

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

LEVEL

128

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

DEV
ARŞİV
TÜM LEVEL
SAYILARINI
DVD'DE
VERİYORUZ.
BUAY İLK 60 SAYI

LEVEL'IN 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

BIOSHOCK

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 nerdeyseñ,
Minton orda!



0800 211 50 13
www.minton.com.tr



minton
It's all in Minton

EDITÖRDEN



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 baskıyla 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 altmışinci sayısına kadar kolaylıkla arama yapabileceğiniz bir yapıda hazırlandı DVD. Oyun müzikleriyle bezendi, hoş bir arabirimde sunuldu size. Ve o PDF sayfaların içinde kendi çocukluğunuza 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 karşılaşmaya girişmek o kadar zor oldu ki... Ama herkes gönlündeki oyunları karşılaşmaya başlayınca, herkesin asla vazgeçemeyeceği bazı sevgilileri su yüzüne çıktı. Ve bu liste böylece çıktı ortaya: En sevdigimiz, bizi sürükleyip götürmüş en iyi 100 oyun.

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

Sinan Akkol

Yayinci
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

Murahhas Üye (CEO)
Mehmet Y. Yılmaz

Yayın Direktörü
Gökhan Sungurtekin

Yayın Yönetmeni
Sinan Akkol, sakkol@level.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Cem Sinanoğlu

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

Yayın Kurulu
Burak Akmenek, akmenek@level.com.tr
Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr
Serpil Ulutürk, serpil@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Berkant Akarcan, berkant@level.com.tr
Erce Güven, erce@level.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@level.com.tr
Eser Güven, eguven@level.com.tr
Furkan Faruk Akinci, faruk@level.com.tr
Göker Nurbeyler, gurbeyler@level.com.tr
Güven Çatak, guven@level.com.tr
Jesuskane, jesuskane@level.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@level.com.tr
Şefik Akkoç, rocko@level.com.tr
Tuna Şentuna, tsentuna@level.com.tr
Volkan Turan, volkan@level.com.tr

Görsel Danışman
Erden Gümüşü, 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: Zuhal Söylemez, zuhal@vogelburda.com.tr
Tel: 0 212 336 53 00, Faks: 0 212 336 53 92
Reklam Grubu: Yeliz Koyun, Gonca Arat, Süle Çeliköz Koç
Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmıloğlu
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

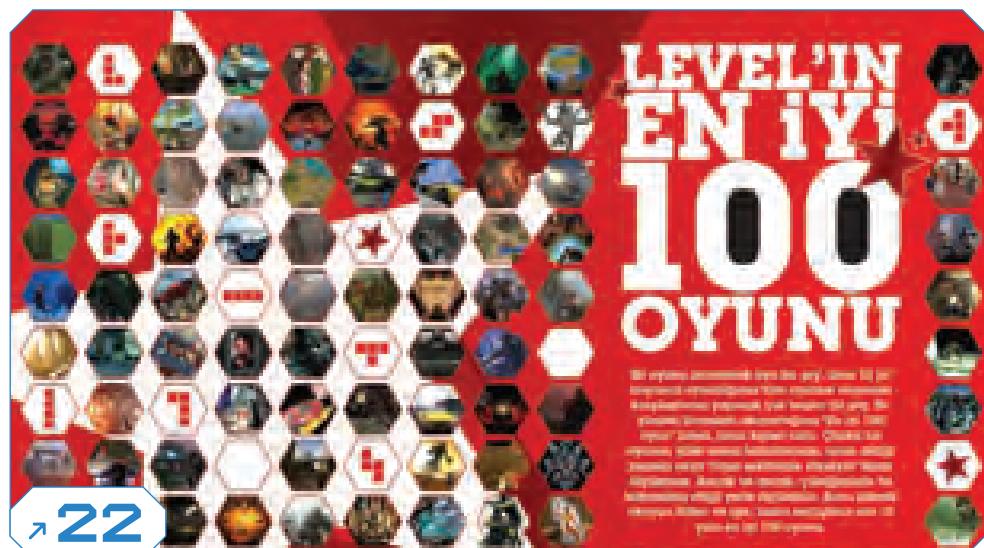
Rezervasyon
Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59
Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93
Ankara Reklam Tel: 0 312 467 14 37 - 38
İzmir Reklam Tel: 0 232 463 78 30
Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336 - 53 91

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 lisansıyla yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com
DB Abone Hizmetleri Hattı:
Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com
www.doganburda.com

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



→ 22

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

BU AY



star wolves 2 → 52

Rus yapımı uzay strateji/rol yapma oyunu Star Wolves, ikincisiyle karşımızda.



civilization 4: → 48

beyond the sword

Civilization 4 için gelen ikinci ek görev paketi, oyunu savaştan öteye geçiriyor! Dolu dolu senaryoları ve yeni eklenen özellikleriyle bir Civ meraklısını mest edecek.

HER AY



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.



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

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

sənaldan 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 bekliyor.

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 Eğitimleri:

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



Kariyer Destek Eğitimleri:

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

Bilge Adam
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 25
- 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.



↗ 74
ufo extraterrestrials 53

XCom orijinaline oldukça yakın bir strateji.



↗ 72
metal slug anthology

Gelmiş geçmiş en iyi run'n'gun oyunlarından birisi, bütünbir pakette bir arada.



↗ 79
everybody's golf

Herkesin golfü severek oynamasını beklemeyin!

OYUN İNDEKSI

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 almanızı yardımcı oluyoruz.



AMD, bilgisayarlarınızın Tasarımında Daha Üstün olması için endüstri lideri grafik ve kablosuz iletişim firmaları ile bir takım oluşturdu. Daha üstün günkü bizim en ileri çift çekirdekli işlemcilerimiz, grafik ve kablosuz iletişim teknolojilerimiz dijital dünyana en iyisini verebilmek için geliştirildi. Ve daha üstün cünkü bizimle Windows Vista™ için olağanüstü deneyime sahip olursunuz. Böylece az iş de yapsanız, çok iş de yapsanız daha iyisine sahip olamazsınız.

www.amd.com



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 !

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

649\$
+ KDV

17" LCD Monitör ile: 849 USD + KDV
19" LCD Monitör ile: 899 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:** Serpencü Mh. Ahmetpaşa Cd. Adalet İş Mrk. (No:23) Kocasinan Kayseri, TR 38850(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:6/C) Çaycuma Zonguldak, TR 67900 (372) 615-8843 Çaycuma Şube Tel **Eskişehir Şube Adresi:** Hacıali bey Mh. Kırıç Cd. Dumlupınar Sk. (No:75/A) Merkez Eskişehir, TR 26000 (222) 221-6546 Eskişehir şube Tel **Ümraniye Şube Adresi:** Kavaklıdere Cd. (No:19/B) Sondurak İstanbul, TR 34761 (216) 523-0901 Ümraniye şube Tel • **Kartal Şube Adresi:** Kartaltepe Mh. Eski Yakaçık 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) 274-6660 Mecidiyeköy Şube Tel

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



Pratik Makaleler
Güncel haber servisi
Ürün inceleme Video'ları
Ücretsiz bilgisayar kursu
Video, Foto galerileri
Donanım testleri

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

www(chip.com.tr)

keşif birliği

→ eylül 2007



» 30

Space siege

Dungeon Siege ve Supreme Commander'in 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.

ilk bakış



» 10

the club

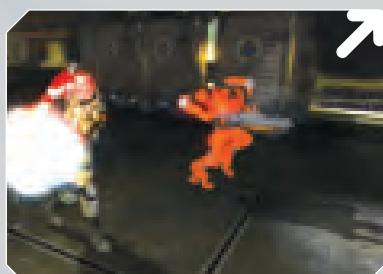
The Club'a katılmadan birinci kuralı, kimseye The Club'dan söz etmemek! Oyy, biz baştan kaybettik demektir. Güzel oyuna benziyor üstelik...



» 12

stalker: clear sky

Stalker'in 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 uzayı yaratıklara bulaşmış, yardıma giden SEGA rehin alınmış. Bu arada dünya da sahipsiz kalmış. Yani iş size düşüyor yine, haydi aslanlar, göreyim sizi...



Serpil UluTÜRK
serpil@level.com.tr

KAYNAMA NOKTASI

**SEZON AÇILSIN,
OYUNLAR BAŞLASIN**

**Ağustos'un tamamı,
ayın son haftası
beklenerek geçirildi tüm
oyun camiası tarafından.
Çünkü Bioshock çıkacaktı.
Haber siteleri, forumlar,
sohbetler hep bunun
üstüneydi. Eğer kendimizi
bu dalgaya kaptırsaydık
Keşif Birliği'nde yarısı
sonradan yalan yanlış
çıkacak olan yüz elli
tane kadar Bioshock
haberi okuyacaktınız
ama iz sürmeyi seven
ekibimiz şok dalgasına
direndi ve sonbaharın
gümbür gümbür gelişini
size de hissettirecek
oyunları ve haberleri
topladı... Arkadaşlar
önümüz güz, kiş. Cips,
kola, kahve stoklarınız
tamamsa, bilgisayarınızın
tozunu aldınız ve ekran
kartını, işlemcisini
değiştirdiyseniz artık
havuzlarındaki
sezlongdan PC'nizin
öndeki Bürosit'e
doğru adım atmaya
başlayın. Bu arada keşif
birliğimizin getirdiği taze
haberleri de kaçırmayın.
Yakın zamanda ortalık
iyi oyundan geçilmez
olduğunda kafanız
karşıabilir. 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]

INSANOĞLUUN İÇİNDEKİ KARANLIĞI, binyillardır 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; boksu "spor" olarak tanımlıyor olusumuz 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.

iÇİMİZDEKİ HAYVAN DIŞIMIZA KAÇTI

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



engel ve düşmana karşı koyup, parkurlarda belli noktalara ulaşmak ve işin özü, hayatı kalmaktır. Oyun, işte bu "oyuncuların" yönetimini, biz "oyunculara" veriyor. The Club'in oynanışı, yapımcıların Project Gotham'dan birtakım teknikleri 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) popüleritesinin nasıl hızla yükseldiğinin kanıtı olarak iki haber birden vereceğiz size: Birincisi, Amerikalı araştırma kuruluşu Park Associates'in yaptığı araştırmaya göre online oynanılan 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. SCI Interactive'in geçen aylarda kurduğu SoGoPlay ismini ve aynı kapsamda çalışacak olan dağıtım firmasını da araya sıkıştırdıktı miydi 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'yu ve konuşmasında oyun endüstrisini sevindirecek bazı tahminlerde bulundu. Guillemot'ya göreümüzdeki dört yıl içinde pazar yüzde 50 büyüyecek. Özellikle aileleri, kadınları ve yetişkinleri hedefleyen oyunlar konusunda uyanışın başlamasıyla oyun geliştirmenin ve dağıtmayan eskisinden çok daha kârlı bir iş haline gelmesini beklediklerini söyleyen Ubisoft CEO'su bunun tüm oyun sektörünü geliştireceği fikrine.



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 hâkâlamak gibi) ve stili ödüllendiren oyunda, her bölümü geçmek için belirlenmiş minimum puana ulaşmak gerekiyor. Oyunu başlarken seçeceğimiz, herbiri farklı yetenek ve hikâyeye sahip sekiz karakterden biriyle ilerlediğimiz kariyer yolculugumuzda, istediğimiz zaman geri dönüp önceden bitirdiğimiz bölümleri bir kez daha oynamak ve puanımızı artırmak mümkün.

Dünyanın dört bir yanında, farklı farklı parkurlarda, farklı hava koşullarında ve zaman zaman gece, zaman zaman gündüz yapılan müsabakalarda; oyuncular yakını dövüş yetenekleri, en az 17 tane silah ve patlayıcılarla donanmış durumda. İşimizi mümkün olduğunda hızlı bitirebilme 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 kişisinin aynı anda oynamasına imkan vermek için, single player haritalarına göre oldukça büyük multiplayer haritaları içeriyor. 9 farklı moda sahip olan The Club'in multiplayer'ındaki en güzel özelliklerden biri de 4 oyuncuya kadar split screen desteğinin olması.

KAMÇILI ADAMIN KUTU KUTU MACERALARI

LEGO oyunlarını seviyoruz, efsane adventure'lardan Indiana Jones'u da ayrı seviyoruz. İkişini biraraya getirme fikrini ortaya atanları da seviyoruz. Traveller Tales, ki LEGO Star Wars da onların yapımıydı, bir başka LucasArts oyunu olan Indiana Jones'u LEGO'laştıracığını 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 önumüzdeki yıl başında piyasada olacak LEGO setleri de hazırlanıyor.

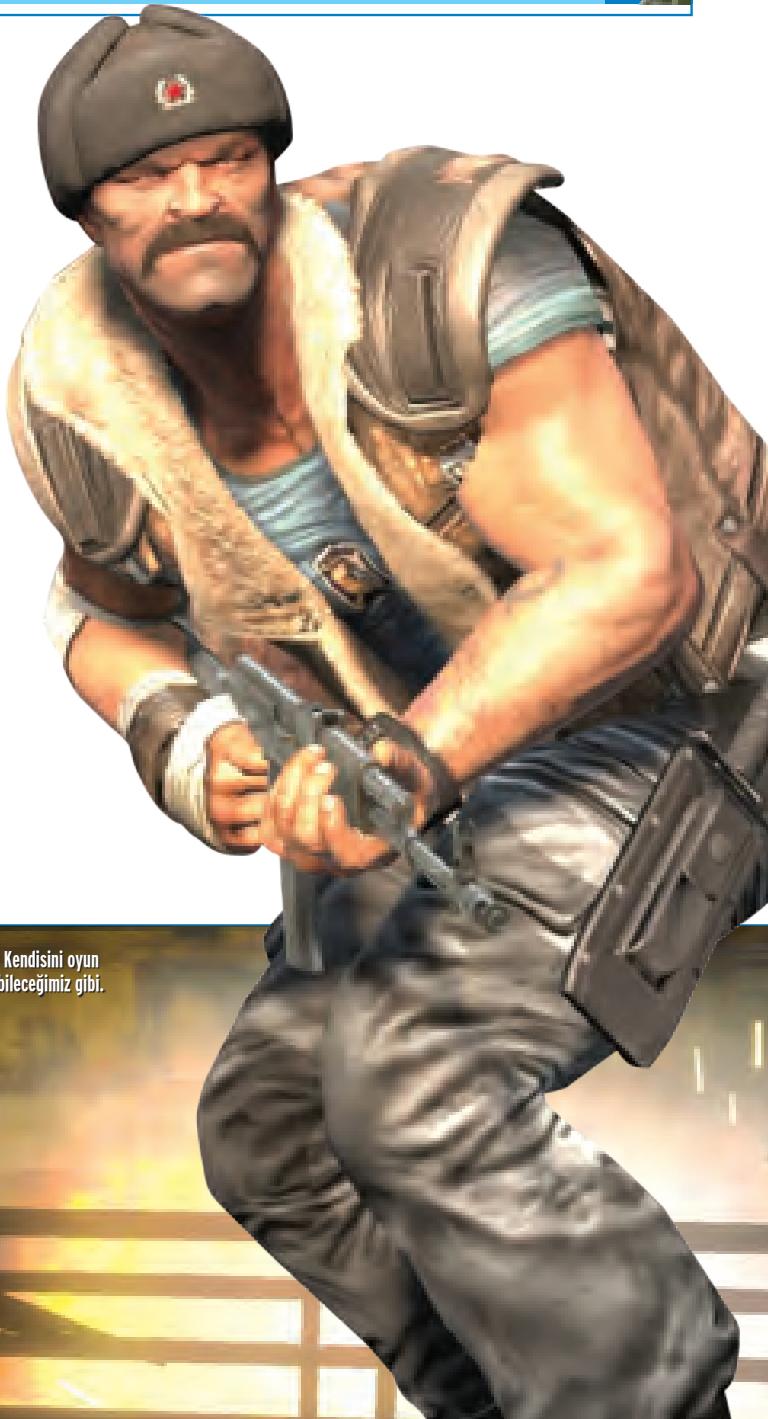
İDEAL BİR SEÇİM MALZEMESİ

Konusu itibarıyle oldukça vahşi bir oyun olan The Club, ne görünüş ne de oynanış itibarıyle küçüklerde yonelik bir yapı. Manhunt'a benzeyen yapısı, şiddet körükleyen hızlı aksiyonu ve gerçekçi/çıplak grafikleriyle, The Club'in şimdiden ABD'de Cumhuriyetçi senatör (ve adaylarının) ve her türlü popülist politikacının hedef tahtasına oturacağını öngörmek zor değil. Oyunların körük köründe bir savunucusu asla olmadığı biliyorsunuz, The Club'in da büyük ihtimalle 18+ olacak rating'i öneşimiyor. Ancak The Club'in, katıksız şiddet gösterisini 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.



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 X 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

PİYASAYA 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, hıçbirimizin ümidiñin kalmadığı bir zamanda girdi çögümüz bilgisayarına. Bazılarımızın yoksayıdiği, kimimizin bayıldı¤ı, Sinanımızın "Klasik" verdi¤ı 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 yapıp oldu. Biz derdik ki "uzun etin yahnisi yemem", "damlaya damlaya hiçbir şey olmaz", "Duke Nukem Forever Waiting"; kısacası inanmazlık yapıpm o kadar uzun süren ve seneler içinde bin kere değişen bir oyunun iyi çökabilece¤ine. Oysa S.T.A.L.K.E.R. son zamanlarda çikan en iyi FPS'lerden biri olarak alı 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 çkartmalarıydı. 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 süre kaldığını gördüğümüze göre hemen detaylandırmak lazım elimizdeki. İlk önce şunu söyleyelim, Clear Sky hakkında yapılacak olan tüm Opposing Force benzettmeleri

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



CERNOBİL ÇOCUKLARIYIZ BİZ

Yeni bölgelerin eklenmiş olması ve savaş yapısının dinamikleştirilmiş olmasına ilaveten, Clear Sky'ın şu an gözükene bir önemli yeniliği de grafiklerde yapılan iyileştirmeler olmuş. Kaplamaların kalitesi yükselmiş, çözünürlük artırılmış 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 etti¤i, faction'lar arası ilişkilerin ve mücadelenin son sürat sürdürdü¤ü iddiası. Tüm bunların gerçekleştiriliþ gerçekleþmediğini görmek için yıl- ah, pardon, sadece aylar var efendim, hayırlısı...

BİLGİNİZE

Yapımcı: GSC

Türü: FPS

Platform: PC

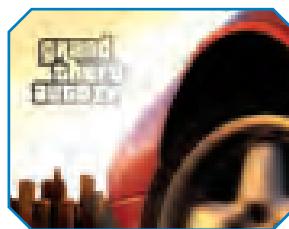
Çıkış tarihi: 2008'nin başı

Web: tinyurl.com/2mdspc

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 içerisinde ne var ne yoksa 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 niyeysse bizi biraz şüpheye düşürdü: "Official Xbox Magazine Turkey"! Olayın çög gibi büyüyüşünü bir süre izledik ve nihayet biri Türkiye'de böyle bir dergi olmadığını farkedene kadar internetin yanlış bilgilendirme konusunda ne kadar seri ve etkili olabilece¤ini 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 dönmüşü Tim Schaffer. Oyun neredeyse mükemmel ama bir şeyler değişmişti, oyuncular eskisi gibi değildi, Psychonauts hak etti¤inden çok daha az sattı ve bizi "acaba Schaffer yine 10 yıl suskun mu kalır" diye korkuttu. Ama Schaffer Leipzig'de tekrar göründü, 2008'de yeni oyunun yayılanacağını açıkladı. Ne yazık ki konuşmasında "bu platforma benim 2008'de çıkacak mükemmel, olağanüstü yeni oyunumun reklamını yapmak için kullanmak istemiyorum" diyerek konuyu hemen kapattı ama bız bu projenin bir Psychonauts 2 olabilece¤i fikrineyiz.



Son Gün
30 EYLÜL

300 saat eğitim
+
Ücretsiz
CBOX Laptop
3.000 YTL

300 saat eğitim
+
Ücretsiz CBOX Laptop
English Time'dan
240 saat Ücretsiz İngilizce eğitimi
3.000 YTL

300 saat eğitim
+
Ücretsiz
CBOX Laptop
3.000 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 serisi ekran kartı, 80 GB HDD, Kumera, Bluetooth) laptop ücretsiz olarak verilmektedir.

edutime
BİLGİ TEKNOLOJİLERİ AKADEMİSİ

Mecidiyeköy (212) 267 05 05 • Bakırköy (212) 542 39 49 • Kadıköy (216) 330 38 48
Şişinevler (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





BİLEN ADAM

TÜRK OYUN SEKTÖRÜ NASIL KUR(T)ULUR?

CC Gen ay birkaç okuyucum, kurdukları web sitesi için benimle röportaj yapmaya geldi. Ve bu tür ortamlarda hep karşılaşlığım o üzücü soruyu sordular: Türk oyun sektörü hakkında ne düşünüyorsunuz? Cevap yerine bir soruya 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 oyular da yapımı 6 ay süren, "casual game" diye tabir edilen ve internet üzerinden 10 ila 20 dolara satılan ufak oyular 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 faydalananmak 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]

CC "İNSANLIĞI KURTARMAK İÇİN YAPABILECEĞİN tek şey kendi insanlığından vazgeçmeyeceksin?" Total Annihilation, Dungeon Siege ve Supreme Commander'in yaratıcısı Chris Taylor'ın oyunculara sorduğu son soru işte bu. Karşımızda, Dungeon Siege'in "ruhani devamı" olan, yepenek bir RYO var ve açıklanmasının üzerinden henüz saatler geçmiş olmasına karşın (kabaca bir hesap yapalım: $31 \times 24 = 744$ 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" oyular 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 yoğunlaştiği 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 örülmüş ve oldukça ilginç bir gelişme sistemi var.

GEMİLER KALKAR YÜREĞİMDEN SESİZCE

Space Siege, 22. yüzyılın sonlarında (o zamana kadar küresel işsizmadan 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 kıylarındaki ufak bir köy hala onlara karşı direnmektedir.) Seth Walker'in kumanda ettiği başka bir koloni gemisi, uzaylıların saldırıldıklarıdan az önce Dünya'dan havalandı. Ancak Keraklı saldırganlar, insanlığın bu son temsilcilerini fark eder ve geminin içine sızmayı başarırlar. Bundan sonra, 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'in 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 bilgiyor. C&C3: Tiberium Wars'un ilk genişleme paketi Kane's Wrath, ikinci Tiberium War'dan sonra Kane'in gücünü toplayıp geri dönmeye 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 filmden alan ve sadece PSP'ye çıkacak olası.
- » Ephoria teknolojisinin mucidi NaturalMotion ekibi, Backbreaker isminde bir Amerikan futbolu oyununun yapımına başladı. Önceden hazırlanmış animasyonların yerine her an farklı bir animasyon üreten teknolojiyle, oyunda hiçbir calm hareketi bir diğerinin aynısı olmayacağı.
- » SoE ve Virgin Comics birlikteliği ile konusunu Hint mitolojisinden alan yeni bir MMO geliyor: Ramayan.
- » 2K Games önumüzdeki yıl Mafia 2'yi yayinallyayacağını açıkladı.
- » Eidos'un projesi Crossfire isim değişti. Conflict: Denied Ops, önumüzdeki 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 (bizece 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 yumulan kahramanımız insanları öldürüp hafızalarını, yeteneklerini ve görünümelerini 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 yeteneklerini önlenemez bir güç kavuşuyor oyun ilerledikçe. Ama bu gücü ne şekilde ve hangi amaçla kullanacağımız şimdilik belli değil. New York, Manhattan'da gelecek olan Prototype tipi GTA gibi linear bir oynamışa 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'in yanı sıra PS3'te de yayınlanacak ve birden çok multiplayer seçeneği sunacak olan Prototype'i oynamak istiyorsanız gelecek yıla kadar 16 yaşınızı geçmeye bakın!



robota dönüştürebilecek olması. Böylece daha hızlı, daha güçlü ve daha dayanıklı bir "sey" olan ancak insanlığını yavaş yavaş kaybeden Walker'in ironik savaşı ve içine düşürücü çelişkili durum, oyuncunun klihe 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'in insanlığını mümkün olduğunda koruyarak oyunu zorlaştıracak; geri kalanlar ise ellerinde bir robot olmasının keyfini çıkartabilecek.

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

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

AYOL UZAYDA GEÇEN RYO MU OLURMUŞ?

Sonuç itibarıyle elimizde referansları ve iddialarıyla ciddiye alınması gereken bir RYO duruyor. Aksiyon bazlı olmasına karşın hikâyeyen sunuluşuna gösterilen önem, "arkaplanardan yapıyabazenesindetan olsunculuk"tan nasibini almamış olması ve insan olmakla robot olmak arasındaki, oldukça kalın çizgisi 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 müzikerlerin bestecisi Cris Velasco, Jericho'nun soundtrack'ını de hazırlayacak, sevenlerine duyurulur.
- » Condemned film oluyor. Filmi uzun metraj video klip tadındaki The Cell'in yönetmeni gelecek.
- » 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 götürürecek Totem isimli oyununu hazırlıyor.
- » 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
EYLÜL '07		
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	Ratatouille	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	Métroid 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



NE SONU GELMEZ BİR ÇIĞLIK BU...

FAR CRY 2

■ GEREK LEVEL KİLESİ,

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

verlere varacağını düşünüyorum. Mesela sırif 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 epilezy aletleri üretmeye başlaması, Aerosmith'in 30. yıl kutlamaları için Crytek ile Ubisoft'un "Crying" şarkısına ayrı ayrı klip çekmeleri gibi korkunç senaryolar geliyor akıma.

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 olacağımı sanmıyorum.

Zaten Ubisoft yetkililerinin Far Cry 2 hakkında yaptıkları en iddialı açıklama "ilk oyunun etkisini tekrarlayabileceğimizi umuyoruz" dan öteye gitmiyor. Oyunun Afrika'da geçtiği, çevreyle 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 onde olduğunu söyleyebiliriz (gerçi Crysis'in grafikleri dışındaki özelliklerinin vasatın altında kaldığından çok bahsedilir oldu son zamanlarda). Bekleyip göreceğiz,

yeni bilgiler oldukça geleceğiz; Keşif Birliği'nden ayrılmayın.

BİLGİNİZE

Yapımcı: Ubisoft Montreal

Türü: FPS

Platform: PC

Çıkış tarihi: 2008'in 2. çeyreği

Web: www.farcrygame.com

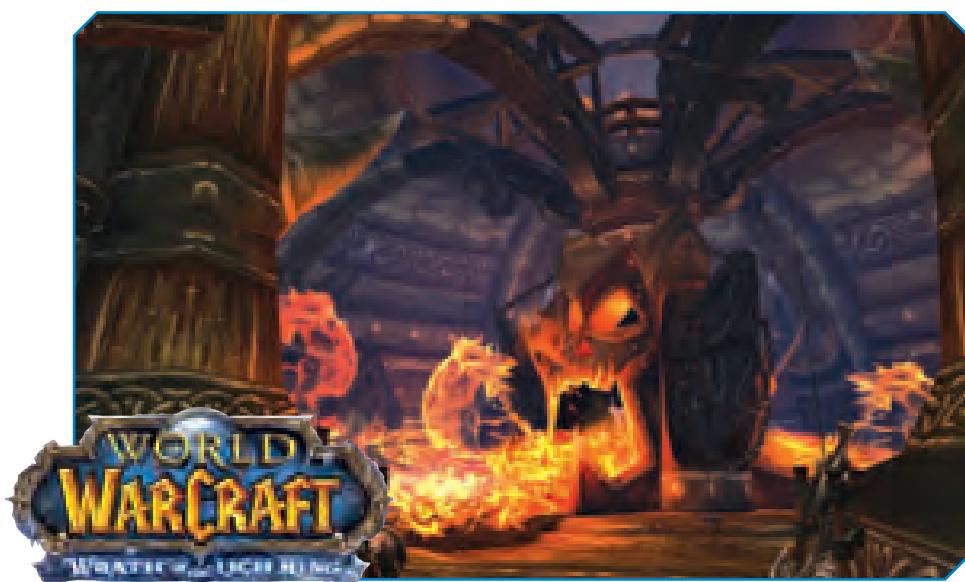
KARA GÖRÜNDÜ!

Total War hayranları, yani herkes, hepimiz, buraya... Creative Assembly hiç bilgi sızdırmamayı başaran 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 yapıp olacak ve Total War severlerin en favori yüzyılı olan (ne demekse) 18. yüzyılda geçecek (aynı anda kaç iyi haber vermiş oldu bu arada?). Deniz savaşlarının sadece uzaktan bombardımandan ibaret olmadığı, bir güverteden diğerine geçip kılıç şakıdata bildiğimiz Empire, ayrıca Total War'un ticaret, diploması, casusluk gibi güçlü özelliklerinin de yeni baştan şekillendiği, yeni seçeneklerle zenginleştiği bir oyun olacak. Çalışan Creative Assembly ekibi oyunu bizi çok da bekletmeden, 2008 içinde tamamlayacağını da açıkladı. Siz hele şu ilk resme bir bakın... Mis.





www.8x4.com.tr/makeyourmovie



KRALIM SİZİ BU KADAR ERKEN BEKLEMİYORDU

[GÖKER NURBEYLER gurnurbeyler@level.com.tr]

"ALLAH KAHREMESİN, 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 itibarıyle evreninin en büyüğünden Lordaeron'un eski prensi, yeni Lich King Arthas'la karşılaşacak olmamız. Ne yazık ki daha Illidan'ın külli soğumadan Arthas'la savaşacağımız ve yeneceğimiz doğrulandı. Yenilecek, fakat paketin son raid'i olacak Icecrown'un sonu mu olacak henüz bilgi yok.

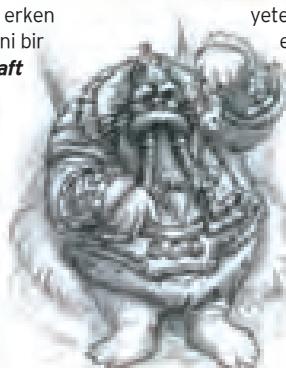
KUZEY ESİNTİSİ

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

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

HER İNSAN KAHRAMAN DOĞAR

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



olması. Yalnız mevcut karakterimizi Hero'ya dönüştürmeyeceğiz. 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 ağaçları ile gelecek. DK ve sonrasında eklenecek diğer Hero sınıfları mevcut karakterlerden çokta güçlü olmayacağı için DK mana yerine savaştan önce aktif edilen, farklı etkilere sahip 6 rün kullanılacak. Farklı rünler birlikte kullanılarak değişik kombolar yapılabilecek. Şimdiden kadar açıklanan 3 rün bulunuyor: Blood, Frost ve Unholy. DK yalnızca kesici ve rünik silahları kullanabilecek, kalkan taşıyamayacak.

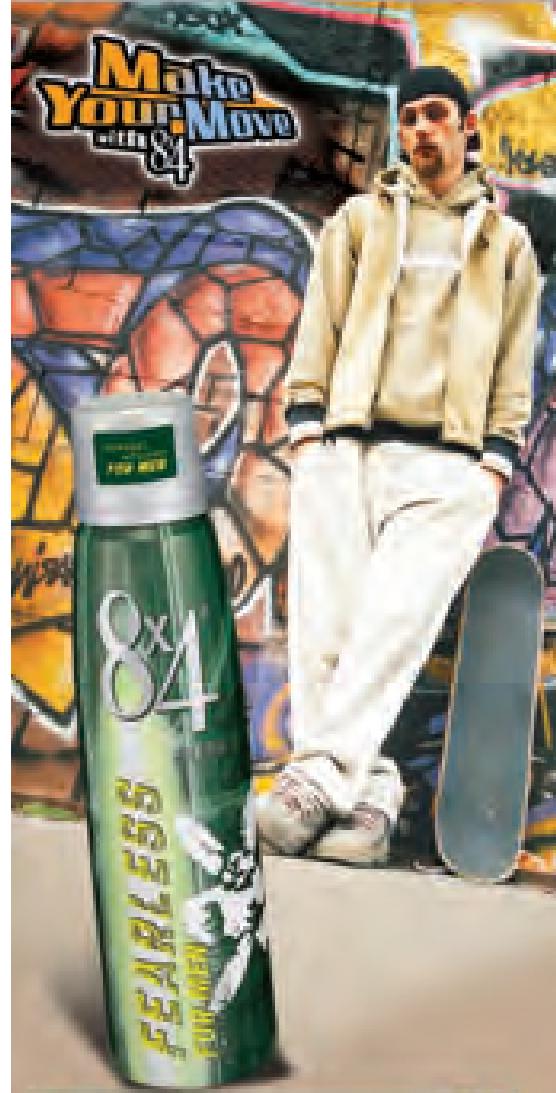
WoLK'nın yeni meslek Inscription da geliyor. Inscription'ı Bunu büyülere yapılan Enchant'lar gibi görebilirsiniz; örneğin Fireball'a Knock Out eklemek gibi. Meslek üst sınırımız artık 400. Üst sınır demişken, level sınırı da 80'e çıkarıyor. 70'ten 80'e arası 60-70 arasına yakın bir sürede ulaşılacak.

YIL 2005: KUŞATMA SILAHLARI 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 kirması irkin yerlestiği Utgarde Keep, Grizzlemaw adlı bir Furbolg instance'ı ve de Nerubian'ların çift kale maç yaptığı Azjol-Nerub açıldı. 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 düşünüp olduğumda işinin her zamankinden zor olacağını söyleyebilirim.

www.8x4.com.tr/makeyourmovie



ACTIONGUY: *Hep bir arada!*
CLIFFHANGER: *İdr, veneden, Duyduğun mu yeni deodorant ictimiş, Fesihes.*

ACTIONGUY: *Güneş yaşı iyidir mi? 😊*
CLIFFHANGER: *Kesintiksiz, Kokusu da süper, tam blue giorni... akıllı, korkusuz adamı decidiryo!*
Bi de internet sitesi varmış: www.8x4.com.tr/makeyourmovie

ACTIONGUY: *neri öğrenen duuruş?*
CLIFFHANGER: *ascayıp eğlenceli oyuntır! İlan var. Üstelik çok sağlam. Hediyeler kazanıyoysun!*

ACTIONGUY: *İyiyim, Ben latağım, a İlkeye imişti, mutlu gittim, bize kavşam!*



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 yapmışım durumda, Sinan beni bütünlüğüm koltuktan ayırmak için elinde levyeyle üzerine koşuyor şuna an. Aman diyorum, sakin diyor. Yazı diyorum, deadline diyor. Devlet diyorum, muhtar diyor. Muhtar diyorum, yok diyor (Yavuz Donat gibi hissettim kendimi). Sağlıklı 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 sığdı geçtim, 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 şeye geç!). Tam LevelCup'ın en kısa ayağı olacakken tavandan bir adet Volkan düştü trolleybus efektiyle. Meğer herif tavan arasından bizim nasıl dövüşümüzü izleyip taktik geliştirmiştir. Hani diyorum ya her ay "OlgaY ve Tuğbek çalışıyor, ayıptrı"; "Erdem Caddebostan barlar sokağının kafeler arası PES birincisiymiş, söylemeyi" diye, Volkan'ın yaptığına ne diyeceksiniz sevgili dostlar? İnsanlığa siğar mı bu? Bence siğmaz. Zaten konsolda eziyorsun be adam, ne diye hala çakallık peşindesin! Biz tam Volkan'a gereken cezayı verecekken (hayır oyunda değil bu ceza, bildiğin tokmakla dalıyoruz), kapıdan Erdem girdi. Baktık beş kişiyle eleme usulü olmayacak, Turkcell Süper Lig'e de az bir süre kala hafif esinlenmeyle lig usulü yapmaya karar verdik Level Cup'ın 2. sezon 7. bölümünü. Konumuz Tekken 5.

Kurallar çok basitti, hepimiz beşer dövüşü seçerek "Team Battle" modunda kapışacaktık. Lâkin Serhat'ın Christie'yi seçmesi bir hile sayıldılarından (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 istersem, her şekilde 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 atmıştı 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 gazi almış olacak ki geçti Serhat'ın karşısına. Sonuç hüsrان; Serhat Erdem'i yendi. Serhat iyice isındı ve Sinan'ı gözüne kestirdi. Sinan DualShock2'yi

aldi, başladı kombolara. Tam o sırada Serhat'ın telefonu çaldı ve o konuşurken, Sinan rakibinin boşluğunundan yaralaranarak onu yendi. Serhat'ın sonrası rakibi Volkan'dı. Bu maçı da doğal olarak Volkan kazandı ve bunun üzerine Serhat acelesi olduğundan mekandan ayrıldı.

Serhat'la milattan önce 310 yıldandan süregele dostluğumuz nedeniyle Volkan'dan intikam almaya karar verdim (nasıl döversin Ian 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'lük 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 umutlarımıza suya düştü ve Volkan Sinan'ı yendi. Hızını alamayan Volkan Erdem'i tenhâ kışkırtarak 5-1'lük bir skorla hüsranı uğrattı. Alttı kalanın canı çıksın gazına kendimi kaptıran ben, Erdem'i son maçta 5-2'lük skorla yendim.

Gün sonunda herkes birbiriley 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 Berkant geliyordu. Sinan ise tek galibiyeti sayesinde üçüncü olyordu. Ama Serhat ve Erdem de birer maç kazanmıştı. Serhat mekanı erken terkettiği için beraberlik çözme fasılını 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 misiniz, tek melli tokatlı oyunlar oynuyoruz. Umarım bu sadece oyunlarla kısıtlı kalır da editöryal kadromuzu korumış oluruz (kavga yok beyler, hop!). Gelecek ay barış ve kardeşlik dolu bir oyunu oynamak istiyoruz! Mesela Postal 2?!

LevelCup 2007

İŞİM	BU AYKİ PUANI	TOPLAM PUAN
VOLCAN	8	38
BERKANT	6	34
TUĞBEK	0	24
SİNAN	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



TÜRKİYE DISTRİBÜTÖRÜ

TES KONFEKSİYON LTD.ŞTİ.

Tel 0 212 222 76 47 E-mail info@tesltd.com.tr

www.tesltd.com.tr

Online Satış

www.sprtwrks.com

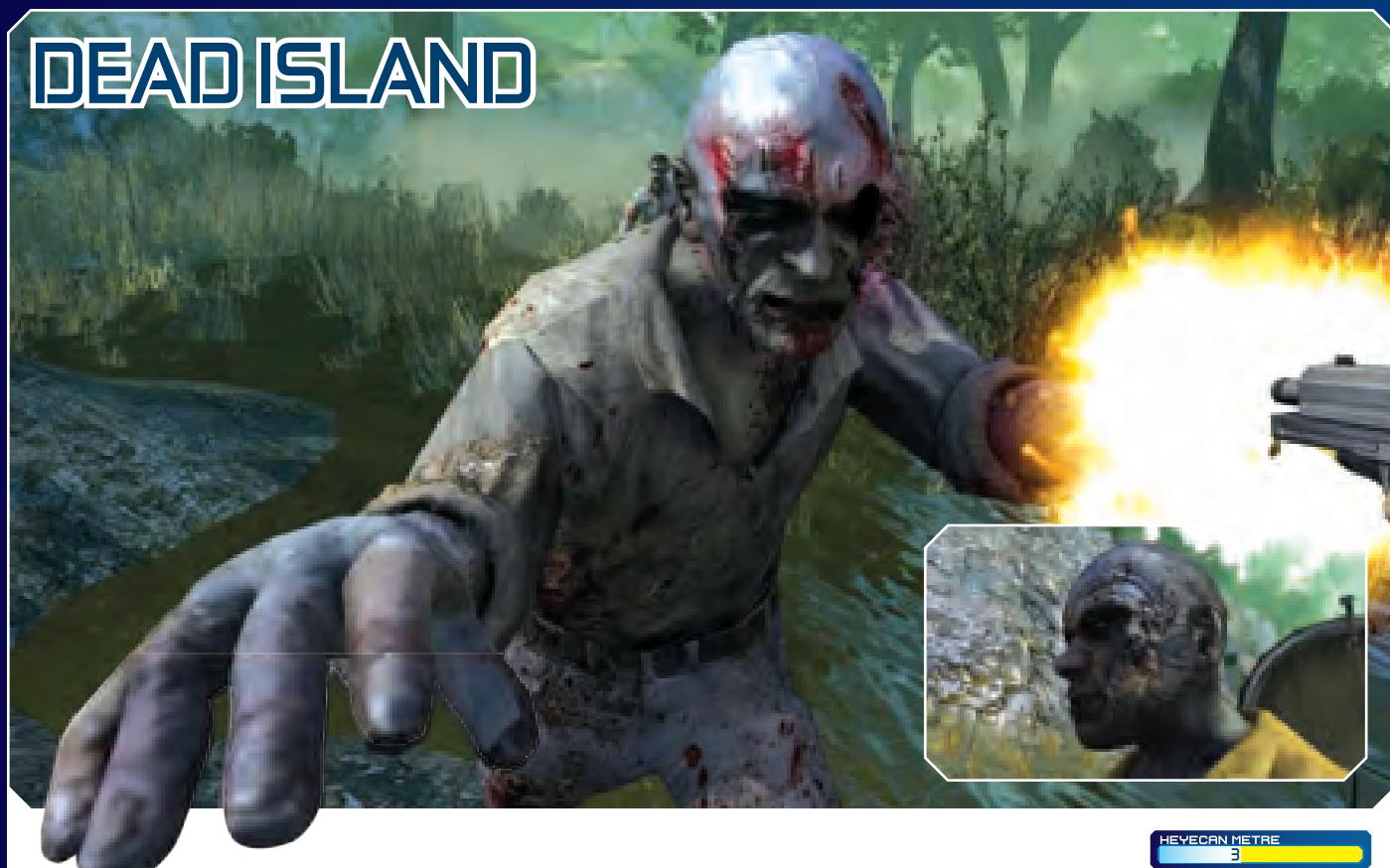


KEŞİF BİRLİĞİ

FOTOFİLİ

BÜYÜK RESİMLER,
KÜÇÜK İLK BAKIŞLAR

DEAD ISLAND



HEYECAN METRE

3

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

değil, dünyada kalan son sekiz silindir araba da bizde ve bu ölü adada 100 km'den fazla otoban var. Her zombi oyununda olduğu gibi mermi darlığı yaşanıyor, üstelik bu sefer benzinsizlikten 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 isimimize yarayacak "İstiklal Marşını söyle лayn!" 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





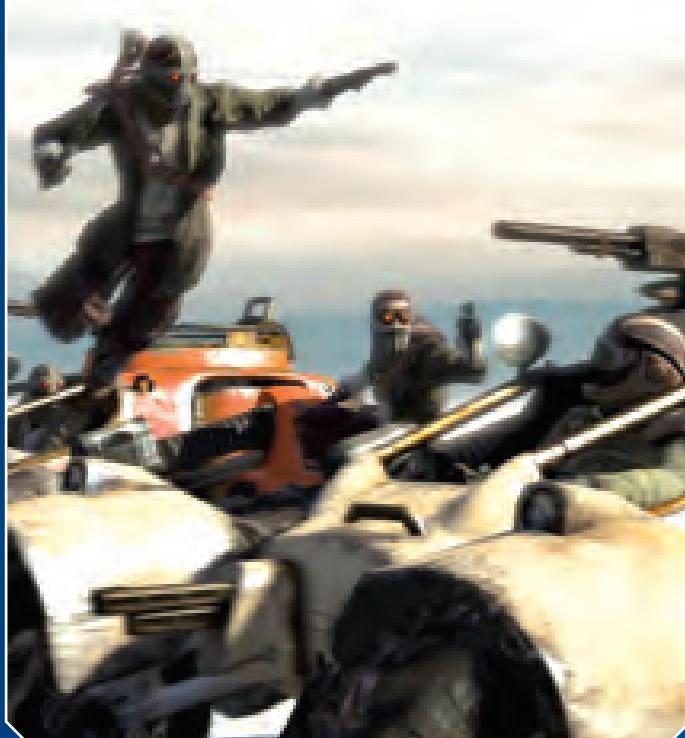
BORDERLANDS

Gearbox da artık 2. Dünya Savaşı temasından kusmuş 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 kızilderili baltasıyla atlasmaktan ibaret olduğunu sanmayın sakın. Bu sefer sağlam bir RYO tasarlıyor Gearbox. Arabalar arası uçuş sadece işin eğlenceli kısmı.

PLATFORM: XBox360, PC, PS3

HEYECAN METRE

4



RAGE

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 temali oyunlarda yaz indirim 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 grafiklerininambaşa bir boyutta olacağı şimdiden görülebiliyor.

PLATFORM: PC, Xbox 360, PS3

HEYECAN METRE

4



THEY

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

PLATFORM: XBox360, PC, PS3



HEYECAN METRE

3

PROTOTYPE

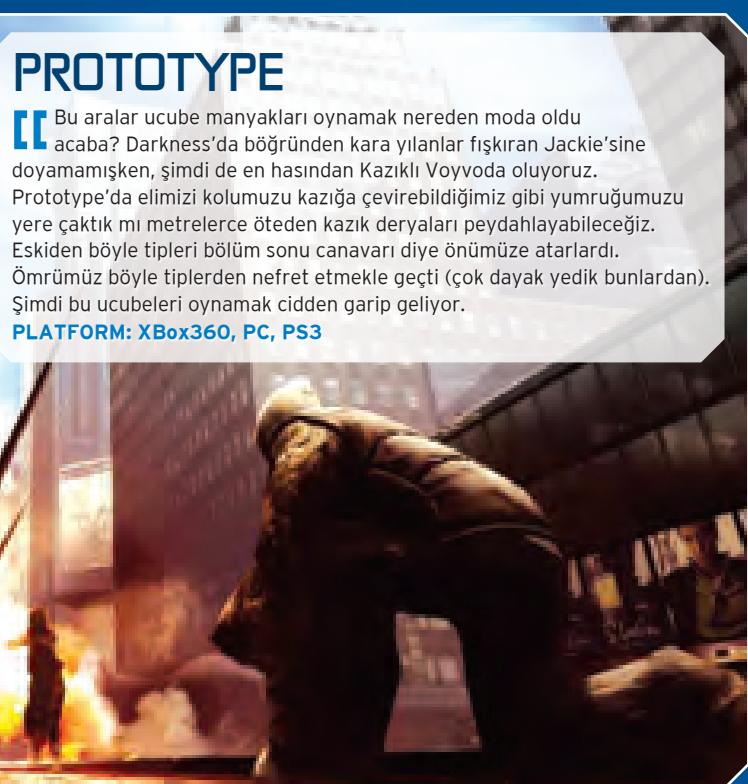
Bu aralar ucube manyakları oynamak nereden moda oldu acaba? Darkness'da böğüründen kara yılanlar fışkıran Jackie'sine doyamamışken, şimdi de en hasından Kazıklı Voyvoda oluyoruz. Prototype'da elimizi kolumuzu kazığa çevirebildiğimiz gibi yumruğumuzu yere çaktık mı metrelerce öteden kazık deryaları peydahlayabileceğiz.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

PLATFORM: XBox360, PC, PS3



HEYECAN 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 hatırlımızda 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 affetmeyecek bir stratejidir Commandos. Serinin en iyisi de ilk oyunundan sonra grafikleri ve taktik çeşitliliğiyle çağ atlamiş ikincisidir. Buda heykeline yerleştirildiğimiz 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 iyilerindenin Circle of Blood. Paris'te bir kafenin, bir palyaço tarafından bombalanmasıyla başlayan oyun, ana karakterimiz George Stobbard'ı 10. yüzyıldan beri süregelen büyük bir gizemle 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 etmemi değil, temizlikten çalışanların memnuniyetine kadar daha bin türlü şeyi düşünmek zorundayınız. "Koca kafa", "küfürlü dil" gibi hastalıklar baş belası, mouse'la "fare" avlamak işin tuzu biberiydi.

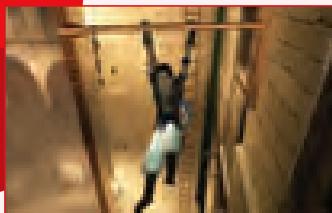
PC PS1 PS2 XBOX 360

97 | The Last Express

Broderbund, 1997, Adventure

The Last Express türünün tek örneğidir: Gerçek zamanda oynanan bir adventure. Paris'ten İstanbul'a hareket eden Orient Express'te, cinayete kurban gitmiş bir arkadaşımızın kimliğiyle katılımaya çalışıyordu. Eğer gerekenleri zamanında yapamazsa, oyun sona eriyordu. Benzeri hala gelmedi.

PC PS1 PS2 XBOX 360

**96 | Sid Meier's Alpha Centauri**

Firaxis, 1999, Strateji

"Uzaya geçen Civilization" olarak görülsede, Alpha Centauri kendine has bir oyundur. Alpha Centauri sisteminde insanlığın orada yeniden bir uygarlık kurma çabasını konu alıyor oyun. Gelecek-bilimciler tarafından oluşturulan teknoloji ağaçları çok ilginçti.

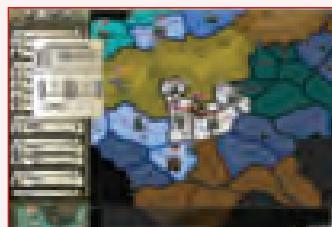
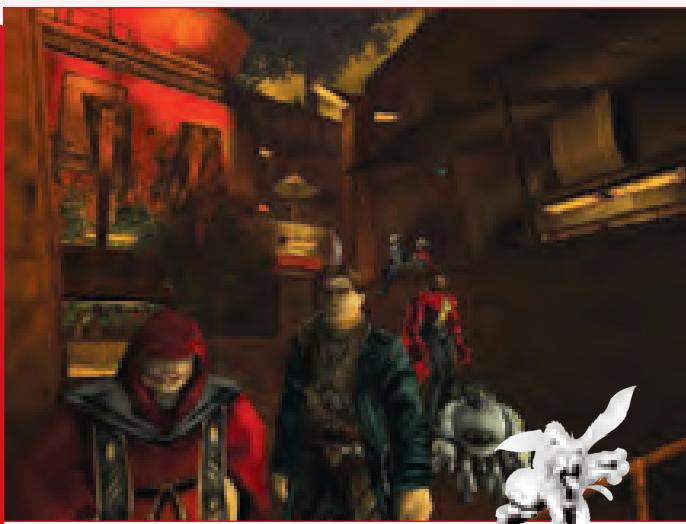
PC PS1 PS2 XBOX 360

95 | Prince of Persia: Sands of Time

Ubisoft, 2003, Aksiyon

Prince of Persia'nın ikinci doğuşu mühîş oldu. Prensin akıcı hareketleri platform oyunlarından nefret edenleri bile kendisine bağladı. Saçılım bir hikâyeye, zamanın akışını kontrol edebilme, mühîş bilimceler ve masal gibi grafikleriyle Sands of Time, serinin en iyisidi.

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 önceki oyunu Daikatana da bir felaket確かに, oldukça geciken Anachronox'a hemen hemen hiç şans tanımadı. Ama çok yanıldık. 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 uğratın ve bolca gülmekten yaran anılarla dolu bir unutulmaz oyunu: Mesela "küçülerek" partimize katılan Democratus adlı bir gezegen vardı... Yok olmak için bizim evrenimize "çöp" gönderen bir başka evren vardı... Kelimelerle anlatması güç, bu yüzden bilim kurgu ve RYO sevenlerce mutlaka oynaması 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 gelebilirler. 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 katiksiz bir korku iliklerinize işliyor. Tüm zamanların en korkunç iki yaratığına karşı bir yumurta kadar kırılın olduğunuzu bilerek ilerlemek, bu FPS'yi şimdije kadar hiçbir oyunun olmadığı kadar korkunç yapmıştır. 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. Kombolara verilen yüksek puanlar, yayaları daha da bir "çekici" kılmıştı 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 girmesini engellemedi 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 şimdiden kadar. Önünüze çıkan her yaratıcı sorusuz sualsız kestiniz bir avuç altın, bir parça zırh için. Peki, hiç kendinize sordunuz mu, kestiğiniz yaratıklar neyle beslenir? Neden bu zindandadır? Oraya tayini çırpmış bir memur mudur? İki kelam etseniz belki de aynı şeylerden hoşlanıyorsunuzdur... Ama yok, girin zindana, kesin herkesi, ganimeyi sırtlanın. Yetti artık!... ...diyen dahı yapımcı Peter Molyneux Dungeon Keeper'i icat etti. İkinci oyun hem grafik, hem de oynanış açısından ilk oyundan çok daha iyiydi. Zindanınız gelişmişce daha güçlü yaratıklar geliyordu. O yaratıklarla kalacak yer, altın ve eğlence sunmanız gerekiyordu ki zindana girecek kahramanlarla dövüşmeye razı olsunlar. Çok eğlenceli bir oyndu, 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 ülkeyden 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 oyularından.

■ 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 büyülü silah bir kereçik olsun ellerine 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 bambaşa bir hal aldırdı. O noktadan sonra pek azımız normal silahları kullanık. İşin için aydınlatır ve karanlık taraf güçleri de eklenince Jedi Outcast bambaşa bir oyun olsuyordu. Karşımıza iki Dark Jedi çıktığında, kılıçlarımız kilitlendiğinde, zavallı bir Twilek'i görünmeyen elliye yakalayıp havaya kaldırıldığımızda ilk kez kendimizi gerçek bir Jedi gibi hissetmiştık.

■ PC □ PS1 □ PS2 □ XBOX 360

**86 | Fable: The Lost Chapters**

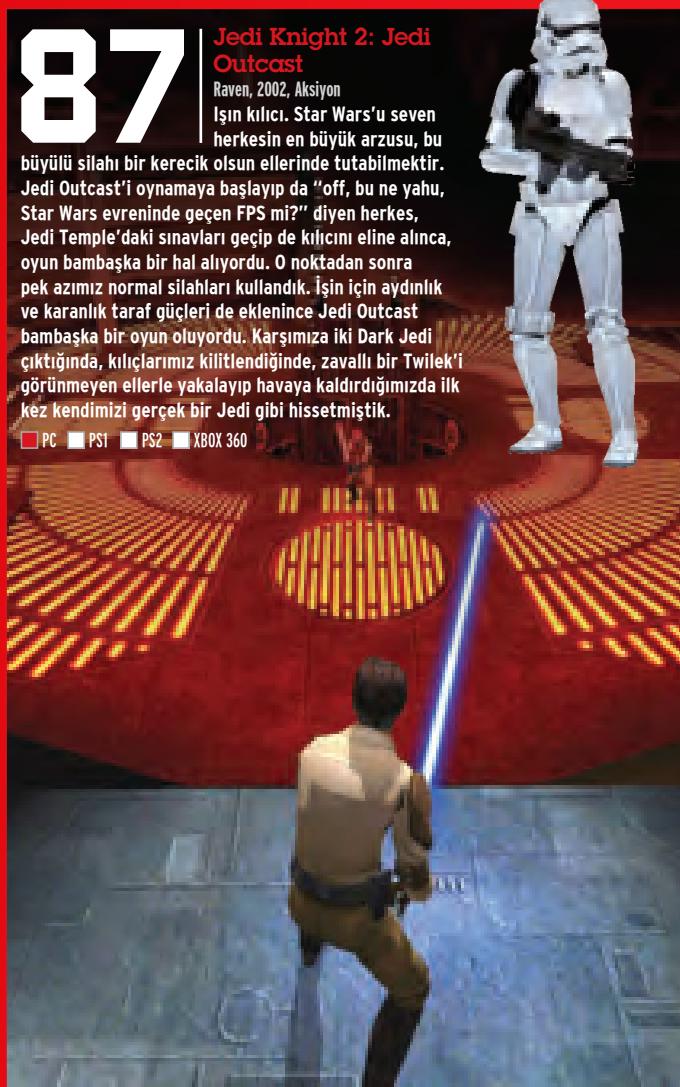
Lionhead, 2005, Rol yapma oyunu
Fable'daki karakterinizi çocukluğundan başlayıp, yaşılanıncaya kadar yönettiğinizden. Her durumda iyi veya kötü olmak arasında bir seçim yapmanız gerekiyordu. Fable masalsı görünüşünün altında bize iyi mi, kötü mü olduğumuzu sorulatmıştı ciddi ciddi.

■ PC □ PS1 □ PS2 ■ XBOX

**85 | Tomb Raider 1**

Core Design, 1996, Aksiyon
Bulmacaları, oynanışının yenilikçiliği ve bir oyuncu karakteri olarak Lara'nın cazibesi de yabana atılamazdı. Hepimizini günler ve geceler boyu başına civilde, hepimizin yüreği T-Rex sahnesinde ağızımıza geldi. Taa ki Core Design serisinin suyunu çıkartana kadar.

■ PC □ PS1 □ PS2 □ XBOX 360





84

Alien vs Predator 2

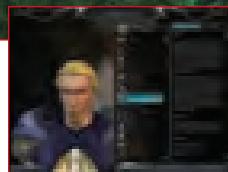
Rebellion, 2001, FPS

İk AvP korkunçluğuyla nam salmışken, ikinci oyun her yönüyle ona üstün geliyor. Marine olunca yalnızlığı ve korkuyu, Alien olunca karanlık köşelerde bekleyen acımasız bir yaratığı ve Predator olduğunuza da karşısına çıkabilecek tüm rakiplerinden üstün bir avcısı yönettiğinizi hissettiyor. Ama esas eğlence tek kişilik oyuncu bitince başlıyordu. Oyunun multiplayer'i müthişti. Ölen askerler Alien olarak yeniden doğması, saklandığınızı sandığınız köşeye üç kırmızı noktanın nişanılması adrenalini 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 2Obsidian, 2006, Rol yapma oyunu
Son yıllarda özediğimiz
Black Isle oyuncularının tadını

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

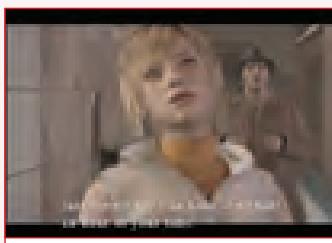
■ PC □ PS1 □ PS2 □ XBOX 360

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 "ustaçıracak" 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 depresiyor. Silent Hill 3'ün baş kahramanı Heather'in hikâyesi de, unutulmaz anları ve müzikleriyle en iyi oyuncularımız listesine girmeyi hak ediyor.

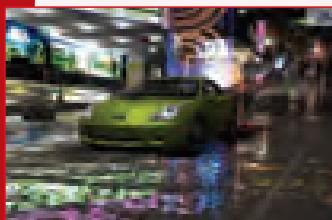
■ PC □ PS1 ■ PS2 ■ XBOX

79 | **Rise of Nations**

Big Huge Games, 2003, Strateji

Age of Empires ve Civilization'in yapımcılarından Brian Reynolds'in 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 hissini muhteşem veren grafikleriaylorca en çok satanlar listesinde kalmasını sağladı.

■ PC □ PS1 ■ PS2 ■ XBOX



80

Final Fantasy 8Square, 1999, Rol yapma oyunu
Unutulmaz bir başlangıç videosuyla giriþoru Final Fantasy'lerin en iyi ikinci oyunu. İlk önce hikayenin bir özetini gözlerimizden öňünden aktıyor ve akademideki son gündünde düello eden kahramanımızı ellerimize bırakıyor. Bu andan itibaren yaşadıklarımızı bir daha hiçbir oyunda, sonradan çıkan Final Fantasy'ler de dahil olmak üzere, yaşamadık. Nobuo Uematsu'nun unutulmaz müzükleri, dostluk, arkadaşlık, aşk, gücün peşinde koşarken insanlığın kaybetmek gibi temaları Kazushige Nojima'nın muhteşem senaryosu, arkadaşlıklarından daha gerçek gelen Tetsuya Nomura'nın karakterleri ve hepsini bir araya getiren büyülü oyunların yapımcisı Hironobu Sakaguchi'nın birlilikteinden çıkan en son, en büyülü oyunu FF8.

■ PC □ PS1 ■ PS2 □ XBOX 360



77 | Forza Motorsport 2

Microsoft, 2007, Yarış

Bu oyunun sadece Xbox 360'a çıkması olması büyük bir kayıp. Gerçekçi araba fiziğini, oynanışı bu kadar eğlenceli bir oyunda görmek şaşırıcı. 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 katıksız kılıç/sılık kombinasyonlu aksiyonu muhteşemdi. Hayatına bir "Resident Evil yan hikâyesi" olarak başlayan bir oyun için hiç de fena değil.

PC PS1 PS2 XBOX 360

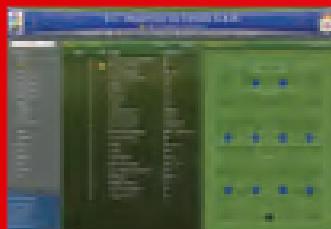


74 | The Sims 2

EA, 2004, Simülasyon

Tüm zamanların en çok satan PC oyunu olan The Sims 2, yepen bir iş modeli oldu: Çoğunlukla kadınların aldığı bir oyun. Kariyerinizi, ilişkinizi ve refahınızı en üsté taşıma hırsı vermesi nedeniyle her çikan 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 oyuna biraz daha gelişti. Tüm dünyadan on binlerce severinin katkısıyla hazırlanan futbolcu veritabanının doğruluğu, maç motorunun gerçekçiliği ve oyuncunun bağımlılık yapan mükemmelliği hala geçilemedi.

PC PS1 PS2 XBOX 360

Dante'yle ilk tanıştığımız oyun, bu beyaz saçlı adrenalin yumağı adamı bir ikon haline getirdi.



75 | Battlefield 1942

DICE, 2002, Online Aksiyon

Herkesin ve her yerin Counter Strike'a boğulduğu bir zamanda,



Amiga zamanlarının usta yapımcılardan 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 kullanılabildeği devasa bir online aksiyon oyunu olan Battlefield 1942. Kişisel takımlıktan çok takım halinde oynamayı özendiren yapısı ve gerçek savaş atmosferini veren, kulaginiñ arkasından bir kurşun geçtiğinde yere yatmanızı sağlayan oynanışıyla gittikçe artan bir seven kitleşine kavuştu. Onun ardından birçok takıldı çıktı, ama hiçbir orijinal savaş alanının kalitesine ulaşmadı.

PC PS1 PS2 XBOX 360



72 | Vampire: The Masquerade - Bloodlines

Troika, 2004, Aksiyon

Uzun zaman bekledikten sonra Vampire: The Masquerade serisinin ikinci oyunu hayal kırıklığı olmuştu. İlk başta. Oyunca ikinci bir şans vermemiş olanlar için. Çünkü oyunu Malkavian olarak oynamamış olanlar çok şey kaçırmıştı. Deliliyile 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'i ilk 100'e sokan. Aksiyon sahnelerinde bellı ölçüde hamlik hissedilse de White Wolf dünyasını en iyi yansitan oyundu. Karanlık, insanların sadece birer piyon olduğu bu dünyada bulunmak, hoştu. Vampirlerin kararlık ve karmaşık dünyasını en iyi anlatan oyularından birisiydi Bloodlines. Ne yazık ki yapımcısı oyunu çiktıktan sonra mali sorunlardan kapandı, yoksa devamı gelecekti.

PC PS1 PS2 XBOX 360



71 | Gran Turismo 4

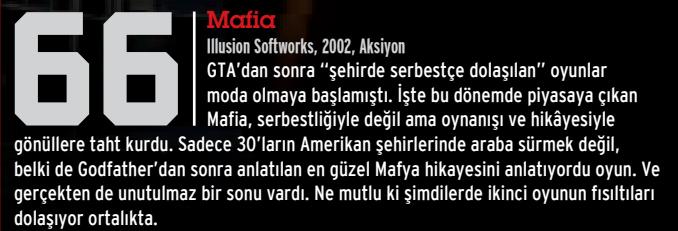
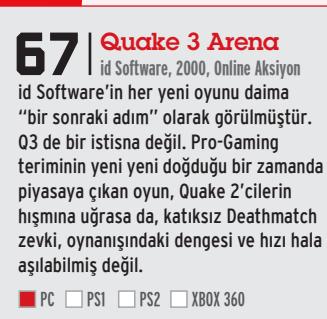
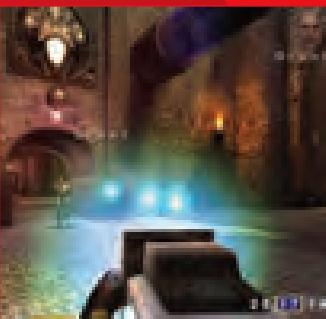
Polyphony, 2005, Yarış

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

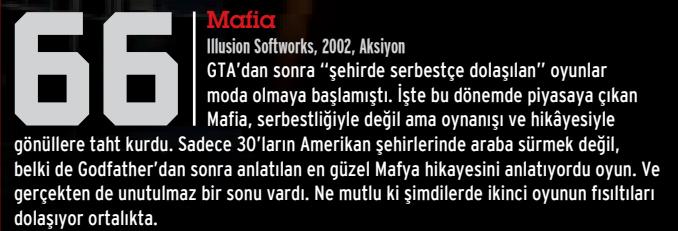


adamış bir ekip tarafından hazırlanıyor olması. Oyundaki her araç ve her pist en ufak detayına kadar gerçeki model alınarak hazırlanıyor. Daha sonra, oynanışı sıkıcı kılmanın yapılabilecek en gerçekçi sürüs modeli ekleniyor. Üstüne bir de oynadıkça açılacak 500 araç, 100 pist, ustalaşılması gereken düzinelece 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 oyuları içinde de ilk beşe girebilecek kalitede bir oyun haline getiriyor.

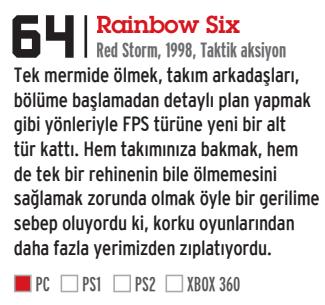
PC PS1 PS2 XBOX 360



■ PC ■ PS1 ■ PS2 ■ XBOX 360



■ PC ■ PS1 ■ PS2 ■ XBOX 360



■ PC ■ PS1 ■ PS2 ■ XBOX 360



63 | Burnout 3: Takedown

Criterion, 2004, Yarış

Yarış oyunlarına tat katan şeyle arasında "araba modlamaktan" daha eğlenceli ne olabilir? Tabii ki "araba parçalamak"! Karşısın gelen trafik'e bodoslama dalmak, ters şeritte sürdükçe ödüllendirilmek, en çok aracı parçalanmanın verdiği keyfi bambaşkaydı.

PC PS1 PS2 XBOX



62 | Unreal Tournament

Epic Games, 1999, Online Aksiyon

Quake 3'ten bir yıl önce çıkan UT, serisi yepyeni boyutlara taşıyip Quake'in 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 Schafer, belki de oyun dünyasının en az ismi bilinen, ama en

yetenekli dehalarından birisi. Her bir oyununu yapması yıllarca sürer, ama çıktıığı zaman benzeri olmayan, muhteşem bir iş olacağını bilsiniz. Psychonauts da işte böyle bir oyundu. İnsanların bilincinlerinde gezerken karşılaşlıklarınız, yapımcısının dehasını ve oyuna harcanan emeğe, gösterilen sevgiye hayran olmamak elde değildi. Oyunda ilerlediğe içinde girdiğimiz zihinle iyice garipleşiyor, 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

Karşı öldürülen ve kızını kaçırın haydutların peşinden giden eski şerif Marshall James Anderson'un hikayesi, çizgi film tarzındaki el çizimi grafiklerle anlatılıyordu. Oyun seslendirme konusunda da bir çıkış 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 satırmak için "olmazsa olmaz" bir oyunu muhtaçtı. İşte Gears of War, Xbox 360'ın olmazsa olmazı. Grafiklerinden oynanışına, müthiş şekilde rafine edilmişti. Ama onu muhtesem yapan, bir arkadaşınızla oynayabileğiniz 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 serise dönüşmesi inanılmaz. Ama bizce serinin en iyisi ilk oyundu. Sizi sürekli ateş altında bırakın oynanışı, adrenalinin bir an bile düşmesine izin vermiyordu. Medal of Honor ekibinden ayrılanların yaptığı boynuz, kulağı geçmişti.

PC PS1 PS2 XBOX 360

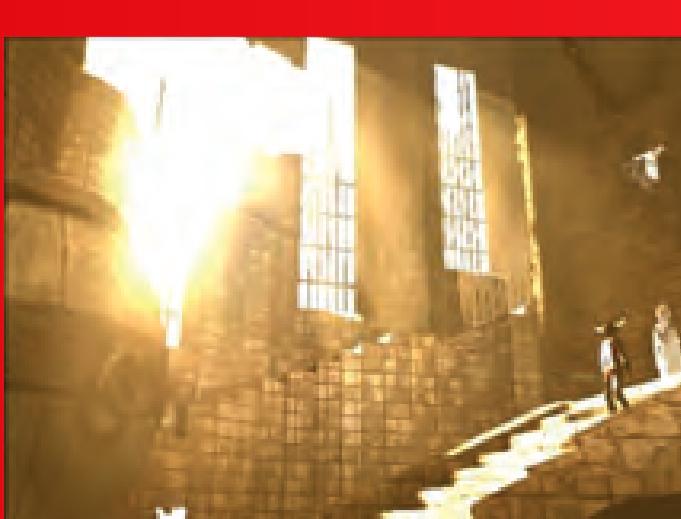


57 | Max Payne

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 karşılaşılır 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 haphishaneden kaçmayı başardı. Dış dünyada kendisini bir kalenin içinde buldu. Bu kadar tuhaf bir kızla karşılaştı, adı Yorda olan. O'nun adı Ico'yu. 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. Hüzünlü hikayesi ve aş şiddet içeren oynanışı, dandun oyunlara alışmış bizlere pek çekmemiştir o zaman galiba. Zaman geçtikçe ICO'nun değeri anlaşıldı, ama iş işten geçti.

PC PS1 PS2 XBOX 360

Ondan 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 hisşine uğramaktan kaçınamamıştı yine de... Solid Snake yerine bu beyaz saçlı, yumurta gibi Raiden nereden çıktı? Liquid nasıl olmuş da Ocelot'un bedenini ele geçirmiştir? O hayatıyla, Gray Fox neredeydi? Ne demekti bütün oyular boyunca bize emir verenler gerçek değil? Ve o nasıl bir sonu öyle? Ne anlatılmak istenmişti?

MGS 2, her ülçemedi olduğu gibi "ikinci oyuncu" sendromundan muzdarıptı: Bir geçiş oyunuydu. Ancak bu, onu PS2'nin en iyi oyunlarından biri olmaktan alıkoymadı.

■ PC □ PS1 ■ PS2 □ XBOX 360

**50****Thief: The Dark Project**

Looking Glass, 1998, Aksiyon

Topladığımız her silahı 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 cepheye taşımaktan çok daha gergin bir atmosfer oluşturuyordu. "Zenginden alıp kendine veren" güçsüz, sevilmeyen, hırsız Garrett, bir anda aksiyon oyunu kahramanları içinde baş sırалara yükseldi.

■ PC ■ PS1 ■ PS2 ■ XBOX 360

**54 | The Sims**

Maxis, 2000, Simülasyon

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

■ 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 çıktı. Klasik masaüstü FRP kurallarının özünü hızlı, akıcı ve zevkli bir oynamışa 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 balayıncı geçirdikleri göl kenarındaki otele davet eden bir mektup alır James. Ürkütücü olmakta öte, insanın ruhsal dengesile oynayan, yutması güz alegoriler taşıyan SH2'nin seviyesine ulaşacak yeni bir Silent Hill'i hala beklemekteyiz.

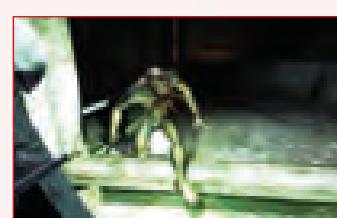
■ PC □ PS1 ■ PS2 □ XBOX 360

**51 | Fallout 2**

Interplay, 1998, Rol yapma oyunu

Fallout 2, ilk oyundan çok daha geniş bir "nükleer savaş sonrası" dünya sunmuştur bize. İçerdeği yüzlerce gizli karşılışa, her sorunu dilediğiniz gibi çözebilmeniz onu zamanındaki benzerlerinden ayırmayı başarmıştı. Hala da unutabilmiş 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 tuhafliklerla dolu Çernobil bölgesinde serbestçe dolaşabildiğiniz oyun, eksikleri olmasına rağmen artıları ağır basan bir klasiktı.

■ 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

"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 görürorsanız, 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 geçmişinin ortaya çıkışının gibi unutulmaz anılarla bezenmiştir. Sephiroth, tüm zamanların en karizmatik kötü adamı olmaya aday bir karakterdi. Oynanışa getirdiği yeniliklerle Japon RYO'lara 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 duymamış bir firmadan çıktı Homeworld. Sadece üç boyutlu grafik kullanıyor, oynanışı da üç boyutlu bir düzleme taşıyordu. Normalde iyice kafa karıştırması gereken bu durum, yapımcıların becerisi sayesinde oyunun kolayca oynanmasını sağlıyordu.

Hikâye anlatımıyla da takdire layık bir oyundu Homeworld. Gezegeninizin tüm nüfusunu taşıyan üç geminin hiç sebepsizce yok olmasını izlerken, bir strateji oyununda olmaması gereken bir şey yapmıştık: Aşlamıştık. Daha sonrası ise, kendimize "yuva" diyeboleceğimiz gezegen aramaya başlamıştık. Homeworld, uzaya geçen stratejiler arasında hala bir numaradır.

 PC PS1 PS2 XBOX 360**45** | **Unreal**

Epic Games, 1998, FPS

Quake oyunları 3D'ye taşyan ilk oyunsa, Unreal da 3D'yi göze güzel gösteren ilk oyundu. Üstelik, sıkı bir senaryo eşliğinde akan, unutulmaz anılarla dolu olan ve bitmek bilmeyen uzunlukta bir oyundu. Modern FPS'lerin çoğundan kullanılan görsel efektlerin çoğundan 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 kullanılabilirliği 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 zırhlı oyun kahramanı ödülünü çotkan kapatılan oyun MDK'dır. Her bölüme, atmosfer dışından hedefinize atlayarak başlarsınız. Hedefiniz ise şehir büyüklüğünde, dünyayı yiyen dev makinelere. Bu kaderick yerde bu kadar anlatılabilen MDK, eşsiz bir oyun olarak hafızalarımıza kazındı.

 PC PS1 PS2 XBOX 360**42** | **Operation Flashpoint**

Bohemia, 2002, Simülasyon

Çıktığı zaman bile sıktı grafiklere sahip olan bir oyun, nasıl oluyor da en iyi 100 oyun arasında yer alabiliyor? Grafiklerin önem taşımadığını, asıl olanın 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 kararmış. Star Wars sevenlerin çoğundan bilmemişti Extended Universe'ün en bilinmemeyen 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 sistemi çok iyi bir seçimi. Hem savaşlara taktiksel yaklaşabiliyor, hem de gerçek zamanlı oynanıştan kopmuyorduk. KOTOR'u benzersiz kılan en önemli yönü, verdığınız her kararla 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 alabileceğin en iyi mesajdır herhalde. Senatonun bitmeyen istekleri yüzünden dış gıcırdatırken, tek bir atının garibin bir okuya devrilen German kralını bırakıp kaçan düşmanı kovalamaktır. Roma yıkısında, Total War akta 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 nesnelerin görünmeyen duvarlar arasında geçmesi gerektiği düşüncesini yıkan, koca bir şehirde istediğimiz her şeyi yapmamıza izin veren suçu oyun bu hâkim! Davacıym, hayatımın en eğlenceli saatlerini kaptırdım bu oyuna.

■ 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.

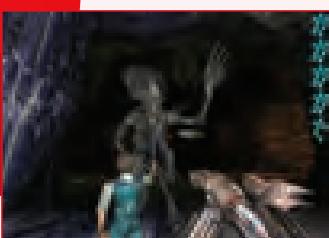
Ama bizim konumuz FarCry. Uçsuz bucaksız ormanlarda, dolaşma kısıtı olmadan oynanan bir FPS'yi FarCry. Normalde böyle bir oyunun dengesiz ve kontrollsız olması çok büyük bir ihtimalken, inanılmaz yapay zekâsı sayesinde her çatışma bir olay haline gelmişti. "İyi bir FPS kararlı koridorlarda geçmelidir" kuralı, FarCry'la tarihe gömülmüşü.

■ PC □ PS1 □ PS2 □ XBOX 360



37 | Morrowind
Bethesda, 2002, Rol yapma oyunu
Elder Scrolls serisinin üçüncü oyunu, rol yapma oyuncuları hakkındaki tüm ezberimizi bozmuştu. Etraftaki her şey etkileşimli, her NPC konuşulabilir, her detay kurcalanabilir. İster iksir yapıp satın, ister Guild'lere katılın, ister seni hırsızlık yapın. Yapabilecekleriniz neredeyse sınırsızdı.

■ PC □ PS1 □ PS2 □ XBOX 360



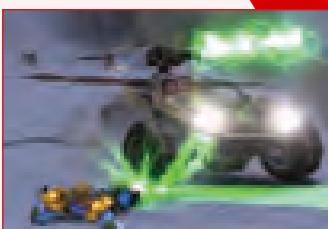
36 | Guild Wars
NC Soft, 2005, Devasa Online
Loot kasmayı, grind yapmayı sevmiyorsunuz. Grup kurup zindan basmaktan hoşlanmıyorsunuz. "Ah şu Devasa Online'larda bir güzel hikaye olsa" diye hayflanıyorsunuz. O zaman çok uzağa bakmayın, siz Guild Wars'u istiyorsunuz.

■ PC □ PS1 □ PS2 □ XBOX 360



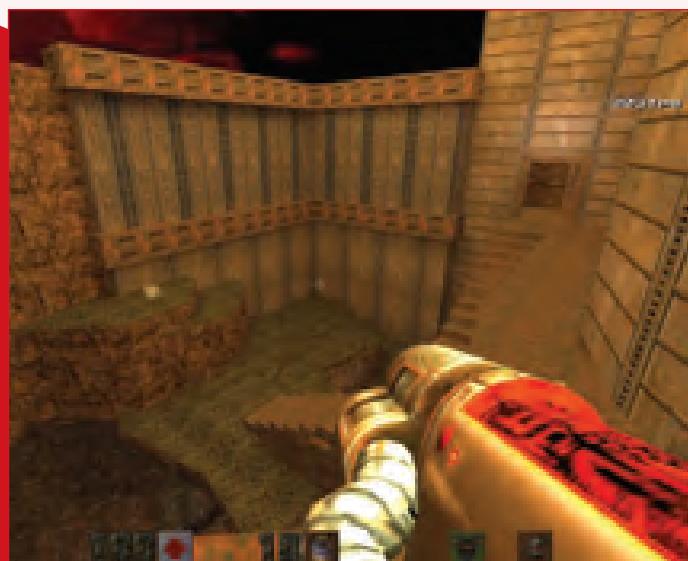
34 | Shogun Total War
Creative Assembly, 2000, Strateji
Total War serisini başlatan Shogun, şimdiki oyuncuların ancak havalı edebileceği bir basitleşme sahip. Tabii ki bunu söylemek olumsuz anlamda söylemiyorum. Oyunun her şeyi o kadar sade ve anlaşılırındır ki... Ayrıca o Geyşa nasıl öldürüyor sazin teliyle bir oda doluslu 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 üstünde pek azı çıkabilir. Muhteşem mod desteği, araç kullanabilme, uzay savaşları ve yeni oyun modlarıyla, Deathmatch türü online oyuncuların ulaşığı en üst noktadır.

■ 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 olamadı. Multiplayer'ı hala oynanır ve birçoklarına göre Q3'ten de üstünür. Ama Quake 3'ün aksine, tek kişilik senaryo tarafında da son derece güçlüdür. Strogg'ların gezegenindeki bu maceramızı asla unutmamız mümkün değil. Quake 2 gerçek bir klasik ve unutulmayacak bir şaheser.

■ PC □ PS1 □ PS2 □ XBOX 360

Rol yapma oyunlarılarındaki tüm ezberimizi bozmuştu üçüncü oyun. Yapabilecekleriniz neredeyse sınırsızdı.

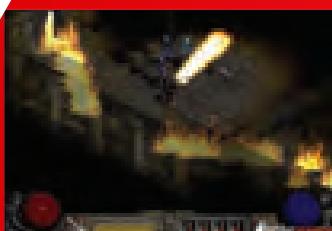


32 | Heroes of Might & Magic 3

3DO, 1999, Strateji

"Sıra tabanlı stratejilerin çok sevni yoxtur" 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

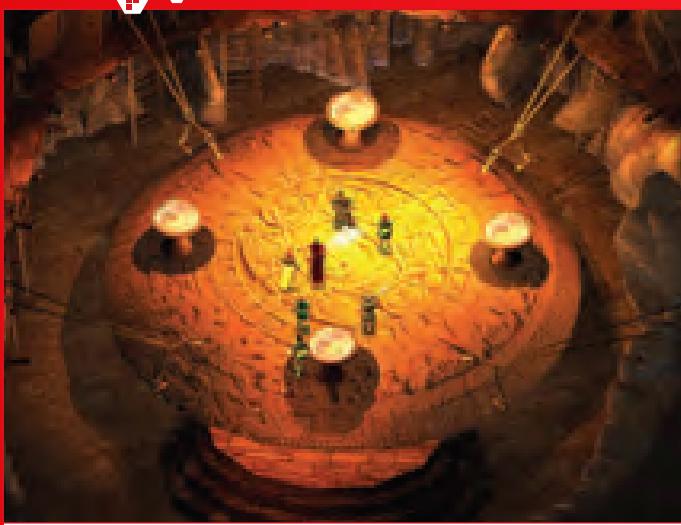


31 | Diablo 2

Blizzard, 2000, Aksiyon RYO

İnsanların açgözlülüğüne 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 oynanı da o kadar dengelenmişti ki, Hell zorluk seviyesinden çıkmadan gerçek bir oyuncu olamazdım.

PC PS1 PS2 XBOX 360



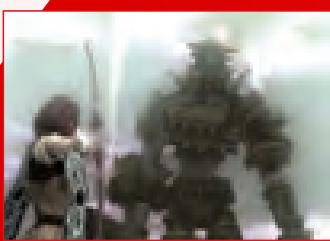
30

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn

Bioware, 2000, RYO

Baldur's Gate'den çıkışınızı hatırlıyor musunuz? Hani o "koş terliği getir!" diye askerlerin aşağıladığı, Gorion'un koruması altındaki garip genci? İşte o, yanı siz, artık başka bir seviyedesiniz. Bhaal'ın ölümünden yayılan tohumlarından birisi olduğunu 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 güclüyle karşılaşmanız gerekecek. Baldur's Gate sagasının ikinci oyunu, muhteşem bir epikti. 200 saatten fazla oyunan süresi olmasına rağmen, asla sıkılmayan, asla tekrarlanmayan oyun, Throne of Bhaal ek görev paketiley tamamlanmış ve bir çok oyunun ancak hayalinde görücegi şekilde sona ermiştir.

PC PS1 PS2 XBOX 360



29 | Shadow of the Colossus

Sony, 2006, Aksiyon

Yalnızlık, hüzün ve hayranlık. Colossus'un oynayan üstünde oluşturduğu üç duyguya. Peşinden koştuğunuz devin masum görünüşünden şüphelensiniz 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 oyuncuların "sanat" olabileceğini ispatlamıştı. Veya sanatın oyun olabileceğini. Anlamak ve sevmek için açık bir düşünce yapısıyla bakmak gerekiyordu oyuna.

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 yanı bu yüzden onu yıllarca oynanacak bir oyun haline getirdi ve ilk başta minimalist yaklaşımını sevmeyenleri bile oyuna bağıladı.

PC PS1 PS2 XBOX 360



26

Counter Strike

Valve, 1999, Online aksiyon
Yapay zekaya karşı
yalnız takımlık bir
yere kadar iyidir.

Ama arkadaşlarınıza oynamayı severiz. Çünkü, karşımızdakine üstün gelme isteği, ancak gerçek bir insan alt ettiğimiz zaman gerçek anlamda tatmin olur. Counter Strike çok doğru bir zamanda, hiç beklenmedik bir yerden, bedava olarak piyasaya çıktıncı, 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 versiyonun daha iyi olduğunu söylüyor. Ama herkesin birleştiği noktası, CS'nin yerini team-deathmatch tarzı oynanışındaki yerini başka hiçbir oyun doldurmadı. Bu gelişle dolduramayacak da.

PC PS1 PS2 XBOX 360



**25 | Clive Barker's Undying**

Dreamworks, 2001, FPS

FPS'ler arasında unutulmaz bir yere sahiptir. Oynamış herkes istinasız en iyi oyunları arasına onu sokar, çünkü "korkutma" işini gerçekten iyi kotarmıştır. Birçok sahnesinde sandalyeden düşürecek 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 uğratın yanlarıyla, karakterlerinin çekiciliğiyle ve oynanışa getirdiği yeniliklerle unutulmaz bir MGS deneyimi sunmuştur.

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 çıkacaktı. Vice City bir ek görev paketi değildi, getirdiği yeniliklerle, Miami Vice'ı andırın 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 unutun, 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 yapıştırma gibi fantastik maceralara akabiliyor, piyade savaşa yapabiliyor, küçük müfrezeler oluşturuyorlarsınız. 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 oyular çok daha derin izler bırakır. PS2'nin Sessiz sedasız çıkan bu oyunda bizde böyle bir etki yaptı. Yunan tanrılarının elinde oyuncak olan Sparta'lı Kratos'un intikam ve kendini affettirmeye konulu macerası hepimizi solus bir şekilde peşinde sürüklüyor. Acımasız bir karakter olan Kratos'un düşmanlarına yaptıkları ağızımızı açık bıraktı, nefretle Olimpos'a yürüyen efsanevi savaşçı tanıkda hem oyuna hem de yapımcılara, hem de baş kahramanına hayran kaldık. Sadece PS2'nin değil, son zamanlarda tüm konsollarda çıkmış en iyi aksiyon oyundan 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 devrimdir. Güçlü bir dövüşçü, bir bilgisayar dahisi, bir keskin nişancı... Dileğiniz gibi bir karakter yapılabılırınız. Ve bu sistem sadece özelliklerini belirlemiyor, dünün size nasıl tepki vereceğini de belirliyor. İyi veya kötü bir

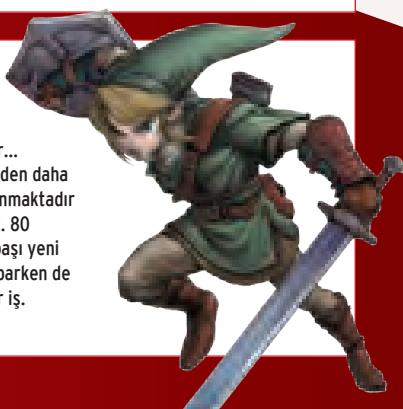
PC PS1 PS2 XBOX 360

19 | Legend of Zelda: Twilight Princess

Nintendo, 2007, Aksiyon Adventure

Zelda ismini taşıyan her oyun bir klasiktir... İstinasız hepsi. Ve her oyun, bir öncekinden daha iyi olmak zorundadır. Nasıl bir büyü kullanmaktadır 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 kovaladıkten 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 geçin, 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 da hala yeni bir şeyler öğrenip uygulamaya gelebileceğiniz futbol oyunu hangisi? Topun gerçekten meşin bir yuvarlak, futbolcuların gerçekten insan gibi hareket etmesinin önemini anlamış bir ekibin her iterasyonda bir adım öteye taşıdığı oynamışa hangi oyun sahip? PS2 cafelerin ıstısızı hepsinin isminin ortasına bir de "E" eklenerken anılmasına sebep olan oyun hangisi? Bir sonraki oyun çıkışına 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 üretmenin noktalarda 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

Parmaklarınız düğmelerin üzerinde hareket ettikçe Axl Rose da biz olduk slash de... Sadece düğmelerde doğru sırayla basmanız gereken bir oyun nasıl oluyor da bu kadar mükemmel olmuştu? Tabii ki hepimizin içindeki "ah bir gitar çalsam" isteğini tatmin ettisinden.

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 olduğunu bilmiyorsunuz. Bir meleğin kanatlarında, bir sonraki bölüme geçtiğiniz... Bir kasabadasınız... Etrafta hiç büyük bir insan yok, sadece çocuklar var. Ama hepsi de korkun mutasyonlara uğramış. Hepsi de aynı şeyi söylüyor "Anne büyükleri cezalandırıldı..." Anne'nin kim olduğunu anlamaya yaklaşırken, enseinden tüylerin diken diken olduğunu hissediyorsunuz... İleri sariyoruz... Küçük bir kızsınız... Aci dolu bir evde yaşanmış olayların hayaletlerini görüyorsunuz. Kanserden ölmek üzere olan tipki sizin gibi küçük bir kızın acı dolu yaşamına şahit oluyorsunuz... Ve bir oyunda daha önce yapmadığınız bir şey yapıyor, ağılıyorsunuz.

Sanitarium... İyi ki devam etmedi. Çünkü bir hikayeyi senin kadar yerinde anlatıp, muhteşem şekilde sonlandıran bir oyun daha gelmedi. Sen, muhteşem bir oyundan ve asla unutulmayacağın.

PC PS1 PS2 XBOX 360



13 | Grand Theft Auto: San Andreas

Rockstar, 2005, Aksiyon

Kas, manita, para, araba, iş, dublörlük, 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 uzundur.

PC PS1 PS2 XBOX

12 | System Shock 2

Irrational, 1999, RYO

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

PC PS1 PS2 XBOX 360

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

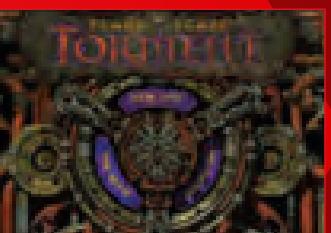


**10 | Starcraft**

Blizzard, 1998, Strateji

"En taro Adun!". Bu sözü selam olarak kullanan binlerce insan var dünyada. Protoss generali Tassadar'ın kendini feda edisini 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. 0, 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 ayrıldı. Starcraft ise birbirinden tamamen farklı üç tırkı savaş alanına koyarak strateji oyunları hakkındaki tüm ezberimizi bozdu.

PC PS1 PS2 XBOX 360

**09 | Planescape Torment**

Black Isle, 2000, RYO

The Nameless One'in macerası sizin 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 onurundan Planescape Torment.

PC PS1 PS2 XBOX 360

**08 | Metal Gear Solid**

Konami, 1997, Aksiyon

"Bu oyun gerçekten zihnim mi okuyor?" MGS'den önce veya sonra, bize bunu düşündüren oyun gelmedi. Gerçekten sevdigimiz bir karakter ölmesini diye tekrar tekrar iskeçeneye test edilmemiş hiçbir oyunda. Hikaye anlatımıyla ve oynanılarıyla 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 başlasınız?



Herkesin eline bir taş ve bir sopa vererek mi? İlk önce yazılımı mı keşfederdiniz? Suya atılan bir taşın çıkardığı dalgalar gibidir insanlığın hikayesi, bir noktadan başlar ve bir sona doğru büyütürek yayılır. Civ4 bize insan uygarlığının neden bugün halinde olduğunu anlatmak için, o ilk taşın atılışından, son dalgaın kıyıya vuruşuna kadar olan tüm adımları yeniden yönetme imkanı veriyor. Daha önce görülmemiş bir detay seviyesini sıkmadan oynatıyor. Onu ENTER tuşunun müptelasi olarak veya her turn'de yapacaklarını dakikalarca düşünerek oynayabilirsiniz. Bir strateji oyununun ulaşabileceğinin üst noktası 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

**05 | Half-Life**

Valve, 1998, FPS

FPS'lerin "yaratık vur, ilerle, daha iyi silah bul, daha çok yaratık vur" mantığında sıkışık kaldığı bir dönemde çıkış geldi ilk Half-Life. Oyunların bir sinema filminden bile daha güçlü olabileceğini gösterdi. Silahsız geçen ilk yarım saatlik tabuları yıktı (öyle ki hala o kısmı geçmemesi insanlar vardır). "Render" videoların kral olduğu bir dönemde, tüm hikayeyi kendi gözlerimizle ve oyundan kopmadan yaşıtarak bir ilki başarı. Ve oyunun bittiğini, kurtarıldığımız sandığımız andan dosta sandığımız askerlerin yapay zekasıyla bizi karşı karşıya bıraktı. Acımasız, benzersiz ve nefis bir FPS'yi 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

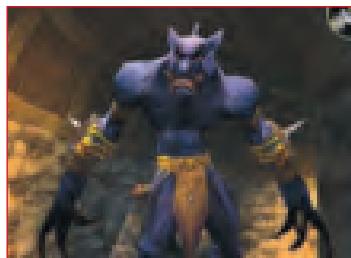


04

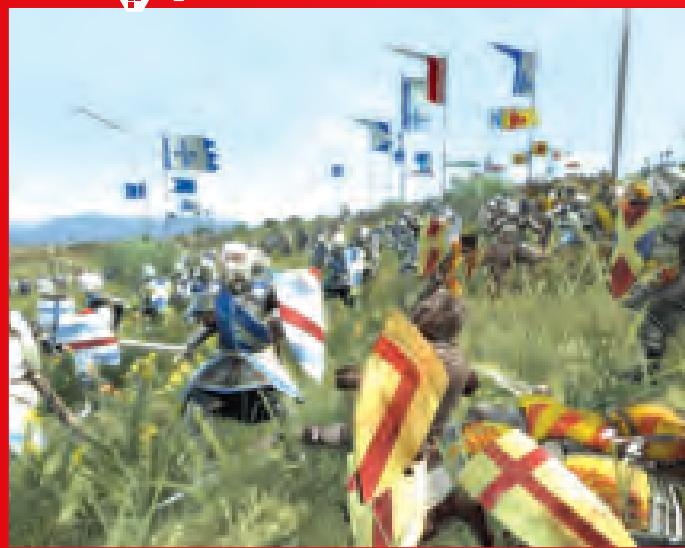
World of Warcraft

Blizzard, 2004, Devasa Online

Tüm dünyada toplam 15 milyon devasa online oyuncusu varken, tek başına bu sayıyı 9 milyon daha artıran 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'in en usta olduğu şey olan "insan açgözllüğünde oynamak" demişti. 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 hayatı nasıl etkilediği bir tarafa, bu kadar büyük bir insan topluluğunu bu kadar memnun etmeye成功的な 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 başarılıara ulaşmış olan Total War serisi, ikinci Medieval ile tam anlamıyla bir "stratejist cenneti" haline geldi. Bir yandan politikayla uğraşırken, diğer yandan "acaba hangi müttefikim kuyum kazıyor?" diye düşünmek zorundaydiniz. Ortaçağ dünyasının önemli olan tüm kısımlarını içeren, devasa ölçekte bir oyun alanını sürekli kontrol altında tutmak, gerçek zamanlı stratejilerin önünüze sürekli hedefler koyan yapısına alışmış oyuncular için kolay değildi. Ama Total War serisi asla "kolayçıların" oyunu olmadı. Kendi hedeflerinizi kendiniz belirlersiniz bu oyunda. Üstelik o hedefin doğru veya size kazandıracak bir hedef olduğundan emin olmadan. Tipki gerçek bir lider gibi, yönettiğiniz ülkenin her şeyini yönetmek, dış güçlerle gerekli tüm tepkileri koymak zorundaydiniz. Tabii bir de işin savaş alanı kısmı var. Süvarileriniz hedefine doğru son kez dörttnala sürmeye başladıklarında atlarını, kaçınılmaz bir şekilde her oyuncuda aynı hissi uyandırıyor bu oyun: Büyük karalar vermek ve karalarının sonuçlarıyla yaşamak zorunda olan bir komutan olduğu hissini.

■ PC □ PS1 □ PS2 □ XBOX 360



02

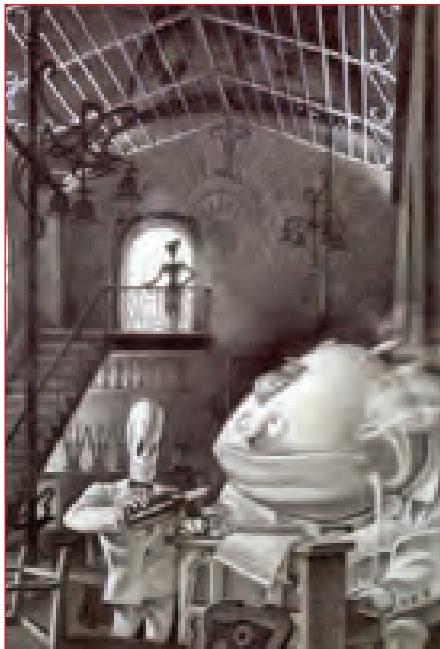
Elder Scrolls 4: Oblivion

Bethesda, 2006, Rol yapma oyunu

Başa bir dünyada olmak... İçinde bulunduğumuz şartlar sirtımıza 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 dijarda alternatif bir yaşam sunuyordu oyun. Sınırları ve sınıfları kaldırırmak gibi radikal bir karar vermişti yapımcılar. Ve bu o kadar güzel çalışıyordu ki... Her seye sıfırdan başladmadan, oyunun sunabilecegi bütün alternatifleri denememize, istediğimiz herkes olabilmemize izin veriyordu. Senaryosu çok güzeldi, ancak bize sunulan serbestliğin dengesi bu oyunu son yılların en iyi üç oyunu arasına sokan. Serbestlik, ama hiçbir şey yapmadan boş boş dolaşmıyorduk asla. Adımımızı attığımız her toprak, girdiğimiz her dehlez, karşılaştığımız her karakter yeni yeni maceraların kapısını açıyor ve saatlerce sürüklüyordu bizi. ryoya

■ PC □ PS1 ■ PS3 ■ XBOX 360





01

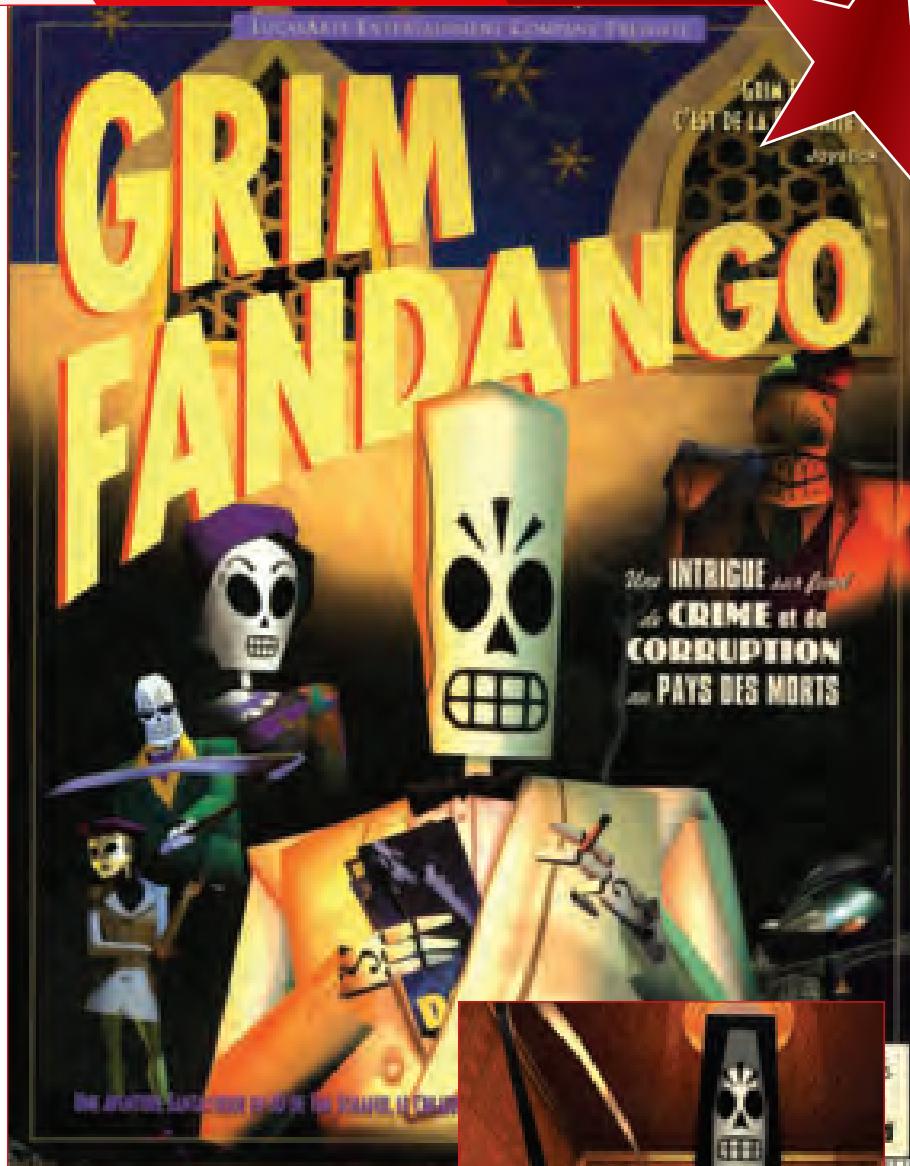
Grim Fandango

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 filmin ulaşamayacağı mükemmel bir sanat eseri Grim Fandango. "Neden oyun oynuyoruz?" sorusunun cevabı bünyesinde barındıran sıhırlı bir oyun. Tim Schafer'in LucasArts için oyun yaptığı, oyuncuların "herkesin anlayacağı basitlikte" yapılmaya henüz başlanmadığı o muhteşem günlerin son şimgesi.

Ve hikayesi... Ölümden sonra ne yapacağını bileyenlere yol gösteren bir "memur"dur Manny. Ölüleri sonsuza kadar yaşayacakları yere gönderen bir



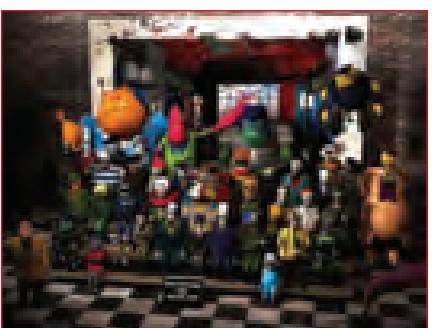
seyahat acentesinde çalışır. Elinde orağı, yüzünden hiç silinmeyen gülüşüyle, görebileceğiniz en ilginç oyun karakteridir: Hüzünlü bir ölüm meleği. Ölüler, nasıl bir hayat yaşadıklarına göre çok keyifli bir yolculukla veya yürüyerek, sonsuz zorluklar çekerek yeraltındaki sonsuz yerlerine gönderilirler. Ama Manny son zamanlarda hiç "iyi" müsterisini 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. Ölümden sonra bile ölünebileceğini görür, ama korkmaz Manny. Cesareti öğretir. Sevgiyi, dostluğu öğretir. Hem güldüren, hem ağlatan, hem düşündüren bir oyundur Grim Fandango. Eğer oyular eğlence içinse,

eğlendirirken bu kadar çok duyguya birden yaşıatabilen 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 ödülüünü verirkim. Tim Schafer ve ekibine şapkamızı çıkartıyoruz. Artık kimse böyle oyular yapmıyor, oyuncular böyle yapmıyorlar.

■ PC □ PS1 □ PS2 □ XBOX 360





SON TEKNOLOJİDE BULUŞALIM



1 449 \$
+%18 KDV

CARDFINANS *

DATRON TW7A22SPWFP

**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



UFOTEK

www.ulotek.com.tr

**LEVEL FANLARINA.
LEVEL T.SHIRT'LERİ**

bilgi ve sipariş için:

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



inceleme

→ eylül 2007



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 çözemezsınız.

80
mobil oyun PS1 klasiklerinden Parappa The Rapper yeniden sahnede.

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



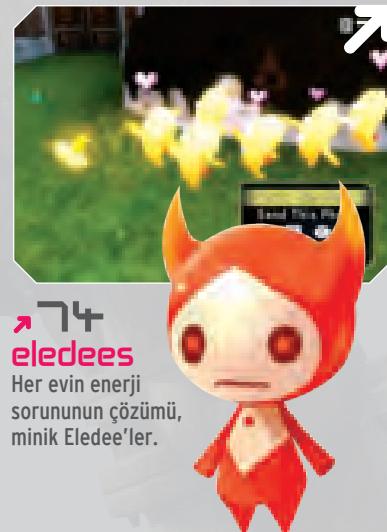
76 big brain academy

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



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 alnırda enayı mi yazıyor?"



[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. İnsanlığı kısıtlayan her türlü prangadan kurtulmuş bir şehrde. Ben de Rapture'i kurdum.

Rapture'i 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 şehrime seni mahvedecek... Sen de onun bir parçası olacaksın..."

RAPTURE'A HOŞ GELDİN
BioShock'a başladığınız an ağınzınız 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 anlamamışınız gibi hissetmemize sebep oluyor. İnsanı insan yapan değerleri sorguluyor oyun. Zekanın tek başına insanlığı kurtaramayacağını, kontrol altında tutulmayan insanı duyu ve arzuların her türlü toplumun çöküşü olacağı mesajını veriyor içten içe. Evet, uzun süredir böyle derin bir konuya 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 yapacağınızı 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 geçikçe, şehrin bu "kuralısız" yapısı, güç odaklarının ikiye bölünmesiyle dağılmaya başlıyor. Şehri kuran A. Ryan adlı vizyoner, şehrin kontrol gücünü elinden kaybetmeye başlıyor. Bunun sebebi de okyanusun tabanında yaşanan 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

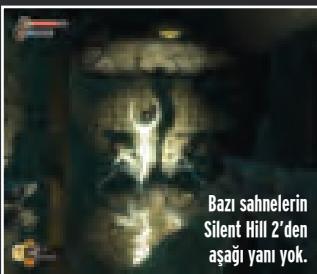
İÇERİK Denizler Altında 20 bin Fersah'ı alıp Cesur Yeni Dünya'ya çarpın. Yine de Bioshock'un derinliğine ulaşabileceğiniz şüpheli. Son yılların teknik olarak en olgun oyunu olduğunu eklerseniz üstüne, nasıl bir oyunla karşı karşıya olduğunuzu anlaysınız.

KARŞILAŞTIRMA

BIOSHOCK	%93
----------	-----

SYSTEM SHOCK 2	%90
----------------	-----

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC	%80
-------------------------------	-----



Bazı sahnelerin Silent Hill 2'den aşağı yanı yok.

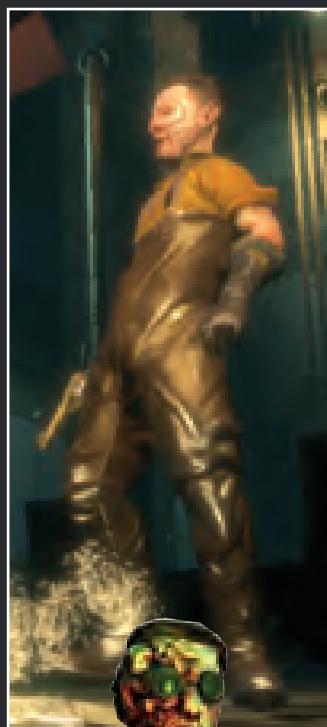
» **çıkartmak**, etraftaki aletleri hack'lemek hatta derinizin altında arı üretip düşmanlarınıza fırlatmak mümkün olunca... Bir taraf bu güçlere sahipse, diğer tarafın da aynı yoldan gitmesi uzun sürmüyor. Rapture'in çöküşü başlıyor.

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 tırmanızı istersiniz. Fenerin açık kapılarından içeri girdiğinizde, 20 saat boyunca yaşayacağınız bu "Çarpık Yeni Dünya"ya ilk adımınızı atmış oluyorsunuz.

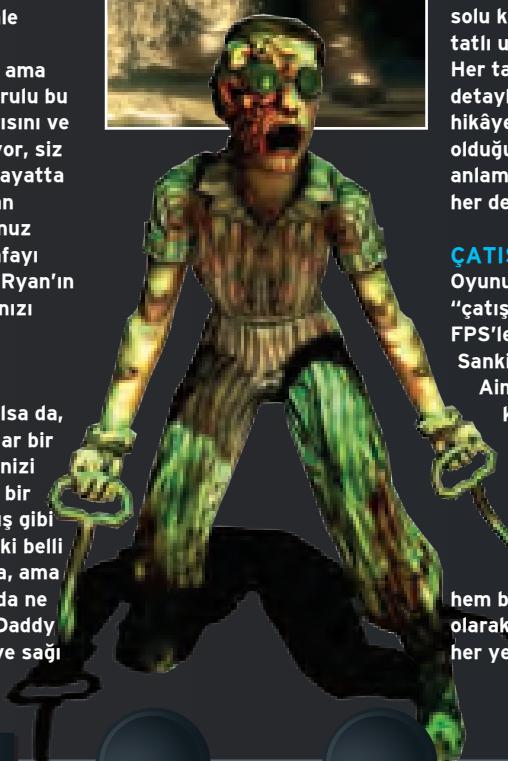
Rapture'a adımınızı attığınız anda bir telsiz sahibi oluyorsunuz ve oyundaki tüm karakterlerle bu telsiz aracılığıyla konuşuyorsunuz. Daha doğrusu onlar sizinle konuşuyorlar. Atlas, bu dünyadaki tek dostunuz, ama karşılıklı çıkar üstüne kurulu bu dostluk. O sizin gidip karısını ve çocuğunu bulmanızı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

Oyunun oynanışı lineer olsa da, size olması gerekiği kadar bir serbestlik tanıyor. Kendinizi asla önceden belirlenmiş bir çizgi üzerinde ilerliyormuş gibi hissetmiyorsunuz. Tabii ki belli görevleriniz oluyor daima, ama görevde giderken "şu odada ne varmış bakıym, bu Big Daddy nereye gidiyor?" diye diye sağa



Simetriyle kafayı bozmuş doktorun mekanı.

HER TARAFTA DİKKAT EDİLESİ DETAYLAR VE RAPTURE'IN HAZİN HİKAYESİNİ ANLATAN TEYP KAYİPLARI VAR.



sülu kurcalamaya ve oyunu tatlı tatlı uzatmaya başlıyorsunuz. Her tarafta dikkat edilesi detaylar ve Rapture'in hazin hikayesini anlatan teyp kayıtları olduğu için, oyunu daha iyi anlamak için zaten burnunuza her deliğe sokmak zorundasınız.

ÇATIŞMA VE PLASMID

Oyunun çatışma sistemi "çatışma üzerine kurulu" FPS'lere göre kaba kalmış. Sanki, çaktırmadan biraz Auto Aim var gibi, ayrıca vurulan karakterler de tuhaf şekilleri alabiliyorlar. Ama her şeye olduğu gibi düşmanlarına gösterilen özen de takdire şayan: Adam ve Eve kullanıa kullanıa hem bedenen, hem de zihinsel olarak mahvolmuş insanlar var her yerde. Kendilerine "Splicer"

diyen bu kişiler, Rapture'i tam anlamıyla çökerken son çatışmanın çıktıığı geceden beri yüzlerinde taşındıkları maskeli balo maskelerinin ardında gizli, çarpılmış yüzler sahipler. Onların haricinde, ofis koltuklarından yapılmış makinalı tüfek taretleri, bir parçası karton kutu olan uçan tuhaf güvenlik sistemleri var etrafa. Onlara da dikkat etmeniz lazım.

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



yüzlerce arı salmaya kadar değişiyor ama tek bir saldırıyla 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'i havuza elektrik vererek aynı anda bertaraf edebiliyorsunuz. Veya telekinesiyle yerden aldiğiniz bir yanmış bir sandığı,

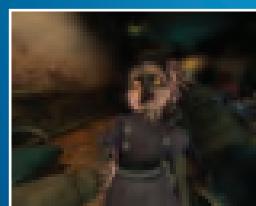
üstünize koşturan bir düşmana fırlatıp alev almاسını sağlayabiliyorsunuz. Alev birçok yerde yayılabilir da üstelik.

Rapture'in 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,

KIZI KURTARMAK

Her bölümde iki-üç tane Little Sister dolasıyor ve ölülerden genetik materyal topluyor. Onları koruyan Big Daddy'yi alt etmeye başararsanız, 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 kız zarar verebilir misiniz peki? Bu sorunun cevabını, vicdanınızla baş başa bırakıyoruz.



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 akmayı başlıyor,amacınız bu sıvıyı boş dökülmeden levhanın diğer tarafındaki

çıkışa ulaşımak. Bunun için de levyanın parçalarına tıklayıp ortaya çıkarttığınız boruları birbirine ekleyip, sıvayı 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'in çarpık dünyasında >>



Little Sister'i tehdit ettiğiniz anda koşup "büyük babacığının" arkasına saklanıyor.

» dolaşırken, dev dalgaç kıyafeti içinde ağır ağır dolaşan korkunç tipler göreceksiniz. Hemen arkalarında da çoğulukla 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 parazitlerin 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 öldürmeliyiniz. 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 kalyorsunuz.

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

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



ÖLÜMSÜZLÜK VE VITA CHAMBER'LAR

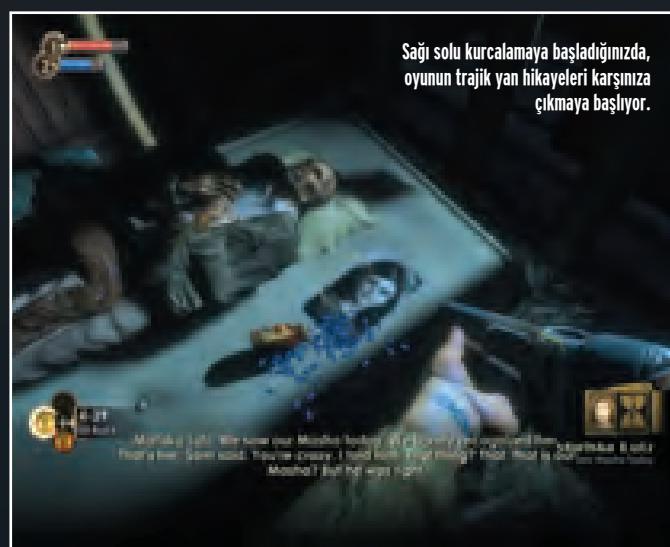
Asla gerçek anlamda ölmeyorsunuz oyunda. Bir Big Daddy kafanızı sağlığınız sıfır inecek kader betona çıktıığında, en yakın Vita Chamber'da yeniden doğuyorsunuz, yarı sağlık ve Eve'yle. Haliyle kalıcı bir ölüm stresi içinde olmamak oyunun zevkinden biraz götürüyor. Başında gelebilecek en kötü şey, öldürüğünüz noktaya geri dönmek için bir dakikalık yolu tekrar taban tepmek zorunda kalmak. Hepsi o. Bazı

açılarından oyunu eğlenceli kılmak, oynanışın aksamamasını sağlıyor olabilir. Ama "ölüm tehlikesinin" yarattığı gerginlikten de mahrum kalıyzısunuz. Ama ufak bir modla veya bir sonrakı yamaya eklenecek bir seçenekle yapılamayacak bir şey değil.

Oyunuda 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 düşmanın hakkında araştırma olarak sayılıyor ve o düşmana karşı savaşırken size avantajlar sağlıyor. Bunun yanı sıra, etraftan topladığınız parçalarla kendi cephanenizi ve bazı alet edevatları yapabiliyorsunuz. Bunun için belli makinalara gitmeniz gerekiyor ve bu özellik asla Arcanum'daki gibi gelişmiş değil, ama oyuna ayrı bir tat katmış.

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

Sağı solu kurcalamaya başladığınızda, 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 sırında Eve'e, bir sağlık kitine mi ihtiyacınız var? Veya canınız çikolata mı çıktı? İlk durağınız bu makine olmalı. Alışveriş parıyla yapılıyor.



GENE-BANK

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



GATHERER'S GARDEN

Genetik güçlerini 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 belası Fontain'in işlediği bu makinelar, tek kullanımılık. Bir silahınızın bir özelliğini kalıcı olarak geliştirmenin en kolay yolu. Kullanımı nedense bedava.



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

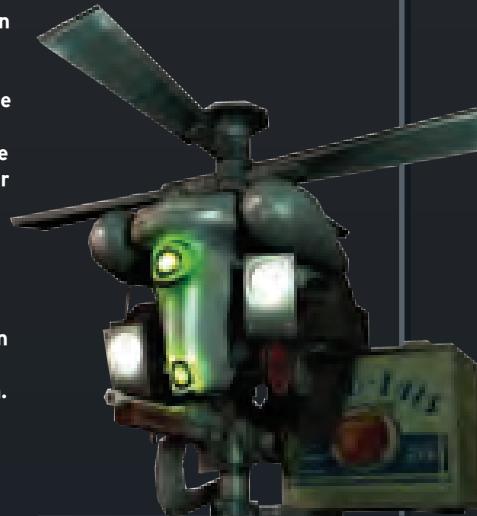
Şimdi o kenara bıraktığımız teknik özellikleri tekrar ele alalım. Bir kere oyun muhteşem gözüküyor, bu kesin. Direct X 10 destekliyor, gerçi ben DX9'da oynadım ama görsel olarak aralarında çok büyük bir fark yok. Optimizasyon konusunda ise kendisini aşmış Irrational Games, ay pardon, 2K

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

Bioshock'un multiplayerinin olmamasına sakin içerlemeyin. 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 saçmalar oluyor. Bunların arasında uçarak uzaklaşan çöp tenekeleri, ölülerin "bye bye" der gibi el sallamalarına sıkça rastlayacaksınız. Splicer'ların eklemlerinin kesinlikle daha sağlam olması lazım.

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

Sadece atası System Shock 2'yle karşılaştırılabilen bir yapımdır Bioshock. Merak uyandıran, hüzünlendiren, bazen kızdırın, 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 başlayatacak kadar da sariyor insanı. Daha ne diyeyim, keşke her oyun Bioshock kadar derin olsa. O zaman dünya çok daha güzel bir yer olurdu. Hoşçakalın... [L](#)



LEVEL KARNESİ

- + Grafikler, sesler, müzikler... Her şey mükemmel!
- + Alışmadık derinlikteki senaryo.
- + Sonuç kadar optimize edilmiş.
- Sizi serbest bırakın oynamas.
- Fizik motorundaki bazı teknik sorunlar.
- Bazı dokuların diğerlerine göre kalitesiz olması gözle batırır.
- Vita-Chamber'lar oyunun atmosferini biraz bozmuş.

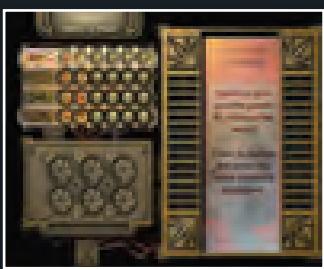


	1	2	3	4	5
GRAFİK	+	+	+	+	+
SES	+	+	+	+	+
OYNANABILİRLİK	+	+	+	+	+
MULTİPLAYER	+	+	+	+	+
EGLENCE	+	+	+	+	+

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Uzun süredir bekliyorduk, ama bu kadar iyi olmasını değil. Bioshock bundan yıldız sonra da beğenile 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 benimsemediniz sürece o meslekte başarılı olmanız çok zordur. Sporcuşan disiplinli, doktorsan temiz, sinemacısın gözlemevi, din adamısan inançlı, zimbaysan tutucu olacaksın. Bir de olmaması gerekenler var. Mesela şarkıcıysan Burak Kut olmayacaksın, politikacısın 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 kirli 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 yakınlaştırın yeniliklerle dolu. Bir yandan da oyunu daha eğlenceli hale getiren ama hiç de bu dünyaya ait olmayan "alternatif dünya" ögeleriyle yüklenmiş durumda. İkisinin nasıl olup da biraraya geldiğini merak ediyorsanız sizin 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 hissedebesiniz. 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 durumıyla

birlikte listelendiğini görüp de hiçbir şeye benzetemeyince insanın eli ayağına dolaşır 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 gelirsiniz. Ayrıca puanlarınızı mile çevirir gibi bazı özel casusluk faliyetlerine de harcayabilirsiniz. Bu arada, şimdije kadar bilim, sanat, mühendislik, din ve savaş konusundaki yatırımlarınız doğrultusunda şehirlerinizde ortaya çıkabilen "Great Person"la 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 uygurlıklar tarihini özellikle ikinci yarısını geliştiren, bu arada CivIV'ün dinamiklerini yeniden şekillendiren, özel senaryolarıyla bizi heften mest eden bir medeniyet atlası.

KARŞILAŞTIRMA

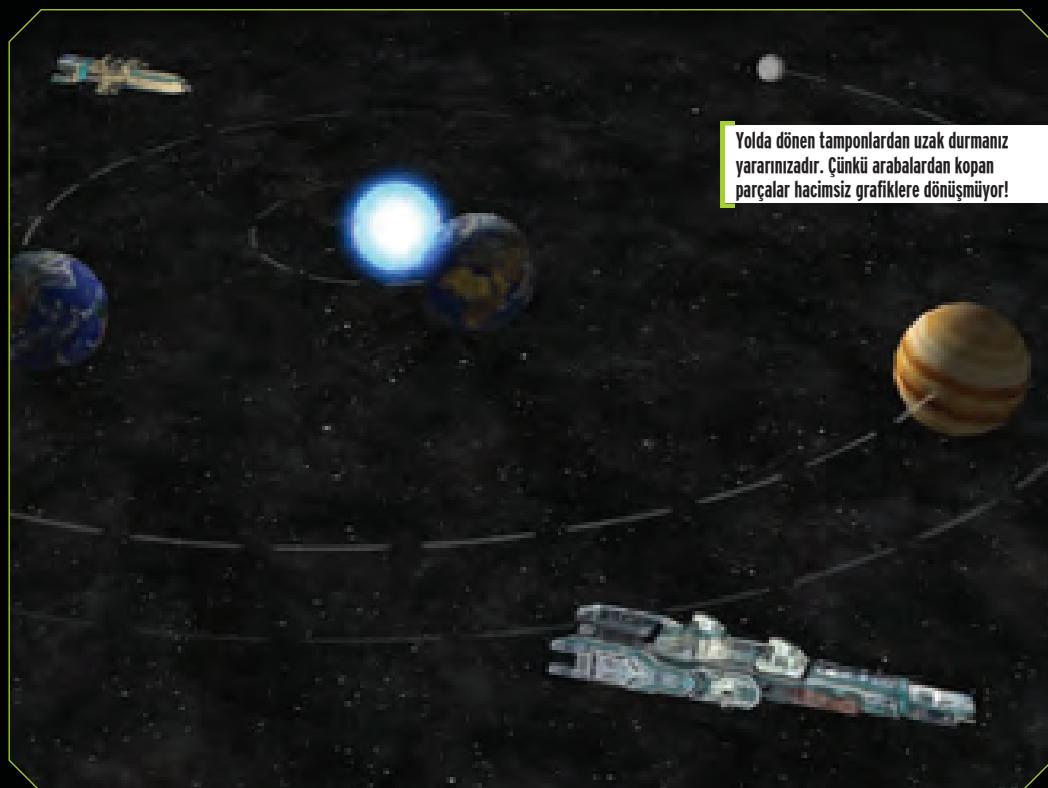
CIVILIZATION 4	%94
GALACTIC CIVILIZATIONS 2	%90
CIV 4 BEYOND THE SWORD	%80



listesinde ikincil bir mesele. Tabii yapay zekâ, casusluğu çok ciddiye alıyor ve ilk çağlardan itibaren topraklarınız casustan geçilmmez 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, tsunamiinden diplomatik evliliklere kadar bizim kontrolümüzde olmayan irili ufaklı gelişmeleri kapsıyor. Bir şehrinizdeki fırtına sırasında 20 turn'de yaptığıınız üniversitedi 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 yaklaştırır... Bazıları iyi bazılıları kötü sonuçlar veren ve sizin ancak olay bittiğten sonra müdahale olabildiğiniz tüm bu olaylar, oyunun düz bir çizgi üstünde ilerlediği, kıskırıldığı anlarda gayet olumlu bir etki yaratıyor ama oynamışa 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 çıkışınızı, çünkü şehrleriniz daha büyümeden forge inşasına başlayınca ciddi şekilde vakit kaybediyorsunuz. Ayrıca 11 şehrlik bir ülke olmak için şartlarınız henüz müsait olmadığı halde settler'ları yollara dökünce ekonomi de darmadağın oluyor ve sonuça elinizde +2 rütbeli atılılardan başka bir şey kalmadığını görüyorsunuz. Üstelik rütbeye +2, onları 300 Spartalı filan da yapmıyor, icabında çitir çitir ölüyorkar... Yine de içinde bulunduğuğunuz şartların ahval ve şeraitine aldırmadan kendinizi



Yolda dönen tamponlardan uzak durmanız yararınızdadır. Çünkü arabalarдан kopan parçalar hacimsiz grafiklere dönüşmüyor!



görev tamamlamaya adadığınızda sizin rahat olsun diye söyleyorum; 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 ağacından Corporation'ı bulusumuzun ardından oyundaki 7 dev şirket birer birer kurulabilir hale geliyor.

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

kapılmadan açabilirseniz zaten oyunu da kazanmış kadar oluyorsunuz.

Buradaki kritik nokta bazı şirketlerin aynı endüstri alanında hizmet veriyor ve dolayısıyla birbiriley rekabet ediyor olusu. 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 açtinız. Bir süre sonra fark ediyorsunuz ki rakip şirketin temsilcileri sizin zinciri kırmaya başlamış. Aynı şehirde iki gıda şirketi birden barınamadığı ve rakibin temsilcileri de sizin şirketin şubelerini yok edip kendi şubelerini açtığı için emeğiniz boş 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 bana en uygun (ve tabii aslında en hayvana) çözüm olarak göründü ve o şekilde şirketimin istikrarını sağladım.

Bir senaryoya bağlı kalmadan, serbest stil oynarken karşılaşacağınız diğer yeniliklerin hiçbiri Corporation'lar kadar hayatı 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'in çoğunun ilk çağlara yiğilmesi olması, oyun sırasında bir sabır taşı gibi dirençli olmanızı gerektiriyor. Bir yandan settler ve worker üreterek büyümeye çalışmak, bir yandan erken bir savaşla medeniyetlarındaki tüm iddianızı kaybetme riskine karşı orta büyülükte 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 yüzüller önce diplomatik zaferle bitirebilir hale gelmemiz bana son derece anlamsız bir yenilik olarak göründü. 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 yeterliyse oyunu bu aşamada bitirebilirsınız. 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.

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 olabilecekmiş gibi geliyor insana. Bunların başında da Final Frontier isimli uzayda geçen Civ versiyonu geliyor. Dünyayla tüm bağımlızın koptuğu bu senaryoyu başta Alpha Centauri (Sid Meier'in uzayda geçen Civ oyunu) taklı 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 patlatmanız keyfine varacağınızı da bilin.

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 olduğunu bir işaret. Senaryolar olmadan da yeterince yükü bir genişleme olan BtS, bu yönüyle takdiri

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, devam edeceksize... L

LEVEL KARNESİ

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



	1	2	3	4	5
GRAFİK	+	+	+	+	+
SES	+	+	+	+	+
OYNANABILIRLİK	+	+	+	+	+
MULTIPLAYER	+	+	+	+	+
EGLENCE	+	+	+	+	+

PC PS2 PSP DS XBOX 360

Bir genişleme paketinden çok, cömert bir arkadaştan gelmiş bir hediyeye paketi gibi... İçi süprizlerle dolu.

80



ANKH 2 HEART OF OSIRIS

GEYİK MUHABBETİ ESKİ MISİR'DA MI İCAT EDİLMİŞ?

[**GÜVEN ÇATAK** gcatak@level.com.tr]

MISİR MEDENİYETİ HEP BİR CAZİBE merkezi olmuştur filmler ve oyunlar için. Firavunlar ve lanetleri, mumyalar ve sargı bezleri, piramitler ve gizemleri, Nil ve timsahları derken Misir ortamlarından bir türlü vazgeçilememiştir. Daha önce Fransız Cryo Interactive hem eğlendiren, hem eğiten birkaç Misir oyunu yapmıştır. Şimdi bayrağı Alman Deck 13 ekibi almış galiba. Ama onların konsepti sadece eğlendirmek üzerinde kurulmuş, hatta geyiye sarmak da diyebiliriz. Bir anlamda LucasArts mizah geleneğini devam ettirdiklerini iddia ediyorlar. Çok da emin olmadan hayırlı başarıları 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 zıplıklar dolu hikayesi devam ediyor.

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

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

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

Oyun birçok açıdan ilkini hatırlatıyor. Assil, yine fırlamanın önde gideni; yüze idealleri için milletin ağızından girip burnundan çıkıyor. Her türlü goygoy yapılarak, birtakım abuk sabuk nesneler ediniliyor ve sonra da deneme-yanılmayan ağır bastığı bir mantıkla yine abuk sabuk yerlerde kullanılıyor. İyi bulmacalar da



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 kalyor. Zira absürd olmakla geyik olmak çok farklı motivasyonlar.

BİR MISİR PARODİSİ

Bizzat yerinde görmesek de birçok belgeselden dolayı Mısır'a daır görsel beklentilerimiz her zaman yüksek olmuştur; hele CGI destekli Stargate ve Mumya 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 teget geçecek bir özene rastlamak zor grafiklerde. Tamam, çok renkli ve zaman zaman şirin olabilir ama devamlı bir Disneyland dekoru etkisi yapay kalyor (her ne kadar amaç Eski Mısır soslu bir Mısır parodisi kurmak olsa bile). Aynı şekilde bazı karakterler yakın

planda 'dummy' gibi gözüküyor. Seslendirmenin Almanca üzerinde İngilizce dublaj olması da bu bönlüğü destekliyor. Neyse ki usul usul esen doğu eszgileri durumu biraz kurtarıyor. Ankh, derdi mizah olsa da Eski Mısır üstüne daha suya sabuna 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 kurcalanabilir. L

LEVEL KARNESİ

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



	1	2	3	4	5
GRAFİK	1	1	1	1	1
SES	1	1	1	1	1
OYNANABILIRLİK	1	1	1	1	1
MULTIPLAYER	1	1	1	1	1
ĒLËNCE	1	1	1	1	1

PC PS2 PSP PSP DS Wii DS Xbox 360

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

64



Osiris geri döndü ve bu sefer oyun oynayacak zamanı yok!



Kahramanımız Assil fırlamanın önde gideni.



STAR WOLVES 2

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

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

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

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

KIROV RİPORTİNG!

Oyun başlar başlamaz, o Rus oyuncularına 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 karşılaşması had safhaya ulaşmıştır. Tabii her savaşta olduğu gibi bütün işin kaynağını tüccarlar yemektedir. Oyun ne yazık ki bundan fazlasını sunmuyor ama aldığımız görevlerde neler olup bittiğini yordamıyla anlama şansımız olabiliyor. Oyunda pek çok RYO ögesi var. Ana karakterimizi yaratırken füzeler, atıcılık gibi dört uzmanlık alanından seçim yapıyor ve bundan sonra tecrübe puanlarını oldukça geniş bir yetenek ağacına dağıtıyoruz. Görevler ise yeterince çeşitli ve pek çok değişik yoldan tamamlanabilecek şekilde tasarlanmıştır. Örneğin yakın bir arkadaşınızın kargasunu tehlikeli bölgeden geçirmeniz gereken bir görevin ortasında yardıma muhtaç bir hükümet gemisine rastlıyorsunuz ve size es geçmek, yardım etmek veya "partiye katılmak" gibi seçenekler sunuluyor. Burada vereceğiniz karar da o arkadaşınızla ve hükümetle olan

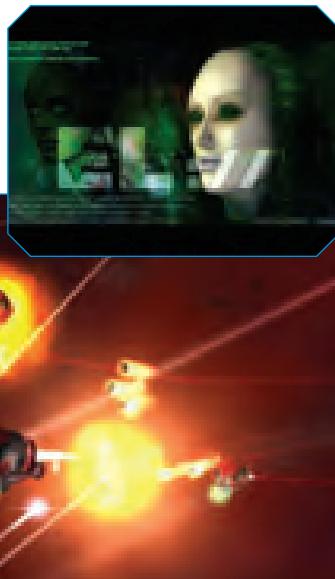
ilişkinizi doğrudan etkiliyor. Tamam, saf bir RYO için muhteşem değil ama bir strateji/RYO karışımı için yeterli. Ancak görevlerin aşırı script'lenmiş olması başımıza biraz ağırlıyor. Bir yere ulaşmanız gereken görevlerde sırif yolda size saldıran 10 korsandan biri yaşıyor diye, hedef noktasına ulaşmanıza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

ALINIK MODİFİYE DESTROYER

HW serisini oynamış olanlar oyuna hemen isinacaklardır. Zira oyun grafikleriyle, sesleriyle ve oynanışıyla aynen HW'ü andırıyor. Fareyle bütün kamera kontrollerini kolayca halledebiliyoruz. Oyundaki 6 gemiye kadar ulaşabilen filonuzu minik avcılarından koca destroyer'lara varan çeşitli gemilerle donatma imkanımız var. Gemi dizaynları da Homeworld'ün "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 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 gelirseniz, sizi bir-iki hafta idare edecktir. L



LEVEL KARNESİ

- + Hoş grafikler
- + RYO ögeleri oyna sürüklüyor
- Windows'a çökme sorunları
- Seslendirmeler rezalet
- Görevlerdeki cıldırtan bug'lar



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

PC PS2 PS3 GBA Wii DS Xbox 360

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

64

→ Yapım: Xbow Software → Türkiye Dağıtıcı: Yok → Yaşı 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/



UFO: EXTRATERRESTRIALS

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

YAZ BİTTİ BİTİYOR...

Hani nerede Crysis, Medal Of Honor? Hani nerede benim güzeli Battle Of Britain'ım? Sorun şu ki arkadaşlar, mevsim normallerine göre cidden keset bir yaz geçiriyoruz. Eğer siz de benim gibi yazın gelecek canavar oyular için bütün sene bekleyip bir de üstüne bilgisayar aldırsanız, pek fazla seçeneğiniz yok. Ya eldekiplerle idare edeceksiniz ya da biraz mazkiye dönüp eski oyunların ellerinden öpeceksiniz.

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

EXTRA-UNINTERESTIAL

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

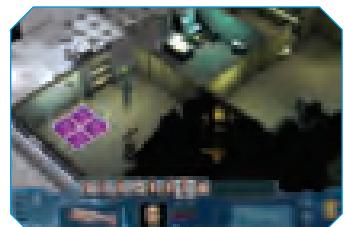
UFO:E de son aylarda moda haline gelen, oyuncuya hiçbir hazırlık aşamasından geçirmeden hikayenin ortasına fırlatma trendinden nasibini almış bir oyun. Yapımcılar bizi gerçekten uğraştırmak mı istemiş, yoksa "Zaten bu oyunu UFO fanatiklerinden başkası almadı, niye uğraşalım training'le!" diyerek paradan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

Düşürdüğümüz UFO'ların kaza mekanlarına ve uzaylıların geçirdiği eyaletlere operasyon düzenleyebiliyoruz ve buradan sonra artık biraz eğlenmeye başlıyoruz.

KOLAY ÖLÜM

UFO:E'nin en elle tutulur kısmı taktik savaş. Burada araştırmalarдан elde ettığınız

çeşitli zırh ve silahlarla takımınızı donatıp savaşa yolluyorsunuz. Taktik savaş sıra bazlı olarak gerçekleştiriyor ancak eğer düşman üzerinde çok fazla dolanırsanız sizin sıranız olmasına rağmen düşman "çekil öndünden, yeter!" diyerek yeşil lazer atışıyla dürtebiliyor. Aslında ciddi olarak bakarsak, gerçekten zamanınızı ayırsanız oldukça eğlenebilirsiniz. Düşman yapay zekası gayet iyi ve gerektiğiinde size karşı grup takımları uygulayabiliyor. Benim gibi daha ilk savaştan adamlarınıza Rambo gibi davranışlarınız, adamlarınızı üssünüzüanca ultra-hafif-fiber-plastik torbalar içerisinde götürürsünüz. Tabii, savaşı kazandığınızı varsayıyorum. Savaşta kaybettığınız adamlarınızı



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

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



LEVEL KARNESİ

- + Eski X-Com tadını veriyor
- + Zorluyan yapay zeka
- + Kolay oynanış
- + X-Com'un bire-bir kopyası
- Tarihsiz müzik ve grafikler
- Taktik savaşlara ilgili sorular



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

PC PS2 GBA Wii DS Xbox 360

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

56



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 niyetlenmemiştir). 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, sezонları tadında bırakmak lazım. Her şeyin başladığı *Sam & Max Hit the Road* deneyimli birisi olarak, bölüm bölüm oynamak başlangıçta tuhaf gelmiştir. Hele ilk bölümü oynayıp, çok geçmeden bitirince "bu kadar mı yanı" soru ifadesiyle kalakalmışım.

BİR BAKIŞTA...

TÜR Adventure

İÇERİK Birkaç tahtası eksik bir köpekle şiddet düşkünlüğü bir tımarının absürd polisiye maceraları.

KARŞILAŞTIRMA

SAM & MAX: SEASON 1	%90
---------------------	-----

ANKH 2	%86
--------	-----

THE SHIP	%63
----------	-----

Ama dördüncü bölümle birlikte taşlar yerine oturdu ve iyice isindım dizî oyun sistemine. Neyse, Sam & Max hazır tatildeyken, sezónu bir derleyip toparlayalım.

ÇİZGİDEN OYUNA

Sam & Max ikilisi bir adventure oyunu olarak başlamadılar aslında acayıp kariyerlerine. 1993'de döneminin adventure fabrikası Lucasarts tarafından peydahlanan ve günümüz'e kadar sesi soluğu çıkmayan Sam & Max, aslında 80'lerin kültür çizgi romanlarından (hatta o kadar kültür ki şu an kopyası bulunmuyormuş). Marvel Comics bünyesinde çıkan Sam & Max yine aynı yıllarda televizyonda da boy gösteriyor; ama mızah 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 şehrə geri dönüyor!

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

şahip bir köpek, Max ise Alice'in peşinden giderek pişman olduğu tımarın timarhaneden kaçmış versiyonu. Bu ikilinin yolları nasıl kesişmiş bilmiyoruz ama bir tencere-kapak durumu söz konusu. Max ne kadar kaçışsa, Sam o kadar makul, demek isterim ama diyemiyorum. Aslında onları tanımanın en iyi yolu onları oynamak (daha doğrusu Sam'i oynamak, Max'i de peşimize takmak). Kendilerine "bağımsız polis" diyen Sam & Max, çözüm şiddetle saklı mottosuyla 60 model DeSoto'lara atlayıp, aklı başında polisin başdedemiği aklı almadavalara bakıyorlar, tabii kendi akillara zarar yöntemleriyle. Nasıl davalar mı bunlar? En iyisi böülümlere bir göz atalım ve bu ağızı sıkı kara mızah 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 yıldızı, popüleritesini başka bir çocuk yıldızına, daha doğrusu üç veletle kaptırırsa ne olur? Televizyon şovu yayından kaldırılır ve kendisi de keçileri kaçırır. 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 şok uygulamanız yeterli. İkinci bölümde yine medyanın bize ihtiyacı var. Başka bir deyişle *Situation Comedy*. Bu sefer de kontrolden çıkarıp, konuklarını rehine alan ve onları hediyele boğan bir talk-show sunucusunun icabına bakmamız gerekiyor. Bir tür sapıtmış Oprah vakası söz konusu. Ama programın çekildiği stüdyoya ulaşana kadar yemek programına da katılmazsınız, yarışmaya da. Ardından *The Mole*, *The Mob and The Meatball* geliyor. Oyunçak mafyası ile karşı karşıyayız.





Komşumuz Sybil her bölümde yeni bir kariyere başlıyor.

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. Şöyled makul birinin başkanın yerine geçmesi gerek ama kimin? Beşinci bölümde yeni bir gerçeklikle geçiyor: **Reality 2.0**. Internet ile başımız belada. Bilgisayarlar ayağımış. Doğrudan sisteme girmek gerek, Tron hesabı. Gelelim finale, **Bright Side of the Moon** dananın kuyruğunuń koptuğu

herhalde. Davalardan 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 dövmeci kariyerlerinden sonra kendisi bu seferde yeminli jüri üyesi olarak karşımıza çıkıyor (sırada çöçatanlık ve beta tester olmak var). Diğer karakterler de



Hangimizin silahı büyükse aşıyı o alsin.



makulden çok absürd yaklaşımlar iş yapıyor. Sam & Max gibi düşünmek lazım kısacısı. 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 hikâyeyin dışına çıkmadan inceden verip veriştiriyorsunuz herkese; ne devleti, ne medyası kalıyor. Sam & Max, popüler Amerikan kültürüyle bir güzel dalga geçiyor; günümüze şahane göndermeler yapıyor. Müzikleri de unutmamak gerek tabii. 60'lı yılların caz tınları kulağımızın pasını atıyor. Sanki oynarken, küçük bir orkestra bize eşlik ediyor. Peki hiç mi yok bu oyunun eksisi? Var haliyle ama düzeltilebilir şeyler. Bir kere orijinali kadar cesur ve kaçık değil. Espriler ve aksiyonlar tadında bırakılıyor; zivanadan çıkmıyor (muhtemelen 12+ barajını korumak

SAM & MAX, "ÇÖZÜM ŞİDDETTE SAKLI" MOTTOSUYLA 60 MODEL DESOTO'LARINA ATLAYIP, AKLI BAŞINDA POLİN BAŞDEMEDİĞİ AKIL ALMAZ DAVALARA BAKIYORLAR.

bölüm. Aya çıkıyoruz. Ortamlar acayıp 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 saçmıyorsun?" diyebilirsiniz. Ama hepsi doğru; zira hepsi yaşandı ve gerekli travmalar geçirildi. Sam & Max gibi iki timarhane kaçının sıradan davalara bakacağını zannetmiyordunuz

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

ÜÇÜNCÜ BOYUTA ŞIK BİR GEÇİŞ

Genellikle 2D oyunların 3D versiyonlarından pek haz etmiyorum. Formalite icabı yapılmış geliyor; yapay duruyor. Orijinalinde bizi yakalayan her neye onu veremiyor bir şekilde. Ama Sam & Max bu geçiş çok iyi kıvırılmış. 2D halindeki eğlenceyi ve naifliği, 3D ortama transfer etmemi başarmış. Grafiklerde acayıp bir boyama kitabı havası var; renklerin homojenliğinin ve modellerin az ama öz poligonlardan ibaret olmasının bu etkide payı büyük. Tabii oyunun köklerinin bir çizgi romana dayandığını da eklemek gereklidir. Oyun 3D ama orijinalinde olduğu gibi sahneleri gördüğümüz açılar sabit. Karakterler hareket ettikçe ekrana 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 kurulmuş 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 bulmacaların bazı dengeşizlikler de gözle çarpıyor ama dediğim gibi düzeltilebilir şeyler, hatta üçüncü bölümde sonra oyun çok az falso veriyor.

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



Aya ayak basmadık dèmeziniz artık.

LEVEL KARNESİ

- + Sam & Max! Çok renkli kara film atmosferi.
- + Absürd bulmacalar.
- + Acayıp karakterler.
- Çok daha cesur ve kaçık olabilirler.
- + Bazen bölümler ve bulmacalar arası bağlantılılar.



	1	2	3	4	5
GRAFİK	1	2	3	4	5
SES	1	2	3	4	5
OYNANABILIRLİK	1	2	3	4	5
MULTİPLAYER	1	2	3	4	5
ĒLÈNCE	1	2	3	4	5

PC PS2 PSP PSP DS Wii DS XBOX 360

Sam & Max ile adventure türünün parıltılı günlerine dönmek çok eğlenceli!

90

Jesuskane'in Günlüğü

Sevgili Gündük

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

BİLYORUM SENİ YİNE ÇOK BOŞLADIM BU GÜNLERDE.

Mazeretlerim sağlam olduğu için de karşısındayım şimdî. 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 sığaçın ağırlığı ile duşa ativedim kendimi. Bu sıcakta suyun bu kadar soğuk olabilmesi mucize idi. Kombinin başına gittiğimde karşılaşışım manzara ise ayrı bir mucize. Ağustos sığaçında kalorifer çalışıyordu, ama sıcak su namevcut. Öncelik sırama ikinci sıradan girdi kombi. Birinci sıradaysa ADSL bağlantım vardı, bağlatımsa 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 günlüğüm, bolca da diyet kola. Tam atıştıryorum, hop telefon,
-Efendim Ayla.
-Kaan, annen kapıda kalmış.

-Eee o niye aramıyor beni?

-Dur ben tekrar arıyorum!

-Neredeyse telefonunu verseydin, aloo!...

-Bak bu numaradamyış.

-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 büyülüüğünde 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 yapساك. Fatma abla müsait olunca... Ne salı mı? İyi olur ne yapayım...

Salı günü...

- Anne beşinciye yıkıyoruz perdeleri!

- Ölüm leke kalmış ama.

- Anne kuruyunca uçar o çamaşır suyundan... Anne saat gecenin 11'i, bıraksanız artık.

- Tamam mutfağa işimiz bitti, sen yazı mı yazıorsun yine?

- Hayır anne duvara çizik atıyorum.

Ertesi gün...

- Efendim?

- Selam Sinan, evet geliyorum dergiye... Sinan ne yaptın bu oyunlar ne!! Sinaaaan!

Ama Sinan! Ben hayvan sever bir insanım ne işim var avcılık oyunu ile, ben katletsem katletsem böcek katlederim. 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 miyim ben, yoksa sadist mi? Vurdukça geyikleri içim acıdı zaten, oyun bir de killiğine omurgadan vurdun, kalpten vurdun diye bilgi veriyor... Güneşe bakıp 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 faslımdan sonra, uzun menzilli, dürbünlü bir tüfek ile çıktı er meydanında. Başladım "600 yard" uzaktan ateş etmeye. Ben her isabetli atış yaptığımda, kamera geçiyor bullet time moduna, fil kurşunu yiylene kadar yolun yarısını geliyor zaten ben ekranındaki sahneyi izlerken. Fazla geçecek olmuş oyun. Ben vurdugumda fil ne hissetti ise bende aynısını hissettim. Zaten spor adı altında durduk yerde canlılara ateş edilen ortamlarla aram pek iyi değil, fil ayağa kalkmadan uzaklaşım 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 çocuğum olsam elime geçtiğinde inanılmaz sevineceğim Pet Vet, Sims tadındaki veterinerlik hikayesine rağmen bir önceki oyunda vurdugum geyikleri yeniden canlandırmama imkan tanımadı. "Olsun

JESUSKANE

HUNTING UNLIMITED 2008:
Hahahahaaa: yine oklicam sandın di mi?





“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 killandım 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 çalışıldığımı 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 mumla aradığımı fark edince yapıştırdım Level Shit’i monitöre. İçimden “iyi ki satmamış eski 10S monitörümü” diye geçirdim. Salonun ve çalışma odasının camlarını cereyan yapısın diye açtıktan sonra, ortamın havası değişene kadar kitap okudum mutfakta.

23 Nisan 2008 Benim Günüüm Olacak

Artık emindim. Sinan niyetli idi. Hem de art niyetli idi. Biraz da çekinerek yaklaştım son oyuna. Kurдум usulca, bakalım bunun altından ne gibi bir hinlik çıkacak. Ekranda amcanın biri bağırtıyor. Uyku sersemiyim zaten “bağırtma be

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



- Aho, Sinancan
- Söyle Kağan
- Sen beni aradın di mi gündüz, uyuyordum ben...
- Evet!
- Ne söyledim sana?!
- MUWAHAHA!
- Nöldü olm?
- Söylemem...



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

adam!” dedim sesi kısıtlı 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, vurdüğüm herkes Yoga Ustalarını kıskandıracak pozisyonlara giriyor. Esneklik de bir yere kadar kardeşim. Hem dil sorununu çözemeden bir insanın önce su altında bir üstে olduğunu anlaması akabinde kafasına gemi düşmesi ilginç yorumlara yol açıyor. Küfür mü ediyor ne ediyor belli olmayan vatandaşın da olmayan bir radyodan zirt pırıt bir şeyler söylemesi aynı cümle içinde isminizi az 5 kere kullanması da insanı killandırıyor.

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

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

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 ilgim son sürat devam ediyor. Önemli ve/veya isim yapmış oyunlara karşı orucum aylardır devam ederken bu ayı da Guitar Hero klonlarını oynayarak geçirdim. Hayranı olduğum GH serisinin tüm oyunlarını mümkün olan en kısa sürede temin edip kısa sürede bitirmiştim. Aslında bir gitar sahibi olmadığı 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 Guitar Zero'nun ciddi dezavantajları olduğunu düşünüyorum. İki oyunlarındaki detayları Forte'nin ikinci sayfasındaki Klon Savaşları yazısında bulacaksınız.

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



LEVEL ARŞİVİ KULLANMA KılAVUZU

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 ortamina aktarıldı ve son olarak da bir arayüz hazırlandı. Projenin bitmiş hali elimize ulaşlığında biz de oldukça heyecanlandık.

Bu ay LEVEL DVD'sinin ön yüzünde her ay olduğu gibi demolar, tam sürüm oyunlar, yamalar, videolar ve ekran görüntüler; arka yüzünde ise LEVEL Arşivi'nin ilk bölümü (1997 Şubat - 2002 Ocak arasındaki sayılar) yer alıyor. Dergimizin yayın hayatına merhaba deyişine ve gelişimine şahit olacağınız arşivi nasıl kullanacağınızda 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 içerisindeki sayfalar listelenicek, sayfalara tıkladığınızda ise bilgisayar ortamına aktarılan sayfalar PDF formatında görüntülenecektir.

Bu vesileyle arşivi görüntüleyebilmeniz için bilgisayarınızda Abode Reader programının kurulu olması gerektiğini de hatırlatıyorum. 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 liste halinde yer alıyor. Böylece -örneğin- sadece hileler 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 "Yapımcılar Göre" seçeneğine basabilirsiniz. Elbette aradığınız materyale kolayca ulaşabilmeniz 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 unutkanlığıma çözüm arıyorum. 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 kullanıcılı bir not defteri hayatmdaki -en azından- birkaç şeyi düzenli olarak yapmama yardım edebilirdi.

NotesHolder programı küçük notlar almanızı ve unutma 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 yakınlanlara şiddetle tavsiye ederim.

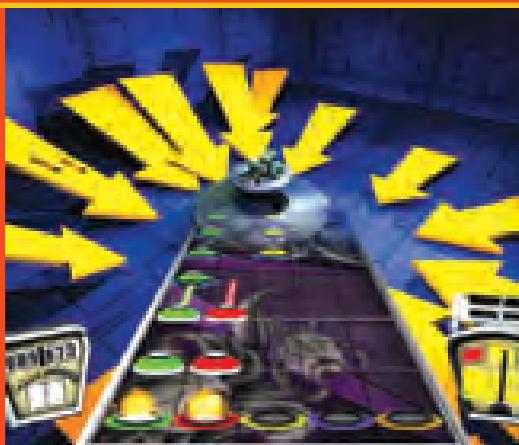




GUITAR HERO KLONLARI

KLON SAVAŞLARI

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



GUITAR ZERO

tinyurl.com/2hef5y

Klon Savaşları'nın pek de popüler olmayan ancak Guitar Hero'ya isim ve görsel benzerliğiyle dikkat çeken tarafı Guitar 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 söylediğim iki olumsuz özelliğini göz önüne alırsanız FoF'u oynamak daha iyi bir tercih olacaktır.

FRETS ON FIRE

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 kitleşini 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 oyuncunun görselliğini Guitar Hero oyundan dönüştürmen paket. Oyuna mod yapmak, şarkı eklemek ve kaplama hazırlamak isteyenlerin forumları ziyaret edip gereklili bilgilere ulaşması mümkün.

FoF'un bir diğer önemli özelliği ise Guitar Hero oyunlarındaki parçaları kendine aktarabilmesi. Eğer elinizde herhangi bir Guitar 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.

Guitar Hero'nun PS2 versiyonunu gamepad ile oynarsanız sadece L1, L2, R1 ve R2 tuşlarına basarak şarkılara eşlik edebilmeniz mümkün. Eğer bir gitar satın alır ve oyunu gitarla oynamaya çalışırsanız sadece beş notaya değil, aynı anda sağ elinizle bir tuşa daha basmanız gereklidir. Daha zor görülen bu sistem FoF'un standartını 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 edeceğiniz şekilde düzenlemeniz mümkün. Klavye dışında USB gitarları da destekleyen oyun gitar çalma tecrübeini biraz olsun yaşamak isteyenler için mükemmel bir fırsat.



TARGET: 2006

Hazırlayan: Nathan Cross
www.y3.org

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

kardeşini öldüren Mr. Big'den öç almaya çalışan bir sokak dövüşçüsüydü. 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 şarkılarmızı ekleme seçeneği bulunuyor. WAV, OGG ve MP3 formatındaki şarkıları oyunun içindeki "Music" klasörüne taşıyarak oyun sırasında dinleyebiliyoruz.





AYIN FULL OYUNLARI

CURATOR DEFENSE

www.davidbhove.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 müdürü canlandırdığımız oyundaki amacımız müzemizi modern sanatların saldırısından (!) korumak. Oyunda müzenin giriş kapısına yanaşan bir kamyondan indirilen (aslında kendi kendine inen) modern sanatlar ürünlerini teker teker içeri girmeye çalışıyor. Eğer onları engellemeyi başaramazsa 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 oyuncunun birkaç kademesi boyunca içeriye 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 oynamaya şansınız da var. Bunun için oyunu kurduğunuzda göreviniz Account Creator'dan bir hesap yaratmanız gerekiyor. Böylece oyunda yapacağınız tüm skorlar dünyanın dört bir yanında bu oyunu oynayan diğer oyuncuların skorlarıyla karşılaşılacak ve listedeki yerini alacak.



LEVEL
NOTU
8

ALEX ADVENTURE

tomvert.free.fr

Klasik platform türü oyunların bir örneği olan Alex Adventure'da, kontrol ettiğimiz karakter ile koşuyor, zipliyor, 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 yapıp.



LEVEL
NOTU
7

CHALK

wwwkonjak.org

Joakim Sandberg adlı yapımcı tarafından hazırlanan (daha önce Noitu Love adlı oyununa yer vermişik) Chalk ilginç bir oynanış sistemine sahip. Oyunda kontrol ettiğimiz karakter ile sağa doğru ilerliyor, ekranın her yanından gelen düşmanlara ve objelere karşı kendimizi korumaya çalışıyor. Bunun içinsse 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 cizeceğimiz kalkanlar ile kendimizi savunmak mümkün. Oyunda ilerledikçe ve sektörleri geçtikçe daha farklı ve güçlü düşmanlar ile karşılaşıyoruz. Oynanış stili ile ön plana çıkan Chalk'in eğlenceli bir oyun olduğunu söyleyebilirim.

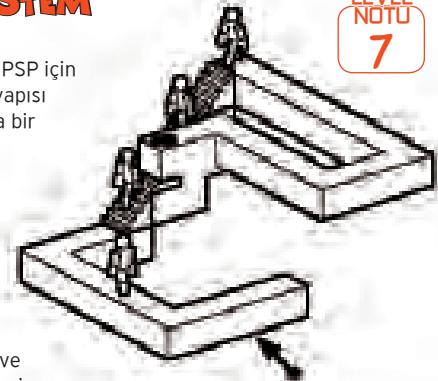


LEVEL
NOTU
8

OLE COORDINATE SYSTEM

tinyurl.com/2xx4pn

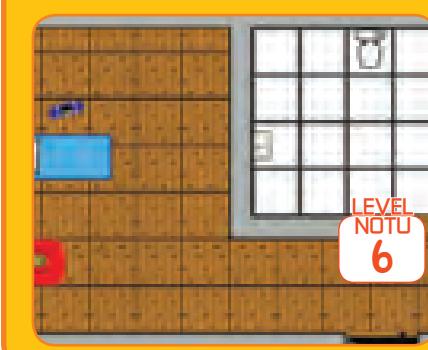
Geçtiğimiz haftalarda PlayStation 3 ve PSP için duyurulan Echochrome, yaratıcı oyun yapısı sayesinde bir hayli dikkat çekmişti. Kısa bir araştırmadan sonra "Ne kadar orijinal bir fikirmiş!" ve benzeri düşüncelere dalmamıza neden olan oyunun aslında yeni olmadığını fark ettik. Bir Japon oyun yapıcısı olan Jun Fujiki'nin 2006 yılında hazırladığı ve internet ortamına saldığı OLE, bizi şaşırтан Echochrome'un temelini (hatta ta kendisini) oluşturuyormuş 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.



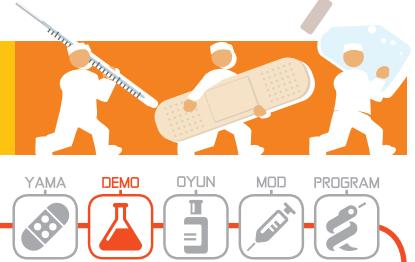
LEVEL
NOTU
7

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 aksın aksın gelen düşmanları öldürmeye ve hayatı 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 yazılıdı gerçeğini görmezden gelip, yasak kelimeleri kullanmadan anlatmaya çalışacağım bu oyunu. Nasıl olacak hep birlikte bakalım görelim, görelim eğlenelim, eğlenelim coşalım. En ciddi konuları bile hemen bir oyuna çevirmeye meyleden saygıdeğer Level okurları! Bu yazı sizler, ve Antalya'daki eniştüm 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 büsbütün 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 tanıştığımız Kuzyey 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 dükkânı açalım." şeklinde bir teklif görmüş.

Herkese 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 ben de oyunun internet sitesine girip hikâyesini ve başlangıç bilgilerini okudum. İlk izlenimim olumluyu.

Sonra baktım ki zaman bu şekilde geçecek gibi değil, yatıp uyumaya karar verdim. Uyandığında oyun nihayet inmişti, hemen yükledim ve çalıştardım. İlk aşamada grafik ve ses efektleri olsun, arabirimini 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 boğazında düğümlenip kalıverdi. Pes etmedim elbette. "Kandan alır, kana veririz." cümlesini ilke edinmiş bir Segnale karakter yaratım kendime ve kırbacımı Abaddon'un yaratıkları üzerine savurdum hiç acımadan.

Aradan birkaç saat geçmiş ve karakterim 7. seviyeye ulaşmıştı. Kontrollerdeki zorluklar nedeniyle biraz yorulmuştum. Dedişim savaş savaş nereye kadar; aldım oltamı elime, geçtim nehrin kıyısına. Şaka değil, oyunda gerçekten suda yüzen solungaçlı yüzgeçli kırbaşık canlıları tutabiliyoruz. Ama oltayı fırlatıp beklemek yok; yakalamak için sabır, beceri

(ve de biraz yem) gerekiyor. Yakaladıklarımızı 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 amatörlükler ve hatalar gözle çarpıyor, ama sonuç olarak henüz beta aşamasında. Üstelik oyuncuların oyunun gelişiminde birebir rol oynamasına izin veriyorlar.

Yazımı sonlandırmadan önce oyundaki ilginç reklam sisteminden de kısaca bahsetmek gereklidir. Oyun yüklediğinizde normalde hiç bir reklam ile karşılaşmamışsınızdır; 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 razıymı. Sonuçta bir ay... Bzzzt!

Tüh, yasak kelime. Koreli devasa David, Ay'da beleş balık satıyor! Oh be, yok bundan sonra yasak falan. Anlattığım oyun da 2Moons idi. Haydi, şimdî sıra sizde. L



- **Yapımcı:** Gamehi - **Dağıtımçı:** Acclaim - **Aylık ücret:** Yok
- **Yaş sınırı:** 17+ - **Sistem gereklilikleri:** 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 dolabındaki CD kutularımıla nostalji yapmayalı aylar oldu. Evet, ben de bir koleksiyoncu ruhu olmalı ki belli aralıklarla eski oyunları yerlerinden çıkarıp onları hatırlamaktan keyif alıyorum. Aylar sonra dolabı açtığmda ilk gözüme çarpan (bir miktar tozu saymazsa) Heretic 2 oluyor. 98 yapımı oyun muhteşem Heretic-Hexen serisinin devamydı. Modifiye Quake 2 grafikleri ve muhteşem senaryosuyla kendini ne oynatmıştı ama. Hemen yanında Larry 7'ye uzanıyorum. Akıma geminin kaptanı ve havuzdaki ikizler gelirken sırtıyorum. Devam oyunu ve yeğeni ne kötüyüdü öyle. İki kutu alta Soul Reaver'ı görüyorum. Hey gidi Raziel be! Oyun dünyasından gereklili gereksiz bir sürü film çıkarken bu muhteşem senaryoyu nasıl atladılar hala şaşarıyım. 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 kıryordu. Evet, bu piyasa cidden nankör. Elim Worms World Party'ye uzanırken içерiden "Çeşme'ye gidiyoruz" sesi geliyor. Worms'u çantama atarak soluğu arabada alıyorum. Bu yazışdan bir mesaj mı çıkarmak istiyorsunuz: Arada bir oyun koleksiyonunuza göz atın, kutularına bakın 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 geçmişsi 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 gelmesi işin rengi değişmeye başladı. Bu işten kaçınmak için gerekli olandan daha fazlasının kazanılabileceğinin öğrenilmesiyle klasik pazarlama kuralları sektörre oturmaya başladı. Oyun pazarı hedef kitlelere daha iyi hitap edebilmek için nişlere ayrıldı. Günümüzde oyuncular yalnızca sevdikleri türde göre değil; demografik özelliklerini, oyun tarzı, oyunlara harcadıkları zaman ve bütçe gibi farklı kategorilere göre parçalara ayrılıyorlar. Bu da yeni yeni oyuncu tanımları ortaya çıkarıyor. Bu yazımızda günümüzün popüler oyuncu kategorileri Casual-Hardcore'dan, bu sınıfların devasa online oyunlardaki yansımalarından ve hardcore ile

başlayarak oyuncuya 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 oluşturmamasına rağmen en fazla vakit ve para yatırın 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 fazlaıyla kullanılır. Uygun görülürse oyunun önceliği günlük aktivitelerinin önüne çekilebilir.

Oyun terminolojisinde casual olarak nitelendiren oyuncular ise hardcore akranlarına 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 mümkünündür. Casual oyuncuların hardcore kadar katı kuralları ve hedefleri bulunmaz. Oyun onlar için amaçtan çok araçtır. Bunun yanı sıra oynadıkları oyunlara bağıllılıkları hardcore oyunculardan azdır, kolaylıkla oyundan oyuna atlayabilirler. Son zamanlarda casual teriminin online oyunlar için kullanılması, zittî olarak kabul edilen hardcore'un çoğunlukla online oyunculardan çıkışlarından kaynaklanır. Fakat işin doğrusu casual teriminin üç oyuncu tipi için de kullanabiliriz: Eğlencelik olarak nitelendiğimiz, her seansı 15-20 dakikayı aşmayan oyunları (Zuma, Space Invaders, Pacman vs) sevenler, fazla rekabetçi/oyuncuya meydan okuyan oyuncuların sevmeyenler ve sonuca çabuk ulaşılan (hızlı karakter gelişimi vs) oyunları tercih edenler. Casual kelimesi online oyunlar gündeme gelmeye



başlayıcaya kadar yukarıdaki ilk seçenekle sınırlı kaldı. Bu nedenle casual kelimesi birçok eski kurutta hala kısa süre oynayıp kapatılabilen, insanlarda puan hırsı dışında duyu uyandırmayan oyunları anımsatır. Teknoloji ne kadar gelişse gelisin 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 ayrimı yalnızca oyuna harcadıkları zaman farkıyla nitelendirmek en basit tanımlıya tembellik olurdu. Bu iki sınıf arasındaki ciddi ayırmaların biri



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

Unutmadan; kolay modda oynanan zorlayıcı bir oyun, ne yaptığınızı gözünüzü sokmayı pek sever. Bu da daha zoru denemeniz için bir meydan okumadır. Aynı şekilde normal modda oynadığınız bir oyuncunun üstüne gelen başarısızlık üzerine "Easy modda denemek ister misiniz?" sorusunu hardcore oyuncuya meydan okur. Casual oyuncu bu meydan okumaya sırtını dönerken hardcore daha zorlu, ama zaferi daha tatlı olan yolunu seçer. Yazının girişinde bahsettiğim gibi bu ayrimda biz oyunculardan 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'in bunu WoW ile ne kadar güzel kotardığını biliyorsunuz. Hatırlarsınız bunu daha önce Diablo da yapmıştı. Tek kişilik

AYNI LİSANLA FARKLI BİR DİL KONUSMAK

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 bir oyunda terminoloji kullanımı ne kadar zenginse, oyun literatürüne yakın olan oyuncuları 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 oyunlardan aldığı keyfi artırarak, daha fazla oyun oynaması isteği verir. Gerçek hayatı bile oyun içi terimleri kullanan oyuncular görmemizi buna bağlıyoruz. (Mesela: Level FTW!)

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 biktirici derecede zor anlar yaşatır ve oyuncunun ilgili ani (örneğin zor veya özel tüyosu olan bir boss savaşı) defalarca tekrarlaması sağlanır. Yani öğrenme süreci oldukça keskindir. Bu yapı sayesinde hardcore oyuncuları hirslandıracak ilgisini canlı tutar. Casual oyunlar ise severlerini fazla üzmeden dengeyi korumaya çalışırlar. Oyun çok zor veya kolay değildir. Aynı şekilde öğrenme eğrisi çok acımasız davranışmaz. Oyuncunun yapabildiğinden çok daha fazlası talep edilmemişinden oyuncu kendini adım adım geliştirir. God of War 2 ve Soul Reaver

ONLINE



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



Gnome-Tauren. Gerçek hayatı WoW'dan sahneler görüyorsanız bir uzmana baş vurmalarınız.



Bu da Berkant'in sevgilisiyle 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 yiriciler 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 oyunculara. 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 mücadelede önceden kurgulanmış sahnelerden çok daha fazlasını arar. Zaten hiçbir yapay zeka gerçek oyuncularla hoş

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

Devasa online seven bir hardcore oyuncu, araştırmaya, karakter gelişimine, sosyalleşmeye ve oyunundaki ayrıntıları önem veren bir oyuncudur. Çokluşulukla kendini zorlayan ve oynayışını geliştirmeye dayalı oyuncuları 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 vardırmakken, üst sınıra varmasıyla amaç PvP, instance'lar ve first-kill'ler haline gelir. Takım oyununu iyi uygular, bu yolda oldukça kuralcıdır, hatta gerekirse arkadaşlığını bozulmasını göze alacak kadar.

BEDENİMİ ALABİLİRŞİN AMA OYUNCULÜĞÜMÜ ASLA

Hardcore devasa online oyuncusunun deyince bir kısmının 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 üşen oyuncular için karakter kasarlar. Güvenliği ve garantisini olmayan bu işlem zamanlıdır gerçeğleşmesine 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. Farmerlık oyunculuk değil kural dışı bir modern çaj mesleği kabul edildiğinden oyunda uzun süreler harcasalar dahi hardcore oyunculuk olarak kabul etmiyor.

Dışarıdan bakıldığından dinlenmek için oyuna girmiş bir oyuncudan çok part-time içinde gece mesaisine kalmış bir oyuncunun yüzüyle karşılaşırınsız. 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 yönlenir. Onu hardcore yapan tekrarlanan bu süreç ve oyun stilidir. 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 rengarenk 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) vakti haftaları hatta ayları bulan bu oyuncular diğer oyunculardan saygı görür ve giptayla izlenirler.

20 DK DEVASA OYNAYIP ÇIKABILMEK

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

hedeflere adım adım yaklaşmayı tercih eder. Parlak donanımlara ve mağrur bineklerine hardcore oyuncularдан daha geç ulaşır; bir kısmına ise hiçbir zaman ulaşamaz. (Gerçi hardcore oyuncular kendilerinden bu kadar şey verdikten sonra casual'lar aynı başarıya kolayca ulaşalar yapımıca oldukça müsteri 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. Gördüğünüz gibi online oyunlarda da ana farkı 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 olmuşsunuzdur. 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, yapımcılar mutlu. Olayın sorunu yönü oyuncunun hardcore sınırını geçmesiyle başlıyor. Bağımlılığın baş gösterdiği bu durumda oyuncu oyunu eğlence ve sosyalleşmesi için bir araç olarak görmekten vazgeçip 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 şeylerin değiştirme ihtiyacı duymuyor. Bu nedenle kendinize tarafsız bir bakış atabilmeniz için bir test hazırladık. Lütfen testten sonra "Önemli Not'a bakınız. [L](#)



DEVASA ONLINE OYUN BAĞIMLISI MISINIZ?

1) Haftada kaç saat online oyun oynuyorsunuz?

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

taşdırınız?

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

2) En geç kaça kadar online oyunda kalırsınız?

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

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

- A. Evet
- B. Hayır

3) Bugüne dek kaç devasa online oyun oynadınız?

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

11) Oyun sonrasında kendimi huzursuz veya suçlu hissediyorum.

- A. Evet
- B. Hayır

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

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

12) Oyun sırasında veya sonrasında agresifleşiyorum.

- A. Evet
- B. Hayır

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

- A. Evet
- B. Hayır

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

- A. Evet
- B. Hayır

6) Oyun içi para satın alır mısınız?

- A. Evet
- B. Hayır

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

- A. Evet
- B. Hayır

7) Farming ve Camping...

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

Önemli Not: Şu noktada belirtmek isterim ki bağımlılık konusunda bir uzmanlığımız veya akademik bir çalışmamız bulunmuyor. Amacımız kendinize objektif bir gözle bakabilmeniz. Bu soruların hiçbir 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 yönde profesyonel desteğe ihtiyacınız olabilir. Malum, kendimize çok yakın olduğumuzdan kendimizle ilgili bazı şeyleri net görmek zordur.

8) Genelde PC karşısında, oyun sırasında yemek yemir.

- A. Evet
- B. Hayır

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



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 önemizdeki 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 anlatmaktadır. Dolayısıyla inanılmaz grafikler, mükemmel bir senaryo ve şaheser olarak nitelendirilebilecek müziksler 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 yaşıttı, saygı duydum.

Sonbaharla birlikte yağışların artmasını diliyor ve hepimize bol oyunlu günler diliyorum. Haberleri dinlediniz, iyi günler!

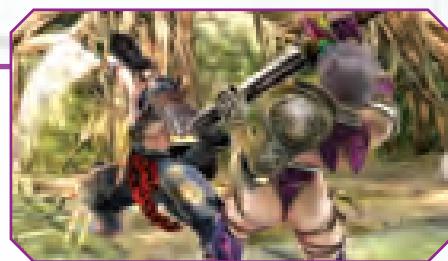
- Bu ayın müzik çığlığını:**
- 01 Stolen Babies - There Be Squabbles Ahead
 - 02 Deathstars - Termination Bliss
 - 03 Falconer - Northwind
 - 04 Swallow the Sun - Hope
 - 05 Sirenia - Nine Destinies and a Downfall

SOUL CALIBUR IV

Soul Calibur kızları sıcaktan bunallığındadır...

(A) 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 dışı karakterlerine bir haller olmuş. Cemil İpekçi ve Alexander McQueen bir araya gelse bile ortaya zor çıkışacak kostümler, tüm SC bayanlarının üstünde. Hepsi birer Dead or Alive güzeline dönümüş olan bu karakterlerin arasında hulahopçu kızımız Tira karanlık tarafa geçmiş durumda ve Taki'nin de göğüsleri elbiselerinden 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 görünümü 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 kuşkusuz 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 Folklör ekibi değil...

(A) 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 duyuncu 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, öldürdüğü 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 çıkaracak büyük üzün yaratacağını düşündüğüm GTA IV, Nisan 2008'e ertelendi ve bence iyi de oldu. Aceleye gelip hayal kırıklığı yaratacaktı bana sorarsanız.
- ▲ GTA IV'ün yanında Rock Band'ın de çıkış tarihi ertelendi. Amerika'daki Kasım çıkışına Aralık'a alınırken, oyunun Avrupa çıkışına 2008'e ertelendi. (Avrupa'nın bu çektiği nedir?!)
- ▲ Her hafta yeni güncellemelerle oyunculara sürekli çeşitlilik sağlamaayı 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 bırakıyor.
- ▲ MGS 4'ün çıkış tarihi TGS 2007'de açıklanacak, fakat oyunun Mart 2008'de piyasaya çıkacağı yayılan söylentiler arasında...
- ▲ Son yayılmış Resident Evil 5 fragmanıyla birlikte oyunun "ırkçılık"la suçlanması da gecikmedi. Fragmandada Chris Redfield bir takım Afrika'lıları pataklıyordu hatırlarsınız.
- ▲ 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 hatırlamıysanız, 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 faydalanaabileceğiz. (Türkiye olarak da bir sonraki yüzyilda.)



THE GOLDEN COMPASS

Şanssız Nicole Kidman ve kuşku ayaşı...

▲ 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 olacağa benzeyiyor. Bununla doğru orantılı olarak oyunun da bir hayli eğlenceli olacağını düşünüyor 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 bilirsəniz her türlü soruyu yanıtlayabilen bir cihaza sahip. Bu zavallı küçük kızı da Pantalaimon denilen yaratıcı ve Iorek Byrsonan adındaki, konuşabilen, zırhlı bir ayı koruyor. Oyunuda da genellikle Lyra ve şekil değiştirebilen (toplama dört farklı hayvana dönüştürüyor) Panatalaimon'yla bulmacalar çözeceğiz ve Iorek kontrolümüze verildiğinde düşmanlarımızın ağızlarını kirip stres atacağız. Görsel anlamda hem yeni nesil sistemlerde, hem de PS2'de bir hayli güzel gözüken Altın Pusula, aksiyon-macera türünü sevenler için takip edilmesi gereken bir yapım.

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



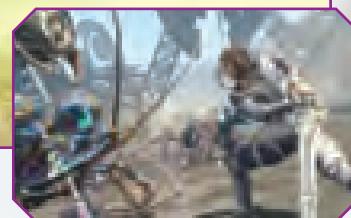
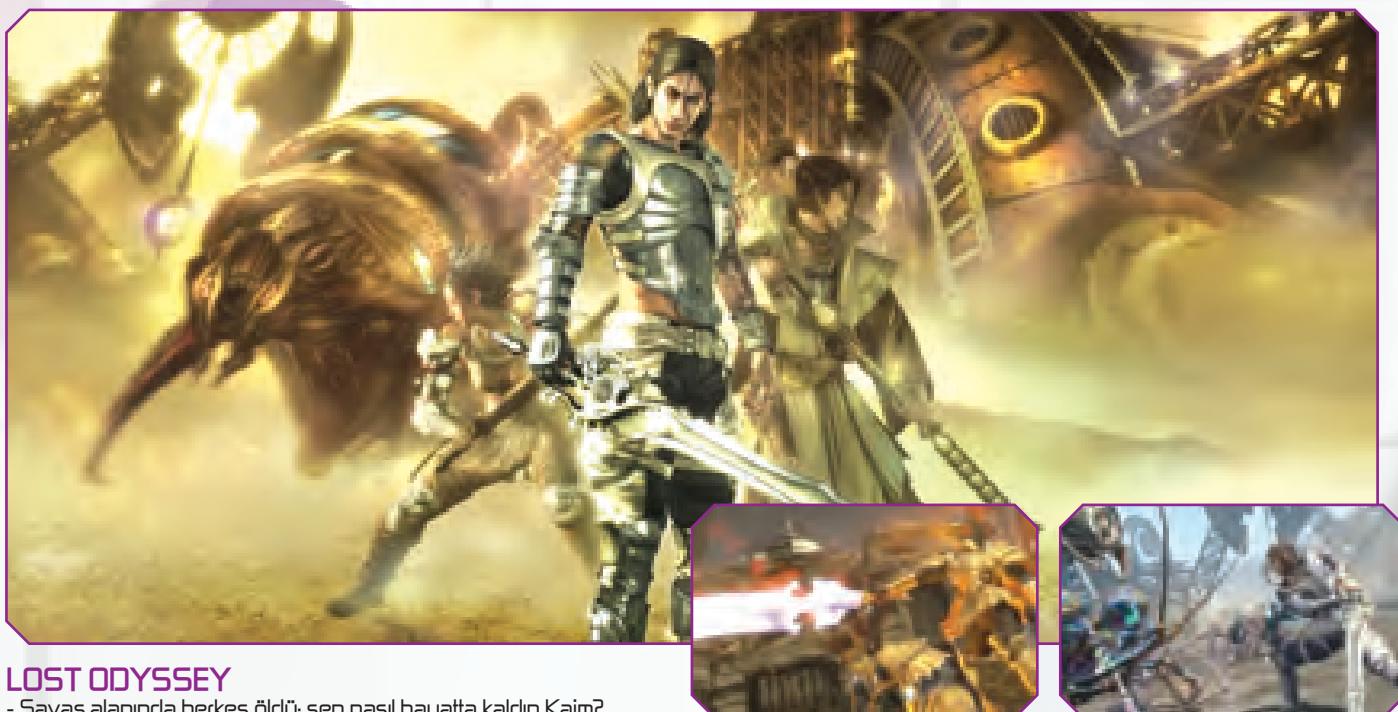
RAYMAN RAVING RABBIDS 2

İç çamaşırını kaybetmiş tavşanlara hizmet etmek mi istemiştiiniz?

▲ Wii'den sonra uyduruk PS2 gamepad'ıyla (bu oyun için en azından) bile bu oyunun başında eğlenmeyi başardıysam, demek ki bu oyun gerçekten eğlenceli. Sadece mini oyundan oluşan ve hiçbir hikâye/senaryo izine rastlanmasa bile inanılmaz keyif veren Rayman Raving Rabbids, sadece Nintendo sistemlerine özel ikinci versiyonıyla çok yakında evlerimize tekrar adım atacak. Önceli FPS stilini bölmelere ek olarak altı tane Guitar Hero benzeri müzik yapma bölümü geliyor. Diğer bölgeler arasında en çok komikimeo giden, WiiMote ve Nunchuk'la dairesel hareketler yaparak tavşanların iç çamaşırını 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 sırı bu yüzden bile Raving Rabbids 2 iyi satış rakamlarına ulaşabilir.

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





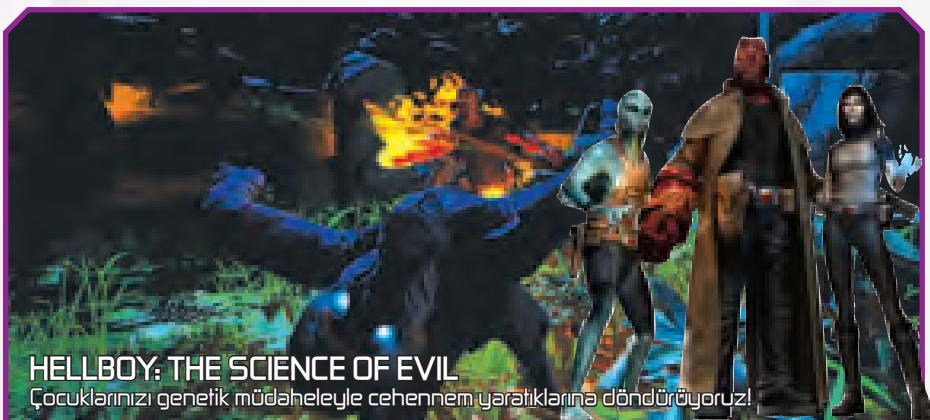
LOST ODYSSEY

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

 Eternal Sonata bir, Lost Odyssey ikidir gözümde. Çıkış tarihleri birbirlerinin tam tersi olsaydı bu sıralama değişimiz olurdu, ama şu anda Eternal Sonata için çok daha heyecanlıyım. Tabii muhtemelen Lost Odyssey piyasaya çıktıında ve akabindeki 1 hafta boyunca kendimi eve kapatacığım ve ne Eternal Sonata'sımış, ne isiymiş hiçbir şey düşünmeyeceğim. Neden bu kadar iddialı konuştum? Su anda çok az biliyor olmalısınız. Final Fantasy'nin yaratıcısı Hirobonu Sakaguchi'nın kurduğu Mistwalker'ın en iddialı RYO'su, yani Lost Odyssey gümbür gümbür geliyor. E3'te yayımlanan fragmnda çok sağlam bir görsel kalite ve iyi olacağının şunu da emin olduğum

bir oynanış yer alıyordu; heyecanım iki katına çıktı. Kaim adındaki bir adamın hikayesini konu alan Lost Odyssey, RYO'lardaki alışlageldik "iyi-kötü savaşçı" yerine Kaim'in günlük hayatını konu alacak. Hikayenin bir noktadan sonra dallanıp budaklanacağını da düşünüyorum, fakat dediğim gibi oyunun üçüncü dakikası dünyayı mideye indirmek isteyen bir güçle de karşılaşmayıcağız. Kaim'in ne tip güçlere sahip olduğu, yan karakterler ve ortada neler döndüğü halen birer sırrı, ama şu halde bile bu oyuna için gerçekten sabırsızlanıyorum. Siz de bir RYO fanatığıyseniz, 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 eğleniyoruz, Hellboy'a da o derece kaptıracağız. Tabii bunda oyunun söyle 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'unlara o denli benziyor ki, modifiye bir GoW oynadığınızı düşünebilirsiniz. Hatta ileri bölgelerde 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. Kisacası Hellboy: The Science of Evil bizi aksiyonun doruk noktasına taşıyacak; yine sınırlamızı 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 beşisinin (tam belki biraz daha fazla) satın almış olduğu Saturn için hazırlanmış olan NiGHTS, makyajlanarak, yenilenerek Wii'ye özel bir hale getirilerek yeniden aramıza katılıyor. Hiç kıvırımayacağım, ben bu oyunu oynamadım zamanında, ama o kadar renkli ve eğlenceli gözüküyordu ki, aklımdan bir köşesinde hep kalmıştı. İlk bakışta Jak ve Ratchet gibi bir platform oyunu gibi gözükse de, NiGHTS'in 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 saldırtarak hareketlerinizle ortadan kaldırırmak.

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





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

Dört farklı ürünü kullanıyoğınız. Hepsini aynı satın alma, aynı teknik servis aynı sarf malzemesi gibi bir çok zorlukla karşılaşıyorsunuz. Samsung 4521F tüm bu problemlere tek bir makinede, 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 tasarıflı sağlayan ekonomik çalışma

www.samsung-printers.com



KONSOL İNCELEME

PS2

PS3

Wii

XBOX 360



VERİN DERİ CEKETİMİ; SAHNE BENİ BEKLİYOR..!

ŞUNU ANLAMAM PEK UZUN SÜRMEDİ; hava fazlaıyla sıcakken ve özellikle eviniz güneşin ayın içeri misafir ediyorken ne elinizde gitar tutabiliyorsunuz, ne 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 mekânlığını anlatmaya gerçekten hiç niyetim yok. Yani zaten şimdide kadar bu konu hakkında hiçbir

bilgi edinmediyiseniz, büyük bir hata yapmaktasınız. Dünyanın en eğlenceli aktivitesinden bahsediyorum; lütfen bu konuda biraz kendinizi geliştirin. Yine de acımasız olmayacağım ve kısaca oynamışın nasıl olduğundan bahsedeceğim.

Öncelikle bu oyunu bildiğiniz PS2 gamepad'ıyla oynamamanızı tavsiye ediyorum. Hiç zevk alamayacağınız gibi, oyunun vermek istediği havayı da yakalayamayacaksınız. Kendinize bir yerlerden bir Guitar Hero gitarı ayıraldıkten sonra (Çin'den çok ucusa getirilebilirsiniz) asıl eğlence başlıyor. Ekranda beş farklı renkte tuş bulunuyor ve bu renklerdeki daireler ilgili parçadaki gitar bölümlerine göre aşağı doğru akiyor. Siz de zamanlamayı tutturarak ve gitarın üstündeki tuşların rengiyle ekrandaki renkleri ayıralayarak parçanın gitar bölümünü çalıyorsunuz. Zorluk seviyesi düşükken çocuk oyuna gibi gözükken bu faaliyet, Expert seviyesine geçince gerçek bir kaosa dönüşüyor; ama çok zevkli bir kaos...

SAÇINI UZAT DA GEL

Tam anlamıyla bir ekleni 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 bir şey kalmıyor. Gözünüz daha fazla parça, gitarınızı kullanmak için daha heyecanlı müzikler aramaya başlıyordu ve Harmonix son bir kez sahneye çıkarak Rocks the 80s'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 sorunuz varsa, bu oyundan alabileceğiniz de pek bir şey yok



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



Karakterlerin kıyafetleri 80'ler gardırobundan alınmış.



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

maalesef. Dio denildiğinde "Holy Diver!" diye bağıran, Twisted Sister'in garip kıyafetlerini ve garip tavırını hatırlayıp gülümseyen ve Wrathchild'in sözlerini ezbere bilen biriyseniz, 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 denemediğimde geçilebiliyordu çocuğu, lakin bu da pek sorun olmadı. Ekstra parçalar aradı gözlerim; 30 parçayı tamamladıkten sonra kazandığım paralarla yeni şarkılara satın almak istedim, yapamadım... Ama bunlar da oyundan zevk almamı engelleyemedi. Kısacası, Guitar Hero'ya başlayacağınız önce GH II'yi alın ve baktınız ki çok eğlenniyorsunuz, 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

LEVEL KARNESİ

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



	1	2	3	4	5
GRAFİK	1	1	1	4	5
SES	1	1	1	4	5
OYNANABILIRLİK	1	1	1	4	5
MULTİPLAYER	1	1	1	4	5
ÉĞLENCE	1	1	1	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!

[VOLCAN 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 üzülmüş 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- Sevdığınız 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 çalıştmak için bilgisayarınızda .Net Framework 2.0'in kurulu olması gereklidir. 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 bulunmaktadır. DVD Decrypter, Nero, Alcohol gibi programlar işiniz 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. Hepsi bitince bir Restart atmanız öneririm.
- 2- Oyunu DVD Rom'a koyun ve GH Explorer'i açın. Kolay bulacağınız bir yerde GH Custom adlı (tabii ki dilediğiniz gibi yazabilirsiniz adı) klasör yaratın. GHX programından "**Copy from DVD**" diyerek, oyunun tüm içeriğini az önce yarattığınız

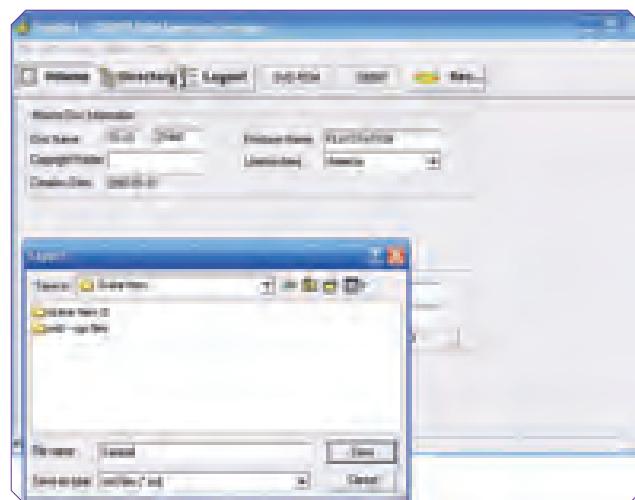
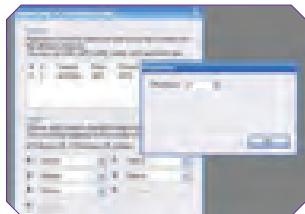
klasör altına yükleyin.

3- Yükleme bittiğinden 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 alarak 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** kısımına 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 formatıyla aynı işlemi ona göre yapmalısınız). Daha sonra .VGS formatlı olan parçaya tıklayın, üstteki beyaz kutu üzerinde sağ tıklayın, Add yapın ve MP3'ünü yerleştirin. Aynı pencerede O'dan 6'ya kadar numaralar göreceksiniz. Bunlardan O'a Left, 1'e Right deseniz yeterli olacaktır.



Şimdi de **CD/DVD-Rom Generator** programını açın. Oyunu yeniden inşa etmek üzere **Start New Project**'ı sonradan **New DVD Master Disc**'i seçin. Şimdi sayfaya, önceden yarattığımız GH Custom adlı klasördeki içeriği taşıyacağız. Yapmanız gereken şu sıradır, sürükle 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 yaptığınız File'dan sonra da Export edin (.img uzantılı olacak dosya).

Şimdi hiçbir şeyi "**kapamadan**" **Apache 2'yı açın.** **File**'dan **Import** diyerek buradaki belirttiğiniz .img uzantılı dosyayı tanıtın. Dosyanız ISO formatına bürünce olma 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 oyununuza oluşturmanız kaçınılmaz elbette :)

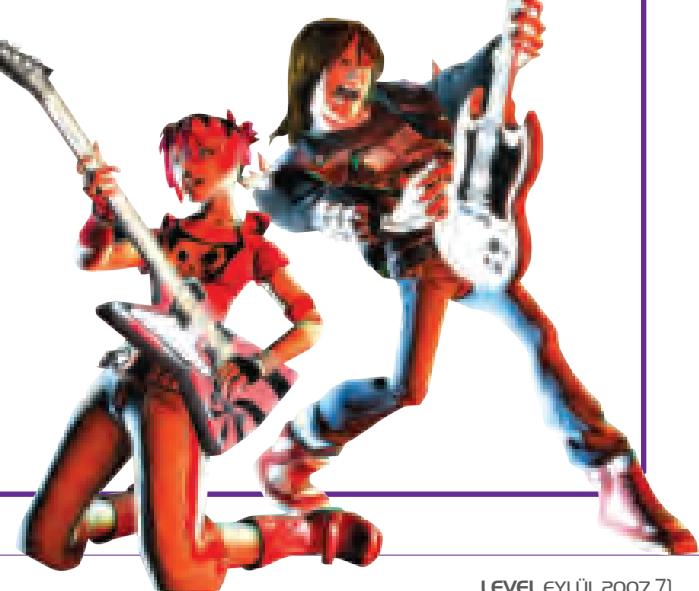
NOTLAR:

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 gereklidir. Program notaları kendi yeteneğine göre seçtiği için alınması ilkânsız notalar görmeye hazır olun. Bu işlem sadece GH2 içindir. GH80's Encore için farklı uygulamalar vardır, denemeyiniz.





METAL SLUG ANTHOLOGY

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

[TUNA SENTUNA tsentuna@level.com.tr]

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

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

kapılıp gitmenize izin vermiyordu. Üç hakkınızvardı toplamda, bir de makineli tüfeğiniz. Karşınızdaysa kocaman Alman ordusu, tanklar, garip yaratıklar ve üstününe yağan kurşunlar. İki kişi oynamadığı takdirde servetinizi bırakmanızı yol açabilecek bu oyunu şimdü PS2'de oynayabiliyorum ya, tüm hırsımı çıkarmış sayılıyorum. Mutluyum, eğleniyorum ve Metal Slug'ı tek başıma bitirebiliyorum!

YEDİSİ BİR ARADA

Türlü türlü oyun emülatörüyle oynamaya çalıştığım binbir çeşit Metal Gear oyunu birkaç ay önce PSP için bir araya getirilmişti hatırlarsanız. Uzun yükleme süreleri yüzünden halkın isyan ettiği bu yapımlı, optimizasyonu çok daha iyi bir biçimde yapılmış şekilde 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 özelleyeyim. 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 yönüse ekranda sürekli bir aksiyon olması, karakter ve bölüm tasarımlarının göze hitap etmesi ve enteresan silahlar alarak düşmanlarınıza farklı derecelerde dehset saçabilmeniz. Tabii ekranda sürekli bir curcuna yaşıdığı için, sürekli tetikte olmaya

çalışıyorsunuz fakat bir süre sonra bu da imkansız hale geliyor ve yere iniyorsunuz. Bu tamamiyla normal. Zaten her bölüm aslında iki kişilik oyun için tasarlanmıştır. Yani bu oyuna hakim iki kişi, eğer dikkat ederlerse oyunu bir kez bile ölmeden bitirebilir. Lakin tek kişisiz, Guitar Hero'nun Expert modunda şarkıları yüzde yüz başarıyla tamamlıyor olsanız bile, mutlaka bir yerlerde çuvallayacaksınız. Arcade makinesinde olsanız bir jeton, ardından bir jeton daha atarak ömrünüzü çürütebilecek bu durum, PS2'de oldukça bağıtlayıcı "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 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 kaldırılabilirliği. Kalkanlı bir Alman askerinin yanında giderseniz bıçağınızla tek hamle hayatına son verebilirsiniz ama uzaktan ateş ederek en az 10 kurşun saydırmanız lazımdır. Taktik vermeye çalışıyorum ama pek tavsiye kaldırabilecek bir oyun değil Metal Slug. Bir gaz içine dalıp eğlence ve yorgunluğu bir arada yaşadıktan sonra dışına çıktıığınız, aksiyon dolu bir macera. Özellikle iki kişinin büyük keyif alarak oynayacağı bu oyunu kesinlikle herkese tavsiye ediyorum. Hiç düşünmeden satın alabilirsiniz. □

LEVEL KARNESİ

- + Tüm Metal Slug oyunları bir arada.
- + İki kişilik saatlerce oynanabileceğiniz bir oynanış sahibi.
- + Mükemmel grafikler.
- Tüm oyunları bir pakette toplamanın üstüne hiçbir yenilik getirmiyor.
- Tek kişilik oyun sıkıcı olabiliyor.

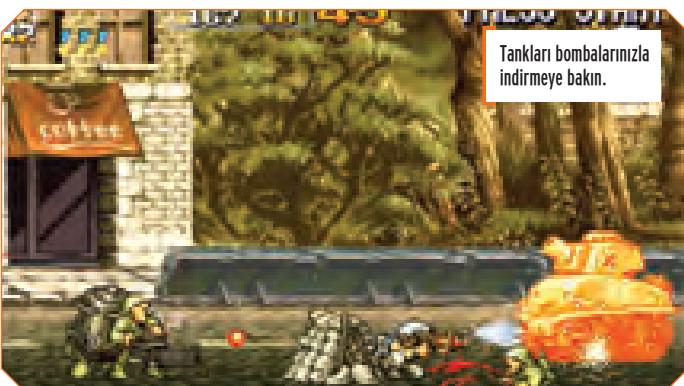


	1	2	3	4	5
GRAFİK	1	1	1	1	5
SES	1	1	1	1	5
OYNANABILİRLİK	1	1	1	1	5
MULTİPLAYER	1	1	1	1	5
ĒLĒNCE	1	1	1	1	5

☒ PC ☐ PS2 ☒ PS3 ☐ PSP ☒ Wii ☐ DS ☐ XBOX360

Fazla kafa yormadan, sadece ekranda beliren her şeyi indirmeye yönelik bir oyun arıysanız, doğru noktasınız.

81



• Yapım: Terminal Reality / SNK Playmore • Türkiye Dağıtıcı: Yok • Dağıtım: SNK Playmore • Yaşı Sınırı: 13+ • Multiplayer: 2 kişi • Web Sitesi: www.snkplaymoreusa.com



LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

"BİR SEVGİLİ BULUP EVLENMEM LAZIM!" - LARA CROFT

[Tuna SENTUNA tsentuna@level.com.tr]

"AY ÇOCUĞUM ON YILDIR AYNI ŞEYLERİ ONUYORSUN YA, PES YANI!"
demetti 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 parmaklarının ucundaydı. "Anne..." dedim. "Beni kaç yıldır tanıyorsun?" Annem gözlerini kıstı, parmaklarını oynattı ve "Çocuğum ne diyorsun?" sorusuya karşılık verdi soruma. "Evet anne, kaç yıldır; söyle lütfen..." dedim tekrar. Gözlerimdeki 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 artıktır..." 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 alışkanlığı dejilmiş...".

SICAK SUDAN SOĞUK SUYA

Gerçekten hayatımın her döneninde bir yeri olan Tomb Raider'ı kolay kolay bir kenara koymam; 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 da tepe tırmanıyoruz. Lara'nın bu yeni görünen eski macerası, bizi Peru'dan alıp Mısır'a ve oradan Kayıp Ada'ya kadar götürüyor. Yalnız Lara artık daha atletik. Tutunamadığı yer, fırıl fırıl dönmendiği çıkıştı kalmıyor. Bu da oynanışı öylesine genişletiyor ki, çevrenize baktığınızda nereden nasıl ilerleyeceğinizi şaşırıyor ve coğulukla Lara'nın atletik yetenekleri karşısında şaşırıp kalyorsunuz.

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 beşirli. Hiçbir bölümde de anlamsız, boş bir köşe olmadıktan, zar zor ulaştığınız her türlü bölgenin

bir şekilde maceranıza katkısı oluyor.

DİNOZORLAR, YENİDEN...

Ne yalan söyleyeyim, oyunun tümünde düşmanlarla uğraşmak bayağı sıkıcı. Ne vurdugunuza anlıyorsunuz, ne de gerçek birer tehlike oluşturuyorlar sizin için. Bu kadar kolay öldürülebilimelerine rağmen, Lara'nın düşmanlarına bir sürprizi var: Adrenaline Shot. Eğer zamanlamayı tutturursanız (ekranda ne yapmanız gerektiği gösteriliyor), üstünüzü haldir huldur koştururan bir yaratığı tek vuruşta indirebiliyorsunuz. Kullanışı, ama pek de elzem değil. 1996'nın Tomb Raider'ıyla karşılaşıldığında PC'deki Anniversary altın gibi, PS2'deki ise bu sıralamada gümüş değerinde gözükyor. PS2'de en iyi gözüklen 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.

Şu şealededen bir tane de Ankara'ya döküler de su sorunu falan kalmasa...



LEVEL KARNESİ

- + İlk oyunun ruhu aynen korunmuş.
- + Görüslanmadı PS2'nin sınırlarını zorluyor.
- + Lara'nın yeni hareketleri oynanışa büyük esneklik getirmiştir.
- Kamera pek sık olmasa da sıkıntı yaratıyor.
- Ekstralardan daha çok olabildi.



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

✓ PC ✓ PS2 ✕ PS3 ✓ PSP ✕ Wii ✕ DS ✕ XBOX360

Dağ taş dolaşmayı seviyorsanız, doğaya mücadele size çekici geliyorsa, mutlaka yaşalmalısınız.

82



DAĞINIK BİR GENÇLİĞE MERHABA DEYİN

[SANIRIM BİRAZ DAĞINIK OLmayı SEVİYORUM. Hayır pasaklı değil, sadece dağınığım diyebilirim. Eşyalarımı, duvarlarla sınırlandırılmış şu yeryüzünde, bir de ben kapilar, kutular, poşetler ardına sınırlandırmak istemiyorum. Hem bunun bana biraz da zaman kazandırdığını söyleyebilirim. Pantolonunuza katlayıp, askılığna koyup giysi dolabına kaldırımay; 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 karışıkken koyduğunuz bir eşyayı ('koymak' kelimesi lafın geliş'i, 'fırlatmak' daha doğrusu) aramak işkence olabiliyor. Sık sık evde "şeytan aldı getirdi, satamadan götürdü" oyuncuları oynamaktayım (öbür türlü değil miydi o? - Sinan). Yine de ne olursa olsun dağıtmak, derli toplu duracağım diye kasmaktan daha eğlenceli. Kanıt mı istiyorsunuz? Eledees'i 10 dakika oynamanız yeterli olacaktır...

BİR BAKIŞTA...

TÜR FPS - Aksiyon

İÇERİK Kisaca: Elimizdeki özel silahlar, tüm eşyaları oynuyor, fırlatıyor ve elektriğimi çalan Eledees'lerden enerjimizi geri alıyoruz.

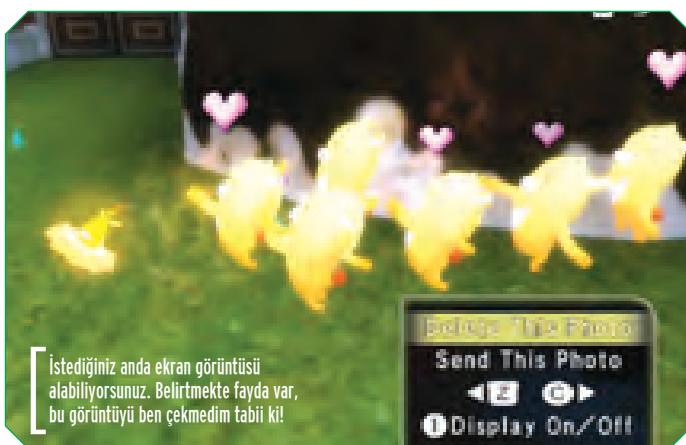
KARŞILAŞTIRMA

ELEDEES	%683
WII SPORTS	%680
RED STEEL	%670

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 absorb 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 absorb edilmiş elektriğin dönmesi için, tüm Eledees'lere karşı savaş boranlarını öttürüyoruz (bkz. bir



istediğiniz anda ekran görüntüsü alabilirsiniz. Belirtmekte fayda var, bu görüntüyü ben çekmedim tabii ki!



çocuk hikâyesi nasıl epikleştirilir).

Oynamış 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 fizike sahip oluşu. Basketbol topundan cezveye, çataldan saksiya, tuvalet kâğıdından pizzaya kadar her şey hareket ediyor, yuvarlanıyor veya kırılabiliyor. 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 artmaktadır. Ama Eledees'ler öyle kabak çiçeği gibi önünüz beklemiyor. Genelde saklanmaktadır ve onları bulmanızın tek yolu her eşyayı kurcalamak. Bazıları kutuların altlarında, bazıları bardakların içinde, bazıları dolap aralarında, bazıları da mikrodalgalı fırın içinde... Kısacası evin içinde her yerde olabilir bu hıncır şeyler. Capture Gun işte bu eşyaları kımıldatmanıza yarıyor. Eğer o eşyanın içinde bir Eledees varsa, ortaya çıkarırlar. Ama odalarda

hep hafif eşyalar yok haliyle. Bu ağır eşyaları kaldırırmak için de Capture Gun'ın seviyesini artırmak gereklidir ki, burada bir mini oyun daha meydana çıkıyor. Genelde, elektronik cihazlara bir kota kommuş durumda. Örneğin "Bu TV'yi açmak için 1200 Eledees gereklidir" diye. O sayıya ulaşınca, o TV'nin güç düşmesine basabiliyor ve içerisinde 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 NERDEYESE HER NESNENIN BİR FİZİĞE SAHIP OLUŞU. BASKETBOL TOPUNDAN CEZVEYE, ÇATALDAN SAKSIYA, TUVALET KÂĞIDINDAN PIZZAYA Kadar HERŞEY HAREKET EDİYOR,

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

YENİLMEZ MİYİM?

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

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

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

NINTENDO'NUN GÜZELİ, GÜZELLİĞİ

Her ne kadar Eledees kitamiza 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 zamanınız varsa Wii'ye özgü oyunlara ayırmak istiyorsanız Eledees'i liste başı yapabilirsiniz.

1- Güçlü kuvvetli olmak
Evet çocuklar, şokellanızı, süütünüze ve helvanınızı eksik etmeyin. Etmemen ki böyle güçlü kuvvetli biri olun. Tek seferde böyle araçları kaldırın. Altından mutlaka bir topluluk çıkaracaktır. Hayırlara vesile olmasını dileriz.

2-Mutfakta hüneleri sergilemek
Erkeğin midesine giden yol çıkmaz sokaktan oluşan derler atalarımız. Bu nedenden dolayı mutfakta girdiğinizde, çevreyi bir dağıtmadan, söyle bir bakanın, tencere var mı, su var mı, içine atılacak yemek var mı diye.

3-Seçici davranışınak
Öyle her gördüğünüzü değer vermeyin. Bunun hırsızı var, hırsızı var, horlayanı var, kokanı var, sarısı var, siyahı var... İri olanları ve karada dolaşmayanlara önceliğiniz verin. Daha değerli olur.

4-Yaratıcı olmak
Yaratıcı doğulmaz olunur. Olun. Olmaya çalışın. Bir şeyler yapın. Tezgah üstünde firmanız gördünüz? Yerde çiğ tavuk mu gördünüz? Koyun tavuğu firmanız içine... O da size yol, su, elektrik olarak dönsün.

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



LEVEL KARNESİ

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



	1	2	3	4	5
GRAFİK	1	1	1	4	5
SES	1	1	1	4	5
OYNANABILIRLİK	1	1	1	4	5
MULTİPLAYER	1	1	1	4	5
ĒLÇE	1	1	1	4	5

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

83

KONSOL İNCELEME



Bu iblislerin, pardon çocukların, yüzlerini detaylarına kadar hatırlamalı ve size sunulacak dört şıktan birini seçerek bulmalısınız (kim bir vampir suraklı çocuğu unutabilir ki ya). Hitap ettiği meslek: Robotçım 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' diyorsanz sepete atılmış gibi yapıp düşen topları da sayıyzısunuz 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 ÖNCÉ
NINTENDO DS'E çıkan Brain Academy, Brain Age'ten sonra en başarılı NDS oyunlarına katılmıştı. Mantık basitti. Bir Flash oyunu kadar basit gözüklen oyuları çok kısa sürelerde oynattırmak ve "daha fazla oyun, daha fazla puan, daha fazla zeka" kalibini oyuncuya damardan aşışlamaktı. Böylece oyuncu hem az zamanını çok eğlenerken 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 şansın Wii üzerinde gidip gitmeyeceğini öğrenmek için oyunun Wii versiyonunu çıkardı. Neyse ki DS'teki hali ile Wii hali tamamen aynı değil. Birkaz 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 oyulara -yani ezberlemeye dayalı olmayan oyular- 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 oyuların severlerin zorlanmayaçağı oyun. Hangi kafeste kuşların olduğunu hafızanızda tutuyorsunuz ve en zorunda oldukça terletici. Benim en sevdığımse "Hangi parçaları yok ettiğimde yukarıdaki şeklin aynısını yaratabilirim" diye düşündüğümüz oyun. Tam bir heykeltıraşlık oyundur, belirteyim.



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



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



da tek nedeni zamanlamaya önem vermiyor olunuz olabilir. Sorulara hem doğru hem de hızlı cevap vermeniz gerekiyor. Hızlı olmak için de birkaç yöntem var. Mesela bazı oyular kendisini izleyerek fazla zaman çalmakta. Bunun da önüne geçmek için izleme işini hızlandırıbilirsiniz (örneğin kafesteki kuşlar daha hızlı karışır). Böylelikle bir kaç saniye daha kazanmış olursunuz. Zamanlamada da başarılı olduğunuzu anlamanız için ekranın sağ tarafında Great, Super, Nice gibi sıfatlar çıkmaktır. Great en iyi zamanlamadır, hiçbir şey yazmıyorsa da "Yazık sana be abi" demektir. Unutmayın ki ne kadar fazla Great yaparsanız, karşınıza çıkacak olan oyuların zorluk seviyeleri, Test'te o kadar üst seviyede olacaktır. Zor soruya verilecek doğru cevap da o kadar yüksek puan demektir.

Evet, artık arkadaşlarınıza yüksek zekâlarınızla hava atmanın ana yolunu biliyorsunuz. Oyunda birçok mod bulunuyor ama bunlardan en çok Test kısmına takılı kalıyorsunuz.

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

Tüm bıranşlarda teste tabii tutuluyor ve beyin ağırlığınız ölçülüyor (ne kadar ağır o kadar zekdir). Eğer bir arkadaşı 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.

LEVEL KARNESİ

- + Eğlenceli oyular.
- + Keyifli multi modları.
- Daha iyi zeka oyuları olabilirdi.
- Oyunların sayısı artırılmalı.



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

☒ PC ☒ PS2 ☒ PS3 ☒ PSP ☐ Wii ☒ DS ☒ XBOX360

Hem bulmaca çözüm, hem eğlencenin hem de günün dertlerini kısa süreliğine unutun.

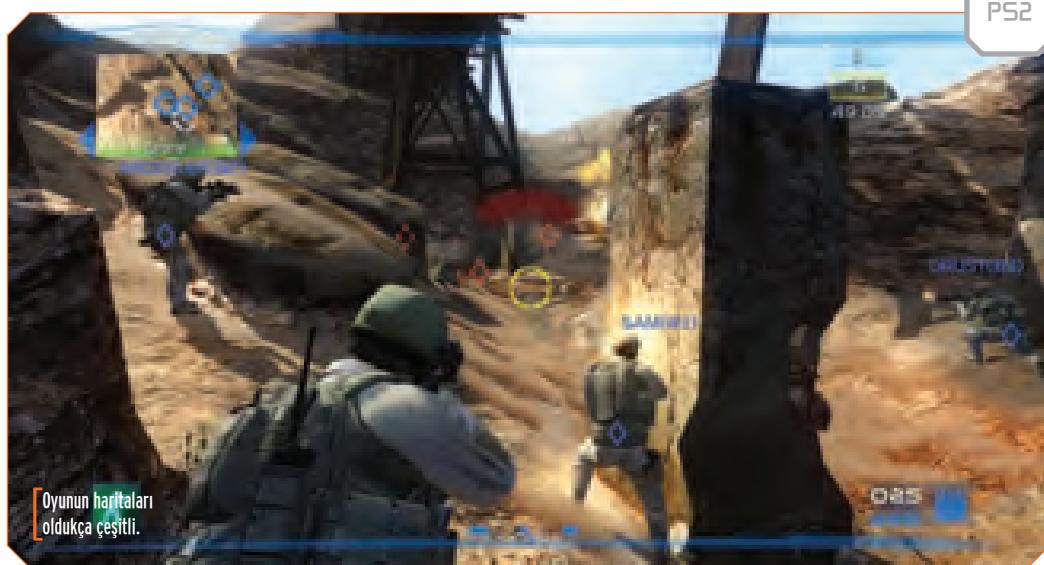
74



PS2

PS3

Wii

XBOX
360

Oyunun haritaları oldukça çeşitlidir.

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 yapımcılar oyunun PC sürümünde de işin taktik kısmını fazla değiştirmiyip aksiyona yoğunlaşlardı, 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 beklemeye başlamıştım. Bir oyun için kısa sayılabilen bir sürede rafılar düşen Graw 2 de ilk oyunun kalitesini koruyarak beni yanıltmadı. Ancak geçen ay Tuğbek, oyunun PC sürümüne verip veriştirince arada küçük bir karşılaşılma 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 gruplarıalaşağı etmek. Senaryo PC ile paralel giderken oyunun 360 sürümü ilk köşeden sapıp işin aksiyon kısmasına yoğunlaşıyor. Yani PC sürümünün aksine takiklerinize göre savaşmayıp, daha çok savaşın içinde takik belirleyeceksiniz. Örneğin takınızı indirebileceğiniz noktalar dinamik değil, çizgisel. Ancak bu durum yapımcı ekibin yoğunlaşacakları alanı daraltarak tamamen çatışmalara odaklanması saşlamış. Açıksası iyi de olmuş. Öyle ki Xbox 360'ta

oyunun PC sürümüne göre daha oturaklı çatışmalar yaşıyorsunuz. Yapay zeka nispeten daha mantıklı davranışın hiç olmazsa üzerine gelen ateşten yırtabiliyor. Hatta düşmanların saklanı sizi gafil avladıkları bile oluyor. Bu yüzden takım arkadaşlarınızla koordinasyonu kesinlikle elden bırakmamalısınız. Ekip arkadaşlarınızın yapay zekesi çatışmalarında sizin üzerinden fazla yük almasa da, düşman yerlerini saptamakta gayet başarılı.

HEY JOE!

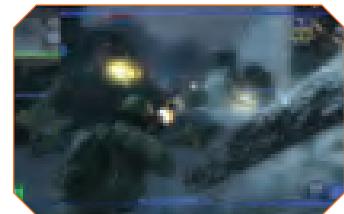
Koordinasyon demişken, Graw 2'de haberleşmek taktiksel anlamda daha etkili. Tam ekran video görüntü desteği ile aynı anda iki yerde birden olabiliyorsunuz. Böylece kendi adamlarınızın kamera sisteminden faydalanan düşmanların yerlerini tespit etmek ve onlara komut vermek daha rahat bir hale geliyor.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

Ancaak, 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 kisalığı aslında yapımcıların oyunu nasıl olup bu kadar çabuk çıkarabileceklerinin bir cevabı niteliğinde. Ama asıl olan, yapımcıların daha çok, çoklu oyuncu seçeneklerine yoğunlaşmış olmaları. Graw 2 öncülüğünden daha çeşitli çoklu oyuncu seçeneklerine sahip. Tek kişilik seçenekten farklı bir senaryo düzlemine oturtulan co-op modundan tutun, karşılıklı olarak da kâşibeceğiniz farklı seçeneklerle Graw 2 şu sıralar Xbox Live'in en popüler oyunlarından.

ELİNDEKİ O SILAHLA NEREYE GİDİYORSUN?

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



Saklanmazsa sonu kötü olacak.



Çatışmalar kimi zaman fazla kızışır.

alıp yakında bulunan takım arkadaşlarınızdan biri tarafından kurtarılabilirsiniz.

İşin aslı, Xbox 360'ını Live hizmeti olmadan kullanan oyuncular için Graw 2 bir tercih sebebi vermeyecek. Eğlenceli, heyecanlı ama çok çok kisa 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. Haklısan Tuğbek! ABD'de öyle bir ceviz yok... Okura not: Xbox Live hakkında sorusunlar benimle bağlantıya gelebilirler. L

LEVEL KARNESİ

- Heycanlı aksiyon.
- Tatminkar çoklu oyuncu seçenekleri.
- Etkileyici grafikler.
- Oyun bütünlüken müzükler.
- Oynanış yardımcı ses efektleri ve seslendirme.
- Senaryo oynanışa yedirilememişi.



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

PC sürümlünün aksine, aksiyona yoğunlaşan ve oyunu daha rafine bir hale getiren Red Storm kâliteli bir oyun çıkarmış

82

PS2

PS3

Wii

XBOX
360

ATELIER IRIS 3 GRAND PHANTASM

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

[TUNA ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]

"DİKKAT ET, SANIRIM DÜŞMANLARIMIZ VAR!"

demisti Edge büyülü bir asayı hazine sandığından çıktıktan sonra. Orman uğuldamış, karanlık bir aura sarmıştı dört bir yanı. Edge'in arkadaşı Iris korkuyordu. Edge'e sarılmıştı ve titremesini ancak bu şekilde kontrol edebiliyor. Edge olacakları tahmin etmişti ve Iris'i uyardı; "Sanırım savaşmaktan başka seçenekimiz yok!" Orman bir kez daha gürledi, Edge ve Iris kaçınlmaz savaşa karşı kendilerini hazırladılar ve... Ağaçların arasından beyaz, sağ solu titreyen bir "jöle" fırladı... Evet, nerede olduğunuzu herhalde anladınız. Bir Japon RYO'sunun içindesiniz ve rakiplerinizin hepsi

birbirinden sevimli yaratıklar. Ben olsam hiçbirini öldürmek istemezdim fakat maalesef oyun gerektirdiği için bunu yapmak zorundayım. Görevlere çıkmalı, ufak yaratıkları kesmeli ve işimize yarayip yaramayacından emin olmadığımız bir ton eşyaya evime 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 yapıp çıktı karşımı. Çok ufak bir kaç müdahalenin dışında şu ana kadar görmüş olduğunuz JRYO'lardan hiçbir farkı yok. Yalnız işin ilginç tarafı hikaye yok olmanın eşliğindeki dünya ve bir dizi felaketle başlamıyor; aksine gayet sıradan bir JRYO günü geliyor ekrana. Edge ve Iris'in ilk görevi büyülü bir ormana girip basit bir asayı ele geçirmek. Edge ve Iris'in son görevi ise komplike bir asayı yine aynı büyülü 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 olsayı?" sorusunu sorar oluyorsunuz. Ama durun; endişeye gerek yok. Bu bir RYO ve biz zaten anlamsızavaşlara, tekrar eden görevlere kendimizi hazırlamıştık. Oyunun kahramanı Edge'in yaşadığı kasabada bir pano var ve FFXII'deki bir benzeri olan bu panodan görevlerimizi alıyoruz. Akabinde görevi veren kişiyle

şehrini geri postalanıyzınız. Ormanda bulabileceğiniz bazı cisimler bu süreyi uzatıyor ama yine de amacınıza bir an önce ulaşmaya çalışmalısınız. Tabii bu sıradaavaşlara da giriyorsunuz (bunlara girip girmemek size kalmış) veavaşlarda oyalanmak da bu sayıtan alıp götürüyor.

Savaşlar sıra tabanlı ve inanılmaz kolay bir oynanışa sahip. Saldırı, büyümek ve özel yetenek gibi seçeneklerden birini seçip karınızda düşmanları ortadan kaldırılmaya uğraşıyorsunuz. Burada asıl amacınızsa az zarar alıp çok zarar vererek "Burst" gücünü çalıştmak. Burst modundayken partinizdeki tüm karakterler daha fazla hasar veriyor ve savaşlar inanılmaz kolaylaştırıyor.

Atelier Iris'i özel yapabilen son konu da "Alchemy" ile Atelier Iris dünyasında bulabileceğiniz tonla esyayı biraraya getirip yeni yenilikler üretmek. Sırf bu konuya uğraşarak saatlerini bu oyuna gömebilirsiniz. Her ne kadar edindiğiniz silahlar ve eşyalar, oyunun zorluk seviyesinin çok düşük olmasından dolayı pek bir işe yaramasa da, oylanmak ve amaç sahibi olmak için iyi bir çözüm sayılır. Şimdi izin verirseniz bir sonraki görevime çıkarık beş tane balık avlamalı ve kaybolan deri çizmeleri bulmalıyım. Dünyanın kaderi bunlara bağlı! L

LEVEL KARNESİ

- + Alchemy sistemiyle binbir türlü esya üretebilme.
- + Kolay oynanış.
- Hikaye yok.
- Görev sistemi sıkıcı ve yetersiz.
- JRYO türünde hiçbir yenilik getirmiyor.



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

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...

G1

• Yapım: Gust • Türkiye Dağıtıcı: Yok • Dağıtım: NIS • Yaş Sınırı: 13+ • Multiplayer: Yok • Web Sitesi: www.nisamerica.com/games/ai3



EVERYBODY'S TENNIS

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

**[EVDE OTURUYORUM GEÇEN
GÜN.** İş çıkışı gelmişim, Sinan'ın verdiği oyunlar masamda, "haydi bakalım herkes için tenis nasıl oluyor?" dedim kendi kendime. Siz deyin bir, ben diyeyim iki saat sonra "zarrı" kapı. Açıtım, Güлиз gelmiş. İyi hoş gelmiş; gece otur dedim. Oturdu film arşivimi didik didik etmeye başladı. Baktım gidiyor bizim filmler, hemen PS2 gamepad'ını eline tuttuşturdum, "gel, tenis oynayacağız" dedim. "Benim gibi bir oyun engelliye niye böyle bir şey yaptırlıorsun?" diye sordu, ama dinlemedim; sonuçta bu "Herkes İçin Tenis"ti. Güлиз'ler de oynasın diye!

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

GÜZEL KIZLAR, HIRSLI RAKİPLER

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

sevilebileceği. "Bu oyun zevkliymiş Tuna ya." cümlesini kuran Güлиз 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 oyunundan 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 olabilirdi. "Nasıl?" diye soracak olursanız, açıkliyorum.

Oyunda toplamda üç tane tuş kullanıyorsunuz. 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 oynayıyorum; onun yerine açarım Virtua Tennis'i, paşa paşa gerçekçi maçlarımı çıkarırm, mini oyunları 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



geliştirip belki her karaktere özel çeşitli artistik hareketler ekleyip oynanışındaki monotonluğu ortadan kaldırabilirdik. Fakat şu haliyle tek kişilik oyun sadice ilerde çıkışacak 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 sıyrılmuyorsunuz. 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. Şundanemin ki, Everybody's Tennis parlak, renkli grafikleriyle öne çıkan bir oyun olarak ve birkaç

arkadaş karşı karşıya getirmeye yönelik hazırlanmış. Öyle ki, oyunu arkadaşınızla oynayınca bilgisayarın yaptığı bariz hataların hiçbirini kalımıyor ve gerçekten kim yeteneğliyse 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 çubuk sıkıyor.
- Hareketlerde çeşitlilik yok.



	1	2	3	4	5
GRAFİK	1	1	1	1	1
SES	1	1	1	1	1
OYNANABILIRLİK	1	1	1	1	1
MULTİPLAYER	1	1	1	1	1
EĞLENCE	1	1	1	1	1

■ PC ✓ PS2 ■ PS3 ■ PSP ■ Wii ■ DS ■ GameCube

"Gerçekten herkes için mi?"
testinden başarıyla geçen, bir iki arkadaşınızla 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 oyuncunun elinize yapışacığını garanti edebilirim. Basit bir düşünce, kolay oynanabilirlik, zekâ tohumculuklarıyla birleşince ortaya bir şaheser çıkmış diyebiliriz. Nasıl ki Tetris çıktığında yer yerinden oynamıştı, bu oyunu da aynı

kefeye koyabiliyoruz. "Yatay veya dikey olarak art arda dizilen en az üç aynı renk küp patlalar". İşte oyun bu kural üstüne kurulmuş. İki kareyi kapsayan bir hedefiniz var ve bu iki karenin yerlerini değiştirebilmektesiniz. İşte doğru rengi böyle böyle taşışarak istenilen görevleri yerine getirmeniz gerekmekte PPL'de.

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



(10 görev var ve her görev bir çok mini görevden oluşmaktadır), Garbage modu (sure geçtikçe ekranı karman çorman renkli küpler yağar ve bunlar taşmadan bitirmeniz istenir), Time Attack modu (sure dolmadan önce rekoru kırmızı gerekmektedir) ve en yaratıcı olanı Daily Play. Bu modda üç opsiyon bulunuyor ve bu üçün oynadıktan sonra o gün bir daha o bölümleri oynamamaktasınız. Yani rekorumuzu anca yarına oynayıp geçebilirsiniz, ki sanırım bu zekice düşünülmüş özelliği gelecek oyunda 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!

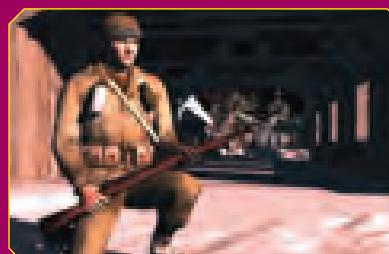
Hemen heyecanlanmayın, zira bu iki oyun da hayatınızı değiştirecek türde gelişmeler sayılmasız. Öncelikle MGS Portable Ops+'tan başlayalım. Her ne kadar bayağı uyduruk bir isme sahip olsa da, içeriği fena değil. Infinity Mission adındaki tek kişilik ek bölümlerle birlikte gelecek olan Portable



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 +'in tüm MGS fanatiklerince karışılıcağı düşünüülüyor. MGS 2: Bande Desinee (veya MGS Digital Graphic Novel 2) ise parantez içindeki isminden anlaşılıcığı üzere yepyeni bir PSP çizgi-romani. 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 Mi? Olamaz... YOOOO!!!

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



bunun PSP sahibi olanlara büyük bir kazık olacağını anlayıp bu ihtiyalı kafamızdan sildik. Ve dolayısıyla MoH Heroes 2 için de heyecanlı olduğumuzu söyleyerek 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 ihtiyal kontrollerde çok müthiş bir değişim yaparsa, hep birlikte bu oyuna sararız, elimizden bırakmayız.

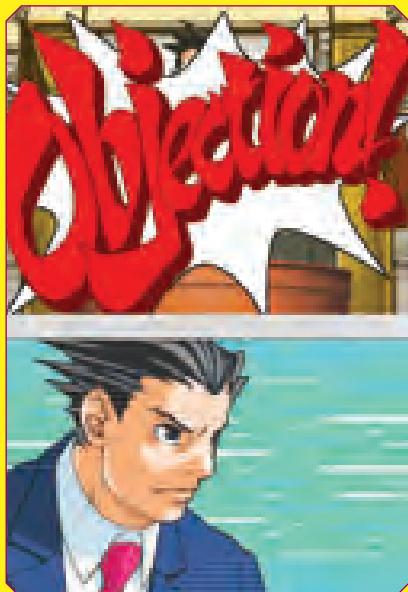


PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY: JUSTICE FOR ALL

SEYTANA AVUKAT ARANIYOR!

ÇOCUKKEN ÇOK KONUŞKANMIŞIM.

Durmadan bidi bidi konuşurmışum ve çevremdekiiler bana "bu çocuk kesin avukat olacak" dermiş. Neyse ki öyle bir hataya düşmedim. Bir kere, asla o kadar sabırı biri deejilim (kavga çıkarırıam). Suçu binri 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.



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

... 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 anlatıtlarında 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 verebilirsiniz. Mesela ilk davada tanığa 'kırık gözlük konusunda' yeterli baskı yaptığınızda aslında bu kanıtın, kanıt teşkil etmediğini hakime gösterebilirsiniz. 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 İngilicesi" de bulunduğuundan, oyunun yanında bir sözlük taşımanız 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... YEPENİ BİR OYUN KEYFİ İÇİN, "TILT GADGET"!

DS'inizi alıyzorsunuz ve bir adet, şu anlık adı "Tilt Gadget" olan alete takıyzorsunuz ve DS'iniz herhangi bir yüzeyde kullanılabilen optik bir fareye dönüştür. Bunu neden yapmak isteyesiniz açıklayalım. Tabii ki DS'inizi bir fare olarak kullanmayacaksınız, ama bu cihazla birlikte gelen Slide Adventure: Mag Kid gibi oyular piyasaya çıktıktan sonra destekleniği şekilde DS'inizi çeşitli yüzeylerde itelemeye başlayacaksınız. Kısacası zaten yeterince fantastik özelliklere sahip DS'lerimiz, daha da enteresan bir alete dönüşecektir.



BİR EJDERHA MACERASI Kİ, SORMAYIN GİTSİN... DRAGON QUEST SERİSİNDEN 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 oyuncunun da aynı Final Fantasy serisinde yapıldığı gibi daha kaliteli grafikler ve her türlü sinir bozucu oyunlar hatasından arındırılacağı açıklanmıştır. DS sahipleri ayrıca bu yıl içerisinde DQ'in bir sonraki ayağı, DQ IX: Defenders of the Sky'da tecrübe edebilecekler. Eğer bu kadar lafın üzerine "DQ ne de ya?" diye soruyorsanız, sizi başka bir habere alalım.



BİR BAHÇE, YÜZLERCE YARATIK VIVA PIÑATA İLE DOSTLARINIZ HEP YANINIZDA.

Xbox 360'da oturup bir takım renkli yaratıklarla uğraşmak, bahçenizi düzenlemek zaman kaybı gibi gözüyürsünüz, neden bu keyfi yanınızda taşıyıp boş zamanlarınızı doldurmasınız mı? (Level tavsiye servisi hizmetinizde.) Yapımçı firma Rare, Viva Piñata'nın DS versiyonunun 360'dakinden hiçbir eksisi olmayacağı, yetiştirebileceğiniz farklı yaratıkların da oyuna ekleneneceğini belirtiyor ve hatta dilediğiniz yaratıcı bir başka DS sahibiyle 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

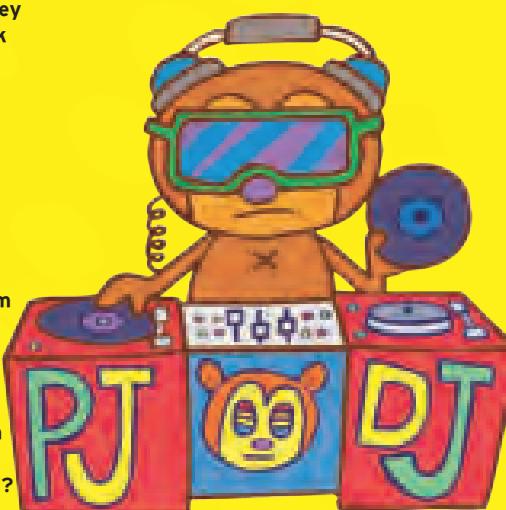
[C] İŞİN İÇİNDE MÜZİK VARSA, ben de oradayım; bunu bilin. Özellikle işin içinde müziğin oynanışa etkisi olan bir oyun varsa, o oyunla bütünlüğüm ve uzun süre de öyle kalırım. Hele bir Rock Band çıksın, işte o zaman eller havaya! Parappa the Rapper da bu düzenekte önemli bir parça sayılır. Yıllar önce PSOne'da çıktığında büyük övgüler almış ve neredeyse ilk defa tuşlara zamanında basmanın ne kadar eğlenceli ve zor bir şey olduğunu görmüştük. Tuşlara basıyordu 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 kaçırılmış 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 çizgide bazı tuşlar var ve sayaç bunların üstüne geldiğinde o tuşa basmalısınız. Bastınız mı? Nedense tutmuyor değil mi?

Evet, sorun sizde değil, oyunda... Arkadaşlar ben yeteneksiz 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 bassanız bile başarısız oluyorsunuz... Ben de baktım olmuyor, kaldırdım



PSP

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

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

-Tuna Şentuna

Tür: Müzik
Yapım: SCE Studios Japan
Dağıtım: SCE

LEVEL PUANI

64

ALIEN SYNDROME

NE UZAYLISI; BASBAYAĞI BÖCEK BUNLAR!

[C] "EEE, SADECE YARATIKLARI MI ÖLDÜRÜYORUZ; NE SIKICI oyunmuş ya..." sözleriyle birlikte izlemiştik Alien Syndrome'un demosunu. Hemen ardından Faruk, "Güzel be!" demişti. Faruk'a sorgulayan gözlerle baktığımdaysa çoktan bir başka oyun demosu izlemeye başlanmıştı. Birkaç ay sonrasya 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 şartı yettiği ölçüde Alien Syndrome'a adanmıştır; kaybolan saatler hükümsüzdür.

ALEVİNLE 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 cepheane 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 atladığça 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 sağlama, bulduğunuz zırhların, giysilerin hepsinin karakterinizin üstünde gözle görüür bir fark yaratması ve karakterinize verdığınız tüm puanların birebir oyuna etki etmesi, Alien Syndrome'un RYO öğelerini öyle bir

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

LEVEL PUANI

77

sağlamlaştırıyor ki, sadece yeni bir özellik almak için sürekli yaratık avladığınızı fark ediyorsunuz. Birbirinden farklı görev tipleri ve anlaşmalı 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



ilerleyen bölümlerde uzaylılar tarafından kaçırılmış ve metamorfoza uğramış Orta Dünya Ent'leri karşısına çıkacak (benzeri olmamış).



COMPEX

32. ULUSLARARASI BİLGİSAYAR FUARI

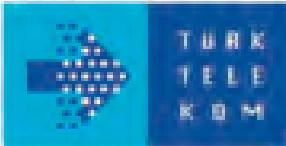


Adamlar aşmiş!
Gelin, gezin, görün...



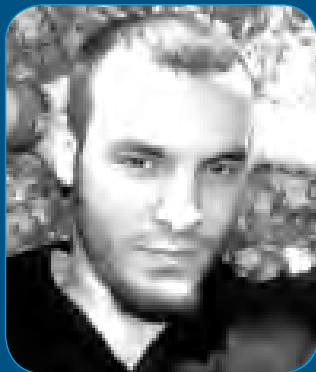
> www.compex.com.tr

ANA SPONSOR:



RÖNESANS FUARCILIK A.Ş.
ALTINBERK CAD. NO: 47 A NO: 20000 İSTANBUL
TEL: (0212) 278 28 28 FAX: (0212) 278 11 14

Bu fuar 2007 yılına özel olarak Türkiye Dış Ticaret ve İmar ve Kredi Bankası tarafından desteklenmektedir.



Eser Güven
eguven@level.com.tr

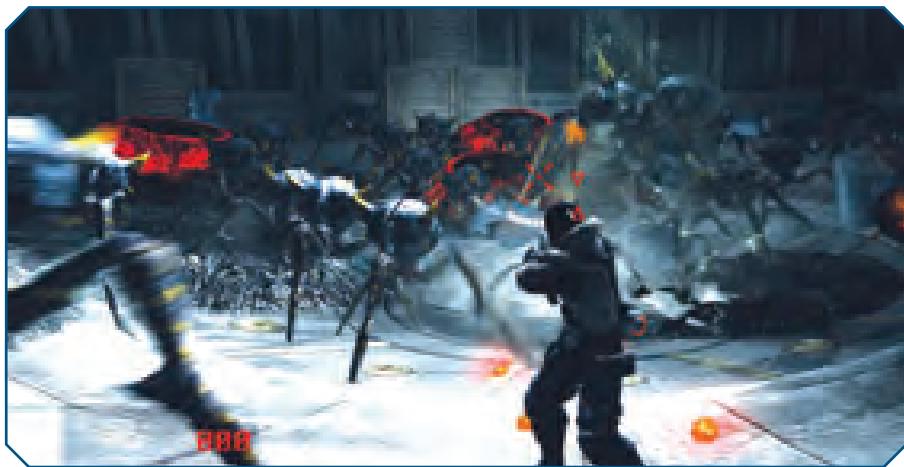
TARİH TEKERRÜRDEN İBARETTİR

Her sene aynı ay, aynı şeyler...

Ağır toplarını piyasaya sürmek için yaz sezonunun bitmesini bekleyen firmalar, oynayacak oyun bulamadığı için eskiden gözden kaçmış olduğu veya oynamaya doyamadığı oyuncular tekrar oynayan oyuncular, "bu ay hangi oyunu yazacağımız yahu" diye düşünen yazarlar, düşünürken yeniden tıraşlar, bir umutsuzluk, bir halsizlik... Tamam sonucusu biraz da aşırı sıcaklardan kaynaklanıyor ama olsun, öncekilere katıldığınızı adım gibi eminim.

Diyorum ya her sene aynı şey diye, her sene öyle bir dönem geliyor ki bu köşeyi tamamen kendisine adayaçağımız nitelikte bir oyun çıkmıyor. E o zaman biz de ne yapıyoruz, daha önceki aylarda çıkışlı ama çeşitli nedenlerden dolayı köşemize konuk olamamış oyulara 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 çıkışip Lost Planet'in çokluoyuncu kısmına yattıya gittik. Sabah kalktığımızda Civilization 4'ün genişleme paketi Beyond the Sword'un yenilikleriyle kahvaltı yaptık, son olarak da Overlord'daki kahramanlarla son kez buluştuk. Göründüğünüz gibi günümüz dolu dolu geçti, gelecek ay bomba gibi geçmesi dileğiyle. Farewell!



LOST PLANET EXTREME CONDITION

OYUNDA TEK KİŞİLİK KAMPAÑYA İLE
multiplayer oyuncuları 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 paylaşıyor, tek başına 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.

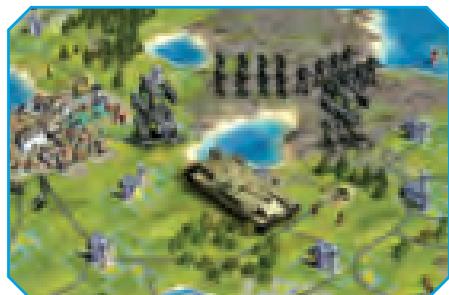
Birisini öldürdüğünüzde ekranda "You killed Birisi" "Battle Gauge +500" gibi bir yazı göreceksiniz. Bu göstergenizin ne kadarını doldurduğunu gösterecektir. Aynı şekilde birisi sizi öldürdüğünde ekranda "Battle Gauge -700" gibi bir mesaj görünecektir, bu değer tamamen sizin ve düşmanınızın durumuna bağlı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

Tek kişilik oyunda radarı okumak kolaydı, kırmızılar Akrid, yeşiller insandı; dolayısıyla kimin ne olduğunu anlayabiliyordunuz. Multiplayer oyounlarında ise kırmızı noktalar insan, ama bunların dost mu, düşman mı olduğunu bileyemiyorsunuz. 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 çıkışlı balık gibi hissetmeyeceksiniz.
- Multiplayer oyunlarına ilk başladığınızda Player Match > Custom Match > Team Elimination oyununu seçin. Buradan seçebileceğiniz tüm Team Elimination maçlarını göreceksiniz. Listedede 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 tanıyalabilir, hem de sakin bir şekilde rakibinizi avlamayı deneyebilirsiniz.
- Asla, ama asla düz biçimde koşmayın. Keklik gibi kafanızdan vururlar siz. Hatta daha acımasız olanlar roketle siz üç parçaya bile bölebilirler. Peki ne yapmal? 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.
- Göründüğünüz tüm Data Post'ları aktif hale geçirin. Bunlar hem size Savaş Göstergesi puanı kazandırırlar, 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 mıhlamayı 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 kurtulacağınızı da çalışmayı unutmayın. L



CIVILIZATION IV BEYOND THE SWORD

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

ŞİRKET DEDİĞİN NASIL KURULUR? Şirket kurabilmek için karşılaşmanız 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 şehrde 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 şehrde 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 şehrde yaydığını 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 kaynağı 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 ENGELLEMЕK

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 geleceklerdir.

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), Mermur (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 Tip (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

çıkacağınızı biliyor musunuz? Ya nükleer bir sızıntı halinde neler yapmanız gerektiğini? Masanın altında saklanmakla güvende olabileceğinizi düşünmeyein 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 aldiğiniz yaralar sizı rahatça ölüme götürebilir, çünkü kanamalarınız siz müdahale etmediğiniz sürece durmayacak ve sağlığını azaltmaya devam edecektir. Kanamayı azaltacak iki şey vardır - bandajlamak ve mavı 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 kaybindan ölürsünüz. Bandajları Zone saticılarından satın alabilir ve öldürdüğünüz düşmanların üzerlerinden toplayabilirsınız.

Açlık

Sakin günlerce aç dolaşabileceğinizi

sanmayın. Ekrانınızın sağ alt köşesinde çatal, tabak ikonu çıktıığında açığınızı demektedir. Karakterinizi doyurmazsanız açlık daha da dayanılmaz bir hal alacak ve sağlık kaybetmeye başlayacaksınız. Oyunda üç cins yiyecek bulunur, ekmek, sosis ve konserve. Ekmek en kısa süre tok tutarken, diğerleri uzun süre tok kalmanızı sağlayacaktır. Çantanızda mümkün olduğunda çok sosis ve konserve bulundurmaya özen gösterin.

Zehirlenme

Elinizde hem anomali, hem de radyasyon detektörü bulunmakta. Anomalileri zaten coğunlukla gözlerinizle de 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 derecede korunmanız olmadan girmeniz intihar olur. Radyasyon zehirlenmesine yakalandığınızda ekranın sağ alt köşesinde radyasyon ikonu çıkacaktır, zehirlenmenin boyutuna bağlı olarak sağlık kaybedeceksiniz. Eğer ciddi oranda radyasyona maruz kaldığınız anti-rad ilaç haricinde etkileri azaltmanız mümkün değildir. Giysi olarak korumanız iyi olsa bile radyasyonlu yerlerde çok vakit harcamanız

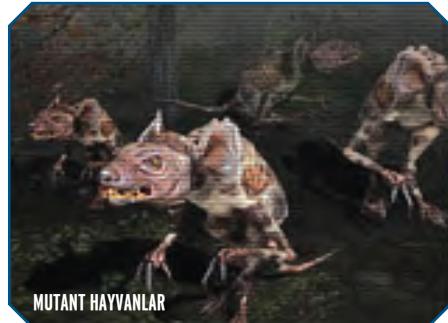


radyasyon çubuğuunu doldurabilir, kendinize çok da güvenmeyin.

Radyasyonun etkisi azaltmak için anti-rad ilaçları, sarı ilkyardım çantaları ve votka kullanabilirsiniz. Votka radyasyonu kısmi olarak azaltır, ama görüşünüzü de bulanıklaştırır.

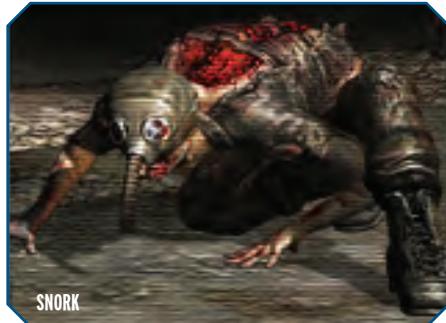
Mutantlar

Mutantlar tüm bölgelerde bulunabilir ve daima saldırgan durumdadırlar. Etlerini yiyemezsiniz ve bunlardan birini gördüğünüzde tek yapabileceğiniz şey mermilerinizi üzerlerine saydirmaktır. [L](#)



MUTANT HAYVANLAR

Mutasyona uğramış hayvanlar, özellikle de köpekler sıkça karşılaşacağımız 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'lardan geriye kalanların mutasyon geçirmiş halleridir ve özellikle Zone'un orta bölgelerinde bulunurlar. Zıplayabilen bu düşmanlar güçlü yakın saldırılara sahiptirler ve ciddi kanamala neden olabilirler. Bunlara karşı özellikle pompalı tüfek kullanmanız önerilir.



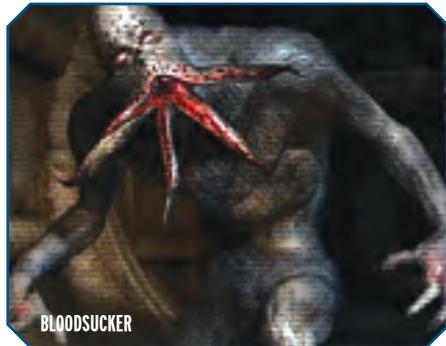
FLESH

Flesh ismindeki özel domuz mutasyonu bölgenin yapabileceklerinin küçük bir örneği. Bu yaratıklar şok dalgası yaratan garip bir kola sahipler. Uzaktan saldırma şansları olmadığı için yapmanız gereken onlardan uzak durmak, şok dalgasını zıplayarak savuşturmak ve pelle kivamina gelene kadar kafalarından vurmak.



BOAR

Domuzlar, köpeklerden daha beladırlar. Dövüşmekten kaçmazlar ve iki taraftan biri ölene kadar saldırımıya devam ederler. Kafaları büyük olduğundan kafalarından rahatça vurup öldürübilirsiniz. Domuzlar özellikle gündeği az radyasyonlu bölgelerde bulunurlar, yine de etleri yenmez.



BLOODSUCKER

Bunları bazen görmeniz mümkün olmayıp, etrafta anomali varsa tıpkı olmanız önerilir, çünkü bir anda bunlarla karşılaşabilirsiniz. Çok hızlı hareket eden bu düşmanları NPC'ler göremez, o yüzden onlara karşı tamamen tek başınızda. Daha güçlü bir silah bulana kadar pompalı tüfek bunlara karşı en iyi ilaçtır.



POLTERGEIST

Bir görünmez düşman daha, onları odada dolaşan beyaz veya kırımızsı anomaliler olarak fark edebilirsiniz. Bunlar size eşya fırlatarak (ki bunlara buldukları silahlar da dahil) saldırırlar. Size birşey fırlattıktan sonra yerleri kabak gibi ortaya çıkarıldığından herhangi bir silah üzerlerine boşaltıbilirsiniz.



NEED FOR SPEED CARBON

VIRAJ DEYİP GEÇMEYİN ELBETTE

Carbon bir simülasyon değil, öyle deli gibi yaptığıınız 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 açıya 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 noktasına seviyesine geldiğinizde hemen içeri kırmalısınız. Böylece katettiğiniz mesafeyi de kısaltmış olacaksınız. Eğer söz konusu olan S şeklinde virajsa ilk dönüşe içерiden girerek mesafeyi kisaltılabilirsiniz.

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 göstergeyi yeniden doldurabilirsiniz. Her ne kadar çok çekici olsa da NOS'u olur olmaz her yerde kullanmayın. NOS'tan en çok faydalanaçağınız yerler çok yüksek hızlara çıkabileceğiniz düzlüklerdir, ayrıca bir kazanın

veya hatanın ardından hızla toparlanmak için de NOS kullanabilirsiniz.

Speedbreaker ise zamanı yavaşlatabileceğiniz özelliktir. Bunu aktif duruma geçirdiğinizde zamanın yavaşlamasından faydalananarak arabanızı daha rahat kullanabilirsiniz. Aynı NOS'ta olduğu gibi bunu da yerinde kullanmanız çok önemli, viraj dönmem 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 yanınızda ekibinizden birini alabilirsiniz. Bu kişilerin biri yarış sırasında, biri de yarıştan sonra olmak üzere kullanabileceğiniz iki yeteneği bulunur. Yarış sırasında kullanılabilen 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 arkanızda bir yer kapacaklar ve siz yakalamaya çalışanları yoldan çökmek için kendilerini feda edeceklerdir. Özellikle de dar yollarda çok etkili sonuçlar alabilirsiniz.

Drafter - Bu yeteneğe sahip olanlar sizin öreguntaze gider ve yeteneklerini kullandığınızda ivme kazanmanızı sağlayacak hava boşluğu yaratırlar.

Scout - Bu yeteneğe sahip olanlar sayesinde ara sokakları ve kısa yolları rahatça keşfederler, sizi mümkün olan en kısa yoldan bitiş çizgisine ulaşırırmak amacındadırlar. Diğer iki yetenekle karşılaşıldıklarında en az kullanılmış olanlar bunlardır.

Yarış sonrası garaj yetenekleri ise şunlardır:

Fixer - Aracınızın sıcaklığını düşürür.

Fabricator - Aracınız için Autosculpt uygular.

Mechanic - Araçların ve parçaların fiyatlarını düşürür (en faydalı olanlardan biri budur).

Seçebileceğiniz ekip üyeleri ve yetenekleri ise şöyle:



Neville - Blocker / Fixer



Sal - Scout / Fabricator



21st Street Crew - Angie'nin ekibi klasik Amerikan arabalarını kullanıyor, eğer kariyerinizne Muscle ile başlarsanız yolunuz ilk olarak Angie ile kesişecək.



Stacked Dech - Darius yeraltı yarışlarının kralı diyebiliriz, sokakların hakimi olmak için eninde sonunda onu yenmeniz gerekecek.



Yumi - Scout / Mechanic



Colin - Drafter / Fabricator



Bushido - Kenji'nin ekibi modifiye arabaları tercih ediyor, kariyerinize Tuner ile başlarsanız karşınıza çıkacak ilk rakip olacaktır.



TFH - Wolf egzotik araba delisi ve tüm parasını bu arabalarla yatırıyor. Kendinize Exotic kariyerinizi seçerseniz Wolf ile karşılaşacaksınız.



Samson - Blocker / Fixer



Nikki - Drafter / Mechanic

OVERLORD

[[OVERLORD'UN ANA AMACI ATALARINI

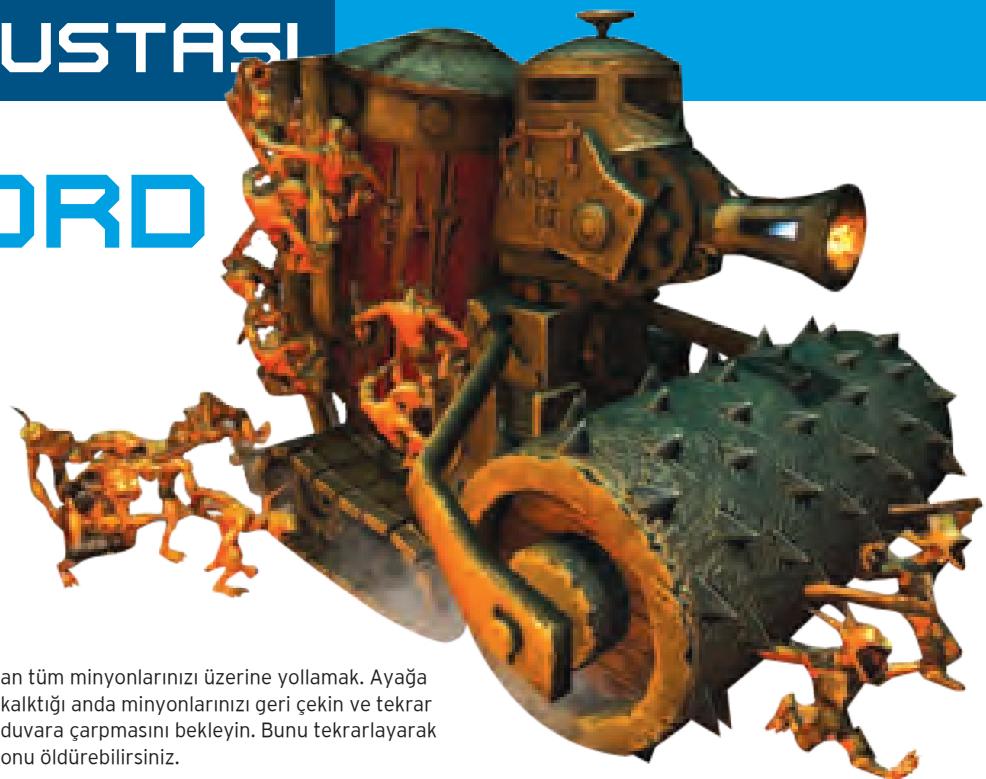
öldürmüştür olan yedi bozulmuş kahramandan intikam almak. Bunlar kahraman olmadan önce iyi ve soylu insanlar olmuş, ama sonrasında bozularak kötülüğe yenik düşmüştürler. Bunların her birinin yedi günahtan birini temsil ettiğini de hatırlatalım. Aşağıda bu yedi kahraman hakkında bilgi sahibi olacağınız ve onları nasıl yeneceğinizi öğreneceğiniz satırlar siz bekliyor.

MELVIN UNDERBELLY

Melvin yedi kahraman arasından karşılaşacağınız ilk kahraman. Buçuklukların efendisi ve şarkı söylemeye çok seviyor. Bir bucuklu için bile küçük olan Melvin, The Wizard kendisine kahraman olduktan sonra ne isterse yiyebileceğini söylediğinden çok fazla yemeye başlamış ve şistikçe şişmiş. Melvin altın bir taç takıyor ve size saldırmak için altın bir çatal kullanıyor (ikisini de minyonlarınızı ekipmanlarına katabilir).

Oburluğu temsil eden bu kahramanla karşılaşığınızda 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 çalışacaktır. Onuna dövüşünüzün ilk kısmı oldukça basit, tüm minyonlarınızı ona saldırmaya yollamalısınız. Bırkaçını kaçınılmaz olarak kaybedeceksiniz ama Melvin'e yeterince zarar vermemi Başaracaksınız. Sağlığı yarıya düşüğünde 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 kalktıktı anda minyonlarınızı geri çekin ve tekrar duvara çarpmasını bekleyin. Bunu tekrarlayarak onu öldürürebilirsiniz.

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 yemiş olmanız şart.

William şehveti temsil ediyor ve zevklerini tatmin etmesi için bir Succubus Queen'e sahip. Onuna karşılaşığınızda öncelikle oda oda takip etmeye başlayın, Red Priest'leri minyonlarınızla öldürün ve William'a direkt olarak saldırın. Size karşılık veremiyorsa çünkü saldıruları çok zayıf, bu bakımdan biraz sıkıcı bir dövüş bu. Son odaya ulaşana kadar hiçbir değişiklik olmayacak, onu yakaladıkça saldırıyorsunuz. Son odada ise William işinleme yeteneği kazanıyor, ama bu da bu dövüşü pek zorlaştırıyor. Yalnızca onu hedeflemekte birazcık daha

fazla sıkıntı yaşıyorsunuz ama saldıruları 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'i işgal ettiğinde bile uyanmamış, ormanın da onu bir ağaç ile birleştirmiştir. Bu ağaç kabuslarının gerçek olmasını neden olmuş, cüceleri yemiş ama arada elfleri de öldürmüştür. Rüyaları ormana dadan bu ağaç artık başka bir cüce işgaline karşı Golden Hills girişini kapatıyor.

Tembilliğin temsilcisi Oberon ile ormanın içinde uzun bir yolculuktan sonra yüz yüze geleceksiniz. Oberon kötü rüyalar görür 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 üzerinde salın, bir süre sonra sayıklamaya başlayacak ve kötü rüyaları ortaya çıkaracak. 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. Rüyalar gelince minyonlarınızı bunların üzerine, rüyalarдан 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 çıkmayacağını ve istediği kadar altın sahibi olabileceğini söylemiş, bu yüzden de zenginliği olan düşkünlüğü her şeyin önüne geçmiştir. Elfleri ele geçirmek, böylece onları daha fazla altın kazmak için madenlere göndermek amacıyla Evernight'i bile işgal etmeye kalkmış.





Goldo ağzınlığı temsilcisi. Dövüş Rollie'nin lav silahı ile üzerine alev atmasıyla başlayacak, odadaki engellerin arkasına saklanın ve ateş etmemi kestiğinde kendiniz veya minyonlarınız saldırın. Bu işlemi bir süre tekrarladıkten sonra sağlığı yarıya inecektir ve duvara çarpacak. Bu çarpma ona zarar vermiyor, bunun yerine değişim geçirerek farklı bir silaha sahip oluyor. Burada minyon harcayabilirsiniz, özellikle duvara çarptığında kombolarla sağlığını hızlı biçimde azaltabiliyorsunuz. Rollie ile işiniz bittiğinde 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 istediği iktina etmiş, o yüzden artık ilgi duyduğu tek şey başkalarına ait malları çalmak. Kahn the Warrior, Ruborian hırsızlarına önderlik eden Jewel'e sırılıklam 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 gerekmeyi, yapmanız gereken onu kovalamak ve minyonlarınızla kaçabileceğiniz yolları kapamak. Bu yolları kapadıkça onun gidebileceği yerleri kısıtlayacak ve son olarak kendisini işinlayıcıda bulmasını sağlayacaksınız. Yolları kapamadan önce etraftaki diğer düşmanları minyonlarınızı kullanarak öldürmeye unutmayın.

KAHN THE WARRIOR

Kahn çok çabuk sınırlenen ve Jewel'in üzerine titreyen bir karakter, ki bu özgürlüğü bazen Jewel'i bile rahatsız edebiliyor. Tek düşündürücü şey Jewel'i korumak ve onu sınırlendiren şey ne olursa olsun yok etmek.

Öfke günahını temsil eden Kahn belki de oyuncunun en zor kahramanı, onunla dövüşürken takımınızda maksimum sayıda yeşil minyon bulunmasını öneririm.

Kahn ile karşılaşlığınızda öncelikle yukarıda dolanan tek gözlüyü öldürün ve yüksekte bekleyin. Kahn gürzünü savurduktan sonra (minyonlarınız kesinlikle yakınında olmasın) yeşil minyonlarınızı üzerine yollayın ve saldırımıza başlayın. Bir süre sonra Kahn silkelenecek ve minyonlardan kurtulacaktır, onları hemen geri çekin ki çok fazla kaybınız olmasın.

Kahn ortadan kaybolduktan sonra tepeye çekin, 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 etmesi, bunun dışında herhangi bir değişiklik yok taktikinizde. Aynı taktiği kullanmaya devam ettiğinizde koca Kahn yere

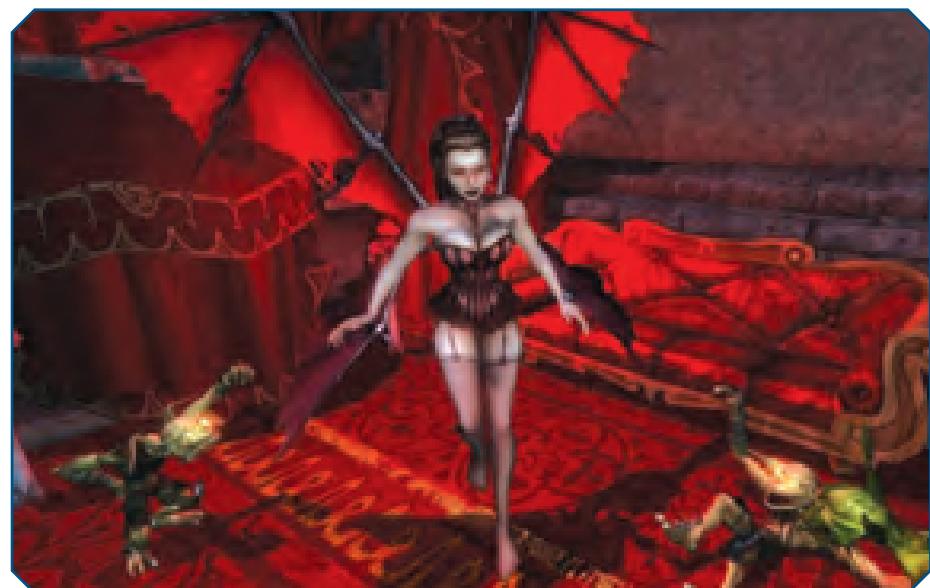


34

yeşil enerji kalkanı görürseniz hemen tüm yeşil minyonlarınızı üzerine gönderin (enerji kalkanının rengi, ne renk minyonların gelebileceğini 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 saldıabileceksiniz.

Sağlığı yarıya düşüğünde etrafta dönerek dolasmağa başlayacak. Bundan kurtulmak için iki doğu noktasının arasında bekleyin, o noktaya hiç ulaşmıyor ve siz de rahatça minyonlarınızı yenileyebiliyorsunuz.

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 bakabilirisiniz. L



BURNOUT REVENGE

Her şeyi açmak: Ana menüde Yukarı, Aşağı, L1, Sağ, Aşağı, Sol tuşlarına basınız.



PS2

GUITAR HERO ENCORE: ROCK 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

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 kafalları: M, T, T, M, S, M, T, T, M, S

Alev kafalları: S, T, S, T, S, T, M, T



PS2

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

Aşağıdaki gizli karakterleri açmak için Krypt'eki ? işaretü üzerinde girmeniz gerekmektedir.

Daeon: 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

NASCAR 08

Wal-Mart aracı ve pisti: Earn Your Stripes'da ad olarak Walmart, soyadı olarak da EveryDay yazmalısınız.



CARS

PS2

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: VR000OM

Tüm araçlar: YAYCARS

NASCAR 08

Cheat Code kısmından aşağıdaki hileleri girebilirsiniz.

Fantasy sürücülerini açar: race the pack

Walmart aracı be pistini açar: walmart everyday

Tüm Chase modu araçlarını açar: checkered flag

EA Sports aracını açar: EA SPORTS CAR

Ekstra Eledees'ler için;
Çocuk odalarında bulunan puzzle'ları çözmeliiniz.
Basketbol sahasında topu baskete atmalısınız.
Pişmemiş yemekleri pişerebilirsiniz.

Eledees

U3

PC



PS2

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



SPECTRAL VS. GENERATION

Hiro 2 ile dövüşmek: Karakter seçme ekranında Hiro üzerinde gelin ve Start, 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.



PS3

RATATOUILLE

Profilinizi Load yapın veya yeni bir profil yaratın. Extras seçeneğine, oradan da Gusteau's Shop'a girin. Secrets kısmasına gelin ve Code[] kısmına gelip dilediğiniz hileyi seçin.

*** olanlar, dükkanından satın almak zorundadır.

Code01/Pieceofcake: Very Easy zorluk seviyesini açar.

Code02/Myhero: Düşman zarar vermem ama düşmeden hala zarar alınabilir. ***

Code04/Spyagent: Düşman tarafından fark edilinmez. ***

Code05/Ilikeonions: Ziplarken gaz çıkarır.

Code07/Slumberparty: Multiplayer mod.

Code08/Gusteauart: Tüm konsept çalışmalar.

Code09/Gusteauchip: Tüm dört Championship modu.

Code10/Mattelme: Tim Sarge ve Multiplayer mini oyunları.

Code11/Gusteauvid: Tüm videolar.

Code12/Gusteauseas: 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

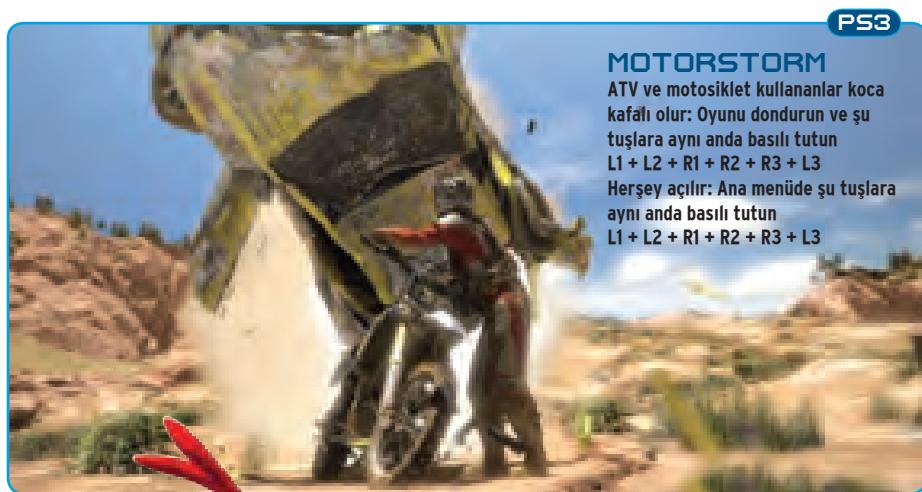
Bonus bölümü: Marathon moda (Endless), Time Attack'ta ve Garbage'ta 10.000 puan kazananı, Stage Clear'i (Line Clear'i) ve VS Com modunu Hard zorluk seviyesinde tamamlayın. Level 11 açılacaktır.

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 basın.



PS3

MOTORSTORM

ATV ve motosiklet kullananlar koca kafalı olur: Oyunu dondurun ve şu tuşlara aynı anda basılı tutun

L1 + L2 + R1 + R2 + R3 + L3

Hersey açılır: Ana menüde şu tuşlara aynı anda basılı tutun

L1 + L2 + R1 + R2 + R3 + L3

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.

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: cocainepowder

Tek vuruşa ölü: 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

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 Thumstick, Y, A, Y, A, Sağ Thumstick, Sağ Thumstick.

Düşman tek atışta ölü: Sol Thumstick, Sağ Thumstick, Sol Thumstick, Sağ Thumstick, A, B, Sol Thumstick, Sağ Thumstick, Sol Thumstick, Sağ, X, Y

Kursunun izinin rengini değiştirir: Sol Thumstick, Sol Thumstick, A, Sağ Thumstick, Sağ Thumstick, B, Sol Thumstick, Sol Thumstick, X, Sağ Thumstick, Sağ Thumstick, Y.

Ragdoll gücünü yükseltir: A, A, B, B, X, X, Y, Y, A, B, X, Y



PC

GODS: LANDS OF INFINITY

Oyun esnasında Enter'a basarak hileleri girebilirsiniz.

100 altın: dajcepenezi

En yakın tabelaya hareket eder: zaseknulsomse

Her vuruş sonrası sadece 1 hasar olsun: somgadzo

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 aynı

ShovelFighter

yazınız.



BİZE ULAŞMAK İÇİN: VOLCAN@LEVEL.COM.TR

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

LEVEL'A ABONE OLUN, ABONE OLMAK ÇOK KAZANÇLI

SOLIDVIEW
WEBCAM



80 YTL



BENQ
KLAVYE + MOUSE



78 YTL

benq

PHOTOSHOP CS 2.0
CBM EĞİTİM SETİ
DVD



78 YTL



VISUAL BASIC 6.0
CBM EĞİTİM SETİ



78 YTL



DREAMWEAVER MX
CBM EĞİTİM SETİ
CD



78 YTL



ASP
CBM EĞİTİM SETİ



78 YTL



COREL DRAW X3
CBM EĞİTİM SETİ
CD



78 YTL



TEKNİK ÖZELLİKLER

- SOLIDVIEW WEBCAM** Mükemmel akış hızı ve görüntü desteği 1.3 Megapiksel (1280x960 pxi) çözünürlüğe ulaşabilme • Video kayıt • Notebook ile kullanabilme (Mandalı sistem) • 10X Dijital Zoom Özelliği • Dijital zoom özelliği ile web kamerasının odaklı olduğu görüntüyü 10 kata kadar yakına getirebilirsiniz. • Yukarı aşağı-sağda sola 360 derece hareketli üst metalik gövde • Infrared gece görüşü için beyaz reaksiyon (8 Led) LED aydınlatma • Ayarlanabilen ışık şiddet seviyesi ve mikrofonlu webcam • ışık 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 CBM EĞİTİM SETİ** Adobe Photoshop CS.2 Cbm eğitim seti ile artık siz de geçmiş olduğunuz fotoğraflar üzerinde değişiklikler yapabilecek, kendi web tasarımlarınızı ve baskı çalışmalarınızı kimseye bağımlı olmadan gerçekleştirebilirsiniz. Bu eğitim seti ile photoshop CS.2 programıyla neler yapabileceğinizi öğrenirken kendi hayal gücünüz de farkına varacaksınız. **VISUAL BASIC CBM EĞİTİM SETİ** Microsoft'ın çatırdığı günden beri büyük beşeni kazanan ve programcılığı zevke dönüştürmenin programlama dili Visual Basic 6.0'ı, kısa sürede eski/yeni tüm kullanıcılarla öğrenebilme imkanı sunmaktadır. Visual Basic, hem Basic dilinin kolaylığı hem de Windows ortamının getirdiği gorselliği en üst seviyede programcıya sunabilmektedir. Visual Basic hem başlangıç seviyesinde bir dill 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 örenmenizi kolaylaştıracak, kısa sürede programcılığa doğru ilerlemeyi etmeyi sağlayacaktır. **DREAMWEAVER CBM EĞİTİM SETİ** Artık herkesin bir web sitesi olacak. Sizler için hazırlamış olduğumuz bu set ile dünyanın en popüler static 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) hediyemizdir. **ASP CBM EĞİTİM SETİ** 10 saat anlatım. 1 DVD, ASP, ya da Active Server Pages (Etkin Sunucu Sayfaları), Microsoft tarafından geliştirilen internete yönelik sunucu taraflı çalışan bir teknolojidir. Sunucunun sadece durağan sayfaları ziyaretçeye göndermesi yerine, ziyaretçiden veri kabul edilmesi gerekliliğini de sağlar. Cbm ASP Eğitim Seti, sizi kodlar dünyasının sınırsız dünyasıyla tanıştırıyor. **COREL DRAW X3 CBM EĞİTİM SETİ** 22 saat anlatım. 1 DVD, corel draw tasarımlarını döyalı 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, görüntülü ve sesli anlatım, uygulamalı örneklerle birlikte yeni kullanıcılar ve tasarım ile ilgilenen herkese Corel Draw Tasarım Programı Eğitim Setini sunmaktadır. Corel Draw sayesinde şimdide kadar öğrenmek isteyip de fırsat bulmadığınız tüm incelikleri, kısayolları ve detayları öğrenme ve kullanma fırsatı bulacak, çalışmalarınıza hız, tasarımlarına yeni bir boyut kazandıracaksunuz. Basit logo tasarımlarından, teknik illüstrasyonlara kadar bir çok profesyonel çalışmaya yapabileceğiniz bu program öğrenmek için aradığınız eğitmeni artık evinizin rahatlığında bulacaksınız. Bütün promosyonlar 2 yıl garantilidir.

PROMOSYONLARIMIZ

STOKLARLA SINIRLIÐIR

**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

INTERNETEN 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 hesabından alınız Para Makbuzu İlişkichtetir.

Kart Sahibinin Adı Soyadı:

Güvenlik No:

Son Kullanma Tarihi:

Kart No:

Banka Havalesi Posta Çeki Kredi Kartı Cardfinans'a 3 taksit 6 taksit

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres :

Kart Sahibinin İmzası:

Abonelik Seçenekleri

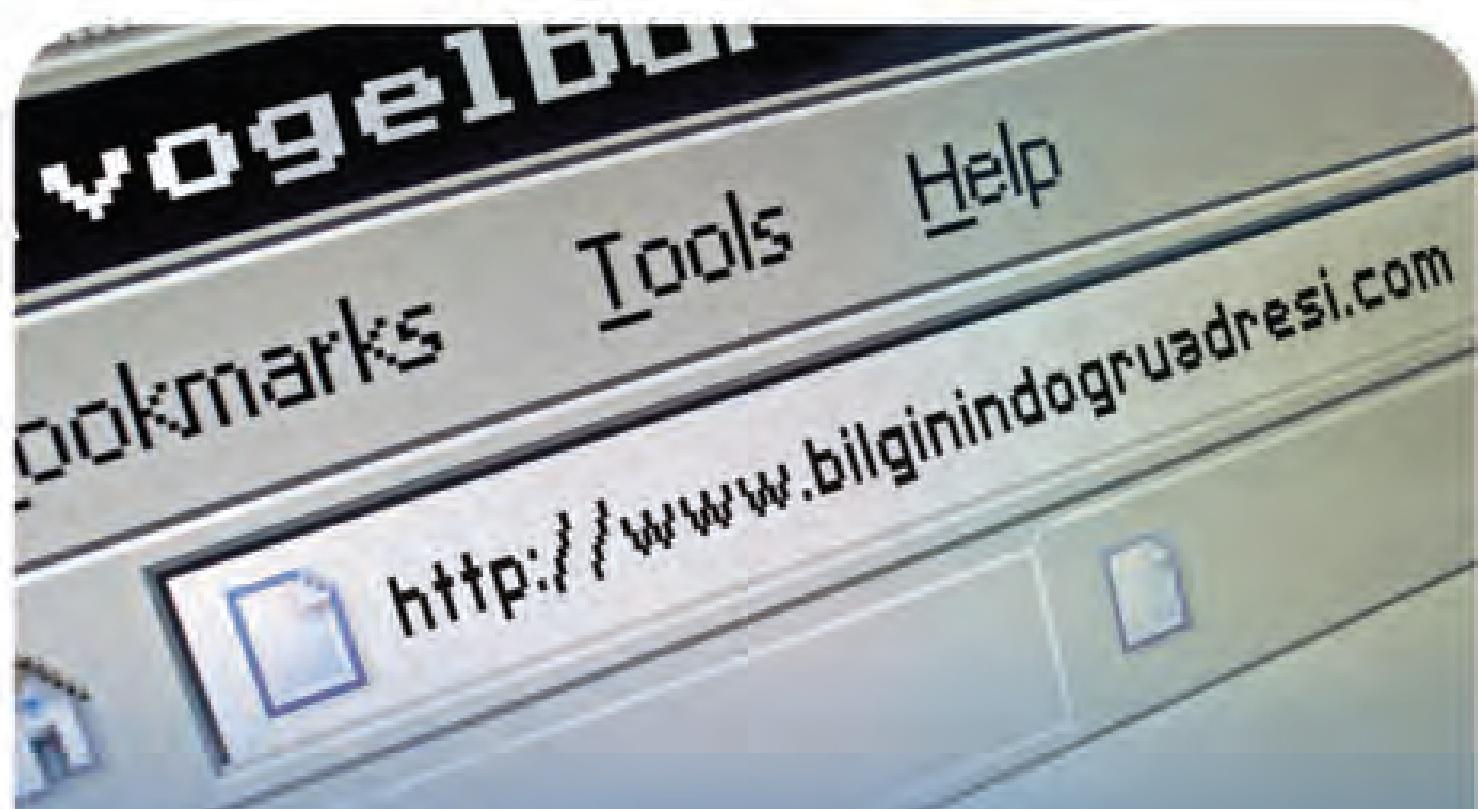
- 1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı) **65 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Photoshop CS2 hediyeli **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Visual Basic hediyeli **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Dreamweaver hediyeli **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM Corel Draw X3 hediyeli **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle CBM ASP hediyeli **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle Beng klavye + mouse hediyeli **78 YTL**
- 1 yıllık abonelikle Solidview webcam hediyeli **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 / IST.
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 çıkışak sayıdan itibaren,
30'undan sonraki kayıtlar ise bir sonraki ay için alınacaktır.

Bu form 30 Eylül 2007 tarihine kadar geçerlidir



Internette 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

www.winnetmag.com.tr

www.itb.com.tr

Derginiz... Beklemeden...

→ 97

Xpertvision HD2600XT Super

YILLARDIR HAYALİNİ KURDUĞUMUZ
SON TEKNOLOJİ, UCUZ VE
PERFORMANSLI EKRAN KARTINA
KAVUŞTUK. İSTEŞAM'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 şık ve kullanışlı olması için illa iPod olması mı lazımdır? Değil diyenler bu tarafta...



→ 98

Zerotherm CF 800

Havalar sıcak, işlemci yanıyor, kasamı dumanlar sarıyor... Yetiş Zerotherm usta!



→ 98

Zerotherm GX 815 Gämmer Edition

İşlemciyi söndürdük bu sefer ekran kartı tutuştu, küresel isınma yetmedi kasasal isınma 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

Olgay'ın Rusya macerası sürüyor. Tuğbek ise uzun zamanı hayalini kurduğu tatil sonunda kavuştu. Umarım dinlenmiş olarak döner tatilden, adam mutlu adam, zaten hep yüzü gülüyör (eh işte). Diğer yanda bendeniz misafir sanatçı modunda karanlıkta el yordamı ile Donanma'ya kumanda etme çabasındayım.

Bir gecede tam tamina 9 kez elektriklerin kesilmesi elbette hoş değil. Ancak son zamanlarda Murphy'nin kanunlarının somut kurallar haline gelmiş olan hayatında 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 değişiklere imkan tanıdı. Ekonomik sistemde ekran kartından kazandığımız dolarcıklar ile daha iyi bir işlemci ve anakart iklisine 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 Olmayacağı

DirectX 10.1' in tanıtımında kafaları bir güzel karıştıran Microsofttan açıklama geldi. DirectX 10 destekli kartların çöpe gitme gerekeceği 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 yürekler su serpti. Yeni ekran kartları çöpe deseydi Xbox'ın keyfini beklemeden batırırdı 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 OL MAYAN GÜZELLİK

SAMSUNG'UN YENİ MP3 ÇALARI Ince ve sık 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 pil 25 saat sürekliliği dinlemenize imkan veriyor. Dokunmatik tuşları aydınlatmaları sönüngünde tamamen görünmez oluyor. Ince 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 piyasada bulunsa da bir gördüğünüzde gözlerinizi bir süre alamayacağınız garanti. L

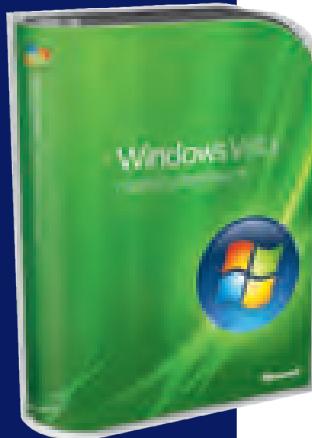


Üretim: Samsung (samsung.com)
İthalat: Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 141 USD +KDV



Vista SP1 Haberleri Tüm Gaz

Vista tamamlanmadan piyasaya sürülmüştür diye feryat figan bağıran kullanıcılarla yeni bir fırsat doğdu. Bir süredir ortalıkta gizli saklı dolanan Vista SP1 beta mercek altına alındığında, işletim sisteminin performansını oldukça artttırdığı, grafik arabirimini cihalandırdığı ve daha akıcı bir hale getirdiği gelen haberler arasında. İşletim sistemi piyasaya çıktığından beri yeni servis paketi üzerinde optimizasyon çalışmaları yapılıyor. Belirtildiği gibi gözle görülür bir performans artışı olması durumunda, tamamlanmamış ürün sürdürün piyasaya diyenlerinden şerrinden nasıl korunacaklar merak konusu.



[İNCELEME] JESUSKANE jesuskane@level.com.tr

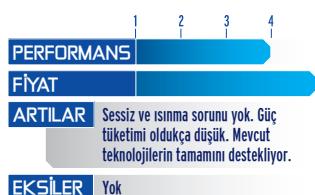
Xpertvision HD2600XT SUPER

EN UYGUN FİYATA EN SON TEKNOLOJİLER

DIRECTX 10 DESTEĞİ OLMAZSA olmaz diyen oyuncular, HD filmler, Shader 3.0 desteği gibi özellikler hayatımıza hızlı bir giriş yaptı. Bu yeni bekłntilerimizi karşılayabilecek erken kartları ise her anlamda birer canavardı. Yüksek enerji tüketimi, ısınma problemleri ve en önemlidisi 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. Xpertvision HD2600XT, başta saydığımız her türlü ihtiyacımızı fazlasıyla karşılıyor. Kutusundan çıkardığımızda gayet mütevazi duran kart, çalışmak için ayrıca güç kaynağına 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 çalışıyor. 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 fiyatla sunuyor. L



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 havalar 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 bölümünü oldukça ince. İsi bakır boru ile fanın etrafını çeviren 120 kanada dağılıyor. Fanla kartın arasındaki mesafenin kısalsığı ve sağlanan direkt hava akımı ekran kartını ekstradan 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 çıkyor. 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



PERFORMANS

FİYAT

ARTILAR Sessiz ve iyi soğutma sağlıyor, desteklediği ekran kartı sayısı oldukça fazla, Mavi led hör bürtülü oluşturuyor.

EKSİLER Yok

LIVE EDITÖRÜN SEÇİMİ

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 fani, 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 alışıla geldiği gibi anakarti sökmek 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

LIVE EDITÖRÜN SEÇİMİ



PERFORMANS

FİYAT

ARTILAR Oldukça sessiz ve güclü. 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 hızlığa göre yüzde kaç performans verdiği gösterir.

İŞLEMCI MODELİ	ÇEKİRDEK KODU	SOCKET	ÇEKİRDEK SAYISI	İŞLEMCI HİZI (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 Çanavarı Yolda

Pek çok oyuncu 8800 ekran kartlarını sadece vitrinlerde görmüşken, 9800 kartların Kasım ayında görüşüye 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. Uygulamlar ve oyunlar henüz piyasadaki ekran kartlarını sümüremekten bu yeni kartlar ile ne yapacağımız meşhul. Bu kartların piyasaya çıkışları 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 tanınıyor. Benim çıkarım ne diye baktığınızda bir cevap bulamamanız olası. Zaten bu cevapsızlık uzattı bu yazı bu kadar. Cihazların geri dönüşümü, doğanın yok edemediği, daha az atık plastik, silikon vb. maddeler demek. Şaşkıñ gözlerle okumamıza rağmen insanlar şimdiden PSX ve PS2 lerini eski walkmenlerini paketlemişler. Uygulamanın önumüzdeki ay başlayacakmış, hadi hayırlısı. SmashmyPS3 ekipine gün doğdu.



Hotmail Cephesi Savaşa 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 kaçı performans verdiği ifade eder.

GPU MODELİ	BELLEK MİKTARI/ TİPİ	BELLEK VERİYOLU	VERTEX SHADER	PİKSEL 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

ILE 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 düşünüldüğünde, sistem kaynakları kullanımını fazla ile düşük. Benchmark yetenekleri ise özellikle sisteminizin önceki ve sonraki hali arasındaki farkı给您 için ideal. Film, oyun, 3B uygulama ayrı 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 kullanacağınız tuşu belirliyoruz. Daha sonra Sol alt köşede bulunan MinMaxAvg, FPS ve Frametimes kutularını işaretliyoruz. Artık tek yapmamız gereken, benchmark için kullanacağımız oyunu çalıştırın. Belirlediğimiz tuşa bastığımızda benchmark başlayacak. Yine FPS sekmesinde ölçümlerin ne kadar süre ile yapılacağını belirlemek mümkün. "Stop benchmark automatically after xxx seconds" seçeneğinin başında kutuyu işaretleyip, boşluğa saniye cinsinden istediğimiz süreyle yazmanız yeterli. Yine aynı sekmede ki Overlay ayarları ise oyunun o andaki saniye kare sayısını göstermenizi ve bu bilginin ekranın neresinde belireceğini ayarlayabiliyorsunuz.

Ayarlarımızı yaptıktan sonra oyunumuzu çalıştırdık, atadığımız tuşa bastık. FPS göstergesinin rengi yeşil oldu ve gösterge kayboldu. Belirttiğimiz süre sonunda gösterge yeniden kırmızı olarak belirecek ve işlemin sona erdiğinde belirtmiş olacak. Benchmark sırasında alınan veriler, eğer standart kurulum yapıysanız C:\Fraps\Benchmarks klasöründə, kullandığınız oyunun ismi ve tarih kullanılarak oluşturulmuş bir isim altında, csv dosyası olarak kaydedilecek. CSV dosyaları Microsoft Office Excel ile açılıyor.

FİLM 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

Sonuçları Excel ile görüntüleyebiliyoruz. Sırasıyla Kare sayısı, Milisaniye cinsinden benchmark süresi, minimum, maksimum ve ortalama FPS bilgilerini edinebiliyoruz.

A	B	C	D
1 Frames, Time (ms), Min, Max, Avg	2873, 100191, 11, 31, 20.675		
2			
3			
4			
5			



Benchmarkimize ilgili ayarları bu ekranda yapıyoruz. Göründüğünden de basit tüm işlemler.



Oyunlardan video kayıt etmek hiç bu kadar kolay olmadı.



XXXX
XXXX

vermeden daha az yer tutacak bir codec ile sıkıştırmanız mümkün.

Güçlü bir sisteme sahipseniz Taksi adlı freeware programı edinip, direkt sisteminize kurulu bir codec formatında kayıt almayı deneyebilirsiniz (taksi.sourceforge.net). Windows Movie Maker, Cyberlink Power Director vb. programlar ile videolarınızı birleştirip kendi filmlerinizi yapabilirsiniz. L

Kayıt ettiğiniz videoları, virtualdub ya da benzeri bir programla kaliteden fazla ödü

SE1
SE2
SE3
SE4NK1
NK2
NK3
NK4MO1
MO2
MO3SA1
SA2
SA3SI1
SI2GL1388 yaz 5400'a
gönder, bu harika oyun
cebine gelsin.

Fiyatı: 54 SMS** / 108 Kontör

Bikini VOLLEYBALL



en kaliteli oyunlar cebinizde!

TURNUVA OYUNLARI

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

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



ÜYELERE BİZDEN* OYUN

Üye olmak için, [Abone Oyun yaz, 5400'a gönder veya wap.cominic.com'a git!](#)
Üye olana, 2 oyun Cominic'ten! 2 ücretsiz oyundan sonra alacağınız tüm oyular %30 indirimli! Hem de üyeliğin süresince HER AY!

*Üyeliğiniz 1 ay süresince geçerlidir. Süre dolunca otomatik olarak uzatılır. İsterseniz üyelik başlangıcında 1 ay sonra iptal ettirebilirsiniz. 1 aylık üyelik ücreti **AVEA, KUZEY KİBRİS 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, alt yapıları kullanılarak verilmektedir.

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

**AVEA aboneleri için standart SMS tarifesi geçerlidir.

GPRS ayırları yoksa PixaAyar yaz, boşluk bırakın, telefon modelini yaz 5400'a gönder. Örnek: PixaAyar z600

Oyunları indirirken oluşturulan WAP/GPRS kullanım bedeli oyun ücretine dahil değildir. İndirim bedeli operatörler tarafından ayrıca ücretlendirilecektir.

Spor, macera, aksiyon, simülasyon, platform, masa oyunu, yarış... Seydişin tür hangisi olursa olsun artık cebinde oyun keyfi yaşamak çok kolay. Oyun kodunu yaz, 5400'a gönder, oyun heyecanını cebinde yaşa!

ÖNCE DENE, SONRA AL!

Oyunları almadan önce "demo"larını indirip, deneyebilirsin.

Demo Oyun Nedir? Ne işe Yarar?

Afişlerde, reklamlarda bazı oyunları görüp de 'Arkadaş, resmi güzel de acaba cinsi nasıl? 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 ödemeden indirirsin, beğenirsen tam halini satın alırsın, işte 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 Football: GL1325
Süper Bilardo : GL1327 Fast and Furious : GL1326

SE1
SE2
SE3
SE4NK1
NK2
NK3
NK4MO1
MO2
MO3SA1
SA2
SA3SI1
SI2

UYUMLU TELEFONLAR

SONY ERICSSON

SE1 F500i, K500i, K700i, K750i,
W50i, W800, W810i, Z800
SE2 T610, T630, Z600
SE3 J300i, K300i
SE4 S700i, W900, K790

MOTOROLA

M01 E398, L7, U6, V3, V3i, V300,
V340, V400, V500,
V525, V600, V620, V80
M02 C380, C650, V220
M03 L6

SAMSUNG

SAT1 D500, D500E, D720, E720, E730
SAT2 D600, D820, E700, E710
SAT3 E300, E310, E340, E810, X480,
X640, X660
SAT4 C65, CF75, CFX65, SL65
SL75
SL75
SL75
SL75

SIEMENS

S11 CX65, CX70, CX75, M65, S65
S12

NOKIA

NK1 3200, 3230, 3300, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6100, 6230, 6260, 6600, 6610, 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

TÜM DERGİYİ ELE GEÇİRECEĞİM! 23 NİSAN DA YİM OLACAKIM!

Olgay Rusya da Taksim vapuru beklerken S.T.A.L.K.E.R.'ı lara yem olup, Tuğbek te önce tatilé gidip ardından parantezler arasından seslenmeyi seçince (ne haber Tuğbek?) **(iyidir iyi, geliyor sesin -TÖ)** bu ay donanmanın kaptanlığı bendenize kaldı. Rotamız belli, seyir halinde iken lütfen kenardan denize sarkmayın. İyi yolculuklar.

DIRECTX EKRAN KARTLARI ÇÖPE Mİ?

S Tüm Level ekipine selamlar. Çok iyi giriş yazamam kusura bakmayın. Ben yeni bir ekran kartı almaya karar verdim. Aslında tüm sistemi değiştireceğim. Ama sorunlarım 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 yaptığında 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. Yanıtlarınız sevinirim. Kendinize iyi bakın. Mektupları okurken fazla yıpranmayın :) *Athanawolf*

C Çok iyi yazılın girişlerden vazgeçeli uzun zaman oldu merak etme. Yazı genel olarak Türkçe oldukça gerisini biz hallediyoruz. Hemen cevaplarına gelelim.

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 yıpratıyorsun 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 kaldırıldı. DirectX 10.1 destekli donanımların piyasaya çıkışığı doğru ancak, piyasaya çıkacak tüm oyuncular DirectX 10 ile de çalışacak. Aslında yapılan basit bir güncellemeden ileriye gitmiyor. Korkma kısaca.
Kal sağılcakla.

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 kaldırıbmaması malum keseme hiç yaramazda. Cevabı kabuk 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 randiman alamazsun. Bak sabit disk değiştirdim geçen 2 katına çıktı performans.

ATEŞLİ EKRAN KARTLARI

S Benim ısı ile ilgili bir sorunum var. E6600 CPU, 250 GB Seagate sabit disk, 4 GB Twister Dual RAM, Leadtek 8800GTX ekran kartı, MSI P35 Platinum anakart, Tagan 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 çözemiyyorsun ayıp ama. Neden alarm veriyor sorunu kendin yanıtlamissın zaten. Kişi ucuza ısınabilsinizin 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 sisteme ciddi zararlar verebilirsün. Öncelikle ekran kartının fanını kontrol et.

Çalışmıyorumsa değiştir, çalışıysa devrinde döndüğünden emin ol. Ayrıca pek coğumuzun yapmadığı bir şey kasa içi temizliği. Fan ve soğutucuya 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 toplayorum da, size sorun 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 İlker can idare ediver, sertlik yapma. Bir shader sorusu daha karşımızda. Hemen Athanawolf'un sorusuna verdiğimiz cevabı yönlendiryorum seni. 150 dollar sınırını aşmayan ekran kartlarında ATI çözümlerini öncermek durumundayım. Hiz liderliğini kaptırmış olsa bile orta sınıfta fiyat performans oranı hala çok iyi. Ekran kartları listedizden ve geçen ayki ekonomik oyuncu bilgisayarları testimizden yararlanınız. Sende kal sağılcakla *İlker, SIRADAKI!*

OLGAYI ISIRAN MUTANT OLUYORMUŞ

S Merhabalar Olgay abi, sana bir sorum olacak. Yaklaşık 2-3 ay önce ekran kartını yeniledim. ATI Radeon X550 iddi 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 yaşanıyor ve ya CMR : DIRT de (bu ay demosunu vermiştinizhatta) ayarları sonuna kadar düşürünce bile rahat oynamıyor. İlk önce anakart ile ekran kartı uyumluğundan kaynaklanıyor dur diye düşündüm ama tam karara

Level Dergisi Dershaneleri ÖSS Soru Bankası

1. "ben ps3 alcam ama dusunuyom sen olsan alırmış hemn yok sa nalırsın!!! Çok mangr yok i ibisi sole canımı sığma" şeklinde Donanma'ya gönderilen bir soruya nasıl cevap verirsiniz?

a) Bak Sinan, uyuyordum, aradığında ne konuşmuş doğru söyle!!

b) Olgay tabi dönməz Rusya'dan.

c) 30 kuponu müstahakını veren gazete!

d) Waaaassssssuuup!

e) Erden the kreativ dayrector kılımaya çarpsın sizi.

2. Türkçe Q klavye kullanarak, daktilo ile(!), Türkçe karakter kullanmadan gramer ve cümle yapısı hakkında bir kompozisyon yazınız. (Not: ASCII kullanmak serbest)

a) Yazdır aha inbox'ında.

b) kişi = kişi, kararsızır = kararsızdır.

c) Bak kola koydum mutfaka bırakıtm oooofffff

d) Tuğbek+Volkan = Sinan

e) (Jesuskane+Tuğbek)=Volkan = Sinan

3. Ekran kartım çok ısınıyor,

TV de yine hababam sınıfı oynuyor,

Sinan yine yazı istiyor, Benim bu halim ne ola.

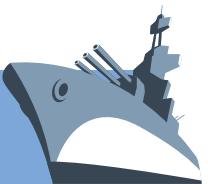
a) Eeee bu bir soru değil ki?

b) Hepsi.

c) ÖSS geçmedi mi yahu?

d) Hamam böceği gördüm mutfaka!

e) Ezeceksin böylelerinin kafalarını...



SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

varamadım. Sence sorun ne olabilir? Cevaplarsanız çok sevinirim...

Onur

C Olgay'ı Stalker'lar kaçırıldı Onurcum. Sisteminin ne derece de zorlandığı hakkında bir fikir sahibi değiliz elbette bu mesafeden. Hemen beyin firtınası. Alışla geldiği gibi ekran kartı sürücünü güncelle öncelikle. Ayrıca anakart sürücünü güncellemen ve BIOS ayarlarını kontrol etmende fayda var. Ecran kartında ya da PCI-E slotunda bir sorun yoksa pek kimse 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 şansı olmaz. X800XT ekran kartımı söküp yerine HD2600XT taktığında, tüm sürücüler kaldırıp en güncellerini kurmama rağmen, temiz bir Windows kurulumu yapana kadar sistemden doğru dürüst performans alamadığım gibi sistem performansında ciddi düşüşler yaşamışım. Değindiğin donanım uyuşmazlığı 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 üzerinde oyuncular oynayan. Kal Sağlıklıcla.

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 sistemim var. Ama ben o bilgisayarda iş yapmayacağım, oyun oynayacağım. Acaba o işletim sistemini yüklersem bir sorun çıkar mı? Acıl yardımlarınızı bekliyorum. Yardımlarınız için şimdiden teşekkür ediyorum.

Kağan KÜÇÜKAYTEKİN

C Selamlar Kağan. Hayırlı olsun yeni bilgisayarın. Acaba o işletim sistemini yüklesen muhtemelen bir sorun çekmez. Vista versyonlarını kısaca özetlersek; hiç multimedya, az büyük multimedya, birazcık multimedya... şeklinde devam ediyor. Sistem configürasyonunu belirtmemişsin. Vista için 64 bit sürücülerini bulmak biraz zor bu günlerde. Yayınlanan sürücülerde halen limonı az biraz. Şahsen oyuncuların %99'u Vista ya da

DirectX 10 diye yırtınmadıkça yadigar XP ile yola devam ediyorum. Kal sağlıklıcla.

KONSOL-MONİTÖR SORUNSALI

S Benim çok ufak bir sorum olacaktı da, ben PS3 almayı düşünüyorum fakat HD televizyonum yok ve şu an Full HD TV'lerin fiyatları oldukça yüksek, bende PS3 monitöre bağlamayı düşünüyorum. 1680x1050 max çözünürlük veren bir monitörün performansı nasıl olur (30 pixel yüzünde 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 yazdığınız için ben teşekkür ederim geçici donanma kaptanı olarak. Teknik Servis'e ve şahsına gelen mailleri gözden geçirirken sürekli aklımdan geçen iki soru var. Sorunu cevaplamadan önce, kendi sorularımı sormak istiyorum müsadele. 1- Mail ile sorularını iletten 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 sorunlarınızın 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. Önümüzdeki ay sanalda gerçeğe, bir sonra ki ay da Rocko'nun günlüğünü yazdım mı her yere bulaştırmış olacağım kendi mi hadi hayırlısı. Hadi siz sordunuz sorularınızı alınız cevaplarınızı, ben kime soracağım ya ühü...

JESUSKANE

ÜRÜNLERİ BULABILECEĞİNİZ ADRESLER

shop.arena.com.tr, www.bogazici.com.tr, www.hepsiburada.com
www.eksenbilgisayar.com, www.firebaseio.net, www.gold.com.tr
www.vatanbilgisayar.com, 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	IDEAL	SÜPER	
İşlemci	Athlon 64 X2 5600+	\$167	Intel Core 2 Duo E6750	\$214
Anakart	ASUS M2A-VM	\$69	ASUS P5B	\$125
Bellek	1 GB DDR2-800 Kingston	\$66	1GB DDR2-800 Kingston HyperX	\$80
Sabit-disk	Samsung 160GB SATAII 7200RPM 8MB	\$55	Samsung 300GB SATAII 7200RPM 8MB	\$89
Ekran Kartı	XpertVision 2600 PRO	\$90	XpertVision HD2600XT	\$139
Monitör	Samsung 794 MB Flat 17"	\$126	Samsung SyncMaster 932B	\$284
Optik sürücü	Samsung 18X DVD/RW	\$39	Samsung 18X DVD/RW	\$39
Ses Kartı	Entegre	\$0	Sound Blaster X-Fi Extreme Music	\$119
Kasa	Asus TA-250 (350 Watt)	\$59	Thermaltake Tsunami (+be quiet! 450W)	\$288
Klavye	Logitech Internet Pro	\$12	Logitech G15	\$86
Mouse	Genius Navigator	\$26	Logitech G3	\$66
	\$709		\$1,529	
				\$4,052

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



OYUNLARDA ANLAM ARAYIŞLARI

HAYATLARIMIZI VERDİĞİMİZ OYUNLAR ÜZERINE YETERİNCE DÜŞÜNÜYOR MUYUZ?

[SERPİL ULUTÜRK serpil@level.com.tr]

BİZ, OYUNCULAR, OYUNLARIN

GRAFİKLERİ HAKKINDA atıp tutalım, oynanış numaralarını göklere çıkartalım, **FIFA vs PES** tartışmalarıyla ömrümüzü tüketelim; dünya üniversite çevrelerinde yavaş yavaş yeni bir alan açılıyor. Bir grup öncü akademisyen, oyular 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, oyuların heden önemli ve neden farklı olduğunu, oyulara karşı takındığımız tavrın ne kadar sağılıklı olduğunu tartışacağız beraber.

BİR REFERANS: SİNEMA 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 edeceğii bir başka gerçek de, küresel kapitalizmin en önemli sektörlerinden biri olduğu. Sinema üzerinden siyaset yapma çabası, açık ya da gizli söylemleri 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 şeşkinin de savunucusu oluyor.

Akademide uzun zamandır sağlam bir yeri olan "Film Çalışmaları"nın nezih 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)diği miktarдан 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 üzerine 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 gereklidir. 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 kaldırılamaz 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.

Felsefecisi Frederick Jameson, kültürle incelemeler alanında bir yapitaşı



BİR FİLM KARŞISINDA UYUYAKALSANIZ DA, O FİLMİN KENDİNİ GERÇEKLEŞTIRECEK 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 görülmeyeceğini, bu "sanatın" ekonomik bir gereklilik olduğunu söyler. Görülen o ki, oyular ekonomik anlamda çok daha "gerekli", Jameson'ın terminolojisini takip edersek.

OYUNLAR: İDEOLOJİK GEREKLİLİKLER

Oyuların ekonomik farklılığına kısaca değindikten sonra, bu yazının asıl konusunu oluşturan, oyuların yapısal farklılığını 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 çözümlemek, hem oyuların o "özel" yapısına güzel bir bakış atmamızı izin verecek, hem de bu farkındalık sahip bir incelemenin nasıl olabileceği konusunda amatörce bir deneme olmuş olacak.



Önce hikâyesini hatırlatalım Armed Assault'un: Bir ada, Kuzey ve Güney olarak ikiye bölünmüş durumdadır. Adanın kuzeyinde, özgürlüklerle düşman, halkın baskısı ve şiddetle yöneten diktatorial bir rejim ("Sahrani 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 "özgürlendirilmesi" 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 eşsi benzeri görülmemiş bir gerçekçilikte yansıtılıyordu. Her türlü araç ve silah orijinalllerine sadık kalınarak tasarlanmıştır, kurşunlar "gerçekteki gibi geri tepiyor," oyunda kullanılan coğrafya kocaman, tüm bileşenler müthiş detaylıydı. Level'daki incelemesinde Jesuskane, Armed Assault'u şöyle anlatıyordu:

Başlarda karşılaşduğumuz kısa ama önemli görevler bizleri oyuncunun mekaniklerine alıştırıldığı gibi, gerçek hayatı cephede başımıza gelebilecekler konusunda fikir sahibi olmamızı sağlıyor: Karakterimiz genellikle tek kurşunda havlu atıyor. Kurşunu yedikten sonra şans eseri hayatı kalırsak, yaranın tüm etkilerini klavye başında hissedebiliyoruz. Bacagınızdan yara alınca bırakın koşmayı, sürünerken güvenli bir yere gitmeye çabalamak, ya da kolunuzdan

SERÇEK TEHLİKENİN FARKINDA MISİNİZ?

Medyanın oyunlara ilgilediği tek alanın "şiddet" olmasına alışık artık. Ancak Armed Assault ve gibilerine "farklı" bir bakış açısıyla baktığımızda gördüğümüz gibi, oyuların asıl tehlikeli yanı siddetten çok daha başka. Oyular, kişiselleştirmeyi maksimuma çıkartan yapıları yüzünden, ideolojik bir araç olarak çok güçlüler. Oyuları siddette özdeşleştirmek -niyet bu olsa da olmasa da- hem oyuncular hem de oyun oynamayan kitleleri büyük bir aldatmacanın içine sürüklüyor; incelenmesi gereken asıl alan yerine hayali bir düşmanla enerji ve vakit kaybediliyor. Böylece Amerika'nın muhafazakâr siyâsileri, aynı anda hem oyuları siddete karşı mücadele ederken, hem de Armed Assault'u gözüşleri içinde oynayabiliyorlar. Bu durum sadece oyuncuların "şiddet yok" nakaratonu tekrarlamaktan vazgeçip, tüm derinlikleriyle oyuları incelemeye başlamaları sonucu aşılabilir. Böylece hem yasaklı zihniyete karşı oyuncumuzu koruyabilir, hem de oynarken müthiş bir söylem bombardımanına tutulduğumuz oyulara karşı hazırlıklı olabiliriz.

vurulup silahınızı kullanmadan düşmanın içinden çıkip takımınıza ulaşmaya çalışmak zorunda kalabilirsiniz.... Kıscası en ufak hatanızı canınızda ölüyorsunuz. 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 bırakılam; Armed Assault'un yansıtmayı seçtiği gerçek, gerçekten gerçek mi? Savaş deneyiminin olabilecek en üst seviyede gerçekçi oluşu, Armed Assault'un her yönüyle gerçek temsil ettiği hissini yaratmaya çalışıyordu oyuncuda. Bu bağlamda, ideolojik açıdan savunmasız bir oyuncu, fiziksel özellikleri bakımından kusursuz bir "gerçekçilik" vaat eden bu oyuncunun senaryosunu da gerçekçi olduğunu düşününektir. Zaten oyuların yarattıkları hayalın başında, oyun dünyasının eksiksiz, düzenli ve mantıklı olduğu inancını oyuncuya aşılaması gelir. Oyuların kurduğu dünya, yapısal olarak >>



OYUNLAR GERÇEKten 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 sürece onlara sanat demek pek mümkün olacak. İkinci olarak, oyunların ayakta alkışladığımız senaryoları henüz ne olması gereken çeşitliliğe, ne de derinliğe ulaştı. Sinemada burun kıvırılmışızın senaryoları oyunlarda ne kadar gökkere çıkarttığımızı hatırlayın. Birkaç sığ ve son raddede adam öldürmek için bahane haline gelen konu etrafında dönüyor bütün "konulu" oyunlar. Bunun değişimini 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 oludur, 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, ÖNCESİNDeki TÜM ARAÇLARDAN BABAŞKA BİR YERE KOYMaktadır.



bırıdır, 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 çıkan tüm FPS'leri çocuk oyuncağı bırakacak kadar detaylı ve "gerçekçi" olan Operation Flashpoint'tı. OF'a ilgi sektörle sınırlı kalmadı. Kısa bir süre sonra ABD ordusu Bohemia'ya beraber çalışmak için teklifi 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 anlatıldığı hikâyede savaşın yıkımlarına yer yok. Kolu kopmuş çocuklar, çocukların yitirmiş anneler yok. Silah ve petrol sektörlerinin savaştan elde ettikleri kâr yok. Küresel barış hareketi yok. Demokrasi, ABD'nin tanımladığı kadariyla var. Gerçekçi mi? (Armed Assault'la benzer şekilde desteklenen Ghost Recon, doğrudan ABD ordusuna tarafından üretilmiş olan America's Army ve bence en iğinci, 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 çıkışmış birçok filme bulunabileceğinin doğru. Ancak oyunların yukarıda biraz bahsettiğim ve aşağıda daha da detaylandıracam yapıları, onları ideolojik biçimlendirme konusunda sinemanın da ötesine taşıyor ve farklı bir ilgiyi zorluyor

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 düşünülerken yaratılmış oyun dünyaları, elbette sınırlayıcı ve yaratıcı bir yapı olarak oyuncuya çevreliyor. Ancak o yapının tamamlanabilmesi için oyuncuya ihtiyacı var. En çizgisel oyunda bile, oyuncu gerçekleştiriyor 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 gelişince, son'a giden yolların sayısı artıyor, hatta son, alternatif son'lara ayrılıyor. 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 başladıkten sonra, oyunun ona verdiği görevleri yerine getirmeyi kabul

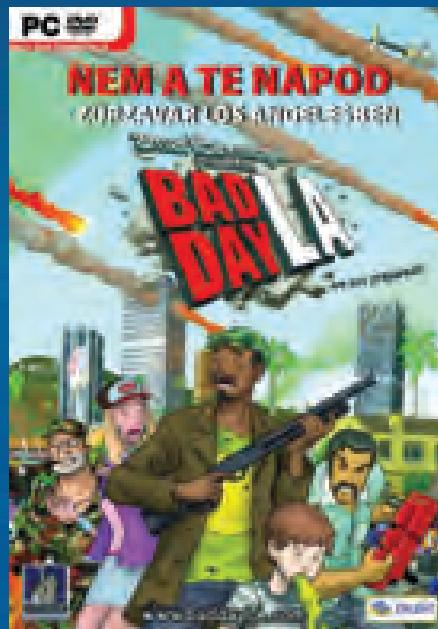
GERÇEKİ OLMAYAN KISIM ŞU: ARMED ASSAULT'UN ANLATTIĞI HİKÂYEDE SAVAŞIN YIKIMLARINA YER YOK. DEMOKRASİ, ABD'NİN TANIMLADIĞI KADARIYLA VAR. GERÇEKİ Mİ?

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 duuruşu çok daha rahatlıkla geliştirilebilir. Oysa oyuncu, oyunda yaptığı hareketler vasıtasyyla, 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 dönüsür. İdeoloji ya da hâkim söylem, oyun aracılığıyla kişiselleştirilir. Bu kişiselleştirme, söylemin yeniden yaratımını ve dolayısıyla yaşammasını sağlar. Bu süreç, iddiam o ki, popüler kültürün bütün kollarından çok daha güçlü bir etki yaratmakta ve oyuncuları, öncesindeki tüm aclaçlardan bambaşa bir yere koymaktadır.

OYUNCULAR: POST-MODERN BİR CEMAAT

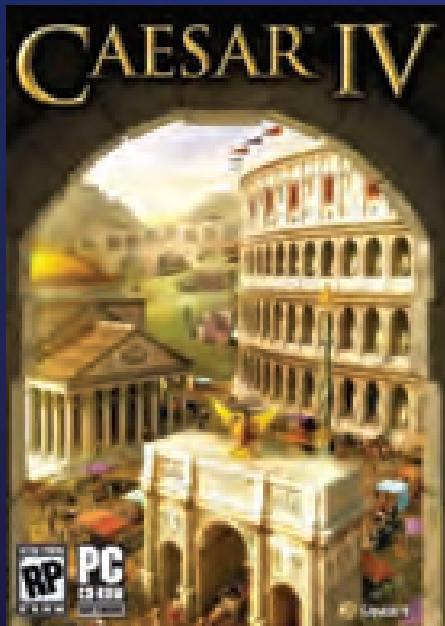
Buraya kadar söylemin oyunlar aracılığıyla nasıl içselleştirildiğini anlatmaya çalıştım. Şimdiyi niyetim, bu söyleme maruz kalan taraflarındaki gözlemlerimi paylaşmak ve oyuncuların kendilerini ve oyuncuları nerede konumlandırdığını görmek. Öncelikle şunu söylemem gereklidir, "oyuncu" teriminin bile 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 açtı", "uyuşturucudan bile daha tehlikeli olduğu" suçlamaları, oyun oynayan insanları birbirine yaklaştırıyor ve içine kapatıyor. Oyunlar hakkında "dişardan" konuşan birisine karşı anında savunma refleksleri geliştiriyor ve bu mesele bir "milli dava" havasıyla karşılaşıyor. Bu "milli dava" anlayışı, oyun ve oyunculuğun çözülmemesine karşı çıkarıyor. Oysa bu savunma refleksi geri tepiyor ve cemaati ideolojik açıdan savunmasız bırakıyor. Sinema benzetmesine dönersek, bir sinema dergisinde görmeyi doğal karşılaşacağımız türden, politik içerikli, en azından güncel olayların sinema sanatı üzerindeki etkilerinden bahseden yazılar, oyun dergilerine çok nadiren, o da inceleme dışı bölümlerde girebiliyor. İncelemeler, oyuncuları insandan, sosyalden, tarihten ve politikadan bağımsız, uzaya bir başlarına gezen varlıklar olarak görüyor.

Bir incelemede oyunun grafikleri ve ses teknolojisi değerlendiriliyor, konusuna ilgiçlik/klişelik yönünden bakılıyor, oynanışın rahatlığı, tekrar oynanabilirliği gibi kriterler sorgulanıyor ve oyna bir puan veriliyor. Oyunun temsil ettiği söyleme asla degefılmiyor, "gerçekçilik" asla bu açıdan ırdelemiyor. Oyun, bir musluk ya da sandalyeyemişcesine, sadece ve sadece kullanımının verdiği rahatlık (oyanabilirlik) ve sunduğu yarar (eğlence, görsel tatmin vs) değerlendirilerek inceleniyor. Buradaki çelişkiyi fark etmemeye imkân yok; zira başta da dediğim gibi, neredeyse tüm oyun dergisi yazarları olaraq iyi oyuncuların asla meta olarak görülemeyeceğini, onların birer sanat eseri olduğunu iddia ediyoruz. Oysa hiçbir resim, renklerin uyumu ve kullanılan firçanın kalitesi sınırlı kalınarak, hiçbir kitap sadece anlatım bozuklıklarından ve baskı kalitesinden bahsederek eleştirilemez.



BAŞKA BİR DÜNYA MÜMKÜN OYUNLARI

Bu yazıda seçilen örnekler yüzünden "herşeyin arkasında ABD var" komploto teorisinin içine düşüğüm sanılmaz. Mesele, oyunların farkını görebilmek ve ona uygun davranışabilmek. Sonuçta oyuncuları destekleyen tek devlet ABD değil. Mesele, çeşitli ideolojik çevrelerle olan etkileşimi açıkça belli olmasına karşın, bizim oyuncuları hala her şeyden bağımsız görme çabamız. Oyunları başka yerlere "bağladıkten" sonra, onların gücünü farkında olan ve bu güçle daha farklı şeyler yapmayı seen sevimlileri ilgimizi artırılabilecek belki. Serpil'in "Oyunlar Bizi Gelişteriyor" yazısında (Ağustos 2007) verdiği örnekler hatırlayalım: Petrolün bittiği bir dünyadan nasıl olabileceği üzerine fikir yürüten World Without Oil, Birleşmiş Milletler tarafından geliştirilen ve oyuncuları açık konusunda bilgilendirme hedefleyen Food Force, Avustralya'nın geçen 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 vicdanı hitap ettigini iddia eden oyular da yapılmıştır. Onları dikkate almakta 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 yasma ve söylemi yeniden yaratma konusunda sinemadan daha etkili, kendisinden önce eşi benzeri görülmemiş bir deneyim aracı ve bu aracı maharetle kullanan küresel hâkim güç.

-Oyunu oyuncakla, oyuncuya çocukla, oyun kültürünü şiddetle özdeşleştirmiş yaygın bir muhafazakâr söylem.

-Kendisine "oyuncu" diyen, dışlayıcı söylem karşısında kendisini izole etmiş, çözümlemelere karşı çıkan, bu yüzden de ideolojik etkilenmeye çok açık bir cemaat.

-Bu cemaatin ne olduğunu anlamak konusunda henüz yeterli çabayı göstermemiş ve oyuncuları hala öncesiz, sonrasında, 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 yaratlığını ve bu anlamın şu an nasıl bir sistem içinde ve nasıl bir söylemle sömürüldüğünün altın çizilmesi lazımdır. Edebiyat, sosyoloji, siyaset bilimi, politik ekonomi alanlarından yapılacak katkılarla, alanın kendisini hızla gelişmesi gerekiyor. Eğer akademî oyullara gerekli önemi göstermezse, oyuncuların ne kadar önemli ve farklı olduğunu anlayan 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 oyular üzerinde çözümleyici çalışmalarına girmesi şart. Oyun eleştirmenlerinin öteki bağlamlarımıza da dokunmaya başlaması, oyuncuları anlam bütünlüğümüz içinde bir yere oturtması gerekiyor. Ancak böyle bir tutum, hep arzu edilen, "meta değil, sanat" tanımını oyuncuların önüne ekleyebilir ve ancak bu, oyuncuları 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 mercekli**

freeQuick

USB PC Kameralar



freeQuick



www.iteknoloji.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.



» 114

ejderhanın ini Her ay bu sayfalarda belki de çoğunuzun es geçtiği köşe yazılarımı yer alır. Eğer benim yazılarımı okuyorsanız, genellikle online oyunlar ve özellikle de guild'im hakkında...

» 116

cesur yeni dünya "Senin karşısında hata yapmaktan çekinmiyorum işte. Bu yüzden hep en son, en hızlı ve belki de en hatalı yazılarım Cesur Dünya'lar, bu yüzden bu sayfaya yazdım..."

» 115

had safhadə 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 hayatı bir türlü sınırlarınızı aşıp da açamadığınız zihniniz, gözlerinize karanlık çıktıığında, mantık adındaki gardiyani uykuya daldığında, nihayet açar...

» 110

deli kasap

Yaklaşık yedi yıldır webzin olarak Rock'n'Roll camiasını zaptetmeye çalışan Deli Kasap, en sonunda ısrarlara dayanamayıp kuşe kâğıtta piyasa yapmaya başladı.

» 110

cep kültür

Bir ara çok modayı 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 animeyi izlediyseniz Devil May Cry'in ne denli bu serilere benzettiğini de anlısınızdır.



» 110

cep kültür

Bir ara çok modayı 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 animeyi izlediyseniz Devil May Cry'in ne denli bu serilere benzettiğini de anlısınızdır.

» 110

devil may cry

Hellsing'i izlediniz mi? Peki ya Berserk? Blood +? Eğer bu üç animeyi izlediyseniz Devil May Cry'in ne denli bu serilere benzettiğini de anlısınızdır.



DELİ KASAP ARTIK KANLI CANLI

Yaklaşık yedi yıldır webzin olarak Rock'n'Roll camiasını zaptetmeye çalışan Deli Kasap, en sonunda ısrarlara dayanamayın kuşे kâğıtta piyasa yapmaya çalışıyor. Peki, kim bu ısrarçılar ve neden bu kadar ısrar? Hemen önsözdən araklayalım, pardon alıntılayalım:

"Tuvallette büyük abdest yaparken okuyamayacaksam, ona dergi demem ben" diye isyan edenler, "3., 4. ve 18. sayılardanızı edinmek istiyorum; ancak hiçbir yerde bulamıyorum, nasıl satın alabilirim?" diye soranlar, "Deli Kasap'ın hastasıym aga! Ve fakat ben bilgisayardan yazı okuyamıyorum arkadaşım! Nasıl olacak bu işler!?" diye yakınanlar ve "Kardeşim eskiden böyle miydi? Yeni Hayat vardi, Gong vardi, Hey vardi, Çalıntı vardi, Laneth vardi, Non Serviam vardi, Şebek vardi, buralar hep dutluktu, internet çıktı, yiğitlik bozuldu!! Deli Kasap eyi, hoş ve fakat internet yayımınlığı eski dergiciliğin yerini tutmaz be yiğidim" diye geçirenler için Deli Kasap bildiğimiz mecmua formatında çıktı ve bu koleksiyon sayısı bilimum rock dükkanlarında sizleri beklemekte. Tanışmayanlar için biraz daha açalım. Deli Kasap sıradan bir rock (veya heavy metal mi demeliyim?) webzini değil. Kitlesi 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, kültür korku filmi araştırmalarına 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 giccir giccir 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 çocukların amatör ruhlarını en basından beri yitirmediler ve yaramazlıklara tam gaz devam ediyorlar! Uzun lafi kısası Deli Kasap bir anlamda bayilerde. Detaylar için başvuracağınız adres: www.delikasap.com. Elinize sağlık Murat ve Burak ve tabii diğer emeği geçenler. Nice koleksiyon sayılarına!

CEP KÜLTÜRLERİ

Bir ara çok modayı cep kitapları. Alır her yere götürür, her yerde okurdunuz. Sonra azaldılar sanki veya kitap okuyanlar azaldı. Dost yayınevî 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 bilemediyorum ama rahat taşınabilirliği ve okunabilirliğinden dolayı kültürel gelişimimize katkıda bulunacağı kesin (tabii okursak). Kültür Kitaplığı kendi kültürünü de geliştiren bir seri. En son baktığında serideki kitap sayısı 66 idi; herhalde 100'e tamamlarlar. Seri, çok farklı kitaplardan oluşuyor; Kitap isimlerinden gidersek, Bilimkurgu'dan Tapınak Şövalyeleri'ne, Fantastik Edebiyatın İspanya İç Savaşı'na uzanan çok geniş bir yelpaze söz konusudur. Kitaplar ufak tefek ama kesinlikle kofti değil. Her kitabı ele aldığı konuya odaklanmış iyi bir kılavuz veya detaylı bir özet olarak düşünübiliriz. 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 firtınası yapıyor. Belki Mary Shelley'in Frankenstein'ı üzerine her detayı aktarmıyor ama bilimkurgu edebiyatındaki yerini ve önemini anlatıyor. Frankenstein'in korku sinemasına transferini araştırmaksa size kılıyor (bu arada kitap sadece edebiyat üzerinden bilimkurgu türünü derliyor); yani iyi bir rehber gibi yön gösteriyor ama o yönü kurcalama eylemini bize bırakıyor. Dost yayınevî tarafından çıkan Kültür Kitaplığı kesinlikle arşivlik bir seri; ayrıca oldukça da ekonomik. Seride ne var ne yok görmek için: 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 takmadığınız otöríteler onların yaptığı müziği progressive rock veya deneyimel metal olarak tanımlıyor. Her ikisi de, hatta fazlası da olabilir ama esas herkesin hemfikir olduğu bir şey varsa, o da onların rock tarihindeki gelmiş geçmiş en artistik gruplardan biri olmalıdır. Bu kadar güçlü bir müzikaliteyle aynı derecede güçlü bir görselliğin bir araya gelmesi her grubu nasip olmaz. Evet, onlar Tool! Ve Tool geliyor! Ne yalan söyleyeyim, ben de Tool'u o acayıp 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 guruşu olan Adam Jones. Şimdi aslında dövünüyorum, neden daha önce harekete geçmedim adamlı röportaj yapmak için diye. Umarım birileri akıl eder ve Adam Jones'u kaçırmasın (dur bir mail atayım şu organizasyonuna, belli mi olur?). Videoların dışında grubun albümleri de adeta bir sanat yapımı. Belki de bunun en iyi örneklerinden biri son albümleri "10000 Days". Şarkılardan bahsetmeyeceğim. Alıp dinlersiniz zaten. Esas olay albümün tasarımda; kapağa entegre bir adet gözlükle "şazi bak şazi" yaparak, Tool aleminin o tuhaf manzaralarına seyr-ü sefere çökmekta. Üç boyutlu hologramlar, daha doğrusu illüzyonlar gerçekten ağınızı açık bırakacak cinstن. Fotoğraflar için yapılan produksiyonlar 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 adresine ve grubun artistik eylemleri için de 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, Kabalcı'da ama bir ahmaklık edip almamıştım (pahalıydı 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 oluşmaktadır. İçindekilerden önce dvd'nin arayüzü sizi söyle bir çarpıyor ve bir Gorillaz tasarımını kurcalamakta olduğunuzu hatırlatıyor. Herhangi bir menü yok; olay Gorillaz'ın karşığını oda oda gezmek ileğimizi çeken ne varsa karıştırmak üzerine kurulu. Tasarımla uğraşmıyorum veya bu tip şeylelere meraklı değilseniz, en başta biraz zorlanıbilirsiniz ama emin olun buna değer. İçerik grup elemanlarıyla sanal röportajlar, fragmanlar, halka seslenişler ve bir yığın Gorillaz zipliği sizleri beklemekte; ama önce onları bulmalısınız! Zira dediğim gibi ne menü var ne de başlık. O yüzden mekanı dibe bucak turlamanız gereklidir. Merak etmeyin Gorillaz karşığında yalnız değilsiniz. Ara ara grup elemanları

2D, Murdoc, Noodle ve Russel, birtakım köşelerden fırlayıp, çeşitli geyikler yaparak sizin yalnız bırakmayacak. Kisacası dvd açayıp sürprizlerle dolu ama önce hak etmeniz gerekiyor. Sanal olmasına rağmen bu kadar bağırmaza bastığımız bir grup yoktur herhalde diyerek,

LeVeL okuyucularını daha da ilgilendirecek olan cd'den bahsetmek istiyorum. Arkadaşlar, cd süper Gorillaz oyunlarıyla dolu! Bir yığın şahene wallpaper ve screensaver da mevcut cd içerisinde ama oyular bambaşka. Dart, bovlng gibi bildiğimiz (ama Gorillaz etkisi altında kalmış) oyunların dışında patates soymaca, boğulmadan elma kapmaca, çakma robot resim yapmaca ve Kırılı Harry gibi antik kentik oyunlar da var. Ben bayağı bir oyalandım. Yalnız bu eğlenceli mini oyunlar shockwave gerektirmektedir; yoksa da Gorillaz bağlıları Adobe sitesine ve indirip kuruyor sizin için. Fazla söyle 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 alınmayın 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 TİLKİNİN 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 sordığınız, renkli ve gayet eğlenceli bir anime filmi. Koreliler tarafından tamamıyla kötülüğün alameti olarak adlandırılan dokuz kuyruklu tilkiler, Yobi'nin dünyasında dağlarda kışkırtılmış ve halka kötülük yapmaları engellenmiştir. Aslında durum

göründüğünden çok farklıdır ve Yobi, beş kuyruklu bir tilki dünyaya çakan uzaylılarla arkadaş olmuş ve bir süre sonra da problemlı öğrencileri misafir eden bir kampa sizmişir. Evet, konu biraz garip. Bir yanda uzaylılar, bir yanda beş kuyruklu tilkiler ve bir yanda da sevgi ve aşk. Bu animede çekici olan şeysse, hikâyeyin bir düzen içinde ilerlememesi, sevimli uzaylıların sevimli tavırları ve sanat eseri niteliğindeki çizimler. Bir de bunun üstüne tadından yemeyecek müziklerini eklenince, ortaya tam bir büyük saatlik müthiş bir şölen çıkarıyor. Kesinlikle kaçırılmayın.

DANTE-SAMA TO PITTSUA

* DANTE VE PIZZA

Öncelikle sunuları cevaplayın; Hellsing'i izlediniz mi? Peki ya Berserk? Blood +? Eğer bu üç animeyi izlediyseniz Devil May Cry'in ne denli bu serilere benzediğini de anlayışınızdır. Hellsing'teki Alucard'ın tavrı, Berserk'ün düşmanlarını parçalayışı ve Blood +'ın 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 sık 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 olmasası ve savaşların basit görüntülerle geçistirilmiş olması eklenince, Devil May Cry "sabırsızlıkla takip edilmesi gerekenler" listesinden çıkrıp "olsa da olur, olmasa da" bölümümne iniyor. Oysa ki söyle sürükleyici ve uzun bir hikaye olsayıdı, pek eğlendirdik. Seri şu anda onuncu bölümünde olmalı. Belki diyorum, ileride bir şeyler değişir, ortam şenlenir fakat şu halıyla maalesef sıradan bir yapımdan fazlası değil.

Ağustos takvimine baktığımızda dikkate değer sadece Naruto Shippuden'in filmini görüyor ve başka iyi bir anmenin başlamadığını görüp derin bir nefes alıyoruz. Üzülmemiz gerekkirken neden sevindiğimizi soruyorsanız, size hemen yanı başında duran dağ gibi anime yiğinini gösternmek istiyorum. Hepsi birbirile yarış halinde, izlenmek üzere en üsté çıkmaya çalışıyor adeta. Hayır, işin kötüsü hepsi aynı anda başladı ve hepsi de daha yeni serinin yarısına ulaştı. Durum böyle olunca da size sahaklı bir tanıtım yapmam pek mümkün değil. Yine de bu ay Devil May Cry'ı 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 Yobi the Five Tailed Fox adlı Kore yapımı uzun metrajlı anime ve Meric'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 Meric'le didişme anılarımıza belgeleyen yeni bölümümüz de artık bu sayfalarда.



KISEKI NO DEKIGUAI

* 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 tanedir kimine göre ise milyonlarca. Tokyo Godfathers'ı izlerken işte ilk fark ettiğiniz bu oluyor. Koca bir soru yumağı haline gelmiş hayatlardan çıkan cevapların çeşitliliği siz şaşırtıyor ve anmenin sonunda öylece oturup düşünüyorsunuz. Tesadüfler midir hayatı yaşıran kılan, yoksa plan-program mıdır?

Yer yer üzünlü yer yer ise gülmekten kirip geçiren bir hikâye sahibi bu anmedeki 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 tutturmuş 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 geliyor "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, büyülü veya matematiksel... Belki de bunların hiçbirisi önemli değil, önemli olan hayatı kendice verdiği cevapların sorumluluğunu taşıyabilmek.



ANİME SÖZLÜĞÜ

Bu karakterlerin gözleri neden büyük? Neden zaman zaman kafalarında birer su daması beliriyor? 1.80'lik adam nasıl oluyor da bir anda ufacık bir çocuğa dönüşüp ortalıkta bağırıp çağrımaya başlıyor? Hepsinin yanıtı artık bu bölümde!

BÜYÜK GÖZLER: Anime deyince akla ilk gelen unsur karakterlerin kocaman gözlerle sahip olmasıdır. "Japonlar ufak ve çekik gözler sahip, o yüzden tam aksini çizimlere döküyolar!" diye bir çıkış yapmak pek doğru olmayacağından, zira animelerde büyük gözlerin kullanılmasının en büyük nedeni, az çizgiden oluşan animasyonlarda duyuların gözlerle çok daha kolay verilebilmesidir. Bir karakterin o an nasıl bir ruh halii içinde olduğunu sadece gözlerine bakarak anlayabilirsiniz.

RENKLİ SAÇLAR: Karakterlerinin birinin mavi, diğerinin mor ve bir başkasının yeşil saçları ortalıkta koşturmasının nedeni psikopat bir kuaföre rastlamış olmaları değildir. Renklili saçlar aslında karakterleri birbirlerinden kolayca ayırt etmek için kullanılan teknik biraz standart bir yapıya sahip olduğu için pek fazla detayla varyasyon sağlanamaz ve karakterler birbirine benzeyebilir. Bu durumu kurtarmak için de saçlara renk verme tekniği uygulanmaktadır. Zaman zaman da bazı saç renkleri karakterlerin kişisel özelliklerini belirtir. Örneğin kırmızı saçlı karakterlerde gücü, beyaz saçlı genellikle bir karakterin kötü niyetli olduğunu vurgular.

KÜCÜK KARAKTERLER: Genellikle komik bir durum oluştuklarında 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 şeyle itiraz eden, utanın bu karakterler animenin havasını bir anda yumoşatarak izleyicileri gülmüşter.

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! Heyecanınsana biraz!
- Su anki ruh halim buna izin vermıyor.
- 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 kaçırıorsun aksiyonu. Heyt be Dante'ye bak be!
- Sessiz olur musun Tuna...?
- Tam ikiye böldü yaratığı Meriiiiç! Aman

aman...
- Ben de şimdi uçan tekme atacağım şu oğlana... Uyuş 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 aşkin, yavuklun...
- Meriç..?
- İnsanın ilk aşkı gibisi var mı be..?
- Eee, bilmem?
- Off, aşk meşk... Geçeceksin!
- Geçeyim Meriç.
- Ay, sabahtan beri dantel mantel bir şeyler deyip kafamı ütüledin, şimdi de onay insanı oldun. Çekil ben tatil gidiyorum!
- Fakat...
- Sus ve bavulunu topla!





4 YIL ÖNCE, BUGÜN...

Su 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 koymuş 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, hepiniz blog'uma bekliyorum: blaxis.blogspot.com

VAY BE, DÖRT YIL ÖNCESİ... DOKUZ YIL ÖNCESİ... YAŞANMADAN ÖNCE KULAĞA BİR ÖMÜR GİBİ GELİRKEN, ŞİMDİ ÇOĞUNU HATIRLAMIYORUM BİLE...

Kartal minibüs durağında, saat gece bir buçuk. Soğuk rüzgar kol ağızlarından 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 etmemi seçmişlerdir? Jimi Hendrix, Jeff & Tim Buckley, Kurt Cobain... Bir sebebi, bir nedeni olmalı. Offfff... Neden psikolog olmadım sanki? Kendi kendime terapi yapmak varken..."

Alt geçide geldiğinde öünü kesen suratsız adamı farketmedi bile. Herif her haliyle dünyanın çöplüğünden sızmış bir akıntıya benzıyordu. Nefret kusan gözleriyle etrafi kontrol ettikten sonra çektiği bıçağı boynuna doğru uzatıp "Ver utan cüzdanını, cep telefonunu!" diye hırdı. O, düşünceleri içine gömülmüş şekilde bir adım daha attı...

"Yaşamın pıstığıyle 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, korkaklığını, yaşamın sorumluluğunu üstlenmeyecek kadar gücsüz olusun en büyük göstergesi. Yaşamayı dünyaya, birbirimize borçluyuz. Biyolojik materyal fazla olmak için gelmedik bu dünyaya. İz bırakmadan kaçmak... Bu bana göre değil..."

Hem de hiç..."

"Dediimi duymadın mı o. çocuğu! Paranı ver, deşerim girtlağini!". Hırsızın sesini duyan iki kişi daha tünelin diğer tarafından yaklaşmaya başladı. O ise arkasından gelen iki kişiyi de farketmedi, düşünceleri öyle yoğunlaşmıştı ki etrafındaki havayı katilaştıryordu. Serserinin ortaklarından birisi, pardesüsünün altından tuttuğu levveyi çıkartıp havaya kaldırdı...

"Yaşamak lazımlı... Doğru olan bu, iyisiyle, kötüsüyle kabullenip dünyayı birşeyler vermek için yaşamak lazımlı."

ÖLMEYECEĞİM NE MALUM? KİM GÜVENCE ALTINDA Kİ, BEN OLAYIM!!! NASIL YAPMALI?"

Serseri bıçağını savurup, çığlık atarak ileriye doğru atılmak istedî. Ama yapabildiği, dengesiz bir şekilde öne doğru tökezlemek ve anlamsız, gargara yaparcasına sesler çıkartmak oldu. Dehşet içinde iki eliyle boğazını tutarken, girtlağından 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.

"Offf, nereden çıktı bu düşünceler gecenin köründe şimdî? Hava da iyice ayılandı, en iyisi şuradan taksiye atlayıymam 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 büzüşmuş, ağızlarından salyalar akarak birileri bir geri sallanan üç serseri bulduklar. Boş gözlerle bir daha asla geri dönenmeyecekleri gerçekliğe bakıyorlardı. Önce Kartal SSK'ya, daha sonra Bakırköy Ruh ve Sinir Hastalıkları hastanesi kritik hastalar koşusuna kaldırıldılar. Hayat devam etti.

GÜNÜN BİTTİĞİ AN

Günün bittiğini anladığın zaman Gerçekten gitmek istediğin bir yer var mı
Korkun seni yendiği an
Sürüyeceğin sadece ayağların mı
Seninle gelenleri düşündüğün san
Senden başka kimse umrunda mı
Kıymet isteği kapladıysa
düşüncelerini
Başlatacak cesaretin var mı

Gölgeyle yürüyorsan peşpeşe,
Arkani dönmüşün güneşe.
Uluların gördüğü kâbuslar,
"Post Modernizm" adı altında yutturulurken
Yeniden başlar herşey.
Toplu iğne başında, çarpıklık.
Yaşandığını sandığın mutlu anlar,
Sarıldığın dostların eriken ellerinde
Kendin varsın...
Ver sırtını güneşe.

_blaxis_logs_out



Levyeli serseri göğsünde müthiş bir ağrı, ardından aşağı doğru sızan bir ıslaklık hissetti. Dehşet içinde solundaki arkadaşa bakmak için döndü, ama arkadaşı kafasının arkasından sızan kanın oluşturduğu bir göl içinde yerde yatıyordu. Arkadaşı bıçağı kalbine saplamadan önce, o da levyeyle arkadaşının kafatasını parçalamıştı. Yarasını tuttu. Nasıl olmuştu bu? Geçidin çıkış tarafındaki adam dehşet içinde kendisine bakarken yere yiğildi.

"AMA NASIL YAPMALI, BU DÜNYADAKİ AMACIMI BİLİYORUM, AMA ONU YERİNE GETİREMEDEN, BEŞ DAKİKA SONRA



BİZİM İÇİN SAVAŞTILAR!

Her ay bu sayfalarda belki de从您们中的一个曾经写过的东西，我在这里插入了我的名字。在线游戏和特别是我的军团中，我经常看到这样的帖子。我必须承认，我对此感到非常自豪。毕竟，我是一个士兵，我为我的国家而战。

MUTLAKA OKUYUN

Kan Uykusu adlı programı mutlaka seyretmişinizdir. 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 hoşlanmadı. Birgün bu sohbet açıldığında onlara "bende sizin askerlik yaptığınız sürenin daha fazlasını okuyarak geçirdim" dediğimde "bana mı okudun?" demişti. Cümplenin anlamsızlığı yüzünden ilk başta anlamakta zorluk çekmiştim. Sonradan "bana ne, benim için

ASKERE İLK GİTTİĞİMDE KISA DÖNEM ASKERLİK YAPTIĞIM İÇİN UZUN DÖNEM ASKERLİK YAPANLAR ARASINDA ÇOGU 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 Kıralı Türkü: Kan Uykusu 2 ise bölgедe savaşan askerlerimizin yaralandıktan veya bir uzuvalarını kaybettikten sonraki hayatlarını yani bugünü konu alıyor. Kitabın yanında gene röportajların yayımlandığı bir DVD var.

Inanın hiç kimseyin kitabı sattırmak niyetinde değilim ve hiçbir çıkarım olmadan hepini bu kitabı almanızı ve okuduktan sonra DVD'sini seyretmenizi öneriyorum.

Çünkü orada öyle cümleler var ki, tek tek üzerinde düşünmek zorunda kalıyorsunuz.

Etrafında engelli birisini görürseniz, o bir gazi olabilir. Yaşına aldanmayın. Hatta sizin yerinizde olsam ve rastlasam benden yaşça büyük küçük demeden gider elini öperim. Çünkü o insan hayatını hiç tanımadığı insanlar uğruna tehlikeye attığı için benden daha büyütür. Bizim tahmin bile edemeyeceğimiz psikolojik ve fiziksel baskılardan altından kalkmış ve yaşamaya devam ettiği için büyütür. Kitabın içerisinde bir cümle benim o

de beni sevmiyordu. Bu bencilliği kabul edebilir, en azından anlayabiliriz. 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 döndüp de "benim için mi savaştın?" denmesini aklim reddediyor. Bana sorarsanız bu her türlü ayıptan ve küfürden öte düpedüz vatan hainliğine giriyor. Bu Ülke toprakları içerisinde yaşayan herkes zorlulu askerlik hizmetini yaparak gene kendi ülkesini koruyor. Askerliği yapan da sensin, mahalle arkadaşın ya da kardeşin. Kim olursa olsa mutlaka çevrenden birisi. Bunun algılanması için görmen gerekmıyor ki. Zaten her gün gazete haberlerinde artık kanıksamış halde okuyoruz. Medeni, barış içerisindeki bir ülkede asla olmaması gereken asker kayıpları bizde sıradanlaşmıştır. Ama her rakamın bir ocağı yaktığını fark etmiyorsunuz. Çünkü ateş düşürüyü yeri yakıyor.

SAĞOLUN ARKADAŞLAR

Serdar Akinan'a ülkemizin ön plana çıkarılmayan en büyük sorunlarından birisini açık açık ve tarafsız olarak yansıtışı için teşekkür ediyorum. Bir araştırma bu kadar güzel anlatılabilir.

Sözlerin hep havada asılı kaldığını ve aslında sözün yazıyla değil işe tamamlanması gerektiğini biliyorum. Fakat hiçbir şey yapmamaktansa en azından yazı yazarak gazilerimi 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 bilsinler ki onların ne yaptıklarının farkında olan insanlarda var. Göşüsünü gere gere gazi olduğunuzu söyleyen ne olur. Söyleyin ki biz de bileyim. Bugün bayrağımızın üzerindeki kan sizin kanınızdır. O bayrağın üzerindeki hilal ise sizin gibi yıldızlar olmadan işiksizdir.



mi okudun?" demeye çalıştığını anlamıştım. Ama o uzun süre askerlik yapmasından yakınırken ben ona göre "harcadığı" sürenin kat be katını okuyarak geçirdiğini ve aslında daha fazla senemi sınıf geleceğim 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



RÜYA TAMIRLERİ

Bir marangoz atölyesindeyim. Elimde bir çekiç, önumde bir yiğin parlak çivi. Belli ki daha önce kimse tepelerine vurmamış, bir penseyle söküp çıkartmamış saklandıkları yerden. Belli ki bu civileri ilk ben hırpalayacağım. Ortalıkta ince, sarı, tahta plakalarдан 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 çıkış atmanıza izin vermeyen o görünmez eller bile gerçek hayatı ellerin yanında bir tüy hafifliğinde. Hayatın hoysatlığı yanında bir kâbusun kararlılığı 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

GERÇEK HAYATTA BİR TÜRLÜ SINIRLARINI 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 hatırlıyorum) bile bu sorulara asla sıra gelmeyecekti. Kimbilir o plakaları, gerçek hayatı asla akıl edemeyeceğim ne şekillere sokacaktım... Hem de hiç tereddüt etmeden, hem de hiç "acaba çuvallar mıyım?" diye sormadan, tedirginlik duymadan...

İçinize dolan ürpertiyi sevebilmelisiniz. Belki de dünya üzerinde 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 saçılıkların aslında sizin anlatığını, bilincinizin diplerinden süzüldüğünü unutmamalısınız.

Doğru, muhtemelen bir tarafınız açık kalmış ama bana bana sorarsanız o açıklık mabadiğinize değil zihniğinize ait. Gerçek hayatı bir türlü sınırlarını aşip da

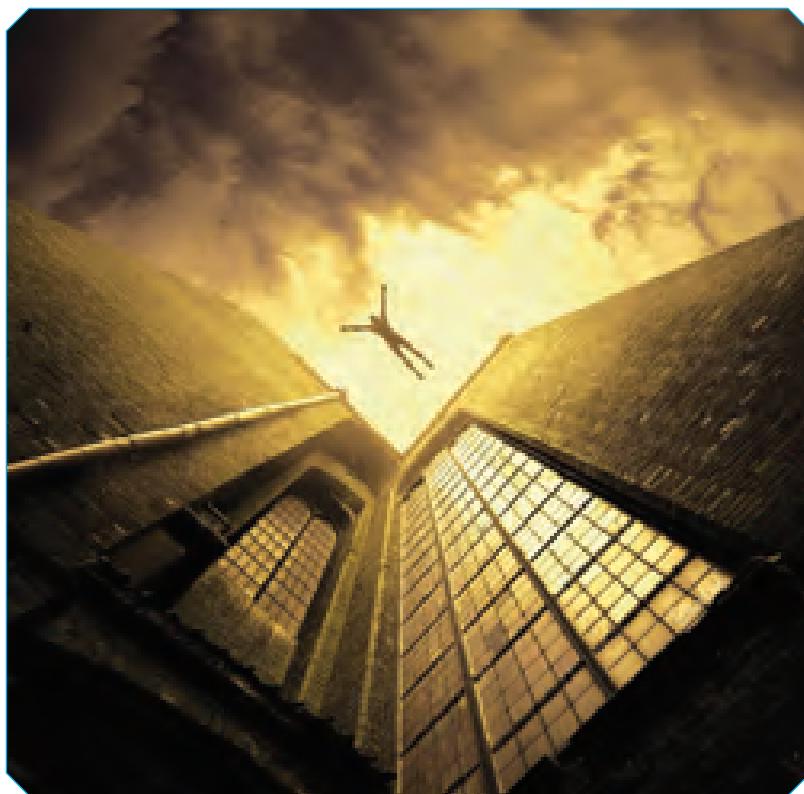
açamadığınız zihniniz, gözlerinize karanlık çıktıığında, mantık adındaki gardiyani uykuya daldığında nihayet açar kapılarını... Hiç yorulmadan koşabildiğiniz, 9 yaşındayken araba kullanabildiğiniz, sonsuz çölleerde yolunuzu kaybetmediğiniz, hiç bitmeyen bir boşluğa doğru düştüğünüz, düştüğünüz, düştüğünüz ama paramparça olmadığını bir dünyaya açılı o kapı. Her şeyin mümkün olduğu bir yerdesinizdir, bir süreliğine. Gün başlayıp da mantığın kalesini koruyan gözler yeniden açıldığında, kapı ağır ağır kapanacaktır. Yanınızdaki sehpada duran saatte bakmadan önce bir alıntına da olsa içiniye bakmayı başarırısanız, kapı kapanmadan önce yetişebilir ve içерiden bir şeyler kurtarabilirsiniz ama genellikle "çok güzel bir rüya gördüm ama neydi, hatırlayamıyorum" şeklinde kalır ve bütün günü aklınızın ucunda, hatırlanmayı bekleyen bir rüyaya huzursuzca geçirirsiniz.

Bazen de yol gösterir rüyalar ama sadece rüyalarına inananlara... Ne kadar imkânsız da gelse, ne denli çığırınca göründüğüne rüyaların gerçeğe dönüştüğü de vakıdır ama sadece rüya görmeyi bilenler, rüyalarına sahip çıkanlar için... En son ne zaman rüya gördüğünü hatırlamayan, rüyanın köşedeki büfeden satın alınabileceğini, kazınıp-kazanılabileceğini düşünenler içinde dünya büyük ölçüde evle iş arasındaki otobüs hattı üzerinde salınan bir sarkaçtır. Bazen sabah dokuzu vurur, bazen akşam altısı. Dokuz ve altı arasında dünya, asla gerçekleşmeyecek beklenenler için çalışmaya kendini. Altıyla dokuz arasında ise derin bir boşluk, bitmez bir yorgunluk vardır. Rüyaların ilişmemeyeceği kadar katı, yumuşak yastıklara kendini bırakamayacak kadar tutulmuş bir zihinle kişi, güneşle birlikte battığına inanlığı sarkacın yeniden salınacağı sabah saatlerine kadar bekler. Asla gerçekleşmeyecek hayallerini kovalamak üzere sabahı 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





CESUR YENİ DÜNYA

TUĞBEK ÖLEK tugbek@level.com.tr

BEN DE BEN GİTTİM YILLARCA

Sizin 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 yazdım. 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 varoluğu 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 saklanılması gereken kişiler benim için. Gerçek yüzümü görüsünler istemiyorum. Evet, arkadaşım var belki ama hiç

SENİN KARŞINDA HATA YAPMAKTAN ÇEKİNMIYORUM İSTE. 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 haksızlıklar 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'in bir sayfasını mütemadi bir otobiyografiye mahkum ettiğim için. O zaman oyulardan, oyun sektöründen, pek değerli medya devlerimizin oyulara bakışından bahsediyorum. Ama sonra bir bakıyorum o yazılar bile korkularım, umutlarım ve arzularımla dolmuş. Ne kadar zorlarsam zorlayayım sana kendimi anlatmadan duramıyorum.

Şimdi durmuş kapının eşiğinde bunu düşünüyorum. Buncu yıl, buncu sayfa dolusu benden bahsetmekten ne zevk aldım, niye bencilce hep kendimi anlattım diye. Cevabı biliyorum ama söylemeye, itiraf etmeye korkuyorum. Çünkü ağızmanдан çıktıığı an biliyorum ki hayatımın zavallılığı da yüzüme vuracak. Ama içten içe bunu sadece seninle paylaştıouceğimi 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 bilişin istemiyorum. Çünkü biliyorum ki yılda bir kere bile okumuş olsan Cesur Yeni Dünya'yı, beni herkesten çok daha iyi anlayabilirsın. Ama

biriyle 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 ağırttığımı biliyorum, duygusalşıp söylemek bu sayfada pek sık yaptığım bir hata. Ama senin karşısında 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

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 yılımdayım, ortalamamanın az üzerinde başarılı, bilgisayar, fizik ve maket yapmaya meraklı bir öğrenciyim. O an için ileride Level'da yazacak adamlı 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 mirıldanıyor Jim Morrison. Şarkı bitiyor, bu ağır şarkıya tezat bir aydınlık yüze The Doors'dan, Morrison'dan bahsediyor sunucu. Son olarak grubun isminin Aldous Huxley'nin "Aljinin Kapıları" kitabından geldiğini söylüyor. Huxley ismi hiç sebepsiz yere parlıyor zihnimde. Bu ismi bir yerden duyduğumu biliyorum. Koşa koşa odama gidiyorum, İstanbul'dan ucuza bulup valiz dolusu alındığım milli eğitimin roman serisini tariyorum. Her kitabı tek tek dokunuş parmaklarım. Huxley... Huxley... Huxley... Sonunda pembe ciltli kalınca bir kitapta duruyor: Cesur Yeni Dünya. Michelangelo'nun meşhur resminden Tanrı, Adem'e parmağının ucuyla dokunup hayat verir ya hanı. O dokunuş da böylesine değiştiriyor hayatı. Kitaba dokunan genetin, bu satırları yazan adama giden yolan 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 anlatlığı. Çünkü her son, yeni bir başlangıç ve o gün benim geçmiş hayatımın son günüydü. Anlıyorsun ya, bu köşenin ismi bile aslında benim doğum günümden 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 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 çakar tüm ülkede, yurtdışı elçiliklerinde ve Yavru Vatan'da kısa süreli şok 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 şekilde E3 de arzı 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 oyularlardı. Tuna'nın Final Fantasy yazısına Erden'in yaptığı tasarımlı 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 geçiriyordu bir ayı. Ayı'yla inbaks'ın geçici sahibi Tuğbek'in bir alakası yoktu elbette. Gözler kuraklığını biteceği Ağustos sonuna çevrilişken, 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
huzurunuda 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 inbakscık cümlelerini
hoş görüsünüz umarım.
Bu mail'i göndermek için ne
eziyetlere girdiğimi anlatsam
bana bilgisayar alırsınız :)

Sanmıyorum...

Bu mail'i kuzenimin
telefonundan, komşunun
kablosuz modemini vasıtıyla
internete girip size
gönderiyorum (galiba cep
telefonundan inbaks'a mail
gönderen ilk Level'ci benim). En
iyisi ben sorularıma cevapım:
**Hikâye pek hoş, ama
okurlarımızın çok sık
düşüğü bir hataya sen de
düşmüssün sevgili Can. Bir
şey anlatıyzorsunuz, sonra
hop, "en iyisi ben sorulara
cevapım". Hani sanki "ya bir
şey anlattık ama hiçbir halta
da benzemedi, neyse hadi
sorulara cevapım bari" der
gibi oluyor. Hâlbuki ne cileler
çekmişsiniz inbaks'a ulaşmak
için. Bence "en iyisi sorulara
cevapım" yerine, "sen beni asıl
sorulara geçtiğim zaman gör"
ya da "ben inbaks'ta 10 soru
güçündeyim" 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 yapacaktınız
ya, derginin yanında bir de FF13
posteri verirseniz çok sevinirim.
**Öhm. Aslında haltı 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
görmüştür. O da demiş "ben
Tubek'i işten çıkartacağımı
posterleri çıkartayıp, hem
tazminat ödemek zorunda
da kalmayız". Neyse sonuç
olarak Level'da bundan
sonra poster olmayacak (bu
sayfada yazılan her şeyin
doğu olduğunu biliyorsunuz
di mi?) (Mehmet, yine ne işler
açıyzorsun başıma? Yok öyle
bir şey, vereceğiz yine poster!
- Sinan).**

2- Bir zamanlar Starcraft GHOST
diye bir oyun duymuşum ama
ne oldu sonra ona?

**GHOST tarih oldu, yalan oldu,
hayalet oldu. (Blizzard rafa
kalındırlığını 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,
neredeseye periyodik olarak
yaptığımız "Level Yazar
Ariyor" 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 yazıyor musun?"**

**B: "Pek öğrendiğim
söyledenemez 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 önemlisi
Keynes'in-" (İktisat)**

**M: "Anlaşıldı. Serpil sen?"
S: "Ya bak valla bu sene
bitiriyorum bir tane projem
kaldı gelmeyin üstüme
n'olursunuz! SimCity
oynamam lazım benim, açın
önümü!" (Mimarlık)**

**M: "Allah Allah herkes kafayı
yedi. Acaba özel mülkiyet
gerçekten bir hak mı, yoksa
soysal bir kurgu mu? Acaba
kurgusal bir oynamışın
Marksist açıklamalar 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,
okuduklarımıza oyunlarla
anlamlandırıyoruz; ama bence
gayet de faydalı ve keyifli
oluyor.**

Not: Mail'i Word'de yazamadığım
için özür dilerim ve mail'imi
yayınlarsanız
mutlu olurum...

Can

Şahingozu
**Sevgili Can, özürünü kabul
etmiyorum. Dünya kadar
uğraştıım mektubundaki
İngilizce karakterleri Türkçeye
çevirene dek. Zaten iyi ki
bir ay boş bıraktık buraları,
hepinize bir rahatlık gelmiş.
Word'le gönderen yok,
Oyun Matematiği cevabını
mektubunun altına yazar 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).
Google'da Fallout'u aratırken
gözüme çarptı web sayfanız.
O anda binlerce hatırlı üzüştü
kafama. İkinci yılından 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 ediyor! Azıcık daha araştırınca 300 bin daha buldum yerden (evet hala 6 sıfırı atmadım paralarımdan ben). Hemen en güzel kıyafetlerimi giydim, aylardır giymediyim, kendimden çok sevdığım Therion tişörtümü giydim, parfümümü sikiştı. Utanmasam makaj yapacaktım (erkeğim bu arada :) (Bence utanılacak bir şey yok, erkekler de makaj yapabilir!) - MK) Bu en yakışıklı halimle annem gördü beni, "nereye gidiyorsun?" diye sordu. "Dergi almaya gidiyorum" deyince kafası biraz karıştı galiba. Gazete bayısıyle ev arasında sanırım bir 10 dakikalık mesafe var. O 10 dakikalık mesafe bikaç yıl gibi geldi bana. Bütün yol boyunca Berker Abi'yi, "Editörlerin gizli hayatı"nı, Firt'ın "kısa kısa"larını düşündüm durdum. Acaba hala "İşgal" köşesi var mıydı? Peki ya "Hayalet"? Gorcan Abi'm hala kız dikizlemekte miydi? Düşüncelerim gazetecinin uzaktan görünmesiyle kesildi. Sonunda varımışım kadim zamanlarda çökmüşüm gibi hissettiğim yolculuğumun sonuna. Adama "Abi levil var mı?" dedim, adam bana "L&M" paketi uzattı. "Levil abi leme değil" dedim, "Hi? Ne?" diye cevap verdi. Adama sağlam bir yumruk geçiresim geldi ama tırtılım. Bayağı da irice bir danaydı. Her neyse sonunda dergime kavuşmuştum! Yalnız şapkayı unutmuşum yolun yarısında geri döndüm. Heyecandan olsa gerek. Amma uzattım ha! Açılmış işte dergiyi. Ariyorum ariyorum bulamıyorum! Nerede "Editörün Gizli Hayatı"? Nerede "Kısa Kısa"? Nerede İşgal?? Yok hocam yok, siz iyice profesyonelleşmeye başlamışınız...

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 bulamamamız sonucunda kapandı. İşgal ise, Kuvayi Milliye güçleri tarafından dağıtıldı. Evet. Pek profesyonelleştirik gerçekten, n'olacak böyle bilmiyorum.

TUBEKİ REZİL ETMENİN DAYANILMAZ HAFİFLİĞİ

Tüm LEVEL dergisi çalışanlarına merhaba. Hepiniz iyiisinizdir umarım. Gerçi sıcaklar Mike Tyson'in yumrukları gibi sersemeliyor insanı ama kendinizi korumaya çalışın, bize lazmısınız. Uzun süredir yazmıyorum size; en son 2004'te yayınlanmıştı galiba mektubum. Neyse uzatmadan sorularıma geçeyim.
Püff...

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) arkadaşımda oynardım. "Chester" adında bir çiftçi vardı yanlış hatırlamıyorum. 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 gözümüz 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, anlatığın oyun için hemen bir komisyon topladık. Unuttuğumuz Oyunları Hatırlama Komisyonu (UOHK), Şefik "Rocko" Akkoç (25), Sinan "Blaxis" Akkol (87) ve Mehmet "drgnmk" Kentel'den (12) oluşuyordu. "Proje: Chester" adını verdigimiz hatırlama seansında, yoga yaptık, hamama girdik, el ele tutuşup "We are the world, we are the children"ı söyledik ama, nafile, hiçbir şey hatırlayamadık. Belki okurlarımızdan hatırlayan çıkar diye sorunuzu yayinallyan :

2- Hilekâr bölümü gibi oyunların "Easter Egg"lerini anlatan bir bölüm oluşturmayı düşünüyor musunuz? (Gerçi strateji böülümlerinde 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 yazarlarınızın da gelmesiyle oyun incelemeleri biraz "kişisel" olmaya başladı. Örneğin; SCAR diye bir oyunun incelemesinde ekşi puan verilmesinin sebebi olarak "modifiye etme seçeneği yok" gibi garip bir sebep gösterilmiş. Oyunun zaten böyle bir amacı yok ki. SCAR otomobilinin eskiden yeniye tanıtımı amaçlanmış, çok geniş çaplı bir oyun değil. Bu sadece aklıma gelen ilk örnek. Daha da yazacağım ama kirparsınız diye yazmıyorum :) Lütfen bunun gibi şelyelere biraz daha özen gösteriniz.

Bence yazılarınızın kişisel olmasında hiçbir problem yok, hatta ancak böyle olduğu zaman okunması keyifli yazılar çıkıyor. Sonuçta eğer sizin için modifikasyon seçeneğinin olmaması önemli değilse, yazın bahsettiği diğer özellikleri de beğendiyerseniz, 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 olduğunu şüpheleniyorum.

Sorularım bu kadar. Sinan Abi ve Çağla Hanım'a, Serpil Abla ve Tuğbek Abi'ye ömür boyu mutluluklar diliyorum. Şimdilik hoşçakalın ve Tuğbek Abi'nin ekteki fotoğrafını (WCG San Francisco) lütfen dergide yayınlayın :)

Berk "Berkolid" Gemicioğlu

OYUN MATEMATİĞİ GEÇEN AYIN CEVABI

Gelmış 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 vermeye. Üstelik benim gidişimden fırsat bilen çoğu kişi, içinde sadece cevap yazan mail'ler göndermiş. Kazanan okuyucumuzu 5 Eylül'de www.level.com.tr adresinde açıklayacağız.

Aaa Berk Bey yayınlamaz mıymış ayıp ediyorsun. Tubeke ne demişti geçen ay "Eski kafalıyız biz, kamera karşısına tertipli çıkmak isteriz.". Al sana tertip Tubekeim. Bu da sana inbaksı 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 maili yazıyorum. Bunun olacağını bir gün biliyordum ve şimdi size sorular hazırladım :)
İnanır misiniz 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 söylemez ki!

1- KOTOR 3 hakkında bir bilgi var mı? En son dergide harıl harıl çalışıklarını, yıl sonuna yetiştreceklerini söylemişiniz?
KOTOR 3 hakkında Level'in verdiği dedikodu dışında bir bilgi yok elimizde. Yapımına başlanıp başlanmadığı bile meçhul. O haberi kim verdiye lütfen şimdi paranteze girip (mutlaka harıl harıl çalışıyordu ya Obsidian, ya Bioware, ama 2 yıllık ön çalışma sonlanmadan >>

inbakşık

Neyse serap ablayi agustos sayısında yazmis oldugu konudan dolayı once tebrik ediyorum

Tugay Guvenir

Peki. Yalnız bir şey soracağım: Serap abla kim? Yazmış olduğu konu ne? Bize bir alakası var mı?

Mehmet abi bi sayıda level ayın birinde cikarsa wow un 1 aylık denemesimini verceksiniz diyen çucuğa level ayın birinde önce dünyada öyle şeyler olacakki wow'u felan unutucaksınız demisiñin. Şu an temmuzun 31 i ve level elimde wow'u unutan olduğumda sanmıyorum :D:D:D

Baran Kilci

WoW mu? O da ne? Bakınız ben ne de güzel unutmuşum.

levelin ayın birinden bile önce çikmasi inbox'in mehmet abinin yazmis olmaması ve diğer yazarların mehmet abiden daha hızlı mail okuyup cevaplıyor olmasından kaynaklıyor?

Gorgoroth

E-vet Meh-met A-bi mek-tup-la-ri-ni-zı he-ce-le-ye-rek o-ku-yor ve ce-vap-lan-di-ri-yor.

sinan abi yeni evlendi ya hani çocuk yapmayı düşünüyolarmı ,düşünüyolarsa level onamı miras kalıcak?

Gorgoroth

Tebrik ederim, bu sorunuza, aynı inbakşık'a iki soruya birden giren ilk insan olma şerefine nazır oldunuz. Evet, Sinan'ların çocuğu II. Blaxis olarak tahta gelecek, benim çocuğum da II. Kentel olarak inbakş'ta devrim mücadeleşine devam edecek.

Eğer gamepadlere abanmaktan eger parmaklarınız ağrımıya başlamışsa ya da herhangi bir eklem ağrınız varsa ailemede romatolog vardır size zevkle yardım ederiz. Mail atarsanız size bir randevu ayarlarız.

Burak Yavuz

Doğrusu "yataktaki 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 eklenen "Knights of the Force" moduna nasıl ulaşabilirim?

Knights of the Force, hiçbir dergiyle beraber dağıtılmayacak. Sadece kendi sitesinden (www.kotf.com) ulaşılabilen mod, 2 parça halinde yayınlanacak zira 2 GB büyülüğünde. 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 lazımdır. Hatta öyle bir ekran olursa, en sonunda "bir Türk, bir İngiliz, bir Fransız" ya da "bir mühendis, bir ekonomist, bir edebiyatçı" issız bir adaya düşmüş" geyiğińi gerçeğe dönüştürebiliriz.

4- eksisözlük 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'siz bırakmayın, daha nice ayın 1'inde çıkmalarla. "mey di fors bi vit yu" MetehaN'darth revan" Sezgin Sen de kendine iyi bak Metehan. Ben yakın zamanda o kadar uzun bir seyahate çıkmayacağım, Olgay da yakında donecek, o yüzden siz Level'i yine ayın 4'ünden önce beklemeyin.

SERAP ABLA AÇIKLIYOR: OYUNLAR BİZİ KIRIŞTIRIYOR!
Selam Level ahalisi,

Öncelikle Tubek abi'mizi bir aylığına inbox'un başına geçtiğimde 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 cümlesi, bir yanlışlık olsa gerek?

İkinci olarak da Ağustos sayısını Temmuz'da çıkartmışsınız????

NEE???? Öyle mi yapmışız? Amanın gerçekten öyle yapmışız?! Bazen yapıyoruz



"ADAMA "ABI LEVİL VAR MI?" DEDİM, ADAM BANA "L&M" PAKETİ UZATTI."

öyle hatalar... Hiç unutmam bir keresinde de bir sayıyı matbaada unutmuşuz, ayın sonunda aklımıza geldi (Kane & Lynch'li kapak). Tabi size bir sürü yalan söylemiştim, yok efendim neymış "matbaada sorun olmuş", neymış "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 canı 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 vermemi düşünüyorum. İnsanlar her türlü oyuna desteksiz saldırıyorlar. Hiçbir bilimsel gerçeklikte dayanmadan "bilgisayarın başında o kadar oturursan salak olacaksın!" diye saçılımaya başlıyorlar. Ben bunun en başından beri yanlış olduğunu savunmuşumdur.

Tabi siz daha eskilerdensiniz, biz yetişemedik o dönemlere. Sizin tevelli katıldı azizim?

Daha önce de derginizden biri bu konuda ufak bir yazı yazmıştı. Buna da bayağı katılmıştım. Hiçbir satırını atlamanın ikişer üçer okumuştum. Fakat Serpil Abla'nın bu son yazısı beni hem oyunlara desteksiz saldırılara karşı sınırlendirdi hem de keyfimi tavana vurdurdu (-Ben size dememiş miydim anti-oyuncular?!). Çok uzun süredir oyun oynuyorum ve bundan dolayı el-göz koordinasyonum bir hayli geliştiğini söyleyebilirim. Tabi buna inanmayanlar olabilir. Dershanelerde bize yaptırdıkları 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. Üzgündüm ama ülkemiz düşünce özgürlüğü konusunda çok gelişmiş değil. Birden



**çok fikre olan inancınız
ilerde başınıza işler açabilir.
İsterseniz hiç yayımlamayalım
bu söylediklerinizi. Ah, çok geç,
yayınladık bile.**

Mesela Jedi Knight 2: Jedi Outcast oynarken yolları bulmак için saatler harcadım (bu sorunu yaşayan sadece ben olabilirim). Ama en sonunda hepsini buldum. **Demek saatler harcadınız. İyi ki oymakbaşı falan değiliniz bir izci grubunda.**

Prince of Persia ve benzeri oyunlarda da aynı şekilde... Örneğin hançeri tam zamanında saplamaya 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**

"SİKİLDIK HERKESİN HER ŞEYİ ÇOK İYİ BİLMESİNDEN, MANTIKLI VE DÜZGÜN KONUŞMASINDAN.

**gruplardan çıkabildiriniz. Bir
dahaki sefere lütfen biraz çok
gayret gösterin, çeyrek finale
çıkmınız işten bile değildi.**

Eğer ben bu örnekleri böyle sıralamaya devam edersem bütün inbox'ı bana ayırmam gerekecek. Bu arada Şirinler: Büyük Savaş oyununa yardım etmeye karar verdim (neyle?) (Güzel bir soru-MK). Neyse benim Serpil Abla'nın yazımı taratip ilan olarak gazetelere göndermem lazımlı, görüşmek üzere...

Darth Emre

**Ne iyi ettin de geldin Emre.
Görüşürüz, sağılcakla...**

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
olmadan kaynaklıyor olsa
gerek. Lafi fazla uzatmadan
sorularına geçmek istiyorum.
Biliyorum çok seviyorsun bu
bölmeleri, 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 akıma 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 görüşüyor musunuz?
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?**

3- Harry Potter and The Order Of
The Phoenix'in oyunu aldım,
oynuyorum ve o verilen nota
(55) çok karışım şahsen. Serpil
abla ne yaptı? : (

**Aman Anılseý n'olacak, sen
istiyorsan 85 olsun puanı.
Sen Serpil'in bir yazısını daha
okuduğuna sevinsene, Hayri
Pitir için birbirinizi kırmaya
değer mi?**

4- Ben hayatımın çoğu
bölmünü (en azından tatilimin)
bilgisayar başında geçiren bir
insanım.

**Ben de ilk 16 bölümü bilgisayar
başında geçmiştim. Sonra
yapacak başka şeyler de
olduğunu fark ettim.**

Sanırım o kadar abarttım
ki arayanim soranım olmaz
oldu, ancak kışın telefonla
konuşuyorum.

**Aslına bakarsan en doğrusunu
yapıyorsun, yazın vicik vicik
hiç çekilmiyor telefonda
konuşmak.**

Dışarı çıkmaya niyetim yok,
gözümün önündeki denize
girmiyorum. Bir terslik var
ama ne? Sürekli bilgisayara
takılmaktan mı kaynaklanıyor
bu, yoksa yaşamdan mı (17)?
Siz de sürekli bilgisayar
başınızın tahminimce. Bir
ayda bu kadar içerikli bir dergiyi
hazırlamak ve kontrol etmek
sizi yoruyor olmalı. Ama gerçek
hayatlarına nasıl zaman
ayırıyorsunuz? Gerçekten büyük
bir merak konusu benim için.
Hatta internette okuduğum bir
yazıyla 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.
Nasılbecerebiliyorlar bu kadar
sosyal olmayı?

**Sizi kandırılmışlar Anılseý,
bilyon diye bir birim yok.
Dünyada 6 küsür milyar insan
var, bilyon da neymiş?.. Şaka
bir yana, gözünün önündeki
denize girmeyerek gerçekten
ayıp ediyorsun. Bu bunalıtı
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
surekli yeni bir kendi sefer.
Siz onu bazen mutlu, bazen
hareketli, bazen sevecen
çoğu kez de düşünceli ve
'pisirik' 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 samimiyle
olsun, gerçekten çok iyi iş
çıkarıyorsunuz. Lütfen böyle
devam edin, lütfen bizi Level gibi
bir dergiden mahrum bırakmayın
:) Hepinizi çok seviyoruz!

Sevgiler
"Anılseý"

**Biz de sizi seviyoruz Anılseý,
hatta hepinizi Gayrettepe
İş Hanı'nın üçüncü katından
seviyoruz (Kaan Sezym'a
selam). Ne de olsa, hepimiz
küçük birer inbakscık değil
miyiz? Ben geri gelene kadar
siz bunu düşünün. Sevgiler.**

K. Mehmet Kentel



Bazı oyunlar hakkında yorum yapacaktık, ama nedense hevesimiz kaçtı...

E3'ÜN MUTFAĞINA DA SİZLER İÇİN DALDIK!

Bu ay "Bir ki E3 yetmez, dört beş altı olsun!!!" nidallarıyla dere tepe aştık ve sizler için en ünlü oyun fuarlarından birisinin kapilarını araladık. Aralamışken bodoslama dalmayı da ihmali etmedik tabii ki, işte fuardan çarpıcı notlar:

Fuara adım atar atmaz çevremizdeki bikinili hatun fazlalığından "Rüyada miyiz 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 şimdî oyunu moyunu, burada takılalım, netten falan yazarız ehe ehe" gibi dahiyane fikirler sunanlar çıkışa da görev aşkımdan ödünlere vermeyerek E3'e yöneldik. (Birkaç cep no isteme vakası yaşanmadı değil...)

Bu sene fuar biraz çekmiş. Gelecek sene önceki yillardaki coşkuyu yaşatsınlar diye organizatörlerine cebine üç beş biseyler sıkıştırılmış dedik, almadılar. "Abi mekan kirarı çok tutuyorsa gelecek yıl gelin bizim binada yapın" dedik, "He canım..." dediler.

Fuara sadece poşet doldurmak için gelenlerden burada da vardi. Bir tanesinin

poşetinden ürün müdürü, bir tanesinin poşetinden ise Lara Croft bile çıktı, koşarak uzaklaştı.

Sezonun futbol oyunlarının tanıtımları sırasında yaptığımız "Gol olur...", "Kim attı krallı attı..." ve "Eyvah çocuklarr..." gibi yorumlarımız salondan nazikçe çıkarılmamızla sonuçlandı.

Con Wu ustادının oyununa tam "Olmamış..." diye saydirmaya başlıyorlardı ki, standdaki ninja ağabeyleri görünce "Aaa Fallout ne acayıpmışş..." diye başka standa doğru hızlı adımlarla uzadık.

Salona girerken inmiş camlardan ve patlamış ekranlardan anladık ki Wi oyunlarında da çok heyecan yaşamış. Mario baba yine bizi ihyâ ederken "Ooooo.. Süper Mario Galaksi.." şeklinde tezahürat yapmayı ihmali etmedi.

"Herşey dahil kapsamında değil miydi?" diyerek içecek ve yiyecekleri beleşe getirme çabalımız sonuç vermedi, Call of Duty'yi yarılm ekmek kaşarla denemek zorunda kaldık.



© 2007 COMINIC

AYIN OYNU: LEGENDS OF THE NUNÇAKA

Bu ay dövüş oyunları meraklıları için nefis bir çalışma seçtiğim. 24 birbirinden zipkin karakterin yanı sıra 12 tane de hayvanlar aleminde dövüşçü ile bezenmiş oyunda özellikle rakibine el ense atan su aygırı ve tükürüp kaçan lama dikkat çekiyor.

Dövüş sanatlarının inanılmaz kombolarının yanı sıra sümsük, çımdık, kafa atma ve yerden taş kapma gibi hareketlerle zenginleştirilmiş oyunda bizim en çok ilgimizi "Kavgaya uçan tekme ile girme" aksiyonu çekti.

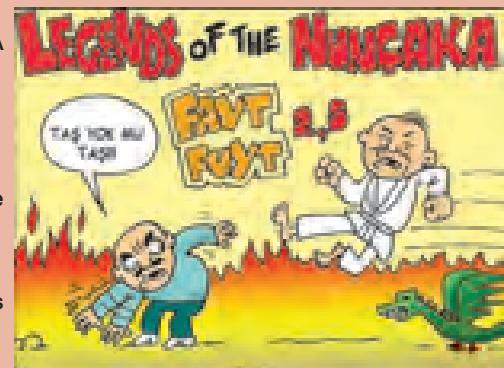
Oyunda klasik "Finish Him!" aksiyonuyla birlikte "Sille Tokat Girish Him!" yeniliği de hemen dikkat çekiyor.

Tür: Bol karateli hengame Yapım: Şutomuto Ltd. Dağıtım: Gameekispres Co. Platform: Konsolların alayı Önerilen Sistem: Deniz manzaralı PC Zorluk: Ne desek boş

cekıyor. Son darbelerinizi yaparken çok dikkatli olun zira "K.O." ile rahatlamaşken, bir anda "ŞAKALAN ŞAKA FAAYTTT!" sesiyle ensenizde terliği bulabilirsiniz.

Rakibi tamamen bitirmeden havalara girmek dayak manyağı olmakla sonuçlanıyor. Rakiplerinizi bir bir yenerek Yarmatore, Vuruş Lee veya Ulu Beshkardesh gibi gizli dövüşçüler de açılabiliyor.

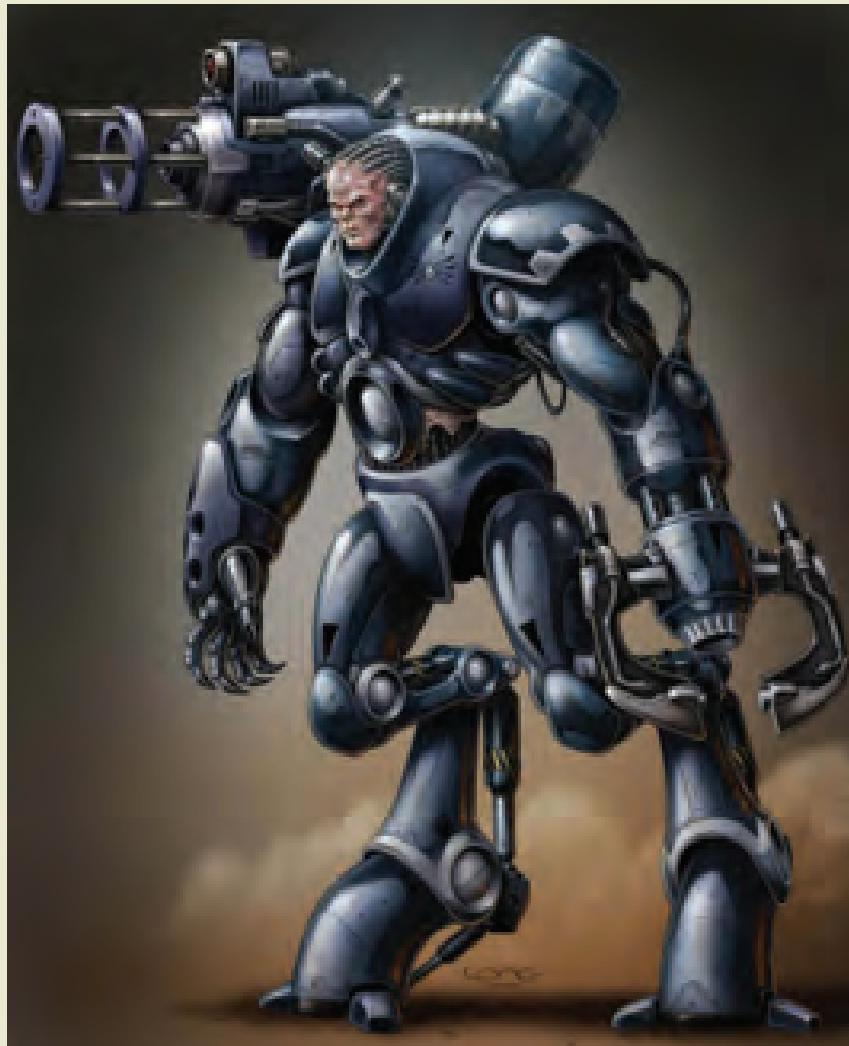
Oyunun daha soft bir uyarlaması olan "Legends 2: Elim Kalkmaz Garibe"nin de yıl sonunda piyasaya çıkması bekleniyor.



Level'in Görüsü: Tek eksik kahveden adam toplama aksiyonu

KAF A AYARI

BİR LEVEL YAYINIDIR SAYI: 23 EVLÜL 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 yerlestireceksiniz. EVET YA! Level'in aylardır beklenen arşivini halka açıyoruz, hatta açık siz bu satırları okurken. Nasıl bir duyguya olduğumu buradan tarif etmem istemiyorum ama hepimiz o eski sayfaları görünce çok duygulandık. Simdilerde bazı şeyler ne yazık ki eskisi gibi olmuyor, olamıyor.

Artık, "ben o zamanlar küçüğütüm, ilkokula gidiyordum, annem harçlık vermiyordu, okuma yazma bilmiyordum, Level alamıyorum, okuyamıyorum" 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 delegeek bir yapı 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 karşılaşduğum 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 oyuncuların ve en bol yağışların hepimize nasip olmasını dilerim. OSS derdini geride bırakmış veya önüne katmış okurlarımıza da bol şanslar. Sayonara.

VOLCAN TURAN

İÇİNDEKİLER

SAYFA.124

BENİM TAKOZ BİLGİSAYARIM ■

SAYFA.124-125

KAF A HABERLER ■

SAYFA.125

NES'I FLASH DISK'E KOVDUK, ÜSTÜNE... ■

SAYFA.126-127

NASIL KURULDU?:

ID SOFTWARE ■

AYIN SÖZÜ
"Güçsüzdüm. Sana bu yüzden ihtiyacım vardı... Beni, gönühalımdan dolayı cezalandıracak birisine... Ama şimdi hepsi bitti. Gerçeği biliyorum... Şimdiye bunu sona erdirme zamanı!"
James Sunderland - Silent Hill 2

NE OKUDUM?

Şeytan Yemini. Jean-Christophe Grange'in yine klasını konuşturuğu bir kitap. Filmi çekilir mi bilmem ama.

NE DINLEDİM?

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 konserde gelseler de izlesek.

NE İZLEDİM?

Simpsons The Movie... Nefis film olmuş. Ince espriler ve ironiler havada uçuşuyor. Onca yılın ardından hala insanı güdürebiliyorlar. Helal olsun gerçekten.

Kafa Haberler



IPHONE'DA NES Mİ?

Evet, ta kendisi! iPhone'un yeni bir ürün olmasına karşın, retro severler iPhone'a NES emülatörü 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. Gergi o tuş takımlarıyla oyun nasıl oynanır bilinmez ama oldukça telefonun bozulacağı kesin.



SEGA ROCKS

İşte karşınızda SEGA'yi çok seven bir grup. O kadar çok seviyor ki, SEGA (Saturn) oyunlarının müziklerinin heavy metal versiyonlarını çalıyorlar. Sahnedede 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 oyunundan oluşan 20 parçalık bir albümleri var. O zaman hadi Atari 2600 grubu kuralım (kiskandık 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 yakından gececek kadar) yetenekli değildir. E tabii ki bir konsolcu adama öyle binlerce dolarlık PC biraz lüks kaçar 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 "İşlemci" derseniz oracıkta küber) ve 512 MB RAM (gülmezim). Main board'u en iyisi hiç mi hiç söylemeyeceyim, daha fazla ajitasyona gerek yok. Sadede geleyim, böyle bir sistemde bile enes oyular oynayabiliyorsunuz. Bunlardan akıma ilk gelen Deus Ex oldu bu ay.

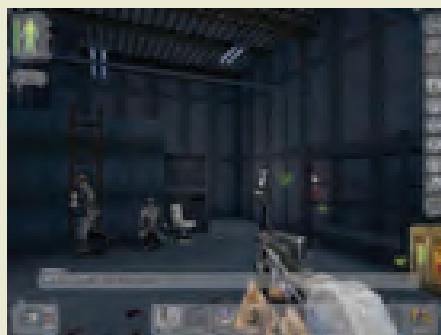
DEUS? EX? NASIL? OKUNUR?

Deus Ex, benim şu ana kadar başka bir oyundan tadını alamadığım FPS/RYO bazlı bir cyber-punk adventure'dır. William Gibson'in beyninden çıkışmış gibi, atmosfer son derece puslu, metalik ve teknolojiktir. 2000 yılında çıktıığında 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 değildi, cesaret isteyen bir yapımdı ve cesaret gerekliliği de değildi. Oyun, John Romero'nun Ion Storm'undan çıkmıştı desek yeterli olur sanırım. Ama yapan Warren Spector abimizdi.

Oyun 2050 yılında geçiyordu. Terörizm, günümüzün teröründen daha farklıydı. Gerçek yine parmaklar namlulardaydı ama artık onlara eşlik eden robotlar vardı. Kahramanımız JC Denton adlı, anti terörist grup UNATCO adına çalışan bir yürüyen karizmaydı. Nano teknolojiden hem kalıtsal hem de yapay olarak nasiplenmişti. Güneşin görülmeyeceği bu sokaklarda, Denton'un güneş gözlüğü asla gece görüşü özelliğini sağlıyordu. Denton, oyun dünyasında itinaya yaratılmış karakterlerden biriydi gerçekten. Karakteristik özellikleri çok iyi belirlenmişti ve o sınırlar dışına çıkıp kendisiyle çelişmiyordu. Oyun başlığından 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 oynanıyordu. Düşmanlar genelde grup halinde geliyordu ve sizi taktik yapmaya zorluyor hatta çevreyi araştıracak başka yollardan, ana amacımıza çıkacak alternatif rotalar çizmemizi istiyordu. Bu sırada yeni yeni NPC'lerle karşılaşıyoruz, yeni yeni görevler alıyor, yeni düşmanlarla aksiyona giriyorlardı. Gerçek ben şu "Lockpick" arama olaylarını sevmeydim ama Deus Ex dünyasında kilitler asma değildi; tekmeyle giriş yapılmıyordu. Unutmadan belirteyim, bu oyunda birçok eşya ile temasla geçilebiliyordu (bu özelliğin benzeri diyaloglarda da kullanılmıştı). Durumlar karşısında olumlu veya olumsuz cevap veriyor sonuçlarına katlanıyordu. Çok işlevsel değildi elbette ama bu özellikle bile birçok oyuna ilham kaynağı olacaktı.

VENİ DEUS EX ÇIKSA DA...

Deus Ex'in devam oyunu çıkışa da benim gözdem hep ilk oyunu olmuştur. Günümüzün düşük sistemlerinde rahatça oynanabilen ve klasik olmuş ender oyunlardandır. Kisacası Deus Ex, aslında hala güncelliğini yitirmeyen, taklıdı bol, geçilememeyen bir kulak, kült bir oyundur. Oynanmışsa da hatırlanmalıdır. VOLCAN TURAN



BİRİ BİZİ KANDIRIYOR MU? İŞTE FAMICLONES...

Bazı maillerde karşılaşıyorum Neredeyse herkes NES oynamış gibi izlenim veriyor. Soruyorum "Nerenin aldınız o NES'i, kaçan?". Cevapsa beni hiç şaşırtmam "Bizim karşı sokaktaki kırtasiyeden aldık, 20 YTL". Tabii polemiğe girmiyorum ama buradan açıklamakta fayda var. Birçokunuzun 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 yaşıt sayılır. NES sonuça her kitaya, 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 sonra 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 kartusta 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" diyorular.



Şeklinde NES klonları çıkmıştı. "Al, TV'ye tak ve ateş etmeye başla" şeklinde tasarlanan bu ürünler, şüphesiz Nintendo'yı bile kışkırtmıştı. Düşünün, bu klonların klavyeli, mouse'lu versiyonları bile çıktı, BASIC programcılar özel programlarla "eğitim de veriyoruz" sloganıyla çocuk kitleyi kendine çekmeyi başarmıştı.

STOP THE CAR!

Nintendo işin çığırından çıktılığını anladı. Artık (ülkemiz bile dahil) gazeteler kuponlu bu aletlerden veriyor, en kral NES oyunlarını izin almadan, Nintendo'nun cebine kurus para sokmadan, para kazanarak promo ediyor. Bu salgın, 2005'ten sonra hissedildir derecede azaldı ama yok olmadı. Yok olmayanlar da NES'in reklamını yapıyor gereğince yaşamayı sürdürdü.

İşte sizin "Karşı kırtasiyedeki 20 YTL'lik NES" de bunlardan biri. Amacınız NES'in kendisinde oyun oynamaksa, hayallerinizi yıkığınız için özür dileriz, ama amacınız oyun oynamaksa arkanızdayız. Muslukcumuzla, bir mantarın kafasına bizim için de basın!



KAFAL HABERLER



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 Andresson'un kurtarmak! Kendisi TV'den tam da KFC'in sırlarını dökecekken kaçırılıyor. Mutlaka denemenizi öneriyoruz. 4 bölüm boyunca başından kalkamayacaksınız.



SAĞANAK OYUN YARIŞI

Nintendo, Virtual Console'u şarap gibi eski oyunlarla yeni tutmayı başarıyor. Turbografx16'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 İlerle&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



GAME & WATCH'U OLMAVANLARA...

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 fiyatlarından bulunuyordu. Haliyle uzaktan bakıyordu. Şimdi o oyunları oynaması 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 ARMAGANI...

Ilk Nazileri, ilk cehennem kaçınlarını O'nun yardımıyla öldürmüştü. Belki de ilk kez günlerin 24 saat olmasından şikayetçiydik. Günler 30 saat olsa ne olurdu ki? Wolfenstein Kalesi'nden kaçmali, Doom'un sonunu görmeliydiğimizde. Tam da "Bilgisayar oyunları sıkıcı mı ne!" denilen bir anda yetişmişti id Software. Namlusunu monitörden bizlere doğru çevirmiş ve 25 yıl sonra bile etkisini sürdürabilecek iksirini zorla içirmiştir.

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 şöyledi; 1988'de Romero tarafından yapılan Dangerous Dave adında, Apple II ve DOS tabanlı bir platform oyunu bulunduruyordu. Takım, bunu değerlendirmek istediler 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 "Bakin, PC'de de böyle bir oyununuz olabilir, bizi işe alın" dedi. Nintendo da orası olmadığı halde; 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 olmayacağıını 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 "ödünc" olarak oyuna girişiler 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 (bulundum mu sağacaksın demisler).

Böylece 1 Şubat 1991'de id Software kuruldu. Apogee Software ile ilişkide kalan id, shareware yöntemini bir hayatı benimsedi. 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, içeriği şiddet PC kullanıcıları tarafından çok beğenildi. Blazkowicz adlı ajanımızı 10 bölüm

boyunca Nazilerden kurtarmaya çalışıyordu 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 tasarlantır. 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 iyidi. Karşımıza Nazi askerleri değil, cehennem zebanileri gelirdi 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 içeriği vahşet sahneleriyle bazı örgütlerin tepkisini çekmişti. Onlara göre video oyunları bu denli şiddet sahneleri içermemeliydi, ama o demeçlerin 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 indirilmiş! İki yıl sonra da Doom II geldi. İlk oyundan farklı değildi ikinci oyun; aynı yaratıkları, aynı silahlar, aynı teknoloji... Sadece haritalar daha büyütüldü ve daha fazla düşman gelirdi (ikinci oyunda American



McGee bölüm tasarımları işinseydi ve Quake II sonrası kovuldu). İlk oyunun gölgesinde kaldı diyebiliriz Doom II, ama Doom III hiç de küçümsenecek bir oyun olmayacağından. Dile kolay, 10 yıl sonra eşi benzeri görilmemiş bir kaliteyle geldi Doom III. Yeni motoru göz kamaştırıcıydı. Gölgelendirme, ışıklandırma dinamizmi, patlama efektleri, yaratıkların dokusu, tüyler ürperten sesleri ve daha nicelarıyla tüm ekran kartlarını zorladı. Bazıları sevdiler, bazıları sevmemi; kendini tekrar eden bölümleri ve heyecansız aksiyon buna gerekçe gösterildi ama Doom III gerçekten ürkütücü bir bilim-kurgu FPS olmuştu.

1996 DEPREMİNİ UNUTMAYIZ, UNUTTURMAYIZ

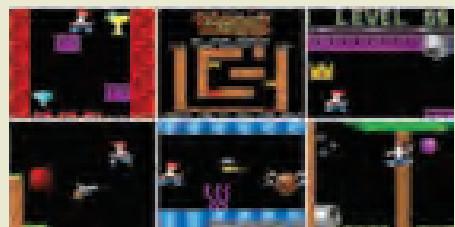
Doom I-II ardından gelen başarı küçümsenecek cinsten değildi. id Software artık her PC oyuncusunun evindeydi ve çıkardıkları oyular birer kilometre taşı olarak gösteriliyordu. Standartları onlar belirliyor ve o standartları yine onlar genişletiyordu. 1996'da Quake ile işte bunu yaptılar. John Carmack'ın yaptığı Quake motoru şaşırtıcıydı. Son sürat FPS mücadelelerine olanak tanıyor ve Deathmatch'ler artık daha adrenalini geçiyordu. id Software yine zebanilerden, karanlık atmosferden ve şiddete dayalı dehşetten ekmekıyordu. Oynamış 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 karşıtı). Ama asıl beklenen Quake III Arena idi. 1999'da kendisi geldiğinde artık online turnuvaların yeni adresi belli olmuştu. Mühîş bir frame per second ile müthiş bir aksiyona dahil olabiliyor ve zekice tasarlanmış arenalarda kıyasıyla mücadele ediliyordu. Ayrıca bu oyuna Dreamcast'ten the 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 oynanabilecek bir arena oyunudur (bkz. Level ofis). Doom 3'ün bariz hayal kırıklığından sonrasında id Software, tüm oyuncuların gönünlünü almayı başardı Quake 4 ile. Belki teknoloji olarak Doom 3'ten çok daha üstün bir oyun geldi ama oyuna harcanan zamanın geri



dönsü, 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 mantıka uygun değildi, ama olsun :)

Tabii bunca oyun içinde Romero ve Carmack birçok yerde de yer aldı. Carmack daha çok mütevazi programlama yeteneğini konuşturdu (ödül adı, aldırdı. 2007'de iki teknoloji dalında Emmy kazandılar) ama Romero "Ben en iyisini bilirim" gülücükleriyle yeri gelince yoğun üstüne çıktı, yeri geldi morardi. Daikatana adlı oyun belki de "gelmiş geçmiş en büyük hayal kırıklığı yaratılan" oyuların başında geliyordur ve bu hayalin de tek kaynağı Romero'dan başkası değildir.

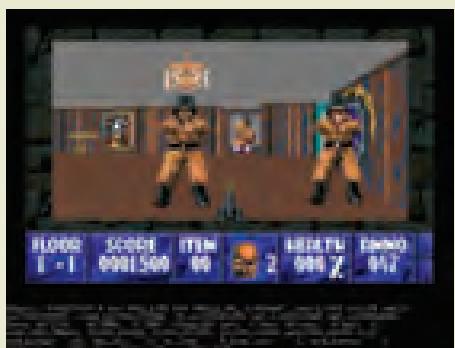
ONUMÜZDEKİ MAÇLARA BAKALIM
2007 Ağustos ayında QuakeCon'da (id'nin düzenlediği bir LAN parti olarak yola çıksamda, id'nin ve Activision'in yeni ve gelecek ürünlerinin tanıtıldığı bir platforma dönüştü) içerisinde id Software'in son çalışması Rage'in görüntüleri yer aldı. Az konuşur çok iş yapar Carmack, 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 oyular işte bunlar. Belki onlarca oyun çıkardılar ama çıkardıkları her oyunla oyuncuların gönüline yerleşmeyi bildiler. Tabii ki eldekiplerde yetinmediler, sürekli geliştiler, geliyorlar... Carmack, Doom 4'ü bekleyebilirsiniz artık dedi. Onun yalancısıyız.

VOLCAN TURAN



monster • Orijinal Windows® yazılımı yüklemekte



monster

Oynayamadığınız Oyun ya da Çalıştırılamadığınız Tasarım Programı olursa Anında İADE Garantisi

MONSTER® T73S9652

- Intel® Centrino™ Duo İşlemci teknolojisi
 - Intel® Core™ 2 Duo İşlemci T7300 (4 MB Cache, 800 Mhz FSB, 64 bit)
 - Intel PM965 / ICH8-M Chipset
 - Intel® PRO/Wireless 4965 AGN Wi-Fi kartı (3 Anten)
 - Windows® VISTA™ Home Premium Tr İletim Sistemi (32 bit / 64 bit)
 - 2 GB DDR II 667 Mhz KINGSTON® Bellek (2 Slot / Max. 4 GB)
 - 256 MB NVIDIA GF 8400M GS (Max. 1 GB Turbocache) DİREKT X10 Ekran kartı
 - 160 GB 7200 RPM SEAGATE 8 MB Cache SATA (5 YIL Garanti)
 - Super Multi DVD-RW Dual Layer (Çift katmanlı)
 - 2.0 Mpixel Dahili Web Camera + Dahili Mikrofon
 - 15.4" WXGA TFT 1280x800 Crystal Bright Parlak Ekran
 - 4-in-1 built-in card reader : MMC/SD/Mini-SD*/Memory Stick/
MS Pro/MS-Duo*/MS-Pro-Duo*/XD (* Card adaptör ile)
 - 56k V92 Dahili Fax Modem + 10/100/1000 GIGABIT Ethernet
 - 362 x 268 x 28.5 to 39mm / 2.9 kg
 - Li-Ion 6 cell (2 saat dövrendi)
 - Dahili Bluetooth Adaptör Ver.2.0
 - 1 * D-sub VGA port / 1 * S/PDIF / 1 * Microphone-in jack / 1 * RJ11 Modem
jack for phone line / 1 * RJ45 LAN Jack for LAN insert / 4 * Hi-Speed USB 2.0
ports / 1 * TV-out S-Video / 1 * IEEE 1394a / 1 * PORTBAR
 - Touchpad kilitleme tuşu
 - 1 * PCI ExpressCard 34 / 54
 - ASUS® PowerDVD v7.0 & Nero OEM Suite v7.5.13.0 yazılımları

14995



**2 GB Dual DDR II
667 Mhz Kingston**

**160 GB 7200 Rpm
Sata 8 MB Cache**

**15.4" WXGA TFT LCD
1280 x 800 Crystal
Bright Parlak Ekran**

2.0 Mpixel Dahili Web Camera + Bluetooth

**256 MB nVIDIA GF8600GS
Dx10 Ekran kartı**

Windows® VISTA™ Home Premium Tr İşletim Sistemi

Powered By ASUS.
Verify By INTEL

12
Takao



四百四十四

10

© Cambridge

卷之三



11

256 MB NVIDIA® GF6600M GT | 256 MB Boğazma + Turbo Cache Özelliği De Max. 1 GB | Tercihen Boğazma DirectX 10 ve Full HD destekli 128 bit Ekran Kartı De Windows® Vista® altında Oluşanınca Oyun, Eğlence, Tasarım ve Modelleme Deneyimini

Nvidia[®]’nın performans增强 mobil grafik işlemci GeForce 8600M GT temsilci en iyi komponentler ile en mükemmel performans ekonomik maliyetler ile elde etmeyi hedefleyen kullanıcılar için hazırlanmış çözümlerin başında geliyor.

Yeni nesil mobil GeForce 8600M GT ekran kartı, Pure Video Teknolojisi ile HD-DVD ve Blu-Ray konusunda tam denge sağlıyor. PowerMizer teknolojisi ile de kültem süresi ve performans arasında etkili bir denge sağlamaktadır.



monster

dir.



Notebook alırken seçim yapmak artık çok kolay !

Çünkü Monster, üstün kaliteli ve yüksek performanslı nVIDIA® ekran kartlarını tercih ediyor

MONSTER® T73FL903

- Intel® Centrino® Duo işlemci teknolojisi
 - Intel® Core™ 2 Duo işlemci T7300 (4 MB Cache, 800 Mhz FSB, 64 bit)
 - Intel PM965 / ICH8-M Chipset
 - Intel® PRO/Wireless 4965 AGN Wi-Fi kartı (3 Anten)
 - Windows® VISTA™ Home Premium Tr İletim Sistemi (32 bit / 64 bit)
 - 2 GB DDR-2 800 Mhz KINGSTON® Bellek (2 Slot / Max. 4 GB)
 - 256 MB NVIDIA GF 8600M GT (Max. 1 GB TurboCache) Direct X10 Ekran kartı
 - 120 GB 7200 RPM SEAGATE 8 MB Cache SATA (5 YIL Garanti)
 - Super Multi DVD-RW Dual Layer (Çift katmanlı)
 - 2.0 Mpixel Dahili Web Camera + Dahili Mikrofon
 - 15.4" WXGA TFT 1280x800 Crystal Bright Parlak Ekran
 - 4-in-1 built-in card reader : MMC/SD/Mini-SD*/Memory Stick/
MS Pro/MS-Duo*/MS-Pro-Duo*/XD (* Card adaptör ile)
 - 56k V92 Dahili Fax Modem + 10/100/1000 GIGABIT Ethernet
 - 355 x 257 x 35.2 to 37.5mm / 2.8 kg
 - Li-Ion 6 cell (2 saat civarında)
 - Dahili Bluetooth Adoptör Ver.2.0
 - 1 x IEEE1394/2 x USB 2.0/2 x Power USB (1A)/1 x S-Video Tv-Out
1 x PCMCIA Express 34/54/1 x Line in / Mic in Jack/1 x Speaker / Kulaklık çıkışı
1 x RJ-11/1 x RJ-45 çıkış/1 x VGA Port (2. monitör bağlantı noktası)
 - WoW Audio 5 Elekt butonu, WoW Video 5 Elekt butonu, MegaBass Reflex Speaker Sistem
 - 1 x PCI ExpressCard 34 / 54
 - Akıllı Şarj tuşu ve Power USB tuşu (Sistem kapatıldığında çalışır)

1599\$



**2 GB Dual DDR II
800 Mhz Kingston**

**256 MB nVIDIA® GF8600GT
DX10 Ekran kartı**

**15.4" WXGA TFT LCD
1280 x 800 Crystal Bright Parlak**

120 GB 7200 RPM

**120 GB 7200 RPM
8 MB Cache Sata**

2.0 Mpixel Dahili Web Camera + Bluetooth

Windows® VISTA™ Home Premium Tr işletim sistemi (64 bit)

802.11n Wi-Fi kart ile 5 kat daha güçlü bağlantı

1 GB Intel® Turbo Memory
ile % 20' ye varan performans artışı



www.hepsiburada.com



www.1dunyay.com



<http://www.canavarnotebook.com>

ADAMAS
MAPS
Lithographs
MUSIC
MAPS
MUSIC
MAPS
MUSIC
MAPS
MUSIC
MAPS
MUSIC

FOKUS

(Yaseminler Mah. Ümraniye Sokak No: 1 / İSTANBUL
Tel: (011) 440 4020-1

tel: (216) 449 4930 Fax
info@fokusshq.com

Colours: Coloured Trends, Coloured, Coloured Logo, Coloured Trends, trend, trend logo, trend Color*, trend Trends, trend Trends Logo, trend "trendtrends", trend tress, trend Trends.

GELECEK SAYI

1 EKİM'DE BAYİLERDE

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

SAVAŞA DİLEDİĞİNİZ NOKTADAN
KATILABILECEKSİNİZ



10 YILLIK
DEV LEVEL
ARSİVİ
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

NOT: Bu sayfadaki oyunlar ve demoların bir sonraki sayıda bulunmamaları tamamen yapımcıların çıkış tarihlerine ne kadar uyduğuna bağlı olarak değişebilir.

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 CJ-3829 serisi
ile tanışığınızda bu bilgilirinizi
gözden geçirmeniz gerekecek,
çünkü en yüksek 3D oyun performansını
en uygun fiyatla, üsluluk çalışıp
çalışmadığını bile hissetmeyeceğiniz bir
sessizlikle yaşayacak, oyunlarınızın
tadını kaflayacaksınız...

* Bu sonuç, 3DMark 2005 programından
Windows XP Home Edition İşletim sistemi
kullanılarak alınmıştır.
- Örnek sistem konfigürasyonu 1.161\$-KDV'dır.
Daha fazla bilgi için Lütfen web sitemizi ziyaret ediniz.



Bir Önceli Canavarım zaten
% /0 Dahili güç ve Seslik



arma

www.armacomputer.com
0216-338 16 46 / 0216-418 77 60

NICOLE KIDMAN BEYNİNİ ÇALIŞTIRIYOR. BUGÜN AKLINIZ İÇİN SİZ NE YAPTINIZ?

3+

NINTENDO, NINTENDO DS, NINTENDO DS LOGO AND TRADEMARKS OF NINTENDO © 2007 NINTENDO. © 2005 NINTENDO CO., LTD.

Dünya çapında 10 milyondan fazla kişi beynini DR. KAWASHIMA'S BRAIN TRAINING ile çalıştırıyor. Siz de Beyin Yaşınızı[®] belirleyin ve günlük basit egzersizlerle beyninizi çalıştırın. En son versiyon olan MORE BRAIN TRAINING FROM DR. KAWASHIMA ile de yepyeni egzersizlerle tanışacak ve beyninizi çalıştırıcağınız. Beyniniz ne kadar genç? Kendi kendinize öğrenin ve zihninizi zinde tutun.

* Beyin yaş bilmesel olmayan bir terimdir ve oyun içindeki puanına olır.



NINTENDO DS[™] lite



Touch! Generations

<http://touchgenerations.nintendo.com.tr>