

# 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 saldıranlara  
verecek bir cevabımız var

TOM CLANCY'S

# GHOST RECON 2

ADVANCED WARFIGHTER

# EDİTÖRDEN



[[ Oyunlar açısından hayatımızda gördüğümüz en kurak yazı geçiriyoruz. Susuzluğun yanında tabii ki esamesi okunmayacak kadar önemsiz 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 kıtlığı Ağustos ayında da devam ediyor çünkü. Ancak, 21 Ağustos'u şimdiden hafızalarınıza kazıyın... 21 Ağustos'tan itibaren çok acayip bir üç ay bekliyor bizi. Hangi oyunu oynayacağımızı şaşıracağız.

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

Bu sayımızda Quake Wars'un incelemesiyle birlikte demosunu bulmayı ümit ettiğinizi biliyorum. Ancak oyunun kapalı beta testinde aldığı olumsuz eleştiriler yüzünden, iki ay kadar çıkışı 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'inizi şimdiden ayırtmayı unutmayın! Çünkü uzun süredir üzerinde çalıştığımız 10 yıllık Level arşivini en sonunda tamamladık. Oldukça zahmetli bir işti, ancak uğraştığımızıza değdi doğrusu. Dilekolay, tam 120 sayılı Level arşivini başlıklara göre kolayca aratıp istediğinizi bulabileceğiniz bir formata getirdik. En sevdiğiniz 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 ARIYORUZ" haberimize başvuran herkese teşekkürler. Maillerin geldiği makine büyük bir kaza geçirdiğinden, bütün başvuru mailleri yok oldu. 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, tuğbek@level.com.tr

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

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

Serbest Yazarlar  
Berkant Akarcan, berkant@level.com.tr  
Emin Barış, megaemin@level.com.tr  
Erce Güven, erce@level.com.tr  
Erdem Madaralı, erdem@level.com.tr  
Eser Güven, eguven@level.com.tr  
Furkan Faruk Akıncı, faruk@level.com.tr  
Göker Nurbeyler, gnurbeyler@level.com.tr  
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 Tasarımı  
Serkan Korkmaz, skorkmaz@level.com.tr

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

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

Satış Müdürü  
Güler Okumuş, oquler@vogelburda.com.tr

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

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

Dağıtım DPP A.Ş.

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

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

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



# E3

## OYUNLARIN KALBI (MI?)

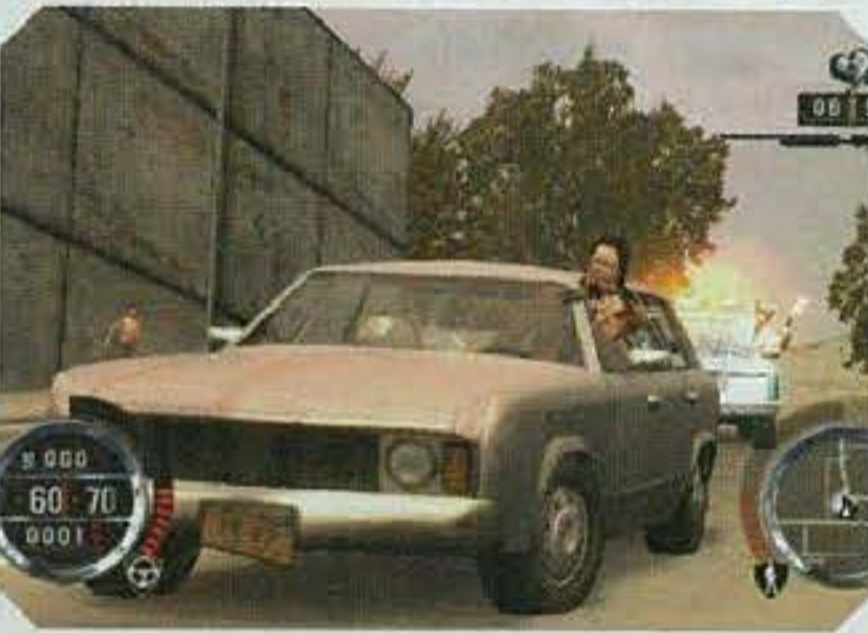
26

### e3'ün yeni yüzü

Aşırı sıcakta yıkandığından 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.

**BU AY**

**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. yaş gününde 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** →50  
Guild Wars üçlemesinin ilk oyunu Prophecies, bu ayki DVD'mizde.

**sanaldan 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 seçtikleri 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 ustası 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 ustası

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

## sanaldan gerçeğe

- inbox 118
- kafa ayarı 123



## 22 call of duty 4

Multiplayer arenalarda Counter Strike'i sollayan Call of Duty'nin 4. oyunu, herşeyi silip süpürecek.



**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

## ninja gaiden sigma

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



## OYUN İNDEKSİ

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



## ilk bakış



→ 10

### simcity societies

SimCity'ye ödediđimiz vergilerin yol, su, elektrik olarak geri döndüđü 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!

→ 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 gülyüzlü 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!

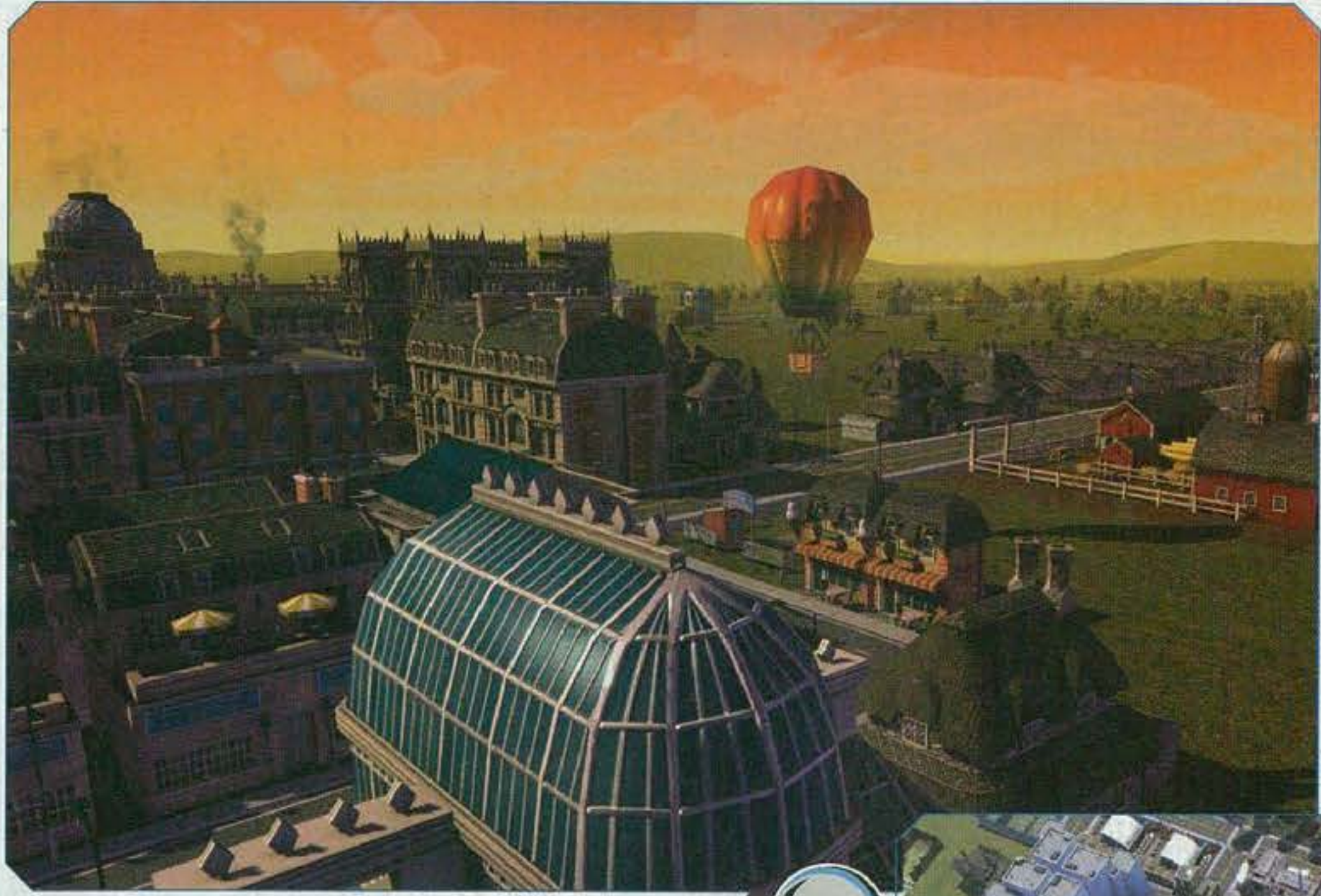
Serpil Ulutürk  
serpil@level.com.tr

## PİŞMİŞ EDITOR 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 işten bile değildi yoksa.

E3'ü saymazsak tam da meteorolojinin verileriyle uyumlu, yaprak kıpırdamayan 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 anlaşılabilir hava sıcaklığı diğer her şeyden daha atak davranıp bilinçaltımı ele geçirmiş. Memleket meselelerine bile ilgi göstermez olmuşum... Çünkü bence 40 derece sıcaklıkta her şey diğerinin aynısı.



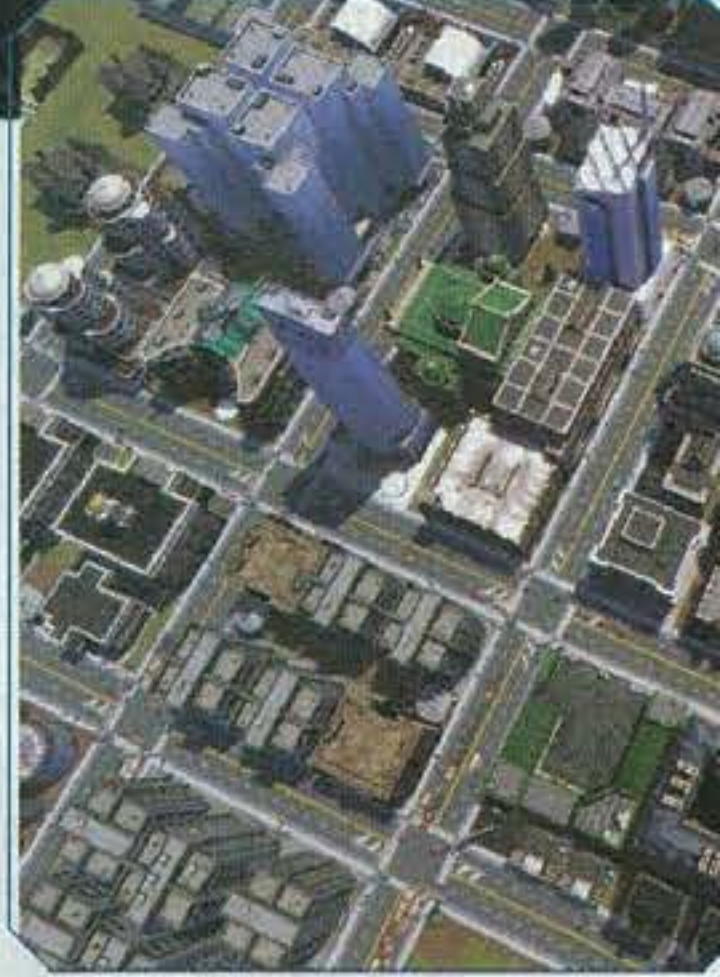
## Simcity Societies

### ŞEHİR PLANLAMADA KATILIM DÖNEMİ

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

[[ 4-5 YILDA BİR YENİLENEBİLİR ve her defasında ayaklarımızı yerden kesen SimCity serisinin yeni oyun haberini böylesine aldırılmaz, hatta nerdeyse mutsuz karşılayacağım hiç aklıma gelmezdi. Oyunu Maxis dışında bir firmanın tasarlayabileceğini 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 kullanıcıların işin içine katılması. 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 renkleri, geometri, ebat gibi yüzeysel şeyler olacağı fikrine kapılmış olsam da bu, oyunu kurcalamak için bir sürü sebebimiz olacağı anlamına geliyor. En kötü ihtimalle bir Lego seti gibi



yap-boz şehirlerimiz olacak ki bu bile eğlenceli.

### EĞLENİYOR MUYUZ HALKIM?

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

## OYUN ENDÜSTRİSİNDEN HABERLER

### OYUN DÜNYASINDA BÜYÜK TRANSFER

Bugüne kadar Xbox 360'ın basına gözükken 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 basınla 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'ın Peter'a verdiği 1.5 milyon dolarlık "primin" de bu kararda rolü olduğunu tahmin ediyoruz. Microsoft'tan ayrılmadan birkaç gün önce, Xbox 360'ların %33'ünde "ölümcül üç kırmızı ışık sorunu" olduğunu kabul eden ve bu yüzden aletin garanti süresinin üç yıla çıkartıldığını açıklayan Peter Moore, dürüstlüğü ve çalışkanlığıyla tanınıyor.



### JAMES CAMERON'UN AVATARI

Terminator 2, Titanic 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 aldığını ve oyunlar arasında Alien filmlerinin unutulmaz aktrisi Sigourney Weaver'ın olduğunu biliyoruz. Oyun hakkında ise henüz hiçbir bilgi yok.



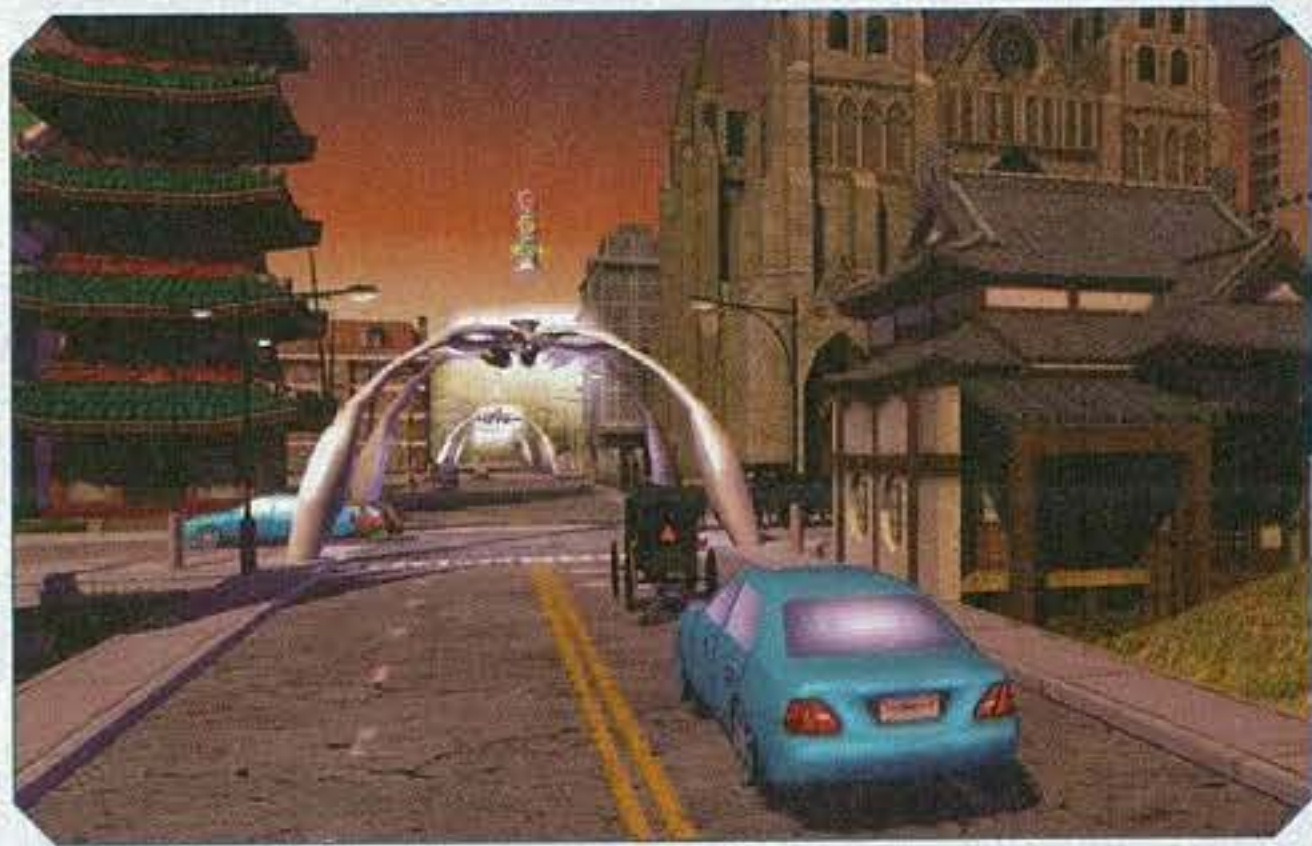


bir gerçektir. Tilted Mill The Sims gibi "toplumun her kesimini kucaklayan" bir oyun (seçim şablonlarını henüz atamadım kafamdan) yapma fikriyle yola çıkmış, dolayısıyla hedefte eğlence var. Hatta Sims'i örnek alma işini biraz abartıp bizzat şehirde yaşayanları kontrol edebildiğimiz bir model üstünde 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 esamesi 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 animsattıyor. Hani bir çeşme yaparsınız ve çevredeki evlere su vermiş olursunuz ya da bir kontrol kulesi diktiğinizde belli bir

alanın güvenlik sorunları çözülmüş olur... İşte Societies, bu yaklaşımın modern çağa 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 mekaniği 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, şehre bağlılık, yaratıcılık gibi bizzat şehrin sakinlerinin yaşam tarzı tarafından belirlenen kaynaklar olacak. Ve yeni bina tiplerinin açılması, gelişmişlik



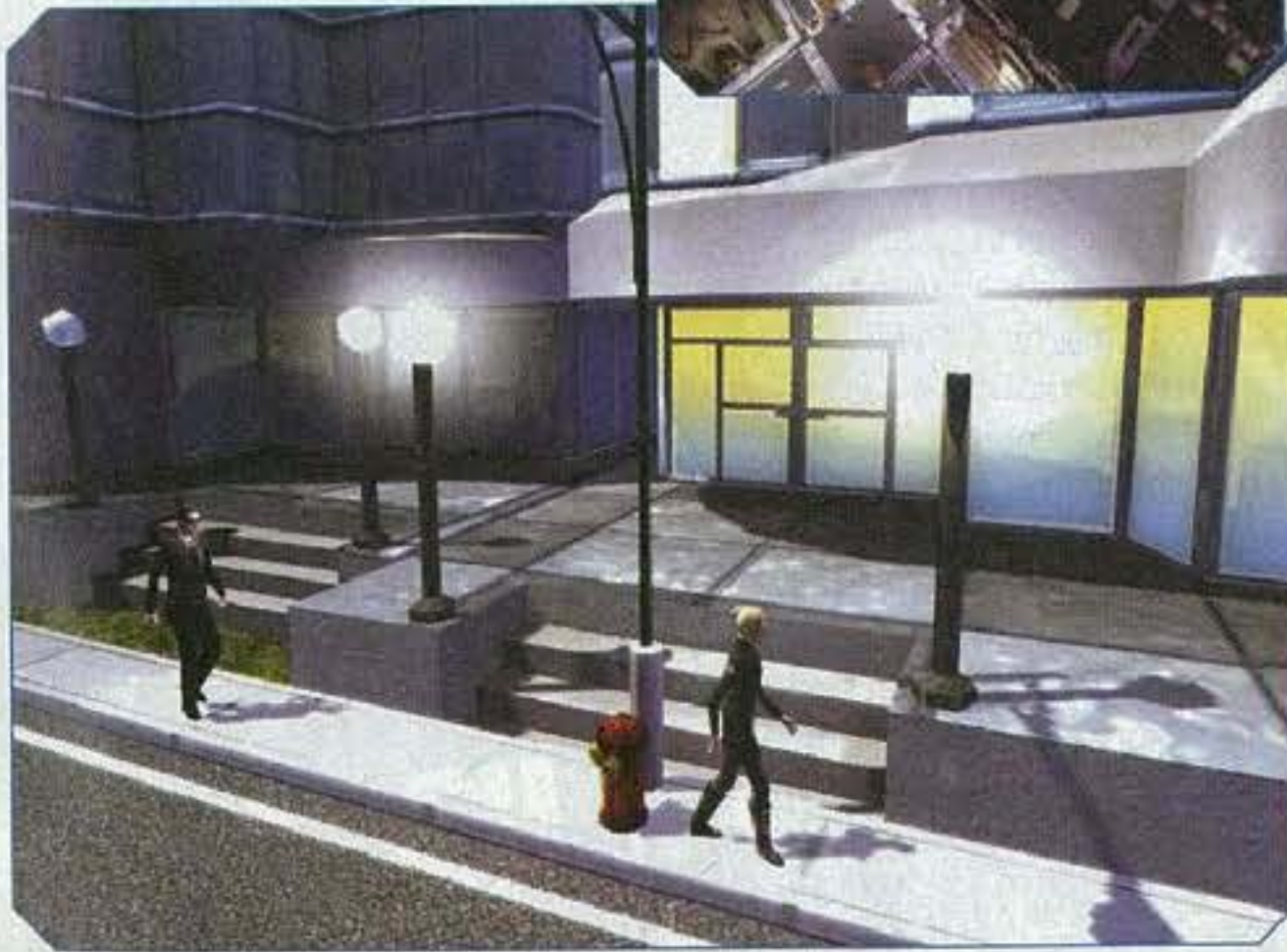
olarak bir sonraki aşamaya geçiş gibi adımlarımız, ancak yeterince sosyal enerji biriktirdiğimizde mümkün olacak. Doğrusu, oyunun karşısına geçmeden bunun ne anlama geldiğini anlayabileceğimizi sanmıyorum. Ayrıca tüm şehre metro hattı döşemekten daha önemli olmasını da anlayamıyorum... Umarım ne yaptıklarını biliyorlardır. Oyunun ekran görüntüleri eğlence ve sevimlilik konularında ekibin çoktan hedefine ulaştığı izlenimini veriyor. Bir şehircilik simülasyonu 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 karlı çıkacağı kesin.

**BİLGİNİZE**  
**Yapım:** Tilted Mill  
**Dağıtım:** Electronic Arts  
**Tür:** Strateji  
**Platform:** PC  
**Çıkış tarihi:** Kasım'07



### BİZ ONU CRYSIS SANIYORDUK?

Crytek'in EA'le anlaşmasından sonra FarCry'nin isim hakkından başka bir şeye sahip olmayan Ubisoft, şaşırtıcı ya da heyecan verici olmayan FarCry 2'yi duyurdu. Yapımını Ubisoft'un Montreal stüdyosunun üstlendiği ikinci oyunun amacı, "ilkini yarattığı etkiyi tekrar yaratmak." FarCry'nin 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

Uzun uzun beklendikten sonra oyun dünyasına tam da aradığı heyecanı veren S.T.A.L.K.E.R., sadece iyi bağlanamamış sonuyla hayal kırıklığına neden olmuştu. Şimdi o eksiği de kapatmanın zamanı geldi. Daha doğrusu 2008 başında sıra ona da gelecek. Çünkü oyun Clear Sky isimli eklentisi ile nükleer reaktörün kalbinde olanları anlatmaya hazırlanıyor. Bir grup Stalker'ın Zone'un çekirdeğine ulaşmasıyla başlayan genişleme paketinde bizi her şeyden 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 oyundaki hikâyenin 1 yıl öncesini anlatan, ve ilk oyundaki Strelak'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 X değişmedi ▲ yükseldi ▼ düştü



# Team Fortress 2

DUKE YOL ARKADAŞINI KAYBETMEK ÜZERE

[JESUSKANE jesuskane@level.com.tr]



Muhtemelen oyunda karşılaştığımız en tehlikeli ikili: Heavy ve Medic.



**[[** 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 cici bicili 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. Kafanıza demir beyzbol sopasıyla vurup

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

Sniper, rakiplerini gölgelerin içinden sakın sakın temizlerken, gölgelerin asil hakimi Spy sınıfı, kamuflej 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 istihkâmın 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 kılacak 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 şahısı terk edip, bizi öldüren karaktere yaklaşıyor ve görüntü sabitleniyor. Böylece düşmanımızın silahını, nerede olduğunu ve en önemlisi 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'ın

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 olduğunca 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 sakini var.

→ Japonya'da artık neredeyse her iki evden birisine girmiş olan Nintendo DS, gözünü okullara dikti. İçerdiği 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 çoğunlukta idi. Bu kadar insanı nereye tıkıştıracaklarını merakla bekliyoruz çünkü biz de Leipzig'de olacağız.

→ Xbox 360'ın 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 oynayabilen bir robot geliştirdiler. Aferin onlara da, niye?

→ Yıllardır bir türlü çıkmayan 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 GİDİYORUZ?

[[ 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 istenen hızda olmadığı da ortada.

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

Eğer Sony'nin durumuna üzülüyorsanız, bir de Microsoft'un oyun departmanının halini dinleyin: Sadece bir yılda tam 1.89 milyar dolar zarar ettiklerini 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" kavlından bir rest çekmişti. Bu da 360 ile birlikte Microsoft oyun departmanını oldukça zor aylar beklediğini gösteriyor. Yıllardır 360'ın ürün müdürü olan Peter Moore'un ani bir şekilde EA Sports'un başına geçmesi ne kadar da akıllıca 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 gözüküyorlar. Ancak, kısa zaman sonra HDTV'ler çoğumuz için alınabilir fiyatlar seviyesine indiğinde, Wii'yi de bir tehlike bekliyor: Teknolojik anlamda eski kalmak. Ayrıca, yeni oyuncular kazanmak adına Wii Fit, Brain Age gibi bizim anladığımız şekildeki oyun tanımının dışında "ürünlere" fazlaca önem vermiş gibi görünüyorlar ve şu anda Zelda haricinde "konsol aldırın" bir oyunları yok. Kısa zamanda bu açıklarını kapatmazlarsa, Nintendo Wii'yi de zor günler bekliyor.

Fanatik PC'ciler, "Ooh! Yeni nesil de patladı!" diye göbek atmayın sakın. Üç büyük konsol üreticisinin de zor duruma düşeceği bir durum, tüm oyun sektörünü olumsuz etkileyecektir. 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

"DEVRİMSSEL" DİYE DİYE ÖMRÜMÜZÜ YEDİN EA!

[Berkant AKARCAN berkant@level.com.tr]

[[ "ÖNYARGIYI YIKMAK BİR ATOMU parçalamaktan daha zordur" demiş Einstein usta. Ne kadar da doğru söylemiş. Özellikle Electronic Arts gibi mega-tekel-d dağıtımçı bir firmayı göz önünde bulundurduğumuzda daha büyük anlam kazanıyor bu tespit. EA'nin 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 sonrasındaki oyunlarla büyüyen neslin modifiyeli arabalarla yarışırken insanları ezmesi 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'nin 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 tanıştığımız "Autosculpt" teknolojisi ise artık aracın kasasıyla ilgili ince işçilikle sınırlı kalmıyor, aracın performansını etkileyecek mekanik ayarlara da el atıyor. Böylece -bize göre- oyuncular

durmadan 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 hayali 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'nin verdiği bir bilgiye göre yarış içinde yaptıklarımıza bağlı olarak değişen içerik ve motivasyon modelleri

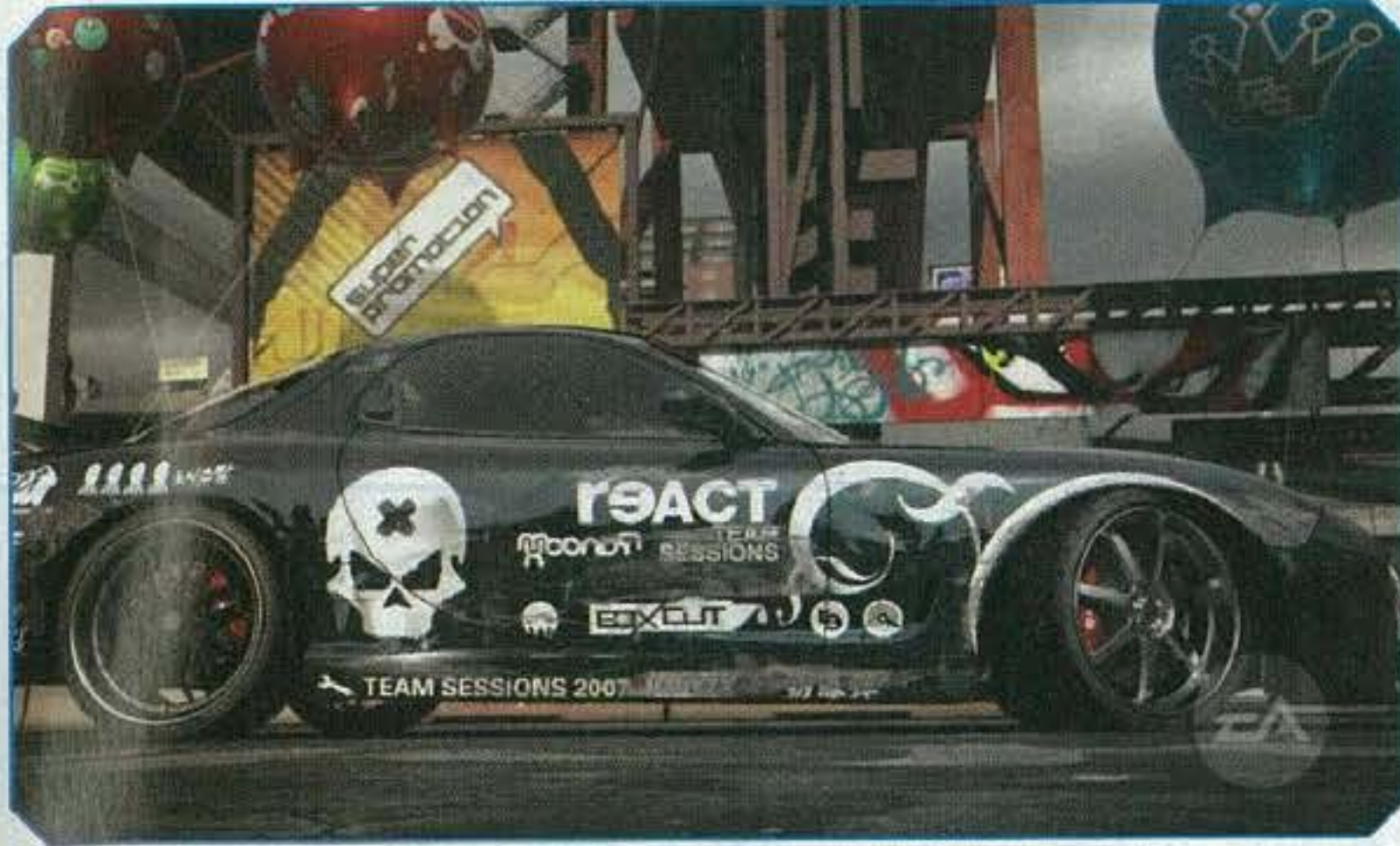
olacak.

### SÜRÜ PSIKOLOJİSİ

Detayları çok açıklanmayan başka bir konu da oyunun çok oyunculu modu. Online modun devrimsel olacağı iddia edilse de EA'nin bu laflarına karnımız artık tok. Yapılan açıklamalara ProStreet'i online oynayan oyuncular hep bir takım arayışına girecek, böylece oyuncular ister istemez büyüklü küçüklü 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 yapım şemasını çıkarıp internetten paylaşabileceksiniz, böylece aracınızı beğenenler isterlerse geliştirerek isterlerse olduğu gibi yaratabilecekler.

İşte geldik yıllardır istediğimiz





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 gözükse 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 modda oyuncuları topluluk oluşturmaya itmesiyle Need For Speed serisinde bir mihenk taşı olacağı 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

**Çıkış 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 generalliğe 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.

Yapımcı Relic'in yine İkinci Dünya Savaşı cephelerinden oluşan ama yeni görevler içerecek şekilde üzerinde çalıştığı Company of Heroes Online, 2008'de çıkacak.

## YÜKLENİYOR

start

%92

21 AĞUSTOS'U TAKVİMİNİZDE İŞARETLEYİNİZ, HERŞEY O GÜN BAŞLAYACAK

### PC

TARİH	OYUN	TÜR
<b>AĞUSTOS'07</b>		
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	Simulasyon
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	D00

## PLAYSTATION 2

### AĞUSTOS'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

### AĞUSTOS'07

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

### EYLÜL'07

7 Eylül	Alien Syndrome	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 ÖNCE** tanışmıştık American McGee's Alice ile. Elinde kanlı bıçağıyla 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 çalışanı American McGee, bu esere, devam niteliğinde Viktoria tarzı gotik ve sürreal 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'ın 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 istediğini 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 içeriden yürütmek niyetinde olduğu için üzülerken Chriss Vrenna ile çalışmayacağını söyleyen American McGee, projede bütünlük sağlamak için Malezyalı bir ses mühendisiyle çalışıyor.

Bu kadar çok hikayenin tek bir oyunda nasıl sergilenebileceği elbette bir soru işareti. 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 ilkbaharında çıkması bekleniyor. Oyun büyük ihtimalle PC ve Wii için çıkacak. Grimm Kardeşler'in masal dünyasına American McGee elinin değmiş 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.



### watercooler.com

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.lemon64.com

Dinozor oyuncular buraya! Commodore 64 için çıkmış 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.



### www.meteor.gov.tr

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

# LevelCup

LEVELCUP S02 E06



## Fight Night Round 3

MUHAMMET ALİ'NİN BİR TÜY SİKLETEN DAYAK YEDIĞİ TEK MAÇ

[BERKANT AKARCAN berkant@level.com.tr]

### NE KADAR SAVAŞMAYIN SEVİŞİN DEDİYSEK DE

dinletemedik gençlere, hala hunharca birbirlerini zedeleyen oyunlar oynuyorlar. Kan gövdeyi götürüyor, dişlikler, tükürükler, salyalar sümükler havada uçuyor. Ama neden öyle diyorsunuz ki, oyunlar 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'ı ararım). Gençler şiddeti oyunlardan öğreniyor yahu. Olmaz böyle şey, sevişin oğlum ne diye birbirinize vuruyorsunuz? Tamam belki kafanıza aldığınız darbelerden şursuz 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 söylerken 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 söküp gerçeğe dönüştürdü. Adadaki 360 yandıktan, 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 çıkmasına 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 saldırı düzenlemeyi planlıyordu 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 seçen Tuğbek, artistlik olsun diye hafıfsıklet boksör seçen Göker'in kafasına kafasına vurarak, grup birincisi oldu. Bu sırada ikinci Sinan'dı.

The Others grubu JBG'de ise birinci belliydi aslında; 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 elleri ilk maçta yorulmuştu ve hızlı hareket edemiyordu. Volkan faturayı yazdığına 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 ofistekiler buna rağmen Jesuskane'in kazanacağından emindi, zira altınızdaki araba ne olursa olsun önemli olan şofördür...



### LevelCup 2007



İSİM	BU AYKI PUANI	TOPLAM PUAN
VOLKAN	8	30
BERKANT	4	28
TUĞBEK	6	24
ERDEM	4	18
SINAN	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 ayağının 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 hayatta dövme gücü yetmeyeceği Sinan'ı puanlarla yenmeyi başardı. Acıkan dövüşçüler adaya pizza söyleyip (Lost adasına pizza sipariş etmek, süper fikir) enerji topladılar ve turnuvaya yağlı ellerle devam ettiler. Yarı finalin ikinci maçı Tuğbek ve Berkant arasındaydı. İki de saha koşullarından çok muzdarip oldular, Sixaxis durmadan ellerinin 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 konuşurarak Tuğbek'in ağzını 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 çıktığı 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 oyuncularını, kafasını okşamaya 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 bakıyoruz; küresel ısınma, 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'ın 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 yayınlayacak. 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 mükemmeldi, oynanışı etkileyecek her şey oyunu bozacak. 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 hoplatmaya yetecektir.

**PLATFORM: PS2, PS3, Wii, XBox360**

HEYECAN METRE

4



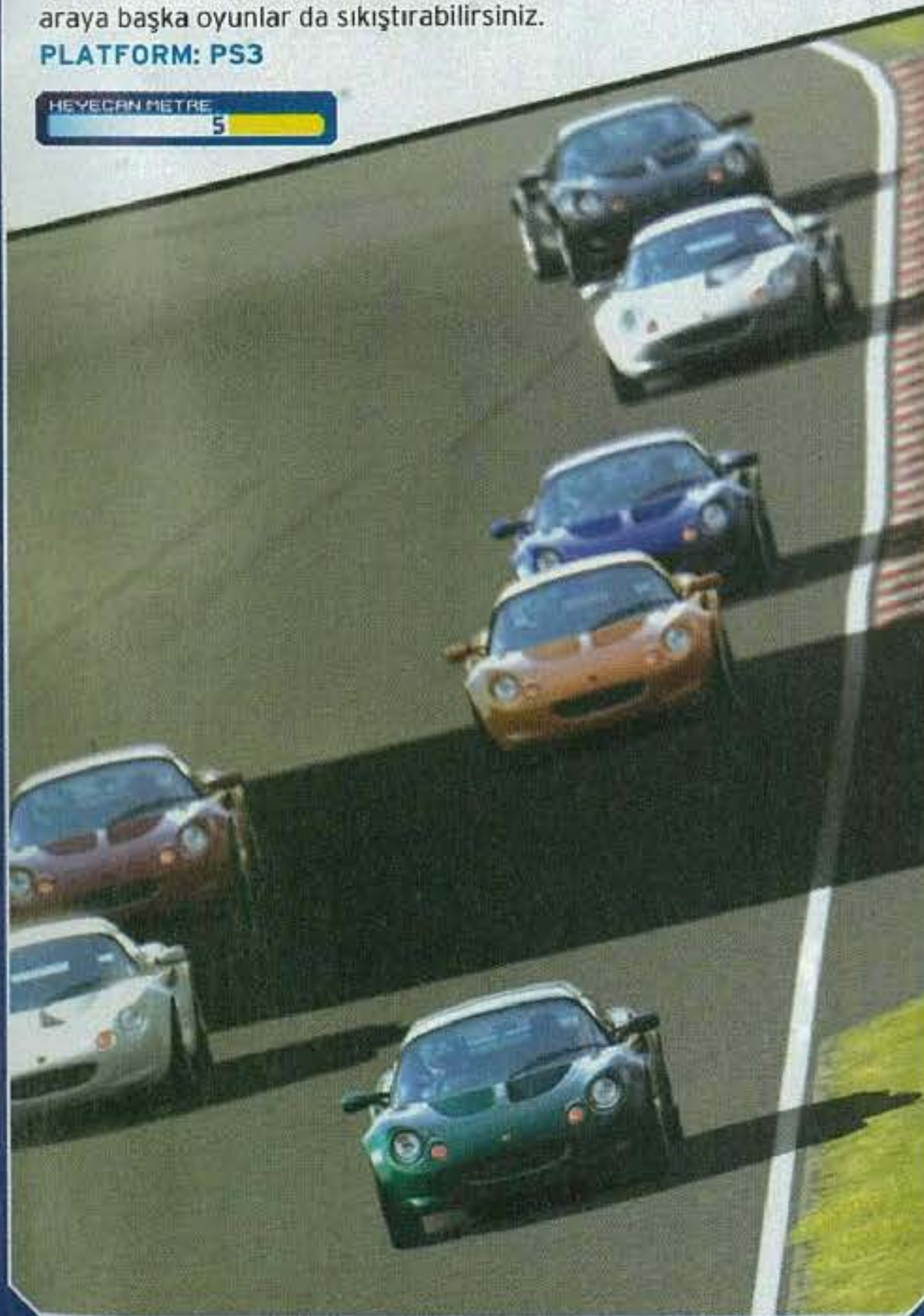
## GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

Yayınladığı tek pistlik Gran Turismo HD demosuyla "yaptıklarımız, yapacaklarımızın garantisidir" mesajı veren yapımcı Polyphony, oyun tarihinin gerçeklik hissini her anlamda en iyi veren yarış oyununu hazırlıyor. Bu konuda pek bir şüphemiz yok çünkü oyun içi videolarını izledik, GT HD'yi oynadık ve oyundan esen rüzgârı 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 sıkıştırabilirsiniz.

**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 çarpışma senaryoları, şimdilik en çok altı çizilen iki konu. Geçtiğimiz günlerde Tokyo'da Kojimo tarafından hayranlarına tanıtılan Online'in grafikleri duyduğumuza 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 çaldırıyorlar. 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 DUTY 4  
MODERN WARFARE

SAVAŞTAN ÖNCE ALACAĞINIZ  
**SON NEFES**



# CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

JESUSKANE jesuskane@level.com.tr

## GERÇEK SAVAŞA HAZIR MISIN?

### [[ HAZİRAN SAYIMIZDA KEŞİF BİRLİĞİMİZ

Call of Duty 4 topraklarında ilk araştırmalarını yapmış ve ele geçirdiği bilgileri sizlerle paylaşmıştı. Ancak ne savaşın boyutu, ne de gidişatı hakkında pek fazla veri edinemedik. Serpil'in dediği gibi taşın altına elimi sokmuştum 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 sıkıya başlamıştı. 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 eksiği olduğunu söylemek güç. Hatta belli konularda fazlaca başarılı. Benim açımdan oyunun en büyük olayı ise serinin önceki oyunlarının aksine doğru dürüst bir senaryo

ile geliyor olması. Önceki oyunlarda farklı cephelerde savaşan askerlerin başından geçenleri deneyimiyor, 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 kalıyordu aklımızda 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 arkasında mafya ve zengin Rus iş adamlarının desteği ile Stalin Rusya'sını yeniden canlandırmaya çalışıyor. Aldığı maddi destek sayesinde modern ekipmana, silahlara ve askeri bir güce sahip. Rusya da başlattığı sivil savaş dış güçlerin ilgisini çekmeye başlayınca, Zakhaev Al-Asad isimli dostunu devreye sokuyor ve Orta Doğu'da karışıklık çıkartıyor. Yemi yutan dış güçler de (Amerika hali ile, ama petrol, canım petrol) Orta Doğu'daki karışıklığa müdahale ediyor. Ama buradaki karışıklığın, aslında bir dikkat dağıtma yöntemi olduğunu çok geç fark ediyorlar.

### KARABORSA KELEŞ

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

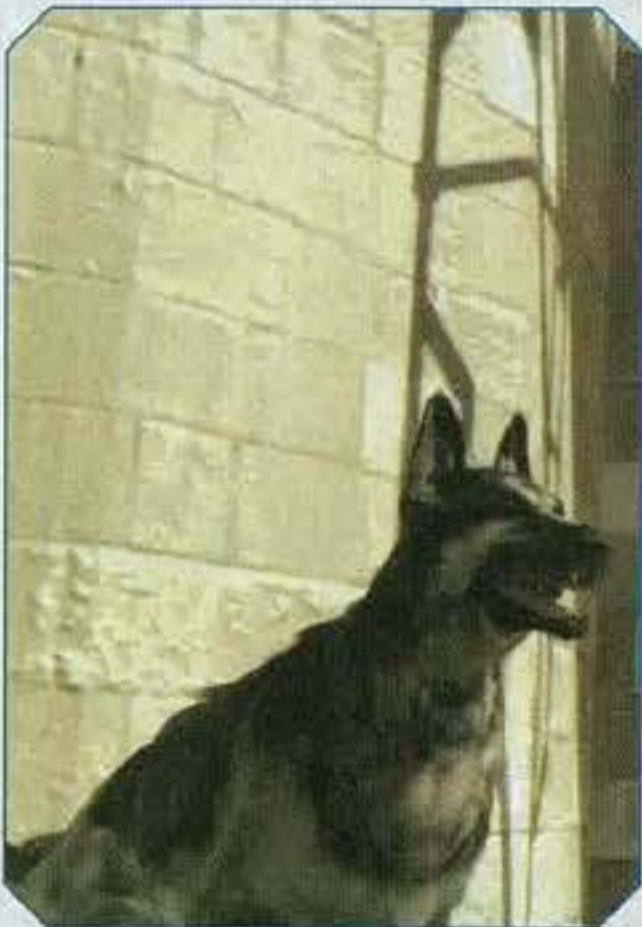


Gece görüşü düşmanları iyi seçmenizi sağlamakla kalmıyor, izli mermileri ve düşman silahlarından çıkan lazeri de daha rahat görebiliyorsunuz.



## 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 olmayacağını, konsol FPS'lerinde sıkça kullanılan auto-aim sisteminin de PC kullanıcılarına karşı haksızlık olacağını hesaba katmayı bilmiş. 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 geliştirmiş. Böylece bir oyuncu sunucuyu terk ettiği anda bir diğeri onun yerini doldurabilecek. Bu yönlendirme sistemi sayesinde saatlerce sunucu listelerini tazelemekten de kurtulacağız gibi görünüyor.



Yakındaki objelerin bulanıklaşmasını sağlayan bu efekt gerçekçiliği perçinliyor.

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

» kendilerine göre bir hikâyeleri olması da oyunun başka bir artısı. Ana senaryoyu takip ederken yer yer karakterimizin flashbackler yaşayacak ve bu flashbackler de oynanabilir olacak. Modern savaşın nimetlerinden sadece sokak aralarındaki çarpışmalarda 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 bittikten sonra oturup aylarca gelişmiş ışıklandırma efektleri üzerine çalışmışlar. 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 eklemleri yokmuş gibi yerlerde yuvarlandığını, saçma sapan şekillere girdiğini görürüz. CoD4'te durum bunun tam aksi. 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 yaptığını gayet net görebiliyoruz. Yapay zekânın da işin içine girmesi ile oyunda ki tüm karakterler eklem sahibi kuklalar olmaktan çıkıyor. İlk Force Recon görevinde gemiyi basarken tim elemanlarının belli bir düzende hareket etmesi, birbirlerini koruyarak ilerlemeleri ve koordineli saldırıları 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 halindedir. Kan olayı pek fazla abartılmamış. Ancak savaşın vahşeti ve modern silahların yıkıcılığı apaçık gözler önüne serilmiş.

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

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





yeni özellikler ile renkleniyor. Deep Impact sistemi sayesinde çevreye hasar verebiliyor, silahımız yeteri kadar güçlü ise duvarların arkasında ki düşmanları bile vurabiliyoruz. Alan etkili ve oldukça yıkıcı silahlarımız da mevcut. Yıkılabilir alanlar dışında çevredeki araçlar da imha edilebiliyor. Özellikle Orta Doğu 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. Ekibimizdeki her askeri daha bir kanlı canlı gördükçe modern savaşın kaosuna daha bir duygusal yaklaşmamız olası. Company of Heroes oynayan Sinan gibi hissedip (yufka yani), karşımızdaki düşmana ateş etmeden iki kere düşüneceğimiz anlar olabilir.

#### DİZİ FİLM 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. Ekibin 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 çıkacağı dedikoduları kulağımıza çalındı. Sabrımızın sonu yok, yeni Call of Duty günlerini heyecanla bekliyoruz. L

#### BİLGİNİZE

**Yapımcı:** Infinity Ward

**Dağıtım:** 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 cephanesi gibi hiçbir bilgi bulunmuyor ve herkesin tek atımlık canı var. Bunlar dışında kalan multiplayer modlar hakkında ise pek fazla bir bilgi verilmiyor. Multiplayer ortama bir level sistemi getirilmiş. İlk defa multiplayer oynadığınızda her sınıfı seçme şansınız olmayacak. Ancak level atladıkça 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 hızlıca çekmemiz durumu. Daha yüksek hasar gibi bir artısı olsa da, mermileri çok çabuk tüketiyor. Last Stand çok daha eğlenceli bir mod. Diğer tarafa yalnız gitmek istemeyenler için biçilmiş kaftan. Sağlığınız 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 belli bir noktadan sonra, bir sınıf seçmek yerine tamamen kendi sınıfını yaratabiliyor olmanız. Görüntünüzü değiştirmenizin yanında, silahlarınızı, ekipmanlarınızı, yeteneklerinizi, silahlarınıza takabileceğiniz her türlü eklentiye tek tek seçebiliyoruz. Oyundaki dengeleri sarsmadan özgün bir karakter yaratılabilir 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 lümit ettiğini söyledi.



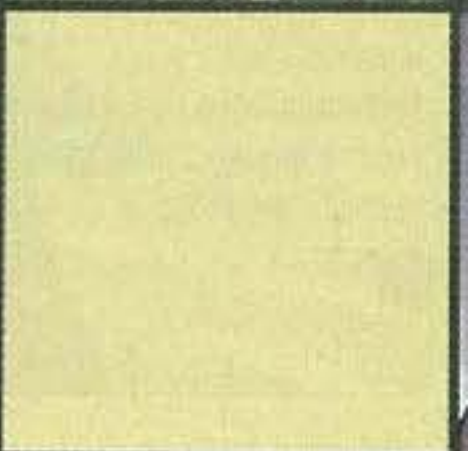
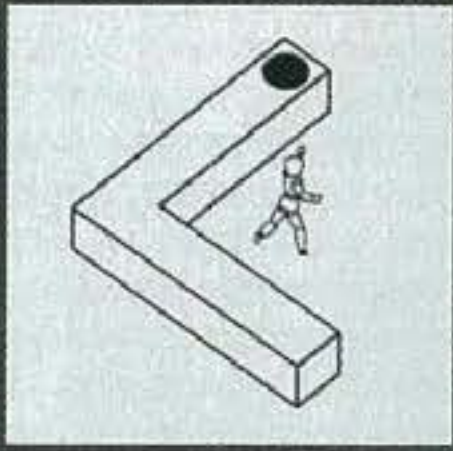
Blizzard E3'te standart bir demoyla katılırken, Ağustos ayındaki Blizzcon'da yeni bir oyun duyuracaklarını açıkladılar.



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



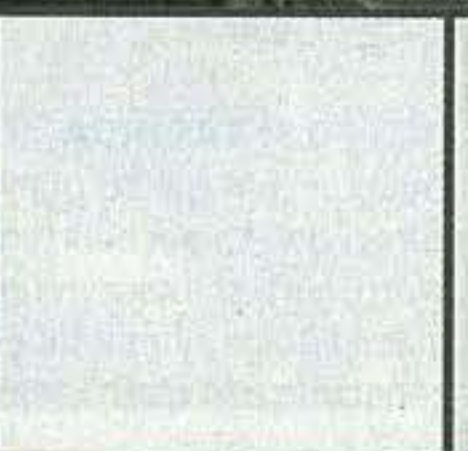
echochrome



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 düzeneğe oluşturduğunuz bir zeka oyunu.





# ROCKBAND



Her yıl E3'ten 2 gün önce en az 90 dakikalık bir basın toplantısı düzenleyen Konami, bu yıl 15 dakikalık mini ve içeriği pek boş bir konferans düzenleyerek herkesi şaşırttı.



# E3

## OYUNLARIN KALBI (Mİ?)

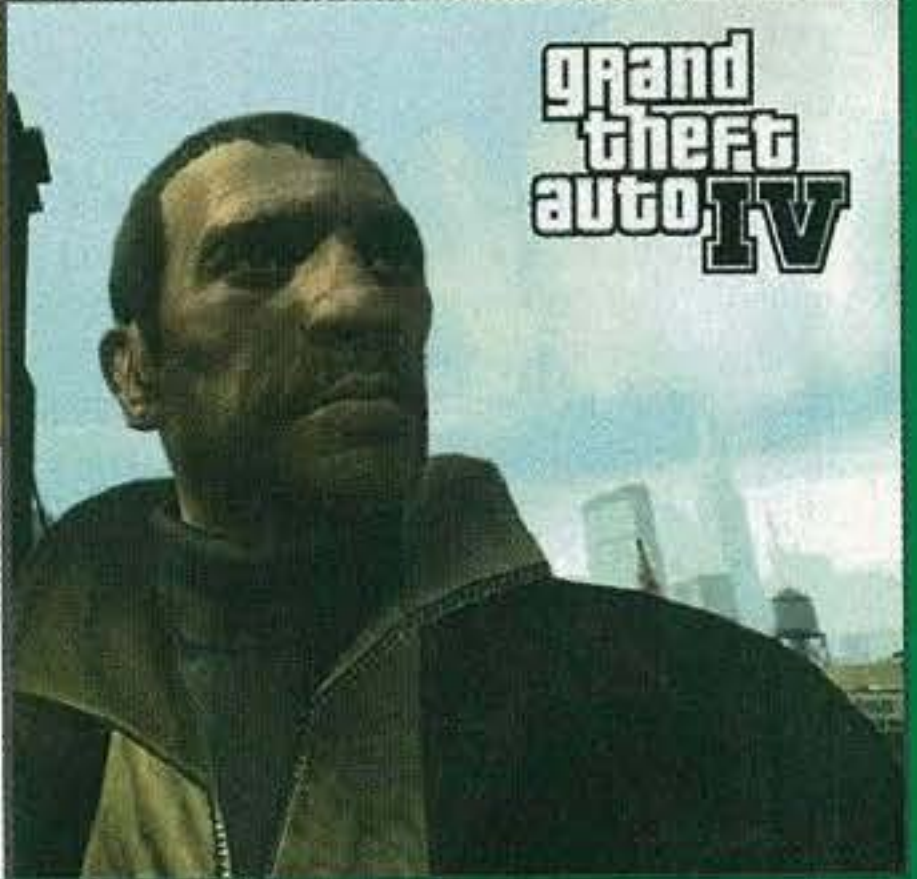
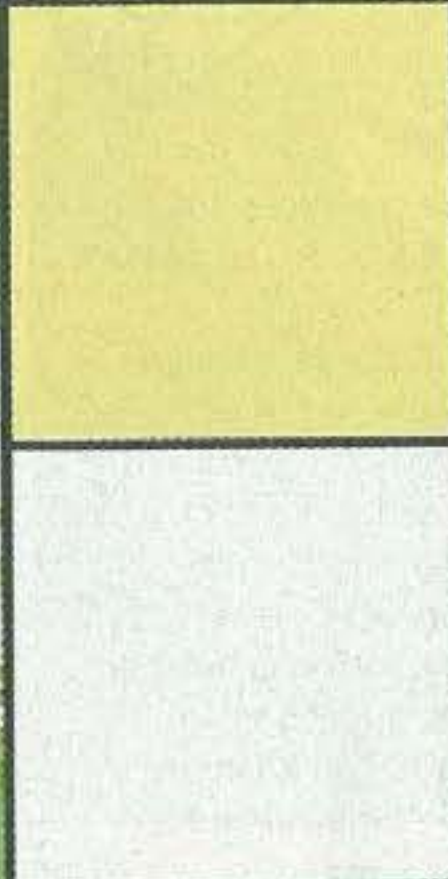
60.000 kişi yok. Parlak ışıklar yok. Bangır bangır müzikler, hormonları kulaklarından taşan ergenleri çekmeye yarayan Booth-Babe'ler yok. Bütün dünya TV'lerinin haber yaptığı, bir normal oyun fuarından çok oyun dünyasının dünyanın ilgisini çeken tek organizasyonu olan devasa E3, bu yıl yoktu.

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

Hangar ile oteller arasında, Los Angeles sıcaklığında 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, dağıtıcılarının adamları ve büyük ölçüde Amerikan ve Japon oyun basınına gitti. Avrupa basınının E3'e katılımı çok azdı, biz önümüzdeki ay Leipzig'de yapılacak ve E3'ten boşalan "efsanevi fuar" alanına talip olan Games Convention'a dikmiştik gözlerimizi.

Bu yılki E3'ün içeriği alıştığımızdan biraz farklıydı. Yeni ürün ve oyunlardan çok daha fazlası, daha önce duyurulmuş olanlar vardı. PC oyunları gözle görülür derecede azdı. Ama bu anlaşılır bir şeydi, çünkü geçen yıllardaki 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 yılki E3 PC açısından kurak geçti. Özellikle küçük firmaların yer aldığı eski E3'ün Kentia Hall'unun yokluğu belli etti kendisini.

Yine de E3 sönük değildi. Sadece geçen yıllarda gördüğümüz ses, ışık, oyun ve booth-babe'e boğulduğunuz manyaklıkla alakası olmayan, mütevazı bir organizasyondur. Katılanların E3 hakkındaki 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 seçtiklerimiz. - *Sinan Akkol*



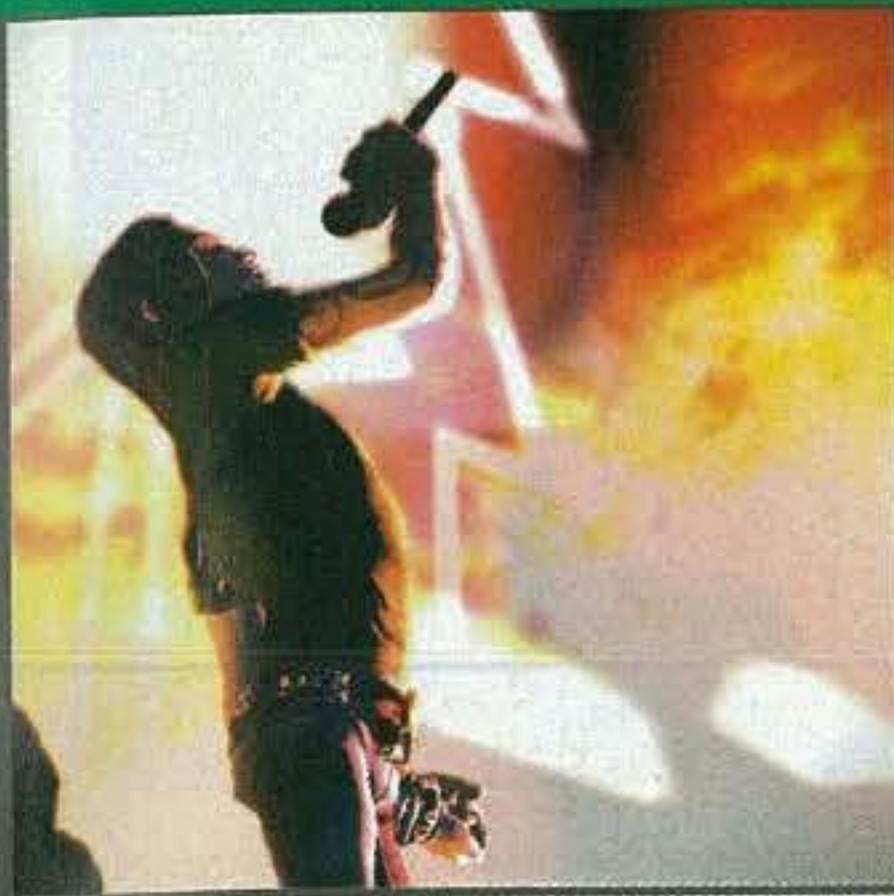
# grand theft auto IV



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



Dünyanın en sevimi PR insanı Reggie Fils-Aims, Wii'ye sürpriz bir "şeyin" geleceğini ağzından kaçırdı. Sürprizin ne olduğunu söylemese de, hoşumuza gideceğini ve Eylül'ün sonunda ne olduğunu göreceğimizi de ekledi.



# ROCKBAND

# E3

## OYUNLARIN KALBI (Mİ?)

60.000 kişi yok. Parlak ışıklar yok. Bangır bangır müzikler, hormonları kulaklarından taşan ergenleri çekmeye yarayan Booth-Babe'ler yok. Bütün dünya TV'lerinin haber yaptığı, bir normal oyun fuarından çok oyun dünyasının dünyanın 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'ın yerini, onun onda biri boyutundaki bir uçak hangarında kurmuştu firmalar standlarını. Sadece basın girebildiği "özel gösterimlerini" ise, hangarın 40-50 km. ötesindeki düzinelerce otelin farklı farklı suitlerinde yapıyorlardı.

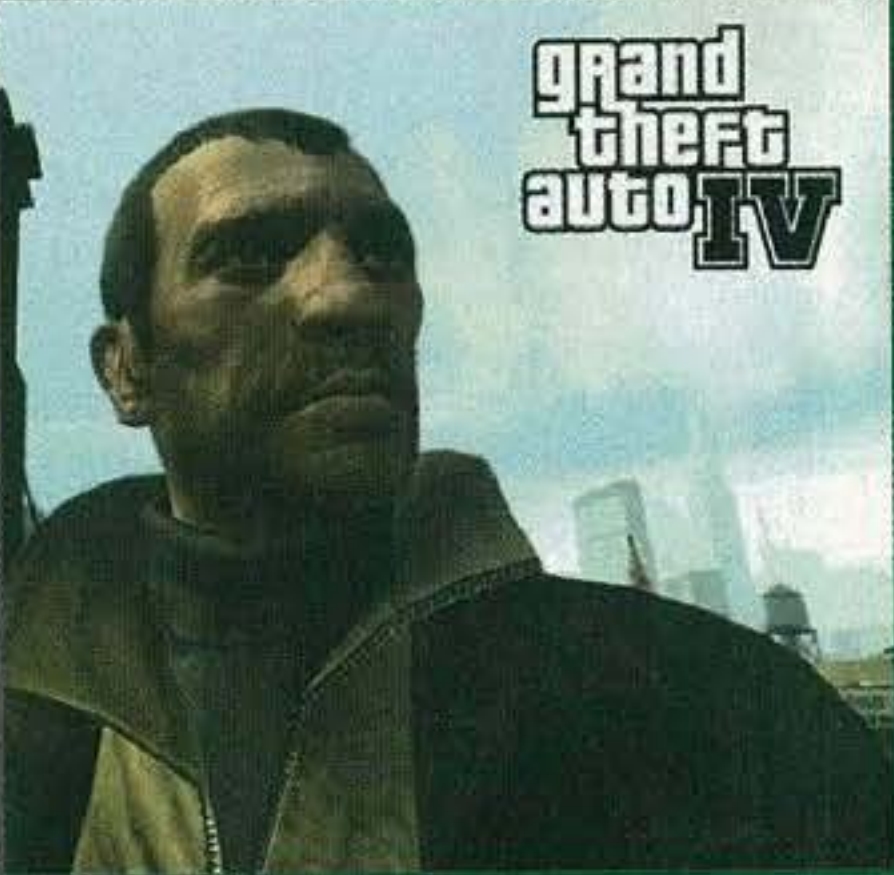
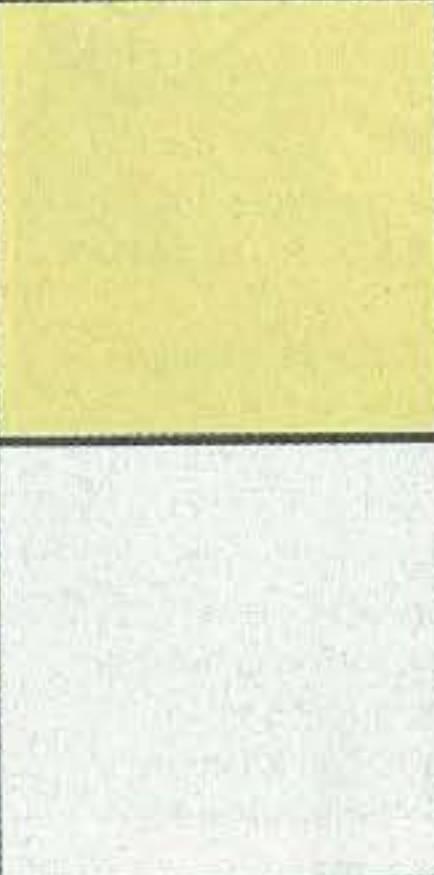
Hangar ile oteller arasında, Los Angeles sıcaklığında koşturmak zorunda kalan 5000 kişilik özel davetiye gönderilmiş Amerikan ve Japon oyun basını, fuarı düzenleyenlerin bu dağınık sistemine şaşıyor, hatta bazıları küfrediyordu. Ve evet, 5000 kişilik davetiye oyun yapımcıları, dağıtıcılarının adamları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

Bu yılki E3'ün içeriği alıştığımızdan biraz farklıydı. Yeni ürün ve oyunlardan çok daha fazlası, daha önce duyurulmuş olanlar vardı. PC oyunları gözle görülür derecede azdı. Ama bu anlaşılır bir şeydi, çünkü geçen yıllardaki 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 yılki E3 PC açısından kurak geçti. Özellikle küçük firmaların yer aldığı eski E3'ün Kentia Hall'unun yokluğu belli etti kendisini.

Yine de E3 sönük değildi. Sadece geçen yıllarda gördüğümüz ses, ışık, oyun ve booth-babe'e boğulduğunuz manyaklıkla alakası olmayan, mütevazı bir organizasyondur. Katılanların E3 hakkındaki 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 seçtiklerimiz. - *Sinan Akkol*



Her yıl E3'ten 2 gün önce en az 90 dakikalık bir basın toplantısı düzenleyen Konami, bu yıl 15 dakikalık mini ve içeriği pek boş bir konferans düzenleyerek herkesi şaşırttı.



# grand theft auto IV



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



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

PS3'ÜN GİZLİ SİLAHI ORTAYA ÇIKTI

## KILLZONE 2

SİSTEM: PS3 YAPIM: GUERILLA  
ÇIKIŞ TARİHİ: 2008

"Oha! Bu gerçek olamaz!" İki yıl önceki Sony E3 konferansında *Killzone 2*'nin ilk videosunu seyredirken Tuğbek'le aynen böyle demiştik. 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 mekaniğinin böyle olamayacağını savundum. Haklı da çıktım. "Ama oyun gerçekten böyle olacak" dese de, videonun pre-render olduğu ortaya çıkınca Sony oyun piyasasını kandırmakla suçlandı. İki yıldır yaptığı yanlışlar yüzünden hem ekonomik olarak, hem de oyuncu kitlesinin bağlılığından çok şey kaybetti Sony. Bu yılki E3 kaybettiği prestiji geri kazanmak için belki de son şansydı ve bunun için elinde iki büyük koz vardı: Fiyat düşürmek (ki bu imkânı da ellerine 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

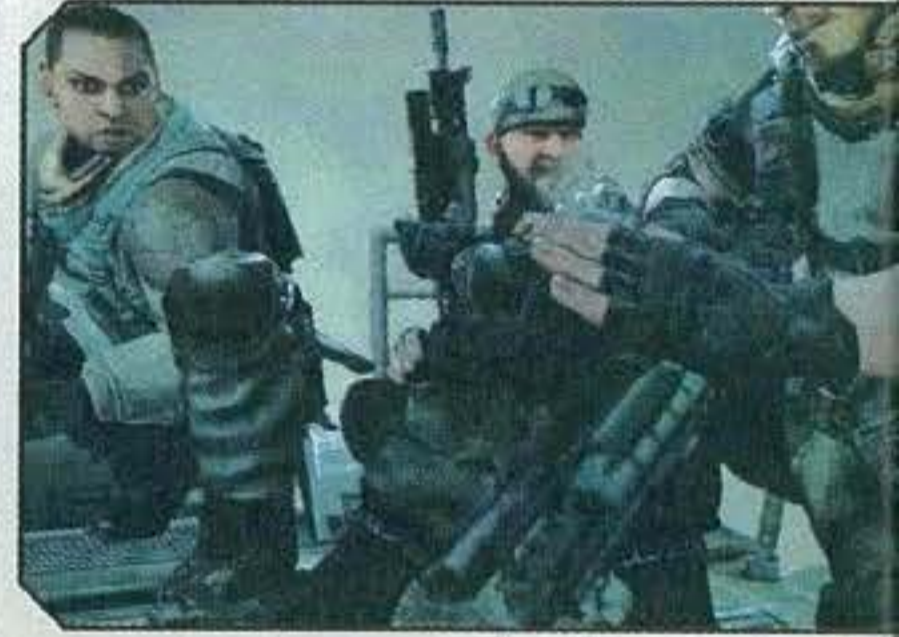


tam göbeğine inmeleriyle. Tamam, karakterler eski videodaki kadar gerçek ötesi değildi, ama yine de bir FPS'de gördüğümüz en detaylı karakter ve yüz animasyonlarına sahipler. Ve grafikler inanılmaz gözüküyor gerçekten.

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 sizi çarpıyor. Mermilerin vurduğu yere göre karakterler geri sekiyor ve titreyerek yere kapaklanıyorlar. Oyunun siper çatışması üzerine kurulu olmasa da, bulunduğunu ortam yüzünden çatışmalar sıkça bu şekle dönüyor. Düşman yapay zekâsının pek parlak görünmediğini söyleyebilirim, ama şimdiye 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 gözükken grafikleri ve oyun içine çok iyi yedirilmiş muhteşem sinematikleri olan, ama oynanışı sıradan bir FPS izlenimi veriyor *Killzone 2*. Sony'nin şu aralar çok ihtiyaç duyduğu "konsol aldırın" oyunlardan birisi haline gelmesi için grafikleri cilalamaktan çok oynanışa 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 ekranda siyah çizgilerden oluşan bu zeka oyunuydu. *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 adamın yürüyebileceği doğru perspektifi yakalamak. Bir bölüm çevriline, adamın düşeceği iki açık uç yan yana gelip birleşebiliyor veya siyah bir delikten bizim "yanda" zannettiğimiz ama aslında "aşağısı" olan platforma düşebiliyor. Daha nasıl anlatılır bilemiyorum, ama bu minik zekâ oyunu PS3'ün en ilginç oyunlarından birisiydi bu E3.

## LITTLE BIG PLANET

Ağızından "emergent gameplay" (tamamen serbest oynanış) kelimelerini düşürmeyen Sony'nin bir planı olduğu belli. *PS3 Home* ile oyunculara buluşma alanı hazırlayan *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 ufak 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 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 şaşırдық, 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 arttırmak 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 savaştığımız Bruumak 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 insanlarımızın **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 başarınca (bir yere kadar ölmeden gelmek, oyunu en zorda bitirmek gibi) size veriliyor ve toplam AP'leriniz oyuncu karnenize ekleniyor. "Peki o ne işe yarıyor?" dersanız, diğer oyunculara hava atmanıza yarıyor derim. Ama Point'miş moitmiş, bunlar boş işler. Aslolan, 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'yı çok zor bir yıldır 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 karşılına almaları oldu. Dergiler ve internet forumları Sony yönetiminin vurdu 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 olacak: 80 GB'lık harddiskli, içinde Motorstorm, Resistance ve ikinci bir SixAxis olan **Starter Pack**. Bu, fiyatı yüzünden PS3 alamamış oyuncular için müthiş bir haberdir. 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 olmayacak." Herkes dondu kaldı. Bu karara anlam veremedik, çünkü Sony'nin 3 gün önce söylediğiyle tamamen çelişiyordu bu haber. Ne olduğunu kimse anlayamadı. Bence aslında olan tam olarak şuydu: Sony, Microsoft'un 360'ın fiyatını kıracağını düşünüyordu. Eğer 360'ın fiyatı düşerse, PS3'le aralarındaki satış farkı iyice açılacaktı. Bu yüzden iki aşamalı bir plan yaptılar: İlk aşamada fiyat indirimini duyurdular. Bekledikleri gibi 360'ın fiyatı inmeyince 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 zorlaşacaktı. 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 faydalanabileceğiz, 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 nesil savaşlarına, onların istediğinden çok daha erken soktuğu için Sony hazırlıksız yakalandı. 2 yıldır verdikleri dengesiz gözükten 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 bağlılığını.



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, sevdiğimiz 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 değişecek, hem de çok değişecek. "FPS'ler sizi bir insanın gözünden baktığına sizi inandırmalıdır" diyor yapımcı Owen O'Brien "ama şimdiye kadar FPS'ler bizi bir insan değil, silah tutan bir el olarak gösterdi. Vücudumuzun nasıl hareket ettiği hiç önemli değildi. Eğitilmiş komandoların karşısına 50 santimlik duvarlar çıktığında, 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 hissedeceksiniz. Birden, sizi kovalayan birisine geri dönüp ateş etmek istediğinizde, ileri doğru uçacaksınız. Yere düşerken, kendi bacaklarınızı değil, aralarından gözükken hedefi vurmaya çalışacaksınız." Evet, **Mirror's Edge**'de kendinizi bacağınızdan vurma tehlikeniz var. Çünkü tüm vücudunuz, tüm ağırlığınız ve hareketleriniz çevreyle etkileşim halinde. Mesela, bir çatıda koşarken ayağınız 10 santimlik bir yüksekliğe denk geliyor, takilip yuvarlanıyorsunuz. Tam kenardan düşecekken son anda tutunuyorsunuz. Ayağınızla duvardan destek alıp, bir elinizle hemen yandaki su borusuna tutunuyor, aşağı kayıyorsunuz. Yarı yolda sıçrayıp, soldaki balkona düşerken bir takla atıyorsunuz. Oyun bu şekilde serbestçe yol alabileceğiniz bölümlerde geçiyor. "Free-Running" in 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 hareketlerinizi çok iyi kullanmanız gerekecek kaçarken, çünkü iş silahlı çatışmaya kalınca, çok uzun süre hayatta kalmanız çok zor olacak. Şimdiye kadar bütün First Person Shooter'lar türün sadece "Shooter" kısmına odaklanmıştı. Biz türe "Person" (insan) kısmını ekleyeceğiz **Mirror's Edge**'le" diyor yapımcılar. Bunları söyleyen başkası olsaydı çok yüksekte uçtuklarını düşünürdük. 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'nizin şeklini de uygun olarak değiştirdiğinden, hepimizin göbekli Mii'leri olacak :). İdeal BMI'mıza 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

vücudunuzun ne şekil aldığını 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 çalacağımız kutu Pandora'nın kutusu çıkıyor (hani şu efsanevi, açıldığında dünyaya her türlü kötülüğün yayıldığı kutu. Onu ilk açanı bir yakalarsam...).

Deckard'ın kutuyu ellemesiyle, ortamın cehenneme dönmesi bir oluyor. Müzenin duvarları yıkılırken, ziyaretçiler canlarını kurtarmak için sokağa koşuyorlar (müze gündüz girdiğine göre Charles da biraz safmış). Ama dışarıda çok daha kötü bir manzarayla 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 koşurken, 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 bazılarında 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*'i 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 boğazıma saldırdığı o son anda bir tekmeyle hepsini alaşağı etmem, "hangi silahı upgrade etsem?" diye satıcıda 15 dakika oyalanmam... Resident

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

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



## ROCK BAND

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

*Guitar Hero*'yu ne kadar sevdiğimizi 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 vokalin aynı anda çalışıyor *Rock Band*'de. Tabii siz istediğiniz enstrümanı çalarken, diğerlerini yapay zeka da çalabilir. Ama oyunu 4 kişi oynadığınız zaman, manyak bir hal alıyor. Ve sakın, sakın ha "amaaan bu oyunu kim

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

Tabii tıpkı *Guitar Hero*'da olduğu gibi, *Rock Band*'in de anlamlı olması için özel yapım 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 insanının medeni cesaret gerektiren oyunlara olan mesafesi belli, ama bu oyun çıktığında en azından bir kere denemeyenler, çok şey kaybeder.

## MÜKEMMELLİK AYRINTILARDA GİZLİDİR CRYSIS

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

*Crysis* hakkında çok şey yazdık. O kadar çok yazdık ki, artık yazmak değil oynamak istiyoruz! Ama yine de bu yılki E3'ün en gözde oyunlarından birisiydi *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 geçirmediyse, *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 kimsenin sahip olmadığını duymuş olmalısınız.

*Farcry*'in 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 kullanabildiğimizi sanıyordum. Ama yanılmışım, 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

çatışırken mermileriniz biterse basket topu, tavuk, küvet gibi şeylerle taarruza devam ediyorsunuz (ne kadar etkili oluyor, o ayrı konu). Evet yanlış duymadınız, tavuk dedim. *Crysis*'te kainatın en sevimli ve tombul tavukları var. Bu tavukları kovaladığınız bir mod yapılmasını beklemeye başladım onları gördükten sonra.

Oyundaki herşeyi elinize alabildiğiniz gibi, görünmez moda geçip yaklaştığınız bir askeri boğazından yakalayıp fırlatabiliyorsunuz.

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 çağırarak demek karadan jiplerle, havadan helikopterle veya denizden gelecek botlarla gelen, uğraşacağınız yarım düzine 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*'nin yapımcılarının hazırladığı oyun, aksiyon ve serbestlikte yeni bir çığır açacak gibi gözüküyor. 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. Kilitletiğiniz düşmanlar dijital bir efektle

parlıyorlar ve köyde ilerlerken bazı bölgelere geldiğinizde havada yeşil bir dalgalanma görüyorsunuz. Bu, geçen yılki E3'te ölen Altair'in beyaz bir laboratuvarında uyanışına son anda şahit oluşumuz 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 geçmişe gönderildi ve başka bir vücudun içinde geleceği değiştirmeye çalışıyor olabilir mi? Bir gecikme daha olmazsa, bunu Kasım ayında öğreneceğiz.



## CONDEMNED 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 kendi gözünüzden gördüğünüz bir "beat-em-up" gibiydi oyun. Ama nedense pek sözü edilmedi. İçerdiği aşırı şiddet oranı ve psikolojik gerilim yüzünden olabilir, bilemiyorum. Ama ben oyunu sevmiştim ve E3'te ikincisinin haberi 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 sokabilirsiniz. Oyunun az sayıdaki görseleinden birinde karakterimizin kolunu kapalı bir pitbull'un çenesini iki eliyle tutup açarak kendini kurtarmasını gördük ve dokular detaysız ve cansız olsa da, aksiyonun canlılığından etkilendik. Bu arada ana karakterimiz Thomas da sanki bir önceki oyundaki evsizleri etkileyip delirten her neyse biraz onun etkisinde gibi. Saçlar uzamış, tipi biraz kaymış...



## KOJIMA'NIN DERDİ BAŞKA

# MGS 4

**SİSTEM:** PS3 **YAPIM:** KONAMI  
**ÇIKIŞ TARİHİ:** 2008 BAŞI

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

Önceki MGS'lerde hep bir üsse sızan Snake, saklanacak delikler bulup, saldıracığı 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 kamufraj sisteminin teknolojik olarak çok gelişmiş halini kullanıyor Snake. "Aktif kamufraj" adlı giysisiniz, etrafınızdaki renkleri kopyalayarak arkaplan içinde kaybolmanızı sağlıyor. Bu kamufrajın 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: Hazırlıksız 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 açısında 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 esinlenilerek, oyun çıktıktan sonra bir online versiyonun da hazırlanacağı açıklandı. Muhtemelen **MGS 4** çıktıktan bir yıl kadar sonra özel ve ekstralarla 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 çıkartıp bakabiliyorsunuz. Düşmanlardan saklanmak için girdiğiniz bir çöp varilinden çıktığınızda kokunuzdan etrafınızda sinekler dönmeye başlıyor. Sinekleri kovmak için ne yapıyorsunuz? Tabii ki Sixaxis'i sallıyorsunuz.

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 gerekirken 2008'in ilk aylarına ertelenen **MGS 4** çıktığında, PS3 almak için gerçek bir nedeniniz olacak.

## İSMİ BELLİ OLMAYAN 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 basına 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 gözüküyor. Yalpalayarak hastaneden çıkmaya çalışırken, bir hastane görevlisi asker kılıklı silahlı bir adam tarafından öldürülüyor. Asker, bizi görünce "Delta ekibinden birisi serbest kalmış!" diye bağırarak alarm veriyor ve ortadan kayboluyor. Bu esnada, kafamızın içinde bize fısıldayan iç tirmalayıcı bir ses bizi yönlendiriyor. Ne zaman bir çatışmaya fazla yaklaşacak olsak, şekilsiz bir yaratık gözümüzün önünden kaçıyor ve tavanda kayboluyor. Tüm duvarlar kan, bizi arayan askerlerin cesetleri her yere yayılmış durumda. Demo, kulağımıza fısıldayan yarattığı kovalayıp kafasına dipçığı 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 kitleyi 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 bağırarak yaratıklarla ve bu sıcakta içinizi serinletecek kadar karla dolu biricik oyun.



➤72  
ninja gaiden sigma "Yahu, şunca güzel bir kızım, gidip takıldığım tiplere bak. Varsa yoksa tekme tokat... Derhal kendime helal süt emmiş bir erkek kişi bulsam da evimin kadını olsam."



➤68  
the darkness Bu ekran görüntüsüne yazılabileceğim 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 çıktığı 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 yapıştırabilirdim hemen, "Üzgünüm dostum, ama buralarda Clancy benden sorulur". Lafı yiyen editör hüzünlü gözlerle Sinan'a döner (ki Burak olsa şimdi ne güzel bakardı hüzünlü hüzünlü), Sinan başını sakince sallayarak beni onaylar ve ben odanın aralık kapısından bir gölge gibi süzülüp giderken, cesareti iyice kırılan kurbanım masasının başına dönerdi. Çok iyi prim yapardı... işte ama biz değerlendiremedik ki...

Hani yaşlılar der ya "Eskiden ağaçlıktı, bostandı buralar; 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 yazacağımdı hani?" diye sızlandım. "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 uzatmıştım bu konuyu. 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 savaştırıyordu. R6 elemanları gibi bina basmak 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 taktiklerimizi sahada belirliyorduk. Bu tamamıyla değişik atmosfer hepimizin çok hoşuna gitti. Ardi ardına gelen iki ek görev paketine rağmen Ghost Recon 2 sadece PS2'ye çıkararak 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'Sİ AZ BİR CLANCY OYUNU

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



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

Kimdir şimdi bu 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 anlamıyla Meksika halk kahramanlarıdır. Manu Chao albümler dolusu türkü 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'lar o cevizleri çatır çatır kırıp ABD'nin eline geri vermez mi?

Tom Clancy'nin o geniş jeopolitik bilgi dağarcığı ve komplot teorisi yaratıcılığıyla kurulmuş muhteşem oyunlar nerede? Böyle basma kalıp savaş hikâyelerini ortaokul çocukları bile yazar be! Böyle düşünmeye bir başladınız mı zaten hikâyeden bütünüyle soğuyorsunuz ve son yıllarda bir tane ayakları yere basan, adam gibi hikâyesi olan Tom Clancy oyunu göremediğimiz 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 kullansam 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 hissedeceksiniz, çünkü iki oyunun grafik ve harita tasarımları fazlasıyla benziyor. Ama düşmanla ilk karşılaştığınızda ezberiniz bozulacak. Köşeyi dönüp üzerinize doğru gelen iki askeri öyle hızlı harcayacaksınız ki sıkı >>



Oğlum çekilin oradan C4 koydum ben alele. Kime diyom, kaçın leyn! Haydaa bir takım daha yaktık iyi mi?

vermiyorlar. Düşmana aynı anda dört kişi ateş ediyorsunuz, en az 20 mermi yiyor, ama sanki gazozuna ilaç konmuş gibi olduğu yere rehabet içinde yığılıveriyor. Ben bunca yıllık oyunculuk hayatımda bu kadar ruhsuz düşmanlarla savaştığımı hatırlamıyorum (ben düşmanlar vurulup yere düşerken "ohhh, çok şükür vurulduk da çıktık 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 çarpışmalarda zaten görmek görülmek, taktik yapmak, mevzi değiştirmek falan daha az önem taşıyor. Ama oyun geniş alanlara çıktıkça 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 infazcı 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 çağırmak, 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 ateşte kaldıklarını fark etmiyorlar bile. Üstelik dizden bile olsa yedikleri iki kurşunun kolayca işlerini bitirdiğini düşününce oyun fazlasıyla kolaylaşıyor.

Bana sorarsanız GRAW 2'den zevk almak için mutlaka Hardcore zorluk seviyesinde başlamalısınız. Eğer FPS türüne yeni başladığınız bunu yapmayın elbette. Ama bir parça CS ve CoD deneyimi olan, düşmanı hızla fark edip isabetli atışlar yapabilen her oyuncu için çitir çerez 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 sizi fark etme konusunda özürülü olması. Eğer ayaktaysanız sizi çok kolay görüp işinizi bitiriyorlar. Ama çömelmişseniz sizi bir türlü göremiyorlar. Bu ayırım o kadar keskin ki, sık bir çalılığın arkasında ayakta dururken yaprak aralarından sizi seçen keskin nişancılar, çevrede hiçbir siper olmadan tepe üstünde kabak gibi çömeldiğinizde sizi görmezden geliyor. Bu durumu fark edene kadar bir "nereden gördü de vurdu beni bu adam?" dedirtiyor bir "nasıl göremiyor beni bu kör herifler?". Sonra da oyunun geriye kalanını tavuk gibi paytak paytak dolaşip düşman temizleyerek geçiyorsunuz.

### 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 çatışyorsunuz, ama iki adım gerilerindeki askerler



Konuş bu dantik ragdoll modellemesini kim yaptı size? Konuş diyorum!



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

### HAYALETLERİN MARİFETLERİ

İşin üzücü yanı düşmanlar çatışmayan ruhsuz hortlaklarken, 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. Çarpışmanın ortasında mevzi ve bakış açılarını değiştirip 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.

Ayrıca oyundaki nişan sistemi çok keskin, iyi nişan olan oyuncuları fazlasıyla 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.



Oyun boyunca size verilen insansız araçları efektif olarak kullanın. Mesela Mule hem cephane taşır, hem düşmana karşı yem olarak kullanırsınız, hem de siper olmayan yerlerde siper vazifesi görür.

Tim üyelerinizin görüşünü sizinle paylaşan bu ekran çok da işe yaramıyor. Tam olarak nerede olduklarını ve ne gördüklerini anlamak zor.

Haritalar büyük olduğu için uzak mesafelerdeki düşmanı çıplak gözle seçemiyorsunuz. Mutlaka arada dürbünle bir tarayın. Çünkü ayaktaysanız bu mesafeden bile görebilirler sizi.

Oyun boyunca haritalara yerleştirilmiş pek çok sinsi düşman var. Elinde RPG tutan bu askeri fark etmek çok zor. Ancak tim üyeleriniz birkaç adım daha atarsa onları tek hamlede yiyebilir.

haritanın çok geniş ve farklı yapıları olan, tek düzelikten uzak tasarımları var. Karşınızda karakterli bir düşman olsa çok eğleneceğinize şüphe 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

Düşünsenize bu "yapay geri zekâli" düşmanlar yerine gerçek oyuncular olsa karşınızda nasıl da zevk alırsınız. Gerçekten de öyle. Oyunun çok oyunculu bölümü tadından yenmiyor. 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 oyunlara göre bir parça kısır. Ama onlar kadar alengirli olmayan, Counter-Strike kadar da tekdüze gitmeyen kaliteli bir çok oyunculu oyun arıyorsanız GRAW 2 sizi mutlaka mest edecektir.

Tabii bu bahsettiklerim teoride ne kadar zevk alacağınız. Türkiye'de henüz sonucu olmadığından muhtemelen asla olmayacağından yurtdışı sunuculara mahkûmsunuz. Yurtdışı bağlantılar çok gecikmeli olduğundan pek bir varlık göstermeniz mümkün olmuyor. Ben ancak gece yarılarında 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 alamadığımı anlatmakla geçirdiğim farkındayım. Ama diğer yandan, hiçbir oyunda da "bu oyundan zevk alacağım ulan" diye bu kadar tutturmamıştım. Sonunda baktım olmuyor, işinde gücünde olan Sinan'ı ikna ettim oyunu kurmaya ve ofiste LAN'dan denemeye başladık. Elbette iki kişi çok oyunculu olarak sadece Cooperative modunda oynayabilirdik. Yoksa koca haritada birbirimizi aramakla geçirdi bütün zaman. Zaten biz ezelden beri yapay zekâyâ karşı iki cengâver omuz omuza gitmeyi sevmişizdir (he! - Sinan).

Oyunumuzu 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 nişancı vardı ki bizi nerden vurduğunu anlayana kadar herhalde bir beşer headshot yedik (ne beşi! Onbeş, hatta yirmi beş! - Sinan). Haritada ilerledikçe çatışmalar da sıkılaştı, 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 oynayışımızda (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 İPİNİ ÇEKMEK

Bütün bu sözlerin ardından GRAW 2'nin tatsız bir oyun olduğunu söylememe şaşırırmazsınız herhalde. Zaten sayfanın altındaki nota gözünüz kaydırsa, Ghost Recon'dan 17, GRAW'dan ise 9 not daha az aldığını görmüşsünüzdür. 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 kuraklıkta 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 kefilisi benim. Ama FPS açlığından başınız dönmüyorsa paranızı Eylül ayında ardı ardına patlayacak bombalara saklamanız en doğrusu olacaktır. L



### LEVEL KARNE

- + Bazı Coop haritaları çok zevkli.
- + Bazen gerçekten taktik yapılabiliyorsunuz.
- Mandaldan kurtulan elbise gibi ölen düşmanlar.
- Oyunun genelindeki ruhsuzluk.
- Çatışmalarda vurma/vurulma hissi yok.
- Grafikleri çok sıkıcı.



	1	2	3	4	5
GRAFIK					
SES					
OYNANABİLİRLİK					
MULTIPLAYER					
EĞLENCE					

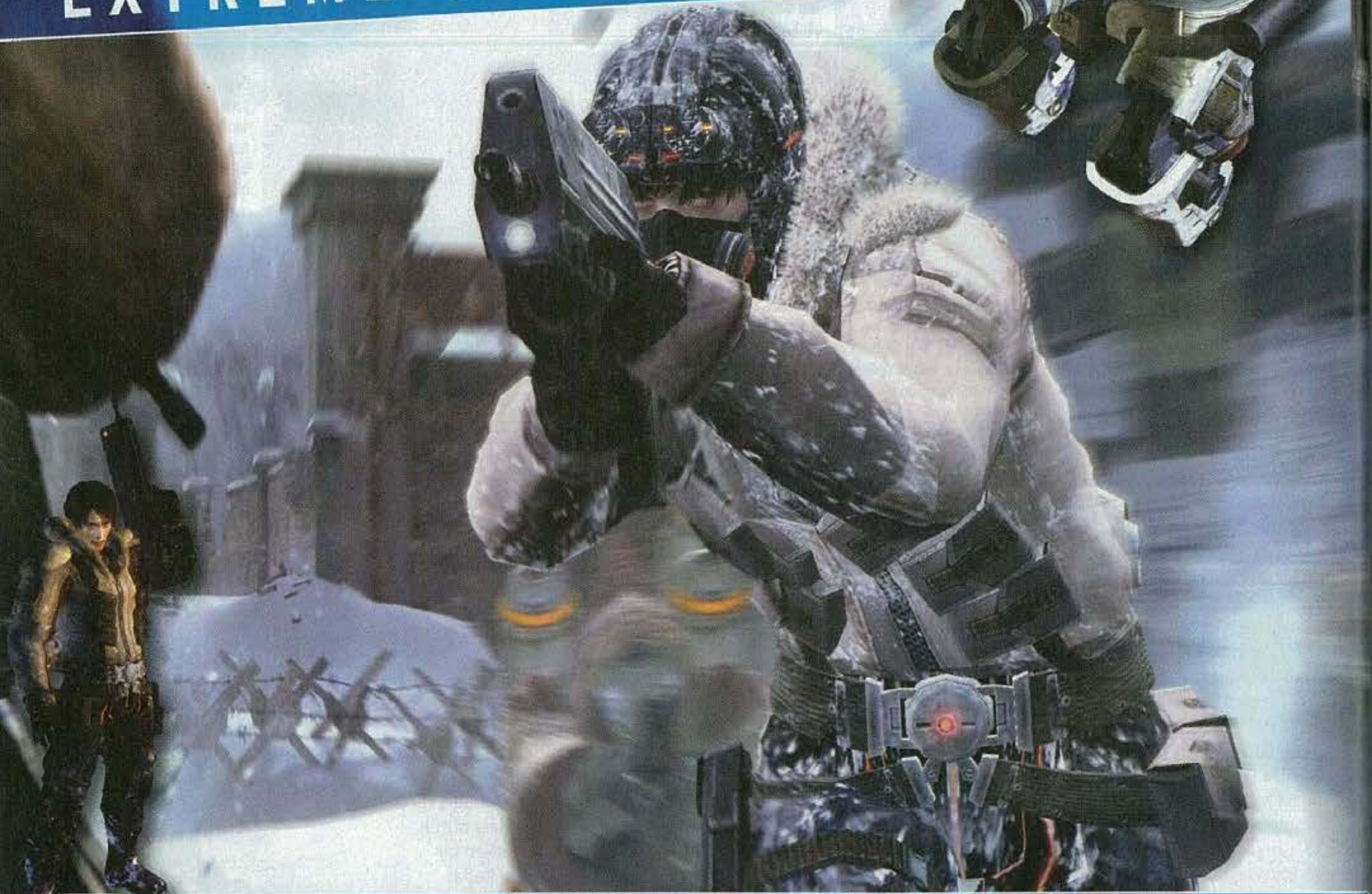
PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX360

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

# 71

# LOST PLANET

## EXTREME CONDITION



### KAYIP GEZEGENDE AKSİYON FIRTINASI [JESUSKANE [jesuskane@level.com.tr](mailto:jesuskane@level.com.tr)]

**[[ YENİ NESİL OYUNLARA BAKIP** ağızımın sularını akıttığım çok olmuştur. Konsolda görüp, klavye fareyle oynayamadığım- oynayamayacağım bir çok oyun yüzünden hayıflandığım 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 öldürülen Wayne, bu böceklerin kökünü kazımak için kolları sıvar. Ancak intikam için çıkılan yolculukta bambaşka gerçekleri keşfedecektir.

##### KARŞILAŞTIRMA

LOST PLANET	%73
INFERNO	%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 karşımıza çıkıyor. Lost Planet grafiklerinden başka hiçbir şeyi olmasa yine de olurmuş diyebileceğimiz bir oyun. Zaten oyun boyunca daha ilk dakika da edindiğiniz bu izlenimin etkileri sürüyor. Bir iki çarpışmaya girdikten sonra ağızınızın ne kadar açılacağına de şaşırmanız olası. Hikâye 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 hayatta kalmaya çalışıyoruz.

İntikam ateşinin buzul soğuğuna bir yararı yok elbette. Bu yüzden hayatta kalabilmek adına sürekli vücut ısımızı yüksek tutmamız gerekiyor. Oyunda sağlık sistemi biraz değişik. Sağlığımız sürekli düşüyor.

Sağdan soldan topladığımız termal enerji ile vücut ısımızı, dolayısı ile sağlığımızı 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 kapışmaları dışında pek ihtiyacımız olacağını söyleyemeyiz.

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



Bilin bakalım minik kurdun ağzındaki 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 diğeri T-Gen harcıyarak zemin üstünde kayarak ilerleyebiliyor. Diğer VS'ler ile karşı karşıya geldiğimiz mekânlar oldukça zevkli.

Korkacak bir şey yok... İki kolunu koparın, sonra gerisine sakin, sonra tekrar çıkan kolları...



## BUZ VE SANAT

Aslında zevk kelimesi oyunun her yanında. Bildiğiniz her türlü grafik teknolojisini sonuna kadar sömüren Lost Planet, hem DirectX9 hem de DirectX10 destekleyen nadir oyunlardan. Özellikle patlama efektleri ve ışıklandırma konusundan bir oyunun olması gerektiğinden çok daha başarılı. Karakterimiz, düşmanlarımız ve özellikle Boss'lar oldukça ayrıntılı ve hoş görünüyor. Akıcı animasyonlar muhteşem grafiklerle birleşince ortaya müthiş manzaralar çıkıyor. Gökdelen boyunda Akrid'ler yeri sarstıkça karakterimiz tökezliyor, karlar içinde yuvarlandıkça üstü başı kar oluyor, yüksek bir yerden atlayınca çarpışmanın etkisiyle bir yana savruluyor. Yüksek bir yere çıkmak için sahip olduğumuz kanca ile duvarlara tutunup bir iki akrobatik 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 çeşit Akrid ve

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

Oyun boyunca koşturup, bir şeye ateş ettiğiniz düşünülürken klavye ve fareye sahip olduğunuza şükrediyorsunuz. Oyunun Xbox 360 joypad'ini 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 kan ter içinde bir bölümü tamamladığınızda haddinden sakin bir ara video ile karşılaştığınızda, güneşin altında kavruktan 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 ressamın 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 kıstığınız her ayar oyunun keyfinden koca bir parçayı koparıp atıyor. Üzülerek de 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. Bölümleri tamamlamak yarım saat ile bir saat arasında sürüyor. Oyunu tadını çıkara çıkara oynadığınızda, 10 küsür bölümü tamamlamanız 10-15 saati geçmiyor. Multiplayer modu fazlaca bug sahibi olduğundan, sunucularda rakip bulmakta

zorlanabiliyorsunuz. Yerel ağda düzgün çalışması ise internette dolu sunucularda oynayamadıktan 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 adrenalin manyakları için biçilmiş kaftan. Konsoldan çevrim bir oyun için fazlaca kaliteli. Grafiklerin gölgesinde kalan senaryo da biraz daha derli toplu olsaydı, bir de yaratık öldürmek dışında bir iki özellik daha ekleselermiş Level Klasiğe bile oynayabilirmiş. Sisteminiz canavar gibiyse hiç beklemeden alın. Ben evimdeki sistemde oynamayı hayal bile edemezdim Lost Planet'i. Sağolasın Level Test Sistemim L



## LEVEL KARNİ

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



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

PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX 360

Muhteşem grafiklere sahip sağlam bir aksiyon oyunu ve bundan fazlasını vaat edemiyor. Ayıracağımız zamana fazlası ile değer.

# 73



# HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX

MEĞERSE BÜYÜCÜLÜK GÖRÜNDÜĞÜ KADAR ZEVKLİ DEĞİLMİŞ, TIPKI LEVEL EDITÖRÜ OLUP HARRY POTTER OYUNLARI OYNAMAK ZORUNDA KALMAK

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

**[[ BÜTÜN KİTAPLARINI OKUMUŞ, FİLMLERİNİ İLK** teaser'larından itibaren takibe alıp vizyona çıktığı gün izlemiş olmanız artık yeterli değil. Harry Potter and the Order of the Phoenix'in oyunu çıktığından 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, "sıradan" 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. fanı üzerinde deneyebilmiş değilim ama illa ki dünya üstünde

bu oyundan zevk alacak birilerinin bulunacağına inanıyorum... Saf mıyım 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 oyunun hikâyesinin hiç de iyi bir uyarılma olmadığını 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 benziyor. Vurdukça ortalağa birtakım senaryo parçaları saçılıyor ama aralarındaki ilişkiyi kurmak o kadar da kolay değil. Bu durum, yapımcıların "doğrusal olmayan bir oyun yapalım" sevdasından kaynaklanıyor ama kötü haber şu ki oyun son derece doğrusal. Sadece hikâye parçalanmış durumda. Oynanış açısından bakıldığında da durum pek parlak değil. Fareyi sihirli değnek olarak kullanmak fikir olarak gayet güzel ama uygulaması ciddi şekilde sorunlu. Sol ya da sağ tuşu basılı tutup fareyle masanın üzerinde çemberler çizmek hiç de elinizde sihirli bir değnek varmış gibi hissettirmiyor. Özellikle belli bir hedefe yönelik olarak kullanmanız gerektiğinde fareniz 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 değnekle yapabildiklerinizin 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 ağrısından başka bir şey değil. Oynanışa zarar veren diğer unsurlar arasında karakterlerimizin hareket kabiliyetlerinde kıstıllık, olur olmaz oyunu bölen ve donukluğuyla sinir bozan ara videolar, koca Hogwart'ı bir uçtan diğerine koşarak geçmek (ve bunu defalarca yapmak) zorunda olduğumuz sevimsiz kuryelik görevleri ve her şeyin iyice arapsaçına döndüğü aksiyon bölümlerini sayabiliriz. Neyse ki bunlardan sonucusu nadiren karşımıza çıkıyor, oyun genel olarak adventure çizgisinin dışına taşmıyor. Order of the Phoenix'in güzel yanları da var. Örneğin Harry Potter dünyasının loş ve merak uyandıran havasını yansıtan grafikler gayet başarılı. Ayrıca Hogwart 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 dünyanın 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 başlı başına bir eğlence sayacak kadar iyi bir hayransanız dereceyle mezun olana kadar oynamaya devam edebilirsiniz ama değilseniz "üçüncü sınıftan terk" damgası yemeyi göze alıp büyücülüğün başka kariyer seçeneklerine yönelmelisiniz... L

## LEVEL KARNESİ

- Tanıdık HP evrenini yansıtan mekân tasarımları
- Oyunun ruhuna uygun grafikler
- Fareyle ve kamerayla cebelleştiren bir oynanış
- Git-gel temalı sonu gelmez görevler
- Atmosferi darmadağın eden kötü ara demolar
- Doğrudan darmadağın bir hikâye



PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

"Zamankaybus totallus!"  
Bu oyunu ortadan kaldırmak için söylemeniz gereken sihirli sözcükleri sakın unutmayın.

**55**

→ Yapım: EA UK → Dağıtım: Aral İthalat (50 YTL) → Yaş Sınırı: 7+ → Min: 1.6GHz CPU, 256MB bellek, 32MB ekran kartı, 5GB HD alanı → Önerilen: 2GHz CPU, 512MB bellek, 128MB ekran kartı → Web: harrypotter.ea.com

# TRANSFORMERS THE GAME

BU SEFER DANDİK BİR ŞEYE DÖNÜŞMÜŞLER

BERKANT AKARCAN berkant@level.com.tr

**MERAK EDİYORDUM NE ZAMAN** beni çıđırmıdan çıkaracak bir oyun yapacaklar diye. Ve yaptılar sonunda. Zaten filmlerin oyunlarından nefret ediyorum biliyorsunuz; bir de bu kadar baştan savma, oyun satışında 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 abarttığı kadar kötü de 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 yamuk 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 kız!

**İSVEÇLİ BİLİM ADAMLARI: "DÖNÜŞMEK MAKİNANIZI KİREÇLENDİRİR"**

İsveçli bilim adamları diyor ki, filmi izlemeden oyunu oynamayın. Her ne kadar filmle oyunun senaryoları farklı olsa da, oyunu anlamanız için filmi izlemiş olmanızda yarar var. Film izlemeden önce oynadım oyunu, bana hiçbir şey ifade etmedi. Bir de filmi 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 oğlanı 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 kovalamaca" bölümleri çok



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

**KIRMIZI SAÇLI 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 koysalardı, veya bu mantıkla yapılmış bonus bölümler. Zira çevredeki her şey hasar alabiliyor, yerinden fırlayabiliyor, patlayabiliyor, tutulup ters çevriliyor, vesaire. Çevredeki her araba, her direk, her çit, her ağaç, her beton parçası, her tribün koltuğu, aklınıza gelebilecek her şeyi silah olarak kullanabiliyorsunuz, ki zaten bazı bölümlerde bunu yapmak

zorundasınız.

**SAAT SEKLİNDE TRANSFORMER**

Oyunu kepeçeden hafiften yalayarak 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 filmde sahneler, çizgi roman kapakları, çizgi film görüntüleri, oyunun yapım aşamasından sahneler; yani bonuslar açılıyor.

Oyunun hikâyesine 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 sömürmek. Oynayacak oyun kalmadığı zaman alıp zaman geçirmek için oynayabilirsiniz. L

## LEVEL KARNESİ

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



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

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Hedef kitlesi çocuklar olan çitir çerez oyunlardan biri.

57



# SHADOWRUN

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

[BERKANT AKARCAN berkant@level.com.tr]

## [[...ORTAYA BÖYLE BİR HILKAT 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, büyüün, insanların, elflerin(?), trollerin(?) ve dwarfların(?!?!?) olduğu Battlefield benzeri (ula noliy?) bir savaş alanına bırakıyor. Senaryo mu? Şaka yapıyorsunuz. Yok öyle bir şey, kim dediyse külliyen yalan. Evet, oyun sizi, tüm bu saydığım 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 öğelere 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 savaşıyor. Bu savaşın amacı yüksek teknoloji bir dünyada büyüye hâkim olabilmek. Bu kadar. Oyunda bununla ilgili daha fazla bilgi bulunmuyor ve sadece cümlelerde kalan siğ bir hikaye oluyor. Shadowrun'da yaptığınız şey silah, büyü, teknoloji ve yetenek alıp belli Artifact'lerin peşinden koşmak ve ele geçirmek.

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-platformlu olmasına 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 zekalı sistem mi? Oyunu oynamaya çalışırken oyundan düşüp klavyemi kaç kez yumrukladığının sayısı belirsiz. Microsoft'un çapraz-platform ve online stabilite konusunda acilen bir şeyler yapması gerekiyor, zira oyunun vasatı aşamayan içeriği bu hataları kapatacak kadar yeterli değil.

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

## 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

### Kardeşin kardeşe kırdırıldığı an



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

Arka plan grafikleri hakkında kısaca "boş" diyebiliriz.

hedefi tutturma yüzdesi oldukça düşürülmüş. Smartlink yeteneğini kullansanız da silahların pek bir etkisi yok savaşlarda, bu da klasik FPS oyuncularını çileden çıkartıyor doğal olarak. Yıllardır sadece silahla düşmanı egale eden oyunculardanansanız, büyüleri kullanmaya alışana kadar biraz sabretmelisiniz.

#### "ADHD" SENDROMU

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

#### GÖZÜNÜN AKINI GÖREMEYECEĞİM KADAR UZAKLAŞ

Son olarak oyun hakkındaki görüşlerimizi özetlemek gerekirse, tek cümleyle "bu oyundan bucak bucak kaçın" denebilir. Oyndaki 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 hüsrarla sonuçlanıyor. Tıpkı 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 olayını düzgün kullanamaması, yüksek sistem gereksinimi



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

PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX 360

Başarısız bir çapraz platform denemesi.

56

Elflerin Glider'ları havada süzülmelerini sağlıyor.

#### BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- Dünyanın ilk çapraz-platform oyununun, Sega Dreamcast ve PC'leri birleştiren Quake 3 olduğunu, ancak Dreamcast'ın 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 verdiğini...
- Shadowrun isimli bir filmin çekildiğini ancak bunun Shadowrun evreniyle bir alakası olmadığını ve bu filmin hiç gösterime girmediğini...
- Berkant'ın bu ayki yazılarındaki "Kırmızı Saçlı Hollandalı Gotik X" ara başlığının, karşılaştığı ütopya bir hatun yüzünden olduğunu... biliyor muydunuz?

Takım arkadaşınız öldüğünde onu canlandırabiliyorsunuz, ancak bu riskli bir hareket. Zira canlandırdığınız kişinin canı size bağlıyor 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

çalışıyorsunuz. Xbox 360 ve PC oyuncuları arasında bir dengesizlik yaratmak istemeyen Microsoft, bu konuya bir büyüyle çözüm bulmuş. Smartlink büyüü sayesinde attığınızı vurmanız kolaylaşıyor, böylece Xbox 360 oyuncuları PC oyuncularının klavye ve mouse üstünlüğünün altında ezilmiyor.

#### DOĞRU SÖYLEYENİ DOKUZ HARİTADA DÖVERLER

Oyunda bulunan dokuz harita, tıpkı modlar gibi yetersiz. Zaten birbirine benziyorlar ve sayıları az. Haritaların tasarımı da oynanış kolay olsun diye hazırlandığından hiçbir heyecan katmıyor oynarken. Umarız Microsoft, Live üzerinden yeni haritalar dağıtır gelecekte. Yoksa oyunun oynanabilirlik süresi pek de uzun olmayacak bu gidişle. Oyunu oynarken karşılaştığım diğer oyuncular da bu saydığım eksikliklerin getirdiği yavanlık ve sıkıcılıktan çok şikayetçiydi.

Oynanış hakkındaki detaylara dönecek olursak, oyunun temel taşları büyüler ve teknoloji. Bunun dışında kullandığımız silahlar, bir cyberpunk oyuna göre çok sıradan ve alışılmış türler. Görünüşünü geçtim, silahlar çok etkisiz kalıyor. Herhalde Xbox 360 ve PC kullanıcıları arasında dengesizlik olmasın diye silahların

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 karşısındakinin Essence gücünü (bildiğimiz Mana'nın diğer adı) emebiliyor, troll'ler savunma konusunda taş gibi, insanların pek fazla bir artışı yok. Ancak bu demek değil ki insanlar güçsüz, tam tersine doğru eşyalar, büyüler ve teknoloji kullanıldığında gayet güçlü olabiliyor. Bu seçimlerin etkisi her ırkta geçerli, ırktan çok raund başlamadan aldığınız güçler ve silahlar sizin rolünüzü belirliyor.

#### ÇARŞIDAN ALDIM BİR TANE EVE GELDİM HALA BİR TANE

Oyunda üç ana mod var ama hepsi birbirine benziyor. Extraction modu bildiğimiz Capture The Flag modu, tek fark bayrak yerine bir "artifact" peşinde koşmamız. Bu modda, haritada bulunan tek artifact'i kapıp ilk olarak güvenli bölgeye götüren 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, tıpkı Counter Strike. Bu modda haritalarda yine artifact'ler bulunuyor, ancak bunların tek getirisi haritadaki düşmanları görmenize olanak sağlamları. Ufak bir dipnotta bulunayım: diğer iki mod da aslında Attrition modunu içeriyor. Yani hangi modda oynarsanız oynayın 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 olmazdı.

Hangi modda oynarsanız oynayın, oyuna en büyük etkisi olan büyü Resurrection büyüü.

# 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, egzoz patlatan bir oyun olarak hayal ediyordum. Hayal kırıklığına uğradım.

## KIRMIZI CAMLAR ARDINDA

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 Paralel 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 kaçırma gibi işler bunlar.

Oyun enfes bir demoyla açılıyor. Ara demolar oyun boyunca karşınıza çıkacak en güzel şeyler. Oyunda 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 öğrendikten 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 kaçmanızı imkansız hale getiriyor. Çünkü trafikte tıpkı koyun sürüsündeki pembe tavşan gibi dikkat çekiyorsunuz. Eh, canınız sıkılıp gazlayacağınızdan polisler anında peşinize düşüyor. Polis demişken polisler yaya olarak değil yalnızca arabayla devriye atıyor ve onları haritanızda görebiliyorsunuz. Bu sayede onlardan kaçabilirsiniz. Ayrıca ismi "Şoför" olan bir oyunda yapmayı en çok isteyeceğiniz şey, keyifli bir araba sürüşüdür. Maalesef Paralel Lines'in trafiği buna izin vermiyor.

## YARIŞŞŞ YARIŞŞŞŞ

Sokaklarda dolaşmaktan ve monoton görevleri yapmaktan zevk alamayacağımı anlayınca kendimi gara 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 hatanızda 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 ağzı ve aksanıyla konuştuğundan ara demoları seyretmeye doyum olmuyor. Fakat oyunun bu yarısının verdiği keyfe rağmen diğer yarısının dökülüyor olması Driver'ın 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'yı baştan oynarım, daha iyi. L

## LEVEL KARNESİ

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



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

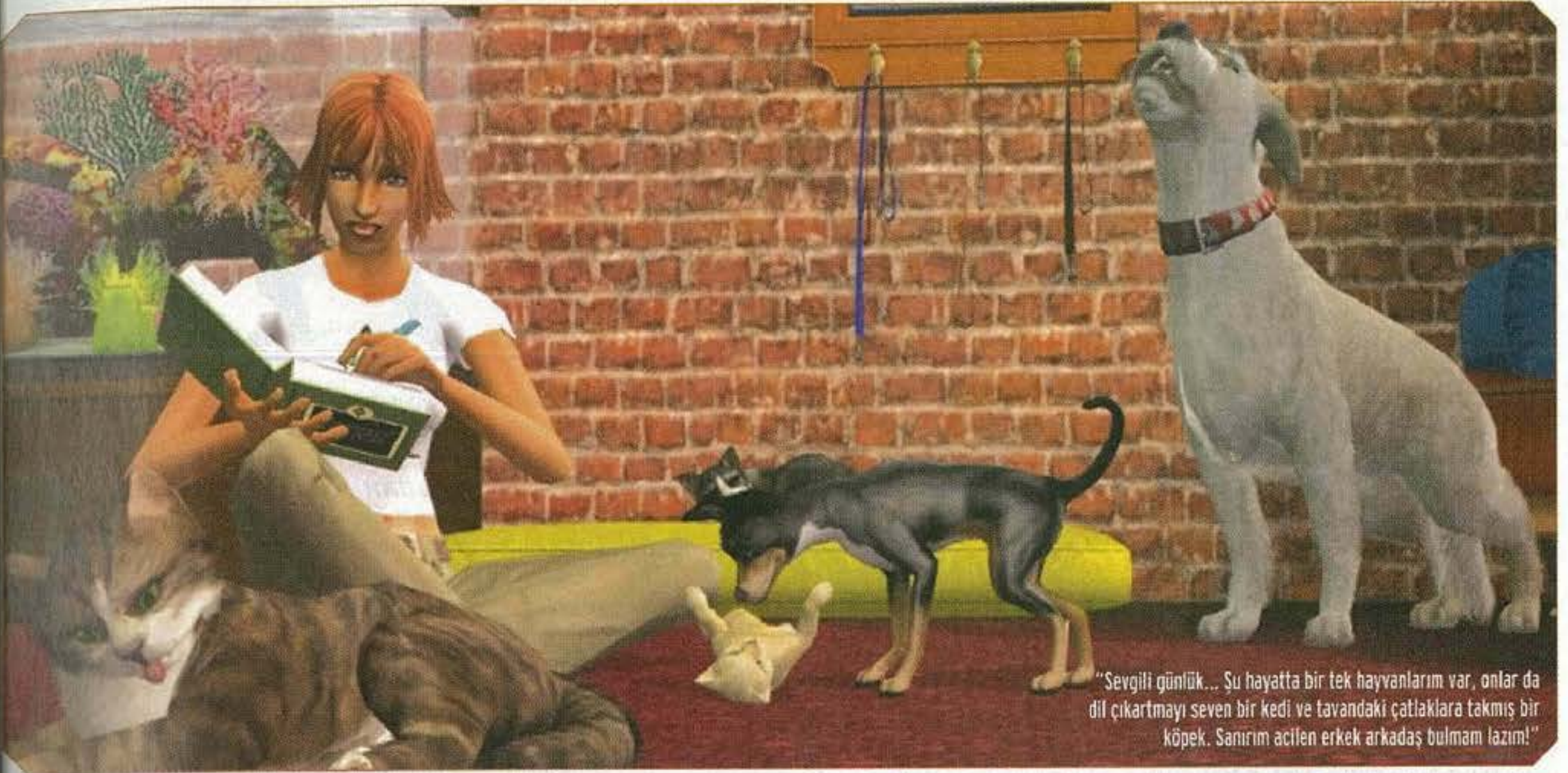
PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Bir iki hoş ayrıntıya rağmen monotonluktan kurtulamayan bir oyun.

# 67







"Sevgili günlük... Şu hayatta bir tek hayvanlarım var, onlar da dil çıkartmayı seven bir kedi ve tavandaki çatlaklara 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 hayvanlarımızı üniversitede okutabilmek, H&M'de çılgın 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).

Örijinal oyunu gerektirmeyen ama başlı başına bir oyun sayılamayacak 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 muzuru 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 atışımızın 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 buluyoruz. Bu, Sims'in "eat-sleep-sex-drink-dream"e indirgenmiş yaşam anlayışına birazcık çeşitlilik katması açısından anlamlı bir yenilik (gerçi 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 olan?



öğretilecek birkaç komut, karakterinizin bazı ihtiyaçlarını gerçekleştirmek ya da belli sayıda insanla dost olmak gibi zaten aşına olduğunuz işleri bu kez hikaye gereği ve bir de çeşitli bonuslar kazanmak için yapmış oluyorsunuz. Bu bonuslar parasını ödeyerek edinemediğiniz özel eşyalar olduğundan "daha fazla Sims eşyası" tutkusuyla yaşayanlar için daha bir çekici olacaktır. Bir de ilk senaryoyu tamamlamadan ikincisini oynayamadığınızı ama karakterinizi kendi haline bıraksanız 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 bolluğunu anlatmaya gerek bile yok. Eğer evcil hayvanlarla ve bizim tasasız Sim'lerle aranız iyiye Pet Stories koleksiyona eklenmeye değer bir parça. Ama bilgisayardakine bir şeyler öğreteceğim derken kendi köpeğinizin karnını kaşımaya ihmal ederseniz 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 yarattığımız karakteri videolarda göremiyoruz
- Yeni denebilecek bir şey yok



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 başladı gün yine. Shrek mahlukatının bulaştırdığı siğilleri patlatıyordum ayna karşısında. Aynı zamanda alev ateş yatıyordum yatakta. 40 dereceye çıkan ateşim global ısınma ile yarışında sadece 5 derece geride idi. Her gereksiz yarışma gibi bunu da başarı ile tamamlayacağımdan emindim. Pollyanna atalarımın biri olsaydı ne güzel olacaktı ya. Hayat her şeye rağmen güzel, devam ederdik 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 yatıyorum, borç gırtlığı aşmış boğdu boğacak. Peki ya elde olanlar? Baygın baygın gözümün içine bakan Garfield ve ondan daha baygın aç kedim. Shrek ve siğilleri, eklemeleri 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 iğrenç 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, düştüğü yerde sümük gibi yapışmış 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 geşik yapıyor Livia.

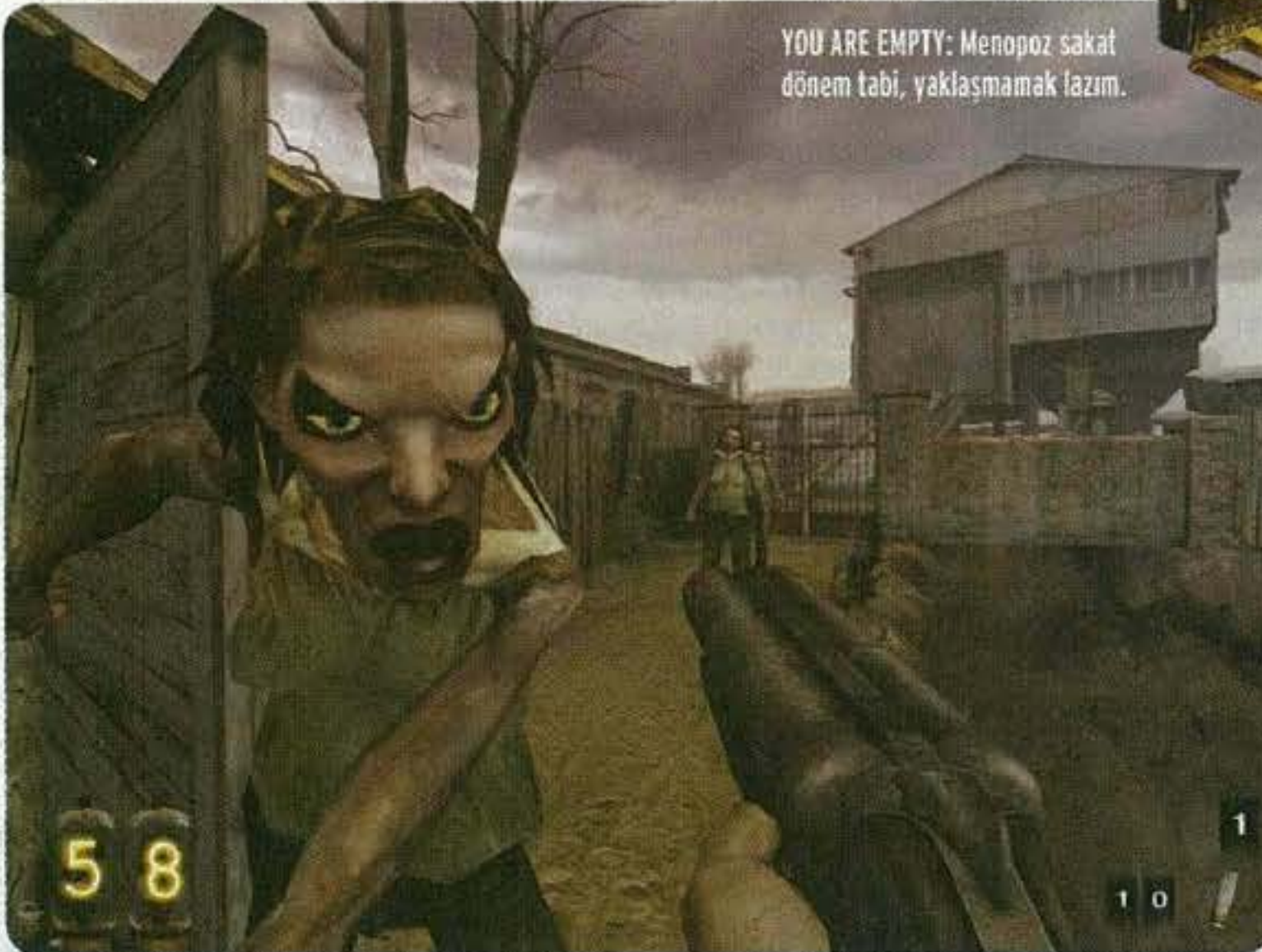
Asıl aklımızı alan yaratıklar You Are Empty'den fırlıyor. Elinde tahta parçası, kolları deli gömleği ile bağlı, metal bacaklı akıl hastaları mı istersin; mini etekli, kuru kafalı hemşireler mi? Rusya'da süper asker üretmek için genetik deneyler yapmasalarmış keşke. S.T.A.L.K.E.R.'ın o doğal mutasyon havasından eser yok. Bir de meraktaayım 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 kazmalı 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 "DırdırV5" motoru kullanıyor, amca kendini alkole verdiği halde kurtuluşu yok.**



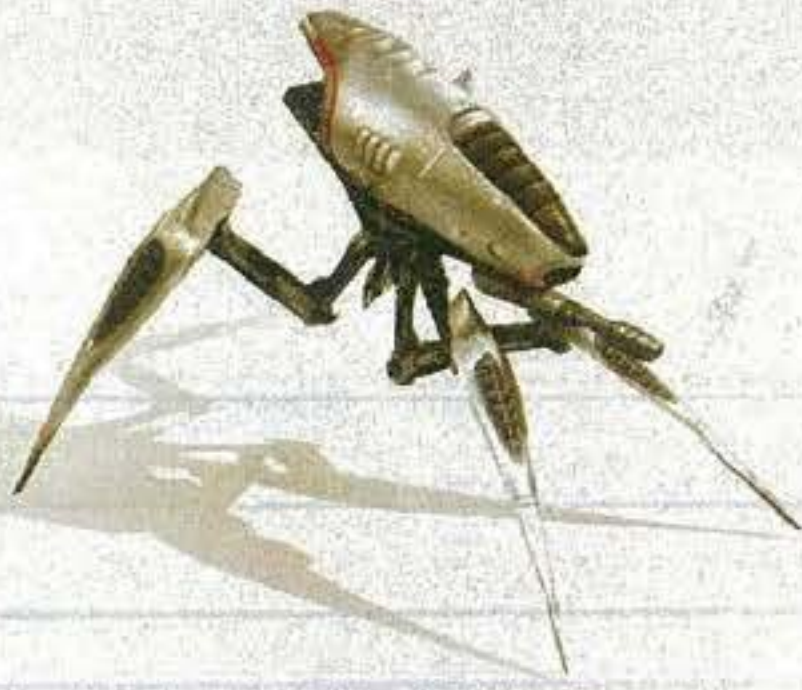
**YOU ARE EMPTY: Menopoz sakat dönem tabii, yaklaşmamak lazım.**



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

Bir zamanlar normal insanlar gibi tüm gün oynadığım oyunları rüyamda görürdüm. Ancak insan bu tür bir iş ile uğraşınca oyunları direkt rüyasında da oynayabiliyor. Kimi oyunlar kâbus 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 sürünerek tünele yaklaşıyorum. Ama hiçbir şey grafik değil, her şey gerçek. Tünelden hızla fırlayan rakibin göğsüne iki kurşun sallıyorum, boylu boyunca seriliyor. Kan ter içindeyim, uçuşan tozlar yüzüme yapışıyor. Biraz daha yaklaşıyorum girişe. Bu sefer iki kişi birden çıkıyor tünelden. Dizimin üstünde dikilip taramaya başlıyorum. Biri headshot alıp direkt düşüyor. Diğer tünele doğru geri çekilirken şanslı bir atışla beni indiriyor. Son nefesimi verirken yerde büyüyen kan gölünün üstünde gökyüzünün yansımaları görebiliyorum... Sonra da TAB'a basıp skorlara bakıyorum.





Ne diyordum, hah You Are Empty sevgili günlük... Böğüren akıl hastalarının gürültüsünü "ÇATIRTI!" diye bir ses bastırıyor. Kasaya dönüp bakıyorum, akabinde tekrar monitöre dönüyorum ve o da ne! 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 sıkmaya 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 uyku bastı. Ben de bıraktım kendimi oraklı teyzelerin kucağına. Teyzeleri tek tek vururken oyunun ismi geçti önümden şöyle bir. You Are Empty, yani "boşsun sen oğlum". "Ne güzel de incelemiş oyun kendi kendini" dedim içimden... **HAYIR SİNANI DAHA UYUYACAĞIM BEN!** Rüyamda oyunu hızla sistemden kaldırdım. 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 Aotorun menüsünün boş çıkmasıyla "Eyvah" dedim "Level Shit'i yedik!". Menü sadece siyah çıkınca seçenekleri de ezberle avcılık ediyor insan. Yanlışlıkla Uninstall'a basınca iptal etmek için bir opsiyon olmayışı da cabası... Oyunu



çalıştıracam diye 3 kere Uninstall edip tekrar kurmak zorunda kaldım.

Peki değdi mi bu çabalarım? Hayır. Çünkü Uninstall'u bulmaktaki becerimi, video ayarlarını bulmakta gösteremedim. Takdir edersin ki 640x480 de biraz dandik oluyor. **HAYIR TUĞBEK BİRAZ DAHA YATACAĞIM BEN!!!** Hıncımı Shrek the Third'ten alırım belki dedim ama o da olmadı. Shrek, eşek, eşek Shrek ve Çizmeli Kedi ile türlü macera peşinde koştum. 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



Hayır Sevgili  
Günlük biraz  
daha  
uyuyacağım ben

gevezesi). Neymiş o astreoid canlıymış, 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 olabilirsin" deyince, ben kurtarıyorum ayağına gider temizlerim namussuzu, ablayı da geri kazanırım diye her türlü bayık maceraya atıyor Arnold. Tabii ablanın dirdiri bitmediğinden muhtemelen oyunun ilk bir saatinden sonra vazgeçiyor bu fikirden. En güzeli 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: IC 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



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

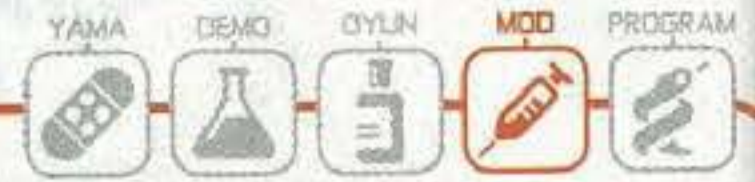
## ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

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

2 yıl önce satın aldığım direksiyon içinse aynı şeyi söyleyemeyeceğim. 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 yazıyı yazmamdan 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 olduğuna karar verdim ve direksiyonu aldığım için duyduğum pişmanlık son buldu. Şimdi sırada 2 yılda 2 hafta kullanmadığım MP3/CD Player'im 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, Hurrigan, Crayon Physics ve Coaster Rider beni en çok etkileyen yapımlar oldu. Bu oyunlara da mutlaka göz atmalısınız. Ben de direksiyonun başına geçeyim artık; beş kırmızı ışık yanmaya başladı!

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



## DENEMEDEN GEÇMEYİN

### F-1MANIA 2007

Gereksinim: F1 Challenge '99-'02  
Hazırlayan: F-1Mania Team  
Web: [www.f-1mania.es](http://www.f-1mania.es)



LEVEL NOTU  
8

Her platform için her türlü oyunu hazırlamayı bilen oyun yapımcıları son yıllarda Formula 1 hayranı PC oyuncularını hiçe sayıyorlar. Electronic Arts'ın 2003 yılında piyasaya sürdüğü ve 1999 ile 2002 yılları arasındaki sezonları kapsayan son F1 oyunundan bu yana hiçbir firma bu organizasyona el atmadı. Yapımcıların yapamadığını F1 gönüllüleri yapmaya karar verince bugüne kadar geniş kapsamlı bazı modlar hazırlandı. Oyun için en kaliteli modu hazırladığını düşündüğüm Ralf Hummerich ise 2005 yılından sonra kabuğuna çekildi maalesef. Artık daha fazla beklemeye tahammül edemeyen şahsım 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 oyunun 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 çıkmasına vesile olan F-1Mania 2007 modunu büyük bir keyifle oynuyorum. Bu keyfi sizin de yaşamınızı ve F1 hayranı olan herkesin bu modu denemesini tavsiye ederim.

#### Kurulum:

İlk olarak F-1Mania 2007 modunu DVD ara 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 GEÇMEYİN

### MAXTHON

[www.maxthon.com](http://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'ı temel olarak çalışıyor olması. Böylece yaygın IE standartlarına göre hazırlanan internet sitelerinin içeriğini görüntülemekte en ufak bir problem çıkmıyor. Maxthon'ın ön plana 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 atanan komutları yerine getirmesi. Sayfalar arasında dolaşırken en çok kullandığım özellik ise bir linki sürükleyip 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 kullanışlı birçok özelliği daha var ancak keşfetmeyi size bırakıyorum. Programın internet sitesinden Türkçe dil dosyasını da indirebilirsiniz.





## AYIN EN İYİ OYUNLARI

### ROOMS

www.handmadegame.com

LEVEL  
NOTU  
7

DVD içeriğinde yer alan tam sürüm oyunlar içerisinde beni en çok etkileyeni Rooms oldu. Oyundaki görsel tema, oyunun yapısı ve oynanışı oldukça başarılı. Menüden itibaren oyuncuyu 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.



### HURRICAN

www.hurrican.de

LEVEL  
NOTU  
6

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 uyarılan 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 çalışıyoruz.

Hurrican ismi Turrican'ın 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, önümüze çıkan uzay gemilerini yok ettiğimiz klasik oyun yapısını farklılaştıran bir örnek. Oyunda karşımıza çıkan gemilerin her biri aslında farklı renklere sahip birer Tangram. Gemileri vurduğumuzda zemine doğru kare şeklinde parçalar düşüyor. Aynı renkteki parçaları bir araya denk getirdiğimizde ise bunları eleyebiliriz. Böylece iki farklı oyunu aynı anda oynama fırsatı buluyoruz.



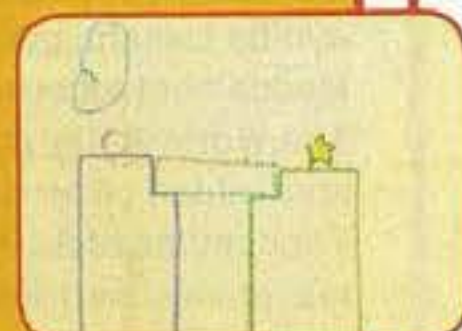
LEVEL  
NOTU  
6

### CRAYON PHYSICS

tinyurl.com/28yz4p

LEVEL  
NOTU  
7

Geçtiğimiz aylarda DVD içeriğinde yer verdiğimiz Deneysel Oyunlar sınıfının üyelerinden biri olan Crayon Physics, hem görselliği hem de oyun yapısı ile gönlümü fethetti. "Kağıt üzerine çizim" tarzı görselliğe sahip birkaç oyun daha oynamıştım ancak onlar beni bu kadar etkilememişti. Az sayıda bölüme 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

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



AYIN REMAKE OYUNU

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 profesyonelleştirilmiş bir örnek. Amatör çalışmalar arasında ise Ronny Otto'nun TVTower'ı ön plana çıkıyor. TVGigant 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 içerse de oynanabilir seviyede. Eğer bir Mad TV hayranıysanız TVTower'ı da denemelisiniz.

### COASTER RIDER

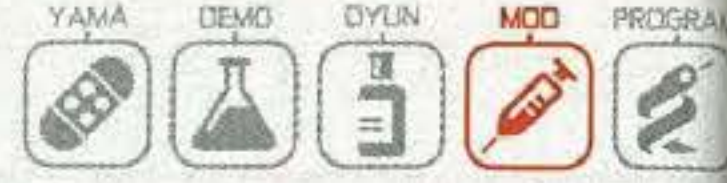
tinyurl.com/2e7q9w

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](http://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 bulunduğumuz akıl hastanesinden bir an önce kaçmak. Ancak özgürlüğe ulaşmak sandığınız kadar kolay olmayacak. Hastaneden kaçmaya çalışırken çeşitli engeller ile karşılaşılıyor 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 karşılaştığımız 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 ışıltılı aydınlattığı 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 aksaklıklar olacak.

### THE WAY

**Gereksinim:** Half-Life 2  
**Hazırlayan:** Group 4 of DADIU  
**Web:** [scurvylobster.googlepages.com](http://scurvylobster.googlepages.com)

LEVEL  
NOTU  
6

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 tapıyor. Bir gün kontrolden çıkan ve deliren tanrı herkesi yok etmeye başlıyor. Toplumumuzdaki insanlar ise tanrıya yem olmamak için yaşam mücadelesi verirken, bizim de içinde bulunduğumuz bir grup ozan tanrıyı durdurmak için gönüllü oluyor. Onu durdurabilmenin tek yolu enstrümanımızı kullanmak ve onu sakinleştirerek uyutabilecek melodiler çalmaktır. İlginc bir konuya sahip olan The Way'in önemli özelliklerinden biri de enstrümanımızı kontrol edebildiğimiz Xbox 360 gamepad'i ile de oynanabiliyor olması.



### NEOFORTS

**Gereksinim:** Half-Life 2  
**Hazırlayan:** Team Neoforts  
**Web:** [www.neoforts.com](http://www.neoforts.com)

LEVEL  
NOTU  
6



Half-Life 2: Deathmatch için sekiz kişilik bir ekip tarafından hazırlanan Neoforts, dört farklı takımın Capture the Flag modunu oynayabildiği dar kapsamlı bir mod. Takımlar oyun sırasında kendi kalelerini inşa edebildikleri gibi ellerindeki 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.uk](http://www.centrifugedesign.co.uk)

LEVEL  
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 başlanan ve Haziran ayında yapımı tamamlanan modda Gordon Freeman'i kontrol ediyor ve tercihimize bağlı olarak ilerleyen senaryo doğrultusunda mücadele ediyoruz. Modun diğer başrol aktörleri ise Vortigaunt ve G-Man. Vortigaunt iyinin ve kötünün kim olduğunu öğrenmeden önce Freeman'in her şeyi yok eden kişi, G-Man'ın ise kurtarıcı olduğunu zannederek Freeman ile savaşmaya başlıyor. Bu savaş Freeman'in 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.





# QUILD WARS Prophecies

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

## Üyelik İşlemleri

İlk iş olarak şunu hatırlatmakta fayda var; Guild Wars: Prophecies'i denemek için kesinlikle herhangi bir ücret ödemeniz veya kredi kartı numaranızı paylaşmanız gerekmiyor. 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](http://www.plaync.com) adresinden **Account** bölümüne girip **Use a Serial Code** yazısına tıklayın. Ardından **A Guild Wars® Key (25 digits)** seçeneğini işaretleyin ve kodunuzu 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 oynama şansına sahipsiniz. Oyun sürenizin sonlarına yaklaştığınızda, kalan sürenizi ekranın sol üst köşesinde gösterilecek uyarı mesajlarından takip edebilirsiniz.

**Karakter yaratımı ve Tyria dünyasına giriş** için sıkıcı kısmını atlattığımızı göre, artık ilk

karakterimizi oluşturabiliriz. Ama öncelikle önemli bir karar vermemiz gerekiyor: Oyunun rol yapma (role playing) bölümünü mü oynayacağız, yoksa PvP'yi seçip doğrudan aksiyona mı atılacağız? Rol yapma bölümünde yarattığımız karakter ile Ascalon City ve civarında dolaşırken, birinci seviyeden başlayıp çeşitli görevleri yerine getirerek karakterimizi geliştiriyoruz. PvP bölümünde ise oyuna doğrudan güçlü bir karakter ile başlıyor ve taktik seçimler doğrultusunda diğer oyuncuları arenalarda alt etmek için uğraşyoruz. Oyunun elimizdeki deneme sürümü her iki bölümü de tam anlamıyla keşfetmemiz için yeterli olmadığı için, en mantıklısı 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 oyununda faydalı olurken, Mesmer'lar ise gerçek güçlerini diğer oyunculara karşı savaşırken gösteriyor. Siz de seçiminizi dövüş menzilinizi, savaş tarzınızı, oyunu tek başınıza mı yoksa grup halinde mi oynayacağınızı göz önüne olarak yapın. İki sınıf arasında kararsız kaldıysanız problem değil, çünkü oyuna başladıktan 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?

Kotalı 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 olduklarını görebilirsiniz. Örneğin E/Mo7, 7. seviyedeki bir Elementalist-Monk'u ifade ediyor. (E: Elementalist, Me: Mesmer, Mo: Monk, N: Necromancer, R: Ranger, W: Warrior)
- Seviye atladığınızda elde ettiğiniz puanları hangi yeteneklere dağıtacağınıza karar vermekte zorlanabilirsiniz. Yanlış yapmaktan korkmanıza gerek yok, çünkü karakterinizin durumundan memnun kalmadığınız takdirde herhangi bir şehir içerisindeyken bu puanları tekrar dağıtmaz mümkün.
- Uzun mesafeli yolculuklar için bütün yolu yürümekense, M

tuşu ile görüntülenebilen haritadan öncelikle en yakın şehre ışınlanabilirsiniz.

- Karakterinize uygun bir silah bulduğunuzdan emin olduğunuzda, bu silahı bir weaponsmith'e götürüp Customize seçeneğini kullanarak 10 altın karşılığında kişiselleştirebilirsiniz. Kişiselleştirilen silahları satma şansınızı kaybetmeniz de silahınız fazladan %20 saldırı gücü kazanacaktır.
- Şehir veya köylerde toplanıp dans eden insanlar görürseniz şaşmayın. /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 mahsuru vardır: Oynamak istediğiniz oyunların birçoğuna zaman ayıramamak. Yazarların oyun konusunda yemek seçme gibi bir lüksü olmadığından vakit ayırması gerekir. Tabii bu arada uzun zamandır beklediği yapımları kaçırmaz. Bu arkadaşın, hele okuyan veya çalışan bir serbest yazarsa, kaçırdığı 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 yazarsa 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 nelermiş 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 türe giren oyunlar bildiğin tarzda bir oyun sonu içermezler. Oyun hayatta oldukça ve geliştirilmeye devam ettikçe yeni hedefler eklenir, içeriği genişletilir. Sonuç olarak oyun sen sıkılmadan bitmez." Bir süre önce Avrupalı bir online oyun loncası, WoW'u kullanarak bu kuralda derin bir yara açtı. Söz konusu loncanın adına artık online oyunlara ilgi duymayanlar bile aşına: Nihilum. Gelin biraz daha geriden alalım.

Avrupa Magtheridon sunusunda Nihilum, PvE bazlı oyun oynayan, Horde'a gönül vermiş hardcore bir WoW loncası. 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 yapılabilsede 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 harcamış oyuncularından oluşuyor. Kendileri de EQ ve Lineage adlarını sık anmaktan kaçınmıyorlar. Nihilum WoW'da öyle bir başarıya ulaştı ki sadece oyuncuların değil yapımcıların gözlerini de üzerine çekmeyi başardı. Sadece Illidan'ı ilk öldürüşlerinin 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'ı 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 DİYARLARDAN HABERLER

#### ÇİN'DE YENİ ONLINE OYUN YASASI

Çin haber ajansı Xinhua'nın verdiği habere göre Çinli online oyuncuları 16 Temmuz'dan itibaren artık oyun hesaplarını gerçek adları ve yaşlarıyla 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 yaşta kişiler 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 eklentisini E3'te tanıttı. Eklenti WoW'un içine gömülü olacağından üçüncü parti bir program gibi çalışmayacak. Sesli iletişim başladığında oyunun sesleri ve müziği otomatik olarak kısılacak. Programcık aracılığıyla gruplar ve loncalar kendi aralarında ve dışarıdan kişilerle konuşabilecekler. Sesli iletişimin geleceği büyük yamayla beraber loncalar da nihayet bankalarına





Kael'thas Tempest Keep'in the Eye bölümünün son boss'u ve Blood Elflerin hükümdarı. Kendisi 25 Mayıs'ta ilk kez Nihilum tarafından indirildi. Zaten iki saat sonra da bir başka çılgın 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-lonca topluyorlar.
- An itibarıyla 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.



Resimde Kungen'i tier5'leri içinde görüyorsunuz.

#### 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 büyüklükte 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



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.

kavuşacaklar. Lonca yöneticilerinin kullanması için planlanan bankada para ve her türlü ıvır zıvır 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 andırır 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 saldırıları olan bir yaratığa dönüşecek. Düşmana karşı başarılı olmak için dönüştüğümüz yaratığa da doğru 8 yeteneği seçmemiz gerekecek. Bu arada aşına 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 çıkmış en güzel Guild Wars olması için çalışılıyor. Paket klasik bir eklentiden çok Guild Wars 2'ye giriş olacak.



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

## BU WIPE SENİ UNUTUR MU?

Nihilum'un başarısını "No Life, WoW Life" üyeler barındırmasına değil, öncelikle üyelerinin kolay kolay pes etmemesine bağlayabiliriz. Pes etmemekten kastım, zafer gelinceye kadar durmadan tekrar tekrar denemek; gerekirse geceler boyunca wipe yiyerek. 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 şeyler koymaya çalışıyor. Instance'a girildiğinde her ayrıntı resmen sindiriliyor ve buna göre taktikler hazırlanıyor. Lonca lideri (GM) Kungen instance analizleri ile gerçek bir stratejist ve de takımın beyni. Onun için her yeni çarpışma aynı zamanda bir taktik

savaşı 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 kaçır kez wipe yemişizdir. Nihilum'u wipe adına bugüne dek en çok üzen instance, Hyjal'ın 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?

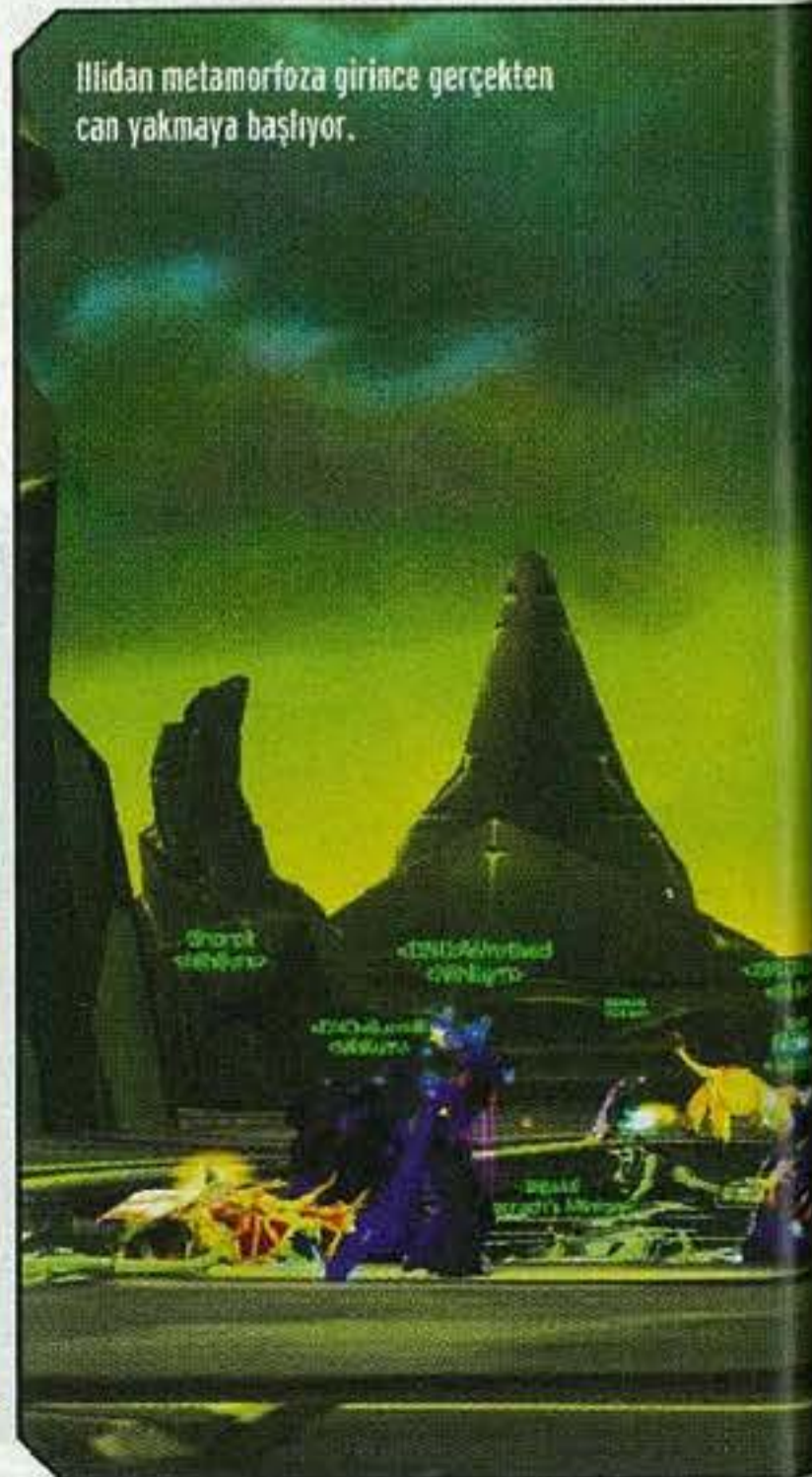
Illidan ve Archimonde'nin kesilişine kadar Nihilum'la ilgili meşhur hile bir söylentisi vardı. Nihilum'dan atılan bir oyuncunun iddiasına göre Nihilum bug'lu olduğu için öldürülmesi imkânsız denilen Lady Vash'ı bug exploit ile herkesten 3-4 hafta önce kesmişti. Anlatılana göre exploit şu şekilde gerçekleşiyor: Savaşın ikinci fazında Vash'ın canı %20'yken bir oyuncuya Divine Intervention atılarak wipe yeniyor. Wipe sonrası Vash'ı koruyan sütunların kaybolmasıyla Vash'ın sağlığı bir süreliğine 1 HP'ye iniyor. 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 anlaşılmasız bir şekilde düştüğü ve bu sayede kesildiği söylendi. Ayrıca "Suistimal durumu olsaydı Vash'ı her hafta keserdik" şeklinde bir yorum yapıldı. Bence gayet mantıklı. Ayrıca Blizzard'ın 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 odaklanamıyorken, varın bir de onları düşünün. Gerçi sırf bu yüzden Nihilum üyelerinin insan olduğu konusunda halen şüphelerim var. Bu şüphelerimi yıkan 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 hayata ne kadar zamanı var az ileride öğreneceksiniz.

## ŞİMDİ RAID'LERDESİN, GÖNÜL HİCRANLA DOLDU

Birçoğunuz 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'ı test ettiği sunucuda 8 saatten fazla kalmadı. Hyjal'ı ise yarım güne yakın deneme fırsatı buldu. Hatta lonca üyeleri Illidarian Council ve Illidan gibi baba rakipleri ilk kez resmi oyun sunucusunda gördüler. Buna rağmen mükemmele yakın bir oyun çıkararak ikisini de kısa sayılabilecek 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 yazdığım 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 çoğunluğu, WoW'la 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 çıkıyorsa 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 faydalanılıyor. Esas parayı tutan enchant'lar ise malzemesi farm'lanarak lonca içinde hallediliyor. Nihilum parayla alınan altını

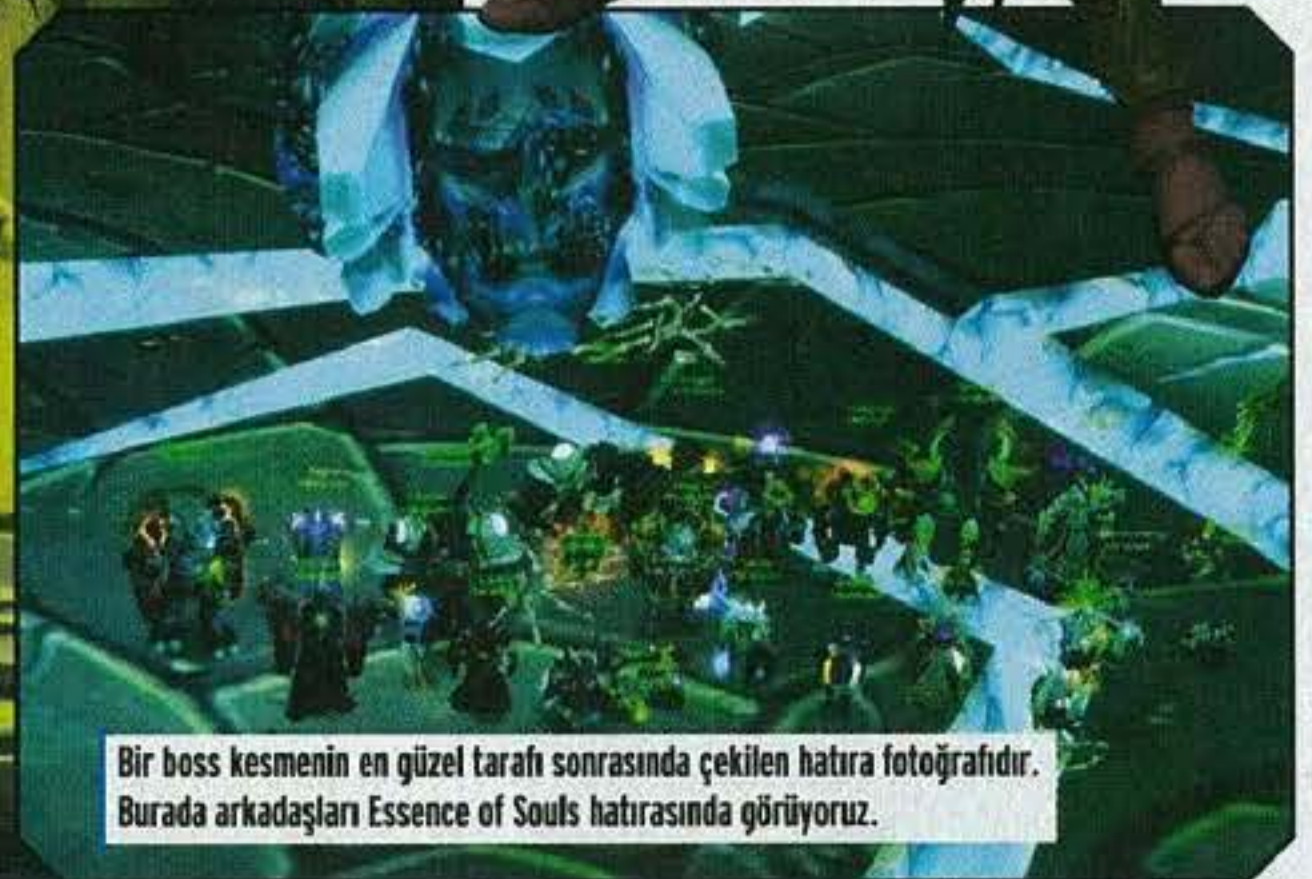
desteklemediğini ve içlerinden alan varsa bile haberinin olmadığını altını çiziyor.

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

#### KIZLARI İSTEMİYORUZ!

İnternette kulaktan kulağa yayılan ikinci söylenti Nihilum'un sadece erkek oyuncuları kabul ettiği, kızları özellikle tercih etmediği yönündeydi. Aslında bu da web siteleri için hazırladıkları php dosyası yerine yanlışlıkla "kızları istemiyoruz!" ana fikrine sahip, gırgırına hazırlanan bir yazının upload edilmesiyle ortaya çıkmıştı. Bunun üzerine

lonca yöneticilerinden Awake konuyla ilgili bir cevap vererek üyelerinin sağlam bir kişiliği ve gear'ı olduktan sonra uzaylı bile olabileceğini belirtmişti. 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 hatıra fotoğrafıdır. Burada arkadaşları Essence of Souls hatrasında 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 yazıdan ve benim anlattıklarımın 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 ağızınızı 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 - Nağlfr - 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 uzaylıya "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 halka zindan ediyoruz. Bir uzaylının 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 Riiiiiidge Raceer 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 DURDURUN!

- ▲ LucasArts'ın patronu Jim Ward Wii'ye özel bir Star Wars oyununun hazırlanıyor olduğunu söyledi. Evet tahmin ettiğiniz gibi Wiimote'larımızı ışın kılıcı gibi kullanabileceğiz!
- ▲ H.264/MPEG-4 dosyalarının (yüksek çözünürlüklü video dosyaları) çalışmasına izin veren 1.82 PS3 güncellemesi yayında.
- ▲ Geçen aylarda söylenti 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 çıkışı 2008'in sonlarını bulabilir.
- ▲ Açıklanan son haliyle Crackdown'a bir hayli benzeyen Sly Cooper, özgürce şehirde dolaşmanıza 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 gruba girebiliriz) Elite 360'larına 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 ekranda 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 bilemiyoruz.

## 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'ı sunuyor. Fakat Wii sahibi olmayanlar da bu duruma sinirlenecek şimdi. Neden mi? Bir dövüş oyunu olmaktan çok ötesi Soul Calibur Legends. Siegfried'i kontrolümüze alıp o kale senin, bu orman benim gittiğimiz büyük bir macera. Karşımıza sayısız düşman, sayısız engel çıkıyor; hepsini aşıyoruz Wiimote'umuzu silah olarak kullanarak. Evet, bunların hepsini yapıyoruz ve çok eğleniyoruz. Legends'in piyasaya çıkmasına 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 kullanışlı gözükken bu sistem, oyunun mekaniğine 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 müzikleri de eklerseniz, şahane bir oyun çıkmıyor da ne çıkıyor; sorarım size...

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



## 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 getirsin. 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 bakıyor 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 saldırı 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 çitayı yükseltmek, serinin ilerleyişinde monotonluğu ortadan kaldırmak için çok iyi bir gelişme. Tamamıyla yeni neslin gücünü kullanarak iliklerimize kadar işleyecek bir korku sunacak yeni korku çılgınlığı, tüm Silent Hill fanatiklerine hayırlı olsun.

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



## 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 arkadaşlarımızı 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'nin bir karışımını görüyoruz. Hatta karakterimiz makineli silahını eline aldığı anda Gears of War'dan bir sahnede yer aldığınızı hissedeceksiniz. Elindeki dev kılıcı ve insan üstü gücüyle kendisinden büyük onlarca yaratıkla uğraşacak olan "War", oyun boyunca gerçekten sadece savaşacak. Yani bulmaca çözmekmiş, anahtar aramakmış, 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 sıkmamıştı. Başından sonuna kadar eğlenerek 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 patakladığınız bir oynanış yerine, daha çok macera öğeleri bulunan, daha çok bir şeyleri çözmeye çalıştığınız bir oyun yapısına yoğunlaşıyor. Bu nedenle Spyro'nun element bazlı saldırıları, 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 istersen..."

☉ 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'ın 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 mücadelesini konu alan oyun, sizi dağ tepe tırmandırarak, 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 yağmuru tanımaz!

☉ Bakın şöyle 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 yaratıklarla 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 çeken Mario'nun bir arı olması ve bir süre ortalıkta vızıldayarak uçabilmesi.

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





# EFFENDİSİ

## [[ 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" anlamı taşıyan oyunlar vardı. Çoğu birkaç günlük çabayla

sonlandırılır, bazılarıysa "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 kurtaracağını düşünüyordu o. Durumu git gide kötüleyen firmayı bir şekilde kurtarması, canlandırması gerekiyordu. Aklında fikirler dolaşiyor, tüm bu fikirler hemen ardından başka yönlere dağılıyordu. En doğru olanını bulması ve uygulamaya

koyması gerekmekteydi. Çok fazla zamanı da olmadığından kısa bir piyasa araştırmasıyla *Dragon Quest* adlı oyunun halk tarafından beğenildiğini gördü. Bu oyunun yarattığı etki o denli büyüktü ki, açlığı bastıramamış, aksine insanların iştahının kabarmasına sebep olmuştu. Sakaguchi'nin 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 maddeydi; bir >>





>> 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 arkadaşşıma rastlamıştım. O sıralar oyun değiş tokuş etmek de yeni oyunlara açılan yegane kapıydı. "Bende şu var, sendeki bilmemneyle değiştirsek mi bir hafta" falan

derken Final Fantasy diye bir oyun düştü kucağıma. Tabii o sıralar dergiymiş, oyun incelemesiymiş, nerde... 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 duymamıştım. Bu minik adamların olduğu hikaye bir şekilde elime geçti. Ondaki sonraysa artık hayat hiçbir zaman benim için eskisi gibi olmadı... Diyeceğimi sandıysanız yanılıyorsunuz, 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 şöyle 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 hikâye, birbirinden farklı karakterler ve gerçekten sizi sarıp bulduğunuz yerden alıp götürerek bir senaryoya sahiptir. İster oyunda bir metre uzunluğunda maki kıvamında karakterleri kontrol edin, isterseniz de tüm karakterler bütün heybetleriyle karşınızda dikilsinler. Her iki formülde de sonuç aynı olacaktır ve siz öyle ya da böyle o karakterlerin ne düşündüğünü önemseyecek, 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 olacağına benziyor.



### Final Fantasy Tactics Advance 2

DS | Çıkış tarihi açıklanmadı

FF Tactics Advance'in DS'te beğenilmesinin ardından hazırlanmaya başlayan oyun, karanlık hikayeleriyle ünlü Yasumi Matsuno'nun projeden ayrılmasından 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 Fair'in hikayesini konu alıyor.





## FINAL FANTASY VII'NİN BAMBAŞKA 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 ekipten biri olsun, daha sonradan tanışılmış bir arkadaş olsun, tüm dostluklar ve aşklar öylesine büyüdü 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 oyunları ile içli dışlıysanız mutlaka fark etmişsinizdir; birçoğunda bir özellik iyiyken, bir başka özellik sığ 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 kötüyse bunun nedeni ya senaryosudur, ya FF isminin oluşturduğu çitaya yaklaşmamış olmasıdır veya sadece yeteri kadar etkileyici bir kurgu bütünlüğü gösterememesidir -ki bu da aslında şımarmış FF oyuncularının beklentilerinin çok yüksek olmasından kaynaklanabilir ancak. İşte bu yüzden ki bir Sephiroth oyun dünyasının en karizmatik kötü adamıdır. Final Fantasy 7'de Aeri Sephiroth'un ellerinde öldüğünde bu denli üzülmemizin nedeni, o kızı grubumuzdaki bir NPC olarak değil, dostumuz olarak gördüğümüzüzdendi. Ah evet, Final Fantasy 7'nin bambaşka bir yeri vardır tüm seri içinde. Bu, sanal bir dostumuzun gözlerimizin önünde ölmesinden

mi kaynaklanmıştır, yoksa çağ atlamış 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 rahatladım.

### DOKUZ, ON DERKEN...

Yıllardır 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 istediğimiz size şöyle açıklayayım: Mesela FFVII'den sonra FFVIII'in haberi geldiğinde

evden çıkıp bir tur koşmuştum mahallede. Sekizinci oyundan sonra dokuzuncusu için de aynısı oldu, grafiksel anlamda çağ atlayan onuncu oyunda da heyecandan yerimizde duramadık. Bundan sonraysa 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 iyiydi, 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 büyülemiş bir yapımdır. Neden geçmiş zaman; çünkü bu oyun Japonya'da piyasaya çıktı.



### Final Fantasy I & II

PSP | Piyasada

Sadece grafiksel anlamda yenilenecek 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

Wii | Çıkış tarihi açıklanmadı

Grafiksel anlamda GameCube'un performansını yansıtıyor, hava gemilerinin üstünde akrobatik hareketler yaparak düşmanlarını gerçek zamanlı olarak pataklayan bir oğlan bulunuyor.

"İmparatorun sadece bir fare için beni göreve yollaması artık ağırıma gidiyor."

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



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'ı çok korkutucu buluyorlar ve Pulse'ın P'sine ayak basan herhangi birini direkt kapı dışarı ediyorlar. (Kapı dışarı sözü burada göreceli bir anlama sahip olmaktadır ve "cinayet, linç" gibi anlamlar da taşıyabilmektedir.)

Cocoon'u ve Pulse'ı 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 dünyasındakiler. Aynı Transformers'daki AllSpark gibi her şeye can veriyor bu doğa üstü 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 savaştığını 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 ilginç bir ilişki olacağı açıklandı. Bu enteresan ilişkinin ne olacağını bilmiyoruz, ama altındaki motosikletin aslında iki varlıktan oluştuğu ve bunların Shiva olduğunu öğrenmiş bulunuyoruz. Açıklanarlara göre sarışın kahramanımız motosikletin hem savaşlarda kullanabilecek, her de savaş dışında üstüne binerek istediği yere daha hızlı ulaşabilecek Fragmanı izleyen bir insansanız, orada olanların nasıl bir savaş sistemine dönüştürüleceğini de merak etmiş olmalısınız. Savaş sisteminin yaratıcısı Tetsuya Tsuchida durumu şöyle açıklıyor: "Ne FFXII'deki gibi, ne de daha önceki oyunlardaki gibi bir sistem kullanacağız. Elbette yine bekleme zamanlarının olacağı bir sistem kullanılacak, fakat daha aksiyona yönelik bir savaş sistemine yönelindiği için oyuncu karakterini yönetirken hem komutları kullanacak, hem de gamepad

## Duymadıklarınız, Bilmedikleriniz...

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

- Neredeyse her FF

oyununda bize eşlik eden ve düşmanlarımızı buzların içinde bırakan 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 tanrısı Ea'nın oğlu Marduk tarafından malup edilmiş ve cesedinden de evren yaratılmıştır.

- FFXIX'da Zidane'ın 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 çölünde karşınıza çıkan Angra Mainyu aslında İran mitolojisinde şeytanın karşılığıdır.

- Yenmek 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 tanrısı. 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 eklentisiyle geliştirirseniz Guignir'e dönüşüyordu. Guignir de aslında Avrupa mitolojisindeki Odin'in kullandığı bir silah. Bir efsaneye göre Odin kendini Yggdrasil ağacına Guignir ile çivilemiş ve dokuz günün ardından büyü taşların sırrını öğrenmiştir.



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

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

## ONÜÇÜNCÜ, AMA KESİNLİKLE SONUNCU DEĞİL

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

## Final Fantasy III & IV

DS | III piyasada, IV'ün çıkış tarihi açıklanmadı  
NES için son üretilen son FF oyunu FFIII'tü ve DS'te de hiç fena gözüküyor. Dördüncü oynansa 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 FFXIX ve FFVII'den de karakterlerin bulunduğu bir fragmanın dışında bu oyun hakkında hiçbir şey bilmiyoruz. Ehrgeiz 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 teknoloji 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'e 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 olmayacağını 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'e 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. Kısaca her iki yapım da çok iyi olacak ve çok beğeneceğiz. Bu sözümün her zaman arkasındayım, Square Enix'e de güvenim tam. Son olarak ilginç bir anektod

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 sabırla 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 yıllardır, yazısı da bitmiyor." diyerek çok gülmemi sağlamıştır. L

## FINAL FANTASY'NİN 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 itibarıyla de 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 ilklere de imza alarak Japonya dışına açılmış ve Almanya'daki GC Games Convention'in hemen öncesinde arkasına dev gibi bir orkestrayı da alarak bir Final Fantasy konseri vermiştir. Şu anda The Black Mages adında bir grupla birlikte müzik hayatına devam eden Uematsu, bu grupla iki albüm piyasaya sürmüştür, mutludur ve hayatını yaşamaktadır.



### Hironobu Sakaguchi

Japonya'nın Ibaraki kentinde doğan Sakaguchi, elektrik-elektronik okumak için 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 sürdükleri oyunlar maalesef 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'nin 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'ı kuran Sakaguchi, Microsoft ve Xbox 360 için birçok oyun hazırlamakta olup Square'in çalkalanmasına ve firmanın 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 kazırmakta 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 başarıya ulaşmasını sağlamıştır. Şu anda FFXIII projelerinde çalışmakta olan bu büyük tasarımcıyı 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 ÜFLEMENİN İSTEMEZSİNİZ

# THE DARKNESS

Furkan Faruk AKINCI faruk@level.com.tr

LEVEL



HIT

## 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	%89
RESISTANCE: FALL OF MAN	%88



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



Darklingleriniz duvardan da yürüyebiliyorlar.



Gunner neşeli bir darklinginiz.

**21 YILLIK HAYATIMIN EN GARIP doğum günü hediyesini aldım bugün. Sadece beynimdeki acıyı ve içimdeki nefreti hissedebildim. Sonra tüm benliğim sonsuz bir sessizliğe gömüldü. Hiçbir anlam ifade etmeyen fısıltılar, boğuk sesler duyuyordum. Zaman sanki daha yavaş akıyordu. Kendimi unuttuğum bu yerde başka bir 'ben' karşılıyordu 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..."**

Şunu hepimiz kabul ederiz sanırım: Oyuncu olarak herkesin bakış açısı ve beğendikleri birbirinden farklıdır. Kanımca bir oyunun teknik özelliklerinden çok daha önemli olan unsur, oyun ve oyuncu arasındaki o özel ilişkidir. İnsanların algısı yetisme tarzından tutun, yaşadığı problemlere kadar binlerce yaşanmışlıktan etkilenir. Algının etkisi ise kişinin beğeni ölçütlerinde kendini açığa vurur. Bu nedenle bir oyunun teknik özellikleri bir yere kadar eleştirilebilir. 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 o özel ilişki içinde anlam kazanıyor.

*The Darkness* tamamında kendine özgü çizgiler taşıyan değişik bir oyun. Birçok farklı alt metnin 'kara-film' benzeri bir ortamda eritilmesinden ortaya çıkmış 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 gözümü 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. Oyuna 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 çözmesinde 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 girip çıkması zor yerlere kolaylıkla ulaşabiliyorsunuz. Elbette karanlığın bu yıkıcı gücünü gölgelerden aldığını belirtmem gerek. Zayıfladığınızı hissettiğiniz anda karanlık köşelere çekilip gücünüzü tekrar kazanabilirsiniz. Bu gibi unsurlar konu anlatımı ve oynanabilirliği esnek bir yolla birbirine bağlıyor. Bu sayede oyundan kesinlikle kopmuyorsunuz.

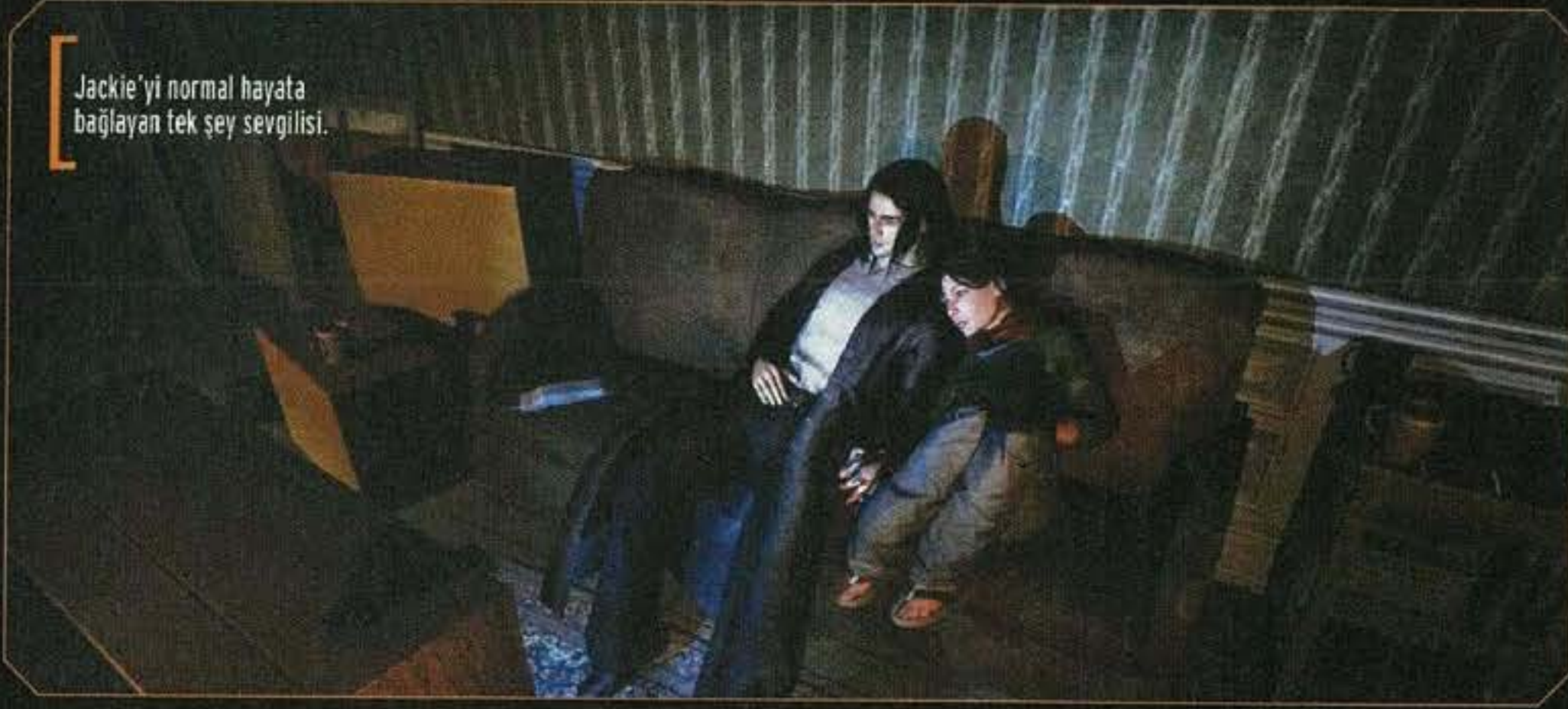
"Hayatım boyunca yaptığım işlerin çok iyi şeyler olduğunu söyleyemem. Bu lanet işte tutunabilmek için sürekli birilerinin üzerine basmak zorundaydım. Hah... Hatta kariyerimi daha çok cansız bedenler üzerine basarak yükselttiğimi söyleyebilirim. Sakın beni yargılamaya kalkmayın. Bizim gibiler olmasaydı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

Oyunun kimilerine göre eksi sayılabilecek yanı tamamen çizgisel bir senaryoya sahip olması. Ancak bu durum, yapımcıların sinematik anlatıma >>



*The Darkness*'in 18 yaşından küçükler için satılmamasının başlıca nedeni vahşet.

Jackie'yi normal hayata bağlayan tek şey sevgilisi.



## BAŞINIZIN İKİ YANINDA TISLAYAN "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 bağlayıcı olabiliyor. Zaten oyunun ana senaryosu da yeterince uzun.

*The Darkness*'in bilinen oyun seçeneklerine yeni yorumlar getiren Online modları da bulunuyor. 8 kişiye kadar oynayabileceğiniz Deathmatch, Team Deathmatch ve Capture the Flag seçenekleri değişik oynanabilirlik özellikleriyle bütünleştirilmiş. 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 dibimi düşürdü diyebilirim. Küçük kağıtların üzerinde neler yazdığını bile okuyabiliyorsunuz. Kaplamalar keskin ve temiz. Gayet akıcı bir şekilde oynanabilen 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 aydınlık da olmazdı... Ben olmasam kendine aile reisi diyen Paulie hiç olmazdı. Yediği halıtları bugüne kadar hasır altı edebilmek için beni kullandığı yetmemiş olacak. Aptal ihtiyar ilk fırsatta tüm süprüntülerini



Ne bu yahu ceset gibi ağırılmış.

## GAMSIZ DÜŞMANLAR

Şimdi 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 verdiğiniz cevap aynı değil maalesef. Bu kalitede bir oyuna bu durum hiç yakışmıyor. Ne düşmanlarınız, ne de sokaktaki siviller sizi gördükleri yerde kaçıyor.

peşime taktı. Sesler boşuk, zaman ağır ve benim yeni dostlarım var artık. Kimseye ihtiyacım yok. Gölgeler 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 sıkıldıklarını 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 ısınıyorsunuz. Ses efektleri konusunda da yapımcıların oldukça titiz davrandıklarını söyleyebilirim. Silah sesleri çatışma ve kargaşayı olabildiğince canlı bir şekilde yaşamınızı sağlıyor. Ölmek üzere olduğunuz anlarda aksiyon yavaşlayıp, sesler boşuklaşıyor. Başınızın iki yanında tıslayan "karanlığın" sesleri ise kulağa oldukça ürkünç geliyor. Ancak onlar sizin koruyucu meleğiniz... Bırakın düşmanlarınız sizden ürksün.

*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'ünüz varsa ve gerçekten iyi bir hikaye dinleyip, heyecanlı bir macera yaşamak istiyorsanız *The Darkness* sizi pişman etmeyecektir. L

## 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	=====
OYNANİBİLİRLİK	=====
MULTİPLAYER	=====
EĞLENCE	=====

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Klasik olmayı son anda ıskafesa da bütünlüklü sunumu ve eğlenceli oynanışıyla herkese tavsiye ediyorum.

# 89





# RESIDENT EVIL 4

## Wii EDITION

YENİ KÖYE ESKİ ADETLER GELSİN LÜTFEN!

[ VOLKAN TURAN volkan@level.com.tr ]

**İKİ YIL ÖNCE, ÇIKMASINA** en çok özüldeğüm oyunun, bir gün en çok seveceğim oyunlar arasına katılacağı hiç aklıma gelmemişti. Evet, iki yıl önce Capcom PS kullanıcılarını adeta elinin tersiyle kenara itmiş, "Bu oyun bundan sonra Nintendo Gamecube'da yer alacak" diyip hayranlarına (bize yani) krizler geçirtmişti. Oyun çıkınca bu kriz daha da büyümüşü çünkü ortaya devrim gibi bir RE çıkmıştı; oyun mükemmeldi... Hikâyenin gerisini zaten biliyorsunuz. RE4, PS2 ve PC'ye adım attı ve bir nevi gönülümüzü 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 (varsa) farkları 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 gözüktüğünü söyleyebilirim.

Neyse, grafik faslını 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 dövüşe 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 kaçıyorsunuz 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 gülücükler saçabiliyorsunuz (kim derdi RE'yi gülererek oynayacağız). 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 büyü kontrol mekanizması RE4'e farklı bir hava kattığı gerçek ve bu da vereceğiniz parayı boşa çıkarmayacaktır. Ama RE4'ü ilk kez oynayacaksanız, çok ama çok şanslısınız. Oyuna adım attığınızda, kiskanılacak kadar bir keyif alacak ve survival-horror türünün devrimsel evrimiyle karşılaşacaksınız. L



**LEVEL KARNESİ**

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

GRAFIK: 4.5  
SES: 4.5  
OYNANABİLİRLİK: 4.5  
MULTIPLAYER: 4.5  
EĞLENCE: 4.5

PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX 360

Korku oyunlarına yeni standartlar ve tatlar getiren eşsiz bir oyun. Efsane. Kaçmaz. Bööö...

# 90



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, nanik yapacak kadar üstündü benzerlerinden. Yazımızın konusu olan Ninja Gaiden Sigma ise... Şöyle söyleyeyim, halen PS3'ün üzerinden salya siliyorum. 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 klasiğin 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 görüldüğüne şahit olacaksınız. Dahası konu bütünlüğünü dağıtmayan yeni bölümleri de oynama 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 dalıp gitmiyorsunuz. Yakın dövüşün esas olduğu oyunda, vuruş hissi oldukça iyi verilmiş. Birkaç adam patakladıktan sonra ciddi bir doyguluk yaşıyorsunuz. Ancak bu hissiyat oyunu size kapattıran türden değil. Tam tersi, daha fazla adam pataklamak istiyor ve oyunu bir türlü bırakamıyorsunuz.

### "BİR NINJANIN 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 sağla esnekliğin yanı sıra, Rachel'in kendine özgü 3 tane de görevi var. Her ne kadar saldırıları elindeki devasa çekiçle ve tek büyüyle sınırlı olsa da oyuna çok şey kattığı da bir gerçek. Yeni ara sinematikler, konu bütünlüğü içinde yeni sürprizler ve hatta yeni 'boss'lar hep Rachel ile geliyor... Tamam kabul ediyoruz Rachel'dan hoşlanıyorum. Ama Rachel ile ilişkimiz oyunun notunu kesinlikle etkilemeyecek söyleyeyim peşin peşin. Rachel'in görevleri oyunun orijinal senaryosunun içine serpiştirilmiş durumda. Yani önceki oyunlardaki suyunu çıkarmış olsanız bile sizi senaryoya bağlayacak sürprizlerle karşılaşacaksınız. 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	%90
RESISTANCE: FALL OF MAN	%80





Duvardaki resminle avunur gönlüm Rachel.



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



Bu sene "kötü adam kreasyonu" çok renkli.



Az sonra zıt kutuplar birbirini itecek.

**KARATE SALONU...**  
 Xbox'taki orijinal Ninja Gaiden ciddi zor bir oyundu. Oynarken "neden bu denli kastırılır ki insan?" sorusu sıkça aklınıza gelirdi. Birkaç denemeden sonra "mır mır mır" şeklinde küfürlere dönüşen bu duygu seli, sonunda duvarda joypad'in kırılmasıyla tamamlanırdı. Sigma'da ise bölümlerin, düşmanların ve nesne dağılımlarının elden geçmesiyle zorluk seviyesinde denge yakalanmış. Elbette bu kolay bir macera olmayacak, 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 iliştirilen "dükkan vazifesi gören heykeller" oynanışa büyük rahatlık katmış. Ninja Gaiden'ı bilmeyenler bunu saçma bulabilirler. Ancak bu gibi ayrıntılar sayesinde sürekli öldüğünüz 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 adanmış. 18 yaşına kadar tüm Japonya'nın karate şampiyonu olarak alınmadık madalya bırakmamış. Sonra da Los Angeles'a gelip ekonomi okumuş. Her türlü yakın dövüş tekniğini ustalıklı 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.



özelliklerinden de az da olsa faydalaniyorsunuz. Mesela, büyü gücünüz olan "ninpo"nun etkisini artırmak için Sixaxis'i sallıyorsunuz. Kamera oldukça hareketli olan kahramanımız Ryu'yu takip etmekte 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 sırttan yerlere rastlayabiliyorsunuz. Ancak oyun yine de göz alıcı görünüyor. Animasyonlar akıcı ve karakter modellemeleri kusursuz. Gölge ve ışıklandırma adeta almış başını yürümüş. Ses ve müzik tamamen orijinal oyundaki

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 sağlamlaştırmış varsayın. Dikkat ettiyseniz yazıda pek bir eksiklikten söz etmedim. Belki çok çok ufak kamera problemleri ya da haritanın detaylarındaki dokunulmamış kaplamaları birer eksi olarak sayabilirim (bu kadar güzel bir oyunun 6 yaşında bir çocuğun bile güleceği bir hikayesinin olmasını da sayabilirsin - Sinan). Oyun, asıl odaklandığı 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 filmde. Aforizma Cüneyt Arkın'a ait.

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

**LEVEL KARNESİ**

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



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

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Aksiyon kategorisindeki oyunlar Ninja Gaiden Sigma ile yeni bir kriter kazanıyor. Bulun buluşturun, bu oyunu mutlaka deneyin.

**92**

PS2

PS3

Wii

XBOX  
360

## NARUTO: ULTIMATE NINJA 2



Savaşların hepsi animenin havasında geçiyor. Eğer anime seviyorsanız, oyunu izlerken büyük keyif alıyorsunuz.



Dövüş korkuluklarını parçalayarak elde edebileceğiniz eşyaları R1 ile seçip Kare tuşuna basarak kullanabiliyorsunuz.

### NARUTO-KUN NO ICHIBAN OMOSHIROI BOUKEN! \*

[TUNA ŞENTUNA 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 sıra 22-23. bölümünde olan animenin tüm bölümlerini izledikten sonraysa büyük bir boşlukta bulur kendini, zira bir sonraki haftayı beklemekten başka yapacak bir şeyi kalmamıştır.

Çıldırma oranına göre önceki bölümlere de dönebilir ama bundan da tatmin edici sonuç alamayacaktır. "Ne yapmam, 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 animedeki savaşları kendisi kontrol edebilmekte ve Orochimaru'nun, Itachi'nin ağzlarının 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. Seriyi izlemeyenlere hainlik olmasın diye konudan bahsetmeyeceğim ama animede izlediğiniz her türlü savaşta birebir rol alacaksınız. Hatta animede o savaş nasıl sonuçlanıyorsa, 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



yalayıp yutmuşların yanında biraz "Fransız" bakacaklar olaya. Ama Naruto'nun o kadar eğlenceli bir oynanışı var ki, bilmeyenler dekeyif alabilir.

Bir önceki oyundan hem hız, hem görsellik, hem de karakter sayısı açısından kat be kat daha iyi olan Ultimate Ninja 2, yine iki veya üç düzlemde yer alan dövüş alanlarında geçiyor. Yani oyun üç boyutlu değil ama öyleymiş gibi yapıyor zaman zaman. Düzlemler arası geçişi stratejik hareketler için veya savaş alanındaki güçlendirici eşyaları toplamak için kullanıyoruz. Onun dışındaysa sadece tek bir saldırı tuşumuz var fakat "yukarı yukarı", "geri geri", "geri+saldırı tuşu" gibi kombinasyonlarla birçok farklı hareketi yapmak mümkün olabiliyor. Her karakter aynı tuş kombinasyonlarını kullansa 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 sizi iki metre öteye götürürken, aynı hareketi Rock Lee ile yaparsanız çok daha uzaklara gidebilirsiniz. Buna bağlı olarak tüm saldırı hareketlerinin de hızı değişiyor tabii.



#### SADECE 2 SAAT...

Animeye bağlı kalacağım derken oyun süresinin 2 saate 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 süresinin 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 yanınıza gerçek bir oyuncu arar oluyorsunuz. Eğer bir tane daha Naruto hayranı arkadaşınız varsa ne ala; o zaman saatler boyunca ekranın başında kalabilirsiniz. Size tavsiyem, öncelikle bu Naruto neymiş, ne değilmiş, 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 artırabilirsiniz. Naruto'yu bilenlerse zaten benimle ortak paydayı çokta tutturmuş olmalı. L

\*Bir Naruto fanatığı öncelikle delidir.



#### LEVEL KARNESİ

- Animenin havasına uygun görsellik.
- Animeye sadık senaryo ve karakterler.
- İnanılmaz kısa oyun süresi.
- Satın alınabilecek ekstralardan pek anlamlı olmaması.

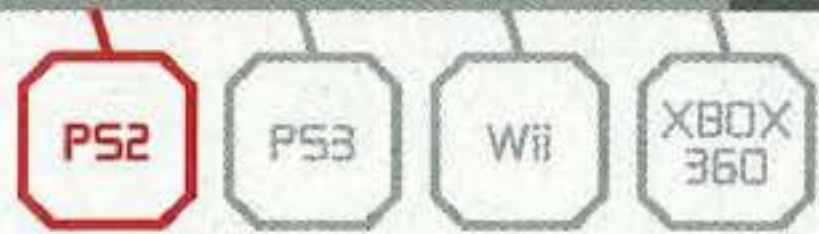


GRAFİK	██████████
SES	██████████
OYNANİBİLİRLİK	██████████
MULTIPLAYER	██████████
EĞLENCE	██████████

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Anime ve Naruto müdavimlerinin kaçırılmaması gereken, özellikle 2 kişinin çok eğlenerek oynayacağı bir dövüş oyunu.

# 73



Asker yapmak için mana, yani büyü gücüne ihtiyacınız var. O yüzden mana kaynağını büyü tüşüne yakın bir yerlerden seçin.



Kurduğunuz tüm büyü taşlarının seviyesini artırıp yeni birimler yaratabiliyorsunuz.



# GRIMGRIMOIRE

## SEVİMLİ YARATIKLARIN SEVİMLİ SAVAŞI

[TUNA ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]

**BEN GERÇEKTEN BİR YERLERDE HATA YAPTIM** sanırım. Haydi *Odin Sphere*'i geç de olsa bir yerlerde yakaladım, haberini aldım ama *Grim Grimoire*'i bu kadar mı atlar bir oyun editörü?.. Böyle, adeta gökten zembille düştü önüme. Hayatımda çok ama çok nadiren bir oyunu gözden kaçırdım ama *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 apayrı bir keyif verdi bana. *Grim Grimoire* yine *Odin Sphere*'in yapımcısı Vanillaware'in elinden çıktığı için 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 tanıtınca kendini, tam o noktada "Dur!" dedim. "Dur; nefes almam gerekiyor..."

### GLAMOUR MI TAKSAM, SORCERY Mİ?

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

Hatta oyunu *Odin Sphere*'in strateji versiyonu olarak bile nitelendirebilirsiniz. Büyücülük okuluna yeni giren Lillet Blan'ın, öğretmenlerinden biri olan şeytani Advocat'ın ve aslan kafalı Dr. Chartreuse'ün ekrandaki görüntüleri birebir *Odin Sphere*'dan alınmış sanki; daha azı veya fazlası değil. Lillet Blan'ın olayla ne alakası var diye soracaksınız ama bunun öncesinde size söylemek istediğim başka bir şey var: Arkadaşlar bu oyunun hikayesi bana anında Harry Potter'ı hatırlattı. Harry Potter'ın sıkı takipçileri (ben değilim) her karakteri Harry Potter'dan birileriyle özdeşleştirebilirler, o derece bir benzeyiş söz konusu. Konu da aynı şekilde Harry Potter esintileri içeriyor. Okula yeni girmiş olan Lillet Blan, beşinci gününde ortalığı karıştırıyor (aslında o bir şey yapmıyor) ve Archmage Calvarous yattığı yerden kalkıp okuldaki herkesi ortadan kaldırıyor. Anlayacağınız beşinci günde "Game Over" oluyor. Ama durum bu kadar basit değil, zira sevimli kızımız Lillet bu beş günlük periyodu tekrar tekrar yaşayarak büyüler öğreniyor ve Calvarous'la savaştık kadar güçleniyor. Calvarous'a ulaşmaya çalışırken



inde bulunduğumuz tüm savaşlar hikayeye 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 kitaplarımızı seçiyoruz. Kitaplar bizim hangi tip büyüyü (Necromancy, Glamour, Sorcery vb.) yanımızda taşıyacağımız belirliyor. Diyelim ki sadece Glamour'ı aldık. Yani Elf'ler yapacağız, Unicorn'lar üreteceğiz. Glamour Grimoire'ı bize sadece belirli üniteler sunacak ama bunun yanına 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 büyü 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 seçiminizi yanlış yaparsanız, Kasparov'dan daha iyi hamleler yaparsanız bile o bölümü geçemeyebilirsiniz.

### NOSTALJİ DEĞİL

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

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

### LEVEL KARNESİ

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



PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX 360

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

# 81



## RIDGE RACER 7

VİRAJLARIN KORKULU RÜYA OLMADIĞI 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.

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

RR6'yı oynayanlara RR7 oldukça tanıdık gelecektir. Pistler, araçlar,

müzikler vb. özelliklerin çoğu iki oyunda da aynı. Seriyeye yeni tanışanların da içi rahat olabilir çünkü oyun muhteşem olmasa da standartları yakalayabilmiş ender arcade yarış oyunlarından. Gran Turismo misali her saniyesinde pür dikkat yarıştığı oyunların aksine, çok rahat oynanabilen, virajlara saatte 200 km hızla drift'le giriş yapılabilen, 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!" dir). Tüm araçlar virajlara girerken otomatikman drift'e kalkarlar. Bu, virajları frene basmadan daha hızlı dönmenize yaradığı gibi NOS barınının da dolmasını sağlar (NOS

### LEVEL KARNESİ

"Elimi gazdan çekmeden oynayabileceğim yarış oyunu arıyorum" diye yakınanlara önerilir.

# 78

da bildiğiniz gibi, birden son sürata ulaşım gitmeniz demektir). Ustalığın göre de üç çeşit drift türünden (standart, dynamic, mild) birini seçebilirsiniz. Ben yeni başlayanlara standartı seçmelerini öneririm ikinci 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 Dağıtıcısı: Aral İthalat (150 YTL) - Yaş sınırı: -- Multiplayer: 1-2 - Web: www.namcobandaiqames.com

## TONY HAWK'S PROJECT 8

EVET, TONY HAWK BİR YAŞINA DAHA GİRDİ

[Volkan TURAN volkan@level.com.tr]

**[[ ESKİ KAYKAYCILARDAN DEĞİLİMDİR.** Extreme sporların meraklısı hiç değilimdir. Çok önceden burun kıvırdığım Tony Hawk oyunları, bir süre önce beni epey oyalamaya başlamıştı. El, parmak yeteneği gerektiren oyunlara ilğim yoğun olduğundan Tony'yi sevmiştim. Süper çevre tasarımları, şık 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 oyuncusuysanız 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 giriştik ama güzel yanları da var. Mesela Nail-a-Trick bunlardan biri. Oyunun Havok motorunun nimetlerinden olan bu özellik, kaykaya ve ayaklarınıza zoom yapıyor ve size yavaş çekimde en kral hareketleri yapma hakkı

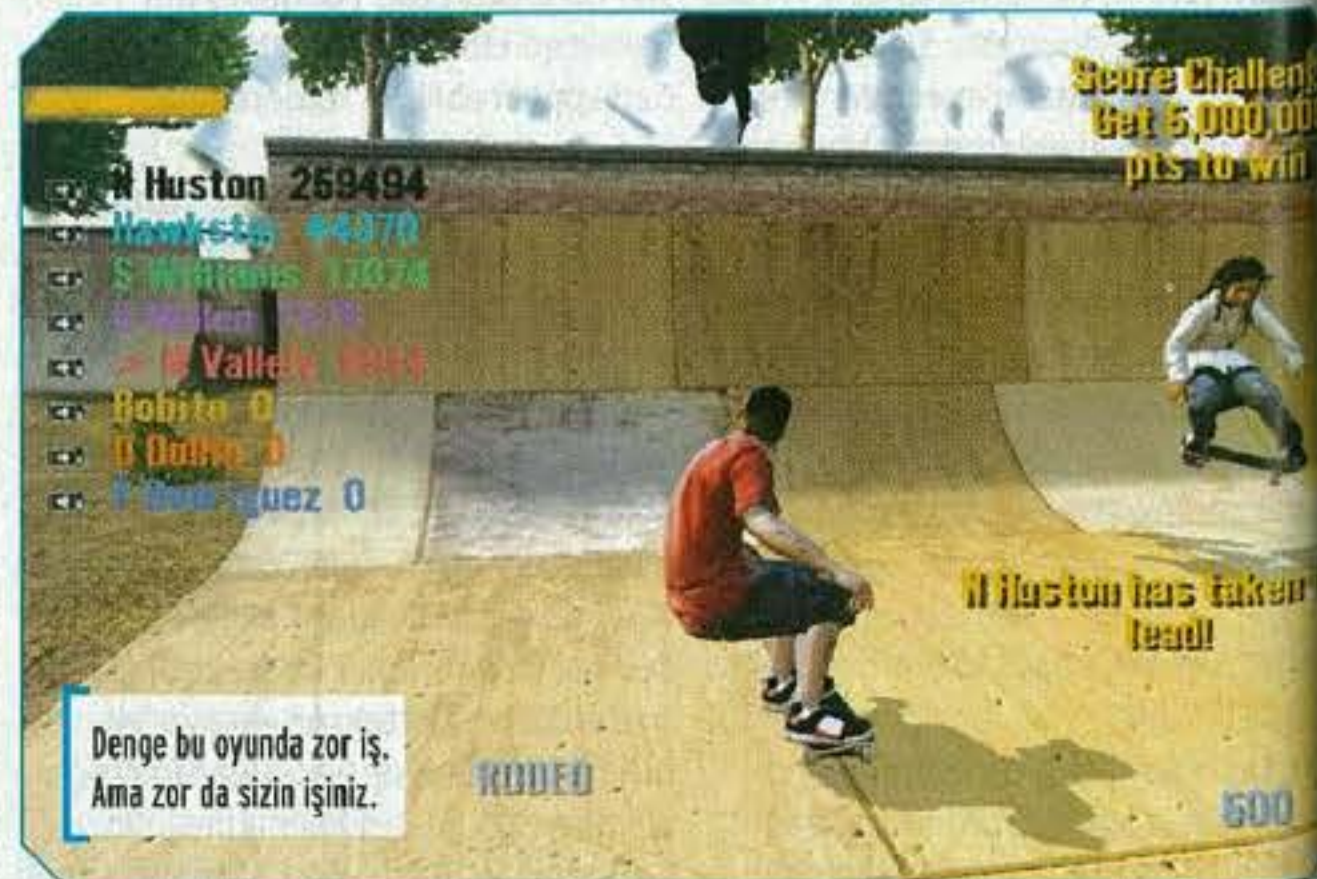
veriliyor. Oyunda biraz ustalaşınca bunu sık sık deneyeceğinizden emin olun. Normal görevlerin yanında da Spot Challenges görevleri var. Aslında pek görev sayılmaz. Yol üstünde spreyle boyanmış işaretlenmiş yerlerde denge barınızı açıp artistik hareket yapıp rekoru egale etmeye çalışıyorsunuz. Oyunu 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

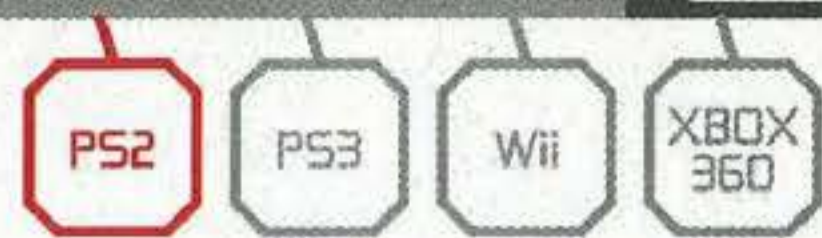
### LEVEL KARNESİ

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

# 67



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



# DEMON CHAOS

ZEBANİLER, KORKUNÇ YARATIKLAR VE DİĞERLERİ... HEPİNİZİN KÖKÜNÜ

[Tuna ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr ]

ve Avrupa ülkelerine "itelenen" Konami yapımı bu oyun, oynamaya başladığınız 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.

Hikâye 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 saliveriliyoruz 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 zebaniyle 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 davranması, zebanilerin hiçbir özelliğinin olmaması ve sahip olduğumuz hareketlerin

sürekli tekrar etmesi insanı kısa sürede sıkıyor. Farklı kombolar elde edebilseniz, ordularımız daha anlamlı davranırsa, farklı silahlar gerçekten oyuna da farklılıklar getirirse ne güzel olurdu oysa. Niye uğraşmıyorlar 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

- Yapım: NowPro - Dağıtım: Konami - Türkiye Dağıtıcısı: 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 ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr ]

**SEL, DEPREM VE YANGIN GİBİ DOĞAL AFETLERE ARTIK YAZ AYLARINI DA EKLEMELİYİZ.** 48 derecede sokakta yürürken çektiğim eziyet, şu 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 darma duman olmuş bir şehirde hayatta

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 birimiyiz, 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 ıslanarak soğuktan donmamak... ıslanma mevzusu oyun boyunca en büyük derdiniz. Çünkü bir kez ıslandıktan sonra eğer bir ısıtıcı bulup giysilerinizi kurutmazsanız vücut ısınız yavaş yavaş düşüyor ve sonunda ölüyorsunuz. ıslanmaktan kurtulmanın yolu yok ama oyun boyunca bunu asgari miktarda tutmanız mümkün. Belinize kadar gelen bir su öbeğini 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 oynanıştaki 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 tekniğiyle yapılsaydı, işte o zaman sel mel dinlemem, aynen balıklama dalardım. L

## LEVEL KARNESİ

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

# 54

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



## 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 taktiksel hatırlarsanız. Askerlerinizi konuşlandırıyor, gerekli emirlerle saldırıyor ve sıfır kayıpla savaştan çıkmaya bakıyordunuz. DS versiyonu taktiksellikten 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 oyuncularını, 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**



Alt ekran oldukça kullanışlı. Dürbünü seçin, silah değiştirin, şarjör yükleyin, bomba atın, headshot yapın... Özellikle bu sondakini yapın.

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

LEVEL PUANI

67



### PSP HAFİFLEDİ UFAL DA CEBİME GİRİ!

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 gözümüze. PSP'nin incelmeye 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 körelmesi yasası gereği), Wi-Fi düğmesi tepeye taşınmış, hafıza

kartı yuvası da karşı yüzeye taşınmış durumda. Tüm bu ufak değişiklikler, bir bakışta önemsiz gelse de PSP'nin daha ergonomik olmasını sağlıyor. Bu arada, çok merak edilen yeni ekran büyüklüğü 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 HIÇ BU KADAR SICAK OLMAMIŞTI

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'ın 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'in pabucunu dama atıp atmayacağı yönünde bir haberiye şimdilik veremiyoruz.





## MORE BRAIN TRAINING

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

**[[** HAYATINI ADADIĞI ÇİKOLATALI 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 jimnasitiği oyunu 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 yenisi gelmiş. Mesela rakamları çarpıp böldüğümüz Calculations yerine artık sonucu verilmiş hesapların dört işlemden 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, bazılarının hem eskisine çok benzemeleri hem de onlar

kadar eğlenceli olmamaları. Örneğin 2 dakika içinde bize verilen 30 kadar sözcüğü ezberlemeye çalıştığımız, sonra da aklımızda kalan sözcükleri yazdığımız eski bulmacada, sözcüklerin yerine rakamlar gelmiş. Şöyle ki; 30 kareye bölünmüş ve her bir kare içine bir sayı yerleştirilmiş olan kutuyu yine 2 dakikada zihnimize kazımaya çalışıyor ve sonra da her birini doğru kareye yerleştirmek şartıyla aklınızda 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, sırf ezberden hoşlanmıyorsanız hiçbir zevk vermediğini göreceksiniz.

Bu sevimlilik her bulmaca tipi için geçerli değil neyse ki. Kafanızı patlatmanızı 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 yaşımı bir türlü 20'ye fiksleyemedim. Ya da gerçekten yaşıyorum...

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**

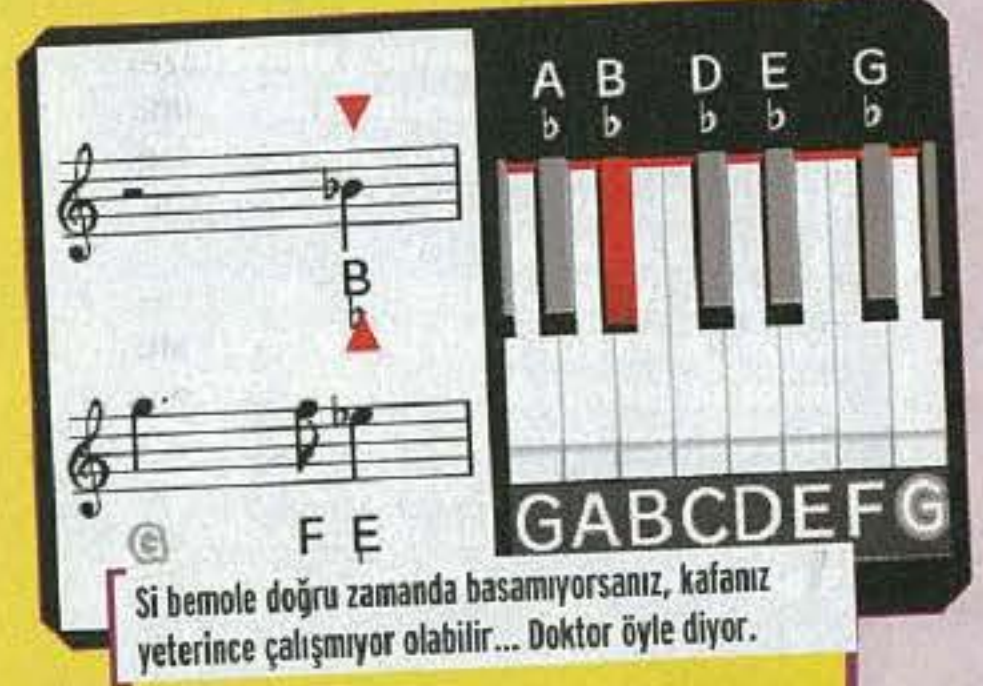
Tür: Bulmaca  
Yapım: Nintendo  
Dağıtım: Nintendo Türkiye  
Platform: DS

LEVEL PUANI

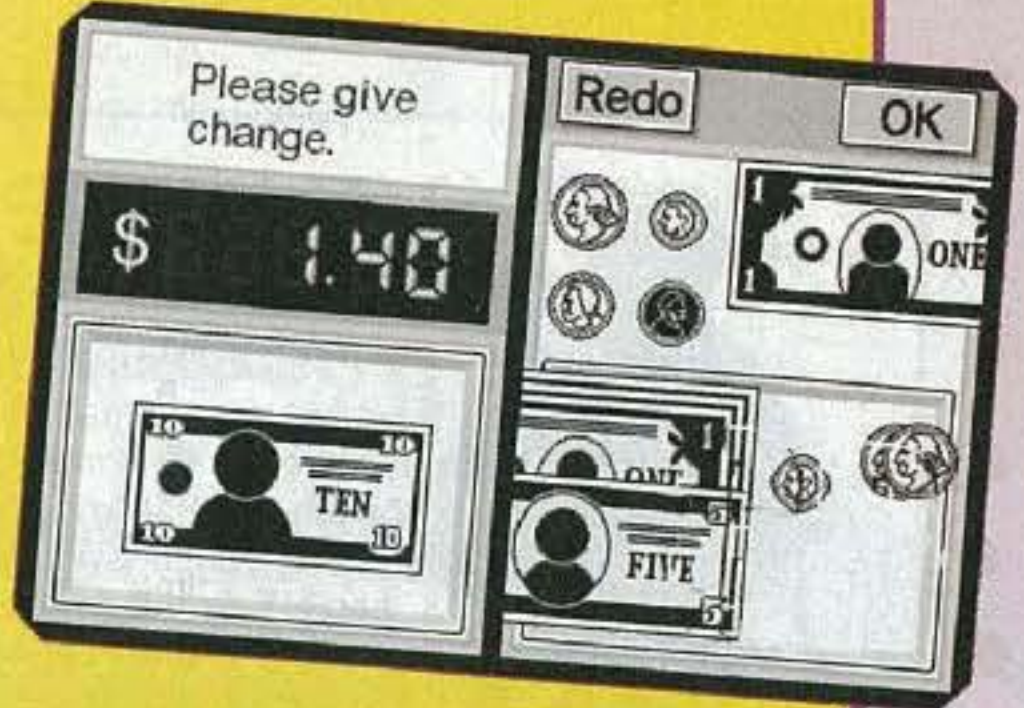
**85**



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



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



## CIVILIZATION REVOLUTION BİR İYİ BİR KÖTÜ HABER

Sid Meier'in sıra tabanlı strateji klasiği Civilization serisinin yeni nesil konsollar için uyarlandığı haberi bizi şaşırtmıştı. 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 karşılamayı 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!







## PQ2: PRACTICAL INTELLIGENCE QUOTIENT 2

ANNNEEE; 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 düşünmememe 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 benziyor (ya da Crush ona benziyor, 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 polislin düşeceğini hesaba katarsanız, hızla bulmacayı çözeyim derken, eliniz ayağınıza dolanıyor.

Crush'ın 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 genelde aklınıza gelenler şunlar oluyor: "Şu kutuyu şuraya çekeyim ama o kutuyu çekersem üstüme gelen lazer ışını önleyemem. 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 sizi test etme şekli, attığınız adıma ve o bölümü çözdüğünüz zamana baktığı için hem hızlı düşünmeli, 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

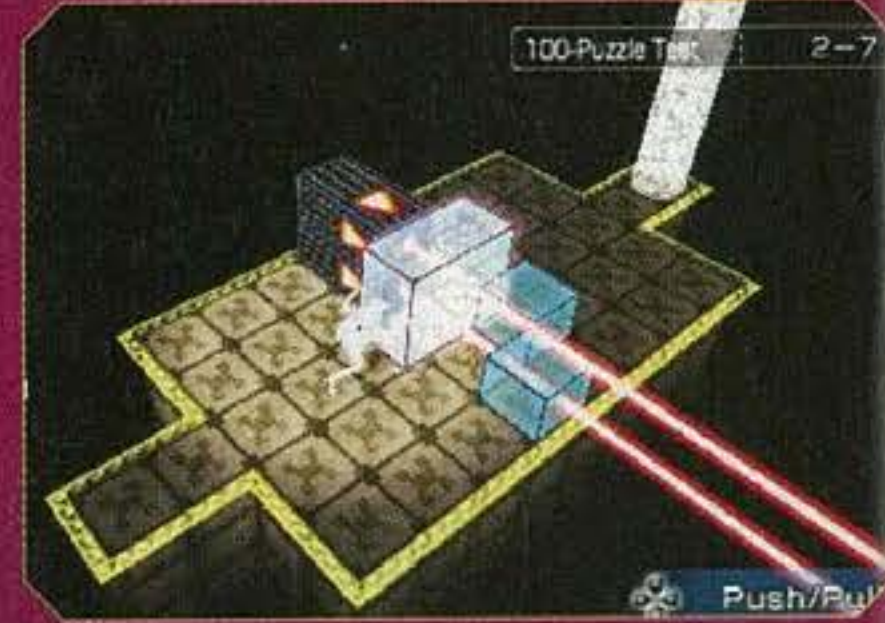
Tür: Bulmaca  
Yapım: Now Production  
Dağıtım: D3 Publisher

LEVEL PUANI

# 80



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



## VALKYRIE PROFILE: LENNETH

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

**[[ PS1 ZAMANINDA OYNAMAYI** unutanlar ya da "PS2 çıktı artık yea, bırak şimdi PS1'i!" deyip benim gibi *Valkyrie Profile*'i yamuk yumuk oynayanlar; hepiniz etrafımda 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 Odaklanma" 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 saldırılarını 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 çözdüğünüz an başarılı olursunuz. Savaş sisteminin eğlenceli ve detaylı olmasının yanında, eşyaları kendiniz üretebilmeniz ve kayıp ruhları bulma işlemi özgürce yapabilmemiz oyunun diğer RYO'lar arasında kolaylıkla sıyrılmasına 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 fırlıyorsa sorun yok, ama sizle bir alakası varsa zor durumdasınız demektir.



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

LEVEL PUANI

# 82



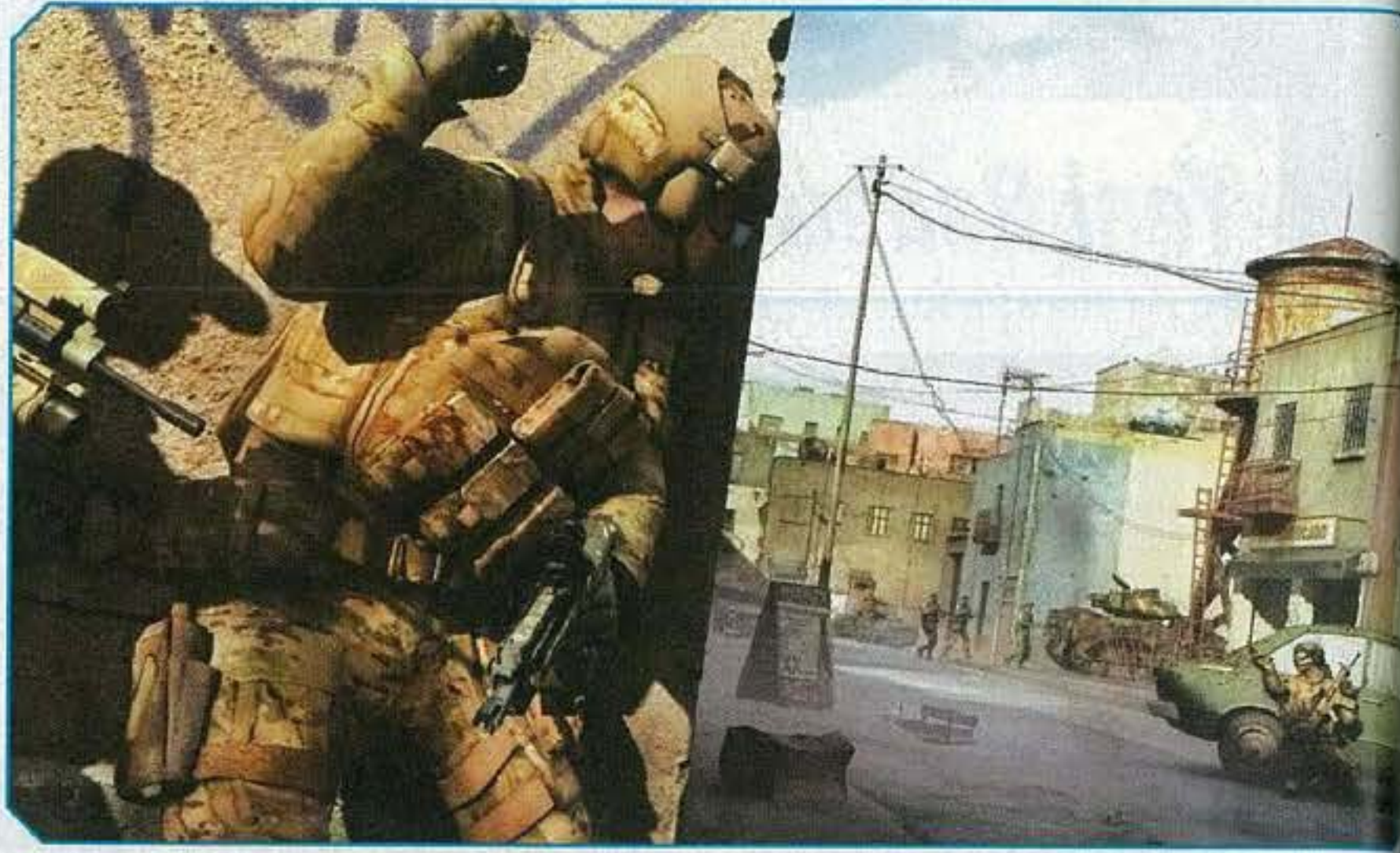
Eser Güven  
egüven@level.com.tr

## 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 sevmeseydiniz, hayatın ne kadar anlamsız olacağını kestirebiliyor musunuz? Peki ya espri anlama yeteneğinizden mahrum kalsaydınız, o zaman neler değişirdi hayatınızda? İnsanların size karşı yaptığı şakaları, esprileri sürekli ciddiye alsaydınız... 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 espri olduğunu anlayamasaydınız? 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'ın yeni oyunu. Yapımcılar oyuna o kadar çok görev, gizli yer yerleştirmeyi başarmışlar ki bunların tümüne değinmenin sayfa kısıtlaması altında imkanı yoktu. Ben de kitabın ve oyunun can damarlarından biri olan Dumbledore'un Ordusu'nu oluşturma kısmına ağırlık vermeyi tercih ettim. Bunun yanı sıra yine oyundaki diğer görevler hakkında da kısa kısa da olsa bilgi sahibi olacaksınız.

Diğer oyunumuz 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 oyunlarla buluşmak üzere.



# GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

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

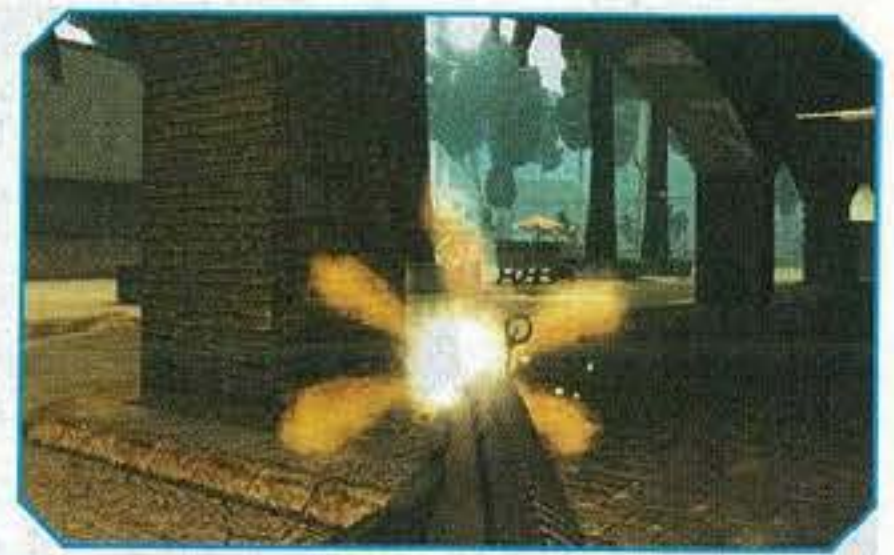
## AKLINIZDA BULUNMASI GEREKEN 18 ŞEY

Oyunun öğretilerinde bilmeniz gereken her şeyin öğretildiğini düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz. Aşağıdaki minik bilgiler aklınızın 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 (tabi insan öldürecek diye füze kullanmaya gerek yok). İkincisi ince 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 yarım derece zarar verebilir. Sonucu tür olan kalın duvarları veya zeminleri, engelleri delmek yalnızca Farsight XR20 ile mümkündür. Başka şeylerle uğraşmayın.
3. Sağlık paketlerini baygın durumdaki askerler üzerinde kullanırsanız sağlıkları kırmızı seviyeye çıkacaktır. Bu paketleri kendinde olan askerler üzerinde kullandığınızda ise sağlıkları tamamen dolar. Oyunda kullandığınız ana karakter bayılmaz.

4. Eğer görev sırasında askerleriniz ölürse, o görev içinde onları tekrar diriltemezsiniz.
5. Saldırıya tam olarak hazır olmadan ekip arkadaşlarınıza agresif saldırı komutu vermeyi beklemediğiniz bir anda düşmanın dikkatini çekebilirler ve bir anda karşınızda alarm verer başınıza üşüşen 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 olduğunca kaçın, 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 tarama yapabilirsiniz. Daha uzun süreli taramalar kesinlikle düşmanın dikkatini çekecek ve UAV'niz 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 içerisi tarayamadığı için, eğer bir binayı tarıyor ve içeride tehlike göremiyorsanız içeri gözü kapalı.





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 çıkan siz olursunuz.

**12.** MULE karakterinizin sağlığını doldurabilir, ekibinizin sağlığını dolduramaz. 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 saldırıları savunulacak noktaya ulaşmadan savuşturun.

**17.** Grup dağılımının çok önemli olduğunu aklınızdan 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 faydalanmaya bakın.

## DÜŞMAN TÜRLERİ

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

**Soldier** - Ekibinizdeki Rifleman'ın düşman gruplarındaki karşılığı olan Soldier G-36K karbin saldırı tüfekleri kullanır. Bu birimler tek atış yapmaz, daha çok yaylım ateşi kullanırlar. Zor zorluk seviyesi hariç kafanızdan vurulma riski olmadan oynayabilirsiniz. Yine de otomatik yaylım ateşi 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 alışkanlıkları belli bölgeleri taramak ve şanslı birkaç merminin kafanızı veya kollarınızı götürmesini ummaktır.

**Marksman** - Bu ölümcül birim tek kişilik oyunda çok nadir olarak karşınıza çıkacaktır, ama karşınıza çıktığında da sizi kafanızdan tek bir atışla yere indirmek amacında olacaktır. Keskin nişancı tüfeklerini bulmak çok zordur, çünkü genellikle erişiminizin zor olduğu bölgelerde bulunmaktadırlar. Eğer geride acılı bir aile bırakmak istemiyorsanız, keskin nişancıların olduğu bölümlerde 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 kolay lokma olmamak için diğer düşmanların yanından ayrılmayacaklardır.

## İKİNCİL GÖREVLER

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



**Knock'em Dead:** Alt kısımdaki 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 çıkıyorlar. Eğer mümkünse hava 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 gücünüzü yönlendirerek yok etmelisiniz. 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 sizi öldürmeden önce helikopterleri indirmek için ZEUS taşıyan bir askerinizin olması gerek. 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 saldıran 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 gücünüzü üzerlerine yönlendirerek yok edin.

**Who The Hell Are These Guys?:** Otoyoldaki iki kamyonu yalnızca toplanma 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 kapabilirsiniz.

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



## HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX

**[[ ARANIZDAKİ HARRY POTTER** hayranları el kaldırsın. 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 olmamışım. Çocukça bulduğumdan mı? Elbette değil, öyle olsa kitaplarını da okumazdım. Kısaca bana hitap etmeyen bir tür diyebiliriz (bu noktada hemen aklımıza 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 çıkın ve yukarıdaki sağ kapıdan girin. Şömineyi yakın ve etrafı inceleyin. Sandığın yanına gidin ve Aksiyon tuşuna basarak görünmezlik pelerininizi giyin. Haritada "Dolores Umbridge"i işaretleyin ve ayak izlerini takip ederek Defense Against Dark Arts sınıfına ulaşın.

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

Umbridge'in ofisinden çıkın ve yurda geri dönün. Sandığın yanına giderek görünmezlik pelerinini çıkarın. Ginny'in 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**

Öncelikle Anthony Goldstein görevini işaretleyin ve ayak izlerini takip ederek

Anthony'yi 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'yi göreceksiniz. Onun yanına gelmeden önce Gobstones (Tüküren Bilye) oynayan çocuklarla konuşarak bu mini-oyunu oynayabilirsiniz. Terry ile konuştuktan 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. İstedığınız bir tanesiyle konuştuktan sonra size Divination Sınıfı'nın dışında onları bulmanızı söyleyecekler. Tekrar haritadan işaretleyin ve 7. kattaki Divination Sınıfı'na çıkın 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 yaklaştığınızda Hermione sizi uyaracak.

- Heykellerin yerleri şu şekilde:
1. İki şu anda içinde bulunduğunuz Transfiguration Courtyard'da. Dean'ın hemen yakınında, gölgede.
  2. Viaduct'a giden taş yolda.
  3. Paved Courtyard'a geldiğinizde merdiveni Reparo büyüsüyle tamir edin ve yukarı çıkın. Yolun sonuna ulaştığınızda heykeli göreceksiniz.
  4. Grand Staircase'ten 4. kata doğru ilerleyin. Koridordaki merdivenleri çıktıktan sonra soldaki kemere dönün. Heykeli göreceksiniz.
  5. Defense Against the Dark Arts sınıfına çıkan merdivenlerde.

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

### HANNAH ABBOTT

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 çıkın 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 koymanızı isteyecek. 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 yaklaştığınız zaman üst kattaki pencereye uçacak. Tekrar yaklaşınca bir kez daha uçacak. Merdivenlerden yukarı çıkınca ekranda "Slide" yapmanız için talimatlar çıkacak, bu talimatları yerine getirin. Baykuş iki kere daha uçacak, sola doğru kayın, merdivenlerden çıkın ve baykuşu takip edin.

Cho'nun önerisini dinleyip "Reparo" büyüsü ile çıkıntıyı tamir edin ve sağa doğru kayın. Baykuş yine uçacak. Baykuşun altındaki direği "Reparo" büyüsü ile tamir edin ve direğe tırmanın. Direkleri tamir edince 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.

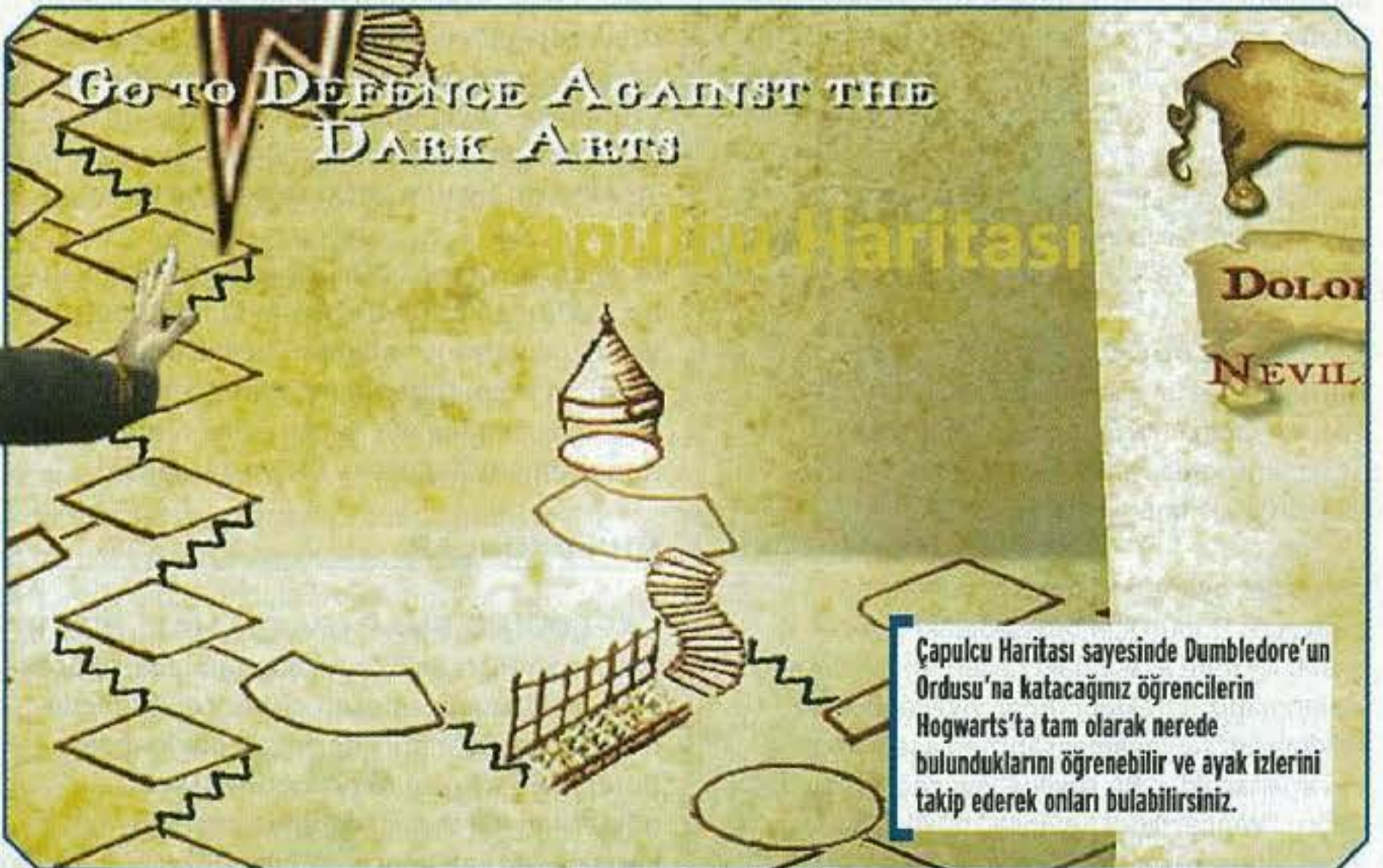
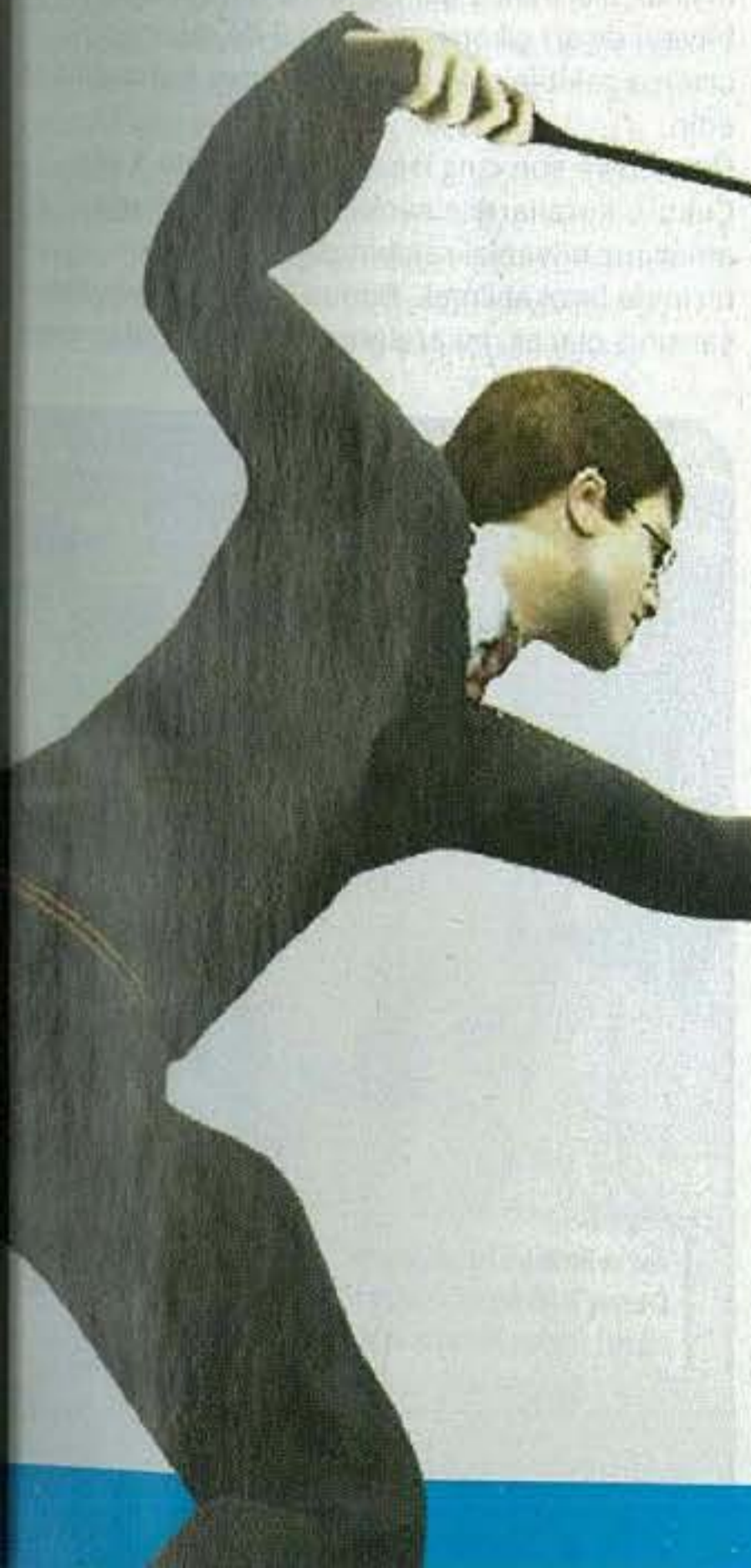
"Wingardium Leviosa" büyüsünü kullanarak banklardan birini soldaki dekoratif dubarın önüne çekin, banka tırmanın ve kendinizi yukarı çekin. Buradan ağaca nişan alarak "Incendio" büyüsü yapın. Arkadaşlarınız da size yardım etmeye başlayacak, ağaç ortadan kaybolana kadar büyü yapmaya devam edin.

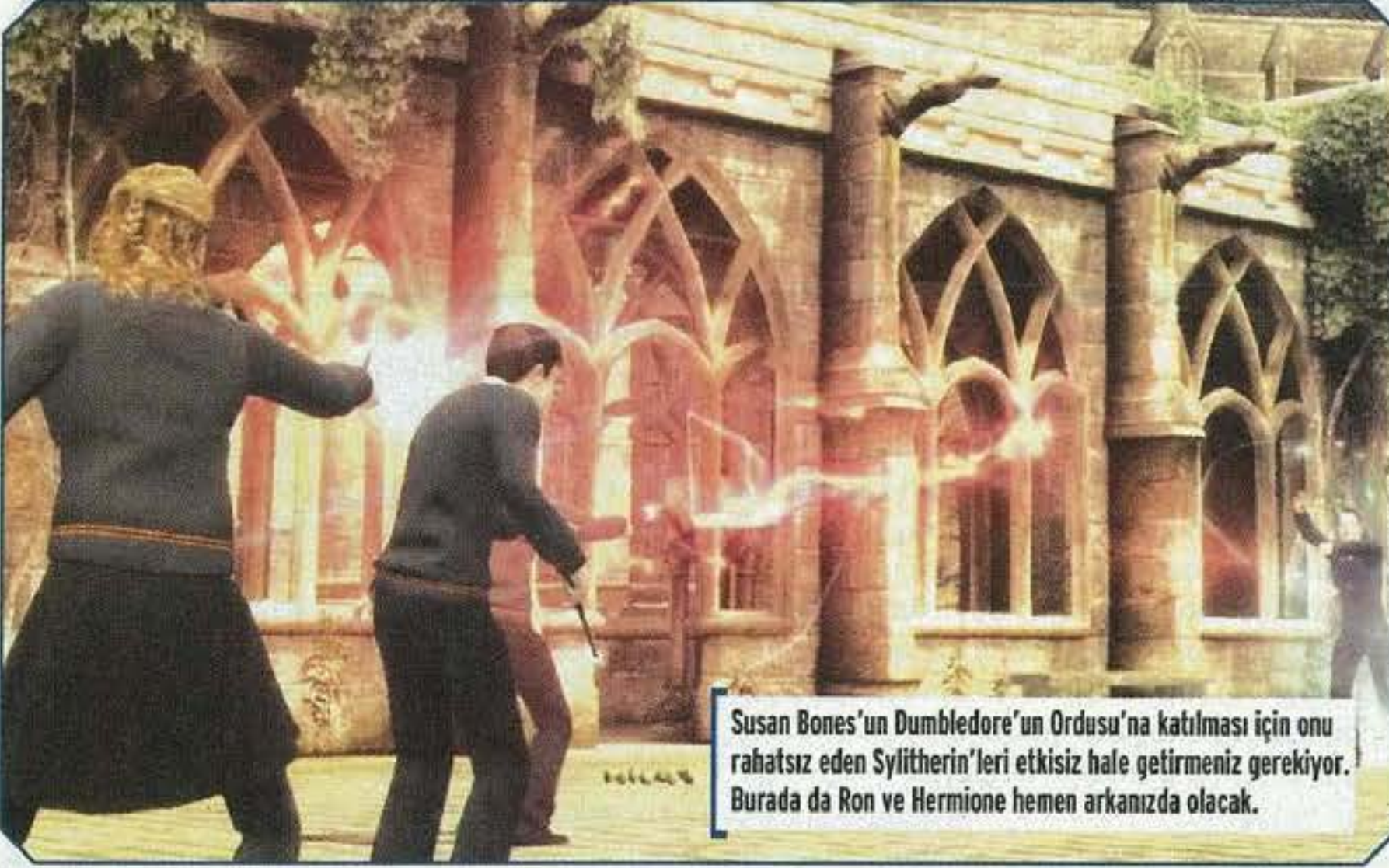
Eskiden var olan ağacın arka tarafına doğru asılarak geçin, boruya tutunarak bir üst çıkıntıya tırmanın. Asılarak sola doğru gidin ve sonraki boruya tırmanın. Çıkıntıya çıkın ve sağdaki boru üzerinde "Reparo" büyüsünü kullanın, sonra da yandaki çıkıntıya tırmanın. Sağ tarafa doğru asılarak ilerleyin ve küçük platforma ulaştığınızda bir yandaki platformu tamir etmek için "Reparo" büyüsü kullanın. Bu platforma ulaştığınızda asanızla kameraya nişan alın ve "Wingardium Leviosa" büyüsü yaparak kamerayı Colin'e ulaştırın. Onunla konuştuğunuzda Room of Requirement'a gidecek.

### LEE JORDAN, FRED WEASLEY, GEORGE WEASLEY

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

Kayıkhaneye dönün ve yan taraftaki merdivenlerden birinden yukarı çıkın. Yukarıdayken "Wingardium Leviosa" büyüsünü kullanarak kayıkların üzerlerindeki örtüleri 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 >>





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

» Üçer kutu yükledikten sonra örtüleri tekrar kayıklara örtün. Aşağı inerek çocuklarla 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 dışarıda bulacaksınız, sizden İksir dersi için 5 Moly Plant ve 1 Mandrake Root bulmanızı isteyecek. Moly Plant'lerin yerleri şu şekilde:

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

Moly Plant'leri topladıktan sonra Herbology Greenhouse'a gidin. Haritadan Herbology seçeneğini seçerek ayak izlerinin çıkmasını sağlayabilirsiniz. İçeri girdiğinizde sağa dönün, odanın sonundaki kapıdan geçin, Mandrake Root'u göreceksiniz. Yalnız bu bitkiye yaklaştığınızda 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 taşa takılmasını sağlayamazsanız en aşağı kadar yuvarlanacaktır. Bu şekilde yiyeceği taştan taşa doğru "Wingardium Leviosa" büyüsü ile taşıyın, yiyeceği en yukarıdaki açıklığa ulaştırmayı

başardığınızda Luna oradan ayrılarak DO'ya katılacak.

## ZACHARIAS SMITH

Zacharias ev ödevini yapmadan kütüphaneden ayrılamıyor, ona da yardım etmemiz gerek. Öncelikle ihtiyacı olan şey Monster Book of Monsters. Bu, işin en kolay kısmı. Yandaki odaya girin ve sağ taraftaki son raftan Monster Book of Monsters'ı alarak Zacharias'a getirin.

Şimdi Hospital Wing'den Wiggneweld Potion almanız gerekiyor. Haritada Hospital Wing'i işaretlediğinizde pembe şişeli iksiri göreceksiniz. Onu da alın. Tekrar Zacharias'ın yanına dönerek konuşun. Son olarak Nearly Headless Nick'in nereden öldüğünü bulmanız gerekiyormuş. Bu soruyu duyduğunuzda 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 saldırıdan koruyun. Ardından "Stupefy" ve "Expelliarmus" büyülerini de aynı yöntemle saf dışına bıraktığınızda Susan Bones Room of Requirement'a giderek DO'ya katılacak.

## MİNİ OYUNLAR

### EXPLODING SNAP (PATLAMALI PİŞTİ)

Patlamalı Pişti ile ilk karşılaştığınızda çıkacak olan açıklamada eşleşen çift gördüğünüzde hangi tuşa basmanız gerektiği söylenecek. 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 heykeli.

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

## GOBSTONE (TÜKÜREN BİLYE)

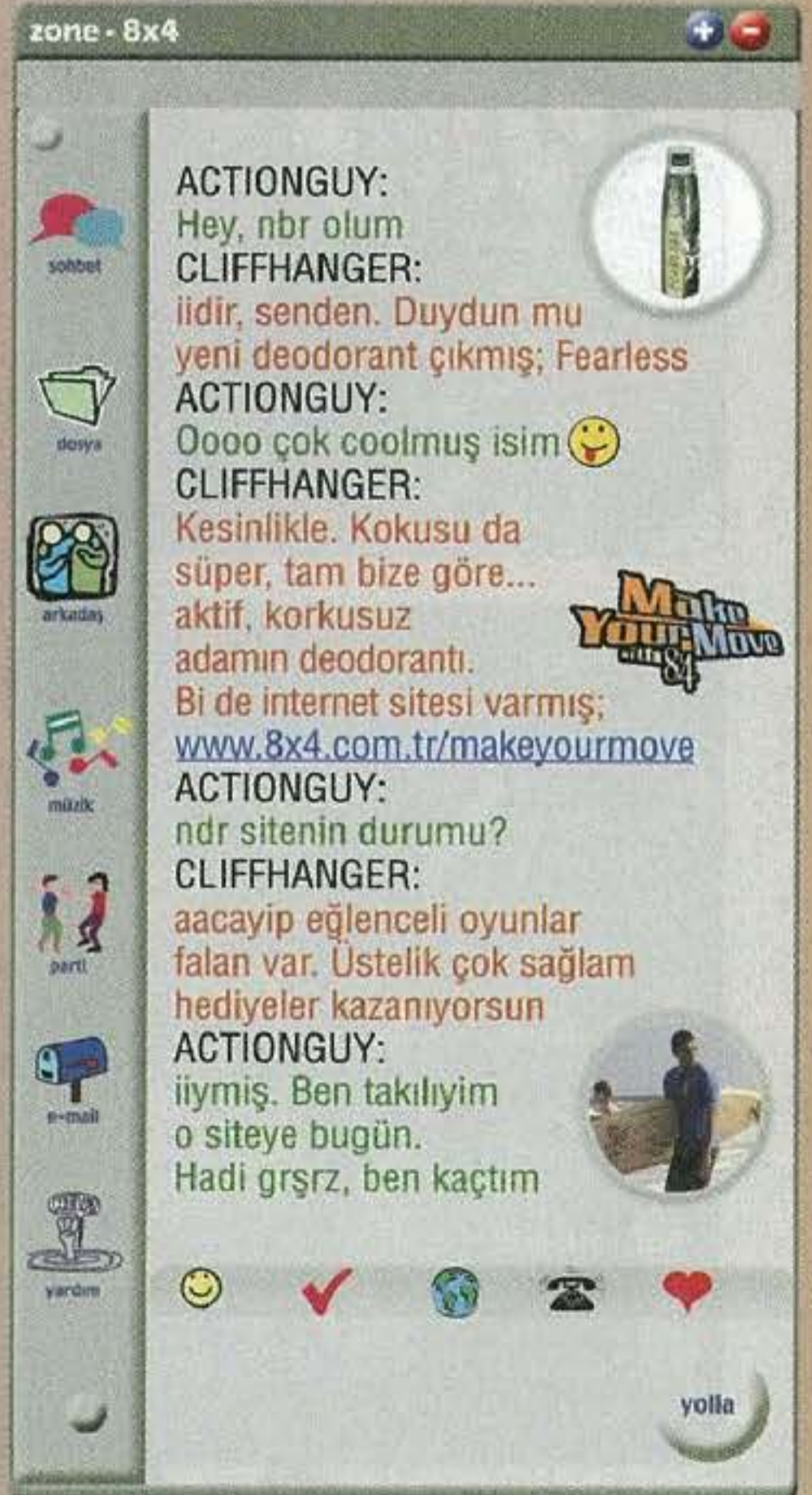
Hogwarts'te üç farklı cins Tüküren Bilye oyunu karşılaştığınızda, bunlardan ilki yani 1 numaralı olan Jack Stone, yani Vale Taşı kurallarıyla oynananı. Bunda amacınız bilyenizi dört turun sonunda rakibinize oranla beyaz bilyeye daha yakın bırakmış olmak. Beyaz olana en yakın olan bilye yeşil parlayacağından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



Ron ve Hermione birçok görevde sizin yanınızda olacak. Colin Creevey'in görevinde olduğu gibi ortak olarak yapacağınız büyü etkileri ajaçları bile ortadan kaldırmayı sağlayabiliyor.



diyebilirim.

### O.W.L.

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

### HERBOLOGY O.W.L. (BİTKİBİLİM 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 notunuzu 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 olduğunca az hata yapmanız gerek, başaramazsanız tekrar deneyin.

### CHARMS O.W.L. (MUSKA TESTİ)

Bu derste size söylenen büyülerini sırayla yapmalısınız, ama hangi büyüyü hangi eşya üzerinde yapacağınızı da bilmelisiniz. Sınav başlayınca sırayla şu büyülerini 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 alamadıysanız büyü yapmakta yavaş



kalıyorsunuz demektir, tekrar daha hızlı biçimde deneyin.

### DUMBLEDORE VOLDEMORT'A KARŞI

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

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

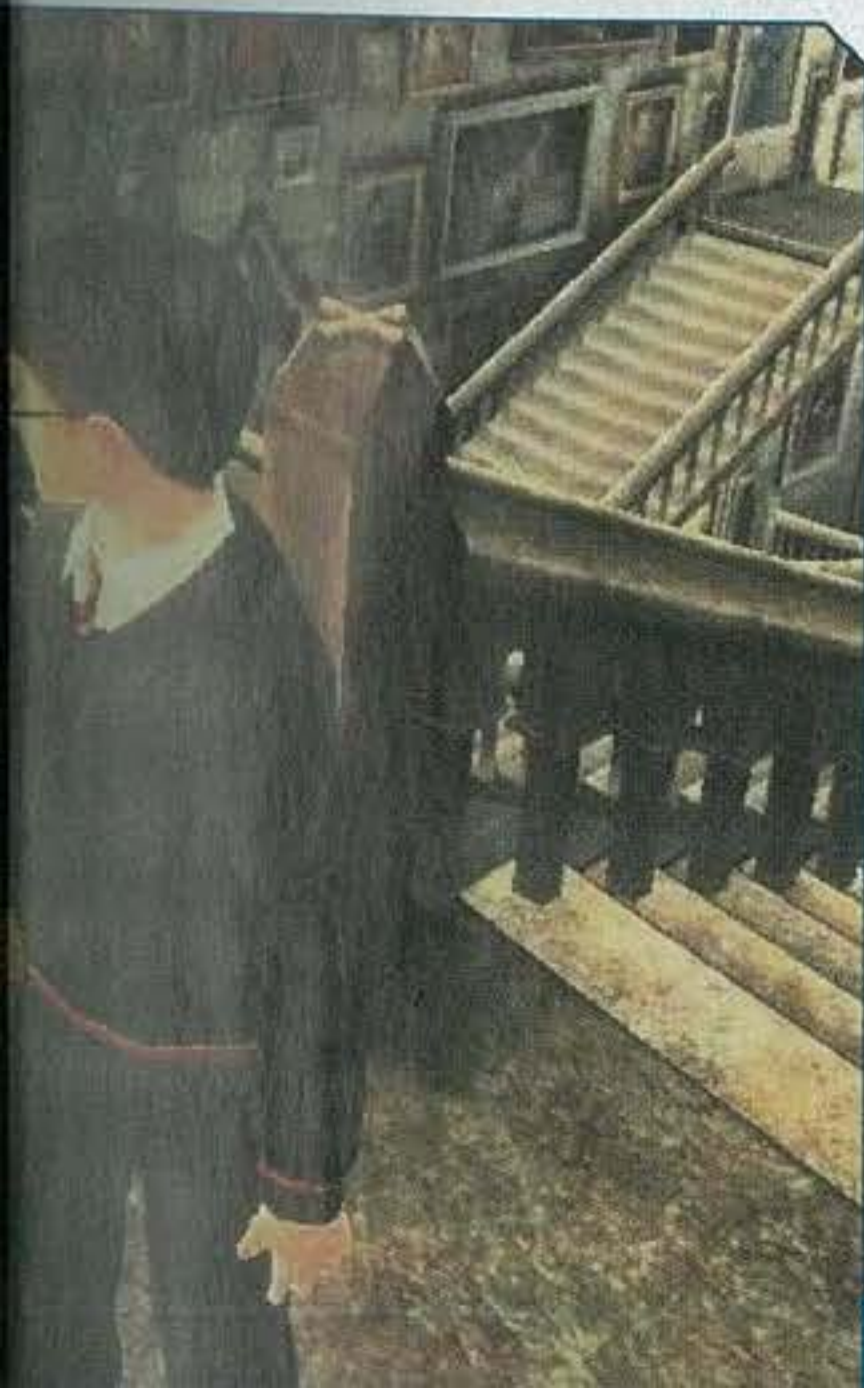
Voldemort şimdi büyü toplamaya başlayacak, bu sırada sizin büyü yapmanızın hiçbir anlamı yok. Bunun yerine onun güç toplamasını bekleyin, etrafındaki yeşil ışık azaldığında hemen "Protego" büyüsünü yapın. İyi bir zamanlama yaparsanız hem Voldemort'un büyüsünden korunacak, hem de büyüsünü ona geri yollayacak.

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 engellersiniz ki bu süreyi mümkün olduğunca çok "Expelliarmus" büyüsü yaparak kullanmanız gerekir.

Voldemort büyü toplamayı bıraktığında yapmanız gereken bir sonraki büyü toplama zamanına kadar ondan uzak durmak ve saldırılarını 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 esasını ortaya doğru çekmeye çalışıyoruz, bunun için Voldemort esasını ne yöne doğrultursa tam aksi yöndeki 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 oyun daha sizleri bekliyor olacak. L



PS2

## 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'yı açmak için Story modundaki dövüşte onu yenmelisiniz.  
Victor 3 için Kazuki ile oynayarak tüm bölümleri (ekstra bölümler dahil) A rank'i 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.



## AYIN HİLESİ

PS2



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

**Starscream ile oynamak için:** New Game menüsü üzerinde Sağ, 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 tuşlarına basınız.



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

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

PS2

## RATATOUILLE

Load Profile veya Create a New Profile yaptıktan sonra Extras kısmından Gusteau's Shop'a gelin. Buradan Secrets'ı 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 çıkarma. **Kod:** llikeonions  
**Code 07:** Multiplayer mod. **Kod:** Slumberparty  
**Code 08:** Tüm konseptler. **Kod:** Gusteauart  
**Code 09:** Tüm dört championship modu. **Kod:** Gusteauship  
**Code 10:** Tüm single ve multiplayer mini oyunları. **Kod:** Mattelme  
**Code 11:** Tüm videolar. **Kod:** Gusteauvid  
**Code 16:** Gusteau's Shop'taki tüm item'lar. **Kod:** Gusteaucombo.  
**Code 19:** 50.000 Gusteau puanı. **Kod:** Gusteauomni



PC

## CALL FOR HEROES: POMPOLIC WARS

Oyun esnasında konsol tuşuna basın ve aşağıdaki kodları girin.  
**God mod:** god  
**Düşmanlar göremez:** notarget  
**Tüm düşmanlar ölür:** 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 cephane:**

GUNBELT

**God mod: IRONMAN**

GÜÇSÜZ POLİSİLER:

KEYSTONE

**Sınırsız Nitro:**

ZOOMZOOM

**Patlayan araçlar:**

ROLLBAR

**Sınırsız garaj: TOOLEDUP****Tüm araçlar açılır:**

CARSHOW

**Tüm silahlar açılır:**

GUNRANGE

**PS3****THE DARKNESS**

Aşağıdaki numaraları herhangi bir telefonda çevirebilirsiniz.

ZK 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 kulaklıkla TV izleyen birini göreceksiniz. Onu etkisiz hale getirdiğinizde TV artık sizin. Biraz sabırlı 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 cephane: Üçgen, Sol, Üçgen, Sağ, Kare, R3.

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

**PS3****DEF JAM: ICON**

Ana menüde, Press Start yazan kısımda tuşları girebilirsiniz.

Fay Joe: Aşağı, Daire, X, Sağ.

Yung Joc: Aşağı, O, X, Sağ.

**PS3****NINJA GAIDEN SIGMA**

Ekstra 5 görev: Mission Mode'da Yukarı, Aşağı, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı, Kare tuşlarına basınız (Collectors Edition'da geçerli)

**DS****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.

**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.

Klingon 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 cephane:

UnleashHell

Enerjiyi yeniler:

ImJackCarver

Tüm haritalar:

GiveMeTheMaps

**Wii****THE SIMS 2: PETS**

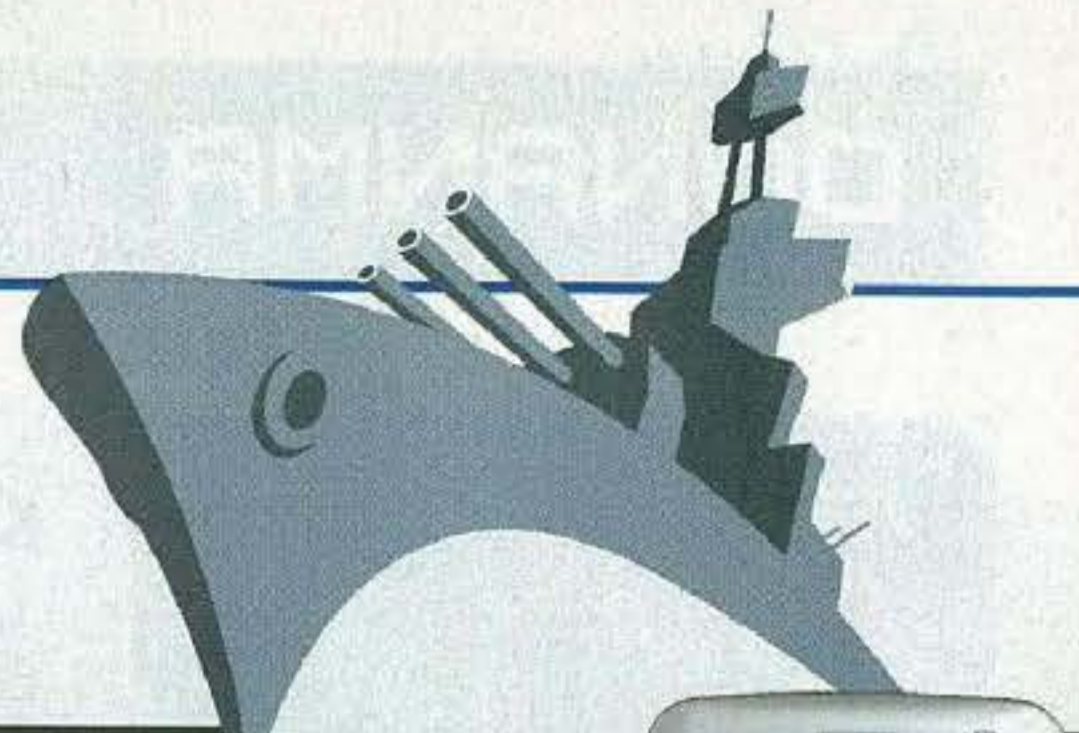
10,000 Simoleons için: Evdeyken B'ye basılı tutarken Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ tuşlarına basın. Sonra elinizi B'den çekin. Cheat Gnome ekranın köşesinde bellirecektir.

**Wii****F-ZERO X**

Tüm pistler, araçlar ve zorluk seviyeleri için: Ana ekranda 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 basınız.

**BİZE ULAŞMAK İÇİN: VOLKAN@LEVEL.COM.TR**

Süper bir hile veya ipucu mu buldunuz? Veya bir oyunun hilesinin yayınlanmasını mı istiyorsunuz? Hemen bize bir mail çakın...



➔ 96

## Ekonomik Oyuncu Bilgisayarı

PAHALI DONANIMLARA SON! UCUZ DONANIMLA DA OYUN OYNANIR.  
HANGİSİ 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

➔ 99

### BenQ P51

Bir telefon her şeyi  
yapabilir mi? Bu  
yapıyor vallahi...  
Dolma sar de sarıyor,  
manti aç de açıyor...



➔ 95

### BenQ FP94VW

Bu ne biçim monitör ne dolma sarıyor  
ne mantı açıyor! Ama oyunları çok güzel  
gösteriyor amaaa...



➔ 98

### Asus EN8600 GTS Silent

Sessiz sessiz oyun oynayabilir misiniz?  
Tamam, siz bağırp çağırın isterseniz ama  
ekran kartınız sussun.



➔ 100

### Teknik Servis

Kapudane paşa Rusya seferinden  
bildiriyor. Bir Osmanlı Sibiry'a'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 çıktığında bu kadar tepki almamıştı!" diyor. Ama ben oyuncuların uzun süre XP'ye direnip gelmiş geçmiş en kötü Windows sürümü Windows ME'de ısrar ettiklerini çok iyi hatırlıyorum.

Bugüne dek Microsoft'la ilgili haberlerinde alaycı davranan, tekeli yaklaşımını eleştiren biri olarak Vista'yı sevmem garip karşılanıyor. Üstelik Vista kullanmıyorum bile. Ama bunun sebebi 64-bit sürücülerini beğenmemem. Donanım üreticileri 64-bit sürücülerini adam ettikleri gün geçeceğim Vista'ya.

Vista'yı beğenmemin sebebi söz dinliyor olması. Windows XP'nin çalışan programlara söz geçirememesi sinirimi bozuyor. Cevap vermeyen bir programı kapatmak bir işkence XP'de. Ama Vista kullandığımda 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 olduklarından 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 başlanan 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.



## EDİTÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ



- Samsung SyncMaster 931C



- BenQ S41



- 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 ürettikleri MX Air, herhangi bir yüzeye ihtiyaç duymadan çalışabilen ilk fare. Evet, yanlış duymadınız, bu fareyi havada istediğiniz doğrultu ve açıda tutarak imlecini kontrol edebiliyorsunuz. Bu şeytan işi buluşun ardında üç ayrı teknoloji ve hareketlerinizi algılayan mikro elektromekanik'ler var. O ne dersiniz biz de bilmiyoruz ama küçükken oynadığımız Mini Mekaniklerden küçük olduklarından şüpheleniyoruz. Ayrıca MX Air denen bu şeytani buluş belli el hareketleriyle medya oynatıcınızı kontrol edebiliyor. Mesela fareyi sola sallayıp ses kısmak ve kendi ekseninde çevirip şarkı değiştirmek gibi marifetleri var. Bu kesin şeytan işi!



## İNCELEME [ OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr ]



Üretim: BenQ [www.benq.com.tr](http://www.benq.com.tr)  
İthalat: Penta [www.penta.com.tr](http://www.penta.com.tr),  
Koyuncu [www.koyuncu.com.tr](http://www.koyuncu.com.tr)  
Fiyatı: 299 USD +KDV

## BenQ FP94VW

### KARANLIĞIN CAZİBESİNDE 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 birbirini üzerine enteresan modeller çıkarıyorlar. Bu yarışta şu ana kadar Asus, BenQ ve Samsung önde gidiyor.

Oyuncu monitörü kavramını ilk kullanan firmalardan olan BenQ bu konuda en yarıtcı olan firmalardan. Geçtiğimiz aylarda 24"lik, hem PC hem PS3 ile kullanılabilen FP241VW

ile resmen aklımızı almışlardı. Bu model yüksek fiyatına rağmen hala oyuncuların rüyası olmayı sürdürüyor. Bu ay da onun küçük kardeşini deneme şansı bulduk.

BenQ FP94VW, 19" büyüklüğünde 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 şık modelleri piyasaya sürdükçe gözümüze sıkıcı gözükmeye 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 çirkin gözüktüğü 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 kulaklık takabileceğiniz el şeklinde bir çıkıntı eklenmiş olması.

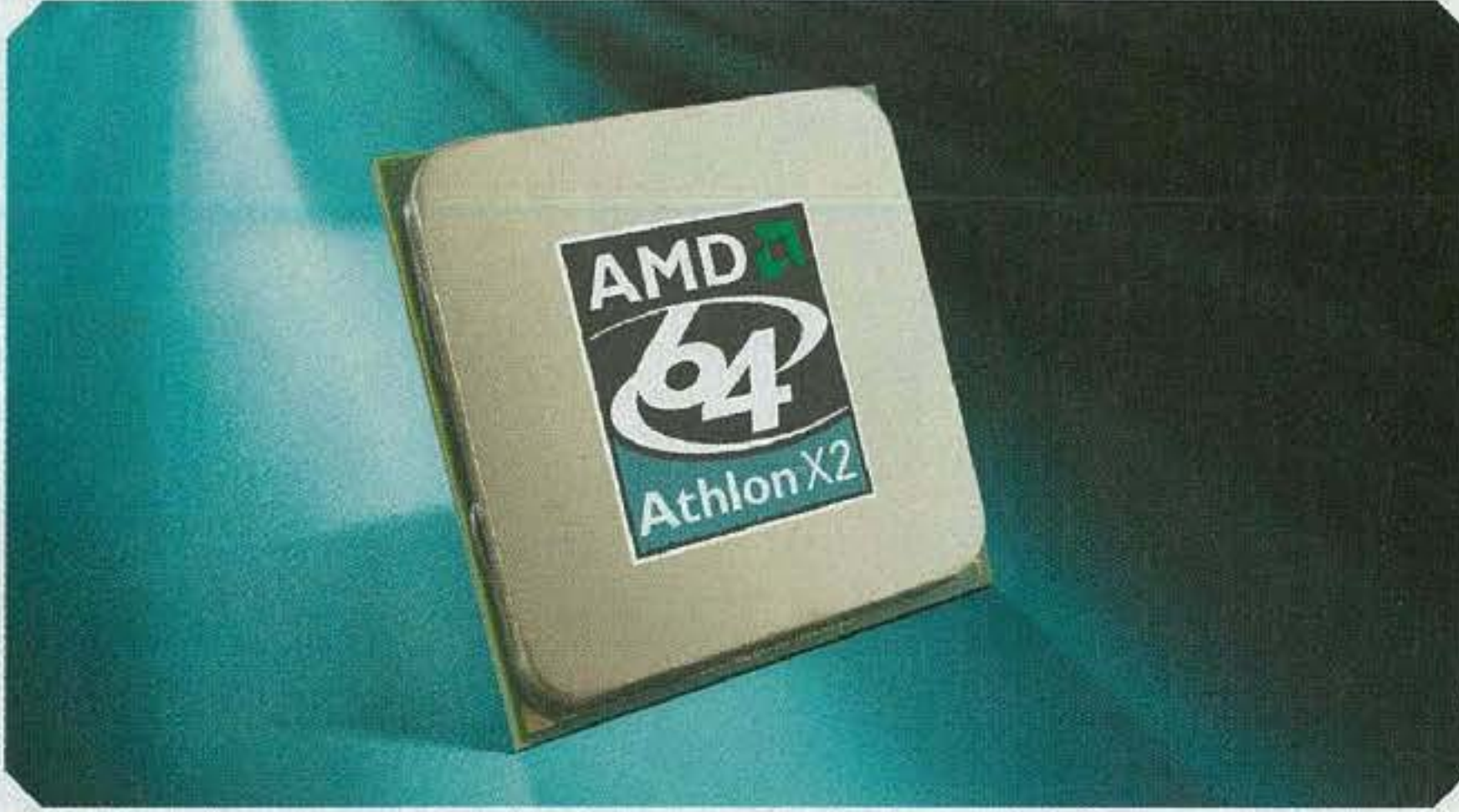
BenQ FP94VW'nin güzelliğinden çok bahsettik ama teknik özellikleri de hiç aşağı

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 eklenmiş. 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 alacağınıza karar vermek gerçekten zor. Ama BenQ FP94VW'nin ilk tercihlerden biri olacağına şüphe yok.

	1	2	3	4	5
PERFORMANS	[Progress bar]				
FİYAT	[Progress bar]				
ARTILAR	2 ms tepki süresi, şık tasarım, HDMI				
EKSİLER	Yok				





## Ekonomik 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 çoğumuz) 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 şeyler 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 almakla 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 seçerken 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 verdiğine 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 AF 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 AF ile yapılmış Anti-Aliasing uygulanmamıştır

### GÜÇ 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 kısarak önümüzdeki dönemde çıkacak oyunlar da rahatça oynanabilir. Şimdi bu birbirine yakın performanstaki 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 cinsindedir ve sadece işlemcinin değil tüm sistemin güç tüketimini gösterir. Düşük değerler daha iyidir.

Güç tüketimi konusunda iki sisteme de hakkını vermek gerekiyor. Unutmayın ki buradaki değerlere bellek, DVD-ROM ve sabit disk de dâhil. 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 çalıştırmak mümkün (iş 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 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 cimri 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, Hepsiz Burada, Mavi, 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 seçerken anakart fiyatlarını da aklımızda tutmamız gerektiğini tekrar gösteriyor. Intel'in 22 Temmuz tarihinde yaptığı indirimlerin bu fiyatları tam olarak etkilemediğini unutmayın. Bizim tahminimiz Ağustos ayı içinde E6420'nin bir daha ucuzlayarak 5600+'a yakın bir fiyata geleceği. Ancak anakart fiyatlarındaki fark yüzünden, AMD toplam maliyette daha ucuz olmaya devam edecek.

### HESAPLI EKLAN KARTLARI

İlk testimize göre hesaplı bir işlemci arıyorsanız...



tercimimizi AMD'den yana yapmalıyız. Şimdi buna bir de hesaplı ekran kartı bulalım. Neyseki ekran kartlarında işlemiz 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
Dobblion, 1.280 x 960, HDR, high (fps)	28,6	23,8	25,4	9,5	11,7
Company of Heroes, DX9, 1.280 x 1.024, 4x AA, 8x AF (fps)	23,7	41,0	21,3	11,9	20,6
Company of Heroes, DX10, 1.280 x 1.024, 4x AA, 8x AF (fps)	4,5	9,5	4,3	2,8	3,6
Call of Juarez, DX10, 1.280 x 1.024, (fps)	6,3	12,0	5,8	3,7	4,1
Lost Planet, DX10, 1.280 x 960 (fps)	20	21	18	10	9
3DMark05 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

\* Belirli fiyatlar Exa, Hepsil Burada, Mavi, Vatan ve Webbleb online mağazalarının gerçek fiyatlarının ortalamasıdır. KDV dahil değildir. \* Performans değerleri Chip testlerinden alınmıştır.

Bu değerlere bakınca AMD/ATI'nin yeni ekran kartı serisinin yıldız gibi parladığını söylersek yanlış olmaz. Belki üst seviyede GeForce 8800'lerin çok altında kalıyor Radeon HD'ler ama orta ve alt seviyede fiyat/performans oranları çok güçlü. Özellikle Radeon HD 2600 XT'nin kendisinden 90\$ daha pahalı GeForce 8600 GTS'i pek çok testte geçmiş olması çarpıcı. Daha da enteresani DX 10 testlerinde Radeon HD 2600 XT rakibini ikiye katlıyor.

Zaten test skorları teknoloji yükseldikçe Radeon HD'lerin performans konusunda öne 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 sürünmesinin sebebi bu testlerin çok da iyi oturmamış, en

baştan DX 10 için tasarlanmamış oyunlar olmasıdır. Yoksa DX 10 oyunlar yağmaya başladığı zaman bu kartları aldığımızı pişman olabiliriz.

Ekran kartlarının skor değerlerini toplarsak alt ve orta seviyede Radeon HD serisi tek tercih gibi gözüküyor. Benim tavsiyem ekonomik bir sistem de toplasanız 180\$ seviyesine çıkıp Radeon HD 2600 XT almanız. Eğer paranız buna yetmezse 100\$'in 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. Baksanıza hiçbir oyun testinde ortalama 24 fps'yi bile tutturamıyor.

### LEVEL'İN SEÇİMİ

Bu testteki sonuçlara göre ekonomik bir sistem için Athlon 64 X2 5600+, Radeon HD 2600 XT/PRO öneriyoruz. Ama maalesef bu ayın donanım pazarında bu sonuçları bulamayacaksınız. Çünkü biz bu testi hazırladığımız sırada Donanım Pazarı zaten baskıya girmişti. Lütfen siz bu testin değerlendirmelerini esas alın, gelecek ay Donanım pazarı da buna göre değişecek.



# 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 verdiğini 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.

**İNCELEME** [TUĞBEK ÖLEK tugbek@level.com.tr]

## ASUS EN8600GTS Silent PERFORMANS VE SESSİZLİK BİR ARADA

[[ 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 yüzünde 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 faydalanıyor. Bu oldukça pratik ve etkili bir sistem. Zaten bu sistem sayesinde 7600GT Silent geçen sene yaptığımız sessiz ekran kartları testinde birinci çıkmıştı.

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

İçin ideal. Ancak bu sessizlik için kazanılan fanlarının yeterli olduğuna emin olmalı ve normal modellere göre fazladan bir 20\$ ödemelisiniz.

	1	2	3	4	5
PERFORMANS	[Progress bar]				
FİYAT	[Progress bar]				
ARTILAR	Tam sessiz, tatminkâr oyun performansı				
EKSİLER	Kazanıza uygun olmayabilir				

LEVEL  
EDITOR  
SEÇ



Windows Vista

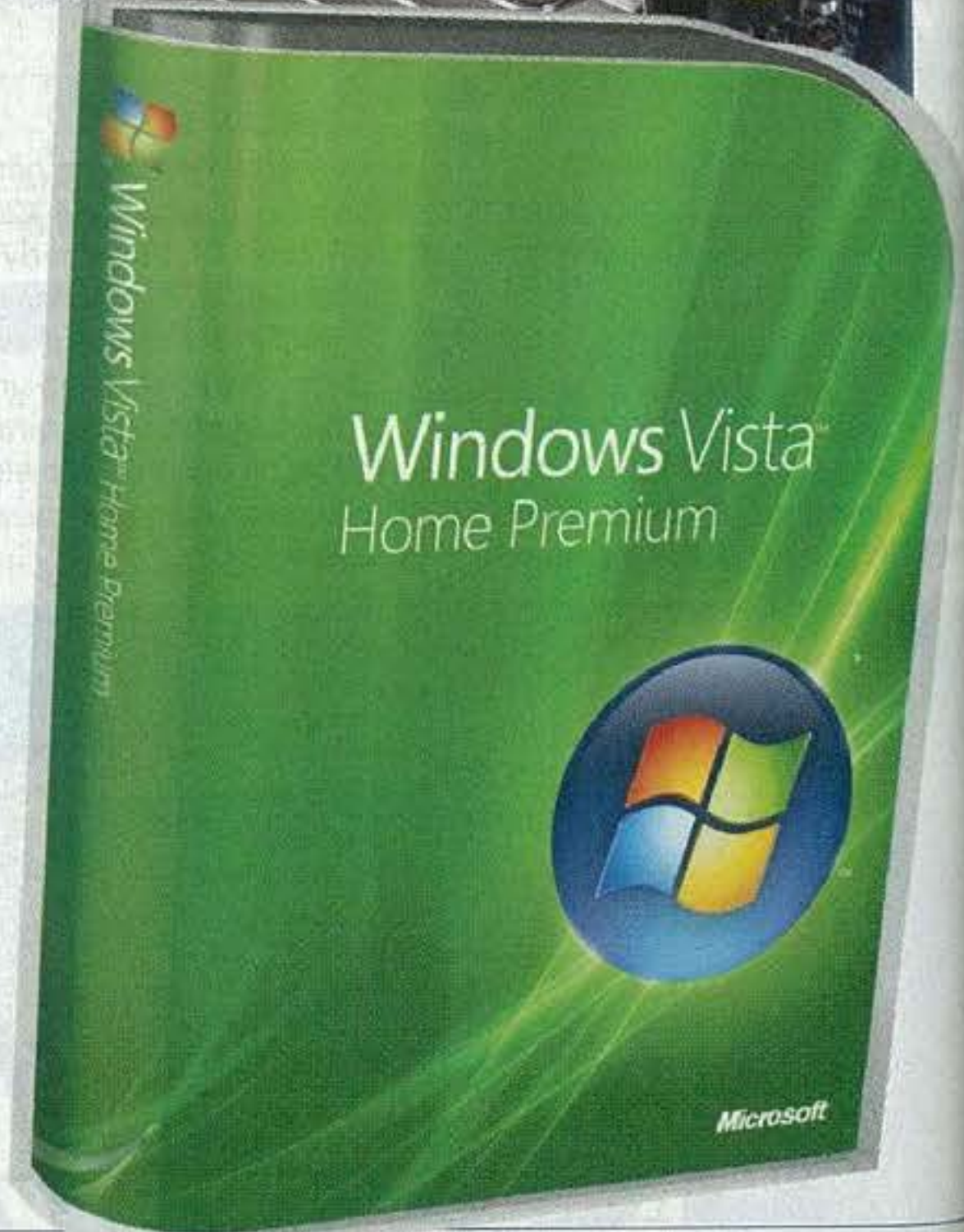
## Vista'nın ilk servis paketi geliyor

Ocak ayında piyasaya çıkışından beri kullanıcıları pek rağbet etmediği ve sancılı geçiş dönemi bir türlü tamamlayamayan Windows Vista'nın, ilk servis paketi önümüzdeki 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 biliniyor ve bu paketin yıl sonuna kadar yetişemeyebileceği endişesi doğuruyor. Beta testin ne şekilde yapılacağı da halen belirsiz. Daha önce halka açık beta test yapılmayan servis paketlerinde sorunlarla karşılaştığı, Microsoft'un yamanın yamasını yayımlayıp 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

TUĞBEK ÖLEK tugbek@level.com.tr

Üretim: BenQ www.benq.com.tr  
İthalat: C5 Mobile www.c5.com.tr,  
MobilTel, www.mobilTel.com.tr  
Fiyatı: 579 Euro + KDV

## BenQ P51

### HERŞEYİ OLAN BİR TELEFON

CEP BİLGİSAYARLARI İLE BİRLEŞTİKLERİNDEN BU YANA cep telefonlarının ufku 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 duygu.

BenQ P51'deki diğer bir yenilik Windows Mobile 5 kullanıyor olması. Önceki model P50'nin kendisi iyi olsa da WM 3 işletim sistemi sık sık baş ağrıtabiliyordu. 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 eklenmiş. Böylece stereo Bluetooth kulaklıkları kullanabiliyorsunuz. P51'in SD kart yuvasına 2 GB'lık bir bellek takıp içini MP3 doldurmak ve kablosuz bir kulaklıkla müziğinizi özgürce dinlemek gerçekten iyi bir deneyim. A2DP kulaklıklar sadece kablo derdinden kurtarmıyor sizi, kulaklık üzerinden şarkı değiştirip, telefon da cevaplayabiliyorsunuz. Böylece medya oynatıcınızı açıp müziği başlattıktan sonra P51'i çantanızın derinliklerine yollayabilirsiniz.



LEVEL  
EDITORÜN  
SEÇİMİ

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 yapmanıza gerek kalmıyor postanız gelir gelmez haberiniz oluyor. Böylece çok daha az SMS kullanarak tasarruf edebiliyorsunuz.

Bu modelde beni mutlu eden başka bir nokta 1.3 Megapiksellik kameranın kalitesi. Önceki 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 fazlasıyla 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.

PERFORMANS	1 2 3 4 5
FIYAT	1 2 3 4 5
ARTILAR	GPS, A2DP, Push Mail, Q klavye
EKSİLER	Pil ömrü düşük, ebatları büyük

# Ekran 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 kaçını performans verdiğini ifade eder.

GPU MODELİ	BELLEK MİKTARI/ TİPİ	BELLEK YERİYOLU	VERTEX SHADER	PIKSEL 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 GT0	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 GT0	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 ahali! 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 giriştik. İki aydır iyi bir sistem kurmaya çalışıyorum ama hâlâ başarılı olamadım. Umarım vakit ayırırsınız, ayırmazsanız da teşekkürler. :)

- 1- Bir adet 8800 Ultra mı yoksa Crossfire ile bağlayarak iki adet ATI 2900XT mi kullanmamı önerirsiniz? (fiyat bakımından aynı kapağa çıkıyor)
- 2- ATI 2900XT için gereken yeterli güç girişleri hangi marka/model güç kaynağında bulunur?
- 3- Asus Stiker Extreme anakartın yongası bildiğim kadarı ile SLI desteğine sahip. Peki ya Crossfire destekli mi?
- 4- DDR3 bellek destekli anakartlara yönelmek 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. Şimdiden çok

teşekkür ederim, hepinize iyi çalışmalar...

Allah bizi Levels'ız, Level'cılarını oyunsuz bırakmasın!  
Berkman KANTAR

**C** Merhabalar Berkman, nasıl olalım işte bizim İstanbul sıcaklığında testti, donanımdı derken buğulama oluyor, bizim de el memleketlerde "Sefiller 2" adlı dört dalda Oscar'a aday filmi çeviriyor. Öyle işte, sen de yeni sistem kuruyormuşsun bizim de çorbada tuzumuz olsun bakalım.

İlk sorundan başlayalım, Crossfire bağlanan ATI 2900XT ile Nvidia 8800 Ultra fiyat bakımından aynı kapağa 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 olmayacaktır. Mevzu bahis bir performans farkı olsa bile bunu 8800 Ultra'ya hafif bir overclock yaparak telafi etmek mümkündür. Son sözüm 8800 Ultra'dan yana olacak.

Diğer 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 olmayacaktır. SLI ve Crossfire özellikle giriş ve orta seviye ekran kartları için anlamlı. Mesela şu anda alacağım bir Nvidia 8600 GTS ilerde 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** çözecektir. Bu arada ne yazık ki Asus Stiker Extreme'de Crossfire desteği bulunmuyor. Genellikle Nvidia yongalı anakartlar SLI

bağlantıya, ATI ve Intel yonga setli anakartlar ise Crossfire desteğine 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 tabi ki.

Bellek alırken marka, tüm diğer ürünlerde olduğu gibi işçilik ve hammadde açısından çok önemli. Çipler ne kadar aynı olursa olsun, üreticinin yorum farkları önemlidir. İnce işçilik, kaliteli hammadde, yüksek frekanslar, düşük zamanlama değerleri ve ekstra soğutma plakaları gibi faktörler bir bellek markasını cazip kılar.

Allah Level'ı okursuz, Teknik Servis'i de mektupsuz bırakmasın...

### KLAVYE Mİ BOZUK YOKSA ANAKART MI?

**S** Merhabalar, kullandığım Logitech İnternet 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 bilgisayarım 300 GB olarak görüyor. Bu neden kaynaklanıyor 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 aldığın yere gidip birebir ürün değişimi talep etmen gerekiyor. Anakartını, ücretsiz olarak aynı marka ve model anakart ile değiştirmelisin. 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 istenemez.

Sabit disklerin vadettiği değerde daha az algılanması doğaldır çünkü hiçbir sabit disk 300, 320, 400 gibi pürüzsüz değerdeki bir kapasiteye sahip değildir (300 GB'ın gerçek değeri 288 GB gözükabilir 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** Merhabalar OlgaY ve Tuğbek Beyler, sizlere bir kaç sorum olacak eğer cevaplırsanız çok müteşekkirim kalacağım.

Şu anda kullandığım ATI X1600 ekran kartını değiştirmeyi planlıyorum. Performans olarak memnunum ama açıkçası daha iyi bir modelle yeni nesil oyunlar 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 258 USD para verdikten sonra yeni nesil oyunları çalıştıramayacak mıyım?

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 bulabilirsin ama her duruma karşı bir defa daha bahsetmekte yarar var. Nvidia Geforce 6 serisi ve ATI X1xxx 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 ki 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

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. Oyunsuzluktan ölmek üzereyim. Alper Sina YAMAN

**C** Merhabalar Alper, ilk önce oyununu güncellemelisin. Battlefield serisinin tüm güncellemelerini EA Games'in kendi sitesinde rahatlıkla bulabilirsin. Daha sonra da sorun devam ederse Punk Buster sürümünü güncelle (bu işlemi Haziran 2007 sayısındaki Network dosyasında en ince ayrıntısına kadar bulabilirsin). Bu işlemleri yapınca büyük ihtimal sorunun düzelecektir. Ancak hatırlatmakta fayda var, eğer elindeki korsan bir kopya ise bu yöntemlerle bile sonuca ulaşman güç. (Ayrıca kullandığın açık Firewall varsa ya ayarlarından oyna izin ver ya da Firewall'u tamamen kapat -TÖ)

### DAEMON TOOLS'UN SANAL SÜRÜCÜLERİNDEN KURTULMAK YA DA KURTULAMAMAK

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'ı 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'ı 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 yapmışsın 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 yapmışsın.

Hadi bunu böyle hallettik de komple SCSI\RAID Host Controller'ı nasıl halledeceğiz onu düşünüyorum. Sen tüm optik sürücülerini fiziksel olarak sök ve bilgisayarı aç, sonra kapat bilgisayarı. Bu işlem sayesinde Windows sürülerin 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 çağre Windows'u yeniden yüklemek olacaktır.

Gene akşam oldu, gene yalnızım buralarda... Aklıma bir Türkü geliyor, gözlerimde yaş, mırıldanıyorum cam kenarında. "Yüksek yüksek tepelere ev kurmasınlar... Hem annemi, hem babamı, ben köyümü özledim..." Off off, memleket!

Kapudane IV. OlgaY Paşa

### ÜRÜNLERİ BULABİLECEĞİNİZ ADRESLER

shop.arena.com.tr, www.bogazici.com.tr, www.hepsiburada.com  
www.eksenbilgisayar.com, www.firebal.net, www.gold.com.tr  
www.vatanbilgisayar.com, www.hs.com.tr

## DONANIM PAZARI

Intel işlemcilerdeki fiyat indirimi hızla bizim piyasaya da yansıdı. 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	INTEL CORE 2 EXTREME D6700	\$542
Ana kart	ASUS P5B-MX	\$87	ASUS P5B	\$125	ASUS STRIKER EXTREME	\$330
Bellek	1GB DDR2-800 KINGSTON	\$69	1GB DDR2-800 KINGSTON HYPERX	\$79	2GB DDR2-1200MHZ KINGSTON HYPERX	\$244
Sabit disk	SAMSUNG 160GB SATAII 7200RPM 8MB	\$59	SAMSUNG 320GB SATAII 7200RPM 16MB	\$95	2XSEAGATE 750GB SATAII (RAID 0)	\$636
Ekran kartı	LEADTEK PX8500GT 256 MB	\$109	LEADTEK PX8600GTS EXTREME 256 MB	\$258	ASUS EXTREME GEFORCE 8800 GTX	\$733
Monitör	SAMSUNG 794 MB FLAT 17"	\$115	SAMSUNG SYNCMASTER 932B	\$261	SAMSUNG 226BW	\$459
Optik sürücü	SAMSUNG 18X DVD/RW	\$39	SAMSUNG 18X DVD/RW	\$39	SAMSUNG 18X DVD/RW	\$39
Ses kartı	ENTEĞRE	\$0	SOUND BLASTER X-FI EXTREME MUSIC	\$121	SOUND BLASTER X-FI FATALITY	\$285
Kasa	ASUS TA-250 (350 WATT)	\$59	THERMALTAKE TSUNAMI (+BE QUIET! 450W)	\$288	COOLERMMASTER STACKER	\$708
Clavye	LOGITECH INTERNET PRO	\$14	LOGITECH G15	\$95	LOGITECH G15	\$95
Mouse	GENIUS NAVIGATOR	\$26	LOGITECH G3	\$69	LOGITECH G5	\$94
		<b>\$705</b>		<b>\$1,669</b>		<b>\$4,165</b>

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılardan değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denemiştir.

# OYUNLAR

## BIZI GELİŞTİRİYOR

"ÇOCUĞUM DELİRİR Mİ?" DİYE KORKAN EBEVEYNLER, LÜTFEN BİZE KULAK VERİN... OYUNLAR ÇOCUĞUNUZU DA, DÜNYAYI DA KURTARACAK

SERPİL ULUTÜRK [serpil@level.com.tr](mailto:serpil@level.com.tr)

**OYUNLARLA GERÇEKLER KARŞI KARŞIYA GELDİĞİNDE**, oyun cephesi genellikle yargılanan, küçümsenen, çoğu zaman da "yenilgiye uğrayan" taraftır. Oyunlar; zaman kaybidir, şiddete özendirir, gençlerin sosyalleşmesini engeller, fiziksel yetenekleri köreltir ve yeterince abartmayı başarımlar açısından söylersek, "öldürür". Son örneğini geçen ay Sabah gazetesinin bilgisayar oyunlarına ayırdığı bir yazı dizisinde gördüğümüz bu yaklaşım, sıcak havalardan iyice fevrileşmiş bünyelerde "yeter ulan!" 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 başarırsanız eğlenceli olmakla kalmazlar, sizin bazı televizyonlarla ve "bir kısım" gazetelerle içini boşalttığınız kavramları yeniden canlandırabilir ve hayati 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. Dünyanın başı belada. Kötü politikacılar, savaşlar, açlık, 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 açımızdan şaşırtıcı değil ama çocuğunun günde iki saat oyun oynamasındansa 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 beynin farklı bölgelerini uyarıyor ve çalıştırıyorsa oynamak da bu görevi üstleniyor. Ama saydıklarımızdan 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 sürdürülen "bilgisayar oyunları görsel yetenekleri nasıl etkiliyor" konulu araştırmada, uzun süredir oyun oynayan ve hiç oynamayan deneklerden faydalanılmış. Amaç, aynı görsel içerikli bulmacalara bu iki grubun verdiği yanıtları kıyaslamak. Örneğin dikkat dağıtan çok sayıda obje arasından tanımlı 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



Demokrasilerde çare tükenmez diyenlerin karşısına bir de bu oyunu koymak fazım, kaçınıcı dakikada sıfırı tüketeceklerini merak ediyorum. (Solda)

Hocam! Quick Load için neye basıyorduk? Ben yine geçemedim bu görevi yav... (Altta)



denek grubuna uygulanan bu testin sonucu basitçe şöyle diyor: "Bilgisayar oyuncuları görme yeteneğini kullanmak ile gördükleri şeyi anlamak, tanımlandırmak ve onunla ne yapacağına karar vermek konusunda oyuncu olmayanlara göre daha başarılı."

Amerikan Bilimadamları Federasyonu'nun yaptığı benzer bir çalışmanın raporu da yukarıdaki sonuçla paralel. Federasyonun 2006 raporunda şöyle deniyor: "Bilgisayar oyunu tasarımcıları oyunlarında, bilimin kullandığı yaygın öğrenme aksiyomlarından çoğuna yer veriyor. Böylece düşünmek, plan yapmak, öğrenmek ve pek çok iş kolu tarafından çalışanlarından beklenen teknik becerileri kazanmak konusunda oyunculara yardımcı oluyor." Daha Türkçe söylersek; oyunlar bize bilimsel metodlarla kazandırılan problem çözme tekniklerini öğretiyor.

Bir uçağın kontrol panelinin neye benzediğini ve nasıl kullanıldığını bilmek, uzay terimlerinin anlamlarını net bir şekilde kafada canlandırabilmek, harita ve kroki okuma pratiğini geliştirmek ve dolayısıyla yabancı bir diyarda bile her yeri eliyle koymuş gibi bulabilmek (Olgay hariç tabii), İngilizce'nin gündelik hayatta 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 garantisi var...

Bilim insanlarını 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 isteseyiz Grim Fandango evrenine girip Manny Calavela'yla takılmayı mı tercih edersiniz, yoksa İspanyol Kültür'e gidip "novicio" kuruna kayıt olmayı mı? MIT'deki hocalar ilkinin 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 şimdiye kadar da eminim birçok şey duymuşsunuzdur. Flight Simulator'ın pilot okullarında kullanılması, SimCity'nin şehir planlama dersi haline gelmesi en sık karşılaştığımız örnekler arasında. Ama bir süredir bunun tersi de geçerli. Yani sırf eğitim amaçlı hazırlanan askeri simülasyonlar, sonradan oyun haline geliyor ve konuyla yakından ilginenleri cezbedebiliyor.

Uzun zamandır dile getirilen bir başka şey de oyunların el-göz koordinasyonunu geliştirmeye katkıda bulunduğu. Ama bu tezi verilere dayandırmak, son yıllarda üzerinde çalışılan bir konu. "Küçük ameliyatlar" alanında çalışan Cerrah James Rosser, oyunlarla hiç de ilgilenecek bir tip çizmese de eğitim için başvurduğu temel bir kaynak olarak oyunları gösteriyor. Oyunların eğlenceli olduğu kadar el-göz koordinasyonunu geliştirmeye yarayan çok pratik bir araç olduklarını söyleyen Rosser, öğrencilerine haftada birkaç saat Super Monkey Ball oynama ödevi veriyor. Rosser bu çalışmayı istatistiklere de dökmüş. Buna göre, haftada en az 3 saat Super Monkey Ball oynayan cerrah adayları, diğerlerinden %37 daha az hata yapıyor.

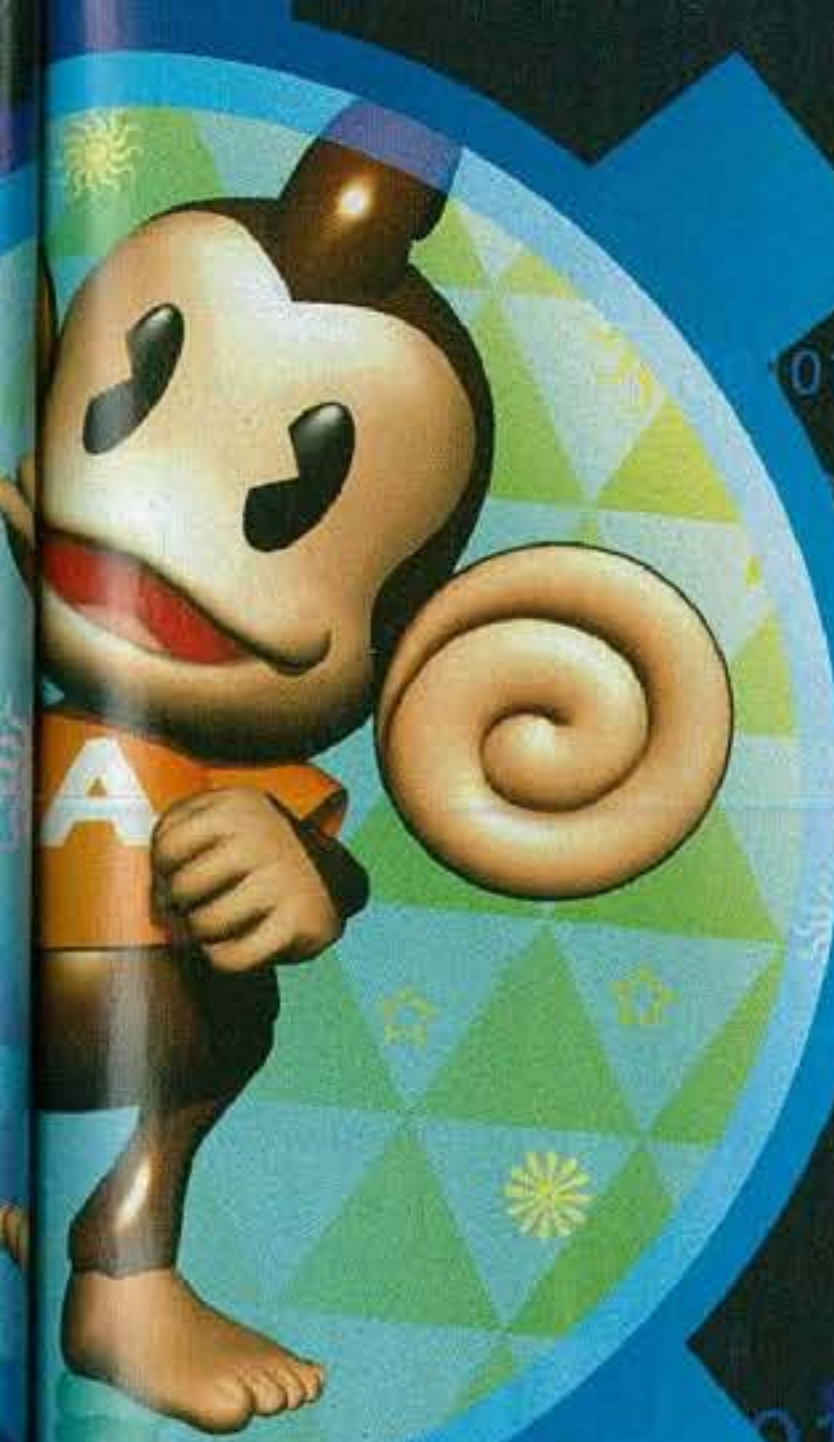
#### YARAYA MERHEM OYUNLAR

Hala eğitim ve oyun sözcüklerini yan yana getirmek size tuhaf görünüyorsa ve

bu örnekler size basit birer bahane gibi geliyorsa, en azından oyunların "dikkat dağıtma" özelliğine inanıyorsunuzdur. Peki olumsuz gibi görünen bu yanlarıyla 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. Sızlarıyla vakit geçirdiği hastane odasından uzaklaşıp bambaşka bir dünyaya girdiği, düşünceleri başka şeylere yöneldiği 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 yaşanan bölgelerine yapılan yiyecek yardımlarının 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 ütopyik 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 insanlar sayesinde o kadar da kötü bir yer olmadığını gösterebilir...

Avustralya'nın göçmen politikası hakkında n



Şiddete özendirilen bir oyundan daha kötü ne olabilir? Tabii ki şiddet kullanan bir maymun olmaya özendirilen bir oyun. Derhal yasaklanmalı. (Üstte)

Hiç SimCity oynamayan bir belediye başkanıyla oynayan bir olur mu? (Sağda)

Bir cerraha tavsiye verecek olgunlukta olmayabilir ama Monkey Ball yine de el-göz koordinasyonunu sağlamaya yardımcı olduğu için cerrah adaylarına öneriliyor. (Solda)

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 insani duygularınızla birlikte bilincinizi açan bir deneyim olurdu. Sıradan bir "oyun" için yeterince güçlü bir başarı değil mi?

Bir düşünün, oyunlar kullanışlı bir mesaj iletme ve kendini ifade etme aracı olmasaydı politikacılar tarafından kullanılırlar mıydı? Amerika'da artık Cumhuriyetçiler ve Demokratlar bedava propaganda oyunları üzerinden atışıyor. Cumhuriyetçilerin yarattığı John Kerry Tax Invader adlı "vergi yolsuzluğu yapan Demokrat Kerry'yi vurma oyunu"na Demokratlar Howard Dean for Iowa isimli oyunla karşılık veriyor ve oyunda Iowa seçimleri öncesi kampanya süreci anlatılıyor.

Politikadan dem vürmüşken, McDonalds'dan Coca Cola'ya kadar dev markaların, Bush'tan Papa'ya kadar dünyanın tanıdığı onlarca ismin, Irak Savaşı'ndan İsrail-Filistin meselesine kadar birçok güncel olayın hicvedildiği politik oyunlara 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" vurduğunuz her sivil karşı, 3 yeni terörist daha ekleniyor oyuna. Kısa süre sonra tüm pazar alanı düşmanınız haline geliyor ve kaybediyorsunuz...

### TENEFFÜS BİTTİ

Pek çok icat gibi oyunlar da onları nasıl kullandığınıza bağlı olarak bir işlev kazanır. Düşünmeksizin karar veriyorsanız en uygun ve kolay yöntem hiç kullanmamaktır. Böylece

olası zararlarından korunmuş olursunuz. Ama ondan bir şekilde faydalanma ihtimaliniz de kalmaz. Peki, çocuğunuza yasakladığınız "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 oyunlar kullanılıyor. Sebebi basit: Ders dinleyen öğrenciler, kitap ve kara tahta ikilisine ortalama 20 dakika boyunca dikkatlerini verebiliyorlar. Ama aynı çocuğun kendi odasında bilgisayar 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 öğretmenin bir sonraki derse kadar "AB sürecinde Türkiye'nin çevre politikaları" konulu iki sayfalık bir makale yazmanızı istese internette 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 çalışacağınıza eminim (ama öğretmenin o karakterlerle ne yapmayı planladığı hakkında en ufak bir fikrim yok).

İşte Gee bu fikirden çıkarak düzinelerce oyunu incelemiş ve oyunlardaki öğretme yönteminin ne olduğuna bakmış. Gördüğü şeylerden biri, oyunlarda çok az miktarda sözlü talimata yer verildiği olmuş. İnsanların sözlü yönlendiricileri takip etmekte güçlük çektiğini farkeden oyunların, zorunlu kalmadıkça bu yöntemi kullanmadığını söylüyor Gee.



### ÖĞRENMENİN SONU YOK

İngiliz yazılımcılar birliği ELSPA, geçen yıl yayınladığı "Unlimited Learning" başlıklı raporunda, oyunların okul dersliklerinde kullanılmaya uygun birer araç olduğundan ve bu fikrin dayandığı çalışmalarından bahsediyordu. Örneğin Birmingham'daki bir okulda ilkökul öğrencileriyle yapılan bir uygulama, bu savı destekleyen bir deney olarak eklenmişti rapora.

Amaç, öğrencilerin yakın çevrelerinde varolan sistemlerin nasıl işlediğini anlatmak. Bunun için ELSPA yetkilileri öncelikle SimCity 4'ü kullanmayı düşünmüşler ama 1,5 saatlik bir ders süresinde kavranıp üstüne bir de pratik yapılamayacak kadar karmaşık olduğu için onun yerine School Tycoon'da karar kılmışlar. Bu oyunu hiç oynamamış olsanız da isminden içeriğini anlamışsınızdır. Bir okul yöneticisi olarak amacınız temiz, sağlıklı ve iyi eğitim veren, zarar etmeyen ve binadaki herkesin mutlu olduğu bir okul kurmak... Basit bir oynanışı ve küçük çocukları 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 şaşırtıcı olduğunu söylüyor. "Çocukların bilgisayar oyunlarında çok zekice ve yaratıcı stratejiler geliştirebildiğini gördüm" diyen Heppell, bunun tam da çocuklara bilimi sevdirmenin yollarını arayan bilim insanlarının aradığı çözüm olabileceğini söylüyor.

## OYUNLAR BİZİ GELİŞTİRİYOR



Choose a Darfurian to represent your camp



Farkettiği bir başka şey de, oyunların belli yetenekler konusunda uzmanlaşmamızı sağladıktan sonra onları kullanacak görevlerle bizi karşı karşıya bırakması. Taş-kağıt-makas mantığıyla açıklarsak, oyunlar size kullanabileceğiniz bir makas vermeden, karşınıza kağıt çıkarmaz. Oysa standart öğrenme metodları içinde her zaman "henüz öğrenmediğiniz" bir bilgi yüzünden bir noktada tikanıp kalma olasılığı vardır. Sid Meier'in oyunları tanımlarken söylediği "İlginç 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 neler 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? Şimdiye dek "sonuna kadar savaş" fanteziyle geçiştirilen bu soruyu 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 içler acısı bir durum.



Second Life, içinde şizofren hastaları için teşhis bölgelerinden, gaziler için yardım sandıklarına kadar bir çok sosyal hizmet bulunduran bir oyun. (Üstte)

Cerrahi oyunları doktor adaylarının operasyonlara hazırlanması için uzun zamandır kullanılıyor. (Sağ üstte)

Darfur Crisis Sudan'ın Darfur bölgesindeki kıtlık ve savaş felaketine dikkat çekip yardım toplamak için yapılan çok sayıdaki oyundan biri. (Solda)

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 tonla örnek var ve aralarından 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 oyuncuyu 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 faydalanmasını sağlıyor. Örnek vermeden hayatta anlatılabilecek gibi değil bu. Hemen örnekleyelim: Von Ahn'ın ESP Game isimli oyunu bilgisayarın yapamadığı "resim tanıma ve ona uygun etiket bulma" temeline dayanıyor. Söyle ki, oyuna girdiğinizde karşınıza rasgele bir partner çıkıyor 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 görüldüğü ama "sandal" diye etiketlenmemiş bir resmi Google'da aradığınızda bulabilmek için aslında ESP Game'in kullanıcıları tarafından girilmiş bir anahtar sözcüğü gireceğiniz varsayımıyla düzenleniyor her şey. Bilgisayarınızı boş vakitlerde kanser araştırmasında kullanılmak

üzere çalıştırdığınız "Super Computer" projelerine 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 araştırmanın vermeyeceği netlikte sonuçlar koydu ortaya. Dev bir simülasyon makinesine hapsolmuş insanların server'lardan göç telaşı, yaşanan tuhaf durumlar, bulunan geçici çözümler ve fazlası 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 hayatta 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 hayatta da büyük kıymeti olan bu insani değerleri içermesi, buralarda pek kimsenin umrunda değil. Ama dünyanın geri kalanı, geleceğin yetişkinlerinin onları bekleyen şimdikinden daha zor dünyada hayatta kalmasını sağlamak için oyunların sunduğu fırsatları da değerlendirmeye çalışıyor. Belki nefret etmeyi ve dışlamayı bırakıp anlamaya çalışırsak, bizim de bir şansımız olabilir. L

# OYUNLARIN BİZE ÖĞRETTİKLERİ



## NEVERWINTER NIGHTS

West Nottinghamshire Lisesi'ndeki öğretmenler, öğrencilerin matematik ve edebiyat derslerine daha kolay odaklanmasını ve katılımlarını sağlamak için Neverwinter Nights'ı 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 taşımamın ilkelerini ve sistemini açıklamak üzere derslere dahil edilmiş durumda.



## MYST

Tim Rylands isimindeki bir öğretmen, 7-11 yaş grubu öğrencilerine, yaratıcı yazılığın nasıl bir şey olduğunu anlatmak için Myst'ten faydalanıyor.



## OBLIVION

University College London, Oblivion'ı öğrencilerin mimari render çalışmalarını için kullanabileceği şekilde adapte etmiş. Böylece okulun mimarlık öğrencileri, akıllarındaki çalışmaları bilgisayar grafikleri kullanarak görselleştirebildikleri 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'ın Kaufmann House'u, bir öğrenci tarafından Counter-Strike haritası olarak tasarlandığından beri, oyun eskisinden daha popüler!



## GRIM FANDANGO

Massachusetts Institute of Technology (MIT), öğrencilerin İspanyolca öğrenmesini sağlayan bir Grim Fandango versiyonundan faydalanıyor. 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 faydalanılıyor. 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 yenme terapisi olarak kullanılıyor. Aynı laboratuvarın yine Max Payne ile yaptığı "Withering Heights" modu ise yükseklik korkusundan kurtulmak isteyenler için tasarlanmış bir sanal gerçeklik oyunu.



## ROME: TOTAL WAR

Rome: Total War, History Channel'in en sevdiği 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 faydalanılıyor.



## DUKE NUKEM

Sabırlı olma alışkanlığı kazandırmak için tasarlanan ve amaca ulaşana dek çıkmayacak olan Duke Nukem Forever'ı bir yana koyalım. Amerika'da Ulusal Akıl Sağlığı Enstitüsü'nün araştırmacıları, depresyonun beyin tarafından mekân 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.



## MIDTOWN MADNESS

California'daki Virtual Reality Medical Center, Midtown Madness'ı araba sürme korkusu olanları tedavi etmek için kullanıyor. "Tedavi" diyoruz çünkü Amerika'da yaşayıp da araba kullanamıyorsanız bir anlamda engelli sayılırsınız.



## SWAT 4

Kanada Ordusu, SWAT 4 modu şeklinde ve ismi Canadian Forces: Direct Action olan bir sanal savaş laboratuvarı geliştiriyor. Küçük savaş taktikleri ve şehir kuşatmaları gibi tatbikatların yapılacağı bu savaş alanı muhtemelen Kanada ordusunu savaşırken görebileceğiniz tek alan.



## SECOND LIFE

Dünyanın hallerini en iyi yansıtan oyun olması sebebiyle herkes tarafından kullanılan bir deney alanı Second Life. Oyunun içinde şizofreni 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 soykırım konusunda bilinc yaratmak üzere de Second Life'tan faydalanılıyor.



## 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!



## 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.



## THE ESP GAME

Bedava bir online multiplayer oyunu olan ESP, oyuncuların bazı tabu sözcükleri kullanmadan gördükleri resimleri etiketlemelerinden ibarettir. Oyun aynı zamanda, Google'da resim araması yaptığımızda gelen sonuçların doğruluğunu ve çeşitliliğini sağlamaya yönelik bir veritabanı oluşturma çalışması.



## 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 kullanılıyor.

# OYUNLARIN BİZE ÖĞRETTİKLERİ



## NEVERWINTER NIGHTS

West Nottinghamshire Lisesi'ndeki öğretmenler, öğrencilerin matematik ve edebiyat derslerine daha kolay odaklanmasını ve katılımlarını sağlamak için Neverwinter Nights'ı 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 taşımamın ilkelerini ve sistemini açıklamak üzere derslere dahil edilmiş durumda.



## MYST

Tim Rylands isimindeki bir öğretmen, 7-11 yaş grubu öğrencilerine, yaratıcı yazarlığın nasıl bir şey olduğunu anlatmak için Myst'ten faydalanıyor.



## OBLIVION

University College London, Oblivion'ı öğrencilerin mimari render çalışmalarını için kullanabileceği şekilde adapte etmiş. Böylece okulun mimarlık öğrencileri, akıllarındaki çalışmaları bilgisayar grafikleri kullanarak görselleştirebildikleri 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'ın Kaufmann House'u, bir öğrenci tarafından Counter-Strike haritası olarak tasarlandığından beri, oyun eskisinden daha popüler!



## GRIM FANDANGO

Massachusetts Institute of Technology (MIT), öğrencilerin İspanyolca öğrenmesini sağlayan bir Grim Fandango versiyonundan faydalanıyor. 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 faydalanılıyor. 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 yenme terapisi olarak kullanılıyor. Aynı laboratuvarın yine Max Payne ile yaptığı "Withering Heights" modu ise yükseklik korkusundan kurtulmak isteyenler için tasarlanmış bir sanal gerçeklik oyunu.



## ROME: TOTAL WAR

Rome: Total War, History Channel'in en sevdiği 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 faydalanılıyor.



## DUKE NUKEM

Sabırlı olma alışkanlığı kazandırmak için tasarlanan ve amaca ulaşana dek çıkmayacak olan Duke Nukem Forever'ı bir yana koyalım. Amerika'da Ulusal Akıl Sağlığı Enstitüsü'nün araştırmacıları, depresyonun beyin tarafından mekân 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.



## MIDTOWN MADNESS

California'daki Virtual Reality Medical Center, Midtown Madness'ı araba sürme korkusu olanları tedavi etmek için kullanıyor. "Tedavi" diyoruz çünkü Amerika'da yaşayıp da araba kullanamıyorsanız bir anlamda engelli sayılırsınız.



## SWAT 4

Kanada Ordusu, SWAT 4 modu şeklinde ve ismi Canadian Forces: Direct Action olan bir sanal savaş laboratuvarı geliştiriyor. Küçük savaş taktikleri ve şehir kuşatmaları gibi tatbikatların yapılacağı bu savaş alanı muhtemelen Kanada ordusunu savaşırken görebileceğiniz tek alan.



## SECOND LIFE

Dünyanın hallerini en iyi yansıtan oyun olması sebebiyle herkes tarafından kullanılan bir deney alanı Second Life. Oyunun içinde şizofreni 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 soykırım konusunda bilinc yaratmak üzere de Second Life'tan faydalanılıyor.



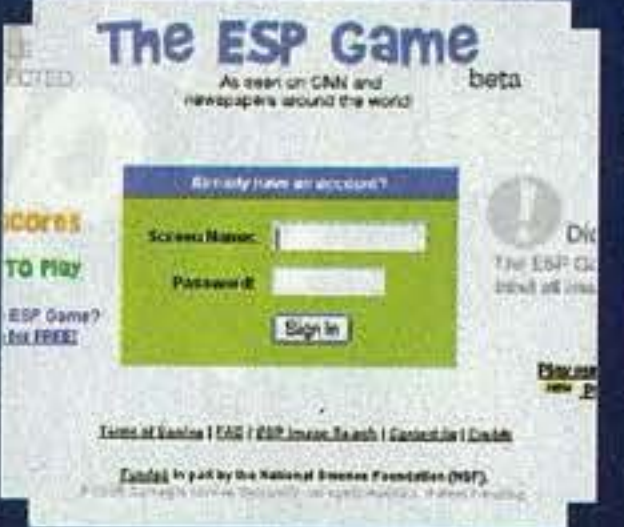
## EUROPA UNIVERSALIS II

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!



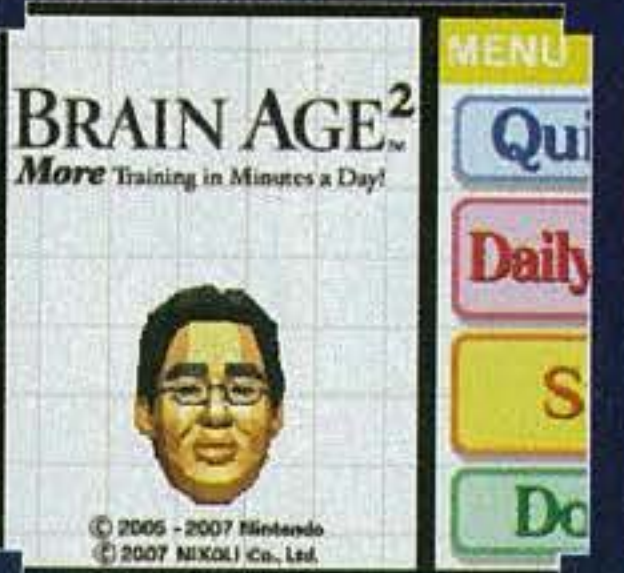
## CIVILIZATION III

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.



## THE ESP GAME

Bedava bir online multiplayer oyunu olan ESP, oyuncuların bazı tabu sözcükleri kullanmadan gördükleri resimleri etiketlemelerinden ibarettir. Oyun aynı zamanda, Google'da resim araması yaptığımızda gelen sonuçların doğruluğunu ve çeşitliliğini sağlamaya yönelik bir veritabanı oluşturma çalışması.



## 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 kullanılıyor.



# sanaldan gerçeğe

→ Temmuz 2007

➤ 110

tek bilet fiyatına iki film birden!

## grindhouse

Grindhouse filmleri eğlence garantili; 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 bilete iki filmi peşisıra izlemek ve iki kat kudurmak iken, bizde ve bazı ülkelerde nedendir bilinmez Grindhouse filmleri ayrı gayrı vizyona girmiş durumda.



➤ 111

### gedo

Oğul Miyazaki'nin üstlendiği anime Gedo Senki, yaşam, ölüm ve insani 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 / kaypak ilgilerin insanı, zarif ihanetlerin"  
- İsmet Özel, Üç Frenk Havası

➤ 115

**çesur yeri dünya** ilkokul zamanlarından kalma bir alışkanlık. İnsan yazın ne yaptığının hesabını bilmeli!

➤ 116

**had safhada** Her bir atasözünün çok doğru olduğunu ve asla boşuna söylenmediğini bilin. Evet, kulağa en anlamsız gelenlerin ve hatta en mesnetsiz olanlarının bile.

➤ 117

**ejderhanın ini** Neyse efendim en sonunda geçen gün Voide geldik. (Efendim dedim ya, bir daha ekranda Esra Ceyhan görürsem kaçayım).



## İKİ FİLM BİRDEN

Şimdi başlıktan aklınıza başka bir şey gelebilir, ama gelmesin. Çünkü Amerika'da 'iki film birden' tamamen farklı bir ekol. Gösterilen iki film genellikle 'trash' B sınıfı filmler. Yani 'katil domateslerin dönüşü' ile 'vejeteran zombiler' gibi filmlerin peşisıra 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 bilete iki filmi peşisıra izlemek ve iki kat kudurmak iken, bizde ve bazı ülkelerde nedendir bilinmez Grindhouse filmleri ayrı gayrı vizyona girmiş durumda. 'Ölüm Geçirmez'i geçen ayın başlarında (veya önceki ayın sonlarında) izleyebilmişken, 'Dehşet Gezegeni'niyse henüz salonlarımıza teşrif etti (artık iki film birden olayını evde dvd formatında gerçekleştiririz herhalde). Filmlere gelince, harikalar çünkü acayip arızalar. Çok başarılı iki kolaj izliyoruz aslında. Tüm o klişe replikler ve sahneler öyle lezzetli harmanlanmış ki tadına doyum olmuyor.

Önce 'Ölüm Geçirmez'in tadına baktık salyalarımızı döke saça. Manyak bir dublör eskisi ki kendisi Kurt Russel olur, gencecik, körpeçik ama kucak dansı yapacak kadar da yoldan çıkmış 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 sapıtmaya, canavarlaşmaya başlar. Gazdan etkilenmeyen 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 tecavüzcüyü oynuyormuş). Tabii bir de dehşet makyajlı zombiler var. Görsel efektlerse ayrı bir curcuna. Başroldeki dansçı kızımızın bacağı kopuyor ve yerine özel yapım bir makineli takıyorlar. Sanırım başka bir şey söylememe gerek yok herhalde.

Grindhouse filmleri eğlence garantili; 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 acayip bir şey. Dev bir tabut adeta. Bilmem kaç ton ağırlığında bir makinenin içine giriyor ve diri diri denize gömülüyorsunuz. Had safhada klostorofobi söz konusu. Bir yandan da korkunç bir silah; hem güçlü hem sinsî. İngilizler, Alman denizaltıları u-botların şifre sistemini çözemeseydi (Enigma olayı), şu an çok farklı bir dünya haritasına bakıyor olurduk (hatta olamazdık). Neyse tüm bu tarih bilgisi ve Das Boot gibi filmlerin gazıyla girdik denizaltının içine bir rehber eşliğinde. Adam mı çok kuru anlattı yoksa denizaltı mı çok kuruydu bilemiyorum ama "nasıl sığıyor mürettebat bu daracık aletin içine" sorularının dışında o muhteşem klostorofobinin yanından bile geçilmedi. Rehberimiz bizzat Uluç Ali'de görev almış emekli bir askerdi ama ezbere birtakım tarihler ve bilgiler vermek dışında ne bir



anı anlattı ne bir gönderme yaptı; kısacası yaşatmadı bize denizaltıyı. Aslında en güzeli ne olurdu biliyor musunuz? O denizaltının olduğu yerde dalması, hatta Haliç'te bir tur atması. Belki ileride akıl ederler ([www.rmk-museum.org.tr](http://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 çekilip kendinizi anime dünyasına bırakmak istemez misiniz? Efendim? Denize girip kumsalda güneşleniyor musunuz? Geceleri dışarıda 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 sesleneyim ben. Evet arkadaşlar siz, anime tutkunları, yine karşınızdayım, yine elimde çok acayip başlıklar var.

Henüz haklarında pek bir şey söyleyemeyeceğim, ama eğer anime sıkıntısı çekiyorsanız takip edebileceğiniz birkaç animeden bahsedeceğim. Mecha diye çırpınıyorsanız Kishin Taisen Gigantic Formula'ya göz atınız. Ortaçağ atmosferinde şövalye temalı bir anime için Claymore, birbirlerinin beynini büyüyle 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 bir proje. Spirited Away ve Howl's Moving Castle gibi ünlü projelerin arkasındaki isim Hayao Miyazaki tarafından hazırlanması planlanan, fakat daha sonra oğlu Goro Miyazaki'nin üstlendiği Gedo Senki, yaşam, ölüm ve insani değerleri anlatan bir masal.

Hikayede, kafası bir takım konular yüzünden karışık olan Arren, bulunduğu saraydan kaçarak bir büyücünün peşine takılıyor. Kısa bir süre sonra Therru adındaki kızla tanışıyor, macerası dünyayı saran kötülüğün 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 görselliğe 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 büyüyerek hırsıyla dolduğunu ve onu takip edenin ne olduğunu merak etmek de fantastik öykünün yanında sizi 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" anlamının yolunu bulurlar ve mutlu mesut yaşarlar. Bu anime için de aynı şeyleri söylemek isterdim, ama durum bu sefer biraz farklı.

Basilisk'te kanlı bıçaklı iki ninja köyüne mensup iki gencin 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 için içine girince seyreyleyin gümbürtüyü. Biraksalar 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 göz yaşlarınızı tutamayıp "neden ama neden?" diye sorarken buluyorsunuz kendinizi. Sonra Basilisk'in sizde bıraktığı izi hissediyorsunuz yüreğinizde. Gerçek aşkın izini...  
- Meriç Erbay



## 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 dalıyoruz muhabbete. (Sığıdırabilmek adına acayip 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 açtığın 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:** Haklısın, 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 savaşılabiliyorum matematiği yani. "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 bilemiyorum

**HC:** Gayet gayri ciddi. Bu soruyu sorduklarında bu tür geyik bir cevap alacaklarını bilsinler istedim. İlk albümde türü bozuk dedim. İkincide 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 şeydir bilirim. Yalnızlık ve iç hesaplaşmalar eşliğinde yaratıcı olmak kolay değildir. Evde kayıt yapmanın kişiselliğiyle yeni albümünün 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 itibarıyla 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 çıkmadı. Uzun zamandır hazırlanıyor olmalısın. Şimdi planlarını hayata geçirme şansını buldun, hatta yarattın. Gelecekte seni MTV alternative chart'ların bir numarasında görecek miyiz? Ya da bu yolda İngilizce bir albüm yapılacak mı?

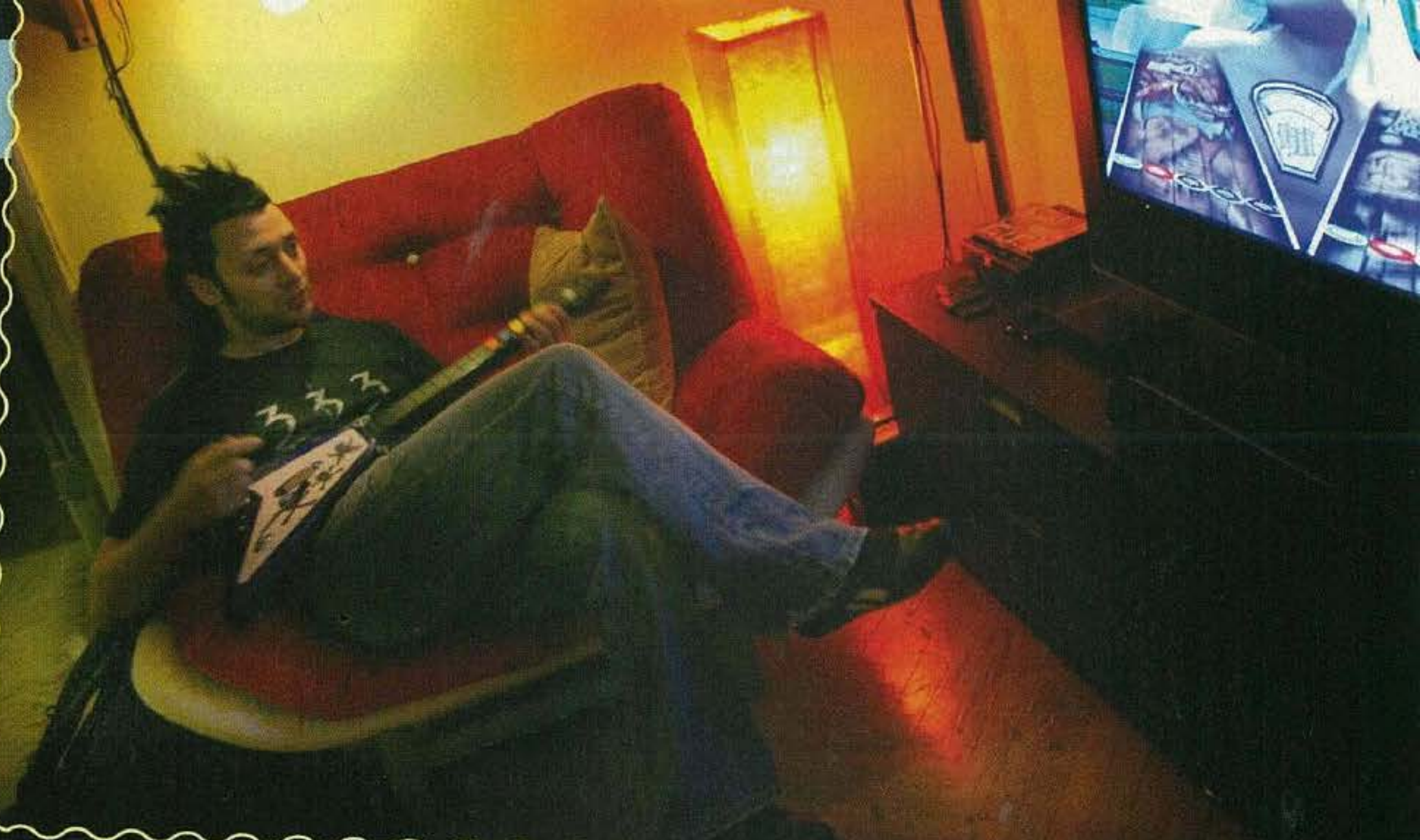
**HC:** Açıkçası neden olmasın? Bu projeye sonuna kadar inanıyorum. Neticede bu işlere bir yerlere geliriz diye başladık. Yurtdışından gelen birçok mail var. Kuzey Avrupa'daki organizatörlerin ilgisini çektik bile. Bugüne kadar böyle bir proje yurtdışına açılmadı. Underground gruplarımızdan yurtdışına gidenler oldu ama büyük festivallerde yer almadılar. Projeyi ulaştırabileceğim her yere ulaştırmak istiyorum. İngilizce de şart değil. Çünkü bizim yaptığımız müziğin ticari bir kaygısı yok. Ayrıca yaptığımız müziğin içerisinde makam var. O makamı İngilizce nasıl atabilirsin ki?

**LVL:** İyi bir klavyeci olduğunu biliyoruz, peki klavye çalmayı düşünüyor musun sahnede?

**HC:** Ya bu konu çok geldi. Herkes dedi klavyecisin çal o zaman. Ya çalmak istemiyorum. Ben klavyeyi hiç sevmem. Yurdumun taverna kültürü yüzünden kötü bir imajı var. Çalarken de sabit kalmak beni hep sinir etmiştir. Bizim hep bir geyiğimiz vardır. Abi yaptırıyorum klavyenin altına tekerlekleri. Geleceğim yanınıza süre 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 klibi çekecek sonuçta görsel düşünebilen bir adam olduğu için, onun hayallerini de dinliyorum. Önce kafamdaki bütün hikâyeyi kusuyorum. Bu şarkı bunu anlatıyor, hikayesi budur, böyle bir görsellik gerekiyor



diye. Kafamdaki 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 acayip aşılar. Grafikler, sesler çok gerçekçi. Bu yüzden korku oyunlarını tek başıma 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 çıkmadı mı karşıma testereyle. Yani ne gerek vardı ki? :) Zaten açmışım kulaklıkları. Yaratıklı oyunlar da uyuz ediyor bazen. Tuhaf sesler duyuyorsun. Bir bakıyorsun aşağı, küçük bir şey gelmiş bacağına 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 müsün? 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 çıkınca "hoca karelerle oynuyormuşuz" dedik! :) Yine de evde Amiga olsa bile sırf bazı oyunlar için Commodore64 kurulur, kasetler takılır, kafa ayarları yapılırdı. Beklerdik, 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 dükkânda bilgi alıyorum.

**LVL:** PS3'e ne zaman geçeceksin?

**HC:** Herkes ne zaman topluca karar verip geçerse o zaman. Çünkü şimdi bizim grupta maçlar devam ediyor. İddaalara var. Ben şimdi PS3'e alışıp o iddaalara girersem olmaz! Futbol olsun, boks olsun, daha çok işimiz var.

**LVL:** PES mi FIFA mı?

**HC:** FIFA!

**LVL:** PES oynadın mı?

**HC:** Oynadım ama sevmedim. FIFA98'e benzettim. Devamlı çalım 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 seyredilme olayı güzel. Ama onda da PES'teki taktik seçimleri yok. İstedikğin adamı istedikğin yere koyamıyorsun. Ama FIFA'da da futbolcuların isimleri orijinal, atmasyon değil. Ben çok realist takılırım 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 olduğunı duyduk, nedir favori oyunların?

**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 dağıtıyor. Hayko ilk defa oynamasına rağmen ikinci parçada işi kapıyor 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 gerek. Rock 'n' Roll!





## ŞEHRİN İNSANI

**G**özlerimi sokak döşemesindeki çizgilerden ayırıp kafamı kaldırdığımda önce bir çift, sonra bir çift daha, derken sokak dolusu bir çift gözle karşılaştım. Hiçbiri 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 görünmüyor bu şehrin insan heykelleri. Benden neyi saklamaya çalıştıklarını, neden gülümsemenin bir tehdit olduğunu düşündüklerini, hadi gülümsemeyi geçtim içinde tedirginlik olmayan bir bakışı niçin esirgediklerini anlamıyorum. Acaba sokağa çıktığımda Hulk'a mı dönüşüyorum? Ne yazık ki bu sakinlik halinin sadece bana yöneltilmediğinin de farkındayım. Yani keşke ben aradan çekilsem ve herkes birbirine daha sevgiyle bakabilse... Her gün televizyonlarında en az bir kez

Boğaza bakan gözlerime artık İstanbul'un orta yerinde saygısızca yükselen Gökkafe's'ten başkası çarpamaz 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 baktığımda görebiliyorum. Kimse kendini buraya ait hissetmiyor, kimse bu şehrin kendisine ait olabileceğini düşünmüyor. Belki de bu yüzden "buranın insanı" sandığı diğerlerinden sakınıyor kendini. "Ben yabancıyım, ne kadar az gözle çarpırsanız gözlerim, o kadar iyi, o kadar güvenli" diyor. Bilmiyorum. Bütün yabancılaşma hissime rağmen ben niye hâlâ tanıdık bir şeyler görmeyi, anlık bir pozitif iletişimi kovalıyorum, onu da bilmiyorum.

...

Sokakta yürürken, gözlerimi yerden kaldırmam gerektiği bir anda çarpışmak üzere olduğum orta yaşlı hanımı görüyorum. O da aynı anda kafasını yol kenarındaki "ucuzluk" vitrininden önüne çeviriyor ve beni görüyor. Tek yapmamız 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 hissedenlerden kurulu olması, bin yıllık sokakların oraya yabancılaşmaya mahkum binalarla dolmasıyla aynı şey. Ve sanırım bu ikisi birbirini tetikliyor. Nihayetinde, yaşadığımız yeri bir türlü seveemediğimiz 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 biçimi geliyor. Sonra hep birlikte boğaz kenarındaki banklara diziliyor, çekirdeklerimizi çitleyerek ve kabuklarını ayaklarımızın dibine, boş paketleri de denize atarak bu garip manzarayı izlemeye başlıyoruz...

## "ŞEHRİN İNSANI, ŞEHRİN İNSANI, ŞEHRİN / KAYPAK İLGİLERİN İNSANI, ZARİF İHANETLERİN" - İSMET ÖZEL, ÜÇ FRENK HAVASI

yanındaki boşluk muydu bakışlarımı kendisinden kovalayan bilmiyorum ama gözlerim tekrar kaldırım taşlarındaydı 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 ayırabilmek 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, doğuyla batının, laleyle erguvanın kesişim kümesiymiş İstanbul ilk geldiğimde, eşsizdi. Ama sonra ya bana ya bu şehre bir şeyler oldu... Tramvayla vapur çarpıştı, doğuyla batı birbirine küstü, laleyle erguvan "başka mevsimlerin çiçekleriyiz" diyerek yollarını ayırdı...





## BEN BU YAZ NE YAPIYORUM?

**K**üresel ısınma 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 şehre arıtma tesisi kuruyorum ama nafile. Aha bir turn daha ve 6-7 kare daha çölleşti. 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 bölük pörçük izlediğim Dexter'ı 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

çıkıyor. 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 yerleştirebildim. Hazır gaz almışken altı sene önce aldığım P-38'e başlamak istiyorum ki kırkıma basmadan onu da bitirebileyim. Ama bir türlü istediğim boyaları bulamıyorum. Sanırım sonunda kafama göre bir renge boyayacağım.

Bu yaz yapmak isteyip de yapamadığım tek şey yapboz. Her fırsatta kitapçı ve oyuncakçılara girip bütün yapbozları tarıyorum. Ama aylarca uğraşılıp sonunda çerçevesiyle duvara asılacak güzellikte bir şey bulamıyorum. Yıllardır bitiremediğim 4000 parça bir yapboz var aslında ama gözüm kesmiyor. Zaten bizim evde o heyhulayı sığdırabileceğim bir oda bile yok. Özellikle Alphonse Mucha'nın illüstrasyonlarını arıyorum. Olur da bir yerlerde gözünüze çarparsa aklınızda olsun.

## İLKOKUL ZAMANLARINDAN KALMA BİR ALIŞKANLIK. İNSAN YAZIN NE YAPTIĞININ HESABINI BİLMELİ!

gidip kızıyor bütün ormanları kesmeme. Otomatiğe bağladığım 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 etmişim, şimdi anlıyorum ne büyük bir hata olduğumu. 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, atmaya ne olur? Neyse ben çevreci kaygıları bir kenara bırakıp şu Montezuma denen namussuzun işini bitirmeliyim.

### ARIGATO OTAKU-KUN

Bir turn daha, bir turn daha derken sulanmaya başlıyor beynim. Hayır, zehirlenmemeliyim 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'le Samurai Champloo'ya başladık. Ama onu her zaman televizyona başına oturtamadığımdan 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 giriyorum, sevdiğim yönetmenleri tarıyorum ama 2008'e kadar gelecek çok da iyi bir film gözüküyor ufukta. Bu da iyi aslında, son yıllarda izleyemediğim, atladığım 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 sevdiğim şarkıcı ve grupların bir listesini de yaptım ve allmusic.com'dan tek tek araştırıp 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 grupların hepsi tek tek yeni albümlerini



Bütün bunların ne anlama geldiğini, neden anlattığımı biliyorsunuz değil mi? Evet, bu yaz bir türlü oynamaya değer güzel bir oyun çıkmıyor. Yazın yapılanlar listesi çiğ gibi büyüyor ama "yeni bir oyun oynadım" maddesi hep eksik. Yine de buna hayıflandığımı söylemek zor. Piyasada oynayacak yeni bir şey olmadığında insan yapılabilecek diğer eğlenceli şeyleri hatırlıyor, hatta eski sevdiği 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

**H**er bir atasözünün çok doğru olduğunu ve asla boşuna söylenmediğini 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 yakinken dönün siz.

hafta bir gün fazla yaşarsınız.

- Herkesin işini son güne bıraktığı bu ülkede, siz her işinizi ilk fırsatta bitirmeyi alışkanlık haline getirirseniz, tahmin edemeyeceğiniz kadar karlı çıkarsınız.
- Bazı insanlar vardır, size sürekli yük yüklerler. Varlıkları bile bir ağırlık verir size, aşağıya çekerler ruhunuzu... Ama bazı insanlar da vardır, sizin üstünüzdeki yükü alırlar. Onlarla konuşmak bile ruhunuzu hafifletir, içinizi genişletir. İşte böyle bir insan olursanız, bu hayatta

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: Karşınızdakiyle birlikte, ailesiyle de evleniyorsunuz. Ailesiyle sürekli didişeceğinize inanıyorsanız, canınızdan çok sevseniz bile, vazgeçin o sevdadan.
- İş gücü olup da İstanbul'da ümüğü sıkılırcasına daralanlar; Ağva'da, Şile'de, Kerpe'de çok güzel oteller var. Kıyın 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 elektorit 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 edinip 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 mekik çekmeyin. Çok az faydasını görürsünüz.
- Yağları eritmenin en iyi yolu, kaslanmaktır. Vücudunuzdaki 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 ısınmış, 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 hatalarınızı çekinmeden söyleyebilene ise güvenmeyi öğrenin.
- Unutmayın ki insanın kişiliğinin aynası sözleri değil, yaptıklarıdır.
- Her gün iki saat erken kalkarsanız, her

kaybetmeniz mümkün değil. İnsanlar sizi siz olduğunuz için severler.

- Ha, bir üstteki tespitin yan ürünü olarak, eğer etrafınızda sürekli hayattan şikayet eden, sürekli ama sürekli, sizi düşünceleriyle karamsarlığa iten insanlar doluyorsa, "neden ben mutsuzum?" diye düşünmeyin. Hayatınızdan safra atmanın zamanı gelmiş de geçiyor demektir.
- İnsanların sizi niye kaale almadığını merak ediyorsanız, insanların sizi kaale almalarını istediğiniz şekilde yaşayıp yaşamadığınıza bir göz atın derim.
- Askere gitmeden önce mutlaka bir askerlik malzemesi satan dükkana uğrayın. Hiçbir şey almasanız bile, yeşile alışmış olursunuz.
- Ha bir de, askere gitmeden önce mutlaka bir çift votka alın yanınıza, postalların ayağınızı kemirmemesi için ilk hafta. Ve merak etmeyin, birinci ayın sonunda o postallar ayağınıza terlik gibi





# EJDERHANIN İNİ

BURAK AKMENEK akmenek@level.com.tr

## Ø VE 1 KESTİK

**G**eçen gün guild'imle beraber World of Warcraft'taki raid günlerimizden birindeydim. Aslında benim her akşamki 20:00-03:00 online oyun mesaim içerisinde guild'imle beraber yaptığım günlük raid'ler bir süredir görev halini almaya başladı. Guild'im hardcore olmaya yöneldiğinden bu yana sistematik olarak Karazhan ve 5 man farm'layıp üstüne Gull ve Void Reaver kesmeye çalışıyoruz. Gull'u kestik ve ufaktan farm'a girmek üzere

hisediyordum. 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 bilirim) durumdan iyice soğumuştum. Allah'tan guildim keyifliydi de eğlenip gidiyorduk. Derken guild daha da sertleşme kararı aldı ve o zamandan bu yana askerler gibi Gull ve Void Reaver'a hazırlanıyorduk.

ölüp boss'u tanımak gerekiyor. Neyse dediğim gibi guild'im 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 bağladım. 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 kaçayım).

## UZUN ZAMANDIR UĞRAŞIP HAYAL KIRIKLIĞI VE KIZGINLIKLA AYRILIP BİR DE ÜSTÜNE YIĞINLA 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.

### EĞLENCE Mİ ASKERİ KAMP MI?

Benim ilk WoW maceram Horde tarafında 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 ölmediğimden millet sinir oluyordu) vedalaşıp Ally tarafına geçtiğimden beri içimde bir keyifsizlik var. Kendimi sanki muhallebi yiyip gay elflerle oynamaktan keyif alan bir grup oyuncuyla berabermişim gibi

### VOID'İN YANAĞINDAN SIKMAYA GELDİK

Gull savaşına girenleriniz mutlaka vardır. Aslında onun da Void Reaver'dan hiçbir farkı yok. Blizzard yeni boss'larında oyuncuyu kaçırmaya ve koştururken DPS yapabilmeye yönlendirmiş. Her iki boss'ta da uzaktan saldıran DPS olarak kaçıp 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 dalıyorlar 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

Sanırım dördüncü denemedeydi. Aslında bu tip şeyleri okumak değil yaşamak gerekir. Tüm raid (25 deli adam ve birkaç çılgın kız) sinir stres altındayız. Uzun zamandır uğraşip hayal kırıklığı ve kızgınlıkla ayrılıp bir de üstüne yığınla tamir parası verdiğimizden daha da bilenmişiz. %30'da iki ölümümüz vardı sanırım. Boss'un çıldırmasına 2 saniye kala boss indi. O anda Team Speak'i duyacaktınız. Bağırınlar, çağırınlar, ellerim titriyor yazamıyorum diyenler, sesi titreyenler, budur diye bağırınlar. Tam 25 kişi ülkemin ayrı ayrı illerinde aynı anda sevinç çığlıkları atıyordu. Evet aslında yalnızca 1 ve O'lardan oluşan bir piksel yığınının ölme animasyonu gösterme emri vermiştik. Ama bunu başarınca kadar çektiğimiz stres ve çile oyuna verdiğimiz zamana oranlandığında sonuç muhteşemdi. Sanki sezon kupasını kazanmış bir futbol takımı gibidik. Çünkü biz bir takımdık ve hepimizin ortak çabasıyla kazanmıştık. Oyunlar bizi anti-sosyal mi yapıyor? Hadi canım.





## LEVEL'DE GEÇEN AY - LVL 126

Ahhh, o eski Level sayıları... Mesela 126. sayı. Hatırlar mısınız o sayıdaki Fallout 3 yazısını? Hani şu Fallout'un izometrikten FPS kamera açısına geçişini yapımcısı 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 anlaşılabilir. Allah'tan şimdilik bu konuda bir geri dönüş almadık, ama yakın zamanda bazı şeyler oldukça tuhaflaşabilir ülke genelinde. Yazmasa mıydık acaba diye düşünüyoruz hala. Çünkü bu ayın bombası, Eser'in Tomb Raider tam çözümünde "takıldığınız yeri bana posta yoluyla sorabilirsiniz, zarfın içine 5 YTL atarsanız süper olur" lafını fazla ciddiye alan bir okuyucumuzun sitem dolu maili oldu. Bakın, hala düşünüyoruz, acaba hata mı ettik? Espri yapmasak mı? Suyu 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 sönük kaldı kendileri.

"Yetişin! Bunlar amatör ruhunu kaybediyor!" diye bizi Hayalet Avcıları'na şikayet etmek için: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)

## AMSTERDAM 12.07.2007/01.30

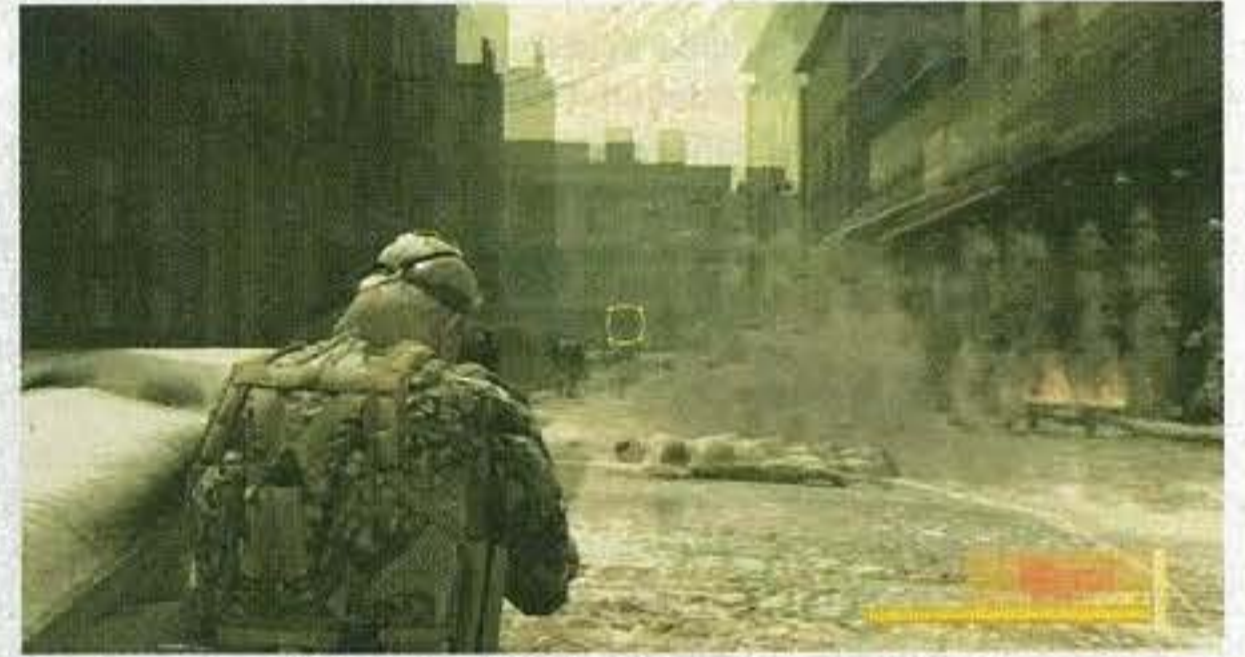
Daha önce yapıldı mı bilmiyorum. Tahminlerim yapılmadığı yönünde. Şu an Amsterdam'ın meşhur Red Light District bölgesinde, bir hostel köşesinde, yerde oturmuş, elimdeki ufak deftere Inbox girişi yazıyorum. Birçok tesadüfün birleşmesi, bazılarının ayrılması (elveda tesadüf), bazılarının zaten beklenmelerinden ötürü. tesadüf kimliklerini kaybetmeleri ve basit birer olay/duygu/düşünce'ye dönüşmelerinin doğal sonucu olarak başladığım Avrupa gezmesi, Inbox'ı da etkiledi haliyle. Kayıp bir zamandan kalan, unutulma arifesindeki bir anı, Serpil'in Inbox'ı kısa süreliğine de olsa yazdığını söylüyor şimdi 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 özgünü olacağı.

Lafı daha fazla uzatmak istiyorum aslında, ama uzatmasam daha iyi, hem Serpil'i daha fazla bekletmemek için, hem de internetin yarım saati 1 Euro, bunları bilgisayara geçirirken telifimden fazla para ödemek istemem :). Lafın kısası, 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 kimsenin Amsterdam'a gitmemesi, ikincisi Inbox'ın bir giriş bölümü olmaması. Aylardır yazdığın bölümün girişi 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 kesiyordu.**

Her ne kadar ilk tahminin doğru çıksa 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 yazdığım onca Teknik Servis bölümünün ardından buralara bulaşmak, Teknik Servis deneyimimi Inbox'a yansıtmak farz olmuştu. Bu ay ki Inbox'ın gelmiş geçmiş en özgünü olacağını görmüşsün oralardan. Benim de içimde böyle bir his var, ama bu özgünlük ne denli hayra olur, ne denli şerre bilemiyoruz tabii... Ama bu ilk



denememde Inbox'ın canına okusam ne çıkar ki, "Şer olmazsa bilinmez hayır" diye bağırır kaçırım =)

## MGS'NİN GELECEK BÖLÜMÜNDE...

Ben oyunlarda oynanış ve grafiklerin dışında hikayelere de çok önem veriyorum. Fakat PC'ye çıkmayan yada sonradan eklentilerle çıkan bazı efsaneler var. Mesela MGS serisinin ilk oyunundan başka oyunlarını oynamadım ama hikâyeyi ve oyununu bazı TV programlarından (Hatırlıyorum Televole'de verirdiler...) DAAANN!!! Meryll'i tangasıyla güneşlenirken yakaladık! (-TÖ) ve sizin hazırladığınız muhteşem MGS Tarihçesi dosyasından öğrendim. MGS2 Substance'ı ise daha yeni aldım. Peki ya bundan sonra? PS3 alamayacağıma göre MGS4 hakkında sadece sizin verdiğiniz videolardan bilgileniyorum. Sizce daha sonra bu hikâyeyi öğrenebileceğim bir

yer var mı? Ve MGS4'ten sonra seri devam edecek mi? Size yazdığım 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 cenahından. Benim bu soruna güzel bir çözümüm var

ama. Olgay'ı alıp pastaneye götürüyorsun, önüne kahve ve kekini koyuyorsun, o hiç nefes almadan bütün sağıyı sana 2 saatte özetliyor. Hatta üstüne limonata ısmarlayarak kendi tasarladığı kompo teorilerini de anlattırabilirsin. Keyfi yerindeyse Japonca trailer seslendirmelerini bile yapar. Serinin devam etmesine gelince... Bu kadar büyük bir serinin devam etmemesi mümkün mü? Yapıcısı Kojima-san olunca elbette mümkün. O kadar karakterli bir insan ki kendisi kafası atarsa Snake'in gözünün yaşına bile bakmaz.

## İLTİFAT BAHANE LEVEL CUP ŞAHANE

Selamlar sevgili Mehmet. Inbox'a çok yakıştın demeyeceğim çünkü diyince inbakscık'a atıveriyorsun :). 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 çıkarttığınız için hepimize çok çok teşekkür ediyorum ve başarılarınızın devamını diliyorum.

**Merhaba Burak, maalesef Mehmet'i iskaladın bu ay. O yüzden Inbox'a yakıştığını söylemede 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 atlattığımızı göre Level'a yapacağım birkaç yoruma ve aklıma gelirse soracağım birkaç soruya gelebiliriz. İlk yorumum yılın en iyilerini seçtiğiniz bölümle ilgili. Bu sene uyguladığınız sistem bence şu ana kadarki en iyi sistemdi. Sürekli böyle devam edebilirsiniz 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 basıcak arkadaşlarla :) **Bu sene yılın en iyi oyunlarında seçim yapmakla kalmayalım aynı zamanda geçen senenin bir muhasebesini dökelim istedik. Bir nevi yıllık oluşturmak istedik yani. Sonuçtan biz de hoşnuduz ve muhtemelen böyle devam edecektir bundan sonra. Bu arada Erden'in Level için yaptığı ilk sayfaları 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 vermiyoruz ona. Malum biz hala kamera karşısına geçmek için güzelce giyinip süslenmek, berberde saç düzelttirip, güzel ütülü bir gömlek giymek gerektiğini düşünüyoruz. Öyle ofis haliyle kameraya çekilip 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 iyiydi bu arada, her gün Kratos'a bakarak gaza geliyorum:)

**Burak reca ederim bu kadar iltifat etmeyiniz, şişicem az sonra. Tamam, gazla çalışıyoruz ama bu kadarını da kaldıramıyoruz, 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 kavuşturalım bu meseleyi. Biliyorsun Keşif Birliği'ni Serpil hazırlıyor. Kendisi çok sevdiğimiz bir arkadaşımız, ben ayrı severim o ayrı. Her neyse o bu aralar Krisharawantamutti öğretisine kafayı taktı. İçindeki huzuru falan arıyor ama bu öğretilerde maalesef beş santimden kısa fareler kutsal kabul ediliyor. Fareleri öldürtmediği gibi her gün 2-3 fare daha getiriyor ofise, o kadar hayvan da haliyle sabahlamalardan kalan pizza kenarlarıyla, çerez kırıntılarıyla doymuyor. Sık sık Serpil'in masasındaki sayfaları kemiriyorlar. Bir türlü haberleri tam metin çıkamıyoruz bu yüzden. Ama şikâyet etmemek lazım, beterin de beteri var. Ya Hinduizm'e merak salsaydı, dana besleseydi ofiste. O zaman o haberlerin girişi de kalmazdı, biz de kalmazdık.**

Gelelim sorularaaaa...

1- Eski sayılardan birinde (sanırım 2007'nin potansiyel klasikleri gibi bir dosya konusuydu), Hellgate: London'da yürüme hissi olmadığı için acilen FPS görüntüsünden kurtulması gerektiği yazıyordu. Tamam, ben de izometrik RYO'lara



Bleach değil



Uçup giden 5660 dakika



Yoşşşş, Naruto!

=?

hastayım, her oyun Diablo gibi olsun diyorum ama YouTube'dan izlediğim birkaç videoda gördüğüm kadarıyla yürüme hissi vardı. 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 şimdi (Hoop! 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 alakalı değil gerçi ama ben WoW hesabımı satmak istiyorum, ve sahibinden.

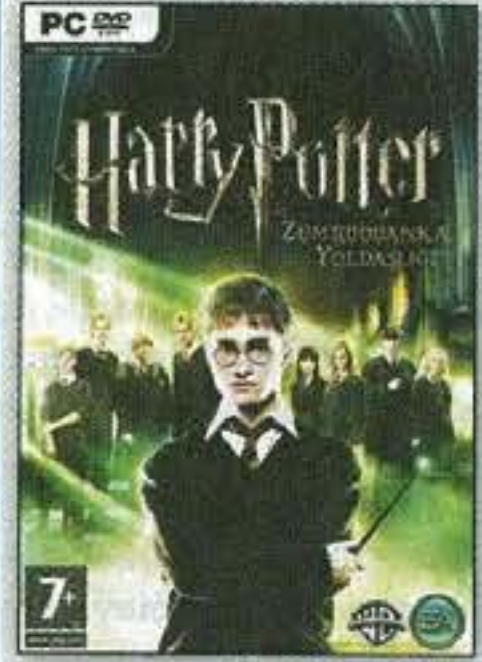
#### GEÇEN AYIN CEVABI

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 postalyoruz.



aralgame.com

Bu ayın sorusuna bir yanıt bulmak için 18 Ağustos'a kadar vaktiniz var. Yanıtınız doğruysa, yeterince şanslıysanız ve inbox'a bir de mektup yazmaya üşenmemişseniz sizi Aral İthalat'tan Harry Potter oyunu bekliyor olacak.



com'a ilan verdim ama bu hesabı satabileceğim başka site önerebilirsen çok makbule geçer. gittigidiyor'a baktım daha önce verilmiş ilan yok kerteriz olarak alabileceğim, tırtım biraz, eBay'a baktım aynı şekilde orada da yok. Sence ben kafamdaki fiyatı buralara da yazarak beklemeli miyim yoksa odak olarak alabileceğim başka bir hesap konulana kadar beklemeli miyim?

**Benim bildiğim kadarıyla 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, hepinize yayın hayatınızda başarılar diliyorum, hep böyle devam edin. Bu arada iki sene sonra yeni yazar ararsanız sevinirim :) Sürç-ü Lisan ettiyse affola. Kolay gelsin hepinize.

-Burak C. Yıldız

**Sen de kendine iyi bak Burak, görüşmek üzere...**

## ONSEKİZİNDEN KÜÇÜKLERİ DE ALSINLAR LEVEL'A

Selam Level çalışanları! Ben derginiz uzun zamandır ve severek takip ediyorum. Fakat sizi bir konudan dolayı kınıyorum. Level'in bu ayki sayısında gördüğüm kadarıyla yazar arıyormuşsunuz. Ben de derginizde yazmak istiyorum fakat istenilen özelliklerde bir madde dikkatimi çekti. 18 yaşından büyük birini arıyormuşsunuz. Bu yaş 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 almamalım istedik ki onun sevimliliği eksilmesin. Yoksa 18'inden küçüklere bir kastımız yok. Aslında ben oraya ÖSS'yi vermiş olmak da yazılsın istedim. Çünkü ÖSS dönemi gelince serbest yazarlar bir buçuk sene ortalıklardan kayboluyorlar, dergiden kopuyorlar. Sinan bu yaş sınırını koyarken bunu düşünmüş olsa gerek. Ama yaş sınırı olmasa da "noktalardan sonra boşluk bırakınız" kuralını ihlalden elenirdin muhtemelen =)** Ayrıca bir iki sorum var 1-Level dergisinde cilt kenarında mavi beyaz şekiller var. Bunları birleştiren bir şey mi olacak?

**Bu elindekiyle birlikte yedi aydır var o mavi şekiller.**

**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 mısınız? 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 mı? Yuh! 90 kilo verirsem, 111, 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 yanıtlarsanız size minnettar olurum.

NOT: Bu ayki sorunun yanıtı, SPACEFORCE ROGUE UNIVERSE

-Mesutcan Köseoğlu

**Güzel sorular sormuşsun Mesutcan biz de sorduğun için minnettarız. Bu arada geçen ayın sorusuna verdiğin 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'cıyım arkadaş! Kendisi Temmuz sayısıyla birlikte bir durulma eğilimine girmiş gibi görünse de yine de 3 defa okudum yazısını, hiç kıskanmayın valla!

Bu arada "Hep kazanan siz olun" yazısını şiddetle kutluyorum! Özellikle DOO'lara yönelik tavsiyeler çok iyiydi! Çok güldüm okurken :) Kısacası, ne derecede önemsiyorsunuz bilmem ama yeni bir okuyucu daha kazandırdığınızdan emin olabilirsiniz! Benim bir soru, bir de isteğim olacak:

Sorum şu; Diablo II'yi herhangi bir karakterle, tüm zorluk seviyelerinde ve tüm haritaları temizleyerek (ki bu da oyunu

## LEVEL CUP VİDEOLARINI ÇEKMEK KONUSUNDA BERKANT'IN İSTEĞİ BÜYÜK

hiç kapatmamayı gerektiriyor) bitirirsem oyunda süper şeyler olacağı iddiası, bir efsane mi?

İsteğimse bir filmi oynatırken herhangi bir anında durdurup, o sahneyi gereken çözünürlükte masaüstü yapabileceğim bir program.

Tüm Level çalışanlarına iyi mesailer!

(Bu arada işin şakası bi yana diğer yazar arkadaşlara da haksızlık etmeyeyim oyun incelemeleri gerçekten çok iyi ve Donanma köşeniz fazlasıyla doyurucu!)

-Deniz Onur Destici

**Merhaba Deniz aramıza hoş geldin. Dergiyle ilgili çok güzel şeyler yazmışsın teşekkürler ama bizi çok da sevmiyorsun anlaşılır. Level'i çok seven**

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 yazmayacağız diye bir şey yok. Aslına bakarsan, bu açıdan benim bildiğim en özgür dergi Level. Ben de Level ile ilk tanıştığımda pek öyle olmayacağını düşünüyordum ama zamanla kendi etiğimiz dışında sınırlarımız olmadığını gördüm. Mesela İsrail ordusunun öldürdüğü bir barış gönüllüsüyle ilgili köşe yazdığım da kimse karşıma dikilip ne yapıyorsun sen demedi. 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**

**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.**

**Oyuntardan 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 duygu. Sinan'dan pek bir şikayetçisiniz de!  
**On Level editörüne sorduk, sekizi "Sinan dünyanın**



en iyi insanı" dedi, diğer ikisini de kovduk zaten. Biz sevdiğimizden takılıyorz 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 mi olur PoD mi olur onu bilmiyorum. Bir de TFF vardı 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 yapıyor her sene. Hangisi gelir de patlar kimse bilemiyor genelde.**

3- Bu ay ki, Fallout'lu sayıdaki oyunculuk sırları bölümü pek ayrıntılı olmamış. Ama kadın olma kısmına hem gülmekten öldüm, hem de mantıklı aslında. **Eeee.... Soru değil ki bu şimdi... 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. Yayınlanmasını istemiyorum cevap verin yeter. N olur... çok yannızım böhü :P

-Mert Boztepe

**Çok pis duygu sömürüsü yapmışsın dayanamadık. Yoksa o ilk iğrenç postandan sonra hiç yazmazdık inbox'a ama madam yannızmışsın acıdık =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 yayınlamayabilirsiniz, okuduğunuzu bilsem yeter. İlk çıktığınız sayıdan 90. sayınıza kadar okudum derginizi. Sonra iş güç derken bir bakmışım sizden kopmuşum. Geçen gün bir bayiye giderek Level istedim. Açtım 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 saygım 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 atmıştım, yayınlanmıştı. Yazımı dergide

gördüğümde çok sevinmiştim, çok garip bir duyguydu :) 125. ve 126. sayılarınızı aldım, okuduğumda yine o çocukluk- gençlik zamanlarımda gibi hissettim kendimi, iş sorumluluğu, aile sorumluluğu vs. dertlerimden sıyrıldığımı, dergiyi kapattığımda arkadaşlarımda orta-kafa-gol oynamaya başlayacakmışım gibi hissettim kendimi. Çok garip. Belki de boş anlamsız bir mail oldu ama dedim ya paylaşmak istedim. Sizleri seviyorum, başarılarınızın devamını diliyorum, sevgiyle öpüyorum sizleri.

-Semih HAŞHAŞ

**Selam Semih ya nerelerdesin? Biz de diyoruz bu adam ne zamandır okumuyor dergiyi öldü mü 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**

almazsanız ufak ufak sikkelişiyor iziniz ve sizi kaybediyoruz.

**Bir gün Level'ı kapamaya karar verirsek Cerebro'yu satıp son sayıyı alan her okura kocaman bir HDTV ve her konsoldan bir tane alıcaz inşallah (oy Tuğbek, ne diyorsun? Sonra bunu bizim karşımıza sözleşme olarak çıkartırlar, aman diyim! - Sinan). O yüzden bir yerlere ayrıma sen Semih aramızda kal. Bu arada hayatını bahsettiğin üçğenden kurtarısın umarız, insan dediğin hayatındaki köşe noktaları arttıkça mutlu olur. Hem hayatındaki köşe sayısı azsa, çok sivrilir 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 ayırıp 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 umuduyula sorularımı yazıyorum: **Haa! Ne dedin! Duymaaadım biraz yüksek sesle söyle! Sinan baksana Ali bişey diyo ama duyamıyom anlamıyom ben. Yaşlandı ya kulağımız da işitmiyo ühüüü...**

Ben Online oyunları yükledikten sonra, bir türlü oyuna giremiyorum. Ayrıca hızım 1.0 Mbps. İnternetim mi çok yavaş, yoksa başka bir sorun mu var? **İnternetin yavaş değil muhtemelen güvenlik duvarın (firewall) var oyunları durduran. Windows ayarlarına bak bakalım güvenlik duvarı aktif mi?**

Starcraft 2 sadece Vista'da mı çalışacak?

**Hayır. Blizzard hayatta 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 SEÇİ BENİ SEÇİ

Geç uyandık, seçimi kaçırmışız. Ama biz de katılacağız! 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 tavin edeceğiz. Böylece gece geç saate kadar online oyun oynayıp okula, işinize uykusuz gitmenize gerek kalmayacak. Siz mişil mişil uyurken "Oğlum, yat ulan artık!" naralarıyla Çin'li muhatap olacak.  
- Ailesiyle sorun yaşayan her oyuncuya psikolog tahsis 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? Terclhini neden Sinan'a bırakıyorsun? Biz oyundan anlamıyor muyuz yoksa? Ayrıca biz her ay yüz küsur 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! Ühüüüüüü...**

**Allahın hakkı üçtür demişler senin de üçüncü mektubun cevaplandı nihayet Alicim. Ama bütün samimiyetikle soruyorum, yani şu verdiğim abudik gubidik cevaba bir bak lütfen. Bu kadar cevap cevap dedin bu muydu yani? Şu saçma cevap için bizi bu kadar azarlamaya 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 çıkmasın da, benim kafa ütümeme maruz kalmayın.**



Tatil beldelerimizin ünlü simalarından biri haline gelen Ovirlord'a ilgi büyük...

## YAZ MAGAZİNİ BİZDEN SORULUR! ŞOK... ŞOK... ŞOK...

Sevgili okurlarımız! Bu yaz denizdi, kumudu paletidi, şnorkelidi toparlanıp, bünyeyi güneşe vereceğimize, tıpkı acar muhabirler gibi şokun, son dakikanın, olayın peşinde koşalım dedik. Dedik ve oyun dünyasından "azzz sonra"ları sizler için topladık. Magazinse magazin, paparazziye paparazzi, Materazzziysse Materazzzii...

Aldığımız duyumlara göre Lara Kroft ablamız "Ne selüliti ayol... Selülitli görüntümü yakalayana altın kaplama Tomb benden... Hodri meydan..." demiş.

Şok şok şok... Köpük banyosunda çarpılan çarpılana... Gittiği yazlık gece klübünde köpük banyosunda sinirlenen Blanka, çevresinde dans eden gençlerin çarpılmasına sebep oldu. Blanka, "Abicim uyardım, bak alnım 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 güçlkle dışarı çıkarılabilmiş. "Sen yanımdaki bayanı

beğenmiyor musun hüleaynn?" diye haykıran Leyon, "Rezident ettiniz beni cümle aleme... büüüü!" 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 adamışsın yav, bir gidim yemek bırakmadın, zaten havuzda ağzınla çıkardığın "FRRRP FRRPP" sesinden de kıllanmıştık, bak halo yiyor karşımızda!!" tepkilerine maruz kalmış. Tınlamış mı dersenez, 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 OYUNU: WORLD AMA NE WORLD ANLIİŞD

Bu ay stratejiye bayınlara Ronaldinyo sambası yaptırarak bir oyunla karşınızdayız. Oyuna "alt dünya", "üst dünya", "orta dünya", "eski dünya açık", "yeni dünya itimat", "orta dünya, içinden" mekanlarından birini seçerek başlıyorsunuz.

Kâh ordular kurup "saldırının saldırının, bu taraftar için saldırın" modunda, kâh arsalar alıp, binalar dikerekten "bir daireyi 1000 YTLden kiraya versem, şu araziyi de halı 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 geçecem" diyen gençlere dikkat, rakiplerin ajanları olabilirler aman ha...

Oyundaki ilginç seçeneklerden biri de "bıktım bu dünya işlerinden, Uzakdoğu'ya kaçıp, iç huzuruydu, mantraydı, çakraydı olayına gireyim" seçeneği. Yalnız asabi keşişlere dikkat. "Yaz kış üşümüyün mu sadece bu peştemalle emmim?" gibi sorular yöneltirseniz, kendinizi yine alt dünyanın çukurlarında bulabilirsiniz.



Tür: Strateji görüntülü dumurasyon Yapım: Alayınaoyun Co. Dağıtım: Toparlagel Ltd. Platform: Tüm konsollar  
Önerilen Sistem: 6 fan kesmediginden fan-clublu PC Zorluk: Eh işte.

Level'in Görüşü: Ne pis oyunmuşsun sen be?! Oyna oyna bitmez!!!



Tatil beldelerimizin ünlü simalarından biri haline gelen Ovirlord'a ilgi büyük...

## YAZ MAGAZİNİ BİZDEN SORULUR! ŞOK... ŞOK... ŞOK...

Sevgili okurlarımız! Bu yaz denizdi, kumudu paletidi, şnorkelidi toparlanıp, bünyeyi güneşe vereceğimize, tıpkı acar muhabirler gibi şokun, son dakikanın, olayın peşinde koşalım dedik. Dedik ve oyun dünyasından "azzz sonra"ları sizler için topladık. Magazinse magazin, paparazziye paparazzi, Materazzziysse Materazzzii...

Aldığımız duyumlara göre Lara Kroft ablamız "Ne selüliti ayol... Selülitli görüntümü yakalayana altın kaplama Tomb benden... Hodri meydan..." demiş.

Şok şok şok... Köpük banyosunda çarpılan çarpılana... Gittiği yazlık gece klübünde köpük banyosunda sinirlenen Blanka, çevresinde dans eden gençlerin çarpılmasına sebep oldu. Blanka, "Abicim uyardım, bak alnım 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 güçlkle dışarı çıkarılabilmiş. "Sen yanımdaki bayanı

beğenmiyor musun hüleaynn?" diye haykıran Leyon, "Rezident ettiniz beni cümle aleme... büüüü!" 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 adamışsın yav, bir gidim yemek bırakmadın, zaten havuzda ağzınla çıkardığın "FRRRP FRRPP" sesinden de kıllanmıştık, bak halo yiyor karşımızda!!" tepkilerine maruz kalmış. Tınlamış mı dersiniz, 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 COMİNİC

## AYIN OYUNU: WORLD AMA NE WORLD ANLIİŞD

Bu ay stratejiye bayınlara Ronaldinyo sambası yaptırarak bir oyunla karşınızdayız. Oyuna "alt dünya", "üst dünya", "orta dünya", "eski dünya açık", "yeni dünya itimat", "orta dünya, içinden" mekanlarından birini seçerek başlıyorsunuz.

Kâh ordular kurup "saldırının saldırının, bu taraftar için saldırın" modunda, kâh arsalar alıp, binalar dikerekten "bir daireyi 1000 YTLden kiraya versem, şu araziyi de halı 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 geçecem" diyen gençlere dikkat, rakiplerin ajanları olabilirler aman ha...

Oyundaki ilginç seçeneklerden biri de "bıktım bu dünya işlerinden, Uzakdoğu'ya kaçıp, iç huzuruydu, mantraydı, çakraydı olayına gireyim" seçeneği. Yalnız asabi keşişlere dikkat. "Yaz kış üşümüyün mu sadece bu peştemalle emmim?" gibi sorular yöneltirseniz, kendinizi yine alt dünyanın çukurlarında bulabilirsiniz.

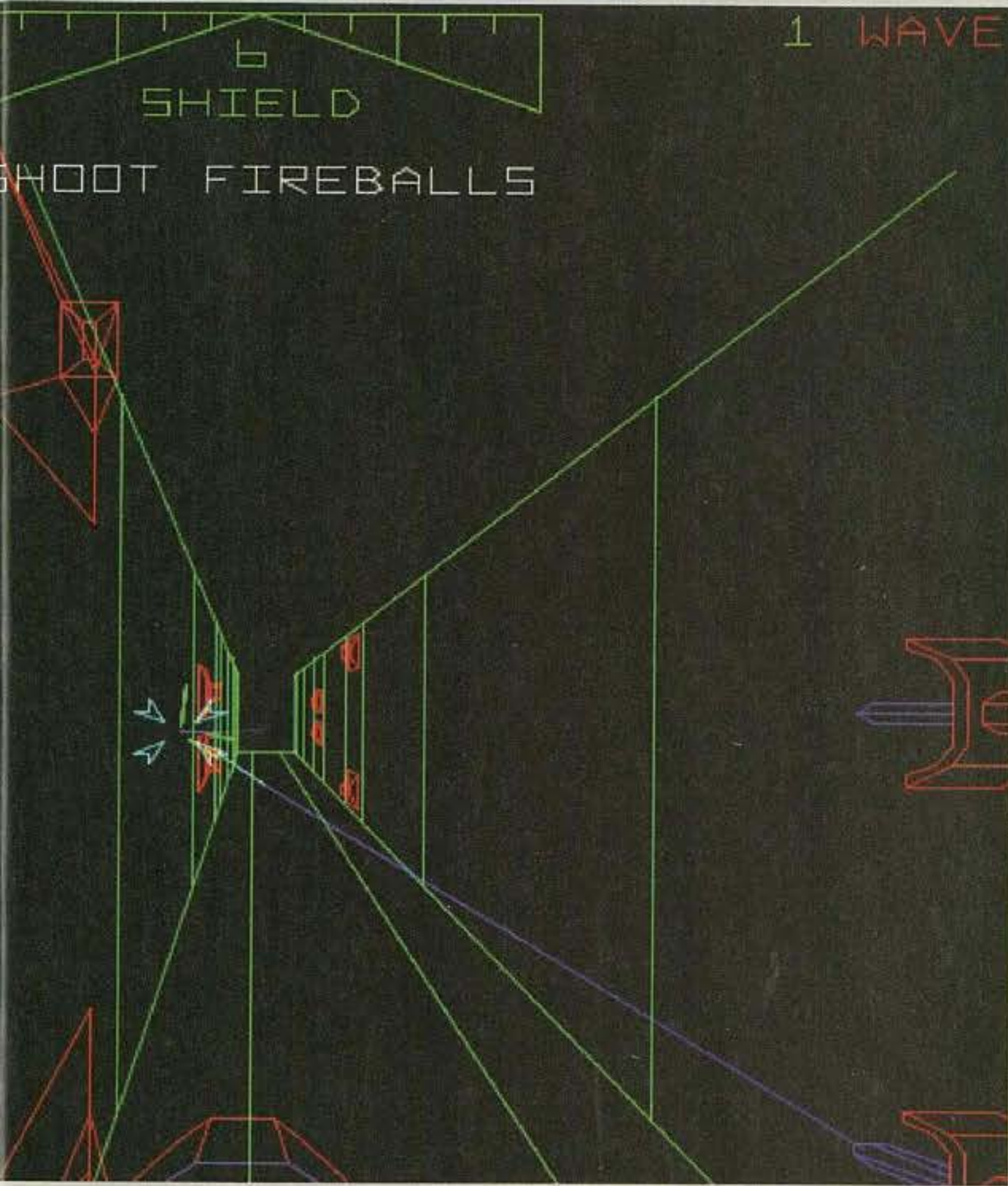


Tür: Strateji görüntülü dumurasyon Yapım: Alayınaoyun Co. Dağıtım: Toparlagel Ltd. Platform: Tüm konsollar  
Önerilen Sistem: 6 fan kesmediginden fan-clublu PC Zorluk: Eh işte.

Level'in Görüşü: Ne pis oyunmuşsun sen be?! Oyna oyna bitmez!!!

# KAFAYA AYARI

BİR LEVEL YAVINIDIR SAYI:22 AĞUSTOS 2007 00 YTL AYLIK DİNOZOR DERGİSİ



## ÇEVRECI BİR YAZI

Kafa Ayarı'nı takip edenler bilirler; her fırsatta "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 karşılaştırmasını 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 eşliğindeyiz ve herkes artık bu dünyadan biraz daha sorumlu. Belki şimdiki nesil bu çabaların meyvesini görmeyecektir ama çocuklarımız (veya onların çocukları) daha sağlıklı bir yeryüzünde 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..." yakarılarıdır. Her ne kadar o bilince sahip bir devlet tarafından yönetilmesek de, zaman bahane arama değil icraat zamanıdır arkadaşlar. Ayrıca Live Earth 07 gibi bir fırsatı İstanbul nasıl kaçırdı, aklım almıyor. Buradan ilgili yerlere selamlar olsun!

Neyse efendim. Umarım canlarınızı sıkmamışım. Sıkılmışsanız bile bu ayki Kafa Ayarı'mızın sayfaları şıp diye ilacınız 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'ı beklemeye başlayabilirsiniz. Evet, Eylül ve Ekim sayısını önceden ayırmanızı öneririz!!!

VOLKAN TURAN

## İÇİNDEKİLER

SAYFA.124

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM ■  
NES'İ FLASH DISK'E KOYDUK. ÜSTÜNE... ■

SAYFA.124-125

KAFA HABERLER ■

SAYFA.125

ESKİ VS YENİ ■

SAYFA.126-127

NASIL YAPILDI?: KNIGHT OF  
THE OLD REPUBLIC ■

AYIN SÖZÜ  
İnsanlar cahildir! Birileri  
bir yerde cezalandırıldıkça  
da kendilerini iyi  
hissedeceklerdir.

-Rufus  
(Final Fantasy VII)

## NE OKUDUM?

Lanet olsun ki bol bol İstatistik ve İşletme kitabı :(

## NE DİNLEDİM?

Onlarca şey arasında buraya girebilecek yegâne albüm DevilDriver'dan geldi; The Last Kind Words. Ben diyeyim 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... Primeee...  
Megaaaatron... Aç ağızını oğlum, son lokma bu.  
-Peki annee.



## 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 YAŞIYOR!

"Birbirimizi öldürmece" 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 tüpünü patlatınca yanıldığımızı anladık). Hudson'un Bomberman'ı son derece keyifli bir arcade oyunuydu. Aslında içerisinde strateji de barındırıyordu ve enfes saatler yaşatıyordu. İşte o saatler tekrar kapımızı çaldı; 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

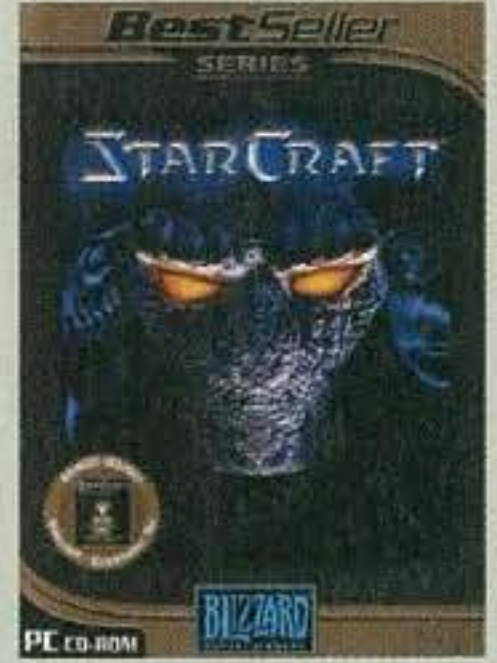
Üzülüyorsunuz... Dönüp bir 1,8 Ghz işlemci, 512 Ram, 128 MB FX 5200 ekran kartınıza bakıyorsunuz, diğer tarafa dönüp Crysis'e, Gears of War'a, Call of Duty 4'ü görüp oynayamayacağınıza üzülüyorsunuz... Oysa daha birkaç yıl önce ne büyük zahmetlere girip almıştınız o bilgisayar, değil mi?

Artık üzülmeyin, çünkü hepimiz aynı kaderi paylaşıyoruz. Dünya grafiklerin kandırın büyüüne kapılmış, NVidia 8800'lere 1 milyar sayarken, biz sevgili takoz bilgisayarımızla baş başa bırakıldık. Ve artık bunun için üzülmeğe, cebimizde kalan paraların keyfini sürüp, diğerlerinin tadına varamadığı eski keyifli oyunların peşine düşeceğiz bundan sonra. İşte bu, "Benim Takoz Bilgisayarım". - Sinan

### STARCRAFT

Eski oyunlar dendiğinde hala Wolfenstein 3D mi geliyor aklınıza(dinazorlar siz!)? 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 bilgisayarınızın da bir işlemcisi(ruhu!) var arkadaşlar hiç fark ettiniz mi? Boşverin Starcraft 2 yi, hem çıkmasına 1 seneden fazla bir süre var zaten. Gelin Brood War anılarımızı 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 özgünlük vardı. Karakterler sadece görüntüleriyle 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 tek tıkladığımı hatırlıyorum. En son WoW'daki NPC'lere peşlerinden koştura koştura tıkladığımı da. Blizzard kesinlikle insanları nasıl bağlayacağını biliyor. Yoksa bilgisayarımın Diablo 2 kurulu olmazdı zaten.

Starcraft'ın 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 gerekirse:

G.G.

- Deha Uzbaş

### NES'İ FLASH DISK'E KOYDUK. ÜSTÜNE...

Zamanında NES oynayabilmek hem büyük bir olaydı hem de büyük bir keyifti. Dandik çıktığından mıdır yoksa herkes bozana kadar oynadığından mıdır bilemem ama çevremde kimsenin NES'i yok artık. O günleri özleyenlerin PC'de veya PSP'de emulator seçenekleri var elbette ama bunlar şimdiki ürüne göre daha meşakkatli 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 sevdiğiniz oyunları bu belirlenmiş yerlere atmak. Daha sonra bunu istediğiniz yere taşıyın. Ürünün en büyük özelliği de Save/Load özelliğinin olması. Bir arkadaşınızla yarım kalan Contra maceranızı sonlara doğru bölmek istemezsiniz herhalde. Ayrıca üründe her oyun için kullanılabilir beş adet hile bulunuyor. 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 hediyesi. E bundan fazlası can sağlığı... Ürün üstünde son rötuşlar yapılmaya devam ediliyormuş. BekliyoruzZzzZzz... - Volkan Turan

Bilgi için: <http://tinyurl.com/yojmnh>



## ESKİ vs YENİ

### THE LAST NINJA (1987)



### NINJA GAIDEN SIGMA (2007)

Güneşli bir günde, hayatta karşılaşacağı düşünülmemen iki rakip bir bambu tarlasında karşılaştı. Siyah peçelerinin ardında biriken boncuk boncuk ter damlaları sıcaktan değil, rakibinin bir sonraki adımını tahmin etmeye çalışmasının yarattığı baskıdan kaynaklanıyordu. Eski bir kurt, 8-bitçi dinazorların asla unutamayacağı bir klasik olan The Last Ninja; yaşının gurur verici bir göstergesi olan piksel kaşlarını çattı. Rakibi, güçlü kasları ve çevik grafikleriyle tehlikeli gözüküyordu: Yeni neslin en gözde oyunlarından biri, Sigma soyadı 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. Unutamadıkları en iyi oyunlar listesinde, baş sıralardadır.

Bu konuda Ninja Gaiden ise aksiyon konusunda bir numara ve God of War ile başa baş bir akışkanlığa sahip. Ama bulmacaları sadece doğru eşyayı doğru yere getirip kapı açmaktan öte işe yaramıyor. Bomboş hikâyesini 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 öpüşmelisiniz. 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 Ninjayım!" hissini veremiyor.

**ZORLUK:** Birisi C64'ün, diğeri yeni neslin en zor oyunu diyebiliriz. Last Ninja'yı 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 söktürecek. Acımasızca saldıran 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 eksi olarak karnesine işleniyor ve kazanan, 8-bit zamanlarının kralı oluyor. - Sinan



**KAZANAN:** THE LAST NINJA

## KAFKA HABERLERİ



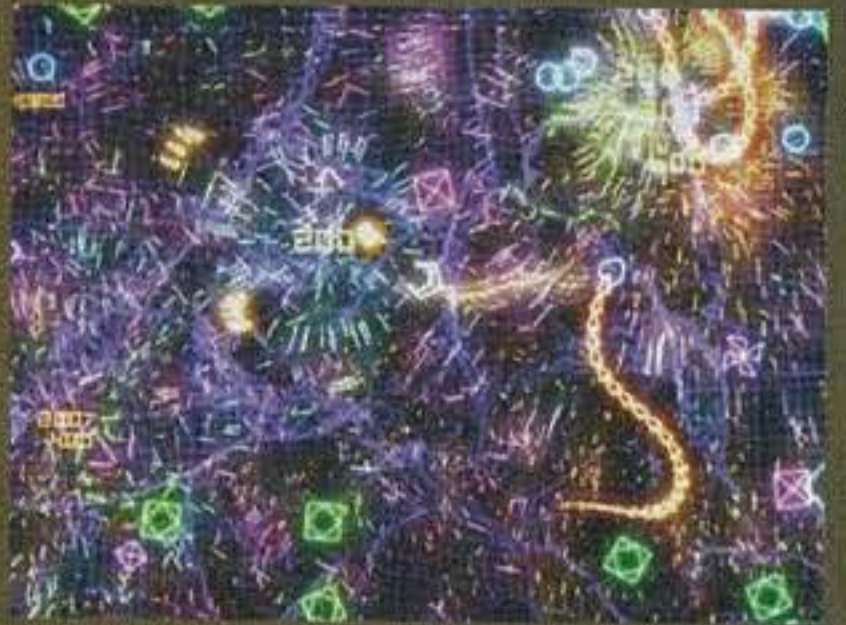
### DÖVÜŞ SANATI FOREVER

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 olacaktı. Tek bilmediğimiz çıkış tarihi.



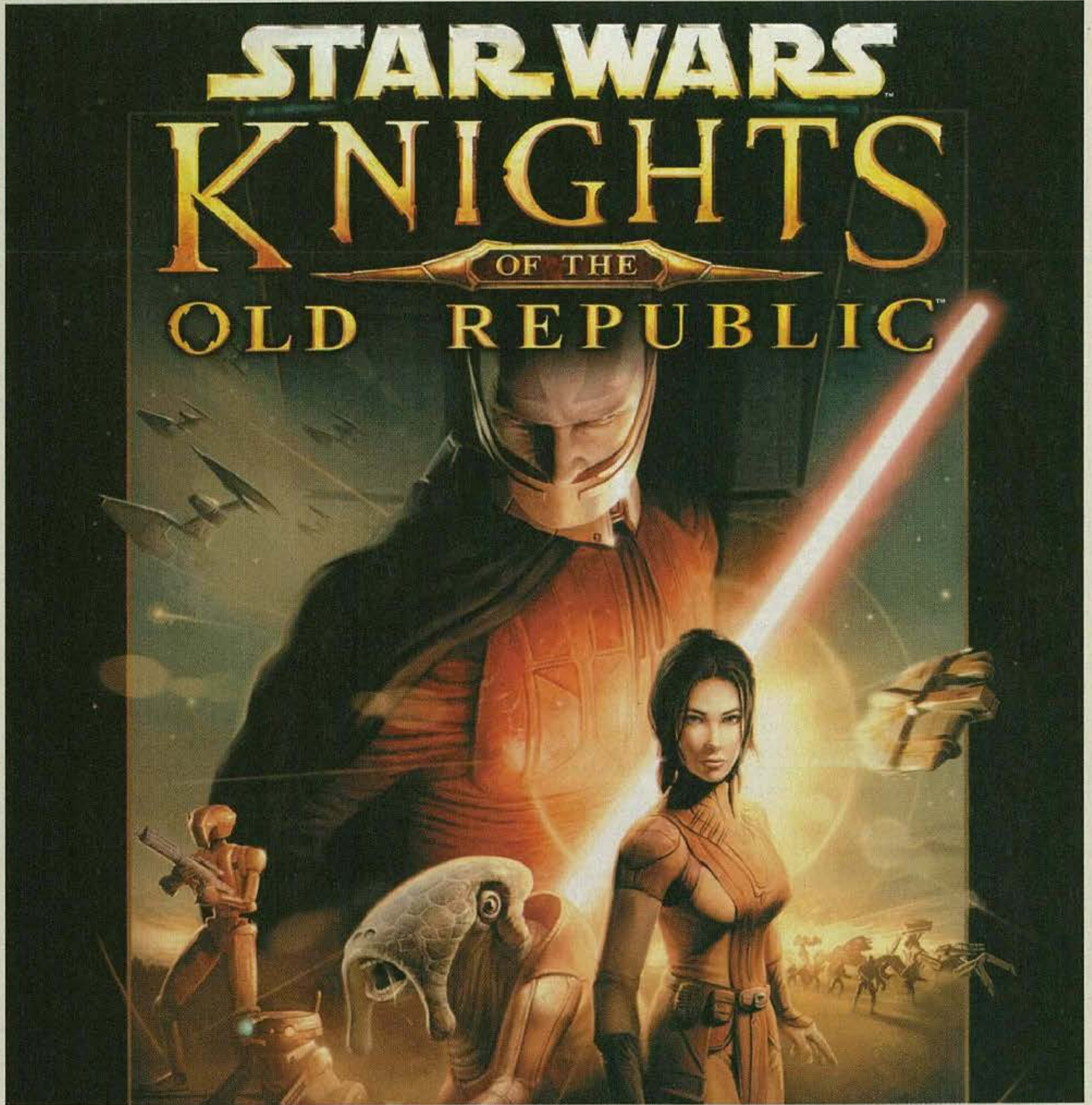
### GÖBEKLERE ÖLÜM! SPOR ZAMANI...

California Games'i sanırım hatırlarsınız. Özellikle BMX ve Surfing kısımları bir hayli eğlenceliydi (tabii ben hatırlamak istemiyorum, dal gibiydik o zamanlar heyhat). Sonra bir anda tüm dünya obeziteye kapıldı, baktı diyetlerden güzel para geliyor, spor vaziyetleri ikinci plana atıldı. Bu, haliyle oyunlara da yansdı ve 90'larda neredeyse her gün çıkan spor oyunları, günümüzde yılda iki-üç kez çıkar oldu. Alın işte, bağırınıza 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 oyuncuyu 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 ■

**A** KILLARIMIZA KAZINAN, OYUN DÜNYASINI KÖKÜNDEN DEĞİŞTİREN oyunları bir düşünün. Saymaya kalktığımızda iki elin on parmağı kadar isim geliyor aklımıza. Tabii işimizden 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 gerçektir.

**ÇARESİZLİKTE 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 anlaşılınca 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 uzaktaydılar, çünkü her SW oyununda olduğu gibi hikâyenin 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 geçecek bir oyun yapacaklardı. Her iki zaman dilimi konusunda da gayet heyecanlanan 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 diledikleri gibi şekillendirebilecekleri bir evren veriyordu ellerine.

Hikâye 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 başladılar. 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 tecrübesi 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 belirlemektir. 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. Hepsini 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 kullanabileceği 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 sarsılabiliyor ya da bizim izimizden yürümeyi seçebiliyorlardı.

(DİKKAT SPOILER İSTEMEYENLER BİR SONRAKİ PARAGRAFA GEÇSİN!!) 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 yaşıtıyordu 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 zamanda başarılı bir şekilde eriten Bioware, oyuncuların karşısına kendinizi rahatlıkla asil 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 yaşayan diğer karakterlerin dünyasına bir kapı açıyor ve her şeyin oyuncu üzerinde odaklanmadığı, yaşayan bir evren atmosferi yaratıyordu.

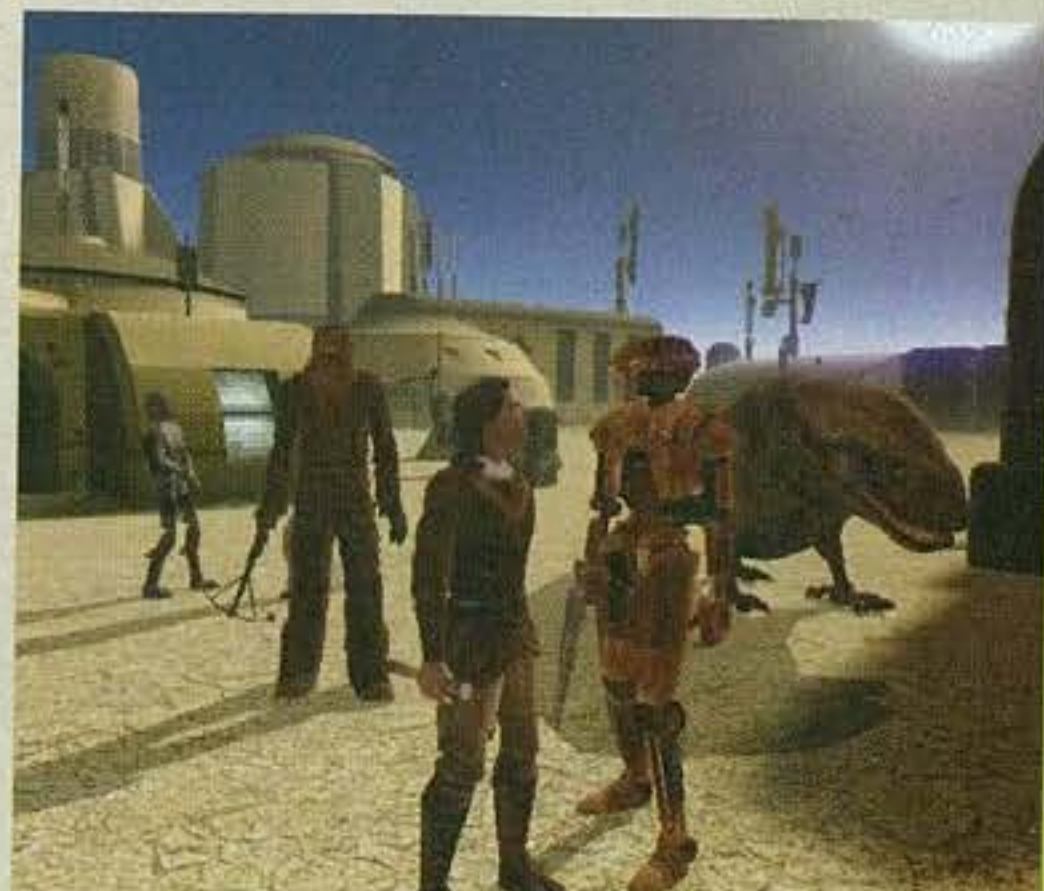
Oyun piyasaya çıkması ile birlikte Star Wars oyunları şeytanın bacağını kırmış oldu. KOTOR oyun dünyasının en iyi rol yapma oyunlarından biri olarak tarihteki yerini aldı. Xbox'tan sonra PC'lerde de boy gösteren oyun, oyuncular arasında gelmiş geçmiş en iyi Star Wars oyunu olarak anılmaya başlandı. Yapımı tam 4 yıl süren KOTOR'un, devam oyunu KOTOR 2 ise bir yıl sonra 2005 Şubat ayında PC oyuncularını buldu. 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 SERİLERİNİN  
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