

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

LEVEL 127

AĞUSTOS 2007 | 6.50 YTL (KDV Dahil) 2007-08 | ISSN 1301-2134

LARA CROFT VE
THE DARKNESS
POSTERİ
HEDİYELİ!

CALL OF DUTY 4

Öyle bir savaş oyunu geliyor ki,
bütün FPS'leri gölgede bırakacak

E3'ÜN YENİ YÜZÜ

Dünyanın en büyük oyun
fuarı, bu yıl çok değişti

OYUNLAR BİZİ GELİŞTİRİYOR

Oyunlara desteksiz saldırılara
verecek bir cevabımız var

TOM CLANCY'S

HOST RECON 2

ADVANCED WARFIGHTER

AYRICA: LOST PLANET PC ▲ SHADOWRUN ▲ THE DARKNESS ▲ NINJA GAIDEN SIGMA

▲ RESIDENT EVIL 4 WII EDITION ▲ GRIM GRIMOIRE ▲ HAYKO CEPKİNLÉ GUITAR HERO

OYNARKEN SOHBET ETTİK ▲ KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC NASIL YAPILDI

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



9 771301213116

K.K.T.C. Fiyatı 8,25 YTL

EDITÖRDEN



Oyunlar açısından hayatımızda gördüğümüz en kurak yazı geçiriyoruz. Susuzluğun yanında tabii ki esemesi okunmayacak kadar ömensiz bir sorun bu. Hem ayrıca, yaz aylarında oynayacak kaliteli oyun bulma konusunda daima sıkıntı olmuştur... Ama 2007 yazı oyun tarihinin en kurak yazı olarak tarihe geçebilir.

Gerçi PC'de GRAW 2 ve Lost Planet, konsollarda ise Ninja Gaiden ve The Darkness oyuncuları uzunca bir süre oyalayacaktır. Oyalasa da iyi olur, oyun kitliği Ağustos ayında da devam ediyor çünkü. Ancak, 21 Ağustos'u şimdiden hafızalarınıza kazıycin... 21 Ağustos'tan itibaren çok acayıp bir üç ay bekliyor bizi. Hangi oyunu oynayacağımızı şaşıracağız.

Neyse ki incelenenek oyun kitliği dergiye "daha zengin dosya içeriği" olarak yansındı. Özellikle "Oyunlar Bizi Geliştiriyor" dosya konusunu okumanızı tavsiye ediyorum. Okuyun ki, dünyanın her yerinde oyunlara karşı ön yargıyla yaklaşan insanlara, karşınıza dökülp en sevdığınız hobiniz hakkında saygısızca "oyunlar sadece zaman kaybıdır" diyenlere verecek cevabınız hazır olsun.

Bu sayıımızda Quake Wars'un incelemesiyle birlikte demosunu bulmayı ümit ettiğinizi biliyorum. Ancak oyunun kapalı beta testinde aldığı olumsuz eleştiriler yüzünden, iki ay kadar çıkış ertelenince bizim planlarımız da alt üst oldu. Özür diliyor, yapımcıların verdiği çıkış tarihlerinin ne kadar oynak olduğunu bir kez daha anladık diyoruz.

Gelecek ay için Level'ınızı şimdiden ayırtmayı unutmayın! Çünkü uzun süredir üzerinde çalıştığımız 10 yıllık Level arşivini en sonunda tamamladık. Oldukça zahmetli bir işti, ancak uğraştığımıza değdi doğrusu. Dilekolay, tam 120 sayılık Level arşivini başlıklara göre kolayca aratıp istediğiniz bulabileceğiniz bir formata getirdik. En sevdığınız oyunların müzikleri eşliğinde, rahat kullanımlı bir arabirimle birlikte gelecek olan LEVEL, İLK 10 YIL arşivini iki parça halinde Eylül ve Ekim aylarında sunacağız.

Şimdi arşive dönüp daha önce zaman bulamadığım oyunlara bir bakayım. Bakalım bahtıma ne çıkacak... (Ahaaa, Fable çıktı!)

ÖNEMLİ NOT: Geçen ayki "YENİ YAZARLAR ARIVORUZ" haberimize başvuran herkese teşekkürler. Maillerin geldiği makine büyük bir kaza geçirdiğinden, bütün başvuru mailleri yokoldu. eğer 26 Temmuz tarihinden önce başvuru yaptıysanız, lütfen e-postanızı tekrar gönderin level@level.com.tr adresine.

Sinan Akkol

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

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

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

Yazı İşleri
Burak Akmenek, akmenek@level.com.tr
Fırat Akyıldız, fırat@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, megaemir@level.com.tr
Erce Güven, erce@level.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@level.com.tr
Eser Güven, eguvan@level.com.tr
Furkan Faruk Akinci, faruk@level.com.tr
Göker Nurbeyler, gurbeyler@level.com.tr
Güven Çatak, guven@level.com.tr
Jesuskane, jesuskane@level.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@level.com.tr
Olgay Ertez, olgay@level.com.tr
Şefik Akkoç, rocko@level.com.tr
Tuna Şentuna, tsentuna@level.com.tr
Volkan Turan, volkan@level.com.tr

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

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

Genel Müdür ve İmtiyaz Sahibi: Gökhün Güner Sungurtekin
Genel Müdür Yardımcısı: Beste Özerdem
Finans Müdürü: Aysel Özdemir
Halkla İlişkiler Müdürü: Ayten Çar
İş Geliştirme Müdürü: Umut Kavurmacı

Abone Bölümü Satış Müdürü
Asu Bozyayla

Abone Servisi
Ayşe Yılmaz, Fatime Hanlı Şahin

Dağıtım Müdürü: Mehmet Çil
Üretim Koordinatörü: Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.
Adına Sahibi Gökhün 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@vogelburda.com.tr

Level Reklam Müdürü
Zuhail Söylemez, zuhal@vogelburda.com.tr

Baskı ve Cilt
Ohan Matbaacılık
Hadımköy Yolu, Çakmaklı Mah.
San Bir Bulvarı, 4. Bölge, 9. Cadde No:143
Çakmaklı-Büyükkemence-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.

İÇİNDEKİLER

→ ağustos 2007



E3

OYUNLARIN KALBİ (Mİ?)

»26 e3'ün yeni yüzü

Aşırı sıcakta yıkıldığından çekmiş bir E3 fuarı çıktı bu yıl karşımıza. Peki bu kompakt fuar, sektör devi E3'e göre ne haldeydi?



harry potter ➤42

Harry ve mahdumlarının beşinci macerasında, yapımcılar biraz GTA'ya özenmişler.



driver parallel lines ➤46

"Yallah soför" şarkısını söyleyerek, yirmiyle giden trafiğe küfrederek bu hayat geçer mi a dostlar?



shadowrun ➤44

Görünen o ki, PC'cilerle konsolcuları aynı server'larda multiplayer maçlara çıkartmak iyi bir karar değilmiş.



DÜŞLERİN EFENDİSİ

düşlerin efendisi ➤62

Final Fantasy tüm dünyada sevilen bir seri. Japonya'da ise adına kola ve yiyecek markaları satılan bir delilik. Bu ay, ilk Final Fantasy'nin çıkışının 20. yılı ve biz de bu muhteşem seriyi 20. yaşında bilmeyenlere tanıtmak istedik.

HER AY

keşif birliği ➤9 ➤9

Benim adım, ağır makinalı adamı... Bu da benim ağır makinalım... Adı Sasha...

pc inceleme ➤36

Ghost Recon'un ikinci (ama dördüncü) oyunu iyi, ama bu yazı kurtarmaya yetmez!

forte

Guild Wars ülkesinin ilk oyunu Prophecies, bu ayki DVD'mizde.

sənaldan gerçeğe ➤109

Şok şok şok! Hayko Cepkin FIFA'yı PES'e tercih ettiğini söyledi!

konsol ustası ➤58

Flaş flaş flaş! Mario yeni oyununda arı haline geliyor!

inbox ➤118

Mehmet yurtdışından bildiremiyor.

keşif birliği

- sim city societies 12
- fotofili 20
- team fortress 14
- nfs pro street 16
- ister inan, ister inanma 14
- level'in webden seçikleri 18
- level cup 20
- american mcgee's grimm 18
- sektörden haberler 12
- call of duty 4 22

dosya

- düşlerin efendisi 62
- e3'ün yeni yüzü 26
- oyunlar bizi geliştiriyor 102

pc inceleme

- driver parallel lines 46
- g.r.a.w. 2 36
- harry potter 5 42
- lost planet 40
- shadowrun 44
- sims pet stories 47
- transformers the game 43

konsol bölümü

- ridge racer 7 -ps3- 76
- grim grimoire -ps2- 75
- konsol usta 58
- naruto ultimate ninja 2 -ps3- 74
- ninja gaiden sigma -ps3- 72
- raw danger -ps2- 77
- resident evil 4 wii edition -wii- 71
- ridge racer 7 -ps3- 76
- the darkness -ps3- 68
- tony hawk project 8 -ps3- 76

donanım

- giriş 93
- incelemeler 94
- donanım pazarı 100
- teknik servis 102

forte

- guild wars prophecies 53
- ayın oyunları 50
- ayın modları 51

online

- nihilum 54

strateji usta

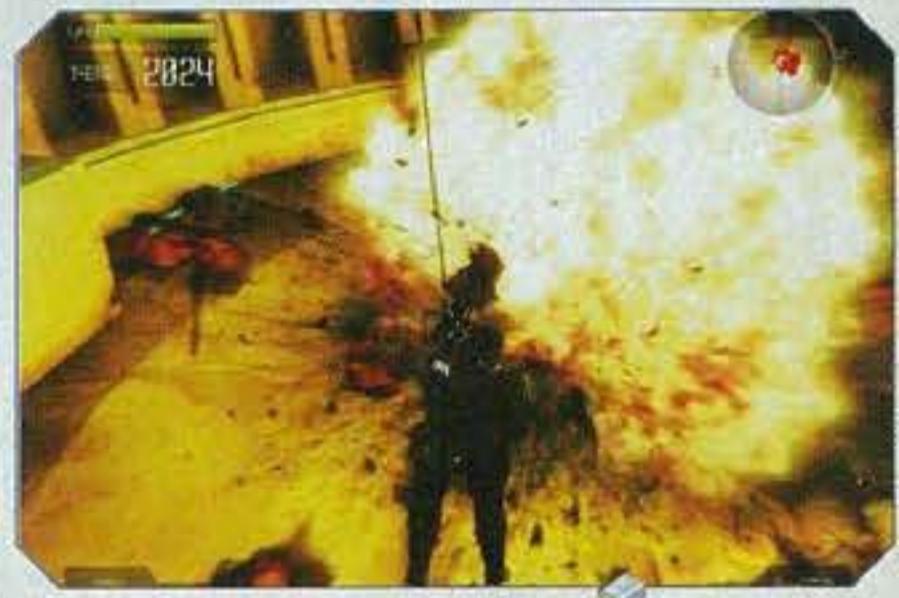
- g.r.a.w. 2 82
- harry potter 5 84

- sanaldan gerçeğe 109
- inbox 118
- kafa ayarı 123

**g.r.a.w. 2**

Ghost Recon Advanced Warfighter 2'nin PC'ye özel versiyonu fena değil.

→ 36

**lost planet**

Muhteşem grafikler, harikulade bir aksiyon. İlk defa 360'tan PC'ye iyi bir çevrim mi?

→ 40

**OYUN İNDEKSI****ninja gaiden sigma**

Ryu Hayabusa'nın macerası yepyeni grafiklerle PS3'te karşımızda. → 72

american mcgee's grimm	18
call of duty 4	22
driver parallel lines	46
g.r.a.w. 2	36
grim grimoire -ps2-	75
harry potter 5	42
lost planet	40
naruto ultimate ninja 2 -ps3-	74
nfs pro street	16
ninja gaiden sigma -ps3-	72
raw danger -ps2-	77
resident evil 4 wii edition -wii-	71
ridge racer 7 -ps3-	76
sim city societies	12
sims pet stories	47
shadowrun	44
team fortress	14
the darkness -ps3-	68
tony hawk project 8 -ps3-	76
transformers the game	43

keşif birliği

→ ağustos 2007

»22 call of duty 4

"Oyun yapmaya başladığımızdan beri yapmak istediğimiz oyun bu" diyor Call of Duty'nin yapımcısı Infinity Ward. Gelmiş geçmiş en iyi savaş oyunu geliyor olabilir.



»10

sektörden haberler

360'ın güleryüzlü ürün müdürü Peter Moore artık EA Sports genel müdürü.

»16

american mcgee's grimm

Grimm Kardeşler'in masallarını bir de Mcgee'den dinleyin.

»14

company of heroes online

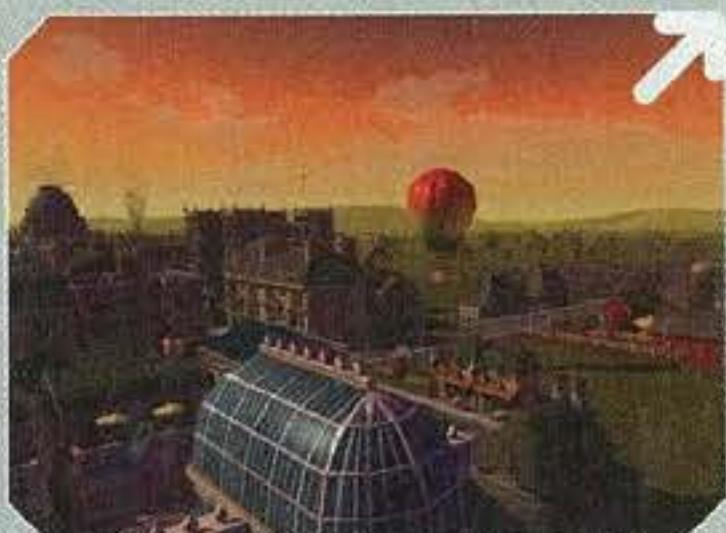
Oyun Çin'de de olsa gidip oynayınız efendiler!

»18

level cup

Kan, ter, gözyaşı, hile, nakavt.... FIGHT!

ilk bakış



»10

simcity societies

SimCity'ye ödediğimiz vergilerin yol, su, elektrik olarak geri döndüğü devir kapandı. Artık her şey imaj demek.



»12

team fortress 2

Vana bir kez daha dönüyor veeee bu kez de çok puanlık bir oyun geliyor. Team Fortress 2, bir FPS'den beklenmeyecek kadar komik bir oyun olacak, asık suratlı shooter'lara duyurulur.



»16

need for speed: prostreet

Muhteşem grafikler var, hasar modellemesi var, sokak yarışları var, autosculpt var ve fakat Josie Maran yok!



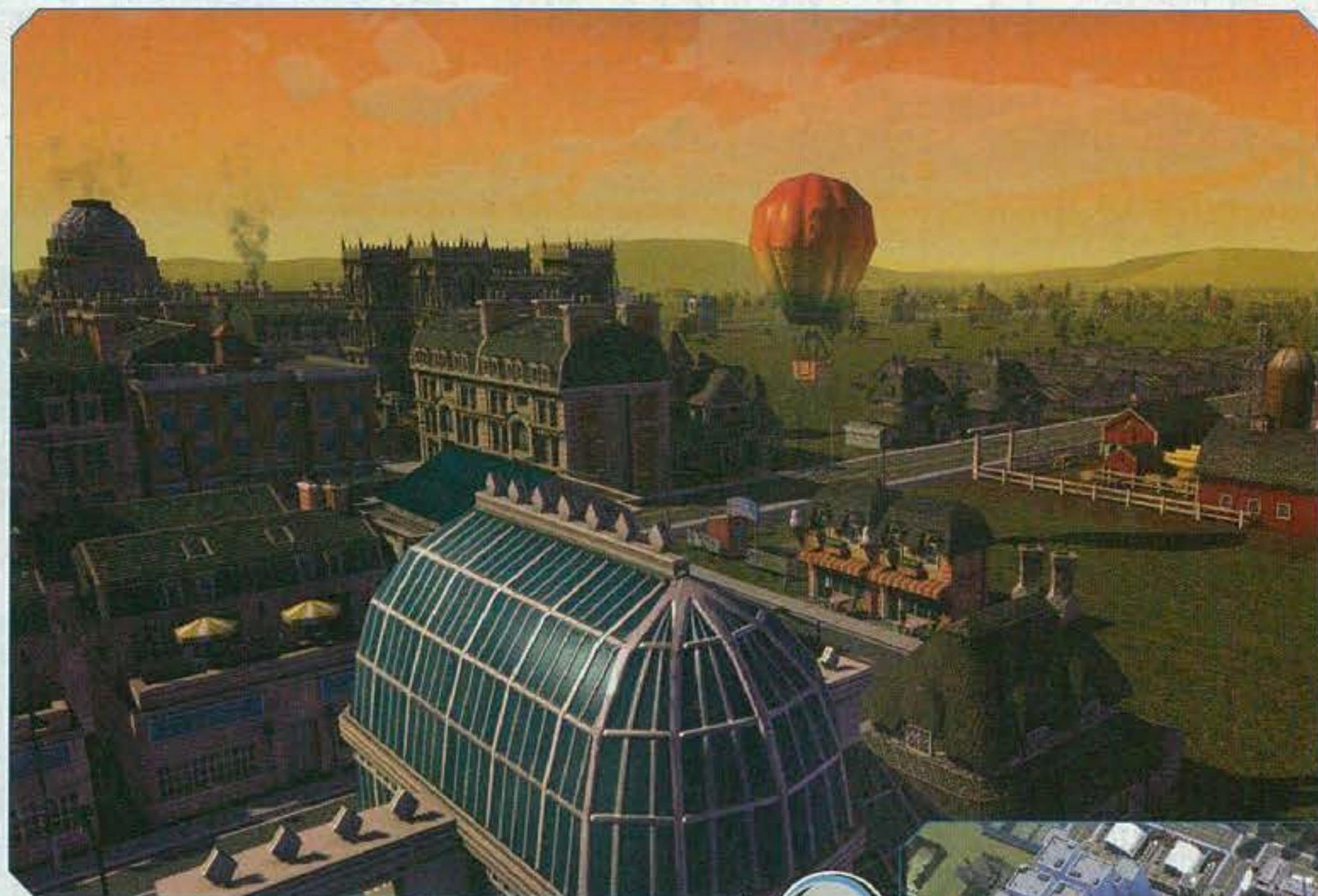
Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

PİŞMİŞ EDİTÖR AŞI

Keşif Birliği, bu ay ekibin çoğu (ne çoğu, hepsi!) tatilde olduğu için yaşam destek ünitesine bağlandı - ki kendisine biz kısaca Sinan diyoruz. Sıcaklar yüzünden kaynamaya başlayan bir beyin ve sonsuza doğru iraksayan bir çalışma isteği ile Ağustos ayının Keşif Birliği'ni Kasım'da okumanız isten bile değildi yoksa.

E3'ü saymazsa tam da meteorolojinin verileriyle uyumlu, yaprak kırdamayan bir Temmuz geçirdik. Yağmurlara, serin havaya, toz yerine çamura bulanacağımız günlere çok bir şey kalmadı ama kişi başına düşen oyun sayısı, barajların doluluk oranından da düşük olduğundan (bunun nasıl bir denklem olduğunu sormayın) bu ayın haberlerini idareli kullanmaya, dişlerimizi fırçalarken de suyu boşa akıtmamaya özen gösterdik.

Yazıyı geçen ay yapılan milletvekili seçimleriyle kaynaştırmaktan korkuyordum ama anlaşılan hava sıcaklığı diğer her şeyden daha atak davranışını bilincaltımı ele geçirmiş. Memleket meselelerine bile ilgi göstermez olmuşum... Çünkü bence 40 derece sıcaklıkta her şey diğerinin aynısı.



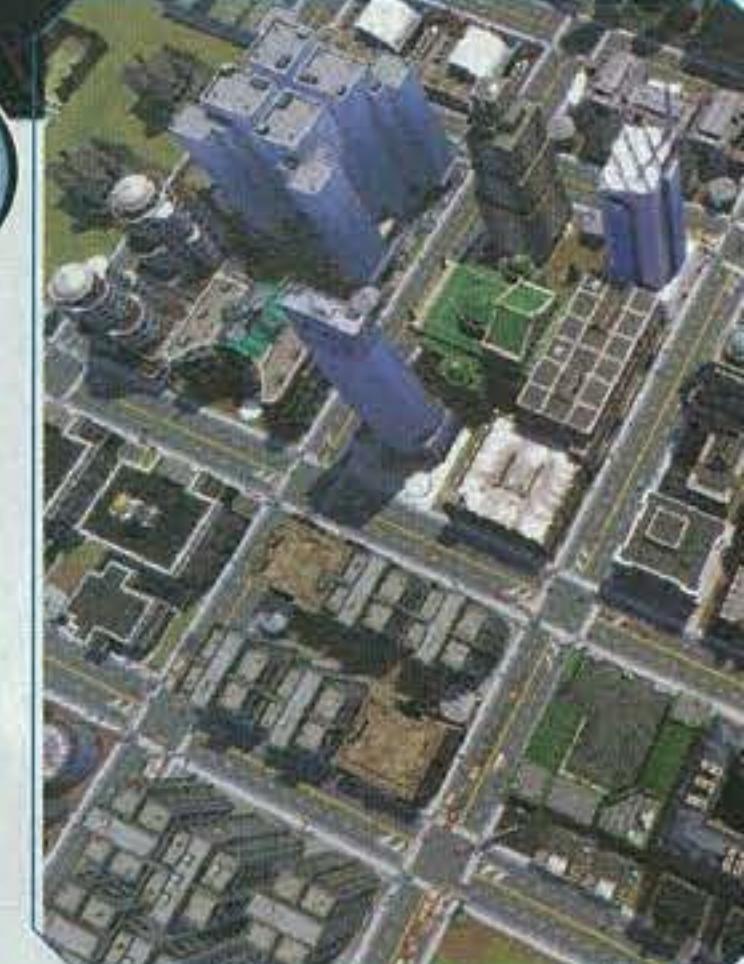
Simcity Societies

ŞEHİR PLANLAMADA KATILIM DÖNEMİ

[C. Serpil ULUTÜRK serpil@level.com.tr]

Kırmızı 4-5 YILDA BİR YENILENEN ve her defasında ayaklarını yerden kesen SimCity serisinin yeni oyun haberini böylesine alırmaz, hatta nerdeyse mutsuz karşılaşacağım hiç akıma gelmezdi. Oyunu Maxis dışında bir firmadan tasarılayabileceğini de düşünmezdim. Ama ikisi de oldu. Electronic Arts, SimCity Societies için Tilted Mill'i görevlendirdi. Caesar IV ve Children of Nile gibi antik şehircilik oyunlarından tanıdığımız Tilted Mill, bu iki oyunda da ciddi hatalar yaptığı için Societies konusunda çok umudum yok. Ama sonuçta yeni bir SimCity geliyor ve ne olursa olsun işin iç yüzünü öğrenmek için oyuna biraz sokulup detaylarına bakmak

lâzım. Societies'i önceki SC'lerden ayıran en önemli özelliği, şehrin elektrik, ulaşım, sosyal hizmetler gibi temel mekaniklerinin yerine kullanıcılarını işin içine katması. Bunun ne denli doğru bir karar olduğunu şimdiden söylemek kolay değil ama Tilted Mill oyundaki her şeyin ("her şey" vurgulu söylenecek) kişiselleştirilebilir olacağını, yani hayalimizdeki şehri bire bir yaratmanın mümkün olacağını söylüyor. Ben yine kötümser tarafından bakıp kastedilenin renkler, geometri, ebat gibi yüzeysel şeyler olacağı fikrine kapılmış olsam da bu, oyunu kurcalamak için bir sürü sebebiniz olacağı anlamına geliyor. En kötü ihtimalle bir Lego seti gibi



yap-boz şehirlerimiz olacak ki bu bîle eğlenceli.

EGLENİYOR MUYUZ HALKIM?

Eğlence oyunun en büyük vaadi. Eski SimCity'leri herkes için eğlenceli olmadığı, bir sürü oyuncuya fazla detaylı ve karmaşık göründüğü

OYUN ENDÜSTRİSİNDEN HABERLER

OYUN DÜNYASINDA BÜYÜK TRANSFER

Bugüne kadar Xbox 360'ın başına gözüken yüzü ve ürün müdürü olan Peter Moore, bu ay Electronic Arts'a transfer oldu. EA Sports'un genel müdürü olarak işe başlayan Peter Moore, 3 yıldır 360'la ilgili her konuda basınyla birebir iletişim halindeydi. Peter transfer kararını vermesinin sebebi olarak "360'la ilgilenmek tüm zamanımı yiyordu, artık aileme biraz daha fazla zaman ayırmak istiyordum" dedi. Biz Electronic Arts'in Peter'a verdiği 1,5 milyon dolarlık "primin" de bu kararda rolü olduğunu tahmin ediyoruz. Microsoft'tan ayrılmadan birkaç gün önce, Xbox 360'ların %633'ünde "Ölümcül üç kırmızı ışık sorunu" olduğunu kabul eden ve bu yüzden aletin garanti süresinin üç yıla çıkartıldığı açıklayan Peter Moore, dürüstlüğü ve çalışkanlığıyla tanınıyor.



JAMES CAMERON'UN AVATAR'I

Terminator 2, Titanik ve Aliens gibi başarılı filmlerin yönetmeni olan James Cameron, oyun sektörüne el attı. Uzun süredir "bir filmle paralel olarak devam edecek" bir oyun projesi üzerinde çalıştığını dile getiren Cameron, yeni filmi Avatar'la aynı evrende geçecek olan devasa online oyunun yapımı için Ubisoft'la anlaştı. Cameron'un önceki filmlerine bakarsak, başarılı ve büyük çapta aksiyon sahneleriyle bezeli bir bilim kurgu olacağını söyleyebiliriz Avatar'ın. Şu ana kadar hakkında pek bir şey açıklanmamış olsa da, zihnini bir yaratığın bedenine gönderebilen eski bir askeri konu aldığı ve oyular arasında Alien filmlerinin unutulmaz aktristi Sigourney Weaver'in olduğunu biliyoruz. Oyun hakkında ise henüz hiçbir bilgi yok.





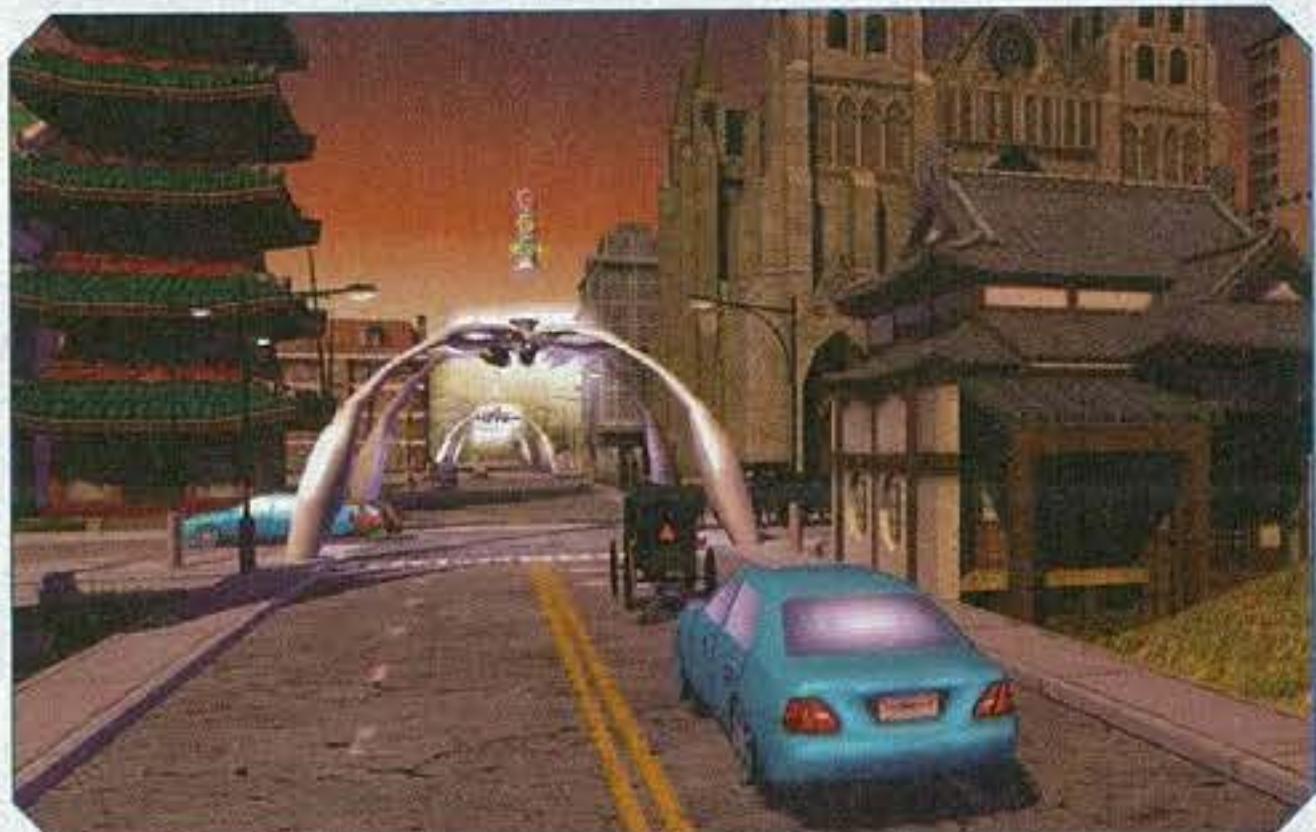
bir gerçekti. Tilted Mill The Sims gibi "toplumun her kesimini kucaklayan" bir oyun (seçim şablonlarını henüz atamadım kafamdan) yapma fikriyle yola çıkmış, dolayısıyla hedefte eğlence var. Hatta Sims'i örnek alma işini biraz abartıp bizzat şehirde yaşayanları kontrol edebildiğimiz bir model üzerinde çalışmaya başlamış ekip. Gerçi son SC olan Rush Hour'da da böyle bir seçenek vardı ama çok sınırlı bir kontrol söz konusuydu. Societies, ismine yakışır şekilde topluma odaklı bir şehircilik oyunu hazırlıyor.

SC serisindeki en temel işlerimizden biri olan ve sanayi, hizmet, yerleşim alanları diye sıralanan bölgeleme (zoning), Societies'de esemesi bile okunmayacak bir olgu. Aynı şekilde şehre elektrik de çekmeyeceğiz, su, doğalgaz gibi altyapı hizmetleriyle de uğraşmayacağız. Bunun yerine binaları yönetiyor olacağız. Bu bana Tilted Mill'in önceki oyunlarını anımsatıyor. Hani bir çeşme yaparsınız ve çevredekiler evlere su vermiş olursunuz ya da bir kontrol kulesi diktinizde belli bir

alanın güvenlik sorunları çözülmüş olur... İşte Societies, bu yaklaşımın modern çağ'a uyarlanmış hali olacak. Büyük şirket binaları para getirecek, bir fabrika ile kentin sanayi problemi çözülecek, vesaire. Evet, tüm SC sevenler gibi bana da çok yüzeysel geliyor bu ama en azından aksamayan bir oyun mekanığı ile eğlenceli olabilir.

ŞEHİRİN ENERJİ KAYNAKLARI

Societies, "sosyal enerji" denen yeni bir kaynak tipi de sunuyor. Şimdiye kadar nüfusa ve elimizdeki paraya bağlı olan gelişme hızını artık sosyal enerji belirleyecek. 6 çeşidi olan bu enerjiler eğitim düzeyi, şehrə bağlılık, yaratıcılık gibi bizzat şehrin sakinlerinin yaşam tarzı tarafından belirlenen kaynaklar olacak. Ve yeni bina tiplerinin açılması, gelişmişlik



olarak bir sonraki aşamaya geçiş gibi adımlarımız, ancak yeterince sosyal enerji biriktirdiğimizde mümkün olacak. Doğrusu, oyunun karşısına geçmeden bunun ne anlama geldiğini anlayabileceğimizi sanmıyorum. Ayrıca tüm şehrə metro hattı döşemekten daha önemli olmasını da anlayamıyorum... Umarım ne yaptıklarını biliyorlardır. Oyunun ekran görüntüleri eğlence ve sevimlilik konularında ekibin çoktan hedefine ulaştığı izlenimini veriyor. Bir şehircilik simülasyonuyla asla cezbedilemeyecek kadar çok sayıda oyuncunun bu makyaj sayesinde Societies'e ilgi göstereceği kesin. Üstüne, ismi SimCity olduğu için oyunu muhakkak edinecek eski hayranları da ekleyin. Kaybedenin kim olacağını tahmin etmek istemiyorum ama bu denklemden Electronic Arts'ın ve Sims kültürünün kârlı çıkacağı kesin.

BİLGİNİZE

Yapım: Tilted Mill

Dağıtım: Electronic Arts

Tür: Strateji

Platform: PC

Çıkış tarihi: Kasım'07



BİZ ONU CRYYSIS SANIYORDUK?

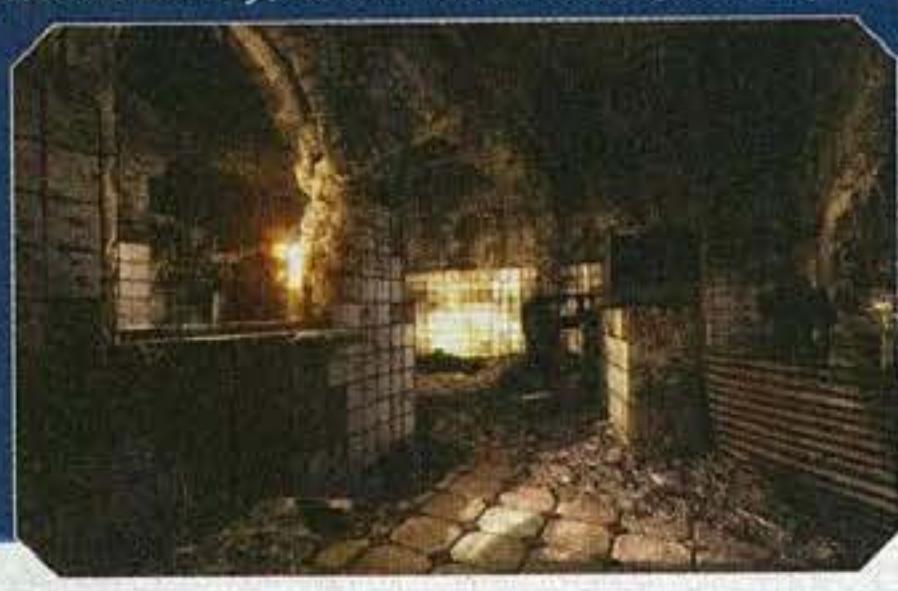
Crytek'in EA'le anlaşmasından sonra FarCry'in isim hakkından başka bir şeyne sahip olmayan Ubisoft, şaşırtıcı ya da heyecan verici olmayan FarCry 2'yi duyurdu. Yapımını Ubisoft'un Montreal stüdyosunun üstlendiği ikinci oyunun amacı, "ilkinin yarattığı etkiye tekrar yaratmak." FarCry'in kusursuz grafikler ve gelişmiş yapay zekâ ile FPS türüne yepyeni bir boyut kattığını söyleyen Ubisoft Pazarlama Müdürü, yeni oyunun da aynı başarıyı hedeflediğini söylüyor. 2008'in bahar aylarında çıkacak oyunla ilgili başka bir bilgi şimdilik yok.

S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

ANOMALİ BÖLGESİNDEN ÇIKIŞ YOK

CUZUN uzun beklettikten sonra oyun dünyasına tam da aradığı heyecanı veren S.T.A.L.K.E.R., sadece iyi bağlanamamış sonuya hayal kırıklığına neden olmuştu. Şimdi o eksiği de kapatmanın zamanı geldi. Daha doğrusu 2008 başında sıra ona da gelecek. Çünkü oyun Clear Sky isimli eklenisi ile nükleer reaktörün kalbinde olanları anlatmaya hazırlanıyor. Bir grup Stalker'in Zone'un çekirdeğine ulaşmasıyla başlayan genişleme paketinde bizi her şyeden çok anomaliler bekliyor. Çünkü yeni haritamız hiçbir şeyin güvenilir olmadığı bilinmezlerin hakimiyeti ele geçirdiği nükleer reaktör.

Clear Sky, STALKER'dan farklı olarak çetelerin olmadığı, herkesin sadece kendi çıkarları için savaştığı bir oynanış sunacak. İçinde geçtiği evren ve oynanış bir miktar değişse de paket aslında orijinal oyunındaki hikâyeyi 1 yıl öncesini anlatan, ve ilk oyunındaki Strellok'un Çernobil'e ilk gelişini anlatıp açıkta kalan soruları yanıtlayan bir yapıya sahip. Dolayısıyla hâlâ oynamamış olanlar için bu son çağrı. 2008 gelmeden STALKER oynansın...



PC TOP 10

- | | | |
|----|-------------------------------------|---|
| 1 | C&C3: Tiberium Wars | ▲ |
| 2 | Ghost Recon Advanced Warfighter 2 | ★ |
| 3 | WoW: The Burning Crusade | ▲ |
| 4 | The Sims 2: Seasons | ▲ |
| 5 | Medieval 2: Total War | ▲ |
| 6 | Harry Potter 5 | ★ |
| 7 | S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | ▲ |
| 8 | The Sims 2: Pets | ▲ |
| 9 | Tomb Raider: Anniversary | ▼ |
| 10 | The Sims 2 | ✗ |

★ yeni ✗ değişmedi ▲ yükseldi ▽ düştü



Team Fortress 2

DUKE YOL ARKADAŞINI KAYBETMEK ÜZERE

[JESUSKANE jesuskane@level.com.tr]



Team Fortress 2 domuzlar uçmaya başlamadan piyasaya çıkacak gibi görünüyor. İlk açıklandığı yıllarda sahip olduğu -geçen yüzyıla denk geliyor o yıllar çok daha ciddi görünümünden ve takım bazlı online FPS havasından sıyrılmış. Üstelik tek iyi yanı da yüzümüzü güldüren cicili bıcılı animasyon tadındaki grafikleri değil.

Takım bazlı oyun yapısını koruyan TF2, sınıflar üzerine biraz daha yoğunlaşıyor. Tüm takımın bir arada çalışması yanında 2-3 oyuncunun mini takımlar oluşturarak etkili olabilmesine imkan tanıyor. Sınıflar birbirinden çok keskin çizgilerle ayrılıyor. The Heavy, devasa makineli tüfeği ile yüksek hasar verebilirken, diğer sınıflara göre oldukça yavaş hareket ediyor. Scout ise daha hafif silahlara sahip olmasına rağmen hızlı hareket edebilme kabiliyeti ile zorlu hedeflerden biri haline geliyor. Ayrıca double-jump özelliği ile ortamı seri bir şekilde terk edebiliyor. Ama tabii ki tek stratejisi kaçmak değil. Kafanız demir beyzbol sopasıyla vurup

duracak bir karakterdir Scout. Demoman patlayıcılar üzerinde yoğunlaşıyor. Ayrıca Demoman dışındaki hiçbir sınıf, alan etkili silahlara sahip değil. Kafanız el bombası yağıdırmamasının yanında sağa sola yerleştirdiği patlayıcılar ile Scout'ların double-jump'ına cevap veriyor.

Sniper, rakiplerini gölgelerin içinden sakin sakin temizlerken, gölgelerin asıl hakimi Spy sınıfı, kamuflaj yetenekleri sayesinde tamamen görünmez olabiliyor. TF2 karşılaşmalarının en önemli sınıflarından olması kesin olan Medic ise uzak mesafelerden takım arkadaşlarını iyileştirebiliyor. Yan özelliklerinden biri yeterince iyileştirmeden sonra kazandığı yetenek ile kendisini ve bir takım arkadaşını 10 saniye boyunca hasar almayacak şekilde güçlendirebilmesi. Oyunun gizli kahramanı Engineer da sağa sola dikeceği taretlerle istihkâmin önemini bir kez daha vurguluyor. Oyunun en eğlenceli karakterlerinden biri ayrıca. Yerleştirdiği taretleri de geliştirebilen Engineer bu işlemi

hurda metalleri kullanarak yapıyor.

Sınıfların birbirinden farklılaşması, her sınıfın kendine has özelliklere sahip olması taktikleri çeşitlendirirken, takım çalışmasını da zorunlu kılacek gibi görünüyor. Yaptığımız hemen her şeyin istatistiğinin tutulması ve her sınıfın sahip olduğu farklı upgrade'lere bu istatistikler ile ulaşabiliyor. Olmamız rekabeti de kızıştıracak etkenlerden.

TAKIM BAZLI KOMEDİ

Ciddiyetin zorlukla bulunabildiği TF2'nin komik bir özelliği karakterimiz öldüğünde ortaya çıkıyor. Kamera birinci şahsi terk edip, bizi öldüren karaktere yaklaşıyor ve görüntü sabitleniyor. Böylece düşmanımızın silahını, nerede olduğunu ve en önemli bizi indirdiği andaki surat ifadesini görebiliyoruz. Oyunun muhteşem grafikleri sayesinde ortaya inanılmaz komik sahneler çıkması muhtemel.

TF2 sadece 6 harita ile geliyor. Online FPS canavarlarına çok az görünen bu sayı için Valve'in

Muhtemelen oyunda karşılaşacağımız en tehlikeli ikili: Heavy ve Medic.



çok güzel bir açıklaması var: Oyuncuların bu tür oyunlarda belli bir iki haritaya yoğunlaştığını ve sürekli bunları oynadığını belirtiyorlar. Bu durumda vakitlerini birçok orta kalitede harita yaratmak yerine, oyuncuların sürekli oynayacağı az sayıda haritayı mümkün olduğunda geliştirerek harcamak daha mantıklı gelmiş. Dust, Dust2, Inferno, Aztek gibi haritaların hala en çok oynanan Counter-Strike haritaları olduğunu düşününce Valve ile hemfikir olmamaya imkân yok. Oyunun çıkışından sonra gelişme sürecinin devam edeceğini, zamanla yeni haritalar da gelebileceğini ekliyorlar. Biz 6 haritanın suyunu çıkartana kadar bunun pek önemi yok elbette. Oyunun çıkış tarihi ise 2007'nin son çeyreği gibi geniş bir şekilde belirtiliyor. 2007'nin son günlerine kadar beklememek dileği ile.

BİLGİNİZE

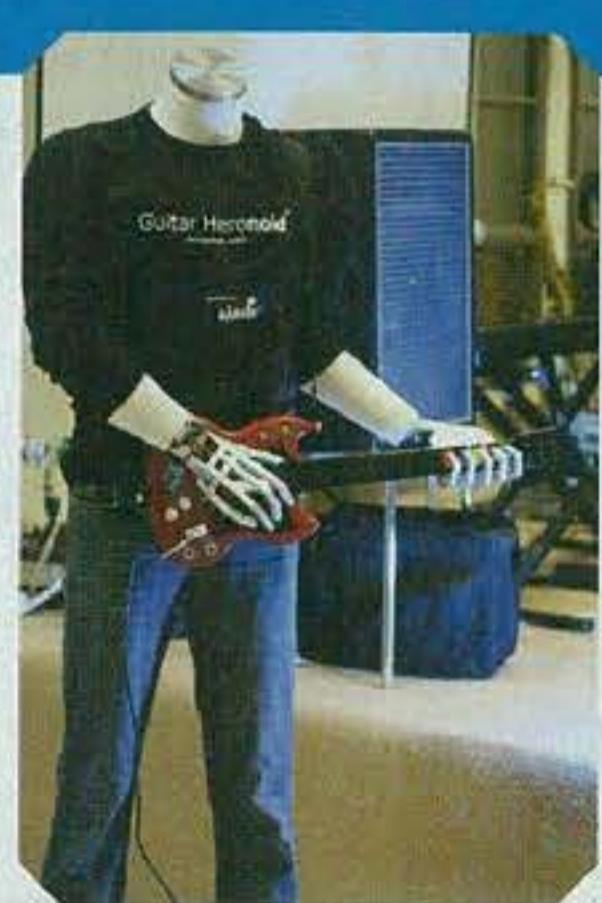
Yapım: Valve

Dağıtım: Electronic Arts

Tür: Online FPS

Platform: PC, Xbox360, PS3

Çıkış tarihi: 2007 Sonu



İSTEN İNAN İSTER İNANMA

- World of Warcraft 9 milyon oyuncuya ulaştı! Blizzard'ın oyununun artık dünyadaki pek çok ülkeden daha fazla sakını var.

- Japonya'da artık neredeyse her evden birisine girmiş olan Nintendo DS, gözünü okullara dikti. İçerdeği onlarca eğitici oyun sayesinde, Japon okullarına "gerekli bir eğitim aracı" olarak girebilmesi için Nintendo'nun hükümetle görüşmeleri sürüyor.

- 22-24 Ağustos'ta Almanya'nın Leipzig kentinde düzenlenecek olan Games Convention oyun fuarını 200.000 kişinin ziyaret etmesi bekleniyor. Bu, tek kelimeyle korkunç bir rakam. Eski E3'ü bile 60.000 kişi ziyaret ederdi ve yine de kalabalıktan şikayet edenler çoğunluktaydı. Bu kadar insanı nereye tıkitıtaracaklarını merakla bekliyoruz çünkü biz de Leipzig'de olacağız.

- Xbox 360'in fiyatının Ağustos'ta 50 dolar ucuzlayacağı dedikodusu çıktı. Halihazırda Türkiye'de resmi olarak bulunmayan konsolun satışlarına olumlu etkisi olacağı kesin bu düşünün.

- Lost'tan sonra Heroes dizisinin oyununun yapımını da Ubisoft üstlendi. Oyun, 2009'da piyasada olacak.

- İsrail'li bir grup üniversiteli, Guitar Hero'yu en zor seviyede bile mükemmel oynayabilecek bir robot geliştirdiler. Aferin onlara da, niye?

- Yıllardır bir türlü çıkamayan 360 oyunu Too Human'ın yapımcısı Silicon Knights, oyunun grafik motoru Unreal 3'ün yapımcısı Epic Games'i, kontrat şartlarına uymadıkları ve vaat ettikleri desteği vermediklerini iddia ederek mahkemeye verdiler.



BİLEN ADAM

2. ÇÖKÜŞE DOĞRU MU GİDIYORUZ?

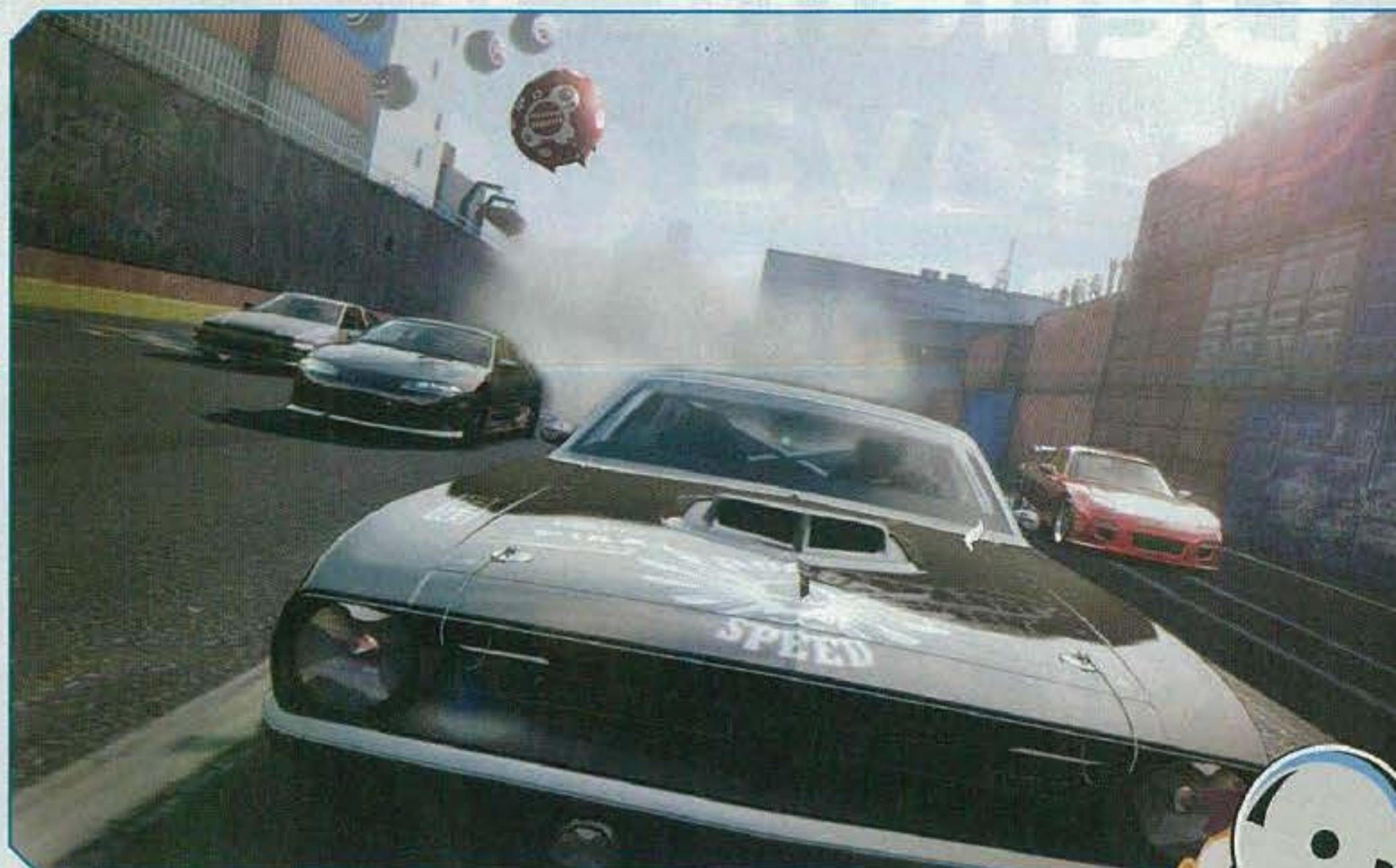
[C] Bu yıl E3'ün kendisinden çok, öncesinde yapılan üç büyüklerin konferansları konuşuldu. PlayStation 3, Wii ve 360 arasındaki rekabetin giderek kızıştığı ortada. Ama iki senedir piyasada olan yeni nesil konsolların satışının istenilen hızda olmadığı da ortada.

Sony, Nisan ayına kadar 6 milyon PS3 satacağını üstüne baba baba söylemişti geçen yıl. Ama Temmuz ayına gelmiş olmamıza rağmen sadece 3.8 milyon adede ulaşabilmış durumda. Aynı süre içinde PlayStation 2'nin neredeyse 10 milyon adet satmış olduğunu göz önüne alınca, durumun pek parlak olmadığı ortada.

Eğer Sony'nin durumuna üzüldüseniz, bir de Microsoft'un oyun departmanının halini dinleyin: Sadece bir yılda tam 1.89 milyar dolar zarar ettilerini açıkladılar! Neredeyse 2 milyar dolar! Ufak bir ülkenin bütçe açığı gibi bir rakam! Daha bu zarar açıklanmadan 1 yıl önce Microsoft yönetimi, oyun departmanına "2007 sonuna kadar zararınızı kapatın, yoksa kötü olur" kav vinden bir rest çekmişti. Bu da 360 ile birlikte Microsoft oyun departmanını oldukça zor aylar beklediğini gösteriyor. Yillardır 360'ın ürün müdürü olan Peter Moore'un anı bir şekilde EA Sports'un başına geçmesi ne kadar da akıllica bir karar.

Ve Nintendo. Şu anda 360'tan daha az satmış olsa da (360 11 milyon, Wii 8.5 milyon konsol satmış durumda), yeni nesil savaşlarında en iyi konumda olan onlar. Stratejilerini "oyun oynamayanları da oyuncu yapmak" üzerine kurmalarının meyvesini yiyor gibi gözükmektedir. Ancak, kısa zaman sonra HDTV'ler çögümüz için alınabilir fiyatlar seviyesine indiğinde, Wii'yi de bir tehdite bekliyor: Teknolojik anlamda eski kalmak. Ayrıca, yeni oyuncular kazanmak adına Wii Fit, Brain Age gibi bizim anladığımız şekildeki oyun tanımının dışında "ürünlerle" fazlaca önem vermiş gibi görünüyorlar ve şu anda Zelda haricinde "konsol alırdan" bir oyunları yok. Kısa zamanda bu açıklarını kapatmazlarsa, Nintendo Wii'yi de zor günler bekliyor.

Fanatik PC'ciler, "Oooh! Yeni nesil de patladı!" diye göbek atmayı sakın. Üç büyük konsol üreticisinin de zor duruma düşeceğinin bir durum, tüm oyun sektörünü olumsuz etkileyeciktir. Ve adam gibi oyun oynamak için 1500 doları gözden çıkartmak zorunda olduğumuz, akıl almaz sorunlarla uğraştığımız PC'lerimizde de kaliteli oyun bulmakta zorlanabiliriz bu durumda.



Need for speed: Prostreet

"DEVRİMSEL" DİYE DİYE ÖMRÜMÜZÜ YEDİN EA!

[Berkant AKARCAN berkant@level.com.tr]

[C] "ÖNYARGIYI YIKMAK BİR ATOMU parçalamaktan daha zordur" demiş Einstein usta. Ne kadar da doğru söylemiş. Özellikle Electronic Arts gibi mega-tekel-dağıtmacı bir firmayı göz önünde bulundurduğumuzda daha büyük anlam kazanıyor bu tespit. EA'in ilk NFS'yi çıkarmasının üzerinden on üç yıl geçti, oyun endüstrisinde çok şey değişti. Yarış oyunlarındaki çoğu mihenk taşı NFS serisine aittir, bu yadsınamaz bir gerçek. Hatta NFSU en büyük devrimi yapmıştır modifiye ve yarış oyunları konusunda. Bunun en büyük devrimi, NFSU ve sonrasında oyunlarla büyüyen neslin modifiyeli arabalarla yarışırken insanları ezmeye olacak (sosyolog olacak adamım). ProStreet ise EA'e göre serinin en devrimsel oyunu, içerik olarak pek bir şey sunmasa da bize, görsel olarak güzel duruyor.

KIRMIZI SAÇLI HOLLANDALI GOTİK MOTOR

ProStreet konusunda EA'in en büyük iddiası, oyunun görsel modifiyeden çok performans ayarlarına yoğunlaşarak daha farklı bir sürüş deneyimi yaşatacak olması. Performansa dayalı bir oyunda da gerçekliğin tavan yapması gerektiğinden, EA oyunu geliştirme sürecinde çok detaylı testler yapıyor otomobil firmalarıyla. NFS Carbon'da tanıdığımız "Autosculpt" teknolojisi ise artık aracın kasasıyla ilgili ince işçilikle sınırlı kalmıyor, aracın performansını etkileyebilecek mekanik ayarlara da el atıyor. Böylece -bize göre- oyuncular

durdurmadan araba değiştirmek yerine büyük emek harcadıkları araçlarıyla bütünleşip oyuna daha iyi konsantre olabilecek.

ProStreet'te sokak yarışlarıyla haşır neşir olacağız. Dünyanın dört bir yanında gerçekleştirilen hayatı yarış festivalleri ve haftasonu aktivitelerinde, rakiplerimizi yenip "sokakların kralı" rütbesine ulaşmaya çalışacağız. Bu başarıyla ulaşmaya çalışırken eski oyunlardan tanıdığımız drift, drag gibi yarış türlerinin yanı sıra grip, Speed Challenge gibi yeni türlerde de yarışacağız. Oyunun hikaye modunda son iki oyundur karşımıza çıkan taş hatunlu (her eve bir Josie Maran kampanyası devam ediyor) sinematik görüntüler yerine oyun içi motorla hazırlanmış ara sekanslar izleyeceğiz. Detayları tam açıklanmasa da EA'in verdiği bir bilgiye göre yarış içinde yaptıklarımıza bağlı olarak değişen içerik ve motivasyon modelleri

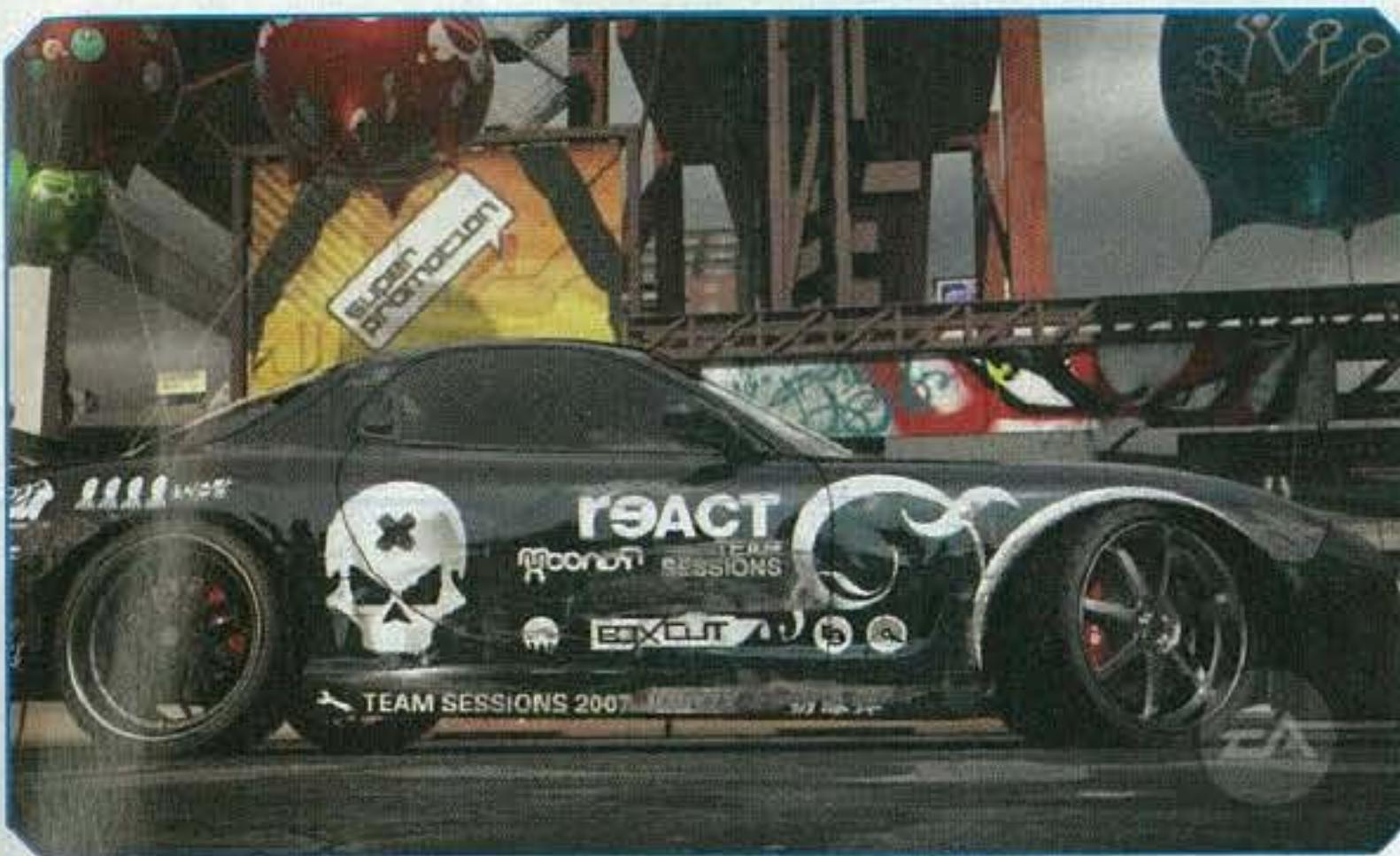
olacak.

SÜRÜ PSİKOLOJİSİ

Detayları çok açıklanmayan başka bir konu da oyunun çok oyunculu modu. Online modun devrimsel olacağı iddia ediş de EA'in bu laflarına karnımız artık tok. Yapılan açıklamalara ProStreet'i online oynayan oyuncular hep bir takım arayışına girecek, böylece oyuncular ister istemez büyülü küçülü topluluklar kuracaklar (oyunların yaygınlaşması ve profesyonel turnuvalarda oynanması bu toplulukların gücüne bağlıdır). Ayrıca hiçbir oyuncunun arabasının aynı olmaması hedefleniyor. Autosculpt teknolojisi sayesinde. Bu da yetmezmiş gibi araçlarınızın yapılmış şemasını çıkarıp internetten paylaşabileceksiniz, böylece aracınızı beğeneler isterlerse geliştirecekler isterlerse olduğu gibi yaratabilecekler.

İşte geldik yillardır istedigimiz





yeniliğe: Hasar modellemesi! Evet, bu sefer aracın camı fırlıyor(!). Dalga geçmiyorum, artık aracın her yeri ayrı hasar alabiliyor. NFS serisi için bir mihenk taşı değerinde olan bu özellik aynı zamanda gerçekçiliği oldukça artırarak oyunun "arcade" yanını belli bir miktar da olsa azaltıyor. EA, bu hasar modellemesini 21,000 poligonluk araç modellerine borçlu. Tabii ki bu hayvani poligon sayısı grafikleri de uçuruyor. Ayrıca görsellik konusunda EA çok çalışmış olacak ki efektler de yeni neslin tüm nimetlerinden yararlanıyor (dumanlar, parçacıklar, yansımalar, vs.).

NFS SERİSİNİN EN BAŞARILI OYUNU OLABİLİR Mİ?

Sonuç olarak EA bu sefer seride başarıyı yakalayacak gibi gözükmek de önyargımızı yıkamıyor iddialarıyla. Eğer dediklerini bu

sefer gerçekleştirirse serinin en başarılı NFS oyunuyla karşı karşıya olabiliriz. Yeni neslin tüm gücünü arkasına alan ProStreet, süper grafikleriyle, potansiyel güzellikte hasar modellemesiyle, hikaye modunda yaptığı değişikliklerle, bizim yaptıklarımıza göre değişen dinamik içeriğiyle, yeni Autosculpt teknolojisiyle, online moda oyuncuları topluluk oluşturmaya itmesiyle Need For Speed serisinde bir mihenk taşı olacağa benziyor. Ama Josie Maran'sız bir NFS oyunu istemiyoruz, geri dön Josie!

BİLGİNİZE

Yapım: EA Canada

Yayıncı: EA Games

Tür: Yarış

Platform: PC, PS2, PS3, PSP, X360, Wii, NDS

Cıktı Tarihi: 31 Ekim 2007



COMPANY OF HEROES ONLINE

TOPARLANIN, ÇİN'E TAŞINIYORUZ

THQ ve Çinli oyun şirketi Shanda Interactive, Company of Heroes'un bir "online-only" versiyonu için işbirliği anlaşması imzaladı geçtiğimiz günlerde. Oyun tıpkı bir devasa online'daki gibi sıradan bir asker olarak başlayıp generallike kadar yükselebileceğimiz, diğer oyuncularla birlikte özel görevlere çıkacağımız ve PvP yapabileceğimiz modlar içerecek. Ama "biz" dediğime bakmayın, sadece Çinli kardeşlerimizi kastediyorum. Çünkü oyunu biz değil sadece Çin'de yaşayanlar oynayabilecek. Elbette bunu sadece bir başlangıç olarak da görmek mümkün. Oyunun Çin'de gördüğü ilgiye bakılarak (Çin'deki oyuncu sayısı bölü 25 hesabıyla mesela) projenin Avrupa'ya da taşınması mümkün olabilir. Yapıcı Relic'in yine ikinci Dünya Savaşı cephelerinden oluşan ama yeni görevler içerecek şekilde üzerinde çalıştığı Company of Heroes Online, 2008'de çıkacak.

YÜKLENİYOR

start

%92

21 AGUSTOS'U TAKVİMİNİZDE İŞARETLEYİNİZ,
HERSEY O GÜN BAŞLAYACAK

PC

TARİH	OYUN	TÜR
AGUSTOS'07		
3 Ağustos	Surf's Up	Spor
10 Ağustos	Two Worlds	RYO
17 Ağustos	Sam & Max: Season 1	Adventure
21 Ağustos	Bioshock	FPS/RYO
28 Ağustos	Medal of Honor: Airborne	FPS
31 Ağustos	Enemy Territory: Quake Wars	Aksiyon

EYLÜL'07

4 Eylül	Medieval 2: Total War - Kingdoms	Strateji
11 Eylül	Hellgate: London	RYO
11 Eylül	Crysis	FPS
14 Eylül	The Witcher	RYO
18 Eylül	Blacksite: Area 51	FPS
18 Eylül	World in Conflict	Strateji
28 Eylül	ArmA: Queen's Gambit	Simülasyon
28 Eylül	Settlers 6	Strateji

EKİM '07

2 Ekim	Empire Earth 3	GZS
9 Ekim	Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	RYO
23 Ekim	Painkiller Overdose	FPS
30 Ekim	Age of Conan	DOO

PLAYSTATION 2

AGUSTOS'07

1 Ağustos	NASCAR 08	Yarış
10 Ağustos	Impossible Mission	Aksiyon
24 Ağustos	Singstar 90's	Müzik
28 Ağustos	Stuntman: Ignition	Yarış

EYLÜL'07

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

EKİM '07

16 Ekim	Innocent Life	RYO
23 Ekim	Crash of the Titans	Aksiyon

Wii

AGUSTOS'07

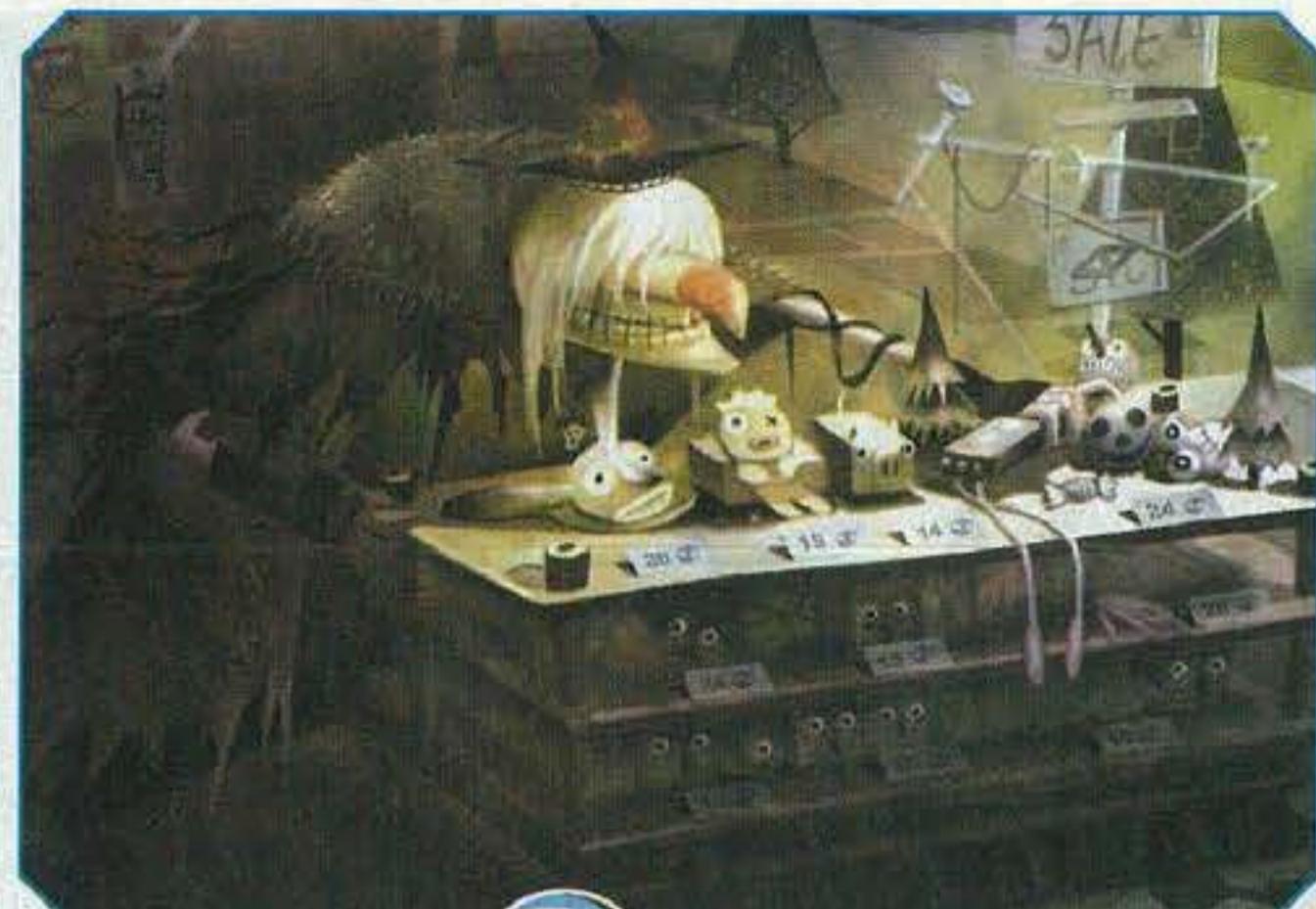
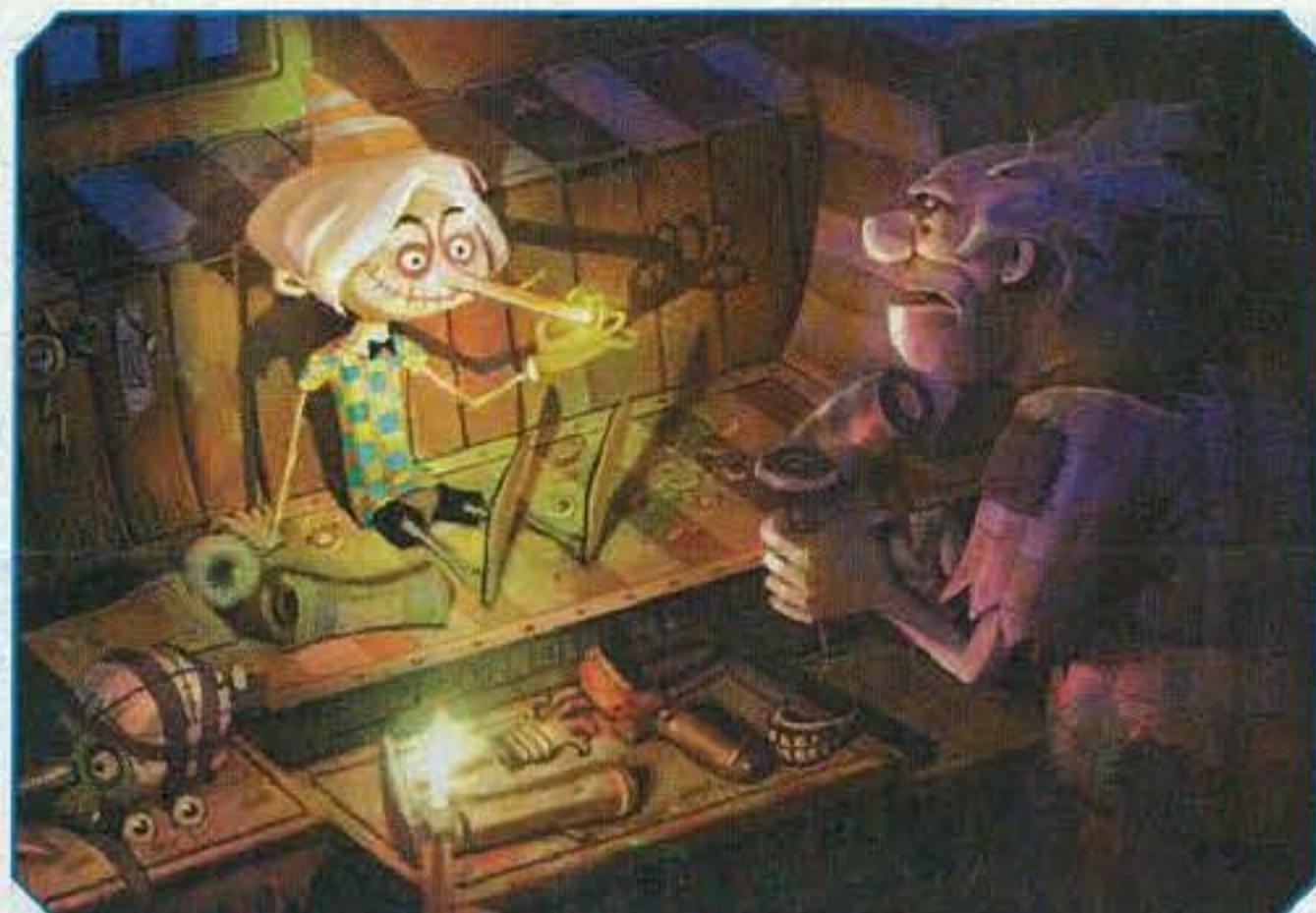
10 Ağustos	Boogie	Müzik
10 Ağustos	Trauma Center: Second Opinion	Simülasyon
24 Ağustos	Madden NFL 08	Spor
31 Ağustos	Cosmic Family	Adventure

EYLÜL'07

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

EKİM'07

5 Ekim	High School Musical	Müzik
19 Ekim	Sea Monsters	Aksiyon
26 Ekim	Code Lyoko	Bulmaca



American McGee's Grimm

KORKU MASALLARININ EN İYİ ANLATICISI TEKRAR SAHNEDE

[ALPAN AYTEKİN]



BUNDAN YEDİ SENE ÖNCÉ
tanışmıştık American McGee's Alice ile. Elinde kanlı bıçaıyla Alice, bildiğimiz Alice Harikalar Diyarında'ki halinden çok farklıydı. Lewis Carol'un 19. yüzyılda yazdığı Alice Harikalar Diyarında adlı eser, kimilerine bir çocuk kitabı, kimilerine göre madde bağımlısı bir matematikçinin tribal yolculukları, kimilerine göre de felsefi bir başyapıtı. Eski id çalışası American McGee, bu esere, devam niteliğinde Viktoria tarzı gotik ve surreal bir yorum getirmiş, oyun kabusa dönmüş harikalar diyarı atmosferi ve Nine Inch Nails'tan Chriss Vrenna'nın müzikleriyle büyük yankı bulmuştu. Alice'in en büyük talihsizliği, "Mature" kategorisine alınması nedeniyle Electronic Arts'in konsollara transferini engellemesi olmuştu.

2006'da çıkan Bad Day L.A. adlı oyunuyla hayranlarını hayal kırıklığına uğratan McGee, şu sıralar 19. yüzyıl Alman masal yazarları Grimm kardeşlerin eserlerinden yola çıkarak Alice'e

benzer bir proje üzerinde tam gaz çalışıyor: American McGee's Grimm. American McGee's Grimm'in pamuk şekeri kaplamalı Disney uyarlamalarından oldukça farklı bir çalışma olacağı su götürmez bir gerçek.

MC GEE'NİN STÜDYOSU

Şanghay'da Spicy Horse adındaki kendi oyun stüdyosunu açan American McGee, bu sefer bütün ipleri eline almak istedğini ve oyunun en az yüzde 40 American McGee barındıracağını söylüyor. Ama arzu eden oyuncular için "No American McGee" modunun olabileceğini, bu durumda American McGee'nin yerini John Romero alacağı için bunun pek tavsiye edilmediğini ekleyerek eski iş arkadaşına da dokundurmadan geçmiyor. Oyunun dağıtımını GameTap adlı firma üstlenecek. Yüksek kaliteli bir grafik motoru kullanılacak Grimm'in tasarım görüntüleri ve logosu geçtiğimiz günlerde yayınlandı. Alice'in muhteşem müziklerini düşünürsek, Grimm'in en merak edilen

yanlarından biri de şüphesiz müzikleri. Müzikler dahil her şeyiyle projeyi içeren yürütmek niyetinde olduğu için üzülerek Chriss Vrenna ile çalışmayağını söyleyen American McGee, projede bütünlük sağlamak için Malezyalı bir ses mühendisiyle çalışıyor.

Bu kadar çok hikayenin tek bir oyunda nasıl sergilenebileceği elbette bir soru işaretü. Ama McGee ona da şöyle bir çözüm bulmuş: Oyun, 30 dakikada bitirilebilen 24 bağımsız bölümden oluşacak. 30 dakika, televizyon kültürünün ve modern temponun zamansal bir şartlanması olduğu için tercih edilmiş. Bu bölüm yapısıyla Sam & Max'e benziyor. Bölümler bağımsız olmalarına rağmen yine de toplamda bir bütünlük arz edecekler. Her bölümde hikayeyi düzeltmek için yapılması gereken görevler olacak.

DÖVÜŞ SİSTEMİ

Oyunun en çok merakla beklenen özelliklerinden biri de dövüş sistemi. Ve bunun yanıtı, oyun tarihinde

ilk defa denenecek bir yöntem: "Silah Olarak Sözler". Örneğin oyuncu, "Yak" sözünü kullandığında bunu bulunduğu ortamda yakıcı bir silah olarak kullanabilecek. Kullanılabilecek sözler, kısa bölüm tasarımının avantajı kullanılarak her bölümde farklı olacak. "Düşman olarak sansür" de başka bir yöntem olarak karşımıza çıkacak. Kafalarda soru işaretleri oluşturan bu dövüş sistemini tüm oyun dünyası gibi biz de merakla bekliyoruz. American McGee's Grimm'in 2008 İlkbaharında çıkması bekleniyor. Oyun büyük ihtimalle PC ve Wii için çıkacak. Grimm Kardeşler'in masal dünyasına American McGee elinin değişmiş hali, yenilikçi sözlerle dövüş sistemi, 30 dakikalık bağımsız bölümleri, yeni grafik motoru, Chriss Vrenna'sız müzikleri ile bu oyun Alice'in unutulmaz tadını verebilecek mi? Bekleyip göreceğiz.

BİLGİNİZE

Yapımcı: Spicy Horse

Dağıtım: GameTap

Çıkış Tarihi: Kış 2008

Sistem: PC, Wii

WEB'DEN SEÇTİKLERİMİZ



www.chip.com.tr

Kardeş dergimiz diye demiyoruz, CHIP'in online sayfası muhteşem oldu. Her gün yenilenen konular ve dosyaları, başka donanım/teknoloji sitelerinin rüyalarında göreceği bir titizlikle işliyorlar. Mutlaka ziyaret edin, bilgisayar hayatınızı kolaylaştıracak bir şey bulacaksınız.



www.lemon64.com

Dinozor oyuncular buraya! Commodore 64 için çıkış tüm oyunlarla ilgili resimler, sohbet odaları, incelemeler ve istemediğiniz kadar nostaljiyi bu sitede bulacaksınız. Bunların bir de Amiga için kardeş sitesi var, "lemonamiga" diye. Daha genç dinozorlar oraya da bakabilir.



watercoolergames.org

Serpil'in hazırladığı "Oyunlar bizi geliştiriyor" dosyasında da bahsettiğimiz, insanları oyunlar aracılığıyla bilgilendirmek gibi bir görev üstelenen bir site. "Eğitim", "sağlık", "politika" gibi bir oyun sitesinde görmeye alışık olmadığımız başlıklar altında onlarca oyun var.

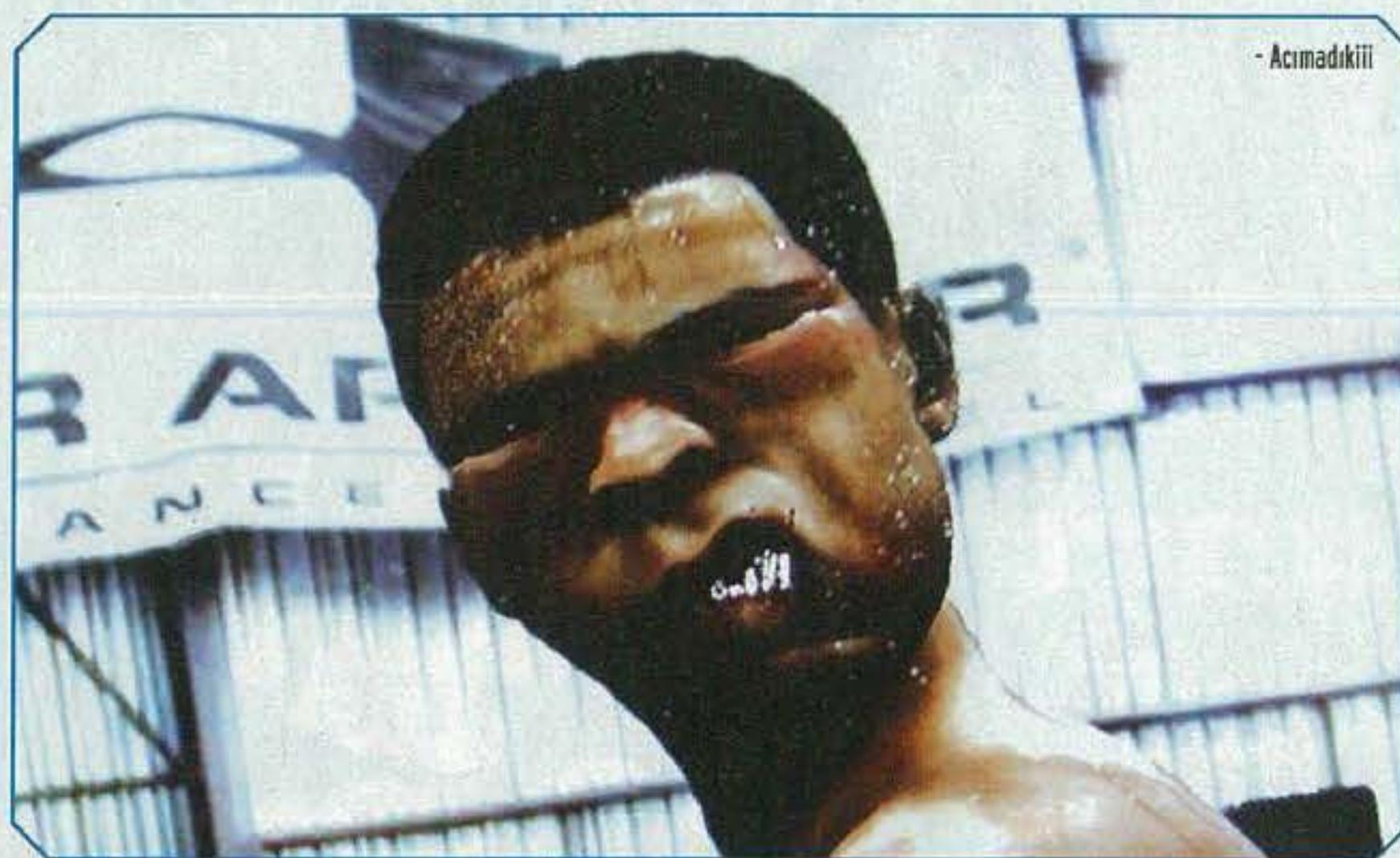


www.meteor.gov.tr

Burada bir devlet sitesinin tanıtımını görmeye şaşırmayın sakın. Üç gün sonraki hava sıcaklığını bilmenin hayatı bir mesele olduğu günümüzde, Türkiye Meteoroloji Enstitüsü'nün sitesindeki inanılmaz detaylı hava tahminleri ve istatistiklere çok ihtiyacınız olacak.



- Acımadıkları



Fight Night Round 3

MUHAMMET ALİ'NİN BİR TÜY SİKLETEN DAYAK YEDİĞİ TEK MAÇ

[BERKANT AKARCAN berkant@level.com.tr]

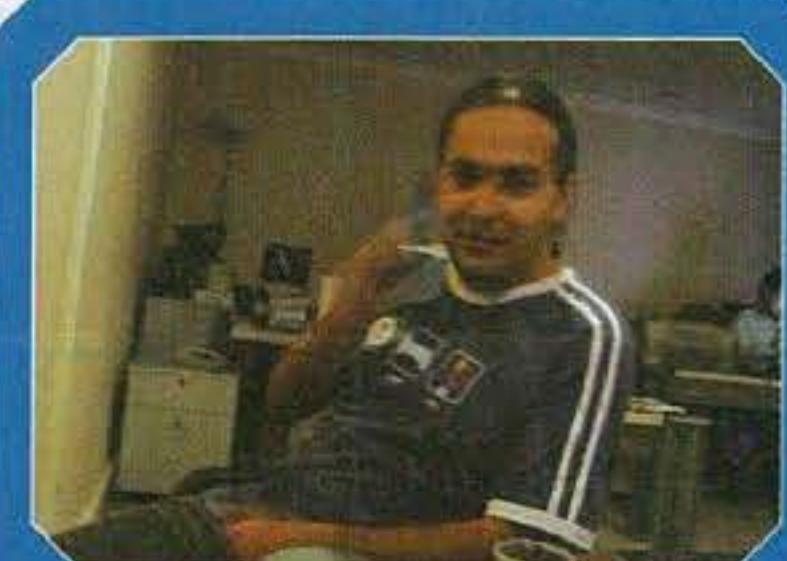
NE KADAR SAVAŞMAYIN SEVİŞİN DEDİYSEK DE dinletemedik gençlere, hala hunharca birbirlerini zedeleyen oyuncular oynuyorlar. Kan gövdeyi götürüyor, dişlikler, tükürükler, salyalar sümükler havada uçuşuyor. Ama neden öyle diyorsunuz ki, oyuncular hep şiddete sevkeder insanı zaten. Televizyonda hiç boks maçı, A1 maçı, hele hele UFC maçı yok (WCW, WWE'ye saygımız sonsuz, ben hala sosisçi hakem Richard'i ararım). Gençler şiddeti oyundan öğreniyor yahu. Olmaz böyle şey, sevişin oğlum ne diye birbirinize vuruyorsunuz? Tamam belki kafanıza aldiğiniz darbelerden şuursuz bir hale gelip "ben niye buradayım, niye vuruyoruz ki abi birbirimize, size baba diyebilir miyim" diyebilirsiniz ama bu sevişmeniz gerektiği gerçeğini değiştirmez. Ama işin suyunu çıkartmayın, sevişin dediysek de bütün maç boyunca birbirinize sarılmayın, yarı çıplak kaslı iki erkeğin birbirine sarılması hiç de hoş durmuyor açıkçası. Sözüm sana sevgili Muhammed Ali. Yapma canım... Yapma arkadaşım...

O, bu sözleri söyleken gökten o sırada üç yeni nesil konsol düştü. Biri Nintendo Wii, biri Microsoft Xbox 360, biri de Sony PlayStation 3. Berkant Scofield o sırada sırtındaki Fight Night Round 3 diskini paralel evrendeki Levelost adasında Sylarkane abimizin yardımlarıyla dövmesinden süküp gerçege dönüştürdü. Adadaki 360 yandığından, Wii ise 23. kez kaybolduğundan oynanabilir tek konsol PS3'tü. Ortamda ikinci Sixaxis'i arama çalışmalarına başlandı, üç yeni ambar bulundu ama Göker sağ olsun cebine attığı (!) Sixaxis'i dört gün sonra çıkardı.

Önce Tuğbek, Sinan'ın kafasına Sixaxis'i attı ve kavga çıkışmasına sebep oldu. Göker'i de aralarına almalarıyla ilk grup Tuğbek, Sinan ve Göker'den (TSG) oluştu. İkinci grupta

ise adanın diğer ziyaretçileri Jesuskane, Berkant ve Volkan'dı (JBG). Lostie grubu TSG, The Others grubu olan JBG'ye saldırımı planlıyor ancak aralarında dövüşmekten buna fırsat bulamadılar. İlk maçta Tuğbek, Sinan'ı dövdü. Buna sinirlenen Sinan, Göker'e saldırdı ve maçı aldı. Grubun birinci ve ikincisini belirlemek üzere yapılan son maçta ise ağırsıklet boksör seçilen Tuğbek, artistlik olsun diye hafif sıklet boksör seçilen Göker'in kafasına kafasına vurarak, grup birincisi oldu. Bu sırada ikinci Sinan'dı.

The Others grubu JBG'de ise birinci belliymişti; Jesuskane. Volkan ve Berkant ikincilik için mücadele edeceklerdi. Ama o da ne, aylardır evde FNR3 oynayan Jesuskane, bir puan farkla Berkant'a yenildi ilk maçta. Hızını alamayan Berkant, Volkan'a meydan okudu ancak bu onun için iyi olmadı. Zira elli ilk maçta yorulmuştu ve hızlı hareket edemiyordu. Volkan faturayı yazdığında iki puanlık bir fark vardı maç sonunda Volkan lehine. Böylece bu grupta her şey son maça kalmıştı. Jesuskane yanlışlıkla, her zaman seçtiği De La Hoya adlı boksörü seçmek yerine adı sanı belli olmayan bir boksör seçti. Lâkin ofiste kiler buna rağmen Jesuskane'in kazanacağından emindi, zira altınızdaki araba ne olursa olsun önemli olan şofördür...



LevelCup 2007

İSİM	BU AYKİ PUANI	TOPLAM PUAN
VOLCAN	8	30
BERKANT	4	28
TUĞBEK	6	24
ERDEM	4	18
SİNAN	2	18
JESUSKANE	2	12
ERDEN	0	10
GÖKER	2	10
MEHMET	0	8
FARUK	0	6
SERHAT	0	6
BURAK	0	4
EREN	0	4
SERPİL	0	2
OLGAY	0	0

...diye düşünüyordu herkes. Kazın ayağını öyle olmadığı maç sonunda Jesuskane'in havlu atmasıyla anlaşıldı.

Böylece yarı finale çıkanlar Tuğbek, Sinan, Berkant ve Volkan olmuştu. Çapraz eşleşmeler sonucu Volkan Sinan'la, Berkant da Tuğbek'le oynayacaktı. İlk maçta ringde yerlerini alan Sinan ve Volkan müsabakasında çetin ve dengeli bir dövüş yaşandı. Kan gövdeyi götürdü, dişlikler fırladı ve sonunda Volkan, gerçek hayatı dövmeye gücü yetmeyeceği Sinan'ı puanlarla yenmeyi başardı. Açık dövüşçüler adaya pizza söyleyip (Lost adasına pizza sipariş etmek, süper fikir) enerji topladılar ve turnuvaya yağlı elliyle devam ettiler. Yarı finalin ikinci maçı Tuğbek ve Berkant arasındaydı. İkisi de saha koşullarından çok muzdarip oldular, Sixaxis durmadan elliinin arasından kayıyordu. Sonuç olarak Tuğbek, Berkant'ı yendi. Bunun en büyük nedeni, adada bulunduğu süre içinde Tuğbek'in durmadan FNR3 çalışmış olmasıydı. Ayıptır.

Yarı final maçlarının ardından finalin adı belli olmuştu: Tuğbek Volkan'a karşı. Final adına yakışmayacak bir maç oldu, yavandı, vasatı geçemedi. Sonuç olarak Volkan, konsollardaki tecrübesini konuturarak Tuğbek'in ağını yüzünü morarttı.

Bir sonraki LevelCup'ın Go-Kart olması planlanıyor. Tuğbek ise bu fikre muhalefet. "Her şeyi de LevelCup'a bağlamayalım, gidelim, paşa paşa yarışalım" diyor. Önümüzdeki maçlara bakacağız. Bu hakemlerle olmuyor, istifa etsin müdüriyet!

FOTOFİLİ

BÜYÜK RESİMLER,
KÜÇÜK İLK BAKIŞLAR

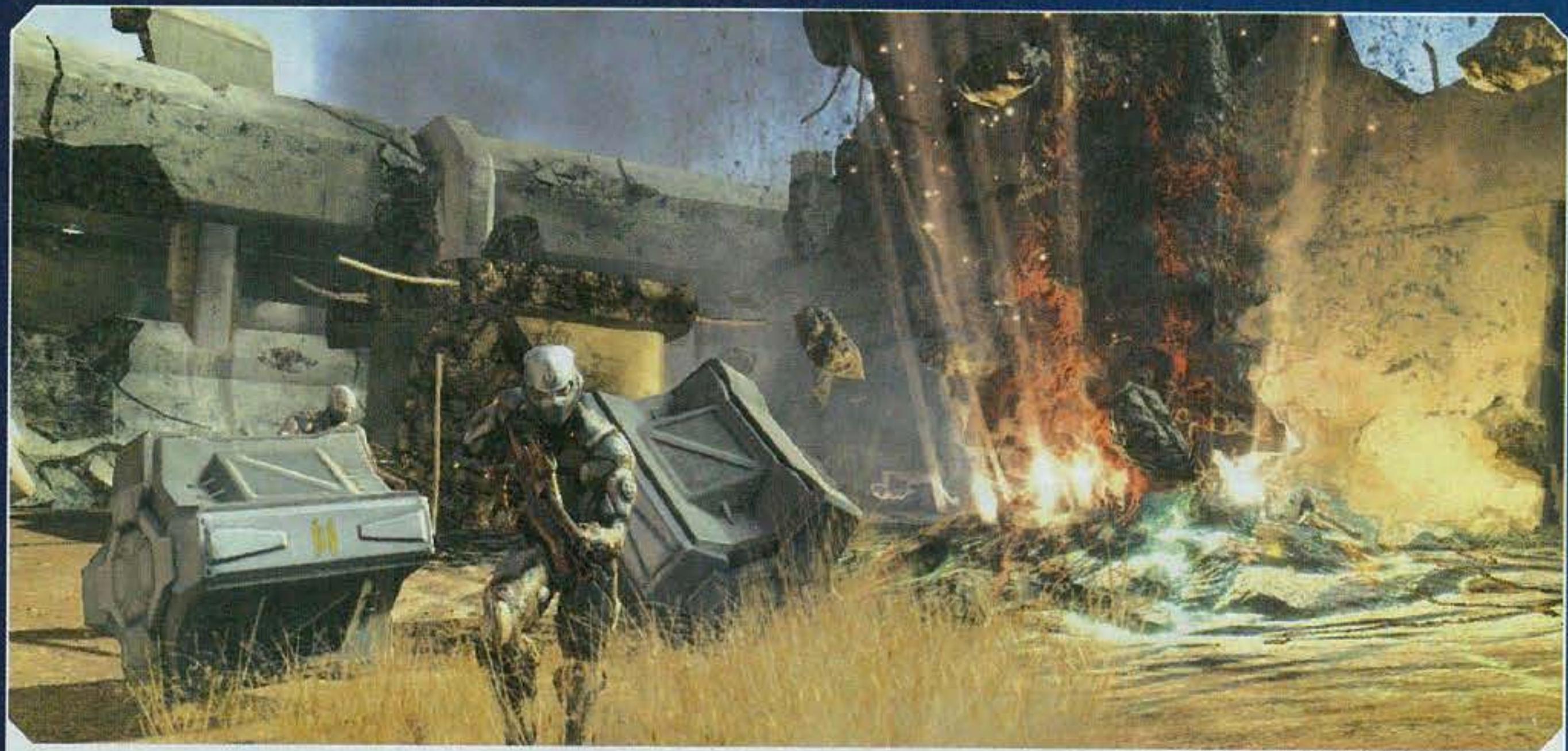
BIOSHOCK

Baktığımız bu şey gerçekten bir ekran görüntüsü mü? Evet ama sadece bir ekran görüntüsü değil. Yılın en iyilerinin çıktıği sonbahar sezonunu açacak olan öncüye bakıyorsunuz. Çıkmasına tam bir ay kala Bioshock'un özelliklerini anlatacak değilim. Sadece resimdeki küçük kızın son birkaç aydır oyunsuzluktan kurumuş, depresyondan gözleri morarmış oyuncuları, kafasını oksamaya hazırlanan elin de "nihayet bir kurtarıcı" rolündeki Bioshock'u temsil ettiğini düşünelim. Bir Zen anı...

PLATFORM: PS3, Xbox 360

HEYECAN METRE

5



FRACTURE

Nerede o eski felaket senaryoları... Ülkeleri şirketlerin yönettiği ve belli bir husumetten dolayı iki dev şirketin birbirine girdiği, dünya savaşının patladığı bir gelecekte geçen bu senaryolarda her şey çok net ve kolaydı. Ama bir de Fracture'a bakıyorum; küresel işinma, DNA transferleri, genetik-sibernetik savaşı, Doğu ve Batı Amerika arasında "müttefik" savaşı, terörizm... Böyle gidiyor bu hikaye. Yani daha biz oynamadan her şeyin sonuna gelinmiş, o saatten sonra neyi

kurtaracağız belli değil.

Hikâyesi milyon tane detay içeren Fracture'in oynanışı konusunda durum farklı. Çok özel bir nano-teknoloji silahları kullanan adamımızın cebinde yer şekillerini değiştiren tektonik bombalar da var. Yerde devasa kraterler açan, etraftaki her şeyi içine çekip sonra savuran bu acaip silahlar savaş alanını yeniden şekillendiriyor. Oyunu LucasArts yayınlıyor. PLATFORM: PS3, Xbox 360

HEYECAN METRE

3

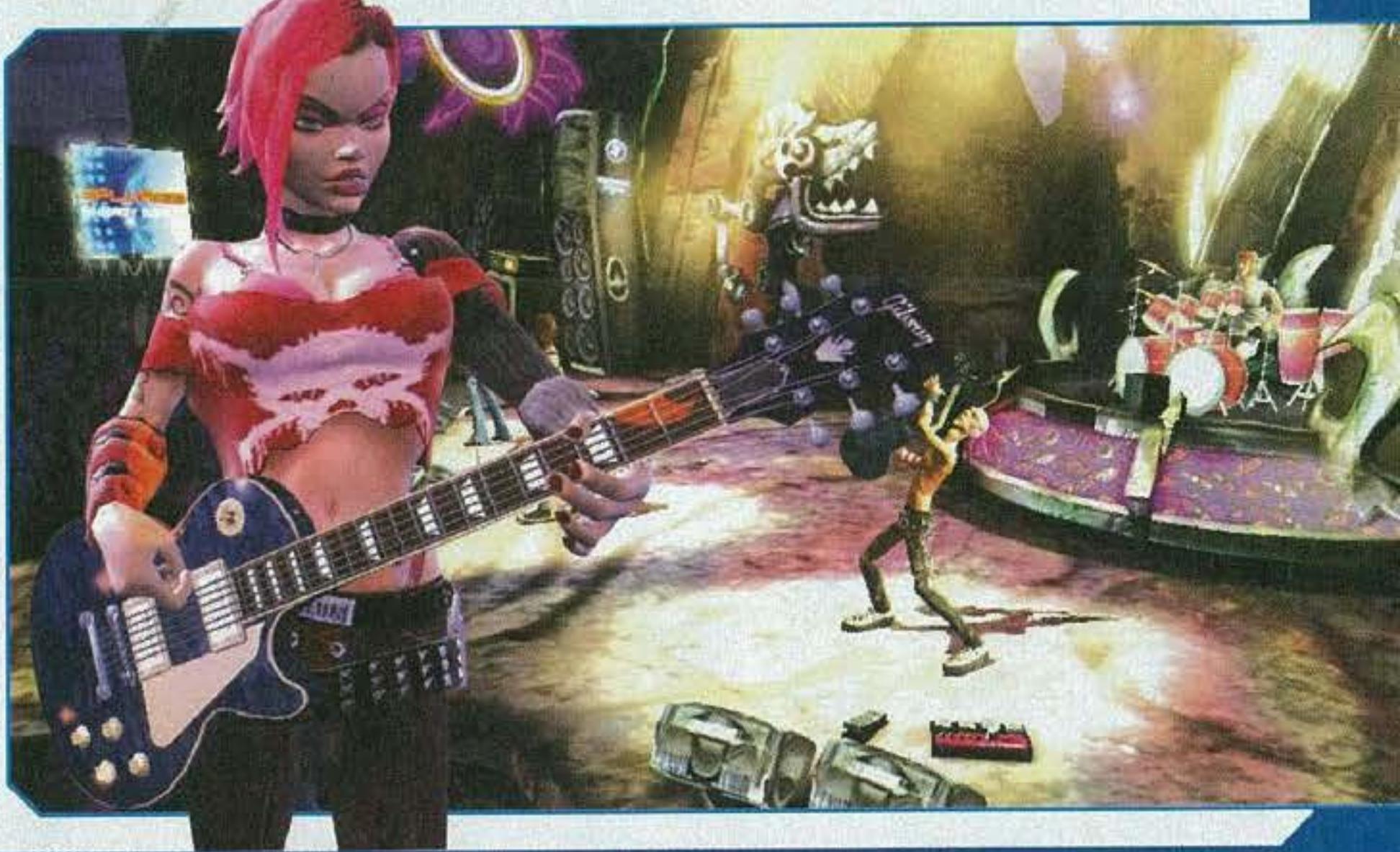
GUITAR HERO 3: LEGENDS OF ROCK

“Çalışan bir şeyi tamir etmeye kalkma”. Son yılların en iyi çıkış yapan yapımcı firması Harmonix, Guitar Hero 3'te işte bu kuralı destur edinmiş. Guitar Hero 2 zaten mükemmel, oynanışı etkileyeyecek her şey oyunu bozacaktı. Oyuna yeni ismini veren önemli bir yenilik var: Guns'n'Roses'ın gitaristi Slash gibi Rock efsaneleri bazen sizi düelloya davet edecek. Ve sahnede, binlerce hayranınızın önünde, bu efsane isimlere karşı gitar solosu atacaksınız. Yeni oyundaki repertuarınız tam 45 parçadan oluşuyor. Rolling Stones, KISS, Beatie Boys, Muse, Alice Cooper, Pearl Jam gibi “baba”lardan oluşan şarkı seçkisi, en ilgisiz Rocker'ı bile yerinden hıpatmaya yetecektir.

PLATFORM: PS2, PS3, Wii, XBox360

HEYECAN METRE

4



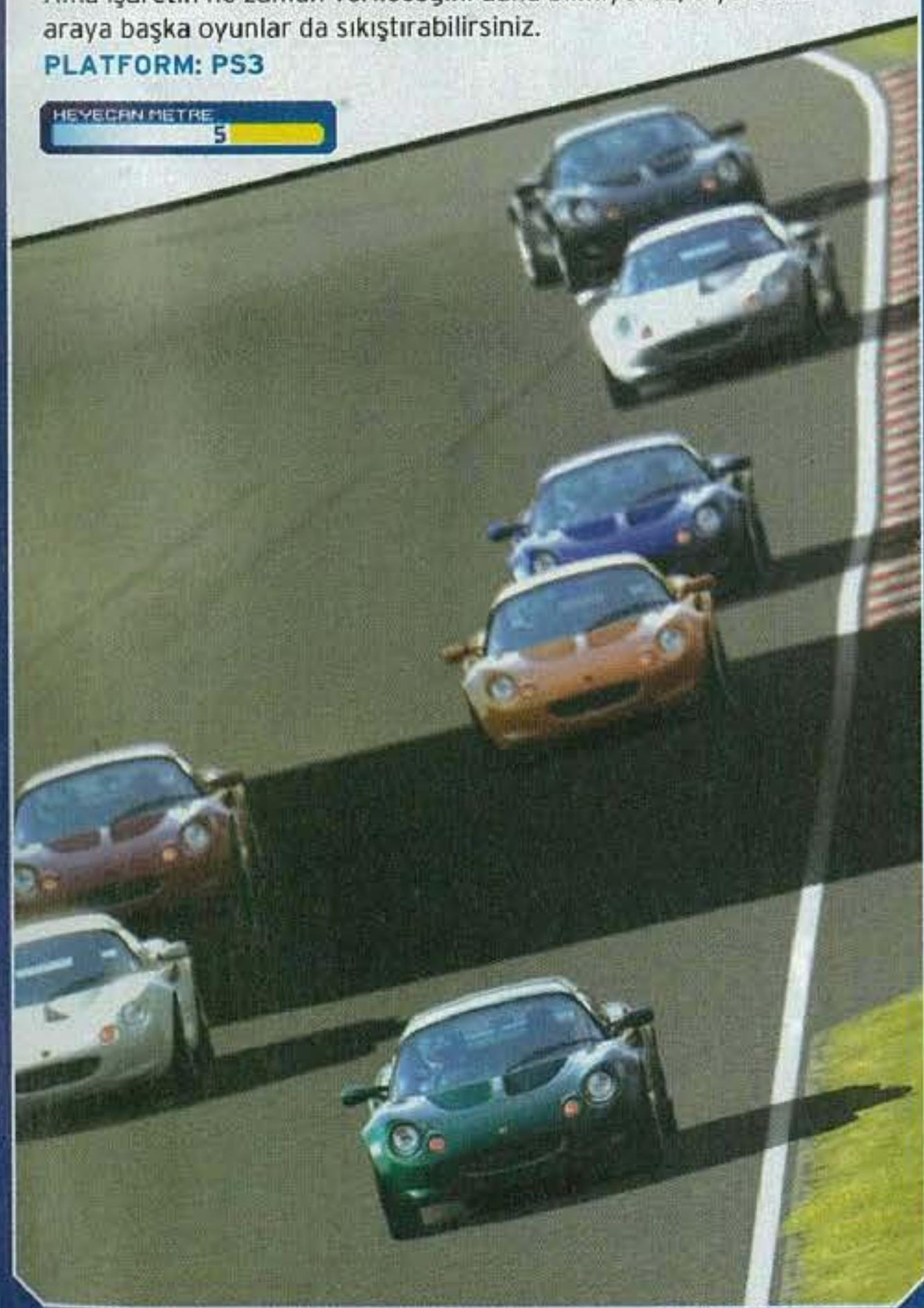
GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

Yayınladığı tek pistlik Gran Turismo HD demosuyla “yaptıklarımız, yapacaklarımıza garantisidir” mesajı veren yapımcı Polyphony, oyun tarihinin gerçeklik hissini her anlamda en iyi veren yarı oyununu hazırlıyor. Bu konuda pek bir şüphemiz yok çünkü oyun içi videolarını izledik, GT HD'yi oynadık ve oyundan esen rüzgarı yedik. PS3'ü olanlar evlerini pitstop'a çevirsin, lastikleri kontrol etsin ve yarışa başlamak için yeşil ışığı beklesin. Ama işaretin ne zaman verileceğini daha bilmiyoruz, o yüzden araya başka oyunlar da sıkıştırılabilirsiniz.

PLATFORM: PS3

HEYECAN METRE

5



METAL GEAR ONLINE

Subsistence'in PS2'de, MGS Portable Ops'un PSP'deki online başarısı Konami'yi bu işi biraz daha ciddiye almaya iknâ etti çünkü “halk bunu istiyor”du. PS3'e çıkacak olan Metal Gear Online'in SOP adlı takım bilgi sistemi ve 16 oyuncuya kadar destek veren online çarışma senaryoları, şimdilik en çok altı çizilen iki konu. Geçtiğimiz günlerde Tokyo'da Kojima tarafından hayranlarına tanıtılan Online'in grafikleri duyduğumuzu göre MGS4'ten de iyi görünüyormuş... Ama biz inanmadık.

PLATFORM: PS3

HEYECAN METRE

5



UNIVERSE AT WAR

Şu sıralarda kapalı betası başlayan Universe At War, Empire At War'un yapımcısı Petroglyph'in yeni oyunu. Savaş alanı olarak dünyayı seçmiş olan dört uzaylı süper güç (seni seçtim Pikaçuuu!) ve onların arasında tost olmaktan başka çaresi kalmamış insanlık çarpışıyor. Ama insanlar iki tarafın da “besin kaynağı” olduğu için, daha çok dişlere keman kaldırıyorlar. Oyundaki birimlerin oyun sırasında anında geliştirilip/mutasyona uğratılarak yeni birimlere dönüştürülebilmesi, savaşın ve stratejinin oldukça dinamik olacağını gösteriyor.

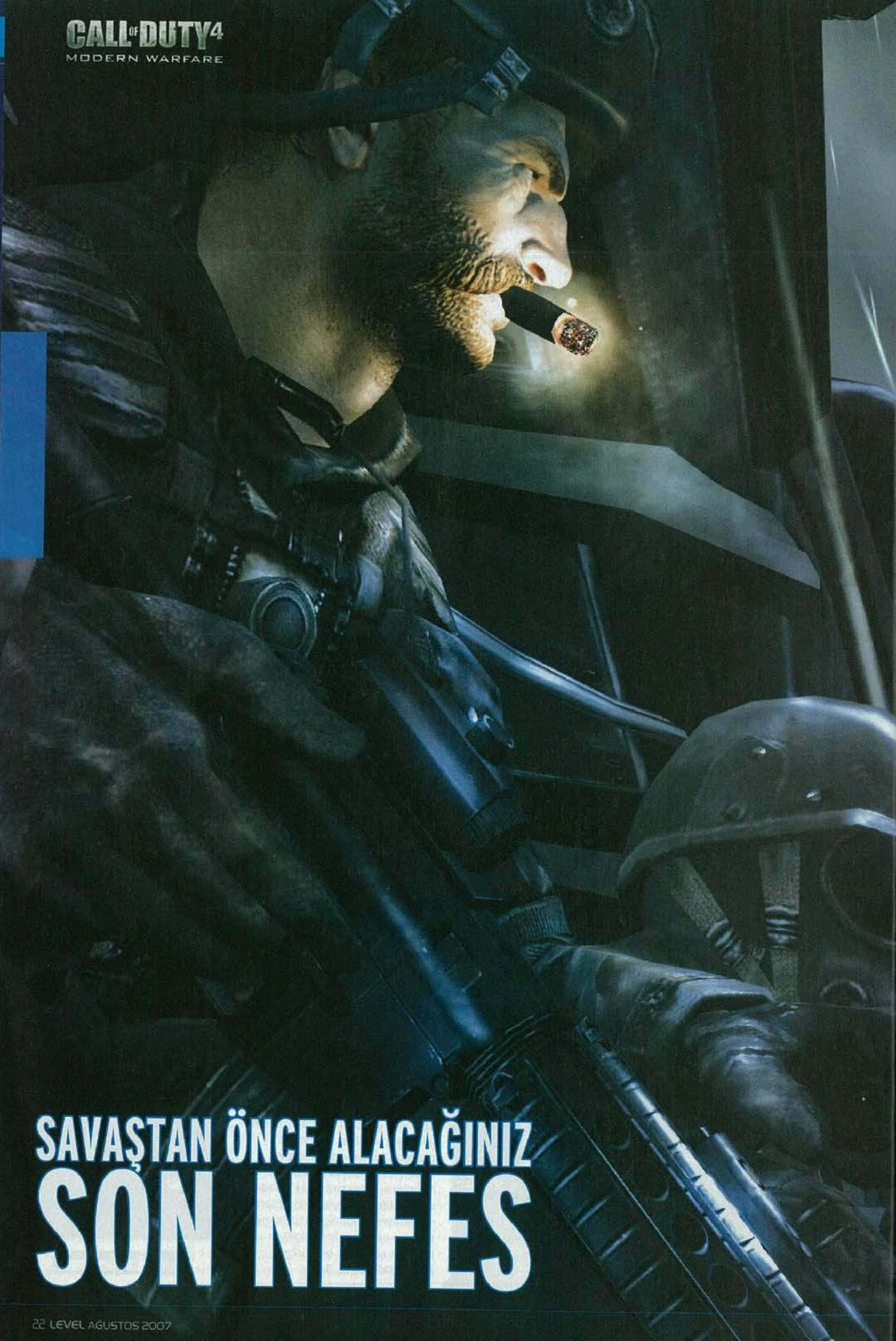
PLATFORM: PC, 360



HEYECAN METRE

3

CALL OF DUTY⁴
MODERN WARFARE



A close-up, low-angle shot of a soldier's face. He is wearing a dark gas mask with a filter canister. He has a mustache and is looking slightly upwards and to the right. A single cigarette is in his mouth, with smoke rising. He is wearing a dark, possibly black, military uniform.

SAVAŞTAN ÖNCE ALACAĞINIZ
SON NEFES



CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

JESUSKANE jesuskane@level.com.tr

GERÇEK SAVAŞA HAZIR MISİN?

HAZİRAN SAYIMIZDA KEŞİF BİRLİĞİMİZ

Call of Duty 4 topraklarında ilk araştırmalarını yapmış ve ele geçirdiği bilgileri sizlerle paylaşımdı. Ancak ne savaşın boyutu, ne de gidişatı hakkında pek fazla veri edinememiştik. Serpil'in dediği gibi taşın altına elimi sokmuşum sokmasına ama kafama inmek üzere olan koca kaya parçasını görememişim.

Call of Duty 4 zaten heyecan metremizin ölçüm değerlerinin çok üstündeydi, ama elimize geçen son bilgilerle yeni neslin tek özelliğinin görsellik olmadığını ispatladı.

Call of Duty oyunları birer klasikti. Yine de konsollara çıkan son CoD oyunu biraz kabak tadı vermişti, çünkü her oyuncu gibi 2. Dünya Savaşı oyunları bizleri de sıkımsıtı. İlk iki oyunun yapımcısı Infinity Ward bunun farkında olacak ki Call of Duty oyunlarını günümüze taşımak için kolları sıvadı.

CALL OF DUTY'DE HİKAYE Mİ? İNANMIYORUM!

Oyun dünyasında yeni nesil dönemi başlayalı bir hayli oluyor. Yeni teknolojilerin nimetlerinden faydalanan oyunları bir bir raflarda görmeye başladık. Daha iyi grafikler, daha gerçekçi fizik motorları derken ortaya "yeni nesil eşittir görsellik" gibi gayet gereksiz bir denklem çıkmaya başladı. Yeteri kadar oyunu gördükten sonra zaten muhteşem grafikler anlamını yitirmeyecek mi? Call of Duty 4'ün görsel açıdan diğer yeni nesil oyunlardan bir eksiki olduğunu söylemek güç. Hatta belli konularda fazlaca başarılı. Benim açısından oyunun en büyük olay ise serinin önceki oyunlarının aksine doğru dürüst bir senaryo

ile geliyor olması. Önceki oyunlarda farklı cephelerde savaşan askerlerin başından geçenleri deneyimliyor, bir sonraki bölümde ise bambaşka bir mekanda bambaşka bir insanı kontrol ediyorduk. Bu farklı olaylar hiçbir şekilde birbirine bağlanmıyor, oyun sona erdiğinde ne askerlerin isimleri kalyordu aklimızda ne de arkadaşlarının.

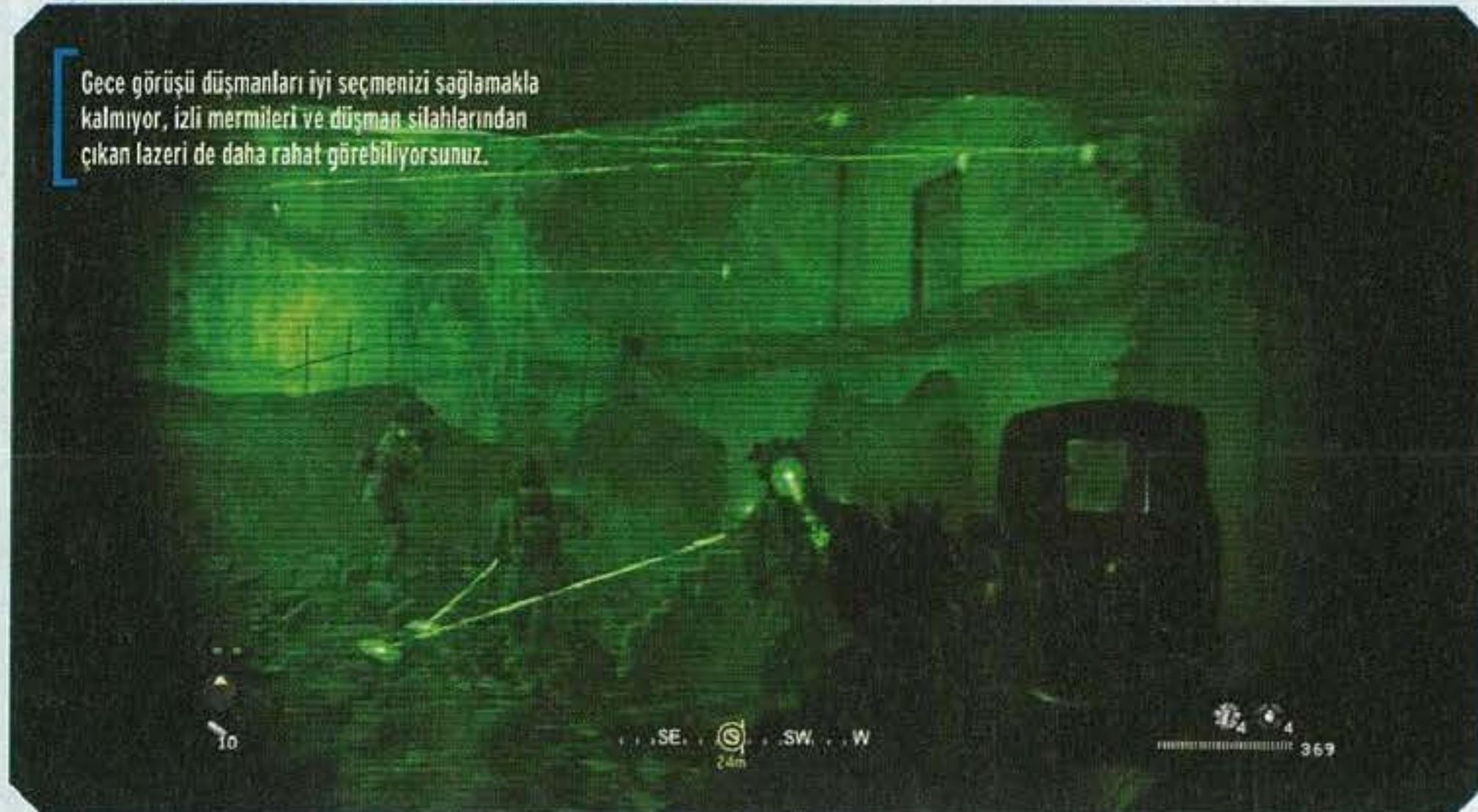
Call of Duty serisinde ilk kez Modern Warfare sağlam bir senaryo ile geliyor. İngiliz SAS ve Amerikan Force Recon Marines timlerinin farklı gibi görünen hikayelerinin ortak bir noktada buluşması ve bu noktadan sonuca doğru ilerlemesi söz konusu. Kötü adamımızın adı Zakhaev. Zakhaev arkasındamafya ve zengin Rus iş adamlarının desteği ile Stalin Rusya'sını yeniden canlandırmaya çalışıyor. Aldığı maddi destek sayesinde modern ekipmanla, silahlara ve askeri bir güce sahip. Rusya da başlattığı sivil savaş dış güçlerin ilgisini çekmeye başlayınca, Zakhaev Al-Assad isimli dostunu devreye sokuyor ve Orta Doğu'da karışıklık çıkartıyor. Yemi yutan dış güçler de (Amerika hali ile, amaaan petrol, canıuum petrol) Orta Doğudaki karışıklığın, aslında bir dikkat dağıtmaya yöntemi olduğunu çok geç fark ediyorlar.

KARABORSA KELES

Ei altından silah sattığı günlerden beri Zakhaev'i izleyen İngilizler ise Rusya da yılanın başını kesmek için uğraşıyor. SAS birimleri ile oynadığımız bölümler daha çok gizliliğe önem verilen operasyonlardan oluşuyor. Yukarıda dediğim gibi işin en güzel yanı iki farklı noktada başlayan hikâyeyin bir bütüne bağlanması. Kontrol ettiğimiz karakterlerin ve takım arkadaşlarımızın da eskisine göre çok daha gerçek ve >>

CALL OF DUTY 4

Gece görüşü düşmanları iyi seçmenizi sağlamakla kalmıyor, izli mermileri ve düşman silahlarından çıkan lazeri de daha rahat görebiliyorsunuz.



COD4 VE YENİ NESİL SAVAŞLARI

Günümüzde geçen bir CoD oyunu yapmak yapımcıları zorlu kararlar vermek zorunda bırakıyor. Eldeki verileri bir araya getirdiğimizde, verilen kararların hep yerinde olduğunu görmek oyuncuları sevindiriyor. PC ile birlikte Xbox360 ve Playstation3 içinde yapılan oyun bu platformları aynı online ortamda buluşturmayarak yerinde bir karar veriyor. Infinity Ward klavye fare ikilisine karşı gamepad kullanıcılarının pek bir şansı olmayacağı, konsol FPS'lerinde sıkça kullanılan auto-aim sisteminin de PC kullanıcılarına karşı haksızlık olacağını hesaba katmayı bilmış. Xbox360 sahipleri oyunu Xbox Live üzerinden 12-16 kişiye kadar sunucularda oynayabilecekler. PC kullanıcıları ise 32 kişilik sunucularda çarpışırken, sunucu açabilme şansına sahip olacaklar. Ekip ayrıca tek tık ile seçtiğiniz modun oynandığı, dolu sunuculara bağlanmanızı sağlayan bir sistem geliştirmiştir. Böylece bir oyuncu sunucuya terk ettiği anda bir diğer onun yerini doldurabilecek. Bu yönlendirme sistemi sayesinde saatlerce sunucu listelerini tazemekten de kurtulacağınız gibi görünüyor.



Yakındaki objelerin bulanıklaşmasını sağlayan bu efekt gerçekliği perçinliyor.

DİZLERİ ÜSTÜNE KAPAKLANDIKTAN SONRA ÖNÜNDEKİ MASAYA SAVRULURKEN ELLERİ İLE ÇARPIŞMAYI HAFİLETMEYE ÇALIŞTI.

» kendilerine göre bir hikâyeleri olması da oyunun başka bir artısı. Ana senaryoyu takip ederken yer yer karakterinizin flashbacklar yaşayacak ve bu flashbacklar de oynanabilir olacak. Modern savaşın nimetlerinden sadece sokak aralarındaki çarşışmalarda ya da

gizli görevlerde sessiz sedasız iş görmemize yarayan alet edevattan yararlanmıyoruz elbette. Senaryoda yaptıklarımız dramatik bir şekilde dünya haritasını da şekillendirecek.

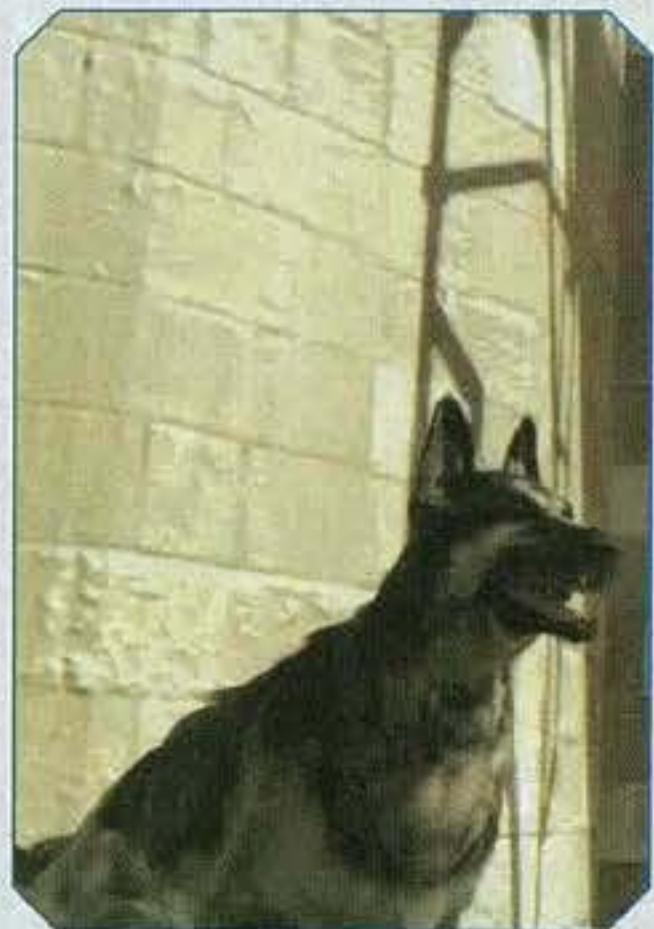
SİS VE DUMAN

Yapımcılar ışıklandırmanın gerçekçilik ve atmosfer konusunda

çok önemli olduğuna inandıkları için, oyunun tüm grafik alt yapısı bittiğinden sonra oturup aylarca gelişmiş ışıklandırma efektleri üzerine çalışmışlardır. Efektler göz alıcı olsa da dikkatimi çeken en önemli nokta fizik motoru oldu. Bir çok oyunda düşmanların ya da karakterimizin ruhunu teslim ettikleri anlarda sanki eklemeleri yokmuş gibi yerlerde yuvarlandığını, saçma sapan şekillere girdiğini görürüz. CoD4'te durum bunun tam aksı. Ekranda gördüğümüz her şey gayet somut. Oyunun alfa versiyonundaki bir sahnede, kaptan köşkündeki düşmana kurşunlar isabet ettikçe vücudunun nasıl sarsıldığını, dizleri üstüne kapaklandıktan sonra, önündeki masaya savrulurken elleri ile çarpışmayı hafifletmeye çalıştığını ve sırt üstü yığılırken tüm eklemlerinin nasıl gerçekçi hareketler yaptığınet net görebiliyoruz. Yapay zekâının da işin içine girmesi ile oyunda ki tüm karakterler eklem sahibi kuklalar olmaktan çıkıyor. İlk Force Recon görevinde gemiyi basarken tim elemanlarının belli bir düzene hareket etmesi, birbirlerini koruyarak ilerlemeleri ve koordineli saldıruları dikkatlerden kaçmıyor. Ciddi anlamda işlev kazandırılan ses ve duman bombası gibi ekipmanları da gayet etkili bir şekilde kullanıyor yapay zeka. Telsiz konuşmalarının yanında el işaretleri ile de sürekli iletişim halindeler. Kan olayı pek fazla abartılmamış. Ancak savaşın vahşeti ve modern silahların yıkıcılığı apaçık gözler önüne serilmiş.

Piyadeavaşlarına yoğunlaşan CoD4 dengeleri koruyabilmek adına araç barındırıyor. Ancak tek kişilik oyunda bol bol araçların tepesine çıkıp ağır makineli tüfekle kurşun yağıdılmamıza imkân tanıyor. Ayrıca helikopter de kullanacaksınız. Hafif ve ağır silahlardan oluşan envanterimiz yine eklenen bazı

Her ne kadar öyle gözüke de Call of Duty'nin Irak savaşıyla bir ilgisi yok. Oyunun hikayesi tamamen kurgusal.





Çoklu oyuncuda o sol üst köşedeki radarı edinmek için önce kryim yapmanız gerekecek.

You killed by Test 001

yeni özellikler ile renkleniyor. Deep Impact sistemi sayesinde çevreye hasar verebiliyor, silahımız yeteri kadar güçlü ise duvarların arkasında ki düşmanları bile vurabiliyor. Alan etkili ve oldukça yıkıcı silahlarımız da mevcut. Yıkılabilir alanlar dışında çevredeki araçlar da imha edilebiliyor. Özellikle Orta Ddoğu görevlerinde sıkı çarpışmalar, bol dumanlı ve patlamalı geceler bizi bekliyor. Self-Shadowing teknolojisi ile iyiden iyiye gerçekçi duran karakterler oyunun atmosferini körüklerken yazının başında bahsettiğimiz karakterlerdeki derinliği de sağlıyor. Ekipimizdeki her askeri daha bir kanlı canlı gördükçe modern savaşın kaosuna daha bir duygusal yaklaşmamız olası. Company of Heroes oynayan Sinan gibi hissedip (yufka yanı), karşımızdaki düşmana ateş etmeden iki kere düşünemeziz anlar olabilir.

DİZİ FILM TADINDA

Oyunun yaklaşık 30 günlük bir süreci anlattığını belirten Infinity Ward, çarpışmaların mümkün olabildiğince sinematik olmasına çabalamış. 24 dizisi tadında bir

oyun yapmak istedik diyorlar ve bunun en büyük zorluğun bu sahneleri yaratmak olduğunu ekliyor. "Oyuncunun olan bitene hangi noktadan bakacağını, şahit olacağını bilmemize imkân yok bu yüzden Üstünde en çok uğraştığımız konulardan biriydi bu" diyor Grant Collier. Ekipin bu sözlerden sonra dile getirdiği başka bir önemli konu da orta doğu senaryosunun Irak Savaşı ile bir alakası olmadığı, sadece Orta Doğu temasının kullanıldığı. Oyunun senaryosu ve olaylar tamamen kurgudan ibaret.

MODERN SAVAŞ OYUNU

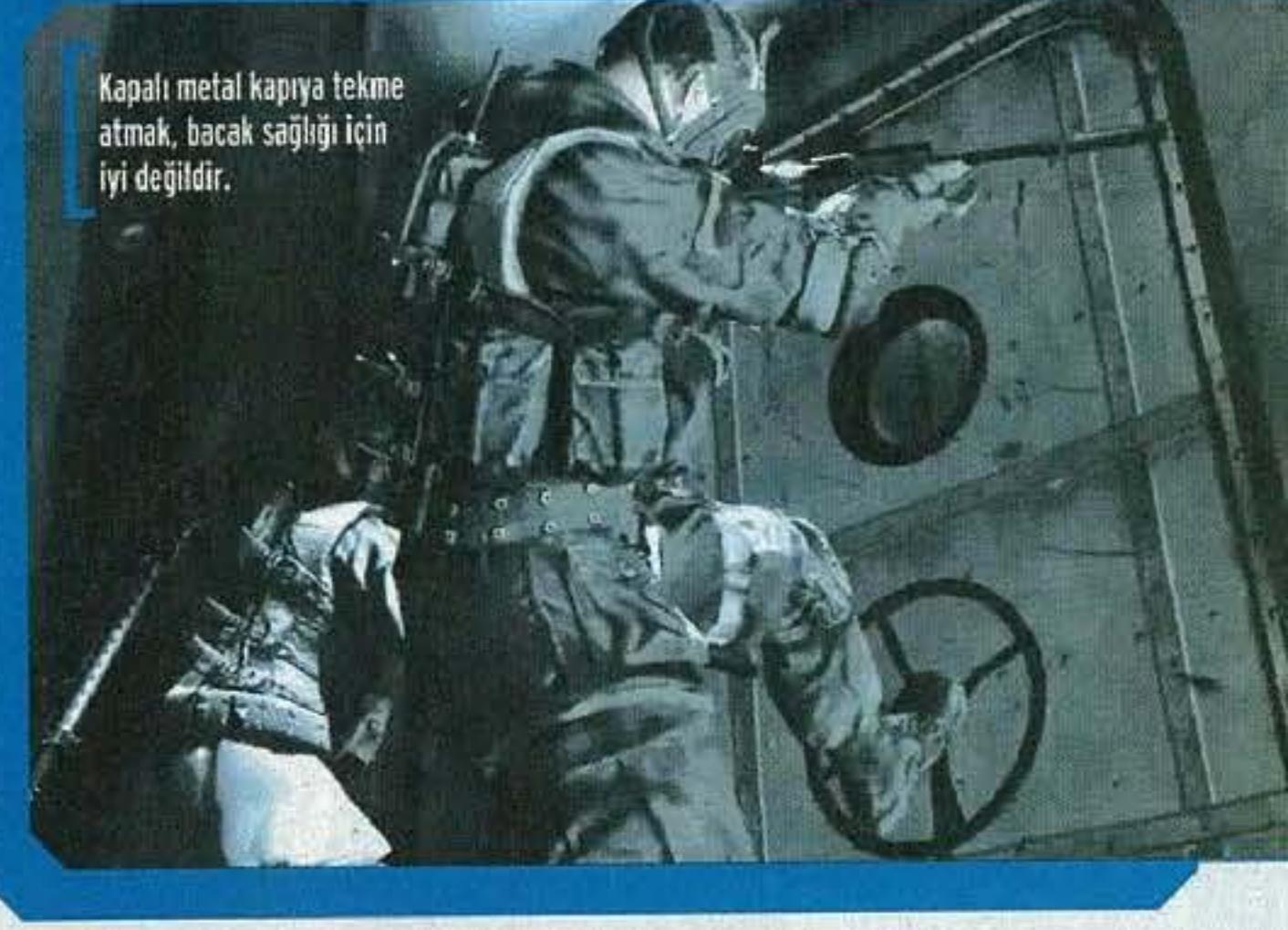
Call of Duty'nin üstün özelliklerinden çok daha fazlasını barındıran bu muhteşem oyunu heyecanla bekliyoruz. Kesin çıkış tarihi henüz belli olmamasına rağmen, Ekim sonu, Kasım başı gibi çıkacağım dedikoduları kulağıma çalındı. Sabırımızın son yok, yeni Call of Duty günlerini heyecanla bekliyoruz. L

BİLGİNİZE

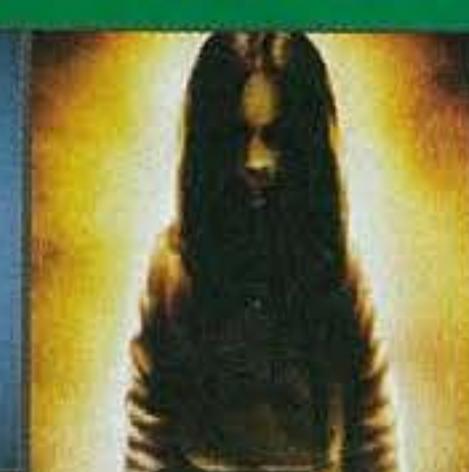
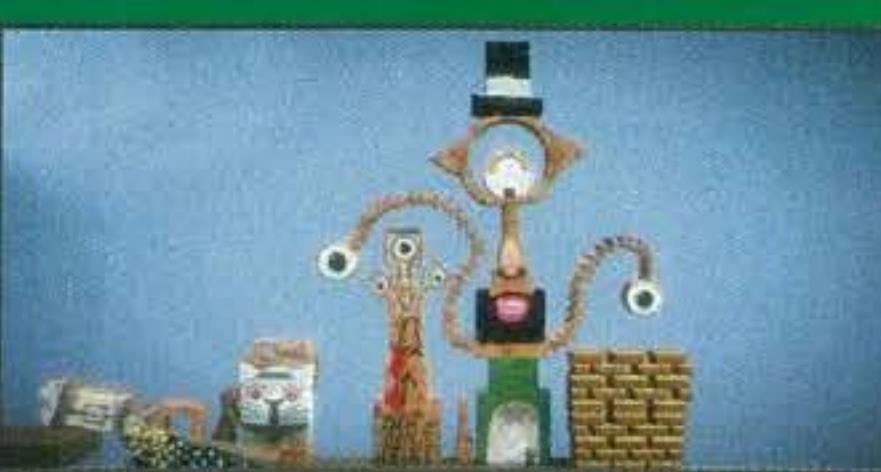
Yapımcı: Infinity Ward
Dağıtımci: Activision
Tür: Aksiyon
Çıkış Tarihi: Belli Değil
Web: www.charlieoscardelta.com

CALL OF DUTY 4 MULTIPLAYER

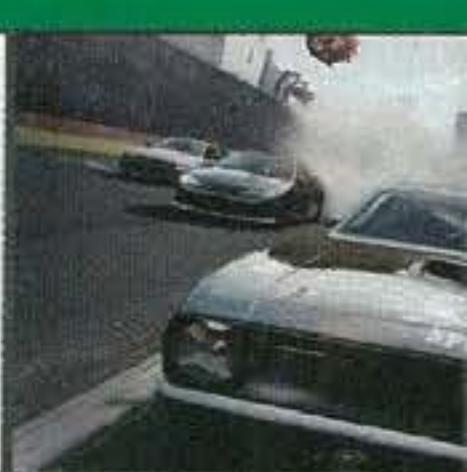
Call of Duty 4 alıştığımız tüm modları barındırıyor. Death Match, Team Death Match, Capture the Flag gibi modları bulmak mümkün. Bunların yanında ilginç modlar da bulunuyor. Hardcore modunda HUD, yani sağlık cephelesi gibi hiçbir bilgi bulunmuyor ve herkesin tek atılım canı var. Bunlar dışında kalan multiplayer modlar hakkında ise pek fazla bir bilgi verilmiyor. Multiplayer ortamda bir level sistemi getirilmiş. İlk defa multiplayer oynadığınızda her sınıfı seçme şansınız olmayacak. Ancak level atladiça diğer sınıflara ulaşabileceğiz. Ayrıca oyunda bir ödül sistemi de söz konusu. Belli hedeflere ulaştıkça yeni özellikler kazanabileceğiz. Örneğin üst üste "3 kill" yapıp radar sahibi olabileceğiz. Ya da "10 kill" ardından hava saldırısı ya da helikopter ile savunma ateşi isteyebileceğiz. Ayrıca tamamen sessiz olmak ya da daha hızlı şarjör değiştirebilmek gibi özelliklere sahip olabileceğiz. Tabii yenilikler bunlarla bitmiyor. Double Tap ve Last Stand gibi özelliklerde oyuna renk katıyor. Double Tap tetiğe basılı tutmak yerine tetiği iki kez hızla çekmemiz durumu. Daha yüksek hasar gibi bir artışı olsa da, mermileri çok çabuk tüketiyor. Last Stand çok daha eğlenceli bir mod. Diğer tarafa yalnız gitmek istemeyenler için biçilmiş kaftan. Sağlığınıza dibe vurduğunda elinize bir tabanca ve bir şarjör tutuşturuluyor. Böylece ölüm kaçınılmaz olsa bile yol arkadaşınızı seçme şansına sahip oluyorsunuz. Ayrıca multiplayer oyunda bölgeleri ele geçirmek de anlamlı bir hale getiriliyor. Örneğin radar istasyonu olan bir bölgeyi elinizde tuttuğunuzda radarınız dostlarınız gibi düşmanlarınızı da gösteriyor. Multiplayer modların en büyük bombası ile belki bir noktadan sonra, bir sınıf seçmek yerine tamamen kendi sınıfını yaratabiliyor olmanız. Görüntünüzü değiştirmenizin yanında, silahlarınızı, ekipmanlarınızı, yeteneklerinizi, silahlarına takabileceğiniz her türlü ekleniyi tek tek seçebiliyoruz. Oyundaki dengeleri sarsmadan özgün bir karakter yaratabilme becerisi oldukça dikkat çekici.



Kapalı metal kapıya tekme atmak, bacak sağlığı için iyi değildir.



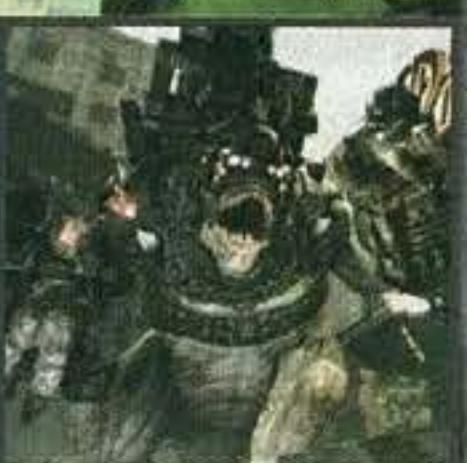
Konami'nin kısacık basın toplantısında konuşan Hideo Kojima, yeni E3'ün çok mantıksız olduğunu ve eski E3'ün geri gelmesini ümit ettiğini söyledi.



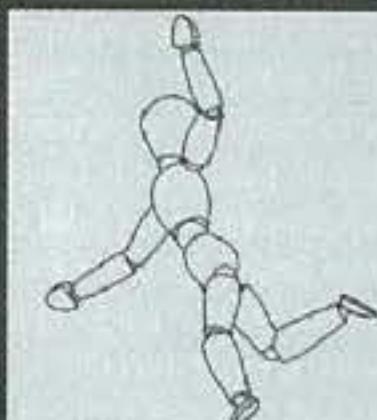
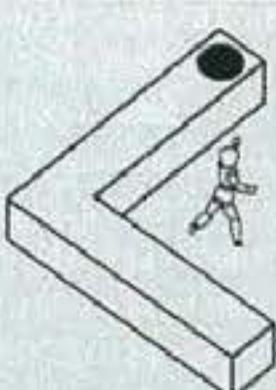
Blizzard E3'te standart bir demoyle katılırken, Ağustos ayındaki Blizzcon'da yeni bir oyun duyuracaklarını açıkladılar.



Biz Sony'nin oyun departmanının 2006'daki 900 milyon dolarlık zararına inanamazken, Microsoft'un oyun departmanı öyle bir zarar açıkladı ki aklımız durdu... Hazır mısınız? Tam 1.89 milyar dolar!



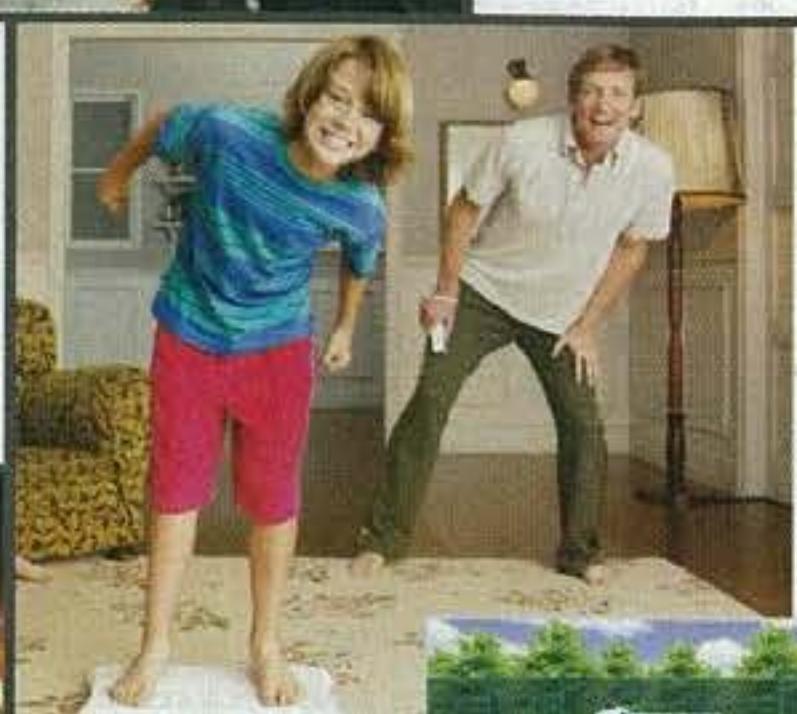
echochrome



Microsoft'un E3'te basın toplantılarını düzenlediği otele koca bir TIR çarptı.



İki yıldır EA'le birlikte bir oyun geliştirdiği söylenip durulan Steven Spielberg'in oyunu sonunda açıkladı: Çeşitli blokları dizerek düzenekler oluşturduğunuz bir zeka oyunu.



Wii Fit



E3

OYUNLARIN KALBİ (Mİ?)

60.000 kişi yok. Parlak ışıklar yok. Bangı bangı müzikler, hormonları kulaklarından taşan ergenleri çekmeye yaranan Booth-Babe'ler yok. Bütün dünya TV'lerinin haber yaptığı, bir normal oyun fuarından çok oyun dünyasının dünyasının ilgisini çeken tek organizasyonu olan devasa E3, bu yıl yoktu.

Onun yerini minik bir E3 almıştı. Daha ağır başlı, daha kontrollü. Koca Los Angeles Convention Center'in yerini, onun onda biri boyutundaki bir uçak hangarında kurmuştu firmalar standlarını. Sadece basının girebildiği "özel gösterimlerini" ise, hangarın 40-50 km. ötesindeki düzinelere otelin farklı farklı suitlerinde yapıyordu.

Hangar ile oteller arasında, Los Angeles sığlığında koşturmak zorunda kalan 5000 kişilik özel davetiye gönderilmiş Amerikan ve Japon oyun basını, fuarı düzenleyenlerin bu dağınık sistemine şaşıyor, hatta bazıları küfrediyordu. Ve evet, 5000 kişilik davetiye oyun yapımcıları, dağıtıclarının adamları ve büyük ölçüde Amerikan ve Japon oyun basınına gitti. Avrupa basınının E3'e katılımı çok azdı, biz önumüzdeki ay Leipzig'de yapılacak ve E3'ten boşalan "efsanevi fuar" alanına talip olan Games Convention'a dikmiştık gözlerimizi.

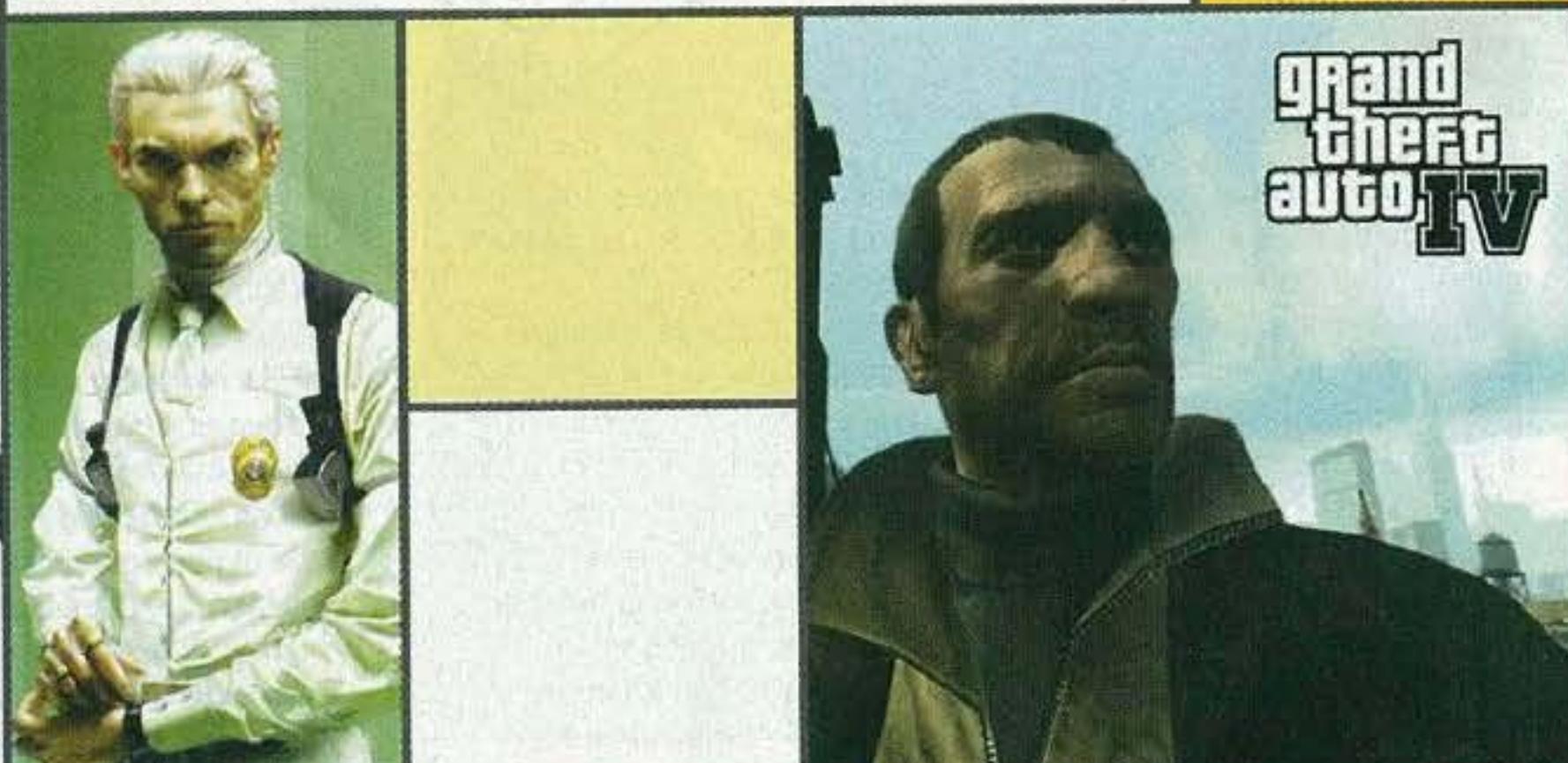
Bu yılıki E3'ün içeriği alıştığımızdan biraz farklıydı. Yeni ürün ve oyunlardan çok daha fazlaca, daha önce duyurulmuş olanlar vardı. PC oyunları gözle görülür derecede azdı. Ama bu anlaşıılır bir şeydi, çünkü geçen yıllarda E3'lere her firma katılırken, bu sene katılan firma sayısı %50 azdı. Katılanların duyurduğu oyunların %50'den fazlası ise üç büyük konsol üreticisi oluşturunca, bu yılıki E3 PC açısından kurak geçti. Özellikle küçük firmaların yeraldığı eski E3'ün Kentia Hall'unun yokluğu belli etti kendisini.

Yine de E3 sönükmü de değildi. Sadece geçen yıllarda gördüğümüz ses, ışık, oyun ve booth-babe'e boğulduğunuz manyaklıla alakası olmayan, mütevazi bir organizasyondu. Katılanların E3larındaki görüşleri "böylesi daha iyi" den "ben eski E3'ümü istiyorum!"a kadar değişiyordu. Yine de heyecan verici yeni oyunlar vardı fuarda. Ve işte bu heyecan verici oyunlar arasından bizim seçiklerimiz. - Sinan Akkol

Bir röportaj sırasında Fraxis çalışanları, Alpha Centauri 2'yi yapabileceklerinin sinyalini verdi.



Dünyanın en sevimli PR insanı Reggie Fils-Aimé, Wii'ye sürpriz bir "şeyin" geleceğini ağızından kaçırdı. Sürprizin ne olduğunu söylememese de, hoşumuza gideceğini ve Eylül'ün sonunda ne olduğunu göreceğimizi ekledi.



grand
theft
auto IV

E3

OYUNLARIN KALBİ (Mİ?)

60.000 kişi yok. Parlak ışıklar yok. Bangı bangı müzikler, hormonları kulaklarından taşan ergenleri çekmeye yaranan Booth-Babe'ler yok. Bütün dünya TV'lerinin haber yaptığı, bir normal oyun fuarından çok oyun dünyasının dünyasının ilgisini çeken tek organizasyonu olan devasa E3, bu yıl yoktu.

Onun yerini minik bir E3 almıştı. Daha ağır başlı, daha kontrollü. Koca Los Angeles Convention Center'in yerini, onun onda biri boyutundaki bir uçak hangarında kurmuştu firmalar standlarını. Sadece basının girebildiği "özel gösterimlerini" ise, hangarın 40-50 km. ötesindeki düzinelere otelin farklı farklı suitlerinde yapıyordu.

Hangar ile oteller arasında, Los Angeles sığlığında koşturmak zorunda kalan 5000 kişilik özel davetiye gönderilmiş Amerikan ve Japon oyun basını, fuarı düzenleyenlerin bu dağınık sistemine şaşıyor, hatta bazıları küfrediyordu. Ve evet, 5000 kişilik davetiye oyun yapımcıları, dağıtıclarının adamları ve büyük ölçüde Amerikan ve Japon oyun basınına gitti. Avrupa basınının E3'e katılımı çok azdı, biz önumüzdeki ay Leipzig'de yapılacak ve E3'ten boşalan "efsanevi fuar" alanına talip olan Games Convention'a dikmiştık gözlerimizi.

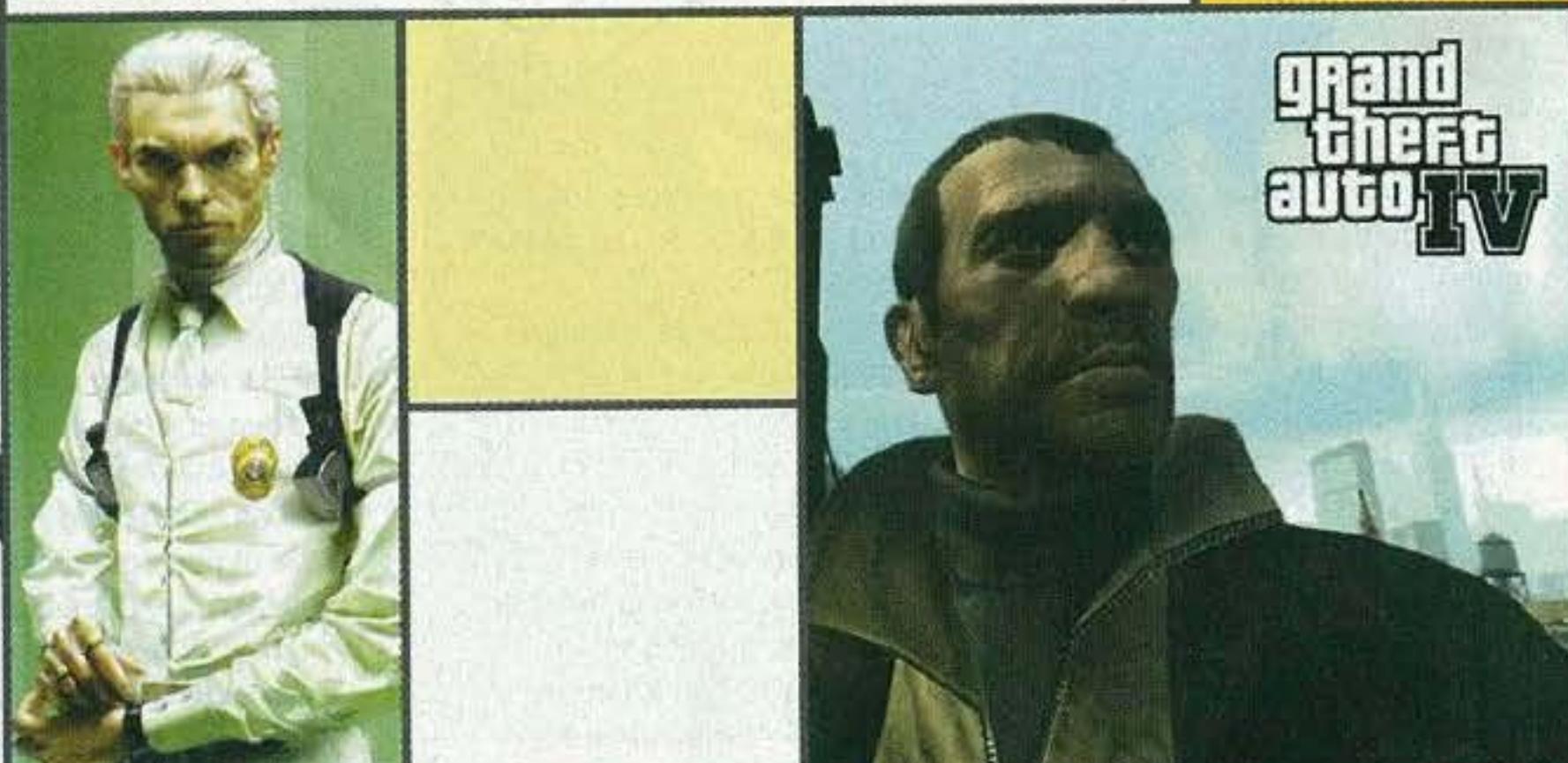
Bu yılıki E3'ün içeriği alıştığımızdan biraz farklıydı. Yeni ürün ve oyunlardan çok daha fazlaca, daha önce duyurulmuş olanlar vardı. PC oyunları gözle görülür derecede azdı. Ama bu anlaşılmır bir şeydi, çünkü geçen yıllarda E3'lere her firma katılırken, bu sene katılan firma sayısı %50 azdı. Katılanların duyurduğu oyunların %50'den fazlası ise üç büyük konsol üreticisi oluşturunca, bu yılıki E3 PC açısından kurak geçti. Özellikle küçük firmaların yeraldığı eski E3'ün Kentia Hall'unun yokluğu belli etti kendisini.

Yine de E3 sönükmü de değildi. Sadece geçen yıllarda gördüğümüz ses, ışık, oyun ve booth-babe'e boğulduğunuz manyaklıla alakası olmayan, mütevazi bir organizasyondu. Katılanların E3larındaki görüşleri "böylesi daha iyi" den "ben eski E3'ümü istiyorum!"a kadar değişiyordu. Yine de heyecan verici yeni oyunlar vardı fuarda. Ve işte bu heyecan verici oyunlar arasından bizim seçiklerimiz. - Sinan Akkol

Bir röportaj sırasında Fraxis çalışanları, Alpha Centauri 2'yi yapabileceklerinin sinyalini verdi.



Dünyanın en sevimli PR insanı Reggie Fils-Aimé, Wii'ye sürpriz bir "şeyin" geleceğini ağızından kaçırdı. Sürprizin ne olduğunu söylememese de, hoşumuza gideceğini ve Eylül'ün sonunda ne olduğunu göreceğimizi ekledi.



grand
theft
auto IV

PS3'ÜN GİZLİ SILAHİ ORTAYA ÇIKTI

KILLZONE 2

SİSTEM: PS3 YAPIM: GUERRILLA

ÇIKIŞ TARİHİ: 2008

"Ohal! Bu gerçek olamaz!" İki yıl önceki Sony E3 konferansında *Killzone 2*'nin ilk videosunu seyrederken Tuğbek'le aynen böyle demiştim. Gerçekten oyun içi miydi, yoksa yeni duyurulan Xbox 360'a karşılık Sony'nin ilgi çekmek için hazırladığı bir numara mı? Ben (ilk şoku atlattıktan sonra) bu videonun gerçek olmadığını, bir FPS'nin oynanış mekanığının böyle olamayacağını savundum. Haklı da çıktım. "Ama oyun gerçekten böyle olacak" dese de, videonun pre-render olduğu ortaya çıkışınca Sony oyun piyasasını kandırmakla suçlandı. İki yıldır yaptığı yanlışlar yüzünden hem ekonomik olarak, hem de oyuncu kitlesinin bağlılığını çok şey kaybetti Sony. Bu yıldı E3 kaybettiği prestiji geri kazanmak için belki de son şansıydı ve bunun için elinde iki büyük koz vardı: Fiyat düşürmek (ki bu imkânı da elliine yüzlerine bulaştırdılar, bkz. "Sony'den bir adım ileri, iki adım geri" başlığı) veya iki yıl önce insanları kandırdıkları *Killzone 2*'nin gerçekten de anormal derecede iyi çıkması.

Killzone 2 yeni E3'e sürpriz bir şekilde başladı: Tıpkı 2 yıl önceki videodaki gibi, üstü açık, bir nevi "uçan tabutların" üstündeki askerlerin, bulutların arasından süzülerek savaşın

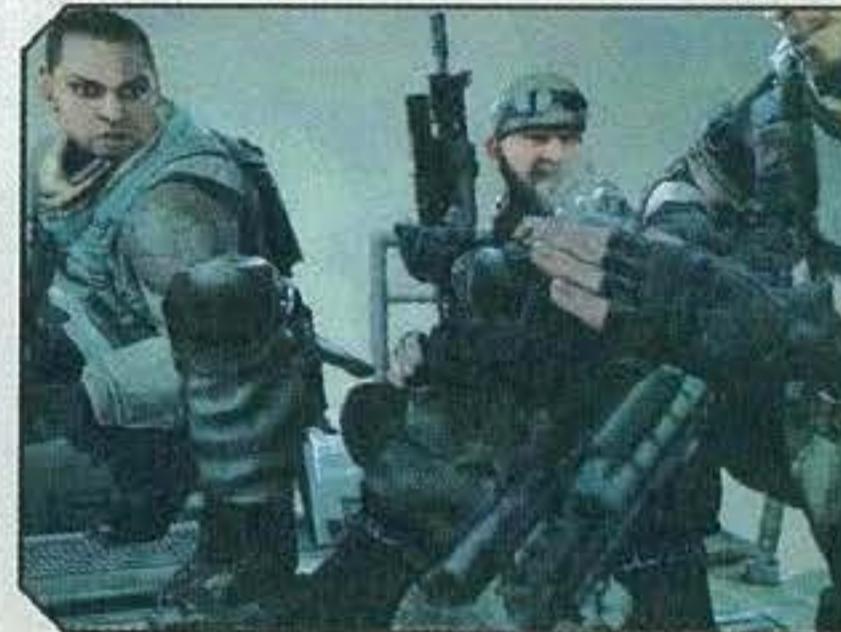


tam göbeğine inmeleriyle. Tamam, karakterler eski videodaki kadar gerçek ötesi değildi, ama yine de bir FPS'de gördüğümüz en detaylı karakter ve yüz animasyonlarına sahipler. Ve grafikler inanılmaz gözüküyor gerçekten.

Yakın gelecekteki, insan kolonileri arasındaki büyük bir savaşı konu alan *Killzone 2*, savaşın içinde bulunma hissini çok iyi veriyor. Her yer yıkılmış, şehirler sokak çatışmalarıyla mahvolmuş. Oyunda her şeye gri ve kahverengi tonları hâkim, ama kan efekti alabildiğine kızıl. Böylece ölüm, gördüğünüz her yerde siz çarpiyor. Mermilerin vurduğu yere göre karakterler geri sekiyor ve titreyerek yere kapaklanıyorlar. Oyunun siper çatışması üzerine kurulu olmasa da, bulunduğu ortam yüzünden çatışmalar sıkça bu şekilde dönüyor. Düşman yapay zekâsının pek parlak görünmediğini söyleyebilirim, ama şimdiden kadar gördüklerimiz buzdağının görünen kısmı. O yüzden, oyunun son halini görmeden karar vermemeli. Bir de, konsol FPS'lerinden bucak

bucak kaçmama sebep olan Auto-Aim özelliği abartılmamış, böylece headshot atmak biraz olsun yetenek gerektiriyor oyunda çok şükür ki.

Şimdilik tok ve dolu dolu gözüken grafikleri ve oyun içine çok iyi yedirilmiş muhteşem sinematikleri olan, ama oynaması sıradan bir FPS izlenimi veriyor *Killzone 2*. Sony'nin şu aralar çok ihtiyaç duyduğu "konsol alıcıları" oyulardan birisi haline gelmesi için grafikleri cilalamaktan çok oynaması önem verilmesi gerekiyor. Ama şu haliyle bile, *Resistance*'dan çok daha etkileyici bir oyun olduğu belli. İki yıl önceki videodan sonra heyecanım sönmüştü, ama şimdi meraklanmaya başladım işte.



ECHOCHROME

PS3 oyunları sadece ultra-grafik demek değil. E3'teki en ilginç oyun belki de beyaz ekranada siyah çizgilerden oluşan bu zeka oyunuuydu. *Echochrome*, biraz *Lemmings* tarzı oynanış ve bolca Escher çizimlerine benzeyen, insanın beynini döndüren bölüm içeriyor. Dümdüz yürüyen bir adamımız var ve bu adam önüne engel çıkarsa geri dönüyor. Bizim yaptığımız bölümleri X ve Z

eksenlerinde çevirerek adanın yürüyeceği doğru perspektifi yakalamak. Bir bölüm çevrilince, adanın düşeceği iki açık uç yan yana gelip birleşebiliyor veya siyah bir delikten bizim "yanda" zannettigimiz ama aslında "aşağısı" olan platforma düşebiliyor. Daha nasıl anlatılır bilemiyorum, ama bu minik zeka oyunu PS3'ün en ilginç oyunlarından birisiydi bu E3.



LITTLE BIG PLANET

Ağızından "emergent gameplay" (tamamen serbest oynanış) kelimelerini düşürmeye Sony'nin bir planı olduğu belli. *PS3 Home* ile oyunculara *Second Life* benzeri bir sanal buluşma alanı hazırlayan Sony, *Little Big Planet* ile de oyun yapımını oyunculara bırakacak. Temelde fizik kuralları üzerine kurulu bir oyun olan LBP'de, çeşitli geometrik şekillerdeki çeşitli

malzemeler, farklı şekillerde birbirlerine bağlayarak diğer oyuncuların çözmesi gereken bulmacalar ve aşması gereken platformlar yapıyorsunuz. Hazırladığınız bölümler diğer oyuncular tarafından oylanıyor ve geliştiriliyor. *Garry's Mod* gibi ufacık bir mod ile yeterince azimli oyuncuların neler yapılabildiğini görünce, bu basit konseptin PS3'te nelere yol açacağını merak ediyoruz.

EN SONUNDA GELİYOR!

GEARS OF WAR

SİSTEM: PC

YAPIM: EPIC GAMES

ÇIKIŞ TARİHİ: 2007 SONU

Aylarca "ha geldi, yok gelmiyormuş, aha geliyor dediler! Oyy yalanmış..." diye kurdeşen olduk. Ama E3'te Epic Games'in efsane bölüm tasarımcısı Cliffy B "oyunu hem Windows Vista, hem de XP'de oynayabileceksiniz" deyince, artık şüphe kalmadı. Üstelik biraz da şaşırdık, çünkü *Gears of War* Xbox 360'ın en önemli oyunu ve Microsoft'un bu oyunun PC versiyonunu Vista'ya özgü hazırlatıp, yeni işletim sisteminin satışını artırmak isteyeceğini bekliyorduk. XP'cileri Vista'ya upgrade etmeye zorlamak için *Gears of War*'u kullanmadığı için Microsoft'un kredi notunu CC+'a yükseltiyorum (niye ki?). *Gears of War* PC'ye birebir çevriliyor, ama bunun öyle baştan savma bir çevrim olacağını sanmayın. Bir kere oyun artık 1920'ye 1200



çözünürlükte oynanabiliyor. Yani 360'ta çalıştığı çözünürlüğün de üstünde, Full HD çözünürlükte çalışıyor. Böylece karakterlerin yüzlerindeki yara izlerine kadar detaylar belli oluyor.

Ayrıca PC'de 5 yeni bölüm var. Bunlardan birisi, oyunun tanıtım videolarından olan ama 360'ta savaşmadığımız Brumak adlı 4 katlı bina boyundaki yaratıkla kapıştığımız bölüm.

Diğer bölümlerde de bu dev yaratıktan kaçıyor olacağız. 360 gamepad'indeki kontrolleri klavye/fareye çok iyi. Oyunda 19 yeni multiplayer harita ve yeni modlar var, ama insanlarınımızın *Call of Duty 2* ve *Knight Online*'dan kafalarını kaldırıp "Hadi iki el Gears of War atak" diyeceğini sanmıyorum. Çok şükür ki 360'cılarla PC'ciler online arenalarda karşılaşmayacaklar (çok şükür dememin nedenlerini bu ayki *Shadowrun* incelemesinde okuyabilirsiniz).

Tipki 360'taki gibi Achievement Point'ler var. Bilmeyenler için, tüm 360 oyunlarında bulunan AP'ler, oyunda belli işleri başarıncı (bir yere kadar ölmeden gelmek, oyunu en zorda bitirmek gibi) size veriliyor ve toplam AP'leriniz oyuncu karnenize ekleniyor. "Peki o ne işe yarıyor?" derseniz, diğer oyunculara hava atmanızı yarılıyor derim. Ama Point'miş mointmiş, bunlar boş işler. Aslıolan, yıl sonunda bu oyunun PC'cilerin eline geçecek olması. Gelsin!

SONY'DEN BİR ADIM İLERİ, İKİ ADIM GERİ

PLAYSTATION 3 STARTER PACK

NE ZAMAN ÇIKACAK: ÇIKTI
HANGİ BÖLGEDE: AMERİKA

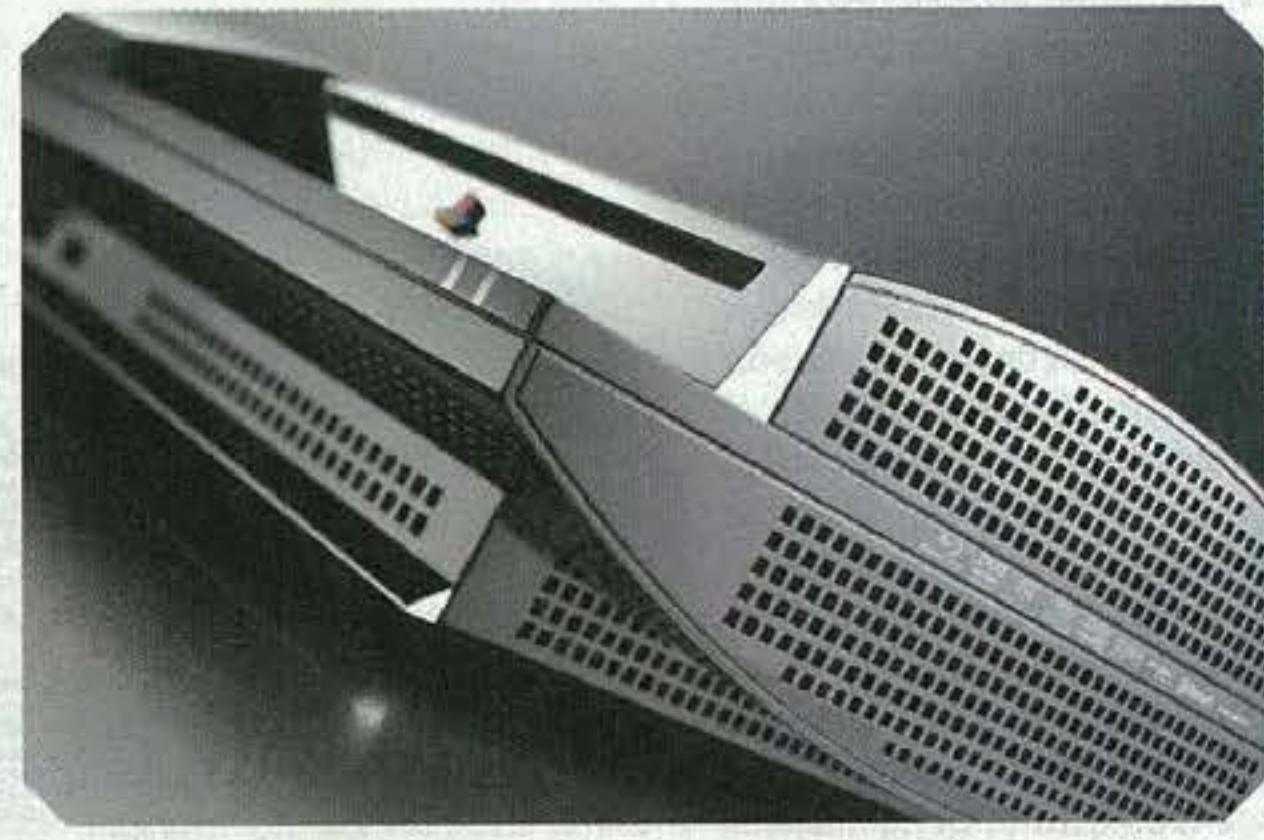
2006'yi çok zor bir yıldı Sony için. Oyun departmanı 1 milyar dolara yakın zarar ederken, PlayStation'ın babası Ken Kutaragi işten ayrıldı. PS3'ün korkunç yüksek fiyatı, hedeflediklerinin yarısı kadar makine satmalarına sebep oldu. Ama daha da beteri, PS severlerin isteklerini görmezden gelmeleri, Sony'ye destek veren basını hiçe saymaları yüzünden, bütün oyun dünyasını karşılara almaları oldu. Dergiler ve internet forumları Sony yönetiminin vurdum duymazlığıyla dalga geçen haberler ve kullanıcı yorumlarıyla doldu. Sony'nin çok acilen fan kitlesi desteğini geri toplaması gerekiyordu. Sony'den iyi haber E3 fuarı başlamadan geldi: 60 GB'lık PS3 versiyonunun fiyatı 500 dolara inecek ve 600 dolara satılacak yeni bir paket olacaktı: 80 GB'lık harddiskli, içinde Motorstorm, Resistance ve ikinci bir SixAxis olan *Starter Pack*. Bu, fiyatı yüzünden PS3 alamamış oyuncular için müthiş bir haberdi. 100 dolar ucuz olan versiyon da, toplam değeri 170 dolar

eden ekstralar içeren *Starter Pack* de kara kara düşünmeden alınabilirdi. Sony, en sonunda temiz bir sayfa açmayı başarmıştı 2 yıllık kötü PR defterinde.

İnsanlar Sony'ye teşekkür etmeye başlamıştı ki, Sony'den akla mantığa uymayan yeni bir haber geldi: "60 GB'lık versiyonun üretimini durduruyoruz. Ayrıca, Starter Pack Avrupa'da piyasaya çıkmayacak, üstelik Avrupa'da 60 GB'lık versiyonun fiyatında da indirim olmayacağı." Herkes dondu kaldı. Bu karara anlam veremedik, çünkü Sony'nin 3 gün önce söylediğiyile tamamen çelişiyordu bu haber. Ne olduğunu kimse anlayamadı. Bence aslında olan tam olarak şuydu: Sony, Microsoft'un 360'in fiyatını kıracığını düşünüyordu. Eğer 360'in fiyatı düşerse, PS3'le aralarındaki satış farkı iyice açılacaktı. Bu yüzden iki aşamalı bir plan yaptılar: İlk aşamada fiyat indirimini duyurdular. Bekledikleri gibi 360'in fiyatı inmeyeince de, Sony B planını devreye soktu: Stoklarındaki milyonlarca 60 GB'lık PS3'leri olabilecek en yüksek fiyattan eritmek. Bunun için önce

Amerika'da 60 GB'lık versiyonu Temmuz sonundan itibaren satmayacaklarını, bir gün sonra da Avrupa'ya Starter Pack'in gelmeyeceğini duyurdular. Bütün bunların sebebi çok basit aslında: Sony zararda. Hem de bayağı zararda. Satılan her PS3'ten 350 dolar zarar ediyorlar. Bir de bunun üstüne fiyat indirimi yapınca, Sony'nin işi iyice zorlaşacaktır. Sony'nin elinde kalan 60 GB'lık PS3'leri en karlı şekilde eritebileceği bölge de Avrupa olduğundan, kabak yine bizim başımıza patladı: Ne 100 dolarlık indirimden faydalananabileceğiz, ne de 600

Euro'yu sayıp, içinde 2 oyun ve ekstra bir SixAxis'in olduğu *Starter Pack*'i alabileceğiz. Tamam, anlıyoruz. Microsoft Sony'yi yeni nesilavaşlarına, onların istediğiinden çok daha erken soktuğu için Sony hazırlıksız yakalandı. 2 yıldır verdikleri dengesiz gözüken kararlar hep bunun sonucu. Ama para da kaybetseler, Sony'nin insanları onlardan soğutan bu tür kararlardan bir an önce vazgeçmesi gerekiyor. Çünkü yeni nesil savaşında paradan çok daha önemli bir şey kaybediyorlar: Milyonlarca PlayStation severin bağılılığını.



ESKİ KÖYE YENİ ADET ÇIKARTAN FPS

MIRROR'S EDGE

SİSTEM: PC, PS3, 360**YAPIM:** D.I.C.E.**ÇIKIŞ TARİHİ:** BELLİ DEĞİL

Digital Illusions, Amiga zamanından beri yaptığı her oyunla bir çığır açan, sevdigimiz bir firmamızdır. *Pinball Fantasies*'le başlayıp *Battlefield*'le başarısını devam ettiren bu İsveçli firmanın uzun zamandır yapmadıkları bir şey var: Yenilik. Dört *Battlefield* oyunu ve sayısız paketinden sonra DICE'in ismi "sadece *Battlefield* yapan firma" olarak anılır oldu. Ama bu değişecektir, hem de çok değişecektir. "FPS'ler sizi bir insanın gözünden baktığınıza sizi inandırmalıdır" diyor yapımcı Owen O'Brien "ama şimdije kadar FPS'ler bizi bir insan değil, silah tutan bir el olarak gösterdi. Vücutumuzun nasıl hareket ettiği hiç önemli değildi. Eğitimli komandoların karşısına 50 santimlik duvarlar çıktılarında, üstünden atlayamamaları gibi gerçek dışı durumlarda kaldık. *Mirror's Edge*'de bütün vücudunuz, çevredeki her şeyle

gerçekçi bir etkileşim içinde olacak. Koşarken, ayaklarınızın her adımda yere daha güçlü bastığını hissedebilirsiniz. Birden, siz kovalayan birisine geri dönüp ateş etmek istediğinizde, ileri doğru uçacaksınız. Yere düşerken, kendi bacaklarınızı değil, aralarından gözüken hedefi vurmaya çalışacaksınız." Evet, *Mirror's Edge*'de kendinizi bacağınızdan vurma tehlikesi var. Çünkü tüm vücudunuz, tüm ağırlığınız ve hareketleriniz çevreyle etkileşim halinde. Mesela, bir çatıda koşarken ayağınız 10 santimlik bir yüksekliğe denk geliyor, takılıp yuvarlanırsınız. Tam kenardan düşeceksen son anda tutunuyorsunuz. Ayağınızla duvardan destek alıp, bir elinizle hemen yanındaki su borusuna tutunuyor, aşağı kayıyorsunuz. Yarı yolda sıçrayıp, soldaki balkona düşerken bir takla atıyorsunuz. Oyun bu şekilde serbestçe yol alabileceğiniz bölümlerde geçiyor. "Free-Running"ın oyuna uygulanmış hali.



FPS'de alışık olmadığımız bir oynanış ve bir nevi *Prince of Persia*'daki hareket serbestliğini First Person Shooter'lara taşıyor *Mirror's Edge*. "Silahlar bu oyunda ikinci planda. Peşinizde eli silahlı birisi varsa, ilk yapacağınız şey kaçmak olacak. Çevreyi ve kendi hareketlerini çok iyi kullanmanız gerekecek. Koşarken, çünkü iş silahlı çalışmaya kalınca, çok uzun süre hayatı kalmanız çok zor olacak. Şimdiye kadar bütün First Person Shooter'lar türün sadece "Shooter" kısmına odaklıydı. Biz ture "Person" (insan) kısmını ekleyeceğiz *Mirror's Edge*'le" diyor yapımcılar. Bunları söyleyen başkası olsayıdı çok yüksektent uçuklarını düşünürdü. Ama Digital Illusions olunca, meraktan kudurmamak elde değil.

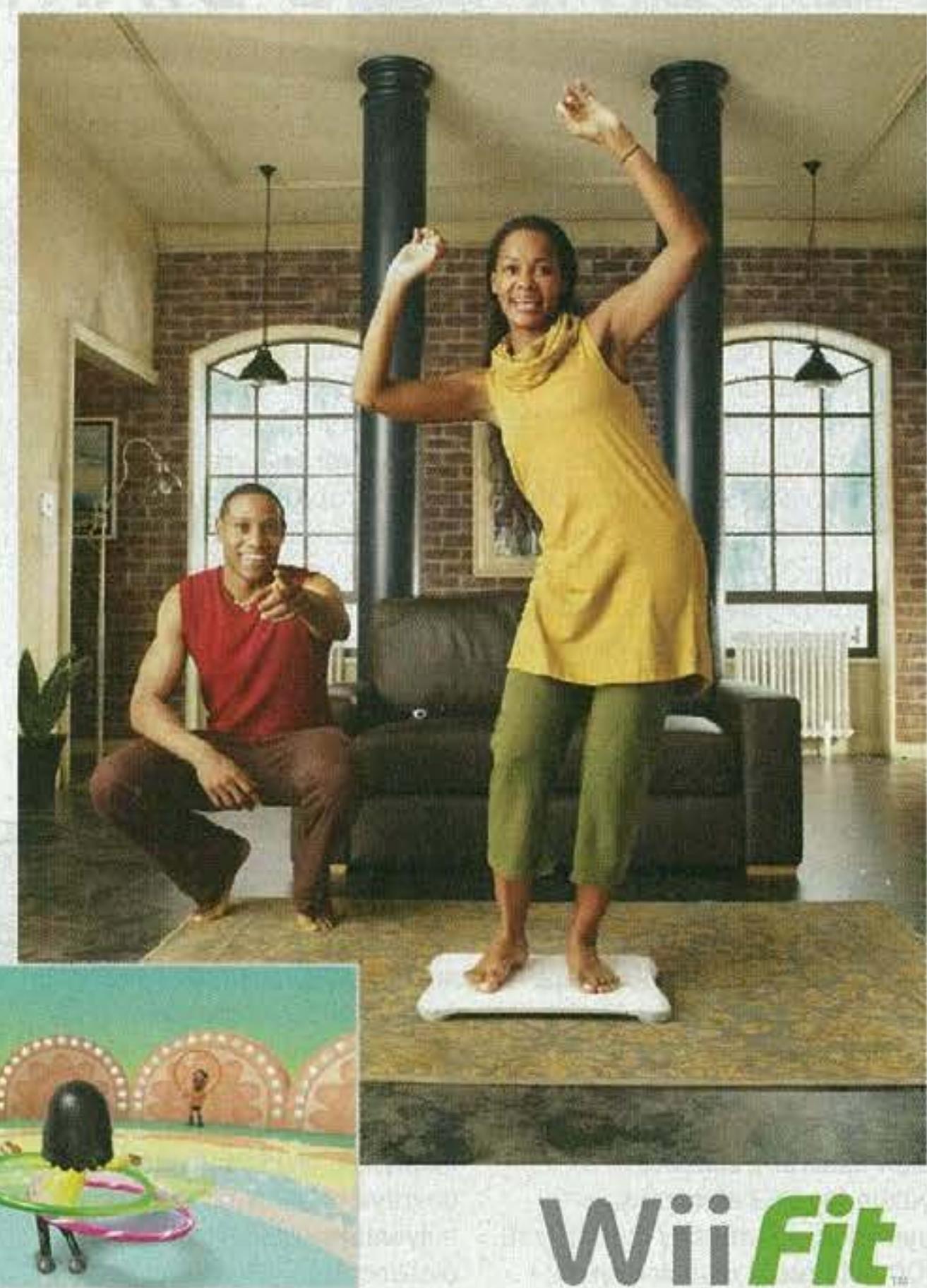
ANNE BABAYA OYUN

Wii FIT

SİSTEM: Wii **YAPIM:** NINTENDO**ÇIKIŞ TARİHİ:** BELLİ DEĞİL

Wii Fit adlı bu tuhaf cihaza aslında oyuncular olarak hepimizin ihtiyacı var. Çünkü içindeki 11 oyunda için denge yeteneğimiz ölçülüyor, kas kuvvetlendirici hareketler yapıyoruz, esneme hareketleri yapıyoruz. Ve hile yapamıyoruz! Peki bu hareketleri yaptığımızı *Wii* nasıl algılıyor? Tıpkı *WiiMote* gibi, zekice tasarlanmış bir kontrol cihazıyla: *Balance Board*. TV'nin önüne yere koyduğumuz bu dikdörtgen bir düzlem. Üstüne ilk çıktığınızda vücut kütle oranınız (Body Mass Index) hesaplanıyor ve yaşınıza göre ne kadar fazla kilonuz olduğunu buluyor (*Mii*'nın şeklini de uygun olarak değiştirdiğinden, hepimizin göbekli *Mii*'leri olacak :). Ideal BMI'zma ulaşmamız için bize 11 farklı oyun ve denge programı arasından bize uygun bir program oluşturuyor. Genel olarak *Wii Fit* "oyunları" (oyun demekte güçlük çekiyorum fark ettiyseniz) Balance Board'un üstüne çıktığınızda

vücutunuzun ne şekil aldığı takip ediyor. *Wii Fit*'in Yoga bölümünde çeşitli şekillerde dengede durmanız veya bazı zor esneme hareketlerini doğru olarak yapmanız gerekiyor. *Wii Fit* hareketleri ne kadar doğru yaptığınızı takip edip size hedeflediğiniz BMI'ya ne kadar yaklaştığınızı gösteriyor. Ne dersiniz, aslında *Wii Fit*'e hepimizin ihtiyacı varmış değil mi? Sizin yok mu? Bir tek ben mi göbekliyim? Ühü!


Wii Fit™

NİYE SADECE "PANDORA" DEĞİL DE...

LEGENDARY THE BOX

SİSTEM: PC, PS3, 360 YAPIM: SPARK ÇIKIŞ

TARİHİ: 2008 İLKBAHARI

Berbat bir isim tercihi haricinde ümit vaat eden bir FPS *Legendary The Box*. New York'ta bir müzeden "eski bir kutuyu" çalmaya çalışan Charles Deckard'ı yönetiyoruz oyunda. Ama ne yazık ki calacağımız kutu Pandora'nın kutusu çıkıyor (hani şu efsanevi, açıldığında dünyaya her türlü kötülüğün yayıldığı kutu. Onu ilk açanı bir yakalarsam...).

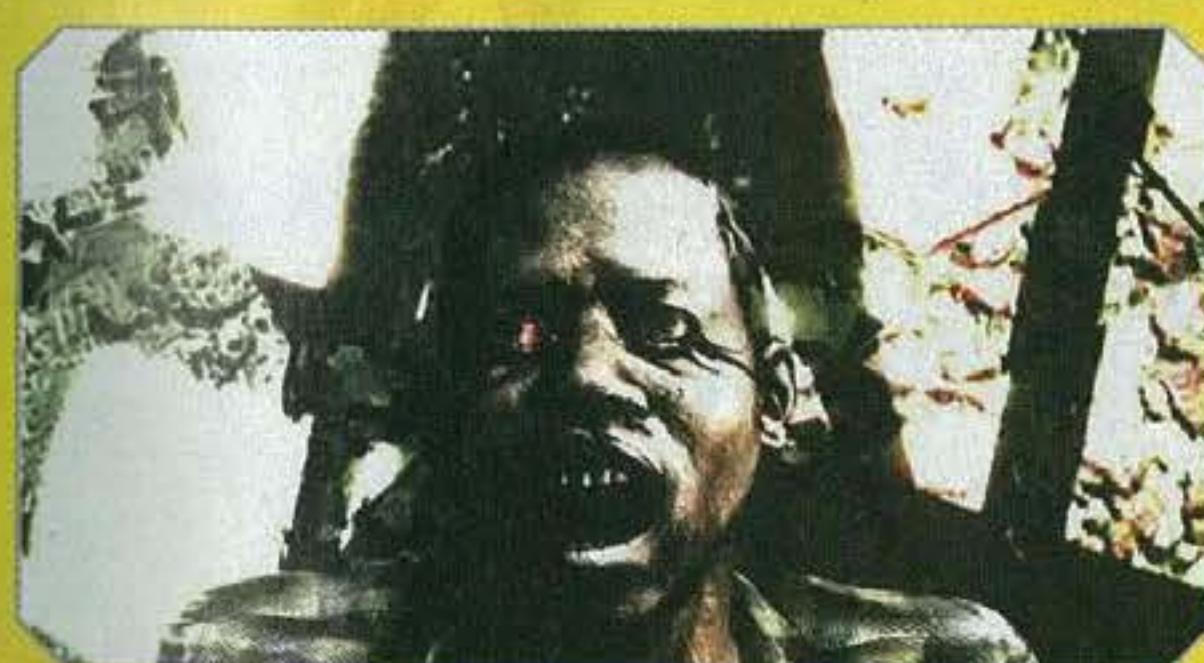
Deckard'in kutuyu ellemesiyle, ortamın cehenneme dönmesi bir oluyor. Müzenin duvarları yıkılırken, ziyaretçiler canlarını kurtarmak için sokağa koşuyorlar (müzeye gündüz girdiğine göre Charles da biraz safmiş). Ama dışarıda çok daha kötü bir manzaraya karşılaşıyorlar.

Devasa griffon'lar (aslan vücutlu kartallar) insanlar dahil her şeye saldırırken, ejderhalar sokakları alev içinde bırakıyor. Bu ana kadar elinde bir silah olmayan Charles da panik içinde koştururken, asfalt, beton ve araba parçalarından oluşan bir Golem oluşuyor gözlerinin önünde... Ve üstüne basıp onu öldürüyor.

Son zamanlarda duyurulan tüm FPS'ler türe bir yenilik katma, kendilerini sürüden ayırma derdinde gibi görünüyor. *Legendary* de mitolojik yaratıklarla modern silahları kullanarak kapıştığımız bir ortam sağlayarak



bu yolda ilerliyor. Ama şimdilik bir oyunu klasik yapacak öğelerin bazlarından yoksun gözüküyor. Oynanışında göze çarpan eksiklikler ve bir tutarsızlık var. Ama, arkasındaki fikir çok iyi ve yapımcı Spark'ın E3'te gösterdiği sahneler etkileyiciydi. Eğer oynanışı da ince ayardan geçirirler ve iyi bir FPS'deki "kapışma ve adrenalin" kıvamını tutturabilirlerse, o zaman tadından yenmez bir FPS geliyor demektir.



RESIDENT EVIL 5

SİSTEM: PS3, 360 YAPIM: CAPCOM ÇIKIŞ TARİHİ: BELLİ DEĞİL

Daha yeni *Resident Evil 4 Wii Edition*'yı oynuyor, oynarken de düşünüyordum: Ben bu oyunu GameCube'de iki kere oynadım. PC'de oynadım. Şimdi neden bir daha oynuyorum ki? Cevap: Çünkü çok zevkli. Hikaye mikayeyi boşverin, o elektrikli testerenin köyde bir yerde çalıştığını duyduğumda kanımın donması, dört İspanyol köylü birden boğazımı saldırdığı o son anda bir tekmeyle hepsini aşağı etmem, "hangi silahı upgrade etsem?" diye satıcıda 15 dakika oyalanmam... Resident

Evil 4 mükemmel bir oyunu iyi bir oyundan ayıran o sıhırı dokunuşa sahipti.

Mekân olarak Afrika'da bir şehir seçilmiş. Köylüler artık aşıktan mı, yoksa vücutlarındaki "parazit" yüzünden mi bilinmez, çıldırmın eşiğindeler ve her şeye saldırıyorlar. Bundan biz de nasibimizi alıyoruz. Dördüncü oyundaki akıllı köylüler, zombilerden daha korkutucuydular. Serinin beşinci oyundan ise çok daha korkunç bir düşmanla karşılaşıyoruz: 100 metre koşucusu hızında koşabilen yeriler. Bunlara karşı ne şekilde korunacağımızı merak ediyorum.



ROCK BAND

SİSTEM: PS3, 360 YAPIM: HARMONIX ÇIKIŞ TARİHİ: 2007 SONU

oynar? Tek yaptığınız tuşlara doğru zamanda basmak" demeyin. Çok şey kaçırırsınız.

Guitar Hero'yı ne kadar sevdigimizi biliyorsunuz. Rock Band, işte bu gizli cevher misali oyunun bir sonraki adımı. Bir adım değil, bir devrim. Sadece gitarla solo atarak kurtulamazsınız, çünkü 4 kişilik bir Rock grubu kuruyorsunuz. Gitar, bateri, bas gitar ve vokalın aynı anda çalışıyor *Rock Band* de. Tabii siz istedığınız enstrümanı çalarken, diğerlerini yapay zeka da çababilir. Ama oyunu 4 kişi oynadığınız zaman, manyak bir hal alıyor. Ve sakın, sakın ha "amaaan bu oyunu kim

Tabii tıpkı *Guitar Hero*da olduğu gibi, *Rock Band* in de anlamlı olması için özel yapılmış gitarını, baterisini ve mikrofonunu almanız lazım. Bunların ayrı ayrı mı satılacağı, yoksa tek, büyük bir paket halinde mi geleceği henüz açıklanmadı. Ama benim tahminim, ayrı ayrı satılacaktır. Ülkem insanların medeni cesaret gerektiren oyunlara olan mesafesi belli, ama bu oyun çıktıında en azından bir kere denemeyenler, çok şey kaybeder.

MÜKEMMELLİK
AYRINTILARDA GİZLİDİR
CRYYSIS

SİSTEM: PC **YAPIM:** CRYTEK **ÇIKIŞ TARİHİ:** EYLÜL

Crysis hakkında çok şey yazdık. O kadar çok yazdım ki, artık yazmak değil oynamak istiyoruz! Ama yine de bu yılki E3'ün en gözde oyunlarından birisiyi *Crysis*. Ve şu grafiklere baksanız, nasıl ondan bahsetmeden geçebiliriz ki?

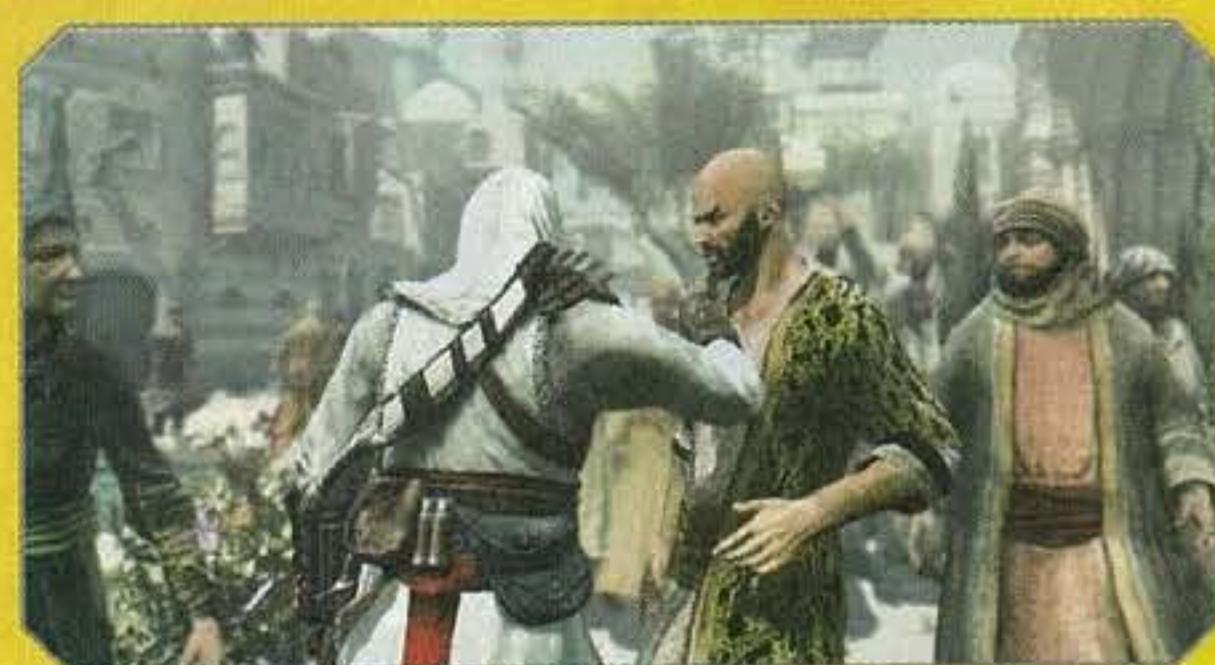
Eğer geçen iki yılı bir mağarada, kafanızı taşların arasına sokmuş ve sürekli "LALALALALAA SİZİ DUYMUYORUM Kİİ!" diyerek geçirmeydiyseñiz, *Crysis*'in gelmiş geçmiş en iyi FPS'lerden biri olmak üzere olduğunu, yapanların Almanya doğumlu Üç Türk kardeşin kurduğu Crytek firması olduğunu, oyunda kullanılan teknolojileri tam olarak çalıştıracak makinlara henüz hiç kimseyin sahip olmadığını duymuş olmalısınız. *Farcry*'ın ardından Crytek'in ikinci oyunu olan *Crysis*'le ilgili o kadar çok şey var ki göze takılan, arada gözden kaçmış olabilecek detaylardan bahsetmek istiyorum. Mesela, bu E3'e kadar sadece elinizdeki süper-teknoloji ürünü olan silahı kullanabildiğimi sanıyorum. Ama yanlışım, yere düşen düşman silahlarını da alabiliyor ve modifiye edebiliyorsunuz. Her silahın en az üç tane modifikasyonu var.

Oyundaki herşeyi elinize alabiliyor ve fırlatabiliyorsunuz. Mesela bir helikopterle



Tabii o askerin yüz ifadesinin acı veya korkudan çok, sahibi tarafından şefkatle okşanan bir kedi gibi huzurlu olması biraz komik olmuş, ama belki oyun çıkmadan düzeltirler bunu.

Karşınızdaki askerleri boğazından yakalayabildiğiniz için aşağılamayın sakın. Düşman askerleri süper zeki ve kısa zamanda temizlemezseniz, bir tanesi işaret fişeği atıp destek çağırabiliyor. Destek çağrımak demek karadan jiplerle, havadan helikopterle veya denizden gelecek botlarla gelen, uğraşacağınız yarımdüzine daha düşman askeri demek. Üstünüzdeki ne kadar süper teknoloji harikası bir zırh olursa olsun, her çatışmaya kafa göz dalarsanız, o kafanızı ve gözünüzü ayrı torbalarda eve gönderiyorlar.



ASSASSIN'S CREED

SİSTEM: PC, PS3, 360 **YAPIM:** UBISOFT **ÇIKIŞ TARİHİ:** KASIM

Üstü esrar perdesiyle kapalı bir oyun olan *Assassin's Creed* bir yıldır kafamızda. *Prince of Persia*'nın yapımcılarının hazırladığı oyun, aksiyon ve serbestlikte yeni bir çığır açacak gibi gözükyor. Ve bu yıl E3'te gösterilen demo, biraz daha heyecanlandırdı bizi. Oyunun ilginç yanlarından birkaçını saymak istiyorum.

Bir sahnede Altair'in etrafını 4 düşman çevirmişken, üçünün hamle yapmak için Altair'le dövüşen sıralarını beklemesi göze batıyordu. Kilitlendiğiniz düşmanlar dijital bir efektle

parlıyorlar ve köyde ilerlerken bazı bölgelere geldiğinizde havada yeşil bir dalgalanma görüyorsunuz. Bu, geçen yıldız E3'te ölen Altair'in beyaz bir laboratuarda uyanişına son anda şahit oluyoruz ve oyunun bir yerlerinde sürekli genetik kodların yer almasını da ekleyince, *Assassin's Creed*in hikayesinin teknolojik bir sırrın etrafında döndüğü şüphemizi güçlendiriyor. Acaba Altair'in *12 Maymun*'da olduğu gibi bir sistemle sadece zihni geçmişé gönderildi ve başka bir vücudun içinde geleceği değiştirmeye çalışıyor olabilir mi? Bir gecikme daha olmazsa, bunu Kasım ayında öğreneceğiz.



CONDENMED 2

SİSTEM: PS3, 360 **YAPIM:** MONOLITH **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2008 BAHARI

Geçen yılın en az takdir gören oyunlarından *Condemned*'in ikincisi yapılıyor. Bir FPS'den çok, olayları kendin gözünden gördüğünüz bir "beat-em-up" gibiydi oyun. Ama nedense pek sözü edilmedi. İçerdeği aşırı şiddet oranı ve psikolojik gerilim yüzünden olabilir, bileyemiyorum. Ama ben oyunu sevmiştüm ve E3'te ikincisinin haberini gelince de çok sevindim. İkinci oyunda sadece sopa ve boruları değil, etraftaki herşeyi silah olarak kullanabileceğiz. Mesela, bir düşmanı kafakola

aldıktan sonra yakındaki tezgaha çalıp, oradan kafasını TV'ye sokabiliyorsınız. Oyunun az sayıda görselinden birinde karakterimizin kolunu kapan bir pitbull'un çenesini iki eliyle tutup açarak kendini kurtarmasını gördük ve dokular detaysız ve cansız olsa da, aksiyonun canlılığını etkilendirdik. Bu arada ana karakterimiz Thomas da sanki bir önceki oyundaki evsizleri etkileyip delirten her neyse biraz onun etkisinde gibi: Saçları uzamış, tipi biraz kaymış...



KOJIMA'NIN DERDİ BAŞKA

MGS 4

SİSTEM: PS3 YAPIM: KONAMI
ÇIKIŞ TARİHİ: 2008 BAŞI

Artık Metal Gear Solid serisini tamamlamak istedığını birçok kez söyledi Kojima. "Cevaplanmamış bütün soruları, **MGS 4**'te cevaplıyorum" dedi. Birçogumuz için üzücü bir haber. Solid Snake'in hayatımızdaki yeri ayrı, çünkü birçok tanıdığımızdan bile çok daha fazla sevdigimiz bir karakter o. Ama **MGS 4**'ün serinin son oyunu olacağı kesin. Gibi...

Önceki MGS'lerde hep bir üsse sızan Snake, saklanacak delikler bulup, saldıracağı zaman işini hızla bitirmeye çabalardı. Ama savaştan mahvolmuş bir Orta Doğu şehrinde başlayan **MGS 4**'te saklanacak yeriniz yok. Bu yüzden "göz önünde saklanmayı" öğrenmek zorundasınız. Bir önceki oyundaki kamuflaj sisteminin teknolojik olarak çok gelişmiş halini kullanıyor Snake. "Aktif kamuflaj" adlı giysiniz, etrafınızdaki renkleri kopyalayarak arkaplan içinde kaybolmanızı sağlıyor. Bu kamuflajın alt seçenekleri de var, "Statue-Cam" adlı opsiyonu seçerek bronz bir heykel gibi görünen Snake, yanından geçen PMC askerlerine görünmez hale geldi.

MGS 4'te savaşan iki taraf

var: Paralı askeri bir güç olan PMC ve Ülkelerini onlardan korumaya çalışan gerillalar. Oyunda muhtemelen iki taraftan da değiliz ve kendi amaçlarımız var. Bu amaçlara ulaşmak için iki tarafı birbirine karşı kullanmak da Snake'in taktiklerinden olacak.

Önceki oyunlarda arkadan silah doğrulttuğunuz askerler ellerini kaldırıp teslim oluyorlardı. **MGS 4**'te Snake'in yeni yeteneklerinden birisi şu: Hazırkızsız yakaladığınız bir askere bir elinizle silah doğrultmuşken, diğer elinizle üstünü arayabiliyor ve silahını alabiliyorsunuz.

Önceki oyunlarda sadece nişan alırken FPS kamerasını kullanırdık, **MGS 4**'te ise tüm oyunu kendi gözümüzden görüp oynayabileceğiz. Rakiplerle yakın dövüş halindeyken bile bu kamera açısından kalmamız, PS3'ün müthiş dokularıyla daha yakından görme imkanı verecek zorla da olsa. Ayrıca en büyük yardımcımız Otacon'un bize hediyesi olan minik robotumuz Metal Gear MK2'yi de FPS kamerasından yönetebileceğiz. Evet, emrimizde minik bir robotumuz var ve o bizim her şeyimiz! Herkesin düşmanımız olduğu bu savaş alanındaki gözümüz ve silahsız da değil: Güçlü bir elektrik akımı vererek düşmanları bayıltabiliyor.



MGS'den alışık olduğumuz ekran yapısı da serinin bütünlüğünü bozmamak açısından aynen saklanmış: Üzerimizdeki eşyaların olduğu menüyü ekranın solunda, silahları da sağdaki menüden seçebiliyoruz. Kojima'nın bu menülere kullanması akla ziyan özellikler ve eşyalar gizleyeceğine eminim. Subsistence'in online modundan esinlenerek, oyun çıktıktan sonra bir online versiyonun da hazırlanacağı açıklandı. Muhtemelen **MGS 4** çıktıktan bir yıl kadar sonra özel ve ekstralara dolu bir versiyon daha çıkacak demek bu.

Sixaxis'in hareket algılama yeteneği de çok iyi kullanılmış oyunda. Oyun FPS kamerasındayken SixAxis'i evirip çevirerek duvarların kenarından kafa çekartıp bakabiliyorsunuz. Düşmanlardan saklanmak için girdiğiniz bir çöp varilinden çıktıığınızda kokunuzdan etrafınızda sinekler dönmeye başlıyor. Sinekleri kovmak için ne yapıyorsunuz? Tabii ki Sixaxis'i salıyorsunuz.

Kojima'nın oyunlarının hepsinin birer klasik olmasının sebebi bu işte. Başka oyunlarda olsa "eeeh, bu ne saçmalık!" diyeceğiniz özellikleri, oyunlarına tat katan minik detaylar olarak muhteşem bir şekilde entegre ediyor. Ve bu minik detayların etrafına müthiş bir hikaye örüyor. Kasım'da çıkması gerekliden 2008'in ilk aylarına ertelenen **MGS 4** çıktığında, PS3 almak için gerçek bir nedeniniz olacak.

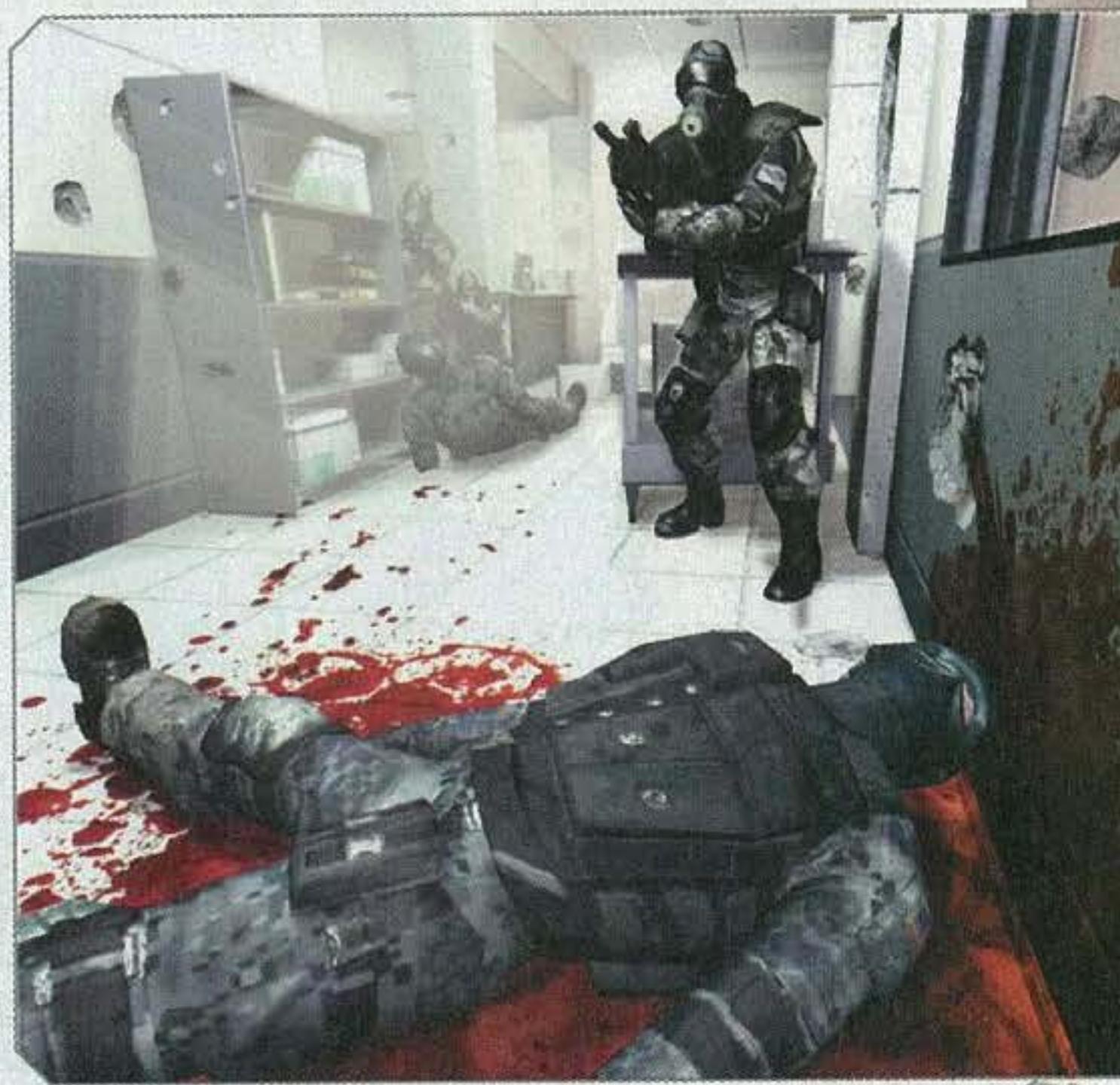
İSMİ BELLİ OLMIYAN DEVAM OYunu

F.E.A.R. 2

SİSTEM: PC, PS3, 360 YAPIM: MONOLITH ÇIKIŞ TARİHİ: BELLİ DEĞİL

Monolith ve Vivendi'nin küsüşüp yollarını ayırması, en çok biz **FEAR** severlere yaradı. Şimdi iki firma da kendi devam oyunlarını yapıyor. İsim hakkı Vivendi'de olsa da, benim oyum yapımcı Monolith'in yaptığı devam oyununa. İsmi değişecek olsa da (oyunun web sitesinde bir isim yarışması var), Alma ve mahdumlarının hikayesinin esas devamı o olacak. Bu E3'te ikinci oyundan güzel bir sekans başına gösterildi. İlk oyundaki sessiz ana karakterimiz, bir ameliyat masasında operasyon geçirirken uyanıyor. Hayaller ve flashback'ler devreye girince, doktorlar, vücuduna bıçak sallayan yaratıklara

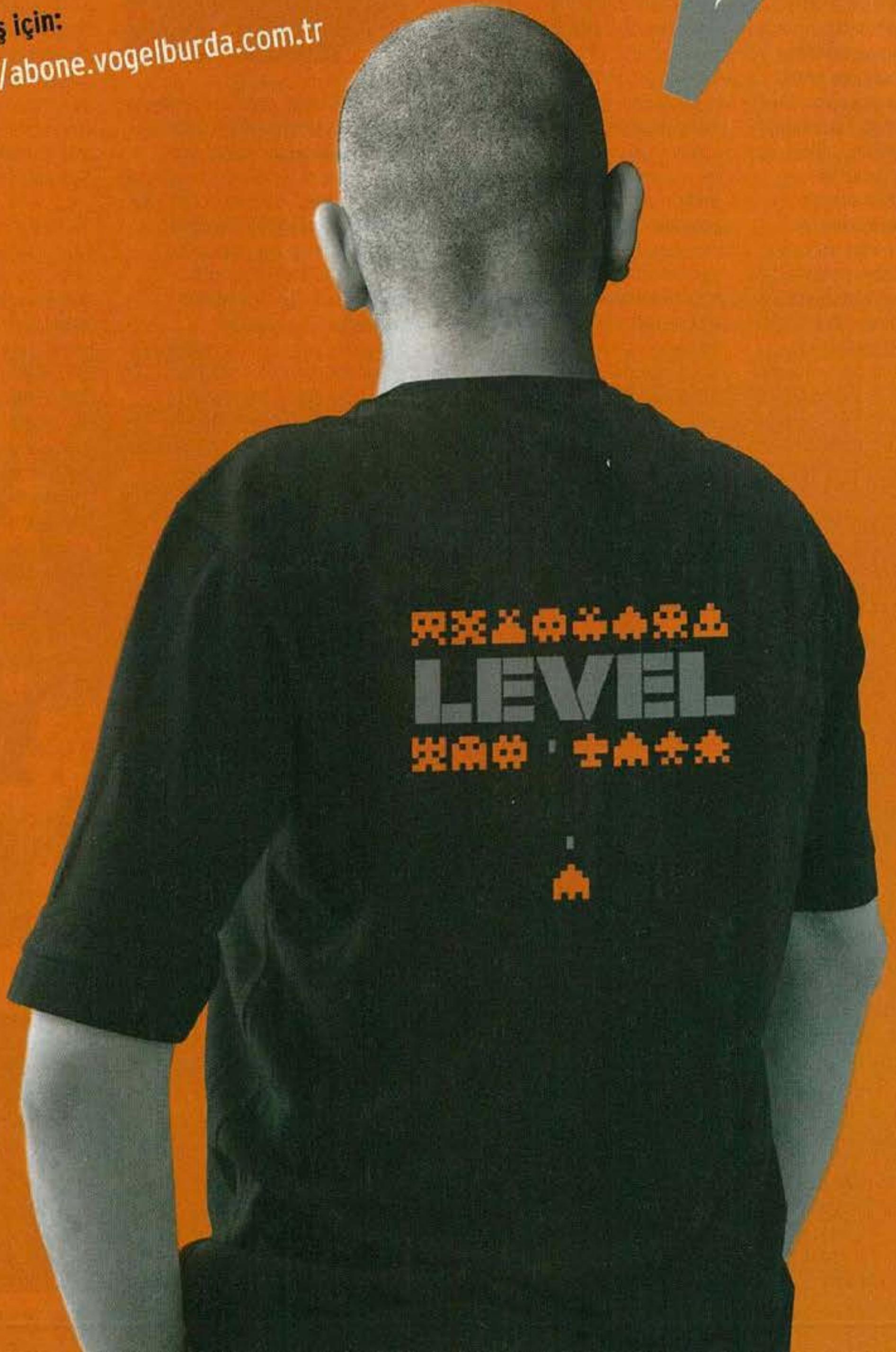
dönüşüyor arada. Sonra, kendine gelip masadan kalkıyor. Her şey ilk oyundaki steril havada, ama daha detaylı gözükyor. Yalpalayarak hastaneden çıkmaya çalışırken, bir hastane görevlisi asker kılıklı silahlı bir adam tarafından öldürülüyor. Asker, bizi görünce "Delta ekipinden birisi serbest kalmış!" diye bağırarak alarm veriyor ve ortadan kayboluyor. Bu esnada, kafamızın içinde bize fisıldayan iç tırmalayıcı bir ses bizi yönlendiriyor. Ne zaman bir çatışmaya fazla yaklaşacak olsak, şeksiz bir yaratık gözümüzün önünden kaçıyor ve tavanda kayboluyor. Tüm duvarlar kan, bizi arayan askerlerin cesetleri her yere yayılmış durumda. Demo, kulağıma fisıldayan yaratığı kovalayıp kafasına dipçiği indirmenizle sona eriyor.

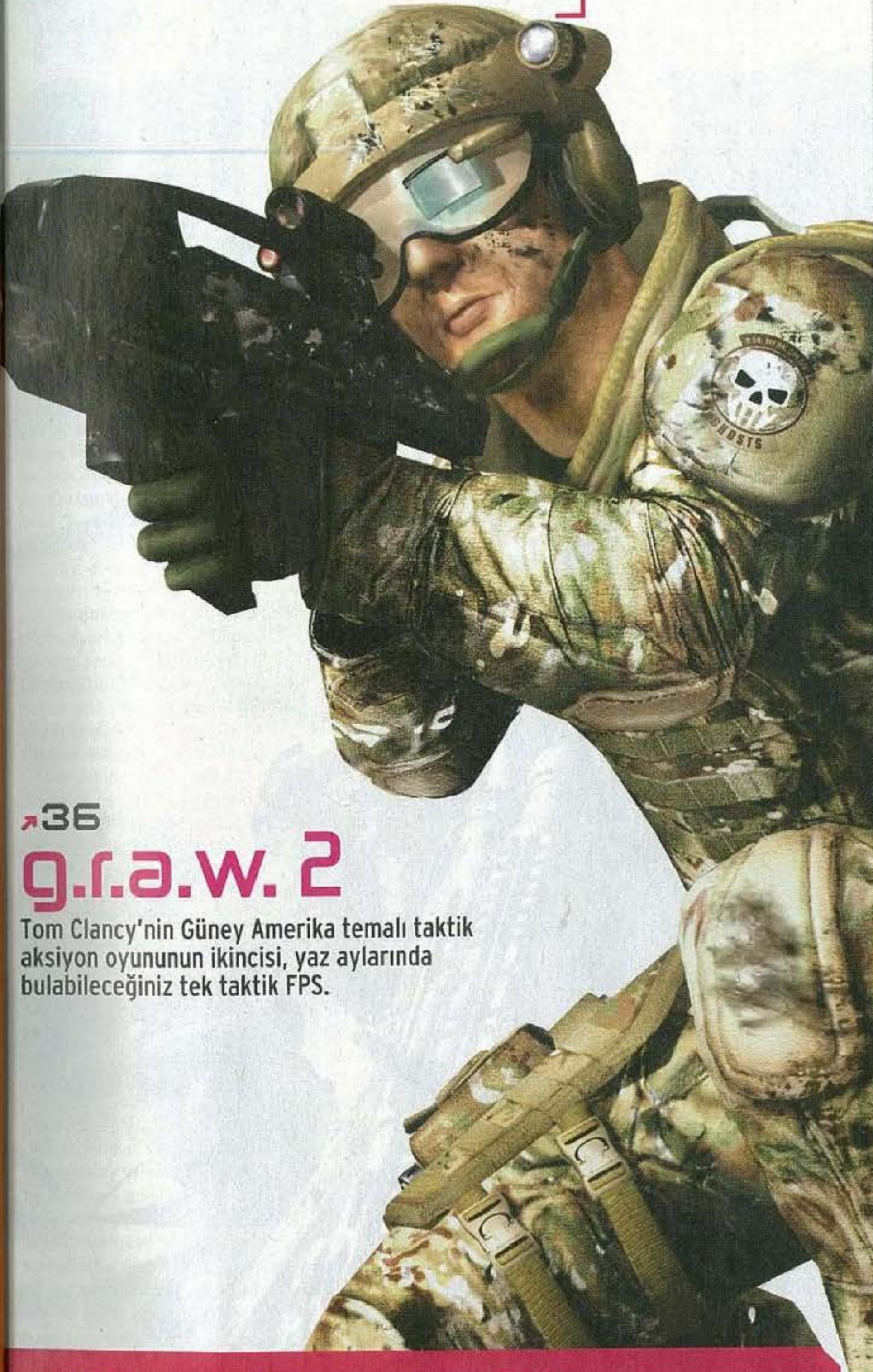


LEVEL FANLARINA LEVEL T.SHIRT'LERİ

bilgi ve sipariş için:

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





36 g.r.a.w. 2

Tom Clancy'nin Güney Amerika temalı taktik aksiyon oyununun ikincisi, yaz aylarında bulabileceğiniz tek taktik FPS.

36
pc inceleme Görülmemiş bir oyun kitliği çekiyoruz.

50
forte Tebeşir ve fizik motorunun en güzel bileşimi bu sayfalarımızda.

54
online World of Warcraft'ı bitiren guild'in sırları.

58
konsol inceleme Sözde ucuz PlayStation 3 ve daha ince bir PSP...

78
mobil oyun Gelin beynimizi birazcık daha geliştirelim.

82
strateji ustası GRAW 2 ve Zümrüdü Anka Kardeşliği taktikleri.



43 transformers: the game

Herkes Jaguar'a, Lotus'a dönüşür... Biz gittik Vosvos'a dönüştük yahu, olacak iş mi?



40 lost planet

"Beni buradan vurunuz!" diye bağıran yaratıklarla ve bu sıcakta içnizi serinletecek kadar karla dolu biricik oyun.



72 ninja gaiden sigma

"Yahu, sunca güzel bir kızım, gidip takıldığım tiplere bak. Varsa yoksa tekme tokat... Derhal kendime helal süt emmiş bir erkek kişi bulsam da evimin kadın olsam."



68 the darkness

Bu ekran görüntüsüne yazılabiliceğim komik hiçbir şeyim yok. Çünkü bu yaratık sizin içinizden çıkıyor.



BİR BAKIŞTA...

TÜR Taktik FPS

İÇERİK Clancy babanın elini eteğini çektiği Ghost Recon serisi Meksika'daki asilerin Amerika'ya başkaldırmasını konu alıyor.

KARŞILAŞTIRMA

GHOST RECON	%88
G.R.A.W.	%80
G.R.A.W. 2	%71

Tom Clancy's GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

HAYALET TAKIMI, HORTLAKLARA KARŞI

[TUĞBEK ÖLEK tugbek@level.com.tr]

BİZ ZAMANLAR

BURALarda TOM CLANCY

hayranlığı iyi prim yapardı. Raven Shield'in çıktıği günü hatırlıyorum da, ben oyunu çantama atıp evin yolunu tutarken bütün editörler nasıl da aç gözlerle bakmışlardı. Kimsenin "Ben yazaydım onu" demeye dili varmamıştı, yoksa önceden hazırlanmış cevabı yapıtırabilirdim hemen, "Üzgünüm dostum, ama buralarda Clancy benden sorulur". Lafı yiyen editör hüznülü gözlerle Sinan'a döner (ki Burak olsa şimdi ne güzel bakardı hüzün hüzün), Sinan başını sakince sallayarak beni onaylar ve ben odanın aralık kapısından bir gölge gibi sızılıp giderken, cesareti iyice kırılan kurbanım masasının başına dönerdi. Çok iyi prim yapardı... işte ama biz değerlendiremedik ki...

Hani yaşlılar der ya "Eskiden ağaçlıklı, bostandı bular; sonra yol geçince hep apartman yaptılar" diye. Tom Clancy'nin bostanlığından Ubisoft otobanı geçtiği gün bozulmaya başladı havası. Sinan bana GRAW 2'yi uzatırken bunlar geçiyordu aklımdan. "Ama ben Quake Wars yazacağım hanı?" diye sizlandım. "Ertelendi Quake Wars, bu ay GRAW 2 düştü sana, ne de olsa Clancy senden sorulur" dedi. Ah ah, zamanında Raven Shield'i verirken böyle desene karizmamız olsun. Artık hiç kıymeti kalmadı bir oyunun başında Tom Clancy yazmasının, mundar ettiler bir efsaneyi, mundar!

GHOST RECON'DAN GRAW'A

Neyse uzatmayayım, "Nerede o eski Tom Clancy'ler..." diye başladım mı üç gün susmam sonra. Zaten R6: Vegas yazısında yeterince uzattıktım bu konuya. Onun yerine ben hafızalarınızı tazeleyeyim biraz. Bundan altı sene kadar önce çıkan ilk Ghost Recon gerçekten iyi bir oyundu (Aralık 2001, Level Notu: 88). O güne dek Rainbow Six serisi ile hep

anti-terörist timlerini yönetmişken Ghost Recon bizi ordu saflarıyla, askeri kurallarla savaştırdı. R6 elemanları gibi bina baskmak yerine daha geniş alanlarda operasyon düzenliyor, kapı altı kameraları, kalp atışı algılayıcıları gibi teknolojik cihazlar yerine tüfeğimize ve silah arkadaşlarımıza güveniyorduk. Önceden plan yapmak yerine takiklerimizi sahada belirliyorduk. Bu tamamıyla değişik atmosfer hepimizin çok hoşuna gitti. Ardı ardına gelen iki ek görev paketine rağmen Ghost Recon 2 sadece PS2'ye çıkarak hayal kırıklığı yarattı.

Ubisoft'un Ghost Recon'u alıp GRAW'a çevirmesi ise geçen sene gerçekleşti (Haziran 2006, Level Notu: 80). Yıllar süren bekleyişin ardından teknolojik olarak gelişmiş bir Ghost Recon gördük karşımızda. Bu teknolojik değişim Ghost timinin üyelerine de yansdı. Yakın gelecekte geçen oyun henüz prototip aşamasında olan silahları kullanmamıza izin veriyordu. Hatta savaş alanını tepeden izleyip bize düşmanın yerini söyleyen Drone'lar, tim elemanlarımızın görüş açısını görmemizi sağlayan sistemler vardı. Çok değişmişti Ghost Recon, ama yine de fena değildi. Xbox 360 versiyonundan bir gömlek daha aşağıydı ama farklı da olsa iyi bir atmosfere sahipti.

İlk oyundan şaşırtıcı şekilde sadece bir sene sonra çıkan GRAW 2 de atası gibi bir konsol çevrimi değil. Baştan sona PC için tasarlanmış, damardan bir FPS. Elbette hikâye ve genel çerçeve konsol versiyonundan farklı değil. Ama oynanış oldukça farklı

CLANCY'SI AZ BİR CLANCY OYUNU

Ghost timinin bu macerasında önceki oyunda olduğu gibi tim lideri Scott Mitchell'i oynuyoruz. Üstelik geçen sefer tepelediğimiz Meksika'lı teröristler adam olmamışlar ve



yeni bir ders arayındalar. Bu sefer tehdit daha ciddi çünkü teröristler nükleer silah ele geçirmişler ve Amerika'ya yollamak konusunda pek bir kararlılar. Bize olayların gelişimini anlatan sık giriş videosu ve görevler öncesindeki uzun (hatta gereğinden uzun) briefinglerle hikâyeye isınıyoruz. Sonra tam o noktada durup Tom Clancy'nin artık oyun senaryolarına el atmamasına bozuluyoruz.

Kimdir şimdiki Meksikalı asiler? Benim bildiğim bir tek Zapatista'lar var Meksika'da ayaklanabilecek. Onlar da yıllardır Meksika ordusu ile çatışsa bile asla sivilleri hedef almamıştır. Tam anlayımla Meksika halk kahramanlarıdır. Manu Chao albümler dolusu türküler yazmıştır onlar için. Şimdi ne oldu da Zapatista'lar bir anda Amerika'ya nükleer bomba atmaya karar verdi? Ayrıca ABD'de Zapatista'lara operasyon düzenleyecek ceviz var mı? Varsa bile Zapatista'lار o cevizleri çatır çatır kırıp ABD'nin eline geri vermez mi?

Tom Clancy'nin o geniş geopolitik bilgi dağarcığı ve komploteori yaratıcılığıyla kurulmuş muhteşem oyular nerede? Böyle basma kalıp savaş hikâyelerini ortaokul öğrencileri bile yazar bel! Böyle düşünmeye bir başladınız mı zaten hikâyeden bütünüyle soğuyorsunuz ve son yıllarda bir tane ayağı yere basan, adam gibi hikâyesi olan Tom Clancy oyunu göremedigimiz için gerisini hiç umursamıyorsunuz.

Artık oyun bizim için sıkı bir taktik FPS'den ibaret olduğuna göre süratle görevlere dalabilir, strateji kurup headshot yağmuruna başlayabiliriz. Görevden önce ekipmanınızı seçmelisiniz elbette. Ama eldeki tüfekleri sıradan bir denedikten sonra ekipman seçme ekranında çok uzun vakit harcamıyorsunuz. Ben "Quarry" gibi çok geniş bölümlerde keskin nişancı tüfeği kullandım da oyunun büyük kısmında M8 Carbine kullandım. Başka da bir şeye ihtiyacım olmadı açıkçası.

ÇATIŞMAYAN BİR YAPAY ZEKÂ

Eğer GRAW'ı oynadıysanız GRAW 2'ye başlar başlamaz kendinizi evinizde gibi rahat hissedebilirsiniz, çünkü iki oyunun grafik ve harita tasarımları fazlasıyla benziyor. Ama düşmanla ilk karşılaşığınızda ezberiniz bozulacak. Köşeyi dönüp üzerinize doğru gelen iki askeri öyle hızlı harcayacaksınız ki sıkı >>



vermiyorlar. Düşmana aynı anda dört kişi ateş ediyorsunuz, en az 20 mermi yiyor, ama sanki gazozuna ilaç konmuş gibi olduğu yere rehavet içinde yiğiliyor. Ben bunca yıllık oyunculuk hayatında bu kadar ruhsuz düşmanlarla savaştığıma hatırlıyorum (ben düşmanlar vurulup yere düşerken "ohhh, çok şükür vurulduk da çıktıktan oyundan" diye düşündüklerini savunuyorum hala :) - Sinan). Oyunu oynarken gözümün önünden Max Payne'ler, Far Cry'lar, Call of Duty'ler geçti. Bazen ESC'ye basıp durduruyorum oyunu, meşhur NAM'da (gelmiş geçmiş en kötü FPS) askerler bundan daha mı az tepki veriyordu diye düşünmek için.

Oyunun ancak ilerleyen bölümlerinde şehir içi çatışmalar başlayınca biraz keyfiniz yerine geliyor. Dar alandaki çarışmalarda zaten görmek görülmemek, taktik yapmak, mevzi değiştirmek fala daha az önem taşıyor. Ama oyun geniş alanlara çıktııkça atmosfer düşmeye başlıyor.

TİM ÜYELERİNİZ DE DÜŞMAN KADAR SALAK. ARADA TANK GİBİ KÜÇÜK (!) OBJELERE TAKILIP KALABİLİYOR, YOLLARINI KAYBEDİYORLAR

>> çatışmalara giren bir özel tim üyesinden çok duvara dizilmiş mahkûmları vuran bir infazçı gibi hissedeceksiniz. Böylece GRAW 2'nin ilk problemi karşınıza çıkacak: Çatışmayan bir yapay zekâ.

Çatışmayan derken, ateş etmediklerini kastetmiyorum. Sizi gördükleri an kurşun yağıdırıyorlar ve nişan almak konusunda hayli iyiler. Ama siper almak, mevzi değiştirmek, kanatlardan çevirmek, yardım çağrımak, el bombası atmak... Hiçbiri yok. Düşman sizi zorlayacak hiçbir aksiyona girmiyor. Öylece orda durup ateş ediyorlar size. Tim elemanlarınızla onları oyalayıp yandan sardığınızda iki üç tanesi ölene kadar çapraz ateşe kaldıklarını fark etmiyorlar bile. Üstelik dizden bile olsa yedikleri iki kurşunun kolayca işlerini bitirdiğini düşününce oyun fazlaıyla kolaylaşıyor.

Bana sorarsanız GRAW 2'den zevk almak için mutlaka Hardcore zorluk seviyesinde başlamalısınız. Eğer FPS türüne yeni başladığınız bunu yapmayı elbette. Ama bir parça CS ve CoD deneyimi olan, düşmanı hızla fark edip isabetli atışlar yapabilen her oyuncu için çitir cerez bir oyun GRAW 2. Oyunu Hardcore seviyesine alınca yapay zekanın akıllanacağını da sanmayın boşuna. Sadece daha seri ve isabetli atış yapıyorlar ve yediğiniz mermiler daha fazla etki yapıyor.

Ama en azından yaptığınız hataların ağır bir bedeli olması oyundaki gerilimi ve atmosferi makul bir seviyeye çıkarıyor.

KÖR BİR YAPAY ZEKÂ

Oyundaki çatışmaların diğer bir can sıkıcı yanı düşmanın siz fark etme konusunda özürlü olması. Eğer ayaktaysanız sizin çok kolay görüp işinizi bitiriyorlar. Ama çömelmişseniz sizin bir türlü göremiyorlar. Bu ayrılm o kadar keskin ki, sık bir çalılığın arkasında ayakta dururken yaprak aralarından sizin seçin keskin nişancılar, çevrede hiçbir siper olmadan tepe üstünde kabak gibi çömeldiğinizde sizin görmezden geliyor. Bu durumu fark edene kadar bir "nereden gördü de vurdum beni bu adam?" dediriyor bir "nasıl göremiyorum beni bu kör herifler?". Sonra da oyunun geriye kalanını tavuk gibi paytak paytak dolaşır düşman temizleyerek geçiriyorsunuz.

RUHSUZ BİR YAPAY ZEKÂ

Düşmanlardan çok yakındım biliyorum, belki sadece aptal ve kör olsalar bu kadar can sıkıcı olmazdı ama aynı zamanda ruhsuzlar da. Her şeyden önce bir görevde ilk gördüğünüz düşmanla, son gördüğünüz arasında tepki farkı olmuyor. Görev boyunca atılan yüzlerce el silah, patlatılan tanklar falan onları etkilemiyor. Bir devriye ekibi ile çatışıyorsunuz, ama iki adım gerilerindeki askerler



Konusu bu dandık ragdoll modellemesini kim yaptı size? Konuşuyorum!



HAYALETLERİN MARİFETLERİ

İşin üzücü yanı düşmanlar çarpışmayan ruhsuz hortlaklar, sizin tarafınızda her şey sıkı bir çarpışma için gayet iyi hazırlanmış. Timinizin üyelerini ister üçüncü fare tuşuyla oyun içinden, isterseniz TAB'a basarak taktik haritadan kolayca yönetebiliyorsunuz.

Çarışmanın ortasında mevzi ve bakiş açılarını değiştirdiğinizde ince ayar yapabiliyorsunuz. Gerçi tim üyeleriniz de düşman kadar salak, arada tank gibi küçük (!) objelere takılıp kalabiliyor, yollarını kaybedebiliyorlar. Ama yapmaları gerekeni adım adım ve detaylı söylerseniz sorun yaşamıyorsunuz.

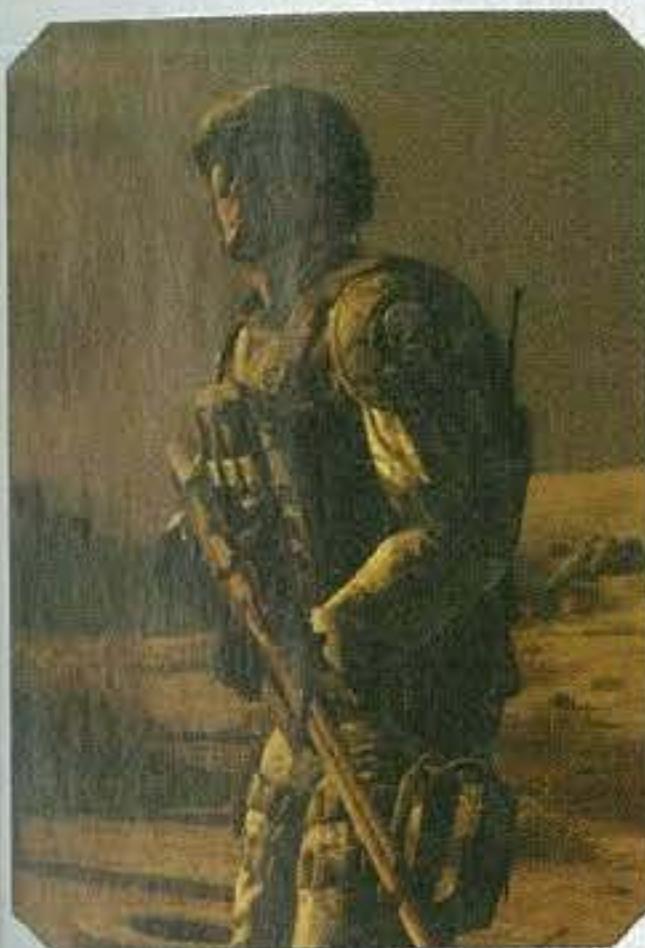


hareketsiz söylece duruyorlar. Hatta bazen yanlarında duran adamı vurduğunuzda orası bile olmuyorlar. Zaten oyuna nasıl bir ragdoll sistemi uygulamışlarsa vurulduklarında bile tepki

Arıza oyundaki nişan sistemi çok keskin, iyi nişan olan oyuncuları fazlaıyla ödüllendiriyor. Harita tasarımları da farklı taktikler geliştirebileceğiniz şekilde zengin olarak yapılmış. Zaten çoğu

YAKIN PLAN

Oyundaki görevlere genelde helikopterle iniyoruz. İlk oyundaki paraşüt zevki bu sefer yok maalesef.



haritanın çok geniş ve farklı yapıları olan, tek düzlemden uzak tasarımları var. Karşınızda karakterli bir düşman olsa çok eğleneceğiniz şüpə yok... Ve işte tam bu noktada kafanızın üzerinde koca bir ampül yanıyor: Bu oyunu çok oyunculu oynamak lazım o zaman.

GERÇEK GRAW 2'Yİ BULMAK

Düşünsene bu "yapay geri zekâlı" düşmanlar yerine gerçek oyuncular olsa karşınızda nasıl da zevk alırsınız. Gerçekten de öyle. Oyunun çok oyunculu bölümünden yemiyor. İlk oyundan farklı olarak Hamburger Hill gibi belli noktaları kontrolünüzde tutarak puan topladığınız modlar da eklenmiş. Ayrıca oyunda bolca çok oyunculu harita var. Tek kurşunla oyun dışı kalabildiğinizden gergin ve sıkı bir atmosferde oynuyorsunuz ve takım oyunu yapmayanlar süratle duman oluyor. Kısacası bir taktik FPS'nin çok oyunculu olarak vermesi gereken hemen her şeyi veriyor GRAW 2. Elbette Battlefield 2, Call of Duty 2 gibi oyumlara göre bir parça kisır. Ama onlar kadar alengirli olmayan, Counter-Strike kadar da teknede gitmeyen kaliteli bir çok oyunculu oyun arıyorsanız GRAW 2 siz mutlaka mest edecektir.

Tabii bu bahsettiğim teoride ne kadar zevk alacağınız. Türkiye'de henüz sunucu olmadığından ve muhtemelen asla olmayacağından yurtdışı sunuculara mahkûmsunuz. Yurtdışı bağlantılar çok gecikmeli olduğundan pek bir varlık göstermeniz mümkün olmuyor. Ben ancak gece yarlarında ofisin gelişmiş bağlantısıyla bir parça zevk

alabildim oyundan. Ama gündüz saatleri ADSL'den oynanacak gibi değil bağlantılar.

Şu dört sayfayı GRAW 2'den nasıl zevk almadığımı anlatmakla geçirdiğimin farkındayım. Ama diğer yandan, hiçbir oyunda da "bu oyundan zevk alacağım utan" diye bu kadar tutturmamıştım. Sonunda baktım olmuyor, içinde gücünde olan Sinan'ı ikna ettim oyunu kurmaya ve ofiste LAN'dan denemeye başladık. Elbette iki kişi çok oyunculu olarak sadece Cooperative modunda oynayabiliyoruz. Yoksa koca haritada birbirimizi aramakla geçerdi bütün zaman. Zaten biz ezelden beri yapay zekâya karşı iki cengâver omuz omuza gitmeyi sevmiştirdir (he! - Sinan).

Oyunumuza kurup Sierra haritasına girdik ve bir anda oyuna bir şeyler oldu! Daha doğrusu düşmanlara bir şeyler oldu! O ruhsuz adamlar silah seslerine göre hareket etmeye, arkadan gelip bizi gafil avlamaya başladı. Düşmanlar bizi tahtalıköye yollayıp yeniden spawn olmaya zorladıkça, köprübaşlarında cesetlerimiz birikir oldu. Hatta öylesine sinsi bir keskin nişancıvardı ki bizi nerden vurdüğünü anlayana kadar herhalde bir beşer headshot yedik (ne beş! Onbeş, hatta yirmi beş! - Sinan). Haritada ilerledikçe çatışmalar da sıkıldı, arada kurşun yağmuru altında kalıp sindiğimiz, yardım için birbirimize bağırdığımız zamanlar bile oldu (ki yan masada Tuğbek - Sinan). Taktik yapmaya, çift koldan ilerleyip çapraz ateşe almaya zorladı oyun bizi. Bütün bir gece

nasıl nefes almadan aynı haritayı defalarca oynadık anlatamam.

Sanırım altıncı oynamışımızda (haritayı temizlemek en az yarım saat alıyordu) artık haritaya ve düşman hareketlerine çok alıştığımızdan düşmanı rahat rahat temizler hale gelebildik. Ama bu halinde bile tek kişilik oyundan kat kat zevkliydi GRAW 2. Hala bütün bir oyun böylesine vasatken bir haritada çarpışmalar bu kadar sıkı olabiliyor anlamış değilim. Denediğimiz diğer iki coop haritası da bu zevki veremedi maalesef.

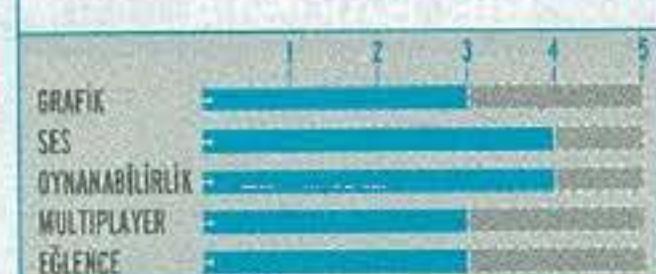
GRAW 2'NİN İPINİ ÇEKMEK

Bütün bu sözlerin ardından GRAW 2'nin tatsız bir oyun olduğunu söylememi şaşırmazsınız herhalde. Zaten sayfanın altındaki nota gözünüz kaydiysa, Ghost Recon'dan 17, GRAW'dan ise 9 not daha az aldığı görmüşsünzdür. Elbette bunda benim Burak ve Fırat'a göre daha acımasız olmamın da etkisi vardır. Ama esas sebep büyük oranda oyunun ruhsuzluğunda. Ama yine de size bu oyunu sakın oynamayın diyemem. Çünkü bu kuraklıktan yeni bir şeyler vurmak istiyorsanız başka hiçbir alternatifiniz yok ve koyunun olmadığı yerde keçiye Abdurrahman Çelebi derler. Hele iki üç kişi bir araya gelip Sierra haritasına dalarsanız, eğlencenizin kefili benim. Ama FPS açılığından başınız dönüyorsa paranızı Eylül ayında ardı ardına patlayacak bombalara saklamanız en doğrusu olacaktır.



LEVEL KARNE

- + Bazi Coop haritaları çok zevkli.
- + Bazan gerçekten taktik yapabiliyorsunuz.
- Mandalan kurtulan elbise gibi ölen düşmanlar.
- Oyunun genelindeki ruhsuzluk.
- Çatışmalarda vurma/vurulma hissi yok.
- Grafikleri çok sıkıcı.



PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX360

360 versiyonuna göre sınıktı kalsa da birkaç arkadaşınızla birlikte şu yaz sıcaklarında bulabileceğiniz iyi oyunlardan

71

LOST PLANET

EXTREME CONDITION



KAYIP GEZEGENDE AKSIYON FIRTINASI

[JESUSKANE jesuskane@level.com.tr]

YENİ NESİL OYUNLARA BAKIP ağızımın sularını akıttığım çok olmuştu. Konsolda görüp, klavye fareyle oynayamadığım oynayamayacağım bir çok oyun yüzünden hayiflandığım sıkça görülen bir olaydır. Malumunuz konsollarda FPS oynamayı hiç sevmem. Bir oyun konsollarda boy gösterdikten sonra önce PC versiyonu çıkacak mı diye merakla bekler, mutlu haber geldiğinde ise oturur adam gibi bir çevrim için dua ederiz uzun uzun. İstisnalar kaideyi bozmakta

BİR BAKIŞTA...

TÜR Aksiyon

İÇERİK Buzdan bir gezegen de, babası bir Akrid tarafından öldürülün Wayne, bu böceklerin kökünü kazmak için kolları sıvar. Ancak intikam için çırılan yolculukta bambaşka gerçekleri keşfedecektir.

KARŞILAŞTIRMA

LOST PLANET	%73
-------------	-----

INFERO	%65
--------	-----

HALO 2	%60
--------	-----

zorlanır. Çünkü PC'ye çıkan konsol çevrimlerinin rezalet olma potansiyelleri oldukça yüksektir.

GÖZLERİNE İNANAMAMAK Olay bu merkezde iken Capcom yüzümüzü kızartacak bir yapımla karımıza çıkıyor. Lost Planet grafiklerinden başka hiçbir şeyi olmasa yine de olurmuş diyeboleceğimiz bir oyun. Zaten oyun boyunca daha ilk dakika da edindiğiniz bu izlenimin etkileri sürüyor. Bir iki çarpışmaya girdikten sonra ağzınızın ne kadar açılabileceğine de şaşırmanız olası. Hikaye E.D.N. III isimli buzlarla kaplı bir gezegende geçiyor. Soğuk büyük bir sorun ancak en büyük sorun gezegenin tamamına egemen Akrid denilen böceğimsi varlıklar. Benim gibi böcek düşmanı bir adam için emekliliğini geçirmek için pek uygun bir yer sayılmaz. Ana Karakterimiz Wayne bir kar korsanı eskisi. Oyunun başında

bir Akrid saldırısında babasını kaybediyor. Klişe bu ya, biz de kendimize geldiğimizde tam olarak ne olduğunu hatırlamıyoruz. İntikam için yollara düşüyoruz ve böylece böcek katliamımız da başlamış oluyor. Hikaye oyun içi grafikler ile hazırlanmış hoş videolar ile aktarılıyor. Karakterlerin suratlarını gördüğünüz anda hafiften bir anime havası esiyor. Senaryo aslında fena değil ve pek çok sürpriz gelişmeler oluyor, ancak aksiyonun dozu bu kadar yüksek iken, ara videolar ancak terinizi silmek için yararlı oluyor. Sır perdesini aralamaktan çok hayatı kalmaya çalışıyoruz.

İntikam ateşinin buzul soğuguna bir yarası yok elbette. Bu yüzden hayatı kalabilmek adına sürekli vücut isimizi yüksek tutmamız gerekiyor. Oyunda sağlık sistemi biraz değişik. Sağlığımız sürekli düşüyor.

Sağdan soldan topladığımız termal enerji ile vücut isimizi, dolayısı ile sağlığını yüksek tutuyoruz. Sağlık barımız boşaldıkça depoladığımız T-Gen enerjisi tarafından tekrar dolduruluyor. Bu durumda her ikisinde de sıfırı tüketmedikçe ölemiyoruz. Öldürdüğümüz her canlıdan, sağda soldaki silolardan bol bol düştüğü için enerjiyi tüketmemiz de pek mümkün değil. Enerji kullanan silahları ve araçları kullandıkça da T-Gen hızla azalıyor. Bu tür silahlar genelde yüksek hasar veren aletler. Ancak Boss karşılaşmaları dışında pek ihtiyacımız olacağını söyleyemeyiz.

Wayne iki silah ve tek tip patlayıcı taşıyabiliyor. Kullanmadığımız silah karakterimizin omzunda asılı dururken, bir de sırtımıza asmadığımız, iki kat boyumuzda cihazlar var. Roketatar, shotgun ve ağır makineli bu silahlar

LIFE

T-ENG 0750

Abaaaaaooov! O da nea?!

010
Hand Grenade981 Machine Gun
320 Gatling Gun

Bilin bakalım minik kurdun ağızındaki ne?

kucağımıza alalım, sevip koklayalım diye yapılmamış. Mech benzeri VS diye adlandırılan araçlara takabiliyoruz bunları. Ancak biz yine de sağda solda bulduğumuzda bu silahları kucaklayıp özgürce değerlendirebiliyoruz. VS'lerin üstünden sökebildiğimiz gibi, monte ederek VS üzerindeki silahları da değiştirebiliyoruz.

Oyunda birkaç tip VS bulunuyor. Görünüşleri dışında hepsi farklı birer özelliğe de sahip. Bir tanesi çok yükseğe zıplayabilirken, bir diğer T-Gen harcayarak zemin üstünde kayarak ilerleyebiliyor. Diğer VS'ler ile karşı karşıya geldiğimiz mekânlar oldukça zevkli.

BUZ VE SANAT

Aslında zevk kelimesi oyunun her yanında. Bildiğiniz her türlü grafik teknolojisini sonuna kadar sönüren Lost Planet, hem DirectX9 hem de DirectX10 destekleyen nadir oyunlardan. Özellikle patlama efektleri ve ışıklandırma konusundan bir oyunun olması gerekişinden çok daha başarılı. Karakterimiz, düşmanlarımız ve özellikle Boss'lar oldukça ayrıntılı ve hoş görünüyor. Akıcı animasyonlar muhteşem grafiklerle birleşince ortaya müthiş manzaralar çıkmıyor. Gökdelen boyunda Akrid'ler yeri sarstıkça karakterimiz tökezliyor, karlar içinde yuvarlandıkça üstü başı kar oluyor, yüksek bir yerden atlayınca çarışmanın etkisiyle bir yana savruluyor. Yüksek bir yere çıkmak için sahip olduğumuz kanca ile duvarlara tutunup bir iki akrobatic hareket yaparken hem düşmana ateş kusuyor, hem de Lara Croft'u anıyoruz. Etrafta bulunan radar kuleciklerini aktif hale getirmek ya da karların altında kalmış silahları ortaya çıkartmak için kar eşelemek gibi mini aksiyonlara da girebiliyoruz. Başlarda kar korsanları ile çarpışırken, envai çeşitli Akrid ve



Korkacık bir şey yok... İki kolunu koparıp, sonra gerisine sıkın, sonra tekrar çıkan kolları...

NEVEC askerinin de işin içine girmesi ile düşmanlarımız da çeşitleniyor. Boss kapışmaları tansiyonun en çok yükseldiği anlar. Boss'lar genelde zorlu gözükse de hepsi kendine has bir saldırıyla sahip ve nasıl hareket ettiklerini ve sabit durmamayı öprendikten sonra kolaylıkla temizlenebiliyorlar.

Oyun boyunca koşturup, bir şeylere ateş ettiğiniz düşünüldüğünde klavye ve fareye sahip olduğunuzu şükkrediyorsunuz. Oyunun Xbox 360 joystick'ını destekliyor olması bizi pek ilgilendirmiyor. Kontrollerdeki tek sorun, VS'leri kontrol ederken biraz geç tepki veriyor olmaları. Bunun dışında sorunsuz bir oyun deneyimi sunuyor. Müzikler pek fena sayılmasa da, aksiyona ve grafiklerin kalitesine yetişmekte biraz geri kalıyor. Karakter seslendirmeleri iyi, ancak kanter içinde bir bölüm tamamladığınızda haddinden sakin bir ara video ile karşılaşlığınızda, güneşin altında kavrulduktan sonra klimalı bir odaya girmiş gibi oluyorsunuz.

İYİ BÖCEK ÖLÜ BÖCEKTİR

Yazının başından beri birkaç kere belirttiğim gibi, oyunun en büyük bombası grafikleri ve biraz da



harita tasarımları sayesinde usta ressamların tuvalinden çıkmış gibi duran sahneleri. Elbette oyunun bu yönünden haz almak için de ödenmesi gerek çok ağır bir bedel var. Oyunu Level Test Sistemi'nde, tüm grafik ayarlarını sonuna kadar açıp oynadım. DirectX 9 ile 10 sürümleri arasında öyle büyük bir fark yok oyunun. Ancak kısıtınız her ayar oyunun keyfinden koca bir parçayı koparıp atıyor. Özülerde olsa söylemeliyim ki grafikleri çıkarttığınız anda oyun beyinsiz aksiyon oyunları tadına iniyor.

Konsol oyuncuları için durum nedir bilemiyorum. Ancak bilgisayarlarımızda oyun çok uzun soluklu değil. Bölümü tamamlamak yarım saat ile bir saat arasında sürüyor. Oyunu tadını çıkara çıkara oynadığınızda, 10 kusur bölümü tamamlamanız 10-15 saat geçmiyor. Multiplayer modu fazlaca bug sahibi olduğundan, sunucularda rakip bulmakta

zorlanabiliyorsunuz. Yerel ağa düşgün çalışması ise internette dolu sunucularda oynamadıktan sonra pek bir şey ifade etmiyor. Aksiyon oyunlarını seviyorsanız, oyun kıtlığı yaşadığımız bu aylardan baştan bir kez daha oynayacağınız kesin. Ayrıca her bölümde coinler bulunuyor. Genelde bakmadığınız köşelere saklanan coin'lerin her biri bir harfi temsil ediyor ve o bölüm için gerekli kelimeyi tamamlamaya uğraşıyoruz. Geri dönmek için başka bir sebep daha.

NEREDEYSE!

Görsel bir şölen Lost Planet. Tam adrenalın manyakları için biçilmiş kaftan. Konsoldan çevrim bir oyun için fazlaca kaliteli. Grafiklerin gölgelerinde kalan senaryo da biraz daha derli toplu olsaymış, bir de yaratık öldürmek dışında bir iki özellik daha ekleselermiş Level Klasiği bile oynayabilirmiş. Sisteminiz canavar gibi hiss etmekteden alın. Ben evimdeki sisteme oynamayı hayal bile edemezdim Lost Planet'i. Sağolasın Level Test Sistemi! L



LEVEL KARNAK

- + Grafikler, grafikler, grafikler!
- + Katıksız aksiyon!
- Zayıf senaryo ve multiplayer
- Keşke süper süper grafikli shoot em up'dan ötesi olabilseydi.

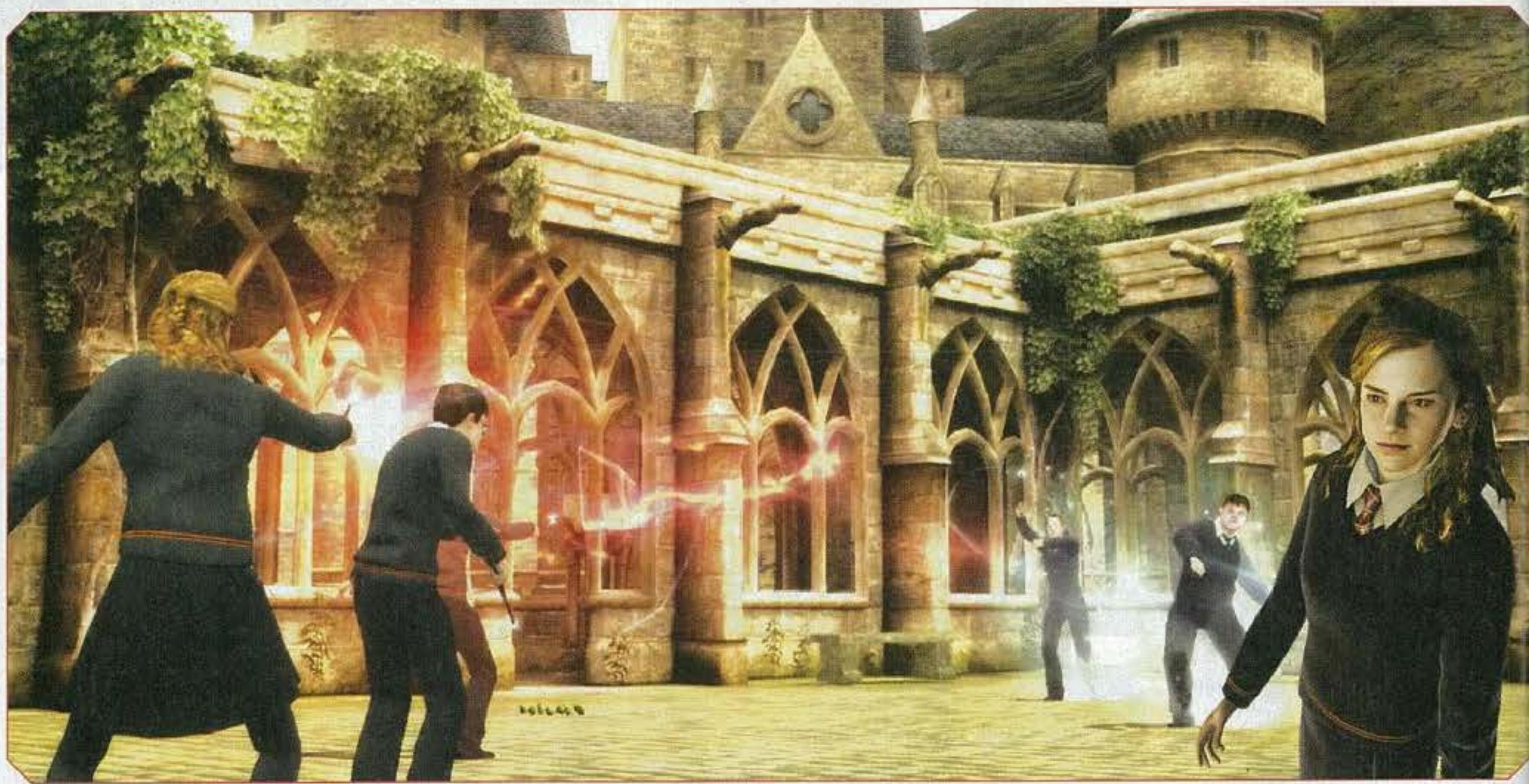


	1	2	3	4	5
GRAFİK	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■
SES	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■
DÝYANABILÝLÝK	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■
MULTIPLAYER	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■
EGLENCE	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■

PC PS2 PS3 PSP WII DS XBOX 360

Muhteşem grafiklere sahip sağlam bir aksiyon oyunu ve bundan fazlasını vaat edemiyor. Ayracıınız zamana fazla iler deðer.

73



HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX

MEĞERSE BüYÜCÜLÜK GÖRÜNDÜĞÜ KADAR ZEVKLİ DEĞİLMİŞ, TIPKI LEVEL
EDİTÖRÜ OLUP HARRY POTTER OYUNLARI OYNAMAK ZORUNDA KALMAK

[C. SERPİL ULUTÜRK serpil@level.com.tr]

BÜTÜN KİTAPLARINI OKUMUŞ, FILMLERİNİ İLK

teaser'larından itibaren takibe alıp vizyona çıktıği gün izlemiş olmanız artık yeterli değil. Harry Potter and the Order of the Phoenix'in oyunu çıktıktan beri, gerçek bir Harry Potter fanatığı olduğunuzu kanıtlamak eskisi kadar kolay olmayacak. Çünkü artık bu oyunu da oynamanız gerekiyor. Çünkü The Order of the Phoenix, "şiradan" H.P. severleri "damardan" H.P. sevenlerden ayırmak üzere laboratuvar koşullarında üretilmiş mükemmel bir indikatör. Benim gibi ortalama H.P. takipçilerini mora boyayan bu ürünü gerçek bir H.P. fani üzerinde deneyebilmiş değilim ama illa ki dünya üstünde

bu oyundan zevk alacak birilerinin bulunacağına inanıyorum... Saf miyim neyim... Harry Potter and the Order of the Phoenix'i sevemedim çünkü ismi çok uzun. Ama sizi daha çok ilgilendirecek başka sebeplerim de var. Muhtemelen hepsi bu sayfaya sığmayacak ama öncelikle oyuncun hikâyesinin hiç de iyi bir uyarlama olmadığı söyleyerek başlayayım. Kitabı ve filmi iyi biliyorsanız sorun yok ama sadece önceki bölümleri izlemiş olanlar için Order of the Phoenix, bir ağacın dalında sallanan o şekerleme dolu bez bebeklere benzıyor. Vurduğun ortaklığa birtakım senaryo parçaları saçılıyor ama aralarındaki ilişkiye kurmak o kadar da kolay değil. Bu durum, yapımcıların "doğrusal olmayan bir oyun yapalım" sevdasından kaynaklıyor ama kötü haber şu ki oyun son derece doğrusal. Sadece hikâye parçalanmış durumda. Oynanış açısından bakıldığından da durum pek parlak değil. Fareyi sihirli dejnek olarak kullanmak fikir olarak gayet güzel ama uygulaması ciddi şekilde sorunlu. Sol ya da sağ tuşu basılı tutup fareyle masanın üzerinde çemberler çizmek hiç deinizde sihirli bir dejnek varmış gibi hissettirmiyor. Özellikle belli bir hedefe yönelik olarak kullanmanız gerektiğinde fareınız oyun karşısında çaresiz kalabiliyor. Her nasılsa, seçmeye çalıştığınız nesnenin

tam aksi yönündeki bir başka şeyi kurcalarken buluyorsunuz kendinizi. Bu durum, zaten tekleyen atmosferi hepten bozup oyunu fare, klavye ve Harry'nin Tekken stil dövüş müsabakasına çeviriyor. Sihirli dejnekle yapabildikleriniz çeşitlendikçe, sihirlerin uygulanabilirlik oranı daha da düşüyor ve oyunun PC'ye laf olsun diye aktarıldığına artık emin oluyoruz. 360, PS3 ve Wii için keyifli olabilecek çoğu görev, PC'de baş açısından başka bir şey değil. Oynanışa zarar veren diğer unsurlar arasında karakterlerimizin hareket kabiliyetlerinde kısıtlılık, olur olmaz oyunu bölen ve donukluğuyla sinir bozan ara videolar, koca Hogwarts'ta bir uçtan diğerine koşarak geçmek (ve bunu defalarca yapmak) zorunda olduğumuz sevimsiz kuryelik görevleri ve her şeyin iyice arapsaçına dönüğü aksiyon bölümlerini sayabiliriz. Neyse ki bunlardan sonucusu nadiren karımıza çıkıyor, oyun genel olarak adventure çizgisinin dışına taşmıyor. Order of the Phoenix'in güzel yanları da var. Örneğin Harry Potter dünyasının ışık ve merak uyandıran havasını yansitan grafikler gayet başarılı. Ayrıca Hogwarts da bazı detaylarını kaybederek de olsa tüm mekânlarıyla oyuna aktarılmış. Okulun merdivenlerini çıkarken, tablolarla konuşurken, ön bahçede



koştururken (kimbilir hangi hammaliye görevi için) filmlerden tanıdığınız o dünyyanın içinde hissetmemek için hiçbir sebep yok. Haritadan işaretlediğiniz bir görev için gitmeniz gereken yönü gösteren sihirli ayak izleri ise bence oyunun en hoş özelliği olmuş. Bunun dışında Harry Potter hayranlarını tatmin edecek şekilde tanıdık tüm önemli karakterler bir şekilde karşınıza çıkıyor ve hepsiyle birkaç çift laf etme şansı buluyorsunuz. Anlayacağınız, baştan da dediğim gibi oyun, serinin gerçek hayranlarına o dünyaya girme şansı veren ama orada yapacak pek bir şey vermeyen bir ara ürün olmuş. Eğer H.P. dünyasını keşfetmeyi başına bir eğlence sayacak kadar iyi bir hayransaız dereceyle mezun olana kadar oynamaya devam edebilirsiniz ama deilseniz "Üçüncü sınıftan terk" damgası yemeyi göze alıp büyülüükten başka kariyer seçeneklerine yönelmelisiniz... L

LEVEL KARNESİ

- Tanıdık HP evrenini yansitan mekan tasarımları
- Oyunun ruhuna uygun grafikler
- Fareyle ve kameralaya cebelleştiren bir oynanış
- Git-gel temali sonu gelmez görevler
- Atmosferi darmadağın eden kötü ara demolar
- Doğustan darmadağın bir hikaye



PC PS2 PS3 PSP NDS DS Xbox 360

"Zamankaybus totalius!"
Bu oyunu ortadan kaldırılmak için söylemeniz gereken sıhri söylemektedir.
sağın umutmayın.

55

TRANSFORMERS THE GAME

BU SEFER DANDIK BIR ŞEYE DÖNÜŞMÜSLER

[BERKANT AKARCAN berkant@level.com.tr]

MERAK EDİYORDUM NE ZAMAN beni çıyrımdan çıkaracak bir oyun yapacaklar diye. Ve yaptılar sonunda. Zaten filmlerin oyunlarından nefret ediyorum biliyorsunuz; bir de bu kadar baştan savma, oyun satsında isminden para kazanalım, "aa anne bak araba robota dönüştü" diyenleri sömürelim mantığıyla oyun yaptıklarında çileden çıkıyorum, arıza veriyorum, sinirden ekrana muz fırlatıyorum. Tamam, sakinleşmem lazım.

10 dakika sonra...
Oyun abartığım kadar kötü değil aslında. Kendini tekrar etmesi en büyük falsosu, onun dışında sadece yüksek sistemlerde verimli bir şekilde oynanabilmesi ve konsoldan çevirme olduğu için kontrollerin tepki zamanının yarım yapması ve bu kontroller yüzünden bir çok bölümde takılıp baştan oynamanız dışında bir hatası yok (hey maşallah!). En kötü yanını da peşin peşin söylemeden geçemeyeceğim: "Mikaela gibi taş bir hatunun kötü modellenmiş olması." Harcamışlar kizi!

İSVEÇLİ BİLİM ADamları: "DÖNÜŞMEK MAKİNAZI KIRECLENDİRİR"

İsveçli bilim adamları diyor ki, filmi izlemeden oyunu oynamayın. Her ne kadar filmle oyunun senaryoları farklı olsa da, oyunu anlamazın için filmi izlemiş olmanız yarar var. Filmi izlemeden önce oynadım oyunu, bana hiçbir şey ifade etmedi. Bir de filmini izleyip oynadım, öyle daha güzel oluyor.

Senaryo farklarından bahsetmişken güzel bir haber daha vermek istiyorum. Oyunda hem Autobot, hem de Deception ile oynayabiliyoruz. Autobot ve Deception bölümleri birbirinden oldukça farklı aslında, Optimus Prime'in ekibi Autobot ile oynarken hedefimiz her zaman esas oğlunu korumak iken, Megatron'un ekibi Deception görevlerinde elimizi sol fare tuşundan çekemiyoruz. "Vur kır parçala" olayı bir veba gibi yayılmış Deception görevlerine. Aslına bakacak olursanız bu bir süre sonra sıkıyor ve kendini tekrar etmeye başlıyor. Autobot görevlerinde de "yakalamaca ve kovalamacası" bölümleri çok

oynandığında sıkça da gayet dengeli ve sürükleyici bir hikâye çizgisi olduğundan kendini oynatıyor.

KIRMIZI SACLI HOLLANDALI GOTİK TRANSFORMER

Autobot'un çoğu görevi şehir içinde geçiyor. Her ne kadar senaryoyu takip ettiğinizde oyun süresi kısa gelse de, eski görevlerin tekrar tekrar oynanabilmesi, oyunun süresini artıran bir etken olabilirdi... Keşke oyuna bir de serbest dolaşma seçeneği koysalarmış, veya bu mantıkla yapılmış bonus bölümler. Zira çevredeki her sey hasar alabiliyor, yerinden fırlayabiliyor, patlayabiliyor, tutulup ters çevriliyor, vesaire. Çevredeki her araba, her direk, her çit, her ağaç, her beton parçası, her tribün koltuğu, akliniza gelebilecek her şeyi silah olarak kullanabiliyorsunuz, ki zaten bazı bölümlerde bunu yapmak

zorundasınız.

SAAT SEKLİNDE TRANSFORMER

Oyunu keşfeden hafiften yayarak tattım, ağızma hafif bir arcade tadı geldi. Hatta ucundan bir hack 'n slash kokusu da aldım. Görevlerde yaptığınız ana şey hız yapmak, bir yerlere ateş etmek ve boş zamanlarınızda kutu toplamak. Bu kutularla veya bitirdiğiniz görevlerle filmden sahneler, çizgi roman kapakları, çizgi film görüntülerini, oyunun yapılmamasından sahneler; yanı bonuslar açılıyor.

Oyunun hikayesine bakarsak, aslında tam bir film oyunu sayılmaz Transformers The Game. Ancak yapılmasındaki amaç belli: Transformers adını kullanarak, küçük çocukları, retro seven veya Transformers manyağı olan yetişkinleri sövmek. Oynayacak oyun kalmadığı zaman alıp zaman geçirmek için oynayabilirsiniz. L



LEVEL KARNESİ

- Filmden farklı senaryo.
- Çevrenin yüksek derecede etkileşimsiz olması.
- İnsanı deşarj etmesi.
- Kendini tekrar etmesi.
- Kaplamaların kalitesizliği.
- Mikaela'nın kötü modellenmiş olması.



	1	2	3	4	5
GRAFİK	1	2	3	4	5
SES	1	2	3	4	5
OYNANABILİRLİK	1	2	3	4	5
MULTİPLAYER	1	2	3	4	5
EGLENCE	1	2	3	4	5

PC PS2 PS3 PSP WII DS XBOX 360

Hedef kitlesi çocuklar olan çit çerez oyunlarından biri.

57



SHADOWRUN

COUNTER-STRIKE, BLADERUNNER VE MİHT & MAGIC BİRLEŞİRSE...

[BERKANT AKARCAN berkant@level.com.tr]

...ORTAYA BÖYLE BİR HİLKAT GARİBESİ ÇIKAR. "FPSMMORPGRTSRACINGTBS"

gibi deneysel kombinasyonların denendiği bu günlerde, Shadowrun da abilerine benzemeye çalışıyor. Bunlar yetmezmiş gibi, Xbox 360 ile PC'yi aynı platformda birleştirmeye çalışıyor. Ha çuvallıyor mu? Tabi ki.

NE BEKLİYORDUNUZ Kİ?

Oyun, kısa ve yeterli eğitim bölümüyle başlıyor. Bu bölümde yapabileceğiniz temel hareketler öğretiliyor, ve oyun sizi teknolojinin, sihrin, büyünün, insanların, elflerin(?), trollerin(?) ve dwarfların(?!?!?) olduğu Battlefield benzeri (ula noliv?) bir savaş alanına bırakıyor. Senaryo mu? Şaka yapıyorsunuz. Yok öyle bir şey, kim dediyse külliyen yalan. Evet, oyun sizi, tüm bu saydığımır ırkların gelecekte birbirlerine karşı "neden, niçin, nasıl" diye

sorulmadan değerli artifact'ları toplamak için yaptıkları savaşın ortasına kübedek diye atıyor. Aslında bir tapınak, Maya takvimi ve buna benzer ögelere yapılan gereksiz bir "arkaplan" senaryosu var, ama biz buna "senaryo yok" demeyi tercih ediyoruz oyuncular olarak. Sonuç olarak olay bir takım Artifact'leri ele geçirmeye çalışan iki gruptan ibaret. Oyun sihir ve Cyperpunk temalar içeren bir CS aslında.

Oyunun arkaplan senaryosuna göre isyancı Lineage güçleri ile yeni dünya düzenine hakim olan RNA Global güçleri正在交战。Bu savaşın amacı yüksek teknolojili bir dünyada büyüğe hâkim olabilmek. Bu kadar. Oyunda bununla ilgili daha fazla bilgi bulunmuyor ve sadece cümlelerde kalan sıkı bir hikaye oluyor. Shadowrun'da yaptığınız şey silah, büyümek, teknoloji ve yetenek alıp belli Artifact'lerin peşinden koşmak ve ele geçirmek.

BİR BAKIŞTA...

TÜR Online Aksiyon

İÇERİK Xbox 360 ve PC oyuncularını aynı serverlarda karşı karşıya getiren bir aksiyon oyunu. Arka plan olarak aldığı Shadowrun dünyasını ise doğru düzgün kullanamamış.

KARŞILAŞTIRMA

BATTLEFIELD 2	92%
STAR WARS BATTLEFRONT 2	80%
SHADOWRUN	56%

90'ların başında piyasaya sürülen Shadowrun masaüstü RYO oyunuyla isim dışında uzaktan yakından alakası yok; güya onu temel alan bir oyun yapmışlar. Tamamen para üzerine kurulu bir firma olan Microsoft'tan da bu beklenirdi zaten. Shadowrun, Microsoft'un oyun platformları olan Xbox 360 ve Games For Windows projesini tek bir çatıda, yani Live Anywhere'de birleştiren çapraz-platformlu çok oyunculu bir oyun. Vista satılsın diye piyasaya sürülen Shadowrun'ı gördükten sonra Vista'dan, GFW'den, Live'dan rahatlıkla nefret edebilirsiniz, oyuna vereceğiniz paraya yazık.

KIRMIZI SAÇLI HOLLANDALI GOTİK PLATFORM

Oyun çapraz-platformlumasına rağmen PC ve 360 platformlarında oyun öncesinde ve sırasında türlü türlü farklılıklar ve haksızlıklar yok değil. Örneğin 360 kullanıcıları bir sunucuya, arama

seçeneklerine göre rasgele girerken PC kullanıcıları istedikleri sunucuyu seçebiliyor seçmesine ama bu sunucularda da talihsizlik peşlerini bırakmıyor. Artık yüksek ping zamanları mı dersiniz, durmadan çöken sunucular mı dersiniz yoksa puanları hesaplamayan geri zekâlı sistem mi? Oyunu oynamaya çalışırken oyundan düşüp klavyemi kaç kez yumrukladığımın sayısını belirsiz. Microsoft'un çapraz-platform ve online stabilité konusunda acilen bir şeyler yapması gerekiyor, zira oyunun vasatı aşamayan içeriği bu hataları kapatacak kadar yeterli değil.

Oyunun asıl olayı, bildiğimiz Counter Strike'in büyülü ve cyberspace temalı olması. Her raund öncesi verilen birkaç saniyelik zamanda, kullanacağımız silahları, büyüler, teknolojik araç gereçleri satın alıyoruz ve düşmana çatalak diye dallıyoruz. Ama bunlardan önce ırkımızı seçmemiz gerekiyor. Oyundaki dört ırk olan cüceler,



"Abi süper yer tuttuk ya. Hayatta
geçemezler buradan artık!"

insanlar, elfler ve troll'lerden birini seçiyorsunuz. Irklar arasında bir dengesizlik var gibi, elfler kendini iyileştirebilme yeteneği sayesinde rakiplerinin bir adım ilerisinde. Diğer irklar kendi aralarında dengeli diyebiliriz. cüceler karşısındaki Essence gücünü (bildiğimiz Mana'nın diğer adı) emebiliyor, troll'ler savunma konusunda taş gibi, insanların pek fazla bir artısı yok. Ancak bu demek değil ki insanlar güçsüz, tam tersine doğru eşyalar, büyüler ve teknoloji kullanıldığından gayet güçlü olabiliyor. Bu seçimlerin etkisi her ırkta geçerli, ırktan çok raund başlamadan aldığıınız güçler ve silahlar sizin rolünüzü belirliyor.

CARŞIDAN ALDIM BİR TANE EVE GELDİM HALA BİR TANE

Oyunda üç ana mod var ama hepsi birbirine benzıyor. Extraction modu bildiğimiz Capture The Flag modu, tek fark bayrak yerine bir "artifact" peşinde koşmamız. Bu modda, haritada bulunan tek artifact'i Kapılıp ilk olarak güvenli bölgeye götürmen takım raund'u kazanıyor. İkinci mod olan Raid modunda ise Lineage takımı, haritadaki artifact'i RNA güçlerinde karşı savunmaya çalışıyor. Üçüncü ve son mod olan Attrition ise bildiğimiz "team deathmatch" modu, tíkki Counter Strike. Bu modda haritalarda yine artifact'ler bulunuyor, ancak bunların tek getirişi haritadaki düşmanları görmenize olanak sağlamaları. Ufak bir dipnotta bulunayım: diğer iki mod da aslında Attrition modunu içeriyor. Yani hangi modda oynarsanız oynayıń rakip takımı haritadan silerseniz raund'u kazanmış oluyorsunuz. Bu üç mod genel olarak az, ki zaten birbirlerine benziyorlar. Daha fazla mod olması hiç de fena olmazdi.

Hangi modda oynarsanız oynayıń, oyuna en büyük etkisi olan büyü Resurrection büyüsü.



BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- Dünyanın ilk çapraz-platform oyununun, Sega Dreamcast ve PC'leri birleştiren Quake 3 olduğunu, ancak Dreamcast'in nete girmesi için ayrıca modem istemesi nedeniyle bu denemenin başarısız kaldığını...
- Shadowrun sadece Windows Vista'da çalışmasına rağmen, hacker'ların oyunu Windows XP için kırdıklarını...
- Shadowrun'ın XP'de çalışan halinin, Vista'dakinden yüzde 30 daha iyi performans verdiği...
- Shadowrun isimli bir filmin çekildiğini ancak bunun Shadowrun evreniyle bir alakası olmadığını ve bu filmin hiç gösterime girmedigini...
- Berkant'in bu ayki yazılarında "Kırmızı Saçlı Hollandalı Gotik X" ara başlığının, karşılaştığı ütopya bir hatun yüzünden olduğunu... biliyor muydunuz?

Takım arkadaşınız öldüğünde onu canlandırmayısınız, ancak bu riskli bir hareket. Zira canlandırdığınız kişinin canı size bağlanıyor ve siz ölürseniz, canlandırdığınız takım arkadaşınız da hayatını kaybediyor. Aranızda bir göbek bağı oluşuyor gibi düşünebilirsiniz. Sizle aynı ölçüde hasar da alıyor savaşırken. Diğer online FPS oyunlarından en büyük farkı bu yaratıyor, arkadaşınızı canlandırdığınız zaman her ikiniz de tedirgin olup daha iyi oynamaya

Elferin Glider'ları havada
süzülmelerini sağlıyor.

Arka plan grafikleri hakkında
kısa "boş" diyebiliriz.

hedefi tutturma yüzdesi oldukça düşürülmüş. Smartlink yeteneğini kullanısanız da silahların pek bir etkisi yok savaşlarda, bu da klasik FPS oyuncularını çileden çıkartıyor doğal olarak. Yillardır sadece silahla düşmanı egale eden oyuncularダンsanız, büyülerini kullanmaya alışana kadar biraz sabretmelisiniz.

"ADHD" SENDROMU

Oyunu tek başına oynamanız mümkün, illa Live'dan savaşmak zorunda değilsiniz. Ancak birkaç saat bu sıkıcı olaya dayanabilirsiniz, zira botların yapay zekası olduğundan şüpheliyim. En yüksek seviyeye getirdiğinizde bot zorluğunu, çocuk oyunu oynar gibi oluyorsunuz. Özellikle Extraction ve Raid modlarında, yapay zekanın kontrolündeki karakterler köşede seksek oynuyor.

GÖZÜNÜN AKINI GÖREMЕYECEĞİM KADAR UZAKLAŞ

Son olarak oyunlarındaki görüşlerimizi özetlemek gerekirse, tek cümleyle "bu oyundan bucak bucak kaçın" denebilir. Oyundaki haritaların yetersizliği, silahların vuruş yüzdesinin az olması, sayısı az olan oyun modlarının birbirine benzerliği ve özellikle yaşanan sunucu problemleri yüzünden bu çapraz-platform oyun denemesi de hırsızla sonuçlanıyor. Tíkki PC ile Sega Dreamcast konsollarını birleştiren Quake 3 gibi... L

LEVEL KARNESİ

- * Büyüler ve teknoloji sayesinde diğer FPS'lerden farklı olması
- Modların ve haritaların az sayıda ve benzer olması, sunucu problemleri, çapraz platform oyunu düzgün kullanamaması, yüksek sistem gerekliliği



	1	2	3	4	5
GRAFİK	■	■	■	■	■
SES	■	■	■	■	■
DİYANABILIRLIK	■	■	■	■	■
MULTİPLAYER	■	■	■	■	■
EĞLENCE	■	■	■	■	■

✓ PC ✕ PS2 ✕ PS3 ✕ PSP ✕ Wii ✕ DS ✕ Xbox 360

Başarısız bir çapraz platform denemesi.

56

DRIVER PARALLEL LINES

UZUN VE BOL PAÇALARA DÖNÜŞ

[BURAK AKMENEK burak@level.com.tr]



JASON STATHAM'I TANIR MISINIZ?

Belki bir şoförü oynadığı Transporter (Taşıyıcı) filmlerini seyretmişsinizdir. İşte bu filmi seyrettiğimden beri en büyük hayalim oyununun yapılmasıydı ama olmadı. Ben de kendimi GTA'ya verdim. Driver'ı da tıpkı GTA gibi bol yanık lastik kokulu, egzos patlatan bir oyun olarak hayal ediyordum. Hayal kırıklığına uğradım.

KIRMIZI CAMLAR ARINDA

Oyuna 1979 yılında New York'a biraz macera aramak için gelmiş, direksiyon başında kahraman kesilen bir delikanlıyı kontrol ederek başlıyoruz. Daha sonra da 90'lar New York'unda oyun devam ediyor ve oyunun Parallel Lines adı da buradan geliyor. O dönemde heyecan aramanın karşılığı kanun dışı işler yapmak

olduğundan adamımız da suçlular için iş yapmaya başlıyor. Para tahsildarlığı, mal taşıma, araba kaçırmalar gibi işler bunlar.

Oyun enfes bir demoya açılıyor. Ara demolar oyun boyunca karşınıza çıkacak en güzel şeyler. Oyun biraz takıldıktan sonra ana görevi takip etmeden önce kısa bir eğitimden geçerek temel hareketleri de öğreniyorsunuz. Öncelikle oyundaki tüm araçları çalabiliyoruz. Rakip araçlara ve düşmanlarımıza kitlenerek ateş ettiğimiz için oyun bir FPS'den çok daha kolay oynanabiliyor. Kilitlenirken hareket edebiliyoruz ve bu serbesti oyunu daha da keyifli kılıyor. Tüm bu hareketleri ögrenmekten sonra hemen direksiyon arkasına geçip hevesle sokakları turlamaya başlıyoruz. İşte

bu anda da ilk şokumuza tosluyoruz. Trafik akmıyor! Trafikte herkes 20'yle gidiyor. Oysa sizin arabanız daha kalkışta patinaj çekiyor! Yani zaten yavaş gidemiyorsunuz. Bu da başınız belaya girdiğinde polislerden kaçmanız imkansız hale getiriyor. Çünkü trafikte tıpkı koyun sürüsündeki pembe tavşan gibi dikkat çekiyorsunuz. Eh, canınız sıkılıp gazlayacağınızdan polisler arasında peşinize düşüyor. Polis demişken polisler yaya olarak değil yanlışca arabaya devriye atıyor ve onları haritanızda görebiliyorsunuz. Bu sayede onlardan kaçabilirsiniz. Ayrıca ismi "Şoför" olan bir oyunda yapmayı en çok isteyeceğiniz şey, keyifli bir araba sürüsüdür. Maalesef Parallel Lines'in trafiği buna izin vermiyor.

YARIŞSŞ YARIŞSSŞ

Sokaklarda dolaşmaktan ve monoton görevleri yapmaktan zevk alamayacağımı anlayınca kendimi garaja attım. Ne de olsa oyundaki arabaları modifiye edebilmeniz mümkün. Oyunda arabalar patlayabildiği için sokaklarda dolaştığınız arabanızı modifiye etmeniz anlamsız ama yarışlar için aynı şey geçerli değil. Modifikasyon kısmı oldukça eğlenceli. Yarışlar ise oldukça zor. Oyunda sürüş dinamiklerini çok iyi oturtup pistleri de bir o kadar zorlaştırdıklarından doğru teknikleri kullanmalısınız. En ufak bir hatalıda tekrar baştan başlamak zorunda kalıyorsunuz. O yılların müziklerinin size eşlik ettiği oyun kendini tekrarlasa da, o dönemi sevenler için iyi bir koleksiyon sunuyor. Üstelik karakterler de o dönemin sokak ağızı ve aksanıyla konuştuğundan ara demoları seyretmeye doyum olmuyor. Fakat oyunun bu yarısının verdiği keyfe rağmen diğer yarısının dökülüyorum olması Driver'in vasat bir oyun olmasında en büyük etken. Üstelik polislerin anlamsız yapay zekası, çatışmaların kolaylığı ve oyunda arabadan inip koşturmak gibi bir fırsatınızın pek olmaması oyunu daha da kısırlaştırmış. Bu kadar bekledikten sonra bu oyunu oynamak yerine açar GTA'yi baştan oynamam, daha iyi. L

LEVEL KARNESİ

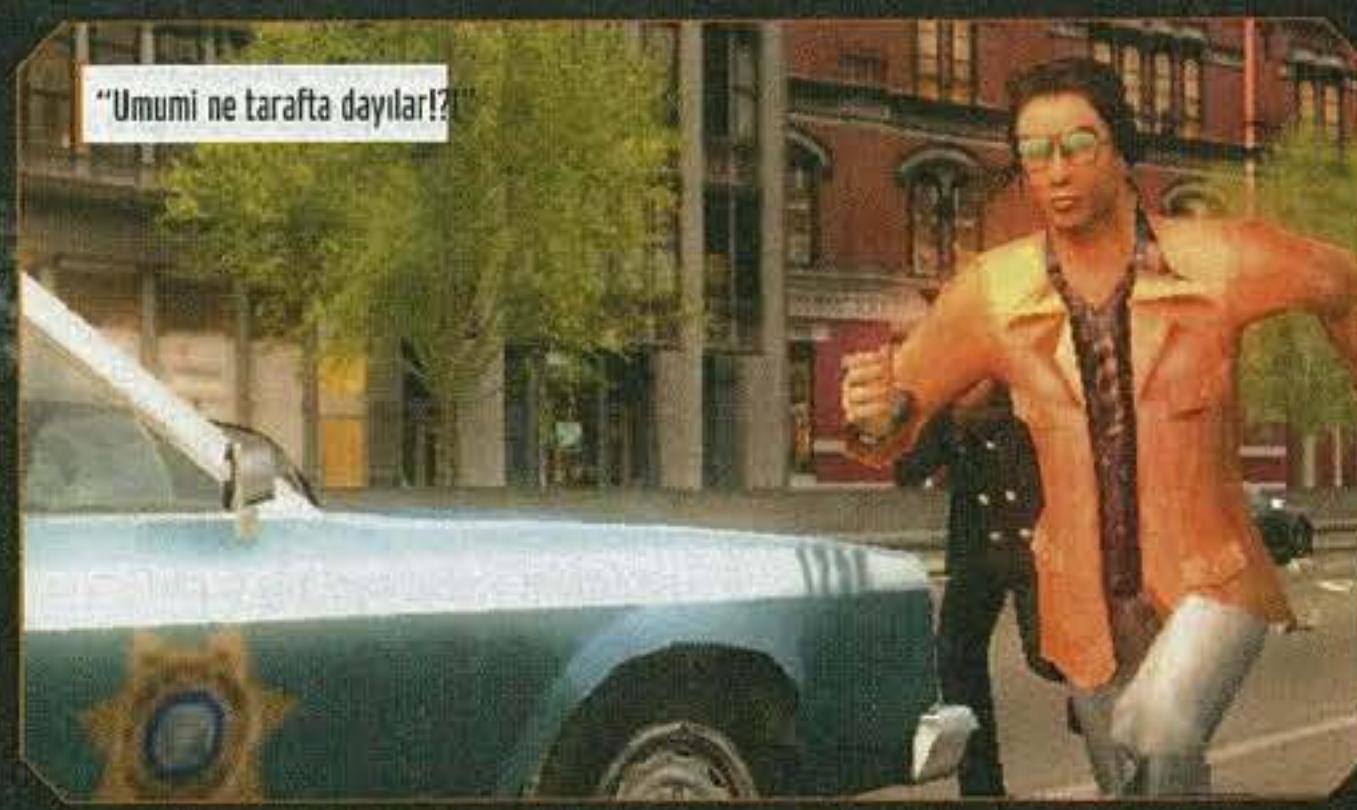
- Keyifli ara demolar ve müzikler.
- Araç çeşidi oldukça fazla.
- Oyunun aksası son derece monoton.



PC PS2 PS3 PSP NDS Xbox 360

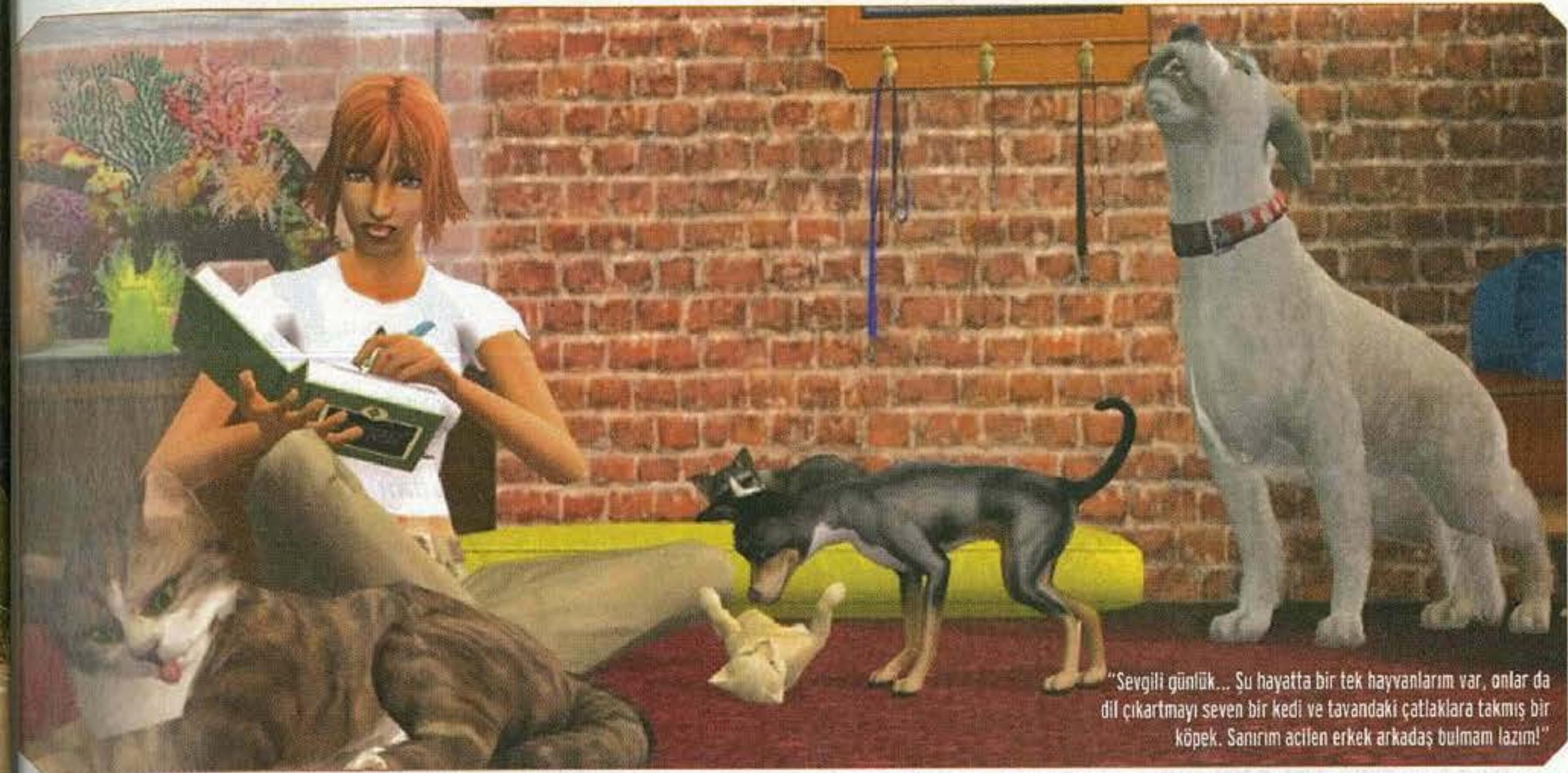
Bir iki hoş ayrıntıya rağmen monotonya kurtulamayan bir oyun.

67



→ Tür: Aksiyon → Dağıtıcı: Atari → Yayıncı: Reflections Int. → Yaş: 15+ → Web: www.atari.com → Minimum Sistem: 1.7

Ghz işlemci, 512 MB RAM, 128 MB Ekran kartı → Önerilen: 2.4 GHz işlemci, 1 GB RAM, 256 MB Ekran kartı



"Sevgili günlük... Su hayatı bir tek hayvanlarım var, onlar da dil çıkartmayı seven bir kedi ve tavandaki çatıklara takmış bir köpek. Sanırım acilen erkek arkadaş bulmam lazım!"

THE SIMS PET STORIES

SUYUNUN SUYUNA SIMS ÖYKÜLERİ

C. SERPİL ULUTÜRK serpil@level.com.tr

THE SIMS DÜNYANIN EN SIK GÜNCELLENEN YAZILIMLARINDAN BİRİ OLSA GEREK. Gece hayatını, kampus yıllarını, girilebilecek iş kollarını, romantik ilişkileri ve hatta H&M mağazasının giysilerini içeren bu milyon tane genişleme paketini üst üste kursak evcil hayvanlarını üniversitede okutabilmek, H&M'de cılgın gençlik partisi vermek gibi alternatif kombinasyonlar yaratma ihtimalimiz bile var. Ama son iki oyundur Maxis yeni bir tarz belirlemiş görünüyor. Birkaç ay önce çıkan The Sims Life Stories gibi bu yazının konusu olan Pet Stories de The Sims 2'ye ihtiyaç duymayan, yani kendi başına oynanabilen bir oyun (sanırım artık yeterli sayıda The Sims 2 sattıklarına iknâ oldular). Orijinal oyunu gerektirmeyen ama başı başına bir oyun söylemeyecek kadar da sınırlı içeriğe sahip Pet Stories'in iki güzel senaryosu var. Birinde Dalmaçyalı'sıyla birlikte yeni taşındığı evinden atılmamaya çalışan genç bir kadını, diğerinde ise kendisine bir sevgili ararken nuzuru Diva isimli kedide bulan bir adamı oynuyoruz. Üçüncü seçenek ise her zamanki gibi belli bir hikayeye bağlı kalmadan oynamak. Ama bunu o kadar çok yaptık ki eminim herkes öncelikle senaryoları oynamak isteyecektir.

Senaryoların güzel tarafı, konuyu oluşturan görevlerin Sims'e özgü o serbest oynanış içine çok başarılı bir şekilde yedirilmiş olması. Yani her zamanki gibi karakterimizin günlük ihtiyaçlarını karşılamaya çalışıp, bir yandan sosyal ilişkilerimizi ve kariyerimizi geliştirirken bir yandan da evcil hayvanımızla vakit geçiriyoruz. Ama bir yandan da hikayeyi şekillendirecek olaylar teker teker karşımıza çıkıyor ve bunlarla baş etmek için belli işler yapmamız isteniyor. Örneğin Best in Show adlı ilk senaryoda daha yeni evimize adım attığımızın ikinci dakikasında, bizi evden attırmaya kararlı sevimsiz bir kadınla tanışıyoruz. Bu beladan kurtulmak için bir şekilde köpeğimiz Sam'i yarışmalara sokmamız, gösteri dünyasına katmamız gerekiyor. Ve böylece gündelik olayların yanı sıra, kendimizi ekstra görevlerle de uğraşırken bulunuyoruz. Bu, Sims'in "eat-sleep-sex-drink-dream" e indirgenmiş yaşam anlayışına birazlık çeşitlilik katması açısından anlamlı bir yenilik (gerci aynı Life Stories'de de vardı ama ben o oyunu pas geçmiştim).

"Görev" deyip durduğuma bakmayın, daha önce yaptıklarınızdan çok farklı bir şey istenmiyor oyun boyunca. Köpeğinize (ya da kedinize)



Mamamın tuzu niye eksik utan?



öğretilecek birkaç komut, karakterinizin bazı ihtiyaçlarını gerçekleştirmek ya da belli sayıda insanla dost olmak gibi zaten aşina olduğunuz işleri bu kez hikaye gereği ve bir de çeşitli bonuslar kazanmak için yapmış oluyorsunuz. Bu bonuslar parasını ödeyerek edinemeyeceğiniz özel eşyalar olduğundan "daha fazla Sims eşyası" tutkusuya yaşayanlar için daha bir çekici olacaktır. Bir de ilk senaryoyu tamamlamadan ikincisini oynayamadığınızı ama karakterinizi kendi haline bırakısanız bile eninde sonunda senaryoyu tamamlayacağı için bunun o kadar da heyecan verici bir numara olmadığını belirtmeliyim. Evcil hayvanlar Sims dünyasında

yeni değil. O yüzden ne kadar şirin göründükleri, hareket ve mimiklerinin zenginliği, karakterinizle hayvanınız arasındaki iletişim seçeneklerinin bollugunu anlatmaya gerek bile yok. Eğer evcil hayvanlarla ve bizim tasasız Sim'lerle aranız iyiye Pet Stories koleksiyona eklenmeye değer bir parça. Ama bilgisayardakine bir şeyle öğreteceğim derken kendi köpeğinizin karnını kaçımayı ihmali edecekseniz bence boşverin... L

LEVEL KARNESİ

- Görev ve bonuslar oyuna renk katıyor
- Laptop'ta oynayacakları bir iki hoşluk bekliyor
- Sims 2 olmadan kurulabiliyor
- Sadece 2 senaryosu var
- Kendi yarattığınız karakteri videolarda göremiyoruz
- Yeni denemeyecek bir şey yok



	2	3	4	5
GRAFİK	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■
SES	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■
OYNANABILIRLİK	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■
MULTİPLAYER	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■
EGLENCE	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■

PC PS2 PS3 PSP WII DS Xbox 360

Yeni bir Moby albümü gibi... Her zamanki gibi iyi ve tutarlı ama heyecan veren yeni bir tını duyamıyorsunuz.

60

Jesuskane'in Günlüğü

Sevgili Günlük



YILDIZ TARİHİ: DUR SPOCK'A SORAM! Çılgın bir rüya ile başladığım gün yine. Shrek mahlukatının bulaştırdığı siğilleri patlatıyordu ayna karşısında. Aynı zamanda alev ateş yatiyordum yataktakta. 40 dereceye çıkan ateşim global ısınma ile yanında sadece 5 derece geride idi. Her gereksiz yarışma gibi bunu da başarı ile tamamlayacağımından emindim. Pollyanna atalarından biri olsaydı ne güzel olacaktı ya. Hayat her şeye rağmen güzel, devam ederdiğim yolumuza. Durum değerlendirmesi yapmak için zamanlama pek doğru değil. Yine de yapacağım. Askerden geleli bir iki ay oluyor. İş yok, güç yok, para yok, kız arkadaş yok, yüz yılın en sıcak yazında alev ateş hasta yatiyorum, borç girtlağı aşmış boğdu boğacak. Peki ya elde olanlar? Bayığın bayığın gözümün içine bakan Garfield ve ondan daha bayığın aç kedim. Shrek ve siğilleri, eklemleri alınmış Jack Sparrow, Alpha Prime ve geveze insancıkları ve S.T.A.L.K.E.R.'dan sonra yapılmış en iyi Rus yapımı FPS! Hayatım boyunca seni neden bu kadar boşladığımı anlıyorsun her halde günlükcan, hı?

Hem rüya görmeye devam etmek, hem de yarı uyanık olmak içeren bir durumdur. Günün sıcaklığı pencereden içeri hücum edip ateşime katkıda bulunduğu gibi Livia'nın düşük çenesini de sanki turbo moda geçiriyor. Alpha Prime hik demiş Doom 3'ün burnundan düşmüş, düşüğü yerde sümük gibi yapmış kalmış maşallah. Kapıları açan bilgisayar konsolları bile aynı... **HAYIR ANNE YATACAĞIM DAHA, SHREK ARASIN**

KALKARIM... Grafik de yapmışlar kısmen ama neye fayda. Sağdan soldan aklımızı alacak yaratıklar fırlayacağına, strese gireceğimiz süre kadar geyik yapıyor Livia.

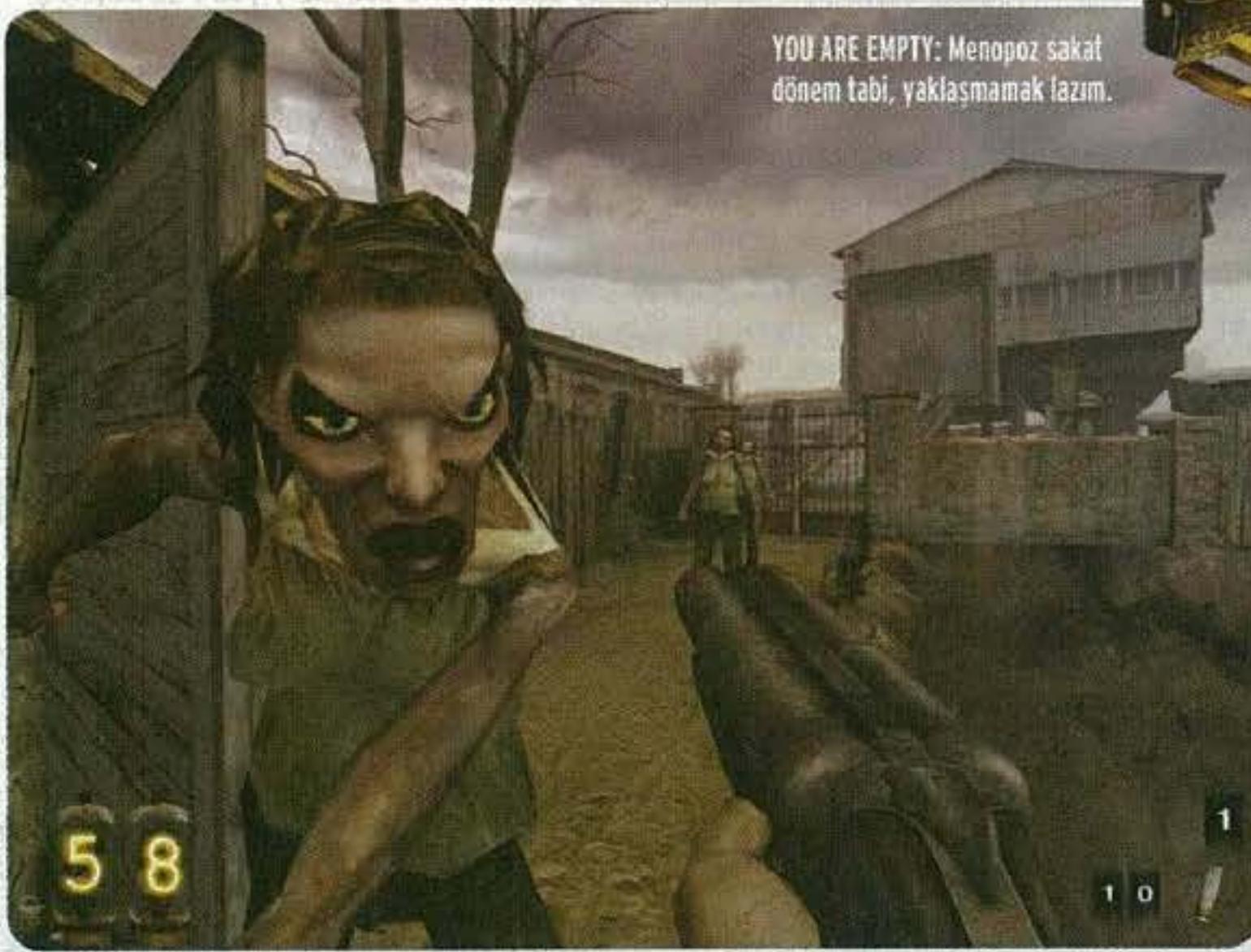
Asıl aklımızı alan yaratıklar You Are Empty'den fırılıyor. Elinde tahta parçası, kolları deli gömleği ile bağlı, metal bacaklı akıl hastaları mı istersin; mini etekli, kuru kafalı hemşireler mi? Rusya'da süper asker üretmek için genetik deneyler yapmasalar mı? Keşke. S.T.A.L.K.E.R.'ın o doğal mutasyon havasından eser yok. Bir de meraktaım neden tüm mutantlar bir örnek giyiniyor? Etrafta dolandıkça masum masum notlar buluyorum. "Tavuklar biraz irileşti yemeklerine bir şey karışmış olabilir", 10 saniye sonra 5 metre boyunda tavuklar üstüme saldırıyor. Tam hepsini temizlemişken kazaklı itfaiyeciler ve şövalye zırhlı baltalı bir herif üstüme atlıyor. İlk gemi ile uzaklaşıyorum ortamdan.

Kötü film oyunları kuşağına devam ediyoruz. Shrek 3'ten sivilce ve siğil sanatının inceliklerini öğrendikten sonra

ALPHA PRIME: Hatun "DirdirV5" motoru kullanıyor, amca kendini alkole verdiği halde kurtuluş yok.

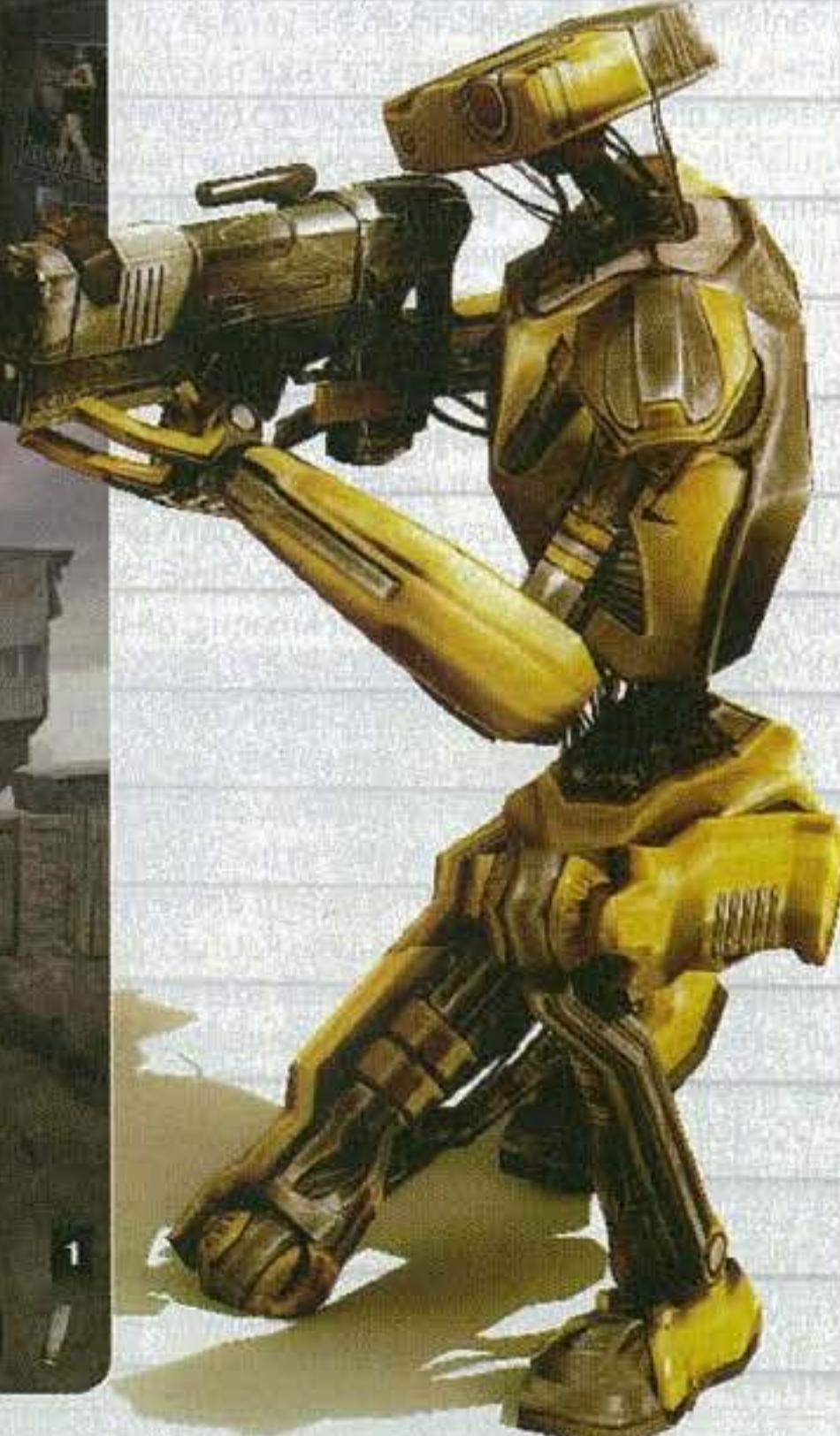


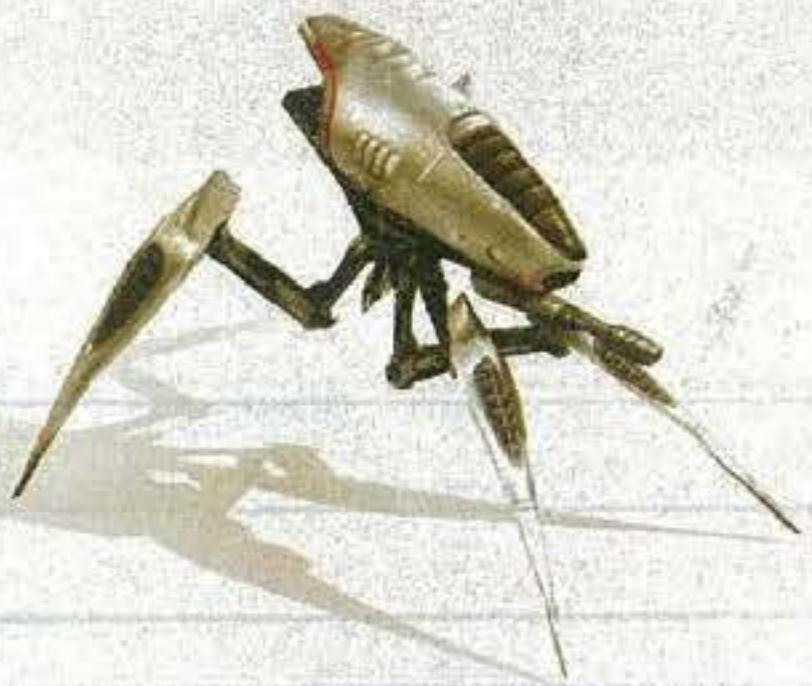
YOU ARE EMPTY: Menopoz sakat dönem tabii, yaklaşmamak lazım.



sıra eklemsiz Kaptan Sparrow'dan "Tarantuladan Anacondaya" dansını öğrenmeye başlıyorum... **HAYIR ANNE UYUYACAGIM DAHA ÇOK EGLENİYORUM!**... Sen de eğleniyor musun günlük?

Bir zamanlar normal insanlar gibi tüm gün oynadığım oyunları rüyamda gördüm. Ancak insan bu tür bir iş ile uğraşınca oyunları direkt rüyasında da oynayabiliyor. Kimi oyunlar kabus etkisi yapabiliyor. 6-7 yıl önce deli gibi Counter Strike oynardık. Gözlerimde derman kalmayınca yatağa girer rüyamda oynamaya devam ederdim. Ama ne oynamak... Harita de_dust. Terör base'den sürünerken tünele yaklaşıyorum. Ama hiçbir şey grafik değil, her şey gerçek. Tünelden hızla fırlayan rakibin göğsüne iki kurşun salıyorum, boylu boyunca seriliyorum. Kan ter içindeyim, uçuşan tozlar yüzüme yapışıyor. Biraz daha yaklaşıyorum girişe. Bu sefer iki kişi birden çıkarıyor tünelden. Dizimin üzerinde dikili taramaya başlıyorum. Biri headshot alıp direkt düşüyor. Diğer tünele doğru geri çekilirken şanslı bir atışla beni indiriyor. Son nefesimi verirken yerde büyüyen kan gölünün üzerinde gökyüzünün yansımmasını görebiliyorum... Sonra da TAB'a basıp skorlara bakıyorum.





Ne diyordum, hah You Are Empty sevgili günlük... Böğüren akıl hastalarının gürültüsünü "ÇATIRT!" diye bir ses bastırıveriyor. Kasaya dönüp bakıyorum, akabinde tekrar monitöre dönüyorum ve o da nel Mavi Ekran! Yukarıdaki yoklar listesine bilgisayarımı da ekleyebiliriz artık. Çünkü verdiği son mavi ekran oldu. Evet, ofise gidip orada uyumaya devam etmeliyim günlük. Yarın sabah görüşürüz kismetse.

YILDIZ TARİHİ: DÜNDEN BİR GÜN SONRA

Sevgili günlük, sen de canımı sıkmağa başladın ama... Neyse, ofise geldim. Test sistemine işletim sistemini kurdum. Test sistemine sürücülerini de kurup Star Wars Galaxies'i tüm detaylar açıkken zorlanmadan çalıştırıp, üstüne bir de video alırken kasmadığını görünce beni bir uykuya bastı. Ben de bıräktim kendimi oraklı teyzelerin kucağına. Teyzeleri tek tek vururken oyuncu ismi geçti önumden söyle bir. You Are Empty, yani "boşsun sen oğlum". "Ne güzel de incelemiş oyun kendi kendini" dedim içimden... **HAYIR SİNAN! DAHA UYUYACAĞIM BEN!** Rüyamda oyunu hızla sistemden kaldırırdım. Ama benim sistemime yer etmişti bir kere.

"Walt Disney'dir, daha bir insandır" dedim döndüm Jack Sparrow'un alemine. Güzelim filmi rezil etmişler yine. Daha Autorun menüsünün boş çıkmasıyla "Eyyah" dedim "Level Shit'i yedik!". Menü sadece siyah çıkışına seçenekleri de ezbere avcılık ediyor insan. Yanlışlıkla Uninstall'a basınca iptal etmek için bir opsiyon olmayışı da cabası... Oyunu



**Hayır Sevgili
Günlük biraz
daha
uyuyacağım ben**

çalıştıracağım diye 3 kere Uninstall edip tekrar kurmak zorunda kaldım.

Peki değdi mi bu çabalarıma? Hayır. Çünkü Uninstall'u bulmaktaki becerimi, video ayarlarını bulmaka gösteremedim. Takdir edersin ki 640x480 de biraz dandık oluyor. **HAYIR TUĞBEK BİRAZ DAHA YATACAĞIM BEN!!!** Hincimi Shrek the Third'ten alırım belki dedim ama o da olmadı. Shrek, eşek, eşek Shrek ve Çizmeli Kedi ile türlü macera peşinde koşum. Koşmadığım zamanlarda ise Fiona'nın uçan tekmesi ile bol bol kendimi patakladım. Şu film oyunlarını ya yapmayın ya da adam gibi yapın artık lütfen. **HAYIR SERPİL UYUYACAĞIM BEN BİRAZ DAHA**.

Bir de şu Arnold da kapasa gagasını (Arnold: Alpha Prime'in iki numaralı

gevezesi). Neymiş o astreoid canlımış, şirket bizi burada bırakmış. Aslında umurunda değil Arnold'un. İşin aslı, geveze hanım abla bununla berabermiş, sonra bunu terk edip en iyi arkadaşı ile beraber takılmaya başlamış. Arnold da kendini alkole vermiş, ama ufak bir sorun var ortada. Arnold'un metabolizması alkolden etkilenmiyor. Abla da küt diye ortaya çıkıp, "sevgilim uzay istasyonunda mahsur kaldı ona sadece sen yardımcı olabilirsın" deyince, ben kurtarıyorum ayağına gider temizlerim namussuzu, abayı da geri kazanırmış diye her türlü bayık maceraya atlıyor Arnold. Tabii ablanın dirdiği bitmediğinden muhtemelen oyunun ilk bir saatinden sonra vazgeçiyor bu fikirden. En güzel bu dört oyunun karakterlerini bir araya toplayıp, dört oyunu da sırasıyla kendilerine oynatmak. Biraz gaddarca, ama hayatımdan geri dönmeyecek 2 güne mal oldu bu oyunlar sevgili günlük. Ben yandım, bari bu günlüğü bulup okuyacaklar yanmasın. Hayır sevgili günlük birazcık daha yatayım ben. L

BU AYIN DELİRTEN OYUNLARI

Shrek The Third
Yapım: 7-Studios
Sistem: 800 MHZ İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 2.4 GB HD Alanı
Level Notu: 30

You Are Empty
Yapım: 1C Company
Sistem: 2.4 GHZ İşlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 4 GB HD Alanı
Level Notu: 10

Pirates of the Caribbean - At Worlds End
Yapım: Eurocom Entertainment
Sistem: 1.5 GHZ İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 1.4 GB HD Alanı
Level Notu: 30

Alpha Prime
Yapım: Black Element Software
Sistem: 2 GHZ İşlemci, 512 MB Bellek, 256 MB Ekran Kartı 3-GB HD Alanı
Level Notu: 40



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

ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Çoğu zaman elektronik eşya ve donanım alışverişlerinden sonra bir süre pişmanlık duyar, her seferinde "Acaba almasa miydim? Çok da gerekli değildi sanki" düşüncesiyle dükkanından ayrılırmış. Eğer aldığım şeyi kısa süre içerisinde kullanmaya başlamışsam pişmanlık sürecini atlatır ve rahat bir nefes alırmış.

2 yıl önce satın aldığım direksiyon içinse aynı şeyi söylemeyeceğim. Büyük bir heyecan ile eve getirdiğim direksiyonu bir hafta boyunca bol bol denedim ve kullandım; hatta arşivimdeki neredeyse tüm oyunları yeniden kurdum. Ancak ilk hafta heyecanının ardından direksiyon kutusuna girdi ve kullanılmayan eşyalar deposundaki yerini aldı. Bu yazımı yazmadan birkaç gün öncesine kadar derin uykusuna devam eden direksiyonu yeniden masama taşıyan neden ise F1 Challenge '99-'02 için yaptığım mod araştırması oldu. Sonunda bulduğum projeler arasından F-1Mania 2007'nin en iyi mod olduğunu karar verdim ve direksiyonu aldığım için duyduğum pişmanlık son buldu. Şimdi sırada 2 yılda 2 hafta kullanmadığım MP3/CD Player'ım var.

Bu ay Forte'de F-1Mania 2007 modu ile birlikte Half-Life 2 için hazırlanan modların tanıtımını bulacaksınız. Özellikle de görselliğiyle fark yaratan Flipside'in üzerine düşmenizi tavsiye ederim. DVD içeriğinde yer alan Ücretsiz oyunlar arasında Rooms, Hurricane, Crayon Physics ve Coaster Rider beni en çok etkileyen yapımlar oldu. Bu oyunlara da mutlaka göz atmalısınız. Ben de direksiyonun başına geçiyim artık; beş kırmızı ışık yanmaya başladım!

NOT: Bu ayki DVD'nin üstünde Killzone 2 videosu yazıyor. Lakin, bir şekilde DVD'nin son halini hazırlarken (E3 təlaşından midir nedir) video master'dan çıkmış. Gelecek ay vereceğiz kaçağı.



DENEMEDEN GEÇMЕYİN

F-1MANIA 2007

Gereksinim: F1 Challenge '99-'02
Hazırlayan: F-1Mania Team
Web: www.f-1mania.es



LEVEL
NOTU
8

Her platform için her türlü oyunu hazırlamayı bilen oyun yapımcıları son yıllarda Formula 1 hayranı PC oyuncularını hice sayıyorlar. Electronic Arts'ın 2003 yılında piyasaya sunduğu ve 1999 ile 2002 yılları arasındaki sezonları kapsayan son F1 oyunundan bu yana hiçbir firma bu organizasyona el atmadi. Yapımcıların yapamadığını F1 gönüllüleri yapmaya karar verince bugüne kadar geniş kapsamlı bazı modlar hazırlandı. Oyun için en kaliteli mod hazırladığını düşündüğüm Ralf Hummerich ise 2005 yılından sonra kabuğuna çekildi maalesef. Artık daha fazla beklemeye tahammül edemeyen şahsim derin bir araştırmaya girerek güncel ve kaliteli modları araştırmaya başladı. Sonunda İspanyollar tarafından hazırlanan ve oyundaki hemen hemen her detayı güncelleyen F-1Mania 2007 moduna ulaşmış bulundum.

F-1Mania 2007, halen devam etmekte olan 2007 sezonunu tüm detaylarıyla oyuna aktarıyor. Yeni sezona ait V8 motorlar, motor sesleri, takımlar, güncel pistler ve pilotlar modun başlıca öğeleri. Detaya indiğimde ise pilotların performanslarına ve oyuncun fiziksel özelliklerine dair değişiklikler gördüm. Örneğin otomobillerin farklı zeminlere karşı verdiği tepkiler geliştirilmiş ve sallanma efektleri de daha gerçekçi hale gelmiş. Bunun yanında hasar sistemi de gerçekçi hale getirilen

bir diğer detay, 2007 sezonunu kapsayan bu modda Türkiye pisti de mevcut elbette. Oyunun orijinalinde bulunmayan Türkiye pisti bu nedenle diğer pistlere nazaran daha fazla emek harcanarak hazırlanmış.

İki yıldır kutusundan çıkarmadığım direksiyonumun kutusundan çıkışmasına vesile olan F-1Mania 2007 modunu büyük bir keyifle oynuyorum. Bu keyfi sizin de yaşamanızı ve F1 hayranı olan herkesin bu modu denemesini tavsiye ederim.

Kurulum:

İlk olarak F-1Mania 2007 modunu DVD araya yüzünden kurun. Daha sonra "C:\LEVEL\Mods\F1 Challenge '99-'02\F-1Mania 2007\" klasörüne girin ve bu klasördeki tüm dosyaları oyunun kurulu olduğu klasöre taşıyın.



KURMADAN GEÇMЕYİN

MAXTHON

www.maxthon.com

Yaklaşık altı ay önce kullanmaya başladığım Maxthon'ı çevremdeki herkese önermeye başlamıştım; şimdi de sıra tüm okurlara önermeye geldi. Maxthon'ın en önemli teknik özelliği Internet Explorer'i temel olarak çalışıyor olması. Böylece yaygın IE standartlarına göre hazırlanan internet sitelerinin içeriğini görüntülemekte en ufak bir problem çıkmıyor. Maxthon'ın ön planda çıkan ilk kullanım özelliği ise son dönemde popüler olan sekme sistemi. Bu sayede tek bir pencerede tüm internet sitelerini gezebiliyoruz. Programa özel detaylardan biri fare hareketlerinin algılanması ve programın kullanımında bu hareketlerin atanın-

komutları yerine getirmesi. Sayfalar arasında dolaşırken en çok kullandığım özellik ise bir linki sürükleip bırakarak o linki ayrı bir sekmede açabilmem herhalde. Super Drag&Drop adı verilen bu özellik sayesinde sadece linkleri açmakla kalmıyor, aynı zamanda seçtiğimiz metinleri direkt olarak aratabiliyoruz. Bunun için programın ayarlarına girerek istediğiniz arama motorunu seçmeniz yeterli. Programın kullanıcıları birçok özelliği daha var ancak keşfetmeyi size bırakıyorum. Programın internet sitesinden Türkçe dil dosyasını da indirebilirsiniz.





AYIN EN İYİ OYUNLARI

ROOMS

www.handmadegame.com

DVD içerisinde yer alan tam sürüm oyular içerisinde beni en çok etkileyenı Rooms oldu. Oyundaki görsel tema, oyunun yapısı ve oynanışı oldukça başarılı. Menüden itibaren oyuncuya etkileyen bu özellikler sayesinde oyunu bir oturuşta bitirmemek elde değil. Rooms'ta birbirine bağlı ancak karmaşık olarak dizilen odalar arasında geziyor ve çıkış kapısına ulaşmaya çalışıyoruz. Çıkışa ulaşmamız için odaların açık kenarlarından diğer odalara geçmemiz gerekiyor. Eğer yolumuz kapalı ise odayı hareket ettirebiliyor ve kendimize yol açabiliyoruz. Bu süreçte yerde bulunan objeleri toplamamız gerekiyor; en önemlisi de anahtarları. Oynayan herkesin etkileneceğini ve eğleneceğini düşündüğüm bu oyunu mutlaka denemelisiniz.



LEVEL
NOTU
7

HURRICAN

www.hurrican.de

Bir remake oyun olan Hurrican'ın geçmişi 1990 yılına kadar uzanıyor. Alman oyun programcısı Manfred Trenz tarafından hazırlanan Turrican, 1990 yılında Rainbow Arts etiketiyle Commodore 64 için piyasaya sürülmüştü. Daha sonra diğer platformlara da uyarlanan oyunun ikinci versiyonu ise 1991 yılında Factor 5 etiketiyle oyuncuların karşısına çıkmıştı. Detaylı bölümlerden oluşan oyunda, karşımıza çıkan tüm düşmanları yok ediyor ve bölümleri başarıyla bitirmeye çalışıyordu.

LEVEL
NOTU
6



Hurrican ismi Turrican 1'in ilk demosuna verilen isimdi. Şimdi ise aynı isim yenilenen bir Turrican oyununun ismi olarak karşımıza çıktı. Poke53280 tarafından hazırlanan oyun Turrican'ın modernize edilmiş ve görselliği elden geçirilmiş bir versiyonu. Bu oyunda da orijinalinde olduğu gibi uzun ve geniş bölümler yer alırken karşımıza çıkan düşmanları yok etmemiz gerekiyor.

INVALID TANGRAM

invalidtangrambeta.artshost.com

Invalid Tangram, önmüze çıkan uzay gemilerini yok ettiğimiz klasik oyun yapısını farklılaştıran bir örnek. Oyunda karşımıza çıkan gemilerin her biri aslında farklı renklere sahip birer Tangram. Gemileri vurdugumuzda zemine doğru kare şeklinde parçalar düşüyor. Aynı renkteki parçaları bir araya denk getirdiğimizde ise bunları eleyebiliyoruz. Böylece iki farklı oyunu aynı anda oynamaya fırsatı buluyoruz.



0000027825

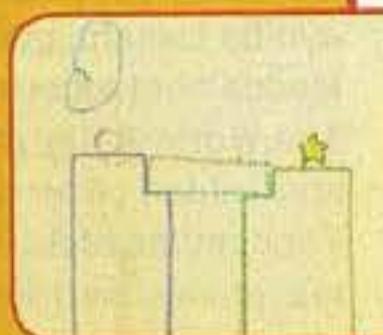
150⁰

LEVEL
NOTU
6

CRAYON PHYSICS

tinyurl.com/28yz4p

Geçtiğimiz aylarda DVD içerisinde yer verdiği Deneysel Oyunlar sınıfının üyelerinden biri olan Crayon Physics, hem görselliği hem de oyun yapısı ile gönlümü fethetti.

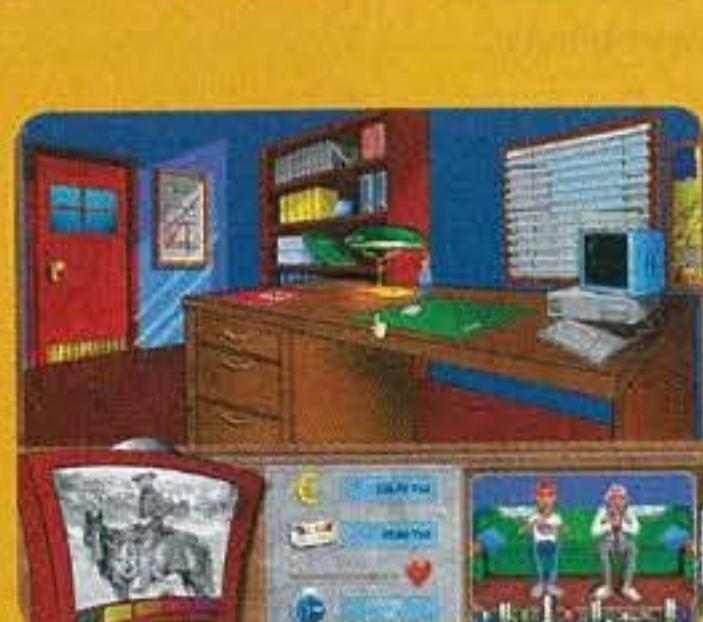


LEVEL
NOTU
7

"Kağıt üzerine çizim" tarzı görselliğe sahip birkaç oyun daha oynamıştım ancak onlar beni bu kadar etkilememiştir. Az sayıda bölümde sahip olan oyundaki amaç top ile yıldızları toplamak. Bunun içinse çizeceğimiz şekilleri fizik kuralları dahilinde topa yönlendiriyoruz.

TVTOWER

Hazırlayan: Ronny Otto
Web: www.tvgigant.de



LEVEL
NOTU
7

AYİN REMAKE OYUNU

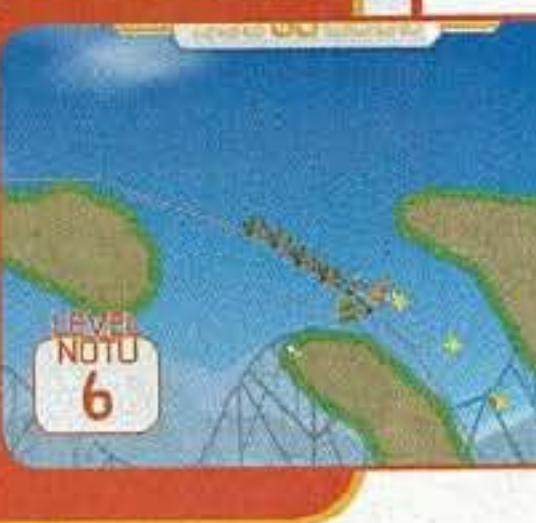
PC öncesi oyuların en çok aklıma kazınan ve bende iyi anılar bırakan oyuların biri Mad TV'ydı. Mad TV'de aynı binada yer alan üç televizyon kanalından birini yönetiyor ve reyting sıralamasında zirvede yer almaya çalışıyorduk. Kısıtlı bütçe ile başladığımız görevimiz boyunca filmler satın alıyor, reklam anlaşmaları yapıyor, haber içeriğini zenginleştiriyor, özel şovlar hazırlıyor ve yayın akışını düzenliyoruk. Yeterli miktarda paraya sahip olduğumuzda ise yeni uydular satın alarak yayın ağını genişletiyoruk.

Günümüzde Mad TV'nin birkaç amatör ve profesyonel örneğine rastlamak mümkün. Haziran ayı başında PC için hazırlanan TV Giant, Mad TV'ye göre daha detaylı ve profesyonelce hazırlanan bir örnek. Amatör çalışmalar arasında ise Ronny Otto'nun TVTower'ı ön plana çıkıyor. TVGiant ismiyle yola çıkan proje daha sonra isim değişikliğine uğradı. Halen geliştirilmekte olan oyun tam anlamıyla Mad TV'nin güncel bir kopyası. Aradaki fark ise içerik ve teknoloji yönünden oyunun daha güncel olması. Oyunun mevcut versiyonu bazı hatalar ve boşluklar içerde de oynanabilir seviyede. Eğer bir Mad TV hayranısanız TVTower'ı da denemelisiniz.

COASTER RIDER

tinyurl.com/2e7q9w

Crayon Physics ile benzer bir oyun olan Coaster Rider'da ise başlangıç noktasındaki treni bitiş çizgisine ulaştırmamız, aynı zamanda ekranda bulunan tüm yıldızları toplamamız gerekiyor. Bunun için trene bir ray çiziyoruz ancak rayın trene gereken hızı verecek şekilde çizilmesi ve tüm yıldızları alacak bir rotaya sahip olması gerekiyor.



LEVEL
NOTU
6

AYIN MODLARI

FLIPSIDE

Gereksinim: Half-Life 2**Hazırlayan:** Team 3**Web:** www.playflipside.com

Ağustos DVD'sinde yer alan beş Half-Life 2 modu arasında görselliği ile fark yaratan Flipside en dikkat çekici mod gibi görünüyor. Modu hazırlayan ekip Danimarka'nın sekiz farklı üniversitesinde ve sanat okulunda okuyan öğrencilerden oluşuyor. Yapımı Mayıs ayında tamamlanan Flipside'da tek bir amacımız var, o da bulduğumuz akıl hastanesinden bir an önce kaçmak. Ancak özgürlüğe ulaşmak sandığınız kadar kolay olmayacak. Hastaneden kaçmaya çalışırken çeşitli engeller ile karşılaşıyor ve bunları aşmaya çalışıyoruz. Oyunun en ilginç özelliklerinden biri ise kendi içinde bir "karanlık taraf" içermesi. Aydınlık tarafta yolumuzu kesmeye çalışan sevimli bir tavşan, karanlık tarafa geçtiğimizde kötü bir hemşireye dönüşüyor ve bizi durdurmak için elinden geleni yapıyor. Hemşire ile karşılaşlığımız bu dev buluşmada kendisini "nazik" müdahaleler ile etkisiz hale getirerek



yolumuza devam edebiliyoruz. Daha sonra da aydınlık tarafa geçerek toz pembe dünyamızda yol alıyoruz. Güneşin ışıl ışıl aydınlatlığı ve kuş seslerinin renk kattığı bu toz pembe dünyada eğlenceli dakikalar geçirmek mümkün. Flipside'i genel olarak değerlendirmek gerekirse

yaratıcı konseptini, eğlenceli oyun yapısını ve görselliğini olumlu yönler olarak sayabilirim. Mod için sayabileceğim olumsuz yönler ise oyun süresinin kısa olması ile zaman zaman kontrol ve yapay zeka konusunda çıkan aksaklılıklar olacak.

THE WAY

Gereksinim: Half-Life 2**Hazırlayan:** Group 4 of DADIU**Web:** scurvylobster.googlepages.com

Danimarkalı üniversite ve sanat okulu öğrencileri tarafından hazırlanan bir diğer mod ise The Way. Flipside gibi yapımı Mayıs ayında tamamlanan The Way'de bir ozanı kontrol ediyoruz. Modda kontrol ettiğimiz karakterin içinde bulunduğu toplum The World-Eater denilen Qu'tall adlı bir tanrıya taptırıyor. Bir gün kontrolden çıkan ve deliren tanrı herkesi yok etmeye başlıyor. Toplumumuzdaki insanlar ise tanrıya yem olmamak için yaşam mücadeleleri verirken, bizim de içinde bulunduğu bir grup ozan tanrıyı durdurmak için gönüllü oluyor. Onu durdurabilmenin tek yolu enstrümanımızı kullanmak ve onu sakinleştirerek uyutabilecek melodiler çalmaktır. İlginç bir konuya sahip olan The Way'in önemli özelliklerinden biri de enstrümanımızı kontrol edebildiğimiz Xbox 360 gamepad'ı ile de oynanabiliyor olması.

LEVEL
NOTU
6

NEOFORTS

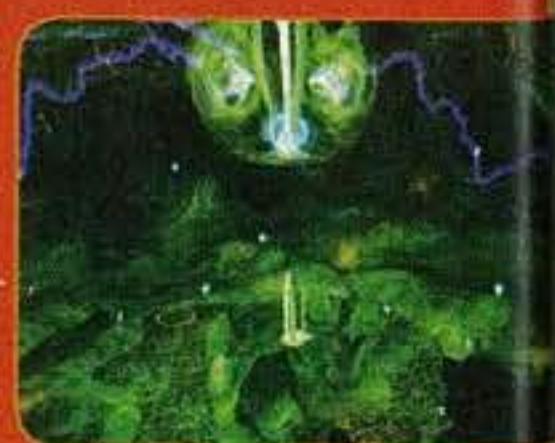
Gereksinim: Half-Life 2**Hazırlayan:** Team Neoforts**Web:** www.neoforts.com

Half-Life 2: Deathmatch için sekiz kişilik bir ekip tarafından hazırlanan Neoforts, dört farklı takımın Capture the Flag modunu oynayabileceği dar kapsamlı bir mod. Takımlar oyun sırasında kendi kalelerini inşa edebildikleri gibi ellilarındeki para miktarına göre çeşitli silahlar da satın alabiliyorlar. Böylece bayrağı koruyabilecek daha güvenli bir bölgeye ve etkili silahlara sahip oluyorlar.

TRANSITIONS

Gereksinim: Half-Life 2**Hazırlayan:** Centrifuge Interactive Studios**Web:** www.centrifugedesign.co.ukLEVEL
NOTU
7

Half-Life 2 için hazırlanan ve tek kişilik oyuna yönelik olan Transitions modu Half-Life 1 ile Half-Life 2 arasında geçiyor. Yapımına bir yıl önce başlayan ve Haziran ayında yapımı tamamlanan modda Gordon Freeman'ı kontrol ediyor ve tercihimize bağlı olarak ilerleyen senaryo doğrultusunda mücadele ediyoruz. Modun diğer başrol aktörleri ise Vortigaunt ve G-Man. Vortigaunt iyinin ve kötüünün kim olduğunu öğrenmeden önce Freeman'ın her şeyi yok eden kişi, G-Man'ın ise kurtarıcı olduğunu zannederek Freeman ile savaşmaya başlıyor. Bu savaş Freeman'ın iyi olduğunu öğrenene kadar devam ediyor. Modun senaryosu doğrultusunda G-Man bize birlikte çalışma teklifinde bulunuyor. Eğer teklifi geri çevirirsek Xen'e gönderiliyor ve kendimizi savunacak hiçbir silahımız olmadan Xen ordusunun kucağına düşüyoruz. Teklifi kabul ettiğimizde ise Half-Life 2'ye doğru yolculuk ediyoruz.





GUILD WARS Prophecies

Bu ay Guild Wars deneme sürümleri serisinin birinci bölümü olan Prophecies ile karşınızdayız. Bu seri önumüzdeki aylarda Factions ve Nightfall ile devam edecek. DVD'mizi bilgisayarımıza yerleştirdip oyunu kuruyor, güncelleştirmelerini gerçekleştiriyor ve üyelik işlemlerine geçiyoruz.

Üyelik işlemleri

İlk iş olarak şunu hatırlatmakta fayda var; Guild Wars: Prophecies'i denemek için kesinlikle herhangi bir ücret ödemeniz veya kredi kartı numaranızı paylaşmanız gerekmıyor. Birkaç kişisel bilgi ve bir adet Level Ağustos 2007 sayısı yeterli. Şimdi isterseniz üyelik işlemlerinin nasıl gerçekleştirildiğine adım adım bakalım:

1. Oyunun açılış ekranındaki **Create Account or Add Access Key** yazısına tıklayın.
2. Sağ taraftaki **Create a new Guild Wars account** seçeneğini işaretleyin ve **Next** tuşuna basın.
3. **Europe** seçeneğinin işaretli olduğundan emin olduktan sonra, elinizdeki 25 karakter uzunluğundaki kodu beşerli gruplar halinde sayfanın alt kısmındaki kutulara sırasıyla yazın

ve **Next** tuşunu kullanarak ilerleyin.

4. Ekrandaki talimatları takip ederek üyelik işlemlerinizi tamamlayın. Eğer halihazırda bir playNC hesabına sahipseniz, üyeliğinizi firmanın internet sitesinden de gerçekleştirmeniz mümkün. Öncelikle www.plaync.com adresinden **Account** bölümüne girip **Use a Serial Code** yazısına tıklayın. Ardından **A Guild Wars® Key (25 digits)** seçeneğini işaretleyin ve kodunuza ilgili kutulara yazıp **Continue** düğmesi ile onaylayın. Kısa süre içerisinde e-posta adresinize üyeliğinizin aktifleştirildiğine dair bir ileti gelecektir. Oyuna giriş yaparken kullanıcı adınızın sonuna @plaync eklemeyi unutmayın.

Hesabınızın açıldığı andan itibaren 14 günlük süre limitiniz de başlar. Bu süre içerisinde toplam 10 saat boyunca Guild Wars oynamaya şansına sahipsiniz. Oyun sürenizin sonlarına yaklaştığınızda, kalan sürenizi ekranın sol üst köşesinde gösterilecek uyarı mesajlarından takip edebilirsiniz.

Karakter yaratımı ve Tyria dünyasına giriş

İşin sıkıcı kısmını atlattığımıza göre, artık ilk

karakterimizi oluşturabiliriz. Ama öncelikle önemli bir karar vermemiz gerekiyor: Oyunun rol yapma (role playing) bölümünü mü oynayacağımız, yoksa PvP'yi seçip doğrudan aksiyona mı atılacağımız? Rol yapma bölümünde yarattığımız karakter ile Ascalon City ve civarında dolaşıyor, birinci seviyeden başlayıp çeşitli görevleri yerine getirerek karakterimizi geliştirmiyoruz. PvP bölümünde ise oyuna doğrudan güçlü bir karakter ile başlıyor ve taktik seçimler doğrultusunda diğer oyuncuları arenalarda alt etmek için uğraşıyoruz. Oyunun elimizdeki deneme sürümü her iki bölümde tam anlamıyla keşfetmemiz için yeterli olmadığı için, en mantıklı ilk olarak rol yapma kısmını seçerek birkaç saat boyunca oyunun genel hatlarını öğrenmek ve ardından PvP ortamlarına dalmak olacaktır. Ancak seçim elbette size ait.

Yazıyı sonlandırmadan önce sınıf seçiminden de biraz bahsetmekte fayda var. Oyunda temel olarak altı farklı karakter sınıfı bulunuyor. Warrior'lar yakın dövüşte ustayken, Elementalist'ler uzaktan yüksek hasarlar verebiliyor. Monk'lar daha çok takım oyunduda faydalı olurken, Mesmer'lar ise gerçek güçlerini diğer oyunculara karşı savaşırken gösteriyor. Siz de seçiminizi dövüş menzilinizi, savaş tarzınızı, oyunu tek başına mı yoksa grup halinde mi oynayacağınızı göz önüne olarak yapın. İki sınıf arasında kararsız kalıdysanız problem değil, çünkü oyuna başladıkten kısa süre sonra zaten ikinci bir sınıf seçmeniz gerekecek. Bu şekilde iki farklı karakterin yeteneklerini birleştirerek kendi tarzınızı yaratmanız mümkün.

Oyun kotamdan ne kadar yer?

Kotanı ADSL kullanıcılarının endişelenmesine gerek yok. Yaptığımız testler sonucunda Guild Wars'un kota dostu bir oyun olduğu sonucuna vardık.

İşlem	Harcanan kota miktarı (megabyte)
Oyunu yükleme	8
Üyelik	18
10 saatlik oyun	17
Toplam	44

YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN FAYDALI BİLGİLER

- Oyuncuların üzerinde seviyelerini ve hangi sınıflara ait olduklarıunu görebilirsiniz. Örneğin E/Mo7, 7. seviyedeki bir Elementalist-Monk'u ifade ediyor. (E: Elementalist, Mo: Mesmer, Mo: Monk, N: Necromancer, R: Ranger, W: Warrior)
- Seviye atladiğinizda elde ettığınız puanları hangi yeteneklere dağıtabileceğinize karar vermekte zorlanabilirsiniz. Yanlış yapmaktan korkmanıza gerek yok, çünkü karakterinizin durumundan memnun kalmadığınız takdirde herhangi bir şehir içerisindeki bu puanları tekrar dağıtmamanız mümkün.
- Uzun mesafeli yolculuklar için bütün yolu yürümekense, M

- tuşu ile görüntülenebilen haritadan öncelikle en yakın şehrde isınlanabilirsiniz.
- Karakterinize uygun bir silah bulduğundan emin olduğunuzda, bu silahi bir weaponsmith'e götürüp Customize seçeneğini kullanarak 10 altın karşılığında kişiselleştirebilirsiniz. Kişiselleştirilen silahları satma şansınızı kaybetseniz de silahınız fazla %20 saldırı gücü kazanacaktır.
- Şehir veya köylerde toplanıp dans eden insanlar görüşseniz şaşırmasın. /dance komutunu kullanarak bu eğlenceye siz de katılabilirsiniz.





Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr

"ZAMAN AYIRAMADIĞIM EN İYİ OYUNLAR" LİSTESİ

Bir oyun dergisinde yazarlık yapmakla devasa online oyun oynamanın ortak bir mahsusu vardır: Oynamak istediğiniz oyunların birçoğuna zaman ayıramamak. Yazarların oyun konusunda yemek seçme gibi bir lüksü olmadığından vakit ayırması gereklidir. Tabii bu arada uzun zamandır beklediği yapımları kaçırır. Bu arkadaşın, hele okuyan veya çalışan bir serbest yazarsa, kaçıldığı sanat eseri sayısı katlanır da katlanır. Aynı olay online oyuncuları için de geçerli. Gerçi online oyuncu uzun süre aynı oyunu mesai haline getirmeyi kendi seçer fakat sonuç yazardan çok da farklı değildir. Peki, mevzubahis arkadaş online oyun seven bir oyun dergisi serbest yazarırsa ne olur? Bu tehlikeli karışım sonucunda tadını çıkaramadığı her oyunu "Bir gün mutlaka" sözü ile kasasına saklar. Son dönemlerdeki yoğun günlerim nedeniyle uzun süre beklememe rağmen hakkını veremediğim oyun sayısı artınca aklıma bunlar geldi. Peki, bakalım nelemiş inatla oynayabileceğim günü beklediğim "Zaman Ayıramadığım En İyi Oyunlar" listesi. Listeyi eski yeni, iyi/kötü demeden şahsi oynama arzuma göre şekillendirdim.

- 1) S.T.A.L.K.E.R.
- 2) Dark Messiah of Might & Magic
- 3) Supreme Commander
- 4) Puzzle Quest
- 5) Condemned



Aaah ah, şu sahneyi görmek için daha ne kadar beklemem gerekiyor?

Yazan: Göker Nurbeyler gnurbeyler@level.com.tr



Merhum Illidan, 2002 - 2007

BİR DEVASA ONLINE EFSANESİ **NIHILUM**

"DEVASA ONLINE OYUN NASIL BİTİRİLİR"İN CEVABINI ARARKEN

► "Bu tür giren oyular bildiğin tarzda bir oyun sonu içermezler. Oyun hayatı oldukça ve geliştirilmeye devam ettikçe yeni hedefler eklenir, içeriği genişletilir. Sonuç olarak oyun sen sıkılmadan bitmez." Bir süre önce Avrupalı bir online oyun londası, WoW'u kullanarak bu kuralda derin bir yara açtı. Söz konusu loncanın adına artık online oyunlara ilgi duymayanlar bile aşina: Nihilum. Gelin biraz daha geriden alalım.

Avrupa Magtheridon sunusunda Nihilum, PvE bazlı oyun oynayan, Horde'a gönül vermiş hardcore bir WoW londası. Oyuncularının çoğu İskandinav ve Alman kökenli. Loncanın yaş aralığı 22-24 arasında değişiyor. Lonca içi iletişim dili İngilizce. Dolayısıyla iyi bir iletişim için üyelerin iyi derecede İngilizce bilmesi gerekiyor. Tüm Avrupa ülkelerinden üye alımı yapılabilece de ağırlık İskandinav ülkelerine

veriliyor ki kim başvurursa vursun bu konuda oldukça seçiciler. Üyelerinin birçoğu daha önce hardcore olarak EverQuest 1-2, Lineage ve CounterStrike'a uzun süreler harcmış oyunculardan oluşuyor. Kendileri de EQ ve Lineage adlarını sık anmaktan kaçınıyorlar. Nihilum WoW'da öyle bir başarıya ulaştı ki sadece oyuncuların değil yapımcıların gözlerini de üzerine çekmeyi başardı. Sadece Illidan'ı ilk öldürülerinin videosu (<http://tinyurl.com/3dlnwm>) 300.000'den fazla kez indirildi. YouTube'taki izlenme rakamlarını vermeyeceğim bile. Nihilum Blizzard için bile bir ölçü haline geldi. Öyle ki bir instance'i sayısız defa denemesine rağmen tamamlayamıyor, bir boss'u kesinlikle indiremiyorsa o instance ve o boss nerf'leniyordu. Buna örnek olarak AQ40 ve indirilişine sayelerinde ilk kez tanık olduğum C'Thun'u verebilirim.

ONLINE OYULARDAKİ HABERLER

ÇİN'DE YENİ ONLINE OYUN YASASI
Çin haber ajansı Xinhua'nın verdiği habere göre Çinli online oyuncular 16 Temmuz'dan itibaren artık oyun hesaplarını gerçek adları ve yaşılarıyla açtırmak zorundalar. Aksi takdirde kanunlara göre bağımlı sayılacaklar. Yeni yasa çocukların günde en fazla üç saatlerini devasa online oyunlarda geçirmelerine izin veriyor. Aksi takdirde oyuna erişimleri geçici

olarak veya tamamen kesilecek. Şu an Çin'de 31 milyon devasa online oyuncusu bulunuyor. Xinhua'ya göre bu rakamın %10'unu çocuk yaştakiler oluşturuyor. Bunun da üçte ikisi günde üç saatten fazlasını online oyunlar karşısında geçiriyor.

WOW İÇİ SESLİ İLETİŞİM VE LONCA BANKASI ÜZERİNE
Blizzard WoW'un bir sonraki büyük yamasıyla nihayet

kavuşacağımız sesli iletişim eklenisini E3'te tanıttı. Eklenen WoW'un içine gömülü olacağının üçüncü parti bir program gibi çalışmayaçak. Sesli iletişim başladığında oyunun sesleri ve müziği otomatik olarak kırılacak. Programcılık aracılığıyla gruplar ve londalar kendi aralarında ve dışarıdan kişilerle konuşabilecekler. Sesli iletişim'in geleceği büyük yamyla beraber londalar da nihayet bankalarına



Kael'thas Tempest Keep'in the Eye bölümünün son boss'u ve Blood Elf'lerin hükümdarı. Kendisi 25 Mayıs'ta ilk kez Nihilum tarafından indirildi. Zaten iki saat sonra da bir başka çığın lonca olan Forte indirdi.



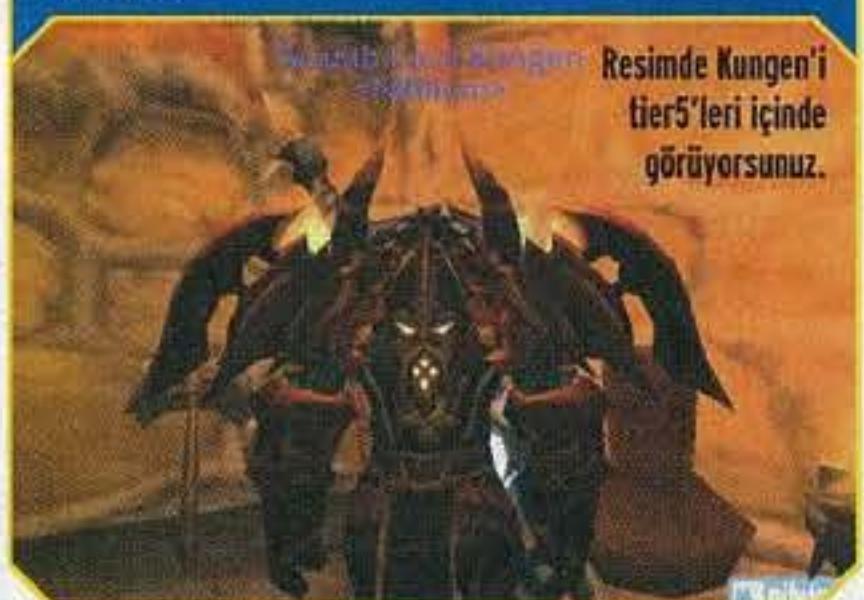
NIHILUM HAKKINDA BİLMEDİKLERİNİZ

- End-game raid'lerinde Chain Heal nedeniyle Shaman'lar özellikle tercih ediliyor.
- Buff'ları nedeniyle raid'lere zaman zaman 1-2 dps Warrior'a yer veriyorlar.
- Protection Paladin ve Moonkin'in raid'lerde faydalı olmadığına inanılıyor.
- Nihilum üyelerinin alt karakterleri The Carebears adında bir alt-loncada toplanıyorlar.
- An itibariyle biri deneme safhasında olan üç Türk oyuncu başlarında Nihilum adını taşıyorlar.
- Item dağıtımında klasik DKP yöntemi kullanılıyor. Dolayısıyla eşya dağıtımında ağırlık daha aktif oyunculara oluyor. Bunun dışında ihtiyaç durumunda raid'e girmeye hazır oyuncular da bir miktar dkp alıyor. Bu da Nihilum Raid Tracker adlı bir add-on ile takip ediliyor.
- Meraklısına: Kungen İsveç dilinde kral anlamına geliyor.



ödüyormuş... Adamlar hile yapıyor, zaten Blizzard da reklâm için onlara yardım ediyor... Parayla altın alıyorlar... Bu adamların başka bir hayatı da yok!"

Nihilum'un geçen ay "You are not prepared!" diyen Illidan'la Archimonde'yi indirmesi üzerine bu ay sizi şehir efsanelerinden kurtarmaya karar verdim.



Resimde Kungen'i tier5'leri içinde gölüyorsunuz.

Nihilum'UN İLKLERİ

Daha somut konuşabilmek için Nihilum'un ilklerine bir göz atalım. Dünya ilkleri arasında hangi zorlu boss yok ki: C'Thun, Kel'Thuzad, Doom Lord Kazzak, Gruul the Dragonkiller, Void Reaver, Lady Vash, Magtheridon, Kael'thas Sunstrider, Al'ar, Mother Shazraz, Illidari Council, Illidan Stormrage, Archimonde ve adını saymadığım daha fazlası. Nihilum dünyada ilk olmayı kaçırdığı çarpışmalarda ise Avrupa'da ilk olmayı zorlamış bir lonca: Viscidus, Twin Emperors, Doomwalker ve Morogrim Nihilum'un Avrupa ilkleri arasına yer alıyor. Bugüne kadarki toplam oyuncu sayısı ufak büyülüklükte bir Ülkenin nüfusuyla başa çıkabilen bir oyunda böyle bir seri yakalanınca doğal olarak tüm ilgiyi üzerinize çekiyorsunuz. Youtube sayesinde yapılan her şey göz önünde olmasına rağmen onlarca şehir efsanesi canlanıyor: "Nihilum Üyeleri günde 15 saat WoW oynuyormuş... Nihilum'dakilere sponsorları binlerce dolar

kavusacaklar. Lonca yöneticilerinin kullanımı için planlanan bankada para ve her türlü ivr zırı depolanabilecek. Büyük yamayı merakla beklememizin bir diğer sebebi ise büyük olasılıkla 10 kişilik Zul'Aman instance'ını bulunduracak olması. Zul'Aman'da bizi Zul'jin bekliyor olacak.

Hadi WoW başlığını bir söylentiyle kapatayım: Dedikodular Blizzard yöneticilerinden Paul Della Bitta'nın BlizzCon'da ikinci WoW ek paketiyle

ilgili bilgiler verebileceğini söylüyor. Sırada Northrend mi, Azeroth'un geçmişi mi ya da başka bir şey mi var yakında öğreneceğiz gibi.

GUILD WARS: EYE OF THE NORTH'DAN HABERLER

E3'teki yeni haberlerden Guild Wars: Eye of the North da payını aldı. Açıklamaya göre oyundaki ırklarla iyi ilişkiler kurdukça Respect adı verilen puanlar toplanarak ödül eşyalar alacak, görevler açacak ve özel

bölgelere gideceğiz. Respect sistemi işleyiş olarak WoW'un Reputation'unu andırsa da kazanma yolu biraz farklı. Respect için mini oyunlar oynayacağız, yapay zeka ile düellolar yapacağız. Bu oyunlardan biri Asura'ya karşı oynayacağımız Polymock. Rakibimizden bir hendekle ayrılacağımız mini-oyunda karakterimiz menzilli saldırıcıları olan bir yaratığa dönüştür. Düşmana karşı başarılı olmak için dönüştüğümüz yaratığa da doğru 8 yeteneği seçmemiz gerekecek. Bu arada aşina olduğumuz

yapay zekâ yönetimindeki kahramanlar da çeşitlenecek. Artık yanımıza Norn, Asura ve hatta Charr alabileceğiz. Bu arada rakamlar da gelmeye başladı. Eye of the North 40 yeni set eşya ve 150 yetenekle gelecek. Hangi devasa oyun Guild Wars'un toplamı kadar yetenek içeriyor? Bunun dışında oyunun grafik dokuları, shader ve efektleri geliştirilerek bugüne kadar çıkışmış en güzel Guild Wars olması için çalışılıyor. Paket klasik bir eklientiden çok Guild Wars 2'ye giriş olacak.



WC3'te öldüğünü sandığımız Maiev, Shadowmoon'da uzun süre tutsak kaldıktan sonra gardiyancı Akama'yla beraber Illidan'dan intikam almaya yardımınıza geliyor. Böylece koskoca Illidan'ı 25 dündü çocuk değil, Maiev ve Akama'yla yardımlarına gelen 25 kahraman öldürmüştür. Lore da böylece ucundan yırtmış oluyor.

BU WIPE SENİ UNUTUR MU?

Nihilum'un başarısını "No Life, WoW Life" üyeleri barındırmamasına değil, öncelikle üyelerinin kolay kolay pes etmemesine bağlayabiliriz. Pes etmemekten kastım, zafer gelinceye kadar durmadan tekrar tekrar denemek; gerekirse geceler boyunca wipe yiyecek. Bahsettiğim süre, toplamda tam günlük bir işten bile uzun olabilir. Yani işin özü yılmamakta. Tabii yılmamak aynı hatayı gözü kapalı şekilde defalarca tekrarlamak anlamına gelmiyor, bilakis her seferinde kendini geliştirerek yeni stratejiler ortaya koymaktan bahsediyorum. Bu nedenle Nihilum çarpışmalarda devamlı kendini ve rakibini gözlemliyor, bunlara göre ortaya yeni bir şeyle koymaya çalışıyor. Instance'a girildiğinde her ayrıntı resmen sindiriliyor ve buna göre takımlar hazırlanıyor. Lonca Lideri (GM) Kungen instance analizleri ile gerçek bir stratejist ve de takımın beyni. Onun için her yeni çarşıma aynı zamanda bir taktik

savaş demek. Nihilum'un Moroes ile daha ilk karşılaşmasında yeşil eşyalar ve t3'lerle bezeli bir ekiple indirmesinin nedeni bu. Düşünsenize her birimiz ilk denemelerimizde o silinmeyen gouge yüzünden kaçar kez wipe yemişizdir. Nihilum'u wipe adına bugüne dek en çok üzən instance, Hyjal'in Archimonde dışında kalan bölümleri. Bunun nedeni de aralıksız gelen sinir bozucu mob dalgaları. Bunun dışında Al'ar, Lady Vash ve C'Thun da Nihilum'u uğraştırmış boss'lar arasında. Zaten tüm bu isimler kendi dönemlerinin en zorlu boss'ları kabul ediliyorlar.

Nihilum'un başarısında hiyerarşinin ve oyuncu grubunun son derece organize olmasının payı da büyük. Lider ve yöneticilerin yetkileri kesin çizgilerle belirlenmiş, kurallar harfi

LEYDİ AYAK OYUNUNA GELİR Mİ?

Illidan ve Archimonde'nin kesilişine kadar

Nihilum'la ilgili meşhur hile bir söyleşisi vardı. Nihilum'dan atılan bir oyuncunun iddiasına göre Nihilum bug'lı olduğu için öldürülmesi imkânsız denilen Lady Vash'ı bug exploit ile herkesten 3-4 hafta önce kesmişti. Anlatılana göre exploit şu şekilde gerçekleşiyor: Savaşın ikinci fazında Vash'ın canı %20'yen bir oyuncuya Divine Intervention attırılıp wipe yeniyor. Wipe sonrası Vash'ı koruyan sütunların kaybolmasıyla Vash'ın sağlığı bir süreliğine 1 HP'ye inişiyor. Tam bu anda soulstone'la kalkan bir Priest Vash'a Shadow Word: Death atarak boss'u öldürüyor. Bu iddia üzerine Nihilum'un yaptığı açıklamada Vash'ın canının anlaşılamayan bir şekilde düşüğü ve bu sayede kesildiği söylendi. Ayrıca "Suistimal durumu olsaydı Vash'ı her hafta keserdik" şeklinde bir yorum yapıldı. Bence gayet mantıklı. Ayrıca Blizzard'in kapamadığı bir açık yüzünden neden bir Lonca suçlu olsun ki?



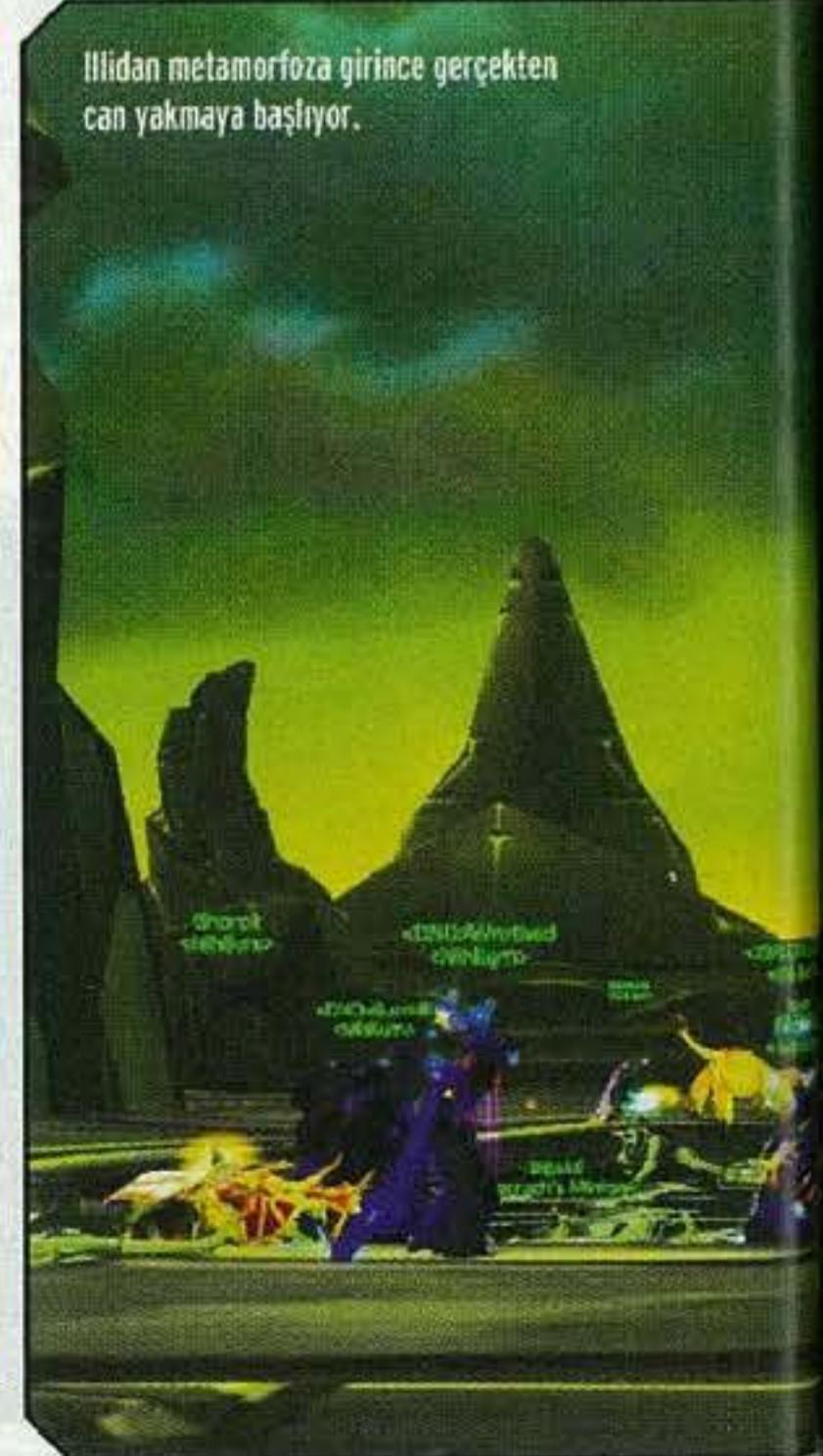
harfine uygulanıyor. Aynı oyun disiplinine ve benzer yeteneklere sahip oyuncular son derece önemli. Bizler birkaç başarısız denemede motivasyonumuzu kaybederek odaklanamıyorumken, varın bir de onları düşünün. Gerçi sırı bu yüzden Nihilum üyelerinin insan olduğu konusunda halen şüphelerim var. Bu şüphelerimi yikan en mantıklı söz de Nihilum'dan Awake'e ait: "Buradaki amacımıza ne kadar kısa sürede ulaşırsak gerçek hayatımıza o kadar fazla zaman kalır." Nihilum üyelerinin gerçek hayatı ne kadar zamanı var az ilerde öğreneceksiniz.

ŞİMDİ RAID'LERDESİN, GÖNÜL HİCRANLA DOLDU

Birçoğunuuz Nihilum'un başarısını Public Test Realm'larındaki aralıksız denemelerine bağlayacaktır. İşin ilginç yanı kendilerine sorduğumuzda test sunucularında sandığımız kadar pratik yapmadıklarını ve tüm başarılarını kendi sunucularında aldıklarını öğreniyoruz. Öyle ki Nihilum Black Temple'i test ettiği sunucuda 8 saatte fazla kalmadı. Hyjal'ı ise yarımda yakın deneme fırsatı buldu. Hatta Lonca üyeleri Illidarian Council ve Illidan gibi baba rakipleri ilk kez resmi oyun sunucusunda gördüler. Buna rağmen mükemmel yakını bir oyun çıkararak ikisini de kısa sayabilecek bir sürede indirdiler. İlgili çarpışma videolarına (<http://tinyurl.com/3cqvq8>) bir göz atarsanız siz de performanslarına ve oyun disiplinlerine saygı duyacaksınız.

Nihilum başarılı oldukça oyuna ayırdıkları zamanla ilgili efsaneler de yürüyor gidiyor.

Illidan metamorfoza girince gerçekten can yakmaya başlıyor.



Fakat tahminlerin aksine düzenli raid saatleri kesin sınırlarla belirlenmiş durumda. Nihilum'un oyun takvimini Pazartesi'den Cuma'ya saat 18.00-00.00 arası raid'leri oluşturuyor. Kiminiz inanmayabilir ama Cumartesi Nihilum'un tatil günü. Pazar günü de keyiflerine bağlı olarak raid düzenleyebiliyorlar. Mesela şu cümleyi yazdım Pazar gecesinde online olan 10 adam da WSG'deydi. Tabii yukarıda andığım zaman aralığı yalnızca instance'lar olduğundan farm'lar ile geçirilen süre de



artıyor. Yine inanması zor gelecek ama lonca üyelerinin çoğunu, WoW'a ilgisiz bir tam gün işte çalışıyor. Bu nedenle herkesin her raid'e %100 katılması gibi bir şey söz konusu değil. İsteyen <http://www.Nihilum.eu/dkp> adresinden DKP'lerine de göz atabilir. Yani Fatih Thrall'ın sözü "Raid'e 25 kişi çıkıysak takımımızda eksik yoktur" sözü geçerliliğini koruyor.

BEN KALENDER MEŞREBİM, TAMİR PARASI ARAMAM

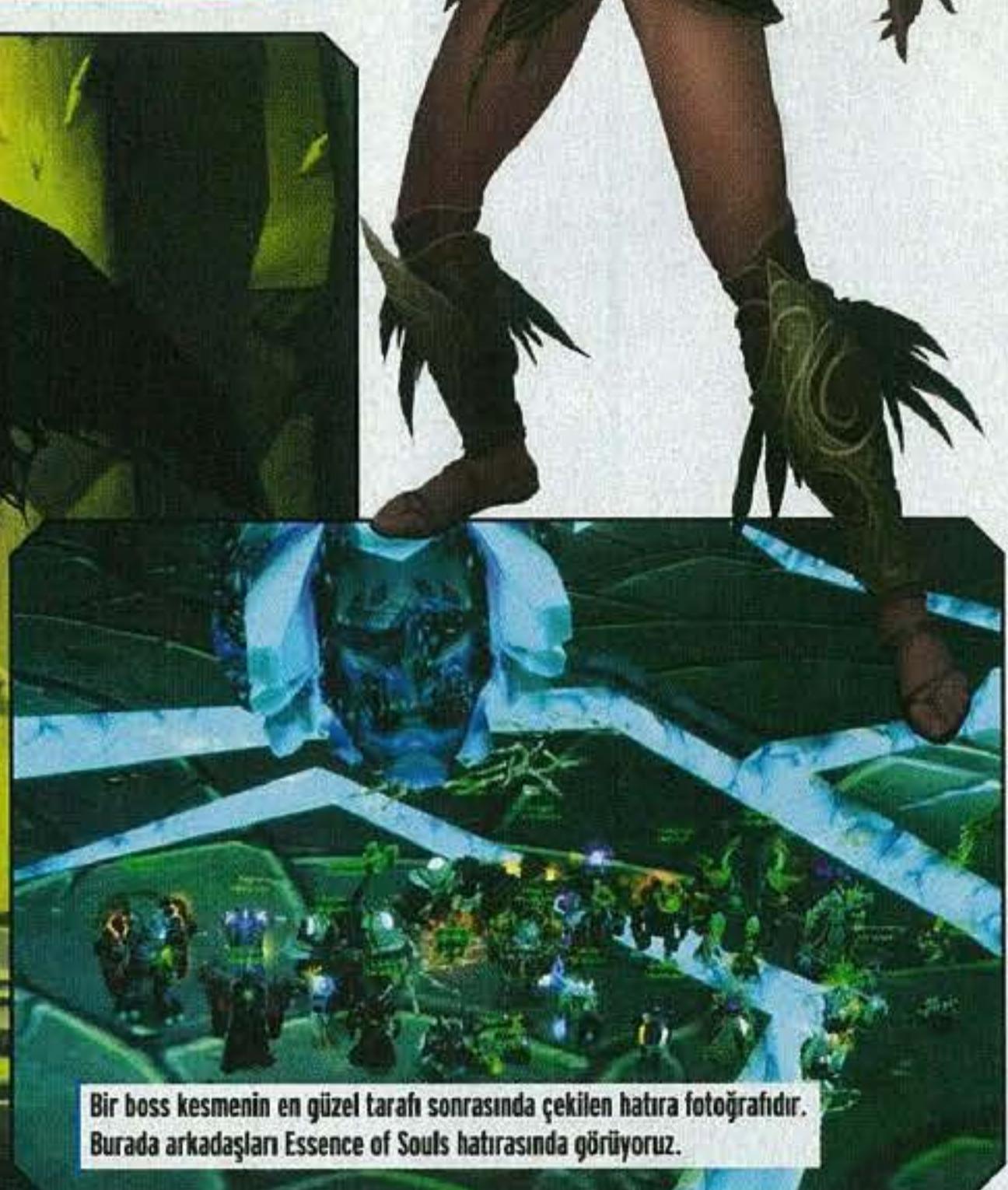
Bu kadar deneme ve wipe sonrası akla tabii ki tamir ve "consumable" paralarının nereden çıktığı da geliyor. Nihilum bunu sıkı bir iç yardımlaşmayla hallettiğini iddia ediyor. Birinin farm'a vakit ayıramadığı zaman açığını başka bir oyuncu kapatıyor. Diğer yandan yoğun raid'ler neticesinde gelen drop'lar da nakte çevrilerek bankada biriktiriliyor. Bunun dışında diğer loncaların uygun fiyatlarla sağladığı consumable'lardan faydalaniyor. Esas parayı tutan enchant'lar ise malzemesi farm'lanarak lonca içinde hallediliyor. Nihilum parayla alınan altını

desteklemediğini ve içlerinden alan varsa bile haberinin olmadığını altını çiziyor.

Nihilum'un bugüne kadarki başarıları ve başarı yolunda yaptıkları hakkında az çok bilgi sahibi oldunuz. Peki, Nihilum bundan sonra ne planlıyor? Öncelikli hedef high tier instance'larını farm'a bağlayarak üyelerin tier 5-6 eksiklerinin tamamlanması. Dolayısıyla sırada bol bol Serpent Shine Cavern, Black Temple ve Hyjal raid'i var. Bundan sonra raid'ler haftada 2-3 güne indirilerek Mousesports sponsorluğunda PvP'ye başlanması şeklinde bir proje bulunuyor. Yüksek tier donanımlı, planlı programlı ve davasına inanmış bir Nihilum'un BG'lerde çok kalp kıracağından şüphem yok. L



Lonca yöneticilerinden Awake konuyla ilgili bir cevap vererek üyelerinin sağlam bir kişiliği ve gear'ı olmaktan sonra uzayı bile olabileceğini belirtmiş. Zaten hali hazırda da aralarında bayan bir oyuncu bulunuyor. Diğer yandan lonca üyelerinin kız arkadaşlarının çoğu da WoW oynuyor. Erkek arkadaşlarını düelloda yenmek için olabilir mi acaba?



Bir boss kesmenin en güzel tarafı sonrasında çekilen hatırlı fotoğrafıdır.
Burada arkadaşları Essence of Souls hatırlısında görüyoruz.



Tuna Şentuna
tsentuna@level.com.tr

BOOTH BABE'LER NEREDE?

Yaz demek E3 demek, E3 demek yepyeni oyun videoları, yeni oyun haberleri veya kısaca "OYUN!" demek. E3 belki ufalmış, belki evimin salonu kadar (büyük bir evim var) bir mekana taşınmış olabilir ama bu demek değil ki E3 artık önemini yitiriyor. Aksine daha rafine, daha düzenli, daha şeker bir fuar oldu diye düşünüyorum.

Dergide zaten bu seneki E3'te olan bitenler konusunda kapsamlı bir yazı bulacaksınız. Bu yazдан ve benim anlattıklarımından da anlayacağınız üzere, E3 2007'de yepyeni yapımların yerine daha çok önceden açıklanmış oyunların güncel halleri bulunuyordu. Bu çok da sıkıntı yaratacak bir durum değil, zira bir Killzone 2'nin, bir Metal Gear Solid 4'ün fragmanlarını izledikten sonra ağınızı kolay kolay kapatabileceğinizi sanmıyorum. Gelecek ay değil belki ama bir sonraki ay tüm yeni nesil konsollar, oyun yağmuruna tutulacak. İşte o zaman çok eğlenmeye başlayacağız. Sıcaklarla boğuşacağımız son ay olması dileğiyle, şimdilik hoşçakalın.

Not: Geçen ay Rock Band'in çıkış tarihini 2008 sonu diye yazmışım; gerçek tarih Kasım 2007 olacak.

Bu ayın müzikleri:

- 01 - Nagifır - Harvest
- 02 - Moonsorrow - V Havitetty
- 03 - The Eternal - Sleep of Reason
- 04 - Royksopp - The Understanding
- 05 - Ratatat - Ratatat



DESTROY ALL HUMANS! PATH OF THE FURON

Bir uzaylı bir uzaylığa "bre uzaylı, gel beraber şu gezegeni yıkalım!" demiş

△ Bir uzaylı olup dünyanın altını üstüne getirmekten daha zevkli tek şey, bir uzaylı olup amatör fotoğrafçılara saniyelik görüntüler sağlamak olabilir. Biz yine de ilk seçenek Üstünde duralım ve Crypto ile tekrar dünyalılara dehşet salalım. Sadece yeni nesil konsollar için hazırlanan Path of the Furon, bizi bir kez daha Crypto'nun yerine geçiriyor ve 70'li yılların Amerika'sında hayatı halqa zindan ediyoruz. Bir uzayının insanlara karşı en büyük silahı elbette insanların henüz sahip olmadığı bir teknolojiyi onlara göstermek olacaktır. Bu vesileyle de yepyeni silahlar alıp gelmiş Crypto. Öncelikle "anal probe" adındaki silahımıza bakalım. Evet, bu daha önce de vardı ama artık birden fazla kişiye karşı da etkili! (Ne yaptığını söyleyemeyeceğim.) Yerden bir Venüs yaratığı çıkartıp bu yaratığın yakınlarındaki her şeyi mideye indirmesi, kara bir deliğin çevredeki her türlü cismi içine çekmesi büyük ihtimalle insanları üzecektir, değil mi? Eğer yetmediyse dev bir hortum yaratıp her şeyi havalandırmak da sizin elinizde.

▲ Yapım: Locomotive Games ▲ Dağıtım: THQ ▲ Platform: PS3, Xbox 360 ▲ Çıkış Tarihi: 2008'in ilk çeyreği

KONSOL TOP 10

1	Harry Potter & The Order of the Phoenix	(Tüm konsollar)	★
2	Shrek the Third	(Tüm konsollar)	★
3	The Darkness	(PS3, Xbox 360)	★
4	Resident Evil 4	(Wii)	★
5	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	(PS3)	★
6	Forza Motorsport 2	(Xbox 360)	▼
7	Pirates of the Caribbean: At World's End	(Tüm konsollar)	▼
8	Spider-Man 3	(Tüm konsollar)	▼
9	Virtua Tennis 3	(PS3)	▲
10	Tomb Raider: Anniversary	(PS2)	★

★ yeni X değişmedi ▲ yükseldi ▽ düştü



PLAYSTATION 3 OYUNU ALMAK İÇİN MAVİ SHOP'A UĞRAYIN...

△ İstanbul Cevahir alışveriş merkezinin en alt katındaki bu "oyun kutusu" dükkanın müdavimi olduk. Bu ay incelediğimiz Tony Hawk's Project 8 ve Riiiiidge Raceeer 7'yi Mavi Shop'tan aldık. Şişli'den yolunuz geçerse, Mavi Shop'a uğramadan geçmeyin.

Adres: Cevahir Alışveriş Merkezi 1. Kat Mağaza No: 125 Şişli / İstanbul
Telefon: 0 212 380 01 50

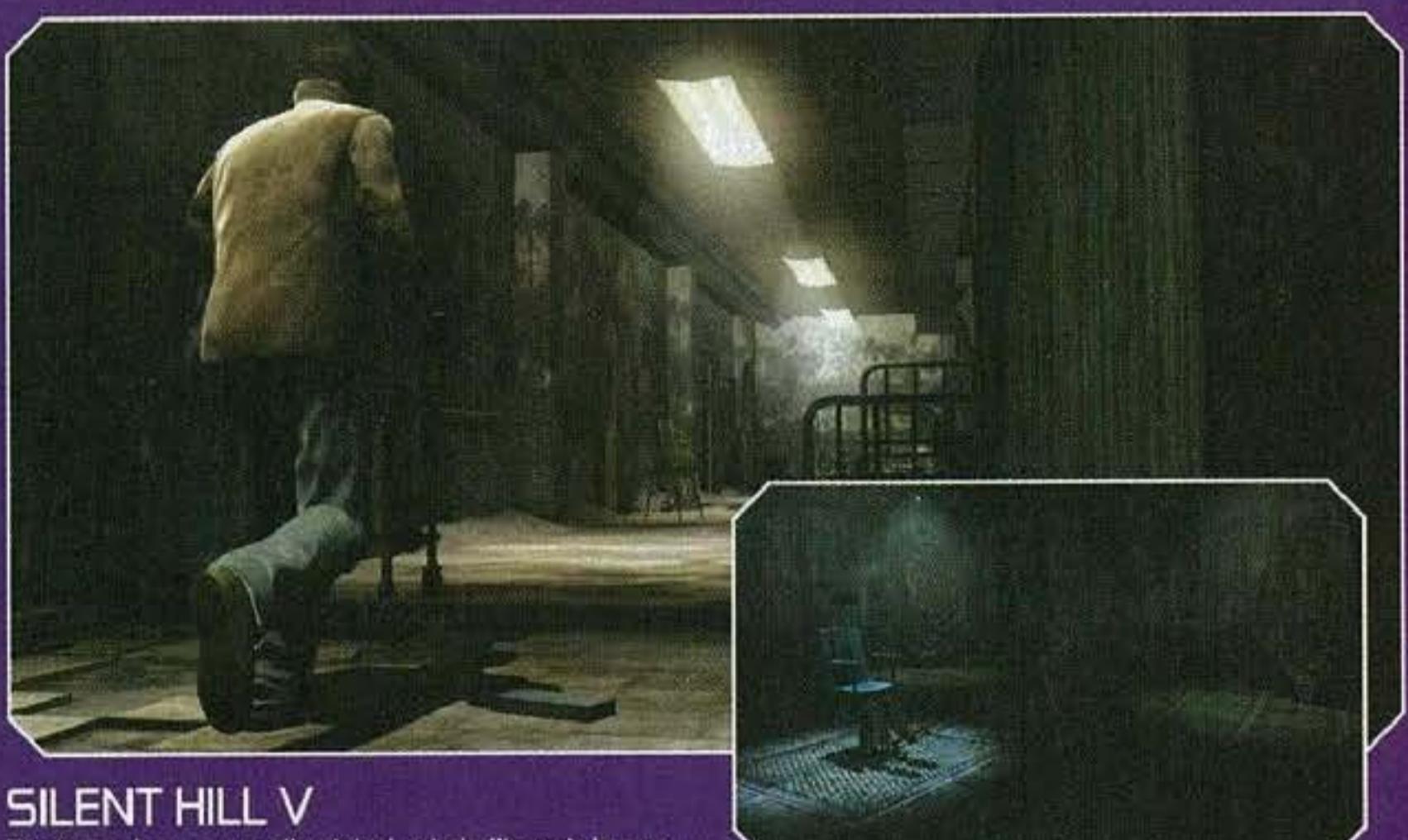




BASKIYI DURDURUNI

- ▲ LucasArts'in patronu Jim Ward Wii'ye özel bir Star Wars oyununun hazırlanıyor olduğunu söyledi. Evet tahmin ettiğiniz gibi Wiimote'larımıza işin kılıcı gibi kullanabileceğiz!
- ▲ H.264/MPEG-4 dosyalarının (yüksek çözünürlüklü video dosyaları) çalışmasına izin veren 1.82 PS3 güncellemesi yayında.
- ▲ Geçen aylarda söyleti olarak dolaşan Wii sabit diski haberleri Nintendo tarafından yalanlandı. 512MB'lık belleğe ve SD kartlara kaldık anlayacağınız.
- ▲ Küçük veya büyük ölçekli oyun yapımcılarının kolayca oyun hazırlamalarına ve bu oyunları Wii Shop kanalından satmalarına olanak tanıyan WiiWare 2008 yılında Wii Network'te yayımlanmaya başlayacak.
- ▲ Soul Calibur IV'ün online oyun olanağına sahip olacağı açıklandı.
- ▲ PSP'de piyasaya çıkacak olan Wipeout Pulse'in yüksek çözünürlüklü bir versiyonu da PS3'e çıkacak.
- ▲ Capcom yeni bir iki boyutlu dövüş oyunu üzerinde çalışıyor ve ne olduğunu kısa bir süre sonra açıklayacak. Street Fighter 4 mü

- acaba?
- ▲ Gran Turismo 5'in yapımcılarından Kaunori Yamauchi'ye göre GT5 2008'in çıkışını 2008'in sonlarını bulabilir.
- ▲ Açıklandı son haliyle Crackdown'a bir hayli benzeyen Sly Cooper, özgürce şehirde dolaşmanız ve farklı karakterlerin farklı güçleriyle birçok görevin üstesinden gelmenizi sağlayan bir oyun oluyor.
- ▲ Siyah renkli ve çok havalı Xbox 360 Elite'a sahip olmak isteyen Avrupalılar (biz de bu grubu girebiliriz) Elite 360'lara 24 Ağustos'tan itibaren kavuşabilecekler.
- ▲ Televizyonun karşısında hem eğlenip hem de kilo vermek isteyenler için Wii Fit çok yakında piyasada. Ağırlığa duyarlı bir cihazın üstünde ekranında gördüklerinize uyum sağlamanızı gerektiren Wii Fit, her konsol kullanıcısının birbirinden zinde görünmesini sağlayacak.
- ▲ SixAxis'e titreşim özelliği ha geldi, ha geliyor derken Immersion firması "Touch Sense" teknolojisini açıkladı. Gamepad'in farklı noktalarına farklı titreşimler gönderebilen bu sistem SixAxis'e ne zaman eklenir, onu henüz bileyemiyoruz.

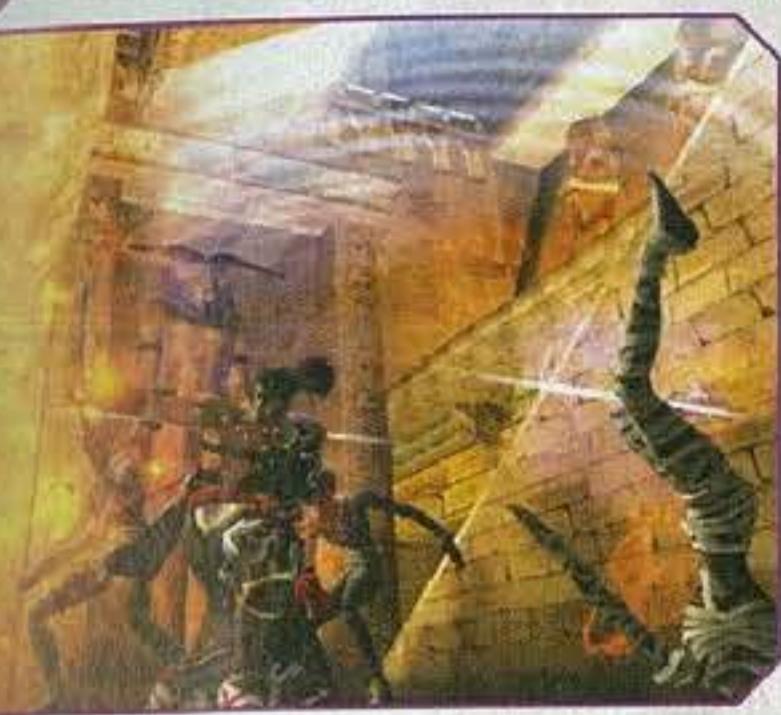


SILENT HILL V

Bu kasabaya yedi yıldızlı otel dikmek lazım.

İnsanların hayatını karartmaya meraklı bir kasaba düşünün. Bu kasaba öyle bir yer olsun ki, 10 Km ötesinden geçmeye kalksanız bile yol aniden sizi oraya getirsün. Bahsettiğim yer Silent Hill'den başkası değil ve bir kez daha ihmal ve şaşkınlık eseri bir dünya vatandaşı kendini bu cehennemde buluyor. Bir savaş gazisi olan Alex Shepherd, askeri görevini tamamladıktan sonra memleketine dönüyor ve bir bakıbor ki kardeşi Joshua ortada yok. Joshua'yı aramaya başlamasından kısa bir süre sonra da yolu onu Silent Hill'e getiriyor; karanlığın ve tüm karanlık düşüncelerin hüküm sürdüğü o kasabaya... Alex talihsiz bir insan ama onun şansına beşinci oyunda kahramanımız daha fazla saldırıcı ve savunma hareketine sahip olacak. Şu an neye benzediğini bilmediğimiz birçok yaratık tarafından Silent Hill'in içerisinde kovalanacak olan kahramanımız, tüm bunların yanında yine birçok bulmacanın da üstesinden gelmeye çalışacak. Konami'den Brian Christian'a göre Silent Hill V birçok farklı ülkeden gelen katılımla hazırlanan, küresel bir çalışma. Bu da çitätı yükseltmek, serinin ilerleyişinde monotonluğu ortadan kaldırmak için çok iyi bir gelişme. Tamamıyla yeni neslin gücünü kullanarak iliklerimize kadar işleyecek bir korku sunacak yeni korku cılgınlığı, tüm Silent Hill fanatiklerine hayırlı olsun.

▲ Yapım: Konami ▲ Dağıtım: Konami ▲ Platform: PS3, Xbox 360 ▲ Çıkış Tarihi: Açıklanmadı



SOUL CALIBUR LEGENDS

Gerçek bir efsane olma yolunda hızla ilerlerken...

▲ Soul Calibur IV yolda, geliyor, endişeye gerek yok. Sadece Wii sahibi olanlarsa dördüncü oyundan yararlanamayacağı için, Namco onlara Soul Calibur Legends'i sunuyor. Fakat Wii sahibi olmayanlar da bu duruma sınırlenecek şimdiler. Neden mi? Bir dövüş oyunu olmaktan çok ötesi Soul Calibur Legends. Siegfried'i kontrolümüze alıp o kale senin, bu orman benim gitteğimiz büyük bir macera. Karşımıza sayısız düşman, sayısız engel çıkıyor; hepsini aşıyoruz Wiimote'umuza silah olarak kullanarak. Evet, bunların hepsini yapıyoruz ve çok eğleniyoruz. Legends'in piyasaya çıkışmasına az bir süre kaldı ve size tavsiyem hemen oyunun fragmanını bir şekilde izlemeniz. Wiimote'un tam olarak nasıl kullanıldığını ve ne kadar işe yaradığını bu fragmanı izledikten sonra çok daha iyi anlayacaksınız. Basitçe, Nunchuk'la karakterimizi yönetiyor, Wiimote'u ileri, geri, sağa, sola yönlendirerek silahımızla hareketler yapıyoruz. Fragmanda bir hayli kullanılmış gözüken bu sistem, oyunun mekanigine de bayağı uyum sağlamış gibi gözüküyor. Siegfried'in yanında Mitsurugi ve Ivy gibi karakterlerle de oynayabileceğimiz Legends, iki kişilik anlaşmalı oyun imkanı da sunacak. Karşılıklı dövüş olanağının olup olmayacağı ise henüz açıklanmadı. Tüm bunlara yenilenmiş ve Wii'ye uygun hale getirilmiş grafikleri ve mükemmel müziği de eklerseniz, şahane bir oyun çıkmıyor da ne çıkıyor; sorarım size...

▲ Yapım: Namco Bandai
▲ Dağıtım: Namco Bandai
▲ Platform: Wii ▲ Çıkış Tarihi: Kasım 2007



KONSOL USTASI ➤



DARKSIDERS: WRATH OF WAR

"Mahşerin dört atlısından Üçü kaybolmuştur. Hükümsüzdür."

○ Mahşer vakti geldiğinde ortada sadece "savaş" olması pek hoş olmaz, değil mi? O zaman ne yapmalı, diğer arkadaşlarını bulmalı ve güle oynaya görevimizi tamamlamalıyız. Lakin bu iş bu kadar kolay değil. İyilik ve kötülük, zebaniler ve melekler arasında çıkan savaşta "Savaş" olarak arada kalmış durumdayız. Bir yandan melekler üstümüze çullanacak, bir yandan da şeytanın yaratıkları bir parçamızı koparmak için devreye girecek. Hiç de hoş bir durum değil açıkçası; hatta tam bir sefalet.

Darksiders aslında bir çizgi-roman ve THQ'nun oyunu da bu çizgi-romanı temel alıyor. Yalnız bu demek değil ki cel-shade'li grafikler, çizgi-roman sayfalarını konsept alan görüntülerle bezenmiş bir oyun hazırlanıyor. Oynanış olarak tam anlamıyla God of War, Heavenly Sword ve Devil May Cry'in bir karışımını görüyoruz. Hatta karakterimiz makineli silahını eline aldığında Gears of War'dan bir sahnede yer aldığınızı hissedebilirsiniz. Elindeki dev kılıcı ve insan üstü gücüyle kendisinden büyük onlarca yaratıkla uğaraşacak olan "War", oyun boyunca gerçekten sadece savaşacak. Yani bulmaca çözmekmiş, anahtar aramakmiş, bunlar Darksiders'da yok.

▲ Yapım: Vigil Games ▲ Dağıtım: THQ ▲ Platform: PS3, Xbox 360 ▲ Çıkış Tarihi: Açıklanmadı



THE LEGEND OF SPYRO: THE ETERNAL NIGHT

Mor bir ejderha gördüm sanki...

○ Böyle renkli platform oyunları görünce hep bir hevesleniyorum, hep bir neşeleniyorum, sonra o oyuna başlayınca tüm heyecanımı yitiriyorum nedense. Gelin görün ki yıllar önce oynamış olduğum Spyro beni hiçbir zaman sıkılmamıştı. Başından sonuna kadar eğlenerken oynamıştım. O ufak mor ejderha mı beni bağlamıştı ekrana, yoksa başka bir olay mı vardı bilemiyorum; tek bildiğim yepyeni bir Spyro'nun yapım aşamasında olduğu ve benim de heyecandan ürperiyor olmam (gecenin ikisi olduğu için Üşümüş de olabilirim, emin değilim). Yeni Spyro, önceki oyunlara sadık kalarak aynı oynanışı ve aynı sevimli ejderhamızı ekrana getiriyor. Yalnız Krome Studios eleştirileri dinlemiş olacak ki, önceki oyunlarda olduğu gibi sürekli birtakım düşmanları patakladığı bir oynanış yerine, daha çok macera öğeleri bulunan, daha çok bir şeyleri çözmeye çalıştığınız bir oyun yapısına yoğunlaşıyor. Bu nedenle Spyro'nun element bazlı saldıruları, belirli tipteki düşmanlara karşı daha etkili olacak ve ejderhamız Dragon Time gücü ile zamanı yavaşlatarak çeşitli bulmacaları çözmeye çalışacak. Önceki oyunları daha çok küçük yaştaki oyunculara hitap eden Spyro, The Eternal Night ile daha büyük oyunculara da hitap etmeye çalışacak. Bu beni pek ilgilendirmiyor, zira öyle ya da böyle ben bu oyunu oynayacağım. Sadece Ekim ayına kadar beklemem lazım, o kadar...

▲ Yapım: Krome Studios Adelaide ▲ Dağıtım: Sierra ▲ Platform: PS2, Wii, DS, GBA ▲ Çıkış Tarihi: Ekim 2007



UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

"Lara, Drake'le tanış istersem..."

○ Tomb Raider Anniversary'yi hepimiz oynadık, bitirdik, sevdik ve mutlu olduk. Artık yeni ufuklara yelken açmanın vakti geldi. En azından Crystal Dynamics yeni ve güzel olmasını umut ettiğimiz yeni bir Tomb Raider üretene veya LucasArts Indiana Jones projesini tamamlayana dek. Uncharted tam anlamıyla Indiana Jones ve Tomb Raider'in bir karışımı ve Naughty Dog tarafından hazırlanıyor olması sebebiyle büyük umut vaat ediyor. Bir adaya uçağıyla inen Drake'in birtakım doğa koşullarına ve kötü adamlara karşı mücadele konu alan oyun, sizin dağ tepe tırmandıracak, 200 metre yükseklikte olimpiyatlarda gördüğünüz artistik jimnastik hareketleri yapmaya zorlayacak.

▲ Yapım: Naughty Dog Software ▲ Dağıtım: SCE
▲ Platform: PS3 ▲ Çıkış Tarihi: Kasım 2007



SUPER MARIO GALAXY

Sihhi tesisat galaksi, kara delik, asteroid yağmurunu tanıtmaz!

○ Bakın söyle söyleyeyim, bu oyunun monoton olmasına imkan yok çünkü her bölüm farklı bir temaya sahip başka bir galakside geçiyor. Yani bir galakside teknolojinin dibine vurmuş bir uygarlıkta bulunacak, bir diğerinde antik çağlara gidip garip yaratıkları mücadele edeceksiniz. Oyun zaman zaman üçüncü boyutun tüm özelliklerini yansıtacak, zaman zamansa bildiğimiz iki boyutlu görüntüyü kullanacak. Tabii Mario'nun hareketlerinin de oynanışa katkısı çok büyük. Normal halinde, zıplayıp düşmanlarını yumruklayabilen Mario, çeşitli güçlendiriciler sayesinde farklı formlara dönüşebilecek. Bunlardan en çok dikkat çekeni Mario'nun bir ari olması ve bir süre ortalıkta vizildayararak uçabilmesi.

▲ Yapım: Nintendo EAD Tokyo ▲ Dağıtım: Nintendo
▲ Platform: Wii ▲ Çıkış Tarihi: Eylül 2007



DÜSLERİN

[TUNA SENTUNA tsentuna@level.com.tr]

FINAL FANTASY TÜM DÜNYADA SEVİLEN OYUNLAR. JAPONYA'DA İŞ ADINA KOLA VE YİYECEK MARKALARI SATILAN BİR DELİLİK. BU AY BATMAKTA OLAN SQUARESOFT İLK FINAL FANTASY'YI ÇIKARTMASININ ÜSTÜNDEN TAM 20 YIL GECMİŞ DURUMDA. BU MUHTEŞEM SERİYİ 20. YAŞ GÜNÜNDE ANMAK VE BILMEYENLERE HATIRLATMAK İSTEDİK.



Efendi si

SAKIN YANLIŞ DÜŞÜNCELERE KAPILMAYIN

Burada bir oyundan bahsedilmiyor. Gününüzün daha iyi geçmesini sağlamak amacıyla hazırlanmış bir "ürün" yok karşınızda. Hayır, amaç eğlenmek, gülmek de değil. Sıkılmak, içine kapanmak mı? Yoo, yanlış yöne saptınız; durum bundan biraz daha farklı. Seneler öncesinde insanlar için sadece "anlık eğlence" ve "bir nevi yarış" anlamını taşıyan oyunlar vardı. Çok birkaç günlük çabaya

sonlandırılır, bazılarısa "hayat kısa, bununla mı uğraşacağım ya" sözleriyle bir kenara bırakılırdı. Hironobu Sakaguchi düşünüyordu. Düşündüğü şey belki de dünyayı çalkalayacak bir şey yaratmak değildi. *Squaresoft'u* nasıl kurtaracağına düşünüyordu o. Durumu git gide kötüleyen firmayı bir şekilde kurtarması, canlandırması gerekiyordu. Aklında fikirler dolaşıyor, tüm bu fikirler hemen ardından başka yönere dağılıyordu. En doğru olanını bulması ve uygulamaya

koyması gerekmektedi. Çok fazla zamanı da olmadığından kısa bir piyasa araştırmasıyla *Dragon Quest* adlı oyunun halk tarafından beğenildiğini gördü. Bu oyunun yarattığı etki o denli büyktü ki, açlığı bastıramamış, aksine insanların istahının kabarmasına sebep olmuştu. Sakaguchi'nın yapması gereken apaçık ortadaydı aslında: Son bir hamle ile, "son" kez şansını denedi. Ve *Final Fantasy*'yi gerçeğe dönüştürdü. Herkesin gerçeği algılayışı farklı oldu. *Final Fantasy* bir maddeyi; bir >>



FINAL FANTASY Versus XIII

ゼンレス・ファンタジー・バトル XD

» oyun kartuşuydu. Oyuncular içinse başka bir evrene açılan bir kapı olmuştu. Kalitenin adı Final Fantasy, kaliteli oyunların arkasındaki isim de kısa sürede Squaresoft olarak bilinmeye başlandı. Hironobu Sakaguchi düşünüyordu. Nasıl bir dünya yarattığını, tam yirmi yıl sonra 70 milyona yakın satış rakamına ulaşacak bir "isim"e imza attığını bilmeden düşünüyordu. O sadece oyuncuların kalbini kazanmak istemişti, ama sadece kalplerini feth etmemiş, tüm ruhlarına işlemeyi başarmıştı.

SENE 1987...

İlkokul yıllarında şuursuzca okulda koştururken bir arkadaşma rastlamıştım. O sıralar oyun değişim etmek de yeni oyunlara açılan yegane kapıldı. "Bende su var, sendeki bilmemneyle değiştirsek mi bir hafta" falan

derken Final Fantasy diye bir oyun düştü kucağıma. Tabii o sıralar dergiymiş, oyun incelemesiymiş, nerdee... Ancak anneler babalar yurt dışına gidince, oradan özene bezene oluşturduğunuz listedeki oyunları bulmaya çalışırlardı. Ben de klasik bir çizgi-roman ve aksiyon oyunu fanatığı olarak Final Fantasy (FF)'nin adını hiçbir şekilde duymamıştim. Bu minik adamların olduğu hikaye bir şekilde elime geçti. Ondan sonrasya artık hayat hiçbir zaman benim için eskisi gibi olmadı... Diyeceğimi sandıysanız yanlışlıyorsunuz, zira bir sonraki FF maceram ancak FFVII oldu. Neden herkes FF'yi sever, nedir FF'yi özel yapan... Bu soruları FF ile pek fazla alakası olmayan insanlar mutlaka soracaktır. Bahsettiğim gibi FF serisi herhangi bir oyun olmanın çok ötesindedir. Oyun nedir; alıp oynarız, eğleniriz, işimiz bitince

de alıp bir kenara koyarız. Bir FF oyununa bunları yapamazsınız. Her şeyden önce FF oyununun kutusunu söyle bir süre bakarsınız ve yeterli süre geçtikten sonra kendinizi bu maratona hazır hissettiğiniz an oyunu konsola yerleştirir ve yepyeni bir FF macerasına doğru yola çıkarsınız. Anlatmak istediğim de tam olarak bu; FF'nin her bir oyunu, birbirinden farklı bir hikâye, birbirinden farklı karakterler ve gerçekten sizin sarip bulunduğu yerdən alıp götürecek bir senaryoya sahiptir. İster oyunda bir metre uzunluğundaki kıvamında karakterleri kontrol edin, ister sen de tüm karakterler bütünü heybetleriyle karşınızda dikilsinler. Her iki formülde de sonuç aynı olacaktır ve siz öyle ya da böyle o karakterlerin ne düşündüğünü önemseyeceksiniz, içlerinden birine bir şey olursa

Sıralı Dev Liste

Hangi FF oyunlarını beklemeliyiz, hangileri çıktı da haberimiz yok... Hepsi burada, tüm detaylarıyla. (FFXIII ana metinde.)

Final Fantasy Tactics: The War of the Lions

PSP | Ekim 2007

PSOne'daki Final Fantasy Tactics'in PSP uyarlaması. Yeni meslekler, çok kişili oyun desteği ve FFXII'den Balthier'i da bünyesine katmasıyla güzel bir PSP oyunu olacağa benziyor.



Final Fantasy Tactics Advance 2

DS | Çıkış tarihi açıklanmadı

FF Tactics Advance'in DS'te beğenilmesinin ardından hazırlanmaya başlayan oyun, karanlık hikayelerle ünlü Yasumi Matsuno'nun projeden ayrılmadan dolayı daha hafif bir senaryoya sahip olacak.

Final Fantasy VII: Crisis Core

PSP | Çıkış tarihi açıklanmadı

Digital Mind Wave adında enteresan bir savaş sistemiyle birlikte gelen, FFVII'de olan olayların öncesini konu alan aksiyonu bol bir FF. FFVII'de ölen Zack Flair'in hikayesini konu alıyor.





FINAL FANTASY VII'NİN BAMBASKA BİR YERİ VARDIR TÜM SERİ İÇİNDE

üzüleceksinizdir. Her zaman bir savaşı anlatsa da, her FF oyununda karakterlerin duyguları, yaşamları, dünyaya bakışları, idealleri ve ilişkileri senaryoda çok büyük önem taşır. Dünyayı kurtarmak üzere harekete geçtiğinizde içinde bulunduğunuz ekipen bir olsun, daha sonradan tanışılmış bir arkadaş olsun, tüm dostluklar ve aşklar öylesine büyülü bir havada size sunulur ki, ne o dünyadan çıkmak istersiniz, ne de ekranın başından ayrılmak. Tabii işin tuzu biberi olan RYO öğelerini de unutmamak lazım. Eğer RYO oyunlarıyla içli dışlısanız mutlaka fark etmişsinizdir; birçokunda bir özellik iyiiken, bir başka özellik siğ kalmış ve oyun boyunca sizin canınızı sıkacaktır. İşte bunu FF oyunları için söylemenin imkânı yok. Eğer bir FF oyunu bir diğerinden daha iyi değilse veya daha kötüse bunun nedeni ya senaryosudur, ya FF isminin oluşturduğu çitaya yaklaşamamış olmasıdır veya sadece yeteri kadar etkileyici bir kurgu bütünlüğü gösterememesidir -ki bu da aslında şımarmış FF oyuncularının beklenilerinin çok yüksek olmasından kaynaklanabilir ancak.

İste bu yüzdendir ki bir Sephiroth oyun dünyasının en karizmatik kötü adamıdır. Final Fantasy 7'de Aeris Sephiroth'un ellerinde öldüğünde bu denli Özürmemizin nedeni, o kızı grubumuzdaki bir NPC olarak değil, dostumuz olarak gördüğümüzüzdendi. Ah evet, Final Fantasy 7'nin bambaşa bir yeri vardır tüm seri içinde. Bu, sanal bir dostumuzun gözlerimizin önünde ölümesinden

mi kaynaklanmıştır, yoksa çağ atlama grafiklere sahip ilk FF oyunu olmasından dolayı mı? Bilmem, ama daha önceleri FFVII'nin bana ait bir saplantı olduğunu düşünüyordum. FFVII Advent Children filmi ile durumun daha küresel ölçekte bir fanatiklik olduğunu öğrendim ve rahatlardım.

DOKUZ, ON DERKEN...

Yillardır kalitesinden ödün vermeyen ve piyasaya yeni bir oyunu çıkacağı zaman herkesin nefesini tutarak beklediği FF serisi, Square Enix'in bu isimden daha fazla para kazanma hevesiyle geçtiğimiz yıllarda çok da hoş olmayan bir dönemece girdi. Ne demek istediğim size şöyle açıklayayım: Mesela FFVII'den sonra FFVIII'in haberi geldiğinde

evden çıkış bir tur koşmuşum mahallede. Sekizinci oyundan sonra dokuzuncusu için de aynısı oldu, grafiksel anlamda çağ atlayan onuncu oyunda da heyecandan yerimizde duramadık. Bundan sonrasya işler biraz karıştı. Bir baktık PS2 dışındaki sistemlere de bir takım FF oyunları hazırlanıyor ve hatta bunların bazıları hiç de iyi puanlar almıyor. "GameCube'e Crystal Chronicles yapalım, Game Boy'u unutmayalım, ona da bir FF yapalım... PSP diye bir alet çıktı, getirin bütün eski oyunları, çevirip aynen PSP'ye" derken Square Enix işin ucunu biraz kaçırdı. Artık Final Fantasy ismi kalite ve inanılmaz bir hikaye ile eş anlamlı değildi. Evet, yine de piyasadaki rakipleriyle kıyaslanınca çoğu iyidi, ama FF 7'yi bitirdikten sonra >>



Final Fantasy XII: Revenant Wings

DS | Kasım 2007

Ivalice'te vuku bulan FFXII'yle bağlantılı bir strateji oyunu olup ara sahneleriyle tüm DS sahiplerini büyümeli bir yapımdır. Neden geçmiş zaman; çünkü bu oyun Japonya'da piyasaya çıktı.



Final Fantasy I & II

PSP | Piyasada

Sadece grafiksel anlamda yenilenerek piyasaya sürülmüş bu iki oyun, sadece gerçek PSP fanatiklerine önerilir. Özellikle ikinci oyundaki korkunç "level" sistemini pek hatırlamak istemiyoruz.

**FINAL FANTASY
THE CRYSTAL BEARERS**

Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers
■ İçlik tarihi açıklanmadı
Grafiksel anlamda GameCube'un performansını yansıtıyor, hava gemilerinin üstünde akrobatik hareketler yaparak düşmanlarını gerçek zamanlı olarak pataklayan bir oğlan bulunuyor.



"Demin eteğimin altına bakan sen miydi yoksa. Cevap ver!"

"İmparatorun sadece bir fare için beni görevde yollaması artık ağırla gidiyor."



Duymadıklarınız, Bilmedikleriniz...

Final Fantasy dünyasında bin türlü isimle karşılaşırsınız. Peki bu isimlerin kaynağı ne, neye gönderme yapıyorlar, hiç merak ettiniz mi?



- Neredeyse her FF oyununda bize eşlik eden ve düşmanımızı buzların içinde bırakın Shiva, Hint mitolojisinde büyük bir tanrıdır ve yıkımı temsil eder.

- FF VIII'de ve FFXII'de de karşımıza çıkan Tiamat aslında Babil mitolojisinde dişi bir ejderhadır. Tuzlu suları temsil eden Tiamat, su tanrı Ea'nın oğlu Marduk tarafından malup edilmiş ve cesedinden de evren yaratılmıştır.

- FFIIX'da Zidane'in bağlı olduğu Tantulus çetesinin ismi Yunan mitolojisinden gelmektedir. Lidya kralı olan Tantulus, tanrıların ona verdiği sırları paylaşmış ve tanrıların yemeğini çalmıştır.

- FFX-2'de Bikanel çölünden karşınıza çıkan Angra Mainyu aslında İran mitolojisinde şeytanın karşısıdır.

- Yemek için peşinden koşturduğumuz, FFXII'nin en zor kafa avcılığı görevlerinden biri olan Gilgamesh, Sümer mitolojisinde bir yarı-tanrı ve efsanevi bir kraldır.

- Via Infinito zindanını hatırlıyor musunuz? FFX-2'nin en zor zindanlarından biriydi. Bu zindanda Chac adında yılan benzeri bir yaratık bulunuyor ve aslında Chac Maya mitolojisindeki yağmur ve yıldırım tanrı. Dört farklı renkte, dört farklı kutsal varlık olarak düşünülen Chac'lar, nazik ve duyarlı birer oluşum olarak görülmüşlerdir.

- FFX'da Kimahri'nin silahını eğer Break Damage Limit eklenisiyle geliştirirseniz Gugnir'e dönüştürüyor. Gugnir de aslında Avrupa mitolojisindeki Odin'in kullandığı bir silah. Bir efsaneye göre Odin kendini Yggdrasil ağacına Gugnir ile çivilemiş ve dokuz günün ardından büyülü taşların sırrını öğrenmiştir.

»bile günlerce aklından bu oyunu çıkaramamış kitleyi de yakalamaları pek mümkün olmuyordu.

Geçmiş zaman ekini bir kenara bırakıp günümüzde bakarsak durumun pek değişmemiş olduğunu göreceksiniz. Bu sayfalarda bulacağınız "Yeni FF Oyunları" bölümünde yakın bir zamanda hangi FF oyunlarıyla karşılaşacağımıza bakabilir ve listenin uzunluğu karşısında şaşırabilirsiniz. Hem heyecan verici, hem de artık olaya şüpheyle baktamıza neden olacak bu oyunların her biri umuyoruz ki başarılı olsun.

ONÜÇUNCU, AMA KESİNLİKLE SONUNCU DEĞİL

Her neyse, kara bulutları dağıtmış artık, zira önemli bir konuya geçiyoruz. Önümüzdeki yıl PS3'e çıkışını beklediğimiz Fabula Nova Crystallis (Kristal Hikayesi) Üçlemesi, üç adet FFXIII oyunundan

oluşuyor. FFXIII ve FF Versus XIII PS3 için hazırlanırken, FFXIII Agito cep telefonları için özel olarak tasarlanıyor.

Cocoon ve Pulse olarak ayrılmış bir dünya düşünün. Pulse dış dünya, Cocoon da insanların rahatça yaşadığı bir bölge. Bunu The Spirits Within'de insanların yaşadığı korunaklı şehirlere de benzetebilirsiniz. Yalnız Cocoon'un halkı bir garip. Öyle ki, Pulse'i çok korkutucu buluyorlar ve Pulse'in P'sine ayak basan herhangi birini direkt kapı dışarı ediyorlar. (Kapı dışarı sözü burada göreceli bir anlamda sahip olmaktadır ve "cinayet, linc" gibi anımlar da taşıyabilmektedir.)

Cocoon'u ve Pulse'i oluşturan, bu dünyada çok önemli sayılan bir takım cisimler de bulunuyor ve bunlar da kristallerden başka bir şey değil. Yalnız öyle bildiğiniz kristallere benzemiyor FFXIII dünyasındaki. Aynı Transformers'daki AllSpark gibi her şeye can veriyor bu doğaüstü maddeler. Kısaca tartışma götürmeyecek derecede önemliler. FFXIII'ün fragmanında gördüğümüz Lightning adındaki karakterse, oyunun ana kahramanı olmanın yanında Cocoon'un baş belası

olarak nitelendirilmiş güzel bir bayan aslında. Neden savaşlığını muhtemelen bilmiyor, zira geçmişini hatırlamıyor. Hikaye ortadaki savaşın yanında Lightning'in kimlik arayışı etrafında dönüyor. Yine fragmanda yer alan sarışın ve motosiklet sahibi kişinin Lightning'le ilgili bir ilişkisi olacağı açıklandı. Bu enteresan ilişkinin ne olacağını bilmiyoruz, ama altındaki motosikletin aslında iki varlıktan olduğu ve bunların Shiva olduğunu öğrenmiş bulunuyoruz. Açıklananlara göre sarışın kahramanımız motosikletin hem savaşlarda kullanabilecek, hem de savaş dışında üstüne binerek istediği yere daha hızlı ulaşabileceğini. Fragmanı izleyen bir insansınız, orada olanların nasıl bir savaş sistemine dönüştürüleceğini de merak etmiş olmalısınız. Savaş sisteminin yaratıcısı Tosirou Tsuchida durumu şöyle açıklıyor: "Ne FFXII'deki gibi, ne de daha önceki oyunlardaki gibi bir sistem kullanacağız. Elbette yine beklenen zamanlarının olacağı bir sistem kullanılacak, fakat daha aksiyona yönelik bir savaş sistemine yönelikliği için oyuncu karakterini yönetirken hem komutları kullanacak, hem de gamepad

Final Fantasy III & IV

DS | III piyasada, IV'ün çıkış tarihi açıklanmadı
NES için son üretilen son FF oyunu FFIIL'ü ve DS'te de hiç fena gözükmüyor. Dördüncü oyunsa orijinaline göre birçok yenilik içerecek ve tam dört kat daha büyük bir dünyaya sahip olacak.



Final Fantasy: Dissidia

PSP | Çıkış tarihi açıklanmadı
İçinde FF'den Warrior of Light'in ve FFIIX ve FFVII'den de karakterlerin bulunduğu bir fragmanın dışında bu oyun hakkında hiçbir şey bilmiyoruz. Ehrgez tarzı bir dövüş oyunu olacak deniliyor ve içinde Sephiroth var!

Final Fantasy Agito XIII

Cep Telefonu | Belli Değil

Sadece cep telefonlarına çıkacak. Ama şimdilik sadece Japonya'da, çünkü bizim telefonlarımızda olmayan bir 3D teknolojisi kullanılıyor. Cep oyunu diye aşağılamayın, grafikleri PSOne kalitesinde.





YA SQUARE ENIX BİZİMLE DALGA GEÇİYOR YA DA 13'LE İLGİLİ BİR SAPLANTILARI VAR

üzerinde kendi yeteneklerini." Square Enix tüm iş gücünü FFXIII'le yönlendirmiş değil. Üçlemenin bir diğer oyunu Versus XIII de Tetsuya Nomura önderliğinde son hız ilerliyor. (Buradaki son hız sözü de göreceli bir anlam taşımaktadır; zira projenin çok az bir kısmı tamamlanmış durumda.) Nomura Versus XIII'ün hikayesinin elbette FFXIII ile bağlantısı bulunacağını belirtiyor, ama kristallerin FFXIII'teki gibi bir öneme sahip olmayacağı da ekliyor. Fragmanda görülen saç ve göz rengi duruma göre değişen karizmatik karakterin kılıcını fırlattığı yere ışınlanabileceği ve birçok farklı elementin gücünü

kullanabileceği de açıklananlar arasında. Oynanış olarak da FFXIII'le kıyasla daha fazla aksiyona yönelik bir oyun yapısı taşıyacak ve büyük ihtimalle sadece fragmandaki karakteri kontrol edeceğiz. Nomura ana karakterin yanında yan karakterlerin de bulunacağını ve hepsinin birbirinden farklı güçlerle donatılmış olacağını da söylüyor, ama bu karakterlerin nasıl kullanılacağını kendisinin bile şu an bilmediğini ifade ediyor. Kisaca her iki yapımda çok iyi olacak ve çok beğeneneceğiz. Bu sözümüz her zaman arkasındayım, Square Enix'e de güvenim tam. Son olarak ilginç bir anekdot

aktarmak istiyorum. Her ne kadar bu rakamlar geçen aya ait olsa da, Square Enix'ten iki FFXIII oyununun açıklanan tamamlanma oranları aynen şu şekildeydi: FFXIII %13, FF Versus XIII %1.3. Ya Square Enix bizimle dalga geçiyor, ya da 13'le ilgili çok enteresan bir saplantıları var. Biz yine de sabır bekleyip her yeni ekran görüntüsü ve bilgi karşısında saygıyla eğileceğiz. Siz de bir sandalye çekin ve yanımıza oturun...

Not: Bu yazıyı yazarken irtibat halinde olduğum Meriç Erbay'ın çok komik bir tepkisi olmuştu. Sürekli bu dosya konusu üzerinde çalışmam üzerine, "Hmm oyun bitmedi yillardır, yazısı da bitmiyor." diyerek çok gülmemi sağlamıştır. L

FINAL FANTASY'NIN GERÇEK KAHRAMANLARI - Üç silahşörlerin üçü nerede, biz orada...

Nobuo Uematsu

Final Fantasy'de duyduğunuz o muhteşem melodilerin yaratıcısı, mükemmel insan Nobuo Uematsu'yu selamlayın. 12 yaşında piyanonun başına oturmuş olan ve şu an itibarıyle hala o noktada bulunan Uematsu, çoğu insanın düşündüğü gibi konservatuar mezunu değildir ve hatta tüm müzik bilgisini kendisi geliştirmiştir. Final Fantasy dışında birçok oyunun da müziklerinde emeği geçen sanatçı, bir takım ilklerde imza atarak Japonya dışına açılmış ve Almanya'daki GC Games Convention'ın hemen önceşinde arkasına dev gibi bir orkestrayı da alarak bir Final Fantasy konseri vermiştir. Şu anda The Black Mages adında bir grupta birlikte müzik hayatına devam eden Uematsu, bu grupta iki albüm piyasaya sürmüştür, mutludur ve hayatını yaşamaktadır.



Hironobu Sakaguchi

Japonya'nın Ibaraki kentinde doğan Sakaguchi, elektrik-elektronik okumak içi girdiği üniversiteden kısa sürede ayrıldı. Neden? Çünkü onun planları farklıydı. O oyun yapmak istiyordu ve bu nedenle 1983 yılında Masafumi Miyamoto ile birlikte Square'i kurdu. En başta piyasaya sürükləri oyular maalesel beğenilmedi ve şirketin son kalan parasıyla Final Fantasy'yi Nintendo Entertainment System konsolu için çıkarttılar. Final Fantasy şirketin kurtuluşu olmuştu ve Sakaguchi'nin gözetiminde seri kalitesinden ödün vermeden devam etti. Sakaguchi'nın oyun yapımı yanında film yönetmenliğine soyunduğu an da Final Fantasy: The Spirits Within'den başkası değildir. Tabii bu film Square Pictures'in kapanmasına ve şirketin

120 milyon dolar kadar içeri girmesine neden olmuştur.

2001'de Square'den ayrılarak Mistwalker'i kurulan Sakaguchi, Microsoft ve Xbox 360 için birçok oyun hazırlamakta olup Square'in çalınanmasına ve firmannı Enix ile birleşip Square Enix olarak hayatına devam etmesine de neden olmuştur.

Tetsuya Nomura

1990'da Square'e Final Fantasy V'te tasarımcı sıfatıyla giren ve şu anki Final Fantasy'yi akıllarımıza kazıtmakta büyük rolü olan müthiş bir tasarımcıdır Nomura. Adından söz ettirmeyi de ne beşinci, ne de altıncı oyunla başarmıştır. Serinin en iyi oyunlarından FFVII ile gerçek yeteneğini kanıtlayan Nomura, adını bir kez duyurduktan sonra her türlü FF oyununa bir

şekilde bulaşmıştır.

Nomura'nın en çok görevi bulunan oyunsa Kingdom Hearts olmuştur. Bu yapımda yönetmen, konsept ve karakter tasarımcısı olarak çalışmış ve oyunun büyük bir başarı ulaşmasını sağlamıştır. Şu anda FFXIII projelerinde çalışmaktadır bu büyük tasarımcı asla unutmayın ve herhangi bir yerde adını görürseniz, o yapımda iyi bir şeyler olduğunu da bilin.



KONSOL İNCELEME

PS2

PS3

Wii

XBOX
360

BUGÜN JACKIE'NİN DOĞUMGÜNÜ...
MUMLARI ÜFLEMEK İSTEMEKSİNİZ

The Darkness



BİR BAKIŞTA...

TÜR FPS

İÇERİK 21. doğum gününde yeniden doğan Jackie Estacado'ya intikamını alması için yardım etmeye gidiyoruz. Tabii karanlığın tüm ordularıyla beraber.

KARŞILAŞTIRMA

THE DARKNESS %689

RESISTANCE FALL OF MAN %688

Furkan Faruk AKINCI faruk@level.com.tr



"Omuzlarından yaratık çkarın, çift tabancaya sahip birine bıçak çekmek?" "Pardon abi karanlıkta göremedim. Haaaaaa!!!"



Darklingleriniz duvardan da yürüyebiliyorlar.



Gunner neseli bir darklinginiz.

“21 YILLIK HAYATIMIN EN GARIP doğum günü hediyesini aldım bugün. Sadece beynimdeki acayı ve içimdeki nefreti hissedebildim. Sonra tüm bentiğim sansuz bir sessizliğe gömüldü. Hiçbir anlam ifade etmeyen fisiltılar, boğuk sesler duyuyordum. Zaman sanki daha yavaş akıyordu. Kendimi unuttuğum bu yerde başka bir 'ben' karşıladı beni... Yoksa 'biz' mi demeliyim? Bilmiyorum. Lanet olsun! Zaten bunun ne önemi var ki? Nasıl olsa karanlığın içinde hepimiz aynıyız. Karanlığın içinde... Karanlık benim içimde...”

Sunu hepimiz kabul ederiz sanırı: Oyuncu olarak herkesin bakış acısı ve beğendikleri birbirinden farklıdır. Kanımcı bir oyunun teknik özelliklerinden çok daha önemli olan unsur, oyuncu ve oyuncu arasındaki özel ilişkidir. İnsanların algısı yetişme tarzından tutun, yaşadığı problemlere kadar binlerce yaşamışlıktan etkilenir. Algının etkisi ise kişinin bejeni ölçütlerinde kendini açığa vurur. Bu nedenle bir oyunun teknik özellikleri bir yere kadar eleştirelabilir. O oyunun sizi

nasıl etkileyeceğini ise ancak siz belirleyebilirsiniz. Jackie Estacado'nun "karanlık" hikayesi de işte böylesi göndermelerle bezenmiş. Bu göndermeler, oyuncunun hikaye ile kuracağı özel ilişki içinde anam kazanıyor.

The Darkness tamamında kendine özgü çizgiler taşıyan değişik bir oyun. Birçok farklı alt metnin 'kara-film' benzeri bir ortamda eritilmesinden ortaya çıkan bir çizgi roman uyarlaması. 1996 yılında Top Cow etiketiyle yayınlanan bir çizgi roman The Darkness. Kötü giden bir mafya alışverişinden sonra "karanlığın" esiri olan Jackie Estacado'nun hikayesi anlatılıyor. Starbreeze stüdyolarından çıkan The Darkness yine aynı senaryoyu takip ediyor. Oyunun en çok öne çıkan tarafı da işte bu senaryonun aktarımı. Bir çizgi roman uyarlaması olması, The Darkness'in oldukça akıcı olmasını sağlamış. Emin olun, senaryo ilk dakikalarından itibaren sizi hapsedecek.

Akıcı bir şekilde anlatılan senaryonun oynanış özellikleri ile bütünleşebilmesi, bir oyunun "iyi" sıfatını hak etmesi için gerekli

Dark Arm'ı kazandıktan sonra daha çok eğlenmeye başlıyoruz.

PLATFORM FARKLARI

The Darkness hem 360, hem de Playstation 3 için piyasada. İki sürüm arasında ise hemen hemen hiçbir fark gözüme çapmadı. Sadece Xbox 360 sürümünün grafikleri daha temiz görünüyor. Playstation 3 ise renkler daha canlı.

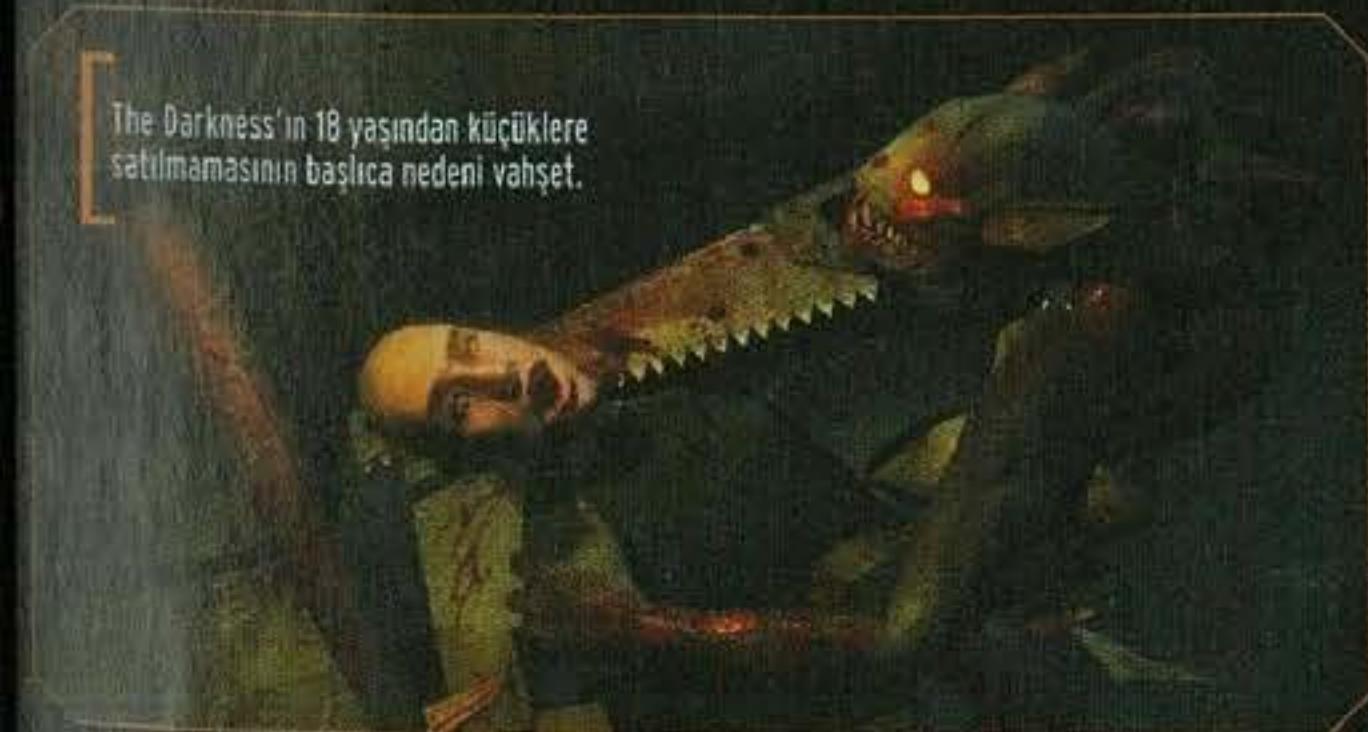
bir unsurdur. The Darkness da bu konuda adeta bir mihenk taşı. Oyunu adını veren "karanlık", en belirgin oynanış özelliği olarak göze çarpıyor. Oyunun hemen başında kahramanımızın bedeni "parazit" benzeri güçlü bir mahlukat tarafından ele geçiriliyor. Karanlık, şeytani bir tonda zihninin içinden Jackie'ye sesleniyor ve başının iki yanında yılan benzeri varlıklar olarak kendini gösteriyor. Eh... Jackie'nin problemlerini çözmeye de hatırı sayılır bir görev üstleniyor. Hem de tabanca-tüfekten çok daha kullanışlı ve güçlü yollarla. "Karanlık" kahramanımızı saldırılardan koruyor, karanlıkta daha net görebilmesini sağlıyor, konvansiyonel silahlara çok değişik özellikler katıyor. Hatta daha da ileri gidip omzunuzda tıslayan yılanlardan birini yere bırakıp kontrol edebiliyorsunuz.

Böylece gırıp çıkışması zor yerlere kolaylıkla ulaşabiliyorsunuz. Elbette karanlığın bu yıkıcı gücünü gölgelerden aldığına belirtmem gereklidir. Zayıfladığınızı hissettiğiniz anda karanlık köşelere çekiliş gücünüzü tekrar kazanabilirsiniz. Bu gibi unsurlar konu anlatımı ve oynamabilirliği esnek bir yolla birbirine bağlıyor. Bu sayede oyundan kesinlikle kopmuyorsunuz.

"Hayatım boyunca yaptığım işlerin çok iyi şeyler olduğunu söyleyemem. Bu lanet işte tutunabilmek için sürekli birilerinin üzerine basmak zorundaydım. Hah... Hatta kariyerimi daha çok cansız bedenler üzerine basarak yükselttiğimi söyleyebilirim. Sakın beni yargılamaya kalkmayın. Bizim gibiler olmasaydı siz "iyi" insanların topluma katkıları nasıl cıtlalanacaktı, değil mi?..."

Oyunun kimilerine göre eksiz sayılabilen yan tamamen çizgisel bir senaryoya sahip olması. Ancak bu durum, yapımcıların sinematik anlatıma >>

The Darkness'in 18 yaşından küçüklerle satılmamasının başlica nedeni vahşet.



KONSOL İNCELEME

Jackie'yi normal hayatı bağlayan tek şey sevgilisi.



BAŞINIZIN İKİ YANINDA TİSLAYAN "KARANLIĞIN" SESLERİ İÇİNİZİ ÜRPERTİYOR

» odaklanmalarını sağlamış. *The Darkness* bitirdikten sonra yeniden oynamak için size yeteri kadar sebep vermese de, oynadıkça açılan bonus materyaller ile oldukça bağılayıcı olabiliyor. Zaten oyunun ana senaryosu da yeterince uzun.

The Darkness'ın bilinen oyun seçeneklerine yeni yorumlar getiren Online modları da bulunuyor. 8 kişiye kadar oynayabileceğiniz Deathmatch, Team Deathmatch ve Capture the Flag seçenekleri değişik oynamabilirlik özellikleriyle bütünlüğe sahip. Örnek olarak, 'darkling' denen minik bir iblise dönüşerek hem düşmanınızı şaşırtıyor hem de oldukça kullanışlı yakın savaş özelliklerine sahip oluyorsunuz. Ancak Jackie Estacado'nun "karanlık" güçleri, çok oyuncu seçeneklerinde kullanılamıyor. Ayrıca oyunun

ufak tefek online problemleri de var. Kısacası oyunun esas odaklandığı yer tek kişilik senaryo.

The Darkness görsel anlamda kesinlikle tarz sahibi bir oyun. Grafikler, üzerinde oyun oynadığınız bir alandan çok, oyunun bütününe katkıda bulunan karakter sahibi bir sunuma sahip. Oyun her ne kadar çizgisel de olsa haritalar büyük ve detaylı. Oyunu 1080p destekli Full HD bir monitörde oynadım ve grafik ayrıntısı dibi düşürdü diyebilirim. Küçük kağıtların üzerinde neler yazdığını bile okuyabiliyorsunuz. Kaplamalar keskin ve temiz. Gayet akıcı bir şekilde oynamabilen oyunun saniyedeki kare sayısı oldukça stabil. Karakter animasyonları gayet yumuşak. Görsel anlamda eksi olarak söyleyebileceğim tek şey, konuşmalarda dudak hareketlerinin zaman zaman senkronu kaçırması.

"...Karanlık olmasa aydınlatır da olmazdı... Ben olmasam kendine aile reisi diyen Paulie hiç olmazdı. Yediği halfları bugüne kadar hasır altı edebilmek için beni kullandığı yetmemiş olacak. Aptal ihtiyar ilk fırsatla tüm süprüntülerini



Ne bu yahu ceset gibi ağrımış.

GAMSIZ DÜŞMANLAR

Sıradı kendinize şunu sorun: "Her tarafından simbiyotik yaratıklar çıkan, elinde hayvan gibi bir AK-47 taşıyan birini görsem, ilk tepkim ne olurdu?" Oyundaki karakterlerin tepkileriyle sizin bu soruya verdığınız cevap aynı değil maalesef. Bu kalitede bir oyuna bu durum hiç yakışmıyor. Ne düşmanlarınız, ne de sokaktaki siviller sizin gördüklerin yerde kaçıyor.

peşime taktı. Sesler boğuk, zaman ağır ve benim yeni dostlarım var artık. Kimseye ihtiyacım yok. Gölge şahidim olsun ki yükselmek için üzerine bastığım son beden Paulie'nin olacak..."

Oyunda atmosferi bütünleyen arkaplan jingle'ları yoğun olarak kullanılmış. Dinamik müzikler yerine sürekli dönen bu jingle'lar oldukça çeşitli olduklarından sıkılıklarını söyleyemem. Ama beni özellikle etkileyen, üzerine epey çalışıldığı belli olan karakter seslendirmeleri. Tüm karakterler profesyonel sanatçılar tarafından seslendirilmiş ve karakter

özelliklerini çok iyi yansıtıyorlar. Dolayısıyla kahramanlara daha kolay ıslınıyorsunuz. Ses efektleri konusunda da yapımcıların oldukça titiz davranışlarını söyleyebilirim. Silah sesleri çatışma ve kargaşayı olabildiğince canlı bir şekilde yaşamayı sağlıyor. Ölmek üzere olduğunuz anında aksiyon yavaşlayıp, sesler boğuklaşıyor. Başınızın iki yanında tıslayan "karanlığın" sesleri ise kulağa oldukça ürkünç geliyor. Ancak onlar sizin koruyucu meleğiniz... Bırakın düşmanlarınız sizden üksün.

The Darkness değişik bir mafya hesaplaşmasını konu alıyor. Gerçekten karanlık hikayesi, oldukça akıcı ve sürükleyici bir dille aktarılıyor. Basit ve kolay anlaşılır bir oynanışa sahip. Teknik anlamda da yeni nesle yakışan gayet derli toplu bir yapım. Eksikleri var elbet. Ancak bunlar çok göze batan cinsten değil. Eğer karanlık öykülerden hoşlanıyorsanız *The Darkness* kesinlikle tam size göre. Playstation 3'ünüz ya da Xbox 360'ınız varsa ve gerçekten iyi bir hikaye dinleyip, heyecanlı bir macera yaşamak istiyorsanız *The Darkness* sizin pişman etmeyecektir.

LEVEL KARNESİ

- Sürükleyici senaryo.
- Karakter sahibi muhteşem grafikler.
- Eğlenceli ve basit oynanış.
- Profesyonel seslendirme.
- İnandırıcı karakterler.
- Çoklu oyuncu seçeneklerinin elden geçirilmeye ihtiyacı var.



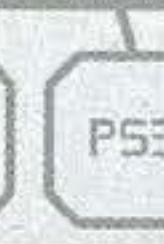
GRAFİK	+
SES	+
OYNANABILİRLİK	+
MULTİPLAYER	+
İĞLENÇ	+

PC PS2 PS3 PSP VIT DS Xbox 360

Klasik olmayı sen anda
iskalasa da bütünlüğü
sunumu ve eğlenceli
oynamışlığı herkesin
taşıya ediyor.

89





RESIDENT EVIL 4 WII EDITION

YENİ KÖYE ESKİ ADETLER GELSİN LÜTFEN!

VOLKAN TURAN volkan@level.com.tr

İKİ YIL ÖNCE, ÇIKMASINA en çok üzüldüğüm oyunun, bir gün en çok seveceğim oyunlar arasına katılacağı hiç aklıma gelmemiştir. Evet, İki yıl önce Capcom PS kullanıcılarını adeta elinin tersiyle kenara itmiş, "Bu oyun bundan sonra Nintendo Gamecube'da yer alacak" diyip hayranlarına (bize yanı) krizler geçirtmiştir. Oyun çıkışında bu kriz daha da büyümüşü çünkü ortaya devrim gibi bir RE çıkmıştı; oyun mükemmel... Hikâyenin gerisini zaten biliyorsunuz. RE4, PS2 ve PC'ye adım attı ve bir nevi gönlümüzü almayı bildi (her ne kadar PC kullanıcılarına yetim muamelesi yapılsa da). Şimdi de sevinme sırası Wii sahiplerinde.

AYNI KORKU, AYNI KORKU
RE4 için Level'da çok yazıldı, çok çizildi. Bu nedenden dolayı oyunu sıfırdan anlatmayacağım. Sadece önceki bölümlerle arasındaki (varsayıf) farklıları anlatıp Wii sahiplerinin kafasında bir şekil oluşmasını sağlayacağım temellerimi de önceden söyleyip okuyucu ablukaya almayı hedefliyorum). RE4 Wii, GameCube versiyonun izinden aynen gitmiş diyebiliriz. Grafiklerinde ve ses

kalitesindeki fark, yok denecek kadar az. PC versiyonundaki gibi "ışıklandırmadan" yoksun bir oyun değil RE4'ün Wii versiyonu. Hatta ara videoların bana biraz daha güzel gözüküğünü söyleyebilirim.

Neyse, grafik faslısı geçelim, işin aslına gelelim. Analog'lar eşliğinde bile zar zor oynanan bir oyun acaba nasıl olmuş da Wii'nin yanardönerli kontrollerine aktarılmış? Aslına bakarsanız, çok iyi aktarılmış. Nunchuk en iyi şekilde kullanılarak Analog'tan geri kalmamış ama aynı şeyi Remote için söyleyemeyeceğim. Remote'u hem nişan almak için, hem ateş etmek için hem kurşun doldurmak için hem menüye ulaşmak için hem bıçak sallamak için hem yakın dövüše girmek için... hem hem diye uzuyor bu liste. RE4'ün en önemli kısımlarını, hem tek ele hem de genelde üç parmağa bırakmak, haliyle zor bir oynanışa sebep olmuş. Oyunda hafif bir panik havası da var. Nişanınızı sık sık kaçırıyorsunuz ve ani hareketler yapamadığınız için ensenizde biten bir zombi karşısında istem dışı, panik kokan hareketler yapabiliyorsunuz. Aynı şey yakın dövüşlerde de söz konusu. Bıçak kullanımı veya döner tekme gibi

hareketleri yapayım derken etrafa gülüküler saçabiliyorsunuz (kim derdi RE'yi gülerek oynayacağınız). Oyuna başladığınızda kendinize en iyisi mi biraz süre verin, mesela 45 dakika. Göreceksiniz ki kontrollere alışınca oyun daha eğlenceli olacak ve headshot yapmak bir saplantı haline gelecek. Oyunun sonlarına doğru gelen, kafalarının içinde başka parazitler çıkaran, zombiler için aslında güzel bir alışkanlık bu. Para kazandığınız atış alanlarında da artık daha başarılı olabilirsiniz çünkü kadraj içerisindeki hareket hızınız daha fazla.

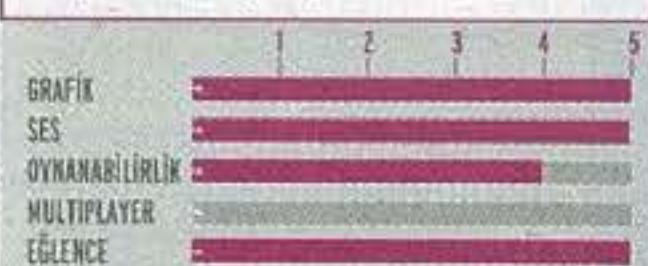
RESİ HER YERDE RESİ

Eğer daha önce RE4'ü herhangi bir platformda oynamışsanız, aslında bu oyunu bir de Wii'de denemeyi isteyebilirsiniz. Konu, bonuslar, düşmanlar, bulmacalar, silahlar, taktikler aynı olabilir ama Wii'nin o büyülü kontrol mekanizması RE4'e farklı bir hava kattığı gerçek ve bu da vereceğiniz parayı boşça çıkarmayacaktır. Ama RE4'ü ilk kez oynayacaksanız, çok ama çok şanslısınız. Oyuna adım attığınızda, kıskanılacak kadar bir keyif alacak ve survival-horror türünün devrimsel evrimiyle karşılaşacaksınız. L



LEVEL KARNESİ

- + Sağlam atmosfer
 - + Başarılı kontroller
 - * Harika yapay zekâ
 - + Çeşitlilik bolluğu
 - Wii'ye has kontrol tecrübeine alışmak zor
 - Wii'ye özel bonus içermiyor



PC PS2 PS3

90

KONSOL İNCELEME

PS2

PS3

Wii

XBOX
360

NINJA GAIDEN SIGMA

KEŞKE HER YENİDEN ÇEVİRİM BÖYLE OLSA FURKAN FARUK AKINCI faruk@level.com.tr

HIZLI, KESKİN, ÇEVİK, ÖLÜMCÜL... Xbox'taki Ninja Gaiden, çok iyi bir aksiyon oyunuydu. Orijinal oyunun ekstralarla süslenmiş hali olan Ninja Gaiden Black, nanık yapacak kadar üstündü benzerlerinden. Yazımızın konusu olan Ninja Gaiden Sigma ise... Şöyledir söyleyeyim, halen PS3'ün üzerinden salya siliyor. Evet, Sigma o derece iyi bir oyun. Sigma bir devam oyunu değil. Daha çok yapımcı ekip Team Ninja'nın PlayStation 3'e bir armağanı diyebilirim. Modern bir klasığın yeni nesile uyarlaması. Evet, belki "uyarlama" kelimesine burun kıvırıyor olabilirsiniz ancak sayfayı henüz

çevirmemenizi öneririm. Şayet Ninja Gaiden'i oynadıysanız, oynadığınız bölümlerin yeni nesil grafiklerle nasıl göründüğüne şahit olacaksınız. Dahası konu bütünlüğünü dağıtmayan yeni bölümleri de oynamaya şansına erişeceksiniz. Ancak henüz Ninja Gaiden oynamamış kitleye dahilseniz... İşte o zaman yaşadınız ki ne yaşadınız ... Bu kez Ninja Gaiden'dan kaçışınız yok. Aksiyon oyunlarında keyif unsurunu azaltan ne varsa, yapımcı ekibin gazabına uğramış. Kontrol elinizden hiç kaçmıyor. Kahramanınızın hareketlerine kesin bir şekilde hakimsiniz. Düşmanların sayısı mantıklı.

Bu sebeple oynarken asla dalip gitmiyorsunuz. Yakın dövüşün esas olduğu oyunda, vuruş hissi oldukça iyi verilmiş. Birkaç adam patakladıktan sonra ciddi bir doygunluk yaşıyorsunuz. Ancak bu hissiyat oyunu size kapattıran türden değil. Tam tersi, daha fazla adam pataklamak istiyor ve oyunu bir türlü bırakamıyorsunuz.

"BİR NİNJANIN İHTİYACI OLAN İKİ ŞEY..."

Sigma'nın Ninja Gaiden'a getirdiği en büyük yenilik, oyuna yeni bir karakterin dahil olması. Diğer büyük yenilik ise bu karakterin kadın olması. Buna "yenilik" diyorum çünkü

benzerlerinden daha farklı bir kadın profili ile karşı karşıyayız. Aksiyon oyunlarındaki birbirini dengeleyen karakter örgüsüne yeni bir yorum getiriyor Sigma. Bu kez hızlı, çevik ama nispeten güçsüz kahramanımız Ryu iken ağır, hantal, ama kodu mu oturtan karakterimiz Rachel. Oynanabilirlik anlamında sağlam esnekliğin yanı sıra, Rachel'in kendine özgü 3 tane de görevi var. Her ne kadar saldırıcıları elindeki devasa çekiçle ve tek büyüğe sınırlı olsa da oyuna o şey kattığı da bir gerçek. Yeni ara sinematikler, konu bütünlüğünde yeni sürprizler ve hatta yeni 'boss'lar hep Rachel ile geliyor... Tamam kabul ediyor Rachel'dan hoşlanıyorum. Amma Rachel ile ilişkimi oyuncunun notunu kesinlikle etkilemeyeceğim söylenebileceğim peşin peşin. Rachel'in görevleri oyuncunun o senaryosunun içine serpiştirili durumda. Yani önceki oyunlar suyunu çıkarmış olsanız bile sizin senaryoya bağlayacak sürprizlerle karşılaşacağınızı. Ryu'ya verilen yeni çift kılıç güzel bir sürpriz.

BİR BAKIŞTA...

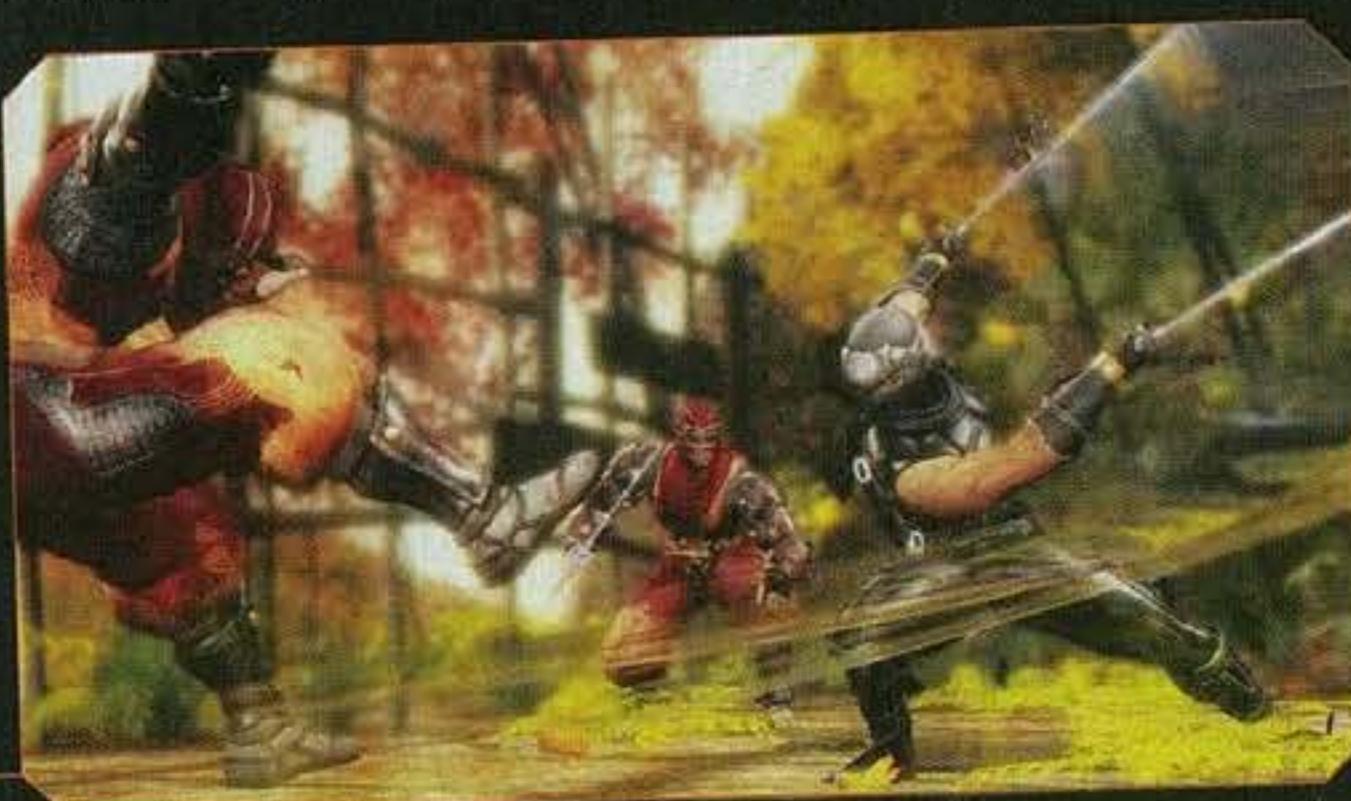
TÜR

Aksiyon

İÇERİK Zaten muhteşem olan bir oyunun her anlamda daha iyi yeni nesil versiyonu. Akıcı ve keskin aksiyon, muhteşem oynanabilirlik özellikleriyle birleşmiş. Üstüne bir de yeni bölümler, düşmanlar ve Rachel eklenmiş. Böylece hemen hemen eksiksiz harika bir aksiyon oyunu çıkmış ortaya.

KARŞILAŞTIRMA

NINJA GAIDEN SIGMA	690
RESISTANCE: FALL OF MAN	680





Duvarındaki resminle avunur
gönüm Rachel.



Bu sene "Kötü adam kreasyonu" çok renkli.

KARATE SALONU...
Xbox'taki orijinal Ninja Gaiden cidden zor bir oyundu. Oynarken neden bu denli kastırılır ki insan?" sorusu sıkça aklınıza gelirdi. Birkaç denemeden sonra "mir mir mir" şeklinde küfürlere düşen bu duygusal seli, sonunda duvarda joypad'ın kırılmasıyla tamamlanırdı. Sigma'da ise bölümlerin, düşmanların ve nesne dağılımlarının elden geçmesiyle zorluk seviyesinde denge yakalanmış. Elbette bu kolay bir macera olmayacağı, Ninja Gaiden hala oynayabileceğiniz en zor aksiyon oyunlarından birisi. Ama en azından daha mantıklı bir yapay zekaya karşı mücadele edeceksiniz. Örneğin önemli boss savaşlarından önce haritaya ılistirilen "dükkan vazifesi gören heykeller" oynanışa büyük rahatlık katmış. Ninja Gaiden'i bilmeyenler bunu sacma bulabilirler. Ancak bu gibi ayrıntılar sayesinde sürekli olduğunuz sıkıcı yerler en aza indirilmiş. Oyunda en çok ön plana çıkan unsur, kontrollerdeki rahatlık.

YAŞAYAN EN BÜYÜK NINJA

Sho Kosugi şu anda yaşayan en büyük ninja olarak kabul ediliyor. 1948 yılında Tokyo'da doğan Kosugi hayatını adeta savaş sanatına adamış. 18 yaşına kadar tüm Japonya'nın karate şampiyonu olarak alınmadık madalya bırakmamış. Sonra da Los Angeles'ta gelip ekonomi okumuş. Her türlü yakın dövüş teknğini ustalıkla icra edebilen Kosugi aynı ustalığı tüm yakın temas silahlarında da gösteriyor. Şu an Ninjutsu'nun yaşayan en büyük uygulayıcısı o. Sho Kosugi'nin çevirdiği en ünlü film ise 1988 yapımı Black Eagle.



Her türlü hareketi aklınız karışmadan, parmaklarınız dolanmadan yapabiliyorsunuz. Kontrollerdeki sadelik sayesinde akıcı bir şekilde hareketleri sıralayabiliyorsunuz. Kontrollerdeki hassasiyet, silahlarınızı en verimli şekilde kullanmanızı sağlıyor. PS3'ün grafik haricindeki yeni

özelliklerinden de az da olsa faydalaniyorsunuz. Mesela, büyüğünüzü olan "ninpo"nun etkisini artırmak için Sixaxis'i salıyorsunuz.

Kamera oldukça hareketli olan kahramanımız Ryu'yu takip etmeyece pek zorlanmıyor. Düşmanların arasında dans ederken kendinizi gerçek bir kılıç ustası, daha da iyisi, durdurulamaz bir ninja gibi hissetmeye başlıyorsunuz.

...VE KADINDIR! *

Ama ne olursa olsun Ninja Gaiden Sigma, 3 yıllık bir Xbox oyununun PlayStation 3'e çevrilmiş hali. Grafiklerde zaman zaman sırtan yerlere rastlayabiliyorsunuz. Ancak oyun yine de göz alıcı görünüyor. Animasyonlar akıcı ve karakter modellemeleri kusursuz. Gölgelendirme adeta almış başını yürümüştür. Ses ve müzik tamamen orijinal oyundaki

BANA NINJALIK YAPTIYMAYIN!

Ninja Gaiden Sigma oynadıkça zorlaşan bir yapıya sahip. Oyunun ilerleyen bölümlerinde düşmanlarınız aynı sizin gibi korunup hareketlerinizden sıyrılabilecekler. Bu nedenle mümkün olduğunda sindirerek oynayın ki oyunun dinamiklerine alışabilesiniz. Ayrıca Murai adlı boss'tan mümkün olduğunda uzak durmanızı tavsiye ediyorum. Nitekim blok falan takmıyor ve sizi tuttuğu gibi silkiliyor.



Az sonra zıt kutuplar birbirini itecek.

gibi. Kısacası genel bütünlüğü zedeleyecek hiçbir unsur yok. Ninja Gaiden Sigma'ya 3 yıllık bir oyun gözüyle bakmayın. Bu muhteşem aksiyon oyunu hak ettiği grafiklere kavuşmuş ve hali hazırda bir klasik olan tahtını iyice sağlamıştır varsayıyım. Dikkat ettiyseniz yazıcıda pek bir eksiklikten söz etmedim. Belki çok çok ufak kamera problemleri ya da haritanın detaylarındaki dokunulmamış kaplamaları birer eksik olarak sayabilirim (bu kadar güzel bir oyunun 6 yaşında bir çocuğun bile geleceği bir hikayesinin olmasını da sayabilirsın - Sinan). Oyun, asıl odaklı olduğu yer olan "akıcı ninja aksiyonunu" en iyi şekilde hissettiriyor. Bu sayede hem oyunu daha önce oynamış olanlara hem de oyunla yeni tanışanlara muhteşem bir deneyim yaşatıyor. Kaçırmayın derim. L.

*1982 yapımı Son Savaşçılar adlı filmden.

Aforizma Güneyt Arkin'a aitt.

LEVEL KARNESİ

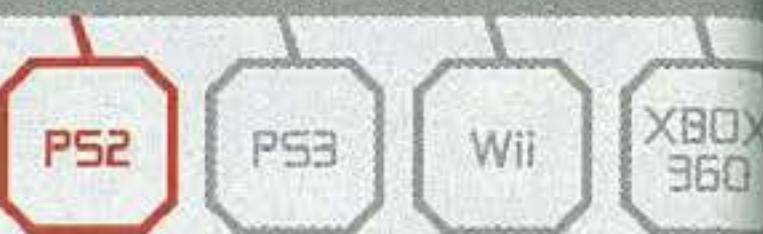
- Bir aksiyon oyunundan beklenilerinizi sonuna kadar karşıyor.
- Akıcı ve hassas kontroller.
- Oyunun detaylarına yedirilmiş modifikasyonlar.
- Oyunun zorluğu dengelenmiş.
- RACHEL!
- Ufak kamera problemleri.
- Kimi yerlerde rastlayabileceğiniz detaysız kaplamalar.
- Olmayan hikaye.



GRAFİK	1	2	3	4	5
SES	1	2	3	4	5
DİYANABILİRLİK	1	2	3	4	5
MULTİPLAYER	1	2	3	4	5
EGLENCE	1	2	3	4	5

Aksiyon kategorisindeki oyunlar Ninja Gaiden Sigma ile yedi bir kriter kazanıyor. Bulut buluturun, bu oyunu mutlaka deneyin.

92



NARUTO: ULTIMATE NINJA 2



Savaşların hepsi anime'nin havasında geçiyor. Eğer anime seviyorsanız, oyunu izlerken büyük keyif alırsınız.



NARUTO-KUN NO ICHIBAN OMOSHIROI BOUKEN! *

[TUNA SENTUNA tsentuna@level.com.tr]

DELİ OLMASA TANESİ 23

dakikadan 220 bölüm ekranın karşısında kalır mı; çevredekilerin "aa çizgi-film lan bu!" sözlerine kulak asmadan orada müthiş bir mutlulukla oturabilir mi?

Naruto fanatığı 220 bölümü hatmettikten sonra, Naruto: Shippuden'in peşine düşer. Şu sırada 22-23. bölümünde olan anime'nin tüm bölümlerini izledikten sonra büyük bir boşlukta bulur kendini, zira bir sonraki haftayı beklemekten başka yapacak bir şeyi kalmamıştır.



LEVEL KARNESİ

- Anime'nin havasına uygun görsellik.
- Animeye sadık senaryo ve karakterler.
- İnanılmaz kısa oyun süresi.
- Satin alınabilecek ekstralardan pek anlamlı olmaması.



GRAFİK	1	2	3	4	5
SES	1	2	3	4	5
OYNANABILIRLIK	1	2	3	4	5
MULTIPLAYER	1	2	3	4	5
ĒLÈNCE	1	2	3	4	5

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Anime ve Naruto müdürlülerinin karışmaması gereken, özellikle 2 kişilik çok oyunculu oynayacağınız bir dövüş oyunu.

73

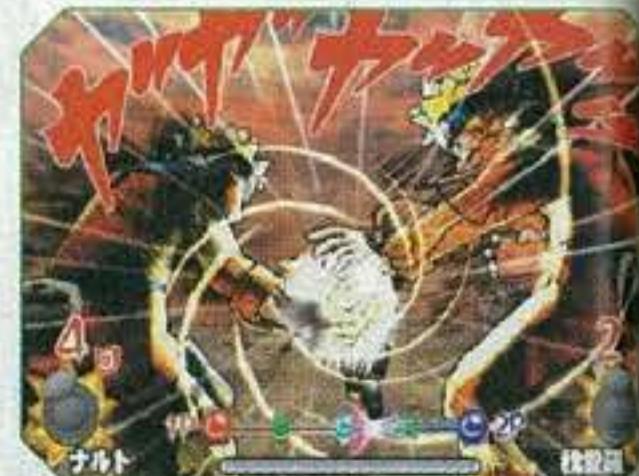
Çıldırmaya oranına göre önceki bölümlere de dönebilir ama bundan da tatmin edici sonuç alamayacaktır. "Ne yapsam, ne etsem?!" diye düşünürken birden Naruto oyunlarının farkına varır. Eğer çoktan sahip değilse hemen bir PS2 edinir, Naruto: Ultimate Ninja, Naruto: Uzumaki Chronicles derken dipsiz bir kuyunun içine düşer ve sonsuz huzura kavuşur. Artık anime'deki savaşları kendisi kontrol edebilmekte ve Orochimaru'nun, Itachi'nin ağızlarının payını kendi elleriyle verebilmektedir; Naruto fanatığı iç huzuru böyle yakalar.

DÖVÜŞMEK BİR SANATTIR

Naruto: Narutimate Hero 3'ü aylar önce oynayan ben, Sinan'ın "Naruto: Ultimate Ninja 2'yi inceleyeceksin" sözlerini duyduğumda itiraz edememiştim ama ben bu oyunu aslında gerçek anlamda bir yıl önce oynamıştım (Japoncasını). Fakat ne yapalım, kader ve Sinan'ın emri neticesinde Ultimate Ninja 2 (UN2) ile karşınızdayım ve mutluyum. Bu bir dövüş oyunu arkadaşlar. Üstelik de Naruto'nun hikayesinin bir bölümünü aynen resmediyor. Seriye izlemeyenlere hainlik olmasın diye konudan bahsetmeyeceğim ama anime'de izlediğiniz her türlü savaşta birebir rol alacaksınız. Hatta anime'de o savaş nasıl sonuçlanıyorrsa, oyundaki savaşlar da ona göre farklı biçimler alacak (biraz daha üstü kapalı konuşursam kimsenin bir şey anlamayacağını düşünüyorum). Durum bu denli animeye bağlı olunca anime hakkında pek bir şey bilmeyen oyuncular, animeyi

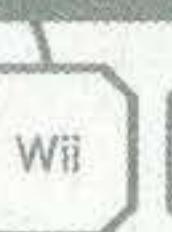
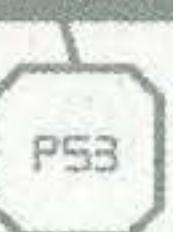
yayıp yutmuşların yanında biraz "Fransız" bakacaklar olaya. Ama Naruto'nun o kadar eğlenceli bir oynanışı var ki, bilmeyenler dekeyif alabilir. Bir önceki oyunдан hem hız, hem görsellik, hem de karakter sayısı açısından kat be kat daha iyi olan Ultimate Ninja 2, yine iki veya üç düzleme yer alan dövüş alanlarında geçiyor. Yani oyun üç boyutlu değil ama öylemiş gibi yapıyor zaman zaman. Düzlemler arası geçiş stratejik hareketler için veya savaş alanındaki güçlendirici eşyaları toplamak için kullanıyoruz. Onun dışındaysa sadece tek bir saldırısı tuşumuz var fakat "yükari yukarı", "geri geri", "geri+saldırı tuşu" gibi kombinasyonlarla birçok farklı hareketi yapmak mümkün olabiliyor. Her karakter aynı tuş kombinasyonlarını kullanısa da, karakterin özelliklerine göre bu hareketler bayağı büyük değişimler gösteriyor. Şöyle ki, yavaş ve hızlı karakterlerin oynanışı birbirinden büyük ölçüde farklı sayılır. Jiraiya ile havada çift zıplayarak gerçekleştirdiğiniz "ileri atılma" hareketi siz iki metre öteye götürürken, aynı hareketi Rock Lee ile yaparsanız çok daha uzaklara gidebilirsiniz. Buna bağlı olarak tüm saldırı hareketlerinin de hızı değişiyor tabii.

*Bir Naruto fanatığı öncelikle delidir.

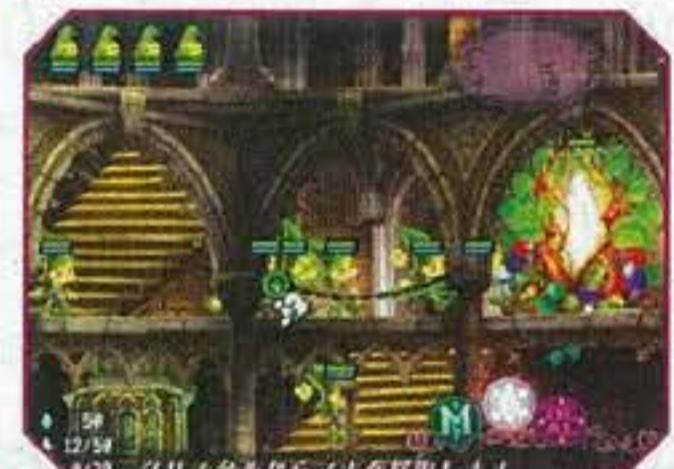


SADECE 2 SAAT...

Animeye bağlı kalacağım derken oyun süresinin 2 saat'e düşmesine ne anlam verebildim, ne de bu konuda bir mantık yürütebildim. Tam, "hah, ezeli rakibim geldi!" diyorsunuz, bir sonraki savaştan sonra oyun bitiyor! Sallanmama rağmen oyunu bitirdiğimde oyun süremin 2 saat olduğunu görmek beni gerçekten üzdü. İşin kötüsü oyun süresini uzatmak için yapay zekaya karşı mücadele edilen "arcade" türü savaşlar da pek eğlenceli değil. Düşmanın stratejisi ve davranışları genellikle tekrarladığı için kısa sürede yanınızda gerçek bir oyuncu aranıyor. Eğer bir tane daha Naruto hayranı arkadaşınız varsa ne ala; o zaman saatler boyunca ekranın başında kalabilirsiniz. Size tavsiyem, öncelikle bu Naruto neymiş, ne deilmiş, biraz araştırın ve animesini bulup izleyin. Ondan sonra bu oyuna göz atın. En azında seçtiğiniz, dövüştürdüğünüz karakterlerin aslında kimler olduğu hakkında biraz bilginiz olur ve oyundan alacağınız zevki artırırsınız. Naruto'yu bilenlerse zaten benimle ortak paydayı çok tutturmuş olmalı.



Asker yapmak için mana, yani büyülü gücünüz var. O yüzden mana kaynağını büyülü taşınıza yakın bir yerden seçin.



Kurduğunuz tüm büyülü taşların seviyesini artırıp yeni birimler yaratabiliyorsunuz.



sürdürülen GrimGrimoire, o kadar iyi bir iş başarıyor ki "Vay be!" demekten kendinizi alamıyorsunuz. "Birimlerim üst üste bindiğinde ne olacak?" derseniz, o konunun bile bir çözümü var. Yön tuşlarıyla ürettiğiniz birim tipini buluyor ve yukarı tuşuna basarak hepsini seçebiliyorsunuz mesela. Bu tip ayrıntılar sizinizi bayğı kolaylaştırıyor ama büyük haritalarda ekranın bir orasına, bir burasına bakımlı derken büyük bir bocalama yaşayabiliyorsunuz. Bundan daha da kötüsü yine ilerleyen bölümlerde bir savaş yarılmış saatten tam üç saat kadar uzayabiliyor. Ve işte şahane haber: Savaş sırasında kayıt imkanı yok! Aşlamayın ama biraz üzülen. Artık bir yere yetişmeniz gerekiyorsa PS2'yi açık bırakıp gidersiniz, ne yapalım. PS2 için oyun kitiliği çektiğimiz şu günlerde, Grim Grimoire gibi güzel bir oyun için değer. L

LEVEL KARNESİ

- + Odin Sphere'da da gördüğümüz renkli ve canlı sanatsal görsellik.
- + Basit ve bağımlılık yapan oynanış.
- + Uzun oyun süresi.
- Harita kontrolü daha iyi olabilirdi.
- Savaş arasında kayıt imkanı yok.



	1	2	3	4	5
GRAFİK	+	+	+	+	+
SES	-	-	-	-	-
DİYANABILİRLİK	-	-	-	-	-
MULTİPLAYER	-	-	-	-	-
EGLENCE	-	-	-	-	-

PC PS2 PS3 PSP Wii OS Xbox 360

Eşi benzeri bulunmayan bir strateji oyunu. Hem görsel açıdan, hem oynanış olarak tammin edici. Mutlaka deneyin.

81



GRIMGRIMOIRE

SEVİMLİ YARATIKLARIN SEVİMLİ SAVAŞI

TUNA ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr

BEN GERÇEKTEM BİR YERLERDE HATA YAPTIM

sanırım. Haydi *Odin Sphere*'ı geç de olsa bir yerlerde yakaladım, haberini aldım ama *Grim Grimoire*'ı bu kadar mı atlar bir oyun editörü?.. Böyle, adeta gökten zembille düştü önume. Hayatında çok ama çok nadiren bir oyunu gözden kaçırırmıma *Grim Grimoire* da bunlardan biri oldu. Sizinle paylaşmak istedim. Aslında farkında olmadan Sinan'ın da yazılarında belirttiği önemli bir şeyi başarmış oldum: Bir oyun hakkında hiçbir şey bilmeden o oyunu oynayacaktım. Ve gerçekten bu apayı bir keyif verdi bana. *Grim Grimoire* yine *Odin Sphere*'in yapımcısı Vanillaware'in elinden çıktıktan sonra görsel anlamda şoka uğramadım gerçi (o oyun inanılmaz etkilemişti beni) ama oynanış hakkında en ufak bir fikrim bile yoktu. Hatta sevimli bir RYO sandığım *Grim Grimoire* bir strateji oyunu olarak tanıttı kendini, tam o noktada "Dur!" dedim. "Dur; nefes almam gerekiyor..."

GLAMOUR MI TAKSAM, SORCERY MI?

Eğer *Odin Sphere*'a bir yerinden bulaştıysanız, *Grim Grimoire* görsel olarak size hiç yabancı gelmeyecek.



İçinde bulunduğu tüm savaşlar hikayeyle alakalı. Bazen bir teste tabi tutuluyoruz, bazen de okulda yaşanan bir olayı çözmek için savaşa dalıyoruz. Tamamıyla iki boyutlu bir oyunda strateji nasıl oluyor, onu da biraz anlatayım.

Öncelikle kitaplarıımızı seçiyoruz. Kitaplar bizim hangi tip büyüyü (Necromancy, Glamour, Sorcery vb.) yanımızda taşıyacağımız belirliyor. Diyalim ki sadece

Glamour'ı aldık. Yani Elf'ler yapacağız, Unicorn'lar ureteceğiz. Glamour Grimoire'ı bize sadece belirli üniteler sunacak ama bunun yanında bir de Wicca alırsak, başka üniteler yapabilir ve hatta o ünitelere yeni özellikler ekleyebiliriz. Yani; bir adet ana kitabımız var ve yanına bunun güçlendiricilerini alabiliyoruz. İşin daha güzel tarafı, dilersek Necromancy ve Glamour'ı aynı anda taşıyıp, iki büyülü okulunun güçlerini birleştirebiliyoruz. Bu işlem oyunun başlarında sadece eğlenceli bir konuyken, ilerleyen bölümlerde hangi okulu seçtiğiniz çok büyük önem taşımaya başlıyor. Çünkü bir okulun birimi, bir diğer okulun birimlerine karşı güçlü olabiliyor. Eğer seçimini yanlış yaparsanız, Kasparov'dan daha iyi hamleler yapmanız bile o bölümü geçemeyeceksiniz.

NOSTALJİ DEĞİL

Üç boyutlu strateji oyunlarının dünyayı istila etmiş olmasına alırdıdan iki boyutta savaşını



RIDGE RACER 7

VIRAJLARIN KORKULU RÜYA OLmadığı BİR DÜNYA BULDUK

[Volkan TURAN volkan@level.com.tr]



Bu bir uzay aracı değil. Nitrosunu boşaltmaya çalışan bir hız canavarı.

15 SENEDİR DEVAM EDEN BİR YARIŞ SERİSİ RIDGE

RACER. Onu bu kadar uzun bir süre görmemizin tek nedeni, görmek istiyor oluşumuz elbette. Görmek istiyoruz çünkü arcade tadını veren kaliteli yarış oyunu bulmak zor. PS sahiplerinin göremediği tek *Ridge Racer* (RR) oyunu da RR6 olmuştu.

Üzülmüşük haliyle. Namco da ekmek yediği kitleye bir güzellik yaptı ve bunu PS3'ün nimetleriyle pekiştirdi.

RR6'yi oynayanlara RR7 oldukça tanık gelecektir. Pistler, araçlar,

müzikler vb. özelliklerin çoğu iki oyunda da aynı. Seriyle yeni tanışanların da içi rahat olabilir çünkü oyun muhteşem olmasa da standartları yakalayabilmiş ender arcade yarış oyunlarından. Gran Turismo misali her saniyesinde pür dikkat yarışığınız oyunların aksine, çok rahat oynanabilen, virajlara saatte 200 km hızla drift'le giriş yapabilen, NOS özellikli eğlenceli bir oyun.

WHEELS OF FIRE

RR7'in göze çarpan ve çok güzel iki özelliği bulunuyor. Bunlardan ilki drift (halk dilinde karşılığı "len arka öyle mi kaydırılır, yaktın lastikleri!"dır). Tüm araçlar virajlara girerken otomatik olarak drift'e kalkarlar. Bu, virajları frenle basmadan daha hızlı dönmenize yaradığı gibi NOS barının da dolmasını sağlar (NOS

da bildiğiniz gibi, birden son sürate ulaşır gitmeniz demektir). Ustalığına göre de üç çeşit drift türünden (standart, dynamic, mild) birini seçebilirsiniz. Ben yeni başlayanlara standartı seçmelerini öneririm. İkinci özellikse (yeni olan) slipstreaming. Ekranın sol aşağısında yanıp sönen bu özellik, rakibinizin arkasından gittiğinizde daha çok hızlanmanızı (tabii çarpmazsanız) ve daha fazla NOS kazanmanızı sağlıyor. Son ana kadar rakiplerin arkasından gidip son virajda onları geçmek harika doğrusu.

Oyunun en uzun modu olan Grand Prix de oldukça doyurucu. Manufacturer puanları kazanın, bunlarla araçlar alın, daha üstün yarışlara girin, puan kazanın, bu puanlarla araçlarınızı modifiye edin. Artık sabrınız ve zamanınız nereye kadar yeterse. L

- Yapım: Namco - Dağıtım: Namco - Türkiye Dağıtıcı: Aral İthalat (150 YTL) - Yaş sınırı: - - Multiplayer: 1-2 - Web: www.namcobaigames.com

TONY HAWK'S PROJECT 8

Evet, Tony Hawk bir yaşına daha girdi

[Volkan TURAN volkan@level.com.tr]

ESKİ KAYKAYCILARDAN DEĞİLİMİR. Extreme sporların meraklısı hiç de değilimdir. Çok önceden burun kıvırdığım Tony Hawk oyunları, bir süre önce beni epey oyalamaya başlamıştı. El, parmak yeteneği gerektiren oyunlara ilgim yoğun olduğundan Tony'yi sevmiştüm. Süper çevre tasarımları, sık hareketler, animasyonlar, müzikler derken zaten Tony bugünlere kadar geldi ama şüphesiz son çıkan oyunları eski oyunlarını aratıyor. Project 8 de işte bunlardan biri.

Oyunu oynamaya başladığınızda bir şeylerin eksik olduğunu hemen hissedebiliyorsunuz. Kontroller her zaman sizin gerinizden gelmek konusunda inatçı. Bunun sıkıntısını özellikle karmaşık kombolar yaptığınızda daha çok çekiyorsunuz.

KAYKAYIN CAZİBESİ

Oyunu 10 farklı çevrede oynayabiliyorsunuz (tabii kariyer modundan ilerledikçe). Eğer yeni Tony Hawk oyuncususunuz bu çevre birimleri hoşunuza gidebilir. Bunun dışında kalanlar için üzgünüm çünkü birimler mekâna pek iyi serpiştirilmemiş. Sürekli kombolar yaparak ilerlenebilecek bölümler yok değil ama bazıları gerçekten sinir bozucu derecede dar ve birimleri dağınık.

Oyuna hemen böyle girişik ama güzel yanları da var. Mesela Nail-a-Trick bunlardan biri. Oyunun Havok motorunun nimetlerinden olan bu özellikle, kaykaya ve ayaklarınıza zoom yapılıyor ve size yavaş çekimde en kral hareketleri yapma hakkı

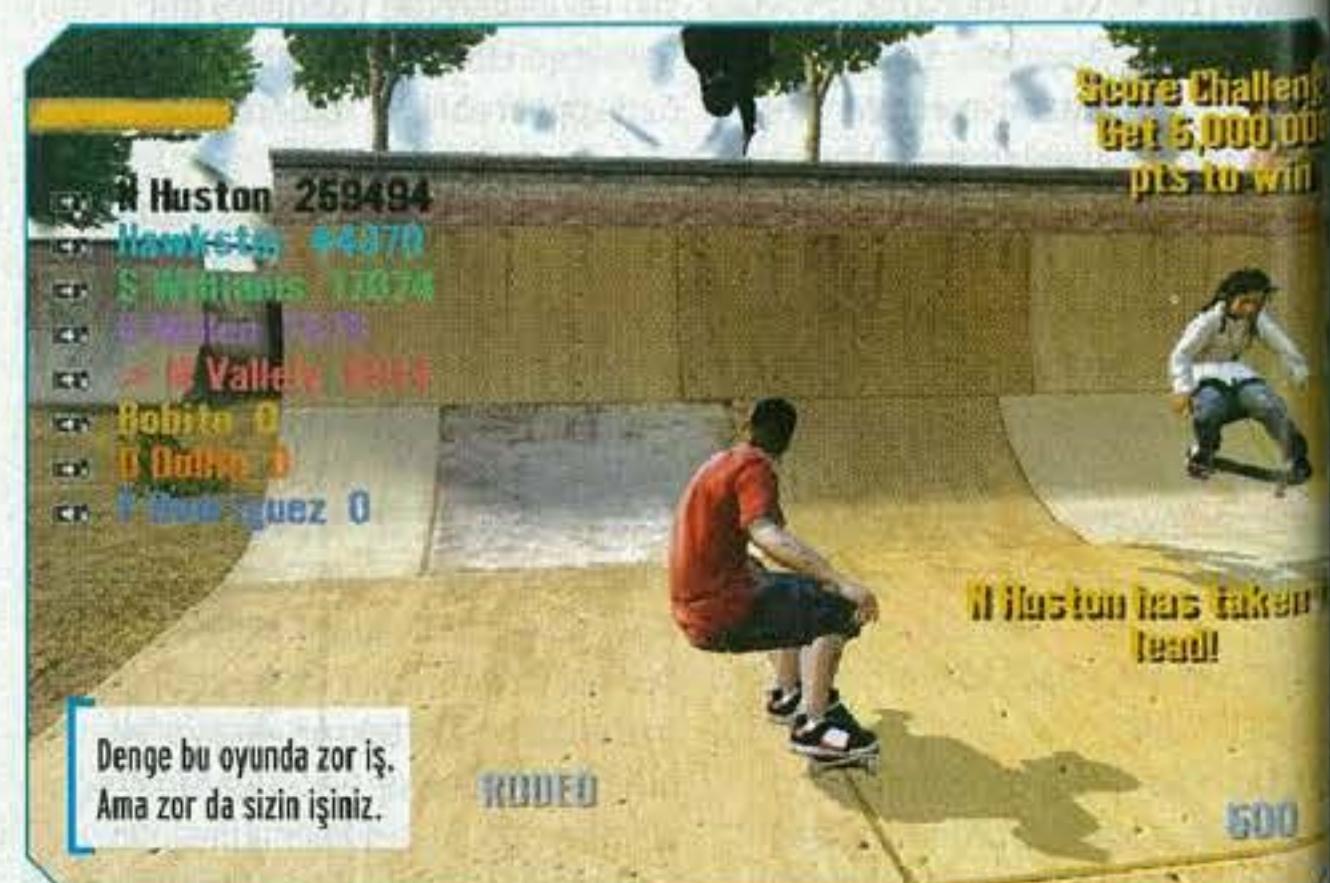
veriliyor. Oyunda biraz ustalaşınca bunu sık sık deneyeceğinizden emin olun. Normal görevlerin yanında da Spot Challenges görevleri var. Aslında pek görev sayılmaz. Yol üzerinde sprey boyalarla işaretlenmiş yerlerde denge barınızı açıp artistik harekti yapıp rekoru egale etmeye çalışıyorsunuz. Oyunu canlı tutmaya yarayan hoş bir özellik bu da. Müziklerse enfes. The Cure'dan tutun Slayer'a, Ramones'a Joy Division'a hatta Immortal'a kadar onlarca parça

yer alıyor. Tabii bu PS3'ü radyo için kullanmak isteyenlere çekici gelebilir ama extreme sporları, özellikle de Tony Hawk serilerini sevenler için maalesef yeterli değil. Artık umutlarımızı Project 9'a bırakabiliriz. L

LEVEL KARNESİ

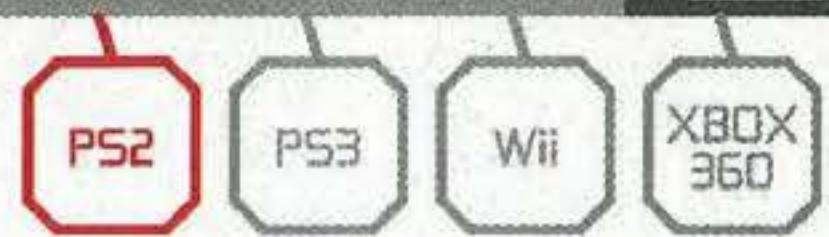
Hop o duvara, hop o kaldırıma, hop o demire... Bu tarz oyunları seviyorsanız, eh, muhtemelen bunu da seversiniz.

67



Denge bu oyunda zor iş. Ama zor da sizin işiniz.

- Yapım: Neversoft - Dağıtım: Activision - Türkiye Dağıtıcı: Aral İthalat (150 YTL) - Yaş sınırı: 16 - Multiplayer: 1-2 - Web: www.tonyhawksproject8.com



DEMON CHAOS

ZEBANİLER, KORKUNÇ YARATIKLAR VE DİĞERLERİ... HEPİNİZİN KÖKÜNÜ

[Tuna SENTUNA tsentuna@level.com.tr]

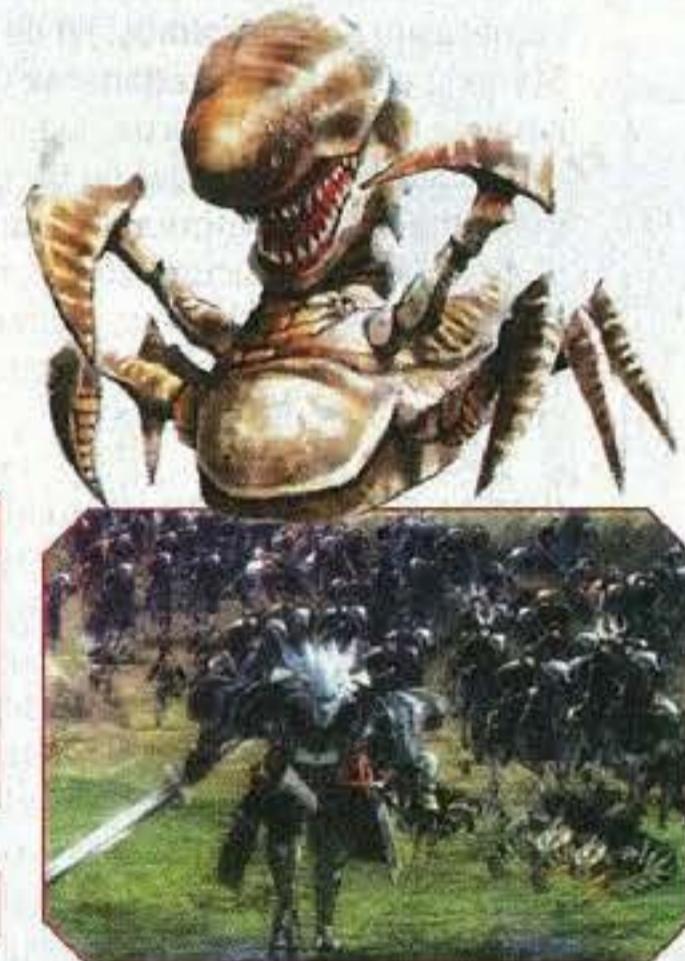
ve Avrupa ülkelerine "itelenen" Konami yapımı bu oyun, oynamaya başladığınızın ilk on dakikasında "vay canına!" sonraki 12 dakikanın sonunda "acaba hep böyle mi?" ve tam 24.6 dakika sonra ise "bu ne ya, hep aynı hep aynı..."

sözlerini sarf etmenize yol açıyor. Hikaye gereği elimizde dünyayı Demon'lardan temizlemeye çalışan bir kızımız var. Ona, yardımcı olarak gönderilen kurt kafalı ve inanılmaz güçlü bir yaratık olan *Inugami* eşlik ediyor. Aynı *Dynasty Warriors*'da olduğu gibi, bir bölgeye saliveriliyor ve kontrolümüzdeki *Inugami*'yle rüzgar gibi esiyoruz. "Rüzgar gibi esmek" deyimini de deyim olarak kullanmadığımı belirtmek isterim. Gerçek anlamda zebani ordusunu

delip geçecek kıvamda hareketler yapıyoruz. Savaş alanı kocaman bir kum havuzu ve içi birbirinin kopyası binlerce zebanıyla dolu. Bunları tek tek öldürmek yerine R1 tuşuna basılarak aktive edilen Rage moduna geçiyor ve zebani tarlasını biçerek ortalığı darma duman ediyoruz.

Yüzlerce yaratıkla uğraşmak başta çok eğlenceli gelse de, bize eşlik eden ordunun saçma sapan davranışları, zebanilerin hiçbir özelliğinin olmaması ve sahip olduğumuz hareketlerin

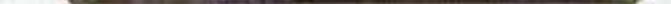
sürekli tekrar etmesi insanı kısa sürede sıkıyor. Farklı kombolar elde edebilsek, ordularımız daha anlamlı davransa, farklı silahlar gerçekten oyuna da farklılıklar getirse ne güzel olurdu oysa. Niye uğraşmıyorumlar anlamıyorum ki? L



LEVEL KARNESİ

Dynasty Warriors oynayın,
Samurai Warriors oynayın ve
hatta *Drakengard*'a bir şans
verin fakat *Demon Chaos*'a
tenezzül etmeyin.

55



DÜNYADA İKİ TÜR OYUN BULUNUYOR:

Normal oyunlar ve *Dynasty Warriors*'a benzeyen diğerleri. Size hiç üşenmeyip bu türde yapılan tüm oyunların bir listesini çıkartırdım fakat yerim yok. Onun yerine bu türün son örneklerinden bir tanesine, *Demon Chaos*'a göz atacağım.

Amerika'da piyasaya çıkmayan

- Yapım: NowPro - Dağıtım: Konami - Türkiye Dağıtıcı: Yok - Yaş Sınırı: 12+ - Multiplayer: - - Web Sitesi: uk.games.konami-europe.com



"Ben bir garip kelog-lanım,
dog-ruyum yoktur yal-anım..."



RAW DANGER

SANIRIM SU BORUSU PATLADI.

[Tuna SENTUNA tsentuna@level.com.tr]

SEL, DEPREM VE YANGIN GİBİ DOĞAL AFETLERE

ARTIK YAZ AYLARINI DA

EKLEMELİYİZ.

48 derecede sokakta yürüken çektiğim eziyet, su anda üstüme saatte 120 km ile akarak gelen su kütlesinden daha az tehlikeli değil.

Fikir olarak Irem'in bir önceki oyunu SOS: The Final Escape'in bir başka çeşidi sayılır Raw Danger. Final Escape'de deprem yüzünden darmalı olmuş bir şehirde hayatı

kalmaya çalışıyorduk, burada da sel baskınıyla mücadele ediyoruz. Tam anlamıyla televizyonda yayınlanan afet filmlerinin oyun haline gelmiş versiyonu bile diyebiliriz oyun için. Geo City adındaki şehrin sular altında kalmasıyla birlikte yaşananlar anlatılıyor bu afet senaryosunda. Biz ise ne bir kurtarma birimiymiz, ne de tam teçhizatlı bir asker; sadece işini yapmaya çalışırken bir ton suyla boğuşmak zorunda kalan bir garsonuz. Mücadele etmemiz

gereken her şey de suyla bağlantılı. Sele kapılıp gitmemek, selin yol açtığı yıkıntıların altında kalmamak ve islanarak soğuktan donmamak... Islanma mevzusu oyun boyunca en büyük derdiniz. Çünkü bir kez islandiktan sonra eğer bir ısıtıcı bulup giysilerinizi kurutmazsanız vücut ısınız yavaş yavaş düşüyor ve sonunda ölüyorsunuz.

Islanmaktan kurtulmanın yolu yok ama oyun boyunca bunu asgari miktarda tutmanız mümkün. Belinize kadar gelen bir su obejini tercih etmek yerine, biraz daha araştırarak bulacağınız gizli bir yerden ilerleyerek sadece bileğinize kadar suya adım atabiliyorsunuz örneğin. Bunun yanında çeşitli engelleri aşmak için farklı karakterler de

size yardımcı oluyor. Genellikle tek başınıza aşamayacağınız bir engelin çözümünde rol oynuyorlar. Senaryo açısından bir hayli sağlam olsa da, *Raw Danger*'ın oynanışındaki ve görsel alandaki problemleri o denli büyük ki tüm oyun zevkini silip götürebiliyor. Grafikler neredeyse PSOne'in son zamanlarında eriştiği seviyede. Aynı oyun bir Resident Evil 4'teki grafik teknigiyle yapılsaydı, işte o zaman sel mel dinlemem, aynen balıklama dalardım. L

LEVEL KARNESİ

Her zaman farklı türdeki oyunlara kucak açmışım, ama bu denli monoton ve bu denli kötü gözüyürsa, ona da şans vermek mümkün değil.

54

- Yapım: Irem Software - Dağıtım: Agelec - Türkiye Dağıtıcı: Yok - Yaş Sınırı: 13+ - Multiplayer: - - Web Sitesi: www.irem.co.jp

MOBİL OYUN



BROTHERS IN ARMS DS

"DS'İMİN İÇİNE KARDEŞLER TAKIMI KAÇMIŞ!"

NINTENDO DS'TE ASLA ÇIKMAZ

dediğim oyunlar birbirinin peşi sıra yayınlanmaya ve, beni yerin dibine sokmaya devam ediyor. Düşünün; artık DS'te SimCity bile oynanabiliyor! Şimdi inceleyeceğimiz Brothers in Arms DS (BiA) de bu kulvarda (Sim City değil, beni yerin dibine sokan oyunlar kulvarı).

PC'den tanıdığımız BiA DS'e geçerken haklı olarak kamera açısını değiştirip üçüncü kişi kamerasını kullanır olmuş. İyi de olmuş. Stylus'u alt ekranda kullanarak üst ekranda kolayca nişan alabiliyoruz. Tabii turnayı gözünden vuracak kadar iyi bir nişan yeteneği yok, ama hafif bir otomatik nişan özelliğiyle düşmanlarımız avucumuzdan kaçamıyor. Askerimiz zaten atlamayı, eğilmeyi, duvara yaslanmayı otomatik yaptığı için bize sadece nişan alıp ateş etmek düşüyor.

BUDANMIŞ, SOLMUŞ VE KURUMUŞ

Şimdi BiA severler, aynı keyfi DS'te beklemeli mi? BiA, PC'de oldukça taktikseldi hatırlarsınız. Askerlerinizi konuşlandırmak, gerekli emirlerle saldırıyor ve sıfır kayıpla savaştan çıkmaya bakıyordunuz. DS versiyonu taktikselliğten çok eğlenceye odaklandığı için haliyle bundan oldukça uzak. Yol üstünde beliren sarı noktalara doğru ilerliyor ve düşmanların kafasını kaldırmasını bekliyoruz. Bölümler sürekli bu şekilde ilerlediğinden bir süre sonra bıkkınlık veriyor. Ama bu türün yeni oyuncuları, sonuna kadar sıkılmadan gidebilir.

"Oyunun sonuna gelmek" eminim ki her oyuncunun ilk amaçlarından biridir. Bu amaca inanın ki BiA'da kolayca ulaşacaksınız. Bunun da ilk nedeni düşman yapay zekasının "armut zeka" olması. İkinci nedeni de takım arkadaşlarınızın da "armut zeka" olması. Gerçi böylece durum biraz eşitlenmiş oluyor ama

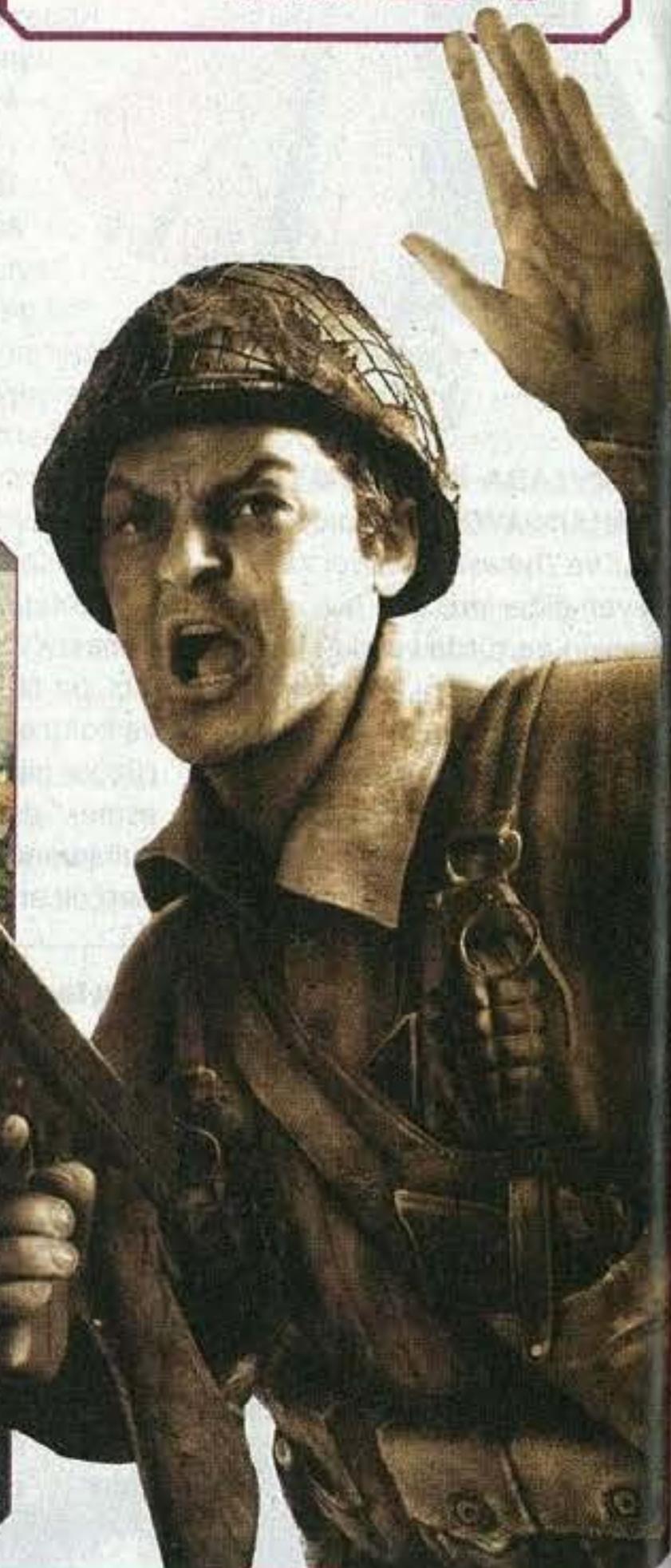
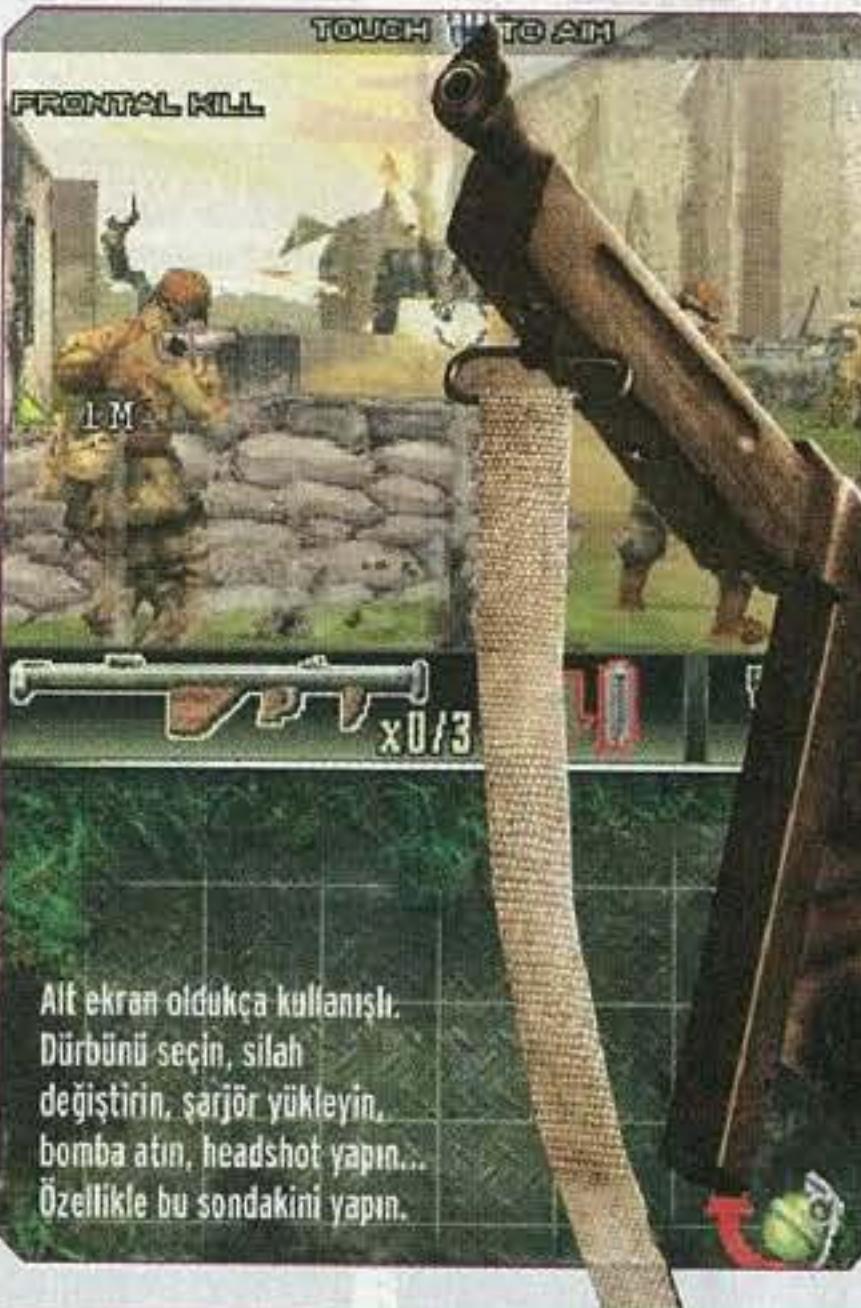
iki armudu baş başa bıraktığınızda birbirlerini vuramayıp öldüremiyorlar. İlla araya siz girip işi halledeceksiniz.

Oyunun bir diğer kusuru da aşırı derecede çizgisel olması. Alternatif bir yol, bir senaryo, hatta gizli bir silah bile yok. Uzakta bir sarı nokta mı gördünüz? Oraya varmak zorundasınız. Üstünde kırmızı renkli bir hedef mi var? Onu vurmadan hemen yanındaki diğer hedefi vuramazsınız, ilk önce onu vurmak zorundasınız... Her şeye rağmen Brothers in Arms DS, eski moda bir shooter oynar gibi oynanabiliyor ve birkaç saat eğlendirebiliyor. Daha fazlasını isteyenleri başka sayfaya almak durumundayız. -Tuna Şentuna

Tür: Aksiyon
Yapım: Ubisoft
Dağıtım: Nintendo Türkiye
Platform: DS

LEVEL PUANI

67



PSP HAFİFLİDİ

UFAL DA CEBİME GİR!

Aylardır tartışılan "yeni PSP", E3'te kendini gösterdi. İlk bakışta (ya da ilk dokunuşta) en büyük fark, cihazın ebatlarında ve ağırlığında kendini gösteriyor. %33 daha hafif ve %33 daha ince olan yeni PSP'nin yanında eskisi nur topu gibi görünüyor artık gözüme. PSP'nin incelmesine en büyük katkı, UMD bölmesinin açılması için kullanılan mekanik aksamın iptal edilmesinden geliyor. Yeni PSP sahipleri, UMD kapağını elleriyle açacaklar. Ayrıca cihazın pankreası konumundaki IR portu da iptal edilmiş (işlevsiz organların zamanla köreleşmesi yasası gereği), Wi-Fi düğmesi tepeye taşınmış, hafıza

kartı yuvası da karşı yüzeye taşınmış durumda.

Tüm bu ufak değişiklikler, bir bakışta ömensiz gelse de PSP'nin daha ergonomik olmasını sağlıyor. Bu arada, çok merak edilen yeni ekran büyütüğü de eskisiyle aynı kalarak takdirimizi kazandı. Zira görsel lezzetten ödün vermek hiçbirimizin işine gelmeyecekti.

PSP Slim & Light gibi geçici görünen bir isme sahip yeni PSP'nin Avrupa'da çıkış tarihi Eylül 2007, fiyatı ise 169 Euro olarak açıklandı.

CoD4 Vs. BiA

SAVAŞ HİC BU KADAR SICAK OLAMIŞTI

Brother in Arms'in taze DS versiyonundan sonra şimdi de Call of Duty'nin DS'e bir çıkartma yapacağı haberi geldi, hem de CoD 4 ile... Activision'in bu çok başarılı İkinci Dünya Savaşı FPS'si serisi için söyleyecek fazla bir şey yok. Özellikle de DS versiyonu için yayınlanan ekran görüntülerine bakarsanız, kalite konusunda şüpheye düşmenize gerek olmadığını göreceksiniz. Oyunun hikayesinin konsol versiyonuyla aynı olacağı ama farklı ve DS versiyonuna özel karakterlerle oynayacağımız da gelen bilgiler arasında.

CoD'un Brother in Arms'ın pabucunu dama atıp atmayacağı yönünde bir haberiyse şimdilik veremiyoruz.





MORE BRAIN TRAINING

DR. OETKER'DEN SONRA EN SEVDİĞİMİZ AİLE HEKİMİMİZ GERİ DÖNDÜ

HAYATINI ADADIĞI ÇIKOLATALI
pudingler, köstebek pastalar, elmalı tartlar ile kalbimizi fetheden bilim insanı Dr. Oetker'e günün birinde bir rakip çıkmasını hiç ummazdık. Ama oldu. Brain Training adlı zihin jimnasiği oyunuyla Dr. Kawashima, önceki yıl tıbbın yeni mucizesi olarak kayıtlarımıza geçti ve Brain Training, milyonlarca insanın favori DS oyunu oldu.

Kendi adıma oyunun içindeki tüm gizli egzersizleri açıp, yüzüncü Sudoku bulmacasını da tamamladıktan sonra Brain Training'i eskisi kadar sık ziyaret etmediğimi itiraf etmeliyim. Tam da beynim yeniden köhnemeye başlamışken kahraman doktorumuz, yeni oyunu More Brain Training from Dr. Kawashima: How Old Is Your Brain? ile geri döndü ama biz ona kısaca M.B.T diyelim.

M.B.T, ilk oyunun varoluş gerekçesini birebir benimseyen bir oyun. Yani amaç yine günde birkaç dakikanızı basit ve eğlenceli bulmacalara ayırarak beyninizi, düşünme ve problem çözme yeteneklerinizi zinde tutmak. Oyunun ilk bölüm olan Brain Training'den farkı, bulmacaların yenilenmiş olması. Brain Training'deki her bir egzersizin yerine yenişti gelmiş. Mesela rakamları çarpıp böldüğümüz Calculations yerine artık sonucu verilmiş hesapların dört işleminden hangisi yapılarak elde edildiğini buluyoruz (Örneğin, "5?7=12" veriliyor, biz sadece + yazıyoruz stylus'la).

Başlangıçta sınırlı sayıda bulmaca çeşidi varken, oyunu düzenli olarak oynadıkça çeşit sayısı artıyor. Ama bu yeni bulmacalar düşük çapta bir hayal kırıklığı yarattı bende. Bunun sebebi, bazlarının hem eskitine çok benzemeleri hem de onlar

kadar eğlenceli olmamaları. Örneğin 2 dakika içinde bize verilen 30 kadar sözcüğü ezberlemeye çalıştığımız, sonra da aklimızda kalan sözcükleri yazdığımız eski bulmacada, sözcüklerin yerine rakamlar gelmiş. Şöyle ki; 30 kareye bölündüm ve her bir kare içine bir sayı yerleştirilmiş olan kutuyu yine 2 dakikada zihninize kazımaya çalışıyo ve sonra da her birini doğru kareye yerleştirmek şartıyla aklinizda kalanları yazıyorsunuz. Sözcükler arasında, birbirlerini çağrıştıracak şekilde bir bağ kurmak kolaydı, eğlenceliydi de. Ama sayılar için aynı şey geçerli olamıyor. Satırlar ve sütunlar halinde sıralanmış 30 tane sayıyı ezberlemenin, sif ezberden hoşlanmıyorsanız hiçbir zevk vermediğini göreceksiniz.

Bu sevimsizlik her bulmaca tipi için geçerli değil neye ki. Kafanızı patlatmanız gerektirmeden düşünmenize yardımcı olan pratik oyunlar her zamanki gibi kendini oynattırmayı başarıyor. Ama Kawashima'ya buradan bir sitemim daha olacak. Oyun, stylus'la yazdığım bütün 4'leri 9 olarak algıladığından zekâ yaşımlı bir türlü 20'ye fiksleyemedim. Ya da gerçekten yaşılanıyorum...

More Brain Training, önceki formüle önemli bir değişim getirmese de hâlâ zeki ve eğlenceli olması sebebiyle edinilmeyi hak ediyor. Üstüne bir de Sudoku seviyorsanız, DS'inizin demirbaşı haline geleceğine eminim. -Serpil Ulutürk

Tür: Bulmaca
Yapım: Nintendo
Distribütör: Nintendo Türkiye
Platform: DS

LEVEL PUANI

85

LEVEL
HIT

Try Again

PENCIL

Write the words you hear.

RESPOND

PENCIL

Aynı anda söylenen iki sözcüğü anlayıp yazmak için iyi bir kulağa, biraz da İngilizce'ye ihtiyacınız olacak.

A B D E G

b b b b b

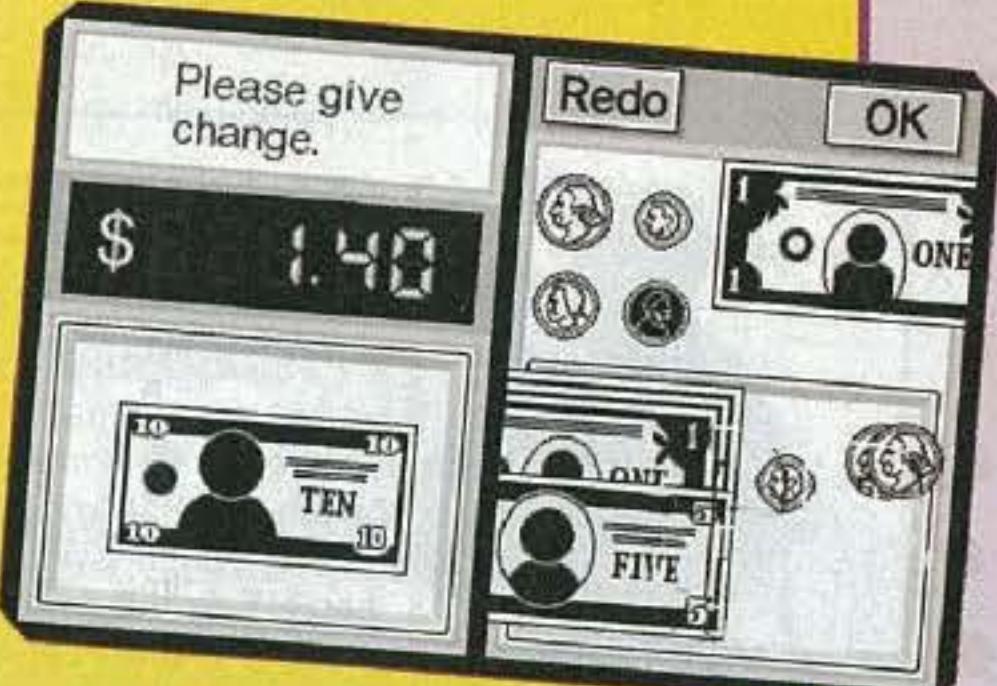
G A B C D E F G



F E

(G)

Si bemole doğru zamanda basamıyorsanız, kafanız yeterince çalışmıyor olabilir... Doktor öyle diyor.



Please give change.

Redo

OK

CIVILIZATION REVOLUTION BİR İYİ BİR KÖTÜ HABER

Sid Meier'in sıra tabanlı strateji klasiği Civilization serisinin yeni nesil konsollar için uyarlandı haberini bizi şasırtmıştı. Ne de olsa 10 yıldan uzun zamandır PC'ye sadık kalan Civilization, Sid Meier's Civilization Revolution ismiyle, ilk kez konsollara taşınıyordu. Sonra oyunun DS ve PSP için de geliştirildiği haberi geldi. Mobil Oyun sayfaları olarak bu haberi halay çekerek karşılaşmayı planlıyorduk ki mendil elimizden düştü... Çünkü sonradan Revolution'ın PSP versiyonundan vazgeçildiği bilgisi geldi. Ama DS için sevinmeye devam edebiliriz. Haydi bakalım, oturmaya mı geldik!



MOBİL OYUN



PQ2: PRACTICAL INTELLIGENCE QUOTIENT 2

ANNNNEEE; BU OYUN BANA SALAK DİYOR!

YAKIŞIKLI OLDUĞUMU DÜŞÜNDÜĞÜM gibi, akıllı olduğumu da düşünür-düm. Geçmiş zaman ekinin orada olmasının tek nedeni PQ2 adlı oyunun, çok iyi hamleler yaptığımı düşünmemeye rağmen bana sürekli %70'lik bir sonuç sunması ve "C" notunu karneme basmasıdır. Aslında çok kolay bir oynanışa sahip PQ2 ve hatta fazlasıyla da geçen ay incelediğim Crush'a benzeyor (ya da Crush ona benzeyor, yorum size kalmış). İzometrik bir görüntüden, karelere ayrılmış bir alanda adamımızı A noktasından alıp B çıkış noktasına götürmemiz gerekiyor. Ne var ki adamımız bu karesel dünyada sadece bir kare yukarı çıkabiliyor, bir kare inebiliyor. Türlü tuzaklar yetmezmiş gibi, çoğu bölümde peşimize bir de polisin düşeceğini hesaba katarsanız, hızla bulmacayı çözeyim derken, eliniz ayağınızda dolanıyor.

Crush'in oyun yapısından farklı olarak, daha çok ciddi bir IQ testi alıyormuşsunuz havası veren PQ2, bir dolu test içeriyor. Ya 5 saatte 100 bölümlük bir testin üstesinden gelmeye çalışıyorsunuz, ya da 10 dakikalık 5 bölüme ayrılmış "Quick Test"te

kendinizi sınıyorsunuz. Her bölümde de genelede aklınıza gelenler şunlar oluyor: "Şu kutuyu şuraya çekeyim ama o kutuyu çekersem üstüme gelen lazer işini önlüyorım. O zaman polis kulübesini en sağa alayım; polis devriyesi sol kanattan ilerlerken ben de bariyerin ardına geçip kutuyu yukarı taşıyım. Aaa, e iki basamak varmış, kutuyu taşıyamam ki! O halde, lazeri şuraya..." İşin kötü tarafı oyunun siz test etme şekli, attığınız adıma ve o bölümü çözduğunuz zamana baktığı için hem hızlı düşünmelii, hem de hızlı hareket etmelisiniz. Tüm heyecana balta vuran tek etken de kamera kontrollerinin bayağı zor olması ve sırf kamerayı ayarlamakla uğraşırken bir ton zaman kaybedilebilmesi. Sonuçta bu zor bir oyun arkadaşlar ama bir o kadar da zeka yüklü. Bulmaca oyunlarını seviyorsanız, mutlaka denemelisiniz. -Tuna Şentuna

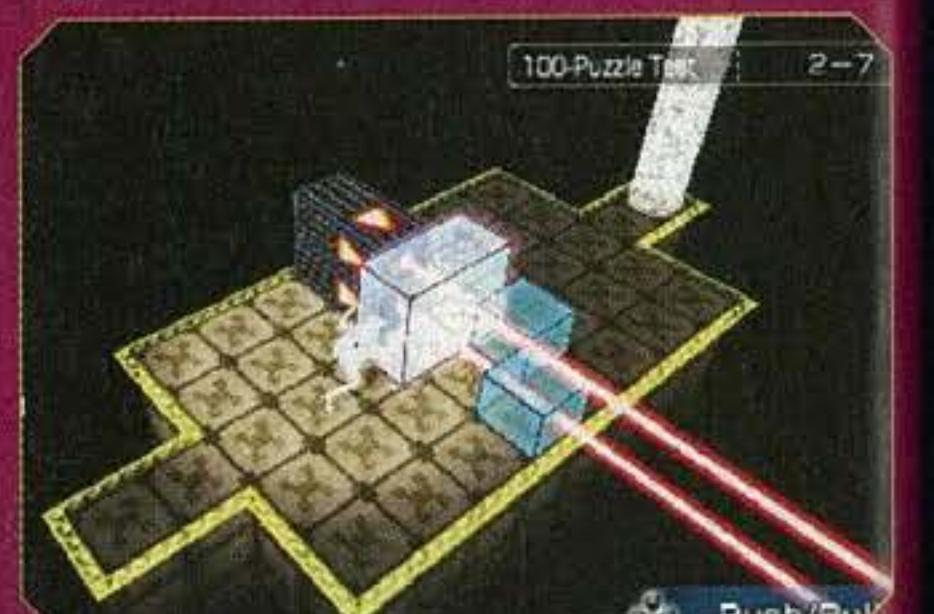
Tür: Bulmaca
Yapım: Now Production
Dağıtım: D3 Publisher

LEVEL PUANI

80



Yanlış bir hareketinizde o bölümü geçmek imkansız olabildiğinden, hareketlerini planlayarak yapmalısınız.



100-Puzzle Test 2-7

Push/Pull

VALKYRIE PROFILE: LENNETH

ASGARD'I KURTARMAK İÇİN HEP BİRLİKTE, EL ELE...

PS1 ZAMANINDA OYNAMAYI unutanlar ya da "PS2 çıktı artık yea, bırak şimdî PS1'i!" deyip benim gibi Valkyrie Profile'ı yamuk yumuk oynayanlar; hepiniz etrafında toplanın. Valkyrie Profile: Lenneth, PS1'dekiyle birebir aynı olarak PSP için hazırlandı. Artık hiçbir bahaneniz yok, bu muhteşem rol yapma oyununu oynamazsanız taş olacaksınız! (tehditlerimi hafife almayın dedim!)

Asgard'da kendi köşesinde oturan Odin, yaklaşmakta olan Ragnarok'a hazırlık için dünyada ölen güçlü ve şerefli askerlerin ruhlarının toplanması için Lenneth'i görevlendirir. Lenneth bu işlemi kabul etmesine eder, ama çok da kısıtlı bir zamanı kalmıştır, paniklemektedir (Yusuf Mode On). Bu ruhları bulabilmek için Lenneth, "Ruhsal Odaklılanma" gücünü kullanmalı ve her ruhu, ruhların bulunduğu şehirleri tek tek bulmalıdır; tabii sizin de yardımınızla. Ruhları topladıktan sonra bunları

kullanarak insanlığı tehdit eden çeşitli bölgeleri zebanilerden arındırmalısınız. İşte bu noktada iki boyutlu platform tipi bölümler ve yaratıklara bodoslama daldığımızda ortaya çıkan sıra tabanlı dövüşler devreye giriyor. Savaşlarda grubumuzdaki her bir karakter bir tuşa atanmış durumda ve başarınız zamanlamaya bakıyor. Karakterlerin basit saldırularını kullanmak çok kolay, ama birlikte yaptıkları komboları gerçekleştirmek için zamanlamayı iyi tutturmalısınız. Bir karakter, dev bir yaratığı havaya fırlattıktan sonra ikinci bir karakterle saldırının devamını getirmek sizin yeteneğinize kalmış durumda. Bu sistemi çözduğunuz an başarılı olursunuz. Savaş sisteminin eğlenceli ve detaylı olmasının yanında, eşyaları kendiniz üretebilmeniz ve kayıp ruhları bulma işlemini özgürce yapabilmeniz oyunun diğer RYO'lar arasından kolaylıkla sıyrılmamasına yetiyor. Eksik yönlerini soracak olursanız size ancak oyuna PS1'dakinin üstüne hiçbir yenilik eklenmemiş olması diyebilirim, ama daha fazlasını söyleyemem. -Tuna Şentuna



Eğer o sayılar düşmandan fırılıyorsa sorun yok, ama sizle bir alakası varsa zor durumdasınız demektir.



Tür: RYO
Yapım: tri-Ace
Dağıtım: Square Enix

LEVEL PUANI

82

STRATEJİ USTASI



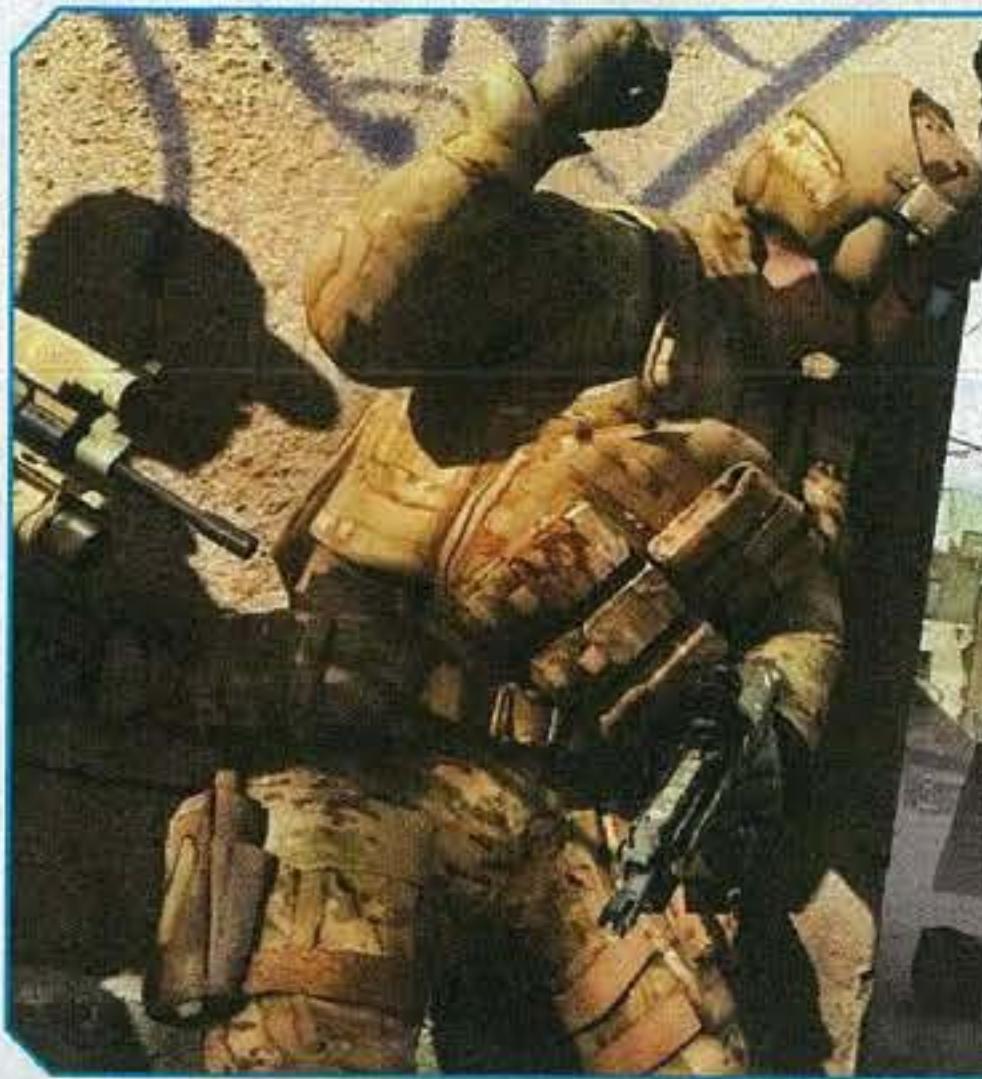
Eser Güven
eguven@level.com.tr

YERİ DOLDURULAMAYACAK KAYIPLAR

Sahip olduğunuz bazı özellikleri kaybetseydiniz neler olabileceğini hiç düşündünüz mü? Mesela koku alma yeteneğiniz kaybolsaydı bir anda, dünya ne kadar farklı bir yer olurdu değil mi? Ya da sevginizi kaybetseydiniz, hiçbir şeyi sevemeydiniz, hayatın ne kadar anlamsız olacağını kestirebiliyor musunuz? Peki ya esprî anlama yeteneğinden mahrum kalsayınız, o zaman neler değişirdi hayatınızda? İnsanların size karşı yaptığı şakaları, esprileri sürekli ciddiye alsayınız... Mesela bir dergide, bir köşe yazısında okuduğunuz 'oyunda takıldığınız bir yer olursa takıldığınız yeri zarfın içine 5 liralık bir banknot ile birlikte yerleştirip gönderin' cümlesinin basit bir esprî olduğunu anlayamazsaydınız? Hiç hoş olmazdı değil mi? Evet. Hiç de hoş olmuyor.

Hemen bölümümüzün asıl içeriğine geçiş yapalım... Bu ay sayfalarımıza iki oyunu konuk ediyoruz, bunlardan ilki Harry Potter'in yeni oyunu. Yapımcılar oyuna o kadar çok görev, gizli yer yerleştirmeyi başarmışlar ki bunların tümüne değinmenin sayfa kısıtlaması altında imkanı yoktu. Ben de kitabı ve oyuncunun can damarlarından biri olan Dumbledore'un Ordusu'nu oluşturma kısmına ağırlık vermemi tercih ettim. Bunun yanı sıra yine oyundaki diğer görevler hakkında da kısa kısa da olsa bilgi sahibi olacağınız.

Diğer oyumuz ise GRAW2. Oyunla ilk defa tanışacak olanlar için yararlı olacağına eminim. Takıldığınız yer olursa anında e-posta yollayabilirsiniz, zarf veya para ile uğraşmanıza da gerek yok ;) Gelecek aya, daha sıkı oyularla buluşmak üzere.



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

İPUCU MU LAZIM? MİNİK TAKTİKLER MI? Görevlerdeki ikincil amaçları mı bulamıyorsunuz? Düşmanların elinde nasıl bir ateş gücü olduğunu mu öğrenmek istiyorsunuz? O halde sizi "mini-taktiklerle-süslenmiş-GRAW2-rehbercisi" yazımıza alalım.

AKLİNİZDA BULUNMASI GEREKEN 18 ŞEY

Oyunun öğreticilerinde bilmeniz gereken her şeyin öğretildiğini düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz. Aşağıdaki minik bilgiler aklınızı bir kenarında bulunsun, bazı durumlarda hayatınızı kurtarabilirler.

1. Kullanabileceğiniz üç farklı tür patlayıcı arasında en güçlü olan Destructive versiyonu, bu versiyonu uzaktan kumanda ile patlatabilirsiniz ve düşmanların zırhlı araçlarını nerede durduracaklarını bildiğinizde onlara büyük hasar verebilirsiniz.
2. Oyunda farklı sertlik derecesine sahip materyaller bulunuyor. Bunlardan ilki insan vücudu diyebiliriz, insan vücuduna karşı tüm silahlar oldukça etkili (tabii insan öldürecekmiş gibi füze kullanmaya gerek yok). İkinci ise metaller ve ahşaplar, bunları delmek için keskin nişan tüfeği S550 veya M95 kullanabilirsiniz. Üçüncü cins zırh (örneğin APC zırhları) patlayıcı kullanımını gerektirir. Dördüncüsü olan sertleştirilmiş zırh (MBT) özel patlayıcılar gerektirir, el bombaları bunlara karşı ancak yarı derece zarar verebilir. Sonuncu tür olan kalın duvarları veya zeminleri, engelleri delmek yalnızca Farsight XR20 ile mümkündür. Başka şeylerle uğraşmayın.

3. Sağlık paketlerini bayığın durumdaki askerler üzerinde kullanırsanız sağlıklarını kırmızı seviyeye çıkaracaktır. Bu paketleri kendinde olan askerler üzerinde kullandığınızda ise sağlıklarını tamamen dolar. Oyunda kullandığınız ana karakter bayılamaz.

4. Eğer görev sırasında askerleriniz ölüse, o görev içinde onları tekrar diriltmemesiniz.
5. Saldırıya tam olarak hazır olmadan ekip arkadaşlarınıza agresif saldırı komutu vermey bekleyediniz bir anda düşmanın dikkatini çekerler ve bir anda karşınızda alarm veren başınıza üşünen düşmanlar görebilirsiniz. Zor zorluk seviyesinde bu hatayı telafi etmeniz mümkün olmayabilir, bu yüzden ateş emri vermeden önce yerlerinizi iyi ayarlamaya özen gösterin.
6. Tabanca kullanmaktan mümkün olduğunda kaçının, zaten bunun ne kadar etkisiz olduğunu kısa sürede fark edebilirsiniz.
7. Eğer atışlarınızın daha isabetli olmasını istiyorsanız otomatik ateş değil, yarı otomatik ateş kullanmalısınız.
8. UAV müthiş bir gözlem aracı olmasına rağmen vurulabilir. Bu yüzden taramayı açmadan önce UAV'nin hedefe varmasını bekleyin, taramayı başlatın ve bunun 15 saniyeden fazla sürmemesine dikkat edin. Bu şekilde düşmanın dikkat göstergesini sıfırlayabilir ve alarm verilmeden tekrar taramayı yapabilirsiniz. Daha uzun süreli taramalar kesinlikle düşmanın dikkatini çekecek ve UAV'ınız tehdit altında olacaktır.
9. Her zaman olduğu gibi hiçbir silah iyi bir zamanlamayla fırlatılmış sis bombasının yerini tutamaz, sis bombaları size düşmanın işini bitirmek için müthiş bir fırsat yaratır.
10. UAV çatılardan ve sert yüzeylerden içeri tarayamadığı için, eğer bir binayı tariyor ve içerisinde tehlike göremiyorsanız içeri gözü kapa-





girmeyin. Sizi bekleyen nahoş sürprizler olabilir.

11. Tankları veya araçları korumaktansa ekibinizi korumayı tercih edin, çünkü onlar daima yanınızda olacaklar. Ekibinizi riske atmadan önce etraftaki diğer piyadeleri önden sürebilirsiniz. Kendi ekibinizi onları savunmak için kullanın, düşmanın üzerine nidalar atarak önden koşturursanız zararlı çikan siz olursunuz.

12. MULE karakterinizin sağlığını doldurabilir, ekibinizin sağlığını doldurmaz. Bu yüzden MULE'e sahipseniz karakterinizle ekibinize nazaran daha çok risk alabilirsiniz, hasar gördüğünüzden MULE'e geri çekilip kendinizi iyileştirebilirsiniz. Eğer MULE yoksa o zaman saldırının ana kısmını ekibinize bırakmalısınız, çünkü sizden çok daha iyi nişan alıp çok daha güçlü saldırılarda bulunabilirler.

13. El bombaları kapalı alanlar için bulunmaz nimettir, çünkü duvarlar ve diğer eşyalar sayesinde kendine büyük ihtimalle düşmanların yanında bir yer bulacaktır.

14. Düşmanın dikkatini dağıtıp, gruptan ayrılmalarını sağlamak, onları öldürmenin en kolay ve en iyi yoludur.

15. Ekibinizden ayrılmayın, ama birbirinize çok da yakın durmayın. Düşmanın iyi bir zamanlamayla kullanacağı bir el bombası size olması gerekenden çok daha fazla zarar verebilir.

16. Savunma halindeyken savunmanız gereken yerin çok yakınında durmanız zorunlu değildir. Bunun yerine stratejik noktaları elinizde tutun ve saldırınızı savunulacak noktaya ulaşmadan savuşturun.

17. Grup dağılıminin çok önemli olduğunu aklinizden çıkarmayın. Yalnızca Marksman'lerden oluşan bir ekiple çok da başarılı olabileceğinizi sanmayın.

18. Claymore mayınları düşman gruplarından kurtulmak için bire birdir. Onları yerleştirdiğiniz yöne doğru patlayacaklarını unutmayın ve bundan faydalananmaya bakın.

DÜŞMAN TÜRLERİ

Düşmanları taradığınızda HUD'da türlerini görebilirsiniz. Eğer türlerine göre düşmanların hangi silahlara sahip oldukları, sizin için ne büyülükté bir tehdit oluşturduklarını bilerseniz onlarla karşılaşmalarınızda daha isabetli takımlar kullanabilirsiniz.

Soldier - Ekibinizdeki Rifleman'ın düşman gruplarındaki karşılığı olan Soldier G-36K karbin saldırı tüfekleri kullanır. Bu birimler tek atış yapmaz, daha çok yayılmış ateş kullanırlar. Zor zorluk seviyesi hariç kafanızdan vurulma riski olmadan oynayabilirsiniz. Yine de otomatik yayılmış ateş kurşun geçirmez yelek giyiyor olsanız da tehlikeli olabilir, o yüzden ateş açan

askerin önünde durmamak sağlığınız için faydalı bence.

Gunner - Çoklu oyuncu oyunlarında karşılaşacağınız MG21 hafif makineli tüfeği kullanan bu birimler kamyonları ve hatta MOWAG araçlarını bile etkisiz hale getirebilirsiniz. Bu silahı kullanan birimlerin ortak alışkanlıklarını belli bölgeleri taramak ve şanslı birkaç merminin kafanızı veya kollarınızı götüremesini ummaktadır.

Marksman - Bu ölümçül birim tek kişilik oyunda çok nadir olarak karşınıza çıkacaktır, ama karşınıza çıktıığında da sizi kafanızdan tek bir atışla yere indirmek amacıyla olacaktır. Keskin nişancı tüfeklerini bulmak çok zordur, çünkü genellikle erişiminizin zor olduğu bölgelerde bulunmaktadır. Eğer geride acılı bir aile bırakmak istemiyorsanız, keskin nişancıların olduğu bölgelerde adımlarınızı biraz daha dikkatli atın.

Anti-Armor - Bu birim size eşlik eden tanklar ve helikopterler için en büyük tehdittir, çünkü kucağında RPG taşımaktadır. Bu birimler ne zaman karşınıza çıkarsa çıksın, onları ortadan kaldırmayı öncelikli göreviniz olarak düşünmelisiniz. Aksi halde kısa süre içerisinde başınıza çok büyük dertler açabilirler. Keskin nişancı veya yarı otomatik tüfeklerle öldürebileceğiniz bu birimler genelde kolaylıkla olmamak için diğer düşmanların yanından ayrılmayacaklardır.

İKİNCİL GÖREVLER

We Need Your Cajones Son: Köprüdeki kamyonlar düşmanları bıraktıktan sonra kaçmaya çalışıyorlar. Buna izin vermeyerek bonus görevi halledebilirsiniz.



Knock'em Dead: Alt kısmındaki kamyon kaçmaya çalışıyor, "Quick Mission" kısmında ZEUS kullanarak bu kamyonu yok edin ve bonus görevi tamamlayın.

This Place Is An Inferno: Kamyonlar birinci tanktan sonra, ikinci tanktan önce ortaya çıkarırlar. Eğer mümkünse haya saldırısıyla, ya da ekibinizde ZEUS kullanan biri varsa onunla dikkatinizi kamyonlara verin ve bonusu kazanın.

You'll Be Inserted Solo - 1: Tepenin alt kısmında duran iki kamyon hedefiniz, bunları bölümü tekrar ederken ateş gücünü yönlendirecek yok etmeniz gereken daha fazla kamyon olacak, "Quick Mission" ile bu bölüme geri dönerek görevi tamamlayabilirsiniz.

You'll Be Inserted Solo - 2: Zone 3'ün ortasında bir kamyon göreceksiniz. Bunu yok etmek için bir ZEUS'a ihtiyacınız var, aksi halde başarılı olamazsınız.

The Price of Peace: Çıkış noktasında size saldıracak üç Rus helikopteri var. Düşmanlar siz öldürmeden önce helikopterleri indirmek için ZEUS taşıyan bir askerinizin olması gereklidir. Düşmanlar çok hızlı biçimde ortaya çıkabildiğinden en iyisi ekip üyelerinizden birinin yanında sizin de ZEUS taşıyor olmanız.

On Your Own - 1: Başlangıçtaki kamyonu havaya uçurun.

On Your Own - 2: Kamyonu havaya uçurduktan sonra size saldırılan iki helikopterden kurtulmalısınız. Füze attıktan sonra silahınızı doldurmayı unutmayın.

Get Me Rosen!: Ortaya çıkacak olan üç kamyon düşman bırakacak, onları öldürdükten sonra kamyonlardan birini park ettiği yerde bomba kullanarak havaya uçurun, diğerlerini de ateş gücünüze üzerine yönlendirerek yok edin.

Who The Hell Are These Guys?: Otoyoldaki iki kamyonu yalnızca toplantı noktasının sağ tarafından yukarı çıktığınız zaman görebilirsiniz. Buradaki çatıdan geçen kamyonları ateş ederek yok edebilirsiniz.

Codename Farallon: Helikopterler haritanın ortasındaki bölgede ortaya çıkacaklar. Bunları MG21 veya füzelerle indirerek bonusu kapabilirisiniz.

Shaddap And Do Your Job: Köprüyü geçip çitlere ulaştığınızda düşmanları bırakıp



HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX

ARANIZDAKİ HARRY POTTER

hayranları el kaldırırsın. Yalnızca kitaplarını ve filmlerini sevenler sola geçsin, sizler benim grubumdasınız. Hoş ben kitaplarını her zaman için filmlere tercih ederim, ama bu iki türün dışına çıkacak olursak hiçbir zaman Harry Potter oyunlarının hayranı olmamışdım. Çocukça bulduğumdan mı? Elbette değil, öyle olsa kitaplarını da okumazdım. Kısaca bana hitap etmeyen bir tür diyebiliriz (bu noktada hemen aklimiza Lara ablamız geliyor). Yine de serinin yeni oyunu Order of the Phoenix, öncekilere nazaran daha bir içi dolu, bir ton görev, eğlenceli mini oyunlar, keşfedilecek bir sürü giz var. Hepsine yerimiz yetmez elbette, o yüzden bu yazımızda size Dumbledore'un Ordusu'nu nasıl toplayacağınızı, belli başlı mini oyunları ve bazı O.W.L. testlerini anlatacağım.

ROOM OF REQUIREMENTS DUMBLEDORE'UN ORDUSUNU TOPLAMAK

Room of Requirements, Hogwarts'ın 7. katında. Buraya Neville Longbottom'ı takip ederek ulaşabilirsiniz, Neville'in nerede olduğunu bulmak için ise Çapulcu Haritasını (Marauder's Map) kullanabilirsiniz.

GINNY WEASLEY

Haritanızı açın ve "Ginny Weasley" görevini işaretleyin, ayak izlerini takip ettiğinizde Gryffindor Common Room'da Ginny'i

bulacaksınız. Ginny öncelikle görünmezlik pelerinini almanızı isteyecek.

Ginny'nin arkasındaki merdivenlerden yukarı çıkmak ve yukarıdaki sağ kapıdan girin. Şömineyi yakın ve etrafı inceleyin. Sandığın yanına gidin ve Aksiyon tuşuna basarak görünmezlik pelerinizi giyin. Haritada "Dolores Umbridge"i işaretleyin ve ayak izlerini takip ederek Defense Against Dark Arts sınıfına ulaşın.

Sınıfı geldiğinizde Umbridge'in ofisini iki öğrencinin koruduğunu göreceksiniz. Sol taraftaki vazolara yaklaşın ve kırın. Öğrenciler vazolarla uğraşmaya başladığında merdivenlerden çıkışın ve ofise girin. Umbridge'i geçin ve sağdaki odaya girin. Burada gerekli olan şişeleri otomatik olarak alacaksınız.

Umbridge'in ofisinden çıkışın ve yurda geri dönün. Sandığın yanına giderek görünmezlik pelerinini çıkarın. Ginny'ın yanına dönerek konuşun, Room of Requirement'a gidecek ve Dumbledore'un Ordusuna katılmış olacak. Şu an 5 kişiyiz; Harry, Ron, Hermione, Neville ve Ginny.

ANTHONY GOLDSTEIN, TERRY BOOT, MICHAEL CORNER

Önceki Anthony Goldstein görevini işaretleyin ve ayak izlerini takip ederek

Anthony'i bulun. Anthony'in DO'ya katılması için yapmanız gereken tek şey onunla konuşmak, size Terry ve Michael'in da isimlerini verecek. Hemen haritada Terry Boot'u işaretleyin, Clock Tower avlusuna çıktığınızda Terry'i göreceksiniz. Onun yanına gelmeden önce Gobstones (Tüküren Bilye) oynayan çocukların konuşarak bu mini-oyunu oynayabilirsiniz. Terry ile konuşuktan sonra bu sefer de Michael Corner'ı işaretleyin. Kendisi birinci kattaki Stone Bridge'de bulunuyor. Yanına gidin, konuşun ve onun da DO'ya katılmasını sağlayın.

PADMA PATIL, PARVATI PATIL

Haritanızda Patil kardeşlerden birinin ismini işaretleyin ve ayak izlerini takip ederek ikizleri bulun. İstediğiniz bir tanesiyle konuşuktan sonra size Divination Sınıfı'nın dışında onları bulmanızı söyleyecekler. Tekrar haritadan işaretleyin ve 7. kattaki Divination Sınıfı'na çıkışın ve onlarla konuşun. Böylece Room of Requirement'a gitmelerini sağlayacaksınız.

DEAN THOMAS

Haritadan Dean Thomas'ı işaretleyin, ayak izlerini takip ettiğinizde onu Transfiguration Courtyard'da bulacaksınız. Dean sizden 5 konuşan Gargoyle'u bulmanızı isteyecek. Gargoyle'ların neye benzediklerini biliyorsunuz değil mi? Hogwarts oldukça büyük bir mekan ve Gargoyle heykelleri



dört bir yana yayılmış durumda, bu yüzden onları kendi başınıza bulmanız pek de kolay olmayabilir. Bir heykelin yanına yaklaşığınızda Hermione sizi uyaracak.

Heykellerin yerleri şu şekilde:

1. İlkı şu anda içinde bulundunuz Transfiguration Courtyard'da. Dean'in hemen yakınında, gölgede.
2. Viaduct'a giden taş yolda.
3. Paved Courtyard'a geldiğinizde merdiveni Reparo büyüsüyle tamir edin ve yukarı çıkin. Yolun sonuna ulaştığınızda heykeli göreceksiniz.
4. Grand Staircase'ten 4. kata doğru ilerleyin. Kordon'daki merdivenleri çıktıktan sonra soldaki kemere dönün. Heykeli göreceksiniz.
5. Defense Against the Dark Arts sınıfına çıkan merdivenlerde.

Tüm heykellerle konuştuğunuzda Dean'in yanına dönün ve onunla konuşarak Room of Requirements'a gitmesini sağlayın.

HANNAH ABOTT

Haritadan Hannah'ı seçin ve ayak izlerini takip etmeye başlayın. Grand Hall'dan geçip Grand Staircase'e indiğinizde Hannah'ı bulacaksınız. Hannah Room of Requirements'a giden gizli pasajı bulursanız oraya gideceğini söyleyecek. Zemin katta iki ayrı merdiven bulunuyor, bunlardan bir Dungeon kapısına yakın. O merdivenden değil, diğerinden çıkışın ve Astronom tablosu ile konuşun. Şifresini öğrendikten sonra Hannah'ın yanına dönün ve onunla konuşarak Room of Requirements'a dönmesini sağlayın.

ANGELINA JOHNSON

Haritadan Angelina'yı seçin ve ayak izlerini takip ederek Grand Staircase'e, oradan da Great Hall'e geçin. Ayak izlerini takip ettiğinizde bir sandalyeye ulaşacaksınız, bu sandalye Angelina'ya ulaşmanızı engelliyor. "Wingardium Leviosa" büyüsünü kullanarak sandalyeyi çekin ve içeri girerek Angelina ile konuşun.

Angelina odadaki heykelleri doğru yerlerine koymayı isteyecik. Yapmanız gereken şey oldukça basit, altın heykelleri altın kareli vitrinlere, gümüş heykelleri gümüş kareli vitrinlere yerleştireceksiniz. Bunu yapmak için "Wingardium Leviosa" büyüsünü kullanın. Ardından "Reparo" büyüsünü kullanarak vitrinleri kapatın ve işiniz tamamlandığında Angelina ile konuşarak Room of Requirement'a gitmesini sağlayın.

CHO CHANG

Cho'yu Owlery'de bulacaksınız. Stone Circle'dan soldaki tepeye doğru ilerleyip Owlery'e ulaşabilirsiniz. Cho'nun derdi baykuşu, yukarıdaki pencereden aşağı inmiyormuş. Baykuşa yaklaşığınız zaman üst kattaki pencereye uçacak. Tekrar yaklaşınca bir kez daha uçacak. Merdivenlerden yukarı çıkışın ekranda "Slide" yapmanız için talimatlar çıkacak, bu talimatları yerine getirin. Baykuş iki kere daha uçacak, sola doğru kayın, merdivenlerden çıkışın ve baykuşu takip edin.

Cho'nun önerisini dinleyip "Reparo" büyüsü ile çıkıştı tamir edin ve sağa doğru kayın. Baykuş yine uçacak. Baykuşun altındaki direğe "Reparo" büyüsü ile tamir edin ve direğe tırmanın. Direkleri tamir ede ede baykuşun yanına ulaşabileceksiniz. Böylece Cho'nun görevini tamamlayacak ve DO'ya katılmasını sağlayacaksınız.

COLIN CREEVEY

Haritadan Colin'i seçin ve ayak izlerini takip ederek Entrance Courtyard'dan Paved

Courtyard'a geçin. Burada Gobstone oyununun farklı bir versiyonu ile karşılaşacaksınız, isterseniz oynayarak öğrenebilirsiniz. Colin'i Paved Courtyard'ın köşesinde bulacaksınız. Colin sizden Slytherin'lerin yukarı sakladığı kamerasını almanızı isteyecek.

"Wingardium Leviosa" büyüsünü kullanarak banklardan birini soldaki dekoratif dubarın önüne çekin, banka tırmanın ve kendinizi yukarı çekin. Buradan ağaç nişan alarak "Incendio" büyüsü yapın. Arkadaşlarınız da size yardım etmeye başlayacak, ağaç ortadan kaybolana kadar büyü yapmaya devam edin.

Eski var olan ağacın arka tarafına doğru asılarak geçin, boruya tutunarak bir üst çıkıştı tırmanın. Asılarak sola doğru gidin ve sonraki boruya tırmanın. Çıkıştı çıkışın ve sağdaki boru üzerinde "Reparo" büyüsünü kullanın, sonra da yanındaki çıkıştı tırmanın. Sağ tarafa doğru asılarak ilerleyin ve küçük platforma ulaşığınızda bir yanındaki platformu tamir etmek için "Reparo" büyüsünü kullanın. Bu platforma ulaşığınızda asanızla kameralı nişan alın ve "Wingardium Leviosa" büyüsü yaparak kameraları Colin'e ullaştırın. Onunla konuştuğunuzda Room of Requirement'a gidecek.

LEE JORDAN, FRED WEASLEY, GEORGE WEASLEY

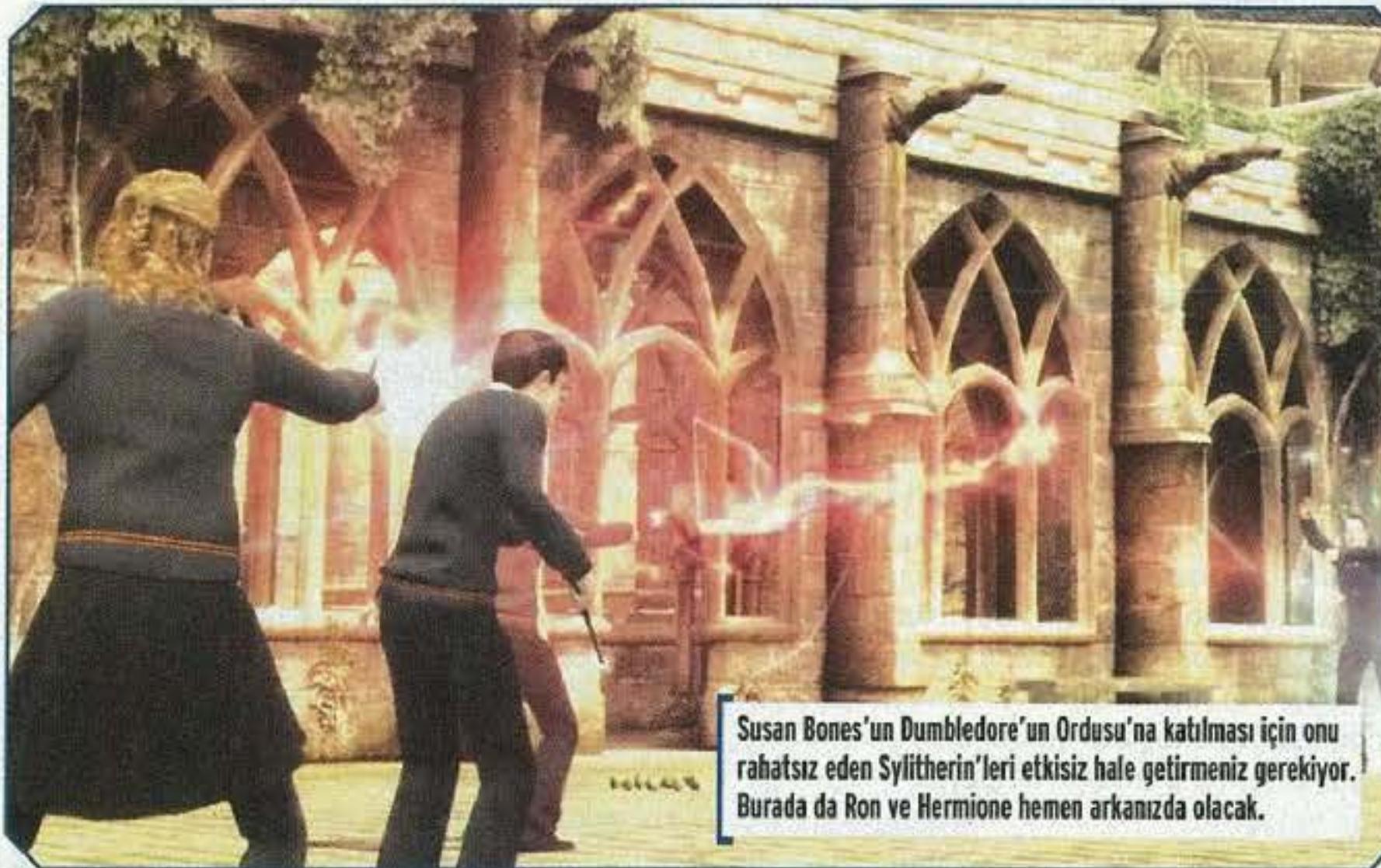
Haritadan Lee'yi işaretleyin, ayak izlerini takip ederek kayıklaneye ulaşın. Kayıklanenin diğer tarafına geçtiğinizde Lee ve Fred ile George'u bulacaksınız. Herhangi biriyle konuştuğunuzda görevi alacaksınız.

Kayıklaneye dönün ve yan taraftaki merdivenlerden birinden yukarı çıkışın. Yukarıda "Wingardium Leviosa" büyüsünü kullanarak kayıkların üzerindeki örtülerini kaldırın. Bunu yaptığınızda Lee, Fred ve George size kutu yollamaya başlayacaklar. Asanızla kutulara nişan alın ve "Wingardium Leviosa" büyüsü sayesinde kutuyu kayıklardan birine yerleştirin. Her kayığa >>



Çapulcu Haritası sayesinde Dumbledore'un Ordusu'na katılacağınız öğrencilerin Hogwarts'ta tam olarak nerede bulunduklarını öğrenebilir ve ayak izlerini takip ederek onları bulabilirsiniz.

STRATEJİ USTASI



Susan Bones'un Dumbledore'un Ordusu'na katılması için onu rahatsız eden Slytherin'leri etkisiz hale getirmeniz gerekiyor. Burada da Ron ve Hermione hemen arkandır olacak.

» Üçer kutu yükledikten sonra örtülerini tekrar kayıklara örtün. Aşağı inerek çocukların konuşun, böylece DO'ya katılmalarını sağlayacaksınız.

ERNIE MACMILLAN

Haritadan Ernie'yi işaretledikten sonra ayak izlerini takip ederek Clocktower Courtyard'dan, Covered Bridge'e, Stone Circle'a, oradan da Hagrid's Hut'a geçin. Ernie'yi hemen dışında bulacaksınız, sizden İksir dersi için 5 Moly Plant ve 1 Mandrake Root bulmanız isteyecek. Moly Plant'lerin yerleri şu şekilde:

1. Hagrid'in balkabağı tarlasında.
2. Hagrid's Hut ile Stohe Circle arasındaki kalan tepenin altında.
3. Aynı tepenin üst kısmında.
4. Stone Circle'in içinde.
5. Stone Circle'dan Owlery'e doğru ilerleyin. Sağ taraftaki ağaçın yanında bitkiyi bulacaksınız.

Moly Plant'leri topladıktan sonra Herbology Greenhouse'a gidin. Haritadan Herbology seçeneğini seçerek ayak izlerinin çıkışmasını sağlayabilirsiniz. İçeri girdiğinizde sağa dönün, odanın sonundaki kapıdan geçin, Mandrake Root'u göreceksiniz. Yalnız bu bitkiye yaklaşığınızda çığlık atmaya başlayacağından kulaklığa ihtiyacınız var, sağ taraftan bir çift kulaklık alın ve Mandrake Root'u kapın. Ayak izlerini takip ederek tekrar Ernie'nin yanına dönün ve DO'ya katılmasını sağlayın.

LUNA LOVEGOOD

Haritadan Luna'yı seçin ve ayak izlerini takip ederek yanına ulaşın. Luna, Thestral'ler beslenene kadar oradan ayrılamayacağından bu işi sizin üstlenmeniz gerekiyor.

Amacınız yiyecekleri tepenin yukarısına çıkarmak. Bunun için de aşağıdaki yiyecek grubu ile tepe arasındaki taşları engel olarak kullanmanız gerekiyor. Eğer yiyeceğin taşı takılmasını sağlayamazsanız en aşağı kadar yuvarlanacaktır. Bu şekilde yiyeceği taştan taşıp doğru "Wingardium Leviosa" büyüsü ile taşıyın, yiyeceği en yukarıdaki açıklığa ulaşırımyi

başardığınızda Luna oradan ayrılarak DO'ya katılacak.

ZACHARIAS SMITH

Zacharias ev ödevini yapmadan kütüphaneden ayrılmıyor, ona da yardım etmemiz gereklidir. Öncelikle ihtiyacı olan şey Monster Book of Monsters. Bu, işin en kolay kısmı. Yanındaki odaya girin ve sağ taraftaki son rafttan Monster Book of Monsters'i alarak Zacharias'a getirin.

Şimdi Hospital Wing'den Wiggneweld Potion almanız gerekiyor. Haritada Hospital Wing'i işaretlendiğinizde pembe şişeli iksiri göreceksiniz. Onu da alın. Tekrar Zacharias'ın yanına dönerek konuşun. Son olarak Nearly Headless Nick'in nereden olduğunu bulmanız gerekiyormuş. Bu soruyu duydugunuzda Nearly Headless Nick ortaya çıkacak ve size cevabı söyleyecek. Bu cevabı da Zacharias'a yetiştirdiğinizde DO'ya katılmak üzere Room of Requirement'a gidecektir.

SUSAN BONES

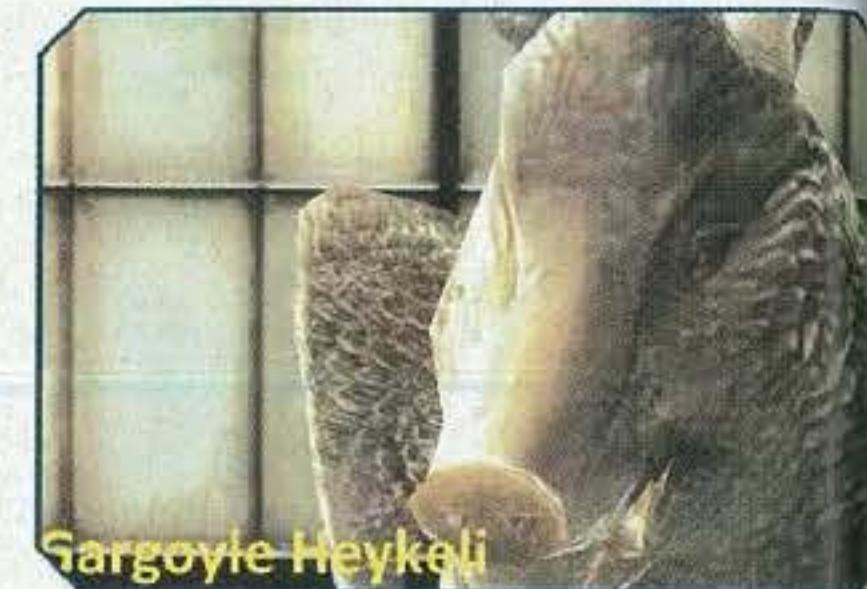
Haritadan Susan'ı işaretleyin ve ayak izlerini izleyerek önce Entrance Hall'e, oradan da Entrance Courtyard'a geçin. Burada Crabbe ve Goyle'un Susan'ı rahatsız ettiğini göreceksiniz. Asanızı ikisinden birine çevirin ve Aksiyon tuşuna basarak dövüşe başlayın.

İlk önce "Protego" büyüsü ile kendinizi hızlı bir saldırıldan koruyun. Ardından "Stupefy" ve "Expelliarmus" büyüleri ile ikisinden birini alt edin. Diğerini de aynı yöntemle saf dışına bırakığınızda Susan Bones Room of Requirement'a giderek DO'ya katılacak.

MINİ OYUNLAR

EXPLODING SNAP (PATLAMALI PIŞTİ)

Patlamalı Pişti ile ilk karşılaşığınızda çıkacak olan açıklamada eşleşen çift gördüğünüzde hangi tuşa basmanız gerektiği söylenecektir. Bundan sonra yapmanız gereken size gösterilen kartları dikkatle izlemek ve aynı karttan iki tane gösterildiğinde hemen



Gargoyle Heykeli

Dead Thomas'ın görevinde 5 Gargoyle Heykelini bulmanız gerekiyor. Eğer heykellerin neye benzediğini bilmiyorsanız resimde gördüğünüz domuzu arayın, işte o bir Gargoyle heykel.

"Snap" tuşuna basmak. Buna kartlar bitene kadar devam edebilirsiniz, altı çiftten fazla patlatırsanız keşif puanı kazanırsınız.

GOBSTONE (TÜRKÜREN BİLYE)

Hogwarts'te üç farklı cins Tüküren Bilye oyunuyla karşılaşacaksınız, bunlardan ilki yani 1 numaralı olan Jack Stone, yani Vale Taşı kurallarıyla oynananı. Bunda amacınız bilyenizi dört turun sonunda rakibinize oranla beyaz bilyeye daha yakın bırakmış olmak. Beyaz olana en yakın olan bilye yeşil parlayacağından hedeflemeniz gereken yakınılığı görebilirsiniz.

İkinci cins olan Geleneksel Kural oyununda amacınız en fazla sayıda bilyeyi çemberin dışına çıkarmak. Eğer attığınız bilye, rakip bilyeyi dışarı çıkarır ama kendi de dışarı çıkarsa rakibiniz de puan alacaktır. Buna dikkat edin.

Üçüncü ve son cins ise Snake Pit, yani Yılan Çukuru kurallarıyla oynanan oyun. Burada amacınız bilyenizi rakibin çukuruna yakın biçimde bırakabilmek. Bunun için dört deneme şansınız olacak, bu aralarında en kolay olan ci-



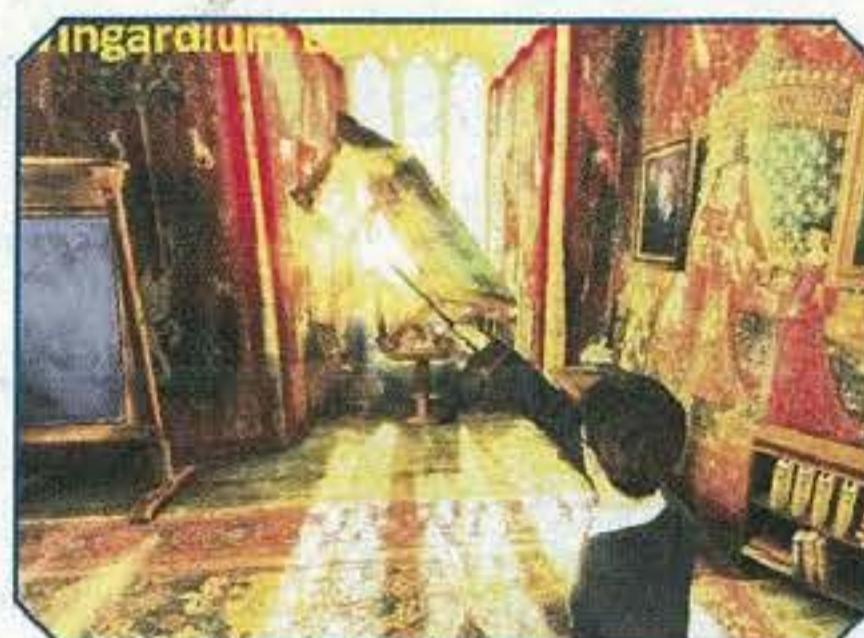
Ron ve Hermione birçok görevde sizin yanınızda olacak. Colin Creevey'in görevinde olduğu gibi ortak olarak yapacağınız büyük etkileri ağaçları bile ortadan kaldırmanızı sağlayabiliyor.



Make Your Move with 8x4

zone - 8x4

	ACTIONGUY: Hey, nbr olum	
	CLIFFHANGER: iidir, senden. Duydun mu	
	CLIFFHANGER: yenı deodorant çıkmış, Fearless	
	ACTIONGUY: Oooo çok coolmuş isim 😊	
	CLIFFHANGER: Kesinlikle. Kokusu da	
	süper, tam bize göre...	
	aktif, korkusuz	
	adamin deodorantı.	
	Bi de internet sitesi varmış:	
	www.8x4.com.tr/makeyourmove	
	ACTIONGUY:	
	CLIFFHANGER:	
	aacayıp eğlenceli oyunlar	
	falan var. Üstelik çok sağlam	
	hediye kazanıyorsun	
	ACTIONGUY:	
	iiymiş. Ben takılıyım	
	o siteye bugün.	
	Hadi grşrz, ben kaçtım	



diyebilirim.

O.W.L.

Nedir bu O.W.L.? Ordinary Wizarding Levels diye açabileceğimiz bu kısaltma sınıflardan geçmek için girmeniz gereken yeterlilik testleri aniamına geliyor. Bu testleri almak için sınıfın öğretmenin verdiği mini görevi bitirdikten sonra tekrar konuşmanız gerek, böylece teste girebileceksiniz.

HERBOLOGY O.W.L. (BITKİBİLİM TESTİ)

Çok basit bir test, yapmanız gereken kırık şişelerin içindeki Mandrake otlarını sağlam şişelere aktarmak. Bunun için "Wingardium Leviosa" kullanmalı ve çok hızlı olmalısınız. Üç turun sonunda Pomona Sprout size notunu verecek. Eğer "Outstanding" (O) notunu alamazsanız tekrar deneyebilir ve daha hızlı olmaya çalışabilirsiniz.

POTIONS O.W.L. (İKSİR TESTİ)

İksir dersinin sınavında yapmanız gereken iksir rengi ile kazan rengini eşleştirmek. Bunun için kazanın rengiyle eşleşen iksiri "Wingardium Leviosa" büyüsü ile alarak kazanın içine bırakmalısınız. "O" notunu almak için mümkün olduğunda az hata yapmanız gerek, başaramazsanız tekrar deneyin.

CHARMS O.W.L. (MUSKA TESTİ)

Bu derste size söylenen büyülerin sırayla yapmalısınız, ama hangi büyüyü hangi eşya üzerinde yapacağınızı da bilmelisiniz. Sınav başlayınca sırayla şu büyülerin yapın: Bank Üzerinde "Wingardium Leviosa", ağaç kütüğü Üzerinde "Reducto", masadaki kırık eşya Üzerinde "Reparo", şömine düğmesi Üzerinde "Accio", sandalye Üzerinde "Depulso", tekrar şömine düğmesi Üzerinde "Accio", büyücü plakası Üzerinde "Incendio", ağaç kütüğü Üzerinde "Reducto", kırık eşya Üzerinde "Reparo" ve son olarak tekrar bank Üzerinde "Wingardium Leviosa". Eğer bu sınavdan O notu almadıysanız büyü yapmaka yavaş

DUMBLEDORE VOLDEMORT'A KARŞI

Artık oyunun sonlarına geldiniz, birkaç son dövüşten sonra oyunu bitireceksiniz. Bunların arasında en zorlu olanı Dumbledore olarak oynayıp Voldemort ile dövüşüğünüzü kılın.

Öncelikle Voldemort'tan sürekli olarak uzak durmaya çalışın ve arada bir "Protego" büyüsü ile kendinizi saldırıldıklarından koruyun. Özellikle "Expelliarmus" ve "Petroficus Totalis" büyülerini üzerinde yoğunlaşın ve Voldemort'a mümkün olduğunda zarar verin. Bunu bir süre yaptıktan sonra Voldemort havuzu doğru gidecektir.

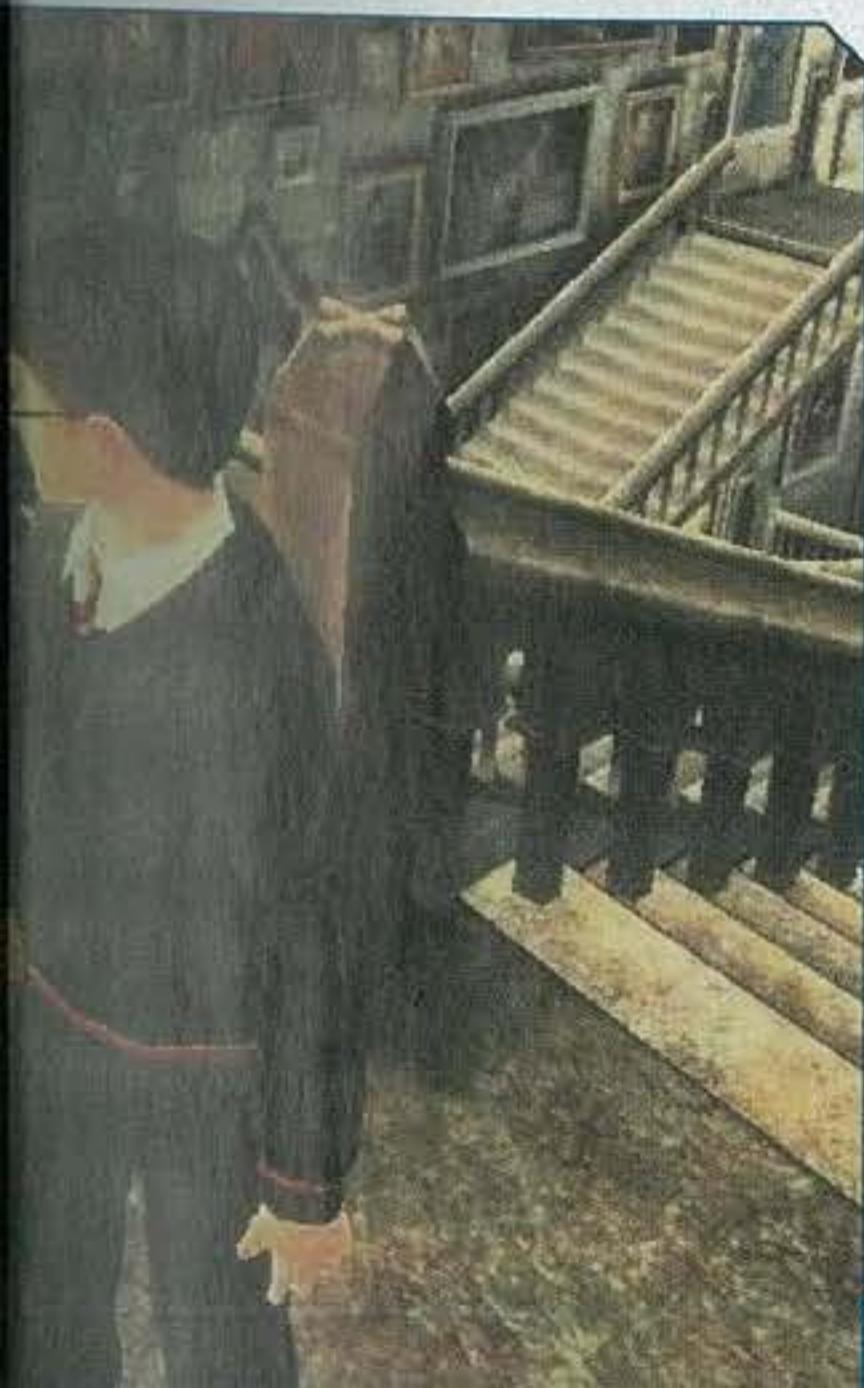
Voldemort şimdi büyü toplamaya başlayacak, bu sırada sizin büyü yapmanızın hiçbir anlamı yok. Bunun yerine onun güç toplamasını bekleyin, etrafındaki yeşil ışık azaldığında hemen "Protego" büyüsünü yapın. İyi bir zamanlama yaparsanız hem Voldemort'un büyüsünden korunacak, hem de büyüsünü ona geri yollayacak.

Voldemort'a büyüsü çarptığında iki şey olabilir: Voldemort büyüden zarar görebilir ki bunu etrafında çıkacak olan dumandan anlayabilirsiniz. Ya da Voldemort'un bir süre büyü yapmasını engelleyin ki bu süreyi mümkün olduğunda çok "Expelliarmus" büyüsü yaparak kullanmanız gereklidir.

Voldemort büyü toplamayı bıraktığında yapmanız gereken bir sonraki büyü toplama zamanına kadar ondan uzak durmak ve saldırılardan savuşturmak. Bir kez daha "Expelliarmus" ve "Petroficus Totalis" büyülerine yoğunlaşın, bir süre sonra Harry'e geçiş yapacak ve Voldemort'un işini bitireceksiniz.

HARRY VOLDEMORT'A KARŞI

Kontrol Harry'e geçtiğinde yapmanız gereken tek şey Occulemency derslerini hatırlamak (o derslerden kaytarmıyordunuz değil mi?). Voldemort'un asasını ortaya doğru çekmeye çalışıyoruz, bunun için Voldemort asasını ne yöne doğrultursa tam aksi yönde tuşlara basmanız gerekiyor. Bu işlemi bir süre devam ettirdikten sonra Voldemort'u yenmeyi başaracak ve arkanıza yaslanıp oyunun son demosunun keyfini çıkarabileceksiniz. Bu keyif çok uzun sürmeyecek, ileriki zamanlarda çıkacak 2 oyuncu sizleri bekliyor olacak. L



HİLEKAR

HOT SHOT TENNIS

Challenge modunda şu rakipleri yendiğinizde kapalı karakterleri açabilirsiniz.
Gloria, JJ, Jun, Kaito, Will, Suzuki, Momoka, Lola, Miranda, Kent, Big Chief, Carol.



PS2

BUSOU RENKIN

Papillion'ı açmak için, Story modundaki dövüşte onu yenmelisiniz.
AT Papillion'ı açmak için Papillion'ı kullanarak Papillion'ı yenmelisiniz.
Souya'yi açmak için Story modundaki dövüşte onu yenmelisiniz.
Victor 3 için Kazuki ile oynayarak tüm bölümleri (ekstra bölümler dahil) A rank'ı alınız.



PS2

SHREK THE THIRD

10.000 Altın: Gift
Shop'ta Yukarı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Sağ, Sol tuşlarına basınız.
Gizli kostüm 1: Sol, Sol, Yukarı, Sağ, Sağ, Yukarı, Sol tuşlarına basınız.
Gizli kostüm 2: Sağ, Sağ, Aşağı, Sol, Sol, Yukarı, Sağ tuşlarına basınız.



PS2

AYIN HİLESİ



PS2

(Çizgi film) Optimus Prime ile oynamak için: New Game menüsü üzerinde Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Saç, Sağ, Sağ yapın, Bonus Features'dan da Generation 1'e gidin.

Robovision Optimus Prime ile oynamak için: New Game menüsü üzerinde Aşağı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Saç, Sağ, Sağ yapın, Bonus Features'dan da Generation 1'e gidin, Robovision Optimus'u seçin.

Starscream ile oynamak için: New Game menüsü üzerinde Saç, Aşağı, Sol, Sol, Aşağı, Yukarı, Yukarı yapın, Bonus Features'dan da Generation 1'e gidin.

Jazz ile oynamak için: New Game menüsü üzerinde Sol, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol,

Yukarı, Sağ yapın, Bonus Features'dan da Generation 1'e gidin.

Megatron ile oynamak için: New Game menüsü üzerinde Sol, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Yukarı, Sağ yapın, Bonus Features'dan da Generation 1'e gidin.

Cephane doldurma yok: Campaign/Bonus/Options bölümleri üzerinde Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Sağ, Sol, Sağ, Sol, Sağ tuşlarına basınız.



Tüm görevler: Campaign/Bonus/Options bölümleri üzerinde Aşağı, Yukarı, Sol, Sağ, Saç, Yukarı, Aşağı tuşlarına basınız.

Bonus Cybertron görevleri: Campaign/Bonus/Options bölümleri üzerinde Sağ, Yukarı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sol tuşlarına basınız.

TRANSFORMERS: THE GAME

Sınırsız sağlık: Campaign/Bonus/Options bölümleri üzerinde Sol, Sol, Yukarı, Sol, Sağ, Aşağı, Saç tuşlarına basınız.

Trafik, polis ve asker yok: Campaign/Bonus/Options bölümleri üzerinde Saç, Sol, Saç, Sol, Saç, Sol tuşlarına basınız.

Ratatouille
Load Profile veya Create a New Profile yaptıktan sonra Extras kısmından Gusteau's Shop'a gelin. Buradan Secrets'i seçin ve Code <kod> kısmına dilediğinizi yazın. Daha sonra bunu seçerek aktifleştirin.
Code 01: Very Easy zorluk seviyesi. **Kod:** Pieceocake
Code 02: Düşman zarar veremez. **Kod:** Myhero veya Asobo
Code 04: Belirlenemeyen düşmanlara hareket eder. Kod: Spyagent
Code 05: Ziplarken gaz çıkışma. **Kod:** Ilikeonions
Code 07: Multiplayer mod. **Kod:** Slumberparty
Code 08: Tüm konseptler. **Kod:** Gasteauart
Code 09: Tüm dört championship modu. Kod: Gasteauchip
Code 10: Tüm single ve multiplayer mini oyunları. **Kod:** Mattelme
Code 11: Tüm videolar. **Kod:** Gasteauvid
Code 16: Gasteau's Shop'taki tüm item'lar. **Kod:** Gasteaucombo.
Code 19: 50.000 Gusteau puanı. **Kod:** Gasteauomni



PS2

CALL FOR HEROES: POMPOLIC WARS

Oyun esnasında konsol tuşuna basın ve aşağıdaki kodları girin.

God mod: god

Düşmanlar göremez: notarget

Tüm düşmanlar ölürlük: killall

Bölüm geçilir: gametasksdone

? eşyasını ver: "GIVE ?" soru işaretine şunları yazabilirsiniz.
Armor için: armor
Kalkan için: shield
Balta için: weapon_handaxe
Skull of Annihilation için: weapon_soa
Warhammer için: weapon_warhammer
Warsword için: weapon_warsword
Trimace için: Trimace
Oklar için: ammo_arrows
Icon of Regeneration için: item_iconofregeneration





PC

DRIVER: PARALLEL LINES

Settings'ten Cheats kısmına girin ve aşağıdaki hileleri yazın.

Sınırsız cephe: Patlayan araçlar:

GUNBELT ROLLBAR

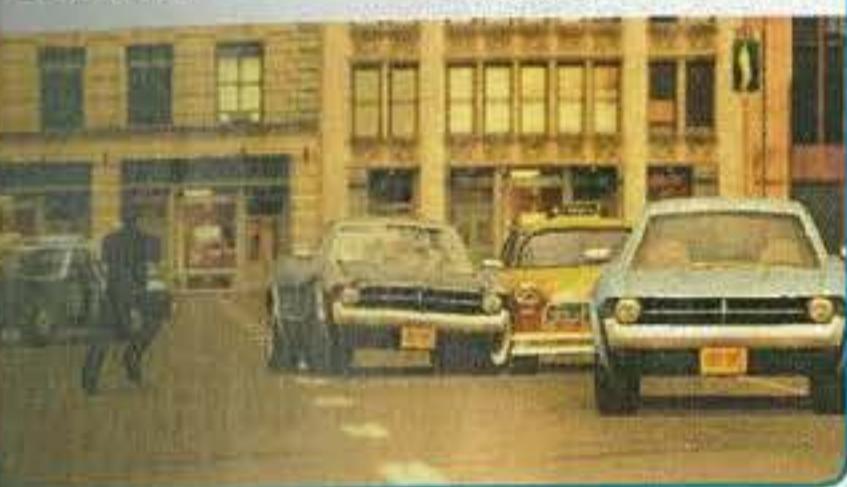
God mod: IRONMAN Sınırsız garaj: TOOLEDUP

Güçsüz polisler: Tüm araçlar açılır:

KEYSTONE CARSHOW

Sınırsız Nitro: Tüm silahlar açılır:

ZOOMZOOM GUNRANGE



PS3

THE DARKNESS

Aşağıdaki numaraları herhangi bir telefondan çevirebilirsiniz.

2K Sports Darkling açılır: 4263

Golfer Darkling açılır: 5663

Keeper of Secrets'i açmak için şu numaraları girmeniz gerekmektedir.

555-6118	555-9723	555-1847
555-5289	555-6667	555-6205
555-4569	555-7658	555-9985
555-9985	555-1233	555-1037
555-3947	555-1206	555-9562
555-9528	555-7934	555-3285
555-7892		

Gizli "tam sürüm" film: Oyunu yaklaşık üç saat oynadıktan sonra Cold Storage kısmını geçtikten sonra bir çok kapının olduğu yere geleceksiniz. Ortadaki kapıda kulaklıklı TV izleyen birini göreceksiniz. Onu etkisiz hale getirdiğinizde TV artık sizin. Biraz sabır olursanız 1955 yapımı The Man with The Golden Arm (Frank Sinatra oynuyor) filmi çıkacaktır. Tüm filmi izleyebilirsiniz.



PS3

THE GODFATHER

Oyunu dondurun ve hileleri girin (her 5 dakikada bir)

5.000\$: Kare, Üçgen, Kare, Kare, Üçgen, L3.

Ful cephe: Üçgen, Sol, Üçgen, Sağ, Kare, R3.

Ful sağlık: Sol, Kare, Sağ, Üçgen, Sağ, L3.



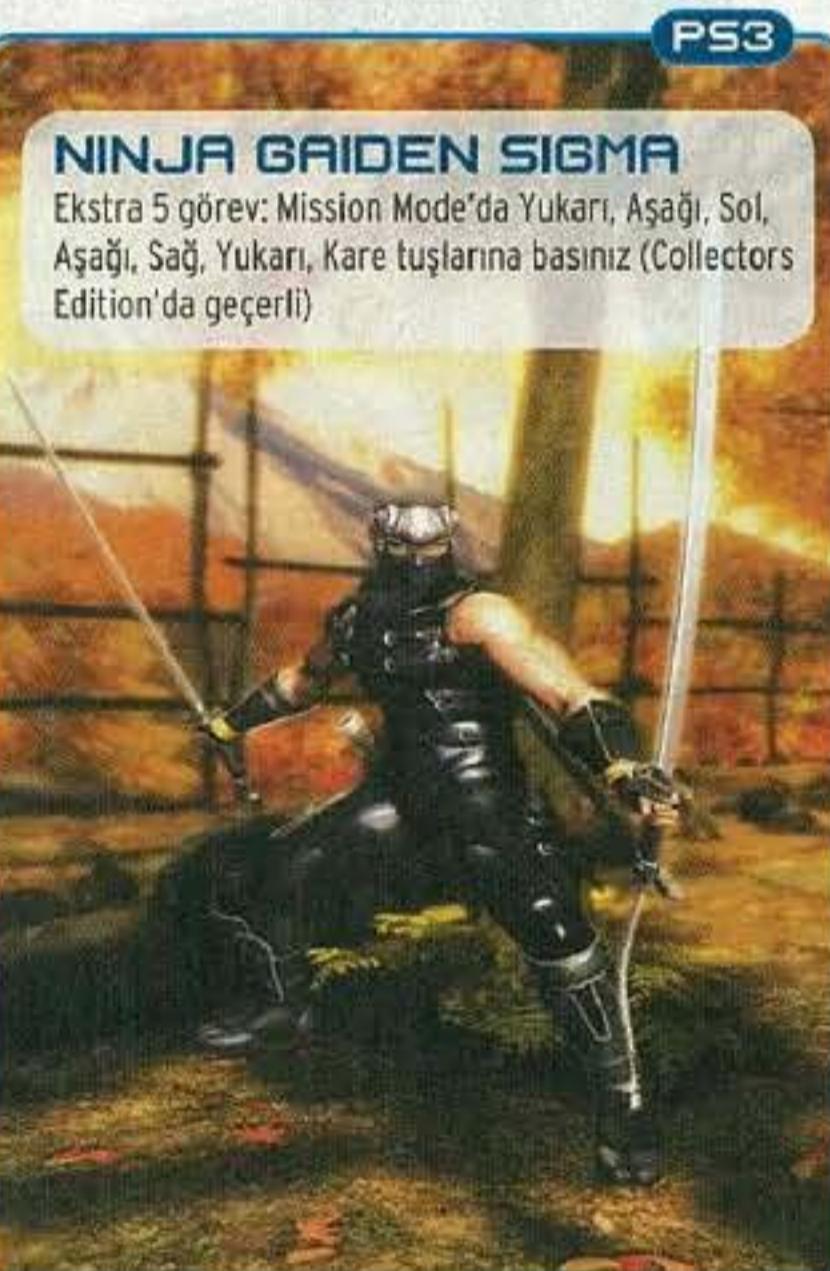
PS3

DEF JAM: ICON

Ana menüde, Press Start yazan kısmında tuşları girebilirsiniz.

Fay Joe: Aşağı, Daire, X, Sağ.

Yung Joc: Aşağı, O, X, Sağ.

**TRANSFORMERS DECEPTICONS**

Tam sağlık: Free Play'de oynarken Start'a basın, Vehicle Form'a girin ve Confirm edin. B'ye basarak geri dönmeniz yeterli olacaktır.

DS PSP

RUSH

Oyun esnasında tuşlara doğru sırayla basınız.

Sınırsız Nitro: Yukarı, Aşağı, sol, Sağ, Kare, Yukarı, Aşağı, Daire, Yukarı.

Tüm trafik tam gaz devam eder: Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Kare, Sağ, Daire, Sol.

PSP

STAR TREK TACTICAL ASSAULT

5 upgrade puanı: Crew ekranında Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, select, Start, Select tuşlarına basın.

Skirmish ve Multiplayer bölümleri için tüm gemiler: Skirmish ekranında Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Select, Start, Kare.

Klingen görevini açmak için: Ana menüde Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Select, Start, Üçgen tuşlarına basın.

Görev seçmek için: Ana menüde Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ, Select, Start, Start tuşlarına basın.

PSP

SURF'S UP

Extras kısmından Cheat'e girin ve kodları yazarak hileleri aktifleştirin.

Arnold ile oynamak: TINYBUTSTRONG

Geek ile oynamak: SLOWANDSTEADY

Tank Evas ile oynamak: IMTHEBEST

Tatsuhi Kobayashi ile oynamak: KOBAYASHI

Zeke Topanga ile oynamak: THE LEGEND

Tüm karakterleri ayarlayabilmek: TOPFASHION

Monsoon board için: MOONSOON



360

GRAW 2

Quick Missions'da FAMAS kullanmak: Yeni bir oyuna başlarken profil adı olarak GRAW2QUICKFAMAS yazmalısınız.

360

FARCRY INSTINCTS PREDATOR

Cheats kısmına,

Sınırsız Feral atak:

Bloodlust

Sınırsız cephe:

UnleashHell

Enerjiyi yeniler:

ImJackCarver

Tüm haritalar:

GiveMeTheMaps

THE SIMS 2: PETS

10,000 Simoleons için: Evdeyken B'ye basılı tutarken Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ tuşlarına basın. Sonra elinizi B'den çekin. Cheat Gnome ekranın köşesinde belirecektir.

Wii

F-ZERO X

Tüm pistler, araçlar ve zorluk seviyeleri için: Ana ekranда klasik kontrolleri kullanarak, Start'a basın ve Mode Select ekranına gelin. D-pad üzerinden Sol, Sağ, Yukarı ve R kontrolleri üzerinde de X, Y, ZR ve Start (+) tuşlarına basın.

BİZE ULAŞMAK İÇİN: VOLCAN@LEVEL.COM.TR

Süper bir hile veya ipucu mu buldunuz? Veya bir oyunun hilesinin yayılanmasını mı istiyorsunuz? Hemen bize bir mail çakın...

→ Ağustos 2007

»96

Ekonomin Oyuncu Bilgisayarı

PAHALI DONANIMLARA SON! UCUZ DONANIMLA DA OYUN OYNANIR.
HANGISİ İYİDİR, HANGİSİ GÜZELDİR, HEPSİ ÖZEL TESTİMİZDE



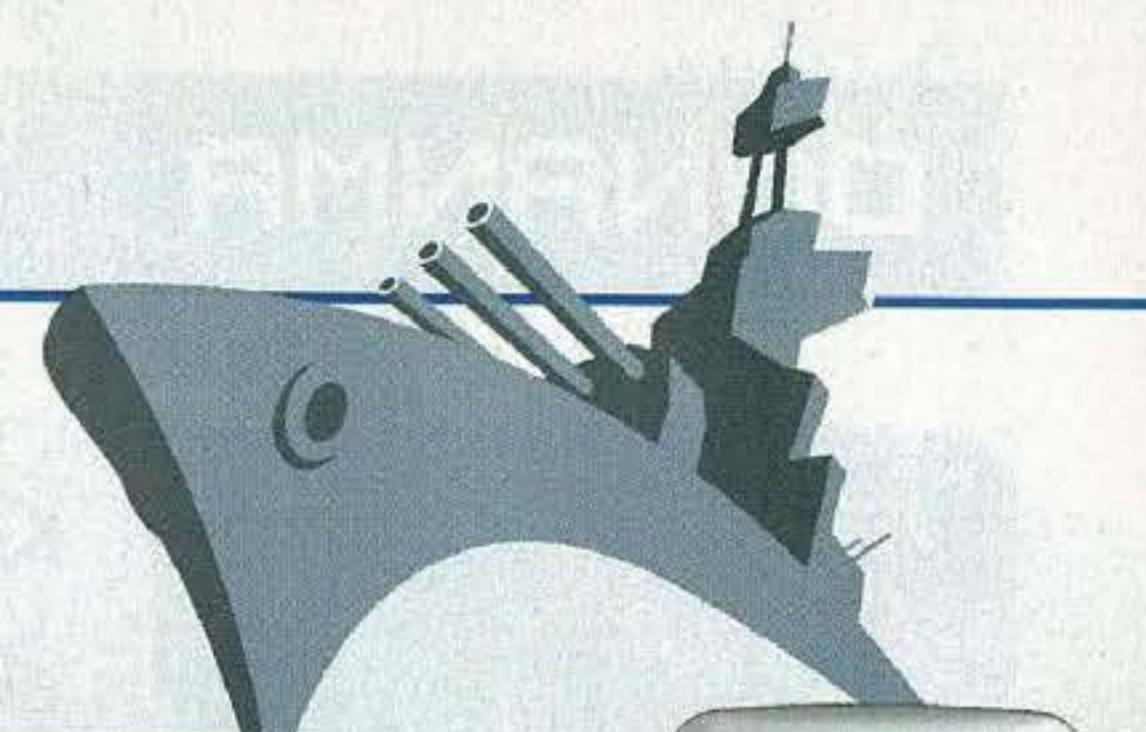
ve ayrıca...

»95

Logitech MX Air
Arkadaşlar Logitech bir fare yapmış uçuyor
meret inanmazsınız?!?

»101

Donanım Pazarı
Düşüyor fiyatlar düşüyor... Koş vatandaş,
yetişen alıyor... Hurraaa



»98

BenQ P51

Bir telefon her şeyi yapabilir mi? Bu yapıyor vallahi... Dolma sar de sarıyor, mantı aç de açıyor...



»95

BenQ FP94VW

Bu ne biçim monitör ne dolma sarıyor ne mantı açıyor! Ama oyunları çok güzel gösteriyor ama...



»98

Asus EN8600 GTS Silent

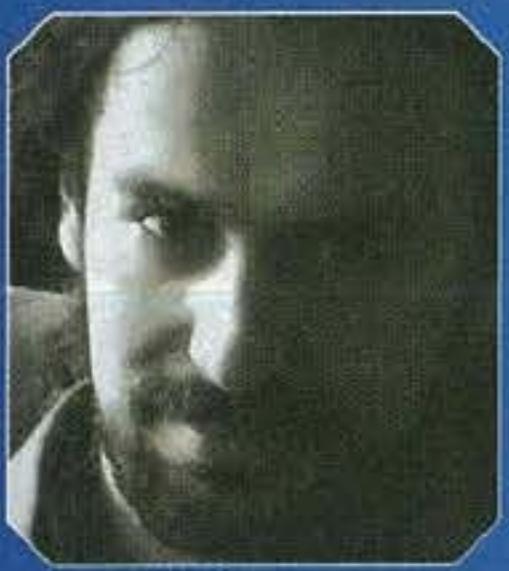
Sessiz sessiz oyun oynayabilir misiniz? Tamam, siz bağırıp çağırın isterseniz ama ekran kartınız sussun.



»100

Teknik Servis

Kapudane paşa Rusya seferinden bildiriyor. Bir Osmanlı Sibirya'nın kurtlarını nasıl dize getirdi!



Tuğbek ÖLEK
tugbek@level.com.tr

VISTA'YI SEVMEK

Kendimi bildim bileli Microsoft'un her yeni bir işletim sisteminden nefret edilir. Şu aralar Vista'nın başına gelen de bu. Gerçi bunu kime söylesem "Hayır, XP çıktıında bu kadar tepki almamıştı!" diyor. Ama ben oyuncuların uzun süre XP'ye diren ip gelmiş geçmiş en kötü Windows sürümü Windows ME'de ısrar ettiklerini çok iyi hatırlıyorum.

Bugüne dek Microsoft'la ilgili haberlerinde alaycı davranan, tekeli yaklaşımalarını eleştiren biri olarak Vista'yı sevmem garip karşılanıyor. Üstelik Vista kullanmıyorum bile. Ama bunun sebebi 64-bit sürücülerini beğenmem. Donanım üreticileri 64-bit sürücüler adam ettikleri gün geleceğim Vista'ya.

Vista'yı beğenmemin sebebi söz dinliyor olması. Windows XP'nin çalışan programlara söz geçirememesi sınırim bozuyor. Cevap vermeyen bir programı kapatmak bir işkence XP'de. Ama Vista kullandığında sisteme çok daha fazla hâkim olduğumu, kontrolün bende olduğunu hissediyorum.

Derdim herkesin Vista'ya geçmesi falan da değil. XP halen kullanıcıların büyük kısmı için yeterli ve işletim sisteminizden memnunsanız, daha iyi olsa bile yeni bir işletim sistemine neden para veresiniz ki? Ama süre giden Anti-Vista propagandaları da canımı sıkmaya başladı artık. Bugüne çıkan her Windows gibi Vista da. Bugün ne kadar kötülersek kötüleyelim, iki seneye kalmadan hepimiz Vista'ya geçmiş olacağız.

Kingston ve OCZ'den DDR3 RAM'ler

Intel'in yeni P35 yonga seti ile DDR3 dönemi de başlamış oldu. Henüz çok yeni olduklarıdan hem CAS süreleri hem de fiyatları çok yüksek DDR3'lerin. Bu yüzden yakın zamanda yaygınlaşmalarını beklemiyoruz. Ama yine de piyasaya girmeleri belleklerde yeni bir dönemi işaret ediyor.

Ülkemizde satılmaya başlayan ilk DDR3 modülleri Kingston HyperX'ler. 1375MHz hızında çalışan ve (7-7-7-20) hızına sahip HyperX'lerin 1GB'lık kitleri 240\$ civarına satılıyor. Ülkemiz piyasasına yeni giren OCZ'nin DDR3'leri ise piyasaya bu ay içinde giriyor. Ama diğer yandan OCZ dünyanın ilk 1800MHz'lik DDR3 RAM'lerini duyurdu. Son iki yıldır RAM hızlarında yaşanan yükseliş tam anlamıyla baş döndürüyor.



EDITÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ



Samsung SyncMaster 931C



BenQ S4i



BenQ FP241VW



Plantronics Pulsar 590A



Asus EN8800 GTS



BeQuiet! Dark Power Pro 850W

Level Test Sistemi

Donanım bölümünde incelediğimiz ürünlerin hepsini, performans canavarı test sistemimizde deniyoruz. Lütfen değerlendirmelerimizi böyle bir sisteme göre yaptığımızı dikkate alın.

- Intel Core 2 Extreme X6800
- Asus Striker Anakart
- Asus EN8800 GTX ekran kartı
- Kingston HyperX 1066MHz 4GB DDR2-RAM
- Samsung 2x80GB Sabit Disk
- BeQuiet! Dark Power Pro 850W Güç Kaynağı
- Zalman CNP S9500+
- Logitech G15 Klavye
- Samsung SyncMaster 960BF



Hem yerde, hem de havada çalışan ilk fare

Logitech fareler âleminde devrim üstüne devrim yapmaya devam ediyor. Yeni üretikleri MX Air, herhangi bir yüzeye ihtiyaç duymadan çalışabilen ilk fare. Evet, yanlış duymadınız, bu fareyi havada istediğiniz doğrultu ve açıda tutarak imaci kontrol edebiliyorsunuz. Bu şeytan işi buluşun altında üç ayrı teknoloji ve hareketlerinizi algılayan mikro elektromekanik'ler var. O ne derseniz biz de bilmiyoruz ama küçükken oynadığımız Mini Mekaniklerden küçük olduklarından şüpheleniyoruz. Ayrıca MX Air denen bu şeytanı buluş belli el hareketleriyle medya oynatıcınızı kontrol edebiliyor. Mesela fareyi sola sallayıp ses kismak ve kendi ekseninde çevirip şarkı değiştirmek gibi marifetleri var. Bu kesin şeytan işi!



[INCELEME]

BenQ FP94VW

KARANLIĞIN CAZİBESİNDEN DOĞAN PARLAK IŞIKLAR

OYUNCULARA YÖNELİK DONANIM

ÜRETMEK bu senenin modalarından. Bütün firmalar oyuncular için bir şeyler üretme derdinde. Ama bu konuda en büyük yarış monitörler konusunda yaşanıyor. Firmalar oyunculara LCD monitör satabileceklerini anladıklarından beri birbiri üzerine enteresan modeller çıkarmayı başlıyor. Bu yarışta şu ana kadar Asus, BenQ ve Samsung önde gidiyor.

Oyuncu monitörü kavramını ilk kullanan firmalardan olan BenQ bu konuda en yirtıcı olan firmalardan. Geçtiğimiz aylarda 24"lik, hem PC hem PS3 ile kullanılabilen FP241VW

ile resmen aklimızı almışlardı. Bu model yüksek fiyatına rağmen hala oyuncuların rüyası olmayı sürdürüyor. Bu ay da onun küçük kardeşini deneme şansı bulduk.

BenQ FP94VW, 19" büyülüüğünde geniş ekran bir monitör. Tamamen oyunculara yönelik geliştirilmiş ve ilk bakışta insana "benimle oyun oynayın!" diye seslendiğini hissedebiliyorsunuz. Önceki BenQ monitörler de sade ve şıktı ancak, Samsung ve Asus birbirinden sık modelleri piyasaya sürdükçe gözümüze sıkıcı gözükmemeye başlamışlardı. FP94VW'de tasarım baştan aşağı değişmiş. Bu yeni tasarımın eskilere göre çok daha iyi olduğu aşikâr. Ayrıca monitörün ayar tuşları ön yüzeye ve büyük büyük yerleştirilmiş. Böylece bir oyun seansının ortasında hızla erişip istediğiniz ayarı hemen yapabiliyorsunuz. Zamanında bu düğmeler çırkin gözüküğü için monitörün kenarına, köşesine saklanmaya başlamıştı. Hatta Samsung düğmeleri toptan iptal etmişti. Ancak BenQ düğmeleri dokunmatik yapıp, zigzaglı hoş bir tasarım ögesi olarak kullanmış. Bu küçük detay sayesinde düğmeler hem kullanışlı hale gelmiş hem de ürünün genel görünüşüne katkısı olmuş. Diğer bir hoş ayrıntı da monitörün sol üst köşesine kulaklı takabileceğiniz el şeklinde bir çıkıştı eklenmiş olması.

BenQ FP94VW'nin güzelliğinden çok bahsettim ama teknik özellikleri de hiç aşağı

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Üretim: BenQ www.benq.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr,
Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyatı: 299 USD +KDV

kalır değil. Erişim süresi 2ms, parlaklık 300 cd/m² ve kontrast oranı 800:1. Bunlar en üst seviye, en kaliteli oyuncu monitörlerde standart hale gelen özellikler. Zaten FP94VW'yi oyunlarda denediğinizde görüntü kalitesinin standart monitörlere göre fark etmemeniz mümkün değil. BenQ FP94VW'de de hiçbir özellik atlanmamış ve hatta fazladan HDMI girişi de eklenmiştir. Böylece Xbox 360 Elite ve PS3 de bağlanabiliyor bu monitöre. Ancak çözünürlüğü 1440 x 900 olduğundan tam çözünürlükte oyun oynamanız mümkün değil. Ama zaten 19" oyun konsolu için küçük bir ekran olduğundan 720p kalitesinden fazlasına ihtiyaç duymayacaksınız.

Kısacası BenQ FP94VW oyunculara özel üretilmiş dört dörtlük bir monitör. Bu monitörü tercih ettiğinizde oyunlarınızdan fazladan keyif alacaksınız. Ancak onun sorunu başta da dediğim gibi bu alanda çok ciddi bir rekabet olması. Piyasada Asus P191, Samsung 961BF, 226BW ve 931C gibi modeller varken hangisini alacağınızı karar vermek gerçekten zor. Ama BenQ FP94VW'nin ilk tercihlerden biri olacağına şüphe yok.

1 2 3 4 5

PERFORMANS

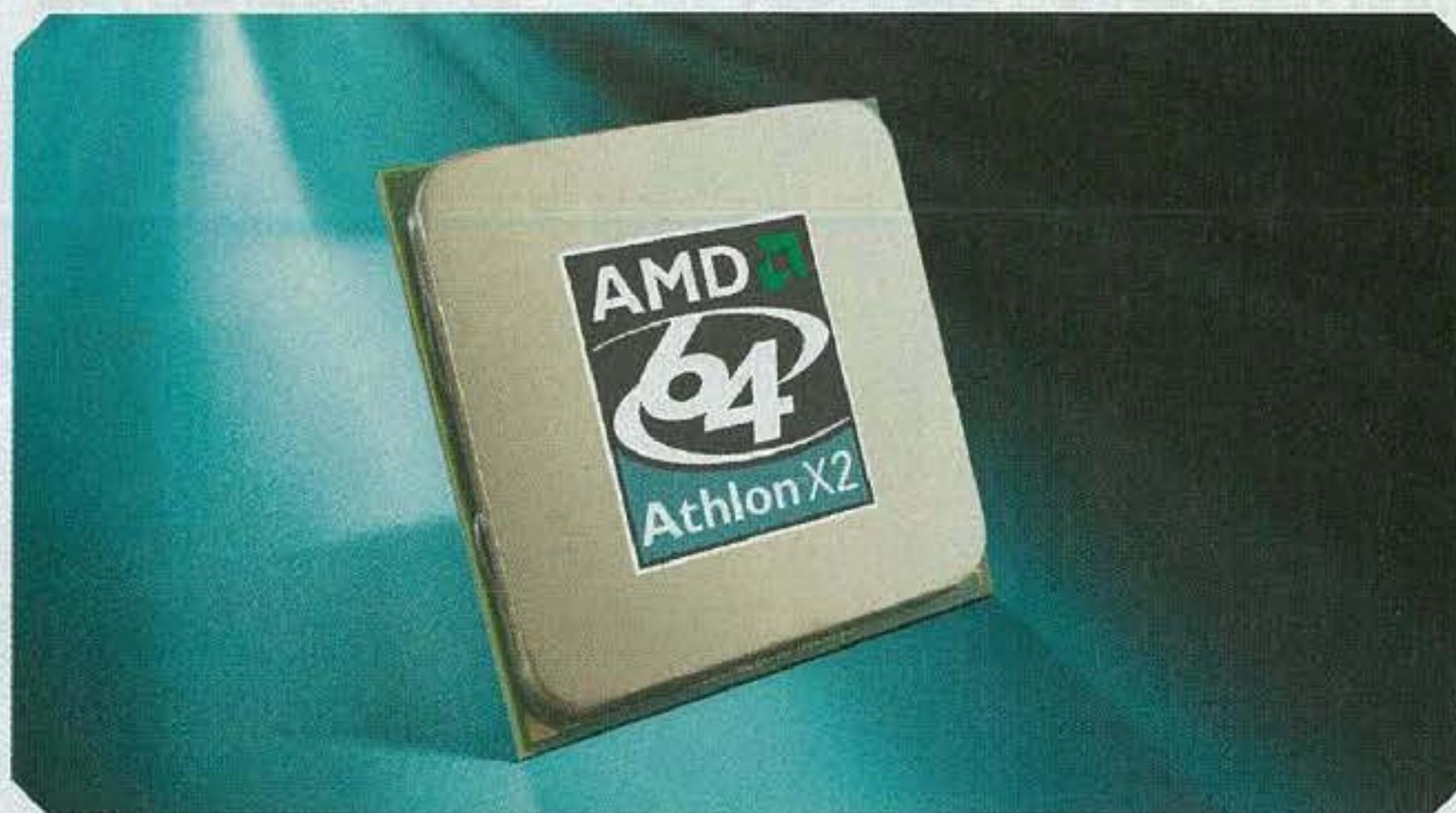
FİYAT

ARTILAR 2 ms tepki süresi, şık tasarım,

HDMI

EKSİLER Yok





Ekonominik Oyuncu Bilgisayarı

OYUN OYNAMAK İÇİN TONLA PARA HARCAMAK ŞART DEĞİL

DONANMA'DA DAHA ÇOK EN ÜST SEVİYE, el yakan donanımları incelediğimiz farkındayız. Bu biraz da firmaların testlere hep en iyi ürünleriyle katılma arzusundan kaynaklanıyor. Ama bu ay bütçesine dikkat etmek zorunda olan oyuncular (yani çögümüz) için özel bir test hazırladık. Amacımız hesaplı bir oyuncu PC'si yapmak.

Bu testimiz aslında iki parçadan oluşuyor. Birincisi doğru bir işlemci ve anakart seçimi yapmak, ikincisi hesaplı ise doğru ekran kartını seçmek. Amacımız biraz da Donanım Pazarında yer alan Ekonomik ve İdeal sistemler arasında bir şeyle yakalayabilmek. Çünkü ekonomik sistemimiz en ucuz, ideal sistemimiz ise bütün oyunları sorunsuz oynatabilecek bilgisayarları hedef alıyor.

TOPLAM MALİYET NE DEMEK?

Ekonomik bir bilgisayar deyince iş sadece fiyat performans oranı yüksek parçalar almaktır bitmiyor. Bilgisayarınızın harcadığı elektrik de ay be ay kesemizden yediği için ekonomik bir bilgisayar aynı zamanda az elektrik tüketmeli. Bu yüzden parçaların güç tüketimlerini de dikkate alacağız.

Toplam maliyet ayrıca işlemci secerken anakart maliyetlerini de dikkate almak anlamına geliyor. Çünkü Intel ve AMD çipsetli anakartlar arasında ciddi bir fiyat farkı var. Ayrıca maliyetlerin gerçek piyasa şartlarını gösterebilmesi için firmaların açıkladığı fiyatları değil, web sitelerinden aldığımız gerçek fiyatları kullanacağız.

INTEL Mİ, AMD Mİ?

Bir sene önce Core 2 Duo serisi işlemcileri piyasaya sürdüğünden beri işlemcilerdeki performans yarışı Intel'in lehine devam ediyor. Bu yüzden yüksek performanslı sistem arayanlar için Intel ilk tercih olarak görünüyor. Ancak AMD üst seviyede kaybettiği pazar

payını aşağıdan yakalamak için şu aralar oldukça rekabetçi bir politika izliyor. Bu da AMD'yi alt ve orta seviyede cazip kılıyor.

Intel ve AMD platformlarından hangisinin daha ekonomik olduğunu görebilmek için birbirine yakın performansta iki işlemciyi Intel Core 2 Duo E6420 ve AMD Athlon 64 X2 5600+'ı karşılaştırdık. Bu iki işlemciye, anakart olarak da özellikler açısından birbirine çok benzeyen iki model Asus P5B-VM ve Asus M2A-VM'i seçtik. Öncelikle Radeon HD 2600 Pro kullanarak bu sistemlerin nasıl bir performans verdiği bakalım.

3DMark06

İşlemci	3DMark Puanı
Core 2 Duo E6420 (1280x1024)	3151
Athlon 64 X2 5600+ (1280x1024)	3157
Core 2 Duo E6420 (1024x768)	3908
Athlon 64 X2 5600+ (1024x768)	3925

* Test belirtilen çözünürlüklerde 4x AA ile yapılmış Anti-Aliasing uygulanmamıştır

Quake 4

İşlemci	3DMark Puanı
Athlon 64 X2 5600+ (4x AA)	52.4
Core 2 Duo E6420 (4x AA)	53.5
Athlon 64 X2 5600+ (AA yok)	90.4
Core 2 Duo E6420 (AA yok)	93.7

* Test 1280x1024 çözünürlüklerde 4x AA ile yapılmış Anti-Aliasing uygulanmamıştır

GÜC TÜKETİMİ VE MALİYET

Test sonuçlarından görebileceğiniz gibi iki işlemcinin performansı da hemen hemen birbirine eşit. 3DMark06'da 5600+ az farkla hızlı çıkarken, Quake 4'te benzer bir performans artışı E6420'de görülüyor. İşin güzel yanı her iki işlemcinin de 100\$ altında bir ekran kartı kullanmamıza rağmen oldukça iyi sonuçlar vermiş olması. Quake 4'de 1280x1024 çözünürlükte, üstelik 4x AA

kullanarak 52 fps gibi idealin üzerinde bir performans almak sevindirici. Bu değer bu sistemlerle şu an piyasada bulunan bütün oyunları oynayabileceğimizi gösteriyor. Ayarları kısaltarak önumüzdeki dönemde birçok oyunlar da rahatça oynanabilir. Şimdi bu birbirine yakın performanstanı iki sistemin bize maliyeti ne ona bakalım. Öncelikle güç tüketimleri...

Güç Tüketimi Karşılaştırması

İşlemci	Güç Tüketimi
Core 2 Duo E6420 (Boşta)	86.5
Athlon 64 X2 5600+ (Boşta)	90
Core 2 Duo E6420 (Oyun)	131
Athlon 64 X2 5600+ (Oyun)	148

* Değerler Watt cinsindendir ve sadece işlemcinin değil tüm sistemin güç tüketimini gösterir. Nişşık değerler daha iyidir.

Güç tüketimi konusunda iki sisteme de hakkını vermek gerekiyor. Unutmayın ki buradaki değerlere bellek, DVD-ROM ve sabit disk de dahil. Buna rağmen maksimum güç tüketimimiz E6420'de 131 Watt, 5600+'da ise 148 Watt. Yani bu konfigürasyondaki bilgisayarları 200 Watt'lık bir güç kaynağı ile çalıştırıkmak mümkün (işi garantiye alıp 240 Watt seçmek daha doğru elbette). Bu da bilgisayar kasasına ödeyeceğiniz parayı düşürüyor. Intel ve AMD arasındaki %10'luk fark çok da yüksek değil. Sonuçta günde 8 saat bilgisayar kullanan ve bunun 4 saatinde oyun oynayan biri Intel tercih ederse ayda 2.5 KW elektrik tasarrufu yapacaktır. Bunun bir yılda yaratacağı tasarruf 5 YTL'nin altında. Ancak bu sistemin Donanım Pazarının süper sistemine göre elektrik tasarrufu yıllık 100 YTL'nin üzerinde. İki sistemin de elektrik kullanımı konusunda çok cırmı olduğunu gördüğümüze göre gelelim bize kaç mal olduklarına.

Platform Maliyeti

Intel Bileşenleri	Fiyat (\$)	AMD Bileşenleri	Fiyat (\$)
Core 2 Duo E6420	219.33	Athlon 64 X2 5600+	186.75
Asus P5B-VM	124.66	Asus M2A-VM	76.48
Toplam	343.99	Toplam	263.23

* Belirtilen fiyatlar Exa, Hepsı Burada, Navi, Vatan ve Weblebi online mağazalarının gerçek fiyatlarının ortalamasıdır. KDV dahil değildir.

Platform maliyetlerine bakınca AMD'nin 80\$ kadar daha hesaplı olduğunu görüyoruz. Bu farkın 30\$'ı işlemciden, 50\$'ı anakarttan geliyor. Bu da işlemci secerken anakart fiyatlarını da aklimızda tutmamız gerekiyor. Intel'in 22 Temmuz tarihinde yaptığı indirimlerin bu fiyatları tam olarak etkilemediğini unutmayın. Bizim tahminimiz Ağustos ayı içinde E6420'nın bir daha ucuzlayarak 5600+'a yakın bir fiyatla geleceği. Ancak anakart fiyatlarındaki fark yüzünden, AMD toplam maliyette daha ucuz olmaya devam edecek.

HESAPLI EKRAN KARTLARI

İlk testimize göre hesaplı bir işlemci arıysorsa

İşlemciler

Piyasada bulunan 40 işlemcinin özelliklerini ve performans değerlerini her ay bu tablodan takip edebilirsiniz. Buradaki performans değerlendirmesi Doom III ve 3DMark05 testi ile belirlenmiştir. Performans değeri her bir işlemcinin en hızlıya göre yüzde kaç performans verdiği gösterir.

İŞLEMCI MODELİ	ÇEKİRDEK KODU	SOKET	ÇEKİRDEK SAYISI	İŞLEMCI HIZI (MHZ)	PERFORMANS
1 Intel Core 2 Extreme QX6800	KE	775	4	2933	100.0
2 Intel Core 2 Extreme QX6700	KE	775	4	2666	94.4
3 Intel Core 2 Duo E6850	CO	775	2	3000	92.0
4 Intel Core 2 Extreme X6800	CO	775	2	2933	89.8
5 Intel Core 2 Quad Q6600	KE	775	4	2400	89.2
6 Intel Core 2 Duo E6750	CO	775	2	2666	85.9
7 Intel Core 2 Duo E6700	CO	775	2	2666	84.8
8 Intel Core 2 Duo E6600	CO	775	2	2400	80.3
9 AMD Athlon 64 X2 6000+	WI	AM2	2	3000	80.0
10 Intel Core 2 Duo E6550	CO	775	2	2333	79.4
11 Intel Core 2 Duo E6540	CO	775	2	2333	79.4
12 AMD Athlon 64 X2 5600+	WI	AM2	2	2800	77.0
13 AMD Athlon 64 X2 5400+	WI	AM2	2	2800	75.3
14 Intel Core 2 Duo E6420	CO	775	2	2133	74.9
15 AMD Athlon 64 X2 5200+	WI	AM2	2	2600	73.7
16 AMD Athlon 64 X2 5000+	WI	AM2	2	2600	71.4
17 Intel Core 2 Duo E4400	AL	775	2	2000	70.5
18 AMD Athlon 64 X2 4800+	BR	AM2	2	2500	69.7
19 Intel Core 2 Duo E6320	CO	775	2	1866	68.7
20 AMD Athlon 64 X2 EE 4600+	WI	AM2	2	2400	67.7
21 Intel Core 2 Duo E4300	AL	775	2	1800	66.7
22 Intel Pentium E2160	CO-L	775	2	1800	65.3
23 Intel Pentium D 940	PR	775	2	3200	64.3
24 AMD Athlon 64 X2 4400+	BR	AM2	2	2300	64.3
25 AMD Athlon 64 X2 EE 4200+	WI	AM2	2	2200	63.3
26 Intel Pentium 4 661	PE	775	1	3600	61.4
27 Athlon X2 BE-2350	BR	AM2	2	2100	61.0
28 Intel Pentium D 930	PR	775	2	3000	60.7
29 AMD Athlon 64 X2 EE 3800+	WI	AM2	2	2000	60.2
30 AMD Athlon 64 3800+	OR	AM2	1	2400	59.9
31 Intel Pentium E2140	CO-L	775	2	1600	59.1
32 AMD Athlon 64 X2 EE 3600+	WI	AM2	2	2000	58.2
33 Athlon X2 BE-2300	BR	AM2	2	1900	56.6
34 Intel Pentium 4 640	PE	775	1	3200	56.2
35 Intel Pentium 4 541	PE	775	1	3200	56.1
36 Intel Pentium D 820	SM	775	2	2800	55.5
37 AMD Athlon 64 3500+	OR	AM2	1	2200	54.9
38 Intel Pentium D 805	SM	775	2	2666	51.9
39 AMD Athlon 64 3200+	OR	AM2	1	2000	51.8
40 AMD Athlon 64 3000+	OR	AM2	1	1800	45.8

- Kod isim kısaltmaları:
AL / Allendale, BR / Brisbane, CO / Conroe, KE / Kentsfield, OR / Orleans, PE / Prescott, PR / Presler, WI / Windsor

- Veriler CHIP testlerinden alınmıştır.



tercihimizi AMD'den yana yapmalıyız. Şimdi buna bir de hesaplı ekran kartı bulalıım. Neyseki ekran kartlarında işimiz daha kolay. Gelin bütün bilgilere bir arada bakalım.

GPU Performans Karşılaştırması

	GeForce 8600 GTS	Radeon HD 2600 XT	GeForce 8600 GT	GeForce 8500 GT	Radeon HD 2400 XT
Oblivion, 1280 x 960, HDR, high (fps)	28,6	23,8	25,4	9,5	11,7
Company of Heroes, DX9, 1280 x 1024, 4x AA, 8x AF (fps)	23,7	41,0	21,3	11,9	20,6
Company of Heroes, DX10, 1280 x 1024, 4x AA, 8x AF (fps)	4,5	9,5	4,3	2,8	3,6
Call of Juarez, DX10, 1280 x 1024, (fps)	6,3	12,0	5,8	3,7	4,1
Lost Planet, DX10, 1280 x 960 (fps)	20	21	18	10	9
3DMark06 V1.1 default	5416	4882	4258	2198	2232
SM2.0 Score	2305	1673	1737	847	742
HDR/SM3.0 Score	1967	2121	1510	737	867
Güç tüketimi (Watt)	174,0	177,3	165,9	146,1	144,6
Fiyat (USD)	266	179	136	86	79

* Belirtilen fiyatlar Exa, Hepsiburada, Mavi, Vatan ve Webbedi online mağazalarının gerçek fiyatlarının ortalamasıdır. KDV dahil değildir. * Performans değerleri CHIP testlerinden alınmıştır.

Bu değerlere bakınca AMD/ATI'in yeni ekran kartı serisinin yıldız gibi parladığı söylesek yanlış olmaz. Belki üst seviyede GeForce 8800'lerin çok altında kalmıyor Radeon HD'ler ama orta ve alt seviyede fiyat/performans oranları çok güclü. Özellikle Radeon HD 2600 XT'nin kendisinden 90\$ daha pahalı GeForce 8600 GTS'i pek çok teste geçmiş olması çarpıcı. Daha da enteresanı DX 10 testlerinde Radeon HD 2600 XT rakibini ikiye katlıyor.

Zaten test skorları teknoloji yükseldikçe Radeon HD'lerin performans konusunda töne geçtiğini gösteriyor. Sadece DX 10 testleri değil, 3DMark06'nın HDR/SM3.0 skorlarına bakarsanız aradaki farkı çok net görebilirsiniz.

Buna karşılık SM 2.0 skorlarında GeForce'lar bariz bir üstünlük sağlıyor. Ancak bizim için eski teknolojiler değil yeni olanları önemli. Bu skorların can sıkıcı yanı ise Radeon'lar DX 10 testlerinde hızlı olsalar da onların da oynanabilir kare oranları yakalayamaması. Umarım DX 10'da bu kartların toptan sürülmüşenin sebebi bu testlerin çok da iyi oturmamış, en

baştan DX 10 için tasarılanmamış oyunlar olmasıdır. Yoksa DX 10 oyunlar yağmaya başladığı zaman bu kartları aldığımıza pişman olabiliriz.

Ekran kartlarının skor değerlerini toplarsak alt ve orta seviyede Radeon HD serisi tek tercih gibi gözükmektedir. Benim tavsiyem ekonomik bir sistemde toplasınız 180\$ seviyesine çıkıp Radeon HD 2600 XT almanız. Eğer paranız buna yetmezse 100\$'ın hemen altına Radeon HD 2600 Pro bulabilirsiniz. Ama rakibi GeForce 8500 GT'den çok daha güçlü olsa da Radeon HD 2400 XT'yi tavsiye etmem mümkün değil. Baksanızı hiçbir oyun testinde ortalama 24 fps'yi bile tutturamıyor.

LEVEL'IN SEÇİMİ

Bu testteki sonuçlara göre ekonomik bir sistem için Athlon 64 X2 5600+, Radeon HD 2600 XT/PRO öneriyoruz. Ama maaleshed bu ayın donanım pazarında bu sonuçları bulamayacaksınız. Çünkü biz bu testi hazırladığımız sırada Donanım Pazarı zaten baskiya girmiştir. Lütfen siz bu testin değerlendirmelerini esas alın, gelecek ay Donanım pazarı da buna göre değişecek.



İNCELEME [TUĞBEK ÖLEK tugbek@level.com.tr]

ASUS EN8600GTS Silent

PERFORMANS VE SESSİZLİK BİR ARADA

[I] Asus alışageldiğimiz şekilde, yeni orta seviye GeForce'larını piyasaya sürer sürmez hemen arkasından sessiz modellerini de yayınladı. Şu an piyasada GeForce 8800 serisi hariç tüm GeForce ailesinin fan kullanmayan modellerini bulabiliyorsunuz. Bu yeni modellerin en güçlüsü ise EN8600GTS Silent.

Bir ekran kartının sessiz olması üzerinde hiç fan olmaması, haliyle sıfır ses çıkarması anlamına geliyor. Böyle güçlü bir kartta bunu başarabilmek için de oldukça büyük ısı gidericiler kullanmanız gerekiyor. Asus, EN8600GTS Silent modelinde daha önce EN7600GT Silent'da gördüğümüze benzer şekilde çift ısı giderici kullanmış. İlk ısı giderici ekran kartının ön yüzeyinde GPU'nun üzerini kaplayacak şekilde yerleşiyor, ikinci ısı giderici ise ısı kanalları ile buna bağlanıyor ve özel bir dönme mekanizması ile ekran kartına 45 derece açı ile duruyor. Böylece ikinci ısı giderici işlemcinin üzerine doğru uzanarak, işlemci fanının hava akımından faydalanyor. Bu oldukça pratik ve etkili bir sistem. Zaten bu sistem sayesinde 7600GT Silent geçen sene yaptığımız sessiz ekran kartları testinde birinci olmuştu.

EN8600GTS Silent'in üzerindeki ısı gidericiler, önceki modele göre daha da büyümüş. Aslında 45 derece açı ile duran parça hemen hemen aynı ama GPU'nun üzerine gelen asıl ısı giderici 3-4 kat büyümüş. Bu büyük soğutucu dışında

kartın diğer özellikleri standart. Yani fanlı modellerdeki gibi 256MB RAM, 128-bit veriyolu, 675 MHz çekirdek ve 1GHz bellek hızına sahip EN8600GTS Silent ve sessizliği sağlarken performansı düşürmüyor. Eğer Ekran Kartları tablomuza göz atarsanız GeForce 8600 GTS'in 13. sırada, orta seviye kartlar arasında en üstte olduğunu görebilirsiniz.

Toparlayacak olursak EN8600GTS Silent bilgisayarlarının iyi bir oyun performansına sahip olmasını isteyen ama gürültü çıkarmasından rahatsız olan oyuncular

ÜRETİM: Asus www.asus.com.tr
İTHALAT: Boğaziçi www.bogazici.com.tr,
Çizgi www.cizgi.com.tr
FİYAT: 2.99\$ +KDV

için ideal. Ancak bu sessizlik için kasanızın fanlarının yeterli olduğuna emin olmalı ve normal modellere göre fazladan bir 20\$ ödemelisiniz.

1	2	3	4	5
PERFORMANS				
FİYAT	1			
ARTILAR	Tam sessiz, tatminkâr oyun performansı			
EKSİLER	Kasaniza uygun olmayabilir			

LEV
EDITÖR
SEÇ



Windows Vista

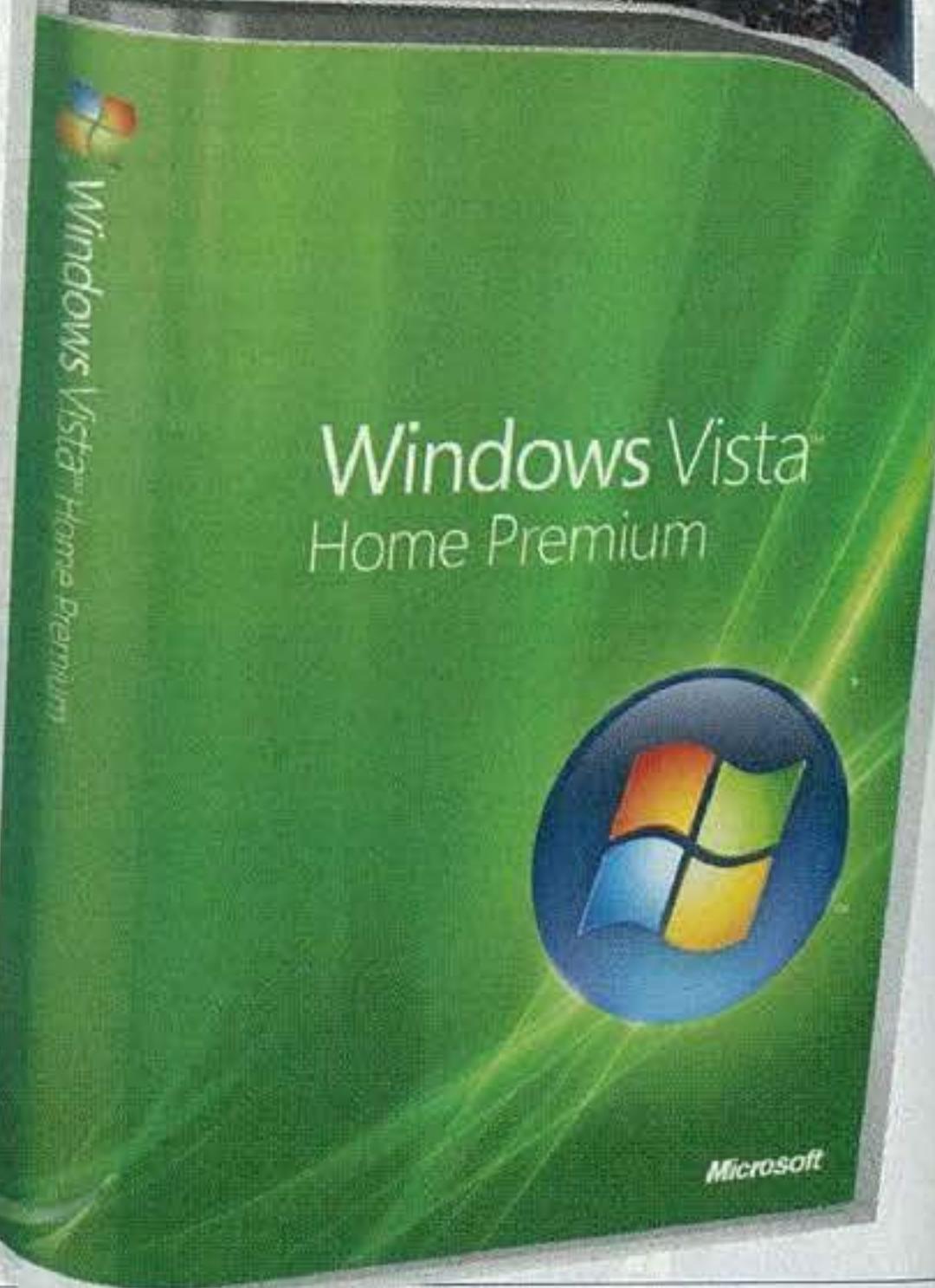
Vista'nın ilk servis paketi geliyor

Ocak ayında piyasaya çıkışından beri kullanıcıları pek rağbet etmediği ve sancılı geçiş dönemi bir türlü tamamlayamayan Windows Vista'nın, ilk servis paketi önemizdeki aylarda yayınlanacak. Microsoft kaynaklı haberlere göre paket yıl sona ermeden yayınlanacak.

Google'in açtığı dava sonucu işletim sisteminin arama özellikleri üzerinde değişiklik yapmak zorunda kalan Microsoft, bu güncellemenin de Service Pack'e dahil edileceğini açıkladı.

Henüz bu ilk servis paketi için beta testinin başlamadığı da bilinmiyor ve bu paketin yıl sonuna kadar yetişemeyeceği endişesi doğuyor. Beta testin ne şekilde yapılacağı da halen belirsiz. Daha önce halka açık beta test yapılmayan servis paketlerinde sorunlarla karşılaştığı, Microsoft'un yamanın yamasını yayınlayıp durduğu biliniyor.

Diğer yandan Microsoft kaynakları bir sonraki işletim sistemleri Windows 7'nin çıkış tarihi olarak 2010 yılını işaret etmeye başladılar. Windows Vista'nın planlanandan çok daha geç piyasaya çıkması iki işletim sistemi arasındaki süreyi azaltmış gibi. Bir sonraki Windows'un bu kadar yakın olmasının Vista'ya geçişleri daha da yavaşlatacağı düşünülüyor.



İNCELEME

TÜGBEK ÖLEK tugbek@level.com.tr

BenQ P51

HERSEYİ OLAN BİR TELEFON

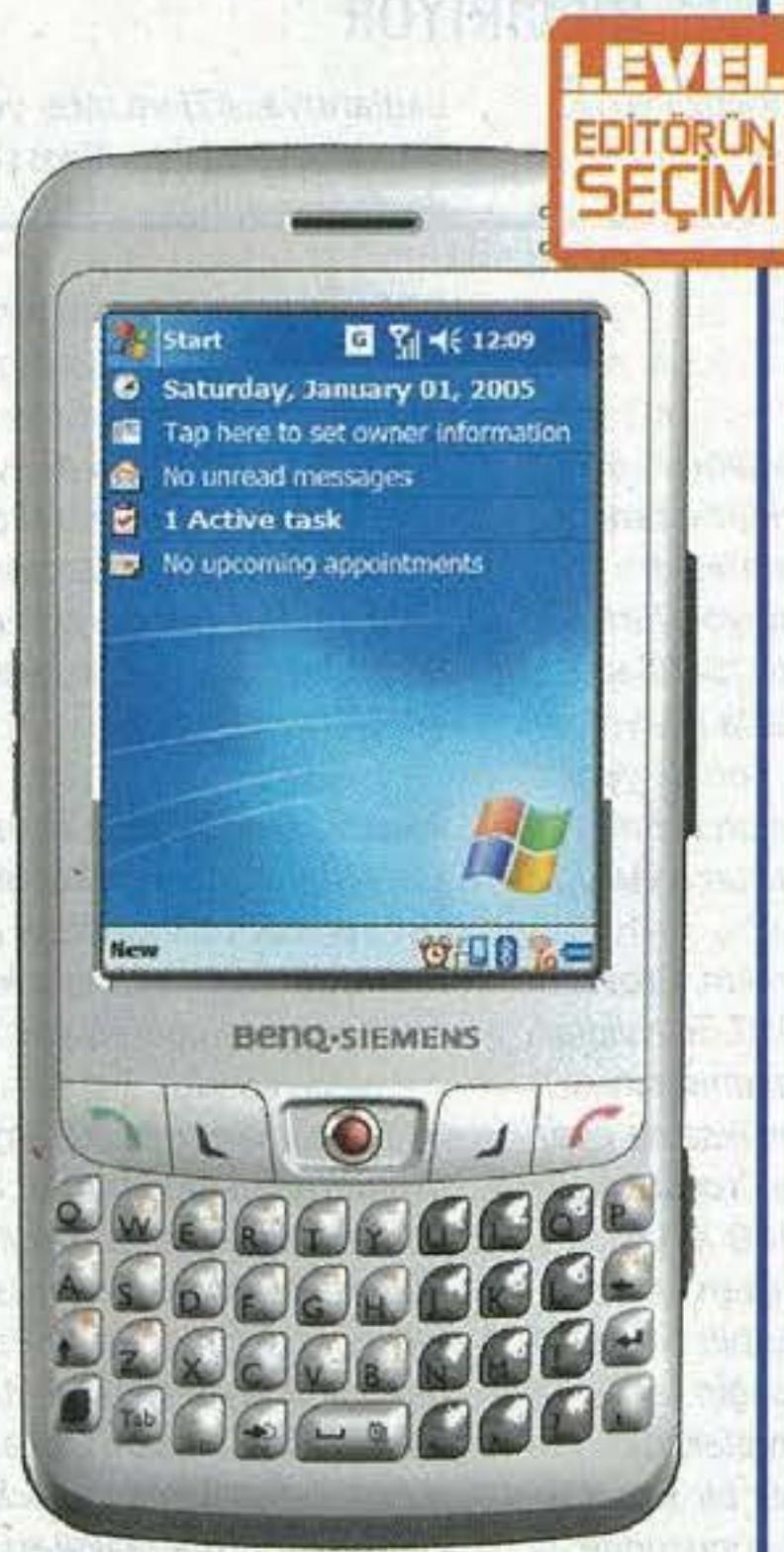
CEP BİLGİSAYARLARI İLE BİRLEŞİKLERİNDEN BU YANA cep telefonlarının ufkı çok genişledi. Eskiden hayal bile edemeyeceğimiz pek çok şeyi yapar oldular. Bu imkânları sonuna dek kullanma derdinde olan üreticilerin başında BenQ geliyor. Son modelleri P51 bir cep telefonunun yapabilecekleri konusunda son noktayı koymaya aday.

Daha önce inceleyip pek beğendiğimiz P50'nin yerini alan bu model görünüş ve ebatlar olarak önceki modele bir hayli benziyor. Ancak hatlarının yumuşaması ve metalik gri renginin kullanılması çok daha iyi sonuç vermiş. Daha güzel olsa da P51'i önceki modelden asıl üstün yapan yapabildikleri. Bunların başında entegre GPS geliyor. İyi bir GPS yazılımı ve haritası alıp yüklediğinizde Türkiye'de ki büyük şehirleri sokak sokak gezebiliyorsunuz. Cep telefonuna entegre olduğu için arabalara takılan GPS cihazları kadar hızlı çalışmıyor elbette. Mesela uydulara kilitlenmesi biraz vakit alabiliyor. Ama cep telefonunuzun gideceğiniz yeri söylemesi harika bir duygudur.

BenQ P51'deki diğer bir yenilik Windows Mobile 5 kullanıyor olması. Onceki model P50'nin kendisi iyi olsa da WM 3 işletim sistemi sık sık baş ağırtıyordu. Windows Mobile 5 hem çok daha kullanışlı hem de çok çok daha az çöküyor.

Wi-Fi 802.11g ve Bluetooth bağlantısı sabit kalırken, GPS'e yer açmak için Infra Red bağlantısı çıkarılmış. IR artık kullanılmadığından isabetli bir karar olmuş. Ayrıca Bluetooth'a A2DP desteği eklenmiştir. Böylece stereo Bluetooth kulaklıkları kullanabiliyorsunuz. P51'in SD kart yuvasına 2 GB'lık bir bellek takip içini MP3 doldurmak ve kablosuz bir kulaklıklı müziğinizi özgürce dinlemek gerçekten iyi bir deneyim. A2DP kulaklıklar sadece kablo derdinden kurtarmıyor sizi, kulaklıklı üzerinden şarkı değiştirip, telefon da cevaplayabiliyorsunuz. Böylece medya oynatıcınızı açıp müziği başlatıktan sonra P51'i çantanızın derinliklerine yollayabilirsiniz.

Üretim: BenQ www.benq.com.tr
İthalat: C5 Mobile www.c5.com.tr,
MobilTel, www.mobitel.com.tr
Fiyatı: 579 Euro + KDV



BenQ P51'deki diğer bir özellik ise Push Mail. Blackberry'lerde çok popüler olsa da akıllı telefonlarda pek görmediğimiz bu özellik e-postalarınızın SMS gibi çalışmasını sağlıyor. Yani yeni postalar için gönder/al yapmanız gereklidir. Postanız gelir gelmez haberiniz oluyor. Böylece çok daha az SMS kullanarak tasarruf edebiliyorsunuz.

Bu modelde beni mutlu eden başka bir nokta 1.3 Megapikselli kameranın kalitesi. Onceki modelin en büyük dezavantajı kameranın vasat kalitesiydi, P51'de ise BenQ ortalamanın üzerine çıkmayı başarmış.

Elbette bu kadar özellik bir araya gelince telefonun iri ve ağır olması, pilinin hızlı tükenmesi kaçınılmaz sonuçlar. BenQ P51'de de bu sorunlar fazlaıyla yaşanıyor. Eğer küçük ve pratik telefonları seviyorsanız P51'den uzak durun ama siz de benim gibi telefonum her işi yapsın diyorsanız P51 tam size göre.



Ekrان kartları

Piyasada bulunan 40 ekran kartının özelliklerini ve performanslarını her ay bu tablodan takip edebilirsiniz. Buradaki performans değerlendirmesi 3DMark05 (Standart Test), Doom III (1600x1200, 4x AA, 8x AF), Half-Life 2 Lost Coast (1600x1200, 4x AA, 8xAF) testleri ile belirlenmiştir. Performans değeri her kart için en hızlı kartın yüzde kaçı performans verdiği ifade eder.

GPU MODELİ	BELLEK MİKTARI / TİPİ	BELLEK VERİYOLU	VERTEX SHADER	PIXEL SHADER	PERFORMANS	
1 Nvidia GeForce 8800 Ultra	768/DDR3	384	128*	100.0		
2 Nvidia GeForce 8800 GTX	768/DDR3	384	128*	95.1		
3 ATI Radeon HD 2900 XT	512/DDR3	512	320*	83.1		
4 Nvidia GeForce 8800 GTS	640/DDR3	320	96*	75.5		
5 Nvidia GeForce 7950 GX2	2 x 512/DDR3	256	16	48	75.9	
6 Nvidia GeForce 8800 GTS	320/DDR3	320	96*	74.5		
7 ATI Radeon X1950 XTX	512/DDR4	256	8	48	69.1	
8 ATI Radeon X1900 XTX	512/DDR3	256	8	48	62.9	
9 Nvidia GeForce 7900 GTX	512/DDR3	256	8	24	59.4	
10 Nvidia GeForce 7950 GT	512/DDR3	256	8	24	55.8	
11 ATI Radeon X1800 XT	512/DDR3	256	8	16	51.3	
12 ATI Radeon X1950 Pro	256/DDR3	256	8	36	50.8	
13 Nvidia GeForce 8600 GTS	256/DDR3	128	32*	50.4		
14 Nvidia GeForce 7900 GS	256/DDR3	256	7	20	50.4	
15 Nvidia GeForce 7900 GT	256/DDR3	256	8	24	50.1	
16 ATI Radeon X1950 GT	512/DDR3	256	8	36	46.5	
17 Nvidia GeForce 8600 GTS	256/DDR3	128	32*	46.2		
18 Nvidia GeForce 7800 GTX	256/DDR3	256	8	24	46.7	
19 Nvidia GeForce 7900 GT	256/DDR3	256	8	24	44.2	
20 Nvidia GeForce 7900 GS	512/DDR3	256	7	20	44.1	
21 ATI Radeon X1800 GT	256/DDR3	256	8	12	35.3	
22 Nvidia GeForce 8600 GT	256/DDR3	128	32*	34.9		
23 ATI Radeon X1650 XT	256/DDR3	128	8	24	34.8	
24 Nvidia GeForce 7600 GT	256/DDR3	128	5	12	33.1	
25 ATI Radeon X850 XT	256/DDR3	256	6	16	32.7	
26 Nvidia GeForce 7600 GT	256/DDR3	128	5	12	30.2	
27 ATI Radeon X800 XL	256/DDR3	256	6	16	27.3	
28 Nvidia GeForce 7600 GS	256/DDR3	128	5	12	27.4	
29 ATI Radeon X1650 Pro	256/DDR3	128	5	12	25.5	
30 Nvidia GeForce 6800 GT	256/DDR3	256	6	16	26.2	
31 ATI Radeon X800 GTO	256/DDR3	256	6	12	22.7	
32 ATI Radeon X1600 XT	256/DDR3	128	5	12	20.9	
33 ATI Radeon X1300 XT	256/DDR2	128	5	12	20.7	
34 Nvidia GeForce 8500 GT	256/DDR3	128	16*	18.2		
35 Nvidia GeForce 7300 GT	256/DDR2	128	4	8	18.3	
36 ATI Radeon X1550	256/DDR2	128	2	4	10.7	
37 ATI Radeon X1300 Pro	256/DDR2	128	2	4	10.5	
38 ATI Radeon X1050	256/DDR2	128	2	4	7.1	
39 Nvidia GeForce 7300 GS	256/DDR2	64	3	4	6.1	
40 Nvidia GeForce 7100 GS	128/DDR	64	3	4	4.7	

- Bu kartlarda Vertex ve Pixel Shader'lar tümleşiktir.

- Veriler Chip testlerinden alınmıştır.



OLGAY "MOTHER RUSSIA" DAN SEVGİLERLE BİLDİRİYOR

Ey ahal! Şanlı donanmamız, Level'in tarihine, yeni zaferler eklemek için tamı tamına iki ay sürecek büyük Rusya seferine çıkıyor! Duyduk, duymadık demeyin!

En sonunda bu da oldu ve Kapudane IV. OlgaY Paşa olarak Rusya seferine gönderildim. Görevim orada iki ay geçirmek ve buram buram Rusya atmosferinde S.T.A.L.K.E.R. oynamak. "Hiç iki ay aynı oyun oynanır mı?" demeyin. Kaldığın yer dağ başı, internet de kotalı ötesi olunca oynanır. Ömrümde ilk defa Türk Telekom'un tarifelerini mumla aradım. Burada adamlar kotayı günlük etmişler, bir de 20 MB olarak sınırlandırmışlar. Üstüne üstlük aşırı pahalı olduğundan da bunu 10 kişi paylaşıyoruz. Ya, ya... Beterin beteri varmış. Neyse efendim, benim dertlerimi bırakıp biz geçelim bu ayki sorularımıza.

SLI VE CROSSFIRE NE KADAR KULLANIŞLI?

S Merhabalar, iyisinizdir inşallah. Biz de ÖSS'yi yeni atlattık ve bilgisayarı yenileme işine giriştiğim. İki aydır iyi bir sistem kurmaya çalışıyorum ama hâlâ başarılı olamadım. Umarım vakit ayırsınız, ayırmasanız da teşekkürler. :)

- 1- Bir adet 8800 Ultra mı yoksa Crossfire ile bağlayarak iki adet ATI 2900XT mi kullanmam önerirsiniz? (fiyat bakımından aynı kapıya çıkıyor)
- 2- ATI 2900XT için gereken yeterli güç girişleri hangi marka/model güç kaynağında bulunur?
- 3- Asus Stiker Extreme anakartın yongası bildiğim kadarıyla SLI destegine sahip. Peki ya Crossfire destekli mi?
- 4- DDR3 bellek destekli anakartlara yönelik şu an için ne kadar mantıklı?
- 5- Creative'in çok kaliteli ses kartları var. Hatta gereğinden fazla kaliteli gibi. Bu kartlar ne derece gerekli? Asus Striker Extreme'in onboard ses sistemi bana yeterli olur mu?
- 6- Bellek alırken marka ne derece önemlidir?

Sorularım şimdilik bu kadar, umarım çok uzun ve sıkıcı olmamıştır. Simdiden çok

teşekkür ederim, hepинize iyi çalışmalar...

Allah bizi Levels'iz, Level'cileri oyunsuz bırakmasın!
Berkman KANTAR

C Merhabalar Berkman, nasıl olalım işte birimiz İstanbul sığlığında testti, donanımı derken buğulama oluyor, birimiz de el memleketlerde "Sefiller 2" adlı dört dalda Oscar'a aday filmi çeviriyor. Öyle işte, sen de yeni sistem kuruyormusun bizim de çorbada tuzumuz olsun bakalım.

İlk sorundan başlayalım, Crossfire bağlanan ATI 2900XT ile Nvidia 8800 Ultra fiyat bakımından aynı kapıya karşısında çıksa da eve gelince pek çıkmaz. Crossfire bağlanan iki ATI 2900 XT'yi çalıştırmak için gereken ekstra gücün altından kalkabilecek güç kaynağı için ödeyeceğin fark ve her ay ekstradan elektrik faturasına eklenecek bir kaç YTL toplandığında fiyat konusunda inan 8800 Ultra çok daha makul bir seçim olacaktır. Performans konusundaki fark ise pek fazla olmayacağından. Mevzu bahis bir performans farkı olsa bile bunu 8800 Ultra'ya hafif bir overclock yaparak telafi etmek mümkünür. Son sözüm 8800 Ultra'dan yana olacak.

Diger yandan SLI, Crossfire ve overclock gibi işlemler üst segment ürünler için pek de mantıklı değil. Yani en az 500 USD verdiğim iki kartı birbirine bağlayarak ya da frekanslarını yükselterek elde edeceğin performansın ne sana, ne de sistemine zerre faydası olmayacağından. SLI ve Crossfire özellikle giriş ve orta seviye ekran kartları için anlamlı. Mesela şu anda alacağım bir Nvidia 8600 GTS ilderde beni yolda bırakırsa, onu atmak yerine yeni alacağım karta SLI bağlamak daha akıllıca olacaktır.

Crossfire bağlamakta ısrar edersen güç kaynağı sorununu geçen aylarda incelediğimiz Be quiet! Dark Power Pro 850W çözümecektir. Bu arada ne yazık ki Asus Stiker Extreme'de Crossfire desteği bulunmuyor. Genellikle Nvidia yongalı anakartlar SLI

bağlanrıya, ATI ve Intel yonga setli anakartlar ise Crossfire destegine sahip.

DDR3 bellekleri tercih etmek için şu an erken. Hem Quad işlemciler, hem de DDR3 belleklerin oturması için en az altı aylık bir süre var. Belleklerin frekansları yüksek ama zamanlamaları çok kötü. Bunun yerine iyi kalitede DDR2 bellekleri rahatlıkla tercih edebilirsin.

Asus Stiker Extreme'in üzerindeki ses sistemi oldukça kaliteli. Üst segment bir anakart alıp, ekstradan ses kartına o kadar para vermene gerek yok tabii ki.

Bellek alırken marka, tüm diğer ürünlerde olduğu gibi işçilik ve hammadde açısından çok önemli. Çipler ne kadar aynı olursa olsun, üreticinin yorum farklıları önemlidir. İnce işçilik, kaliteli hammadde, yüksek frekanslar, düşük zamanlama değerleri ve ekstra soğutma plakaları gibi faktörler bir bellek markasını kazip kılabilir.

Allah Level'i okursuz, Teknik Servis'i de mektupsuz bırakmasın...

KLAVYE Mİ BOZUK YOKSA ANAKART MI?

S Merhabalar, kullandığım Logitech Internet Pro klavye sık sık devre dışı kalıyor. Oyunlarda hiç bir tuş çalışmıyor hatta Wordpad'de bile takılıyor. Klavyemi başka bilgisayarda denedim ve hiç bir sorunla karşılaşmadım. Kendi bilgisayarımda PS2 ve USB girişli başka birçok klavyeyi denedim ama bir türlü sonuç alamadım. Ne yapmamı önerirsiniz?

Bir de Seagate 320 GB sabit diskim var ve bilgisayarı 300 GB olarak görüyorum. Bu neden kaynaklıyor olabilir, nasıl çözebilirim?

Bütün Level ailesine başarılar ve iyi çalışmalar. Yardımlarınız için şimdiden teşekkür ederim.
Can YALÇIN

C Merhabalar Can, maalesef anakartında bir sorun var. En yakın zamanda, garanti

belgenle aldığı yere gidip birebir ürün değişimini talep etmen gerekiyor. Anakartını, ücretsiz olarak aynı marka ve model anakart ile değiştirmeli. Hiçbir şekilde senden değiştirmeye ya da yenileme ücreti talep edemezler. Değiştirdikten sonra eğer aynı hata devam ederse aynı fiyat aralığındaki başka marka ve model bir anakartı talep edebilirsin, bundan da hiç bir ücret istenmez.

Sabit disklerin vadettiği değerde daha az algılanması doğaldır çünkü hiçbir sabit disk 300, 320 400 gibi pürüzsüz değerdeki bir kapasiteye sahip değildir (300 GB'in gerçek değeri 288 GB gözükebilir mesela). Sorun sandığın olay aslında bu olabilir. Diğer yandan Windows'u güncellemekte de fayda var. Windows XP güncellenmediği takdirde 200 GB üstü diskleri doğru algılayamayabiliyor.

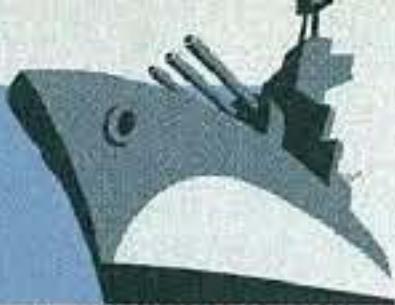
EKRAN KARTIM YENİ NESİL OYUNLARA HAZIR MI?

S Tuğbek Beyler, sizlere bir kaç sorum olacak eğer cevaplarsanız çok müteşakkir kalacağım.

Şu anda kullandığım ATI X1600 ekran kartını değiştirmeyi planlıyorum. Performans olarak memnunum ama açıkçası daha iyi bir modelle yeni nesil oyunla hazırlanmak istiyorum. Geçen ay Donanım Pazarı'nda Leadtek PX8600GTS Extreme'i gördüm ve almayı kararlaştırdım. Ancak Sinan Bey'in Colin McRae Dirt incelemesinde Pixel Shader 3.0 destekli ekran kartlarını sayarken bu modeli orada görememem açıkçası bende büyük bir endişe yarattı. Şimdi şunu merak ediyorum bu ekran kartına 256 USD para verdikten sonra yeni nesil oyunları çalıştırılamayacak mıymı?

Sorum bu kadar, gerçekten cevapları verirseniz çok mutlu olacağım, saygılarımla.
Mehmet "Minic" YILDIRIM

C Merhabalar Mehmet, sorunun cevabını tüm detaylarıyla Temmuz 2007 sayımızdaki, Shader Tarihi konu



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.

yazımızda bulabilişsin ama her duruma karşı bir defa daha bahsetmekte yarar var. Nvidia Geforce 6 serisi ve ATI Xxxxx serilerinin tüm modelleri Shader Model 3.0 teknolojisine sahiptir. Şu anda piyasaya çıkan yeni nesil oyunları bundan iki sene evvel çıkan bu serilerle oynamak mümkün. Peki iki sene evvel çıkan Geforce 6 ile oynanan oyunlar, Geforce 8 ailesinin üyesi 8600 GTS ile oynanamayacak mı? Tabii oynanabilecek hem de Shader Model 4.0 teknolojisiyle. Bu da hem yeni nesil oyunları oynamak, hem de onu takip edecek nesilleri oynamak anlamına (bu da aşağı yukarı 4 sene yapar) geliyor.

Şimdiden hayırlı olsun, iyi oyunlar...

NETTEN OYUN OYNAMA KURALLARI

S Merhabalar, ben internet üzerinden Battlefield 2 oynamak istiyorum ama bir türlü beceremiyorum. Oyuna girip sunucu listesinden herhangi bir yere girmek için tıklıyorum ve yükleme ekranına ulaşıyorum. Ama yüklemenin sonuna gelip, oyun açılacağı zaman masaüstüne düşüyor. Böyle bir hata tek başıma bilgisayara karşı oynarken olmuyor.

Şimdi size yalvarıyorum. Oyunuzluktan ölmek üzereyim. Alper Sina YAMAN

C Merhabalar Alper, ilk önce oyununu güncellemelisin. Battlefield serisinin tüm güncellemlerini EA Games'in kendi sitesinde rahatlıkla bulabilişsin. Daha sonra da sorun devam ederse Punk Buster sürümünü güncelle (bu işlemi Haziran 2007 sayısındaki Network dosyasında en ince ayırtısına kadar bulabilişsin). Bu işlemleri yapınca büyük ihtimal sorunun düzeyecektir. Ancak hatırlatmakta fayda var, eğer elindeki korsan bir kopya ise bu yöntemlerle bile sonuca ulaşan güç. (Ayrıca kullandığın açık Firewall varsa ya ayarlarından oyna izin ver ya da Firewall'u tamamen kapat -TÖ)

DAEMON TOOLS'UN SANAL SÜRÜCÜLERİNDE KURTULMAK YA DA KURTULAMAMAK

S Merhaba OlgaY abi, benim bir sorunum var. Daemon Tools programını yeni bir sürümünü yüklemek için silmiştim ama tekrar yükleyemedim. Kasım 2005'deki Teknik Servis'de buna benzer bir soru vardı, ona bakarak halletmeye çalıştım.

SCSI/RAID Host Controller'i hiç düşünmeden sildim. System 32 Drivers klasöründe iki dosya daha silmem gerekiyordu ama bu dosyaları silemedim. Bir sorun olduğunu anladım ve SCSI/RAID Host Controller'i yeniden yüklemeyi denedim ama bir türlü olmadı. Şimdi iki tane DVD okuyucumdan sadece birini kullanabiliyorum. Ne yapmam gerek şimdi?

Melih KÜSKÜ

C Merhabalar Melih, ne yapmışsun sen öyle? Kaş yaparken, göz değil çıkartmakla kalmamış, tüm duyu organlarını da çökertmişsin. Onun çok daha kolay bir yöntemi vardı. Eski sürüm Daemon Tools'u kaldırmadan evvel açıp, ekranın sağ alt köşesinde beliren simgesine sağ tık, ardından "Virtual CD/DVD" sekmesi, sonra "Set Number of Devices" ve son olarak "Disable"... Böylece sanal sürücüler ortadan kalkacaktı ve eski sürümü sorunsuz silebilecektin. Oysa sen neler yapmışsun.

Hadi bunu böle hallettik de komple SCSI\RAID Host Controller'i nasıl halledeceğiz onu düşünüyorum. Sen tüm optik sürücülerini fiziksel olarak sökü ve bilgisayarı aç, sonra kapat bilgisayarı. Bu işlem sayesinde Windows sürüplerin olmadığını kaydedecek. Ardından jumper ayarlarını değiştirerek (Master olanı Slave, Slave olanı Master yap) tekrar montajını yap. Bilgisayarı aç ve sistem optik sürücülerini tekrar görsün. Sorunun böylece hal olacaktır. Bu işlem zor gelirse, gereken DLL'leri arayıp bulmak çok daha zor geleceğinden son çağrı Windows'u yeniden yüklemek olacaktır.

Gene akşam oldu, gene yalnızım buralarda... Aklıma bir Türkü geliyor, gözlerimde yaş, mirıldanıyorum cam kenarında. "Yüksek yüksek tepelere ev kurmasınlar... Hem annemi, hem babamı, ben köyümü özledim..." Offf offf, memleket!

Kapudane IV. OlgaY Paşa

ÜRÜNLERİ BULABILECEĞİNİZ 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

Intel İşlemcilerdeki fiyat indirimini hızla bizim piyasaya da yansdı. Henüz tam anlamıyla etkisini göstermedi ama Donanım Pazarı'ndaki işlemcilerimiz 20\$ - 30\$ kadar ucuzladı. Biz de bunu fırsat bilip ekonomik sisteme RAM, ideal sisteme sabit disk takviyesi yaptık. Süper sistem ise işlemci fiyatının taban yapması sayesinde hem RAM hem disk yeniledi. Buna rağmen üç sistemimizin de fiyatı düştü.

	EKONOMİK	İDEAL	SÜPER	
İşlemci	INTEL CORE 2 DUO E4300	\$128	INTEL CORE 2 DUO E6600	\$239
Anakart	ASUS P5B-MX	\$87	ASUS P5B	\$125
Bellek	1GB DDR2-800 KINGSTON	\$69	1GB DDR2-800 KINGSTON HYPERX	\$79
İşlemci Kartı	SAMSUNG 160GB SATAII 7200RPM 8MB	\$59	SAMSUNG 320GB SATAII 7200RPM 16MB	\$95
Ekran Kartı	LEADTEK PX8500GT 256 MB	\$109	LEADTEK PX8600GTS EXTREME 256 MB	\$258
Monitör	SAMSUNG 794 MB FLAT 17"	\$115	SAMSUNG SYNCMASTER 932B	\$261
Dijital sürücü	SAMSUNG 18X DVD/RW	\$39	SAMSUNG 18X DVD/RW	\$39
İskelet	ENTEGRÉ	\$0	SOUND BLASTER X-Fi EXTREME MUSIC	\$121
Kasa	ASUS TA-250 (350 WATT)	\$59	THERMALTAKE TSUNAMI (+BE QUIET! 450W)	\$288
Periferi	LOGITECH INTERNET PRO	\$14	LOGITECH G15	\$95
Mouse	GENIUS NAVIGATOR	\$26	LOGITECH G3	\$69
	\$705	\$1,669	\$4,165	

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalarından 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.

ÖYUNLAR BİZİ GELİŞTİRİYOR

"ÇOCUĞUM DELİRİR Mİ?" DİYE KORKAN EBEVEYNLER, LÜTFEN BİZE KULAK VERİN... OYUNLAR ÇOCUĞUNUZU DA, DÜNYAYI DA KURTARACAK

SERPİL ULUTÜRK serpil@level.com.tr

 **OYUNLARLA GERÇEKLER KARŞIYA GELDİĞİNDE**, oyun cephesi genellikle yargılanan, küçümsenen, çoğu zaman da "yenilgiye uğrayan" taraftır. Oyunlar; zaman kaybıdır, şiddete özendirir, gençlerin sosyalleşmesini engeller, fiziksel yetenekleri köreltir ve yeterince abartmayı başaranlar açısından söylesek, "öldürür". Sonrneğini geçen ay Sabah gazetesiń bilgisayar oyunlarına ayırdığı bir yazı dizisinde gördüğümüz bu yaklaşım, sıcak havalardan iyice fevrileşmiş bünyelerde "yeter utan!" dedirtecek etkiyi yaptı ve işte o bünyelerden biri klavyeye sarılıp bu yazıyı yazmaya başladı: Hayır hanımlar ve beyler; oyunlar katil değildir. Doğru düzgün anlamayı ve kullanmayı başarırısanız eğlenceli olmakla kalmazlar, sizin bazı televizyonlarla ve "bir kısım" gazetelerle içini boşaltığınız kavramları yeniden canlandırabilir ve hayatı alanlarda rol üstlenebilirler. Bakış açınızı "oyunlar kötüdür" fikrine sabitlediğiniz günden bu yana dünya da, bilgisayar oyunları da çok yol kat etti. Mesela şöyle bir oyun düşünün:

Yıl 2007. Düyanın başı belada. Kötü politikacılar, savaşlar, acılık, terör ve doğa koşulları söz birliği etmiş gibi büyük küreyi hızla kötü sona doğru yuvarlıyor. Tabii üstündeki herkes de dünyayla birlikte ve aynı hızla yok oluşa doğru yuvarlanmak zorunda. Ve siz sıradan bir oyuncuyu canlandırdığınız bu oyunda, dünyayı kurtarma görevini üstleniyorsunuz...

Bugüne kadar oynadığımız ve bir şekilde sadece kendi canımızı ya da bütün bir gezegeni kurtardığımız onca kahramanlık oyununa çok benzer, klişe bir senaryosu olsa da yukarıda bahsettiğim oyunun diğerlerinden ayrılan çok önemli bir özelliği var; hikâyedeki her şeyin fazlasıyla gerçek olması. Bu farkı görebilmek için tek yapmanız gereken, yakından bakmak, anlamaya çalışmak ve şans vermek. Bu yüzden işin kahramanlık aşamasından önce, oyun oynamanın "bir şekilde" sürekli gözden kaçan olumlu etkileri üzerinde duralım öncelikle.

ZEKİ VE ÇEVİK

Avrupalı ve Amerikalı bilimciler, Japonların uzunca bir zamandır farkında olduğu "zekâ gelişimi-bilgisayar oyunları" ilişkisini irdeliyor bir süredir. En popüler örneğini DS oyunu Brain Training'de gördüğümüz bu taze araştırma alanı için tabii ki bilgisayar oyunu oynayan insanlar kullanılıyor. Farklı yaş ve eğitim gruplarından insanların beyinlerinin uzun vadede bilgisayar oyunlarından nasıl etkilendiği izleniyor. Defalarca ve farklı araştırma grupları tarafından uygulanan, basit ama zaman isteyen bu araştırma yöntemiyle elde edilen sonuçlar bizim acımızdan şaşırtıcı değil ama çocuğunun günde iki saat oyun oynamasındaansa 2,5 saatlik Türk dizilerinden birini izlemesini tercih eden ebeveynler açısından eminim "şok şok şok" etkisi yaratacaktır:

Araştırmalara göre oyun oynamak sinir sisteminin zinde kalmasını sağlayan bir Jimnastik. Aslında oyunların yaptığı şey çok basit; sizi yapay bir evrende zor durumlara sokmak ve çözüm aramaya zorlamak. Nasıl ki okumak, izlemek, dinlemek gibi aktiviteler beyin farklı bölgelerini uyarıyor ve çalıştırırsak oynamak da bu görevi üstleniyor. Ama saylıklarımızdan farklı olarak, sunduğu aktivite içinde size diğerlerinden daha aktif bir rol veriyor. Oyunların doğasında yer alan "engelleri aşma" prensibi, bir şeyi izlerken ya da dinlerken olduğundan daha fazla zorlanmanız anlamına geliyor. Bu da beyni daha güçlü ve daha esnek olmaya zorluyor. New York'taki Rochester Üniversitesi'nde sürdürulen "bilgisayar oyunları görsel yetenekleri nasıl etkiliyor" konulu araştırmada, uzun süredir oyun oynayan ve hiç oynamayan deneklerden faydalansılmış. Amaç, aynı görsel içerikli bulmacalara bu iki grubun verdiği yanıtları kıyaslamak. Örneğin dikkat dağıtan çok sayıda obje arasından tanımı önceden verilmiş olanı en kısa sürede bulmak size tereyağından kıl çekmek kadar kolay mı görünüyor? Bunu bir de oyun oynamayanlara sorun... Bilgisayar oynayan ve oynamayan iki



denek grubuna uygulanan bu testin sonucu basitçe şöyle diyor: "Bilgisayar oyuncuları görme yeteneğini kullanmak ile gördükleri şeyi anlamak, tanımlamak ve onunla ne yapacağına karar vermek konusunda oyuncu olmayanlara göre daha başarılı."

Amerikan Bilimadamları Federasyonu'nun yaptığı benzer bir çalışmanın raporu da yukarıdaki sonuca paralel. Federasyonun 2006 raporunda şöyle deniyor: "Bilgisayar oyunu tasarımcıları oyunlarında, bilimin kullandığı yaygın öğrenme aksiyonlarından çoğu yer veriyor. Böylece düşünmek, plan yapmak, öğrenmek ve pek çok iş kolu tarafından çalışanlarından beklenen teknik becerileri kazanmak konusunda oyunculara yardımcı oluyor." Daha Türkçe söylesek; oyunlar bize bilimsel metodlarla kazandırılan problem çözme tekniklerini öğretiyor.

Bir uçağın kontrol panelinin neye benzediğini ve nasıl kullanıldığını bilmek, uzay terimlerinin anımlarını net bir şekilde kafada canlandırmak, harita ve kroki okuma pratiğini geliştirmek ve dolayısıyla yabancı bir diyarda bile her yeri eliyle koymuş gibi bulabilmek (Olgay hariç tabii), İngilizce'nin gündelik hayatı nadiren kullanılan sözcüklerini bile dağarcığına eklemek ve tüm bunları erken yaşlarda başarmak için ya günde dokuz hoca tarafından eğitilen bir aristokrat çocuğu olmanız ya da bilgisayar oyunu oynamanız gerekiyor. Ama ilkinde piyano ve Fransızca bilgisi de pakete dahil. İkincisinde ise daha eğlenceli bir ilk gençlik dönemi garantisini var...

Bilim insanların klasik öğrenme yollarından oyunlara yönelten sihirli sözcük de bu zaten; oyunların eğlenceli olması. Etkileşim halinde olduğunuz bir oyun karakterinden bir şeyler öğrenmek, bunu bir ders olarak algılama durumunu ve ilginin dağılması, sıkılmak, anlamamakta direnmek gibi derslere

verilen klasik tepkileri bertaraf ediyor. Örneğin İspanyolca öğrenmek isteseniz Grim Fandango evrenine girip Manny Calavera'yla takılmayı mı tercih edersiniz, yoksa İspanyol Kültür'e gidip "novicio" kuruna kayıt olmayı mı? MIT'deki hocalar İlkinin daha etkili olacağına karar vermiş ve Grim Fandango'nun, Meksika'nın geleneksel Ölüler Günü'nde geçen bir versiyonunu hazırlatarak ders halinde öğrencilere sunmaya başlamışlar. Gerçi ders olarak kullanılan oyunlar konusunda şimdije kadar da eminim birçok şey duymuşsunuzdur. Flight Simulator'in pilot okullarında kullanılması, SimCity'nin şehir planlama dersi haline gelmesi en sık karşılaştığımız örnekler arasında. Ama bir süredir bunun tersi de geçerli. Yani sırif eğitim amaçlı hazırlanan askeri simülasyonlar, sonradan oyun haline geliyor ve konuya yakından ilginenleri cezbedebiliyor.

Uzun zamandır dile getirilen bir başka şey de oyunların el-göz koordinasyonunu geliştirmeye katkıda bulunduğuudur. Ama bu tezi verilere dayandırmak, son yıllarda üzerinde çalışılan bir konu. "Küçük ameliyatlar" alanında çalışan Cerrah James Rosser, oyunlarla hiç de ilişlenecek bir tip çizmese de eğitim için başvurduğu temel bir kaynak olarak oyunları gösteriyor. Oyunların eğlenceli olduğu kadar el-göz koordinasyonunu geliştirmeye yaranan çok pratik bir araç olduklarını söyleyen Rosser, öğrencilerine haftada birkaç saat Super Monkey Ball oynama ödevi veriyor. Rosser bu çalışmayı istastıklere de dökmüş. Buna göre, haftada en az 3 saat Super Monkey Ball oynayan cerrah adayları, diğerlerinden %37 daha az hata yapıyor.

YARAYA MERHEM OYUNLAR

Hala eğitim ve oyun sözcüklerini yan yana getirmek size tuhaf görünüyor ve

bu örnekler size basit birer bahane gibi geliyorsa, en azından oyunların "dikkat dağıtmak" özelliğine inanıyorsunuzdur. Peki olumsuz gibi görünen bu yanıyla da aslında faydalı olamazlar mı? PC'den oynanan sanal gerçeklik oyunu Snow World, dünyadaki birçok hastanede işte oyunların bu yönü sebebiyle kullanılıyor. Bir sanal gerçeklik kaskı kullanılarak karlı bir dünyada gezinmekten ibaret basit bir oyun olsa da Snow World'ün üstlendiği görev neredeyse "kutsal". Yanık ya da derin yaralar gibi pansumanı çok acı veren rahatsızlıklara sahip çocuk hastalar, düzenli pansumanları sırasında Snow World'de gezintiye çıkıyor. Sızialıyla vakit geçirdiği hastane odasından uzaklaşıp bambaşa bir dünyaya girdiği, düşünceleri başka şelyere yönelikliği için daha az acı duyuyor. Çocukları acılarından uzaklaştırdığı için, hiç incelemeden Snow World'e Level Hit veriyoruz biz de.

İnsanlara yardım eden tek oyun Snow World değil. Sözgelimi Birleşmiş Milletler tarafından yapılan ve ücretsiz olarak indirebildiğiniz Food Force adlı oyuna bakalım. Dünyanın açlık sorunu yaşayan bölgelerine yapılan yiyecek yardımınının hangi koşullarda gerçekleştiğine dikkat çekmeyi ve bu sürecin zorluğunu göstererek bilgi ve duyarlılık düzeyini yükseltmeyi hedefleyen Food Force, 2006'nın en çok indirilen oyunlarından biri oldu. Şu ana dek oyunu 6 milyon insan indirdi ve bu sayı yükselmeye devam ediyor. Oynayan herkesin birer sosyal gönüllüye dönüşmesini beklemek ütopik bir yaklaşım elbette ama bir kısmının yapacağı ufak bağışlar, birkaçının bu tür projelerde gönüllü olarak çalışmaya karar vermesi, bir kısmının ise sadece farkındalık düzeyinin yükselmesi yeterli. Dünya bu insanların sayesinde o kadar da kötü bir yer olmadığını gösterebilir...

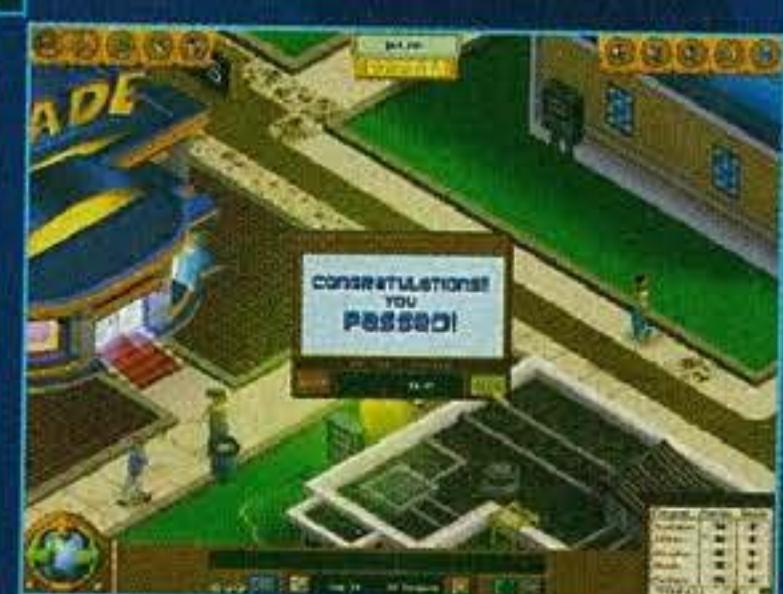
Avustralya'nın göçmen politikası hakkında n



Şiddete özendiren bir oyundan daha kötü ne olabilir? Tabii ki şiddet kullanan bir maymun olmaya özendiren bir oyun. Derhal yasaklanmalı. (Üstte)

Hiç SimCity oynamayan bir belediye başkanıyla oynayan bir olur mu? (Sağda)

Bir cerraha tavsiye verecek olgunlukta olmayı bilen ama Monkey Ball yine de el-göz koordinasyonunu sağlamaya yardımcı olduğu için cerrah adaylarına öneriliyor. (Solda)



ÖĞRENMEİN SONU YOK

İngiliz yazılımcılar birliği ELSPA, geçen yıl yayınladığı "Unlimited Learning" başlıklı raporunda, oyuncuların okul dersliklerinde kullanılmaya uygun birer araç olduğundan ve bu fikrin dayandığı çalışmalarından bahsediyordu. Örneğin Birmingham'daki bir okulda ilkokul öğrencilerileyi yapılan bir uygulama, bu savi destekleyen bir deney olarak eklenmişti rapora. Amaç, öğrencilerin yakın çevrelerde varolan sistemlerin nasıl işlediğini anlatmak. Bunun için ELSPA yetkilileri öncelikle SimCity 4'ü kullanmayı düşünmüştür ama 1,5 saatlik bir ders süresinde kavranıp üstüne bir de pratik yapılamayacak kadar karmaşık olduğu için onun yerine School Tycoon'da karar kılımlılar. Bu oyunu hiç oynamamış olsanız da isminden içeriğini anlamışsınızdır. Bir okul yönetici olarak amacınız temiz, sağlıklı ve iyi eğitim veren, zarar etmeyen ve binadaki herkesin mutlu olduğu bir okul kurmak... Basit bir oynanışı ve küçük çocukların bile yormayacak grafikleriyle School Tycoon tam da ELSPA'nın amacına uygun bir yapım.

Uygulamaya katılan çocuklar oyunu nasıl oynayacaklarını öğrendikten sonra kendi yöntemleriyle kendi okul işletmelerini kurmak üzere oyunla başbaşa bırakılmış ve ders sonunda her öğrencinin oyunda elde ettiği mali ve akademik istatistikler toplanmış.

Eğitim vakfı Ultralab'ın CEO'su ve bir ELSPA yetkilisi olan Dr. Stephen Heppell, sonuçların son derece şasırıcı olduğunu söylüyor. "Çocukların bilgisayar oyunlarında çok zekice ve yaratıcı stratejiler geliştirebildiğini gördüm" diyen Heppell, bunun tam da çocuklara bilimi sevdirmenin yollarını arayan bilim insanların arasındaki çözüm olabileceğini söylüyor.

biliyorsunuz? Bir Half-Life modu olan Escape from Woomera'yı oynasaydınız, medyadan ya da kitaplardan öğrenebileceklerinizin de ötesinde bir fikre sahip olabilirdiniz. Çünkü 3D bir adventure olan Escape from Woomera'da bizzat bir mülteciyi oynarak hiç bilmediğiniz bazı ayrıntıları yaşama şansınız olurdu. Bu da tıpkı BM'nin Food Force'u gibi insanı duygularınızla birlikte bilincinizi açan bir deneyim olurdu. Sıradan bir "oyun" için yeterince güçlü bir başarı değil mi?

Bir düşünün, oyular kullanışlı bir mesaj iletme ve kendini ifade etme aracı olmasayı politikacılar tarafından kullanılırlar mıydı? Amerika'da artık Cumhuriyetçiler ve Demokratlar bedava propaganda oyuları üzerinden atıyor. Cumhuriyetçilerin Yarattığı John Kerry Tax Invader adlı "vergi yolsuzluğu yapan Demokrat Kerry'yi vurma oyunu"na Demokratlar Howard Dean for Iowa isimli oyuna karşılık veriyor ve oyunda Iowa seçimleri öncesi kampanya süreci anlatılıyor.

Politikadan dem vurmusken, McDonalds'dan Coca Cola'ya kadar dev markaların, Bush'tan Papa'ya kadar dünyanın tanıdığı onlarca isminin, Irak Savaşından İsrail-Filistin meselesine kadar birçok güncel olayın hicvedildiği politik oyulara da değinmek gerekiyor. September 12th'a bakalım mesela. Irak'ta kalabalık bir pazaryerinde dolaşan teröristlere güdümlü füze attığınız bir oyun bu. Ve birçok şeyi özetleyen bir kuralı var: "Yanlışlıkla" vurdugunuz her sivile karşı, 3 Yeni terörist daha ekleniyor oyuna. Kısa süre sonra tüm pazar atanı düşmanınız haline getiyor ve kaybediyorsunuz...

TENEFFÜS BİTTİ

Pek çok icat gibi oyular da onları nasıl kullandığınıza bağlı olarak bir işlev kazanır. Düşümsüz karar veriyorsanız en uygun ve kolay yöntem hiç kullanmamaktır. Böylece

olası zararlarından korunmuş olursunuz. Ama ondan bir şekilde faydalama intimaliniz de kalmaz. Peki, çocuğunuza yasaklılarınız "bilgisayar oynama" aktivitesi, okulda bizzat öğretmeni tarafından ödev olarak veriliyorsa? Dünyanın biraz daha batısında yaşıyor olsaydık muhtemelen bu soruya yanıt aramanız gerekecekti. Çünkü sosyolojiden matematiğe kadar birçok ders için artık okullarda oyular kullanılıyor. Sebebi basit: Ders dinleyen öğrenciler, kitap ve kara tahta ikilisine ortalama 20 dakika boyunca dikkatlerini verebiliyorlar. Ama aynı çocuğun kendi odasındayken bilgisayara odaklanma süresinin üst limitini genellikle annenin "yeter artık, kapat şunu!" derken kullandığı ses desibeli belirliyor. "What Videogames Have To Teach Us About Learning And Literacy?" adlı kitabın yazarı James Paul Gee, bahsettiğimiz konunun referans ismi olarak akademik çevrelerde popüler bir isim. Gee, tek cümleyle şunu söylüyor: "Oyunlar bizden bir şey yapmamızı ister ve biz de o şeyi isteyerek yerine getiririz." Mesela öğretmeniniz bir sonraki derse kadar "AB sürecinde Türkiye'nin çevre politikaları" konulu iki sayfalık bir makale yazmanızı istese internetten toplayacağınız birkaç makaleyle, yarım saatte bir kes-yapıştır ödevi hazırlayacaksınızdır bütük olasılıkla. Ama mesela "Diablo'da Level 25 bir karakter yapıp getirin" dese sabahlara kadar ders çalışacağınızı eminim (ama öğretmenin o karakterlerle ne yapmayı planladığı hakkında en ufak bir fikrim yok).

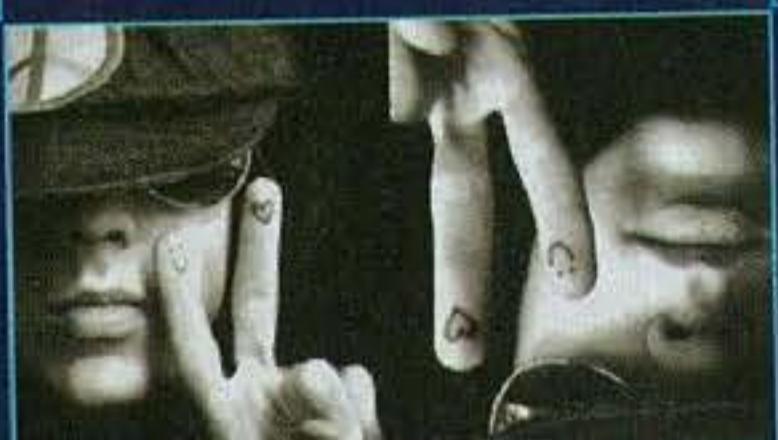
İşte Gee bu fikirden çıkararak dzinelerce oyunu incelemiş ve oyularındaki öğretme yönteminin ne olduğunu bakmış. Gördüğü şeylerden biri, oyularda çok az miktarda sözlü talimata yer verildiği olmuş. İnsanların sözlü yönlendiricileri takip etmeyeceğini güçlüğünü farkeden oyuların, zorunu kalmadıkça bu yöntemi kullanmadığını söylüyor Gee.

OYUNLAR BİZİ GELİŞTİRİYOR



Farkettiği bir başka şey de, oyunların belli yetenekler konusunda uzmanlaşmamızı sağladıkten sonra onları kullanacak görevlerle bizi karşı karşıya bırakması. Taş-kağıt-makas mantığıyla açıklıarsak, oyunlar size kullanabileceğiniz bir makas vermeden, karşınıza kağıt çıkarmaz. Oysa standart öğrenme metodları içinde her zaman "henüz öğrenmediğiniz" bir bilgi yüzünden bir noktada tıkanıp kalma olasılığı vardır.

Sid Meier'in oyunları tanımlarken söylediğii "ilginç seçimler dizisi" de James Paul Gee'nin üstünde durduğu bir nokta. Tercih yapmak, farklı tercihlerle farklı sonuçlara ulaşmak ve kendi yolunu çizmek, öğrenme aşamasında uyanık kalmamızı sağlayan bir yaklaşım olarak klasik öğrenmeye göre bir avantaj sağlıyor. Bu yaklaşım bir de oyun karakteriyle birleştiğinde, sürükleyici bir öğrenme süreci başlamış oluyor. Gee'nin



SAVAŞMA OYNA

"World Without Oil" (worldwithoutoil.org), dünyadaki petrol kaynakları kurduğunda nefer olabileceğini anlatan bir alternatif gerçeklik oyunu. Yaşadığımız yüzyıl, bu sorunun cevabını kendince veriyor ama son damla petrol de bittiğinde, işgal edilecek toprak kalmadığında neler olacak? Simdiye dek "sonuna kadar savaş" taktiğiyle geçistirilen bu soruya sormak aslında dünyayı petrolsüz yaşama hazırlamak için atılan çok önemli bir adım. Bunu dünyayı yöneten politikacıların değil de oyun yapımcılarının akıl edebiliyor olması ise bu dosya konusunu desteklemesi bakımından kusursuz, dünyanın kimler tarafından yönetildiğini göstermesi açısından içeri açıcı bir durum.

iddiası, bilimin de bir bilimci karakteri ile birleştirilerek çok daha verimli bir yoldan öğretilebileceği.

GELECEĞİN ÇOCUKLARI

Oyunlar, uzun bir süredir vakit geçirmek için karşısına geçtiğimiz eğlencelikler olmaktan çıktı. En azından nasıl kullanılabileceğini ve daha akıllı, yetenekli, duyarlı ve daha farkında bir nesil yaratma ideali taşıyanlar açısından... Verilecek tonlu örnek var ve araçlarından seçim yapmak güç. Guatemala doğumlu ve "Deha" ödüllü Luis von Ahn'ın Games With A Purpose projesi de bunlardan biri. Ticari oyunları örnek alan ve onlar gibi eğlenceli ama oyuncuya çaktırmadan "bilgi işleme" sürecine dahil ettiği oyunlar yapıyor von Ahn. "Human Computing" dediği bu süreçle beyin gücünün bilgisayardan üstün olduğu alanların da oyuna dahil edilmesini ve bilgisayarın bundan faydalananmasını sağlıyor. Örnek vermeden hayatı anlatılabilecek gibi değil bu. Hemen örnekleyelim: Von Ahn'ın ESP Game isimli oyunu bilgisayarın yapamadığı "resim tanıma ve ona uygun etiket bulma" temeline dayanıyor. Şöyle ki, oyuna girdiğinizde karşınıza rasgele bir partner çıkarıyor ve iki tarafa da aynı anda aynı resimler gösterilerek birbirlerinin yazdıklarından habersiz olarak resme uygun ortak bir etiket bulmaları isteniyor. Bu arada "tabu" kelimeleri kullanmak da yasaklanıyor. İki taraf da aynı sözcüğü girdiğinde bir sonraki nesneye geçiliyor. Ama bu, insanların beyin gücünü geliştirmek için değil, Google'ın veritabanını genişletmek için kullanılan bir proje! Yani denizde yüzen bir sandalın göründüğü ama "sandal" diye etiketlenmemiş bir resmi Google'da aradığınızda bulabilmek için aslında ESP Game'in kullanıcıları tarafından girilmiş bir anahtar sözcüğü gireceğiniz varsayımla düzenleniyor her şey. Bilgisayarınızı boş vakitlerde kanser araştırmasında kullanılmak

üzere çalıştığınız "Super Computer" projelerindekine benzeyen ama bu kez "insanlık için çalışan bilgisayar" teması yerine "bilgisayar için çalışan insanlık" hedefiyle bir "Super Human" projesi var karşımızda...

Von Ahn'ın bu projesi Google'ın görsel materyallere daha doğru etiketlemesine yardımcı olduğu için değil, bir oyunun bütün internet kullanıcılarının faydasına çalışması açısından heyecan verici. Benzer bir örnek Second Life'ta yaşanıyor. Geçtiğimiz aylarda bir server'da başlayıp hızla yayılan bir "salgın" virüsü, dünyada çıkabilecek olası bir salgında neler yaşanacağını göstermesi açısından, hiçbir bilimsel arastırmanın vermeyeceği netlikte sonuçlar koydu ortaya. Dev bir simülasyon makinesine hapsolmuş insanların server'lardan göç telaşı, yaşanan tuhaf durumlar, bulunan geçici çözümler ve fazla bilimin büyük bir merakla izlediği bir "vaka" halini aldı sonunda. Çıkarılan dersler sadece Second Life'ta ikinci bir salgın durumunda yapılacakları değil, benzer bir sorun karşısında gerçek hayatı olacaklar açısından da faydalıydı ve başka hiçbir yerden öğrenilebilecek türden bilgiler değildi bunlar. Özellikle devasa online oyunlar söz konusu olduğunda birlikte hareket etmek, sorunları işbirliği ile çözmek, sorumluluk paylaşmak ve üstüne düşeni yapmak gibi konularda oyunların üstlendiği işlevi açıklayacak yüzlerce örnek bulmak mümkün. Oyunların, gerçek hayatı da büyük kıymeti olan bu insani değerleri içermesi, buralarda pek kimse umrunda değil. Ama dünyanın geri kalrı, geleceğin yetişkinlerinin onları bekleyen şimdikinden daha zor dünyada hayatı kalmasını sağlamak için oyunların sunduğu fırsatları da değerlendirmeye çalışıyor. Belki nefret etmemi ve dışlamayı bırakıp anlamaya çalışırsak, bizim de bir şansımız olabilir.

OYUNLARIN BIZE ÖĞRETTİKLERİ



NEVERWINTER NIGHTS

West Nottinghamshire Lisesi'ndeki öğretmenler, öğrencilerin matematik ve edebiyat derslerine daha kolay odaklanmasını ve katılımlarını sağlamak için Neverwinter Nights'i modifiye ederek kullanabileceklerini düşündüler ve gerçekten işe yaradığını gördüler. Oyun ayrıca Minnesota Üniversitesi'nde Gazetecilik bölümünde, öğrencilerin çıkardığı sanal gazete için de kullanılıyor.



SIMCITY 4

Boston Lisesi, SimCity 4'ün haritalarını öğrencilere şehir planlamayı anlatmak için kullanıyor. Oyunun en az karmaşık olan ilk versiyonu ise birçok Amerikan okulunda toplu taşmanın ilkelerini ve sistemini açıklamak üzere derslere dahil edilmiş durumda.



MYST

Tim Rylands ismindeki bir öğretmen, 7-11 yaş grubu öğrencilerine, yaratıcı yazarlığın nasıl bir şey olduğunu anlatmak için Myst'ten faydalıyor.



OBLIVION

University College London, Oblivion'i öğrencilerin mimari render çalışmaları için kullanabileceği şekilde adapte etmiş. Böylece okulun mimarlık öğrencileri, akıllarındaki çalışmaları bilgisayar grafikleri kullanarak görselleştirdikleri ucuz ve pratik bir araca sahip olmuş.



HALF-LIFE 2

Half-Life 2'de mimarlık öğrencileri arasında son derece popüler bir grafik tasarım programı. Ünlü

mimar Frank Lloyd Wright'in Kaufmann House'u, bir öğrenci tarafından Counter-Strike haritası olarak tasarılandığından beri, oyun eskisinden daha popüler!



GRIM FANDANGO

Massachusetts Institute of Technology (MIT), öğrencilerin İspanyolca öğrenmesini sağlayan bir Grim Fandango versiyonundan faydalanyor. Oyun, Ölüler Günü'nde geçen bir adventure yine



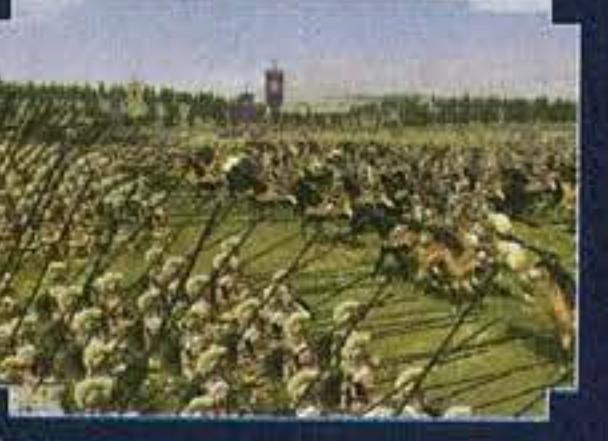
THE SIMS 2

Grim Fandango'dan iyi sonuç almış olsalar gerek ki MIT'nin diğer bir projesi de The Sims 2'ye dayanıyor. Üniversitenin amacı etkileşimli yabancı dil derslerinde kullanılacak bir araç oluşturmak, bunun için Sims 2'nin iletişim dilinden faydalanyor. Oyun ayrıca New York'lu öğretmen Bill Mackenty tarafından sağlık ve sosyal gelişme dersleri için, David McDivitt tarafından ise sosyoloji derslerinde kullanmak üzere modifiye edilmiş.



MAX PAYNE

Quebec Üniversitesi'ne bağlı Siberpsikoloji Laboratuvarı "Overcoming Arachnophobia" (Örümcek Korkusunu Yenmek) ismini verdikleri bir Max Payne modu geliştirdi. Oyun alternatif bir korku yemek terapisi olarak kullanıyor. Aynı laboratuvarın yine Max Payne ile yaptığı "Withering Heights" modu ise yükseklik korkusundan kurtulmak isteyen için tasarlanmış bir sanal gerçeklik oyunu.



ROME: TOTAL WAR

Rome: Total War, History Channel'in en sevdigi grafik araçlarından biri. Birçok tarihi savaş, History Channel programları tarafından Total War kullanılarak görselleştiriliyor. Aynı şey BBC2 için de geçerli. BBC2'de yayınlanan Time Commanders isimli tarih programında Rome: Total War'dan faydalanyor.



DUKE NUKEML

Sabırı olma alışkanlığı kazandırmak için tasarlanan ve amaca ulaşan dek çıkmayacak olan Duke Nukem Forever'i bir yana koyalım. Amerika'da Ulusal Akıl Sağlığı Enstitüsü'nün araştırmacıları, depresyonun beyin tarafından mekan hafızasının kontrol edildiği bölgelerle bağlantısı olduğunu göstermek için bir yöntem arayışındaydı. Duke Nukem'i bir test alanı olarak kullanmaya karar verdiler. Ve gerçekten de depresif insanların bu alanda yön bulma becerilerinin diğerlerine oranla belirgin şekilde düşük olduğu ortaya çıktı.



CIVILIZATION III

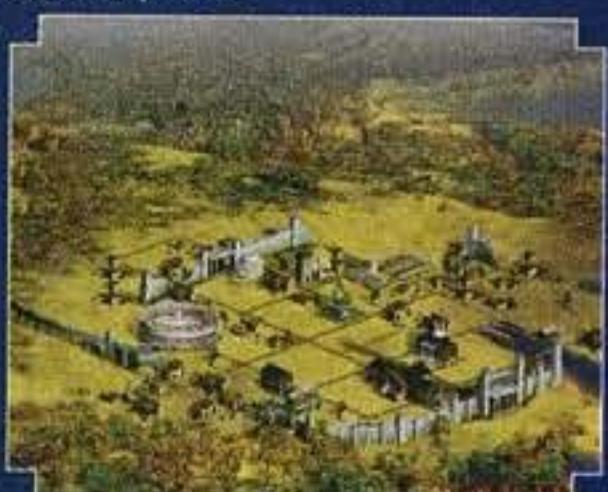
Doktora öğrencisi Kurt Squire, Amerikan okullarında öğretilen tarihin, Civilization III'le mümkün olup olamayacağını görmek istiyordu.

Tahmin edebileceğiniz gibi, yapılan uygulamalar çocukların tarih dersine ilgisini çok daha uzun süre canlı tutmanın mümkün olduğunu gösterdi.



EUROPA UNIVERSALIS II

Kopenhag Üniversitesi'nde tarihin oyunlar tarafından anlatılmasının geleneksel metodlardan daha verimli olup olamayacağı konulu bir araştırma yapıldı. Europa Universalis II'nin karmaşık ve son derece gerçekçi yapısı, standart tarih derslerinin oyundan daha kolay olduğu sonucunu çıkardı!



THE ESP GAME

The ESP Game
As seen on CNN and
newspapers around the world

Forgot your account?
Scores
To Play
ESP Game? [Get FREEZ](#)
Sign In

Already have an account?
Screen Name:
Password:
Sign In

Create

Terms of Service | FAQ | ESP Game Search | Contact Us | Credits
Developed in part by the National Science Foundation (NSF).
Awards: Scientific American's Best New Product, 2005; Popular Science's Brilliant 10, 2005; TIME's 50 Best Inventions, 2005.



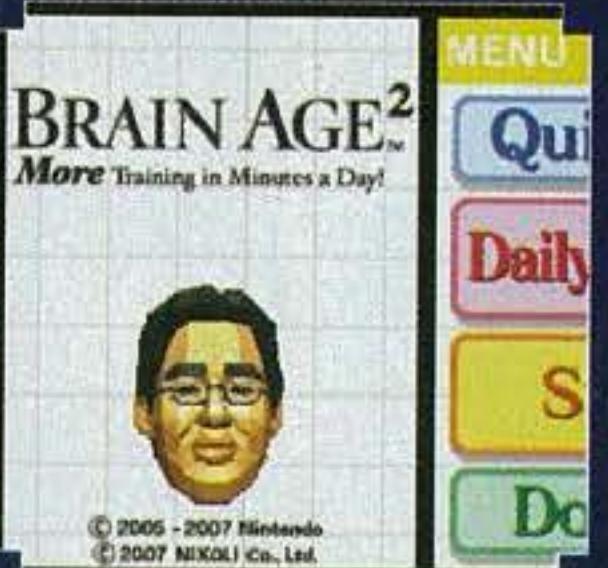
SWAT 4

Canada Ordusu, SWAT 4 modu şeklinde ve ismi Canadian Forces: Direct Action olan bir sanal savaş laboratuvarı geliştirmiştir. Küçük savaş takımları ve şehir kuşatmaları gibi taktiklerin yapılması bu savaş alanı muhtemelen Kanada ordusunu savasırken görebileceğiniz tek alan.



SECOND LIFE

Dünyanın hallerini en iyi yansitan oyun olması sebebiyle herkes tarafından kullanılan bir deney alanı Second Life. Oyunun içinde sizofreni simülöründen sanal mahkemelere kadar her şeye rastlamak mümkün. Amerikan hükümeti, oyunu büyük felaket hallerinde uygulanacak kriz planlarını çıkartmak için kullanıyor. Ayrıca Sudan Darfur'da yaşanan soykırımı konusunda bilinc yaratmak üzere Second Life'tan faydalanyor.



MOBİL OYUNLAR

Bir doktorun ürünü olan Brain Training, zihni geliştirmek ve zinde tutmak için birçok doktor tarafından önerilen tescilli bir "akıl sağlığı" oyunu. Ayrıca birçok mobil oyun hastanelerde hastaların ameliyat öncesi gerginliğini atlatmaları ve pansumalar sırasında daha az acı duymaları için kullanıyor.

OYUNLARIN BIZE ÖĞRETTİKLERİ



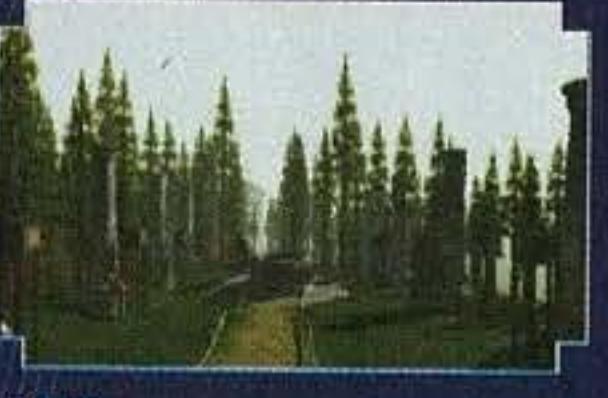
NEVERWINTER NIGHTS

West Nottinghamshire Lisesi'ndeki öğretmenler, öğrencilerin matematik ve edebiyat derslerine daha kolay odaklanmasını ve katılımlarını sağlamak için Neverwinter Nights'i modifiye ederek kullanabileceklerini düşündüler ve gerçekten işe yaradığını gördüler. Oyun ayrıca Minnesota Üniversitesi'nde Gazetecilik bölümünde, öğrencilerin çıkardığı sanal gazete için de kullanılıyor.



SIMCITY 4

Boston Lisesi, SimCity 4'ün haritalarını öğrencilere şehir planlamayı anlatmak için kullanıyor. Oyunun en az karmaşık olan ilk versiyonu ise birçok Amerikan okulunda toplu taşmanın ilkelerini ve sistemini açıklamak üzere derslere dahil edilmiş durumda.



MYST

Tim Rylands ismindeki bir öğretmen, 7-11 yaş grubu öğrencilerine, yaratıcı yazarlığın nasıl bir şey olduğunu anlatmak için Myst'ten faydalıyor.



OBLIVION

University College London, Oblivion'i öğrencilerin mimari render çalışmaları için kullanabileceği şekilde adapte etmiş. Böylece okulun mimarlık öğrencileri, akıllarındaki çalışmaları bilgisayar grafikleri kullanarak görselleştirdikleri ucuz ve pratik bir araca sahip olmuş.



HALF-LIFE 2

Half-Life 2 de mimarlık öğrencileri arasında son derece popüler bir grafik tasarım programı. Ünlü

mimar Frank Lloyd Wright'in Kaufmann House'u, bir öğrenci tarafından Counter-Strike haritası olarak tasarılandığından beri, oyun eskisinden daha popüler!



GRIM FANDANGO

Massachusetts Institute of Technology (MIT), öğrencilerin İspanyolca öğrenmesini sağlayan bir Grim Fandango versiyonundan faydalanyor. Oyun, Ölüler Günü'nde geçen bir adventure yine



THE SIMS 2

Grim Fandango'dan iyi sonuç almış olsalar gerek ki MIT'nin diğer bir projesi de The Sims 2'ye dayanıyor. Üniversitenin amacı etkileşimli yabancı dil derslerinde kullanılacak bir araç oluşturmak, bunun için Sims 2'nin iletişim dilinden faydalanyor. Oyun ayrıca New York'lu öğretmen Bill Mackenty tarafından sağlık ve sosyal gelişme dersleri için, David McDivitt tarafından ise sosyoloji derslerinde kullanmak üzere modifiye edilmiş.



MAX PAYNE

Quebec Üniversitesi'ne bağlı Siberpsikoloji Laboratuvarı "Overcoming Arachnophobia" (Örümcek Korkusunu Yenmek) ismini verdikleri bir Max Payne modu geliştirdi. Oyun alternatif bir korku yeme terapisi olarak kullanıyor. Aynı laboratuvarın yine Max Payne ile yaptığı "Withering Heights" modu ise yükseklik korkusundan kurtulmak isteyen için tasarlanmış bir sanal gerçeklik oyunu.



ROME: TOTAL WAR

Rome: Total War, History Channel'in en sevdigi grafik araçlarından biri. Birçok tarihi savaş, History Channel programları tarafından Total War kullanılarak görselleştiriliyor. Aynı şey BBC2 için de geçerli. BBC2'de yayınlanan Time Commanders isimli tarih programında Rome: Total War'dan faydalanyor.



DUKE NUKEM

Sabırı olma alışkanlığı kazandırmak için tasarlanan ve amaca ulaşana dek çıkmayacak olan Duke Nukem Forever'i bir yana koyalım. Amerika'da Ulusal Akıl Sağlığı Enstitüsü'nün araştırmacıları, depresyonun beyin tarafından mekan hafızasının kontrol edildiği bölgelerle bağlantısı olduğunu göstermek için bir yöntem arayışındaydı. Duke Nukem'i bir test alanı olarak kullanmaya karar verdiler. Ve gerçekten de depresif insanların bu alanda yön bulma becerilerinin diğerlerine oranla belirgin şekilde düşük olduğu ortaya çıktı.



CIVILIZATION III

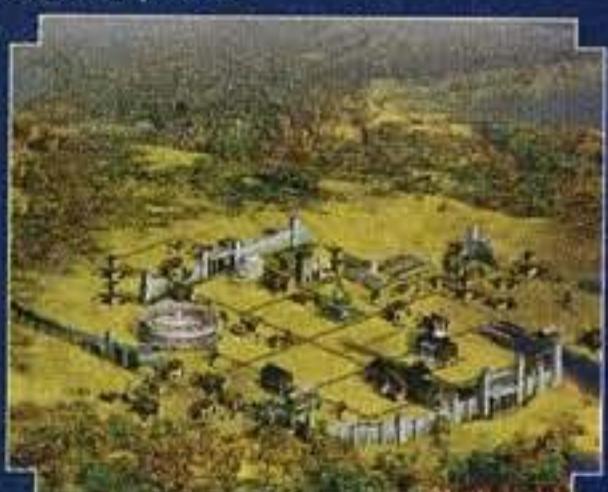
Doktora öğrencisi Kurt Squire, Amerikan okullarında öğretilen tarihin, Civilization III'le mümkün olup olamayacağını görmek istiyordu.

Tahmin edebileceğiniz gibi, yapılan uygulamalar çocukların tarih dersine ilgisini çok daha uzun süre canlı tutmanın mümkün olduğunu gösterdi.



EUROPA UNIVERSALIS II

Kopenhag Üniversitesi'nde tarihin oyunlar tarafından anlatılmasının geleneksel metodlardan daha verimli olup olamayacağı konulu bir araştırma yapıldı. Europa Universalis II'nin karmaşık ve son derece gerçekçi yapısı, standart tarih derslerinin oyundan daha kolay olduğu sonucunu çıkardı!



THE ESP GAME

The ESP Game
As seen on CNN and
newspapers around the world

Forgot your account?
Scores
To Play
ESP Game? [Get FREEZ!](#)
Sign In

Already have an account?
Screen Name:
Password:
Sign In

Create

Terms of Service | FAQ | ESP Game Search | Contact Us | Credits
Developed in part by the National Science Foundation (NSF).
Awards: Scientific American's Best New Product, 2005; Popular Science's Brilliant 10, 2005; TIME's 100 Best Inventions, 2005.



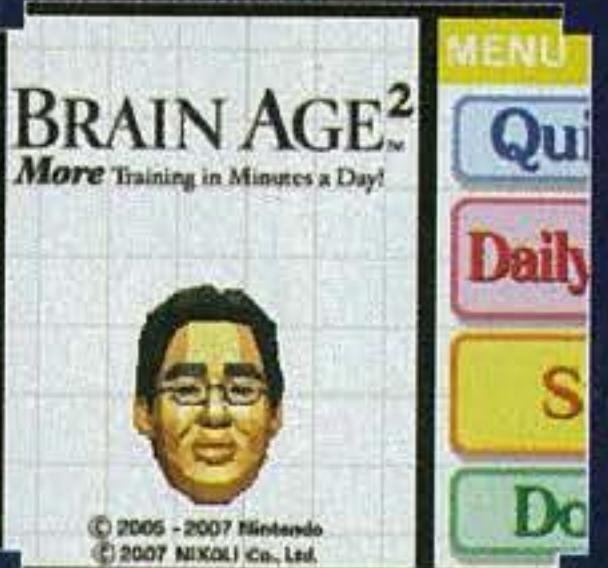
SWAT 4

Canada Ordusu, SWAT 4 modu şeklinde ve ismi Canadian Forces: Direct Action olan bir sanal savaş laboratuvarı geliştirmiştir. Küçük savaş takımları ve şehir kuşatmaları gibi taktikatların yapılacakları bu savaş alanları muhtemelen Kanada ordusunu savasırken görebileceğiniz tek alan.



SECOND LIFE

Dünyanın hallerini en iyi yansitan oyun olması sebebiyle herkes tarafından kullanılan bir deney alanı Second Life. Oyunun içinde sizofreni simülöründen sanal mahkemelere kadar her şeye rastlamak mümkün. Amerikan hükümeti, oyunu büyük felaket hallerinde uygulanacak kriz planlarını çıkartmak için kullanıyor. Ayrıca Sudan Darfur'da yaşanan soykırımı konusunda bilinc yaratmak üzere Second Life'tan faydalanyor.



MOBİL OYUNLAR

Bir doktorun ürünü olan Brain Training, zihni geliştirmek ve zinde tutmak için birçok doktor tarafından önerilen tescilli bir "akıl sağlığı" oyunu. Ayrıca birçok mobil oyun hastanelerde hastaların ameliyat öncesi gerginliğini atlatmaları ve pansumalar sırasında daha az acı duymaları için kullanıyor.

sanaldan gerçeğe

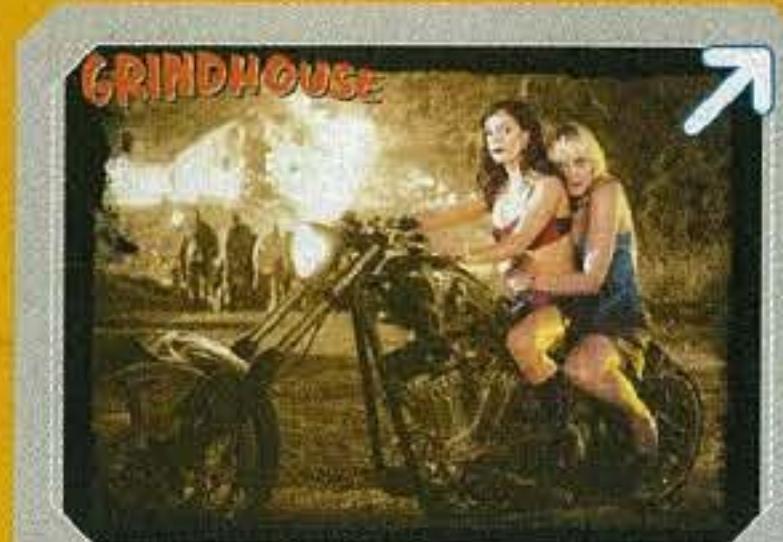
→ Temmuz 2007

→ 110

tek bilet fiyatına iki film birden! grindhouse



Grindhouse filmleri eğlence garantisidir; siz yeter ki koyverin. Bu tip bağımsız işler ve gücünü gerçekten film yapma tutkusundan alan işler çok fazla yapılmıyor. DVD seti için şimdiden sabırsızlanıyorum.



→ 110

grindhouse

Projenin esas olayı tek bilette iki filmi peşisira izlemek ve iki kat kudurmak iken, bizde ve bazı ülkelerde nedendir bilenmez Grindhouse filmleri ayrı gayri vizyona girmiş durumda.



→ 111

gedo

Oğul Miyazaki'nın üstlendiği anime Geda Senki, yaşam, ölüm ve insanı değerleri anlatan bir masal.



→ 112

hayko cepkin'le sohbet

Evet, Hayko Cepkin'in evindeyiz. Yanımıza destek, daha doğrusu fanatik kuvvet de aldık ne olur ne olmaz diye

→ 114

öyungezer "Şehrin insanı, şehrin insanı, şehrin / kaypaktır ilgilerin insanı, zarif ihanetlerin" - İsmet Özel, Üç Frenk Havası

→ 115

cesur yeri dünya İlkokul zamanlarından kalma bir alışkanlık. İnsan yazın ne yaptığından hesabını bilmeli!

→ 116

had safhada Her bir atasözünün çok doğru olduğunu ve asla boşuna söylemediğini bilin. Evet, kulağa en anlamsız gelenlerin ve hatta en mesnetsiz olanlarının bile.

→ 117

ejderhanının ini Neyse efendim en sonunda geçen gün Voide geldik. (Efendim dedim ya, bir daha ekranda Esra Ceyhan görürsem kaçayım).

SANALDAN GERÇEĞE

QUENTIN TARANTINO & ROBERT RODRIGUEZ SUNAR

İNSANLIĞIN
UMUDU USTUN
SİLAHLARA
BAĞLIYDI...

SIN CITY
Filmde Yönetmeninden

ROBERT RODRIGUEZ'DEN
**DEHŞET.
GEZEGENİ**
PLANET TERROR

Seytanın Bir
Tanzemek Üzere

QUENTIN TARANTINO'DA
**ÖLÜM
GEÇİRMEZ**
DEHŞET DÖRTÜ

İKİ FILM BİRDEN

Şimdi başlıktan aklınıza başka bir şey gelebilir, ama gelmesin. Çünkü Amerika'da 'iki film birden' tamamen farklı bir eko. Gösterilen iki film genellikte 'trash' B sınıfı filmler. Yani 'katil domateslerin dönüşü' ile 'vejeteryan zombiler' gibi filmlerin peşisira gösterildiğini düşünün. Tabii biz bu kültürden ancak her evde bir video olunca nasibimizi alabildik, o da 80'leri buldu. Neyse, bahsettiğim iki film birden iki film manyağı olan Tarantino ve Rodriguez'in 'Grindhouse' projesi kapsamında gösterilen 'Ölüm Geçirmez' ve 'Dehşet Gezegeni'. Projenin esas olayı tek bilette iki filmi peşisira izlemek ve iki kat kudurmak iken, bizde ve bazı ülkelerde nedendir bilenmez Grindhouse filmleri ayrı gayri vizyona girmiş durumda. 'Ölüm Geçirmez'i geçen ayın başlarında (veya önceki ayın sonlarında) izleyebilmişken, 'Dehşet Gezegeni'niye henüz salonlarımıza teşrif etti (artık iki film birden olayını evde dvd formatında gerçekleştiririz herhalde). Filmlere gelince, harikalar cüntü acayıp arızalar. Çok başarılı iki kolaj izliyoruz aslında. Tüm o klise replikler ve sahneler öyle lezzetli harmanlanmış ki tadına doyum olmuyor.

Once 'Ölüm Geçirmez'in tadına baktık salyalarımızı döke saç'a. Manyak bir dublör eskisi ki kendisi Kurt Russel olur, gencecik, körpecik ama kucak dansı yapacak kadar da yoldan çıkışız kızları biçiyordu ölüm geçirmez arabasıyla. Tarantino, bu filmle en iyi takip sahnesini çektiğini iddia ediyor. Bundan emin değilim ama filmi izlerken çok eğlendiğimi söyleyebilirim. Her karakter, her diyalog ve her aksiyon çok 'cool', daha doğrusu çok Tarantino. Geçtiğimiz hafta da Grindhouse projesinin diğer filmi olan 'Dehşet Gezegeni' vizyona girdi. Daha nasip olmadı gitmek ama o da çok Rodriguez bir film. Dehşet Gezegeni, bir tür zombi filmi. Kasabada bir patlama olur ve çevreye yayılan gaz sonucu insanlar sapılmaya, canavarlaşmaya başlar. Gazdan etkilenmeyecek bir grupsa bu zombiler karşısında amansız bir mücadeleye girişirler... Fragmanını izliyorum da film tam bir şenlik! Bir kere kadro süper. Bruce Willis de var, Lost'tan tanıdığımız Sayid de; hatta Fergie bile var (Tarantino da bir tecavüzü oynuyormuş). Tabii bir de dehşet makyajlı zombiler var. Görsel efektlerse ayrı bir curcuna. Başroldeki dansçı kızımızın bacagi kopuyor ve yerine özel yapılmış makinelili takıyorlar. Sanırım başka bir şey söylememeye gerek yok herhalde.

Grindhouse filmleri eğlence garanti; siz yeter ki koyverin. Bu tip bağımsız işler ve gücünü gerçekten film yapma tutkusundan alan işler çok fazla yapılmıyor. Dvd seti için şimdiden sabırsızlanıyorum. -Güven Çatak

BİR PAZAR DENİZALTISI

En sonunda bir Pazar vakit bulup Koç müzesine gidebildim. Rahmi Koç müthiş bir koleksiyoncu; adam yememiş, içmemiş, toplamış. Hava, kara, deniz dememiş motorlu ne varsa Nuh misali bir numunesini edinmiş. Ama beni ilgilendiren koleksiyonun arzu nesnesi, fetiş objesi olan Uluç Ali denizaltısı olduğu için diğer tüm araç gereci kurcalamayı size bırakıyorum. Denizaltı gerçekten acayıp bir şey. Dev içine giriyor ve diri diri denize gömülüyorsunuz. Had safhada güçlü hem sinsi. İngilizler, Alman denizaltıları u-bootların şifre sistemini çözemeseydi (Enigma olayı), şu an çok farklı bir dünya haritasına bakıyor olurduk (hatta olamazdık). Neyse denizaltının içine bir rehber eşliğinde. Adam mı çok kuru anlattı yoksa denizaltı mı çok kuruydu bileyemiyorum ama "nasıl sığıyor mürettebat bu daracık aletin içine" sorularının dışında o muhteşem klostromobinin yanından bile geçilmemi. Rehberimiz bizzat Uluç Ali'de görev almış emekli bir askerde ama ezbere birtakım tarihler ve bilgiler vermek dışında ne bir



anı anlattı ne bir gönderme yaptı; kısacası yaşatmadı bize denizaltısı. Aslında en güzel ne olurdu biliyor musunuz? O denizaltının olduğu yerde dalması, hatta Haliç'te bir tur atması. Belki ileride akıl ederler (www.rmk-museum.org.tr). O güne kadar filmlere devam (bu arada yeme içme ortamı biraz pahalı ama manzarası süper). -Güven Çatak



NATSU YASUMI NO ASOBI

Yaz aylarında şöyle köşenize çekilipl kendinizi anime dünyasına bırakmak istemez misiniz? Efendim? Denize girip kumsalda güneşleniyor musunuz? Geceleri dışında arkadaşlarınızla takılıyor, sürekli eğlenmekten yorgun mu düşünüyorsunuz? Pardon ben yanlış geldim sanırım; iyi günler...

O zaman şöyle yapalım. Tatil beldesinde bulunmayan ya da kendini bilinen tatil moduna sokmamış insanlara sesleniyim ben. Evet arkadaşlar siz, anime tutkunları, yine karşınızdayım, yine elimde çok acayıp başlıklar var.

Henüz haklarında pek bir şey söylemeyeceğim, ama eğer anime sıkıntısı çekiyorsanız takip edebileceğiniz birkaç animeden bahsedeceğim. Mecha diye çırpmıyorsanız Kishin Taisen Gigantic Formula'ya göz atınız. Ortaçağ atmosferinde şövalye temali bir anime için Claymore, birbirlerinin beynini büyülüp dağıtmayı seven çocukların hikayeleri içinse Kaze no Stigma'yı öneriyorum. Bu ay ise bir konuk sanatçımız bulunuyor aramızda. Konuk diyorum, ama tahminimce her ay burada ismini göreceksiniz. Meriç Erbay da benim gibi bir anime insanı ve bu ay Basilisk'i tanıtıyor. Ben de Miyazaki ailesinin son ürünü Gedo Senki'den bahsedip tatile kaçacağım. Artık zamanı geldi...

HIKARU TO SHI

Ursula K. Le Guin'in Yer Deniz öykülerini konu alan Gedo Senki (Tales from Earthsea), uzun süredir üstünde uğraşılan projelerin arkasındaki isim Hayao Miyazaki tarafından hazırlanması planlanan, fakat daha sonra oğlu Goro Miyazaki'nin üstlendiği Gedo Senki, yaşam, ölüm ve insanı değerleri anlatan bir masal.

Hikayedede, kafası bir takım konular yüzünden karışık olan Arren, bulunduğu saraydan kaçarak bir büyüğünün peşine takılıyor. Kısa bir süre sonra Therru adındaki kızla tanışıyor, macerası dünyayı saran kötüluğun vücut bulmuş halini getiriyor karşısına.

Pek yazarak anlatılacak veya yazarak verilmek istenilen etkiyi hissettirebilecek bir senaryoya sahip değil Gedo Senki. Görsel açıdan da çok basit, ama hikayenin bütünlüğünü veya atmosferini kesinlikle bozmayan çizimlere sahip.Çoğu Miyazaki hayranı Gedo Senki'nin diğer yapımlar arasında biraz basit ve özensiz kaldığını düşünebilir. Bana kalırsa böyle bir şey kesinlikle söz konusu değil. Zaten ağır ilerleyen hikaye fazla gürselliğe ihtiyaç duymuyor ve bu yüzden de aynı bir kitap okuyormuş gibi dalıp gidiyorsunuz Yer Deniz



dünyasına. Tabii Arren'in kılıcını ne zaman kullanacağı, neden zaman zaman gözlerinin büyüterek hırsla dolduğunu ve onu takip edenin ne olduğunu merak etmek de fantastik öykünün yanında siz ekranın başına kilitleyen diğer etkenler arasında. Belki peşinden koşulacak bir anime değil, ama ben izlerken büyük keyif aldım ve herkesin de öyle ya da böyle Gedo Senki'de bir şeyler bulacağına inanıyorum.

- Tuna Şentuna

AISHITE IRU

Söylenemeyenler, yanlış anlamalar, aşk, ihanet...
Bunları eski Türk filmlerinde görmeye alıştık.

Hani esas oğlan gelir, kızı bir arkadaşıyla yan yana otururken görür, yanlış anlar, anlamadan dinlemeden "heyhaaaat" diyerek oradan uzaklaşır. Ama sonra aşıklar bir şekilde birbirlerini "doğru" anlamalanın yolunu bulurlar ve mutlu mesut yaşarlar. Bu anime için de aynı şeyler söylemek isterdim, ama durum bu sefer biraz farklı.

Basilisk'te kanlı bıçaklı iki ninja köyüne mensup iki gençin aşk hikayesi anlatılıyor. Ninja deyince aklınıza uçmalı, atlamalı bir hikaye geliyor değil mi? Ama burada öyle bir aşk hikayesi var ki, animenin en son

bölümünü izledikten sonra elinizi en yakındaki mendile atmamanız işten değil. Bunun üzerine bir de insanüstü yeteneklere sahip ninjalar işin içine girince seyreleyin gümbürtüyü. Bıraksalar ya, gençler sevsin birbirlerini?! İlle kan davası, bilmem ne!.. Neyse...

Birbirlerine deli gibi aşık olan bu iki genç, politik oyunlar, eski husumetler ve yanlış anlamalar nedeniyle aralarındaki aşkı kaybetmeye başlıyorlar maalesef. En son bölümde de gözlarınızı tutamayıp "neden ama neden?" diye sorarken buluyorsunuz kendinizi. Sonra Basilisk'in sizde bıraktığı izi hissediyorsunuz yüreğinizde. Gerçek aşıkın izini...

- Meriç Erbay



SANALDAN GERÇEĞE

HAYKO CEPKİN EVİNİN KAPILARINI LEVEL'A AÇTI!



Röportaj: Güven Çatak ve Barış Onay
Fotoğraflar: Güven Çatak

Evet, Hayko Cepkin'in evindeyiz. Yanımıza destek, daha doğrusu fanatik kuvvet de aldık ne olur ne olmaz diye (sağolasın Barış). Hem yerimiz hem de vaktimiz dar olduğundan doğrudan daliyoruz muhabbet'e. (Sığdırılmak adına acayıp kestik, şimdiden kusura bakmayın.)

LVL: Sevgili Hayko, müzik dükkânında çalışıyor olsam senin diskini nereye koyacağımı bilemezdim. Rock'a koysam, olmaz. Alternatif değil. World müzik mi? Hayır, değil. Kendi açığın bir yoldasın gibi geliyor.

Hayko C: Ne güzel böyle bir şey hissettirebildiysek.

LVL: Çok iyi bir klasik müzik dinleyicisi olduğunu düşünüyorum, öyle misin? Barok seviyorsun bence.

HC: Haklısan, ağır bir arşivim vardır. Barok dolu evim. Barok hastalığı var bende. Esas olay Bach zaten.

LVL: Bach çok matematik bir müzik. Sen kendi müziğinde nerede görüyorsun matematiği?

HC: Ben müzikal matematik yapmıyorum, ama yaptığım müziğin ayakta kalabilmesinin matematiğini yapıyorum. Nasıl tutunabilirim piyasada, diğer albümlerle nasıl savaştığımın matematiği yanı. "Kliplerim Kral'da nasıl döner" gibi. Kimilerine göre ayıp ama bence doğru bir matematik. Ben yapmak istediklerimin hepsini henüz yapmadım. Yavaş yavaş, bu iş böyle.

LVL: "Şiddet içerikli hafif batı müziği" olarak tanımlıyorsun müziğini, bunu ne kadar ciddi olarak söylediğini bileyimiyorum

HC: Gayet gayri ciddi. Bu soruyu sorduklarında bu tür geyik bir cevap alacaklarını bilsinler istedim. İlk albümde türü bozuk dedim. İkinci de sorulmadan basın bültenine yazdım. Ben orada hikâye ile dalga geçiyorum, şiddet içerikli hafif batı müziği ne demek ki?

LVL: İlk albümün içinde odanın fotoğrafı vardı ve kartonette "ev kaydı" yazıyordu. Evde müzik yapmak nasıl bir şeypdir bilirim. Yalnızlık ve iç hesaplaşmalar eşliğinde yaratıcı olmak kolay değildir. Evde kayıt yapmanın kişiselliğiyle yeni albümümüz stüdyoda birleştirilmesi sürecini değerlendirir misin? Ev mi stüdyo mu?

HC: Ev daha rahat. Genel olarak yalnızım. İlk albümü zaten komple tek başıma, ikinci albümde de bütün kayıtları tek başıma yaptım. Benim evde yaptığım gitar sound'u üzerine başka canlı sound'lar kullandık. Stüdyoda amfileri kurduk ve gitar sesi aldık. Gerçekten de güzel bir gitar sesi çıktı ama benim istediğim bozuk gitar sesiydi. Sonuç itibarıyle bu sesi evde alabileceğimize karar verip, eve yollandık. Kahvemizi koyduk mis gibi ve kestik böldük istediğimiz gibi. Her şey stüdyoda çözülür diye bir şey yok yani.

LVL: Hayko Cepkin bir anda çıktı. Uzun zamandır hazırlanıyor olmalıdır. Şimdi planlarını hayatı geçirmeye şansını buldu, hatta yarattı. Gelecekte seni MTV alternative chart'ların bir numarasında göreceğimiz? Ya da bu yolda İngilizce bir albüm yapılacak mı?

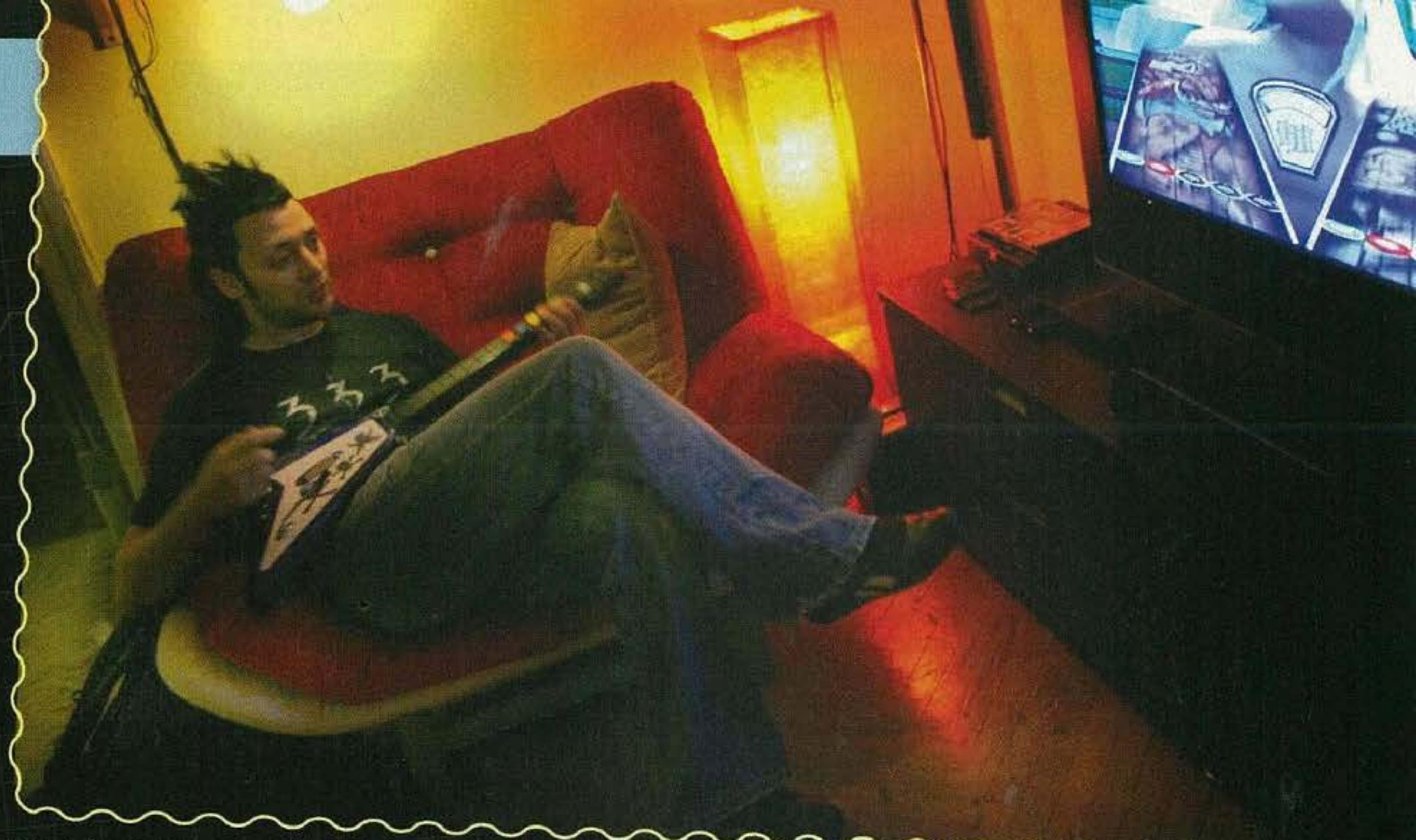
HC: Açıkçası neden olmasın? Bu projeye sonuna kadar inanıyorum. Neticede bu işlere bir yerlere geliriz diye başladık. Yurtdışından gelen birçok mail var. Kuzey Avrupa'daki organizatörlerin ilgisini çektiğim bile. Bugüne kadar böyle bir proje yurtdışına açılmadı. Underground gruplarından yurtdışına gidenler oldu ama büyük festivalerde yer almadılar. Projeyi ulaşabileceğim her yere ulaşmak istiyorum. İngilizce de şart değil. Çünkü bizim yaptığımız müziğin ticari bir kaygısı yok. Ayrıca yaptığım müziğin içerisinde makam var. O makamı İngilizce nasıl atabiliyorsun ki?

LVL: İyi bir klavyeci olduğunu biliyoruz, peki klavye çalmayı düşünüyor musun sahnedede?

HC: Ya bu konu çok geldi. Herkes dedi klavyecisinin çal o zaman. Ya çalmak istemiyorum. Ben klavyeyi hiç sevmem. Yurdumun taverna kültürü yüzünden kötü bir形象ı var. Çalarken de sabit kalmak beni hep sınır etmiştir. Bizim hep bir geyigimiz vardır. Abi yaptırıyorum klavyenin altına tekerlekleri. Geleceğim yanınızda süre diye. Seyirci de artık vokalist olarak bakıyor zaten bana. Ama akustik çalışıyorum başka şeyler akustik gecelerinde.

LVL: Kliplerinin senaryolarını kendin mi yazıyorsun?

HC: Evet, ama klipi çekerek sonuçta görsel düşününen bir adam olduğu için, onun hayallerini de dinliyorum. Önce kafamda bütün hikâyeyi kusuyorum. Bu şarkıyı anlatıyor, hikayesi budur, böyle bir görsellik gerekiyor



diye. Kafamda şablonu veriyorum. Sen bunları anlatınca benim aklıma şöyle bir şey geldi diyor. O olmaz bu olur diyorum mesela :) Her zaman aklımdaki şeyi %100 olarak alamıyorum ama.

LVL: Gelelim oyunlara... Geldiğimizde FIFA oynuyordun?
HC: FIFA da oynarım, Silent Hill de. Oyunlar acayıp astılar. Grafikler, sesler çok gerçekçi. Bu yüzden korku oyunlarını tek başına oynamam. Mesela beş kişi birlikte oynadık Silent Hill'i. Ver ben oynayayım, burada abi sen al, derken ihale bana kaldı. Joystick titriyordu valla. Sonra Manhunt aklıma geliyor yine bu tarz. Çok güzel bir oyun ama en sonunda o domuz adam çıktı mı karşımı testereyle. Yani ne gerek vardı ki? :) Zaten açmışım kulaklıkları. Yaratıklı oyunlar da uyuz ediyor bazen. Tuhaft sesler duyuyorsun. Bir bakıyorsun aşağı, küçük bir şey gelmiş bacagini bıçak sokuyor. Yani ne gerek var tüm bunlara?

LVL: Silent Hill'den bahsetmen iyi oldu. Görsel açıdan Silent Hill'e benzeyen Araf filminin müziklerini yaptın. Peki oyunlara müzik yapmayı düşünür müsun? Mesela Kabus 22'ye senin müziklerin çok iyi giderdi.
HC: Kuvvetle muhtemel yapardım ama oyuna müzik yapmak nasıl bir şey onu araştırmak lazım. Filme müzik yapmayı çok araştırdım. Ama oyun başka bir kültür. Başka bir hikâyesi, derdi var.

LVL: Nasıl girdin oyun dünyasına? Şu an nasıl takip ediyorsun?

HC: Eski oyunculardanım. Commodore 64 ile başladım. River Raid, Wizard of War, Emily Hughes Soccer hepsi unutulmaz oyunlar. Amiga o süper grafikleriyle çıkışına "hoca karelerle oynuyormuşuz" dedik! :) Yine de evde Amiga olsa sırı bazı oyunlar için Commodore64 kurulur, kasetler takılır, kafa ayarları yapılrı. Beklerdim, açılmazdı oyun; sinir olurduk! J Hala o eski oyunların

grafikleri çok güzel gelir bana. Level alıyorum, ama T3 de alıyorum takip etmek için piyasayı. Bazen de bizzat gidip dükkanında bilgi alıyorum.

LVL: PS3'e ne zaman geleceksin?

HC: Herkes ne zaman topluca karar verip geçerse o zaman. Çünkü şimdi bizim grupta maçlar devam ediyor. İddaalar var. Ben şimdi PS3'e alışır o iddaalara girersem olmaz! Futbol olsun, boks olsun, daha çok işimiz var.

LVL: PES mi FIFA mı?

HC: FIFA!

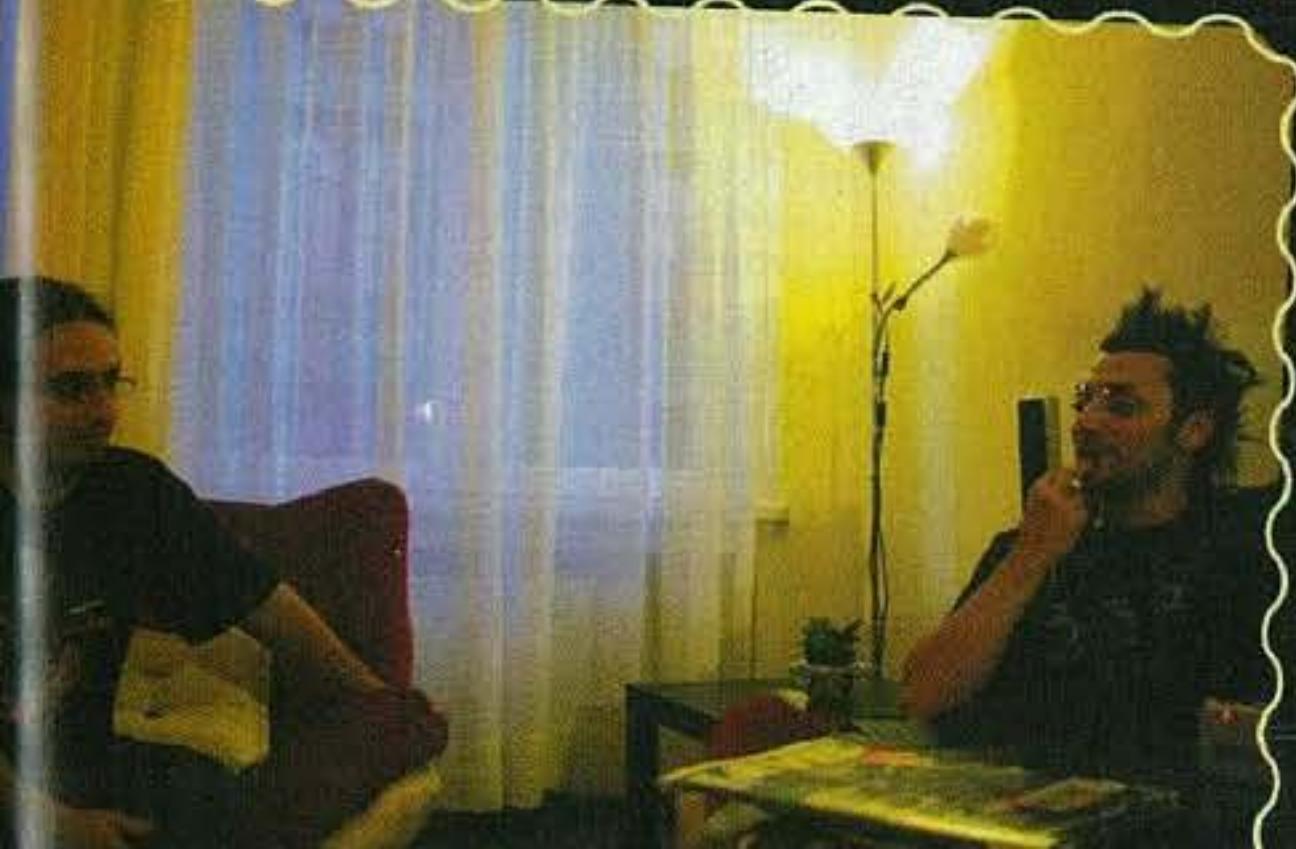
LVL: PES oynadin mı?

HC: Oynadım ama sevmedim. FIFA98'e benzettim. Devamlı çalımlı atıyorsun. Oyunu çok iyi bilmeyen birini çok kötü yeniyorsun. Defanstaki adamı alıp, herkesi geçerek gol atıyorsan, o oyun bana göre değildir. Bu arada grafikleri FIFA'dan daha iyi bence. PES'in kamera seçimi kötü yalnız. FIFA'da bayağı uzaktan seyredebilme olayı güzel. Ama onda da PES'teki taktik seçimleri yok. İstediğin adamı istediğin yere koymayıorsun. Ama FIFA'da da futbolcuların isimleri orijinal, atmasyon değil. Ben çok realist takılırlım oyunlarda. Yaratıklı oyunları o yüzden pek sevmem zaten. FIFA'da da her şey orijinal. Şimdi Beşiktaş'ta Nobre'nin adı Marmei yazınca olmuyor. Beni sinir ediyor :)

LVL: PSP oyuncusu olduğunu duyduk, nedir favori oyunlarınız?

HC: PSP'de daha portatif oyunları tercih ediyorum. Mesela Godfather veya FIFA orada o kadar zevk vermiyor. Daha çok zekâ oyunları; satranç, Lemmings gibi küçük oyunlar...

...burada kaset bitiyor ama muhabbet devam ediyor. Daha sonra alıyoruz elimize gitarları ve herkes ne kadar kahraman olduğunu göstermeye çalışıyor ama Sweet Child O' Mine herkesi dağıtırıyor. Hayko ilk defa oynamasına rağmen ikinci parça da işi kapiyor ve solo atmaya başlıyor. Öncelikle Hayko'ya hem vakit ayırdığı, hem de samimiyeti için teşekkürler. Ardından röportajın organizasyonu için de yazarımız Volkan ile ev arkadaşı ve aynı zamanda Hayko'nun tur menejeri Onur'a teşekkürler. Şimdi kaçmamız gereklidir. Rock 'n' Roll!!





ŞEHİRİN İNSANI

Gözlerimi sokak döşemesindeki çizgilerden ayırip kafamı kaldırıldığında önce bir çift, sonra bir çift daha, derken sokak dolusu bir çift gözle karşılaştım. Hiçbirini beni görmüyordu. Bir tanesi hariç... Onun çifti yoktu ve belki de bu yüzden kendisine bakan gözleri farketmesi diğerlerinden daha kolaydı. Gözlerim onu bulduğunda, bakışlarım görünmez bir duvara çarpıp geri döndüler. Neye çarptıklarından emin değildim; siyah ve güçlü o tek göz mü yoksa hemen

bakır heykelin bakışlarındaki kadar bile iletişime açık görünmüyordu bu şehrin insan heykelleri. Benden neyi saklamaya çalışıklarını, neden gülümsemeyen bir tehdit olduğunu düşündüklerini, hadi gülümsemeyi geçtim içinde tedirginlik olmayan bir bakışı niçin esirgediklerini anlamıyorum. Acaba sokağa çıktığında Hulk'a mı dönüşüyorum? Ne yazık ki bu sakınma halinin sadece bana yöneltildiğinin de farkındayım. Yani keşke ben aradan çekilsem ve herkes biribirine daha sevgiyle bakabilse... Her gün televizyonlarında en az bir kez

Boğaza bakan gözlerime artık İstanbul'un orta yerinde saygısızca yükselen Gökkafes'ten başkası carpmaz oldu. Şehir, sevilesi yanlarını bir bir imha ederken yerine başka bir gerçeklik inşa ediyordu...

...

Bir şehrin farklı yüzlerini görmek için o şehrin insanlarına bakın... İstanbul'un sadece bana yabancı olmadığını o yüzlere baktığında görebiliyorum. Kimse kendini buraya ait hissetmiyor, kimse bu şehrin kendisine ait olabileceğini düşünmüyorum. Belki de bu yüzden "buranın insanı" sandığı diğerlerinden sakınıyor kendini. "Ben yabancıym, ne kadar az gözle çarpışırsa gözlerim, o kadar iyi, o kadar güvenli" diyor. Bilmiyorum. Bütün yabancılışma hissime rağmen ben niye hâlâ tanık bir şeyler görmeyi, anlık bir pozitif iletişim kovalıyorum, onu da bilmiyorum.

...

Sokakta yürüken, gözlerimi yerden kaldırırm gereği bir anda carpmak üzere olduğum orta yaşı hanımı görüyorum. O da aynı anda kafasını yol kenarındaki "ucuzluk" vitrininden önüne çeviriyor ve beni görüyor. Tek yapmam gereken hafifçe rotalarımızı kırmak. Ama artık bu küçük harekete "çantaya sarılma" refleksi de eklenmiş durumda. Belki de evden çıkarken çantasının gözüne attığı bir parça cesareti bulmak için bunu yapıyor ama ortaya tek cümlelik bir sonuç çıkıyor: "ben buranın yabancıyım."

...

Bütün bir şehrin kendini oraya yabancı hissedelerden kurulu olması, bin yıllık sokakların oraya yabancılışmaya mahkum binalarla dolmasıyla aynı şey. Ve sanırım bu ikisi birbirini tetikliyor. Nihayetinde, yaşadığımız yeri bir türlü sevemediğimiz için içindeki her şeyle birlikte insanlarını da dışlıyoruz. Otobüs kuyruğu kavgaları, para üstü kavgaları, omuz çarpışması kavgaları bundan sonra başlıyor... Tarihi duvarlara FB yazmakta sakınca görmemizi gerektirmeyen ama şehir içi bir otobüste cep telefonu çalan insanları linç etmeye hazır olduğumuz bir garip duyarlılık biçimini geliyor. Sonra hep birlikte boğaz kenarındaki banklara diziliyor, çekirdeklerimizi çitleyerek ve kabuklarını ayaklarımızın dibine, boş paketleri de denize atarak bu garip manzarayı izlemeye başlıyoruz...

"ŞEHİRİN İNSANI, ŞEHİRİN İNSANI, ŞEHİRİN / KAYPAK İLGİLERİN İNSANI, ZARİF İHANETLERİN" - İSMET ÖZEL, ÜÇ FRENK HAVASI

yanındaki boşluk muydu bakışlarımı kendisinden kovalayan bilmiyorum ama gözlerim tekrar kaldırırm taşlarından dayadı artık.

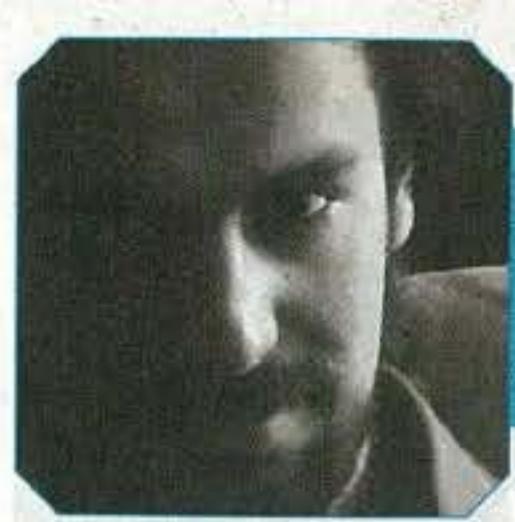
...

Şehirdeki yüzleri seyretmek, bir şehrin kaç yüzü olabileceğini görmek şaşırtıcıdır. Belki heykelleri olan bir şehirde yaşıyor olsaydık bu deneyim daha da ilginç olurdu. Çünkü mesela Kadıköy meydanının, oraya ait olduklarından emin olduğum bank sakinlerini heykellerden ayıramamak için insanın bazen gerçek bir heykel görmeye ihtiyacı oluyor. Ankara'da Yüksel Sokak'ta bir banka yerleşmiş

"birlik ve beraberliğe en çok ihtiyaç duyduğumuz bu dönemde" ile başlayan birtakım beyin yıkama cümlelerinin kurulduğu bu ülkenin bu tuhaf şehrinde kendimi bu sokak görüşmeleri sırasında her zamankinden daha yabancı hissediyorum.

Halbuki her şey bir masal gibi başlamıştı. Tramvayla vapurun, doğuya batının, laleyle erguvanın kesim kümesiydi İstanbul ilk geldiğimde, eşsizdi. Ama sonra ya bana ya bu şehrde bir şeyler oldu... Tramvayla vapur çarpıştı, doğuya batı birbirine küstü, laleyle erguvan "başka mevsimlerin çiçekleri" diyerek yollarını ayırdı...





BEN BU YAZ NE YAPIYORUM?

Küresel isınma en büyük korkum. Bütün dünya çölleşip, nüfusu besleyecek yeterli yiyecek kalmadığında ne olacak? Açlık yüzünden yaşanan toplu ölümler sarmaya başlayacak dünyanın dört bir yanını. Çölleşen topraklar yüzünden hiçbir şey üretemez olacak insanlık. Kara parçaları tek tek çölleştikçe daralıyor ruhum. Bunu çözmenin bir yolu olmalı. Bu gidişata dur demek zorundayım! Her şehrde arıtma tesisi kuruyorum ama nafile. Aha bir turn daha ve 6-7 kare daha çölleştii. Serpil gelip

ama bir yandan da yeni dizilere sarmaya çalışıyorum CNBC-e'nin sustuğu bu dönemde. Black Donnellys iyi gidiyor bir tek. Sinan'ın zoruyla Jericho'ya başlayacağım gibi ama böyük pörçük izlediğim Dexter'i sıfırdan bir izlemekten de yana gönlüm. Ama bir türlü başlamıyorum ikisine de. Televizyonu açıyorum bazen Sarah Silverman ve Lucky Louie yakalama umuduyla.

Bu aralar sinemalar da pek bir suskun. Zodiac öyle sessiz sedasız geçti ki gidemedim. Gideni de duymadım, herhangi

çıkarıyor. Bloc Party, Maximo Park, Arctic Monkeys... İlk albümleri gibi değil ama yine de güzel.

Bu aralar daha fazla gazete de okur oldum. Bunda Radikal'in şu güzel reklamlarının da etkisi olmadı desem yalan olur. Ezelden beri köşe yazılarını sevmemişimdir, hala sevmiyorum. Ama özellikle yabancı gazetelerden alınan yorum yazıları ilgimi çekiyor. "Gerçekten farklı" bakış açıları okumak insanın zihnini açıyor.

Bu arada benden beklenmeyecek bir azim gösterip lisedeyken aldığım SU-27 maketimi bitirdim. Maket yapma konusunda dünyanın en ağır insanı olduğumdan bir maketi aldım mı yapmaya başlamam beş sene bitirmem on sene sürüyor. Ama nihayet dünyanın en estetik uçağını salondaki vitrine yerlestirebildim. Hazır gaz almışken altı sene önce aldığım P-38'e başlamak istiyorum ki kırkıma basmadan onu da bitirebileyim. Ama bir türlü istediği boyaları bulamıyorum. Sanırım sonunda kafama göre bir renge boyayacağım.

Bu yaz yapmak isteyip de yapamadığım tek şey yapboz. Her fırsatта kitapçı ve oyuncaklıara girip bütün yapbozları tariyorum. Ama aylarca uğraşılıp sonunda çerçevesiyle duvara asılacak güzellikte bir şey bulamıyorum. Yillardır bitiremediğim 4000 parça bir yapboz var aslında ama gözüm kesmiyor. Zaten bizim evde o heyhulayı siğdırabileceğim bir oda bile yok. Özellikle Alphonse Mucha'nın illüstrasyonlarını arıyorum. Olur da bir yerlerde gözüne çarparsa akliniza olsun.

İLKOKUL ZAMANLARINDAN KALMA BİR ALIŞKANLIK. İNSAN YAZIN NE YAPTIĞININ HESABINI BİLMELİ!

gidip kızıyor bütün ormanları kesmem. Otomatiğe bağıldığım işçiler kesti hâlbuki hepsini. Ayrıca bu Isabella her turn bir ICBM atarken ormanları kessem ne olur kesmesem ne olur... Diploması ile oyunu kazanan çıkar diye korktuğumdan Birleşmiş Milletleri iptal etmiştim, şimdi anlıyorum ne büyük bir hata olduğunu. Hayır, dalıcam Isabella'ya yıkıcam bütün şehirlerini ama bana da ICBM atacak bu sefer. Ayrıca en az 10 tane patlatmış namussuz artık 10 tane daha atsa ne olur, atmasa ne olur? Neyse ben çevreci kaygıları bir kenara bırakıp şu Montezuma denen namussuzun işini bitirmeliyim.

ARİGATO OTAKU-KUN

Bir turn daha, bir turn daha derken sulanmaya başlıyor beynim. Hayır, zehirlememeliyim kendimi! Kapatıyorum Civilization'ı, televizyonu açıyorum. Ama kanalları zaplayacağımı sanıyorsanız yanılıyorsunuz.

Bu aralar eğlenceli seçim tartışmaları ve e2'nin gece programları dışında prim vermiyorum televizyona. Sabah akşam anime izliyorum. Gerçi zorlanıyorum biraz. Bleach'in izlenmemiş bölümü kalmayınca Serpil ile Samurai Champloo'ya başladık. Ama onu her zaman televizyona başına oturtamadığımın Inuyasha ve Full Metal Alchemist'e başladım tek başıma. Üstüne Serpil de Death Note'a girelim diye tutturunca hepsi birbirine karıştı. Nasıl çıkıcam bunun içinden? Üçünde kılıç, dördünde büyü ve ikisinde Shinigami var. Oyyy... Çok karışıyor bunlar ya :S

Televizyondan uzak duruyorum,

bir yerde yorumunu falan da. Ara sıra IMDB'ye giriyyorum, sevdigim yönetmenleri tariyorum ama 2008'e kadar gelecek çok da iyi bir film gözükmüyor ufukta. Bu da iyi aslında, son yıllarda izleyemediğim, atladiğim filmleri izliyorum. İzlenmemiş DVD'ler listesi kısalıyor hızla.

HUNTING FOR WITCHES

Neyse ki bu sene müzisyenler, yönetmenlerden daha çalışkan. Bir ton güzel albüm var piyasaya çıkan. Nihayet Üşenmeyip sevdigim şarkıcı ve grupların bir listesini de yaptım ve allmusic.com'dan tek tek araştırap kaçırdığım albümleri var mı diye baktım. Manu Chao yeni albüm yapmış üç sene önce haberimiz bile olmamış mesela. Aimee Mann albüm çıkarmış geçen sene ama hep Christmast şarkıları. 2005'de patlayan genç İngiliz indie gruplarının hepsi tek tek yeni albümlerini



Bütün bunların ne anlamına geldiğini, neden anlattığımı biliyorsunuz değil mi? Evet, bu yaz bir türlü oynamaya değer güzel bir oyun çıkmıyor. Yazın yapılanlar listesi çığ gibi büyüyor ama "yeni bir oyun oynadım" maddesi hep eksik. Yine de buna hayıflandığımı söylemek zor. Piyasada oynayacak yeni bir şey olmadığından insan yapılabilecek diğer eğlenceli şeyleri hatırlıyor, hatta eski sevdigi oyunlara dönüyor. Aslında her yaz böyle kurak olsa da her yaz uzun uzun ne yaptım listeleri çıkarabilsek. Eylülde yaşadığımız oyun patlamasını Haziran'da yaşasak çok farklı bir "Bu yaz ben ne yaptım?" listemiz olurdu: Ben bu yaz bir sürü yeni ve güzel oyun oynadım.



POTBORİ #1

HAYAT ADLI OYUNLA İLGİLİ TIPS & TRICKS

Her bir atasözünün çok doğru olduğunu ve asla boşuna söylememediğini bilin. Evet, kulağa en anlamsız gelenlerin ve hatta en mesnetsiz olanlarının bile.

- Bir adam küçükken Enigma dinlemişse, o adamdan zarar gelmez.
- Daha ilk buluşmadan ailesi hakkında kötü konuşan bir sevgili adayıyla sağlıklı bir ilişkiniz olamaz. Yol yakınına dönün siz.

hafta bir gün fazla yaşarsınız.

- Herkesin işini son güne bıraktığı bu ülkede, siz her işinizi ilk fırsatта bitirmeyi alışkanlık haline getirirseniz, tahmin edemeyeceğiniz kadar karlı çıkarsınız.
- Bazı insanlar vardır, size sürekli yükülerler. Varlıklarını bile bir ağırlık verir size, aşağıya çekeler ruhunuzu... Ama bazı insanlar da vardır, sizin üstünüzdeki yükü alırlar. Onlarla konuşmak bile ruhunuzu hafifletir, içınızı genişletir. İşte böyle bir insan olursanız, bu hayatı

gelecek.

- Yine askerlikle ilgili bir tavsiye; daima S1, S4 yazıcısı ve nizamiye nöbetçileriyle aranızı iyi tutun. Ne zaman ihtiyacınız olacağını Allah bilir ama, mutlaka işiniz bir kez düşer.

• Askerlik şubesine girdiğinizde hiçbir rütbeliye "Emredersiniz efendim!" demeyin.

- Ve askerlikle ilgili en genel kural: Torpil geri teper.

• Evleneceğiniz insanı seçerken şunu unutmayın: Karşınızdakile birlikte, ailesiyle de evleniyorsunuz. Ailesiyle sürekli didişeceğinize inanıyorsanız, canınızdan çok sevseniz bile, vazgeçin o sevdadan.

• İş gücü olup da İstanbul'da ümüğü sıklıkla daralanlar; Ağa'da, Şile'de, Kerpe'de çok güzel oteller var. Kırın paraya, alın sevdiceği, kaçın bir hafta sonu. Hele bir tanesi var ki, muhteşem... Ama adını söylemem, orası benim gizli yerim çünkü :)

• Kendinizi daima yorgun ve bitkin mi hissediyorsunuz? Çok fazla ekmek vs. unlu gıda yediğinizden olabilir... 1 gün süreyle şeker ve unlu her şeyden uzak durun, enerjinize bakın bakalım artıyor mu.

• Sürekli başınız ağrıyorsa, çok az su içtiğinizden olabilir. Beyindeki elektrot yoğunluğuyla su oranı arasındaki denge bozulunca, sürekli baş ağrısı çekersiniz. Çoğunuzun hayatını diyet kolayla geçirebildiğini biliyorum (bkz. Selçuk) ama hayatınızı mahvediyorsunuz. Kola içmeyi bırakın demiyorum, ama her gün 8-10 bardak su içmeyi bir meslek edinin kendinize.

• Yaş 25'i geçince göbeklenmeye başlayacaksınız (erkekler için konuşuyorum, kızlara ne olur o sıralarda bilmem). Ama göbek de en zor vereceğiniz yer olacak. Vücut mükemmel ve tuhaf bir makinedir, aldığı yağı kafasına göre verecektir. Yani "göbee eriteceem!" diye sabah akşam 200 bardak su içmeyi bir meslek edinin kendinize.

• Yağları eritmenin en iyi yolu, kaslanmaktadır. Vücutunuzdaki her kası geliştirin. O kaslar çalışmadıkları zaman bile enerjiye ihtiyaç duyduğundan, hem fazla yağlarınızı daha hızlı yakacak, hem de enerji seviyenizi yükseltecektir.

• Büyüyünce ya anneniz, ya da babanız gibi olacaksınız. Kaçarı yok.

• İnsanlara fikirlerinizi benimsetmek, kendinizi kabul ettirmek istiyorsanız, saygıdeğer bir İslam aliminin şu iki kelimesini çok iyi anlayın: Dolmadan taşamazsınız.

**BAZI İNSANLAR VARDIR, SİZE SÜREKLİ YÜK YÜKLERLER.
VARLIKLARI BİLE BİR AĞIRLIK VERİR SİZE, AŞAĞIYA ÇEKERLER
RUHUNUZU...**



- Ya çok merak ediyorum. Biz çocukken "Komodor'un adaptörü çok isınmış, kapatın artık" bahanesini, birbirini asla görmemiş, birbirleriyle hiçbir şekilde bu kuntizliklerini paylaşmamış olan, bütün ailelerin aynı zamanlarda nasıl geliştirmiş olabilirler? Bunun genetik bir açıklaması var mıdır?
- Peki aynı aile fertlerinin daha yakın zamanda, biz "ekmek parasını oyunlardan kazanan" gençlere karşı kapıdan kafayı uzatıp "şimdi iş mi yapıyorsun, yoksa oyun mu oynuyorsun?" sorusunu geliştirmiş olmalarının nasıl bir açıklaması vardır?
- Yüzünüze karşı her güleni dost bilmeyin. Yüzünüze karşı hatalarınıza çekinmeden söyleyebilene ise güvenmeyi öğrenin.
- Unutmayın ki insanın kişiliğinin aynası sözleri değil, yaptıklarıdır.
- Her gün iki saat erken kalkarsanız, her

kaybetmeniz mümkün değil. İnsanlar siz olduğunuz için severler.

- Ha, bir üstteki tespitin yan ürünü olarak, eğer etrafınızda sürekli hayatın şikayet eden, sürekli ama sürekli, siz düşünçeleriyle karamsarlığı iten insanlar doluyaşa, "neden ben mutsuzum?" diye düşünmeyin. Hayatınızdan safra atmanın zamanı gelmiş de geçiyor demektir.
- İnsanların siz niye kaale almadığını merak ediyorsanız, insanların siz kaale almalarını istediğiniz şekilde yaşayıp yaşamadığınıza bir göz atın derim.
- Askere gitmeden önce mutlaka bir askerlik malzemesi satan dükkanı uğrayın. Hiçbir şey almasanız bile, yeşile alışmış olursunuz.
- Ha bir de, askere gitmeden önce mutlaka bir çift vatkı alın yanınız, postalların ayağını kemirmemesi için ilk hafta. Ve merak etmeyin, birinci ayın sonunda o postallar ayağınız terlik gibi



EJDERHANIN İNİ

BURAK AKMENEK akmenek@level.com.tr

0 VE 1 KESTİK

Geçen gün guild'ime beraber World of Warcraft'taki raid günlerimizden birindeydim. Aslında benim her akşamki 20:00-03:00 online oyun mesaim içerisinde guild'ime beraber yaptığım günlük raid'ler bir süredir görev halini almaya başlattı. Guild'ım hardcore olmaya yöneldiğinden bu yana sistematik olarak Karazhan ve 5 man farm'layıp üstüne Grull ve Void Reaver kesmeye çalışıyoruz. Grull'u kestik ve ufaktan farm'a girmek üzere

hisediyyordum. Horde'un o vahşi fakat estetik yanı, daha gerçekçi görünen tarafı burada yoktu (Gnome'dan Warrior mu olur? Hem de pembe saçlı!) Zaten yeni hunter karakterimle bir türlü PvP yapmayı da beceremediğimden (shamanla 3 kişi aldığımı biliyorum) durumdan iyice soğumuştum. Allah'tan guildim keyifliyi de eğlenip gidiyorduk. Derken guild daha da sertleşme kararı aldı ve o zamandan bu yana askerler gibi Grull ve Void Reaver'a hazırlanıyordu.

UZUN ZAMANDIR UĞRAŞIP HAYAL KIRIKLIĞI VE KIZGINLIKLA AYRILIP BİR DE ÜSTÜNE YİGINLA TAMİR PARASI VERDİĞİMİZDEN DAHA DA BİLENMİŞİZ

ama en sonunda Void Reaver'ı da kestik ki anlatmaya değer. (Şu ana kadar oldukça fazla Devasa Online oyun terimi kullanmış olduğumun farkındayım ama World of Warcraft oyuncuları beni anlayacaklardır.)

EGLENCE Mİ ASKERİ KAMP MI?

Benim ilk WoW maceram Horde tarafından Tauren shaman olarak başlamıştır. Hala özlediğim bu karakterimle (hem Tauren olduğu için War Stomp atabiliyordum hem de alchemist olduğundan iksir yapıyordum. PvP'de bir türlü ölmemiştim millet sinir oluyordu) vedalaşıp Ally tarafına geçtiğimden beri içimde bir keyifsizlik var. Kendimi sanki muhallesi iyiyip gay elflerle oynamaktan keyif alan bir grup oyuncuya berabermişim gibi

VOID'IN YANAĞINDAN SIKMAYA GELDİK

Grull savaşına girenleriniz mutlaka vardır. Aslında onun da Void Reaver'dan hiçbir farkı yok. Blizzard yeni boss'larında oyuncuyu kaçmaya ve koştururken DPS yapabilmeye yöneldi. Her iki boss'ta da uzaktan saldıran DPS olarak kaçip aynı zamanda vurmanız gerekiyor. Fakat DPS öyle bir ayarlanmış ki biriniz öldüğünde wipe'a oldukça yaklaşıyorsunuz. Çünkü boss'ları belli bir süre içerisinde kesemezseniz kendileri "yeter lan!" deyip kafa göz dalarılar ki durdurmanın imkânı yok. Aslında her iki boss'ta da ölmek için ya çok şanssız ya da fazlasıyla dikkatsiz olmanız gerekiyor. Çünkü her ikisinde de kaçmak çok kolay. Tabii önce bol bol

ölüm boss'u tanımak gerekiyor. Neyse dediğim gibi guild'ım daha sertleşince şartlara ayak uydurmak şart oldu. Ben de iş ve kız arkadaşım dışında kalan tüm zamanlarımı oyuna gömer oldum. Zaten 2 senedir bu yüzden spor yapmadığımdan hafif göbek bağıladım. Azimle ilerleyip Sinan'a yetişirsem tam olacak. O zaman boydan değil ama hiç değilse enden eşit olabiliriz. Neyse efendim en sonunda geçen gün Voide geldik. (Efendim dedim ya, bir daha ekranda Esra Ceyhan görürsem kaçıyorum).

Sanırım dördüncü denemedeydi. Aslında bu tip şeyleri okumak değil yaşamak gereklidir. Tüm raid (25 deli adam ve birkaç çığın kız) sinir stres altındayız. Uzun zamandır uğraşip hayal kırıklığı ve kızgınlıkla ayrılmış bir de üstüne yığınla tamir parası verdiğimizden daha da bilenmişiz. %30'da ikiümüz vardı sanırım. Boss'un cıldırmasına 2 saniye kala boss indi. O anda Team Speak'i duyaracaktınız. Bağıranlar, çağırılanlar, ellerim titriyor yazamıyorum diyenler, sesi titreyenler, budur diye bağırılanlar. Tam 25 kişi Ülkemin ayrı ayrı illerinde aynı anda sevinç çığlıklarını atıyordu. Evet aslında yanlışca 1 ve O'lardan oluşan bir piksel yığınına ölmeye animasyonu gösterme emri vermiştık. Ama bunu başarınca kadar çektiğimiz stres ve çile oyuna verdiğimiz zamana oranlığında sonuç muhteşemdi. Sanki sezon kupasını kazanmış bir futbol takımı gibidik. Çünkü biz bir takımduk ve hepimizin ortak çabasıyla kazanmıştık. Oyunlar bizi anti-sosyal mı yapıyor? Hadi canım.

WC3RC THE CHAMPIONS

Nightsabre Yoroidoshi
<A | A>
Mellyboy <A | A>
Scalper <A | A>
Gyu <A | A>
Cleven <A | A>
Oliveque <A | A>
Blacksea <A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Timurlen Koroglu <A | A>
<A | A>
<A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Nightsabre Yoroidoshi
<A | A>
Mellyboy <A | A>
Scalper <A | A>
Gyu <A | A>
Cleven <A | A>
Oliveque <A | A>
Blacksea <A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Timurlen Koroglu <A | A>
<A | A>
<A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Nightsabre Yoroidoshi
<A | A>
Mellyboy <A | A>
Scalper <A | A>
Gyu <A | A>
Cleven <A | A>
Oliveque <A | A>
Blacksea <A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Timurlen Koroglu <A | A>
<A | A>
<A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Nightsabre Yoroidoshi
<A | A>
Mellyboy <A | A>
Scalper <A | A>
Gyu <A | A>
Cleven <A | A>
Oliveque <A | A>
Blacksea <A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Timurlen Koroglu <A | A>
<A | A>
<A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Nightsabre Yoroidoshi
<A | A>
Mellyboy <A | A>
Scalper <A | A>
Gyu <A | A>
Cleven <A | A>
Oliveque <A | A>
Blacksea <A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Timurlen Koroglu <A | A>
<A | A>
<A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Nightsabre Yoroidoshi
<A | A>
Mellyboy <A | A>
Scalper <A | A>
Gyu <A | A>
Cleven <A | A>
Oliveque <A | A>
Blacksea <A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Timurlen Koroglu <A | A>
<A | A>
<A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Nightsabre Yoroidoshi
<A | A>
Mellyboy <A | A>
Scalper <A | A>
Gyu <A | A>
Cleven <A | A>
Oliveque <A | A>
Blacksea <A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Timurlen Koroglu <A | A>
<A | A>
<A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Nightsabre Yoroidoshi
<A | A>
Mellyboy <A | A>
Scalper <A | A>
Gyu <A | A>
Cleven <A | A>
Oliveque <A | A>
Blacksea <A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Timurlen Koroglu <A | A>
<A | A>
<A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Nightsabre Yoroidoshi
<A | A>
Mellyboy <A | A>
Scalper <A | A>
Gyu <A | A>
Cleven <A | A>
Oliveque <A | A>
Blacksea <A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Timurlen Koroglu <A | A>
<A | A>
<A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Nightsabre Yoroidoshi
<A | A>
Mellyboy <A | A>
Scalper <A | A>
Gyu <A | A>
Cleven <A | A>
Oliveque <A | A>
Blacksea <A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Timurlen Koroglu <A | A>
<A | A>
<A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Nightsabre Yoroidoshi
<A | A>
Mellyboy <A | A>
Scalper <A | A>
Gyu <A | A>
Cleven <A | A>
Oliveque <A | A>
Blacksea <A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Timurlen Koroglu <A | A>
<A | A>
<A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Nightsabre Yoroidoshi
<A | A>
Mellyboy <A | A>
Scalper <A | A>
Gyu <A | A>
Cleven <A | A>
Oliveque <A | A>
Blacksea <A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Timurlen Koroglu <A | A>
<A | A>
<A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Nightsabre Yoroidoshi
<A | A>
Mellyboy <A | A>
Scalper <A | A>
Gyu <A | A>
Cleven <A | A>
Oliveque <A | A>
Blacksea <A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Timurlen Koroglu <A | A>
<A | A>
<A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Nightsabre Yoroidoshi
<A | A>
Mellyboy <A | A>
Scalper <A | A>
Gyu <A | A>
Cleven <A | A>
Oliveque <A | A>
Blacksea <A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Timurlen Koroglu <A | A>
<A | A>
<A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Nightsabre Yoroidoshi
<A | A>
Mellyboy <A | A>
Scalper <A | A>
Gyu <A | A>
Cleven <A | A>
Oliveque <A | A>
Blacksea <A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Timurlen Koroglu <A | A>
<A | A>
<A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Nightsabre Yoroidoshi
<A | A>
Mellyboy <A | A>
Scalper <A | A>
Gyu <A | A>
Cleven <A | A>
Oliveque <A | A>
Blacksea <A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Timurlen Koroglu <A | A>
<A | A>
<A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Nightsabre Yoroidoshi
<A | A>
Mellyboy <A | A>
Scalper <A | A>
Gyu <A | A>
Cleven <A | A>
Oliveque <A | A>
Blacksea <A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Timurlen Koroglu <A | A>
<A | A>
<A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Nightsabre Yoroidoshi
<A | A>
Mellyboy <A | A>
Scalper <A | A>
Gyu <A | A>
Cleven <A | A>
Oliveque <A | A>
Blacksea <A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Timurlen Koroglu <A | A>
<A | A>
<A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Nightsabre Yoroidoshi
<A | A>
Mellyboy <A | A>
Scalper <A | A>
Gyu <A | A>
Cleven <A | A>
Oliveque <A | A>
Blacksea <A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Timurlen Koroglu <A | A>
<A | A>
<A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Nightsabre Yoroidoshi
<A | A>
Mellyboy <A | A>
Scalper <A | A>
Gyu <A | A>
Cleven <A | A>
Oliveque <A | A>
Blacksea <A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Timurlen Koroglu <A | A>
<A | A>
<A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Nightsabre Yoroidoshi
<A | A>
Mellyboy <A | A>
Scalper <A | A>
Gyu <A | A>
Cleven <A | A>
Oliveque <A | A>
Blacksea <A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Timurlen Koroglu <A | A>
<A | A>
<A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Nightsabre Yoroidoshi
<A | A>
Mellyboy <A | A>
Scalper <A | A>
Gyu <A | A>
Cleven <A | A>
Oliveque <A | A>
Blacksea <A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A | A><A | A>

Timurlen Koroglu <A | A>
<A | A>
<A | A>

Artemi Elwenarix <A | A>
Budak <A | A>
<A | A>
Citaal Feasgrianan <A |



LEVEL'DE GEÇEN AY - LVL 126

Ahhh, o eski Level sayıları... Mesela 126. sayı. Hatırlar misiniz o sayıdaki Fallout 3 yazısını? Hani şu Fallout'un izometrikten FPS kamera açısına geçişini yapıcısı Todd Howard'ın savunmaya çalıştığı yazı canım... Okuyanlar nasıl da galeyana gelmişti, "Fallout FPS mi olurmuş canım!" diye...

En iyi oyuncu siz olun dosyasında "Devasa Online'larda başarılı olmak için kadın olmayı düşünün" tavsiyesi korkunç derecede yanlış anlaşılıbillirdi. Allah'tan şimdilik bu konuda bir geri dönüş almadık, ama yakın zamanda bazı şeyle oldukça tuhaftırabilir ülke genelinde. Yazmasa miydi acaba diye düşünüyoruz hala. Çünkü bu ayın bombası, Eser'in Tomb Raider tam çözümünde "takıldığınız yeri bana posta yoluyla sorabilirsiniz, zarfin içine 5 YTL atarsanız süper olur" lafin fazla ciddiye alan bir okuyucumuzun sitem dolu maili oldu. Bakın, hala düşünüyoruz, acaba hata mı ettik? Espri yapmasak mı?

Suya sabuna dokunmaktan hoşlanmayan bir karakteri yönettiğimiz Hydrophobia ilginç bir survival horror oyunu olarak karşımıza çıkmak üzereydi. Lakin Overlord'un kötü olma konusundaki çabaları karşısında, pek bir sönükkaldı kendileri.

"Yetişin! Bunlar amatör ruhunu kaybediyor!" diye bizi Hayalet Avcıları'na şikayet etmek için: inbox@level.com.tr

AMSTERDAM 12.07.2007/01.30

Daha önce yapıldı mı bilmiyorum. Tahminlerim yapılmadığı yönünde. Şu an Amsterdam'ın meşhur Red Light District bölgesinde, bir hostel köşesinde, yerde oturmuş, elimdeki ufak deftere Inbox girişini yazıyorum. Birçok tesadüfün birleşmesi, bazlarının ayrılması (elveda tesadüf), bazlarının zaten beklenmelerinden ötürü, tesadüf kimliklerini kaybetmeleri ve basit birer olay/duyu/düşünce'ye dönüşmelerinin doğal sonucu olarak başladığım Avrupa gezmesi, Inbox'ı da etkiledi haliyle. Kayıp bir zamanдан kalan, unutulma arifesindeki bir anı, Serpil'in Inbox'ı kısa süreliğine de olsa yazdığını söylüyor şimdiden bana. Bu anı gerçek mi, yoksa Amsterdam'ın dumanlı havası mı bana bunları söyletiyor, bilmiyorum. Gayrettepe İş Merkezi'nden binlerce kilometre uzakta tek görebildiğim şey, bu seferki Inbox'ın gelmiş geçmiş en özgün olacağı.

Lafı daha fazla uzatmak istiyorum aslında, ama uzatmasam daha iyi, hem Serpil'i daha fazla bekletmemek için, hem de internetin yarı saat 1 Euro, bunları bilgisayara geçirirken telefonmden fazla para ödemek istemem :). Lafın kısısı, bu ay Inbox Serpil'e emanet. Herkese Inbox'ta yapacakları en Serpilesque yolculukta mutluluklar diliyorum, Serpil'e de "kolay gelsin" diyorum, teşekkür ediyorum...

-Mehmet Kentel

Sevgili Mehmet,
Senin de tahmin ettiğin üzere bugüne dek Amsterdam'a hatta RLD'ye gidip de hostel köşesinde not defterine Inbox giriş yazan olmamıştı. Bunun iki sebebi var. Birincisi bugüne dek Inbox yazan kimse Amsterdama gitmemesi, ikincisi Inbox'ın bir giriş bölümü olmaması. Aylardır yazdığın bölümün girişini var sanmanı Amsterdam'ın dumanlı (ne dumanı acep) havasına bağlıyoruz, üstüne gelmiyoruz. Kim bilir, belki de sen her ay bir giriş yazıyordun, Sinan da her ay kesiyyordu.

Her ne kadar ilk tahminin doğru çıkışa da ikinci tahminin gerçekten çok uzak Mehmetçim. Bu satırları yazan Serpil değil Tuğbek. Senin yokluğunda bu görev Serpil'e verilmişti aslında, ama ben elimdeki başka yazıları kendisine satmak yoluyla Inbox'ı işgal etmiş bulunuyorum. Yıllar yılı yazdiğim onca Teknik Servis bölümünün ardından buralara bulaşmak, Teknik Servis deneyimimi Inbox'a yansıtmak farz olmuştu. Bu ay ki Inbox'ın gelmiş geçmiş en özgün olacağını görmüşüm oralardan. Benim de içimde böyle bir his var, ama bu özgünlük ne denli hayra olur, ne denli şerre bilemeye tabi... Ama bu ilk

yer var mı? Ve MGS4'ten sonra seri devam edecek mi? Size yazdım bu ilk e-mailin yayınlanmasını umarak diyorum ki herkese kolay gelsin, uykusuz gecelerde oyunlarla kafayı bozarken kahvenizin ve sabrınızın hiç bitmemesini dilerim...

-Serdar "Potter" Kürkçüoğlu

Canım Potter kardeşim, Hislerini çok iyi anlıyorum. Kojima-san MGS'yi PC'ye çıkarmamak için and içmiş görünüyor. Çıkaracaksan adam gibi yap şu işi bütün oyunları çıkar. Yok, yapmayacaksan da hiç çıkarıp bulaştırma bizi değil mi? Ne oldu, ne bitti, kim bu adamlar çözmek çok zor PC cehahından. Benim bu soruna güzel bir çözümüm var



denememde Inbox'ın canına okusam ne çıkar ki, "Şer olmazsa bilinmez hayır" diye bağırrı kaçarım =)

MGS'NİN GELECEK BÖLÜMÜNDE...

Ben oyunlarda oynamış ve grafiklerin dışında hikayelere de çok önem veriyorum. Fakat PC'ye çıkmayan yada sonradan eklenenlerle çıkan bazı efsaneler var. Mesela MGS serisinin ilk oyunundan başka oyunlarını oynamadım ama hikâyeyi ve oyununu bazı TV programlarından (Hاتırıyorum Televole'de verirlerdi...) DAAANN!!! Meryll'i tangasiyla güneşlenirken yakalandık! -TÖ ve sizin hazırladığınız muhteşem MGS Tarihçesi dosyasından öğrendim. MGS2 Substance'ı ise daha yeni aldım. Peki ya bundan sonra? PS3 alamayacağımıza göre MGS4 hakkında sadece sizin verdığınız videolardan bilgileniyorum. Sizce daha sonra bu hikâyeyi öğrenebileceğim bir

ama. Olgayı alıp pastaneye götürüyorsun, önüne kahve ve kekini koyuyorsun, o hiç nefes almadan bütün sağayı sana 2 saatte özetliyor. Hatta üstüne limonata ismarlayarak kendi tasarladığı komplio teorilerini de anlattırabilirsin. Keyfi yerindeyse Japonca trailer seslendirmelerini bile yapar. Serinin devam etmesine gelince... Bu kadar büyük bir serinin devam etmemesi mümkün mü? Yapıcı Kojima-san olunca elbette mümkün. O kadar karakterli bir insan ki kendisi kafası atarsa Snake'in gözünün yaşına bile bakmaz.

ILTIFAT BAHANE LEVEL CUP SAHANE

Selamlar sevgili Mehmet. Inbox'a çok yakışın demeyeceğim çünkü diyince inbakscık'a ativeriyorsun :). Öncelikle yaptığınız işin ne kadar zor olduğunu sadece tahmin edebilirim. Bu zorluklara rağmen bize,



her milimetrekaresinin okunması gerektiği, içinde ince mizah anlayışının esintisinin sürekli hissedildiği, ama en önemlisi insanı her zaman gülümsetebilen bir dergi çıkartığınız için hepинize çok çok teşekkür ediyorum ve başarılarınızın devamını diliyorum.

Merhaba Burak, maalesef Mehmet'i ıskaladın bu ay. O yüzden Inbox'a yakışlığını söylemende mahsur yok çünkü ben de onun yazdığı Inbox'ları seviyorum. Dediğin gibi işimiz zor ama böyle güzel iltifatlar alınca kolaylaşıyor, malum biz gazla çalışan insanlarız.

Girizgah kısmını atlattığımıza göre Level'a yapacağım birkaç yorum ve aklıma gelirse soracağım birkaç soruya gelebiliriz. İlk yorumum yılın en iyilerini seçtiğiniz bölümle ilgili. Bu sene uyguladığınız sistem bence şu ana kadar en iyi sistemdi. Sürekli böyle devam edebilirsen çok verimli olur bence. Özellikle

2004'teki fiyaskodan sonra ilaç gibi geldi haberiniz olsun. İkinci yorumum size bir kamera yollasam mı diye :) Artık bir kamera bulun da yollayın şu Level Cup videolarını yahu. Bak yoksa ofisi basicaz arkadaşlarla :)

Bu sene yılın en iyi oyunlarında seçim yapmakla kalmayılm aynı zamanda geçen senenin bir muhasebesini dökelim istedik. Bir nevi yıllık oluşturmak istedik yani. Sonuçtan biz de hoşnuduz ve muhtemelen böyle devam edecekler bundan sonra. Bu arada Erden'in Level için yaptığı ilk sayfalardı onlar. O yazının güzel olmasında onun da çok emeği var.

Level Cup videolarını çekmek ve YouTube'lamak konusunda Berkant'ın isteği büyük. Ama biz eski kafalılar izin vermiyor ona. Malum biz hala kamera karşısına geçmek için güzelce giyinip süslenmek, berberde saç düzeltirip, güzel ütülü bir gömlek giymek gerektiğini düşünüyoruz. Öyle ofis haliyle kameraya çekilipl okur karşısına çıkmak olur mu hiç?

Level gittikçe mükemmelleşiyor. Gerek kadronuza yeni kattığınız

yazarlarla, gerek yaptığınız dosya konularıyla, önemli ilk bakışlarla ya da televizyonda yapacağınız programla, gittikçe bizim için daha iyi şeyler veren bir dergi oluyorsunuz haberiniz olsun (Verdiğiniz poster çok iyiidi bu arada, her gün Kratos'a bakarak gaza geliyorum:)

Burak reca ederim bu kadar iltifat etmeyiniz, şüpçem az sonra. Tamam, gazla çalışıyoruz ama bu kadarını da kaldırıramıyz, motor bozuluyor sonra =)

Olumsuz eleştiri yapmak istiyorum ama aklıma bir şey gelmiyor... derken aklıma geldi, şu haberler kısmındaki yazıların tamamını görebilsek ne güzel olurdu. Tamam böyle de güzel, kalanı tahmin etmeye çalışıp zeka geliştiriyoruz, eğleniyoruz falan ama ben tamamını okumayı tercih ederim :)

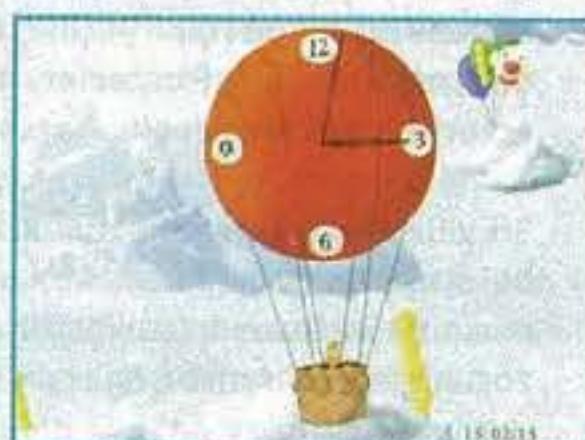
Ah evet iyi bir konuya değinmişsin. Açıklığa kavuşuralım bu meseleyi. Biliyorsun Keşif Birliği'ni Serpil hazırlıyor. Kendisi çok sevdigimiz bir arkadaşımız, ben ayrı severim o ayrı. Her neyse o bu aralar Krisharawantamutti öğretisine kafayı taktı. İçindeki huzuru falan arıyor ama bu öğretide de maalesef beş santimden kısa fareler kutsal kabul ediliyor. Fareleri öldürmediği gibi her gün 2-3 fare daha getiriyor ofise, o kadar hayvan da haliyle sabahlamlardan kalan pizza kenarlarıyla, çerez kırtıtlarıyla doymuyor. Sık sık Serpil'in masasındaki sayfaları kemiriyorlar. Bir türlü haberleri tam metin çıkarmıyor bu yüzden. Ama şikayet etmemek lazım, beterin de beteri var.

Ya Hinduizm'e merak salsayıdı, dana besleseydi ofiste. O zaman o haberlerin girişini de kalmazdı, biz de kalmazdık. Gelelim sorularaaa...

1 - Eski sayılarından birinde (sanırım 2007'nin potansiyel klasikleri gibi bir dosya konusuydu), Hellgate: London'da yürüme hissi olmadığı için acilen FPS görüntüsünden kurtulması gerekiyordu. Tamam, ben de izometrik RYO'lara



Bleach değil



Uçup giden 5660 dakika



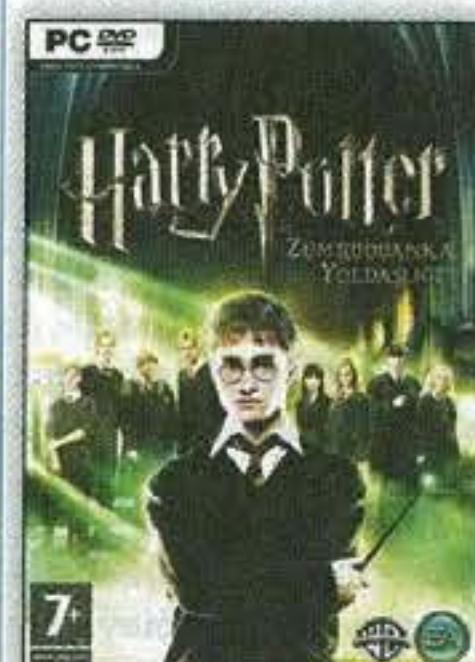
Yoşşş, Naruto!



GEÇEN AYIN CEVABI
Oyun Matematiği'nin sorularının çok kolay olduğunu düşünen sevgili okuyucularımız için, geçen ay biraz daha zor bir soru hazırlamıştık. Ama bu sefer hakikaten zor olmuş herhalde, sadece 9 doğru cevap geldi. Doğru cevap olan Fallout 3'ü bilenler arasında yaptığımız çekilişte EMRE ÖZLEM adlı okurumuz Aral İthalat'tan bir adet Transformers The Game kazandı. Kendisini kutluyor, hediyesini postaliyoruz.

ARAL
aralgame.com

Bu ayın sorusuna bir yanıt bulmak için 18 Ağustos'a kadar vaktiniz var. Yanınız doğrusa, yeterince şanslısanız ve inbox'a bir de mektup yazmaya üşenmemişseniz sizi Aral İthalat'tan Harry Potter oyunu bekliyor olacak.



hastayım, her oyun Diablo gibi olsun diyorum ama YouTube'dan izlediğim birkaç videoda gördüğüm kadaryla yürüme hissi vardi. Bu sorunun düzeltilmiş hali mi yoksa ben mi yanlış gördüm?

Orda Sinan'ın açtığı bir parantez notuydu o. Sanırım buralara bir yere de bir parantez açar şimdí (Hooop! Parantez! - Sinan). Ama söylemek istediği oyunun biraz daha fazlaca Call of Cthulhu veya Undying gibi macera FPS karışımına kayması sanırım. Çünkü çok fazla aksiyon FPS yönünde ilerliyor.
2 - Bu dergiyle alaklı değil gerçi ama ben WoW hesabımı satmak istiyorum, ve sahibinden.

com'a ilan verdim ama bu hesabı satabileceğim başka site önerebilirsen çok makbule geçer. gittigidiyor'a baktım daha önce verilmiş ilan yok karteriz olarak alabileceğim, tıristim biraz, eBay'a baktım aynı şekilde orada da yok. Sence ben kafamda fiyatı buralara da yazarak beklemeli miyim yoksa odak olarak alabileceğim başka bir hesap konulana kadar beklemeli miyim?

Benim bildiğim kadaryla Blizzard, WoW'da karakter ve eşya satışlarını yasaklamıştı. Bu yüzden daha çok küçük takas sitelerinde ve forumlarda dönüyor muhabbet. Ben Google'dan "Satılık LVL 70 >>

"Paladin" diye arattım tonla ilan çıktı. Bence sen de bu yolu denemelisin.

Evet sorularım bu kadar, hepинize yayın hayatınızda başarılar diliyorum, hep böyle devam edin. Bu arada iki sene sonra yeni yazar ararsanız sevinirim :) Sürç-ü Lisan ettiysek affola. Kolay gelsin hepинize.

-Burak C. Yıldız

Sen de kendine iyi bak Burak, görüşmek üzere...

ONSEKİZİNDEN KÜÇÜKLERİ DE ALSINLAR LEVEL'A

Salam Level çalışanları! Ben derginiz uzun zamandır ve severek takip ediyorum. Fakat sizi bir konudan dolayı kınıyorum. Level'in bu ayı sayısında gördüğüm kadarıyla yazar arıyzımuşsunuz. Ben de derginizde yazmak istiyorum fakat istenilen özelliklerde bir madde dikkatimi çekti. 18 yaşından büyük birini arıyzımuşsunuz. Bu yaşı sınırı daha alta kayamaz mı (15 mesela)? Eğer öyle olursa bende katılmak isterim.

Merhaba Mesutcan, evet yazarlarımız için böyle bir ön koşul koyduk. Şimdi bizim dergide en genç ve sevimli olan dergi maskotumuz Berkant biliyorsun. Özellikle ondan genç birini almayalım istedik ki onun sevimliliği eksilmesin. Yoksa 18'inden küçükler bir kastımız yok. Aslında ben oraya ÖSS'yi vermiş olmak da yazılsın istedim. Çünkü ÖSS dönem gelince serbest yazarlar bir buçuk sene ortaklılardan kayboluyorlar, dergiden kopuyorlar. Sinan bu yaşı sınırını koyarken bunu düşünmüştür olsa gerek. Ama yaşı sınırı olmasa da "noktalardan sonra boşluk bırakın" kuralını ihlalden elenirdin muhtemelen =) Ayrıca bir iki sorum var 1-Level dergisinde cilt kenarında mavi beyaz şıkları var. Bunları birleştirince bir şey mi olacak?

Bu elindekiyle birlikte yedi aydır var o mavi şıkları.

Şimdiden birleştirildiklerinde bir şey oluyor. Biraz daha dikkatli bak bakalım ne yazıyor orada.

2-Acaba dergide daha az aralıklarla poster verebilir misiniz?

Canımıza minnet, o posterler çok pahalı şeyler ayrı basıldıkları için. Ama okurların geriye kalan %99'dan o kadar ciddi bir "Daha çok poster verin!" baskısı var ki sanırım bu isteğini yerine getiremeyeceğiz. Posterler artarak devam edecek.

3-Eylüldeki Star Wars buluşmasında sizde olacak misiniz? Bu buluşmada kostüm zorunluluğu var mı?

Benim bildiğim bir kostüm zorunluluğu yok. Ama ben sipariş verdim Zuckuss kıyafeti ile gelicem. Sinan'da kendine C3PO kostümü yaptırdı ama içine giremiyor bir türlü. Eğer bir 90 kilo verebilirse o da gelecek (90 mi? Yuh! 90 kilo verirsem, ill, çok kilo vermiş olurum! - Sinan).

4-Dergide Playstation 2 demoları göreceğimiz zamanlar olacak mı?

PS2 demoları için gül gibi Resmi Playstation 2 Dergisi var. Her ay oynanabilir sekiz dokuz demo veriyorlar. Dünya üzerinde Resmi PS2 dergileri dışında hiçbir dergi PS2 demosu verme yetkisine sahip değil. Yani PS2 demolarını asla göremeyeceksiniz Level'da.

Bu soruları yanıtlarınız size minnettar olurum.

NOT: Bu ayı sorunun yanıtı, SPACEFORCE ROGUE UNIVERSE

-Mesutcan Köseoğlu

Güzel sorular sormuşsun Mesutcan biz de sorduğun için minnettarız. Bu arada geçen ayın sorusuna verdiği cevap yazar olma ihtimalini biraz daha azalttı.

DIABLO STRIKES BACK

Efendim, bu maili sizlere;

Dio'dan Rainbow in the Dark mı, yoksa Skid Row'dan youth Gone Wild eşliğinde mi yazayım derken Running Wild'da da karar kıldım! (Return of the Dragon)

Yeni bir okurunuzum; derginizin Nisan ya da Mayıs sayısını bir arkadaşımın ödünç aldığımda Serpil'in yazısını okuyunca "Allah Allah, oyun dergisi değil miydi ya bu?" diye düşünme ihtiyacı hissettim! O gün bu gündür Level'ciyim arkadaş! Kendisi Temmuz sayısıyla birlikte bir durulma eğilimine girmiş gibi görünse de yine de 3 defa okudum yazısını, hiç kışkanmayı valla!

Bu arada "Hep kazanan siz olun" yazısını şiddetle kutluyorum! Özellikle DOO'lara yönelik tavsiyeler çok iyidi! Çok güldüm okurken :) Kisacısı, ne derecede önemsersiniz bilmem ama yeni bir okuyucu daha kazandığınızdan emin olabilirsiniz! Benim bir soru, bir de isteğim olacak:

Sorum şu; Diablo ILYI herhangi bir karakterle, tüm zorluk seviyelerinde ve tüm haritaları temizleyerek (ki bu da oyunu

okurlarımız Ace of Spades, hastası olanlar Paranoid, Level için yanıp bitenler ise Clairvoyant eşliğinde yazar mektuplarını ;)

Level oyun dergisi olsa da oyun dışında bir şey yazmayacağım diye bir şey yok. Aslına bakarsan, bu açıdan benim bildiğim en özgür dergi Level. Ben de Level ile ilk tanışlığında pek öyle olmayacağıni düşünüyordum ama zamanla kendi etliğim dışında sınırlarımız olmadığındı gördüm. Mesela İsrail ordusunun öldürdüğü bir barış gönüllüsüyle ilgili köşe yazlığında kimse karşıma dikenip ne yapıyorsun sen dedemi. Dergide sürekli haddimizi aşan konularda ahkâm kesmek gibi bir şımarıklığımız yok elbette ama canımızı yakan bir konu olduğunda okurlarla bunu paylaşabiliyor olmak Level'i Level yapan şeylerden biri.

İkinci soruna cevap vermek isterdim ama bahsettiğin oyunu bilmiyorum. Bir arkadaşlara sorayım Diablo

LEVEL CUP VİDEOLARINI ÇEKMEK KONUSUNDAYA BERKANT'IN İSTEĞİ BÜYÜK

diye bir oyun bilen var mı? Ben bilmiyorum cidden. Gerçi ne zaman bir Ali Rıza Binboğa şarkısı dinlesem, nedense, uzak bir kilisenin dehlizlerinde İblislerle savaşıyor hissine kapılırım. Ama sonra geçip gider.

Oyunlardan ve videolardan resim almak için Fraps programını kullanabilirsin. Sonra bu resmi duvar kağıdı olarak atarsın. Level DVD'sinin araçlar bölümünde bu programı bulabilirsin. Kendine iyi bak, diğer arkadaşların da çok selamı var.

SORULAR

1- Level'de çalışmak nasıl bir duygudur. Sinan'dan pek bir şikayetçisiniz de! On Level editörüne sorduk, sekizi "Sinan dünyasının



en iyi insanı" dedi, diğer ikisini de kovduk zaten. Biz sevgimizden takılıyorum biraz ona, yoksa Sinan'dan şeker insan mı var dünyada?

2- Yakın zamanda çıkacak ve RYO oyunu olacak bir DOO varsa ve daha da önemlisi F2P ise yazabilir misiniz?

Yakın zamanda BKL'nin QWS paketi ve HGFT serisinden yeni KLB çıkacak ama F2P mı olur PoD mı olur onu bilmiyorum. Bir de TFF vardi ama iptal mi oldu ne oldu bilmiyorum, ha bir de BJK diye bir şey var ama iş yok onda.

KO, SRO gibi oyunlar önceden tahmin edilemiyor biliyorsun. Kore ve Çin'de bunlar gibi 500 oyun yapılıyor her sene. Hangisi gelir de patlar kimse bileyim genelde.

3- Bu ay ki, Fallout'lu sayıdaki oyunculuk sırları bölümü pek ayrıntılı olmamış. Ama kadın olma kısmına hem gülmekten öldüm, hem de mantıklı asında. Eeee.... Soru değil ki bu şimdii... neyse cevaplayalım yine de. Evet, cevap veriyorum: Yorum yok.

OYUNUN BİRAZ DAHA FAZLACA CALL OF CTHULHU GİBİ MACERA FPS KARIŞIMINA KAYMASI SANIRIM

4- Hala City of Villians oynuyor musunuz, oynuyorsanız hangi sunucudasınız. Bir türk SG'si varsa alın beni ^^

Yok oynamıyoruz. Şu ara toptan bütün devasaları bırakmış durumdayız.

Ehm kolay gelsin demeden önce şu videoya bir göz atmanızı isteyeceğim çünkü ben 70-80 defa izledim hala gülüyorum "God of War 2 theme lyrics" <http://tinyurl.com/2ncswp> Herkese kolay gelsin. Yayınlanması istemiyorum cevap verin yeter. Nolur... çok yannızım böbü :P

-Mert Boztepe

Çok pis duygusal sömürüsü yapmışsun dayanamadık. Yoksa o ilk içrenç postandan sonra hiç yazmadık inbox'a ama madam yannızmışsun acidık =P Kendine iyi bak...

ESKİ BİR DOSTTAN MEKTUP VAR

Merhaba sevgili dostlarım, Aslında bakarsanız size bir şey sormayacağım, sadece sizinle, siz farkında olmadan yaşadıklarımı yazmak istedim. İsterseniz yayılabilirsiniz, okuduğunuza bilsem yeter. İlk çıktığınız sayının 90. sayınıza kadar okudum derginizi. Sonra iş güç derken bir bakmışım sizden kopmuşum. Geçen gün bir bayiye giderek Level istedim. Aştım okudum bir solukta ve kendimi saatlerce aç kalmış ve sonra önünde envai çeşit yemek bulmuş bir adam gibi hissettim. Sinan Bey evlenmiş, Tuğbek Bey evlenmiş. (direk isimlerle hitap etmek istemedim saygımla ve sevgimden, biraz resmi oldu gerçi böyle, kusura bakmayın :)) Özlemişim sizi, dergimi. Sizden ayrı kaldığım süre zarfında oyun oynamaya devam edebildim. Hatta WoW oynamaya başladım 6-7 ay önce. Level 70'e kadar da sabredebildim hatta :) Neyse, zaten ancak iş, oyun ve kız arkadaş üçgeninde yaşıyorum uzun zamandır. Size bundan 3 yıl önce bir mail daha atmışım, yayınlanmıştı. Yazımı dergide

almazsanız ufak ufak sılıkleşiyor iziniz ve sizi kaybediyoruz. Bir gün Level'i kapamaya karar verirsek Cerebro'yu satıp son sayıyı alan her okura kocaman bir HDTV ve her konsoldan bir tane alıcaz inshallah (oy Tuğbek, ne diyorsun? Sonra bunu bizim karşımıza sözleşme olarak çıkartırlar, aman diyim! - Sinan). O yüzden bir yerlere ayrılma sen Semih aramızda kal. Bu arada hayatını bahsettiğin Üçgenden kurtarısın umarız, insan dediğin hayatındaki köşe noktaları arttıkça mutlu olur. Hem hayatındaki köşe sayısı azsa, çok sıyrıılır köşeler, dokunduklarında can yakar. Okulda gönyeyle kafana vurdularsa bilirsın ne kadar can yaktığında. Ama arka sıralardan fırlatılan buruşturulmuş A4 topu hiç can yakmaz. Oyundan, işten ve kız arkadaşından vakit ayırip yeni şeyler kat hayatına. Kendine iyi bak.

SAĞIR LEVEL

Sevgili ve bana karşı sağır Level Dergisi sakinleri. Size olan kırgınlığım çok büyük. Size iki mail gönderdim ve bir adet cevap alamadım. Eğer bu mail size gelirse bana MUTLAKA cevap verin! Cevabını alacağım umuduyla sorularımı yazıyorum:

Haa! Ne dedin! Duymaaadım biraz yüksek sesle söyle! Sinan baksana Ali bişey diyo ama duyamıyorum anlamıyorum ben. Yaşlandıktan ya kulağımız da işitmeye ühhüü...

Ben Online oyunları yükledikten sonra, bir türlü oyuna giremiyorum. Ayrıca hızım 1.0 Mbps. Internetim mi çok yavaş, yoksa başka bir sorun mu var? **Internetin yavaş değil muhtemelen güvenlik duvarı (firewall) var oyunları durdurur.** Windows ayarlarına bak bakalım güvenlik duvarı aktif mi?

-Semih HAŞHAS
Selam Semih ya nerelerdesin?

Biz de diyoruz bu adam ne zamandır okumuyor dergiyi öldürmü kaldı mı, başına bir iş mi geldi? Sizin haberiniz yok ama biz ofisin bodrumuna Cerebro kurduk. Oradan dünya üzerinde Level okuyan herkesi takip edebiliyoruz. Ama 3-4 ay Level

Starcraft 2 sadece Vista'da mı çalışacak?
Hayır. Blizzard hayatı böyle bir hata yapmaz. İçini ferah tut sen. Son olarak, ben FPS almak isteyen, ama sonra vazgeçen biriyim. Şöyle vazgeçemeyeceğim (tercihim Sinan Abi'nin) bir oyun tavsiye eder misiniz?

-Ali "G" Kazgan

BENİ SEÇ! BENİ SEÇ!

Geç uyanık, seçimi kaçırmışız. Ama biz de katılacağımız! İşte bizim Seçim 2007 vaatlerimiz.
- Herkese 1000 Gold vereceğiz.
- Herkes epik binek. Atlarınıza isminizi plaka olarak takabileceksiniz.
- Knight Online'in nüfus problemini çözeceğiz.
- Her eve bir Çin'li tayin edeceğiz. Böylece gece geç saatte kadar online oyun oynayıp okula, işinize uykusuz gitmenize gerek kalmayacak. Siz misil misil uyurken "Oğlum, yat utan artık!" naralarıyla Çin'li muhatap olacak.
- Ailesiyle sorun yaşayan her oyuncuya psikolog tahlis edeceğiz. Psikologun özel skill'i hipnoz olacak (anladınız siz onu).
- Duke Nukem Forever'ı çıkartacağız (aha şimdi olmadı)
- Ekran kartları 1 lira olacak.

FPS almak isteyip de sonradan vazgeçmek nasıl bir şey?

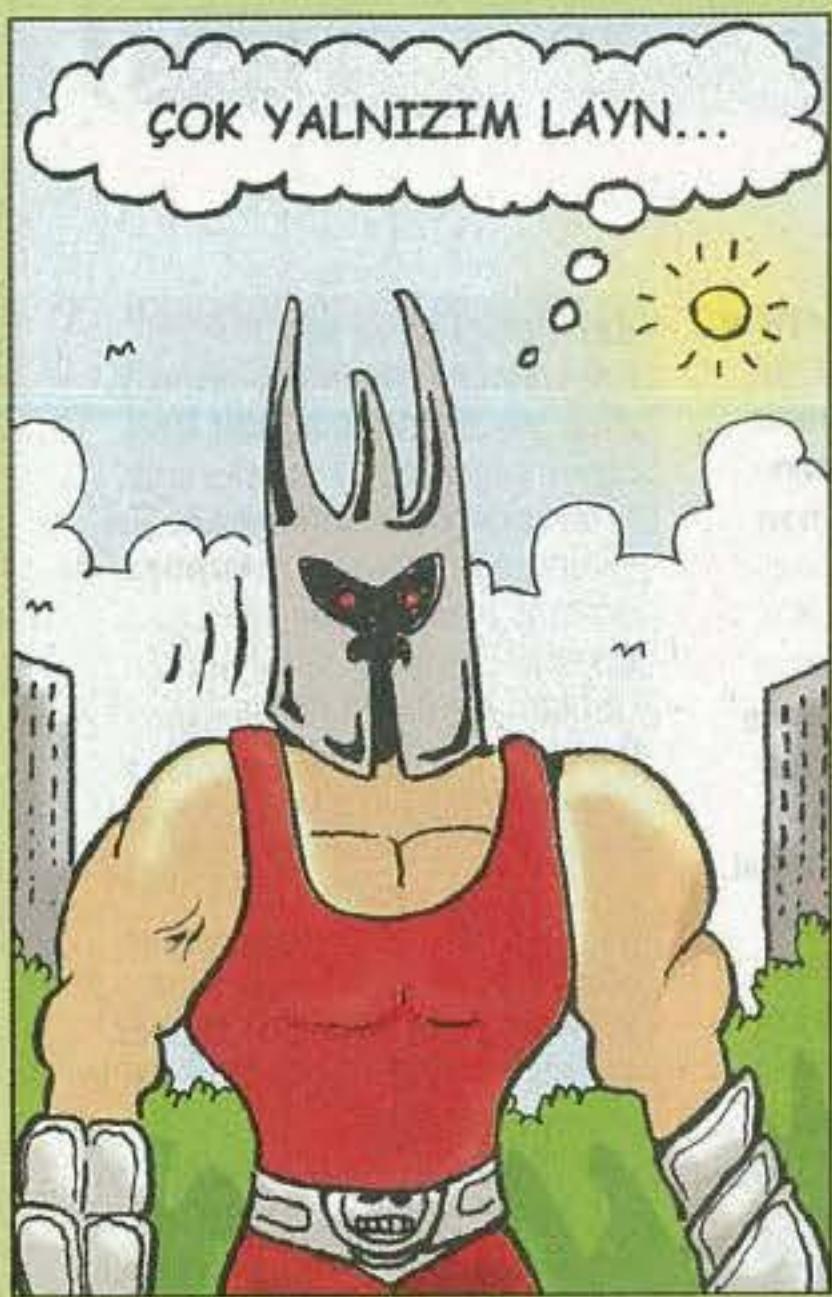
Yani "Pimapen yaptıracaktım vazgeçtim" gibi olmuş. Hangi oyunu alacaktın, niye vazgeçtin, pişman mısın? Tercihini neden Sinan'a bırakıyorsun? Biz oyundan anlamıyor muyuz yoksa? Ayrıca biz her ay yüz kusur sayfa Level diye bir şey yapıyoruz. Piyasaya çıkan her oyunu da yazıyoruz. Ne bi daha oyun soruyon o zaman ha! Okumuyon di mi! Okumuyon di mi! Ühüüüüü...

Allahın hakkı üçtür demişler senin de üçüncü mektubun cevaplandı nihayet Alicim. Ama bütün samimiyetimle soruyorum, yani şu verdiğim abudik qubidik cevaba bir bak lütfen. Bu kadar cevap cevap dedin bu muydu yani? Şu saçma cevap için bizi bu kadar azılamaya değer mi? Bize mektup yazanda kabahat zaten. Dur öyle demek istemedim.

Şey bizim cevabımız da var kabahat. Bunu mu demek istedim cidden ben? Offf neyse dört sayfa Inbox yazmak feci kafa yapıyormuş. Amsterdam'ın dumanlı havasından mı yoksa? Umalım ki bir daha Mehmet böyle uzun tatillere çıkmamasın da, benim kafa ütulemeye maruz kalmayın.

LEVEL MUTFAĞI

SADECE
LEVEL'DA



Tatil beldelerimizin ünlü simalarından biri haline gelen Ovirlord'a ilgi büyük...

YAZ MAGAZİNİ BİZDEN SORULUR! ŞOK... ŞOK... ŞOK...

Sevgili okurlarımız! Bu yaz denizidi, kumudu paletidi, snorkelidi toparlanıp, bünyeyi güneşe vereceğimize, tipki acar muhabirler gibi şokun, son dakikanın, olayın peşinde koşalım dedik. Dedik ve oyun dünyasından "azzz sonra"ları sizler için toparladık. Magazinse magazin, paparazziyse paparazzi, Materazziyse Materazzii...

Aldığımız duyumlara göre Lara Kroft ablamız "Ne selülit ayol... Selülitli görüntümü yakalayana altın kaplama Tomb benden... Hodri meydan..." demiş.

Şok şok şok... Köpük banyosunda çarplıyan çarplana... Gittiği yazılık gece klubünde köpük banyosunda sinirlenen Blanka, çevresinde dans eden gençlerin çarplmasına sebep oldu. Blanka, "Abicim uyardım, bak alním damar damar oluyor dedim dinletemedim. Sinirlenince pis çarparım dedim yüzüme güldüler bende verdim akımı, verdim akımı..." açıklamasıyla geceye damgasını vurdu.

Damsız olduğu için bara alınmayan Leyon Kenedi, iki dakika sonra aynı mekana bir zombi ile girmeye çalışınca güçlükle dışarı çıkarılmış. "Sen yanındaki bayanı

beğenmiyor musun hüleaynn?" diye haykıran Leyon, "Rezildent ettiniz beni cümle aleme... bùùùùù!" diyerek sinir krizi moduna geçmiş.

Yaz tatilini altın sahillerimizde geçiren Ovirlord arkadaş bulamamaktan şikayetçi. En son muza binmek isteyip; engellenen Ovirlord'a işletme sahibi "Abicim lütfen yanlış anlama, sana saygımız hörmetimiz sonsuz, ama hangi etkinliğe dalsan millet ortadan kayboluyor, senin yüzünden mekanın ismi Yusufluca plajına döndü..." demiş.

Full pansiyon tatil köyünde nasıl olsa beleş mantığıyla yemekleri silip süpüren Mastır Çif, diğer turistlerin "Ne pis adamışın yav, bir gídım yemek bırakmadın, zaten havuzda ağızınla çıkardığın "FRRRP FRRPP" sesinden de killanmıştık, bak halo yiyor karşımızda!!" tepkilerine maruz kalmış. Tinlamış mı derseniz, orası meçhul.

Kuzeyde manita bulma derdinde olan Stalkırların güney sahillerimize sorti yapabileceği konusunda uyarı yapıldı. "Zonda Amazon bile yok baba ya" diyen Stalkırlara karşı aman dikkat!



© 2007 COMİC

AYIN OYNU: WORLD AMA NE WORLD ANLİİŞD

Bu ay stratejiye bayılanlara Ronaldino sambası yapacak bir oyunla karşınızdayız. Oyna "alt dünya", "üst dünya", "orta dünya", "eski dünya açık", "yeni dünya itimat", "orta dünya, içinden" mekanlarından birini seçerek başlıyorsunuz.

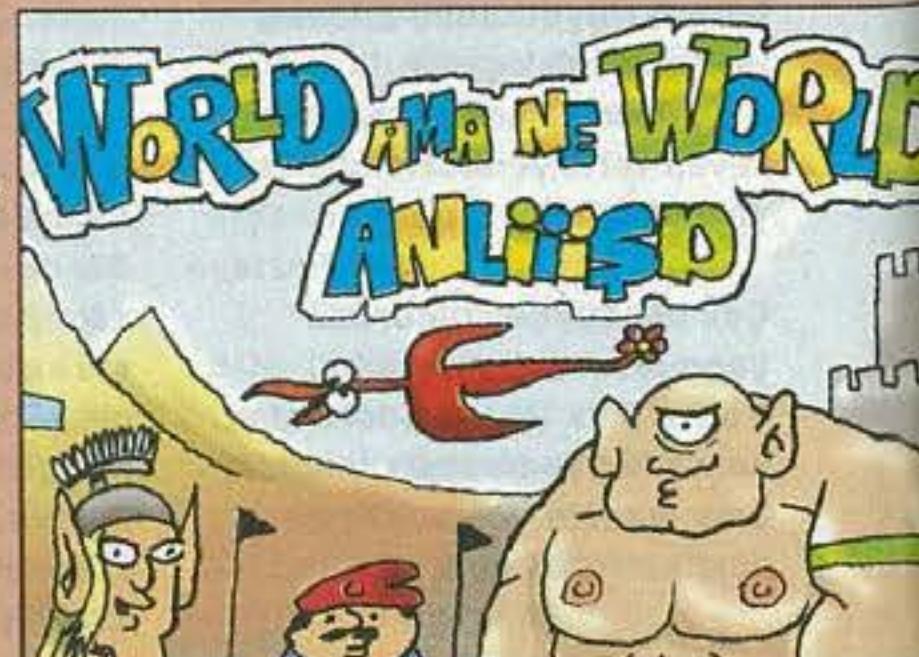
Kah ordular kurup "saldırının saldırının, bu taraftar için saldırın" modunda, kah arsalar alıp, binalar dikerekten "bir daireyi 1000 YTLden kiraya versem, şu araziyi de hali saha yapsam... Ooo tamam tamam, oldu bu iş!" modunda nefis dakikalar yaşıyorsunuz.

Oyunda sürprizler hiç bitmiyor, mesela düşman elçisinin gelip, "sana Mısır'daki dedenden 2 milyon dönüm arazi miras kaldı" demesiyle halay çekmeye

başlarken "şaka lan şaka! Tüm kumar borçlarını sana bırakmış öde bakalım şu on milyon dolar" sözü ile dibe vurabiliyorsunuz.

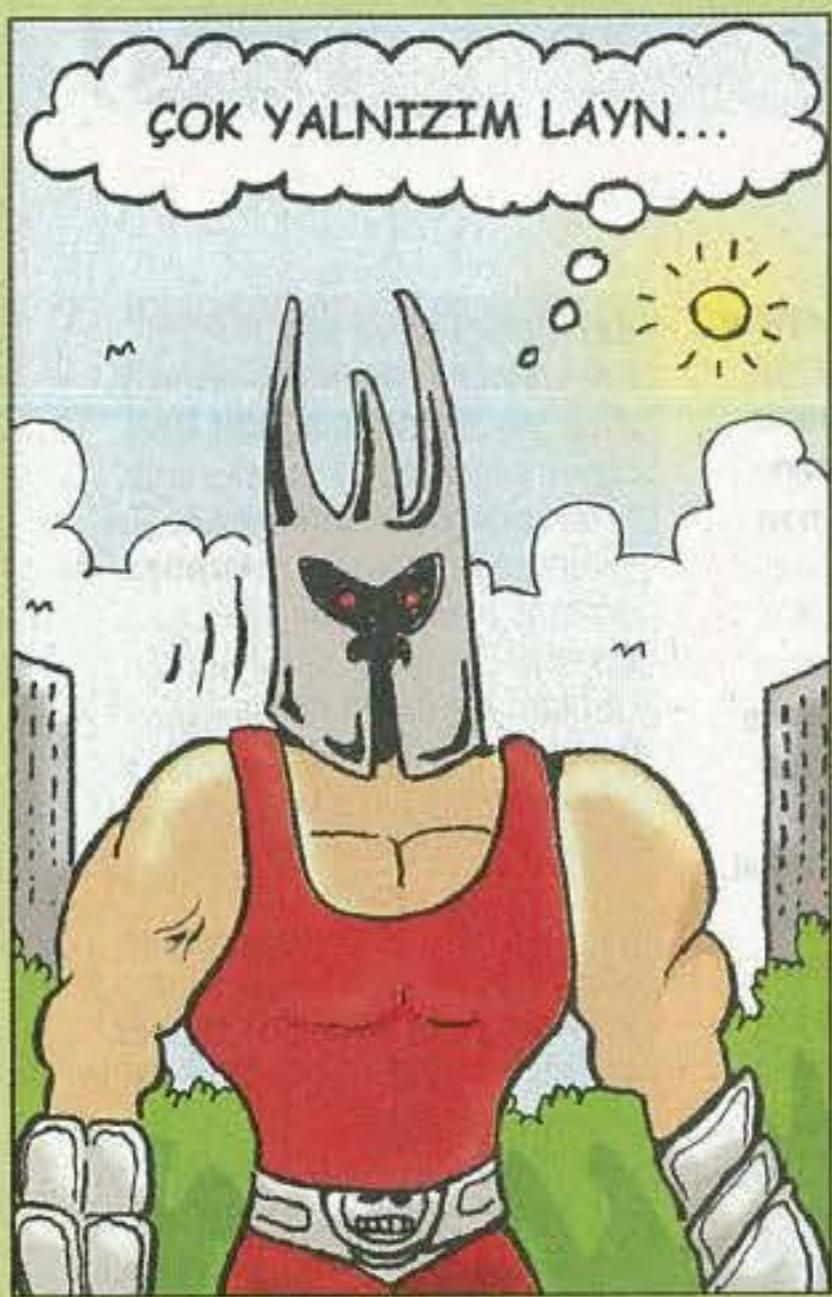
Özellikle zaman zaman yanınıza yaklaşan "abi 1000 akçen var mı, karşıya geçeceğim" diyen gençlere dikkat, rakiplerin ajanları olabilirler aman ha...

Oyundaki ilginç seçeneklerden biri de "biktim bu dünya işlerinden, Uzakdoğu'ya kaçip, iç huzuruydu, mantrayı, çakraydı olayına gireyim" seçeneği. Yalnız asabi keşşelere dikkat. "Yaz kiş üşümüşün mu sadece bu pestemalle emmim?" gibi sorular yöneltirseniz, kendinizi yine alt dünyadan çukurlarında bulabilirsiniz.



LEVEL MUTFAĞI

SADECE
LEVEL'DA



Tatil beldelerimizin ünlü simalarından biri haline gelen Ovirlord'a ilgi büyük...

YAZ MAGAZİNİ BİZDEN SORULUR! ŞOK... ŞOK... ŞOK...

Sevgili okurlarımız! Bu yaz denizidi, kumudu paletidi, snorkelidi toparlanıp, bünyeyi güneşe vereceğimize, tipki acar muhabirler gibi şokun, son dakikanın, olayın peşinde koşalım dedik. Dedik ve oyun dünyasından "azzz sonra"ları sizler için toparladık. Magazinse magazin, paparazziye paparazzi, Materazziyse Materazzii...

Aldığımız duyumlara göre Lara Kroft ablamız "Ne selülit ayol... Selülitli görüntümü yakalayana altın kaplama Tomb benden... Hodri meydan..." demiş.

Şok şok şok... Köpük banyosunda çarplıyan çarplana... Gittiği yazılık gece klubünde köpük banyosunda sinirlenen Blanka, çevresinde dans eden gençlerin çarpmasına sebep oldu. Blanka, "Abicim uyardım, bak alním damar damar oluyor dedim dinletemedim. Sinirlenince pis çarparım dedim yüzüme güldüler bende verdim akımı, verdim akımı..." açıklamasıyla geceye damgasını vurdu.

Damsız olduğu için bara alınmayan Leyon Kenedi, iki dakika sonra aynı mekana bir zombi ile girmeye çalışınca güçlükle dışarı çıkarılmış. "Sen yanındaki bayanı

beğenmiyor musun hüleaynn?" diye haykıran Leyon, "Rezildent ettiniz beni cümle aleme... bùùùùù!" diyerek sinir krizi moduna geçmiş.

Yaz tatilini altın sahillerimizde geçiren Ovirlord arkadaş bulamamaktan şikayetçi. En son muza binmek isteyip; engellenen Ovirlord'a işletme sahibi "Abicim lütfen yanlış anlama, sana saygımız hörmetimiz sonsuz, ama hangi etkinliğe dalsan millet ortadan kayboluyor, senin yüzünden mekanın ismi Yusufluca plajına döndü..." demiş.

Full pansiyon tatil köyünde nasıl olsa beleş mantığıyla yemekleri silip süpüren Mastır Çif, diğer turistlerin "Ne pis adamışın yav, bir gídım yemek bırakmadın, zaten havuzda ağızınla çıkardığın "FRRRP FRRPP" sesinden de killanmıştık, bak halo yiyor karşımızda!!" tepkilerine maruz kalmış. Tinlamış mı derseniz, orası meçhul.

Kuzeyde manita bulma derdinde olan Stalkırların güney sahillerimize sorti yapabileceği konusunda uyarı yapıldı. "Zonda Amazon bile yok baba ya" diyen Stalkırlara karşı aman dikkat!



© 2007 COMİC

AYIN OYNU: WORLD AMA NE WORLD ANLİİŞD

Bu ay stratejiye bayılanlara Ronaldino sambası yapacak bir oyunla karşınızdayız. Oyna "alt dünya", "üst dünya", "orta dünya", "eski dünya açık", "yeni dünya itimat", "orta dünya, içinden" mekanlarından birini seçerek başlıyorsunuz.

Kah ordular kurup "saldırının saldırının, bu taraftar için saldırın" modunda, kah arsalar alıp, binalar dikerekten "bir daireyi 1000 YTLden kiraya versem, şu araziyi de hali saha yapsam... Ooo tamam tamam, oldu bu iş!" modunda nefis dakikalar yaşıyorsunuz.

Oyunda sürprizler hiç bitmiyor, mesela düşman elçisinin gelip, "sana Mısır'daki dedenden 2 milyon dönüm arazi miras kaldı" demesiyle halay çekmeye

başlarken "şaka lan şaka! Tüm kumar borçlarını sana bırakmış öde bakalım şu on milyon dolar" sözü ile dibe vurabiliyorsunuz.

Özellikle zaman zaman yanınıza yaklaşan "abi 1000 akçen var mı, karşıya geçeceğim" diyen gençlere dikkat, rakiplerin ajanları olabilirler aman ha...

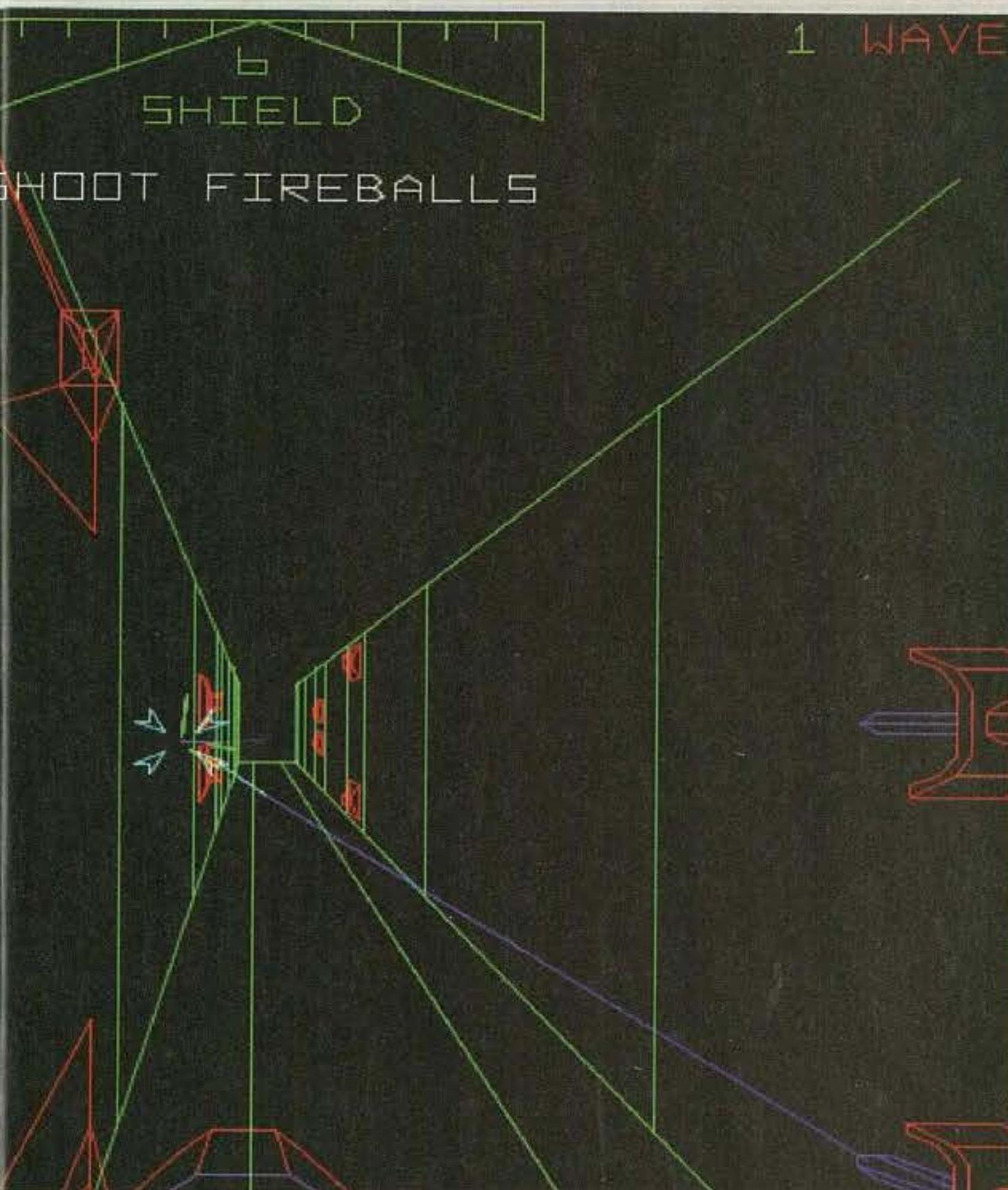
Oyundaki ilginç seçeneklerden biri de "biktim bu dünya işlerinden, Uzakdoğu'ya kaçip, iç huzuruydu, mantrayı, çakraydı olayına gireyim" seçeneği. Yalnız asabi keşşelere dikkat. "Yaz kiş üşümüşün mu sadece bu pestemalle emmim?" gibi sorular yöneltirseniz, kendinizi yine alt dünyadan çukurlarında bulabilirsiniz.



KAFAYARI

BİR LEVEL YAZVINIDIR SAYI: 22 AGUSTOS 2007 00 YTL

AYLIK DİNOZOR DERGİSİ



İÇİNDEKİLER

SAYFA 124

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM ■

NES'i FLASH DISK'E KOVDUK. ÜSTÜNE... ■

SAYFA 124-125

KAFÄ HABERLERİ ■

SAYFA 125

ESKİ vs YENİ ■

SAYFA 126-127

NASIL VAPILDİ? KNIGHT OF
THE OLD REPUBLIC ■

AVİN SÖZÜ
İnsanlar cahildir! Birileri
bir yerde cezalandırıldıkça
da kendilerini iyi
hissedeceklerdir.

-Rufus
(Final Fantasy VII)

ÇEVRECI BİR YAZI ■

Kafa Ayarı'ni takip edenler bilirler; her fırسatta "eski oyunlardaki tatlar nerde, ah ah nerede o eski platformlar, o adventure oyunları" deriz. Bunları deriz ama sebep asla pişmanlık ya da isyan değildir. Bizim derdimiz, günümüz oyun sektörüne yol-yön veren devlerin icraatlarıyla, eskilerin karşılaşmasını yapmak. Yeri geliyor eski zamanları mumla arıyoruz, bildiğiniz gibi. Ama şu anda hepimizi ilgilendiren başka bir konu var: O da, yine bildiğiniz gibi, dünyamızın elden gidiyor oluşu.

İşte bu konuda ilerleyen yıllarda pişmanlık duyabiliriz! "Keşke su konusunda savurgan olmasaydım, keşke ozon tabakasına daha az zarar vermeye çalışsaydım, keşke..." diye dergiler doldurabilecek feryatların eşigidiriz ve herkes artık bu dünyadan biraz daha sorumlu. Belki şimdiki nesil bu çabaların meyvesini görmeyecektir ama çocukların (veya onların çocuklar) daha sağlıklı bir yüzünde Fallout 9 oynarken duvarda asılı duran dedesinin fotoğrafına gülümseyerek bakabilecek ve teşekkür edebilecektir (oyundaki atmosferin sadece oyunda kalmasını sağladığımız için mesela). Evet, bu sefer ciddi bir konuya değinmek istedim çünkü Save/Load özelliği olmayan bir dünyada yaşadığımızı hatırlatmak istedim ve "ah nerede o eski oyunlar"dan daha önemli bir şey varsa (ki olmadığını iddia eden olmaz sanırım) o da "ah nerede o piknik yaptığımız orman, balık tuttuğumuz deniz, tadına doyum olmayan su..." yakarışlarıdır. Her ne kadar o bilince sahip bir devlet tarafından yönetilmese de, zaman bahane arama değil icraat zamanıdır arkadaşlar. Ayrıca Live Earth 07 gibi bir fırsatı İstanbul nasıl kaçırıldı, aklım alıyor. Buradan ilgili yerlere selamlar olsun!

Neyse efendim. Umarım canlarınızı sıkılmamışındır. Sıkılmışsanız bile bu ayki Kafa Ayarı'mızın sayfaları şıp diye ilaçınız olacaktır. Bu ayın özel konuğu Knights of the Old Republic (KOTOR). Star Wars hayranları iki sayfa boyunca yoğun duygulara kapılabilir, yataklarının altında gizlediği X-Wing'lerle astral seyahatlere çıkmaya yeniden başlayabilir. Bunun haricinde haberlerimizi, ürün açıklamamızı, Eski Vs Yeni'yi ve hurda bilgisayar sahibi olmuş olanları yakından ilgilendiren köşemizle bir sonraki Level'i beklemeye başlayabilirsiniz. Evet, Eylül ve Ekim sayısını önceden ayıranızı öneririz!!!

VOLCAN TURAN

NE OKUDUM?

Lanet olsun ki bol bol İstatistik ve İşletme kitabı :(

NE DINLEDİM?

Önárca şey arasında buraya girebilecek yegâne albüm Devildriver'dan geldi; The Last Kind Words. Ben diyelim kamyon siz deyin buldozer. Metalcore'a yeni standartların geldiği bir albüm olmuş. Ekstrem metal severlere ve sağlam kulak sahiplerine önerilir.

NE İZLEDİM?

-Trans... formers... Optimus... Primeeee...
Megaaaatron... Açı ağızını oğlum, son lokma bu.
-Peki anneee.

Kafa Haberler



CAPCOM'DAN 2D OYUN

Retrosever Capcom, iki yıla kadar yeni bir 2D dövüş oyunu çıkaracağını beyan etti. Henüz oyunun adı veya ne tip olduğu konusunda bir fikrimiz yok ama "Capcom bir dövüş oyunu yaparsa iyi yapar" dan yola çıkıyor ve heyecanımızı sizle paylaşıyoruz.



BOMBERMAN YAŞIVOR!

"Birbirimizi öldürmekte" oyunlarının değişim göstereceğini tahmin ediyorduk ama asla kafam kadar bombaları kullanacağımızı hayal etmemiştik. O günden sonra gördük ki bomba o kadar da kötü bir şey değilmiş (mutfak tütünü patlatınca yanıldığımızı anladık). Hudson'un Bomberman'ı son derece keyifli bir arcade oyunuydu. Aslında içerisinde strateji de barındırıyordu ve enes saatler yaşatıyordu. İşte o saatler tekrar kapımıza kaldı: oyun Xbox Live için 800 puana (10\$) çıktı. Polis teşkilatı tüp patlamalarında olabilecek artıştan



EDGE'İN İLK 10'U

Ünlü oyun dergilerinden Edge'in düzenlediği oylama sonrası "gelmiş geçmiş en iyi oyunlar" listesi ilginç oldu. Nintendo oyunları ne kadar da çok seviliyormuş meğer haberimiz yokmuş!

1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time
2. Resident Evil 4
3. Super Mario 64
4. Half Life 2
5. Super Mario World
6. The Legend of Zelda: A Link to the Past
7. Halo: Combat Evolved
8. Final Fantasy XII
9. Tetris
10. Super Metroid

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

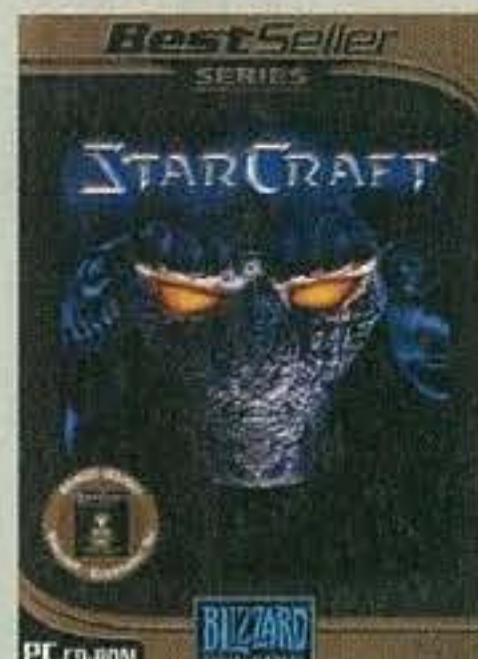
Üzülüyorsunuz... Dönüp bir 1,8 Ghz işlemci, 512 Ram, 128 MB FX 5200 ekran kartınıza bakıyorsunuz, diğer tarafa dönüp Crysis'e, Gears of War'a, Call of Duty 4'ü görüp oynayamayacağınızı üzülüyorsunuz... Oysa daha birkaç yıl önce ne büyük zahmetlere girip almışınız o bilgisayarı, değil mi?

Artık üzülmeyin, çünkü hepimiz aynı kaderi paylaşıyoruz. Dünya grafiklerin kandırın büyüsüne kapılmış, NVidia 8800'lere 1 milyar sayarken, biz sevgili takoz bilgisayarımızla baş başa bırakıldık. Ve artık bunun için üzülmektense, cebimizde kalan paraların keyfini sürüp, diğerlerinin tadına varamadığı eski keyifli oyunların peşine düşeceğiz bundan sonra. İşte bu, "Benim Takoz Bilgisayarı". - Sinan

STARCRAFT

Eski oyunlar dendığında hala Wolfenstein 3D mi geliyor akliniza(dinazorlar sizi!)? O zaman takvime bir daha bakın derim. Yıl 2007 ve biz oyuncular farkında olmadan o kadar çok oyun eskittik ki...

Yıl 1998, yani neredeyse 10 yıl öncesi, Blizzard Starcraft: Brood War'ı piyasaya sürdü. Belki de Starcraft 2'nin temelleri atılıyordu ama biz farkında değildik. Neyse, zaten Starcraft 2 çıksa da muhtemelen şu takoz bilgisayarlarımızda oynayabileceğimiz bir oyun olmayacağı için bunu düşünmeye gerek yok. Fakat takoz bilgisayarlarınızın da bir işlemcisi(ruhu!) var arkadaşlar hiç fark ettiniz mi? Boşverin Starcraft 2 yi, hem çıkışına 1 seneden fazla bir süre var zaten. Gelin Brood War anılarını tazeleyelim.



LET'S BURN

Bunu hatırladınız mı? Evet, doğru cevap Firebat. Hiç dikkat etmiş miydiniz? (hepinizin bu oyunu daha önceden oynadığını varsayıyorum ve oynamadıysanız bile bence oynamış gibi yapın...) Her karakterin seslerinde ayrı bir özgürlük vardı. Karakterler sadece görüntülerle ve işlevleriyle değil, seslendirmeleriyle de tam bir profil oluşturuyorlardı. Her tıkladığınızda değişen onlarca esprili replikler de cabası. Zamanla Blizzard oyunlarının bir geleneği oldu aslında bu özellik. Sadece karakterlerin seslerini dinlemek için bütün ünitelerden yapıp tek tıkladığımı hatırlıyorum. En son WoW'daki NPC'lere peşlerinden koştura koştura tıkladığımı da. Blizzard kesinlikle insanları nasıl bağlayacağını biliyor. Yoksa bilgisayarında Diablo 2 kurulu olmazdı zaten.

Starcraft'in belki de en önemli özelliği deneyebileceğiniz stratejilerin çeşitliliği olabilir. Aynı ya da farklı stratejiyle kaç defa oynamış ve kazanmış olursanız olun, sizinle aynı seviyede birine yenilme ihtimaliniz her zaman yüksek. Çünkü her zaman karşı bir strateji oluşturmak mümkün. Zaten eğer Starcraft için bir "Strateji Rehberi" yazacak olsaydık, yıllar boyunca devam edecek bir rehber olurdu buna hiç şüphe yok.

RIDE OF THE VALKYRIES

Söylemeden edemeyeceğim, "Siege Tank"'a hiç defalarca tıkladınız mı? Hani "rattata taaa taaa" diye bir melodi söyleniyor tank şoförü, eğer merak ediyorsanız o melodiyi internetten bir araştırın "Ride of the Valkyries" diye.

Söz konusu Starcraft olunca aslında söylenecek çok şey var ama kısaca anlatmak gereklisse:

G.G.

- Daha Uzbaş

NES'I FLASH DISK'E KOVDUK, ÜSTÜNE...

Zamanında NES oynayabilmek hem büyük bir olaydı hem de büyük bir keyifti. Dandik çıktıktan midir yoksa herkes bozana kadar oynadığından midir bilemem ama çevremde kimse Nes'i yok artık. O günleri özleyenlerin PC'de veya PSP'de emulator seçenekleri var elbette ama bunlar şimdiki ürüne göre daha mesakkatli yöntemler sayılır. Düşünmüşler taşınmışlar, bu NES'i neye adapte edebiliriz diye ve FlashDisk'te karar kılmışlar. Ürünümüzün adı PowerPak. Yapmanız gereken tek şey sadece bir klasör yaratıp sevdığınız oyunları bu belirlenmiş yerlere atmak. Daha sonra bunu istediğiniz yere taşıyın. Ürünün en büyük özelliği de Save/Load özelliğinin olması. Bir arkadaınızla yarı kalan Contra maceranızı sonlara doğru bölmek istemezsiniz herhalde. Ayrıca içinde her oyun için kullanılabilir beş adet hile bulunmaktadır. Bulabilirseniz bu sayı elbette çoğalıyor. Emulator bazlı çalışan bu oyunlar çok kısa bir zamanda (7 saniyede) ekrana gelebiliyor. NTSC UK/JP ve PAL destekleri de hediyeli. E bundan fazlası can sağlığı... Ürün üzerinde son rötuşlar yapılmaya devam ediliyormuş. Bekliyoruz ZzzZzz... - Volkan Turan

Bilgi için: <http://tinyurl.com/yojmnh>



ESKİ vs YENİ

THE LAST NINJA (1987)



NINJA GAIKEN SIGMA (2007)

Güneşli bir günde, hayatı karşılaşacağı düşünülmeyen iki rakip bir bambu tarlasında karşılaştı. Siyah peçelerinin arasında biriken boncuk boncuk ter damlaları sıcaktan değil, rakibinin bir sonraki adımını tahmin etmeye çalışmasının yarattığı baskından kaynaklanıyordu. Eski bir kurt, 8-bitçi dinazorların asla unutamayacağı bir klasik olan The Last Ninja; yaşıının gurur verici bir göstergesi olan piksel kaşlarını çattı. Rakibi, güçlü kasları ve çevik grafikleriyle tehlikeli gözükyordu: Yeni neslin en gözde oyunlarından biri, Sigma soyadlı Ninja Gaiden. Eller gizli ceplerdeki shuriken'lere giderken, iki hasım saldırdı.

KALICILIK: The Last Ninja aksiyon-adventure oyunları konusunda bir çığır açmıştı zamanında. Aksiyon ve bulmaca çözümü konusunda çok dengeliydi. Bu oyunu 1980'lerin sonunda oynamış herhangi birisine sorduğunuzda, gözlerinin dolduğunu görebilirsiniz. Unutmadıkları en iyi oyunlar listesinde, baş sırıldadır.

Bu konuda Ninja Gaiden ise aksiyon konusunda bir numara ve God of War ile başa baş bir aksıkanlığı sahip. Ama bulmacaları sadece doğru eşayı doğru yere getirip kapı açmaktan öte işe yaramıyor. Bomboş hikayesini de göz önünde bulundurursanız, The Last Ninja'nın kalıcılık konusunda üstün olduğunu görebilirsiniz.

NINJALIK: Bir Ninja oyununu oynamanızın başlıca sebebi, kendinizi bir Ninja gibi hissedebilmektir. Bir Ninja gibi hareket etmeli, Ninja gibi dövüşmeli, Ninja gibi öpüsmelisiniz. Armakuni (The Last Ninja) bu konuda Ryu'nun (Ninja Gaiden) oldukça gerisinde kalmış. İleri geri saltoları olmasa, çıkartın siyah Ninja kıyafetini, herhangi bir oyun karakteri olabilir. Ama hiçbir aksiyon oyunu kahramanı (evet, Kratos bile) Ryu Hayabusa kadar "evet, ben bir Ninjayımlı" hissini veremiyor.

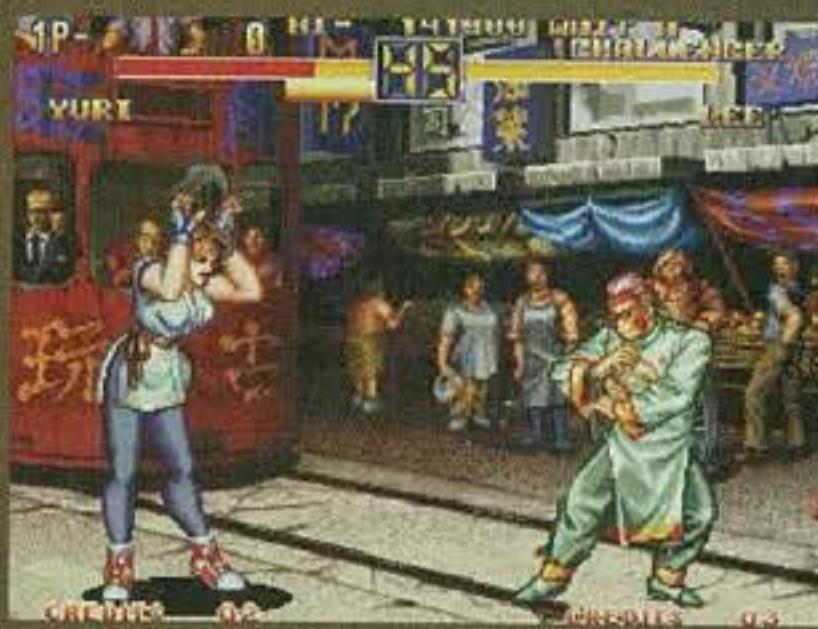
ZORLUK: Birisi C64'ün, diğeri yeni neslin en zor oyunu diyebiliriz. Last Ninja'yi bitirebilen oyuncu sayısı çok azdır, ama o zamanların tüm oyunları zaten zordu. Ninja Gaiden Sigma ise en kolay zorluk seviyesinde bile ikinci bölümden itibaren size kök sökürecek. Acımasızca saldırın düşmanlar yüzünden "Way of the Ninja"yı terk ettiğinizde ise, oyun sizi aşağılamaya başlıyor. Sigma'yı en zor seviyede oynayacaklara Allah kolaylık versin.

SONUÇ: Yeni neslin görselliğine ve God of War'un aksiyon kalitesine sahip olsa da, klasik bir oyunu, zamanın acımasızlığı karşısında durabilmesini sağlayacak bir değerden yoksun Ninja Gaiden Sigma: Zorluk dengesi. Hikayesi ve ana karakterinin zayıflığı da birer eksik olarak karnesine işleniyor ve kazanan, 8-bit zamanlarının kralı oluyor. - Sinan

KAZANAN: THE LAST NINJA

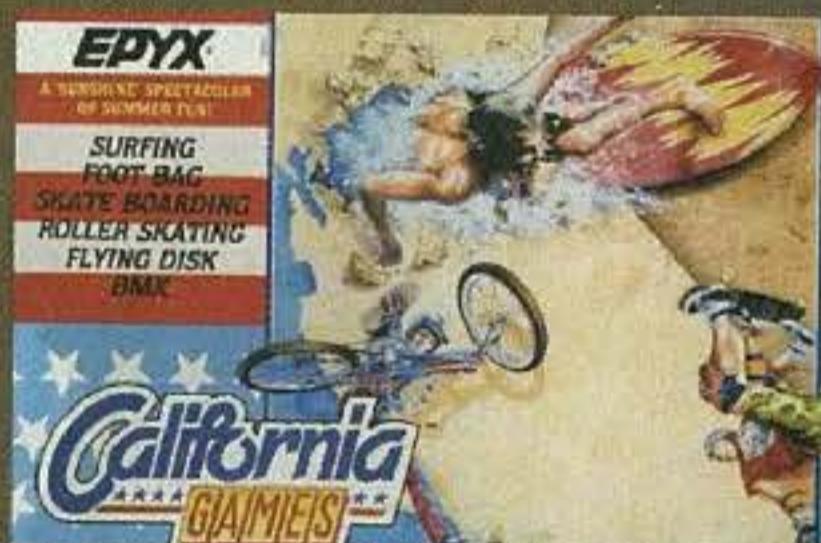


KAFİ HABERLER



DÖVÜŞ SANATI FOREVER

Eski kafalı dövüş oyunu severlerin kesinlikle hatırladığı Art of Fighting, koleksiyon paketi şeklinde Wii'ye ve PSP'ye geliyor. Pakette üç adet AoF oyunu olacak ve ham halleri korunacak. Ucuz da olacakmış. Tek bilmediğimiz çıkış tarihi.



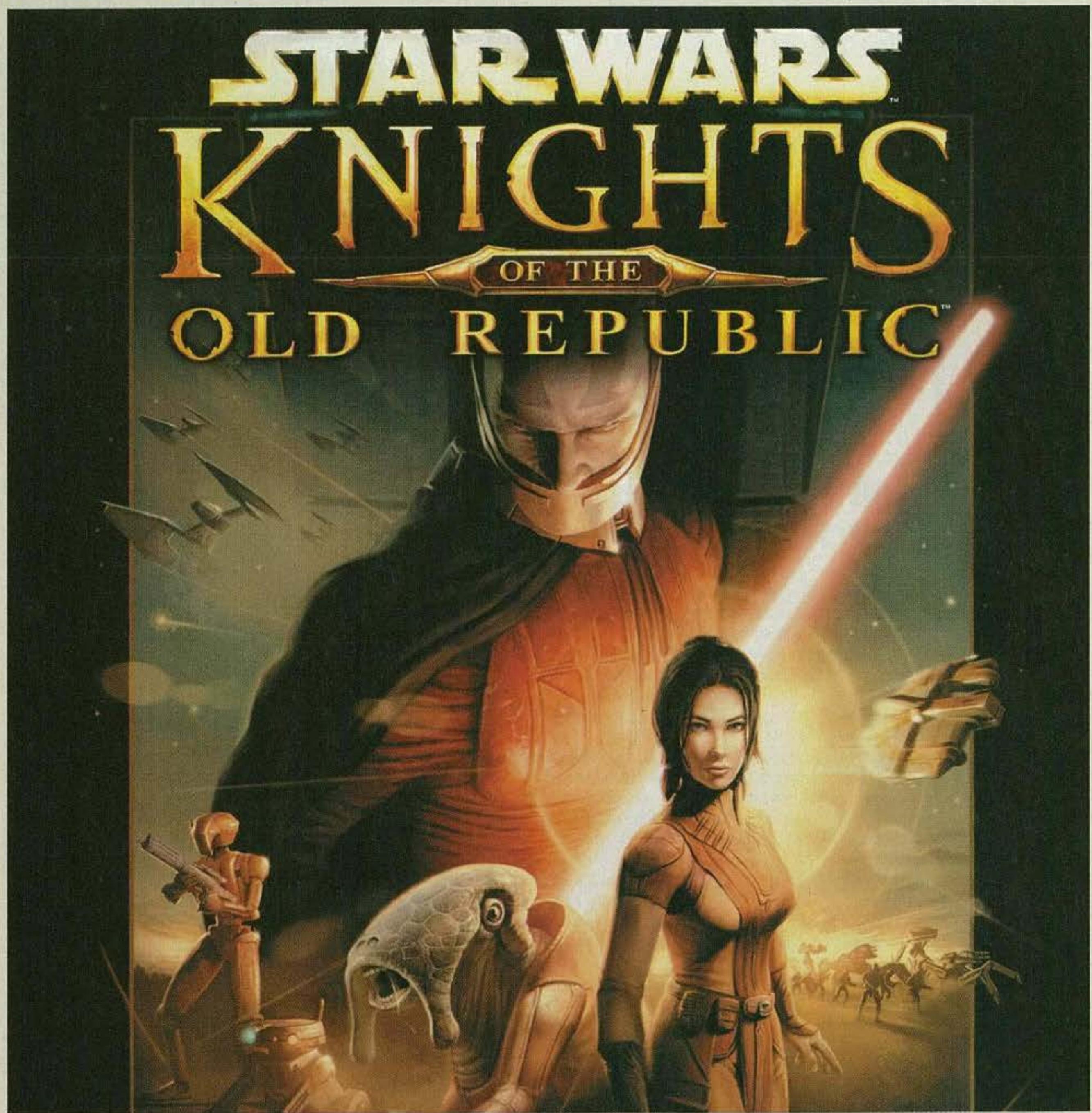
DOBEKLERE OLUM! SPOR ZAMANI...

California Games'i sanırım hatırlarsınız. Özellikle BMX ve Surfing kısımları bir hayli eğlenceliydi (tabii ben hatırlamak istemiyorum, dal gibiydik o zamanlar heymat). Sonra bir anda tüm dünya obeziteye kapıldı, baktı diyetlerden güzel para geliyor, spor vaziyetleri ikinci plana atıldı. Bu, haliyle oyunlara da yansındı ve 90'larda neredeyse her gün çıkan spor oyunları, günümüzde yılda iki-üç kez çıkar oldu. Alın işte, bağırlınızı basın. California Games Virtual Console, PSP, NDS ve Playstation Network için tekrar diriliyor.



GEOMETRY WARS NINTENDO'YA

XBox Live Arcade oyunlarının en gözde oyunudur GW. Tamamen old-school bir shooter mantığıyla yapılmış oyunda ekstra olarak sadece bol efektli patlama sahneleri yer alıyordu ve oyuncuya kendinden geçiriyordu. Şimdi bu keyfe Nintendo Wii ve DS sahipleri de ortak olacak (Wiimote destekli olacak hem de). E bu göçebe oyunu Sony ortamlarına da bekleriz artık.



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC ■ BİR EFSANENİN HİKAYESİ ■

AKILLARIMIZA KAZINAN, OYUN DÜNYASINI KÖKUNDEN DEĞİŞTİREN oyunları bir düşünün. Saymaya kalktığımızda iki elin on parmağı kadar isim geliyor akımıza. Tabii isimizden dolayı bizim ikinci bir çift el eklememiz olası bu sayıya. Söz konusu 30 yıldır insan oğlunu meşgul eden Star Wars evreni olduğunda ise durum daha bir içler acısı. Efsane oyunlara da sahip olan bu evren her nedense sinema ve kitapların aksine oyun dünyasında pek bir bahtsızdı. Kötü oyunların Sith'i bile ekarte ederek SW evrenini ele geçirdiği acı bir gercekti.

CARESİZLİKTEN DOĞAN UMUT
Bu acı gerçeğin farkında olan ve üst üste

gelen kötü oyunlar ile sarsılan Lucas Arts Entertainment Başkanı Simon Jeffery 1999 yılında Star Wars evreni üstünde çalışacak yeni yapımcılar aradıklarını duyurdu. Yapımcı firmalara gönderilen e-postalar kısa sürede pek çok cevap aldı. Bu imdat çağrısına cevap veren Bioware ile kısa sürede uzlaşmaya varılması uzun sürmedi. Baldur's Gate, NeverWinter Nights gibi efsane oyunların yapımcısı olan Bioware ile anlaşılıncı yapılacak yeni oyunun RYO türünde olması kaçınılmazdı. Bioware yönetim kurulu başkanı Ray Muzyka'ya göre Lucas Arts ile çalışmak çok kolay ve rahattı. Ancak oyunun yapımına başlamaktan çok uzaktaydilar, çünkü her SW oyundan olduğu gibi hikâyeyi ve oyunda yer alacak her şeyin

önce Lucas Arts tarafından onaylanması gerekiyordu. Ayrıca yapılacak oyun için yapımcı ekibe sunulan iki ayrı zaman dilimi vardı: Episode 2 döneminde ya da 4000 yıl öncesindeki Old Republic (Eski Cumhuriyet) döneminde gelecek bir oyun yapacaklardı. Her iki zaman dilimi konusunda da gayet heyecanlısan ve ortaya fikirler süren yapımcı ekip, kendilerine çok daha geniş bir çalışma alanı ve yaratıcılıklarını kullanma imkânı verecek olan Old Republic dönemine el atmayı seçti. Döneme dair mevcut hikâyeler "Dark Force Comics" tarafından yayınlanan "The Tail of the Jedi" serileri ile sınırlıydı. Bu da hareket edebilecekleri ve dilekleri gibi şekillendirebilecekleri bir evren veriyordu ellerine.

Hikaye ile çalışmalar uzun süre yapımcı Bioware ile Lucas Arts arasında gidip geldi. KOTOR oyun dünyasının en uzun hazırlık çalışmalarından birine sahne oldu. Lucas Arts ve Bioware'in beraber çalışmaya karar vermelerinden tam 1 yıl sonra oyun üstünde çalışmaya başladilar. Oyun dünyasında bu dönemde üçüncü şahıs kamerası kullanan bir rol yapma oyunu yoktu. Ayrıca Star Wars gibi aksiyonu ve görselliği önemli bir evrende kamera sistemi ve sıra tabanlı oyun yapısı projeyi daha başlamadan bitirebilecek kadar tehlikeli konulardı.

DARKNESS IS YOUR ALLY

Oyunu diğer sistemlerden önce Xbox'a çıkartma konusunda karar verildi, ancak konsol RYO'su yapmak konusunda tecrübe olmayan Bioware'in desteğe ihtiyacı vardı. Sıfırdan yaratılması gereken oyun için ilk çalışmalar Bioware'in MDK2: Armageddon grafik motoru ile yapılmaya başlandı. Konsol oyuncularını memnun etmek, PC oyuncularını tatmin etmekten daha zordu. Evrenin tüm kuralları, çarpışmaları ve mini oyunların sonucunu belirleyecek hesaplamalar ve istatistikler ile oyuncular boğulmamalıydı. Ayrıca aksiyon akıcı ve SW evreni standartlarında bir gerçekçiliğe sahip olmalıydı. Yapılan denemelerin ardından üçüncü şahıs kamerasını sabitlemek yerine, oyuncuyu özgür bırakarak istedikleri açıdan ekrana bakabilmelerine karar verildi. Böylece çarpışmalar sırasında çevreyi görebileceğimiz gibi daha sinematik bir hava yaratılmıştı. Sıra tabanlı çarpışmalar, hareketlerin art arda sıraya sokulabilmesi özelliği ile daha hızlı ve keyifli bir hale geldi. Ayrıca oyuncu istediği zaman oyunu dondurup hedef ya da silah değiştirebiliyor, isterse bir sonraki komutları da verebiliyordu. Savaş ve kamera sistemi gibi iki büyük sorun nerede ise ortadan kalkmıştı. Geriye kalan evrenin ve oyunun kurallarını belirlemekti. Yarattıkları sıra tabanlı ve gerçek zamanlı sistemi dayandırabilecekleri bir kural seti yoktu. Bioware, Wizards of The Coast "20'li zar" sistemini kaynak olarak sıfırdan evrenin kurallarını oluşturmaya başladı. Hepsi bir araya geldiğinde akıcı, renkli ve heyecanlı bir savaş sistemi ortaya çıkmıştı.

Bir pürüz daha ortadan kalkmıştı. Ancak geriye senaryo gibi çok önemli bir mevzu daha kalıyordu. Önceki tecrübelerinden sonuna kadar yararlanan Bioware, sonraki RYO oyunlarına esin kaynağı olacak yeni bir sistemi yarattı. Bu sistem karakterlerin

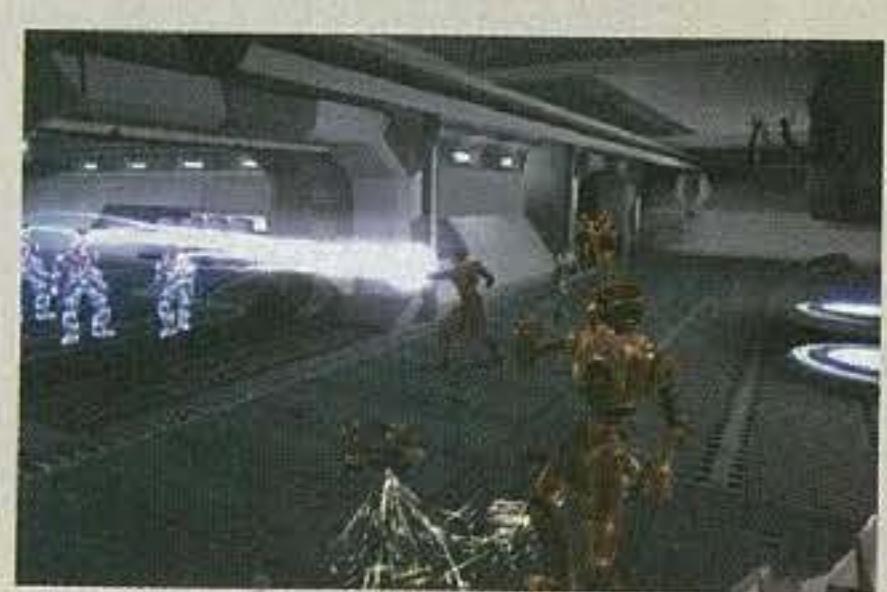


sadece özellik olarak gelişmesine değil, oyun boyunca verilen kararlar ile iyi ya da kötü olmasına da izin veriyordu. Seçeceğimiz yol hem karakterimizin görüntüsünü hem de kullanabileceğim güçleri etkiliyordu. Karşılaşılan problemlerin birden fazla çözüme sahip olması, seçimlerimiz ile karakterimizi şekillendirdiğimiz gibi yol boyunca bizimle olacak yoldaşlarımızı da ciddi anlamda etkiliyordu. Bize karşı güvenleri sarsılabilir ya da bizim izimizden yürümeyi seçebiliyorlardı.

(DİKKAT SPOILER İSTEMEYENLER BİR SONRAKİ PARAGRAFA GEÇİN!!) Kötü tarafı oynarken aslında Revan olduğumuzun ortaya çıkması ile bazı yoldaşlarımız ile karşı karşıya kalmamız, yaşamalarına ya da ölmelerine karar vermek gibi zorlu dönemeçlere girmemize neden olabiliyordu. Bu karar verme mekanizması benzersiz bir oyun deneyimi yaşatıyordu ki benzer sistemler ileriki yıllarda Jade Empire, Fable, Fahrenheit gibi oyunlarda da karşımıza çıktı. Ayrıca karakterin seçtiği tarafa göre oyunun sonu da değişiyordu. Tüm bunları aynı kazanda başarılı bir şekilde eriten Bioware, oyuncuların karşısına kendinizi rahatlıkla asıl bir Jedi yada karanlık bir Sith Lordu olarak hissetmenize imkan veren bir oyunla çıkmayı başardı.

KOTOR SIDE OF THE FORCE

Mini oyunlar ve başarılı bir crafting (imalat) sistemi ile süslenen oyun efsane olma yolunda ilerliyordu. Oyunda kontrol edilemeyen karakterler bile zamanla kendi fan kitlelerine sahip olacaktı. Oyunun bir diğer ilgi çekici özelliği hiç beklenmedik bir şekilde ilgi çeken ve ekip tarafından yaratılmış olan Pazaak kart oyunu idi. Pek çok kart oyunundan öğeler barındıran oyun temelde black-jack ve poker oyunlarından esinlenerek hazırlanmıştı. Her iki oyuna da meraklı olan Muzyka' ya göre bu kart



oyunu, keşfetmek, karar vermek gibi oyunu mekaniklerinin yanında çok özel bir yere sahipti. Sadece bir mini oyun olarak planlanmasına karşın KOTOR evreninde yaşanan diğer karakterlerin dünyasına bir kapı açıyor ve her şeyin oyuncu üzerinde odaklanmadığı, yaşayan bir evren atmosferi yaratıyordu.

Oyun piyasaya çıkması ile birlikte Star Wars oyunları şeytanın bacağını kırmış oldu. KOTOR oyun dünyasının en iyi rol yapma oyunlarından biri olarak tarihteki yerini aldı. Xbox'tan sonra PC'lerde de boy gösteren oyun, oyuncular arasında gelmiş geçmiş en iyi Star Wars oyunu olarak anılmaya başlandı. Yapımı tam 4 yıl süren KOTOR'un, devam oyunu KOTOR 2 ise bir yıl sonra 2005 Şubat ayında PC oyuncuları ile buluştu. Ama serinin ilk oyununun en iyisi olduğu konusunda bir şüphe yok.

Knights of the Old Republic

Yapım: Bioware

Dağıtım: Lucas Arts

Platform: Xbox, PC

Çıkış tarihi: Temmuz 2003

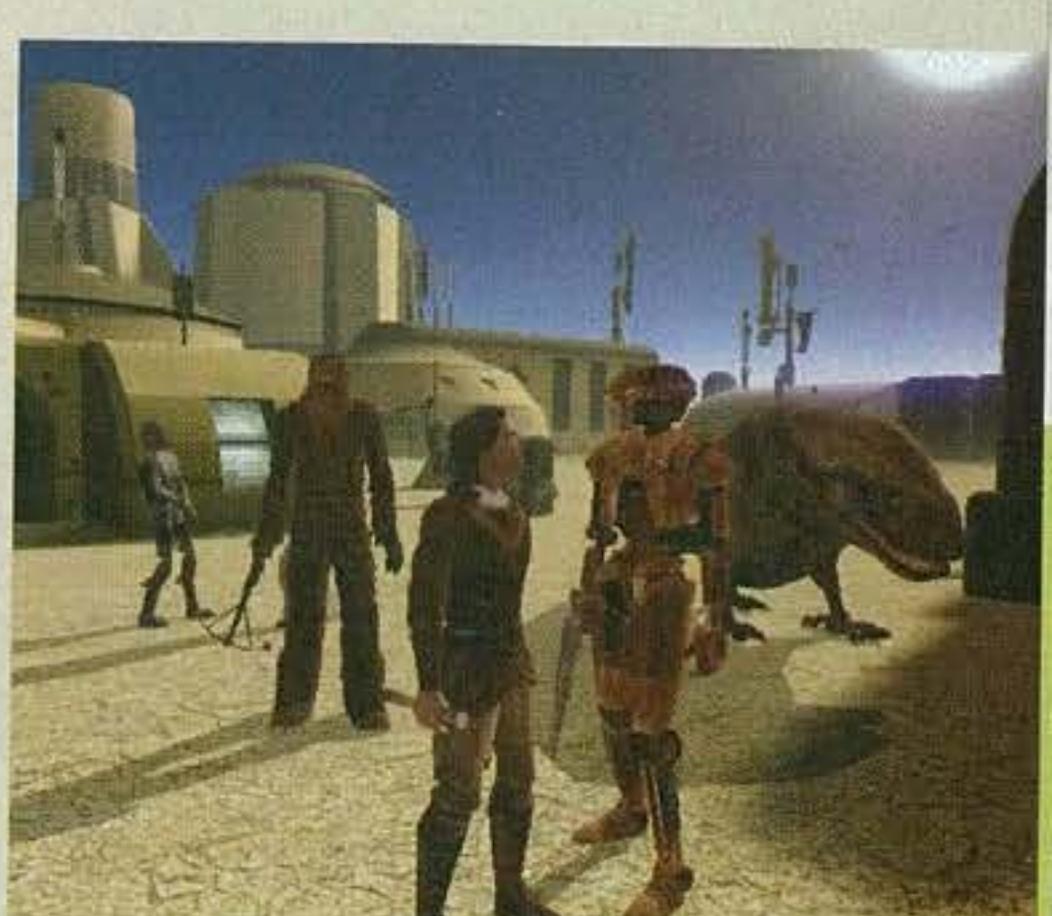
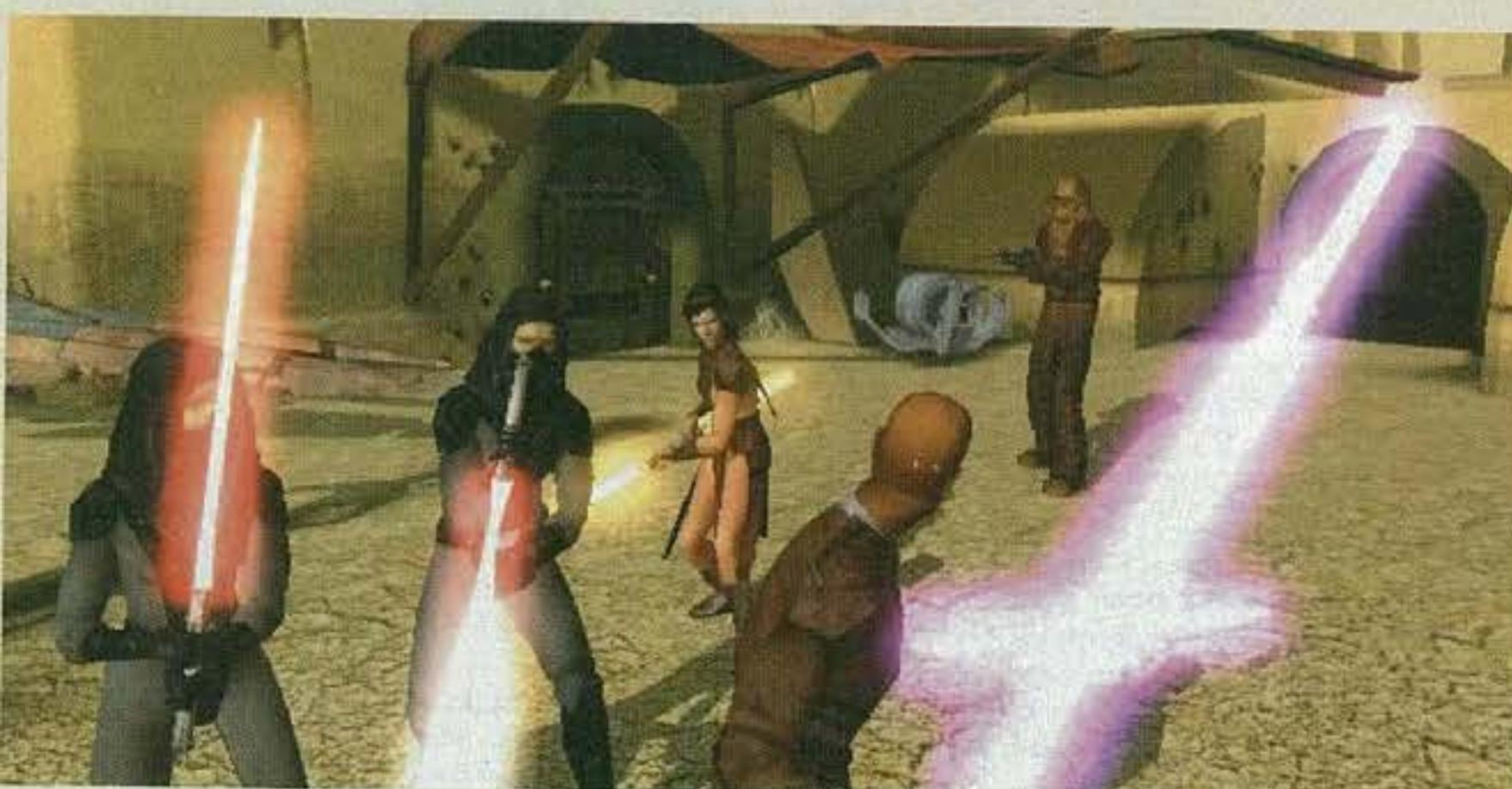
Knights of the Old Republic II

Yapım: Obsidian Entertainment

Dağıtım: Lucas Arts

Platform: PC, Xbox

Çıkış tarihi: Aralık 2004



GELECEK SAYI

3 EYLÜL'DE BAYİLERDE

BIOSHOCK

SYSTEM SHOCK VE THIEF SERİLERİNDEN YAPIMCILARINDAN MUHTEŞEM BİR ROL YAPMA OYUNU GELDİ

10 YILLIK
DEV LEVEL
ARSİVİ
GELİYOR!

GELECEK AY: 1997-2002
YILLARININ TÜM SAYILARI

İNCELEMELER

- ▲ Bioshock
- ▲ Civilization 4
- Beyond the Sword

LEVEL DVD

- ▲ Guild Wars: Factions
- ▲ Civilization 4 BTS demosu
- ▲ E3 özel videolarına devam!

İLK BAKIŞLAR

- ▲ FarCry 2
- ▲ S.T.A.L.K.E.R. Clear Skies
- ▲ The Club

? NE OLA Kİ ?

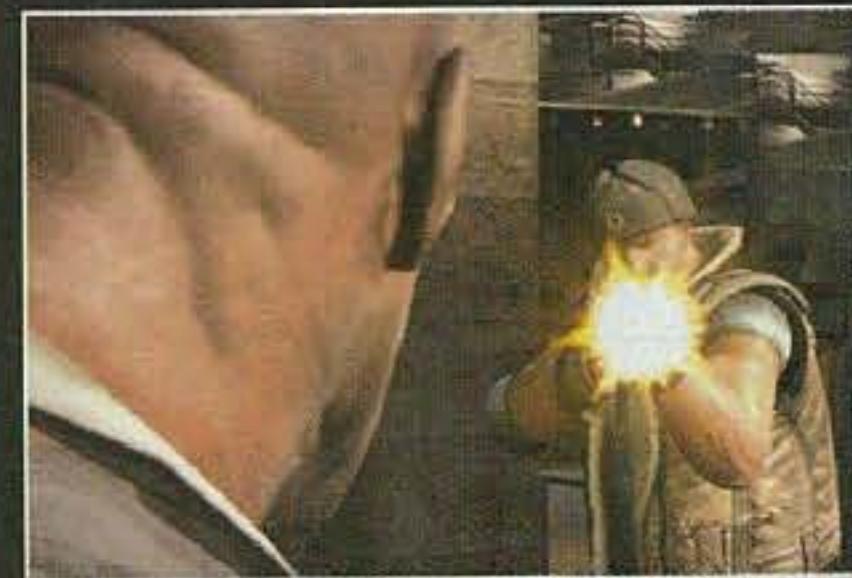
Aylarca süren bir çalışmanın sonunda, 16 sayfalık sürpriz ve bomba gibi bir dosya konusu hazırladık. Gelecek sayı ak koyun, kara koyun ortaya çıkacak!



BioShock



Civilization 4 Beyond The Sword



The Club