

## LEVEL

AĞUSTOS 2006 | 6.50 YTL (KDV Dahil) | 2006-8 | ISSN 1301-2134

## Titan Quest

YUNAN MİTOLOJİSİ,  
DIABLO'YU DÜELLOYA DAVET EDİYOR

## PREY

BİZ DUKE NUKEM'İ BEKLERKEN,  
BAKIN KİM GELDİ!

## AYRICA

İNCELEMELER  
GUILD WARS FACTIONS  
AUTO ASSAULT  
MOVIES: STUNTS AND EFFECTS  
CITY LIFE  
GLORY OF THE ROMAN EMPIRE  
FORBIDDEN SIREN 2  
STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY

## İLK BAKIŞLAR

NEED FOR SPEED CARBON  
S.T.A.L.K.E.R.  
MASS EFFECT  
STAR WARS NEXT-GEN  
ARMED ASSAULT  
AGE OF EMPIRES 3: WARCHIEFS  
CIV CITY ROMEDAHİL  
40  
OYUN!

## DOSYA

WOW'DAN SONRA HAYAT  
Kralı tahtından indirme  
potansiyeli olan devasa online oyunlar

## OBLIVION KAPILARININ ARDINDA

Yılın en büyük oyunu hakkında  
bilmediğiniz çok şey var

...VE

## NEVERWINTER NIGHTS 2

Yapımcılarıyla röportaj yaptık  
ve öğrendik ki artık kendi kaleimize sahibiz!

## İLK KEZ AÇIKLIYORUZ!

## CULPA INNATA

Daha önce hiç duymadığınız,  
ama dünyada en çok konuşulan  
Türk yapımı oyun!

## DEVIL MAY CRY 3

## SPECIAL EDITION

PC'cilerin de bu deli dolu  
aksiyon oyunuyla ve  
Dante'yle tanışma vakti geldi

## HERKESE BEDAVA!

## WORLD OF WARCRAFT

14 günlük deneme sürümü,  
çift taraflı, 9 GB boyutundaki  
LEVEL DVD'sinde!



## HERKESE MERHABA.

**B**izzard'la 1.5 aydır süren ortak çalışmalarımız sonucunda, sizlere dağıtılmak üzere 25.000 adet WoW key'ini ve özel client ile karşınızdayız. DVD'nin diğer yüzünde ise sizi büyük bir download derdinden kurtaracak olan 450 MB'lık WoW 1.11 yaması bekliyor. Bu ay CD veremiyoruz ama çift yüzlü DVD veriyoruz. Level DVD'sinin bir yüzünde WoW'un tam kurulumunu, diğer yüzünde LEVEL DVD içeriğini bulacaksınız.

Yaz ortasında, oynayacak iyi bir şeyler bulmak genellikle mümkün olmaz. Ama bu sayıda o kadar çok sayıda oynamayı hak eden oyun var ki, tatilinizden kısap hangi birine zaman ayıracağınızı şaşıracaksınız: Prey, Titan Quest, Guild Wars Factions, Forbidden Siren 2 bunlardan sadece bazıları. Bu ayki inceleme içeriğimiz de hiç yaz ayları gibi değil.

Bu ay, yazar kadromuza çok değerli yeni arkadaşlar katıldı. Yıllardır Türkiye dışındaki Level'lara röportaj ve içerik sağlayan tecrübeli oyun muhabiri Derek de la Fuente, artık bizim için de yazıyor. Bu sayede yurtdışındaki yapımcı firma ve ünlü oyun simalarını, beklediğiniz oyunlar hakkında detaylı bilgileri, sadece Level'a özel röportajlarda okuyabileceksiniz.

CD Oyun dergisinin tecrübeli yazarı Göktuğ Yüksel de aramıza katıldı. CD Oyun'u takip edenlerin sevdiği kendine has samimi yazım tarzıyla, artık Göktuğ da Level ekibinin bir parçası.

Son olarak, bir sene önce yazmayı bırakma kararına hepimizin üzül-  
düğü Berker de, hem sizlerden gelen "dönmeyecek misin" sorularına, hem de bizim ısrarlarımıza dayanamadı. Ve Berker yazılarıyla tekrar aramızda :)

Eğer içinizde "bir sayı için bu kadar iyi haber fazla" diyenler varsa, "bu ayın en büyük sürprizi sizi bir sonraki sayfada bekliyor" diyerek uyardımama izin verin :)

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



# KEŞİF BİRLİĞİ

OYUN DÜNYASI, GÖZÜMÜZ ÜZERİNDE BİLESİN!



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

## "YERİME BAKAR MISIN?"

Şaşırдыңız değil mi? Siz bu sayfalarda Serpil'i görmeye alışmıştınız ancak karşınızdaki beni buldunuz. Durumu kısaca özetlemek gerekirse; Serpil Temmuz ayı içerisinde evlenmek üzere ofisten ayrıldı ancak henüz geri dönmedi. Dergideki tüm çalışanlar olarak kendisini ararken bu ay yerine bakmak üzere de ben görevlendirildim. Bu arada aynı anda Tuğbek'in de kaybolması kafalarda soru işareti yarattı.

Ağustos ayının Keşif Birliği içeriği yine önemli ilk bakışlar ve oyun dünyasından ilginç haberlerle dolu. İlk Bakış'larımız arasında İberia'nın yazdığı ve çık(a)madan bir efsane haline dönüşen S.T.A.L.K.E.R. yer alıyor. Bize oradaki son gelişmeleri aktarır mısın İberia?

Need for Speed serisi son sürat devam ederken işin içine bu sefer de karbon karıştırdılar. Berkant, sokaklarda tozu dumana katan bu araçların son teknolojik gelişimleri hakkında size bilgi verecek. Yine Berkant'ın hazırladığı Star Wars yazısında LucasArts'ın son planları hakkındaki ipuçlarını bir araya getirerek, tahminlerimizi sizinle paylaşacağız. Operation Flashpoint hayranlarının merakla beklediği Armed Assault hakkında daha fazla bilgi almak isteyenler ise Mehmet'in ordu kaynaklı bilgilerini okuyabilirler. ■



"ÇERNOBİL FELAKETİ  
BİR KAZA DEĞİLDİ."

## S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL

İLK BAKIŞ



■ Karakterlerin gölgeleri tamamen ışık kaynağına göre şekilleniyor.

➤ Stalker aslında Andrey Tarkovski'nin en önemli filmlerinden birisidir. Şrugatski kardeşlerin Roadside Picnic isimli eserinden esinlenmiştir Tarkovski. Zaten filmin senaryosu da yine Şrugatski kardeşlerin imzasını taşımaktadır.

Esinlenme söz konusu olsa da, filmle roman arasında oldukça büyük farklar vardır. Tarkovski, esinlendiği hikayenin omurgasını alıp, onu kendi imgelemleleriyle doldürmüştür. Şimdi neden bunlardan bahsettiğimi merak edeceksiniz,

## PAINKILLER'İN YAPIMCILARINDAN NECROVISION

2004 yılında piyasaya çıkan Painkiller, hem tek kişilik modu hem de multiplayer oynanışı ile oyuncuların ilgisini üzerinde toplamıştı. Daha sonra bir ➤ ek paket ile de desteklenen oyunun yapımcıları şimdi yeni bir sayfa açıyor.

İlk olarak kendilerine The Farm 51 adında yeni bir yapımcı şirket kuran ekip, yeni oyunlarını duyurmada da gecikmedi; NecroVisioN. Atmosfer olarak Painkiller ile benzerlikler gösteren oyun 1900'lü yılların başında geçiyor. Buna paralel olarak kullanacağımız silah yelpazesi de genellikle Birinci Dünya Savaşı'nda kullanılan silahlardan oluşuyor. Seçenekler arasında M1911 tabanca, M97T pompalı tüfek ve MGo8/15 makineli tüfek yer alıyor.

NecroVisioN'ın multiplayer bölümü ise iki farklı oyun tipi barındırıyor. Bunlardan ilki Birinci Dünya Savaşı'nın geçtiği bölgelere benzer haritalarda oynanan, görevler de alabileceğimiz deathmatch modu. Diğer seçenek ise Şeytan, Vampir ve İnsan ırklarından birini seçerek oynayabileceğimiz bir mod.

Painkiller'ı sevdiyseniz veya yoğun aksiyona dayalı FPS oyunlarını seviyorsanız NecroVisioN'ı beklemeye başlayabilirsiniz. ■



► Yapım The Farm 51 ► Dağıtım Belli Değil ► Tür FPS ► Sistem PC ► Çıkış Tarihi Sonbahar 2007



aslında iki nedeni var: Bilim-kurgu türüne kattığı şeyler yüzünden Tarkovski'ye saygı duyuyorum; ve de, şu oyunun ismini bu yazıda bir kez olsun noktasız yazmak istedim.

## GELECEĞİ OLMAYAN YER

Daha önce ilk bakış yaptığımız bir oyun S.T.A.L.K.E.R. Ama o kadar gecikti ki bir kısmınız unutmuş olabilir. Son zamanlarda yapımçıları hakkında çıkan rivayetler, GSC Games'in daha fazla bilgi vermeye başlamasına neden oldu. S.T.A.L.K.E.R., Tarkovski'nin imgelemlerle dolu felaket sonrası dünyasını bir kenara itip; oyuncuları Zone'daki hayatta kalma mücadelesine sokuyor. Zone, Çernobil'deki nükleer felaket sonrasında ortaya çıkmış olan yaklaşık 30 km<sup>2</sup>'lik bir alan. Radyasyondan ağır derecede etkilenmiş ve devlet tarafından bütün girişlerin yasaklandığı bu bölge, Stalker adı verilen yağmacıların değerli artifact'leri aradığı bir yer haline gelmiş.

Yönettiğimiz karakter bu Stalker'lardan birisi. Ölüm Kamyonu adı verilen ve zaman zaman Zone'da beliren, ölü ya da hafızasını kaybetmiş Stalker'ları taşıyan gizemli bir kamyondan kurtulduğu için geçmişini hatırlamıyor. Sadece, vücudunda S.T.A.L.K.E.R. dövmesi taşıyor. Oyun içinde çözmemiz bulmacalardan birisi de bu olacak. Bunun dışında, karakterin izleyeceği yol ve oyunun kesin konusu hakkında herhangi bir bilgi verilmiyor. Zone'un sırrını çözmeye çalış-

cağız, hatta nasıl bu duruma geldiğini ve kim tarafından yönetildiğini de öğrenme şansına ereceğiz.

Düşmanlarımız ve araştırma görevimiz dışında; açlık, hastalık, yaralanma gibi durumlarla da başa çıkmamız gerekiyor. Ayrıca diğer Stalker'larla ya da satıcılarla konuşup yan görevler de almamız mümkün. Bir de bölgedeki "anomali" adlı enerji duvarlarını hesaba katmak gerekiyor. Zira anomali tür ve etkinliklerine göre öldürücü olabilirler. Bir tanesi içine gireni görünmez kılarlarken, bir başkası eklem yerlerinden parçalayabiliyor. Anomalileri bulabilmek için ekipmanımız var, fakat bunların da yanılma payları var. Tabii Zone'un içerdiği tehlikeler bununla bitmiyor, mutasyona uğramış canlılarla da sık sık karşılaşacağız.

## FELAKETLERLE YAŞAYAN BÖLGE

S.T.A.L.K.E.R.'in ön plana çıktığı bir diğer alan ise yapay zeka. Zone, yaşayan ve gelişen bir yer. Karşılaşacağımız yaratıklar ve Stalker'lar sürekli saldırgan tavırlar sergilemeyecek. Tok bir yaratık bize saldırıp hayatını tehlikeye atmak istemeyecek ya da o an için daha büyük bir tehlike varsa onunla ilgilenmeyi seçebilecektir. Aynı şey Stalker'larla olan etkileşimlerde de geçerli; fakat onlar diğer yaratıklara göre daha planlı davranacaklar, takım halinde gezmeyi tercih edecekler, bir birleriyle çatışabilecekler. Bu noktada biz de onlara katılabi-



■ Yapımçıları mekanları tasarlarken Çernobil felaketinin olduğu bölgeyi aynen kullanmışlar.

lecek, onları birbirlerine düşürüp bu durumdan faydalanmaya çalışacağız.

Zone tek parçadan oluşuyor. Yükleme ekranları Oblivion'da olduğu gibi belirli bölgelere geçince çıkıyor. Oyun bölüm bölüm olmasa da, daha önceden belirlenmiş olaylar olacak. Bu olaylar script'le hazırlanmış sahnelerden oluşacak. Ana görevde ilerledikçe bu olaylarla karşılaşacağız.

Multiplayer'da ise Deathmatch, Team Deathmatch gibi modlar bulunacak. Ayrıca iki takımın haritanın bir bölgesinde çıkan artifact'ler için savaşacağı bir oyun modu daha bulunuyor. Oyun bu konuda Counter Strike'daki sisteme benziyor. Zira oyunda düşman öldürdükçe para kazanacağız ve bu paralarla yeni silahlar ala-



■ "Bodrumdaki fareleri öldür" göreviyle başlayan her rol yapma oyununun intikamı sizden böyle alınacak.

bileceğiz. Tabii, CS'den farklı olarak Multiplayer'da geç-gündüz döngüsü ve oldukça geniş alanlar olacak.

Oyunun büyük bir kısmı tamamlanmış ve beta sürecine girmiş durumda. S.T.A.L.K.E.R., günümüzdeki bilim-kurgu oyunlarına göre oldukça değişik bir konuya sahip. Yapımçıların ilginç fikirleriyle birlikte oldukça eğlenceli olacak. ■

-M. İberia Aydın

► Yapım GSC Gameworld ► Dağıtım THQ ► Tür FPS ► Web <http://www.stalker-game.com> ► Çıkış Tarihi 2007 kıs

## HEPİMİZ YÜZÜKLERİN EFENDİSİYİZ

# LOTR: THE WHITE COUNCIL

► Lord of the Rings isminin oyun haklarını elinde bulunduran Electronic Arts bu pastadan karnını doyurmaya devam ediyor. EA'nin yeni oyununun ismi Lord of the Rings: The White Council, türü ise rol yapma oyunu olarak açıklandı.

J.R.R. Tolkien'in kitabı temel alınarak hazırlanan ve orijinal hikayeye paralel olarak ilerleyecek olan oyunda insan, elf, cüce ve hobbit ırklarından birini seçerek yaratacağımız karakterimiz ile Gandalf, Saruman, Galadriel ve Elrond'un yer aldığı konseye yardımcı olacağız. Orta Dünya'nın etkileyici atmosferinde serbest bir şekilde dolaşabileceğimiz oyun The Hobbit'in geçtiği zamandan seksen yıl önce başlayacak.. ■

► Yapım EA Games ► Dağıtım Electronic Arts ► Tür RY0  
► Sistem PC, PS3, Xbox 360 ► Çıkış Tarihi Sonbahar 2007



YOKUŞA KADAR BİR TUR...

İLK BAKIŞ

# NEED FOR SPEED: CARBON



➤ Need For Speed serisinin Rönesans'ı sayılan NFS: Underground'la beraber yarış oyunlarına yeni bir soluk geldi. Aracı istediğimiz gibi kişiselleştirip güçlendirme fikri hız tutkunlarına gençlik aşısı olmuştur. NFS: Most Wanted'la işin içine polis kovalamacaları da girince mutluluktan bariyerlerden aşağı uçtuk. Tam bundan iyisi Şam'da kayısı derken, Mayıs ayında EA beklenen bombayı patlattı: Need For Speed: Carbon!

Oyunun adı bir yanı dağ, bir yanı korkunç bir şarmpol, olan Carbon Canyon'da yapılan cesaret yarışlarından geliyor. Oyundaki şehrimizin ismi de Canyon City. Canyon City sadece bir isim değil, oyundaki ana amacımız. Most Wanted'daki Rockport City'den çok daha büyük olan Canyon City'yi, aynı GTA'daki çete savaşları gibi ele geçirmeye çalışıyoruz. Çete savaşları terimini NFS:C için de kullanabiliriz çünkü oyunda gerçekten bir çetemiz var ve ne kadar işe yaradığı ise ... Aman diyeyim! O da kim? Emmanuelle Vaugier, NFSC'deki hatunumuz. Oyunda kız arkadaşımız rolünde. Peki kimdir bu Emmanuelle? Smallville, Saw 2, House of the Dead 2, One Tree Hill ve Two and A Half Men gibi yapımlarda rol alan Kanada'lı bir arkadaşımız. Yine de Josie Maran'ı tercih ederim. Her eve bir Josie kampanyamız devam etmekte...

Oyunun senaryosuna baktığımızda, Most Wanted ile bağlantılarının çok olduğunu görüyoruz. Blacklist'teki kişilerle haşır neşir olmuşuz ancak bize (yine) yamuk yapmışlar. Biz de bu yamuğu düzeltmek için şehre geri dönüyoruz. Senaryonun tamamı hakkındaki detaylar hala gizli tutuluyor. Senaryo Most Wanted'daki gibi sinematiklerle

işlenecek (yönetmen aynı). Ancak bu sefer sinematiklerde bir sepya havası olmayacak.

NFSC'de oyundaki en büyük yenilik oynanışta yatıyor. Yukarıda belirttiğim gibi şehri fethetmek için çetemizi kuracağız ve Canyon City sokaklarına akacağız. Tek çete biz değiliz ve zorlu rakipler bizi bekliyor. Şehirde yeni bölgeleri ele geçirdiğimiz yarışlara Canyon Race adı veriliyor ve bu yarışların sonunda "bölüm sonu canavarları" yani boss'lar bizi bekliyor. Boss yarışları iki aşamalı olacak. İlk aşamada boss'umuzun peşinden ayrılmamaya çalışacağız ve aradaki mesafeye göre puan alacağız. İkinci aşamada ise önde biz olacağız ve boss'la aramızı açmaya çalışacağız. Ara iyice açıldığında o bölge bizimdir! Bu boss'lardan önce çıkacak rakip ve "rakibe"lerimiz de dışı olduğundan çetemizi kullanmak zorunda kalacağız. Yarış sırasında zorlandığımızda birini arayıp, "hacı bi el at" diyerek yardım isteyebileceğiz. Rakibimize gerek bodoslama girecekler, gerek önünü kesecekler, gerekse çeşitli çirkeflikler yapıp lastiklerini patlatacaklar. Çetemizi sadece yarışlarda değil garajımızda da kullanabileceğiz. Bizlere modifye, ince ayar konusunda yardımcı olacaklar.

Evet, ince ayar dedim. NFSU2 ile ortaya çıkan ve Most Wanted'da yokluğunu hissettiğimiz "Dyno Tuning" NFSC ile geri dönüyor. Hem de çok daha detaylı bir şekilde. Oyun yeni nesil teknolojileri sonu-

na kadar kullandığından sürüş fiziği, gerçeğe bir adım daha yaklaşmış. Böylece akslarda yapacağımız bir milimetrelük ayarın bile önemi çok büyük. Dyno Tuning'in yanı sıra oyuna geri dönen bir başka özellik ise Drift yarışları. Drift yarışlarında kullanacağımız araba ise çok önemli. Kesinlikle Tuner sınıfından bir araç seçmeliyiz yoksa şansımız yok. Araç sınıfları ise NFSC ile gelen başka bir yenilik. Üç adet araç sınıfı var; Tuner, Muscle ve Exotic. Adlarından anlaşılabilir gibi Tuner kıvrak, Muscle düz yolda acımayan, Exotic ise baktığınızda Elf yavrusu diyebileceğiniz araçlardan oluşuyor. Bu sınıflara araçları modifye ederek ulaşabiliyorsunuz.

Oyundaki müziklerden hiç şüphemiz yok. Daha önceki NFS oyunlarında olduğu gibi gaz pedalına yüklenmemizi sağlayacak müzikler yer alıyor. Ama bu sefer bu müziklerin işleyişi farklı. Şarkı değişmesi için bitmesi gerekemeyecek, belli bir sırası olmayacak. O andaki atmosfere ve heyecana uygun bir şarkı olacak. Böylece önümüzdeki direksiyona daha sıkı tutunacağız.

EA'nın otomatiğe bağladığı yapımları arasında en başarılı olanı hiç şüphesiz NFS serisi. Her oyunda kendini geliştirmesi ve iskelet yapıyı bozmadan çitayı biraz daha yükseltmesi takdire şayan bir performans. Sabırsızlanmaktayız!■

-Berkant Akarcan

► Yapım EA Canada ► Dağıtım EA Games ► Tür Yarış

► Sistem PC, PS2, PS3, Xbox, Xbox360, NGC, NDS, GBA, Wii ► Çıkış Tarihi Kasım 2006





lerin bir başka ilginç özelliği de Fire Pit. Bu zımbırtı, köyün ortasında yakılan bir ateş ve o ateşin etrafında ne kadar çok yerli dans ederse, diğer birlikler ona göre belli özellikler kazanıyor.

## İMPARATORLUKLAR ÇAĞINDA KAYBEDENLERİN HİKAYESİ

# AGE OF EMPIRES 3 THE WARCHIEFS

İLK BAKIŞ

➤ Zaman neler gösteriyor... Birkaç yüz yıl önce bir kıtanın efendisi olan halklar, şimdi ek görev paketlerine mahkum edilmiş durumda. Sadece oyundan bahsetmiyorum, gerçek hayata bakın, kaç kişi kaldılar? Beyaz adama eklenti oldular artık. Hoş, uzaylılardan siyahlara, Güney'den doğanın kendisine, her şey sadece Beyaz Adam'la anlamlı uzun süredir...

**KIZILDERİLİ DEĞİL,**  
Neredeyse Age of 3 çıktığından beri üstünde çalışılan Warchiefs,

orijinal oyuna birçok yenilik getiriyor ve oynanışı oldukça çeşitlendiriyor. Öncelikle, yine Black ailesinin merkezinde dönen, 15 görevlik yeni bir senaryo var. Avrupalılar için yeni birimler ve yeni oyun seçenekleri de geliyor paketle beraber.

Ama en büyük yenilik, oyunun isminden de anlaşılabilirdiği gibi oynanabilir yerli kabileler. Bu kabilelerin, Avrupalılar'dan ayrıldığı birçok nokta var. Mesele orijinal oyunun en ayırdedici özelliği olan Home City sisteminin yerini Tribe Council almış. Ayrıca yerlilerle oyuna başladığımız zaman, elimizde bir Explorer yerine Warchief olacak. Warchief'in hem özel yetenekleri var, hem de fiziksel olarak büyük bir karakter ve çok zor ölüyor. Yerli-

## INDIAN DA DEĞİL

Warchiefs'te üç tane yerli kabilesi olacak. Bunlardan ilki Si-yular. Kuzey Amerika'nın en önemli yerli kabilelerinden Si-yular'ın gücü, hızlı ve dayanıklı atlı birimlerden geliyor. Iroquois ise esnekliğiyle öne çıkıyor. Yaya ve atlıların dengede olduğu bir ordusu var. Üçüncü kabilenin kimler olduğu ise henüz açıklanmadı.

Warchiefs, orijinal oyuna göre çok daha fazla gerçek savaş ve gerçek kişileri içerecek. Azgın At ve Oturan Boğa gibi meşhur yerli şefleriyle, General Custer gibi eli kanlı kahramanları ekranlarımızı şenlendirecek. ■

- Mehmet Kentel

► **Yapım** Ensemble Studios ► **Dağıtım** Belli değil  
► **Tür** G2S ► **Sistem** PC ► **Çıkış Tarihi** 2006 Sonbahar  
► **Web** <http://www.ensemblestudios.com>

# İSTER İNAN İSTER İNANMA

## AKILLI OL BUSH!

Ülkemizdeki siyasetçilerin espri anlayışı tartışıladsun, Nintendo firması Amerika Birleşik Devletleri başkanı George Bush'a ilginç bir doğum günü hediyesi hazırladı. Bu paketin içine bir adet DS Lite koyan Nintendo, Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day oyununun bir kopyasını da pakete dahil etti. İlk başta bir şaka olduğu sanılan haber Nintendo sözcüsü tarafından da doğrulandı. Bush'un Nintendo'ya teşekkür etmesi bekleniyor.



## PES OYNAMAYI REDDETTİ

Yıllardır ülkemizde "Spora siyaset karıştırmayın." cümlelerini duyuyoruz ancak bunun her seferinde ihlal edildiğine tanık oluyoruz. Kulüp yöneten belediye başkanları, ligden düşen takımlarını kurtarmaya çalışan milletvekilleri... Bu konuya çok ilginç bir örnek de yurt dışından geldi.

Geçen yıl Electronic Sports World Cup'ta Pro Evolution Soccer şampiyonu, Suudi Arabistan'dan turnuvaya katılan 21 yaşındaki Badr Hakeem olmuştu. Bu yıl-

ki kupada ise Dünya Kupalarının milletleri yaklaştırdığı düşüncesi bir anda geçerliliği yitirdi. Çünkü kura çekimi sonrası İsraili bir oyuncu ile eşleşen Badr maça çıkmayı reddetti. Buna sebep olarak da İsrail'in sınır komşularına ve özellikle de Filistin'e yaptığı saldırıları öne sürdü. Takım arkadaşları ve kaptanı da Badr'ın bu kararını destekledi.

## ROMERO HER ŞEYE BAŞTAN BAŞLIYOR

Wolfenstein 3D, Doom ve Quake oyunları ile ismini duyuran John Romero, yeni bir yapımcı şirket kurduğunu açıkladı. Açıklamayı internet üzerindeki kendi blog'undan yapan Romero, sadece devasa online oyunlar üzerine çalışacak olan şirketinin adını da Slipgate Ironworks olarak duyurdu. Hazırladıkları ilk oyunun proje adı ise: Super Secret Mystery Project.

Yeni kurulan her firma gibi Slipgate Ironworks'ün de bazı iş pozisyonlarında eleman eksikliği bulunuyor. Eleman açığı bulunan pozisyonlar arasında 3D artisti, oyun tasarımcısı ve konsept artisti gibi önemli görevler de yer alıyor.

John Romero, kurucuları arasında yer aldığı id Software'dan ayrıldıktan sonra Daikatana adlı berbat FPS'si çıkartmış, daha sonra yine ID'den ayrılan Tom Hall ile 2001 yılında Monkeystone Games'i kurmuştu. Mobil oyunlar hazırlayan bu firmadan ayrılan ikili, 2003 yılında ise Midway Games'in San Diego stüdyolarına dahil olarak Gauntlet: Seven Sorrows üzerinde çalışmışlardı. 2005 yılında piyasaya çıkan ve pek başarılı bulunmayan bu oyundan sonra Romero'nun son adresi ise Slipgate Ironworks oluyor. Bakalım bu firma ile kariyerine nasıl bir gidişat çizecek. ■



# OYUN SEKTÖRÜNDEN



## LARA VE AJAN 47'NİN BEKLENMEDİK BAŞARISI

İngiliz dağıtımçı firma SCI Entertainment, Tomb Raider: Legend ve Hitman: Blood Money'in satış rakamlarının beklenenin üzerine çıktığını açıkladı. Zaten isimleri ile birçok oyuncunun dikkatini çekmesi beklenen oyunların beklenmedik çıkışları oyunun yapımcısını da memnun ediyor.

SCI'nin belirttiğine göre Tomb Raider: Legend Nisan ayından bugüne kadar 2,9 milyon kopya sattı. 30 Mayıs'ta piyasaya çıkan Hitman: Blood Money ise bugüne kadar 1,5 milyon kopya sattı. Hitman'in Tomb Raider'a göre daha yeni olduğunu düşünürsek satış rakamlarının aynı seviyeye çıkması pek zor görünmüyor.



## THQ'NUN YENİ ALT FİRMASI

Yapımcı ve dağıtımçı firma THQ, yeni bir alt yapımcı firma kurduğunu duyurdu. Incinerator Games adını taşıyan bu firmanın amacı yeni nesil konsollar için oyun geliştirmek. Büyük firmalardan biri olan ve geniş bir oyun yelpazesine sahip THQ, bu firma sayesinde daha rahat çalışmayı umuyor.

Incinerator Games'in üzerinde çalışacağı ilk proje, mevcut platformlar için piyasaya çıkmış olan Cars'ın Nintendo Wii ve Xbox 360 versiyonlarını hazırlamak. Disney ve Pixar tarafından hazırlanan animasyon filminin oyunu olan Cars, şu ana kadar PC, PS2, Xbox, GameCube, PSP ve DS için piyasaya sürülmüştü. Firmanın üzerinde çalıştığı ve çalışacağı diğer projeler arasında Twisted Metal, NFL Gameday ve MLB 2006: The Show yer alıyor.



## THQ'DAN WII'YE ÖVGÜ

THQ başkanı ve CEO'su Brian Farrell, Nintendo'nun dikkat çeken yeni konsolu Wii hakkındaki görüşlerini açıkladı. Öncelikle Wii'ye hayran kaldıklarını belirten Farrell, bu konsol üzerinde çalışmak için fazlasıyla hevesli olduklarını söyledi. Yorumlarını sürdüren Farrell "Wii'yi sevdim. Bu tamamen eğlence için, değil mi? Oyunlar eğlenmek içindir. Eğer insanları Wii'nin kontrol cihazı ile oynarken izlerseniz oyun oynamaktan zevk aldıklarını göreceksiniz" şeklinde konuştu.

Nintendo Wii sadece oyuncularını değil, oyun firmalarını da oldukça etkilemiş gözüküyor. Böyle bir ortamda daha çok görsel kalitesi ile ön plana çıkmayı amaçlayan Xbox 360 ve PlayStation 3'ün doğru yolda olup olmadıklarını, zaman ilerledikçe satış rakamlarına ve piyasa hakimiyetlerine bakarak anlayacağız. ■



# HITMAN'DEN SONRA KANE & LYNCH



Hitman: Blood Money'i henüz bitirmiştik ki oyunun yapımcısı Io Interactive yeni oyunu Kane & Lynch: Dead Men'i duyurdu. Üçüncü şahıs kamerasından oynanacak olan oyun Freedom Fighters ile benzerlikler gösteriyor. Hatta bazı kaynaklar tarafından geleceğin yeni Freedom Fighters'ı olarak nitelendiriliyor.

Oyunun ön plana çıkan özellikleri arasında kooperatif modu ve online multiplayer seçenekleri bulunuyor. FF'de olduğu gibi taktiksel kararlarımızın ilerleyişimizde önemli yer tutacağı bir oynanışa sahip olacak olan Kane & Lynch, şimdilik sadece bir isimden ibaret. ■

► Yapım Io Interactive ► Dağıtım Belli Değil ► Tür Aksiyon ► Sistem PC, Xbox 360 ► Çıkış Tarihi Belli Değil



# YÜKLENİYOR...

Suskun yaz aylarının ardından sonbahar bomba gibi oyunlar ile geliyor.



## PC

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
AĞUSTOS '06		
01 Ağustos	Jaws Unleashed	Aksiyon
11 Ağustos	Darkstar One	Aksiyon
18 Ağustos	El Matador	Aksiyon
22 Ağustos	Faces of War	Strateji
26 Ağustos	Sudden Strike 3: Arms of Victory	Strateji

## EYLÜL '06

5 Eylül	War Front: Turning Point	Strateji
8 Eylül	Paraworld	Strateji
8 Eylül	TimeShift	FPS
12 Eylül	Broken Sword: The Angel of Death	Adventure
12 Eylül	Call of Juarez	FPS
12 Eylül	LEGO Star Wars II	Aksiyon/Adv.
13 Eylül	Resident Evil 4	Aksiyon
25 Eylül	Dark Messiah of Might & Magic	FPS
26 Eylül	Splinter Cell: Double Agent	Aksiyon
29 Eylül	Gothic 3	RYO
29 Eylül	GTR 2	Yarış

## EYLÜL '06

17 Ekim	Battlefield 2142	Aksiyon
20 Ekim	Scarface: The World is Yours	Aksiyon
24 Ekim	Neverwinter Nights 2	RYO



## PLAYSTATION 2

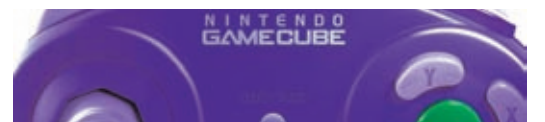
ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
AĞUSTOS '06		
4 Ağustos	Monster House	Aksiyon
25 Ağustos	Spinout	Yarış

## EYLÜL '06

1 Eylül	Soccer Life 2	Spor
5 Eylül	SpyHunter: Nowhere to Run	Aksiyon
26 Eylül	Yakuza	Aksiyon

## EKİM '06

13 Ekim	Legend of Dragon	Aksiyon
20 Ekim	Pro Evolution Soccer 6	Spor
27 Ekim	Rule of Rose	Aksiyon



## NINTENDO

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
AĞUSTOS '06		
22 Ağustos	Pac-Man World Rally	Yarış

## EYLÜL '06

12 Eylül	LEGO Star Wars II	Aksiyon/Adv.
14 Eylül	Open Season	Aksiyon
26 Eylül	Splinter Cell: Double Agent	Aksiyon

## EYLÜL '06

9 Ekim	Super Paper Mario	Aksiyon
24 Ekim	Legend of Spyro: A New Beginning	Aksiyon

# STALKER'IN PEŞİNDE RÖPORTAJ

GSC GAMES BÜNYESİNDE ÇALIŞAN ÇAĞRI ÇANKAYA İLE RÖPORTAJ YAPTIK

► Çok konuşan değil, çok çalışan başarılı demişler. Çağrı Çankaya, ikincisine iyi bir örnek. Uzun süre tasarımcılık, 2D çizerlik üzerine çalıştıktan sonra geçtiğimiz aylarda GSC Game World'ün Ukrayna ofisinde işe başlamış. Biz de hazır konu S.T.A.L.K.E.R.'dan açılmışken, kendisiyle röportaj yapalım dedik.

**LEVEL** GSC Game World'den bahsedecek olursak, şu anda kaç kişisiniz ve çalışma ortamınız nasıl?

**ÇAĞRI** GSC Game World şu an yaklaşık 100 kişiden oluşuyor. Bunların yarısı Heroes of Annihilated Empires (GSC'nin fantastik temalı strateji oyunu – Sinan) diğer yarısı ise S.T.A.L.K.E.R üzerinde çalışmakta. Çalışma ortamımız çok uzun bir koridor üzerine dizili geniş stüdyolardan oluşan bir mekan. Çalışma saatleri yoğun ancak eğlenceli geçiyor. Çıkış saati 19:00 olsa da o saatte çıkmak sadece bir hayal.

**LvL** S.T.A.L.K.E.R.'dan sonra bir devam oyunu yapılacak mı? Böyle bir planınız var mı?

**Ç** Öncelikle yeni bölümler ve bazı eski bölümlerin değişik versiyonla-

rını içeren bir eklenti planı var. Eski bölümlerin tekrar görülecek olması ise oyunun hikayesiyle ilgili bir sürpriz. Tamamen yeni bir devam oyunu ise ilk oyunun satışlarına ve insanların talebine bakıyor.

**LvL** S.T.A.L.K.E.R. ve Heroes of Annihilated Empires'dan sonra ne tür yeni projeler bizi bekliyor olacak?

**Ç** Heroes of Annihilated Empires, üç oyunu ve 5 kitabı barındıran dev bir proje. Dolayısıyla çok uzun zaman alacaktır. Ancak Sony ile yeni bir anlaşmamız var, PS3 ve PSP için yeni oyunlarımız olacak.

**LvL** S.T.A.L.K.E.R.'dan yaklaşık bir sene boyunca neredeyse hiç ses çıkmadı. Bu dönem içerisinde oyunun çıkmayacağıyla ya da rol yapma öğelerinin kaldırılacağıyla ilgili pek çok dedikodu çıktı. Bu dönem içerisinde ekip nelerle uğraşıyordu?

**Ç** S.T.A.L.K.E.R üzerinde bir çok dedikodu olduğunun farkındayız. Bunun nedeni aslında kötü planlama yüzünden gerçekleştirile-



memiş çıkış tarihleri. Çünkü geçen zaman böyle büyük bir oyun için normal bir süre. S.T.A.L.K.E.R ekibi oyun üzerinde devamlı olarak çalışmakta. RYO öğeleri ise çok yoğun olmamakla beraber oyunda mevcut olacak.

**LvL** GSC, strateji oyunlarında oldukça başarılı olmuş bir firma. Cossacks, American Conquest gibi oyunların yanında daha az başarılı FPS oyunlarınız var. S.T.A.L.K.E.R.'ı FPS yerine strateji olarak hazırlamayı düşündünüz mü? Zone üze-

rinde strateji yapmak da oldukça ilginç bir fikir olurdu.

**Ç** Şu anda üzerinde çalıştığımız Heroes of Annihilated Empires zaten strateji ve RYO öğelerini barındıran bir oyun, S.T.A.L.K.E.R ise shooter oyun yapısına daha iyi oturacağı düşünüldüğü için FPS olarak hazırlanmakta. Ancak ilk oyun ve ardından gelecek eklenti paketi beklediğimiz başarıyı yakalarsa neden olmasın? ■

## CLIVE BARKER İLE YENİDEN



► Sinema sektöründeki işlerinin yanı sıra Undying oyunuyla da akıllarda ve gönüllerde yer eden Clive Barker bir kez daha karşımızda. Codemasters tarafından duyurulan yeni oyununun ismi Jericho. Bizi korkudan tir tir titreteceğinden emin olduğumuz aksiyon oyunu 2007 yılının sonlarına doğru PC, PS3 ve Xbox 360 için piyasaya olacak.

Oyunda, özel bir birliğin elemanı olarak gönderildiğimiz Jericho bölgesinde karşımıza çıkan şeytani güçlere karşı savaş vereceğiz. Bunun için insan yapımı silahların dışında büyü gücümüzü de kullanacağız.

Clive Barker Codemasters ile çalışmaktan dolayı mutlu olduğu belirtirken, Codemasters'dan Barry Jafrato ise Barker'ın projesine ve ha-



yal gücüne hayran olduklarını söyledi. Jericho, grafik ve ses özellikleri ile yeni nesil teknolojinin tüm imkanlarını kullanırken, senaryosu ve sinematik efektleri ile oyuncuları etkilemeyi amaçlıyor.

Bu arada Clive Barker'ın 2005 yılında duyurduğu bir önceki projesi olan Demonik, içinde bulunduğumuz yılın ilk günlerinde çıkan iptal haberleri ile bizi üzümüştü. Son olarak Xbox 360 versiyonu da iptal edilen Demonik'ten sonra Jericho'nun aynı kaderi paylaşmamasını diliyoruz. ■



# STAR WARS NEXT-GENERATION

➤ Işın kılıcı simülasyonu istiyorum! Nintendo Wii'ye yapılınsın! Wii Remote'u elimde alıp düşmanlara savurmak istiyorum! Saberlock olduğunda kontrolörün elimde ölümlüne titremesini istiyorum! Her sabah kalkıp çalıştığım komboların artık bir yararını görmek istiyorum! Ey LucasArts, duy sesimi!

Asla tahmin edemezsiniz, ama şu sıralar gerçekleşmesini en çok istediğim olay bir Star Wars simülasyonunun çıkması. Bu oyunu da yeni nesil konsollardan, en verimli olarak Wii'de oynayabiliriz. Wii konusunda top gitti geldi. Bu seneki E3'ten önce LucasArts, Wii'ye oyun yapmayacağını söyledi. E3 bittikten yaklaşık bir hafta sonra da geri adım attı. Peki LucasArts E3'te boş mu durdu? Hayır, tam aksine yepyeni oyun motorları olan "Digital Molecular Matter (DMM)"yi tanıttılar. Bu motor, İstanbul'da geçecek olan yeni Indiana Jones oyununda da kullanılacak. Ama sadece Indiana Jones oyununda değil, yeni nesil konsollara yapılacak olan Star Wars oyununda da kullanılacak.

## DİJİTAL MOLEKÜLLER

Peki DMM nedir, ne yapar? DMM'yi kısaca özetlersek her objeye, mümkün olan en gerçekçi fizik değerlerini verir. En önemli avantajı ise objelere fiziksel değerleri kısa bir süre zarfında verilebilir. Yani parçalanabilir bir nesnenin tüm parçaları, o nesne yerinde dururken bile ayrı ayrı fiziksel değerlere sahip değil. Ama çarpışma gerçekleşip parçalara bölüldüğü anda her parça fiziksel değerlere sahip oluyor. Giderik karmaşıklaşan bu cümlelerin özeti: Daha az işlemci ve RAM'le daha gerçekçi fizik modellemesi sağlıyor DMM. Bu da oyun yapımcılarına hem maddi yönden, hem zaman yönünden bir avantaj sağlıyor.

Şu anda tam olarak adı açıklanmamış olsa da, Bu teknolojiyi kullanan bir Star Wars oyunu 2007'de çıkacak ve LucasArts E3'te bu oyunun ilk prototipini gösterdi. İşte bu DMM gösteriminden sahneler:

- Bir koridor düşünün, soldaki duvar şimdiki teknoloji ile hazırlanmış bir duvar. Sağdaki duvar ise DMM ile hazırlanmış kontrplaktan

yapılmış bir duvar olsun. Sol duvara bir R2D2 hızla atılıyor ve duvar kırılıyor. Kontrplak duvar ise kırılmadan önce esniyor ve dayanamayıp parçalara bölünüyor. Bu parçalar ise çevredeki diğer objeleri tetikliyor. Bunun için her duvar parçası kırılma anından sonra ayrı bir obje olarak görülüp değerleri veriliyor. Bu olayların hafızadan çok yememesini de DMM'ye borçluyuz.

- Bir Jedi karşısına çıkan Stormtrooper öbeğini Force ile kaldırıp fırlatıyor, diğer Jedi tutuyor. Başka bir Jedi kafalarına demir parçacıkları atıyor. Üzerine büyük demir düşenler ölüyor, sivri yeri geldiyse demir saplanıyor. Ölmeyenler ise altından çıkıyor ama bir başka Jedi onları kaldırıp yukarıdan gelen TIE Fighter'a fırlatıyor ve BUM!
- Bir Jedi müzesindeyiz, karşımızda bir Rancor İskeleti var. Yerinden kalkıyor ve bize koşarken kemikler hafif olduğundan gayet hızlı. Rancor durduruluyor ve et, doku ekleniyor. Bu sefer daha ağır koşuyor. Tekrar durdurulup Rancor arkamız lastiğe dönüşüyor ve bacakları ağırlığı taşıyamayıp yere kapaklanıyor.

Fizik motoru, modellemelerin büyüklüğüne ve ölçülerine göre hesaplamalar yaptığı için grafik modellemesi de çok büyük önem kazanıyor. Bu da yapımcıyı en gerçekçi modellemeyi yapmaya zorluyor. Zaten motorun grafik kalitesi de ayrı bir güzellik. Industrial Light and Magic (ILM) çalışmalarına erişim için tam yetkiye sahip olduklarından her türlü görsel efekti ve filmlerde kullanılan tekniği motoru hazırlarken kullanmışlar. Rancor'un yanından geçerek Jedi müzesindeki büyük cama doğru ilerleyip onu kırıyorlar. Karşımıza tanıdık bir gezegen çıkıyor: Felucia; Episode 3'te Jedi Master Aayla Secura'ya mezar olan dev mantarlı gezegen. Dünyaya baktığımızda ağızımız açık kalıyor; dinamik ışıklandırmanın suyunu çıkarmalar, uçşan polenleri görmek, çimlerdeki çiğ... inanılmaz.

## ARTWORK'TEN KARAKTER TAHLİLİ

LucasArts standında çektiğimiz resimlerden, Star Wars'un yeni nesil oyunu hakkında ilginç çıkarımlar yaptık.



Kashyyyk'te Vader bir grup Wookiee'ye dalıyor – yani İmparatorluk savaşında yer alabilir. Yine de Vader'ın yeni bacaklarıyla bu kadar çevik hareket etmesi ilginç. Vader'ı yönettiğimiz bir oyun çok sık olurdu.



Resimde (altta) görüldüğü üzere bir Jedi ekibini kontrol ediyor olabiliriz (KotoR 3?). Jedi'ların bir düzine Storm Trooper'ı havaya savurmuş olmasından oyunun bir aksiyon olabileceği ihtimalini çıkartıyoruz (Jedi Knight 4?)



Duruşlarına bakılırsa bu dört kafadar kötü adamı oynuyor, hem de Vader'ın karşındalar. Vader onlara görev mi veriyor, yoksa bunlar Vader'a meydan mı okuyor (yer mi)?



Resimdeki Dark Jedi, İmparatorluk Destroyer'inin Coruscant'a düşmesine şaşıp kalmış mı, yoksa gururla eserini mi izliyor (casus)?



Oyundaki karakter yaratma ekranının konseptine benziyor. Kendi kişisel karakterimizi yaratabiliriz. Akla hemen KotOR geliyor ama Jedi Academy'de de vardı karakter yaratma. Her şey olabilir.



Oops, Indiana Jones'tan karışmış bu. Evet aynı teknolojiyle Indiana Jones'un da yeni oyunu yapılıyor ve oyunun büyük bir kısmı İstanbul'da geçecek. Bu resim Kapalı Çarşı konsepti.

## FORCE UNLEASHED

E3'te konuklar bu demoyu izlerken LucasArts çalışanları oyun için Force Unleashed adını kullandılar ancak bu resmi bir açıklama değil. Hatta oyunun resmi olarak duyurulmadı bile. Oyunun nerede geçeceği, kimi kontrol edebileceğimiz, kimin tarafında olacağımız, hangi yeteneklere sahip olacağımız, oyu-

nun türü, senaryosu... Henüz belli değil. Ama açıklandığı anda en detaylı şekilde sizleri bu konuda bilgilendireceğimize emin olabilirsiniz.

Oyunun en erken 2007'de çıkacağı tahmin ediliyor. Yani daha bekleyeceğiz. Ama unutmayın genç Padawan'lar; sabır gücün getirdiği bir kudrettir. ■

- Berkant Akarcan



# ARMED ASSAULT



## GERÇEKÇİ OYUNLAR VE OYUN GİBİ GERÇEKLER

➤ Gerçekçilik, oyuncular için çok önemli bir özelliktir. Ekranımızdan bize sırttan yapay zekanın, bizim gibi olmasını isteriz. Bizim gibi düşünmesini, bizim gibi düşmesini, bizim gibi acı çekmesini isteriz... Sonra karakterimizin elinde tuttuğu silahın, gerçek silah gibi ateşlenmesini, gerçek silah gibi geri tepmesini, gerçek silah gibi kan akıtmasını ve öldürmesini isteriz. Dünyanın gerçeğe benzemesi bizi mutlu eder, ışıklar gerçekte kırılacağı gibi kırılсын, suya bastığımız zaman o "şplak" sesi çıksın isteriz.

Operation Flashpoint, 2001 yılında çıktığı zaman, gerçekçiliğiyle süksse yapan bir FPS'yd. Görevden göreve süreklilik gösteren kocaman bir dünyası vardı. Her görev için sadece bir save hakkı verilmişti, silahlar gerçekçi, yapay zeka zorluysa. Belki herkes tarafından oynanan bir oyun olmadı, çok zor bir oyundu çünkü, sadece iyi oyunculara hitap ediyordu. Ama çok saygı gördü ve hiç unutulmadı.

Armed Assault, önce Operation Flashpoint 2 olarak duyurulmuştu, ancak geliştirici firma Bohemia Studios'la dağıtıcı firma Codemasters arasında çıkan anlaşmazlık, oyunun isminin değişmesine sebep oldu. İsim hakları Codemasters'da, Operation Flashpoint'in ruhu ise bu oyunda kaldı.

Armed Assault, önce Operation Flashpoint 2 olarak duyurulmuştu, ancak geliştirici firma Bohemia Studios'la dağıtıcı firma Codemasters arasında çıkan anlaşmazlık, oyunun isminin değişmesine sebep oldu. İsim hakları Codemasters'da, Operation Flashpoint'in ruhu ise bu oyunda kaldı.

### İÇ SAVAŞINIZA İHTİYACIM YOK

Oyun, çok yakın bir gelecekte, ikiye bölünmüş 400km<sup>2</sup>'lik Sahrani adındaki bir adada geçiyor. Adanın kuzeyinde, eski Sovyet Bloku tarafından desteklenen bir diktatörlük hüküm sürerken, güneyi, ABD'nin müttefiki, demokratik(!) ve özgür(!) bir cumhuriyet tarafından yönetiliyor.

Adanın tamamının demokratikleştirilmesi için 20 görev bekliyor oyuncuları, ki bu 20 görevden 8'i, yapması zorunlu olmayan, yan görevler. Ayrıca görevleri bitirirken ila uyulması gereken bir sıra yok. Yani oyun sizi oldukça serbest bırakıyor izleyeceğimiz yol konusunda. Yine aynı zihniyet çerçevesinde,

oyuncular orduda birçok farklı rolü üstlenebilecekler, üstelik bir görev esnasında rollerini de değiştirebilecekler. Görevleri bitirmek için "bariz" bir yol da yok, savaş alanındaki bütün kritik kararlar oyuncuya bırakılmış durumda. Elbette verilen her kararın çeşitli sonuçları olacak ve sonraki görevlerin zorluğunu etkileyecek bu sonuçlar. Böylece Armed Assault "gerçek" bir savaş atmosferi sunacak, savaş deneyimi her açıdan hissedilebilecek, yer gelecek bir tankın tepesinde, yer gelecek delice koşan bir piyadede vücut bulacak.





■ **Savaşığımız topraklar evinizden binlerce kilometre ötede ama, kimin umrunda?**

## DEVASA OYUN ALANI

400 kilometre kare, bir oyun için oldukça büyük bir alan. Hele Operation Flashpoint gibi "kocaman" olarak nitelenen bir oyun bile 100 kilometre kare'ye yayıldığını düşünürseniz. Bu demek oluyor ki görevlerimiz de devasa büyüklükte olacak. Ulaşım için oldukça zaman harcayacağımız bu görevlerde birçok askeri araç emrimize amade olacak, helikopterlerden tanklara kadar...

Armed Assault, oyuncuya Operation Flashpoint'ten biraz daha insafı davranacak. En azından daha fazla autosave noktası olacak görevlerde.

Yaklaşık 20 saatlik bir single player süresi olan oyunun multiplayer'ı da çok etkileyici olacak gibi duruyor, özellikle bir mod beni bağı etkiledi: Capture the Island. Bu modda, harita bütün ada olacak (400 km2!!!) ve oyuncu sınırı da olmayacak! Bunu nasıl becerecekler biz de bilemiyoruz ama becerebilirlerse çok heyecanlı ve çok keyifli olacağına şüphe yok.

► **Yapım** Bohemia Interactive Studios ► **Dağıtım** Belli Değil ► **Tür** FPS ► **Sistem** PC ► **Çıkış Tarihi** 2006'nın 3. çeyreği ► **Web** <http://www.armedassault.com>

Günümüzde, gerçekçilik iddiasındaki bir oyunun atlaması gereken önemli unsurlardan biri grafikler. Armed Assault'un da videolarından ve ekran görüntülerinden anladığım kadarıyla Bohemia da boşlamıyor grafik meselesini. Yapımcılar hem güzel hem de gerçeğe uygun görünen bir oyun yapıyor. Askerler, silahlar, taşıtlar ve de tüm bunların yer aldığı genel çevre, oyunun atmosferini üst düzeye çıkarmak için özenilerek hazırlanıyor.

Yapımcıların iddialı oldukları bir nokta da, Armed Assault'un geliştirilebilirliği. Tıpkı Operation Flashpoint gibi, yeni oyun da mod ve harita yapımına çok elverişli olacak, ne de olsa aynı temellerin üstüne inşa ediliyorlar.

Şunu de eklemeyim, Armed Assault'un potansiyelini siz de fark ettiyseniz ve bol miktarda paranız da varsa, Bohemia'nın size bir teklifi var. Oyunun henüz dünya çapında dağıtımını bulunamadı, eğer ilgileniyorsanız şu adrese bir göz atın:

[http://www.idea-games.com/index\\_main.php?id=contact](http://www.idea-games.com/index_main.php?id=contact)

## BİR EDITÖRÜN VİCDAN MUHASEBESİ

Son olarak şunları söylemezsem vicdanım beni rahat bırakmayacak. Operation Flashpoint o kadar "gerçekçi" olmuştu ki, Amerikan ordusu Bohemia'ya ortaklık teklif etmişti. Bohemia şimdi Armed Assault'la beraber, ABD ordusu için hazırladıkları ikinci simülasyon olan VBS 2 üzerinde çalışıyor son sürat. Doğrusu bu birliktelik beni çok rahatsız ediyor. Bir oyun geliştiricisinin bir orduyla ortak çalışıyor olması iyi bir şey değil bana göre. Ya gün gelir oyun/simülasyon/gerçek hayat arasındaki çizgiler kaybolursa? Üstelik bu ortaklığa, Arma'nın dahiyane (!) senaryosunu da eklediğiniz zaman, ortaya çıkan resim hiç hoş değil. Nedir bu kraldan çok kralcı olma durumu?

Bir de gerçekçilik meselesi var elbette. Oyunların gerçekçi olması iyi hoş da, sanat gerçeği

aynen kopyalamak değildir ki. Olgay dedi geçen gün, çok haklı: "Oyunlarda teknoloji kullanımını hızla ilerliyor ama sanat-sallık ölüyor." Armed Assault, hayatlarında hiç savaşmamış insanları savaş atmosferine sokacak, güzel, ama ya gerisi? Duygulanılabilecek mi, güldürülebilir mi, düşündürülebilir mi? Umuyorum, ama emin de değilim.

Bütün bunları üst üste koyunca, Level Hit alması şimdiden garanti Armed Assault'un bana pek de sempatik görünmediğini söylemeliyim. Benim kriterlerime göre, absürd senaryosu ve çizgi romansı grafiklerine rağmen Bad Day: LA daha heyecan verici bir oyun. Ben artık düşünen, eleştiren, sanat yapan oyunlar istiyorum, "gerçekçi" olmakla gurur duyan militarist yapımlar değil. ■

- Mehmet Kentel



■ **"Sana dün tepeden baktım savaş. Ne de güzelsin..."**

## WEB'DE LEVEL'İN SEÇİMİ

[www.purepwnage.com/episodes.html](http://www.purepwnage.com/episodes.html)

Profesyonel oyunculuk övünülecek bir etiket olabilir ancak bununla dalga geçenler de var. Puer Pwnage sitesini kuran grup kendini profesyonel oyunculuk ile dalga geçen videolar, şarkılar ve çizgi-romanlar hazırlamaya adanmış. Şu ana kadar video olarak 11 bölüm yayınlandı. İnternet sitesinden ulaşabileceğiniz bu videolar sizi oldukça eğlendirecektir.



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

2005 Şubat ayında kurulan YouTube, son zamanların moda olan sitelerinden biri. Kullanıcılar istedikleri videoları bu siteye upload ederek dünya üzerindeki diğer internet kullanıcıları ile paylaşabiliyorlar. Videolara yorum yapmak ve puan vermek de mümkün.



[www.movie-mistakes.com](http://www.movie-mistakes.com)

Dikkatli bir sinema izleyicisi misiniz? Filmlerdeki hataları hemen fark ediyor, belki de daha fazlasının olduğunu mu düşünüyorsunuz? İşte tam size göre bir site. Movie Mistakes, halen güncelliğini koruyan ve filmlerdeki hataları acımasızca dile getiren bir site. Sitede en çok hataya sahip filmlerin bir sıralaması da yer alıyor. Listenin tepesinde ise 214 hata ile 2003 yılında vizyona giren Pirates of the Caribbean yer alıyor.



BİRAZ AFRO SAÇ, BİRAZ JETON, BİRAZ DA ÇOCUK RUHU... İŞTE RETRO-GAMING.

# LEVELCUP #6 – ARCADE



■ Time Crisis'te eski kurtlar daha başarılıydı.

➤ Müdürümüz esrarengiz bir kişiliktir, sürpriz yapmayı sever. Genellikle "Exclusive" fikirler gelir aklına, söylemez ve saklar bu fikirleri. Sıradışı şeyleri de sever ayrıca. İşte bu yüzden bu ay herkesi olağan üstü olarak toplantıya çağırırdı.

"Haftaya cumartesi herkes Profilo Alışveriş Merkezi'nde olsun" dedi ve bizi evlerimize ışınladı. Bir arkadaşımız yanlışlıkla Bodrum'a ışınlandığı için korku dolu anlar yaşandı. Yaklaşık bir hafta boyunca kulislere "Neden Profilo'ya gidiyoruz" cümleleri yankılandı, Sinan'ın ağzı arandı, her türlü çakallık denendi ama Sinan ser verdi sır vermedi. Tam "Bowling mi oynayacağız" düşünceleri aklımızı çelerken arkadan gelen jeton şingirtmaları, en alt kattaki atari salonunun dolup taşmasına neden oldu. Büyük bir coşkuyla atarilerin başına koşan Tuğbek çantasını unuttu, arkasından getirdik.

Önce herkese ısınma şansı verildi. Kardeş payı yapılarak ısınma turları için üçer jeton kapıldı, ancak ısınmak yerine kapışmak tercih edildi. Sinan'a "jetonumu yuttu!" numarası yapsak da yemedi, üç jetondan fazlasını vermedi. Tuğbek ısınma turlarında Time Crisis'de

kendinden geçti ve Olgay'ı vurup vuramayacağını sordu. Ancak Berkant oynarken ise "herife bak ya nasıl oynuyor" ifadesini kullandı, haklıydı. Sinan ise ısınma niyetine Street Fighter oynadı, başından ayrılmak bilmedi, sadece sustu. Ve 20 dakikadır uyuyan bilge uyandı: "Grafik mrafık yalan!". Futbol aşkıyla yanıp tutuşan Mehmet, Zidane edasıyla monitöre kafa attı. Beyin travması geçirmekten son anda kurtulan Mehmet biraz soluklansın diye kurada bay geçirildi.

Eşleşmelerde üçlü maç sistemine gidildi. Yani rakiplerden biri ilk oyunu, diğeri ikinci oyunu seçecek, yenişemelerse ortak belirleyecekleri üçüncü oyun oynanacaktı. İlk maç Volkan ile Berkant arasında yaşandı. Volkan SF'yi seçti ve Gouki ile Ken'li Berkant'ı yendi. Berkant da "gel bakalım Time Crisis'e sen" dedi ve açık ara fark attı. Eşitlenen durumu bozmak için fiziksel güç uygulandı. Yumruklar havada uçtu, daha sert vuran Volkan yumruk makinesinden galibiyetle çıktı. İkinci maç Kaan ile Tuğbek arasındaydı ve iki kafadar Time Crisis'e doya-

mamış olacak ki üç jetonu da Time Crisis'e harcadılar. Tuğbek ise daha keskin bir nişancı olduğunu bir kez daha kanıtladı (Paintball'da da acımıyor). Olgay ise muhtemelen yine Taksim'den vapuru kaçıracağı için geç

## LEVEL için göbek atan da attıran da bin yaşasın...

Bu ay çok hayırlı bir işi gerçekleştirdik. 40 Gün 40 Gece (4 saat?) süren bir LEVEL düğünü ile sayın Ölek ile sayın Ulutürk'ü evlendirdik (nikah memuru gibi hissettim bir an). Önce alternatif müzikle giriş yapıldıysa da, eh bu Türk düğünü. Göbek atmadan, halaya tutuşmadan olur mu? Laptop'un başında bulunan OlgaY'a yapılan bir göz kırpmasının ardından oyun havası CD'si takıldı ve masa bir anda ayağa kalktı, yandaki Paintball sahasına doğru halay çekildi. Paintball sahasına girmeden halay dağıldı, meydana göbek atıldı. Göbek atılma resimlerini çıkışta imha ettik, maalesef... Huh? Bu resim buraya nereden geldi?



geldi, kapıdan koşarak girdi ve daha teri soğumadan yumruk makinesine atladı. Sinan'a meydan okudu ve daha sert yumruk attığını gösterdi. Sinan ise "Air Hockey'de kapışalım" dedi. İlk yarı Sinan 7-0 önde kapattı (Olgay 3 gol kendi kalesine attı), ikinci yarı da 7-3 ile geçti. Gol olunca çalan "Uh oh Dev Adam" şarkısı sanki Sinan'ı kasdetmekteydi. İlk iki round yenişemeyince SF'de şanslarını deneyen ikiliden Sinan (Ryu), Olgay (Sodom)'ı arka arkaya Aduken'lerle yere serdi.

Yarı final maçlarına Sinan ve Volkan maçıyla başlandı. Volkan (Gouki) beklenildiği gibi yine Street Fighter'ı seçti ve Sinan (Ryu)'u yendi. Sinan yine en iyi olduğu oyun olan Air Hockey'i seçti ve 16-9'luk bir skorla Volkan'ı yendi. Sinan'ın Air Hockey'de acımadığı ortaya çıktı. Volkan ise Berkant'a Time Crisis'te yenilmeyi unutamayıp gaza geldi ve bu sefer başardı: Time Crisis'ten galibiyetle ayrılıp finale çıkan ilk kişi Volkan oldu. Diğer yarı final karşılaşması ise yeni ayılan Mehmet ile Tuğbek arasındaydı. Tuğbek, Mehmet'e Air Hockey'de meydan okudu, sağ banttan arka arkaya gollerle maçı galip kapattı. İkinci maç için ortak bir karar aldılar ve Dance Dance Revolution denediler, ama daha ilk adımda Failed yazısı DAN! diye karşılıklarına çıkınca saymadık. Time Crisis'te Tuğbek az farkla Mehmet'i yendi. Mehmet ise futbola doyamayıp Tuğbek'e fark atarım dedi ancak yenildi, başı hala ağrı-

yor.

Finalin ismi Tuğbek - Volkan oldu. Volkan (Gouki) her zamanki gibi ilk maç olarak SF'yi seçti ve Tuğbek (Gen)'e Perfect acısını tattırdı. Tuğbek ise Volkan'ı kolundan tutup Time Crisis masasına götürdü ve Volkan'ı kolayca yendi. İlk iki maçta yenişemeyen Volkan ile Tuğbek son kozlarını Air Hockey'de paylaştılar. Volkan kendini ateşe attı bu hareketle, dedik ona "bak bu Tuğbek küçükken okuldan kaçıp lunaparka giderdi. Sinan'la Tuğbek lunapark gençliğinden, Air Hockey'de yer seni" diye ama delikanlı işte, dinlemedi bizi sonu kötü oldu. Gün sonunda Tuğbek'i kupasıyla buluşturup, nikah masasına doğru yolcu ettik.

- Berkant Akarcan ■

## Temmuz ayı puan tablosu

	SERİ BAŞI	OYUN SAYISI	TOPLAM
Tuğbek	1	6	40
Volkan	0	6	30
Olgay	0	6	26
Sinan	0	6	20
Serpil	1	3	12
Berkant	0	5	12
Kaan	0	4	10
Mehmet	0	4	10
Rocko	0	3	6
Jesus	0	1	2
Firat	0	0	0
Göker	0	0	0
Ant	0	0	0



■ Mehmet'le Tuğbek DDR oynama hatasında bulundular. Ama onuncu saniyede Game Over ekranını görünce boylarının ölçüsünü aldılar.



# FOTOFİLİ

Büyük resimler, küçük ilk bakışlar.



PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, PSP, Wii

## CALL OF DUTY 3

HEYECANMETRE



» **Önce kötü haber:** Call of Duty'nin yenisi bilinen tüm konsollara, hatta PSP'ye bile çıkacak; ama PC için çıkmayacak. Esas vatani PC olan Call of Duty gibi bir oyunu kaybetmek birçok PC sahibini üzecektir eminim. Ama yine de, WiiMote ile (Nintendo Wii'nin uzaktan kumanda şeklindeki gamepad'i) FPS oynamak kulağa gayet hoş geliyor. CoD 3'ü ilk iki oyunu yapan Infinity Ward değil, Spiderman 1 ve 2'yi yapan Treyarch'ın yapacak olması da ilginç doğrusu.

Şimdi iyi haber: Infinity Ward Call of Duty'nin konsol versiyonlarını bir başka firmaya yaptırarak, kendileri PC ve yeni nesil konsollar için geliştirdikleri çok gizli yeni Call of Duty oyununa vermiş durumda. Oyunun içeriği belli değil, ama bir başka 2. Dünya Savaşı oyunu olmayacağı kesin. Kulağımıza gelen bilgiler, bu en bir öz yeni nesil Call of Duty'nin (işminin sonunda 4 olmayabilir) modern silahları ve savaşları konu alacağı yönünde. Bu süper gizli proje hakkında sizi bilgilendirmeye devam edeceğiz, bu arada da Wii'de CoD 3 oynamak için gün sayacağız. ■



PC, PS3, Xbox 360

## COLIN MCRAE: DIRT

HEYECANMETRE



» **Bir ralli oyununun** isminden "Rally" kelimesinin atılması iyiye işaret midir? Birbirinden güzel beş ralli oyunu çıkarttıktan sonra "artık yeni bir şeyler denemeliyiz" deme cesareti gösteren Codemasters'a saygı duydum. Yeni nesil konsollar ve PC için artık yoldan çıkma, toza toprağa, çamura ve çöle bulanma vakti. İçinde normal resmi ralli yarışlarını da bulunduracak olan CMR: DIRT'te, birçok resmi off-road pistinde diğer yarış arabalarıyla aynı anda toza toprağa bulanmaya hazır olun.

Darısı FIFA: Full Contact Boxing'in başına. ■



PC

## FIELD OPS

HEYECANMETRE



» **Yukarıdaki ekran görüntüsüne** iyi bakın. Bu oyun bir FPS, öyle değil mi? Ama, Oğuz'un oralara bir yere gizlediği ikinci Field Ops ekran görüntüsüne baktığınızda biraz şaşıracaksınız. Bu sefer de bir RTS gibi görünüyor değil mi? Peki, Field Ops'un ikisi birden olduğunu söylesem?

Field Ops en sevdiğimiz iki türü birleştirerek beğenimizi şimdiden kazanan bir oyun. Az sayıdaki özel askeri birimlerimizi savaş alanında tepeden yönetirken, dilediğiniz anda, dilediğiniz askerin yönetimini direkt olarak alabileceksiniz. Askerleri direkt yönetirken, kontroller Counter Strike keskinliğinde olacak, düşman yapay zekası da öyle. GZS ekranında ise, daha "makro" şekilde hareket edilecek. Kulağa müthiş gelen bu oyun, Kasım ayında çıkıyor. ■

## JUST CAUSE

» Sanıyorum Lombak'taydı, "Macerayı Seven Adam" diye bir tipteme vardı. Olmadık yerde başına iş açar, durduk yere uçaktan atarken "atlamazsam macera olmaz!" gibi felsefi tespitlerde bulunurdu.

Şekilde gördüğünüz gibi Rico Rodriguez de tam bir MSA. CIA tarafında bir adada rejim değişikliği yapması için görevlendirilmiş. Ama Rico bir deli oğlan, iki dakika efendi mi oluyor, referandumu mı gidiyor rejim değişikliği için? Hayır, bulduğu her çeşit aracı, adayı kontrol eden kartellerin, paralı orduların üstüne sürüyor. "Aracı üstüne sürüyor" mu dedim? Aracın üstünde sürüyor diyecektim aslında. Karşısına çıkan düşman askerinin üstüne sürdüğü aracın tek tuşla pencereden tepesine çıkıp, adamı ezip uçurumdan aşağıya düşüyor. Paraşütünü açarak aşağı çakılan Cadillac'ın peşinden sırttan Rico'ya soruyoruz: Neden arabayla birlikte aşağı uçtun Rico? "Uçmazsam macera olmaz!" diyor. ■



## SUPREME COMMANDER

» Chris Taylor'un Supreme Commander'ı hakkında daha önce çok kez yazdık. O yüzden bu ekran görüntüsünde görmekte olduğunuz, oyunun üç ırkından biri olan Cybran'ları anlatmak istiyorum.

Cybran ırkı (kırmızılar), United Earth Federation (maviler) tarafından geliştirilmiş bir insan türü aslında. Yapay zekayı bir şekilde insan vücudu içinde ve insan zekası ile birlikte bulundurmaya başaran UEF, symbiont'ları yaratır. Bu gelişmiş insanlar, üstün zekaları ile toplularda çok önemli yerlere gelirler. Ama bir süre sonra symbiont

yapay zekasını bulan Dr. Gustaf Brackman'ın önderliğinde (dikkat, büyük sürprize hazır olun) insanlara baş kaldırırlar. Neyse ki yapay zekanın içine bir güvenlik kodu eklenmiştir, UEF'te birisi bir düğmeyi çevirir ve tüm symbiont'lar tekrar efendi olurlar. Ama Dr. Brackman symbiontların bir kısmını kurtarmayı başarır ve yeteri kadar güçlene kadar gizlenebilecekleri uzak bir galaksiye göçerler. Şekil 1A'da, "yeteri kadar güçlenmiş" bir symbiont nasıl bir şeymiş görüyoruz. Kaçan kurtulur. ■



## HALF LIFE 2: EPISODE 2 + PORTAL + TEAM FORTRESS 2

» Alyx ve Gordon'u en son Episode 1'in sonunda sallanırken bırakmıştık (?) Üçlemenin devamı olan Episode 2 tam bu noktada başlıyor. İlk bölüm kapalı mekanlarda geçerken, Episode 2 neredeyse tamamen açık arazilerde geçecek. 6-7 saatlik oynanışında, Half Life 2'dekinden çok açık arazi olacağı söyleniyor. Episode 2 için şimdiye kadar yeni bir araç, yeni bir silah ve yeni bir düşman açıklandı.

Ama Valve'in esas bombayı Episode 2 ile birlikte dağıtacağı iki oyunla patlattı. Bunlardan birincisi, çok özel bir bulmaca oyunu olan Portal. Özel bir silahla geçitler açarak oynanan oyun, bir süre

önce verdiğimiz freeware oyun Narbacular Drop'la birebir aynı mantığı taşıyor: Bulduğunuz bölümde bir giriş, bir de çıkış geçidi açarak çeşitli bulmacaları çözmeye çalışıyorsunuz.

98'den beri online aksiyon oynayanlar, yüreğimizin hoplamaasına hazır mısınız? Evet, Valve'in esas bombasını söylüyoruz: Episode 2 ile birlikte Team Fortress 2 geliyor! Evet, şu CS'den bile eski olan muhteşem online oyun. Birim çeşitleri aynı kalsa da, grafik yapısı çok değişmiş oyunun. Adeta Incredibles benzeri bir çizgi film havası kazanmış. Ama olsun, 8 yıl bekledikten sonra, TF2 sonunda çıkıyor! Üstelik de bedava olacak! ■





# CULPA INNATA



**A**dventure sitelerinde çoktan haberi yapıldı, ön incelemesi yazıldı. Pek yakında da çıkıyor. Evet, Tübitak bünyesinde çalışan Momentum ekibi 'Culpa Innata' ile dünyaya açılıyor. Aslında Momentum'u "Adile Naşit ve Kuzucuklar"ını canlandıranlar olarak tanıyoruz. Ekip lideri Burak Barmanbek'e Culpa Innata'yı ve arkasındakileri sorduk.

**LEVEL** İlk duyduğumuzda Culpa Innata'yı yabancı bir oyun sandık. Meğerse yanı başımızda yapılmış. Öncelikle şunu sormak istiyoruz: Culpa Innata ne anlama geliyor ve nasıl bir oyun?

**Burak Barmanbek** Culpa Innata, Latince insanın içinden, doğasından gelen günah anlamına geliyor. Point and Click türünde, ama tamamen üç boyutlu bir adventure oyunu. Hareketli kameralar kullanıyoruz ve bu da oyuna bir sinema filmi havası getiriyor. Sinematikler ise oyuncuyu, oyunun atmosferinden koparmamak için oyunun grafik motoru tarafından renderlanıyor. Ayrıca patentli insan kafası modelleme ve oynatma teknolojilerimizden de en üst düzeyde yararlanmaya gayret ettik. Oyuncuların sık sık konuşmaları gereken, uzun zaman unutulmayacak elliye yakın karakterimiz var. Her karakterin kendine has benlik ve özellikleri var ve teknolojimiz bu karakterleri çok az oyunun erişebildiği bir seviyede hayata getiriyor. Oyunculara 50 farklı mekanda, 40 saatlik bir oyun sunuyoruz.

Oyunda bol miktarda organik bulmaca var. Klişeleşmiş bulmacalardan uzak durmaya çalıştık ve onları olabildiğince oyun evrenine tutarlı bir şekilde entegre ettik. Yani Culpa Innata'da bir odada kilidi açınca, başka bir binada kapının açıldığı

bulmacalar yok. Ayrıca diyalogların kendilerinin de bulmaca olduğu pek çok durum var. Oyuncuların seçtikleri diyalog parçalarına göre oyun farklı taraflara yönelebiliyor.

Culpa Innata'nın en enteresan özelliklerinde biri de çizgisel olmaması ve oyun dünyasında saatin gerçek zamanlı olarak işlemesi. Oyuncunun ana karaktere yaptırdığı hareketlerin oyun evreninde zaman olarak bir karşılığı var. Dolayısıyla her oyun günü ve gecesi yapılabilecek belli sayıda iş var. Oyuncunun bunların içinden en uygununu veya keyfi neyi istiyorsa onu seçmesi gerekiyor. Daha sonra oyunun akışı bu seçimlere göre farklılaşıyor. Diyaloglarda da bu böyle. Her seçilen diyalog, diğer bir sürü diyalogu bir daha geri gelmemek üzere götürüyor. Oyuncularımızın diyalogları veya gittikleri mekanları seçerken durup, düşünüp, kendilerine has bir seçim yapmasını istiyoruz. Böylece her oyuncu kendine has bir yoldan giderek oyunu bitirmiş olacak. Oyuncular birbirleriyle Culpa hakkında konuşurken birçok farklı patikadan geçtiklerini keşfedecekler. Ayrıca pek çok opsiyonel bölüm var. Opsiyonel bölümler, isteyen oyuncunun detaylara sonuna kadar dalmasına, istemeyenlerin de ana göreve sadık kalmasına olanak sağlıyor. Culpa'nın evreni o kadar geniş ki, herkese aynı miktarda detay dayatmamız mümkün değil.

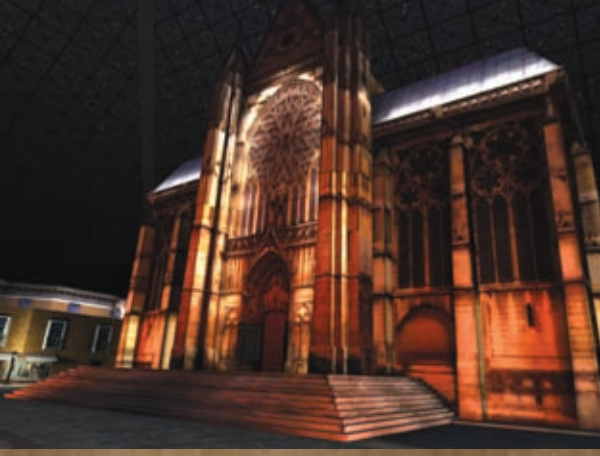
Oyunun hikayesine gelince, Culpa Innata'nın senaryosu Alev Alatlı'nın Schrödinger'in Kedisi romanlarına dayanıyor. Ama o evrende geçen, tamamen farklı bir macera. Dünyadaki önemli yeraltı ve yerüstü zenginliklerine sahip ulus devletlerin bir araya gelip oluşturdukları, ekonominin din olduğu ve insanların sadece ekonomik katkıları ile değerlendirildiği ütopyik bir dünya burası. Ağır suçların hiç rastlanmadığı bu dünyada bir cinayet işleniyor

ve oyunun kahramanı bu cinayeti çözmekle görevlendiriliyor. Bu cinayeti çözmeye çalışırken de, korumaya and içtiği kendi dünyası ile ilgili karanlık gerçeklerle yüzleşiyor.

**LVL** Web sitenizde teknik yeterliliklerinizi göstermek için adventure türünde bir oyun yapmayı tercih ettiğiniz yazıyor. Bu anlamda Culpa Innata bir tür teknoloji demosu olarak mı başladı? Şahsen gayet memnunum ama neden adventure gibi parlak günlerini geride bırakmış bir türü tercih ettiniz?

**BB** Hayır, Culpa Innata bir tür teknoloji demosu olarak başlamadı. Ama o noktada geliştirdiğimiz teknolojilerden çok iyi faydalanabileceğimiz bir proje olarak ortaya çıktı ve şirketimizin itici gücü oldu. Adventure, bilgisayar oyunlarının orijinal türlerinden. 90'ların başındaki 3D donanım teknolojisi patlamasının ön plana çıkardığı, adrenalin yüklü shooter oyunlarında rekabet açıkçası çok fazla. Her sene bu türden yüzlerce oyun çıkıyor ve bu oyunların hepsi çok çabuk eskiyor. Adventure'da ise





oyunların raf ömrü çok daha uzun. Strateji ve simülasyon gibi türlerde ise elimizdeki teknoloji ve araçlardan yeterince yararlanmak mümkün değildi.

Ayrıca Culpa Innata yetişkinlere yönelik, alabildiğince özgün ve yeri geldiğinde kışkırtıcı, müthiş bir hikayeye sahip. Böyle bir hikayeyi bilgisayar dünyasında anlatmanın Adventure'dan başka yolu yok. Öte yandan Culpa'yı tasarlarken her oyuncunun, öncelikle oyundan keyif almak istediğini de hiç bir zaman unutmamak. Eğlence faktörünü her zaman ön planda tutmaya çalıştık. Pek az oyunun tutturabildiği, bir yandan eğlendirirken, bir yandan sürükleyici bir hikaye anlatmanın dengesini iyi ayarladığımızı inanıyoruz.

Adventure türünün parlak günlerine gelince... Ağırıklık olarak 13-18 yaşlarında erkeklerin tercihlerinin egemen olduğu günümüzün oyun dünyasında, ben Adventure türünün henüz son sözünü söylediğini düşünmüyorum. Bilgisayar oyunu oynayanların yaş ortalaması her geçen gün artıyor. Ayrıca kadınların oyun dünyasındaki rolü henüz istenilen seviyelerden çok uzak. Ben bu durumu, geleneksel olarak erkeklerin tercihlerine yönelik oyunların üretilmesine bağlıyorum. Adventure'da ise böyle bir ayırım yok. Erkek ve kadın oyuncu oranı birbirine çok yakın. Dolayısıyla kadınların tercih ettiği bir oyun türü olarak, Adventure potansiyel büyüme alanına sahip.

**LVL** Culpa Innata nasıl doğdu? Tasarım evrelerinden bahsedebilir misiniz?

**BB** Culpa Innata üzerinde çalıştığımız diğer projelerin doğal bir uzantısı olarak doğdu. Bilgisayar oyunları, bizim için ürettiğimiz teknolojilerden ve geçmiş tecrübelerimizden yararlanabileceğimiz doğal bir genişleme alanıydı. Fakat oyun yapmakta pek tecrübemiz olmadığı için, bu konuda bilgi ve görgüsü olan arkadaşlarla yola çıktık. Önce-leri emekleyerek, düşe kalka, sonraları ise koşu koşu bu günlere geldik.

Önce hikaye özeti yazıldı. Daha sonra buna bağlı olarak karakterler geliştirildi. Karakterler için sinema filmlerinde yapıldığı gibi oyuncu seçimi yapıldı, seçilen yüze yakın insanın fotoğrafları çekildi. Bu fotoğraflar içerisinde karakter olabilecekler seçildi ve yüzleri kendi teknolojilerimiz aracılığıyla oyun dünyasına aktarıldı. Karakterlere göre hikaye detaylandırıldı ve mekanlar ile puzzle'lar tasarlandı. 2000 sayfaya yakın diyalog ve monolog yazıldı ve ABD'de yapılan ayrı bir ses oyuncu seçiminden sonra seslendirildi. Binden fazla sinematik yapıldı. Bunların sinematografik olabilmesi için arkadaşlarımız sinema uzmanlarından kamera yönetimi dersleri aldı. Mekan, karakter ve sinematiklere uygun özgün müzikler bestelendi. 200 bin satırdan fazla kod yazıldı. Ve bunların tümü kendi geliştirdiğimiz Game Logic Engine ile birbirlerine ilişkilendirildi.

**LVL** Peki şu an hangi aşamada? Olası çıkış tarihi? Önce yurtdışına mı çıkartacaksınız? Dağıtım da yine siz mi üstleneceksiniz?

**BB** Culpa Innata, başka dillere çevrilmesinin kolay olması için tamamıyla İngilizce olarak tasarlandı. Şu anda beta testleri yapılıyor. İtiraf etmek gerekirse, şu aralar Culpa'yı Türkiye'de yayınlamayı düşünmüyoruz. Çünkü Türkiye'de bu oyunu basıp, dağıtıp, haklarımızı koruyacak güçlü bir yayıncı yok. Bizim de bu aşamada yayıncılığa soyunmak gibi bir niyetimiz yok. Ama alt yapısı ve organizasyonu bu işe uygun birileri çıkıp, reddedemeyeceğimiz bir teklif yaparsa, neden olmasın. Tabii ki Türk zekası, göz nu-

ru ve el emeğinin eseri olan bu oyunu, Türk halkıyla, Türkçe olarak paylaşmak isteriz. Yurt dışında ise yayıncılarla görüşmelerimiz sürüyor. Olası çıkış tarihi 2006'nın son çeyreği.

**LVL** Biraz da Momentum'u tanıyabilir miyiz?

**BB** Momentum'u kurarken amacımız katma değeri yüksek teknoloji ve yazılım alanlarında patentlenebilir teknolojiler üretmek ve bunu yurt dışında da patentlemektir. Bugün teknoloji dünyasının gerçeği şudur: son kullanılan ürünü üreten çok, o ürünün temel teknolojisi için Ar-Ge yapar katma değeri yüksek katma değer kazanır. Örnek vereyim, mesela bugün bir tek Amerika'da televizyon üretilmiyor, ama temel patentlerin çoğu Amerikan şirketlerinin. Siz burada üretim yaparken her ürettiğiniz TV başına o şirkete patentlerinden dolayı lisans ödüyorsunuz.

Biz de yaptığımız Ar-Ge sonunda geliştirdiğimiz teknolojileri Amerika ve Avrupa'da patentledik. Sonrasında ya bu patentleri başkasının kullanımı için lisanslayabilirsiniz ya da bu teknolojileri kullanarak kendiniz daha yüksek katma değerli işler yaparsınız. Biz ikincisini seçtik ve kendi teknolojilerimizi kullanabileceğimiz, yurt dışında satılacak ürünler geliştirmek için Ar-Ge yanında prodüksiyon ekibi de kurduk.

Momentum Ar-Ge ve prodüksiyon üzerine yoğunlaşmış bir ekibe sahip. Çalışanlarımız hem Ar-Ge, hem de prodüksiyon tarafında üzerilerine düşen görevleri layıkıyla yapıyorlar. Biz çalışmalarımıza görev verirken, arka planlarını göz önünde bulundurmakla birlikte, ba-



şarılı oldukları işlerde yararlanmaya çalışıyoruz.

Tabii ki kullanılan teknolojinin kendi teknoloji olmasının büyük avantajı var; ihtiyaçlara göre hızlı çözümler üreterek, üretim aşamasını hızlı ve doğru yapma imkanımız oluyor. O yönden bakıldığında başta yapılan Ar-Ge ürünümüzü belirlemişti, şu anda ise daha çok yapılmak istenen ürünleri daha verimli yapabilecek teknolojileri geliştirmek için Ar-Ge yapıyoruz.

**LVL** Momentum, esasında teknoloji üreten bir ilim-irfan ekibi, hatta modelleme ve animasyon konusunda ciddi patentlerin de var. Bir de 3D Adile Naşit'iniz var. Bunlardan biraz bahsedebilir misiniz?

**BB** Kurucularımızdan ikisi Amerika'da doktora yaptıktan sonra, uzun yıllar Amerika'da önde gelen teknoloji şirketlerinde Ar-Ge merkezlerinde çalıştılar. Yüzden çok bilimsel makaleleri, toplam 20 adet Amerikan patentleri ve Emmy ödülleri var. Türkiye'ye dönerek Momentum'u ku-





rarken amacımız Amerika'da yapılan, hatta henüz orada yapılmayan Ar-Ge'yi yaparak teknoloji patentleri üretmek ve bu patentli teknolojileri kullanarak katma değeri yüksek yazılım ürünleri üretmekti.

Şu ana kadar hem Ar-Ge'mizi belli bir noktaya getirerek ürettiğimiz teknolojilere Amerika ve Avrupa Birliğinde patent aldık, hem de yurt içinde de TÜBİTAK desteği ile spesifik ürün hedefli projeler yapmaktayız. Culpa Innata dışında, TV için yapılmış 3D animasyon projesi olarak gerçekleştirilen "Adile Teyze ve Kuzucuklar" projesini ve dünyada bir ilk olan, cep telefonlarında gerçek zamanlı 3D yüz animasyonu ve çok düşük bant genişliğinde video-ses haberleşmesini sağlayan bir proje gerçekleştirdik.

Ar-Ge projelerimiz devam ediyor. Şu anda Culpa Innata'dan da edindiğimiz bilgilerle "üç boyutlu oyun tabanlı e-egitim sistemi" projesi geliştirmekteyiz. Şu anda tüm dünyada elektronik eğitim sistemlerinde daha fazla interaktivite ve katılımı artıran oyun tabanlı sistemlere yöneliş var. Ama bu konudaki sorun, bir oyunun geliştirilmesindeki yüksek maliyet ve gereken uzun zaman.

TÜBİTAK tarafından da desteklenen bu proje sayesinde Türkiye'deki şirketlerin de kullanabileceği, daha hızlı ve ekonomik bir şekilde şirketlerin ihtiyacı olan eğitimleri oyun oynar gibi eğlendirerek veren, ama verilmek istenen mesajın anlaşılıp anlaşılmadığını da anında ölçülebilen ve eksikleri belirleyerek o noktaların pekiştirilmesini de sağlayan e-egitim sistemi geliştirmiş olacağız. Dünyada bu sistemlerin en büyük kullanıcıları güvenlik güçleri ve silahlı kuvvetler. Amerikan savunma bakanlığı yıllardır eğitim için PC oyunları üretmekte ve bunları kullanmakta. Umarız ülkemizde de bu yeni teknolojilerin kullanılmasına kısa zamanda başlanır. Bizim amacımız bu teknolojiyi yerli üretim olarak hazırlayıp vizyon sahibi şirketlerimize sunabilmek.

**LVL** Momentum dışarıya açık bir oluştum mu? Yani oyun tasarımıyla uğraşmak isteyenlere kapınız açık mı?

**BB** Sadece tasarımla uğraşmak isteyenlere değil, oyun yapımının diğer tüm

aşama ve parçalarında çalışmak isteyenlere de, kısacası katkıda bulunabilecek herkese kapımız açık. Bir bilgisayar oyunu yapmak için sadece iyi fikirler yetmiyor. Tasarımdan testlere kadar yapılacak o kadar çok iş var. Bu yüzden çok sayıda kalifiye insan ve eksiksiz bir planlama gerekiyor.

Ülkemizde oyun üretim sektörü henüz emekleme aşamasında olduğu için, projemizde çalışan arkadaşların çoğu bu işi Momentum'da öğrendi. Açıkçası bu durum bizim şirket felsefemize de uygun. Bizimle çalışan arkadaşlar bir yandan projelerimize katkıda bulunurken, bir yandan da kendilerini geliştirme fırsatı buluyorlar.

**LVL** Biraz klasik olacak ama unutamadığınız ve şu ara oynadığınız oyunlar neler?

**BB** Benim şahsi olarak en beğendiğim Adventure oyunu Sanitarium. Yanılmıyorsam 1997'de yayınlanmıştı. Bugün bile oynansa keyif alınabileceğini düşünüyorum. Aksiyonlardan da, zamanında epey bir Tomb Raider oynamışlığım var. Diğer türlerden ise Football/Championship Manager ve Civilization serilerini severim. Ama son zamanlarda oyun oynamaya pek zaman bulduğumu söyleyemem.

**LVL** Yeni oyun projeleriniz var mı? Yine adventure türünde mi?

**BB** Culpa Innata'yı 3 bölüm olarak tasarladık. Çünkü Culpa evrenini tek bir oyuna sığdırmamız mümkün değildi. Bu haliyle bile 40 saate yakın oyun süresi olan bir eser ortaya çıktı. Oyunun hikayesi de aslında giderek daha da enteresantlaşan bir yapıya sahip. Ama şu aşamada detaya giremiyorum.

Bunun yanında üzerinde çalıştığımız farklı platformlarda da oyun projelerimiz var. Şu anda mobil ortama büyük öncelik veriyoruz. Çünkü teknolojilerimizin büyük bir kısmını cep telefonlarına soktuk bile. Mobil alandaki projelerimizden bazıları bu yaz hayata geçecek, ama içlerinde bir oyun yok. Mobil oyun projelerimiz ise tasarım aşamasında: "Massive Multiplayer" bir oyun tasarlamaktayız.

**LVL** Peki son olarak kişisel bir soru. Adile Naşit'in 3D olması konusunda ne gibi tepkiler aldınız? Bazıları korktuklarını söylüyor da ?

**BB** Adile teyze ve Kuzucuklar projesinde haftada 15 dakikadan fazla TV kalitesinde dudak senkronizasyonlu, yüksek kaliteli 3D animasyon ürettik. Burada amaç, yaptığımız işten sadece teknoloji olarak değil, içerik olarak da gurur duyabileceğimiz bir proje gerçekleştirmekti. Adile Naşit hepimiz için çok ayrı yeri olan bir sanatçı. Biz onu çocukluğumuzda siyah beyaz TV günlerinde uykudan önce programında izlemiştik.

Bu proje ile varislerinden de onay alarak, onu yeniden canlandırabilmek ve verdiği güzel mesajları şimdiki çocuklara taşıyabilmek için gayret gösterdik. Tabii ratingler her zaman kalite göstergesi olmasa da, programın aldığı yüksek ratingler bu gayretimizin karşılıksız kalmadığını gösterdi diye umuyoruz. Takdir edersiniz ki, Adile Naşit gibi herkesin beynine güler yüzlülüğü ve o güzel kıkıltısı ile yerleşmiş, yüz hareketleri ve mimikleri ile her türlü duyguyu anlatabilen bir kişiyi, animasyon olarak canlandırmak çok zor. Çocuklardan hiç negatif tepki almadık, ama nadir de olsa bazı yetişkinler Adile teyzenin animasyonunu ilk gördüklerinde "ürkütücü" bulduklarını belirttiler. Animasyon teknolojisini ne kadar geliştiresek de insan için çok büyük bir önemi olan yüz animasyonunu mükemmelleştirmek için daha epey yolumuz var.

Neyse ki ürkenlerin çoğu da bir süre sonra Adile teyzenin animasyonuna alıştılar ve verdiği güzel mesajları hem kendileri dinlediler hem de çocuklarına dinlettiler.

**LVL** Zaman ayırdığınız için çok teşekkürler Burak bey.

**Detaylar için:**

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

[www.momentum-dmt.com](http://www.momentum-dmt.com)



**Güven Çatak** [guven@level.com.tr](mailto:guven@level.com.tr)





# NEVERWINTER NIGHTS 2

RÖPORTAJ

KOTOR II'nin 'karar verme' sistemini daha da geliştirin ve gelmiş geçmiş en iyi rol yapma oyunlarından birine uygulayın. İşte karşınızda Neverwinter Nights 2.

Röportaj: Derek dela Fuente | Uyarlayan: Eser Güven

**B**iliyoruz ki bizimle birlikte Neverwinter Nights 2 için gün sayıyorsunuz. Lakin biz daha fazla bekleyemeyeceğimize karar verdik ve Obsidian Entertainment kreatif direktörü Chris Avellone'u bir köşeye sıkıştırıp soruları ardı ardına patlattık. Sorularımızdan bunalan Avellone muhtemelen oyunun bir an önce piyasaya sürülmesi için elinden geleni yapacaktır, aynı işkenceye bir daha katlanmak istediğini hiç sanmıyoruz.

**LVL** Bioware'in geliştirdiği Neverwinter Nights, özellikle de mod desteğiyle gelmiş geçmiş en popüler rol yapma oyunlardan biriydi; ancak serinin ikinci oyununu Obsidian Entertainment yapıyor. Her ne kadar KOTOR II gibi muhteşem bir oyuna imza atmış olsanız da, sizin için NWN 2'nin en az ilk oyunun seviyesinde olmasını sağlamak zor oldu mu? Oyun üzerinde çalışırken yabancılaşma yaşadınız mı? Tasarım ve oynanış açısından oyunun ayırt edici özelliklerinden örnekler verebilir misiniz?

**Chris** Obsidian'daki çoğu tasarımcı, çizer ve programcı Black Isle Studios zamanlarından beri birlikte çalışıyorlar, dolayısıyla rol yapma oyunları hakkında oldukça tecrübeli olduğumuzu söylememe gerek yok. Bu yüzden yapmamız gereken tek şey yıllardır edindiğimiz tecrübeleri, elimizdeki içeriği

uygulamak oldu. Biliyorsunuz ki Neverwinter Nights'in temelleri oldukça güçlüydü, biz de fikirlerimizi bu temeller üzerinde hayata geçirdik – bir yandan oyuncuları içine çekecek tek kişilik bir serüven sunarken, diğer yandan oyun editörünün yeteneklerini arttırdık.

Eğer benden Neverwinter Nights 2'yi diğerlerinden ayıran tek bir özelliğini söylememi isteseydiniz, sanırım yaratmış olduğumuz üç mekaniklerini (artık kendinize ait bir üs yapabilir ve yanınıza paralı askerler alabilirsiniz) seçerdim – bu özellik oyunun ana damarlarından birini oluşturuyor, zaten tek kişilik serüvende de bunu açıkça göreceksiniz.

**LVL** Oyun üzerinde çalışanların çoğu ismin tanıdık olduğunu mu söylüyorsunuz yani? Ayrıca ekibinizin oyunun geliştirme haklarını nasıl aldığınızı da merak etmiyorum değiliz.

**Chris** Yapımcımız Darren Monahan (Icewind Dale 1 ve 2, Heart of Winter), ana tasarımcımız Josh Sawyer (IWD1, IWD2, Heart of Winter), ana programcımız aynı zamanda Dark Alliance 2'nin de ana programcısı olan Frank Kowalkowski, ortam çizimlerinden Planescape Torment'in de ana çizeri olan Tim Donley sorumlu, ayrıca çizimlerimizi de Fallout 2'den tanıdığınız Tramell "T-Ray"

Isaac yapıyor. Ben de Obsidian'ın kreatif direktörü olmanın yanı sıra Fallout 2, Icewind Dale ve Planescape'te görev almıştım.

Neverwinter Nights 2 lisansını Atari'den, Bioware'in referansı ile aldık; dolayısıyla her iki firmaya da müteşekkiz. Aslında biz Knights of the Old Republic II: The Sith Lord üzerinde çalışırken zaten Neverwinter Nights 2 üzerinde çalışan çekirdek bir ekip vardı, oyun kesinleştiğinden sonra ekibi tamamlamak hiç de zor olmadı.

**LVL** Oyunun hikayesinden ve geçtiği mekanlardan







■ Üç deyinince kaçıyoruz. Biiir...



biraz bahseder misiniz? Bu tür seri oyunlarında oyuncular hikayenin bir şekilde devam ettiğini görmek isterler; NWN 1'den sonra bu mümkün olacak mı?

**Chris** Hikayemiz *Sword Coast'ta, Leilon ve Waterdeep* arasında kalan *Mere of Dead Men* bölgesinin ortasındaki *West Harbor* kasabasında başlıyor. Yaratıklarla dolu böylesi bir bataklıkta ayakta kalmayı ancak *Harbormen* gibi normalden daha güçlü bir halk başarabiliyor elbette. Ancak bir akşam, kendinizi hiç beklenmedik bir belanın ortasında buluyor ve yaşanan olayların ardından halkınız tarafından *Neverwinter'a* yolaniyorsunuz.

Bu olaylar *Neverwinter Nights 1'den* yıllar sonra meydana geliyor, dolayısıyla maalesef iki oyun arasında doğrudan bir bağlantı kuramayacaksınız. Yine de ilk oyunu oynamış olan oyuncuların, bazı yerlerde tanıdık simalarla karşılaşacaklarını garanti edebilirim.

**LVL** Peki ya oyun dünyası? Oyun dünyasında dilediğimiz gibi vakit geçirip, görevlerimizi dilediğimiz şekilde tamamlayabilecek miyiz? Yoksa yine kukla gibi bize dayatılan bir yolu mu izlemek zorunda kalacağız?

**Chris** Oyunun başındaki kısımlar çizgisel bir şekilde ilerliyor, ta ki *Neverwinter'a* varana kadar. O noktadan sonra etrafi dilediğiniz gibi dolaşabilir, farklı gruplara girebilir, canınız nasıl istiyorsa o şekilde davranabilirsiniz. Sizi temin ederim ki oyununuzun diğer oyuncularınkinden farklı olmasını sağlayacak birçok öge mevcut.

**LVL** Karakter yaratımı ve oyunun başındaki görevler, bir oyuncunun oyuna ısınabilmesi için en önemli kısımlardan. *Neverwinter Nights* ile yeni tanışacak olanlar, oyuna ısınma açısından zorluk çekecekler mi?

**Chris** Oyuna başladığınızda bir masaüstü *D&D* oyunundakiyle aynı seçeneklere sahip olacaksınız – karakterinizin ırkını, sınıfını, yeteneklerini ve görünümünü değiştirebilirsiniz. Dolayısıyla eğer rol yapma oyunları hakkında ufak da olsa bir bilginiz varsa kendinizi hiç yabancı hissetmeyeceksiniz. Karakterinizi yarattıktan sonra kendinizi *West Harbor'da*, *Harbor Festivali* gününde bulacaksınız. Burada hem yerli halkı daha yakından tanıma imkanı bulacak, hem de büyü, dövüş ve hırsızlık becerilerinizi test edecek basit görevler alacaksınız.

**LVL** Bu tür oyunların cazibeleri biraz da sundukları yeni silahlar, farklı yetenekler, daha önce görülmemiş büyülerden oluşuyor. *Neverwinter Nights 2'nin* bu yönlerden cazip olacağını söyleyebilir misiniz?

**Chris** *West Harbor'da* büyümüş olmak size karakterinizi istediğiniz gibi kişileştirmenize yardımcı olacak bazı özgün yetenekler kazandırmış durumda ("*Kabadayılık, Samimiyet, Doğuştan Lider, Asker*" gibi) ama sizin bunlarla sınırlı kalmanızı elbette istemedik. Dolayısıyla oyun boyunca sahip olacağınız silahlar ve yetenekler tamamen sizin hikaye örgüsü içinde vermiş olduğunuz kararlarla ilintili olacak.

**LVL** *Neverwinter Nights*'in en etkileyici kısımlarından biri çok sayıda farklı yaratık barındırmasıydı, *NWN 2'de* karşılaşacağımız yaratıkları hakkında

bilgi verir misiniz? Örneğin ekip olarak favori yaratığınızla başlayabilirsiniz.

**Chris** Eğer tek bir yaratık ismi vermem gerekirse *Succubus'u* seçerdim, çünkü bu yaratıkların saldırıları kurbanlarının zevk almalarını sağlıyor. Açıkçası illa ki ölmem gerekseydi, bu şekilde ölmeyi tercih ederdim. Zaten büyük bir ihtimalle karakteriniz ölmeden hemen önce gerçekleşen olayların ekran görüntülerini almaya çalışırken, ölüm ekranını umursamayacaksınız bile. Bunun dışında yalnızca hikayeye olan ilgilerine göre değil, aynı zamanda mod yapımla uğraşanlara da kullanılabilirlik sunan yaratıklar seçmeye çalıştığımızı ekleyeyim.

**LVL** Bir *RVO* üzerinde harcanan zaman genellikle yan görevlerin çokluğu ve çeşitliliği ile doğru orantılı oluyor. *NWN 2'nin* bu açıdan yeterince güçlü olduğunu söyleyebilir misiniz?

**Chris** *NWN 2* çok sayıda farklı görev içeriyor ve bunlar keşif ve araştırma gerektirenlerden, daha basit bul-getir tarzı olanlara kadar değişiyor. Ancak şunu rahatça söyleyebilirim ki önüne geleni kes, doğru mantığı *Neverwinter* şehrindeki amaçlarınıza ulaşmanız için yeterli olmayacak. Şehirlerdeki politik gelişmeleri ve gruplar arasındaki ilişkileri de göz önüne almalısınız, bunlarla başa çıkmak için tercih edeceğimiz yöntemler oyunda büyük bir rol oynuyor.

**LVL** Kullandığınız oyun teknolojisinde en çok önem verdiğiniz noktalar hangileri oldu? Oyunun hangi özelliklerinin oyuncuları en fazla etkileyeceğini düşünüyorsunuz?

**Chris** En önem verdiğimiz nokta oyun editörü ve işlevsellik oldu, bunun yanında mo-

torun grafik kalitesini de geliştirmeye çalıştık. Kodlar üzerinde yaptığımız bu önemli değişikliklerin önemini vurgulamak için motorumuzun ismini *Electron* olarak değiştirdik. Açıkçası sonuçları gayet memnunuz ve oyuncuların da bizimle aynı fikirde olacağından eminiz.

**LVL** En çok merak ettiğimiz soruyu en sona sakladık: Şu "kale kurma" olayını biraz daha açabilir misiniz?

**Chris** *NWN 2'nin* ilk görevlerinden birisi kendinize ait küçük bir kale edinmek olacak. Ama "küçük" derken, gerçekten küçükten bahsediyorum. Ama oyunda ilerledikçe, *LEVEL* atladıkça ve şanınız yayıldıkça, kalenize yeni savaşçılar, büyücüler ve çeşitli meslek gruplarından askerler katılacak. Para kazandıkça kalenizi de büyütmeye başlayacaksınız. Yanlarındaki toplara ekler çıkacak, surlar dikecek ve kalenizi dilediğiniz gibi oluşturacaksınız. İlerleyen bölümlerde kalenize mühendisler, işçiler ve madenciler de katılacak. Bu askerlerin ve çalanların size katılması, halka nasıl davrandığınız ve görevleri ne şekilde yerine getirdiğinize bağlı olacak. Ve oyunun sonlarına doğru kendinize ait kalenizde, kendinize ait ordunuzla, yaklaşmakta olan karanlık güçlere karşı *Neverwinter* şehrinin son savunucusu olacaksınız.

**LVL** Son olarak okurlarımızla paylaşmak istediğiniz düşünceleriniz var mı?

**Chris** *Neverwinter Nights 2'yi* piyasaya sürmek kadar, oyuncuların ve mod yapımcılarının editörümüz ile ortaya çıkaracakları şeyleri görmeye de can atıyoruz. Yani sabırsızlıkla bekleyen yalnızca sizler değilsiniz.

**LVL** Zaman ayırdığınız için teşekkür ederiz.





# OBLIVION

## KAPILARININ ARDINDA

Yılın en iyi oyunu hakkında yapımcılarla röportaj, oyunu bitirseniz de görmemiş olabileceğini noktalar ve oyunu yepyeni bir hale getirecek en iyi modlar. Cyr odil'in altını üstüne getir dik

| Hazırlayan: Eser Güven |

### TODD HOWARD'LA RÖPORTAJ



**B**iz Oblivion'u çok seviyoruz. O kadar seviyoruz ki, üzerinden 4 ay geçmesine ve ana senaryo mazi olmasına rağmen, hala oyundan kopamayanlar var. Peki adeta "Devasa Offline" bir oyun olan Oblivion nasıl hayat buldu? Oyun hakkındaki şaşırtıcı gerçekleri Oblivion'un baş yapımcısı Todd Howard'ın (kendisi şu aralar Fallout 3 üzerinde çalışıyor), ağzından dinleyelim.

**S** Oyunun en önemli yanlarından biri çok zeki olan NPC'ler. Bize beklenmedik ve bizi şaşırtabilecek NPC davranışlarından örnek verebilir misiniz?

**C** Aslında keşke o kadar da zeki olmasalardı. İlk başlarda onları zeki hale getirmek için çok vakit harcadık, ardından bir o kadar vakti de onları aptallaştırmak için harcamak zorunda kaldık çünkü tamamen kendi başlarına işler yapmaya başlayıp ortalığı karıştırıyorlardı. Şöyle bir örnek vereyim, eşya fizik-





■ Unicorn'a binmek istiyorsanız, üç tane Minatour King of The Grove ile dövüşmelisiniz.



lerini test ederken "Skull of Corruption" isimli silahı (ki bu düşmanın şeytani bir kopyasını yaratan bir silah) yere bıraktık, yakındaki bir NPC hemen koşarak silahı yerden aldı ve bizim üzerimize kullandı. Bir anda ortamdaki herkesi öldüren şeytani bir kopyamızla ortada kaldık, gerçekten beklenmedik bir tecrübeydi.

**S** 3 oyundur başımızda olan Uriel Septim'in ölmesine izin vermenizin belli bir sebebi var mıydı?

**C** Sebebi basit: Oyuna dramatik bir şekilde giriş yapmanızı sağlamak. Eğer Morrowind oynadıysanız, zaten Septim'in bu oyunda ölmesini beklerdiniz. Ayrıca kollarınızda ölürken size söyledikleri, oyundaki asıl amacınızı anlamınıza yardımcı oluyor. Oyuna bundan daha iyi bir giriş olamazdı.

**S** Oyundaki favori göreviniz hangisi?

**C** Özellikle Painter (ressam) görevini çok beğeniyorum, o görevde bir ressamın yaptığı tablonun içine giriyor ve gördüğünüz manzara karşısında şaşkına dönüyorsunuz. Gerçek bir yağlı boya resmin içindedesiniz, ağaçlar, yaratıklar, her şey yağlı boya ile çizilmiş. Bunun dışında Dark Brotherhood görevleri arasında çok etkili olanlar var, örneğin gittiğiniz bir partide herkesi öldürmek zorunda olmak gibi. Ayrıca oyunun en başında, hapisanedeki o rahatsız edici elemanı öldürme görevi de hiç fena değildi.

**S** Gerçekten de Painter veya bir büyücünün rüyasına girdiğimiz Through A Nightmare gibi görevler oldukça ilgi çekiciydi. Bu fikirlerin ortaya çıkması ve görev haline dönüştürülmesi nasıl oldu?

**C** Sürekli olarak beyin fırtınası yaptığımız toplantılar yapıyor ve fikirlerimizi tartışıyoruz. Bu fikir de 'oyuncunun büyüdü bir resmin içine girmesi' şeklinde doğdu. Ardından bu görevin fikir babası Alan Nanes, görevi tamamen inanılabilir bir deneyime dönüştürmeyi başardı. Eğer yanlış birşeyler yapmış olsaydı bu görev beklenen etkiyi veremeyebilirdi, ama şu andaki haliyle kendinizi gerçekten oradaymış gibi his-

■ Painter görevi saka gibi birşey. Bethesda bu görevdeki tüm dokuları yağlı boya tablo formatında yeniden yapmış.



■ Oyunda bir kere olsun hapse girmelisiniz. Hem hapiste ne tür ilginç tiplerle karşılaşacağınız hiç belli olmaz.



It's all over, lawbreaker! Your spree is at an end. I'll take any stolen goods you have. The next move is yours -- Pay your fine, or I haul you away!

Bruma Guard

sediyorsunuz. Hatta haritanın kenarına kadar giderseniz henüz tablonun o kısmı bitmediği için tuvali bile görebiliyorsunuz. Ayrıca o görevdeki 'resim efekti' için gerçekten çok çaba gerektiğini söyleyebilirim. Tüm dokuları yağlı boya tadında tek tek baştan yaptık.

**S** Oyundaki favori loncanız hangisi?

**C** Kesinlikle Dark Brotherhood. Dark Brotherhood üzerinde çalışması için Thief 2 ve 3'te de çalışmış olan Emil Pagliarulo ile anlaştık. O kesinlikle inanılmaz bir tasarımcı ve Dark Brotherhood'un nasıl bir lonca olması gerektiğine dair fikirleri gerçekten de çok isabetliydi.

**S** Dark Brotherhood oyundaki kötü loncalardan biri, peki bu loncada yapabileceğiniz en kötü, en ahlaksız şey ne olabilir?

**C** Eğer Dark Brotherhood görevlerini yapmaya başladıysanız karargaha gidip herkesi öldürmeniz gereken görevi biliyorsunuzdur, o görev bir dönüm noktası görevi. Çünkü oyuncu o noktada kendisine 'bunu gerçekten yapmalı mıyım, ben gerçekten o kadar kötü biri miyim?' sorularını soracak. Oraya gelene kadar karşılaşmış olacağınız karakterlerin çoğu arkadaş canlısı, kendi kişiliklerine sahipler ve birbirleriyle iletişim kurabiliyorlar. Dolayısıyla bir süre sonra kendinizi ister istemez onlara yakın hissetmeye başlıyorsunuz. E bir anda tüm o sevdiğiniz kişileri öldürmeniz gerektiğini öğrendiğinizde bir ikilem yaşamamanız mümkün değil. Düşünsenize, tüm arkadaşlarınızı öldürmekten daha kötü ve ahlaksız ne olabilir ki? ■



# CYRODIIL'DE DÖRT

Oblivion'ın en etkileyici yanlarından biri şehirlerin kendilerine has mimarileri ve coğrafi koşullarıydı. Oyunun ana çizeri Matt Carofano bu müthiş görselliğin arkasındaki fikirleri paylaşıyor.

## IMPERIAL PRISON'DAN CYRODIIL'E İLK ADIMLAR

"Imperial Prison'dan çıkış oyunun önemli kısımlarından biri, çünkü oyuncu ilk kez oyunun dış mekanlarıyla karşılaşılıyor. Dolayısıyla bu anın mümkün olduğunda etkileyici olması ve oyuncuda devasa bir dünyayla karşı karşıya olduğunuz hissini yaratması gerekiyordu. Ayrıca suyun hemen karşısındaki zindan size ilk etapta uğraşacak birşeyler vermek üzere oraya eklendi. Amacımız daima gidebilecek bir yerler bulmanız ve bunun için çok fazla vakit harcamanız gerekmemesiydi."



## KARLAR ALTINDAKİ BRUMA

"Bruma ve oyundaki dağlık bölgeler karlı hava koşulları ile oyuna farklı iklimleri eklememizi sağladı. Bruma Nord'ların anavatanı olan Skyrim sınırında bulunuyor, bu yüzden şehirde önceki oyunlardan tanıdığınız Nord kültürünün etkilerini görmeniz mümkün. Dağlar hem arazide çeşitlilik yaratmak, hem de güzel bir arkaplan sunmak açısından oldukça faydalı oldu."



## IMPERIAL CITY

"Imperial City büyük ve düzenli bir şehir olarak tasarlandı. Şehrin farklı bölgeleri arasında ulaşım oldukça kolay ve yukarıdan bakıldığında yerleşim bir tacı andırıyor. Burada devasa kulelerle sağlamaya çalıştığımız etki bu muazzam şehrin tüm bölgeye hakim olduğu ve oyundaki herhangi bir yerden görülebiliyordu."



## OBLIVION GATE MAĞDURU KVATCH

"Kvatch ve etrafındaki bölge size Oblivion işgalinin ne tür yıkımlarına yol açabileceğini göstermek üzere tasarlandı. Harabeye dönmüş olan bu şehir oldukça geniş bir bölgeyi kapsıyor, böylece yıkımın ne denli büyük olduğunu daha rahat hissedebiliyorsunuz. O yamaçtan yukarı çıkarken masmavi gökyüzünün yavaş yavaş kan kırmızısına dönüşmesinin oyuncunun üstüne yarattığı etki, çok güçlüydü."





# MEVSİM

## YIKIM, DEHŞET, KÖTÜLÜK: OBLIVION KAPILARI

"Oblivion kapıları için Daedric "O" harfini tercih ettik, çünkü hem Oblivion'ı temsil ediyor, hem de uygun bir geçit şekli sağlıyordu. Bunlar Oblivion'a açılan kapılar, ama yalnızca kapının gerisinde değil, geçidin bulunduğu yerde de kötülüğü hissettirmek istedik. Sahip olduğumuz hava ve yıkılmış arazi efektleri iki diyar arasında geçişi müthiş bir şekilde sağlıyor."

"Oblivion onları yaratan Mehrunes Dagon'a özel karakteristikler taşıyor ve şu cümleyi doğruluyor: 'Mehrunes Dagon yıkımın ve değişimin tanrısıdır'. Bu diyara geçtiğiniz anda bunu hissetmenizi istedik. Volkanik adalar bu iş için çok uygundu, Mehrunes Dagon'un toprakları sürekli değişim halinde ve bu oldukları yere sürekli yıkım götürüyorlar. Ayrıca burasının Tamriel'deki yemyeşil ormanlarla zıt bir hava vermesi çok önemliydi, dolayısıyla Tamriel size gerçek bir dünya hissi veririrken, Oblivion'a geçtiğinizde başka bir boyutta olduğunuzu hissediyordunuz." ■



## SİZİN İÇİN SEÇTİĞİMİZ MODLAR

Oblivion'dan aldığımız zevki arttıracak birçok mod var. Bunlar dan en iyilerini sizler için seçtik. Aşağıda açıkladığımız modları DVD'mizde de bulacaksınız, eğer hala oyunu oynuyorsanız bunları mutlaka kurmanızı tavsiye ederiz. Oblivion modlarını kurmak için, .ESP uzantılı dosyaları Oblivion/Data klasörüne atmanız ve oyunun başlangıç menüsünden DATA FILES'a gelip, istediğiniz modları seçmeniz yeterli.



### BTMod

<http://btmod.beider.org/>  
Arayüzü geliştiren birçok değişikliği içeren bir mod. Daha küçük liste yazı tipleri, büyük pencereler, isteğe göre pusulayı kaldırabilme imkanı ve ek ekran bilgileri. Ekran görünümünü dilediğiniz gibi değiştirebilirsiniz.

### Cheydinhal Pet Shop

<http://www.tessource.net/files/cache/2054.html>

Eğer yalnız dolaşmaktan

sıkıldıysanız yanınıza evcil hayvan almaya ne dersiniz? Bu mod sayesinde Cheydhinal'e eklenen hayvan dükkanından Golden Lap, Chocolate Lab, Husky, Panther, Imp, Spectacled Bear, Akaviri Bear, Brown Bear, Snow Leopard, White Akavirian Tiger, Battle Boar, Cougar ve Skeleton

### Beneath The Wall

<http://www.tessource.net/files/file.php?id=2287>

Geceler boyunca sesler duyan Bruma sakinleri en sonunda toplanıp bu tuhaf kaynağını aramaya başlamıştı. Karşılaştıkları şey Bruma'nın en yaşlılarını bile şaşkına çevirmişti: Şehir duvarlarından birinin altında gizli bir mağara bulunuyordu. Mağaraları işgal etmiş olan Black Bow Bandit'leri temizleyin ve güzel Bruma şehrini bu tehditten kurtarın. Emeklerinizin karşılığını alacaksınız.







gibi 14 hayvan alabilirsiniz. Hayvanınız da sizinle birlikte level atlayacak, her beş levelde bir büyüklüğü artacak, ayrıca onlara izleme/bekleme/beslenme gibi komutlar verebileceksiniz.

### Mannequins

<http://www.tessource.net/files/cache/2055.html>

Sahip olduğunuz zırhları herkese göstermek isterseniz, bunu yapmak için bir mankenden daha uygun bir şey olamaz. Satın alacağınız mankenleri istediğiniz bir yere yerleştirebilir, envanteriyle oynayabilir ve pozunu seçebilirsiniz.

### Saddle Bags

<http://www.arksark.org/galley/viewtopic.php?p=5678>

Atlarınızın eşya taşımalarını sağlayan bu mod sayesinde üzerinizdeki 'ağırlık' bir nebze olsun hafifleyecek. Elbette hayvancağıza elinize geçen herşeyi yükleyemiyorsunuz, çünkü taşıttığınız ağırlık arttıkça, atın hızı azalmaya başlıyor.

### Sentient Weapon

<http://planetelderscrolls.gamespy.com/Vi-ew.php?view=OblivionMods.Detail&id=581>  
Karşılaşacağınız bir silah ustası size tüm materyalleri sağladığınız takdirde yeni bir silah yapmayı teklif ediyor. Bu silah güçlü olmasının yanı sıra kendi kişiliğine de sa-

hip ve yolculuklarınızda size sesiyle de eşlik edecek. Silah için seçebileceğiniz üç kişilik mevcut: Tırsak Fred, Katil Atkivir ve (güya) Kahraman Samson.

### Deadlier Traps

<http://www.tessource.net/files/cache/1991.html>

İşte bu mod işinizi kolaylaştırmak yerine zorlaştırmayı hedefleyen bir mod. Oyundaki çoğu tuzak aslında gereken etkiyi vermiyor, 'aman çarparsa çarpsın, vursa vursun' diye düşünerek pek sallamıyoruz onları. Ama bu mod sayesinde bazı tuzaklar daha ölümcül hale geliyorlar. Bundan sonra zindanlarda daha dikkatli dolaşmanız gerek.

### Natural Environments

[http://elderscrolls.filefront.com/file/Natural\\_Environments;64753](http://elderscrolls.filefront.com/file/Natural_Environments;64753)

Bu mod sayesinde oyundaki tüm doğal ortam daha bir hayat kazanıyor. Yeni hava koşulları (40'ın üzerinde), böcekler ve kuşlar gibi yeni doğal yaşam eklentileri göreceğinizden yalnızca birkaçı. Değişimin ne kadar etkili olduğunu görmek için bu modu mutlaka denemelisiniz.

### Quest Award Leveling

<http://www.tessource.net/files/cache/2119.html>

Oyunda görevlerin sonunda kazandığınız ödüller (silahlar, zırhlar, taşlar vs) görevi bitirdiğiniz level ile ilintili olarak güce sahip oluyorlar. Dolayısıyla siz level atlayarak güçlenmeye devam ediyorsunuz, ama o ödüller hep aynı seviyede kalmış oluyorlar. Bu mod sayesinde her 5 levelde bir sahip olduğunuz ödül eşyalarının levelleri de uygun biçimde değiştirilecek ve oyun daha bir denge kazanmış olacak. Kesinlikle önerilir.

### Retroactive Health

<http://www.tessource.net/files/file.php?id=2215>

Basit ama etkili bir mod. Normalde oyundaki başlarda kazandığınız Endurance, sonradan kazandıklarınızdan daha çok sağlık kazandırıyor. Bu mod sayesinde Endurance artışlarının ne zaman olduğu önemi kaybedecek ve sağlığını belirleyen tek etki o andaki level ve Endurance seviyeniz olacak.

### Bartholm

<http://www.gamespot.com/pc/rpg/theelderscrollsivoblivion/download.html?sid=6153528>

Count Serverus Victrix tarafından yönetilen Bartholm şehrinde 30'dan fazla NPC, 15 bina, 5 görev bulunuyor; kosta karşı yapılan komployu ortaya çıkaracak, Ayne Drehl'in evini davetsiz misafirlerden temizleyecek, şehirde kendinize bir ev alıp içini döşeyebileceksiniz.

### Adventurers Mod

<http://www.bncomputing.com/ob/>

Adventurers Oblivion'un neredeyse tüm özelliklerini değiştirerek dengelemeyi amaçlayan bir proje. Tüm eşyalar, NPC'ler, yaratıklar, leveller değiştirilmiş durumda. Oyundan alacağınız zevkteki değişiklikten mesuliyet kabul etmediğimizi hemen belirtiyim.

### Key Chain

<http://www.tessource.net/files/cache/3409.html>

Bu mod sayesinde envanterinize bir anahtarlık ekleniyor, böylece toplamış olduğunuz onca anahtar envanterinizde boşu boşuna yer işgal etmemiş oluyor.

### Landscape LOD Textures

<http://www.tessource.net/files/cache/2182.html>

Oyundaki orijinal 1024x1024 arazi dokularını geliştirilmiş 2048x2048 dokularla değiştiren bu mod sayesinde uzak yer şekilleri çok daha net görünecek.

### Cyrodiiil Terrain Color Map

<http://www.tessource.net/files/cache/2634.html>

Oyun içindeki Cyrodiiil haritasını tamamen renkli hale getiren bir mod. Ancak eğer oyunu düşük çözünürlükte oynuyorsanız grafikte bozulmalarla karşılaşabilirsiniz, bu durumda eski renksiz haritayı kullanmaktan başka şansınız olmayacak. ■





# BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

## M'aiq the Liar

Morrowind'de size bir sürü gerçek olmayan hikayeler anlatan, M'aiq the Liar isimli bir Kajiit vardı. Kendisi Oblivion'da da geri dönmüş durumda (onu genellikle Anvil ve Leyawiin'in dışında bulabilirsiniz) ama artık eskisi kadar yalan söylemiyor, ama kurt adamlar, uçan vampirler gibi bir sürü şey konusunda konuşup kafamızı karıştırıyor. M'aiq 24 saat koşturarak tüm Cyrodiil'i dolaştığı için onunla karşılaşma şansınız az. Bu arada M'aiq'in ismi de, yapımcı ekibin içinde olan ve adı "yalancı Mark"a çıkan bir Bethesda çalışanından geliyor.



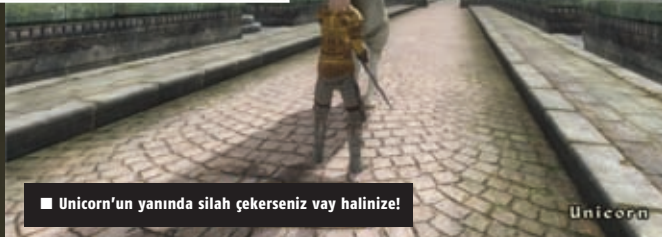
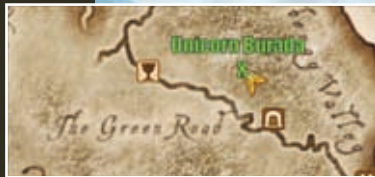
Bir de yapımcılar bizleri şaşırtmak için bizi bu sefer Caliper peşinde koşturuyor. Bildiğiniz gibi Elder Scrolls oyunlarında her tarafta illa ki göreceğiniz tarzda en az bir eşya oluyor. Morrowind'de açtığınız on konteynırın dokuzunda Pillow görüyorduk, Oblivion'da ise bu görevi Tong ve Caliper almış durumda. Bu eşyalarla bu kadar sık karşılaşınca 'acaba bir işe yarıyor mu' diye düşünebilirsiniz, ama yaramıyorlar (yapım aşamasında bir ara tüm Caliper'leri toplarsanız elde edebileceğiniz "Ex-Caliper" adlı bir kırlıçla ilgili görev koyma fikri akıllara gelmiş, sonra vazgeçmişler). Oblivion yapımcıları da M'aiq'i Caliper'leri aramakla görevlendirerek bu eşyalara biraz daha ruh katmış.

## Beceriksiz Ressam

Fighter's Guild görevlerini bitirdikten sonra Oreyn ile konuşarak ondan sağ kolunuz olmasını isteyebilirsiniz ama size dövüşmekten yorulduğunu, artık resimlerine yoğunlaşmak istediğini söylüyor. Çizmiş olduğu tabloya bakarsanız oldukça komik bir sahne göreceksiniz. Anlaşılan Oreyn'in resim kariyeri çöp adamdan ileri gidememiş.

## Unicorn

Hircine Daedric Shrine görevi bir Unicorn öldürmekten geçiyor. Unicorn'un olduğu alana gidin, etrafındaki Minotaur'ları uzağa çekip öldürün. Şimdi silahınızı kaldırmış biçimde Unicorn'un yanına giderseniz ona binebileceğinizi göreceksiniz, çünkü oyunda Unicorn'un türü at olarak belirlenmiş. Yalnız şimdiden uyaralım, etrafınızda Unicorn varken silahınızı çekmek çok büyük bir hata olabilir.



■ Unicorn'un yanında silah çekerseniz vay halinize!

## Koyunlarla Arkadaşlık

Bir koyun bulun ve üzerine birçok kez tıklayın. Bunu yaptığınızda sizi takip etmeye başladığını göreceksiniz. Eğer koyuna iyi davranırsanız sizinle birlikte şehirleri bile gezebiliyor. Tabii bunu yapmadan önce etrafta çobanların olmadığından emin olun.

## Eski Oyunlara Atıflar



Oyuna başlamış olduğunuz hücre, serinin ilk oyunu olan Elder Scrolls: Arena'da başladığınız hücre ile aynı. Hatta sizi serbest bırakan gardiyan iki oyunda da aynı cümleleri sarf ediyor: "Dikkatli ol, aşağıda fareler ve goblin'ler cirit atıyor". Gerçekten de tünel girdiğiniz gardiyanın doğru söylemiş olduğunu görüyorsunuz. Ayrıca Arena'nın dışında asılı olan poster şimdiye kadar dikkatinizi çekmediyse gidip bakmanızı öneriyoruz, göreceğiniz çizim Elder Scrolls: Arena'nın oyun kutu kapağının resmine çok benziyor.

Fighter's Guild ilk görevi aynı Morrowind'de olduğu gibi yine farelerle ilgili. Ama bu sefer sizi ufak bir sürpriz bekliyor, çünkü bu tür oyunlarda karşılaşmaya alışık olduğumuz 'fareleri temizle' görevinden çok daha farklı bir görevle karşı karşıyayız. Bu sefer fareleri öldürme değil, dağ aslanlarından koruma görevi alıyoruz. Ayrıca bize bu görevi veren Arvyna Thela, Morrowind'deki fare görevini veren Drarayne Theilas'ın kardeşi. ■





## Bilen Adam

### PSP'ME OYUN ARANIYOR

PSP çok sık ve de güzel bir alet. Her PSP sahibi, bu siyah güzelliğe aşık olmuştur. Oyunlarının grafikleri bir el konsolu için inanılmaz derecede. Film seyretmek, internette gezmek veya müzik dinlemek mümkün onunla. Ama ya esas işlevi olan oyunları?

PSP'yi alalı bir yılı geçmesine rağmen, hala bir soğukluk, mesafe var aramızda. Her akşam eve geldiğimde "PSP'mi açıp bir film izleyeyim" demememin, "yarım saat DS'de Brain Training oynayayım" dememin bir sebebi olmalı.

Bence PSP'nin en büyük sorunu, kendisine özgü, PSP ismiyle özdeşleşecek, PSP alıracak bir oyununun hala olmaması. 100'e yakın oyunu var, ama çoğu PS1 ve PS2'nin eskilerinden devşirme oyunlar. Metal Gear isminde faydalanmak için yapılan MG Acid'e bakın, bir sıra tabanlı strateji. Ne MGS serisindeki gibi güzel bir hikaye var, ne de oynanışında bir güzellik var. Üstelik kontrolleri de "el konsolu" oyunu gibi değil, çoğu PSP oyunu gibi bir PS2 oyunu karmaşıklığında.

PSP için üstün bir oyunun hala olmamasının sebeplerinden birisi, PSP'ye oyun geliştirmenin PS2'ye oyun geliştirmekle hemen hemen aynı maliyeti taşıması. Düşünün, bir oyun yapımcısının, muhteşem bir fikriniz var. Onu 110 milyonluk PS2 camiası için mi yapıyorsunuz, yoksa 17 milyon PSP sahibi için mi için mi? Matematiksel olarak, oyunu PSP için yaparsanız, aynı miktarda masraf yapıyor, ama 1/6 oranında az satmayı göze alıyorsunuz demek. Hiç mantıklı değil.

PSP'nin üçüncü büyük sorun ise, bir türlü düşmek bilmeyen fiyatı. Ülkemizde vergiler ve doların fırlamasıyla zaten PSP fiyatı uçtu gitti (650 YTL'ye satan yerler var). Ama yabancı ülkelerde de sorun fiyat sorunu az buz değil. Dışarıda bir PSP ve iki oyun size 330 dolara mal olurken, DS Lite artı iki oyun sadece 200 dolar. Bir de üstüne önümüzdeki yıl Nintendo Wii ve PS3'ün çıkışıyla birlikte, oyunseverler para harcarken daha dikkatli olacaklar. Yeni oyunlara para harcatmak için PSP'nin çok özgün oyunlarının olması lazım.

Ama şu anda bir Loco Roco'su, bir de Lumines'i var PSP'ye özgü ve PSP alıracak kadar özel. İkisinin de PSP'ye özgü, ikisi de eğlenceli ve en önemlisi, ikisinin de oynanış bir el konsolu oyununun olması gerektiği gibi, yani basit. Bir el konsolu oyunun PS2'ye kafa tutan grafiklere sahip olsun, 10 dakika oynadıktan sonra ellerinize kramp giriyorsa ne yazık.

Kısacası biz PSP sahipleri, artık 8 yıllık PS One oyunları veya özellikleri kırılmış PS2 oyunları istemiyoruz. PSP'ye has, mobil oyunculuğun kısa süreli zevklerine uygun oyunlar istiyoruz. DS'in Nintendogs'u, New Super Mario Bros'u, Brain Age'yle kafa kafaya gidebilecek, kendine has oyunlara ihtiyacı var Sony'nin. Hem de çok! ■

## NE OYNASAK ?

### YAŞAM OYUNLARI

Oyunlar her zaman yok etmek değildir. Biraz da "yaşatmak" lazım.

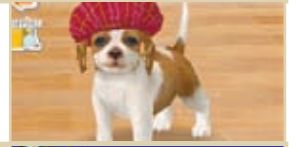
#### Creatures 2

Elinizde iki disk var. Birisinde oyun, diğerinde ise sadece size özgü 6 yumurta. Bu yumurtalardan birini alıyor ve oyuna başlıyorsunuz. Kuluçka döneminden sonra, sevimli mi sevimli bir yaratığınız oluyor. Ona ne gösterirseniz öğreniyor, büyüyor, gelişiyor. Yuvanın dışındaki kötü dünyada kendi başına hayatta kalmayı öğrenebilirse ne mutlu, yoksa, 5 yumurtanız kalıyor.



#### Nintendogs

Nintendo DS'in mucizevi oyunu Nintendogs, neredeyse köpek yavrularından bile sevimli. Onunla oynamanız isteyen, onu yıkamanız ve gezdirmeniz gerekiyor. WiFi üzerinden, diğer Nintendogs köpekleriyle sizin DS'inizde oynayabiliyor. Üstelik, ortalığı kirletip sizi deli etmiyor.



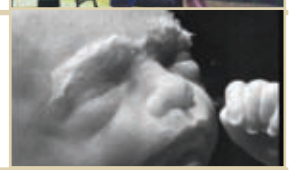
#### The Sims 2

Anlatmaya gerek var mı? Tüm zamanların en çok satan oyunu. Bir veya birkaç insanı, evleri, ilişkileri ve kariyerleri ile birlikte birkaç yaşamı yönetmeniz gerekiyor. Kız arkadaş ve anneleri oyunlara ısındırmak için en ideal ilaç. Tabii bu biz erkekler sevmiyoruz anlamına gelmiyor.



#### Alter Ego

İlk olarak C64'e çıkmış olan Alter Ego, başarılı bir psikolog/sosyologun çalışması. Hayata en baştan, anne rahminden tekrar başlasaydınız nasıl bir hayatınız olurdu. Yaşamınızın çeşitli evrelerindeki kritik olaylara vereceğiniz tepkiler, bu sorunun cevabını bulmanızı sağlayacak. Hemen [www.theblackforge.net](http://www.theblackforge.net) adresine girip oynayabilirsiniz.



#### Kudos

"The Sims" + "Sıra Tabanlı Oynanış" - "Grafikler" = Kudos. Bu formül, bağımsız bir oyun olan Kudos'un formülü. Tek bir kişi tarafından hazırlanmasına rağmen, oldukça başarılı bir oyun. Her gün işinizden arta kalan zamanda tek bir şey yapabildiğiniz oyun, kısıtlı zamanın değerini daha iyi anlamınızı sağlayacak. Kolaysa sosyal olun ?



#### Executive Suite

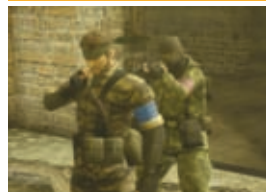
1982'de BBC adlı bilgisayar için geliştirilmiş ama bizim yeni keşfettiğimiz bir oyun. Şaşırtıcı derecede güzel ve bağımlılık yapıyor. Tamamen yazılarla oynanan Executive Suite, ofisboy olarak başlayıp, şirketin genel müdürü olmaya çalıştığınız bir "iş hayatı simülasyonu". Hem eğlenceli, hem de öğretici bir oyun.



## ALTIN KLASİKLER

Hangi oyunlar zamanın aşımına karşı durabiliyor? 6 ay boyunca bu iki sayfadaki yerini kaptırmayan oyunlar, Level Altın Klasikler listesine girmeyi hak ediyor. Tüm Altın Klasikler listesi, normalde Level DVD/Extra/Altın Klasik bölümünde olacaktı, ama World of Warcraft'a DVD'yi yetiştirelim diye unuttuğumuz. Özür diliyor, gelecek ay yayınlanacağını bildiriyoruz.

### AKSİYON



**MGS 3 Subsistence (PS2 %95)**  
MGS serisinin üçüncüsü, 2 DVD'lik çok özel bir pakette, saatlerce izleyeceğinizi özel videolar, esas oyuna yeni birçok özellik ve multiplayer moduyla gerçek bir klasik.

1.AY 2.AY 3.AY 4.AY 5.AY 6.AY

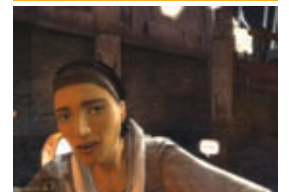
### RYO



**TES4: Oblivion (PC %96)**  
Oyun süresi 75 saat ve giderek artıyor. Üstelik bir yandan Bethesda, bir yandan mod yapımcıları yeni içerik eklemeye devam ediyor.

1.AY 2.AY 3.AY 4.AY 5.AY 6.AY

### FPS



**HL2-Episode 1 (PC %90)**  
Hem bu kadar kısa, hem de bu kadar mükemmel bir oyun görmemiştik. Episode 1 için Valve'a şapka çıkartıyoruz.

1.AY 2.AY 3.AY 4.AY 5.AY 6.AY



# LEVEL ÖDÜLLERİ



## LEVEL CLASSIC

Level klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir.



## LEVEL HIT

Saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da vereceğiniz paraya değerlerdir.



## LEVEL SHIT

Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan buca buca kaçmalıdır.

# DÜNYA'DA EN ÇOK SATANLAR

## PC

1- Prey	★
2- Rise and Fall: Civ. at War	★
3- The Sims 2	×
4- The Sims 2: Open for Bus.	×
5- World of Warcraft	▲
6- Champ. Manager 2006	▲
7- Half-Life 2 Episode 1	▼
8- Titan Quest	★
9- Football Manager 2006	×
10- Civilization 4	×

## KONSOL

1- Prey (XBox 360)	★
2- New Super Mario Bros (DS)	★
3- P.of the Carib.: D.M.C. (PSP, DS)	★
4- Over the Hedge (PS2, XBox, GC, DS)	★
5- FIFA World Cup Ger. (tüm konsolar)	★
6- LOTR: Battle for Mid. E. (Xbox 360)	★
7- P.of the Carib.: J.Spar. (PS2, XBox)	★
8- Tomb Raider L. (tüm konsollar)	▼
9- Hitman: B.M. (PS2, Xbox, Xbox 360)	▼
10- Animal Cros.: Wild Wrld. (DS)	★

★ yeni × değişmedi ▲ yükseldi ▼ düştü

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satı listelerinden derlenmiştir.

# HANGİSİ BANA GÖRE?

Tek bakışta bu ayki oyunlardan hangisini oynayabileceğinizi görmek mi istiyorsunuz? 0 zaman aşağıdaki listeye bir göz atın.

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
Auto Assault	56			
Barrow Hill	53			
City Life	42			
Da Vinci Manuscript	52			
Devil May Cry 3	54			
Everquest 2: Kingdom of Sky	49			
Glory of the Roman Empire	58			
Guild Wars Factions	60			
Hard Truck Apocalypse	53			
Micro Machines V4	51			
Outrun 2006	50			
Prey	36			
Rush for Berlin	40			
The Movies: Stunts and Effects	48			
Titan Quest	44			

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
Auto Assault	56			
Barrow Hill	53			
City Life	42			
Da Vinci Manuscript	52			
Devil May Cry 3	54			
Everquest 2: Kingdom of Sky	49			
Glory of the Roman Empire	58			
Guild Wars Factions	60			
Hard Truck Apocalypse	53			
Micro Machines V4	51			
Outrun 2006	50			
Prey	36			
Rush for Berlin	40			
The Movies: Stunts and Effects	48			
Titan Quest	44			

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
Auto Assault	56			
Barrow Hill	53			
City Life	42			
Da Vinci Manuscript	52			
Devil May Cry 3	54			
Everquest 2: Kingdom of Sky	49			
Glory of the Roman Empire	58			
Guild Wars Factions	60			
Hard Truck Apocalypse	53			
Micro Machines V4	51			
Outrun 2006	50			
Prey	36			
Rush for Berlin	40			
The Movies: Stunts and Effects	48			
Titan Quest	44			

ÇALIŞMAZ

DÜŞÜK DETAYDA İYİ ÇALIŞIR

YÜKSEK DETAYDA İYİ ÇALIŞIR

OYUNDA BU ÇÖZÜNÜRLÜK YOK

## SPOR



**Winning Eleven 10 (PC %96)**  
Serinin her yeni oyunu mutlaka Altın Klasik oluyor. PES 6 gelinceye kadar WE10 futbol oyunlarının kralı.

## YARIŞ



**Project Gotham Racing 3 (XBox 360 %94)**  
Daha önce oynadığınız tüm yarış oyunlarından daha güzel grafikler ve sadece rüya arabalar. Polis yok, mod peşinde koşmak yok. 7 rakip, müthiş bir pist ve siz.

## STRATEJİ



**Heroes 5 (PC %93)**  
Strateji oyunları arasında özel bir yeri olan Heroes, beşinci oyunuyla yeniden popüler oldu.

## DEVASA ONLINE



ADAY YOK

## ADVENTURE



**Call of Cthulhu (PC %90)**  
Oyunu bir kez bitirince her şeyi gördüğünüzü zannetmeyin. Tekrar oynayıp %100 ile bitirebilirsiniz, gerçek sonu göreceksiniz.

1.AY 2.AY 3.AY 4.AY 5.AY 6.AY

1.AY 2.AY 3.AY 4.AY 5.AY 6.AY

1.AY 2.AY 3.AY 4.AY 5.AY 6.AY

1.AY 2.AY 3.AY 4.AY 5.AY 6.AY

1.AY 2.AY 3.AY 4.AY 5.AY 6.AY



FPS

# PREY

**Bizzat şahidim, oyunlar insanı şiddete yönlendiriyor!**

■ Merhaba, bizler her filmin başında kaşınıp dayak yiyen arsız figüranlarız!

■ Nedense aklıma Half-Life 2 geldi şimdi bak...





■ Bir ben var benden içeri, gördükçe dövesim gelir on!

■ Oyuna Jukebox yerine adam gibi karakter koyun a gadasını aldıklarım!



pılmakta olduğu duyurulmuştu. Hem de kim tarafından dersiniz? Duke Nukem'in yapımcıları! Evet, seneler önce ilk ekran görüntüleriyle karşılaştığımızda ağızımız açık kalmıştı. Sonra ne mi oldu? Önce iptal edildi, sonra da orijinal fikir sahipleri tarafından birkaç firma gezdirildi. Ve en sonunda da piyasaya çıktı. Farkındaysanız Duke Nukem Forever için aynı şeyi söylemek mümkün değil, ama belli mi olur? Prey bile çıktıktan sonra...

Fakat gelin görün ki eğer Duke tıpkı Prey gibi on sene evvelki fikirlere saplanıp kaldıysa, onun için de pek iyi şeyler söyleyemeyeceğiz korkarım. Görüyorsunuz ya, bazı fikirler ve bazı ürünler üzerinden yıllar geçtikçe olgunlaşır, daha da lezzet kazanır. Ama maalesef Prey için aynı şeyi söylemek pek mümkün değil. Bu oyunun en büyük kusuru, oynarken insana zamanda donup kalmış hissi vermesi. Hani sanki son on yılı komada geçirmiş ya da Prey gelene dek başka hiçbir FPS oynamamışsanız, o zaman sizin için sorun olmayacaktır. Çünkü pek çok açıdan bu oyun sürünün çok gerisinde kalmış.

Mesela uzaylı istilası teması, geçen on yılda o kadar çok işlendi ki... Sonra silahlara ne demeli, tamam belki görüntü olarak farklılar ama işlev olarak o kadar sıradanlar ki. Tabii oyunun geneline hakim olan, en büyük özelliği olan tasarım da pek sıra dışı sayılmaz. Evet, gelen uzaylılar çok acayip bir teknolojiye sahipler, eti metalle kaynaştırabiliyorlar ama bu da bir sürü oyunda suyu çıkana kadar kullanıldı, değil mi? Sibernetik düşmanlar ve canlı duvarlarla dolu kaç oyun oynadık bu güne dek? Grafik açıdan etkileyici olabilir belki ama ilk beş dakikadan sonra insan tekrar Quake ya da Doom oynuyormuş gibi hissediyor. Grafiklerden bahsetmişken, Doom 3'ün grafik teknolojisi aynen kullanılmış, ama arada bir sıra dışı bir mekan tasarlanmış olmasına rağmen oyunun genelinde bolca koridordan başka bir şey bulmak zor.

## On sene oldu mu üstad?

**B**u oyunu alıp kurduğunuzda zaten kendiniz de göreceksiniz, oyunun ana kahramanı Tommy adındaki bir Cherokee yerlisi arkadaşımız. İşte o Tommy var ya o Tommy, ben onun taa Tommy kere... Tövbe ya! Arkadaş ben gerçek hayatta bu tür insanlardan tiksiniyor kendimi sanal aleme verdikçe, onlar oyun karakteri, kitap kahramanı, film unsuru şeklinde karşımıza çıkmaya devam ediyorlar. Şimdi soracaksınız ki bu herifle alıp veremediğim nedir? Anlatayım...

Bu Tommy denen arkadaşımız bir kızıl derili olup, geçen iki yüzyıldaki Amerikan katliamından kurtulan az sayıdaki vatandaşıyla beraber bir "kızıl derili bölgesinde" ikamet etmektedir. Bu kızıl derili bölgeleri genellikle beyaz adamın onları kendi kendilerini alkol ve kumarla tüketsinler diye diri diri gömdükleri çöplüklerdir. Tommy tam da Sam Amca'nın istediği gibi kendi geçmişini inkâr etmiş, kafayı Jen adındaki bir hatunla ve uzaklara kaçıp gitmekle bozmuş sığınırın tekidir. Hiç durup düşünmez, kaçtığı yerde değişen ne olacak, olduğu yerde bulamadığı neyi bulacak diye. Zaten oyunun açılışında Tommy'nin bir tuvalette kendi kendine bunalım yaptığını görünce ne tür bir denyo olduğunu çabucak anlarız.

Tommy'nin hafif şaman tadındaki dedesi ise bambaşka bir modeldir. O meşum gecede adeta kıyametin yaklaştığını anlamıştır, ama yine de "Mabâd kısmetten çıkarsa, Sam Amca Bağdat'tan gelir!" deyişini düstur edinmiş bir tavırla barda birasını yudumlayarak beni ayar eder! Eğer ki bu kaderci anlayış, kızıl derililerin antik MU'nun çocukları ve halıyla Türklerin kuzenleri olduğu gerçeğini ispat etmiyorsa, ne eder bilemem! Ama zaten olay o değil, o yüzden devam edelim.

Efendim, bu Tommy, dedesi ve manitusu Jen, gecenin bir yarısı içinde buldukları kasabayla beraber dev bir uzay gemisinin içine çekiliverirler, böylece esas hikaye başlar. Başlar başlamasına da, Tommy o koca geminin içinde dolaşırken, olmadık yaratıklarla kapışırken, ölüp atalarının gökyüzündeki topraklarına giderken, tekrar yaşama dönüp tüm bir gezegenin kaderini tayin etmek için dövüşürken bile su katılmamış bir denyo olmaktan bir adım öteye gidemez! Ölmüş dedesi öte tarafta ona ruhun gücünü gösterir, o kalkıp bu hokka-

bazlıklara inanmadığını söyler. Aşağıda koca bir gezegen uzaylı işgalciler tarafından parça pinçik edilmektedir, onun aklındaki yegâne düşünceyse manitayı alıp ortamlardan uzamaktır. Artık nereye uzayacaksa!

Uzun lafın kısıası, Tommy, Amerikan gençlik dizilerinde bolca gördüğümüz cinsten su katılmamış salağın tekidir. "Böyle Cherokee olmaz olsun" der, böyle insanların kafalarına akıl girene dek günde beş vakit, yarım saat kadar Malibu terlikle ağızlarına ağızlarına vurmak suretiyle dövülmesi gerektiğini beyan ederim! Evet, gördüğünüz gibi bazı bilgisayar oyunları benim gibi kelli felli adamları bile şiddete itebiliyor. Oysa adam gibi bir ana karakter koysalar ve olur olmaz yerde abidik gubidik konuşurmasalar olmayacak böyle şeyler! Hey gözünü sevdiğimin Gordon Freeman'ı hey! Ağız var dili yok bir adamdır, alır lev-yeyi eline, yapılması gerekeni acilen yapar! Okumuş adamın hali başka oluyor be abi!

## AVA GİDEN...

Prey aslında yeni bir oyun değil, ilk defa bundan on sene kadar evvel ya-

■ Azı dışı çürümüş, çekeceğiz hiç yolu yok...







■ Oyun yeterince kolay değilmiş gibi, bu zavallılara dokunmazsanız size saldurmıyorlar.

■ Hay tavana kaldırım döşeyen zihniyeti, beynime kan çöktü ulaaa!

Benim en hoşuma gideni kendimi bir anda küçük bir vitrinin üzerindeki kaya parçasının üzerinde yürürken bulmak olmuştur. Belki çok derin bir mantığı yok ama sonuçta bu bir uzaylı gemisi, kafalarından geçeni kim bilebilir ki?

Ama maalesef oyun ilerledikçe bu kapıların da oyundaki diğer pek çok ilginç fikir gibi doğru düzgün kullanılmamış olduğunu görüp hayal kırıklığına uğradım. Oyun öyle düzayak tasarlanmış ki, bu kapılar çoğunlukla bir sonraki odaya geçmenizi sağlayan normal kapılar gibi çalışmaktan başka bir işe yaramıyorlar. Yani kapılar üzerine kurulmuş derin problemlere pek yerilmemiş. Bu neden canımı sıkmış olsun ki? Şu sebepten, ben bu oyunu oynarken Valve, hani Half-Life 2'yi yapan elemanlar var ya, hah işte onlar Portal diye bir oyunun videolarını yayınladılar. Eşek herifler bu boyut kapıları fikri etrafına kurulu öyle deli bir oyun yapıyorlar ki, videoları izlerken resmen orijinal bir fikirle karşılaşmanın verdiği derin hazı ve ürperti yaşadım diyebilirim. Çıktığı zaman sanırım hayli zamanımızı yiyecek. Peki ama Valve bunu akıl edebiliyorken, Prey'i yapanlar nasıl oluyor da ellerindeki malzemeyi doğru düzgün kullanamıyorlar, hem de daha oyunun ilk dakikalarında bunu yapabileceklerini gösterdikleri halde? Can sıkıcı değildir de nedir bu durum?

Aslında Prey'in bu hale gelmesine şaşırılmak lazım. 10 sene boyunca sürüncemede kalan bir proje elbette belli açılardan bayatlamaya, belli açılardan da aceleye getirilmeye mahkumdur. Oyuna temel olan unsurlardan bazıları artık baygınlık verecek denli çok işlenmiş durumda, diğerleri ise vakit ve para problemleri yüzünden doğru düzgün işlenmemiş. Misal multiplayer, Allah aşkına, PC için sekiz oyuncu desteği bir nedir yahu? Peki ya hepi topu sekiz tane oyun haritası olması? Madem adam gibi bir multiplayer seçeneği koyacak mecaliniz yok, neden tümünden kaldırıp tüm zamanınızı single player senaryoyu parlatmaya ayırmadınız ki? Yarım yamalak yapılan işler ayar eder insanı!

Şu noktada biri bana çıkıp sorsa ki Prey üzerinde on sene kafa patlatmaya değen bir oyun olmuş mu diye, cevabım kesinlikle olumsuz olurdu. Doğru, oyun çok defa el değiştirdi ve birkaç kere de iptal edildi, ama bu bir mazeret değil. Sonuçta oyunda ön plana çıkan birkaç ilginç unsur var ama bunlar oyunu kurtarmaya yeter mi? Ya grafikler tek başına bir oyunu götürmeye yeter mi? Sonuçta Quake 4 ve Prey aynı grafik motorunu kullanıyorlar, ama ben Quake 4'ü haldır haldır oynarken, Prey'in dünyasını "haaaaa, hmmmm, ehhhhhh" efektleri eşliğinde gezmiyorum mu? Olmamış, hevesim kursağımda kaldı. Belki su katılmamış bir FPS delisini tatmin eder, ama masa üstündeki Prey ikonuna tıkladığında farklı bir dünyaya gitmek isteyenleri çabuk sıkacak bir oyun bu. Ve evet, yazının sonuna gelmiş olmama rağmen Tommy hakkındaki fikrim değişmiş değil. Malibu terlik konusunda ısrar etmek zorundayım...

Ya düşmanlara ne demeli? Doğrusu Borg ya da Stroggs tadında bir işgalci ırk yaratılmaya çalışılmış ama herhalde bir oyunda gördüğüm en karakteriz kavim de budur! Halo'daki düşmanlar en azından bunlardan daha zeki ve çeşitliydi, her ne kadar fazlaca köseli ve hatta şirin olsalar bile! Doğrusu Prey'i bitirmek için en temel silahtan daha fazlası gerekmiyor, çünkü düşmanlarınız asla işinizi zorlaştıracak şeyler yapmıyorlar.

## RUHLAR ALEMİ

Peki Prey hiç mi sıradışı bir unsur içermiyor, bu kadar mı yavan? İşin acı yanı da bu zaten, Prey kendi çapında hoş fikirlere sahip ama uygulamada bunlar çok kısıtlı kullanılmış. Sanki oyunun ilk çeyreği tamamlandıktan sonra yapımcılar kafalarındaki tüm fikirleri bir kenara atıp apar topar bitmiş ürünü piyasaya sürme derdine düşmüşler.

Mesela bir Spirit Walk olayı var ki, her ne kadar türünün ilk örneği değilse de, hayli hoş bir fikir. Tommy ilk kez öldüğünde büyükbabası ona bedenini geride bırakarak ruh suretinde dolaşabilmeyi öğretiyor. Bu formdayken ok ve yayı ile dövüşebiliyor, engellerin içinden geçebiliyor, normalde erisemeyeceği yerlere gidebiliyor. Ama gerçekte oyun boyunca bu gücü sadece enerji bariyerlerinin arkasına geçip düğmeye basmak için kullanıyorsunuz, başka da bir halta yaramıyor (ayrıca, uçamayan bir ruhu ben neyleyim? – Sinan).

Aslında başka bir halta yaramadığını söylemek yanlış olur, çünkü Spirit Walk sayesinde oyunu teorik olarak hiç kaydetmeden bitirmek mümkün. İlk defa ölüp de bu gücü kazandıktan sonra işin suyunu çıkarıyor ve ölmeyi alışkanlık haline getiriyorsunuz. Her öldüğünüzde "öbür tarafa" geçip enerji topluyor, geri geliyorsunuz. Yani her öldüğünüzde gerilerde bir yerlerden yüklemeye devam etmenizi sağlayan bir mini oyun oynuyorsunuz. Bilmem söylemeye gerek var mı, bu üstü örtülü "God Mode" yüzünden oyun daha da kolaylaşıyor, tabii o arada oyun sizi masa üstüne atarsa orası başka.

Ziyen edilmiş bir başka fikir de tüm oyun dünyasının gerçekten de üç boyutlu kullanılabilmesi, Prey diğer FPS'lerde daha önce pek rastlanmamış bir şey yapıyor ve sizi sadece yerde değil, duvarlarda ve tavanlarda da gezdiriyor. Tabii Descent serileri de buna benzer bir şey yapıyordu, ama orada tabanvayla değil bir uzay gemisiyle dolaşıyorduk. Burada aynı şeyi yapmamızı sağlayan ise uzaylı yaratıkların tuhaf teknolojisi ve abartılı dekorasyon anlayışı oluyor. Eh, ne kadar büyük olur-

sa olsun bir uzay gemisinde yer kısıtlı tabii ki, haliyle tüm yüzeyleri ve hatta boyutları kullanmakla fayda olsa gerektir.

## ŞİĞE BASMA!

Farklı boyutlardan bahsetmişken bu oyundaki en önemli özelliklerden birine değinmeden geçmek olmaz, boyut kapılarının bahsediyordum tabii ki. Boyut kapıları bu oyundaki en temel unsurlardan biri, ve isimlerinden de anlayacağınız gibi hiç alakasız yerler arasında geçiş yapmanıza imkan tanıyorlar. Genellikle iki tür kapı var, ilki sabit ve çift taraflı geçişe izin veriyor, tabii bir kez geçtikten sonra kapı tekrar ulaşabileceğiniz bir yerde kalıyorsa. İkinci tür kapı ise havada beliren bir deliğe benziyor. Bu kapılar beklemediğiniz bir anda açılabilir ve birileri dışarı çıktıktan sonra tekrar kapanabiliyorlar da. Tabii kapıdan kimin geleceğini tahmin edersiniz herhalde.

Bu kapı meselesi aslında oyuna hayli ilginçlik katıyor, daha oyunun başlarından itibaren bu şeyleri kullanarak neler yapılabileceğini görmek ilginç oluyor. Mesela yerdeki bir delikten geçtikten sonra kendinizi aynı odanın duvarında yürürken bulabiliyorsunuz.

## Level Karnesi

- ✓ Güzel grafikler.
- ✓ Hoş müzikler.
- ✓ Birkaç sıradışı oyun fikri.
- ✗ Güzel fikirler uygulanmadan bırakılmış.
- ✗ Pek çok unsur diğer oyunlardan kopya.
- ✗ Atmosfer son derece zayıf.
- ✗ Multiplayer olmasa da olurmuş.
- ✗ Ana karakter sığınır önde gidenei.

Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

10 YIL BEKLEDİKTEN SONRA SONUÇ BU MUDUR HACIM?

65

Madd



■ Yapım Human Head Studios ■ Dağıtım Take 2 Games ■ Yaş sınırı 17+ ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ Minimum Sistem 2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX ■ Önerilen Sistem 3 Ghz CPU, 1 GB RAM, 256 MB GFX ■ Zorluk Bebek işi ■ İngilizce gereksinimi Yok ■ Multiplayer Var ■ Diğer sistemler Xbox 360 ■ Web www.prey.com ■ Alternatif Quake 4, Doom 3, Half-Life 2, daha sayayım mı?





■ Birimlerin özel yetenekleri savaş sırasında büyük avantaj sağlıyor.



### Gerçek Zamanlı Strateji

# RUSH FOR BERLIN

Berlin'e Dünya Kupası için gitmiyorlardı

**2**. Dünya Savaşı'nda başrolü oynayanlar, yaşadıkları her şeyin 50 sene sonra çok farklı, ama sonsuz defa daha masum şekilde yaşanacağını tahmin edemezlerdi. Tarihin sanal tekrarları ile asker olduk cepheye daldık, komutan olduk kararlar aldık, bomba olduk düşmana yağdık. Savaşın tarihi değiştiren hemen her anına ekranlarımızdan şahit olduk. Artık buna bir son veriyoruz. Rush for Berlin (RfB) ile Berlin'e girerek savaşı sonlandıracağız. Bu vesileyle bundan sonra bir daha II. Dünya Savaşı oyunu yapılmayacağını üzüntüyle bildiririm (yalan).

### SUIKAST BAŞARILI OLSAYDI?

Panzers'in yapımçılarından gelen RfB, konusunu Müttefiklerin Alman başkentine girişin-

den alan bir taktik strateji. Oyuna Sovyet görevleriyle (Ocak 1944-Mayıs 1945) başlayarak tabiri caizse önünüze çıkarak ezerek Berlin'e ilerliyoruz. Sonraki görevler Müttefikler ile son darbeyi indirmek için toparlanmak ve saldırmakla geçiyor. 3. bölüm olan Alman görevleri ise tarihte yapılan bir değişiklik ve muhtemel sonuçları üzerine hazırlanmış: Hitler muhaliflerinden Albay Stauffenberg'in 1944 Temmuz'unda yaptığı bombalı suikast başarılı olmuş ve Hitler ortadan kaldırılmıştır (gerçekte ise Hitler kurtulmuş, Stauffenberg ve yandaşları kısa sürede yakalanarak kurşuna dizilmişti.) Alman görevleri suikasti bizzat düzenlediğimiz Commandos tadı veren bir görevle açılıyor ve ordunun Stauffenberg komutasındaki geri çekilme çarpışmalarıyla devam ediyor. Bence bu tür bir değişiklik gayet eğlenceli

olmuş (favorim hâlâ C&C:Red Alert'daki tarihi değişiklik.) Son bölüm ise bir mini bölüm şeklinde tasarlanan Fransız görevleri. Burada Paris'i Nazi artıklarından temizliyoruz. Bu ek bölüm Almanlar ile yaşayacağınız aksiyon dolu görevlerden sonra biraz sıkıcı gelebilir.

RfB'nin görevleri son dönemdeki Alman yapımı oyunlarla aynı çizgide: Bol yan görev, tatmin edici ödüller ve sürpriz değişiklikler. RfB bu haliyle yaklaşık 25-30 saatlik tek kişilik eğlence sunuyor. Oyundaki opsiyonel görevler geçiştirme olmaması, bilakis önemli sonuçlar doğurmasıyla beğenimi kazandı.

### ZOR OYUN YOKTUR, AZ VOTKA VARDIR

RfB'nin klasik bir II.Dünya Savaşı GZS'sinden ana farkı kaynak yönetiminde yatıyor: Oyundaki yegane kaynak zaman. Oyun başladığında ekranın üst kenarında hareketli bir zaman çizelgesi göreceksiniz. Bu çizelge görevi zamanındalarken tamamlamanıza (yeşil) veya geç kalmanıza (kırmızı) göre renk değiştiriyor. Eğer görevi erken tamamlarsanız artan zaman bir sonraki görevinize ekleniyor. İşin ilginç yanı birimlerinizi üretirken de zamandan yiyorsunuz. Tabii ya, ağır ve hafif zırhlı tanklar aynı sürede üretilemez. Bu da demek oluyor ki X sürede 1 süper tank veya 5 hafif tank üretmek size kalmış. Piyadeler içinse gerçek anlamda dengeli bölükler kurmak şart. Gerçi yeterli sayıda sniper, medic, hafiflağır tank ve bunları destekleyecek malzeme kamyonu olduktan sonra canınız pek sıkılmayacak.

Üretim dışında zaman akmaya devam ettiği



■ Yapay zeka sığınacağın içindeki askerlerden haberdar ama Transparency yüzünden ben değilim. İronik değil mi?





■ Kesif uçaklarıyla karargahları tespit edin ve ele geçirin. Size düşman üreteceğine gerekirse atıl kalsın daha iyi.



■ E be canım, sen paraşütçülerini düşmanın dibine indirirsen, düşman daha onları daha yere basmadan temizlemez mi?



için devamlı bir telaş haliniz olacak. Bu heyecan da oyunu eğlenceli kılıyor. RfB'de binalar hazır geldiğinden veya kısa sürede ele geçirdiğinizden inşaat yer almıyor.

RfB'nin ekranlarından diğer farkı subayların da yatıyor. Subaylar belirli aralıklarla (cooldown) kullanabildikleri yetenekleri sayesinde oyunda anahtar konumdadır. Bunlar genellikle paraşüt birlikleri veya top atışı gibi destek/saldırı yetenekleri. Favorilerim ise çevresindeki askerlere fazladan votka(!) vererek saldırılarını artıran Rus komutan ve savaş sisini bir süre kaldıran Amerikan iletişim subayı oldu. Propaganda ile düşmanın moralini bozmak da güzel fikir. Subaylar dışında tüm birimleriniz de savaşırken deneyim kazanıyorlar. Bu birimleri Panzers'deki gibi bir sonraki göreve aktardığınızdan bir tanesini bile kaybetmek istemeyeceksiniz.

## "SPIELEN MACHT FREI"

Panzers'in grafik kalitesini, hem yemyeşil ovaların canlı renklerini, hem de savaşın kirliliklerini ne kadar iyi yansıttığını hatırlarsınız. RfB'de bu korunarak, detaylar günümüz bilgisayarlarına göre elden geçirilmiş. Ağır ateş altında oluşan enkazlar, yanan araçlar bulunduğunuz yerin çocuk parkı olmadığını çok iyi anlatıyor. Oyun motoru ekrandaki hemen her şeyin hasar görmesine izin veriyor. Yalnız savaşın iyice kızıştığı noktalarda 1 GB'dan az RAM'e ve GF 6600 altı bir ekran kartına sahipseniz ağlarsınız; özellikle de ağır kar yağışında yavaşlayan tanklar olmadığını farketmişinizde.

Oyunun müzikleri tatmin edici, fakat bir noktadan sonra Winamp'ta gaz verici birşeyler açmanıza bir mâni yok. Oyunun sesleriyse gerçekten

bomba. Küçük bir keşif uçağı cız cız patlamayla alevler içinde kalırken, dev bir tank şanına yakışır şekilde infilak ediyor. Keskin nişancıların kurşunu kulağınızın yanından geçince Call of Duty oynadığınızı düşünebilirsiniz. Oyundaki her birim kendi ana diliyle konuşuyor. Bunların hemen hepsi nerede, ne yaptığının farkındayken Almanların muhabbet eder tarzda konuşmaları dikkatimi çekti. Sanırım savaşın sonuna doğru "batti Fisch, yan gider" havasına girmişler.

RfB klasik çok oyunculu modlar (cooperative, deathmatch, domination vs) dışında adları F.E.A.R özentisi olan iki mod içeriyor. R.I.S.K'te her oyuncuya rasgele üçer farklı veriliyor ve görevlerini ilk tamamlayan oyunu kazanıyor. Bunlar ele geçirme, elde tutma ve yok etme görevlerinden oluşuyor. Yalnız tamamlanan görevler herkese duyurulduğundan birinin gelip önünüze taş koymasına kolaylaşıyor. "Hedefim sen değilsin, şu binayı elimde tutmam lazım." diyen birine sakın güvenmeyin. Muhtemelen yeşil takıma da ayısını söyleyerek kuyunuzu kazıyordur. R.U.S.H'ta ise taraflar verilen görevleri en kısa zamanda tamamlamaya çalışarak puan topluyor. Oyun sonunda kazanan puanlara göre belirleniyor. Bu iki eğlenceli modun tekrar oynanabilirlik üzerinde büyük etkisi var.

## HATASIZ KUL OLMAZ

Şimdiye hep ufak tefek hatalar saydım ve büyük problemi sona sakladım. RfB'de ne yazık ki ciddi bir yol bulma (waypoint) problemi var. Askerler fi tarihinde yıkılmış bir binanın kenarına takılıp kalınca yıkıma bir başka üzülmüyorsunuz. Başta bunun Rus votkasından kaynaklandığını düşündüm, ama yapay zekadan kaynaklanıyor.

Ayrıca günümüzde hemen her oyunda birimlerin yapılar arkasında kaybolması Transparency ile önlenirken RfB'de nasıl atlanmış anlayamadım. RfB'deki şehir yıkıntılarını düşününce çocuk bakıcılığı sinir bozuyor.

Kapanışı savaşın içinden birinin sözüyle yapalım: "RfB zor olmayan yapısı ile türe yeni başlayanları çekerken, akılcı yenilikleriyle türün kemikleşmiş oyuncu kitlesini memnun edecektir." –Binbaşı G. Nurbeyler, Berlin 1945.



Göker Nurbeyler  
gnurbeyler@level.com.tr

## Level Karnesi

- ✓ Sürükleyici görevler.
- ✓ Zaman kaynaklı yönetim.
- ✓ Yüksek tekrar oynanabilirlik.
- ✓ Yenilikçi multiplayer modları.
- ✓ Harika grafik ve seslendirme
- ✓ Yol bulma sorunlu.
- ✗ Transparency problemi var.
- ✗ Oyun sunucuları henüz tenha.

Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

"VAKİT NAKİTTİR" İLKESİNİ STRATEJİ TÜRÜNE BAŞARIYLA UYGULAYAN BİR OYUN.

81



# CITY LIFE

Sınıfsız bir toplum,  
her gün kazılmayan  
bir istiklal, iki  
simit bir de çay  
düşlüyorum.

 LEVEL HIT

■ Trafik, büyüyen şehirler için önemli bir problem.  
Çözümü tabii ki toplu taşıma.

**T**üm zamanlar için, farklı şekillere bürünse de "günümüze dek bütün toplumların tarihi, sınıf savaşmaları tarihidir" sözünün geçerliliğini koruduğunu söylemek mümkün. City Life'in yapımcısı Monte Cristo da bu söze hak veriyor olmalı ki, SimCity'nin kopyası gibi duran oyunlarına çok farklı bir tat katan "sınıf" konseptini sokmuş.

## GEREKTIĞİNDE BİR BELEDİYE BASKANI

Bir şehir kurmaca oyunu City Life. Amaç çok klasik: İnsanların mutlu olduğu, bol bol vergi toplanan, ihtiyaçların karşılandığı, güzel gözüken ve temiz, büyüdükçe daha iyiye giden bir şehir yaratmak. Gerçek hayat pratiğimiz böyle bir şehrin ancak "Varolmayan Ülke"de, bir ihtimal de Avustralya'da olabileceğini bize öğrettiği için başarısızlığı kabul ederek başlıyoruz oyunu oynamaya.

Bu tip oyunların hemen hepsinde olduğu gibi, City Life'ta da görevler yaptığınız bir senaryo modu, bir de belli görevler tarafından sınırlandırılmadığımız "serbest takıl" modu bulunmakta. Yapı itibarıyla her türden sınıra karşı olduğumuz için (ben ve benden içeru'dakiler) "serbest takıl, hayatını yaşa"yı seçiyoruz başlamak için. Bir arazi tipi ve o arazi tipindeki farklı bölgelerden bir tanesini seçtikten sonra sıra geliyor bir

toprak parçası satın almaya. Bir harita genelinde 4-5 parçaya bölünmüş oluyor, bazıları yerleşim için daha uygun (ve daha pahalı) olan bu arazilerden birini satın alarak oyuna başlıyoruz.

City Life'in mantığı SimCity'le aynı. İskan alanları yaratıyoruz, iskan alanlarına gelip yerleşen insançıklara çalışmak için iş veriyoruz. Ürettiklerini vergilendirerek kazandığımız parayı, hortumcu değilssek, yolu=elektrik olarak onlara geri veriyoruz. Zamanla işler karışıyor, problemler çetrefilleşiyor. En başta yapmayı unuttuğumuz uzun vadeli planların sakat çocukları şehrimizi ele geçirmek için mücadeleye girişirken, kurtarıcı olarak kredilere başvuruyoruz. Krediler bir çare olmuyor, borç faizlerini ödemek için yeni krediler alıyoruz, şehrimiz hızla İstanbul'un Ayasofya'sız, Boğaz'sız, Haliç'siz haline dönüşürken, "Nerede yanlış yaptım?" isimli türküyü çığırmaya başlıyoruz.

## GEREKTIĞİNDE BİR OYUNCU

Öhöm... Evet, çok başarılı bir oyuncu olduğum söylenemez, bu yüzden oyun anılarımla sizi daha fazla sıkmadan City Life'in Sim City'den ayrıldığı noktaya geçelim: Sınıflar. Oyunda, ekonomik ve kültürel statülerine göre birbirinden ayrılmış 6 farklı sınıf var. Her sınıf için çalışacak ayrı işletmeler,

boş vakit geçirilecek farklı mekanlar, ihtiyaçların karşılanması için farklı araçlar düşünülmüş. Alt sınıflardan bir şehir sakini küçük bir işletmede çalışmaktan, ufak bir aile restoranında yemek yemekten, sağlık problemlerini bir semt kliniğinde çözmekten mutlu olurken, elit bir sakinin bunlarla yetinmesi imkansız. Zaten yarattığımız iskan alanına hangi sınıfa mensup insanların yerleşeceğini bu tip farklar belirliyor. Bir mahallede üst sınıfların çalışabilecekleri büyük bir şirket ve gidebilecekleri lüks bir restoran varsa, oraya yerleşen insanlar da üst sınıflardan oluyorlar.

Şehrin çarkı kazanılan vergilerle dönüyor. Doğal olarak üst sınıf yerleşimler ve işletmeler daha çok vergi veriyorlar. Doğal olarak şunu söyleyebilirsiniz: "Her kurdu-



■ Gün batımında City Life  
Sim City'den daha güzel gözüküyor.



## Level Karnesi

- ✓ Detaylı ve kullanışlı arayüz.
- ✓ Bir strateji için çok iyi grafikler.
- ✓ Çoğu zaman sorunsuz işleyen oyun dinamiği.
- ✗ Bazı sınıfları yaratmanın anlaşılmasız nedenlerle zor olması.
- ✗ Bir seviyeden sonra monotonlaşma kaçınılmaz.
- ✗ Müziklerin bir süre sonra Çin işkencesi kıvamına ulaşması.

Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

BEKLENMEDİK DERECEDE İYİ BİR ŞEHİR KURMA STRATEJİSİ.

80

güzel. Ancak müzikler birkaç iyi şarkının sürekli tekrar etmesinden ibaret.

## CITY LIFE VE DAS KAPITAL ARASINDAKİ FARKLAR

City Life şüphesiz iyi bir oyun. Detaylı bir strateji ve asla katıksız bir SimCity kopyası değil. Güzel grafikleri ve oturmuş sistemiyle, uzun süre meşgul edebilir bünyeyi. Ama sorun, sınıf farklarını meşrulaştıran duruşunda. Buna "olabilecek tek alternatif" olarak değil, eleştirel bir gözle bakmayı becerebilenler için kesinlikle tavsiye ediyorum. Başka bir dünyanın mümkün olduğunu unutmamalarını dileyerek.



Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr



■ İşte size sosyal huzursuzluk. Çaresi sosyal dayanışma binaları, polis ve birbirinden uzak sınıflar.

ğum mahalleyi Elite ya da Suit yapar, bol bol para kazanırım, diğer sınıflara ne gerek var?" Ama kazın ayağı öyle değil. Şehir ne kadar gelişirse gelişsin, her sınıftan insana ihtiyaç oluyor. Küçük işletmeler sadece kendi sınıflarıyla yetinseler de, büyük işletmeler hem yöneticiye, hem personel müdürüne, hem bilgisayarda solitaire oynayacak birisine, hem de kapıcıya ihtiyaç duyuyor.

## HERKESE AYRI FONKSİYON

City Life'in mantığına göre, iyi bir şehir, farklı sınıfların birbirinden güzelce ayrıştığı, sosyal çatışmalar olmasın diye yerleşim yerlerinin olabildiğince ayrı tutulduğu, her sınıf mensubundan, işletmelerin ihtiyacını karşılayacak kadarının bulunduğu bir yer. Oyunun sunduğu bu model, toplumsal ayrıştırmayı ciddi anlamda meşrulaştırıyor aslında. Sonuçta bir şehrin gelişmesi için her sınıftan insana ihtiyaç var, "sınıfsız bir toplum" havalinin herhangi bir geçerliliği yok oyunda. Çöp toplayanla yönetenin illa ki farklı yerlerde oturması, farklı besinler alması, farklı giyinmesi gerekiyor. Elbette sınıflar arası geçiş, iş olanakları ve eğitimle mümkün, ama sınıf kavramı hep orada ve hep alt sınıflara ihtiyaç var. Her bireyin başka bir rolünün ve yerinin olduğu, eşitliğin asla mümkün olmadığı bir model. Doğrusu bu modelin tek alternatif olduğuna inananlar için de rahatsız edici bir duruş City Life'ininki.

Gerçi bu yapıyla City Life'in oldukça demode bir toplum modelini benimsediğini de söyleyebiliriz. Artık şehirler birbirinden bu kadar ayrı bölgelerden oluşmuyorlar, Have'ler ve Have Not'lar yana yaşıyorlar, iki katlı "gecekondu"ların yanına yetmiş katlı gecekondu (Residence? Hadi canım!) yükseliyor. Ezen ve ezilenler hala var, ama artık "sınıf" ayrıştırıcı bir terim olarak geçerliliğini yitirmiş gibi.

## GERÇEKTEN SANALA

Neyse derin mevzulardan uzaklaşalım biraz, Sinan'ın makasını ensemde hissedebiliyorum çünkü (kestim gitti - S.) Oyunun oldukça detaylı ve ilk başta karışık görünen bir arayüzü var. Ancak şehir kurma oyunlarının yabancıları olmayanlar kısa sürede çözecektir, çünkü karışık görünmesine rağmen iyi hazırlanmış ve kullanışlı bir arayüzü bu.

Arayüzün kolay çözülür olması oyunun da kolay olduğu anlamına gelmiyor. İki hayati problem, şehir bir seviyeye gelene kadar yakanızı bırakmayacaktır. Birincisi finans yönetimi. Oyunda gelir gider dengesini tutturmak çok önemli, harcamalarınıza ve olası yeni sabit giderlere çok dikkat

edin. Kriz anlarında, paranızın yettiği kadar yeni işletme yapın ve o işletmelerde çalışacak insanları çekmek için iskan alanları yaratın. Kredi alacaksanız mutlaka çevirebileceğinizden emin olun. İkinci problemse, açık işlere uygun insanları şehre çekebilmek. Bu daha önce de saydığım gibi birçok faktöre dayanıyor, ama bazen bütün göstergeler, mahalleye Have ve Not'ların yerleşeceğini gösterirken, karşınıza Fringe'ler çıkabiliyor. Çıldırta bu duruma karşı benim bulduğum bir çare yok, özellikle Have Not yaratma meselesi oldukça zorlu. Dikkat etmeniz gereken bir nokta, sınıfların yerleşim yerlerinin diğer sınıfların cazibe merkezlerinden uzak olmaları gerektiği.

City Life bir üstyapı oyunu. Altyapı adına yaptığımız yegane şeyler, çöp dönüşüm üniteleri ve elektrik santralleri. Ancak elektriğin ya da suyun nasıl paylaşıldığı bizim ilgi alanımıza girmiyor. Detaylı bir şehir stratejisi için eksik bir nokta elbette. Bu arada elektrik ve çöp işinde iyi para var, çünkü santralleriniz ne kadar çoksa sabit giderler o kadar azalıyor.

Sağ alttaki ekran, şehrin o sıradaki en mühim problemlerini ve olası çözüm yollarını gösteren, oldukça işlevsel bir aparat. Bunun yanı sıra "deficiencies" menüsünden, şehrin tamamının nele ihtiyacı olduğunu görebilirsiniz.

Bu tip oyunların en güzel ödülü, şehirde her şeyin tıkırında gittiğini hissettiğiniz zaman, en kalabalık caddede zoom yapıp arkanıza yaslanmak ve o anın tadını çıkartmaktır. Bu an, detaylı grafikler ve iyi bir müzikle tamamlanırsa üst düzey zevke dönüşür. City Life'in grafikleri, bu hissi sağlamaya imkan verecek kadar





# TITAN QUEST

 LEVEL HIT

Aksiyon RYO







**Y**unan Mitolojisi'ne göre tanrılar yeryüzünde yürümeye başlamadan önce Titanlar hüküm sürerdi. Biz o zamanlar Çinliler'in başına bela idik. Tanrıya "Tengri" der, Orta Asya'da yaşaaa dururduk. İşte tam bu zamanlarda tanrılar (tabii mitolojiye göre tanrılar) titanları yeryüzünden sürüp kendi hükümranlıklarını ilan etmişler. Fakat titanlar bir yolunu bulup hapisanelerinden kaçarak yeryüzünde yeniden dehşet saçmaya başlamışlar. Üstelik tanrılar da ortada yokmuş. Yalnızca efsanelerden bildiğimiz bu zaman dilimimizde üstümüzde bir çavavra, elimizde bir hançerle biz çıkageliyoruz ve titanları kışkırlamaya başlıyoruz. "Biz" dedigime bakmayın, aslen kahramanımız Yunanlı.

Ne kadar inandırıcı veya değil bilemem ama bana bol malzemeli bir oyun sağladığı ve bir o kadar da kesecek yaratık verdiği sürece iyi bir Hack and Slash oyununa hayır demem. Üstelik bu oyunu Age of Empires'in eski yapımcılarından Brian Sullivan yapmışsa tadından da yemem.

## NEREDEEN NEREYE

**Oyunda, klasik bir Hack & Slash'te olduğu gibi hemen aksiyona dalıyoruz.** İlk başta hiç bir sınıf seçimimiz yok. Yalnızca cinsiyetimizi belirliyoruz o kadar. Onun atını bunun köyünü kurtar derken ilk seviyeyi atlıyoruz ve oyun boyunca iki defa göreceğimiz sınıf seçim ekranıyla karşılaşlıyoruz. İşte burada ne tip bir karakteri yöneteceğimizi ve nasıl savaşacağımızı görebiliriz. Baştan söyleyeyim, benim tavsiyem Warfare'dir. Çünkü bu oyunda bol bol göğüs göğüse çarpışma var ve vur kaçtan sıkılmamak için en

güzel bir savaşçı olmak.

Warfare dışında seçebileceklere gelince: Earth ile ateş, Storm ile hava temelli büyüler yapabilirsiniz. Hunter ile korkunç oklar yağdırır, Nature ile kendinizi iyileştirip bir de yanınıza arkadaş bir hayvan çağırabilirsiniz. Spirit ile necromancer olup enerji emer ve Rogue ile çok yüksek zarar veren yetenekler öğrenirsiniz. Son olarak Defence ile sağlam bir savunma yaratırsınız.

Oyun, ana görev yanında kasabalardan aldığınız yan görevleri gerçekleştirmenize ve bol bol yaratık kesip, eşya toplayıp seviyenizi yükseltmeniz üzerine kurulu. Her seviyede hem genel yeteneklerinize hem de sınıfınızın altında bulunan yeteneklere dağıttığınız puanları kazanıyorsunuz. Yeteneklere dağıttığınız puanlar yaptığınız ana ve yan görevlerden ödül olarak da geliyor. Puanları dağıtırken rahat olun. Çünkü kasabalarda bulunan ve yeri haritada mor olarak gösterilen adamlara gidip belli bir para vererek puanları geri alıp gene dağıtabiliyorsunuz. Bu çok iyi bir özellik, Diablo 2'de seçtiğiniz yetenektan pişman olup puanlarınızı geri alamadığınızda eminim siz de ağlamışsınızdır.

İki tip yetenek var. Yuvarlak çerçeve içinde olanlar pasif ve her zaman kullanımda olan yetenekler. Kare içinde olanları ise siz çalıştırıyorsunuz. Alttaki bulunan hızlı kullanım çubuğundaki boş bir kareye sağ tıklayıldığında çıkan listeden seçerek, bu yetenekleri farenizin bir tuşuna veya birden dokuza kadar bir tuşa atayabilirsiniz.

Puanları dağıtırken tüm yetenek ağacını baştan sona inceleyerek oyun tarzınıza göre dağıtım yapmanızı ve gereksiz yere puan dağıtmanızı tavsiye ederim. Bir yerden sonra bir yetenek sizin her vuruşu-

nuzda + 10 zarar vermenizi sağlıyorsa ve karşınızdaki standart yaratıkların HP'si 1500 civarlarındaysa daha fazla puan vermenizi anlamsız olacaktır. Fakat %10 zarar vermenizi sağlarken bunu %15'e çıkartıyorsa hiç düşünmeden puanınızı yatırırsınız. Zaten bir yerden sonra Köroğlu misali bir ona bir buna vurup, her yarattığı tek darbede alacağınızdan, bosslara ve daha çok sayıdaki yaratığa nasıl bir seferde daha fazla zarar vereceğinizi düşünmek daha akıllıca olacaktır. Ben 4-5 düşük seviyeli yaratık etrafını sardıklarında tek yetenekle hepsine birden vurup ilerlemeyi tercih ediyorum. Yani topluca hasar veren yetenekler güzeldir, candır.

Belli bir seviyeden sonra oyunda ikinci bir sınıf daha seçiyorsunuz. Bu sınıf eşleşmeleriyle ilgili tavsiyelerimi grafiklerimiz Oğuz'un bu sayfalarda estetik bulunduğu bir yere yerleştirdiği kutucukta okuyabilirsiniz.

İkinci sınıfı seçerken çok dikkatli düşünün, çünkü bir defa seçiminizi yaptıktan sonra GERİ DÖNEMİYORSUNUZ. Sonra

## İKİ SINIFI EŞLEŞTİRİRKEN

**Warfare ile Rogue ikilisi sizin hem savunmada hem de saldırıda çok güçlü olmanızı sağlar.**

**Warfare ile Nature ise hem yanınıza bir arkadaş verir, hem de kendinizi iyileştirip paçayı kurtarmanıza yardım eder.**

**Warfare ile Defence ideal bir seçim olabilir.**

**Nature ile Hunter sayesinde işinizi evcil hayvanınıza bırakıp uzaktan keyif çatarsınız.**

**Nature ile Rogue tıpkı Warfare gibi iyi bir ikili olurken, Rogue ve Hunter da hızlı zarar verme konusunda rakipsiz olacaktır.**

**Storm veya Earth ile Rogue birleştirilebilir. Aynı şekilde Hunter ile Spirit bir araya gelebilir. Büyücü sınıfı ikinci sınıf olarak Defence seçerek zayıf savunmalarını güçlendirebilir. Sınıf eşleştirmelerinde iki sınıfında mana kullanmaması önemlidir.**

**Benim favorim ise Warfare ile Rogue veya Warfare ile Nature'dur. Birincisi DPS Warrior ikincisi ise Paladin gibi çalışır.**

**Ne yaparsanız yapın ama asla benim gibi bir Warfare-Hunter ikilisi yaratmayın. İyice bakmadan yaptığım bu fantastik seçim hiç bir işime yaramadı. Ben hala puanlarımı Warfare'e yatırıyorum.**







na göre içinden çıkacak eşya sayısı ve kalitesi de belirleniyor. En büyük sandıklar genelde bossların bulunduğu yerlerde oluyor. Haritaya dağılmış bir çok büyük veya küçük mağara ve zindan bulunmakta. Her biri akıllıca tasarlanmış bu zindanları mutlaka temizleyin. Bazıları haritanın bir başka yerine açılan bir geçit olabiliyor.

## ÖLÜNCE

Her şehirde, yanına gittiğinizde çalışan bir geçit bulunuyor. Kolayca satış yapabilmemiz için her geçidin yakınında, o şehrin tüccarı var. Ayrıca bölümler arasında geçiş yaparken yanından geçtiğiniz bir çeşme var. Her seviyede öldüğünüzde ceza olarak o seviye için bir seferliğine deneyim puanı kaybediyorsunuz. Fakat öldüğünüz yere en yakın olan çeşmede otomatikman canlanıyorsunuz ve oyun boyunca silahlarınız ve zırhlarınız asla bozulmuyor veya eskimiyor. Çeşme dışında size geçici bonuslar veren taşlar da var. Bunlara bir seferliğine tıklayarak bonusları alabilirsiniz.

Dilediğiniz zaman bir geçit

açıp istediğiniz şehre gidebiliyorsunuz. Çantanızı kolayca boşaltmak için kurulan bu sistem oldukça yararlı. İşiniz bittikten sonra şehirdeki geçide girip haritadaki yerinize geri dönebiliyorsunuz. Oyunda belli LEVEL'larda ek çantalar geliyor ve böylelikle daha çok eşya taşıyabiliyorsunuz. Ama maalesef kafanıza göre çanta alamıyorsunuz ve çantaların düzenlenmesi bir felaket. Oyunda otomatik sığdırma düğmesi yok. Bu da çantanızdaki eşyaları tek tek düzenlemeniz gerektiği anlamına geliyor. Oyunda bir banka veya eşyalarınızı bırakabileceğiniz bir sandık olmadığından yer fakirliği çekebilirsiniz.

## GÖREV ALDIM, GİTTİM YAPTIM

Şehirlerde görev almak için bazen NPC'lerle bir kez konuşmak yetmiyor. Seslendirmesi ne kadar feci ve okuması ne kadar can sıkıcı olursa olsun bir NPC hep aynı şeyleri söyleyinceye kadar onunla konuşun. Story Teller'lar haricinde genelde hepsi size bir yan görev veriyor. Siz haritanın her bir köşesini didiklerken zaten bu görevleri de ister istemez yapıyorsunuz. Görevleri yaptıktan sonra görev listesinde yanına çizgi atıldığını görüp bitti diye düşünmeyin, görevi aldığınızı NPC'ye geri dönmeyi ihmal etmeyin. Yoksa bazı görevlerin ödülünü ve tecrübe puanını alamazsınız. Oldukça yüklü bir tecrübe puanı alacağınızı bilmelisiniz.

Oyun boyunca görevler arasında koşturup binlerce yaratık keserken oldu ya yatıp uyumak isterseniz oyuna geri döndüğünüzde, bosslar dahil, temizlediğiniz tüm yaratıkların yeniden ortaya çıktığını göreceksiniz. Bu yüzden oyundan çıkacaksanız yeni bir çeşmeyi bulup aktive ettikten sonra oyundan çıkın.

benim gibi üzülmeysin.

## RENGARENK EŞYALAR

Oyunu hafif açılı olarak ama tepeden bakarak oynarsanız, kameranın daha geniş bir alanı göstermesinden yararlanacağınıza eminim. Fakat sık sık savaş alanına zoom'lamak isteyeceksiniz. Çünkü oyunun grafikleri şahane ve karşınızdaki yaratığın ne kadar ayrıntılı çizildiğini ve eğlenceli animasyonlar içerdiğini görmek isteyeceksiniz. Yaratık grafik ve animasyonlarına gösterilen özen, çevre grafiklerine de yansıtılmış. Antik Yunan ve Mısır kentleri, harabeler bu grafiklerle gerçekten çok hoş gözüküyor.

İlk 8-10 seviye sonrasında para probleminiz tamamen ortadan kalkıyor. Parayı yalnızca bol bol harcadığınız mana ve sağlık iksirlerine veriyorsunuz. Şehirlerde bulunan ve görevler aldığınız NPC'ler dışında tüccarlara sattığınız eşyalar zaten sizi kolayca finanse edecektir. Özellikle Mısır bölümünün sonuna doğru yaratıklardan düşen altınlar bile sizi oldukça kalkındıracaktır. Tüccarlardan iksirler dışında hiç silah almadım. Çünkü yaratıklardan düşen eşyalardan daha üstün eşyalar satmıyorlar.

Oyunda dört renkte eşya düşüyor. Beyaz eşyaları bakmadan es geçebilirsiniz. Önem sırasına göre sarı, yeşil ve mavi eşyalarla donanacaksınız. Özellikle mavi eşyalar bir zırh setinin parçası olacaktır. Oyun boyunca yaratıklardan düşen madalyon parçalarını (Charm) birleştirerek daha güçlü efsunlar yaratabilirsiniz. Bu efsunları silah veya zırhlarınızın üzerinde kullanarak da daha güçlü eşyalar elde edebilirsiniz. İşte bu yüzden bir haritada ne kadar yaratık varsa sonuna kadar kesmenizi öneririm. Çünkü kimin üzerinden ne düşeceği hiç belli olmuyor. Bu arada mavi eşyaları efsunlayamadığınızı da belirtiyim. Zaten yüksek özelliklerinden dolayı buna gerek kalmıyor.

Oyunda bir çok sandık var ve sandığın boyutu-







## YAMAYIN

Tam kendimi kaptırmış ve Mısır'ın ortasına kadar gelmişim ki oyun çöktü. Üstelik de eşyalarımı satmak için bir geçit açmışken çöktü. Karakter ekranından seçim yapıp yeniden yüklemeye çalışırken ise yükleme ekranında takıldı kaldı ve ne yaptysam kar etmedi. Kaldığım yere geri dönemiyordum. O kadar saat harcadıktan sonra en baştan başlayıp gene aynı yere kadar gelecek zamanımda yoktu. Tam çıldırmak üzereyken yardımına Sinan yetişti ve oyunun yamasının çıktığını söyledi. Yama sayesinde oyunun teknik problemleri çözülse de, çok eğlenceli bir hatayla karşılaştım. Bazen oyunu yüklediğimde veya geçitten çıktığımda karakterim yalnızca iki kol ve yerde bir çift silahla görünüyor. Hareket ettirmek istediğimde ise kollar komik komik yürümeye çalışıyor. Tabii ayaklar ve vücut olmadığı için oldukları yerde sallanıp duruyorlar.

Yama ile bir yenilik daha geliyor. İksirleri satın alırken çantanızda artık yan yana değil alt alta diziliyorlar ki bu sizi onlarla tekrar yerleştime derdinden de kurtarıyor. Fakat otomatik sığıdırma butonu gelmiyor, yani işkence çekmeye devam ediyorsunuz. Gene de yamayı kurmadan sakın bu oyunu oynamayın.

## NO NORD

Yunanistan'da başlayıp Mısır'a ve oradan da Asya'ya kadar uzanan oyun, kuzey ülkeleri haricinde tüm bilindik mitolojik öğeleri kullanıyor. Her bölümün kendi içerisinde silahlarından harita ve zırh-silah tasarımına kadar herşey değişik. Yunanistan'daki zindanla Mısır'da girdi-



ğiniz zindan arasında farklar var. Ayrıca Allah'a şükürler olsun ki oyunda vazo, çömlek vs kırmakla uğraşmıyorsunuz. Savaşa odaklanmak dışında canınızı sıkacak herşey oyundan kaldırılmış. Yalnız, yeri bariz anlaşılabilir bosslar dışında oyun içerisinde rastlayacağınız mini bosslar var. Bir grup yaratığın içinde bulunan ve o yaratık türünün kahramanı olan bu bossları tanımak çok kolay değil. Genelde bir anda ölüp aynı yere geri döndüğünüzde isminin kahverengi olmasından karambolde bir boss'a kurban gittiğinizi anlıyorsunuz. Büyük bossları ise genelde bir seferde almanız çok kolay olmuyor. Burada size bir ipucu vereyim. Boss'a dalıp biraz vurduktan sonra kaçın. Boss peşinizi bırakacaktır. Fakat enerjisi yeniden dolmayacaktır. Bu şekilde vurkaç yaparak oyundaki tüm boss'ları alabilirsiniz. Özellikle büyü kullanıyorsanız zırhınızın zayıflığından ötürü bu taktiği uygulamanızı tavsiye ederim. Bir de iksiri içtiğinizde sizi hoop diye bir anda iyileştirmek yerine biraz iyileştirip geriye ka-

lan faydasını HP çubuğunuzu yavaş yavaş doldurarak gösteriyor. Bu hızın size yetmediğini erkenden fark ettiğiniz yerde kaçın. Bırakın yaratıklar arkandan koşsun. Siz arada bir iksiri daha içip enerjinizi doldurmadan savaşa girmeyin. Oyunu normal seviyede bitirdikten sonra daha üst zorluk seviyelerinde oynayabilirsiniz.

Titan Quest yamandıktan sonra bence son derece keyifli bir oyun. Biliyoruz Diablo özelliklerini içerse de ve türe daha önce görülmemiş sınıf seçimi özelliği dışında bir yenilik getirmese de kimse bu oyuna kötü diyemez. Eğer hack & slash seviyorsanız temiz haritaları ve iyi tasarlanmış bölümleriyle bitirmeden başından kalkamayacaksınız.



Burak Akmenek akmenek@level.com.tr

## Level Karnesi

- ✓ Türe yenilik getiren sınıf seçimi.
- ✓ Grafikleri çok güzel.
- ✓ Fizik motoru sayesinde eğlenceli durumlar oluyor.
- ✓ Diablo ağırlıklılığını hortlatıyor.
- ✗ Yamasız halinde teknik problemler var.
- ✗ Kes, eşya topla, kes oynanışı yavaş yavaş sıkıyor.
- ✗ Ah bir de şu grafiklere yakışan hikayesi olsaydı!

Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

EĞLENCİLİ VE KALİTELİ BİR  
DIABLO KLONU, AMA  
MUTLAKA YAMASINI KURUN.

81





 **LEVEL HIT**

Strateji

# THE MOVIES STUNTS & EFFECTS

Sıra filmlerin gerçek kahramanlarında

**K**im ne derse desin, Hollywood aslında tüm o gösterişli dünyasını büyük prodüksiyonlara borçludur. Ne bir yıldızın gözyaşı, ne de bir yönetmenin adı, devasa setlerin, acayip aksiyon sahnelerinin ve hiper gerçekçi efektlerin yerini tutamaz. Tabii 'arthouse' denilen sanat filmlerinden bahsetmiyorum; kastettiğim doğrudan gıseye oynayan, 'blockbuster'lar. Özellikle yazın peydahlanan bu hasılat canavarları izleyiciyi salona çekmek için elinden geleni ardına koymuyor. Ama bu sefer sıra bizde. Stunts & Effects eklenti paketiyle çekeceğimiz filmler bu yaz salonları tıklım tıklım dolduracak!

## DUBLÖR DEDIĞİN KAPRİS YAPMAZ

Movies inanılmaz bir oyun dünyası sunmuştu sinema adına. Eksikleri vardı tabii ki. Özellikle film çekmekle stüdyoyu yönetmek arasında sıkışıp kalıyordunuz. Baştan söylemekte fayda var; Stunts & Effects maalesef bu derde deva olamıyor. Halen stüdyonuzu didik didik yönetmek ve oyuncularınızın altını bağlamak durumundasınız. Ama film çekme adına öyle imkanlar sunuyor, öyle yenilikler getiriyor ki artık hayalinizdeki filme çok yakın olduğunuzu söyleyebilirim.

Adından da anlaşılacağı üzere Stunts & Effects, oyuna dublörleri ve görsel efektleri ekliyor; tabii bu ekler de filmlerinizin ve dolayısıyla stüdyonuzun başarısını artırıyor. Dublörler için önce bir dublör okulu açıyorsunuz. Arkasından antrenman yapacakları yerler geliyor. Son olarak da yaralarını sarmak için

bir hastane inşa ediyorsunuz. Dublörler sayesinde zorlu aksiyon sahnelerini gerçekçi bir şekilde çekebiliyor ve böylece filminizi kendi dünyasında daha gerçek kılıyorsunuz. Ama dublör yeterince pişmemişse, aksiyonu iyi kıvrıramıyor ve sahne çuvalıyor. Dublör sahnelerini yazmayı ister senaryo ofisine bırakıyor, isterseniz de 'Custom Scriptwriting' ofisinde kendiniz yazıyorsunuz ki bu çok daha eğlenceli. Artık ardarda patlayan bombalarla mı yoksa uçan tekmelerle mi dublörlerinizi haşır neşir edersiniz, orasını bilemem. Yalnız çok fazla hırpalamayın; sonra uzun bir süre hastaneden çıkamıyorlar. Diğer önemli yenilik ise serbest kamera modu. Artık kameranızı istediğiniz yere koyup, istediğiniz açıdan çekebilirsiniz. Üstelik ikinci bir kamera daha koyup, birinciyle bağlayabilir ve böylece görme açınızı değiştirebilirsiniz. Örneğin bir düello sahnesi çekiyorsunuz. İki kişi elleri silahlarında karşılıklı dikiliyorlar. Birinci kamerayla birinin gözlerini, ikinci kamerayla ise diğerinin her an silahına gidecek gibi olan elini çerçeveleyin. Bu durumda iki kamera birleşip tek bir hareketli kamera oluşturuyor ve birinin gözünden diğerinin silahına uçan bir sahne ortaya çıkıyor. Bu şekilde acayip kamera hareketlerine sahip acayip sahneler çekmek mümkün, hatta daha fazla kamera eklenseymiş, kesinlikle daha da acayip olurmuş.

## MAKET DEYİP GEÇME

Görsel efektlere gelince, aklınıza muhtemelen CGI (Computer Generated Images) teknolojisi geliyor ama alakası yok; çünkü oyunumuzun kendisi CGI zaten. Stunts & Effects eklenti paketinin efekt ayağını, daha çok green/blue box setler ve minyatür dekorlar oluşturuyor; yaşlandırma ve şişmanlatma gibi makyaj efektleriye arkadan geliyor. Aslında bu tür efektlere pek yabancı değiliz artık. Oyuncular yeşil bir perdenin veya yüzeyin önünde rol keserler, daha sonra da yeşil olan her yere, bilgisayar desteğiyle başka bir gö-

rüntü döşenir. Oyunumuzda da durum aynen geçerli. Bir de minyatür dekorlarımız var. Hani şu King Kong'un Godzilla ile kapıştığı şehirçikler. Tüm bunlar birleşince ortaya çıkacak kült (!) filmleri şimdiden görülebiliyorum. Ekstra setler, aksesuarlar ve kostümlerin dışında bunları olduğu gibi başka bir sahneye koyulayabilmemiz de yeni özelliklerden. Stunts & Effects, ana sorunları çözümüyor ama film çekmenin zevkini ikiye katlıyor. Hayırlı 'trash'ler!



Güven Çatak [guven@level.com.tr](mailto:guven@level.com.tr)

## Level Karnesi

- ✓ Hareketli kamera sistemi.
- ✓ Dublörli aksiyon sahneleri.
- ✓ Green Box/Minyatür setleri.
- ✗ Stüdyo yönetimi halen sancılı ve oyuncu takibiye halen bas belası.

Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

DERDİNİZ FİLM ÇEKMEKSE  
BU PAKET SİZE ÇOK İYİ  
GELECEK.

**81**

■ Yapım Lionhead Studios ■ Dağıtım Activision ■ Yaş sınırı 7+ ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ Minimum Sistem 800MHz CPU, 256MB RAM, 32MB GFX ■ Önerilen Sistem 1.6GHz CPU, 512MB RAM, 64MB GFX ■ Zorluk Orta ■ İngilizce gereksinimi Normal ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler Yok ■ Web [www.themovies.game](http://www.themovies.game) ■ Alternatif Kendi filminizi çekin!



# EVERQUEST II KINGDOM OF SKY

## LEVEL HIT



### Zindanlar, ejderhalar ve saçlarınızdaki yanık kokusu

**D**edem Korkut der ki; vakti zamanının sürgün ejderhaları, Norrath'ın bilinen topraklarının çok üstünde bir hükümdarlık kurmuş ve meğer biz ölümlülerin bilmediği nice planlar, ejderhanın zekası ve türleriyle şu ölümlü Norrath'ı karıştırıyor-muş yıllarca. Gel zaman git zaman, bir gün parçalanmış ay Luclin'e atalarımızı taşıyan ışınlanma kapılarında merak salmış Norrath'lılar. Ama büyük kanatlılar nedense rahatsız olmuş bundan, daha yapıldığı gibi yok etmeye çalışmışlar. Yapılan altı kapıda, altı ejderha belirmiş altmış bin ölümlünün üstüne. Altı ejderha yenik düşmüş, kemikleri yavaşça toprağa gömülmüş...

### AMA, AMA... ÖNCEKİLERİ BİTİREBİLSEYDİK YA!

Everquest II'nin 2. eklenti paketi Kingdom of Sky, Şubat'ta piyasaya çıktığında bir senelik vakit içinde bitiremediğim yüzlerce quest vardı hala. Bir yandan yenileri görmek isterken, eskileri de bitirmeyi istemek biraz can sıkıyor doğrusu. Nitekim müdavimleri için çıkan bu eklenti paketinde üst level sınırı 70'e yükseltmekle kalmadı, bir de Alternate Advancement (AA) denilen yeni sistemle oyundaki karakterinizin sizin "seçiminize" göre bir çok yeni yetenekler kazanması imkanı sunuluyor.

Eklenti paketi 55 ila 70. seviye oyuncular için tasarlanmış, toplam 3 açık bölgesi, 10'dan fazla büyük zindanı var. Her bölge değişik havada asılı adacıklardan oluşuyor ve oyun-

cular adacıklar arasında -maalesef tanrılar kanat vermediği için- gizemli bulutlarla dolaşmak veya korkutucu da olsa eğer aşağıda bir su parçası varsa yukarıdan aşağıya atlamak zorundalar (İşte buna bayılıyorum). 100'den fazla yeni questlerin yanında, ana hikayeye bağımlı ve yaklaşık 30 questten oluşan bir quest serisi ile bezenmiş (inşallah bir sonraki eklenti paketinden önce bitirebiliriz)

Eh, yeryüzünden bu kadar yüksekte yaşıyorsa bir toplum muhakkak ki kanatlar en büyük yardımcıları olsa gerek, hemen her canlının kanatlı olduğu mekanlarda baykuş, kartal ve akbaba türlerindeki insanlara rastlayacaksınız. Öte yandan küçük ejderler ve Ejderha soyundan insanlar da en büyük düşmanlarınızdan. Ama asıl ejderhaları görmek istiyorsanız, 24 kişiden azsanız, bir esnemelik canınızın olduğunu belirtelim. Belki de bu paketin en ilginç yanlarından biriydi bu yaratıkların dillerini öğrenmek, keza eski dünyadan var olan çok uzun bir questle "Ejderce"yi öğrenmek, bir çok quest'e devam edebilmek için şart.

"Achievement Experience", bu paketle gelen yeni özelliklerden. Level 20'nin üzerindeki her karakter, yeni bir level sistemine bağlanıyor. Yaptığımız quest'lerden, öldürdük-



günüz "isimli" yaratıklardan, topladığınız koleksiyonlardan kazandığınız XP ile karakterinizi oynamak istediğiniz yöne doğru kaydırabilecek yetenekleri satın alabiliyorsunuz. Örneğin karakterinizin tank özelliğini sevseniz de, biraz daha fazla hasar vermesini istiyorsanız bunu yavaşça istediğiniz şekilde düzenlemeniz mümkün. Tabii bu sistem öylesine düzgün kurulmuş ki, sınıflar arası dengeleri de bozmuyor... Sınıflar arası denge demişken, işte nefesimizi kesecek özellik:

### "GERÇEK" PVP ARTIK NORRATH'TA!

Gerçek diyorum keza "Benim canım sıkıldı, biraz PVE takılayım" deyip kaçamıyorsunuz. Bu eklenti ile açılan PVP sunucularında girebileceğiniz gerçek PVP aksiyonu ile, hiç durmayan bir maceraya girdiğinizi fark edeceksiniz. Tabii ki kuralları da var, örneğin; iyi ve kötüler ne birbiriyle konuşabiliyor, ne de alışveriş yapabiliyor; düşmanınıza saldırmadan önce durumu zaten kötüyse, PVP puanınız düşüyor. Bölgelere göre sizden 8 level düşük bir düşmana saldıramıyorsunuz, taa ki o size saldırmaya karar verene kadar (ki aptallık olurdu değil mi?)

Everquest II, Lore bazlı ve her an değişebilen hikayesiyle zaten üstünlüğü tartışılmayacak bir devasa online. Ama Kingdom of Sky eklentisi, kendini geliştirmek isteyen her EQ 2 oyuncusu için vazgeçilemeyecek bir eklenti paketi olarak çıktı. Yapay zeka ve getirdikleriyle artık attığınız her adıma dikkat etmelisiniz keza saçlarınızın ejder aleviyle yanması bir an meselesi.

**Selçuk İslamoğlu**  
sislamoglu@level.com.tr



### Level Karnesi

- ✓ PVP sistemi
- ✓ 70. seviyeye gelebilme
- ✓ Alternatif Karakter geliştirme sistemi
- ✓ Hikaye Bütünlüğü
- ✗ Daha çok grup ağırlıklı oyun

Grafik	0	1	2	3	4	5
Şes	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Oyuncu Topluluğu	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

EVERQUEST 2'Yİ  
OYNAYAN AZINLIK  
MUTLAKA ALMALI.

**89**



# OUTRUN 2006 COAST 2 COAST



■ Outrun'da yarışırken sürekli bir "Drifting" hali içindedir. Bu yarışışerçekçi olmasa da çok eğlenceli kıyor.



■ Bir sonraki checkpoint'e ulaşmak için belli bir süreniz var.

## Altında Ferrari, niye kasiyorsun hatunu etkilemek için?

**H**ayatımın en kötü girişini yazmak üzereyim, yazıyorum: Nerede o eski Outrun'lar? Alacaksın Faruk ağabey'den jetonu, atacaksın alete, oturacaksın koltuğuna, ayağını gaz pedalına, ellerini de direksiyona oturtacaksın ve basacaksın Start P1'e. Arkanda çocuklar sıraya girmiş, anneleri de bir an önce bitirmen için sana bakıyor. Annenden para alıp hepsini jetona yatırmaktasın yaz boyunca ve OutRun'u oynaya oynaya o kadar ustalaşmışsın ki oyun bitmiyordu. Gaza bastıkça basarsın geliyor, sprite'tan rakiplerini geçtikçe yanındaki hatunun kafasından puanlar sağ üst köşeye akıyor. Yıllardan 86, daha ben doğmamışım, bunları nereden bildiğim ise meçhul.

İlk OutRun 1986 yılında arcade oyunu olarak piyasaya çıkmıştı. Araba kokpiti gibi bir makinesi olduğundan çok ilgi görmüştü. Bu da hem arcade severlerin, hem de yarış severlerin OutRun için kalbinde özel yer ayırmalarının nedenlerinden biridir. Bu yarış oyununun severleri, Coast 2 Coast'un, orijinali bozmadan daha da iyi hale getirildiğini öğrenmek mutlu edecektir sanırım.

### KIZIN KAPRİSİ YAPMAYANI MAKULDÜR

Birkaç ay önce PS2'ye de çıkan oyunda, eski yapımlardan hatırlayacağımız bir çok mod var: Outrun (klasik mod), Time Attack ve Heart Attack (yan koltukta oturan kız arkadaşımızın isteklerini yerine getirmeye çalışıyoruz). Bunların yanı sıra eklenen Coast 2 Coast modu ise yeniliklerden birisi. Coast 2 Coast modunda iki farklı seçeneğimiz var. İlk

olarak klasik pist yarışlarını OutRun tadında oynayabiliyoruz. Amacımız diğer beş yarışçıyı geçmek. Diğer seçeneğimiz ise yanımıza hatunu atıp onu etkilemek. Ne kadar ekme o kadar köfte misali, kıızı ne kadar etkilersek o kadar puan alıyoruz. Bir nevi Heart Attack modu bu. Ancak Coast 2 Coast modunda yaptıklarımız, oyunun başında aldığımız ehliyete yansıyor. Oyunu bitirme yüzdesi Coast 2 Coast moduna göre hesaplanıyor.

Klasik modlardan Outrun modunda ise, belli zaman aralığında bir sonraki checkpoint'e ulaşmayı arzuluyoruz. Ne kadar hızlı gidersek ve ne kadar araba geçerse yanımızdaki kız o kadar etkileniyor ve puanımız artıyor. Heart Attack modunda da kaprisli kız durmadan bir şeyler istiyor. Yok efendim şu arabaya çarp, yok şu konvoyu geç, yok şu topu sürükle. (Kim demiş kız tavlama kolay bu devirde di-)

Tavlırsak da kıızı iyi oluyor, topladığımız puan ve kalpler, yarış sonundaki OutRun Miles'a yansıyor. OutRun Miles (OM) ise oyunun kilidi denebilir. OM'leri biriktirip Showroom'dan yeni arabalar satın alabiliriz, yeni pistler ve modlar açabiliriz, eski OutRun şarkılarını açabiliriz. Eski OutRun şarkılarının remix'leri de mevcut.

### NOSTALJİNİN TADINA DOYUM OLMAZ

Eski OutRun şarkıları demişken, C2C'da iki eski klasik oyununu OutRun2 ve 2SP yer alıyor. Bunların grafikleri Coast



to Coast'un grafikleriyle aynı. Ama grafiklerin eskisi gibi kalması daha iyi olurdu, bizim gibi yaşlı dinazorlara nostalji yaşatabilirlerdi (yaşlı dinazor mu? Sen daha 18 yaşındasın be! – Sinan).

Coast 2 Coast'da, internetten bakabileceğiniz bir dünya sıralaması da var. Üç saniye içinde alacağınız bir hesap ile tüm dünyadaki C2C oyuncuların yer aldığı listeye girebilirsiniz.

SEGA eski havayı iyi bir şekilde yakalamayı başarmış olsa da tek bir beceriksizliği var; kontroller. Klavye kontrolleri o kadar kötü değil ancak çok da akıcı olduğu söylenemez.

Ama alıştıktan sonra sizi durdurabilene aşk olsun! Ben iyice eskiye döneceğim, direksiyon ile oynayacağım diyorsanız da vazgeçin, yoksa çileden çıkabilirsiniz. Direksiyon, analog bir şekilde oyuna hakim olması gerekirken nedense dijital bir sisteme oturtulmuş, şaşkınsınız. Online modunda ise birkaç hata var, yamalanmasını arzu ediyoruz.

"Remake" klasmanına soktuğumuz oyunlar pek parlak olmaz ama Outrun 2006 bu konuda şeytanın bacağı kırıyor. Eski oyunu bilmeseniz dahi alıp oynamalısınız. Başka hangi yarış oyununda yanınızda sürekli dır dır eden bir kız vardı ki?

Berkant Akarcan [berkant@level.com.tr](mailto:berkant@level.com.tr)

### Level Karnesi

- ✓ 30 lisanslı Ferrari.
- ✓ Eğlenceli modlar.
- ✓ Arcade havası korunmuş.
- ✓ Güzel tasarlanmış 15 bölge.
- ✓ OutRun Miles ile yeni şeyler açma isteği oyunu canlı tutuyor.
- ✗ Direksiyonla oynamak çok sorunlu.
- ✗ Online moddaki hatalar.

Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

EN SONUNDA PC'DE SAF  
ARCADE EĞLENCESİ SUNAN  
BİR YARIŞ OYUNU.

**81**



# MICROMACHINES V4

## Trafik sorununa kesin çözüm



**S**aatim 13:00'ü gösteriyor... Yalnız bu uydunun saati; sizi yanıltmak istemem. Cep telefonumun saati 13:05, radyomun saati 13:09, bilgisayarımın saati ise 13:15... İstikrarlı bir yükseliş söz konusu anlayacağınız. Birazdan bakacağım herhangi bir saatin gece yarısını göstermesi olası... Evimin farklı yerlerinde yer alan elektronik cihazların farklı saatleri nedeniyle kendimi hava alanında gibi hissetmem bir yana, asıl sorun, kız arkadaşımın beni Kadıköy'de, saat 14:00'de bekliyor olması. Herkes gibi biz de Haldun Amca'nın önünde buluşacağız. Ne var ki evden çıkışım 13:30'u buldu. 13:45'te Mecidiyeköy'den otobüse bindim (affedin, betimleme yapacak kadar yerim yok; bu yüzden yazının buraya kadar olan kısmı küt bir anlatıma sahip). Ve 13:45'te çıkmış olduğum bu şehirlerarası-vari yolculuğum cep telefonumun saati 15:00'ü gösterirken son buldu. Neyse ki otobüste fazlasıyla düşünme, hayatı sorgulama fırsatı buldum ve şu sonuca vardım: Bu şehre sığmayacak kadar çokuz! Buradan yetkili kız arkadaşıma sesleniyorum: Küçük olmadığım için geç kaldım; kızma!

### YAZ KIZIM!

"Gün gelecek, bir oyun incelemesi yazacak ve saçma bir giriş yaparak konuyu bir şekilde oyuna getireceksin." deselerdi, inanırdım. Zira her zaman bunun hayaliyle yaşamışımıdır. Ama şimdi, yazının geri kalanına eşeklerle devam edeceğiz.

Micromachines V4'ü merak etmemin iki nedeni vardı: Birincisi, tek sistemde en çok oynadığım multiplayer oyunlardan biriydi. İkincisi, yeni Micromachines, MicroMachines

2'nin ardındaki insanlar tarafından hazırlanıyordu. Oyunu açar açmaz karşımda eski MicroMachines'i buldum. Ama bu da biraz fazla mı eski ne?

Oyuncak arabaları yarıştırdığınız oyunda bu kez bir lig sistemi uygulanıyor; dört farklı ligi sırasıyla oynuyorsunuz. Bir ligi bitirdiğinizde diğer lige geçiş yapıyorsunuz. Bir yarış bitirdiğinizde de diğer yarışa...

Her yarışın kuralı -tek kişilik



oyunda- bilgisayar tarafından belirleniyor. Aslında, MicroMachines V4 bir konsol uyarlaması olduğundan kurallar konsol tarafından belirleniyor, ama yazının bu noktasına kadar bunu size söylemeye çekindim. Yazıyı yarıda bırakıp, kalkıp giderseniz ve "yalnız kalırım" diye düşündüm. Açıkçası, birçok oyunun konsoldan

PC'ye çevrilmesine karşıyım. Bu bana baştan savma bir iş yapıldığı hissini veriyor. Oyunun "profil yaratma" bölümünde bile klavye kullanmanıza izin verilmiyor ve isminizi harfleri seçip Enter'a basarak yazmak zorunda kalıyorsunuz.



Kural sistemi şu şekilde işliyor: Bir yarışta sadece zamanında checkpoint'lerden geçmeniz istenirken, diğer yarışta rakiplerinizi saf dışı bırakmanız gerekiyor. Bu standart ve birçok oyunda kullanılan bir sistem aslında; oyuna hareket kazandırdığı kesin.

Oynanış, hemen hemen eskisi gibi. Hatta oynanış sisteminin diğer Micromachines oyunlarından hiçbir farkı olmadığını söyleyebilirim. Yapmanız gereken rakibinizi ardınızda bırakmak ya da yarış alanının dışına itmek. Bu sırada da birbirinden ilginç power-up'lar kullanabiliyorsunuz.

Zar, lazer, dev çekiç, sok ve roket, bu power-up'lardan birkaçı.

Yarış pistleri, tabii ki Micromachines'in en can alıcı kısmı; çatıda, müzede, mutfak masasının üstünde ve daha

birçok yerde yarışma fırsatı buluyorsunuz oyun boyunca.

Oynanışı etkileyen yenilik ise, oyuna küçük çapta bir fizik motorunun eklenmiş olması; artık çarptığınız nesnelere daha gerçekçi bir şekilde tepki veriyor. Bu tip bir oyun için gerekli bir özellik.



### SANIĞIN BERAATİNE...

Aynı bilgisayarda birden fazla oyuncuyla oynanabilmesi ve eğlenceli oynanışı Micromachines V4'ü alınılabiliyor. Multiplayer oyun her zamanki gibi eğlenceli. Eskisinden fazla farkı yok, ama gerçekten oyun sırasında arkadaşlarınızla dalaşmak çok keyifli. Bunların dışında ise Micromachines V4; eski moda grafikleri, çok az sayıda yenilik içermesi ve bir konsol uyarlaması olması nedeniyle vasatı aşamıyor. Son olarak sunu da eklemek isterim: PlayStation 2'niz varsa bu oyunu PC'de oynamayın. Bu tam PlayStation 2'ye göre bir iş...

### Level Karnesi

- ✓ Eğlenceli oynanış.
- ✓ Eğlenceli multiplayer mod.
- ✓ Yenilenen fizik modellemesi.
- ✗ Konsol uyarlaması olması.
- ✗ Eski grafikler.
- ✗ Az sayıda yenilik.
- ✗ Tek kişilik oyunun bir noktadan sonra sıkıcı bir hal alması.

Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

SADECE  
MULTIPLAYER OYNANIR  
BU HALİYLE.

65



# THE SECRETS OF DA VINCI THE FORBIDDEN MANUSCRIPT

Leonardo'nun atölyesine hoş geldiniz



**K**itabın arkasından, filmi ve oyunuyla hayatımızı uzun bir süre işgal eden Da Vinci Şifresi'ni en sonunda geride bıraktık. Tartışmalar, davalar, aforozlar derken, gereksiz yere bağı bir kafa patlattık. Neyse ki The Secrets of Da Vinci kiliseye falan hiç bulaşmadan, doğrudan Da Vinci üstadın kendisine ve eserlerine odaklanıyor. Oyuncuyu, bizzat Leonardo'nun atölyesine götürerek, bu üstün Rönesans adamını yakından tanıma fırsatı veriyor bu güzel adventure.

## KAYIP EL YAZMALAR

16. yüzyılın başındayız. Leonardo vefat edeli birkaç yıl olmuş. Ustanın eserleriyle projeleri gözde öğrencilerinden Francesco Melzi'ye kalmış durumda. Ama kişisel notlarının bulunduğu defter kayıp ve bu notlar çok gizli bir projenin anahtarı. Oyundaki karakterimiz Valdo, Melzi'nin eski bir öğrencisi ve Melzi bizimkini defetmiş bir şekilde. Derken gizemli bir işveren Valdo'ya, kayıp defteri bulma görevini veriyor. Valdo da hem geçimini sağlamak, hem de kendini ispatlamak için Leonardo'nun son yıllarını geçirdiği Clos Lucé şatosunun yolunu tutuyor. Artık kontrol bizde.

Şatoya gece varıyoruz. İlk işimiz Leonardo'nun atölyesini bulmak; çünkü not defterinin orada olabileceğini düşünüyoruz. Tabii söz konusu defter büyük bir dehanın olunca, sayfalar o kadar da kolay çevrilemiyor. Öncelikle ustayı iyice çalışmak gerek; projelerini kavramalı, hatta yarım kalanları tamamlamalıyız. Bu da birçok eskiz ve mekanik aksamla uğraşacağımız anlamına geliyor; ustanın sanatçı yönüyle ilgili bulmacaları da ihmal etmiyoruz bir yandan. İşe Leonardo'nun el yazısını okumakla başlıyoruz. Tersten yazdığı için bir ayna bulmamız şart. Ancak bu şekilde eskizlerini okuyabilir ve icatlarını hayata geçirebiliriz. Eskizlerin üzerinde canlanan bulmacalar oyunun en parlak fikirlerinden. Biz bunları çözdükçe Leonardo rüyamıza giriyor ve ustanın hayatına dair ipuçları elde ediyoruz. Bu arada koca şatoda yalnız değiliz tabii



ki. Güzel ev sahibemiz Madam Babou görevimizde anahtar pozisyonunda. Yani giremediğimiz yerlere girmek ve Leonardo'nun özel hayatını öğrenmek için onu baştan çıkarmamız şart.

Oyun bu noktada ahlaki bir yol ayırımına geliyor. Bulmacaları iyi çocuk mu yoksa kötü çocuk mu olarak çözeceğiz? Verdiginiz kararların etkisini envanterinizdeki melekşeytan sayaçlarında görebilirsiniz. Gardiyayı selamlayarak mı geçeceğiz yoksa kafasında şişe patlatarak mı? Oyunun geneline pek etkisi olmayan bu özellik, sorunları çözüm yöntemlerinizi belirliyor.

## ESKİZDEN MODELE

Oyun görsel açıdan oldukça özenli. Clos Lucé şatosu, Leonardo'nun atölyesi ve icatları, karakterler ve kostümleri gayet sık modellenmiş. Gerçekçi dokularıyla ay ışığında farklı, mum ışığında farklılar. Sesler ve seslendirme de hiç fena değil; bulmacaların mekanik sesleri ve Madam Barbou'nun iç gıcıklayıcı sesi oyun boyunca peşinizi bırakmıyor. Bulmacalar adventure seven bir bünyeyi kamçılıyor. Leonardo'nun atölyesinde olup yarım kalan projeleriyle uğraşmanın gaza getirci bir etkisi var. The Secrets of Da Vinci, insanlığın tarihini en büyük dehasını tanımak adına zevkli bir çalışma. Mona Lisa'dan öteye gitmenin zamanı gelmedi mi artık? Yazımı ustanın imzasıyla bitirmek istiyorum: "Io Lionardo\*" (Unutmadan, pek yakında Da Vinci icatları Koç Müzesi'nde olacak.)

\* Ben Leonardo



Güven Çatak [guven@level.com.tr](mailto:guven@level.com.tr)

## Level Karnesi

- ✓ Leonardo'nun atölyesinde olmak.
- ✓ Artistik bulmacalar.
- ✓ Özenli grafikler.
- ✗ Kalabalık envanter.
- ✗ Kendini tekrar ediyor.

Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

LEONARDO'YU ATÖLYESİNDE  
TANIMA FIRSATINI ADVENTURE  
SEVENLER KAÇIRMAMALI.

**84**





# BARROW HILL

Arkeoloji adventure ile buluşuyor

**A**rabamızı Britanya'nın pastoral ortamlarında sürenken, radyodaki spiker, Pagan ritüellerine layık çok özel ve uzun bir gece olacağını söylüyor. Derken hava iyice kararıyor, baykuşun teki tekinsiz tekinsiz bakıyor ve birden tüm kadranslar sıfırlanıyor. Yer yer ay ışığının sızdığı bir ormanın ortasında kaliveriyoruz; arabada tık yok. Görünmeyen bir duvar geldiğimiz yoldan dönmemizi engelliyor. Ormanın içine dalmaktan başka yapacak bir şey

yok. Biraz ilerleyince kendinizi aynı zamanda motel olan bir benzin istasyonunda buluyorsunuz. Ortalıkta kimsecikler yok. Artık iyice kıllanabiliriz.

Bulunduğumuz yer, yani Barrow Hill, Stonehenge yakınlarında; hani şu halen gizemi çözülemeyen bin yıllık koca taşların ve anıt mezarların diyarı. Bölgenin tarihi arkeologları, söylentileri ise turistleri çekmekte. Bu yüzden adımınızı attığınız her yer ya taşlarla kaplı ya da broşürlerle. Peki herkes nereye gitti? Tüm bunların taşlarla bir ilgisi var mı? Her şeyden önemlisi bu gece ne zaman bitecek?

## TAŞ YOK MU TAŞ?

Barrow Hill, Dark Fall ile başlayan, genellikle küçük bir ekiple kotarılan "bağımsız" adventure oyunlarının sonuncusu. Dark Fall'un ardındaki isim Jonathan Boakes, Barrow Hill'in yaratıcısı Matt Clark'tan desteğini esirgememiş ve ortaya eli yüzü düzgün bir adventure çıkmış. Barrow Hill, slayt şov şeklinde oynanan atmosferik bir adventure. Kendi çıkışınızı ararken, bulduğunuz notlarla taşların esrarına kapılıyorsunuz; çözdüğünüz bulmacalarla bilinmeyene yaklaşıyorsunuz. Bulmacalar, teknolojik aletleri arkeolojik durumlar için kullanmak bakımından ilginç ama belli bir süre sonra sıradanlaşıyor. Grafikler, en üst seviyede değil belki ama gerçek mekanların gerçeğinden birebir uyarlanması bakımından ilgi çekiyor. Ayrıca bitki örtüsü de oldukça özenle hazırlanmış. Sesler atmosferi kurmakta başarılı. Özellikle gece yarısı tek başınıza oynayınca, tıkrıtlara ve hışırtılara kaptırmamak elde değil. Neyse ki bir süre sonra sesler de



Herkes nereye gitti acaba?

oyundaki diğer her şey gibi rutinleşiyor. Navigasyonun kırk dere-den su getirmesi de tempoyu düşüren bir faktör.

Her şeye rağmen Barrow Hill, ışık-gölge oyunları ve tuhaf sesleriyle atmosfer kurabilen bir oyun. En önemlisi de ele aldığı konuyla şimdiden bölgenin turist sayısını artırmış durumda. Bu tarz bağımsız yapımları keşke yurdu-muzda da görebilsek.



Guven Çatak guven@level.com.tr

## Level Karnesi

- ✓ Stonehenge mitleri.
- ✓ Atmosferik sesler ve ışık-gölge oyunları.
- ✗ Navigasyon zorluyor.
- ✗ Bir süre sonra rutinleşiyor.

ARKEOLOJİK MITLER İLGİNİZİ ÇEKİYORSA BİR SÜRE TAKILABİLİRSİNİZ.

64

■ Yapım Shadow Tor Studios ■ Dağıtım Shadow Tor Studios ■ Yaş sınırı 7+ ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ Minimum Sistem 450MHz CPU, 128MB RAM, 32MB GFX ■ Önerilen Sistem 1.6GHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX ■ Zorluk Orta ■ İngilizce gereksinimi Normal ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler Yok ■ Web www.barrow-hill.co.uk ■ Alternatif Dark Fall: Lights Out

## Aksiyon

# HARD TRUCK: APOCALYPSE

Babam sağ olsun

**A**çıkçası Hard Truck: Apocalypse çok fazla takip ettiğim ve gelişiminden haberdar olduğum bir oyun değildi. Büyük olasılıkla ismini bir kez duymuş ve "şu tır simülasyonlarından biri daha" şeklinde yorumlayıp üstünden geçmişimdir. Zaten oyun ile aynı ismi taşıyan bu türde oyunlar olması da böyle düşünmem için ortam sağlıyor. Ancak biraz araştırma yaptıktan ve oyunu oynadıktan sonra fark ettim ki, HTA oldukça farklı ve eğlenceli bir oyun.

## RAHMETLİ DE SOLLARDI

2234 yılında başlayan oyun konu itibarıyla olabildiğince klişe. Oyunda 18 yaşına basan bir karakteri kontrol ediyoruz. Babamız bizim artık olgun bir erkek olduğumuza karar vererek bizi karşısına alıyor, kısa bir tebrikten sonra da kendi kamyonetini bize hediye ediyor. Ancak ufak bir isteği var; arkasına götürmemiz gereken bir paket. Bu isteğini yerine getirdikten sonra bizi eve bekliyor. Döndüğümüz de ise bizi kötü bir sürpriz bekliyor.

Son sözleri ile bize bazı gerçekleri açtıkları babamızı geride bıraktıktan sonra bazı gerçekleri

sonra oyuna geçiyoruz. Oyunun devamında bir yandan kamyonetimiz ile para kazanacak, diğer yandan ise babamızın ölümünün ve bize anlattığı gerçeklerin izini süreceğiz.

Günümüzden oldukça ileri tarihlerde geçen bu oyunda kullandığımız araçlar çok gelişmiş olmasa da, tehlikeli uzun yollarda kendimizi korumamız için silah gücü ile donatılmış. Para kazanmak için şehirden şehre yük taşıırken yolumuzu kesmek isteyen bazı düşmanlar ile karşılaşacağız. Paramıza ve değerli yüklerimize göz koyan bu eşkıyaları alt etmek için aracımızın tepesinde bulunan silahı kullanıyoruz. Oyunun başında çok da etkili olmayan bir silahımız var ancak para kazandıkça daha güçlü ve etkili silahlar almamız mümkün. Ayrıca aracımızın bakımını yapmak ve boşalan benzin depomuzu doldurmak için de paramıza ihtiyacımız var. Eğer yeterli kadar birikim sağlarsak yepyeni bir kamyonet alabiliyoruz.

## HATALI SOLLAMA, ACI HABER YOLLAMA

Görsel açıdan gayet başarılı olan oyun ses kalitesi ve yelpazesini açısında oldukça zayıf. Tüm yol boyunca aynı melodiyi dinliyor, sadece aksiyon sahnelerinde farklı bir mü-

zik duyabiliyoruz. Ayrıca diyaloglar sırasındaki animasyon süreleri ile seslendirme sürelerinin farklı oluşu rahatsız edici bir durum. Oyunun kontrolleri ise gayet basit. Aracımızı klavye ile, silahımızı ise mouse ile kontrole diyoruz.

HTA, sakın ve basit yol serüveni oyunlarından hoşlananlar için fazla hareketli olabilir. Sonuçta sadece direksiyon sallamıyor, düşmanlar ile kurşun yağmuruna tutuluyoruz. Ancak yine de klişe hikayesine kapılmak isteyenlerin eğlenebileceği bir oyun olmuş.



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

## Level Karnesi

- ✓ Başarılı grafikler
- ✓ Eğlenceli oynanış
- ✗ Yapay zeka sorunları
- ✗ Hasar modellemesi
- ✗ Fizik motorundaki dengesizlikler

GÖZÜMÜZ YOLDA, PARMAĞIMIZ TETİKTE OLAN BİR YOL SERÜVENİ.

60

■ Yapım Targem ■ Dağıtım CDV ■ Yaş sınırı 13+ ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ Minimum Sistem 2.0 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX, 700 MB HDD ■ Önerilen Sistem 3.0 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB GFX ■ Zorluk Az ■ İngilizce gereksinimi Orta ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler Yok ■ Web http://www.nival.com/exmachina/ ■ Alternatif Hard Truck: 18 Wheels of Steel



Aksiyon

# DEVIL MAY CRY 3 DANTE'S AWAKENING SPECIAL EDITION

 LEVEL HIT

## Dante'yle tanışma sırası PC oyuncularında

Oyuncuları 'konsolcu ve PC'ci' olarak ikiye ayırmayı hoş bulmasam da bazen bu ayrımı yapmak zorunda kalıyoruz. Örneğin; konsol oyuncularını Capcom adını duyunca nasıl ki hemen hazır ola geçiyorsa, PC oyuncuları oralı bile olmayabiliyor. Çünkü Capcom, efsane olduğu oyunlarını PC'ye doğru düzgün port etmeyi başaramıyor ve bu yüzden çoğu oyununu PC'ye çıkarmamayı tercih ediyor. Ama görünen o ki, Capcom artık PC oyuncularının da sevgisini kazanma

peşinde. Devil May Cry 3, her şeyin başlangıcı olabilir mi, beraber bakıyoruz.

### ADIMLA DALGA GEÇENİ ÖRERİM

Dante's Awakening, Playstation 2'nin ünlü aksiyon serisi Devil May Cry'nin (DMC) üçüncü oyunu. Konu olarak bir devam niteliği taşımayıp ilk oyunun daha öncesini, kahramanımız Dante'nin gençliğini konu alıyor.

Oyunda, Dante şeytan avcılığı işine yeni girmiş, iş yeri ne "Devil May Cry" ismini henüz vermemiştir. İlk oyunda Dante gerçekten asil bir avcıydı. Ama görüyoruz ki, gençliğinde de gayet "cool", ama aynı derecede civık espriler yapan, tüyü bitmemiş bir çılgınmış (ne demek istediğimi oyunun açılış videosundan anlayabilirsiniz...)

Tabii buradaki "çılgınmış" biraz hafif kalıyor. Dante aslında yarı iblis, yarı insan. İnanılmaz güçlü ve yapabildiği hareketlerin neredeyse sınırı yok. Bildiğimiz kurşunlar, kılıçlar onu sadece yaşlatabiliyor. Fizik kuralları onun için geçerli değil. Sözlüğünde "abartı" kelimesine yer yok... Dante gibi süper bir karakteri kim durdurabilir ki?

Böyle bir çocuğu anca diğer eşi, ikiz kardeşi durdurabilir. Vergil, üçüncü oyunda sülalenin yüz karası rolünü üstleniyor ve Dante'nin bir numaralı düşmanı oluyor. "Peki niye? Bunlar kardeş değil miydi? Babaları bu işe ne diyor? Vergil mi döver Dan-

te'mi?" sorularının cevaplarını oyunda bulacaksınız.

Oyunun adının yanındaki Special Edition'ı (SE) görmüşsünüzdür. Bu PC'ye özel bir durum değil aslında. Yaklaşık altı ay önce



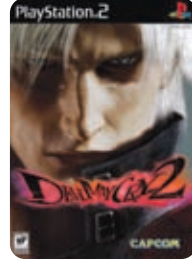


## ÖNCEKİ OYUNLARDA NELER OLDU?



### Devil May Cry

Capcom ekibinin, masa başına geçip yeni bir Resident Evil oyunu yapmaya başlamasıyla doğdu Devil May Cry. Ve bize göre hala en iyi DMC, bu ilk oyun. Belki üçüncü oyundaki kadar çok hareketimiz yok ama, 2001'de aksiyon oyunlarına kazandırdıkları inkar edilemez. Kapların üzerine sihirli bir engel koyulması ve çevredeki tüm düşmanların öldürülme mecburiyeti, bu oyunla başladı. Bir motosikletle neler yapılabilir, ağzımız açık izledik. İlk oyunun en büyük özelliği babamız Sparda'ya yakından tanıklık ediyor oluşumuzdur. Oyunda bize eşlik eden bayansa Trish'tir. Beraber Mallet Adas'na gidiyor ve Yeraltı İmparatoru Mundus'u geldiği yere geri gönderiyorduk. Bu oyunda Dante'nin bedenine saplanan ufak(!) bir kılıcı çıkarış sahnesi vardı ki, efsaneleşmiştir.



### Devil May Cry 2

Kesinlikle kötü bir devam oyunuydu. Her ne kadar Dante'nin yanında bir diğer bayan karakterle (Lucia), farklı yerleri oynayabilsek de, ilk oyundaki DMC ruhundan eser yoktu. Dante'nin karizmasından eser kalmamıştı. Bayat diyaloglar, klişe espriler ve heyecansız karakterle "bitse de gitsek" dedirten bir oyun yapmayı başarmıştı Capcom. Çok kolaydı ve kısa sayılırdı. İlk oyuna göre daha çok hareket imkânı vardı ama hepsi de heyecandan uzaktı. Aynı şekilde düşmanlar da bir garipti. Bir bakmışız helikoptere, bir bakmışız bir binaya karşı dövüşüyoruz. Neyse ki geride kaldı.

DMC 3'ün SE sürümü PS2'ye çıkmıştı ve DMC 3'te olmayan özellikler içeriyordu. PC için çıkan DMC SE, işte bu versiyonun aynısı. Bu özel sürümün en güzel özelliği ise Dante'yle oynarken karşımıza çıkan Vergil'in oynanabilir bir karakter olarak oyunda bulunması. Gerçi Vergil'in dövüş yelpazesi geniş değil ama çok güçlü. Dante'yle onlarca hit kombo yaptığımız yaratıkları, Vergil'le iki saniyede kesip atıyoruz. Ama ne yazık ki, Vergil'in kendine has hikâyesini oyunda göremiyor, oynayamıyoruz. Gerçi bunun eksikliği pek hissedilmiyor. Çünkü oyun müthiş bir hızda ilerliyor ve konu da kendi içinde bölünüyor. Örneğin bir anda Lady adlı dünyalar güzeli bir avcıyla tanışıyoruz (Dante ve Vergil'in de yarı iblis olduğunu düşünürsek...) veya oyunun başında tanıştığımız Arkham aslında kim, amacı ne? Bunların üstüne Japon fantezisiyle hazırlanmış, aksiyonun dibine vurulduğu ara videoları ekleyin, evet bildiniz, başından kalkması çok bir oyunla karşılaşıyoruz.

### HIZLI, DAHA HIZLI, EN HIZLI...

İlk DMC 3'ün en büyük eksiklerinden biri, çok zor olmasıydı. O kadar ki bir oturuşta iki bölüm geçmek işkenceydi. Capcom da çareyi SE sürümünde oyunu kolaylaştırmakta buldu. Artık tüm seviyeler bir kademe aşağı düşmüş bulunuyor yani Hard seviyesi Normal, Normal de Easy olmuş. Bunun yanında bir de Gold özelliği eklenmiş. Eğer bir boss'ta ölürsek, bölümün başından değil, kaldığımız yerden dövüğe devam edebiliyoruz. Böylece oyun, arzulanan zorluk seviyesine inmiş bulunuyor ama maalesef PC'ye çıkan oyunumuzun daha büyük bir eksikliği var: O da kontrolleri.

Kontrol sorununu anlatmadan önce oyunun nasıl oynandığı anlatmalıyım. Karakterimiz Dante, kılıç sallayabiliyor, silah kullanabiliyor, zıplayabiliyor, taklalar atabiliyor, kontra atak vurabiliyor ve Devil Trigger denilen özel şeytani gücünü kullanabiliyor. İş kompleks yapan şeyse, bunların hepsini çok kısa sürede peşpeşe yapmak zorunda olması. Altı, yedi vuruşluk bir kombodan sonra yarattığı havaya atın, birden silahınızı çıkarıp ateş edin, yaratığa doğru zıplayın, silahınızı değiştirip hava kombolarınızı yapın, yere inince de -eğer yaratık hala kıyma olmadıysa- ister silahınızı ister stilinizi değiştirerek korboları devam edin... Gördüğünüz gibi, oyunda durmak yok, kombo mekanizması maksimum düzeyde. Bir de, Dante'nin altı stile ve altı silaha sahip olduğunu, her stil içinde onlarca farklı hareketin ve kombonun bulunduğunu, birçok güçlendirilebilir özel gücün olduğunu görünce, iyi ki on parmağımız var diyoruz.

Tabi bu anlattıklarım sadece gamepad'le yapılıyor ve maalesef PC'de, klavye üzerinde bu hareketlerin yarısını bile yapamıyoruz. El becerisiyle pek ilgili değil bu. Tuş takımları çok karmaşık ve

■ Vergil'le oynamak, en az Dante'yle oynamak kadar heyecan verici.



oyunun ilerleyen kısımlarında dakikalarda dört, beş tuşlu kombine hareketler yapılması zorunlu olduğunu düşünürsek, oyunun tadı tuzu kalmıyor. Eğer bir gamepad'in yoksa parmaklarınıza zaten ilk üç bölümde kramp girecek ve oyundan kurtulmak isteyeceksiniz. PES 5 bile klavyeyle daha kolay oynanabiliyor desem, sorunu özetlemiş olurum.

### SARTLI TAHLİYE

Aslında kontrol sorununun dışında, oyundan uzak durulmasını gerektiren başka bir problem yok. Yüksek donanımlı bir PC'ye ihtiyaç duymuyor, çünkü grafikler PS2 kalitesinin biraz aşağısında. Müzikler atmosferi destekler nitelikte. Metal ve gotik tarzı müzik severler, umduklarını bulacaktır. Oyunun uzun ömürlü olduğunu da belirteyim. Toplamda 20 bölüm ve bir bu kadar da gizli görev bulunuyor. SE ile gelen Bloody Palace var ki, tam 9999 seviyeden oluşuyor. Vergil'le de oyunu en az bir kere bitireceğimizi unutmayalım. Oyunun yeterince zengin ve geliştirilebilir olduğunu hesaba katarsak, gamepad sahibi bir oyuncu bu oyunla tatilüne nokta koyabilir. Her şeyden önemlisi, oyun dünyasının en karizmatik ve en çlgın karakterlerinden biri olan Dante'yle tanışma fırsatı kaçırılmamalı. Evet, şimdi rotamızı bir diğer

Capcom efsanesi, Resident Evil 4'e çevirebiliriz. Yelkenler fora!



Volkan Turan volkan@level.com.tr

### Level Karnesi

- ✓ Dengelenmiş zorluk seviyesi.
- ✓ Vergil'le oynayabilme.
- ✓ Aksiyonun bol olması ve sıkılmaması.
- ✓ Enfes müzikler ve ara videolar.
- ✗ Grafik ve ara video kalitesi PS2'den düşük.
- ✗ Ekran kalabalıklasınca yavaşlamalar oluyor.
- ✗ Bu oyunu klavyeyle oynamayı düşünmeyin bile!

Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

EĞER PS2'NİZ YOK AMA BİR GAMEPAD'İNİZ VARSA, PC VERSİYONUNU KAÇIRMAYIN.

**80**



# AUTO ASSAULT



## İnternette Mad Max'çilik oynamak isteyenlere

**D**evasa Online oyunların tarladaki çiçekler gibi çoğaldığı bir zamandayız. Bol bol elf ve orc içeren ve birbirine benzeyen oyunlardan farklılaşmak isteyenler, Auto Assault gibi daha önce düşünülmemiş fikirlerle aradan sıyrılıyor. İlk bakışta Eve Online'ı andıran Auto Assault (kısaca AA) Mel Gibson'ın ace-milik yıllarında çektiği Mad Max filmi ni sevenler için biçilmiş kaftan.

Lineage I ve II, Guild Wars, Tabula Rasa ve City of Heroes'un sahibi gibi özellikle Güney Kore'de çılgınlar gibi oynanan oyunları yapan NC Soft'un sahibi olduğu AA, arkasında Ultima Online'ı yaratan ve uzun yıllar yürüten Richard Garriot (Lord British)'in tecrübesini hissettiriyor.

### ATA GEREK YOK, BENDE DÖRT ÇEKER VAR

Eve Online gibi demıştim ama Auto Assault uzay yerine dünya üzerinde geçen ve uzay gemileri yerine savaş arabalarını yönettiğimiz bir bilimkurgu oyunu.

Oyunun konusunu kısaca anlatmak gerekirse: İnsanlar ve Mutant'lar arasında bir savaş çıkmıştır. İnsanlar bu savaşta Mutant'lara karşı kullanmak üzere Biomek'leri yaratmış ve cepheye sürerek büyük başarılar elde etmiştir. Fakat bilinmedik bir sebepten dolayı insanlar Biomek'leri terk ederek yer altına inmiş ve dünyayı büyük bir bombardıman altında bırakmıştır. Bu bombardımandan yıllar sonra yeryüzüne çıkan insanlar karşılarında Mutant'ları ve ihanetlerini affetmeyen Biomek'leri bulmuştur.

Oyuna her devasa online oyunda olduğu gibi bir karakter yaratarak başlıyoruz. Bu ekranda çok fazla ayrıntıya dalaşmıyoruz. Hazır ırklardan ve bu ırklar için hazırlanmış kalıplardan oluşan karakterlerden birini seçebiliyoruz o kadar. Oyunda 3 ırk ve 4 farklı sınıf bulunuyor. Karakter ekranında seçtiğimiz tipin görünüşü aslında çok önemli değil çünkü oyun boyunca bu tipten daha çok aracımızı yöneteceğiz. Bu ekrandaki seçimler tüm oyun boyunca oyun tarzımızı etkileyeceğinden çok önemli.

İrkların kendilerine has özellikleri var. Mutantlar zaman içerisinde sağlıklarını geri kazanıyor, insanlar araçlarının etrafına bir koruma kal-

### Level Karnesi

- ✓ Arabalı bir devasa online olarak, türünün tek örneği.
- ✓ Kendine has savaş sistemi.
- ✓ Fizik motoru.
- ✗ Crafting sistemi kötü.
- ✗ Görevler tekdüze.
- ✗ Sunucular henüz bos.

Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Oyuncu Topluluğu	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

FARKLI VE KEYİFLİ BİR DEVASA ONLINE EĞER BİLİMKURGU SEVİYORSANIZ DENEMELİSİNİZ.

**76**



kani açabiliyor ve Biomek'lerin sağlık puanları daha yüksek.

Sınıf seçimi ise her ırkta farklı isimlerde de olsa insanlara göre anlattığımızda Commando, Bounty Hunter, Engineer ve Lieutenant olarak dörde ayrılır. Her RYO sevenin bildiği savaşçı, hırsız, şifacı, büyücü sınıflarına denk gelen bu sınıflar arasında özellikle Commando kendi kendine yetebilen ve tek kişilik görevleri rahatlıkla yerine getirebilecek tek sınıf.

## KENDİMİ OYUNA ATTIM

Bu sıkıcı ama gerekli ayrıntıları geçip kendinizi oyuna attığınızda ise ilk aracınızın kontrolünü ele alabiliyorsunuz. Oyunun başında sizi ısındırmak ve biraz tecrübe puanı kazandırmak için hazırlanan bölümü oynamaya girişiyorsunuz. Dilerseniz Logout olup gene Login olarak bu bölümü es geçebilirsiniz. Ama oyuna alışmak için oynamanızı tavsiye ederim. Size görev vermek için etrafta sopa gibi duran NPC'lere aracınızı yaklaştırıp yalnızca konuşma balonlarından oluşan (seslendirme yok) görevleri okuyabilirsiniz. Görevi aldıktan sonra haritanızda çıkan okları sırasıyla takip ederek görev yerini rahatlıkla bulabiliyorsunuz. Bu arada motor sesinin keyifli mırıldanmasına kulak vermenizi tavsiye ederim. Silahlarınızı da bol bol atıştırebilirsiniz, nasılsa mermiler bedava. Başlangıçta iki silahınız var. Her ikisinin de menzili aracınızın önünde bulunan yeşil konik çizgilerden anlayabilirsiniz. Silahlardan birisi taretli ve hedefe kilitlenebilyorken öteki sabit ve yalnızca öne atış edebiliyor. Tabii ki sabit ve hedefi tutturması daha zor olan daha çok zarar veriyor.

Siz de benim gibi sabırsızsanız kendinizi hemen araziye atmak isteyeceksiniz. İlk araziye çıktığımda karşımda rakip olarak yalnızca arabaları bulacağımı düşünüyordum ama araçlar dışında bir sürü şeyle karşılaşım. Dost üsler, düşman bölgeleri, piyadeler, yaratıklar, engebeli bir arazi yapısı, su birikintileri, radyasyon, bitkiler, yıkıntılar vs vs. Üstelik hepsiyle bir şekilde etkileşime girmeniz ve bir şeyler elde etmeniz mümkün.

## ARABALI DEVASA ONLINE FPS

Auto Assault'u diğer oyunlardan konusu dışında ayıran bir özelliği daha var. Oyunda savaşlar tıpkı bir FPS gibi sizin el becerinize dayanıyor. Aracınızın üzerinde bulunan üç silah slotundan iki taneisini, menzili içerisindeki düşmanlarınıza bizzat siz nişan alarak atış etmelisiniz. Eh, haliyle de yalnızca ileri ve geriye gidebilen ve yanlara kaymayan bir arabada bunu yapmak çok kolay değil. Hele hele rakipleriniz de yerlerinde sabit durmuyorsa daha da zor oluyor. Allah'tan rakiplerinize çarparak da zarar verebiliyorsunuz. Özellikle piyadelere atış etmek yerine kafadan dalmanızı tavsiye ederim. Böylece hem hepsiniz daha hızlı ve kolayca temizleyebiliyorsunuz hem de kısa sürede çok düşman öldürdüğünüzde oyunun size verdiği %5 fazladan bonus tecrübe puanını (Killing Spree) kazanabiliyorsunuz. Ayrıca artistik hareketler yaptığınızda, tıpkı yarış oyunlarında olduğu gibi, sizi tebrik eden mesajlarla karşılaşabilirsiniz. Bu tip ayrıntılar oyunu oldukça keyifli kılıyor.

Arazinin yapısı çatışmanıza bire bir etki ederek devrilmenize yada bir engele çarpmanıza sebep olabiliyor. Eğer ölürseniz merak etmeyin. Ölümün hiç bir cezası yok. Bir uçak gelip sizi alıyor ve en yakın üsse götürüyor. Burada iyileşip yeniden oyuna girebiliyorsunuz.

Görevleri üslerde ve şehirlerde bulunan NPC'lerden alıyorsunuz. Görevler standart "su ka-

dar sayıda şu yaratıktan öldür veya şu yaratıkları kesersen içinden bu düşer" tarzı. Bir göreve gitmeden önce etraftaki görevlerin tümünü almanızı tavsiye ederim. Çünkü birbirleriyle örtüşebiliyorlar. Yani bir görev yaratıklardan belli bir sayıda kesmek olurken, bir diğeri o yaratıktan düşen hammaddeleri toplamak olabiliyor.

## ÜRETİM

Auto Assault'ta bir şeyler üretmek istiyorsanız, sabır küpü olmalısınız. Çünkü herşey öldürdüğünüz düşmanlardan, yok ettiğiniz kutu veya arabalardan ve yıktığınız binalardan düşüyor. Bir İngiliz anahtarının bile NPC'lerde satılmaması çok gıcık bir durum. Herşeyin illaki düşmanlarınızdan düşmesi gerektiği oyunda bir şey üretmek için önce elinizdeki bir eşyayı parçalarına ayırmanız. Böylece bu eşyayı yapmak için gereken maddeleri görebilirsiniz. O maddeleri bulup üretim yaptıktan sonra da bunu tekrarlamalısınız. Aksi taktirde ürettiğiniz maddeyi nasıl ürettiğinizi öğrenip "ezberinize aldığınız" üretim şeklini unutabiliyorsunuz! Yani tarif listenizden siliniyor. Bir şey üretmek için, onu üretebileceğiniz fabrikaya gitmeniz gerek. Fakat bu fabrikanın içine girmeniz gerekmiyor. Yanında durmanız yeterli. Bu son derece mantıksız bir üretim şekli ama ne yapalım, Auto Assault'ta sistem böyle işliyor.

Büyük oyun haritasının tam ortasında bulunan alan PvP (Player vs. Player) alanı. Açıkçası pek deneyemedim çünkü yüksek LEVEL'lıları beni çitir çitir yedi. Her ne kadar sürücülük yeteneğiniz işe yarasa da, sizden üstün olanlara bir çizik daha atamıyorsunuz.

## GÖRSEK, DUYSAK

AA'nın grafikleri orta seviyede, sesleri ise çok parlak değil. NPC'lerin sizinle yalnızca yazıyla anlaşması çok monoton. Fakat savaşmak çok eğlenceli. Eh oyunun çoğunda da savaşlığınıza göre, önemli olan bu değil mi? Yine de görevler yaratıcılıktan uzak ve sizi havaya sokmuyor. Henüz oyunu oynayan az sayıda oyuncu bulunduğu için üç sunucu yazıyı yazdığım şu sıralarda birleş-

## DENEMEDEN ALMAYIN

Benzeri olmayan bir devasa online oyun Auto Assault ve onu merak ediyorsunuz. Ama satın alıp almamak konusunda şüphede kaldınız.

Daha fazla merak etmenize gerek yok, çünkü NC Soft ile birlikte, önümüzdeki ay Auto Assault'un da 14 günlük deneme sürümünü sizlere veriyoruz. World of Warcraft'tan kendinizi kurtarabilirseniz, benzeri olmayan bu DVO'yu gelecek ay LEVEL'ı aldığınızda deneyebilirsiniz.



ti-rildi ve artık dünyadaki tüm oyuncular tek sunucu üzerinde oynamaya başladı. Artık oyuna girince şase sürtecek daha çok rakip buluyorsunuz ki bu güzel bir şey.

Auto Assault ortalamasının üstünde ve eğlenceli bir oyun. Fakat bir çok da eksikliği var. Birisi çıkıp "bu oyun henüz Beta aşamasında" dese inanabilirdim. Eğer eksikleri kapatılırsa ve oyun daha kalabalık hale gelirse, oyunun büyük boss'larını indirmek için amaçlanan konvoylar (yani gruplar) daha kolay oluşturulur ve oyun daha keyifli olabilir. Şu anda ise WoW gibi, Guild Wars gibi abilerinin yanında biraz çerez niyetine oynanıyor.



Burak Akmenek akmenek@level.com.tr



# GLORY OF THE ROMAN EMPIRE

## Ne olacak bu Roma'nın hali?

**Z**aman zaman şu soru takılıyor aklıma: Çocukluğu 80'ler ve sonrasında geçmiş nesiller, tarihte nasıl bir iz bırakacaklar? Nesil edebiyatı yapmaktan hiç hoşlanmam aslında, ama Save/Load kültürüyle yoğrulmuş olan bizler neleri farklı yapıyoruz ve neleri farklı yapacağız, bunu ciddi çok merak ediyorum. 20-30 sene sonra uzman gözler geçmişe baktığında, 80'lerin yarattığı bir kırılma görebilecekler mi? Mesela savaşlardaki ölüm sayısı artmış olabilir mi, genç askerler, "nasıl olsa Quicksave yaptım..." diye düşünerek Rambo'culuk oynuyorlar mıdır acaba? Ya da tersine, Battlefield tarzı oyunlar sayesinde herkes savaş alanında nasıl davranacağını öğrenmiş olabilir mi? Oyun, sadece oyun mu gerçekten? Ekranlardan beyinlere pompalanan bu kadar çok ve çeşitli deneyim, insanlığı gerçek pratiklerden, yaşamın kendisinden soğutmuyor mu? Bilgisayarlarımızdaki hayat simülasyonları, simüle edilmiş hayatlara dönüşecek mi?



■ Şehrinizin bir dünya problemi var ama biz "barbar"lara saldırıyoruz.

Bunları düşünüyorum işte, başladığım noktadan uzaklaşan zihnim beni farklı noktalara savuruyor. Sonra, Word dokümanını açarken aklıma takılan ilk soruya geliyorum tekrar: Bir şehir planlamacısı Glory Of The Roman Empire oynarsa, o kişinin planlayacağı şehirden bir hayır gelir mi?

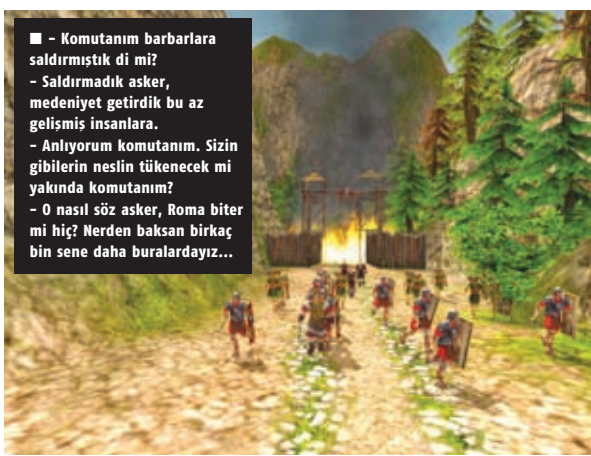
### İNTİHAL GÜNAHTIR

Glory hakkında tek bir resim görmüş olan herhangi birisi, bu yazıda mutlaka geçecek olan bir isim olduğunu tahmin etmiştir: Caesar. Impressions Games'in harika serisinin (devam oyunları Pharaoh ve Zeus'u da sayıyorum.) şehir kurma stratejilerinin arasında her zaman çok özel bir yeri vardı ve daha da iyisi çıkmadı şu zamana kadar. Sene sonunda Caesar 4'ün çıkacağına açıklanması, bu seriye aşık olan bünyemi sevince boğmuştu ki, hiç beklemediğim bir sürprizle karşılaştım: Glory of The Roman Empire.

Oyun, Caesar'la tamamen aynı temel üstünde yükseliyor ve çok benzer bir gelişim yolu izliyor. Roma İmparatorluğu'nun bir valisi olarak, görevlendirildiğimiz şehrin yönetimini elimize alıyoruz, ve büyük küçük bütün problemleriyle ilgilenip, şehrimizi geliştirmeye, büyütme, vatandaşlarımızı

mutlu etmeye uğraşıyoruz. Kolay gözükmediğinin farkındayım. İnsanoğlu, buldukça bunayan bir tür olduğu için, bir yöneticinin yapacağı hiçbir şey yeterli değildir.

Oyunun mantığı şöyle işliyor: Henüz yeni kurulan köyünüze bir ev yapıyorsunuz. Ev, nüfus demek; nüfus ise aç ve işsiz insan... O insanları hem çalıştırmalı, hem de doyurmalısınız. Bunun için yaptığımız üretim binaları nüfusla oranlı olmalı ki, şehriniz 'işsizlik' sorunuyla karşı karşıya kalmasın –ki sizi temin ederim, be-



■ - Komutanım barbarlara saldırmıştık di mi?  
- Saldırmadık asker, medeniyet getirdik bu az gelişmiş insanlara.  
- Anlıyorum komutanım. Sizin gibilerin neslin tükenecik mi yakında komutanım?  
- O nasıl söz asker, Roma biter mi hiç? Nerden baksan birkaç bin sene daha buralardayız...



■ Ortada toplanmış kitle, isyan bayrağını çekmiş vatandaşlarınız. İsyanlarda en büyük düşman, yangın...



bek ölüm oranlarının yüksek olduğu, ölümün erken uğradığı antik çağ insanı için, işsizlik, işsizlikten çok daha büyük bir problem- . Vatandaşlarınızın ekme ve kıyafet gibi birincil ihtiyaçları yerine getirilince, temin etmesi daha zor isteklerle geliyorlar karşınıza. Ve her yeni istek, yeni planlamalar gerektiriyor.

Caesar serisinden farklı olarak, Glory'de cinsiyetler arası işbölümü var. Bazı işleri sadece erkekler, bazıları ise sadece kadınlar yapabiliyor. Town Hall'unuzdan aldığınız işsiz kadın, işsiz erkek ve işsiz iş bilgilerini doğru yorumlamalı, şehrinizi bu bilgilerin ışığında büyütmelisiniz.

Planlama yaparken dikkat edilmesi gereken bir diğer önemli konu da ulaşılabilirlik. Bir şehirde üretim ne kadar çok olursa olsun, üretilen mallar belli bölgelere götürülemezse, insanlar mutsuz olacaktır. Malların transferi için en önemli aracınız Warehouse'lar. Warehouse'lar, üretilenlerin saklandığı depolar bildiğiniz gibi. Ama Glory'de yeni bir işlev kazanmışlar. Söyle ki, bir Warehouse'da depolanan her ürün, şehrinizin diğer bütün Warehouse'larında da aynı anda ulaşılabilir hale geliyor. Bunun gerçekçilikle bir alakası yok elbette, ama oynanışı çeşitlendiren, biraz da kolaylaştıran bir fikir, doğrusu da iyi çalışıyor. Bunlar dışında, Marketplace'ler ve Tavern'lerin de, ürünlerin dağıtımında hayati rolleri var.

## PASTİŞİ İSE SEVERİZ

İş dönüp dolaşıp kaynak yönetimine geliyor. Şehrinizi kurarken hangi kaynaklara sahip olduğunuzu görmeli, buna göre önem sırası belirlemelisiniz. Düşünmeniz gereken bir konu da, şehrin uzun vadeli durumu. Şehrin nereye doğru gelişeceğini üç aşağı beş yukarı tahmin etmeli, altyapıyı buna göre kurmalısınız. Glory'de farklı sınıflarda evler var. Bir mahallenin prestij seviyesi yükseldikçe, oradaki evler de sınıf atlıyorlar. Her sınıfın belli istekleri var, o istekler karşılanmazsa isyan ediyorlar. Bir

■ Haritada bulunması muhtemel bir grup da çingeneler. Yakın bölgelerin şarap ihtiyacını karşılayabilen, iyi insanlar çingeneler.



mahallenin prestij seviyesini (anıtlar yaparak) yükseltmeden önce, o seviyenin gerektirdiği ihtiyaçları karşılayabildiğiniz konusunda emin olun. Uzmanlık alanları yaratın, bir bölge yiyecek ve giysi üretirken, bir bölgede tapınaklar, akademiler, tiyatrolar olsun. Ancak üretiminiz yüksek seviyelerdeyse ve ulaşım problemlerinizi yoksa, eşit bir şehir kurma imkanınız olabilir.

Glory'i Caesar serisinden ayıran bir önemli özellik de, köleler ve özgür vatandaşlar arasındaki farkın altının çizilmesi olmuş. Yaptığınız evlerde, özgür Roma vatandaşları oturuyor. Bütün işyerlerinde bu insanlar çalışıyor. Bir de o işyerlerini inşa eden, üretilen malları taşıyan köleler var. Kölelik Roma'da üretimin en önemli ayağıydı, Glory'de bu konuda oldukça gerçekçi. On tanesi 20 altına alınabilen köleler, Slave Hut'lar sayesinde şehrin farklı bölgelerinde görevlendirilebiliyorlar.

## NEPTUNE TAPINAĞI'NDA BAYRAM SABAHİ

Glory'nin çok çok güzel gözükken bir oyun olduğunu söylemeliyim. Oyun tamamen 3D hazırlanmış, ama yine de Caesar serisinin sevimliliğini, hatta daha da fazlasını taşımaya beceriyor. Grafik konusunda eleştirilebileceğim tek nokta, bazı binaların fena halde birbirlerine benzemeleri, ama bu da şehirlerin verdiği canlılık hissini ortadan kaldırmıyor. Eğer bir fırına zoom in yaparsanız, ekme yapımının bütün evrelerini, hamurun yoğrulmasını, şekil verilmesini (Romalıları Ramazan pidesi yiyormuş), fırına atılışını, fırından çıkartılışını, bir müşterinin gelip onu almasını seyredebiliyorsunuz. Şehirde anlamsız hareket eden hiç kimse yok, herhangi birinin bütün gün ne yaptığını izleyebilirsiniz. Gün demişken, oyunda saatin ilerlediğini, güneşin doğduğunu ve battığını, renklerin birbirine şikle girdiğini, suyun üstünde harika görüntüler yarattığını, kendi şehrinize bakarken güzellikten ağlayacağınızı da belirteyim. (Ben ağlıyorum. Ben Roger Waters'tan beri her şeye ağlıyorum. "Bana her şey



seni, hatırla-tıyor!!!")

Glory'de grafiğe gösterilen özen, maalesef ses ve müziğe gösterilmemiş. Vasat, hatta bazen can sıkıcı hale gelen müziklerin yanında, oldukça zayıf seslendirmeleri var oyunun. Ben ki hala Caesar'ın "There's work for everyone who wants some" lafını hatırlarım, Glory'nin sesi çıkmayan adamlarına sinir oldum.

## CAESAR'IN HAKKI ROMA'YA

Sonuç olarak, oyunun en büyük avantajı da dezavantajı da Caesar'a çok benzemesi. Sanki ayrı bir oyun değilmiş de, bir serinin devamıymış gibi bakıyor insan Glory'e, o zaman da, "daha önceki oyunlarda olup da bu oyunda olmayan" öğeleri sorguluyor. Diplomasinin ve Roma'yla ilişkilerin olmaması, kendinizi büyük bir resmin parçası gibi hissetmenizi zorlaştırıyor biraz. Yine de, kendi çapında küçük bir resim olmak, Glory'nin çok iyi becerdiği bir şey, şehir kurmak ve yönetmek çok keyifli. Bunu akılda tutmalı ve Glory'i buzlu kola niyetine oynamalı Caesar 4 gelene kadar.



Mehmet Kentel  
mehmet@level.com.tr



## Level Karnesi

- ✓ Caesar ruhunu taşıyan bir oyun.
- ✓ Çok sevimli ve detaylı grafikler, canlı bir şehir atmosferi.
- ✓ Detaylı mikro yönetim.
- ✓ Çok kolay ve sade bir arayüz.
- ✗ Başka bir firmanın yaptığı, lisanssız bir devam oyunu gibi. Orjinal bir fikir taşıyor
- ✗ Dışarıyla etkileşim yok denecek kadar az.
- ✗ Bina tasarımları çok iyi değil.
- ✗ Ses ve müzik çok zayıf.

Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

CAESAR 4 GELENE  
KADAR OYNANABİLİTESİ  
SÜRECEK.

80





Devasa Online RYO

 LEVEL HIT

# GUILD WARS FACTIONS

Güneş doğudan doğar, artık PvP de öyle

**G**uild Wars birçoğumuz için sürprizlerin oyunuydu. Her şeyden önce, bir devasa online oyunun aylık ücreti olmaması kulağa delice geliyordu. Ateş pahası sunucu maliyetleri, oyun geliştirimine harcanan paralar... Ne yani, sadece ek paket satmakla hepsinin altından kalkıp bir de kâra mı geçeceğini düşünüyordu NCSoft? Yapımcılar bu soruya Blizzard örneğini cevap olarak göstermekle yetiniyorlardı. Blizzard, WoW'a kadar çıkardığı tüm oyunlara bedava sunucular açmış ve oyuncular yeni Blizzard oyunlarına geçtikçe sunucular peyderpey bu oyunlara kaydırılmıştı. Aynı şeyi yapmayı düşünen ve devasa oyunlar üzerine deneyimli olan NCSoft için bu risk girilmeye değerdi, hele de yeni ve çok hızlı bir veri aktarımı teknolojisi kullanılıyorken.

Gözlerden kaçan diğer bir noktaysa GW'nin eklentilerinin yeni bir oyunla aynı fiyata satılacak olmasıydı. Bugün Avrupa'da ek paket 20 Euro ve ortalama bir online oyun

## Level Karnesi

- ✓ En kısa sürede girilen, en eğlenceli PvPIvGvG sistemi.
- ✓ Sekiz karakter sınıfı ve yüzlerce yetenek ile sayısız taktik.
- ✓ Motivasyonu canlı tutan yetenek açma sistemi.
- ✓ Müttefik savaşları ve sonuçlarını görme.
- ✗ PvE'si ilk oyundan zayıf.
- ✗ WoW kadar kullanıcı dostu değil.
- ✗ Küçük loncalar oyunun imkanlarından yeterince faydalanamıyorlar.

Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Oyuncu Topluluğu	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

TAM BİR TAKTİK SAVAŞI OLAN  
FACTIONS, BULABİLECEĞİNİZ  
EN İYİ PVP OYUNU.

**87**





40 Euro'ya satılırken, Factions'un fiyatının 45 Euro olması, yapımcıların nereden para kazanacaklarını iyi bildiğini gösteriyor.

GW'nin başarısını yalnızca ücretsiz olmasına bağlarsak günahını almış, yetim hakkı yemiş gibi oluruz. Oyun motoru son derece yetenekliydi ve en güzel haliyle bile hemen her PC'de çalışıyordu. Asıl güzelliği ise 6 farklı sınıf ve yüzlerce yetenekten oluşan kombinasyonlarla tam bir taktik ve PvP cenneti olmasıydı. Tüm bunları yan yana koyduğumuzda WoW fırtınası 6 milyon satışa ulaşırken, 2 milyonluk Guild Wars, ona en sıkı rakip oldu. Aksi taktirde Guild Wars'un 2005'in en iyileri listesinde WoW'la aynı koltuğa (kanepesi?) oturmasına izin verir miydik?

Yapımcı ArenaNet GW'ye başlarken, bol ek paket çıkartmayı ve her pakette farklı dünya kültürlerinden ve mitoslarından esinlenmeyi planlamış. Bu yüzden ilk Guild Wars'un Tyria kıtasının karanlık Orta Çağ Avrupa'sından sonra seri Cantha'da Uzak Doğu mitoslarıyla devam ediyor. Oyun karakterleri, mimarisi ve müzikleriyle bir Uzak Doğu efanesinde olduğumuz hissinin veriyor. Bu arada belirtmemde fayda var: Factions, Guild Wars: Prophecies (ana oyun artık bu isimle anılıyor) olmadan tek başına kurulup oynanabiliyor. Factions'ın oyun mantığı birkaç ana farkı dışında GW ile tamamen aynı olduğundan kapsamlı bir GW özetiyle devam ediyorum.

## BUILD'İNİ BELİRLE, ÖYLE GEL

GW'ye Role Playing veya PvP modlarından birini seçerek başlıyoruz. RP karakterini PvP'ye sokabilmemize rağmen PvP karakteri ile RP'ye giremiyoruz. RP'ye bir sınıf seçerek Level 1 olarak başlıyoruz, şehirler arasında dolaşarak aldığımız görevleri diğer oyuncularla beraber tamamlıyoruz. Şehirlerin dışına adımınızı atmaz, bulunduğunuz bölgenin size özel bir kopyası (Instance) oluşturulduğundan, dış bölgelerde yabancıya rastlamıyoruz. Bunun kötü tarafı şu ki, GW'nin Invite (davet) sistemi WoW'daki gibi işlemediğinden Instance'in ortalarında biri sizi bırakıp giderse yerine birini getiremiyorsunuz.

Bir şehre ilk gidişimizde haritada yerini alıyorduk ve bundan sonraki yolculuk için haritadan buraya



■ Factions'un 12 kişilik elit görevleri GW'ye göre daha zor ve uzun süreli oluyor. Fakat karşılığında buna göre oluyor. Görevleri ne kadar kısa sürede tamamlarsanız o kadar fazla ödül ve XP kazanacaksınız.

tıklamak yeterli oluyor ve ulaşımına saçma sapan zamanlar harcamıyoruz. Görevleri tamamladıkça alınan puanlar ile Trainer'lardan ilgili (her sınıfta 75 adet) yetenekleri satın alıyoruz. Bir kere açılan yetenek bundan sonra açacağımız tüm PvP sınıfları için de açılmış oluyor. Zira RP'nin asıl amacı gerekli yetenekleri açmaktır.

Oyun ilerledikçe karakterimiz ikinci bir meslek daha öğreniyor. Bu nedenle oyuna başlamadan önce oyun tarzımıza göre bir ikili düşünmemiz iyi olur. Her sınıf sadece birinci olarak seçildi mi aktif olan yetenekler içerdiğinden, seçimde buna da dikkat ediyoruz.

Oyunda aksiyona girmeden önce Build'imizi belirliyoruz. Bir dakika, "Build" nedir? GW'de meslek başına farklı yetenek ağaçları bulunuyor, örneğin Necromancer'in kan veya ölüm büyülleri üzerine uzmanlaşabilmesi gibi. GW'de karakter başına 2 meslek seçildiğinden yete-

## GÖKER İLE TEKE TÜK

S: Factions'u oynayabilmek için Guild Wars almak zorunda mıyım?

C: Hayır, Factions tek başına kurulup oynanabiliyor.

S: Peki GW'siz Factions ile ne yaparım, ne yapamam?

C: Ana oyundaki PvE bölgelerine gidemez, yalnızca Factions'un PvE topraklarına girebilirsin. Yenileri dahil tüm sınıflar ile karakter açabilirsin, her türlü PvP'GvG'ye girebilirsin.

S: Buna da aylık ücret ödemiyorum değil mi?

C: Evet, Factions'ın da aylık ücreti yok.

S: Devasa online oyunlara ayıracak fazla zamanım yok. Factions'a buluşayım mı?

C: Türlü seviyorsan kaçırma. İnternete bağlandıktan sonra Random Arena'ya girmen 30 saniye alıyor. Vaktin yoksa 2 el oynar, çıkarırsın. Zamanla biriken Faction puanlarıyla bir Build kurar GvG'ye gidersin. Aylık ödeme olmadığı için yoğun bir dönemde oynamayıp, sonra devam edebilirsin. Zaten hesap açtırmak, dondurmak gibi şeylerle de uğraşmayacaksın.

S: Bende GW var. Ama Factions'ı dükkanlarda bulamadım. Factions'u nasıl ekleyebilirim?

C: PlayNC'nin sitesine gir. Hesap ayarlarından yeni bir oyun eklemeye gel. Burada CD Key'ini girerek Factions'u GW hesabına ekle. Eklediğinde GW hesabına iki yeni karakter slotu da eklenecek.

S: Oyunu aldım. Beraber oynayacak Türk oyuncular arıyorum.

C: Level, Patıcık gibi oyun forumlarında MMORPG başlıklarına göz at. Mutlaka birilerini bulursun.

S: Üzerinde yeşil item var, ne biçim Level editörüsün?

C: GW'de yeşil, puantiyeli esya olmaz. Sana bir sakinleştirici yazıyorum.



■ Factions'un yeni sınıflarında ve yaratıklarında bir Uzak Doğu havası hakim. Örneğin buradaki yaratığın altı gözü de çekik.







Assassin oynayacaksanız arkadan vurmaya hazır olacaksınız. Hayır, bunun etik olduğunu söylemedik.



nalarda kapıyoruz. Burada başarılı oldukça kazanılan Faction puanları yeteneklere yatırılıyor. Oyun başına yaklaşık 150 Faction puanı aldığınızı, bir yeteneğin 1000, Build'inize sadece bir tane katabileceğiniz elit yeteneğin 3000 Faction puanı olduğunu düşündüğümüzde, GW'yi aylarca oynadığınızda bile açacak birşeyler ve deneyecek farklı taktikler olacaktır.

Diğer savaş alanı Hall of Heroes'da kurduğunuz 8 kişilik bir takımla NPC'lerle bir ön eleme oynuyor ve kazandığınız takdirde dünyanın her yerinden takımlarla karşılaşıyorsunuz. Buradaki başarılarınızla Fame kazanıyor ve Rank atlıyorsunuz. Bu da sizin ne kadar iyi ve deneyimli bir oyuncu olduğunuzu gösteriyor. Hall of Heroes'a girdiğinizde "Ben Rank 5'im beni alın!", "Rank 4 takıma E-Surjer" şeklinde bağırarak oyuncularla konuşacaksınız. (E-Surjer rakibin enerjisini sıfırlayan bir Mesmer Build'idir. Bu tür kısaltmalara oynadıkça alışacaksınız.)

Bundan sonrası loncanıza ve size kalmış. GvG'de loncanızın oynayacağı taktiğe göre ihtiyaç olan ikili meslekler ve Build'leri belirlenir, bu yetenekleri açmış olan ve görevini yerine getirebilecek oyuncular bir araya gelir. Unutmadan: Oyun sırasında en son oynanan GvG'leri istediğiniz kamera açısından izleyebilirsiniz. Karşılaşmayı oynayan oyuncuların gözünden de izleyebilirsiniz için başarılı bir takımı iyi izleyerek taktiklerini öğrenmek mümkün.

### TOTEMLER TATİLDE, SPIRIT'LER MESAİDE

Factions yukarıda yazdığım herşeyi içeriyor ve oyun modeli bunlardan oluşuyor. Gelelim Factions'un Prophecies'e eklediklerine.

Factions iki yeni sınıfla, Assassin ve Ritualist ile beraber ge-

liyor. Assassin birbirine bağlı zincir yetenekleriyle birkaç hareketle hızla öldüren, dikkat edilmezse aynı hızla ölen bir sınıf. Rogue/Ninja karışımı karakter güzel vurkaçlar ve bitirici hareketler yapabiliyor. Anahtar nokta tank olmadığını bilmeniz ve tam anlamıyla "hin" olmanız. Ritualist gerçek bir destek sınıfı. Şamanizm büyüleriyle yardımına hareketsiz ruhlar çağırabiliyor ve yandaşlarını iyileştirebiliyor. Savaş alanında belli bir süre kalan ruhlar düşmana direkt hasar veriyor, hasarları kendi üstüne alabiliyor ve çeşitli buff/debuff'lar yapabiliyorlar. Aslında ruhlar için WoW totemlerinin muadili diyebiliriz. Bu haliyle işini iyi yapan bir Ritualist GvG'lerde göz bebeği olabilir. Factions'da bu iki sınıf dışında önceki 6 sınıf da (Mesmer, Monk, Elementalist, Necromancer, Ranger, Warrior ve Ranger) yer aldığından bu sınıflarla oluşturulabilecek karakter sayısı ve uygulanabilecek taktik sayısı katlanıyor. Yeni sınıflar Cantha bazlı olduğundan Prophecies'e sahipseniz Cantha'da bir karakter açarak gemiyle Tyria'ya geçirebilirsiniz.

### TARAFSIZ NE MAÇ İZLENİR, NE DE OYUN OYNANIR

Yeni kıtamız Cantha'da asırlardır savaş halinde olan iki ırk, Kurzick ve Luxon'lar bulunuyor. Factions'ın görevlerini tamamlarken bu iki milleti tanıyor ve loncamızın da seçimine göre bir tanesinin yanında yer alıyoruz. Oyun bundan sonra daha da eğlenceli oluyor. Çünkü görevlerin bir kısmında rakip fraksiyonu seçen oyuncularla karşılaşıyoruz. Bu görevlerde rakibin kalesini veya elindeki madenleri ele geçirmeye çalışıyoruz. Ardı ardına yapılan çarpışmaların sonucuna göre kazanan taraf rakibin sınır karakolunu (outpost) ele geçiriyor. Toprak değişimleri oyun haritasından canlı olarak izlenebiliyor. Savaşı kazanan taraf toprağın dışında bir miktar maden ve Faction puanı da ediniyor. Bu puanları kendiniz kullanabileceğiniz gibi loncanızın ortak havuzuna da aktarabilirsiniz.

Factions'un bir diğer farkı ise loncalar arasında Alliance (müttefiklik) anlaşmalarının yapılabilmesi. Müttefikler tarafı oldukları fraksiyon (Kurzick/Luxon) için rakip müttefiklerle karşılaşıyorlar ve birinin aldığı sonuç diğerini de etkiliyor. Örneğin müttefik loncalardan A başarılı sonuçlarla düşman topraklarına doğru ilerlerken, B loncası başarısız oyunların sonrasında kendini gerilemiş durumda, saldırı altında bulabilir.

Savunma savaşları iki kademe halinde gerçekleştiriliyor. İki kademeden de kaybedilmesi halinde işgalciler toprağı ele geçiriyorlar. 18 toprak parçasındaki muhabere farklı müttefikler ve sayısız lonca arasında sürdüğünden bir fraksiyonun tamamen üstünlük kurması mümkün değil.

### BU OYUN ALINIR

Factions'un müzikleri yine Jeremy Soule imzası taşıyor. Guild Wars'un grafikleri, büyü efektleri ve özellikle karakter çizimleri harikaydı. Factions da haliyle bu sıfatlara sahip. Başarılı oyun motoru sayesinde baba bir PC ile, zayıf bir PC arasındaki fark yalnızca görüntü ve yükleme süresi oluyor.

Factions'da oyuncuyu rahatsız edebilecek tek nokta RP kısmının Prophecies'e göre zayıf kalması olacaktır. PvP kısmı ise sonucun takım oyununa bağlı olmasıyla ve her saldırının panzehiri bulunmasıyla gerçekten dengeli ve eğlenceli. Factions Solo-play'den çok takım savaşlarını ve PvP'yi sevenler için bulunmaz bir nimet.

Not: Dark Saga'dan arkadaşlarım Egwene, Shavade Aurora ve Anil Tuncer'e destekleri için teşekkür ederim.

Gökler Nurbeyler gnurbeyler@level.com.tr





# LEVEL FORTE

## OYUNLARA CAN VEREN BÖLÜM



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

### ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Sıcacığın etkisiyle bunalarak geçirdiğim günler devam ediyor. Üstelik bu ayki World of Warcraft girişimimiz nedeniyle DVD'yi bir an önce hazırlamak durumunda kalmam da beni biraz zorladı. Ancak yine de DVD'mizi sizin için eğlenceli oyunlar, geniş kapsamlı modlar ve önemli videolar ile doldurmaya çalıştım.

Ağustos ayı DVD içeriğimizin bombası World of Warcraft elbette. Hatta bu sayfalara geç bakmanız bile neden olmuş olabilir. Diğer tüm materyaller gölgede kalmış olsa da aralarında önemli bazı şeyler de var. Örneğin Darkstar One demosu boyutu ile ön plana çıkıyor. DVD'nin yaklaşık dörtte birini kaplayan Darkstar One demosu hakkında yarım sayfalık bir yazıyı Forte sayfalarında bulabilirsiniz. Bir o kadar sayfayı da Penumbra adlı tam sürüm oyuna ayırdık; atlamamız gereken bir yapım. Grafikleri, içeriği ve oynanışı ile dikkatimi çeken oyunlardan biri oldu. Forte sayfalarında, verdiğimiz tam sürüm diğer oyunların yanında birer Sensible Soccer ve Doom modu hakkında tanıtım yazıları da yer alıyor.

Her ay modlarını ve tam sürüm oyunlarını bizimle paylaşan amatör yapımcılara teşekkür ediyorum. Daha fazlasını da bekliyorum tabii. Yoğun tempo içerisinde bu modları ve oyunları değerlendirmeye alarak CD/DVD içeriğimizde yer vermeye çalışacak, bazılarını da bu sayfalarda tanıtacağım.

Son olarak düşününe gitmediğim için köşe-bucak saklandığım Tuğbek Ölek'e buradan mutluluklar diliyor ve telafi etmek için bir şey bulduğum ilk gün görüşmek üzere selamlarımı iletiyorum ;) ■

**BİZE NASIL ULAŞABİLİRSİNİZ?**  
DVD ile ilgili bütün soru ve sorunlarınızı levelcd@level.com.tr adresine iletebilirsiniz

### DEMO (DVD'DE)

## DARKSTAR ONE



**Yapım:** Ascaron

**Dağıtım:** CDV

**Tür:** Aksiyon/Adventure

**Çıkış Tarihi:** 11 Ağustos

**Minimum Sistem:** 1.6 GHz işlemci, 512 MB RAM, 128 MB ekran kartı

**Önerilen Sistem:** 2.6 GHz işlemci, 512 MB RAM, 256 MB ekran kartı

DVD'nin bir yüzünde World of Warcraft bulunması verdiğimiz demoları biraz olsun gölgede bırakıyor olabilir. Ancak bu ayki demolar arasında dev boyutlu (919 MB) Darkstar One var. Bize "Neden CD'ye önemli demolar konulmuyor?" şeklinde sorular yöneltilenlere cevap olabilecek Darkstar One demosu Ağustos içeriğimizin en önemli materyali.

Oyunda (ve tabii ki demosunda da) Kayron Jarvis adlı genç bir pilotu kontrol ediyoruz. Amacımız tüm evrende gezinerek

babamızın kurban gittiği esrarengiz komployu çözüme kavuşturmak. Demoda sadece iki bölgede gezinmemize izin veriliyor. Nasıl bir davranış sergileyeceğimiz tamamen bizim seçimimiz. Bir korsan, bir avcı ya da bir tüccar olabiliriz. Bir başka seçenek ise tercihlerimize göre günlük bir kariyer yapmak.

Darkstar One demosu 1-1.5 saatlik oynama süresi vaat ediyor. Boyutunu göz önüne aldığımızda daha kısa bir oynama süresi hayal kırıklığı yaratabilirdi. Demoda zaman limiti olmaması bize istediğimiz kadar gezinme şansı tanıyor.

Uzayda yol alan bir pilot olduğumuza ve bir uzay gemisi kullandığımıza göre kontrol sistemi de biraz yorucu. Çünkü uçuş simülasyonlarında olduğu gibi Darkstar One'da da klavyenin hemen hemen tüm tuşlarının ne işe yaradığını bilmeniz gerekiyor.

Darkstar One oyununun tam sürümünde bizi bekleyecek bazı özellikler ise şunlar:

- 50 dakikanın üzerinde video içeriği
- Özel görevler
- Gemimizi geliştirme imkanı
- Tüm güneş sistemlerinde gezinme imkanı
- Keşfedilecek farklı yerler
- Farklı uzay istasyonları
- Etkileyici ses ve müzikler. ■

### MOD (DVD'DE)

## DUNGEONDOOM

**Türü:** Mod

**Sürüm:** 8.0

**Gereksinim:** Doom 3, Resurrection of Evil ek paketi, 1.3 yaması

**Hazırlayan:** Leif Dehmelt

**Web sitesi:** <http://dungeondoom.d3files.com/>

Uzun süreli projelerden biri olan DungeonDoom, Windows ve Linux sistemleri için hazırlandı. Zindanlar ve labirentlerden oluşan bir ortamda geçen DD üç farklı zorluk seviyesinde oynanabiliyor. Farklı silahlar ve seçtiğimiz karakter sınıfına göre büyüler de kullanabiliyoruz. Karşımıza çıkan düşmanları alt ettikçe onlardan düşen altınları toplayarak yeni silahlar edinmemiz ve mevcut silahlarımızı daha güçlü hale getirmemiz de mümkün. Bir hikaye doğrultusunda 10 farklı görevi yerine getirmekle yükümlü olduğumuz DD modu, daha birçok özel-

liği ile eğlenceli ve başarılı bir yapım.

DungeonDoom modunu oynayabilmeniz için Doom 3 oyununa, Resurrection of Evil ek paketine ve 1.3 yamasına ihtiyaç duyacaksınız. Resurrection of Evil modu ile oyun 1.2 versiyonuna yükseliyor ancak mod için 1.3 yamasını da ayrıca kurmanız gerekiyor. ■





MOD (DVD'DE)

## SENSIBLE SOCCER

Türü: Mod Paketi

Sürüm: 0.4

Gereksinim: Sensible Soccer 2006

Hazırlayan: Snader

Web sitesi: <http://www.snader.nl/sensiblesocket/>

Yıllar sonra yeni bir Sensible Soccer oyununa kavuşabilmenin heyecanı ile herkes gibi Sensible Soccer 2006'yı beklemeye başlamıştım.

» Oyunun ekran görüntüleri heyecanımı arttırsa da oynanabilirlik ve "ruh" hakkında derin şüphelerim vardı. Oyun piyasaya çıkar çıkmaz edinip denediğimde ise şüphelerimde haklı olduğumu gördüm. SS2006 birçok yönden eski versiyonlarının gerisinde kalırken, oynamaya çabaladığımda ise iki önemli problem ile karşılaştım. Bunlardan ilki kamera açısı. Klasik bir "tepe kamerası" görünümünü amaçlayan yapımcıların tuttuğu kameramanlar hem yakın çekim yapı-

yor, hem de pozisyonları net bir şekilde izleyemiyordum. İkinci problem ise oyunun eskisine göre çok kolay olmasıydı. En küçük takımla bile en büyük rakipleri yenmek mümkündü. Bu iki problem için bas bas bağırarak oyuncuları henüz duymamış görünen Kuj'u karşılamak için, oyuncular kendi yamalarını hazırladılar. Son olarak da bu yamaların kolay bir şekilde kurulabileceği bir mod programı hazırlandı. Sensible Socks ve içindeki seçenekler ile istediğiniz kamera açısını seçebilirsiniz, farklı yapay zeka yamalarını deneyerek gücünüzü test edebilirsiniz. Programı açtığınızda sol tarafta yapay zeka seçeneklerini göreceksiniz. Bunların etkisini ancak deneyerek görebilirsiniz. Sağ taraftaki kamera açıları içinse örnek ekran görüntüleri mevcut. Ancak unutmayın ki, ne kadar uzak bir kamera seçerseniz bilgisayarınız da o kadar zorlanacaktır. ■

TAM SÜRÜM (DVD'DE)

## PLASMA PONG

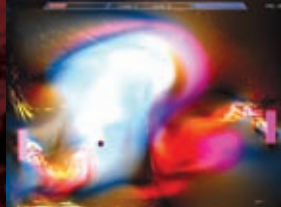
Türü: Tam Sürüm

Hazırlayan: Steve Taylor

Web Sitesi: <http://www.plasmapong.com/>

» Pong oyununu bilmeyen yoktur herhalde. Bilmeyenler için ufak bir not: Pong "video game" tarihinin ilk oyunudur. Masa tenisi mantığı üzerine oturtulan Pong, iki kişinin karşılıklı olarak oynadığı ve büyük bir eğlence aracı haline gelmiş bir oyundur. 1958 yılında fizikçi William A. Higinbotham tarafından hazırlanan ilk Pong, Tennis for Two adını taşıyordu. Yıllar geçtikçe bu oyun popülerliğini arttırdı ve farklı versiyonları geliştirilmeye başlandı.

Günümüze geldiğimizde ise Pong'un çok farklı bir versiyonu karşımıza çıktı; Plasma Pong. Steve Taylor tarafından hazırlanan oyunda artık sadece topu karşılamakla kalmıyor, oyun alanına plazma salgılayabiliyor ve vakum özelliği ile topu üstümüze çekerek hızla karşı tarafa yollayabiliyoruz. Oyunun kontrolleri kendisi kadar basit. Sol Mouse Tuşu'na basılı tuttuğumuzda plazma salgılayarak topu karşı tarafa itmeye çalışırken, Sağ Mouse Tuşu'na basılı tuttuğumuzda plazmayı emerek topu üzerimize çekmeye çalışıyoruz. Sağ Mouse Tuşu'nu bıraktığımızda ise şok dalgaları ile topu süratli bir şekilde fırlatabiliyoruz. ■



TAM SÜRÜM (DVD'DE)

## MUMMY'S CURSE

Türü: Tam Sürüm

Hazırlayan: Just Free Games

Web Sitesi: <http://www.justfreegames.com/>

» Mummy's Curse, klasik oyunlardan biri olan Pac-Man'in bir benzeri. Elbette bazı yenilikler ve üzerine uydurulan bir hikaye ile. Oyunun konusu kısaca şöyle: Binlerce yıl önce Mısır'da yaşayan din adamları, tanrı Anubis'in asasının da bulunduğu büyük bir hazinayı piramitlerin içine saklamışlar. Bizim amacımız ise bu hazinayı bulmak. Ancak bu arayışımız piramitlerde bulunan mumyaları rahatsız ediyor ve uykularından uyandırıyor.



Böylece koridorlar arasındaki yolculuğumuz sırasında onlardan da kaçmamız gerekiyor. Oynanış olarak Pac-Man'den hiçbir farkı bulunmayan oyunun grafikleri ise üç boyutlu olarak hazırlanmış. Konuya paralel olarak Mısır motifleriyle süslü koridorlarda yol alıyoruz. ■

TAM SÜRÜM (DVD'DE)

## CLOUDS KINGDOM 3

Türü: Tam Sürüm

Hazırlayan: Crobasoft

Web sitesi: <http://www.crobasoft.com/>

» Crobasoft hazırladığı minik oyunlar ile karşımıza çıkan bir firma. Hazırladıkları ilk oyunlardan biri de Clouds Kingdom 3. 2005 yılı Kasım ayında yayınladıkları oyun, ekranın sağına doğru ilerleyerek düşmanları alt ettiğimiz klasik bir oynanışa sahip. CK3'te Jikah adlı bir ninjayı kontrol ederek düşmanımız Sinith Majoo'yu bulmak ve ondan öğ almak için çaba sarf ediyoruz. Oyun dört ayrı dünyada geçen 16 bölümden oluşuyor. Bir ninja olarak sahip olduğumuz iki silahımız var; kılıcımız ve atadığımız yıldızlarımız. Oyun ilerledikçe yeni özellikler de kazanabiliyoruz. CK3 için bir de online skor tabelası bulunuyor. Bu sayede başarınızı dünya üzerindeki diğer oyuncular ile kıyaslama şansı bulacaksınız. ■



TAM SÜRÜM (DVD'DE)

## STUNT HAMSTERS

Türü: Tam Sürüm

Hazırlayan: Casey Muratori, Ryan Ellis, Michael Sweet, Daniel Neuberger

Web Sitesi: <http://www.indiegamejam.com/>

» İlginç bir oyun olan Stunt Hamsters'da, devamlı olarak hamster fırlatan bir top bizi karşılıyor. Fırlatılan bu hamsterların gitmesi gereken de bir nokta var. Amacımız hamsterları canlı ve tek parça olarak o noktaya ulaştırmak. Ancak bu sanıldığı kadar kolay değil. Oyunun yer aldığı platformda bu canlıları yakabilecek ve parçalayabilecek düzenekler yer alıyor. Zaman zaman bizim işimize de yarayabilecek bu düzenekleri aşarak istenilen sayıda hamsteri bitiş noktasına ulaştırdığımız takdirde bölümü bitirmiş oluyoruz. Stunt Hamsters için "Lemmings'in oldukça farklı bir versiyonu" tanımını da yapabiliriz. ■

TAM SÜRÜM (DVD'DE)

## NINJA LOVES PIRATE

Türü: Tam Sürüm

Hazırlayan: Greasebeat Games

Web Sitesi: <http://www.greasebeat.com/>

» Eski tarz oyunlardan biri olan Ninja Loves Pirate'da ekranın sağına doğru ilerleyerek karşımıza çıkan düşmanları alt etmeye çalışıyoruz. Oyunda kontrol ettiğimiz iki karakter yer alıyor. Oldukça ilginç bir ikili olan karakterlerimizden biri ninja, diğeri ise korsan. Aralarında geçen sohbet sırasında dünyaya düşen bir cisim ikisini de meraklandırıyor. Araştırmaya koyuldukları sırada da bu cismin ortaya çıktığı sonuçlarla yüz yüze geliyorlar; zombiler, sevimli görünen ancak içinde bizi öldürmeye çalışan robotların bulunduğu canlılar. ■



# WORLD OF WARCRAFT

Geçen ay önümüzdeki dört ay boyunca sürprizlerimizin olacağını söylemiştik. Bunlardan ilki bildiğiniz gibi World Of Warcraft'ın 14 günlük dene-

me sürümü. Bu ay verdiğimiz DVD'nin bir yüzü tamamen WoW'un deneme sürümüne ayrılmış durumda. Büyüleyici Warcraft evrenine girmenize az kaldı.

DVD'nin WoW tarafını taktığınızda karşınıza çıkan Autorun'dan "Install World of Warcraft"a basarak oyunu yüklemeye başlayın. Başlan-

gıdaki anlaşmayı, ekranı aşağıya kaydırarak sonuna kadar okuyunca, kurulumu devam edebileceksiniz. Oyunun kurulumu tamamlandığında karşınıza bir ekran çıkacak. Bu ekran Warcraft evrenine giriş için vizeniz. Oyuna girebilmeniz için kendinize ait yeni bir hesap yaratmanız gerekmektedir. Bunu yapmak için kurulumdan sonra çıkan ekranda "Create Your Account"a tıklayarak World of Warcraft Avrupa sitesine yönlenerek hesap yaratma sayfasına ulaşacaksınız.

Çıkan sayfada "Create Account >" butonuna basın. "Terms of Use" bağlantısına basın ve kullanıcı sözleşmesini okuyun. Eğer kabul ediyorsanız iki kutucuğu da işaretleyin ve aşağıdaki "Continue >" butonuna basın.

Çıkan yeni ekranda bir kod anahtarı girmeniz gerekiyor.

Bu anahtarı DVD'nizin zarfının kulakçığında bulacaksınız. Ancak hesabınızı yaratmadan kimseyle bu anahtarı paylaşmayın çünkü anahtarlar tek kullanımlıktır. Bu anahtarı girdikten sonra alt tarafta harflerin ve numaraların olduğu bir resim göreceksiniz. O harfleri ve sayıları alttaki kutucuğa yazın. Ama bir hatırlatma yapalım, bu şifreniz değil. Bu işlemleri yapıp "Continue >" butonuna basın.

Çıkan yeni ekranda kişisel bilgilerinizi gireceksiniz.

Başında yıldız olan boşlukları doldurmak zorundasınız. Title'da cinsiyetinizi, First





Name'de isminizi, Last Name'de soyisminizi, Address 1'de adresinizi, City'de şehrinizi, ZIP/ Postal Code'da alan kodunuzu, Country'de ülkenizi, Birthdate'de doğum tarihinizi ve Email'de de e-posta adresinizi yazın. "Continue >" butonuna basın.

Çıkan yeni ekranda kredi kartı bilgilerinizi girmeniz gerekiyor. Ama bir hatırlatma daha yapalım, kredi kartı bilgileriniz sadece formalite icabı gerekiyor. Kredi kartı bilgileri tek sefer kullanılabilirliğinden sahte hesap açılması da önleniyor. LEVEL ile verilen deneme sürümünde kredi kartınızdan KESİNLİKLE bir ücret çekilmeyecektir. Kredi kartınız yoksa VISA Electron olan bankamatik kartı numaranızı da girebilirsiniz. Ayrıca sanal kart da kullanmanız mümkün. Kafanıza göre bilgiler girerseniz kabul edilmeyecektir çünkü kontrol ediliyor. Abonelik cinsi, kredi kartı numarası, son kullanma tarihi ve kartın arkasındaki üç haneli numarayı girdikten sonra "Continue >" butonuna basın.

Karşınıza çıkan ekranda Account Name'e kullanıcı adınızı, Account Password ve Verify Password'e şifrenizi girin. Password Hint şifrenizi unuttuğunuzda size sorulacak soru, Answer'da sorunun cevabı. Bu sayfada girdiğiniz bilgileri sakın

unutmayın, unutursanız oyuna giremezsiniz. Kullanıcı adınız 3 ila 16 karakter arasında ve İngilizce karakterlerden oluşabilir. Şifreniz ise 8 ila 16 karakter arasında, İngilizce karakterlerden oluşabilir ve en önemlisi şifrenizde en az bir adet rakam olması gerekmektedir. Bu bilgileri girdikten sonra "Continue >" butonuna tıklayın.

Karşınıza çıkan ekran bundan önceki sayfalarda girdiğiniz bilgilerin bir özeti. Bu bilgileri iyi inceleyin ve hepsi doğruysa aşağıdaki "Create Account >" butonuna tıklayın. Warcraft evrenine giriş biletiniz artık hazır!

Hesabınızı da yarattığınıza göre şimdi LEVELDVD'deki WoW'un 1.11 yamasını kurun. Yama bittiğinde oyuna gireceksiniz.

Kullanıcı adını ve şifrenizi yazarak oyuna girin. Oynayacağınız Realm'i seçin ve sonra karakterinizi yaratın.

14 günlük deneme sürümünde bazı kısıtlamalar mevcut, zira bu sürüm. Oyunda karakteriniz en fazla 20. seviyeye kadar çıkabilir, sadece 10 altın taşıyabilir. Deneme sürümünde diğer karakterlerle ticaret yapamaz, müzayedelere katılamaz ve sadece GM'ler ile mektuplaşabilirsiniz. Bunlar dışında her şey gerçek WoW deneyimini yaşamanızı sağlayacak. Eğer 14 gün sonra "ben WoW'a doydum, 20. seviye beni kesmedi" dersiniz oyunun tam sürümünü satın alarak hesabınızı tam sürüm hesabına yükseltebilir ve o karakterinizle Warcraft evreninde maceralara atılmaya devam edebilirsiniz.

Azeroth'da görüşmek üzere...



#### LEGAL LINES (TÜRKÇE):

Sadece size özel olan World of Warcraft oynama kodunuz 14 günlüktür ve DVD zarfının üzerinde yer almaktadır. Oyunu oynamaya başlamak için kredi kartı bilgilerinizi kullanarak bir "deneme sürümü" hesabı başlatmışsınız. 14 günlük oyun süresince kredi kartınızdan herhangi bir ödeme alınmayacaktır. Deneme sürümü süresi bitince oynamaya devam etmek için, World of Warcraft'ı satın alabilir ve 30 günlük ek bedava kullanıma sahip olabilirsiniz. Sadece bu 30 günlük sürenin de sonunda aylık ücret kredi kartınızdan tahsil edilecektir. Oynamak için internet bağlantısı gerekmektedir.

#### LEGAL LINES (ENGLISH):

Your unique authentication code good for 14 days of World of Warcraft gameplay is located in the DVD envelope. In order to begin playing, you'll need to create a "Free Trial" account, including your credit card information. Your credit card will not be charged for this 14-day free trial period. To continue the adventure beyond the free trial, purchase a retail copy of World of Warcraft and play for an additional FREE 30 days. Only after this period end will monthly fees be applied to your credit card. An internet connection is required to play.

©Blizzard Entertainment, Inc. her hakkı mahfuzdur. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft ve Warcraft, ABD ve diğer ülkelerde Blizzard Entertainment'in tescilli ve kayıtlı markalarıdır. Her hakkı mahfuzdur. Burada adı geçen tüm diğer markalar, kendi sahiplerinin mallarıdır.



©Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft and Warcraft are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.



# WOW'DAN SONRA HAYAT VAR MI?

O YÜZLERCE SAATİMİZİ ÇALDI, PEKİ BİZİ ONDAN KİM ÇALACAK?

| Göker Nurbeyler - gnurbeyler@level.com.tr |

**L**evel'da yazdığım dört yılı aşkın süre boyunca, geleceğin online oyunlarda olduğunu söyledim durdum. Single Player kavramı, oyunlar varolduğu sürece olacaktı, fakat bir gün insanlar tek başlarına oynamak istemeyeceklerdi.

İşte o gün artık çok yakın. Online oyuncu sayıları ve bu oyunlara harcanan vakit ciddi boyutlara ulaştı. Bunun da birçok geçerli nedeni var: İnternet erişimi olan ev sayısı tüm dünyada katlandı, internet hızlandı ve ucuzladı. Dünya ile aynı oranda olmasa da Türkiye de bundan payını aldı. Böylece oyun yapımcılarının ilgisi online oyunlara döndü. Oyunlar giderek kullanıcı dostu olmaya başladı ve ucuzladı. Sadık oyuncuların devamlı gelir olduğunu bilen yapımcı da sonuçtan memnundu, insanlarla oynamanın tadını alan oyuncular da.

Bu sektöre ilgi gösteren firmalardan biri de Diablo, Warcraft ve Starcraft'la efsane olmuş yapımcı Blizzard'dı. Oyunlarını hem beklerken, hem de oynarken (bir başladı mı yakamızı bırakmaması yüzünden) süründüren Blizzard, World of Warcraft üzerinde 4 yıl uğraştıktan oyunu piyasaya sürdü. Sü-rüş o sürüş, WoW "benim!" diyen devasa online düşmanını bile kendine esir etti. Online oyun alışkanlıklarımızı değiştirdi. Devasa oyunlara Ultima ile başlayan da, ilk göz ağrısı WoW olan da aynı keyifle oynar hale geldi.

WoW bugün dünyanın en fazla oyuncuya sahip ve birçok otoriteye (bize de) göre en iyi devasa online oyunu. Fakat her şeyin olduğu gibi WoW'un da bir ömrü var. Blizzard bu ömrü ek paketlerle beraber 5 yıl olarak planlıyor. Ama rakipleri altın yumurtla-

yan tavuğun farkında. Yapımcılar, hayatlarının büyük bölümünü WoW'a kaptırılmış oyuncuları kurtarmak niyetindedir. Tabii ki o hayatları kendi oyunlarına katmak için!

Bu yazıda, bu hedefe ulaşması en olası oyunları okuyacaksınız. Blizzard'ın formülü büyüklü olabilir, insanlar ondan kopmıyor olabilir, ama bilin ki işler kızışmak üzere. Çünkü NC Soft gibi, Warhammer gibi, Lord British gibi isimlerin zamanı geliyor. ■

## TABULA RASA

ULTIMA ONLINE'İN FİKİR BABASI, BEMBİYAZ BİR SAYFA AÇACAK

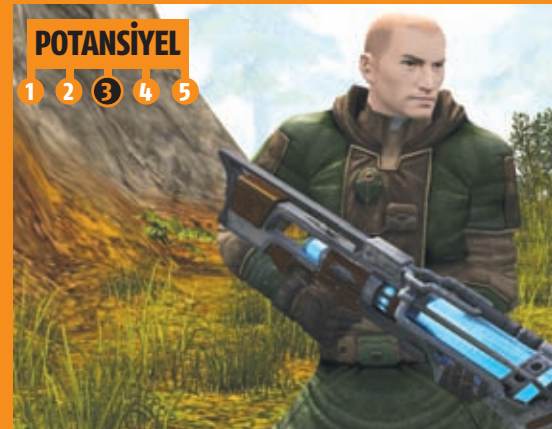
**T**abula Rasa, insanın sıfır bilgiyle dünyaya geldiği, bilgiyi sonradan deneyimleriyle elde ettiğini savunan bir görüş. Hintçede "boş sayfa" anlamına geliyor. Bizim "boş sayfamız" ise bilim kurgu temalı bir online aksiyon. TR'nin dünyası ilk bakışta devasa bir UnrealStarship Troopers izlenimi uyandırıyor. Ama onu benim için ilgi çekici kılan, Ultima'nın babası Richard Garriott'ın elinden çıkıyor olması.

İlk bakışta TR'nin standart bir FPS olduğu zannedebilirsiniz. Atlayacak, zıplayacak ve rakibi tam alınının ortasında vurmaya çalışacağız. Fakat asıl olay mermi silahımızdan çıktktan sonra başlıyor. Çünkü sayısız silah, donanım ve karakterlerin özellikleri o merminin o kafaya ne kadar hasar verdiğini belirliyor.

Ağır donanımlı, ağır abi havasındaki bir arkadaşaya roket yağdırabilirsiniz. Ama son derece hızlı ama kırılğan bir rakibe Chain Lightning atmaya tercih edebilirsiniz.

Tabula Rasa, altışar kişilik gruplarla girebileceğiniz Instance'lar da içerecek. Instance görevleri "temizle ve çık" türevlerinden çok, kafa yorma ve sağlam takım çalışması yapılması gereken bulmacalar olacak. Yan görevlerin de bize birçok faydası olacak. Örneğin işgalci ırk Bane'nin merkezine sizmanız gerekiyorsa, bunu ön kapıdan dalarak ama kayıp vererek de yapabilirsiniz, opsiyonel bir dizi görevi tamamladıktan sonra bir yan kapı bularak da.

Oyunda karakter gelişimi PvE ile sağlanacak olsa da, arka planda geniş bir PvP ve GvG yapısı bulunacak. Savaş alanları savaşın kesilmediği ka-



labalık ve sürekli sıcak çatışmanın olduğu bölgeler olacak. Oyundaki sınıfınızı Level 10'a kadarki seçimleriniz ve oyun tarzınız belirleyecek. Level 25'te ikinci bir sınıf daha seçerek, iki sınıftan da kazandığınız yeteneklere göre (Guild Wars?) kendinize özgü taktikler oluşturabileceksiniz. Öldüğünüzde ise en yakın sağlık çadırında kalkacak ve kısa süreli



# PIRATES OF THE BURNING SEA

ARRR KAPTAN! İSKELE ALABANDA, AZEROTH KIYILARI GÖRÜNDÜ



Çıkış: 2006 Sonu/2007 Başı  
Yapım: Flying Labs

## POTANSİYEL

1 2 3 4 5

rında ise birkaç güçlü gemiden oluşan küçük bir filo veya küçük gemilerden oluşan kalabalık bir donanma kurmak bize kalmış. Oyun ekonomisi üretim, denizden çıkarma ve kibarca almak(!) üzerine dönecek. Ticarete ise mesela gemi yapımı için önemli bir malzeme İspanya'da kapatıp Fransa'da fahiş fiyatı satmayı deneyebilirsiniz.

Eğer geminiz batırırsa hasarının onarılması için limana çekilecek. PoBS'nin savaşları 50 kişiye kadar destek vereceğinden, sık sık Davy Jones'la denizin dibinde hasret giderebilirsiniz. Oyun çeşitli görevlerle sizi kalabalık savaşlara yönlendirecek. Örneğin Britanya'ya bağlı gemiler bir İspanyol liman şehrinin ele geçirilmesi (Conquest) için yola çıkabilirler. Tabii bu sırada İspanyol oyuncuların eli armut toplamayacak. Altı haftada bir en fazla liman sayısına sahip taraf kazanan ilan edilerek sunucu resetlenecek. Bu süre zarfında en başarılı takımın ve oyuncunun dev heykelleri dikilecek.

Geminizi geliştirmenizin yanında boyamanız, logolar ve amblemlerle süslemeniz ve kendi bayrağınızı çekmeniz mümkün olacak. Hatta yapımcıların kontrolünden geçen çizimlerinizi de kullanabileceksiniz. O kadar emek verip donattığınızı geminizle yol alacağınız suların ne kadar güvenli olduğunu ise oyunun adından anlayabilirsiniz.

PoBS'de eskortluk, ticaret ve sabotaj dahil birçok görev çeşidi olacak. Canımız PvP istedi mi bir grup kurarak tehlikeli sulara açılacağız. Altından kalkabileceğimizden büyük bir derde girdik mi yardım çağırabileceğiz, tabii belli bir XP cezası karşılığın-

## WOW'A KARŞI

### AVANTAJLARI

- Korsan/gemi/ticaret birlikteliği DVO'larda bir ilk olacak (Eve Online'ı saymazsak)
- Kendi armalarınızı, bayraklarınızı, hatta kendi 3D gemi modellerinizi bile oyunda kullanabileceksiniz. Ve diğer oyuncular da bunları görecek.

### DEZAVANTAJLARI

- WoW'un rahatlığına alışanlar için gemi kontrolleri çok karmaşık gelecek.
- Oyunun çok uzun zamandır yapıyor olması ve çıkış tarihinin sürekli ertelenmesi, soru işaretleri doğuruyor.
- WoW gibi herkesi hedeflemiyor. Sadece çok ciddi oyunculara yönelik olacak.

**R**ol yapma oyunları, bizlere hayatımız boyunca olamayacağımız karakterler olma şansı verir. Ama ne yazık ki günümüzdeki pek çok rol yapma oyunu, orc vs. elf vs insan kısır döngüsünü kıramıyor. Ve biz de artık elf veya ork olmak istememeye başlıyoruz. Pirates bu konuda bulunmaz bir nimet, çünkü bizleri deniz korsanlarının fink attığı 1720'lerin Karayipler'ine götürecektir.

PoBS hayallerimin aksine herkesin aynı gemi içinde mücadele ettiği bir oyun değil. Herkes kendi gemisini yapay zekâya verdiği emirlerle yönlendiriyor. Tayfalar da NPC'lerden oluşuyor. Ama oyuna çat diye donanma kumandanı olarak değil; donanma subayı, maceracı, tüccar veya korsan gibi mesleklerden birinde uzmanlaşarak başlayacağız (korsan dolu bir oyunda tüccar olmak Alien vs Predator'da insan olmaya benzer.) Kendi geminize sahip olduktan sonra ise onu geliştirmekle uğraşacağız. Oyunun ilerleyen safhala-

da. Oyunda tüm ömrünüz denizde geçmeyeceğinden şehirlerdeki yapılar da ayrıntılı olarak hazırlanıyor. Bir meyhaneye girdiğinizde size gençliğindeki denizcilik anılarını anlatmaya hevesli birden fazla NPC bulacaksınız.

PoBS'nin devasa bir Sid Meier's Pirates! olacağını söyleyebiliriz. Gördüğüm kadarıyla Flying Lab ortaya çok farklı bir online oyun çıkartmak üzere ki, bu bile elf-orc-insan üçlemesinden sıkılmış deniz sevdalılarını çekmeye yetebilir. Denizcilerin her limanda ayrı sevgilisi varmış derler. Bakalım, oyun çıktığında doğru mu, göreceğiz. ■



## WOW'A KARŞI

### AVANTAJLARI

- Başında Lord British var.
- Aksiyon tabanlı olması, RYO sevmeyenleri çekebilir.

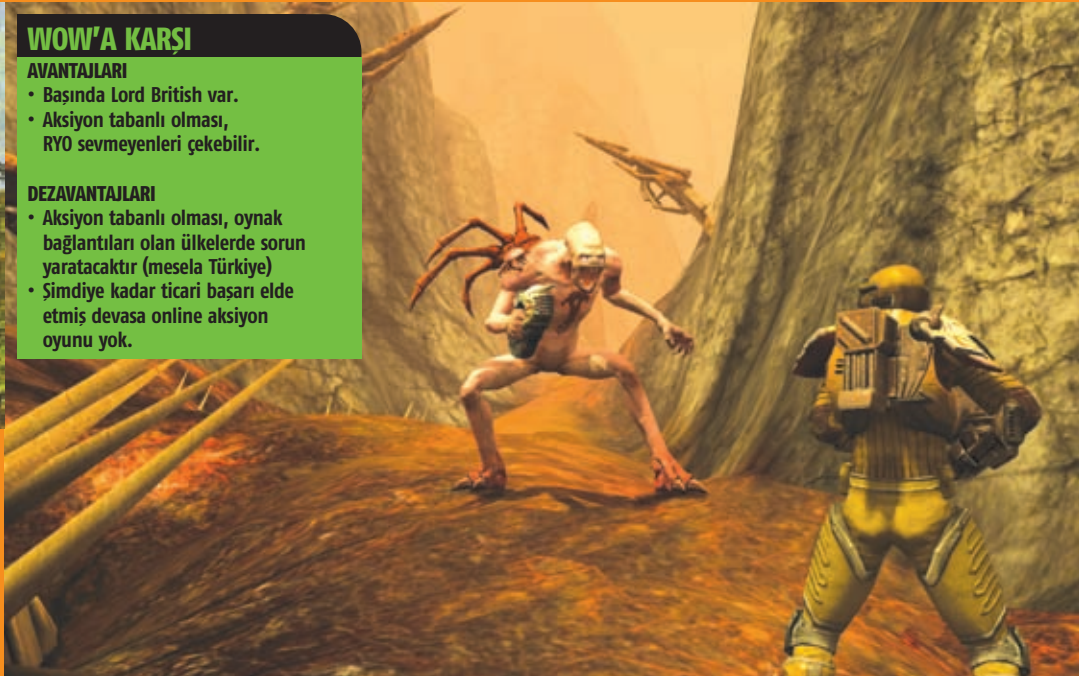
### DEZAVANTAJLARI

- Aksiyon tabanlı olması, oynak bağlantıları olan ülkelerde sorun yaratacaktır (mesela Türkiye)
- Şimdiye kadar ticari başarı elde etmiş devasa online aksiyon oyunu yok.

Çıkış Tarihi: 2006 Sonu  
Yapım: Destination Games

bir debuff ile oyuna devam edeceksiniz.

Tabula Rasa, RYO'ların sevilen özelliklerinden faydalanan devasa bir aksiyon oyunu olmayı hedefliyor. Arkasında Ultima gibi bir isim olduğundan, başarabileceğine inanmaktan çekinmiyorum. ■





# AGE OF CONAN HYBORIAN ADVENTURES

YILAN KIRALIN KAFASI GÖVDESİNDEN AYRILIRKEN CONAN HAYKIRDI:  
"YALNIZ KALMAK İSTİYORUM! (YAKLAŞIK 15 SAAT)"

## POTANSİYEL

1 2 3 4 5



Çıktı: 2006 Sonu  
Yapım: Funcom

## WOW'A KARŞI

### AVANTAJLARI

- Karanlık, acımasız Conan evreninde geçmesi, sevimli WoW evreninin çekemediği oyunculara hitap ediyor.
- Online olarak oynamak istemeyenler ilk 15 saati güzel bir senaryo içinde tek başlarına oynayacaklar.
- Saymakla bitmeyecek yenilikçi ve ümit vaat eden fikirleri.

### DEZAVANTAJLARI

- E3'te gördüğümüzde, hala dövüşlerde bir kabalık hissi vardı.
- WoW kadar "piyasa oyunu" olmadığı açık.
- İçerdiği aşırı şiddet, eleştiri hedefi olmasını sağlayabilir (bizim canımıza minnet, o ayrı).

**B**lizzard'ın çok dikkatli olması lazım, çünkü Barbar Conan'ın dünyasında geçen bu oyun WoW için ilk ciddi rakip. Üstelik online oyunlarda görmeye alışkın olmadığımız pek çok parlak fikirle geliyor.

Bunlardan ilki karakter yaratım ekranı. Age of Conan, karakter yaratımında Oblivion kadar çeşitlilik sunacak (bir meyhaneye kavga sırasında kırılmış buruna sahip olmaya ne dersiniz?). Oyunda seçebileceğimiz ırklar Stygian (büyük ırk), Cimmerian (barbar ırk) ve Aquilonian (Conan'ın kralından kurtarıp başına geçtiği millet). Seçebileceğimiz meslekler ise Soldier, Priest, Mage ve Rogue.

Oyuna daha başladığımız anda diğer devasa online'lardan çok farklı bir şeyle karşılaşacağız: Tek kişilik senaryo! İlk 15 saatimizi (yani 20 Level) offline olarak geçirecek, bu sırada oyun sistemini ve Hyboria'nın hikâyesini öğreneceğiz. Bunu bir kere tamamladıktan sonra diğer karakterlerimizde tekrar yapmak zorunda da kalmayacağız.

AoC'in alışıldık online oyunlardan çok daha yoğun bir aksiyon yapısı var. Kılıcı altı farklı yöne sallayabiliyor, hareketleri artarda "sipariş edip" kombo'lar patlatıyorsunuz. Karakter yeteneklerini de göz önüne alınca, değil RYO, günümüzün birçok aksiyon oyununu bile geride bırakacak gibi görünüyor Conan. Yapımcılar oyunun aksiyon yönünden God of War'dan da etkilendiğinin de altını çiziyor (bu ilgi uyandırıcı zekice cümleden "Online bir

God of War mu geliyor?!" sorusunu çıkarmayın, ümit edip bozum olmak istemiyorum.)

Conan'da karakter yetenekleri saldırı üzerine yoğunlaştığından, işleri karıştırmamak için savunma hareketleri otomatik olarak gerçekleşecek. Başarılı hamlelerin "acısinın" görünüşü ve his olarak iki tarafa da hissettirilmesi üzerine çalışılıyor. Menzilli saldırılar, yakın dövüşe göre zayıf kalsa da, okunuza ateşe verip rakibin kafasına atmak gibi ilginç seçenekleriniz var.

Diğer bir parlak fikir de at üzerinde savaşabilmeniz. Bu konudaki başarınız saldırı şeklinize de bağlı olacak (dört nala koşarken kılıcınızı sallarsanız, o kafanın kopacağı kesin). Atları çeşitli donanımlarla geliştirme ve paranız yeterliyse daha iyisini alma imkânına da sahip olacaksınız. Ne de olsa daha hızlı bir at, daha sert bir darbe demek.

Üçüncü bomba ise (bir türlü düzgün bir Türkçe karşılık bulamadığımız) formasyonlar. Yani oyuncuların savaş alanındaki dizilişleri. Bugüne dek stratejilerden alışık olduğumuz, Raid'lerde gelişmiş güzel uygulanan formasyonlar Conan'da her üç savaş stili için de farklı avantajlar sağlıyorlar (üstünüze gelen iki atlıya karşı grubunuzla savunma formasyonuna geçtiğinizi düşünün.) Sağlam formasyon alan bir grup, gelişmiş saldırı yüksek LEVEL'lı rakiplerinden avantajlı olabilecek (Gladatör filmindeki Koleyum sahnesini hatırlarsanız, ne demek istediğimi daha iyi anlarsınız).

Conan'da yeni fikirler adeta akıyor. Oyunda hem mob'lar, hem de oyuncular küçük kasaba-

lar kurabiliyorlar. Kasaba kurmak yeterli miktarda süre, kaynak ve loncaların ortak çalışmasını gerektiriyor. Müttefiki olduğunuz loncalarla kendi kasabanızı kurma vena düşmanın kasabasına saldırma fikri beni heyecandırıyor. Aynısını mob'lar (yapay zekalı düşmanlar) da yapabildiğinden, siz kasabanızı kurmaya başladıktan 2-3 hafta sonra kasabanıza akınlar olacak.

Age of Conan, daha geliştirilme aşamasında ve bu parlak fikirlere yenilerinin ekleneceğini tahmin ediyorum. Ama bu okuduklarınızın yarısının dahi hayata geçirilmesi, Hyborian Adventure'in gerçek bir klasik olması ve WoW'dan hatırı sayılır miktarda oyuncu çalması demek. ■





Çıkış: Kasım 2006  
Yapım: Turbine

### WOW'A KARŞI

#### AVANTAJLARI

- Solo-play'e izin vermesi, ama kardeşlikleri ödüllendirmesi.
- İsmi içinde "Lord of the Rings" olduğunun farkında mısınız?

#### DEZAVANTAJLARI

- Oyuncuları WoW'dan kopartacak kadar yenilik içermiyor.
- Sizce de Lord of the Rings isminin suyu çıkmadı mı?

# LORD OF THE RINGS ONLINE SHADOW OF ANGMAR

TEK BİR YÜZÜK, HEPSİNE HÜKMEDECEK... GERİSİNİ BİLİYORSUNUZ ZATEN

**D**ungeons & Dragons Online ve Asheron's Call serisinin yapımcısı Turbine'in, üzerinde dört yıldır çalıştığı proje Middle Earth Online adıyla duyurulmuş, maddi anlaşmazlıklar yüzünden iptal edildikten sonra gelişmiş bir yapı ve daha popüler bir isimle yeniden duyurulmuştu. Shadows of Angmar (SoA), temelini Tolkien'in kitaplarından alıyor ve Yüzük Kardeşliği'nin yola yeni çıktığı zamanlarda geçiyor. Zaten görevler de Kardeşliğe yardım etmek üzerine ve aynı esnada arka plandaki olayları tamamlayacak şekilde tasarlanıyor.

Seçebileceğiniz 4 ırk (hobbit, cüce, elf, insan) ve 7 sınıf (Champion, Captain, Guardian, Hunter, Minstrel, Burglar ve Loremaster) içeriyor. Kötü ırkların oyuna bir ek paketle ekleneceğini tahmin ediyorum. Oyun 50 Level sınırı içerecek olmasına rağmen birçok alt rütbe ve sıfat bulunacak. Örneğin, belli sayıda ork öldürdüğünüzde adınız "Orc Slayer"a çıkacak. Düşmanlarınız tahmin edebileceğiniz gibi Sauron'un buyruğundaki yaratıklar (Ork, Uruk-Hai, Nazgul, Balrog vs) olacak. Yapımcılar seriye sadık kalarak düşmanların öldürülebilmesini, fakat kahramanların sadece yenilmesini düşünmüşler. Oyunda sağlık durumunun yanı sıra karakterin moraline de dikkat edeceğiz. Biz başarılı oldukça karakterin motivasyonu artacak ve daha zor "yenilecek".

Yapımcılar inatla Lord of the Rings'deki görevlerin "göt 10 tavşan kes" tarzında olma-

yacağını, her görevin atmosfere büyük katkısı olacağını belirtiyor (WoW'un "X tane Y kes" görevleri onlarda da takıntı olmuş.) Görevler boyunca kitaplardan tanıdığımız birçok karakterle diyaloga gireceğiz. Örneğin, Frodo ve Aragorn'un Sıçrayan Midilli'de buluştukları gece yaşanan olaylara şahit ve hatta dâhil olacağız.

Oyun yalnız takılmak isteyen oyuncuları üzmecek. Fakat oyuncular çaktırmadan kendi kardeşliklerini kurmaya yönlendirilecekler ve bu kardeş-

likler fazladan bonuslar alacak. Örneğin özel güçler kuvvetli bir düşmana karşı hep birlikte ve aynı zamanda kullanıldığında yeni ödüller yetenekler edinilecek.

Her şey bir yana, Shadows of Angmar asıl gücünü geçtiği dünyadan alıyor ve Orta Dünya'nın atmosferini oyuncuya yansıtmak üzerinde duruyor. Arkasındaki tecrübeli kadro da Lord of the Rings'i gözden kaçırılmaması gereken bir oyun yapıyor. ■





# VANGUARD SAGA OF HEROES

POTANSİYEL  
1 2 3 4 5

Çıktı: 2006 sonu  
Yapım: Sigil Games

## WOW'A KARŞI

### AVANTAJLARI

• 6 sene sonra bile hala ek görev paketi çıkan, tecrübeli bir Everquest'çi tarafından hazırlanıyor.

### DEZAVANTAJLARI

- Yapımcılar obsesif bir şekilde oyunu karmaşık hale getirmeye uğraşıyor. Büyük hata.
- Grafikleri rakiplerine göre biraz geri kalmış gibi görünüyor.
- 3 ay önce Microsoft Vanguard'ın yayıncılığını yapmaktan vazgeçti. İyiye işaret değil.

## MICROSOFT YAN ÇİZİNCE, YOLA KATIRLARLA DEVAM EDEN OYUN

**V**anguard'ın yapımcısı Sigil Games genç bir firma. Yeni oyunları Vanguard'da, başta Everquest olmak üzere birçok oyunun en iyi yönleri birleştirecek, oyuncuların istekleri doğrultusunda geliştirilmiş bir sistem üzerinde çalışıyorlar. Zaten ekibi başında da eski bir Everquest GM'i olan Zack Karlsson var.

Vanguard'ın dünya tasarımında Mısır/Arap ve Maya/Aztek mimarisinden esinleniliyor. Irklar ise klasik fantasy ırkları (elf, ork vs) ve çeşitli hayvan-insan kırımlarından oluşuyor. Oyunun karakter yapma ekranı Sigil'in özellikle önem verdiği noktalardan biri. Zack Karlsson örnek vermek için City of Heroes karakter yaratım ekranındaki tüm seçeneklerin vücudun tek bir bölgesinde yapılabileceğini söylüyor. Bunun ne kadar doğru bir karar olduğu ise tartışılır.

DVO'larda bir yerden bir yere gitmekte kaybedilen vaktin ne kadar can sıkıcı olduğunu iyi bilen yapımcılar, bu konu üzerine birçok seçenek sunuyor. Oyundaki ilk bineği daha Level 10'da edineceğiz. Eşyalarımızın bir kısmını bu bineğe yükleyebileceğiz, tabii hayvanın taşıma gücüne göre. Her zevke göre bir binek çeşidi (canlı/iskelet/hortlak gibi at çeşitleri, cehennem köpeği, kurt, tilki, geyik vs) bulunabilir.

40. LEVEL'da ise uçan bineklere kavuşacağız. Uçan binekler arasında Pegasi, doğan (görünümü şahin), Phoenix ve ejderha bulunuyor. Update'lerle beraber oyuna deniz savaşlarının da geleceği belirtiliyor.

Oyunda Unreal 2 motorunun iyice geliştirilmiş bir versiyonunun kullanılması, nereye bakarsak bakalım güzel şeyler göreceğimizin habercisi. Hava şartlarının da hem görsel, hem de oynanış etkisi olacak. Yalnız hava şartları yüzünden cesedimizi

göremezsek canımız sıkılabilir. Çünkü Vanguard'da karakterimiz öldüğünde eşyalarının bir kısmı cesette kalacağından dirildiğimiz kasabandan (bunu belirleyebileceğiz) hızla cesede koşmamız gerekecek ki yağmalanmayalım.

Vanguard'da yeterli kaynağa sahip olduk mu kendi evimizi yaptırabileceğiz. (Sinan'a zamanında şuradan iki dönüm kapatalım dedim, dinlemedi.) Evimize kimlerin girip kimlerin giremeyeceğini seçebileceğiz. Mülklerimiz bunlarla da sınırlı değil. Alacağımız bot ile istediğimiz sulara yol alabileceğiz, tabii o sulardaki yaratıklar ve hava şartları izin verirse.

Vanguard WoW'un ulaşım, benzer karakterler, yerleşim ve (kimilerine göre) grafik gibi eksiklerinin üzerine giderek EverQuest tarzı bir oyun olmaya çalışıyor. Eğer her iki oyundan da oyuncu çalabilirse sağlam bir oyuncu kitlesine ulaşabileceğini düşünüyoruz. ■





# WARHAMMER ONLINE AGE OF RECKONING

BLIZZARD ÇALIŞANLARININ ARTIK NEDEN DAHA AZ UYUDUKLARINI BİLİYOR MUSUNUZ?

**İ**şte benim favorim! Dark Age of Camelot'un yapımcılarından gelen Warhammer Online, oyun yapısını (Realm vs Realm) üzerine kuruyor. Bu da farklı sunucuların bir arada kapışacağı çok kalabalık savaşlar demek. WO'nun diğer avantajı muhteşem hikâyeler barındıran, savaşla iç içe geçmiş, kimin elinin kimin cebinde olduğu belirsiz Warhammer evreninde geçmesi. Hiçbir görevimiz 20 tavşan kesip, 12 deniz kabuğu toplamak olmayacak. Başlangıçtan itibaren Warhammer evreninin karanlık ama esprili dünyasına yakışan görevlerle karşılaşacağız (mesela, savaş alanının ortasında "Açım!" diye bağırarak bir Orc'a kendi kolunu kesip yedirmek, gibi)

Savaşta kullanacağımız en baba eşyaları oyuncuların üretecek olması ve bu konuda zirveye herkesin ulaşamayacak olması da bir başka avantaj. WO'da karakter gelişimini direkt karakterin vücudundan anlayacağız. Örneğin savaş tecrübesi artan ork oyuncuları gitikçe heybetli görünürken, cücelerin sakalları uzayacak.

Yapımcı Mythic savaş alanlarını dörde (Battlefield, Scenario, Campaign ve Skirmish) ayırarak savaşın sonuçlarına katlanmamızı sağlayacak. Peki nedir bu sonuçlar? Aslında bunu bir zincirin halkaları gibi düşünebilirsiniz. Örneğin Scenario'da mücadele ederek puan kazanacağız, bu puanlardan belirli bir miktar biriktirebilen oyuncular Campaign'e girecekler. Campaign sonucunda kaybeden fraksiyonun şehri kuşatılacak. Kuşatma Instance'da değil oyun dünyasında geçeceğinden gerçekten büyük savaşlara ve yağmalara neden olacak. Yağma neticesinde NPC'ler gelerek şehri kurtaracak ve sunucu resetlenecek. Şehri yerle bir eden taraf ise bir sonraki



Çıktı: Belli değil  
Yapım: Mythic Entertainment

POTANSİYEL

1 2 3 4 5

## WOW'A KARŞI

### AVANTAJLARI

- Warhammer evreninde geçiyor!
- Hiçbir quest sıkıcı veya mantıksız olmayacak.
- Bitmeyen bir savaş ortamındasınız.
- Grafik yapısı World of Warcraft gibi eğlenceli ve esprili.

### DEZAVANTAJLARI

- Electronic Arts, Mythic'i satın aldı (bkz. Sims Online, NFS Online faciaları).

Campaign'e kadar çeşitli cezalar alacak. Savaşın herhangi bir anında denge büyük ölçüde bozulursa otomatikman NPC'ler gelecek. Bu savaşlara 30 saniye içinde gireceğimizden, sıramızı beklerken baygınlık geçirmeyeceğiz.

Tam da Warhammer'dan bekleyeceğimiz üzere, oyunda ölümün cezası delilik olacak. Oyuncu delirdiği XP'ler azalacak. Karakterler sağlıklarını hızlı kazandığından canlanınca gereksiz beklemeler olmayacak. Binekleri erkenden edineceğimizden

tüm günümüz yolda geçmeyecek. WO'nun görevleri karşı tarafa pislik yapmak ve kendi fraksiyonuna avantaj sağlamak etrafında dönecek. Görevler genelde takım işi olduğundan tek başınıza kalmayacaksınız. Görevleri tamamladıkça LEVEL atlamak yerine puan kazanacağız, çünkü oyunda LEVEL sistemi yerine puanlardan oluşan kariyer ağaçları kullanılıyor. Bu ağaçlarda ilerleyerek kendinize özgü bir karakter oluşturabileceğiz.

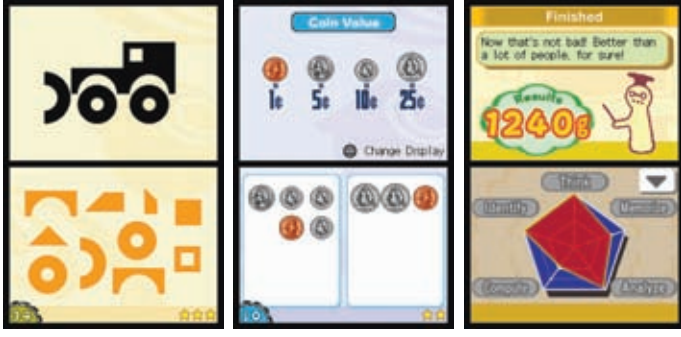
Özetle devasa online oyunlara WoW'la başlayan kitle bile Warhammer Online'a geçmeyi düşünüyorsa, Blizzard gerçekten korkmalı. ■





BENİM BEYNİM SENİN BEYNİNİ DÖVER

PLATFORM: Nintendo DS YAPIM: Nintendo DAĞITIM: Nintendo FİYAT: 89YTL TÜR: Bulmaca



Çerezlik oyunlar el konsollarının olmazsa olmazlarından. İş yemeğinde, ders aralarında, banyoda, uyumadan önce, sahip olduğumuz o kısacık sürede bu çitr çerez oyunları tüketerek mutlu olur, "o kadar yoğun olmama rağmen oyun bile oynayabiliyorum" şeklinde dostlarımızı kışkandırırız.

## HAYIR BEN APTAL DEĞİLİM!

Big Brain Academy, geçen ay incelediğimiz Brain Training (Age)'in yolunda ilerleyen, ama daha değişik tecrübeler sunan bir oyun. Oyunu oynamak basit, ama başarılı olmak hiç kolay sayılmaz.

Oyunlar beş kısımdan oluşuyor. Compute'ta hesap kabiliyetimiz ölçülüyor. Identify'da algılama gücümüz ön planda. Örneğin birçok harfin bulundu bir tablodan aynı iki harfi bulmamız gerekiyor. Think'te ise hızlı düşünmemiz gerekiyor. Ok işaretleriyle yönleri belirtilmiş bir köpeğin, nereye varacağını şip şak bulmalıyız. Ya da üstteki hayvanı alttaki eşine getirecek olan yolu çizmemiz gerekiyor. Memorize'da hafızamızı sınıyoruz. Analyze

ise adı üstünde.

İşte günleriniz bu tip oyunlarla geçecek, hazır olun. Çünkü BBA, oyuncuyu "Acaba beyniniz kaç gram?" diye diye ablukaya alıyor ve yapılabilecek en yüksek puanı alıp egomuzu tatmin edene kadar da bırakmıyor. Tabii asla o en yüksek puanı yapamıyorsunuz.

## SENSİN O AVUKAT!

"Amaan, amma kolaymış, bebek işi bunlar!" diyebilirsiniz. Aslında bir yerde haklısınız çünkü ilk dört yıldızda (zorluk seviyesinde) oyun gayet basit ama ve beş, altı ve yedide oyun fevkalade zorlaşıyor; takip edilmesi zor bir oyuna dönüşüyor. Örneğin ekran kaç küp olduğunu hesapladığımız bir bölüm var. En zorunda şekil öyle bir hal alıyor ki, kilitlenmemek elde değil. İşte burada gerçekten "beynimiz" devreye giriyor. Beynimizin özelliklerine göre bazı bölümler çok kolay, bazıları gerçekten zor bir hal alıyor ve hırs yapıyoruz. "Bir zeka oyununda nasıl başarısız olurum uleyin!" diye hayıflanıyoruz ve işin daha komiği, oyunun beynimizin ağırlığına göre verdiği meslek grubunu da beğenmiyoruz. Örneğin yakın bir dostum oyunu oynarken "moda tasarımcısı"na layık görüldü. Tepkisiyse görülmeye değerdi, "Ya ben bu oyunu yapan adamlardan daha zekiyim, kimi kandırıyor bunlar, döverim!" dedi ve olay mahallini terk etti.

Bu yazı da bir inceleme olduğu gibi, bir uyarı niteliği de taşımaktadır sayın okuyucular: Big Brain Academy, basit bir oyundan ötedir ve akıllı olduğunuzu kendinize ispatlamaya çalışırken saçınıza ak düşürebilir. Benden söylemesi. ■

Volkan Turan

LEVEL NOTU: 85

# SUPER PRINCESS PEACH

İŞTE BU AN, MARIO'NUN BİTTİĞİ ANDIR.

PLATFORM: Nintendo DS YAPIM: Nintendo DAĞITIM: Nintendo FİYAT: 89YTL TÜR: Platform



Hangimizin aklına gelirdi Mario'nun bir gün yenik duruma düşeceği? Nasıl olur da muslukların dostu Mario kurtarılmayı bekleyen bir zavallı konumuna düşer? Ne yapıyor bu Nintendo? Aslında doğru olanı yapıyor Nintendo. Çünkü Mario'nun bile bir gün, her oyunda kurtardığı Prenses'e ihtiyacı olacağını gösterip, oyunculara büyük bir mesaj veriyor (güneşin altında fazla kalmamalısınız). Evet, artık Mario'yla Prenses'i değil, Prenses'le Mario'yu kurtarma zamanı.

## BU ŞEMSIYEDEN HER EVE LAZIM

Nintendo, ana karakterimizi değiştirmiş ama kendine has olan platform mantığını değiştirmemiş. Mushroom Krallığı'nın prensesi Peach, Mario gibi önüne çıkan kaplumbağaların üzerine basabiliyor, zıplayabiliyor ve bunlarla da kalmıyor. Prensesimiz, Perry adlı konuşan bir şemsiyeye sahip ve bu şemsiyeyle düşmanları (nesnelere)

dövebiliyor (kırabiliyor) veya kavrayıp fırlatabiliyor. Suda batıyor ve satın alınabilen garip ataklar yapabiliyor. Bu puan kazanma faslının ödüllendirilmiş olması güzel olmuş çünkü her bölümü didik didik edip, gizli saklı ne varsa bulmak için sebep oluyor.

Peach'in kendine has dört gücü daha bulunuyor. Alt ekranda gözüken bu güçleri, güç barımız dolu olduğu sürece kullanabiliyoruz. Bunlardan turuncu olan uçmaya yarıyor. Bu güçle zıplanılması zor olan yerlere hemen çıkabilir veya ekranın yukarısındaki gözükmeyen gizleri alabiliriz. Kırmızı olansa alev gücümüz. Bunu karşımıza birçok düşman çıktığında kullanabiliriz veya bazı tahta köprüleri yakıp altına inebiliriz. Mavi gücü kullandığımızdaysa prensesimiz zır zır ağlamaya başlıyor ve gözyaşları sel gibi akıyor. Kuru kalmış bazı bitkileri canlandırabilir veya suya alerjisi olan düşmanlarımızı yenebiliriz (örneğin ilk boss). Yeşil olan güç de bize enerji veriyor. Bazı bölümlerde hiç enerji bulunmuyor ve bu gücümüz hayatta kalmamızın tek çaresi olabiliyor.

Ama bunca özelliği kullanacak yerlerin sayısı (oyunda sekiz bölüm olmasına rağmen) az ve çoğu heyecansız. Gönül isterdi ki bazı şeyleri mantar kafalar bize söylemeden bulalım, sevinelim ama maalesef oyun bizi kontrol altında tutuyor ve daha kötüsü, kendini bir süre sonra tekrar etmeye başlıyor. İki ekranı ve çubugumuzu kullanarak oynadığımız bölümlerin sayısı çok az ve oyun yetişkinler için fazlasıyla kolay. Yine de Mariokolikler Peach'i denemeli ve hayata bir de prensesin gözünden bakmalı (ben bir acil servise kadar gideyim en iyisi). ■

Volkan Turan

LEVEL NOTU: 75



# GANGS OF LONDON

SONY, GTA'YA ÖYLE BİR CEVAP VERDİ Kİ, ŞOK OLDUK!

PLATFORM: PSP YAPIM: Sony DAĞITIM: Aral İthalat FİYAT: 119 YTL WEB: <http://www.us.playstation.com> TÜR: Aksiyon



PS2 sahipleri The Getaway adlı oyunu hatırlıyordur muhtemelen. Hani Sony'nin ilk oyunu çıkarmadan önce "GTA'yı tarihe gömeceğiz" diye iddialı demeciler verdiği oyun... Evet, işte bu oyun çıktıktan sonra yetkililer birkaç yıl ortalıkta gözükmemiştii utançlarından. İkinci oyun Black Monday'e kadar. Artık akıllanmışlardı, "GTA klonu değiliz" diye değiştirmişlerdi demecilerini. Oyun çıkınca aynı yetkililer yine ortadan kayboldu nedense... Ta ki Gangs of London'a kadar. Peki neden şimdi ortaya çıktılar dersiniz?

## PARA, PASTA, DİLİM

Tabii ki GTA: Liberty City Stories'a rakip olmak için döndüler. Gangs of London, The Getaway motorunu kullanıyor ve Londra sokaklarında geçiyor (hadi be). Beş büyük mafyanın aralarındaki acı, tatlı ilişkileri konu alıyor (tatlı?). Şehri serbest olarak gezmenin yanında oyunu görev tabalı olarak da taniyabiliyoruz. 60'dan fazla görevi belli bir sıra olmadan (görev geçtikçe açılıyorlar ve biz istediğimizi seçebiliyoruz) oynayabiliyoruz. Çoğu görevde birden fazla karakteri yönetme imkânına sahibiz. Yuvarlak tuşuna bastığımızda çetemizin diğer üyeleri arasında seçim yapabiliyoruz ve o karakterin yeteneklerine sahip oluyoruz (biri el bombası atıyor, biri uzak diğeri yakın menzilli silah kullanabiliyor). Bölümlerse bir hayli çeşitli. Eskortluk yapıyor, taşımacı oluyor, mafya babalarına baskın düzenliyor, tuzaklar kuruyor, hırsızlık yapıyoruz. Görevleri tamamlamaktan sonraki hedefimizse, mümkün olduğunca çok çete üyesini canlı tutmak çünkü bölüm geçtikçe

sağ kalan her üye seviye atlıyor ve kendi silahında ustalaşılıyor. Bu ustalaşma özelliği sadece karakterlere özgü değil. Beş mafyadan her biri belirli bir kategorilerde usta. Örneğin eskortlukta EC2 Crew, baskın yapmada Talwar Kardeşler işinin piri.

Görevlerin çeşitli olması ve seçimin bize ait olması güzel, ama bu görevleri tam verimle ve heyecanla oynayamadığımız için bu güzelliğin hiçbir değeri yok. Oyundaki en büyük düşmanınız kontroller. Otomatik nişan alma, sadece karşınızdaki hedefe kilitlemiyor. Normal hedef alma yok. Eğilmenin dışında düşmandan kaçmak için hareket de bulunmuyor (ki eğilmek de ne kadar işe yarayan bir kaçma hareketidir, değil mi). Öldürmek için düşmanla yüz yüze gelmeniz gerekiyor yani. Bu bazı bölümlerde pek rahatsızlık vermiyor çünkü hem yapay zekâ kötü, hem de birden fazla adamınız olduğu (ve seçili olmayan adamın enerjisi dolduğu için bölümler peşi sıra bitiyor. Bitiyor ama bu görevlerin hiç birinden heyecan duymuyor, sadece bitirmiş olmak için bitiriyorsunuz. "E bitirmiyorum ben" diyorsanız da, benim yaptığım gibi, oyunun içinde bulunan Dart, Bilardo, Bowling, Snake gibi ufak oyunları oynayın; sınırlerinizi bozmayın. GTA: Vice City Stories'e kadar da bu yetkilileri görmeyecek oluşumuz, oyunun güzel yanlarından sayılabilir. ■

Volkan Turan

**LEVEL NOTU: 70**

# FORMULA 1 2006

HER ŞEY BİR RÜYAYDI FARZEDİN

PLATFORM: PSP YAPIM: Sony DAĞITIM: Aral İthalat FİYAT: 119 YTL WEB: [www.playstation-f1.com](http://www.playstation-f1.com) TÜR: Yarış



Formulayı 06 sezonu son sürat devam ederken, oyunu da PSP'de görmek, başlarda sevindirmişti bizi. Ama oynadıkça gördük ki, Sony PS2'ye başarıyla yaptığı oyununu PSP'ye uyarlarken ciddi hatalar yapıp Formula 1 serisini vasat bir seviyeye düşürmüştü.

Oyun, PS2'deki oyununun tüm özellikleri içeriyor. Üstünde fazlasıyla zaman harcanacak bir kariyer modunun yanında, "kariyerle uğraşamam" diyenler için Dünya Şampiyonası bulunuyor. Ama asıl bilmeniz gereken şey, oyunda hız duygusunun olmayışı. Aracınız saatte 300 km bile yapsa, bunu asla hissedemiyorsunuz çünkü oyun

hem görsel hem de işitsel olarak çok zayıf. Sanki oyuncak bir aracı vinn vinn diye yönetiyormuş hissi peşimizi bırakmıyor ve bu duygu da bir F1 oyununa asla yakışmıyor. Uzun yüklemelerinden bahsetmeyeceğim bile. Koyu bir F1 hayranı olsanız bile, oyunu alırken iki kez düşünmeniz yararınıza olacaktır. ■

Volkan Turan

**LEVEL NOTU: 60**





MegaEmin™  
megaemin@level.com.tr

## PS2'DE DIVX KEYFİ

İşte koca bir ay daha geride kaldı. PlayStation 3 heyecanı giderek artarken bir yandan da deli gibi PS2 oynamaya devam ediyorum. Bu ay WE10'dan arta kalan zamanda bol bol Street Fighter ve Naruto oynadım. Karayip Korsanları, Hitman, Sensible Soccer ve Project Gotham Racing oynayan arkadaşlarımız da oldu tabii, tüm izlenimlerimizi ilerleyen sayfalarda okuyacaksınız zaten.

Ama bu yaz sadece oyunlarla kısıtlamayalım kendimizi derim. Makinenizin DVD ve müzik CD'si desteği size yetmiyor olabilir ama millet PlayStation 2'leri ile çatır çatır DivX izliyor ve MP3 dinliyor. Sizin makineniz neden bu yeteneklere sahip olmasın? Bence de olsun. O zaman <http://tinyurl.com/eeddf> adresinden indirebileceğiniz RealityMP isimli imaj dosyasını alın (önümüzdeki ay Level DVD'de de yer alacak). Nero Burning Rom ile boş ve kaliteli bir CD'ye en yavaşta Disc-at-Once seçeneği ile yazın. Artık PlayStation 2'nizi bu diskle açıp PS2 Reality Media Player Pro programını yükleyebilir ve istediğiniz DivX'i kolayca televizyonunuzda izleyebilirsiniz (makinenizin çipli olması gerekiyor).

Program video çözücü olarak DivX 3, 4, 5, Xvid; video ses çözücü olarak MP3, OGG, PCM, AC3; müzik olarak MP3, Audio CD; resim olarak da JPG formatını destekliyor. İsterseniz sabit diskteki veya bağlı bulunduğunuz ağdaki dosyaları da çalıştırabiliyorsunuz. PS2 Linux kullanıcılarına da hafıza kartından veya USB bellekten çalıştırma imkanı sunuyor. Video formatı olarak sadece AVI uzantılı dosyaları açabiliyorsunuz, yani Video CD çalıştırmayı unuttun. Altyazı olarak da SUB ve SRT açabiliyor. Filmleri gayet güzel kalitede çalıştırıyor, ancak arada sırada sorun çıkartabiliyor. Programı geliştiren İspanyol grup dağıldığı için daha güncellenmiş versiyonlara sahip olmak şu an için mümkün değil. Hali hazırda iş gören programın tadını çıkartmak lazım bence. Ama uyardı demeyin, bu tarz programların lens ömrünü azalttığı söylentileri de var. Şık ve kullanışlı bir menüye sahip olan programın özelliklerini kurcalayarak bulabilirsiniz. CD kompartmanını pad ile açıp kapatabilir ya da önceden CD'ye attığınız resimleri programın fonuna yerleştirebilirsiniz. İyi eğlenceler.

Unutmadan söyleyeyim, aynı işi yapan SMS adında bir program daha var ama çok karmaşık, benim sabrım yetmedi. Konu çok ilginizi çekerse [sms.ps2-scene.org](mailto:sms.ps2-scene.org) adresine göz atabilir. Eylül'e kadar mutlu kalın. ■

MegaEmin™

## PS3 WEB SİTESİ AÇILDI

PlayStation2 ismini ilk duyduğumuzda bize bilim kurgu gibi gelen PS3'ün vücuda gelmesine az bir süre kala Sony, PlayStation 3 resmi web sitesini açtı. Yeni nesil konsolun çeşitli resimlerini görmek, makine ve oyunları ile ilgili en güncel bilgileri almak için siz de <http://eu.playstation.com/ps3> adresine göz atabilirsiniz. Çıkışına Genji 2, Heavenly Sword, Warhawk, Formula One 06, MotorStorm, Sonic The Hedgehog, Full Auto 2: Battlelines ve SingStar ile hazırlanan PlayStation 3, 17 Kasım 2006 tarihinde tüm dünyada piyasaya satışa sunulmuş olacak. ■

## YENİ PS3 DETAYLARI

PlayStation 3 için geri sayım sürdükçe yeni detaylar da ortaya çıkmaya devam ediyor. Makine ilk etapta sadece siyah renkte satışa sunulacak ve multimedya gereksiz dördü kablolu olmak üzere toplam sekiz kontrol kolu destekleyecek. Oyunlarda bölge sistemi bulunmayacak. Geri uyumluluk bakımından gereğinden fazlasını yapacak olan konsol hem tüm PS One ve PS2 oyunlarını çalıştırabilecek, hem de yeteneklerini kullanarak mümkün olduğu kadar kalitelerini arttıracak. Microsoft'un konsol çıkışında söz vermesine rağmen pahalıya patlayan Xbox360 için geriye dönük uyumluluk uygulamasını her an durdurabileceğini açıklamasının ardından, Sony'nin tam uyumluluk garantisi oldukça memnuniyet verici.



Bu arada yeni jenerasyon oyunculuğun sorunu olan HD televizyonların farklı çözünürlüklerde gelen sinyalleri yeniden işlemeden kaynaklanan görüntü gecikmesi sorunu da PS3 çözüyor. Alet görüntüyü televizyona göndermeden önce kendi içinde çevirip gönderdiği için yarım saniyeye varan gecikmelerle uğraşmak zorunda kalmayacak. Linux işletim sistemi yüklü olarak satılacak konsolun çalışma gücünü seviyesi ince PS2'nin seviyesine çekilebilmiş (29 desibel). PSP'lerin de gamepad olarak kullanılabilmesi PS3, maksimum 1080p çözünürlük ve 7.1 kanal surround ses desteği sunacak. Ayrıca sürekli olarak ağa bağlı kalabilecek ve eski DVD'leri de gösterebilecek. ■

## SONY İRKCİLİK MI YAPIYOR?

Sony'nin yeni seramik beyazı PSP modellerini tanıtmak için Hollanda'da kullandığı billboard reklam afişleri başına dert oldu. Kampanya için hazırlanan 100 çeşit afişten birisinde beyaz bir kadın siyah bir kadının çenesini tehditkar biçimde tutuyor ve altında da "Beyaz PSP geliyor!" sloganı yer alıyordu. Sony'nin bu davranışı çeşitli örgütler ve politikacılar tarafından kınanınca firma kampanyayı hemen durdurmak ve rahatsız olan herkesten özür dilediğini açıklamak zorunda kaldı. Amacın sadece siyah ve yeni beyaz modeller arasındaki kontrasta yoğunlaşmak olduğunu, herhangi ırkçı bir mesajın verilmek istenmediği belirtildi.



Öte yandan PSP oyunu LocoRoco'nun da ırkçı öğeler barındırdığı iddia ediliyor. 1Up isimli sitede çıkan tartışmada oyundaki Moja düşmanları 20. yüzyılın başlarındaki ırkçı "kara surat" karikatürlerine benzetiliyor. Zenci gruplar oyundaki bu



karakterlerin renklerinin değiştirilmesi gerektiğini savunuyorlar.

Kişisel fikrim öküzdün altında buzağı arandığı yönünde. Böyle bir fantezi dünyasından ırkçı mesaj çıkarmak da ne ola; o zaman beyaz tiplerin de yuvarlak olması çok yanlış, delikanlıyı bozar. Ülkemi seviyorum valla, en azından renk ırkçılığının olmadığı nadir coğrafyalardan birisinde yaşıyoruz. ■



## EVO DA YOLDA

» Envizions, ürettiği Evo: Phase One isimli PC/konsol mezezi makinenin 26 Ekim 2006 tarihinde internet üzerinden satışa sunulacağını açıkladı. Bilgisayar, medya merkezi ve PC oyunlarını tek bir sistemde top-layan Evo, 80 GB sabit diske ve ABD'de 679.95\$ satış fiyatına sahip olacak. Satın alındığında hafızasında yüklü olan bir program ile Evo: Direct Store'daki 1600



oyuna online olarak ulaşılabilecek. Sistem Sapphire Radeon HDMI X1600 Pro grafik kartı sayesinde yeni nesil konsollarla mücadele etmeyi planlıyor. Cihazın ilginç özellikleri arasında suyla soğutma, parmak izi tarrayıcısı ve dijital video kayıt var. Cihaz bir adet kablolu PC kolu ile beraber geliyor. ■

## SNK ATAKTA

| Tür: Dövüş | Yapımcı: SNK Playmore USA  
| Platform: PS2 | Çıkış tarihi: 10 2006

» Ignition tarafından bu sonbahara elimize ulaşacak olan dev bir SNK oyunları paketi hazırlanıyor. NeoGeo Battle Coliseum adlı oyunda World Heroes, Art of Fighting, Fatal Fury, Samurai Shodown, Last Blade, Metal Slug ve Kizuna Encounter gibi klasik SNK oyunlarından ortaya karışık bir dövüş oyunu çıkmış. Kafa kafa



dövüşmenin yanı sıra iki kişilik takımlarla da maç yapılabilecek. Bir diğer oyun da King Of Fighters'ın üç boyutlusu versiyonu Maximum Impact 2. Bu iki oyundan başka King of Fighters XI, SNK vs Capcom Card Fighters ve Metal Slug Anthology oyunları da karşımızda olacak. Beklemek istemeyenler

için The King Of Fighters Neowave(PS2) ve KOF '94 Re-Bout(Xbox) da nostalji tadında geliştirilmiş grafikleri ile bu ay satışta olacak.

Merkezimize son anda ulaşan bir habere göre (Sinan sağolsun) on yıllık serideki ilk üç boyutlu Metal Slug oyunu da Japonya'da piyasaya çıktı. Metal Slug 3D'ye eklenen boyut dışında, oyun tüm temel özelliklerini koruyor. ■



## PSP FİLMLERİ

» Sony, 1GB ve 2GB Memory Stick Duo satmak için ilginç bir promosyon uygulama başladı. Bu ürünleri aldığınızda Hitch, SWAT, The Grudge veya XXX: State Of The Union filmlerinden birisini seçip PSP'nizde izleyebilirsiniz. Promosyonun bir diğer amacı da PSP'lerde film izlenmesini teşvik etmek ve UMD disklerle gerek kalmadan da telif haklı materyalleri nasıl pazarlayabileceğini göstermek. Bu karttaki PSP formatlı filmler Handycam kameralarda ve Sony Ericsson cep telefonlarında da izlenebilecek. Kartların fiyatları ise 60\$ ve 100\$. İşin kötü tarafı ise filmlerin PSP'nin gerçek çözünürlüğü olan 480 x 272 yerine 240 x 320 çözünürlükte izlenebilmesi. ■



## PS ONE ÖLMEDİ

» İngiltere'de yayınlanan bir PSP dergisine göre Sony yaklaşık 7000 oyundan oluşan PS One arşivini PSP'ye uyarlayarak yeniden piyasaya sürmeyi planlıyor. Önümüzdeki yılın sonunda piyasaya sürülecek olan ilk dalgada Final Fantasy VII ve VIII, Castlevania: Symphony Of The Night ve orijinal Silent Hill oyunları yer alacak. ■

## MICROSOFT PORTABLE

» Microsoft'un Apple iPod'a rakip olarak tasarladığı "Argo" kod adlı taşınabilir müzik çalıcının daha başka amaçları da olabileceği tartışılıyor. Microsoft'un geçen ay çitlatmasından, Argo'nun ekranının bir MP3 çalar için fazla büyük olmasından ve nedense Wi-Fi desteğine sahip olmasından dolayı oyun oynatmak için de tasarlandığı ve Sony PSP ile Nintendo DS'e savaş açacağı düşünülüyor. Sonuçta ortaya ne çıkacağını bu yılbaşında göreceğiz. ■



## TEKKEN DARK RESURRECTION

| Tür: Dövüş | Yapımcı: Namco Bandai  
| Platform: PSP | Çıkış tarihi: 08 2006

» Bizi Lili ve Draganov adlı iki yeni karakterle tanıştıracak olan Tekken: Dark Resurrection bu ay içinde PSP'lerimize geliyor. Namco Bandai tarafından hazırlanan oyunda 19 arena, 30 karakter, mini oyunlar, süper grafikler ve kablolu oyun desteği var. İyi dövüşler. ■





## PES6 ÖNCE 360'DA

| Tür: Futbol | Yapımcı: Konami  
| Platform: Xbox360 | Çıkış tarihi: 09 2006

Herkesin merakla beklediği Pro Evolution Soccer 6'nın ilk satılacağı yer Eylül ayındaki Leipzig Game Convention olacak. Alman fuarında oyunun Xbox360 versiyonu satışa sunulacak. PES6'nın PS2, PSP, PC ve DS versiyonları da çıkacak ama bunlar için biraz daha fazla bekleyeceğiz. Nasıl, şık görünüyor değil mi? ■



## SUDAN UCUZ N64 OYUNU

Dünyada sadece sizde olan bir oyunu oynayabilmek için hemen EBay'e göz atabilirsiniz. Tamamlanmasına rağmen bir türlü yayınlanamamış olan "Echo Delta" isimli Nintendo 64 oyunun prototip kartuşuna sahip olmak için sadece "1520 dolarcık" ödememiz yeterli. Oyun Ecco the Dolphin gibi okyanusun derinliklerinde geziyor. ■



## SONY vs. MS (ROUND 15)

Sony ve Microsoft arasındaki atışmalar bitmek bilmiyor. SCEA patronu Kaz Hirai OPM'ye verdiği bir röportajda Microsoft'un kendi fikirlerini çalmalarından bıktıklarını söyledi. Hirai: "ne zaman bir yola girsek hep Microsoft arkamızdan geliyor, onlardan bir türlü kurtulamıyoruz. Bir kere de kendi stratejileriyle geliyorlar. Biz Blu-Ray açıkladık diye

HD-DVD uydurdular, onu da apar topar yapıp cihazdan harici satıyorlar, oyunları için kullanmıyorlar. Bu halile piyasadan pay kapmak için apar topar çıkartılan prematüre bir konsola sahipler. Ücretsiz temel online servisleri de biz planladık ve açıkladık ama onlar ellerini çabuk tuttular. Bir de bizi Wii'den fikir çalmakla suçluyorlar, inanılmaz" dedi. ■

## RIDGE RACER 2 PSP

| Tür: Yarış | Yapımcı: Namco Bandai  
| Platform: PSP | Çıkış tarihi: 12 2006



Namco Bandai, Ridge Racer 2'nin bu yılın sonunda PSP'ye geleceği açıkladı. Oyunda PSP'de daha önce görülmemiş 18 pist ve sekiz kişiye kadar oynanma desteği sunan kablosuz ağ desteği de bulunacak. ■

## İNSAN SOYU TÜKENİYOR

Üçüncü Resident Evil filmi olan Extinction'ın detayları belli olmaya başladı. Senaryo yazarı Paul W. S. Anderson'un söylediklerine göre filmde Umbrella'nın kontrolden çıkan deneyleri yüzünden dünya iyice zombiler tarafından ele geçirilecektir. Ayakta kalan son insan direnişinin anlatılacağı filmde ağır silahlı konvoylarla sürekli hareket halinde olan direniş mensuplarının arasında Alice haricinde Jill Valentine ve Claire Red-



field da bulunacak. Önümüzdeki sene izleyebileceğimiz film daha çok Nevada Çölü ve Las Vegas'da geçecek. ■

## XBOX LIVE KAMERA

Microsoft Xbox Live operasyon müdürü Major Nelson, 19 Eylül'de Xbox Live Vision Kamera'nın (XLV) piyasada olacağını duyurdu. XLV da PS2'nin EyeToy kamerası gibi çalışacak ve oyunculara fotoğraf çekme, oyun ve canlı muhabbet olanakları sunacak. Uno ve Texas Hold'Em Poker isimli iki oyunu da şimdiden hazır. Kameranın üreticisi olan Gesture Tek'in aynı anda iki kamera kullanarak Wi-i'nin hareket sensörüne yakın sonuç alan bir projesi olduğu biliniyor. ■

## PS2 BİR KONSOLDUR!

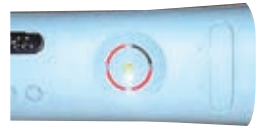
Neredeyse beş yıl süren davanın ardından, Amerikan mahkemeleri PlayStation2'nin bir bilgisayar olarak sınıflandırılmayacağına karar verdi. Sony'nin YiBasic ile program yazma, CD ve DVD oynatıcı gibi fonksiyonları öne çıkartan çabalarına rağmen, mahkeme cihazın yoğun olarak video oyunları için kullanıldığından dolayı bir konsol olduğu hükmüne vardı. Sony, PS3 tanıtımlarında ise konsol kelimesinden kaçınarak ısrarla "bilgisayar sistemi" nitelemesini kullanmaya dikkat ediyor.

Bu saçma çabanın sebebi de, konsollara Amerika'da ekstra vergi uygulanıyor olması. Eğer Sony davayı kazanmış olsaydı, ABD'de ödediği vergilerden 50 milyon dolarını geri alabilecekti. ■



## ÖLÜMCÜL 360 ARIZASI

Bu ay ortaya çıkan ve Xbox 360'umuzun bir daha açılmamak üzere kapanmasına sebep olan hata, oldukça yaygın. İnternette "ölümün 3 kırmızı ışığı" denilen bu hata, 360'ın Ring of Light'ının 3 parçasının yeşil yerine kırmızı olarak yanmasıyla ortaya çıkıyor. Sorun genellikle sistemin soğutma sisteminin bozulmasıyla ilgili ve Temmuz ayı içinde bu arızayla birçok kişi karşılaşmış. Ülkemizde Microsoft'un resmi teknik servisi 360 için bulunmadığından, arızanın sebebi ve çözümü bulununcaya kadar Xbox 360 almayı ertelemenizi tavsiye ederiz. ■







RYO (XBOX 360)

# MASS EFFECT

Gerçek buralarda bir yerde...



"İzleyeceğimiz "uzaylı ile buluşma" hikayesi tamamen gerçektir. "Gerçek"ten kastım ise, aslında, "yalan". Hikayedeki her şey yalandan ibaret; ama eğlenceli yalanlar bunlar. Sonuçta bizi gerçek "doğru"ya götüren şey değil midir bunlar? Cevap: Hayır. – The Simpsons, 8. sezon, 10. bölüm, The Springfield Files

Birtakım aforizmalar vardır en überinden, eğlence dünyasında bir alt sektör haline gelmiş "nanik"ten bahsedeler. Hani şu ilkokuldaki gibi, kandırma-calı hikayelerden. "Ahha, evet şimdi hikayeyi tahmin ettim, aydınlanıyorum!" derken el burunda, parmaklar sallanarak o hayat bitiren ses duyulur: NANİK! Aydınlanma falan yoktur ortada; zira bildiğiniz tek şey, hiçbir şey bilmediğinizdir. Tıpkı Sokrates gibi, evet.

Yeri geldiğinde "aydınlanma sisteminde bir sorun var, aydınlanamıyorum lanet olsun" diye Yaratan'a haykırsanız da, genelde bu nanik kuramıdır aslında bir hikayeyi ilginç kılan. Zaten gördüğünüz bir köye dürbünle bakmanıza gerek yok, zaten görüyorsunuzdur. Bu nanik kuramının öneminin farkında olan bir grup adamsa, her zaman çok iyi işler ortaya koymayı başarıyor; tıpkı Bioware gibi.

## NANİK KURAMI VE GETİRİLERİ

Knights of the Old Republic, Baldur's Gate, Neverwinter Nights, ve de Jade Empire... Bu muhteşem rol yapma oyunlarının ortak özelliği nedir? Evet, Bioware yapmıştır bu oyunların hepsini, ama bizim için sıkıcı olmayan bilgi, bu oyunların hepsinin zeka dolu, oyuncunun ne istediğini bilecek, her zaman şaşırtacak ve nanik yapacak bir hikayeye sahip olmasıdır. Black Isle efsanesinin sulara gömülmesinin ardından bayrağı devralan Bioware şimdi ise ellerini burnuna getirip parmaklarını sallayarak, tükürük saçma saçma "nani-iğgkk!" demek üzere bir kez daha iş başında. Evet, manyak bunlar.

Manyaklıkla üstün zekalılık arasındaki ince çizgi üzerinde yaratılan şaheserlerin mimarı olan firma, aslına bakarsanız ilk etapta hikaye için şöyle bir şey sunuyor: insanoğlu 23. yüzyılda







diğer üstün ırkların varlığını keşfedip tüm galaksiyi tek bir güç haline getirmek adına bir zeytin dalı uzatır. Ne var ki üstün ırkların burunu da pek üstündür, dünyalıları hiç sallamayacak kadar hem de... Öte yandan dünyalılar, gittikçe yükselen ve bir kangren haline gelen bir değerle baş etmelidir: Yapay zeka ve robotlar! Baştan beri ballandıra ballandıra bitiremediğim hikaye bu muydu peki? Hayır, elbette ki değil, hikayenin kilit noktalarını ve sizi esas şaşırtacak detayları söyleseydim işin bir eğlencesi kalmazdı zaten, değil mi?

## NANİK SENSÖRLERİ DEVREDE EFENDİM

Tıpkı önceki Bioware oyunları gibi Mass Effect de olaylara rol yaparak yaklaştığımız bir oyun. Açıkçası burada bir web site reklamı edasıyla "önceki RYO deneyimlerinizi unutun, bu oyunda hakikaten rol yapacaksınız! Ön siparişinizi verin çabuk!!" gibi klişe yumağı cümleler kurmayı istemezdim ancak; bu oyunda hakikaten rol yapacağız! İnsanlık adına gönderilmiş ve insanlığın kaderini değiştirmek üzere olan bir elçi olarak (klişe...derken?) "muz" bile deseniz galaksinin önemli katmanlarında hareketlenmeler olacak. Daha önce görmediğimiz kadar etkilenen bir dünyaya sahip olan Mass Effect'te kaba kuvvetle veya tatlı dille yılanı deliğinden çıkartıp dans ettirmeniz dahi mümkün; yılanın huynaya gitmezseniz onun sizi dans ettirmesinin de mümkün olduğu gibi. Half-Life 2'de karşımıza çıkan yüz animasyonları olayını da abartılı bir şekilde bu diyaloglarda görebileceğiz. Üstelik davranışlarımızın karakterlerin makyajlarını bile etkileyebileceği söyleniyor. (?) Trajik bir cümle ağızdan dökülürken ağızdaki altın dişlerin parladığı anlar, göz yaşlarının sel olup aktığı bir sahne parıl parıl parlayan yanaklar, allıklar, farlar hayal değil artık.

Yeni neslin getirdiği bu gerçekçi oynanışın

getirisi sadece bu da değil. Sayfanın her yanında görebileceğiniz üzere bu görüntüler, nasıl desem, gerçekler! "Piyasadaki en başarılı grafikleri sunan oyunlardan biri" demeyeceğim ama, "piyasadaki en başarılı grafikleri sunan oyun" diyebilirim sanıyorum! Sadece grafiklerle de sınırlı değil bu ziyafet; yüksek yüksek tepelerdeki bilmum kırılabiliyeti yüksek objelere vurduğunuzda, onların düşüp düşmanların kafalarını birer birer yarma olasılığı mevcut. Birer birer diyorum, çünkü birden fazla kafalı uzaylılarla da karşılaşmamız mümkün. Çünkü gerçek, orada bir yerde... (!!?)

## GERÇEK ORADA BİR YERDE DEĞİL – BART SIMPSON

Düşmanlar demişken; 23. yüzyılda geçen bir oyundan söz ettiğimizden dolayı, düşmanların ve dolayısıyla sizin de kullanacağınız "oyuncaklar" gayet bilim kurgusal olacak. Frizbi şeklinde havada uçan el bombası, ya da büyü niyetine geçen "biyotikler" gibi örneğin. Evet; silahlar, teknoloji ve biyotikler olmak üzere yetenekler kendi arasında 3'e ayrılıyor. Biraz önce de dediğim gibi, büyü olarak biyotik denen nesnelere kullanacağız. Bunlar düşmanlarınıza zarar verebiliyor, canınızı yükseltebiliyor, savaş alanının ortasından bir yılan çıkartıp nanik yaptırabiliyor (?!?!). Teknolojinin ise neler yapabildiğini tahmin etmek istemiyorum.

İşin aksiyon tarafında ise diğer pek çok konsol oyununun aksine otomatik hedef alma olayı farklı şekilde ele alınmış. KotOR'dan farklı olarak gerçek zamanlı gelişen oyunda, tıpkı Resident Evil 4'te olduğu gibi kamera sizi kısmen arkadan göstererek çevrenizi daha iyi görmeneze olanak tanıyor. Yakınızdaki patlayabilir, çatlayabilir objeleri görmek, oyunu bitirebilmek adına sağlığınız açısından yararlı olacak. Eğer yüksek bir seviyeye kadar karakterinizi geliştirebilirsiniz, otomatik hedef alma seçeneği de size bir opsiyon olarak sunulmuş. Yapımcılar, ekmek-köfte dengesini iyi oturtmuş gibi görünüyorlar.

Rol yapmadan bahsedip de karakter yaratmamak olur mu? Pek çok yapımcı (örneğin Oblivion'da) konuşmaları seslendirmede için karakterin tipini daha çok süs amaçlı kullanırlar. Tam bu noktada ağızınızı açık bırakıp, sizi elinizdeki dergiyi düşürmeye, kahveyi üstünüze dökmeye zorlayacak kadar şaşırtıcı bir şeyler söylemek ister-

dim ama; esasında Mass Effect de öyle. Ama bir noktada yandaşlarından ayrılıyor; seçtiğiniz karakterin tipi ne olursa olsun, gelişmiş dudak senkronizasyonu teknolojiyle gayet gerçekçi bir şekilde konuşacak, gülecek, üzülecek, kızacak, oha falan olacak. Ayrıca karakterin belirli bir soyadı (Shepard) var ancak, kendisine istediğiniz bir isim seçmeniz de mümkün. Örneğin My Name Isn't diye bir isim vererseniz, çevrenizdeki NPC'ler size "My Name Isn't Shepard" olarak sesleneceklerdir; ne kadar eğlenceli değil mi?

KotOR'da çok fazla üzerine düşülmedi ancak, Mass Effect sürekli olarak bir takımla ilerleyeceğimiz bir oyun olacak. Yine KotOR'daki gibi bir seferde ancak 2 eleman seçebiliyoruz; KotOR'da olmayan şey ise bu 2 karakterin birer "karakter" olması. Hikayeyi hepten kendinize yontup gelsin paralar mı diyorsunuz? O halde güzelliğin dikenine de yalnız olarak katlanmalısınız. Takım arkadaşlarınızı tepenize bindirecek kadar pısrık mı kaldınız? Eh, EzikTM Seyahat hayırlı yolculuklar diler...

Hani bazı filmler olur, gişeyi alt üst ettikten sonra 3'leme haline getirilmeye karar verilir ve Matrix gibi garip örnekler ortaya çıkar. (Pirates of the Caribbean'ı da bu örneklerle dahil edebiliriz diye düşünmekteyim) Mass Effect'in hikayesi ise direk 3'leme olarak hazırlanmış; kısacası herhangi bir oyununda yarım yamalak bir senaryo, akılda kalmış soru işaretleri, Neo'nun uçabildiğini sonradan fark etmesi gibi garip şeyler beklemeyin. Hani birtakım dizilerde alaya alınan, bazılarında da yıllardır söylenegelen bir cümle vardır uzaylılarla ilgili: "gerçek orada bir yerde" ... Hayır efendim, bizzat gerçek, 2007'nin 2. çeyreğinde bizlerle buluşacak. O zamana kadar bir Xbox 360 edinmekte fayda var.

Olca Sonkurt



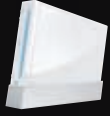




FPS (Wii)

# RED STEEL

**Kızıl Çelik ile gardınızı almaya hazırlanın!**



Sizden arkanıza yaslanmanızı ve derin bir nefes almanızı istiyorum. Çünkü Red Steel size şu ana kadar yaşamadığınız bir oyun tecrübesi sunacak. Nintendo Wii'nin yeni nesil, kablosuz ve harekete duyarlı kontrol sistemi sayesinde âdeta oyunu yaşayacaksınız. Ama henüz Wii çıkmadı, siz elinize bir TV kumandası alıp gelin, ben burada bekliyorum.

Ubisoft'un Paris stüdyoları Red Steel'in Wii ile aynı anda piyasada olması için çalışıyor. Nintendo ve Ubisoft firmaları arasındaki bu sıkı fıkı ilişkisi, Red Steel'e Wii'nin resmi olarak duyurulan ilk oyunu olma unvanını verdi. Wii için duyurulan ilk oyununun Nintendo'nun bizzat yaptığı bir oyun olmaması, firmanın dışarıda yapılan oyunlara bundan sonra daha fazla önem vereceğini de gösteriyor.

## Wii KONTROL CİHAZI: Wiimote

O bir bıçak, bir katana, bir tüfek, bir raket, bir baget, bir kay kay, bir araba... Evet, bahsettiğim şey tabii ki Wiimote. Nintendo Wii'nin kontrol cihazı oldukça basit bir sisteme ve mantığa dayalı. İki parçadan oluşan kontrol cihazı, 2 adet AA pil ile aktiflik süresine bağlı olarak 30-60 saat süresince çalışacak. Wiimote'u sadece oyunlar için değil DVD Player ve Wii'yi açmak/kapamak için de kullanacağız. Wii'nin kontrol cihazını kullanabilmek için 20 santimetre uzunluğunda iki adet sensörü TV'nizin alt ve üst tarafında yerleştirmek zorundasınız. Wiimote bu sensörlerle sahip olduğu Bluetooth teknolojisi ile haberleşiyor. Sol elimizde tutacağımız Nunchuk kontrolleri üzerindeki D-Pad sayesinde hareket edeceğimiz yönü tayin ederken, sağ elimizde bulunan Wiimote kumandası ile de bakış açımızı yönetiyoruz. Elimizde bulunan katana veya silahı da sağ elimizdeki Wiimote ile yönlendiriyoruz.



## YILAN HİKAYESİ

Red Steel'in Hollywood'un aksiyon filmlerini aratmayacak cinsten bir hikayesi var. Şöyle ki; Miyu isimdeki Amerikan-Japon melez sevgilimizin babası ile lüks bir restorantta tanışmak üzereyken, Miyu kaçırılıyor. Miyu'nun niçin kaçırıldığını öğrenmek isterken, Miyu'nun babası Sato'nun, Japon mafyası Yakuza'nın bir lideri olduğunu öğreniyoruz. Miyu'nun kaçırılmasının sebebi ise Tokai isimli genç Yakuza'nın, Sato'nun çok değerli katanasına göz dikmesi. Kılıcı ele geçirince Yakuza'nın yeni lideri olacaktır. Tokai, Miyu'yu kaçırmadan önce de Sato'yu öldürme girişiminde bulunmuş, ancak bunu başaramamış ve Sato ağır bir şekilde yaralanmıştır. Bu yüzden Sato'nun kızı Miyu'yu kaçırır ve katana ile değiş tokuş etme planları yapar. Miyu'nun babası Sato, Katana'sını bize emanet eder ve kızını kurtarmamızı ister.

## SEN, KAÇMASANA!

Red Steel, F.E.A.R'da kullanılan yapay zekâ motorunu kullanıyor. Bu yapay zekânın en önemli özelliği rakibin canını kurtarmak için olağan bir çaba göstermesi. Düşmanlar gayet hızlı ve agresif davranıyorlar. Enselerine yapıştığımızda kaygılanmaya, çaresiz kaldıklarında teslim olmaya başlıyorlar. Çoğu zaman saklanıyor, etraflarındaki nesnelere kullanarak kendile-

rini savunmaya çalışıyorlar. Örneğin, çatışma esnasında bir masayı devirip, arkasına saklanabiliyor veya çevredeki objelerin üstüne çıkıp, altına girip çeşitli ayak oyunları ile işimizi bitirmeye uğraşıyorlar. Oyunun zorluk seviyesi hakkında bir şeyler söylemek için gerçekten erken. Ancak böylesine gelişmiş bir yapay zekâyı karşı işimiz hiçte kolay olmayacak gibi gözüküyor.

Wii'nin bugüne kadar en çok merak edilen konularından birisi de süphesiz grafikleriydi. Red Steel'in, Wii'ye duyurulan ilk oyun olması sebebi ile oyunun grafikleri, biz oyuncular için ayrı bir önem taşıyordu... Red Steel'in grafiklerine bakarak bunu söyleyebilirim ki, oyun hiçte küçümsenmeyecek grafiklere sahip. Gördüğüm birçok görselde rastladığım "küçük" ayrıntıların, Red Steel'e çok büyük yarar sağlayacağını düşünüyorum. İçerisinde bulunduğumuz her mekân, dış etkilerden direkt olarak etkilenecek. Mesela duvara doğru siktığımız her kurşun, duvarda iz bırakacak. Burada önemli olan nokta



ise; izin, kullandığımız silahın türüne, ateş ettiğimiz açığa ve uzaklığa göre değişecek olması.

Oyunda mükemmel bir atmosfer var. Grafikler, sesler, ışıklandırmaların çok başarılı olmasının yanı sıra tüm kontrolün (Wiimote sayesinde tabii ki) oyun boyunca sizde olacağını hesaba katarsak, çok iyi bir oyun deneyimi yaşayacağınıza garanti verebilirim. Red Steel'de çok oyunculu bir de deatmatch modu bulunacak. TV ekranını ikiye bölerek (Split-Screen, Katana'lar ile TV'lerimizi ikiye bölmeyeceğiz yani), karşılıklı oyun oynayabileceğiz. Red Steel'in Nintendo Wi-Fi bağlantısını kullanıp, kullanmayacağı ise hâlen merak konusu.

### WIIMOTE'LAR BURAYA, KATANALAR HAVAYA!

E3 fuarında, Nintendo'nun basın konferansında gösterilen Red Steel oynanış demosu tüm salonu büyülerken, ben de kilometrelerce uzaktan bu heyecanı yaşadım. Gösterilen ayrıntılı oynanış demosu kısa sürse de, Red Steel'in güzelliğini tüm çıplaklığı ile ortaya koyuyordu.

Demo küçük bir apartman dairesine başlıyor. Elimizde bulunan Uzi ile, apartmanın alt katına iniyor ve Japon kültürü kokan, klasik, dar Japonya sokaklarına giriyoruz. Sokakta biraz ilerledikten sonra karşımıza çıkan, silahlı Yakuza üyesi ile çatışıyoruz. Konferansı izlerken küçük bir ayrıntı gözümü çarptı. Wii oynayan (ya da oynar gibi yapan) kişi sokakta siper almak için sokağın sağ tarafına doğru sokuldu. Önünde bir çöp kutusu ve su borusu vardı. Düşman ateşi de

boruya isabet edince, tam önümüzde du-ran su borusunun içindeki sular boşalıverdi. Bu ayrıntı bir yana, su efektleri de büyüleyiciydi.

Demoya geri dönecek olursak, sokakta biraz ilerleyip başka bir sokağa sapıyoruz. Ama bu sefer daha kalabalık bir Yakuza grubu ile karşılaşılıyor. Yakuza'ları arabaları ile beraber havaya uçurduktan sonra, arabanın alev alev yanışını seyreden konferans salonunda alkışlar eksik olmadı. (Ancak bir Uzi ile, arabanın camına ateş ederek, arabayı nasıl havaya uçurduğumuz aklıma takıldı).

Yukarıda anlattığım bölümden sonra daha sıcak çatışmalar yaşayacağımız, kumarhane benzeri bir mekâna giriyoruz. Burada da birçok silahlı çatışmaya girdikten sonra, Katana'mızı kullanacağımız çatı katına çıkıyoruz ki oyunun en can alıcı noktalarından birisi de bu kılıç sahnelerini yaşayacağımız bu ikinci bölüm. Yükleme öylesine hızlı ki, yeni bölüme geçtiğimizi anlamam biraz zamanımı aldı. Bölümün hemen başında Katana kılıcına sahip oluyoruz. Daha sonra kılıcımız ile bir Yakuza'nın işini bitirmeye çalışıyoruz. Kelimeler ile anlatılmayacak kadar güzel sahnelere sahip olan bu demo, Yakuza'yı mefta etmemiz ile sona eriyor. Ubisoft'un açıklamasına göre oyunun %70'inde silah, %30'unda ise kılıç ile savaşa geçeceğiz.

### YANI?

Yani... Red Steel potansiyel olarak bir klasik. Kontrolleri, grafikleri, oynanışı ve müthiş atmosferi sayesinde, her Wii kullanıcısının vaz geçilmez oyunu olacak. Eğer benim gibi sabredemiyorsanız, elinizdeki TV kumandasını veya bir Vileda sapını kullanabilirsiniz. Ama dikkat edin, sağa sola zarar vermeyin :).

Sami "CyberIA" Eyidilli cyberia@btgonline.net





# FORBIDDEN SIREN 2

Japonlar bu gidisle dünyayı korkudan öldürüp ele geçirecek.

**I** Ne zaman bir korku oyunu oynasam geçmişe dönüp anı tazelerim. Eminim ki bazen siz de böyle bir durumla karşılaşılıyorsunuzdur. Geçip gitti dediğimiz oyunların, ruhumuzun bir yerlerinde attığı çentikleri hatırlamak, en az oyunlar kadar iç titretebiliyor. Örneğin Nemesis'in odamın çatısından girdiği rüyayı, Silent Hill'de Cybil'i öldürmek zorunda kalışımı, Dino Crisis'de T-Rex'in camdan fırlayıp doktoru yemesini, kesintisiz 14 saat Fatal Frame 1-2 oynadıktan sonra "Bir gölge gördüm sanki! Kim var orada?" paranoyasına kapılmam, Parasite Eve 2'de kafedeki kızın dibimde mutasyona uğraması, ağzının yırtılması... Hiç biri peşimi bırakmıyor ve ben de hiç uslanmadan Survival-Horror oynamaya devam ediyorum. Gerçi ele avuca gelebilen safkan korku oyunları azaldı ama (en son çıkan Fatal Frame 3 bu sınıfa girmiyor) işte arada bir Forbidden Siren gibi bir oyun çıka geliyor ve rahatsız geceler geri dönüyor. Şikayetçi miyim? Asla!

## KAÇ KAÇABİLİRSEN

"Forbidden Siren 1 oyun dünyasında hakkettiği ilgiyi görmemiştir" hükmü, aslında pek de yanlış değildir. Sony, popüler 'hayatta kal-korku' türündeki oyunları taklit etmek yerine, bu türü geliştirmeye ve orijinal fikirlerle besleme çaba-

sına girmişti. Bu çabaya karşılıksa pek sevindirici olmadı ama Sony baş koyduğu yoldan vazgeçmedi, ilk oyunun formatını korudu ve biraz daha geliştirerek ikinci oyunla karşımıza çıktı. Forbidden Siren 2, ilk oyunun 29 yıl sonrasında, Yamijima adasında geçiyor. Oyuna garip bir videoyla başlıyoruz ve konu bir anda değişiyor (gibi oluyor), adada bir deprem, beraberinde bir Tsunami yaşanıyor. Tabii ilk başta kimiz, niye buradayız hiç bilmiyoruz. Daha sonra oyun yavaş yavaş kendini çözmeye başlıyor. İlk oyundaki gibi, farklı karakterlerle oynamaya başlıyoruz. Her birini adanın farklı yerlerinde ve farklı zaman dilimlerine yönetiyoruz. Böylece olaya tek bir açıdan bakmıyoruz. Zamanla görüp yöneteceğimiz 13 karakter var. Her birini sırasıyla oynamıyoruz tabii. Belirli bir zaman döngüsü yok ama şöyle söyleyebilirim ki, hikayeler başta karışık verilse de daha sonra hepsi bir noktada keşiliyor ve zaten bu nokta da oyunun cehenneme döndüğü noktadan başka bir yer değil.

Oyunda bizi yok etmek isteyen düşmanlar yaşayan ölümlerden ve gölgelerden oluşuyor. Bu dumanımsı, gölgemsi şeyler Yamibito'lar ve hızlarını kesebilen tek şey de ışık. Ama bunlar Obscure'daki gibi ışık gördüğü zaman toz olanlardan değil. Sadece bir sü-





■ Sözen anlamayanın hakkı kötüktir demiştim sana! Çatırttt

■ Bölümler içerisinde keyfinize göre gezemiyorsunuz. İstikamet dışına çıkmak yasak.

■ Bir bölümde kamyonla zebani ezirsiniz ama bazıları tam kafanızdan vuruyor.

reliğine etkisiz hale geliyorlar ve ışık gittikten sonra mesailerine tekrar başlıyorlar. Yaşayan ölümler çok çeşitli. Bunlar bir asker, eli kanlı bir seri katil, bir kadın ve daha kötüsü, keskin bir nişancı bile olabiliyor. Zaten içlerinden en çok çekinmeniz gereken de bu sniper tüfeğini kullananlar olacak çünkü neredeyse atıklarını vuruyorlar. İşte oyun bu noktadan sonra korku oyunlarından biraz ayrılıyor. Çünkü bizim de bazı özel güçlerimiz var ve iyi kullanıldığında sniper'dan daha etkili.

## BAK BAKABİLİRSEN

Bunların ilki ve en eğlencelisi Sight-Jacking. Bu özel güç bize çevremizdeki ucubelerin gözünden görmemizi sağlıyor. Böylece bölgenin neresinde dikkatli olmamız gerektiğini öğreniyor, ona göre davranıyoruz. Sight-Jacking'in oyuna değişik bir ruh kattığı şüphesiz. Av olan taraf olduğumuz için, bu yetenek sayesinde dönemeçleri daha rahat dönüyor, bize en yakın yaratık nerede, anlayabiliyoruz. Bazı bölümlerde şifreli kapıları kilitleyenin gözünden izleyip şifrenin ne olduğunu öğrenebiliyor, keskin nişancıların ne tarafa baktıklarını görüp doğru yöne kaçabiliyoruz. Bir diğer değişle Sam Fisher gibi kolay kolay dik yürüyemiyoruz oyunda. Bir diğer özel gücümüz de geçmişi görebilmek. Undying oynamışlar bu özelliğin insanı ne kadar tedirgin ettiğini çok iyi bilir. Aynı şey ne yazık ki FS 2 için kullanılmamış. İnsanı ürktükten yerine konu hakkında bilgi verme

tercih edilmiş ve bu güzel özellik harcanmış diyebilirim. En son özelliğimizse bazı hayvanları, nesnelere hareket ettirebiliyor oluşumuz. Bu özellik genelde dikkat dağıtmaya ve casusluk yapmaya yarıyor diyebiliriz. Ama ben yine de 02:00 Shu Mikami görevini hiç bir şeye tercih etmem. Gözü on derece bozuk bir karakterle oynuyoruz ve nereye gittiğimizi görmek için yanımızdaki köpeğin gözlerinden bölümü tamamlamak zorundayız, ama ne kadar zor olduğunu ne siz sorun ne ben söyleyeyim.

Bu Memento filmindeki gibi karışık zaman döngüsü ve özel güçlerin yanında, oyunu daha ürkek oynamamızı sağlayan diğer şey de iç karartan grafikler ve ruhu rahatsız eden ara videolar (oyunun neden 9 GB kadar olduğu belli). Oyunda ışık büyük bir önem taşıdığı için, ışıklandırma ve gölgelendirme dinamiğine çok önem verilmiş. Düşmanlarımızın en ufak ışığın kaynağını aramaya koyuluyorlar ve bulana kadar da rahat etmiyorlar. Zaten bu yüzden oyuna bir alarm sistemi koyulmuş. Eğer tehlikeli olabilecek bir mesafedeysek analog titremeye başlıyor ve fenerimizi kapatıp saklanmamız için bizi uyarıyor. Neyse, ara videolarda ise birçok görüntü tekniği kullanılmış. Bazen ekranın üstünden sanki kan akıyormuş gibi, bazen de sanki 60'lardan bir film izliyormuş gibi sinematikleri izliyoruz. Sinematik diyorum çünkü ben şu ana kadar böyle surat çizimleri görmedim. Olaylar karşısında karakterlerin mimik değişimi mükemmel. İlk oyundaki berbat seslendirmeler kısmen giderilmiş ama yine de yeterli değil. Dudak hareketleri Japonca'ya göre yapıldığından, İngilizce seslendirmeler bazen gözü rahatsız edebiliyor. Seslendirmelerin dışındaysa, fon müziğinin ve yaratıkların çıkardığı sesler atmosferi gergin tutmaya yetiyor.

## OYNA OYNAYABİLİRSEN

Ne yazık ki FS 2'de de bazı problemler söz konusu. Sight-

Jacking'i kullanırken yaratıkların gözünden bakarken kendi yerimizi tam olarak anlayamıyoruz. Ekranı biraz daha yön duygusunu aşılatabilecek semboller koyulabilirdi. Oyuna bulmaca koyulmuş diye bazı zaman kaybı olan şeyler koymuşlar. Örneğin bir kilitleme kapı arkadan kilitleyse ve camı varsa, anca bir silahla o camı kırabilir ve kapıyı açabilirsiniz. Bunun dışında bazı teknik sorunlar da bulunuyor. İki kişiyle oynadığımız bölümlerde yapay zekalı olan (hakaret gibi) kapılara takılıp geçmemizi engelleyebiliyor. İşte bu tür ufak tefek sorunlara rağmen oyunun -tir olmasa da- korkutucu muhakkak. Eğer korku türüne ilgiliyse, oyunu kesinlikle öneririm.

**Volkan Turan**  
volkan@level.com.tr



## Level Karnesi

- ✓ Farklı hikayesi ve zaman konsepti.
- ✓ Sinematikleri.
- ✓ 30 farklı silahın yanında özel güçlerin olması.
- ✓ Atmosferin kuvvetli olması.
- ✗ İlkinci görevlerin zor ve ödülünün yetersiz olması.
- ✗ Seslendirmeler.
- ✗ Bazı bölümlerinde fazlasıyla saklanarak ilerlemek gerekiyor.

Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

KENDİ TÜRÜNDE FARKLI OLMAYI BAŞABİLEN ENDER OYUNLARDAN BİRİ.

**80**





■ Baktığınız önceden renderlanmış resim değil, oyun içi görüntü!!!



Yarış (XBOX 360)

# PROJECT GOTHAM RACING 3

LEVEL CLASSIC

Bütün rakiplerini asfalt hammaddesi haline sokan oyun!



Hepinize yepyeni ve capcanlı ve bir şekilde "merhabalar" demek istiyorum arkadaşlar. Ailenizin yazarı Göktaş Yüksel olarak bundan böyle yepyeni bir cami-a'dan, yepyeni bir ortamdan sizlere sesleniyor olacağım. Ağustos ayı itibarıyla LEVEL ailesine katılmış bulunmaktayım ve buradan sizlere seslenip aklımdan ve yüreğimden geçenleri sizlerle paylaşacağım.

Sizlere daha çok XBOX 360 oyunları hakkındaki yorumlarımı sunacağım. Günümüzün en gelişmiş konsolu XBOX 360 ve de neredeyse 360'ın 3 tane Intel işlemcisinin toplam hızından bile daha hızlı olarak yayılmakta olan bu muhteşem aletin en son oyunlarını inceleyip kendi fikirlerimi sizlere aktaracağım.

Microsoft'un XBOX 360'ın çıkışındaki en büyük kozlarından biri olan Project Gotham Racing 3, aslında zaten uzantısından da anlayabileceğiniz üzere yeni bir oyun değil, XBOX platformunda daha önce kendini göstermiş, hatta göstermekle de kalmayıp res-

men kanıtlamış kaliteli bir yarış serisi Project Gotham Racing (PGR). İlk PGR'ı hatırlamıyorum ancak PGR 2, XBOX'da en çok oynadığım "simülasyon" türü yarış oyunlarından bir tanesi idi. Onlarca çeşit arabayı seçebildiğimiz, gerçekçi grafikleri (o zamana göre) ve de çok gerçekçi kullanımı ile yarış oyunu müptelalarının ellerinden günde ortalama 128 gram terin XBOX gamepad'ine akmasını sağlayan harika bir oyundu PGR 2. Bu terler bir yerde toplansaydı Gotham'a bir de baraj yapılabilirdi... Ancak PGR 2 tarihi karışalı çok oluyor, çünkü PGR 3 muhteşem bir şekilde piyasaya çıktı ve kanımca gelmiş geçmiş en iyi yarış oyunu durumunda şu an.

## ASTON MARTIN VE FERRARI, SEVERİM SELVİ BOYLU YARI

Şimdi öncelikle Bizarre Creations firmasını Honda Civic, Mitsubishi Eclipse gibi el kadar

motoru ile vızvız öten arabaları oyuna dâhil etmediği için tebrik etmek istiyorum. Adamlar bu ufak tefek arabaları bir kenara bırakıp Ferrari, Lamborghini, Dodge Viper, Pagani gibi sadece cüzdanının kalınlığı 13 santim olan vatandaşların alabileceği arabaları oyuna koymuşlar. İyi de etmişler çünkü bana diğer oyunlardaki modifiye olayından ve o basit Japon arabalarının milletin gözünde devasalaştırılmasından gına gelmişti.

Oyunun grafikleri muhteşem! Kameraların gerçekçiliğinden tutun da seyircilere yaklaştığınızda elemanların korkup kaçmalarına, araba hâkimiyetinden tutun da arabanın camına yapışan tozların değişik güneş ışığı açıları altında görülmesine kadar her şey şimdiye kadar gördüğümüz en iyisi arkadaşlar. İnanın bana, özellikle oyunu HDTV'de oynadığınız takdirde bundan daha gerçekçi bir yarış oyununun şu anda



■ İşte oyunu diğerlerinden farklı kılan, inanılmaz kokpit kamerası.





■ Eski dostlaaar, eski dostlar...

piyasada olmadığını kendi gözlerinizle göreceksiniz. PGR 3'ün gerçekçiliğini ve grafiksel başarısını anlatmaya burada kelimeler yetmez, La Fontaine bile hayvanlı bir hikaye falan bulup bu güzelliği tek hikayede özetleyemez.

### BÖYLE GARAJ GÖRÜLMEDİ

Hiç şüphesiz PGR3'ün garaj sistemi de normal yarış ortamından aşağı kalır değil. Son 15 senede çıkan yarış oyunlarının hemen hemen yüzde doksanını oynamış biri olarak söylüyorum ki, şimdiye dek hiçbir oyunda bu kadar gerçekçi bir garaj sistemi/ortamı görmedim. Adamlar öyle bir "garajın içinde dolaşma motoru" yapmışlar ki, diğer oyunlar bu motoru bile para ile alabilir yani. Hareket ederken hafif bir bulanıklıkla veriliyor, gerek doğal (yani güneş) gerekse yapay (spot falan) ışık kaynakları çok gerçekçi kullanılmış. Kendinizi hakikaten garajın içinde yürüyor gibi hissediyorsunuz. Yalnız tek bir eksik var, o da garaja girdiğinizdeki o lastik kokusu...

Oyunda elbette seslerin de grafiklerden pek arda kalır bir yönü yok arkadaşlar. Onlarca araç olmasına rağmen her aracın sesi farklı, rüzgâr sesinden tutun, etraftaki seyircilerin seslerine kadar her şey yerli yerinde, ortamı daha da gerçekçi kılacak şekilde kaydedilmiş.

Müziklere de değinmeden edemeyeceğim. Oyunda o kadar çok parça var ki ne ben sayısını biliyorum ne de duyduğum bir şeyi bir daha duyduğumu hatırlıyorum. Rock tarzı şeylerden tutun da klasik bestelere kadar her şey var oyunda. Helal olsun...

### BU AKŞAM TV'DEYİM CAFER, KAYDEDİN BENİ

Gotham TV, PGR 3'ü diğer yarış oyunlarından farklı kılan özelliklerden bir diğeri. Bu canlı TV yayınında dünyanın en iyi PGR 3 oyuncularını birbirleri ile yarışıyorlar ve işte çeşitli kanallarda bu yarışlar canlı olarak gösteriliyor. İstedığınız şekilde kamera değiştirebiliyorsunuz, dolayısı-

la bu adamlardan çok iyi dönüş teknikleri öğrenebiliyorsunuz.

İlk başlarda eminim sadece milleti izleyip "vay anasına, millet ne yarışıyor hocam be!" diyeceksinizdir. Bunu derken çekirdek de yemenizi tavsiye ederim. Başka bir opsiyon da tabii ki pisti alıp evinize taşımak. Arkadaşlarınızla bulduğunuzda ve herhangi bir yarış izlemeye başladığınızda önceden arabalar seçip ve bunlara para koyup yarışın sonunu daha heyecanlı bir hale sokabilirsiniz.

### ZOR GÜZEL!

PGR 3'ün tek eksisi (artı olarak da nitelendirilebilir) oyunun zorluğu. Çünkü hakikaten belli bir noktadan sonra oyun inanılmaz zorlaşıyor ve altınızda Ferrari Enzo bile olsa bazı bölümleri bitirmek insan ötesi bir el-göz koordinasyonu istiyor. Zaten bu yüzden olsa gerek, oyunda değişik bir madalya sistemi var. Herhangi bir yarışa başlamadan önce dört değişik zorluk seviyesinden birini seçiyorsunuz ve kazanabileceğiniz madalyayı önceden belirlemiş oluyorsunuz. Mesela bir parkuru 50 saniyede bitirebileceğinize inanıyorsanız onu seçip direktman Hardcore madalyasına hedeflenebiliyorsunuz. Ancak altınızda o kadar iyi bir araba yoksa veya siz o kadar iyi bir PGR 3'cü değilseniz "yok kardeşim, az olsun, bizim olsun" deyip 1:30'luk versiyonu seçebiliyor ve Bronz madalya alabiliyorsunuz. İşin can alıcı yanı ise şu; 1:30'luk versiyonu seçtiniz diyelim ve oyun esnasında celallendiniz, coştunuz ve 45 saniyede parkuru bitirdiniz, yine de alabileceğiniz en iyi madalya Bronz oluyor. Yani ona göre önceden seçiminizi yapın.

### BEKLENEN, ÖNCEDEN SEZİLEN SONUÇ...

Gerek yarış motoru olsun, gerek grafikler, gerek sesler, gerek Gotham TV olsun, kesinlikle her XBOX 360 sahibinin oyun kütüphanesinde olması gereken bir oyun. Zaten fiyatı da diğer XBOX 360 oyunlarından ucuz olan bu yapıtı kesinlikle alıp oynamanızı ve de "yarış oyunu nasıl yapılmış" görmenizi istiyorum... Şahsen ben hayatımda bu kadar iyi bir yarış oyunu görmedim...



Göktuğ Yüksel

motorbreath@goktug.com

### Level Karnesi

- ✓Günümüzde oynayabileceğiniz en iyi yarış oyunu.
- ✓Grafikler çağ atlamış, oyun motoru harika. Onlarca lüks araba.
- ✓Oyun modları olsun, menü olsun yapısal olarak çok derin ve düzenli bir oyun.
- ✗İlerledikçe biraz zorlaşması.
- ✗XBOX Achievement'ları unlock etmek açısından biraz cimri olması.

Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

GRAN TURISMO 4'Ü ÇEKİRDEK GİBİ YİYEN, GÜNÜMÜZÜN EN İYİ YARIŞ OYUNU.

**94**





■ Super Gem Fighter karakterleri çok seker (o eşek de ne?).



■ Dramatic Battle modda mertlik yok, rakibe iki kişi girisebiliyorsunuz.



■ İşte ezeli rekabet.



■ Gel yavrucum, gel de kızartma yapayım senden.

■ İşte bu da oyun seçme ekranı



## Level Karnesi

- ✓ Eski klasikler gibisi yok.
- ✓ Orijinallik bozulmamış.
- ✗ Tüm Street Fighter serisi yok

Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

TAM BİR DÖVÜŞ  
OYUNLARI ALTIN KLASİK  
PAKETİ.

**75**

Dövüş (PS2)

# STREET FIGHTER ALPHA ANTOLOGY

Evet, hala! Kim hayır diyebilir ki?

“-Bi dakika düğmelere bakıcam” sözleri ile başlayan dövüşler, kolları sıvanmış, hırslı taraflardan bir tanesinin jetonlarının tükenmesi ile son bulurdu. Okuldan arta kalan zamanlarımın oyun salonlarında geçmesinin sebebi de yine bu oyun idi. Hatta 98’de Level’a başvururken Sinan’a gönderdiğim örnek yazı bile o dönemde yeni çıkan Street Fighter Zero 3 için yazılmıştı (serinin adı Japonya’da “Zero”, geri kalan bölgelerde “Alpha” olarak geçiyor). Hey gidi günler, yine nostaljim geldi; tutamadım kendimi.

Hala mı Street Fighter diyebilirsiniz. Evet hala, video oyunları tarihindeki yer yadsınamayacak bu çok eğlenceli oyuna kim hayır diyebilir ki? Capcom da benim gibi düşünmüş olsa gerek, içerisinde Street Fighter Alpha 1, 2, 2 Gold, 3 ve Super Gem Fighter Mini Mix oyunlarının bulunduğu bir antoloji diski hazırlamayı uygun görmüş. Kimseye Street Fighter’ın ne olduğunu anlatacak değilim, sadece bu beş oyunu özet geçeceğim.

Yenilik adına hiçbir şey vaat edilmediğini söyleyeyim baştan, sadece klasik oyunları bir araya toplamışlar. Klasik Street Fighter oyunlarını daha yumuşatılmış ve sıcak olan “Alpha” kademesine taşıyan ilk oyunda evrendeki 13 karakter bir araya getirilmiş. Oyunda güç barınızı doldurarak süper kombolar da yapabiliyorsunuz. Alpha 2’de ise dövüşçü sayısı

18’e çıkarılmış ve her karakterin kendisine has hareketleri artırılmış. Custom combo özelliği sayesinde güç barınız bitene kadar değişik birçok komboyu ard arda yapabiliyorsunuz. Alpha 2 Gold ise eski oyunun biraz daha geliştirilmiş ve karakterlerin değişik versiyonlarını sunuyor. Serideki en sağlam oyun ise Street Fighter Alpha 3; seçilebilir 25 karakter var ve “ism” adında üç farklı dövüş sistemi sunuyor. Antoloji diskinde Alpha oyunlarından farklı olarak bonus tadında yer alan Super Gem Fighter Mini Mix’de ise Street Fighter ve DarkStalkers oyunlarının önemli karakterlerinin minyatür halleri var. Dövüşen karakterler, orijinallerinin küçük, şirin, komik ve yıkanınca çekmiş halleri gibi. Amaç rakibi pataklarken sürekli ortaya saçılan mücevherleri de toplamak ve bu sayede güç barını doldurarak süper kombolar yapabilmek. Oyunda sadece üç tuş kullanılmasına rağmen hareket çeşitliliği kendisinden beklenmeyecek kadar fazla.

## HEM SOKAK DÖVÜŞÇÜSÜ, HEM MÜCEVHER AVCISI, HEM DE ÇOCUK

Dediğim gibi oyunlarda hiçbir yenilik yok, tamamen oyun salonlarındaki arcade versiyonlarının aynıları. Sadece fazlasıyla sade, posterlerin bulunduğu bir ekrandan oynamak istediğiniz oyunu seçiyorsunuz ve bir daha da yükleme diye bir kavram ile karşılaşmıyorsunuz (e artık SF da yüklemesin zaten). Oyunlarda arcade yanı sıra eğitim,

Dramatic Battle ve Survival modları da var. Ayrıca her oyun için hafıza kartına ayrı ayrı kayıtlar tutuluyor.

Çok kolay ve keyifli bir oynanışa sahip olan oyunların zorluk seviyeleri ayarlanabiliyor ve karakterlerin güçleri oldukça dengeli. Oyunda ufak tefek modlar ve bazı gizli karakterler haricinde açabileceğiniz yeni materyal yok. Tanıdık bildik klasik ses ve müziklere dokunulmadığı gibi grafikler de elden geçmemiş. Oyunda sıkça pikselleşme görünüyor ve bu haliyle PS2’nin kapasitesini zorlamaktan çok uzak. Ama bu serinin geliştirilmeye ve elden geçirilmeye ihtiyacı yok bence, elleşmeyin klasik Street Fighter’ımı, ben ve benim gibiler oyunun bu haliyle mutluyuz. Yenilik isteyen için fazlasıyla alternatif var zaten.

Sonuç olarak satılması için Street Fighter’ın adı bile yeter. Serinin bu şekilde bir araya getirilmesi iyi olmuş. Fakat ben oyun salonlarından birisinde sadece Alpha’ların değil, çıkmış tüm Street Fighter oyunlarının tek makineye toplanmış halini gördüm. Yani Capcom eline üşenmeyip tüm oyunları PS2’ye getirseymiş daha iyi olurmuş. Gerçi emülatörler sağolsun hepsi çoğumuzda zaten var; çaktırmayın, aramızda kalsın. SFAA, iki boyutlu nostaljik dövüş oyunları isteyenleri bekliyor.



MegaEmin™ megaemin@level.com.tr



Aksiyon (PS2)

# PIRATES OF THE CARIBBEAN THE LEGEND OF JACK SPARROW

Kaptan Jack Sparrow'un tüm kirli çamaşırları ortaya çıktı



Bir sinema dergisi olmayabiliriz, beni mazur görün, ama yazıya Ölü Adamın Sandığı'nı, mutlaka izlemeniz gerektiğini söyleyerek başlayacağım. Gerçekten eğlenceli ve güzel bir yapımdır çünkü. İnceleyeceğimiz oyunsa, bu filmin oyunu değil. Oyunun adından da anlaşılabilir gibi, Legend of Jack Sparrow (LoJS) filmlerinden bağımsız bir oyun. Daha çok ilk filmle benzerlikler içeriyor ama hep aynı çizgide gitmiyor. 7 Studios'un, "ikinci film piyasadayken, birinci filmin oyununu çıkartalım" stratejisi zekice gözüküyor, ama oyun aynı zekâ tomurcuklarından nasibini almış mı dersenez cevabımız...

## HİÇ SANMIYORUZ

Oyunun en güzel ve tek özelliği, Jack Sparrow'u yönetiyor olmamız. Jack'le Will'in Barbossa tarafından yakalanıp idam edileceği sahnede, Jack kafayı çalıştırır ve zaman kazanmak için daha önceden başın-



dan geçenleri anlatmaya başlar. İşte biz de Jack'in bu anılarını oynuyoruz. Filmlerde göremediğimiz sahneleri geçiyor ve Kaptan Jack'in dünyasını biraz daha tanıma şansı yakalıyoruz. Filmin hayranları oyunun bu özelliğine bayılacaklar... Bu kadar!!! Evet, bundan sonrasında evlere şenlik bir durum söz konusu. Oyun, filme en yakın tür olan Hack'n'Slash tarzında. Tahmin ettiğiniz gibi elde kılıç, önümüzde kim var kim yoksa yere seriyoruz.

İşte bu, Hack'n'Slash türündeki oyunların azalmasının ilk nedeni, çünkü oyunun başından sonuna kadar aynı işlemi sıklıkla yapmak imkansız. 7 Studios da oyuncular sıkılmasın diye karakter değiştirme sistemi koymuş. Böylece istediğimiz zaman Jack, Will veya Elizabeth'le oynayabiliyoruz ama bu karakterlerin arasında stil olarak fark yok. Bulduğumuz paralarla silah güçlendirme ve yeni hareketlere ulaşma imkanı var, ama

zaten oyun yeterince kolay.

Asıl sorun kolay olması da değil; aksiyonun son kullanma tarihinin bir hayli geçmiş olması. Ortada bir dövüş var ama biz sanki izleyiciyiz. Araya ufak tefek tuşa zamanında basma oyunları eklenmiş olsa da, monotonluk giderilememiş. Oynanış süresi de kısa sayılır. Bazı boss diyebileceğimiz korsanlar biraz zamanımızı alıyor ama yeterli değil. Üstüne berbat grafikleri koyun, işte size bu oyundan uzak durmanız için son bir neden.



Volkan Turan volkan@level.com.tr

## Level Karnesi

- ✓ Jack'in anılarını görüyoruz.
- ✗ Aksiyon ve grafikler dâhil her şey demode.

ANA KARAKTER GÜZEL  
AMA GERİ KALAN HERŞEY  
ÇOK KÖTÜ.

60

■ Yapımcı 7 Studios ■ Dağıtıcı Ubisoft ■ Yaş Sınırı 12+ ■ Türkiye dağıtıcısı Videoeexpress ■ Dual Shock Var ■ 60 Hz Modu Yok ■ Hoparlör desteği Dolby Pro Logic 2 ■ Zorluk Kolay ■ İngilizce Gereksinimi Yok ■ Multiplayer Yok ■ Diğer Sistemler PC ■ Web http://www.bethsoft.com/ ■ Alternatif Onimusha 4

Aksiyon (PS2)

# HITMAN BLOOD MONEY

Konsola kan geldi, can geldi!



Geçenlerde Hitman'in Hong Kong'a geri dönüp, Kırmızı Dragonlar'a katılmasını ve benim de olayları araştırmaya gönderilmemi konu alan bir rüya görmüştüm. Rüya, Çin mahallesindeki Ying-Shuan adındaki bir şifacının benden yardım istemesiyle başlıyordu. Sonra yağmurlu bir gecede şifacı ortadan kayboluyor ve ardından ben de olayları çözmeye koyuluyordum. Bundan sonrasında ise tek hatırladığım bir hamburgercide büyük seçim bir menü, yanına da yarım ekmek döner yediğim. Sonu ne kadar beklenildiği gibi bitmese de gayet sürükleyici bir rüya olmuştum. Yalnız bu Hitman efendinin benim rüyalarımda ne işi vardı, onu pek anlayamadım... O kadar Blood Money oynadıktan sonra da olacağı buydu ama...

Düşünüyorum da bunun çok oynamakla alakası yok. Öyle olsa Blood Money'i bilgisayarda oynarken de görmem gerekirdi. Peki bunun sebebi Playstation 2 versiyonundaki farklılıklar olabilir miydi? Keza menüsünden, envantere, seslendirmeden, görev tasarımlarına kadar her şeyin aynı olmasına rağmen.

## KANLI PARA

İlk önce grafikler ve blur efektleri dikkatimi çekti. Playstation 2 versiyonunda diğer tüm versiyonlardan farklı olarak bolca blur kullanılmıştı, ayrıca grafikler de çok net değildi.

Contracts'ın en sevdiğim yanlarından biri olan Post Filter başarıyla Blood Money'de devam ediyor. Ölüm anından evvelki blur, gazete sayfalarındaki blur! Söyleyin bakalım diğer versiyonlarda gazetede blur var mı? Yok işte! Playstation 2 ayrıcalığı bul olsa gerek. Blur ve post filter ile yarı gerçek, yarı düş bir oyun...

Sonra diğer ilginç nokta ise kontroller. Sade ve basit kontrollerle rahat bir oynanış, sanki o an aklımdan ne geçerse ellerim bana hissettirmeden görevini yerine getiriyor. Oyunun ana menüsünde sembolik bir "Extra" bölümü var ama orası da pek ekstra sayılmaz. Diğer yandan oyunun kendisi! Biz bir yere götürmeye çalışsan ana videolar, bambaşka bir seyirde gibi giden ama sonunda varmak istenilen noktaya bizi taşıyan görevler, hele ki mekan tasarımları, geniş etkileşim...

## GİZEMLİ SON

Bunların hepsini topladığımızda mükemmel kurgulanmış, düşünle gerçek arasında kalmamıza neden olan mükemmel bir Hit-

LEVEL HIT

## Level Karnesi

- ✓ Rahat kontroller ve akıcı oynanış.
- ✓ Başarılı görev tasarımları.
- ✓ Etkileyici müzikler.
- ✗ Grafikler blur efektinin abartılması sonucu göz bozabiliyor.
- ✗ Yapay zeka.
- ✗ Ekstra içerik sönük kalmış.

PC'DE  
OYNAYAMAYANLAR  
MUTLAKA EDİNMELİ.

80

man çıkıyor. Her dakikasından en az diğer versiyonları kadar zevk aldım. Bir dahaki rüyada... Pardon oyunda görüşene dek şimdilik hoşça kalın...

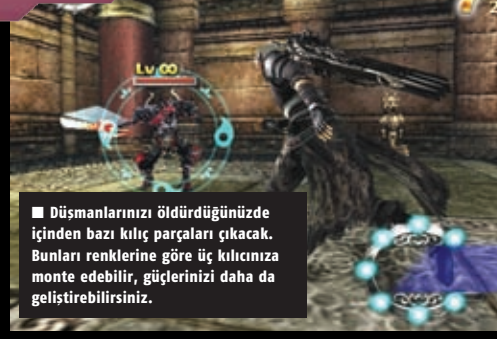
*Not: Bu arada Ying-Shuan rüyanın sonunda kurtuluyor ve benim o yarım eklemek döner yumuluyordu. Yoksa hepsini tek başıma yiyeceğimi mi sandınız?*



Olgay Ertez olgay@level.com.tr

■ Yapımcı Io Interactive ■ Dağıtıcı Eidos Interactive ■ Yaş Sınırı 17+ ■ Türkiye dağıtıcısı Aral İthalat ■ Fiyatı 119YTL ■ Dual Shock Var ■ 60 Hz Modu Var ■ Hoparlör desteği Dolby Pro Logic II ■ Zorluk Normal ■ İngilizce Gereksinimi Normal ■ Multiplayer Yok ■ Diğer Sistemler PC ■ Web http://www.hitman.com/ ■ Alternatif Godfather





■ Düşmanlarınızı öldürdüğünüzde içinden bazı kılıç parçaları çıkacak. Bunları renklerine göre üç kılıcınıza monte edebilirsiniz, güçlerinizi daha da geliştirebilirsiniz.



Aksiyon (PS2)

# SWORDS OF DESTINY

Son dakika golü yemeye hazır mısınız?

**I** Kasım ayı yaklaştıkça, içimizi hem bir ürperti, hem de heyecan kaplıyor. Her geçen gün yeni PS3 oyunları açıklanıyor ve inanılmaz ekran görüntüleri ağzımızın suyunu akıtıyor. İçimizin ürpermesinin nedeniyse, PS3'e yaklaştıkça PS2'nin ömrünün sonuna da yaklaşıyor olmamız. Şu sıralar yeni çıkan her PS2 oyunu bizim için altın değerinde. Türkiye nüfusundan fazla hayran kitlesine sahip PS2'de, gelecek oyunların görmüş olduğumuz oyunlardan daha iyi olması en büyük dileğimiz. Ne kötü talihtir ki büyük umutlar beslediğimiz Swords of Destiny'yle bu dileğimiz gerçekleşiyor.

## USTA MI ÇEKİRGE Mİ?

Swords of Destiny'nin beni dertli kılmasının en büyük nedeni, elindeki değerini bilmiyor, popüler olmuş oyunlara benzeme çabasına girmesi ama bunu da eline yüzüne buluşturması. Oyunun henüz ilk dakikalarını oynarken bile "ama bu tıpkı Devil May Cry'a ve Onimusha'ya benziyor" dedim ve oyunun son saniyesine kadar da bu düşüncemi değiştirecek bir şey olmadı. Sorun DMC'a ve Onimusha'ya benzemesi değil. Her iki oyunu da harmanlayıp ortaya çok daha iyi bir oyun çıkacağına, üçüncü sınıf; makyajı bol ama içi boş bir aksiyon çıkması asıl sorun. Söyle ki; karakterimiz Lei Yun tam teşekküllü bir samuray. Kullanabileceği tek silah kılıç. Bunun yanında zıplayabiliyor, ileriye doğru çok hızlı

atağa kalkabiliyor ve istediği yöne, düşmanı saf dışı bırakabilecek taktikler atabiliyor. Bir adet özel gücü, bir adet de seçtiğimiz nesneyi kullanma hakkı var. Senaryo gereği üç adet, özel güçlere sahip, kılıç bulmalıyız. Her kılıç üç kısımdan birinin en iyisi. Örneğin ilk kılıcımız Blue Dragon çok hızlı ama gücü düşük. Ragging Tiger oldukça iri, güçlü ve bir o kadar da yavaş. En son bulacağımız Kılıç Flames Phoenix ise hava hâkimiyeti çok iyi ve hızlı sayılır. Her kılıcın kendine has bir kombo mantığı var ama bu kombo mantığı DMC veya Onimusha kadar eğlenceli ve keyifli değil. Sadece Kare tuşuna basıyor ve 20-30 hitlik kombolar izliyoruz.

Dövüşü daha renkli hale getirmek için bazı çabalar göze çarpmıyor. Örneğin düşman size tam vuracakken ve eğer siz de o düşmana odaklanırsanız, kırmızı bir renk görüyorsunuz ve tam bu arada düşmana vurursanız, oyun yavaş çekime geçiyor (Sword Time). Çevrenizdeki bütün düşmanlar el ele verip havaya kalkıyorlar ve ağır çekimde her birini kesmeye devam ediyorsunuz. Bu bir nevi fatality gibi bir şey bu ama oyuna renk kattığını söyleyemem.

## SAMANOSUKE'NİN LANETİ ÜZERİNE OLSUN!

Onimusha'nın adını andığımız yerlerde, oyunun gelişim sistemi. Blue Dragon kılıcını aldıktan sonra öldüreceğimiz her düşman, tecrübe puanı (Exp.) kazandırıyor. Bu puanlar hız, güç ve hava hâkimiyeti özelliklerini geliştirmeye yarıyor. Ama oyunda karşınıza o kadar çok düşman çıkıyor ki (bazı bölümlerde sınırı size bağlı) oyunun yarısında tüm seviyeleriniz maksimum oluyor. Böylece oyunun diğer yarısında amacımız kalmıyor. Amaçsız bir samurayı kim ne yapsın?

Tam da oyunda "aha, önerilerek bir şeyler yapılmış; şu farklı bölümlere bakın" derken her bölümün aynı doku

ve modellerden oluştuğunu görüyoruz. O kadar ki aynı bölümü bir saat oynayınca bazen hala bölümün başında olduğunuzu sanmanız olası. Bir bölümü bitirdikten sonra sıradaki bölümü seçme imkânımız bulunuyor. Tam da oyuna "aha, bu oyun lineer olmaktan kurtuluyor galiba" derken, diğer bölümlere güçlenmeden geçemediğimizi anlıyoruz. Yani biz oyunu sevmeye çalıştıkça, oyun hevesimizi sürekli kursağımızda bırakıyor...

Eğer siz de benim durumuma düşmek istemiyorsanız ve boşa harcayacak zamanınız yoksa, oyundan uzak durmanızı öneririm. Ama DMC ve Onimusha'yı seviyor ve bayat bir aksiyonla karşılaşmaktan korkmuyorsanız, SoD'u deneyebilirsiniz. Olur da Rising Star bir devam oyunu yaparsa, umarız ki aynı hataları tekrarlamaz ve biz de güzel bir oyunla karşılaşırız.



Volkan Turan volkan@level.com.tr

## Level Karnesi

- ✓ Müzik ve seslendirmeler çok iyi.
- ✓ Ara videolar ve koreografiler gaza getirebiliyor.
- ✗ Gelişim sisteminin heba edilmesi.
- ✗ Berbat kamera açıları.
- ✗ Güzel grafiklere rağmen atmosferin suni aksiyon yüzüne baltalanmış olması.

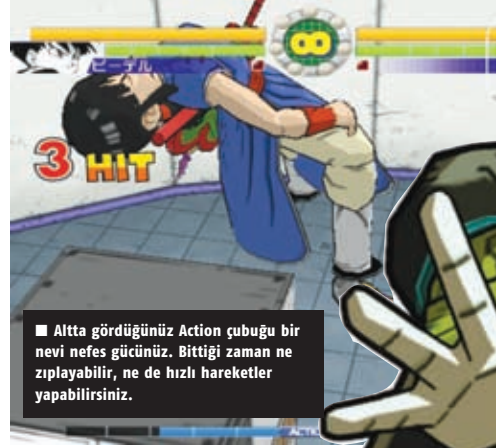
Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

SADECE KAREYE BASMAYI OYUNDAN SAYABİLİRSEK, GÜZEL BİR OYUN.

**69**



# SUPER DRAGONBALL Z



## LEVEL HIT

**Program:** Pimp My Ride. **Araba:** Dragonball. **Ustalar:** Street Fighter 2'nin yapımcıları.

15 yılı aşkın bir süredir 300'e yakın bölümle yayın hayatını sürdüren bir animedir Dragonball. Enfes dövüş sahnelerinin bulunduğu, heyecanlı ve macerası bol bu anime her halde klasmanında zirveye oynar. Şu ana kadar kaç oyunu çıktı, hiç saymadım ama en son çıkan Dragon Ball oyunlarını, animesi kadar sevmemiştım. Çünkü hamdı, temposu ağırdı ve Dragonball ruhu yoktu. Ama bu kötü kader geçmişte kaldı çünkü bir diğer efsanenin, Street Fighter 2'nin yapımcıları Super DBZ için kolları sıvadı ve sonuç tam tahmin ettiğimiz gibi, harika!

### SUPER MEGA ULTRA

"Süper" eklentisi alan Dragonball Z'ye, SF II'den Noritaka Funamizu'nun elinin değdiği hemen belli oluyor. Street Fighter'ı andıran koreografiler ve animasyonlar eşliğinde celshade tarzı grafikler oyuncuyu karışılıyor. Oyun "dövüş, bırak" tarzından çok uzak. Oyuna başlamadan önce ilk olarak Custom'dan bir karakter yaratıyoruz. Bu karaktere şimdilik verecek ekstra bir gücümüz yok, çünkü dövüş arenasında hiçbir tecrübe yaşamadık. Bu yüzden soluğu Original modunda alıyoruz. Bu bölümde karşımıza yedi rakip çıkıyor ve her rakip bize, eğer yenersek, hem tecrübe puanı hem de Dragonball'unu veriyor. En son rakibimiz tabii ki Cell ve kendisini yenince oyunu bitirmiş oluyoruz.

Bir sonraki durağımız Dragon Summoning. Buraya girebilmek için en az yedi Dragonball'a sahip olmamız gerekiyor ve bunları Original modda aldığımız için, ejderhamız tüm heybetiyle karşımıza çıkıyor. Burada kendimize özel güçler, hareketler alabildiğimiz gibi gizli karakterleri de açabiliriz. Tabii yazması kolay; oyun bu kadar basit ve heye-

cansız ilerlemiyor.

Daha önce Dragonball oyunlarıyla hasır neşir olanlar bu yeni oyuna alışmakta biraz zorlanacaktır. Ama Street Fighter'cular, Super DBZ'ye alışmakta hiç mi hiç zorlanmayacak çünkü oynanış stili farklı gözükse de temel aynı. Bir yumruk, bir tekme, bir gard ve bir de zıplama tuşumuz var. R-L tuşlarındaki hareketlerin her birini yön ve bu dört tuşla yapabiliyoruz. Peki neler yapabiliyoruz Super DBZ'de? İlk söylemek istediğim, oyunda kullanılan 3 boyutlu ve çok geniş olan mekânlar, oyunun dinamiğine çok iyi uyum sağlıyor. İki kere zıplama tuşuna basarak bir tapınağın tepesine fırlayabilir veya bulutların üzerinden rakibinizin yere doğru vuracağı bir darbeye gökyüzünden aşağı, bir meteor gibi düşebilirsiniz. Bu atraksiyonları kombolarla birleştirmekse apayrı bir zevk. Kombolar basitten zora doğru uzanıyor. Örneğin iki yumruk, bir tekme; iki ileri yumruk, geri yarım daire tekme; iki ileri yarım daire, yumruk, koştur vur... gibi kombolar yapmak kolay ama daha fazla hasar verebilen 10'lu kombolar yapmak el becerisi ve oyuna alışmayı gerektiriyor.

En zor seviyede oynadığınızda göreceksiniz ki, rakip dövüş dağarcığında ne varsa kullanıyor ve bunları birleştiriyor. Oturup alkışlayasım geliyor bazen. Hem dövüş sahneleri öyle fitt, fitt, pitt, pitt diye geçmiyor. Gayet "Bam! Güm!" diye vuruyorsunuz ve bunu da gerek efektlerle, gerekse de seslerle çok iyi hissediyorsunuz. Grafikler zaten tam olması gerektiği gibi. Ne Şeker Kız Candy, ne de Batman; tam ortasını iyi yakalamışlar.

### BU SEFER OLMUŞ

Oyun belki Capcom'dan çıkmıyor ama buna hiç aldırmayın. Son zamanlarda oynadığım en eğlenceli ve en derin dövüş oyunlarından Super DBZ. Hem tanıdık 18 karakter var, hem de oynanış süresi gayet uzun. Oyun Street Fighter II gibi devrim yaratamayacak olsa da, adını şimdiden en iyi Dragonball oyunları arasına yazdırdı.

**Volkan Turan** volkan@level.com.tr



### Level Karnesi

- ✓ Karakter ve karakterin hareket zenginliği.
- ✓ Kendini ispatlamış bir dövüş sistemi kullanması.
- ✓ Eğlenceli olması.
- ✓ Karakter gelişim sistemi olması.
- ✗ Original mod daha uzun olabilirdi.
- ✗ Dragonball dünyası oyunda anlatılmamış.
- ✗ Aşağı, yukarı Dash hareketinin tepki süresi çok uzun.

Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

DÖVÜŞ  
OYUNU SEVERLER  
KAÇIRMASIN.

**86**





Dövüş (PS2)

# NARUTO THE ULTIMATE NINJA

Seni seçtim Narutoooo!

**I** Pokemon, Digimon, Dragon Ball Z derken şimdi de Naruto çığırını sarıyor dört bir yanı. 113 bölümlük çizgi filmi ile önce Japonya'yı, ardından da Cartoon Network sayesinde Amerika'yı kendine esir eden Naruto'nun 28 adet çizgi romanı ise sadece Japonya'da 50 milyon satma başarısını gösterdi. Birdenbire parlayan bu yeni çığırın rengarenk dünyasını oyunlara taşımak için çok fazla girişim yapıldı. The Ultimate Ninja'dan önce iki oyun çıktı, onlarca ise halen yapım aşamasında.

Bizim elimizdeki oyun ise önce çıkanların aksine gerçekten iyi bir yapım. Kendisi alışılmış çoklu roundlar yerine tek roundluk uzun maçlardan oluşan çok sık ve değişik bir Ninjutsu dövüş oyunu. Hikayenin ana kahramanı ise bebekken köye saldıran dokuz kuyruklu tilkinin ruhunu alan, şimdi-

lerde ise ülkenin en iyi ninjası olma yolunda emin adımlarla ilerleyen Naruto.

Oyunu açtığımızda mükemmel menüler karşılıyor bizi. Her ne yapacak olursak olalım, dövüşçü tiplerden birisi bize her seçenekte ne gibi işlemler yapılabileceğini konuşarak anlatıyor. Müziği ve on numara sunumu ile oyun tıpkı Samurai Shodown gibi Japon Japon kokuyor. Naruto(hikaye) modunu seçerseniz istediğiniz bir karakterin hikayesini takip ediyor ve çok da uzun sürmeyen oyunu tamamlamaya uğraşıyorsunuz.

## NİNJALARIN USTASIYIM, GÖZLERİNİN HASTASIYIM

Değişik bir dövüş deneyimi vadeden bu oyunda Naruto, Sasuke, Sakura, Kakashi, Rock Lee gibi 14 karakterden birisini seçerek Ninja Akademisi'ndeki amacınıza ulaşmaya çalışacaksınız. İlk etapta insanı grafikler çarpıyor, gerçekten canlı ve rengarenk bir dünyanın içerisinde buluyorsunuz kendinizi. Anime serisinden uyarıldığı çok belli, karakterler dahil her öğe elle çizilmiş gibi duruyor. Sanki oyun oynamıyor, Pokemon izliyorsunuz. Rakibe yuvarlak tuşunu yön tuşları ile çeşitli kombinasyonlarda kullanarak vuruyorsunuz, başka vuruş tuşu yok. X zıplama, kare ise ninja yıldızı fırlatmak veya özel silahlarınızı kullanmanız için. Yakın dövüşleri sevmeyenler bu tuşu sıklıkla kullanacaktır. L ve R tuşları ise korunmak için kullanılıyor. Yani dövüş sistemi oldukça sade. Bunun sebebi dövüşte çevre elemanlarının çok etkin olması. Geniş bir arenada mücadele ediliyor ve Fatal Fury'de olduğu gibi yer değiştirerek ekranın yakınında ve uzak ucunda dövüşebiliyorsunuz. Ayrıca arenadaki balkonlarda, ağaçların dallarının üzerinde (Kaplan ve Ejderha hesaaaabı) hatta iplerin üzerinde bile kapışmak mümkün. O da yetmezse, bazen tamamen farklı bir arenaya geçebiliyorsunuz. Etrafta sürekli ortaya



enerji ve özel güçler bırakan bir izleyici topluluğu oluyor, yani maçı kazanmak için kendinizi çevreden soyutlamamanız gerekli.

Önemli bir diğer nokta ise süper kombolar. Enerji barınızın hemen altında yer alan süper barı maç boyunca doluyor. Bunu kullanmak için üçgen tuşuna bastığınızda karakterinizden etrafa ışın(basma sayınıza göre değişen renklerde) yayılmaya başlıyor. Bu birkaç saniye içerisinde rakibinize vurmayı başarabilirseniz süper kombo başlatıyorsunuz. Bu komboda ekran önceden hazırlanmış çok hoş dövüş sekansına geçiyor ve her iki taraf için de ekranın yanlarında tuş kombinasyonları çıkıyor. Doğru yaparsanız verdiğiniz hasar daha fazla oluyor, hatta ardarda süper kombolar yapabiliyorsunuz. Rakip de doğru yaparsa alacağı hasar azalıyor. Zaten oyunun keyfi de büyük ölçüde bu süper kombolarla çıkıyor. Öyle ki kontrollere alışmak için çektiğiniz sancılara bile bir anda unutturuyor.

Naruto: The Ultimate Ninja mükemmel olmasa da kesinlikle sıradan bir yapım değil; yenilikçi, ilginç, heyecanlı ve eğlenceli. Ben denemenizi tavsiye ederim.



MegaEmin™ megaemin@level.com.tr

## Level Karnesi

- ✓ Rengarenk ve problemsiz grafikler
- ✓ Mükemmel sunum ve atmosfer
- ✓ Yeni bir tarz sayılır
- ✗ Tek vuruş tuşu
- ✗ Öğrenmek zaman alıyor

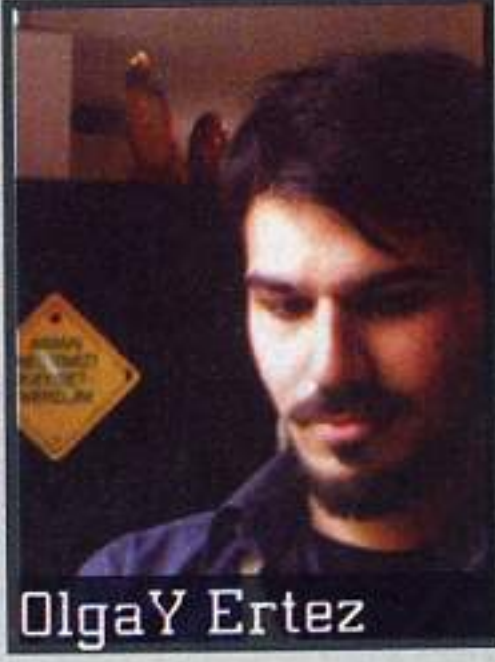
Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

İSİL İSİL  
ALTERNATİF BİR  
DÖVÜŞ OYUNU

77



# DONANIM



## DARBE ANILARI

### Yine de şahlanıyor aman...

Sevgili donanım okurları, komutam altındaki güçler tarafından Level Donanım sayfaları bil fiil işgal edilmiş, tüm test bilgisayarlarına girilmiş ve tüm yıldız tornavidalarına el konulmuştur. İkinci bir emre kadar tüm yetki bendedir!

Eski iktidar sahiplerine buradan bir çift lafım olacak. Tuğbek bey, öyle onbir ayın sultanı pozunu verip giriş yazısı yazmakla olmuyor bu işler! Donanım sayfalarında kalmak güç ister. Ayrıca sonunu düşünen kahraman olamaz, iki kişinin de bildiği sır değildir. Gelin sayfalarınızı kurtarın, darbemi yaptım, üstüne de işgal ettim, şimdi soğuk vişne suyum içiyorum, gerisinde ne olur bilemem artık...

Bunun dışında bu ay sizler için bomba gibi bir Intel Conroe ve AMD 940 işlemci testi ve kapışması yapacaktık. Ama AMD ayın 15'ine kadar "bugün gönderiyoruz" dediği test işlemcisini göndermeyi "unutunca", bu büyük testi önümüzdeki sayıya kaydırmak ve bu ayki donanım bölümünden son anda 4 sayfa çıkartmak zorunda kaldık.

Neyse ki Nvidia'nın son amiral gemisi Geforce 7950 GTX'in tam sayfa incelemesi sizleri bekliyor. Bu yeni hız canavarı, tüm PC'cilerin hayali olacak.

Her şey bir yana, bu ayı notebooklar ayı ilan ediyorum. Hem fiyatların ciddi oranda ucuzlaması, hem de göz kamaştırıcı modellerin peşi sıra çıkmasıyla notebooklar cidden ilgi çekmeye başladı. Hazır sözü açılmışken ASUS'un yeni notebookları da göz kamaştırıyor.

İyi ki darbe yapmışım bakın can geldi, renk geldi, kan geldi sayfalara... Aaa Tuğbek geldi... Nasılsın Tuğbek? 0 elindeki meşe odunu benzeri şey nedir? Ne yapacaksın? Ya biz şaka yaptık sana, sen ciddiye mi aldın. Yok valla darbe yapmıyordum. Tuğbek? ■

**Geçen ay yaptığımız 'Creative Ödüllü Okuyucu Anketi'nde**  
Cumhur Alper Baykara - Creative Fatality kulaklık,  
Özgür Köse - Creative HQ 2300D kulaklık,  
Anıl İshal - Creative HQ 1700 kulaklık kazanmıştır.  
**Hediyeleriyle ilgili olarak bizimle irtibata geçebilirler.**

98 DONANIM HABER & İNCELEME

100 DONANIM ÖZEL

102 TEKNİK SERVİS

# AMD ATI İLE ANLAŞMAK ÜZERE

## İki dev bileşiyor

İşlemci üreticisi AMD ile çip üreticisi Ati bileşmek için müzakerelere başladı. Reuters kaynaklı habere göre AMD, ATI ile 5.5 milyar dolara anlaşmak üzere. Eğer mutabakat sağlanırsa ATI, 5.5 milyar dolara hisselerini AMD'ye devredecek.

AMD ve ATI konu hakkında yorum yapmaktan kaçınırken bu birleşmenin Intel ve Nvidia cephelerini nasıl etkileyeceği merak konusu. Öte yandan geçtiğimiz günlerde New York borsasında AMD hisselerinin yüzde 15 oranında değer kaybetmesi endişe ile karşılandı. Uzmanlar ATI-AMD birleşmesi ile AMD'nin pazar payını arttıracığına ve bu kaybı telafi edeceğine işaret ediyor.

**NOT:** Dergimizin baskıya girdiği sıralarda AMD anlaşmaya varıldığını ve satımın gerçekleşeceğini açıkladı. ■



## EDITÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ



## Level Test Sistemi

Donanım bölümünde incelediğimiz ürünlerin hepsini, performans canavarı test sistemimizde deniyoruz. Lütfen değerlendirmelerimizi böyle bir sisteme göre yaptığımızı dikkate alın.

- Intel Pentium Extreme Edition 955
- Intel D975XBX Anakart
- Kingston HyperX 667MHz 2GB DDR2-RAM
- Samsung 2x80GB Sabit Disk (Raid 0)
- Tagan 500Watt Güç Kaynağı
- Zalman Fatal1ty FS-C77 CPU Fanı
- Logitech G15 Klavye
- Samsung SyncMaster 960BF





# DONANIM

## AMD ATI İLE ANLAŞMAK ÜZERE

### İki dev bileşiyor

İşlemci üreticisi AMD ile çip üreticisi Ati bileşmek için müzakerelere başladı. Reuters kaynaklı habere göre AMD, ATI ile 5.5 milyar dolara anlaşmak üzere. Eğer mutabakat sağlarsa ATI, 5.5 milyar dolara hisselerini AMD'ye devredecek.

AMD ve ATI konu hakkında yorum yapmaktan kaçınırken bu birleşmenin Intel ve Nvidia cephelelerini nasıl etkileyeceği merak konusu. Öte yandan geçtiğimiz günlerde New York borsasında AMD hisselerinin yüzde 15 oranında değer kaybetmesi endişe ile karşılandı. Uzmanlar ATI-AMD birleşmesi ile AMD'nin pazar payını arttıracığına ve bu kaybı telafi edeceğine işaret ediyor.

**NOT:** Dergimizin baskıya girdiği sıralarda AMD anlaşmaya varıldığını ve satımın gerçekleşeceğini açıkladı. ■



### EDITÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ

BenQ FP93GX



Samsung YP-Z50B



A4Tech X750F



Logitech Z-5450



Muskin Redline P4000



Asus AiLife



### Level Test Sistemi

Donanım bölümünde incelediğimiz ürünlerin hepsini, performans canavarı test sistemimizde deniyoruz. Lütfen değerlendirmelerimizi böyle bir sisteme göre yaptığımızı dikkate alın.

**Intel Pentium Extreme Edition 955**

**Intel D975XBX Anakart**

**Kingston HyperX 667MHz 2GB DDR2-RAM**

**Samsung 2x80GB Sabit Disk (Raid 0)**

**Tagan 500Watt Güç Kaynağı**

**Zalman Fatal1ty FS-C77 CPU Fanı**

**Logitech G15 Klavye**

**Samsung SyncMaster 960BF**



### DARBE ANILARI

#### Yine de şahlanıyor aman...



OlgaY Ertez

Sevgili donanım okurları, komutam altındaki güçler tarafından Level Donanım sayfaları bil fiil işgal edilmiş, tüm test bilgisayarlarına girilmiş ve tüm yıldız tornavidalarına el konulmuş-

tur. İkinci bir emre kadar tüm yetki bendedir! Eski iktidar sahiplerine buradan bir çift lafım olacak. Tuğbek bey, öyle onbir ayın sultanı pozunu verip giriş yazısı yazmakla olmuyor bu işler! Donanım sayfalarında kalmak güç ister. Ayrıca sonunu düşünen kahraman olamaz, iki kişinin de bildiği sır değildir. Gelin sayfalarınızı kurtarın, darbemi yaptım, üstüne de işgal ettim, şimdi soğuk vişne suyumu içiyorum, gerisinde ne olur bilemem artık...

Bunun dışında bu ay sizler için bomba gibi bir Intel Conroe ve AMD 940 işlemci testi ve kapışması yapacaktık. Ama AMD ayın 15'ine kadar "bugün gönderiyoruz" dediği test işlemcisini göndermeyi "unutunca", bu büyük testi önümüzdeki sayıya kaydırmak ve bu ayki donanım bölümünden son anda 4 sayfa çıkartmak zorunda kaldık.

Neyse ki Nvidia'nın son amiral gemisi Geforce 7950 GTX'in tam sayfa incelemesi sizleri bekliyor. Bu yeni hız canavarı, tüm PC'cilerin hayali olacak.

Her şey bir yana, bu ayı notebooklar ayı ilan ediyorum. Hem fiyatların ciddi oranda ucuzlaması, hem de göz kamaştırıcı modellerin peşi sıra çıkmasıyla notebooklar cidden ilgi çekmeye başladı. Hazır sözü açılmışken ASUS'un yeni notebookları da göz kamaştırıyor.

İyi ki darbe yapmışım bakın can geldi, renk geldi, kan geldi sayfalara... Aaa Tuğbek geldi... Nasılsın Tuğbek? O elindeki meşe odunu benzeri şey nedir? Ne yapacaksın? Ya biz şaka yaptık sana, sen ciddiye mi aldın. Yok valla darbe yapmıyordum. Tuğbek? ■

98 DONANIM HABER & İNCELEME

100 DONANIM ÖZEL

102 TEKNİK SERVİS

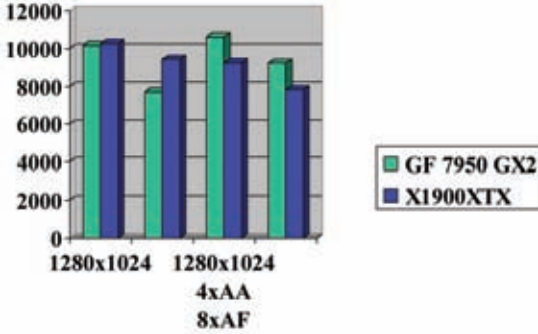


# GEFORCE 7950 GX2

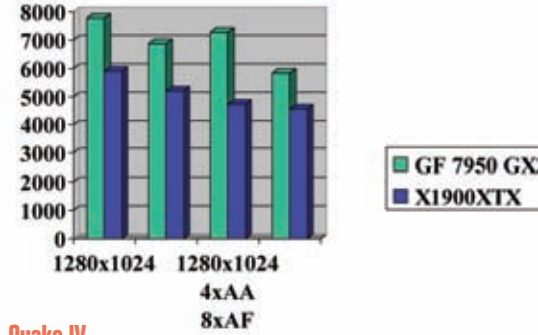
Nvidia ağır silahlarını çıkarttı



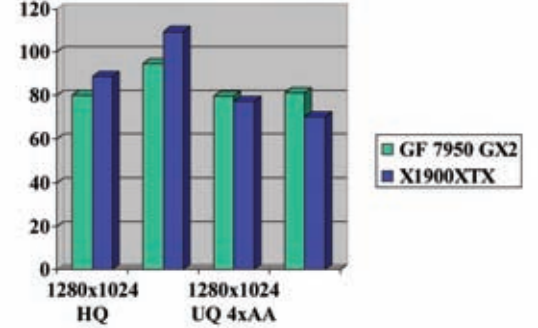
## 3D Mark 2005



## 3D Mark 2006



## Quake IV



Uzun zamandır ekran kartı cephesinden ses-seda çıkmıyordu. Bu durumdan şikayetçi olduğum söylenemez, zira piyasanın durulması, bazı taşların yerine oturması için gerekiyordu ancak diğer yandan da sıradaki hamleleri merak etmiyor değilim. Çünkü Ati'nin X1900XTX ile üst seride saltanatını sürdürmesi ve buna Nvidia'nın uzun süre cevap vermemesi olacak

iş değildi. Herkes gözlerini Nvidia'ya çevirmiş, yeni kralı beklemeye başlamıştı ama Nvidia'dan uzun süre tek bir ses dahi çıkmamıştı. Bu sürede bazı dedikodular kulaklarımıza geldi tabii ki ama bunlar da elle tutulur şeyler değildi.

En sonunda Nvidia suskunluğunu bozdu ve yeni bombasını nihayet patlattı. GeForce 7950 GX2 adındaki bu bombayı da incelemek ve yeni tacın kime gideceğini ilân etmek bize düştü. Ama isterseniz ilk önce bu yeni kartımızın teknik özelliklerine bir göz atalım.

## YENİ BİR EFSANE

GeForce 7950'deki "GX2" takısı, sahip olduğu iki adet GPU'yu sembolize ediyor. Kartı incelediğimizde, yapısının normal ekran kartlarından çok farklı olduğunu görüyoruz. İki ayrı katmandan oluşan bu canavarın her katmanında birer adet GPU bulunuyor ve bu haliyle SLI ile birleştirilmiş iki ekran kartını andırıyor. Aslında bakarsanız gerçekten de Nvidia 7950 GX2'nin çalışma prensibi de bu. Her katmandaki GPU'ya atanmış 512 MB bellek mevcut. Bu da toplamda tamı tamına 1 GB bellek yapıyor! Bu nutkumuzun tutulmasına, ağzımızın açık kalmasına neden olsa da buradaki küçük bir hileyi hatırlatmakta fayda var. Dedim gibi 1 GB tek bir GPU'ya bağlı değil, ayrıca ekran kartı iki katmandan; yani pratikte tek ekran kartı gibi gözükse de teoride iki ayrı ekran kartından oluşuyor. İki katmandan oluştuğu için hayli yer kaplıyor. Kasanın ortasında kabak çiçeği gibi duran bu ekran kartının GPU'larının saat frekansı 500 mhz olmasına rağmen, güç tüketimi hayli yüksek. En azından 480 Watt bir güç kaynağı şart gibi gözüküyor.

## VE DÖVÜŞ BAŞLADI...

Arenadan yükselen tezahüratları duyar gibiyim. Savaşçılarımız hırızsa, dövüş başlasın. İlk testlerimiz, geleneksel 3D Mark testleri olacak. 3D Mark 2005 testlerinde nedense Nvidia, dışı rakibi karşısında hayli zorlandı. 1280x1024 çözünürlükte başa baş puanlar alsalar da Ati, 1600x1200 çözünürlükte ciddi bir fark attı. Ama durum kısa sürede değişecekti çünkü sırada anti-aliasing testleri var! Bu testlerde Nvidia temiz bir galibiyet alıyor. Tüm 3D Mark 2005 testlerinin ortalamasında Nvidia, Ati'yi ancak yüzde 2 oranında geçebildi ama yine de testin galibi oldu.

Sıra geldi 3D Mark 2006 testlerine. Anti-aliasing olsun ya da olmasın tüm testlerde istisnasız Nvidia, Ati'yi ezip geçti. 3D Mark 2006'da, Nvidia 7950 GX2, ATI X1900XTX'i yüzde 27 farkla bozguna uğrattı

En nihayetinde gladyatörlerimizi gerçek bir arenada kapıştırmanın vakti geldi. Temiz bir sonuç alabilmek için oyun olarak Quake IV'ü seçtik. Bakalım Nvidia 7950 GX2, ATI X1900XTX'e 3D Mark 2006'de attığı yüzde 27'lik farkı burada da atabilecek mi? Nefesler tutuldu ve ilk test başladı. Ama o da ne ATI, 1280x1024 çözünürlük ve yüksek kalitede (HQ) Nvidia'ya yüzde 10 fark attı, yetmedi 1600x1200 çözünürlükte farkı yüzde 15'e çıkarttı. Yoksa kral ölmedi mi? ATI, ayağa kalktı ve Nvidia'nın kalkanına üst üste darbeler indirmeye başladı! Tam da ümitler tükendi derken...

## SON SAVAŞ

İkinci yarıda işler kızışıyor ve aslanları arenaya sürüyoruz. Artık işin içinde 4x anti-aliasing var ve kalite seçenekleri Ultra'da (UQ)! Nvidia yüzde 3 farkla ilk testten zor da olsa galip çıkıyor. Ama sırada çok daha çetin bir müsabaka var. Nvidia, son bir gayretle rakibini yere seriyor ve yüzde 14 performans farkını altın harflerle tarihe kazıyor. Kanlar içinde de kalsa, zorlansa da yeni kral Nvidia 7950 GX2! Elindeki iki kılıcı, kocaman zırhı ile seyircileri selamlıyor...

Gerçekten de çok çekişmeli bir müsabaka oldu. ATI, gittiği yere kadar onuru ile savaştı. İşin içine anti-aliasing girmediği sürece de sayısız zaferler kazandı. Ancak Nvidia bir defa daha zor işlerin adamı olduğunu kanıtladı ve ayarlar yükseldikçe dezavantajını, avantaja çevirmeyi bildi. Nvidia hakkıyla üst düzey kartların yeni kralıdır. Ama Quake IV testi bize gösterdi ki fark o kadar da fazla değil. Sadece Nvidia üst düzey seriden beklileni yapıyor ve yüksek anti-aliasing ayarlarında bile büyük performans kaybı yaşamıyor. Bizim de aradığımız cevap buydu zaten. ■

**Performans: 5/5**

**Fiyat: 3/5**

**Artılar: Yüksek performans, en yüksek ayarlarda bile düşük performans kaybı.**

**Eksiler: Aşırı güç ve yer tüketimi, yüksek fiyat.**



# ASUS'DAN KARİZMA SAHİBİ NOTEBOOKLAR

Zerafetin teknoloji ile buluşması



Geçtiğimiz ay ASUS, Lamborghini ortaklığının ürünü yeni ASUS Lamborghini VX1 dizüstü bilgisayarlarını tanıttı. Teknolojik özelliklerinden çok şıklığı ile ön plana çıkan bu dizüstü bilgisayarlardan sadece 5000 adet üretildi. Sınırlı sayıda oluşu biraz pahalı olmasına neden olacaktır kuşkusuz. Şık ve keskin çizgilere sahip LCD ekran tasarımını Gallardo'den alan Lamborghini, aynı şekilde LED gösterge-



leri Murcielago Barchetta konseptini yansıtıyor. ASUS Lamborghini VX1, Intel Core Duo T2500 2.0 GHz işlemciye, 2 GB DDR2 667 mhz belleğe, Nvidia GeForceGo 7400VX ekran kartına, 160 GB sabit diske ve 15" Color Shine Glare ekrana sahip. ASUS Lamborghini VX1'nin kasa renk paletinde sarı ve siyah seçenekleri bulunuyor.

Ama ASUS'un asıl zerafet kokan serisi bana göre S6. Kadınların elbiselerine uygun ayakkabı, ona uygun çanta, ona uygun toka ve kemer endişelerini hepimiz biliriz. Kadınlar, şıklığın detaylarda olduğunu bilirler ve buna çok dikkat ederler. ASUS da bunun farkına varmış olacak ki deri kaplama dizüstü bilgisayar serisi S6'yı üretti. S6 deri kaplama olması dışında hayli minik bir alet. Deri kaplama kasa, 11" monitor, 1,3 kg ağırlıkla hem şık, hem de çok zarif bir notebook. Deri seçenekleri şimdilik kahverengi ile sınırlı olsa da yakın zamanda çeşitleneceğinden emin olabilirsiniz. Özellikle şık bay ve bayanların gözdesi olacak bu seriyi evlilik yıl dönümlerinde yakından takip edin derim. ■

## TELEKOM'DAN YENİ İNCİLER

**Kaşıkla verip, kepçe ile almak**

Telekom'un geçen seneki fiyatlar komedisinde ikinci perde bu sene de oynanmaya devam ediyor. Telekom'dan yapılan açıklamaya göre 1 Ağustos 2006 tarihinden itibaren tüm limitli ADSL kullanıcılarının hızları 512 kilobit/saniyeden, 1 megabit/saniyeye çıkartılacak. Ancak kota ve fiyatlandırmada hiçbir değişiklik olmayacak. Limitsiz kullanıcıların hızlarında bir değişim olmazken, fiyatlarında sembolik indirimler yapılacak.

Bu hız artırımında, kotalı kullanıcıların bilgiye daha hızlı ulaşmasının hedeflendiği belirtilirken, dar bantlardaki dış erişim ve sorunlu iç ağ ile hangi bilgiye, kaç saatte ulaşılacağı sorusu yanıtsız bıraktı. Yapılan kamuoyu yoklamasında ise hız artırımını yerine insanlık dışı fiyatlandırma ve düşük kota uygulamasına acil çözümlerin beklendiği ortaya çıktı. Yetkililer ise dünyanın en pahalı akar yakıtından sonra, en pahalı internetini kullanan Türk halkının bu hizmetten fazlasıyla memnun olduğu vurguladı.

Bazı yetkililerin "Bundan 3 sene evvel ADSL mi vardı, bu hızlar mı vardı?" sorusuna karşılık "Bundan 10-15 sene evvel Türk Telekom internetten bu kadar para kazanır mıydı? Bu sektörde tekel miydi?" sorusunu yönetmeyi bir borç biliyoruz. ADSL kullanımı ile adeta sektörde tekel-

### Limitli ADSL hız artımı ve fiyat tarifi

Eski ADSL Erişim Hızı (Kbps'e kadar)	Kota (GB)	Yeni ADSL Erişim Hızı (Kbps'e kadar)	Aylık Ücret (YTL)	Kota Aşımı (YTL/megabyte)
512/128	3	1024/256	29	0,01
512/128	6	1024/256	49	0,01
512/128	9	1024/256	69	0,01

### Sınırsız İnternet Erişimi Fiyatlandırmaları

ADSL Erişim Hızı (Kbps'e kadar)	Eski Aylık Ücret (YTL)	Yeni Aylık Ücret (YTL)
512/128	99	89
1024/256	169	139
2048/512	269	229

leşen Telekom'un diğer şirketlere eşit haklar, kullanıcılara ise uygun hizmet sağlamasını bekliyoruz. ■





# LEVEL DONANIM EL KİTABI

## BÖLÜM 5.2:

### OYUN İÇİ PERFORMANS AYARLARI

Bu ay PC oyuncularının kabusu dallı, budaklı oyun içi performans ayarlarından bahsetmek istiyorum. Hani şu neyin ne işe yaradığını anlayamadığımız, içimizden "Yok mu bunun

otomatığı?" dediğimiz ama default ayarları da beğenmediğimiz, kendi başımıza yapmaya çalıştığımızda da berbat ettiğimiz oyun içi performans ayarları...

internette aldığınız oyun için çıkmış bir güncellemenin olup olmadığı araştırmak olmalı.

#### DİZİ İNDEKSİ

Level Donanım El Kitabı, bugüne dek Donanım bölümünde hazırladığımız en kapsamlı yazı. Bu yüzden yazıyı altı ayrı bölümde, seri şeklinde hazırlamayı uygun gördük. Şimdiden önümüzdeki aylarda anlatacağımız konuları sizlerle paylaşıyoruz.

Bölüm 1:

İşlemci, anakart ve RAM seçimi

Bölüm 2:

Ekran kartı seçimi

Bölüm 3:

Donanım kurulumu

Bölüm 4:

Windows kurulumu

Bölüm 5:

Performans ayarları

Bölüm 6:

Genel sorunları giderme

#### A. OYUNLARIN GÜNCELLENMESİ VE GÜNCELLEMENİN MANTIĞI

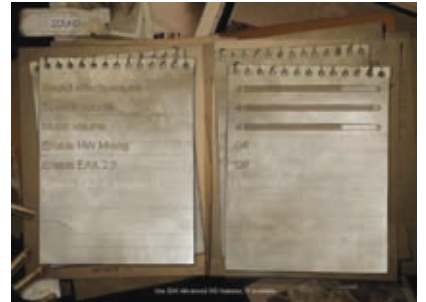
Oyunlar, belli bir hata (bug) payı göz önünde bulundurularak kodlanırlar ve bu payın altına düşüldükten sonra piyasaya sürülürler. Bu yüzden piyasaya sürüldüklerinde tam sürüm olsalar dahi yüzde yüz hatasız olmazlar. Ciddi bir soruna sebep olmadığı sürece de bu hatalar çoğunlukla düzeltilmez. Çünkü bu hatalar son kullanıcı tarafından fark edilmezler bile.

Ancak bazen bu hatalar yüzünden Windows'a geri dönmeler, çökmeler, sisteme aşırı yüklenmeler, çeşitli grafik ve ses bozuklukları meydana gelebilir. Hal böyle olunca da oyunu yapan firmalar tarafından oyunu güncelleyen yamalar yayınlanır.

Oyunları güncellemenin performans ve stabiliteye katkısı olduğu gibi oyunun oynanışına yönelik ufak eklentiler içermesi de muhtemeldir. Kısaca her ne sebeple olursa olsun oyunları güncelleme alışkanlığını mutlaka kazanın. Bir oyunu kurduktan sonra ilk işiniz

#### B. OYUNLARDAKİ GENEL PERFORMANS AYARLARI

İşte geldik bu ayki dosyamızın can alıcı kısımlarına. Level Donanım Ekibi olarak her ay çeşitleri oyunların ince ayarlarını yapmamız üzerine pek çok mail alıyoruz. Ancak bunun için ne dergide yeterli yerimiz ve ne de zamanımız var. Bunun yerine genel kuralları size anlatarak, kendi başınıza ince ayar yapabilir duruma gelmenizi uygun bulduk. İşte oyunlardaki en can alıcı ayarlar.





**Resolution:** Ekranın genel çözünürlüğünü ayarlar. Texture Resolution ile tamamen farklı ayarlardır. Buradaki seçiminizi monitörünüzün büyüklüğüne göre yapmalısınız. 14 inç ve 15 inç bir monitörde 800x600 bir çözünürlük sırtırmayabilir. Ancak 1024x768 çok daha iyi gözükecektir.

17 inç bir monitörde 1024x768 çözünürlük gayet tatmin edici olacaktır. Eğer ekran kartınız kaldırıyor 1280x1024 de zaman zaman tercih edilebilir. 19 inç ve üzeri için ise 1280x1024 standart olmalıdır. Kısaca çözünürlük görsellik bakımından monitörün büyüklüğü ile (monitör büyüdükçe çözünürlük de artmalıdır), performans olarak da ekran kartı ile alakalıdır. Performans da diğer ayarlarla doğrudan alakalı olduğundan çarpan etkisi yapacaktır. Bu yüzden de ilk önce bu ayarın yapılması gerekir.

**FSAA (Anti-Aliasing):** Bu özellik poligonlar arasındaki tırtıkları yumuşatarak daha düzgün görünmesini sağlar, ancak ciddi performans kayıplarına sebep olur. Sistemi zorlayan oyunlarda gözden çıkartılabilir. Çözünürlük ile dengeli olarak kullanılmalıdır. 2X, 4X, 4XQ ve 8X olmak üzere dört derecesi vardır.

Çözünürlüğün kırılma noktasına bağlı olarak her oyuna göre farklı bir tercihi kullanabilirsiniz. En çok tercih edilen ayarlar; 1024x768 çözünürlükte 4X FSAA, 1280x1024 çözünürlükte 2X FSAA şeklindedir. Dikkat ettiyseniz çözünürlük veya FSAA'dan biri yükseldikçe diğeri düşüyor. Bu sayede performans dengelenmiş oluyor.

**Texture Filtering:** Kaplamaların filtrelerini belirler. Bu filtreler odakların ne kadar hızlı değişebileceğini ayarlar. Bilinear, Trilinear ve Anisotropic olmak üzere üç farklı filtre olabilir. Günümüzde Anisotropic filtreleme yöntemi tercih edildiği için bazen sadece bu adla ayarlanabilir. Siz de her daim Anisotropic filtreleme yöntemini tercih edin. Anisotropic filtre de FSAA gibi dört kademedem oluşur, 2X, 4X, 8X ve 16X. Performans kaybı FSAA'ya oranla çok daha düşüktür o yüzden genellikle 4X'den düşük seçmeye gayret edin.

**Texture Quality:** Kaplamaların kalitesinin ayarlarıdır. Kaliteli kaplamalar ise oyunun atmosferini ciddi oranda etkiler. Kaplamaların kalitesinin düşük tutulması görselliği ciddi oranda baltalar o yüzden en az "Medium" yapmanızı öneririm.

**Texture Resolution:** Kaplamaların



çözünürlüklerinin ayarlarıdır. Kaplamaların, genel ekran çözünürlüğünden bağımsız kendi çözünürlükleri vardır. Tercihen gene yüksek tutulmalıdır ancak gene son karar ekran kartının performansına bağlıdır.

**Shadow Detail:** Gölgeleştirmenin detaylarını ayarlar. Performans bakımından ilk feragat edilecek ayardır. Nitekim hem ciddi performans kaybı yaratır, hem de kaplama ve çözünürlük gibi ana hatlardan çok destekleyici bir unsurdur. "Low" yapılabilecek ayarlardan biri.

**Soft Shadows:** Gölgeleştirmenin yumuşaklığını ayarlar. Gerçekçi gölgelerin oluşmasını sağlar ancak ekran kartına acımasızca yüklenir. Karar gene size kalmış.

**Shader Detail:** Shader efektleri görüntüye üç boyutlu, gerçekçi bir görsellik kazandırır. Mesela Age of Empires III oynarken bunu gerçekten fazlasıyla hissediyordunuz. Ancak gene ciddi performans kayıplarına neden olduğu için düşük tutulacakların arasında. Kesin konuşmamak lazım çünkü gördüğünüz gibi oyundan oyuna fark ediyor.

**Vertical SYNC:** Yüksek FPS oranlarından ekrandaki görüntünün kırılmaması için FPS'yi sabitler. Benchmark yapmıyorsanız açık tutun.

**Model Quality:** Modellerin kalitesini belirler. Bir oyunda odak noktası her zaman birimlerdir. Kötü görsellikteki birimlerle de kimse oynamak istemeyeceği için yüksek tutmakta fayda var.

**Water Quality:** Zurnanın son deliği diyebileceğimiz ayarlardan biri. Su efektlerinin kalitesini belirler. Gölgeleştirme gibi bu ayarı da performans düştükçe kısmak lazım.

**Effects Quality:** Efektlerin kalitesi ayarlarını. Efektler ne kadar gerçekçi ise atmosfer de o kadar gerçekçi olacağı için yüksek tutulmalı.

**Terrain Detail:** Çevre modellemelerinin kalite ve detayını belirler. Çevre sonuçta fon olduğundan asıl göze çarpan birimler ve objektlerdir. İlk önce bu ayarlara önem verin. Eğer çevre modellemeleri göze batıyorsa ya da çok düşük kalmışsa yavaş yavaş yükseltin.

**Noise (Post Filter):** Bu ayar da yeni çıktı

başımıza. Oyun yapımcıları iki eski video efekti atıp, ekranı sepyaya boğdular mı Post Filter oluyor. Silent Hill gibi rahatsız bir oyunda iyi gidiyor, ama diğer oyunlarda bazen gereksiz kaçabiliyor. Zaman zaman otomatik bazı özellikleri kırarak performans arttırdığını gördüm, bazense ekran kartına yüklendiğini. Kesin bir şey söylemek güç. Ama görürseniz de bu dediklerime dikkat edin.

**EAX:** Göz değil, kulaklar içindir bu ayar efendim. Creative'in sağlam bir ses kartı olmadıktan sonra, evi izleyen, odanın dört bir yanına dağılmış bir ses sistemim olmadıktan sonra neyleyim ben bu özelliği. Ancak bazen de zorunluluktan seçilebiliyor.

Hiç unutmam BF: Vietnam oynarken tüm ses kodları ile oyun cozurdarken bir tek EAX adam gibi ses vermişti.

Yukarıda verdiğimiz ayarların, az çok ne işe yaradığını anladık. Anladık anlamasına da oyunlarda hangisini, hangi derece ayarlayacağımızı pek net öğrenemedik. Bunun nedeni herkesin ayrı ekran kartı kullanması ve her oyunun da aynı sonucu vermemesi. Ama şimdi size hiç mi oyun içi ayarlar konusunda taktiler veremeyeceğim, kesinlikle hayır. Size yöntemi anlatacağım ve kendi kendinize en ideal ayarı yapabileceksiniz.

Şimdi ilk olarak internetten ya da Level DVD'sinden Fraps adlı programı kuralım. Bu program oyunda elde ettiğimiz FPS oranını eş zamanlı olarak ekranda yazacak hatta kaydedecektir. Fraps'ı açın ve oyuna girin. Options menüsündeki tüm performans ayarlarını minimuma getirin, kaydedin ve oyundan çıkın. Elinize kâğıt ve kalem alın ve oyuna tekrar girin. İlk önce monitörünüze göre (yukarıda açıkladığım gibi) çözünürlüğü ayarlayın. Kaplama ayarlarını ve diğer kalite ayarlarının (model, efek ve su gibi) da hepsini birer kademe yükseltin. Kaydedin ve oyunu tekrar açıp kapatın. Oyunu test etmek için bir bölüm açın ve başlayın. Fraps ekranının üzerinde ne kadar FPS değeri aldığımızı gösterecektir. Eğer rakam 30'dan yüksek ise ayarları yükseltmeye devam edebiliriz. Eğer bu kadar düşük ayarlarda bile 30'un altındaysa bilgisayarımızda oyunu keyifle oynayamayacağız demektir. Çünkü 30 FPS minimum, oynanabilir tazeleme oranıdır. Sonrasında takılmalar başlar.

Ayarları kademe kademe yükselttikçe kendinize en uygun ayarı yakalayacaksınız. Bu arada bir kenara, hangi ayarı ne kadar yükseltince ne kadar FPS kaybı yarattığını da not edin. Böylece sisteme neyin daha fazla sisteme yüklendiğini göreceksiniz ve buna uygun bir yöntem geliştirebileceksiniz. Bunun haricinde her oyunun kendine has ince ayarları olacaktır. Yeri geldiğinde de biz bunlara zaten değinmeyeceğiz. ■



# TEKNİK SERVİS

Ofisteki X-BOX'ı kim bozdu? Borsa neden düşüyor? Neden tatile çıkamadım? Neden hala bir sevgilim yok? Neden saçlarım ahenkle dans etmiyor? Neden, neden? Ben biliyorum bütün bunların kimin başının altından çıktığını. Evet sen, bir de utanmadan bilmemezlikten geliyorsun... Doğduğumdan beri bunları sen yapıyorsun değil mi? Bana şaşırmış numarası yapma, bak elimde kanıtlar var!

-Olgay Ertez

## NOTERDEN TASDİKLİ EKRAN KARTI TAVSİYESİ

**SORU** Selam ben Serkan, size kısa bir sorum olacak. 150\$-180\$ civarında bir ekran kartı almayı düşünüyorum. Araştırdım ve bu fiyat aralığında Sapphire X1600 Pro almaya karar verdim, siz ne önerirsiniz? Bu arada Oblivion'un tam çözümünü nerden bulabilirim. İyi çalışmalar.  
Serkan

**CEVAP** Merhabalar Serkan, senin yerinde olsam bütçe biraz zorlayıp X1600XT alırdım. Piyasada bu kartı 170-180\$ civarında rahatlıkla bulabilirsin. Ancak bildiğin gibi bu fiyatlar, net fiyatlar değil. Üzerine yüzde 18 KDV de ekleniyor. Yani Sapphire X1600XT'yi net 210\$'a alabilirsin. Benden sana tavsiye, bir yerlerden 30\$ daha bulup bu kartı alman. Ama eğer böyle bir şansın yoksa tabii ki X1600pro da iyi bir çözüm olacaktır. Güle güle kullan şimdiden. Oblivion'un gizleriyle ilgili yazılarımız 4 aydır sürüyor. Hepsini derleyip PDF formatında gelecek ay DVD'mize koyacağız.

## NE YAPTIM DEDİN?!

**SORU** Herkese selamlar, ben hemen soruma geçmek istiyorum. Ekran kartım HIS Excalibur Radeon 9700 Pro ve anakartım da Asus P4C800. Bilgisayar uzun süre açık kaldığında veya ekran kartını kasan bir oyun açtığımda, ekranda dikey renk değiştiren şeritler oluşuyor ve eğer Direct 3D kullanan bir oyun ise takılıyor. İşin garibi de bu sorun kasaya şöyle okkalı bir tekme attığımda geçici olarak düzeliyor. İkinci sorunum ise anakartım ve ekran kartım da 8x'i desteklemesine rağmen AGP slotunun maksimum 4x'te çalışması. BIOS'ta ne kadar uğraştıysam da ayarlamayı başaramadım. Şimdiden teşekkürler.  
Boran YAVUZ (Endrin Blake)

**CEVAP** Merhabalar Boran, anlat bakalım neymiş senin şu bilgisayarınla alıp veremediğin? Neden vuruyorsun, yazık değil mi? Hem o sana ne yaptı? Arkadaşlar hakikaten yaz sıcaklarıyla beraber kasalara girişenlerin sayısı da arttı. Hoş bu konuda duyduğum en absürt örnek Windows'un bir sistem hatasına sinirlenip monitöre, baba ya didiğini çıkartıp sıkın vatandaşımız oldu ama çoğunuzun bu haddeye gelmediğini düşünüyorum.

Boran, belli ki AGP portunda ya da ekran kartının AGP bağlantısında bir arıza var. Sorunun nerede olduğunu deneme yanılma yoluyla anlayabilirsiniz. İlk önce ekran kartını

çıkart ve yeniden takmayı dene. Bazen gevşeyip, yuvasından çıktığı (ki o kadar tekme atmışsın) için bunlar olabilir. Bir sonuç almazsan başka bir ekran kartını dene. Şimdi ha deyince de ekran kartı bulunmuyor haliyle ama arkadaşlar ne güne duruyor. Rica minnet beş dakikalığına istersin. Başka ekran kartı ile denedin ama aynı sorun devam ediyorsa belli ki anakartında bir problem var. Buna çok benzer bir sorun bende de vardı ve sebebi AGP slotu idi. Dayanamadım, gittim kendime Playstation 2 aldım. Ama bu başka bir yazının konusu.

## MAKİNEİZ KİREÇLENMİŞ

**SORU** Tüm Level okur ve çalışanlarına selamlar. Geçen ay bir hevesle kasanın içinde ne var, ne yoksa sökmüştüm. Ancak parçaları yeniden takamamıştım. Level'in Mayıs 2006 sayısındaki donanım kurulumu dosyasına baktım fakat pek bir şey anlamadım. Neyse, bizim bilgisayarçıyı çağırıp hepsini taktırdım. Fakat o günden sonra ara sıra kasadan sesler gelmeye, bilgisayar kendine reset atmaya başladı. Aslında ilk attığında pek şüphelenmedim fakat sonra restartlarda koku da gelmeye başlayınca olan oldu. Nedir bunun çaresi ve neden böyle bir şeyler oluyor?  
Onur

**CEVAP** Merhabalar Onur, bir şeyi merak ettim. Sen hobi olarak belli aralıklarla bilgisayarını söker toplar mısın, yoksa bizim özel dosyanın gazıyla mı böyle bir şey yapın? Dosyadansa İbrahim Müteferrika gelip de bizi kovalayana dek bir daha özel dosya hazırlamayacağız da, onun için sordum.

Neyse, hemen takım elbiselerimizi giyip, ciddileşelim ve senin soruna cevap verelim. Korkarım güç kaynağından ya da kasanın iç elektrik aksanından kaynaklanan ciddi bir sorunla karşı karşıyasın ve ciddi sorunlar ortaya çıkabilir. Eğer ki güç kaynağın marka-sız ve standartlara uygun değilse acilen markalı ve güvenilir bir güç kaynağı edin zira anakartın her an yanma tehlikesi ile burun buruna (kokular buna işaret ediyor). Bunun dışında bilgisayarını fişten çekip içini açıp, bakmakta fayda var. Koku varsa büyük ihtimal yanık kablo veya parça da vardır. Yanığın kaynağını bulup, teyit etmek gerekebilir. Böylece hangi parça ya da parçaların etkilendiğini de görebilirsin. Büyük geçmiş olsun...

## NOTEBOOK'A DA FORMAT ATILIR

**SORU** Merhaba Tugbek ve Olgay. Benim sorunum Notebook'a nasıl format ata-

cağımı bilmemem. Haziran ayındaki Level'da SATA diski olanların disket kullanması gerektiğini söylemişsiniz ama benim notebookumda disket sürücüsü yok. Disketsiz nasıl format atabilirim?

Yiğit YÜCEL

**CEVAP** Merhabalar Yiğit, yedi aydır olduğu gibi bu maile de ben cevap vereceğim. Tuğbek şu an tatilde keyfini sürmekte, Prag'ı gezmekte ve çektiği resimleri netten gönderip nispet yapmaktadır. Sanmıyorum ki dönsün. Hazır dönmüşken de beni alıp götürsün... Sinan bana bakıyor, Sinan ayağa kalkıyor... Yok Sinan'ım, şaka şaka... Tuğbek bakkala gitti dönecek şimdi. Elimdeki pasaportlar da benim değil zaten, amcamın teyzesine tapu götüreceğim. Ahh, yemedin galiba. Neyse bir ara hatırlat da Burak'tan daha düzgün bahaneler öğrenelim. Yiğit'çğim bu notebook aletine format atmak için ille de diskete ihtiyacımız yok. Sen Windows CD'sini tak optik sürücüne ve yeniden başlat. Çıkan ekranda CD'den başlatmayı seç ve özel dosyadaki disket olayını geçip, işlemlere aynen devam et. Disket sadece, SATA diskler RAID sürücüsüne bağlıyken gerekli. Sana gerekmiyor yani, dilediğin gibi formatını at.

## YAZMADIK MI BU SABİT DİSK OLAYINI?!

**SORU** Merhabalar Level tarikatı, beni büyük üstada bağlayın lütfen. Ben size hiç de doğal olmayan bir nedenle yüzünden mail atıyorum. Evet soru soracağım! Ben yeni bir bilgisayar topladım ama SP2'li bir Windows'um olmadığından sabit disk 130 GB olarak görünüyor. SP2'li bir Windows da alamam. Windows'u yeniden kurmadan ve format atmadan bu işi halledebilir miyim? Lütfen yardımcı olun. Şimdiden teşekkürler.  
Burak ŞAHİN (The Nearoth)

**CEVAP** Merhabalar Burak, tarikatımıza hoş geldin. Biz de tam "medyayı bu sıcaklarda nasıl üstümüze çekeriz" diye kara kara düşünüyoruz, buyur geç otur. Gördüğün gibi telefona bakan gariban sekreter de, postaları dağıtan ofisboy da, soruları cevaplayan da benim. Zor olmuyor mu





diyeceksin. Oluyor tabii, telefonlara bakarken uzun sarı peruğu takıp, kadın sesi çıkarmak, mektupları dağıtarken mavi tulumumu giyip Tuğбек'e "şurayı imzalayacaksınız" demek, sonra da gözlük, pipo ve fular üçlüsüyle boğaza karşı mektupları cevaplamak zor oluyor. Yani dergi sırf bu yüzden dergilikten çıktı, Benny Hill Show'a döndü.

Neyse Burak, senin sorunlarına yardımcı olalım biz. SP2'li Windows'un neden olmasın ki, SP2 internetten ayırca indiriliyor. İnternetten indirip, kurarsın. Yeni Windows neden alacağını ki? Eğer ben netten SP2 indirmeden bu işi nasıl hallederim dersen, güncelleştirmeleri gene internetten indirip bu sefer tek tek kuracaksın. Kısaca bu işin tek oluru internet ve güncellemeden geçiyor. Ya toptan SP2 ile bir defada ya da Windows Update

ile tek tek, seçim senin. Format da gerekmiyor bu arada kim söylüyor bunları size, kim çıkartıyor formatı. Format da nerden çıktı? Ne formatı? Neyse kolay gelsin.

### YETKİLİLER UYUYOR MU!

**SORU** Merhaba sevgili Level ailesi. Bu size ilk mailim. En iyisi ben hemen sorularıma geçeyim. Bilgisayarım kendi kendine kapandı. Power tuşuna bastım bastım, açılmadı. Daha sonra Power kablosunu çıkarıp taktım. Ondan sonra çalıştı. Bu sorunun neden kaynaklanıyor olabilir?  
**Burak ÖLMEZ**

**CEVAP** Merhabalar Burak, sorunun büyük ihtimal bilgisayarın içinde biriken statik elektrikten ve güç kaynağının buna tepki vermesinden kaynaklanıyor. Evinde toprak hat var mı? Eğer hattında topraklama varsa mutlaka kullan ve ona göre bir elektrik tesisatı kur. Fiş ve prizleri

ona göre değiştir. Topraklama yoksa maalesef yapabileceğin pek fazla bir şey yok. Belli aralıklarda bilgisayarın fişini çek. Mesela her gece yatarken bilgisayarının fişini çek ve yakınlarda kalorifer peteği varsa petek vasıtasıyla statik elektriği at. Ama dediğin gibi fişi çekmeyi sakın unutma. Bir süre bilgisayarın (gece) elektriksiz kalsın, problem değil. Gördüğün gibi problemin donanımsal değil, tamamen elektrik hattından. Kolay gelsin...

Bir ay daha bitti. Ömrümden bir ay daha... Şu aralar bütün gün, defalarca MGS 4'ün 15 dakikalık videosunu izliyorum, bir yandan da Orda Doğuda yaşananları, insanlığın sürüklenmediği buhranı anlamaya çalışıyorum. İçimde garip bir his var. Huzursuz, endişeli bir his. Her geçen günle beraber bu his, geleceğe dair ümitlerimi de ölüyor. Kaderin bağlarından kurtulamıyorum. İçten içe Otacon ile aynı şeyi diliyorum. Bu son savaşımız olsun Snake...

# DONANIM PAZARI

## TEKNİK SERVİS

### 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.

Yaz sezonunda yaşanan stok eksikliği ve doların bir yükseliş bir düşmesi sebebiyle bilgisayar piyasasında fiyatlar oldukça arttı. Buna rağmen diz üstü bilgisayarlarda yaşanan hayli cazip kampanyaları kaçırmamak lazım. Eğer almayı düşünüyorsanız tam sırası. Bu arada AMD'nin ve Intel'in yeni işlemcileri de piyasaya girmeye başladı.

### Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

shop.arena.com.tr  
www.bogazici.com.tr  
www.hepsiburada.com  
www.eksenbilgisayar.com

www.kangurum.com  
www.gold.com.tr  
www.vatanbilgisayar.com  
www.hs.com.tr

	Ekonomik	İdeal	Süper
İşlemci	AMD Athlon 64 3200+ (Venice) \$119	Pentium D 930 (Dual Core) \$214	AMD Athlon 64 FX-60 (939 Pin) \$1,239
Anakart	ASUS A8V-E SE (BIOS 1004) \$66	ASUS P5PL2 (BIOS 0503) \$105	ASUS A8N32-SLI Deluxe (BIOS 0806) \$219
Bellek	512MB DDR-400 Kingston (CL 2.5) \$59	1GB DDR2-533 Kingston (Dual Pack)\$99	Mushkin Redline P4000 2GB \$463
Sabit-disk	Samsung 80GB SATAII 7200RPM 8MB \$50	Samsung 160GB SATAII 7200RPM 8MB\$72	Seagate 750GB SATAII \$519
Ekran Kartı	Asus EAX1300Pro/TD/256MB \$109	Sapphire X1600 TX \$175	Leadtek 7950GX2 TDH \$779
Monitör	Samsung 797MB Flat 17" \$159	Samsung 797MB Flat 17" \$159	BenQ LCD FP93GX \$469
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo \$30	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$42	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$42
Ses Kartı	Entegre \$0	Sound Blaster X-Fi Extreme Music \$149	Sound Blaster X-Fi Fatality \$286
Kasa	Asus TA-211 \$54	Thermaltake Shark \$145	Coolermaster Stacker \$165
Klavye	Logitech Internet Pro \$15	Logitech G15 \$86	Logitech G15 \$86
Mouse	A4Tech X-750F \$24	Razer Diamondback \$65	Logitech G5 \$94
Floppy	\$7	\$7	\$7
<b>Toplam</b>	<b>\$692</b>	<b>\$1,318</b>	<b>\$4,368</b>

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



# STRATEJİ USTASI



Eser Güven  
egüven@level.com.tr

## ZAMANIN KUMLARI TEKER TEKER DÖKÜLMEMEYE DEVAM EDİYOR

Zaman ne kadar da hızla geçip gidiyor. Level'e ilk yazım olan Gabriel Knight 3 yayınlandığında 2000 yılındaydık. 6,5 yıldır yalnızca tek bir ay yazısız geçirdim, o ay da Strateji Ustası Özel sayısı için çalışıyorduk. Şimdi ise geçici olarak da olsa aylık zamanı geldi, askerliğim yüzünden bir süre aranızda olamayacağım.

Sizlere kardeşim Erce'yi tanıştırmıştım, değil mi? Erce, bunlar okurlarımız. Okurlar, bu da kardeşim Erce. Erce zaten arada sırada yazılarıyla köşemize yardımcı oluyordu, kendisini şimdi daha da zor bir görev bekliyor çünkü yokluğumu sizlere hissettirmemeye çalışacak (giderayak kendini beğenmişlik yapıyorum). Bunun altından çok rahatlıkla kalkacağına eminim, gözüm arkada kalmayacak yani.

Bu ay yine sizler için dolu bir içerik hazırlamaya çalıştık. Hitman Blood Money – hızlı tam çözüm yazısı, oyunun tadını kaçırmadan sizi tek bir yoldan hızla amacınıza ulaştırmayı amaçlıyor. Ayrıca bu ay iki de okur yazımız var, biri yine sevgili İnanç Baral'dan, diğeri ise sevgili Ögeday Karabulut'tan geldi. İkisine de hoş yazıları için teşekkür ediyor, yazılarının devamını bekliyoruz.

Bahsettiğim küçük çaplı görev değişikliği nedeniyle soru ve yazılarınızı egüven@level.com.tr adresinin yanı sıra, erceguven@gmail.com adresine de yollamanız çok daha garantidir. Şimdilik bu kadar, 6 ay sonra görüşmek üzere (umarım). Farewell. ■

## THE ELDER SCROLLS IV - OBLIVION

### DAEDRALAR'IN İSTATİSTİKLERİ VE DÖVÜŞME TAKTİKLERİ

Plane of Oblivion ve Ayleid harabelerinde karşılaşabileceğiniz yüksek Level'li yaratıklar olan Daedralar hakkında bu bilgiler işinize yarayacaktır. Sıralamayı düşük seviyeli olanlardan, yüksek seviyeli olanlara doğru yapacağız.

#### SCAMP



**Güç:**50 **Zeka:**50  
**İrade:**50 **Çeviklik:**30 **Hız:**30 **Dayanma:**50 **Kişilik:**10 **Şans:**50  
**Büyüleri:** Fire Bolt (15-25 hasar), Reflect (10 saniye), Resistance (10 saniye.)

**Taktik:** Scamp en güçsüz Daedra olmasına karşın karakteriniz düşük seviyeliyken ölümcül olabilir. Fireball büyüü yapar ve pençeleriyle saldırır. Yakın dövüşte daha kolay düşecektir, ayrıca Shock zayıflığına sahiptir. Hızlı biçimde Skill geliştirmek için iyi seçimdir.

**Üzerinden Çıkanlar:** Scamp Skin

#### FLAME ATRONACH



**Güç:**50 **Zeka:**60 **İrade:**40 **Çeviklik:**50 **Hız:**24  
**Dayanma:** 50 **Kişilik:**10 **Şans:**60  
**Büyüleri:** Chaos Fire (60 hasar); Chaos Touch (100 hasar); Flame Shield (%50)  
**Özellikleri:** Ateşe %100 dayanıklı ve büyüleri alan etkili, soğuğa zaafı var.

**Taktik:** Karakteriniz ilerleme gösterdikçe Elder Scrolls aleminin golemleri olan Atronach'larla karşılaşacaksınız. Ateş kullanan Flame en güçsüzü olsa da savaşması zor. Ateşten etkilenmiyor olsa da Frost büyüleri %25 fazla; Shock büyüleri %10 fazla hasar veriyor. Kendi büyüleri alan etkili olduğu için mesafenizi koruyup doğru zamanda yana çekilerek ateş büyülerinden kaçınınız. Savaşçıysanız doğru zamanda blok koyarak yanına yaklaşın ve sürekli yana kayarak saldırın. Okçuyusanız gizlilik durumuna geçin (eğilin) ve "3x extra" hasar verin; iki okta ölecektir. Çok yavaş olduğu için avantajlıdır.

**Üzerinden Çıkanlar:** Fire Salts

#### CLANNFEAR

**Güç:**60 **Zeka:**10 **İrade:**70 **Çeviklik:**80 **Hız:**28  
**Dayanma:**50 **Kişilik:**10 **Şans:**50  
**Büyüleri:** Büyüsü yok.



**Özellikleri:** Sneak Attack (arkadan yapılan saldırı) işlemez ama okla yapılabilir.  
**Taktik:** Özellikle hücum ederkenki saldırısı tehlikeli olan bu yaratık okçular için çok kolay av ama yakın dövüşte zorlayıcıdır. Yüksek çevikliği sayesinde daima ayakta kalan bu yaratık yüksek hasar verebildiği için blok doğru zamanda konulmalı. Büyülerle de kolay av olan bu yaratık Shock büyülerinden %30 fazla hasar alıyor. Shock Enchanted silah veya büyü kullanmak hayatınızı kolaylaştırır.

**Üzerinden Çıkanlar:** Clannfear Claws

#### FROST ATRONACH



**Güç:** 100 **Zeka:**65 **İrade:**70 **Çeviklik:**60 **Hız:**24  
**Dayanma:** 50 **Kişilik:**10 **Şans:**60  
**Büyüleri:** Chaos Ice (80 hasar); Winter Touch (120 hasar); Heal Self (45)

**Özellikleri:** Soğuğa %100 dayanıklı, büyüleri alan etkili, ateşe dayanıksız.

**Taktik:** Tam anlamıyla goleme benzeyen Frost Atronach oldukça güçlü bir rakip. Savaşçı bile olsanız mesafeyi korumanızı öneririm. Belli aralıklarla kendini iyileştiren bu yaratık, büyüleriyle çok sıkı hasar veriyor. Frost Resistance değeriniz yüksek olmadan ya da sağlam bir Frost Shield büyüü kullanmadan buluşmayın. Sneak Attack yapmaya gayret edin ve Paralyse kullanın. Ateşten %50 daha fazla hasar aldığı için ateş kullanın.

**Üzerinden Çıkanlar:** Frost Salts

#### DAEDROTH

**Güç:** 60 **Zeka:**10 **İrade:**50 **Çeviklik:**75 **Hız:**27  
**Dayanma:** 60 **Kişilik:**10 **Şans:**50  
**Büyüleri:** Fire Breath (20 hasar, 3 saniye);





Shield (25)

**Özellikleri:** Power Attack ile sersemletebilir ama düşüremezsiniz (Knockback).

**Taktik:** Evet, yaratıklar gittikçe güçleniyor. Daedroth gerçekten çok zor bir rakip. Özellikle Power Attack'larınıza karşı dayanıklı olduğu ve yüksek çevikliği sayesinde

kolay kolay yere düşmeyen Daedroth ile dövüşürken blok çok önemli. Mesafeyi koruyup, gerektiğinde kaçarak ok atın veya ateş büyüsü kullanın. Ateşten %30 daha fazla hasar alıyor, yakın saldırılara karşı ise oldukça yüksek dirence sahip. Shield büyüsü kullanıldığında çok dayanıklı hale geldiği için Dispel kullanarak bu korumasını kaldırmalısınız. Sneak Attack iyi bir seçim. Özellikle Invisibility büyüsüyle aniden kaybolup gizlice saldırmak kesinlikle etkili olacaktır.

**Üzerinden Çıkanlar:** Daedroth Teeth

## SPIDER DAEDRA



**Güç:** 60 Zeka:70 İrade:75 Çeviklik:75

Hız:75 **Dayanma:** 75

Kişilik:10 Şans:60

**Büyüleri:** Lightning (90 hasar); Spider Poison (25 hasar, 10 saniye.); Spiderling (süresiz)

**Özellikleri:** Yarı kadın, yarı örümcek olan bu yaratık sizi gördüğünde kendini kopyalıyor.

**Taktik:** İşte gerçekten zorlu bir rakip. Belki

de oyunun en zorlu rakibi, çünkü sürekli hareket halinde ve gerçekten çok hızlı. Sürekli sizi yıldırımlarıyla meşgul ediyor ve yaklaştığında zehirliyor. Ayrıca sizi görür görmez çağırdığı minik örümcek sizi sürekli takip ediyor ve sizin bölgenizi aydınlatıp yerinizi belli ediyor. Bu nedenle bir kez görüldükten sonra gizli saldırılar kullanamazsınız. Görünmez olsanız bile sizi görüyor. İmkancınız varsa kuvvetli bir Burden büyüsüyle onu yavaşlatmanız ve ardından sürekli saldırmanız gerekli. Shock ve Frost haricindeki büyülere gayet dayanıklı olduğu için Damage Health büyüsüyle zehirleyin. Bunun dışında kendinize Shock Shield ve Magicka Shield yapıp saldırabilirsiniz. Gerçekten çok zor.

**Üzerinden Çıkanlar:** Daedra Silk ve Daedra Venin

## STORM ATRONACH



**Güç:** 50 Zeka:70 İrade:70 Çeviklik:100

Hız:20 **Dayanma:**50 **Kişilik:**10 **Şans:**60

**Büyüleri:** Storm (100 hasar); Storm

Touch (120 hasar); Paralyse (3saniye.)

**Özellikleri:** Hiç bir Power Attack saldırınızdan etkilenmez (hasarını alır).

**Taktik:** Havada uçan taşlardan oluşmuş bu yaratık atronachlar arasında en güçlüsü. Bence imkanınız varsa bu yaratıkla karşılaşmaktan ka-

çınını ama eğer ille de dövüşeceğim diyorsanız kuvvetli bir Shock Shield büyüsü kullanmanızı öneririm. Aksi halde büyüleriyle sizi çok kolay öldürecekler. Yanılıyorsam yakın dövüşteyken her 15 saniyede bir Paralyse atıyor ve bu çok tehlikeli. 100 Çeviklik ile hiç

yıkılmayan yaratık ateşten %75 fazla hasar alıyor. Bu nedenle ateşle ilgili ne varsa kullanın. Ayrıca Invisibility ile görünmez olup ani gizli saldırılarla ciddi hasarlar verebilirsiniz. Okçuluk ise pek sökmüyor şimdiden söyleyeyim.

**Üzerinden Çıkanlar:** Void Salts

## XIVILAI

**Güç:** 75 Zeka:80 İrade:50 Çeviklik:50 Hız:28

**Dayanma:**50 **Kişilik:**50 **Şans:**50

**Büyüleri:** Absorb Spell (%70); Resistance (%80); Summon Self (süresiz)

**Özel:** Görünmez olsanız da sizi görüyor.

**Taktik:** Tüm saldırılarınızda %80 az hasar alan ve ona yaptığınız büyüleri %70 ihtimalle emen bir Daedra ve gerçekten de çok zor. Tavsiyem bulaşmadan geçip gitmenizdir. Sürekli kaçıp doğru zamanda gizlenerek ok atarsanız çok fazla başınızı ağrıtmaz. Ayrıca önce Paralyse edip, ardından Dispel çekebilirsiniz; böylece daha kolay bir av olacaktır. Diğer hallerde çok zor bir rakip.

**Üzerinden Çıkanlar:** Daedra Hearth



## DREMORA

**Özel:** Karşılaşacağınız

Dremora'lar karakterinize göre seviyelendiriliyor.

**Taktik:** Temelde iki tür Dremora var: Savaşçı ve Büyücü. Savaşçı olanlar zaten ağır zırhlarıyla dikkat çekiyorlar. Bazen bunların miğfer giyenleriyle de karşılaşabilirsiniz. Bunlar daha güçlü oluyorlar. Savaşçı olan

Dremora'larla doğru zamanda blok, yerinde karşı saldırı taktiğiyle başa çıkılabilir. Büyücüler içinse Frost büyüleri tavsiye ediyorum çünkü %25 daha çok hasar alıyorlar. Paralyse ve Burden hayatınızı kolaylaştıracak iki büyü ve ardından Shield ile kendinizi korursanız rahat edersiniz. Sneak Attack'a da yer verin elbette. Büyücü olanları kara kübbeli tipler ve sürekli Daedra çağırıyorlar. Fiziksel olarak zayıf olduklarından hızlı bir hücumla indirmeniz mümkün. Sneak Attack çoğu Dremora büyüçüyü anında öldürüyor. Büyü olarak Shock kullanımının çünkü %25 fazla hasar veriyor. Dremora'larla mesafe korumayın ve saldırın, çünkü saldırılara fazla karşı koyamıyorlar.

**Üzerinden Çıkanlar:** Yüksek seviyeli eşyalar ama karakterinize göre değişiyor.

## MEHRUNES DAGON

Tüm istatistikler 100, sadece **Kişilik** 50.

**Özel:** Bu yaratıkla senaryo gereği dövüşemezsiniz.

Ama isterseniz summon edip dövüşebilir ve ölebirlirsiniz – bana inanmıyorsanız TES Construction Set ile deneyin ?

**Taktik:** Dövüşemediğiniz için kullanabileceğiniz bir taktik de yok. Zaten dövüşmek istemezsiniz, çünkü sizi tek bir büyüyle öldürüyor.

**Üzerinden Çıkanlar:** The Destroyer (1000 Shock hasarı – 50 saniye!!!) ■

**Hazırlayan İnanç Baral**





# HITMAN: BLOOD MONEY

## SUIKASTÇİNİN EL REHBERİ



### A Vintage Year

- Sağınızda kalan korumayı takip edin ve uçuruma doğru ilerleyin. Uçurumun kenarına geldiğinizde korumayı bayıltın ve kıyafetini alın.
- Arkanızda kalan ilk kapıdan içeri girin. Kutularla dolu bir holde olmanız lazım. Kimse yokken kutuların üzerinden atlayın ve bahçeye geçin.
- İleride, sol tarafta çömelmiş, uyuyan bir koruma olacak. Biraz beklediğinizde konağın içinden bir asker çıkacak. Onu gizlice takip edin ve arkasından konağa girin. Konağın içindeyken soldaki kapıdan geçin ve gene soldaki ilk odaya girin. Yatakta bir asker uyuyor. Onu uyandırmadan hemen önünde duran asker elbiselerini giyin. Odadaki makineli tüfeği de alıp geldiğiniz kapıdan koridora çıkın.
- Koridorun ortasına geldiğinizde sol tarafta merdivenleri göreceksiniz. Merdivenlerden yukarı çıkın. En sol uçtaki kapının önünde bekleyin. Koridordaki koruma sizden epeyce uzaklaştığında kilidi açın ve içeri girin. Sağ taraftaki odada hedeflerimizden biri çello çalıyor. Arkasından sessizce yaklaşın, boğma teli ya da zehir ile sessizce öldürün ve cesedi uçurumdan aşağı atın.
- Dışarı çıkın ve şarap mahzenlerine ulaşın. Hemen karşınızda bir makaraya bağlı halat olacak. Koruma gittikten sonra halatın bağlı olduğu yere bombayı yerleştirin. Alt kata inip hedefimizin tam halatın bağlı olduğu kutunun altına gelmesini bekleyin. Geldiğinde bombayı patlatın ve mahzende doğru yönüne doğru ilerleyin. En son uçta odanın kenarlarında duran üç büyük şarap fıçısı göreceksiniz. Bunlardan ortadaki laboratuara açılan gizli bir kapı. Kapıdan girip laboratuara ulaşın. Asansöre binmek için doğuya doğru ilerleyin. Asansörden aşağı inin ve uçağa binip görevi tamamlayın.

### Curtains Down

- Hemen soldaki vestiyerdeki polis ile konuşun ve ceketten tabancayı alın. Vestiyerin sağındaki tuvalete girin ve görevli gelince iğne ile bayıltıp kıyafetini alın. Görevliyi de konteynıra saklamayı unutmayın.
- Dışarı çıkıp hemen tuvaletin kapısının önündeki alet çantasını alın ve içine tabancayı saklayın.
- Soldan bir kat aşağı inip soldaki polis kontrolünden geçin. Merdivenlerden aşağı inin ve kapıyı açmadan alet kutusundan tabancayı alın. Artık alet kutusuyla işimiz kalmadığına göre bırakabiliriz. Kapıdan çıkar çıkmaz karşıdaki, üzerinde 'Exit' yazan kapının bir solundaki kapıdan girin. Ardından tam karşınızdaki "Sortie Exit" yazan kapıdan içeri girin. Yol boyunca ilerleyin ve merdivenlerden yukarı çıkın. Karşınıza makyaj odası çıkacak. Makyaj odasından dışarı çıkın ve sağdaki üçüncü kapıdan içeri girin. Üzerinde yıldız sembolü olacak. Ancak girmeden evvel koridorda oturan korumanın tuvalete gitmesini bekleyin.
- Odaya girer girmez dolaba saklanın ve oyuncunun gelmesini bekleyin.
- Oyunculardan biri odaya gelecek ve kuru sıkı tabancayı bırak-

cak. O, odadan çıkana kadar dolabın içinde bekleyin. Tuvalete gittiğinde dolaptan çıkın ve tabancayı gerçeği ile değiştirin. Ardından hemen dolaba saklanın. Oyuncu tekrar odaya gelecek ve silahı alacak. Ortalıkta kimse kalmayınca dışarı çıkın.

- Tam sol çaprazda duran ikili kapılardan içeri girin. Soldaki merdivenlerden yukarı çıkın. En üst katta spotlar yer alıyor. Karşıya geçin ve uygun yere bomba koyun. Silah patlar patlamaz ilk kurbanımız ölecek. İkinci kurbanımız ise telaşla yanına gelecek. Onun da sahnenin altına gelmesini bekleyin ve bombayı patlatın.
- Tuvalete geri dönün ve takım elbiseyi tekrar giyip bölümü bitirin.

### Flatline

- Yolu takip edin ve etrafa bakınıp sigara içen sakallı kişiye ulaşın. Arkasında duran belgeleri çalın. Kliniğe gidin ve hemşirenin önüne belgeleri bırakın. Hasta kıyafetlerini giyin ve güvenlikten geçtikten sonra içeri girin.
- Karşıdaki merdivenlerden üst kata çıkın. Soldaki kapısı açık olan odalardan birinde terapist kıyafeti var. Onu bulup giyin. Tekrar aşağı inin. Katın tam ortasında, kuzey yönünde bulunan merdivenlerden aşağı inin.
- Bu katta iki hademe ve bir polis var. Arada sırada da bir terapist geliyor. Sağda bulunan kahve odasına gelen hademenin kıyafetlerine ihtiyacımız var. Kimse yokken işini bitirin, hem anahtarları hem de kıyafetini alın. Onu da bir güzel konteynıra saklayın.
- Koridorun sonundaki merdivenlerden yukarı çıkın ve ajanın olduğu bölüme ulaşın. Kapıdan geçin ve merdivenlerden hücrelerin olduğu yere gelin.
- Ajanı bulduktan sonra onunla konuşun ve kimse ortalıkta yokken sahte ölüm iğnesini enjekte edin.
- Kliniğe geri dönün ve dünya atlasının bulunduğu odaya girin. Kimse yokken atlası açın ve içindeki içkiye zehir enjekte edin. Ya da odanın bir üst katına çıkıp avizeye bomba bağlayın ve adamımız gelince patlatın.
- Ardından kondisyon odasına gelin. Diğer hedeften ister halter çalışırken boğarak, ister bahçedeki havuzun etrafında bulunan dört melek heykelinin önünde bulunan içki şişesine zehir koyarak kurtulun..
- Üst kata çıkın ve en sağ uca doğru ilerleyin. Üzerinde A-B-C-D harfleri bulunan odalardan A yazanına gelin ve balkona çıkıp yandaki odaya ulaşın. Gazı açın ve dışarı çıkın. Kurbanımız odasına gelip ocağı yaktığında havaya uçacaktır.
- Hedeflerden kurtulur kurtulmaz klinikten dışarı çıkın ve geldiğiniz yöne doğru yürüyün. Yolun sonunda sol tarafta bulunan morgu göreceksiniz. Morga girin ve ajanı iğne yaparak uandırın. Ardından sağ salım bir bölümü bitirmenin keyfini çıkartın.

### A New Life

- Üzerinde sosisli resmi bulunana minibüsteki çörelere uyuşturucu enjekte edin. Tam karşıdaki beyaz kamyonetin arkasında gidin ve çörekleri teslim edin. Ajanlar bayılır bayılmaz içeri girin ve üzerinizi değiştirin. Kaseti de almayı unutmayın.
- Kamyonetten çıkın ve yan taraftaki evcil hayvan kliniğine girin (ev gibi duruyor ama orası klinik). İçeriden eter ve plastik kurşun alın. Kliniğin arkasındaki çöplükten sosisi alın. Şimdi bekçi köpeğini etkisiz hale getirmemiz gerekiyor. Bunun için ya sosise bayıltıcı enjekte edip köpeğe atacağız ya da yandaki çocuk evinden tüfikle hayvancağızı vuracağız. Seçim sizin.
- Asıl hedefimizin olduğu evin yanındaki bahçe kapısından içeri girin ve dümdüz yürümeye devam edin. Bahçeye girince karşınıza küçük bir kulübe çıkacak. Kulübenin kilitli kapısını



- fark ettirmeden açın ve içeriden çakmak gazını alın.
- Aldığınız gazı havuzun kenarındaki mangala boca edin ve bekleyin. Mikrofilmin sahibi abla feci şekilde can verecek. Siz de hemen arkasından havuza atlayın ve kömürleşmiş cesetten mikrofilmi alın.
- Şimdi sıra geldi asıl hedefimizin icabına bakmaya. Bunun için pek çok yöntem var. Ya üst katta bulunan bilgisayarlı odaya saklanır ve gelince kurbanımızı sessizce öldürürüz. Ya da alt kattaki televizyon odasında bulunan telefona bomba koyar, FBI minibüsünden telefon açar ve gelir gelmez patlatırız. Ya da gene telefon açar ama bu sefer eski mafya usulü sokaktan tarar öldürürüz. Seçim sizin. Ardından sokağın sonuna gidin ve bölümü bitirin.

## The Murder of Crows

- Kuş kıyafeti giymiş adam konuşmasını bitirince dışarı çıkıp onu izlemeye başlayın, ara sokağa girdiğinizde şırınga ile uyuşturun ve kıyafetini ve çantasını alın.
- Kıyafeti giymiş halde kitapçıdan içeri girin ve merdivenlerden yukarı çıkın. Kapıdan girdiğinizde ilk hedefinizi bulacaksınız. Sizden istediğinde çantayı masaya bırakın ve bekçinin ayrılmasını bekleyin.
- İlk hedefiniz oturur durumda, onu boğarak veya zehirleyerek öldürün. Konumunu değiştirmede için dikkat çekmeyecektir. Çantayı ve telsizi alarak kitapçıdan dışarı çıkın.
- Çantayı güvenli bir yere sakladıktan sonra telsizi kullanarak diğer hedeflerin yerlerini öğrenin.
- Kadın suikastçıyı siyah kuş kıyafeti içinde, sokakta turlarken bulacaksınız. Ara sokağa girmesini bekleyin ve telle boğarak öldürün. Cesedini çöp kutusuna atmayı unutmayın.
- Erkek olan suikastçı üçüncü kattaki dans salonlarından birinde bulunuyor. Ön kapıdan giremeyeceğiniz için arka tarafa dolaşın, garsonlardan veya konuklardan birini yalnız gördüğünüz anda uyuşturun ve kıyafetlerini alın. Artık içeri girebilirsiniz.
- Mutfaktan geçin ve merdivenlerden yukarı çıkın. Suikastçinin arkasına geçin ve sessizce öldürün. Üzerindeki keskin nişan tüfeğini isterseniz alabilirsiniz.
- Bastaki kıyafetinizi ve sakladığınız çantayı alıp bölümü tamamlayın.

## You Better Watch Out

- Asansöre gidin ve birinci kata çıkın, asansörden indiğinizde balkona geçin.
- Sağ taraftaki kapıdan çıkarak mutfağa doğru gidin. Burada bulacağınız sosisi zehirledikten sonra yanınıza alın ve doğu tarafındaki kapıdan ilerleyin.
- Bara ulaştığınızda barmenle konuşarak afrodisyak alın, afrodisyacı hemen sağınızdaki içkide kullanın.
- Dışarı çıkın ve havuzun yanından geçin, ileride oturan birini göreceksiniz. Arkasından yaklaşın ve şırınga ile uyuşturun. Bedeninin şelalenin altına sakladıktan sonra giysilerini alın.
- İçeri girin ve korunan kapıdan geçerek asansör yardımıyla stüdyoya çıkın. Burana önemli olan hedefinize kesinlikle görünmemeniz, dolayısıyla en güneydeki odada olmasına özen gösterin.
- Asansörden indiğinizde çift kapıdan geçin ve sağ taraftaki kapıyı açarak bekçiyi bayıltın.
- Balkona çıkın, öncelikle sosisi kullanarak köpekten kurtulun. Ardından hedefinizin arkasına geçip onu aşağı itin.
- Güvenlik odasına girin ve bekçiler o tarafa bakmıyorken video kasedi alın.
- İlaçlı içkimiz etkisini göstermiş olmalı. Şelalenin oradan sola dönün, eve girin ve merdivenlerden aşağı inin. Kapıyı kırınca kız kaçacak, Chad ise balkona doğru koşacak. Aşağı iterek ondan kurtulun.

## Death on the Mississippi

- Geminin sağından kış tarafına geçin ve denizcilerden birinin gelmesini bekleyin. Uyuşturduktan sonra bedenini saklamayı unutmayın.
- Motor odasının kapısını maymuncukla açın ve bekleyin. Adamlardan biri gelip parmaklıklara yaslanacak, itin ve kurtulun.

- Motor odasının arka kapısından çıkın ve merdivenden tırmanın. Koridorun sonundan bir sonraki güverteye çıkın, biraz ilerleyince durdurulacak ve aranacaksınız.
- Odanın ortasındaki kapıdan geçin ve sonraki kapıdan sonra sağa dönün. Bu odada 1st Class Purser Suit bulacaksınız. Sağdan gidin ve mutfağa girin. Pastayı alın, kapıdan çıkın ve pastayı zehirleyin.
- Geminin ucuna doğru yürüyün, gelen çete üyesini boğarak öldürün. Üst güverteye çıkınca kapının önünde tekrar aranacaksınız, arka odaya geçip pastayı verin.
- Bu güvertedeki üç kişiyi de öldürmeniz gerekiyor, üçünün de yalnız kaldığı anları bekleyin ve işlerini bitirin.
- Pasta şimdiye kadar işe yaramış olmalı, odaya girin ve kasanın içinden fotoğrafları alın.
- Kalan son çete üyesini bulmaya geldi sıra. Yerini tespit ettiğinizde biraz bekleyin ki balkona çıksın. Balkonda yalnız kaldığı anda arkasından yaklaşarak boğun ve cesetten kurtulun.

## Till Death Do Us Part

- Bir süre yürüyünce yanmış bir kulübeye geleceksiniz. Burada bekleyin ve sarhoş adam gelince onu bayıltarak giysisini alın. Böylece partiye girebileceksiniz.
- Haritanın ortasındaki eve gidin ve ön kapıdan girin, sağdaki ikinci kapıdan mutfağa geçin.
- Şimdi rahibi bulmanız gerekiyor, yerini tespit ettiğinizde onu bayıltın, giysilerini alın ve bedenini saklayın. Tekrar mutfağa dönün.
- Mutfağın penceresinden çıkın ve aile mezarlığına gidin. Öldürmeniz gereken baba burada, mezarlığın önüne geldiğinde onu iterek görevinizi yerine getirmiş olun.
- Tekrar eve dönün ve mutfaktaki pastayı zehirleyin. Damat gelecek ve zehir etkisiyle öteki tarafı boylayacak.
- Bu kadar kısa olduğuna şaşırırdınız mı? Gerçekten de ne yapacağınızı biliyorsanız bu bölümü çok kısa sürede bitirmeniz mümkün.

## A House of Cards

- Göreve dışarıda başlayacaksınız, kumarhaneye girin ve merdivenlerden yukarı çıkın. Soldaki asansöre girin ve üst kapağı açarak yukarı tırmanın. Bir süre beklediğinizde ilk kurbanınız asansöre binecek, yukarıdan boğarak öldürün ve üzerinden 803 numaralı odanın kartını ve çantasını alın.
- İkinci asansöre geçin ve tekrar yukarı tırmanın. Bir süre sonra ikinci kurbanınız asansöre binecek, onu da öldürüp üzerinden kartını ve giysisini alın.
- 707 numaralı odaya gidin ve içerideki DNA çantasını alın. 8. kata çıkın, yangın alarmını çalıştırarak nöbetçilerin dağılmasını sağlayın. 803 numaralı odaya girin, telefonu alın ve tekrar arama düğmesine basın. Son hedefiniz telefonun daha iyi çekmesi için dışarı çıkacak, bu noktada onu keskin nişan tüfeği kullanarak öldürebilirsiniz.
- Eğer ben ateşli silah kullanmayı sevmem diyorsanız asansöre dönüp kumarhane katına inin. Arka tarafta özel bir kısmı koruyan korumaları göreceksiniz, üzerinizi aramalarına izin verin ve kapıdan çıkın. Hedefinizi burada yalnız başına oturur halde bulacaksınız, artık öldürmeniz oldukça kolay.
- Tüm hedefleri öldürdüğünüze göre asansöre dönüp giysinizi ve çantayı alıp dışarı çıkabilirsiniz.

## A Dance with the Devil

- İçeri girin ve masaya yaklaşın. Korumayı arka odaya kadar izleyin ve uyuşturduktan sonra üniformasını alın.
- Dışarı çıkın ve güvenlik merkezinin yerini tespit edin. Buradaki görevliler farklı yere bakarken güvenlik kasetini araklayın.
- Garaja girin ve asansörleri geçin. Bir aracın arkasında Heaven Costume giysisi bulacaksınız, bunu giyin ve asansöre gidin. Üzerinizi arattıktan sonra en üst kata çıkın, asansörün üst kapağını açıp tırmanın ve bekleyin. Bir süre sonra ilk hedefiniz asansöre binecek, boğarak öldürün. Üzerindeki çantayı ve giysisini aldıktan sonra partiye girebilirsiniz.
- Sağdaki kapıdan girin, ilerleyerek koridora çıkın. Burada genişçe bir ofise gireceksiniz, bilgisayarını inceleyince iki yeni hedefiniz daha olacak. Odanın köşesine saklanarak şarkıcının gelmesini bekleyin ve onu öldürün.



- Sıra partiye gitmekte, öncelikle yanınıza silah almayı unutmayın. Asansörle aşağı inmeye başlayın ve tekrar yukarı tırmanın. Asansör garaja indiğinde tepeden diğer asansörün üstüne geçebiliyorsunuz. Böylece güvenlik kontrolünü aşmış ve silahlarınızı da partiye götürebilmiş olacaksınız.
- Şeytan kılığındaki barmene yaklaştığınızda demo girecek ve sizi düelloya davet edecek, onu takip edin. Kapılar kilitlendiğinde dilediğiniz gibi silah kullanabilirsiniz, çünkü sizi kimse duymaz. Hedefinizi ararken kurşunlara hedef olmamak için sütunların arkasına saklanın. Onu öldürdüğünüzde üzerindeki kartı alıp dışarı çıkın.
- Son hedefiniz sahnede bulunuyor. Arka tarafa dolaşın ve ateş efektlerini kontrol eden kutuyu bulun. Kutudaki kontrollerle oynadığınızda sahnede ufak çaplı bir yangın çıkaracaksınız.
- Asansör ile tekrar garaja çıkararak bölümü bitirebilirsiniz.

## Amendment XXV

- Beyaz Saray'a hoş geldiniz. Ana kapıdan girin ve çantanızı bantta bırakın, böylece detektörden geçtiğinizde kimse silahınız olduğunu anlamayacak. İleriye doğru gidin ve sol taraftaki tuvalete girin. Müze çalışanlarından birinin gelmesini bekleyin, bayıltıp giysisini alın.
- İlerleyerek dışarı çıkın, nöbetçiyi uyuşturup giysisini alın ve bedenini çalırların arasına saklayın. Bu giysi sayesinde tuvaletin dışındaki iki nöbetçiyi geçebilecek ve güvenlik odasına girebileceksiniz.
- İyi bir zamanlama yaparak video kasedi, kartı ve yan taraftaki SLP .40'ı alarak saklayın.
- Koridorun sonuna kadar ilerleyin ve kartı kullanarak yola devam edin. Holün sonuna geldiğinizdeki sağ taraftaki kapıyı maymuncukla açmanız gerekecek. Burada zamanlamayı iyi yapmalısınız, başkan yardımcısını karısıyla buluşmadan önce temizle-



mek istiyoruz. Odaya girdiğinizde büyük ihtimalle onu yalnız başına dururken bulacaksınız, öldürün ve üzerinden West Wing kartını alın.

- Odadan çıkıp sola gidin. Yolun sonundaki kahverengi kapıdan girip merdivenleri kullanarak aşağı inin, böylece dışarı çıkacaksınız.
- Sarmaşıktan faydalanarak çatıya çıkın ve diğer tarafa yürüyün. Gizli servis ajanı arkasını döndüğünde onu yakalayın ve bayıltın. Giysisini aldıktan sonra West Wing kartını kullanarak içeri girin.
- Haritanızı kullanarak Oval Ofisi bulun ve içeri girin. Gerçekleşen olaydan sonra hedefinizi çatıya kadar takip edin, ama mesafenizi koruyun.

Burada yapmanız gereken tek şey siper almak, keskin nişan tüfeğinizi çıkarmak ve ondan önce davranarak hedefinizi haklamak. Böylece geriye yalnızca dışarı çıkmak kalıyor. ■

**Eser Güven** [egüven@level.com.tr](mailto:egüven@level.com.tr)

# PREY

## KARANLIKTA BİZİ NE TÜR TEHLİKELER BEKLİYOR, ÖĞRENELİM.

### BOSS 1: Centurion

Centurion her iki kolunda bulunan makineli tüfek taretlerini kullanmaktan hiç çekinmeyen, pek hareketli olmasa da (buna ihtiyacı da yok zaten), büyüklüğü gözünüzü korkutmaya yetecek bir yaratık. Normal silahlar bu yaratık üzerinde işe yaramıyor, üzerinde ya Cherokee Bow kullanmalı, ya da bir diğer taktiği denemelisiniz. Her ikisi için de Spirit Form gerekiyor. Bedeninizi güvenli bir yere bırakıp Spiritwalk ile Bow kullanarak ona zarar verebilirsiniz. Diğer taktik ise Spirit Form'dayken geçeceğimiz bir hücre ile ilgili. Centurion bu hücreye gelecek ve sağ kolunu içeri sokarak size ateş etmeye başlayacak. Ateşlerinden sakının, kolunu çekmeye çalıştığında elini düşürüyor. Kapıyı kırdığında hemen elini alın ve onu kendi silahıyla öldürün.



### BOSS 2: ???

(Not: Oyunun bir sürprizini bozmamak için bu boss'un ismini ve resmini vermiyoruz)

Bu yaratığa ilk başta zayıf silahlar kullanarak yavaş yavaş zarar verin. Bir süre sonra iki tane yenileme cihazı ortaya çıkacak ve iyileştirmeye başlayacaklar. Bu noktada cihazlardan birine odaklanın ve yok edin. Tekrar üzerinde zayıf silahlar kullanın ve diğer cihaz ortaya çıktığında onu da yok edin. Artık ağır silahlar kullanmaya başlayabilir ve O'nu öldürebilirsiniz.

### BOSS 3: Keeper

Karşılaşacağınız ilk Keeper, Jen'in benzeri bir yaratık dahil olmak üzere oyunda karşılaştığınız her tür yaratığı çağırabilme yeteneğine sahip. Daha sonra karşılaşacağınız Keeper'lar bu özelliği sahip olmasalar da telepati ve telekinezi (bunu hem kalkan yapmak,

hem de üzerinize enerji topları veya fiziksel objeler atmak için kullanıyorlar) diğer özellikleri ortak. Saldırlardan çok fazla etkilenmese de hem yavaş, hem de ateşten pek kaçamıyor. Dolayısıyla üzerine yoğunlaşın ve cephaneniz azalırsa etraftaki Leech Gun istasyonlarını kullanın.



### BOSS 4: Sphere/Mother

Oyunun sonunda çok eski bir tarihte uzaylılar tarafından kaçırılan, şimdi ise Sphere'e hükmeden kadın ile tanışacaksınız. Bu boss karşılaşması iki aşamadan oluşuyor.

İlk aşamada Mother bir prizmanın içinde. Prizmanın camlı yerlerine hasar vermeniz lazım.

Önce ruh haline geçip camlara ok atın. Normal haline dönüp, okladığınız ve daha parlak gözükten camları silahınızla vurun. Bu sırada üstünüze saldıran ufak düşmanları da temizleyin. Prizmanın tüm camlarını indirdiğinizde, ikinci aşamaya geçeceksiniz.

Ona direkt olarak zarar vermeniz mümkün değil, yapmanız gereken etrafta dolaşıp metal yapıların yanlarında bulunan düğmelere basarak mayın kullanmak. Mayının yakınına geldiğinde mayını vurun, böylece birkaç saniyelik hareketsiz kalmasını sağlayacaksınız. İşte tam bu anda en güçlü silahlarınızı üzerine boşaltmalısınız. Mother'ı yendiğinizde Tommy'den görevi devralmasını isteyecek. Bundan sonraki gelişmeleri anlatıp oyunun keyfini çıkarıyım. ■

**Eser Güven** [egüven@level.com.tr](mailto:egüven@level.com.tr)





# NEED FOR SPEED: MOST WANTED

## POLİSLER, TAKİP VE KAYBOLMA



Bir takip başlattığınızda etrafa verdiğiniz hasar ve takip süresi ile ilintili olarak haritanızın yanında yer alan alevli göstere yavaş yavaş doluyor. Bu gösterge sonuna geldiği anda takibiniz derece atlamış, yani şehir için daha tehdit oluşturu bir duruma gelmiş

oluyor. Tabii bu yüzden peşinize daha iyi polisler takılıyor, barikatlar kuruluyor, yola diken atılıyor (bu dikenlerden polisler etkilenmiyor), peşinize helikopter takılıyor; hatta oyunun başında karşılaştığımız Komiser Cross bile peşimize düşüyor. Elbette bu seviyeleri oyuna başlar başlamaz sona dayayamıyoruz. Bu seviyenin artmasındaki etken Blacklist'teki yeriniz ve Bounty'niz. Esas kovalamaca ise Rockport açıldıktan sonra başlıyor.

Öncelikle ekranın üstündeki radar göstergemize dikkat edelim. Bu gösterge sayesinde etrafınızdaki polis birimlerini, hız kameralarını görebiliyorsunuz. Yeşil renk polisi, turuncu renk hız kameralarını gösteriyor. Bu göstergenin yanındaki noktalar ne kadar hızlı yanıp sönüyorsa, tehlikeye o kadar yakınsınız demektir.

Bir takip başlatmak için isterseniz "B" tuşuyla Blacklist menüsünden Bounty veya Milestone'daki (fotoğraf işaretleri hariç) bir yeri seçebilir yada bir bölgede sürekli etrafı dağıtıp hasar vererek polislerin o bölgeye gelmesini sağlayabilirsiniz. Ayrıca yarışa başlarken Cop Probability kısmını da kontrol ederseniz hazırlıklı olursunuz.

Polisler peşinize takıldığında altta bir gösterge ortaya çıkacak. Göstergenin hemen sol üstünde tek çizgili polis arabası hasar verdiklerinizin, sağdaki çarpı işaretli ise etkisiz hale getirdiğiniz polis arabalarının sayısıdır. Bu gösterge sola yaklaştıkça yakalanıyorsunuz demektir ve yakalanmamak için yapmanız gereken devamlı hareket halinde olmaktır. Gösterge sağa doğru ilerlemeye başladığında polisler izinizi kaybediyor demektir. Polisler sizi kaybettiğinde Cooldown moduna geçersiniz, bu süre bittikten sonra takip bitecektir. Bu sürenin daha hızlı bitmesini sağlamak için haritada belirecek olan gizlenme yerlerine gidin. Göstergenin altında bazen gerisayım belirecektir, bu süre desteğin varış zamanıdır. Eğer desteklerle uğraşmak istemiyor,



ama bir yandan da takibe devam etmeyi tercih ediyorsanız kısa süreliğine Cooldown moduna girin; süreç en baştan başlayacaktır.

Takip sırasında haritanıza dikkat edin, çünkü burada "kırmızı üçgenlerle işaretli" peşinizdeki polislerden kurtulabileceğiniz yerleri ve polisleri görebilirsiniz (yanan kırmızı mavi oklar). Polislere sorun çıkartabileceğiniz yerlerde yapmanız gereken peşinizdeki polislerin size yaklaşmasına izin vermek, sonra da gidip bu işaretli yerlerdeki objelere vurmaktır. Genelde polis sürülerine karşı çok işe yarıyor ve Bounty'niz mükemmel bir şekilde artıyor. Haritanızda göreceğiniz çok sayıda polis, barikatı temsil etmektedir. Gözünüzü dört açın ve kesinlikle barikalara rasgele girmeyin; aksi halde yakalanma ihtimaliniz çok yüksek olacaktır. İki aracın arasında veya kenarlardan geçebilirsiniz. Dikenli barikalara ise hiç bulaşmamaya çalışın (eğer Milestone için tamamlamanız gerekiyorsa), çünkü dikenler aracınızı anında durduracaktır.

Polisler etrafınızı sardığına biraz hızlanıp nitro kullanın, önünüzdeki aracı biraz sürükledikten sonra kurtulabilirsiniz. Eğer bunu yapamıyorsanız son bir risk olarak aracınızı resetleyin ve hemen gaza yüklenin; kaçma ihtimali düşük olsa da en azından dememiş olursunuz.

Taktikteki amacınıza göre gideceğiniz yollar da farklı demektir. Eğer takibi Milestone için yapıyorsanız geniş caddeler ve otopanlar iyi bir seçim olacaktır. Polislerden kurtulma amacındaysanız şehir içine girin ve sık sık gittiğiniz güzergahı değiştirin. Keskin virajlarda Speedbreaker kullanın, başarılı olduğunuzu göreceksiniz.

### Peki seviyelere göre değişenler neler?

**Seviye 1:** Standart polis kovalamacası. Çok bariz hatalar yapıldıktan sonra işiniz kolay.

**Seviye 2:** Peşinize gizli polisler takılıyor, biraz dikkat etmelisiniz. Özellikle barikatlar can sıkabiliyor.

**Seviye 3:** Sizi özel polis arabaları takip ediyor. Karşıdan kamikaze dalışı yapan ciplere dikkat (bu seviyeden sonra Cooldown modunda saklanamıyorsunuz).

**Seviye 4:** Özel polis arabalarının siyah versiyonları ve helikopterler geliyor; ayrıca polisler bolca diken kullanıyorlar. Helikopterlerin yakıtı sınırlı, ancak kapalı bir yere girmezseniz başınızı ağrıttıyorlar. Ayrıca hem polislerden, hem de onlardan kurtulmak zorundasınız.

**Seviye 5:** Peşinizde Corvette'ler ve Komiser Cross var, önceki seviyelerdeki tehditler de devam ediyor.

Blacklist'teki rakiplerinizden kazanacağınız "Hapisten Çıkış Kartı", yakalandığınız zaman sanki takip hiç yapılmamış gibi gösteriyor. Ceza öderseniz arabanızın sabıka kaydına bir çarpı atılıyor, bunu da rakiplerinizden kazanacağınız çekici sembolüyle en fazla beş taneye kadar olmak üzere arttırabilirsiniz. BOL TAKİPLİ GÜNLER. ■

**Hazırlayan** Ögeday Karabulut



**Prey**

İlk önce Ctrl + Alt + ~ tuşlarına basarak konsolu açın ve daha sonra aşağıdaki kodları yazarak hileleri aktif hale getirin.

God modu: god  
Her şeyi alma: give all  
Sağlık: givehealth  
Cephane: giveammo  
Düşman saldırmaz: notarget

**Rush For Berlin**

Hilelerin aktif olması için ilk önce Enter'a, hileyi yazdıktan sonra da tekrar Enter'a basmalısınız.

Bölümleri geçme: iamchucknorris  
Seçilen üniteyi öldürme: chucknorris  
Ünitelerin seviyesi artar: lethimbechucknorris  
Sınırsız resource: gimmechucknorris  
Yenilmezlik: tobechucknorris  
Tüm görevler: openforchucknorris

**Rise And Fall: Civilizations At War**

Enter'a basarak konsolu açın ve hileleri yazın.

Gold, Wood, Glory ve ful Stamina için: olympus  
İçinde bulunduğunuz bölümü geçme: ineedwin  
Otomatik kazanma: win

**Soldier Elite**

Hileleri yapmak için, aşağıdaki kodları oyun içerisinde PDA ekranda gözükmürken yazmalısınız.

Tüm itemler: 7018  
Tüm silahlar: 8700  
Sağlık: 8745  
Sınırsız sağlık: 3815  
Görünmezlik: 2733  
Sınırsız cephane: 8249  
Daha fazla hasar verme: 7663

**Rome: Total War Alexander**

Oyun esnasında ~ tuşuna basıp konsolu açarak gerekli kodları yazın.

Altın ekler: add\_money <1 - 40000>  
Üniteler %10 daha ucuzlar: bestbuy  
Sıradaki savaşı kazanma: auto\_win <ataker/defender>  
Sıradaki yapıları tamamlama: process\_cq <settlement adı>

**Emergency 3**

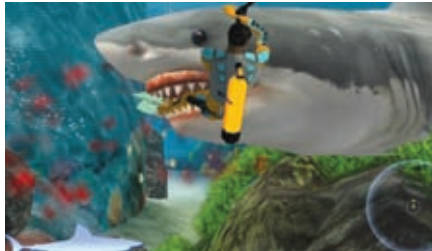
Oyun esnasında hocus yazarak hile modunu aktifleştirin (Cheats activated mesajını görmelisiniz).

Tüm görevler ve madalyalar: Ctrl + Shift + F10.  
10.000 kredi: Ctrl + Shift + F11.  
Görevi tamamlama: Ctrl + Shift + F7.

**Jaws Unleashed**

Yeni bir oyun başlatın ve hileyi profil adı olarak yazın.

Tüm bölümler ve 300.000 puan: shaaark  
1 milyon puan: blooooo  
Sınırsız sağlık: Open Ocean West, Open Ocean South, Open Ocean East, Grand Occasus Canals, Underwater Caves ve Fisherman's Isle'da hikaye görevleri dışında 50 gizli sandığı bulun ve oyunu yükleyin. Oyuna geri döndüğünüzde sınırsız enerjiniz olacak.

**Heroes Of Might And Magic V**

lgamedir\profiles\ klasöründeki autoexec.cfg dosyasını Notepad ile açıp sonuna (önce bir kopyasını almanızı tavsiye ederiz) setvar dev\_console\_password = schwing-des-to-des satırını ekleyin. Oyun esnasında ~ tuşuna basıp konsolu açın ve hileleri yazın.

Skill puanı ekler: add\_skill <skill numarası veya adı>  
Seçilen hero, tüm büyülere sahip olur: add\_all\_spells

Seçilen hero için luck ve morale ekler: set\_hero\_luck\_morale <luck sayısı> <morale sayısı>  
Seçilen hero'ya Exp ekler: add\_exp <bir sayı>  
Altın ekler: add\_gold <bir sayı>  
Görevi yenmek: @win()

Add\_army town yazdıktan sonra şu şehir adlarını yazabilirsiniz.  
Heaven ya da 0. Preserve ya da 1. Academy ya da 1. Dungeon ya da 3. Necro ya da 4. Inferno ya da 5.

**Hearts Of Iron 2**

F12'ye basarak konsolu açın ve hileleri yazın.

Ekstra dissent: dissent  
Ekstra transport: transports  
Nükleer bomba: nuke  
Ekstra enerji: energy  
Ekstra metal: metal  
Ekstra para: Money  
God mod: manpower  
Manpower +30: event 1007  
World War 3: ABD'ye karşı: event 70  
Çekoslovakya'yı Almanya'dan önce alma: event 2011  
İtalya ABD'ye teslim olur: event 37

**Hitman: Blood Money**

Hile modunu aktif hale getirmek için öncelikle oyunun yüklenmiş klasörü içinde hitmanblood-money.ini dosyasını bulun ve dosyanın sonuna EnableCheatsı ve EnableConsole 1 satırını yazarak kaydedin. Oyun esnasında C tuşuna basarak hile menüsüne gelin. Burada sıfır (0) hileyi kapatır, 1 hileyi açar.

God mod: Ölümsüzlük.  
InfAmmo: Sınırsız cephane.  
InfClip: Şarjördeki kurşunlar sınırsız olur.  
Time Multiplier: Süreyi hızlandırır. 10 en hızlı olanıdır.  
İçinde bulunduğunuz bölümü geçme: Shift + C





**Street Fighter Alpha Anthology**

(SF Alpha)

Ekstra Option: Ana menüde Option'ı seçin ve Game Option seçeneği üzerinde dururken R1'e basılı tutun.

Vega'yı seçebilme: Random karakter seçme kutusu üstünde dururken Start'a basılı tutun ve Aşağı (2), Sol (2), Aşağı, Sol, Hafif yumruk + Ağır yumruk tuşlarına basın.

Akuma (Gouki)'yı seçebilme: Random karakter seçme kutusu üstünde dururken Start'a basılı tutun ve Aşağı (3), Sol (3), Hafif yumruk + Ağır yumruk tuşlarına basın.

(SF Alpha 2)

Ex Dhalsim'i seçebilme: Oyunu tamamlayın ve çıkın. Oyun seçme ekranında Street Fighter Alpha 2 üzerine gelin. Select'e basılı tutarak X ile oyuna girin. Karakter seçme ekranında Zangief'in üzerine gelin ve Start'a basılı tutarak Aşağı, Sol (4), Yukarı (2), Sağ (4), Aşağı, X tuşlarına basın.

Evil Ryu'yu seçebilme: Karakter seçme ekranında Ryu'nun üzerine gelin ve Start tuşuna 1 saniye kadar basılı tutun. Daha sonra sırasıyla Adon'un, Akuma'nın, Adon'un ve Ryu'nun üzerine gelin. Start'a basılı tutarak X'e basın.

Super Akuma'ı (Shin Gouki) seçebilme: Karakter seçme ekranında Akuma'nın (Gouki) üzerine gelin ve Start tuşuna 5 saniye kadar basılı tutun.

(SF Alpha 3)

Shin Vega'yı seçebilme: Oyunu tamamlayın ve çıkın. Oyun seçme ekranında Street Fighter Alpha 3 üzerine gelin. Select'e basılı tutarak X ile oyuna girin. Arrange Mode'da Vega'nın üzerine gelin ve Aşağı (4), X'e basın.

Super Akuma'yı seçebilme: Oyunu tamamlayın ve çıkın. Oyun seçme ekranında Street Fighter Alpha 3 üzerine gelin. Select'e basılı tutarak X ile oyuna girin. Arrange Mode'da Akuma'nın üzerine gelin ve Start, X'e basın.

SF Alpha 3 Upper için: SF Alpha 3'ü bitirin ve kaydedin. Oyun seçme ekranında SF Alpha 3 üzerine gelin ve Select'e basılı tutarak X'e basın.



Hyper Street Fighter Alpha için: SF Alpha 1-2-3U ve Super Gem Fighter MiniMix.'i bitirin ve kaydedin. Oyun seçme ekranında SF Alpha oyunu üzerine gelin ve Select'e basılı tutarak X'e basın.

**Naruto: Ultimate Ninja**

Alternatif kostümler: Karakter seçerken L1 + R1'e basılı tutun.

Gaara'yla oynayabilme: Story modunu Zabuzza Momochi'yle bitirin.

Hinata Hyuuga'yla oynayabilme: Story modunu Neji Hyuuga'ya bitirin (Neji içinse oyunu herhangi bir karakterle bitirmelisiniz).

**Rogue Trooper**

Tüm hileleri Extra menüsü üzerine gelerek yapmalısınız.

Sınırsız güçler: Select, R1, L1, Select, R3, L1. Sınırsız sağlık: Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, L3, Kare.

Ekstrem ragdoll: Yukarı (3), R2 (3), Yukarı. Hippi kanı: L2, Sağ, Daire, Aşağı, R1, Select.

**Urban Chaos: Riot Response**

Ana menüde Yukarı (2), Aşağı (2), Daire, Aşağı, Yukarı, Daire tuşlarına basarak Cheat modunu açın ve buraya aşağıdaki hileleri yazın.



Tüm bölümler: KEYTOTHECITY

Uzun menzilli Shotgun: FRYINGTIME

Sınırsız bombalı MK3: ULTIMATEPOWER

MK4 Pistol: ZEROTOLERANCE

Düşmanı yakan kurşunlar: BURNINGBULLET

Kafalar yok: KEEPYOURHEAD

Disko modu: DANCINGFEET

Terror Modu: BURNERSREVENGE

**Samurai Champloo: Sidetracked**

Yeni bir artwork: Tate modda 100 kişi öldürün!

Yeni silahlar: Tate modda, Mugen için bir seferde 100 kişi öldürün.

Jin'e Firebird'ü alabilmek için iki kere 100 kişi öldürün.

Worso için üç kere 100 kişi öldürün.

Mugen için dört kere 100 kişi öldürün.

Worso ile oynamak için: Oyunu Jin veya Mugen'le bitirin.

**MLB SlugFest 2006**

Bir fastball seçildiğinde;

Fireball: X(3)

Yükselen Fastball: Aşağı, yukarı, X.

Spazz: Sol, Sağ, Daire, Kare.

Cutter: Sol, Aşağı, Sağ, X.

Buzz: Aşağı, Sol, Yukarı, X, Daire, X.

Bir Slider seçildiğinde;

Mr. Snappy: Sol, Aşağı, X (2).

Screwball: Sağ, Yukarı, Sol, Kare, Üçgen.

Slurve: Yukarı, Sol, Aşağı, X.

Bir Sinker seçildiğinde;

Bouncer: Yukarı, X, Aşağı, X.

Gyroball: Daire, X, Kare, X, Üçgen.

Bobber: Üçgen, Yukarı, X, Aşağı, Üçgen.





# SANALDAN GERÇEĞE

## Luc Besson geri dönüyor

Nikita, Derinlik Sarhoşluğu ve Leon gibi filmleriyle tanıdığımız usta yönetmen Luc Besson uzun bir aradan sonra yönetmenlik koltuğuna tekrar oturuyor. Besson bir süredir senarist veya yapımcı olarak takılıyordu. Adını sadece Taxi, Yamakasi gibi Fransız aksiyonlarının altında görebiliyorduk. En sonunda siyah-beyaz bir Paris masalı anlatmaya karar vermiş anlaşılır. Angel-A, "bir adam bir kadına Paris'te rastlar..." şeklinde özetlenebilir belki ama en iyisi biraz daha açmak.

Şehrin yarısına onbinlerce dolar borcu olan Andre, yeteneksiz bir dolandırıcıdır. Teknik olarak kendisini bir Amerikalı olarak gören Andre, Amerikan elçiliğinden hiçbir yardım alamaz. Daha sonra kendi güvenliği için polisin kendisini hapse atmasını istemekte de başarısız olur. Kaderi tesadüfi



bir şekilde rastladığı uzun bacaklı Angela'nın, sorunlarının üstesinden gelmesine yardım etmesiyle yeni bir yol almaya başlar... Angel-A merak edilmesi gereken bir film. Paris, hiç bu kadar siyah ve hiç bu kadar boş olmamış gibi gözüküyor film karelerindeki bomboş sokaklara bakınca; belki de öyledir gerçekten. Bir terslik olmazsa 28 Temmuz'da vizyonda. (www.angelalefilm.com) ■

## Jet Li son kez dövüşüyor



En azından kendisi böyle demişti 'Korkusuz'un çekimleri başlandı. Tabii bu işler belli olmaz; iyi bir projeye hayır demek çok



zor olabilir. Korkusuz için Jet Li'nin Hollywood'dan Hong Kong'a dönüş filmi diyebiliriz aslında. Film, 1869-1910 yılları arasında yaşamış şampiyon dövüşçü Huo Yuan Jia'nın gerçek yaşam öyküsünden uyarlanma. Hakkında neredeyse hiç belge bulunmadığından Usta Hoe ile ilgili kurmaca öğeler de söz konusu. Korkusuz, Hong Kong dövüş filmlerine bir saygı duruşu

adeta. Yönetmeni Matrix ve Kill Bill filmlerinin efsanevi koreografı Ronny Yu. Zaten kadronun yaklaşık tamamı 'Kahraman' filminden

transfer. Konu biraz standart ama zaten beklentimiz daha çok stilize dövüş sahneleri, öyle değil mi? Jet Li, ülkesinin onurunu kurtarmak adına uluslararası bir turnuvaya katılıyor ve dövüş estetiği ve felsefesi bir kez daha taşlandırılıyor. 'Kahraman' filmi sinemada izleyip büyülediyseniz, 'Korkusuz'a da korkmadan gidebilirsiniz. (www.fearlessthemovie.com) ■

## İz

Fotoğrafla ilgileniyor ve Geniş Açı dergisine bir alternatif arıyorsanız, iz dergisine bir göz atmalısınız derim. Ara Güler'in genel yayın yönetmenliğini yaptığı iz, belki içerik bakımından Geniş Açı kadar dolu değil ama görsel bakımdan arşivlik bir dergi. Özel-

likle baskısı çok kaliteli; zaten bu konuda ödülleri var. Ağırlıklı olarak yerli ve yabancı fotoğraf sanatçılarının işlerine yer veren dergi şu ara çok yaygın olan fotoğraf yarışmalarını da pas geçmiyor. Aslında çok fazla söze de gerek yok. Alın, karıştırın. ■





## Unuttum sandıklarımız



Yaz mevsiminde olmamıza rağmen peşi sıra bir sürü iyi film geliyor. Sanırım gittikçe Amerikalaşyoruz veya her şey bir tesadüf. Orjinal adı "Re-Cycle" olan Hayalet Dünya da izleyiciyi yazın sıcaklığında klimalı salonlara çekecek filmlerden biri. Yönetmenler Pang Brothers. Onları The Eye filminden hatırlıyoruz; hani şu gerim gerim izlediğimiz sonradan görme kızın filmi. Gerilmekten bu sefer de kaçış yok anlaşılıyor. Zira filmin sloganı: "En karanlık kabuslarınız gerçek olacak" (yaşasın!) Konuya gelince, Ting-yin, Chu Xun takma adını kullanarak, yazdığı ilk romanıyla Güney Doğu Asya'da üne kavuşan genç bir kadın yazardır. imza gününde Chu'nun menajeri 'Hayalet Dünya' isimli, doğaüstü güçler hakkındaki yeni romanın duyurusunu yapar. Hayranları bu romanı heyecanla beklemektedir

çünkü kurgusal olanla gerçek hayatı Chu'nun nasıl bir araya getireceği tam bir muammadır. "Hepimiz buradayız çünkü öbür tarafta terk edildik." diyen Hayalet

Dünya, görsel açıdan muazzam bir alem sunuyor. Bu alemde bastırılan duygular ve saklanan hatıralar yaşıyor. Hayalet Dünya bilinçaltının yarattığı paralel bir gerçeklik adeta. Bir düşünün; atılmış oyuncaklar, unutulmuş ölümler, yokmuş gibi davranılan korkular... hepsi orada. Pang kardeşlerin The Eye hariç izlediğim birkaç filmi sinematografik açıdan olmasa bile öykü anlatımı bakımından oldukça zayıftı. Ama Hayalet Dünya gerek ele aldığı konu, gerek replikleri, gerekse de görsel gücü bakımından iddialı bir film. Gidilmeli, görülmeli kısacası. Son olarak aklınızı şelmek için bir replik daha: "Bu dünyayı yaratan sensin. Bu yüzden burada olmaman gerekir." (www.re-cyclethemovie.com) ■



## Metal aşkına!

Geçtiğimiz İstanbul Film Festivalinde gösterilen "Metal: Bir Metalcinin Yolculuğu"nu kaçıranlar artık DVD formatında yakalayabilirler. Kanal D Home Video tarafından piyasaya sürülen "Metal: Bir Metalcinin Yolculuğu", festivalin talep gören belgesellerinden biriydi. Emek-Sinetop sokağı filmin gösterildiği günlerde metalcilerle dolup taşmıştı. O günlerden birinde, belki üstümde siyah tişört yoktu veya artık saçım kısaydı, ama ben de oradaydım. Herkes konsere girecekmiş gibi heyecanlıydı. Alışılacak festival entelleri metale gönül verenlerle kaynaşmıştı ister istemez. İki grubu bir arada görmek ilginçti gerçekten. Gösterim sırasında da aynı coşku sürdü. Metalin babaları beyaz perdeye yansıdıysa gaza gelip alkışlayanlar ve çığırılar oldu. Neyse, geçelim filmin kendisine. Yönetmenlerden Sam Dunn on iki yaşından beri bu kültürün içinde olan ödüllü bir antropolog. Durum böyle olunca ortaya metal

kültürünü özellikle toplumsal açıdan analiz eden sağlam bir sosyolojik belgesel çıkmış. Iron Maiden, Slayer, Black Sabbath, Cannibal Corpse ve Motörhead gibi baba gruplarla yapılan röportajlar, konser görüntüleri, müzikolog, sosyolog ve hayran görüşleri ve sahne arkası olayları öyle güzel harmanlanmış ki izlerken sahip olduğunuz veya uzak durduğunuz bu kültürü çok daha yakından tanıyorsunuz; hem de nedenleri ve sonuçlarıyla birlikte. Bu yüksek sesli belgeselin yaydığı enerji de çok yüksek. Bitince gaza gelip bir konser olsa da eski günleri ansak, şöyle bir güzel tepinsek diyorsunuz, ama nafi. Metal: Bir Metalcinin Yolculuğu aykırı olduğu kadar kesinlikle yaratıcı da bir belgesel. Sadece eski günler hatırına bile izlenmeli. ■





# İŞGAL

gorcanabi.gorcan@gmail.com

Geçen aylarda bu sayfalarda Raven Woods grubunun "...And Emotios Are Spilled" albümünü tanıtmıştım. Son zamanlarda çıkan Ekstrem Metal albümlerinden en sağlamı bana göre. Grubun vokalisti Aybars ile sohbet ettik.

*Selam. Albümünüz yeni çıktı sayılır, dergide de daha önce incelemesini yapmıştım ve hoşuma gitmişti. İlk önce albüm hakkında biraz bilgi alalım.*

Evet, albümümüz yeni sayılır. Uzun zaman harcanan çabalar sonucunda ortaya koyduğumuz çalışma bizim Raven Woods olarak... 1999'da piyasaya sürdüğümüz In Silent Agony EP'mizden sonraki ilk albümümüz. Genelde Death - Black Metal ağırlıklı ve kendi kültürümüzden öğeler taşımakta agresif ve melankolik kırsımlar mevcut. Bunun dışında, 2 parçada büyük ney üstadı Arkin Allen, nam-ı diğer Mercan Dede bize ney'i ile eşik etti.

*Kapak tasarımı ve fotoğraflar da oldukça sağlam görünüyor.*

Kapak ve fotoğraflar için özel bir çaba sarfettik. Biz RW olarak imaj, artwork ve sunuma her zaman çok önem veririz. Neden dersenez bu bizim yaptığımız müziğe ve harcadığımız emeklere duyduğumuz saygıyı gösterir ve her zaman müzikten sonra sunum çok önemlidir bizde bu albüm için ülkemizin ileri gelen fotoğrafçılarından Mehmet Turgut ile çalıştık.

*Biraz da grup hakkında bilgi alalım. Ne zaman kurulduunuz, şu andaki kadro vs...*

Raven Woods 1996 da Ankara'da Ozan Yıldırım ve Cihan Engin tarafından kuruldu... Bu güne kadar bir çok kez kadro değişikliği oldu şu an ben vokaller, Cihan gitar, Ozan bas gitar, Emre gitar, Semih davul şeklinde.

*Sanırım albüm çıktığından sonra kadroda değişiklik oldu. Yeni elemanlar hangi gruplardan geldiler?*

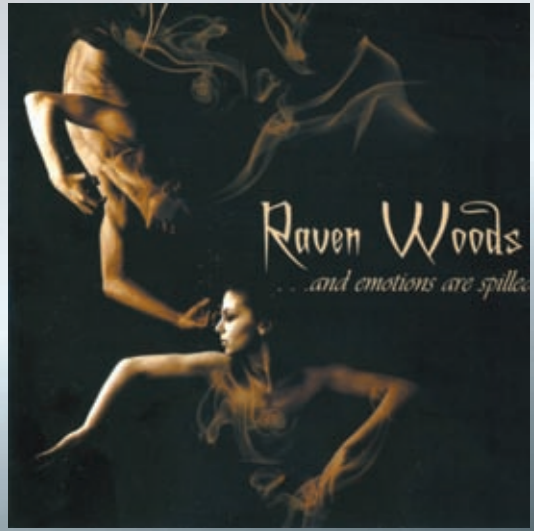
Evet bazı nedenlerden dolayı albüm sonrası Raven Woods kadrosunda değişiklikler oldu iki yeni elemanımız var davulcu ve gitarist. Davula Semih geçti kendisi ariyeten Cenotaph da çalmakta ve yeni gitaristimiz Emre Decimation'dan.

*Tarzınızda bir değişiklik oldu mu?*

Evet tarzımızı şu andan itibaren biraz daha sertleştirmeyi planlıyoruz tabii ki gene melankolik öğeler kullanacağız ama artık sert ve agresif parçalar hazırlamayı planlıyoruz.

*Peki siz neler dinliyorsunuz genelde?*

Genelde hepimiz farklı tarzlara ilgi duyuyoruz, tabii ortak



noktalarımızda var. Bunlar için Dissection, Opeth, Hypocrisy, Behemoth, Dimmu Borgir örnek olabilir.

*Dinlediğiniz tarzla aynı tarzda müzik yapmak mı gerekiyor sence? Mesela Dimmu Borgir'in Melodic Black Metal yapmasına rağmen tur otobüsünde WASP, Twisted Sister gibi gruplar dinlediğini biliyoruz.*

Kesinlikle hayır. Hayatımız yaptığımız tarza ait gruplar dinlemekle geçseydi Raven Woods sadece bunların bir kopyası olurdu. Bizim de bu tarz dışında, hatta metal dışında dinlediğimiz bir sürü değişik tarzlar var; hatta ilgilendiğimiz.

*Bu güzel işte. Bence de bir müzisyen birkaç tarz arasına takılıp kalmamalı.*

Evet çok güzel söyledin, ben de sana katılıyorum :)

*Bu seneki i-Can yarışmasının elektronik müzik dalında bir ödül aldığını duydum. Yakışıyor mu metali adama? :)*

Hehe, evet öyle bir durum var. Apple her sene i-Can adı altında müzik, kısa film, fotoğraf ve tasarım alanında bir yarışma yapıyor. Bu sene ben de deneysel ve elektronik müzikle uğraştığım için bir parça hazırladım ve üçüncülük kazandım. Benim için iyi bir deneyim oldu; gene olsun, gene yaparım!

*Peki biz yine dönelim gruba; gelecekteki planlarınız neler?*

Geleceğe yönelik planlarımız var tabii ki... Mümkün olduğunca en iyi organizasyonlarda bulunmak istiyoruz. Yurt içi, yurt dışı ülkemizi dışarıda, bu piyasaya tanıtmak istiyoruz ve buna benzer bir çok şey...



*Bazı yerli gruplarda fan kulüp olayı var. Siz de düşünüyor musunuz bir fan kulüp kurmayı?*

Kesinlikle böyle birşey düşünmüyoruz. Yerli grupların fan kulüp kurma olayını hiç anlamıyorum. Fan kulüp adı üstünde fanların kurduğu bir kulüptür, bir grubun kendine fan kulüp kurması saçma sapan bir olaydır. Ne bizim ne de fanlarımızın bir kulübe ihtiyaçları olacağını zannetmiyorum.

*Peki bağırma :) Türkiye'de bu tarz müziğin bu gidişatla ilerleyeceğini düşünüyor musun?*

Arada bu tip şeyler düşünüyorum, ne olacak bu böyle diye soruyorum kendime; bazen kendi aramızda tartışıyoruz... Vardığımız sonuç ise pek parlak değil!

*Ne yapmak lazım sence? Avrupa'dan veya Amerika'dan eksikimiz ne?*

Eksikimiz şu: İnsanların bu müziğe bakış açısı yanlış...Ülkesinin gruplarıyla ilgilenmek yerine bu tarza destek vermek yerine serseri diyip geçenler de var ama şu da bir gerçek ki dünyanın en yetenekli müzisyenleri bu müzik tarzından gelmektedir ve bu ülkede çok grup var ki Avrupa'da ünlenmiş bir çok grubu cebinden çıkarabilecek... Ama insanlar beş para etmez mankenleri başımıza sanatçı yapmaya, bu tarz ile ilgilenenler de Avrupalı grupların sayfalarca yazılarını yazmaya devam ediyorlar; iki taraf da birbirinden beter!

*Peki diğer yerli metal grupları hakkında neler düşünüyorsun? Şu sıralar teknoloji ve iletişim kolaylığı sayesinde ufak bir demo çıkarmak eskisine nazaran kolaylaştı, birçok yeni grup çıktı. Bu gruplarda gelecek görüyor musun?*

Evet geleceği olan bir çok grup var. Çok yetenekli bulduğum topluluklar ve müzisyenler var. Hepsine başarılar diliyorum. Sonuçta bu ülkede bu müziği yapmaya çalışmak büyük sabır ister.

*Konserler hakkında konuşalım. Sanırım pek konsere çıkmıyorsunuz... Yakın zamanda çıkacağınız konserler var mı?*

Evet albüm sonrası hiç konser vermedik, çünkü iyi bir fırsat hiç bir zaman çıkmadı. Bu konuda yapabileceğimiz birşey yoktu fakat önümüzde daha tam kesinleşmemiş bir kaç iyi organizasyon var. Eylülde bi çok yerde boy göstereceğiz.

*Bence de her mekanda çıkmak yerine, biraz daha seçici olmak lazım. Peki, yeni grup kurmak isteyen arkadaşlara bir tavsiyen var mı?*

Onlara sabırlı olmalarını çabuk pes etmemelerini tavsiye ederim.

*Teknik açıdan da söyleyeceğin şeyler var mı?*

Yeni kurulmuş bir grup için özellikle kayıt konusunda demo albüm ya da EP için acele etmemeliler. Çünkü bu tarz müzikte yeni gruplar her zaman herşeyi kendileri karşılamak zorunda kalırlar ve bir stüdyonun kayıt için saatlik ücreti çok acıdır. O bakımdan iyice çalışıp kaydedecekleri parçaları çatır çatır alıyor hale gelmeli ve fazla uzatmadan çalıp çıkmalılar.

*Yine her şeyde olduğu gibi, çalışmak çalışmak...*

Haftanın 3-4 günü belli saatlerde çalışıyoruz bu bazen günde 4-5 saati buluyor. Bunun dışında ev çalışmaları yapıyoruz, bizim için mü-kemmel olana kadar hiç bir şey bitmiş sayılmaz. Bu yüzden herşey için çok ince uğraşıyoruz. Bu da bizim başarımızı artırıyor.



*Tekrar albüme dönersek; albümden memnun kaldığımız söylüyorsun. Önerebileceğin bir şarkı var mı?*

Evet "...And Emotions Are Spilled" bizim için çok başarılı bir albüm oldu. Bütün parçaları önerebilirim, çünkü hepsi birbirinden farklı parçalar. Ama ille de içinden seçmek gerekirse, giriş parçamız Inward Massacre agresif ve teknik bir parça. Bunun yanında 4. parçamız Soulside Execution albümün en sert ve hızlı parçası. Ayrıca Mercan Dede'nin de bulunduğu Bone House Corporation' ı unutmamak lazım.

*Ben albümdeki birkaç şarkıda Opeth etkisi gördüm, buna katılıyor musun?*

Opeth sevdiğimiz bir gruptur. Etkisi görülebilir fakat bu albümde her şeyden önce kendi topraklarımızın etkisi daha yoğun aşılansım durumunda .

*Albüm birkaç aydır piyasada ama bulamayan arkadaşlar varmış. Albümü nerelerden temin edebilirler, bir önerin var mı?*

Evet ben de çok fazla mail alıyorum bu konu hakkında. Albüme ulaşamayanlar var, esasında Ankara'da çok kez bittiğini, yeniden geldiğini biliyorum. Ama ulaşılacak yerler Ankara'da Dost kitap evi, Metal Store Kızılay, Hayri Plak, D&R, Megavision, İstanbul Akmar Pasajı...

*En sevdiğin oyunu söyle bakalım :)*

Tabii ki benim ve Ozan'ın yaklaşık bir buçuk yıldan beri bağımlısı olduğumuz WORLD OF WARCRAFT... Dunemaul ve Frostwhisper'daki tüm arkadaşlara selamlar :) Bu arada eklemek istediğin birşey var mı diye sorsana :)

*Söyle :)*

Level ilk sayılarından beri takip ettiğim ve çok sevdiğim bir dergi. Bize burada yer ayırdığın için sana çok teşekkür ederim ve bizi destekleyenlere de... ■

## KONSERVAR

Orphaned Land 14-16 Eylül

Soilwork 30 Eylül - 1 Ekim

My Dying Bride 7 Ekim

Lord Belial 21 Ekim

Gorefest 2-4 Kasım

Vader 9-10 Aralık

WASP Blackie Lawless'in kalp rahatsızlığı sonucu ertelendi. Grubun Avrupa turnesinden bir gün önce yaşanan bu kötü durum turnenin tümüyle iptal olmasını sağladı. Konser ileri bir tarihe ertelendi. Geçmiş olsun Jonathan.





Fırat Akyıldız

## SERBEST ÇAĞRIŞIM

# O BİR UÇAK...

**V**ideo oyunlarının uzaylılar gibi dünyayı istila etmeye başladığı dönemler... Arcade salonlarından eve geçiş... Pasifik Okyanusu açıklarında bir-iki defa görüldüğü iddia edilen efsanevi uçan cisim Atari 2600, ulaşılmaz. Doğa kânnunları bu gizemli makineye sahip olmamıza izin verilmiyordu. Bizim için video oyunu icat edilmemişti, masketlerimizle oyalanıyorduk. Bu içimizde bir huzursuzluk yaratıyordu; televizyon ekranına sıkışıp kalan beyaz çizgileri hareket ettirmemiz gerekiyordu, ileride "joystick" adını vereceğimiz ve belirli aralıklarla kırıp yenisini alacağımız iki kontrol cihazımız olmalıydı. Canımız sıkılıyordu; masketleri kırıp içlerindeki renkli çizgileri özgürlüklerine kavuşturacak kadar çok hem de... Çizgilerin renkli boyalardan ve ikinci boyuttan ibaret olduğunu fark etmemiz bizi hayal kırıklığına uğrattı elbette, ama çocuktuk işte; hayal kırıklıklarını tamir etmemiz bir, ya da en fazla iki Clementine kadar sürerdi. Boyumuzdan daha uzun hayal kırıklıkları yaşamazdık zaten. Ek olarak, hayatımızda, masket dışındaki teknolojileri yakından takip eden biri vardı: Zafer Amca'mız! Elektrik işiyle uğraşıyordu ve kısa boyuna, tombik yanaklarına karşın ondan uçmasını veya bizim için ismini zor telaffuz edebildiğimiz bir bilgisayar yaratmasını bekliyorduk. Bunu yapabiliirdi ve belki de bunu yapacak tek insan o'ydu. İnsanoğlunu, ya da boş verin insanoğlunu, bizi ileriye taşıyacak yegane insandı o. Hayatlarımız, masketlerin içlerindeki renkli çizgiler gibi iki boyutlu; yeni bir boyut

ararışı içindeydik bu yüzden. Ama dedim ya, Zafer Amca'mız vardı; her şey kontrol altındaydı.

\*\*\*

Periyodik aralıklarla, zorla misafirlige götürülen gelişme çağındaki her çocuk gibi biz de

zın peşine takılıp yola düşmekten başka. Bu da hatırı sayılır bir eylem değildi neyse ki.

\*\*\*

Uzun bir yolculuktan sonra üsse vardık. Her şey yolundaydı ve kalplerimiz otobüsün sadece kırmızı çekiçle kırılabilen camlarını yerle bir edecek kadar hızlı ve şiddetli çarpıyordu. Aslına bakarsanız, Origami'den yararlanarak tasarlandığına emin olduğum ve iç açıcı toplama



**Televizyon ekranına sıkışıp kalan beyaz çizgileri hareket ettirmemiz gerekiyordu, ileride "joystick" adını vereceğimiz ve belirli aralıklarla kırıp yenisini alacağımız iki kontrol cihazımız olmalıydı.**

bu formaliteden nefret ediyorduk. Evet, "formalite"nin ne anlama geldiğini bilmiyorduk, ama nefret ediyorduk işte. En az, Temel Reis'e rağmen ıspanaktan nefret ettiğimiz kadar... Ama o gün farklıydı: Zafer Amca'ya gidecektik! Bu misafirlik bile sayılmazdı; hiçbir zaman da sayılmadı. Diğer yandan, amacımıza ulaşmak adına her şeyi yapacak kadar hırslıydık. Aslında bizim gerçekleştireceğimiz bir eylem yoktu; annemizin ve babamın

180'i dahi bulmayan o çekiçlerle bir otobüsün camının kırılabileceğine veya o çekiçin camı kırmak için oraya asıldığına inanmadım hiçbir zaman; sadece her otobüste bir tamircinin çekiçini unuttuğunu düşünürdüm, ama değildi işte.

\*\*\*

Kapıdan içeriye girer girmez; Zafer Amcam, kimya laboratuvarından çıkmış bilim adamı misali, elinde yeni icadıyla, punk saç modeliyle çalışma odasından çıkageldi. Ve ailemiz adına, video oyunu icat edildi. Salondaki siyah-beyaz televizyonu açtık ve kabloları televizyona bağladık. Yükleme yoktu; olsaydı da bunu tanımlayamayacaktık zaten, aynı joystick gibi. Ekranı yarı yarıya paylaşan iki çizgi vardı. Çizgiler sadece yukarıya ve aşağıya hareket edebiliyordu. Canları sıkılıyordu bu yüzden, ama yapacak bir şey yoktu, onlar öyle yaratılmıştı. Ortada ise bir kare vardı. Çizgilerin aksine o daha hareketliydi. Boş alanlara deplase oluyor, çapraz koşular yapıyordu. Bir kontrol cihazını abim aldı, diğerini ise ben. Tek yapabildiğimiz yukarıya/aşağıya hareket etmek ve topun ardımıza geçmesini engellemekti. Tek yapabildiğimiz buydu, tek yapmamız gereken o kare topa vurmaktı. Top yuvarlak değildi, ama bu umurumuzda değildi. Önemli olan o an bembeyaz dişlerimizle gülümsememizdi. Ya da ekrandaki beyaz çizgilerin gözlerimizin içinde parlaması... Zafer Amca'mız, kısa boyuna, tombik yanaklarına rağmen uçuyordu artık; o bir uçaktı. Hayır, o Süpermen'di... ■







Sinan Akkol

# 600 MİLYONUN ORTAK YANI

**B**u yazıyı 20 Temmuz 2006 tarihinde yazıyorum. Yani "dünya zıplama günü"nde. Ne yapıyoruz biz dünyalılar bu günde? Tüm dünyada hep birlikte ve aynı anda zıplıyoruz. Peki neyi amaçlıyoruz böyle yaparak? Yapılan araştırmalar(!), 600 milyon insanın aynı anda zıplarsa, dünyanın güneşin etrafındaki yörüngesinin değişeceğini, böylece "küresel ısınmanın duracağını, gün ışığından daha fazla yararlanılacağını ve iklimlerin daha iyi olacağını" ortaya çıkartmış. Sayfadaki resimde bu müthiş bilimsel çalışmanın şemasını görebilirsiniz.

Böylesine derin(!) ve insanlığın gelişimine katkıda bulunacak(!) bir araştırmayı yapanlara çok teşekkürler, ama... İstersek 6 milyarımız birden zıplayalım, kendisine göre mikrop büyüklüğünde olan canlıların zıplamasıyla dünyanın yerinden 1 milim oynamayacağını bilmeyen onca insan bir yana; eğer oynarsa bile dünyayı güneşten uzaklaştırıp küresel ısınmaya "iyi geleceğine" inanacak kadar saf bu kadar insan olması bile, salaklık değil mi? Ne yani, yörüngeden çıkınca çok mu güzel olacak her şey? Güneşin etrafında bizim bilmediğimiz, gizli bir başka yörünge var da, yukarıda "yakini" olan "torpilli" bir başka gezegenin sakinleri için mi rezerv edilmiş zannediyoruz? 600 milyon insan hesapsızca zıplayınca, güneşe daha da yakınlaşmayacağımız ne malum?

Bizi Mars'tan izleyen uzaylılar da "eyvah eyvah!" demişlerdir bugün. "Hepten keçileri kaçırdı bunlar".

## GÜLÜMSEMENİN SONU

Sizi yol yakinken uyarıyorum, bu girişe rağmen, bu yazı alıştığınız eğlencelik, suya sabuna dokunmayan yazılardan değil. Hoşunuza gitmeyebilir, sıkılabilirsiniz. Büyük ihtimalle rahatsız olabilirsiniz.

Hepimiz biliyoruz, Ortadoğu'da yeniden ateş çıktı. Bu savaşın kaçırılan bir İsrail askeri yüzünden çıktığına inanmak, 1. Dünya Savaşı'nın Avusturya Arşidükü Franz Ferdinand öldürüldü diye çıktığına inanmak kadar saflıktır. Ben size niye Lübnan'lı, Filistin'li masum sivillerin neden öldürüldüğünü hemen söyleyeyim isterseniz: Beş harf: PARRA.

Bunu ispatlamak için, dünyada hüküm süren sistemin grafiksel açıklamasını yapabileceğiniz bir araca ihtiyacınız var. Ve

borsa, bu konuda gerçekten çok iyi bir araç. Eğer elinizde yeteri kadar detaylı bir borsa analizi ve bu analizi değerlendirecek kadar da bilgi birikimi varsa, dünyadaki hiçbir olaydan haberiniz olmasın, son 100 sene içindeki en önemli olayların hangi tarihler arasında gerçekleştiğini tahmin edebilirsiniz. Mesela, hangi tarihler arasında savaş çıktığını, silah endüstrisinin değerlendirilmesinden anlayabilirsiniz. Özetle, borsa kapitalizmin istatistiğini tutar.

Tüm ülkeler ve insanlar bir yerde toplansa, bankalardaki, kasalardaki ve ceplerdeki tüm para ve para değeri taşıyan madde bir alana yığılsa görürüz ki, dünyada sınırlı miktarda para var. Ve bu para, dünyanın dikkati o dönem ne yönde, oraya akar. Büyük ölçekte kapitalizm böyle işliyor. Borsa verilerinden, 1970'lerden beri yükselen bilgi şirketlerinin değeri çok dikkat çekiyor. Ekonomist tabiriyle "bir masa dört sandalye"den oluşan Microsoft, Google gibi bilgi şirketlerinin değeri (yani iki üç gencin müthiş fikirler ve sıfır maliyetle kurdukları şirketler) son 10 yılda o kadar arttı ki, dünyadaki paranın büyük kısmı uzun süre bu tür bilgi çağı şirketlerine aktı.

## LÜTFEN SIKICI İSTATİSTİKLERİ GİRİNİZ...

Ringin diğer yanında ise, petrol çıkartmak için kuyulara, işlemek için rafinerilere milyarlarca dolar yatırmış petrol ve enerji şirketleri var. Bu şirketler Kore savaşından beri o kadar da fazla değer kazanmadılar. Tabii ki yine de dünyanın en

büyük şirketleri onlardı, ama mesela Microsoft gibi son 20 yılda 10 bin kat artmamıştı değerleri. Üstelik, son zamanlarda dünya üzerinde "küresel ısınma" yüzünden "alternatif ve temiz enerji"ye kaymak gibi berbat bir düşünce dile getirilmeye başlanmıştı. Onlar ise on yıllardır petrolün varilini 5-15 dolar arasına malediyor, 30 dolara satıyorlardı. Yani az önce bahsettiğim "tüm dünyadaki toplam paradan" aldıkları pay azalıyordu. Bir şeyler yapılmalıydı.

Çok iyi hatırlıyorum, 11 Eylül günü Burak'la Ayvalık'taydık. Birisi "Amerika'ya uçaklar saldırmış!" diye haber verdi telefondan. Berker'i aradım, "ne yapıyorsunuz?" diye sordum. "Ne yapayım, 3. Dünya Savaşı'nın çıkışını seyrediyorum" dedi. Gören gözler için, 5 yıl önceden belliydi herşey.

Saldırının arkasından Amerika Ortadoğu'ya kalıcı olarak girince, Ortadoğu'nun çivisi Irak'tan başlayarak sökülmeğe başladı. Ve ne oldu? 5 sene içinde petrol fiyatı 30 dolardan 75 dolara fırladı. Yani artık Ortadoğu karışık olduğu için, o mega-şirketler 5-15 dolara ürettikleri bir malı, 30 dolara değil 75 dolara satabiliyordu.

Ama borsada her mal ve şirketin değerinde bir psikolojik sınır vardır. Petrolü 75 doların üstüne taşımak için daha büyük bir karışıklık gerekiyor.

İşte şu anda o karışıklık başladı. Eğer birisi İsrail'e dur demez ve Ortadoğu'nun ateşini düşürmezse, 2010 yılına kadar öngörülen petrolün değeri ne biliyor musunuz? 210 dolar! Yani 10 dolara mal olan, hepimizin kullanması zorunlu olduğu bir malı, petrolü, 21 katına alacağız! Ve bu paralar birilerinin kasasında birikecek. Bu dünya üzerine birileri çok, ama çok zengin olacak. Kazandırları o parayı, örümcek ağlarını daha da genişletmek için daha çok silaha, daha çok acıya yatıracaklar...

Peki başlıkta ne demek istiyorum? 20 Temmuz'da zıplayan 600 milyonla bu anlattıklarımın ortak yanı ne? Varil başına 200 dolar kar etmek için girişilen bu saldırı, top yekün bir Ortadoğu savaşına dönüşürse, öleceği tahmin edilen insan sayısı. 600 milyon. Nereyse dünya nüfusunun onda biri. Haydi şimdi hep birlikte zıplamaya devam edelim; Yanı başımızda masum milyonlarca insanın başına şehirleri yıkılırken, biz yörünge değişikliği için, yaz eğlencesi için zıplayalım. Haydi hep birlikte! ■





Burak Akmenek

## EJDERHANIN İNİ

# KONSERDEYİM, DÖNÜCEM

**T**uğbek'le Serpil bu ay köşe yazısı yazamayacakları için Sinan bu sayfayı bana verince nasıl sevdim bilemezsiniz. Çoğunuzun yalnızca oyun incelemelerini okuyup, köşe yazılarını es geçtiğini biliyorum. Freelancer olunca ben de, haberler, ön incelemeler ve inceleme yazıları bölümlerine yoğunlaşıp diğer bölümleri es geçmeye başladım. Ancak ilgimi çeken bir başlık varsa köşe yazılarını okurum. Zaten gazetelerde de eğer spot çekici değilse bağımlıları hariç kimse köşe yazılarını okumaz. Velakin benim gibi yaz döneminde konserlere gidiyorsanız bir anda eski konser anılarınız canlanabiliyor ve o zaman size eğlenceli geleceğini düşündüğüm şimdiki gibi köşe yazıları ortaya çıkıyor.

### GUNS'N ROSES

Tabii ki ilk konserden bahsediyorum. O zaman grup tam kadro gelmişti ve biz de arkadaşlarla Guns tişörtlerimizi ya da o zamanlar rock dinleyenlerin üniforması olan siyah kıyafetlerimizi giyip gitmiştik. İnönü Stadının önünde o biçim bir kuyruk vardı. Sabahlayanlar günün ilk ışıklarına kadar içmişti. İnanılmaz bir kalabalık vardı. Bizde iki arkadaş sıcağın pişe pişe dolaşıyorduk. Etrafta tanıdıklara rastlıyor iki arada sohbet ediyorduk. Çoğunluk sırada bekliyordu. Arkadaşımın canı sıkıldı ve bir anda elindeki su şişesini sırada bekleyenlerin üstünden arkaya doğru fırlattı. Kapağı açık olan yarı dolu şişe döküle döküle ve tabii sıradakileri ıslatarak arkada bir yerde düştü ve patladı. Derken arkalardan öne doğru gene yarı açık bir kola kutusu bize doğru fırladı. Arkadaşım kutuyu alıp aynı yoldan geri yolladı. Derken arkadan içi sıvı dolu bir kaç şişe ve kutu geldi ve bir anda havada kutular ve şişeler uçmaya başladı. Ortadakiler vıcık vıcık ve sırlıklam olmuşlardı. Biz ise düşen kutuları geri atıp kaçıyorduk ama herkes için içindeydi. 5 - 10 dakika içerisinde müthiş bir savaş yaşanmış ve bitmişti, biz ise çok eğlenmiştik. Bir de aynı konserde çok fazla içip konsere



**Çim evet çim, hayalimdeki İnönü Stadı'nın çimleri bunlar. Üstünde kaplama olduğu için bir türlü basamadığım ama böyle resmine baktığım çimler işte.**

giremeden sızan ve arabanın kaputundan yüzüstü süzülerek yere yavaşça inen bir punk görmüştüm. Hali çok komikti çünkü çizgi filmlerdeki gibi kaputun şeklini alarak yere inmişti (siz sokakta alkol almayın, hatta hiç alkol kullanmayın. Yurtdışında kimse size karışmaz ama ülkemizde hele de belli mahallelerde sopa yiyebilirsiniz).

### METALLICA

Konserlerin en iyisiydi. İki ya da üç kere bis yapmışlardı. Üstelik de ikincisinde One'ı müthiş bir sahne şovuyla patlatmışlardı. Performans süperdi ve en çok eğlendiğim, gaza gelip durmaksızın headbang yapmaktan 3 gün boynunun ağrıdığı bir konserdi ama James seyircilere dokunmuştu ya, bu bile bana yeterdi. (Siz headbang yapmayın. Boynunuza son derece zararlı ve arada dengeyi kaybedip etrafınızdakilere kafa atabiliyor ya da kafa yiyebiliyorsunuz)

### MADONNA

Bedava biletim olmasa hayatta gitmezdim, ama merak ettiğim

için dayanamayıp gitmiştim. Madonna bir yerde seyircinin İngilizce bilmemesiyle dalga geçmişti. Seyirciye bir soru sormuş ve her sorusuna "yeee!" diye bağırarak seyirciye "nasılsa ne desem yee diyorsunuz değil mi?" diye hitap edip ondan sonra bir kaç alaycı kelime kurmuştu. Sahne şovu süperdi ama bu ukalalığı beni sinir etmişti. (Size sorulan her İngilizce soruya "yee!" diye cevap vermeyin. Sonra böyle komik durumlara düşebiliyorsunuz.

Komiklik yanlış yerlerde sağlığa son derece zararlı olabilir, haberiniz olsun)

### WORLD OF WARCRAFT'A BULAŞMAZSAM OLMAZ

Biliyorum benim yazılarımı genelde Devasa Online oynayanlar okuyor. Bu yüzden buraya bir kaç kelime de WoW'la ilgili yazmak istedim. Bence oyun genişleme paketi gelinceye kadar bitmiş durumda. Naxxramas geldi ve hoş geldi ama oyun gittikçe zorlaşmaya başladı. Oyunu zor yapmakla eğlenceli yapmak farklı şeylerdir. Ek paketlerine rağmen şu anda oyuna 5 sene ömür biçiliyor. WoW bitmez demeyin. Bir zamanlar asla bitmez dediğimiz Everquest bile şu anda oyuncu sayısı sıralamasında ilk beşin içerisine ancak giriyor. Herkes daha fazla World PvP, daha fazla eşya hatta kale ve ev istiyor. Tüm bunların zaman içerisinde oyuna ekleneceğini tahmin ediyorum. Tek yapabileceğiniz ise bunlar gelinceye kadar sağlam bir loncaya girip bol bol yüksek seviyeli (UBRS'den bahsetmiyorum, minimum MC olmalı) eşya toplamak yada ticaret yapmak. (Siz WoW oynayın ama abartmayın çocuklar. Sonra sosyal yaşam kalmıyor. Bir de üstüme göbek yapıyorsunuz.) ■



# inbox

Inbox'a ulaşmak için [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr) adresine posta atabilirsiniz. Donanım ile ilgili konular danışacaksanız, [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr) adresine göndermeniz daha hızlı cevap almanızı sağlayacaktır.

Faks: 0212 217 95 32

Posta adresi: Level Dergisi - Inbox Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bıyırı Sk. Gayrettepe İş Mrk. No: 6 Blok B 34349 Gayrettepe İSTANBUL

## DERİN

Merhaba. Emeklerinizle bugüne kadar taşıdığınız LEVEL dergisini dilerim uzun bir süre daha okumaya devam ederiz. Biz okuyucuları, hayatın yıkımında sürüklenirken gösterdiğiniz içtenlik, yüzyılları aşkın ahlak tabularının kırıldığı zamanda sergilediğiniz dürüstlük ve uygarlıkların çatışması tüm insanlıksızlığıyla sürerken, uzaklaşan duyguların arasında sahip olduğunuz yakınlıkla etkilediniz. Umarım bu erdemlerinizi hiçbir zaman kaybetmezsiniz.

Uzun süreli merakımı bu postayla sonlandırmak istedim, bu yüzden uzunluğunun kusuruna bakmayın. Buyurun sorularım:

Sairane sözlerin için çok teşekkür ederiz Gökhan. Ama bir konuda sana katılmıyorum, o da "yüzyılları aşkın zamandır süren ahlak tabularının yıkılması" durumu. Bu dünyada herhangi bir konuda, yüzyıllar boyu süren bir ahlaklı davranış olmadı. Bir lider gelir, insanlığı düzeltmek için bütün hayatını, ruhunu ortaya koyar, ama o öldükten hemen bir nesil sonra insanlığı yeniden bildiği yola, ahlak fakirliğine geri döner. "İnsanoğlu çiğ süt emmiştir" diye boşuna dememiş atalarımız.

1) T&L özelliği bulunmayan bir ekran kartına, bir sürücü ilavesiyle ya da başka bir yoldan bu özellik kazandırılabilir mi?

1) Hayır.

2) KOTOR 3'ün resmi olarak hazırlanacağı açıklandı mı? Eğer elinizde herhangi bir bilgi varsa paylaşabilir misiniz?

2) Hayır, henüz böyle bir resmi açıklama yok. Ama bu ayki Star Wars Next Generation ilk bakış yazısını oku-

duysan (sf 14) Lucas'ın yeni nesil oyun motorunun KOTOR 3'te de kullanılabileceği yönündeki şüphelerimizi görmüştüzdür. KOTOR 3 mutlaka çıkacak, çünkü altın yumurtlayan tavuk asla ke-silmez.

3) "Tek yaptığımız oyun incelemek değil. Araştırma ve röportaj yapıyor, haber peşinde koşuyor, ürün testi yapıyor ve makaleler diziyoruz." Bunlar sizin Editörden bölümüne geçen aylarda yazdıklarınız. Kendinizi bir oyun inceleyicisinden ibaret görmezken, neden derginin kapağında Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi olduğunuzu yazıyorsunuz? Bu yaptığınız, kendi insancıl kimlik arayışınız süresince ardına saklanacak birer maskenin varlığının size verdiği güvenden mi, yoksa her daim tutarsızlık ve iradesizliğiyle öne çıkan insanlığın, kendisiyle çelişmesinden mi kaynaklanıyor? Belki de reklam amacı güden düşüncelerin, sahip oldukları nihai ayrıcalığı kullanmalarının sonucudur.

3) İçinde bulunduğumuz zaman diliminde, müşteriler basit ve hemen algılayabilecekleri mesajlara odaklanır. Mesela, XYZ ürününün kutusundaki ve reklamındaki cümle "XYZ kullanın, cildiniz genç kalsın" şeklinde olsun. Eğer o kutunun üstüne, "XYZ kullanın, cildiniz gençleşsin. Aynı zamanda derinizi nemlensin ve yumuşasın. Üstelik piyasadaki benzerlerinden daha ucuz..." diye sürüp giren bir mesaj yazarsa, her ne kadar birçok meziyeti içinde barındırsa da bu mesaj, ilk mesajın kısa vuruculuğuna sahip değildir.

Biz de aynı şeyi kapağa yapıp "Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi, aynı zamanda makale, röportaj ve ilk bakışlarımız da var. Hele içeri-de Inbox diye bir bölüm var, hastası olacaksınız. Hele bir alın..." yazarsak, potansiyel okuyucular köşe bucak kaçar. Dergi kapağı, manifesto haline gelir. Level'ı sürekli takip edenler, içeriğinde ne olduğunu bilir, ama ilk kez alacak potansiyel Level hastaları için, kısa ve akılda kalıcı bir cümle olması lazım. Kısacası, evet haklısın, reklam amacı güden düşünceler bunlar :)

Hem ayrıca peşinde koştuğumuz röportajlar, ürünler, makaleler hep oyunla ilgili olduğundan kapakta "oyun dergisi" yazabiliriz sanırım, öyle değil mi?

4) Hayatı boyunca bilgisayar veya konsol oyunu oynamamış birisinin çok şey kaybettiğini söyleyebilir misiniz?

4) Eğer zamanını değerli işlere vermiş ise, hayır. Ama çoğunlukla aksi geçerli olduğundan, evet.

5) Google'da Randall Winston ismini arayıp size ne kadar benzediğine bakabilir misiniz? Kendisi ak saçlı bir beyfendi olmasına rağmen, gençliğini andırıldığını söyleyebilirim.

5) Hımm... Bu aralok okuyucular beni biri-

lerine benzetiyor hep ama dur bakalım.

6) Türkiye'de sizi okuyup büyüyen yaklaşık 500.000 gencin var olduğunu bilmek nasıl bir duygu?

6) Fazlasıyla sorumluluk yükleyen bir duygu. Aylık 18 bin okuyucumuz olduğu halde, şimdiye kadar kaç kişi Level'a ucundan buluşmuştur merak ettim bak şimdi. Bir yazımızı okuyuyup "bu ne biçim dergi yaw!" diyerek kenara atanı da, 8 yıl önce Dedektif Fırtına verdiğimiz ay bizimle tanışmış olanı da içeren bir çalışma yapabilirsek keşke.

7) Ayrıcalık uzun zaman olmasına karşın okuyuculara Berker Bey'in durumu hakkında fazla bilgi verilmedi. Eğer kendisi gizli kalmasını istemiyorsa, şu an ne yaptığını, nerede ve nasıl olduğunu açıklayabilir misiniz?

7) Hem sizden, hem bizden gelen ısrarlara dayanamayıp, serbest yazar olarak sevilen yazılarını yazmaya devam etmeye karar verdi Berker. Kendisi The Mother'la kapışmaya gidiyordu en son (sf 36)

8) Okuyucularla dergiyi yakınlaştırmak adına pek çok aktivite düzenleniyor-sunuz. Bu doğrultuda size bir önerim olacak: "Oyungezer", "Cesur Yeni Dünya" gibi kendi yazı köşelerinin arasına bir de okuyuculardan gelecek yazıları yayınladığınız bir köşe açabilirsiniz. Bu sayede gerek bazı okuyucular yeteneklerini gösterme imkanı bulur, gerekse oyun severlerin medya gözünde tanıtıldığı vasıfların çok daha üstünde oldukları görünür.

8) Bu tür okuyucu katkılı inceleme, köşe yazısı, karikatür bölümü başlatma fikri belli aralıklarla gündemimize gelir. Ama bizim korkumuz şu ki, inceleme, köşe veya makale yazmak için uğraşan bir sürü okuyucumuz küsebilir yazıları yayınlanmayınca. Sonuçta, gelen yazılardan bir, en fazla iki tanesi seçilip yayınlanacak. Yayınlanmayan yazıların sahipleri ise "o kadar emek harcadım ben, adamlar okumamış bile!" deyip küsecek. "Olmaz öyle şey" demeyin, Inbox'ta e-postası yayınlanmadı diye bize sitem mesajları atan, çeşitli forumlarda bizi eleştiren o kadar çok insan var ki şaşarsınız.

9) Serpil Hanım'ın yazılarını ve incelemelerini okumaktan büyük zevk aldığımı ve köşesi "Oyungezer" in dergi içerisinde düşünce kalitesi bakımından en



derin bölüm olduğunu düşündüğümü kendisine söyler misiniz?

9) Serpil bazen beni korkutuyor. Belli dönemlerde belli bir konu üzerine odaklanır beynim, o konunun etrafında döner durur. Aynı ay, Serpil'in de aynı konu üstüne yazı yazması ve bu durumun üst üste tekrarlanması, Serpil'in zihin okubildiğini düşünmemeye yol açtı. Serpil, kompozisyonlarını çalmasına!

10) Derginizin şu an bir geçiş döneminde olduğunu düşünüyorum. Geçen aylarda CryTek firmasıyla yaptığınız röportaj ve gelecek ay vereceğiniz Blizzard lisanslı ve LEVEL okuyucularına has deneme sürümü, derginin uluslararası platformda ne kadar değer kazandığının birer göstergesi. Pek çok dergi bu fırsatlara erişemezken sizler okuyucularınıza global gelişimleri sunmaya çabalyorsunuz. Ve bunda oldukça başarılısınız. Kanaatimce gelecek yıl, derginin büyük bir adım atıp sükse kazanacağı bir yıl olacak. Dilerim tahminlerim doğru çıkar.

10) Dilerim tahminlerin doğru çıkar :) Eğer bir şeyler başarıyorsak, siz okuyucularımızın desteği ve bağlılığı sayesinde oluyor.

Eğer mümkünse, ekte gönderdiğim yazı hakkındaki düşüncelerinizi öğrenmek beni gerçekten mutlu eder. Bugüne kadar farkında olmadan ettiğiniz bütün yardımlar için teşekkürler. Ve iyi tatiller.

**Gökhan Duman**

## NE OLACAK BU EA'NIN HALİ?

☒ Selamlar Sinan abi, umarım iyisindir deyip hemen sorularımıza geçmek istiyorum müsaade ederseniz

1) Abi, yazılarınıza şöyle bir dönüp baktığım vakit EA'a karşı hafif bir sitem görüyorum. Firmaya "dengesiz" yakıştırması yapan da oldu :P (smurf'e selamlar:)) Evet haklısınız kapitalizm dolu hamleleri hoş değil. Evet, ben de istemiyorum EA'ın piyasayı tekelleştirmesini ve tekdüzeleştirmesini. Bu konularda size tamamen katılıyorum fakat bazen EA'a gerektiği övgüyü vermediğinizi düşünüyorum. Mesela bugüne kadar benim aldığım sayılarda oyun tarihinden pek çok kereler bahsetmenize rağmen bir kere bile eğer bugün futbol/basketbol/hokey/golf simülasyonu diye bir tabir varsa onu EA'ın yarattığından ve futbol oyunlarını Arcade'den kurtardığından, yarış oyunlarındaki her daim gerek kendi ürettiği gerek alt firmalarının üretti-

## KAPALI OTURUM

**Bu ayki tartışma konumuz, "Türkiye'de oyun yapmak neden bu kadar zor? Sebep sadece kopyanın yaygın olması mı, yoksa hayatımızın diğer yönlerini de etkileyen başka bazı özelliklerimiz mi engelliyor bizi?" idi. Oldukça fazla sayıya da ve soruya farklı açılardan yaklaşılan savlarla geldiniz.**

### Gönderen: Zekeriya KOÇ (yazılım destek hedesi)

Türkiye'de ciddi oyun yapmanın zorluğu kanaatimce korsanın yaygınlığı ile çok alakalı değil. Korsan tahminimce her ülkede vardır. Büyük emeklerle hazırlanan "eser"lerin en ciddi orijinal satış rakamlarına ulaştığı ülkelerde bile satışların ciddi bir kısmı korsan oyun sektörünün elindedir (sadece tahmin). Türkiye'de ciddi ve "gerçek" oyunların üretilmemesinin sebebi olarak Türkiye'de bir "yazılım" sektörü olmayışı da gösterilebilir ve bu bence korsandan çok daha önemli bir konu. Türkiye'de yazılım "üretilmiyor". Büyük yazılım firmalarımız dışarıda yapılmış işletim sistemlerini, veritabanı yönetim sistemlerini, işlemin can alıcı kısmını onlarca katman "wrapper" larla gizleyen GUI oluşturma araçlarını kullanarak ortaya prefabrik yazılımlar çıkarıyorlar. Yani bu yazılımların temeli yok. Düz zemin üzerine oturtulmuşlar sadece dengeli durabilmek için.

Çok detaylı bilgin yok ama bir "programcı" olarak tahmin edebiliyorum ki Havok motoru ya da Unreal motoru gibi grafik motorlarını yazmak, yazılım teorisi açısından, bir işletim sistemi ya da gelişmiş bir veri tabanı motoru yazmaktan çok da farklı değildir.

Türkiye'de programcılık "mouse marifetiyle" yapılıyor genellikle. Eh takdir edersiniz ki "mouse marifetiyle" bir oyun yazmak pek mümkün değildir. Türkiye'de bilgisayar mühendisleri programcı olarak çalışıyor bir çok büyük firmada. Yazılım "üretmek" için yetiştirilmiş beyinler program kotarıyorlar sadece. Bir çok üniversitemizde C, C++ programlama dilleri yerine ağırırık Java diline veriliyor mezunlar iş bulabilen diye ya da "moda" diye. Oysa ki bir oyun programcısı sistemin tüm kaynaklarının kontrolünü olabildiğince elinde bulunduramazsa çok da verimli işleri çıkartamaz ortaya. Toparlırsak (ki fazla da dağıtmadık

zaten) Türkiye'de ciddi oyun üretimi ancak yazılım sektörünün gerçekten bir şeyler üretmeye başlaması ile paralel ilerleyebilir.

### Gönderen: Seyit Can Bahtiyar

Türkiye'de oyun yapmak zor değil, hatta oyun yapan diğer bazı ülkelere oranla çok daha kolay. Yapılamamasının sebebi kopyanın yaygın olması değil, çünkü Rusya, Malezya, Çin, Ukrayna, Kazakistan, Singapur ve Hırvatistan'da kopya Türkiye'ye oranla daha yaygındır. Fakat bu ülkelerden özellikle Rusya'dan pek çok oyun çıktı. Hırvatların Serious Sam'i, Ukraynalıların S.T.A.L.K.E.R'i en önemli örneklerden... Yani korsanın yaygın olması bu işin önünü kapatmıyor.

Oyun yapabilecek genç insanlar sadece oyun yapmak "istemiyor", yapmak için "çabalıyor", "emek sarfetmiyor", internetten öğrenebileceği temel programlama bilgileri yerine, chat yapmayı veya yapılmış oyunları oynamayı tercih ediyor. Belki de bu onların sabırsızlıkları veya işleneçlikleri yüzündendir...

Oyun yapabilecek ve hırslı kişiler ise, sadece öğrendikleri bilgiler kadar, basit oyunlar yapıyor. Tabii bu denli oyunlara oyuncak gözüyle bakılan bir ülkede, bu basit oyunlar bence çok değerli. Ülkenin bu sektöre ilk adımları o oyunlar çünkü. Ve az önce de değindiğim gibi, oyun yapımcılarına destek sağlayacak para babaları, bu işe oyuncak gözüyle baktığı için önemsemiyor ve hatta bazıları "Bırak artık bu çocuk işlerini" gibi cümleler söyleyerek, insanın sinirlerini zorluyor...

İşte ülkemizde oyunculuk bu sebeplerden dolayı yaygın değil, ama ülkemizde hafif kıpırtıların olması, potansiyel oluş-

ğu oyunlarla standartları belirlediğinden ve daha oyun tarihine yaptığı sayısız yenilikten bahsetmediniz. Bu da bende "Acaba EA'a karşı bir antipatileri mi var" düşüncesine yol açtı -ki eğer varsa bile ben hala bahsetmeniz gerektiği kanısındayım.

1) EA'e hafif bir antipatimiz var. Ama çok da değil. EA'e önüne gelen herkesi

turabilecek gençlerin bu işe ilgi göstermesi ve oyun forumlarının, dergilerinin yavaş yavaş çoğalması, ülkemizin en azından emekleyebileceğinin habercisi olduğu için çok sevindirici...

### Gönderen: Sami "Cyberia" Eyidilli

İlk başta bu soruya çok sert bir cevap vermeyi düşündüm, aslında hiç aklımda bile yoktu bu yazıyı yazmak. Ama dayanamadım, Türkiye'de oyun yapmak zor muydu? "Hadi canım" dedim, olur mu öyle şey? Her hevesli ve genç arkadaşımız, bu işe başlıyordu. Ve şundan eminim ki oyun oynayan herkesin, aklında bir oyun hayali vardır. Mutlaka oyun yapmayı aklının ucundan da olsa geçirmiştir. Eh, bunu yurdum insanın bir hayli fazla yaptığını görüyorum zaten. Ortaya hiç fena fikirler, düşünceler çıkmıyor. Ancak bazıların fikirleri ve düşünceleri boylarını aşar cinsten olunca, hayal kırıklığı oluyor. İş gene bu hevesli arkadaşlarda bitiyor tabii. "Hevesli arkadaşlardan" kastım da, tabii ki tek başına, "kasıntı" bir oyun editörü ile oyun yapıp, kendine oyun yapımcısı diyen arkadaşlar değil. Hani bazıları şirketleşme çabaları içerisinde daha küçükük yaşına rağmen... Firma kurup, yükselme, genişleme hayalleri var.

Tamam, kabul ediyorum, benim de böyle bir hayalim vardı. Ama çoğu kişinin de bildiği üzere oyunlar bir ekip tarafından hazırlanır, tek kişiden ortaya çıkan oyun sayısı çok azdır. 5 ile 150 kişi arasında ekipler tarafından hazırlanan oyunları oynuyoruz, o oyunları yazıyoruz ve okuyoruz. İş gene ekip olmakta, organize olmakta bitiyor. Fedakârlık istiyor. Bende bu konuda biraz hevesliydim. Nette gezerken bir harita tasarımcısı ile yapılan röportaja göz attım. Önerileri arasında çeşitli editör programları ile harita yapıp kendini geliştirmenizi söylüyordu. Eh, bunun da verdiği gazla kendimi küçük-büyük birçok farklı siteye Age of Mythology, WarCraft III haritaları gönderirken bulurdum. Sonra da bu işin gerçekten çaba gerektirdiğini anlayıp, daha da ilerleyemeyeceğimi fark ederek bu işi bıraktım ve "bu sevdadan" vazgeçtim. Çünkü ne ilerlenecek bir piyasaya, ne benle yarışacak bir kimse, ne de harita yapmak için bir oyun bulamamıştım güzel yurdumda.

Sebebin kopya olduğunu da hiç mi hiç sanmıyorum. Ülkemizde bugüne kadar orijinal oyun satışı olsa, belki de daha tembel hareket edilecekti. Nasıl olsa bizi "yemlemesine" alıştığımız bir dış pazar var. Kim uğraşacak oyun yapmaya? Tıpkı diğer sektörlerdeki gibi hazır alışıp, önümüze konanı yiyecektik. Şimdi zar zor olsa da "geliştirdiğini" gözle görebildiğimiz bir pazar var önümüzde ve gelecek vaat ediyor. Ubisoft, Bulgaria'da bir oyun stüdyosu haberini duyduğumda LEVEL Online'da, birçok kişinin aksine durumu yadırgamıştım. Açıkçası Ubisoft'ın gelip de Türkiye'ye bir stüdyo açmasını ve çok daha ucuz fiyatla oyun satmasını istemem. Zira görünmese de ortada bir Türk pazarı var. Eğer yabancı bir firma (ki hangi firma olursa olsun. Ubi örneği yüzünden ötürü, olayı Fransa ile ilişkilendirmeye niyetim yok) bizim ülkemize gelip tekellesirse, bizim "küçük esnafın" işi iyice zora girer, aralarından çıkacak birkaç oyun yapımcısı da küçük kalan pazarda "uf" olur. Ve iyi ki bu bir kapalı oturum, açık oturum olsa ve hevesli arkadaşlarımız burada olsa ister istemez kalplerini kırabilirdim. Eğer beni duyuyorlarsa, bana inat oyun yapmaya devam etsinler, belki bir gün onların oyunlarını da oynarız değil mi? Esen kalın...

yuttuğu için değil, her yıl tekrar tekrar azıcık makyajlanmış oyunları piyasaya sürüp durduğu için kızıyoruz. Yoksa bünyesine kattığı küçük ama yetenekli yapımcılara müthiş imkanlar sağlıyorlar. Yalnız bu yıl E3'te bize resme "sizi tanıtmıyoruz" diyip Spore, C&C3 gibi çok önemli oyunların özel gösterimlerine sokmadıkları için sitem duyduk. Ayrıca her Black, Spore gibi muh-



teşem oyunlara karşılık 5 tane spor oyunu klonu ve Sims 2 ek görev paketi çıkartmalarını da tercih ederiz. Ama paranın gözü kör olsun, satıyor meretler. Kim alıyor ki bu kadar Sims 2 ek paketini? Tuğbek? Serpil?

2) Ya bu yazıların arasına soktuğunuz parantez var ya, onu nasıl sokuşturuyorsunuz? Çünkü bildiğim kadarıyla bir sayfanın kaç karakter alacağı baştan bellidir değil mi? Siz yazının yazısından karakter kırıp mı parantezle yazıyorsunuz yoksa karakteri az gelen yazıların karakterini arttırmak için böyle bir yol mu izliyorsunuz?

2) Sayfanın kaç karakter olacağı bellidir, ama "tam 8000 karakter olsun" gibi bir kural da yoktur tabii. Resimlerle, sayfa düzeniyle oynayarak dengeyi kurmak grafikerin işidir. O parantezleri genellikle ben giriyorum, son hallerinin üstünden bir kez geçtiğim için yazıya son müdahale bende oluyor. Yani yazı içinde bir hata görürseniz, suçlusu benim.

3) Ya ben birşeyi merak ediyorum fazla özel kaçmazsa tabii, kadrolu yazarlar (Serpil Abla, sen, Fırat Abi, Tuğbek Abi vb.) devamlı ofiste olmak zorunda mı? Yani demem o ki evden yazı yollamak freelancer'lar mı mahsus yoksa editörler de bu güzellikten faydalanabiliyor mu?

3) Bazıları faydalanıyor tabii (şu an ofiste yalnızım). Ama benim öyle bir lüksüm yok. Ben hep buradayım. Hep! Hiçbir yere gidemiyorum! Ühü...

4) Eski sayıları karıştırıyordum da geçen, bir yazıya rastladım, Destroy All Humans resmi altında sen matbaadaki problemlerden bahsedince "aa ne saçma şeylerle uğraşıyorsunuz" diyen adama sövüyordun. Bu tür adamlar hala mevcut mu? Çünkü hala o adamın benimle yakın bir endüstride çalıştığını bilsem kolundan tutar adamı bir ay LEVEL ofisine zincirlerdim. Herhalde anladı o zaman.

4) Her ay o kadar çok kişi ve kuruluşu sövüyorum ki, neden bahsettiğini hatırlayamadım.

5) Bu arada ilginç bir noktaya parmak basmak istiyorum, Rocko falan derken EsteticA'yı da yazar yaptınız, ve bütün aktif adminler LEVEL yazarı oldu :) Benim sorum şu bunlar tesadüf mü yoksa siz forumlardaki bazı yazılarını görüp senden yazar olur gel bakayım sen mi dediniz? Hani forumlardan keşfedilme imkanımız var mı diye dedim :P

5) Hayır, hem Rocko hem de Este yıllardır (forumlardan çok daha önce) gönül bağıyla hiçbir şey istemeden bize yardım eden insanlar. Güvenilirlikleri ve çalışkanlıkları onları esgememizde ana sebeptir.

6) Yine eski sayılar, yine ben karıştırıyorum onları :P Bir yazı gözüme çarptı "Fırat FIFA'ları incelemeye başlamadan önceki son FIFA'da hit almış.


Biz de bu notları verirken hep 'bir yerde yanlışlık var ama' diyor fakat bulamıyorduk". Sonra anladığım kadarıyla Fırat Abi FIFA incelemeye başlamış (2003'den sonra sanırım) ve 2003 - 2004 - 2005 hit bile alamamış. Sonra Fırat Abi'nin incelemediği bir FIFA, 06 ve çok edici bir şekilde Hit ve FIFA simgeleri aynı sayfada! İnsanın aklına acaba Fırat abi'nin FIFA'ya bir garezi mi vardı gibi düşünceler geliyor :P Yani şuraya getirmek istiyorum yazıyı, bir Fırat abi 06 hakkında ne düşünüyor, iki bence 06'yı Fırat abi inceleyeydi daha güzel olurdu.

6) PES'in mükemmelliğini gördükçe, yıllarca FIFA'yı yerden yere vurduk, ama o değişmedi. En sonunda EA de FIFA ile ilgili politikasını "gerçekçi olmayan, güzel grafikli ama balon gibi top sürüşlü, resmi takım ve futbolcuları olan bir oyun" olarak belirleyince, FIFA'yı olduğu gibi kabul etmeye karar verdik. Bir futbol manyağı için PES'den gayri oyun olamaz, ama eğlencelik ve güzel animasyonlu bir futbol oyunu isteyenler için de FIFA'nın kalitesi tartışılmaz.

Ve evet, Fırat'ın FIFA serisine garezi var :)

**Ace Wolf**

## KOD ADI P.S.P.

 Tüm Level ekibine iyi çalışmalar dileyip soruma geçiyorum:

Tony Hawk's Underground 2 remix ne zaman çıkacak (ya da çıktı mı?). PSP'nin fiyatı şu an ortalama kaç para? 650YTL civarında olduğunu biliyorum ama bu fiyatı bir kaç yerde gördüm, fiyatlar her yerde standart mı yoksa farklı mı? Sizce PSP'nin fiyatı zamanla azalacak mı yoksa çıkacak olan müthiş oyunlarla artacak mı? Aletin şarjı sürekli oyun oynarsak ne kadar zamanda bitiyor? Sorularımı cevaplayabilerseniz çok yardımcı olmuş olacaksınız :) Hepinize iyi çalışmalar...


**HOX**

Sevgili Hox, THU2 Remix bayağı oluyor çikali. PSP'nin fiyatı şu an ortalama 650 YTL. İnternette en ucuz satan yer koysepete.com. 522 YTL gibi düşük bir fiyata satılıyor. Ama bazı sitelerde

de orantısız bir şekilde 750 YTL'ye kadar çıkıyor fiyatı. Koysepete'yi bir dene istersen.

PSP'nin fiyatı zamanla azalacak, konsolların fiyatı asla zamanla artmaz. Ama PSP'nin Nintendo DS gibi kendine özgü oyunlara ihtiyacı var. Sürekli oyun oynarsan PSP'nin şarjı 5 saatte bitiyor. Yardımcı olabilirdiysem ne mutlu bana.

## DUBLE V

 Merhaba Sinan Abi. Bir süreden beri dergide yenilenme, güzelleşme ve hoşlaşma oldu. Acaba Berker abi gitti diye hepinizde çalışma isteğimi oldu (alınma Berker Abi, seni çok seviyoruz). Şaka bir yana derginiz süper devam ediyor ve öyle kalacağını umuyorum. Hemen sorulara geçelim:

Berker abin bunu duymasın, adamı zor ikna ettim tekrar yazmaya. Bir küserse kafamı gözümü kırar (Berker'in farklı şekillerde küsme potansiyeli vardır).

1) Acayip GTA fanatığıyım. Sorum şöyle: Liberty City Stories oyununun PS2'ye çıkma nedeni nedir? Yeni oyun yaptılar diyemeyeceğim. PSP'de kalmalıydı bence.

1) Çok karmaşık bir nedeni var Tunahan'cığım bunun: Daha çok para kazanmak. Bence de PSP'de kalmalıydı. San Andreas'tan sonra GTA 3'dan daha kötü grafikli bir GTA hiç çekilmiyor.

2) Intel 2.4 Ghz işlemci, 256 MB ram, GeForce4 MX 440 AGP 8X ekran kartı (64 MB) bir sistemim var. Şimdi görüyorsunuz ki eskimiş denebilir. Kafamı karıştırırsa şu: Ben sadece RAM ve ekran kartını değiştirerek oyun oynamaya devam etmek istiyorum. Zaten ailem yeni bir PC'ye sıcak bakmıyorlar. (Hak veriyorum, çok pahalı). Sence ne yapmalıyım?

2) Bence ekran kartına parayı harcama. Her zaman dediğim gibi, önümüzdeki yıl başında Windows Vista çıkacak ve hepimiz sistemleri değiştireceğiz. Boşuna 100-150 dolar harcama, anakartın da, işlemcin de yeni ekran kartından tam performans almanı engelleyecektir. Ama biraz RAM takviyesiyle bilgisayarın çok rahatlayacaktır. 256 MB RAM'ini götür bir bilgisayarçıya, üstüne 50-70 dolar verip 1 GB RAM al. Oyunlardaki ve sistem yüklemeye zamanlarındaki artış seni mutlu edecektir.

3) FIFA 2006 World Cup'a Hit verilmesini taktir ettiğimi söyleyeceğim. Artık EA biraz toparlamaya başladı diye düşünüyorum.

3) Aksini düşünenler var, ama haklısın.


4) Sizin test bilgisayarının özelliklerini yazabilir misin lütfen?

4) Donanım giriş sayfasının sağ alt köşesinde yazıyor (Bkz. sayfa 96).

Biraz uzattık ama merak ettiklerim bu kadardı. Herkese kolay gelsin, bu sıcaklarda durmak zor...

**Tunahan Şener**

## RYO SEVMEK

 Merhaba Sinan abi ve tüm Level çalışanları. 14 yaşında bir okurunuz ve size birkaç sorum var:

1) Bundan sonra da www.level.com.tr'de gizli sayfa olacak mı?

1) Elbette.

2) Ben SW: KOTOR'u bitirdikten sonra RYO oyunlarını sevmeye başladım. Ama genellikle bu tür oyunlar biraz karışık. Bana şöyle fazla kafa yormayan, eğlence faktörü



yüksek RYO oyunları önerebilir misiniz?

2) Tabii ki, derhal Bard's Tale'e girişiyorsun. Kainatta bulabileceğin en komik RYO oyunudur. Ondan sonra Elder Scrolls 4: Morrowind'e giriş ve bir daha bu dünyada seni gören olmasın. Bir yolunu bulur da Cyrodiil'den kurtulabilirsen, Planescape Torment, Baldur's Gate ve Fallout gibi ağır toplara hazırsın demektir.

3) Ufukta yeni bir Star Wars oyunu var mı?

3) Bir iki ufak oyun var. PC için Empire at War'un ek görev paketi geliyor, Forces of Corruption. Bu pakette, Empire at War'da şamar oğlanına dönen korsanların intikamı alınacak. PSP ve DS için de Star Wars: Shadow Strike diye bir oyun geliyor. Ubisoft yapıyor oyunu ama şimdilik Eylül'de çıkacağı dışında bir bilgi yok.

Ama bu ikisinden çok, yeni Lucasarts grafik ve fizik teknolojisi Euphoria'yı kullanan Star Wars oyunlarını çok merak ediyoruz. Bu ayki Star Wars Next-Gen yazımızı okumuşsundur, dergiyi hazırlarken YouTube'da da bu yeni teknolojiyle ilgili bir video yayınlandı. Tabii sızdırılmış bir video bu, eğer bunu okuduğun sırada Lucas amcanın avukatları tarafından kaldırılmışsa, şu adresten izleyebilirsiniz: <http://tinyurl.com/hc37e>


4) Başka bir dergide görmüştüm (oyun dergisi değil ama LEVEL'in üstüne gül koklamam :) derginin eski sayılarını satın alabiliyor muyuz?

4) Bizim de elimizde çok az sayıda dergi oluyor genellikle (satılmayan dergileri SEKA'ya bağışlıyoruz yeniden kağıt yapılması için). Eğer istediğin sayılar son 1 yıl içinden ise, abone bölümümüzü arayıp şansını deneyebilirsin.

Umarım sorularıyla canınızı sıkma-mışımdır .bu arada OKS den kurtuldum sonunda. OKS,ÖSS gibi sınavlarla başı dertte olanlara da tavsiyem şu: Her gün düzenli çalışınlar (ben bütün yıl yatıp hata ettim son 1.5 ay kala çalıştım ve 395 puan aldım OKS de). Hepinize iyi çalışmalar...

**Önder**

## BATIK GEMİ – YENİ NESİL PARADOKSU

 Selamlar sevgili LEVEL çalışanları ve Sinan abi. Sıradan bir cisme nasıl bu denli ruh katıyor, nasıl vazgeçilmezlerimiz arasına yükleyebiliyorsunuz anlamak güç, bu nedenle hepimizin önünde şapka çıkartıyor ve bu dünyanın asla bozulmamasını diliyoruz. Benim bir sorum, daha doğrusu soru-

num var. Nasıl oluyor da Playstation 2 yada Xbox gibi yadigar konsollarımız için artık öldü geyiği dönüyor anlayamıyorum. Son zamanlarını yaşadığı konusunda ben de hemfikirim, ama sadece teknik açıdan. Playstation 3 gibi yeni nesiller kapıdan baktığı için eski konsollarımızın pabucunun dama atılması doğaldır, ama bu her zaman böyle değil miydi yani? Yenisi çıkar ve eskisine burun kıvrılarak bakılır, baş tacımız yerden yere vurulan bir zavalıya dönüşür. Ama her şey grafik midir? Eski konsollar için bir Tekken 6, bir Metal Gear misali oyun çıksa sadece piyasada yeni nesiller olduğu için satmaz mı yani? Peki şayet Playstation 2 ölüyorsa, belirttiğiniz gibi nasıl Xbox 360 konsolundan daha fazla satabilir? Ben eski konsollarımızın ömrünü en az 3 yıl olarak biçiyorum. Playstation 3 yada Wii gökten indiğinde tüm eski konsolları toprağa mı gömeceğiz yani? Hala etrafımda PSOne ile mutlu mesut yaşayan çocuklar görüyorum, hatta hala Atari kasetleri satılıyor etrafımızda. Bu durumda eski konsollarımız için bu denli zamansız kefen biçmek doğru mu?

Peki Playstation 3 çıktı diyelim, kaçımızın mali durumu hemen almaya yetecek, kaçımız uzaktan izleyip belki bir chip'in çıkması için bekleyecek yada kaçımız eski konsollarını bir kenara atacak? Bence Playstation 3 çıktığında da eski konsollar satmaya ve bu konsollara yeni oyunlar üretilmeye devam edecektir. Eski konsollarımız öldü peki, neden hala bir sürü hit oyun kapıda? Örneğin God Of War 2 neden Playstation 3 için değil de 2 için hazırlanıyor? Satmayan bir alete oyun yapacak kadar keriz mi Sony! Gemi batık madem, neden hala bilgisayar için yeni çıkan oyunlar konsollara port ediliyor? Ben bilgisayarımda kasan Hitman: Blood Money oyununu son sürat Playstation 2'mde oynayabildiğime göre bu alete ölü diyemem! Konsolların ömrünü ancak oyun yapımcıları belirler, ne zaman es geçilir ve kaliteli oyunlar boy göstermez olur o zaman biter bir aygıt.

Peki sizce eski konsollarımızın ömrü nedir, yani ne kadar süre daha oyun üretimi devam edecektir? Hemen daha yeni bir limana hızla koşup eskisini aleve verecek kadar gaddar yada yeni nesilleri satmak için eski dostlarımızı gırtlaklayacak kadar cani olabilirler mi oyun yapımcıları?

Bir diğer griplik de bilgisayar oyunculuğu ölüyor geyiği. Kardeşim tamam, yeni nesil konsollar geliyor

hepimiz heyecanlıyız, hepimiz sarsılacağız ama bilgisayar oyunculuğu nasıl ölebilir yahu! En azından o konsollarımızda oynayacağımız oyunlar bu bilgisayarlar yardımıyla ortaya çıkıyor, bunu düşünüp de konuşmalı! Bilgisayar dünyası kendini teknolojik açıdan o kadar hızlı geliştirilebiliyor ki bilgisayarların yeni nesil konsollara eşdeğer grafik kalitesinde çalışabilecek kapasiteye rahatlıkla ulaşabileceğini düşünüyorum.

0 yüzden artık şu ölüyor bu bitiyor geyiklerine bir son versek, boşu boşuna kendimizi yemsek olmaz mı? Bu kadar sözün üstüne bir de izninizle soru sormak istiyorum. Normal tüplü televizyonlarımızda Playstation 3 çalışmayacak mı, çalışırsa da çok şey kaybedecek miyiz? Televizyon değiştirmek için şimdilik beklememizde fayda var mıdır? Bize bir rehber hazırlasa artık Tuğbek abi :) Bu yaz sıcakta bizleri yalnız bırakmamak adına canla başla savaşan LEVEL askerlerine şimdiden teşekkürlerimi sunuyorum.

**Ozan Mavi**

**Merhabalar Ozan,**

Herkeste bir heyecan, herkeste bir merak. PS3 gelecek, Wii gelecek, dünya değişecek sanki. PS2'nin pabucu dama atılacak. Ama öyle olmaz bu işler işte. PS3 çıktığı yıl en fazla 6 milyon adet satış hedefliyor. O kadar pahalı bir alet için o da şüpheli bir rakam. Diğer yanda, PS2 için 110 milyon insan oyun bekliyor. Yani daha en az 2 sene, PS2 için iyi oyunlar çıkmaya devam edecek.

Ama düşüncelerinde atladığın bir nokta var: Çıkaracak olan bu oyunların "casual-gamer" denilen, akşam evine gelince rahatlamak için yarım saat oynayıp, daha sonra konsolunu kapatacak oyunculara yönelik olacağı. Buna karşın bizim gibi en son Kojima oyununu takip eden, cebindeki paranın büyük kısmını oyun teknolojilerine ve oyunlara ayıran "power-gamer" denilen oyuncu ahalisini kesecek PS2 ve Xbox oyunlarının sayısı azalacak. Bu yüzden evet, henüz PS2 ve Xbox'ı mefta ilan etmek için çok erken. Ama PS3 ve Wii için de heyecanlanmamak elde değil. Bütün oyun dünyasını takip ettiğimiz için biz çok rahat görüyoruz bunu: Bütün camia pusuya yatmış aslan gibi bu yeni nesil makinaların ve Windows Vista'nın çıkışını bekliyor.

PC oyunculuğunun öldüğünü düşünenleri ise şöyle kenara ayıralım. Kendileriyle 2007 sonunda Crysis, Supreme Commander, Hellgate London, WoW: Burning Crusade ve Spore gibi her biri 2 milyon adet satma potansiyeli olan oyunlardan sonra tekrar konuşalım. Oyun sektörünü yıllara göre değerlendirirsek, bence 2004 PC oyunculuğu için muhteşem bir yıldır (Half Life 2, Doom 3 ve World of Warcraft gibi yıllardır beklenen büyük hitler yüzünden). 2005 ve 2006 vasat geçti sayılır. Ama 2007 bambaşka bir hikaye olacak. Vista, Direct X 10, çift çekirdekli işlemciler ve fizik motorlarının gelişimiyle birlikte PC oyunculuğu bambaşka bir hal alacak 2007'de.

Son soruna gelince, Wii hariç yeni nesil konsol alıyorsan, bir HDTV veya çok iyi bir monitör şart. 360'ı tüplü televizyonda çalıştırmak, çok iyi bir ekran kartını, 14 inç monitörü olan bir sisteme takmak gibi bir şey çünkü. Tuğbek'i yeni nesillere TV ve monitör rehberi hazırlasın diye sıkıştırıyorum ne zamandır, ama inat etti, hazırlamıyor. Lütfen kendisine [Tugbek@level.com.tr](mailto:Tugbek@level.com.tr) adresinden kafa atar mısınız? ■



## BİR ÖZÜR YAZISI

Her ne kadar halim selim bir öğrencilik geçirmiş olsam da, ortaokul-lise zamanlarımda ben de her ergen kadar acımasız olabiliyordum. Bir üst sınıftan Utku adlı bir arkadaşım vardı. Kendisi benden de iri olan cüssesine karşın (inanılmaz ama gerçek) pamuk gibi hassas bir kişiliğe sahipti. Utku'yla aramızdaki sohbetlerin ana maddesi tabii ki bilgisayarlar ve oyunlarıydı. Benim CPC464'üme karşın, onun gözü gibi baktığı bir Spectrum'u vardı. Birbirimizin evine gidip saatlerce oyun oynardık, annelerimizin "şuna ayırdığınızın yarısı kadar derslerinize vakit ayırsanız!" endişeleri arasında.

Her insan normal bir insan olarak görülme ister, ama bir sürü garip huyu vardır gizliiden gizliye sürdürdüğü. Utku ise bu "eksantrik" yanını gizlemezdi, içi dışı birdi sizin anlayacağınız. Okula herkes sırt çantasıyla gelirken, o James Bond çantasıyla gelirdi. Servis otobüsünün çanta bölmesine sığmayacak kadar büyük bir çantaydı hem de, yarısı dışarıda kalırdı. "Utku şunu şuraya koyma. İsmail amca bir gün koyacak freni, uçup birinin kafayı yaracak" diye uyarınca, alıp tersini çevirir, yine yarısı dışarıda kalacak şekilde koyardı. Soğuk havalarda pencerenin içi buğulanınca camı komple silmek yerine, parmak uçlarıyla iki delik açar, alım camı dayayarak o deliklerden seyredirdi akıp giden okul yolunu.

Artık nasıl bir şeytana uydu isem, günün birinde Utku'nun bu hareketlerinden birisiyle çok kötü bir şekilde alay etmişim. Hem de tüm servisin önünde. Neden yaptım, niye böyle davrandım bilmiyorum. Muhtemelen "normallere" yaranmak gibi salakça bir düşünce vardı aklımda. Ama yıllardır beraber oyun oynadığımız, gariplikleriyle uğraşan hiç kimseyi takmayan Utku'nun benim sözlerim karşısında gözlerinden iki damla yaş boşandığını görünce ise, dünyam başıma yıkıldı. Ve bir daha benimle konuşmadı Utku. Bir sene sonra okulu bitirince, bir daha görmedim. Tek bir yanlış cümle, içimde derin bir iz bırakmıştı.

İşte sizlerin önünde şimdi söylüyorum: Biliyorum, o gün büyük bir eşeklik ettim. Hala da akıllanmadım, hala etmeye devam ediyorum muhtelif eşeklikler. Ama sen o sözleri hak etmemiştin. Utku, affet beni! ■

## icindekiler

[LOAD# Sayfa.125](#)

[Sayfa.126](#)

[Sayfa.127](#)

[Sayfa.128](#)

[Sayfa.129](#)

[GİRİŞ](#)

[FOSİL ABİ](#)

[NEREDE O ESKİ OYUNLAR?](#)

[ALİŞVERİŞ REHBERİ](#)

[NAME KÖŞESİ](#)







# FOSİL ABİ

## ZX SPECTRUM 48

Bilgisayar dünyası hiç değişmiyor galiba...Günümüzde PC'ler ile Mac'leri karşılaştırıyoruz, 80'lerde de Commodore 64 ile ZX Spectrum'ları karşılaştırdık.

Bir süredir Level'cular tarafından bana verilen bu köşede eski bilgisayarlar, eski oyunlar ve üzeri toz tutmuş bilimüm teknoloji hakkında yazıp çiziyorum. Bu ay günümüzde PC'ler ile Mac'ler arasında yaşanan rekabetin eskiden nasıl yaşanmış olduğuna bir bakış atmak istiyorum. Bizim zamanımızın iki baba bilgisayarı, Commodore 64 ile ZX Spectrum 48 arasında günümüzün PC - Mac çatışmasını çok benzer bir rekabet yaşıyordu. 80'lerde yaz tatilinde karneyi babasının gözetiminde önüne dayayıp "bilgisayar istiyorum" diyenlerin düşük maliyetlerden dolayı karşılaşılabilecekleri iki seçenek bulunuyordu: Birincisi, benim ilk göz ağrım Commodore 64, ikincisi ise gerek kullanım kolaylığı gerekse de albenili görünümü itibarı ile ZX Spectrum 48 idi. Elbette bir de Amstrad bilgisayarlar vardı, ancak o zamanın Ferrari'si gibi bir şey olduklarından dolayı onların yanına çok fazla yaklaşamazdık. Birkaç tane zengin arkadaşımızda vardı sadece (zengin değildim, ama karnem çok iyiydi :) - Sinan).

ZX Spectrum ile karşılaşma olasılığımız ise daha yüksekti, zira fiyatı daha düşüktü ve o zamanın acar bilgisayarçı dükkanlarından birine giren bir baba bilgisayarının elinde ne varsa onu almak zorunda olduğundan o evde ZX Spectrum da olabilirdi. Bir ZX Spectrum ve bir Commodore 64 karşı karşıya geldiğinde hemen karşılıklı bir yarış başlardı. O zamanlar şimdi olduğu gibi yer gök bilgisayar dergisi olmadığı için herkes kulaktan dolma bilgileri ile kendi bilgisayarını cansiperane savunurdu ve bu tartışmalar genelde küsmeler, evi terk etmeler gibi ciddi sonuçlara varabilirdi. Eğer bu tür bir problem çıkmaz ise de, herhangi bir oyunun başına çöküp hava kararana kadar oynamak da mümkündü elbette.

ZX Spectrum, Sinclair firmasının kişisel bilgisayar kavramı ortaya ilk çıktığında hem düşük maliyetli hem de her işi görebilecek bir bilgisayar üretme hedefinin şahikası olarak görülebilir. ZX Spectrum bilgisayarların ortaya çıkmasına ön ayak olan ZX80 ve ZX81 modellerinden sonra çok büyük bir teknolojik atlama olarak kabul edilen bu bilgisayarı (sanırım o aralar Sinclair'i uzaylılar ziyaret etmiş olsa gerek) kompakt yapısından ve üzerinde bir ton simge olan lastik tuşlarından tanıyabilirsiniz. Aynen günümüz PC ve Mac'leri arasında olduğu gibi, ZX Spectrum'lar da Commodore 64'lere göre daha düşük performanslı donanımlar kullanıyordu ama velakin gerek kullanıcı arabirimi ve gerekse de pratik kullanım seçenekleri ile gö-nülleri fethediyordu. Örneğin geçtiğimiz aylarda burada değindiğim

## Sinclair ZX Spectrum

16K or 48K RAM... full-size moving-key keyboard... colour and sound... high-resolution graphics...  
From only £125!



Ready to use with any keyboard...  
Your choice of the Sinclair ZX Spectrum...  
ZX Spectrum software...  
ZX Spectrum software...  
How to order your ZX Spectrum...  
Professional computer price...

"kafa ayarı" problemi ZX Spectrum'lerde her nedense hiç yaşanmazdı. Üstelik ZX Spectrum'lar özel kasetçalarla da sahip değildi. Doğru düzgün ses çıkışı olan herhangi bir teybi bir ZX Spectrum'a bağlamak ve veri depolama arabirimi olarak kullanabilmek mümkündü. ZX Spectrum için program hazırlayan firmaların programcılarının daha iyi olmasından mıdır nedir, ZX Spectrum oyunlarını oynamak daha zevkli gibiydi (ki okullarda ki C64 vs Spectrum kavgalarının ham maddesini bu konu oluştururdu). Üstüne üstlük ekran görüntüleri de başlarda Commodore 64'lere göre çok daha iyiydi. Commodore 64 programcılarının yeteneklerini iletmesi ile bu ibre daha sonra her ne kadar Commodore 64 tarafına kaymış olsa da, bazı klasik ZX Spectrum oyunları hala değişik isimlerde PC ve konsol dünyasında yaşıyorlar, garip ama gerçek. Temeli sağlamış demek ki...

ZX Spectrum ile BASIC programlama dilini kullanarak mini programcılar hazırlamak oldukça kolaydı. Program yazma modunda çalışırken uygun tuşlara bastığınızda tuşun üzerinde yazan ilgili komut otomatikman ekrana yazılırdı. Bizim gibi Commodore 64 ile program yazarken sayfalarca komutu tek tek elle yazan hamallar bu bilgisayarı çok kıskandırdık. Ekranı kullanmak, ekrana bir şeyler yazdırıp çizdirmek ve renkleri kullanmak da çok kolaydı, bu yüzden kıskançlığımız bir kat daha artardı. Yurtdışında ZX Spectrum'un en çok kullanıldığı alan eğitim programları imiş, hatta kompakt yapısından dolayı hala bazı okullarda, kütüphanelerde kullanılıyormuş. Bizde böyle şeyler yoktu. Maze Mania, Maniac Mansion filan gibi oyunları oynamaktan eğitim programı ile uğraşacak zaman mı vardı Allah aşkına? Çift kasetçalarlı teybi olanlar birbirinden oyun kopyalıyordu, kafa ayarı çok büyük problem çıkartmadığı için bu oyunları kopyalayıp dağıtmak pek de kolaydı laf aramızda.

Buna ek olarak bu bilgisayarın genişleme seçenekleri de oldukça fazlaydı. Birkaç Almanca arkadaşımız yurtdışında tam pa-

## TARAFSIZ BİR KARŞILAŞTIRMA - ZX Spectrum ve Commodore 64 karşı karşıya.

Karşılaştırma konusu	Commodore 64	ZX Spectrum
Fiyat	Daha pahalı	Daha ucuz
İşlemci gücü	6502 işlemci - 1.0MHz	Z80 işlemci - 3.5MHz
Ekran görüntüsü, grafikler	Sprite kullanımı sayesinde daha esnek ve daha güzel grafikler, 320x200 çözünürlük, 16 renk.	Sınırlı grafik kullanımından ve grafik arabiriminin yapısından dolayı oyunlarda çok sorun yaşanırdı, 256x192 çözünürlük, 16 renk.
Ses	Beep komutları, sınırlı ses seçenekleri	O zamana göre harika sesler elde etmenize imkan veren SID ses yongası
Oyunlar	Karşılaştırmak çok zor, iki bilgisayar için de zamanına göre harika oyunlar üretildi	Ama Commodore 64 oyunları sayı olarak çok daha fazlaydı bizim memlekette
BASIC Programlama	Sınırlı komut seti, POKE ve PEEK komutlarını kullanmak için adresler ezberleme zorunluluğu, eğer makine kodu bilmiyorsanız doğru dürtüst bir şeyler yapabilmemiz oldukça zordu.	Pratik ve kolay programcılık seçenekleri. Temel programcılar yazmak ZX Spectrum ile çok kolaydı.
Klavye - ergonomi	Commodore 64 tam boyut klavyesi ile çok daha rahat bir kullanım ortamı sunuyordu.	Plastik tuşlar ve kompakt yapısı nedeni ile pek kolay değildi.

**KAZANAN:** Yok işte kazanan mazanan, ikisi de muhteşem makinalardı. Babamıza aldırana kadar canımız çıkmıştı. 20 yıllık külü alevlendirmenin ne alemi var şimdi?





ket ZX Spectrum getirmişti de şaşırıp kalmıştık. Her şeyden önce bir yazıcısı vardı. Yazıcı ne demek, siz biliyor musunuz? O aralar biz kağıda baskı yapan araçlardan sadece daktiloyu biliyorduk, onu da devlet dairelerinde görüyorduk. Hele hele, bazı arkadaşlarda modem vardı, Türkiye'de herhangi bir işe yaramasa da aramızda "bak işte bununla başka bilgisayarlara bağlanıyor, sen buradayken adam İzmir'den yazıyor, senin ekranında görüntüyü" gibi bilmiş bilmiş konuşuyorduk. Şaşırmanın öyle, bizim bu muhabbeti yaptığımız sıralarda memleketin dört bir yanının Internet ile çevrilmesine daha temiz bir onbeş yıl vardı.

Uzun sözün kısası, gerek Commodore 64, gerekse de ZX Spectrum bizim zamanımızda bilgisayar ile ilgilenen kullanıcıların hayatını dipten derinden değiştiren çok iyi iki tarihi eserdir. Hangisi daha iyidir diye tartışmak versizdir, ikisi de tarihteki görevini çok iyi bir şekilde yerine getirmiştir (Sinan ne derse desin, ben hala Commodore 64'ümü çok seviyorum) (bir şey demiyorum yahu! - Sinan). Eğer ZX Spectrum fanıysanız ve bilgisayarınızın her şeyden iyi olduğunu düşünüyorsanız [http://wayoftherodent.com/guests/bob\\_spectrum.htm](http://wayoftherodent.com/guests/bob_spectrum.htm) adresine bir göz atın, sitede ZX Spectrum ile Commodore 64 karşılaştırması yer alıyor, sanırsınız ki ZX Spectrum olmasa uzaya gidemeyecektik :)

Sözlerime burada son verirken bir web adresi daha sunayım, <http://www.worldofspectrum.org> şeklinde. Internet üzerinde ZX Spectrum ile ilgili bir ton kaynağa bu siteden erişebilir ve eğer bu konuda bir nostalji ihtiyacınız varsa bu siteden bu isteğinizi karşılayabilirsiniz netekim...

Not: Tam teşekkürlü çalışan bir ZX Spectrum'unuz varsa ve satmak istiyorsanız bana [cenk@cenktarhan.com](mailto:cenk@cenktarhan.com) adresinden ulaşın lütfen, eski bilgisayar arşivimde eksik bir makinedir, emin ellerde olacağından emin olabilirsiniz, gözüm gibi bakacağım. Vallahi... ■

## ZX SPECTRUM'UN EN İYİ 10 OYUNU

**THE GREAT ESCAPE (1986 - Arcade Adventure)**

Adı üstünde, bir esir kampından kaçmanız gerekirdi. Ama bunu nasıl yapacağınız tamamen size bağlıydı. Zaman, gerçek zamanda akardı. Dikkat çekmemek için yapmanız gereken rutin işler vardı (spor saati, yemek saati, gece içtimasına katılmak gibi). Ama her günkü boş zamanınızda adım adım, yavaş yavaş amacınıza ulaşmanıza yardımcı olacak eşyalar biriktirir, gardiyanlara rüşvet verir, geceleri odanızdan çıktığınızda stresten gerilirdiniz... MGS, Splinter Cell ve Commandos gibi oyunların gerçek ilham kaynağı olan, zamanının çok ötesinde bir oyundu The Great Escape ve bugün bile zevkle oynanır.

**TREASURE ISLAND DIZZY (1988 - Arcade Adventure)**

Bu yumurta kafalı... yumurta, günümüzün e eşya bulup kullanarak bilmece çözdüğünüz tüm oyunların (point and click adventure'lar dahil) atasıdır. Platform oyunları ile bulmacaları birleştiren oynanışı o kadar rahattır ki, o zamanın insanı delirten zorluktaki oyunları arasında bulunmaz bir çevherdir Dizzy.

**JET SET WILLY (1984 - Platform)**

Platform türünün ilk başlatan oyunudur. Odaları belli bir sırayla gezmek zorunda olmamak, o zaman için devrimsel bir özellikti. Yalnız oyun o kadar eski ki, ZX ekran görüntüsünü bulamadım. Buradaki MSX versiyonundan.

**TARGET RENEGADE (1988 - Dövüş)**

Bazılarına göre ilk Renegade'den bile daha iyiydi Target Renegade (uçan tekmeyele motorsikletlileri indiriyorduk). Mr. Big kız arkadaşımızı kaçırmıştı ve kardeşimizle birlikte peşine düşmüştük. İki kişi oynamak çok zevkliydi, özellikle kasıtlı olarak kendi arkadaşımıza dalınca :)

**ROBOCOP (1990 - Aksiyon)**

Ocean'ın sonradan çıkarttığı tüm film oyunları gibi, Robocop da çok kaliteliydi. Birçok farklı oyun türünü içeriyordu. Oyunun çoğu sağa doğru ilerlemeli aksiyon türü olsa da, arada bulmaca çözdüğünüz ve hatta (sıkı durun) FPS bakış açısıyla kafasına silah dayanmış bir rehineyi kurtardığımız bölümler bile vardı!

**THE SENTINEL (1987 - Bulmaca)**

**TURBO ESPRIT (1986 - Yarış/Aksiyon)**

**LITTLE COMPUTER PEOPLE (1985 - Yaşam simülasyonu)**

**BRUCE LEE (1984 - Dövüş/Platform)**

**ENDURO RACER (1987 - Yarış)**

## NEREDE O ESKİ OYUNLAR?

### Titan Quest vs. Diablo 2

Yeni bir Hack'n'Slash oyununun Diablo 2 karşılaştırılması kaçınılmazdır. Yeni çıkan bu türde oyunlar, 6 yıl öncesinin bu muhteşem oyununun tüm kurallarını taklit ettikçe de karşılaştırılmaktan kurtulamayacaklar. Yaşlı kurt Diablo, yeni teknolojinin tüm nimetleriyle donanmış Titan Quest karşısında ne kadar tutunabiliyor?



Herkes kola yapıyor ama hiçbirini tam anlamıyla Coca-Cola'nın tadını vermiyor. Diablo'nun gizli formülü de böyle bir şey. Sacred, Dungeon Siege ve daha niceleri Diablo formülünü asla tam olarak tutturamadı. Çeşitlilik, eşyalar ve bağımlılık yapma konusunda ise hala üstüne

yok. Titan Quest de güzel tasarlanmış zindan ve şehirlerinin bedelini, rastgele harita oluşturamamasıyla ödüyor. Eşya ve yetenek ağaçları konusunda bariz bir eksiği olmasa da, Diablo'ya göre üstünlüğü de yok. Ama yeteneklere verilen puanların geri alınabilmesi, oyun sırasında sıklıkla Skill'leri yenileriyle değiştirme olanağı verdiğinden güzel düşünülmüş bir özellik.

Grafiksel olarak, Titan Quest'in üstünlüğü tartışılmaz. Işıkları, karakterlerin hareketleri falan sizi oyuna ilk görüşte ısındırıyor. Fizik motorunun eğlenceli bir şekilde kullanılmış olması TQ'yu oynatıyor.

Teknik olarak Titan Quest üstün çıksa da, aksiyon RYO'nun özündeki oynanabilirlik ve eşya ağırlıklılığı konusunda Diablo 2'nin eline su dökemiyor. Üstüne bir de Diablo 2'nin muhteşem hikayesini, harika müziklerini ve online oynanışını eklerseniz, Diablo 2'nin bir 6 sene daha sevilerken oynanacağını anlarsınız. Bir kez daha oyunları muhteşem yapmanın teknik özellikleri değil, ruhu olduğunu görmüş oluyoruz. ■



### LEVELDVD'DE

Özleyenler için, Diablo 2'nin klasikleşmiş Barbarian demosunu LevelDVD'de bulabilirsiniz.



## ALİŞVERİŞ REHBERİ



Boşuna inkar etmeyin, bizim de başımıza geldi. C64'ünüzü veya SNES'inizi, yeni bir PC, Playstation alınca satmıştınız. Ama şimdi eski oyunlara yeniden merak duymaya başladınız ve o vefakar aleti, pamuklara sarıp annenizin dolabının en ücra köşesine kaldırmadığınız için kafanızı duvara vuruyorsunuz.

Evet, hemen her türlü eski bilgisayar ve konsolun mutlaka bir emulatörü var. Ama emulasyon, gerçek alete sahip olmak gibi değildir. WASD tuşlarıyla Commando oynamak, Quickshot joystickün çitirtisinin verdiği hissi asla veremez.

Ayrıca, 20 yıllık emektar elektronik devrelerin o güzelim kokusunu hiçbir PC emule edemez.

O zaman ne yapacaksınız? Aradığımız makineya sahip olan ve satmak isteyen birisiyle tanışmanın en kolay yolu, elinizin altında. Şimdi internete olan tüm güveninizi kuşanıp, açık arttırma sitelerini gezmeye başlamalısınız.

Tabii bazı açık gözler, emektar makinelere olan merakı sömürmek için fahiş fiyatlar çekecektir. Ama sizler için hazırladığımız bu satın alma rehberi, internette iyi durumdaki kullanılmış konsolların ne kadar ettiğini gösterecek. Böylece eski kasa bir Commodore 64 için 250 milyon isteyen açığızlerle pazarlığa oturabilirsiniz.

Unutmayın ki aşağıdaki fiyatlar, sistemlerin çıplak fiyatlarıdır. Monitör, joystick ve oyunlar gibi ekstralar bu araştırmadaki fiyatlara dahil değil. Ve bir makine ne kadar eski ve ne kadar iyi durumda, fiyatı da o kadar yüksek olacaktır. Yani 10 liraya Neo-Geo satan birisine şüpheyle yaklaşmalısınız.

Gittigidiyor.com ve Ebay gibi açık arttırma sitelerinde bu tarz bir alışverişe girecekseniz, ürün resmine güvenmeyin ve satın aldığınız paketin içinde ne olduğunu tam olarak öğrenin. Satıcının yazdığı açıklamayı okuyun, gerekirse çekinmeden mesaj atın ve merak ettiklerinizi sorun. Unutmayın, müşteri sizsiniz ve her zaman haklısınız. ■



## AMSTRAD

Amstrad CPC 464	30-60 YTL
Amstrad CPC 6128	60-75 YTL

## ATARI

Atari VCS 2600	90-100 YTL
Atari ST	100-120 YTL
Atari Lynx	40-45 YTL
Atari Jaguar	60-90 YTL

## COMMODORE

Commodore Vic 20	35-50 YTL
Commodore 64	40-60 YTL

## AMIGA

Amiga 500	50-100 YTL
Amiga 600	50-100 YTL
Amiga 1200	70-120 YTL
Amiga 4000	100-150 YTL
CD32	70-100 YTL

## NINTENDO

Game & Watch	30-200 YTL (modele göre değişiyor)
NES	30-50 YTL
Gameboy	20-30 YTL
Gameboy Color	30-40 YTL
Super NES	50-100 YTL
Nintendo 64	50-75 YTL

## SEGA

Master System	50-70 YTL
Mega Drive	50-75 YTL
Game Gear	10-40 YTL
Sega Saturn	50-100 YTL (modele göre değişiyor)
Dreamcast	50-110 YTL

## SINCLAIR

ZX Spectrum 48K	90-120 YTL
ZX Spectrum 128K	70-100 YTL

## SNK

Neo-Geo Arcade System	150-200 YTL
Neo-Geo AES Home System	300-450 YTL (evet, bizce de yuh!)
Neo-Geo Pocket Color	70-130 YTL





# MAME KÖŞESİ

## SHOOT EM UP'LAR

Düşündük, taşındık ve emülatör dünyasının en çok talep gören ve en çok destekçi olan MAME için ufak bir köşe hazırlamaya karar verdik. Bu sayımızda MAME'de mutlaka oynamanız gereken birkaç Shoot'em Up oyunundan söz edeceğiz. Oyunları verdiğimiz adresten temin edebilirsiniz. İndireceğiniz dosyayı, MAME emülatörünün ROMS dosyası altına RAR'lı bir biçimde atmanız yeterli olacaktır.

## GRADIUS III

Konami'nin ilk klasik oyunlarından



**Yapım:** Konami  
**Yıl:** 1989  
Gradius bana hep Contra'nın uçaklı versiyonu gibi gelmiştir. Bundan sakın Contra daha erken çıkmıştır diye anlamayın. Gradius 80'lerin ortasında çıkmış ve Konami ilk kez bu dönemde bilim kurgusal

bölümlerin yaratıklarca istila edilmesi taktiğini denemeye başlamıştır. Daha sonra (1987'de) Contra sahneye çıkmış ve asolist olmuştur. Neyse, şu ana kadar çıkmış olan Gradius oyunlarından kuşkusuz en iyi olanı üçüncü oyundur (oyun PS2 ve PSP'ye yeniden yapıldı). Bunun ilk nedeni, önemli olan artık düşmanlardan kaçabilmek değil, onları vurabilmek olmuştur. Eğer bir şerit düşmanı vurabilirsek, bir Power-Up sahibi olurduk. Bu Power-Up'lar da, ekranın altında bulunan altı özelliği aktif hale sokardı. Dikkat edilmesi gereken noktaysa, örneğin üçüncü seçenek Double'a sahip olmak için hiç birini kullanmadan üç Power-Up toplamamızın gerekmesiydi. Eğer son iki güç barını merak ediyorsanız söyleyeyim, "?" olan Shield, yani kalkan, "!" olan da Mega Crush (ekrandaki herkesi öldürür).

Oyunun en göze çarpan özelliği, gerçekten zor oluşuydu. Neyse ki size vereceğimiz linkteki ROM'da oyunun hileleri de aktif halde. Oyun içindeyken TAB'a, sonra da Cheats'e gelin, dilediğinizi seçin.  
**Adres:** <http://www.romnation.net/srv/roms/23089/mame/Gradius-III-Japan.html>

## AERO FIGHTERS 3



Ölüm göklerde dir  
**Yapımcı:** SNK/ Neo Geo  
**Yıl:** 1995  
Bir diğer adı Sonic Wings 3'tür bu oyunun. Eğer bu oyunu oyun salonlarında tanışmamışsanız, buna üzülmeyebilirsiniz çünkü şu anki halinizden daha da fakir duruma düşmüş ve salon sahibi

bini zengin etmiş olabilirsiniz. Oyun gerçekten zordu. Hani Shoot'em Up'ların bazılarında böyle ekran bir anda jelibon şekerlere döner ya, hah işte bu oyun onlardan biri. Bir anda her bir açıdan kurşun gelir ve kaçmak için sıfır derece göze ihtiyacımız olurdu. Neyse ki emülatörle o kadar zor olmuyor. AF 3'ün en güzel yanlarından biri 10 kadar farklı karaktere ve uçağa sahip olmasıydı. Bir Japon'un kullandığı A6M Zero-Sen uçaktan tutun, Sovyet I-16'ya kadar değişik tarzda seçeneğimiz vardı. Tabii ki oyun 1995'te çıktığı için rakiplerinden biraz daha güzeldi ama müzikler tam tersiydi. Aşağıdaki adresten oyunu indirip aksiyona siz de ortak olabilirsiniz (kulak tıkaçları bizden).

**Adres:** <http://www.romnation.net/srv/roms/25212/mame/Aero-Fighters-3-Sonic-Wings-3.html>

## 1942

Geri sayıma 1942'de başladık

**Yapımcı:** Capcom  
**Yıl:** 1984

"Son 32 bölüm" diye damardan girerdi bu Capcom klasığı. Belki grafikleri o kadar iyi değildi ama uçağı ellerimin arasında hissettirmeyi çok iyi başarıyordu. Diğer oyunlarda olan, ekran dolunca bomba at, ekran temizlensin olayı bu oyunda yoktu. Onun yerine gökyüzüne doğru süzülüyor ve takla atıp kurşunlardan kaçıyoruz. En başta alışması zor olsa da, aslında bombadan daha kullanışlıydı, sadece sağlam refleks gerektiriyor. 2. Dünya Savaşı temalı oyunlardan bıkmış olabilirsiniz ama şu ana kadar 1942 oynamadıysanız, geç kalmış sayılmayız.

**Adres:** <http://www.romnation.net/srv/roms/21656/mame/1942-set-1.html>



## PULSTAR

Biraz üç boyut , biraz anime, tek bir uçak

**Yapımcı:** AICON  
**Yıl:** 1995

Pulstar'ın bu sayfaya girmesinin tek nedeni var: Anime ve shooter mantığını aynı potada eritmiş olması. Oyunu diğer shooter'lardan ayıran fazla bir şey yok. Klasik bir "tuşa basılı tut, daha güçlü vur" ve "ne kadar çok yaşarsan o kadar güçlü silahlarla karşılaşsın, ama ölürsen hepsini kaybedersin, ayvayı yedin, bittin oğlum sen!" sistemi kullanılmıştı. Kendinizi ekranın başında bir sağa bir sola hareket ederken bulabiliyorsunuz. Özellikle boss'lardaki detay büyüleyici. Karşınızda kıml kıml bir kurtçuk ve siz tuşa kırarcasına basıyorsunuz.

**Adres:** <http://www.romnation.net/srv/download/rom/24556/mame/Pulstar.html> ■







GELECEK SAYIDA...