

# LEVEL

128

EYLÜL 2007 | 6.50 YTL (KDV Dahil) 2007-09 | ISSN 1301-2134

**DEV  
ARŞIV**  
TÜM LEVEL  
SAYILARINI  
DVD'DE  
VERİYORUZ.  
BU AY İLK 60 SAYI

## LEVEL'İN EN İYİ 100 OYUNU

Son 10 yılın en iyi 100 oyununu seçtik.  
Acaba sizin en sevdiğiniz oyun içinde mi?

## CIVILIZATION 4 BEYOND THE SWORD

Tüm zamanların en iyi stratejilerinden  
birisine muhteşem bir ek görev paketi geldi

# BIO SHOCK

OKYANUSUN DİBİNDE UNUTAMAYACAĞINIZ, MÜTHİŞ BİR MACERA BAŞLIYOR.

## AYRICA

FAR CRY 2 ▲ SPACE SIEGE ▲ SAM AND MAX: SEASON 1 ▲ GUITAR HERO 2: ENCORE  
▲ ELEDEES ▲ BIG BRAIN ACADEMY ▲ WOW: WRATH OF THE LICH KING





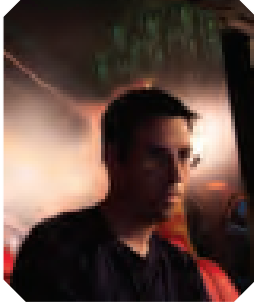
**Sen nerdeysen,  
Minton orda!**

0800 211 50 13  
www.minton.com.tr



**minton**  
It's all in Minton

# EDİTÖRDEN



[[ Bayram değil, seyran değil ama bu sayı başka bir anlam ifade ediyor yine de bizim için. Bir kısmı kontrolümüz dışında gelişen, bir kısmı da tercihlerimiz sonunda gerçekleşen olaylardan dolayı, birden aslında çok anlamlı bir sayı hazırladığımızı fark ettik bu ay. Yine çok fazla düzgün oyun çıkmadı, Allah'tan Bioshock'un incelemesini baskıya son anda yetiştirecek şekilde planımızı yapmıştık. Ama hayır, bu sayımızı özel yapan şey o değil.

Size bu ay geçtiğimiz çocukluğunuza, gençliğinize dönme imkanı veriyoruz. İşte bu yüzden önemli bir sayı bu. Öncelikle, aylardır üstünde harıl harıl çalıştığımız Level Arşiv'inin ilk yarısını veriyoruz DVD'mizde. Level'in birinci sayısından altmışıncı sayısına kadar kolaylıkla arama yapabileceğiniz bir yapıda hazırlandı DVD. Oyun müzikleriyle bezendi, hoş bir arabirimde sunuldu size. Ve o PDF sayfaların içinde kendi çocukluğunuzu bulmanız için düşünüldü. Umarız sizin de hoşunuza gider.

Diğer dikkat çeken dosya konumuz ise, yine aylardır üstünde çalıştığımız Level'in en iyi 100 oyunu dosyası. 10 yıldır oynadığımız, anlattığımız ve yaşadığımız binlerce oyun arasında karşılaştırmaya girişmek o kadar zor oldu ki... Ama herkes gönlündeki oyunları karşılaştırmaya başlayınca, herkesin asla vazgeçemeyeceği bazı sevgilileri su yüzüne çıktı. Ve bu liste böylece çıktı ortaya: En sevdiğimiz, bizi sürükleyip götürmüş en iyi 100 oyun.

Zevkle okumanız, sayfalar ve anılar arasında kaybolmanız dileğiyle. Güzel bir sonbahar diliyorum sizlere.

Sinan Akkol

**Yayıncı**  
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

**Murahhas Üye (CEO)**  
Mehmet Y. Yılmaz

**Yayın Direktörü**  
Gökhun Sungurtekin

**Yayın Yönetmeni**  
Sinan Akkol, [sakkol@level.com.tr](mailto:sakkol@level.com.tr)

**Sorumlu Yazı İşleri Müdürü**  
Cem Sinanoğlu

**Yayın Koordinatörü**  
Tuğбек Ölek, [tugbek@level.com.tr](mailto:tugbek@level.com.tr)

**Yayın Kurulu**  
Burak Akmenek, [akmenek@level.com.tr](mailto:akmenek@level.com.tr)  
Firat Akyıldız, [fiirat@level.com.tr](mailto:fiirat@level.com.tr)  
Serpil Ulutürk, [serpil@level.com.tr](mailto:serpil@level.com.tr)

**Katkıda Bulunanlar**  
Berkant Akarcan, [berkant@level.com.tr](mailto:berkant@level.com.tr)  
Erce Güven, [erce@level.com.tr](mailto:erce@level.com.tr)  
Erdem Madaralı, [erdem@level.com.tr](mailto:erdem@level.com.tr)  
Eser Güven, [eguyen@level.com.tr](mailto:eguyen@level.com.tr)  
Furkan Faruk Akinci, [faruk@level.com.tr](mailto:faruk@level.com.tr)  
Göker Nurbeyler, [gnurbeyler@level.com.tr](mailto:gnurbeyler@level.com.tr)  
Güven Çatak, [guven@level.com.tr](mailto:guven@level.com.tr)  
Jesuskane, [juskane@level.com.tr](mailto:juskane@level.com.tr)  
Mehmet Kentel, [mehmet@level.com.tr](mailto:mehmet@level.com.tr)  
Şefik Akkoç, [rocko@level.com.tr](mailto:rocko@level.com.tr)  
Tuna Şentuna, [tsentuna@level.com.tr](mailto:tsentuna@level.com.tr)  
Volkan Turan, [volkan@level.com.tr](mailto:volkan@level.com.tr)

**Görsel Danışman**  
Erdem Gümüüşçü, [erdeng@level.com.tr](mailto:erdeng@level.com.tr)

**Yönetim**  
Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel  
Tüzel Kişi Temsilcisi: Murat Köksal  
Satış Direktörü: Orhan Taşkın  
Finans Direktörü: Didem Kurucu  
Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

**Reklam**  
Grup Başkanı: Cem M. Başar  
Başkan Yardımcısı: Funda Baykal  
LEVEL Reklam Satış Müdürü: Zuhâl Söylemez, [zuhal@vogelburda.com.tr](mailto:zuhal@vogelburda.com.tr)  
Tel: 0 212 336 53 00, Faks: 0 212 336 53 92  
Reklam Grubu: Yeliz Koyun, Gonca Arat, Şule Çeliköz Koç  
Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırımlıoğlu  
Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90  
Maya Akar Center Kat: 7 Büyükdere Cad. No: 100 - 102  
34394 Esentepe / İstanbul

**Rezervasyon**  
Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59  
Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93  
Ankara Reklam Tel: 0 312 467 14 37 - 38  
İzmir Reklam Tel: 0 232 463 78 30  
Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336- 53 91

**Yönetim Yeri:** Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.  
Tel: 0 212 410 36 00, Faks: 0 212 410 33 57  
Baskı: Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.  
Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850  
Esenyurt / İSTANBUL  
Tel: 0 212 622 19 00  
Dağıtım: Yaysat A.Ş. Tel: 0 212 622 22 22  
Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıya T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İziniz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

**DB Okur Hizmetleri Hattı:** 0 212 478 0 300  
[okurhizmetleri@doganburda.com](mailto:okurhizmetleri@doganburda.com)  
**DB Abone Hizmetleri Hattı:**  
Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13  
[abone@doganburda.com](mailto:abone@doganburda.com)  
[www.doganburda.com](http://www.doganburda.com)

Pazar hariç her gün saat 09.00 - 18.00 arasında hizmet verilmektedir.



127 sayıdır incelediğimiz oyunların hangisinin en iyisi olduğunu belirlemek için yola çıktık. Sizin oyununuz listemizde mi?

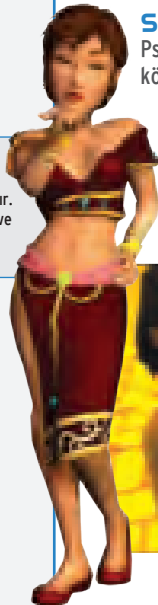


**star wolves 2** ➔52  
Rus yapımı uzay strateji/rol yapma oyunu Star Wolves, ikincisiyle karşımızda.



**sam and max season 1** ➔54  
Psikopat tavşan ve "mantıklı" arkadaşı köpek, altı bölümde ilk sezonu tamamladı.

**ankh 2** ➔51  
Adventure oyunlarının bu zor döneminde, bir oyunun devamını görmek ne mutlu.



## BU AY



**civilization 4: beyond the sword** ➔48  
Civilization 4 için gelen ikinci ek görev paketi, oyunu savaştan öteye geçirecek... Dolu dolu senaryoları ve yeni eklenen özellikleriyle bir Civ meraklısını mest edecek.

## HER AY

**keşif birliği** ➔9  
Yeni World of Warcraft ek görev paketi Wrath of the Lich King yolda.

**pc inceleme** ➔41  
Müthiş bir yıl sonu başlıyor! Şimdiye kadar gördüğünüz en dolu aylara hazır olun.

**forte** ➔58  
2 Moons oldukça iyi bir devasa online. Bu ayki Forte sayfalarımızda.

**sanaldan gerçeğe** ➔109  
Şok şok şok! Tuna bilmiyoruz diye anime sayfalarında her ay bize küfür mü ediyor?

**konsol ustası** ➔66  
Konsol sahiplerini de çok bereketli bir üç ay bekliyoruz.

**inbox** ➔118  
Mehmet geri döndü!

# Bilişim uzmanı olun!

Başarılı bir kariyer ve güvenli bir gelecek için Bilge Adam'a gelin, uluslararası geçerliliğe sahip sertifikaları alarak iş dünyasının tercihi siz olun.



## Kariyer Eğitimi:

Sistem Teknolojileri  
Network Teknolojileri  
Yazılım Teknolojileri  
Web & Grafik Tasarım  
3D Animasyon & Dijital Video



## Kariyer Destek Eğitimi:

Muhasebe (Bilgisayar Destekli)  
İngilizce (Bilgisayar Destekli)  
Microsoft Office  
Autocad ve 3D Görselleştirme

**212 337 66 77**  
**www.bilgeadam.com**

**Bireysel:** Bakırköy • Beşiktaş • Kadıköy • Fatih • Town Center  
**Kurumsal:** Fulya • Kozyatağı

**BilgeAdam**  
BİLGİ TEKNOLOJİLERİ AKADEMİSİ

## keşif birliği

- far cry 2 18
- fotofili 20
- ister inan, ister inanma 14
- level cup 20
- sektörden haberler 12
- space siege 16
- stalker clear skies 14
- the club 12
- wow: wrath of the lich king 19

## dosya

- level'in en iyi 100 oyunu 22
- oyunlarda anlam arayışları 104

## pc inceleme

- bioshock 42
- civilization 4 beyond the sword 48
- ankh 2 51
- star wolves 2 52
- ufo extraterrestrials 53
- sam and max season 1 55

## konsol bölümü

- atelier iris 3 -ps2- 78
- big brain academy -wii- 76
- eledees -wii- 74
- everybody's tennis -ps2- 79
- g.r.a.w. 2 -ps3- 77
- guitar hero 2 encore 80's -ps2- 70
- konsol ustası 66
- metal slug anthology -ps2- 72
- tomb raider anniversary edition -ps2- 73

## donanım

- giriş 95
- incelemeler 96
- donanım pazarı 103
- teknik servis 102

## forte

- level arşiv 59
- 2 Moons 61

## online

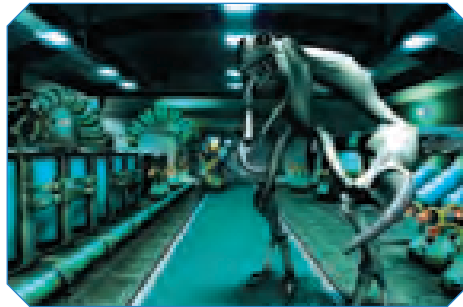
- Ne tür bir online oyuncusunuz? 62

## strateji ustası

- nfs carbon 84
- civilization 4 beyond the sword 85
- stalker 86
- lost planet 87
- overlord 88
- sanaldan gerçeğe 109
- inbox 118
- kafa ayarı 123



Nintendo Wii'nin kendine özgü oyunlarından olan Eledees'de ev içinde saklanan yaratıkları bulmaya çalışıyorsunuz.



**ufo extraterrestrials** → 53  
XCom orijinaline oldukça yakın bir strateji.



**metal slug anthology** → 72  
Gelmış geçmiş en iyi run'n'gun oyunlarından birisi, bütüncül pakette bir arada.



→ 79  
**everybody's golf**  
Herkesin golfü severek oynamasını beklemeyin!

## OYUN İNDEKSİ

ankh 2	51
atelier iris 3 -ps2-	78
big brain academy -wii-	76
bioshock	42
civilization 4 beyond the sword	48
eledees -wii-	74
everybody's tennis -ps2-	79
far cry 2	18
g.r.a.w. 2 -ps3-	77
guitar hero 2 encore 80's -ps2-	70
konsol ustası	66
metal slug anthology -ps2-	72
sam and max season 1	55
space siege	16
stalker clear skies	14
star wolves 2	52
the club	12
tomb raider anniversary edition -ps2-	73
ufo extraterrestrials	53
wow: wrath of the lich king	19



Birlikte  
her şeyin en  
iyisini almanıza  
yardımcı oluyoruz.

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

www.amd.com



**AMD**  
Smarter Choice

**EKSEN**  
eksenbilgisayar.com.tr



### Eksen Brava PG72

- AMD Athlon™ 64 X2 Çift Çekirdekli İşlemci 5000+
- 2 GB (2x1GB. Dual) DDR2-800 memory
- AMD 480X CrossFire Chipset+ATI™ SB600
- ATI CrossFire™, DirectX 10 desteği,
- ATI Radeon™ HD 2600 Pro 256 MB Ekran Kartı
- 250 GB. SATA II sabit disk
- DVD ReWriter, Gigabit LAN, Stereo ses sistemi
- 8 Kanal Ses Kartı, 8x USB 2.0 Port
- Linux işletim sistemi
- Bluetooth, Webcam ve hediye !

**649\$**  
+ KDV

17" LCD Monitör ile: 849 USD + KDV  
19" LCD Monitör ile: 899 USD + KDV

### Eksen Brava PA62

- AMD Athlon™ 64 X2 Çift Çekirdekli İşlemci 4000+
- 1 GB (1024 MB.) DDR2-667 memory
- 160 GB. SATA II sabit disk
- AMD 690G chipset, ASUS M2A-VM anakart
- ATI Radeon™ X1250 Ekran Kartı
- DVD ReWriter, Gigabit LAN, Stereo ses sistemi
- 6 Kanal Ses Kartı, 8x USB 2.0 Port
- Linux işletim sistemi
- Bluetooth, Webcam ve hediye !

**359\$**  
+ KDV

17" CRT Monitör ile : 459 USD + KDV  
17" LCD Monitör ile : 559 USD + KDV

**Firma Merkezi Adresi:** Osmanağa Mh. M.Fuat Bey Sk. (no: 2) Kadıköy İstanbul, TR 34720 **Kadıköy Showroom/Şube Adresi:** Osmanağa Mh. M.Fuat Bey Sk. (no: 4) Kadıköy İstanbul, TR 34720 (216) 418-0021 firma merkezi • **Ankara Şube Adresi:** Mithatpaşa Cd. (No:34/F) Kızılay Ankara, TR 06421 (312) 433-5763 **Ankara Şube Tel** • **Kayseri Şube Adresi:** Serçeönü Mh. Ahmetpaşa Cd. Adalet İş Mrk. (No:23) Kocasinan Kayseri, TR 38950(352) 222-8873 **Kayseri Şube Tel** **Akşehir Şube Adresi:** Selçuk Mh. Ortaokul Sk. (No:11) Akşehir Konya, TR 42550 (332) 812-8180 **Akşehir Şube Tel** • **Gaziantep Şube Adresi:** Binevler Mh. Üniversite Bulv. (No:148/1) Merkez Gaziantep, TR 27230 (342) 338-9704 **Gaziantep Şube Tel** • **Çaycuma Şube Adresi:** Çay Mh. İstiklal Cd. (No:8/C) Çaycuma Zonguldak, TR 67900 (372) 815-8843 **Çaycuma Şube Tel** **Eskişehir Şube Adresi:** Hacıhalı bey Mh. Kırım Cd. Dumrul Sk. (No:75/A) Merkez Eskişehir, TR 28000 (222) 221-6546 **Eskişehir Şube Tel** **Ümraniye Şube Adresi:** Kavaklıdere Cd. (No:18/B) Sondurak İstanbul, TR 34761 (216) 523-0901 **Ümraniye Şube Tel** • **Kartal Şube Adresi:** Karlıköpe Mh. Eski Yakaok Cd. (No:21/A) Kartal İstanbul, TR 34861 (216) 387-6549 **Kartal Şube Tel** • **Maltepe Şube Adresi:** Feyzullah Mh. Bağdat Cd. (No:58) Maltepe İstanbul, TR 34845 (216) 442-6300 **Maltepe Şube Tel** • **Mecidiyeköy Şube Adresi:** Gülbahar Mh. Altan Erbulak Sk. (No:1/C) Mecidiyeköy İstanbul, TR 34388 (212) 274-6680 **Mecidiyeköy Şube Tel**

# Türkiye'nin en iyi kadrosundan Türkiye'nin en iyi teknoloji sitesi

The screenshot displays the CHIP ONLINE website interface. At the top, there's a navigation bar with the CHIP ONLINE logo and a search bar. Below the navigation bar, there's a main content area with several articles and product reviews. A prominent article features a Casio Exilim EX-V7 camera, with the headline 'Pratik kullanım ve kültürlü bireyleri ile 7 megapiksel bir dijital fotoğraf makinesi.' Other articles include 'Maxtor sabit diskinin sırrı' and '300'den fazla ba...'. The left sidebar contains a 'EN ÇOK OKUNAN' section with a list of popular articles, a 'CHIP Online Arama' search box, and a 'CHIP DİYAL ÖZELİ' section. The right sidebar has a 'Kısa Yans' section and a 'En hızlı notebook' section. A red starburst graphic in the bottom right corner of the screenshot contains the text: 'Pratik Makaleler', 'Güncel haber servisi', 'Ürün inceleme Video'ları', 'Ücretsiz bilgisayar kursu', 'Video, Foto galerileri', and 'Donanım testleri'.

Tıklayın, siz de en güncel bilgiye ulaşın!  
Yorumlarınızla sesinizi duyurun...

[www.chip.com.tr](http://www.chip.com.tr)



# keşif birliği

→ Eylül 2007



## ilk bakış



### →10 the club

The Club'a katılmanın birinci kuralı, kimseye The Club'dan söz etmemek! Oyy, biz baştan kaybettik demektir. Güzel oyuna benziyor üstelik...



### →12 stalker: clear sky

Stalker'ın barış dolu ve eğlenceli evreninde bulutsuz, temiz bir gün daha başlıyor. Bir grup STALKER olarak biz de bu nefis havanın tadını çıkartmak için ormanda piknik yapmaya gidiyoruz.



### →14 space siege

Gas Powered Games uzaylı yaratıklara bulaşmış, yardıma giden SEGA rehini almış. Bu arada dünya da sahipsiz kalmış. Yani iş size düşüyor yine, haydi aslanlar, görevim sizi...



## →30 space siege

Dungeon Siege ve Supreme Commander'ın yapımcısından yeni bir oyun.

→10  
sektörden haberler  
Oyun pazarı 4 yıl içinde yüzde 50 büyüyecek. Öyle duyduk biz.

→11  
pc top 10  
Meydanı boş bulan Sim'ler kendi aralarında yerden yüksek oynuyorlar listede.

→16  
empire: total war  
Biri deniz savaşı mı istemişti? Alâsı burada...

→17  
world of warcraft:  
wrath of the lich king  
Yine gündemde WoW var.



Serpil Ulutürk  
serpil@level.com.tr

## KAYNAMA NOKTASI

### SEZON AÇILSIN, OYUNLAR BAŞLASIN

[[ Ağustos'un tamamı, ayın son haftası beklenerken geçirildi tüm oyun camiası tarafından. Çünkü Bioshock çıkacaktı. Haber siteleri, forumlar, sohbetler hep bunun üstüneydi. Eğer kendimizi bu dalgayı kaptırsaydık Keşif Birliği'nde yarısı sonradan yalan yanlış çıkacak olan yüz elli tane kadar Bioshock haberi okuyacaktınız ama iz sürmeyi seven ekibimiz çok dalgasına direndi ve sonbaharın gümbür gümbür gelişini size de hissettirecek oyunları ve haberleri topladı... Arkadaşlar önümüz güz, kış. Cips, kola, kahve stoklarınız tamamsa, bilgisayarınızın tozunu aldınız ve ekran kartını, işlemcisini değiştirdiyeniz artık havuz başındaki şezlongdan PC'nizin önündeki Bürosit'e doğru adım atmaya başlayın. Bu arada keşif birliğimizin getirdiği taze haberleri de kaçırmayın. Yakın zamanda ortaklık iyi oyundan geçilmez olduğunda kafanız karışabilir. Hem hangi limana gideceğini bilmeyen denizciye hiçbir rüzgârdan hayır gelmezmiş. Eh, biz de bunun için çalışıyoruz di mi ama...



## The Club



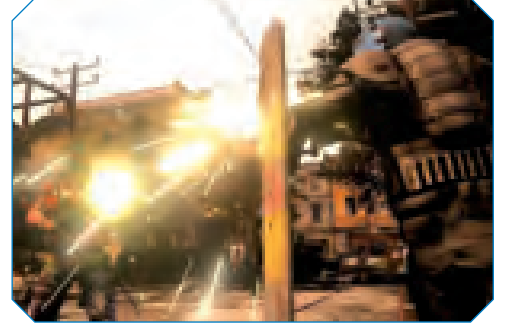
### BİRİNCİ KURAL: KULÜPTEN KİMSEYE BAHSETME...

[ Mehmet KENTEL mehmet@level.com.tr ]

[[ **İNSANOĞLUNUN İÇİNDEKİ KARANLIĞIN**, binyıllardır vazgeçemediği bir tutkusu, garip bir zevki var: Birilerini (hayvan, insan, hatta robot) dövüştürmek ve o dövüşte çıkan kandan mutluluk duymak. Ölümüne yapıldığı zaman "illegal" diye nitelediğimiz bu dövüşlerin, boksla aynı kökten çıktığını iskalamaya imkan yok; boks "spor" olarak tanımlıyor oluşumuz ise içimizdeki karanlığın bazı durumlarda ne kadar da legalize olduğunu gösteriyor herhalde. The Club, işte bu karanlığın henüz legalleşmemiş, normalleşmemiş yüzünü, modern bir gladyatör hikayesini anlatıyor.

### İÇİMİZDEKİ HAYVAN DIŞIMIZA KAÇTI

Eğlenceli yarış oyunu serisi Project Gotham'ın yapımcısı Bizzare Creations'ın uzun yıllardır üzerinde çalıştığı The Club, oldukça yenilikçi bir üçüncü şahıs aksiyon oyunu. İçlerinde dünya liderleri, mafya babaları, Hollywood yıldızları, petrol kralları olan bir grup zenginün üye olduğu The Club adlı fevkalâde gizli örgüt; çoğu zorla çalıştırılan, farklı yetenekteki "oyunculara", üzerine milyon dolarlık bahisler oynanan oyunlar oynatmaktadır. Bu oyunlarda amaç, binbir farklı



engel ve düşmana karşı koyup, parkurlarda belli noktalara ulaşmak ve işin özü, hayatta kalmaktır. Oyun, işte bu "oyuncuların" yönetimini, biz "oyunculara" veriyor. The Club'ın oynanışı, yapımcıların Project Gotham'dan biriktirdikleri tecrübeleri doğrultusunda, bir yarış oyunu havasında. Oyuncu bir bölüme başladığı anda karşısına çıkan engelleri bir bir ve hızla

## OYUN ENDÜSTRİSİNDEN HABERLER

### EA CASUAL ENTERTAINMENT

Herkesin oynayabileceği oyunların (ecnebiler bunlara "casual games" diyor) popülaritesinin nasıl hızla yükseldiğinin kanıtı olarak iki haber birden vereceğiz size: Birincisi, Amerikalı araştırma kuruluşu Park Associates'in yaptığı araştırmaya göre online oynanabilen küçük oyunlar, MySpace, Facebook gibi online sosyalleşme merkezlerini sollamış durumda. Hatta son iki yılda büyük patlama yapan YouTube bile rating açısından küçük online oyunların gerisinde kalmış durumda. Araştırmanın istatistiklerine göre internet kullanan Amerikalıların yüzde 29'u YouTube ve benzeri video paylaşım sitelerini, yüzde 19'u sosyal ağları ve buna karşılık yüzde 34'ü basit online oyunları tercih ediyor... İkinci haber ise EA'nın yeni şirketi EA Casual Entertainment. SCl Interactive'in geçen aylarda kurduğu SoGoPlay isimli ve aynı kapsamda çalışacak olan dağıtım firmasını da araya sıkıştırdık mıydı tablo tamamlanıyor... Küçük oyunlar büyük atakta!



### OYUN PAZARI BÜYÜYOR

E3'ün küçülmesiyle yeni favori oyun fuarımız ünvanını alan Leipzig Game Convention bu ay yapıldı. Etkinliğin sempozyum ayağının ilk konuşmacılarından biri Ubisoft'un patronu Yves Guillemot' ydu ve konuşmasında oyun endüstrisini sevindirecek bazı tahminlerde bulundu. Guillemot'ya göre önümüzdeki dört yıl içinde pazar yüzde 50 büyüyecik. Özellikle aileleri, kadınları ve yetişkinleri hedefleyen oyunlar konusunda uyanışın başlamasıyla oyun geliştiriminin ve dağıtımının eskisinden çok daha kârlı bir iş haline gelmesini beklediklerini söyleyen Ubisoft CEO'su bunun tüm oyun sektörünü geliştireceği fikrinde.



aşmalı, ölmemeli ve bitiş çizgisine mümkün olan en kısa sürede ulaşmalı (amacın "belli bir bölgeyi savunmak", "belli bir sürede belli bir puana ulaşmak", "sadece canlı kalmak" olduğu modlar da mevcut). Özel bir puanlama sistemiyle, komboları, özel vuruşları (headshot, aynı anda birden çok düşmanı haklamak gibi) ve stili ödüllendiren oyunda, her bölümü geçmek için belirlenmiş minimum puana ulaşmak gerekiyor. Oyuna başlarken seçeceğimiz, herbiri farklı yetenek ve hikâyeye sahip sekiz karakterden biriyle ilerlediğimiz kariyer yolculuğumuzda, istediğimiz zaman geri dönüp önceden bitirdiğimiz bölümleri bir kez daha oynamak ve puanımızı arttırmak mümkün.

Dünyanın dört bir yanında, farklı farklı parkurlarda, farklı hava koşullarında ve zaman zaman gece, zaman zaman gündüz yapılan müsabakalarda; oyuncular yakın dövüş yetenekleri, en az 17 tane silah ve patlayıcılarla donanmış durumda. İşimizi mümkün olduğunca hızlı bitirebilmek için elimize her türlü imkanı veren Bizzare, bizden seri ve heyecanlı olmamızı istiyor. Aynı bir yarış oyunundaki gibi, uzun uzun planlar yapmak yerine anlık kararlara ve reflekslere güvenmek, doğru hareketi saatlerce düşünmeden yapabilmek, The Club için bulunmaz nitelikte yetenekler olacak.

The Club, 18 kişinin aynı anda oynamasına imkan vermek için, single player haritalarına göre oldukça büyük multiplayer haritaları içeriyor. 9 farklı moda sahip olan The Club'un multiplayer'ındaki en güzel özelliklerden biri de 4 oyuncuya kadar split screen desteğinin olması.

### İDEAL BİR SEÇİM MALZEMESİ

Konusu itibarıyla oldukça vahşi bir oyun olan The Club, ne görünüş ne de oynanış itibarıyla küçüklere yönelik bir yapım. Manhunt'a benzeyen yapısı, şiddeti körükleyen hızlı aksiyonu ve gerçekçi/çıplak grafikleriyle, The Club'un şimdiden ABD'de Cumhuriyetçi senatör (ve adaylarının) ve her türlü popülist politikacının hedef tahtasına oturacağını öngörmek zor değil. Oyunların körü körüne bir savunucusu asla olmadığımı biliyorsunuz, The Club'un da büyük ihtimalle 18+ olacak rating'ini önemsiyorum. Ancak The Club'un, katıksız şiddet gösterisinin çok ötesinde, daha önce benzeri görülmemiş bir oynanışla, aksiyon oyunlarına yepyeni bir soluk getireceğini düşünüyorum ve bu yüzden onu heyecanla bekliyorum.

### BİLGİNİZE

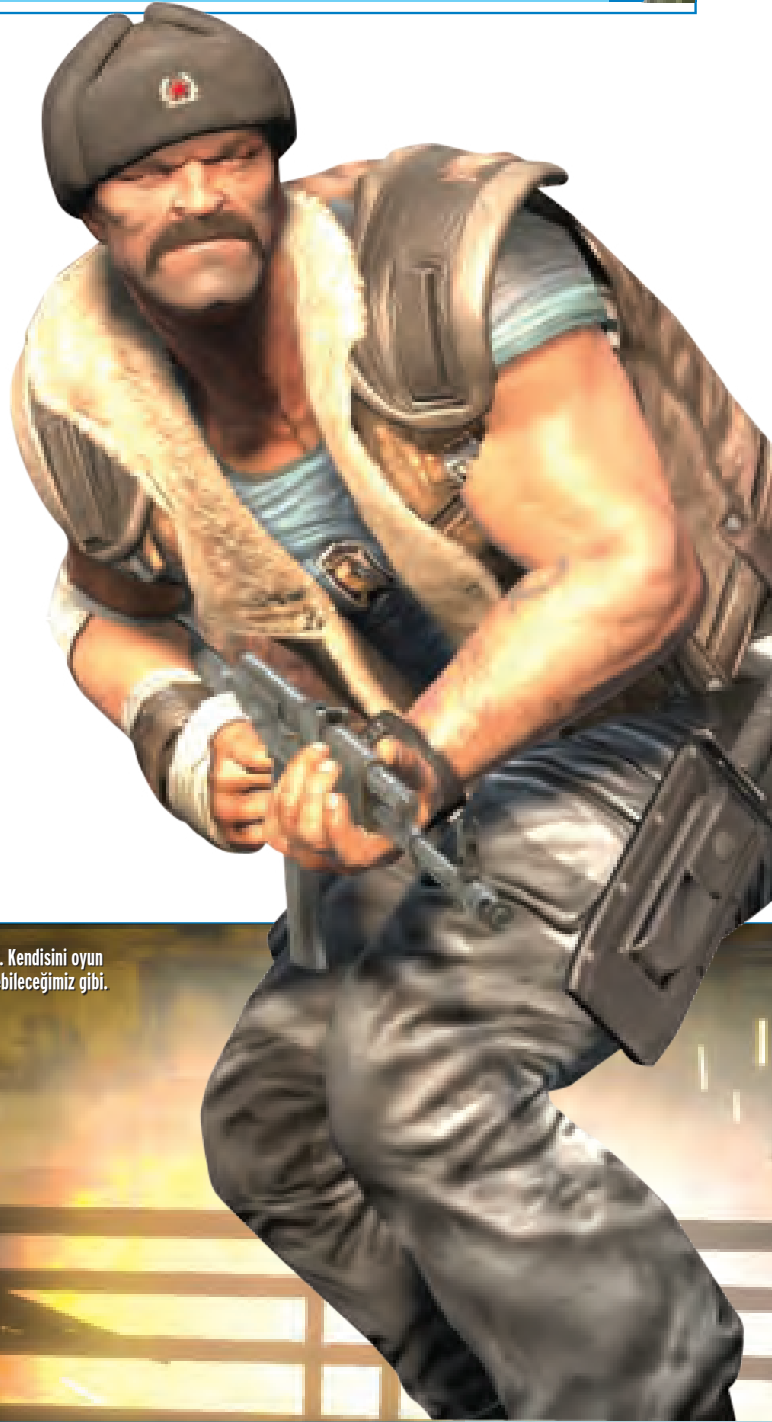
**Yapımcı:** Bizzare Creations

**Türü:** 3. Şahıs Aksiyon

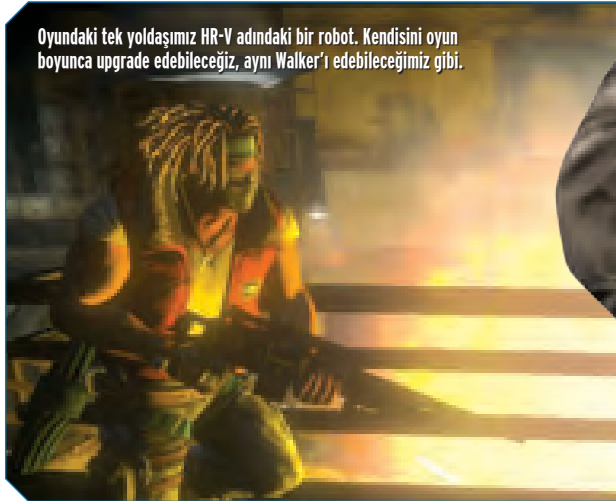
**Platform:** PC, PS3, XBOX 360

**Çıkış tarihi:** 2007 sonu

**Web:** www.bizarrecreations.com/games/the\_club



Oyundaki tek yoldaşımız HR-V adındaki bir robot. Kendisini oyun boyunca upgrade edebileceğiz, aynı Walker'ı edebileceğimiz gibi.



## KAMÇILI ADAMIN KUTU KUTU MACERALARI

LEGO oyunlarını seviyoruz, efsane adventure'lardan Indiana Jones'u da ayrı seviyoruz. İkisini biraraya getirme fikrini ortaya atanları da seviyoruz. Traveller Tales, ki LEGO Star Wars da onların yapıymıydı, bir başka LucasArts oyunu olan Indiana Jones'u LEGO'laştıracağını açıkladı. Raiders of the Lost Ark, Temple of the Doom ve The Last Crusade filmlerinin parodisi olacağı açıklanan oyun 2008'de çıkacak. Ayrıca dokunarak, kırıp dökerek oynamak isteyenler için oyunun önümüzdeki yıl başında piyasada olacak LEGO setleri de hazırlanıyor.



## PC TOP 10

1	The Sims 2	▲
2	WoW: The Burning Crusade	▲
3	The Sims 2: Seasons	▲
4	C&C3: Tiberium Wars	▼
5	The Sims 2: Pets	▲
6	The Sims 2: Open for Business	★
7	Complete Collection of the Sims	★
8	The Sims 2: Nightlife	★
9	Medieval 2: Total War	▼
10	The Sims 2: University	★

★ yeni ✕ değişmedi ▲ yükseldi ▼ düştü



İnsan bu çizimleri görünce, Clear Sky'ın birkaç ay sonra çıkacağından pek emin olamıyor.



## S.t.a.l.k.e.r: Clear Sky

PIYASAYA ÇIKARMIŞ DA KARDEŞİNİ BİLE BEKLERMİŞ

[MEHMET KENTEL mehmet@level.com.tr]

**[[ S.T.A.L.K.E.R: SHADOW OF CHERNOBYL**, hepimizi felç eden bekleme süresinin sonunda, hiçbirimizin ümidinin kalmadığı bir zamanda girdi çoğumuzun bilgisayarına. Bazılarımızın yoksaydığı, kimimizin bayıldığı, Sinanımızın "Klasik" verdiği S.T.A.L.K.E.R., biz O.Y.Ç.B.L.E.S. (Oyunlar Yazarlar Çizerler Büyük Laflar Ederler Sendikası) üyelerinin ezberlerini bozan bir yapım oldu. Biz derdik ki "uzun etin yahnisi yenmez", "damlaya damlaya hiçbir şey olmaz", "Duke Nukem Forever Waiting"; kısacası inanmazdık yapımı o kadar uzun süren ve seneler içinde bin kere değişen bir oyunun iyi çıkabileceğine. Oysa S.T.A.L.K.E.R. son zamanlarda çıkan en iyi FPS'lerden biri olarak aldı oyun hafızamızdaki yerini. Şimdi bizim GSC'den beklediğimiz, başarılı olduklarını gördükleri formülü yeni oyunlarına da uyarlamaları ve 2013'ün Haziran ayı civarında S.T.A.L.K.E.R.'in ilk devam oyununu çıkartmalarıydı. Oysa belli ki GSC riski seven bir firma, ve bu sefer

yeni bir şey deneyeceklerini açıkladılar: Serinin ikinci oyunu Clear Sky'ı sadece bir senede bitireceklermiş!

Clear Sky hakkında konuşacak sadece 800 karakter (o da sınırları aşarak) ve 5 ay sürem kaldığını gördüğümüze göre hemen detaylandırmak lazım elimizdekileri. İlk önce şunu söyleyelim, Clear Sky hakkında yapılacak olan tüm Opposing Force benzetmeleri



sapına kadar doğrudur; zira bu sefer ilk oyunu başlatan olaylardan bir sene önceye gidiyoruz ve ilk oyunda karşısında savaştıklarımız cinsinden bir paralı askeri yönetiyoruz. Faction'lar arası artefact bulma savaşının yoğun olarak yaşandığı bu dönemde, biz istediğimiz faction'la çalışabilir, onlar için artefact yarışına girebilir, diğer faction'larla çatışabilir ve S.T.A.L.K.E.R. evreninin atomik yaratıklarıyla çarpışabiliriz.

**ÇERNOBİL ÇOCUKLARIYIZ BİZ** Yeni bölgelerin eklenmiş olması ve savaş yapısının dinamikleştirilmiş olmasına ilaveten, Clear Sky'ın şu an gözükten bir önemli yeniliği de grafiklerde yapılan iyileştirmeler olmuş. Kaplamaların kalitesi yükselmiş, çözünürlük arttırılmış ve çevre çok daha parçalanabilir hale gelmiş, DirectX 10 desteği de mevcut.. Oyun hakkında övgüyle bahsedilen son detay da, oyuncu etrafındakilerle hiçbir etkileşime geçmese bile dünyanın yaşamaya devam ettiği, faction'lar arası ilişkilerin ve mücadelenin son sürat sürdüğü iddiası. Tüm bunların gerçekleştirilip gerçekleştirmediğini görmek için yıl- ah, pardon, sadece aylar var efendim, hayırlısı...

### BİLGİNİZE

**Yapımcı:** GSC

**Türü:** FPS

**Platform:** PC

**Çıkış tarihi:** 2008'nin başı

**Web:** [tinyurl.com/2mdspc](http://tinyurl.com/2mdspc)

## İSTEN İNAN İSTER İNANMA

### GTA 4

Duyurulduğundan beri tüm oyun basını, hakkında bir piksel görüntü yayınlamak, bir satır haber yazmak için divaneye çeviren GTA4, nihayet yüzünü gösterdi. Bir dergi, oyunun içeriğinde ne var ne yoksas hepsini ele geçirdi ve haliyle geçen ay internet alemini birbirine kattı. Japonca'dan Lehçe'ye kadar her dile çevrilen ve tüm oyun sitelerinde "Son Dakika" haberi olarak yayınlanan bu gazetecilik başarısının altındaki imza niyeyse bizi biraz şüpheye düşürdü: "Official Xbox Magazine Turkey"! Olayın çığ gibi büyüüşünü bir süre izledik ve nihayet biri Türkiye'de böyle bir dergi olmadığını farkedene kadar internetin yanlış bilgilendirme konusunda ne kadar seri ve etkili olabileceğini gördük. Nümayiş, herkesin bu yalan haberi sitesinden kaldırıp, hayal kırıklığı içinde "FarCry 2 duyuruldu" haberi yazmak üzere evlerine dönmesiyle son buldu...



### PSYCHONAUTS 2?

Full Throttle ve The Secret of Monkey Island'dan yıllar sonra Psychonauts'la geri dönmüştü Tim Schaffer. Oyun neredeyse mükemmeldi ama bir şeyler değişmişti, oyuncular eskisi gibi değildi, Psychonauts hak ettiğinden çok daha az sattı ve bizi "acaba Schaffer yine 10 yıl suskun mu kalır" diye korkuttu. Ama Schaffer Leipzig'de tekrar görüldü, 2008'de yeni oyununun yayınlanacağını açıkladı. Ne yazık ki konuşmasında "bu platformu benim 2008'de çıkacak mükemmel, olağanüstü yeni oyununun reklamını yapmak için kullanmak istemiyorum" diyerek konuyu hemen kapattı ama biz bu projenin bir Psychonauts 2 olabileceği fikrindeyiz.



Son Gün  
30 EYLÜL

300 saat  
eğitim  
+  
ücretsiz  
CBOX Laptop  
3.000 YTL

300 saat  
eğitim  
+  
English Time'dan  
240 saat ücretsiz  
ingilizce eğitimi  
3.000 YTL

300 saat eğitim  
+ ücretsiz +  
CBOX Laptop  
English Time'dan  
240 saat ücretsiz  
ingilizce eğitimi  
4.000 YTL

# GELECEĞİNİZİ SİZ BELİRLEYİN

MCSE, MCPD, .NET, ASP.NET, JAVA, J2EE, WEB & Grafik Tasarımı, CISCO, Ofis veya Finans Uzmanlığı eğitimleri ile kariyerinizi siz belirleyin.



CBOX (1,83 Mhz Intel Çift Çekirdekli,  
1GB Ram, nVidia GeForce  
7300 harici ekran kartı, 80 GB HDD, Kamera, Bluetooth)  
laptop ücretsiz olarak verilmektedir.

**edutime**  
BİLGİ TEKNOLOJİLERİ AKADEMİSİ

Mecidiyeköy (212) 267 05 05 • Bakırköy (212) 542 39 49 • Kadıköy (216) 330 38 48  
Şirinevler (212) 654 44 15 • Beşiktaş (212) 261 76 81 www.edutime.com.tr  
Kurumsal Eğitim (212) 267 00 04 • İşe Yerleştirme Merkezi (212) 267 00 74  
Ücretsiz Danışma Hattı : 0800 211 33 92

Microsoft  
SOLU ÇÖZÜMLERİ

Learning Solutions

YÖK

YÖK

APTECH

ENGLISH TIME

LOGO

NEBİM

YÖK



## BİLEN ADAM

## TÜRK OYUN SEKTÖRÜ NASIL KUR(T)ULUR?

[[ Gen ay birkaç okuyucum, kurdukları web sitesi için benimle röportaj yapmaya geldi. Ve bu tür ortamlarda hep karşılaştığım o üzücü soruyu sordular: Türk oyun sektörü hakkında ne düşünüyorsunuz? Cevap yerine bir soruyla karşılık veriyorum bu soruya daima: Hangi oyun sektöründen bahsediyorsunuz?

...  
Türkiye oyun sektörü birçok nedenden ötürü bu kadar geri. Kopya kullanımı falan gibi bahaneleri geçin, Rusya'da, Çin'de kopya oyun bizdekinden bile yaygın. Demek ki Türkiye'deki oyun sektörünün neden oluşmadığı sorusunun cevaplarını başka bir yerde aramak lazım.

...  
Türkiye'de oyun sektörünün oluşumunun başlaması için her yıl en az iki düzine oyun çıkması lazım. Bu oyunlar da yapımı 6 ay süren, "casual game" diye tabir edilen ve internet üzerinden 10 ila 20 dolara satılan ufak oyunlar olmalı ki hızla para kazansın, hızla tamamlansın. En az 5-6 tane aktif olarak oyun yapan ve bu oyunlardan para kazanan firma olması lazım. Bu firmaların çalışanlarının birbirini düşman olarak değil, birbirinin görüşlerinden faydalanmak için birer yoldaş olarak görmeli. Çünkü henüz doğmamış bir sektörün içinde olacaklar. Birbirlerinin bilgilerinden dolacak bilgi havuzuna ihtiyaçları var.

...  
Ama hepsinden önemlisi, Türklerin artık "takım oyunu" oynamayı öğrenmesi lazım. Büyük bir "gazla" başlayan nice takımların birbirini çekememezlik ve en ham "ben daha çok pay istiyorum" istekleri yüzünden dağıldığını gördük.



Oyundaki tek yoldaşımız HR-V adındaki bir robot. Kendisini oyun boyunca upgrade edebileceğiz, aynı Walker'ı edebileceğimiz gibi.

## Space Siege

## DUNGEON SIEGE'DEN BATTLESTAR GALACTICA YARATMAK

[MEHMET KENTEM mehmet@level.com.tr]

[[ "İNSANLIĞI KURTARMAK İÇİN YAPABİLECEĞİN" tek şey kendi insanlığından vazgeçmekse, nereye kadar gidebilirsin?" Total Annihilation, Dungeon Siege ve Supreme Commander'in yaratıcısı Chris Taylor'in oyunculara sorduğu son soru işte bu. Karşımızda, Dungeon Siege'in "ruhani devamı" olan, yepyeni bir RYO var ve açıklanmasının üzerinden henüz saatler geçmiş olmasına karşın (kabaca bir hesap yapalım: 31x24=744 saat), heyecanlanmak için çok iyi sebepler sunuyor bizlere.

Dungeon Siege serisi, RYO dünyasında Diablo'nun bıraktığı boşluğa oturmuş (boşluğa oturmak ne demek?), "hack & slash'i bol, role play'i az" oyunlar arasında kalitesiyle ön plana çıkmıştı. Space Siege her ne kadar bu serinin "ruhani devamı" olarak takdim edilmiş olsa da, Chris Taylor ve

ekibinin bu sefer yoğunlaştığı alanlar Dungeon Siege'dekilerden çok farklı. Kalabalık gruplar, hızlı aksiyon ve yağmaya dayanan Dungeon Siege'in aksine, Space Siege'de yönetilecek sadece bir karakter var, oyun aksiyon olduğu kadar hikâye üzerine de örülüyor ve oldukça ilginç bir gelişme sistemi var.

## GEMİLER KALKAR YÜREĞİMDEN SESSİZCE

Space Siege, 22. yüzyılın sonlarında (o zamana kadar küresel ısınmadan gebermediğimizi varsayarak), insanlığın yaşanabilecek yeni gezegenler aramak için uzaya insanlı araçlar gönderdiği bir devirde geçiyor. İlk koloni gemisinin gittiği gezegende, Kerak adında uzaylı bir ırk yaşamaktadır ve bu yaratıklar kolonicileri öldürmekle kalmaz, onların geldiği yolu izleyerek Dünya'ya da ulaşırlar ve

tüm insanlığı yok ederler. Hepsini mi? Hayır. (Armorika kıyılarındaki ufak bir köy hala onlara karşı direnmektedir.) Seth Walker'ın kumanda ettiği başka bir koloni gemisi, uzaylıların saldırılarından az önce Dünya'dan havalanmıştır. Ancak Keraklı saldırganlar, insanlığın bu son temsilcilerini fark eder ve geminin içine sızmayı başarırlar. Bundan sonrası, son insanların, bir uzay gemisinde, kendilerini ve insanlığı kurtarma çabalarını anlatan epik bir hikâye olacak.

Oyunun senaryosu oldukça klişe geliyor kulağa, doğru; ancak Chris Taylor bu klişe hikâyeyi çok güzel sunacakları konusunda oldukça iddialı konuşuyor. Space Siege'in en çok ilgimi çeken yanı, oyun ilerledikçe Seth Walker'ın vücut parçalarını çeşitli mekanik uzamlarla değiştirip kendisini bir



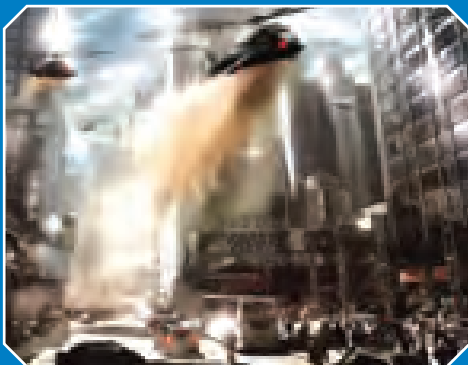
## KISA HABERLER

- » Quake mi Doom mu bahisleri sürerken id Software'in yeni oyununun ismi belli oldu: Rage.
- » Kane'in öfkesi dinmek bilmiyor. C&C3: Tiberium Wars'un ilk genişleme paketi Kane's Wrath, ikinci Tiberium War'dan sonra Kane'in gücünü toplayıp geri dönüşüne dayalı bir senaryo içeriyor.
- » Quake 3: Arena'nın yeni bir versiyonu olan Quake Zero açıklandı. Zero burada oyunun ücretsiz olacağı ve internet gezgin programlarında oynanacağı anlamında kullanılmış.
- » Rebellion Studios yeni bir Aliens vs. Predator oyununa hazırlanıyor. PC'ciler için kötü haberse, konusunu filmde alan ve sadece PSP'ye çıkacak olması.
- » Ephia tekolojisinin mucidi NaturalMotion ekibi, Backbreaker isminde bir Amerikan futbolu oyununun yapımına başladı. Önceden hazırlanmış animasyonların yerine her an farklı bir animasyon üreten teknolojiyle, oyunda hiçbir çalım hareketi bir diğerinin aynı olmayacak.
- » SoE ve Virgin Comics birlikteliği ile konusunu Hint mitolojisinden alan yeni bir MMO geliyor: Ramayan.
- » 2K Games önümüzdeki yıl Mafia 2'yi yayınlacağını açıkladı.
- » Eidos'un projesi Crossfire isim değiştirdi. Conflict: Denied Ops, önümüzdeki yılın hit takım-strateji oyunlarından biri olma iddiasında.
- » Call of Juarez'in yapımcısı Techland, yeni aksiyon projesi Dead



## HULK BUNU İSTİYOR

İki yıl önce yaptığı The Incredible Hulk: Ultimate Destruction oyunuyla sükse yapan Radical Entertainment (bizce Simpsons: Hit & Run da güzeldi), yeni bir kır-dök-parçala-gezin oyunu yapıyor. Üstelik bu kez elimizde Hulk'tan bile daha güçlü bir kahraman var. Birtakım testler sonucu DNA'ları yamulan kahramanımız insanları öldürüp hafızalarını, yeteneklerini ve görünüşlerini ele geçirerek ortamların yeni Sylar'ı (Bkz. Heroes)



oluyor. Sadece hayatını değil, işine yarayacaksa masumları da kesip biçmekten çekinmeyen Alex Mercer öldürdüğü insanlardan topladığı bilgi ve yeteneklerle ölenemez bir güce kavuşuyor oyun ilerledikçe. Ama bu gücü ne şekilde ve hangi amaçla kullanacağız şimdilik belli değil. New York, Manhattan'da geçecek olan Prototype tıpkı GTA gibi lineer bir oynanışa zorlamayan, "şehirde vahşet"e de olabildiğince sessiz ve gizlilik içinde (aksiyon oyununda buna kim yüz verir bilmiyoruz gerçi) ilerlemeye de izin veren vahşi bir oyun olacak. PC ve Xbox 360'ın yanı sıra PS3'te de yayınlanacak ve birden çok multiplayer seçeneği sunacak olan Prototype'ı oynamak istiyorsanız gelecek yıla kadar 16 yaşınızı geçmeye bakın!

robotla dönüştürebilecek olması. Böylece daha hızlı, daha güçlü ve daha dayanıklı bir "şey" olan ancak insanlığını yavaş yavaş kaybeden Walker'ın ironik savaşı ve içine düştüğü çelişkili durum, oyunun klişe hikâyesine çok güzel bir renk katıyor. Ayrıca oynanış açısından büyük bir çeşitlilik ve oyuncuya zorlu kararlar getiren bu "robotik" durum, oyundaki diğer karakterlerin de Walker'la olan ilişkisini belirleyecek. Üstelik insanlıkla robotluk arasında yapılacak olan bu seçim, Space Siege'in zorluk seviyesi için de bir değişken. Oyunu "kasarak" bitirmek isteyen oyuncular, Walker'ın insanlığını mümkün olduğunca koruyarak oyunu zorlaştırabilecek; geri kalanlar ise ellerinde bir robot olmasının keyfini çıkartabilecek.

Space Siege, son dönem oyunlarda pek görmediğimiz bir şekilde, grafikleri konusunda büyük laflar etmeden geliyor. Çıkışına henüz bir seneden fazla olmasına karşın DirectX 10'un desteklenmiyor olması bunun bir kanıtı. Benim aklıma takılan bir nokta, oyunun tek bir gemide geçecek olması yüzünden görsel/mekansal çeşitliliğin az olma ihtimaliydi, ancak yapımcılar bu konuda merak edilecek bir şey olmadığını söylüyorlar, ben de "hı hı" diyorum onlara.

Space Siege'in oyunculara sunduğu son hoşluklardan biri, "multiplayer, çok oyuncuyla oynanan single player değildir" felsefesinden hareketle, herbiri birbirine bir şekilde bağlanan ufacık (15-60 dakika oynama süreleriyle) multiplayer senaryolarıyla geliyor oluşu. Bu senaryoları aynı anda dört oyuncu mücadele edebilecek.

### AYOL UZAYDA GEÇEN RYO MU OLURMUŞ?

Sonuç itibariyle elimizde referansları ve iddialarıyla ciddiye alınması gereken bir RYO duruyor. Aksiyon bazlı olmasına karşın hikâyenin sunulmasına gösterilen önem, "arkaplanortadünyayabenzesindetaştan olsunculuk"tan nasibini almamış olması ve insan olmakla robot olmak arasındaki, oldukça kalın çizgiyi inceltmesi, Space Siege'i farklı ve ilgiye değer kılıyor.

### BİLGİNİZE

**Yapımcı:** Gas Powered Games

**Türü:** Aksiyon RYO

**Platform:** PC

**Çıkış tarihi:** 2008'in 3. çeyreği

**Web:** www.spacesiege.com



Island için çalışmaya başlamış.

» God of War'un müziklerinin bestecisi Cris Velasco, Jericho'nun soundtrack'ini de hazırlayacak, sevenlerine duyurulur.

» Condemned film oluyor. Filmi uzun metraj video klip tadındaki The Cell'in yönetmeni çekecek.

» Bethesda'nın finansal sahibi ZeniMax Media, Dark Age of Camelot'un tasarımcılarından Matt Firor'la birlikte yeni bir MMO oyun için kolları sıvadı.

» 10tacle Studios bizi platform günlerimize geri götürecek Totem isimli oyununa hazırlanıyor.

» Insecticide. Bu ismi bir kenara yazın. Crackpot'un oyunu tam da farklı tatlar arayanlar için Kasım'da geliyor.

## YÜKLENİYOR

start

%92

GÖKTEN YAĞAR GİBİ GELİYORLAR! "YARABBI ŞÜKÜR" DEDİRTİYORLAR.

### PC

TARİH	OYUN	TÜR
<b>EYLÜL '07</b>		
7 Eylül	Medal of Honor: Airborne	FPS
7 Eylül	MotoGP 2007	Yarış
7 Eylül	Stranglehold	FPS
14 Eylül	The Witcher	RYO
21 Eylül	HoMM5: Tribes of the East	Strateji
28 Eylül	Enemy Territory: Quake Wars	Aksiyon

### EKİM '07

5 Ekim	Settlers VI: Rise of an Empire	Strateji
5 Ekim	NBA Live 08	Spor
5 Ekim	Empire Earth 3	Strateji
12 Ekim	Fury	DVO
12 Ekim	NWN2: Mask of the Betrayer	RYO
26 Ekim	Painkiller: Overdose	FPS
26 Ekim	Zoo Tycoon 2: Extinct Animals	Tycoon

### KASIM '07

2 Kasım	Hellgate: London	RYO
9 Kasım	NFS Prostreet	Yarış
9 Kasım	SimCity Societies	Strateji
9 Kasım	Assassin's Creed	Aksiyon
9 Kasım	Company of Heroes: Opposing Fronts	Strateji
16 Kasım	Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS
16 Kasım	Crysis	FPS

## PLAYSTATION 2

### EYLÜL '07

7 Eylül	Jackass: The Game	Aksiyon
7 Eylül	Valkyrie Profile 2: Silmeria	RYO
21 Eylül	NHL 08	Spor
21 Eylül	Ratouille	Aksiyon/Adventure
21 Eylül	Juiced 2: Hot Import Nights	Yarış
25 Eylül	FIFA 08	Spor

### EKİM '07

5 Ekim	NBA Live 08	Spor
19 Ekim	Ford Off-Road	Yarış
19 Ekim	Sea Monster	Aksiyon/Adventure
26 Ekim	Crash of the Titans	Aksiyon

### KASIM '07

9 Kasım	Power Rangers: Super Legends	Aksiyon
30 Kasım	Mercenaries 2: World in Flames	Aksiyon
30 Kasım	Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon
30 Kasım	Bee Movie Game	Aksiyon

## Wii

### EYLÜL '07

7 Eylül	Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS
7 Eylül	Alien Syndrome	RYO
14 Eylül	Super Paper Mario	Aksiyon
21 Eylül	MySims	Sim
28 Eylül	FIFA 08	Spor

### EKİM '07

5 Ekim	NBA Live 08	Spor
12 Ekim	Escape from Bug Island	Aksiyon
19 Ekim	Brothers in Arms: Double Time	FPS
26 Ekim	Metroid Prime 3: Corruption	FPS

### KASIM '07

2 Kasım	The Destiny of Zorro	Aksiyon
9 Kasım	NFS Prostreet	Spor
9 Kasım	LEGO Star Wars: Complete Saga	Aksiyon/Adventure
16 Kasım	Rayman: Raving Rabbids 2	Bulmaca
23 Kasım	NitroBike	Yarış
30 Kasım	Star Wars: The Force Unleashed	Aksiyon



MEHMET KENTEL mehmet@levelcom.tr



NE SONU GELMEZ BİR ÇİĞLİK BU...

# FARCRY2

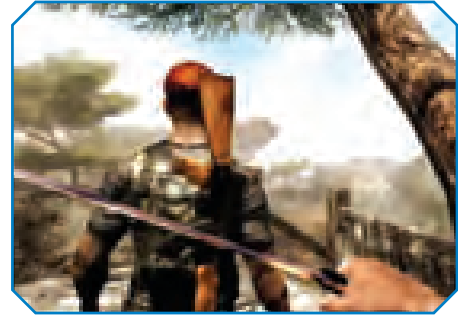
**GEREK LEVEL KİTLESİ,** gerek Türkiye oyuncu cemaati, gerekse de "dünyanın tüm oyunseverleri birleşinciler" olarak, Crytek firmasına açık bir sempati beslediğimiz herkesin malumu. 2004'ün ödüllü FPS'si Far Cry'ın geliştiricisi olan Crytek, şu sıralar tüm dünyanın merakla beklediği Crysis'i, yeni dağıtımıcısı EA ortaklığıyla yapmakla uğraşırken; ilk Far Cry'ın dağıtımıcısı Ubisoft, buruk bir şekilde Far Cry 2'nin yapımına başladığını açıkladı geçen aylarda. Öncelikle şunu söylemeliyim, ki sözüm bu pembe dizideki tüm aktörlere, ben daha fazla "Cry" duymak istemiyorum. Yani tamam, bir tür devamlılık hissi yaratmaya çalıştığınız açık; ancak özellikle "Crytek- Far Cry- Crysis" üçlemesinin sonunun korkunç

yerlere varacağını düşünüyorum. Mesela sırf devamlılığı sağlamak için Yerli Kardeşler'in bir dondurma işine girmesi ve "Ice Cryeam" ürünleriyle piyasaya çıkması, buna karşılık Ubisoft'un "Don't Cry Just Try" adlı epileydi aletleri üretmeye başlaması, Aerosmith'in 30. yıl kutlamaları için Crytek'le Ubisoft'un "Crying" şarkısına ayrı ayrı klip çekmeleri gibi korkunç senaryolar geliyor aklıma.

Neyse, anladınız, Ubisoft'un Montreal stüdyolarına yaptırdığı Far Cry Tek 2 hakkında elimizde pek fazla bir şey yok henüz. Doğrusu kaderlerinin, Sports Interactive'le yollarını ayıran Eidos'un son bir umutla Championship Manager serisini devam ettirmesinden farklı olacağını sanmıyorum.

Zaten Ubisoft yetkililerinin Far Cry 2 hakkında yaptıkları en iddialı açıklama "ilk oyunun etkisini tekrarlayabileceğimizi umuyoruz"dan öteye gitmiyor. Oyunun Afrika'da geçtiği, çevreye etkileşime çok önem verildiği, dinamik hava durumu sistemi olduğu, moral-bazlı bir AI sisteminin bulunduğu, "vahşi hayvanların yine olduğu ancak deli bilimadamlarının olmadığı" gibi, henüz pek bir şey ifade etmeyen laflar var elimizde.

**"CRISIS" OLCAK O**  
Cry'ların savaşını kimin kazanacağını henüz bilmemize imkan yok, ancak Crysis'in şu an bayağı önde olduğunu söyleyebiliriz (gerçi Crysis'in grafikleri dışındaki özelliklerinin vasatın altında kaldığından çok bahsedilir oldu son zamanlarda). Bekleyip göreceğiz,



yeni bilgiler oldukça geçeceğiz; Keşif Birliği'nden ayrılmayın.

**BİLGİNİZE**

Yapımcı: Ubisoft Montreal

Türü: FPS

Platform: PC

Çıkış tarihi: 2008'in 2. çeyreği

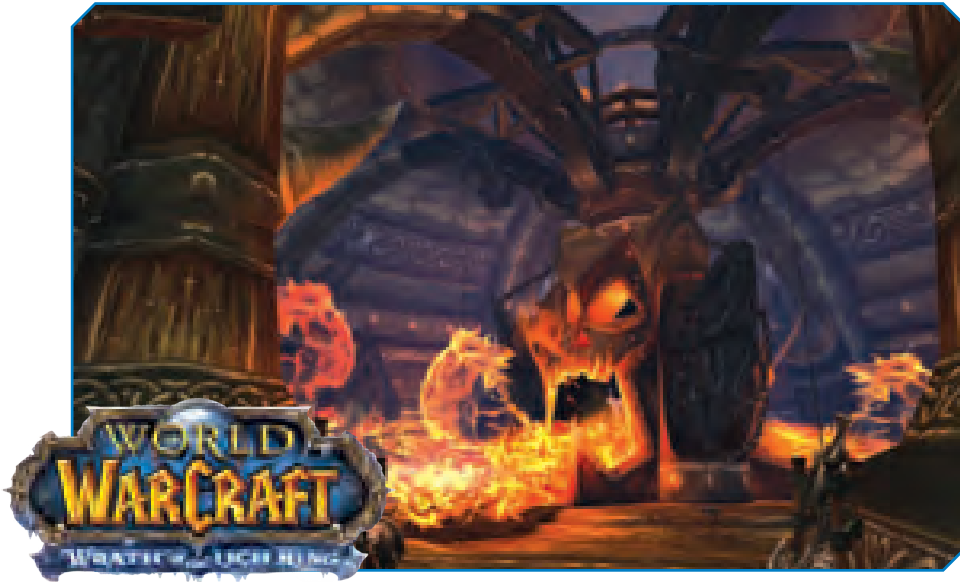
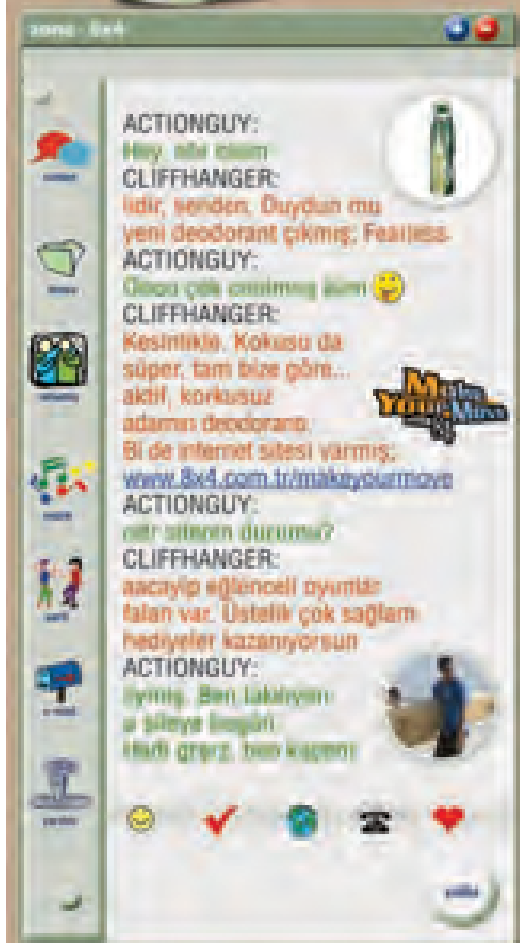
Web: www.farcrygame.com

## KARA GÖRÜNDÜ!

Total War hayranları, yani herkes, hepimiz, buraya... Creative Assembly hiç bilgi sızdırmamayı başararak bir yıldır herkesten gizlice üzerinde çalıştığı yeni Total War oyununu duyurdu. Ne Rome 2, ne Medieval 3... Yeni Total War, ekipten beklediğimiz üzere yepyeni özelliklerle ve yeni bir başlıkla geliyor. Empire: Total War, yayınlanan ilk iki ekran görüntüsüne bakılırsa deniz savaşlarına ağırlık veren bir yapım olacak ve Total War severlerin en favori yüzyılı olan (ne demekse) 18. yüzyılda geçecek (aynı anda kaç iyi haber vermiş olduk bu arada?). Deniz savaşlarının sadece uzaktan bombardımandan ibaret olmadığı, bir güverteden diğerine geçip kılıç şakırdatabildiğimiz Empire, ayrıca Total War'un ticaret, diplomasi, casusluk gibi güçlü özelliklerinin de yeni baştan şekillendiği, yeni seçeneklerle zenginleştiği bir oyun olacak. Çalışkan Creative Assembly ekibi oyunu bizi çok da beklemeden, 2008 içinde tamamlayacağını da açıkladı. Siz hele şu ilk resme bir bakın... Mis.





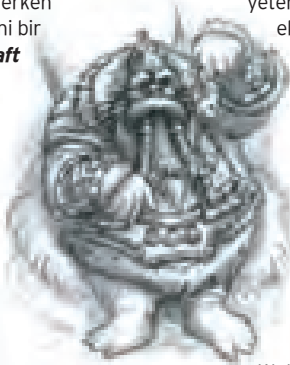


## KRALIM SİZİ BU KADAR ERKEN BEKLEMİYORDUK

[GÖKER NURBEYLER gnurbeyler@level.com.tr]

### “ALLAH KAHRETMESİN, YİNE İKİ DERSTEN KALACAĞIZ!”

Bu yılki BlizzCon'da WoW'un ikinci ek paketi duyurulduğunda arkadaşımın tepkisi aynen bu şekildeydi. Anlatacak çok şeyim ama az yerim olduğundan onu göz yaşları içinde bırakıp yeni eklenti **Wrath of the Lich King'e** (WoLK) geçiyorum. WoLK aslında biraz erken gelen bir ek paket. Bunun nedeni bir yıl arayla gelmesi değil, **WarCraft 3** itibarıyla evreninin en büyük güçlerinden Lordaeron'un eski prensi, yeni Lich King Arthas'la karşılaşacak olmamız. Ne yazık ki daha Illidan'ın külleri soğumadan Arthas'la savaşa gireceğiz ve yeneceğimize doğru gidiyoruz. Yeni gelecek, fakat paketin son raid'i olacak Icecrown onun sonu mu olacak henüz bilgi yok.



olması. Yalnız mevcut karakterimizi Hero'ya dönüştüremeyeceğiz. Blizzard nihayet oyun içi dengelerini yerle bir etmeden kahramanları eklemenin yolunu bulmuş: Uzun bir görev zincirini tamamlamamızla karakter seçim ekranımıza DK de eklenecek. Bir DK açtığımızda yüksek level olarak, hali hazırda donanımı, 3 yetenek ağacı ile gelecek. DK ve sonradan eklenecek diğer Hero sınıfları

mevcut karakterlerden çokta güçlü olmayacak. DK mana yerine savaştan önce aktif edilen, farklı etkilere sahip 6 rün kullanacak. Farklı rünler birlikte kullanılarak değişik kombolar yapılabilecek. Şimdiye kadar açıklanan 3 rün bulunuyor: Blood, Frost ve Unholy. DK yalnızca kesici ve rün silahları kullanabilecek, kalkan taşıyamayacak.

WoLK'nin yeni meslek Inscription da geliyor. Inscription'ı Bunu büyülere yapılan Enchant'lar gibi görebilirsiniz; örneğin Fireball'a Knock Out eklemek gibi. Meslek üst sınırımız artık 400. Üst sınır demişken, level sınırı da 80'e çıkıyor. 70'ten 80'e arası 60-70 arasına yakın bir sürede ulaşılacak.

### YIL 2005: KUŞATMA SİLAHLARI AÇIKLANDI

WoLK'un diğer bir yeniliği ile Mart 2005 Level'ında andığım tüm yenilikler WoW'a eklenmiş olacak: Paketle oyuncular tarafından kullanılabilir kuşatma silahları ve yıkılabilir binalar geliyor. BlizzCon'da yukarıda bahsettiğim Viking kırmızı ırkın yerleştiği Utgarde Keep, Grizzleman adlı bir Furbolg instance'ı ve de Nerubian'ların çift kale maç yaptığı Azjol-Nerub açıklandı. Son bir sürpriz daha var: 1-60 Level arası XP aralıkları düşürülerek oyuncuların Burning Crusade'e daha kolay geçmesi sağlanacak. Blizzard gerçek bir tilki, değil mi?

WoLK ile ilgili bildiğim her şeyi cömertçe paylaşmaya çalıştım. 2008 yazına doğru çıkacak paket cidden heyecan verici. Fakat Warhammer ve Age of Conan'ı düşündüğümde işinin her zamankinden zor olacağını söyleyebiliriz.

### KUZAY ESİNTİSİ

Biraz daha geriden alarak öncelikle en merak edilen konuya cevap verelim: **BlizzCon'da** yeni bir ırka dair hiçbir açıklama olmadı. Bunun yerine mevcut karakterimizin saç, yüz ve dansını değiştirme gibi enstantaneler gelerek bizi klon karakterlerden kurtaracak.

Ek paketdeki en büyük yenilik **Frozen Throne'dan** hatırlayacağınız Northrend kitabı. Blizzard şimdiye dek Northrend'deki iki bölge hakkında bilgi verdi: Bunlardan ilki olan Howling Fjord deniz aslanı benzeri bir ırka ve Viking kırmızı bir başka ırka ev sahipliği yaparken; Borean Tundra Kuzey Naga'larıyla dolup taşacak. Northrend'deki ana şehrimiz şehrimiz Alterac'ın komşusu, güç kalkanı nedeniyle içine giremediğimiz, büyücü halkın şehri Dalaran. Büyü yolu ile Northrend'e taşınan kent, bir Ally-Horde ortak şehri olacak. Dalaran'ın yakınlarında Furbolg kasabası Grizzly Hill ejderha mezarlığı Dragonblight ve açık hava Battleground'u Lake Wintergrasp bulunuyor. Eeveet, instance'sız bir savaş alanı kalabalık(!) ve bol şamatalı olacak.

### HER İNSAN KAHRAMAN DOĞAR

WoLK'un en bomba haberlerinden biri oyuna ilk Hero sınıfı Death Knight'in (DK) ekleniyor



# LevelCup

SEZON 02 BÖLÜM 07



## Tekken 5

DÖVÜŞ, DOSTLUK BARIŞ VE KARDEŞLİKTİR.

**BERKANT AKARCAN** berkant@level.com.tr ]

### OTURDUĞUM OFİS KOLTUĞUNUN DERİSİ

tüm sırtıma sülük gibi yapışmış durumda, Sinan beni bütünleştirdim koltuktan ayırmak için elinde levyeyle üzerime koşuyor şu an. Aman diyorum, sakın diyor. Yazı diyorum, deadline diyor. Devlet diyorum, muhtar diyor. Muhtar diyorum, yok diyor (Yavuz Donat gibi hissettim kendimi). Sağlık olsun diyorum, o sırada sırt derimin arkadaki Star Wars posterine yapışıp erimeye başladığını görüyorum. Uzun süredir arkamda hissetmediğim bir boşluk hissediyorum, rahatlıyorum. O sırada odaya Serhat giriyor, elinde yine bir davetiye “çabuk bitirelim abi lansmana yetişeceğim” diyor. Bu bahaneyle çabucak PS2 kuruluyor, ama şöyle bir durum var ki hepimizin kafasına sıcak geçmiş durumda. Sixaxis ile PS2 oynamaya çalışmamızı da sıcaklara bağlıyorum. Ama sıcak geçti, bir lavukluk var bu işte, bir LevelCup günü ofiste sadece üç kişiyiz. Hem de başlangıç saatinin üzerinden bir saat geçmiş (bu da demek oluyor ki Level yazarları sadece yazılarını verme konusunda geç değil, her şeyde geç!). Tam LevelCup’ın en kısa ayağı olacakken tavandan bir adet Volkan düştü trolleybüs efektiyle. Meğer herif tavan arasından bizim nasıl dövüştüğümüzü izleyip taktik geliştiriyormuş. Hani diyorum ya her ay “OlgaY ve Tuğbek çalışıyor, ayıptır”; “Erdem Caddebostan barlar sokağının kafeler arası PES birincisiymiş, söylemiyor” diye, Volkan’ın yaptığına ne diyeceksiniz sevgili dostlar? İnsanlığa sığar mı bu? Bence sığmaz. Zaten konsolda eziyorsun be adam, ne diye hala çakallık peşindesin! Biz tam Volkan’a gereken cezaı vereceksen (hayır oyunda değil bu ceza, bildiğin tokmakla dalıyoruz), kapıdan Erdem girdi. Baktık beş kişiyle eleme usulü olmayacak, Turkcell Süper Lig’de de az bir süre kalıf hafif esinlenmeyle lig usulü yapmaya karar verdik Level Cup’ın 2. sezon 7. bölümünü. Konumuz Tekken 5.

Kurallar çok basitti, hepimiz beşer dövüşçü seçerek “Team Battle” modunda kapışacaktık. Lâkin Serhat’ın Christie’yi seçmesi bir hile sayıldığından (Christie ara beni), Volkan dışında hepimiz Serhat’ın Christie ablamızı seçmesine itiraz ettik. Volkan o sırada “nasıl olsa yeneceğim” tribindeydi. Bu duruma en çok ben sinirlendim, “getir Christie’yi, beşini de Christie seç istersen, her şekil alırım” dedim. Ama Christie’ye vurmaya gönlüm el vermiyordu açıkçası, ama profesyonel bir Tümer Metin edasıyla eski kız arkadaşım Christie’yi yendim (FB’deyken BJK’ye gol atmış mıydı Tümer? Tümer ara beni). Sonuç olarak Serhat’ı 5-4’lük skorla geçtim. Güreşmeye doymayan yenilen pehlivan edasıyla Serhat “sonraki gelsin” diye meydan okudu. Erdem de benden gazı almış olacak ki geçti Serhat’ın karşısına. Sonuç hüsrân; Serhat Erdem’i yendi. Serhat iyice ısındı ve Sinan’ı gözüne kestirdi. Sinan DualShock2’yi

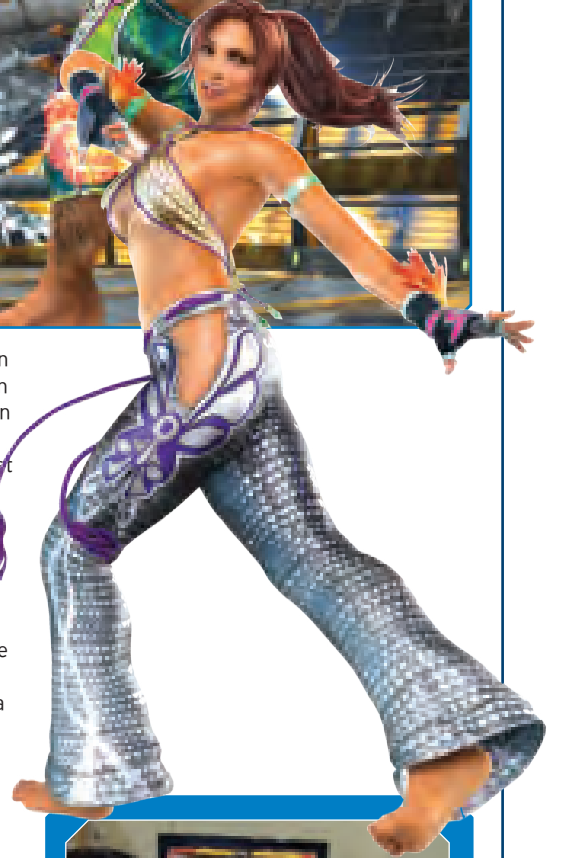


aldı, başladı komboklara. Tam o sırada Serhat’ın telefonu çaldı ve o konuşurken, Sinan rakibinin boşluğundan yararlanarak onu yendi. Serhat’ın sonraki rakibi Volkan’dı. Bu maçı da doğal olarak Volkan kazandı ve bunun üzerine Serhat acelesi olduğundan mekandan ayrıldı.

Serhat’la milattan önce 310 yılından süregelen dostluğumuz nedeniyle Volkan’dan intikam almaya karar verdim (nasıl döversin lan Christie’yi, pardon Serhat’ı!). Ama olmadı ve yenildim... Olsun, pişman değilim yine olsa yine yaparım! Bu yenilginin ardından Sinan bana meydan okudu ama pişman olmuş olabilir; zira 5-2’lik bir skorla yendim. Daha sonra Sinan Erdem’e meydan okudu, ama onda da 5-1 yenildi. Yetmedi! Sinan bu sefer de Volkan’a meydan okudu. Sinan bu sefer daha dikkatli oynuyordu ve neredeyse Volkan’ı yenecekti. Tam “Volkan’ı yenecek biri varmış” derken son anda umutlarımız suya düştü ve Volkan Sinan’ı yendi. Hızını alamayan Volkan Erdem’i tenhada kıştırarak 5-1’lik bir skorla hüsrana uğrattı. Alta kalanın canı çıksın gazına kendimi kaptıran ben, Erdem’i son maçta 5-2’lik skorla yendim.

Gün sonunda herkes birbiriyle kavga etmiş (oyunda yani), ağız burun dağılmış (oyunda bu da), üzülmüş (gerçek bu bak), sevinmiş (Volkan hala çok rahat) ve puanları hesaplama konusunda çakallık düşünüyordu. Ama tarafsız yönetimin neferi Level Müdüriyet’i olaya el attı ve puanları derleyip topladı. Görünüşe göre Volkan bu ayağı namağlum kapatıyordu, hemen ardından tek yenilgiye sahip olan Serhat geliyordu. Sinan ise tek galibiyeti sayesinde üçüncü oluyordu. Ama Serhat ve Erdem de birer maç kazanmıştı. Serhat mekanı erken terkettiği için beraberlik çözme faslına katılmadı. Beraberliği bozmak için Sinan ve Erdem bir kez daha oynadı ve Sinan yenerek hakkıyla üçüncü oldu. LevelCup tarihinin en kısa ayağı da Tekken 5 olmuştu...

Farkında mısınız, tekmeli tokatlı oyunlar oynuyoruz. Umarım bu sadece oyunlarla kısıtlı kalır da editöryal kadromuzu korumuş oluruz (kavga yok beyler, hop!). Gelecek ay barış ve kardeşlik dolu bir oyunu oynamak istiyoruz! Mesela Postal 2’!



### LevelCup 2007



İSİM	BU AYKI PUANI	TOPLAM PUAN
VOLKAN	8	38
BERKANT	6	34
TUĞBEK	0	24
SINAN	4	22
ERDEM	2	20
JESUSKANE	0	12
ERDEN	0	10
GÖKER	0	10
MEHMET	0	8
SERHAT	2	8
FARUK	0	6
BURAK	0	4
EREN	0	4
SERPİL	0	2
OLGAY	0	0



**BUILT TO RESIST**

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



TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ

**TES** KONFEKSİYON LTD.ŞTİ.

Tel 0 212 222 76 47 E-mail [info@tesltd.com.tr](mailto:info@tesltd.com.tr)

[www.tesltd.com.tr](http://www.tesltd.com.tr)

Online Satış

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



# FOTOFİLİ

BÜYÜK RESİMLER,  
KÜÇÜK İLK BAKIŞLAR

## DEAD ISLAND



HEYECAN METRE

3

[[ Dünyanın işi bitmiş, kıyamet kopmuş gitmiş, geriye bir biz kalmışız, bir de zombiler. Zombiler çirkin mi çirkin (elleri piksel piksel mesela), bize çok güzeliz (bu açıdan seçilmiyor ama) haliyle zombiler bizi kiskaniyor, bize saldırıyorlar. Kiskandıkları sadece güzelliğimiz de

değil, dünyada kalan son sekiz silindir araba da bizde ve bu ölü adada 100 km'den fazla otopan var. Her zombi oyununda olduğu gibi mermi darlığı yaşıyoruz, üstelik bu sefer benzsizlikten de muzdarip olacağız. Platform: PC. **PLATFORM: PS3**

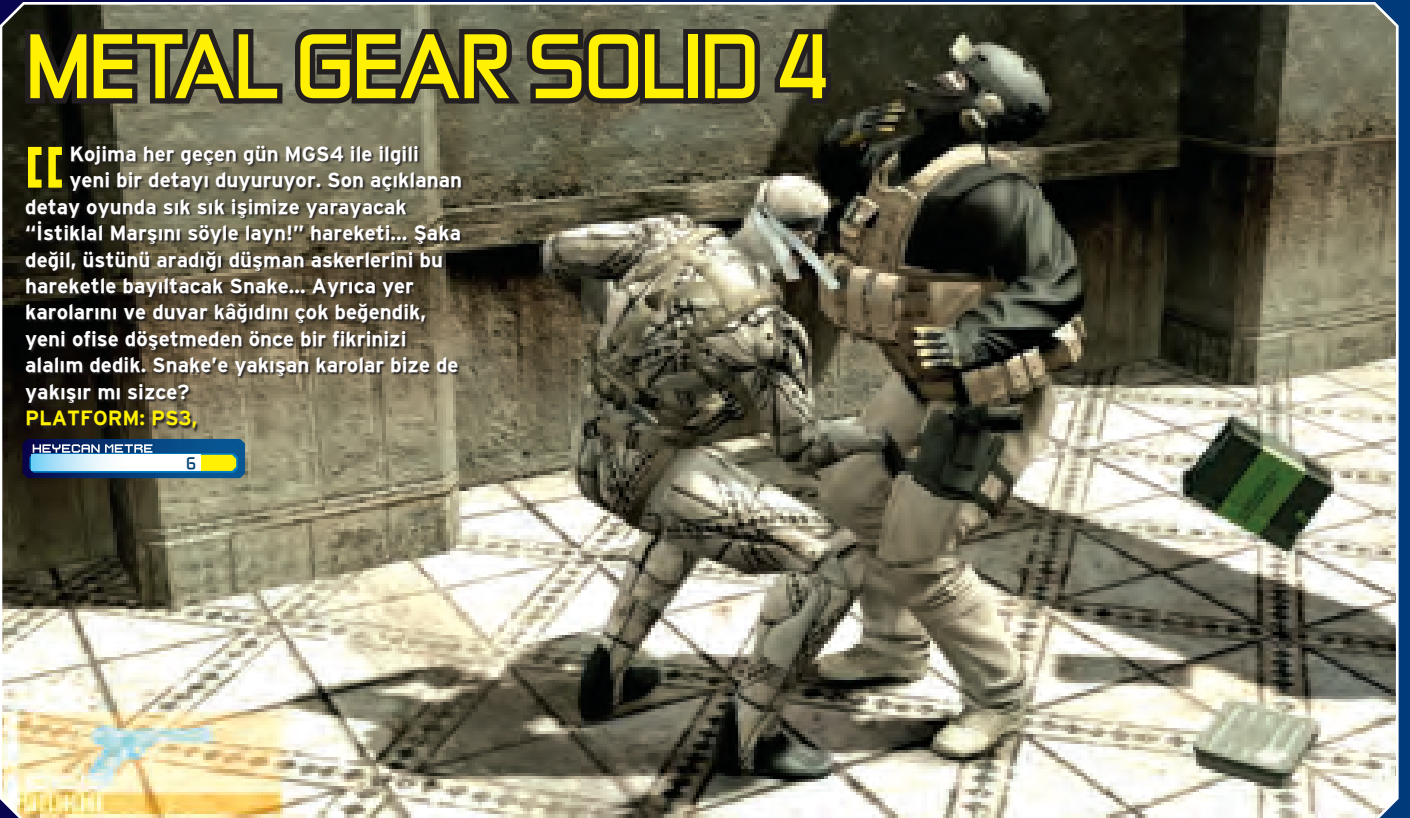
## METAL GEAR SOLID 4

[[ Kojima her geçen gün MGS4 ile ilgili yeni bir detayı duyuruyor. Son açıklanan detay oyunda sık sık işimize yarayacak "İstiklal Marşını söyle layn!" hareketi... Şaka değil, üstünü aradığı düşman askerlerini bu hareketle bayıltacak Snake... Ayrıca yer karolarını ve duvar kâğıdını çok beğendik, yeni ofise döşetmeden önce bir fikrinizi alalım dedik. Snake'e yakışan karolar bize de yakışır mı sizce?

**PLATFORM: PS3,**

HEYECAN METRE

6





## BORDERLANDS

[[ Gearbox da artık 2. Dünya Savaşı temasından kurtulmuş olmalı ki Hell's Highway'i bitirir bitirmez kendisini Mad Max evrenine benzer bir geleceğe atmış. Gerçi arabaların tipinden birebir Mad Max ortamı olmadığı anlaşılıyor ama kendileri de benzerliği vurguluyorlar. Oyunun sadece arabadan arabaya kızıldırili baltasıyla atlamaktan ibaret olduğunu sanmayın sakın. Bu sefer sağlam bir RYO tasarlıyor Gearbox. Arabalar arası uçuş sadece işin eğlenceli kısmı.

**PLATFORM: XBox360, PC, PS3**

HEVECAN METRE  
4



## RAGE

HEVECAN METRE  
4

[[ Sevgili Carmack nihayet Mars'ta geçmeyen ve içinde Marine olmayan bir oyun yapıyor, uzaydan dünyaya inip Mad Max evrenine dalıyor. Ben bu cümleyi bir yerden hatırlıyorum ama... Bu ay Mad Max temalı oyunlarda yaz indirimi mi var nedir? Ayrıca artık kimse dünyanın canına okumadan oyun yapamıyor mu? Her oyunun tanıtımı "Felaketler sonucu dünyanın sonu gelmiş, uygarlık çökmüştür" diye başlamak zorunda mı? Fallout 3 ve Borderlands'dan sonra oyun deja vu silsilesine dönebilir ama grafiklerinin bambaşka bir boyutta olacağı şimdiden görülebiliyor.

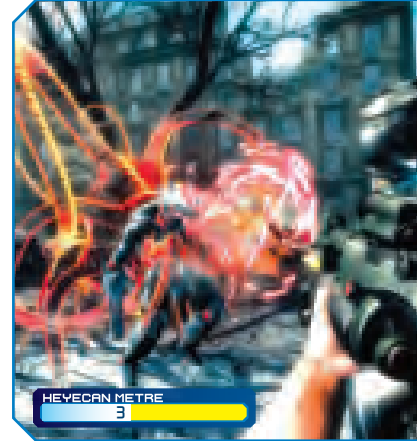
**PLATFORM: PC, Xbox 360, PS3**



## THEY

[[ Hayaletimsi yaratıklar dünyayı sarmış ve uygarlığın sonu gelmiştir... Evet evet, bu ay oyun yapımcıları dünyanın sonunu getirmeye meraklılar. Üstelik bu sefer çorbada bizim de tuzumuz var çünkü oyunun haritaları yıkılabilir yapıldığı için bu yaratıklarla dövüşürken cam, çerçeve indirebileceğiz. Yani biz dünyayı temizlemek için tetiğe bastıkça yıkım biraz daha ilerleyecek.

**PLATFORM: XBox360, PC, PS3**



HEVECAN METRE  
3

## PROTOTYPE

[[ Bu aralar ucube manyakları oynamak nereden moda oldu acaba? Darkness'da böğründen kara yılanlar fıskıran Jackie'sine doyamamışken, şimdi de en hasından Kazıklı Voyvoda oluyoruz. Prototype'da elimizi kolumuzu kazığa çevirebildiğimiz gibi yumruğumuzu yere çaktık mı metrelerce öteden kazık deryaları peydahlayabileceğiz. Eskiden böyle tipleri bölüm sonu canavarı diye önümüze atarlardı. Ömrümüz böyle tiplerden nefret etmekle geçti (çok dayak yedik bunlardan). Şimdi bu ucubeleri oynamak cidden garip geliyor.

**PLATFORM: XBox360, PC, PS3**

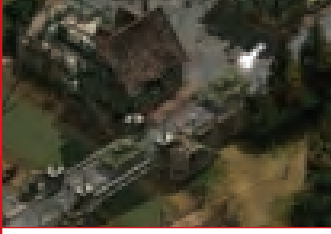


HEVECAN METRE  
3



# LEVEL'İN EN İYİ 100 OYUNU

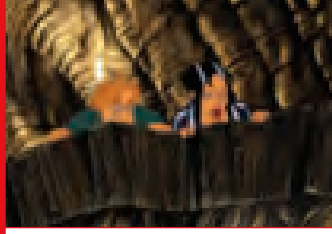
Bir oyunu incelemek ayrı bir şey, ama 10 yıl boyunca oynadığımız tüm oyunlar arasında karşılaştırma yapmak çok başka bir şey. Bu yüzden birazdan okuyacağınız "En iyi 100 oyun" listesi, biraz kişisel oldu. Çünkü bir oyunun yıllar sonra hatırlanması, onun aldığı puanla veya "oyun sektörüne etkisiyle" falan ölçülemez. Ancak ve ancak, yüreğimizde ve hatıramızda ettiği yerle ölçülebilir. Bunu bilerek okuyun lütfen ve işte, bizim seçtiğimiz son 10 yılın en iyi 100 oyunu.



## 100 | Commandos 2

Pyro Studios, 2001, Strateji  
Bolca "ince ayar" gerektiren ve hata affetmeyen bir stratejidir Commandos. Serinin en iyisi de ilk oyundan sonra grafikleri ve taktik çeşitliliğiyle çağ atlama ikincisidir. Buda heykeline yerleştirdiğimiz Sniper'in yarım manga Nazi askerini indirmesini nasıl unutabiliriz?

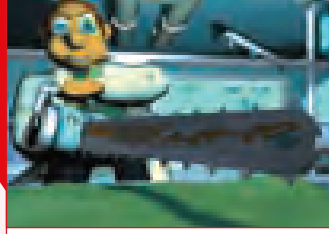
■ PC □ PS1 □ PS2 □ XBOX 360



## 99 | Broken Sword: Circle of Blood

Revolution, 1996, Adventure  
Çizgi film görünümlü adventure'ların en iyilerindedir Circle of Blood. Paris'te bir kafenin, bir palyaço tarafından bombalanmasıyla başlayan oyun, ana karakterimiz George Stobard'ı 10. yüzyıldan beri süregelen büyük bir gizeme kadar sürükleyecektir.

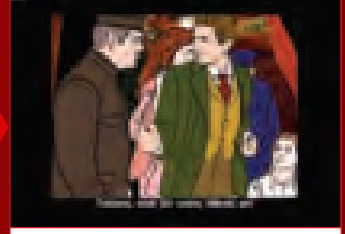
■ PC ■ PS1 □ PS2 □ XBOX 360



## 98 | Theme Hospital

Bullfrog, 1997, Strateji  
Bir hastane işletmek keyifli olabilir mi? Olabilirdi ve olmuştu işte. Sadece hastaları tedavi etmeyi değil, temizlikten çalışanların memnuniyetine kadar daha bin türlü şeyi düşünmek zorundaydınız. "Koca kafa", "küfürlü dil" gibi hastalıklar baş belası, mouse'la "fare" avlamak için tuzu biberiydi.

■ PC □ PS1 □ PS2 □ XBOX 360



## 97 | The Last Express

Broderbund, 1997, Adventure  
The Last Express türünün tek örneği: Gerçek zamanda oynanan bir adventure. Paris'ten İstanbul'a hareket eden Orient Express'te, cinayete kurban gitmiş bir arkadaşımızın kimliğiyle katili bulmaya çalışıyorduk. Eğer gerekenleri zamanında yapamazsak, oyun sona eriyordu. Benzeri hala gelmedi.

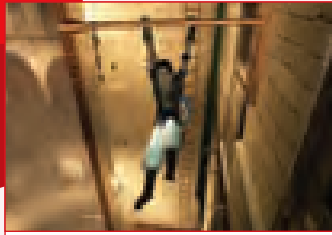
■ PC □ PS1 □ PS2 □ XBOX 360



## 96 | Sid Meier's Alpha Centauri

Firaxis, 1999, Strateji  
"Uzayda geçen Civilization" olarak görülsede, Alpha Centauri kendine has bir oyundu. Alpha Centauri sisteminde insanlığın orada yeniden bir uygarlık kurma çabasını konu alıyordu oyun. Gelecek-bilimciler tarafından oluşturulan teknoloji ağacı çok ilginçti.

■ PC □ PS1 □ PS2 □ XBOX 360



## 95 | Prince of Persia: Sands of Time

Ubisoft, 2003, Aksiyon  
Prince of Persia'nın ikinci doğuşu müthiş oldu. Prensin akıcı hareketleri platform oyunlarından nefret edenleri bile kendisine bağladı. Sağlam bir hikâye, zamanın akışını kontrol edebilme, müthiş bulmaceler ve masal gibi grafikleriyle Sands of Time, serinin en iyisiydi.

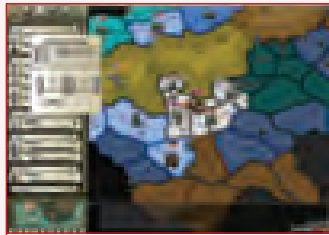
■ PC □ PS1 ■ PS2 □ XBOX 360



## 94 | Anachronox

Ion Storm, 2001, Rol yapma oyunu  
2001 yılında Quake (evet, ilk Quake) motoruyla yapılan bir oyunun ne gibi bir şansı olabilirdi? Hele ki Ion Storm'un bir önceki oyunu Daikatana da bir felaket çıkınca, oldukça geciken Anachronox'a hemen hemen hiç şans tanımamıştık. Ama çok yanlış. Grafikleri çağının gerisinde olsa da, evreni, hikâyesi ve çılgın karakterleri öylesine iyi işlenmişti ki, Anachronox tam bir klasik olmuştu. Anlatması güç, yer yer ağlatan, sık sık dumura uğratan ve bolca gülmekten yaran anlarla dolu bir unutulmaz oyundu: Mesela "küçülerek" partimize katılan Democratus adlı bir gezegen vardı... Yok olmamak için bizim evrenimize "çöp" gönderen bir başka evren vardı... Kelimelerle anlatması güç, bu yüzden bilim kurgu ve RYO sevenlerce mutlaka oynanması gereken bir oyun Anachronox.

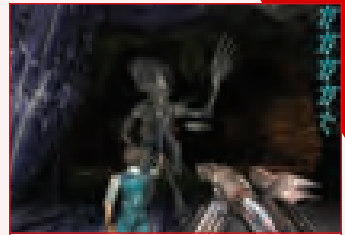
■ PC □ PS1 □ PS2 □ XBOX 360



## 93 | Hearts of Iron 2

Paradox, 2005, Strateji  
İkinci Dünya Savaşı oyunlarından sıkılmış olanlar, bu oyuna bakıp "bir Excel tablosu kadar sıkıcı" deyip geçebilirler. Ama zaten bu oyunun derdi derin stratejileri "cici grafiklere" tercih edenlerle. Hol 2, çok fazla sayıda oyuncu tarafından sevilmez, ama sevenlerinin de göz bebeğidir.

■ PC □ PS1 □ PS2 □ XBOX 360



## 92 | Alien vs Predator

Rebellion, 1999, FPS  
Marine olarak o APC'den çıktığınız anda katıksız bir korku iliklerinize işliyordu. Tüm zamanların en korkunç iki yaratığına karşı bir yumurta kadar kırılğan olduğunuzu bilerek ilerlemek, bu FPS'yi şimdiye kadar hiçbir oyunun olmadığı kadar korkunç yapmıştı. Hafızalarımıza kazınmasını sağlayan da bu oldu.

■ PC □ PS1 □ PS2 □ XBOX 360

2001 yılında Quake (evet, ilk Quake) motoruyla yapılan bir oyunun ne gibi bir şansı olabilirdi.





# 91

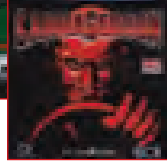
## Carmageddon

SCI, 1997, Aksiyon

Yarışmak mı? Peh, küçük kızlara göre bir iş. Esas araba oyunu budur işte! Yolları bırakıp alışveriş merkezlerine, gökdelenlere dalmak, ters yönde gidip rakiplere bodoslama girişmek... Yarışı bitirmek için, bitiş çizgisini görmek zorunda değilsiniz. Tüm rakiplerinizi parçalamak ve onlardan fazla puan toplamak yeterliydi.

Ve puan toplamanın ilk yolu da "yaya toplamaktan" geçiyordu. Koblara verilen yüksek puanlar, yayaları daha da bir "çekici" kılıyordu oyunda. Haliyle, basın tarafından "günah keçisi" ilan edilen ilk oyun oldu Carmageddon. Bu araba cinneti dünyadaki tüm trafik kazalarının sebebiydi onlara göre. Ama Carmageddon'un Level'in En İyi 100 Oyunu listesine girmesine engelleyebildiler mi? Sonradan yayalar oyundan çıkartılıp yerine zombiler eklenmiş olsa da, hayır.

■ PC ■ PS1 □ PS2 □ XBOX 360



# 90

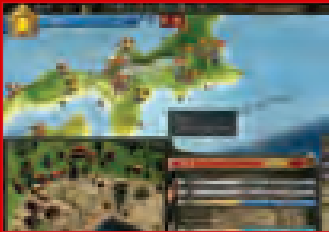
## Dungeon Keeper 2

Bullfrog, 1999, Strateji

Yüzlerce zindana girdiniz şimdiye kadar. Önünüze çıkan her yaratığı sorgusuz sualsiz kestiniz bir avuç altın, bir parça zırh için. Peki, hiç kendinize sordunuz mu, kestiğiniz bu yaratıklar neyle beslenir? Neden bu zindandadır? Oraya tayini çıkmış bir memur mudur? İki kelam etseniz belki de aynı şeylerden hoşlanıyorsunuzdur... Ama yok, kırın zindana, kesin herkesi, ganimeti sırtlanın. Yetti artık!...

...diyen dahi yapımcı Peter Molyneux Dungeon Keeper'i icat etti. İkinci oyun hem grafik, hem de oynanış açısından ilk oyundan çok daha iyiydi. Zindanınız geliştikçe daha güçlü yaratıklar geliyordu. O yaratıklara kalacak yer, altın ve eğlence sunmanız gerekiyordu ki zindana girecek kahramanlarla dövüşmeye razı olsunlar. Çok eğlenceli bir oyundu, Bullfrog kapanınca, tarihin tozlu raflarına kaldırıldı ne yazık ki.

■ PC □ PS1 □ PS2 □ XBOX 360



## 89 | Europa Universalis 3

Paradox, 2007, Strateji

İstanbul'un fethiyle birlikte başlıyor bu müthiş strateji. Sonraki 300 yıllık süreçte, dünyadaki 250 ülkeden herhangi birinin kaderini belirliyorsunuz. EU3 kadar derin ve sevenleri kendine mahkum edecek derecede detaylı bir başka bir strateji gelmedi.

■ PC □ PS1 □ PS2 □ XBOX 360

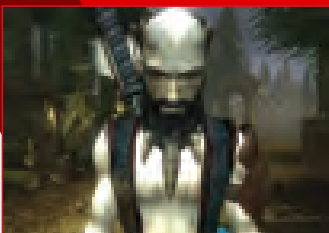


## 88 | IL2 Sturmovik 1946

Maddox Games, 2006, Simülasyon

IL2 tüm zamanların en iyi 2. DS uçuş simülasyonudur, nokta. 2001'den beri genişleyen IL2 serisinin ulaştığı en yüksek nokta 1946. 300'den fazla uçak, 500'e yakın görev, geliştirilmiş grafikler, hala güzel gözükken grafikleriyle, bir simülasyon severin sahip olması gereken oyunlardan.

■ PC □ PS1 □ PS2 □ XBOX 360

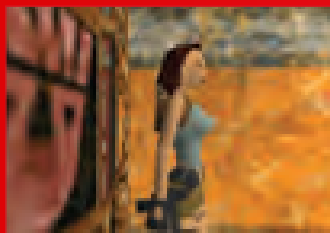


## 86 | Fable: The Lost Chapters

Lionhead, 2005, Rol yapma oyunu

Fable'daki karakterinizi çocukluğundan başlayıp, yaşlanıncaya kadar yönetiyordunuz. Her durumda iyi veya kötü olmak arasında bir seçim yapmanız gerekiyordu. Fable masalsi görünüşünün altında bize iyi mi, kötü mü olduğumuzu sorgulatmıştı ciddi ciddi.

■ PC □ PS1 □ PS2 ■ XBOX



## 85 | Tomb Raider 1

Core Design, 1996, Aksiyon

Bulmacaları, oynanışının yenilikçiliği ve bir oyun karakteri olarak Lara'nın cazibesi de yabana atılmazdı. Hepimiz günler ve geceler boyu başına çiviledi, hepimizin yüreği T-Rex sahnesinde ağzımıza geldi. Taa ki Core Design serinin suyunu çıkartana kadar.

■ PC □ PS1 □ PS2 □ XBOX 360



# 87

## Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Raven, 2002, Aksiyon

İşin kılıcı. Star Wars'u seven herkesin en büyük arzusu, bu büyüklü silahlı bir kerecik olsun ellerinde tutabilmektir. Jedi Outcast'i oynamaya başlayıp da "off, bu ne yahu, Star Wars evreninde geçen FPS mi?" diyen herkes, Jedi Temple'daki sınavları geçip de kılıcını eline alınca, oyun bambaşka bir hal alıyordu. O noktadan sonra pek azımız normal silahları kullandık. İşin için aydınlık ve karanlık taraf güçleri de eklenince Jedi Outcast bambaşka bir oyun oluyordu. Karşımıza iki Dark Jedi çıktığında, kılıçlarımız kiltlendiğinde, zavallı bir Twilek'i görünmeyen ellerle yakalayıp havaya kaldırdığımızda ilk kez kendimizi gerçek bir Jedi gibi hissetmiştik.

■ PC ■ PS1 ■ PS2 ■ XBOX 360





# 84

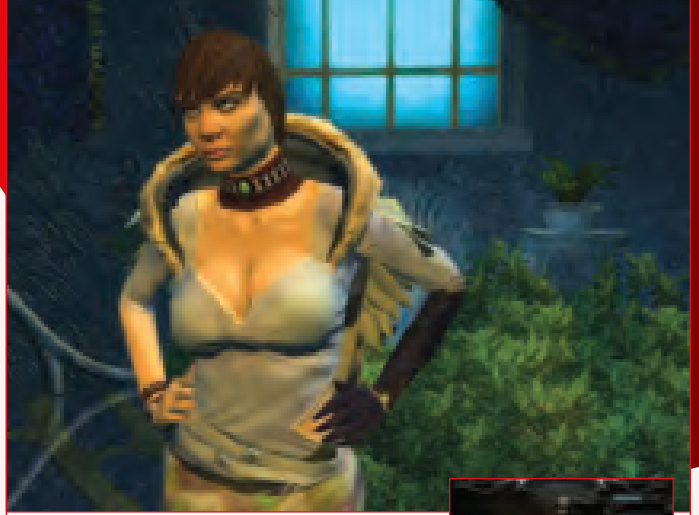
## Alien vs Predator 2

Rebellion, 2001, FPS

İlk AvP korkunçluğuyla nam salmışken, ikinci oyun her yönüyle ona üstün geliyordu. Marine olunca yalnızlığı ve korkuyu, Alien olunca karanlık köşelerde bekleyen acımasız bir yaratığı ve Predator olduğunuzda da karşısına çıkabilecek tüm rakiplerinden üstün bir avcılığı yönettiğinizi hissettiriyordu. Ama esas eğlence tek kişilik oyun bitince başlıyordu. Oyunun multiplayer'ı müthişti. Ölen askerini Alien olarak yeniden doğması, saklandığınızı sandığımız köşeye üç kırmızı noktanın nişan alması adrenalinini iliklerinizde hissetmenize sebep oluyordu. AvP çok iyi bir oyundu, ama AvP 2 birkaç gömlek daha üstün olmuştu.



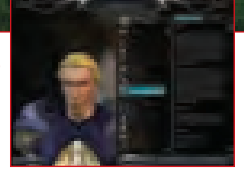
PC  PS1  PS2  XBOX 360



# 83

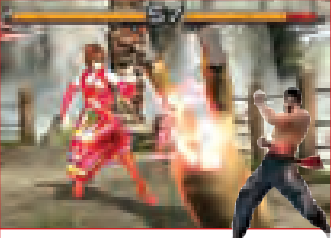
## Neverwinter Nights 2

Obsidian, 2006, Rol yapma oyunu  
Son yıllarda özlediğimiz Black Isle oyunlarının tadını



verebilen bir oyun görmek füzeldi. Sulandırılmış oyunların, basitleştirilmiş oynanışın moda olduğu bugünlerde, bu kadar özüne sadık bir rol yapma oyunu görmekten mutlu olduk. İlk oyunun her eksiğini gidermişti NwN 2... Ve kendine has çok iyi özellikler de eklemişti. Neverwinter serilerinin en güçlü yanı olan "Toolset" sayesinde daha ilk aylardan kullanıcılar esas oyunla aşık olacak yeni senaryolar, yeni mekanlar üretmeye başladılar. Oyunda eskisi kadar çok olmasa da, hala Dungeon Master'lık yapan azimli oyuncular var. Böylece NwN 2 hem hardcore rol yapma oyunu severleri, hem de eski masa üstü oyuncularını mutlu eden bir oyun oldu.

PC  PS1  PS2  XBOX 360

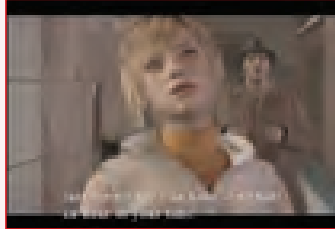


## 82 | Tekken 5

Namco Bandai, 2005, Dövüş

Tekken 3'ten sonra, serinin kendini bulması için 6 yıl geçmesi gerekti. Tekken 5, oyuncuya yardım eden DoA ve Virtua Fighter serilerinden ayrılarak oynanışındaki zorluğu korudu. En zor komboları yapabilenlerle yeni başlayanlar arasında ciddi bir "usta-çırak" farkı olacak kadar.

PC  PS1  PS2  XBOX 360

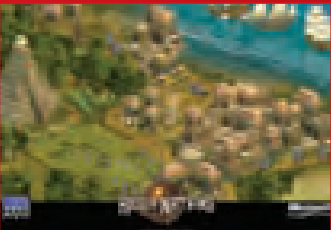


## 81 | Silent Hill 3

Konami, 2003, Aksiyon/adventure

Silent Hill kasabasıyla ilgili ne kadar hikâye anlatılırsa, merakımız o kadar derişiyor. Silent Hill 3'ün baş kahramanı Heather'ın hikâyesi de, unutulmaz anları ve müzikleriyle en iyi oyunlarımız listesinde girmeyi hak ediyor.

PC  PS1  PS2  XBOX

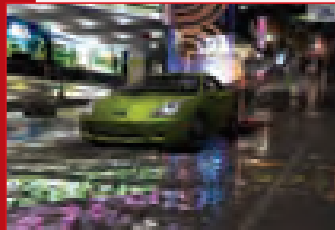


## 79 | Rise of Nations

Big Huge Games, 2003, Strateji

Age of Empires ve Civilization'ın yapımcılarından Brian Reynolds'ın yeni firmasında yaptığı ilk strateji, hedefi on ikiden vurmuştu. Sınır savaşları, kaynak yönetimi, makro ve mikro stratejilerin gerçekten işe yaraması konusunda Rise of Nations hala benzersizdir.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 78 | NFS Underground

EA, 2003, Yarış

Giderek kendini tekrarlayan NFS serisini Underground serisi kurtardı. Arabaları modifiye edebilmek, düz pistlerde dönmekten sıkılanları başı başına mest ederken, hız hissinin muhteşem veren grafikleri aylarca en çok satanlar listesinde kalmasını sağladı.

PC  PS1  PS2  XBOX

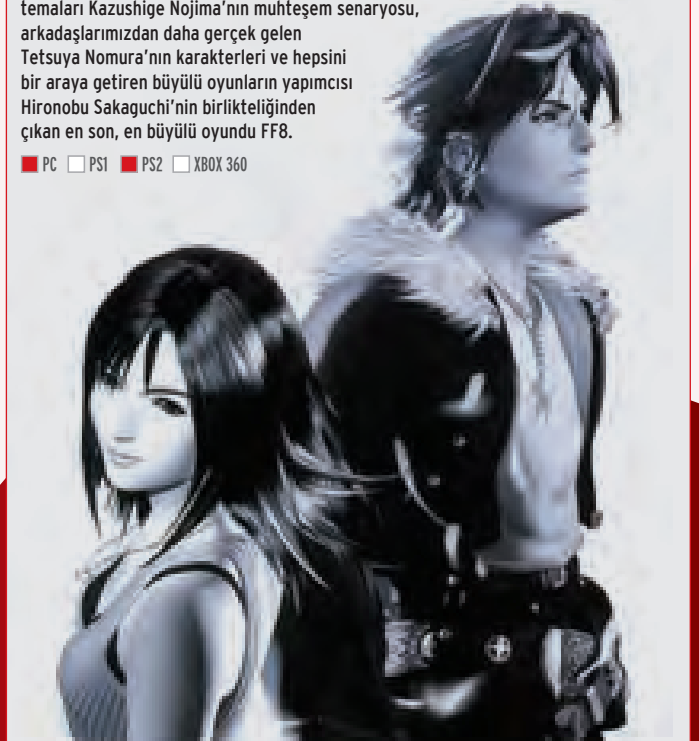
# 80

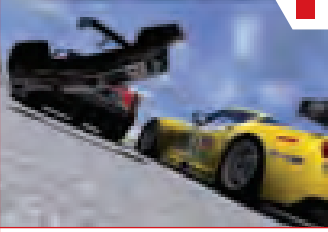
## Final Fantasy 8

Square, 1999, Rol yapma oyunu  
Unutulmaz bir başlangıç Final Fantasy'lerin en iyi ikinci

oyunu. İlk önce hikayenin bir özetini gözlerimizin önünden akıtıyor ve akademideki son gününde düello eden kahramanımızı ellerimize bırakıyordu. Bu andan itibaren yaşadıklarımızı bir daha hiçbir oyunda, sonradan çıkan Final Fantasy'ler de dahil olmak üzere, yaşamadık. Nobuo Uematsu'nun unutulmaz müzikleri, dostluk, arkadaşlık, aşk, gücün peşinde koşarken insanlığını kaybetmek gibi temaları Kazushige Nojima'nın muhteşem senaryosu, arkadaşlarımızdan daha gerçek gelen Tetsuya Nomura'nın karakterleri ve hepsini bir araya getiren büyüü oyunların yapımcısı Hironobu Sakaguchi'nin birlikteliğinden çıkan en son, en büyüü oyundu FF8.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



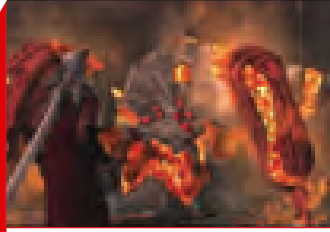


## 77 | Forza Motorsport 2

Microsoft, 2007, Yarış

Bu oyunun sadece Xbox 360'a çıkmış olması büyük bir kayıp. Gerçekçi araba fiziğini, oynanışı bu kadar eğlenceli bir oyunda görmek şaşırtıcı. Üstelik 300'den fazla aracı dilediğiniz gibi modifiye edebilir, en iyi arabalarınızı Xbox Live! üzerinden satabilirsiniz.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 76 | Devil May Cry

Capcom, 2001, Aksiyon

Dante'yle ilk tanıştığımız oyun, bu beyaz saçlı, adrenalin yumağı adamı bir ikon haline getirdi. Serinin ilk oyununun katkısız kılıç/silah kombinasyonlu aksiyonu muhteşemdi. Hayatına bir "Resident Evil yan hikâyesi" olarak başlayan bir oyun için hiç de fena değil.

PC  PS1  PS2  XBOX 360

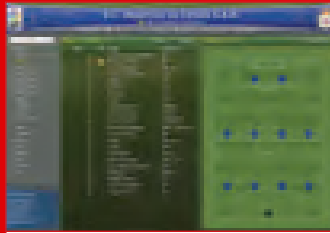


## 74 | The Sims 2

EA, 2004, Simülasyon

Tüm zamanların en çok satan PC oyunu olan The Sims 2, yepyeni bir iş modeli oldu: Çoğunlukla kadınların aldığı bir oyun. Kariyerinizi, ilişkinizi ve refahınızı en üste taşımaya hırslı vermesi nedeniyle her çıkan yeni ek görev paketi milyonlarca sattı. Hala da en çok satanlar listesinde.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 73 | Football Manager 2007

SI Games, 2006, Menajerlik

FM serisi, her yeni oyunla biraz daha gelişti. Tüm dünyadan on binlerce severinin katkısıyla hazırlanan futbolcu veritabanının doğruluğu, maç motorunun gerçekçiliği ve oyunun bağımlılık yapan mükemmelliği hala geçilemedi.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



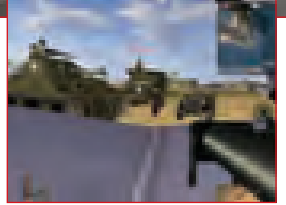
## 75

### Battlefield 1942

DICE, 2002, Online Aksiyon  
Herkesin ve her yerin Counter Strike'a boşulduğu bir zamanda,

Amiga zamanlarının usta yapımcılarından Digital Illusions, elini taşın altına sokup yepyeni bir online aksiyon oyunu icat etti: 64 kişinin aynı anda savaştığı, uçak gemilerine kadar her türlü savaş aracının kullanılabildiği devasa bir online aksiyon oyunu olan Battlefield 1942. Kişisel takılmaktan çok takım halinde oynamayı özendiren yapısı ve gerçek savaş atmosferini veren, kulağınızın arkasından bir kurşun geçtiğinde yere yatmanızı sağlayan oynanışıyla gittikçe artan bir seven kitlesine kavuştu. Onun ardından birçok taklidi çıktı, ama hiçbiri orijinal savaş alanının kalitesine ulaşamadı.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 72 | Vampire Bloodlines

Troika, 2004, Aksiyon

Uzun zaman beledikten sonra Vampire: The Masquerade serisinin ikinci oyunu hayal kırıklığı olmuştu. İlk başta. Oyuna ikinci bir şans vermemiş olanlar için. Çünkü oyunu Malkavian olarak oynamamış olanlar çok şey kaçırmıştı. Deliliğiyle ünlü olan bu Vampir klanı, her şeyi olduğundan farklı ve çarpık şekillerde görüyordu. Oyunun tüm niteliğini değiştiren bir deneyimdi Malkavian olmak.

Sadece bu değil Bloodlines'ı ilk 100'e sokan. Aksiyon sahnelerinde belli ölçüde hamlık hissedilse de White Wolf dünyasını en iyi yansıtan oyundu. Karanlık, insanların sadece birer piyon olduğu bu dünyada bulunmak, hoştu. Vampirlerin karanlık ve karmaşık dünyasını en iyi anlatan oyunlardan birisiydi Bloodlines. Ne yazık ki yapımcısı oyunu çıkartır çıkartmaz mali sorunlardan kapandı, yoksa devamı gelecekti.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 71

### Gran Turismo 4

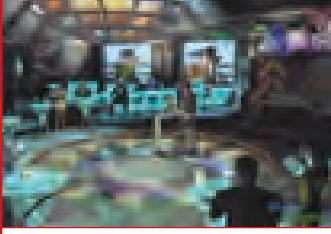
Polyphony, 2005, Yarış

Gran Turismo'yu en iyi yarış oyunu serisi yapan, tamamen kendini bu oyuna

adamış bir ekip tarafından hazırlanıyor olması. Oyundaki her araç ve her pist en ufak detayına kadar gerçeği model alınarak hazırlanıyor. Daha sonra, oynanışı sıkıcı kılmadan yapılabilecek en gerçekçi sürüş modeli ekleniyor. Üstüne bir de oynadıkça açılacak 500 araç, 100 pist, ustalaşılması gereken düzinelerce ehliyet sınavı, yarış türü ekleniyor. İçeriğin bu kadar zengin olmasının üstüne bir de bu kadar özen gösterilince, Gran Turismo 4 serinin en zengin içerikli oyunu, yarış oyunları içinde de ilk beşe girebilecek kalitede bir oyun haline geliyor.

PC  PS1  PS2  XBOX 360





## 70 | Blade Runner

Westwood, 1997, Adventure  
Gerçek bir klasik olan Blade Runner'da, efendilerine baş kaldıran yapay insanları bulup "emekli etmekle" yükümlü olan Ray McCoy'u yönetiyorduk. Gerçek zamanlı oynanışı ve bulmaca çözmekten çok dedektiflik yaptığınız bir oyundu. Ama aynı adlı film gibi, hayatın anlamını sorgulamanıza sebep oluyordu.

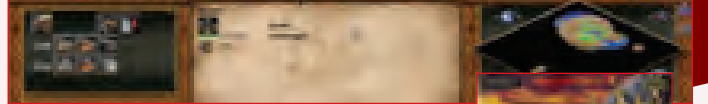
PC PS1 PS2 XBOX 360



## 69 | Resident Evil 4

Capcom, 2005, Aksiyon Adventure  
2005'teki ilk çıkışından beri çıktığı her platformda zevkle oynanmayı başaran bir oyun Resident Evil 4. Serinin alışılmış kökenlerinden ayrılıp, yeni bir tarz denemesi ve son yıllarda çıkan en başarılı aksiyon oyunlarından birisi olması bu listeye girmesine sağlıyor.

PC PS1 PS2 Wii



## 68 | Age of Empires 2: Age of Kings

Ensemble, 1999, Strateji

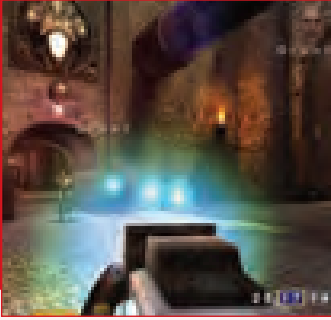
Age of Empires serisinin ulaştığı doruk noktası, aynı zamanda

"kaynak yönetimi" oyunlarının ulaştığı son noktadır.

Starcraft'tan sonra en uzun soluklu oynanan strateji oyunudur Age of Kings. İyi bir stratejiden bekleneceği

üzere, her ırkın birbirine olan üstünlükleri usta oyuncular tarafından tamamen çözülmüş olsa da, doğru miktarda şans unsuru, birbirini ezen mutlak stratejilerin %100 her zaman işlemlerini engellemiştir. Age of Empires 2, "Age of" serisinin gerçekten de kralı olarak gönlümüzde yer etti. Age of serisi Brian Reynolds ayrılıp Rise of Nations'ı yaptıktan sonra aynı başarıyı elde edemedi.

PC PS1 PS2 XBOX 360



## 67 | Quake 3 Arena

id Software, 2000, Online Aksiyon  
id Software'ın her yeni oyunu daima "bir sonraki adım" olarak görülmüştür. Q3 de bir istisna değil. Pro-Gaming teriminin yeni yeni doğduğu bir zamanda piyasaya çıkan oyun, Quake 2'cilerin hismine uğrasa da, katıksız Deathmatch zevki, oynanışındaki dengesi ve hızı hala aşılabilmiş değil.

PC PS1 PS2 XBOX 360



## 66 | Mafia

Illusion Softworks, 2002, Aksiyon

GTA'dan sonra "şehirde serbestçe dolaşılın" oyunlar moda olmaya başlamıştı. İşte bu dönemde piyasaya çıkan Mafia, serbestliğiyle değil ama oynanışı ve hikâyesiyle günlere taht kurdu. Sadece 30'ların Amerikan şehirlerinde araba sürmek değil, belki de Godfather'dan sonra anlatılan en güzel Mafya hikâyesini anlatıyordu oyun. Ve gerçekten de unutulmaz bir sonu vardı. Ne mutlu ki şimdilerde ikinci oyunun fısıltıları dolaşiyor ortalıkta.

PC PS1 PS2 XBOX 360



## 65 | The Longest Journey

Funcom, 2000, Adventure

Sadece muhteşem bir oyun değil, bir sanat eseridir. Yeni Viyana'da basit bir sanat öğrencisiyken, iki boyutu hayatta tutan dengeyi korumak gibi bir görev yüklenen April Ryan'ın hikâyesi. Hem teknolojik ve boşuk Stark, hem de büyü'nün hüküm sürdüğü fantastik Arcadia gezegenlerinin yükü sırtına yüklenen April, hepimizin kendisini özdeşleştirebileceği sorunlu bir gençti. Tıpkı Yüzüklerin Efendisi gibi bir yol, bir karakterin gelişim ve kendini aşma hikâyesi olan Longest Journey, adventure türünün son ve muhteşem örneklerinden birisiydi.

PC PS1 PS2 XBOX 360

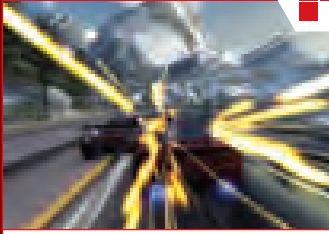


## 64 | Rainbow Six

Red Storm, 1998, Taktik aksiyon

Tek merimde ölmek, takım arkadaşları, bölüme başlamadan detaylı plan yapmak gibi yönleriyle FPS türüne yeni bir alt tür kattı. Hem takımınıza bakmak, hem de tek bir rehinenin bile ölmemesini sağlamak zorunda olmak öyle bir gerilime sebep oluyordu ki, korku oyunlarından daha fazla yerimizden zıplıyordu.

PC PS1 PS2 XBOX 360



## 63 | Burnout 3: Takedown

Criterion, 2004, Yarış  
Yarış oyunlarına tat katan şeyler arasında "araba modlamaktan" daha eğlenceli ne olabilir? Tabii ki "araba parçalamak"! Karşıdan gelen trafiğe bodoslama dalmak, ters şeritte sürdüğük ödüllendirilmek, en çok aracı parçalamanın verdiği keyfi bambaşkaydı.

PC  PS1  PS2  XBOX



## 62 | Unreal Tournament

Epic Games, 1999, Online Aksiyon  
Quake 3'ten bir yıl önce çıkan UT, seriyi yepyeni boyutlara taşıyıp Quake'ın üstüne çıkardı. İnanılmaz zengin multiplayer seçenekleri, verdiği modlama imkanları, çok zeki yapay zeka botlarıyla UT, hala oynanabilirliğini koruyan ender online aksiyonlardandır.

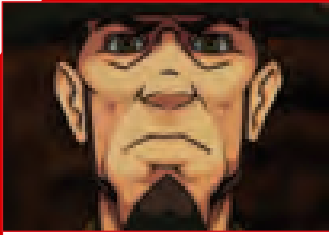
PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 61 | Psychonauts

Double Fine, 2005, Aksiyon  
Tim Schaefer, belki de oyun dünyasının en az ismi bilinen, ama en yetenekli dehalarından birisi. Her bir oyununu yapması yıllarca sürer, ama çıktığı zaman benzeri olmayan, muhteşem bir iş olacağını bilirsiniz. Psychonauts da işte böyle bir oyundu. İnsanların bilinçaltılarında gezerken karşılaştıklarınız, yapımcısının dehasını ve oyuna harcanan emeğe, gösterilen sevgiyi hayran olmamak elde değildi. Oyunda ilerledikçe içine girdiğimiz zihinle iyice garipeleşiyor, her adımda karşımıza bir sürpriz çıkmaya başlıyordu. Psychonauts, satış olarak hak ettiği ilgiyi görememiş olsa da, tüm zamanların en iyi oyunlarından birisiydi.

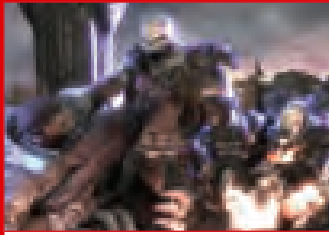
PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 60 | Outlaws

LucasArts, 1997, FPS  
Karısu öldüren ve kızını kaçıran haydutların peşinden giden eski şerif Marshall James Anderson'un hikâyesi, çizgi film tarzındaki el çizimi grafiklerle anlatılıyordu. Oyun seslendirme konusunda da bir çığır açmıştı. Hala Outlaws'dan daha iyi "kovboy temalı" bir oyun yapılamamıştır.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 59 | Gears of War

Epic Games, 2006, Aksiyon  
Her konsol, kendini sattırarak için "olmazsa olmaz" bir oyuna muhtaçtır. İşte Gears of War, Xbox 360'ın olmazsa olmazı. Grafiklerinden oynanışına, müthiş şekilde rafine edilmişti. Ama onu muhteşem yapan, bir arkadaşımızla oynayabildiğiniz Co-Op moduydu.

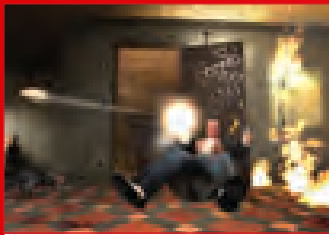
PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 58 | Call of Duty

Infinity Ward, 2003, FPS  
Sadece 4 yıllık bir oyunun bu kadar başarılı bir seriye dönüşmesi inanılmaz. Ama bizce serinin en iyisi ilk oyundu. Sizi sürekli ateş altında bırakan oynanışı, adrenalinin bir an bile düşmesine izin vermiyordu. Medal of Honor ekibinden ayrılanların yaptığı boynuz, kulağı geçmişti.

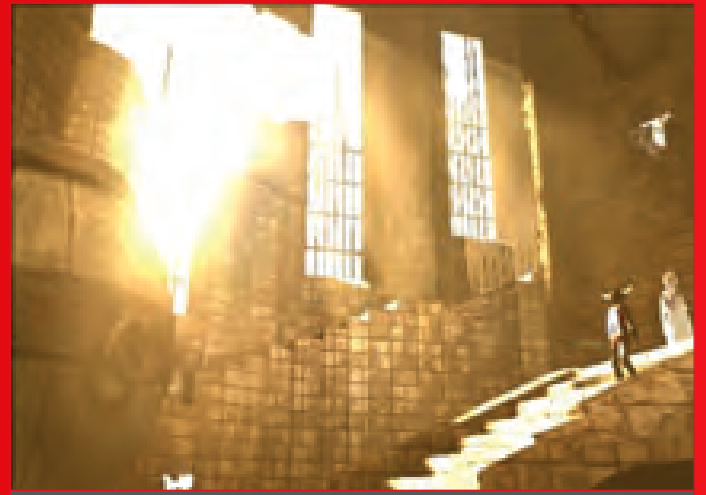
PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 57 | Max Payne

Remedy, 2001, Aksiyon  
Herhangi bir "en iyi 100 oyun" listesi hazırlanır da, Max abimizin ilk oyundaki o ekşi suratı unutulabilir mi? Yıllarca bekledikten sonra oyun öyle bir çıktı ki, aksiyon türündeki her oyun onunla karşılaştırılır oldu. Sadece 8 saat süren kısacık bir oyun için hiç de fena değil, öyle değil mi?

PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 56 | ICO

Sony, 2002, Aksiyon Adventure  
"O, boynuzlu olarak doğmuştu. Bu yüzden ondan korkuyorlardı. Önce köyden atıldı, sonra diri diri bir mezara konuldu. Sonra da unutuldu... Sonra bir gün, gömüldüğü hapisneden kaçmayı başardı. Dış dünyada kendisini bir kalenin içinde buldu. Bu kadar tuhaf bir kıza karşılaştı, adı Yorda olan. O'nun adı Ico'ydu. Kalenin ise bir ismi veya bir varlık nedeni yoktu. Sadece, içinde ikisini de bekleyen tehlikeler ve onları kovalayan ruhlar vardı..."  
PlayStation 2'nin en iyi ama en az bilinen oyunlarından birisidir ICO. Hüznü hikayesi ve az şiddet içeren oynanışı, dandun oyunlara alışmış bizleri pek çekmemişti o zaman galiba. Zaman geçtikçe ICO'nun değeri anlaşıldı, ama iş isten geçmişti.

PC  PS1  PS2  XBOX 360

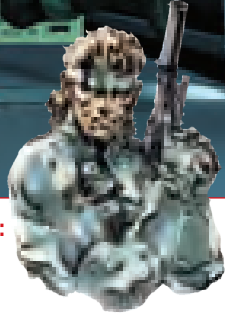
On dan korkuyorlardı. Önce köyden atıldı, sonra diri diri bir mezara konuldu. Sonra da unutuldu.



# 55

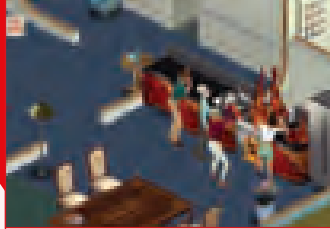
## Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Konami, 2001, Aksiyon



"Snake ne oldu? Snake? Snaaaake!" bağırışlarını duymak için o kadar çok beklemiştik ki... Hideo Kojima'nın yeni PlayStation 2 için yaptığı ilk oyun muhteşemdi... Ama MGS severlerin hissinde uğramaktan kaçınamamıştı yine de... Solid Snake yerine bu beyaz saçlı, yumurta gibi Raiden nereden çıkmıştı? Liquid nasıl olmuş da Ocelot'un bedenini ele geçirmişti? O hayattaysa, Gray Fox neredeydi? Ne demekti bütün oyunlar boyunca bize emir verenler gerçek değil? Ve o nasıl bir sondu öyle? Ne anlatılmak istenmişti? MGS 2, her üçlemeye olduğu gibi "ikinci oyun" sendromundan muzdaripti: Bir geçiş oyunuydu. Ancak bu, onu PS2'nin en iyi oyunlarından biri olmaktan alıkoymadı.

PC  PS1  PS2  XBOX 360

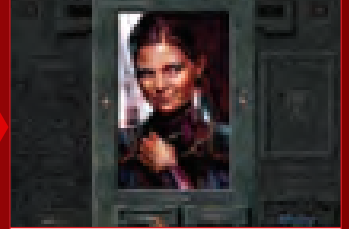


## 54 | The Sims

Maxis, 2000, Simulasyon

The Sims bir çılgınlık başlattı. Her yönüyle bir klasiğin taşıması gereken özelliklere sahipti: Kolay öğreniliyor, zor ustalaşılıyor, asla sıkıyor ve tekrar tekrar oynanabiliyordu. Bunların üstüne, türünün ilk ve hala en iyi örneği olmasını da eklerseniz, The Sims neden bu listede, anlarsınız.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 53 | Baldur's Gate

Bioware, 1998, Rol yapma oyunu

Tam rol yapma oyunlarının da adventure'ların peşinden gideceğini düşündüğümüz sıralarda, Baldur's Gate çıkageldi. Klasik masaüstü FRP kurallarının özünü hızlı, akıcı ve zevkli bir oynanışa yedirmeyi başardı ve üstüne bir de muhteşem bir senaryo ekledi.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 52 | Silent Hill 2

Konami, 2001, Aksiyon Adventure

Silent Hill serisinin en iyi oyunu, ikincisidir. Ölmüş karısında, onu balayını geçirdikleri göl kenarındaki otele davet eden bir mektup alır James. Ürkütücü olmaktan öte, insanın ruhsal dengesiyle oynayan, yutması güç alegoriler taşıyan SH2'nin seviyesine ulaşacak yeni bir Silent Hill'i hala beklemekteyiz.

PC  PS1  PS2  XBOX 360

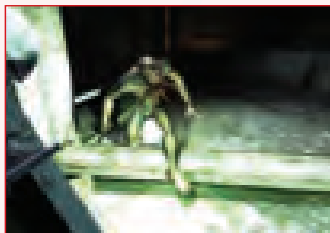


## 51 | Fallout 2

Interplay, 1998, Rol yapma oyunu

Fallout 2, ilk oyundan çok daha geniş bir "nükleer savaş sonrası" dünya sunmuştu bize. İçerdiği yüzlerce gizli karşılaşma, her sorunu diletiğiniz gibi çözebilmeniz onu zamanındaki benzerlerinden ayırmayı başarmıştı. Hala da unutulmuş değiliz. Merakla üçüncü oyunu bekliyoruz.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 49 | S.T.A.L.K.E.R.

GSC Games, 2007, FPS

Yıllarca gecikse de bir oyunun çok iyi olabileceğinin simgesi, bu yıl çıkan STALKER. Nükleer bir felaketin başlattığı tuhaflıkla dolu Çernobil bölgesinde serbestçe dolaşabildiğiniz oyun, eksikleri olmasına rağmen artıları ağır basan bir klasikti.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 48 | Max Payne 2

Remedy, 2003, Aksiyon

İkinci oyunda daha ciddi bir Max Payne vardı. Çok daha iyi grafikler, çok daha iyi bir aksiyon oyunu vardı karşımızda. Remedy'nin şu anda yapmakta olduğu Alan Wake'i bir an evvel bitirmelerini diliyoruz. Bitirsinler ki Max Payne 3'ü yapmaya başlasınlar.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



# 50

## Thief: The Dark Project

Looking Glass, 1998, Aksiyon

Topladığımız her silahlı 1'den 0'a kadar olan tuşlara atadığımız, Rambo bozması karakterleri yönettiğimiz bir zamanda karanlıkta gizlenerek, sessizce hareket ederek oynadığımız bir aksiyon oyunu fikri komik gelmişti ilk başta kulağa. Ancak kazın ayağı öyle değildi işte. Garrett'i yönetmek çok keyifliydi. İki kılıç darbesiyle öleceğimizi bilmek, tonlarca cephaneye taşımaktan çok daha gergin bir atmosfer oluşturuyordu. "Zenginden alıp kendine veren" güçsüz, sevilmeyen, hırsız Garrett, bir anda aksiyon oyunu kahramanları içinde baş sıralara yükselmişti.

PC  PS1  PS2  XBOX 360

"Zenginden alıp fakire veren", güçsüz, hırsız Garrett bir anda aksiyon oyunları içinde baş sıralara yükseldi.



# 47

## Final Fantasy 7

Square Enix, 1997, Rol yapma oyunu

Bu oyunun resimlerine bakınca kutu kutu eller, bodur karakterler görüyorsunuz, çok yazık. Çünkü FF serisinin yedinci oyunu, sadece serinin en iyi oyunu değil, aynı zamanda tüm zamanların en iyi oyunlarından birisidir. PlayStation 1'in tutulmasındaki en önemli nedenlerden birisi, FF7'nin uzun süre sadece bu sistemde bulunmasıydı. Aeris'in ölümü, Cloud'un karanlık geçişinin ortaya çıkışı gibi unutulmaz anlarla bezenmişti. Sephiroth, tüm zamanların en karizmatik kötü adamı olmaya aday bir karakterdi. Oynanışa getirdiği yeniliklerle Japon RYO'larına yeniden can vermişti bu oyun. Sakaguchi, Nomura ve Uematsu üçlüsünün yaptığı en iyi iş olarak hafızalarda yer etti.

■ PC ■ PS1 □ PS2 □ XBOX 360



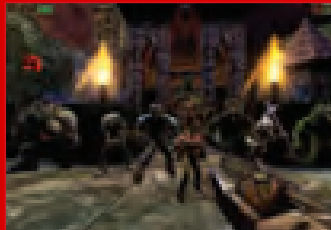
# 46

## Homeworld

Relic, 1999, Strateji

Üç boyutlu grafiklerin stratejilerde yeni yeni uygulanmaya başladığı bir zamanda, daha önce adı sanı duyulmamış bir firmadan çıktı Homeworld. Sadece üç boyutlu grafik kullanmıyor, oynanışı da üç boyutlu bir düzleme taşıyordu. Normalde iyice kafa karıştırmaya gereken bu durum, yapımcıların becerisi sayesinde oyunun kolayca oynanmasını sağlıyordu. Hikâye anlatımıyla da takdire layık bir oyundu Homeworld. Gezegenezinin tüm nüfusunu taşıyan üç geminin hiç sebepsizce yok oluşunu izlerken, bir strateji oyununda olmaması gereken bir şey yapmıştık: Ağlamıştık. Daha sonrası ise, kendimize "yuva" diyebileceğimiz gezegen aramaya başlamıştık. Homeworld, uzayda geçen stratejiler arasında hala bir numaradır.

■ PC □ PS1 □ PS2 □ XBOX 360



# 45

## Unreal

Epic Games, 1998, FPS

Quake oyunları 3D'ye taşıyan ilk oynasa, Unreal da 3D'yi göze güzel gösteren ilk oyundu. Üstelik, sıkı bir senaryo eşliğinde akan, unutulmaz anlarla dolu olan ve bitmek bilmeyen uzunlukta bir oyundu. Modern FPS'lerin çoğunda kullanılan görsel efektlerin çoğunun ilk kullanıldığı oyun.

■ PC □ PS1 □ PS2 □ XBOX 360



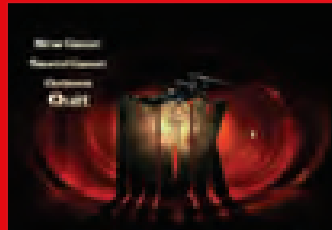
# 44

## Gran Turismo 3: A-Spec

Polyphony, 2001, Yarış

Türkiye'de birçok kişi PlayStation 2'sini işte bu oyun yüzünden aldı. Sürüş keyfine yüklenen, yüzlerce arabanın gerçekçi bir sürüş fiziğiyle kullanılabildiği muhteşem bir oyundu. Serinin yeni oyunlarından nicelik olarak geride olsa da, yine de üstündü.

□ PC □ PS1 ■ PS2 □ XBOX 360



# 43

## MDK

Shiny, 1998, Aksiyon

En orijinal zırlı oyun kahramanı ödülünü çoktan kapatan oyun MDK'dır. Her bölüme, atmosfer dışından hedefinize atlayarak başlarsınız. Hedefiniz ise şehir büyüklüğünde, dünyayı yiyen dev makinelerdir. Bu kadcarcık yerde bu kadar anlatılabilen MDK, eşsiz bir oyunu olarak hafızalarımıza kazandı.

■ PC ■ PS1 □ PS2 □ XBOX 360



# 42

## Operation Flashpoint

Bohemia, 2002, Simülasyon

Çıktığı zaman bile sıkıcı grafiklere sahip olan bir oyun, nasıl oluyor da en iyi 100 oyun arasında yer alabiliyor? Grafiklerin önem taşımadığını, aslolanın oynanış olduğunu, savaş alanında tek bir asker olma hissini bu kadar iyi verebilecek bir başka oyunun bulunmadığını kabul ederseniz, çok kolayca.

■ PC ■ PS1 □ PS2 ■ XBOX 360



# 41

## Star Wars: Knights of the Old Republic

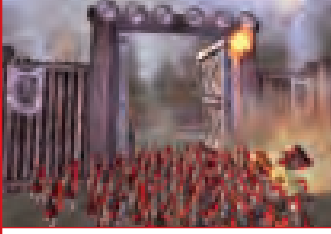
Bioware, 2003, Rol yapma oyunu

Bioware'in Star Wars evreninde geçen bir oyunu, filmlerin hayal

dünyasıyla sınırlanmamış Eski Cumhuriyet dönemini konu alarak yapması, çok doğru bir karar. Star Wars sevenlerin çoğunun bilmediği Extended Universe'ün en bilinmeyen bu noktasıyla diledikleri gibi oynayarak, Star Wars'un biraz da olsa seven herkesi memnun edecek bir oyun yapmayı başarmışlardı. Oynanış olarak da bir sonraki yapılacak emirleri dizebildiğiniz sistem çok iyi bir seçimdi. Hem savaşlara taktiksel yaklaşabiliyor, hem de gerçek zamanlı oynanıştan kopmuyorduk. KOTOR'u benzersiz kılan en önemli yönü, verdiğiniz her kararın karanlık veya aydınlık tarafa kaymanız, bu durumunuza yol arkadaşlarınızın verdiği tepkilerdi.

■ PC □ PS1 □ PS2 ■ XBOX

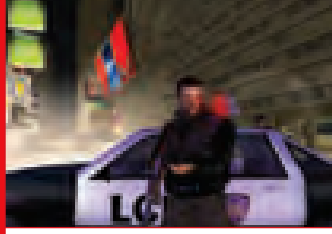




### 40 | Rome Total War

Creative Assembly, 2004, Strateji  
"The enemy king has died!" bir Total War savaşı sırasında alabileceğiniz en iyi mesajdır herhalde. Senatonun bitmeyen istekleri yüzünden dış gıcırdatırken, tek bir atlının gariban bir okuyla devrilen Germen kralını bırakıp kaçan düşmanı kovalamaktır. Roma yıkılsa da, Total War ayakta kalacaktır.

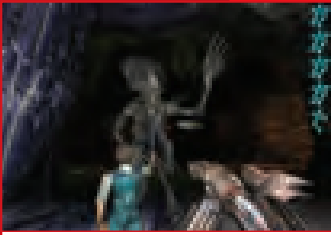
PC PS1 PS2 XBOX 360



### 39 | Grand Theft Auto 3

Rockstar, 2001, Aksiyon  
Eveet, işte her şeyi değiştiren bir oyun daha. "Aksiyon oyunu" dediğimiz nesnelere görünmeyen duvarlar arasında geçmesi gerektiği düşüncesini yıkan, koca bir şehirde istediğimiz her şeyi yapmamıza izin veren suçlu oyun bu hakimim! Davacıyım, hayatımın en eğlenceli saatlerini kapırdım bu oyuna.

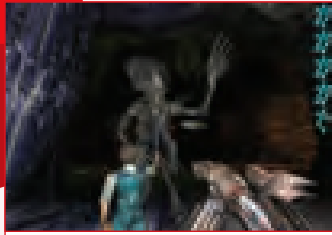
PC PS1 PS2 XBOX 360



### 37 | Morrowind

Bethesda, 2002, Rol yapma oyunu  
Elder Scrolls serisinin üçüncü oyunu, rol yapma oyunları hakkındaki tüm ezberimizi bozmuştu. Etraftaki her şey etkileşimli, her NPC konuşulabilir, her detay kurcalanabilirdi. İster iksir yapip satın, ister Guild'lere katılın, isterseniz hırsızlık yapın. Yapabilecekleriniz neredeyse sınırsızdı.

PC PS1 PS2 XBOX 360



### 36 | Guild Wars

NC Soft, 2005, Devasa Online  
Loot kasmayı, grind yapmayı sevmiyorsunuz. Grup kurup zindan basmaktan hoşlanmıyorsunuz. "Ah şu Devasa Online'larda bir güzel hikaye olsa" diye hayıflanıyorsunuz. O zaman çok uzağa bakmayın, siz Guild Wars'u istiyorsunuz.

PC PS1 PS2 XBOX 360



### 35 | Quake 2

id Software, 1997, Online Aksiyon  
Bugün neden 600 dolarlık ekran kartları alıyoruz biliyor musunuz? İşte bu oyun yüzünden! Q2'yi 3Dfx ekran kartlı bir makinede gören, bir daha iflah olmadı. Multiplayer'ı hala oynanır ve birçoklarına göre Q3'ten de üstündür. Ama Quake 3'ün aksine, tek kişilik senaryo tarafında da son derece güçlüdür. Strogg'ların gezegenindeki bir maceramızı asla unutmamız mümkün değil. Quake 2 gerçek bir klasik ve unutulmayacak bir şaheser.

PC PS1 PS2 XBOX 360

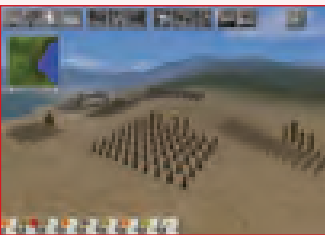
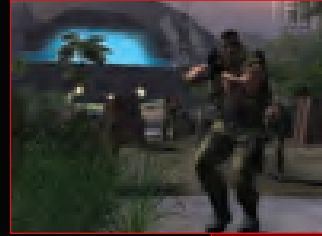
### 38

#### FarCry

Crytek, 2004, FPS  
Kim derdi ki Commodore 64'te kendi halinde program yapan bir Türk, dünyanın teknoloji

devlerinin peşinde koştuğu bir oyuna imza atacak. Cevat Yerli işte bunu başardı. Karşısına çıkan güçlükler onu ve ona yardımcı olan kardeşlerini yıldırmadı. İlk çıkardıkları ticari oyun olan FarCry tüm listeleri altüst etti. İkinci oyunları olan Crysis de aynı şeyi yapmak üzere. Ama bizim konumuz FarCry. Uçsuz bucaksız ormanlarda, dolaşma kısıtı olmadan oynanan bir FPS'yi FarCry. Normalde böyle bir oyunun dengesiz ve kontrolsüz olması çok büyük bir ihtimalken, inanılmaz yapay zekâsı sayesinde her çatışma bir olay haline gelmişti. "İyi bir FPS karanlık koridorlarda geçmelidir" kuralı, FarCry'la tarihe gömülmüştü.

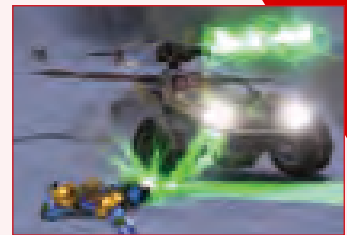
PC PS1 PS2 XBOX 360



### 34 | Shogun Total War

Creative Assembly, 2000, Strateji  
Total War serisinin başlatan Shogun, şimdiki oyunların ancak hayal edebileceği bir basitliğe sahip. Tabii ki bunu söylerken olumsuz anlamda söylemiyorum. Oyunun her şeyi o kadar sade ve anlaşılırdır ki... Ayrıca o Geyşa nasıl öldürüyor sazın teliyle bir oda dolusu herifi?

PC PS1 PS2 XBOX 360



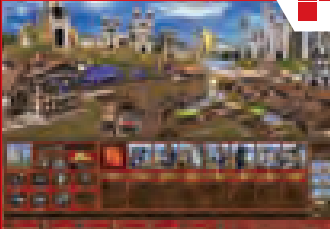
### 33 | Unreal Tournament 2004

Digital Extremes, 2004, Online Aksiyon  
Sadece bir online oyun olarak değil, tam bir oyun paketi olarak da UT2004'ün üstüne pek azı çıkabilir. Muhteşem mod desteği, araç kullanabilme, uzay savaşları ve yeni oyun modlarıyla, Deathmatch türü online oyunların ulaştığı en üst noktadır.

PC PS1 PS2 XBOX 360

Rol yapma oyunları hakkındaki tüm ezberimizi bozmuştu üçüncü oyun. Yapabilecekleriniz neredeyse sınırsızdı.





## 32 | Heroes of Might & Magic 3

300, 1999, Strateji  
"Sıra tabanlı stratejilerin çok seveni yoktur" cümlesi koca bir yalandır ve HoMaM 3 bunun canlı ispatıdır. Kaynak toplama, kasabaları büyütme, kahramanları geliştirmek arasında o kadar güzel bir denge vardır ki, bırakamazsınız...

PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 31 | Diablo 2

Blizzard, 2000, Aksiyon RYO  
İnsanların ağgözlülüğüne nasıl oynayacağını Diablo ile öğrendi Blizzard. Bir item daha... Bir skill daha... Bir Level daha!... Derken insanlar Diablo 2'nin esiri oldu. Sadece multisi değil, tek kişilik oynanışı da o kadar dengelenmişti ki, Hell zorluk seviyesinden çıkmadan gerçek bir oyuncu olamazdınız.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 30 | Baldur's Gate 2: Shadows of Amn

Bioware, 2000, RYO  
Baldur's Gate'den çıkışınızı hatırlıyor musunuz? Hani o "koş terliğimi getir!" diye askerlerin aşağıladığı, Gorion'un koruması altındaki garip genci? İşte o, yani siz, artık başka bir seviyedesiniz. Bhaal'ın ölümünden yayılan tohumlarından birisi olduğunuzu biliyorsunuz ve artık hiç kimse sizi ayak işlerine koşturamayacak. Ama Bhaal'ın tek tohumu siz değilsiniz. Diğer "kardeşleriniz" de sona kalan olmak istiyor. Ve eninde sonunda, en güçlüsüyle karşılaşmanız gerekecek. Baldur's Gate sahasının ikinci oyunu, muhteşem bir epikti. 200 saatten fazla oynanış süresi olmasına rağmen, asla sıkmayan, asla tekrarlanmayan oyun, Throne of Bhaal ek görev paketiyle tamamlanmış ve bir çok oyunun ancak hayalinde göreceği şekilde sona ermişti.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 29 | Shadow of the Colossus

Sony, 2006, Aksiyon  
Yalnızlık, hüznün ve hayranlık. Colossus'un oynayan üstünde oluşturduğu üç duygu. Peşinden koştuğunuz devin masum görünüşünden şüphelenseniz de, tepesine tırmandığınız için öldürmeyi hak ettiğinizi düşünmek...

PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 28 | Okami

Clover Studios, 2006, Aksiyon  
Ağzında kılıç taşıyan beyaz bir kurt ve fırça darbeleriyle "oya gibi işlenerek" oynanan bir oyun... Okami oyunların "sanat" olabileceğini ispatlamıştı. Veya sanatın oyun olabileceğini. Anlamak ve sevmek için açık bir düşünce yapısıyla bakmak gerekiyordu oyuna.

PC  PS1  PS2  XBOX 360

## 26 | Counter Strike

Valve, 1999, Online aksiyon  
Yapay zekaya karşı yalnız takılmak bir yere kadar iyidir. Ama arkadaşlarımızla oynamayı severiz. Çünkü, karşımızdakine üstün gelme isteği, ancak gerçek bir insanı alt ettiğimiz zaman gerçek anlamda tatmin olur. Counter Strike çok doğru bir zamanda, hiç beklenmedik bir yerden, bedava olarak piyasaya çıkınca, Pro-Gaming doğmuş oldu. Ülkemizde internet kafelerin kurulmasındaki başlıca etmenlerden birisi olan Counter-Strike, 12. iterasyonu olan CS Source ile hala milyonlarca oyuncu tarafından oynanıyor. Kimisi 1.5, kimisi 1.1, kimisi Source versiyonunun daha iyi olduğunu söylüyor. Ama herkesin birleştiği nokta, CS'nin yerini team-deathmatch tarzı oynanıştaki yerini başka hiçbir oyun dolduramadı. Bu gidişle dolduramayacak da.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



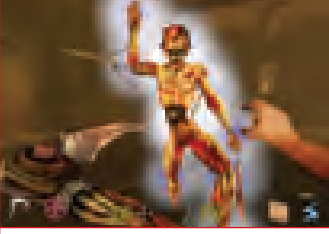
## 27 | Warcraft 3

Blizzard, 2002, Strateji  
Arthas'ın ihaneti... Warcraft 3'ü tanımlayan sahne budur. Elbette bir strateji oyunu

ve Warcraft serisinin yıllarca beklenen neferi olan oyunu tanımlayabileceğiniz birçok yön var. Ama o çanlar çalarken Arthas'ın yaptığı şey, hem Azeroth'u, hem de bizim dünyamızı değiştirdi. Bir strateji olarak da çok başarılıydı Warcraft 3. Kısıtlı sayıda birimle başarılı olmak zorunluluğu, kahramanlarınızı geliştirmek, hazine peşinde koşmak gibi çok basit fikirleri tam 12'den vurarak kullanmıştı oyunda. Multiplayer yani bu yüzden onu yıllarca oynanacak bir oyun haline getirdi ve ilk başta minimalist yaklaşımını sevmeyenleri bile oyuna bağıladı.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



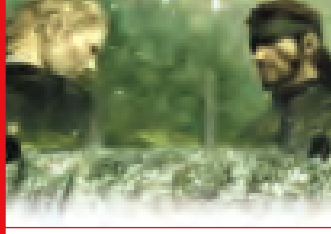


## 25 | Clive Barker's Undying

Dreamworks, 2001, FPS

FPS'ler arasında unutulmaz bir yere sahiptir. Oynanmış herkes istisnasız en iyi oyunları arasına onu sokar, çünkü "korkutma" işini gerçekten iyi kotarmıştır. Birçok sahnesinde sandalyeden düşürece kadar.

PC  PS1  PS2  XBOX 360

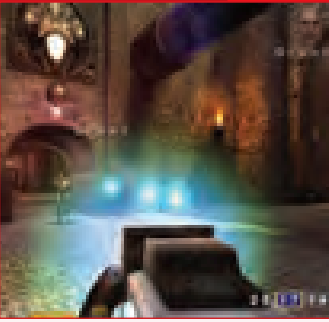


## 24 | Metal Gear Solid 3: Subsistence

Konami, 2006, Aksiyon

Solid serisini Soğuk Savaş dönemine döndürdüğü için Kojima'dan şüphe ettiğimiz için çok üzgünüz. Serinin bu son halkası hikayesinin dumura uğratan yanlarıyla, karakterlerinin çekiciliğiyle ve oynanışa getirdiği yeniliklerle unutulmaz bir MGS deneyimi sunmuştu.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 22 | Grand Theft Auto: Vice City

Rockstar, 2002, Aksiyon

GTA 3'ün başlattığı dalgayı sürebilen ilk oyun yine GTA serisinden çıkacaktır. Vice City bir ek görev paketi değil, getirdiği yeniliklerle, Miami Vice'ı andıran havası ve hikayesiyle kendi ayakları üstünde rahatlıkla duruyordu. GTA 3'ten bile daha iyi bir oyundu.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 20 | Battlefield 2

DICE, 2005, Online Aksiyon

Arada çıkan BF'leri unutup, gerçek olay buydu işte. 64 kişinin birbirine daldığı modern bir savaş alanı. Yeteneğin şansla, kişisel becerinin takım oyunuyla harmanlandığı muhteşem bir online aksiyon oyunu. Kaç kişilik bir oyun istiyorsanız, ona göre ayarlanan haritalarıyla sizi daima aksiyona yakın tutuyordu. Yüksek bir binanın çatısından atlayıp, alçaktan uçan bir helikoptere C4 yapıştırmak gibi fantastik maceralara akabiliyor, piyade savaş yapabiliyor, küçük müfrezeler oluşturabiliyorsunuz. Kontrollü server'larda yeteneğiniz ödüllendiriliyor, yeni silahlar kazanıyorsunuz. Ve çıkışından iki yıl sonra, hala Battlefield 2 oynuyorsunuz. Nereden mi biliyoruz, çünkü biz öyle yapıyoruz.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 23 | God of War

Sony, 2005, Aksiyon

Beklemediğiniz anda karşınıza çıkan oyunlar çok daha derin izler bırakır. PS2'nin Sessiz sedasız çıkan bu oyun da bizde böyle bir etki yaptı. Yunan tanrılarının elinde oyuncak olan Sparta'lı Kratos'un intikam ve kendini affettirme konulu macerası hepimizi solumsuz bir şekilde peşinde sürükledi. Acımasız bir karakter olan Kratos'un düşmanlarına yaptıkları ağzımızı açık bıraktı, nefretle Olimpos'a yürüyen efsanevi savaşçıyı tanıdıkça hem oyuna hem de yapımçılarına, hem de baş kahramanına hayran kaldık. Sadece PS2'nin değil, son zamanlarda tüm konsollarda çıkmış en iyi aksiyon oyunlarından birisiydi God of War ve halen de öyle.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 21 | Fallout

Black Isle, 1997, Rol yapma oyunu

Vault 13'ten dışarıya attığımız ilk adımları hatırlıyor musunuz? Karanlık koridorda ilerlerken birden her şey donmuştu hani de, yakınlarda bir düşman olduğunu anlayana kadar oyun bozuldu sanmıştık. Fallout'u benzerlerinden ayıran yönlerini saymaya buradaki 600 karakter yetmeyecektir. Karakterinizi istediğiniz gibi geliştirdiğiniz S.P.E.C.I.A.L. sistemi başlı başına bir devrimdi. Güçlü bir dövüşçü, bir bilgisayar dahisi, bir keskin nişancı... Dilediğiniz gibi bir karakter yapabilirsiniz. Ve bu sistem sadece özelliklerinizin belirlemez, dünyanın size nasıl tepki vereceğini de belirliyordu. İyi veya kötü bir

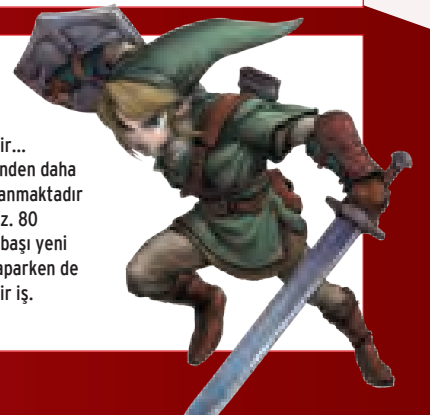
PC  PS1  PS2  XBOX 360

## 19 | Legend of Zelda: Twilight Princess

Nintendo, 2007, Aksiyon Adventure

Zelda ismini taşıyan her oyun bir klasiktir... İstisnasız hepsi. Ve her oyun, bir öncekinden daha iyi olmak zorundadır. Nasıl bir büyü kullanılmaktadır Nintendo bu oyunu yaparken bilemiyoruz. 80 saatten uzun süren bir oyunda her saat başı yeni bir oynanış mekaniği sunmak ve bunu yaparken de dağılmamak gerçekten ustalık isteyen bir iş.

PC  PS1  PS2  Wii



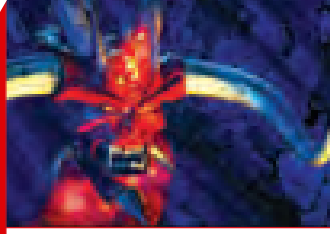


## 18 | Half-Life 2

Valve, 2004, FPS

"Fizik motoru" kavramını hayatımıza öyle bir soktu ki bu oyun, artık oyunlarda sabit duran hiçbir şeyden memnun kalmıyoruz. Ayrıca hikaye anlatımıyla bir çığır açmıştı oyun. Hala süren gizemleriyle hayatımızda büyük bir yer işgal etmeye de devam ediyor.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 17 | Diablo

Blizzard, 1997, Aksiyon RYO

Tüm oyun boyunca, saatlerce kovaladıktan sonra Diablo'yu en sonunda öldürmek, ama karşılığında kendimizi feda etmek... Modern aksiyon RYO'ların hepsinin ulaşmak istediği noktada hala dimdik duran ilk Diablo'nun bize yaşattığı duyguları unutmak mümkün değil.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



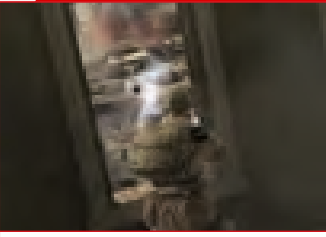
## 16 | Pro Evolution Soccer 6

Konami, 2006, Spor

Dünyada en çok oynanan futbol

oyunu hangisi? En çok satılanı geçtin, en çok oynanandan bahsediyorum. PS2'nin içine bir kez girdi mi, ancak bir sonraki oyun geldiğinde oradan çıkan, aynı takımlarla, aynı sahada bir yıl boyunca hiç sıkılmadan oynayabileceğiniz, yıllar sonra dahi yeni bir şeyler öğrenip uygulamaya geçebileceğiniz futbol oyunu hangisi? Topun gerçekten insan gibi hareket etmesinin önemini anlamış bir ekibin her iterasyonda bir adım öteye taşıdığı oynanışa hangi oyun sahip? PS2 cafelerin istisnasız hepsinin isminin ortasına bir de "E" eklenerek anılmasına sebep olan oyun hangisi? Bir sonraki oyun çıkana kadar, cevabı biliyorsunuz.

PC  PS1  PS2  XBOX 360

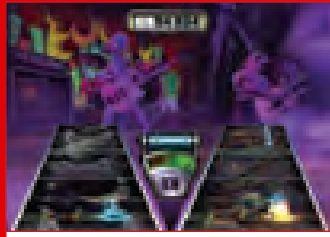


## 15 | Company of Heroes

Relic, 2006, Strateji

Bir strateji oyunu bu kadar acımasız olabilir mi detaylarında ve oynanışında? Temelinde kaynak üreten noktaları elde tuttuğunuz bir köşe kapmaca oyunu olan Company of Heroes, detay seviyesi ve bu detayları mükemmel birleştirmesiyle, en iyi stratejileri arasına girdi.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



## 14 | Guitar Hero 2

Harmonix, 2006, Müzik oyunu

Parmaklarımız düğmelerin üstünde hareket ettikçe Axl Rose da biz olduk Slash de... Sadece düğmelere doğru sırayla basmanız gereken bir oyun nasıl oluyor da bu kadar mükemmel olmuştu? Tabii ki hepimizin içindeki "ah bir gitar çalsam" isteğini tatmin ettiğinden.

PC  PS1  PS2  XBOX 360

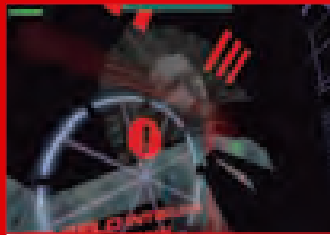


## 13 | Grand Theft Auto: San Andreas

Rockstar, 2005, Aksiyon

Kas, manita, para, araba, iş, dublörlik, taksicilik, polislik, dostluk, delikanlılık, yalnız adamlık, maceraperestlik, pilotluk... San Andreas'ta "yapabileceğiniz iyi şeyler" listesinin sadece ufak bir kısmı. Yapabileceğiniz kötü şeyler listesine göre daima uzundu.

PC  PS1  PS2  XBOX



## 12 | System Shock 2

Irrational, 1999, RYO

Kedinin fareyle oynadığı gibi bizimle oynayan Shodan'ı unutmamak. FPS modunda oynanan bir rol yapma oyunu olan System Shock 2'de, geçmişin hayaletleri bizi yönlendiriyor, ama bugünün yaratıkları öldürüyordu. Unutulmaz bir korku ve rol yapma oyunu.

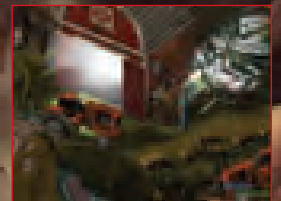
PC  PS1  PS2  XBOX 360

## 11 | Sanitarium

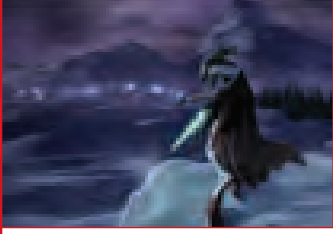
ASC Games, 1998, Adventure

Gözlerinizi açtığınızda, kendinizi bir tımarhanede buluyorsunuz. Çığlıklar içinde kafasını duvara vuranlar, aşağı atlayanlar. Kafanız tamamen sargılı ve kim olduğunuzu bilmiyorsunuz. Bir meleğin kanatlarında, bir sonraki bölüme geçiyorsunuz... Bir kasabadasınız... Etrafta hiç büyük bir insan yok, sadece çocuklar var. Ama hepsi de korkunç mutasyonlara uğramış. Hepsi de aynı şeyi söylüyor "Anne büyükleri cezalandırdı..." Anne'nin kim olduğunu anlamaya yaklaşırken, ensenizdeki tüylerin diken diken olduğunu hissediyorsunuz... İleri sarıyoruz... Küçük bir kızsınız... Acı dolu bir evde yaşamış olayların hayaletlerini görüyorsunuz. Kanserden ölmek üzere olan tıpkı sizin gibi küçük bir kızın acı dolu yaşamına şahit oluyorsunuz... Ve bir oyunda daha önce yapmadığınız bir şey yapıyor, ağlıyorsunuz. Sanitarium... İyi ki devam etmedin. Çünkü bir hikayeyi senin kadar yerinde anlatıp, muhteşem şekilde sonlandıran bir oyun daha gelmedi. Sen, muhteşem bir oyundan ve asla unutulmayacak.

PC  PS1  PS2  XBOX 360



System Shock 2'de, geçmişin hayaletleri bizi yönlendiriyor, ama bugünün yaratıkları öldürüyordu. Unutulmaz bir korku ve rol yapma oyunu.



## 10 | Starcraft

Blizzard, 1998, Strateji

"En taro Adun!". Bu sözü selam olarak kullanan binlerce insan var dünyada. Protoss generali Tassadar'ın kendini feda edişini kocaman gözlerle seyrettikten sonra, var olmayan bir lidere saygı duyan binlerce insan. Ama hikayesi veya o hikayenin kahramanları değil Starcraft'ı tüm zamanların en iyi onuncu oyunu yapan. O, üzerinden 9 yıl geçmesine rağmen, hala aktif olarak oynanan tek strateji oyunu. Bunu sağlayan da kendine has oyun yapısı. O zamana kadar stratejilerdeki farklı tarafların birimleri sadece görünüşleriyle ayrılırdı. Starcraft ise birbirinden tamamen farklı üç ırkı savaş alanına koyarak strateji oyunları hakkındaki tüm ezberimizi bozdu.

PC PS1 PS2 XBOX 360

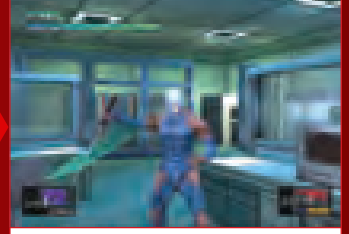


## 09 | Planescape Torment

Black Isle, 2000, RY0

The Nameless One'ın macerası sizi alıp uzak diyarlara götürür, uzunca bir süre de geri göndermez. Karakterlerin derinliğinden, en geri plandaki ufak bir hikayenin detayına kadar, elmas gibi ince işlenmiş mükemmel bir rol yapma oyunudur Planescape Torment.

PC PS1 PS2 XBOX 360

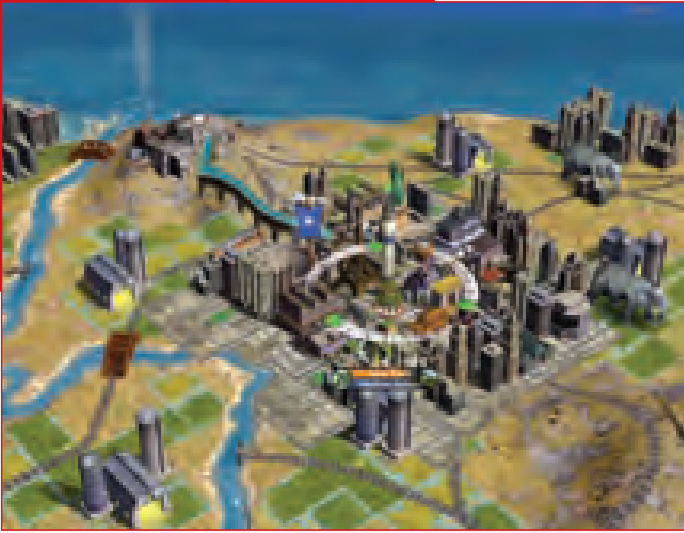


## 08 | Metal Gear Solid

Konami, 1997, Aksiyon

"Bu oyun gerçekten zihnimi mi okuyor?" MGS'den önce veya sonra, bize bunu düşündüren oyun gelmedi. Gerçekten sevdiğimiz bir karakter ölmesin diye tekrar tekrar işkenceyle test edilmedik hiçbir oyunda. Hikaye anlatımıyla ve oynanışıyla hiçbir oyun MGS gibi bir devrim yapmadı.

PC PS1 PS2 XBOX 360



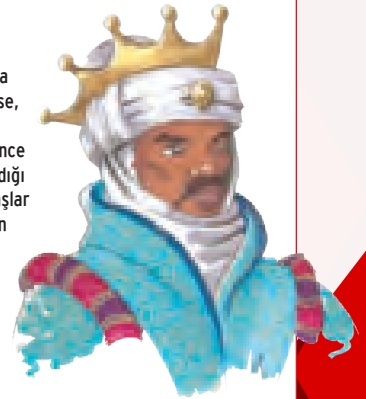
## 07 | Civilization 4

Maxis, 2005, Strateji

Uygarlığı en baştan kurma şansı ve görevi size verilse, nereden başlarsınız?

Herkesin eline bir taş ve bir sopa vererek mi? İlk önce yazıyı mı keşfederdiniz? Suya atılan bir taşın çıkardığı dalgalar gibidir insanlığın hikayesi, bir noktadan başlar ve bir sona doğru büyüyerek yayılır. Civ4 bize insan uygarlığının neden bugünkü halinde olduğunu anlatmak için, o ilk taşın atılışından, son dalganın kıyıya vuruşuna kadar olan tüm adımları yeniden yönetme imkanı veriyor. Daha önce görülmemiş bir detay seviyesini sıkmadan oynatıyor. Onu ENTER tuşunun müptelası olarak veya her turn'de yapacaklarınızı dakikalarca düşünerek oynayabilirsiniz. Bir strateji oyununun ulaşabileceği en üst noktada duran Civ4, yakın zamanda benzerleri tarafından geçilemeyecek.

PC PS1 PS2 XBOX 360



## 06 | God of War 2

Sony, 2007, Aksiyon

Bir aksiyon oyununun içerebileceği "aksiyon dozajının" üstüne kaçak kat çıktı God of War 2. İlk oyunda

gözlerimizi yuvalarından oynatan sahneleri Solitaire gibi gösterdi bize. Kratos kendinden yüz kat büyük heykellerin içine girip parçalamaya, ada büyüklüğündeki Titan'lara kafa tutmaya başladı. Etrafındaki her şeyi ve herkesi içine alan bir tornadoya dönüştü Kratos ikinci oyunda. Bitirmeden bırakamayacağınız hikayesi, ikinci, üçüncü, dördüncü kez oynamadan rahat edemeyeceğiniz ekstralayla zamanının en iyi aksiyon oyunu oldu God of War 2. Sadece zamanının değil, ait olduğu konsolun, PlayStation 2'nin de en iyi oyunuydu. Kaçırılan üzülmeye, çünkü uzun süre geçilecek gibi değil bu muhteşem oyunun şanı.

PC PS1 PS2 XBOX 360



## 05 | Half-Life

Valve, 1998, FPS

FPS'lerin "yaratık vur, ilerle, daha iyi silah bul, daha çok yaratık vur" mantığında sıkışık kaldığı bir dönemde çıkıp geldi ilk Half-Life. Oyunların bir sinema filminden bile daha

güçlü olabileceğini gösterdi. Silahsız geçen ilk yarım saatle tabuları yıktı (öyle ki hala o kısmı geçememiş insanlar vardır). "Render" videoların kral olduğu bir dönemde, tüm hikayeyi kendi gözlerimizle ve oyundan kopmadan yaşatarak bir ilki başarı. Ve oyunun bittiğini, kurtarıldığımız sandığımız anda dost sandığımız askerlerin yapay zekasıyla bizi karşı karşıya bıraktı. Acımasız, benzersiz ve nefis bir FPS'ydi Half-Life. Ama Half-Life'i tek başına bir oyun olarak değerlendirmemeli. Oyuncu topluluklarına verdiği güçle mod piyasasının doğmasına sebep oldu. Bir Half-Life modu olarak hayatına başlayan Counter-Strike ile pro gaming'in başlamasını sağladı.

PC PS1 PS2 XBOX 360

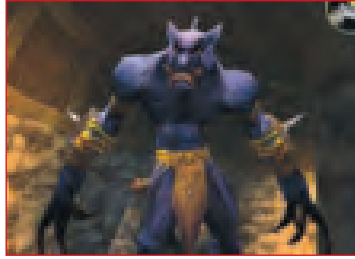


# 04

## World of Warcraft

Blizzard, 2004, Devasa Online

Tüm dünyada toplam 15 milyon devasa online oyuncusu varken, tek başına bu sayıyı 9 milyon daha arttıran bir oyun World of Warcraft. Ufak tefek sorunlarla başlamasına rağmen hızla toparlanan sunucuları, şu anda dünyanın Tunus'tan sonra en kalabalık 83. ülkesi olan Azeroth'u barındırıyor. Blizzard'ın en usta olduğu şey olan "insan ağgözlülüğüne oynamak" demiştik. Sürekli eklenen yeni özellikler, tadında crafting sistemi, insanın yakasını bırakmayan PvP sistemi, daha iyi set-item'lar, epik binekler derken, tüm hayatını bu oyunda geçirenlerin sayısı giderek artıyor. İnsanların hayatını nasıl etkilediği bir tarafa, bu kadar büyük bir insan topluluğunu bu kadar memnun etmeyi başaran bir hükümet, bir ülke var mı diye bir düşünün. O zaman, World of Warcraft'ın neden tüm zamanların en iyi dördüncü oyunu olduğunu anlayacaksınız.



PC  PS1  PS2  XBOX 360

# 03

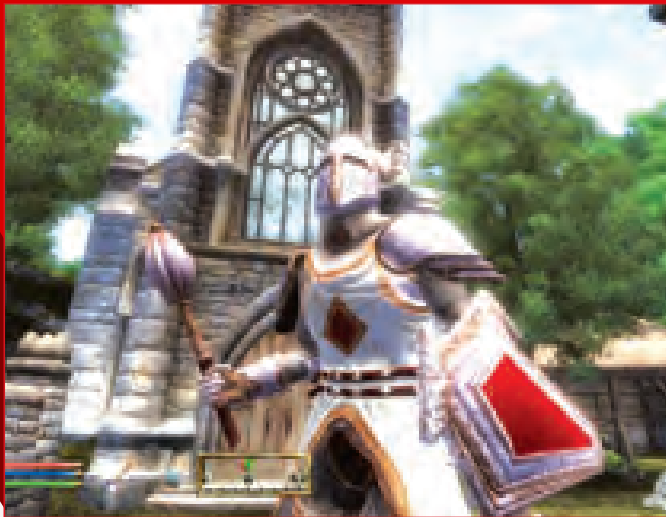
## Medieval 2 Total War

Creative Assembly, 2006, Strateji

Mikro yönetimde Civilization 4'ün erişemeyeceği başarılarla ulaşılmış olan Total War serisi, ikinci Medieval ile tam anlamıyla bir "stratejist cenneti" haline geldi. Bir yandan politikayla uğraşırken, diğer yandan "acaba hangi müttefikim kuyumu kazıyor?" diye düşünmek zorundaydınız. Ortaçağ dünyasının önemli olan tüm kısımlarını içeren, devasa ölçekte bir oyun alanını sürekli kontrol altında tutmak, gerçek zamanlı stratejilerin önünüzde sürekli hedefler koyan yapısına alışmış oyuncular için kolay değildi. Ama Total War serisi asla "kolaycıların" oyunu olmadı. Kendi hedeflerinizi kendiniz belirlersiniz bu oyunda. Üstelik o hedefin doğru veya size kazandıracak bir hedef olduğundan emin olmadan. Tıpkı gerçek bir lider gibi, yönettiğiniz ülkenin her şeyini yönetmek, dış güçlerle gerekli tüm tepkileri koymak zorundaydınız. Tabii bir de için savaş alanı kısmı var. Süvarileriniz hedefine doğru son kez dörtnele sürmeye başladıklarında atlarını, kaçınılmaz bir şekilde her oyuncuda aynı hissi uyandırıyor bu oyun: Büyük kararlar vermek ve kararlarının sonuçlarıyla yaşamak zorunda olan bir komutan olduğunuz hissinin.



PC  PS1  PS2  XBOX 360



# 02

## Elder Scrolls 4: Oblivion

Bethesda, 2006, Rol yapma oyunu

Başka bir dünyada olmak... İçinde bulunduğumuz şartlar sırtımıza kambur üstüne kambur yükledikçe, hayal gücü normalin biraz üstünde olan hepimiz bunu isteriz. Oblivion bize bunu verdi. Alelade bir rol yapma oyunu değil, bize fantastik bir diyarda alternatif bir yaşam sunuyordu oyun. Sınırları ve sınıfları kaldırmak gibi radikal bir karar vermişti yapımcılar. Ve bu o kadar güzel çalışıyordu ki... Her şey sıfırdan başlamadan, oyunun sunabileceği bütün alternatifleri denememize, istediğimiz herkes olabilmemize izin veriyordu. Senaryosu çok güzeldi, ancak bize sunulan serbestliğin dengesiydi bu oyunu son yılların en iyi üç oyunu arasına sokan. Serbesttik, ama hiçbir şey yapmadan boş boş dolaşıyorduk asla. Adımımızı attığımız her toprak, girdiğimiz her dehliz, karşılaştığımız her karakter yeni yeni maceraların kapısını açıyor ve saatlerce sürüklüyordu bizi. ryoya

PC  PS1  PS3  XBOX 360



# 01

## Grim Fandango

LucasArts, 1998, Adventure

Bu oyun niye burada. Niye aylarca oynanan bir rol yapma oyunu, sonu olmayan bir devasa online veya gerçek bir komutan olduğunuzu hissettiğiniz bir strateji değil de, 12 saatte biten bir macera son on yılın en iyi oyunu?

Grim Fandango, "bir oyun olmaktan öte bir film" gibi klişe bir tanımı yok bu durumun. Birçok yönden hiçbir filmi ulaşamayacağı mükemmellikte bir sanat eseri Grim Fandango. "Neden oyun oynuyoruz?" sorusunun cevabını bünyesinde barındıran sihirli bir oyun. Tim Schaefer'in LucasArts için oyun yaptığı, oyunların "herkesin anlayacağı basitlikte" yapılmaya henüz başlamadığı o muhteşem günlerin son simgesi.

Ve hikayesi... Ölümünden sonra ne yapacağını bilemeyenlere yol gösteren bir "memur"dur Manny. Ölülerini sonsuza kadar yaşayacakları yere gönderen bir



seyahat acentesinde çalışır. Elinde orağı, yüzünden hiç silinmeyen gülüşüyle, görebileceğiniz en ilginç oyun karakteridir: Hüzünlü bir ölüm meleği. Ölüler, nasıl bir hayat yaşadıklarına göre çok keyifli bir yolculukla veya yürüyerek, sonsuz zorluklar çekerek yeraltındaki sonsuz yerlerine gönderilirler. Ama Manny son zamanlarda hiç "iyi" müşterisinin olmadığını fark edince, olayın peşine düşer. Ve görür ki, bir takım karanlık güçler dosyalarda sahtekarlık yaparak ne kadar kötü insan varsa, mutlu yolculukları onlara ayırmaya, iyi insanları da sonsuz bir azaba mahkum etmektedir.

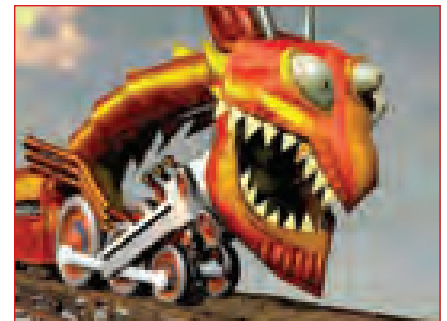
Sahip olduğu her şeyi (iki kere) kaybeden Manny'nin, her seferinde yeniden ayağa kalkar. Vazgeçmemeyi öğretir bize. Ölümünden sonra bile ölünebileceğini görür, ama korkmaz Manny. Cesareti öğretir. Sevgiyi, dostluğu öğretir. Hem güldüren, hem ağlatan, hem düşündürten bir oyundur Grim Fandango. Eğer oyunlar eğlence içinse,



eğlendirirken bu kadar çok duyguyu birden yaşatabilen bir eser, en iyi olmayı hak etmez de ne hak eder, sorarız size.

Tatlı bir memnuniyet kaplıyor içimi, 8 yıllık bu muhteşem, bu oyunlardaki yaratıcılığın doruğuna ulaşmış adventure'a son 10 yılın en iyi oyunu ödülünü verirken. Tim Schaefer ve ekibine şapkamızı çıkartıyoruz. Artık kimse böyle oyunlar yapmıyor, oyunları böyle yapmıyorlar.

■ PC □ PS1 □ PS2 □ XBOX 360



# SON TEKNOLOJİDE BULUŞALIM

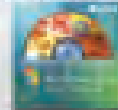


**1449\$**  
+%18 KDV

**CARD FINANS** \*  
**8-12**  
**TAKSİT**

**DATRON** TW7A225FWFVP

**INTEL® Core 2 Duo T7500**  
**2.2GHz (800MHz 4MB cache)**  
**Intel I965PM Crestline + ICH8M**  
**Intel PRO/Wireless 4965 a/b/n**  
**2 GB DDR2 667 MHz**  
**160 GB SATA**  
**15.4 inc TFT-LCD WXGA**  
**NVIDIA GEFORCE 8400M 256MB**  
**( TurboCache 1023MB)**  
**Dual layer DVD-RW**  
**Entegre 1.3 MP Kamera**  
**MICROSOFT VISTA HOME PREMIUM TR**



ADANA (0312) ÖZGÜR 219 81 81 - AYRÖZ 416 48 23-ADAPAZARI (0344) EZMAN 279 88 48 -UYUŞAR 276 35 79 -TEKİRBAŞ 277 14 30 -AFYON (0312) ÇANCIK 215 82 91 -AĞRI (0312) ARMAĞAN 215 87 39 -AFRİN 24170 82 -ANKARA (0312) DÖNDÜCE 435 78 24 -BAKI 284 51 20 -MELİKİT 417 76 17 -KIRAN 212 96 04 -KODİRA 231 23 84 -KILAS 418 307-TEKİR 481 34 34 -HALMAN 418 33 21 -KANTARCI (0342) DEMİRBELEN 545 51 48-OLUK 244 84 92 -ÇAYIRLI 742 51 52 -YAVUZ 0370 242 97 15 -BİLGE 244 86 30 -ARFİN (0344) YAP 212 34 40 -AYRIN (0344) BİLİR 212 81 91 -HAZELARMA 311 82 41 -HAZELARMAÇI 212 83 84 -KÖKÜ LYSANİ 212 86 86-BALIKIRAN (0344) TEKNOLOJİK 245 88 88 -KARAYÖN 226 84 86 -KORUMET-ENTERTAY 225 42 71 -KARAYÖN (0374) MERRİKE 227 24 84 -KOLU (0374) ÖZGÜ 212 55 77 -KURNA (0324) TEKNOLOJİK 212 88 81 -PRO-GEM 272 82 24 -KIRMANKAĞITCI-N.O. 272 57 78 -KANAKAĞAĞI 8044 / DAMLA 212 82 84 -KENDAL-İSPORE 226-228 248 82 82 - ÖZRA 212 82 42 -KORUMET(0344) EL-KURBAN 212 88 88 -KALANTERİP (0342) KALENDER 212 88 18 -GAMM 224 95 94 -KILAS (0312) NET 212 58 78 -KIRANBİLİ-AYRILIN (0312) KART NİSTİM 212 82 42 -KARMA 244 86 88 -KARI 238 78 39 -KÖRT 204 55 39 -KÖZÜK 212 84 84 -KÖZÜK 212 88 98 -KÖZ 995 2144 -KARBO 212 87 26 -KURBAN 242 31 18 -KUTANBİLİ-AYRICA (0314) -KÖÇRA 245 14 84 -KONYANIN 214 84 11 -MARCOM 218 27 20 -KEMER ( 0312) TEKNOLOJİK 487 54 91 -KARMA 245 88 89 -KURBAN 245 87 89 -TERMAN 484 48 18 -KURBAN 212 78 14 -MARTI 435 87 83 -KAMA 489 32 88 -TEKİRBAŞ 489 34 34 -KÖZÜY 489 28 27 -KEM 489 42 82 -KURBAN 489 33 84 -KARİT 489 34 88 -KALIRAMAN MARAĞÖZ(0344) ARSOM 228 88 41 -KEM 215 88 41 -KANTARCI(0344) -DAMLA 212 77 31 -EYLEN 212 42 34 -KENTRAL 212 86 18 -KAYIRCI (0312) TEKNOLOJİK 222 88 88 -KÖK 222 22 21 -KIRKARELİ (0314) LÜLEBURNUK/ PRİZİM 407 48 88 -KONTA (0312) ALANAC 208 41 34 -KUTANBİLİ ( 0374) BÜKALINÇI 224 88 97 -KARAYÖN 224 32 34 -KANTARCI (0312) KALİTELİMODER 714 77 84 -MALATYA (0422) DEBA 212 87 11 -KASA 212 87 74 -MİRİN (0312) İZM 217 88 97 -KANTAR 228 88 88 -MİHOLA (0312) TEKNOLOJİK 418 77 81 -KIRKÇILAR 214844 -MARMARİSİNİN 411 77 88 -MEYVEKİ (0314)LA 212 54 87 -ATA 214 77 88 -KÖK (0344) -AYRÖZ (0344) 212 77 88 -KORUMET(0312) PRİZİM 228 78 21 -SAMBİL (0342) A22-AR 231 52 18 -SABOY 487 55 84 -SİTİ 435 55 74 -SİZİP(0444) -KALUMERİ 224 14 84 -KÖZ (0344) ÖZSOY 224 28 47 -PROFESÖR 224 79 41 -YERLİBAĞ (0322) ÇOBELİ / NİSTİM 244 88 88 -YERLİBAĞ (0442) DENİZELİ 221 86 71 -KÖZ 224 88 88 -YÖZ 428 88 11 -YERLİBAĞ(0444) -AYRÖZ 214 88 11 -KÖZAR (0374) ERKAN 227 78 42 -KÖZ 227 14 88 -KORUMET(0312) ÇALIK 228 88 88 -KARİT ÇAMAŞIRKİME 418 78 77 -ÇAYIRLI-BAĞAM 417 87 88 -KÖZÜK 248 88 44 278 33 79

# LEVEL FANLARINA LEVEL T.SHIRT'LERİ

bilgi ve sipariş için:

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







## 42 bioshock

System Shock'un yapımcılarından yeni bir şaheser daha. Bu dünyadan çıkmak istemeyeceksiniz.

41  
pc inceleme Şimdiye kadar gördüğünüz en dolu aylara hazır olun.

58  
forte 2 Moons oldukça iyi bir devasa online. Bu ayki Forte sayfalarımızda.

62  
online Nasıl bir online oyuncusunuz? Bu ayki sayfalarımızda bulabilirsiniz.

66  
konsol ustası Xbox 360'ın kırmızı ışık sorununu havlu sararak çözebilirsiniz.

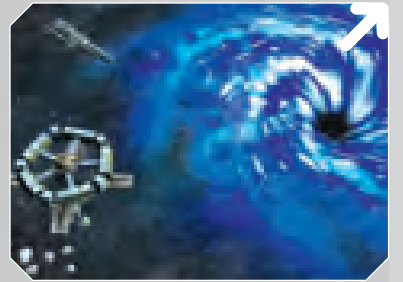
80  
mobil oyun PS1 klasiklerinden Parappa The Rapper yeniden sahnede.

84  
strateji ustası STALKER, Civ 4 Beyond the Sword ve Overlord tüyoları.



## 76 big brain academy

Beynim daha da gelişmeli... Yetmez bu, daha fazla gelişmeli... Geliiii!



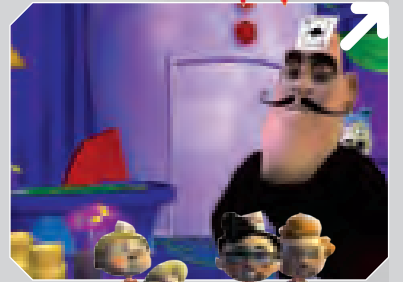
## 48 civilization 4 beyond the sword

Son sözler antolojisine ek: "Abi şu deliğe de bakalım, bir Settler çıkarsa ikinci gezegeni kurarız..."



## 74 eledees

Her evin enerji sorununun çözümü, minik Eledee'ler.



## 54 sam and max: season 1

"Her el kaybediyorum, her el kaybediyorum, Allah'ım alnımda enayi mi yazıyor?"



# BIO SHOCK

[SİNAN AKKOL sakkol@level.com.tr]

## ÇARPIK YENİ DÜNYA'YA ADIM ATMAK ÜZERESİNİZ

**[[ ANDREW RYAN'IN GÜNLÜĞÜNDEN ALINTI: "...POLİTİKALAR... ETİK DEĞERLER... DİN... Dünyayı**

sarmış insan güruhlarını kontrol altında tutmak için gerekli olan bu mekanizmalar, aynı zamanda insanoğlunun ilerlemesini de engelliyor. Dünyanın en parlak beyinlerini kısıtlıyor. İşte bu yüzden entelektüellerin, sanatçıların ve bilim adamlarının kısıtlanmadan çalışabilecekleri bir ülkeye ihtiyacı var. İnsaniği kısıtlayan her türlü prangadan kurtulmuş bir şehre. Ben de Rapture'ı kurdum. Rapture'ı okyanusun dibinde kurmak imkansız değildi, aksine başka bir yerde kurmak imkansızdı. Zaten dışarıdaki ülkelerin gözü üstümüzde... Nasıl olmasın ki? En zeki bilim adamları, en yetenekli sanatçılar birer birer benim ütopyama

katılmak için buraya gelirken, onların damarlarındaki kan kuruyordu. Aramıza ajanlarıyla sızmak istediler. Amerikalılar, Ruslar, hatta Vatikan bile. Hepsi hak ettiğini buldu... Ve şimdi de sen! CIA'in mi, KGB'nin mi hangisinin köpeğisin bilmiyorum, ama şehrim seni mahvedecek... Sen de onun bir parçası olacaksın..."

### RAPTURE'A HOŞ GELDİN

Bioshock'a başladığınız an auzunuz bir karış açılacak ve uzun bir süre kapanmayacak. Başlangıcından sonuna kadar incelikle işlenmiş, sanat eseri niteliğinde bir oyundan bahsediyorum burada. Görsel olarak "yeni nesil" sıfatını gururla taşıyan, edebi anlatım ve derinlik olarak Aldous Huxley'in Cesur Yeni Dünya'sı ile aşık atabilecek bir oyundan

bahsediyorum. Oyuncunun daima aklını karıştıran bir yanı var Bioshock'un hikayesinin ve bu yanı sanki hep bir şeyleri anlamamışsınız gibi hissetmemize sebep oluyor. İnsani insan yapan değerleri sorguluyor oyun. Zekanın tek başına insanlığı kurtaramayacağını, kontrol altında tutulmayan insani duygu ve arzuların her türlü toplumun çöküşü olacağı mesajını veriyor içten içe. Evet, uzun süredir böyle derin bir konuyla uğraşan bir oyun gelmedi. Bu iyi geldi.

Bioshock bir FPS gibi görünse de, tam olarak değil. Tıpkı öncülü System Shock 2 gibi, silah da kullanabildiğiniz, ama oynanışın hangi özel güçlerinize yatırım yapacağınıza bağlı olarak değiştiği bir oyun. Plasmid adlı bu özel güçler, başka bir oyunda

büyük olarak nitelendirilebilir. Ama değiller.

Hem zaten Rapture da normal bir şehir. 1940'lı yılların sonunda okyanusun tabanında kurulmuş. Sünyanın en başarılı bilim adamı, sanatçı ve düşünürlerini, üstlerinde hiçbir baskı olmadan çalışmalarını yürütebilecekleri bir ütopya Rapture. Ama aradan yıllar geçtikçe, şehrin bu "kuralsız" yapısı, güç odaklarının ikiye bölünmesiyle dağılmaya başlıyor. Şehri kuran A. Ryan adlı vizyoner, şehrin kontrol gücünü elinden kaybetmeye başlıyor. Bunun sebebi de okyanusun tabanında yaşayan tuhaf solucanların ürettiği bir sıvı. ADAM denilen bu sıvı, insanların DNA'larını mutasyona uğratarak çeşitli güçler edinmesini sağlıyor. Daha güçlü olmak, ellerinizden elektrik >>



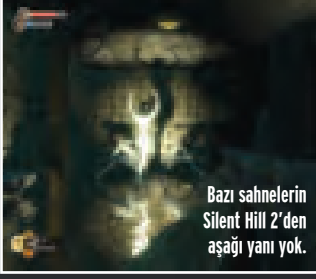
### BİR BAKIŞTA...

#### TÜR FPS/RYO

**İÇERİK** Denizler Altında 20 bin Fersah'ı alıp Cesur Yeni Dünya'ya çarpın. Yine de Bioshock'un derinliğine ulaşabileceğiniz şüpheli. Son yılların teknik olarak en olgun oyunu olduğunu eklerseniz üstüne, nasıl bir oyunla karşı karşıya olduğunuzu anlarsınız.

#### KARŞILAŞTIRMA

BIOSHOCK	%93
SYSTEM SHOCK 2	%90
DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC	%80



Bazı sahnelerin  
Silent Hill 2'den  
aşağı yanı yok.

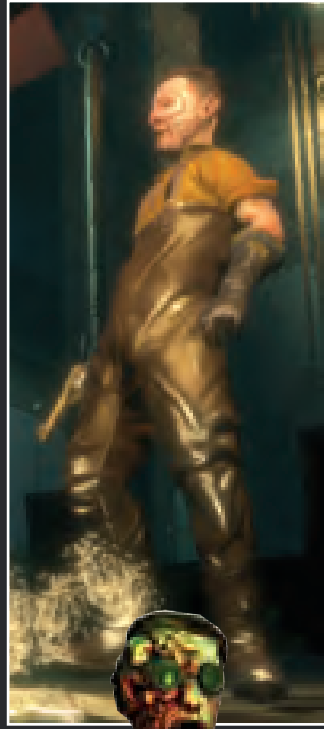
>> çıkartmak, etraftaki aletleri hack'lemek hatta derinizin altında arı üretip düşmanlarınıza fırlatmak mümkün olunca... Bir taraf bu güçlere sahipse, diğer tarafın da aynı yoldan gitmesi uzun sürmüyor. Rapture'ın çöküşü başlıyor.

#### DHARMA INITIATIVE?

Siz de oyuna güzel bir uçak kazasıyla buyur ediliyorsunuz (o zamanlar uçaklarda sigara içildiğini oyunun giriş videosunda yeniden hatırlamış oluyoruz). Denizin ortasına çakılan uçak yanarken, hemen yüzme mesafesinde kocaman bir deniz feneri görüyorsunuz. Ama kim okyanusun ortasına deniz feneri koymuş olsun ki?... diye düşünmeden deniz fenerinin siyah granit merdivenlerine tırmanıyorsunuz. Fenerin açık kapılarından içeri girdiğinizde, 20 saat boyunca yaşayacağınız bu "Çarpık Yeni Dünya"ya ilk adımınızı atmış oluyorsunuz.

Rapture'a adımınızı attığınız anda bir telsiz sahibi oluyorsunuz ve oyundaki tüm karakterlerle bu telsiz aracılığıyla konuşuyorsunuz. Daha doğrusu onlar sizinle konuşuyorlar. Atlas, bu dünyadaki tek dostunuz, ama karşılıklı çıkar üstüne kurulu bu dostluk. O sizin gidip karısını ve çocuğunu bulmanızı istiyor, siz de bu yabancı dünyada hayatta kalmak... Böylece uzaktan uzağa bir baş kuruyorsunuz Atlas'la ve Rapture'ın kafayı yemiş kurucusu Andrew Ryan'ın elinden nasıl kurtulacağınızı beraber düşünmeye başlıyorsunuz.

Oyunun oynanışı lineer olsa da, size olması gerektiği kadar bir serbestlik tanıyor. Kendinizi asla önceden belirlenmiş bir çizgi üstünde ilerliyorsunuz gibi hissetmiyorsunuz. Tabii ki belli görevleriniz oluyor daima, ama göreve giderken "şu odada ne varmış bakayım, bu Big Daddy nereye gidiyor?" diye diye sağ



Simetriyle kafayı bozmuş  
doktorun mekanı.

### HER TARAFTA DİKKAT EDİLEBİLİR DETAYLAR VE RAPTURE'IN HAZİN HİKAYESİNİ ANLATAN TEYPLER KAYIPLARI VAR.

solu kurcalamaya ve oyunu tatlı tatlı uzatmaya başlıyorsunuz. Her tarafta dikkat edilebilir detaylar ve Rapture'ın hazin hikâyesini anlatan teyp kayıtları olduğu için, oyunu daha iyi anlamak için zaten burnunuzu her deliğe sokmak zorundasınız.

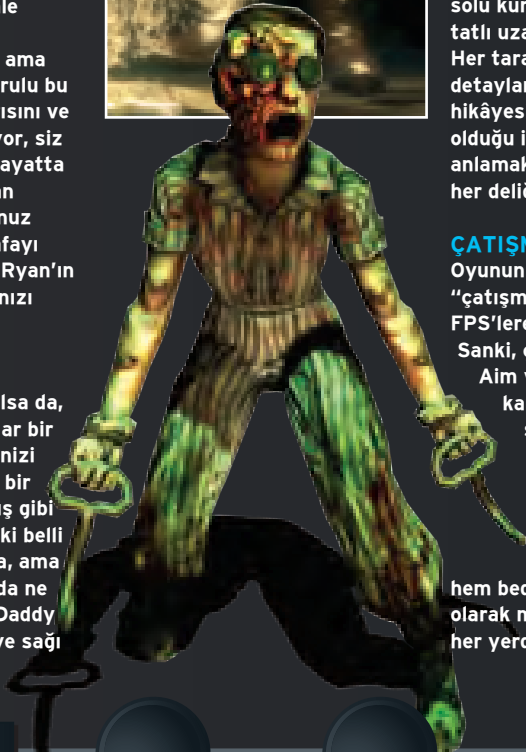
#### ÇATIŞMA VE PLASMİD

Oyunun çatışma sistemi "çatışma üzerine kurulu" FPS'lere göre kaba kalmış.

Sanki, çaktırmadan biraz Auto Aim var gibi, ayrıca vurulan karakterler de tuhaf şekiller alabiliyorlar. Ama her şeye olduğu gibi düşmanlarınıza gösterilen özen de takdire şayan: Adam ve Eve kullana kullana hem bedenen, hem de zihinsel olarak mahvolmuş insanlar var her yerde. Kendilerine "Splicer"

diyen bu kişiler, Rapture'ı tam anlamıyla çökerten son çatışmanın çıktığı gecedeki beri yüzlerinde taşıdıkları maskeli balo maskelerinin ardında gizli, çarpılmış yüzlere sahipler. Onların haricinde, ofis koltuklarından yapılmış makinalı tüfek taretleri, bir parçası karton kutu olan uçan tuhaf güvenlik sistemleri var etrafta. Onlara da dikkat etmeniz lazım.

Sol elinizle Plasmid saldırıları, sağ elinizle de normal ateşli silahları kullanabiliyorsunuz. İki el arasında geçmiş yapmak çok kolay, bir sağ tık yetiyor. Sağlığınız bitince etrafta bulduğunuz şeyleri yiyor, sağlık şırıngalarını basıyorsunuz. Plasmid'leri kullanmak için ise Eve adlı mavi sıvıdan bulmanız gerekiyor. Plasmid saldırıları düşmanı dondurmaktan, üstüne





Burada her ne olmuşsa, sizin de başınıza gelmemesi için dua edin.

## KIZI KURTARMAK

Her bölümde iki-üç tane Little Sister dolaşiyor ve ölümlerden genetik materyal topluyor. Onları koruyan Big Daddy'yi alt etmeyi başarılırsanız, savunmasız bir şekilde sizin insafınıza kalıyor. "Harvest" seçeneğini seçerseniz, 160 Adam kazanıyor ve paraziti bütün halinde ele geçiriyorsunuz. Ama küçük kız bu operasyondan kurtulamıyor. Eğer "Rescue" seçeneğini seçerseniz, paraziti öldürüyor ve kızı kurtarıyorsunuz. Ama 80 Adam kazanıyorsunuz.

Adam sadece bu kızlardan elde ediliyor ve oyundaki genetik güçleri alabilmek için ona ihtiyacınız var. Kendinize bir fayda sağlamak için -gerçek olmasa da- masum küçük bir kıza zarar verebilir misiniz peki? Bu sorunun cevabını, vicdanınızla baş başa bırakıyoruz.



yüzlerce arı salmaya kadar değişiyor ama tek bir saldırıya abanarak oyunu bitirmeniz çok zor. Silahlar ve genetik arasında sürekli geçiş yapmanız lazım. Ve bir süre sonra, çevreyi de avantajınıza kullanabildiğinizi fark ediyorsunuz. Bir havuzun içinde dolaşan dört Splicer'ı havuza elektrik vererek aynı anda bertaraf edebilirsiniz. Veya telekinesiyle yerden aldığınız bir yanan bir sandığı,

üstünüze koşturan bir düşmana fırlatıp alev almasını sağlayabiliyorsunuz. Alev birçok yerde yayılabilir da üstelik.

Rapture'ın güvenlik sistemine dikkat etmezseniz başınız belaya giriyor. Ama hacker'lık yeteneğinizi kullanarak güvenlik sistemlerini düşmanlarınızın aleyhine de çevirebilirsiniz. "1960'larda bilgisayar mı vardı, ne hacker'lığı?" diyebilirsiniz,

ama unutmayın ki Rapture sakinleri normal zeka sınırının üstündeydiler. Herhangi bir aleti Hack'lemeyi seçtiğinizde, eskiden C64 zamanında olan Pipemania benzeri bir mini-oyun başlıyor. Bu oyunda, karelere bölünmüş bir levha var. Levhanın bir tarafından yavaşça metalik bir sıvı akmaya başlıyor, amacınız bu sıvıyı boşa dökülmeden levhanın diğer tarafındaki

çıkışa ulaştırmak. Bunun için de levhanın parçalarına tıklayıp ortaya çıkarttığınız boruları birbirine ekleyip, sıvıyı çıkışa ulaştırmalısınız. Bu basit mini oyun, bir süre sonra patlayan ve alarm başlatan parçaların da devreye girmesiyle karmaşık bir hal alıyor.

## BIG DADDY VE LITTLE SISTER

Rapture'ın çarpık dünyasında >>



Little Sister'ı tehdit ettiğiniz anda koşup "büyük babacığımın" arkasına saklanıyor.

açılardan oyunu eğlenceli kılıyor, oynanışın aksamamasını sağlıyor olabilir. Ama "ölüm tehlikesinin" yarattığı gerginlikten de mahrum kalıyorsunuz. Ama ufak bir modla veya bir sonraki yamayla eklenecek bir seçenikle yapılamayacak bir şey değil.

Oyunda daha anlatılacak o kadar hoş detaylar var ki uğraşabileceğiniz... Mesela, silahlarınız arasında bir de kamera olacak bir süre sonra. Ve bu kamerayla düşmanlarınızın resimlerini çekmeye çalışacaksınız. Ne kadar yakından, ne kadar aksiyonlu ve güzel pozlar yakalarsanız, o kadar iyi. Çünkü bu fotoğraflar düşman hakkında araştırma olarak sayılıyor ve o düşmana karşı savaşırken size avantajlar sağlıyor. Bunun yanı sıra, etraftan topladığınız parçalarla kendi cephanenizi ve bazı alet edevatları yapılabiliyorsunuz. Bunun için belli makinalara gitmeniz gerekiyor ve bu özellik asla Arcanum'daki gibi gelişmiş değil, ama oyuna ayrı bir tat katmış.

>> dolaşırken, dev dalgıç kıyafeti içinde ağır ağır dolaşan korkunç tipler göreceksiniz. Hemen arkalarında da çoğunlukla ufak bir kız. Bu ikili, Rapture'ı bu hale getiren Adam'ı üretiyor. "Little Sister" diye çağrılan küçük kızlar etraftaki cesetlerden topladığı genetik materyalleri içerek, vücudundaki parazitin onları işlemesini sağlıyor. Yanlarındaki devasa tipler de "Big Daddy", yani büyük babacık. Onların görevi küçük kızları korumak, ne pahasına olursa olsun.

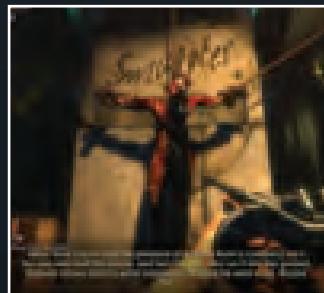
Ama burada bir sıkıntımız var. Plasmid'leri alabilmek için Adam'a ihtiyacınız var. Adam'ı ise sadece ve sadece Little Sister'lardan elde edebiliyorsunuz. Little Sister'ı ele geçirmek için ise, onu koruyan Big Daddy'yi öldürmelisiniz. Ama bu, gerçekten zor bir iş.

Bir kere Big Daddy'lerin zırhı çok kalın. Normal mermiler pek işlemiyor, güçlü patlayıcılar, zırh delici (Armor Piercing) veya elektrik hasarı veren mermilerle hasar verebiliyorsunuz. Eninde sonunda ölecekler, biraz sabırlı olursanız. O zaman Little Sister'a ne yapacağınız da sizin insafınıza kalmış.

İşte bu noktada ilk kez bir oyunda vicdanınızla baş başa kalıyorsunuz.

Vücutlarına zorla Adam paraziti yerleştirilmiş, masum ve sevimli küçük bir kıza öldürebilir misiniz? Eğer bunu yaparsanız iki kat daha fazla Adam sahibi olacaksınız. Eğer onu vücudundaki parazitten kurtarırsanız, gözlerindeki şeytani sarılık kayboluyor ve normal bir kıza dönüşüp size teşekkür ediyor. Ama bu kez de değerli Plasmid'lere harcayacak yarı yarıya az Adam'ınız oluyor.

Oyunun bu yanı çok daha güçlendirilebilmiş: İlk başlarda "yok, ben yapamam" derken, alabileceğiniz Plasmid ve yeteneklerin sayısını görünce iştahınız kabarıyor ve önünüze çıkan Little Sister'ı "harvest" etmeye başlıyorsunuz.



## ÖLÜMSÜZLÜK VE VITA CHAMBER'LAR

Asla gerçek anlamda ölmüyorsunuz oyunda. Bir Big Daddy kafanızı sağlığınızı sıfıra inecek kadar betona çaktığında, en yakın Vita Chamber'da yeniden doğuyorsunuz, yarı sağlık ve Eve'yle. Haliyle kalıcı bir ölüm stresi içinde olmamak oyunun zevkünden biraz götürüyor. Başınıza gelebilecek en kötü şey, öldüğünüz noktaya geri dönmek için bir dakikalık yolu tekrar taban tepmek zorunda kalmak. Hepsisi o. Bazı

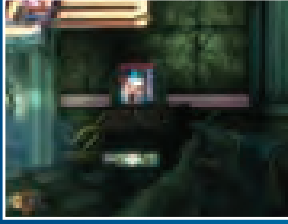
Benim her türlü oyuna karşı tuhaf bir yaklaşımım vardır: Giderim oyunda nerede su varsa bakarım nasıl gözükmüyor diye. Ne yapacağım abicim, ben aslında doğa adamıymışım, yeni yeni keşfediyorum... Evet, oyunlar aracılığıyla keşfettim doğayı sevdiğimi... Neyse, bu bahsi geçelim, çünkü Bioshock'un görseleliği hakkında söylenecek çok şey var. Oyuna "düştüğümüz" andan itibaren grafikler sizi vuruyor. Işık yansımaları, duman gibi



Sağı solu kurcalamaya başladığımızda, oyunun trajik yan hikayeleri karşınıza çıkmaya başlıyor.

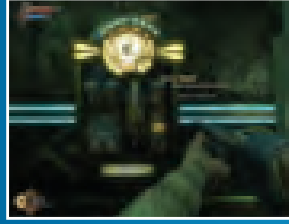
## DÜKKAN SENİN!

Rapture'dakiler için genleriyle oynamak artık gündelik bir iş olmuş. Alev topu atmanızı sağlayacak bir "gene-tonic"i her köşe başından alabilirsiniz. Bu yüzden Bioshock'ta alışveriş ve kendinizi geliştirmek için uğrayacağınız bir sürü çeşit makina var.



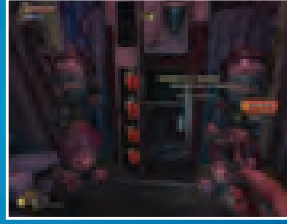
### CIRCUS OF VALUES

Bir şırınga Eve'e, bir sağlık kitine mi ihtiyacınız var? Veya canınız çikolata mı çekti? İlk durağınız bu makine olmalı. Alışveriş parayla yapılıyor.



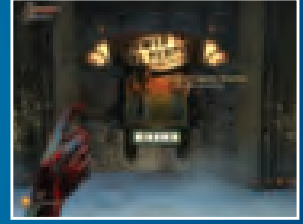
### GENE-BANK

Üstünüzde aynı anda az sayıda "farklı gen" taşıyabiliyorsunuz (o ne be?!). Aktif genlerinizi değiştirmek için buraya uğrayın. Alışveriş yapmadığınız için para gerekmiyor.



### GATHERER'S GARDEN

Genetik güçlerinizi ve yeni Plasmid'ler almak için bu makineye geleceksiniz. Her makinede farklı genetik güçler var. Ancak burada para değil, Adam geçiyor.



### POWER TO THE PEOPLE

Ryan'ın belalı Fontain'in işlettiği bu makineler, tek kullanımlık. Bir silahınızın bir özelliğini kalıcı olarak geliştiriyor bu alet. Kullanımı nedense bedava.

teknik detayları bir kenara bırakalım şimdilik. Oyunun sizi vuran tarafı, ortak bir zeka tarafından yönetilen onlarca sanatçının elinden çıkmış gibi duran sanatsal bütünlüğü. 1950-60'ların Amerika'sını andıran neon restoran ışıkları, en korkutucu konularda bile sevimli hazırlanmış çizgi-filmler, posterler, tamamen kapitalist ve teknokrat bir düzenin insan yaratılışına aykırı ve dayanılmaz maddeselliğini yansıtan mekanlar, heykeller ve dev sloganlar... Bir türlü Unreal 3'te görmenin bize nasip olmadığı Unreal 3 motoru kullanılmış oyunda.

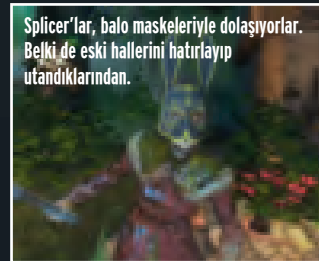
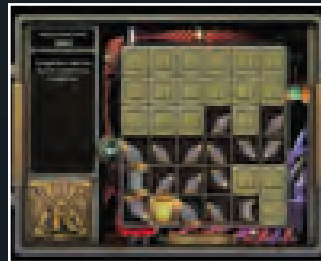
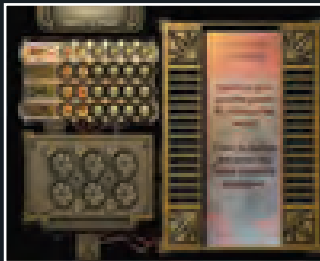
Şimdi o kenara bıraktığımız teknik özellikleri tekrar ele alalım. Bir kere oyun muhteşem gözüküyor, bu kesin. Direct X 10 destekliyor, gerçi ben DX9'da oynadım ama görsel olarak aralarında çok büyük bir fark yok. Optimizasyon konusunda ise kendisini aşmış Irrational Games, ay pardon, 2K

Boston (ühü!). Bu kadar rahat çalışmasını beklemiyordum açıkçası, 3.8 Ghz tek çekirdekli işlemcili, 1.5 GB Bellekli ve X1950 ekran kartlı makinamda 1280 x 1024 çözünürlükte ve tüm detaylar en sona dayalı olarak asla performans düşüşü yaşamadım.

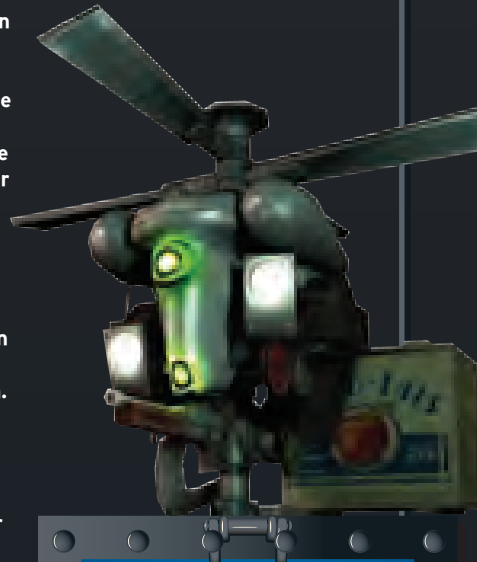
Bioshock'un multiplayerının olmamasına sakın içermeyin. Bu kadar güzel bir hikayenin, bu kadar güzel bir görsellik ve oynanışla anlatılmış olması bir nimetken, üstün körü yapılmış bir multiplayer modu bu bütünlüğü bozabilirdi. Hem piyasada bir sürü multiplayer FPS var canım, biz tek kişilik oyun severleri de düşünün biraz. Yalnız oyunun fizik motorunda sokça hafif saçmalamalar oluyor. Bunların arasında uçarak uzaklaşan çöp tenekeleri, ölülerin "bye bye" der gibi el sallamalarına sıkça rastlayacaksınız. Splicer'ların eklemelerinin kesinlikle daha sağlam olması lazım.

Bioshock'u saatlerce oynadıktan sonra, neden bilgisayar oyunlarını bu kadar sevdiğinizi anlıyorsunuz. Yıllardır üstümüze kara basan gibi çökmüş olan "birbirinin aynısı" FPS'lerden ve diğer türdeki oyunlardan o kadar farklı ki...

Sadece atası System Shock 2'yle karşılaştırılabilecek bir yapım Bioshock. Merak uyandıran, hüzünlendiren, bazen kızdıran, sıkça korkutan bir oyun. Ama en çok da eğlendiren. Zaten oyunların özü de bu değil mi, eğlenmek için oynamıyor muyuz biz bu meretleri? Bioshock çok güzel bir pakette oyun oynamanın özünü sunuyor bize. Üstelik bir seferde bitirip rahat edemeyeceğiniz, en azından oyunun diğer sonunu da görebilmek için bittiği anda yeniden başlayacak kadar da sarıyor insanı. Daha ne diyeyim, keşke her oyun Bioshock kadar derin olsa. O zaman dünya çok daha güzel bir yer olurdu. Hoşçakalın... L

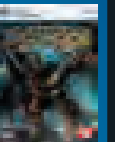


Splicer'lar, balo maskeleriyle dolaşıyorlar. Belki de eski hallerini hatırlayıp utandıklarından.



## LEVEL KARNESİ

- Grafikler, sesler, müzikler... Her şey mükemmel!
- Alışılmadık derinlikteki senaryo.
- Sonuna kadar optimize edilmiş.
- Sizi serbest bırakan oynanış.
- Fizik motorundaki bazı teknik sorunlar.
- Bazı dokuların diğerlerine göre kalitesiz olması göze batıyor.
- Vita-Chamber'lar oyunun atmosferini biraz bozmuş.



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

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Uzun süredir bekliyorduk, ama bu kadar iyi olmasını değil. Bioshock bundan yıllar sonra da beğeniliyle oynayacağımız, gerçek bir klasik.

# 93

# SID MEIER'S CIVILIZATION IV BEYOND THE SWORD

HER BAŞARILI ÜLKENİN ARKASINDA BİR MİKTAR ENTRİKA VARDIR

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

**[[ HER MESLEĞİN ALTIN KURALLARI** vardır. Bunları benimsemediğiniz sürece o meslekte başarılı olmanız çok zordur. Sporcuysan disiplinli, doktorsan temiz, sinemacıysan gözlemci, din adamıysan inançlı, zimbaysan tutucu olacaksın. Bir de olmaması gerekenler var. Mesela şarkıcıysan Burak Kut olmayacaksın, politikacıysan da iyi niyetli. Bunu politikacılara

hakaret olsun diye söylemiyorum, mesleğin doğasında varolan bir özellik işte... Beyond the Sword'de "var olmak için yoket" ülkesinin tahtına kurulmuş halde, ikiyüzlü planlar yaparken net bir şekilde bu gerçek ortaya çıkıyor; politika kirlı bir iş ve BtS'nin temel amacı da bu kırı her yanımıza bulaştırmak.

**ULUSLARARASI PARANOYA** Civilization IV'ün ikinci genişleme paketi Beyond the Sword, oyunun dünyasını gerçek olana biraz daha yakınlaştıran yeniliklerle dolu. Bir yandan da oyunu daha eğlenceli hale getiren ama hiç de bu dünyaya ait olmayan "alternatif dünya" öğeleriyle yüklenmiş durumda. İkisinin nasıl olup da biraraya geldiğini merak ediyorsanız sizi bir sonraki paragrafa alalım çünkü artık genel çerçeveyi bırakıp detayları

anlatmaya başlıyoruz...

Kaç yıllık Civ oyuncusu olursanız olun, Beyond the Sword'un karşısında kendinizi bir parça acemi hissedeceksiniz. Çünkü daha oyunu açar açmaz, neye yaradığını ve nasıl kullanılacağını anlamak için uzun bir süre beklemeniz gereken bir "Casusluk" (ya da istihbarat) fenomeniyle karşılaşacaksınız. Ekranın sol üst köşesinde oyunun en temel istatistikleri olan bilim, kültür ve para durumuyla

birlikte listelendiğini görüp de hiçbir şeye benzetemeyince insanın eli ayağına dolaşıyor bir süre. Ama Espionage puanınızın başlangıçta bir önemi yok ve siz bir şey yapmadan da oyun boyunca otomatik olarak artıyor. Bu puanlar biriktikçe bazı ülkelerin o anda hangi teknolojiyi araştırdığını ve araştırmanın kaç turn sonra tamamlanacağını görebilir hale geliyorsunuz. Ayrıca puanlarınızı mile çevirir gibi bazı özel casusluk faaliyetlerine de harcaabilirsiniz. Bu arada, şimdide kadar bilim, sanat, mühendislik, din ve savaş konusundaki yatırımlarınız doğrultusunda şehirlerinizde ortaya çıkabilen "Great Person"lara artık Great Spy'lar da eklenmiş durumda. Öte yandan, oyundaki önemi çok artmış olmasına rağmen yine de casusluk "yapılacak işler"



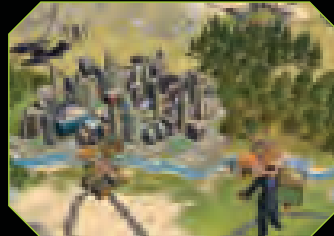
## BİR BAKIŞTA...

TÜR Sıra tabanlı strateji

**İÇERİK** MÖ 4000'den MS 2050'ye uzanan uygarlıklar tarihinin özellikle ikinci yarısını geliştiren, bu arada CivIV'ün dinamiklerini yeniden şekillendiren, özel senaryolarıyla bizi hepten mest eden bir medeniyet atlası.

**KARŞILAŞTIRMA**

CIVILIZATION 4	%94
GALACTIC CIVILIZATIONS 2	%90
CIV 4 BEYOND THE SWORD	%80





listesinde ikincil bir mesele. Tabii yapay zekâ, casusluğu çok ciddiye alıyor ve ilk çağlardan itibaren topraklarınız casustan geçilmez hale gelebiliyor. Üretimi sabote etmeye ya da bilgi toplamaya gelen bu birimler neyse ki genellikle çuvallıyor ve karın ağrısı vermiyor.

Oyunun başından itibaren karşımıza çıkan bir başka yenilik de "tesadüfi olaylar" ve görevler. Tesadüfi olaylar, tsunamiden diplomatik evliliklere kadar bizim kontrolümüzde olmayan irili ufaklı gelişmeleri kapsıyor. Bir şehrinizdeki fırtına sırasında 20 turn'de yaptığınız üniversiteyi ya da şehrin yiyecek stoklarını kaybedebilirsiniz mesela. Belki de şehrin içinde akan nehirde bir su perisi yaşadığına dair bir efsane oluşur ve turist akını sayesinde ekstra altın girer kasanıza. Saray eşrafından biri, bir türlü yıldızınızın barışmadığı komşu ülkenin bir soylusuyla evlenir ve jest yapıp düğüne gönderdiğiniz hediyeler bir anda iki ülkeyi yakınlaştırır... Bazıları iyi bazıları kötü sonuçlar veren ve sizin ancak olay bittikten sonra müdahil olabildiğiniz tüm bu olaylar, oyunun düz bir çizgi üstünde ilerlediği, kısırlaştığı anlarda gayet olumlu bir etki yaratıyor ama oynanışa herhangi bir katkısı olduğundan filan değil. Zira size sadece bir pop-up mesajla vaka bildiriliyor ve yapılabilecekler arasından bir seçeneği işaretlemeniz isteniyor. Güzel olan, başınıza ne zaman ne geleceğini bilememek.

Diğer konu başlığımız olan "görevler" ise çok daha zorlayıcı ve etkili. Örneğin alakasız bir anda "11 şehrine 'forge' yaparsan atlı birimlerin rütbesine +2 eklenecek ama bu görevi sıradaki çağ başlamadan önce tamamlaman lâzım" şeklinde bir mesaj geliyor. Bir bakıyorsunuz, daha beş tane şehriniz var ve henüz hiçbirinde forge yok. O noktada kendinizi bu ekstra görevin heyecanına kaptırıp diğer işleri bir yana bırakırsanız büyük olasılıkla zararlı çıkıyorsunuz, çünkü şehirleriniz daha büyüyemeden forge inşasına başlayınca ciddi şekilde vakit kaybediyorsunuz. Ayrıca 11 şehirlik bir ülke olmak için şartlarınız henüz müsait olmadığı halde settlers'ları yollara dökünce ekonomi de darmadağın oluyor ve sonuçta elinizde +2 rütbeli atlılardan başka bir şey kalmadığını görüyorsunuz. Üstelik rütbeye +2, onları 300 Spartalı filan da yapmıyor, icabında çıtır çıtır ölüyorlar... Yine de içinde bulunduğunuz şartların ahval ve şeraitine aldırmandan kendinizi



görev tamamlamaya adanmışınızda içiniz rahat olsun diye söylüyorum; kim olsa aynısını yapardı.

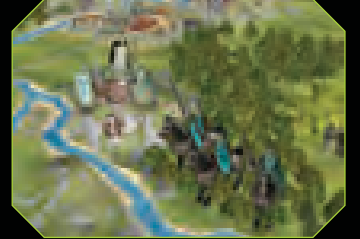
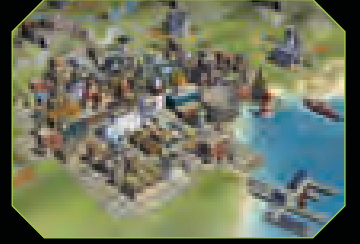
### PARA BABALARI

Buraya kadar bahsettiklerim sadece başlangıç. Şimdiye kadar bir Civilization oyunu için yapılmış en geniş içerikli paket olan BtS'de daha tonla özellik var. Bunların içinde en önemlisini anlatmaya geldi sıra. Hani CivIV'le birlikte oyuna dinlerin eklenmesi büyük bir yenilikti ya, aynı derecede önemli bir yenilik BtS'de Corporation'larla (küresel şirketler) geliyor. Kapitalizmin çekip çevirdiği modern dünyadakine uygun olarak oyuna farklı endüstri dallarında hizmet veren dev şirketler eklenmiş. Nasıl oluyor? Teknoloji açısından Corporation'ı buluşumuzun ardından oyundaki 7 dev şirket birer birer kurulabilir hale geliyor.

Her biri kendi üretim alanına uygun bir Great Person tarafından ve tıpkı "dünya harikaları" gibi sadece bir ülke tarafından kurulabilen bu şirketlerin özelliği tüm dünyaya yayılabilmesi. Yani dinlerin misyonerleri gibi şirketlerin de temsilcileri var ve gönderdiğiniz şehirde bir şube açarak hem şirketin kârını hem de o şehrin belli alanlardaki gelişmişliğini artırıyorlar. Her şirket bir ülkenin tekelinde olduğu için teknoloji yarışında önde olmak ve vakti geldiğinde doğru şirketi açmak çok önemli. Hatırlarsanız oyunda bilgisayarın bulunuşundan sonra para getiren bütün antik wonder'lar iptal edildiğinden ekonomi alt üst olurdu. Şimdiyse elinizde bu şirketlerden birkaçı varsa ekonominiz hiçbir zaman olmadığı kadar güçleniyor ve bir noktadan sonra para içinde yüzüyorsunuz. 7 şirketin hiçbirini diğer ülkelere

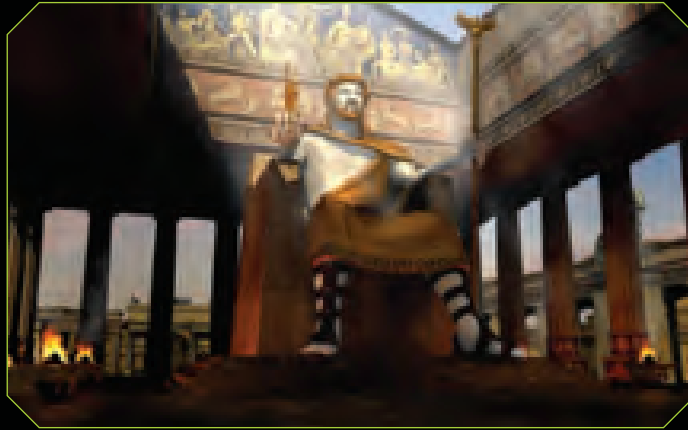
kaptırmadan açabilirsiniz zaten oyunu da kazanmış kadar oluyorsunuz.

Buradaki kritik nokta bazı şirketlerin aynı endüstri alanında hizmet veriyor ve dolayısıyla birbiriyle rekabet ediyor oluşu. Örneğin gıda sektöründe çalışan iki şirketten Cereal Mills'i siz, Sid's Sushi Co.'yu bir rakibiniz kurdu diyelim. Şirketinizi küresel bir zincire dönüştürmek için temsilcilerinizi yollamaya başladınız, bir sürü şube açtınız. Bir süre sonra fark ediyorsunuz ki rakip şirketin temsilcileri sizin zinciri kırmaya başlamış. Aynı şehirde iki gıda şirketi birden barınmadığı ve rakibin temsilcileri de sizin şirketin şubelerini yok edip kendi şubelerini açtığı için emeğiniz boşa gitmiş oluyor, kazancınız da düşüyor. O yüzden amaç sadece şirket açmak değil, tekel olmak... >>



» Bunu sağlamak için de hem Cereal Mills'i hem Sid's Sushi Co.'yu kurup ama sadece birini geliştirmek bana en uygun (ve tabii aslında en hayvanca) çözüm olarak görüldü ve o şekilde şirketimin istikrarını sağladım.

Bir senaryoya bağlı kalmadan, serbest stil oynarken karşılaşıcağınız diğer yeniliklerin hiçbirisi Corporation'lar kadar hayati öneme sahip değil. Ama her biri Civ serisini daha üst bir noktaya taşımak için getirilmiş yeniliklerin hem sayıca hem içerik olarak tatmin edici olduğunu söyleyebiliriz. Tabii istisnaları saymazsak... Ama ben biraz da o istisnalardan bahsetmek istiyorum. Örneğin oyuna eklenen 6 yeni World Wonder'ın çoğunun ilk çağlara yitilmiş olması, oyun karşısında bir sabır taşı gibi dirençli olmanızı gerektiriyor. Bir yandan settler ve worker üretmek büyümeye çalışmak, bir yandan erken bir savaşla medeniyet yarışındaki tüm iddianızı kaybetme riskine karşı orta büyüklükte bir ordu kurmak, bir yandan da ambar (granary), kütüphane benzeri temel binaları inşa etmek gibi



öncelikleriniz varken bir şehrin 70 turn'ünü bir wonder'a yatırmak, insanı ortadan ikiye yaran bir şey. Bir de oyunu Birleşmiş Milletler'in kurulmasından yüzyıllar önce diplomatik zaferle bitirebilir hale gelmemiz bana son derece anlamsız bir yenilik olarak görüldü. Kendi dininizi yeterince yayar ve bir de Vatikan Sarayı'nı (Apostolic Palace) yaparsanız "din kardeşi" ülkelerle birlikte diğerlerine karşı ticari ambargodan Haçlı Seferi'ne kadar belli konsey kararları çıkartabilir ve etki gücünüz yeteriyse oyunu bu aşamada bitirebilirsiniz. Yani oyunun hesabına göre İtalya çoktan hepimizi tarihten silmiş durumda... Her şeyin batı medeniyetleri esas alınarak kurgulandığı Civilization serisi için bile fazla kaçmış bu kadarı.

### TOPRAĞIN ÖYKÜSÜ

Ve senaryolar... Aslında bir genişleme paketi incelemesi yazarken senaryolardan bahsetme fırsatı bulana dek iki sayfayı tüketmiş olmamız, Beyond the Sword'un içeriğinin ne denli güçlü olduğunun bir işareti. Senaryolar olmadan da yeterince yüklü bir genişleme olan BtS, bu yönüyle takdiri

hak ediyor. İşin güzel yanı, senaryolar konusunda da daha az başarılı olmaması. Toplam 11 yeni senaryodan bazıları o kadar güzel düşünülmüş ve öylesine derinleştirilmiş ki neredeyse Civ'i sollayıp kendi başlarına birer oyun olabilirlermiş gibi geliyor insana. Bunların başında da Final Frontier isimli uzayda geçen Civ versiyonu geliyor. Dünyayla tüm bağımızı koptuğu bu senaryoyu başta Alpha Centauri (Sid Meier'in uzayda geçen Civ oyunu) taklidi bir mod olarak algılama eğilimindeydim ama oynadıkça ne Civilization'la ne Alpha Centauri'yle alakası olmadığını keşfettim. Kendi kuralları ve açılımları olan, uzayda yaşam temasına özgün bir bakış getiren ve bir hayli de ter dökmenize yol açan bu senaryoyu herkese tavsiye ediyorum. Öğrenmek biraz zamanınızı alabilir ama alıştıktan sonra kafa patlatmanın keyfine varacağınızı da bilin.

Klasik Civ'den vazgeçemem diyenler için en has senaryo Next War. Çünkü bu senaryoda oyun, sadece geleceğin teknolojileri de eklenerek genişletilmiş. Dev Mech'lerinizi ortama salarak düşmanı şaşkına uğrattığınız,

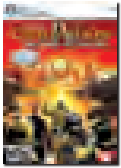
şehrinizi enerji kalkanlarıyla koruduğunuz Next War "bir turn daha" manyaklarına uygun.

Rhye's and Fall of Civilization senaryosu gerçekçilik konusunda Civ'in kendisinden birkaç gömlek üstün olması sebebiyle, Fall from Heaven: Age of Ice mükemmel hikayesiyle, Charlemagne's War din faktörünün nelere kadir olabileceğini, CIV Defense oyunun sadece savunma ile de kazanılabileceğini göstermesiyle favorilerim arasına girdi. Zaten geriye de pek bir şey kalmıyor. Anlayacağınız, BtS senaryo konusunda da kuru sıkı atıyor ve bir kez daha günleri gecelere katıp, biyolojik saatinizi alt üst edene kadar kendini oynatıyor.

Son olarak; Civ IV'ün optimizasyon sorununun bu paketle de giderilmemiş olması, en büyük hayal kırıklığım oldu. Sisteminiz iyi de olsa oyun kendini ve sizi kasmaktan vazgeçmiyor, haritayı açıp birimleri yığdıkça turn'ler arasında beklemek, Godot'yu beklemek kadar ümitsiz bir hale dönüşüyor. İkinci son olarak; oyunun yapay zekası önceki paket olan Warlords'dan beri ton balığıyla beslenmiş, her gün Brain Training oynamış sanırım. Rakipleriniz eskisine göre belirgin şekilde daha zeki. Üst zorluk seviyelerinde zafere ulaşmak ise sadece masa başında uyuyakaldığınız anlarda görebildiğiniz bir rüyadan ibaret... BtS, "daha ne olabilir ki" dediğimiz Civ IV'e getirdikleriyle, serinin daha uzun yıllar hayatta kalacağını kanıtı. Şimdiye kadar ilginizi çekmemiş olsa da artık Civilization'a başlamak için bu fırsatı değerlendirmelisiniz, ne de olsa daha yıllarca adını duymaya devam edeceksiniz... L

### LEVEL KARNESİ

- + Gelişmiş yapay zekâ
- + Oyuna renk katan görevler ve olaylar
- + Birbirinden ilginç senaryolar
- + Bug'ü seslere devam
- Optimizasyon mu? O da ne?



PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX 360

Bir genişleme paketinden çok, cömert bir arkadaşın gelmiş bir hediyeye paketi gibi... İçti sürprizlerle dolu.

80

Bu adamları neşelendirmek  
lazım ama nasıl?

# ANKH 2 HEART OF OSIRIS

## GEYİK MUHABBETİ ESKİ MİSİR'DA MI İCAT EDİLMİŞ?

[GÜVEN ÇATAK gcatatak@level.com.tr]

**MISIR MEDENİYETİ HEP BİR CAZİBE** merkezi olmuştur filmler ve oyunlar için. Firavunlar ve lanetleri, mymyalar ve sarğı bezleri, piramitler ve gizemleri, Nil ve timsahları derken Mısır ortamlarından bir türlü vazgeçilememiştir. Daha önce Fransız Cryo Interactive hem eğlendiren, hem eğiten birkaç Mısır oyunu yapmıştı. Şimdi bayrağı Alman Deck 13 ekibi almış galiba. Ama onların konsepti sadece eğlendirmek üzerine kurulu, hatta geypiğe sarmak da diyebiliriz. Bir anlamda LucasArts mizah geleneğini devam ettirdiklerini iddia ediyorlar. Çok da emin olmadan hayırlı başarılar diyorum ama Batılının Doğu sevdası bitmediği sürece oryantalist oyunların arkasının kesilmeyeceğini de ekliyorum. Ankh: Heart of Osiris de bu duruma taze bir örnek. Genç Assil'in zıppırlıklar dolu hikayesi devam ediyor.

**KAHİRE'NİN MOR GÜLÜ** İlk oyunu hatırlatmak gerekirse, Assil arkadaşlarıyla partilemek için girdiği kral mezarında etrafı biraz dağıtarak, yeraltı tanrısı Osiris'i uyandırmış ve bir güzel lanetlenmişti. Neyse ki Assil partide açacak olarak kullandığı ama

aslında yaşamın sembolü Ankh sayesinde paçayı kurtarmıştı (tabii çevirdiği dolapların da etkisi olmadı değil). Paçanın yanı sıra Mısır'ı da kurtardığı için Firavun'un güvenini kazanmış ama nedense "Damadım olur musun?" teklifini geri çevirerek Büyük Piramit'ten şutlanmıştı. Thara vardır çünkü aklında...

Heart of Osiris için ise bir eklenti paketi diyebiliriz. Çünkü ne yepyeni bir hikayeye ne de bambaşka lokasyonlarla başlıyor. Başladığımız yer efkardan kafayı bulup sızdığımız yer sokak arası. Üstelik bir grup kötü adam derbeder halimizi fırsat bilip Ankh'ı da boynumuzdan çalivermiş. Osiris'in geri döndüğünü ve bu sefer oyunlara zamanı olmadığını söylememe gerek yok herhalde. Bir an önce kendimize gelip Ankh'ı bulmalıyız. Kahire'nin renkli sokakları bizi bekliyor...

Oyun birçok açıdan ilkinin hatırlatıyor. Assil, yine fırlamanın önde gideni; yüce idealleri için milletin ağzından girip burnundan çıkıyor. Her türlü goygoy yapılarak, birtakım abuk sabuk nesnelere ediniliyor ve sonra da deneme-yanılmanın ağır bastığı bir mantıkla yine abuk sabuk yerlerde kullanılıyor. İyi bulmacalar da

Osiris geri döndü ve bu sefer oyun oynayacak zamanı yok!

Kahramanımız Assil fırlamanın önde gideni.

Grafikler çok renkli ama biraz  
Disneyland dekoru gibi.



yok değil. Örneğin kokteyl yapma bulmacası, bir tür çarkifelek kullanarak, eski adventure oyunlarının şifre sistemine hoş bir gönderme yapıyor. Ama bunun gibi birkaç bulmacanın dışında Ankh pek tat vermiyor. LucasArts oyunlarına özenilerek yazılan espriler de çakma kalıyor. Zira absürd olmakla geyik olmak çok farklı motivasyonlar.

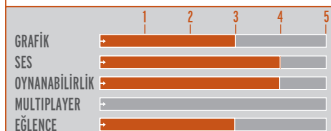
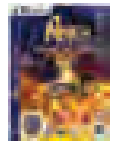
### BİR MİSİR PARODİSİ

Bizzat yerinde görmesek de birçok belgeselden dolayı Mısır'a dair görsel beklentilerimiz her zaman yüksek olmuştur; hele CGI destekli Stargate ve Mummy gibi filmlerin sunduğu hipergerçekçi Mısır manzaralarından sonra. Ankh, esprili (!) bir oyun olduğu için daha çizgi filme yakın bir görselliği tercih etmiş. Bir itirazımız yok. Yalnız 3D de olsa Mısır atmosferine en azından teğet geçecek bir özene rastlamak zor grafiklerde. Tamam, çok renkli ve zaman zaman şirin olabilir ama devamlı bir Disneyland dekoru etkisi yapay kalıyor (her ne kadar amaç Eski Mısır soslu bir Mısır parodisi kurmak olsa bile). Aynı şekilde bazı karakterler yakın

planda 'dummy' gibi gözüküyor. Seslendirmenin Almanca üzerine İngilizce dublaj olması da bu bölüğü destekliyor. Neyse ki usul usul esen doğu ezgileri durumu biraz kurtarıyor. Ankh, derdi mizah olsa da Eski Mısır üstüne daha suya sabunla dokunan bir oyun olabilirdi. Sonuçta aynı şablon Asteklere de uygulanabilirdi, seçilen medeniyetin ve lokasyonun bir farkı olmalı. Yine de kafa dağıtmak ve Kahire'de şöyle geyik bir tur atmak için kuralanabilir. L

### LEVEL KARNESİ

- + Çok renkli bir Eski Mısır.
- + Zaman zaman tadında espriler.
- + Şirin karakterler.
- Gereğinden fazla geyik.
- Dekorumsu modeller.
- Yeni bir şey yok.



PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Camımız Eski Mısır'da geçen, geyik muhabbeti bol bir oyun çekiyorsa, neden olmasın?

# 64

→ Tür: Adventure → Yapım: Deck 13 → Türkiye Dağıtıcısı: Yok → Yaş Sınırı: 12+ → Diğer Sistemlerde: Yok → Minimum Sistem: 1.5GHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX → Önerilen Sistem: 2.4GHz CPU, 512MB RAM, 128MB GFX → Web: www.ankh-game.de



Kesikli mavi çizgiler görevde gitmeniz gereken yeri gösteriyor.

# STAR WOLVES 2

HOMEWORLD İMİTASYONLARI REVAÇTA [ERDEM MADARALI erdem@level.com.tr]

**[[ SON AYLARDAKİ "UZAY" TEMALİ OYUN PATLAMASINDAN** nasibini en fazla almış yazar olarak, biraz kuşkuyla, biraz da bıkkınlıkla karşıladım Star Wolves'u. Adı sani duyulmamış bir ilk oyunu olan serinin, ikinci oyunu "batan gemiyi kurtarmaktan" başka ne deneyebilirdi ki? Özellikle oyun konusunda sabıkalı Rus geliştiriciler tarafından yapılmışsa . . .

Anlaşılan, kazın ayağı öyle değil. Star Wolves, belki de biz strateji tutkunlarının "kutsal" oyunlarından Homeworld'e tesadüf denemeyecek kadar fazla benziyor. Ancak bu sefer anagemimizi alıp uzayın derinliklerine epik bir yolculuk yapmıyor, kendi başına takılan bir uzaylı tüccar ve emekli asker olarak uzayda hayatta kalmaya çalışıyoruz. Ama oyunu bu

sayfalarda inceliyor oluşumuzun sebebi bu değil. Star Wolves 2, derinliğiyle şaşırtan RYO öğelerine sahip bir oyun. Dikkate şayan olmasını sağlayan da bu yanı zaten.

## KİROV RİPORTİNG!

Oyun başlar başlamaz, o Rus oyunlarına has rezil seslendirmelerle dolu açılış videosunu geçtikten sonra kendimizi Star Wolves evreninde buluyoruz. İlk oyunun geçtiği tarihin üzerinden 6 yıl geçmiş ve evrendeki uzaylı/hükümet/korsan kavgası had safhaya ulaşmıştır. Tabii her savaşta olduğu gibi bütün işin kaymağını tüccarlar yemektir. Oyun ne yazık ki bundan fazlasını sunmuyor ama aldığımız görevlerde neler olup bittiğini yordamıyla anlama şansımız olabiliyor. Oyunda pek çok RYO öğesi var. Ana karakterimizi yaratırken füzeler, atıcılık gibi dört uzmanlık alanından seçim yapıyor ve bundan sonra tecrübe puanlarımızı oldukça geniş bir yetenek ağacına dağıtıyoruz. Görevler ise yeterince çeşitli ve pek çok değişik yoldan tamamlanabilecek şekilde tasarlanmış. Örneğin yakın bir arkadaşınızın kargosunu tehlikeli bölgeden geçirmeniz gereken bir görevin ortasında yardıma muhtaç bir hükümet gemisine rastlıyorsunuz ve size es geçmek, yardım etmek veya "partiyeye katılmak" gibi seçenekler sunuluyor. Burada vereceğiniz karar da o arkadaşınızla ve hükümetle olan

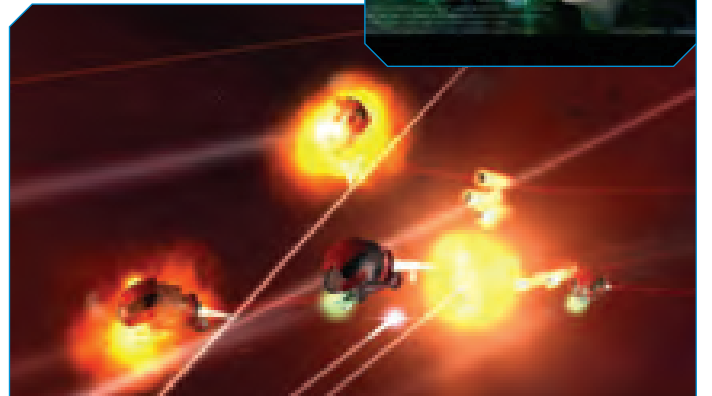
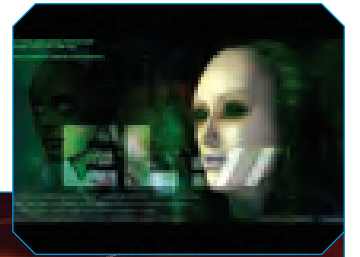
ilişkinizi doğrudan etkiliyor. Tamam, saf bir RYO için muhteşem değil ama bir strateji/RYO karışımı için yeterli. Ancak görevlerin aşırı script'lenmiş olması başımızı biraz ağrıtıyor. Bir yere ulaşmanız gereken görevlerde sırf yolda size saldıran 10 korsandan biri yaşıyor diye, hedef noktasına ulaşmanıza rağmen görevin tamamlanamaması gibi olayları görmek mümkün.

## ALINLIK MODİFİYE DESTROYER

HW serisini oynamış olanlar oyuna hemen ısınacaklardır. Zira oyun grafikleriyle, sesleriyle ve oynanışıyla aynen HW'ü andırıyor. Fareyle bütün kamera kontrollerini kolayca halledebiliyoruz. Oyundaki 6 gemiye kadar ulaşabilen filonuzu minik avcılardan koca destroyer'lara varan çeşitli gemilerle donatma imkanımız var. Gemi dizaynları da Homeworld'in "kutu kutu pense" tiplerine nazaran daha estetik. Oyunun en can alıcı

noktası olan savaşlar ise gemi sayısının azlığından dolayı daha kontrollü olmanıza ve değişik taktikler denemenize imkan veriyor. Gemilerinizi modifiye edebilir, ticaret merkezlerinden, karaborsadan veya savaşlardan topladığınız silah ve sistemlerle donatabilirsiniz ki böylece oyunun iyice içine çekiliyorsunuz.

Toparlamak gerekirse, HW hayranlarının ve strateji ustalarının denemesi gereken bir oyun Star Wolves. Bazı sistemlerde 10 dakikada bir Windows'a dönmesini ve görevlerdeki abuk sorunları görmezden gelerseniz, sizi bir-iki hafta idare edecektir. L



**LEVEL KARNESİ**

- + Hoş grafikler
- + RYO öğeleri oyuna sürükleyicilik katmış
- Windows'a çökme sorunları
- Seslendirmeler rezalet
- Görevlerdeki çıldırtan bug'lar

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

PC PS2 PS3 GBA Wii DS Xbox 360

Homeworld'ün standartlarına değişik bir bakış açısı getiren bir oyun.

# 64

→ Yapım: Xbow Software → Türkiye Dağıtıcısı: Yok → Yaş Sınırı: +13 → Minimum Sistem: 800MHz işlemci, 128 MB RAM, 32Mb Ekran Kartı, 2.3 GB Hard Disk Alanı → Önerilen Sistem: 1.8 Ghz işlemci, 256MB RAM, 128 MB ekran kartı → Web Sitesi: [http://int.games.tc.ru/star\\_wolves2/](http://int.games.tc.ru/star_wolves2/)



# UFO: EXTRATERRESTRIALS

YAZ SICAĞINDA NOSTALJİ ESİNTİLERİ [ERDEM MADARALI erdem@level.com.tr]

## [[ YAZ BİTTİ BİTİYOR...

Hani nerede Crysis, Medal Of Honor? Hani nerede benim güzelim Battle Of Britain'im? Sorun şu ki arkadaşlar, mevsim normallerine göre ciddi kesat bir yaz geçiriyoruz. Eğer siz de benim gibi yazın gelecek canavar oyunlar için bütün sene bekleyip bir de üstüne bilgisayar aldıysanız, pek fazla seçeneğiniz yok. Ya eldekilerle idare edeceksiniz ya da biraz maziye dönüp eski oyunların ellerinden öpeceksiniz.

X-Com serisinin varisi olan UFO burada yardımımıza yetişiyor ve bize iki seçeneğin ilginç bir kombinasyonunu sunuyor. Daha oyunun menüsünde, mazinin o keskin rutubet kokusunu alabiliyoruz. Öyle ki insan bir süre hayrete düşüyor, "Bu oyun gerçekten bir 2007 yapımı mı, yoksa serinin eski oyununu pişirip önümüze mi sürdüler?" diye düşünürken "New Game"e tıklıyorsunuz...

## EXTRA-UNINTERESTRIAL

UFO: Extraterrestrials, strateji ve taktik RYO öğelerini biraraya getiren bir oyun. Oyunda, Dünya'nın uzaylılarla ele geçirilmesinden sonra (yeter artık!), elde kalan son kolonilerden olan Esperanza'yı uzaylılardan korumaya çalışıyoruz. Bunu yapmak için de gezegenimizi üslerle donatıp, sonu gelmeyen uzaylı akınlarının önünü kesmemiz gerekiyor. Hemen belirtmem lazım,

UFO:E de son aylarda moda haline gelen, oyuncuyu hiçbir hazırlık aşamasından geçirmeden hikayenin ortasına fırlatma trendinden nasibini almış bir oyun. Yapımcılar bizi gerçekten uğraştırmak mı istemiş, yoksa "Zaten bu oyunu UFO fanatiklerinden başkası almaz, niye uğraşalım training'le!" diyerek paradan ve zamandan mı kazanmışlar, bilemiyorum. Burada yapımcıların kulaklarını çınlattıktan sonra, oyuna başlayıp strateji ekranına geçiyoruz. X-Com serisini sevenlerin hemen hatırlayacağı gibi oyun alanımız çeşitli eyaletlere ayrılmış bir gezegenden ibaret. Amacımız bu eyaletleri elde tutup, onları üslerle donatarak buralardan düzenli para akışını sağlamak. Üslerimizi sorgulama odaları, hangarlar ve laboratuvarlar gibi binalarla geliştirebiliyoruz. Bu ekrandaki tek aksiyonumuz olan gezegene giren UFO'lar, sinir eden bir şekilde "Şimdi bittik! Ne yapalım komutanım?" şeklinde bize belirtiliyor. UFO'ları başı boş da bırakabilirsiniz ama kısa sürede bir eyaleti ele geçirecektir. Düşürdüğümüz UFO'ların kaza mekanlarına ve uzaylıların geçirdiği eyaletlere operasyon düzenleyebiliriz ve buradan sonra artık biraz eğlenmeye başlıyoruz.

## KOLAY ÖLÜM

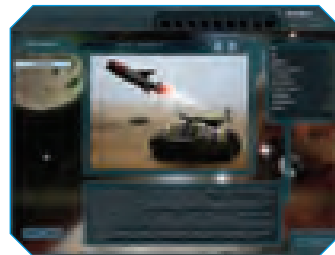
UFO:E'nin en elle tutulur kısmı taktik savaş. Burada araştırmalardan elde ettiğiniz

çeşitli zırh ve silahlarla takımınızı donatıp savaşa yolluyorsunuz. Taktik savaş sıra bazlı olarak gerçekleşiyor ancak eğer düşman önünde çok fazla dolanırsanız sizin sıranız olmasına rağmen düşman "çekil önümden, yeter!" diyerek yeşil lazer atışıyla dürtebiliyor. Aslında ciddi olarak bakarsak, gerçekten zamanınızı ayırırsanız oldukça eğlenebilirsiniz. Düşman yapay zekası gayet iyi ve gerektiğinde size karşı grup taktikleri uygulayabiliyor. Benim gibi daha ilk savaştan adamlarınıza Rambo gibi davranırsanız, adamlarınızı üssünüze anca ultra-hafif-fiber-plastik torbalar içerisinde götürürsünüz. Tabii, savaşı kazandığınızı varsayıyorum. Savaşta kaybettiğiniz adamlarınızı



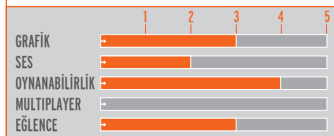
yerine koymak oldukça zor çünkü birileri gönüllü olmadıkça o kişinin yeri boş kalıyor ve uzun bir süre oyunun insafına kalıyorsunuz.

Size tavsiyem, serinin eğer gerçekten sıkı bir takipçisiyseniz, "Gol yemem, UFO yerim!" diyorsanız bu oyuna bir şans verebilirsiniz. Ayrıca "canım eski oyunlar" ekolüнденeniz de sırf nostalji adına bir deneyebilirsiniz. Zira oyun eski X-Com'un hemen hemen bir kopyası. Ancak bu grubun dışında kalıyorsanız paranızı ve zamanınızı daha güzel oyunlara harcamanız şiddetle tavsiye olunur. L



## LEVEL KARNESİ

- + Eski X-Com tadını veriyor
- + Zorlayan yapay zeka
- + Kolay oynanış
- + X-Com'un bire-bir kopyası
- + Tarihöncesi müzik ve grafikler
- + Taktik savaşlarla ilgili sorunlar



PC PS2 PS3 GBA Wii DS Xbox 360

X-Com serilerini bire-bir taklit eden ama günümüz şartlarında yetersiz kalan bir oyun.

# 56

→ Yapım: Tri Synergy → Türkiye Dağıtıcısı: Yok → Yaş Sınırı: 10+ → Minimum Sistem: 1.5 Ghz İşlemci, 128 MB RAM, DirectX 9 destekli ekran kartı, 2.6 GB Hard Disk Alanı → Önerilen Sistem: 2.5 Ghz İşlemci, 512 MB RAM, 256 MB ekran kartı, 2.6 GB Hard Disk alanı → Web Sitesi: www.ufo-extraterrestrials.com



# SAM & MAX: SEASON 1

KANUN KAÇIKLARIMIZ SEZONU KAPATIP TATİLE ÇIKIYOR [GÜVEN ÇATAK guven@level.com.tr]

**BU "DİZİ-OYUN" SİSTEMİ TUTACAK GALİBA.** Belki de tadı damağımızda kalan eski adventure oyunları için iyi bir geri dönüş yolu olabilir. Örneğin *Full Throttle* tam bir potansiyel (zaten bir ara devamı için niyetlenilmişti). Sonra *Indiana Jones* serisi de hiç fena olmaz; her bölümde farklı bir egzotik bölge ve farklı bir arkeolojik mit eminim birçok Indy severi ekran başına çekecektir. Adventure türünü de canlandıracaktır bu diziler. Yalnız *Lost* kadar uzatmadan, sezonları tadında bırakmak lazım. Her şeyin başladığı *Sam & Max Hit the Road* deneyimli birisi olarak, bölüm bölüm oynamak başlangıçta tuhaf gelmişti. Hele ilk bölümü oynayıp, çok geçmeden bitirince "bu kadar mı yani" soru ifadesiyle kalakalmıştım.

Ama dördüncü bölümle birlikte taşlar yerine oturdu ve iyice ısındım dizi oyun sistemine. Neyse, Sam & Max hazır tatil deyken, sezonları bir derleyip toparlayalım.

## ÇİZGİDEN OYUNA

Sam & Max ikilisi bir adventure oyunu olarak başlamadılar aslında acayip kariyerlerine. 1993'de dönemin adventure fabrikası Lucasarts tarafından peydahlanan ve günümüze kadar sesi soluğu çıkmayan Sam & Max, aslında 80'lerin kült çizgi romanlarından (hatta o kadar kült ki şu an kopyası bulunmuyormuş). Marvel Comics bünyesinde çıkan Sam & Max yine aynı yıllarda televizyonda da boy gösteriyor; ama mizah yoksunu bir Cartoon Networks yöneticisi çizgi filmi çeşitli nedenlerden dolayı yayından kaldırıyor. Neyse ki ikilinin yaratıcısı Steve Purcell, haklarını kimseye vermediğinden, Telltale Games ile anlaşabiliyor ve çocuklar şehre geri dönüyor!

Peki bu çocuklar kim? Hemen tanımayanlara tanıtalım. Sam, Bogart giyinen ama Kirli Harry adalet duygusuna (ve magnumuna)

sahip bir köpek, Max ise Alice'in peşinden giderek pişman olduğu tavşanın timarhaneden kaçmış versiyonu. Bu ikilinin yolları nasıl keşmiş bilmiyoruz ama bir tencere-kapak durumu söz konusu. Max ne kadar kaçıkça, Sam o kadar makul, demek isterim ama diyemiyorum. Aslında onları tanımamanın en iyi yolu onları oynamak (daha doğrusu Sam'i oynamak, Max'i de peşimize takmak). Kendilerine "bağımsız polis" diyen Sam & Max, çözüm şiddette saklı mottosuyla 60 model DeSoto'larına atlayıp, aklı başında polisin başedemediği akıl almaz davalara bakıyorlar, tabii kendi akıllara zarar yöntemleriyle. Nasıl davalar mı bunlar? En iyisi bölümlere bir göz atalım ve bu ağız sıkı kara mizah yapan ikilinin nelerle uğraştığını özet geçelim

ama bir yandan da Sam & Max ile yeni tanışacaklar için sürprizleri bozmayalım.

İlk bölümümüz, **Culture Shock**. 60'larda ünlü olan bir çocuk yıldız, popülaritesini başka bir çocuk yıldız, daha doğrusu üç velete kapırsa ne olur? Televizyon şovu yayından kaldırılır ve kendisi de keçileri kaçırr. Ama gün gelir önce kariyerini bitiren üçlüyü kölesi yapar, ardından da 'küçük' ordusuyla tüm medya maymunlarını, pardon mensuplarını ele geçirmeye başlar. Nasıl mı? Hipnotize eden 'hayatın anlamını bulma' videosuyla! Kurbanları hipnozdan çıkarmak için ani çok uygulamaları yeterli. İkinci bölümde yine medyanın bize ihtiyacı var. Başka bir deyişle **Situation Comedy**. Bu sefer de kontrolden çıkıp, konuklarını rehine alan ve onları hediyelere boğan bir talk-show sunucusunun icabına bakmamız gerekiyor. Bir tür sapıtılmış Oprah vakası söz konusu. Ama programın çekildiği stüdyoya ulaşana kadar yemek programına da katılmasınız, yarışmaya da. Ardından **The Mole**, **The Mob and The Meatball** geliyor. Oyuncak mafyası ile karşı karşıyayız.

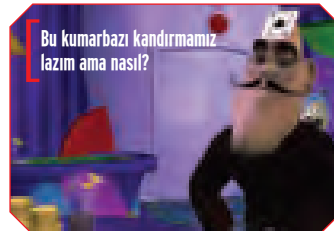
## BİR BAKIŞTA...

### TÜR Adventure

**İÇERİK** Birkaç tahtası eksik bir köpekle şiddet düşkünün bir tavşanın absürd polisiye maceraları.

### KARŞILAŞTIRMA

SAM & MAX: SEASON 1	%90
ANKH 2	%86
THE SHIP	%63



Bu kumarbazı kandırmamız lazım ama nasıl?



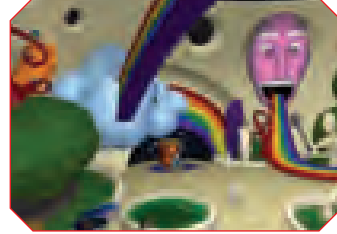
Komşumuz Sybil her bölümde yeni bir kariyere başlıyor.



Hangimizin silahı büyüğe ayırı o alsın.

Kumarhane ortamlarındayız. Yine birtakım hipnotizma durumları var. Yalnız videoların yerini oyuncak ayılar almış. Dördüncü bölümde **Abe Lincoln Must Die!** diyoruz. Beyaz Saray zor durumda. Bu seferde başkan hipnotize edilmiş ve şehir dev bir Abraham Lincoln heykelinin saldırısı altında. Şöyle makul birinin başkanın yerine geçmesi gerek ama kimin? Beşinci bölümde yeni bir gerçekliğe geçiyoruz: **Reality 2.0.** İnternet ile başımız belada. Bilgisayarlar ayaklanmış. Doğrudan sisteme girmek gerek, Tron hesabı. Gelelim finale, **Bright Side of the Moon** dananın kuyruğunun koptuğu

herhalde. Davalar gibi karakterler ve bulmacalar da sıradan değil. Her bölümde millet değiştiren bakkalınız Bosco ve kariyerinde bir türlü dikiş tutturamayan komşunuz Sybil oyunun şenlikli demirbaşları. Ayrıca mahalle sakinlerinizin olaylara dahil edilmesi de çok zekice kurgulanmış. Örneğin üçüncü bölümde oyuncak mafyasına girebilmek için Bosco'yu haraca bağlamanız, Sybil'e de gözdağı vermeniz gerekiyor çünkü terapist ve dövmeçi kariyerlerinden sonra kendisi bu seferde yeminli jüri üyesi olarak karşımıza çıkıyor (sırada çöçatanlık ve beta tester olmak var). Diğer karakterler de



makulden çok absürd yaklaşımlar iş yapıyor. Sam & Max gibi düşünmek lazım kısacası. Serinin tuzu biberi aksiyon sahneleri de unutmayalım. DeSotomuzla dev bir Abraham Lincoln heykelini veya halen küçük olan eski bir çocuk yıldızı kovalamak gerçekten eğlenceli.

o kadar iyi yazılmış ki hikâyenin dışına çıkmadan inceden verip veriştiyorsunuz herkese; ne devleti, ne medyası kalıyor. Sam & Max, popüler Amerikan kültürüyle bir güzel dalga geçiyor; günümüzü şahane göndermeler yapıyor. Müzikleri de unutmamak gerek tabii. 60'lı yılların caz tınıları kulağımızın pasını atıyor. Sanki oynarken, küçük bir orkestra bize eşlik ediyor. Pekî hiç mi yok bu oyunun eksisi? Var haliyle ama düzeltilebilir şeyler. Bir kere orijinali kadar cesur ve kaçık değil. Espriler ve aksiyonlar tadında birakılıyor; zıvanadan çıkılmıyor (muhtemelen 12+ barajını korumak

## SAM & MAX, "ÇÖZÜM ŞİDDETE SAKLI" MOTTOSUYLA 60 MODEL DESOTO'LARINA ATLAYIP, AKLI BAŞINDA POLİSİN BAŞEDEMEDİĞİ AKIL ALMAZ DAVALARA BAKIYORLAR.

bölüm. Aya çıkıyoruz. Ortamlar acayip şenlikli. Akıl sağlığını korumak bu sefer çok zor. Scientology'den sonra Prismatology ile karşı karşıyayız.

### POLİTİK, HATTA ANARŞİK, AMA KESİNLİKLE TRAVMATİK

Şimdi yukarıdaki sezon özetinden sonra "sen ne saçmalyorsun?" diyebilirsiniz. Ama hepsi doğru; zira hepsi yaşandı ve gerekli travmalar geçirildi. Sam & Max gibi iki timarhane kaçkının sıradan davalara bakacağını zannetmiyordunuz

oyuna iyi yedirilmiş; bir bölümün baş kötüsü, başka bir bölümde figüran olarak rol kesiyor. Bulmacalar da hiç havada kalmıyor ve karakterler kadar absürd. Bir kere kesinlikle envanter hamallığı yapmıyorsunuz. Bulmacalara ve sahnelere göre eşyalar paylaştırılmış durumda; fazladan bir şey taşımaya gerek yok. Zaten olayları daha çok çenenizle çözüyorsunuz. Laf salatası yaparak karşınızdakinin ağızından laf almak (ki bunu çok iyi yapıyorsunuz) en sık rutininiz. Bir de bulmacaları çok ciddiye almamak gerek. Yani

### ÜÇÜNCÜ BOYUTA ŞIK BİR GEÇİŞ

Genellikle 2D oyunların 3D versiyonlarından pek haz etmiyorum. Formalite icabı yapılmış geliyor; yapay duruyor. Orijinalinde bizi yakalayan her neyse onu veremiyor bir şekilde. Ama Sam & Max bu geçişi çok iyi kıvrımış. 2D halindeki eğlenceyi ve naifliği, 3D ortama transfer etmeyi başarmış. Grafiklerde acayip bir boyama kitabı havası var; renklerin homojenliğinin ve modellerin az ama öz poligonlardan ibaret olmasının bu etkiye payı büyük. Tabii oyunun köklerinin bir çizgi romana dayandığını da eklemek gerek. Oyun 3D ama orijinalinde olduğu gibi sahneleri gördüğümüz açılar sabit. Karakterler hareket ettikçe ekran açılıyor ama sahneyi gördüğümüz açı değişmiyor. Zaten gerek de yok; mevcut açılar gayet sinematografik ve fonksiyonel. Yine orijinal oyunda olduğu gibi arayüz point & click sistemi üstüne kurulu ama bu sefer tek tıkla her işimizi görüyoruz. Grafiklerin yanı sıra seslendirme de çok başarılı. Her karakterin seslendirmesi gerçekten tipine ve tarzına göre. Zaten oyunun mizah anlayışı önce diyalog sonra aksiyon üzerine kurulu. Replikler

istiyorlar). Bölümler arası birtakım kopukluklar ve bulmacalardaki bazı dengesizlikler de göze çarpıyor ama dediğim gibi düzeltilebilir şeyler, hatta üçüncü bölümden sonra oyun çok az falso veriyor.

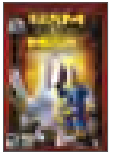
Sezon II sonbaharda çıkmaya başlamadan Sam&Max'ın birinci sezonunu pas geçmek olmaz. Sam & Max adventure dünyası için yepyeni bir soluk, rengarenk bir çıkış; türle yeni tanışacak olanlar için de taze bir başlangıç. **L**



Aya ayak basmadık demezsiniz artık.

### LEVEL KARNESİ

- + Sam & Max! Çok renkli kara film atmosferi.
- + Absürd bulmacalar.
- + Acayip karakterler.
- Çok daha cesur ve kaçık olabilir.
- + Bazen bölümler ve bulmacalar arası bağlantılar.



	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

Sam & Max ile adventure türünün parlak günlerini dönme çok eğlenceli!

# 90

- Y - Yapım: Telltale Games - Dağıtım: Himalaya Studios - Yaş Sınırı: 12+ - Minimum: 800MHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX - Önerilen Sistem: 1.5GHz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX - Web: www.telltalegames.com

## Jesuskane'in Günlüğü

# Sevgili Günlük

Maya Tarihi : 12.19.14.10.5 12 Chik'chan 13 Yaxk'in (A.K.A. 17 Ağustos 2007 işte, yokuşa sürme)

### [[ BİLİYORUM SENİ YİNE ÇOK BOŞLADIM BU GÜNLERDE.

Mazeretlerim sağlam olduğu için de karşıdayım şimdi. Pişmiş tavuk ile bahtsız bedevi arasında gidip geliyorum. Allah' tan herhangi birine ulaşmış değilim. Ancak başıma gelebilecekler beni ürkütüyor.

Neredeyse dört yıldır ayrı kaldığım kendi evime geçtim sonunda. Zaten eğlence de böyle başladı. Eve gelmenin mutluluğu ve dışarıdaki sıcaklığın ağırlığı ile duşa atıverdim kendimi. Bu sıcakta suyun bu kadar soğuk olabilmesi mucize idi. Kombinin başına gittiğimde karşılaştığım manzara ise ayrı bir mucize. Ağustos sıcaklığında kalorifer çalışıyordu, ama sıcak su namevcut. Öncelik sırama ikinci sıradan girdi kombi. Birinci sıradaysa ADSL bağlatmak vardı, bağlatsam da ofiste sabahlamasam her gece...

Cuma saat 22:30, internet yok.  
-İyi akşamlar beyefendi, bağlantım açılmadı henüz, hizmet numaram....  
-İşleminiz yetişmemiş beyefendi, Pazartesi en geç Salı açılır.  
-Ühü.  
-Anlayamadım beyefendi.  
-Kolay gelsin diyorum, iyi akşamlar.

Toparladım malzemeleri yallah gittim dergiye. Dışardan yiyecek bir şeyler de aldım günlükçüm, bolca da diyet kola. Tam atıştırıyorum, hop telefon,  
-Efendim Ayla.  
-Kaan, annen kapıda kalmış.

-Eee o niye aramıyor beni?  
-Dur ben tekrar arıyorum!  
-Neredeyse telefonunu verseydin, aloo!...  
-Bak bu numaradaymış.  
-Sağol.  
...  
-Anne hayırdır?  
-Yanlış anahtarı almışım çıkarken markete, biliyorum çok işin var ama...  
- Sorun değil geliyorum.

Akabinde köprüde akşam trafiği.

Neyse döndüm bir gece sonra evime. Üst katta tadilat var. Bitsin şu gürültü artık.... Derjen karanlıkta hareket eden o şey de ne?!?! Sigara paketi büyüklüğünde hamam böceği gördün mü sen hiç günlük?! Ben tam üç tane gördüm, hatta cenazelerine de gittim. Allah'tan benim evimde yeşermemiş bunlar. Yerim tadilatınızı, bu ne yahu? Evcil hayvanlarınızı kendi sınırlarınız dahilinde tutun!

- Alo?



- Efendim Anne? Ha evet, evime bir temizlik yapsak. Fatma abla müsait olunca... Ne salı mı? İyi olur ne yapayım...

### Salı günü...

- Anne beşinciye yıkıyoruz perdeleri!  
- Oğlum leke kalmış ama.  
-Anne kuruyunca uçar o çamaşır suyundan... Anne saat gecenin 11'i, bıraksanız artık.  
- Tamam mutfakta işimiz bitti, sen yazı mı yazıyorsun yine?  
- Hayır anne duvara çizik atıyorum.

### Ertesi gün...

- Efendim?  
- Selam Sinan, evet geliyorum dergiye... Sinan ne yaptın bu oyunlar ne!! Sinaaaaan!

Ama Sinan! Ben hayvan sever bir insanım ne işim var avcılık oyunu ile, ben katletsem katletsem böcek katlelerim. Hem hayvan da değil onlar, yapay zeka sahibi protein sayılırlar. Hakikaten Hunting Unlimited 2008 mi veriyorsun bana? Afrika'da, elimde ok ve yay ile ne işim var aslan avında, manyak mıyım ben, yoksa sadist mi? Vurdukça geyikleri içim acıdı zaten, oyun bir de kılığına omurgadan vurdun, kalpten vurdun diye bilgi veriyor... Güneşe bakıp gözlerimi kararttım ama nafile. Avlayabileceğim hayvanlar arasında bir de fil görünce "yuh!" dedim. Zaten fil de beni görünce benzer bir tepki verdi. Oklava ile yufka tadındaki ilk tanışma faslımızdan sonra, uzun menzilli, dürbünlü bir tüfek ile çıktım er meydanında. Başladım "600 yard" uzaktan ateş etmeye. Ben her isabetli atış yaptığımda, kamera geçiyor bullet time moduna, fil kurşunu yiyene kadar yolun yarısını geliyor zaten ben ekrandaki sahneyi izlerken. Fazla geçekçi olmuş oyun. Ben vurduğumda fil ne hissetti ise bende aynısını hissettim. Zaten spor adı altında durduk yerde canlılara ateş edilen ortamlarla aram pek iyi değil, fil ayağa kalkmadan uzaklaştım ortamdan.

Ama Sinan'ım benim düşünceli insan, hakkını yemeyelim, Hunting Unlimited 2008'le yaraladığı yüreğimi onarmak için Pet Vet 2 vermiş bir de. 8 yaşında bir kız çocuğu olsam elime geçtiğinde inanılmaz sevineceğim Pet Vet, Sims tadındaki veterinerlik hikayesine rağmen bir önceki oyunda vurduğum geyikleri yeniden canlandırmama imkan tanımadı. "Olsun







yine de ne kadar düşüncelidir benim Sinan'ım" dedim içimden (bu esnada henüz oyunlardaki Valusoft imzası dikkatimi çekmemiştir).

Atla(!) bahçede bir iki tur attıktan sonra geçtim hemen bir sonraki oyuna. Oyunu yüklerken çalan müziklerden kılandım biraz. Yine de Sinan'ımın iyi niyetinden şüphe etmedim. Beni bu sefer 5 yaşında bir erkek çocuğu sanıyordu ama olsun, iyidir Sinanım.....

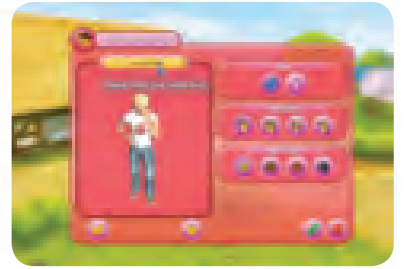
Taa ki karakterimin bir tavuk olduğunu ve abuk sabuk düşmanlar tarafından lazer ile kızartılmaya çalışıldığını görene kadar. Kim demiş Disney oyunlarında şiddet yoktur diye. Sonra "yuh be!" dedim, "döndük dolaştık You are Empty olduk yine". You are Empty' nin sulak yerde yetişen tavuklarını mulla aradığımı fark edince yapıştırdım Level Shit'i monitöre. İçimden "iyi ki satmamışım eski 109S monitörümü" diye de geçirdim. Salonun ve çalışma odasının camlarını cereyan yapısın diye açtıktan sonra, ortamın havası değişene kadar kitap okudum mutfakta.

**23 Nisan 2008 Benim Günüm Olacak**  
Artık emindim. Sinan niyetli idi. Hem de art niyetli idi. Biraz da çekinerek yaklaştım son oyuna. Kurdum usulca, bakalım bunun altından ne gibi bir hinlik çıkacak. Ekranda amcanın biri bağıriyor. Uykü sersemiyim zaten "bağırma be

adam!" dedim sesi kıstım biraz. Arada bir Jack adı geçiyor. Az gittim uz gittim dere tepe düz gittim, gele gele Duke Nukem 3D ile Pusu arasına sıkışıp kalmış Red Ocean'a geldim. Tamam, oyun kötü ama kardeşim İngilizce versiyonu yok mu bunun yahu? Oyunun tüm özellikleri bir yana nasıl bir rag doll sistemi varsa, vurduğum herkes Yoga Ustalarını kışkırtacak pozisyonlara giriyor. Esneklik de bir yere kadar kardeşim. Hem dil sorununu çözmeden bir insanın önce su altında bir üste olduğunu anlaması akabinde kafasına gemi düşmesi ilginç yorumlara yol açıyor. Küfür mü ediyor ne ediyor belli olmayan vatandaşın da olmayan bir radyodan zırt pırt bir şeyler söylemesi aynı cümle içinde isminizi en az 5 kere kullanması da insanı kılandırıyor.

İnanabiliyor musun günlük tüm bunlara. Zaten üç günde bir uyuyunca kafa kalmıyor insanda. Ama ben biliyorum sevgili günlük, önümüzdeki 23 Nisan da ne yapacağımı biliyorum. 8 yaşındaki kız çocuğu olmaz ama 5 yaşında ki

- Alo, Sinan'ın
- Söyle Kağan
- Sen beni aradın di mi gündüz, uyuordum ben...
- Evet!
- Ne söyledim sana?!
- MWAHAHA!
- N'oldu olm?
- Söylemem...



**PET VET 2:** Daha karakter ekranında kendinden geçti benim avatar, yerin dibine girdi zavallı yazık.

çocuk ayağına yatıp bir günlüğüne YİM olacağım, işte o gün intikamı mı alacağım. Valusoft ve Disney oyunlarını takibe al günlük sen o güne kadar ben yatağa ışınıyorum kendimi. Cam da açık kalsın pis pis kokuyor hala monitör. HAYIR GÜNLÜK bu sefer uzun uzun uyuyacağım. (diyorum ama sabah dergiyi gitmem gerekiyor ve saat, hmmm, sabah olmuş.) L

**RED OCEAN:** Vurduğum her adam yoga yapmaya başlıyor. Oyun Almanca, yıldız tarihi bilmem kaç, İMDAT!



## BU AYIN ÇILGIN

### YAPIMLARI

(yapanın eline sağlık deme güçlüğü çekiyorum)

Hunting Unlimited 2008

Yapım: Valusoft

Sistem: 1.4 GHZ İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 700 MB HD Alanı  
Level Notu: 25

Pet Vet 2

Yapım: Valusoft

Sistem: 800 MHZ İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 600 MB HD Alanı  
Level Notu: 35

Chicken Little Ace in Action

Yapım: Disney Interactive

Sistem: 1.4 GHZ İşlemci, 256 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 2.7 GB HD Alanı  
Level Notu: 20

Red Ocean

Yapım: Collision Studios

Sistem: 1.8 GHZ İşlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran Kartı, 900 MB HD Alanı  
Level Notu: 50



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

## ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Amatör ve/veya bağımsız oyun yapımcıları tarafından hazırlanan oyunlara olan ilginin son sürat devam ediyor. Önemli ve/veya isim yapmış oyunlara karşı orucum aylardır devam ederken bu ay da Gitar Hero klonlarını oynayarak geçirdim. Hayranı olduğum GH serisinin tüm oyunlarını mümkün olan en kısa sürede temin edip kısa sürede bitirmişimdir. Aslında bir gitar sahibi olmadığım için seriyi hakkını vererek oynadığım söylenemez ama gamepad ile bile oldukça eğleniyorum. Hem gitar ile oynamanın daha zevkli olmasının yanında daha zor olduğunu da söylüyorlar; boşuna kasmayayım kendimi :)

Gelelim saatlerimi başında geçirdiğim GH klonlarına. Aslında Frets on Fire'ı oynamak yetiyor bana; çünkü diğer oyun olan Gitar Zero'nun ciddi dezavantajları olduğunu düşünüyorum. İki oyun hakkındaki detayları Forte'nin ikinci sayfasındaki Klon Savaşları yazısında bulacaksınız.

Bu ay Forte sayfalarında okuyacağınız diğer yazılar arasında DVD içeriğindeki tam sürüm oyunların tanıtımı, merakla beklediğiniz LEVEL Arşivi'nin kullanımına dair bazı detaylar ve DVD'de yer alan Guild Wars: Factions'in deneme sürümüne ait bilgiler yer alıyor. Ayrıca kronik unutkanlığımıza bir nebze olsun çare olan NotesHolder programının tavsiye amaçlı tanıtımını da bu sayfada bulacaksınız. Söylemem gereken başka bir şey yok herhalde?



## LEVEL ARŞİVİ KULLANMA KILAVUZU

LEVEL okurlarının aylardır, hatta yıllardır istediği ancak zaman ve emek gerektirdiği için ertelemek zorunda kaldığımız LEVEL Arşivi sonunda hazırlandı. Öncelikle LEVEL'in ilk 10 yılında piyasaya çıkan tüm sayılar bir araya getirildi; daha sonra bu sayıların sayfaları teker teker bilgisayar ortamına aktarıldı ve son olarak da bir arayüz hazırlandı. Projenin bitmiş hali elimize ulaştığında biz de oldukça heyecanlandık.

Bu ay LEVEL DVD'sinin ön yüzünde her ay olduğu gibi demolar, tam sürüm oyunlar, yamalar, videolar ve ekran görüntüleri; arka yüzünde ise LEVEL Arşivi'nin ilk bölümü (1997 Şubat - 2002 Ocak arasındaki sayılar) yer alıyor. Dergimizin yayın hayatına merhaba deyişine ve gelişimine şahit olacağımız arşivi nasıl kullanacağınıza dair birkaç detaydan bahsetmek istiyorum.

LEVEL Arşiv arayüzünde arşivde gezinmek için çeşitli seçenekler bulunuyor. "Yıllara Göre" seçeneğinden 1997, 1998, 1999, 2000, 2001 ve 2002 yıllarını seçerek o yıllarda piyasaya sürülen sayıların kapaklarını görüntüleyebilirsiniz.

Herhangi bir kapağa bastığınızda derginin içeriğindeki sayfalar listelenecek, sayfalara tıkladığınızda ise bilgisayar ortamına aktarılan sayfalar PDF formatında görüntülenecektir.

Bu vesileyle arşivi görüntüleyebilmeniz için bilgisayarınızda Abode Reader programının kurulu olması gerektiğini de hatırlatayım. Arayüzün sağ alt köşesinde yer alan logolara basarak Adobe Flash Player ve Adobe Reader programını kurabilirsiniz. Arayüzde yer alan diğer seçeneklerden "Bölümler Göre" bölümünde Donanım, Dört Köşe, Hileler, Editörden ve tüm sayılarımızda yer alan diğer bölümler halinde yer alıyor. Böylece -örneğin- sadece hilelere ulaşmak istediğinizde Hileler seçeneğine basarak oyun hilelerinin yer aldığı sayfaları görüntüleyebilirsiniz. Benzer şekilde bir oyuna özel bilgi arıyorsanız "Oyunlara Göre", bir yapımcıya özel bilgi arıyorsanız da "Yapımcılara Göre" seçeneğine basabilirsiniz. Elbette aradığınız materyale kolayca ulaşabilemeniz için arayüzde bir arama motoru da mevcut. Bu kadar seçenek ve yüzlerce sayfa arasında kaybolmazsınız umarım.



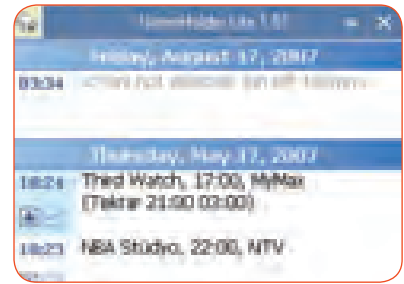
## KURMADAN GEÇMEYİN

### NOTESHOLDER

notesaklabs.com

Aylardır süren ve zaman zaman ciddi boyutlara varan unutkanlığımıza çözüm arıyordum. Bilgisayarımın başında geçirdiğim saatler boyunca yapmayı unuttuğum işleri, izlemeyi unuttuğum dizileri ve aramayı unuttuğum kişileri hatırlamamı sağlayacak bir şeye ihtiyacım vardı. Aradım, taradım ve sonunda buldum! Sistemi yormayan ve kullanışlı bir not defteri hayatımdaki -en azından- birkaç şeyi düzenli olarak yapmama yardım edebilirdi.

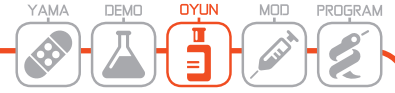
NotesHolder programı küçük notlar almanızı ve unutmaya ihtimaliniz olan bazı şeyleri hatırlamanızı sağlayan bir program. Ekranda kaplayacağı alana sizin karar vereceğiniz bu programa ufak notlar yazmak mümkün. Eğer belli bir saatte/tarihte yapmanız gereken



işler varsa, bunları programa not düşerek alarm kurabilirsiniz. Hatta benim gibi bir-iki tane de olsa dizi takip ediyorsanız programın farklı seçenekleri sayesinde hatırlatıcı notlar yaratmanız mümkün.

Yıllar sonra virüs programı dışında Windows açılışıyla birlikte çalışmasına izin verdiğim ilk program olan NotesHolder'ı masaüstünde çalışanlara ve unutkanlığından yakınanlara şiddetle tavsiye ederim.





## GUITAR HERO KLONLARI

### KLON SAVAŞLARI

LEVEL Cup'ın bugüne kadar düzenlenen en eğlenceli ayaklarından birine vesile olan Gitar Hero, bilgisayar kullanıcılarının ağızını sulandıran ve PlayStation 2 sahiplerine imrenerek bakmalarına sebep olan oyunların başında geliyordu. Ancak aynı deritten muzdarip bir grup gönüllü oyun yapımcısı bu soruna çözüm bulmaya karar verdiler ve başarılı da oldular. Gitar Hero'nun oyun tarzının PC'ye uyarlandığı ve her geçen gün daha popüler olan iki ayrı projeye yakından bakalım.



### GUITAR ZERO

[tinyurl.com/2hef5y](http://tinyurl.com/2hef5y)

Klon Savaşları'nın pek de popüler olmayan ancak Gitar Hero'ya isim ve görsel benzerliğiyle dikkat çeken tarafı Gitar Zero, GH oynamak isteyen PC oyuncuları için ikinci seçenek. Tamamen GH görselliğiyle hazırlanan ve bu açıdan çekici olduğunu düşündüğüm oyunun en büyük problemi ise klavye desteğinin olmaması. Sadece USB gitar ile oynamak için hazırlanan oyun halen geliştirildiği için Career modu da pasif durumda. FoF ile aynı müzik dosyalarını kullanması nedeniyle iki oyun arasında geçiş yapmanın kolay olduğu ortamda, GZ'nin saydığım iki olumsuz özelliğini göz önüne alırsanız FoF'u oynamak daha iyi bir tercih olacaktır.

### FRETS ON FIRE

[fretsonfire.sourceforge.net](http://fretsonfire.sourceforge.net)

Frets on Fire, Klon Savaşları'nda favori olan taraf olarak gözüküyor. Şu ana kadar daha çok kullanıcıya ulaşmış olan FoF, içeriğindeki birkaç şarkı sayesinde oyuncuların oyuna ve oyun yapısına alışmalarına olanak sağlıyor. SourceForge üzerinden dağıtılan oyun Windows dışında Linux platformu için de geliştirilmekte ve kullanıcıların beğenisine sunulmakta. Hayran kitlesini her geçen gün artıran FoF'un hayranları tarafından kurulan forumlarda oyun için yeni şarkılar, kaplamalar ve modlar yer alıyor. Modlar arasında en çok dikkat çeken ise oyunun görselliğini Gitar Hero oyununa dönüştüren paket. Oyuna daha basmak, şarkı eklemek ve kaplama hazırlamak isteyenlerin forumları ziyaret edip gerekli bilgilere ulaşması mümkün.

FoF'un bir diğer önemli özelliği ise Gitar Hero oyunlarındaki parçaları kendine aktarabilmesi. Eğer elinizde herhangi bir Gitar Hero oyununa ait DVD varsa, bu DVD'yi bilgisayarınıza yerleştirerek oyun içindeki "Import Guitar Hero Songs" seçeneğini seçmeniz gerekiyor. Böylece oyunda yer alan şarkılar FoF'a uygun hale getirilerek oyunun klasörüne aktarılıyor. Ancak bu işlem için ortalamanın üzerinde bir sisteme ve birkaç saat süreye ihtiyaç var.

Gitar Hero'nun PS2 versiyonunu gamepad ile oynarsanız sadece L1, L2, R1 ve R2 tuşlarına basarak şarkılara eşlik edebilirsiniz mümkün. Eğer bir gitar satın alır ve oyunu gitarla oynamaya çalışırsanız sadece beş notaya değil, aynı anda sağ elinizle bir tuşa daha basmanız gerekir. Daha zor görülen bu sistem FoF'un standardını oluşturuyor; yani hem tellere hem de ekstra bir tuşa basmalısınız. Oyunun zorluk seviyesi ise tel sayısını ve nota sıklığını değiştiriyor. Oyuna başlamadan önce standart tuş ayarlarını rahat edeceğinizi şekilde düzenlemeniz mümkün. Klavye dışında USB gitarları da destekleyen oyun gitar çalma tecrübesini biraz olsun yaşamak isteyenler için mükemmel bir fırsat.



### AYIN REMAKE OYUNU

### TARGET; 2006

Hazırlayan: Nathan Cross  
[www.ys3.org](http://www.ys3.org)

Eylül ayının remake oyunu olarak bir Spectrum klišisini seçtim. Ocean Software'ın Imagine etiketiyle 1986 yılında piyasaya sürdüğü Target: Renegade, beat'em up türündeydi. Ayrıca Amstrad ve Commodore 64 için de hazırlanan oyun bir ya da iki kişi ile oynanabiliyordu. Oyunda kontrol ettiğimiz karakter ise Matt adındaki

kardeşini öldüren Mr. Big'den kaçmaya çalışan bir sokak dövüşçüsüyüdü. Nathan Cross tarafından hazırlanan Target; 2006, geçmişinden kısaca bahsettiğim oyunun yenilenmiş bir versiyonu. Altı kişiye kadar multiplayer desteği veren, yeni bölümler içeren ve görsel olarak yenilenen bu versiyonda ekstra bir özellik olarak da kendi şarkılarımızı ekleme seçeneği bulunuyor. WAV, OGG ve MP3 formatındaki şarkıları oyunun içindeki "Music" klasörüne taşıyarak oyun sırasında dinleyebilirsiniz.



## AYIN FULL OYUNLARI



### CURATOR DEFENSE

[www.davidbhowe.net/cd](http://www.davidbhowe.net/cd)

Eylül DVD'sindeki en ilginç konuya sahip oyun bu belki de. Curator Defense strateji türünü bulmacalar ile süsleyen bir oyun. Bir güzel sanatlar müzesi müdürünü canlandırdığımız oyundaki amacımız müzemizi modern sanatların saldırısından (!) korumak. Oyunda müzenin giriş kapısına yanaşan bir kamyondan indirilen (aslında kendi kendine inen) modern sanatlar ürünleri teker teker içeri girmeye başlıyor. Eğer onları engellemeyi başaramazsak müzemizin duvarlarında yer alan güzel sanatlar eserleri yok oluyor ve yerlerini onlara bırakıyorlar.

Peki müzemizi nasıl savunacağız? Ekranın sağ alt köşesinde kullanabileceğimiz bazı araçlar bulunuyor. Sağ üstte gösterilen para miktarına bağlı olarak satın alabileceğimiz araçlar sayesinde içeriye sızan sanat eserlerini yok etmek mümkün. İşe ilk olarak Defense Turret satın alarak başlayabilir ve oyunun birkaç kademesi boyunca içeri sızan farklı eserleri yok edebilirsiniz. Ancak oyunda ilerledikçe kolay kolay zarar görmeyen eserlerle karşılaşacaksınız ve onları yok etmek için daha fazla kafa yormanız gerekecek.

Oyunda yapacağınız skorları Curator Defense sitesine göndererek liderliğe oynama şansınız da var. Bunun için oyunu kurduğunuzda göreceğiniz Account Creator'dan bir hesap yaratmanız gerekiyor. Böylece oyunda yapacağınız tüm skorlar dünyanın dört bir yanında bu oyunu oynayan diğer oyuncuların skorlarıyla karşılaştırılacak ve listedeki yerini alacak.

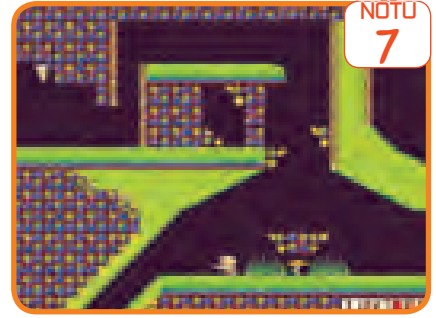


LEVEL  
NOTU  
8

### ALEX ADVENTURE

[tomvert.free.fr](http://tomvert.free.fr)

Klasik platform türü oyunların bir örneği olan Alex Adventure'da, kontrol ettiğimiz karakter ile koşuyor, zıplıyor, düşmanları vuruyor, çevreyi araştırıyor ve küçük bulmacaları çözmeye çalışıyoruz. Kısacası platform türünün tüm temel özellikleri bu oyunda yer alıyor. Basit bir görsellikle hazırlanan oyun klasiklerden hoşlananlar ve platform türüne hayran olanlar için oldukça başarılı bir yapıım.



LEVEL  
NOTU  
7

### CHALK

[www.konjak.org](http://www.konjak.org)

Joakim Sandberg adlı yapımcı tarafından hazırlanan (daha önce Noitu Love adlı oyununa yer vermiştik) Chalk ilginç bir oynanış sistemine sahip. Oyunda kontrol ettiğimiz karakter ile sağa doğru ilerliyor, ekranın her yanından gelen düşmanlara ve objelere karşı kendimizi korumaya çalışıyoruz. Bunun içinse mouse'un sol tuşunu kullanıyoruz. Sağ tuşa basarak ekranda nerede duracağımızı belirliyor, sol tuşa basarak da ekrana istediğimiz gibi şekiller çiziyoruz. Karşımıza çıkan objelerin üzerinde noktalar bulunuyor. Eğer çizdiğimiz çizgi objede yer alan tüm noktalardan geçerse onu yok ediyoruz. Yine bizi vurmak için gelen gemilere de çizgiler çizerek zarar verebiliyoruz. Ayrıca ateş ettiklerinde çizeceğimiz kalkanlar ile kendimizi savunmak mümkün. Oyunda ilerledikçe ve sektörleri geçtikçe daha farklı ve güçlü düşmanlar ile karşılaşılıyor. Oynanış stili ile ön plana çıkan Chalk'ın eğlenceli bir oyun olduğunu söyleyebiliriz.

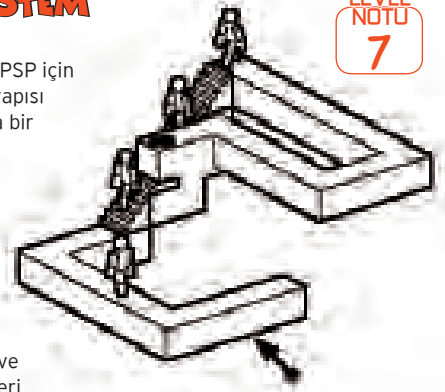


LEVEL  
NOTU  
8

### OLE COORDINATE SYSTEM

[tinyurl.com/2xx4pn](http://tinyurl.com/2xx4pn)

Geçtiğimiz haftalarda PlayStation 3 ve PSP için duyurulan Echochrome, yaratıcı oyun yapısı sayesinde bir hayli dikkat çekmişti. Kısa bir araştırmadan sonra "Ne kadar orijinal bir fikirmiş!" ve benzeri düşüncelere dalmamıza neden olan oyunun aslında yeni olmadığını fark ettik. Bir Japon oyun yapımcısı olan Jun Fujiki'nin 2006 yılında hazırladığı ve internet ortamına saldırdığı OLE, bizi şaşırtan Echochrome'un temelini (hatta ta kendisini) oluşturmuş meğer. PS3 ve PSP platformlarında hazırlanan bölümleri başarıyla bitirmemiz gereken oyunun bu temel versiyonunda ise bölümleri kendimiz tasarlıyor, oyunun yapısını öğrenmeye çalışıyoruz. OLE bu haliyle Echochrome'u almayı düşünenlere antrenman yapma fırsatı sağlıyor.



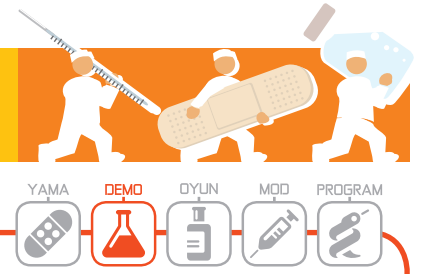
LEVEL  
NOTU  
7

### ZOMSTER

Eylül DVD'sinde yer alan son oyunumuz ise Talha Kaya tarafından hazırlanan bir shooter oyunu. Tepe kamerasından oynadığımız oyunun senaryosu dışında Survival modu da bulunuyor. Türkçe ve İngilizce dilinde hazırlanan oyunda üzerimize akın akın gelen düşmanları öldürmeye ve hayatta kalmaya çalışıyoruz.



LEVEL  
NOTU  
6



# 2MOONS

MERHAMET YOK, GÖZYAŞI YOK,  
SÖRF TAHTASI YOK!

Eren Okka - erenokka@gmail.com

**DEĞİŞİK BİR YAZI OLACAK BU**, şimdiden hissedebiliyorum. Değişik olacak; çünkü isminin azıcık yukarıda kocaman kocaman yazıldığı gerçeğini görmezden gelip, yasak kelimeleri kullanmadan anlatmaya çalışacağım bu oyunu. Nasıl olacak hep birlikte bakalım görelim, görelim eğlenelim, eğlenelim çoşalım. En ciddi konuları bile hemen bir oyuna çevirmeye meyleden saygıdeğer Level okurları! Bu yazı sizler, ve Antalya'daki eniştem için geliyor!

## DEVASA ONLINE, KORE VE DAVID PERRY DE YOK.

Bir oyun bu. Bilgisayar oyunu. Çok kişi tarafından aynı anda oynanabiliyor ve oyuncuların birbirleriyle etkileşime girebildikleri sanal ama büsbüyük bir dünyada geçiyor. Hani Uzak Doğu'da Kuzey ve Güney olarak ikiye ayrılan bir yer var; işte ilk olarak orada geliştirilmiş ve Dekaron ismi altında yayımlanmış. Gel zaman git zaman, MDK ve Enter the Matrix gibi oyunlardan tanıdığımız Kuzey İrlandalı oyun yapımcısı Shiny Entertainment dişine göre bir oyun ararken Dekaron'a rastlamış, ve oyunun yapımcı firmasına "Gel beraber bu oyunu elden geçirip berberistanda bir berber dükkanı açalım." şeklinde bir teklif götürmüştü.

Herkes açık beta sürümü 30 Temmuz'da oyuncuların hizmetine sunulunca ben de her normal Türk genci gibi hiç vakit kaybetmeden saldırdım üzerine, zira oyun ücretsizdi. Bilgisayarım 895 megabyte boyutundaki



Her çeviri oyunda "scythe" kelimesini "side" olarak yazmak zorunda mısınız yahu?

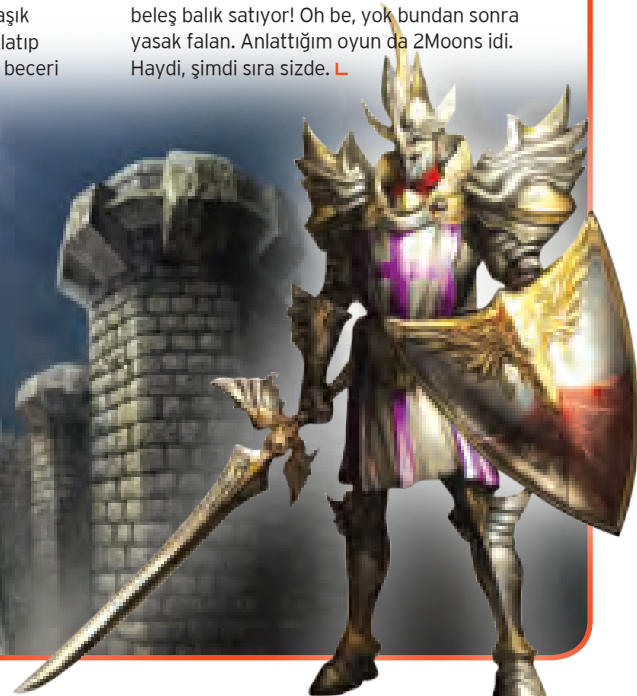
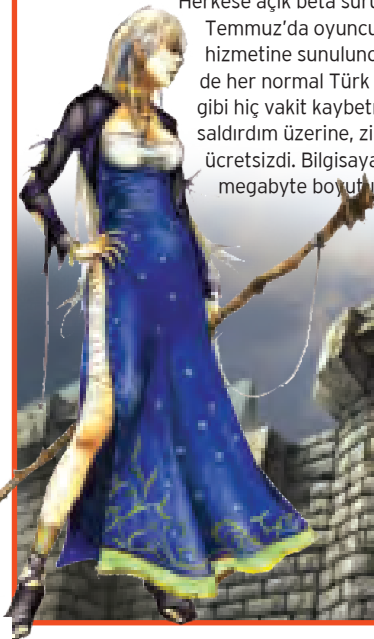
kurulum dosyasını indirmek ile uğraşırken de oyunun internet sitesine girip hikâyesini ve başlangıç bilgilerini okudum. İlk izlenimim olumluuydu. Sonra baktım ki zaman bu şekilde geçecek gibi değil, yatıp uyumaya karar verdim.

Uyandığında oyun nihayet imişti, hemen yükledim ve çalıştırdım. İlk aşamada grafik ve ses efektleri olsun, arabirimi olsun ortalamanın üzerinde bir oyun olduğunu düşündüm. Altı farklı karakter sınıfı olduğunu görünce sevindim, ama akabinde karakterimin ne cinsiyetini ne de dış görünüşünü değiştiremediğimi fark edince sevincim tam çığlık olup ruhumdan taşacak iken boğazımda düğümlemlenip kalıverdi. Pes etmedim elbette. "Kandan alır, kana veririz." cümlesini ilke edinmiş bir Segnale karakter yarattım kendime ve kırbacımı Abaddon'un yaratıkları üzerine savurdum hiç acımadan. Aradan birkaç saat geçmiş ve karakterim 7. seviyeye ulaşmıştı. Kontrollerdeki zorluklar nedeniyle biraz yorulmuşum. Dedim savaş savaş nereye kadar; aldım oltamı elime, geçtim nehrin kıyısına. Şaka değil, oyunda gerçekten suda yüzen solungaçlı yüzgeçli kıpraşık canlıları tutabiliyoruz. Ama oltayı fırlatıp beklemek yok; yakalamak için sabır, beceri

(ve de biraz yem) gerekiyor. Yakaladıklarımı ise birer iksirmiş gibi kullanabiliyor veya satabiliyoruz.

## PEKİ TAŞ YOK MU TAŞ?

Oyun güzel, hoş. Kendi türündeki ücretsiz oyunlar arasında iyi bir yere oturacak gibi görünüyor. Genel yapısında bazı amatörlikler ve hatalar göze çarpıyor, ama sonuç olarak henüz beta aşamasında. Üstelik oyuncuların oyunun gelişiminde birebir rol oynamasına izin veriyorlar. Yazıyı sonlandırmadan önce oyundaki ilginç reklam sisteminden de kısaca bahsetmek gerek. Oyunu yüklediğinizde normalde hiç bir reklam ile karşılaşmıyorsunuz; ancak oyunun ayarlarından reklam özelliğini açarsanız yaratıklardan %10 fazla tecrübe kazanıyorsunuz. Zekice düşünülmüş bir yöntem. Henüz gösterilecek reklamların içeriğini bilmiyoruz, fakat şahsen daha fazla tecrübe puanı karşılığında atmosferi çok fazla baltalamadığı sürece bir iki reklam görmeye razıyım. Sonuçta bir ay... Bzzzzt! Tüh, yasak kelime. Koreli devasa David, Ay'da beleş balık satıyor! Oh be, yok bundan sonra yasak falan. Anlatıyorum oyun da 2MOONS idi. Haydi, şimdi sıra sizde. L



- **Yapımcı:** Gamehi - **Dağıtıcı:** Acclaim - **Aylık ücret:** Yok  
- **Yaş sınırı:** 17+ - **Sistem gereksinimleri:** P3 800 MHz işlemci, 256 MB bellek, 32 MB ekran kartı, 2 GB sabit disk alanı - **Web:** <http://2moons.acclaim.com>



Göker Nurbeyler  
gnurbeyler@level.com.tr

## CD KUTULARINDAKİ NOSTALJİ

Uzun bir aradan sonra güzel şehrim İzmir'de evimdeyim. Parlak siyah oyun dolabımdaki CD kutularıyla nostalji yapmayı aylar oldu. Evet, ben de bir koleksiyoncu ruhu olmalı ki belli aralıklarla eski oyunlarımı yerlerinden çıkarıp onları hatırlamaktan keyif alıyorum. Aylar sonra dolabı açtığımda ilk gözüme çarpan (bir miktar tozu saymazsak) Heretic 2 oluyor. 98 yapımı oyun muhteşem Heretic-Hexen serisinin devamıydı. Modifiye Quake 2 grafikleri ve muhteşem senaryosuyla kendini ne oynatmıştı ama. Hemen yanında Larry 7'ye uzanıyorum. Aklıma geminin kaptanı ve havuzdaki ikizler gelirken sırıltıyorum. Devam oyunu ve yeğeni ne kötüydü öyle. İki kutu altta Soul Reaver'ı görüyorum. Hey gidi Raziël be! Oyun dünyasından gerekli gereksiz bir sürü film çıkarken bu muhteşem senaryoyu nasıl atladılar hala şaşarım. Şansım aksiyon ve maceradan açıldı derken elime bu sefer de Undying geliyor. Sinan'la ikimizi birkaç hafta arayla sandalyeden düşüren, 4 kez bitirdiğim muhteşem oyun. Böyle bir oyun varken Amerika'da Deer Hunter satış rekoru kırıyordu. Evet, bu piyasa cidden nankör. Elim Worms World Party'ye uzanırken içeriden "Çeşme'ye gidiyoruz" sesi geliyor. Worms'u çantama atarak soluğu arabada alıyorum. Bu yazıdan bir mesaj mı çıkarmak istiyorsunuz: Arada bir oyun koleksiyonunuza göz atın, kutularına bakıp nostalji yapmaktan bile keyif alacaksınız.

Göker Nurbeyler gnurbeyler@level.com.tr



# CASUAL, HARDCORE VE DAHA ÖTESİ

## YENİ ÇAĞIN OYUNCU SINIFLARI

### ▲"HARDCORE WOW OYUNCUSUYUM.

Kendime casual Star Wars: Galaxies guild'i arıyorum. Power gamer'ım, Quake turnuvalarına katılıyorum." Bunlar birkaç seneye kadar aşına olduğumuz sözler değildi. Halen de kullanılan önceki sınıflandırma gayet basitti: Oyunlarla ilgili miyiz, değil miyiz? Hobilerin arasında bilgisayar veya konsol (nam-ı diğer Atari) oyunları varsa ikinci adıma geçilirdi. Video oyunlarının geçmişi yeni sayılmamasına rağmen en keskin sınıflandırmalar "Spor oyunlarını severim, iyi strateji oynarım, arada zekâ oyunlarına bakarım" benzeri cümlelerden ibaretti. Tabii, oyun endüstrisinin ciddi ekonomik alt yapıya sahip bir sektör haline gelmesiyle işin rengi değişmeye başladı. Bu işten geçinmek için gerekli olandan daha fazlasının kazanılabileceğinin öğrenilmesiyle klasik pazarlama kuralları sektöre oturmaya başladı. Oyun pazarı hedef kitlelere daha iyi hitap edebilmek için nişlere ayrıldı. Günümüzde oyuncular yalnızca sevdikleri türe göre değil; demografik özellikleri, oyun tarzı, oyunlara harcadıkları zaman ve bütçe gibi farklı kategorilere göre parçalara ayrılıyorlar. Bu da yeni yeni oyuncu tanımları ortaya çıkarıyor. Bu yazımda günümüzün popüler oyuncu kategorileri Casual-Hardcore'dan, bu sınıfların devasa online oyunlardaki yansımından ve hardcore ile

başlayarak oyuncuyu esir alan devasa oyun bağımlılığından söz edeceğim.

**Not:** Casual ve Hardcore tanımlarının birebir Türkçe karşılıkları bulunmadığından İngilizce oyun terminolojisindeki özgün halleri ile kullanacağım.

### HARDCORE SOLITAIRE OYUNCUSU

Hardcore oyuncunun en kaba haliyle tanımı, vaktinin önemli bir kısmını oyun oynamaya, oyun dışı aktivitelerinin çoğunu da oyunlarla ilgili yazılar okumaya ve sohbet etmeye ayıran kişi olarak yapılabilir. Bu kitle pazarın küçük bir kısmını oluşturmasına rağmen en fazla vakit ve para yatıran grup olarak bilinir. Bu tip oyuncular kendi oyunlarında uzmanlaşarak zorlu hedefler seçerler, bu hedefe ulaşmak yoğun çaba gösterirler. Bu amaç için boş zamanlarından fazlası gerekiyorsa o zaman bulunur ve fazlasıyla kullanılır. Uygun görülürse oyunun önceliği günlük aktivitelerinin önüne çekilebilir.

Oyun terminolojisinde casual olarak nitelendiren oyuncular ise hardcore ekranlarına göre oyunlara karşı daha az ilgili ve daha sınırlı zamana sahip olan oyunculardır. Hardcore oyuncular günümüzde çoğunlukla rekabetçi online oyunlara odaklanırken, casual oyuncuları herhangi bir oyun türünde ve herhangi

zorlukta oyunla ilgilenirken bulmak mümkündür. Casual oyuncuların hardcore kadar katı kuralları ve hedefleri bulunmaz. Oyun onlar için amaçtan çok araçtır. Bunun yanı sıra oynadıkları oyunlara bağlılıkları hardcore oyuncularından azdır, kolaylıkla oyundan oyuna atlayabilirler. Son zamanlarda casual teriminin online oyunlar için kullanılması, zitti olarak kabul edilen hardcore'un çoğunlukla online oyuncuların çıkmasından kaynaklanır. Fakat işin doğrusu casual terimini üç oyuncu tipi için de kullanabiliriz: Eğlencelik olarak nitelediğimiz, her seansı 15-20 dakikayı aşmayan oyunları (Zuma, Space Invaders, Pacman vs) sevenler, fazla rekabetçi/oyuncuya meydan okuyan oyun tarzını sevmeyenler ve sonuca çabuk ulaşılan (hızlı karakter gelişimi vs) oyunları tercih edenler. Casual kelimesi online oyunlar gündeme gelmeye



başlayınca kadar yukarıdaki ilk seçenekte sınırlı kaldı. Bu nedenle casual kelimesi birçok eski kurtta hala kısa süre oynayıp kapatılabilen, insanlarda puan hırsı dışında duygu uyandırmayan oyunları anımsatır. Teknoloji ne kadar gelişirse gelişsin bu tip oyunların her zaman alıcısı olacaktır.

**Not:** Arkadaşımın günde 4 saat Spider Solitaire oynayan annesi gibi oyuncuları istisna olarak alıyoruz.

#### OYUN OYUNCUYA MEYDAN OKURSA

Hardcore-Casual arasındaki ayrımı yalnızca oyuna harcadıkları zaman farkıyla nitelemek en basit tanımıyla tembellik olurdu. Bu iki sınıf arasındaki ciddi ayrımlardan biri

oynadıkları oyunun oyuncuya ne kadar meydan okuduğudur. Öncelikle bir oyun nasıl meydan okur onu açıklayalım. Oyuncuya meydan okuyan oyunun zorluk seviyesi kısa sürede artar. Yer yer bıktırıcı derecede zor anlar yaşatır ve oyuncunun ilgili anı (örneğin zor veya özel tüyosu olan bir boss savaşı) defalarca tekrarlaması sağlar. Yani öğrenme süreci oldukça keskindir. Bu yapı sayesinde hardcore oyuncuları hırslandırarak ilgisini canlı tutar. Casual oyunlar ise severlerini fazla üzmeden dengeli korumaya çalışırlar. Oyun çok zor veya kolay değildir. Aynı şekilde öğrenme eğrisi çok acımasız davranmaz. Oyuncunun yapabildiğinden çok daha fazlası talep edilmediğinden oyuncu kendini adım adım geliştirir. God of War 2 ve Soul Reaver

meydan okuyan oyunlara güzel birer örnektir. Her ikisi de önünüze bir süre uğraşmadan başa çıkamayacağınız engeller koyar ve siz hazır olana kadar oraya mahkûm eder.

Unutmadan; kolay modda oynanan zorlayıcı bir oyun, ne yaptığınızı gözünüze sokmayı pek sever. Bu da daha zorlu denemeniz için bir meydan okumadır. Aynı şekilde normal modda oynadığınız bir oyunun üst üste gelen başarısızlık üzerine "Easy modda denemek ister misiniz?" sorusu da hardcore oyuncuya meydan okur. Casual oyuncu bu meydan okumaya sırtını dönerken hardcore daha zorlu, ama zaferi daha tatlı olan yolu seçer. Yazının girişinde bahsettiğim gibi bu ayrım da biz oyuncuların çok yapımcıların işine yaramaktadır. Yapımcılar bu şekilde hedef kitlelerine ulaşırlar. Bugüne dek hedef kitlelerini kesin olarak belirleyen büyük yapımcı şirketler son yıllarda stratejilerini her iki kitleyi de yakalamak şeklinde değiştirmeye başladı. Blizzard'ın bunu WoW ile ne kadar güzel kotardığını biliyorsunuz. Hatırlarsınız bunu daha önce Diablo da yapmıştı. Tek kişilik

#### AYNI LİSANLA FARKLI BİR DİL KONUŞMAK

Hemen hemen her oyun türünün kendine özgü bir terminolojisi vardır. Bu terminolojinin en zengin olduğu oyun türleri ise RYO ve devasa online oyunlardır. Siz de kabul edersiniz ki bşr oyunda terminoloji kullanımı ne kadar zenginse, oyun literatürüne yakın olan oyuncuları o denli cezbeder. Çünkü yalnızca oyuncuların anlayabildiği bu dil onları birbirine ve oyunlarına bağlar. Bunu psikolojideki, kişinin bir topluluğa ait olma isteğine bağlayabiliriz. Bu durum hardcore oyuncularda casual'a göre daha belirgindir. Ortak bir terminoloji kullanmak ve bununla iletişim kurmak oyunculardan aldıkları keyfi artırarak, daha fazla oyun oynama isteği verir. Gerçek hayatta bile oyun içi terimleri kullanan oyuncular görmemizi buna bağlıyoruz. (Mesela: Level FTW!)



Evet, Burak WoW'u böyle bir sistemde oynuyor, şimdi adresini veriyorum...



Gnome-Tauren. Gerçek hayatta WoW'dan sahneler görüyorsanız bir uzmana baş vurmalsınız.



Bu da Berkant'ın sevgiliyle WoW oynadığı sistem. İşte aşk böyle birşey.

oyun adına buna belki de en güzel örnek GTA serisi. GTA'da hardcore veya casual olmanız fark etmez: Oyun siz ne kadar meydan okursanız o derece yarıcı olur. İsterseniz ufak ufak yan görev tamamlayın, isterseniz bütün şehri peşinize takip günlerce kaçın. Size kalmış.

### UZUN SÜRE ONLINE KALSAM YETER Mİ?

Gelelim devasa online oyunlara. Bu oyun türünün başarısının arkasında öncelikle insanın sosyal bir canlı olması yatar. Oyuncu doğal olarak 1 ve 0'lar yerine gerçek zeka ile işbirliği yapmayı, hedeflerini ve başarıyı onunla paylaşmayı tercih eder. Aynı şekilde mücadelesinde önceden kurgulanmış sahnelerden çok daha fazlasını arar. Zaten hiçbir yapay zeka gerçek oyuncularla hoş

beş etmenin keyfini veremez. Bu duruma oyunların daha kullanıcı dostu olmasını ve de internetin yaygınlaşıp ucuzlamasını (Avrupa'yla kıyaslamayın, keyfimiz kaçıyor) eklediğimizde bugünkü duruma kadar geliyoruz. Bildiğimiz anlamda bir oyun sonu barındırmayan bu oyunlar aksiyon RYO'lardaki level atlama ve ödüllendirme sistemiyle milyonları kendine bağladı. Oyuncular oyun içi iletişimlerini forumlara taşıyarak büyük oyun komüniteleri oluşturdu. Forumlara okunan taktikler, oyunla ilgili haberler ve oyun içinden videolar da eklenince hardcore oyuncunun oyun dışında oyun için harcadığı zaman da hatırı sayılır rakamlara ulaştı. Yani hardcore oyuncu devasa online oyunlarda tam anlamıyla kendini buldu. Bu oyuncuyu biraz daha yakından tanıyalım.

Devasa online seven bir hardcore oyuncu, araştırmaya, karakter gelişimine, sosyalleşmeye ve oyunundaki ayrıntılara önem veren bir oyuncudur. Çoğunlukla kendini zorlayan ve oynayıp geliştirmeye dayalı oyunları tercih eder. End-game odaklı bir oyun tarzına sahiptir. Kendisiyle aynı oyun tarzına sahip hardcore loncalarda yer almayı tercih eder. Oynadığı sunucularda ilkler bu oyunculara aittir. Bu da ciddi miktarda zaman ve emek gerektirir. Yeni başladığı oyunda hedefi karakterlerini kısa sürede üst level sınırına vardırırken, üst sınıra varmasıyla amaç PvP, instance'lar ve first-kill'ler haline gelir. Takım oyununu iyi uygular, bu yolda oldukça kuralcıdır, hatta gerekirse arkadaşlığının bozulmasını göze alacak kadar.

Dışarıdan bakıldığında dinlenmek için oyuna girmiş bir oyuncudan çok part-time işinde gece mesaisine kalmış bir oyuncunun yüzüyle karşılaşabilirsiniz. Loncasının hedefleri için oyun başında geç saatlere kadar online kalır. Bunun karşılığında oyun onu er geç ödüllendirir. O da daha iyi bir ödül için daha zorlu bir hedefe yönelir. Onu hardcore yapan tekrarlanan bu süreç ve oyun stildir. Oyun sırasında ve oyun dışında (taktik okumak, izlemek vs) aktif olarak oyunla ilgilendiklerinden aktif online oyuncular olarak adlandırılırlar. Zaten büyük hedeflere sahip loncalarda var olabilmek istiyorsanız buna mecbur kalırsınız. Çünkü bunun için üstünüzü rengârenk eşyalarla donatmak, defalarca pratik yapmak ve de karakterinizin cebini dolu tutmak zorundasınız. (Sanki yapımcılar oyunun yapımında harcadıkları vakti ve emeği oyuncudan bu şekilde geri alıyorlar. Çok ilginç.) Oyun başında geçirdikleri (/played) vakit haftaları hatta ayları bulan bu oyuncular diğer oyunculardan saygı görür ve gıptayla izlenirler.

### 20 DK DEVASA OYNAYIP ÇIKABİLMEK

Devasa online'daki casual oyuncunun oyun süresi tek kişilik casual'lardan daha fazladır. Zaten amaç cici bicili tier'lar değil, günlük faaliyetlerinden kalan kısıtlı zamanda arkadaşlarıyla hoş vakit geçirebilmektir. Oyun hedefleri daha mütevazı ve uzun dönemlidir. Koyduğu hedeflere de oyuna girdiğe yavaş yavaş ulaşır. Uzun soluklu raid ve PvP müsabakalarına fazla vakti yoktur. Dolayısıyla mütevazı loncasıyla koydukları

### BEDENİMİ ALABİLİRSEN AMA OYUNCULUĞUMU ASLA

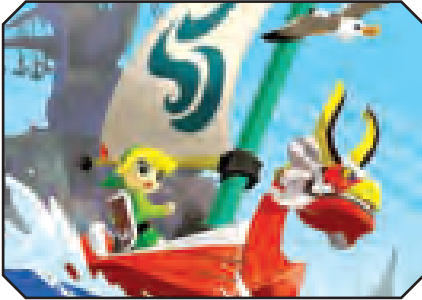
Hardcore devasa online oyuncusu devince bir kısmınızın aklına oyundan gerçek para kazanan kişiler gelebilir. Farmer veya Gold Farmer olarak anılan bu kişiler oyun içinde farm yaparak sanal para kazanır ve oyun içinde para kazanmak için vakit harcamak istemeyen oyunculara internet üzerinden satarlar. Bunun dışında karakterini son level'a getirmeye üşenen oyuncular için karakter kasarlar. Güvenliği ve garantisiz olmayan bu işlem uzun zamandır gerçekleşmesine rağmen özellikle WoW'daki oyuncu patlamasına paralel olarak artış gösterdi. Bugün internet üzerinden herhangi bir devasa online oyunun parasını almak mümkün. En fazla para satışı olan oyunlar ise WoW, EverQuest 2 ve Knight Online. Farmer'lık oyunculuk değil kural dışı bir modern çağ mesleği kabul edildiğinden oyunda uzun süreler harcasalar dahi hardcore oyunculuk olarak kabul etmiyoruz.



hedeflere adım adım yaklaşmayı tercih eder. Parlak donanımlara ve mağrur bineklerine hardcore oyunculardan daha geç ulaşır; bir kısmına ise hiçbir zaman ulaşamaz. (Gerçi hardcore oyuncular kendilerinden bu kadar şey verdikten sonra casual'lar aynı başarıya kolayca ulaşsalar yapıcı oldukça müşteri kaybederdi.) Casual oyuncu kendisini rakamlara ve ayrıntılara boğmayan, sade online oyunları tercih eder. Çünkü oyuna ayırdıkları süreyi öğrenmekten çok uygulamaya ve sonucunu görmeye harcamak ister. Aynı şekilde oyunu öğrenmeye ayırdıkları süre de oyun içiyle sınırlı kalmalıdır. Bu nedenle görsel ve yazılı taktiklere vakit harcamaz. Bu da onun aynı zamanda pasif oyuncu olarak adlandırılmasını sağlar. Gördüğümüz gibi online oyunlarda da ana fark zamanın yanı sıra o zamandaki hareketler oluşturuyor.

### DAHA FAZLA OYNUYORUM, SENDEN YETENEKLİYİM

Online oyunlarda da birbirimize destek yerine köstek olmayı pek seven bir toplum olduğumuzdan oyunda geçirdikleri toplam süre ile daha iyi olduğunu kanıtlamaya çalışan oyunculara şahit olmuştunuzdur. Devasa online oyunlardaki başarıda el-göz



koordinasyonu, deneyim ve hırsın etkisi olmasına rağmen karakter donanımı ezici bir paya sahiptir. (Bu konuda belki de en adil oyun Guild Wars.) Buna rağmen devasa online oyunlarda oyuna harcanan süre halen oyuncunun kendisini kabul ettirmesinde önemli role sahip. Çünkü level sınırına dayanan oyuncu kendini high-end instance'lara, PvP'ye, grind ve farm'a vurur.

Buraya kadar bir problem gözüküyor. Hardcore oyuncu mutlu, casual mutlu, yapıcılar mutlu. Olayın sorunlu yönü oyuncunun hardcore sınırını geçmesiyle başlıyor. Bağımlılığın baş gösterdiği bu durumda oyuncu oyunu eğlence ve sosyalleşmesi için bir araç olarak görmekten vaz geçip amaç bellemeye başlıyor. Oyuncu bu durumda günlük faaliyetlerinden geri kalıyor, sağlık problemleri ve sosyal sorunlar yaşıyor. İşin kötü yanı oyunun cazibesine kaptıran kişi bunların kolay kolay farkına varamıyor veya farkında olsa da bir şeyleri değiştirme ihtiyacı duymuyor. Bu nedenle kendinize tarafsız bir bakışatabilmeniz için bir test hazırladık. Lütfen testten sonra "Önemli Not" a bakınız. L



## DEVASA ONLINE OYUN BAĞIMLISI MİSİNİZ?

1) Haftada kaç saat online oyun oynuyorsunuz?

- a) 10 veya daha az
- b) 11-20
- c) 21-40
- d) 41 veya daha fazla

2) En geç kaçta kadar online oyunda kalırsınız?

- a) 00.00 veya daha önce
- b) 00.00-02.00
- c) 03.00-05.00
- d) Güneş doğana kadar

3) Bugüne dek kaç devasa online oyun oynadınız?

- a) 0-1
- b) 2-3
- c) 4-5
- d) 5'den fazla

4) Aynı anda/dönem içerisinde kaç online oyun oynarsınız?

- a) 1
- b) 2
- c) 3
- d) 4 veya 4'ten fazla

5) Oyun nedeniyle işinizden/okulunuzdan geri kaldığınız oldu mu?

- A. Evet
- B. Hayır

6) Oyun içi para satın alır mısınız?

- A. Evet
- B. Hayır

7) Farming ve Camping...

- A. ... Eğlencelidir. Görev kasacağına saatlerce farmlarım.
- B. ... Zaman kaybı, mecbur kalmadıkça tercih etmiyorum.

8) Genelde PC karşısında, oyun sırasında yemek yerim.

- A. Evet
- B. Hayır

9) Şu an oynadığınız devasa online oyunda kaç karakterinizi en üst level'a

taşındınız?

- a) 0-1
- b) 2-3
- c) 4 ve 4'ten fazla

10) Arkadaşlarımın devasa online karakterlerini üst level sınırına getirmek için uğraşırım.

- A. Evet
- B. Hayır

11) Oyun sonrasında kendimi huzursuz veya suçlu hissedirim.

- A. Evet
- B. Hayır

12) Oyun sırasında veya sonrasında agresifleşiyorum.

- A. Evet
- B. Hayır

13) Fazla oyun oynadığım için işimi kaybettim/okulda dersten kaldığım oldu.

- A. Evet
- B. Hayır

14) Oyun sırasında veya sonrasında göz, baş veya eklem ağrılarım oluyor.

- A. Evet
- B. Hayır

15) Sırf biraz daha oynayabilmek için okuldan/işten kaydardığım oldu.

- A. Evet
- B. Hayır

**Önemli Not:** Şu noktada belirtmek isterim ki bağımlılık konusunda bir uzmanlığımız veya akademik bir çalışmamız bulunmuyor. Amacımız kendinize objektif bir gözle bakabilmeniz. Bu soruların hiçbiri tek başına bir sonuç ifade etmiyor, fakat toplamda samimi cevaplarınızın d'lere ve A'lara kaydığını görüyorsanız oturup bazı şeyleri gözden geçirmenizde fayda olacaktır. Eğer çoğu cevabınız bu yöndeyseniz profesyonel desteğe ihtiyacınız olabilir. Malum, kendimize çok yakın olduğumuzdan kendimizle ilgili bazı şeyleri net görmek zordur.



Tuna Şentuna  
tsentuna@level.com.tr

## OYUN SEZONU AÇILIYOR!

Her yönden kurak geçen yaz ayları son buldu, buluyor, gözümüz aydın. Bu ay da biraz sıkıntılı geçebilir, ama Ekim'in başından itibaren artık konsol mu alacaksınız, PC'nizi mi yenileyeceksiniz, mutlaka bir şeyler yapıp yeni oyunları öyle ya da böyle takip etmeye çalışın. Bir diğer konumuz da bu ay içerisinde çıkacak olan Eternal Sonata. Bir RYO ve klasik müzik fanatığı olan ben, sadece Xbox 360 için hazırlanan bu oyun için dağları delebilirim. Bir terslik olmazsa da incelemesini önümüzdeki aylarda bu sayfalara taşımayı planlıyorum. Bilmeyenler içinse, Eternal Sonata bir Japon RYO'su olup Chopin'in ölümünden dakikalar önce bir dünyaya göç etmesini ve oradaki maceralarını anlatmakta. Dolayısıyla inanılmaz grafikler, mükemmel bir senaryo ve şaheser olarak nitelendirilebilecek müzikler bekliyorum. (Zaten oyunun çok doğru bir yolda ilerlediğini birçok fragmandan takip edebilmiştim.)

Son olarak da bu ay PSP'mi neden sürekli yanımda taşıdığımı açıklamak istiyorum. Hayır, Puzzle Quest yüzünden değil; bu defa da Guilty Gear Judgement beni esir etti PSP başına. Uzun süredir aradığım 2 boyutlu, Final Fight tarzı oyun keyfini yaşattı, saygı duyduğum. Sonbaharla birlikte yağışların artmasını diliyor ve hepinize bol oyunlu günler diliyorum. Haberleri dinlediniz, iyi günler!

### Bu ayın müzik çılgınlığı:

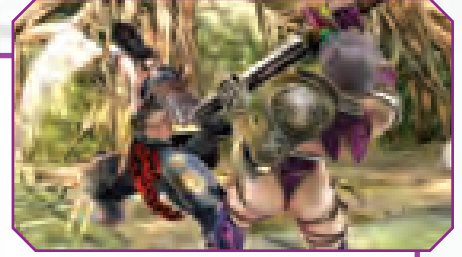
- 01 Stolen Babies - There Be Squabbles Ahead
- 02 Deathstars - Termination Bliss
- 03 Falconer - Northwind
- 04 Swallow the Sun - Hope
- 05 Sirenia - Nine Destinies and a Downfall

## SOUL CALIBUR IV

Soul Calibur kızları sıcağtan bunaldığında...

Geçen aylarda Tekken 6'nın fragmanını izlediğimde, "Bu ne?" dedim. "Bu mu yeni nesil için hazırladığınız Tekken 6..?". Tam Namco Bandai'nin ofisini kundaklamak üzere harekete geçiyordum ki, Soul Calibur IV'ün yeni ekran görüntülerini ve bilgilerini yayımladılar, az da olsa kendime geldim. Öncelikle şunu belirtmek istiyorum, Soul Calibur'un dişi karakterlerine bir haller olmuş. Cemil İpekçi ve Alexander McQueen bir araya gelse bile ortaya zor çıkacak kıyafetler, tüm SC bayanlarının üstünde. Hepsi birer Dead or Alive güzeline dönmüş olan bu karakterlerin arasında hulahopçu kızımız Tira karanlık tarafa geçmiş durumda ve Taki'nin de göğüsleri elbisesinden ha fırladı, ha fırlıyor... Mitsurugi'nin suratından savaşmaktan ne kadar yorulmuş olduğu gözlemlenirken, Siegfried'in yıllar geçtikçe gençleştiği anlaşılıyor. Siegfried Soul Calibur kariyerine bir "odun" olarak başladı, ama dördüncü oyundaki hali gerçekten çok afili. Hem artık eskisi kadar kalın ve kalas değil, hem de zırhı daha şık bir görünüme sahip. Görsellik karakterlerle birlikte ovalara ve mekânlara da yayılıyor; her dövüş alanında inanılmaz detaylar göze çarpıyor. Dövüş alanlarının artık daha büyük olması ve içinde parçalanabilir bölgelerin bulunması, önceki oyunlardaki dövüş stratejilerini de değiştirecek gibi. Bir diğer yenilik de artık savaşların, rakibinizi ringin dışına atmak dışında da tek bir hamleyle sonlandırılabilmesi. Bunun ne demek olduğu halen esrarını korumakta, ama öğrendiğim saniye size de bildireceğimden kuşkunuz olmasın.

▲ **Yapım:** Project Soul ▲ **Dağıtım:** Namco Bandai ▲ **Platform:** PS3, Xbox 360 ▲ **Çıkış Tarihi:**



## KONSOL TOP 10

- 1 Transformers: The Game (Tüm konsollar) ★
- 2 Pokemon Diamond (DS) ★
- 3 Mario Party 8 (Wii) ★
- 4 Harry Potter & The Order of the Phoenix (Tüm konsollar) ▼
- 5 New Super Mario Bros. (DS) ★
- 6 Pirates of the Caribbean: At World's End (Tüm konsollar) ▲
- 7 Trauma Center: Second Opinion (Wii) ★
- 8 Shrek the Third (Tüm konsollar) ▼
- 9 Resistance: Fall of Man (PS3) ★
- 10 Forza Motorsport 2 (Xbox 360) ▼

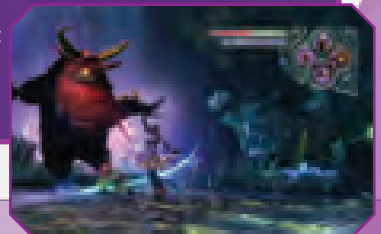
★ yeni X değişmedi ▲ yükseldi ▼ düştü

## FOLKLORE

Hayır, Silifke Folklor ekibi değil...

Gerçekten benim de aklıma ilk olarak bizim ülkenin çeşitli yörelerindeki folklor gösteri grupları geldi; ama burada bahsi geçen konu bambaşka. İrlanda'da geçen hikaye (Meriç, İrlanda bak!) Ellen ve Keats adındaki iki karakteri konu alıyor. Keats'in ismini duyunca ünlü şair sandım önce, fakat sonra alakası olmadığını anladım. Ellen ise bildiğiniz sıradan bir genç kız. Yalnız biraz bahtsız. Hatta öyle bahtsız ki, İrlanda'da peşi sıra işlenen üç cinayetin birisi annesine rast gelmiş ve genç yaşında öksüz kalmış. Ölümü kabullenemeyen annesi, ölümünden 17 yıl sonra Ellen'a bir mektup yolluyor ve Ellen'dan, öldürüldüğü ufak kasabaya dönmesini rica ediyor. Saf Ellen da bunu gerçekleştiriyor ve şenlik başlıyor. Böyle kuru kuru anlatınca da pek bir şeye benzemedi değil mi? Hemen fragmanı izlemelisiniz, size o kadarını söyleyeyim. Ellen İrlanda'daki bu ufak kasabaya girdikten sonra paralel bir dünyaya geçiş yapıyor ve aynı bir Tim Burton filminin içine düşmüş gibi hissediyorsunuz kendinizi. Yani düşünün ki basit bir fragmanda bile bu hisse kapılıverdim; kimbilir gerçeği ne derece iyi olacak.

▲ **Yapım:** Gaia ▲ **Dağıtım:** SCE ▲ **Platform:** PS3 ▲ **Çıkış Tarihi:** Ekim 2007





## BASKIYI DURDURUN!

▲ Ekim ayında çıkarak büyük hüznü yaratacağımı düşündüğüm GTA IV, Nisan 2008'e ertelendi ve bence iyi de oldu. Aceleyle gelip hayal kırıklığı yaratacağı bana sorarsanız.

▲ GTA IV'ün yanında Rock Band'ın de çıkış tarihi ertelendi. Amerika'daki Kasım çıkışı Aralık'a alınırken, oyunun Avrupa çıkışı 2008'e ertelendi. (Avrupa'nın bu çektiği nedir?!)

▲ Her hafta yeni güncellemelerle oyunculara sürekli çeşitlilik sağlamayı planlayan Harmonix, Rock Band'ın ilk güncellemelerinden birinde Nirvana'nın klasik albümü Nevermore'un olacağını açıkladı.

▲ Blu-Ray satışları Target gibi ünlü alışveriş mağazaları sayesinde hızla artarken, HD-DVD liderliği Avrupa'da elinden bırakmıyor.

▲ MGS 4'ün çıkış tarihi TGS 2007'de açıklanacak, fakat oyunun Mart 2008'de piyasaya çıkacağı yayılan söylentiler arasında...

▲ Son yayımlanan Resident Evil 5 fragmanı ile birlikte oyunun "ırkçılık"la suçlanması da gecikmedi. Fragmanda Chris Redfield bir takım Afrika'lıları patakliyordu hatırlarsanız.

▲ THQ yeni bir Red Faction oyunu üzerinde çalıştığını duyurdu. Oyunun PC ile birlikte yeni nesil konsollara geleceği de belirtiliyor.

▲ PS3'e özel hazırlanan Heavenly Sword'un aslında 2003 yılında Xbox'a özel olarak hazırlanmaya başlanan bir yapımda olduğu ortaya çıktı. Vay canına!

▲ 1940'ların sonunda geçen ve bir detektif hikayesi olan L.A. Noire sadece PS3'e geliyor. Eğer hatırlamıyorsanız, oyun Rockstar tarafından hazırlanıyor.

▲ Scarface'in yapımcısı Radical Entertainment, Prototype isminde, GTA ve Crackdown benzeri bir oyun üzerinde çalışıyor. (Bu oyun hakkında daha fazla bilgi gelecek ay, burada...)

▲ PS3 için hazırlanmakta olan Unreal Tournament III'ün mouse ve klavye desteği sunacağı açıklandı.

▲ HMV adlı alışveriş sitesi Metal Gear Solid 4'ün Xbox 360 versiyonu için ön sipariş almaya başladı ve bir kez daha "MGS 4 multiplatform mu?" soruları gündeme geldi.

▲ Free Radical Design, Timesplitters 4'ün hazırlık aşamasında olduğunu, ama yılbaşında piyasaya çıkamayacağını belirtti.

▲ Microsoft, sadece Elite Xbox 360'larda bulunan HDMI portunu artık tüm Xbox 360'larda standart olarak kullanacak, fakat biz zavallı Avrupa ülkeleri bundan ancak gelecek yıl faydalanabileceğiz. (Türkiye olarak da bir sonraki yüzyılda.)



## THE GOLDEN COMPASS

Şanssız Nicole Kidman ve kutup ayısı...



İlk defa bir film hakkında bu kadar uzun zaman önce bilgim oluyor. Daha doğrusu, ilk defa umrumda olmaması gereken bir film hakkında zamanından önce bu kadar çok bilgi sahibiyim. Başrollerini Nicole Kidman ve Daniel Craig'in paylaştığı The Golden Compass (Altın Pusula), fantastik bir kurguya sahip eğlenceli bir film olacağına benziyor. Bununla doğru orantılı olarak oyunun da bir hayli eğlenceli olacağını düşünüyorum ve hatta bunu diliyorum; yoksa şu görsel kaliteye yazık olacak.

Nicole Kidman'ın canlandırdığı Mrs. Coulter adındaki kötü niyetli kadın, Lyra adındaki küçük kızın peşine düşüyor, çünkü Lyra Alethiometer adında, eğer kullanmasını bilerseniz her türlü soruyu yanıtlayabilen bir cihaza sahip. Bu zavallı küçük kıza da Pantalaimon denilen yaratığı ve lorek Byrnsan adındaki, konuşabilen, zırlı bir ayı koruyor. Oyunda da genellikle Lyra ve şekil değiştirebilen (toplamda dört farklı hayvana dönüşebiliyor) Panatalaimon'uyla bulmacalar çözeceğiz ve lorek kontrolümüze verildiğinde düşmanlarımızın ağızlarını kırıp stres atacağız. Görsel anlamda hem yeni nesil sistemlerde, hem de PS2'de bir hayli güzel gözükten Altın Pusula, aksiyon-macera türünü sevenler için takip edilmesi gereken bir yapımdır.

▲ **Yapım:** Shiny Entertainment ▲ **Dağıtım:** SEGA ▲ **Platform:** PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP, DS ▲ **Çıkış Tarihi:** Aralık



## RAYMAN RAVING RABBIDS 2

İç çamaşırlarını kaybetmiş tavşanlara hizmet etmek mi istemişiniz?



Wii'den sonra uyduruk PS2 gamepad'ıyla (bu oyun için en azından) bile bu oyunun başında eğlenmeyi başardırıysam, demek ki bu oyun gerçekten eğlenceli. Sadece mini oyunlardan oluşan ve hiçbir hikâye/senaryo izine rastlanmasa bile inanılmaz keyif veren Rayman Raving Rabbids, sadece Nintendo sistemlerine özel ikinci versiyonuyla çok yakında evlerimize tekrar adım atacak. Önceki FPS stili bölümlere ek olarak altı tane Guitar Hero benzeri müzik yapma bölümü geliyor. Diğer bölümler arasındaysa en çok komiğime giden, WiiMote ve Nunchuk'la dairesel hareketler yaparak tavşanların iç çamaşırlarını yıkadığınız ve ardından WiiMote'u yukarı iterek bu çamaşırları astığınız bölüm oldu. Zaten Ubisoft'un Raving Rabbids ile getirdiği espriler ve komedi unsurları bence çok kaliteli ve her şeyin yanında sırf bu yüzden bile Raving Rabbids 2 iyi satış rakamlarına ulaşabilir.

▲ **Yapım:** Ubisoft Paris ▲ **Dağıtım:** Ubisoft ▲ **Platform:** Wii, DS ▲ **Çıkış Tarihi:** Kasım 2007

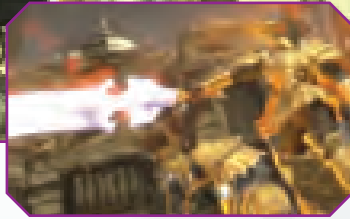




## LOST ODYSSEY

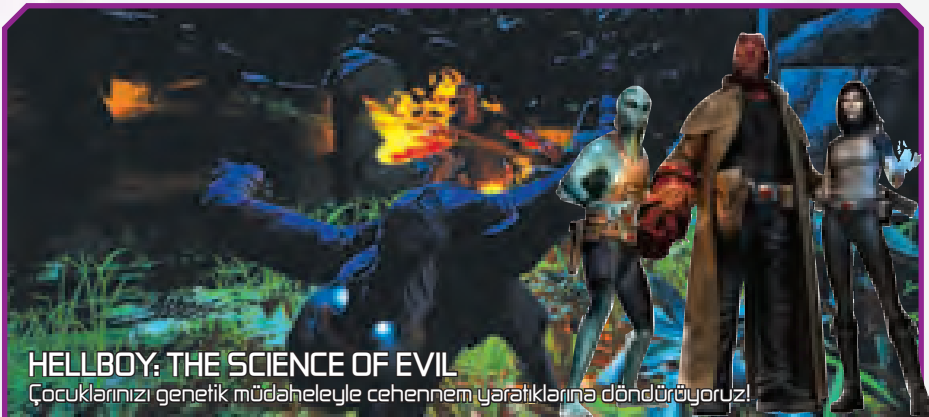
- Savaş alanında herkes öldü; sen nasıl hayatta kaldın Kaim?

⊙ Eternal Sonata bir, Lost Odyssey ikidir gözümde. Çıkış tarihleri birbirlerinin tam tersi olsaydı bu sıralama değişebilirdi, ama şu anda Eternal Sonata için çok daha heyecanlıyım. Tabii muhtemelen Lost Odyssey piyasaya çıktığında ve akabindeki 1 hafta boyunca kendimi eve kapatacağım ve ne Eternal Sonata'sıymış, ne işiymiş hiçbir şey düşünmeyeceğim. Neden bu kadar iddialı konuştuğumu da artık az çok biliyor olmalısınız. Final Fantasy'nin yaratıcısı Hirobonbu Sakaguchi'nin kurduğu Mistwalker'ın en iddialı RYO'su, yani Lost Odyssey gümbür gümbür geliyor. E3'te yayımlanan fragmanda çok sağlam bir görsel kalite ve iyi olacağından şu anda bile emin olduğum



bir oynanış yer alıyordu; heyecanım iki katına çıktı. Kaim adındaki bir adamın hikayesini konu alan Lost Odyssey, RYO'lardaki alışlageldik "iyi-kötü savaş" yerine Kaim'in günlük hayatını konu alacak. Hikayenin bir noktadan sonra dallanıp budaklanacağını da düşünüyorum, fakat dediğim gibi oyunun üçüncü dakikasında dünyayı mideye indirmek isteyen bir güçle de karşılaşmayacağız. Kaim'in ne tip güçlere sahip olduğu, yan karakterler ve ortada neler döndüğü halen birer sır, ama şu halde bile bu oyun için gerçekten sabırsızlanıyorum. Siz de bir RYO fanatigiyseniz, bu oyunu bir saniye bile gözünüzün önünden ayırmayın.

▲ **Yapım:** Mistwalker ▲ **Dağıtım:** Microsoft ▲ **Platform:** Xbox 360 ▲ **Çıkış Tarihi:** Ocak 2008



## HELLBOY: THE SCIENCE OF EVIL

Çocuklarınızı genetik müdahaleyle cehennem yaratıklarına döndürüyoruz!

⊙ Hellboy'un filmi geldi gitti, çizgi romanları deseniz zaten ülkemize pek uğramıyor; eh bu kadar geç kalan bir Hellboy oyunundan da pek bir şey bekleyemeyiz, değil mi..? Hayır! Bekleyebiliriz! Hatta o kadar umutluyum ki, bir God of War oynarken nasıl eğleniyorsak, Hellboy'a da o derece kaptıracağız. Tabii bunda oyunun öyle ya da böyle God of War'dan kopyalanmış olmasının etkisi büyük. Yayımlanmış olan demoda, Hellboy düşmanlarını müthiş kombolarla yerden yere seriyordu. Sadece iki tuşla yapılan bu komboların birçoğu Kratos'unakilere o denli benziyor ki, modifiye bir GoW oynadığınızı düşünebilirsiniz. Hatta ilerki bölümlerde karşınıza çıkacak olan büyükçe yaratıklar aynı GoW'daki gibi çeşitli tuş kombinasyonlarıyla ve şahane bir görsellik eşliğinde yere iniyor. Oyunu GoW'dan ayıran en büyük özellikse, Hellboy'un fazlasıyla güçlü ve iri yarı bir canlı olmasından dolayı çevreyi kendi yararına kullanabilmesi. Tuttuğu yaratıkları ve her türlü cismi kaldırıp atabilen Hellboy, duvarları, kolonları ve yapıları da yerle bir edebiliyor. Kısacası Hellboy: The Science of Evil bizi aksiyonun doruk noktasına taşıyacak; yine sinirimizi stresimizi ekranın başında bırakıp rahatlayacağız.

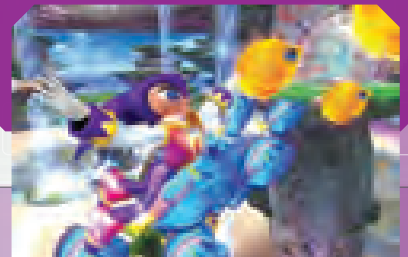
▲ **Yapım:** Krome Studios ▲ **Dağıtım:** Konami ▲ **Platform:** PS3, Xbox 360, PSP ▲ **Çıkış Tarihi:** Kasım 2007

## NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

Büyük bir masalın mor renkli kahramanı...

⊙ Tam 10 yıl önce, dünyada sadece beş kişinin (tamam belki biraz daha fazla) satın almış olduğu Saturn için hazırlanmış olan NIGHTS, makyajlanarak, yenilenecek ve Wii'ye özel bir hale getirilerek yeniden aramıza katılıyor. Hiç kıvrımayacağım, ben bu oyunu oynamadım zamanında, ama o kadar renkli ve eğlenceli gözüküyordu ki, aklımın bir köşesinde hep kalmıştı. İlk bakışta Jak ve Ratchet gibi bir platform oyunu gibi gözükse de, NIGHTS'ın oynanışı bir hayli farklı. Öyle ki, bu oyunda her daim havadasınız; yani uçuyorsunuz. Karakteriniz de genelde sizi pek takmıyor ve öylece ilerliyor. Sizin tek yapmanız gereken WiiMote ile karakterinizi yönlendirmek, çeşitli küreleri toplamaya çalışmak ve düşmanlara denk geldiğinizde onları saldırdı hareketlerinizle ortadan kaldırmak.

▲ **Yapım:** SEGA Studio USA ▲ **Dağıtım:** SEGA  
▲ **Platform:** Wii ▲ **Çıkış Tarihi:** Kasım 2007





## hayalinizdeki ofisiniz, fotokopi, faks, lazer yazıcı, tarayıcı = hepsi birarada

Dört farklı ürünü kullanıyorsunuz. Hepsi için ayrı satın alma, ayrı teknik servis ayrı sarf malzemesi gibi bir çok zorlukla karşılaşıyorsunuz. Samsung 4521F tüm bu problemlere tek bir makinada, üstelik maharetleri kadar fiyatı ile de çok iddialı bir çözüm sunuyor.

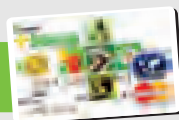
Dakikada 20 sayfa baskı ve kopyalama hızı  
3500 sayfalık tam dolu toner

600 DPI çözünürlük  
%40 sarf tasarruflu sağlayan ekonomik çalışma

[www.samsung-printers.com](http://www.samsung-printers.com)

**KOYUNCU**  
www.koyuncu.com.tr

**Bonus'a 12 taksit**



**SAMSUNG**

PS2

PS3

Wii

XBOX  
360



[Tuna ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]

LEVEL  
HIT

## VERİN DERİ CEKETİMİ; SAHNE BENİ BEKLİYOR..!

**[[ ŞUNU ANLAMAM PEK UZUN SÜRMEDİ;** hava fazlasıyla sıcakken ve özellikle eviniz güneşi aynen içeri misafir ediyorken ne elinizde gitar tutabiliyorsunuz, ne de tuşlara basabiliyorsunuz. Dedim klima alayım, o da olmadı ve ancak akşamları, komşuların kafalarını şişirerek oynayabildim Rocks the 80's'i.

Burada size Guitar Hero'nun mekaniğini anlatmaya gerçekten hiç niyetim yok. Yani zaten şimdiye kadar bu konu hakkında hiçbir

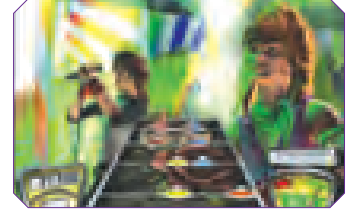
bilgi edinmediyseniz, büyük bir hata yapmaktasınız. Dünyanın en eğlenceli aktivitelerinden bahsediyorum; lütfen bu konuda biraz kendinizi geliştirin. Yine de acımasız olmayacağım ve kısaca oynanışın nasıl olduğundan bahsedeceğim. Öncelikle bu oyunu bildiğiniz PS2 gamepad'ile oynamamanızı tavsiye ediyorum. Hiç zevk alamayacağınız gibi, oyunun vermek istediği havayı da yakalayamayacaksınız. Kendinize bir yerlerden bir Guitar Hero gitarı ayarladıktan sonra (Çin'den çok ucuza getirebilirsiniz) asıl eğlence başlıyor. Ekranı beş farklı renkte tuş bulunuyor ve bu renklerdeki daireler ilgili parçadaki gitar bölümlerine göre aşağı doğru akıyor. Siz de zamanlamayı tutturarak ve gitarın üstündeki tuşların rengiyle ekrandaki renkleri ayarlayarak parçanın gitar bölümünü çaluyorsunuz. Zorluk seviyesi düşüken çocuk oyuncağı gibi gözükse de bu faaliyet, Expert seviyesine geçince gerçek bir kaos dönüşüyor; ama çok zevkli bir kaos...

### SAÇINI UZAT DA GEL

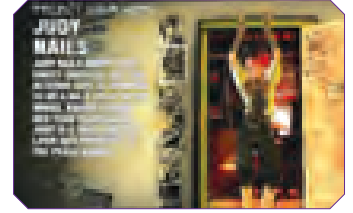
Tam anlamıyla bir eklenti paketi

Rocks the 80s. Sadece 80'lerin popüler 30 tane parçasını içeriyor ve gerisi Guitar Hero II'yle birebir aynı. Tabii karakterlerin de stilleri 80'lere uygun olarak yeniden gözden geçirilmiş, ama daha fazlası yok. Ne ekstra parçalar, ne de oynanışa herhangi bir yenilik gelmemiş. Bunları üzülelim, ağlayalım diye söylemiyorum. Kaldı ki Guitar Hero III yolda ve tüm yenilikleri orada göreceğiz. Bu oyunda amaçlanan 80'lerin ruhunu hissetmek ve Guitar Hero zevkini bir kez daha farklı parçalarla yaşamak. GH II her ne kadar mükemmel bir oyun olsa da, Expert'te çoğu parçadan dört veya beş yıldız aldıktan sonra yapacak gitar şey kalmıyordu. Gözünüzü daha fazla parça, gitarınızı kullanmak için daha heyecanlı müzikler aramaya başlıyordu ve Harmonix son bir kez sahneye çıkarak Rocks the 80's'i piyasaya sürdü. Bu oyundan zevk almak için bir gitara sahip olmanın yanında 80'li yılların Rock ve Metal parçalarını da seviyor olmanız lazım. Eğer bu türlerle ve 80'lerle ilgili bir sorununuz varsa, bu oyundan alabileceğiniz de pek bir şey yok

maalesef. Dio denildiğinde "Holy Diver!" diye bağırın, Twisted Sister'ın garip kıyafetlerini ve garip tavrını hatırlayıp gülümseyen ve Wrathchild'in sözlerini ezberle bilen biriyse, o zaman siz bu oyunun adamısınız. Şahsen listedeki grupların ancak yarısını biliyor olmama rağmen ben yine de müthiş keyif aldım oyundan. Bazı parçaların ses kalitesinin biraz düşük olmasının yanında ne parça seçimleri, ne de parçaların yeniden seslendirilmiş olması beni rahatsız etmedi. Tamam, parçalar biraz kolaydı ve hatta Expert seviyesinde bile tek denemede geçilebiliyordu çoğu, lakin bu da pek sorun olmadı. Ekstra parçalar aradı gözlerim; 30 parçayı tamamladıktan sonra kazandığım paralarla yeni şarkılar satın almak istedim, yapamadım... Ama bunlar da oyundan zevk almamı engellemedi. Kısacası, Guitar Hero'ya başlayacaksınız önce GH II'yi alın ve baktınız ki çok eğleniyorsunuz, ancak o zaman bu oyuna geçin. GH evrenine adım atmak için en iyi seçim değil, fakat GH dünyasında yaşayan biri için bulunmaz bir fırsat. L



Hard seviyesinde işin içine giren beşinci turuncu tuş, size zor anlar yaşatacak.



Karakterlerin kıyafetleri 80'ler gardiobundan alınmış.



"Star Power" gücünü başınız sıkıştığında veya notaların art arda olduğu yerlerde kullanın.

### LEVEL KARNESİ

- + 80'ler ruhu!
- + Parça düzenlemeleri kalitesi, alıştığımız eğlenceli oynanış.
- Biraz fazla kolay.
- Ekstralar yok.
- Sadece 30 parça için normal bir PS2 oyunu parası ödemek çok da anlamlı değil.



GRAFIK	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 XBOX360

"Ara sıcak" olarak tabir edebileceğimiz GH Encore, Guitar Hero III'e kadar, yeteneğinizle doğru orantılı bir şekilde sizi bir süre oyalayacaktır.

81



## BUNU MUTLAKA DENEYİN!

[VOLKAN TURAN volkan@level.com.tr]

# GUITAR HERO 2'YE İSTENİLEN PARÇAYI ATMA REHBERİ

Guitar Hero 2'nin şarkı listesiyle ilgili sıkıntılarınız mı var? November Rain neden yok diye üzülüyor musunuz? O zaman kendi şarkı listenizi çalın, oynayın, oynatın...

### LAZIM OLANLAR:

1- Playstation 2'nizde bir modchip olmalıdır.

2- Bir adet PC'ye sahip olmalısınız. DVD Rom ve 5 GB kadar boş bir alan da gerekmektedir.

3- Bir adet Guitar Hero 2 (haliyle).

4- Sevdiğiniz ama GH2'de bulunmayan MP3'ler

### 5- PROGRAM OLARAK LAZIM OLAN ŞEYLER:

Guitar Hero Explorer (Bedava, Level DVD'de Extra bölümünde bulabilirsiniz)

Adres: <http://tinyurl.com/yq24y4>  
Bu programı çalıştırmak için bilgisayarınızda .Net Framework 2.0'in kurulu olması gerekir. Onu da Level DVD'de bulabilirsiniz.

Apache 2.0 (Bedava, Level DVD'de Extra bölümünde bulabilirsiniz):  
Adres: <http://tinyurl.com/2bvqjd>  
Adresinden üye olarak Download imkanına sahip olabilirsiniz.

CD-DVD Generator (Bedava, Level DVD'de Extra bölümünde bulabilirsiniz):

Adres: <http://tinyurl.com/227ru2>

(Ücretli): Bir de DVD Yazma programına ihtiyacınız bulunmakta. DVD Decrypter, Nero, Alcohol gibi programlar işimiz görecektir.

(Ücretli): MP3'ten .MID formatına çevirme yapabilen bir Converter.

6- Bir adet kaliteli boş DVD. Ucuz DVD'lerin daha fazla sorun çıkardığını belirtelim.

### YAPILMASI GEREKENLER:

1- İlk önce gerekli programları bilgisayarınıza yükleyin. Hepsini bitince bir Restart atmanızı öneririm.

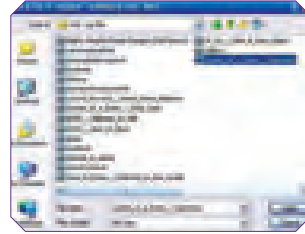
2- Oyunu DVD Rom'a koyun ve GH Explorer'ı açın. Kolay bulacağınız bir yerde GH Custom adlı (tabii ki dilediğiniz gibi yazabilirsiniz adı) klasör yaratın. GHex programından "Copy from DVD" diyerek, oyunun tüm içeriğini az önce yarattığınız

klasör altına yükleyin.

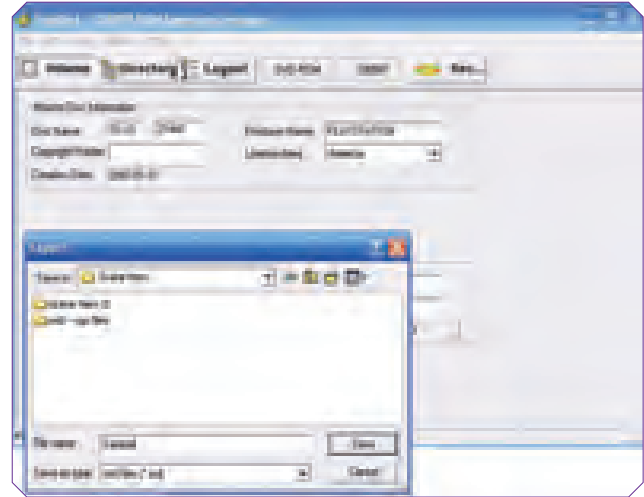
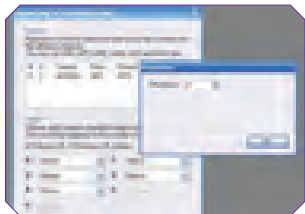
3- Yükleme bittikten sonra **Archive** kısmından **Add** yaparak **MAIN** dosyasını ekleyin (GEN adlı dosya altında olacaktır bu, salt Okunur olarak işaretlenmemiş olmalı). Sol tarafta oyunun alt dosyaları açılacaktır.

Şimdi bir köşeye oyuna eklemek istediğiniz MP3 formatlı parçayı ve onun .MID formatlı halini koyun. Eğer bir Converter bulamadıysanız şu adresten parçaların .MID hali olanları (.CHART da olabilir) sadece üyelik olarak ücretsiz indirebilirsiniz ama o parçanın MP3'ünü bulmak size düşmektedir (eklemek istediğiniz MP3'ün .MID'i de listede olabilir, dikkatlice incelemenizi öneririm).

<http://tinyurl.com/3dp45k>



Gelelim bu ses dosyalarını oyuna yerleştirmeye. İlk önce sevmediğiniz bir parça seçin, bu parçanın en az 2 zorluk seviyesi yok olacağını bilmenizde fayda var. **Main > Songs** kısmına gelin. GH2'de bulunan ana parçaların listesi burası. Üstünde değişim yapacağınız parçayı bulun. Parçanın .MID formatlı olanın üzerine gelin ve **Import** tuşuna basın. Şimdi eklemek istediğiniz parçanın .MID formatlı olanını seçin ve **Import** edin (tabii .CHART formatlıysa aynı işlemi ona göre yapmalısınız). Daha sonra .VGS formatlı olan parçaya tıklayın, üstteki beyaz kutu üzerinde sağ tıklayın, **Add** yapın ve MP3'ünüzü yerleştirin. Aynı pencerede O'dan 6'ya kadar numaralar göreceksiniz. Bunlardan O'a Left, 1'e Right desenez yeterli olacaktır.



Şimdi de **CD/DVD-Rom Generator** programını açın. Oyunu yeniden inşa etmek üzereyiz. **Start New Project'i** sonrada da **New DVD Master Disc'i** seçin. Şimdiki sayfaya, önceden yarattığımız GH Custom adlı klasördeki içeriği taşıyacağız. Yapmanız gereken şu sırada, sürükleyip bırak yöntemiyle dosyaları atmak: **GEN, IOP, VIDEOS, SLUS, SYSTEM.**

Volume butonuna basın ve Disc Name kısmına **SLUS-21447** yazın (kopyaladığınız dosyadaki uzantıdır bu). Producer Name yerine **PLAYSTATION**, Licence Area'ya da **America** yazın. Her şeyi doğru yaptıysanız File'dan sonra da Export edin (.iml uzantılı olacak dosya).

Şimdi hiçbir şeyi "**kapamadan**" **Apache 2'yi** açın. **File'dan Import** diyerek buradaki belirttiğiniz .iml uzantılı dosyayı tanıtır. Dosyanız ISO formatına bürünecek ama dikkat etmeniz gereken nokta, Apache 2'yi istemeyerek de olsa

kapatmamanız. Programda, .iso işleminin % kaçında olduğunuzu gösteren bir bar yok, o yüzden işlem tamamlandı sanıp programı kapatmanız olası. Biraz beklemek en iyisi bu nedenle. İşlem sonrası .ISO uzantılı dosyanızı, kaliteli bir medyaya, 4X ile yazabilirsiniz. İlk denemeniz başarılı olursa da, bir sonraki denemelerde tamamen kendi GH 2 oyununuzu oluşturmanız kaçınılmaz elbette :)

### NOTLAR:

Parçalar Genelde Expert'te oynanır (nadiren Medium'da da oynanabiliyor). Hata yaptığınız gitar sesleri kesilmez. Practice'de sadece Full Speed kısmı çalışır. Eklenen parça adını değiştirmek için yine uzun işlemler gerekir. Program notaları kendi yeteneğine göre seçtiği için çalınması riskansız notalar görmeye hazır olun. Bu işlem sadece GH2 içindir. GH80's Encore için farklı uygulamalar vardır, denemeyiniz.



PS2

PS3

Wii

XBOX 360



Uçağa bindikten sonra kolay kolay inmemeye bakın; işler uçağın ateş gücüyle çok daha kolay çözülüyor.



Yeti'ler de bu oyunda sizi rahatsız edecek yaratıklar arasında.

## METAL SLUG ANTHOLOGY

- TAM OLARAK KİMLE SAVAŞIYORUZ ABİ?
- ALMANLAR, UZAYLILAR, UZAYLILARIN DÜŞMANI DİĞER UZAYLILAR VE MUMYALAR!



[ TUNA ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr ]

**“HER ŞEYİ BİR KENARA BIRAKIN, NEREDE O ESKİ OYUNLAR..?”** diye bir giriş yapsam toplu nefrete maruz kalacağımı tahmin edebiliyorum. Ayrıca yeni oyunlarla da aram gayet iyi, neden eskiyi özleyeyim...

Böyle söylüyorum ama bir kısmı uydurma. Özellikle içinde Metal Slug adı geçen zaman dilimini görmezden gelişim külliyen yalan. İtiraf ediyorum ki ben bu oyunun hastasıydım. Aslında bundan önce aynı firmanın ürettiği denizaltılarla ilgili bir oyun vardı; Metal Slug'ı ondan sonra keşfetmiştim. İki oyun da birbirine bir hayli benzediği için de anında kapıldım gittim. Gerçi Metal Slug tam bir jeton canavarıydı; fazla

kapılıp gitmenize izin vermiyordu. Üç hakkınız vardı toplamda, bir de makineli tüfeğiniz. Karşınızdaysa kocaman Alman ordusu, tanklar, garip yaratıklar ve üstünüze yağın kurşunlar. İki kişi oynamadığı takdirde servetinizi bırakmanıza yol açabilecek bu oyunu şimdi PS2'de oynayabiliyorum ya, tüm hırsımı çıkarmış sayılırım. Mutluyum, eğleniyorum ve Metal Slug'ta tek başıma bitirebiliyorum!

### YEDİSİ BİR ARADA

Türlü türlü oyun emülatörüyle oynamaya çalıştığımız binbir çeşit Metal Gear oyunu birkaç ay önce PSP için bir araya getirilmiştir hatırlarsanız. Uzun yükleme süreleri yüzünden halkın isyan ettiği bu yapım, optimizasyonu çok daha iyi bir biçimde yapılmış şekliyle PS2'ye geldi. Piyasaya çıkmış olan tam yedi farklı Metal Slug oyununu tek bir çatı altında toplayan Metal Slug Anthology, özellikle iki kişilik oynamak için biçilmiş kaftan. Bilmeyenler için özetleyeyim. İki boyutlu ve mükemmel çizimlere sahip Metal Slug, seçtiğiniz karakterlerden birini alıp bir dolu bölümde sağa sola ateş ederek ilerlettiğiniz bir oyun; ötesi de değil. İşin eğlenceli yönü ise ekranda sürekli bir aksiyon olması, karakter ve bölüm tasarımlarının göze hitap etmesi ve enteresan silahlar olarak düşmanlarınıza farklı derecelerde dehşet saçabilmeniz. Tabii ekranda sürekli bir circuna yaşadığı için, sürekli tetikte olmaya

çalışıyorsunuz fakat bir süre sonra bu da imkansız hale geliyor ve yere iniyorsunuz. Bu tamamıyla normal. Zaten her bölüm aslında iki kişilik oyun için tasarlanmış. Yani bu oyuna hakim iki kişi, eğer dikkat ederlerse oyunu bir kez bile ölmeden bitirebilir. Lakin tek kişiyse, Guitar Hero'nun Expert modunda şarkıları yüzde yüz başarıyla tamamlayamazsanız bile, mutlaka bir yerde çuvalayacaksınız. Arcade makinesinde olsanız bir jeton, ardından bir jeton daha atarak ömrünüzü çürütebilecek bu durum, PS2'de oldukça başışlayıcı "Continue" sistemiyle tarihe karışıyor. Ben yine de yerinizde olsam bunu sınırlı tutardım ve kısıtlı sayıda hakla ne kadar ileri gidebiliyorum diye denerdim.

### EŞEĞİN SUÇU NE?

Oyunun ismini aldığı şey aslında bir oyun tank. Ama bu tank zıplayabiliyor ve

tombik şekliyle bir yandan da sevimli. Zaten oyunu özel yapan bir diğer unsur da kullanabildiğiniz enteresan araçlar. Hangi oyunda üstüne kocaman bir makineli yerleştirilmiş bir eşek veya enteresan bir silaha sahip bir deve bulunuyor ki? Oyun boyunca dikkat etmeniz gereken bir diğer konu da bazı düşmanların yakınlarına gidince çok daha kolay ortadan kaldırılabilirdiği. Kalkanlı bir Alman askerinin yanına giderseniz bıçağınızla tek hamlede hayatına son verebilirsiniz ama uzaktan ateş ederek en az 10 kurşun saydırmanız lazım.

Taktik vermeye çalışıyorum ama pek tavsiye kaldıracak bir oyun değil Metal Slug. Bir gaz içine dalıp eğlence ve yorgunluğu bir arada yaşadıkdan sonra dışına çıktığınız, aksiyon dolu bir macera. Özellikle iki kişinin büyük keyif alarak oynayacağı bu oyunu kesinlikle herkese tavsiye ediyorum. Hiç düşünmeden satın alabilirsiniz. L

### LEVEL KARNESİ

- + Tüm Metal Slug oyunları bir arada.
- + İki kişiyle saatlerce oynayabileceğiniz bir oynanışa sahip.
- + Mükemmel grafikler.
- Tüm oyunları bir pakette toplamının üstüne hiçbir yenilik getirmiyor.
- Tek kişilik oyun sıkıcı olabiliyor.

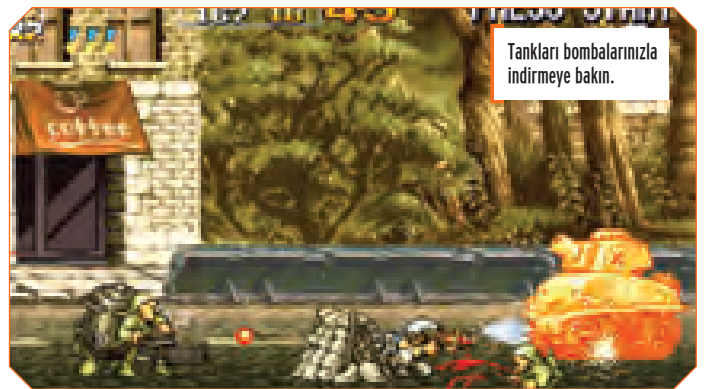


	1	2	3	4	5
GRAFIK	[Progress bar]				
SES	[Progress bar]				
OYNANABİLİRLİK	[Progress bar]				
MULTIPLAYER	[Progress bar]				
EĞLENCE	[Progress bar]				

PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX360

Fazla kafa yormadan, sadece ekranda beliren her şeyi indirmeye yönelik bir oyun arıyorsanız, doğru noktadassınız.

81



Tankları bombalarınızla indirmeye bakın.





PS2

PS3

Wii

XBOX  
360

# LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

"BİR SEVGİLİ BULUP EVLENMEM LAZIM!" - LARA CROFT

[Tuna ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]

## [[ "AY ÇOCUĞUM ON YILDIR AYNI ŞEYLERİ OYNUYORSUN YA, PES YANI!"

demmişti annem, televizyon ekranında Tomb Raider Anniversary'yi görünce. Anneme şaşkın bakışlar fırlattım; hayatında ilk defa çok doğru bir tespit yapmıştı. Seneler önce sanal dünyada yerini alan Lara Croft, tam 10 yıl sonra tekrar parmaklarımın ucundaydı. "Anne..." dedim. "Beni kaç yıldır tanıyorsun?" Annem gözlerini kıstı, parmaklarını oynattı ve "Çocuğum ne diyorsun?" sorusuyla karşılık verdi soruma. "Evet anne, kaç yıldır; söyle lütfen..." dedim tekrar. Gözlerimde kararlı bakışı görmüştü ve soruyu daha fazla savuşturamayacağını anlamıştı. "26..." dedi kısık bir sesle. "Peki anne, Lara'yı kaç yıldır tanıyorsun?". Annem bu defa ürkmüştü. "Oğlum ne Lara'sı, neler diyorsun?" sözleri artık endişeyi yansıtıyordu sesindeki. "Ben tam 10 yıldır onu tanıyorum anne. Artık o benim hayatımın bir parçası. Onsuz ne yediğim, ne içtiğim anlam kazanıyor. Onun suretine bakmadan ne günler geçiyor, ne saatler bir şey ifade ediyor. Lara... Evet anne, Lara benim hayatım artık..." Bu sözlerimin karşısında annem durdu. Yavaşça ayağına uzandı ve siyah, kadife kaplı terliğini alıp aynen kafama gömdü. Şokun etkisiyle kendime gelmiştim ve annem de bunu fark etmişti. Son cümlesi ise adeta havada bir iz bırakmıştı: "Terlik sen küçükken

de işe yarıyordu, demek ki on yıldır değişmeyen sadece oyun alışkanlığın değişmiş..."

## SICAK SUDAN SOĞUK SUYA

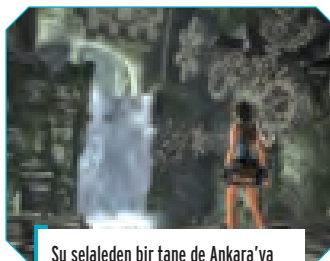
Gerçekten hayatımın her döneminde bir yeri olan Tomb Raider'ı kolay kolay bir kenara koyamam; her ne kadar seri kötüye gitmiş olsa da. Buna karşın geçen aylarda PC'de incelediğimiz Tomb Raider Anniversary'nin ilk oyunun yenilenmiş ve çok kaliteli bir hale gelmiş versiyonu olduğunu da biliyorsunuzdur. Yani Tomb Raider özüne dönüyor ve Lara'mızı alıp dağ tepe tırmanıyoruz. Lara'nın bu yeni görünümlü eski macerası, bizi Peru'dan alıp Mısır'a ve oradan Kayıp Ada'ya kadar götürüyor. Yalnız Lara artık daha atletik. Tutunamadığı yer, fırl fırl dönmediği çıkıntı kalmıyor. Bu da oynanışı öylesine genişletiyor ki, çevrenize baktığınızda nereden nasıl ilerleyeceğinizi şaşırtıyor ve çoğunlukla Lara'nın atletik yetenekleri karşısında şaşırp kalıyorsunuz.

Gitmeniz gereken yer, bulmacanın bir sonraki parçası oyunun atmosferi ve ruhu gereği size hiçbir şekilde belli edilmiyor, ama her ne kadar ortam zaman zaman çok karışık gözükse de, genellikle gidebileceğiniz, tırmanabileceğiniz yerler belirli. Hiçbir bölümde de anlamsız, boş bir köşe olmadığından, zar zor ulaştığınız her türlü bölgenin

bir şekilde maceranızı katkısı oluyor.

## DİNOZORLAR, YENİDEN...

Ne yalan söyleyeyim, oyunun tümünde düşmanlarla uğraşmak bayağı sıkıcı. Ne vurduğunuzu anlıyorsunuz, ne de gerçek birer tehlike oluşturuyorlar sizin için. Bu kadar kolay öldürülebilmelerine rağmen, Lara'nın düşmanlarına bir sürprizi var: Adrenaline Shot. Eğer zamanlamayı tutturursanız (ekranda ne yapmanız gerektiği gösteriliyor), üstünüze haldır huldur koşturan bir yaratığı tek vuruşta indirebiliyorsunuz. Kullanışlı, ama pek de elzem değil. 1996'nın Tomb Raider'ıyla karşılaştırıldığında PC'deki Anniversary altın gibi, PS2'dekiyse bu sıralamada gümüş değerinde gözüküyor. PS2'de en iyi gözükən oyunlarından biri diyebilirim yani anlayacağınız. Lara'nın macerasını bir kez daha, çok daha kaliteli bir şekilde yaşamak için mutlaka Anniversary'ye göz atın; Tomb Raider sevseniz de, sevmeseniz de. L

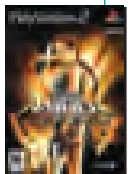


Şu şelaleden bir tane de Ankara'ya dikseler de su sorunu falan kalmasa...



## LEVEL KARNESİ

- + İlk oyunun ruhu aynen korunmuş.
- + Görsel anlamda PS2'nin sınırlarını zorluyor.
- + Lara'nın yeni hareketleri oynanışa büyük esneklik getirmiş.
- Kamera pek sık olmasa da sıkıntı yaratabiliyor.
- Ekstralar daha çok olabilir.



PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX360

Dağ taş dolaşmayı seviyorsanız, doğayla mücadele size çekici geliyorsa, mutlaka yaşamalısınız.

# 82



[VOLKAN TURAN volkan@level.com.tr]

## DAĞINIK BİR GENÇLİĞE MERHABA DEYİN

**SANIRIM BİRAZ DAĞINIK OLMAYI SEVİYORUM.** Hayır pasaklı değil, sadece dağınığım diyebilirim. Eşyalarımı, duvarlarla sınırlandırılmış şu yeryüzünde, bir de ben kapılar, kutular, poşetler ardına sınırlandırmak istemiyorum. Hem bunun bana biraz da zaman kazandırdığını söyleyebilirim. Pantolonunuzu katlayıp, askılığına koyup giysi dolabına kaldırmayı; çorapları iç içe katlayıp başucuna koymayı (eh biraz riskli bu) veya duvar rafının özenle seçtiğim yerlerine

'ansiklopediler, ders kitapları, romanlar, CD'ler, DVD'ler, biblolar' (sonu gelmez bunun aslında) diye dizmek, epey bir zaman kaybı gibi geliyor bana. Tabii dağınık olmanın da beraberinde getirdiği sorunlar var, yok değil. Kafanız karışırken koyduğunuz bir eşyayı ("koymak" kelimesi lafın gelişi, "fırlatmak" daha doğrusu) aramak işkence olabiliyor. Sık sık evde "şeytan aldı getirdi, satamadan götürdü" oyunları oynamaktayım (öbür türlü değil miydi o? - *Sinan*). Yine de ne olursa olsun dağıtmak, derli duracağım diye kasmaktan daha eğlenceli. Kanıt mı istiyorsunuz? Eledees'i 10 dakika oynamanız yeterli olacaktır...

kazanır bu oyunda. Peki kime karşı kazanılır bu oyun?

Oyunda Eledees adlı gizemli, sevimli ve minicik yaratıklara karşı mücadele ediyoruz. Eledees'lerin yaptıkları asıl şey elektrik enerjisini absorbe etmek. E biz de evin TV meraklısı bir çocuğu

rolünü üstleniyoruz. Half Life 2'yi oynamışsanız mutlaka Gravity Gun'ı bilirsiniz. İşte aynı mantıkla çalışan Capture Gun adındaki teknoloji harikası silahı, kırmızı kadife kumaş arasından araklıyor ve absorbe edilmiş elektriğin dönmesi için, tüm Eledees'lere karşı savaş borazanlarını öttürüyoruz (bkz. bir

### BİR BAKIŞTA...

TÜR FPS - Aksiyon

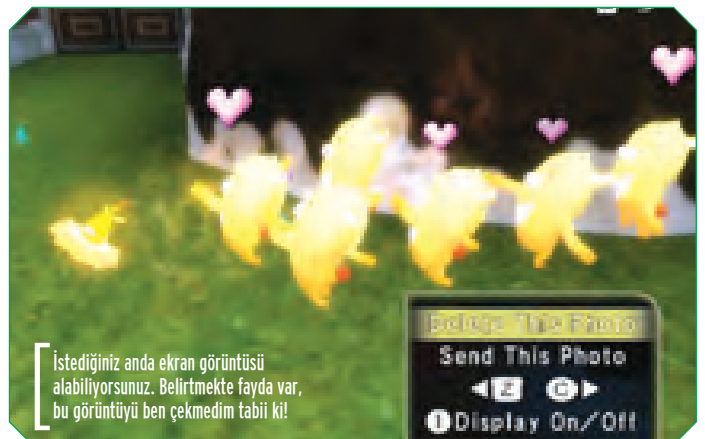
**İÇERİK** Kısaca: Elimizdeki özel silahlar, tüm eşyaları oynatıyor, fırlatıyor ve elektriğimizi çalan Eledees'lerden enerjimizi geri alıyor.

#### KARŞILAŞTIRMA

ELEDEES	%83
WII SPORTS	%80
RED STEEL	%70

### ODAMI TOPLAYANA 100BİN LİRA VERİYORUM

Konuya neden "dağıtarak" girdiğimi merak etmiş olabilirsiniz. Şöyle ki; Eledees kağıt üzerinde olmasa da yapılan iş olarak bir "dağıtma" oyunu. En iyi ve en hızlı dağıtan



İstedüğünüz anda ekran görüntüsü alabiliyorsunuz. Belirtmekte fayda var, bu görüntüyü ben çekmedim tabii ki!



çocuk hikâyesi nasıl epikleştirilir).

Oynanış gayet sade ve son derece eğlenceli. Nunchuck'la kontrolü, WiiMote'la da nişan almak dahil geri kalan işleri hallediyoruz. Oyunun en büyük özelliği neredeyse her nesnenin bir fiziğe sahip oluşu. Basketbol topundan cezveye, çataldan saksiya, tuvalet kâğıdından pizzaya kadar herşey hareket ediyor, yuvarlanıyor veya kırılabilir. Bahsettiğim "dağıtmak", oyuna işte burada dahil oluyor. Her bölüm başında size bir süre ve bu süre içerisinde kazanmanız gereken güç miktarı veriliyor. Bu miktar, Eledees'leri yakaladıkça artmakta. Ama Eledees'ler öyle kabak çiçeği gibi önünüzde beklemiyor. Genelde saklanmaktalar ve onları bulmanızın tek yolu her eşyayı kurcalamak. Bazıları kutuların altlarında, bazıları bardakların içinde, bazıları dolap aralarında, bazıları da mikrodalga fırın içinde... Kısacası evin içinde her yerde olabilir bu hınzır şeyler. Capture Gun işte bu eşyaları kımıldatmanıza yarıyor. Eğer o eşyanın içinde bir Eledees varsa, ortaya çıkıyorlar. Ama odalarda

hep hafif eşyalar yok haliyle. Bu ağır eşyaları kaldırmak için de Capture Gun'ın seviyesini arttırmak gerek. Bu da daha fazla Eledees gerekli demektir ki, burada bir mini oyun daha meydana çıkıyor. Genelde, elektronik cihazlara bir kota konmuş durumda. Örneğin "Bu TV'yi açmak için 1200 Eledees gerekli" diye. O sayıya ulaştınca, o TV'nin güç düğmesine basabiliyor ve içerisinden fırlayacak onlarca Eledees'e sahip oluyorsunuz. Yani odaları bir yandan dağıtırken (bazı bölümler resmen "yağmalamak"



5 çeşit Eledees var. En değerli olan, oyunda ilerledikçe açılan en son Eledees'tir. İyi kaçabildiklerinden ilk onları hedef almalısınız.

## OYUNUN EN BÜYÜK ÖZELLİĞİ NEREDEYSE HER NESNENİN BİR FİZİĞE SAHİP OLUŞU. BASKETBOL TOPUNDAN CEZVEYE, ÇATALDAN SAKSIYA, TUALET KÂĞIDINDAN PIZZAYA KADAR HERŞEY HAREKET EDİYOR,

kıvamında oynanıyor, çok zevkli), diğer yandan da hangi odada hangi eşya vardı, kaç Eledees istiyordu, hatırlamaya çalışıyorsunuz.

### YENİLMEZ MİYİM?

Aklınıza "sanki bu oyunda süre bitimi dışında Game Over yok" izlenimi doğmuş olabilir ama kazın

ayağı öyle değil. Bazı bölümlerde oyuncak askerler çıkabiliyor ve size saldırabiliyorlar (ilk gördüğümde "ay bunlar ne şirin tanklar böy... BAAAM" diye taarruza uğramıştım). Aynı şekilde, bazı bölümlerde sizden kırmamanız gereken eşya sayısı da veriliyor. Eğer o sınırı geçerseniz de oyun bitiyor. Aynı şey ses çıkarmamanız için de geçerli. Boss mücadelelerinde eğer Boss'un enerjisini süre bitmeden tüketemezseniz yeniliyorsunuz.

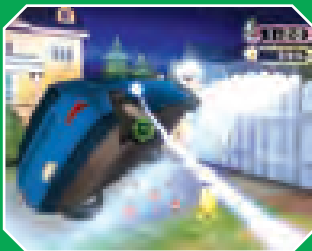
Oyunda iyi dengelenmiş bir eğlence ve zorluk seviyesi var. Bazı bölümler sizi sadece eğlendirmek amaçlı yapılmış, bazı bölümlerdeyse gerçekten yoruluyorsunuz. Bunu yaparken de oyunun eğlencesi yok olmuyor. Sürekli farklı tasarımlı odalar arasında gidip geldiğiniz için bıkkınlık hissi yaşamıyorsunuz. Zaten oyun grafik açısından da fena olmadığından bu oyunda sizi rahatsız edecek

pek birşey bulunmuyor. Bir tek kulakların biraz rahatsız oldu müziklerinden. O da, ben "dağıtma" işini evimde yaparken genelde gürültü müzik dinlerim. Bunda da aynısını olsa daha bir mutlu olurum ama bu kısmı bir eksiklik olarak gösteremeyeceğim (çok kasiyorum beğenmediğim bir nokta bulmak için:))

### NINTENDO'NUN GÜZELİ, GÜZELLİĞİ

Her ne kadar Eledees kıtımıza yaklaşık bir yıl geç gelmiş olsa da (oyunun Amerika'daki adı Elebits'tir) bu bekleyişin hakkını çok iyi vermiş. Senaryo görevlerinden sıkılanlar kendilerini hemen çok oyunculu modlara atabilir. Dört kişiyle bir odanın altını üstüne getirip en çok puanı toplamak eğlenceli saatlerin en güzel davetiyesi. Eğer az zamanınızı Wii'ye özgü oyunlara ayırmak istiyorsanız Eledees'i liste başı yapabilirsiniz. L

### ELEDEES TE BAŞARININ YOLLARI (EVDE DENEMEYİNİZ)



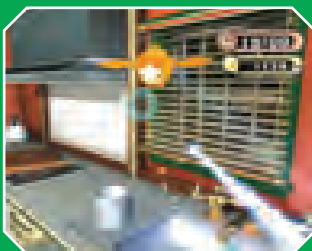
#### 1- Güçlü kuvvetli olmak

Evet çocuklar. Şokellanızı, sütünüze ve helvanızı eksik etmeyin. Etmeyin ki böyle güçlü kuvvetli biri olun. Tek seferde böyle araçları kaldırın. Altından mutlaka bir topluluk çıkacaktır. Hayırlara vesile olmasını dileriz.



#### 2-Mutfakta hünnerleri sergilemek

Erkeğin midesine giden yol çıkamaz sokaktan oluşur derler atalarımız. Bu nedenden dolayı mutfaka girdiğinizde, çevreyi bir dağıtmadan, şöyle bir bakın, tencere var mı, su var mı, içine atılacak yemek var mı diye.



#### 3-Seçici davranmak

Öyle her gördüğünüze değer vermeyin. Bunun hırsızı var, hırsız var, horlayanı var, kokanı var, sarısı var, siyahı var... İri olanları ve karada dolaşmayanlara önceliğinizi verin. Daha değerliler.



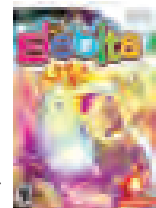
#### 4- Yaratıcı olmak

Yaratıcı doğulmaz olunur. Olun. Olmaya çalışın. Bir şeyler yapın. Tezgâh üstünde fırın mı gördünüz? Yerde çiğ tavuk mu gördünüz? Koyun tavuğu fırınına içine... O da size yol, su, elektrik olarak dönsün.



### LEVEL KARNESİ

- + Eğlenceli bir interaktif oynanışa sahip olması.
- + Kolay kontrolleri ve şirin grafikleri.
- + Her yaştan oyuncuya hitap edebilmeyi bilmesi.
- Ara demolar konulabilir.
- Boss mücadeleleri çok zayıf.
- Bu oyuna Jazz gitmesi.



PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Bir FPS'den bazukayı çıkarıp Capture Gun'ı, askerleri çıkarıp Eledees'leri, tünelleri çıkarıp evinizin odalarını koyun, işte size "şeker gibi" bir oyun.

83

# KONSOL İNCELEME



PS2

PS3

Wii

XBOX 360

Bu iblislerin, pardon çocukların, yüzlerini detaylarına kadar hatırlamalısınız ve size sunulacak dört şıktan birini seçerek bulmalısınız (kim bir vampir suratlı çocuğu unutulabilir ki ya). Hitap ettiği meslek: Robotçılık yapan polis.

Sepetteki hangi renkli top fazla oyunu bu. Tabii ki eşit olma ihtimali var. Eğer sürekli 'Pazardan aldım 3 tane, sepetten çıktı 2 tane' diyorsanız sepete atılmış gibi yapıp düşen topları da sayıyorsunuz demektir. Hitap ettiği meslek: Ev hanımı.

## BIG BRAIN ACADEMY FOR WII

### KUŞLA FİL ARASINDAKİ İNCE ÇİZGİDE

[VOLKAN TURAN volkan@level.com.tr]

**YAKLAŞIK BİR YIL ÖNCE NINTENDO DS'E** çıkan Brain Academy, Brain Age'ten sonra en başarılı NDS oyunlarına katılmıştı. Mantık basitti. Bir Flash oyunu kadar basit gözükken oyunları çok kısa sürelerde oynattırarak ve "daha fazla oyun, daha fazla puan, daha fazla zeka" kalıbını oyuncuya damardan aşılama. Böylece oyuncu hem az zamanını çok eğlenerek geçiriyor hem de kendisini gerçekten zeki hissediyordu (insan, bunun oyun olduğunu bilse de yine de mutlu oluyor). E bu da oyunun milyonlarca satması için yeterli bir nedendi.

#### BİZİM İÇİN, WII İÇİN

Nintendo da aynı şansını Wii üzerinde gidip gitmeyeceğini öğrenmek için oyunun Wii versiyonunu çıkardı. Neyse ki DS'teki hali ile Wii hali tamamen aynı değil. Birkaç farklı oyunun yanında en büyük fark, haliyle WiiMote ile oynamak. Stylus, bazı

oyunlarda biraz geç kalabiliyordu ve manevra kabiliyeti azdı ama WiiMote ile daha hızlısınız.

Tabii ki bu hız, oyunu bilmedikten sonra pek bir anlam ifade etmiyor. Her ne kadar çoğu oyun refleks ve zekâya dayansa da, neredeyse yarısı "çok oynamaya" ve "oyunları ezberlemeye" dayanıyor. Örneğin yavaş yavaş zoom out yapılan bir fotoğrafın birkaç büyük pikselinden o resmin ne olduğunu anlamak zekâ gerektirmez. O fotoğrafı ezberlediğinizde hemen cevap verebilirsiniz.

Tam tersi oyunlara -yani ezberlemeye dayalı olmayan oyunlar- örnek olarak küçük sayıdan başlayarak en büyük sayıya kadar balonları sırayla patlatmanız gereken oyun gösterilebilir. Dikkat etmeniz gereken ilk şey "büyük balonda büyük sayı" olur duygusuna kapılmamanız. Ya da "Bul karoyu al parayı" tarzı oyunları severlerin zorlanmayacağı oyun. Hangi kafeste kuşların olduğunu hafızanızda tutuyorsunuz ve en zorunda oldukça terletici. Benim en sevdiğimse "Hangi parçaları yok ettiğimde yukarıdaki şeklin aynısını yaratabilirim" diye düşündüğümüz oyun. Tam bir heykeltıraşlık oyundur, belirteyim.

#### ZAMANIMI ÇALMAYIN!

Oyunlarda başarılı olmanın tek yolu sonuca gitmek değil BBA'de. Detaylarla da uğraşırsanız daha yüksek puan alıyorsunuz. Örneğin tüm soruları doğru bilerseniz bile o kadar çok puanınız olmaz. Bunun



Üste belirtilen şeklin aynısını, şekiller hızla dönerken bulmalısınız. Hard ve Expert seviyesinde oldukça benzer şekiller karşınıza çıkıyor. En üstteki parçaya göre aramaya başlırsanız genelde yanılıyorsunuz. Hitap ettiği meslek: Ketum.



Yukarıdaki kutu içerisindeki şekilleri tek seferde aklınızda tutun ve deliklerden çıkanları kutu içerisindeki aynı ise, vurun kafasına gitsin. Aynısını bul oyunu mu hayvanları aptala çevirir oyunu mu anlamadık. Hitap ettiği meslek: Çiftçi.

da tek nedeni zamanlamaya önem vermiyor oluşunuz olabilir. Sorulara hem doğru hem de hızlı cevap vermeniz gerekiyor. Hızlı olmak için de birkaç yöntem var. Mesela bazı oyunlar kendisini izleterek fazla zaman çalmakta. Bunun da önüne geçmek için izleme işini hızlandırabilirsiniz (örneğin kafesteki kuşlar daha hızlı karışır). Böylelikle bir kaç saniye daha kazanmış olursunuz. Zamanlamada da başarılı olduğunuzu anlamak için ekranın sağ tarafında Great, Super, Nice gibi sıfatlar çıkmakta. Great en iyi zamanlamadır, hiçbir şey yazmıyorsa da "Yazık sana be abi" demektir. Unutmayın ki ne kadar fazla Great yaparsanız, karşınıza çıkacak olan oyunların zorluk seviyeleri, Test'te o kadar üst seviyede olacaktır. Zor soruya verilecek doğru cevap da o kadar yüksek puan demektir. Evet, artık arkadaşlarınıza yüksek zekânızla hava atmanın ana yolunu biliyorsunuz. Oyunda birçok mod bulunuyor ama bunlardan en çok Test kısmına takılı kalıyorsunuz.



Amacınız kutu içerisindeki Japonca yazıyı çözmek... Değil! Tabii ki! Belirtilen yazıyı üst üste konulmuş rakamları bırakarak bulmak. Mesela burada üç adet mor maviyi bırakmalısınız. Hitap ettiği meslek: İlköğretim 5 öğrencisi.

Tüm branşlarda teste tabii tutuluyor ve beyin ağırlığının ölçülüyor (ne kadar ağır o kadar zekidir). Eğer bir arkadaş ve iki WiiMote'a sahipseniz split ekranda güzel mücadelelere tanık olabiliyorsunuz. Sonuç itibarıyla, BBA eğlence amaçlı alındığında istenileni verebiliyor ama "gerçekten zeki miyim?" sorusunun cevabını vermekten oldukça uzak. L

### LEVEL KARNESİ

- + Eğlenceli oyunlar.
- + Keyifli multi modları.
- Daha iyi zeka oyunları olabiliirdi.
- Oyunların sayısı arttırılmalı.

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 XBOX360

Hem bulmaca çözümleri, hem eğlenin hem de günün deertlerini kısa süreliğine unutun.

# 74

- Yapım: Nintendo - Türkiye Dağıtıcısı: Nintendo Türkiye (149 YTL) - Yaş Sınırı: 3+ - Multiplayer: 1-8  
- Web: <http://www.bigbrainacademy.com/> - Alternatif: WarioWare: Smooth Moves



PS2

PS3

Wii

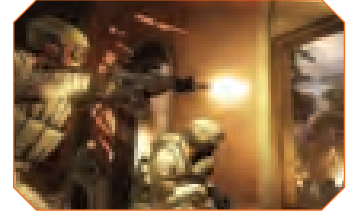
XBOX 360



Oyunun haritaları oldukça çeşitli.



Saklanmazsa sonu kötü olacak.



Çatışmalar kimi zaman fazla kızışıyor.

# GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

**SALDIM ÇAYIRA, TOM CLANCY KAYIRA** [FARUK AKINCI faruk@level.com.tr]

**[[ XBOX 360'TA GRAW 2'Yİ OYNADIKTAN SONRA** ilk düşündüğüm şey, "eğer yapımçılar oyunun PC sürümünde de işin taktik kısmını fazla deşmeyip aksiyona yoğunlaşsalar, ortaya acaba daha iyi bir oyun çıkabilir miydi" oldu. Yerimiz dar. O yüzden hemen konuya gireceğim: Graw 2'nin Xbox 360 sürümü, Pc sürümünden bir gömlek daha iyi. Geçen yıl ilk Graw'ı, yine 360'ta oynayıp hayran kalınca Graw 2'yi delicesine beklemeğe başlamıştım. Bir oyun için kısa sayılabilecek bir sürede raflara düşen Graw 2 de ilk oyunun kalitesini koruyarak beni yanıltmadı. Ancak geçen ay Tuğbek, oyunun Pc sürümüne verip veriştirince arada küçük bir karşılaştırma yapmaya karar verdim.

Oyunun senaryo düzlemi Pc sürümüyle aynı. Amacımız, 72 saat içinde Birleşik Devletler toprağına atılacak nükleer füzeyi engellemek için Meksika'da bulunan isyancı grupları alaşağı etmek. Senaryo Pc ile paralel giderken oyunun 360 sürümü ilk köşeden sapıp işin aksiyon kısmına yoğunlaşıyor. Yani Pc sürümünün aksine taktiklerinize göre savaşmayı, daha çok savaşın içinde taktik belirleyebilirsiniz. Örneğin takımınızı indirebileceğiniz noktalar dinamik değil, çizgisel. Ancak bu durum yapımçı ekibin yoğunlaşacakları alanı daraltarak tamamen çatışmalara odaklanmasını sağlamış. Açıkcası iyi de olmuş. Öyle ki Xbox 360'ta

oyunun Pc sürümüne göre daha oturaklı çatışmalar yaşıyorsunuz. Yapay zeka nispeten daha mantıklı davranıp hiç olmazsa üzerine gelen ateşten yırtabiliyor. Hatta düşmanların saklanıp sizi gafil avladıkları bile oluyor. Bu yüzden takım arkadaşlarınızla koordinasyonu kesinlikle elden bırakmamalısınız. Ekip arkadaşlarınızın yapay zekası çatışmalarda sizin üzerinizden fazla yük almaya da, düşman yerlerini saptamakta gayet başarılı.

## HEY JOE!

Koordinasyon demişken, Graw 2'de haberleşmek taktiksel anlamda daha etkili. Tam ekran video görüntü desteği ile aynı anda iki yerde birden olabiliyorsunuz. Böylece kendi adamlarınızın kamera sisteminde faydalanıp düşmanların yerlerini tespit etmek ve onlara komut vermek daha rahat bir hale geliyor. Mule adı verilen bir arazi drone'u da size hem sağlık ve muhimat desteği veriyor, hem mobil koruma sağlıyor hem de uzaktan kumandalı gözcü görevi üstleniyor. Kısacası Mule ağır çatışma bölgesinde sizi eliniz ayağınız durumunda. Mule'u hem kendiniz kontrol edebilirsiniz, hem de ona komut vererek belli bir bölgeye ulaşmasını sağlayabiliyorsunuz.

Ancaaaak, tek kişilik senaryonun sonunda sizi öyle bir sürpriz bekliyor ki "e yuh artık" demeden edemeyeceksiniz. Sıkı durun,

oyunun tek kişilik senaryosunu yaklaşık 6 saatte, evet yanlış duymadınız 6 saatte bitirdim. Oyunun bu kısalığı aslında yapımçıların oyunu nasıl olup bu kadar çabuk çıkarabildiklerinin bir cevabı niteliğinde. Ama asıl olan, yapımçıların daha çok, çoklu oyuncu seçeneklerine yoğunlaşmış olmaları. Graw 2 öncülünden daha çeşitli çoklu oyuncu seçeneklerine sahip. Tek kişilik seçeneğe farklı bir senaryo düzlemine oturtulan co-op modundan tutun, karşılıklı olarak da kapışabileceğiniz farklı seçeneklerle Graw 2 şu sıralar Xbox Live'in en popüler oyunlarından.

## ELİNDEKİ O SİLAHLA NEREYE GİDİYORSUN?

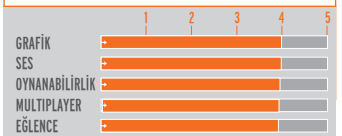
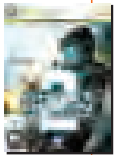
Çoklu oyuncu seçeneğine eklenmiş yenilikler sadece yeni silahlar ve haritalarla sınırlı değil. Artık haritalar daha fazla oyuncunun kendi taktiklerini belirlemelerini sağlayacak büyükler. Daha da önemlisi çok oyunculu seçeneklerin grafikleri en az tek kişilik seçeneğe kadar muhteşem görünüyor. Kısacası online olarak oynarken grafiklerde herhangi bir kısımla söz konusu değil. Ayrıca haritalar gece-gündüz gibi çeşitli hava şartlarını da içeriyorlar. Co-op seçeneğindeki en önemli yeniliği ise karakterinizin yaralanıp yere düştüğü zaman oyunun size iki seçenek sunması: Vakit kaybetmeden oyuna tekrar başlamak için ölmeyi seçebilir (respawn) yada beklemeğe göze

alıp yakında bulunan takım arkadaşlarınızdan biri tarafından kurtarılabilirsiniz.

İşin aslı, Xbox 360'ını Live hizmeti olmadan kullanan oyuncular için Graw 2 bir tercih sebebi vermiyor. Eğlenceli, heyecanlı ama çok çok kısa tek kişilik senaryo kesinlikle doyurucu değil. Ancak Xbox Live hizmetinden yararlanıyorsanız, Graw 2'yi kesinlikle edinmelisiniz. Muhteşem grafikler, heyecanlı çatışmalar ve bunları keskin bir şekilde destekleyen ses ve müzikleriyle Graw 2 kesinlikle oynanmayı hak eden bir oyun. Ha bir de unutmadan! Geçen ay Tuğbek'in bahsettiği ceviz meselesi var. Haklısın Tuğbek! ABD'de öyle bir ceviz yok... Okura not: Xbox Live hakkında sorusu olanlar benimle bağlantıya geçebilirler. L

## LEVEL KARNESİ

- + Heyecanlı aksiyon.
- + Tatminkar çoklu oyuncu seçenekleri.
- + Etkileyici grafikler.
- + Oyunu bütünüyle müzikler.
- + Dinamiğe yardımcı ses efektleri ve seslendirme.
- Senaryo oynanışa yedirilememiş.



PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Pc sürümünün aksine, aksiyona yoğunlaşan ve oyunu daha rafine bir hale getiren Red Storm kaliteli bir oyun çıkarmış

# 82

PS2

PS3

Wii

XBOX 360



KORKUNÇ OLDUĞUNU SANAN KEDİLER, MAVİ JÖLELER; SİZLERİ ÇOK ÖZLEMİŞTİM!

[TUNA ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]

## “DİKKAT ET, SANIRIM DÜŞMANLARIMIZ VAR!”

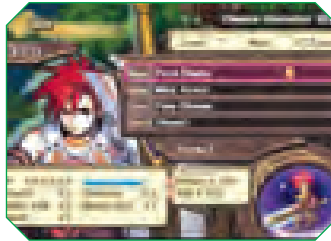
demışti Edge büyüdü bir asayı hazine sandığından çıkarttıktan sonra. Orman uşuldamış, karanlık bir aura sarmıştı dört bir yanı. Edge'in arkadaşı Iris korkuyordu. Edge'e sarılmıştı ve titremesini ancak bu şekilde kontrol edebiliyordu. Edge olacıkları tahmin etmişti ve Iris'i uyardı; "Sanırım savaşmaktan başka seçeneğimiz yok!" Orman bir kez daha gürlledi, Edge ve Iris kaçınılmaz savaşa karşı kendilerini hazırladılar ve... Açaçların arasından beyaz, sağı solu titreyen bir "jöle" fırladı... Evet, nerede olduğunuzu herhalde anladınız. Bir Japon RYO'sunun içindediniz ve rakiplerinizin hepsi

birbirinden sevimli yaratıklar. Ben olsam hiçbirini öldürmek istemezdim fakat maalesef oyun gerektirdiği için bunu yapmak zorundayız. Görevlere çıkmalı, ufak yaratıkları kesmeli ve işimize yarayıp yaramayacağından emin olmadığımız bir ton eşya ile evimize geri dönmeliyiz. Halkın sorunlarını dinlemeli, varilleri, biçilmemiş otları parçalayıp içlerinden işimize yarayacak bir şey düşmesini umut etmeliyiz. Evet, tüm bunları yapmalıyız çünkü biz bir JRYO oyuncusuyuz!

## ONLARCA GÖREV, SONUÇSUZ HİKAYE

Her türlü RYO oyunundan zevk alabilirim. Bu konuda hiçbir sorunum yok. Atelier Iris 3'ü de sevdim ama arkadaş bir oyun bu kadar mı klişe olur? JRYO formülü diye bir şey varsa, buna harfi harfine uyan bir yapım çıktı karşıma. Çok ufak bir kaç müdahalenin dışında şu ana kadar görmüş olduğunuz JRYO'lerden hiçbir farkı yok. Yalnız işin ilginç tarafı hikaye yok olmanın eşliğindeki dünya ve bir dizi felakette başlamıyor; aksine gayet sıradan bir JRYO günü geliyor ekrana. Edge ve Iris'in ilk görevi büyüdü bir ormana girip basit bir asayı ele geçirmek. Edge ve Iris'in son görevi ise komplike bir asayı yine aynı büyüdü ormana girip bulmak oluyor. Kısacası görevler birbirine o kadar çok benziyor ve bir süre

sonra o kadar tekrar eder hale geliyor ki "ne olurdu biraz da senaryo olsaydı?" sorusunu sorar oluyorsunuz. Ama durun; endişeye gerek yok. Bu bir RYO ve biz zaten anlamsız savaşa, tekrar eden görevlere kendimizi hazırlamıştık. Oyunun kahramanı Edge'in yaşadığı kasabada bir pano var ve FFXII'dekin bir benzeri olan bu panodan görevlerimizi alıyoruz. Akabinde görevi veren kişiyle

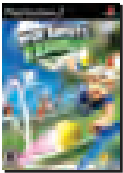


görüşüyor ve görev detaylarını not defterimize geçiriyoruz. Ardından da büyüdü ormanımıza dalıp ilgili görevi gerçekleştiriyoruz. Sonra bir başka görev, bir başka görev derken oyun bitiyor. Bu görev maratonunu eğlenceli getirebilecek birkaç faktör var, onlardan bahsetme gereği hissediyorum. Öncelikle, bahsi geçen bu ormanın gıcık bir huyu var. Belirli bir süre sonra sizi kapı dışarı eden ormanda hızlı davranmak zorundasınız. Ormana girdiğiniz an sağ tarafta beliren kum saati, ormanın içinde vakit geçirdikçe akıyor ve sonunda

şehrinize geri postalanıyorsunuz. Ormanda bulabileceğiniz bazı cisimler bu süreyi uzatıyor ama yine de amacınıza bir an önce ulaşmaya çalışmalısınız. Tabii bu sırada savaşa da giriyorsunuz (bunlara girip girmemek size kalmış) ve savaşlarda oyalanmak da bu sayıdan alıp götürüyor. Savaşlar sıra tabanlı ve inanılmaz kolay bir oynanışa sahip. Saldırı, büyü ve özel yetenek gibi seçeneklerden birini seçip karşınızdaki düşmanları ortadan kaldırmaya uğraşıyorsunuz. Burada asıl amacınız az zarar alıp çok zarar vererek "Burst" gücünü çalıştırmak. Burst modundayken partinizdeki tüm karakterler daha fazla hasar alıyor ve savaşlar inanılmaz kolaylaşıyor. Atelier Iris'i özel yapabilen son konu da "Alchemy" ile Atelier Iris dünyasında bulabileceğiniz tonla eşyayı biraraya getirip yeni yeni silahlar ve eşyalar üretmek. Sırf bu konuyla uğraşarak saatlerinizi bu oyuna gömebilirsiniz. Her ne kadar edindiğiniz silahlar ve eşyalar, oyunun zorluk seviyesinin çok düşük olmasından dolayı pek bir işe yaramasa da, oyalanmak ve amaç sahibi olmak için iyi bir çözüm sayılır. Şimdi izin verirseniz bir sonraki görevime çıkarak beş tane balık avlamalı ve kaybolan deri çizimleri bulmalıyım. Dünyanın kaderi bunlara bağlı! L

## LEVEL KARNESİ

- + Alchemy sistemiyle binbir türlü eşya üretebilirsiniz.
- + Kolay oynanış.
- Hikaye yok.
- Görev sistemi sıkıcı ve yetersiz.
- JRYO türüne hiçbir yenilik getirmiyor.



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

PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX360

Sıkı bir JRYO fanatığı değilseniz bu oyundan uzak durun. Ancak fazlasıyla boş zamanı ve sabrı olan insanların uğraması gereken bir istasyon...

61



PS2

PS3

Wii

XBOX  
360

# EVERYBODY'S TENNIS

RAKETİNİ KAPAN GELSİN; ÇOK EĞLENCELİ  
BİR TURA ÇIKIYORUZ...

## [[ EVDE OTURUYORUM GEÇEN GÜN. İŞ ÇIKIŞI GELMİŞİM,

Sinan'ın verdiği oyunlar masamda, "haydi bakalım herkes için tenis nasıl oluyormuş?" dedim kendi kendime. Siz deyin bir, ben diyeyim iki saat sonra "zarr" kapı. Açtım, Güliz gelmiş. İyi hoş gelmiş; geç otur dedim. Oturdu film arşivimi didik didik etmeye başladı. Baktım gidiyor bizim filmler, hemen PS2 gamepad'ini eline tutuşturdum, "gel, tenis oynayacağız" dedim. "Benim gibi bir oyun engelliye niye böyle bir şey yaptırıyorun?" diye sordu, ama dinlemedim; sonuçta bu "Herkes için Tenis"ti. Güliz'ler de oynasın diye!

Övünmek için söyleyemiyorum, bin yıldır oyun oynayan birisi olarak elbette hiç oyun oynamamış birine yenilecek değildim. Lakin zaman zaman enteresan hareketlerle ve benim bolca servis kaçırmamla birlikte Güliz de kazanır oldu. Biraz daha zorlasam dişli bir rakip olacağından emindim hatta. Yenilmeysi göze alamayacağım için filmleri feda ettim ve bir kucak dolusu film + kocaman bir gülümsemeyle Güliz'i evine yolladım. Sonra kendime şunu sordum: "Tenis için mi, yoksa tenis herkes için miydi...?"

## GÜZEL KIZLAR, HIRSLI RAKİPLER

Yukarıdaki paragraftan anlamamız gereken, bu oyunun kolay olduğu ve gerçekten herkes tarafından

sevilebileceği. "Bu oyun zevkliymiş Tuna ya." cümlesini kuran Güliz arkadaşım, Solitaire'den başka bir şey oynamamış bir insandır. Dolayısıyla, Everybody's Tennis'in renkli grafikleri ve muhteşem kolay oynanışı, oyun dünyasıyla alakası olmayan birini bile 5 dakikada kendine bağlayabiliyor.

Tek kişi bu oyuna tahammül etmek isteyenlerse... Evet, "tahammül" diyorum, çünkü gerçekten çok kısa bir süre sonra oyundan herhangi bir zevk alamamaya başlıyorsunuz ve PS2'nizi kapatıp gidiyorsunuz. Elimizdeki oyunun normal bir tenis oyunu olmadığını, daha eğlenceli ve daha kolay bir oynanış benimsediğini düşünürsek oynanışta da belki daha farklı, daha olağanüstü bir şeyler olabilir. "Nasıl?" diye soracak olursanız, açıklıyorum.

Oyunda toplamda üç tane tuş kullanılıyorsunuz. X, Daire ve Üçgen. Üçü de üç farklı vuruş yapıyor ve evet, oyun bundan ibaret arkadaşlar. Durum böyleyken ben neden oturup tek başıma bu oyunu oynayayım; onun yerine açarım Virtua Tennis'i, paşa paşa gerçekçi maçlarımı çıkarım, mini oyunlarımı oynarım, saatler süren tenis turnuvalarında boy gösteririm. Everybody's Tennis de gereksiz yere bu gerçekçiliği getirmeye çalışıyor ve bu da aslında bir sorun. Onun yerine karakterlerimizin özelliklerini



En soldaki arkadaş sizce nereye bakıyor?  
(Topa vuran da ne kadar mutlu oysa ki...)

geliştirip belki her karaktere özel çeşitli artistik hareketler ekleyip oynanıştaki monotonluğu ortadan kaldırılabildik. Fakat şu haliyle tek kişilik oyun sadece ileride çıkacak zorlu rakiplere karşı basit stratejiler geliştirmekten ileri gidemiyor. Örneğin "Net Player" sıfatıyla bir oyuncu geliyor -ki bu oyuncu fileye yakın oynayarak sinir bozucu atışlar yapıyor, siz de topu daha ileri atarak kolayca bu rakipten sıyrılıyorsunuz. Bunun gibi farklı stillere sahip rakiplerle karşılaşıyorsunuz, fakat hepsi bir yere kadar sizi zorluyor.

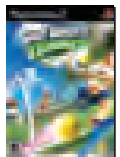
## ALOHA PLAJINDAN SEVGİLERLE

Temel amacımızın yeni kıyafetler, yeni karakterler, yeni tenis kortları ve yeni hakemler açmak olduğu oyunumuz kısa sürede sonlanıyor ve bunun önüne de geçemiyorsunuz. Ne mini oyun, ne de ekstra oyun tipleri bekleyin.. Onun yerine, dediğim gibi kendinize ya bir, ya da üç arkadaş bulun ve oyunun multiplayer moduna adım atın. Şundan eminim ki, Everybody's Tennis parlak, renkli grafikleriyle öne çıkan bir oyun olarak ve birkaç

arkadaşı karşı karşıya getirmeye yönelik hazırlanmış. Öyle ki, oyunu arkadaşınızla oynayınca bilgisayarın yaptığı bariz hataların hiçbirini kalmıyor ve gerçekten kim yetenekliyse o kazanıyor. Oyunun barındırdığı sağlam fizik kuralları ve dengeli oynanış da hiçbir haksızlığa izin vermiyor. Bahsettiğim gereksinimlere sahipseniz, sizin de bu oyundan keyif almamanız için hiçbir neden yok. Hemen en yakın arkadaşınızı arayın ve kimin raketi daha iyi, hemen anlayın. L

## LEVEL KARNESİ

- + Parlak ve renkli grafikler.
- + Kolay oynanış.
- + 4 kişilik multiplayer keyfi.
- Tek kişilik oyun çok çabuk sıkıyor.
- Hareketlerde çeşitlilik yok.



PC PS2 PS3 PSP Wii DS GameCube

"Gerçekten herkes için mi?"  
testinden başarıyla geçen, bir  
iki arkadaşımızla eğlenerek  
oynayabileceğiniz bir tenis  
müsabakası.

# 68



## PLANET PUZZLE LEAGUE

RÜYALARINIZDA UÇAN, PATLAYAN KÜPLER GÖRMEK HOŞ OLSA GEREK

**[[ NINTENDO'NUN EN SEVDİĞİM HUYU,** usanmadan insanları aylarca başından ayırmayacak oyunlar yapmasıdır. Bu oyunlar insana asla "zaman kaybı" hissiyatı vermez. Çünkü "boş zamanları" değerlendirmenin en güzel yoludur bu oyunlar. İçinde Puzzle kelimesi geçen bu oyunu da aynı hislerle oynamak için paketinden çıkardım. DS'i Power On durumuna getirdim, Sylus'u çıkardım, ekrana dokundum ve... Sanırım Planet Puzzle League'e bir süreliğine (3 ay kadar) el koyacağım!

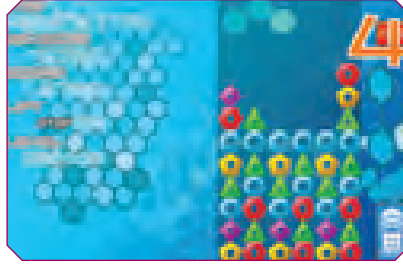
### ZIMBA HAZIR MI, ZIMBA?

Peki, peki, el koymayacağım (dergiden tehdit dolu telefonlar aldım da) ama bu oyunun elinize yapışacağını garanti edebilirim. Basit bir düşünce, kolay oynanabilirlik, zekâ tomurcuklarıyla birleşince ortaya bir şaheser çıkmış diyebiliriz. Nasıl ki Tetris çıktığında yer yerinden oynamıştı, bu oyunu da aynı

kefeye koyabiliriz. "Yatay veya dikey olarak art arda dizilen en az üç aynı renk küp patlar". İşte oyun bu kural hedefiniz var ve bu iki karenin yerlerini değiştirebilmektensiniz. İşte doğru rengi böyle böyle taşıyarak istenilen görevleri yerine getirmeniz gerekmekte PPL'de.

Oyunu harika kılan bir diğer özellikse çok modlu olması. Versus ve Single oynanışların yanında görev tabanlı modu

(10 görev var ve her görev bir çok mini görevden oluşmakta), Garbage modu (süre geçtikçe ekrana karman çorman renkli küpler yağar ve bunlar taşmadan bitirmeniz istenir), Time Attack modu (süre dolmadan önce rekoru kırmamız gerekmektedir) ve en yaratıcı olanı Daily Play. Bu modda üç opsiyon bulunuyor ve bu üçünü oynadıktan sonra o gün bir daha o bölümleri oynayamamaktasınız. Yani rekorunuzu anca yarına oynayıp geçebilirsiniz, ki sanırım bu zekice düşünülmüş özelliği gelecek oyunlarda sıkça göreceğiz. İnsanın kendisine karşı rekabet etme fikri gerçekten hoş olmuş. PPL ile gördük ki küpler insanoğluna hala heyecan vermeye devam ediyor.



Tür: Puzzle  
Yapım: Nintendo  
Dağıtım: Nintendo  
Platform: DS

LEVEL PUANI

# 84



### METAL GEAR SOLID PATLAMASI MGS 2: BANDE DESINEE VE MGS PORTABLE OPS + GELİYOR!

Hemen heyecanlanmayın, zira bu iki oyun da hayatınızı değiştirecek türde gelişmeler sayılmaz. Öncelikle MGS Portable Ops+'tan başlayalım. Her ne kadar bayağı uyduruk bir isme sahip olsa da, içeriği fena değil. Infinity Mission adındaki tek kişilik ek bölümlerle birlikte gelecek olan Portable



Ops +, yeni multiplayer bölümler, yeni karakterler ve yeni bir "silah arkadaşı" edinme özelliği de içerecek. Yakın bir zamanda MGS Portable Ops ile birlikte ve tek başına ayrı bir oyun olarak satılması beklenen Portable Ops +'ın tüm MGS fanatiklerince kapışılacağı düşünülüyor. MGS 2: Bande Desinee (veya MGS Digital Graphic Novel 2) ise parantez içindeki isminden anlaşılacağı üzere yepyeni bir PSP çizgi-romanı. Çizimler yine bir önceki oyunun (oyun da denmez buna gerçi ama) çizeri Ashley Wood'a ait olacak ve konu da MGS 2: Sons of Liberty'yi temel alacak. "PSP'de bir şeyler okumak ne kadar eğlenceli olabilir?" diye soruyorsanız, önce ilk oyuna bir bakın ve tatmin olursanız -ki olmama ihtimaliniz bir hayli düşük-, Bande Desinee'yi listenize ekleyin.

**KONTROL DIŞI!  
MEDAL OF HONOR HEROES 2 Mİ? Olamaz... YO000!!!**

Yeni PSP açıklanmadan önce, acaba bir ihtimal ikinci bir analog kol eklerler mi dedik, ama sonra



bunun PSP sahibi olanlara büyük bir kazık olacağını anlayıp bu ihtimali kafamızdan sildik. Ve dolayısıyla MoH Heroes 2 için de heyecanlı olduğumuzu söylersek yalan olur. Yine 1944'e, yine 2. Dünya Savaşı yıllarına gidiyoruz ve kendimizi Normandiya çıkarmasında buluyoruz. Bu sırada tam 32 kişi katılıyor savaşa ve multiplayer zevkini dilediğimiz an yaşıyoruz, eğleniyoruz. Belki, bir ihtimal kontrollerde çok müthiş bir değişim yaparlarsa, hep birlikte bu oyuna sararız, elimizden bırakmayız.





## PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY: JUSTICE FOR ALL

ŞEYTANA AVUKAT ARANIYOR!

**[[ ÇOCUKKEN ÇOK KONUŞKANMIŞIM.** Durmadan bıdı bıdı konuşmuşum ve çevremdekiler bana "bu çocuk kesin avukat olacak" dermiş. Neyse ki öyle bir hataya düşmedim. Bir kere, asla o kadar sabırlı biri değilim (kavga çıkarırım). Suçlu birini de para için savunmak biraz bana göre değil (ağır abi?). Ama Phoenix Wright'a bakın, öyle mi? O tam bir bomba. Tam bir Kevin Lomax. Alamayacağı dava yok gibi çünkü kaderi (yani Stylus) bizim ellerimizde.



Filmlerde olur ya "İtiraz ediyorum hakim bey" diye, bu oyunda da var böyle. Ayrıca mikrofondan "Hold it! Objection! Take that!" gibi komutları da sesinizle girebiliyorsunuz.

### ... AND JUSTICE FOR ALL GÜZEL ALBÜMDÜR

Tahmin ettiğiniz gibi Ace Attorney bir avukatlık oyunu. "Onun da oyunu mu olur?" demeyin, bal gibi de olmuş. Elinizdeki deliller doğrultusunda müvekkilinizi temize çıkarmaya çalışıyorsunuz ve bunu yaparken de bir çok yola başvuruyorsunuz. Fotoğrafları iyi incelemeli, davacı tarafta bulunan karakterlerin profillerini araştırmalı ve tanıkların anlattıklarında yalanlar veya hatalar bulmalısınız. Kanıtlarla hakim karşısına çıkmalı ve doğru cevaplar vermelisiniz. Yeri gelince baskı yapabiliyor veya yenik durumda bulunurken bile sanki haklıymış gibi durarak karşı tarafa göz dağı verebiliyorsunuz. Mesela ilk davada tanığa "kırık gözlük konusunda" yeterli baskı yaptığınızda aslında bu kanıtın, kanıt teşkil etmediğini hakime gösterebiliyorsunuz. Ekranın sağ üstündeki yeşil bar, hakim karşısında haklı/haksız oluş barınız. Bar bittiğinde başarısız oluyorsunuz ve oyun bitiyor (idam edilme sahnesi yok merak etmeyin).



Tipe bakınca yalan söylediğini zaten anlıyorsunuz.

Orta derecede İngilizce biliyor olsanız bile Phoenix Wright'da zorlanmanız olası. Bununla beraber diyaloglarda "hukuk İngilizcesi" de bulunduğundan, oyunun yanında bir sözlük taşımamız gerekebilir. Böylece tam avukat moduna girebilir ve ailenizin gözüne girebilirsiniz (belki de kovulursunuz, sorumluluk kabul etmem, siz bilirsiniz).



Tür: Adventure  
Yapım: Capcom  
Dağıtım: Nintendo  
Platform: DS

LEVEL PUANI

# 76

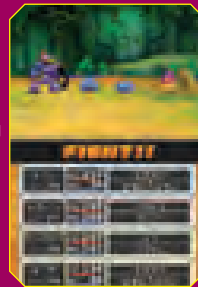
### DS, MOUSE'A DÖNÜŞTÜĞÜNDE... YEPYENİ BİR OYUN KEYFİ İÇİN, "TILT GADGET"!

DS'inizi alıyorsunuz ve bir adet, şu anlık adı "Tilt Gadget" olan alete takıyorsunuz ve DS'iniz herhangi bir yüzeyde kullanılabilen optik bir fareye dönüşüyor. Bunu neden yapmak isteyesiniz açıklayalım. Tabii ki DS'inizi bir fare olarak kullanmayacaksınız, ama bu cihazla birlikte gelen Slide Adventure: Mag Kid gibi oyunlar piyasaya çıktıkça, oyunların desteklediği şekilde DS'inizi çeşitli yüzeylerde itelemeye başlayacaksınız. Kısacası zaten yeterince fantastik özelliklere sahip DS'lerimiz, daha da enteresan bir alete dönüşecek.



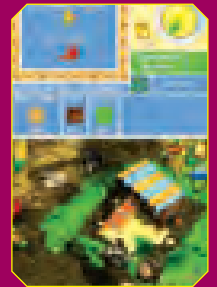
### BİR EJDERHA MACERASI Kİ, SORMAYIN GİTSİN... DRAGON QUEST SERİSİNİN TAMAMI DS'E GELDİ, GELİYOR.

Sırasıyla 1990, 1992 ve 1995 yıllarında SNES için piyasaya çıkmış olan ve Avrupa'lıların hiçbir zaman ulaşamadığı Dragon Quest IV, V ve VI, makyajlanarak DS'e uyarlanıyor. Üç oyunun da aynı Final Fantasy serisinde yapıldığı gibi daha kaliteli grafikler ve her türlü sinir bozucu oynanış hatasından arındırılacağı açıklandı. DS sahipleri ayrıca bu yıl içerisinde DQ'nin bir sonraki ayağı, DQ IX: Defenders of the Sky'ı da tecrübe edebilecekler. Eğer bu kadar lafın üzerine "DQ de ne ya?" diye soruyorsanız, sizi başka bir habere alalım.



### BİR BAHÇE, YÜZLERCE YARATIK VIVA PİŃATA İLE DOSTLARINIZ HEP YANINIZDA.

Xbox 360'da oturup bir takım renkli yaratıklarla uğraşmak, bahçenizi düzenlemek zaman kaybı gibi gözüküyorsa, neden bu keyfi yanınızda taşıyıp boş zamanlarınızı doldurmuyasınız ki? (Level tavsiye servisi hizmetinizde.) Yapımcı firma Rare, Viva Piñata'nın DS versiyonunun 360'dakinden hiçbir eksiği olmayacağını, yetiştirebileceğiniz farklı yaratıkların da oyuna ekleneceğini belirtiyor ve hatta dilediğiniz yaratığı bir başka DS sahibiyile istediğiniz zaman paylaşabileceğinizi de ekliyor. Viva Piñata'nın renkli ve eğlenceli bir oyun olacağından emin olabilirsiniz.





## PARAPPA THE RAPPER

BREAK DANS BİLE BU OYUNDAN DAHA KOLAY

**[[ İŞİN İÇİNDE MÜZİK VARSA,** ben de oradayım; bunu bilin. Özellikle işin içinde müziğin oynanışa etkisi olan bir oyun varsa, o oyunla bütünleşirim ve uzun süre de öyle kalırım. Hele bir Rock Band çıksın, işte o zaman eller havaya! Parappa the Rapper da bu düzenekte önemli bir parça sayılır. Yıllar önce PSOne'da çıktığında büyük övgüler almış ve neredeyse ilk defa tuşlara zamanında basmanın ne kadar eğlenceli ve zor bir şey olduğunu görmüştük. Tuşlara basıyorduk ve Rap yapıyorduk. Bu nasıl büyük bir zevkti!

Yıllar sonra bir daha Parappa'yla ilgili hiçbir çalışma görmememizin nedenini bilemiyorum, ama bu oyunu PSOne zamanında kaçırmış olanlar PSP'deki haline göz atmalılar.

### KAĞIT ADAM SOĞAN KAFAYA KARŞI

Önce buram buram soğan kokan bir adam geliyor, sözlerini söylüyor, müziğini yapıyor, dansını ediyor ve sırayı size bırakıyor. Şimdi siz de aynen onun yaptıklarını yapmalısınız. Yukarıdaki çizimde bazı tuşlar var ve sayaç bunların üstüne geldiğinde o tuşa basmalısınız. Bastınız mı? Nedense tutmuyor değil mi?

Evet, sorun sizde değil, oyunda... Arkadaşlar ben yetenezsiz değilim, oyunlara yabancı hiç değilim; fakat bu oyunda bir gariplik var. Eğer bahsettiğim sayacı takip ederseniz, kesinlikle başarısız oluyorsunuz. Üçgen'e basacaksınız mesela, değil mi? Sayaç tam bu tuşun üzerindeyken Üçgen'e basarsanız bile başarısız oluyorsunuz... Ben de baktım olmuyor, kaldırdım



oyunu fırlattım. Sonra gittim geri aldım; hırslanmıştım çünkü. Bir kez daha başladım en baştan, ama bu defa farklı bir şey denedim. Tuşları takip etmek yerine müziği takip ettim. Sözlerin nerede girdiğine, hangi vuruşta sözcüğün başladığına odaklandım ve evet... Başarılı olmuştum!

Eğer müzikleri iyice ezberleyip, sözleri müziğe uygun olarak ezberinizden aktarmayı başarılırsanız, 6 bölüm süren bu oyundan zevk de alabilirsiniz. Biraz uğraş istiyor ve açıkçası bu denli hassas bir sistem yüzünden çoğu zaman oyun gerginlik yaratabiliyor, fakat alınış ortam pek de fena sayılmaz. Keşke PSOne versiyonunun üstüne biraz yenilik, biraz daha farklı bölümler ekleselerdi. Onu da yapmamışlar ve aynı oyunu, tüm zorluğuyla piyasaya sürmüşler. Bu tip oyunlardan hoşlanıyorsanız deneyin, alakanız yoksa arkanıza bakmadan kaçın.

-Tuna Şentuna

PSP

Tür: Müzik  
Yapım: SCE Studios Japan  
Dağıtım: SCE

LEVEL PUANI

64

## ALIEN SYNDROME

NE UZAYLISI; BASBAYAĞI BÖCEK BUNLAR!

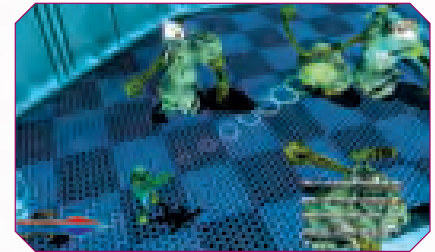
**[[ "EEE, SADECE YARATIKLARI MI ÖLDÜRÜYORUZ; NE SIKICI** oyunmuş ya..." sözleriyle birlikte izlemiştim Alien Syndrome'un demosunu. Hemen ardından Faruk, "Güzel be!" demişti. Faruk'a sorgulayan gözlerle baktığımdaysa çoktan bir başka oyun demosu izlenmeye başlanmıştır. Birkaç ay sonraysa oyun elime geçti ve başladım yaratıkları avlamaya. "Eee, sadece yaratıkları öldürüyoruz, ama... Ama neden bu kadar çok eğleniyorum?!" diye sorduğumu hatırlıyorum. Ondan

sonraki saatlerse PSP'nin şarjı yettiği ölçüde Alien Syndrome'a adanmıştır; kaybolan saatler hükümsüzdür.

### ALEVINLE YAK BENİ

Bu denli oyuna kitlenmiş olmamın tek nedeni, bu oyunun hafifletilmiş bir Diablo olması. İskeletler, Fetish'ler ve türlü türlü yaratığın yerine böceğimsi uzaylılar; Sorceress, Barbarian yerine de karakter sınıfları var. Üstelik gerçekten de bir Tank'la bir Sharpshooter arasında tonla fark bulunuyor. Eğer Sharpshooter olursanız cephane diye sayıklayacaksınız, Tank olursanız karşınızda kimse duramayacak. (evet, bu bir tavsiyeydi). Karakterinizi Tank olarak belirleyin, ilk puanlarınızı da alev püskürtücü gibi silahlara verin ve şahane bir Battle-Mage'e kavuşun! Seviye atladıkça da Strength ve Endurance'a çalışırsanız, karakteriniz kolay kolay yere inmez. Basit bir aksiyon oyunu gibi görünse de, yanınızda gezen robotun size silah, mühimmat ve ekipman sağlaması, bulduğunuz zırhların, giysilerin hepsinin karakterinizin üstünde gözle görülür bir fark yaratması ve karakterinize verdiğiniz tüm puanların birebir oyuna etki etmesi, Alien Syndrome'un RYO öğelerini öyle bir

sağlamlaştırıyor ki, sadece yeni bir özellik almak için süreklili yaratık avladığınızı fark ediyorsunuz. Birbirinden farklı görev tipleri ve anlaşılabilir multiplayer oyun imkânı sayesinde PSP için gayet başarılı bir oyun. Ah bir de bu kadar sıkıcı mekânlar ve yaratıklar olmasaymış. Yine de bunları fazla kafaya takmayın ve sağlam bir aksiyon-RYO için bu oyuna bir şans verin. - Tuna Şentuna



İlerleyen bölümlerde uzaylılar tarafından kaçırılmış ve metamorfoza uğramış Orta Dünya Ent'leri karşınıza çıkacak (benziyorlar ama...).

PSP

Tür: Aksiyon - RYO  
Yapım: Totally Games  
Dağıtım: Sega

LEVEL PUANI

77



# COMPEX

32. ULUSLARARASI BİLGİSAYAR FUARI



## Adamlar aşmış!

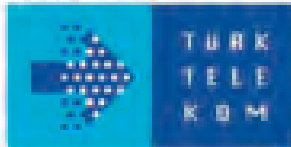
Gelin, gezin, görün...

**13-16**  
ARALIK 2007  
LÜTFİ KIRDAR  
FUAR MERKEZİ  
HARBIYE / İSTANBUL

[www.compex.com.tr](http://www.compex.com.tr)

**RÖNESANS FUARCILIK A.Ş.**  
ALTIERİ FİDAN, NO:47 A LEVİZİ, İSTANBUL  
TEL: (0212) 279 28 26 FAX: (0212) 279 28 14

ANA SPONSOR





Eser Güven  
egüven@level.com.tr

## TARİH TEKERRÜDEN İBARETTİR

Her sene aynı ay, aynı şeyler... Ağır toplarını piyasaya sürmek için yaz sezonunun bitmesini bekleyen firmalar, oynayacak oyun bulamadığı için eskiden gözden kaçırmış olduğu veya oynamaya doymadığı oyunları tekrar oynayan oyuncular, "bu ay hangi oyunu yazacağız yahu" diye düşünen yazarlar, düşünürken yenen tırnaklar, bir umutsuzluk, bir halsizlik... Tamam sonucusu biraz da aşırı sıcaklardan kaynaklanıyor ama olsun, önekilere katıldığınızda adım gibi eminim.

Diyorum ya her sene aynı şey diye, her sene öyle bir dönem geliyor ki bu köşeyi tamamen kendisine adayacağımız nitelikte bir oyun çıkmıyor. E o zaman biz de ne yapıyoruz, daha önceki aylarda çıkmış ama çeşitli nedenlerden dolayı köşemize konuk olamamış oyunlara geri dönüş yapıyoruz. Bahaneyle onların da gönüllerini almış oluyoruz aslında, güzel bir şey.

Hangi oyunların mı gönlünü aldık bu ay: Efendim, nereden başlayayım... Şöyle ucundan bir NFS: Carbon'a değindik mesela. Sonra S.T.A.L.K.E.R.'da sizleri bekleyen tehlikeleri ziyaret ettik, oradan çıkıp Lost Planet'in çokluoyuncu kısmına yatıya gittik. Sabah kalktiğimizde Civilization 4'ün genişleme paketi Beyond the Sword'un yenilikleriyle kahvaltı yaptık, son olarak da Overlord'daki kahramanlarla son bir kez buluştuk. Gördüğünüz gibi günümüz dolu dolu geçti, gelecek ay bomba gibi geçmesi dileğiyle. Farewell!



## LOST PLANET EXTREME CONDITION

**[[ OYUNDA TEK KİŞİLİK KAMPANYA İLE** multiplayer oyunları arasında oynanış açısından önemli farklılıklar mevcut. Örneğin (ki bu en önemlisi) sağlığınız yenilenmiyor. T-Eng yalnızca giysinize enerji sağlamaya yarıyor.

Multiplayer oyunlarındaki bir diğer farklılık ise Savaş Göstergesi. Eğer takım oyunu oynuyorsanız Savaş Göstergesi takım arkadaşlarınız tarafından paylaşılıyor, tek başınıza oynuyorsanız yalnızca size ait oluyor. Bu, oyunu kazanıp kaybetmenizi belirleyen şey. Savaş Göstergesini doldurmak için düşmanlarınızı öldürmeli veya Data Post'ları aktif hale getirmelisiniz. Düşman öldürdüğünüzde, Savaş Göstergeniz düşmanın rütbesine bağlı olarak dolacaktır. Örneğin o anda puan lideri olan kişiyi öldürürseniz, puanı az olan birini öldürmenize oranla göstergeniz daha fazla dolacaktır. VS'leri yok etmek de önemli ölçüde puan kazandıran işlerden biridir. Data Post'ları aktif hale getirdiğinizde pek fazla olmasa da yine de puan kazanırsınız.

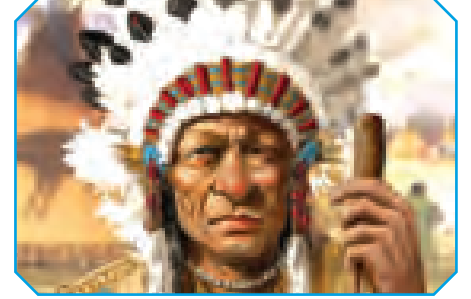
Birisini öldürdüğünüzde ekranda "You killed Birisi" "Battle Gauge +500" gibi bir yazı göreceksiniz. Bu göstergenizin ne kadarını doldurduğunuzu gösterecektir. Aynı şekilde birisi sizi öldürdüğünde ekranda "Battle Gauge -700" gibi bir mesaj görünecektir, bu değer tamamen sizin ve düşmanınızın durumuna bağlı olarak değişir. Eğer takım oyunu oynuyorsanız grubunuzdan veya düşmanlardan biri puan kazandığında da bu mesajları görürsünüz.

Tek kişilik oyunda radarı okumak kolaydı, kırmızılar Akrid, yeşiller insandı; dolayısıyla kimin ne olduğunu anlayabiliyordunuz. Multiplayer oyunlarında ise kırmızı noktalar insan, ama bunların dost mu, düşman mı olduğunu bilemiyorsunuz. Aynı şekilde büyük kırmızı noktalar VS'leri gösteriyor, ama bunların da ne oldukları belirsiz. Belli olan tek şey sarı noktaların Data Post'ları temsil ettiği. Gelelim T-Eng Post'lara, bunlar Data Post'lara benzeseler de daha genişler ve etraflarında

enerji halkası bulunuyor. Bunları her bölümde birçok yerde görebilirsiniz, T-Eng absorbe etmek için yanlarında durmanız yeterli.

### NELERE DİKKAT EDELİM?

- Multiplayer oyunlarına girişmeden önce bolca tek kişilik oyun oynayın; kontrollere alışın, oyun dünyasını öğrenin, Data Post nasıl aktif hale getirilir, nasıl nişan alınır, bunların tümü hakkında bilgi sahibi olun. Bu şekilde silahları ve VS'leri de öğrenecek, kendinizi sudan çıkmış balık gibi hissetmeyeceksiniz.
- Multiplayer oyunlarına ilk başladığınızda Player Match > Custom Match > Team Elimination oyununu seçin. Buradan seçebileceğiniz tüm Team Elimination maçlarını göreceksiniz. Listede dolaşın ve maksimum oyuncu sayısı az olan bir maç bulmaya çalışın. Böylece ilk oyunlarınızda kafanızı karıştıracak kadar çok sayıda rakiple başa çıkmak zorunda kalmayacaksınız. Eğer haritada iki veya dört kişi varsa hem rahatça gezerek haritayı tanıyabilir, hem de sakin bir şekilde rakibinizi avlamayı deneyebilirsiniz.
- Asla, ama asla düz biçimde koşmayın. Keklik gibi kafanızdan vururlar sizi. Hatta daha acımasız olanlar roketle sizi üç parçaya bile bölebilirler. Peki ne yapmalı? Elbette ki bir yerden bir yere giderken bolca zıplamalı, zigzaglar çizmeli, takla atmalısınız. En garanti yol ise Anchor kullanmak, çünkü hem hızlı, hem de vurulmanızı oldukça zorlaştırıyor.
- Gördüğünüz tüm Data Post'ları aktif hale geçirin. Bunlar hem size Savaş Göstergesi puanı kazandırır, hem de etrafınızda olup bitenler hakkında bilgi sahibi olmanızı sağlarlar.
- Bir süre çeşitli modlarda oynadıktan sonra hangi oyun stilini tercih ettiğinizi anlayacaksınız. Eğer uzaktan rakiplerinizi mihlamayı seviyorsanız Plasma Gun veya Rifle ile başladığınız maçları seçin. Eğer gözünü karartıp düşman üzerine saldırmayı seviyorsanız Shotgun ile başlanan maçları seçin, tabii bu arada rakibin ateşlerinden nasıl kurtulacağınıza da çalışmayı unutmayın. L



# CIVILIZATION IV BEYOND THE SWORD

**BEYOND THE SWORD GENİŞLEME PAKETİ GERÇEKTEN** sıradan genişleme paketlerine benzemeyen, oynanışa ciddi anlamda eklemeler yapan değişikliklere sahip bir paket. Yeni teknolojiler, birimler, uygarlıklar elbette olacak; ama bunun dışında da bilmeniz gereken rasgele hadiseler, yenilenen casusluk mekanığı ve yeni şirket kavramı mevcut. Biz tamamen yeni olduğu için sonucusuna yoğunlaşacağız.

## ŞİRKET DEDİĞİN NASIL KURULUR?

Şirket kurabilmek için karşılamanız gereken bazı gereksinimler vardır. Şirketler öncelikle "Corporations" (Şirket) teknolojisi, bunun yanında da ek bir teknoloji daha gerektirirler.

Gerekli olan teknolojiyi araştırdıktan sonra, Şirketin gerektirdiği kaynaklardan en az birine sahip olan bir şehre bir Büyük Kişilik (Great Person) göndermelisiniz. Bu kişi sayesinde "Corporate Headquarters" (Şirket Merkezi) kurabilirsiniz.

## ŞİRKETİN YAYILMASI

Bir şehirde Şirket kurduğunuzda, o şehirde Şirket Yöneticileri (Corporate Executives) yetiştirmeye başlayabilirsiniz. Bir Şirket Yöneticisi yaparak Şirketin etkisini diğer şehirlere de yayabilirsiniz. Şirket Yöneticisinin Şirketi yeni bir şehre yayması için altın gerekecektir, eğer hedef şehir yabancı bir şehirse maliyet çok daha yüksek olacaktır.

Şirketi yalnızca şirketin gerektirdiği kaynaklardan en az birine sahip olan şehirlere yayabilirsiniz. Şirketi yaymanız karşılığında, şirketin bulunduğu her şehir için beş altın kazanacaksınız. Şirket Yöneticisi, şirketi yeni bir şehre yaydığında kaybolacaktır.

## ŞİRKETLERİN FAYDALARI

Şirketler bakım maliyeti gerektirir ama karşılığında belli bir tür bonus sağlayacaktır - ek kültür, yiyecek, araştırma, altın veya o Şirkete sahip olan tüm şehirlerde üretim artışı, hatta belki de farklı bir kaynağa erişim (örneğin Aluminum Co. kömür gerektirir ve karşılığında alüminyum sağlar). Ayrıca Şirket Merkezinin sahibi, Şirketin bulunduğu her şehir için ek olarak altın bonusu da kazanır.

## ŞİRKETLERİ ENGELLEMEK

Yabancı Şirketlerin şehirlerinize girmelerini engellemek için Mercantilism Civic kullanabilirsiniz. Şehrinizdeki tüm Şirketlerin etkisiz hale gelmesi için State Property Civic kullanabilirsiniz - ancak bu çalışanları değiştirdiğinizde şirketler tekrar işler hale geçeceklerdir.

## ŞİRKET LİSTESİ

### ALUMINUM CO.

**Gereken Kaynak:** Kömür (Coal)

**Gereken Büyük Kişilik:** Büyük Bilimadamı (Great Scientist)

**Gereken Teknoloji:** Şirket (Corporations) ve İleri Uçuş (Advanced Flight)

**Fayda:** Alüminyum kaynağı üretir, kaynak başına +2 Üretim

### CEREAL MILS

**Gereken Kaynak:** Buğday (Wheat), Mısır (Corn) veya Pirinç (Rice)

**Gereken Büyük Kişilik:** Büyük Tüccar (Great Merchant) **Gereken Teknoloji:** Şirket (Corporations) ve Soğutum (Refrigeration)

**Fayda:** Kaynak başına +.75 Yiyecek

### CIVILIZED JEWELERS

**Gereken Kaynak:** Altın (Gold), Gümüş (Silver)

or Cevher (Gems)

**Gereken Büyük Kişilik:** Büyük Sanatçı (Great Artist)

**Gereken Teknoloji:** Şirket (Corporations) ve Basın (Mass Media)

**Fayda:** +1 Altın, kaynak başına +3 Kültür

## CREATIVE CONSTRUCTIONS

**Gereken Kaynak:** Demir (Iron), Bakır (Copper), Mermer (Marble), Alüminyum (Aluminum) veya Taş (Stone)

**Gereken Büyük Kişilik:** Büyük Mühendis (Great Engineer)

**Gereken Teknoloji:** Şirket (Corporations) ve Yanma (Combustion)

**Fayda:** Kaynak başına +.5 Üretim

## MINING INC.

**Gereken Kaynak:** Coal, Demir (Iron), Bakır (Copper), Altın (Gold), Cevher (Gems) or Gümüş (Silver)

**Gereken Büyük Kişilik:** Büyük Mühendis (Great Engineer)

**Gereken Teknoloji:** Şirket (Corporations) ve Demiryolu (Railroad)

**Fayda:** Kaynak başına +1 Altın

## SID'S SUSHI CO

**Gereken Kaynak:** Yengeç (Crab), Midye (Clam), Balık (Fish) veya Pirinç (Rice)

**Gereken Büyük Kişilik:** Büyük Tüccar (Great Merchant)

**Gereken Teknoloji:** Şirket (Corporations) ve Tıp (Medicine)

**Fayda:** Kaynak başına +.5 Yiyecek

## STANDARD ETHANOL

**Gereken Kaynak:** Mısır (Corn), Şeker (Sugar) veya Pirinç (Rice)

**Gereken Büyük Kişilik:** Büyük Bilimadamı (Great Scientist)

**Gereken Teknoloji:** Şirket (Corporations) ve Plastik (Plastics)

**Fayda:** Petrol kaynağı üretir; Kaynak başına +2 Araştırma L

## S.T.A.L.K.E.R.

### RADYOAKTIVITE İLE NASIL BAŞA

çıkacağını biliyor musunuz? Ya nükleer bir sızıntı halinde neler yapmanız gerektiğini? Masanın altında saklanmakla güvende olabileceğinizi düşünmeyin sakın. Gözünüzü açtığınızda kendinizi Marked One gibi mutantlar ve garipliklerle dolu bir dünyada bulmayacağınızı kimse garanti edemez.

### HAYATTA KALMA REHBERİ

#### Kanamalar

Diğer oyunlardan farklı olarak bu oyunda aldığınız yaralar sizi rahatça ölüme götürebilir, çünkü kanamalarınız siz müdahale etmediğiniz sürece durmayacak ve sağlığınıza azaltmaya devam edecektir. Kanamayı azaltacak iki şey vardır - bandajlamak ve mavi ilkyardım paketlerini kullanmak. Kolay zorluk seviyelerinde eğer kanamanız çok hafifse (çok, çok hafifse) kendi kendine durabilir, ama buna sakın güvenmeyin.

Eğer kanamayı kontrol altına almazsanız kırmızı kan ikonu ile gösterilen aşırı kan kaybından ölürsünüz. Bandajları Zone satıcılarından satın alabilir ve öldürdüğünüz düşmanların üzerlerinden toplayabilirsiniz.

#### Açlık

Sakin günlerce aç dolaşabileceğinizi

sanmayın. Ekranınızın sağ alt köşesinde çatal, tabak ikonu çıktığında acıkmışsınız demektir. Karakterinizi doyurmazsanız açlık daha da dayanılmaz bir hal alacak ve sağlık kaybetmeye başlayacaksınız. Oyunda üç cins yiyecek bulunur, ekme, sos, sos ve konserve. Ekme en kısa süre tok tutarken, diğerleri uzun süre tok kalmanızı sağlayacaktır. Çantanızda mümkün olduğunca çok sos ve konserve bulundurmaya özen gösterin.

#### Zehirlenme

Elinizde hem anomali, hem de radyasyon detektörü bulunmakta. Anomalileri zaten çoğunlukla gözlemlenir ve rahatça görebiliyorsunuz ve bunlar genelde kendi bölgelerinin dışında zarar veremiyorlar. Radyasyon ise daha tehlikeli, bir anda görüntüde bozulma oluyor ve radyasyon detektörünüzün sinyal vermeye başlıyor. Böyle yerlere iyi dercede korunmanız olmadan girerseniz intihar olur. Radyasyon zehirlenmesine yakalandığınızda ekranın sağ alt köşesinde radyasyon ikonu çıkar, zehirlenmenin boyutuna bağlı olarak sağlık kaybedeceksiniz. Eğer ciddi oranda radyasyona maruz kaldıysanız anti-rad ilacı haricinde etkileri azaltmanız mümkün değildir. Giysi olarak korumanız iyi olsa bile radyasyonlu yerlerde çok vakit harcamanız



radyasyon çubuğunuzu doldurabilir, kendinize çok da güvenmeyin.

Radyasyonun etkisi azaltmak için anti-rad ilaçları, sarı ilkyardım çantaları ve votka kullanabilirsiniz. Votka radyasyonu kısmi olarak azaltır, ama görüşünüzü de bulanıklaştırır.

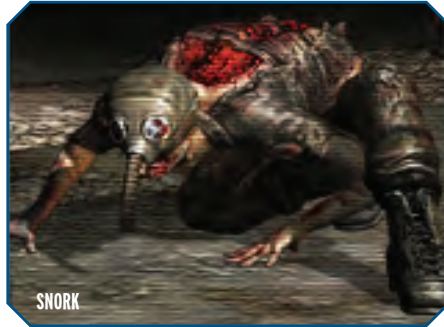
#### Mutantlar

Mutantlar tüm bölgelerde bulunabilir ve daima saldırgan durumdadırlar. Eterini yiyemezsiniz ve bunlardan birini gördüğünüzde tek yapabileceğiniz şey mermilerinizi üzerlerine saydırmaktır. L



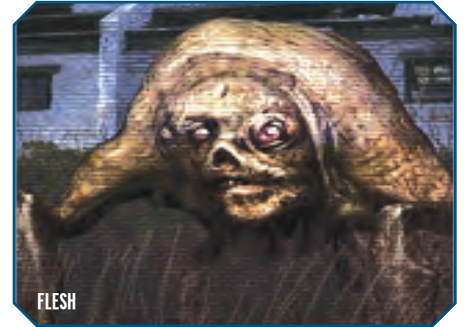
MUTANT HAYVANLAR

Mutasyona uğramış hayvanlar, özellikle de köpekler sıkça karşılaştığınız mutantlar arasındadır. Köpeklerin yanı sıra bir de gri renkli ve insana benzer yüzleri olan Pseudodog türü mevcuttur. Köpekler kanamaya yol açabilir, sürü halinde dolaşırlar ve sürülerinin bir kısmı öldüğünde kaçacaklardır.



SNORK

Bunlar ölü STALKER'lerden geriye kalanların mutasyon geçirmiş halleridir ve özellikle Zone'un orta bölgelerinde bulunurlar. Zıplayabilen bu düşmanlar güçlü yakın saldırılara sahiptirler ve ciddi kanamalara neden olabilirler. Bunlara karşı özellikle pompalı tüfek kullanmanız önerilir.



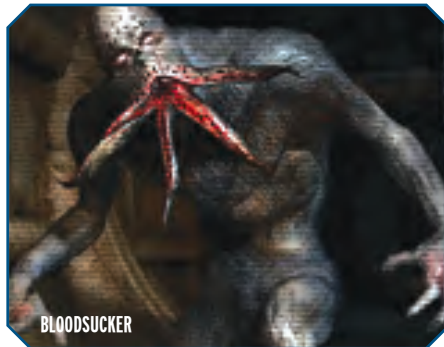
FLESH

Flesh isimindeki özel domuz mutasyonu bölgenin yapabileceklerinin küçük bir örneği. Bu yaratıklar çok dalgası yaratan garip bir de kola sahipler. Uzaktan saldırma şansları olmadığı için yapmanız gereken onlardan uzak durmak, çok dalgasını zıplayarak gereken onlardan uzak durmak, çok dalgasını zıplayarak savuşturmak ve pelte kıvamına gelene kadar kafalarından vurmaktır.



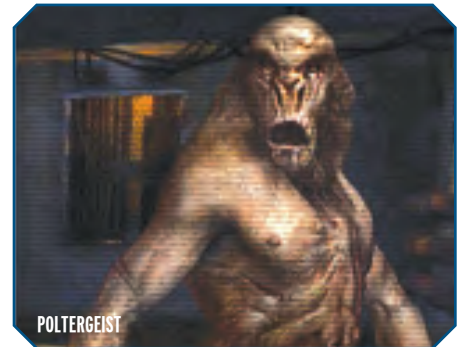
BOAR

Domuzlar, köpeklerden daha beladırlar. Dövüşmekten kaçmazlar ve iki taraftan biri ölene kadar saldırmaya devam ederler. Kafaları büyük olduğundan kafalarından rahatça vurup öldürebilirsiniz. Domuzlar özellikle güneyleki az radyasyonlu bölgelerde bulunurlar, yine de etleri yenmez.



BLOODSUCKER

Bunları bazen görmeniz mümkün olmayabilir, etrafta anomali varsa tetikte olmanız önerilir, çünkü bir anda bunlarla karşılaşabilirsiniz. Çok hızlı hareket eden bu düşmanları NPC'ler göremez, o yüzden onlara karşı tamamen tek başınıza. Daha güçlü bir silah bulana kadar pompalı tüfek bunlara karşı en iyi ilaçtır.



POLTERGEIST

Bir görünmez düşman daha, onları odada dolaşan beyaz veya kırmızı ışıklı anomaliler olarak fark edebilirsiniz. Bunlar size eşya fırlatarak (ki bunlara buldukları silahlar da dahil) saldırırlar. Size birşey fırlattıktan sonra yerleri kabak gibi ortaya çıkacağından herhangi bir silahı üzerlerine boşaltabilirsiniz.



# NEED FOR SPEED CARBON

## VİRAJ DEYİP GEÇMEYİN ELBETTE

Carbon bir simülasyon değil, öyle deli gibi yaptığınız herşeye dikkat etmek zorunda da değilsiniz. Ama bu araba kullanmanın çok basit olduğu anlamına gelmiyor, özellikle de önemli yarışlarda hızınızı korumak, hızınızı korumak için de örneğin virajlara nasıl gireceğinizi bilmeniz lazım.

Peki virajlara nasıl girelim? Eğer viraj sağa doğru keskin bir virajsa daha viraja gelmeden önce yolun sol tarafına yanaşmalı ve böylece geniş açığa sahip olup hız kaybetmemelisiniz. Eğer bir U dönüşüne giriyorsanız kesinlikle viraja iç taraftan yaklaşmamalısınız, bu sizin önemli ölçüde hız kaybetmenize neden olur. Bunun yerine dışarıdan gitmeli, U'nun orta noktası seviyesine geldiğinizde hemen içeri kırmalısınız. Böylece katettiğiniz mesafeyi de kısaltmış olacaksınız. Eğer söz konusu olan S şeklinde virajsa ilk dönüşe içeriden girerek mesafeyi kısaltabilirsiniz.

## NOS VE SPEEDBREAKER KULLANIMI

Yarışlarda kullanabileceğiniz iki ekstra özelliğe sahipsiniz. NOS ile aniden yüksek hızlara çıkabilirsiniz, NOS düğmesine basılı tuttukça gösterge azalacaktır. Yüksek hızlarda giderek göstereyi yeniden doldurabilirsiniz. Her ne kadar çok çekici olsa da NOS'u olur olmaz her yerde kullanmayın. NOS'tan en çok faydalanacağınız yerler çok yüksek hızlara çıkabileceğiniz düzlüklerdir, ayrıca bir kazanın

veya hatanın ardından hızla toparlanmak için de NOS kullanabilirsiniz.

Speedbreaker ise zamanı yavaşlatabileceğiniz özelliğdir. Bunu aktif duruma geçirdiğinizde zamanın yavaşlamasından faydalanarak arabanızı daha rahat kullanabilirsiniz. Aynı NOS'ta olduğu gibi bunu da yerinde kullanmanız çok önemli, viraj dönmek için Speedbreaker kullanmanın hiçbir faydası yok. Bunun yerine gerçekten sıkıştığınız anlarda ya da bir dönüşü kaçıracağınızı hissederseniz bu özelliğe başvurmalısınız. Speedbreaker göstergesi de kullanmadığınız anlarda yavaş yavaş dolacaktır.

## YARIŞ EKİBİ

Oyundaki çoğu yarışta yanınıza ekibinizden birini alabilirsiniz. Bu kişilerin biri yarış sırasında, biri de yarıştan sonra olmak üzere kullanabileceği iki yeteneği bulunur. Yarış sırasında kullanılabilecek yetenek aynı NOS ve Speedbreaker gibi göstergenin dolmasıyla aktif hale getirilebilir, kullanıldıktan sonra zamanla tekrar geri dolacaktır. Oyun içi yetenekleri şunlardır:

**Blocker** - Bu yeteneğe sahip olanlar çoğunlukla aranızda bir yer kapacaklar ve sizi yakalamaya çalışanları yoldan çıkarmak için kendilerini feda edeceklerdir. Özellikle de dar yollarda çok etkili sonuçlar alabilirsiniz.

**Drafter** - Bu yeteneğe sahip olanlar sizin önünüzde gider ve yeteneklerini kullandığınızda ivme kazanmanızı sağlayacak hava boşluğu yaratırlar.

**Scout** - Bu yeteneğe sahip olanlar sayesinde ara sokakları ve kısa yolları rahatça keşfedebilirsiniz, sizi mümkün olan en kısa yoldan bitiş çizgisine ulaştırmak amacındadırlar. Diğer iki yetenekle karşılaştırıldıklarında en az kullanışlı olanlar bunlardır.

Yarış sonrası garaj yetenekleri ise şunlardır:

**Fixer** - Aracınızın sıcaklığını düşürür.

**Fabricator** - Aracınız için Autosculpt uygular.

**Mechanic** - Araçların ve parçalarının fiyatlarını düşürür (en faydalı olanlardan biri budur).

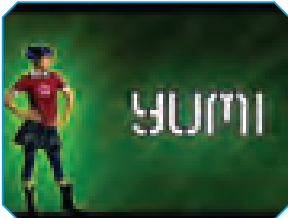
Seçebileceğiniz ekip üyeleri ve yetenekleri ise şöyle:



Neville - Blocker / Fixer



Sal - Scout / Fabricator



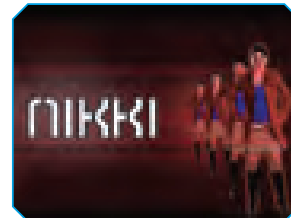
Yumi - Scout / Mechanic



Colin - Drafter / Fabricator

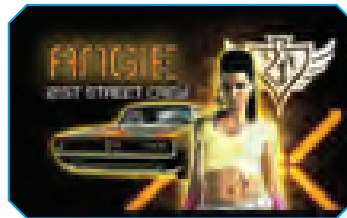


Samson - Blocker / Fixer



Nikki - Drafter / Mechanic

**RAKİPLER** Palmont City'de dört farklı çete bulunuyor ve seçtiğiniz kariyer yoluna bağlı olarak bu bölgeleritemizledikten sonra çeteleri tamamen alt etmeniz gerekiyor.



**21st Street Crew** - Angie'nin ekibi klasik Amerikan arabalarını kullanıyor, eğer kariyerinize Muscle ile başlarsanız yolunuz ilk olarak Angie ile kesişecek.



**Stacked Dech** - Darius yeraltı yarışlarının kralı diyebiliriz, sokakların hakimi olmak için eninde sonunda onu yenmeniz gerekecek.



**Bushido** - Kenji'nin ekibi modifiye arabaları tercih ediyor, kariyerinize Tuner ile başlarsanız karşınıza çıkacak ilk rakip o olacaktır.



**TFH** - Wolf egzotik araba delisi ve tüm parasını bu arabalara yatırıyor. Kendinize Exotic kariyer yolunu seçerseniz Wolf ile karşılaşacaksınız.

## OVERLORD

**OVERLORD'UN ANA AMACI ATALARINI** öldürmüş olan yedi bozulmuş kahramandan intikam almak. Bunlar kahraman olmadan önce iyi ve soylu insanlarmış, ama sonrasında bozularak kötülüğe yenik düşmüşler. Bunların her birinin yedi günahtan birini temsil ettiğini de hatırlatalım. Aşağıda bu yedi kahraman hakkında bilgi sahibi olacağınız ve onları nasıl yeneceğinizi öğreneceğiniz satırlar sizi bekliyor.

**MELVIN UNDERBELLY**

*Melvin yedi kahraman arasından karşılaştığınız ilk kahraman. Buçuklukların efendisi ve şarkı söylemeyi çok seviyor. Bir buçukluk için bile küçük olan Melvin, The Wizard kendisine kahraman olduktan sonra ne isterse yiyebileceğini söylediğinden çok fazla yemeye başlamış ve şiştikçe şişmiş. Melvin altın bir taç takıyor ve size saldırması için altın bir çatal kullanıyor (ikisini de minyonlarınız ekipmanlarına katabilir).*

Oburluğu temsil eden bu kahramanla karşılaştığınızda muhtemelen 15 civarında minyonunuz olacak. Odada yeniden doğuş noktası olmadığı için minyonlarınızı kaybederseniz çok zorlanırsınız, bu yüzden dikkatli olun.

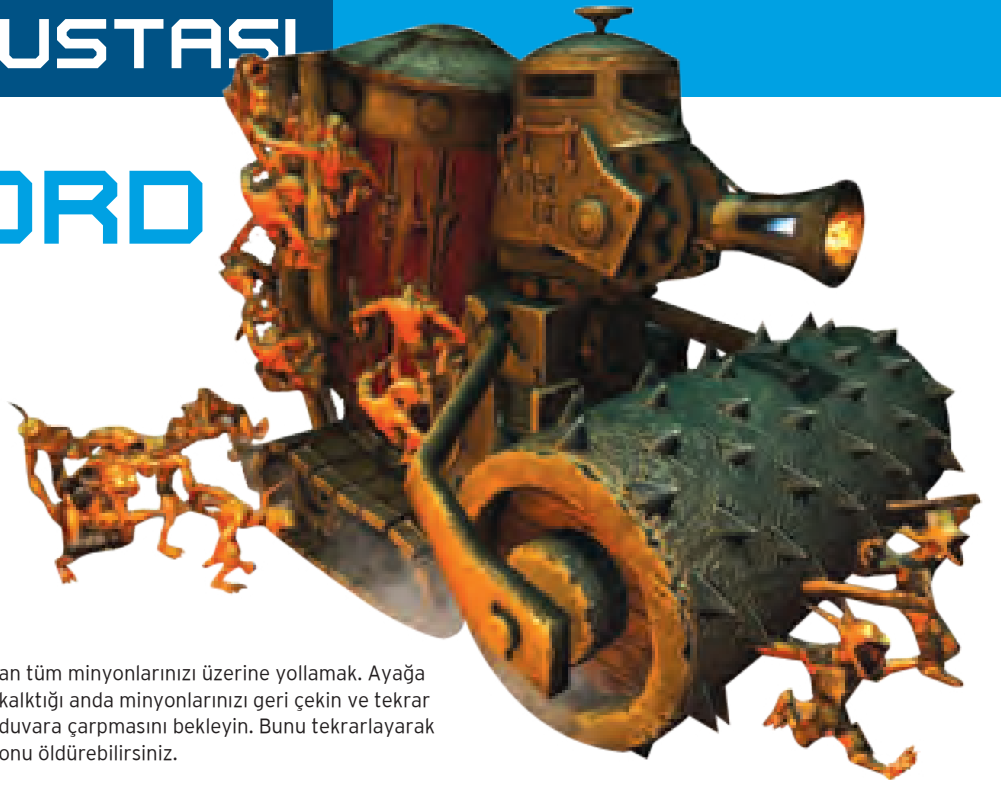
Başlarda Melvin yavaş yavaş etrafta dolanacak ve ona yaklaşırsanız size veya minyonlarınıza vurmaya çalışacak. Onunla dövüşünüzün ilk kısmı oldukça basit, tüm minyonlarınızı ona saldırmaya yollamalısınız. Birkaçını kaçınılmaz olarak kaybedeceksiniz ama Melvin'e yeterince zarar vermeyi başaracaksınız. Sağlığı yarıya düştüğünde yemek yiyecek ve daha da fazla şişmanlayacak. Bundan sonra etrafta kelimenin tam anlamıyla yuvarlanmaya başlayacak ve sizi ve minyonlarınızı ezmeye çalışacak. Yapmanız gereken şey ondan kaçmak ve duvara çarptığı

an tüm minyonlarınızı üzerine yollamak. Ayağa kalktığı anda minyonlarınızı geri çekin ve tekrar duvara çarpmasını bekleyin. Bunu tekrarlayarak onu öldürebilirsiniz.

**SIR WILLIAM THE BLACK**

*Sir William, The Wizard tarafından, kızı Velvet'e olan ilgisini fark edince, günlerini zayıf olanları kötülükten korumayı bırakması ve zevklerini tatmin etmesi için kandırılmış. Artık şehri Heaven's Peak vebadan kırılıyor olsa bile tek düşündüğü yozlaşmış partiler ve seks ilişkileri. İkinci olarak ister Sir William, ister Oberon'la dövüşebiliyorsunuz, Goldo'dan önce her ikisini de yenmiş olmanız şart.*

William şehveti temsil ediyor ve zevklerini tatmin etmesi için bir Succubus Queen'e sahip. Onunla karşılaştığınızda öncelikle oda oda takip etmeye başlayın, Red Priest'leri minyonlarınızla öldürün ve William'a direkt olarak saldırın. Size karşılık veremiyor çünkü saldırıları çok zayıf, bu bakımdan biraz sıkıcı bir dövüş bu. Son odaya ulaşana kadar hiçbir değişiklik olmayacak, onu yakaladıkça saldırıyorsunuz. Son odada ise William ışınlanma yeteneği kazanıyor, ama bu da bu dövüşü pek zorlaştırmıyor. Yalnızca onu hedeflemekte birazcık daha



fazla sıkıntı yaşıyorsunuz ama saldırıları hala zayıf olduğu için onu öldürmek hiç de sorun olmuyor. İşiniz bittiğinde kendinize bir Mistress seçebileceksiniz.

**OBERON GREENHAZE**

*Elf Oberon, The Wizard onu dinlenmeye ihtiyacı olduğuna ikna ettiğinde derin bir uykuya salmış. Cüceler Evernight'ı işgal ettiğinde bile uyanmamış, orman da onu bir ağaç ile birleştirmiş. Bu ağaç kabuslarının gerçek olmasına neden olmuş, cüceleri yenmiş ama arada elleri de öldürmüştü. Rüyalari ormana dadanan bu ağaç artık başka bir cüce işgaline karşı Golden Hills girişini kapatıyor.*

*Tembelliğin temsilcisi Oberon ile ormanın içinde uzun bir yolculuktan sonra yüz yüze geleceksiniz. Oberon kötü rüyalar görüyor ve bu rüyalar fiziksel hal almış. Bu kahramanla yapacağınız dövüşün yarısı kötü rüyalarıyla olacak, önerimiz kahverengi ve yeşil minyonlardan oluşan bir ekip kullanmanız. Öncelikle minyonlarınızı Oberon'un üzerine salın, bir süre sonra sayıklamaya başlayacak ve kötü rüyaları ortaya çıkacak. Minyonlarınızı geri çağırın ve yaratıkların üzerine gönderin.*

Tüm yaratıklar ölünce minyonları tekrar Oberon'a yollayın, bu sırada yerden çıkan dikenlere yakalanmamak için sürekli hareket halinde olun. Oberon tekrar rüyalarını gönderecek ki bunlar git gide daha güçlü olmaya başlayacaklar. Rüyalardan kurtulunca da Oberon'un üzerine yollayın. Ondan kurtulunca Dwarven Lands'e giden yol açılacak.

**GOLDO GOLDERSON**

*The Wizard, Golden Hills hakimi Goldo'ya kimsenin onun kahraman olmasına karşı çıkamayacağını ve istediği kadar altın sahibi olabileceğini söylemiş, bu yüzden de zenginliğe olan düşkünlüğü her şeyin önüne geçmiştir. Elleri ele geçirmek, böylece onları daha fazla altın kazmak için madenlere göndermek amacıyla Evernight'ı bile işgal etmeye kalkmış.*







Goldo açgözlülüğün temsilcisi. Dövüş Rollie'nin lav silahı ile üzerine alev atmasıyla başlayacak, odadaki engellerin arkasına saklanın ve ateş etmeyi kestiğinde kendiniz veya minyonlarınızla saldırın. Bu işlemi bir süre tekrarladıktan sonra sağlığı yarıya inecek ve duvara çarpacak. Bu çarpma ona zarar vermiyor, bunun yerine değişim geçirerek farklı bir silaha sahip oluyor. Burada minyon haralayabilirsiniz, özellikle duvara çarptığında kombolarla sağlığını hızlı biçimde azaltabiliyorsunuz. Rollie ile işiniz bittiğinizde sahneye Goldo çıkacak. Goldo'ya son darbeyi indirin ve bir kahramanı daha diğer tarafa postalamanın zevkini yaşayın.

### JEWEL THE THIEVING HERO

*Jewel her şeye sahip olmasına rağmen The Wizard onu aslında başkalarının sahip olduklarını ele geçirmeyi istediğine ikna etmiş, o yüzden artık ilgi duyduğu tek şey başkalarına ait malları çalmak. Kahn the Warrior, Ruborian hırsızlarına önderlik eden Jewel'e sırlıslıklam aşık bu arada.*

*Kıskançlık* temsilcisi Jewel hem kolay, hem de zor bir kahraman (ama yapmanız gereken şeyi öğrendikten sonra zorluk kalmıyor ortada). Bir kere onunla dövüşmeniz gerekmiyor, yapmanız gereken onu kovalamak ve minyonlarınızla kaçabileceği yolları kapamak. Bu yolları kapadıkça onun gidebileceği yerleri kısıtlayacak ve son olarak kendisini ışınlayıcıda bulmasını sağlayacaksınız. Yolları kapamadan önce etraftaki diğer düşmanları minyonlarınızı kullanarak öldürmeyi unutmayın.

### KAHN THE WARRIOR

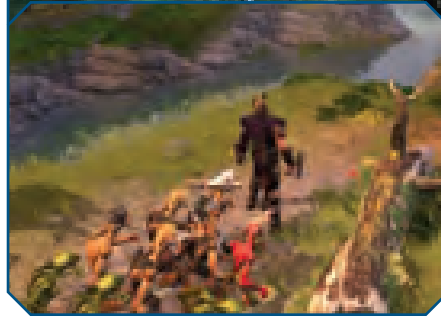
*Kahn çok çabuk sinirlenen ve Jewel'in üzerine titreyen bir karakter, ki bu özelliği bazen Jewel'i bile rahatsız edebiliyor. Tek düşündüğü şey Jewel'i korumak ve onu sinirlendiren şey ne olursa olsun yok etmek.*

*Öfke* günahını temsil eden Kahn belki de oyunun en zor kahramanı, onunla dövüşürken takımınızda maksimum sayıda yeşil minyon bulunmasını öneririm.

Kahn ile karşılaştığınızda öncelikle yukarıda dolanan tek gözlüyü öldürün ve yüksekte bekleyin. Kahn gürzünü savurduktan sonra (minyonlarınız kesinlikle yakınında olmasın) yeşil minyonlarınızı üzerine yollayın ve saldırmaya başlayın. Bir süre sonra Kahn silkelenecek ve minyonlardan kurtulacaktır, onları hemen geri çekin ki çok fazla kaybınız olmasın.

Kahn ortadan kaybolduktan sonra tepeye çıkın, mini ara demonun ardından tüm minyonlarınızı çarka gönderin, aksi halde düşmanlar sayıca size üstünlük sağlayacaklar. Kapı kapandıktan sonra yine ilk seferde yaptığınız gibi minyonları Kahn'ın üzerine yollayın, silkelendiği zaman geri çekin. Böylece dövüşün üçüncü kısmına geleceksiniz.

Bu kısmın tek farkı Kahn'ın daha hızlı hareket ediyor olması, bunun dışında herhangi bir değişiklik yok taktiğimizde. Aynı taktiği kullanmaya devam ettiğinizde koca Kahn yere



yıkılacaktır.

### THE WIZARD

*The Wizard diğer tüm Kahramanların lideri ve oyunda karşılaşıcağınız son kahraman. Diğer kahramanların yozlaşmasına, başarılarının zihinlerini bozmasına izin vererek yol açıyor.*

*Gururun* temsilcisi. Öncelikle önerilen takımımızı söyleyelim, tamamen yeşillerden oluşan bir minyon grubu burada işinizi kolaylaştıracaktır. The Wizard öncelikle kendi minyonlarını çağırarak başlayacak ama bunları kolayca öldürebileceksiniz. Şimdi etrafta ışınlanmaya başlayacak, onu dikkatle izleyin. Eğer etrafında

yeşil enerji kalkanı görürseniz hemen tüm yeşil minyonlarınızı üzerine gönderin (enerji kalkanının rengi, ne renk minyonların geçebileceğini gösteriyor. Yeşil en çok zarar veren renk olduğu için bunu tercih ettik). Eğer başka kalkanlar görürseniz bekleyin, ve gelecek olan yeni minyonları öldürün. Yeşil kalkan çıktığında minyonlarınız The Wizard'ı yere indirecekler ve siz de ona silahınızla saldırabileceksiniz.

Sağlığı yarıya düştüğünde etrafta dönerek dolaşmaya başlayacak. Bundan kurtulmak için iki doğuş noktasının ortasında bekleyin, o noktaya hiç ulaşmıyor ve siz de rahatça minyonlarınızı yenileyebilirsiniz.

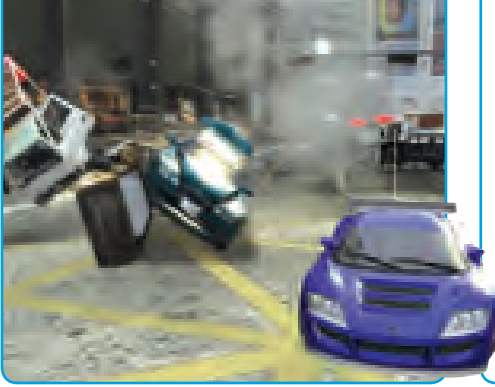
Yine klasik biçimde bu aşamadan sonra tekrar ilk aşamaya dönecek, enerji kalkanını bekleyecek, gelen minyonları öldürecek ve yere indiğinde ona saldıracaksınız. Gerçekten de son düşmanınız olmasına rağmen pek de zor bir düşman değil, son darbeyi indirdiğinizde artık kendinize bir kahve koyup keyfinize bakabilirsiniz. [L](#)



PS2

## BURNOUT REVENGE

Her şeyi açmak: Ana menüde Yukarı, Aşağı, L1, Sağ, Aşağı, Sol tuşlarına basınız.



## GUITAR HERO ENCORE: ROCSK THE 80 S

Aşağıdaki hileleri ana menüden girmelisiniz. Yeşil=Y, Kırmızı=K, Sarı=S, Turuncu=T, Mavi=M.

**Her şeyi açar:** M, T, S, K, T, S, M, S, K, S, M, S, K, S, M, S

**Hava gitarı:** S, M, S, T, M, M

**Performance Modu:** M, M, T, S, S, M, T, M

**Hyperspeed:** S, M, T, T, M, S, S, T

**At kafalılar:** M, T, T, M, S, M, T, T, M, S

**Alev kafalılar:** S, T, S, T, S, T, M, T



PS2

## MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

Aşağıdaki gizli karakterleri açmak için Krypt'eki ? işareti üzerinde girmeniz gerekmektedir.  
Daegon: R1, L1, Üçgen, Aşağı, Aşağı, Kare.  
Blaze: Üçgen, Kare, Sol, L1, Sol, Daire.  
Taven: L2, Sol, R1, Yukarı, Daire, Aşağı.  
Meat: Yukarı, Kare, Kare, Daire, Daire, Yukarı.



PS2

PS3

## NASCAR 08

Cheat Code kısmından aşağıdaki hileleri girebilirsiniz.

**Fantasy sürücülerini açar:** race the pack

**Walmart aracını be pistini açar:** walmart everyday

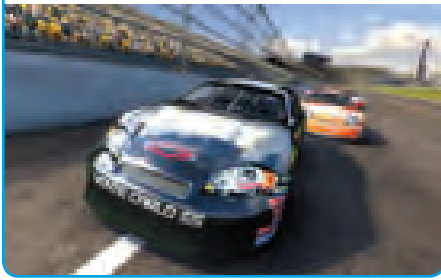
**Tüm Chase modu araçlarını açar:** checkered flag

**EA Sports aracını açar:** EA SPORTS CAR

PS2

## NASCAR 08

**Wal-Mart aracı ve pisti:** Earn Your Stripes'da ad olarak Walmart, soyadı olarak da Everyday yazmalısınız.



PS2

## CARS

Cheat menüden aşağıdaki kodları girmelisiniz.

**Hard zorluk seviyesini açar:** CHMPION

**Tüm konseptler:** CONC3PT

**Tüm mini oyunlar açılır:**

IF900HP

**Tüm pistler açılır:**

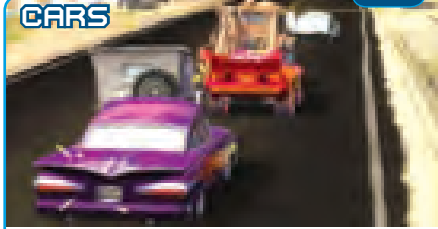
MATTL66

**Tüm karakterler açılır:**

R4MONE

**Sınırsız NOS:** VRO000M

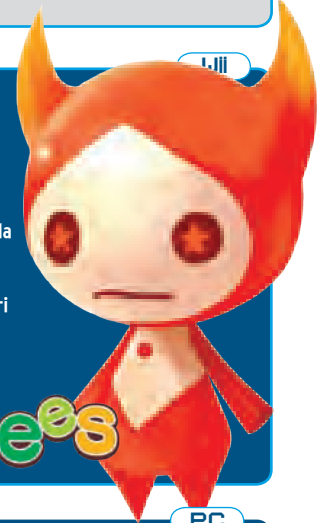
**Tüm araçlar:** YAYCARS



PS3

**Ekstra Eledees'ler için:**  
Çocuk odalarında bulunan puzzle'ları çözmelisiniz.  
Basketbol sahasında topu baskete atmalısınız.  
Pişmemiş yemekleri pişirebilirsiniz.

**Eledees**



PC

PS2



## SPECTRAL VS. GENERATION

**Hiro 2 ile dövüşmek:** Karakter seçme ekranında Hiro üzerine gelin ve Start, Ykari, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Start tuşlarına basın.

**Jado 2 ile dövüşmek için:** Karakter seçme ekranında Jado'nun üzerine gelin ve Start, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Sağ, Sağ, Sol, Sol, Start tuşlarına basın.

## AYIN HİLESİ

### TWO WORLDS

Oyun esnasında ~ tuşuna basarak konsolu açın ve TwoWorldsCheats 1 komutunu yazarak hileleri girin.

**Belirtilen eşya çıkar:** Create <sayı>

**Altın verir:** AddGold <sayı>

**EXP ekler:** AddExperiencePoints <sayı>

**Skill puanı ekler:** AddSkillPoints <sayı>

**Belirtilen yere teleport:** Jump2

**Bonus item'ler çıkar:** BonusCode <kod>

Bu kodlar ise şöyledir:

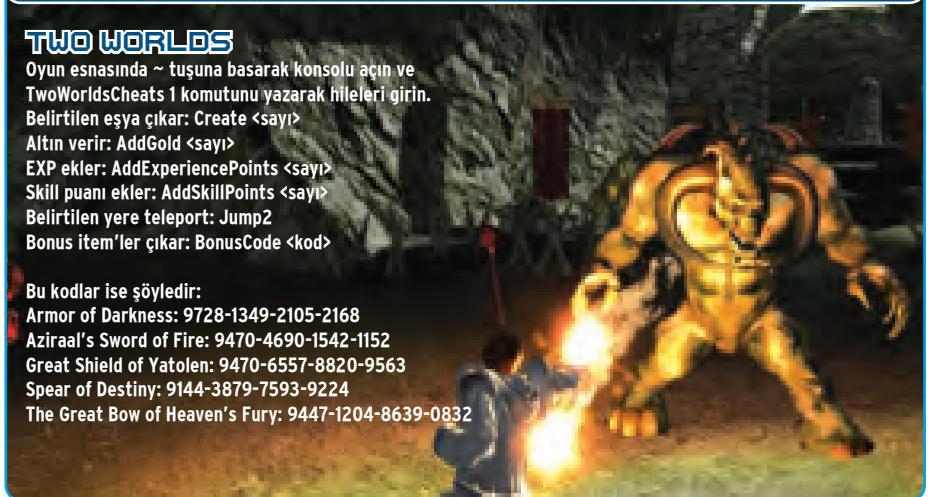
**Armor of Darkness:** 9728-1349-2105-2168

**Aziraal's Sword of Fire:** 9470-4690-1542-1152

**Great Shield of Yatolen:** 9470-6557-8820-9563

**Spear of Destiny:** 9144-3879-7593-9224

**The Great Bow of Heaven's Fury:** 9447-1204-8639-0832





PS3

## RATATOUILLE

Profilinizi Load yapın veya yeni bir profil yarattın. Extras seçeneğine, oradan da Gusteau's Shop'a girin. Secrets kısmına gelin ce Code[] kısmına gelip dilediğiniz hileyi seçin.

\*\*\* olanlar, dükkandan satın almak zorundadır.

**Code01/Pieceocake:** Very Easy zorluk seviyesini açar.

\*\*\*

**Code02/Myhero:** Düşman zarar vermem ama düşmeden hala zarar alınabilir. \*\*\*

**Code04/Spyagent:** Düşman tarafından fark edilmez.\*\*\*

**Code05/Ilkeonions:** Zıplarken gaz çıkarır.

**Code07/Slumberparty:** Multiplayer mod.

**Code08/Gusteauart:** Tüm konsept çalışmalar.

**Code09/Gusteauship:** Tüm dört Championship modu.

**Code10/Mattleme:** Tim Signle ve Multiplayer mini oyunlar.

**Code11/Gusteauvid:** Tüm videolar.

**Code12/Gusteaus:** Tüm bonus artwork'leri.

**Code16/Gusteaucombo:** Gusteau Shop'daki tüm eşyalar.

**Code18/Gusteaujack:** +10,000 Gusteau puanı.



PS3

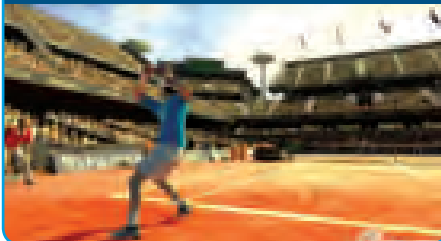
## VIRTUA TENNIS 3

Aşağıdaki hileleri ana menüde girmelisiniz.

King veya Duke ile oynayabilmek için: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, L1, R1 tuşlarına basın. Tüm kortlar için: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Aşağı, Sol, Sağ, Sol, Sağ tuşlarına basın.

Tüm gear'lar için: Sol, Sağ, Daire, Sol, Sağ, Daire, Yukarı, Aşağı tuşlarına basın.

Tek maç kazanarak turnuvayı kazanmak için: Daire, Sol, Daire, Sağ, Daire, Yukarı, Daire, Aşağı tuşlarına basın.



DS

## PLANET PUZZLE LEAGUE

**Bonus bölümü:** Marathon modda (Endless), Time Attack'ta ve Garbage'ta 10.000 puan kazanın, Stage Clear'ı (Line Clear'ı ve VS Com modunu Hard zorluk seviyesinde tamamlayın. Level 11 açılacaktır.

360

## TMNT

**Don'un kafası büyür:** Ana menüde LB'ye basılı tutarak sırasıyla B, Y, A, X tuşlarına basın.

**Challenge haritası 2:** Ana menüde LB'ye basılı tutarak sırasıyla A, A, B, A tuşlarına basınız.



PS3

## MOTORSTORM

ATV ve motosiklet kullananlar koca kafalı olur: Oyunu dondurun ve şu tuşlara aynı anda basılı tutun  
L1 + L2 + R1 + R2 + R3 + L3

Herşey açılır: Ana menüde şu tuşlara aynı anda basılı tutun  
L1 + L2 + R1 + R2 + R3 + L3

PC

## CHICKEN LITTLE

Ana menüden Extras'a girin ve Cheat Codes'u seçin. 4 kutu göreceksiniz. Aşağıdaki hileleri buraya girebilirsiniz.

**Yenilmezlik:** Baseball, Baseball, Baseball, Shirt

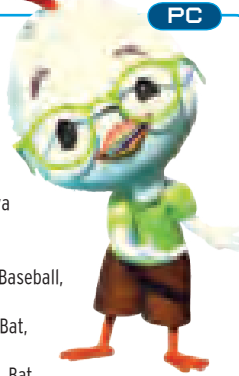
**Koca saçlar:** Baseball, Bat, Bat, Baseball.

**Kağıt pantolonlar:** Bat, Bat, Hat, Hat.

**Güneş gözlüğü:** Glove, Glove, Helmet, Helmet

**Koca ayaklar:** Hat, Glove, Glove, Hat.

**Koca kafalar:** Hat, Helmet, Helmet, Hat.



360

## TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS

Oyun esnasında oyunu dondurun ve Sol omuz tuşuna basılı tutarak hileri giriniz.

Üçüncü kamera açısı: X, B, X, B, Sol Thumbstick, Y, A, Y, A, Sağ Thumbstick, Sağ Thumbstick.

Düşman tek atışta ölür: Sol Thumbstick, Sağ Thumbstick, Sol Thumbstick, Sağ Thumbstick, A, B, Sol Thumbstick, Sağ Thumbstick, Sol Thumbstick, Sağ, X, Y

Kurşunun izinin rengini değiştirir: Sol Thumbstick, Sol Thumbstick, A, Sağ Thumbstick, Sağ Thumbstick, B, Sol Thumbstick, Sol Thumbstick, X, Sağ Thumbstick, Sağ Thumbstick, Y.

Ragdoll gücünü yükseltir: A, A, B, B, X, X, Y, Y, A, B, X, Y



PC

## WARCRAFT 3 FROZEN THRONE

Aşağıdaki hileleri girmeden önce ve sonra Enter tuşuna basmalısınız (Sadece Single Player bölümü için)

**Hızlı research:** whoisjohngalt

**Sınırsız mana:** thereisnospoon

**Sabah:** riseandshine

**Gece:** lightout

**Altın:** keysersoze (sayı)

**Hızlı kıyamet:** iocainepowder

**Tek vuruşta ölür:** whosyourdaddy

Ölüm sonrası Campaign moda devam edebilme: strengthandhonor

Ünitelerin Farm'a ihtiyacı olmaz: pointbreak

**Tüm haritayı gör:** iseedeadpeople

**Aniden kazanma:** allyourbasearebelongtous

**Power of the Horde parçası çalar:**

TenthLevelTaurenChieftain



PC

## GODS: LANDS OF INFINITY

Oyun esnasında Enter'a basarak hileleri girebilirsiniz.

**100 alin:** dajcepenezi

**En yakın tabelaya hareket eder:** zaseknulsomse

**Her vuruş sonrası sadece 1 hasar olsun:** somgadz0



DS

## ANNO 1701. DAWN OF DISCOVERY

Hileleri oyun içinde yapmalısınız (Multiplayer hariç)  
**20 odun, 20 taş ve 20 demir:** A, B, X, Y, R, X, B, Y, A  
**5.000 altın:** L, Y, A, R, B, X, Y, A.

**Keşfetme ekranında tüm harita açılır:** R, L, B, Y, A, X.

360

## CONDEMNED

Tüm bölümler ve dosyalar:

Profil adı olarak aynen

ShovelFighter

yazınız.



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

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

# LEVEL'A ABONE OLUN, ABONE OLMAK ÇOK KAZANÇLI

## SOLIDVIEW WEBCAM

80 YTL



Video

## BENQ KLAVYE + MOUSE

78 YTL



Benq

## PHOTOSHOP CS.2.0 CBM EĞİTİM SETİ DVD

78 YTL



Microsoft



## VISUAL BASIC 6.0 CBM EĞİTİM SETİ

78 YTL



Microsoft

Microsoft

## DREAMWEAVER MX CBM EĞİTİM SETİ CD

78 YTL



Microsoft



## ASP CBM EĞİTİM SETİ

78 YTL



Microsoft

## COREL DRAW X3 CBM EĞİTİM SETİ CD

78 YTL



Microsoft

## TEKNİK ÖZELLİKLER

**SOLIDVIEW WEBCAM** Mükemmel akış hızı ve görüntü desteği 1.3 Megapiksel (1280x960 pxl) çözünürlüğe ulaşabilme • Video kayıt • Notebook ile kullanılabile (Mandallı sistem) • 10X Dijital Zoom Özelliği • Dijital zoom özelliği ile web kameranızın odaklandığı görüntüyü 10 kata kadar yakına getirebilirsiniz. • Yukarı aşağı-sağa sola 360 derece hareketli üst metalik gövde • Infrared gece görüşü için beyaz reklı (8 Led) Led aydınlatma • Ayarlanabilen ışık şiddet seviyeli ve mikrofonlu webcam • Işık seviyesini kablodan ayarlama • Türkçe kullanım klavuzu **BENQ KLAVYE + MOUSE** Kablolu multimedya klavye ve optik mouse seti • Klavye ve Mouse için PS/2 Bağlantı Mouse • 3 Buton ve 1 Scroll • 800 DPI Optik Duyarlılık Klavye • Kablolu Multimedya Klavye • 10 Adet Multimedya Tuşu • 2 yıl Mascom garantisiyle **PHOTOSHOP CS.2.0 CBM EĞİTİM SETİ** Adobe Photoshop CS.2 Cbm eğitim seti ile artık siz de çekmiş olduğunuz fotoğraflar üzerinde değişiklikler yapabileceksiniz, kendi web tasarımlarınızı ve baskı çalışmalarınızı kimseye bağımlı olmadan gerçekleştirebileceksiniz. Bu eğitim seti ile photoshop CS.2 programıyla neler yapabileceğinizi öğrenirken kendi hayal gücünüzün de farkına varacaksınız. **VISUAL BASIC CBM EĞİTİM SETİ** Microsoft'un çıkardığı günden beri büyük beğeni kazanan ve programcılığı zevke dönüştüren programlama dili Visual Basic 6.0'ı, kısa sürede eski/yeni tüm kullanıcılara öğrenebilmeye imkan sunmaktadır. Visual Basic, hem Basic dilinin kolaylığı hem de Windows ortamının getirdiği görünürlüğü en üst seviyede programcıya sunabilmektedir. Visual Basic hem başlangıç seviyesinde bir dil olma özelliğini korurken hem de en profesyonel uygulamaları bile geliştirebilecek kapasitede bir dildir. CBM Visual Basic Eğitim Seti, sesli ve görüntülü anlatımıyla, uygulamalı örneklerle, kolay anlaşılır diliyle öğrenmenizi kolaylaştıracak, kısa sürede programcılığa doğru ilk adımınızı atmanızı sağlayacaktır. **DREAMWEAVER CBM EĞİTİM SETİ** Artık herkesin bir web sitesi olacak. Sizler için hazırlanmış olduğumuz bu set ile dünyanın en popüler statik ve dinamik web sayfası editleme programı olan Dreamweaver 8'i tam olarak uygulamalar üzerinde çalışarak öğreneceksiniz. Ayrıca bu setin yanında 6 ay hosting (yayınlama hizmeti) hediye ederiz. **ASP CBM EĞİTİM SETİ** 10 saat anlatım. 1 DVD, ASP, ya da Active Server Pages (Etkin Sunucu Sayfaları), Microsoft tarafından geliştirilen internete yönelik sunucu tarafı çalışan bir teknolojidir. Sunucunun sadece durağan sayfaları ziyaretçiyeye göndermesi yerine, ziyaretçiden veri kabul edilmesi gerekliliğini de sağlar. Cbm ASP Eğitim Seti, sizi kodlar dünyasının sınırsız dünyasıyla tanıştırtıyor. **COREL DRAW X3 CBM EĞİTİM SETİ** 22 saat anlatım. 1 DVD, corel draw tasarımlarınızı dolaylı değil, en kısa yoldan yapabilmeyi sağlayan, bir çok büyük gazete, dergi gibi matbaa firmalarının tercih ettiği, kullanımı kolay olan vektörel tabanlı bir dizayn programıdır. CBM Eğitim, görüntü ve sesli anlatım, uygulamalı örneklerle birlikte yeni kullanıcılar ve tasarım ile ilgilenen herkese Corel Draw Tasarım Programı Eğitim Setini sunmaktadır. Corel Draw sayesinde şimdiye kadar öğrenmek isteyip de fırsat bulamadığınız tüm incelikleri, kısayolları ve detayları öğrenme ve kullanma fırsatı bulacak, çalışmalarınıza hız, tasarımlarınıza yeni bir boyut kazandıracaksınız. Basit logo tasarımlarından, teknik illüstrasyonlara kadar bir çok profesyonel çalışmayı yapabileceğiniz bu program öğrenmek için aradığımız eğitmeni artık evinizin rahatlığında bulacaksınız. **Bütün promosyonlar 2 yıl garantilidir.**

PROMOSYONLARIMIZ

STOKLARLA SINIRLIDIR

**ABONE  
OLMAK İÇİN:**  
0212. 217 93 71  
http://abone.vogel.com.tr

10 SAYI  
FİYATINA  
12 SAYIYA  
SAHİP OLUN

>

**65  
YTL**



Artık **CardFinans**  
sahiplerine tüm abonelik seçenekleri  
**3 / 6 TAKSİT**

**CHIP LEVEL**

İNTERNETTEN KREDİ KARTIYLA  
GÜVENLE ABONE OLABİLİRSİNİZ!

## LEVEL ABONE FORMU

ilk defa abone oluyorum  Yenileme

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi :

[Yoksam, bu kişiye bırakılsın]:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel :

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Kredi kartı hesabımdan alınız  Para Makbuzu İlişiktir.

Kart Sahibinin Adı Soyadı:

Güvenlik No:

Son Kullanma Tarihi:

Kart No:

Banka Havalesi  Posta Çeki  Kredi Kartı Cardfinans'a  3 taksit  6 taksit

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres :

Kart Sahibinin İmzası:

### Abonelik Seçenekleri

- 1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı) **65 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Photoshop CS2 hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Visual Basic hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Dreamweaver hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Corel Draw X3 hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM ASP hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle Benq klavye + mouse hediye **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle Solidview webcam hediye **80 YTL**
- 6 Aylık abonelik **39 YTL**

Posta Çeki Hesap No: VOGEL 105 32 99 / Akbank Taksim Şubesi 28985\*

**Not:** Banka dekontunu / posta çeki makbuzunu form ile birlikte göndermeniz rica olunur.

\* Akbank tarafından havale ücreti alınmaktadır.

**Vogel Burda Medya Yayıncılık San. ve Tic. A.Ş.**

Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sk. Gayrettepe İş Merk. B Blok 34349 Gayrettepe / İST.

Tel: 0212. 217 93 71 Faks: 0212. 217 94 23

web: http://abone.vogelburda.com.tr eposta: abone@vogelburda.com.tr

**\* Taksitli Abonelikte Kredi Kartı Geçerlidir**

Merkezimize her ayın 30'una kadar ulaşan  
abone müracaatları ilk çıkacak sayıdan itibaren,  
30'undan sonraki kayıtlar ise bir sonraki ay için alınacaktır.

Bu form 30 Eylül 2007 tarihine kadar geçerlidir

vogelburda

bookmarks

Tools

Help

http://www.bilginindogrueadresi.com

# İnternette en doğru bilgi nerede?

Türkiye'de yüzbinlerce bilişim okuru bu sorunun yanıtını biliyor.

Onlar, en doğru bilgiye, en taze habere ulaşmak istediklerinde, başları sıkıştığında ya da satın alma kararlarını verebilmek için, ay sonunu beklemeden VogelBurda dergilerinin web sitelerini ziyaret ediyor. Her ay... Milyonlarca kere...

[www.chip.com.tr](http://www.chip.com.tr)  
[www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)  
[www.winnetmag.com.tr](http://www.winnetmag.com.tr)  
[www.itb.com.tr](http://www.itb.com.tr)

*Derginiz... Beklemeden...*

# donanma

→ Eylül 2007

➔97

## Xpertvision HD2600XT Super

YILLARDIR HAYALİNİ KURDUĞUMUZ  
SON TEKNOLOJİ, UCUZ VE  
PERFORMANSLI EKSRAN KARTINA  
KAVUŞTUK. İŞTE ŞAM'DA KAYISI!



ve ayrıca...

➔96

### DirectX 10.1

Acaba yeni, cici ekran kartlarımız elimizde mi patlayacak?

➔103

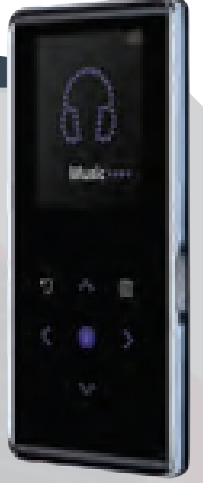
### Donanım Pazarı

Coşan pazarımız Level tarihinin en yüksek fiyat/performans oranına ulaştı.

➔97

### Samsung YP-K3

Bir MP3 çaların sık ve kullanışlı olması için illa iPod olması mı lazım? Değil diyenler bu tarafa...



➔98

### Zerotherm CF 800

Havalar sıcak, işlemcim yanıyor, kasamı dumanlar sarıyor... Yetiş Zerotherm usta!



➔98

### Zerotherm GX 815 Gamer Edition

İşlemciyi söndürdük bu sefer ekran kartı tuttu, küresel ısınma yetmedi kasal ısınma başladı.



➔102

### Teknik Servis

Tuğbek tatile, Olgay Sibirya'ya kaçınca Jesuskane yıllar sonra Teknik Servis'e dönüyor.

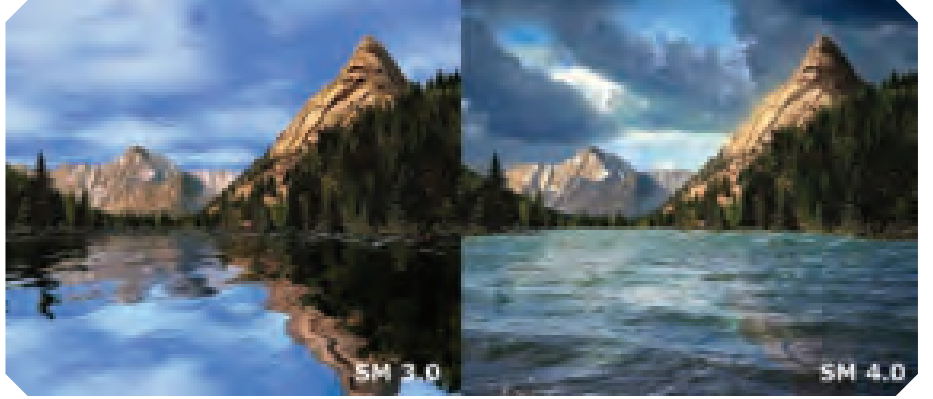


Jesuskane  
jesuskane@level.com.tr

## KARANLIKTA YÖN BULMAK

Olğay'ın Rusya macerası sürüyor. Tuğbek ise uzun zamandır hayalini kurduğu tatile sonunda kavuştu. Umarım dinlenmiş olarak döner tatilden, adam mutlu adam, zaten hep yüzü gülüyor (eh işte). Diğer yanda bendeniz misafir sanatçı modunda karanlıkta el yordamı ile Donanma'ya kumanda etme çabasındayım.

Bir gecede tam tamına 9 kez elektriklerin kesilmesi elbette hoş değil. Ancak son zamanlarda Murphy'nin kanunlarının somut kurallar haline gelmiş olan hayatımda alışılmamış bir durum değil. Elbette tüm haberlerimiz kötü değil. Bir süredir beklediğimiz Radeon 2000 serisi sonunda piyasada. Nvidia hız liderliğini sürdürse de fiyat performans konusunda halen ATI ile yarışmaktan uzak. 2000 serisi ekran kartları donanım pazarımızda ciddi değişikliklere imkan tanıdı. Ekonomik sistemde ekran kartından kazandığımız dolarcıklar ile daha iyi bir işlemci ve anakart ikilisine terfi etmeyi ve fiyatı sabit tutmayı başardık. İdeal sistemimizdeyse 95 dolar ucuzlama var. Radeon ekran kartları hakkında ön yargılı gruptansanız ancak sınırlı bütçeniz var ise Donanmamıza konuk olan XpertVision HD2600XT incelemesine ve HD testimize göz atmanızda fayda var.



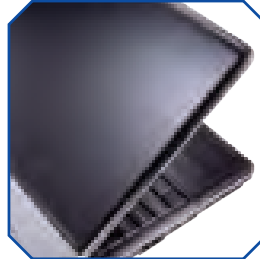
## DirectX 10.1 Problem Olmayacak

DirectX 10.1'in tanıtımında kafaları bir güzel karıştıran Microsofttan açıklama geldi. DirectX 10 destekli kartların çöpe gideceği ve 10.1 versiyonu için donanım desteği gerekeceği gibi bir açıklama ile "yeni ekran kartımız çöpe mi gidecek" türünden panik yaratmıştı. Geçtiğimiz günlerde Microsoft' tan Sam GLASSENBERG verdiği bir röportaj da, bu yanlış anlamayı ortadan kaldırmaya çalıştı. İleride elbette DirectX 10.1 destekli oyun ve donanımların çıkacağını ancak bunların tamamının DirectX 10 uyumlu olacağını belirterek yüreklere su serpti. Yeni ekran kartları çöpe deseydi Xbox'ın keyfini beklemeden batırırdık Microsoft'u zaten.

## EDITÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ



- Samsung SyncMaster 931C



- BenQ S41



- BenQ FP241VW



- Plantronics Pulsar 590A



- Asus EN8800 GTS



- BeQuiet! Dark Power Pro 850W

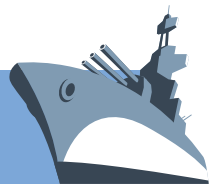
## Level Test Sistemi

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







## İNCELEME [JESUSKANE jesuskane@level.com.tr]

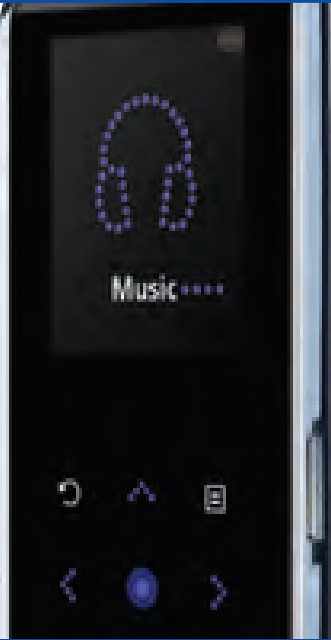
### Samsung YP-K3

#### IPOD OLMAYAN GÜZELLİK

**[[ SAMSUNG' UN YENİ MP3 ÇALARI**  
İnce ve şık tasarımı ile göz dolduruyor. 1,2 ve 4 GB kapasiteli versiyonları bulunan YP-K3, müzik dosyaları (mp3, wma) yanında resim (jpeg) ve text dosyalarını saklamanıza ve görüntülemenize imkan tanıyor. Bu sevimli ürün 96 x 44 x 6,95 mm ebatlarında ve sadece 50 gram ağırlığında. Şarj ve veri aktarımı için USB bağlantısı kullanan YP-K3' ün pili 25 saat süreli müzik dinlemenize imkan veriyor. Dokunmatik tuşları aydınlatmaları söndüğünde tamamen görünmez oluyor. İnce tasarımı, metal çerçevesi ve 1.8" lik (128x160) renkli LCD ekranı ile al benisi bol bir ürün. Ses kalitesi ortalamanın üstünde. Ayrıca FM radyosu da bulunuyor. Başa çıkamayacağı ürünler piyasaya da bulunsun da bir gördüğünüzde gözlerinizi bir süre alamayacağınız garanti. L

Üretim: Samsung (samsung.com)  
İthalat: Kont www.kont.com.tr  
Fiyatı: 141 USD +KDV

LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ



PERFORMANS	1 2 3 4 5
FİYAT	1 2 3 4 5
ARTILAR	Kibar tasarımı, uzun pil ömrü, ses kalitesi
EKSİLER	LCD ekran çabuk çiziliyor, dokunmatik tuşlar birbirine yakın değil ama birine basarken sıkça diğerlerine de basılıyor.

## Vista SP1 Haberleri Tam Gaz

Vista tamamlanmadan piyasaya sürülmüştür diye feryat fığan bağırarak kullanicılara yeni bir fırsat doğdu. Bir süredir ortalıkta gizli saklı dolanan Vista SP1 beta mercek altına alındığında, işletim sisteminin performansını oldukça arttırdığı, grafik arabirimin cilalandığı ve daha akıcı bir hale getirildiği gelen haberler arasında. İşletim sistemi piyasaya çıktığından beri yeni servis paketi üzerinde optimizasyon çalışmaları yapıyor. Belirtilen gibi gözle görülür bir performans artışı olması durumunda, tamamlanmamış ürün sürdüğünüz piyasaya diyenlerinden şerrinden nasıl korunacaklar merak konusu.



## İNCELEME [JESUSKANE jesuskane@level.com.tr]

### Xpervision HD2600XT SUPER

#### EN UYGUN FİYATA EN SON TEKNOLOJİLER

**[[ DIRECTX 10 DESTEĞİ OLMAZSA**  
olmaz diyen oyunlar, HD filmler, Shader 3.0 desteği gibi özellikler hayatımıza hızlı bir giriş yaptı. Bu yeni beklentilerimizi karşılayabilecek erken kartları ise her anlamda birer canavardı. Yüksek enerji tüketimi, ısınma problemleri ve en önemlisi fiyat etiketleri el yakıyordu. ATI' nin 2000 serisi ekran kartlarını piyasaya sürmesi son kullanıcıları oldukça rahatlattı. Hız liderliğini Nvidia'ya kaptıran ATI özellikle orta seviye ekran kartlarında inanılmaz bir fiyat

performans oranı yakaladı. Xpervision HD2600XT, başta saydığımız her türlü ihtiyacımızı fazlasıyla karşılıyor. Kutusundan çıkardığımızda gayet mütevazı duran kart, çalışmak için ayrıca güç kaynağı bağlantısına ihtiyaç duymuyor. 512 MB DDR3 belleğe sahip. Bellek hızı ise 1400 MHz. Crossfire

destekli ekran kartımızın çekirdek saat hızı 800 MHz. Kartın kutusundan sürücü CD'si, DVI-VGA dönüştürücü ve komposit dönüştürücü dışında Xpand Rally Extreme ve Steam üzerinden 2 oyun indirmenizi sağlayan kupon çıkıyor. Kartın üstünde 2 adet DVI ve 1 adet S-Video çıkışı bulunuyor.

Ekran kartının üstünde fan ve soğutucu standart soğutma sistemine göre daha sessiz çalışıyor ve daha iyi soğutma sağlıyor. ATI Avivo HD video görüntüleme teknolojisi ile donatılmış kartın HD performansını karşılaştırmalı testimizde bulabilirsiniz. İyi bir oyun deneyimi yaşatan HD2600XT, ihtiyaç duyabileceğiniz tüm teknolojileri minimum fiyata sunuyor. L

LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ

Üretim: Xpervision www.xpervision.com.tr  
İthalat: Endeks www.endeksbilisim.com  
Fiyatı: 139 USD +KDV



PERFORMANS	1 2 3 4 5
FİYAT	1 2 3 4 5
ARTILAR	Sessiz ve ısınma sorunu yok. Güç tüketimi oldukça düşük. Mevcut teknolojilerin tamamını destekliyor.
EKSİLER	Yok

## İNCELEME

[JESUSKANE jesuskane@level.com.tr]

Üretim: APACK www.apack.net  
İthalat: Akortek www.akortek.com  
Fiyatı: 39\$ + KDV

## Zerotherm GX 815 Gamer Edition OYUNCULAR İÇİN BAHAR ESİNTİSİ

**[[ AĞUSTOS AYINI** bitirmemize rağmen havalarda bir türlü serinlemek bilmiyor. Bizler gibi sistemlerimiz de bu sıcak hava dalgasından olumsuz yönde etkileniyor. Oyuncuları düşünerek üretilen GX 815 ise bizleri olmasa da erken kartımızı serinletmeyi başarıyor. Soğutucunun fan ile GPU arasında kalan bölümü oldukça ince. Isı bakır boru ile fanın etrafını çeviren 120 kanada dağıtılıyor. Fanla kartın arasındaki mesafenin kısıklığı ve sağlanan direkt hava akımı ekran kartını ekstrasından serinletiyor. Alüminyum bellek soğutucuları direkt akıma maruz kalarak aktif soğutma yapmış oluyorlar. Geforce 6800-8600 ve Radeon X1300-2600, arası ekran kartları için tasarlanan ürün, crossfire kullanıcılarını da unutmamış. Ürünün kutusundan bu durumda kullanabileceğimiz kısa vidalar yanında, ısı iletken macun, kullanım kılavuzu ve bellek için soğutucular çıkıyor. Desteklemediği halde X800XT' ye kolaylıkla monte

edebildiğimiz ürün ekran kartının standart soğutma sisteminden ortalama 17 derece daha düşük değerlerde çalışırken, sessizliği ile de memnuniyet verici. **L**



LEVEL  
EDITÖRÜN  
SEÇİMİ

PERFORMANS	1 2 3 4 5
FİYAT	1 2 3 4 5
ARTILAR	Sessiz ve iyi soğutma sağlıyor, desteklediği ekran kartı sayısı oldukça fazla, Mavi led hoş bir görüntü oluşturuyor.
EKSİLER	Yok

## İNCELEME

[JESUSKANE jesuskane@level.com.tr]

Üretim: APACK www.apack.net  
İthalat: Akortek www.akortek.com  
Fiyatı: 43\$ + KDV

## Zerotherm CF 800 UCUZ VE KALİTELİ SOĞUTMA

**[[ İŞLEMCI SOĞUTMA ÇÖZÜMÜ** OLARAK karşımıza çıkan CF800, kardeşi GX815 gibi ısı sensörüne sahip fanı, 800-2300 devir/dakika hızında çalışıyor. Bakır taban ile işlemciden aldığı ısıyı 4 bakır boru ile soğutucu kanatlara iletiyor. 92 mm' lik fan işlemciler ile gelen orijinal fanlardan daha düşük devirlerde, hem daha sessiz hem daha iyi soğutma yapıyor. Nikel kaplama soğutucu estetik olarak da oldukça hoş görünüyor. Intel LGA775 soketli anakartlar ile uyumlu olan ürünü monte edebilmek için alışla geldiği gibi anakartı sökme durumunda kalıyoruz. İri görümüne rağmen

yerine gayet rahat yerleştirilebiliyor ve kasa içinde sıkışıklığa neden olmuyor. Ses izolasyonu olmayan kasalarda bile duyulması oldukça güç. Overclock işlemleri içinde oldukça başarılı. Standart soğutma çözümlerine göre ortalama 20 derece daha serin bir işlemci anlamına geliyor. **L**



LEVEL  
EDITÖRÜN  
SEÇİMİ

PERFORMANS	1 2 3 4 5
FİYAT	1 2 3 4 5
ARTILAR	Oldukça sessiz ve güçlü. Üretimde kullanılan malzemenin kalitesi daha görünüşünden anlaşılıyor.
EKSİLER	Yok

## İşlemciler

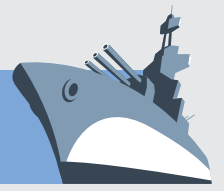
Piyasada bulunan 40 işlemcinin özelliklerini ve performans değerlerini her ay bu tablodan takip edebilirsiniz. Buradaki performans değerlendirmesi Doom III ve 3DMark05 testi ile belirlenmiştir. Performans değeri her bir işlemcinin en hızlıya göre yüzde kaç performans verdiğini gösterir.

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.

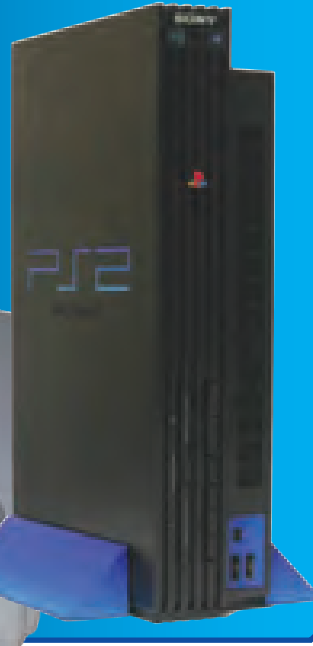


## Nvidia'nın Yeni Hız Canavarı Yolda

Pek çok oyuncu 8800 ekran kartlarını sadece vitrinlerde görmüşken, 9800 kartların Kasım ayında görüncüye çıkacağı haberleri geldi. 512-bit veri yoluna sahip olacak 9800'lerin DirectX 10.1, Shader V.3.0 desteği ve 1 GB DDR-4 bellek ile geleceği belirtiliyor. Uygulamalar ve oyunlar henüz piyasadaki ekran kartlarını sömüremezken bu yeni kartlar ile ne yapacağımız meçhul. Bu kartların piyasaya çıkışı ile (umarız yakın tarihte olur), vitrin kenarından seyredebildiğimiz 8800'lerin fiyatlarının makul bir düzeye inmesi ise tek umudumuz.

## Sony Oyuncaklarını Geri İstiyor

Yurdumuzda zaten başarısızlığa uğraması muhtemel (bizim eşyalarımız tatlıdır) bir girişim ile karşımıza çıkıyor Sony. Tüm eski Sony ürünlerini toplama merkezlerine götürerek geri dönüşüm yapılmasına imkan tanıyor. Benim çıkarım ne diye baktığınızda bir cevap bulamamız olası. Zaten bu cevapsızlık uzattı bu yazı bu kadar. Cihazların geri dönüşümü, doğanın yok edemediği, daha az atık plastik, silikon vb. maddeler demek. Şaşkın gözlerle okumamıza rağmen insanlar şimdiden PSX ve PS2 lerini eski walkmenlerini paketlemişler. Uygulamanın önümüzdeki ay başlayacakmış, hadi hayırlısı. SmashmyPS3 ekibine gün doğdu.



## Hotmail Cephesi Savaş Devam Ediyor

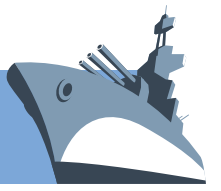
Mail servisi veren Hotmail, G-Mail karşısında bir süredir eziliyordu. 2 GB olan mail kotasını 5 GB' a çıkartarak ve hizmeti optimize ederek daha hızlı kullanıma imkan veren Hotmail rakibi karşısında tutunmaya çalışıyor. Her şey kapasite demek değil ama!

## 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 VERİYOLU	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 GTO	256/DDR3	256	8	12	35.3
22 Nvidia GeForce 8600 GT	256/DDR3	128	32*		34.9
23 ATI Radeon X1650 XT	256/DDR3	128	8	24	34.8
24 Nvidia GeForce 7600 GT	256/DDR3	128	5	12	33.1
25 ATI Radeon X850 XT	256/DDR3	256	6	16	32.7
26 Nvidia GeForce 7600 GT	256/DDR3	128	5	12	30.2
27 ATI Radeon X800 XL	256/DDR3	256	6	16	27.3
28 Nvidia GeForce 7600 GS	256/DDR3	128	5	12	27.4
29 ATI Radeon X1650 Pro	256/DDR3	128	5	12	25.5
30 Nvidia GeForce 6800 GT	256/DDR3	256	6	16	26.2
31 ATI Radeon X800 GTO	256/DDR3	256	6	12	22.7
32 ATI Radeon X1600 XT	256/DDR3	128	5	12	20.9
33 ATI Radeon X1300 XT	256/DDR2	128	5	12	20.7
34 Nvidia GeForce 8500 GT	256/DDR3	128	16*		18.2
35 Nvidia GeForce 7300 GT	256/DDR2	128	4	8	18.3
36 ATI Radeon X1550	256/DDR2	128	2	4	10.7
37 ATI Radeon X1300 Pro	256/DDR2	128	2	4	10.5
38 ATI Radeon X1050	256/DDR2	128	2	4	7.1
39 Nvidia GeForce 7300 GS	256/DDR2	64	3	4	6.1
40 Nvidia GeForce 7100 GS	128/DDR	64	3	4	4.7

- Bu kartlarda Vertex ve Pixel Shader'lar tümleşiktir.  
- Veriler Chip testlerinden alınmıştır.



## İNCELEME [JESUSKANE jesuskane@level.com.tr]

### Fan Filmleri ve Benchmark

Fraps (www.fraps.com)

**3DMARK, QUAKE 4, COMPANY OF HEROES SIKÇA BENCHMARK AMACI İLE** kullandığımız program ve oyunlar. Bu oyunlara sahip değilseniz, ya da 3DMark ve benzeri programlar sisteminizde düzgün çalışmayı reddediyorsa çaresiz değilsiniz. Pek çok oyuncunun artık yakından tanıdığı Fraps ile benchmark almanız, kendi videolarınız yapmanız ya da ekran görüntüsü almanız mümkün.

#### BENCHMARK

Fraps oldukça küçük bir program. Yaptığı işin boyutu düşünülduğünde, sistem kaynakları kullanımı da fazlası ile düşük. Benchmark yetenekleri ise özellikle sisteminizin önceki ve sonraki halindeki farkı görmemiz için ideal. Film, oyun, 3B uygulama ayırt etmediği içinde her sistemde kullanıma hazır. Fraps ile benchmark yapmak için çok fazla bir hazırlığa ihtiyacınız yok. FPS sekmesinde "Benchmarking Hotkey" işlemi başlatmak ve durdurmak için kullanacağımız tuşu belirliyoruz. Daha sonra Sol alt köşede bulunan MinMaxAvg, FPS ve Frametimes kutularını işaretliyoruz. Artık tek yapmamız gereken, benchmark için kullanacağımız oyunu çalıştırmak. Belirlediğimiz tuşa bastığımızda benchmark başlayacak. Yine FPS sekmesinde ölçümlerin ne kadar süre ile yapılacağını belirlemek mümkün. "Stop benchmark automatically after xxx seconds" seçeneğinin başındaki kutuyu işaretleyip, boşluğa saniye cinsinden istediğimiz süreyi yazmanız yeterli. Yine aynı sekmede ki Overlay ayarları ise oyunun o andaki saniye kare sayısını görmemizi ve bu bilginin ekranın neresinde belireceğini ayarlayabiliyorsunuz.

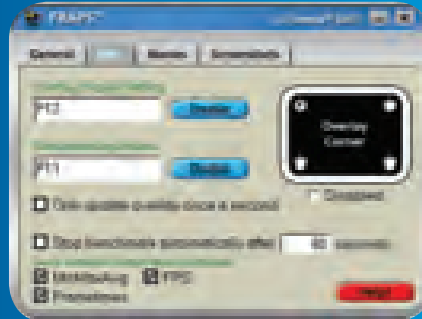
Ayarlarımızı yaptık, oyunumuzu çalıştırdık, atadığımız tuşa bastık. FPS göstergesinin rengi yeşil oldu ve gösterge kayboldu. Belirttiğimiz süre sonunda gösterge yeniden kırmızı olarak belirecek ve işlemin sona erdiğini belirtmiş olacak. Benchmark sırasında alınan veriler, eğer standart kurulum yaptıysanız C:\Fraps\Benchmarks klasörü altında, kullandığınız oyunun ismi ve tarih kullanılarak oluşturulmuş bir isim altında, csv dosyası olarak kaydedilecek. CSV dosyaları Microsoft Office Excel ile açılıyor.

#### FILM VE RESİMLER

Fraps ile oyunlardan video almak oldukça kolay. Bir sonraki sekme olan Movies de yine video kayıt için bir tuş atamamız gerekiyor. Record Sound kutusu ile ses

	A	B	C	D
1	Frames, Time (ms), Min, Max, Avg			
2	2873, 100191, 11, 31, 28.675			
3				
4				
5				

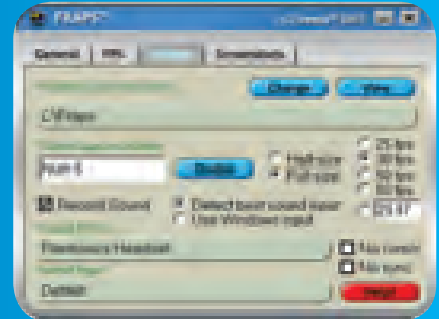
Sonuçları Excel ile görüntüleyebiliriz. Sırası ile Kare sayısı, Milisaniye cinsinden benchmark süresi, minimum, maksimum ve ortalama FPS bilgilerini edinebiliriz.



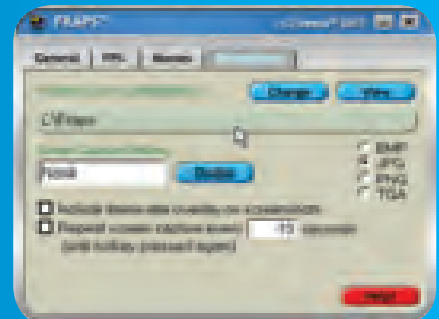
Benchmarkımızla ilgili ayarları bu ekranda yapıyoruz. Göründüğünden de basit tüm işlemler.

kayıd almamız da mümkün. Sesler video ile senkronize olarak alınıyor. Half-size, full-size ise oyunun doğal çözünürlüğünde yada yarı yarıya ufaltılmış olarak video olmamıza imkan tanınıyor. Kayıt yapmak istediğimiz FPS değerini de belirledikten sonra oyuna girebilir ve videomuzu kayıt etmeye başlayabiliriz. Video kayıt düğmesine bastığımızda, FPS göstergesi kırmızıya dönecek ve kaydı durduğumuzda normal rengine dönecektir. Direkt Fraps klasörünün altına kaydedilen videolar sıkıştırılmamış avi formatında. Bu yüzden dosya boyutları oldukça büyük. Benim tavsiyem kayıtlarınızı işletim sistemi ve oyunun bulunduğu sabit diske değil ikinci bir diske almanız. Bu sayede sistem minimumda zorlanacaktır. Resim almak için Screenshots bölümünde 1 tuş atamamız ve alınacak resmin BMP, JPG, PNG, TGA formatlarından hangisi ile kayıt edileceğini seçmemiz yeterli. Belli zaman aralıkları ile otomatik resim alınmasını yine bu sekmeden sağlayabiliyoruz.

Kayıt ettiğiniz videoları, virtualdub ya da benzeri bir programla kaliteden fazla ödün



Oyunculardan video kayıt etmek hiç bu kadar kolay olmadı.



XXXX  
XXXX

vermeden daha az yer tutacak bir codec ile sıkıştırmanız mümkün.

Güçlü bir sisteme sahipseniz Taksı adlı freeware programı edinip, direkt sisteminize kurulu bir codec formatında kayıt almayı deneyebilirsiniz (taksi. sourceforget.net). Windows Movie Maker, Cyberlink Power Director vb. programlar ile videolarınızı birleştirip kendi filmlerinizi yapabilirsiniz. L

SE1  
SE2  
SE3  
SE4

NK1  
NK2  
NK3  
NK4

MO1  
MO2  
MO3

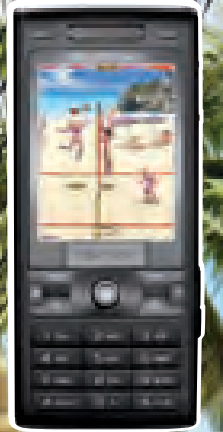
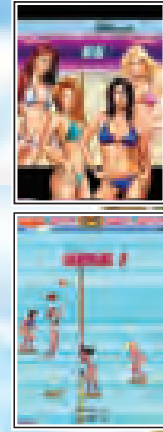
SA1  
SA2  
SA3

SI1  
SI2

GL1388 yaz 5400'a gönder, bu harika oyun cebine gelsin.

Fiyatı: 54 SMS\*\* / 108 Kontör

# Bikini VOLLEYBALL



## en kaliteli oyunlar cebinizde!

Spor, macera, aksiyon, simülasyon, platform, masa oyunu, yarış... Sevdiğin tür hangisi olursa olsun artık cebinde oyun keyfi yaşamak çok kolay. Oyun kodunu yaz, 5400'a gönder, oyun heyecanını cebinde yaşa!

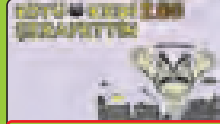
### TURNUVA OYUNLARI

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

Her oyunun farklı bir turnuvası olabilir ve bu turnuvaların kurallarını [www.pixofun.com](http://www.pixofun.com) ve [wap.pixofun.com](http://wap.pixofun.com) sayfalarındaki 'Turnuva' alanından öğrenebilirsin. Turnuva keyfini hemen yaşamak istiyorsan yandaki oyunların kodunu yaz, 5400'a gönder, sen de katıl!



GL1380 / 54 SMS\*\* (108 Kontör)



GL1322 / 54 SMS\*\* (108 Kontör)



GL1349 / 54 SMS\*\* (108 Kontör)

### ÖNCE DENE, SONRA AL!

Oyunları almadan önce "demo"larını indirip, denebilirsin.

#### Demo Oyun Nedir? Ne işe Yarar?

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

Real Football 2007: GL1368 Metal Slug : GL1316  
Kötü Kedi Şerafettin 2.80: GL1331 Airstrike : GL1317  
Tetris: GL1370 Dynamite Pro Footbal: GL1325  
Süper Bilardo : GL1327 Fast and Furious : GL1326



SE1  
SE2  
SE3  
SE4

NK1  
NK2  
NK3  
NK4

MO1  
MO2  
MO3

SA1  
SA2  
SA3

SI1  
SI2

### ÜYELERE BİZDEN\* OYUN

Üye olmak için, **Abone Oyun** yaz, 5400'a gönder veya [wap.cominic.com](http://wap.cominic.com)'a git!  
Üye olana, 2 oyun **Cominic'ten!** 2 ücretsiz oyundan sonra alacağımız tüm oyunlar %30 indirimli! Hem de üyeliğin süresince HER AY!

\*Üyeliğinin 1 ay süresince geçerlidir. Süre dolunca otomatik olarak uzatılır. İsterseniz üyelik başlangıcından 1 ay sonra iptal ettirebilirsiniz. 1 aylık üyelik ücreti \*\*AVEA, KUZAY KIBRIS TURKCELL, VODAFONE ve TURKCELL aboneleri için 54 standart SMS'tir. Abonelik ücretine Wap/GPRS ücreti dahil değildir. Abonelik süresince içeriklerde değişiklik hakkı saklı tutulur.

Bu hizmet \*\*AVEA, KKTCELL, VODAFONE, TURKCELL altyapıları kullanılarak verilmektedir.

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

\*\*AVEA aboneleri için standart SMS tarifesi geçerlidir.  
GPRS ayarların yoksa PixoAyar yaz, boşluk bırak, telefon modelini yaz 5400'a gönder. Örnek: PixoAyar z600  
Oyunları indirirken oluşan WAP/GPRS kullanım bedeli oyun ücretine dahil değildir. İndirim bedeli operatörler tarafından ayrıca ücretlendirilecektir.

**YARDIM VE DESTEK İÇİN:** 0312 265 04 14 (4 hat PBX) Avea: 0555 738 54 00 Turkcell Hatlar: 755 60 55  
Mesai saatleri : Hafta içi: 08:00 - 20:40 Hafta sonu: 10:30 - 18:00 Bunun dışında 7x24 voice mail hizmeti verilmektedir.

UYUMLU TELEFONLAR

#### SONY ERICSSON

SE1 F500i, K500i, K700i, K750i, W550i, W800i, W810i, Z800  
SE2 T610i, T630i, Z600  
SE3 J300i, K300i  
SE4 S700i, W900, K790

#### MOTOROLA

MO1 E398, L7, U6, V3, V3i, V300, V360, V400, V500, V925, V960, V620, V80  
MO2 C380, C650, V220  
MO3 L6

#### SAMSUNG

SA1 D500, D500E, D720, E720, E730  
SA2 D600, D820, E700, E710  
SA3 E300, E310, E340, E810, X480, X640, X660

#### SIEMENS

SI1 CX65, CX70, CX75, M65, S65, SL75  
SI2 C65, CF75, CFX65, SL65

#### NOKIA

NK1 3200, 3230, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6260, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6800, 6681, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7260, 7610, 7650, 8800, N-Gage, N-GageQD  
NK2 2650, 3100, 3120, 3220, 3510i, 6230i, 7250i, 8910i  
NK3 6060, 6101, 6111, 6170, 6220, 7270, 7600, N70, N91  
NK4 6600, 7610, 6670, 6260, 6630, 3230, 6680, 6681, 3250, 7360, N70, N91

5400



## TÜM DERGIYİ ELE GEÇİRECEĞİM! 23 NİSAN DA YİM OLACAĞIM!

Olgay Rusya da Taksim vapuru beklerken S.T.A.L.K.E.R.' lara yem olup, Tuğbek te önce tatile gidip ardından parantezler arasında seslenmeyi seçince (ne haber Tuğbek?) (iyidir iyi, geliyor sesin -TÖ) bu ay donanmanın kaptanlığı bendenize kaldı. Rotamız belli, seyir halinde iken lütfen kenardan denize sarkmayınız. İyi yolculuklar.

## DIRECTX EKRAM KARTLARI ÇÖPE Mİ?

**S** Tüm Level ekibine selamlar. Çok iyi giriş yazamam kusura bakmayın. Ben yeni bir ekran kartı almaya karar verdim. Aslında tüm sistemi değiştireceğim. Ama sorunlarımız ekran kartı ile ilgili. İşte sorularım.

1. ATI Radeon HD 2600 XT almaya karar verdim. Kafamı kurcalayan soru ise Shader Model 3 destekleyip desteklemediği. Dergide okudum (yanlış anlamışta olabilirim). Ama internette araştırma yaptığımda desteklemediğini öğrendim. Lütfen beni bu konuda aydınlatın.  
2. Internette bir şey daha okudum. DirectX 10.1 sürümü çıkacak diyorlar. Çıkarsa DirectX 10 destekli ekran kartları çöpe mi gidecek?  
Sorularım bu kadar. Yanıtlarsanız sevinirim. Kendinize iyi bakın. Mektupları okurken fazla yıpranmayın :) *Athanawolf*

**C** Çok iyi yazılan girişlerden vazgeçeli uzun zaman oldu merak etme. Yazı genel olarak Türkçe oldukça gerisini biz hallediyoruz. Hemen cevaplarına geçelim.

internette her okuduğuna inanma, araştırmalarını da derinleştir biraz. Dergideki Shader 3.0 yazısını es geçmemişsindir umarım. Radeon

X1300, GeForce 6200 ve sonraki serilerin tamamında Shader 3.0 desteği bulunuyor. (Radeon HD 2600'de SM 3.0'ın yanı sıra SM4.0 desteği de var, DX10 destekli sonuçta -TÖ)  
Yıpranmayın demişsin veda ederken bak ama kendin yapıyorsun bizleri. DirectX 9 çıktığı günden beri pek çok kez güncellendi, her ay yeni ekran kartı mı aldık? Microsoft yaptığı bir açıklama ile bu konuda ki pürüzleri ortadan kaldırdı. DirectX 10.1 destekli donanımların piyasaya çıkacağı doğru ancak, piyasaya çıkacak tüm oyunlar DirectX 10 ile de çalışacak. Aslında yapılan basit bir güncellemeden ileriye gitmiyor. Korkma kısaca. Kal sağlıcakla.

## OYUN DÜNYASINDA İDARETEN İŞ YAPILMAZ

**S** Öncelikle selamlar deyip hemen soruma geçmek istiyorum. Ekran kartı olarak NX8800GTS OC almaya karar verdim bu ekran kartı beni oyun dünyasında kaç yıl idare eder acaba?? Biliyorum biraz garip bir soru ama malum piyasada hemen her şeyin ertesi gün yenisi çıkıyor ve DX10 dan sonra başka bir şeyin çıkıp beni ekran kartımın kaldırmaması malum keseme hiç yaramazda. Cevabı çabuk yollarsanız çok sevinirim şimdiden teşekkürler. *Sercan*

**C** Sercan kardeşim, cevabı daha hızlı yollayacaktım ancak biraz meşgul etti yazdıkların beni. Öncelikle kısa bilgiler, "hemen" 2 e ile yazılır, "bir" kelimesinin sonunda r harfi sık durur, "yenisi" bitişik yazılır, son olarak bir Türkçe Q klavye alırsan seni en az 5 sene idare eder. Genel bir cevap verelim soruna. Oyunların performansı

sadece ekran kartına bağlı değil. Eğer yeni nesil yada güçlü bir sistemin var ise Orta seviye bir ekran kartı bile birkaç yıl idare edecektir. Ancak evinde benim gibi P4 3.06 işlemci, 1 GB DDR2-667 Mhz Ram kullanan bir sistemin var ise 8800 Ultra alsan bile fazla randıman alamazsın. Bak sabit disk değiştirdim geçen 2 katına çıktı performans.

## ATEŞLİ EKRAM KARTLARI

**S** Benim ısı ile ilgili bir sorunuz var. E6600 CPU, 250 GB Seagate sabit disk, 4 GB Twister Dual RAM, Leadtek 8800GTX ekran kartı, MSI P35 Platinum anakart, Tağan 580W güç kaynağı bir sistemim var. Ekran kartım çok ısınıyor, elimi değdiremiyorum bile. Anakartımın içinden çıkan Dual Core Center programını kullanıyorum. Devamlı alarm veriyor. Ekran kartı ısı değeri 71-72 derece gösteriyor. Ekran kartının bu kadar ısınması normal mi? İşlemci ısısını 47-48 derece olarak gösteriyor. Sizce neden alarm veriyor. Cevaplarsanız sevinirim. Korkudan oyun bile oynayamıyorum. *Lion King*

**C** Bak koskoca aslan kral olmuşsun bir ısınma problemini çözemiyorsun ayıp ama. Neden alarm veriyor sorunu kendin yanıtlamışsın zaten. Kişin ucuza ısınabilirsiniz mesela ekran kartın ile. İşlemci ısısı için verdiği değerler normal. Ekran kartının ise başı biraz belada sanırım. 3 boyutlu uygulamaları çalıştırmadığın sürece ekran kartının ortalama 40 derece de olması, 3B uygulamalara yüklediğin zamanda bu ısının biraz artması doğaldır. Belirttiğin rakamlarda ise sistemine ciddi zararlar verebilirsin. Öncelikle ekran kartının fanını kontrol et.

Çalışmıyorsa değiştir, çalışıyorsa devrinde döndüğünden emin ol. Ayrıca pek çoğumuzun yapmadığı bir şey kasa içi temizliği. Fan ve soğutucuyu temizle. Rivatuner programını kullanarak Fan hızını öğrenebilir ve değiştirebilirsin. Fan çözümleri içinde incelemeler sayfasına alalım seni. ROAR!

## TEKNİK SERVİSİ YAZAN DA KİM?

**S** Merhabalar Olgay ya da Tuğbek abi, Bu ay içinde yeni sistem topluyorum da, size sorum donanım pazarındaki PX8500GT ekran kartında shader 3.0 desteği olup olmadığı? Eğer yoksa destekleyen ve 150\$ sınırını aşmayan başka bir kart önerebilir misin lütfen? Şimdiden teşekkürler herkese selamlar saygılar *İlker Sert*

**C** Şansına Jesus ağabey çıktı İlkercan idare ediver, sertlik yapma. Bir shader sorusu daha karşımızda. Hemen Athanawolf'un sorusuna verdiğimiz cevaba yönlendiriyoruz seni. 150 dolar sınırını aşmayan ekran kartlarında ATI çözümlerini önermek durumundayım. Hız liderliğini kaptırması olsa bile orta sınıfta fiyat performans oranı hala çok iyi. Ekran kartları listemizden ve geçen ayki ekonomik oyuncu bilgisayarı testimizden yararlanınız. Sende kal sağlıcakla İlker, SİRADAKİ!

## OLGAYI ISIRAN MUTANT OLUYORMUŞ

**S** Merhabalar Olgay abi, sana bir sorum olacak. Yaklaşık 2-3 ay önce ekran kartını yeniledim. ATI Radeon X550 idi şu anda X1950XT. Fakat ne yazık ki gereken verimi alamıyorum. PC'nin tüm özellikleri şöyle: Asus P5LD2 SE anakart, ATI Radeon Sapphire X1950XT 256 MB ekran kartı, Intel Core 2 Duo 1.86 GHZ CPU, 3GB RAM. Örnek verecek olursak Oblivion da 1280\*1024 çözünürlükte AA kapalı olarak oynayınca kasılmalar yaşıyor ve ya CMR : DIRT de (bu ay demosunu vermiştiniz hatta) ayarları sonuna kadar düşürünce bile rahat oynanmıyor. İlk önce anakart ile ekran kartı uyumsuzluğundan kaynaklanıyordur diye düşündüm ama tam karara

## Level Dergisi Derşhanesi ÖSS Soru Bankası

1. "ben ps3 alcam ama düşünüyüm sen olsan alırsın hemn yok sa nalırsın!!!! Çok mangır yok i ibisi sole canımı sıkma" şeklinde Donanma'ya gönderilen bir soruya nasıl cevap verirsiniz?

- Bak Sinan, uyuyordum, aradığında ne konuştuk doğru söyle!!
- Olgay tabii dönmez Rusya'dan.
- 30 kupona müstahakını veren gazete!
- Waaaassssuuuuup!
- Erden the kreatif dayrector kilimayla çarpınsı sizi.

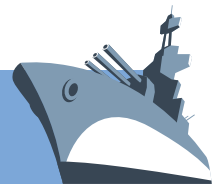
2. Türkçe Q klavye kullanarak, daktilo ile(!), Türkçe karakter kullanmadan gramer ve cümle yapısı hakkında bir kompozisyon yazınız. (Not: ASCII kullanmak serbest)

- Yazdık aha inbox'ında.

- ki&#351;i = kişi, karars&#305;zd&#305;r = kararsızdır.
- Bak kola koydum mutfakta bıraktım ooooofff
- Tuğbek+Volkan = Sinan
- (Jesuskane+Tuğbek)-Volkan = Sinan

3. Ekran kartım çok ısınıyor, TV de yine hababam sınıfı oynuyor, Sinan yine yazı istiyor, Benim bu halim ne ola.

- Eeee bu bir soru değil ki?
- Hepsi.
- ÖSS geçmedi mi yahu?
- Hamam böceği gördüm mutfakta!
- Ezeceksin böylelerinin kafalarını...



## SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr) adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

varamadım. Sence sorun ne olabilir? Cevaplarsanız çok sevinirim...  
Onur

**C** Olgay'ı Stalker'lar kaçırdı Onurcum. Sisteminin ne derece de zorlandığı hakkında bir fikir sahibi değiliz elbette bu mesafeden. Hemen beyin fırtınası. Alışla geldiği gibi ekran kartı sürücünü güncelle öncelikle. Ayrıca anakart sürücünü güncellemeye ve BIOS ayarlarını kontrol etmekte fayda var. Ekran kartında ya da PCI-E slotunda bir sorun yoksa pek kimsenin aklına gelmeyen Microsoft Net. Framework'ü tekrar kur. ATI Control Center bu yazılım olmadan düzgün çalışmıyor. Sürücü değiştirmeden ekran kartı değiştirince de ciddi sorunlar çıkartabiliyor. Dolayısı ile ekran kartı ayarlarında ciddi bir sorun olabilir ve haberdar olma şansın olmaz. X800XT ekran kartını söküp yerine HD2600XT taktığımda, tüm sürücülerini kaldırıp en güncellerini kurmama rağmen, temiz bir Windows kurulumu yapana kadar sistemden doğru dürüst performans alamadığım gibi sistem performansında ciddi düşüşler yaşamıştım. Değindiğin donanım uyumsuzluğu sorunu da şahsen ATI - ASUS ikilisinde

nerede ise hiç yaşamadığım bir durum. Son olarak spyware, malware ve virüs taraması yap, bakalım gereksiz neler var sistemin üstünde oyunlar oynayan. Kal Sağlıcakla.

## VISTA VE XP

**S** Merhaba Ben Kağan Küçükaytekin. Yeni bir PC aldım. Ama işletim sistemi konusunda tereddütüm var. Şu an elimde bir Windows Vista Bussines işletim sistemi var. Ama ben o bilgisayarda iş yapmayacağım, oyun oynayacağım. Acaba o işletim sistemini yüklersem bir sorun çıkar mı? Acil yardımlarınızı bekliyorum. Yardımlarınız için şimdiden teşekkür ediyorum.  
Kağan KÜÇÜKAYTEKİN

**C** Selamlar Kağan. Hayırlı olsun yeni bilgisayarın. Acaba o işletim sistemini yüklesen muhtemelen bir sorun çıkmaz. Vista versiyonlarını kısaca özetlersek; hiç multimedya, az buçuk multimedya, birazcık multimedya... şeklinde devam ediyor. Sistem konfigürasyonunu belirtmemişsin. Vista için 64 bit sürücülerini bulmak biraz zor bu günlerde. Yayınlanan sürücülerde halen limoni az biraz. Şahsen oyunların %99'u Vista ya da

DirectX 10 diye yırtınmadıkça yadigar XP ile yola devam ediyorum. Kal sağlıcakla.

## KONSOL-MONİTÖR SORUNALI

**S** Benim çok ufak bir sorum olacaktı da, ben PS3 almayı düşünüyorum fakat HD televizyonum yok ve şu an Full HD TVlerin fiyatları oldukça yüksek, bende PS3 monitöre bağlamayı düşünüyorum. 1680x1050 max çözünürlük veren bir monitörün performansı nasıl olur (30 pixel yüzünden 1080 kaçıyor mu??) ya da sizin tavsiye edebileceğiniz bir monitör var mı veya bu işler monitör ile olmaz mı?  
Berk Pekin

**C** Selamlar Sevgili Berk PEKİN Bize yazdığın için ben teşekkür ederim geçici donanma kaptanı olarak. Teknik Servis'e ve şahsına gelen maiları gözden geçirirken sürekli aklımdan geçen iki soru var. Sorunu cevaplama önce, kendi sorularımı sormak istiyorum müsadelenle. 1- Mail ile sorularını ileten insanlar arasında dergiyi okuyanların yüzdesi kaç?

2- Yurdumuzda ki bilgisayar kullanıcılarının tamamı mı İngilizce Q klavye kullanıyor? Bu sorulara doğru cevap verebilecek ilk oyun severe İmla Kılavuzu hediye ediyorum. Sorunun cevabına gelince, Haziran ayında ki "HD Çağı Başlıyor" isimli dosya konusunda Tuğbek'in de belirttiği gibi, HDTV yerine alınabilecek en başarılı monitör BenQ FP241FW. 24" ve Full HD olan bu monitör umarım sorunlarının çözümü olur. (Bu arada o 30 piksel çözünürlüğü 1080p'ye getiremeyeceğin anlamına geliyor, ama zaten 17" ya da 19" bir monitör alıyorsan 720p çözünürlüğünde de görüntüler idare edebilir. Bu arada monitörün mutlaka HDMI girişi olsun -TÖ)

Jesuskane' li bir ayın sonuna geldik. Önümüzde ki ay sanaldan geçeceğe, bir sonra ki ay da Rocko'nun günlüğünü yazdım mı her yere bulaştırmış olacağım kendi mi hadi hayırlısı. Hadi siz sorunuz sorularınızı aldınız cevaplarınızı, ben kime soracağım ya ühü...  
JESUSKANE

## ÜRÜNLERİ BULABİLECEĞİNİZ ADRESLER

[shop.arena.com.tr](http://shop.arena.com.tr), [www.bogazici.com.tr](http://www.bogazici.com.tr), [www.hepsiburada.com](http://www.hepsiburada.com), [www.eksenbilgisayar.com](http://www.eksenbilgisayar.com), [www.firebal.net](http://www.firebal.net), [www.gold.com.tr](http://www.gold.com.tr), [www.vatanbilgisayar.com](http://www.vatanbilgisayar.com), [www.hs.com.tr](http://www.hs.com.tr)

## DONANIM PAZARI

Sonunda piyasaya giren Radeon HD 2000 serisi, DirectX 10 uyumlu ekran kartlarını bekleyenlerin yüzünü güldürecek fiyatlarla geldi. Geçtiğimiz ay Ekonomik Oyuncu Bilgisayarı testlerinde kullandığımız Radeon HD 2600 PRO ve bu ay incelediğimiz HD 2600XT, Nvidia'nın orta sınıf ekran kartı çözümlerini fiyat performans oranları ile ekonomik ve ideal sistemdeki yerlerinden etti. İdeal ve Süper sistemde yine ağırlıklı olarak işlemci fiyatlarının etkisi ile ciddi bir fiyat düşüşü yaşandı.

	EKONOMİK		İDEAL		SÜPER	
İşlemci	Athlon 64 X2 5600+	\$167	Intel Core 2 Duo E6750	\$214	Intel Core 2 Extreme Q6700	\$542
Anakart	ASUS M2A-VM	\$69	ASUS P5B	\$125	ASUS Striker Extreme	\$330
Bellek	1 GB DDR2-800 Kingston	\$66	1GB DDR2-800 Kingston HyperX	\$80	2GB DDR2-1200 Kingston HyperX	\$244
Sabit-disk	Samsung 160GB SATAII 7200RPM 8MB	\$55	Samsung 300GB SATAII 7200RPM 8MB	\$89	2xSeagate 750GB SATAII (Raid 0)	\$612
Ekran Kartı	XpertVision 2600 PRO	\$90	XpertVision HD2600XT	\$139	Asus Extreme Geforce 8800 GTX	\$732
Monitör	Samsung 794 MB Flat 17"	\$126	Samsung SyncMaster 932B	\$284	Samsung 226BW	\$409
Optik sürücü	Samsung 18X DVD/RW	\$39	Samsung 18X DVD/RW	\$39	Samsung 18X DVD/RW	\$39
Ses Kartı	Entegre	\$0	Sound Blaster X-Fi Extreme Music	\$119	Sound Blaster X-Fi Fatalıty	\$259
Kasa	Asus TA-250 (350 Watt)	\$59	Thermaltake Tsunami (+be quiet! 450W)	\$288	Coolermaster Stacker (+Enermax Galaxy 1000W)	\$708
Klavye	Logitech Internet Pro	\$12	Logitech G15	\$86	Logitech G15	\$86
Mouse	Genius Navigator	\$26	Logitech G3	\$66	Logitech G5	\$91

\$709

\$1,529

\$4,052

**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.

# OYUNLARDA ANLAM ARAYIŞLARI

HAYATLARIMIZI VERDİĞİMİZ OYUNLAR ÜZERİNE YETERİNCE DÜŞÜNÜYOR MUYUZ?

**SERPİL ULUTÜRK** serpil@level.com.tr

**BİZ, OYUNCULAR, OYUNLARIN GRAFİKLERİ HAKKINDA** atıp tatalım, oynanış numaralarını göklere çıkartalım, FIFA vs PES tartışmalarıyla ömrümüzü tüketelim; dünya üniversite çevrelerinde yavaş yavaş yeni bir alan açılıyor. Bir grup öncü akademisyen, oyunlar hakkında çok yaratıcı ve çok ufuk açıcı makaleler yazıyor, üniversitelerde "Oyun Çalışmaları" bölümlerinin kurulmasına ön ayak oluyor ve dünya üzerindeki milyonlarca insanın hayatının daha önce incelenmemiş kocaman bir kısmını aydınlatmaya çalışıyor. Okumaya başladığınız bu yazı, "Oyun Çalışmaları"na bir giriş niteliğinde. Bu alanın neden gerekli olduğunu, oyunların neden önemli ve neden farklı olduğunu, oyunlara karşı takındığımız tavrın ne kadar sağlıklı olduğunu tartışacağız beraber.

## BİR REFERANS: SINEMA VE ELEŞTİRİSİ

Sinema çok güçlü bir ideolojik silah, şüphe yok. Güç odakları tarafından maddi/manevi desteklenen filmler değil sadece, ideolojik

ya da kültürel (ön)yargılarını halinin altına süpürmeye çalışan ama mutlaka bir yerlerde kendini ele veren yapımlar tarafından kuşatılmış durumda popüler kültür. Sinema hakkında herkesin kabul edeceği bir başka gerçek de, küresel kapitalizmin en önemli sektörlerinden biri olduğu. Sinema üzerinden siyaset yapma çabası, açık ya da gizli söylemlerin yaygınlaştırılması, çeşitli güç ilişkilerinin meşrulaştırılması, müthiş yüksek meblağların döndüğü bir endüstrinin içinde çalışıyor. Bu endüstrinin en önemli kaynağı, yaratıcısı, yaygınlaştırıcısı olan Amerika (Hollywood), sinema aracılığıyla belli bir hayat şeklinin de savunucusu oluyor.

Akademide uzun zamandır sağlam bir yeri olan "Film Çalışmaları"nın nezh makalelerinde değil sadece, sinema dergilerinde, bloglarda ve hatta gazetelerde çıkan sinema yazıları, üstteki paragrafın farkında olarak yazılıyorlar. Sinema sanatı, bu farkındalık sayesinde çözümlenebiliyor ve böylece gelişiyor. "Hangi senaryonun", "hangi türde", "hangi yönetmen ve hangi

oyuncular tarafından", "ne zaman" filme çekildiğinin arkasında yatan kültürel, ekonomik ve politik nedenlerini tartışabiliyor sinema eleştirmenleri ve izleyicileri. "Oyun Çalışmaları"nın da dünya oyuncularına kazandırmaya çalıştığı şey, işte bu bakış açısı. Oyunların da böylesine bir bakış açısını hak ettiğine inanan birisi olarak, sinemayı ve sinema eleştirilerini referans noktası olarak almak gerektiğini düşünüyorum.

## OYUNLAR: EKONOMİK GEREKLİLİKLER

Oyunların ekonomik alanda kapladığı yer, referans noktamız sinemayı çoktan geçmiş durumda. Paul Budra'nın "American Justice and the First-Person Shooter" (2004) makalesinde bildirdiğine göre, 2001 yılında oyun endüstrisinin kârı 6.35 milyar dolar oldu. Bu sayı gerek sinemanın gerek de pornografinin kazan(dır)dığı miktardan çok daha fazla ve eğlence alanında sadece müzik sektörününkinden az. 2006 yılı verilerine göre Amerikalıların yüzde 69'u düzenli olarak oyun oynuyor, oyun bütçeleri genellikle



onlarca milyon doların üstüne çıkıyor (<http://www.theesa.com>).

Yukarda belirttiğim niceliksel üstünlüğünün yanı sıra, oyunların küresel kapitalizmle ilişkisindeki niteliksel fark da bahsedilmeye değer. Tek bir sinema biletinin karşılayabildiği film deneyiminden farklı olarak, oyun oynayabilmek için hem bir platform hem de bir yazılım gerekiyor. Sinema teknolojisi ne kadar ilerlerse ilerlesin, film izlemenin karşılığı hep bir bilet olarak kalıyor; oysa oyun oynamak için hep daha iyi donanımlara ihtiyaç duyuluyor. En iyi oyun PC'si (Level'a göre 4000\$+KDV) bile 2 sene içinde son teknoloji grafikleri kaldıramaz hale geliyor. Böylece vaat edilen deneyime ulaşmanın yolu, donanım şirketlerini sürekli beslemekten geçiyor. Bu düzende donanım şirketleri ve o şirketler tarafından desteklenen yazılım şirketleri, küresel ekonominin en önemli aktörlerinden birkaç haline geliyor.

Felsefeci/sosyolog Frederick Jameson, kültürel incelemeler alanında bir yapıtaşı



## BİR FİLM KARŞISINDA UYUYAKALSANIZ DA, O FİLMİN KENDİNİ GERÇEKLEŞTİRECEK GÜCÜ VARDIR; OYSA BİR OYUN BUNU YAPAMAZ. OYUNUN SON'U, ANCAK SİZ O SON'U YARATIRSANIZ GELİR.

kabul edilen "Globalization as Philosophical Issue" (1998) adlı makalesinde, Hollywood sinemasının sadece bir Kuzey Amerika ilginçliği olarak görülemeyeceğini, bu "sanatın" ekonomik bir gereklilik olduğunu söyler. Görülen o ki, oyunlar ekonomik anlamda çok daha "gerekli", Jameson'ın terminolojisini takip edersek.

### OYUNLAR: İDEOLOJİK GEREKLİLİKLER

Oyunların ekonomik farklılığına kısaca değindikten sonra, bu yazının asıl konusunu oluşturan, oyunların yapısal farklılığına ve bunun nasıl kullanıldığına gelelim. Armed Assault'u hatırlıyor musunuz? Hani Bohemia Interactive Studios tarafından, "müthiş gerçekçi FPS" Operation Flashpoint'in devamı olarak geliştirilen ve 2007'nin başlarında piyasaya sürülen oyun. Bana öyle geliyor ki, Armed Assault'u çözümlmek, hem oyunların o "özel" yapısına güzel bir bakış atmamıza izin verecek, hem de bu farkındalığa sahip bir incelemenin nasıl olabileceği konusunda amatörcü bir deneme olmuş olacak.



Önce hikâyesini hatırlayalım Armed Assault'un: Bir ada, Kuzey ve Güney olarak ikiye bölünmüş durumdadır. Adanın kuzeyinde, özgürlüklere düşman, halkını baskı ve şiddetle yöneten diktatöryal bir rejim ("Sahranî Demokratik Cumhuriyeti") bulunmaktadır ve bu rejim eski Sovyet Bloku ülkeleri tarafından desteklenmektedir. Adanın güneyinde ise ABD ve müttefikleri tarafından desteklenen, liberal ve özgürlüğün savunucusu bir krallık vardır. Kuzey Güney'i işgal eder, biz de bu mücadelede bir ABD askerini yöneterek çeşitli çatışmalara girer, adanın "özgürleştirilmesi" için mücadele ederiz.

Bohemia oyunu tamamen bir savaş simülasyonu olarak hazırlamıştı. Oyun hakkında yazılan tüm yazılar Armed Assault'un "gerçekçiliği"ne vurgu yapıyordu. Savaş deneyimi, o ana kadar eşi benzeri görülmemiş bir gerçekçilikte yansıtılıyordu. Her türlü araç ve silah orijinallerine sadık kalınarak tasarlanmıştı, kurşunlar "gerçekteki gibi geri tepiyor," oyunda kullanılan coğrafya kocaman, tüm bileşenler müthiş detaylıydı. Level'daki incelemesinde Jesuskane, Armed Assault'u şöyle anlatıyordu:

*Başlarda karşılaştığımız kısa ama önemli görevler bizleri oyunun mekaniklerine alıştırdığı gibi, gerçek hayatta cephede başlamaya gelebilecekler konusunda fikir sahibi olmamızı sağlıyor: Karakterimiz genellikle tek kurşunda havlu atıyor. Kurşunu yedikten sonra şans eseri hayatta kalırsak, yaranın tüm etkilerini klavye başında hissedebiliyoruz. Bacağınızdan yara alınca bırakın koşmayı, sürünerek güvenli bir yere gitmeye çalışın, ya da kolunuzdan*

### GERÇEK TEHLİKENİN FARKINDA MİSİNİZ?

Medyanın oyunlarla ilgilendiği tek alanın "şiddet" olmasına alıştık artık. Ancak Armed Assault ve gibilerine "farklı" bir bakış açısıyla baktığımızda gördüğümüz gibi, oyunların asıl tehlikeli yanı şiddetten çok daha başka. Oyunlar, kişiselleştirmeyi maksimuma çıkartan yapıları yüzünden, ideolojik bir araç olarak çok güçlüler. Oyunları şiddetle özdeşleştirmek -niyet bu olsa da olmasa da- hem oyuncuları hem de oyun oynamayan kitleleri büyük bir aldatmacanın içine sürüküyor; incelenmesi gereken asıl alan yerine hayali bir düşmanla enerji ve vakit kaybediliyor. Böylece Amerika'nın muhafazakâr siyasileri, aynı anda hem oyunlardaki şiddete karşı mücadele ederken, hem de Armed Assault'u gözyaşları içinde oynatabiliyorlar. Bu durum sadece oyuncuların "şiddet yok" nakaratını tekrarlamaktan vazgeçip, tüm derinlikleriyle oyunları incelemeye başlamaları sonucu aşılabilir. Böylece hem yasakçı zihniyete karşı oyunumuzu koruyabilir, hem de oynarken müthiş bir söylem bombardımanına tutulduğumuz oyunlara karşı hazırlıklı olabiliriz.

*vurulup silahınızı kullanmadan düşmanın içinden çıkıp takımınıza ulaşmaya çalışmak zorunda kalabilirsiniz.... Kısacası en ufak hatanızı canınızla ödüyorsunuz. Savaşın kendisi gibi, Arma da bu konuda gayet acımasız (Level, Mart 2007).*

Her şey çok gerçekçi değil mi? Peki, hangi gerçekten bahsediyoruz? Kurulmuş her yapının -bu yazının bile- çeşitli "gerçekleri" içine katmayı seçip, ötekileri dışarıda bıraktığı "gerçeğini" bir tarafa bırakalım; Armed Assault'un yansıtmayı seçtiği gerçek, gerçekten gerçek mi? Savaş deneyiminin olabilecek en üst seviyede gerçekçi oluşu, Armed Assault'un her yönüyle gerçekçi temsil ettiği hissini yaratmaya çalışıyordu oyuncuda. Bu bağlamda, ideolojik açıdan savunmasız bir oyuncu, fiziksel özellikleri bakımından kusursuz bir "gerçekçilik" vaat eden bu oyunun senaryosunu da gerçekçi olduğunu düşünecektir. Zaten oyunların yarattıkları hayalin başında, oyun dünyasının eksiksiz, düzenli ve mantıklı olduğu inancını oyuncuya aşılamaya gelir. Oyunların kurduğu dünya, yapısal olarak >>



## OYUNLAR GERÇEKTE SANAT MI?

Bu soruya mutlak doğru bir yanıt vermeye imkân yok. Sanatsallığı dorukta olan oyunlar var; Shadow of Colossus, Okami, Dreamfall gibi. Ancak bir tür olarak oyunların sanat olduğunu söylememiz için henüz erken bana göre. Bunun sebebi "o zaman FIFA da mı sanat?" gibi bir sorgulama değil, sonuçta sinemadan da "Maskeli Beşler" gibi filmler de çıkabiliyor. Oyunların henüz bir sanat dalı olmamasının sebebi öncelikle bizim onlara yaklaşımımızda. Onları bir muslukmuşçasına incelediğimiz süreçte onlara sanat demek pek mümkün olacak. İkinci olarak, oyunların ayakta alkışladığımız senaryoları henüz ne olması gereken çeşitliliğe, ne de derinliğe ulaştı. Sinemada burun kıvırdığımız senaryoları oyunlarda ne kadar göklere çıkarttığımızı hatırlayın. Birkaç sığ ve son raddede adam öldürmek için bahane haline gelen konu etrafında dönüyor bütün "konulu" oyunlar. Bunun değişebilmesi için, oyunların edebiyatla sıkı bir dirsek temasına girmesi gerekiyor. Oyunların diğer türlerle ve hayatın diğer noktalarıyla ilişkisi arttıkça, oyunlar insanlığın sevincine ve acısına daha çok ortak oldukça, aşkı keşfedince, gerçek eleştiriler yapmaya başladıkça, sanatsallığı da artacak.



>> "eksiksiz" olmalıdır, oyuncu ister istemez böyle algılayacaktır. Bu durumda, Armed Assault, her bileşeniyle "gerçekçi"dir. Yukarıda anlatılan senaryo gerçekçidir; zira küresel hâkim gücün meşruiyet söylemine uygundur. Arkasında politik otorite ve silah gücü vardır, hâkim gücün stratejik hamleleriyle ve her an, her saniye kullandığı dille örtüşmektedir. Bu örtüşme, bağımsız bir "tesadüf etme"nin çok ötesindedir. Armed Assault hâkim gücün söylemini meşrulaştırmak için kullandığı araçlardan

**BU SÜREÇ, İDDİAM O Kİ, POPÜLER KÜLTÜRÜN BÜTÜN KOLLARINDAN ÇOK DAHA GÜÇLÜ BİR ETKİ YARATMAKTA VE OYUNLARI, ÖNCESİNDEKİ TÜM ARAÇLARDAN BAMBAŞKA BİR YERE KOYMAKTADIR.**



biridir, onun dilinden beslenir, o dili kullanır ve o dili yeniden üretir.

Şimdi bir saniye soluklanalım ve ArmA'nın yapımcısı Bohemia'ya daha yakından bakalım: Çek firma Bohemia'nın ilk oyunu, o zamana kadar çıkmış tüm FPS'leri çocuk oyuncuğa bırakacak kadar detaylı ve "gerçekçi" olan Operation Flashpoint'ti. OF'a ilgi sektörle sınırlı kalmadı. Kısa bir süre sonra ABD ordusu Bohemia'ya beraber çalışmak için teklifte bulundu. Bohemia ArmA'yla aynı vakitlerde başka bir projesini daha bitirdiğini açıkladı. VBS 2, firmanın ABD ordusunun eğitimi için geliştirdiği askeri simülasyonların ikincisi. Gerçekçi, değil mi?

*Gerçekçi olmayan kısım şu: Armed Assault'un anlattığı hikâyede savaşın yıkımlarına yer yok. Kolu kopmuş çocuklar, çocuklarını yitirmiş anneler yok. Silah ve petrol sektörlerinin savaştan elde ettikleri kâr yok. Küresel barış hareketi yok. Demokrasi, ABD'nin tanımladığı kadarıyla var. Gerçekçi mi? (Armed Assault'la benzer şekilde desteklenen Ghost Recon, doğrudan ABD ordusu tarafından üretilmiş olan America's Army ve bence en ilginç, 11 Eylül 2001 sonrası mantar gibi türemiş ve Roma egemenliğine girmeyi "uygarlaşma" olarak gösteren Roma İmparatorluğu oyunları, ArmA'nın bir istisna olmadığını gösteriyor)*

### OYUNLAR: MERKEZİNDE BİZ VARIZ

ArmA'nın bu ideolojik arkaplanının, Hollywood'dan çıkmış birçok filmde bulunabileceği doğru. Ancak oyunların yukarıda biraz bahsettiğim yapıları, onları ideolojik biçimlendirme konusunda sinemanın da ötesine taşıyor ve farklı bir ilgiyi zorunlu

kılıyor diye düşünüyorum.

Oyunlar yaratılırken, o dünyanın merkezine biz koyuluyoruz. Oyun, biz oynarsak var. Sinemadaki pasif izleyicilik, oyunlarda yarı aktif/yarı pasif bir konuma dönüşüyor. Oyuncu düşünülerek yaratılmış oyun dünyaları, elbette sınırlayıcı ve yaratıcı bir yapı olarak oyuncuyu çevreliyor. Ancak o yapının tamamlanabilmesi için oyuncuya ihtiyacı var. En çizgisel oyunda bile, oyuncu gerçekleştiremiyor yapıyı, defalarca. Zira oyuncu olmadan, oyunun ilerlemesine imkân yok. Bir film karşısında uyuyakalsanız da, o filmin kendini gerçekleştirecek gücü vardır; oysa bir oyun bunu yapamaz. Oyunun "son"u, ancak siz o son'a ulaşırsanız gelir. Oyunlar geliştikçe, son'a giden yolların sayısı artıyor, hatta son, alternatif son'lara ayrışıyor. Ve tüm bu süreç boyunca, oyuncu oyunu gerçekleştiriyor. Dolayısıyla, oyunun ideolojik duruşu, meşrulaştırmaya çalıştığı şey/şeyler, sahip olduğu söylem, oyuncu tarafından yaratılmış oluyor. Zira oyuncu, oyuna başladıktan sonra, oyunun ona verdiği görevleri yerine getirmeyi kabul

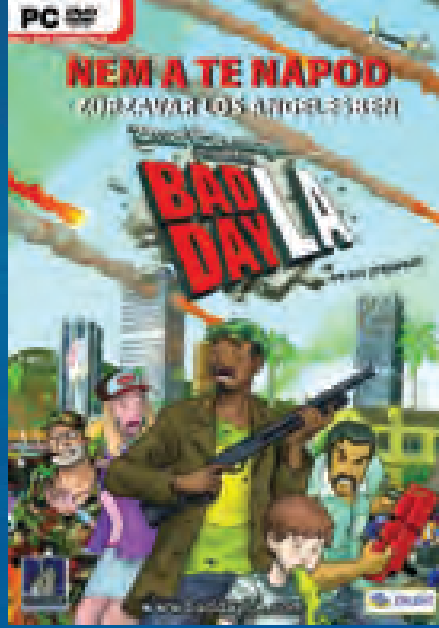
## GERÇEKÇİ OLMAYAN KISIM ŞU: ARMED ASSAULT'UN ANLATTIĞI HİKÂYEDE SAVAŞIN YIKIMLARINA YER YOK. DEMOKRASİ, ABD'NİN TANIMLADIĞI KADARIYLA VAR. GERÇEKÇİ Mİ?

ederek, görevlerin "haklı" olduğunu kabul etmiş durumdadır. Bir sinema izleyicisi bunu yapmadan da bir filmi sonuna kadar izleyebilir, bütün film boyunca baş kahramandan nefret edebilir, eleştirel bir duruşu çok daha rahatlıkla geliştirebilir. Oysa oyuncu, oyunda yaptığı hareketler vasıtasıyla, görevin gerçekleştirilmesinin bir tür "iyi"ye yol açacağını varsayar (en azından oyunun bitirilmesi "iyiliği"ne). Söylem, oyuncunun hareketleri üzerinden anlatılır ve oyuncu bu söylemin yaratılmasında pasif bir alıcıdan, aktif bir sorumluluk sahibine dönüşür. İdeoloji ya da hâkim söylem, oyun aracılığıyla kişiselleştirilir. Bu kişiselleştirme, söylemin yeniden yaratımını ve dolayısıyla yaşamasını sağlar. Bu süreç, iddiam o ki, popüler kültürün bütün kollarından çok daha güçlü bir etki yaratmakta ve oyunları, öncesindeki tüm araçlardan bambaşka bir yere koymaktadır.

### OYUNCULAR: POST-MODERN BİR CEMAAT

Buraya kadar söylemin oyunlar aracılığıyla nasıl içselleştirildiğini anlatmaya çalıştım. Şimdiki niyetim, bu söyleme maruz kalan taraf hakkındaki gözlemlerimi paylaşmak ve oyuncuların kendilerini ve oyunları nerede konumlandığını görmek. Öncelikle şunu söylemem gerek, "oyuncu" teriminin bile kendi başına birçok şeyi ele veriyor (müzik dinleyenlere "müzikçi" ya da film izleyenlere "filmci" demiyoruz). Oyun oynamanın aktif tarafına yapılan bu bariz vurgu, aynı zamanda oyuncuların kendilerini bir cemaat olarak hissedebilmeleri için gerekli tanımlamayı yapıyor.

Oyuncu cemaati, kendini tanımlama sürecinde en çok dışarıdan besleniyor. Medyanın kullandığı dil, oyuncuların kendilerini aynı topluluğa ait hissetmelerini sağlayan en önemli etkenlerden biri. "Şiddete



özendirdiği", "Satanizm'e, okul katliamlarına yol açtığı", "uyuşturucudan bile daha tehlikeli olduğu" suçlamaları, oyun oynayan insanları birbirine yaklaştırıyor ve içine kapatıyor. Oyunlar hakkında "dışarıdan" konuşan birisine karşı anında savunma refleksi geliştirebiliyor ve bu mesele bir "milli dava" havasıyla karşılanıyor. Bu "milli dava" anlayışı, oyun ve oyunculuğun çözümlenmesine karşı çıkıyor. Oysa bu savunma refleksi geri tepiyor ve cemaati ideolojik açıdan savunmasız bırakıyor. Sinema benzetmesine dönersek, bir sinema dergisinde görmeyi doğal karşılayacağımız türden, politik içerikli, en azından güncel olayların sinema sanatı üzerindeki etkilerinden bahsedilen yazılar, oyun dergilerine çok nadiren, o da inceleme dışı bölümlerde girebiliyor. İncelemeler, oyunları insandan, sosyalden, tarihten ve politikadan bağımsız, uzayda bir başlarına gezen varlıklar olarak görüyor.

Bir incelemede oyunun grafikleri ve ses teknolojisi değerlendiriliyor, konusuna ilginçlik/klişelik yönünden bakılıyor, oynanışın rahatlığı, tekrar oynanabilirliği gibi kriterler sorgulanıyor ve oyuna bir puan veriliyor. Oyunun temsil ettiği söyleme asla değinilmiyor, "gerçekçilik" asla bu açıdan irdelenmiyor. Oyun, bir musluk ya da sandalyeymişçesine, sadece ve sadece kullanımının verdiği rahatlık (oynanabilirlik) ve sunduğu yarar (eğlence, görsel tatmin vs) değerlendirilerek inceleniyor. Buradaki çelişkiyi fark etmeye imkân yok; zira başta da dediğim gibi, neredeyse tüm oyun dergisi yazarları olarak iyi oyunların asla meta olarak görülemeyeceğini, onların birer sanat eseri olduğunu iddia ediyoruz. Oysa hiçbir resim, renklerin uyumu ve kullanılan fırçanın kalitesi sınırlı kalınarak, hiçbir kitap sadece anlatım bozukluklarından ve baskı kalitesinden bahsederek eleştirilemez.

## BAŞKA BİR DÜNYA MÜMKÜN OYUNLARI

Bu yazıda seçilen örnekler yüzünden "her şey arkasında ABD var" kompo teorisinin içine düştüğüm sanılmaması. Mesele, oyunların farkını görebilmek ve ona uygun davranabilmek. Sonuçta oyunları destekleyen tek devlet ABD değil. Mesele, çeşitli ideolojik çevrelerle olan etkileşimi açıkça belli olmasına karşın, bizim oyunları hala her şeyden bağımsız görme çabamız. Oyunları başka yerlere "bağladuktan" sonra, onların gücünün farkında olan ve bu güçle daha farklı şeyler yapmayı seçen yapımlara ilgimizi arttırabiliriz belki. Serpil'in "Oyunlar Bizi Geliştiriyor" yazısında (Ağustos 2007) verdiği örnekleri hatırlayalım: Petrolün bittiği bir dünyanın nasıl olabileceği üzerine fikir yürüten World Without Oil, Birleşmiş Milletler tarafından geliştirilen ve oyuncuları açık konusunda bilinçlendirmeyi hedefleyen Food Force, Avustralya'nın göçmen politikasını eleştiren Escape from Woomera, oyuncuların İsrail-Filistin barışı için uğraştığı Peacemaker ve her ne kadar beni hayal kırıklığına uğratmış olsa da, fikir olarak bu yazı için ideal bir oyun olan American McGee's Bad Day: LA. Yalan bir gerçekçilikense, zekâya ve vicdana hitap ettiğini iddia eden oyunlar da yapıyor. Onları dikkate almaksız bizim elimizde.

### OYUNLAR: AKADEMİK VE DERGİCİLİK GEREKLİLİKLERİ

Toparlayalım. Elimizde neler var?

-Küresel ekonomideki rolü sinemayı bile aşmış, dünyanın en önemli ikinci eğlence sektörü.

-Yapısal özellikleri nedeniyle, söylem yayma ve söylemi yeniden yaratma konusunda sinemadan daha etkili, kendisinden önce eş benzeri görülmemiş bir deneyim aracı ve bu aracı maharetle kullanan küresel hâkim güç.

-Oyunu oyuncakla, oyuncuyu çocukla, oyun kültürünü şiddetle özdeşleştirmiş yaygın bir muhafazakâr söylem.

-Kendisine "oyuncu" diyen, dışlayıcı söylem karşısında kendisini izole etmiş, çözümlenmeye karşı çıkan, bu yüzden de ideolojik etkilenmeye çok açık bir cemaat.

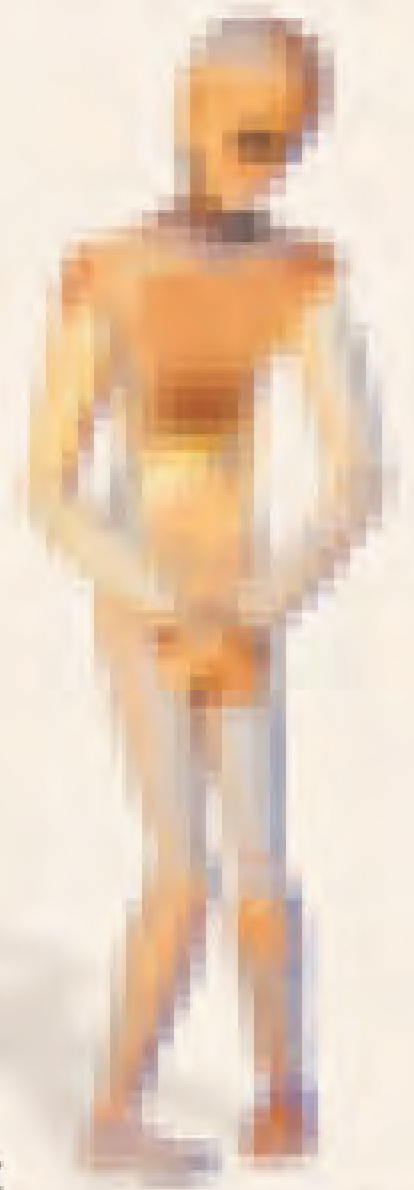
-Bu cemaatin ne olduğunu anlamak konusunda henüz yeterli çabayı göstermemiş ve oyunları hala öncesiz, sonrasız, her türlü tarihsel ve sosyal kökenden bağımsız olarak inceleyen ya da incelemek zorunda kalan oyun dergiciliği.

Sayıdıklarımın farkında olan bir "Oyun Çalışmaları" alanının kendisine bir yer açması gerekiyor hızla. Oyunların nasıl bir "tutarlılık", bir anlam yarattığının ve bu anlamın şu an nasıl bir sistem içinde ve nasıl bir söylemle sömürüldüğünün altının çizilmesi lazım. Edebiyat, sosyoloji, siyaset bilimi, politik ekonomi alanlarından yapılacak katkılarla, alanın kendisini hızla geliştirmesi gerekiyor. Eğer akademi oyunlara gereken önemi göstermezse, oyunların ne kadar önemli ve farklı olduğunu anlatan yegâne aktörler, küresel kapitalizm ve arkasındaki hâkim güç olacak. Böyle bir durum da ne sosyal bilimler, ne de insanlık adına bir zafer sayılacaktır şüphesiz. Oyun dergiciliğinin de oyunlar üstünde çözümlerini çalışmalarına girmesi şart. Oyun eleştirilerinin öteki bağlamlarımızda dokunmaya başlaması, oyunların anlam bütünlüğümüz içinde bir yere oturtması gerekiyor. Ancak böyle bir tutum, hep arzu edilen, "meta değil, sanat" tanımını oyunların önüne ekleyebilir ve ancak bu, oyuncuların istenmeyen etiketlerden kurtarabilir.

NOT: Bu yazı, İstanbul Globalist'in birinci sayısı için yazdığım "Akademi Göreve!" yazısının Level için değiştirilmiş bir halidir. L



metro seksüel  
über seksüel  
piksel seksüel



görüntünüzü pikseller düzeltmez

iki değil **5 merceкли**

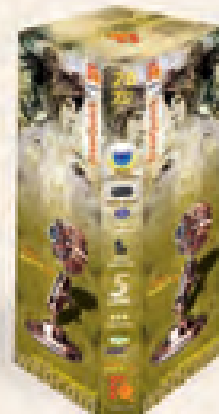
**freeQuick**



USB PC Kameralar



freeQuick



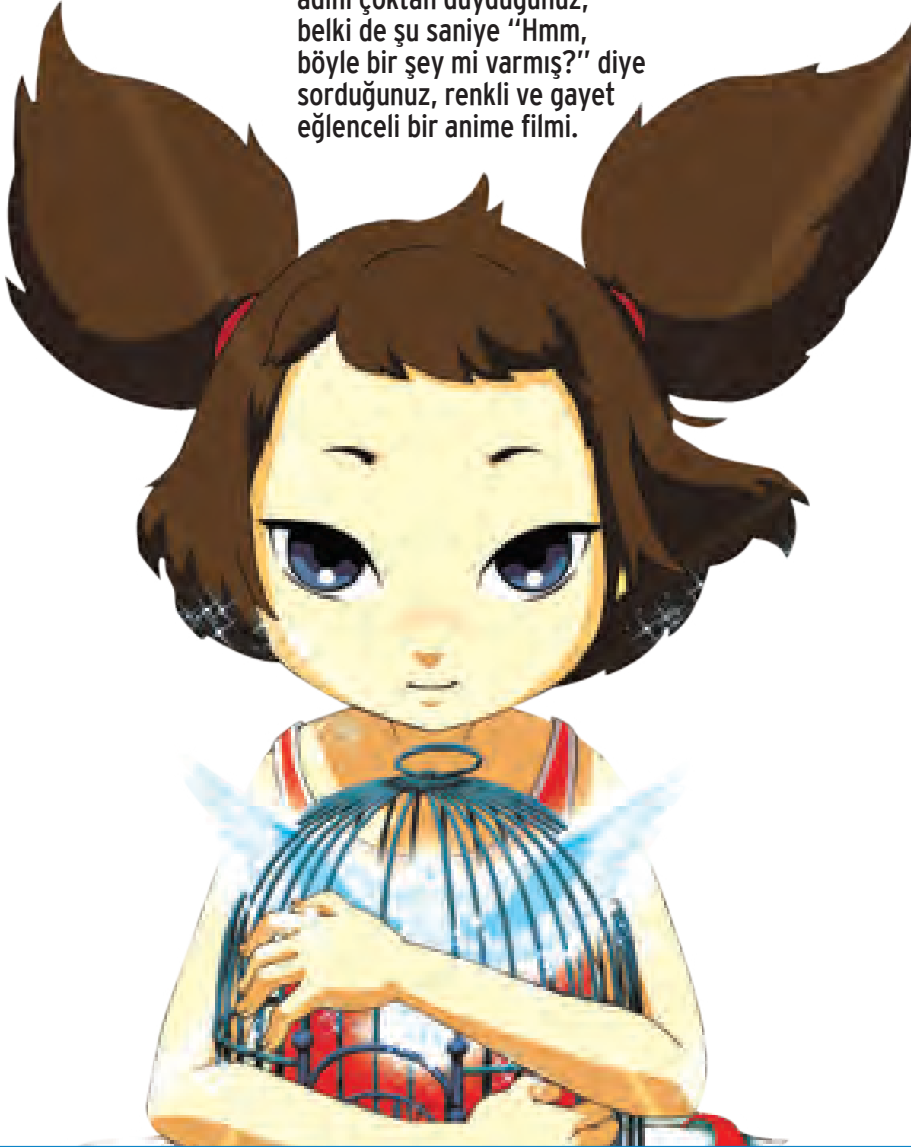
[www.iteknooloji.com](http://www.iteknooloji.com)

➤ 110

## Bir tilkinin içindeki şeytan

# yobi

Yobi the Five Tailed Fox, yani Beş Kuyruklu Tilki Yobi belki adını çoktan duyduğunuz, belki de şu saniye "Hmm, böyle bir şey mi varmış?" diye sorduğunuz, renkli ve gayet eğlenceli bir anime filmi.



➤ 110

## deli kasap

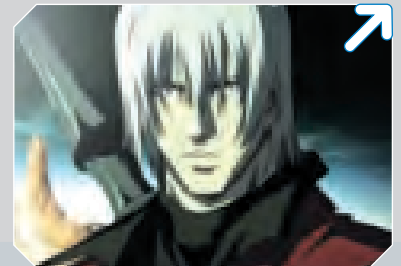
Yaklaşık yedi yıldır webzin olarak Rock'n'Roll camiasını zaptetmeye çalışan Deli Kasap, en sonunda ısrarlara dayanamayıp kuşe kâğıtta piyasaya çıkmaya başlıyor.



➤ 110

## cep kültür

Bir ara çok modaydı cep kitapları. Alır her yere götürür, her yerde okurdunuz. Sonra azaldılar sanki veya kitap okuyanlar azaldı.



➤ 110

## devil may cry

Hellsing'i izlediniz mi? Peki ya Berserk? Blood +? Eğer bu üç animayı izlediyseniz Devil May Cry'nin ne denli bu serilere benzediğini de anlamışsınızdır.

➤ 114

**ejderhanın ini** Her ay bu sayfalarda belki de çoğunuzun es geçtiği köşe yazılarımız yer alır. Eğer benim yazılarımı okuyorsanız, genellikle online oyunlar ve özellikle de guild'im hakkında...

➤ 116

**cesur yeni dünya**"Senin karşında hata yapmaktan çekinmiyorum işte. Bu yüzden hep en son, en hızlı ve belki de en hatalı yazılarım Cesur Yeni Dünya'lar, bu yüzden bu sayfaya yazdığım...

➤ 115

**had safhada** Kartal minibüs durağında, saat gece bir buçuk. Soğuk rüzgar içeri sızdı kol ağızlarından. Pardesünün yakasını iyice kaldırdı. Bakışları önünde, kolunun altında çantası...

➤ 117

**oyungezer**Gerçek hayatta bir türlü sınırlarınızı aşıp da açamadığınız zihniniz, gözlerinize karanlık çöktüğünde, mantık adındaki gardiyanı uykuya daldığında, nihayet açar...



## DELİ KASAP ARTIK KANLI CANLI

Yaklaşık yedi yıldır webzin olarak Rock'n'Roll camiasını zaptetmeye çalışan Deli Kasap, en sonunda ısrarlara dayanamayıp kuşe kâğıtta piyasa yapmaya çıkıyor. Peki, kim bu ısrarcılar ve neden bu kadar ısrar? Hemen önsözden araklayalım, pardon alıntılatalım:

"Tuvalette büyük abdest yaparken okuyamayacaksam, ona dergi demem ben" diye isyan edenler, "3., 4. ve 18. sayılarınızı edinmek istiyorum; ancak hiçbir yerde bulamıyorum, nasıl satın alabilirim?" diye soranlar, "Deli Kasap'ın hastasıyım aga! Ve fakat ben bilgisayardan yazı okuyamıyorum arkadaş! Nasıl olacak bu işler!?" diye yakınanlar ve "Kardeşim eskiden böyle miydi! Yeni Hayat vardı, Gong vardı, Hey vardı, Çalıntı vardı, Laneth vardı, Non Serviam vardı, Şebek vardı, buralar hep dutluktu, internet çıktı, yiğitlik bozuldu!!! Deli Kasap eyi, hoş ve fakat internet yayımcılığı eski dergiciliğin yerini tutmaz be yiğidim" diye iç geçirenler için Deli Kasap bildiğimiz mecmua formatında çıktı ve bu koleksiyon sayısı bilim rock dükkanlarında sizleri beklemekte. Tanışmayanlar için biraz daha açalım. Deli Kasap sıradan bir rock (veya heavy metal mi demeliyim?) webzini değil. Kitleleri kadar içeriği de geniş. Deli Kasap için Rock'n'Roll bir müzik türü olmaktan çok bir kültür. "O yüzden Motorhead'in şapkasına David Lynch sineması analizlerini, kült korku filmi araştırmalarıysa heavy-metal ruhunu katıp, punk rock'a Karl Marx'ın sakalını sürtüyorlar! Marilyn Monroe ile Charles Darwin aynı gecede sahne alıp Mötley Crüe'nun ön grubu olarak performans gösteriyorlar Deli Kasap mecmuasının gıcır gıcır renkli sahifelerinde!" diye tarif ediyorlar kendilerini ve bir yandan dertlerini. Ayrıca içerik kadar tarz da bağımsız. "Ne de olsa Rock'n'Roll dergisi, herhalde bağımsız olacak!" diyebilirsiniz ama bu adamlar, daha doğrusu çocuklar amatör ruhlarını en başından beri yitirmediler ve yaramazlıklara tam gaz devam ediyorlar! Uzun lafı kısası Deli Kasap bir anlamda bayilerde. Detaylar için başvuracağınız adres: [www.delikasap.com](http://www.delikasap.com). Elinize sağlıklı Murat ve Burak ve tabii diğer emeği geçenler. Nice koleksiyon sayılarına!

## CEP KÜLTÜRLERİ

Bir ara çok modaydı cep kitapları. Alır her yere götürür, her yerde okurdunuz. Sonra azaldılar sanki veya kitap okuyanlar azaldı. Dost yayınevi de bu durumun farkına varmış olacak ki "Kültür Kitaplığı" adlı bir seri çıkartıyor ve insanımızın büyük bir açığını kapatmaya çalışıyor. Tam olarak böyle bir bilinçle mi bu seri oluşturulmuş bilemiyorum ama rahat taşınabilirliği ve okunabilirliğinden dolayı kültürel gelişimimize katkıda bulunacağı kesin (tabii okursak). Kültür Kitaplığı kendi kültürünü de geliştiren bir seri. En son baktığımda serideki kitap sayısı 66 idi; herhalde 100'e tamamlarlar. Seri, çok farklı kitaplardan oluşuyor; Kitap isimlerinden gidersek, Bilimkurgu'dan Tapınak Şövalyeleri'ne, Fantastik Edebiyattan İspanya İç Savaşı'na uzanan çok geniş bir yelpaze söz konusu. Kitaplar ufak tefek ama kesinlikle kofit değil. Her kitabı ele aldığı konuya odaklanmış iyi bir kılavuz veya detaylı bir özet olarak düşünebiliriz. Her konu uzmanı tarafından kaleme alındığından içerikte kesinlikle bir sıkıntı yok. Örneğin serinin üçüncü kitabı Bilimkurgu, girişinde türün tanımını yaptıktan sonra nasıl doğduğunu ele alıyor, coğrafyalara ve temalara göre farklılaşmasına değiniyor ve sonuç bölümündeyse türü sorgulayarak okuyucuya iyi bir beyin fırtınası yaptırıyor. Belki Mary Shelley'in Frankenstein'ı üzerine her detayı aktarmıyor ama bilimkurgu edebiyatındaki yerini ve önemini anlatıyor. Frankenstein'ın korku sinemasına transferini araştırmaksa size kalıyor (bu arada kitap sadece edebiyat üzerinden bilimkurgu türünü derliyor); yani iyi bir rehber gibi yön gösteriyor ama o yönü kurcalama eylemini bize bırakıyor. Dost yayınevi tarafından çıkan Kültür Kitaplığı kesinlikle arşivlik bir seri; ayrıca oldukça da ekonomik. Seride ne var ne yok görmek için: [www.dostyayinevi.com](http://www.dostyayinevi.com)



## 10.000 GÜN BEKLEDİK

7 Eylül'de İstanbul muhteşem bir konsere daha tanıklık edecek. Öyle baba bir grup geliyor ki o gece hem kulaklarınız hem de gözleriniz bayram edecek. Onları tarif etmek güç; aslında gerek de yok. Bazı takmadığımız otoriteler onların yaptığı müziği progressive rock veya deneysel metal olarak tanımlıyor. Her ikisi de, hatta fazlası da olabilir ama esas herkesin hemfikir olduğu bir şey varsa, o da onların rock kadar güçlü bir müzikaliteyle aynı derecede güçlü bir görselliğin bir araya gelmesi her gruba nasip olmaz. Evet, onlar Tool! Ve Tool geliyor! Ne yalan söyleyeyim, ben de Tool'u o acayip sağlam, bir yandan tekinsiz stop-motion videolarıyla keşfetmiş ve ondan sonra albümlerine dadanmış olanlardanım (izlememiş olanlar hemen 'Sober'dan başlasın). Videoların arkasındaki adam, grubun bateristi ve aynı zamanda artistik gurusu olan Adam Jones. Şimdi aslında dönüyorum, neden daha önce harekete geçemedim adamla röportaj yapmak için diye. Umarım birileri akıl eder ve Adam Jones'u kaçırmaz (dur bir mail atayım şu organizasyonuna, belli mi olur?). Videoların dışında grubun albümleri de adeta bir sanat yapıtı. Belki de bunun en iyi örneklerinden biri son albümleri "10000 Days". Şarkılardan bahsetmeyeceğim. Alıp dinlersiniz zaten. Esas olay albümün tasarımı; kapağa entegre bir adet gözlükle "şaşı bak şaşı" yaparak, Tool aleminin o tuhaf manzaralarına seyr-ü sefere çıkmakta. Üç boyutlu hologramlar, daha doğrusu illüzyonlar gerçekten ağızınızı açık bırakacak cinsten. Fotoğraflar için yapılan prodüksiyonlar da çok başarılı. Tool'u artistik vizyonu bakımından bir kez daha takdir ederek, bu arşivlik albümü edinmenizi ve en önemlisi de muhteşem bir görüntü ve ses deneyimi olacak Tool konserini kaçırmayın diyorum. Grup hakkında detaylar için [www.toolband.com](http://www.toolband.com) adresine ve grubun artistik eylemleri için de [www.dissectional.com](http://www.dissectional.com) adresine göz atmalısınız.



## MÜTHİŞ BU GORİLLER

The Good, The Bad and The Queen konseri vesilesiyle süper bir dvd keşfettim (sağolsun Damon Albarn). Aslında Gorillaz projesinin ilk dvd'si olan Phase One: Celebrity Take Down'a şans eseri rastlamıştım Beşiktaş, Kabcacı'da ama bir ahmaklık edip almamıştım (pahalyıydı galiba). Ama Phase Two: Slowboat To Hades'i kaçırmadım ve düşünüyorum da çok da iyi yapmışım. Set bir adet dvd ve bir adet cd'den oluşmakta. İçindekilerden önce dvd'nin arayüzü sizi şöyle bir çarpıyor ve bir Gorillaz tasarımı kurcalamakta olduğunuzu hatırlatıyor. Herhangi bir menü yok; olay Gorillaz'ın karargâhını oda oda gezmek ve ilginizi çeken ne varsa karıştırmak üzerine kurulu. Tasarımla uğraşmıyor veya bu tip şeylere meraklı değilseniz, en başta biraz zorlanabilirsiniz ama emin olun buna değer. İçerik olarak, Demon Days albümü videoları, çeşitli canlı performanslar, grup elemanlarıyla sanal röportajlar, fragmanlar, halka seslenişler ve bir yığın Gorillaz zıprılığı sizleri beklemekte; ama önce onları bulmalısınız! Zira dediğim gibi ne menü var ne de başlık. O yüzden mekanı dip bucak turlamanız gerek. Merak etmeyin Gorillaz karargâhında yalnız değilsiniz. Ara ara grup elemanları

2D, Murdoc, Noodle ve Russel, birtakım köşelerden fırlayıp, çeşitli geyikler yaparak sizi yalnız bırakmayacak. Kısacası dvd acayip sürprizlerle dolu ama önce hak etmeniz gerekiyor. Sanal olmasına rağmen bu kadar bağrımıza bastığımız bir grup yoktur herhalde diyerek,

LeVeL okuyucularını daha da ilgilendirecek olan cd'den bahsetmek istiyorum. Arkadaşlar, cd süper Gorillaz oyunlarıyla dolu! Bir yığın şahane wallpaper ve screensaver da mevcut cd içeriğinde ama oyunlar bambaşka. Dart, bowling gibi bildiğimiz (ama Gorillaz etkisi altında kalmış) oyunların dışında patates soymaca, boğulmadan elma kapmaca, çakma robot resim yapmaca ve Kırli Harry gibi antik kurtik oyunlar da var. Ben bayağı bir oyalandım. Yalnız bu eğlenceli mini oyunlar shockwave gerektirmekte; yoksa da Gorillaz bağlantısı Adobe sitesine ve indirip kuruyor sizin için. Fazla söze gerek yok, bu set kaçmaz; Gorillaz gibisi gelmez. Fiyat bakımından da uygun olan Phase Two: Slowboat To Hades'i Megavizyon ve türevi müzik marketlerinde bulabilirsiniz (konserden almayın da!).

Bu arada Gorillaz hayranlarına duyurulur; aynı rafta Gorillaz Demon Days Live (at the Manchester Opera House) dvd'si de bulunmakta ki o da arşive katılır derim. Son olarak grubun sadece eğlence odaklı olmadığını, aynı zamanda dünya sorunlarına eğilen çok renkli bir proje olduğunu da hatırlatmak isterim. Gorillaz'ın yaratıcısı J.C. Hewlett ile dvd ve web tasarımını Kotaran Zombie Flesh Eaters ekibine de ayrıca teşekkürler.



**GORILLAZ**  
-PHASE TWO-  
**SLOWBOAT TO HADES**

## KITSUNE NO NAKA NI ONI

\* BİR TILKININ İÇİNDEKİ ŞEYTan

Kim demiş anime Japon'lara özgüdür diye... Koreliler de bu işin altından kalkabiliyor! Birkaç yıl önce *Wonderful Days* adlı animede bu işte ne denli başarılı olduklarını gösterdiler zaten. *Yobi the Five Tailed Fox*, yani Beş Kuyruklu Tilki Yobi belki adını çoktan duyduğunuz, belki de şu saniye "Hmm, böyle bir şey mi varmış?" diye sorduğunuz, renkli ve gayet eğlenceli bir anime filmi. Koreliler tarafından tamamıyla kötülüğün alameti olarak adlandırılan dokuz kuyruklu tilkiler, Yobi'nin dünyasında dağlarda kısırılmış ve halka kötülük yapmaları engellenmiştir. Aslında durum

gördüğünden çok farklıdır ve Yobi, beş kuyruklu bir tilki dünyaya çakılan uzaylılarla arkadaş olmuş ve bir süre sonra da problemlerini misafir eden bir kampa sızmıştır. Evet, konu biraz garip. Bir yanda uzaylılar, bir yanda beş kuyruklu tilkiler ve bir yanda da sevgi ve aşk. Bu animede çekici olan şeyse, hikâyenin bir düzen içinde ilerlememesi, sevimli uzaylıların sevimli tavırları ve sanat eseri niteliğindeki çizimler. Bir de bunun üstüne tadından yenmeyecek müziklerini eklenince, ortaya tam bir buçuk saatlik müthiş bir şölen çıkıyor. Kesinlikle kaçırmayın.

Ağustos takvimine baktığımızda dikkate değer sadece *Naruto Shippuden*'in filmi görüyor ve başka iyi bir animenin başlamadığını görüp derin bir nefes alıyoruz. Üzülmemiz gerekirken neden sevindiğimizi soruyorsanız, size hemen yanı başımda duran dağ gibi anime yığınını göstermek istiyorum. Hepsi birbiriyle yarış adeta. Hayır, izlenmek üzere en üste çıkmaya çalışıyor ve hepsi de daha yeni serinin yarısına ulaştı. Durum böyle olunca da size sağlıklı bir tanıtım yapmam pek mümkün değil. Yine de bu ay *Devil May Cry*'i buraya konuk ediyorum. Serinin nasıl ilerleyeceği zaten apaçık ortada ve oyun dünyasının en popüler karakterlerinden biri olan Dante'yi de anime dünyasında gördüğümüz için bir an önce bu yapımdan bahsetmek gerekiyor. Bunların yanında metrajlı anime ve *Tailed Fox* adlı Kore yapımı uzun metrajlı anime ve *Merich*'in gözyaşları içinde izlediği *Tokyo Godfathers* bu ayın diğer konuları. Anime incelemelerinin yanında artık iki yeni bölümümüz daha var. Anime terimleri ve anime dünyası hakkında bilgiler içeren "Anime Sözlüğü" ve *Merich*'le didişme anılarımızı belgeleyen yeni bölümümüz de artık bu sayfalarda.

## DANTE-SAMATO PITTSUA

\* DANTE VE PIZZA

Öncelikle şunları cevaplayın; *Hellsing*'i izlediniz mi? Peki ya *Berserk*? *Blood +*? Eğer bu üç animayı izlediyseniz *Devil May Cry*'in ne denli bu serilere benzediğini de anlamışsınızdır. *Hellsing*'teki *Alucard*'ın tavrı, *Berserk*'ün düşmanlarını parçalayışı ve *Blood +*'in yaratıklarının tümü *Devil May Cry*'da toplanmış. Aslında çizimler mükemmel. Dante'nin hikayedeki yeri de gayet iyi. *Lady* ve *Trish*'in ilerki bölümlerde olaylara dahil olması da çok şık olmuş; lakin her bölüm nedense bir başka hikayeyi

konu alıyor ve Dante tam anlamıyla büyük bir kahraman gibi resmediliyor. Bir de bunun üstüne hikayelerin hiçbir şekilde orijinal olmaması ve savaşların basit görüntülerle geçiştirilmiş olması eklenince, *Devil May Cry* "sabırsızlıkla takip edilmesi gerekenler" listesinden çıkıp "olsa da olur, olmasa da" bölümüne iniyor. Oysa ki şöyle sürükleyici ve uzun bir hikaye olsaydı, pek eğlenirdik. Seri şu anda onuncu bölümünde olmalı. Belki diyorum, ileride bir şeyler değişir, ortam şenlenir fakat şu haliyle maalesef sıradan bir yapımdan fazlası değil.



## KISEKI NODEKIGUAI

\* MUCİZENİN GETİRDİKLERİ

Hayat nedir? Tesadüflerden ibaret kaotik bir yumak mı? Yoksa birbirine mükemmel bir şekilde eklenmiş hikayeler bütünü mü? Bu tür soruların tek bir cevabı yoktur. Çünkü "hayat" tek bir sebebi ya da sonucu olan bir kavram değildir. Herkese göre farklıdır sorunun cevabı. Kimine göre cevap bir tane dir kimine göre ise milyonlarca. *Tokyo Godfathers*'i izlerken işte ilk fark ettiğiniz bu oluyor. Koca bir soru yumağı haline gelmiş hayatlardan çıkan cevapların çeşitliliği sizi şaşırtıyor ve animenin sonunda öylece oturup düşünüyorsunuz. Tesadüfler midir hayatı yaşanır kılan, yoksa plan-program mıdır? Yer yer hüzünlü yer yer ise gülmekten kırıp geçiren bir hikâyeye sahip bu animedeki olaylar, o kadar "olası" ve o kadar "imkansız" ki, bu iki kelimenin arasında gidip gelirken zamanın nasıl akıp gittiğini fark etmiyorsunuz.

Toplum tarafından dışlanmış, uyum sağlayamamış, kendine göre bir yol tutmuş ve başarısız olmuş insanların yarattığı garip ve buruk bir "başarı" öyküsü bu. Üç evsiz insanın arasındaki -kendilerinin bile farkında olmadığı- dostluk bağını gördükçe zaman zaman kahkahalar atıyorsunuz zaman zaman da gözlerinizdeki yaşları siliyorsunuz. Çöplükte ağlarken buldukları bir bebeğin ailesini ararken yaşadıkları, yeri geliyore "benim" diyen aksiyon filmlerine taş çıkartan sahnelerle veriliyor. Ve siz anime boyunca bu yaşananlara bakıp, tesadüf mü yoksa bir mucize mi diye düşünmekten kendinizi alamıyorsunuz. Tesadüf veya değil, büyümlü veya matematiksel... Belki de bunların hiçbirini önemli değil, önemli olan hayata kendince verdiğin cevapların sorumluluğunu taşıyabilmek.







## ANİME SÖZLÜĞÜ

Bu karakterlerin gözleri neden büyük? Neden zaman zaman kafalarında birer su damlası beliriyor? 1,80'lik adam nasıl oluyor da bir anda ufak bir çocuğa dönüşüp ortalıkta bağırp çağırmaya başlıyor? Hepsinin yanıtı artık bu bölümde!

**BÜYÜK GÖZLER:** Anime deyince akla ilk gelen unsur karakterlerin kocaman gözlere sahip olmasıdır. "Japonlar ufak ve çekik gözlere sahip, o yüzden tam aksini çizimlere döküyorlar!" diye bir çıkış yapmak pek doğru olmayacaktır, zira animelerde büyük gözlerin kullanılmasının en büyük nedeni, az çizgiden oluşan animasyonlarda duyguların gözlerle çok daha kolay verilebilmesidir. Bir karakterin o an nasıl bir ruh hali içinde olduğunu sadece gözlerine bakarak anlayabilirsiniz.

**RENKLİ SAÇLAR:** Karakterlerinin birinin mavi, diğerinin mor ve bir başkasının yeşil saçlarla ortalıkta koşturmasının nedeni psikopat bir kuaföre rastlamış olmaları değildir. Renkli saçlar aslında karakterleri birbirlerinden kolayca ayırt etmek için kullanılmaktadır. Anime çizim tekniği biraz standart bir yapıya sahip olduğu için pek fazla detayla varyasyon sağlanamaz ve karakterler birbirine benzeyebilir. Bu durumu kırtarmak için de saçlara renk verme tekniği uygulanmaktadır. Zaman zaman da bazı saç renkleri karakterlerin kişisel özelliklerini belirtir. Örneğin kırmızı saç dişi karakterlerde gücü, beyaz saç da genellikle bir karakterin kötü niyetli olduğunu vurgular.

**KÜÇÜK KARAKTERLER:** Genellikle komik bir durum oluştuğunda veya bir karakter komik duruma düştüğünde, daha önce ne kadar gerçekçi olursa olsun, o karakter bir anda detayı az ve ufak bir karaktere dönüştürülür. Sevimli hareketler yapan ve genellikle bir şeye itiraz eden, utanan bu karakterler animenin havasını bir anda yumuşatarak izleyicileri gülümsetir.



## MERİÇ VS TUNA

- Meriç!
- Efendim Tuna?
- Devil May Cry'in animesi çıkmış, inanabiliyor musun?!
- Ben Kimi Ga Nozomu Eien izliyorum; bana dokunma lütfen.
- Meriç! Dante var diyorum, kılıcı Alastor var diyorum! Heyecanlansana biraz!
- Şu anki ruh halim buna izin vermiyor.
- Bak açtım ilk bölümü. Müzik nasıl süper gaz değil mi? Aynı oyundaki gibi. Gel gel izleyelim!
- Kimi Ga Nozomu Eien'le aynı anda izleyemem.
- Uuu, zebaniler de geldi. Valla bak kaçırıyorsun aksiyonu. Heyt be Dante'ye bak be!
- Sessiz olur musun Tuna...?
- Tam ikiye böldü yaratığı Meriiii! Aman

- aman...
- Ben de şimdi uçan tekme atacağım şu oğlana... Uyuz etti.
- Kime, Dante'ye mi? Dante seni ikiye böler be!
- Hayır şu seçim yapamayan adama. Hayır kardeşim ne istiyorsan, git adam gibi söyle; ne korkaksın sen de yaaa... Kız eski aşkın, yavuklun...
- Meriç..?
- İnsanın ilk aşkı gibisi var mı be..?
- Eee, bilmem?
- Off, aşk meşk... Gececeksin!
- Geçeyim Meriç.
- Ay, sabahtan beri dantel mantel bir şeyler deyip kafamı ütüledin, şimdi de onay insanı oldun. Çekil ben tatile gidiyorum!
- Fakat...
- Sus ve bavulunu topla!



# HAD SAFHADA

SİNAN AKKOL [sakkol@level.com.tr](mailto:sakkol@level.com.tr)



## 4 YIL ÖNCE, BUGÜN...

**S**u anda kafam karma karışık... Hiçbir şey üzerine odaklanamıyorum ve My Documents'ı açıp geziyorum. 4 yıl önce yazdığım bir doküman görüyorum, adı "Hikayecik". Yazmışım, kenara koymuşum öylece... Sanırım Level Underground'da kullanmak için yazmışım... Vay be, 4 yıl öncesi... 9 yıl öncesi... Yaşanmadan önce kulağa bir ömür gibi gelirken, şimdi çoğunu hatırlamıyorum bile... Kafam karışık, belki de ondandır... Her neyse, hepimizi blog'uma bekliyorum: [blaxis.blogspot.com](http://blaxis.blogspot.com) \*\*\*

*Hem de hiç..."*

"Dediğimi duymadın mı o. çocuğu! Paranı ver, deşerim gırtlüğünü!". Hirsızın sesini duyan iki kişi daha tünelin diğer tarafından yaklaşmaya başladı. O ise arkasından gelen iki kişiyi de farketmedi, düşünceleri öyle yoğunlaşmıştı ki etrafındaki havayı katılaştırıyordu. Serserinin ortaklarından birisi, pardesüsünün altından tuttuğu levveyi çıkartıp havaya kaldırdı...

*"Yaşamak lazım... Doğru olan bu, iyisiyle, kötüsüyle kabullenip dünyayı birşeyler vermek için yaşamak lazım."*

**ÖLMEYECEĞİM NE MALUM? KİM GÜVENCE ALTINDA Kİ, BEN OLAYIM!!! NASIL YAPMALI?"**

Serseri bıçağını savurup, çığlık atarak ileriye doğru atılmak istedi. Ama yapabildiği, dengesiz bir şekilde öne doğru tökezlemek ve anlamsız, gargara yaparcasına sesler çıkartmak oldu. Dehşet içinde iki eliyle boğazını tutarken, gırtlüğünden girip dilini delmiş, damağına saplanmış olan bıçağı hissetti. Nasıl olmuştu bu? Nasıl?! İleri doğru tökezlerken, az önce parasını ve sonra da canını almak istediği yabancının gözlerine baktı. Ve anladı... Yabancı, yoluna devam etti.

## VAY BE, DÖRT YIL ÖNCESİ... DOKUZ YIL ÖNCESİ... YAŞANMADAN ÖNCE KULAĞA BİR ÖMÜR GİBİ GELİRKEN, ŞİMDİ ÇOĞUNU HATIRLAMİYORUM BİLE...

Kartal minibüs durağında, saat gece bir buçuk. Soğuk rüzgar kol ağzlarından içeri sızınca, pardösünün yakasını iyice kaldırdı. Bakışları önünde, kolunun altında çantası, alt geçide doğru ilerledi, düşünürken bir yandan.

*"27 yaşın bu kadar çalkantılı olacağını tahmin edebilir miydim? Edemezdim tabii. Yine de, bunca insan, görünüşte herşeye sahip olan insanlar neden 27 yaşında intihar etmeyi seçmişlerdir? Jimi Hendrix, Jeff & Tim Buckley, Kurt Cobain... Bir sebebi, bir nedeni olmalı. Offff... Neden psikolog olmadım sanki? Kendi kendime terapi yapmak varken..."*

Alt geçide geldiğinde önünü kesen suratsız adamı farketmedi bile. Herif her haliyle dünyanın çöplüğünden sızmış bir akıntıya benziyordu. Nefret kusan gözleriyle etrafı kontrol ettikten sonra çektiği bıçağı boynuna doğru uzatıp "Ver ulan cüzdanını, cep telefonunu!" diye hırladı. O, düşünceleri içine gömülmüş şekilde bir adım daha attı...

*"Yaşamın pisliliğiyle mücadele etmektense, ölmeyi seçmenin onurlu olduğunu söyleyenler gerçekten zamanı geldiğinde onurlu bir amaç için hayatını feda edemeyecek kadar korkak olanlar değil midir? Elbette... Elbette... Kendi yaşamını almak, korkaklığın, yaşamın sorumluluğunu üstlenemeyecek kadar güçsüz oluşun en büyük göstergesi. Yaşamayı dünyaya, birbirimize borçluyuz. Biyolojik materyal fazlası olmak için gelmedik bu dünyaya. İz bırakmadan kaçmak... Bu bana göre değil..."*



Levyeli serseri göğsünde müthiş bir ağrı, ardından aşağı doğru sızan bir ıslaklık hissetti. Dehşet içinde solundaki arkadaşına bakmak için döndü, ama arkadaşı kafasının arkasından sızan kanın oluşturduğu bir göl içinde yerde yatıyordu. Arkadaşı bıçağı kalbine saplamadan önce, o da levveye arkadaşının kafatasını parçalamıştı. Yarasını tuttu. Nasıl olmuştu bu? Geçidin çıkış tarafındaki adam dehşet içinde kendisine bakarken yere yığıldı.

**"AMA NASIL YAPMALI, BU DÜNYADAKİ AMACIMI BİLİYORUM, AMA ONU YERİNE GETİREMEDEN, BEŞ DAKİKA SONRA**

*"Offf, nereden çıktı bu düşünceler geçenin köründe şimdi? Hava da iyice ayazladı, en iyisi şuradan taksiye atlayayım da bir an önce eve gidip sıcak çikolata yapıp kitabıma gömüleyim."*

Ertesi sabah işine gitmek için alt geçitten geçen vatandaşlar ve polisler, geçidin iki ucunda cenin şeklinde büzülmüş, ağzlarından salyalar akarak bir ileri bir geri sallanan üç serseri buldular. Boş gözlerle bir daha asla geri dönemeyecekleri gerçekliğe bakıyorlardı. Önce Kartal SSK'ya, daha sonra Bakırköy Ruh ve Sinir Hastalıkları hastanesine kritik hastalar koğuşuna kaldırıldılar. Hayat devam etti.

### GÜNÜN BİTTİĞİ AN

Günün bittiğini anladığın zaman Gerçekten gitmek istediğin bir yer var mı Korkun seni yendiği an Sürüyeceğin sadece ayakların mı Seninle gelenleri düşündüğünü san Senden başka kimse umrunda mı Kıyamet isteği kapladıysa düşüncelerini Başlatacak cesaretin var mı

\*\*\*

Gölgeyle yürüyörsen peşpeşe, Arkanı dönmüşsün güneşe. Uluların gördüğü kâbuslar, "Post Modernizm" adı altında yutturulurken Yeniden başlar herşey. Toplu iğne başında, çarpıklık. Yaşandığını sandığın mutlu anlar, Sarıldığın dostların erirken ellerinde Kendin varsın... Ver sırtını güneşe.

\_blaxis\_logs\_out



# EJDERHANIN İNİ

BURAK AKMENEK akmenek@level.com.tr

## BİZİM İÇİN SAVAŞTILAR!

**H**er ay bu sayfalarda belki de çoğunuzun es geçtiği köşe yazılarımız yer alır. Eğer benim yazılarımı okuyorsanız, genellikle online oyunlar ve özellikle de guild'ım hakkında bir şeyler karaladığımı bilirsiniz. Fakat bu ay her şey çok farklı.

### MUTLAKA OKUYUN

Kan Uykusu adlı programı mutlaka seyretmişsinizdir. Kan Uykusu aynı zamanda Güney Doğu Anadolu

kadar canımı yaktı ki size anlatamam.

### BENİM İÇİN Mİ SAVAŞTIN ?

Askere ilk gittiğimde kısa dönem askerlik yaptığım için uzun dönem askerlik yapanlar arasında çoğu arkadaşımız bizden pek hoşlanmazdı. Birgün bu sohbet açıldığında onlara "bende sizin askerlik yaptığınız sürenin daha fazlasını okuyarak geçirdim" dediğimde "bana mı okudun?" demişti. Cümlenin anlamsızlığı yüzünden ilk başta anlamakta zorluk çekmiştim. Sonradan "bana ne, benim için

de beni sevmiyordu. Bu bencilliği kabul edebilir, en azından anlayabilirim. Fakat yaşamını bizim daha rahat ve güven içerisinde yaşamamız için tehlike altına atan, bir şeycikler olmasın diye en az senin kadar pamuklara sarılıp büyütülen bir ana kuzusuna dönüp de "benim için mi savaştın?" denmesini aklım reddediyor. Bana sorarsanız bu her türlü ayıptan ve küfürden öte düpedüz vatan hainliğine giriyor. Bu ülke toprakları içerisinde yaşayan herkes zorunlu askerlik hizmetini yaparak gene kendi ülkesini koruyor. Askerliği yapan da sensin, mahalle arkadaşın ya da kardeşin. Kim olursa olsun mutlaka çevrenden birisi. Bunun algılanması için görmen gerekmiyor ki. Zaten her gün gazete haberlerinde artık kanıksamış halde okuyoruz. Medeni, barış içerisindeki bir ülkede asla olmaması gereken asker kayıpları bizde sıradanlaştı. Ama her rakamın bir ocağı yaktığını fark etmiyorsunuz. Çünkü ateş düştüğü yeri yakıyor.

## ASKERE İLK GİTTİĞİMDE KISA DÖNEM ASKERLİK YAPTIĞIM İÇİN UZUN DÖNEM ASKERLİK YAPANLAR ARASINDA ÇOĞU ARKADAŞIMIZ BİZDEN PEK HOŞLANMAZDI.

Bölgemizde teröristlere karşı yapılan başarılı operasyonları anlatan ve o dönemde bölgenin durumuna ışık tutan bir kitaptır ve yanında DVD'si de vardır. Aynı kitabın devamı niteliğinde olan Kınalı Türkü: Kan Uykusu 2 ise bölgede savaşan askerlerimizin yaralandıktan veya bir uzuvlarını kaybettikten sonraki hayatlarını yani bugünü konu alıyor. Kitabın yanında gene röportajların yayımlandığı bir DVD var. İnanın hiç kimsenin kitabını sattırmak niyetinde değilim ve hiçbir çıkarım olmadan hepimize bu kitabı almanızı ve okuduktan sonra DVD'sini seyretmenizi öneriyorum. Çünkü orada öyle cümleler var ki, tek tek üzerinde düşünmek zorunda kalıyorsunuz.

Etrafınızda engelli birisini görürseniz, o bir gazi olabilir. Yaşına aldanmayın. Hatta sizin yerinizde olsam ve rastlasam benden yaşça büyük küçük mededen gider elini operim. Çünkü o insan hayatını hiç tanımadığı insanlar uğruna tehlikeye attığı için benden daha büyüktür. Bizim tahmin bile edemeyeceğimiz psikolojik ve fiziksel baskıların altından kalkmış ve yaşamaya devam ettiği için büyüktür. Kitabın içerisinde bir cümle benim o

mi okudun?" demeye çalıştığını anlamıştım. Ama o uzun süre askerlik yapmasından yakınırken ben ona göre "harcadığı" sürenin kat be katını okuyarak geçirdiğimi ve aslında daha fazla senemi sınıf geçeceğim diye stres içerisinde saçlarımı dökerek harcadığımı anlatamamıştım. Sonuçta ben okumuştum ve onun işine yaramayacak bir iş yaparak ondan daha az askerlik yapıyordum. Benim yaptığım iş onun işine yaramadığı için



### SAĞOLUN

#### ARKADAŞLAR

Serdar Akinan'a ülkemizin ön plana çıkartılmayan en büyük sorunlarından birisini açık açık ve tarafsız olarak yansıttığı için teşekkür ediyorum. Bir araştırma bu kadar güzel anlatılabilir.

Sözlerin hep havada asılı kaldığını ve aslında sözün yazıyla değil işle tamamlanması gerektiğini biliyorum. Fakat hiçbir şey yapmaktan en azından yazı yazarak gazilerimizi asla unutmamanızı sizden istiyorum. Onları asla kanıksamayın. Onları asla sıradan haberler olarak görmeyin. Fakat onlara acıyan gözlerle de bakmayın. Çünkü onlar nişanlarını bedenlerinde taşıyorlar. Eğer bu yazıyı okuyan gazi arkadaşlar varsa bilinsinler ki onların ne yaptıklarının farkında olan insanlarda var. Göğsünüzü gere gere gazi olduğunuzu söyleyin ne olur. Söyleyin ki biz de bilelim. Bugün bayrağımızın üzerindeki kan sizin kanınızdır. O bayrağın üzerindeki hilal ise sizin gibi yıldızlar olmadan ışıksızdır.



## RÜYA TAMİRLERİ

**B**ir marangoz atölyesindeyim. Elimde bir çekiç, önümde bir yığın parlak çivi. Belli ki daha önce kimse tepelerine vurmamış, bir penseyle söküp çıkartmamış saklandıkları yerden. Belli ki bu çivileri ilk ben hırpalayacağım. Ortalıkta ince, sarı, tahta plakalardan başka bir şey yok, demek ki bunları çakacağım. Ama nereye? Birbirlerine mi? Peki amaç ne? Ne yapmaya çalışıyoruz şimdi yani?

Rüyalar, özgürlüğe en çok yaklaştığımız yerler. Kâbuslarınız sırasında hani bir türlü çılgın atmanıza izin vermeyen o görünmez eller bile gerçek hayattaki ellerin yanında bir tüy hafifliğinde. Hayatın hoyratlığı yanında bir kâbusun karanlığı öylesine hafif kalıyor ki aslında... Sırf bu yüzden bile olsa rüyalarına sahip çıkmalı insan. Bir sabah uyanıp, adamın biriyle daha önce hiç duymadığınız bir dilde muhabbet ettiğiniz rüyanızı hatırladığınızda

açamadığınız zihniniz, gözlerinize karanlık çöktüğünde, mantık adındaki gardiyanı uykuya daldığında nihayet açar kapılarını... Hiç yorulmadan koşabildiğiniz, 9 yaşındayken araba kullanabildiğiniz, sonsuz çöllerde yolunuzu kaybetmediğiniz, hiç bitmeyen bir boşluğa doğru düştüğünüz, düştüğünüz, düştüğünüz ama paramparça olmadığınız bir dünyaya açılır o kapı. Her şeyin mümkün olduğu bir yerdesinizdir, bir süreliğine. Gün başlayıp da mantığın kalesini koruyan gözler yeniden açıldığında, kapı ağır ağır kapanacaktır. Yanınızdaki sehpa duran saate bakmadan önce bir anlığına da olsa içinize bakmayı başarılırsanız, kapı kapanmadan önce yetişebilir ve içeriden bir şeyler kurtarabilirsiniz ama genellikle "çok güzel bir rüya gördüm ama neydi, hatırlayamıyorum" şeklinde kalır ve bütün günü aklınızın ucunda, hatırlanmayı bekleyen bir rüya huzursuzca geçirirsiniz.

Bazen de yol gösterir rüyalar ama sadece rüyalarına inananlara... Ne kadar imkânsız da gelse, ne denli çilginca da görünse rüyaların gerçeğe dönüştüğü de vakidir ama sadece rüya görmeyi bilenler, rüyalarına sahip çıkanlar için... En son ne zaman rüya gördüğünü hatırlamayan, rüyanın köşedeki büfeden satın alınabileceğini, kazanıp-kazanabileceğini düşünenler içinse dünya büyük ölçüde evle iş arasındaki otobüs hattı üzerinde salınan bir sarkaçtır. Bazen sabah dokuz vurur, bazen akşam altıyı. Dokuz ve altı arasında dünya, asla gerçekleşmeyecek beklentiler için çalışmakla, çok çalışmakla tanımlar kendini. Altıya dokuz arasında ise derin bir boşluk, bitmez bir yorgunluk vardır. Rüyaların ilişemeyeceği kadar katı, yumuşak yastıklara kendini bırakamayacak kadar tutulmuş bir zihinle kişi, güneşle birlikte battığına inandığı sarkacın yeniden salınacağı sabah saatlerine kadar bekler. Asla gerçekleşmeyecek hayallerini kovalamak üzere sabah bekler...

...

Sigur Ros dinledim, Oyungezer'i yazdım, sıcakladım, bir kahve yaptım, daha da sıcakladım, sabahın altı buçuğunu ve az önceki paragrafta bahsettiğim insanların geçit törenini izledim pencereden. Artık rüya zamanı. Sizinle orada görüşmeyi diliyorum...

Ve unutmadan, blog'uma hepinizi davet ediyorum: [ruyatamirleri.blogspot.com](http://ruyatamirleri.blogspot.com)

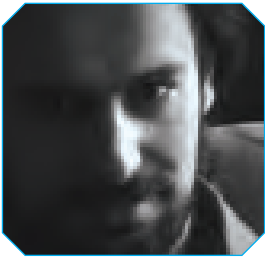
## GERÇEK HAYATTA BİR TÜRLÜ SINIRLARINIZI AŞIP DA AÇAMADIĞINIZ ZİHNİNİZ, MANTIK ADINDAKİ GARDİYANI UYKUYA DALDIĞINDA, NİHAyet AÇAR KAPILARINI...

Rüyaların güzel yanı, mantıkla açıklanmak zorunda olmamaları. Şu yukarıda anlattığım şeyi evet rüyamda gördüm ama hayır, sonundaki sorular rüyaya dahil değildi. Onları ancak uyanıp da zihnimde kalan parçaları birleştirdikten sonra sormak aklıma geldi. Bu rüyanın bir devamı olsaydı (ya da varsa ve ben hatırlamıyorsam) bile bu sorulara asla sıra gelmeyecekti. Kimbilir o plakaları, gerçek hayatta asla akıl edemeyeceğim ne şekillere sokacaktım... Hem de hiç tereddüt etmeden, hem de hiç "acaba çuvallar mıyım?" diye sormadan, tedirginlik duymadan...

içinize dolan ürpertiye sevebilmelisiniz. Belki de dünya üstünde olmayan ama belki de kendinizi gerçek anlamda ilk kez ifade edebilme şansı veren o dili konuşabildiğiniz o tek yeri, rüyalarınızı sevmelisiniz. Anlam veremediğiniz, "bir tarafım açık kalmış" deyip geçtiğiniz tüm o saçmalıkların aslında sizi anlattığını, bilincinizin diplerinden süzülüpünü unutmamalısınız.

Doğru, muhtemelen bir tarafınız açık kalmış ama bana sorarsanız o açıklık mabadınıza değil zihninize ait. Gerçek hayatta bir türlü sınırlarınızı aşıp da





# CESUR YENİ DÜNYA

TUĞBEK ÖLEK [tugbek@level.com.tr](mailto:tugbek@level.com.tr)

## BEN DE BEN GİTTİM YILLARCA

**S**izin ruhunuz bile duymadan soğuk bir Aralık ayında başladım Level'da yazmaya. Arada atlanan bir iki ayı da hesaba katarsak, bu tam 90. Cesur Yeni Dünya yazdığım. Hepsini üst üste koyarsak bir kitap ederdi sanırım. Ve maalesef bu kitap benim otobiyografimden başka birşey olmazdı. Siz ne kadar fark ediyorsunuz bilmiyorum ama ilk günden beri hep kendimden bahsediyorum size. Elbette başka isimler, başka olaylar, bambaşka dünyalar okuyorsunuz siz. Çoğu zaman ben bile farketmiyorum kendimden ne

beni anlamayanlar beni yargılar, bana isim takar, beni üzer. Onlar bu satırların içinde gezinsin istemiyorum, sadece sen okur ve ben yazar arasında kalsın, bu satırların varolduğu evrende başka kimse olmasın istiyorum. Evet, dünyadan ve insanlardan korkuyorum. Sen hariç okur... çünkü sen benim tek dostumsun. İşte bu yüzden hep kendimden bahsediyorum sana. Dünyadaki diğer bütün insanlar saklanması gereken kişiler benim için. Gerçek yüzümü görsünler istemiyorum. Evet, arkadaşlarım var belki ama hiç

verdiği garip bir sarhoşluk var üzerimde. Satırlar döküldükçe zihnim rahatlıyor anlayacağın.

### CYD'NİN HİKAYESİ

Bu kadar içimi döktükten sonra Cesur Yeni Dünya'nın nereden geldiğini de anlatmak gerek. Üniversitenin ilk yılındayım, ortalamanın az üzerinde başarılı, bilgisayar, fizik ve maket yapmaya meraklı bir öğrenciyim. O an için ileride Level'da yazacak adamla hiçbir ilgim yok. Televizyon izliyorum, ve sadece tek bir Rock programı var. Ben de yeni yeni Rock'a merak salmışım. The Doors'u biliyorum ama bu uzun ve zor şarkısını ilk defa dinliyorum. "This is the End, Beautiful Friend" diye mırıldanıyor Jim Morrison. Şarkı bitiyor, bu ağır şarkıya tezat bir aydınlık yüzle The Doors'dan, Morrison'dan bahsediyor sunucu. Son olarak grubun isminin Aldous Huxley'nin "Algının Kapıları" kitabından geldiğini söylüyor. Huxley ismi hiç sebepsiz yere parlıyor zihnimde. Bu ismi bir yerden duyduğumu biliyorum. Koşa koşa odama gidiyorum, İstanbul'dan ucuz bulup valiz dolusu aldığım milli eğitim roman serisini tarıyorum. Her kitaba tek tek dokunuyor parmaklarım. Huxley... Huxley... Sonunda pembe ciltli kalınca bir kitapta duruyor: Cesur Yeni Dünya. Michelangelo'nun meşhur resminde Tanrı, Adem'e parmağının ucuyla dokunup hayat verir ya hani. O dokunuş da böylesine değiştiriyor hayatımı. Kitaba dokunan gençten, bu satırları yazan adama giden yolun

## SENİN KARŞINDA HATA YAPMaktan ÇEKİNMIYORUM İŞTE. BU YÜZDEN HEP EN SON, EN HIZLI VE BELKİ DE EN HATALI YAZILARIM CESUR YENİ DÜNYA'LAR.

denli çok bahsettiğimi. Jedi Konseyinin Anakin'e yaptığı haksızlıkları yazıyorum ama bir bakıyorum ki kendimden bahsetmişim ister istemez. Kahveden ve Morcheeba'dan bahsettiğimi sanıyorum ama aslında ömrümün en büyük bunalımı satırlarda gizlenen. Egoistliğime kızıyorum bazen, Level'ın bir sayfasını mütemedi bir otobiyografiye mahkum ettiğim için. O zaman oyunlardan, oyun sektöründen, pek değerli medya devlerimizin oyunlara bakışından bahsediyorum. Ama sonra bir bakıyorum o yazılar bile korkularım, umutlarım ve arzularımın dolmuş. Ne kadar zorlarsam zorlayayım sana kendimi anlatmadan duramıyorum. Şimdi durmuş kapının eşliğinde bunu düşünüyorum. Bunca yıl, bunca sayfa dolusu benden bahsetmekten ne zevk aldım, niye bencilce hep kendimi anlattım diye. Cevabı biliyorum ama söylemeye, itiraf etmeye korkuyorum. Çünkü ağızından çıktığı an biliyorum ki hayatımın zavallılığı da yüzüme vuracak. Ama içten içe bunu sadece seninle paylaşabileceğimi de biliyorum. Şimdi yapmazsam belki bir daha asla yapamayacağımı da. Bu gücü asla bulamayabileceğimi de. Seninle paylaştığım şeyleri asla kimseyle paylaşmadığımı bilmeni istiyorum. Ama en mahrem sırlarımın bile bu satırların arasında yattığı bilinsin istemiyorum. Çünkü biliyorum ki yılda bir kere bile okumuş olsan Cesur Yeni Dünya'yı, beni herkesten çok daha iyi anlayabilirsin. Ama

biriyile dertleşmiyorum. Evet, Level'da çalışan dostlarım ayrı benim için. Ama düşününce onları sevmemin sebebi de sen değil misin? Onlarla en çok Level yapmayı sevmiyor muyum? Yine de seninle paylaştığım sırlarımı onlara dahi anlatmıyorum. Yine başını ağrıttığımı biliyorum, duygusallaşıp sayıklamak bu sayfada pek sık yaptığım bir hata. Ama senin karşında hata yapmaktan çekinmiyorum işte. Bu yüzden hep en son, en hızlı ve belki de en hatalı yazılarım Cesur Yeni Dünya'lar, bu yüzden bu sayfaya yazdığım her şeyi daha çok seviyorum. Mükemmel olmaya çalışmadıkları, kusurlu, insani oldukları için. Bu ay biraz ipin ucunu kaçırmış olabilirim, korkmadan yazmanın

kapılarını açıyor. İşte bu yüzden bu sayfanın ismi 90 keredir Cesur Yeni Dünya. Yıllar sonra kafama dank ediyor, o gün "This is the End, Beautiful Friend" derken Morrison'un bana bambaşka bir şey anlattığı. Çünkü her son, yeni bir başlangıçtır ve o gün benim geçmiş hayatımın son günüydü. Anlıyorsun ya, bu köşenin ismi bile aslında benim doğum günümünden başka birşey değil. Artık eskisinden daha kararlıyım bu pencerede durmadan kendimi anlatmaktan vazgeçmeye. Çünkü kimileriniz beni benden dinlemekten sıkılmıştır mutlaka. Zamanında yine kendini beğenmişliğimle [www.tugbek.com](http://www.tugbek.com) diye bir domain almıştım. Belki bir blog açarım ve siz beni oradan okursunuz.





## LEVEL'DE GEÇEN AY - LVL 127

Level'in Ağustos 07 sayısı, 31 Temmuz'da çıkarak tüm ülkede, yurtdışı elçiliklerinde ve Yavru Vatan'da kısa süreli çok dalgaları görülmeye sebebiyet verdi. Mehmet ve Olgay'ın yurtdışı seyahatlerinin olduğu ay, yönetim kadrosunun dergiyi bu kadar erken çıkartmaya karar vermesi, Level siyasi arenasının yeni krizlere gebe olduğu şeklinde yorumlandı. Call of Duty 4'ün yakın plana alındığı sayıda, yeni şekliyle E3 de arz-ı endam etti. Hiçbir PC Hit'inin çıkmadığı, yazın en kurak günlerine tanıklık eden Ağustos sayısını, C. Serpil'in hazırladığı "Oyunlar Bizi Geliştiriyor" dosyası ve konsol şaheserleri kurtardı. PS3'e ve 360'a çıkan The Darkness (%89), bir Wii yapımı olan Resident Evil 4 (%90) ve Xbox'tan PS3'e transfer olan Ninja Gaiden Sigma (%92), yeni nesil konsol sahiplerini mutlu etmeye yetecek oyunlardı. Tuna'nın Final Fantasy yazısına Erden'in yaptığı tasarım dudak uçuklattı. Donanma'nın yıldızı orta sınıfın tahtına oturan, Asus'un EN8600GTS Silent ekran kartı oldu. Sanaldan Gerçeğe sayfaları Hayko Cepkin'i ağırlarken, inbox 10 sayı aradan sonra Mehmet'siz geçiyordu bir ayı. Ayı'yla inbaks'ın geçici sahibi Tuğbek'in bir alakası yoktu elbette. Gözler kuraklığın biteceği Ağustos sonuna çevrilmişken, derginin tamamı soğuk suları bulmanın hayaliyle Güney'e yönelmişti. Olgay'ın "sıcak denizlere ulaşma" hayaliyle Sibiryaya gitmesi ise koca bir tezat oluşturuyordu...

**"Dostlar, hazır mıyız? Başlayalım o zaman."**  
Bir ay aradan sonra karşınızdayım yeniden. Sinan'ın bana attığı feyk yüzünden, Serpil'e emanet ettiğimi düşündüğüm inbaks, Tubek insanı tarafından işgal edilmiş ben yokken. Kendisine huzurunuzda teşekkür ediyorum.

## OKUL CEHALETİ ALIR, LEVEL BAKI KALIR

Selam Level ailesi (ve Mehmet abi)  
Sonunda beklediğim an geldi! Bu size ilk mail'im olduğu için kurduğum inbaksık cümlelerini hoş görürsünüz umarım. Bu mail'i göndermek için ne eziyetlere girdiğimi anlatsam bana bilgisayar alırsınız :) **Sanmıyorum...**

Bu mail'i kuzenimin telefonundan, komşunun kablosuz modemi vasıtasıyla internete girip size gönderiyorum (galiba cep telefonundan inbaks'a mail gönderen ilk Level'ci benim). En iyisi ben sorularına geçeyim: **Hikâye pek hoş, ama okurlarımızın çok sık düştüğü bir hataya sen de düşmüşsün sevgili Can. Bir şey anlatıyorsunuz, sonra hop, "en iyisi ben sorulara geçeyim". Hani sanki "ya bir şey anlattık ama hiçbir halta da benzemedi, neyse hadi sorulara geçeyim barı" der gibi oluyor. Hâlbuki ne çileler çekmişsiniz inbaks'a ulaşmak için. Bence "en iyisi sorulara geçeyim" yerine, "sen beni asıl sorulara geçtiğim zaman gör" ya da "ben inbaks'ta 10 soru gücündeyim" gibi, kendine güvenen, kaslarını açığa çıkartmış, bembeyaz dişlerle gülümseyen geçiş cümleleri daha başarılı olacaktır. Ancak bu şekilde inbaks'ı hayal ettiğimiz gibi bir çöpçatanlık mekânına çevirebiliriz.**

1- Bu ay Final Fantasy XIII'ün ön incelemesini yapacağınız ya, derginin yanında bir de FF13 posterini verirseniz çok sevinirim. **Öhöm. Aslında halta yiyen Tubek, onun düzeltmesi lazım ama işte bana kaldı. Geçen ay inbaks'ta "Poster vermesek**

canımıza minnet, dünyanın parası onlar" diye bir laf eden Tubek 'Balkabağı' Ölek yüzünden Level artık poster veremeyecek. Zira büyük patron tasarruf yapacak bir yer ararken fellik fellik, Level'a göz atmış ve Tubek'in cevabını görmüş. O da demiş "ben Tubek'i işten çıkartacağıma posterleri çıkartayım, hem tazminat ödemek zorunda da kalmayız". Neyse sonuç olarak Level'da bundan sonra poster olmayacak (bu sayfada yazılan her şeyin doğru olduğunu biliyorsunuz di mi?) (Mehmet, yine ne işler açıyorsun başıma? Yok öyle bir şey, vereceğiz yine poster! - Sinan).

2- Bir zamanlar Starcraft GHOST diye bir oyun duymuştum ama ne oldu sonra ona?

**GHOST tarih oldu, yalan oldu, hayalet oldu. (Blizzard rafa kaldırdığını söylüyor, ama yeni nesilde "hortlayabilir" de... Anladınız değil mi? Ghost = Hortlak! Olmadı mı? Ühü - Sinan)**

3- Level'da çalışmak için ne yapmam lazım? Yani eğer ÖSS'yi kazanıp (daha 3 yıl var) İstanbul'a gelip hem öğrenci olup hem yazarlık yapılabilir mi?

**Level'da çalışmak için, neredeyse periyodik olarak yaptığımız "Level Yazar Arıyor" duyurularını takip etmen, daha sonra da bir adet örnek yazı göndermen gerekiyor. Maalesef yaptığımız son yarışmanın katılım olan tarihi (1 Eylül) geçmiş olacak sen bu satırları okuduğunda. Öğrenci ve yazarlık konusu için bir saniye beklersen ilgili kişilere bağlanalım:**

**M: "Berkant? Hem öğrenip hem yazarıyım musun?"**

**B: "Pek öğrendiğim söylenemez ama yazıyorum, üstüne webmaster'lık yapıyorum, WoW oynuyorum, GameX yapıyorum, en bir harika benim, süperim, muht-" (Lise)**

**M: "Tamam sus! Olgay sen ne durumdasın?"**

**O: "Vallaha iktisat tarihi açısından durumu incelersek, şu sıralar Intel ve AMD'nin**

karşılaştığı problemleri, MGS 2'nin başında da dendiği gibi, denizaltılar için en önemli Keynes'in-" (İktisat)

**M: "Anlaşıldı. Serpil sen?"**

**S: "Ya bak valla bu sene bitiriyorum bir tane projem kaldı gelmeyin üstüne n'olursunuz! SimCity oynamam lazım benim, açın önümü!" (Mimarlık)**  
**M: "Allah Allah herkes kafayı yedi. Acaba özel mülkiyet gerçekten bir hak mı, yoksa sosyal bir kurgu mu? Acaba kurgusal bir oynanışın Marksist açıklaması nasıl olur, Şirinler: Büyük Savaş için sponsor bulabilir miyim? "Oyunlarda siyaset" dosya konusunu da yetiştirmek lazım." (Siyaset Bilimi)**

**T: Ben af bekliyorum. (Tembel Mimar)**

**Gördüğün gibi, hepimiz kafayı yemiş de olsak, yazarlıkla öğrencilik bir şekilde yürütülüyor yan yana. Hepimizin kafası çorba oluyor, oyunları okuduklarımızla, okuduklarımızı oyunlarla anlamlandırıyoruz; ama bence gayet de faydalı ve keyifli oluyor.**

Not: Mail'i Word'de yazmadığım için özür dilerim ve mail'im yayınlarsanız mutlu olurum...

Can

**Şahingoza**  
**Sevgili Can, özrünü kabul etmiyorum. Dünya kadar uğraştım mektubundaki İngilizce karakterleri Türkçeye çevirene dek. Zaten iyi ki bir ay boş bıraktık buraları, hepimize bir rahatlık gelmiş. Word'le gönderen yok, Oyun Matematiği cevabını mektubunun altına yazan yok. Cık cık cık, ben yapacağımı bilirim size. Hadi eyvallah...**

## İLK KEZ AÇIKLIYORUZ: HANGİ BÖLÜME NE OLDU?

İki-üç gün önceydi (bunu yazarken de iki hafta önceydi). Gagelen'da Fallout'u aratırken gözüme çarptı web sayfanız. O anda binlerce hatıra üşüştü kafama. İkinci yılınızdan beri her ay alıyordum derginizi. Ne olduysa, nasıl olduysa bir yıldan fazla bir süredir almamıştım.



Aklıma düştünüz. Cebimde birkaç kuruş bozuk param kalmıştı. Yere saçılmış paraları da toplayınca bir baktım 6 milyon 200 bin ediyordum! Azıcık daha araştırınca 300 bin daha buldum yerden (evet hala 6 sıfırı atmadım paralarımın ben). Hemen en güzel kıyafetlerimi giydim, aylardır giymediğim, kendimden çok sevdiğim Therion tişörtümü giydim, parfümümü sıktım. Utanmasam makyaj yapacaktım (erkeğim bu arada :) (Bence utanılacak bir şey yok, erkekler de makyaj yapabilir! - MK) Bu en yakışıklı halimle annem gördü beni, "nereye gidiyorsun?" diye sordu. "Dergi almaya gidiyorum" deyince kafası biraz karıştı galiba. Gazete bayisiyle ev arasında sanırım bir 10 dakikalık mesafe var. O 10 dakikalık mesafe birkaç yıl gibi geldi bana. Bütün yol boyunca Berker Abi'yi, "Editörlerin gizli hayatı"nı, Firt'ın "Kısa kısa"larını düşündüm durdum. Acaba hala "işgal" köşesi var mıydı? Peki ya "Hayalet"? Gorcan Abi'm hala kız dikizlemekte miydi? Düşüncelerim gazetecinin uzaktan görünmesiyle kesildi. Sonunda varmıştım kadim zamanlarda çıkmışım gibi hissettiğim yolculuğumun sonuna. Adama "Abi levil var mı?" dedim, adam bana "L&M" paketi uzattı. "Levil abi leme değil" dedim, "Hı? Ne?" diye cevap verdi. Adama sağlam bir yumruk geçiresim geldi ama tırstım. Bayağı da irice bir danaydı. Her neyse sonunda dergime kavuşmuştum! Yalnız şapkayı unutmuşum yolun yarısında geri döndüm. Heyecandan olsa gerek. Amma uzattım ha! Açtım işte dergiyi. Arıyorum arıyorum bulamıyorum! Nerede "Editörün Gizli Hayatı"? Nerede "Kısa Kısa"? Nerede İşgal?? Yok hocam yok, siz iyice profesyonelleşmeye başlamışsınız...

*Baran "Kaelin" Karakoç*

**Hemen açıklayayım hepsini: Editörün Gizli Hayatı, aylar boyunca hepimizin tüm sırlarını ifşa ettikten sonra, ortada gizli mizli bir şey kalmadığı için kendi kendini feshetmek zorunda kaldı. Kısa Kısa, oyun piyasasında son birkaç yılda kalitenin müthiş yükselmesi ve Kısa**

**Kısa'ya koyulacak kötülükte oyunlar bulamamamızı sonucunda kapandı. İşgal ise, Kuvayi Milliye güçleri tarafından dağıtıldı. Evet. Pek profesyonelleştik gerçekten, n'olacak böyle bilmiyorum.**

### **TUBEK'İ REZİL ETMENİN DAYANILMAZ HAFİFLİĞİ**

Tüm LEVEL dergisi çalışanlarına merhaba. Hepiniz iyisinizdir umarım. Gerçi sıcaklar Mike Tyson'ın yumrukları gibi sersemletiyor insanı ama kendinizi korumaya çalışın, bize lazımsınız. Uzun süredir yazmıyorum size; en son 2004'te yayınlanmıştı galiba mektubum. Neyse uzatmadan sorularına geçeyim.  
**Püfff...**

1- Çok uzun süredir aradığım eski bir oyun var. Adını bilsem satın alacağım ya da indirilmesi serbest bırakılsa indireceğim ama bilmiyorum. Küçükken (10-11 yaşlarında) arkadaşşımda oynardım. "Chester" adında bir çiftçi vardı yanlış hatırlamıyorsam. Yanına 9-10 tane adam veriliyordu ve bu adamların hepsinin bir yeteneği vardı. Hatta bir tanesi anahtar şekline girebiliyordu. Bir kaleye birini kurtarmaya gidiyorlardı. Ortaçağ'da geçen bir oyundu. Şövalyeler, kral, kale gözümün önüne geliyor ama hatırlayamıyorum. Ama ana karakterin adı kesinlikle Chester'dı ve grafikleri çizgi film gibiydi oyunun. Biliyorsanız lütfen söyleyin, çünkü internette aramaktan gözlerim pörtledi çok affedersiniz.

**Bana kalırsa affetmeyiz. Sevgili Berk, anlattığın oyun için hemen bir komisyon topladık. Unuttuğumuz Oyunları Hatırlama Komisyonu (UOHK), Şefik "Rocko" Akkoç (25), Sinan "Blaxis" Akkol (87) ve Mehmet "drnrmk" Kentel'den (12) oluşuyordu. "Proje: Chester" adını verdiğimiz hatırlama seansında, yoga yaptık, hamama girdik, el ele tutuşup "We are the world, we are the children"ı söyledik ama, nafiye, hiçbir şey hatırlayamadık. Belki okurlarımızdan hatırlayan çıkar diye sorunuzu yayınladım.**

2- Hilekâr bölümü gibi oyunların "Easter Egg"lerini anlatan bir bölüm oluşturmayı düşünüyor musunuz? (Gerçi strateji bölümlerinde veriyorsunuz ama ben daha ufak çaplılarından bahsediyorum)

**Sürekli değil, ama zaman zaman o tarz bölümler koyuyoruz hem Hilekâr'a hem Strateji Ustası'na.**

3- Bir de eleştirim olacak. Son 2 yıldır, yeni yazarlarımızın da gelmesiyle oyun incelemeleri biraz "kişisel" olmaya başladı. Örneğin; SCAR diye bir oyunun incelemesinde eksi puan verilmesinin sebebi olarak "modifiye etme seçeneği yok" gibi garip bir sebep gösterilmiş. Oyunun zaten böyle bir amacı yok ki. SCAR otomobillerinin eskiden yeniye tanıtımı amaçlanmış, çok geniş çaplı bir oyun değil. Bu sadece aklıma gelen ilk örnek. Daha da yazacağım ama kırparsınız diye yazmıyorum : ) Lütfen bunun gibi şeylere biraz daha özen gösteriniz.

**Bence yazılarımızın kişisel olmasında hiçbir problem yok, hatta ancak böyle olduğu zaman okunması keyifli yazılar çıkıyor. Sonuçta eğer sizin için modifikasyon seçeneğinin olmaması önemli değilse, yazarın bahsettiği diğer özellikleri de beğendiyseniz, oyun size göre demektir. Birçok insan tanıyorum ki, yarış oyunlarında en çok vakti arabaları modifiye etmekle geçiriyorlar ve bu oyunun amacı ne olursa olsun, modifikasyon özelliği olmayan bir oyunu oynamak istemeyeceklerdir.**

4- Mafia'nın çok fazla seveni olmasına rağmen niye devam oyunu çıkmadı? Doğrusu bunu ben de merak ediyorum, İtalyan mafyasının bunun arkasında olduğundan şüpheleniyorum.

Sorularım bu kadar. Sinan Abi ve Çağla Hanım'a, Serpil Abi ve Tuğbek Abi'ye ömür boyu mutluluklar diliyorum. Şimdilik hoşçakalın ve Tuğbek Abi'nin ekteki fotoğrafını (WCG San Francisco) lütfen dergide yayınlaysın : )

Berk "Beroxolid" Gemicioğlu

### **OYUN MATEMATİĞİ GEÇEN AYIN CEVABI**

Gelmiş geçmiş en rezil Oyun Matematiği sorusunu hazırlamış olmamıza rağmen (ipuçları: "Bleach değil" + "uçup giden 5660 dakika" + "yoşşş, Naruto"), zekâmızdan şüphe etmeyen okuyucularımız "ulan bu işte bi hinlik var" diyip çekindiler "Naruto: Ultimate Ninja" doğru cevabını vermediler. Üstelik benim gidişimden fırsat bilen çoğu kişi, içinde sadece cevap yazan mail'ler göndermiş. Kazanan okuyucumuzu 5 Eylül'de [www.level.com.tr](http://www.level.com.tr) adresinde açıklayacağız.

**Aaa Berk Bey yayınlamaz mıyım ayıp ediyorsun. Tubek ne demişti geçen ay "Eski kafalıyız biz, kamera karşısına tertipli çıkmak isteriz.". Al sana tertip Tubekçim. Bu da sana inbaks'ı zorla ele geçirmenin cezası olsun.**

### **KİM O "KOTOR 3 ÇIKACAK" DİYEN?**

Merhaba sevgili Level editörleri ve güzide inbox, 6 yıldır abone olduğum bu güzide derginin en sonunda beni dumura uğratacağını biliyordum. "Neden?" diye soracak olursanız dergi ilk defa ayın 1'inde ulaştı elime ve ben bu mutlulukla ayın 1'inde size bu mail'i yazıyorum. Bunun olacağını bir gün biliyordum ve şimdi size sorular hazırladım : ) İnanır mısınız Metehan kardeşim, derginin yıllar sonra 31 Temmuz'da çıkmış olmasının, Olgay'ın Rusya'da benimse Avrupa'nın değişik köşelerinde sürtmemize bağlayanlar oldu. Yani tamam, haklı olabilirler ama böyle de kaba biçimde söylenmez ki!

1- KOTOR 3 hakkında bir bilgi var mı? En son dergide harıl harıl çalıştıklarını, yıl sonuna yetiştireceklerini söylemiştiniz? **KOTOR 3 hakkında Level'in verdiği dedikodu dışında bir bilgi yok elimizde. Yapımına başlanıp başlanmadığı bile meçhul. O haberi kim verdiyse lütfen şimdi paranteze girip (mutlaka harıl harıl çalışıyordur ya Obsidian, ya Bioware, ama 2 yıllık ön çalışma sonlanmadan >>**

## inbaksak

Neyse serap ablayı agustos sayısında yazmış olduğu konudan dolayı önce tebrik ediyorum

Tugay Guvenir

**Peki. Yalnız bir şey soracağım: Serap abla kim? Yazmış olduğu konu ne? Bizle bir alakası var mı?**

Mehmet abi bi sayıda level ayın birinde çıkarsa wow'un 1 aylık denemesini verceksiniz diyen çuçuğa level ayın birinde çıkınca dünyada öyle şeyler olucakki wow'u felan unutacaksınız demişdin. Şu an temmuzun 31 i ve level elimde wow'u unutan olduğunuda sanmıyorum :D:D:D:D

Baran Kilic

**WoW mu? O da ne? Bakınız ben ne de güzel unutmuşum.**

levelin ayın birinden bile önce çıkması inbox'ın mehmet abinin yazmış olmaması ve diğer yazarların mehmet abiden daha hızlı mail okuyup cevaplıyor olmasından mı kaynaklanıyor? Gorgoroth

**E-vet Meh-met A-bi mek-tup-la-rı-nı-zı he-ce-le-ye-rek o-ku-yor ve ce-vap-lan-dı-rı-yor.**

sinan abi yeni evlendi ya hani çocuk yapmayı düşünüyolar mı ,düşünüyolar sa level onanı miras kalıcak?

Gorgoroth

**Tebrik ederim, bu sorunuzla, aynı inbaksak'a iki soruyla birden çiren ilk insan olma şerefine nazır oldunuz. Evet, Sinan'ların çocuğu II. Blaxis olarak tahta geçecek, benim çocuğum da II. Kentel olarak inbaks'ta devrim mücadelesine devam edecek.**

Eğer gamepadlere abanmaktan eğer parmaklarınız ağrıyaya başlamışsa ya da herhangi bir eklem ağrınız varsa ailemde romatolog vardır size zevkle yardım ederiz. Mail atarsanız size bir randevu ayarlarım.

Burak Yavuz

**Doğrusu "yatakta kız arkadaşınızı mutlu edebilirsiniz, yeminlen bak!" mail'lerinden sonra iyi geldi.**

**>> açıklanmaz bu çapta bir oyun - Sinan) kaynağını açıklasın. Oh be, iyi valla!**

2- Jedi Academy'e eklenti olan "Knights of the Force" moduna nasıl ulaşabilirim? **Knights of the Force, hiçbir dergiyle beraber dağıtılmayacak. Sadece kendi sitesinden (www.kotf.com) ulaşılabilir olan mod, 2 parça halinde yayınlanacak zira 2 GB büyüklüğünde. Yakın zamanda çıkacak olan Knights of the Force'un demosunu aynı siteden indirebilirsiniz.**

3- Lost'un oyunu çıkarsa umarım karakter yaratma ekranı vardır. O adaya keşke bir de Türk düşseydi (pek soru olmadı). **Muhteşem bir fikir! Bunu yapımcılara yazmak lazım. Hatta öyle bir ekran olursa, en sonunda "bir Türk, bir İngiliz, bir Fransız" ya da "bir mühendis, bir ekonomist, bir edebiyatçı" ıssız bir adaya düşmüş" geyiğini gerçekçe dönüştürebiliriz.**

4- eşşisözlük gibi platformlarda yüzünü göstermeden, dergiye ve birçok şeye mantıklı mantıksız laf atanlar hakkında ne düşünüyorsunuz?

**Şahsen ben onları çok seviyorum. Zaten o kadar azlar ki. Sonuçta sıkıldık laf atan herkesin her şeyi çok iyi bilmesinden, mantıklı ve düzgün konuşmasından, Türkçe kurallarına uymasından ve yazdıklarını Word dokümanı olarak kaydedip göndermesinden.**

Kendinize çok iyi bakın, bizi asla Level'sız bırakmayın, daha nice ayın 1'inde çıkmalara. "mey di fors bi vit yu" MetehaN" d'arth revan" Sezgin **Sen de kendine iyi bak Metehan. Ben yakın zamanda o kadar uzun bir seyahate çıkmayacağım, Olğay da yakında dönecek, o yüzden siz Level'ı yine ayın 4'ünden önce beklemeyin.**

**SERAP ABLA AÇIKLIYOR: OYUNLAR BİZİ KIRIŞTIRIYOR!**  
Selam Level ahali,

Öncelikle Tubek abi'mizi bir aylığına inbox'un başına geçtiği ve bu büyük riski aldığı için tebrik ediyorum (kötü cevaplar yüzünden elinde meşaleler ve kürekler olan bir okuyucu kitlesi yürüyebilirdi üstüne).

**"... ama tabi ne de olsa senin yerini tutmuyor kimse..." diye bitirecektin herhalde cümleli, bir yanlışlık olsa gerek?**

İkinci olarak da Ağustos sayısını Temmuz'da çıkartmışsınız???? **NEE???? Öyle mi yapmışız? Amanın gerçekten öyle yapmışız?! Bazen yapıyoruz**



**"ADAMA "ABI LEVEL VAR MI?" DEDİM, ADAM BANA "L&M" PAKETİ UZATTI."**

**öyle hatalar... Hiç unutmam bir keresinde de bir sayıyı matbaada unutmamız, ayın sonunda aklımıza geldiği (Kane & Lynch'li kapak). Tabi size bir sürü yalan söylemiştik, yok efendim neymiş "matbaada sorun çıkmış", neymiş "ojelerimiz bozulmuş, çorabımız kaçmış". Bize de güven olmuyor canım...**

Elimde Level, TV izlerken (TV bahane) bir an gaza geldim ve kendimi bu yazıyı yazmak zorunda hissettim. Ağustos sayısında Serpil Abla'mın yazdığı "oyunlar bizi geliştiriyor" yazısına can-ı gönülden inanıyorum. **"İnanıyorum" derken? Gerçekten var olduğunu mu düşünüyorsunuz o yazının? Bence bunu inanç seviyesinden "bilme" seviyesine çıkartabilirsiniz, zira sizi temin ederim, o yazı**

**var. Serpil de var. C. Serpil ise yok. O bir hayal.**

Hatta bütün 4 sayfayı olduğu gibi gazeteyle ilan olarak vermeyi düşünüyorum. İnsanlar her türlü oyuna desteksiz saldırıyorlar. Hiçbir bilimsel gerçekliğe dayanmadan "bilgisayarın başında o kadar oturursan salak olacaksın!" diye saçmalamaya başlıyorlar. Ben bunun en başından beri yanlış olduğunu savunmuşumdur. **Tabi siz daha eskilerdensiniz, biz yetişemedik o dönemlere. Sizin tevellüt kaçtı azizim?**

Daha önce de derginizden biri bu konuda ufak bir yazı yazmıştı. Buna da bayağı katılmışım. Hiçbir satırını atlamadan ikiye üçer okumuştum. Fakat Serpil Abla'nın bu son yazısı beni hem oyunlara desteksiz saldırılara karşı sinirlendirdi hem de keyfimi tavana vurdurdu (-Ben size dememiş miydum anti-oyuncular?!). Çok uzun süredir oyun oynuyorum ve bundan dolayı el-göz koordinasyonumun bir hayli geliştiğini söyleyebilirim. Tabi buna inananlar olabilir. Dershane de bize yaptıkları o ilginç el-göz-konsantrasyon testinde en iyi sonuç alanlardan biriydim. Ayrıca oyunların, oyuncuların beyinlerini kullanmaya zorladığına ve sonuç olarak da beyni geliştirdiğine de candan inanıyorum. **Üzgünüm ama ülkemiz düşünce özgürlüğü konusunda çok gelişmiş değil. Birden**





**çok fikre olan inancınız ilerde başınıza işler açabilir. İsterseniz hiç yayınlamayalım bu söylediklerinizi. Ah, çok geç, yayınladık bile.**

Mesela Jedi Knight 2: Jedi Outcast oynarken yolları bulmak için saatler harcadım (bu sorunu yaşayan sadece ben olabilirim). Ama en sonunda hepsini buldum. **Demek saatler harcadınız. İyi ki oymakbaşı falan değilsiniz bir izci grubunda.**

Prince of Persia ve benzeri oyunlarda da aynı şekilde... Örneğin hançeri tam zamanında saptlamaya çalışırken insan eliyle gözünü koordine etmeye zorlanıyor ve zamanla buna alışıyor. Ayrıca İngilizce ne öğrendiysem oyunlardan öğrendim (okuldaki en iyi İngilizce bende :) Üstelik artık İngilizce bilmek bir hayli önemli. Bir başka örnek de strateji oyunları sayesinde her Risk oynadığımızda en kötü ikinci oluyorum. **"En kötü ikinci" mi oluyorsunuz? Ahh... Hâlbuki en iyi ikincilerden olsaydınız**

**"SIKILDIK HERKESİN HER ŞEYİ ÇOK İYİ BİLMESİNDEN, MANTIKLI VE DÜZGÜN KONUŞMASINDAN.**

**gruplardan çıkabilirdiniz. Bir dahaki sefere lütfen biraz çok gayret gösterin, çeyrek finale çıkmanız işten bile değildi.**

Eğer ben bu örnekleri böyle sıralamaya devam edersem bütün inbox'ı bana ayırmanız gerekecek. Bu arada Şirinler: Büyük Savaş oyununa yardım etmeye karar verdim (neyle?) (Güzel bir soru-MK). Neyse benim Serpil Abla'nın yazıyı taratıp ilan olarak gazetelere göndermem lazım, görüşmek üzere...

Darth Emre

**Ne iyi ettin de geldin Emre. Görüşürüz, sağlıcakla...**

**HAYATIN BÖLÜMLERİ**

Merhaba Mehmet Abi! Bu, inbox' a yazdığım ilk e-mail. Bu cesareti nerden buldum bilmiyorum, yazılarınızda samimi olmanızdan ve neredeyse

hepinizi yakından tanıyor olmamdan kaynaklanıyor olsa gerek. Lafı fazla uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum. Biliyorum çok seviyorsun bu bölümleri, ama inan aklıma bir şey gelmiyor :) **Eh hadi bakalım, bu seferlik geç.**

1- Level dergisinde WoW oynayanlar tam olarak kimler acaba? WoW hakkında mail yazabileceğim bir tek Göker Abi'yi görüyorum (bir de Burak Abi var). Başka kimler var acaba? **Bu sorudan aklıma bazı şeyler takıldı, sırayla senle paylaşacağım: Öncelikle, neden Göker Abi dışarıdayken Burak Abi parantez içinde? Burak Abi bu cümlenin gizli silahı mı? Yoksa ondan utanıyor musun? İkinci olarak, Göker Abi'ni nerede görüyorsun? Dışarıda görüyorsunuz? O yüzden mi Göker Abi parantez dışında? Son olarak, Göker ve Burak sana yetmiyor mu, cevaplarını beğenmiyor musun? Elimde Berkant var ama bilmiyorum senin aç gözlerini doyuracak mı?**

2- Bu kadar çok oyun haberini nasıl takip edebiliyorsunuz? Haberler size mi geliyor yoksa siz mi haberlere ulaşmak için çabalıyorsunuz? Hayatımda ilk defa oyun dünyasını bu kadar yakından takip etmeye başladım (Level sağ olsun), fakat oyun haberlerini edinebileceğim pek bir site yok elimde. Yardımcı olursanız çok makbule geçer. **Sokaklarda haber avında birçok muhabirimiz var. Kendilerini karın tokluğuna ve sırtlarına kırbaç vurma suretiyle çalıştırıyoruz (kendilerine de kısaca 'Minion' diyoruz). Şöyle ki Anılsey, birçok haber sitesi karıştırarak ve yapımcılarla direkt kontaklar kurarak, en yeni ve en doğru haberlere ulaşmaya çalışıyoruz. Blog ve forumlar da, bilgi kirliliğinin arasından neyi çekip çıkartacağını bildiğinde önemli bilgi kaynakları olabiliyorlar.**

3- Harry Potter and The Order Of The Phoenix'in oyununu aldım, oynuyorum ve o verilen nota (55) çok karşıyım şahsen. Serpil abla ne yaptın? : ( **Aman Anılsey n'olacak, sen istiyorsan 85 olsun puanı. Sen Serpil'in bir yazısını daha okuduğuna sevinse, Hayri Pıtır için birbirinizi kırmaya değer mi?**

4- Ben hayatımın çoğu bölümünü (en azından tatilimin) bilgisayar başında geçiren bir insanım. **Ben de ilk 16 bölümü bilgisayar başında geçiştim. Sonra yapacak başka şeyler de olduğunu fark ettim.**

Sanırım o kadar abarttım ki arayanım soranım olmaz oldu, ancak kışın telefonla konuşuyorum. **Aslına bakarsan en doğrusunu yapıyorsun, yazın vıcık vıcık hiç çekilmiyor telefonda konuşmak.**

Dışarı çıkmaya niyetim yok, gözümün önündeki denize girmiyorum. Bir terslik var ama ne? Sürekli bilgisayara takılmaktan mı kaynaklanıyor bu, yoksa yaşımdan mı (17)? Siz de sürekli bilgisayar başındasınız tahminimce. Bir ayda bu kadar içerikli bir dergiyi hazırlamak ve kontrol etmek sizi yoruyor olmalı. Ama gerçek hayatlarınıza nasıl zaman ayırıyorsunuz? Gerçekten büyük bir merak konusu benim için. Hatta internette okuduğum bir yazıya göre, dünyanın 3'te 1'ini dolaşmış, birçok kız arkadaşı olmuş ve WoW, SRO ve KO gibi oyunlarda üstün başarı elde etmiş bilyon tane insan var. Nasıl becerebiliyorlar bu kadar sosyal olmayı? **Sizi kandırmaşlar Anılsey, bilyon diye bir birim yok. Dünyada 6 küsur milyar insan var, bilyon da neymiş?.. Şaka bir yana, gözünün önündeki denize girmeyerek gerçekten ayıp ediyorsun. Bu bunalıcı havalarda bilgisayarın sana sunabileceklerinden çok daha güzel şeyler sunabilir sana (evet bikinili hatunlar internette de var ama denizdekilerle gerçekten**

**BAZI ŞEYLER CEVAPSIZ KALMALIDIR**

"Kendin gibi olamamak... Bir insanın eğer 'kendisi' yoksa zaten nasıl kendi gibi olabilir ki? Sadece değişik yaşam formlarına bürünür, yaşamın değişik evrelerinde. Kendisine sürekli yeni bir kendi seçer. Siz onu bazen mutlu, bazen hareketli, bazen sevecen çoğu kez de düşünceli ve 'pısırık' görürsünüz. Belirli bir görüntüsü yoktur çünkü; ondan bahsedilince 'a çok sevimli çocuktur' veya 'çok hareketli çocuktur' diyemezsiniz. Çünkü o çocuğun belirli bir kendisi yoktur, karakteri yoktur."

Selman Yazıcı



Bu ayın saatli resmi biraz havalı oldu.

**konuşma ihtimalin de var).**

Son olarak, Level dergisi şu andaki en iyi dergilerden biri bana göre. Hem içeriğiyle, hem yazılarınızdaki samimiyetle olsun, gerçekten çok iyi iş çıkarıyorsunuz. Lütfen böyle devam edin, lütfen bizi Level gibi bir dergiden mahrum bırakmayın :) Hepinizi çok seviyoruz! Sevgiler "Anılsey"

**Biz de sizi seviyoruz Anılsey, hatta hepinizi Gayrettepe İş Hanı'nın üçüncü katından seviyoruz (Kaan Sezyum'a selam). Ne de olsa, hepimiz küçük birer inbakscık değil miyiz? Ben geri gelene kadar siz bunu düşünün. Sevgiler.**

K. Mehmet Kentel

## E3'ÜN MUTFAĞINA DA SİZLER İÇİN DALDIK!

Bu ay "Bir ki E3 yetmez, dört beş altı olsun!!!" nidalarıyla dere tepe aşık ve sizler için en ünlü oyun fuarlarından birisinin kapılarını araladık. Aralamışken bodoslama dalmayı da ihmal etmedik tabii ki, işte fuardan çarpıcı notlar..

Fuara adım atar atmaz çevremizdeki bikinili hatun fazlalığından "Rüyada mıyız yoksa, fuarın konsepti bu sene bayağı güzelleşmiş be abi" yorumlarını yapmamıza rağmen adreste bir hata sonucu Santa Monica yerine Santa Cruz'da bir fuara gelmiş olduğumuzu çakozladık. Aramızdan "Ya baba boşver şimdi oyunu moyunu, burada takılalım, netten falan yazarsın ehe ehe" gibi dahiyane fikirler sunanlar çıksa da görev aşkıımızdan ödün vermeyerek E3'e yöneldik. (Birkaç cep no isteme vakası yaşanmadı değil...)

Bu sene fuar biraz çekmiş. Gelecek sene önceki yıllardaki coşkuyu yaşatsınlar diye organizatörlerine cebine üç beş bişeyler sıkıştırılm dedik, almadılar. "Abi mekan kirası çok tutuyorsa gelecek yıl gelin bizim binada yapın" dedik, "He canım..." dediler.

Fuara sadece poşet doldurmak için gelenlerden burada da vardı. Bir tanesinin

poşetinden ürün müdürü, bir tanesinin poşetinden ise Lara Croft bile çıktı, koşarak uzaklaştık.

Sezonun futbol oyunlarının tanıtımları sırasında yaptığımız "Gol olur...", "Kim attı krallı attı..." ve "Eyvah çocuklarr..." gibi yorumlarımız salondan nazikçe çıkarılmamızla sonuçlandı.

Con Wu üstadın oyununa tam "Olmamış..." diye saydırmaya başlıyorduk ki, standdaki ninja ağabeyleri görünce "Aaa Fallout ne acayıpmışışş..." diye başka standı doğru hızla adımlarla uzadık.

Salona girerken inmiş camlardan ve patlamış ekranlardan anladık ki Wi oyunlarında da çok heyecan yaşanmış. Mario baba yine bizi ihya ederken "Ooooo.. Süper Mario Galaksi.." şeklinde tezahürat yapmayı ihmal etmedik.

"Herşey dahil kapsamında değil miydi?" diyerekten içecek ve yiyecekleri beleşe getirme çabalarımız sonuç vermedi, Call of Duty'yi yarım ekmeğe kaşarla denemek zorunda kaldık.



Bazı oyunlar hakkında yorum yapacaktık, ama nedense hevesimiz kaçtı...



© 2007 COMINIC

## AYIN OYUNU: LEGENDS OF THE NUNÇAKA

Bu ay dövüş oyunları meraklıları için nefis bir çalışma seçtik. 24 birbirinden zıpkin karakterin yanı sıra 12 tane de hayvanlar aleminden dövüşçü ile bezenmiş oyunda özellikle rakibine el ense atan su aygırı ve tükürüp kaçan lama dikkat çekiyor.

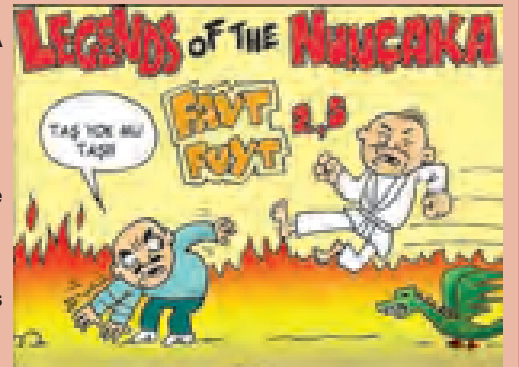
Dövüş sanatlarının inanılmaz kombolarının yanı sıra sümsük, çimdik, kafa atma ve yerden taş kapma gibi hareketlerle zenginleştirilmiş oyunda bizim en çok ilgimizi "Kavgaya uçan tekme ile girme" aksiyonu çekti.

Oyunda klasik "Finish Him!" aksiyonuyla birlikte "Sille Tokat Girish Him!" yeniliği de hemen dikkat

çekiyor. Son darbelerinizi yaparken çok dikkatli olun zira "K.O." ile rahatlamışken, bir anda "ŞAKA LAN ŞAKA FAAYTTT!" sesiyle ensenizde terliği bulabilirsiniz.

Rakibi tamamen bitirmeden havalara girmek dayak manyağı olmakla sonuçlanabiliyor. Rakiplerinizi bir bir yenerek Yarmatore, Vuruş Lee veya Ulu Beshkardesh gibi gizli dövüşçüleri de açabilirsiniz.

Oyunun daha soft bir uyarlaması olan "Legends 2: Elim Kalkmaz Garibe"nin de yıl sonunda piyasaya çıkması bekleniyor.



Tür: Bol karateli hengage Yapım: Şutomuto Ltd. Dağıtım: Gameekispres Co. Platform: Konsolların alayı Önerilen Sistem: Deniz manzaralı PC Zorluk: Ne desek boş

Level'ın Görüşü: Tek eksik kahveden adam toplama aksiyonu

# KAFKA AYIYARI

BİR LEVEL YAVINIDIR SAVI:23 EYLÜL 2007 00 YTL AYLIK DİNOZOR DERGİSİ



NOW, THE TIME HAS COME... ■

Evet, yavaş yavaş bir yazı daha geride bırakıyoruz. Ve sanırım hiç birimiz bu yazı kolay kolay unutamayacak. Aslında unutmamayı yeğlerim, bundan daha kötü bir yaz, daha nasıl olabilir, hiç merak etmiyorum! Oyun bakımından pek iç açıcı geçmeyen aylar geride kaldı, ama derginin şu son sayfasına gelmişsiniz, biraz daha gayretle bu ay ki Level'i da bitirecek ve DVD'yi bilgisayara sabırsızlıkla yerleştireceksiniz. EVET YA! Level'in aylardır beklenen arşivini halka açıyoruz, hatta açtık siz bu satırları okurken. Nasıl bir duygu olduğunu buradan tarif etmek istemiyorum ama hepimiz o eski sayfaları görünce çok duygulandık. Şimdilerde bazı şeyler ne yazık ki eskisi gibi olmuyor, olamıyor.

Artık, "ben o zamanlar küçüktüm, ilkokula gidiyordum, annem harçlık vermiyordu, okuma yazma bilmiyordum, Level alamıyordum, okuyamıyordum" bahanesi geçerli değil. Her ne kadar arşivi hazırlayan bir editörümüz kör olup sinir hastası olsa da (ki ben oluyorum sanırım bu)(delirmişim bir de sanırım) her şeye değecek bir yapım var önünüzde. Sömürün:)

Bu ayki Kafa Ayarı yine ful depo ile yoluna devam ediyor. Özel konumuz ve konuğumuz id Software olacak. 100 metre serbest koşucu olan bir şirket nasıl oldu da en kral maratoncu oldu, beraber öğreniyoruz. Haberlerimizin dışında "Benim takoz bilgisayarım" köşesinde size benim emektarın icraatlarını aktaracağım. Sık sık karşılaştığım bir karışıklılığı da bu ay buranda açıklıyoruz. NES ile Micro Genius'lar, Game Star'lar aynı şeyler değildir!

Artık bir ayın, bir sayının, bir köşenin son cümlelerini yazarken, en kral oyunların ve en bol yağışların hepimize nasip olmasını dilerim. ÖSS derdini geride bırakmış veya önüne katmış okurlarımıza da bol şanslar. Sayonara.

**VOLKAN TURAN**

## İÇİNDEKİLER

**SAYFA.124**  
BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM ■

**SAYFA.124-125**  
KAFKA HABERLER ■

**SAYFA.125**  
NES'İ FLASH DISK'E  
KOYDUK. ÜSTÜNE... ■

**SAYFA.126-127**  
NASIL KURULDU?:  
ID SOFTWARE ■

**AYIN SÖZÜ**  
"Güçsüzdüm. Sana bu yüzden ihtiyacım vardı... Beni, günahlarımdan dolayı cezalandıracak birisine... Ama şimdi hepsi bitti. Gerçeği biliyorum... Şimdiyse bunu sona erdirme zamanı!"  
*James Sunderland - Silent Hill 2*

### NE OKUDUM?

Şeytan Yemini. Jean-Christophe Grange'in yine klasını konuşturduğu bir kitap. Filmi çekilir mi bilmem ama.

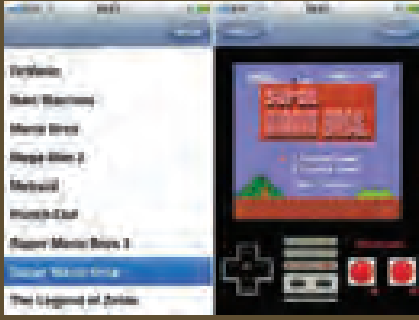
### NE DİNLEDİM?

Amorphis'ten Silent Waters dinledim bol bol. Bol hitli, bol melodili ve yeni vokalistin doruk noktasına ulaştığı bir albüm olmuş (Bol "bol"lu olmuş yani). Tekrar konsere gelseler de izlesek.

### NE İZLEDİM?

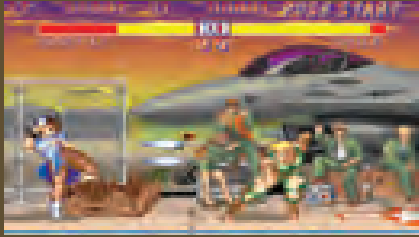
Simpsons The Movie... Nefis film olmuş. İnce espriler ve ironiler havada uçuyor. Onca yılın ardından hala insanı güldürebiliyorlar. Helal olsun gerçekten.

## KAFA HABERLER



### IPHONE'DA NES Mİ?

Evet, ta kendisi! iPhone'un yeni bir ürün olmasına karşın, retro severler iPhone'a NES emulâtörü koymayı başardı. Oyunlar dokunmatik oynanıyor. Yani son derece konforlu. Hız da aynı şekilde, rahatsız edici değil. Bir tek ses sorunu bulunmaktaymış. Onu da yakında çözerler zaten. Daha detaylı bilgi için <http://tinyurl.com/29hykl> adresine göz atabilirsiniz.



### ŞAMPİYON DÖNÜYOR!

Önümüzdeki yıl Street Fighter II'nin 20.yılı ve Capcom Avrupa'da bu efsane oyunu tekrar diriltmek için iş başına geçti. Street Fighter II: The Champion Edition versiyonu, mobil telefonlar için çıkacak. Gerçi o tuş takımlarıyla oyun nasıl oynanır bilinmez ama oldukça telefonun bozulacağı kesin.



### SEGAROCKS

İşte karşınızda SEGA'yı çok seven bir grup. O kadar çok seviyor ki, SEGA (Saturn) oyunlarının müziklerinin heavy metal versiyonlarını yapıyorlar. Sahnede her ne kadar "hair metal" grubu gibi dursalar da, oldukça iyi iş çıkarmışlar. Phantasy Star'dan, Sega Rally'den, Sonic Boom'dan ve daha birçok oyundan oluşan 20 parçalık bir albümleri var. O zaman hadi Atari 2600 grubu kuralım (kışkırdık da)!

## BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM

Her halde Level camiası içinde en hurda, en takoz bilgisayar benimkisidir. Aslına bakarsanız bilgi sayma işlemini yerine getirecek kadar yeteneklidir ama son 2-3 yılın oyunlarını yüksek konfigürasyonlarda oynatabilecek kadar (hatta yakınından geçecek kadar) yetenekli değildir. E tabii ki bir konsolcu adama öyle binlerce dolarlık PC biraz lüks kaçır ama biz de sonuçta bu takoz PC'de oyun oynadık, oynuyoruz. ATI 9100 onboard bir ekran kartı, Celeron D 2.6 işlemci (ki yüzüne karşı "işlemci" dersiniz oracıkta küser) ve 512 MB RAM (gülmeyin). Main board'u en iyisi hiç mi hiç söylemeyeyim, daha fazla ajitasyona gerek yok. Sadede geleyim, böyle bir sistemde bile enfes oyunlar oynayabiliyorsunuz. Bunlardan aklıma ilk gelen Deus Ex oldu bu ay.

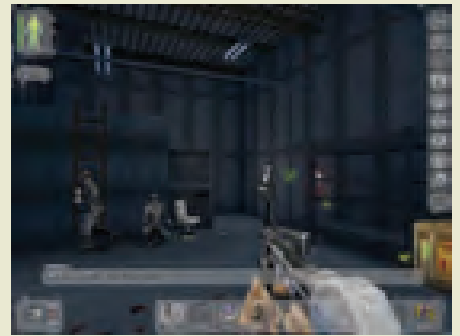
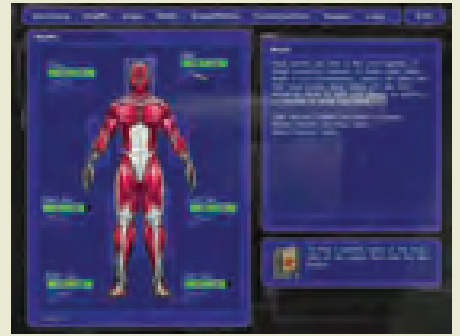
### DEUS? EX? NASIL? OKUNUR?

Deus Ex, benim şu ana kadar başka bir oyundan tadını alamadığım FPS/RYO bazlı bir cyber-punk adventure'dır. William Gibson'ın beyninden çıkmış gibi, atmosfer son derece puslu, metelik ve teknolojik. 2000 yılında çıktığında pek çok oyun sitesi ve dergisi Deus Ex'i yılın oyunu seçmişti. Nasıl seçilmesin ki? Müthiş bir konu, üstünde titizlikle çalışılmış diyaloglar, FPS keyfi veren ama RYO elementleriyle süslenmiş oynanış, onlarca alternatif yol, onlarca farklı ödül, onlarca yeni karakter, görevler, interaktif çevre... Deus Ex kesinlikle bir taklit oyunu değil, cesaret isteyen bir yapımdı ve cesaret gerekli tek unsur değil. Oyun, John Romero'nun Ion Storm'undan çıkmıştı desek yeterli olur sanırım. Ama yapan Warren Spector abimizdi.

Oyun 2050 yıllarında geçiyordu. Terörizm, günümüzün teröründen daha farklıydı. Gerçi yine parmaklar namlulardaydı ama artık onlara eşlik eden robotlar vardı. Kahramanımız JC Denton adlı, anti terörist grup UNATCO adına çalışan bir yürüyen karizmaydı. Nano teknoloji den hem kalıtsal hem de yapay olarak nasiplenmişti. Güneşin görülmediği bu sokaklarda, Denton'un güneş gözlüğü aslında gece görüşü özelliğini sağlıyordu. Denton, oyun dünyasında itinayla yaratılmış karakterlerden biriydi gerçekten. Karakteristik özellikleri çok iyi belirlenmişti ve o sınırlar dışına çıkıp kendisiyle çelişmiyordu. Oyun başladığında artık o, "Biz" oluyordu. Oyunda ilerledikçe skill puanları kazanıyor, bunları dağıtıyorduk. İster silah kullanımında çok iyi olabiliyorduk, istersek de bilgisayarın kutsal kitabını yazabilecek kadar uzman. Ama her şekilde bu oyun harala gürele oynanmıyordu. Düşmanlar genelde grup halinde geliyordu ve sizi taktik yapmaya zorluyor hatta çevreyi araştırıp başka yollardan, ana amacımıza çıkacak alternatif rotalar çizmemizi istiyordu. Bu sırada yeni yeni NPC'lerle karşılaşılıyor, yeni yeni görevler alıyor, yeni düşmanlarla aksiyona giriyorduk. Gerçi ben şu "Lockpick" arama olaylarını sevmezdim ama Deus Ex dünyasında kilitler asma değildi; tekmeyle giriş yapılamıyordu. Unutmadan belirtiyim, bu oyunda birçok eşya ile temasa geçilebiliyordu (bu özelliğin benzeri diyaloglarda da kullanılmıştı. Durumlar karşısında olumlu veya olumsuz cevap veriyor sonuçlarına katlanıyorduk). Çok işlevsel değildi elbette ama bu özellikle bile birçok oyuna ilham kaynağı olacaktı.

### YENİ DEUS EX ÇIKSA DA...

Deus Ex'in devam oyunu çıksa da benim gözdem hep ilk oyunu olmuştur. Günümüzün düşük sistemlerinde rahatça oynanabilen ve klasik olmuş ender oyunlardandır. Kısacası Deus Ex, aslında hala güncelliğini yitirmeyen, taklidi bol, geçilemeyen bir kulak, kült bir oyundur. Oynanmalıdır. Oynanılmışsa da hatırlanmalıdır. **VOLKAN TURAN**



## BİRİ BİZİ KANDIRIYOR MU? İŞTE FAMILCLONES...

Bazı maillerde karşılaşıyorum Neredeyse herkes NES oynamış gibi izlenim veriyor. Soruyorum "Nerden aldınız o NES'i, kaçta?". Cevapsa beni hiç şaşırtmıyor "Bizim karşı sokaktaki kırtasiyeden aldık, 20 YTL". Tabii polemige girmiyorum ama buradan açıklamakta fayda var. Birçoğunuzun NES (Nintendo Entertainment System) dediği şey aslında birer NES klonu, NES'in kendisi değil!

### NE FARK EDER Kİ?

Aslında NES klonları neredeyse NES'in kendisiyle yaşit sayılır. NES sonuçta her kıtaya, her ülkeye gitmedi. Gidenlerse ancak bavul ticaretiyle ülke sınırlarından geçebildi -ki bunların sayısı gerçekten azdır (-ki hava atmak gibisi olmasın ben "gerçek" NES oynadım :)). Bazı şirketler de bunu fırsat bilerek kendi tasarımlarıyla, NES chiplerini klonlayıp piyasaya çıktılar ve Rusya, Tayvan gibi ülkelerde harika para kazandılar. Daha sonraysa bu klonlama işi ciddi bir pazar haline geldi. İlk önce tüm NES oyunlarını emüle eden chipler geldi, daha sonra da oyunları. 60 pin ve 72 pin olmak üzere tüm kartuş türleri bir süre sonra, NES'in resmi olarak girmediği ülkelerde popülerliğini kazandı. Tek kartuşta 1 milyon oyun ( 999999 games in 1 tarzı) olur muydu? Merak etmeyin, zaten olmuyordu. En fazla 20 oyunu öyle bir yayıyorlardı ki listeye (bazısı farklı bölümler olurdu, bazısında hak sayısı daha fazla olurdu, bazısı daha hızlı, bazısı daha zor olurdu) gören "Ohaaa, bu kadar oyunu oyna oyna bitmez" diyordu görenler.

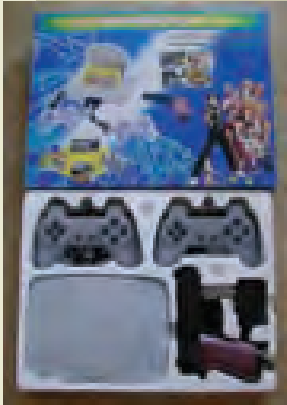
Daha sonra Nintendo haklı olarak bu firmalara karşı savaş açtı. Gerçi pek bir sonuç alamadı ama çoğu Famiclones firması (NES'lere Famicon da denir ve Famiclones, "Famicon" ve "Clones"un birleşmesiyle oluşmuştur) tasarımda değişikliğe gitti. Hatırlarsanız Playstation'ın, PS One adında yeni tasarımı hali çıkmıştı. Mesela açılan kapağın altında kartuş yeri vardı yeni Famiclones tasarımlarında (Polystation mı neydi adı). PS One alamayanlar kendilerini bu platformlarda yoruyorlardı. Örneğin, TV'ye tabanca tutup nişancılık oynanan oyunlardan bir derleme yapıldı, tabanca

şeklinde NES klonları çıkmıştı. "Al, TV'ye tak ve ateş etmeye başla" şeklinde tasarlanan bu ürünler, şüphesiz Nintendo'yu bile kıskandırmıştı. Düşünün, bu klonların klavyeli, mouse'lu versiyonları bile çıktı, BASIC programcılarını özel programlarla "eğitim de veriyoruz" sloganıyla çocuk kitleyi kendine çekmeyi başarmıştı.

### STOP THE CAR!

Nintendo için çığırından çıktığını anladı. Artık (ülkemiz bile dahil) gazeteler kuponla bu aletlerden veriyor, en kral NES oyunlarını izin almadan, Nintendo'nun cebine kuruş para sokmadan, para kazanarak promo ediyordu. Bu salgın, 2005'ten sonra hissedilir derecede azaldı ama yok olmadı. Yok olmayanlar da NES'in reklamını yapıyor gerekçesiyle yaşamayı sürdürdü.

İşte sizin "Karşı kırtasiyedeki 20 YTL'lik NES" de bunlardan biri. Amacınız NES'in kendisinde oyun oynamaksa, hayallerinizi yaktığımız için özür dileriz, ama amacınız oyun oynamaksa arkanızdayız. Muslukçumuzla, bir mantarın kafasına bizim için de basın!

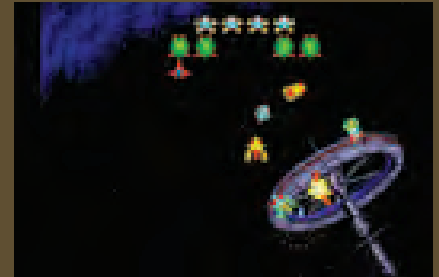


## KAFKA HABERLERİ



### SUPER CHICK SISTERS!

<http://tinyurl.com/2f9qbn> adresinden bir oyuna ulaşacaksınız. Bir Flash oyunu ama oldukça güzel, Super Mario Bros gibi. KFC'a tepki niyetine hazırlanmış ve amacımız Pamela Andreson'un kurtarmak! Kendisi TV'den tam da KFC'in sırlarını dökecekken kaçırılıyor. Mutlaka denemenizi öneriyoruz. 4 bölüm boyunca başından kalkamayacaksınız.



### SABANAK OYUN YAGIŞI

Nintendo, Virtual Console'u şarap gibi eski oyunlarla yeni tutmayı başarıyor. Turbografix16'nın ünlü oyunu Galaga 88'in Galaga 90 versiyonu (600 puan) The Adventures of Lolo (500 puan, güzel bir NES oyunudur), N64'ün iyilerinden Wave Race 64 (1000 puan), Star Soldier (500 puan, orta halli bir ilerle&Vur oyunudur), kafamızla düşmanları öldürdüğümüz bir Genesis oyunu olan Dynamite Headdy (800 puan), Bust-a-move ve Breakout karışımı olan Drop Off (600 puan), güzel bir golf oyunu olan Kirby's Dream Course (800 puan), pinball oyunu olan Devil's



### GAMES-WATCH'U OLMAYANLARA...

Ne güzel bir aletti o öyle! Nintendo aletin içine saat-tarih eklemiş inadına, "Bakın zaman bizle ne kadar güzel geçiyor" demişti. Tabii ki ürün Türkiye'de çok fahiş fiyatlardan bulunuyordu. Haliyle uzaktan bakıyorduk. Şimdi o oyunları oynama fırsatı geliyor. handheld.remakes.org sitesi bu oyunları tekrar gün ışığına çıkarma uğraşında ve oldukça da başarılı. Java-Flash destekli bilgisayarlardan siteye ulaşmanızı öneririm (site bazen sorunlu olabiliyor).

NASIL KURULDU? ■

# ID SOFTWARE ■

BİRKAÇ KAN PİKSELİNİN OYUN DÜNYASINA ARMAĞANI...

**I**lk Nazileri, ilk cehennem kaçınlarını O'nun yardımıyla öldürmüştük. Belki de ilk kez günlerin 24 saat olmasından şikayetçiydik. Günler 30 saat olsa ne olurdu ki? Wolfenstein Kalesi'nden kaçmalı, Doom'un sonunu görmeliydik... Tam da "Bilgisayar oyunları sıkıcı mı ne!" denilen bir anda yetmişmişti id Software. Namlusunu monitörden bizlere doğru çevirmiş ve 25 yıl sonra bile etkisini sürdürebilecek iksirini zorla içirmişti.

## İLK ADIMLAR...

1981 yılında kurulan Softdisk adında, Apple II için disket dergiler yapan bir firma vardı (magazettes denirdi bunlara). Bu firmanın kurucuları (sıkı durun!) John Romero, John Carmack, Tam Hall ve Adrian Carmack idi. O yıllarda piyasa hem çok güçlü değildi hem de bu işi yapanları pek de memnun etmiyordu. Bu ekip daha büyük oynamalıydı ve öyle de oldu. İşte bu 'mahşerin dört atlısı' tarafından kurululan id Software'in hikayesi şöyleydi; 1988'de Romero tarafından yapılan Dangerous Dave adında, Apple II ve DOS tabanlı bir platform oyunu bulunmaktaydı. Takım, bunu değerlendirmek istedi ve Super Mario Bros 3'ün ilk bölümünü aynen koruyup Mario yerine Dave karakterini koydular. "Madem genciz, niye mantıksız hareket etmiyoruz" diyen ekip, bu demo ile Nintendo'nun karşısına çıktı ve "Bakın, PC'de de böyle bir oyununuz olabilir, bizi işe alın" dedi. Nintendo da oralı olmadı haliyle; PC platformuyla ilgilenmediklerini söyleyerek ekibin arkasından su döktü (acaba şu an pişman mıdır?). Aynı dönemde Apogee Software'den Scott Miller, Romero ile görüşmeye başladı. Birkaç düzenbazlığın, yetenekli kişilerin ilk adımlarında zararlı olmayacağını anlattı. Romero ve arkadaşları da, o mantıkla Miller'in isteklerini yerine getirdiler. Commander Keen adında, Mario benzeri bir platform oyunu yapacaklar ve bu shareware olacaktı. Ekip Softdisk'in bilgisayarlarını "ödünç" alarak oyuna giriştiler ama Softdisk'in diğer yöneticileri bu durumdan haberdar oldu. Bu usulsüzlüğü kendi aralarında çözmek için ekibe ayrılmalarını ve başka bir şirket adında kendilerine iki ayda bir oyun yapmalarını "rica" ettiler (buldu mu sağacakсын demişler).

Böylece 1 Şubat 1991'de id Software kuruldu. Apogee Software ile ilişkide kalan id, shareware yöntemini bir hayli benimsemişti. Commander Keen ve daha sonra çıkacak olan Wolfenstein ile Doom da bu shareware yöntemi ile pazarlandı (hatta mail yoluyla da sipariş alınıyordu. id software "shareware" yöntemini en iyi (karlı) kullanan oyun şirketi olarak da tarihte yerini almıştır)

## ROBOTİK HITLER

Tarihler 1992'yi gösterdiğinde First Person Shooter'a anlam ve "kan" katan oyun, Wolfenstein 3D çıktı. Zamanına göre son derece kaliteli bir 3B oyun olmakla beraber, içerdiği şiddet PC kullanıcıları tarafından çok beğenildi. Blazkowicz adlı ajanımızı 10 bölüm

boyunca Nazilerden kurtarmaya çalışıyor ve son bölümde Adolf Hitler'i haşat ediyorduk. Oyunun tutmaması için hiç bir neden yoktu ve tuttu da. Aynı yıl Spears of Destiny adlı oyunla Wolfenstein 3D'nin öncesine gidildi. Blazkowicz, bu sefer farklı bir görevde Spears of Destiny'yi Nazilerden geri almaya çalışıyordu. Bir sonraki oyun anca 2001'de gelebildi. Return to Castle Wolfenstein adıyla gelen oyun, aslında pîr geldi. Hala multiplayer turnuvaları yapılır ve yeni haritalar hayranları tarafından tasarlanır. RtcW'a yapılması düşünülen genişleme paketi Wolfenstein: Enemy Territory anca 2003'de gelebildi (hem de ücretsiz). Splash Damage tarafından develop edilen oyun,



tahmin ettiğiniz gibi pek ses getiremedi.

Wolfenstein 3D'nin başarısının ardından id Software ekibi birkaç beyinfirtinasından sonra, bir sonraki oyunun da en az bu oyun kadar popüler olmasını sağlayacak kararlar aldılar ve Doom adını seçtiler. Grafiksel anlamda oyun çok büyük olmasa da, W3D'den daha iyiydi. Karşımıza Nazi askerleri değil, cehennem zebanileri geliyordu ve mekanların oyuncu üstündeki etkisi, inanılmaz bir atmosferi beraberinde getiriyordu. O günlerde herkes Doom oynamaktan çekinir ama bir o kadar da oynamak isterdi. Multiplayer modu birçok oyuna ilham kaynağı olmuş ve aynı derecede içerdiği vahşet sahneleriyle bazı örgütlerin tepkisini çekmişti. Onlara göre video oyunları bu denli şiddet sahneleri içermeliydi, ama o demecilerin verildiği tarihte herkes (evde veya işte) Doom oynuyordu. Hatta Bill Gates Windows 95'e geçişte Doom'u malzeme olarak kullanmıştı (bkz. Youtube). Doom'un demosu bile sadece iki yılda, internetten "10 milyon kişi" tarafından indirilmişti! İki yıl sonra da Doom II geldi. İlk oyundan farklı değildi ikinci oyun; aynı yaratıkları, aynı silahlar, aynı teknoloji... Sadece haritalar daha büyüktü ve daha fazla düşman geliyordu (ikinci oyunda American



McGee bölüm tasarımları işindeydi ve Quake II sonrası kovuldu) . İlk oyunun gölgesinde kaldı diyebiliriz Doom II, ama Doom III hiç de küçümsenecek bir oyun olmayacaktı. Dile kolay, 10 yıl sonra eşi benzeri görülmemiş bir kaliteyle geldi Doom III. Yeni motoru göz kamaştırıcıydı. Gölgeleme, ışıklandırma dinamikmi, patlama efektleri, yaratıkların dokusu, tüyler ürperten sesleri ve daha niceleriyle tüm ekran kartlarını zorladı. Bazıları sevdi, bazıları sevmedi; kendini tekrar eden bölümleri ve heyecansız aksiyon buna gerekçe gösterildi ama Doom III gerçekten ürkütücü bir bilim-kurgu FPS olmuştu.

### 1996 DEPREMİNİ UNUTMAYIZ, UNUTTURMAYIZ

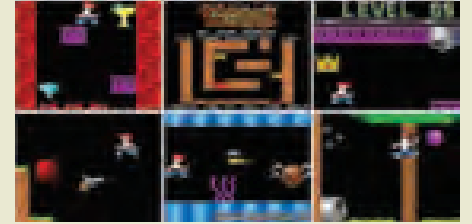
Doom I-II ardından gelen başarı küçümsenecek cinsten değildi. id Software artık her PC oyuncusunun evindeydi ve çıkardıkları oyunlar birer kilometre taşı olarak gösteriliyordu. Standartları onlar belirliyor ve o standartları yine onlar genişletiyordu. 1996'da Quake ile işte bunu yaptılar. John Carmack'ın yaptığı Quake motoru şaşırtıcıydı. Son sürat FPS mücadelelerine olanak tanıyor ve Deathmatch'ler artık daha adrenalinli geçiyordu. id Software yine zebanilerden, karanlık atmosferden ve şiddete dayalı dehşetten ekmek yiyordu. Oynanış eğlenceliydi, rocket / strafe jump gibi yeni şeyler deneniyordu. Müziklerse Nine Inches Nails'e yapılmıştı, kulaklar şenleniyordu. Quake 2'de de (1997) gelenek bozulmadı (müziklere Rob Zombie karıştı). Ama asıl beklenen Quake III Arena idi. 1999'da kendisi geldiğinde artık online turnuvaların yeni adresi belli olmuştu. Müthiş bir frame per second ile müthiş bir aksiyona dâhil olabiliyor ve zekice tasarlanmış arenalarda kıyasıya mücadele ediliyordu. Ayrıca bu oyuna Dreamcast'ten de oldukça büyük destek gelmişti. SEGA online oyunlara oldukça önem veriyordu ve bu da çok oyuncu olarak onlara geri dönüyordu. Sonuç itibarıyla Quake III hala açılıp oynanabilen bir arena oyunudur (bkz. Level ofisi). Doom 3'ün bariz hayal kırıklığından sonrası id Software, tüm oyuncuların gönlünü almayı başardı Quake 4 ile. Belki teknoloji olarak Doom 3'ten çok daha üstün bir oyun değildi ama oyuna harcanan zamanın geri



dönüşü, oyuncuya daha pozitif düşünceler sevk ediyordu. Quake 4, abisi Doom III'ten "kesinlikle" daha iyi bir oyundu. Ama oyunun en büyük sürprizini E3'te açıkça göstermeleri pek akla mantığa uygun değildi, ama olsun :)

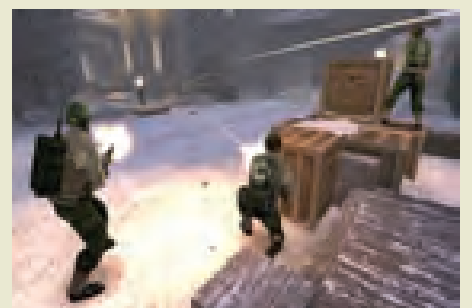
Tabii bunca oyun içinde Romero ve Carmack birçok yan işlerde de yer aldı. Carmack daha çok mütevazi programlama yeteneğini konuşturdu (ödül aldı, aldırıldı. 2007'de iki teknoloji dalında Emmy kazandılar) ama Romero "Ben en iyisini bilirim" gülücükleriyle yeri gelince yağın üstüne çıktı, yeri geldi moradı. Daikatana adlı oyun belki de "gelmiş geçmiş en büyük hayal kırıklığı yaratan" oyunların başında geliyordu ve bu hayalin de tek kaynağı Romero'dan başkası değildir.

**ÖNÜMÜZDEKİ MAÇLARA BAKALIM**  
2007 Ağustos ayında QuakeCon'da (id'nin düzenlediği bir LAN parti olarak yola çıksa da, id'nin ve Activision'ın yeni ve gelecek ürünlerinin tanıtıldığı bir platforma dönüştü) içerisinde id Software'in son çalışması Rage'in görüntüleri yer aldı. Az konuşur çok iş yapar Carmack, yine yeteneğini konuşturmuş ve yeni motoru Tech 5'i bu video ile tanıttı, daha sonra içine şeytan



kaçmış sanılarak diri diri yakıldı! Çünkü sadece texture'lar 20 GB tutuyordu (128000x128000 piksel çözünürlüğünde de diyebiliriz).

id Software'in bu günlere gelmesindeki belli başlı oyunlar işte bunlar. Belki onlarca oyun çıkarmadılar ama çıkardıkları her oyunla oyuncuların gönlüne yerleşmeyi bildiler. Tabii ki eldekilerle de yetinmediler, sürekli geliştirdiler, geliştiriyorlar... Carmack, Doom 4'ü bekleyebilirsiniz artık dedi. Onun yalancısıyız.  
**VOLKAN TURAN**









# MEDAL OF HONOR AIRBORNE

## SAVAŞA DİLEDİĞİNİZ NOKTADAN KATILABİLECEKSİNİZ

**10 YILLIK  
DEV LEVEL  
ARŞİVİ  
DEVAM EDİYOR**

GELECEK AY: 2002-2006  
YILLARININ SAYILARI

### İNCELEMELER

- ▲ Stranglehold
- ▲ Medieval 2 Kingdoms
- ▲ World in Conflict

### LEVEL DVD

- ▲ Bioshock demo
- ▲ Medal of Honor demo
- ▲ Settlers 6 demo

### İLK BAKIŞLAR

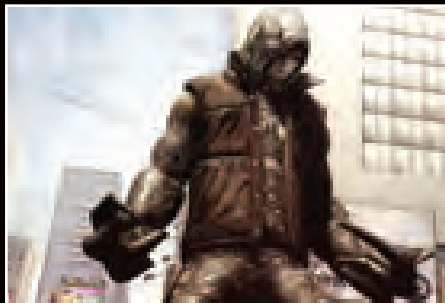
- ▲ Mafia 2
- ▲ Prototype
- ▲ Wet

## OYUN OYNAYARAK PARA KAZANIN

"Bu oyunlarla ömrünü tükettin de ne fayda gördün" sorusuyla bininci kez karşılaşınca, artık para kazanmayı düşünmenin zamanı gelmiş demektir. Nasıl mı? Gelecek sayımızda



Mafia 2



Prototype



Stranglehold

YENİDEN

# YARATTIK..!

EN SESSİZ CANAVARI YENİDEN YARATTIK...



**%40**  
**DAHA**  
**GÜÇLÜ**  
**VE**  
**DAHA**  
**SESSİZ**

**17.000** puan\*

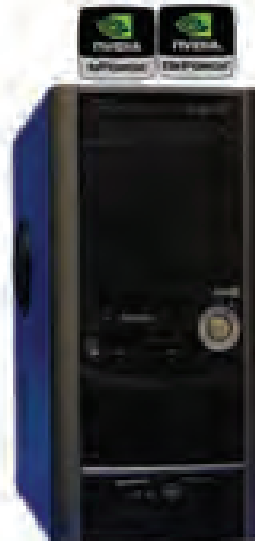
Oyun meraklıları iyi bilirler ki; hızlı bilgisayar pahalı olur ve hızlı bilgisayar sessiz olmaz... Yeni **arma PERA GJ-3829** serisi ile tanıştığınızda bu bilgilerinizi gözden geçirmeniz gerekecek, çünkü en yüksek 3D oyun performansını en uygun fiyata, sürekli çalışıp çalışmadığını bile hissetmeyeceğiniz bir sessizlikle yaşayacak, oyunlarınızın tadını katlayacaksınız...

\* Bu sonuç, 3DMark 2005 programından Windows XP Home Edition işletim sistemi kullanılarak alınmıştır.

- Örnek sistem konfigürasyonu 1,161\$-KDV'dir. Daha fazla bilgi için Lütfen web sitemizi ziyaret ediniz.



Bir Önceki Canavarım zdan  
% 40 Daha güçlü ve Sessiz.



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

0216-338 16 46 / 0216-418 76 80

# NICOLE KIDMAN BEYNİNİ ÇALIŞTIRIYOR. BUGÜN AKLINIZ İÇİN SİZ NE YAPTINIZ?

3+

TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO. © 2005 - 2007 NINTENDO. © 2007 NINTENDO CO., LTD.



Dünya çapında 10 milyondan fazla kişi beynini DR KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING ile çalıştırıyor. Siz de Beyin Yaşınız\* belirleyin ve günlük basit egzersizlerle beyninizi çalıştırın. En son versiyon olan MORE BRAIN TRAINING FROM DR KAWASHIMA ile de yepyeni egzersizlerle tanışacak ve beyninizi çalıştıracaksınız. Beyniniz ne kadar genç? Kendi kendinize öğrenin ve zihninizi zinde tutun.

NINTENDO DS..lite

\* Beyin yaş bilimsel olmayan bir terimdir ve oyun içindeki puanınıza diler.



Touch! Generations



<http://touchgenerations.nintendo.com.tr>