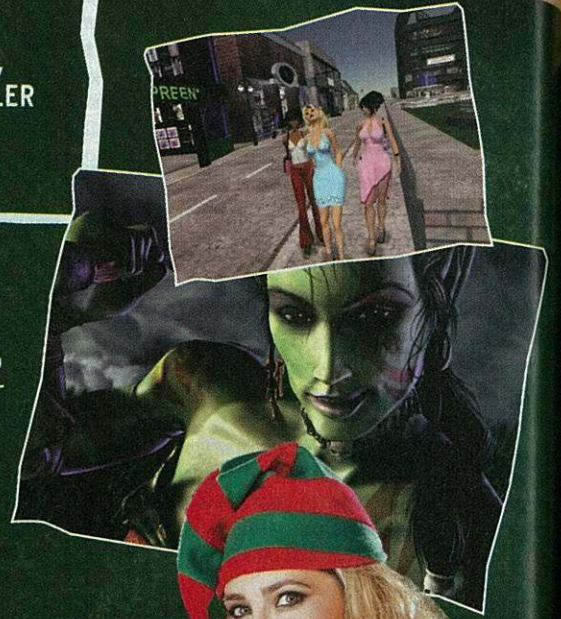
Karakterinizi yaparken, gerçekçi olun: "Vücut ölçüleri" maksimuma dayanmış, üstünde sadece sutyenden oluşan bir "plate mail" olan bir karakteri yönetenin, büyük ihtimalle göbeği atletinden taşan kıllı bir erkek olduğunu aklı başında olan herkes sezecektir. Kendine saygısı olan hiçbir kadın oyuncu "et pazarlayan" bir karakter yapmaz kendisine. Turuncu, kırmızı gibi canlı renkler giyen, mantıklı vücut ölçüleri olan bir kadın karakter yaparak işe başlayabilirsiniz. Baştan aşağı simsiyah giyinmiş, çatık kaşlı "goth" bir kadın karakteri de tercih edebilirsiniz. Daha az erkeği çekecektir, ama birilerini mutlaka ağınıza düşüreceksiniz.

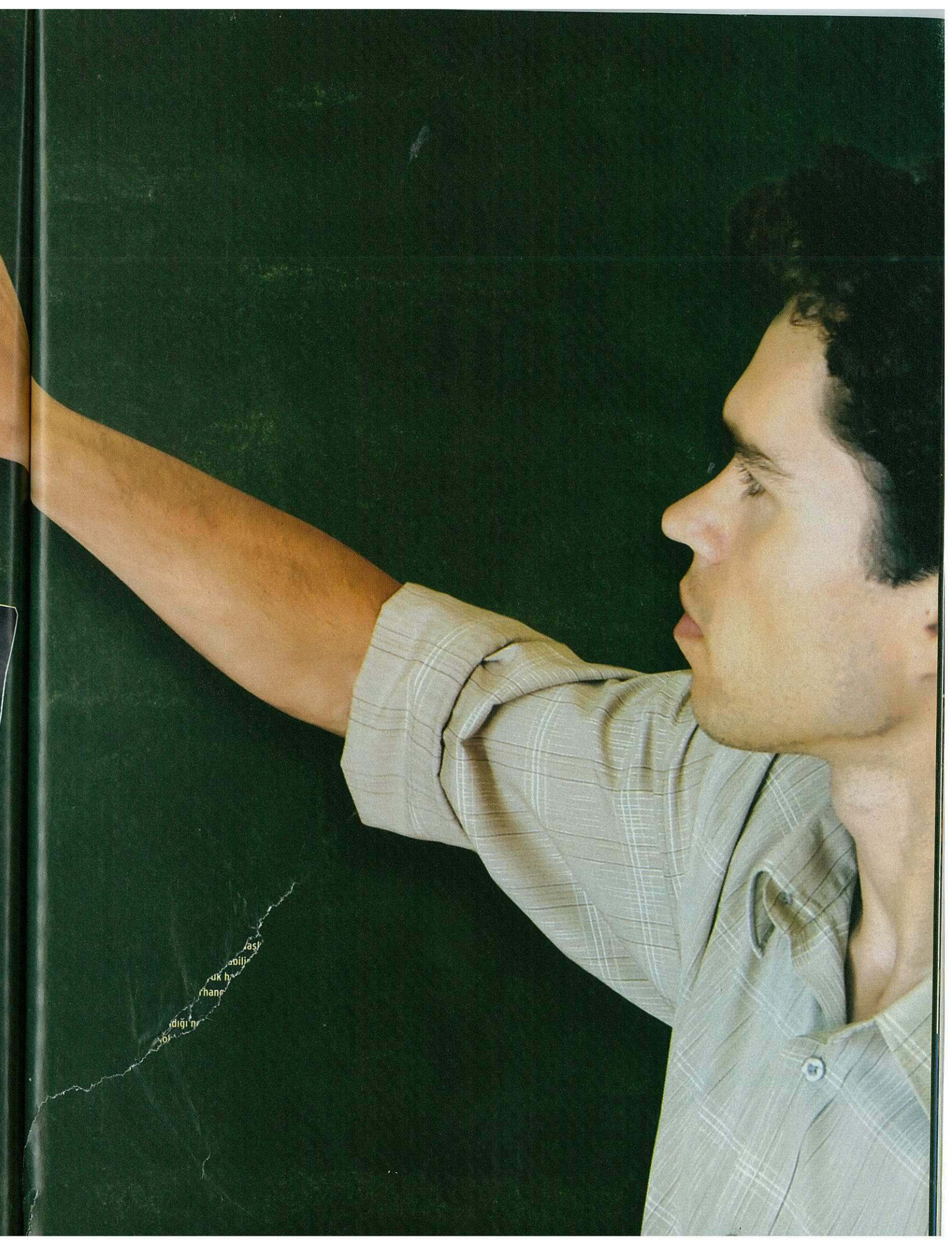
2-HANIMA ÇEYREK KOKOREÇ

OOC Chat (Out-of-character Chat, yani rol yapılması zorunlu sunucularda, rolünüzden çıkarak konuşabildiğiniz Chat odası) odalarında gerçek cinsiyetinizi belli etme ihtimaliniz çok yüksektir. Sakın olan ki "Saraçoğlu'nun önünde buluşak!", "Agalar! Atsanıza üçbeş kuruş yaw!" veya "Aysun Kayacı'nın hastasıyım" gibi şeyler yazmayın. Onun yerine "Beyler, küfür etmeyin lütfen", "Olamaz, saç kremim bitmiş!" veya "Aysun Kayacı'nın nesini beğeniyorsunuz ya..." gibi şeyler yazın.

3-GERÇEKLER ACIDIR...

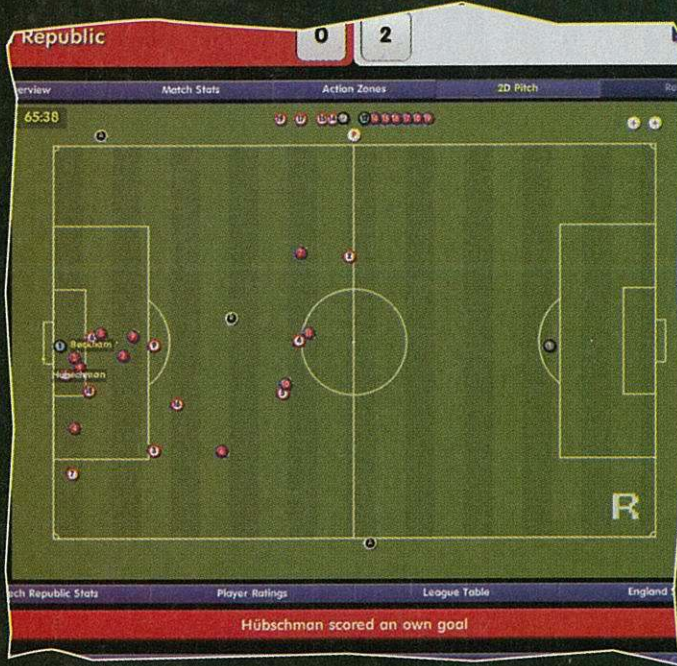
Eninde sonunda, size sorulacak en önemli soruya hazırlıklı olun: "Sen gerçekten kız mısın?". Karşı tarafı kıldandırmamak için "Evet! Tabii ki bir kızım ben!" diye boru gibi bir cevap vermeyin. Eğer düşük Level'lı bir karakterseniz basit bir "Allah Allah! Neden ki?" yeterli olacaktır. Yüksek Level'lıysanız ise "İstersen şu görevi bir bitirelim, sonra konuşuruz" gibi bir cevap, şimdiye kadar bu soruya binlerce kez maruz kalmış, canı sıkılırsa anında basıp gitme potansiyeli olan bir kadın olduğunuz imajı vererek, soruyu soran avınızı tıstıracaktır.





...asp
...adili
...uk h
...hann
...idigi n
...yol

DERS : Hep Kazanan Siz olun



FOOTBALL MANAGER 2007 TRANSFER SEZONUNDA BAŞARILI OLUN

Ülkemize bir yıldız geldi, ülkemizden bir yıldız gitti. Gelen oyuncu kaliteli, pahalı ve yaşlı; giden oyuncu ise yetenekli, bonservis bedelsiz ve genç. Hangisi daha doğru bir transfer? Roberto Carlos mu, Tuncay Şanlı mı? Sizin transfer düşünceniz hangi yönde? İşte size bazı öneriler. Kaleci, defans, orta saha ve forvet pozisyonları için bazıları ucuz, bazıları pahalı, bazıları genç, bazıları yaşlı, bazıları yetenekli, bazıları tecrübeli onlarca oyuncu.

KALECİLER

Francisco Guillermo Ochoa (1985 / Meksika), Igor Akinfeev (1986 / Rusya), Fevzi Tuncay (1977 / Türkiye), Vincent Enyeama (1982 / Nijerya), Carlos Idriss Kameni (1984 / Kamerun), Artur Boruc (1980 / Polonya), Fabian Carini (1979 / Uruguay), Benoit Costil (1987 / Fransa), Volkan Babacan (1988 / Türkiye), Oscar Ustari (1986 / Arjantin), Gianluca Curci (1985 / İtalya), Nathan Coe (1984 / Avustralya), Paul Smith (1979 / İngiltere).

DEFANS

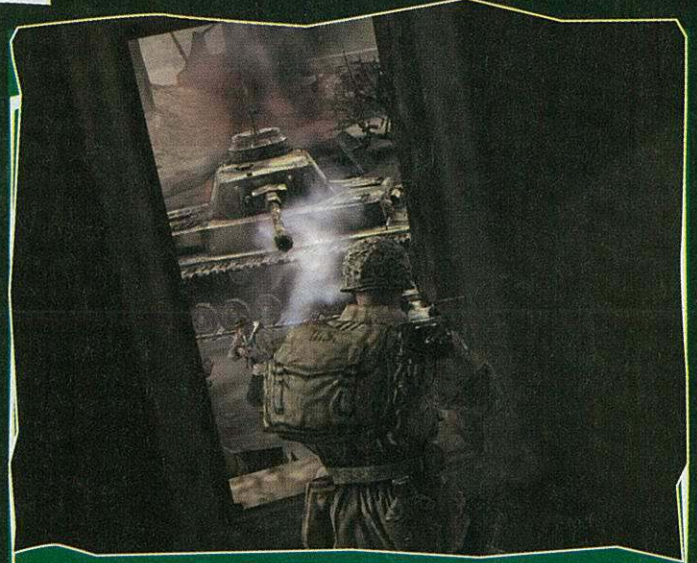
Rafinha (1985 / Brezilya), Marco Russ (1985 / Almanya), Curtis Davies (1985 / İngiltere), Ezequiel Garay (1986 / Arjantin), Anthony Vanden Borre (1987 / Belçika), Güngör Öztürk (1977 / Türkiye), Felipe (1984 / Brezilya), Marcelo (1988 / Brezilya), Jeremy Mathieu (1983 / Fransa), Nedum Onuoha (1986 / İngiltere), Vincent Kompany (1986 / Belçika).

ORTA SAHA

Lulinho (1990 / Brezilya), Milos Bosancic (1988 / Sırbistan), Freddy Guarin (1986 / Kolombiya), Daniel Carvalho (1983 / Brezilya), Bofu Bautista (1979 / Meksika), Lucas (1987 / Brezilya), Arouca (1986 / Brezilya), Celsinho (1988 / Brezilya), Silva (1986 / İspanya), Tomas Sivok (1983 / Çek Cumhuriyeti), Patrick Owomoyela (1979 / Almanya), Luka Modric (1985 / Hırvatistan), Eduardo (1983 / Hırvatistan), Fernandao (1978 / Brezilya).

FORVET

Alexandre Pato (1989 / Brezilya), Ezequiel Lavezzi (1985 / Arjantin), Cem Sultan (1991 / Türkiye), Betinho (1987 / Brezilya), Hugo Rodallega (1985 / Kolombiya), Colin Richards (1986 / İngiltere), Charles-Andre Doudin (1986 / İsviçre), Gonzalo Castro (1984 / Uruguay), Carlos Vela (1989 / Meksika), Leonel Nunez (1984 / Meksika), Okan Yılmaz (1978 / Türkiye), Furkan Baştan (1982 / Türkiye), Jo (1987 / Brezilya), Okaka (1989 / İtalya), Landon Donovan (1982 / A.B.D.), Kevin Doyle (1983 / İrlanda), Roberto Soldado (1985 / İspanya), Juan Manuel Mata (1988 / İspanya), Nicolas Millan (1991 / Şili), Dave Nugent (1985 / İngiltere), Wason Renteria (1985 / Kolombiya), Anthony Stokes (1988 / İrlanda).



COMPANY OF HEROES HEPİMİZİN GÖRMEZDEN GELDİKLERİ VAR

1- ÇALIŞ ASKER!

Çalışmayan mühendisler ölsün daha iyi. Bina dikmeyen mühendislerinizi kademeli olarak daha tehlikeli yerlerdeki depoları ele geçirmeye, düşman hatlarında gözcülük yapmaya gönderin.

2- İYİLEŞ ASKER!

Savaşı kazanmanızı sağlayacak, ama hiç yapmadığımız bir bina olduğunun farkında mısınız: Triage Center. Yaralı ve adam kaybetmiş piyade birliklerinizi 15 saniyede sapasağlam yapan bu binayı neden yapmıyorsunuz ha? Ateş altında "Pinned Down" olmuş askerlerinize "Retreat" emri verin. En yakın Triage Center'dan cillop gibi çıksınlar.

3- SÜR ASKER!

Göz ardı edilen bir diğer birim de hafif zırhlılardır. Halbuki oyunun erken safhasında size büyük avantaj sağlar bunlar. Piyadeleri çitir çitir yiyen makineli, meraklı düşman mühendis ve sniper'ların da korkulu rüyası olacaktır. Mutlaka cepheye birkaç tane sürün, rakibin tank üretimine ulaşmasını geciktireceklersin.

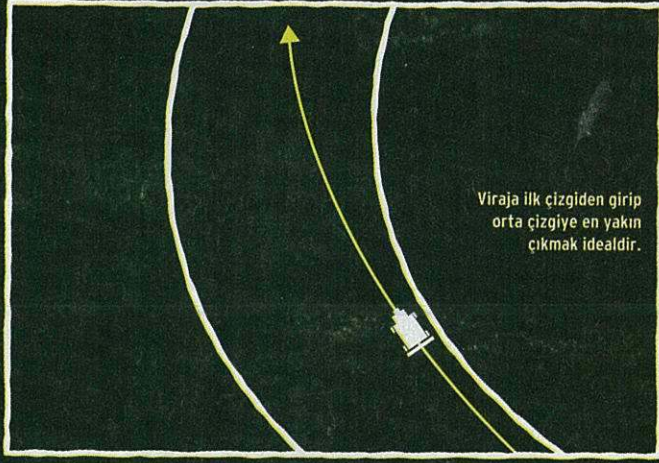
4- SÜRÜN ASKER!

Peki ya dikenli tellerden neden nefret ediyorsunuz arkadaşlar? Halbuki oyunun başlarında en iyi dostunuz olabilirler. Mesela, depoları ele geçirdikten sonra etraflarını dikenli telle çevirirseniz, düşmanın orayı ele geçirmesi için ya bir tank getirmesi, ya da mühendislerine "dikenli tel temizleme" teknolojisini geliştirmesi gerekecektir. Ufacık bir depo için bu kadar uğraşmak her rakibi sinir eder, dengesini bozar.

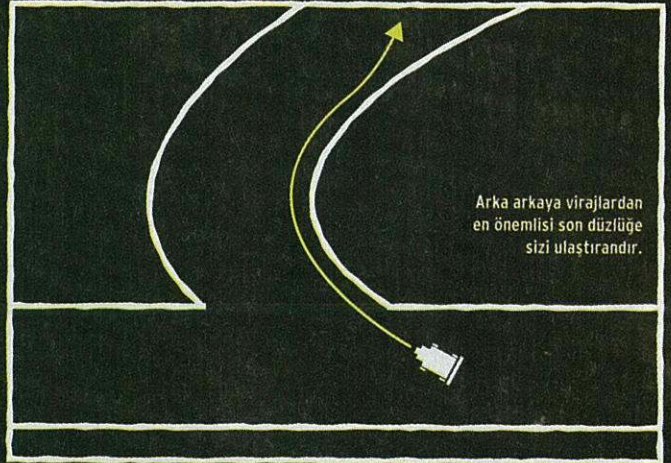
5-KAÇ, ASKER!

Mühendislerle oyunun ilerleyen safhalarında yapabileceğiniz bir adilik daha var: Çekileceğiniz bölgelerdeki binalara patlayıcı yerleştirmek. Yaşasın kötülük!





Viraja ilk çizgiden girip orta çizgiye en yakın çıkmak idealdir.



Arka arkaya virajlardan en önemlisi son düzlüğe sizi ulaştırır.

TÜM YARIŞ OYUNLARI PROFESYONELLER GİBİ VİRAJ ALMAK

GTR gibi bir araba simülasyonu da oynasanız, Most Wanted'da bir trafik canavarı da olsanız, yarış oyunu yarış oyunudur ve hepsinde de doğru kullanıldığında sizi rakiplerinizin önüne geçirecek bir kısım vardır: Virajlar

1- ASPALTIN AĞLAMASI İYİ DEĞİLDİR

Bir yarış oyununu asfaltı bağırtarak oynuyorsanız, ne yazık ki bu işte acemisiniz demektir. Profesyoneller hem düzlükte, hem de virajda yol tutuşunu çok iyi becerdikleri için, acemiler kadar spin atma, kış attırma ve duman çıkartmaya maruz kalmazlar. Asfaltta kayan bir lastik sadece sürtünme kuvveti yaratır, boşa dönen bir lastik size ileri doğru ivme kazandırmaz. Virajlarda ve sollarken sadece gerektiği kadar direksiyon kırın: Ancak lastikler asfaltı %100 tuttuğunda tam performansla sürüyorsunuz demektir.

2- YETERİ KADAR LÖNÜN

Virajı doğru almak, kazanmak demektir. Ve virajı doğru almak, virajda sadece gerektiği kadar direksiyon kırmak demektir. Eğer bir virajdan çıktığınızda yolun ortasında oluyorsanız, yanlış bir giriş yapıyorsunuz: Korkmayın ve viraja daha hızlı girin, virajdan çıkarken de gazı daha erken kökleyin... Sahi, virajdan çıkarken gazı köklüyorsunuz, değil mi?

3- HIZLI ARABALAR İÇİN

Yavaş bir arabanız varsa, virajlarda şanslısınız. Ama arabanız hızlıysa, virajlara "drift yapacağımı!" diye hızla girmeyin: Tek yapacağınız yoldan uçmak olur. Hızlı ve kontrolü zor bir arabada frene daha erken, viraj çıkışında da gazı daha geç basın. Daha çabuk hızlanacağınız için virajda kaybedeceğiniz zamanı hızla geri kazanırsınız.

4- BİRAZ DA ADİLİK

Özellikle NFS gibi arcade yarış oyunlarında viraja danalar gibi hızla girip sağlam çıkmanın bir yolu vardır: Bir rakibi dış tarafınıza almak. Siz virajı içten son hız dönerken, dışta kalan rakibiniz tampon vazifesi görecektir. Viraj çıkışında rakibin burnuna estetik bir "kış atarsanız", yolun dışına uçup giden hasminize FINISH HİM etkisi yapabilirsiniz (kanyon yarışlarında dayak sebebidir, dikkat!)

5- SON VİRAJIN ÖNEMİ

Bir düzlük ne kadar uzunsa, ona giriş yapan viraj o kadar önemlidir: Viraja ne kadar daha hızlı girerseniz, düzlükte o kadar daha hızlı gidersiniz. Düzlükten önceki virajların erken bölümlerinde hızınızı kesip dengeyi sağlayın. Amacımız son virajdan düzlüğe mükemmel bir giriş yapmak olmalı.

BATTLEFIELD 2 VE 2142 DESTEK SINIFI OLMANIN İNCELİKLERİ

1- SAĞLIKLI OLMAK

Sıkıcı olabilir, fakat takımın başarısında asıl pây kesinlikle destek sınıflarına aittir. Oyunda en kolay ve eğlenceli puan toplama yöntemi bir Medic olmaktır. Hem savaşarak, hem de takım arkadaşlarınızı iyileştirerek hızlıca puan toplayabilirsiniz. Dürbünü tüfeğinizi de aldığınızda büyük haritalardaki keskin nişancılar hariç herhangi bir sınıfla kolayca kapışabilirsiniz. Çatışmanın odaklandığı noktalara bol bol medikit serpin. Çatışma noktaları sizin için puan cennetidir. Özellikle bayrak dipleri bunun için en iyi noktadır. İyi bir medic asla ölmez. Kendinizi iyileştirmeyi ihmal etmeyin. Unutmayın, birinci göreviniz savaşmak, değil takım arkadaşlarınızı iyileştirmektir. Ama sağ değilseniz bunu başaramazsınız. Ne kadar arkadaşınız sağ kalırsa o noktayı o kadar elinizde tutarsınız. Tabii bir süre sonra ne yaptığınızı fark edileceğinden düşmanlarınız sizi vurmaya çalışacaktır.

2- BÜYÜYÜNCE MÜHENDİS OLMAK

Engineer da çok kritik bir sınıftır. Tanklar en iyi dostunuzdur. Araçların spawn yerlerini iyi belirleyin ve mümkünse araca binmeden önce Engineer olun. Tankınızı tamir ederek hayatta kalıp düşmanın canını

oldukça sıkabilirsiniz. Üstelik tamir puanınız da en tepeye çıkar.

Mayınları serperken düşman tankının arkasında olmaya çalışın. Bir bölgeye mayın serpmek iyidir ama kendi takım arkadaşlarınızı da havaya uçurabilirsiniz. Bu yüzden haritayı takip edin ve mayını düşman aracı yaklaşırken koyun.

3- AĞIR MAKİNELİ OLMAK

En çok puan basan ikinci sınıf makineli tüfekçidir. Özellikle düşmanı sindirmek için birebirdir. Tıpkı medic gibi çatışmanın en kalabalık olduğu yerlere durmadan mermi serpin. Herkes çekirdek gibi mermi harcadığından acayip puan toplarsınız. Üstelik mermi kapasiteniz yüksek olduğundan şarjör değiştiren ölmeniz de çok zordur.

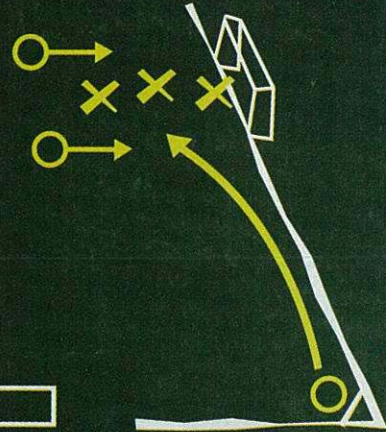


PRO EVOLUTION SOCCER 6 GÜZEL KORNER GOL GETİRİR... GÜZEL DEFANS ÖNLER

1- PENALTI YARISI KORNER

Kornerler... PES 6'nın en çok göz ardı ettiğimiz, abartılmış bir taç atışı gibi har vurup harman savurduğumuz vuruşları. Ama doğru atışla kornerlerin yarısının mutlak gole dönüşeceğini biliyor muydunuz? Nasıl mı? Öncelikle korneri atmak için, topu kalede dışa doğru falsolandırabilecek bir futbolcu seçin. Vuruşa yarının biraz üstünde güç verin, "İLERİ" tuşuna basılı tutun ki top yere paralel gitsin. Topa vurduğunuz anda, kalede dışarı yöne falso verin ve en yakın iki atak oyuncunuzdan birisine ulaşan topu, korner atışına yakın köşeye şutlayın.

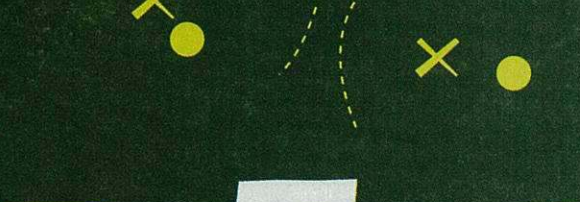
%55 GÜÇ VERİN



2- SON ADAM

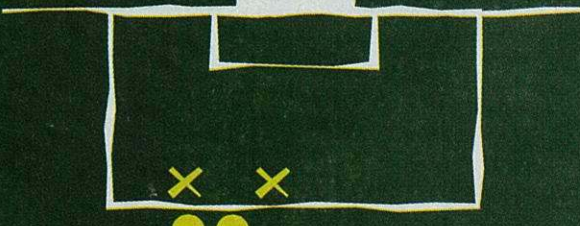
Defans yaparken asla X'e basılı tutarak lambir lumbur dalmayın. Hele ki DAİRE ile kaymak, son çareniz olsun. Yoksa "Rüzgar gibi geçti" filmi seyredersiniz. Defansta kalan son adamsanız, topa hamle yapmadan ve X'e kısa kısa basışlarla rakibin gidiş yollarını akıllıca müdahalelerle kesin. Bir arkadaşınıza karşı oynuyorsanız, %80 ihtimalle topu açık tarafınızdan (taç çizgisine doğru) geçirdikten sonra ceza sahasına orta veya atak yapmayı düşünüyordur (insan psikolojisi bu, bana güvenin). Eğer önünü yeterince uzun süre kesebilirseniz, rakibiniz en sonunda kararsız kalacak ve çok basit bir hata yaparak topu size teslim edecektir.

TOP ÇEVİRİP DISARDAKI ADAMIN KACMASINI SAĞLAYIN



3- TOPA ABANMAYIN!

İnsanlar ezbere serbest vuruş golleri atmasın diye Konami PES 4'te serbest vuruşları bilerek bozdu. Ama hala çalışan bir taktik var: Serbest vuruşu çekeceğim diye kumar oynamaktansa, her zaman ceza sahasına yakın ve açıktaki bir adama pas verin. Rakibiniz paniklemişken, topu ceza sahasına sokun. Ya penaltı olur, ya karambol bir gol. İkisi de olmazsa, boşta kalmış olan bir kanat adama pas çıkartın.



AYAGA PAS ÇIKARTIN

SAG AÇIGA ATIN



WORLD OF WARCRAFT EN ZENGİN ADAM BEN OLACAĞIM

1- HEM ZİYARET, HEM TİCARET

Gatherer veya onun benzeri Auction House'u (AH) takip eden herhangi bir Add On'u muhakkak kurun. Bir iş gibi düşünerek, her gün düzenli olarak bu alanları gezin. Özellikle çok az bulunan maden ve bitkilerin yerlerini her gün ziyaret edin.

2- MADEN TETKİK ARAMA

Oyunda Dreamfoil'in çıktığı 40 nokta bulunmakta. Khorium'da gene aynı sayıdaki noktalarda bulunmakta. Ağırlıkla Netherstorm'da ve Shadowmoon Valley'de. Özellikle Nagrand, quest azlığından dolayı pek oyuncunun gezmediği noktalardandır. Bu yüzden burada maden ve bitki çıkartmak daha kolaydır.

3- GÜNLÜK YUMURTA

Oyundaki günlük questleri mutlaka yapın. Her bir quest yaklaşık 12 Gold bırakır. 5 buçuk saatte bir yapabileceğiniz bu questlerle uzun dönemde iyi para biriktirebilirsiniz.

4- WOW'UN EPENDİLERİ ÇİFTÇİLER

Primal Fire farmlayın. Primal Fire oyundaki neredeyse tüm meslekler için gerekli bir elementtir. Mutlaka satılır ve her zaman talep görür. Düzenli toplayıcılıktan sonra günde en az 1 saat de bunun için zaman ayırmalısınız. Bundan sonra Primal Shadow ve Primal Life farmlamalısınız. Bir çok oyuncu Primal Fire peşinde olduğundan Primal Shadow'u ihmal eder ve farm alanlarında yeterli element bulunması zordur. Siz bu element üzerinde yoğunlaşarak daha çok para kazanabilirsiniz.

6- SİNEKTEN YAĞ ÇIKARTMAK

Grinding sıkıcıdır ama çok para kazandırır. Hellfire Peninsula'daki orcları ve Zangarmarsh'taki Troll'leri farmlayın. Düşük seviyeli olduklarından hem hızlıca ölürler, hem de düşen eşyalarla acayip para yaparsınız. Üstüne üstlük Epic Recipe düşürme olasılığınız vardır. Bir mage'den bedava su alırsanız hiç masraf etmeden para kazanabilirsiniz.



CIVILIZATION IV ÇOBAN MATI NASIL YAPILIR?

Civilization'da kazanmanın sırrı iyi bir başlangıç yapmaktan geçer. Oyunun tarih öncesi yıllarında yaptığınız doğru hamleler, işlerin gerçekten kızıyacağı sonraki yüzyıllarda sirtınızı sağlama almanızı sağlayacaktır. Bu hamleler ayrıca haritanın istediğiniz yerine bayrağınızı dikme şansını verecektir ki buna halk arasında çoban matı da denir...

1- İLK HAMLENİZ

Oyundaki ilk işiniz, haritayı hızla dolaşmanızı sağlayacak iki *Warrior* ve iki *Scout* yapmak olsun. Bu birimleriniz, şansınız yaver giderse, kendi başınıza bulmanız yıllar sürecektir bazı teknolojileri, üretmesi çok zor olan *Settler* ve *Worker*'ları ve her daim işinize yarayacak miktarda paraları bulup eve getirebilir. Bu birimleri ürettikten sonra, başkentinizin büyüklüğü 3 ya da 4 olmuştur ve bir *Settler* üretmenin vakti gelmiştir.

2- DİNLE ELE GEÇİR

Teknoloji açısından toplamayı hedefleyeceğimiz ilk meyve *Polyethism* olsun. Böylece *Judaism*'i bulacak ve henüz bir dinle tanışmamış olan ülkeleri kendi dininize geçirme şansını yakalayacaksınız. İlerleyen yıllarda hem maddi hem de diplomatik olarak sizi çok rahatlatacağını düşünürsek, diğer teknolojileri bulmak biraz bekleyebilir.

3- EKMEĞİNİZİ TAŞTAN ÇIKARTIN

İşleyeceğimiz ilk kaynak *Stone* (taş) olsun. Oyunun başındaki en önemli iki *Wonder* olan *Great Wall* (Çin Seddi) ve *Stonehenge*'i yaparken eğer taşınız varsa üretim yüzde 50 hızlanacaktır. *Great Wall* sayesinde kendinizi ilime, sanata vermeniz gereken yılları barbarlara karşı silahlanarak harcamak zorunda kalmazsınız. *Judaism*'in doğacağı kentinizde yapacağınız *Stonehenge* ise tüm şehirlerinizin kültür değerini yükseltecek ve büyük olasılıkla size bir *Great Prophet* kazandırarak dininizin çok daha kolay yayılmasını ve dünyadaki her *Judaist Temple*'dan para gelmesini sağlayacak. Bunun için *Great Prophet*'a dininizin kutsal binasını yaptırın.

4- DÜNYANIN KAÇINCI HARİKASI

Şehirlerinize *Wonder* yaparken rasgele değil, her şehre belli bir misyon yükleyerek hareket edin. Örneğin ben Osmanlı'yı oynarken *Istanbul*'u mühendislik (*Great Wall*, *Pyramids*, *Hanging Gardens*, vs...), *Edirne*'yi din (*Stonehenge*, *Oracle*, *Angkor Wat*, vs...), *Ankara*'yı sanat (*Parthenon*, *Sistine Chapel*, *Notre Dame*, vs...) başkentleri olarak kullanıyorum. Böylece hangi şehirden hangi tipte bir *Great Person* çıkacağını bilirsiniz. Ve hangisine ihtiyacınız varsa onun çıkması için şehirlerde ayarlamalar yapabilirsiniz.



FINAL FANTASY XII KAFA AVCILIĞININ TÜM SIRLARI

1- BAŞLANGIÇ İÇİN

Final Fantasy XII'nin büyük bir kısmını kafa avcılığı görevleri oluşturuyor. FF X'un yaratık yakalama görevi gibi bir şey olarak görebilirsiniz bunu. Çeşitli bölgelerdeki hanlarda panolara asılmış görevleri aldıktan sonra, ilanı asan kişiye ulaş yaratığın nerede olduğuna dair bilgiyi alıyorsunuz ve ardından yaratığın peşine düşüyorsunuz. Eğer kısa sürede *Mont Blanc*'in *Rabanastre*'daki cemiyetine uğramazsanız, yüksek seviye yaratıklara (oyunda bunlara *Mark* deniyor) ulaşmanız da mümkün olmuyor.

2- DENGELE BİR GRUPLU

Kafa avcılığının ilk görevleri pek zor sayılmaz, fakat ilerleyen zamanlarda hem bazı yaratıkları bulmak güçleşiyor, hem de bulunca "Yok artık!" demenize yol açabiliyorlar. Şunu asla unutmayın: Hiçbir "Mark" ölümsüz değil. Bir şekilde ölebiliyorlar. Ama o "bir şekli" sağlamak için kendinizi paralamanız gerekebilir. Özellikle çok sağlam bir ekip kurmalısınız. Herkesin görevi belli olmalı, kimse kaytarmamalı, kimse güçsüz olmamalı. "Ben birine *Katana* verdim, diğerine *Great Sword*, öbürüne de normal *Sword*; böylece üç silahşörleri oluşturdum, ehe!" gibi bir tutum sizi öbür dünyaya yollar. Partinizde kesinlikle *Bubble Belt* takan ve HP'si çok yüksek bir tank, direkt bu tanka odaklanmış bir şifacı ve arkadan düşmanın dünyasını karartan bir hasar büyücüsü olmalı (*Sage Ring* takması tavsiyedir).

3- YIAZMAT BELASI

Ve en önemli karşılaşma, *Yiazmat*. Milyonlarca HP'si olması bir yana, oyunun en baş ağrıttıcı *Mark*'i. Eğer oyun sonu *Boss*'u size zor geliyorsa bir de *Yiazmat*'i denemelisiniz. *Yiazmat*'a ulaşmak için *Mont Blanc*'in da sundukları dahil tüm kafa avcılığı görevlerini bitirmelisiniz. Ardından *Sochen Cave Palace*'taki *Hell Wyrn*'i yenmelisiniz. *Hell Wyrn* de kendi başına koca bir bela, fakat savaş sırasında kayıt edebildiğiniz için yenmek çok da zor değil. *Hell Wyrn*'i yendikten sonraysa *Ridorana Cataract*'a gitmeli ve *Colosseum*'a ilerlemelisiniz. *Yiazmat*, *Hell Wyrn*'in çok daha zor bir versiyonu. 85 ve üstü bir seviyede olmanızı tavsiye ediyorum, yoksa işiniz çok zor. *Yiazmat*'ı yendikten sonra *Godslayer's Badge*'i alacaksınız. *Omega*'yı yenip aldığınız *Omega Badge*, *Nebra River Quest*'inin ardından kazandığınız *Lu Shang's Badge* ve *Godslayer's Badge*'i *Bazaar*'da satarsanız, *Wyrnhero Sword* adlı kılıcı alacaksınız -ki gayet şahane bir kılıçtır.

DERS : Hep Kazanan Siz olun

C&C TIBERUM WARS MULTIPLAYER İPLERİ ELİNİZE ALIN

Level Cup'tan sonra ne zaman "Tiberum Wars" kelimesi geçse tüm gözler kendisine dönen kişi olarak, bu yazının bana düşmesi kaçınılmazdı. İşte, rakibinize el altından Ion Cannon gösterip üstünlük kurma yolları:

1- BÜTÜN HARİTAYI KULLANIN

Benimle tekrar edin; sadece kendi üssünüzün çevresi değil, bütün harita oyun alanınız! Bir futbol takımı nasıl "Aman kaybetmeyelim!" diyerek kendi yarı sahasında takılıp maç kazanamazsa, TW'da da bütün oyun kendi üssünüzün çevresinde defans kurup, ekonomi kasarak zafere ulaşamazsınız. Kendi üssünüzü "asla ulaşılmaması gereken yer" olarak görmek, bu şekilde hareket etmenizi kolaylaştırır.

2- EN İYİ SAVUNMA SALDIRILIR

Agresif olun! Her zaman ilk saldıran siz olmaya çalışın. İlk saldırıyı yiyen oyuncu genelde panikleyip savunma moduna geçer. Tabii saldırı yeterince gözdağı verebilirse. Peki, nasıl gözdağı verirsiniz? Tabii ki onu yeniliyormuş gibi hissettirerek. Oyunun başında Barracks binanızı çıkar çıkmaz hemen bir Rifleman, bir Rocket Infantry yaparak düşman üssüne yollayın ve arkadan gelenlerle destekleyin. Başarısız olsanız bile düşmanı savunmaya zorlayacaksınız. Eğer bunu yapabilirseniz, siz haritaya yayılıp ordunuzu büyütürken düşmanınızın değerli parasını defansa harcayacaktır.

3- ERKEKLİĞİN ONDA LOKUZU

Unutmayın bu tür oyunlarda "delikanlılık kuralları" geçerli değil. Çarpışmayı kaybedeceğinizi anladığınızda ordunuzu geri çekmesini bilin. Karşınızdakinin gözleri önünde eriyip giden ordunuzu, düşmanınızın "Simdi yaktım çirani!" diyerek üssünüze dalmasına yol açacaktır. 20 tankınızdan 5 tanesi kalsa bile, onları yok olmadan geri çekerseniz düşman üzerindeki baskınızı devam ettirirsiniz.

4- SÖMÜRÜN!

Haritadaki kaynakları erken sahiplenin. Oyunun başında yakınınızdaki bir kaynağa kuracağınız Outpost ve Rafineri, eğer savunabilirseniz size ekonomik üstünlüğü sağlayacaktır. Eğer düşman da aynı şeyi düşünüyorsa mümkün olduğunca "Sana eklemek yok kardeşim!" diyerek rahatsız edin. Ordunuzu "sefere çıkana kadar" üssünüzde tutacağınıza, birkaç gruba ayırıp haritadaki önemli noktalara yerleştirin. Bir noktada saldırıya uğrarsanız, diğer grupla arkadan saldırarak yukarıdaki "Yaktım çirani!" olayını düşmana uygulayabilirsiniz.



STARCRRAFT

İŞTE, RUSHLARA "HOŞT!" DEMENİN YOLLARI

1- SAVAŞ ALANINI TANIYIN

Öncelikle üzerinde çarpışacağınız harita hakkında genel bir fikre sahip olun. "Yemişim haritayı, başlayalım artık!" modunda oyuna girenlerin çoğu gibi güzel bir rush yemek yerine, oyuna girmeden önce başlangıç noktalarına ve üs giriş çıkışlarına bir göz atmakta büyük fayda var. Nitekim, aşağıdaki maddeleri ancak savaş alanını iyi bilerseniz etkili kullanırsınız.

2- TERRAN

Öncelikle savunmayı en iyi beceren Terran'ların mottosu ile başlayalım: "Giriş yoksa rush da yoktur!". Hemen bütün haritalarda üslerin hep ufak bir girişi olur ve bu ufak girişler savunmaya müsait Terranlar için hayat kurtarıcı rolündedir. Oyuna başlar başlamaz bu girişleri bir-iki Supply Depot ve bir Barracks ile kaparsanız, üssünüze dalmaya can atan 6 Zergling'e duvarlarınız arkasından uzun süre nanik yapabilirsiniz. Yalnız üzülen oyuncular üssünüze havadan girmeye çalışabilir, dikkatli olun.

3- PROTOSS

Sırada güç ve asalet abidesi Protoss'unuz var. Orta-uzun vadede oyunun hakimiyetini kolayca ele geçiren Protoss için, oyunun "rush" safhasını atlatmak en meşakkatli işlerden birisidir. Peki, bu demek mi ki şansımız az? Hayır. Biraz garip gelebilir, ama Toss'unuzun rush savunmasında işçiler büyük görev üstleniyor. Düşünün ki, siz daha bir tanecik Zealot çıkarmışken 6 Zergling üssünüze balıklama bir dalış yapıyor. Ne yapmalıyız, "GG" mi? Hayır! Hemen kaynaklarınızdan 3-4 işçi çekip Zealot'unuzu da ortaya alın. Saldırdığınızda, karşıdaki oyuncu tek tek işçilerinizi hedeflemediği sürece bütün Zerglingler ortadaki Zealot'a ulaşmaya çalışacak, çoğu da yolda telef olacaklardır. Aynı yöntem Marine'ler için de geçerli, yeter ki elinizi çabuk tutun.

4- ZERG

Zaten adı rush'la özdeşleşmiş, en alakasız oyunlarda bile "Zerg'lik yapmak yok!"

cümlelerini duymamıza sebep olmuş ırkla rush'a yakalanmanıza ihtimal vermiyorum. Ama hani olur ki(!) yakalanırsanız diye, oyunun başında Spawning Pool'dan sonra birkaç Sunken Colony kurmayı ihmal etmeyin.



PES 2008

EVİRİMDE SON NOKTA

Sadece RPS2D'ye özel ekran görüntüleri
çok özel bilgiler



12
OYNANABİLİR
DEMO

Obscure 2,
Lumines Plus
ve fazlası

GTA IV

Oyunun gizemli ana karakteri Niko'nun dosyasını açıyoruz.

TRANSFORMERS

Çocukluğumuz geri dönüyor.

AYRICA

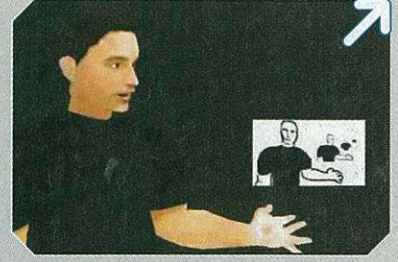
- > GTA IV / PS3 > OBSCURE 2 > MANHUNT 2 > STUNTMAN: IGNITION
- > STRANGLEHOLD / PS3 > MEDAL OF HONOR: AIRBORNE / PS3
- > THE GOLDEN COMPASS > GUITAR HERO II: ROCKS THE 80
- > ODIN SPHERE > DRIVER 76 / PSP > RAINBOW SIX: VEGAS / PS3
- > F.E.A.R. / PS3 > RPG RÜYA TAKIMI > LARA CROFT

sanaldan gerçeğe

→ temmuz 2007

➤118 machinima

Madem bütün gün ekran başında oyunlar ve filmlerle haşır neşiriz, o zaman neden oyunlarla film yapmıyoruz?



➤119 machinima nedir?

Nedir mi Machinima? Kısaca oyun teknolojilerini kullanarak üç boyutlu animasyon filmler yapmak.



➤120 ekipmanlar

Ekip de sizensiz ekipman da. Yani Robert Rodriguez gibi takılmak şart çünkü filmin her aşaması elinize bakıyor.



➤121 machinima'nın geleceği

Belki halen bir 'Rezervuar Köpekleri' çıkmadı Machinima türünden ama emin olun eli kulağında.

➤122
had safhada "...İnsanların genellikle çift çift dolaşırken güldüklerine hiç dikkat ettiniz mi? Ya kafede otururken, ya telefonla konuşurken güldüğünü görebilirsiniz insanların.

➤124
oyungezer "... İstanbul'da akşamüstü. İşlerinden, okullarından çıkan insanlar telaşla evlerine koşuyor. "Uyu" komutu verildiğinde en azından yataklarına yakın bir yerde olmak istiyorlar belki.

➤123
ejderhanın ini "...Elveda World of Warcraft, Medieval Total War, Oblivion. Sizleri çok özleyeceğim. Artık eskisi gibi görüşemeyeceğiz. Ancak yıl başlarında ve doğum günlerinde size kart atarım.

➤125
cesur yeri dünya "... Zehir dediğim illa zarar veren değil. İyi bir şeyin olmasını engellemek de kötülüktür.

BİR ALT KÜLTÜRDEN BİR JANRA: MACHINIMA

GÜVEN ÇATAK guven@level.com.tr



AÇILIŞ JENERİĞİ

Genellikle oyunları sevenler filmleri de severler. Belki gidip sinemada izlemeye üşenirler ama evlerinde bolca film indirip izlerler; sıkı takip ederler vizyona girenleri ve giremeyenleri. Yine genellikle oyunları sevenler oyun yapmak isterler ve tabii film çekmek de. Maksat kafadaki dünyayı görselleştirmek, o dünyada geçen hikayeyi anlatmaktır zaten. Oyun ya da film olmuş ne farkeder? Hele artık ikisi arasındaki çizginin giderek belirsizleştiği bir zamanda yaşıyorsak. Peki, film çekmek zor iş. Ekip ve ekipmansız olmaz. Deneyim gerektirir. Her şeyden önce film dilini bilmek gerekir. O zaman biz de oyun yapalım. O da mı çok zor? O da mı birikim ve deneyim gerektiriyor ve ekipsiz olmuyor? Belki de en iyisi ikisinin ortasını bulmak. Madem bütün gün ekran başında oyunlar ve filmlerle haşır neşiriz, o zaman neden oyunlarla film yapmıyoruz? Hem dağıtım da kolay. Sağolsun Internet. Ama öncelikle sağolsun 'Machinima'.

İÇ SES

Nedir mi Machinima? Kısaca oyun teknolojilerini kullanarak üç boyutlu animasyon filmler yapmak. Machine, Animation ve Cinema kelimelerinin biraz bilinçli biraz dil sürçmeli bir şekilde bir araya gelmesinden oluşan Machinima

için, geleneksel film çekme yöntemlerinin, üç boyutlu sanal ortamlarda icra edildiği yeni bir anlatı türü diyebiliriz. Son derece demokratik prodüksiyon sürecinden dolayı yeni bir bağımsız film ekolü olduğunu da söyleyebiliriz. Bu üç boyutlu sanal ortamlar, etkileşimli ve gerçek zamanlı olma özelliklerini, oyunlardan, daha doğrusu motorlarından almakta; yani oyunu çalıştıran, bir arada tutan ana yazılımlardan. Machinima tercih ediliyor çünkü hem hızlı, hem ucuz, hem de kolay. Düşünün bir kere; dev prodüksiyonlar için inanılmaz bütçelere ihtiyacınız yok, ne de olsa her şey sanal. Oyuncu kaprisi de yok çünkü onlar da sanal. Üstelik sanal ortamda kamerayı da ışığı da istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz. Animasyona göreyse çok daha pratik. Kare kare çizmenize gerek yok; iki anahtar kareyi belirleyin, gerisini bilgisayar tamamlasın. Tek bir kareyi görmek için günlerce render beklemenize de gerek yok; ne de olsa oyun motorumuz gerçek zamanlı render ediyor. Hiçbir şeyi çizmenize bile gerek yok. Oyunun mekanlarını ve karakterlerini kullanabilirsiniz. Daha ne olsun? Peki tamam da nasıl çekiyoruz bu filmleri? Detaylara gireceğiz ama önce olayı kavramak için Machinima tarihine flashbackler yapalım.

FLASHBACK MACHINIMALOGY

Her şey 80'lerin sonunda tekrar demolarıyla başlamış. Oyuncular, 'şu bölüm sonu canavarını nasıl geçeriz' veya 'şu gizli geçidi nasıl buluruz' gibi çeşitli rehber videolar hazırlamak veya kazandığı zaferleri arkadaşlarına izletip böbürlenmek veya sadece hatıra olsun diye saklamak için, oyuna dahil bir sistem sayesinde, oyunlarını kaydetmeye başlamışlar. (Yani oyun, her türlü aksiyonu kendi gözünüzden kaydedebiliyor ve yine aynı sistemi kullanarak gösterebiliyor. Başka bir deyişle kafamızda bir kamera var ve biz kafamızı nereye çevirirsek kamera o mekanı ve içinde olup biteni oyuna kaydediyor.) Tabii bu kayıtlar o dönem video formatında değil, sadece oyunun okuyabileceği ve oynatabileceği sayısal veriler halindeymiş. Dolayısıyla kaydettiğiniz demoyu izlemek için oyunun bilgisayarınızda yüklü olması şartmış. Daha sonra demo mevzusunu kafaya takmış 'recammer'lar çıkmış piyasaya. Bu oyuncular çeşitli 'demo editörü' yazılımları (misal Keygrip) kullanarak, kaydedilen demolara, kameralar eklemiş, efektler bindirmiş ve müzikler döşemiş. Anlayacağınız 'recamming' hadisesi çok popülermiş o dönem.



Peki hangi oyunların demoları en çok reyting almış? Her ne kadar demo sahnesinde ilk çıkış yapan 'Modem Wars' (1988) olarak bilinse de büyük sıçramayı gerçekleştiren 'Quake' olmuş. (Tabii ondan önce 'Doom'u saygıyla anmak gerek; ne de olsa çok oyunculu kayıt yapmaya ilk izin veren oyundur kendisi.) Quake oyuncularını ve klanları arasında demo kaydetmek o kadar yaygınmış ki, ilk Machinima örnekleri olarak kabul edebileceğimiz Quake filmlerinden geçilmiyoruz. Özellikle Rangers klanının 'Diary of a Camper' (1996) demosu bombayı patlatmış ve tartışılmalı da olsa ilk Machinima ünvanını kapmış. Muhtemelen Rangers'ı diğerlerinden ayıran, geşik 'frag' demoları çekmek yerine Quake motoru ve araçlarının görsel-işitsel potansiyelini fark edip, bir hikaye anlatmak için, bu nimetlerden faydalanmış olmaları. Diary of a Camper'in tüm camiada geniş ilgi görmesi sonucu oluşan gazla oyuncular demolardan film yapmaya başlıyor. Hele bir de Tritin Films yapımı "Quad God" video formatında çıkınca, imkanlar inanılmaz genişliyor. Çünkü artık filminizi kaydettiğiniz oyunu kurmadan her bilgisayarda izleyebilir ve video kurgu programlarıyla doğru düzgün montajlayabilirsiniz. Yeni oyunlarla birlikte yeni oyun motorları ve araçları da geliyor ve Machinima filmleri yapmak gittikçe pratikleşiyor. Artık Machinima eleştirmenlerce ciddiye alınan ve önemli festivallere kategori olarak eklenen bir sinemasal janra dönüşmüş durumda. Müzik videoları, reklam filmleri, sohbet programları, filmler için görsel efekt simülasyonları ama en önemlisi bağımsız filmler Machinima metodlarıyla üretilebilmekte. Artık sete geçelim en



SAHNE AÇILIR 3, 2, 1, MOTOR!

Ve ardından "oyun!" ve sonra "kestik!" Aslında prensipte her şey tıpkı bir film setindeki gibi. Sadece setimizi farklı bir dünyada kurmuş durumdayız. Yoksa gerçeklerimiz de var, aktörlerimiz de. Tek ihtiyacımız öncelikle bir fikir ve tabii bu fikri gerçekleştirecek motivasyon. Genel olarak, Machinima filmi yapmanın iki yolu var diyebiliriz:

CANLI CANLI MACHINIMA

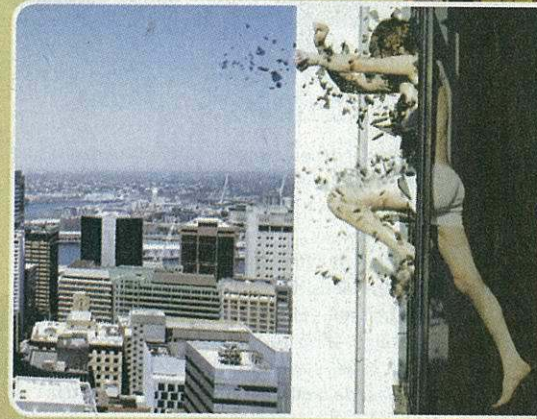
Filmi network üzerinden çok oyunculu oynanabilen bir oyunda çekiyoruz (muhtemelen Quake, Unreal gibi shooter'lardan biri kullanılmakta). Her oyuncu mouse ve klavye yardımıyla sanal bir karakteri, daha doğrusu sanal bir aktörü canlandırıyor. Kukla oynatmak gibi de düşünebilirsiniz (dijital kuklalar). Yine her oyuncu, repliklerini söylemek için mikrofonlu kulaklıklar kullanıyor. Eğer mikrofonlu kulaklık yoksa ortamda çok da dert değil. Seslendirme olayını daha sonra dublaj yaparak da çözebilirsiniz; ama oyunculuk genellikle doğaçlamaya dayandığından, asla canlısı gibi olmaz. Haliyle bir oyuncu da kameraman olarak görev almalı (düzgün kadrajlar yakalayabilmek için iyi fotoğraf çeken birini seçmeniz tavsiye edilir) ve onun bakış açısına giren her şey bilgisayara kaydedilmeli. Dekor, kostüm ve makyajsa şimdilik oyundan araklansa yeter. Aslında üç boyutlu modelleme ve animasyon ile uğraşıyorsanız filminizin geçtiği mekanı, filmin karakterlerini ve animasyonlarını kendiniz tasarlayıp, oyun motoruna eklemeyebilirsiniz. Bu tip yazılımlar arası paslaşma oldukça geliştiği için, kendi tasarımlarınızı ister 3D Studio Max gibi bir yazılımda koterabilir, isterseniz de artık çoğu oyunla birlikte gelen level editörleriyle yapabilirsiniz. Tasarımlar ve çekimler tamamlandıktan sonra sıra montajda. Çektiğiniz tüm malzemeyi bir filme dönüştürmek için birbirine bağlamanız, fazlalıkları atmanız, kısacası kurgulamanız gerekiyor. Bunu yapmak için de bir dijital video kurgu yazılımına ihtiyacınız olacak ki artık her yerde bulmanız mümkün.

Filminizi canlı çekmeniz, spontan durumlara ve doğaçlamaya çok daha fazla olanak tanıyacaktır. Tüm aksiyonun o an kaydedilmesi ve sanal da olsa aktörlerin insanların kontrolünde olması film havasını daha çok verecektir; hatta belki de film den çok bir sanal tiyatro olarak da düşünmek mümkün. Bu işi en iyi kıvrınan Rooster Teeth Productions ekibi. Öyle ki Red Vs. Blue en çok bilinen Machinima serisi.

YAPAY ZEKALİ MACHINIMA

Muhtemelen yine network üzerinden oynanan çok oyunculu bir shooter motorunu kullanıyoruz ama bu sefer çok daha fazla bilgiye ihtiyacımız var. Çünkü işin içine kod giriyor, mod giriyor. Olaya daha profesyonel yaklaşmak gerekiyor. Her şeyden önce aktörlerimiz bu sefer gerçekten sanal. Herbirini önceden yazılmış kodlar (script) kontrol ediyor. Sıraları gelince veya sahnedeki bir olay tarafından tetiklenince, rol kesmeye başlıyorlar. Aynı şekilde kameranın (veya bu durumda kameraların) nerede bulunacağı, nasıl hareket edeceği,

hangi lensle çekim yapacağı gibi olaylar da kodlarla veya level editöründeki yerleştirmelere göre belirleniyor. Her şey sizin kontrolünüzdeki yapay zeka üzerinden ilerlediği için, defalarca başa sarmanız, yani defalarca çekim yapmanız mümkün. Kameranın açısı veya hareketi istediğiniz duyuyu vermiyor mu? O zaman açısıyla oynayıp hareket yönünü değiştirin ve tekrar çekin. Bir anlamda montajı sette bitiriyoruz (geçiş efektleri de dahil olmak üzere). Sesler ve müzikleri de çekim esnasında ekleyebilir ve değiştirebiliriz; belki sadece seslendirme için montaj yazılımlarına başvurabiliriz.



Deminden beri video çıkış almak anlamında kaydetmek diyorum ama aslında böyle bir zorunluluğunuz yok. Yani video yerine kod olarak da filminizi kaydedebilirsiniz. Böyle yaparak kullandığınız video formatının çözünürlük sınırlarından kurtulacağınızdan, çok daha yüksek çözünürlüklü dolayısıyla kaliteli görüntü elde edebilirsiniz. Ama filminizi başka bir yerde göstermek için oyunu yüklemeniz şart. Ayrıca oyunu oynatacak bilgisayarın kaydı yaptığınız bilgisayarınına denk bir konfigürasyona sahip olması gerek; yoksa oynatma hızında problemler çıkacaktır (bir de kullandığınız ekstra malzemeleri taşımayı unutmayın).

CUT

EKİP & EKİPMAN

Lafı uzatmaya gerek yok. Ekip de siziniz ekipman da. Yani Robert Rodriguez gibi takılmak şart çünkü filmin her aşaması elinize bakıyor. Arkadaşlara güven olmaz; laf kısmı bitip de sıra işe gelince, genellikle herkes yan çizer. Bu yüzden siz olun, her aşamaya hakim olun (tıpkı bir bağımsız bir sinemaçı gibi). Yukarıdaki Machinima yöntemlerini, biraz da en sık kullanılan araç yazılımlar bakımından ele alalım.

OYUN İÇİ MACHINIMA

Bazı oyunlar hem reklamlarını yapmak hem de Machinima sahnesinde aktif rol almak için gerekli araçları doğrudan oyuna dahil ediyorlar. The Movies ve The Sims 2 bunun



en güzel örneklerinden. Hatta The Movies ile başlayın derim; hem çok pratik hem de çok fazla seçenek sunuyor (oyunun derdi zaten film yapmak). Ayrıca Second Life da bu anlamda hayli gelişmiş özelliklere sahip.

Modlar & Editörler

Machinima filmleri oyun motorları sayesinde çekiliyor ama bu motorların çoğunun kodu açık değil; yani bedava değil (zaten bedava olması da beklenemezdi). Ama oyunlarla birlikte gelen modlar ve editörler sayesinde hemen hemen her şeyi tasarlayabiliyoruz. Örneğin Half-Life 2: Garry's Mode ve Half-Life 2: SDK gayet iyi bir ikilidir.

Özelleşmiş Machinima

Fountainhead Entertainment tarafından çıkarılan Machinima 1.0 (Quake III) ve 2.0 (Doom III) sadece bu işe özel yazılımlar. Short Fuze ekibinin bir hayli iddialı olduğu MovieStorm ise yolda.

Modelleme & Animasyon

3D Studio Max ve Maya bu alandaki en bilinen yazılımlardan. Dosya alışverişi bakımından da oyunlarla gayet samimiler ama öğrenmek için kasmanız gerekir.

Montaj & Efekt

Adobe Premiere montaj, Adobe After Effects ise efektler için tavsiye edilir. Başlangıç olarak Windows Movie Maker da işinizi görür.

Video Kayıt

Her oyun kayıt yapmaya izin vermez. Fraps gibi harici çalışan video yakalama programları sorununuzu çözecektir. Başka bir yöntem de kameranız varsa ekran kartının TV çıkışına bağlayarak, analog bir kayıt yapıp, daha sonra o kaydı tekrar bilgisayara aktarmanız (ses ayrıca sorun olacağından hiç bulaşmayın derim).

JENERİK

GELECEKTE MACHINIMA

Belki halen bir 'Rezervuar Köpekleri' çıkmadı Machinima türünden ama emin olun eli kulağında. Araçlar gelişip teknik

yetersizlikler giderildikçe, Machinima yönetmenleri olayın sinemasal boyutunu daha iyi kavlıyor ve daha özenli işler çıkarıyorlar. Oyun teknolojilerinin gelişmesi de Machinima filmlerinin görüntü ve ses kalitesini doğrudan etkiliyor. Pek yakında Final Fantasy kadar olmasa bile şimdiki kadar çok daha gerçekçi Machinima filmler izleyebileceğiz. Melez yapısından dolayı Machinima birçok program formatına hemen uyum sağlayabiliyor. Biri Bizi Gözetliyor türü yarışma programları her an çıkabilir yani. Ayrıca Machinima, oyun teknolojilerinden faydalanırken, oyun kültüründen de beslenmekte ve aynı zamanda bu kültürü yaymakta. Bu da Machinima türünü aktif bir iyi niyet elçisi kılıyor. Son olarak sinemanın yıllardır yapmaya çalıştığı "interaktif film" acaba Machinima ile mümkün olabilir mi? Kim bilir... Ama şimdilik filmlerinizi çekilmeyi bekliyor. Biz de izlemeyi.

SAHNE KARARIR

Güven Çatak
guven@level.com.tr

İZ BIRAKANLAR

Çok Machinima var ama hepsi aşağıdakiler gibi dönüm noktası veya başyapıt değil.

Person2184

Machinima'ya artistik bir boyut getiren Friedrich Kirschner'in çıkış filmi.

The Journey

Yine Kirschner ustadan çok farklı bir Machinima.

Anna

Şiirsel bir film.

Ozymandias

Machinima'nın avangard ismi Hugh Hancock bizzat bir şiirden yola çıkmış.

In the waiting line

Zero7 grubu için yapılan şahane bir müzik videosu.

Inside the Machinima

Machinima nedir'i esprilli bir şekilde anlatıyor.

Eschaton

Cthulhu evreninde geçiyor ve yine Hugh Hancock imzalı.

Red Vs. Blue series

Ticari başarı kazanan ilk Machinima. Ayrıca doğaçlama oyunculuğun en iyi örneği.

Diary of a Camper

Sinemasal bir anlatıya sahip ilk Machinima.

Apartment Huntin'

Bir tür stand-up komedi.

The Strangerhood series

Promosyon amaçlı yapılan ilk Machinima.

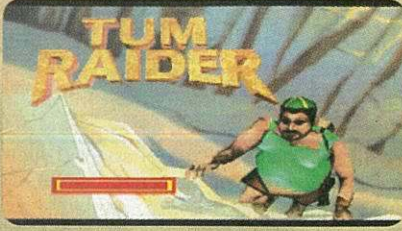
Borg War

İlk uzun metraj Machinima.

Hardly Workin'

Tipler çok başarılı.





KİTAPLAR

Machinima for Dummies

Genellikle "...for Dummies" kitapları pek iyi çıkmaz ama bu kitapta Hugh Hancock'ın imzası var. Kitapla gelen DVD'nin içeriği de hiç fena değil. Sıfırdan başlamak için ideal.

The Art of Machinima

Gayet iyi bir kitap. Tarihçesiyle başlayıp aşama aşama Machinima nasıl yapılır anlatıyor. Ayrıca beraberinde gelen CD ile ders materyalleri dışında uygulamalar için gerekli bazı yazılımların demolarını da veriyor. Kitabın yazarı zaten Machinima akademisinin kurucularından Paul Marino. Bu işle uğraşmak isteyenler için iyi bir başlangıç olabilir.

Machinima

Daha çok genel okuyucu için hazırlanmış bir kitap. Şık görseller, az metin, dolayısıyla da az bilgi.

FESTİVALLER

Aşağıda Machinima filmlerine yer ve ödül veren (veya verebilecek olan) bulduğum bir avuç festival var. Bunlar sadece kendimce önemli bulduklarımın bazıları, yoksa dünya çapında Machinima ile ilgilenen o kadar çok festival var ki! (artık onları da siz bir zahmet...) Çektiklerinizi yollamanız şiddetle tavsiye edilir.

Bitfilm Festival

Dijital animasyon üzerine yoğunlaşan ve bu alanda başı çeken en önemli birkaç festivalden biri.

Sundance Film Festival

Tarantino ve daha nice bağımsız yönetmenlerin keşfedildiği bağımsız film festivali. Hollywood'un bir anlamda arka bahçesi.

OneDotZero

Amerika'nın ResFest'i varsa Britanya'nın da OneDotZero'su var. Kısa film den animasyona, müzik videosundan hareketli grafiğe ama ille de dijital ve bağımsız olana yer veren şahane bir festival

Ars Electronica

Oldukça prestijli bir dijital sanatlar festivali.

Machinima Film Festival

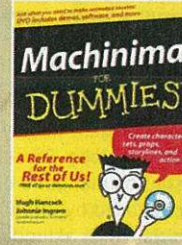
Bizzat machinima festivali ve yine bizzat machinima akademisi (Academy of Machinima Arts and Sciences) tarafından düzenlenmekte.

If Bağımsız Film Festivali

Yurdumuzun bağımsız. Kısa film yarışmasında her telden çalacak kadar açıktır. Hatta ilk Machinima atölyesini de yine onlar düzenledi (Ankara'daydı ama olsun).

IAF Uluslararası Animasyon Festivali

Çok zor şartlar altında yapılan en düzgün, üstelik uluslararası olan tek animasyon festivalimiz. Mutlaka başvurun!



Machinima Sörf

Machinima üzerine ne var ne yok bu adreslerde bulabilirsiniz:

www.machinima.com

Machinima'nın isim babası Hugh Hancock'ın sitesi. Bir tür portal. Yok yok.

www.machinima.org

Machinima akademisinin ve festivalinin sitesi.

www.3dfilmmaker.com

Machinima yapan ve takip eden gayet sağlam bir ekibin sitesi.

www.zeitbrand.net

Machinima sanatçısı Friedrich Kirschner'in sitesi. Sanatçı diyorum çünkü filmleri gayet artistik. Ayrıca site çok iyi bir kaynak.

www.archive.org

Machinima filmlerini bulacağınız yer.

www.mprem.com

Machinima filmleri prömiyerlerini burada yapıyor.

www.strangecompany.com

Bir süredir sesi soluğu çıkmayan avangard Machinima ekibi.

www.machinimag.com

Bir süre çıkmış Machinima mağazini.

blog.machinima.org

Akademi kurucularından Paul Marino'nun bloğu.

www.selectparks.net

Oyunlarla sanat yapmak üzerine sağlam bir portal.

www.sceen.org

Dijital ekstra ne varsa mağazini.

www.fountainheadent.com

Teknik anlamda takip edilmesi gerekli bir site.

Machinima filminizi Level'a yollayın!

Biz de filmlerinizi LevelDVD ile dağıtarak, okuyucularımızla paylaşalım; hatta beğendiklerimize dergide yer ayırıp, kritik verelim. Yani arkanızdan konuşacağımıza yüzünüze söyleyelim!

HAD SAFHADA

SINAN AKKOL sakkol@level.com.tr



NEDEN MUTSUZUZ?

Genellikle otobüsle köprüden geçerken gelir köşe yazısı fikirleri aklıma. Bu satırlara başladığımda, gene bu "Sponsored by İstanbul" köşelerden birisi vardı aklımda: Oyun oynayan gençleri anlamayan büyükler. Yazmaya da başladım, ama yazdıkça uzaklaşıyordum düşüncelerimden. Çünkü zihnimin arkasında bir yerlerde daha ağırlıklı, daha öncelikli bir düşünce vardı: Oyun da oynasak, genç de olsak yaşlı da, zengin de olsak fakir de, Türk de olsak, olmasak da, tüm insanlığın ortak bir sorunu var: Hepimiz mutsuzuz.

öldü. Yerlerine birileri geçti. İnsancıkları savaştırdılar. İnsancıklar öldü. Sonra da krallar. Bu manasız döngü sürdü gitti onbinlerce sene.

Sanayi devriminden sonra ise insanlık en sonunda gücü eline geçirdiğini sandı. Ama aslında "babayı" almıştı. Yönetenleri seçtiklerini sandılar, ama aslında seçtikleri kendilerine sunulan gayet vasıfsız seçeneklerle dolu bir menüdeki "ya o para babası, ya şu mafya babası"ndan öteye gitmedi. Vahşi kapitalizmle birleşen bu yeni yönetim biçimi, insanı bu kez "serbest olduğunu sandığı gizli boyunduruğa"

topu" halinde dönüyor son 100 yıldır. Doğuyor, büyüyor, okuyor, çalışıyor, yaşıyor ve ölüyoruz. Neden? Bir şeyler "satın alabilmek için". Daha iyi bir ev, daha iyi bir araba, daha iyi bir kariyer için... Ancak bir araç olabilecek anlamsız, yok olan nesnelere hayatımızın tek amacı olmuş durumda.

Ve biz burada durmuş, neden mutsuz sorusunu düşünüyoruz.

Gerçekten neden mutsuzuz peki? İnsanoğlunun yaratılışındaki sırdan fellek fellek kaçıyoruz da ondan. Dikkat edin, doğadaki her şey aldığı kadar geri verir. İnsan hariç. Sadece insan "üstün bencilliği" sayesinde hiç gocunmadan tüketir de tüketir. Üstelik, her zaman bu tüketim çabasını kabul edilir gösterecek birtakım kulplar bulma konusunda da üstüne yoktur insanın.

İnsanların genellikle çift çift dolaşırken güldüklerine hiç dikkat ettiniz mi? Ya kafede otururken, ya telefonla konuşurken güldüğünü görebilirsiniz insanların

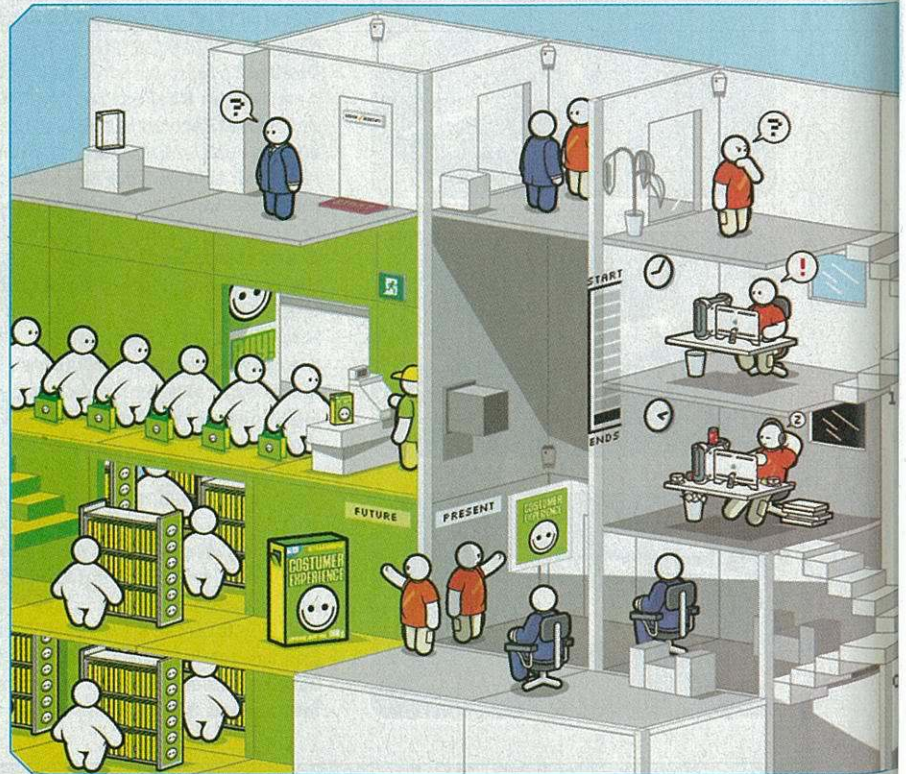
Öyle şaşkın bakmayın dergiye. Basbayağı mutsuzuz. Sen de mutsuzsun, en güleç arkadaşın da. Sadece belli durumlarda mutlu olduğumuzu zann ediyoruz ve kendimizin farkına varmayı geciktiriyoruz: Sınavı kazanmak, sevdiğimiz kavuşmak, herhangi bir istediğimizi elde etmek... Hepsi hayatın bize getirdiği güzellikler. Ama tüm bunlara sahip olmak bizi mutlu etmiyor.

vurarak, orta çağdaki "öz suyunu çıkartma" sistemini devam ettiriyordu. İnsan sevmedikleri işlerde çalışarak ömrünü takas edip para kazanıyor, sonra da o paraları gerçekten ihtiyacı olmayan nesnelere harcıyarak var olmaya devam ediyor. Ama varlığının amacının bu olmadığını farkına o iç muhasebeci çoktan vardığından, mutsuz oluyor ve öyle kalıyor. Dünya çığırından çıkmış bir "tüketim

Ne zaman ki birey, toplum ve de insanlık olarak sırrın sürekli almakta değil, ancak ve ancak vermekte, kendimizden, karşılıksız olarak fedakarlık etmekte olduğunu anlıyoruz, o zaman yalnızca de yüzümüz gülebilir. Çünkü ruhumuz o zaman huzuru bulabilir. Sadece veren ve asla almayan Yaratıcının kendinden bir parça üflendiği ruhumuzun asıl ihtiyacı olan budur çünkü.

İnsanların genellikle çift çift dolaşırken güldüklerine hiç dikkat ettiniz mi? Ya kafede otururken, ya telefonla konuşurken güldüğünü görebilirsiniz insanların. Tek başına şokakta yürüyen, otobüste işinden evine yol alan insanlar arasında mutlu gözükene ne kadar az insan olduğuna dikkat edin bundan sonra, şaşıracaksınız.

Çünkü insan kendisiyle yalnız kaldığında, iç dünyasında başlağıçtan beri olan bir şey çalışmaya başlar: Hayat muhasebesi. Kimisi o günün, kimisi son zamanlarda yaşadıklarının muhasebesini yapar, kimisi tüm hayatının. Çoğumuz farkında olmadan yaparız bunu, ama sonuç hep aynıdır: İçimizdeki muhasebeci önüne konun defterimizden hiç memnun kalmazlar. İnsanlığı yönetenler hep güç istedi. Aldılar da. Altlarında halk ezilirken, onlardan çıkan öz suyla beslendiler. Erkekler savaşların hammaddesi oldu, kadınlar üretim merkezi. İnsancıklar birbirini öldürdüğüne, krallar bir ileri bir geri toprak al gülüm ver gülüm oyunu oynadılar. Savaştırdıkları insancıklardan en fazla 20-30 yıl sonra, o krallar da





EJDERHANIN İNİ

BURAK AKMENEK akmenek@level.com.tr

EYVAH ARKADAŞIM EVLENİYOR!

Bundan 15 yıl önce yukarıdaki başlığı atacağımı söyleselerdi herhalde güler geçerdim. Fakat o zaman çok uzak görünüşü şimdi gerçek oldu! Önce Tuğbek evlendi, şimdi de Sinan! Nikah dairesindeyken Sinan'ı görmeni isterdim. Masada oturuyorlardı. Önce Çağla evet dedi. Sinan, Çağla'nın cevap vermesi için önüne doğru itekleyerek 5 saniyeliliğine rahatlamasına imkan tanıyan mikrofonu kendi önüne çekerken aynı zamanda gittikçe kızarıyordu. Mikrofon önüne geldiğinde ve artık daha gidecek yolu kalmadığında Sinan da olgun bir domates kızarıklığındaydı. Sonraaaaaa olan oldu

KARAR VERDİNİZ HADİ BAKALIM
Yaşlanıp ölmek haricinde bir karar verdiğiniz düşünürseniz bundan sonra sizi farklı bir hayat bekliyor demektir. Öncelikle ilk duanız arkadaşınızın evlenmek için seçtiği hatunun uyuz bir tip olmaması. Arkadaşınızdan kopmamayı ümit ettiğinizden bu duanın tutması çok önemli. Yoksa hem sizin arkadaşlığınızı baltalayacak, hem de arkadaşınızın hayatını zindan edecek bir tip olabilir. Çünkü siz de evlendiğinizde eşlerin geçinmesi çok önemli. Malum evlenince bekar arkadaşlarınızdan daha çok evlilerle görüşmeye başlıyorsunuz. "Bu neden böyle oluyor?" dersiniz

İkinci sorun ise oyunlar. Malum onlar olmadan biz hayattan zevk alamayız. Mesela ben ilk ambargomu yemiş bulunmaktayım. "Evlenince böyle her gün oyun oynayacağını düşünmüyorsun hayatım değil mi?" Ne kadar masum ve "hayatım" la yumuşatılmış bir soru gibi görünüyor. Oysa gerçek şu: "Oyna da gör bakalım!" Oyunla sabahlamalar, kafana göre takılmalar, "ama bu benim işim bir tanem" bahanelerine son. Artık yatağa eşinle aynı zamanda girip aynı zamanda çıkma yılları geldi. Ama yazının bundan sonraki kısmı evlendikten sonraki tecrübelerimle yazılacağından buradan size ahkam kesmeyeyim. Son olarak şunu söylemek istiyorum: "Eyvah arkadaşım evlendi ve sıra bana geliyor, elveda World of Warcraft, Medieval Total War, Oblivion. Sizleri çok özleyeceğim. Artık eskisi gibi görüşemeyeceğiz. Ancak yıl başlarında ve doğum günlerinde size kart atarım. Gözyaşlarımı içine akıtırım (yavaş yavaş sahne ışıkları sönerken). Bir dakika bir dakika! Durun, ben daha evlenmedim! En azından evlenmeden şu Illidan'ı bir keselim. Biraz da LAN'da Call of Duty 2, Counter Strike çevirelim. Akşamları dışarı çıkıp eğlenelim. Anneçişimmmmm!!!

Elveda World of Warcraft, Medieval Total War, Oblivion. Sizleri çok özleyeceğim. Artık eskisi gibi görüşemeyeceğiz. Ancak yıl başlarında ve doğum günlerinde size kart atarım

ve o da "evet" dedi. Salonda ilk ayağa fırlayan bendim. Sinan'la gözgöze geldik ve selamlaştık. Artık arkadaşım gitmişti, yerine iki arkadaş gelmişti. Onlar artık benim gözümde iki başlı bir dev, tren ve kompartıman, vapur ve bacası gibiydi. Birini düşününce hemen akla öteki geliyordu.

cevap çok basit: Daha çok ortak yönünüz oluyor da ondan.

OYY ANNEMOYYY

Bundan 15 yıl önce hep 27 veya 28 yaşında olmak nasıl bir şey diye düşünürdüm. Hani yavaş yavaş herkesin evlendiği veya evde kalmış damgası yediği yaşlar. "Ohoooo, daha çok var" derdim ve hiç umrumda değildi. Ama herkes yavaş yavaş evlilik gazisi olunca, insanın gözü olayı bir başka görmeye başlıyor. Gelin 32 yaşında bir adam olarak nasıl olduğunu ben size anlatayim: Önce ufak tefek, benim "erken" diye tabir ettiğim evlilikler başlıyor. Bunları pek umursamıyorsunuz. Genelde evliliği bir savaş alanı olarak düşünürsek mermiler uzaklara düşüyor. Ama ön cephedeki asker sayısı azaldıkça sıra size gelmeye başlıyor. İşte o zaman önce yakın siperler, sonra da sizin siperinizdeki arkadaşlarınızın düşmeye başlıyor. Hayatta kalmayı iyi beceren bir adam olarak uzun süre sağ kalmayı başarabilirsiniz bir süre sonra her savaşçının başına gelen dört yoldan birisini seçmek zorunda kalıyorsunuz: Ya siz de vurulacaksınız ki bu acı veren bir tecrübe olacak, ya teslim olup kurtulacaksınız ki bu durumda işkence görme ihtimaliniz var, ya delireceksiniz ki bu süper bir yol olabilir ya da eve yaralı veya sağ salım dönecek ve yaşlanıp öleceksiniz. Ama fark ettiyseniz hepsinde de acı ve ölüm kaçınılmaz.





SARKAÇ

Dark City'den bir sahneyle açılıyor sayfa, hatırlayabildiğim kadarıyla tabii: Güneşin hiç doğmadığı şehirde, herkesin evlerine çekildiği, sokaklarda yaşamın durduğu saatler. Kamera pencereden bir odaya dalarken saatin 12'yi vuran sesini duyuyoruz. İnsanların bir "uyu" komutuyla oldukları yerde uykuya dalışını ve karanlık şehrin büyük bir heybetle biçim değiştirdiğini izliyoruz...

Dark City, anıları sürekli değiştirilen, her gece hafızları silinen bir şehir

İstanbul'da akşamüstü. İşlerinden, okullarından çıkan insanlar telaşla evlerine koşturuyor. "Uyu" komutu verildiğinde en azından yataklarına yakın bir yerde olmak istiyorlar belki.

dolusu insan arasından bir tanesinin "gerçek bir anıyı" zihninde saklamayı başararak bağlantılı olayları anlatıyordu. Güneş, huzur ve Shell Beach vardı bu yok edilememiş anıda ama Dark City'de bunların hiçbiri yoktu...

İstanbul'da akşamüstü. İşlerinden, okullarından çıkan insanlar telaşla evlerine koşturuyor. "Uyu" komutu verildiğinde en azından yataklarına yakın bir yerde olmak istiyorlar belki. Belki de artık bir komuta bile gerek yok, zaten uykudalar. Sistem, her akşam koşturarak eve ulaştıktan sonra bir televizyon kumandasına tutturduğumuz parmaklarımızdan sinir uçlarımıza, kafamızı karıştıran bilgiler yolluyor. Her akşam, bir televizyonun karşısında uyuyor, hafızamızı yeniliyor, bize ait olmayan anılarla dolduruluyor ve ertesi sabah dinlenmiş bedenlerimizi, çarkları döndürmek üzere sokaklara döküyoruz.

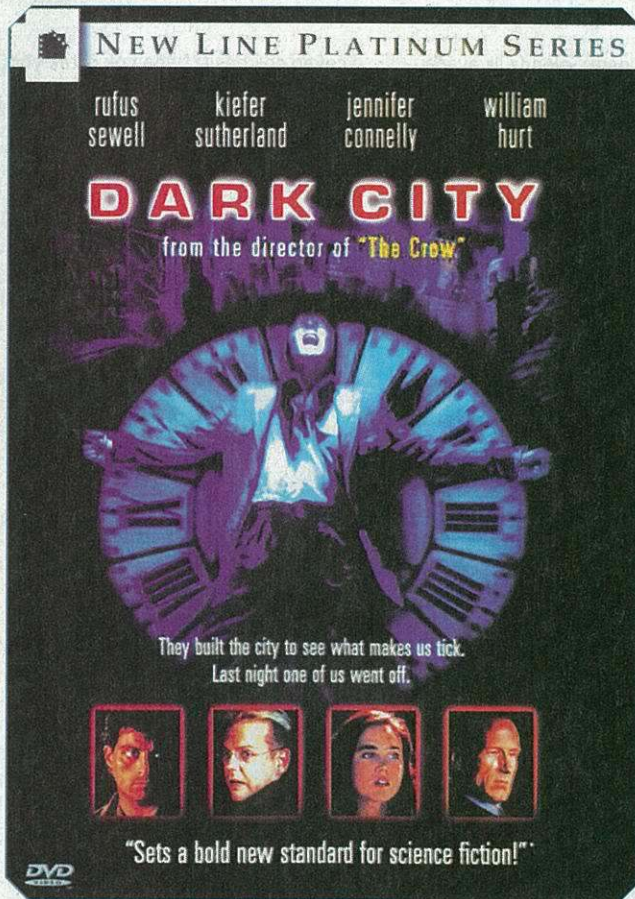
Aslında bu yazıyı televizyondan yakınmak üzere başlamıştım. Televizyonu "öylesine" izlediğim akşamlardan birinde Dark City'nin yukarıda bahsettiğim sahnesi aklıma geliverdiği ve ben kendimi rahatsız bir uykunun içinde hissettiğim için yazmaya

başladım. Ama yazdıkça, bu uyuşma halinin, bu yarı uykunun sadece böyle olmayı tercih edenlerin kullanabilmesi için üretilmiş bir "çözüm" olduğu fikri daha ağır basmaya başladı. Siz istemediğiniz sürece kimse sizi salondaki kanepeye, televizyon manzaralı yaşam alanına mecbur bırakamaz çünkü. Size hiçbir dostluk göstermemesine rağmen, içinizi televizyona döküyorsanız, daha fenası onun ikram ettiği küçük ama etkili uyku haplarını iştahla ya da umutsuzlukla yutuyorsanız her akşam, sorun sizden kaynaklanıyor. Bu, televizyonun suçu değil. Kaldı ki bu

sahte bağımlılık sadece televizyon için de geçerli değil. Mekanik bir yaşamı tercih ettiğiniz müddetçe, televizyonun yerini bir oyun da alabilir, bir futbol takımı da, bir saat sarkacı da... Sizi düşünmekten kurtardığı için sarıldığınız ne varsa, sahte bir huzur vaadiyle içinizi boşaltan ne varsa, siz izin verdiğiniz için orada. Anılarınız arasında sıkışıp kalmış kendi Shell Beach'inizi ortaya çıkarmak konusunda hiçbir şey yapmadığınız sürece de orada kalmaya devam edecekler.

Dark City sakinlerinden biraz daha şanslıyız biz. En azından "uyu" komutunu alıp almamayı kendimiz seçiyoruz (ya da bu sistem Dark City'dekinden çok daha gelişmiş ve biz bu sistem sayesinde böyle bir seçeneğimiz olduğunu zannediyoruz, inandırıcı gelmeseydi de bu ihtimali de tamamen yok sayamazız). Daha bebekken ağzımıza tıkkıştırılan yalancı emzikten itibaren, kandırılmaya ve oyalanmaya çok müsait olmamız, bu büyük zafın, bizimle aynı insani özellikleri paylaşan diğerleri tarafından çok "verimli" bir şekilde kullanılabilmesi gibi bir dezavantaj yaratıyor. Para harcadıkça daha mutlu olacağımız mesajıyla donatılmış bütün o reklâmlar bu sayede var. Ama bizim de seçme hakkımız var. Uykulu gözlerimizi ovuşturup, güneşi görmek üzere yola çıkmak gibi bir seçeneğimiz var. Birbirimizin zayıflıklarını birbirimize karşı silah olarak kullanmadan, sırf sıkıntılı gerçekle uğraşmamak için uykudan uyanmaya zahmet etmeyen uyuşuk ruhlarımızı harekete geçirme şansımız var. Tükenmek ve tüketmek üzerinden formüle edilen bir hayat yerine var etmenin ve var olmanın hazzını yaşayabileceğimiz bir yerler var. Yeter ki kendinize mekanik bir alet

gibi muamele etmeyin, içinde gerçekten var olmadığınız hiçbir yaşamı, sırf daha basit ve halledilebilir olduğu için kabullenmeyin. Birer hayal gibi gelen silik anılarınıza ve onların içinizde yarattığı boşluğa bir şans verin. Ve sizi o özel dünyadan, hayallerinizden uzaklaştıracaksa, bu dahil hiçbir öğüde kulak asmayın.





CESUR YENİ DÜNYA

TUĞBEK ÖLEK tugbek@level.com.tr

OYUNLARIN ZEHİRİ

Dünya üzerindeki yaşamımız zehirlenmek üzerine kurulu sanki. Hayatın her parçası, yaşamdaki her adım zehirliyor bizi. Kimileri bilinçli olarak alıyor zehiri. Dumanla, şişeyle, şırıngayla, hapla... Büyük şehrin egzoz gazları ve gürültüsü zehirliyor bizi. Ozon gitti gideli, tenimizi zehirliyor güneş. Elektronik aletler radyasyon yayıyor bedenimize, temizlik maddeleri kimyasala boğuyor. Yediklerimiz zehirle dolu, içtiklerimiz zehirle dolu. Ama en çok nefret zehirliyor bizi, kıskançlık, çekememezlik, kötülük.

açık zihinle düşününce, bir oyun kaçınıcı saatten sonra daha az zevk vermeye başlar diye sorarım kendime. Oyunun ilk bir saati %80 zevk ise ikinci saati %100 zevk verir bana. Mecazi konuşuyorum biraz ve bu rakamları sallıyorum elbette. Bilimsel bir araştırma değil, hislerim bunlar sonuçta. Ama o lanet üçüncü saatten sonra öylesine hızla düşer ki aslında zevk. Dördüncü saat ancak yarı yarıya zevk verir, beşinci, altıncı derken zevk çoktan tamamen ölmüştür. Görev icabı, yapmak zorunda hissetmekten, bırakamamaktan, hırstan bazen, sebebi ne olursa olsun boş yere oynarım aslında son saatleri.

Dünyadaki bir ton zehirin antidotu aslında oyunlar. Can sıkıntısı ve mutsuzluğun, belki de en önemlisi yalnızlığın panzehiri bazen. Sadece devasa onlinelar değil tabii, yıllarca her Allah'ın günü Counter oynarken çok mu farklıydı sanki? Her akşam aynı sunucuda Call of Duty 2 oynayanlar için durum WoW'culardan farklı mı? Elbette değil. Öyleyse bir oyuna bağlanıp kalmak, diğer oyunları görmezden gelmek de bir zehir.

Oyundaki en büyük zehir ise kazanıp kaybetmek. Çok enteresan aslında değil mi oyunların çoğunun kazanmak ve kaybetmek üzerine kurulmuş olması. Neden sadece oynamış olmak için, eğlenmenin yeterli olması için çok az oyun yapılır. Kazanmadan oynayamaz mıyız biraz da? Aslında Adventure'ları bu yüzden sevmeyiz miyiz, bu yüzden ayrı bir yerleri yok mudur bizim için? Hırs olmayan, kıskançlık olmayan, bizi zehirlemeyen güzel oyunlar.

Zaten bir Adventure'a saplanıp kalmak da mümkün değildir, hiç durmadan on saat oynamak da. İnsana faydası en yüksek, bünyeye zararı en az türlerden biridir Adventure. Keşke diğer oyun türleri de bir parça böyle olabilse.

Hırs bir zehirdir ve kıskançlık ile ele yürür. Oyunlarda en çok aldığımız iki zehirdir bunlar aslında. Gariptir her zehir az bir parça alındığında keyif verir. Zaman zaman oyunlarda bir parça hırs yapmanın, onun verdiği adrenalini hissetmenin zevki ayrıdır. Ama hırs bağımlısı oldunuz mu, sizden iyi olanı kıskanmaya başladınız mı, kazanmak için herşeyi yaptınız mı, damarlarınız oyun zehiriyle dolmuş demektir.

Ah, evet isterseniz bu yazıdan çıkarabileceğimiz sonuç oyunların zehirli olduğu. Dünyadaki herşeyin zehirli olduğu. Elma da zehirli, evlilikte... Yoksa kovulmazdık cennetten zaten. Ama isterseniz ki ben de isterim, zehirlenmeden de oyun oynayabileceğimizi çıkarın bu yazıdan. Oyun oynarken, oyunlardan bize bulaşan zehirlerin ne olduğunu düşünmemiz gerektiğini. Aslında bütün hayattan bahsettiğimi varsayın, zehirlenmeden yaşamak için düşünmemiz gerektiğini çıkarın bu yazıdan. Nasıl olsa bir yazının mesajını, yazardan çok okuru belirler çoğu zaman. Bu yüzden en masum düşünceler bile zehirler ya insanı.

Zehir dediğim illa zarar veren değil. İyi bir şeyin olmasını engellemek de kötülüktür.

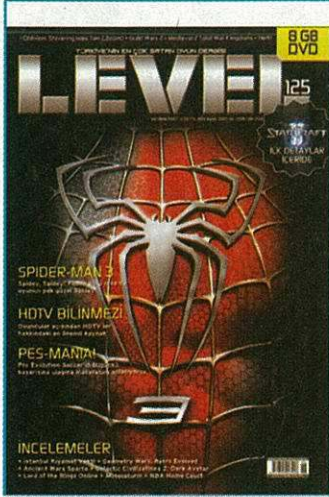
Televizyon ve politika kitlesel zehirlenmelere yol açıyor. Raflar zehirli kitaplarla dolu, ötekinin kökünü kazımak isteyen. Modern yaşamın her adımında, her anında, ufak ufak zehir karışıyor bünyemize. Panzehirlerimiz yok değil. Sevgiyle arındırabiliyoruz zihnimizi zehirden, kumlara uzanıp denize dalıp gittiğimizde, bir ormanın ortasında ciğerlerimizi çalıştırdığımızda bir parça olsun kurtuluyor bedenimiz zehirden. Ruh arındırıcı satırlarda ve sözlerde panzehirler gizli.

Dünya böylesine zehirli bir bahçeye dönüşmüşken düşünmeden edemiyorum. Yıllar oyunlarla geçtikçe ne kadar zehirlendiğimi. Oyunların nesi zehirledi, bünyemde hangi toksinler birikti oyunlar yüzünden? Bir masa başında kasılı kalıp, bir monitöre on saat bakmanın kendisi başlı başına bir zehir. Bitmek bilmez saatler boyunca oynadıktan sonra o masanın başından kalkarken bedenimin tükendiğini, isyan ettiğini hissetmemek elde değil. Ne zaman çok uzun bir oyun seansından kalkıp yatağa uzansam en huzursuz uykularımı yaşarım. Rüyalarımı da esir alır o oyun, huzurun en tatlı olması gereken, bizi zehirlerden en çok arındıran uykularım, oyunlara yenik düşer. Kaçınız için böyle bilmiyorum ama zevkli bir oyunun başına oturunca, bedenim tükenene kadar kalkmak bilmem bazen. İşte bu, zehir. Bunu yapmamak lazım. Oturup da



OYUNLARIN EN ZEHİRLİSİ

Bana sorarsanız oyunların en zehirli olanları devasa online olanlar. En uzun onları oynadım hep, en durmak bilmeden, tükenip yıkılmadan bırakmadan... Zehir dediğim illa zarar veren değil. İyi bir şeyin olmasını engellemek de kötülüktür. İşte bu yüzden en çok devasaları zehirli bulurum ya. Onlar yüzünden ne güzel oyunlar oynamayı bekledi boş yere. O kadar çok insan tanıyorum ki sadece devasa online oyunları, onların da tek bir tanesini oynadıkları için başka hiçbir şey oynamayan. Halbuki oyun oynarken kazanılacak çok şey var, eğer tek bir oyuna saplanıp kalmamışsanız.



LEVEL'DE GEÇEN AY - LVL 125

Level 125, Level tarihi adına çok önemli bir sayıydı. Okuyuculardan gelen yoğun baskı ve dergi içindeki huzursuzluklara daha fazla dayanamayan Sinan Akkol, "evleniyorum" bahanesiyle dergiden kaçmış, Serpil Ulutürk başa geçmişti. Serpil'in etkisi dergide hemen hissedildi. Jericho, Clive Barker'la yapılan detaylı röportaj ve müthiş ekran görüntüleriyle, oyun-sanat aşkını belgeleyen bir ilk bakış olurken, Göker Guild Wars evreninin geleceğine dair kehanetlerini sıralıyordu. Bazıları içinse, Level'da tek bir yazı vardı: Starcraft 2 ilk bakışı. Erden'den müthiş bir grafik desteği alan Tubek, HD Çağı'na el atıyor, bu arada Kaan Spider-Man 3'e dünyada verilen en yüksek puanlardan birini vererek izleyenleri şaşırtıyordu (%77). Lord of the Rings Online beklentilerin karşılığını verirken (%85), Galactic Civilizations II o beklentileri bayağı bir aşip ayın oyunu oluyordu (%90). İstanbul Kıyamet Vakti, Türkler'in LoTR Online'a verdiği cevap olarak beğeniliyor (gereğinden fazlaca, %79), PS3'ün ilk bombalarından biri olması beklenen Motorstorm'sa yeterli sükeyi yapamıyordu (%75). Donanma Radeon HD 2000 incelemesiyle ışılıyor, GameX Tuğbek'le Berkant'ı perişan ediyor, MegaEmin Pes Fenomeni'ni 6 sayfa boyunca anlatıyor, inbaks devrime tanıklık ediyor, "nasıl kuruldu-nasıl yapıldı" bölümü EA'nın hikayesiyle geri dönüyordu. Ne zengin sayıymış yahu! Kadın eli değdiği nasıl da belli...

"Yetişin! Bunlar amatör ruhunu kaybediyor!" diye bizi Hayalet Avcıları'na şikayet etmek için: inbox@level.com.tr

BEN OYUNMAN MIYIM DOKTOR EROL BEY? DOKTOR EROL BEY?

Sevgili Level ahali, Bir senedir kafama takılan bir sorun var. Biliyorum medya, oyunları kötülemeye çalışıyor. "Ama gazetede yazan olayı ben de yaşıyor muyum?" diye düşünmeye başladım. Siz bu işlerin içinde olduğunuz için size sormak daha hayırlı olacak: Bu oyunlar uyuşturucu gibi bağımlılık mı yapıyor? Kendi yaşadığım bir olaydan bahsetmek istiyorum. Bana OKS'yi kazanamadığım için PS2 oynamama cezası verdiler. Ama canım annem, babamdan gizli oynamama izin veriyordu. Ama dört ayda bir! En son 30 Mayıs'ta oynadım. Ben o gün abuk sabuk hareketler yapmaya başladım. Anneme gözümü çıkartacağımı söyledim. Birden oyun yasağı aklıma geldi ve ağlamaya başladım! Gözümü sile sile gözüm mikrop kaptı, kızardı ve şişti. Sonra annemin tansiyon fırladı ve yere uzandı. "Başım ağrıyor" diye sayıklıyordu, buz verdim biraz kendine geldi. Sonra annem PS2 oynamak istediğimi anladı. Bana PS2'nin yerini sordu. Babam da Playstation'ı öyle bir yere koymuş ki... Neyse, ben azimle aldım aleti, annem odama halı serdi ben de aleti üzerine koyup oynadım.

Sonra anneme teşekkür etmeye gittiğimde: "Sen eroınmanlar, kumarbazlar gibi bağımlı olmuştun, kendine zarar vermeden korktum, oynamama izin verdim!" dedi. Bir de, eve ne zaman misafir gelse annemden gizli oynamak istiyorlar. Benim de aklıma yasak geliyor. O sinirle misafirleri dövüp evden kovmak zorunda kalıyorum. Yani biz bağımlı mıyız? N'olur soruma cevap verin. Çünkü artık bu soru aşırı derecede kafamı karıştırmaya başladı!

-Kaan

Merhaba Kaan, Oyun oynayarak büyüyen her gencin kendi hayatını sorguladığı evreye sen de gelmişsin belli ki. Sanırım senin sorduğun soruları (daha küçük ya da daha büyük harfli olmak üzere) buralardaki herkes sordu zamanında. Doğruyu söylemek gerekirse, evet, oyunların bağımlılık yapan etkilerinin olduğunu söylüyor psikiyatrlar. Senin durumunda da benzer bir şey var herhalde. Ancak iki şey dikkat etmek lazım bana kalırsa. Birincisi, hayatta zevk aldığımız

herhangi bir şeyi abarttığımız, onu hayatımızın tek çıkış noktası haline getirdiğimiz anda, zaten durum sorunlu hale geliyor ki, oyunlar bu konudaki tek örnek değil. İkincisi, böyle bir cezalandırma yönteminin de ne kadar sağlıklı olduğu ayrı bir tartışma konusu. Canı sıkılan, hobilerini yapması yasaklanan herhangi bir kişinin başarılı ve daha da önemlisi mutlu olma ihtimali pek yok gibi geliyor bana. Hele ki bu yasaklamanın içinde "oyun oynayamazsın ama TV izleyebilirsin" gibi çelişkiler varsa... Öyle alternatif bir görüş olsun benimki de... Sana kolay gelsin, oyunları çok ciddiye alma, oyunsuzluğa alternatifler üret, bir de annelere okut istersen bunları, belki bir işe yarar (bu arada üslubunu çok beğendim, acaip içten, masal anlatır gibi).



Ne zaman çıkacağım ben? Çabuk söyle!

CIK CIK: LEVEL'İ AYIN 4'ÜNDE ALMAK VE ŞİKAYET ETMEK

Selam Level Çalışanları, Sizi uzun zamandır severek takip eden bir okuyucunuz. Sizin piyasadaki en iyi oyun dergisi olduğunuzu söylemek istiyorum. Çok uzatmadan sorularına geçiyorum. **Aman efendim, tevaccühünüz. Siz de fena değilsiniz hani, laf aramızda...**

1- Ben PS2 almayı düşünüyorum da (God of War serisi için) acaba PS2'ye daha ne kadar süre yeni oyunlar çıkar? 2007'den sonra pek bir şey görmeyiz büyük ihtimalle, ancak PS2 tarihinde öyle cevherler var ki: God of War, Gitar Hero (ay ay ay), Ico ve Shadow of Colossus sana bir ömür yetecektir. Hiç tereddüt etme.

2- God of War 3 çıkacak mı? Çıkarsa PS2'ye çıkar mı? Mutlaka çıkacaktır ama PS2'ye değil. Üzgünüm.

3- Max Payne 3 hakkında herhangi bir bilgi var mı? Youtube'da birkaç video var ama gerçek mi fake mi belli değil.

Max Payne'in üçüncü oyununun çıkacağı duyurulmuştu neredeyse 3 sene önce ama ondan beridir pek ses yok. Youtube videoları gerçek değil. Bu arada filmi de çekiliyor Payne'in. Bakalım.

4- Editörden sayfasında gördüğüm resme göre Sinan abi evleniyor sanırım. Ona hayatı boyunca mutlu bir evlilik ve hayat dilerim.

Toparlarsak, Sinan Bey'e "hayatı boyunca mutlu bir hayat" mı diliyorsun? Çok isabetli bir dilek olmuş, tebrik ederim. Neyse, biz de tüm inbaks cemaati olarak Sinan Bey'i kutluyoruz; düşünlere saati yanlış bilip

de gidemediğimiz için özür diliyoruz (Inandın di mi Sinan?-MK).

5- Son olarak bir şikayetim olacak. İstanbul Bakırköy'de oturuyorum. Level buradaki bayilere ayın 5'inde 4'ünde geliyor. Mümkünse buna bir çözüm bulunabilir mi? O olmasa bari nedenini öğreneyim.

-Umutcan "Tumunac" Çoban

Umutcan. Sana bazı gerçekleri açıklama vakti geldi sanırım. İlli, nasıl desem bilmiyorum. Sanırım hızlı ve derinden yapmalıyım bu işi, daha fazla uzatmanın alemi yok: BU DERGE LEVEL!!! SEN TÜRKİYE'DE LEVEL'İ EN ERKEN ALAN İNSANLARDANSIN!!! ÖPÜYORUMMMM. Sonuncusunu bağırmasam da olurdu galiba. Haydi sağlıklıkla...

KAMUSAL ALANDA LEVEL GİYİLİR Mİ?

Tüm Level ailesine sevgiler, Başlangıcı nasıl yapacağımı düşünüyorum ama bulamıyorum.



En iyisi gerçekten içimden geçenleri yazmak olacak sanırım...
Katılıyorum Sayın Özgenal, en iyi yöntemdir bu her zaman.

Öncelikle 2007'nin ilk aylarından itibaren nedense dergide bir donukluk seziyordum. Fakat ne güzeldir ki son iki aydır tadına doyum olmayan sayılarla devam ediyorsunuz. Yine son iki aydır dergi kapaklarınız çok iyi. Yalnız dergideki konsol bölümlerinde ayrımları biraz daha görülür şekilde yapmanız çok daha güzel olacaktır, zira incelemesi yapılan oyunların hangi konsolda olduğunu bulmak bazen sayfalar arası puzzle çözülmüş hissi veriyor. Ayrıca "Oyun Endüstrisinden Haberler" bölümünüzdeki küçük haberlerin sonları dergide çıkmıyor, bilginize. Sanırım bu yerinizle ilgili bir sorun.
Evet, maalesef A4 boyutu bize yetmiyor, sığmıyoruz yerimize. Çalışmalara başladık, sanırım en kısa zamanda A3'e geçiyoruz. Artık böyle Şamdan gibi bir Level'iniz olacak (Mehmet'in suyu hızla ısınır - Sinan).

Bu kadar konuştum ettim biraz da esas eğlenceyle ilgili konuşacağım (bu noktada gözlerin yavaş yavaş kaydığını hissedebiliyorum :). Serpil Hanım "Editörden'e ne güzel yazmış beklenen oyun, Fallout 3'ü... Merakla bekliyoruz.
Umarım Fallout 3 hakkındaki yazımızı keyifle okumuşsunuzdur. Biz de oyunu heyecan, merak, tutku, ateş, kulak iltihabı, boğaz ağrısı, ter, şehvet, kırmızı dekolte kıyafetler ve hoş kokulu tütsüler eşliğinde bekliyoruz (sırada Starcraft 2 var.)

Ve PES dosyanız için de ayrıca teşekkürler. Benim size PES ile ilgili olarak sormak istediğim bir sorum var. Bir süredir forumlardan "Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007" adı altında yeni bir PES oyunu çıktığını okuyorum. Konuyla ilgili net bir şey anlamadım, bir bilginiz varsa paylaşır mısınız lütfen?
Aa ne demek, hemen: PES 2007, PES serisinin bu sene çıkan ve bizim incelediğimiz son versiyonu. Winning Eleven, onun Japon versiyonu, biliyorsunuz. Aynı oyun olduğunu göstermek için öyle bir yöntem izlenmiş olmalı.

Ayrıca, şu aralar "keşke İstanbul'da olsaydım" demeden de edemiyorum. Önce GameX, şimdi Star Wars 30. yıl etkinlikleri

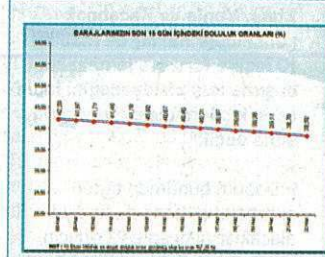
ve daha geleceğini umduğum nice etkinlikler...
İstanbul'da olmak güzel de, aynı zamanda işin-gücün olmamalı. Yazı yazmadığın, ödev yapmadığın, finale çalışmadığın vakitlerini uyumak dışındaki aktivitelere ayırabilecek zamana sahip olmalısın. Mesela bende öyle bir zaman yoktu, burnumun dibinde olmasına rağmen katılamadım GameX'e. Eh, Lucas'ın milyarder oluşunun 30. yıl etkinliklerini de, evde yapacağım küçük bir kutlamayla geçiştiririm herhalde, çok abartmaya gerek yok.

Benim için yıllardır (yedi yıldır) devam eden bu birlikteliğin daha nice yıllar sürmesini diliyorum, "vakit nakittir" diyor ve sizi nakitlerinizden alkoymamak adına (dürüst olalım, siz para kazanamazsanız biz Level'i nasıl okuyacağız :) kısa kesiyorum ve işinizde başarılar diliyorum. Ve son olarak Sinan Akkol'a ve eşi Çağla Hanım'a mutluluklar diliyorum. Saygılar...
Yılmaz "lead3r" Özgenal

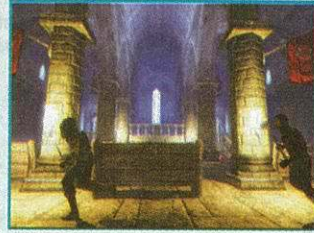
Ben de dürüst olacağım. "Para kazanamazsanız Level'i nasıl okuyacağız" cümlesinin gerçekle uzaktan yakından alakası yok. Şöyle ki, biz zaten para kazanmıyoruz ve siz zaten Level okuyorsunuz. Sinan 97'de dergiye ilk geldiği zaman aldığı parayı veriyor hala bize. Kendisi Fethiye'lerde tatil yaparken biz burda karın tokluğuna çalışıyoruz. Ve biz para kazanamamak da, siz Level'i okuyorsunuz. Dolayısıyla problem yok.

VOGEL BİZE NAKİT OLARAK ÖDEME YAP!

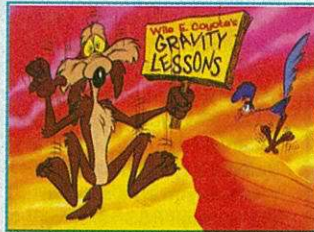
Merhaba ey yüce derginin kutsal yazarları, Bu size üç ay içinde attığım 5. mail! Umarım inbox'inızı gereksiz doldurduğum için bana gıcık olmuyosunuzdur ama sürekli aklıma soracak bir şeyler geliyor, ben de yazmadan duramıyorum. Merak işte... Çoğunun cevabını da alıyorum, size sonsuz teşekkürler bunun için... Bu ay sormak istediğim sorularım, PS3 denen ilahi varlıkla alakalı; diğerleri gibi bunlara da cevap yazarsanız şizi 4 ay rahat bırakacağım, söz!
Yok Yiğit neden gıcık oldurdu. Inbox'ımızı gereksiz doldurduğunuz için, Clara'ya, Emanuele'e, Jenny'e; inbox@level.com.tr adresiyle arkadaş olmak isteyen»



Bir yudum su yok



Ünlü bir hırsızın babası



İşte geldik gidiyoruz



ARAFAL
aralgame.com

Bu ayın sorusuna bir yanıt bulmak için 18 Temmuz'a kadar vaktiniz var. Yanıtınız doğruysa, yeterince şanslıysanız ve inbox'a bir de mektup yazmaya üşenmemişseniz sizi Aral İthalat'tan Transformers The Game bekliyor olacak.



GEÇEN AYIN CEVABI

Oyun Matematiği'ni en son bıraktığımızda "Hepsini vurayım", "Farklı 'açılardan' bakayım" ve "Otur, Sıfır!" ipuçlarıyla oldukça kolay bir soruya sahipti. Cevap elbette "Geometry Wars"du. Doğru cevap veren ve güzelce mektup yazan 28 inbaks okuru arasından, Peace-Mac'in Level forum'unda yaptığı çelişik sonucu kazanan talihli Mehmet Çetinkaya oldu. Geçen ayın en ilginç cevabı, özellikle sonuca giderken katedilen efor açısından takdire şayandı, inbaks olarak gerekli ilgiyi gösterdik sanırım.

EN DETAYLI (VE YANLIŞ) OYUN MATEMATİĞİ ÇÖZÜMÜ

Merhaba Level Ailesi Birinci resimde bir arcade oyunu görüntüsü mevcut.

82. sayfada BLAZING ANGELS - SQUADRONS OF WWII yazısında: "Çünkü gamepad ile fazla arcade tadında olan bu oyun Wii'nin kontrolleriyle simülasyona dönüşmüş neredeyse." cümlesinde "arcade" sözcüğü yer almaktadır.

İkinci resimde Özdemir ASAF yazarımızın ismi yer alıyor.

BLAZING ANGELS - SQUADRONS OF WWII yazısında: "Üç günlük yazar gibi neden mi tuşlardan bahsediyorum?" "Yazar" kelimesini "Özdemir ASAF" olarak tanımladım.

Yuvarlağın köşelerini de gamepad düğmelerine benzettim.

Üçüncü resimden, "otur sıfır" yazısındaki resimlerle birlikte çıkardığım anlam: "oyun tarihinde tabii ki bu tip ne istediğine karar verememiş uçaklı savaş oyunları vardır... Bu oyunda uçma hissi de yok." cümlesiyle de bu anlamı çıkardım.

Sonuç: Blazing Angels - Squadrons of WWII

Sizi kutluyorum, isminizi kaybettiğim için kendime kızyorum ve ufak bir şey hatırlatıyorum: Yuvarlağın köşesi olmaz.

inbaksak

Bazı eski sayılarınız vardı. O sayılarda kapak veya iç tasarımı gördüğümde, "of, süper, bugün böyle güzel tasarım yapıyorlarsa, kimbilir ilerde daha ne kadar geliştirecekler" diye hayal kurmuştum. Ancak Level ne yazık ki tasarım olarak başarısız bir dergi. Aslında eskiden de böyleydi, her zaman ortalama civarında bir dergi olmuştur. Murat Ögüt

Murat Bey? İyi misiniz? Kafanız karışmış gibi sanki?

amatör ruhu çoktan kaybetmiştiniz ona da alıştık o yüzden ondan şikayet etmeyeceğim. eskinin güzel PC dergisinin yarısını konsollar ele geçirdi onu da sineye çekti. sonra bunlar da yetmezmiş gibi derginin kalanını sinsisi sinsisi DVOlar ele geçirdi! önce her dvdde yer buldular, hevestir geçer dedik geçmedi. ...

diye başlayan,

... zamanında baştan sona okuduğum dergide sadece pes ve ea hikayelerinden başka bişey kalmamış okuyacak. umarım bunun nedeni mayıs ayında pc oyunu çıkmamış olmasıdır gorcan abi de tatil dedir. nerde o eski level'lar!

diye biten bir mektup atmış Kerem Usal. Saygım sonsuz. Ama şu dipnota biraz güldüm, neden bilmem:

dipnot: oyun matematiği yanıtı geometry wars

"Derghiye giydirim hediymem isterim" ekolüne selamlar...

Xuqa, Yonja ve Facebook kullanıcılarına; bir de mail'ini 10 kişiye forward'lamazsam başıma kuş pisleyeceğini iddia eden kişilere gıcık oluyorum, sana değil.

1- Dogum günümde bütün akrabalarım bana ne hediye alacaklarını bilemedikleri için, nakit olarak ödeme yaptılar. **Aman Allah'ım, bu nasıl bir sözcük seçimi?! "Bana para verdiler" değil, "Bana nakit olarak ödeme yaptılar."** **Yiğitçim senin geleceğinde, veznedarlıktan başlayıp 10 senede büyük bir bankanın genel müdürlüğüne uzanan bir kariyer görüyorum. "Doktor Bey, bir mucize! Görüyorum..."**

Bu naktin bir PS3 oyunu daha almaya yeterli olduğunu fark etmem çok zaman almıdı tabii ki. Aslında ben Spider-Man 3 almayı düşünüyordum fakat son sayınızda oyunun sadece PC versiyonunun incelemesini verdiğiniz için ve PS2 versiyonun da pek de iyi olmadığını duyduğum için kararsız kaldım. PS3 versiyonu hakkında ise hiçbir şey duymadım. PS3 versiyonunun PC'den ne farkı var? Gene şehirde özgürce dolaşabiliyor muyuz ve grafikler oyunu PS3 için almaya değecek kadar iyi mi?

Vallaha başkalarının yalancısıyım ama sanırım pek iyi değil PS3 versiyonu da. İflah olmaz bir Spidey hayranıysan bilemem tabii ama, hakkında konuşulanların pek iyi olmadığını söylemem lazım. Evet, şehirde özgürce dolaşabiliyorsunuz ama grafikleri ise pek parlak değil.

2- Yazın PS3 için hangi oyunlar ne zaman çıkacak acaba? Mesela Assassin's Creed, Killzone 2, Lair ve Battlefield: Bad Company ne zaman çıkacak?

Lair 28 Eylül'de, Assassin's Creed 30 Kasım'da, Killzone da yine Kasım civarında çıkacak. Battlefield: Bad Company'nin ne zaman çıkacağı belli değil. Yazın çıkacak oyunlar arasında gözüme çarpan Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (29 Haziran) ve The Darkness (6 Temmuz) var. Özellikle Darkness çok acaip bir şey, demedi deme. Ağustos sonunda Medal of Honor: Airborne, Stranglehold

ve Brothers in Arms: Hell's Highway gelecek. Diye umuyoruz.

3- CoD3'ün ve Fight Night R3'ün PS3 incelemesini yapmadınız değil mi? Yapacak mısınız ileriki sayılarda?

Yapmadık. Valla ne desem yalan olur. En iyisi "bilmiyorum" diyeyim. (Aralarında müthiş farklar olmadığı sürece, genellikle bir oyunu tek bir platformda inceliyoruz. - Sinan)

4- PS3 oyunlarını değerlendirirken, mesela "grafik" notunu verirken PS3 oyunlarını baz alıyorsunuz değil mi? Yani grafikten 4 almış bir PS3 oyunu gene grafikten 4 almış bir PS2 oyunuyla aynı seviyede mi oluyor?

Elbette "konsola göre" not verme eğilimimiz var ama bir yandan da "zamanın standartları"na da bakıyoruz. Yani PS2'nin kapasitesi belli, ondan Resistance grafikleri bekleme hakkımız yok, dolayısıyla Resistance'a benzemediği için bir PS2 FPS'sinin grafiklerine 1 verme hakkımız da yok; ama kendisi zamanının en iyi grafik standardını tutturamadıysa, 5 de vermiyoruz.

"HAYIR EFENDİM, BEN BU DÜNYADA MANTIĞA UYGUN HİÇBİR ŞEY BULAMADIM. ASIL İRONİ İSE MANTIK DENİLEN BU OLGUNUN DA DÜNYA MALI OLMASIYDI."

5- PS3 dergisi de çıkacak mı Resmi Playstation 2 Dergisi gibi? Resmi PlayStation 2 Dergisi zaten zamanla PS3'e verdiği ağırlığı arttıracak, arttırmaya başladı hatta ne zamandır. İçinde PS2'si de, PSP'si de, PS3'ü de olan bir dergi kendisi (laf aramızda, güzel dergi.)

6- Pirates of the Caribbean'ın Bethesda tarafından hazırlanan 2003 yapımı bir oyunu vardı, ana karakter Nathaniel Hawk mı neydi, o oyunu nereden bulabilirim?

Ummm... Online alışveriş sitelerini karıştırman lazım, Amazon'un Türkiye'ye oyun göndermediğini aklında tutarak elbette... (www.gameseek.co.uk adresinde 10 paund'a satılıyor (27 YTL) - Sinan)

Teşekkürler, özellikle PS3 hakkındaki soruları yanıtlarsanız

sevinirim, ben de böylece ne yapacağıma karar veririm. Yiğit Bireroğlu

Yiğitçim belli ki senin aklın bu işlere yatıyor, benden sana tavsiye, sen o parayı git borsaya yatır. İki ay sonra falan üçe katlarsın. O zaman istediğin oyunun "ödemesini nakit olarak" yaparsın (göz kırpan smiley). Hadi görüşürüz.

HAIN HÜSEYİN VS. ÖZENSİZ GÖKER

Sevgili Mehmet Abi, Ben Level'i neredeyse beş senedir okuyorum. Şu ana kadar iki tane mail attım fakat hiçbirini yayınlanmadı. Umarım bunu yayınlarsın. Yayınlanmadığın her gün için sana lanet okumuyorum merak etme. Neyse giriş fazla uzun tutmak iyi değildir, ben hemen sorularıma geçeyim sıkılırsın sen.

Yahu anlatamıyorum, hayır efendim ben sıkılmıyorum, giriş uzun tutmak da iyidir. Ben giriş okumaktan çok mutlu oluyorum. Yazılarının güzel yerleridir girişler. Uzun yazın, uzatın, geyik yapın, laf olsun torba dolsun, peynir gemisi yürüsün...

1- Mehmet Abi geçen sayıda Boğaziçi'nde okuduğunu gördüm

ve büyük bir heyecan duydum. Acaba hangi bölümde okuyorsun? "Mektup cevaplama anabilim dalı, Türkçe karakter düzeltme bölümü"nde okuyorum Hüseyinciğim. Aa bu arada aklıma geldi, sen 10. yıl sürprizini forumda açıklamıştın di mi? Haha, "hain" seni... (Bu arada, siyaset bilimi ve tarih okuyorum).

2- Ben de 2 sene sonra Boğaziçi'ne geleceğim, sen bir 6 sene daha sınıfta kalsan da beraber bitsek olmaz mı? Aaa tabii ya sen o'sun. Geçen gün A.'yla konuşuyorum (bizim rektör), bana dedi "ya sizin okurlardan biri aradı rezervasyon yaptırdı, 2 sene sonra bizim okula geliyormuş" diye. Ben de dedim "A.cığım, bak, seni severim bilirsin. Level okuru Boğaziçi'ni seçtiyse, bu



büyük bir onurdur okul için. Ona hemen bir lojman tahsis et, bir de altına araba ver". Sağolsun kırmadı beni. Sen geldiğin zaman bana haber ver, tören yapacağız.

3- 10. yıl sayısında Half-Life'in bir gerçek zamanlı stratejisinin çıkabileceği yazıyordu. Bunun hakkında biraz bilgi verebilir misin? Yalan mı, gerçek mi? Nasıl olacak? İlk duyduğumda çok heyecanlanmışım, o yüzden merakımı mazur gör.
Yalan olacak ve çok güzel olacak (kimbilir?) (henüz Gabe Newell'in ağızından kaçırıldığı "Half-Life evreninde geçen bir GZS yapsak ne de güzel olur" cümleleri haricinde bir ipucu yok bizim de elimizde. Yok yahu, olsa söylemez miyiz? - Sinan)

4- Haziran sayısında Starcraft 2 ilk bakışı çok kısa olmuş. Göker Abi biraz daha özenbilirdi. Bunu ona iletin.
Göker Abi'n, aramızda yazılarına en çok özenen kişi halinde. Kaldı ki kendisinin uzun yazmak konusunda bir sıkıntısının olmadığını, WoW ekinden biliyor olmalısın. Yazılarının uzunluğu çoğu zaman yazarların elinde olmayan sebeplere bağlı olarak belirleniyor. Mesela o yazı, Starcraft 2 duyurulduktan

yayınlarsın. Kendine iyi bak Mehmet Abi.

-Hüseyin "FireMc" Güngör

Sen de iyi bak Hüseyin, tekrar söylüyorum: Sen de iyi bak. Tekrar söylüyorum. Sen de...

YAZACAK BİR ŞEY OLMADIĞINDAN İNBAKS'A YAZMAK

Merhabalar... Yazacak bir şey bulamadığım için sorulara geçiyorum, mazur görün...

Ben de inbaks okuru olmak ve mektup yazmak istiyorum...

1- Nostaljiye sardım bu aralar... Jagged Alliance 2'yi satın alabileceğim, indirebileceğim herhangi bir yer var mı?
Steam'de var. Disciples 2'yle beraber, 29.95 \$'a satılıyor.

2- Half Life, Opposing Force ve Blue Shift'in birlikte satıldığı bir paket vardı, adını unuttum, hala satılıyor mu?

O pakedin adı Generations'dı ve o da Steam'de bulunuyor (ne güzel şey şu Steam). Half Life 1 Anthology adı altında, içine Team Fortress Classic de katılmış biçimde, 14.95 dolara (20 YTL) Steam üzerinden satın alabilirsiniz.

İNSANA VE GERÇEĞE DAİR

... Depresyonu yendiğimi düşünmüşler önce. Sonra tekrar depresyona yakalandığımı düşünmeye başladılar. Galiba bu saçma sapan döngü benim yaşam biçimim haline gelmeye başladı. Şu an kendimi iyi hissetmiyorum ama kötü de hissetmiyorum ve galiba insanın kendi içini okuduğu tek an da bu an oluyor.

İnsanları izledim hayatımın bu safhasına kadar. Hep bir mantık çerçevesine oturtmaya çalıştım. Ama asla başaramadım. İnsanlar gibi olmaya çalıştım (diğerleri gibi). Saçma geldi. Kendim gibi olmaya çalıştım ve fazlasıyla boş geldi. Hayır çok boş bir insan olduğum için değil, sadece bu dünyada hiçbir insanın kendi gibi olamayacağını, hep başkalarından etkileneceğini bildiğim için. Olayları akışına bırakmayı, kişiliğimsiz ve kimliksiz olarak yaşamayı düşündüm. Başarmaya başladım galiba.

Hayır efendim, ben bu dünyada mantığa uygun hiçbir şey bulamadım. Asıl ironi ise mantık denilen bu olgunun da dünya malı olmasıydı. Dünya malı ama dünyaya ayak uyduramıyor, aynı biz insanlar gibi değil mi?

Kendimi birçok kez kaybettim. Her kaybettiğimde diğerlerininkini baz alan davranışlarımın eksildiğini gördüm. Her kaybolduğumda içimden bir başkasının davranışları gidiyordu. Merak ettim acaba içimden kaç insan çıkacaktı. Sonuna kadar gittim ve derinliğe iyice gömülmeye başladım. Ta ki içimde bana ait olmayan şeyler tamamen silinene kadar. ...

... Çünkü oyun, bazen bir insanın havadan ve sudan daha çok ihtiyacı olduğu bir şeye dönüşebiliyor. Benim gibi olanlar için, yaşamak için umuda ihtiyacı olanlar için...

-Mete Can Polat

Uzun, derin ve zor bir mektubun, belli bölümlerini alabildim ancak. Paylaşım istemedim kurduğum cümleleri, kurma biçimlerini; ama takdir edersin ki, hepsini paylaşamazdım. Nietzsche okudum mu hiç bilmiyorum. "İçimizden çıkan insanlar" konusunu en güzel o yazmıştır sanırım. Hayatı çözümlerken anlattığın çoğu şeye katılıyorum Mete. İnsan yaratısı kurallar, onların "mantıksızlığı"... Ama,

İNBAKS'IN GEYİĞİNDEN SIKILANLAR İÇİN, CEVAPSİZ SORULARA KISA VE NET CEVAPLAR (bkz. Level 125-inbaks)

GTA 4'teki Nico Yunan mıdır?
Hayır Rus'tur.

Level TV'ye çıkacak mı?
Belki Rus'tur.

PC'ye yeni bir F1 oyunu çıkacak mı?
Hayır Rus'tur.

DoTa için bir-iki sayfa ayrılacak mı?
Evet Rus'tur.

Levent babasına mı taşınsın?
Her Rus kendi bacağından asılır.

PSP'yle daha çok ilgilenecek misiniz?
Olsa, dükkandaki herkes Rus'tur.

Linux? Windows?
Windows ABD'dir, Linux Rus'tur.

Nightmare 22?
Rus ne anlar oyundan.

Level Cup'ları DVD'den verseniz?
İnşallah Rus'tur.

Kebabçı açsak mı?
Ruslar kebab sevmez.

Nietzsche okurken de en dikkat edilmesi gereken odur kanımca, hiçbirin peşesine de düşmemek lazım. Hayatta zevk alınacak çok şey var, oyunlar bunlardan biri. Hayata tutunmak, sevgiyi, güzelliği, zevki sahiplenmek gerek. Söylediklerim sana hiçbir şey ifade etmiyor belki, "diye diye bunları mı dedin?" sorusu çok meşru. Ancak bazen kelimeler yetersiz kalıyor ve senin beni anlayabilmen için, mektubunu okurken yüzümü kaplayan ifadeyi görmem gerekiyor. Yalnız olmadığımı bil Mete. Dikkat kendine. Buralarda kalmaya devam et. Yazmaya devam et. Çok iyi yazdığını da unutma. Yazışmak üzere...

Dedik ve bitirdik bu ay da. ÖSS mağduru herkese geçmiş olsun... Final yorgunu herkese geçmiş olsun. Erkek-kadın, anne-baba-çocuk yorgunu herkese, statüko yorgunu herkese, geçmiş olsun. Gelecek ay nasıl görüşeceğiz bilmiyorum. Size Avrupa'dan bildireceğim sanırım. Yediğim içtiğim bana kalacak, size gördüklerimi anlatacağım. Siz de bize anlatın. Sevgiler ve herkese iyi tatiller. -Mehmet Kentel

BİR FİLOZOFUN RUHU İYİ BİR DANSÇI OLMAKTAN BAŞKA NE İSTER, BİLMİYORUM. (F. NIETZSCHE)

hemen sonra, dergiye yetiştirilmesi için Göker bir dinamoya bağlanarak hazırlandı. Aferatif niyetineydi. Esas yemek ise gelecek ay geliyor.

5- Ofisinize yazın baskın düzenlemeyi düşünüyorum. Umarım hepiniz hazır olursunuz. Tuğbek Abi'ye de söyleyin SAS gelmedi :)
Ofisimize yazın baskın düzenle tabii. Ama hepimizin hazır olması zor. Hatta gün gelir, hiçbirimiz hazır olmayabiliriz. Tuğbek Abi'ni ise hiç sorma. Her kapı açıldığında "Aman anacım SAS geliyor" diyip kendini 3. kattan aşağı bıraktığı için, 1000 parçalık bir puzzle'a döndü. Serpil de yazık, onu birleştirmeye çalışıyor. Ne romantik...

Neyse bu mektup böyle uzayıp gider. Tekrar söylüyorum umarım

- Fifa 98 ?
Winning Eleven 8? Sensible Soccer? (D&R falan gibi oyun satan mağazaların arka raflarına bak, zaman zaman öyle şeylere rastlıyorum. Bir de Cevahir Alışveriş Merkezi'ndeki MV Shop'a bakmakta fayda var.)

4- "Best of" yapmayı düşünüyor musunuz? Şimdiye kadar incelediğiniz bütün oyunlar ve yazdığınız bütün yazılar arasından bir seçme yapıp çıkarırsanız? Zaman ayırdığınız için teşekkür ederim.
Best of değil, "full of" yapıyoruz. Yakın bir gelecekte, Level'in tüm arşivini size pdf olarak sunacağız. Bunun için Volkan gecesini gündüzüne katmış biçimde çalışıyor (Sinan yazık daha fazla kırbaçlama çocuğu). (Yazık, Volkan'ı bitirdik... Sıradakii! - Sinan)

KAHRAMANLARLA KIRLARDA BULUŞTUK

Level olarak yine yapacağımız yaptık ve kahramanların her yıl düzenlediği gizli "1. Geleneksel Yaza Hoşgeldin" pikniğine sızmayı başardık. İşte Maşaçuşeş bayırlarından muhteşem piknik detayları!

DANNN! Piknik boyunca fıskırttığı ağlarla millete hamak kurmaktan bitap düşen Spaydır abimiz "Yeter ulan! Ben de sucuk eklemek istiyorum!" diye isyan ederek mangalın başına geçti. Mangaldaki dumandan üstü başı mahfolan kahramanımız "İyi ki siyah kostümü giymişim baba, siyah kir göstermez" yorumuyla güne damgasını vurdu.

Fantastiklerden Humın Torç mangalı yakma ve yelleme konusunda üstün becerisini ortaya koyarken, aynı ekipten DiTing "Ben ekmeğimi taştan çıkartıyorum abicim" esprisiyle herkesi kıldı geçirdi.

Pikniğin en keyifli anlarından biri de Duke baba ile Keyn'in tavlada maçıydı. 2 mars bir düz ile Keyn'in koltuğunun altına tavlayı veren Duke babanın, "Ne sandın ya, eski toprağımız biz. Keltoş!" şeklindeki narası herkesi keyiflendirdi.

Piknik boyunca bazı kahramanların (isimleri

bizde kalsın) Lara'ya alenen yazdığını gözlemledik. Hatta "Gel bırak bu işleri evimin kadını, çocuklarımla anası ol. Seni köşlerde yaşatayım" şeklindeki bir teklife Lara uçan tekme ile cevap verdi. Daha sonra ortalıkta gördüğü her hayvanı itinayla vuran Lara "soyu tükenmekte olan hayvanları görmeye dayanamıyorum. Hayvanlar artık acı çekmesin!" gibi yaptığıyla pek uyuşmayan bir mesaj verdi.

Pikniğin futbol maçında Hitman kafa vuruşları ile dikkat çekerken, kalede görev yapan Bay Fantastik, her gelen topta kalenin ağızını genişleterek kapattığı için oyundan atıldı. "Eğer uzuyorsa bedenim, yalnızlık mıdır kaderim?" diye serzenişte bulunan Fanto'yu, biz dahil kimse takmadı.

Pikniğe gitarlarıyla katılan Stalkırlar "Akdeniiz... Akşamları... Bir başka... Oluyorrrr"u hep bir ağızdan söylediler. Güzelim şarkının Rus aksanında "Dıbrıjkaaa... Bir bajkaa... Ivan Dragoorrr..." şeklinde söylenmesi, bunların aslında tırt Stalkırlar olduğu, bu ayki Level Cup'ta başarılı olamayan muhtelif Level yazarlarının ünlü olma yolunda son çabası olduğu ortaya çıkınca pikniğin sonunda rezalet çıktı. O hengamede arada kalan Acdar dayak yedi.



Keyn tavlada Duke babanın karşısında fazla varlık gösteremedi.



SAYIYORUM SAYIYORUM 288 ÇIKIYOR...
OĞLUM BİZ 300 SPARTAN
DEĞİL MİYİZNEREDE GERİSİ???
SAPITICAM YAV..

KRALIM NASIL DESEM
BİLEMİYORUM...
HALI SAHAYA KAÇMIŞ ONİKİSİ...
ALTIŞARLIKTANHESABI...
ÇAĞIRAYIM MI Bİ KOŞU...



DELİKANLI KAHRAMAN
RENKLI KOSTUM GIYMEZ...

© 2007 COMINIC

AYIN OYUNU: EKSOZ RAMPA TROPİ 2007

Son dönemin en çok ses getiren araba oyunlarından olan "Eksoz Rampa Tropi 2007"de önce sayısız araç içinden kendinize en uygun olanını seçiyorsunuz, sıfır araba almayayım diyenler içinse "Bayandan Araç" seçeneği unutulmamış.

At arabasından, traktöre, faytondan biçerdövere ve son model araçlara istediğiniz arabayı seçebilme şansı oyundaki en önemli zenginliklerden biri. Hatta oyunda seçtiğimiz biçerdöverle gece mekânlarına akıp, piyasaya yapmayı bile denedik. Haliyle yüz veren olmadı.

Oyunda seçtiğiniz aracı modifiye etmeniz de mümkün, ya garajınızda takılıyorsunuz ya da "Beni Ustama Götür" tuşu ile kendinizi sanayide

buluyorsunuz. Modifiyede en absürt denemeleri yapmanız mümkün olabiliyor, mesela motosiklele LPG taktırma, tırın arkasını kesip içine havuz koyma veya çift katlı otobüse üçüncü katı çıkma gibi..

Oyundaki birbirinden renkli bölümler arasında "Yallah Şoför", "Sanayideyim", "Maça Geç Kaliyoz İyi Mi..." ve "Yalanım Yok Adam Vosvosla Spor Arabayı Sollayıp Geçmiş Köprüde" hemen ön plana çıkıyor.

Ayrıca sadece yarış türü değil sinir strese dayanma şeklindeki etaplar da ("Akşam Trafikinde Karşıya Geçme", "Uzun Yolda Kamyon Arkasında Kaldım" vb.) oyun keyfini üst seviyeye çıkarıyor.



Tür: Dört İleri İki Geri Vitesli Aksiyon Yapım: Şarampol Ltd. Dağıtım: Tali Yola Gelesin Inc. Platform: Tüm konsollar
Önerilen Sistem: Süper PC görünümlü tırt PC Zorluk: Oynadıkça açılıyor insan

Level'in Görüşü: Özellikle "Ebübeee" tarzı klakson gözlerimizi yaşarttı.

KAFKA AYARAI

BİR LEVEL VARINIDIR SAYI:22 TEMMUZ 2007 00 YTL AYLIK DİNOZOR DERGİSİ

LEVEL ARŞİVİ HAKKINDA TİYOLAR...

Size geçmiş aylarda da müjdesini verdiğimiz "Level Arşivi" projesinin, üstüme düşen kısmıyla bir süredir meşguldüm. Ne demek "hangi Level Arşivi?". Level'in tüm sayılarını Eylül-Ekim sayılarında size PDF formatında bedava vereceğimize haberiniz yok

mu yoksa? Level'in 1. sayısından 120. sayısına kadar tüm sayılarını iki aydır aralıksız her gün, sayfa sayfa giriyordum veritabanına... İyi haber: Kaza bela olmadan görevin benim üstüme düşen kısmı tamamlandı. Kötü haber: Yok! Şu anda tüm dergiler yüksek çözünürlüklü olarak taranıyor. Daha sonra arabirim hazırlanacak ve 10 yıllık arşivde dilediğiniz kelimeyi arayabileceğiniz bir

sistemle birleştirilecek. Gerçekten eşsiz bir hazine oluyor Level Arşivi. Eylül ayında ilk 5 yıl, Ekim ayında son 5 yılını vereceğimiz "LEVEL - İLK 10 YIL"ı okumaya doyamayacaksınız. Neyse efendim, görevim icabı (nasıl da kasiyorum ağızından bir şey kaçıracağım diye) Level'in ilk yıllarından son yıllarına kadar olan her sayıyı incik cıncık kurcaladım. İnsan haliyle duygulanıyor. Okuyucu olduğu dönemler anımsanıyor sayılar ilerledikçe. Bazı özel anlar, gafflar, hatalar akla geliyor. Level'in nasıl büyüdüğüne bire bir şahitlik ediliyor resmen. Bazen de gülümsüyor insan. Şu anda kült statüsüne giren oyunların, çıktığı o ilk günlerde değerinin nasıl anlaşılmadığına, ya da tam tersi; şu an nasıl tozlu raflara bırakıldığı hatırlanıyor. Sinan'ın, Tuğbek'in, Serpil'in, Emin'in, Fırat'ın ilk yazıları tekrar tekrar okunuyor. Güven'in kaleminden çıkan albüm-film kritikleri özenle tekrar inceleniyor (çünkü her biri eskimeyenler sınıfında), "Yapışık İkiizler" in yaşadığı o fantastik evrenler beynin arka loblarından önlere çıkıyor. Tabii o sıralarda yaşananlar da akla geliyor. Belki kötü geçen bir sınav veya ayrılıkla biten bir sevgili ilişkisi belki de son anda kaybedilen Loto (çok şanssızımır çok).

Mutlaka hepimiz, bir paydanın altında buluşuyorduk. O da oyunlar idi. "Olm var ya bir dergi çıkmış adı Lövel..." zamanlarından bugüne kadar da bu hep böyle oldu, böyle de sürecek. Bazı insanlar için oyunlar, boş zamanlarda yapılan işlerin ardından kalan boş zamanlarda uygulanabilecek "keyif veren madde" gibi nüksedilse de, bizler için hep tam tersi olmuştu. Baldur's Gate'ler, Planescape(ler demek isterim ama diyemiyorum), Diablo'lar, Street Fighter'lar, Half Life'lar, Monkey Island'lar, Settlers'lar, Final Fantasy'ler, Tekken'ler... Bunlar ve benzerleri hakkında ansiklopediler yazabilir, imkan verseler filmlerini de çekeriz. Onların tabirleriyle çocuğuz hala. İşte bu ruh haliyle şöyle eskilere döneyim dedim kendi kendime (gören de hep yeni nesil oyunları oynuyor sanacak). Baktım bu sadece MAME ile filan olmayacak, elimiz sürülmüşken kapsamlı bir dosya hazırlayalım dedim. Bu ay ki Kafa Ayarı'nda sadece emulatörlere ayırdım. Eminiz ki nostalji sever okuyucular çok beğenecek, hatta yazı biter bitmez uygulamaya geçecekler. Hem nostalji iyidir. Zararı dokunmaz. Ben de Excel tablolarının rüyalarından çıkması için terapi almaya gidiyorum. Serin kalın...

İÇİNDEKİLER

SAYFA.132
MAME VE DOS EMULATÖRÜ

SAYFA.133
AMIGA VE DREAMCAST EMULATÖRÜ

SAYFA.134
PLAYSTATION VE NG4 EMULATÖRÜ

AYIN SÖZÜ
Dövüşmek yaşamaktır.
Yaşamak da dövüşmek.
-Ryo (Street Fighter)

NE OKUDUM?

Bir Şizofren Kızın Güncesi' tarafımca okundu ama bu sıcaklarda böyle şizo mizo gitmiyormuş. Sağlam kafayla tekrar okumalıyım.

NE DİNLEDİM?

Megadeth-United Abominations dinledim başıra çağıra. Dave Mustaine "kutsal sanatçılar" dan olduğunu bu albümle tekrar kanıtlamış resmen.

NE İZLEDİM?

Hot Fuzz. Shaun of the Dead'in yapımcılarından gelen bu yeni filmin, hayvan gibi komik & harika olduğunu demeye gerek yok sanırım.

BÜYÜK EMULATÖR DOSYASI

E U OYUNU NASIL EMULE ETSEK? EMULASYONUN DEĞERİNİ EN ÇOK KİMLER BİLİR?

Bana göre parasızlar bilir. "Nereden biliyorsun?" diye soranlara kendimi örnek gösterebilirim. Ülke sınırları içerisine girebilmiş konsollar haricinde, mouse'lu, klavyeli, disketli aletleri hiç kullanmadım. Pahalı dediler, almadılar bana. Anca sağda solda arkadaşlarda oynardık, o da 'adaptör ısınana kadar'. Büyüdük de ne oldu? Anca e-bay'den full screen resimlerine bakar olduk. O aletler şimdi, zamanın fiyatlarının en az iki katı fiyatına satılıyor

hatta bazıları 'bulunmaz Hint kumaşı' niteliğinde. Bu durum sadece bahsettiğim yönde değil, konsollar için de geçerli; hiç konsol oynamamış arkadaşlarım da aynı şeyden yakınmıştır çoğu zaman "Lem Volky, NES'ini bir kere vermemiştin bana" diye. Evet, cimriydim, n'apayım?

Eminim ki bunları bir tek ben yaşamadım (kendimi de kandırıyor olabilirim). Bu yüzden gelin sizinle o platformların havasını değil de, o platformlara çıkmış oyunları çalıştırabilecek bir dünyaya girelim... Emulator dünyasına.

ARCADE İÇİN EMULATÖR: M.A.M.E.

Yeminim vardı: Uygun bütçeye sahip olunca şu aletlerden birini odama koyacaktım. Amerikan filmlerinde hep gördüm: Bandanalı bir genç rock müziği eşliğinde çatır çatır Street Fighter oynardı, derken ortalık silahlı saldırganlarca hurdaya çevrilir, patlayan ilk bu arcade makineleri olurdu. Üzülürdüm elbette ama nerden bileyim ben o makinelerin miladının dolacağını. Artık Street Fighter için arcade makinesi alamayacağım ama M.A.M.E. emulatörünü kullanarak bacak kadarkenki (hala öylesin diyenler mi oldu?) komboklara devam etmekten de ayrı düşmeyeceğim. MAME, şu sayfalarda göreceğiniz tüm emulatörlerin kralıdır. 3000'den fazla arcade oyununu destekliyor ve her ay bu liste kabarmaya devam ediyor. Tavsiyemiz 0.64 versiyonu kullanmanızdır. Böylece oyunları internet üzerinden oynayacağınız

zaman, herkesle aynı sürümü kullandığınız için uyum sorunu yaşamayacaksınız.

KESİNLİKLE OYNAYIN



STREET HOOP

Sokak basketbolu denildiğinde bu oyun aklı gelir. Mücadele bakımından son derece zengindir. Her dört baskette çıkan Super Shot özelliği de unutulmazlar arasındadır.

METAL SLUG X

Run & Gun türü oyunları arasında eğlencesiyle sıyrılmayı bilmiştir. SNK'nin bu altın yumurtlayan tavuğu hala devam etmektedir ama Metal

Slug ile yeni tanışacaklar için MS X güzel bir tercih olacaktır.

STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION

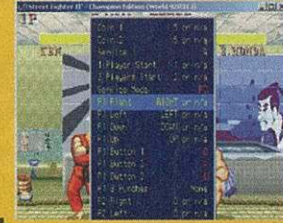
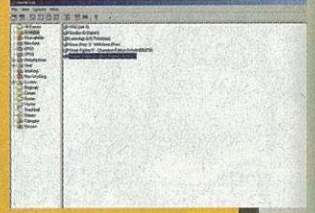
Ne denebilir ki? Dövüş oyunlarının atasıdır. Bir Capcom mucizesidir. Üstüne hala turnuvalar düzenlenir.



NASIL ÇALIŞIR?

1-Emulatörü kurduğunuz dizinde ROMS adlı bir klasör bulunması lazım (bulunmuyorsa da yaratabilirsiniz).

Buraya MAME için bulduğunuz Rom dosyalarını atacaksınız. Daha sonra ana emulator penceresinde F5'e basarak yenileme işlemi yapıp, oyunu Available kısmında görebileceksiniz.



2-Çift tıklı girdiğiniz oyun, sizden klavyeden OK yazmanızı isteyecek. Yazın ve Tab'a basarak menüye girin. Tuş dağılımı, jeton atma tuşu gibi klavyeye dağıtabilirsiniz.

DOS OYUNLARININ İLACI: DOSBOX

DOS oyunlarının genelde pabucu dama atılmıştır. Bunun ilk nedeni de neredeyse her oyunu, başka platformlarda boy göstermiş olmasıydı. Buna rağmen hala çok sıkı DOS oyunları takipçisi ve hayranı bulunmakta. Hem bazı oyunları DOS zemininde oynamak, gerek görsel yönden gerekse de müzikler yönünden daha sağlıklı.

KESİNLİKLE OYNAYIN DUKE NUKEM 3D

"Sen Allah'ın bir lütfusun, silahlarının nurusun..." şeklinde giden parçanın ilham kaynağıdır (hms). Çok zordur bir oyundur DN2. Yani hilesiz bu oyunu bitirene helal olsun (Hileli bile bitirememiştim. O kadar çok hile kullanmışım ki hileler

beynime kazınmış. Mesela dnstuff, dnkroz, dnclip...). FPS-aksiyon türünde 1996'da resmen yeni bir boyut açmıştır. O günden sonra domuzların masum olmadığı anlaşılmalı, çizgi-filmlerin yalan olduğu ispatlanmıştır. Evet, evet, siz en iyisi mi, bu oyunu oynayın.

NASIL ÇALIŞIR?

Çalıştırması en basit emulatör de diyebiliriz kendisine aslında. Klasörü açtığınızda zaten hemen .exe uzantılı kısa yolu göreceksiniz. Oyunun ROM dosyasını sürükleyip bu kısa yola bıraktığınızda, ROM dosyası sağlamsa oyun açılacaktır. İnce ayar yapmak isteyenlerse, biraz DOS komutlarını bilmek zorunda. Benim gibi DIR ve EXIT'tan başka bir şey bilmeyenler uzak durabilir :)

BİRİCİK DOSTUM SEGA MEGADRIVE İÇİN: GENESIS

İşte en sadık arkadaşım. Bana asla yamuk yapmadı. Elektrik verdim bana mısın demedi, kartuş taktım gıkını çıkarmadı; usul usul görevini temizce yerine getirdi ve birkaç düşük ders notuma neden oldu (itiraf ediyorum, bir tanesini yüksek voltajdan yakmışım ama bunun notla ilgisi yoktu, tamamen cahillikten kaynaklanmıştı). Neyse, bu konsol Genesis olarak da bilinmektedir ve Türkiye'de hala satılmakta olan Megadrive 2'nin atası sayılmaktadır. İşte bu özel konsola ancak bu kadar güzel bir emulator yapılabilirdi.

KESİNLİKLE OYNAYIN STREETS OF RAGE 2

Kesinlikle bir Final Fight değil. Ama seviyorum ben bu oyunu ya. Biraz Final Fight'tan, birazdan Double Dragon öğeler, çok güzel süslenerek sunulmuş. Sokakları arşınıyor ve gerçek serseri nasıl olunmuş yüzlerce düşmanımıza gösteriyoruz.



AMIGA İÇİN DEĞİŞMEZ SEÇİM: WINUAE

Bir neslin hayatını söndüren Amiga efsanesine kaldığımız yerden devam etmek istiyorsanız WinUAE ilk tercihiniz olsun. Önceden Amiga emulatorleri pek işlevsel değildi çünkü onbin milyon adet Amiga versiyonu olunca, ona göre Rom'ları oyunları çevirmek zaman alıyordu. Neyseki bu sorun WinUAE ile kısmen giderildi. Kısmen diyorum çünkü Amiga oyunlarını oynamak için Kickstart 1.3 ve 3.1 dosyalarına ihtiyacınız var -ki bunlar ücretli. Bunları biz veremiyoruz ama siz biraz araştırmayla rahatça bulabilirsiniz.

KESİNLİKLE OYNAYIN



BENEATH STEEL SKY

Çıktığı yıla göre müthiş bir oyun sayılır. Etkileyici grafiklerini yanında point&click tarzı oynanışı, bu adventure oyununu son derece leziz kılıyordu. Cyberpunk bir atmosfere

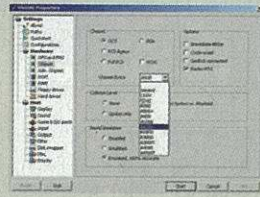
sahip oyunu Philip K. Dick görse kıskançlıktan çatlarıdı (abartmaktan kim ölmüş).

SPEEDBALL 2 BRUTAL DELUXE

İçinde Brutal kelimesi varsa, az çok o oyunun ne kadar sert olduğunu anlayabilirsiniz. Tepkilerin yanında, oyuncular tarafından kutsal emanetler rafında tutulan bu oyun neyse ki yeni görünümüyle tekrar çıkacak ama ona kadar eskisini bir denemekten zarar gelmez.

NASIL ÇALIŞIR?

MainROM'dan bu Kickstart dosyalarını açın ve oyunlarınızı Quickstart'tan emulatore tanıtarak oyuna rahatça girebilirsiniz ama öncesinde oyunun Amiga'nın hangi modelinde çalıştığını bilmeniz, ona göre seçim yapmanız ve hangi tuşlarla oynayacağını bilmeniz gerekiyor.



SEGA'NIN SON NEFESİ DREAMCAST İÇİN: CHANKAST

Nintendo'nun N64'ü gibi Sega'nın da bir talihsiz konsolu var, o da Dreamcast. Dreamcast denildiği zaman akla pek çok oyun gelmez ama gelenler bile sadece bu konsolu almaya yeter. Shenmue, Quake 3, Street Fighter 3, Jet Set Radio, Rez, Soul Calibur, Crazy Taxi, F355 Challenge, Resident Evil Code Veronica... Şeklinde uzar bu liste.

KESİNLİKLE OYNAYIN JET SET RADIO

Henüz bir benzeri yapılmamış oyunların başında gelir JSR. Ayaklarda paten, kulaklarda müzik, sokaklardaki her kıvrıma çıkıp, taklalar atarak, kombolar yaparak, sprey boyayla rahatsızlık vererek tuş takımları eskitilirdi. ROM'unu arayacağını ilk oyun olmalı.



SOUL CALIBUR

PS2'ye üçüncü oyunu çıksa da, ilk oyunun kalbimizdeki yeri hep farklı olmuştur. Silahlı dövüş oyunları meraklısı varsa denemeli.

NASIL ÇALIŞIR?

Chankast emulaturolu kolay bulunur ama maalesef ePSXe gibi bir Bios dosyasına daha ihtiyaç duyar. Bulduğunuz ROM'u Daemon Tools gibi programlarla mount edebilirsiniz. Video Mode'taki çözünürlüğü çok arttırmanızı önermiyoruz. PC'niz son model değilse, baız kilitlemeler yaşamamanız olası. Ayrıca indirdiğiniz oyunun sesleri sorunlu veya hiç çalışmıyorsa yeniisini indirmeyin çünkü bu genelde karşılaşılan bir sorundur.



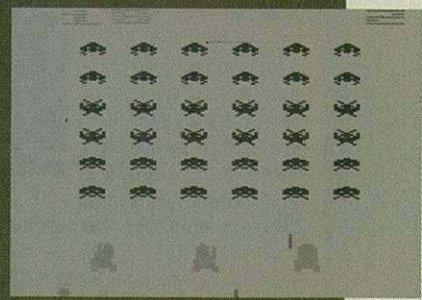
İLK GÖZ AĞRISI ATARI 2600 İÇİN: STELLA

İnsanlar İspanyol paça pantolon giyerken, erkeklerin favorileri neredeyse ayakkabı fırçası kıvamındayken, dünyaya pembe renk hakimken çıka geldi Atari 2600. Hem de ne geliş! TV reklamlarından billboard'lara kadar, herkes "Haydi çocuklar, eve!" diyordu. Hiç unutmam, hani şu uzaylı dostumuz (kedi seven) Alf'in bir bölümünde Space Invaders 2 yeni çıkmış ve evin atmosferi böyle bir değişmişti ki sormayın.

oyundan daha etkilidir. Tutsaklık yaratan bir tarafı vardır. Bir yandan uzaylılar yeryüzüne inmeden savaş tamamlandı, diğer yandan da son sürat lazerlerden kaçılmalıdır. Bölümler artıkça oyunun hızı da artmakta, buna bağlı olarak heyecan da tavan yapmaktadır. Öneririz.

KESİNLİKLE OYNAYIN SPACE INVADERS 2

Fazla umutlarla bu oyuna sarılmayın. Görecekeriniz 8-Bit bile olmayan bir eserden öte değildir (4KB'tır). Ne tuhaftır ki 128 bit olan çoğu



NASIL ÇALIŞIR?

Bu en iyi Megadrive emulaturolu olan Gens çok kolay kullanılmakta ama XP'de bir takım ufak sorunlar çıkarmakta. Programı açtığınızda ve kapattığınızda kısa süreli siyah ekranla karşılaşılıyor ve ardından birkaç simgenin yok olduğunu görebiliyorsunuz (birkaç saniye sonra geri dönüyorlar haliyle). Bunun dışında gayet doyurucu bir emulaturolu Gens. File > Open ROM'dan oyunları açabilirsiniz. Option'dan joypad ayarlarını, Sound'tan başarılı ses özelliklerini açabilirsiniz. İşin güzel yanı Sega CD platformuna ait oyunları da bunla açabilirsiniz. Kaillera üzerinden online oyun oynayıp, rekorlarınızı ve kozlarınızı diğer oyuncularla (The Others) paylaşabilirsiniz.



NASIL ÇALIŞIR?

Stella'yı kurduktan sonra, ana dizinin içine bir klasör yaratın (adı önemli değil). Buraya emulaturolu desteklediği formatlardaki (a26 mesela) oyun ROM'larını atın ve Stella'yı çalıştırın. Select'ten Rom'u seçin, Go Up deyin. Oyun açılacaktır. Tab'a basarak az sayıdaki opsiyonları değiştirebilirsiniz (kontroller, Save'ler, Ekran görüntüsü alma gibi).



BÜYÜK EMULATÖR DOSYASI

EMULASYONDA SON NOKTA: PLAYSTATION İÇİN EPSXE

Geldik zurnanın zart dediği deliğe. 2 boyutlu oyunları emule etmesi ne kadar kolaysa 3 boyutlu oyunları emule etmek o kadar zor. Tabii bu durum birkaç yıl önce değişti. PS1 oyunları artık ortalama üstü bir PC'de güzelce oynanabiliyor. Hem de hafıza kartı dolu derdi olmadan.

KESİNLİKE OYNAYIN TEKKEN 3

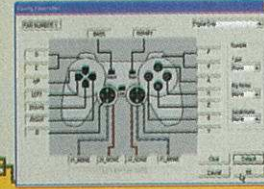
PS2'nin en iyi dövüş oyunu olan Tekken 5'in ardından gelir Tekken 3. Hala eşi benzeri görülmemiş bir dinamizme, bir büyüye sahiptir. Gerek karakter sayısı bakımından, gerekse dövüşçülerin hareket sayısı bakımından memnuniyet vericidir. Kaillera üzerinden hala turnuvaları da düzenlenmekte...



FINAL FANTASY VII
Bu oyunun PC versiyonu olsa da, inanın ki emule edilmiş hali daha güzel. Oyun hakkında birkaç kelam etmeye bile gerek yok, sanırım. Sadece 'muhteşem' olduğunu bilerseniz kâfi.

NASIL ÇALIŞIR?

Resim:epsxe.jpg
Diğer emulatorlere göre biraz daha zahmetlidir ePSXe. İlk önce internette PSX Bios dosyalarını ve video plugin'i bulmak zorundasınız (Bios için Google, plugin için www.pbnernet.com'a bakabilirsiniz). Tabii ki bir de .iso formatlı PS1 oyunu bulacaksınız. Config'ten Video'yu seçip yüklediğiniz plugin'i işaretleyin ve Config Wizard'ı seçin. Buradan model numarasını, ses ve video plugin'leri, tuş dağılımını ayarlayabiliyorsunuz. File kısmından da elinizdeki oyunun türüne göre bir seçeneği seçip, eski ama hafızalara kazınmış oyunlara dalıyorsunuz.



NINTENDO'NUN AĞIR TOPLU NINTENDO 64 İÇİN: PROJECT64

Talihsiz bir konsoldu N64. Yanlış zamanda yanlış bir zamanda çıkmıştı. PS1 zamanında kartuş teknolojisini kullanan alet, her ne kadar görsel olarak PS1'e göre daha iyi işler çıkarsa da, yapımcıların çok az desteğiyle, az sayıda temiz iş yaptı.

KESİNLİKLE OYNAYIN



THE LEGEND OF ZELDA: THE OCARINA OF TIME

Çoğu oyun dergisi ve internet sitesinden tam not almış, ender oyunlardandır. Son derece geniş bir evren ve son derece eğlendirici görevlerle bu Zelda, bir oyuncunun oynamazsa gözleri açık gidebileceği oyunlardandır.

PERFECT DARK

Bu oyun "konsollarda FPS oynanmaz" tezini zora sokacak kadar harika bir oyundu. Nasıl olmasın



ki? Satışı milyonlara ulaşmış GoldenEye 007'in yapımcılarının elinden çıktı bir kere. Dişi karakter deseniz, alası var; Joanna Dark! Ekranı ikiye bölüp kapışmak desek o da var. Daha fazlasını isteyen daş olur gerçekten, daş.

NASIL ÇALIŞIR?

Setup dosyasını kurduktan sonra, zar zor bulacağınız ROM dosyasını ana klasör altına atın ve programı açın. Oyuna girmeden Controller'dan tuş ayarını yapın. Graphics Conf.'dan AA ve ekran boyutlarını ayarladıktan sonra Open Rom'dan oyunu sisteme tanıtır. Ram'i düşük olanlara yüksek config'de oynamasını önermiyoruz.

NINTENDO MUCİZESİ SNES'E: ZNES

Super Nintendo Entertainment System'in kısaltması olan SNES, Türkiye sınırları içerisinde pek kendisini göstermedi. Her ne kadar benim elimden geçse de hatırı sayılır biraz zaman kendisiyle vakit geçiremedim (onun yerine

klonlarıyla idare ettik). 16-Bit kalitesinde olan bu konsol her daim Genesis ile mücadele etmiş ve ortaya Mario, Zelda ve Metroid gibi hala oyunları peynir ekmeğe gibi tükenen markalar çıkmıştır. Varlığı, konsol dünyasına armağan olsun!



olmakla beraber, ona yakın bir keyfi de sunmaktan geri kalmamaktadır. Mario, bu oyunda birçok özel yeteneğe dha sahiptir. Peleriniyle uçabilmektedir, matkap vuruşu ile yere dikey zarar verebilmektedir, demirli tellere tutunabilmekte ve düşmanlarını tutup fırlatabilmektedir. Yetenek abidesi bu Mario'yu daha önce oynamadıysanız, Playstation 3 oynasanız ne olur, oynamasınız ne olur (bizde yok, avutuyoruz kendimiz işte, n'apalım ühü).

NASIL ÇALIŞIR?

ZNES'i kurduktan sonra Docs ve znesw adında iki dosya ile karşılaşacaksınız. Docs'a dokunmadan diğer .exe olan programı çalıştırın.

5 adet ana başlığımız var açıkça söylemek gerekirse SNES oyunları için fazla bile bu emulator. Neredeyse her ince ayar yapılabilir bu programla.

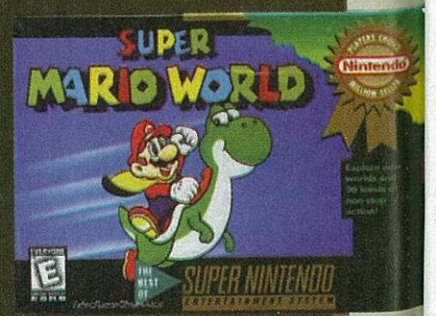
Dilerseniz internet üzerinden bazı oyunları bile oynayabiliyorsunuz (Aynı MAME'in Kaillera ile yaptığı gibi). Oyunu açmaksa çocuk oyuncu için Load'u seçip Directory'den dilediğiniz ROM'u seçin ve oyuna başlayın.

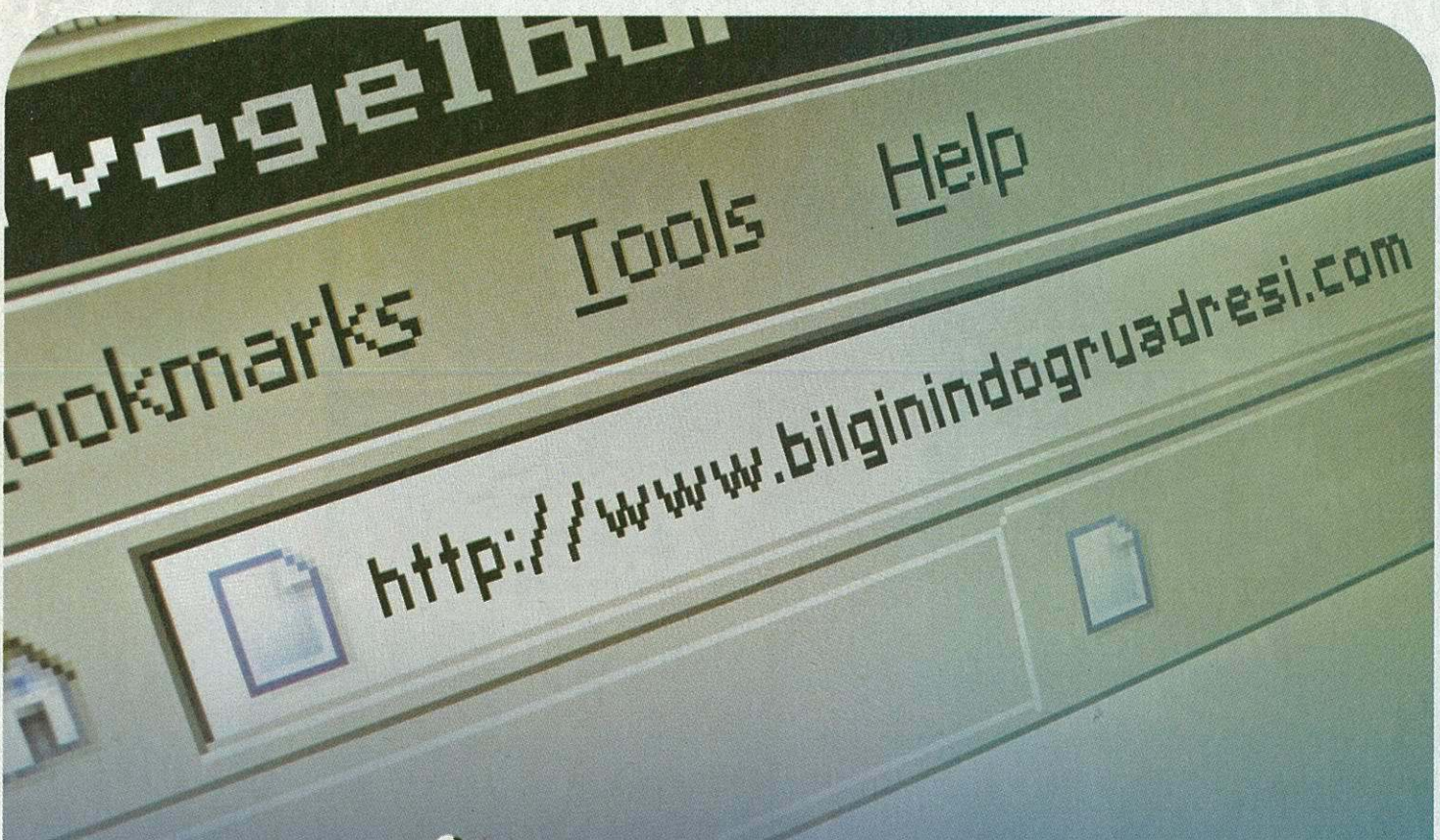


KESİNLİKLE OYNAYIN CONTRA 3: THE ALIEN WARS

Daha önce birden fazla Kafa Ayarında yer almış, bu Contra oyunu, inanın her iltifata layık bir oyun. 1MB boyutlarında bile değil ama ister tek, ister iki kişi, uzunuun bir yaratık avı macerasına çıkabiliyor. Böyle eğlenceli PS2'ye bile yapılamadı (bunu yapan adamlar kör oldu da diyelim geldim).

SUPER MARIO WORLD
İlk çıkan Super Mario'dan fersah fersah öte bir oyun





İnternette en doğru bilgi nerede?

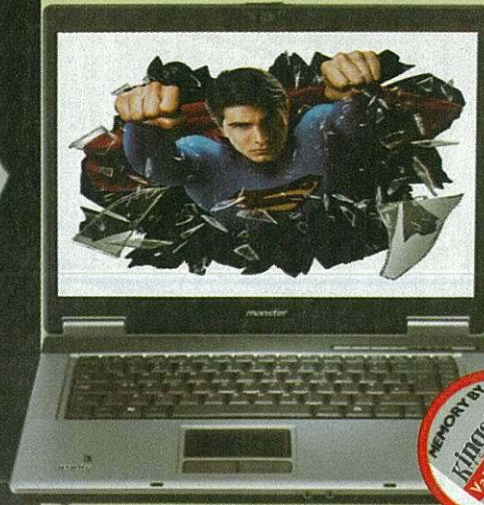
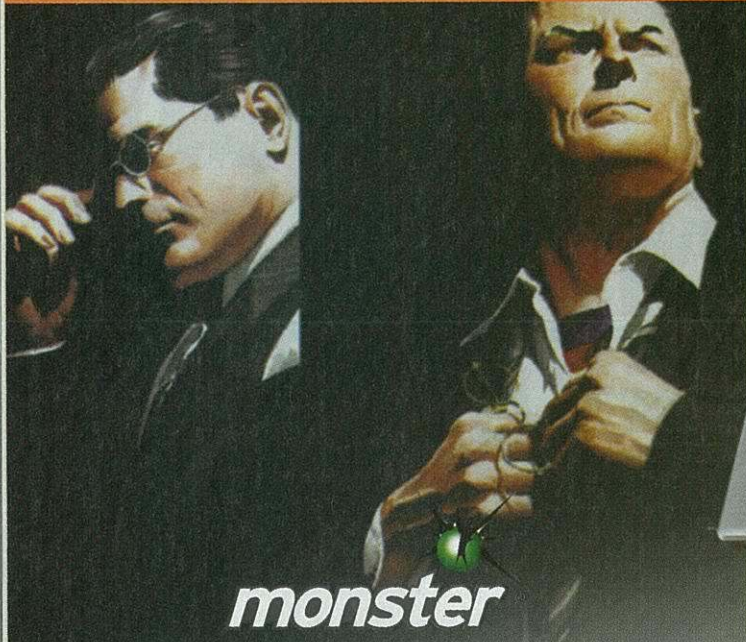
Türkiye'de yüzbinlerce bilişim okuru bu sorunun yanıtını biliyor.

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

www.chip.com.tr
www.level.com.tr
www.winnetmag.com.tr
www.itb.com.tr

Derginiz... Beklemeden...

monster® Orijinal Windows® yazılımı yüklemektedir.

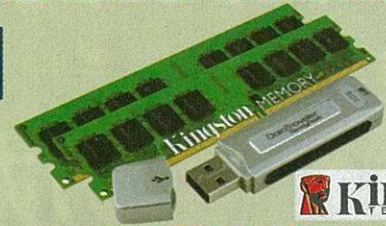


Oynayamadığınız Oyun ya da Çalıştıramadığınız Tasarım Programı olursa Anında İADE Garantisi

MONSTER® T73S96S2 (Santa Rosa)

- Intel® Centrino® Duo işlemci teknolojisi
- Intel® Core™ 2 Duo işlemci T7300 (4 MB Cache, 800 Mhz FSB, 64 bit)
- Intel PM965 / ICH8-M Chipset
- Intel® PRO/Wireless 4965 AGN Wi-Fi kartı (3 Anten)
- Windows® VISTA™ Home Premium Tr İşletim Sistemi (32 bit / 64 bit)
- 2 GB DDR II 667 Mhz KINGSTON® Bellek (2 Slot / Max. 4 GB)
- 256 MB NVIDIA GF 8600M GS (Max. 1 GB Turbocache) Direct X10 Ekran kartı
- 120 GB 7200 RPM SEAGATE 8 MB Cache SATA (5 YIL Garanti)
- Super Multi DVD-RW Dual Layer (Çift katmanlı)
- 2.0 Mpixel Dahili Web Camera + Dahili Mikrofon
- 15.4" WXGA TFT 1280x800 Crystal Bright Parlak Ekran
- 8-in-1 built-in card reader : MMC/SD/Mini-SD*/Memory Stick/MS Pro/MS-Duo*/MS-Pro-Duo*/XD (* Card adaptör ile)
- 56k V92 Dahili Fax Modem + 10/100/1000 GIGABIT Ethernet
- 362 x 268 x 28.5 to 39mm / 2.9 kg
- Li-Ion 6 cell (2 saat civarında)
- Dahili Bluetooth Adaptör Ver.2.0
- 1 * D-sub VGA port / 1 * S/PDIF / 1 * Microphone-in jack / 1 * RJ11 Modem jack for phone line / 1 * RJ45 LAN Jack for LAN insert / 4 * Hi-Speed USB 2.0 ports / 1 * TV-out S-Video / 1 * IEEE 1394a / 1 * PORTBAR
- Touchpad kilitleme tuşu
- 1 * PCI ExpressCard 34 / 54
- ASUS PowerDVD v7.0 & Nero OEM Suite v7.5.13.0 yazılımları

1499\$



Kingston
TECHNOLOGY

**2 GB Dual DDR II
667 Mhz Kingston**

**120 GB 7200 Rpm
Sata 8 MB Cache**

**15.4" WXGA TFT LCD
1280 x 800 Crystal
Bright Parlak Ekran**

**2.0 Mpixel Dahili Web
Camera + Bluetooth**

**256 MB nVIDIA GF8600GS
Dx10 Ekran kartı**

**Windows® VISTA™ Home
Premium Tr İşletim Sistemi**

**802.11n Wi-Fi kart ile 5 kat
daha güçlü bağlantı**

**Powered By ASUS.
Verify By INTEL**



Kredi kartınıza
12
Taksit l..

world

+bonus
card

maximum

axess

advantage

FORTIS

VakıfBank

www.kingston.com



Kingston
TECHNOLOGY



© 2006 Kingston Technology, Company, Inc. 17600 Newhope Street, Fountain Valley CA 92708 USA Tüm hakları saklıdır. Tüm ticari markalar ve tescilli ticari markalar, belirtilen sahiplerine aittir.

*CARDFINANS, MAXIMUM, AXESS, BONUS, İDEAL kartınıza 12 ay yada WORLD kredi kartınıza 10 AY Taksitle 111 *Ayrıca Nakit/Kredi kartı tek ödemedede % 5 indirim.Daha fazla bilgi için 1011en satış departmanımızdan bilgi alınız.Nakit YTL yada KREDİ KARTI ile yapılacak ödemelerde T.C.M.B. Efektif Satış Kuru uygulanmaktadır. *Fokus Bilgisayar her türlü fiyat ve ürün değişikliği yapma hakkını saklı tutar. *Bu kampanyadaki tüm ürünler stoklarımızla sınırlıdır. *Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir. *Fiyatlarımız %18 KDV dahil değildir.

Dikkat!

Bilgisayarda daha fazla hız, daha yüksek performans ihtiyaçlarınız üzerinde bu teknolojiyi arayın.

MEMORY BY
Kingston
Value RAM
LIFETIME

MEMORY BY
Kingston
Value RAM
LIFETIME

monster

Notebook alırken seçim yapmak artık çok kolay !

Çünkü Monster, üstün kaliteli ve yüksek performanslı Kingston belleği tercih ediyor.

MONSTER® T72M575U3

3099\$

- Intel® Centrino® Duo Mobil Teknolojisi ile
 - Intel® Core™ 2 Duo işlemci T7200 (4 MB Cache, 667 Mhz FSB, 64 bit)
 - Intel® 945PM Chipset
 - Intel® PRO/Wireless 3945 WI-FI kartı
 - Windows® VISTA Ultimate™ Tr İşletim Sistemi (32 / 64 bit)
 - 3 GB DDR II 667 Mhz KINGSTON® Bellek (2 Slot / Max. 3 GB)
 - 512 MB DDR-3 nVIDIA® GeForce Go 7950GTX 256 Bit ekran kartı
 - 240 GB 7200 RPM 8 MB Cache SATA (2 x 120 GB)
 - Super Multi DVD-RW Dual Layer (Çift katmanlı)
 - 1.3 Mpixel Dahili Web Camera + dahili mikrofon
 - 17.1" UWXGA TFT 1920 x 1200 Crystal Bright Parlak Ekran
 - Card Reader 7.1 (MS / MS Pro / MS Duo / SD / Mini SD / MMC / RS MMC)
 - 56k V.90 Dahili Fax Modem + 10/100/1000 GIGABIT LAN
 - 397 x 294 x 22 to 44 mm / 3.95 kg
 - Li-Ion 8 cell (2 saat civarında)
 - Dahili Bluetooth Adaptör Ver.2.0
 - SRS WOW Surround Ses Sistemi + 7.1 Kanal S/PDIF Ses çıkışı
 - FULL Size Klavye ve Numerik Tuş takımı (102 TUŞ)
 - MONSTER Deri Notebook Çantası Hediye !!!
 - Lifeview LR307NTA Hybrid TV Tuner Card
- (Dahili hem Analog hemde DVB-T Karasal Digital yayınlar için TV Kartı)



Kingston
TECHNOLOGY

**3 GB Dual DDR II
667 Mhz Kingston®**

**512 MB DDR-3 7950
GTX Bağımsız
Ekran Kartı**

**17" UWXGA+1920x1200
Parlak Ekran**

**240 GB 7200 rpm
Sata 8 MB Cache**

**1.3 Mpixel Dahili
Web Camera+Bluetooth**

**Windows® VISTA™
Ultimate İşletim Sistemi**

**FULL Size Klavye ve
Numerik Tuş takımı**

**Dahili SURROUND ses sistemi
(2 Speaker +1 Subwoofer)**

ON LINE SATIŞ



www.hepsiburada.com
TÜRKİYE'NİN EN BÜYÜK ONLINE ALIŞVERİŞ MERKEZİ



www.weblebi.com
ALIŞVERİŞİN WEB ADRESİ

www.1dunya.com
"ne dilerse"

SHOPPINGTV

yeterkoste.com

laptopmania.com

<http://www.canavarnotebook.com>

MONSTER BAYİLERİ

ADANA
ADAPAZARI
ADIYAMAN
AFYON
AFYON
AFYON
AFYON
AMASYA
ANKARA
ANTALYA
AYDIN
BALIKESİR

TEKNOLOJİ
BELSİS
DİJİTAL
İNER-BİM
AKDENİZ
TEKNİK İŞ
EKOTEC
OGUZLAR
KOCARTI
ALFA
ŞENTEK

BARTIN
BİLEÇİK
BOLU
BURSA
ZİĞAN
ÇANAKKALE
ÇANKIRI
ÇORUM
DENİZLİ
DİYARBAKIR
EDİRNE
ELAZIĞ

USTA TV
SÖĞÜT
ÇAĞDAŞ
ZİĞAN
PROFESYONEL
ATILGAN
NETROM
LİDER
FRANİT
LİDER
İSRA

ERZURUM
ESKİŞEHİR
EKO
GİRESUN
HATAY
İSTANBUL
İZMİR
İZMİT
KARABÜK
KARABÜK
KARS

AYHET
MERMERLER
EKO
TROIKA
BİLGİSARAY
EAT
İZMİR
BİLGİN
SEN
RAMTEK
SEÇGİN

0442.2139182
0222.2309613
0342.3718138
0454.2164502
0326.2140372
0216.4189200
0232.3819779
0262.3252330
0370.4129070
0370.4156573
0474.2120761

KAYSERİ
KONYA
MUĞLA
RİZE
ŞİRNAK
TEKİRDAĞ
TEKİRDAĞ
TRABZON
TUNCELİ
UŞAK
ZONGULDAK

GAZİOĞLU
OKUTAN
GALAKSİ
ELİT
DİNAMİK
C.S.A.
İNANÇ
M-FA
ARASANLAR
AKIŞIK
ERCOM

monster

Tel: (216) 449 4930 Pbx
info@fokusshop.com

GELECEK SAYI

3 AĞUSTOS'TA BAYİLERDE

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

BİR BATTLEFIELD KATİLİ Mİ DOĞUYOR?



İNCELEMELER

- ▲ GRAW 2
- ▲ *Lost Planet PC*
- ▲ Driver Paralel Lines PC
- ▲ *Transformers*
- ▲ *The Darkness*
- ▲ *Ninja Gaiden Sigma*

LEVEL DVD

- ▲ *Guild Wars: Prophecies*
(14 günlük deneme sürümü)
- ▲ *Quake Wars demo*
- ▲ *Harry Potter demo*
- ▲ *Ve özenle seçilmiş*
8 GB dolu dolu oyun içeriği

İLK BAKIŞLAR

- ▲ *Final Fantasy 13*
- ▲ *Sim City Societies*
- ▲ *Call of Duty 4*
- ▲ *Starcraft 2*
- ▲ *NFS Pro Street*
- ▲ *Team Fortress 2*

OYUNLAR SİZİ GELİŞTİRİYOR!

Medyamız inanmıyor olabilir, ama bunu biz değil, bilim adamları söylüyorlar. Oyunlara bakışınızı değiştirecek, zihninizi açacak bir dosya konusu gelecek sayımızda.



Driver Parallel Lines (PC)

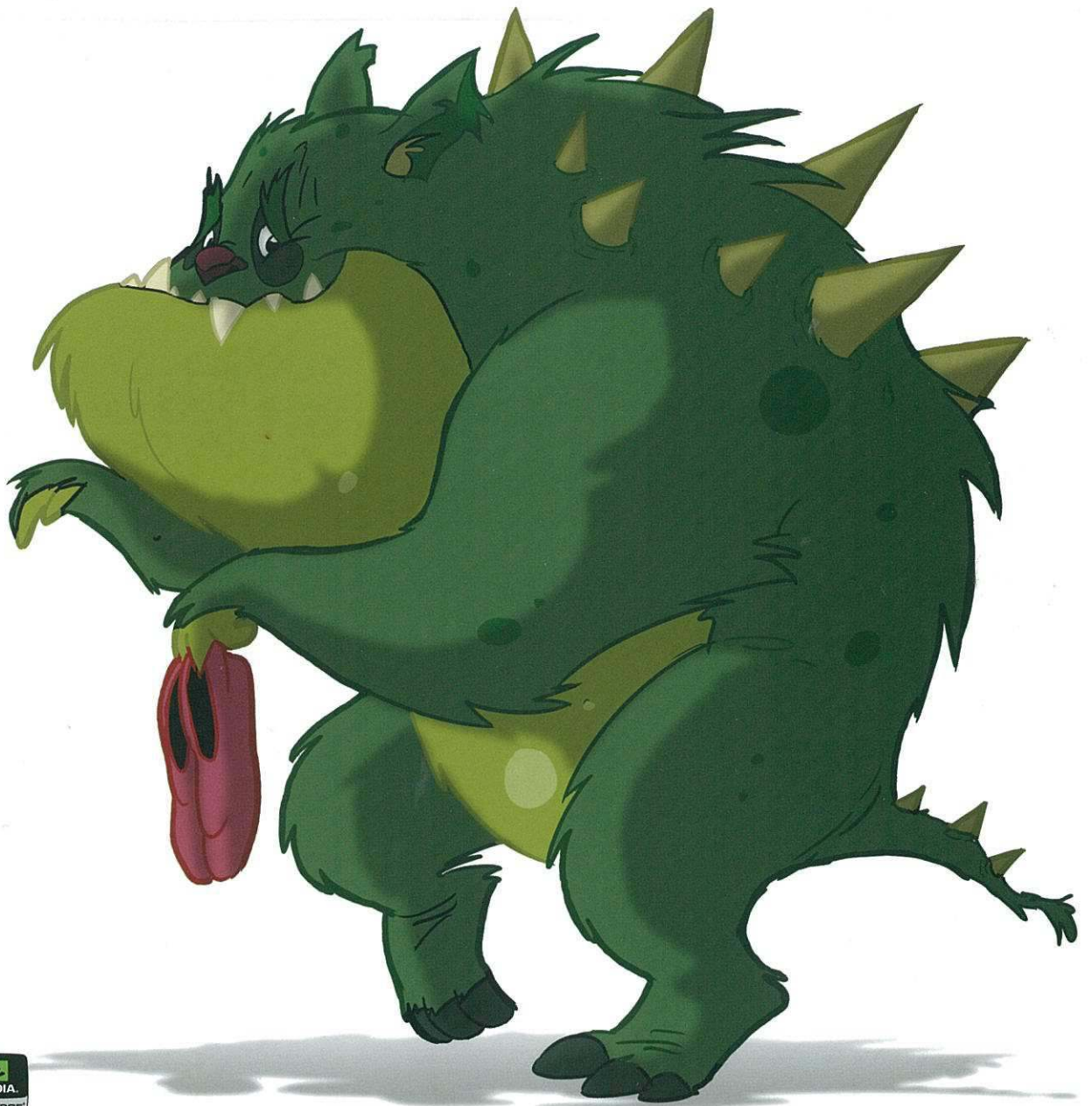


Starcraft 2



Call of Duty 4

YARAT TIK..!



TOYZZZ[®] SHOP

BEYAZ, PEMBE ya da SİYAH DS lite

+

POKEMON MYSTERY DUNGEON BLUE

ya da

POKEMON RANGER

FIRSAT

1



~~548 TL~~
479 TL

Tribal, Pink ya da Surf Blue GameBoy

+

POKEMON EMERALD

~~398 TL~~
249 TL



FIRSAT

2



AYRICA

Wii SPORTS PAK

...ve tüm Wii oyun çeşitleri burada!



799 TL