

4.5 GB OYUN İÇERİĞİ! F.E.A.R., FAHRENHEIT, ROME: BARBARIAN INVASION DEMOLARI PHANTASY STAR ONLINE FULL OYUN, 24 VİDEO VE DAHASI...

# LEVEL DVD

EYLÜL 2005 6,00 YTL / 6.000.000 TL (KDV Dahil) 2005-09 ISSN 1301 2134

## DUNGEON SIEGE II

YAZ REHAVETİNİ ATACAK, BOMBA GİBİ BİR AKSIYON RPG!

### SUPREME COMMANDER

DİKKAT! BÜ OYUN GELMİS GEÇMİS EN BÜYÜK RTS OLABİLİR!

### WINNING ELEVEN 9

PES ÖNCESİ FUTBOL DEĞİLGİ TİME YAMAN ÇIKTI

#### DOSYA

SIKICI BİR PC KASASI  
NASIL MANYAK HALE  
GETİRİLİR?

**İLK BAKIŞLAR:** CIVILIZATION 4, NFS MOST WANTED, SUFFERING 2, TOTAL OVERDOSE, DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

**İNCELEMELER:** CODENAME PANZERS 2, BLOOD RAYNE 2, COSSACKS 2, TRACKMANIA SUNRISE, DELTA FORCE EXTREME





Yaz rahatını bir türlü üstünden atamadı oyun piyasası. Sanırım tüm oyun yapımcıları aynı anda “yetti kodladığımız, programladığımız!” diyerek tatile çıktılar. Tıpkı bizim gibi. Uzun yıllar sonra ilk kez hepimiz birden adam gibi bir tatil yapabildik. Şükürler olsun!

Aldığımız enerjiyle bu sayıyı daha bir dinç hazırladık. Tabii biraz geç kaldı, ama olsun. 100. sayımızın (ki kendisi 23.256 adet satarak rekor kırdı :) son sayfasında “Level’a yine bir şeyler oluyor” demiştik ya. İşte o “şeyler” bu sayıdan itibaren olmaya başladı. Planladığımız yeniliklerden ilki olan Kafa Ayarı bölümünü hazırlarken çok eğlendik, umarım siz de okumaktan zevk alırsınız. Keşfetmeyi size bırakıyorum.

Geçen ay web sitemizde başlattığımız Level’a yazarlık başvuruları tamamlandı. En iyileri Eylül ayının 15’inde belirlemiş olacak ve kendilerine haber vereceğiz.. Çok iyi yazılar geldiğini ve seçim yapmanın çok zor olacağını şimdiden belirtebilirim. En iyi yazıları da önümüzdeki ay yayınlayacağız.

Gelelim bu ayki sayımızın içeriğine. Gas Powered Games özel sayısı diyebiliriz bu sayı için, çünkü üç yıldır beklediğimiz Dungeon Siege 2’nin yanı sıra, Total Annihilation efsanesinin devam oyunu olan Supreme Commander’a da çok özel bir ilk bakiş yazısı hazırladık. Ayrıca, Türkiye’deki tüm PlayStation 2 kafelerin şu anda yeşile boyanmasının tek sebebi olan Winning Eleven 9’u “koniçiva”dan ileri gitmeyen Japonca’mızla inceledik. Bilgisayar kasalarının sıkıcı gri kutular olmak zorunda olmadığını ispatlamak için kasa modifikasyonları üzerine bir dosya hazırladık. Sabahladık, çok çalıştık ama deydi doğrusu. Sıcaktan başka bir şey konuşulmadığını bildiğimiz gezegeninize bu ay da biz renk katalım istedik dünyalılar. Biz dostuz! Sayfalarımızı çevirin ve sakın paniklemeyin!

Sinan Akkol

**Not:** Level DVD’li ve CD’li olarak, iki versiyon halinde piyasada. DVD’de yine 6 CD’den fazla oyun içeriği var. Bir sonraki DVD’li sayımız Kasım sayımız olacak. Sınırlı sayıda basıldığı için bulmakta güçlük çektiğinizi biliyoruz. Genellikle büyük market ve kitapçılarda bulabilirsiniz.

**Nott:** Son birkaç ay içinde bize e-posta attınız ve cevap alamadıysanız, büyük ihtimalle bir MyNet e-posta hesabına sahiptiniz demektir. MyNet uzantılı adreslere gönderdiğimiz postalar ne yazık ki yerlerine ulaşmıyor. Sorun çözülene kadar bize başka bir adresten ulaşmaya çalışın lütfen.

# UZAYLI BÖCEKLER SAVAŞA HAZIR STARSHIP TROOPERS

» Starship Troopers filmi hatırlıyor musunuz? Evetse, üstünden nerdeyse on yıl geçmiş bir filmin oyunlaştırılması fikri saçma mı geliyor? Filmin gösterime çıktığı 1997'den bu tarafa bakınca gerçekten de ciddi bir gecikme söz konusu ama Empire Interactive, oyun yapım

haklarını aldığı 2000 yılından bu yana sessizce bu proje için hazırlanıyordu (bu arada filmin romanı 1959'da yazılmıştı, bir de bu açıdan bakın). Üstelik bu arada Starship Troopers da tamamen tarihe karışmış sayılmazdı, geçen yıllarda bir animasyon serisi bir de devam filmiyle yaşamaya devam etti. Tek sorun bunların ilk film kadar ses getirmemesiydi... Şimdi yapımcı Strangelite ve yayıncı Empire, çöleşmiş bir gezegende geçen ve dev örümceklerle insanların mücadelesini anlatan bu hikâyeyi yeniden gündeme taşımaya hazırlanıyor.

Oyun, Starship Troopers'da izlediğimiz olayların beş yıl sonrasında anlatıyor. General Johnny Rico ve ekibinin dev böceklerle karşılaştığı temizlik hareketi tüm hızıyla devam ediyor ve biz maalesef esas adam Rico'yu değil, birliğin bir üyesini canlandırıyoruz.

Grafiklerinden ziyade yaratılan ortamlarla atmosferi yakalama iddiasında bir FPS olarak tasarlanan Starship Troopers'ın 20 saate yakın oynama süresine sahip senaryosu, oyuncuların filmin geçtiği tüm mekânlarda dolaştırmayı hedefliyor. Askeri gemilerden mağaralara, uçsuz bucaksız çöllerden istilaya uğramış kulelere kadar çok sayıda mekânda geçecek oyunda bir numaralı motivasyonumuz, hiç bitmeyecekmiş gibi görünen böcek



ordularının dehşetinden kurtulmak. Oyunun render motorunun 300'den fazla yarattığı aynı ekranda görüntüleme kapasitesi, sizi neyin beklediği konusunda bir fikir vermeye yetecektir.

Peki sürekli aynı böcekleri öldürüp durmanın neyi zevkli? Böcek deyip geçmeyin, oyunda 20 çeşit düşmanınız olacak. Görüntüleri, zekâ düzeyleri ve öldürme yetenekleri açısından birbirinden farklı özelliklere sahip bu yaratıklara karşı savaşırken siz de bilgisayar kontrolündeki ekip arkadaşlarınızdan destek alacak ve bir yandan da onları kaybetmemeye çalışacaksınız. Starship Troopers'ın çok oyunculu seçenekleri de enteresan olacağı benziyor. Ama emin olmak için Kasım'ı bekliyoruz.

**Yapım:** Strangelite **Dağıtım:** Empire Interactive  
**Tür:** FPS **Çıkış tarihi:** Kasım 2005

## İKİ YAKASI BİR ARAYA GELMEYEN OYUN BALLERIUM

İki yıl önce duyurusu yapılan, geçen yıl içinde çıkacağı açıklanan ama çıkmayan bir devasa online RTS oyunu idi Ballerium. Oyunun yayıncısı olarak ismi geçen Sanctum'un projeden çekilmesiyle tüm planlar bozuldu. Haziran 2005'te oyunun resmi web sitesinde projenin durdurulduğu, daha Türkçesi iptal edildiği açıklandı. Bu hazin sonu yaşayan birçok oyun gördük şimdiye kadar ama Ballerium onlardan biri olmamaya karar vermiş görünüyor. Oyunun tasarımcısı olan Majorem ekibi üç yıllık eme-

ğini çöpe atmayı içine sindirememiş olsa gerek, oyuna bir şans daha verilmesi kararlaştırıldı. İki aydır kapalı duran Ballerium test sunucusu Ağustos başında yeniden açıldı ve beta testi için başvurular da başladı. Ballerium semalarında gezinen kara bulutlar, devasa oyunlar dünyası için hâlâ taze bir fikir olan MMORTS (massive-multi online real-time strategy) tarzındaki oyunun diğer tüm ayrıntılarını gölgede bırakıyor. Ama ücretsiz beta için başvurmayı düşünen okurlarımıza kısaca oyundan bahsetmekte yarar var. Ballerium, her oyuncunun kendine bir şehir ve onu ayakta tutmak için birimler geliştirdiği bir oyun. RTS olması, siz online değilken de şehrinizin oyunda kalması anlamına geliyor. Üretiminiz, savaşlarınız, gelişiminiz siz yokken de devam ediyor ve birimleriniz sizin yerinize kararlar verebiliyor. Oyunda "güneşin yedi çocuğu" de-

nen ve her biri ayrı bir felsefeyi temsil eden yedi ırk var. Kimisi fikir meselelerine (materyalizm ve varoluşçuluk gibi) kimisi de dünya işlerine (endüstrileşme ve çevrecilik gibi) odaklı bu ırklar, kendi özel birimlerini, binalarını ve yaşam biçimlerini yaratıp diğerlerine karşı kullanabiliyor. Eğitimli ve kalabalık bir nüfus, doğru binalar, diğer oyuncuların ticaret yapmayı isteyecekleri özel kaynakların üretimi gibi işlere kafa yorarak, bu arada askeri yeteneklerinizi de güçlendirerek şehrinizi kalkındırmayı mümkün. İlginizi çektiyse [www.ballerium.com](http://www.ballerium.com) adresinden beta başvurunuzu yapabilirsiniz ama bizden söylemesi, oyuna çok bağlanmayın. Ne olur, ne olmaz...

**Yapım:** Majorem **Dağıtım:** Belli değil  
**Tür:** MMORTS **Çıkış tarihi:** Belli değil



## NORRATH'I KALPAZANLAR BASTI ENFLASYON FIRLADI, IMF ENDİŞELİ...

» Sanatın hayatı taklit ettiğine dair yaygın bir kanı vardır. Basit ve gereksiz bir kelime oyunu gibi durabilir ama aslında aynı şey "sanal" için de geçerli. Bilgisayara sığdırdığımız sanal hayatlarımız giderek gerçeğinden ayırt edilemez bir düzene oturuyor. Hayatta yaşadığımız her şeyle burada da karşılaşırız; sinirlenmek de sevinmek de, aşık olmak da terk edilmek de mümkün bu alter-dünyada. Ama en çok da dolandırılmak... EverQuest II oynayanlarınız lafı nereye getireceğimi anladı ama herkes için açıklayalım: Geçtiğimiz ay EQ II'ye dadanan bir grup sanal kalpazan, oyunun evreninde kullanılan paradan çoğaltarak ciddi bir ekonomik krize neden oldu.

Oyunun geçerli para birimi platinium'dan üretmek için "duping bug" deni-

len ve online oyunlarda herhangi bir kaynağı istenen miktarda basmaya yarayan açığı kullanan bu hileci arkadaşlar, ellerindeki sahte paraları gerçeğe çevirmek için Station Exchange'e başvurdu. Station Exchange, Sony Online Entertainment'ın EQ için açtığı resmi takas ve açık artırma sitesi. Burada oyunda sahip olduğunuz tüm varlığı gerçek para karşılığında diğer oyunculara satabiliyorsunuz. SOE'den gelen açıklamaya bakılırsa, hileci oyuncular bu noktada ipin ucunu kaçırıp oyunun evrenindeki tüm paranın 24 saat içinde yüzde 5 artmasına neden olmuşlar ve tabii enselenmişler. İsimleri ve sayıları açıklanmayan sanal kalpazanların EQ II ekonomisine verdiği zarar sonraki 24 saat içinde giderildi ve suçlular Norrath'dan sürülüp dünyaya hapsedildi.

## » İSİM HAKLARIMI KAYBETTİM, HÜKÜMSÜZDÜR STARGATE SG-1: ALLIANCE

Oyunların iptal haberlerini vermeyi sevmiyoruz ama bu hikâye tam ibretlik. Sadece oyun geliştiricileri değil ödevlerini ihmal eden öğrencilerin (söz meclisten dışarı), yazılarını geç teslim eden editörlerin (söz yine meclisten dışarı), vaktinde gelmeyen otobüslerin de (bunu isteyen üstüne alınabilir) önemli dersler çıkartabileceği bir Stargate vakası söz konusu.

Nisan ayından bu yana ekran görüntüleri ortalarda dolaşmaya başlayan, röportajları yapılan, E3'te görücüye çıkartılan Stargate SG1: Alliance, yapımçı Perception'ın işi yeterince ciddiye almadığı gerekçeyle bir süreliğine durduruldu. Amerika'da yıllardır yayınlanan ve büyük sükse yapan dizinin oyun haklarını satın alan JoWood, ilk oyun Alliance'ı geliştirmesi için Avusturyalı Perception ile anlaşmıştı. Ancak hem projenin Stargate sevenleri tatmin etmekten uzak bir oyuna dönüşmeye başlaması hem de işlerin çok yavaş ilerlemesi gerekçe gösterilerek Perception'la yapılan kontrat iptal edildi. İki firma arasındaki anlaşma gereği oyunun tüm hakları ve şu ana kadar geliştirilmiş olan kaynak kodu JoWood'da kalacak ve "ekonomik anlamda bir yüke dönüşmeyeceğine karar verilirse" yeni bir geliştirici bulunur bulunmaz yapımla sürecektir.

Buraya kadar anlattıklarımız JoWood'un basın açıklamasından. Bir



de Perception'a kulak verelim: "SG1: Alliance'ın yapımını iptal etme hakkının JoWood'da olduğu doğru değil. Oyunun lisansı bize ait ve yapımına ara vermeden devam edeceğiz." Anlayacağınız ortada birbirine kızgın iki eski ortak ve paylaşamayan bir proje var. Bizi esas ilgilendiren kısım da şüphesiz oyunun akıbeti.

Eğer yapım hakları gerçekten Perception'a aitse, eninde sonunda iyi ya da kötü bir SG1 göreceğimizi söyleyebiliriz. Ama gerçek bunun tam tersiyse durum biraz daha kritik. JoWood'dan yapılan açıklamada şimdiye kadar PC, PS2 ve Xbox için tasarlanan SG1'in, kaybedilen zaman da göz önüne alınarak sadece yeni nesil konsollar için tasarlanması ihtimaline de yer veriliyor, tabii tamamen gözden çıkarılmazsa. Böylece bize de Level'da görebileceğiniz en şaibeli oyun künyesini yazmak düşüyor. Ortada bir oyun var ama ne yapımcısı belli, ne yayıncısı, ne de çıkış tarihi.

Yapım: Belli değil Dağıtım: Belli değil Tür: Aksiyon, Çıkış tarihi: Belli değil

■ **DIABLO 3 TAMAM MI DEVAM MI?** Blizzard, Diablo sevenlerin seriyeye üçüncü oyunun gelip gelmeyeceği konusunda merakını kaşımaya bayılıyor. Ağustos ayında, önceki iki Diablo'yu yapan, Blizzard'ın yan stüdyosu Blizzard North'un kapatılması kararı bir kez daha gözlerin firmaya ve efsane oyununa çevrilmesine neden oldu. Oyundan tamamen vaz mı geçmişti yoksa işleri hızlandırmak için yapımına ana ofiste mi devam edilecekti? Yoksa zaten ortada böyle bir oyun yoktu da biz mi buluttan nem kapıyoruz? Diablo 3'le ilgili her dedikodu patlamasında bir köşede durup olanları izleyen ve muhtemelen eğlenen Blizzard bu kez daha farklı davrandı ve konuştu: "Blizzard North ekibini dağıtmadık, sadece ana tasarım grubumuzla birleştirdik. Bunu da şirketin verimliliğini artırmak için yaptık. Böylece tüm tasarımcılarımız birbirlerinin projelerine katkıda bulunabilecek." Açıklamayı yapan Blizzard başkanı Mike Morhaime ayrıca merkeze taşınan Kuzey Ofisi'nin "henüz duyurulmamış" bir oyun üzerinde çalıştığını ve projenin devam edeceğini de söyledi. Kastedilenin bir World of Warcraft genişleme paketi olamayacağını varsayarak biz bu sözlerden kendimizce bir anlam çıkarttık tabii. Siz de aynı şeyi mi düşünüyorsunuz?

■ **WoW'DA ANNE BASKINI** Geçtiğimiz ay World of Warcraft forumlarında herkesin kulağına küpe olması gereken eğlenceli bir olay yaşandı. Ertesi gün düzenlenecek bir etkinlik hakkında herkesin fikirlerini yazdığı bir WoW forum başlığı altına Brion rumuzlu oyuncu da diğerleri gibi birkaç kelime yazıp geçti. Mesajın gönderildiği saat sabahın 03: 29'u idi ama muhtemelen ertesi sabah okula gitmek için erkenden uyanması gereken Brion bunu çok da takmıyordu. Çoğumuz için buraya kadar olanlar gayet sıradan, bizim de sıklıkla yaşadığımız şeylerden. Zaten farkı yaratan da Brion'ın kendisi değil, annesi.

Brion'ından sonra birkaç oyuncunun daha konuyla ilgili fikirlerini paylaşmasının ardından araya şöyle bir mesaj girdi: "Konuyu dağıttığım için özür dilerim. Ama Brion, sabahın 3.29'unda uyanık ve bilgisayar başında olduğunu annenin bilmesini istemiyorsan, bu saatte onun okuduğu bir foruma mesaj yollama. Basıldın. Ceza-lısın." 47. level'a kadar yükselmiş saygın, karizma sahibi bir oyuncu olan Brion için annesinin yazdığı bu mesajı okumak nasıl bir histi tam olarak bilemeyiz ama normalde 15-20 mesajı aşamayacak bu forum başlığı hınzır annenin yazdıklarından sonra sayfa-



## SAVAŞI BİTİRMENİN ALTERNATİF YOLLARI

## WWII COMBAT: ROAD TO BERLIN

>> İkinci Dünya Savaşı'nın son günleri. Amerikan ve Rus güçleri arasında cephe önündekinden daha şiddetli bir şekilde Almanların geliştirdiği prototipleri ve onları geliştiren bilim adamlarını ele geçirme mücadelesi yaşanıyor. Bir yandan kanlı savaş sona yaklaşırken bir yandan da Soğuk Savaş'ın ilk adımları atılıyor.

WWII Combat: Road to Berlin, ele aldığı dönem ve kullandığı ana karakterle standart İkinci Dünya Savaşı oyunlarından ayrılan bir proje. Oyunda bir OSS (CIA'nın o tarihlerdeki ismi) ajanını canlandırabilirsiniz ve cepheye savaşmak yerine birtakım gizli görevler için tehlikeli işlere girişebilirsiniz. Toplam on görevden oluşan tek kişilik senaryoda Berlin'e sızıp "İntikam Silahları" projesi için çalışan Rus ve Alman güçlerini durdurmanız gerekiyor. Bu görevler boyunca sıcak çatışma da olacak, belge hırsızlığı da, kuryelik de. Oyunun en önemli özelliği, dönemin bugüne ulaşabilen tüm arşivlerinin didik didik edilecek, olabildiğince gerçekçi bir senaryo üs-



tüne kurulmuş olması.

İşini olabildiğince sessiz yollardan halletmeyi seven bir karakteri oynamamıza rağmen WWII Combat da çoğu 2. DS oyunu gibi FPS türünde olacak. Kullanabileceğimiz tüm silahların savaşta kullanılan orijinal modellere sadık kalınarak geliştirildiği oyunda mekânların gerçekçi olması için de savaş fotoğraflarına başvurulmuş.

Unreal motoru kullanılarak tasarlanan Road to Berlin'in geliştiricisi Direct Action'ı SPEC OPS serisinden tanıyoruz.

Ekip ayrıca Combat: Task Force 121 ve Spearhead oyunlarına da imzasını atmıştı. WWII Combat'ı uzun süre oynanacak bir oyun yapmasını beklediğimiz asıl yanı ise 16 oyuncuya kadar izin veren çok oyunculu modu. VIP koruma, death-match, capture the flag gibi sekiz çok oyunculu modu olacak WWII Combat, PC'nin yanı sıra Xbox için de Ekim ayında hazır olacak. 2.DS'nin gizli kalmış projeleri ve teknoloji için yapılan sessiz savaşları ilginizi çekiyorsa, gün saymaya başlayabilirsiniz..

ÖNCE GÖRÜNÜŞÜNE TUTULACAKSINIZ, SONRA ÖZELLİKLERİNE  
PROJECT OFFSET

"İstemek ve başarmak; ne kadar tuhaf sözcükler..." yazar bazı kitapların arkasında. Project Offset de tamamlandığında muhtemelen bu sözcüklerle anılacak. Savage'in yapımcısı S2 Games'ten kopan üç yazılımcının ellerindeki tüm parayı ve bilgiyi yatırarak yapımına başladığı ve ofislerinin adını verdikleri Project Offset'i ayrıcalıklı yapan yanı yalnızca sınırlı kaynakla üretilen bağımsız bir proje olması değil. Oyun, son zamanların en heyecan verici fikirlerinden bazılarıyla süslenmiş. Şimdiye kadar çıkan oyun içi videoları nefes kesiyor. Ve bitirilip bitirilemeyeceği bile belli değil!

Project Offset, FPS türünde bir oyunda benzerine pek rastlamadığımız, fantastik bir evrende geçiyor. Oyunun RPG sevenleri ilgilendirebilecek bir başka özelliği de karakterlerin sınıflara ayrılması ve oyuna başlarken, farklı yeteneklere sahip bu sınıflardan istediğinizi seçebilmeniz. Offset dünyasında, farklı sınıflardan karakterler seçerek oluşturduğunuz klanınızı, birbirini takip eden görevler boyunca kontrol ettiğiniz tek kişilik senaryonun yanı sıra oyunu "muhte-



mel hit" saymamızın asıl sebebi olan bir multiplayer modu da olacak. Zaten oyunun bu kısmına kısaca "fantastik Battlefield 1942" diyebiliriz. Uzun menzilli silahlardan bizzat yumruğunuza kadar çok sayıda silahın ve çeşit çeşit motorlu araçtan ejderhalara kadar giden her tür aracın yer aldığı çok oyunculu modlar için belirlenen oyuncu sayısı ise 64.

Takımınızı oluştururken her biri farklı yeteneklere ve dezavantajlara sahip beş sınıftan tümüne ihtiyacınız olacak. İşleri-

ni gizlice halletmeyi seven Elf okçuları, binalarınızın ve eşyalarınızın inşasından ve tamirinden sorumlu Cüceler, hemen her konuda biraz yetenek sahibi İnsan Savaşçılar, diğerleri dökülmeye başladığında ortalığı toparlayacak olan Şifacılar ve pek muhterem Büyücüler... Bu karakter sınıfları Project Offset'in göstermelik bir özelliği değil, farklı işlevlere sahip bu karakterlerin deneyim puanı kazanıp zayıf anlarını geliştirmek gibi gayet RYO'sal özellikleri de olacak. Bu da 64 kişinin ortalığa döküldüğü çok oyunculu modlarda nasıl bir cümbüş yaşanacağı hakkında az çok fikir vermeye yetiyor.

Henüz ismi konmamış (Project Offset, oyunun proje ismi), dağıtımıcısı belli olmayan, hatta bitirilip bitirilmeyeceği bile kesinleşmemiş bu projeyi tamamlansa da iptal edilse de, giderek hararetlenen bir tonda, uzun bir süre konuşacağız. Bu arada siz de [www.projectoffset.com](http://www.projectoffset.com) adresinden oyunun gidişini takip edebilirsiniz.

Yapım: Offset Dağıtım: Belli değil

Tür: FPS Çıkış tarihi: Belli değil

# UZAK DÜNYALAR SİZİN OLACAK DREAMLORDS



Devasa online oyunlar kategorisi kalabalıklaştıkça şimdiye kadar geçerliliğini korumayı başarmış "devasa oyun" tanımı da giderek farklılaşıyor. Şimdiye dek RYO'nun sınırlarını zorlamaya yanaşmayan devasa oyunlar, değişik tatlar arayanlar için alternatifler geliştirmeye uğraşiyor. Bu alternatiflerden şimdilik en popülerleri ise oyunun türünü RTS'ye çevirmek. Bu ay haber sayfalarımızda kendine yer bulan Ballerium gibi Dreamlords da henüz temelleri atılmaya çalışılan MMORTS modasının öncülerinden bir oyun.

İsveçli geliştirici Lockpick Entertainment'a ait bir proje olan Dreamlords, oyuncuyu topladığı deneyim puanı ölçüsünde yükseltilere taşımak yerine en baştan bir yarı tanrı ilan ediyor. Bir Dreamlord (Düş Tanrısı)

olarak kendinize ait bir parça toprak ve emrinizde bekleyen köylü ve askerlerinizle oyuna başlıyorsunuz. En büyük derdiniz, gireceğiniz PvP savaşlarla topraklarınızı korumak ve mümkünse genişletmek. Kendi ülkenizin kurallarını belirleyip şekillendirmek, birimlerinizi hangi işlerde kullanacağınıza karar vermek, diğer lordlarla ilişkilerinizde nasıl bir politika izleyeceğinizi saptamak

sizin işiniz. Ama oyun sakince bir köşede takilmanıza izin vermeyecek kadar hareketli bir evrene sahip olacak. Gelişmek istiyorsanız yapıcıların kararlarındaki etkinliklere katılıp görevleri tamamlamak zorundasınız. Ordunuzu güçlendirip küçük kabilenizi uygarlığa dönüştürmek için oyundaki dengeleri sürekli kontrol etmenizi ve geleceği bugünden görebilen vizyon sahibi bir lider olmanızı gerektiren Dreamlords şimdiden hararetle oyunu tartışan kalabalık bir meraklı kitlesine sahip. Oyun sizin de ilginizi çektiyse girip web sitesinden ([www.dreamlords.com](http://www.dreamlords.com)) yakında başlayacak olan beta test için başvurunuzu yapabilirsiniz. Şimdiye dek yayınlanan ekran görüntüleri bir RTS için oldukça detaylı ve iyi düşünülmüş bir dünyanın işaretlerini taşıyor ama emin olmanın tek yolu var...

**Yapım:** Lockpick Entertainment **Dağıtım:** Belli değil **Tür:** MMORTS **Çıkış tarihi:** 2006 Baharı

## Total Overdose



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

Mariachi'lerin memleketinde geçen bir Max Payne için siz nasıl bir web sitesi tasarladınız bilemeyiz ama Lightmaker isimli web tasarımı grubu Total Overdose için harika bir tane yapmış. Babasının katillerini yakalamak için eli kanlı bir uyuşturucu çetesinin peşine düşen Ramiro, oyun için hazırlanan web sitesinde de ziyaretçilere rehberlik ediyor. Müziklerden silahlara, karakterlerden araçlara kadar oyun hakkında hemen her şey hakkında fikir sahibi olmanızı sağlayan kapsamlı bir site si var Total Overdose'un. Kapsamı bir yana, sitenin açılış müziği, sağa sola gizlenmiş yıldızları topladıkça açılan videolar, fareyi üstünde kaydirdiğin açılan panoramik ekran görüntüleriyle bu site tam eğlencelik. Özellikle bir köşede durup sizi izleyen Ramiro'nun kendine has tavırları tam seyirlik. Muhakkak uğramanızı öneririz.

## Hitman



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

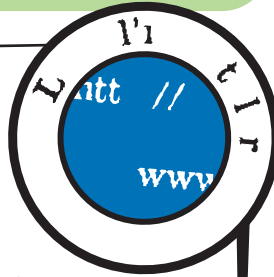
Bir tetikçinin kendine web sitesi hazırlaması, sık rastlanan bir durum değil ama koskoca Agent 47 iseniz, asıl iyi bir siteniz olmazsa garipsenirsiniz. Nitekim Hitman'ın 2006 başında çıkacak olan son bölümü Blood Money için tüm karakterlerin ve oyunun geçtiği şehirlerin tanıtıldığı, ayrıca hikayenin ipuçlarını taşıyan gazete haberlerinin yer aldığı bir web sitesi hazırlanmış. Oyunun yapımcısı IO Interactive tarafından tasarlanan sitenin en güzel bölümü ise toplam dokuz videoyla aşama aşama Hitman'ın "kariyer" sürecini anlatan "Tetikçi olma rehberi" bölümü. Biz siteyi ziyaret ettiğimizde bu videolardan henüz ilk ikisi izlenebiliyordu ama oyun piyasaya çıkana kadar rehber de tamamlanmış olacak.

## Rockstar



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

En olaylı, en sıvri oyunların yapımcısı Rockstar'ın, bu genel imajının yanında çok naif kalan bir sitesi var. Oyunlarıyla çocuklara kötü örnek olduğu iddia edilen Rockstar, ıvır zıvır bir ton bilginin ve küçük ama faydalı araçların bulunduğu sitesinden "biz iyi adamlarız" mesajı veriyor. Daha önemlisi; site o kadar dolu ve renkli ki her tarafından bonus fırlıyor. Karşınıza saatli bir radyonun eşlik ettiği duvar kağıtları da çıkabilir, bütün sayfayı boyayabileceğiniz bir kutu sprey de, kendi müziğinizi yapabileceğiniz gayet kapsamlı ve kullanışlı bir mikser de. Özellikle sonuncusunu bulmanızı öneririz.



larca uzadı. Brion'ı uzun süre WoW'da gören olmadı.

■ **ESKİ ARKADAŞLARINIZI NE KADAR TANIYORSUNUZ?** Altı tane yılın arkadaşın giderek karmaşıklaşan ve komikleşen ilişkilerinin ve gündelik hayatlarının anlatıldığı, tam 10 sezon boyunca yayında kalan New York sitcom'u Friends'in sona ermesinin üstünden bir yıldan uzun bir zaman geçti. Ama sevenleri "arkadaşları" nı henüz unutamamış değil. Warner Bros da bu durumu fırsat bilip, hayatlarında Friends'in eksikliğini duyanlara, şifa niyetine bir oyun sunmaya karar verdi. Oyun aslında Friends özleminizi gidermeyi değil, kaçınıcı derece bir Friends manyağı olduğunuzu saptamayı amaçlıyor. On yıllık senaryo içinde yer alan her tür ayrıntıya ve karakterlerin özelliklerine dair 3 binden fazla soru içeren The One with All the Trivia hem PC hem de konsola çıkacak. Bir yarışma programı formatına sahip oyunda soruları Maggie Wheeler ("oh my god" ıyla meşhur Janice) ve James Michael Tyler (Gunther) soruyor. Dizinin son sezonlarında bölüm başına 1'er milyon dolar aldıkları düşünülünce, oyuna neden esas altlıdan birilerinin katılmadığını anlayabiliyoruz. Friends'in unutulmaz sahneleri ve müzikleriyle donatılacağı söylenen Friends: The One with All the Trivia Kasım'da çıkacak.

■ **BU ŞARKILAR TANIDIK** FIFA serisi, PES karşısında ne yapsa da kan kaybetmeye devam ediyor olabilir ama her yıl olduğu gibi bu yıl da oyuna eklenen şarkıları açısından PES'e göre daha ilgi çekici olacağı kesin. En azından Türkiye'deki oyuncular açısından. Çünkü giderek daha az Türk oyuncuya ve takımına yer veren FIFA serisi bizi şaşırtıp bu sezonun FIFA oyunu için hazırlanan şarkı listesine iki de Türkçe şarkı ekledi. Bunlardan biri, hemen hemen her şarkısında bir taraftar marşı havası bulunan Athena'nın Tam Zamanı Şimdi isimli parçası. Diğeri ise yıldızı çabucak parlayan grup Manga'nın çıkış şarkısı; Bir Kadın Çizeceksin. Listenin çoğuna geçen yıllarda olduğu gibi yine İngiliz gruplar hakim; Jamiroquai, Oasis, Doves gibi tanınmış isimlerin yanı sıra listeye eklenen pek bilinmedik gruplarıyla Britanya'dan tam 12 grup var. Bunun dışında Fransa'dan Somali'ye Norveç'ten Jamaika'ya kadar çok sayıda ülkeden çok sayıda şarkı dinleyebileceğiniz FIFA 2006 oyuncuları.



## ZİNDANLARDA SABAHLADIĞIMIZ GÜNLERE DÖNÜŞ DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

>> 2003 yılında 3DO'nun iflas edip Might & Magic serisinin sahipsiz kalmasının ardından Ubisoft'un devreye girip serinin isim haklarını satın aldığını hatırlarsınız. O günlerde çorak bir araziye andıran M&M evrenini eski verimli zamanlarına döndürmek üzere harekete geçen Ubisoft, geçtiğimiz aylarda duyurduğu Heroes of Might & Magic V'in ardından şimdi de Dark Messiah of Might & Magic'i 2006 yazında yayınlayacağını açıkladı.

Bundan önce Arx Fatalis adlı oyunu tasarlayan Fransız yapım ekibi Arkane Studios tarafından hazırlıklarına başlanan Dark Messiah birinci şahıs bakış açısından oynanan bir RYO. Oyunun bir diğer özelliği ise Valve'in Source grafik motoru kullanılarak tasarlanması. Ubisoft'un yaptığı açıklamaya bakılırsa bu, aksiyon seven oyuncuların da M&M evreniyle daha yakından ilgilenmesini sağlayacağı için çok önemli: "Oyuna verdiğimiz yeni şekille sadece M&M hayranlarını mutlu etmekle kalmayacağız, bize kusursuz bir ortam yaratma imkânı sağlayan Source motorunun gücüyle aksiyon türünün sevenlerini de etkileyeceğiz. Dark Messiah her iki türün de en iyileri arasına girecek."



Sareth adında büyü ve yakın dövüş eğitimi almış bir savaşçıyı oynadığımız Dark Messiah'ta tek kişilik 12 görevden oluşan senaryo boyunca önceki M&M'lerde olduğu gibi uzun yolculuklara çıkacak ve esas amacımızı unutana kadar büyü yapıp yaratık keseceğiz. Dark Messiah'ı önceki Might and Magic'lerden ayıran yanı ise 32 kişilik çok oyuncu desteği. Klasik modların yanı sıra "evolution" denen ve tek bir karakterle oynayıp, her oynadığınızda deneyim kazanmanızı

ve giderek gelişmenizi sağlayan yeni bir mod da çok oyunculu seçenekler arasına eklenmiş. Çıkmasına daha neredeyse bir yıl var ama Might & Magic fanatigiyseniz, Ubisoft'un o güne kadar oyunu bol bol gündeme taşıyacak yeni detaylar açıklayacağına inandığımızı söylememiz belki bir parça teselli olmanızı sağlar.

Yapım: Arkane Studios Dağıtım: Ubisoft  
Tür: Aksiyon Çıkış tarihi: 2006 Yazı

## ÜÇLEMENİN DÖRDÜNCÜ OYUNU!

# BROKEN SWORD 4

>> George Stobbart ve Nico Colard isimli iki araştırmacı-maceracının anılarını anlatan Broken Sword, en başından beri bir üçleme olarak planlandığı ve geçen yıl çıkan üçüncü oyunla bu plan nihayete erdiği halde yeni bir oyunla geri dönüyor. İlki 1996 yılında çıkan (Broken Sword: Shadow of Templars) Broken Sword, o zamandan bu yana ayakta kalmaya devam edebilen nadide bir adventure. Bu yüzden THQ'nun yeminini bozup dördüncü oyuna başlamasını anlayışla karşılıyoruz.

Kafamızı karıştıran asıl mesele, yeni oyunun konusu. THQ'nun yaptığı açıklamaya göre oyunun ana karakteri George Stobbart dördüncü bölümde gizemli bir kadına aşık olacak ve kadının birdenbire ortadan kaybolmasıyla onun peşine düşüp yine uzun yolculuklar yap-



cak. Bu arada her zamanki gibi dünyayı da kurtarmak durumunda kalacak. Peki ama bütün bu hikaye içinde Nico nerede? THQ, seride böyle bir karakter sanki hiç yer almamış gibi davranmayı tercih

ederek iki olasılığa kapı açmış oluyor. Ya dördüncü oyunda basit bir bahaneyle Nico'yu çoktan George'un hayatından çıkartmış olacaklar, onun o aksanlı "Joorj"larını duyamayacağız ya da bize anlatılan hikâyenin altından hoş bir sürprizle Nico fırlayacak. Her iki durumda da, tüm bölümlerini severek oynadığımız Broken Sword serisine dönüş yapmak güzel bir fikir. Üçüncü bölümde karşımıza çıkan yeni oynanış stili birçok severini Broken Sword'dan soğutmuştu ama dördüncü oyunda da aynı stilin kullanılacağına dair bir haber (en azından şimdilik) yok. Yine de, oyunu gözden çıkaramıyorsanız, bir yıl içinde bu fikre alışmanızı öneririz.

Yapım: Revolution Games Dağıtım: THQ  
Tür: Adventure Çıkış tarihi: 2006 Yazı



HEPSİ HAYAL ÜRÜNÜ

## BAĞIMSIZ OYUNLAR FESTİVALİ

IGF



» Her yıl San Jose'de Game Developers Conference kapsamında düzenlenen ve küçük bütçeli, hiç piyasaya çıkmamış, bedavaya indirebildiğimiz ama parlak fikirleriyle ödüllendirilmeyi hak eden oyunların yarıştığı Indie Games Festival (Bağımsız Oyunlar Festivali – IGF) bu yıl da bitti. Hatta 2006 için başvuru tarihleri ve koşulları bile açıklandı ama biz önce 2005 sonuçlarını aktaralım.

IGF 2005'in en konuşulan oyunu Alien Hominid oldu. İlk olarak web üzerinden oynayabildiğiniz basit bir Flash oyunu olarak ortaya çıkan Behemoth yapımı Alien Hominid, gördüğü ilgi üzerine GameCube'a da taşınmış ve çok sayıda oyuncuya ulaşmayı başarmıştı. Tabii IGF'te topladığı ödüllerle (Görsel Sanat, Teknik Başarı ve Ses dallarında) iyice

sükresi arttı. Önceden bedava indirmek için kullanabildiğiniz [www.alienhominid.com](http://www.alienhominid.com) adresini şimdi oyunu satın almak için kullanabiliyorsunuz. Teknik Başarı ödülünü alan ikinci oyun Large Animal Games tarafından yapılan Rocket-Bowl idi. Son zamanların en eğlenceli arcade oyunlarından biri olan Rocket-Bowl'un demosunu [www.largeanimal.com](http://www.largeanimal.com) adresinden indirebilirsiniz. En Yaratıcı Oyun Tasarımı ve Özel Başarı ödüllerini alan Chronic Logic yapımı Gish de yaratıcı fikirleriyle ilgiye değer bir oyun ([www.chroniclogic.com](http://www.chroniclogic.com)).

Tabii bunları sadece uzaktan izlemekle olmaz. Bireysel olarak oyun tasarımıyla uğraşanlarınız için IGF'in kapıları gelecek yıl için de açık olacak ama fırsatı kaçırmamak için bir an önce kolları sıvamak gerekiyor. 20 – 24 Mart tarihle-



ri arasında yapılacak olan 2006 IGF için başvuru tarihleri henüz açıklanmadı ama geçen yıllara göre ödül kategorilerinde ve kriterlerde bazı değişiklikler olacağı bildirildi. Buna göre; 2006'da büyük ödül 20 bin dolara yükseldi. "Web/indirilebilir oyunlar" kategorisi "web browser game" olarak değiştirildi ve kapsamı genişledi. Yarışmaya katılan ekiplerin en az bir kişiyle fuara katılması zorunluluğu kaldırıldı. Ayrıca bu yıl daha fazla katılımcının finalist olma şansı olacak. Her kategorideki finalist sayısı 5'e yükseltildi (En İyi Web Browser Oyunu hariç, bu kategoride üç finalist olacak). Ayrıca bu kategorilerin (Görsel Sanat, Ses, Oyun Tasarımı, Teknik Başarı ve Halk Oylaması) birincileri 2500'er dolar kazanacak. Yarışmaya "En İyi Mod" kategorisi de eklendi. Buna göre IGF organizasyonu tarafından belirlenecek dört oyun için yapılan modlar yarışmaya dahil olabilecek. Bu oyunların hangileri olacağı ve yarışmayla ilgili diğer detaylar için [igf.com](http://igf.com) adresini ziyaret edebilirsiniz. Hatta etmelisiniz. Buyurun.



**VOTE ALIEN**  
WWW.VOTE-ALIEN.COM

# SKOOLZ OUT 4 EVER

## Kızları da alsınlar okula!

Lise yıllarında “okul” kavramından o kadar soğumuştum ki eğitimin bilinen işkence türleri içinde en Çinlisi olduğuna karar vermiştim. Haftanın beş günü sabah kalkıp yollara düştüğümde Pink Floyd’un The Wall’unu mırıldanırdım. Gerçi o zamanlar eğitimin düşünce kontrolü üzerindeki etkisinden çok her sabah uyanıp forma giymekti bana dokunan. Cuma günü gelip okuldan çıktım mı bu depresif şarkı yerini daha isyankâr ama daha da çok eğlenceli Alice Cooper’ın “School’s Out” parçasına bırakırdı. Şarkıdaki açık okul nefreti dışında ne anlatılmak istendiğini anlamazdım. Hala da Alice dede ne demek istemiş pek bir fikrim yok. Ama Alice “School’s out forever, school’s been blown to pieces” diye bağırdıkça gözümün önünde okul parça parça dağılır, iki günlük özgürlüğüm sonsuza dek sürecekmiş gibi gelirdi. En sıkıcı derslerde (Matematik ve İnkılâp arasından seçiminizi yapın) Alice Cooper’ın kapıyı kırarak sınıfa daldığını, hepimizi (ya da en azından beni) kurtardıktan sonra bizi bir daha tıkamamasınlar diye okulu paramparça ettiğini hayal ederdim. Ama hayırsız bırakın okulu dağıtmayı bir konser için bile gelmedi İzmir’e ve ben mezun oldum.

### KIZLAR OKULA GİTMEZ Kİ

Üstelik bir erkek lisesinde (İAL olsa bile) okumanın getirdiği ciddi sorunlar vardı. Kızları çok ama çok yanlış tanırdık. Her şeyden önce onları okul ortamında görmediğimiz için kızlar daima derdi tasası olmayan, ders çalışıp okula gitmeyen, hayatları kendi aralarında gülüp şakalaşmaktan ibaret olan haşarı hayat formları gibi gelirdi bize. Hatta sokakta gördüğümüz o formları bile eğlence olsun diye giyerlerdi. Kızların okula gitmiyor olması büyük bir haksızlıkta bana göre. Ama haliyle okumadıkları için pek çok şeye basmıyor olmalıydı kafaları.

Üniversite yılları takdir edersiniz ki çok daha eğlenceliydi ve ben “eğitim” kurumunun bir parçası olmaktan hiç de rahatsız değildim. For-

**Eğitimin düşünce kontrolü üzerindeki etkisinden çok her sabah uyanıp forma giymekti bana dokunan**

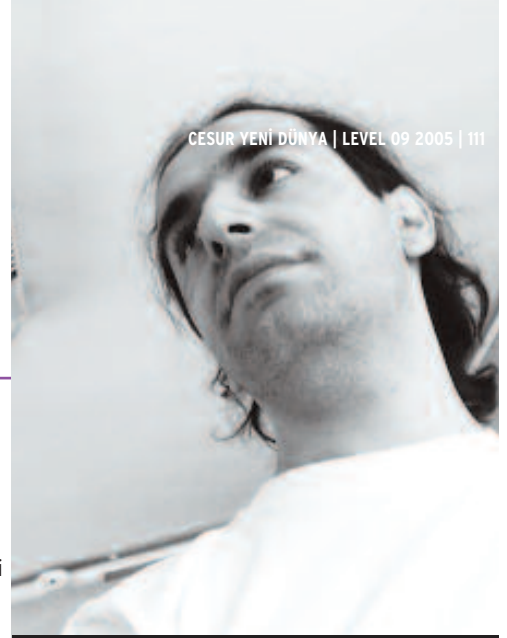
malardan kurtulmak, kızların da betonarme dersinde ecel terleri döktüğünü (ama benden daha iyi anladıklarını) görmek, belli bir konuda uzmanlaşıp sıradan insanların hiç bilmediği şeyler öğrenmek... Ama bu sefer de farklı bir derdim vardı, sık sık güzel havalarda okulun orta bahçesinde çimlerin üzerinde yayılıp arkadaşlarla muhabbet etmekle derslere girmek arasında seçim yapmam gerekiyordu. Okulun üçüncü senesinde bahçenin amfilere mutlak üstünlüğünü kabul edip bu dertten komple kurtuldum. Ama orta bahçede geçen güzel günlerin hatırına İTÜ’nün bana bir diploma vereceği kuşkusuz büyük bir yanılgıydı.

### MERHABA HAYAT, BEN GELDİM

Sonunda mimarlığın yapılısı bir meslek olmadığına karar verip de okulun tadının kaçmaya başladığını görünce okulu toptan bırakıp editörlük kariyerime atıldım. Zaten mezuniyet ufukta pek net görünmüyordu. Son 29 senede aldığım hiçbir karar bu denli isabetli değildi. Ama itiraf edeyim okuldan uzak geçen son 5 senede hem mimarlığı hem de okulu özledim. Hocalarla girdiğimiz modern-postmodern tartışmaları, proje teslimlerinde arkadaşlarla sa-bahlamak, Autocad’de layer’lar dolusu şiir yazmak, her aybaşında kütüphaneye gelen tonla dergi içinde kaybolup gitmek, bilgisayar laboratuvarının sistemlerini altüst etmek...

### OKULA DÖNÜŞ

Şimdi içim kıpır kıpır çünkü Eylül geliyor ve okullar yakında açılmış olacak. Bu senenin farkı benim de okula gidecek olmam. Devlet sağ olsun tam da benim okulu özlemeye başladığım bir dönemde af çıkarttı ve ben de hiç düşünmeden başvurduğum. Elbette 10 sene öncesinin havasını yakalama şansım olmayacak. Okulla ancak Level’dan arta kalan zamanlarımda ilgilenebileceğim. Kimbilir okula bu sene başlayanlara uyum sağlayana kadar neler çekeceğim. Ama yine de okula dönmek güzel. Bu yaşta söylemek ne kadar anlamlı



Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

bilmiyorum ama “okul güzel”. Hala verilmemiş matematik ve inkılâp dersleri şimdiden kâbuslarıma girse bile.

Bu sene herhalde daha fazla okur mektubu cevapsız kalacak. Ama bahanem hazır, vizeler vardı ders çalışmam gerekiyordu. Diğer yandan okulda sizlerden bazılarıyla tanışma şansım olur diye umuyorum, zira bol bol ders notuna ve sınav tarihlerini hatırlatan vefakâr arkadaşlara ihtiyaç olacak. Olur da orta bahçede karşılaşsak belki size Taşkılla’nın eski günlerini, okuldaki maceralarımı falan bile anlatabilirim. Hatta kimbilir belki hala köprüden önce bir son çıkış şansımız vardır. ■





Yazan Serpil Ulutürk

# CIVILIZATION

## Dünya düşünebilenlerin olacak

**Soru:** Sıra beklemenin bu kadar sıkıcı olduğu bir gezegende, sıra tabanlı bir oyunun 15 yıldır azalmayan bir ilgiyle karşılanmasının gerekçesi ne olabilir?

- A) Oyunun alışkanlık yaratması
- B) Dünyayı fethetmenin sıra beklemeye değmesi
- C) Sid Meier
- D) Ütü yapmak daha sıkıcı ama anem 25 yıldır yapıyor.
- E) Soru hatalı.

Dikkatli adaylar burada doğru yanıtın hiçbirisi olmadığını, daha doğrusu tüm seçeneklere dağıtıldığını fark edecekler. Açıkça görülmektedir ki soruyu soranın zihni dağınıktır ve bir an önce Civilization IV'ün çıkmasını dilemektedir.

Oyun tarihinin kült yapımları arasında kendine şahane bir yer

yapmış olan Civilization serisi, ilk çıkışından bu yana çok sayıda ürün verdi. Her defasında projenin esas sahibi olan Sid Meier'in kıymetini biraz daha iyi anlamamızı sağlayan bir sürü yaban elere düşmüş Civ gördük (özellikle de Activision'ın yaptığı affedilemez bir denemeydi). Oyunun ruhumu öldüren ya da gelişimine hiçbir katkı sağlamayan bu girişimlerle yıllar geçti ve sonunda Civilization III geldi. Eskiye göre bir sürü değişiklik içermesine rağmen hâlâ aynı tadı verebilmesi Sid'in mucizelerinden biri olarak kabul edip ses çıkarmadan oynadık. Çok yakında yine

önemli değişiklikleri ve yine alışık olduğumuz tadyla yine bir medeniyetler çatışmasının ortasına atlayacağız. Şimdi bu atlayışın stili hakkında konuşalım.

### KÜÇÜK DÜNYANIN BÜYÜK OYUNLARI

Civ IV'ün en önemli özelliği, oyuncuyu her hamlede bir değil birkaç kez düşünmeye zorlaması. Örneğin tamamlanması 50 tur sürececek bir dünya harikası yapmaya niyetlendiniz. O sırada bir rakibiniz de aynı binaya başladı. Eskiden olsa vazgeçmek konusunu düşünmez, kimin daha önce bitireceğine son turda bakıp biriktirdiğiniz üretim puanını başka bir bina için kullanabilirdiniz. Artık bir dünya harikası vazgeçmeniz, o ana kadar yaptığınız üretim yatırımını sıfırlayacak. Sıradan binalar için bu kural biraz daha







Civ IV'te yeni bir boyut kazanıyor. Arazinin durumuna, toprağın bereketine ve teknoloji bilginize göre işçilerinize yirmi civarı farklı iş verebileceksiniz. Örneğin tarla yerine inekleriniz için otlak yapmak ya da maden yerine yel değirmeni koymak artık mümkün. Tabii teknolojik olarak yeterince geliştyseniz... Gerçi Civ III oynayanlar için bu çok da hoş bir haber sayılmaz. Kaynakların adaletsiz dağılımı yüzünden kadere küstüğümüz, sinirlenip oyunu kapattığımız günleri unutmadık. Daha çok kaynak bu sorunun daha çok yaşanacağı anlamına gelebilir(Dİ). Neyse ki Firaxis yaptığı hatayı fark etmiş. Yeni Civ'de temel kaynaklar daha sık bulunacak ve artık bir parça alüminyum yüzünden oyunu kaybetmeyeceğiz.

### ALİ'NİN KARNI ACIKTI- LI(!?)

Kaynak meselesindeki yenilikler bununla da sınırlı değil. Şehirlerinizde yaşayan insanların hangi besini tüketeyeğine de artık siz karar vereceksiniz ve bu kararınız şehrin sağlığını etkileyecek. Eskiden şehrin büyüklüğüne göre su kemeri ve hastane inşa ederek çözdüğünüz hijyen problemi, Civ IV'te bir basamak daha yükseliyor. Şehir iyice büyüyüp hastane de yetersiz kaldığında derdinize besin çeşit-

liliği derman olacak. Sağlıklı bir yerleşimin yedi çeşit besin kaynağına erişimi olması gerekecek. Evet, artık şehir kurmak bebek yetiştirmek gibi bir şey. Neyse ki bu yedi çeşit gıdanın hepsini şehrin kendisi üretmek zorunda değil. Eskisine göre daha kullanışlı hale getirilmiş bir ticaret sistemi ile şehrinizi dengeli besleyebilirsiniz.

Şimdiye kadar oyunun zihin açan özelliklerinden bahsettik. Bir de gönül gözünü açan yani maneviyat tarafı var... Civilization'a eklenen çok önemli bir değişiklik, gerçek dinlerin de oyuna katılacak olması. Dünyanın gerçeklerini kapsamaya çalışmasına rağmen Civilization şimdiye kadar hassas meselelerden uzak durmayı tercih eden bir seri idi ama birbirine karşı üstünlükleri ve zaaflarıyla artık Hıristiyanlık, İslam, Yahudilik, Hinduizm gibi dinler arasında birini seçebileceksiniz. Üstelik bu simgesel bir seçimin ötesinde, oyunun gidişatını etkileyebilecek bir şey. Dininizi yaymak, başka halkları kendi tarafınıza çekmek, başka uygarlıklarla din sayesinde birlik kurmak hiç savaşmadan oyunu kazandırabilir. Din, kültürünüzü yaymanın bir yolu olacak ve kendi topraklarınızdaki mutluluğu her zamankinden daha fazla etkileyecek. Bir dinin ortaya çıkmasını sağlayan bilimi ilk bulan uygarlık, o dinin kutsal şehrine sahip olacak. Bu şehrin hangisi olacağına ise yapay zekâ karar verecek. Tahmin edebileceğiniz gibi kutsal şehrinize gözünüz gibi bakmanız gerekiyor çünkü tüm uygarlığınızın mutluluğunu etkileyen bir öneme sahip. Ayrıca kutsal şehir, dünya çapında aynı dini paylaşan diğer şehirleri de içeriden görebilmenizi sağlıyor.

### NEREDE BU DEVLET?

Oyunun temel taşlarından biri olan yönetim biçimi de değişikliğe uğramış. Artık sınırları belli bir yönetim bi-

# IV



**Yapım**  
Firaxis  
**Dağıtım**  
2K Games  
**Çıkış Tarihi**  
KASIM 2005  
**Tür**  
Sıra Tabanlı  
Strateji  
**Sistem**  
PC,

değiştirilmiş. Diyelim bir fabrika için 12 tur boyunca 84 üretim puanı topladınız. Daha bitmeden üretimi bankaya çevirirseniz bu 84 puan bir köşeye saklanacak ve bankaya sıfırdan başlayacaksınız. Fabrikaya tekrar döndüğünüzde ise kaldığınız yerden devam edeceksiniz. Hâlbuki eskiden şehir içinde öldürdüğünüz askerler bile üretime eklenirdi.

Üretim konusunda karar vermeniz gereken bir başka şey de hangi kaynağı tercih edeceğiniz. Yani madenlerin dışında kalan her yeri tarım arazisine ya da ormana çevirmekten ibaret kaynak toplama işi

Dünya haritasına şöyle bir bakıp, "buralar hep bizim!" diyebilmek ayrı bir his. Civ IV'te de bileğine ve zekâsına güvenenler bu hissi duyacak.







çimi seçmek yerine kendi ideolojinizi geliştirebileceksiniz. Yani "demokrasi"yi tıklamakla iş bitmiyor, hatta tıklanabilir bir demokrasi de yok. Onun yerine, teknoloji ağacında izlediğiniz yol sayesinde kendi demokrasi anlayışınızı şekillendirebiliyorsunuz. Seçme ve seçilme hakkı mı yoksa kölelik mi, din özgürlüğü mü yoksa misyonerlik mi... Seçim sizin. Topyekûn bir yönetim biçimi seçiminin yerini beşe ayrılan bir "politik anlayış" almış; Hükümet, Yasalar, İş, Ekonomi ve Din. Bunların teknoloji ağacında kendi kolları var ve ulaştığınız basamakların birleşimi ile hayalinizdeki yönetimi kurabiliyorsunuz.

Civilization IV'ün oyuna getireceği yenilikler saymakla bitecek gibi değil. Aslına bakarsanız oyunun ara yüzünden istatistiklerine kadar her şey yenilenmiş. O yüzden hepsini yazıp, beş sayfalık kâbus gibi bir ön inceleme yapmak yerine en çok dikkatimizi çekenlerden bahsetmek durumundayız ki bunlardan biri de yeni model Civ grafikleri. Pirates!'ın grafik motoru Gamebryo kullanılarak hazırlanan Civ IV yeni 3D haliyle oldukça iddialı görünüyor. Yapımcılar, eklenen zoom seviyeleri,



Aaa, bu Pirates!'da bana kızını vermeyen nemrut belediye başkanı değil mi? Görüyorsunuz ya dünya küçük sayın başkan, kaçmayın!

haritayı 360 derece döndürebilme yeteneği ve her birim için eklenen yeni animasyonlarla oyunu izlemenin çok daha keyifli olacağını söylüyor. Zaten birkaç ekran görüntüsüne bakmak da farkı hissetmeye yeterli. Artık şehirleri dünya haritasından çıkmadan, sadece yaklaşıp izleyebiliyor ve onlar gelişip güzelleştikçe kendimizle daha çok gurur duyabiliyoruz.

Eklenen yeni uygarlıklar

## Çok yakında alışık olduğumuz tadıyla yine bir medeniyetler çatışmasının ortasına atlayacağız.

dan, yeni birimlerden, birimler arasındaki güç dengesinin daha mantıklı hale getirilmesinden de söz etmek isterdim

rünen bir sürü şey gibi Civ IV'te bu mesafeden çok etkileyici görünüyor ama işin aslını öğrenmek için iki ay daha beklememiz gerekecek.

[uygarlığın sonu]



Şehirlerin neye benzediğini görmek için artık ayrı bir pencereye girmeyeceksiniz. Evet, dünya haritasına bu kadar yaklaşmak mümkün!

ama yazı uzayıp gidince Sinan kızıyor. O yüzden son olarak çoğunuza müjde gibi gelecek bir değişiklikten daha bahsedip bırakayım: Başkente yakın olmayan şehirlerde kangren etkisi yapan ve uygarlığınız iyice yayıldıktan sonra iyice kâbusa dönüşen "yozlaşma" (corruption) ve bir yerden sonra bütün haritayı kaplayıp sinir bozan "çevre kirliliği" (pollution) Civ IV'te olmayacak! Kirliliği haritadan değil, şehir içinden, yapacağınız binalarla temizleyebileceksiniz.

Bu kadar çok değişiklik Civilization'ı başından beri oynayan biri olarak beni hem heyecanlandırdı hem de ürküttü. Civ III'le gelen bazı değişikliklerin oyunun tadını bozduğunu hatırlayan herkes için de benzer bir durum söz konusu olsa gerek. Kâğıt üzerinde harika gö-



# NEED FOR SPEED MOST WANTED

Yazan Şefik "Rocko" Akkoç

## Bir polisler eksikti, o da tam oldu

Need for Speed serisi Underground oyunları ile altın çağını yaşıyor. Her ne kadar ikincisi ilki kadar ses getirmese de toz konmamış standart modelleri evire çevire hayalimizdeki araba haline getirmek oldukça eğlenceliydi. Hele birde tüm değişikliklerden sonra "ne araba yaptım beaal!" diyerek rakiplerin karşısına çıkmak yok mu... Bir çok kişiye modifiyenin ne olduğunu öğretirken eğlendiren (hatta düşündüren!) ve bu sayede bir çok oyuncuyu kendisine bağlayan UG'nin özellikle son aylarda ardı ardına taklitleri çıkar oldu. Artık ortaklık aynı tipte oyun kaynağına göre taklitlerinden ayrılma ve

farklı bir şeyler sunma zamanı geldi. Tüm bunların farkında olan Electronic Arts, biraz geçmişe dönerek Hot Pursuit'i aldı ve Underground'a monte etti. Artık amacımız sadece rakiplerimizi geçmek ve lastik yakmak değil, peşimize düşen polisleri de bu curcunaya katıp ortalığı toza dumana katmak. ABD'nin Doğu Yakası'nda girilmedik delik bırakmamalı, rakipleri alt etmeli ve polislere de yakalanmamalıyız! Yoksa...? Yoksa polisler "Bust" ederler bizi.

Önce şu "peşimize takılan polisler" mevzuunu biraz daha açayım. Bizim altımızda birbirinden deli hız canavarları var iken polislerin klasik arabalar ile umutsuzca bizi kovalaması pek adaletli

**Yapım**  
Electronic Arts Canada  
**Dağıtım**  
Electronic Arts  
**Çıkış Tarihi**  
ŞUBAT 2006  
**Tür**  
Yarış  
**Sistem**  
PC, PS2, GC, PSP, Xbox, Xbox 360, GBA, DS

sayılmaz. Bu nedenle klasik Amerikan arabalarının dışında artık polis departmanının da aynadan görüldüğünde bile korkutacak cinsten arabaları var. Üstelik direksiyon başında manevra kabiliyeti yüksek ve kurnaz memurlar oturuyor olacak. Bu durumda rakiplerle uğraşmak yetmiyormuş gibi birde polisleri alt etme mücadelesi vereceğiz. Bu da daha fazla ter demek...

Most Wanted'ta amacımız "en kötü şöhrete sahip yarışçı" sıfatına ulaşmak. Bunun için sarf edeceğimiz çaba sonucu polislin gözünde fazlasıyla kötü bir üne sahip, ama yarış dünyasında saygı duyulan biri olabiliriz. Elbette bu yer altı yarış dünyasında en kötü çocuk olmak isteyen sadece biz değiliz. Sıkı bir rekabet içinde olacağımız diğer sürücüler ile kendimizi kıyaslayabileceğimiz bir "kara liste" (yada kara tahta diyelim) bize bu konuda yardımcı olacak.







## BUNLAR DA MI MODİFİYE EDİLECEK?

Peki, biz ne kullanacağız? Valla bana iki oyundur Peugeot 206 yetiyordu. Ama herkes azla yetinecek diye bir şey yok. Modifiyenin, oyunun en önemli parçalarından biri ve önümüze sunulan büyük bir nimet olduğunu göz önüne alırsak, rakiplerimizi ve polisleri alt etmemiz için arabamızı devamlı olarak geliştirmek ve güçlendirmek zorundayız. Daha güçlü bir motor, daha iyi süspansiyonlar... Önceki UG oyunlarında bize sunulan araçların modifiye edilecek olmasını çok ta yadırgamıyorduk. Hatta ayınlarını sokaklarda bile görür olduk. Ancak şimdi garajımızda bir Corvette, bir Mustang ve oyunun esas bombası saydığım bir BMW olacak. Bize bugüne kadarki UG oyunlarına göre daha farklı ve aklımızı başımızdan alacak marka/modeller sunmayı planlayan yapımcıların, şu ana kadar resmi olarak onayladıkları belirtilen marka ve modeller; Audi TT 3.2 V6, BMW M3 GTR, Chevrolet Corvette C6R, Ford Mustang GT, Lotus Elise, Mazda RX8, Mercedes-Benz SLR McLaren, Porsche Carrera GT ve Subaru Impreza WRX STi. Ayrıca ekran görüntülerinden göz kırpan fakat henüz test edip onaylanmamış Ford GT, Toyota Supra, Mitsubishi Eclipse 2006, Mitsubishi Lancer EVO VII ve Porsche Cayman S modellerimiz de mevcut. Seç, beğen, al.

## MULTİ-PLATFORM

NfSMW aklınıza gelebilecek tüm güncel platformlar için piyasaya çıkacak. PC ve PS2 dışında yeni jenerasyon konsollar ile el konsolları için de hazırlanan Most Wanted'ın bu platformlara adapte edilmesi oldukça emek isteyen bir iş gibi gözükse de EA bu durumdan pek şikayetçi gözüküyor. Hatta özellikle yeni jenerasyon için de NFS hazırlamaktan dolayı oldukça heyecanlı olduklarını belirtiyorlar. Gelişen teknoloji ve yeni jenerasyon konsolların sunduğu imkanlar ile çok daha kaliteli araba modellemelerine imza attıkları ekran görüntülerinden rahatlıkla gö-

## Need for Speed Kronolojisi (PC)

1995 / Need for Speed	Porsche Unleashed
1997 / Need for Speed II	2002 / Need for Speed: Hot Pursuit 2
1997 / Need for Speed II SE	2003 / Need for Speed Underground
1997 / Need for Speed: V-Rally	2004 / Need for Speed Underground 2
1998 / Need for Speed III: Hot Pursuit	2005 / Need for Speed Most Wanted
1999 / Need for Speed: High Stakes	
1999 / Need for Speed: V-Rally 2	
2000 / Need for Speed:	

rülüyor. Kullandıkları yeni teknolojilerden biri de "lazer taraması". Oyun için lisansı alınan arabalar lazer taramasından geçirilmiş ve bu sayede "gerçeğine yakın" kavramının yerine "gerçeğinin ta kendisi" kavramını oturtmuşlar. Detay seviyesinin en üst noktaya ulaştığı yine ekran görüntüleri ve CD/DVD'lerimizdeki videolardan gözlemlenebilir.

## SİREN SESİ YAKLAŞIYOR!

Polisler başımızı ne kadar belaya sokacaklar? Oyunun özelliklerinden biri de şehrin tüm sokaklarının serbest dolaşıma açık olması. Bu sayede istediğimiz gibi cirit atma şansımız olacak. Elbette bu koca şehirde yolları işgal eden sadece biz ve rakiplerimiz değil. Şehir trafiği ve şehrin güvenliğini sağlaması gereken polisler de bol bol devriye geziyorlar. Önlerinden son sürat geçtiğimizde bizi görmezden gelmelerini beklemeyin çünkü böyle bir şey olmayacak. Üstelik bir takıldılar mı kolay kolay da bırakmayacaklar. Onları atlatmak için bol bol slalom yapmak, aniden yön değiştirmek ve bunun gibi aklımıza gelen her türlü taktiği kullanmak zorundayız. Kovalamaca sürdükçe bizim zor bir av olduğumuzu anlayan polis departmanı, en kolay yol olan polis sayısını arttırma yolu-

nu seçecek. Artık daha fazla siren duyuyorum! Polisleri alt etmekte bize yardımcı olacak bir özellik de ağır çekim seçeneği. Özellikle son anda viraj almamızı kolaylaştıracak bu özellik sıırınsız değil. Bunu bir gösterge sayesinde takip edeceğiz.

Underground'a nazaran oynanabilirlik özelliklerinin tamamen yenilediği söyleniyor. Elbette bunu oynayanca anlayacak ve yalan söyleyip söylemediklerini göreceğiz. Ama en basitinden, sürüş tarzımız ve verdiğimiz mücadele sonucu sürüş yeteneklerimizin artacağını söyleyebilirim. Bu gelişim bize yol tutuşundaki artış gibi getiriler sağlayacak. Dümdüz giderek ne yetenek geliştirebilir ne de polislerden kurtulabiliriz. Zaten bu kargaşada dümdüz gidebilmemiz de pek mümkün gözüküyor. Serinin bu yeni oyunu en az öncekiler kadar arcade – simülasyon karışımı olacak. Sürüş keyfimizi ve yaşayacağımız tecrübeyi mahvetmeyecek kadar gerçekçi fakat işin suyunu çıkarıp bizi ayrıntılar ile bezdirmeyecek kadar arcade. Zaten tek istediğiniz gerçekçilik veya bir simülasyon ise Need for Speed yerine Live for Speed oynamalısınız. O da iyidir, siz yine oynayın.

Ve son... Need for Speed serisi emin adımlarla ilerlemeye devam ediyor. Bir çok oyuncu taklitlerine yüz vermeden NFS'nin peşinden gitmeye devam ediyor. Hemen hemen oynayan herkesi kendisine bağlayan ve Underground serisi ile altın çağını yaşayan NFS'nin Most Wanted ile de büyük bir başarı sağlayacağı muhakkak. Ben en çok garajımdaki BMW'yi ne kılığa sokabileceğimi merak ediyorum. Almanlar yapmış zaten, ben daha ne katayım? [yolun sonu]



**Yapım**  
Turbine  
**Dağıtım**  
Atari  
**Çıkış Tarihi**  
2006  
**Tür**  
Devasa  
Online  
**Sistem**  
PC

Herşey kağıt, kalem ve zarla başladı

Yazan Göker Nurbeyler

# DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

Günümüzün ve geleceğin popüler oyun türü devasa onlinelerin yapısına baktığımızda hemen her noktada masa üstü efsanesi Dungeons & Dragons'un izlerini görürüz. On yılları deviren sistem dijitalle geçtikten sonra da durmadan yenilendi. Bunca zaman sonra D&D Online'nin duyurulmasıyla MMORPG'nin tam anlamıyla özüne döndüğünü söyleyebiliriz. Çünkü oyun bu haliyle sanal bir D&D Campaign'den farksız olacak.

D&DO'nun rakiplerinden ilk farkı EverQuest'ten çok Diablo havasındaki çarpışmalarıyla ortaya çıkıyor. Ayrıca rasgele spawn'larla dolu devasa boş alanlar oyunun geçtiği dünya olan Eberon'a uzak bir terim.

## AZ AMA ÖZ OYUNCU

Her yeni çıkan devasa online oyun öncekilerden çok daha kalabalık ve büyük olmasıyla övünür. Fakat D&DO rakipleri gibi devasa alanlar sunmuyor. Hatta binlerce oyuncunun bir arada olması gibi tanımlar anılmıyor bile. Tam tersine D&D'nin ruhuna uygun olarak oyun küçük gruplar halinde gidiyor. Yani D&DO'da her sunucu en fazla birkaç yüz oyuncu barındırarak, fakat bu gruplar birbiriyle sıkı fıkı olacak. Ne de olsa herkes tüm görevleri aynı noktalardan alacağı ve bağlayacağı için sınırlı nüfus içerisinde daha çok muhabbet olacak. Yapımcılar bu şekilde dünyaya

daha çok yoğunlaşılacağına ve dostluklar kuruldukça da oyundan daha çok keyif alınacağına inanıyorlar.

Oyunun ana şehri Stormreach (Stormwind?) oyunun tüm görevleri için atlatma tahtası olacak. Burada yine benzer bir tablo karşımıza çıkıyor: Instance zindanlar. Şu an 10-15 tane olan instance sayısının son versiyonla birlikte onlarca olması bekleniyor. Zindanlar görevlerin tasarlanmasıyla da farklılaşıyor. D&DO zindanlarında yapmanız gereken amaçsızca onlarca yaratık kesmek yerine görevi bir an önce tamamlayarak olay mahallinden uzaklaşmak olacak. Çünkü XP kazanmanın yaratık kesmekten çok daha fazla yolu olacak. Örneğin bir görevi bilimum insanı keserek başaracağınız sessiz ve derinden olabilirseniz ayrı ödüller alacaksınız. Ayrıca Turbine (Asheron's Call serisinin yapımcıları) belirli bir noktadan sonra görev yapmaktansa hala yaratık kesen oyunculara XP ve ödül vermeyerek Camping'in önüne geçmeyi planlıyor.

## YENİ DÜNYALAR, YENİ HEYECANLAR

Oyunda seçebileceğimiz sınıf sayısı şimdilik dokuz: Fighter, Rogue, Cleric, Sorcerer, Paladin, Barbarian, Ranger, Bard ve Wizard. Ayrıca farklı meslekler seçerek multiclass da yapabileceğiz. (D&D severler muhtemelen Monk ve Druid nerede diye soruyorlardı.) Bunlardan Rogue Turbine tarafından özel ilgi gören bir sınıf. Çünkü Instance'lardaki sayısız tuzağı görmenin ve etkisiz hale getirmenin tek yolu grupta bir Rogue bulunduraktan geçiyor. Ayrıca çeşitli görevlerdeki stealth ihtiyacını da Rogue görecek. Gerçi bir sınıfa bu kadar yüklenmesi biraz riskli olabilir. Bakalım Turbine dengeyi nasıl kuracak.

Gelelim ırklara. Oyunda D&D'nin klasik ırkları (Human, Elf, Halfling, Dwarf) yanı sıra Eberon'a özgü (örneğin Warforged) ırklar da hazırlanıyor. Ayrıca çeşitli dünyalardan tanıdığınız ırklar çok farklı yüzlerle karşınıza çıkabilecek. (Drow'ların ilgisi örümcekten akrebe kaysaydı Drider'lar ne olurdu?) Şahsen ilgimi en çok çeken ırk psionik güçlere sahip Kalash-tar oldu. Düşmanlar adınaysa Monster Manual'da ne gördüyseniz karşınıza çıkabilir desem sanırım yeterli.

Turbine az ve öz oyuncuyu kaynaştıracak, parti ve görev tabanlı, hızlı ve canlı bir devasa online oyunun müjdesini veriyor. Fakat fareyi ele alıp dünyada şöyle bir tur atmadan kesin bir şey söylememek lazım. Turbine aynı zamanda Lord of the Rings Online'ı da hazırlıyor. Eğer ikisi de başarılı olursa korkarım günde iki saat uykuya mahkûm olabiliriz. [Johansson]

**D&D Online'ın rakiplerinden ilk farkı Diablo havasındaki çarpışmalarıyla ortaya çıkıyor.**







## İki elimiz kanda olsa da

Yazan Serpil Ulutürk

Geçen yılın bahar ayları... Herkes korkmak için nefesini tutmuş Doom 3'ü bekliyor. Noir Desir'in solisti Bertrand Cantat döverek sevgilisini öldürelî neredeyse bir yıl olmuş, Elliott Smith'in kendini bıçaklayıp dünyayı terk ettiğine hâlâ inanamıyoruz, Althusser'in karısını boğmasının üstünden ise yıllar geçmiş. Dünyanın gündeminde o günlerde cinnet cinayetleri yok. Tabii The Suffering'i saymazsak... (Anti)kahramanları sıradan insanlar olduğunda üçüncü sayfadan okuyup geçtiğimiz ama bir şekilde tanıdığımız biriye yıllarca ürpertiyle hatırladığımız cinnet hikâyelerinden birini konu alan bir korku oyunuydu Suffering (karısını ve çocuklarını vahşice öldürdüğü düşünülen adam). Tamamı hapisane-akıl hastanesi karışımı bir mekânda, gerçekle halüsinasyon arasında gidip gelen, korkutmak (en azından ürpertmek) konusunda üstüne düşeni yapan, iyi bir oyundu. Geliştirici Surreal Software'ardan geçen zamanda yeterince gevşediğimiz karar vermiş olacak ki şu sıralar oyunun ikincisini tamamlamaya çalışıyor. Ties That Bind adı verilen ikinci Suffering vakası Torque'un hapisten çıkıp Baltimore'a döndüğü günlerde başlıyor. Yani artık şehirde, insanlar arasındasınız. İnsan içine çıkma fikri başta rahatlatıcı görünüyordu ama tabii ki yanılıyorz.

## GEÇMİŞİN SİLİNMEYEN İZLERİ

Oyunun en ilginç yanlarından biri daha açılışa karşınıza çıkacak. İlk Suffering'i bitirmiş olanlar, save dosyalarını çöpe yollamadıysa oyuna bıraktıkları yerden başlayacaklar. Yani izlediğiniz yol Torque'u nasıl etkilediyse (iyi-kötü-nötr) öyle bir karakter devralacaksınız ve ilk oyundan da hatırlayacağınız "çıldıırma anları"nda bürüneceğiniz canavar formunun güçleri bu karakterin özelliğine göre değişecek. Oyunu hiç oynamamış ya da çoktan silmişseniz nötral başlayacaksınız (ya da bir an önce ilk oyunu oynayıp kötü bir Torque yaratın, en havalı canavar ona çıkıyor). Suffering'in notunu kıran yanlarından biri Torque'un bir aksiyon kahramanı için yeterince becerikli olmayışydı. Zıplamak, koşmak, kapılardan geçmek gibi temel hareketlerde hem tıkanabiliyor hem de kötü görünüyordu. Surreal Software'in bu bölümde en çok çalış-

**Yapım**  
Surreal Software  
**Dağıtım**  
Midway  
**Çıkış Tarihi**  
Ekim 2005  
**Tür**  
Aksiyon  
Korku  
**Sistem**  
PC, PS2,  
Xbox

Eski düşmanlar geri dönüyor.  
Fakat yeni özellikler kazanmış olarak.

"İğneden oldum olası korkmuşumdur"

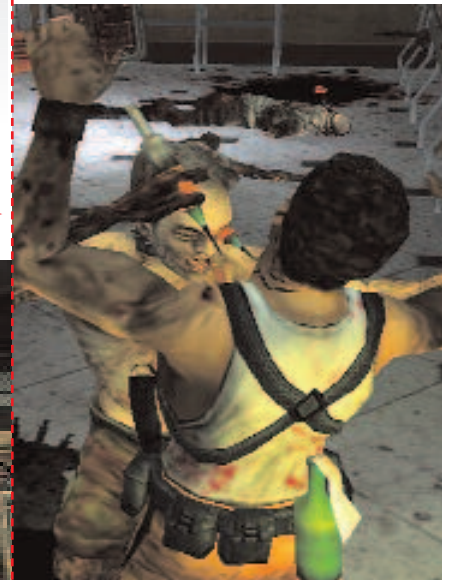
**İlk Suffering'i bitirmiş olanlar, save dosyalarını çöpe yollamadıysa oyuna bıraktıkları yerden başlayacaklar.**

tığı konulardan biri bu. Hem oyunun daha gerçekçi görünmesi hem de oynanışın can sıkılmaması için grafikler, animasyonlar sil baştan hazırlanmış. Elden geçirilen seslendirmelerin de iyi çıkacağını varsayarak bu kez çok daha gerçek ve çok daha korkunç bir maceraya gireceğimizi söyleyebiliriz.

Torque'un önceden kâbuslarını süsleyen rahmetli karısı bu oyunda tur rehberi olarak rol üstlenecek. Daha doğrusu yol gösterici meleğimiz olacak ama tabii ki işin çoğu yine bizim omuzlarımızda. Sadece insanlarla değil, hapisane günlerinden kalma yaratıklarla da uğraşırken en sağlam dayanağınız, canavar formuna geçmek olacak. Tabii bunun için yine bol bol korkmanız ve krize girmeniz gerekiyor.

## İYİ, KÖTÜ, ÇILGIN

Oyunda daha çok insan olması, Torque'un iyi ya da kötü olarak başladığınız karakterini sonradan değiştirmeye fırsatı da verecek. Bizden yardım istenlere el uzatmak ya da nişan almak arasındaki fark, ilk oyundaki gibi alternatif son sahneler görmemizi sağlayacak. Biz yine de şimdilik hapisten nasıl kurtulduğumuzu açıklayan ilk sahneyi merak etmekle yetinmiyoruz, sonrasını görmek için uzun ve karanlık geceler nasılsa bizi bekliyor olacak. [aklin son noktası]







Yazan Burak Akmenek



# POSSESSION

## Olacağı buydu... Artık herkes zombi!

Bizi hep kötü gösterdiniz. Hep kafamıza kafamıza vurdunuz. Arkadaşlarımızı yok ettiniz, bize ölü dediniz, yaratık dediniz. Kırık parmaklarımızı, olmayan ayaklarımıza, kirli elbiselerimize bakıp bizden kaçtınız. Bize ön yargılı davrandınız. Bir kez bile neden böyle oldun, amacın nedir diye sormadınız. Bize canavar dediniz. Acaba hangimiz daha canavar? Neyse, bunlar geçmişte kaldı. Ölülere katılma partisine hoş geldiniz!

Daha 100. sayımızda "Her oyunda zombi var!" diye çok söylendik. Blitz Games de kafamıza tuğlayı attı ve herkes rahatladı. Çünkü Possession'da bir zombiyi oynuyoruz. Karanlıktan "böhh" diye fırlayan, "beyinnnn" diye peşimizden koşan ve inatla yavaş yavaş yürüyüp inatla ölen ve öldükçe gelmeye devam eden beyinsiz et yığınlarının başına akıllı bir oyuncu geçince neler olacak?

### İNTİKAM VAKTİ

Oyun tarihi boyunca zombiler, droidler, uzaylılar hep klasik düşmanımız oldu. Ya dünyamızı ele geçirmeye çalıştılar ya da güzel bir kızı kaçırdılar. Her seferinde popolarına tek-

meyi basmak bizim işimiz oldu. Ama bu kez ezilenlerin yanındayız!

Daha önce sayısız defalar savaştığımız yada korkudan bağıra çağıra kaçtığımız ölüleri yönetip daha fazla masum insanı kendi tarafımıza çekiyoruz. Sağda solda korkuyla kaçışan masum insanıcaları ısırp onları da zombi yapıyoruz. Yani bir nevi zombi-vampir karışımı olarak çoğalıyoruz. Böylelikle bir zombi ordumuz oluyor ve daha çok karışıklık yaratıyoruz. Kulağa son derece manyakça ve kanlı geliyor öyle değil mi? Zombilerin intikamını insanlardan gene biz alıyoruz. Üstelikte bunu şehri yöneten kötü bir şirketi yok etmek için gene insanların iyiliğine yapıyoruz.

### KORKU VAKTİ

Hepimizin bir şekilde seyrettiği yada duyduğu korku filmlerinin tüm klişelerini bu oyunda bulabilirsiniz. Evil Dead, 28 Days, Dawn of the Dead gibi kült filmlerin içerisindeki zombileri bir düşünün. Ağır ağır yürüyenlerin yanında bir anda üstümüze zıplayan ve bizi bağıra çağıra kovalayan hatta bir sürü ölünün birleşiminden ortaya çıkmış devasa zombilerin hepsi ordumuzda ola-

cak. Bir seferde 200 civarında zombiyi yönetebileceğiz. Üstelikte 8 x 6 kilometrekarelik bir şehirde! Bu şehrin GTA'dan büyük olduğunu sizlere söylesem acaba ne düşünürsünüz? Tüm taktik sizin ellerinize kalmış durumda.

Oyundaki ana karakterimiz son derece zeki bir zombi. Hayali bir Amerikan şehrinin sakinleri tarafından hunharca öldürüldükten sonra inanılmaz güçlerle geri dönen her ölü gibi, şehirden ve içindekilerden intikam almak istiyor. Şehri büyük bir düşman olarak düşünüp öyle hareket etmeniz gerekecek. Tüm ordunuzu insanların üzerine saldırdığınızda tabii ki polisler, SWAT hatta askeri birlikler sizi durdurmak için harekete geçecek. Bu da eğlenceyi kat kat arttıracak çünkü onları da zombi yapabileceksiniz.

### ZOMBİ BİRLİKLERİ

Ordumuzda 6 tip zombi olacak. Shambler, Runner, Bloater, Shredder, Monster ve Enslaverlar. Üstelik bunları istersek FPS kamerasıyla yönetebileceğiz. Yani oyunu onların gözünden görebileceğiz. (gerçi dergide 2 gece üst üste sabahladığımız zamanlar bir zombinin nasıl bir düşünce yapısı içerisinde olduklarını az çok tahmin edebiliyoruz ama en azından üstümüz başımız kan revan olmuyor). Shamblerlar ordumuzun piyadeleri gibi. Ağır ağır yürü-





Dönüştürme işlevi 30 saniye sürüyor ve bu sürede ne kadar kalabalık bir insan sürüsüne dalmışsak (oyunu yazdıkcça insanlara başka bir gözle bakmaya başladım fark ettiğiniz gibi) o kadar kişiyi kendi tarafımıza çekiyoruz.

### SANA SAHİBİM

Oyunda en eğlenceli kısmı ise isminde gizli: Ordunuzdaki her bir zombinin kontrolünü bizzat ele alabiliyorsunuz. Böylece dış dünyayı yönettiğimiz zombinin bakış açısından görebiliyoruz. Bu bakış açısı ise o zombinin nasıl dönüştüğüyle alakalı. Eğer boynu kırılarak ölmüşse dünyayı yan yan göreceğiz ya da belden aşağısı yoksa ve yerde sürünerek ilerliyorsa etrafı kaldırım seviyesinden göreceğiz. Daha da eğlenceli ise kontrol ettiğimiz zombi bir asker veya polis ise elindeki silahı kullanarak etrafa ateş etmemiz mümkün olacak. Ama keskin nişan almayı unutun, beyinsiz bir zombi olarak sağa sola saçarak ateş edecekler.

Şehire karşı savaşırken onu bir birey olarak görmemiz gerekecek demiştım. Eğer büyük bir saldırı yaparsak şehir de bize büyük bir direnişle cevap verecek. Fakat elektrik ya da su kaynaklarını yok edersek bu defa karşımıza daha zayıf bir güç çıkaracak. Karşımıza çıkan birimleri hiç bir zaman hafife almamanız gerekecek. Yolu kesmiş olan iki polis memurunu 30 zombimiz ile rahatça yenebileceğinizi

düşünebilirsiniz. Ama bu polisler zombi salgınından haberdar olduklarından ellerinde birer adet roket atar taşıyorsa işte o zaman taktik uygulamanız gerekecek.

### ZOMBİ SİNAN

Possession'ın multiplayer'ı paranoyaklıkta son nokta olabilir. Neden mi?

Bir oyuncu zombileri yönetirken diğerleri onları avlamaya çalışacak. Fakat eğer insansanız sizinle aynı grupta bulunan arkadaşlarınız ya da siz savaş sırasında hastalanıp yavaş yavaş zombiye dönüşebileceksiniz. Eğer arkadaşlarınızı iyileştirmeszeniz bir süre sonra tamamen zombi olacaklar. Dönüşme sırasında hastalandıklarını siz bilemeyeceksiniz. Bilmemeniz onlar açısından iyi olacak çünkü tedaviyi zamanında yetiştiremezseniz bu durumda kafasına bir kurşun sıkarak tek ve kesin tedavi yöntemini uygulamak zorunda kalacaksınız! Yani şu tip diyaloglar yaşanabilecek:

- Sinan üstüme 5 zombi geliyor yardım et bana !
- .....
- Sinan ?
- .....
- Sinaaaaaan !
- Röarghhhh !
- Anneciğim, pötö pötö, hıkkkkkk, pötö pötö ..... !
- (Hep beraber) Röargghhhh!

Possession son derece sapık bir beyinden çıkan son derece eğlenceli bir oyun olacak gibi görünüyor (nasıl bir iltifat ettiysem oyun yapımcılarına belli değil : ) ). Tüm karmaşaya bir de öteki taraftan bakmanın keyfi bambaşka olacak. Ayrıca büyük bir şehirde istediğiniz gibi hareket etme serbestisine hakim olmanız oyuna taktik bir yön de katıyor. Dilerim oyun yapımcıları bol bol zombili korku filmleri seyretmişlerdir ve gördükleri herşeye bu oyunda yer verirler. [İnsanlığa son]

**Yapım**  
Blitz Games  
**Dağıtım**  
Belli değil  
**Çıkış Tarihi**  
2006  
**Tür**  
Aksiyon/Strateji  
**Sistem**  
PC, Xbox  
360, PS3

rüyüp yakaladıkları insanları ham yaparak ilerleyen bu tiplerin yanında Runner'lar daha atletik ve hızlı kalıyor. Bloaterlar ise zehirli bir gaz yayıyor ve şişiyorlar. Kurbanlarımızın yakınına getirdiğimizde onları patlatarak daha çok zarar verebiliyoruz. Shredder'lar ordumuzun özel timi gibi çalışıyor. Gayet hızlı ve her türlü engeli tırmanarak aşabilen bu tipler aynı zamanda büyük zarar verebiliyorlar. Ama en güçlü zombiler Monster'lar. Yapı olarak da oldukça iri olan Monster'lar arabaları alıp atabiliyor ve sağa sola büyük zarar verebiliyorlar. Ordumuzun bir nevi tankları olan bu yaratıklar etraftaki insanları dönüştürme yeteneğine sahip olmayan tek birimimiz. Zaten işleri dönüştürmekten daha çok yok etmek. Enslaver'lar ise son derece atletik ve korkutucu yaratıklar. Onlara ordumuzun komutanları da diyebiliriz. Görevleri ise insanları toplu halde dönüştürerek ordumuzun sayısını korkunç bir hızla arttırmak.

Hayır hayır, bu maçı sonra dağılan kalabalık değil !!!!  
Kaçın!







Level hava durumu ekibi uyarır: Meksika sıcakları yakında geliyor, aman dikkat!

# TOTAL OVERDOSE

**Yapım**  
Deadline  
Games  
**Dağıtım**  
SCI  
**Çıkış Tarihi**  
Eylül 2005  
**Tür**  
TPS /  
Aksiyon  
**Sistem**  
PC, PS2,  
X-Box

İlkokulda oynanan bir oyun vardır, bilmem hatırlar mısınız? “Çağırışım oyunu” derdik biz bu oyuna. Bir kelime sorulurdu, o kelime ile ilgili aklınıza gelen ilk şeyleri söylerdiniz. Zevkli oyundu vesselam. Canım sıkıldı, burada da oynasak mı? He Si-nan? Oynayalım, oynayalım... Kelimem: Meksika! Aklınıza ne geliyor ilk olarak? Speedy Gonzales? Acı baharat? Garip şapkalar? Desperados? Esmer bayanlar?... Net bir cevabınız yoksa zorlanmayın, normaldir ama kısa bir süre sonra “Meksika?” de-yince aklınıza ilk olarak Total Overdose

geleceğini iddia edebilirim. Nedeni de, oyunun az önce saydığım öğe-leri, cılalı aksiyon ile birleştirerek bünyesinde barındırması (Speedy Gonzales’in bu oyunda yeri olaca-ğını hayal etmediniz umarım).

## BİRİ ÖZENTİ Mİ DEDİ?

Total Overdose (TO) radikal bir oyun olmaktan uzak, ünlü olmuş birçok oyundan esinlenerek yapılmış bir çalışma. Max Payne, Grand Theft Auto, Mercenaries, Tony

Hawk (yo, yooo, gülmeyin!) gibi oyunları oynamışsanız ne demek istediğimi anlamış, “Ha-di len! Bu kadar oyun bir bünyede birleşir mi?” şeklinde tepki vermiş olmalısınız. TO, adrenali-ni ve eğlencesi bol bir aksiyon. Aynı GTA: SA’da olduğu gibi eğlenmeniz, tam bir katliam yapmak. Araçları çalabilir, çaldığınız aracı son sürat bir dükkândan içeri sokabilir, araç içeri girmeden kapıdan atlayabilir ve etrafınıza iki elinizde iki silah ateş kusabilirsiniz. Ya da bir mafya elemanının şapkasını yürütebilir, başınızı belaya sokabilirsiniz (bir şapka diyip geçmeyin. Bizde nasıl camiî avlusuna işeyen kö-



◀ Uçuş Max Payne’den Combo’lar Tony Hawk’tan Silah US Army’den

▶ Aha! Böyle bir araçla, bu kovalamacadan sağlam çıkmak zor.





pek varsa, orada da şapka çalan adam var). Kısacası her daim hareket halindesiniz. Bu 'hareketlilik' kelimesinin üstünde durmamız gerek. Öncelikle, karakterimiz olan Ramiro (düşmanları ona El Gringo Loco der) tam bir akrobasi ve silah uzmanı. Arabaları patlatıyor, binalardan binalara atlayabiliyor, kafasını kurşunlardan korumak için kova bile kullanabiliyor. Çift el silah kullanırken Matrix stilinde düz duvara tırmanabiliyor, yavaş çekimde taklalar atabiliyor, düşmanın retinasına kadar nişan alıp süzgeç haline getirebiliyor ve daha nice silah numaraları... "Toplamda 70'den fazla hareket var" desem, özetlemiş olur muyum?

Bunca hareket, sadece eğlenelim diye yapılmamış yapımcı Deadline'ın söylediğine göre. Oyuncuların bu kadar hareketten bile bir süre sonra sıkılacağını akıl etmiş olacaklar ki, "daha fazlasını, daha güzeliiii" diye inleyen insanoğlunun, hoşuna gidebilecek bir ödül sistemi ile karşılaşacağız. Diyelim altı düşmanı başarıyla öldürdük. Hemen birçok süper güçleri kullanma hakkına sahip olabileceğiz. Bunlardan Golden Gun adlı güç, size tam dört el tam isabet (kafadan) vuruş hakkı tanıyor. El Mariachi adlı güç ise Desperados izlemiş olanlara yabancı gelmeyecektir. İki makineli tüfeği, iki gitar çantasına saklayarak "Tüfek icat oldu, yiğitlik bozuldu" marşlarını söyleyeceğiz. Tanıtım videosundan gördüğümüz (ve benim çok hoşuma giden) Tornado özelliği de Ramiro'nun çift el taramalı ile 360 derece havada dönerek, bulunduğu mekânda katliam yaratmasından ibaret. E, tabii insan hem yaz ayında, hem de Meksika'da olunca, sıcaktan ne yapacağı hiç mi hiç belli olmuyor.

İşte tipik bir başrol oyuncusu.  
Etrafı yıkmış, yakmış ve ekrana hareket çekiyor. Pislik! ▼



"Hareketlilik" kavramı üzerinde yeterince durduktan sonra grafiklerdeki ilk izlenimlerimizi belirtelim. TO şatafatlı bir görsellikten uzak, biraz çizgi-filmli anımsatan bir havaya hâkim. Yani oyun resim kalitesinde filan değil, umutlanmayın. "Bu devirde ve düşük kalitede bir grafik teknolojisi mi? İyyy" demememiz gerek hemen. Oyun arcade tabanlı bir eğlence anlayışı sunmak istediğinden ve yüksek sistem isteyen bir PC oyunu olmak istemediğinden (bu kısmı belli olmaz, neden büyük konuşuyorsam artık!) grafikleri dibeye vurmamış ama bu haliyle bile leziz gözüküyor. San Andreas'daki gibi müthiş bir ışıklandırma/gölgelen-dirme şöleni beklemesem de, patlama efektlerinin tatmin edeceği konusunda şüphem yok.

## GÖREV ADAMI

Deadline, oyunda free-roaming yani öyle görev yapmadan, etrafta dolanabileceğimiz bir mod var mı, yok mu, bir bilgi vermedi. Büyük ısrarlarımız sonucunda (Tuğbek'i en son, E3'te Deadline ekibinden birinin burnunu ısırırken gören po-

lis söyledi) oyunda 20 ana görev, 30 da yan görev olduğunu öğrendik. Ana görevlerin %70'i 'tabana kuvvet', geri kalan %30 da 'gaz, daha çok gaz' olacak. Kabaca bir hesaplama ile oyunun bitişinin 30 saati geçeceğini söyleyebiliriz yani. TO -eğer bir sürpriz olmazsa- 2 kişilik ve internetten multiplayer oynamaya özelliği içermiyor. Bu da yapımcıların oyunun single player kısmına oldukça güvendiğinin bir göstergesidir. Hmm, ya da yapmayı unutmışlardı, kafam karıştı, bilemiyorum.

Oyun X-Box, PS2 ve PC platformları için çıkacak. Akla gelen ilk korku, genelde konsoldan PC'ye aktarılan oyunlardaki kontrol sorunlarıdır. TO'da böyle bir sorun olacağını sanmıyoruz (Sinnan'ın E3'de, oyunun yapımcısının kafasına gamepad atınca açılan deliğe 47 dikeş atan doktor söyledi), ama bunca hareketin ve onlarca komboların havada uçuştığı bir oyunu da, klavye kırmadan nasıl oynayacağız, hani merak etmiyor değiliz.

## ADİOS AMİGOS

Anlaşılabileceği gibi basit ama bir o kadar da eğlenceli bir oyuna benziyor Total Overdose. Kombolu olan her oyunu seven biri olarak, yavaş çekimde devam ettirebiliriz komboları yapmak, sizi öldürmek için ant içmiş olan babanızın katillerinin kafasını, intikam hırsı ile dağıtmak nasıl duygu, merak ediyorum! Sadistik bir yana, eğlenceli olması ve vaat edilen çeşitliliğin bizi doyurabilmesi tek dileğimiz. Tek dileğimiz??? Pardon, güzel bir Paris tatilini unutmmuşum. [el finito]

## sleepy hallow

Uykusuna yattık ve Total Overdose'da karşılaşacağınız güzellikleri gördük.  
✓ Max Payne tadındaki ağır çekimler eşliğinde etrafı kurşunlamak.  
✓ Meksika'nın doğal görünümüne ve kültürüne şahit olmak.  
✓ Art arda kombolar yapmak, bunları birleştirebilmek.  
✓ Başarılı kombolar yaparak ölümcül ve artistik süper hareketlere ulaşmak.  
✓ Sizi zorlayacak irili ufaklı bosslar ile uğraşmak.

✓ 70'den fazla hareket imkânı.  
✓ Toplam 50 görev.  
✓ 20'den fazla silah çeşidi.  
✓ 18 adet farklı mekânda, arabalar çalmak, kovalamacalara katılmak.  
✓ Her şey birleştiğinde, ortaya eğlenceli bir aksiyon oyununun çıkması.  
✓ Cameron Diaz bir anda "Sırtımı kremler misin?" diye sordu ve ben de büyük bir ihtirasla... Öh öh öh öh... Rüyalar karışmış galiba!!!



# SUPREME™ COMMANDER

DÜNYAYA KİM HÜKMEDEBİLİR?



Yazan Tuğbek Ölek

**Çok strateji oyunları gördük. Havada, karada ve denizde savaştığımız... Toprak için savaştık... Ülkeleri, bölgeleri ve kıtaları savunduk. Tepeler için savaştık... Köprüleri ve şehirleri ele geçirdik. Ama ilk defa gerçek zamanlı bir strateji oyunu bize asla hükmedemediğimiz bir yeri, dünyanın her yerini vaat ediyor. Gelmiş geçmiş en "büyük" strateji oyununa hazır mısınız?**

**Yapım**  
GasPowered  
Games  
**Dağıtım**  
THQ  
**Çıkış Tarihi**  
Belli değil  
**Tür**  
Gerçek  
Zamanlı  
Strateji  
**Sistem**  
PC

Chris Taylor ve Gas Powered Games (GPG) diyince aklınıza ne geliyor? Elbette ki Dungeon Siege! İkincisini bu ay incelediğimiz bu aksiyon RPG muhtemelen bizi mest de etmiştir (bu yazıyı yazarken ben daha görmedim de). Ama Gas Powered Games'in kurulmasından çok önce Chris Taylor başka bir firmada, Cavedog'da bambaşka bir projede yer almıştı. Bundan 8 sene önce piyasaya çıkan Total Annihilation, 3D grafikler, 150 birim ve benzersiz mod desteği sayesinde kısa sürede GZS (gerçek zamanlı strateji) dünyasının klasikleri arasına girmişti. Ama Cavedog kapanıp Chris Taylor, Gas Powered Games'i kurunca Total Annihilation ismi de unutuldu. Daha doğrusu biz öyle sanıyorduk. Çünkü Dungeon Siege'e odaklanmış olsa da Chris Taylor ilk göz ağrısı Total Annihilation'ı asla unutmamıştı. Aslında birkaç sene önce Chris Taylor'ın Total Annihilation'a (bundan sonra TA diyeceğim) devam etmek

Ateşi olan var mı?  
Ciuyyvwzzz!!! ▼



istediği ama isim hakları konusunda Atari ile anlaşamadığı söylentileri çıkmıştı. İsim haklarını şu an elinde tutan Atari'nin Gas Powered Games'den "50 kol 50 bacak" istediğini tahmin etmek hiç de zor değil. Tabi bu haber TA fanları için büyük bir hayal kırıklığıydı. "TA fanları" deyip geçmeyin, bu klasik oyun için mod ve birim üretenlerin sayısı bile binlerle ifade ediliyor. Starcraft'tan bile eski olduğu halde hala modları yapıyor Total Annihilation'ın (bkz. www.plane-tannihilation.com)

### TOTAL ANNIHILATION'IN RUH İKİZİ

Her işte bir hayır vardır derler ya. GPG ile Atari'nin anlaşamaması da sonradan hayırların en güzeli olarak anılacak türden bir kötü haberdi. Çünkü eski oyununun isim hakkını alamamak Chris Taylor'ı bırakıp yıldırım tam tersine ateşlemişti. Böylece GPG sıfırdan yeni bir GZS için kollarını sıvadı. Bu oyunda TA'ya ait ne varsa sahip olacak ama kesinlikle çok daha fazlası olacaktı. Böylece Supreme Commander ortaya çıktı, nam-ı diğer "stratejilerin en büyüğü". Kimsenin ruhu bile duymadan ilerleyen proje bu yılki E3'te dahi gösterilmemişti. Kimsenin böyle bir oyun geldiğinde haberi yok-

tu, kimse hazırlıklı değildi. Sonra bir Amerikan dergisinin Ağustos sayısında ilk defa kendini gösterdi Supreme Commander. Ve o günden beri oyun dünyasının dilinden düşmüyor.

### TEK BİR AĞAÇTAN BÜTÜN DÜNYAYA

Supreme Commander için şu ana dek iki kere "en büyük" dedik ama fark ettiyseniz büyük kelimesini hep tırnak içine aldık. Çünkü bugünden bu oyunun gelmiş geçmiş en iyi strateji oyunu olup olmayacağını kestirmek zor (aday olsa bile). Ama Supreme Commander'ın ölçek olarak tüm stratejilerden daha büyük olacağı kesin. Bugüne kadar gördüğümüz en devasa strateji hangisiydi, Rome Total War mu? Bütün dünya haritasını kaplamasa da özellikle sıcak çarpışmaların yaşandığı arazileri devasaydı Rome Total War'un. Şimdi öyle bir oyun düşünün ki Rome Total War'daki bütün haritaların toplamına eşit büyüklükte. Yani bu oyun Rise of Nations gibi dünya haritasını sıra tabanlı oynatıp çarpışmaların olduğu bölgeleri tek tek karşınıza koymuyor. Gerçek zamanlı olarak dünyanın her yerinde birimleriniz ilerliyor, çarpışmalar oluyor. Ve siz istediğiniz zaman Orta Avrupa'daki çarpışmanızdan Pasifik'teki donanmanıza odaklanabiliyorsunuz. Üstelik yaklaştığınızda her birimin detaylarını, hareketlerini görebiliyorsunuz. Korkutucu değil mi?

Oyunun böylesine büyük bir ölçekte olması elbette oynanışı bütünüyle değiştiriyor. Her şeyden önce deniz ve hava birimleri bambaşka bir yapıya bürünüyor. Çünkü bugüne kadarki strateji oyunlarında gördüğümüz denizler, Supreme Commander'ın kiler yanında kuvvet gibi







kalıyor. Denizler devasa ve mesafeler çok uzak olunca gemilerimizin büyüklüğü ve uçaklarımızın uzun mesafe saldırıları bu oyunu benzersiz kılıyor. Sıradan bir strateji oyununda uçak gemilerimiz bile üç beş tank büyüklüğünü geçmezdi. Ama Supreme Commander'da her birim, her bina gerçekten olması gereken ebatlarda. Mesela bir kruvazörün üzerindeki topların her biri bir tank ile aynı büyüklükte. Elbette bu büyük gemileri karaların iç kesimlerinde kullanamıyoruz. Ama Amerika'da ürettiğiniz tankları Avrupa'ya götürecekseniz ya denizlere ya da göklere hâkim olmanız gerekiyor.

## DÜNYALILAR VE BAŞKA DÜNYALILAR

Aynı TA gibi Supreme Commander da gelecekte geçen bir bilim kurgu stratejisi. Ancak TA'dan farklı olarak bir hikâyeye sahip. Hem de oldukça uzun ve çetrefilli bir hikâye... Her şey 2018 yılında Quantum çağına girilmesi ve Quantum Tünelleri üzerine çalışılmaları başlıyor. 2062'de ilk Quantum Tüneli açılıyor ve bu tünelleri kullanarak uzayın en uzak mesafelerine ulaşabilen insanlık uzayda yayılmayı başlıyor. 2284 yılında insanlık ilk 16 koloninin kurulumunu tamamlıyor. Ama bundan sonra her koloni kendi başına kolonileşmeye başlıyor ve 2500'lere gelindiğinde de 100'ün üzerindeki koloninin her biri kendi başına kolonileşme kararı alınca bilinen evrenin her köşesi tek tek insanlığın eline geçmeye başlıyor.

2600'ların başında dünyada Gustaf Brackman isimli bir bilim adamı insana çok benzeyen, fazladan yüksek işlem kapasitesine sahip mikroçipler taşıyan cyborg'lar üretmeyi başarıyor. Ama bizden daha zeki yapay insanların varlığı kimilerini mutlu etmiyor (bunda o güne dek çevrilen 80 Matrix filminin etkisi olsa

Dünyadan iyice uzaklaşınca birimler böyle küçük noktacıklar olarak temsil ediliyor. Ve buradan nükleer silahların ne kadar etkili olduğu görülüyor.

gerek). Bu yüzden hükümet tüm cyborg'lara tek bir noktadan kontrol edilebilen özel bir imha devresi eklenmesini şart koşuyor. 2663'de artık 400'ün üzerinde koloniyeye yayılmış olan insanlık ufak ufak kaosa sürükleniyor. Koloniler arası güç çekişmesi çarpışmalara ve savaşlara yol açıyor. Sorun çıkaran kolonilerden biri olan

**Supreme Commander'da her birim, her bina gerçekten olması gereken ebatlarda. Mesela bir kruvazörün üzerindeki topların her biri bir tank ile aynı büyüklükte.**

Pluto II'nin neredeyse tamamen Cyborg nüfusa sahip olması dünyayı harekete geçiriyor ve bütün Cyborg'ları imha edecek olan "Gentling" programı devreye sokularak Cyborg'lar toptan yok ediliyor. Ama Brackman takipçileriyle birlikte Pluto II'ye kaçarak buradaki Cyborg'ların imhasını engelliyor.

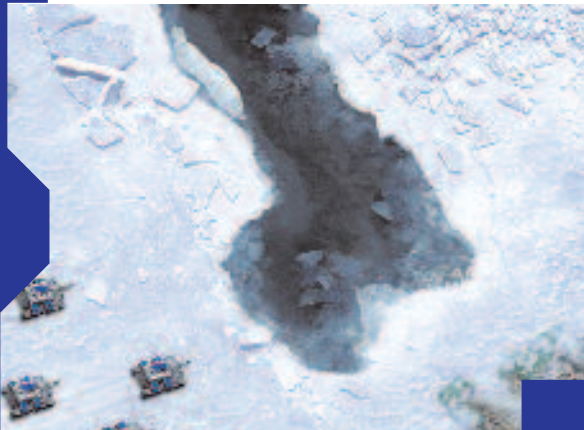
Sağlığı bozulduğu için kendini de yarı Cyborg'a çevirmiş olan Brackman burada ilk Cybran kolonisini kuruyor ve dünya ile bütün iletişimi kesiyor. Uğraşması gereken 400'den fazla problemlili kolonisi olan Dünya, Cyborg'ların yok olduğu yanlışlığında Pluto II'yi

unutma gafletine düşüyor.

Bütün bu süreç boyunca insanlık uzayda başka bir akıllı türe rastlamıyor. Evrende yalnız olduğumuz düşünülürken Seraphim II gezegeninde yabancı bir uygarlığa rastlanıyor. Aslında barışsever olsalar da iletişim problemleri ve insanların keşif gücünün paranoyaları yüzünden insanlar Seraphim II'ye saldırıyor. Ama bu saldırıdan önce Sarah isimli bir biyolojist, Seraphim II'ye giderek onlarla bağlantıya geçiyor ve güvenlerini de kazanıyor. Keşif gücü Seraphim halkı için ölümcül bir virüsü

atmosfere salmadan önce, bu gariban ırk, kendi bilgi birikimlerini ve bazı özel güçlerini Sarah ve onu takip eden Seraphim yanlılarına vermeyi başarıyor. Psikik güçlere sahip bu barışçıl halkın tamamen yok edilmesinin ardından Sarah onların yolunda ilerlemeye karar veriyor ve Aeon kolonisini kuruyor. Ama yaratık sever bu koloniyeye hoş bakmayan insanlık tüm sektörü karantina altına alıyor ve güçlü bir donanma ile sarıyor. Ama kısa süre içinde bölgedeki koloni güçleri ile irtibat tek tek kesilmeye başlıyor. Düşmanın nasıl saldırdığını ve koloni güçlerini nasıl yok ettiğini anlayamayan imparatorluk Seraphim II'nin 10 ışık yılı mesafesindeki bir alanı boşaltıyor ve bölgedeki bütün kuantum kapılarını yok ederek Aeon'u izole ediyor.

2800'lere gelindiğinde Dünya İmparatorluğu 1280 koloniyeye sahiptir. Ama artık bu kolonileri düzen içinde yönetmek imkânsız hale gelmiştir. Bir yandan karantina bölgelerinden sızan Aeon güçleri ve gittikçe genişleyen Cybran'lar rahatsızlık yaratmaktadır. Sonunda rahatsızlıklar galaksinin dört bir yanını saran savaşlara yol açar. Koloni güçleri ne koloniler arası ça-



tışmaları durdurabilmekte, ne de Aeon ve Cybran'ların ilerlemesine engel olabilmektedir. Sonunda koloni güçleri ilk 16 koloniye kadar geri çekilir ve geriye kalan bütün galaksiyi anarşiye terk eder. Sonunda Dünya İmparatorluğu tamamen çöker ve Birleşik Dünya Federasyonu (UEF) kurulur.

Böylece Sonsuz Savaşlar (Infinite Wars) başlar. UEF, Aeon ve Cybran güçleri bir yandan birbirleriyle savaşırken bir yandan da geriye kalan kolonileri yanlarına çekmeye çalışmaktadır. Bu savaşa sonsuz denmesinin sebebi Supreme Commander'lardır. Bu komutan birimleri "Kütle ve Enerji"yi kullanarak saatler içinde ordular üretip indikleri gezegeni cehenneme çevirebilmektedir. Supreme Commander'ların bu tükenmez güçleri sebebiyle savaşın asla bitmeyeceği düşünülmektedir. Böylece oyunumuz başlar.

## EN DEV BİRİM

Supreme Commander'ın geri plan hikâyesi bile kendisi gibi büyük ve karmaşık. Ama şikâyet etmenin anlamı yok. Oyun, kitap ya da film olsun her türlü bilim kurgu da o günlere nasıl geldiğini, evrenin nasıl şekillendiğini bilmek beni rahatsız etmiştir hep. Öyle damdan düşmüş gibi, "bunlar bilmem kim, bunlar da düşmanları, aha savaşıyorlar ve kahramanlarımız sahneye girer" diye başlayan hikâyeler hep yarım gelmiştir bana. Üstelik geri plan hikâyesine gösterilen emek oyunun kendi hikâyesinin de baştan savma olmayacağını gösteriyor. Gerçi ırklara, olayın gelişim şekline Sarah ve Brackman karakterlerine bakınca oyunun hikâyesi Starcraft'ı andırarak gibi geliyor.

Supreme Commander'ı en ilginç yapan noktalardan biri Supreme Commander'ların kendisi. Şu ana kadar aldığımız bilgiler bizi, yani oyuncuyu temsil edecek olan bu birimin oyunun kilit noktası olacağını gösteriyor. Gas Powered Games bu konuda çok detaya girmek istemese de ekran görüntüleri ve sızan ufak tefek haberler Supreme Commander'ın taktik nükleer silahlar kullanan devasa bir birim olduğunu ve aynı zamanda üssümüzü kurmayı başlatan ilk birim olarak da hareket edeceğini gösteriyor. Biz ise Supreme Commander'ların omzundaki kabinde olacağız. "Ne kadar devasa?" dersiniz, Supreme Commander'ımızın bir bölümünün uçak hangarı olacağı söylendiğini söyleyelim hemen!

Ama oyundaki tek dev birimin (güç ve

Cybran'ların bu devasa örümcekleri lazerlerin yanı sıra üzerine basarak da düşman araçlarını yok edebiliyor.

ebat olarak) Supreme Commander olduğunu sanmayın. Her üç ırk her stratejide gördüğümüz tanıdık birimlerin yanı sıra kendilerine özel devasa birimlere sahip olacak. Bunlardan biri hava nakliye araçları olacak. Ekran görüntüleri en azından insanlarda aynı anda 14 Mech taşıyabilen bu devasa araçlardan olacağını gösteriyor. Bu araçlardan 4-5 tane yaptığınız mı güçlü bir saldırı birliğini dünyanın istediğiniz köşesine indirebilirsiniz. Ayrıca yine insanlarda uçak gemisi gibi büyük bir hava filosunu taşıyabilen devasa bir denizaltı olacak. Suyun altından sessizce ilerleyip düşman kıyılarında bir anda belirebilecek bu birim, tabii beraberinde onlarca uçakla birlikte. Ayrıca Cybran'larda örümceğe benzer devasa bir birim olduğunu görebiliyoruz. Bu birim laser silahıyla ortalığı cehenneme çevirmenin yanı sıra düşman (ve dost) tanklarını böcek gibi ezip geçebiliyor. GZS'lerin dengeli olması prensibi gereği her ırkın hava, kara ve denizde en az birer dev birimi olacağını tahmin edebiliriz. Bu birimleri üretmek zor olsa da bir kere ürettiniz mi durdurulmaları pek zor olacak.

## NEREDE BU DÜŞMAN

Oyun haritasının devasa ol-



ması yeni mücadeleleri de beraberinde getirecek. Mesela düşmanın nerede olduğunu ve nereden geleceğini bilememek. Bugüne kadarki RTS'lerde düşmanın nerede olduğunu bilmek pek de zor değildi. Eğer "biz kuzeydeyse onlar da güneydedir" diyip körlemesine nükleer füze atabiliriz mesela. Ama Supreme Commander'da düşmanın yerini tahmin etmeniz, üssünün nerede olduğunu bulmanız ciddi bir emek gerektirecek. Oyunda düşmanı bulmanın üç yolu olacak, keşif birlikleri, radarlar ve gözlem gücü. Birkaç hızlı ve hafif birim ile haritayı tarayarak düşmanı bulabilirsiniz elbette. Ama harita devasa olunca bu iş çok vakit alacaktır. Diğer bir yöntem olan radarlar ise düşmanı bulmanıza yol açmasına rağmen onun da sizi bulmasını sağlar. Çünkü taraflar karşılıklı olarak dinleme istasyonları kurarak radar ve sonar dalgalarının kaynaklarını bulabilecek. Bu yüzden radarla alanı taramak düşmanın siz onu bulmadan yerinizi saptamasına yol açabilir. En temiz yöntem ise düşman hareketlerini takip ederek yerini saptamak. Düşman birlikleri ne yönden geliyor, tank izleri bize hangi yönü gösteriyor takip ederek düşman üssüne ulaşabilirsiniz. Ama ya düşman sizden akıllıysa, ya birlikler size ulaşmadan önce yön değiştiriyorsa. Belki sizi yanıltmak için tanklarını üssünüzün ters tarafına indirip aksiyondan gelmiştir. İş daha da ilginç yapan oyundaki pek çok bina hareket edebilecek ve düşman yerlerini saptarsa yer değiştirebilecek. Bu saklambaç oyununun Supreme Commander'ın stratejik zenginliğini arttıracak tahmin etmek hiç de zor değil. Artık eskisi gibi yaptığınız birimi doğruca düşmana yollamak yok.

Düşmanın yerini tespit etmek uzun menzilli silahlarınızı kullanabilmeniz için







de şart. Normal birimlerin yanı sıra oyunda nükleer füzelerden, menzil sınırı olmayan devasa toplara kadar pek çok uzun menzilli cehennem silahı olacak. Üstelik hazır harita büyükken GPG nükleer silahların gücünü de abartmayı uygun görmüş. Bugüne kadar pek bir zayıf kalan nükleer silahlar Supreme Commander'da gerçekten patlamaları gerektiği gibi yıkım yaratacaklar ve etki alanları çok geniş olduğu için kaçmak da pek mümkün olmayacak. Böylece GZS'lerin en güçlü silahları listesinde Gandalf'ın Word of Power'ına (Battle for Middle Earth) bir rakip gelmiş olacak.

### KAYBOLMAK KAYBOLMAMAK

Birimler çeşitli, harita büyük, oyun karmaşık olunca insan "bunun içinde kaybolmadan nasıl savaşırız?" diye kendine sormadan edemiyor. Düşünsenize bir yandan donanmanız sıcak çatışmada, ürettiğiniz yeni birimler nakliye bekliyor, hava kuvvetleriniz düşman üssünü bombalamakla meşgul, yakınlarınıza nükleer bomba düşmüş, giden birim ve binaların yenisini yapmak lazım... Şimdi bu arada bir de radar/anti-radar derdine düşüp düşman birimi mi arayacağız? Açıkçası Supreme Commander ile ilgili en büyük korkum bu. Bu karmaşanın içinde kaybolup sıkılmak verilen bu kadar eme-



### Chris Taylor ile Söyleşi

Hem Dungeon Siege'in hem de Total Annihilation serisinin yapımcısı Chris Taylor'la 2000 yılında E3'te tanışmıştım. Bu samimiyetime(!) güvenip Supreme Commander ile ilgili sorular gönderdim e-posta adresine. Derginin son gününe bırakmadan cevaplamış sağolsun.

Açıkçası Gas Powered Games'den, Dungeon Siege II'nin çıkmadan yeni bir oyun duyurusu beklemiyorduk. Ama görünen o ki DS II'den sonraki projeye karar vermekle kalmamış oyunun tasarımında bir hayli ilerlemiştir. Bu iki oyun tamamen farklı ekipler tarafından mı geliştiriliyor? Ne kadar süredir Supreme Commander üzerinde çalışıyorsunuz ve bu oyun Dungeon Siege serisinin geleceğini etkileyecek mi?

Supreme Commander'ın üzerinde bir seneden fazla süredir çalışıyoruz ve oyun tamamen farklı bir ekip tarafından geliştiriliyor. Dungeon Siege ekibi bundan sonra Dungeon Siege ile ilgili projelere devam edecek. Ama boşuna sormayın, şimdiden bunların ne olduğunu söyleyemem.

Total Annihilation'da en çok hoşuma giden şeylerden biri gerek oyunun hayranlarının, gerekse geliştiricilerin yayınladığı ekstra paketlerdi. Supreme Commander ne kadar mod desteğine sahip olacak ve GPG'den ne kadar ekstra içerik bekleyebiliriz? (her hafta yeni bir birim isteriz =)

Oyunun ardından mutlaka ekstra içerik yayınlayacağız. Ama şimdiden bir söz vermemiz yanlış olur =)

Supreme Commander gerçekten devasa gözüküyor ama bir yandan da mikro yönetime de izin veriyor. Bunun oyuncular için çok karışık, hatta korkutucu olmasından endişe ediyor musunuz? Bu konuda bir denge yakalamak için neler planlıyorsunuz?

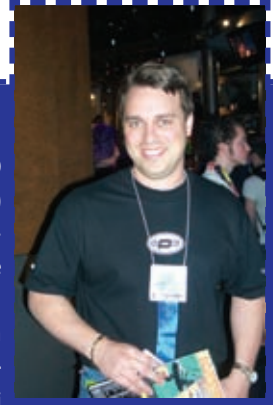
Amacımız GZS'leri yepyeni bir seviyeye taşımak. Ama bir yandan da geleneksel GZS oyunlarına aşına olanların başına oturur oturmaz rahatça oynayabilmesini istiyoruz. Birimler dev veya minik de olsalar oyunun arayüzü hep temel kalıyor ve oynanış oyuncuyu zorlamıyor.

Oyun hakkında duyduklarımız Supreme Commander'ın aslında oyundaki birimlerden biri olduğunu gösteriyor. Eğer bu doğruysa oynanışı nasıl değiştirecek? En sonunda ölebileceğimiz bir strateji mi geliyor yoksa?

Evet, oyunculara ilk olarak vereceğimiz birim bu ve tek başına bütün bir orduyu yaratabiliyor. Oyuncuyu temsil eden avatar genelde Supreme Commander sayılıyor ve kahramanımız Supreme Commander'ın içinde oturuyor. Bu yüzden Supreme Commander yok edilirse oyuncu da yok olmuş sayılıyor.

Gelecekte Supreme Commander'ın RYO temalı bir versiyonunu yapmayı düşünüyor musunuz (Total Annihilation Kingdoms gibi)?

Şu an için bu pek de ihtimal dahilinde gözüküyor.



ğe yazık eder çünkü. Ama GPG bizi bu dertten kurtarmak için oyundaki hemen her şeyin otomatige bağlanabilir olması için çalışıyor. Mesela bir yeri bombalıyor musunuz? Uçaklarınız kafalarını kullanıp en doğru hedefleri seçebilecek, böylece sizin orada kalıp tek tek düşman binalarına tıklama derdiniz olmayacak. Veya donanmanın belli

bir alanı kontrol etmesi mi gerek? "Burayı kontrol et" diyip onları unutabileceksiniz.

Supreme Commander ile ilgili duyduklarımız bilgiler şimdilik bu kadar. Oyuna ilgili çok detay ortaya çıkmış olmasına rağmen hala kafamızda onlarca soru dolanıp duruyor. Muhtemelen bu soruların cevapları oyun önümüzdeki sene çıkana kadar belli olur. Şimdilik Supreme Commander'ı "Heyecanla Beklenen Oyunlar" listemizde en üst sıralara alıp nefeslerimizi tutmaktan başka yapacak bir şey yok. [sonun sonu]

# BilenAdam

## BİLEN ADAM YILLIK İZİNİNİN BİR BÖLÜMÜNÜ KULLANDIĞI İÇİN DELİRMİŞTİR!

Evet delirdim! Bu ay buraya ne yazacağı mı bir türlü bulamadım ve delirdim! Ayın sonu geldi, dergi matbaaya gitti de ben hala bön bön bakıyorum ekrana! Evet arkadaşlar, bir Bilen Adam olarak bu ay size anlatacak yeni bir şey öğrenemediğimi fark ettim ve utandım. Neden? Çünkü ayın ilk haftası tatildegidim! Yaa, yaa, insan yıllar sonra adam gibi bir haftalık tatil yapınca şirazesini kayıyor, geri gelince biriken tüm işler yüzünden her gün ekstra çalışması gerekiyor, bu sırada ilham perileri kaçıyormuş ama olsun. Önemli olan soğuk kış aylarında “ben bu yıl tatil yaptım de mi, ehi ehi!” gülümsemesi taşımak değil mi zaten?... Aha, Burak geldi galiba, derhal iki farklı konuyu ele alayım!

\*\*\*

Bu ay belki de hayatımda ilk kez bir çöp posta bir şey öğrenmemi sağladı. Pos-

tanın konusu, İngiltere’de başlayıp Türkiye’ye sıçrayan bir uygulama. İnsanlar artık okudukları kitabı bitirdikleri yerde bırakıyorlarmış. Sonra o kitabı bulan bir başkası alıyor, o da bitirdiğinde içine kısa bir not yazıp bitirdiği yerde bırakıyormuş. Bu postayı bana atan zat kitabı Türkbükü’nde bulmuş. İçindeki notta “Ben bu kitabı severek okudum. Ve bitirdiğim yerde bırakıyorum. Sizin de seveceğinize eminim. Severseniz okuyun, sevmezseniz aynen bulduğunuz yerde bırakın... 03 / 2005 Türkbükü.” yazıyormuş. Üç, kitabı okuyan üçüncü kişi olduğunu gösteriyor. Ve üstündeki nota göre kitap dolaşmaya İstanbul’da başlamış. Bu uygulamanın başladığı İngiltere’de bazı kitaplar Londra’da başlayıp Kuzey İrlanda’ya kadar yolculuk ediyormuş!

Çok hoş, çok güzel bir uygulama da, bizim sokakta, otobüste okumak gibi bir huyumuz yok ki. Avrupa’da insancıklar

her otobüse, trene çıktıklarında ellerinde bir kitap olur. Bizde kaç tane görüyorsunuz bu insanlardan? Okuyan azınlık da kitabı evinde, yatağının yanına bırakacağını bu uygulamanın pek yayılacağını sanmıyorum ülkemizde. Bir de, neden çöp posta gönderiyorsun bana be adam!?

\*\*\*

En sevdiğimiz oyun sitelerimizden Merlinin Kazanı Premystikal adında, PDF formatında bir fanzin çıkartıyor. Sadece adventure oyunlarını ve oyuncularını konu alan bir fanzin bu, oldukça da zengin içerikli. “Ha öldü, ha ölecek!” diye adventure türüne gözlerini dikmiş olanlara siz de gıcık oluyorsanız, www.merlininkazani.com ‘a uğrayın ve Premystikal’in ikinci sayısını indirin. Gerçi ben bu yazıyı yazmaya başladığımda ana sayfadan linkini kaldırmışlardı, umarım tekrar koyarlar.

## EVVEL ZAMAN OLUR Kİ...

### 6 yıl önce

Şimdi, Level tarihinin en büyük gaflarından birisini görmek için bu sayıyı alıyoruz, 31. sayfayı açıyoruz ve Command & Conquer: Tiberian Sun incelemesinin bitiş cümlesini okuyoruz: “...Uzun zamandan beri beklediğimiz Starcraft katili elimizde, Tiberian Sun. Allah rahmet eylesin diyorum sana Starcraft, huzur içinde yat!”

Oha Sinan! OHHAA! Hadi oyunu beğenmişsin, doğuştan C&C hastası, onu biliyoruz. 10 üzerinden 9’u vermişsin. Daha dün çıkmış (o gün için) Tiberian Sun’u alıp Starcraft’ın üstüne yerleştirmeye utanmadın mı? Yuh diyoruz, forumlarda bizi bu cümle için affetmeyeceğini söyleyen arkadaştan özür diliyoruz.

Yine C&C’den kaynaklanan özel bir anısı vardır bu sayının. Kapakta, aşağıda ve ortada, C&C’lerin karizmatik kötü adamı Kane’in küçük bir resmi var ya. Tam o zamanlarda da satanist muhabbeti çıkmıştı, siyah t-shirt’le gezmeye korkar olmuştuk hani. İşte bu 1 cm karelik resim yüzünden dertli bir annenin arayıp “Kapağa satanistlerin liderinin resmini bas-

mışsınız zaten, oğlum sizin yüzünüzden tuhaf davranıyor...” diye abartısız 45 dakika telefonda kulağımızı kemirmişti.

İncelenen en iyi oyunlar: Kingpin (Level Notu: 9), Outcast (L.N: 9), Shadow Man (L.N: 9), Driver (L.N: 9), Metal Gear Solid Integral (L.N: 9)

### 3 yıl önce

Bu sayıyı kurcalarken ne gördüm bilin bakalım? En heyecanla beklediğim oyunlardan olan Fahrenheit’in ilk bakışını! 2003’te çıkacağı söylenmiş o zamanlar. Ekran görüntülerine falan bakınca anladım ki, oyun için ta o zamandan ne planlanmış. Sahneler falan o zamandan bu zamana değişmemiş. Son birkaç aydır dikkatimi çekiyor bu oyun, ama daha o zamanlar içimde bir kıpırtı yaratmıştı.

İncelenen oyunlar arasında 88 almış olsa da ufak çaplı hayal kırıklığı yaratan The Thing en önemlisiydi. Neden hayal kırıklığı yaşattı? Filmdeki paranoya atmosferi pek yoktu, yanınızdaki herifin Şey’e dönüşmesi daima kesindi. Siz de bir süre sonra umursamamaya başlıyordunuz ki The Thing’in bu potansiyelini, sıradan bir Survival Horror oyununa dönüştürüyordu. Diğer ilgi çeken oyunlar arasında Moto GP (Level Notu: 90) ve SSX Tricky (Level Notu: 93) vardı.

Ama bu sayının en önemli yazısı, yine bu sayıda başlayan Ne Oynadığınızı Bilin yazı serisinin ilk halkası olan “Oyunların 30 Yıllık Tarihi” dosyasıydı. Pong’dan başlayarak günümüze uzanan oyun tarihini 4 sayfaya sığdırmak imkansız olsa da, Burak bir şekilde başarmıştı bunu. Efferim len!





## LEVEL NOTLARI

## 90-99 arası: LEVEL CLASSIC

Unutulmayacak derecede güzel oyunlara verilen, bu sayfalarda sıkça rastlamayacağınız bir şeref madalyasıdır.

**80-89 arası: LEVEL HIT** Yanında bu logoyu gördüğünüz bir oyun, türünün en iyi örneklerinden birisidir. Çekinmeden alabilirsiniz.

**70-79 arası: İYİ** Bazı eksikleri yüzünden Level Hit almayı hak etmese de, oldukça iyi bir oyun demektir.

**60-69 arası: ORTA** Hata ve eksikleri nedeniyle almak istemeyebilirsiniz. Sadece o türden hoşlanan oyunculara yönelik bir oyun.

**50-59 arası: VASAT** Paranızı harcayacağınız aynı türden daha iyi bir oyun

mutlaka vardır. Yine de son karar sizin.

**30-49 arası: KÖTÜ** Uzak durmanız gereken bir oyun. Alırsanız büyük ihtimalle paranızı çöpe atmış olacaksınız.

**1-29 arası: LEVEL SHIT** Tam anlamıyla rezalet. Üstüne para bile verseler, harcadığınız zamana değmeyecektir.

## SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

CPU: İşlemci gücü.  
GFX: Ekran kartı türü ve belleği.  
RAM: Bellek miktarı  
HDD: Gerekli sabit disk alanı.

## DÜNYA LİSTELERİ

## PC

- 1- The Sims 2
- 2- Battlefield 2
- 3- Half-Life 2
- 4- The Sims 2: University
- 5- Guild Wars
- 6- World of Warcraft
- 7- Championship Manager 5
- 8- Football Manager 2005
- 9- Rome Total War
- 10-GTA: San Andreas



## Playstation 2

- 1- Brian Lara Cricket 2005
- 2- Fantastic 4
- 3- Charlie and the Chocolate Factory
- 4- Madagascar
- 5- Cricket 2005
- 6- Medal of Honor: European Assault
- 7- LEGO Star Wars
- 8- Juiced
- 9- Destroy All Humans!
- 10-Tekken 5



Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★yeni ✕değişmedi yükseldi düştü



## ALTIN KLASİKLER

Geçen ay "fırtına öncesi sessizlik bu" falan demiştik ama ne fırtınaymış be kardeşim, gelmek bilmedi! Neyse ki oyun denizleri esmese de biraz dalga yapmaya başladı.

Codeneme Panzers 2, Blood Rayne 2 tadımlık oyunlardan; ama PS2'de Winning Eleven 9 PC'de de Dungeon Siege 2 açıkçası beklentilerimizi aştı. Oldukça da uzun oynama süreleri olan bu iki oyun esas dalga gelene kadar hepimizi oyalayacak. Oyalamalı! F.E.A.R.!

Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
<b>AKSIYON</b>		
PS2 PS2 God Of War	2005	%95 - %95
PC PS2 GTA: San Andreas	2004	%98 - %95
PC PS2 Splinter Cell: Chaos Theory	2005	%95 - %94
PS2 Tekken 5	2005	%93 - %92
PS2 Metal Gear Solid 3	2004	%94 - %91
<b>FPS</b>		
PC Brothers in Arms	2005	%92 - %91
PC Half-Life 2	2004	%95 - %91
PC Star Wars: Republic Commando	2005	%90 - %89
PC Chr. of Riddick : Escape from B.B	2005	%91 - %89
PC Medal of Honor: Pacific Assault	2004	%90 - %87
<b>SPOR</b>		
PS2 Winning Eleven 9 <b>YENİ</b>	2005	%97 - %97
PS2 NBA Street Vol. 3	2005	%93 - %92
PC Football Manager 2005	2004	%95 - %92
PC PS2 Pro Evolution Soccer 4	2004	%95 - %92
PS2 Fight Night Round 2	2003	%91 - %90
<b>YARIŞ</b>		
PS2 Gran Turismo 4	2005	%95 - %93
PC TOCA Race Driver 2	2005	%92 - %91
PS2 Midnight Club 3	2005	%90 - %90
PS2 Burnout 3: Takedown	2004	%93 - %90
PC GTR	2005	%90 - %89
<b>STRATEJİ</b>		
PC Act of War: Direct Action	2004	%91 - %91
PC Rome Total War	2004	%94 - %91
PC Silent Storm: Sentinels	2004	%91 - %88
PC Hearts of Iron 2	2005	%88 - %86
PC Codename Panzers	2004	%89 - %86

Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
<b>RPG</b>		
PC Vampire: Bloodlines	2004	%92 - %90
PC Sid Meier's Pirates!	2004	%92 - %90
PC Dungeon Siege 2 <b>YENİ</b>	2005	%88 - %88
PC Bard's Tale	2005	%86 - %86
PC Star Wars: K.O.T.O.R.	2004	%92 - %86
<b>ADVENTURE</b>		
PC Still Life	2005	%90 - %89
PC Myst 4 Revelations	2004	%91 - %88
PC Broken Sword 3	2004	%90 - %84
PC Return to Mysterious Island	2005	%81 - %79
PC Sentinel: Descendants in Time	2005	%80 - %78
<b>SİMULASYON</b>		
PC The Sims 2	2004	%95 - %92
PC Silent Hunter 3	2005	%88 - %87
PC Pacific Fighters	2004	%88 - %85
PC Dangerous Waters	2005	%85 - %84
PS2 Ace Combat 5: Unsung War	2005	%84 - %82
<b>ONL. AKSIYON</b>		
PC Battlefield 2	2005	%92 - %92
PC Unreal Tournament 2004	2004	%95 - %90
PC Tribes Vengeance	2004	%90 - %88
PC Counter Strike Source	2004	%85 - %83
PC Joint Operations	2004	%87 - %84
<b>DEVASA ONLINE</b>		
PC Guild Wars	2005	%95 - %95
PC World of Warcraft	2005	%96 - %94
PC SWG:Rage of Wookies	2005	%87 - %86
PC Everquest 2	2004	%88 - %85
PC City of Heroes	2004	%85 - %81



# DUNGEON SIEGE 2



Yazan Eser Güven

## Aksiyon RPG'lerin etrafındaki abluka kırılıyor.



2002 yılı RPG severler için çok bereketli bir yıldı. A sınıfı bir RPG olan Neverwinter Nights ortalığı sallarken, Chris Taylor'un uzun zamandır üzerinde çalıştığı Dungeon Siege'i nihayet piyasaya çıkmış ve aksiyon ağırlıklı RPG piyasasını ölüm döşeginden kaldırmıştı. Tabii her aksiyon RPG'nin kaderiyle yüzleşmek zorunda kalan DS, kendisini Diablo efsanesiyle karşılaştırılırken bulmuş ve bu karşılaşmadan başı dik bir şekilde ayrılmayı başarmıştı. Gerçi karşılaşma biraz zorlu geçmiş, Dungeon Siege'in kolu kanadı kırılmıştı. Ancak nefes kesici grafikleri, aynı anda 6 farklı karakteri kontrol etme imkanı, hiç dinmeyen temposu ve ilk oyunun hatalarından gerekli derslerin alınacağı umuduyla serinin ikinci oyununu tam 3 yıl bekletemeyi başardı. En azından ben bekledim ve beklediğime de çok memnunum.

Oyuna girip de ana menüye ulaştığımızda "Bu devirde bu kadar düşük çözünürlükte giriş ekranını nasıl yapmışlar?" diye düşünürken, birden tek kişilik oyunu seçip yerimizde korkuyla sığıyoruz. Son dönemin en başarılı devasa online RPG'si World of Warcraft'ı oynayan veya en azından bir göz atma şansına sahip olanlar bilirler; Elfler güzel varlıklardır, baktıkça bakasınız gelir, bakarken bir yandan da ağzınızın suyu akar. Dungeon Siege 2'deki Elfler ise korku filminden fırlamış gibiler. Yani bir oyun düşünün ki yarı-dev olarak tanımlanan ırk, güzeller güzeli Elf ırkından çok daha şirin gözüksün. Daha karakter seçme ekranından oyunun grafiklerine ilişkin edindiğimiz ön yargı maalesef oyun içi görüntülerinde de peşimizi bırakmıyor. İlk oyunu oynamış olanlar hatırlayacaklardır, 2002 yılının grafik seviyesine göre oldukça göz alıcı bir oyundu Dungeon Siege. Özellikle aynı dönemde piyasaya çıkan ve kendi tarzında çok iyi grafiklere sahip olan Neverwinter

Nights'la karşılaştırıldığında, dış ortamları inanılmaz güzellikteydi. Hatırlarım da bir çok kez asma bir köprünün üzerinde durup aşağıdaki dünyayı seyretmek için oyuna kısa aralar vermiştim. Dungeon Siege 2'de de durum "aynen" böyle. İlk oyunun grafik motorunu alıp biraz cilalayarak oyuncuların beğenisine sunmak Gas Powered Games'e pek yakışmamış ve piyasaya çıkış tarihleri arasında 3 yıl olan bu iki oyunda, grafiksel anlamda çok daha fazla değişiklik görmeliydik diye düşünüyorum. Oyun motoru 1600x1200 çözünürlüğü desteklese de, Anistropic filtreleme ve FSAA gibi özelliklerin oyun içerisinden ayarlanamaması da eksiklikler arasında yerini alıyor.

### AH O GÜZELİM ÇÖLLER, VADİLER

Tüm bu eleştirilerden sonra oyunun grafik alanında hiç mi başarısı yok derseniz, tabii ki var derim. Kamerayı oyun alanına fazla yaklaştırmadığınız sürece, oldukça hoş görünen bir ortamdasınız. Yeryüzü kaplamalarına ya da karakterlere yaklaşmadığınız için,



Jeremy Soule tarafından bestelenen oyun müziği tek kelimeyle muhteşem. Dungeon Siege 2 ortalama 30 ila 50 saat arası bir oyun süresi sunuyor. İlk oyundan hatırladığımız eşeğin dışında, birçok farklı özelliklere sahip tam 10 farklı evcil(!) hayvanı grubumuza ekleyebiliyoruz.

düşük çözünürlüklü dokular ve ayrıntıdan yoksun karakter grafikleri sizi fazla rahatsız etmiyor. "Dungeon Siege" tarzının en güçlü özelliği olan "doğallık", ikinci oyunda da tüm görkemiyle karşımıza çıkıyor. Ormanların orman, çöllerin çöl gibi görüldüğü ve her ortamın kendi doğallığı içinde yansıtıldığı ender oyunlardan biri olan DS, Aranna'nın fantastik dünyasını elinden gelen en iyi şekilde gözler önüne sermeye çalışıyor. Renklerin canlılığıyla desteklenen bu hoş atmosfer, yüksek çözünürlük ve FSAA kullanımı ile (her ne kadar hala ilk oyunu anımsatsa da) tatmin edici bir düzeye ulaşıyor. Yeni nesil oyunlardan alıştığımız ara videoların aksine, ağzını kıpırdatmadan konuşma yeteneğine sahip olan Aranna sakinlerini de görmezden gelmeyi başarabilerseniz, oldukça hoş bir oyun deneyimi sizi bekliyor demektir.

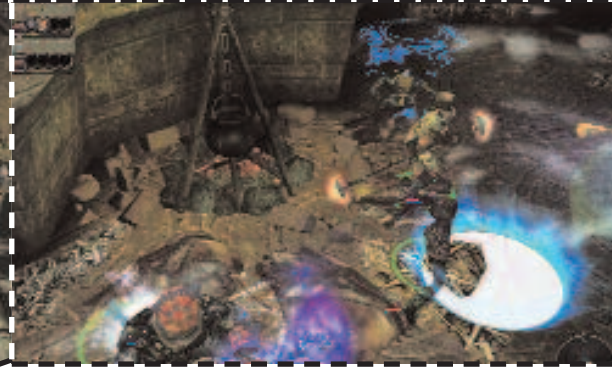
**Yani bir oyun düşünün ki yarı-dev olarak tanımlanan ırk, güzeller güzeli Elf ırkından çok daha şirin gözüksün.**

Günümüzde neredeyse satranç oyunlarının bile çevresel ses desteğiyle karşımıza çıktığını düşünecek olursak, Dungeon Siege 2 gibi üst düzey bir oyunun da bu özellikten yoksun olması beklenemezdi. DS2'nin fantastik atmosferinin en önemli unsurlarından biri olan sesler, oyunun çok rahat bir şekilde beğenimizi kazanıyor. Görüş alanınızda olmasa bile etrafınızda tüm hızıyla sürmekte olan savaşın sesleri, bir anda kendinizi oyuna kaptırmanıza sebep oluyor. Eğer fazladan bir kaç hoparlöre sahip bir ses sisteminiz varsa, Aranna'nın zenginliklerini hissetmeniz de kolaylaşıyor. Karakterler diyaloglarının da oldukça özenli bir şekilde hazırlandığını görsek de, bazı konuşmalar ve ara videolarda, o andaki duyguyu yansıtmaktan biraz uzak kaldığını üzümlere fark ediyoruz.

Jeremy Soule tarafından bestelenen oyun müziği ise tek kelimeyle muhteşem. Girdiğiniz her ortamın havasını en iyi şekilde yansıtan müzikler sayesinde oyunun tansiyonun bir an olsun düşmesine izin verilmiyor. Ancak daha sonra değineceğimiz ve en iyi ihtimalle kocaman bir 30 saat alan, oyunun tüm zevkini almak için 3 defa tamamlanması gereken oyun boyunca sizin tansiyonunuzu ne hale gelir orasını bilemem.







## 'DAN', 'CIN' SESLERİ ARASINDA

Oyuna başladığınızda, temel oyun stiline ilk oyundan bu yana çok fazla değişmediğini fark edeceksiniz. Dungeon Siege'in aksiyon RPG tarzına getirdiği değişik seviye atlama sistemi ikinci oyunda da aynen kullanılmış. Bu sisteme göre karakterinizin 4 ana dalda ilerlemesi için ilgili saldırı ya da savunma tekniklerini kullanması gerekiyor. Melee, Ranged, Nature Magic ve Fire Magic olarak ayrılan bu dallarda gelişmek ve herhangi birinde usta bir karakter yaratabilmek için, oyunun başında her karakterinizin oynayacağı rolü kafanızda belirlemeli ve bu role sadık kalmalısınız. Örneğin ana karakterinizin Nature Magic alanında ustalasma istiyorsunuz; bu durumda yapmanız gereken yeşil renkle gösterilen parşömenlerle temsil edilen Nature büyülerini kullanmaktır. Bu büyülerin saldırı ya da iyileştirme büyüler olması fark etmez. Belirli bir süre Nature büyülerini kullandıktan sonra karakterinizin gelişimi 2 ayrı alanda gerçekleşir. Büyü kullanıcısı olduğunuz için 3 temel özellikten biri olan "zeka" gelişiminin yanında, Nature Magic alanında da seviyenizin arttığını göreceksiniz. Zeka kapasitenizin artması mana miktarınızın ve

büyü gücünüzün artması anlamına gelirken, Nature Magic alanındaki ilerleme sayesinde yeni yetenekler kazanıyorsunuz.

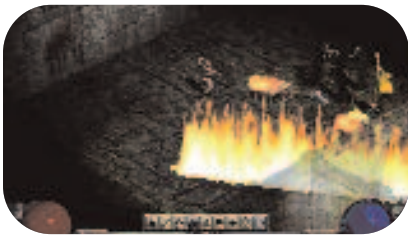
Temel karakter gelişimini kısaca özetledikten sonra biraz da özel güçlerimizden ve yetenek ağaçlarımızdan bahsedelim. Her gelişim alanı için tam 12 ayrı yetenek bulunuyor. Bu yeteneklerin bazıları çok gereksizken, bazıları da karakterinizin gelişim sürecinin doğal parçaları olarak yerlerini alıyorlar. Her yeteneğin farklı seviyeleri mevcut. Örneğin, Melee karakter sınıfının ilk yeteneği olan Fortitude'un ilk seviyesi size +6 sağlık kazandırırken, ikinci seviyede bu miktar +10'a çıkıyor ve bu şekilde ilerlemeye devam ediyor. Her yetenekte aynı yapının olduğu ve yetenek puanlarınızın da sınırlı olduğu düşünülürse oyunun başında ciddi bir planlama evresine ihtiyacınız olabilir. Gas Powered Games'deki arkadaşlarımız yetenek sisteminin yeterince karışık olmadığına kanaat getirmiş olacaklar ki, başımıza bir de "özel güç" belasını açmayı uygun görmüşler. Bakmayın "bela" dediğime, bu özel güçler sayesinde düşmanlarınıza normal şartlar altında verdiğinizin kat kat üstünde hasarlar verebilir, yanınızda savaşması için çeşitli yaratıklar çağırabilir ve kısa bir süreliğine de olsa kendinizi dokunulmaz yapabilirsiniz. Ancak bu

güçlerin "bela" olan kısmı, daha önce anlattığımız tüm gelişim süreciyle doğrudan ilişkili olmaları. Kısacası, belirli bir saldırı tarzını kullanarak ilgili özelliğinizi ve yeteneğinizi geliştirirken, bunlara bağlı olarak yetenek ağacınızı ve seçtiğiniz yeteneklere göre özel güçlerinizi belirleyebilirsiniz. "Kısacası" ile başlayan bir cümle için oldukça karmaşık gibi görünse de, karakter gelişimindeki her ayrıntı aslında büyük bir tablonun parçası. Karakterinizi ne yönde geliştireceğinize harcaacağınız zaman oyundan alacağınız zevkle birebir orantılı.

## TAKIM DEDIĞİN BAŞININ ÇARESİNE BAKMALI

Rahatça söyleyebiliriz ki Dungeon Siege, "hack'n slash" tarzının tüm gereklerini fazlasıyla yerine getirmiştir. Aynı anda bir çok düşmanla göğüs göğüse çarpışabildiğiniz ender oyunlardan biri olan Dungeon Siege'de bazı anlar kimin dost kimin düşman olduğunu bile karıştırdığımı hatırlarım. Serinin ikinci oyununda da durum farklı değil. Oyun sessiz sakin başlamıyor, aksine paldır küldür büyük bir savaşın ortasına dalıyorsunuz (bana nedense Call of Duty'yi anımsattı, ilginç... – Sinan) . Daha oyunun başlarında bile ağaç adam tadında sürüyle yaratığın amansızca üzerinize saldırdığını göreceksiniz ve bundan büyük keyif alacaksınız. Bu büyük karmaşadan alacağımız zevki biraz daha arttırmak için oyuna saldırı modları eklenmiş. Tek bir tuşla belirleyebileceğiniz "Rampage" ve "Mirror" saldırı türleri ile karakterlerinizin kendi başlarının çaresine bakmasını sağlayabilirsiniz. Özellikle boss savaşlarında yararını göreceğiniz Mirror modunda herkes sizin seçtiğiniz düşmana saldırırken; Rampage seçeneğinde, karakterleriniz takıma en yararlı olabilecekleri görevleri benimsiyorlar; saldırıcaıkları düşmanları ve yardım edecekleri takım arkadaşlarını kendileri belirliyorlar. Büyü kitabınızda yer alan 2 adet otomatik büyü (Auto-Cast) kısmına yerleştirdiğiniz iyileştirme gibi büyülerini yapay zekalarının yardımıyla ihtiyacı olan karakterlere kendiliklerinden yapıyorlar. Ayrıca ilk oyunda olduğu gibi her karakterin kullanmasını istediğiniz silah ve büyülerini,

## Alternatif



### Diablo 2

Dungeon Siege hiçbir zaman Diablo ile karşılaştırılmaktan kurtulamayacak. Siz de bu karşılaştırmayı kendiniz yapmak için efsane oyun Diablo 2'nin başına kurabilirsiniz. Hangisini daha çok seveceğinizi siz karar vereceksiniz.



## Artı&Eksi

- ↑ Uzun oyun süresi, içeriğin çeşitliliği, co-op modu, müzikler.
- ↓ Grafiklerin yaşını belli etmesi, seslendirmenin biraz yapay kalması.



**Zorluk:** Normal  
**İngilizce Gereksinimi:** Normal  
**Multiplayer:** LAN, internet, GameSpy  
**Bulunduğu Diğer Sistemler:** Yok ■

saldırı yuvalarına yerleştirip, çeşitli kombinasyonları klavyenizin tuşlarına atayabilirsiniz. Savaş kısmını biraz daha kolaylaştırmak isterseniz, ayarlar menüsünden otomatik saldırı ve savunma özelliklerini aktif hale getirebilir ve ana karakterinizin kontrolünü biraz daha kolaylaştırabilirsiniz. Ancak bu seçeneklerin oyundan alacağınız zevki azaltacağını göz önünde bulundurun.

Yazının başlarında da değindiğim gibi DS2 ortalama 30 ila 50 saat arası bir oyun süresi sunuyor. Eğer siz de bu oyunu benim gibi 3 yıldır merakla beklediyseniz, 50 saat gibi bir süre bile sizi tatmin etmeyecektir. Ama üzülmeyin, oyunu tam anlamıyla tamamlayabilmek için 3 x 50 saatinizi harcamanız gerekecek. Diablo 2'de olduğu gibi 3 farklı zorluk seviyesine bölünmüş olan oyunda, bir sonraki seviyeye geçebilmek için oyunu baştan sona tamamlamanız gerekiyor. Ancak burada küçük bir püf noktası var; İlk oyunda 6 kişilik bir ekip kurar ve maceralarımıza bu ekiple devam ederdik. DS2'nin 0-39 level arası karakterlere hitap eden ilk zorluğunda 4, 40-69 leveller için tasarlanan ikinci seviyesinde 5 ve 70-100 levellerin giriş hakkını elde ettiği son zorluk seviyesinde 6 karakterden oluşan bir ekibi yönetiyorsunuz.

Nispeten çizgisel bir oynanışa sahip olan DS2'yi kimler 3 defa oynar bilemem; ancak 100. level'a ulaşmış, etrafına korku saçan 6 kişilik bir takımı yönetmeyi isterdim doğrusu. Hatta isterdim değil isterim ve yazım biter bitmez ikinci zorluktan oyunuma devam edeceğim. Sanki tutan var beni.

## FIRE ELEMENTAL DADINDAN YENMEZ

Oyunun çeşitli zorluk seviyelerinde 4,5 ya da 6 üyeden oluşan ekibinizi kurarken, ilk oyundan hatırladığımız uzun kulaklı arkadaşımızın dışında, birçok farklı özelliklere sahip tam 10 farklı evcil(!) hayvanı grubumuza ekleyebiliriz. Kasabalardaki hayvan satıcılarından alabileceğiniz yardımcıların ilk oyundan farklı olarak ekibe çok daha büyük katkılar yapıyorlar. Normal karakterler gibi deneyim puanı kazanmamalarına rağmen, her zaman ana karakterinizle aynı seviyeye sahip olan bu hayvanlar, onlara yedirdiğiniz mallar sayesinde sürekli güçleniyorlar. Örneğin ateş büyülerini konusunda artıları olan bir Fire Elemental aldınız. Ona çeşitli büyücü silahları yedirerek zeka seviyesinin artmasını sağlayabilirsiniz. Ya da savaşçı özellikleri gösteren bir Dire Wolf'a sahipsiniz ve düşmanlarınızı perişan etmesini istiyorsunuz. Bu sefer de küçük (merak etmeyin, beslendikçe kocaman olurlar :) arkadaşınızı savaşçı silahları ve zırhları ile besleyebilir, sağlık iksirleri ile sağlık seviyesinin artmasını sağlayabilirsiniz. Aynı mantık doğrultusunda mana iksirleri mana seviyesini artırırken; yüzük, kolye gibi aparatlarla hayvanınızın bir çok özelliğini geliştirebilirsiniz. Oyunun multiplayer özellikleri de oyunun geri kalanı gibi oldukça tatmin edici. Özellikle

## Kısa Bilgiler

- DS2'de aynen Diablo 2'de olduğu gibi kasabalarda bulabileceğimiz bir eşya sandığımız var. Yani "atsan atılmaz satılan satılmaz" eşyalarımızı bu sandıklarda saklayabiliriz.
- Haritanın çeşitli bölümleri arasında kolayca seyahat etmek için "Teleporter" ları kullanabilirsiniz.
- Ekibinizi savaş alanında bırakıp tüymenin bedeli, altınının tam %25'i. Bu yüzden cesetlerinize doğru uygun adım koşturmanız sizin için daha karlı olacaktır.
- Grubunuza 2'den fazla adam katabilmek için öncelikle han sahiplerine belirli bir miktar para ödemeli ve yer satın almalısınız.
- Oyunu tamamlamak için sarı işaretlerle belirtilen öncelikli görevleri tamamlamanız gerek. Ancak bir oyunu yıllarca bekledikten sonra, turuncu işaretlerle gösterilen yan görevleri yapmamak ayıp olur diye düşünüyorum.
- Açık alanlarda karşınıza çıkacak olan sağlık ve mana çalırları sayesinde kendi iksirlerinizi kendiniz yapabilirsiniz.

likle Coop modunda arkadaşlarınızla beraber aynı ekibin içinde yer alarak, tek kişilik oyunun tüm senaryosunu oynayabilme şansına sahip olmanız oldukça hoş. DS2'yi multiplayer olarak oynamak isteyenler, yerel ağ, İnternet ve GameSpy seçeneklerine sahip olduklarını duyduklarında sevineceklerdir. Multiplayer oyunlarına başlarken yeni karakterler yaratabileceğiniz gibi tek kişilik oyundaki partilerinizi de bu bölüme aktarabilir ve alıştığınız karakterlerle multiplayer deneyimine ortak olabilirsiniz.

Gas Powered Games, kendisine güvenenleri hayal kırıklığına uğratmadı ve 3 yıllık bekleyişin hakkını verdi desek yalan olmaz. Belki birazcık olabilir ama yine de DS2, beklentilerin çoğunu karşılayarak devasa RPG'lerin hakim olduğu türe aksiyon RPG'lerin eski tadını geri getirmeyi başardı. Açıkçası, 20 tane tıpsız düşmanın doldurduğu ekranda yapılan büyülerin, kılıcın kılıca çarpma sesinin ve o karambolde atılan savaş çığlıklarını tadı her zaman başka olmuştur. Oyun motorunun yaşı ve nispeten yapay seslendirmeleri gibi bir kaç kusurunu, tatmin edici uzunluktaki oyun süresi, doğal ortamları, bol çeşide sahip eşya ve düşmanları ile kapatan DS2, "eski moda" adam kesme oyunlarının hala çok keyifli olabileceğini bir kez daha kanıtladı. Blizzcon'da da beklediğimiz Diablo 3 duyurusunun yapılmayacağını öğrendiğimize göre DS2'yi her üç zorlukta da tamamlamak için bolca vaktimiz var demektir. ■

## Son karar LEVEL HIT

Devasa online istilasından sıkılıp eski tarz, aksiyona dayalı RPG'leri özlediyseñiz Dungeon Siege 2 sizin için biçilmiş kaftan. Mutlaka bir göz atın.

## DUNGEON SIEGE 2

**Tür** ▶ Aksiyon RPG **Yapımcı** ▶ Gas Powered Games  
**Dağıtımçı** ▶ Microsoft **Yaş sınırı** ▶ 18+ **Minimum** ▶ 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 4 GB HDD **Önerilen** ▶ 2.4 Ghz CPU, 512 MB RAM, 256 MB GFX  
**Web** ▶ [www.microsoft.com/games/dungeonsiege2/](http://www.microsoft.com/games/dungeonsiege2/)

level puanı **88**



## CODENAME: PANZERS PHASE TWO



### Tanklarımızı garajdan çıkarma zamanı geldi

Yazan Göker Nurbeyler



Alman oyunlarında alışık olduğumuz bazı gerçekler vardır: Piyasaya ilk önce Almanca çıkarak Almanca bilmeyenleri kıl ederler, klavye yedirecek kadar zor olabilirler, %50 ihtimalle konu II. Dünya Savaşı'dır ve çoğunlukla kalitelidirler. Stormregion'dan geçen yıl çıkan Codename Panzers Phase 1 bu özelliklerin hepsini taşıyordu. Panzers 1'in başarısından sonra geleceğine kesin gözüyle bakılan Phase 2'nin İngilizce versiyonu Almanca'sıyla aynı anda çıkarak tabulardan ilkini yıktı. Bakalım kardeş oyun başka tabular yıkabilecek mi? Savaş stratejilerinde rakam verme huyumu bozmayarak konuya gireyim: Oyun 20 görev, 3 bölüm, 11 piyade tipi, 8 piyade özel silahı, 50 tank ve 18 kamyon tipi içeriyor.

#### TANK ALIN, PARK PROBLEMİ ÇEKMEYİN

Panzers 2'de abisi gibi II. Dünya Savaşı'nda geçiyor. İlk partide bizi Berlin ve Stalingrad gibi olayın kalbine götüren oyun bizi tanka attığı gibi Kuzey Afrika çöllerine, İtalya'ya ve Yugoslavya'ya götürüyor. Pha-

se 2'de görevler sekizer tane olmak üzere iki ana bölüme (İtalya-Almanya ve İngiltere-ABD) ayrılmış durumda. Buna ek olarak dört görevde Yugoslav partizanlarını yönetiyoruz ve Balkan askerleri olarak iki ağır saldırıya karşı koymaya çalışıyoruz. Üç kampanyayı da bitirenler yetenekli harita editörü ile kendi tek kişilik ve multiplayer haritalarını hazırlayabilirler. Fakat buradaki ayrıntı çokluğu ve arayüzün yeterince kullanıcı dostu olmaması acemi haritacıları sıkabilir.

Klasik olduğu üzere tek kişilik görevler belli bir senaryo etrafında geçiyor. İlk oyunda da gözlerimizi yaşartacak bir hikaye yoktu ama Phase 2'de hikaye fena çuvallıyor. Hiçbir oyuncunun kardeşini arayan Dario'yu kafasına takacağını sanmıyorum. Bunu karakterlerin yüzeysel kalmasına bağlayabiliriz. Ara sahneler hoş olsada bilgilerin ağırlıklı olarak düz yazıyla vermesi dikkati dağıtıyor. Bir de oyuna katılmaya çalışan mizahı

#### Artı&Eksi

- ↑ Görev tasarımı, taktiksel çeşitlilik, gece görevleri, atmosfer, ses\grafik efektleri, yüksek tekrar oynanabilirlik, harita editörü
- ↓ Hikaye, yol bulma sistemi, buglar, silik karakterler daha fazla yenilik olabilirdi

Grafik ██████████

Ses ██████████

Oynanabilirlik ██████████

Multiplayer ██████████

Eğlence ██████████

Zorluk: Zor

İngilizce Gerekşinimi: Normal

Multiplayer: İnternet ve ağ

üzerinden

Bulunduğu Diğer Sistemler: - ■





Multiplayer görevleri daha fazla bina ele geçirilip daha fazla tank basmak şeklinde geçiyor.

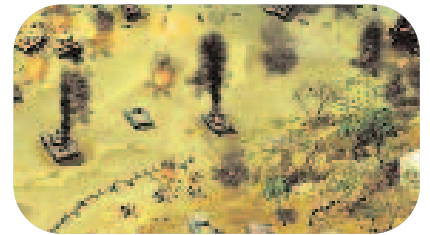
başarısız ve yersiz buldum. Oyundaki esprili diyalogları örneklemek için İtalyan komutanın yediği makarnayı düşman cesedine benzettiğini söyleyebilirim.

Bu tür eksileri önceden aradan çıkardım ki asıl güzellikleri ve hataları daha iyi görelim. Bir oyuna strateji diyorsak gerçekten stratejiler üretmesi ve kafayı kullanmaya itmesini beklerim. Bu Phase 2'de tam anlamıyla bulduğum şey oldu. Ayrıntı denebilecek noktaları yakalayıp buna göre davrandığınızda işinizin nasıl kolaylaştığını göreceksiniz. Örneğin önleri daha sağlam olan ağır zırhlılara bodoslama dalmak yerine arkadan çevirerek zayıf noktalarından haklamak gibi. Ya da piyadelerini sağlamak gibi yollamak yerine binalara kaçırarak deneyim kazanmalarını sağlamak gibi. Phase 2'de de birimleriniz deneyim puanı kazanarak rütbe (maksimum sekiz) alıyorlar böylece ateş güçlerini artırıyorlar. En üst seviyeye gelen birlikler elit statüsüne ulaşarak %50 daha fazla hasar veriyorlar.

Birimler dışında iki kahramana komuta ediyorsunuz ki bunlar arasında ABD generali Wilson gibi tanınmış isimler yer alıyor. Bu piyadeler güçlü olmalarına rağmen iyi korunmaları gerekiyor, çünkü ölümleri mağlubiyetiniz anlamına geliyor. İsterseniz kahramanları birer araca bindirerek saldırdırı ve savunma bonusları kazandırabilirsiniz. Panzers 1'de olduğu gibi ihtiyaç durumunda hava desteğinden faydalaniyorsunuz. Hava kuvvetleri katı savunmaları çökertiyor ve takviye paketleriyle orduyu destekliyor. Bu paketler birimleri iyileştiriyor ve mühimmat sağlıyor.

### HAVA ISINDI, PENCERELERİ AÇSANA

Yeni birlikler arasında ilk dikkati çeken alev tankı oluyor. Bu alet düşman tanklarını içindikiler kaçışıya kadar ısıtıyor; yani ilk oyunda piyadelerin yaptığının daha zırhlı hali. Saldırdığınız kalın zırhlı tavanın ne kadar ısındığını ve dolayısıyla sürücünün kaçmasına ne kadar kaldığını saldırı anında çıkan termometreden izleyebiliyorsunuz. Bu işlem uzun sürdüğünden ne kadar efektif olacağı oynadığınız tarafa ve düşmana göre değişiyor. Örneğin İtalyanlar savaşa hızlı ama zayıf tanklar sürerken Ruslar ağır zırhlı ama daha az cephane taşıyan tanklar kullanıyorlar.



### BLITZKRIEG

2. Dünya Savaşı stratejileri arasında en bilinenlerden birisi Blitzkrieg'dir. Piyasada Blitzkrieg motoru ile yapılmış yüzlerce oyun var, ama siz orijinal versiyonunu bulursanız kaçırmayın.



Görevler arasında yeni tank, kamyon ve piyadeler alıyorsunuz. Bunlar yanında bir önceki görevden hayatta kalanlar yeni göreve deneyimleriyle eşlik ediyorlar. Bu seçim penceresinde piyadeleri sekiz özel silahtan ikisiyle donatıyoruz ki bunlara mayın ve el bombaları da dahil. Bu alışveriş oyunun taktikselliğini ve dolayısıyla tekrar oynanabilirliğini artırıyor. Böylece tank ağırlıklı bir orduyla çıktığınız görevde kendinizi bir kez de piyade ağırlıklı bir orduyla deneyebilirsiniz. Mühimmatı görevlerde başarılı oldukça kazandığınız prestij puanlarıyla alıyorsunuz.

### TANK SELEKTÖR YAPIYOR

Panzers 2'de görev tasarımı tek kelimeyle harika! Çünkü hem ana hem de yan görevler her an herşeyi bekleyebileceğiniz kadar değişken ve çok yönlü. Savunma diye başladığınız bir göreve karşı atakla devam etmeniz olası. Örneğin bir görevde Amerikan tanklarıyla bir köyü koruyoruz. Aslında hayatta kalmaya çalışıyoruz desek daha doğru, çünkü düşman her yönden resmen yağıyor. Sonunda baş kumandan askerlerine korunması gereken mevziye doğru geri çekilmelerini emrediyor. Zor konumdayken takviye kuvvetler geliyor ve kumandan karşı hücumu emrediyor. Bunun dışında görevlerin birçoğunda ekstra prestij getiren gizli görevler bulunuyor. Örneğin atağa geçerken yoldaki direğe bayrak çekerseniz sonraki görevde sizi rahatlatacak kadar mühimmat alabilirsiniz. Tekrar oynanabilirliğin bu gizli görevleri yakalamanız açısından da avantajı var. Çünkü çoğunlukla görev esnasında nefes alacak fazla süreniz olmuyor. Tam kolayladık derken skript edilmiş sahneyle yeniden aksiyona dalıyorsunuz. Görevler genellikle 30 dakika ile 2 saat arasında sürüyor. Bu söylediklerimi yalnızca Yugoslav görevlerinde bulamayabilirsiniz. Bu görevler nedense daha kısa ve kısır geçiyor.

Panzers 2'nin ilkinde göre bir başka yeniliği görüş mesafesinin kısıtlı olduğu gece görevle-

ri. Bu görevlerde araçların farlarını yakarak görüş mesafesini artırabiliyorsunuz, ama bu düşmanın sizi daha kolay keşfetmesini sağlıyor. Işıkları yakmazsanız da düşmanın koynuna sinsice sokulabiliyorsunuz. Gece-gündüz değişimleri atmosferi tamamlamaktan fazlasını sunuyor. Örneğin geceleyin bir üssün arkasına sessizce geçiyor ve güneş doğmasıyla savunma bataryalarına saldırabiliyorsunuz. Gece olsun gündüz olsun, Panzers 2 taktiksellikten hiçbirşey kaybetmiyor. Bilakis (efendim? - blx) hem gündüz hem de gece kendi taktiksel derinliğine sahip. Bu arada önemli bilgileri ve ayrıntıları kaçırmamak için sıkça boşluk tuşuyla oyunu durduracak ve görevleri paylaşarak sakın kafayla yeni planlar yapacaksınız.

Sık sık durum kontrolü yapmanızı ve birimlerinizi körlemesine göndermemenizi öneririm. Çünkü üç zorluk derecesinin en kolayında bile hiç hesapta olmayan problemler canınızı sıkacak. Düşmanı önce ağır top ateşine tutup hemen sonra tanklarla saldırmak sıkça başvuracağınız bir yöntem olacak. Burada ilk oyundan tanıdık yapay zeka hataları yine can sıkıyor. Birimleriniz yol bulmada hala dertli. Örneğin bir süre gözden kaçırdığınız tanklarınızı dar boğazlarda kıvrınırken bulabilirsiniz. Yapay zeka ye-

nilmekte zor durumdaki birliklerini hemen geri çekecek kadar zeki olsada ateş açtığınız düşman arada sırada birşey yapmadan bön bön bakacak kadar salaklaşabiliyor; çöl havasından olsa gerek.

### SEN OYNADIN, BENSE ORADAYDIM

Panzers ses ve grafik efektleriyle yine döktürüyor: Devamlı birşeyler havaya uçuyor, bombardımanlarla yer titriyor ve patlamalar göz alıyor. Birimlerin dokuları keskin, tanklar detaylı, insanların hareketleri yumuşak animasyonlar halinde akıyor. Fakat piyadeler daha detaylı hazırlanabilirmiş. Buna karşılık camilerden villara kadar tüm binalar son derece ayrıntılı. Tank paletlerinin gıcırdaması, büyük patlamalar ve savaşın diğer tüm sesleri kaliteli bir ses sisteminiz varsa gerçekten orada olduğunuz hissini veriyor.

Savaş atmosferi multiplayer modları sayesinde sekiz generalin katılımıyla devam ediyor. Bu modlar tanıdık deathmatch ve domination türevlerinden oluşuyor. Modlarda binaları ve fabrikaları ele geçirerek bol bol tank basıyorsunuz. Fakat tek kişilik görevleri beraber oynama gibi harika bir fikir neden iptal edilmiş anlayamadım. Bunun yerine gelen çok oyunculu görevler tek kişilik görevlere göre daha sade ve zayıf kalıyor. LAN dışında Direct-IP ve GameSpy üzerinden çok oyunculu modlara katılabiliyorsunuz. Fakat Direct-IP farklı servis sağlayıcılar arasında uyuzluk yapabiliyor.

### ABİ TANKTAYIM, 10 DAKKAYA ORDAYIM

Açıkçası Panzers 2 rüyalarımın mükemmel stratejisi değil. Stormregion S.W.I.N.E'da yakaladığı çizgiyi devam ettirse de yaratıcılıklarını daha ön plana çıkarma zamanları gelmiş. Panzers 2 şu haliyle II. Dünya Savaşı tutkunlarının ve strateji severlerin yaşaması gereken bir deneyim.

### Son karar

LEVEL HIT

Doya doya strateji hazırlayıp kafa patlatabileceğiniz, ses/ grafik açısından sağlam, tekrar tekrar farklı şeyler deneyebileceğiniz bir oyun arıyorsanız; senaryo ve olaylar umrumda değil diyorsanız doğru yerdesiniz.

### Panzers Phase 2

Tür ▶ Taktik Strateji Yapımcı ▶ Stormregion Dağıtımıcı ▶  
CDV Yaş sınırı ▶ 16+ Minimum ▶ 1,2 Ghz CPU, 256 MB  
RAM, 3,4 GB HDD Önerilen ▶ 2,0 Ghz CPU, 512 MB  
RAM, 128 MB GFX Web ▶ www.panzers.de

level  
puanı ▶ 80



# BLOOD RAYNE 2



## I'm singing in the Rayne... (KIRRRŞTTT!)

Yazan Şefik "Rocko" Akkoç



Her şeyden önce şunu peşin peşin söyleyeyim ki, ilk BloodRayne oyununu oynamadım. Bu yüzden lütfen gösterebileceğim cahillikleri mazur görün. Benim için her şey yeni ve "aaa, ne güzelmiş!" diyecek kadar şaşırtıcı oldu oyun boyunca. Ayrıca 17 yaşından küçükseniz bu sayfaları derhal atlamanızı öneririm. Göreceğinizden ve üzerinizde bırakacağı etkilerden sorumlu değilim, ona göre.

Yarı vampir - yarı insan (kısaca dhampir) olan güzelimiz Rayne geçmişte Nazi'lere karşı oluşturulan Brimstone Birliği'ne katılmış ve Nazilere karşı savaşmıştır. Naziler ile işbirliği yapan babası Kagan ise savaşın sonunda bir kaza sonucu ölmüş (şüpheli). Ortada oldukça hüznü verici bir durum var yani. İlerleyen zaman içinde Rayne'in kardeşleri boş durmayarak babalarının "Yeni Vampir Devri" mirasını sürdürmek istemişler. Çılgın bir profesörün yardımı ile vampirlerin güneş ışınlarından etkilenmemelerini sağlayan "Shroud" adında bir madde de üretmişler. Rayne ise artık onların karşısındadır ve onları öl-

dürmek istemektedir. Rayne insanlık ile vampirlik arasında kalmış ve bir tercih yapması gerekmektedir...

### KİM KİMDİR?

Bu hikayenin kahramanlarını da kısaca tanıyalım derim. Hem karşılaştığımızda ayağımızı ona göre denk alırız. Severin oyun boyunca takıldığımız her an bize yardımcı olacak ve ip uçlarıyla işimizi kolaylaştıracak sadık bir dost. Onun sesini duymak bize huzur verecek. Oyun süresince karşımıza boss olarak çıkacak ana karakterlerden Ephemera ve Ferrill kız kardeşlerimiz, Daniel Zerenski ise erkek kardeşimiz. Oyunun hikayesinde bahsettiğim "Shroud"u yaratan çılgın profesör Xerx'i de oyunun ilerleyen bölümlerinde karşımıza alıp bir güzel biçeceğiz. Zaten vereceğimiz bu mücadele sırasında karşımıza çıkıp yolumuzu kesmek isteyen kim olursa olsun doğramadan geçmiyoruz. Oyunun en

# BloodRayne: The Movie

BloodRayne vampir - insan karışımı ve oldukça güzel bir bayan. Vampir olmasının getirdiği özel güçleri mevcut ama yine de kana karşı durdurulamaz bir istek ve iştah içinde. Yaşamayı için de en önemli ihtiyaç malumunuz. İki oyunluk bir seri haline gelen BloodRayne'i sadece oyunlarını oynayıp unutacak mıyız? Hayır. BR, bu yıl sona ermeden bir sinema filmi olarak vizyona girecek. İlk değerlendirmeleri dinlemeden gözüm kapalı gideceğim filmde, Rayne'i Kristanna Loken canlandırıyor. Loken'i, eğer izlediyseniz Terminator 3'teki T-X karakterinden hatırlayabilirsiniz.



önemli kuralı budur, not edin.

## HEM YETENEKLİ HEM GÜZELİM

BloodRayne 2, aslında birçok kez oynadığımız türde bir yapıya sahip. Her attığımız adımda karşımıza sürüyle zavallı kurban çıkıyor ve biz de onları sürüyle combo ile alt edip ilerlemeye devam ediyoruz. BR2'yi ön plana çıkaran ve benim en çok hoşuma giden yanı içeriği ve Rayne'in güzelliğinin yanında sunduğu görsel ve kanlı şölen. Ortada bir vampir olduğuna göre elbette bize gereken kan fakat bazen ortalık öyle bir kan gölüne dönüşüyor ve Rayne kurbanlarının boyunlarını öyle iştahlı emiyor ki, ara sıra huylanmadım değil hani.

Kurbanlarımızı kesip biçmemiz için bir çok yöntem var. İki kolumuzda iki kocaman bıçak ile bunu yapmak oldukça kolay ve eğlenceli(!). Ayrıca sahip olduğumuz zincir sayesinde düşmanları uzaktan yakalamak ve sağa sola savurmak mümkün. Ama zincirimizin bundan çok daha önemli bir işlevi var aslında. Oyunun çıkmaz sokağa dönüştüğü anlarda zincirle yakaladığımız zavallı insancıkları bulmacaları çözecek şekilde kullanmamız mümkün. Bir yerde tıkanıyorsanız ve üzerinize akın akın düşman geliyorsa bilin ki onları bir yerlere savurmalısınız.

Bir diğer yönetimimiz tekme tokat dalmak. Bu konuda sizden daha iyi düşmanlarınız olsa da çeşitli kombolar ile onları döverek de etkisiz hale getirmek mümkün. Son seçeneğimiz ise silahımız. Bıçakların arasına oldukça şık bir şekilde yerleşen tabancalarımız oyun ilerledikçe yeni özellikler kazanıyor. İlk başta sadece tek atış yapabildiğimiz acemiliğimiz oyun ilerledikçe sadece tabanca ile ortalığı silip süpürebileceğimiz bir profesyonelliğe ulaşıyor. İşte tüm bu yöntemleri alıp iyice birbirine karıştırdığımızda ortaya onlarca kombo

çıkıyor. Üstelik oyunda mesafe kat ettikçe yeni hareketler ve özellikler öğrenerek çok daha etkileyici hamleler yapabiliyor ve ortalığı mezbaha kıvamına getirebiliyoruz (ne iç açıcı). Bu kadar çok hareketi akılda tutmak pek mümkün gözükmediğinden oyunu durdurduğumuzda çıkan menüye "Move List" eklemişler. Buradan yapabileceğiniz tüm hareketleri öğrenebilir ve hatırlayabiliriz. Tabii oyunun başlarında bir çok hamle kapalı durumda.

## DAHA FAZLA KAN İSTİYORUM...

Düşmanlarımızı her zaman yakın dövüş ile alt etmemiz mümkün değil. Bazen ortam öyle kalabalık oluyor ki siz 2 - 3 tanesini al aşağı edecekken arkadan başka bir üçlü grup kafanıza küreğiydi, kalasıydı, bilardo sopasıydı indiriyor hemen. Üstelik oldukça yetenekli dövüşçü bayanlar da mevcut. Bu durumlarda bize yardımcı olacak üç başlık altında dokuz özel gücümüz var. Bunlardan Rage Powers saldırı ve savunma gücümüzü artırıyor. Speed Powers adından da anlaşılacağı gibi hıza hız katarken Aura Powers ise insan gözüyle görmediklerimizi görmemize ve olağan dışı avantajlar kullanmamıza yardımcı oluyor..

Düşmanları alt ettik, ailede kim var kim yok temizledik. Oyun bitti. Peki elimize ne geçti? Bir oyunu daha bitirmenin hazzının yanı sıra ekstralar bölümüne bazı materyaller ekleniyor. Oyun için yapılmış çizimlerin olduğu bir galeri, bölüm aralarındaki videolar, tekrar oynamak isterseniz tüm bölümlerin listesi ve en ilginç de istediğimiz bir kıyafeti giyerek oyunun herhangi bir bölümünü oynama şansı. Bu karanlık havaya yakışan kıyafetlerimizin dışında oldukça enteresan seçenekler de mevcut. Tüm bu kanlı eylemlerin ardından uslu bir öğrenci olmaya ne dersiniz?



## Artı&Eksi

- ↑ Combo'lar, içerik, atmosfer ve Rayne!
- ↓ Oyun ilerledikçe sıkabiliyor. Kamera açıları da zaman zaman çileden çıkarabiliyor.

Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynanabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████

Zorluk: Orta  
İngilizce Gereksinimi: Az  
Multiplayer: Yok  
Bulunduğu Diğer Sistemler:  
PS2, XBOX ■





Bu bayan çok meraklı. Nasıl kan emilir ona bakıyor herhalde.

### NASIL GÖRÜNÜYORUM?

Oyunu biraz da teknik açıdan sorguya çeke- lim. Oyunda ufak tefek hatalara denk gelebi- lirsiniz. Denk geldiğinizde ise çileden çıkabili- yorsunuz. Örneğin merdivenleri zıplaya hopla- ya çabucak çıkayım derken Rayne havaya giri- yor ve aksi taraftaki merdiven kenarlarına at- layıp tırmanmak istiyor. Aynı şeyi mümkün olan her yerde yapıyor. Üçüncü şahıs kamera- sından oynanan oyunlarda rastlanması muh- temel kamera problemiyle bu oyunda da karşı karşıya geliyoruz maalesef. Takipte bir sorun yok gibi ama bir duvara yaklaştığınızda kame- raya hakim olmak oldukça zor. Sağa sola atla- manız veya düşmanlarınızı savurmanız gere- ken anlarda kamerayı iyi ayarlamalısınız çün- kü baktığınız açı da etkiliyor bunları.

Grafikler oldukça akışkan ve sisteminizi pek yoracak gibi gözüküyor. Tabii bazen or- talık patlamalardan ve sarsıntılardan geçilme- diğinde ufak kasılmalar oluyor ama yine de ol- dukça rahat oynayabilirsiniz. Öte yandan oyun sürekli karanlık ortamlarda geçtiğinden de grafiklere çok fazla dikkat etmenize gerek yok. Sesleri ise kısaca bağırış, çağırış, acı içinde kıv- ranan kurbanlar ve kılıçlarımızın havayı kesiş- i olarak özetleyebilirim. Son olarak müzikler de özellikle aksiyonun iyice yoğunlaştığı anlarda

### Alternatif



#### VAMPIRE: BLOODLINES

Tür olarak BR'ye alternatif olmasa da içerik olarak en iyi alternatif bu gibi gözüküyor. RPG türündeki; hikayesi, atmosferi ve müzikleri ile LEVEL'a kapak olma şerefine erişen oyunlar arasında yerini alan Bloodlines'ı oynamadıysanız derhal bir yerlerden bulun derim.

## Özel Güçler

### Rage Güçleri

Blood Rage	1	Hem savunmanız hem de saldırı gücünüz artıyor.
Blood Fury	1, 1	Artık bıçaklarımız daha uzun. Korkun benden! Uzun bıçaklar bize yeni combo'lar sağlıyor.
Blood Storm	1, 1, 1	Oyunun oldukça sonuna doğru çıkan bu güç ile bulunduğunuz ortamdaki canlı/cansız her şeyi yok edebiliyorsunuz.

### Aura Güçleri

Aura Vision	2	AV, nereye gideceğimiz konusunda tıkanıldığımızda bize yol gösterirken bulmacalarda da yardımcı oluyor.
Ghost Feed	2, 2	Bana en ilginç gelen özellik bu oldu. Hayaletimizi düşmanlara göndererek en azından kalabalıktan bir kişiyi ayıklayabiliyoruz.
Enthrall	2, 2, 2	Artık düşünce gücümüzü kullanarak kısa süreli de olsa düşmanlarımızı kontrol altına alabiliriz.

### Hız Güçleri

Dilated Perception	3	Klasik bir ağır çekim özelliği. Ama düşmanlar ile birlikte biz de yavaşlıyoruz.
Super Speed	3, 3	Bir üst kademe. Her şey ağırlaşırken Rayne gerçek zamanın yarısı bir hızla hareket edebiliyor.
Freeze Time	3, 3, 3	İşte son nokta. Her şeyin ağır işlediği bir ortamda Rayne gerçek zamanlı olarak hareket ediyor. Adaletsizlik mi? Hayır!

oldukça iyi bir hal alıyor ve atmosfere katkıda bulunuyor. Fakat standart ayarlara göre müziğin sesini biraz açın derim. Zaten kendinizi aksiyona kaptırmış, bir de çığlık üstüne çığlık duyarken müzikler arada kaynayıp gidiyor.

### GELDİM, GÖRDÜM, YEDİM!

BloodRayne 2 gerek atmosferi, gerek konusu ve gerekse ana karakteri ile oldukça ilgi çekici. Rayne konusunda abarttığımı düşünüyorsanız haklısınız, bir şey diyemem. Oyuna özellikle başladığınız ilk bir kaç saat oldukça etkile- niyor ve kendinizi oyuna kap- tırıyorsunuz. Fakat belli bir yerden sonra ne yeni özellik-

ler kazanmak ne de yeni komboları açmak yetmedi bana. Oyunun "düşman aksın, biz öldürelim" şeklindeki tarzı belli bir yerden sonra maalesef geriyor. Germesiyle beraber de heyecan giderek kayboluyor. Ama oyunu kesinlikle denemeli ve bu tadı almalısınız. "İlk oyuna göre iyi mi?" diye soracak olursanız ben de size "yazının ilk paragrafını okumamışsınız" der ve sizi tekrar başa dönmeye davet ederim. Ayrıca oyun ile fazla oyalanmayın, filmi geliyor. ■

### Son karar

Rayne'e ve yaptıklarına bayıldım! Her ne kadar belli bir süre sonra sıkılmaya başlasa da kesinlikle tadına bakmalısınız bu oyunun.

### BLOOD RAYNE 2

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Terminal Reality Dağıtımçı ▶ Majesco Yaş sınırı ▶ 17+ Minimum ▶ 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 4.4 GB HDD Önerilen ▶ 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Web ▶ www.bloodrayne2.com

level puanı 72

# COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS



- Napolyon, ordu bekliyor abi. – Dur güzelim saçlarımı tarıyorum!

Yazan Jesuskane



Savaş korkunç bir olay olsa bile 1800'lü yılların başlarında geçen çarpışmalar beni hep güldürmüştür. Tamam, biliyorum, hoş değil. Ama elimde değil. Bir sürü insanın karşılıklı dizilip sıra ile birbirlerine ateş etmeleri, bir de kalkıp buna centilmenlik ve benzeri kelimeler yakıştırmaları bana komik gelmiştir. Tabii aristokratlar tepenin birinde gayet güvenli bir şekilde izliyor çarpışmayı. Tepeden centilmenlik kolay elbette.

1800'leri konu alan gerçek zamanlı bir strateji olan Cossacks 2 bu tür komik çarpışmaları tekrar yaşamamıza imkân veriyor. Kendi boyuna göre sağlam yenilikler yapılmış olsa da, Cossacks hala Cossacks ve oyunun hayranlarını mutlu ediyor. İlk oyunda belli bir zenginlik vardı. Birimler yapılar vs. Ancak bunların oynanabilirlik üzerinde ciddi bir etkisi olduğu pek söylenemezdi (en azından ben bir artışını görememiştim). Yeni oyunumuzda ne mutlu ki, çevremizde bulunan her şey gayet güzel dâhil edilmiş atmosfere. Cos-

sacks hala yarı 2D grafik motorunda dirmesine rağmen, detay seviyesi biraz arttırılmış ve oyunun biraz daha derinleştirilmesi ile, bu durum göz ardı edilebilir hale getirilmiş.

Oyun içi zenginlik konusuna yoğunlaşmadan hemen grafik olayından kurtulalım. Grafikler göze oldukça hoş görünmesine rağmen, nerede ise hiç zoom yapamamak oldukça sinir bozucu. Yerine çakılı kamera özellikle yüksek çözünürlüklerde oynarken, piriñ tanesi askerlerinizin ne yaptığını görmekten aciz kalıyor. Bu durumda birliklerinizin tepesindeki sağlık barından başka bir şeye bakmaz oluyorsunuz. Diğer bir sorun ise yarı 2D bir grafik motorunun sistemi bu kadar kasiyor olması. Bu sorun dışında her şey gayet eli yüzü düzgün sayılır.

## GÖZÜNÜN AKI

Cossacks 2 üç farklı oyun modu bulunduyor. Dan dun savaşa dalmanıza, oyunun senaryosunu oynamanıza ya da Avrupayı ele geçirmek üzere kılıç kuşanmanıza imkan ve-





## Alternatif



### ROME TOTAL WAR

- Strateji oyununa alternatif yazar mısın Jesuscan?
- Yazmama gerek var mı ya Sinancan?
- Hmm, Rome Total War?
- E tabii ki...

## Artı&Eksi

- ↑ Taktik strateji olayı oldukça zenginleştirilmiş, oyun utanmadan iyi görünüyor.
- ↓ Senaryo oldukça sıkıcı olabiliyor, zorluk derecesi durmadan değişiyor, sistemi haddinden fazla kasıyor.



Zorluk: Normal  
İngilizce Gereksinimi: Normal  
Multiplayer: Var  
Bulunduğu Diğer Sistemler: Yok ■



## TRAFALGAR SAVAŞI

Oyunun çıkışı ne güzel de denk gelivermiş Trafalgar Savaşının 200. yılına. Çılgın Napolyon amcamızın niyeti İspanya ve Fransa'nın oluşturduğu koalisyon donanması ve 350 bin asker ile İngiltere'yi istila etmekte. Tarih dersini kısa kesip sadede gelelim. Ticaret yollarını kesmek, İngiliz donanmasının ablukasını ortadan kaldırmak ve İngilizlerin kafasını Napolyon'un amacı hakkında karıştırmak adına bir dizi saldırı yapıldı. Koalisyon donanmasının bir kısmı toparlanmak adına Akdeniz'e dönmek durumunda kaldı. Cádiz limanını terk etmeye çalışan koalisyon donanması rüzgârın azizliğine uğradı. Trafalgar açıklarında 29 gemiden oluşan İngiliz donanması 33 gemiden oluşan koalisyon donanmasına yetiştirdi (21-10-1805). Sayı üstünlüğüne rağmen koalisyon donanması yerle edildi. Gemilerin çoğu ele geçirildi. Napolyon'un İngiltere planları suya düşerken, Trafalgar Savaşı en önemli deniz savaşlarından biri olarak tarihteki yerini aldı.

eriyor. Ancak savaşın ortasında kömürünüz biterse vay halinize.

Kullanabileceğiniz toplam 3 formasyon var. Piya-delerinizin ise iki saldırı tipi. Seçenekler çok fazla değil gerçekten. Ancak oyuna eklenen yeni bir özellik taktiklerinizi çeşitlendirmenize imkân tanıyor. Bir piyade birliğini seçtiğinizde bu birliğin atış mesafesini görebiliyorsunuz. Bu sistem sayesinde düşmanın size ne zaman ateş edebileceğini de görebiliyorsunuz. Bu sayede birliğinizi sürekli atış hattının dışında tutabiliyor, düşmanı peşinize takıp kurduğunuz bir tuzağın içine çekebiliyorsunuz. Düşman sarı halkanın içinde

## Askerleriniz hızla birim kaybetmeye başladınız mı "hepimiz öleceğiz!" naraları ile gözden kayboluyorlar.

riyor bu modlar. Senaryo biraz bayık. Hem aristokratların sinir bozucu aksanları hem de uzun ve gereksiz diyaloglar daha ilk dakikadan senaryoyu yerin dibine sokuverdi. Sabir taşı-mın çatlamasına ise sürekli değişip duran zorluk seviyesi sebep oldu.

Bir iki saatimi senaryo ile tükettikten sonra bir Total War hayranı olarak eğlenceyi Battle for Europe modunda buldum. 6 ülkeden birini kontrol etmenize imkân tanıyan bu moda, isminden de anlaşıldığı gibi Avrupayı ele geçirmeye çalışıyoruz. Bu mod Total War efsanesini anmamıza imkân tanıyan bir de strateji ekranı barındırıyor. Hiçbir Total War oyunu ile yarışamayacak kadar sade ve basit olan bu ekranda savaşın küçük bir bölümünü gerçekleştirebiliyoruz.

### SAVAŞ SANATI

Sayı üstünlüğü karşılıklı dikilip saf saf atış sıranızı beklerken işe yarasa bile, oyunda askerlerin moralinin de bir etken haline gelmiş olması çok daha fazlasını gerektiriyor. Total War-vari bir moral sistemi söz konusu değil elbette. Askerleriniz çok nadiren kahramanlık gösteriyor.

Genelde ise bir iki arkadaşları öldü mü çil yavrusu gibi dağılıyorlar. Üstünüze gelen birliklerin sayısını korkutmaya yetebiliyor. Normalden biraz hızlı birim kaybetmeye başladınız mı "hepimiz öleceğiz!" naraları ile gözden kayboluyorlar. Bunun önüne geçmenin elbette bir iki yolu var. Ancak her zaman işe yaradıklarını söylesem yalan olur. Başarıya giden yollardan bir diğeri ise askerlerinizin ihtiyaç duyduğu kaynakları elinizde tutmanız. Harita da ilgili binaları bulup yanlarına bir tabur asker diktiniz mi kaynak sorunuz sona

iken yapılan atışlar pek isabetli olmuyor. Ancak kırmızı halkaya ulaştıklarında artık gözlerinin akını görebiliyorsunuz demektir. Basın tetiğe. Zamanın silahlarını doldurmak yaklaşık 1 dakika sürdüğünden en fazla 2 tur ateş edebiliyorsunuz. Bunun hemen ardından askerlerinize süngü tak emri verebilir ve düşmanın üstüne yürüyebilirsiniz. Atlı birlikler ile kanatları koruyarak düşmanı yavaş yavaş çevirmek, aynı anda yakın dövüş geçip, çevirdiğiniz düşmanın üzerinde daireyi tamamlayıp hızla eritmek genellikle en başarılı ve hızlı taktik.

### TAKTİK VE STRATEJİ

Gördüğünüz gibi savaş alanında taktikleri bolca çeşitlendirebiliyoruz. Ancak strateji ekranında yapabileceklerimiz oldukça sınırlı. Ordumuza komutanın becerisi el verdiğince asker katabiliyor, bir sonraki turda hangi bölgeye saldıracağımızı seçebiliyor, elimizdeki bölgelerin savunmalarını güçlendirebiliyoruz. Son olarak, düşman bölgelerine sızıp belli binaları sabote edebiliyor ya da ayaklanma çıkartabiliyoruz. Bölgesine göre bunların fiyatları değişiyor elbette. Altını bu şekilde harcamak mantıklı olsa da, "altın yoksa ordu da yok" olayı işi yokuşa sürüyor.

Cossacks 2 inişli çıkışlı bir grafiğe sahip. Tarihin önemli ve pek el değmemiş savaşlarını ekrana taşıırken, Napolyon'un zamanında ne işler karıştırdığını hoş bir şekilde anlatıyor. Peki tüm bunlar beni Rome: Total War'ımdan uzak tutmaya yetiyor mu? Elbette yetmiyor. Ben görevimi tamamlayıp Roma'ya dönüyorum. Ancak Cossacks fanlarını çok daha iyi bir oyunun beklediğini söylemeden gitmiyorum.

## Son karar

Cossacks 2 oynamaya değer bir GZS oyunu olmuş. Ancak strateji haritası biraz daha derin yapılabilmiş. Bir de deniz savaşları Napolyon döneminde oldukça önemli bir yer tutuyordu, oyunda olmaması üzücü. Cossacks severler kaçırmayın yine de.

## Cossacks 2: Napoleonic Wars

Tür ▶ GZS Yapımcı ▶ GSC Dağıtımçı ▶ CDV Software  
Yaş sınırı ▶ 13+ Minimum ▶ 1.2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen ▶ 2 Ghz CPU, 1 GB RAM, 128 MB GFX Web ▶ www.cossacks2.de

level puanı ▶ 79

Yazan | Jesuskane

# CREATURE CONFLICT

## THE CLAN WARS

Gelin kafa ütölemeye yeni bir anlam katalım.



Hepiniz Worms ismini duymuşsunuzdur. Duymayanlarınız ise geçtiğimiz sayıda Derindekiler bölümünü okuyup Worms ile ilgili bir fikre sahip olmuştur. Yazının başında giriştiğimiz bu Worms sorgulamasının sebebi Creature Conflict'in bambaşka bir oyun olmasına rağmen kanımca Worms büyüsünü yansıtmamasından başka bir şey değil.

Creature Conflict tam bir çizgi film havasındadır. Grafikleri ve hınzır bir hava yaratan müzikleri ise görüntüyü tamamlıyor. Oyunu ilk kez çalıştırdığımızda küçük kardeşinizin ya da kuzenle-

feği, ütü, rulo yapılmış gazete gibi silahlar ile rakibimizi pataklarken çevreye pek hasar veremesek bile patlayıcılara bulaştığımız zaman dünyanın şeklini değiştiriyoruz.

Tek kişilik ya da çoklu, takımlar yerlerini aldıktan sonra saat işlemeye başlıyor.

Worms'tan alıştığımız üzere yine bir saldırı, saldırıdan sonra da bir kaçma süremiz

kullanabildiğimiz alet edevatın sayısı oldukça artıyor. Bu sayede yapabileceklerimiz arttığı gibi eğlence de ikiye katlanıyor. Her hayvan türüne göre seslendirilmiş. Yıllardır filmlerde duyduğumuz repliklerin bu hayvanlar tarafından kullanılması da oldukça hoş olmuş.

Ancak oyunun başında biraz zaman geçirdikten sonra, katlanan eğlence gittikçe büyüyen katsayılar ile bölünmeye başlıyor. Bunun sebebi ise esprilerin kendini sık sık tekrarlamaya başlaması ve bayağı bir hal alması. Ayrıca oyunun keşfedilebilecek pek bir



rinizin oynayacağı bir oyun gibi gözükse de eğlencenin tadını aldınız mı bırakamıyorsunuz. Olmadık silahlar ile donattığımız hayvancıklarımız ile gezegenleri ele geçirmeye çalışıyor, bunu yaparken olmadık komik durumlara düşüyoruz. Klanımızı yüceltmeye çalışırken modern silahların suyunu çıkartıyoruz.

Oyunun bir senaryo var. Ancak asıl eğlence çok oyunculu modda gizli. Senaryoyu oynamaya başladığımızda türlü hedefleri yok etmemiz, gezegenleri ele geçirmemiz isteniyor. Ancak yapay zekâya karşı oynamak pek zevkli değil. Bu yüzden sevmediğimiz eş dost ile oynayıp, eğlenirken aynı zamanda hıncımızı almak daha iyi olur.

Gezegenleri ele geçirmek, onu bunu ortadan kaldırmak dediğimizde gözünüzün önüne bambaşka resimler geliyor olabilir. Bu yüzden önce ekran görüntülerine bir göz atmanızı öneriyorum. Gezegen dediğimiz şeyler bakkalda satılan sıcağın yamulmuş plastik topları andırıyor biraz. Bu şekli bozuk küre bizim türlü aktivitemiz nedeni ile iyiden iyiye deforme oluyor. Lazer tü-

mevcut. Hayvancıklarımız arasında geçiş yapıp o turda hangisi ile saldıracağımızı seçebiliyoruz. Sırası ile birbirimizin kafasına kafasına vurup ortadan kaldırmaya çalışıyoruz. Oyunda ilerledikçe

şeyi yok. Zaten "neyi keşfedeyim, orangutanı yakaladım mı ağzına ağzına vuracağım elimde ne varsa onunla" şeklinde bir stratejimiz mevcut. Uzun lafın kısası siz eğlenceli bir iki saati geçirdikten sonra oyunu daha genç aile fertlerine pas etmeniz de bir sakınca yok.

### Artı&Eksi

- ↑ Hoş grafikleri, bol eğlencesi, Worms anılarını canlandırdı valla.
- ↓ Bir süre sonra sıkıyor (Worms değil sonuçta). Bir iki hata can sıkıyor.

Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynanabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████

Zorluk: Normal  
İngilizce Gereksinimi: Az  
Multiplayer: Var  
Bulunduğu Diğer Sistemler: Yok ■

### Son karar

Hoş grafikleri ve esprili oynanışı ile biz yaşını başını almışları bir süre eğlendirmeyi başarıyor. Küçük kardeşlerinizi oyalayabileceğiniz gibi, solitaire oynamak için saatlerce bilgisayarınızı meşgul eden aile fertlerini oyun dünyasına sokmak için de kullanabilirsiniz.

### Creature Conflict: The Clan Wars

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Mithis Games Dağıtımıcı ▶ Cenega Türkiye Dağıtımıcı ▶ Aral İthalat Yaş sınırı ▶ Minimum ▶ 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX  
Önerilen ▶ 1.8 Ghz CPU, 512 MB RAM, 32 MB GFX  
Web ▶ www.creatureconflict.net

level  
puanı ▶ 68



# BIG MUTHA TRUCKERS 2 TRUCK ME HARDER

Yazan Volkan Turan

Adı bir filmi(!) andırsa da, bu safkan bir tır macerası



İlk oyunuyla eleştirmenlerden tam not alamamış ama Avrupa'da ve Amerika'da oldukça sevilip yarım milyon kopya satmayı başarmış bir oyun Big Mutha Truckers. Paranın o müthiş kokusunu alan firma da ikinci oyunu çıkarmakta gecikmedi doğal olarak. İkinci oyunda da 18 tekerli tırımıza atlayacağız ve ticaretin dibine vuraacağız.

Oyunu açtığınıza dehşet çirkin bir kadın (hem de sakallı) ile karşılaşacaksınız. Ben korkmuştum, siz korkmayın, CD bozuk filan değil. Kendileri Ma Jackson ve dört çocuk sahibi (her biri farklı babadan) bir tır şoförüdür. Kaçırıldığı vergilerden dolayı hapisanededir son zamanlarda. Çocuklarının IQ'larının yerlerde süründüğünü bildiğinden, yapabildikleri tek iş ile kendisini kurtarmalarını ister; Nakliyat yaparak para

kazanmak ve cezayı ödemek... Hemen bir profil yaratıp dört karakterden birini seçiyoruz. "Hangisini seçmeliyim?" diye tasalanmayın çünkü her birine 'özel' bir senaryo gibi bir şey söz konusu değil.

## KISA, KALIN BİR YOL

Oyuna başladığınızda karşılaşacağınız şehir Salt Sea City, büyük olduğu söylenemez. Birkaç dakikada istediğiniz bir yere gidebiliyorsunuz. Haritadan nereye gideceğinizi belirliyor, daha sonra da üç farklı süreden birini seçerek yola çıkıyorsunuz. Eğer kısa sürede satıcıya gitmek istiyorsanız, mutlaka kestirme yolları bulmalısınız çünkü size gösterilen yol en uzun olanı. Eğer belirlenen sürede mekâna ulaşmayı başarırsanız, paranız katlanıyor ve Gallery modundaki gizleri açabiliyorsunuz (2D-3D çizimler, oyundaki müzikler, radyolar vs). Ulaşamazsanız da sadece malı götürdüğünüz için para alıyorsunuz. Gittiğiniz yerde iki kişi sizi bekliyor olacak (kendimi bir an için fal bakıyor sandım). Biri mal alıp sattığınız ve aracınızı upgrade yaptı-

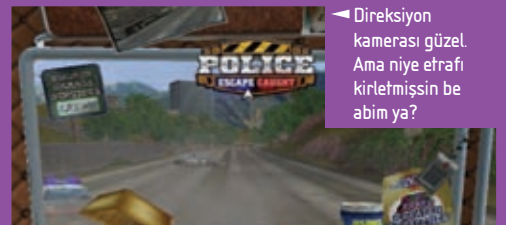
ğınız kişi, diğeri de barmen. Barmenler genelde size hangi malın nerede daha cazip olduğunu söylüyor veya para karşılığında yan görevler veriyor. Ticareti yaptığınız kişiler ise daha derin insanlar. Hepsinin değişik bir mesleği ve ilgilendiği mallar var. Biri teknolojik aletleri severken, diğeri organ ya da parfümle ilgilenebiliyor. İşin sırrı da burada yatıyor zaten. Hangi malı, hangi satıcıya satarsanız daha karlı olacağını bulmalısınız (paranın dini yoktur, kazık atacaksınız işte).

GTA ile gelen "mini oyun" furyasından oyunumuz da etkilenmiş ve aralara bu oyunlardan koymayı ihmal etmemişler. Bu oyunda da polis araçlarına saldırabilirsiniz. Görev sonunda, araç başına iyi para verseler de başınıza bir dadandılar mı, zor kurtuluyorsunuz. Aynı şekilde motosikletliler var. Bu zibidilerin amacı da, kargonuzun arkasından tırmanarak malınızı çalmak. Sağ-sol yaparak onlardan kurtulabilseniz de, bu o kadar kolay değil. Tam baş belaları! Bir keresinde en değerli iki malımı çalıp batmama neden olmuşlardı (kendime geldiğimde, hepsini takoz yapmışım). Malınızı çalabilen diğer düşman da UFO'lar! Şehrin bir yolu



◀ Böyle bir tırla Bolu dağına giderseniz, nasıl çıkarsınız acaba he?

Polislere bulaşmadan önce iki(2) kere düşünün.



◀ Direksiyon kamerası güzel. Ama niye etrafı kirletmişsin be abim ya?



### Hard Truck 2

Çok yeni bir oyun olmamasına karşın, bir tir oyununa verilebilecek en iyi alternatiftir Hard Truck 2. Tam anlamıyla bir simülasyon olmasının yanında, BMT2'de olduğu gibi "malı zamanında ve hasarsızca" getirme mantığı da içeriyor. Bulabilirsiniz, el atabilirsiniz.

bunlarla çevrilmiş ve size sabitlenip yükünüzü hafifletmek istiyorlar!.. En fazla parayı kazandığınız görevler ise yan görevler. Bunları almak için barmenlerle konuşmayı ihmal etmemeniz gerek. Hem barda kumar da oynatabilirsiniz. Piştiden başka bir oyun bilmeyen ben bile, binlerce dolar kazandım, siz de şansınızı deneyin (önce falcılık, şimdi Milli Piyango'culuk, oh!). Para veren diğer oyun da, ayyaşları alıp istasyona

### Artı&Eksi

- ↑ Farklı çehresi, mini oyunları, müzikleri, zevkli oluşu. Bobbie-Sue!
- ↓ Kısa süreli bir ömrü olması, yetersiz detay ve çeşitlilik.



**Zorluk:** Normal  
**İngilizce Gereksinimi:** Az  
**Multiplayer:** -  
**Bulunduğu Diğer Sistemler:** PS2, XBox ■

### KISA GÜNÜN KÂRI

Gördüğünüz gibi oyunda birçok para kazanabileceğiniz yer var ve bunlarla oylanmak oldukça keyifli saatler geçirmenizi sağlıyor. Ama bu 'saatler'in çok fazla olacağını düşünmeyin. Tüm satıcılarla ile tanışmanız çok sürmüyor. Gerisi zaten "ora ya git al, bir buraya git sat" şeklinde ilerlemekte. Bu da oyunun temposunun kısa sürede dibe vurmasını sağlıyor. Yollarını aşındırdığınız

### Malınızı çalabilen diğer düşman da UFO'lar! Şehrin bir yolu bunlarla çevrilmiş ve size sabitlenip yükünüzü hafifletmek istiyorlar!

birakmak. Ve gerçekten çok zorlar çünkü tırın üstüne çıkıp sağa-sola yalpalyorlar. Siz de keskin manevralar ile düşmelerine engel olmaya çalışıyorsunuz –ki zaman kaybı. En iyisi mi siz, zamanında istasyona gidin. Gidin ve tırınızı düzgünce park ederek paranıza para katın, katın ki anneciğinizi kurtarın, kurtarın ki hainlik yapmayın huyleyn!

şehrin tasarımı fena sayılmaz. Her istasyona özel bir hava yaratmayı da başarmışlar. Punk'tan hip-hop'a kadar müzik de dinleyebilirsiniz. Anlayacağınız o ki, bizden yine çok yüksek not alamamış ama muhtemelen yeterince satacak bir oyun bu Big Truck 2. İster bizim yanımızda olun, isterseniz olmayın, sadece keyfinize bakın, kornaya basın. ■

### Son karar

Aslında oynayın ya bu oyunu, bakmayın puana filan! Ne artısı, ne eksisi bol ama artıları yerince güldürüyor ve eğlendiriyor. Yaş sınırını dikkate alarak, kısa da olsa zevkli bir şey oynamak istemez misiniz?

### Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder

**Tür** ▶ Yarış Yapımcı ▶ Eutechnyx **Dağıtıcı** ▶ Empire  
**Yaş sınırı** ▶ 16+ **Minimum** ▶ 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 1 GB HDD **Önerilen** ▶ 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX  
**Web** ▶ www.bigmuthatruckers2.com

level puanı **72**

## THE DAY AFTER FIGHT FOR PROMISED LAND

### Bir Blitzkrieg

Yazan Şefik "Rocko" Akkoç

Bir adet Blitzkrieg, gerçek zamanlı ve sıra tabanlı strateji türleri, iki ayrı dağıtıcı ve bunlara bağlı iki ayrı ismi bir araya getirip iyice harmanladığımızda karşımıza The Day After veya diğer ismiyle Cuban Missile Crisis çıkıyor. Hemen içeriğe geçelim. İki büyük savaş atlatan dünya şimdi de Rusya'nın tehdidi altındadır. Küba'yı yanına alan Rus'lar Washington, New York ve Los Angeles gibi eyaletlerin dışında Batı Avrupa'yı da işgal etmiştir. ABD birlikleri ise Türkiye, İtalya ve Batı Almanya'ya konuşlanmıştır. Öte yandan Büyük Britanya da, Varşova Paktı ülkelerine karşı nükleer saldırılarda bulununca dünya cehenneme dönmüştür. Ne karmaşa ama...



### Eski oyun yeni içerik

The Day After bu içeriği dışında aslında Blitzkrieg üzerine oturtulmuş bir modifikasyondan ibaret. Ama bu sıradan bir oyun olacağı anlamına gelmiyor. SSCB, Çin, ABD – Büyük Britanya birliği ve Fransa – Almanya birliğinden birini seçerek görevler almaya başlıyoruz. Oyunu Blitzkrieg'den ayıran en büyük özelliği sıra tabanlı ilerleyen bir taktik ekranının olması. Taraf seçtikten sonra görev ekranında bir harita karşımıza geliyor. Bu harita bize görevimizi anlatmaktan çok daha fazlasına sahip. Satın alarak sayısını arttırabildiğimiz birliklerimizi bu harita üzerinden düşman hedeflere yönlendirebiliyor ve bu sayede savaşlar yapabiliyoruz. Amaç elbette karşı tarafı haritadan tamamen silmek. Bir savaşa karar verip turu sonlandırdığınızda, sıra bu savaşı gerçekleştirmeye geliyor. İşte bu noktada oyun tamamen Blitzkrieg'e dönüşüyor. En ufak bir fark yok.

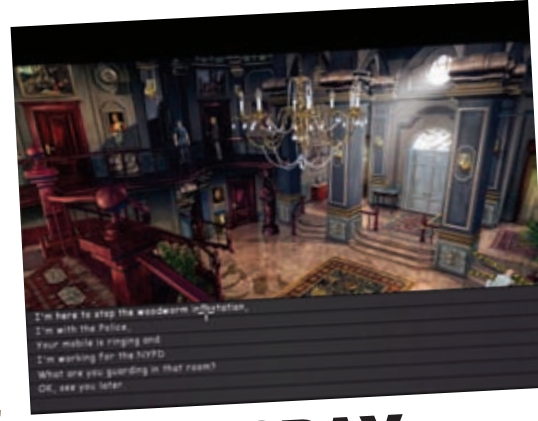
Sıradan ek paketleri dışında sıra tabanlı oynanışı sayesinde biraz daha renklenmiş bir Blitzkrieg oynamak istiyorsanız The Day After sizi oldukça memnun edecek. Ama iki yıldır aynı grafikler ve benzer birimlerden sıkıldım diyorsanız, bu ayın ortasında piyasaya çıkacak ve 3 boyutlu grafiklere sahip olan Blitzkrieg 2'yi bekleyebilirsiniz.

### The Day After Fight for Promised Land

**Tür** ▶ Gerçek Zamanlı Strateji **Yapımcı** ▶ G5 Software  
**Dağıtıcı** ▶ 1C Company **Yaş sınırı** ▶ 12+  
**Minimum** ▶ 700 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 2 GB HDD **Önerilen** ▶ Sistem: 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX **Web** ▶ www.thedayafter-game.de

level puanı **65**





# MARTIN MYSTERE - OPERATION DORIAN GRAY

Güzel çizgi-romanların güzel oyunları olmuyor, acep ne iştir?

Yazan Cenk Tarhan



Hem çizgi-roman hem de bilim-kurgu severlerin beğenerek takip ettiği Atlantis çizgi romanını bilirsiniz. Hani bir profesör Martin Mystere vardır, tarih öncesinden kalma Java adlı arkadaşı ile bilimüm paranormal, tarih öncesi olayın üzerine gider ve çözüm getirmeye çalışır. Hatta takma adı da "imkânsızlıklar dedektifi" dir. O kadar imkânsızlık söz konusudur ki uzatmalı nişanlısı Diana ile yüz yıl evlenememiştir. İşte Martin Mystere – Operation Dorian Gray bu çizgi-romanın bir adventure kisvesi altında bilgisayara aktarılmış halidir. Başarılı bir uyarlama olup olmadığı tartışılır, ama adventure olması tebessümle karşılanmaktadır.

## TARİHİ ARABİRİM

Oyun motoru açısından Martin Mystere oldukça ciddi problemlere sahip. Ortam çizimlerinin muhteşemliği konusunda bir itirazımız yok, ancak oyun motoru Leisure Suit Larry'nin biraz makyajlanmış hali olduğu için güncel adventure severleri hayal kırıklığına uğratacak. Üretici firmanın bütün parayı çizimlere ve Atlantis'in yayın haklarına ayırdığı gibi bir izlenim edindik, çünkü çözülmesi gereken bulmacaların sayısı hem çok az hem de mega basitler. Inventory bir felaket, ekranda yönettiğimiz Martin karakteri kaplumbağa hızı ile hareket ediyor. Bir malzeme ile etkileşime geçmek için (örneğin çekmeceyi aç, içine bak, ilginç bir şey bul, ne olduğunu anla, al veya başka bir şeyle birleştir) sekiz yüz kere fare ile tıklamanız, üstüne üstlük bazen sağ bazen son tuşla tıklamanız gerekiyor. Monkey Island, Broken Sword veya Adventure Company'nin bilimüm oyunları gibi çağdaş adventure arabirimleri kullanan oyunlarla karşılaştığınızda maalesef oldukça primitif kalıyor. Bu arada "çok fazla diyalog var". Genelde adventurelarda bir heriften bir şey istediğinizde size "tamam ben sana kapıyı açarım ama karşılığında şunu bunu isterim" der ya, işte burada da

## Artı&Eksi

- ↑ Klasik adventure, detaylı çizimler, çizgi roman ortamının bire bir yansıması
- ↓ Tarihi arabirim, sıkıcı diyaloglar



Zorluk: Normal  
İngilizce Gereksinimi: Yüksek  
Multiplayer: -  
Bulunduğu Diğer Sistemler: -

öyle, ancak adamcağızın ne istediğini anlamanız için on, yirmi diyalog geçmeniz gerekiyor. Diyaloglar da klasik ekranın alt tarafında fare ile tıklanıp seçilen ve devam eden arabirimi kullanıyor. Bazı diyalogların oturmaması ve insanların duvarların içerisinden geçmesi gibi hataların varlığı da oyunun fazla beta testinden geçmeden piyasaya sürüldüğünün ipuçlarını veriyor. Oyundaki bulmacaların çoğu Inventory içerisindeki malları birbiri ile tokuşturmaya bağlı, o yüzden garip birleşimlere hazır olmalısınız (duvar saatine kolye takmak gibi).

## GÜZEL KONU, DOĞAL OLARAK

Oyunun arabirimini bu kadar yerin dibine batırdıktan sonra artık konuya geçebiliriz. Efendim, konu şöyle: MIT üniversitesinin mühim simalarından

Profesör Eulemberg hunharca bir cinayete kurban gidiyor, polis kahramanımız Martin'den araştırmaya danışman olarak katılmasını rica ediyor, bizimki de hemen üzerine atlıyor tabi. Araştırmalar gösteriyor ki bu Eulemberg çok önemli bir sırrı keşfetmişmiş, kötü adamlar da Martin'in araştırmaları sırasında bu sırrı keşfetmesini engellemeye çalışıyorlar. Yani oyun boyunca hem büyük bir bulmacayı çözmeye çalışıyorsunuz, bir de üstüne üstlük önünüze sürekli engel koyan kötü adamlardan paçayı kurtarmanız gerekiyor. Tüm iş sizin üstünüzde, polis sırtüstü yatıyor, Java olacak herif elini kıpırdatmadan yanınızda homurdanıyor, siz de onu bunu tıklayıp ilerlemeye çalışıyorsunuz.

İnternetteki oyun sitelerinde Martin Mystere'in aldığı yüksek notlara kanmayın diyoruz. Saf bir adventure oyunu olması nedeni ile adventure severlerin mutlaka oynamak isteyeceği bu oyun, çağdaş adventure tarzını iskaladığı için belli bir süre sonra can sıkılmasına yol açabiliyor. Ancak "ben adventure isterim, ne olsa oynarım, hele bir de içinde Atlantis ve Martin Mystere var, sana ne be?" diyorsanız, o vakit oynayın netekim, kim karıştır? ■

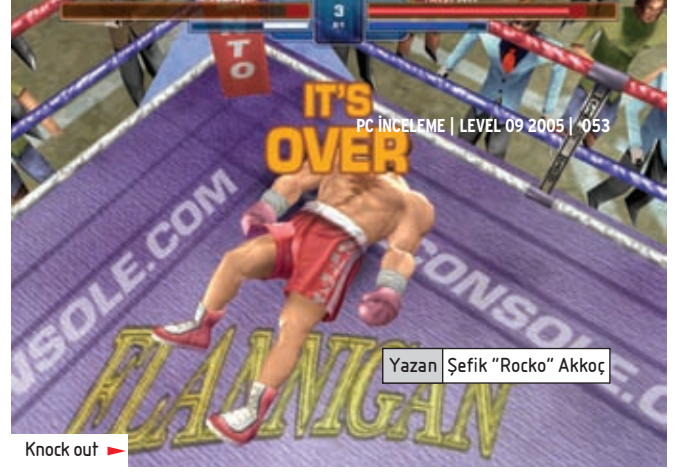
## Son karar

Orta karar bir adventure olan Martin Mystere, sadece uzun süredir adventure oynamamış meraklıların ilgisini çekecek.

## Martin Mystere - Operation Dorian Gray

Tür ▶ Adventure Yapımcı ▶ Artematica Entertainment  
Dağıtıcı ▶ GMX Media Yaş sınırı ▶ 16+  
Minimum ▶ 733 MHz, 128 MB RAM, 16MB GFX  
Önerilen ▶ 1.5GHZ, 256 MB RAM, 32MB GFX  
Web ▶ www.artematica.com

level  
puanı ▶ 50



PC İNCELEME | LEVEL 09 2005 | 053

Yazan Şefik "Rocko" Akkoç

Knock out ▶


İşte ben ve yine bir Black Jack



▶ Lütfen yasa dışı bahis oynamayın!

# HEAVYWEIGHT THUNDER

## Yumrukların tadına bakmak

 Yumruklarınızı sıkın ve dövüşmeye hazır olun. Ağır sıklitte en güçlünün kim olduğunu tüm dünyaya gösterme vakti geldi! Boksun ağır sıklit sınıfını işleyen HT, boks kuralına göre oynatan bir oyun. Yani Mike Tyson gibi kulak falan ısırmak yok. Henüz elle tutulur bir oyuna imza atmayan Roundhouse, bu oyunda oyuncuları görsel kalitesiyle etkilemekten çok içerik ile eğlendirmeyi amaçlamış gözüküyor. Ben de bu gözle değerlendirdim ve oyunu fazla hırpalamadan eğlenmeye çalıştım. Az yumruk da yemedim hani ama ne demişler; "dayak yiye yiye dayak atmayı öğrenirsin".

### ALTIN KEMER BENİM!

Oyunda direkt olarak maç

### Artı&Eksi

- ↑ Kariyer modu oldukça eğlenceli.
- ↓ Sesler pek iyi değil. Animasyonlar pek bir az olmuş.

Grafik ██████████  
Ses ██████████  
Oynanabilirlik ██████████  
Multiplayer ██████████  
Eğlence ██████████

Orijinal olarak: -  
Fiyatı: -  
Zorluk: Az  
İngilizce Gereklinimi: Az  
Multiplayer: -  
Diğer sistemler: - ■

yapma ve turnuvaya katılma şansımız var. Ama size hemen kariyer moduna dalmanızı öneririm. Çünkü kariyer bölümünü fazlasıyla eğlenceli yapmışlar. Bir ağır sıklit boksörün hayatında yaşayabileceği tüm iniş ve çıkışları oyunda yaşamak mümkün. Kendimize bir boksör seçerek kariyerimizdeki ilk adımları atmaya başlayabiliriz. Karşımıza gelecek olan ilk ekranda bir takvim var. İlk yapmanız gereken ortadaki menüden posta kutumuzu kontrol ederek oyun hakkında bir kaç ufak ipucu almak. Daha sonra hemen en az bir ay ileriye bir maç ayarlayın derim. Maça kadar olan zamanı ise boş boş bekleyerek geçirmeyeceğiz elbette. Yapabileceğiniz bir çok şey var, buyurun.

### PARA PARA PARA

5.000\$ ile atıldığımız boks dünyasında bu parayı katlamak zorundayız. Bunu hem boks yeteneklerimizi geliştirmek hem de sefil hayatımızı renklendirmek için yapacağız. Ama bu hiç de kolay değil. Daha ilk maçı kaybedersek dibe vuracağımızdan önce başka yollarla para kazanmalıyız. Tefeciden faiz ile para almak veya bahis oynamak oldukça sıkıntı verici seçenekler, geçelim. Koca markette de bizi bekleyen bir sürü leziz alet edevat var. Peki ne yapacağız? Tabii ki kumar! Özendirmek gibi olmasın ama para kazanmak için Black Jack'ten daha kolay bir yol yok. Slot makineleri ve poker ile de zaman geçirebiliriz ama en kolay Black Jack\*. Derhal paranızı en azından 10.000\$ seviyesine çekmelisiniz. Çünkü bizim yanımıza bir antrenörün de sığacağı bir ev almalıyız. Antrenörler sayesinde hem gücümüz artıyor hem de özel hareketler kazanıyoruz. Artık bir antrenörümüz de olduğuna göre ilk maçımıza çıkabilir ve rakibimizin ağzını burnunu kırabiliriz (şiddete son!).

Kazandığımız para ile alabileceğimiz sadece ev ve antrenör değil. Market tıka basa dolu. Malikânelerden evcil hayvanlara, lüks eşyalardan özel(!) arkadaşlara kadar geniş bir katalog var. Ama sakın bunları alırken sadece ilk fiyatlarına bakıp aldanmayın. Masraflarını da takip etmelisiniz. Yoksa birden bire beş parasız kalır ve o ani düşüşü yaşarsınız. Masrafları kolayca takip edebilmemiz için takvimde her ay masrafların ödeneceği dönemler belirtilmiş.

Oyunlarda amaç oyuncuyu eğlendirmek mi? Öyleyse Heavyweight Thunder'ın bunu en azından boksa biraz ilgisi olanlar için başardığını söyleyebilirim. Bu nedenle teknik özellikleri çok da fazla kurcalamaya gerek görmeden bu oyunu size gönül rahatlığı ile tavsiye edebilirim. ■



### Son karar

Üst düzey kalitede bir oyun olmasa da alternatifinin olmadığı bir ortamda eğlenmek için kesinlikle denemelisiniz.

### Heavyweight Thunder

Tür ▶ Spor Yapımcı ▶ RoundHouse Entertainment  
Dağıtımçı ▶ Iridon Interactive Yaş sınırı ▶ 7+  
Minimum ▶ 700 MHz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX,  
500 MB HDD Önerilen ▶ 800 MHz CPU, 128 MB RAM,  
32 MB GFX Web ▶ www.heavyweightthunder.com





# GARY GRIGSBY'S WORLD AT WAR

Meşakkatli ama eğlenceli bir savaş oyunu

Yazan Ali Güngör



Gary Grigsby's World at War 2. Dünya Savaşı'nı konu alan geniş çaplı bir strateji. Tam anlamıyla bir 'war game' yani savaş oyunu. İsterseniz işin sırf savaş kısmını kendiniz ele alıp geri kalan her şeyi bilgisayara bırakabilir, isterseniz tam tersini de yapabilirsiniz. Ama oyunun esas ruhunu yakalamak ancak her şeyi kendiniz kontrol ettiğiniz zaman mümkün.

Alışık olduğunuz strateji oyunlarını unutun, WaW'da iş klasik en gelişmiş tankları basıp düşünmeye kafadan dalmak demek değil. Kısıtlı kaynakları en iyi şekilde değerlendirerek mümkün en fazla stratejik avantajı kazanmaya, devamlı koşulları kendi yararınıza çevirip şansınızı yükseltmeye çalıştığınız bir oyun. Hava ve kara koşulları, arazi tipleri, ünitelerinizin özellikleri, işin içinde pek çok faktör var. Çünkü üstün bir güçle bile saldırsanız ya da savunsanız daima güçlerinizin mücadeleyi kaybedip geri çekilme veya çökülecek bir yerleri yoksa imha edilme riski mevcut. İşte bu oyuna heyecan katıyor!

## FABRİKALARI TAŞIYIN

WaW'ın grafikleri ve tasarımı estetik olarak gayet güzel. Bu tip oyunların grafik standartları ne yazık ki hiçbir zaman o kadar yüksek olmadı işte bu yüzden oyunu kendi türünde değerlendirmek gerek. Bu tip oyunların yapımında kaynaklar oyun sistemine ve dengelenmesine harcanır. WaW da harcanan emeği yansıtıyor, oyun yapısı kendine has. Mesela üretimde toplam kapasite bir havuz şeklinde ve birkaç yıl ötesine uzanan üretim planları yapmanız mümkün. Ama üretilen üniteler çeşitli yerel fabrikalardan çıkıyor ve demir yolları gibi bölge alt yapısı kullanı-



## Artı&Eksi

- ↑ Gerçekçilik; yapay zeka iyi; wargame türü içinde grafik olarak tatmin edici; eğlenceli.
- ↓ Arabirim güçlükleri; vasat sesler; anlamsız, tatmin edici olmayan çatışma ekranı.

Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynanabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████

**Zorluk:** Zor  
**İngilizce Gereksinimi:** Yüksek  
**Multiplayer:** E-posta ve internet ile 5 kişiye kadar  
**Bulunduğu Diğer Sistemler:** Yok ■

olarak gerekli yere ulaştırılmaları gerekiyor. Çünkü işgal edilen bölgelerdeki fabrikalarda askeri birimler değil sadece ikmal birimleri üretebiliyorsunuz. Bu yapıyı yaparken de bölgede yeterli gücünüz yoksa ve olsa da devamlı sabotaj altındasınız! İşte burada oyunun güzel bir özelliği var ki daha görür görmez tav oldum, Rusların Alman işgali altında yaptığı gibi siz de fabrikalarınızı söküp taşıyabiliyorsunuz!

WaW'da oyun hâkimiyeti ikmali ne kadar kotarabildiğinize bakıyor. Gerçek ikmal kuralları ile oynarken bütün birimlerimize ikmal yaptırmak size düşüyor! Yani bir yere saldırmadan önce gerçekten plan yapmanız her şeyi inceden inceye düşünüp taşınmanız gerekiyor. Bu açıdan gerçekçi, zor ama ben 'gerçek' strateji istiyorum hatta bir anlamda simülasyon istiyorum diyenler

için bu enfes bir olay.



## POSTA İLE OYUN

WaW'ı 5 kişiye kadar PBEM yani e-posta aracılığıyla oynayabilirsiniz. Bu en çok hoşuma giden özelliklerinden biri oldu, gayet nostaljik, uzaktan oynanan bir satranç oyunu gibi ve aynı zamanda işlevsel. Sıra tabanlı ve bu kadar detaylı bir oyunda gerçekten iki savaş oyunu severin mail aracılığıyla oyun oynayabilmesi harika bir olay çünkü oturup da diğer oyuncuların saatlerce oynamasını beklemek can sıkıcı olurdu, yine de hızlı oyuncular için bu seçenek de var.

Aslında oyunun notu çok daha yüksek olabilirdi, hatta belki bir klasik bile olabilirdi ama büyük eksiklikleri var. Mesela gereken ikmal miktarlarını tam olarak bilememek stratejinizi belirlerken büyük zorluklar çıkarıyor. Ayrıca oyunu öğrenmenin, arabirime alışmanın pek hızlı ve kolay olduğunu da söyleyemem, pek çok oyuncuyu sarmayacaktır. Menülerde pek çok yerde yazı yok sırf ikon var ve neyin ne olduğunu anlayana kadar oturup tooltip beklemek can sıkıcı, ayrıca yetersiz! Üniteleri hareket ettirmek ve büyük operasyonlar düzenlemek gerçekten zor, vakit alıcı işler. İşin planlama ve strateji kısmını sevsem de bazen işin hammallık kısmı çok can sıkıcı oluyor. ■

## Son karar

LEVEL HIT

Gerçekçi savaş oyunu (wargame) sevenler için bir başucu oyunu. Ama grafiksiz ve çok karışık strateji oyunlarından gözünüz korkuyorsa, uzak durun.

## GARY GRIGSBY'S WORLD AT WAR

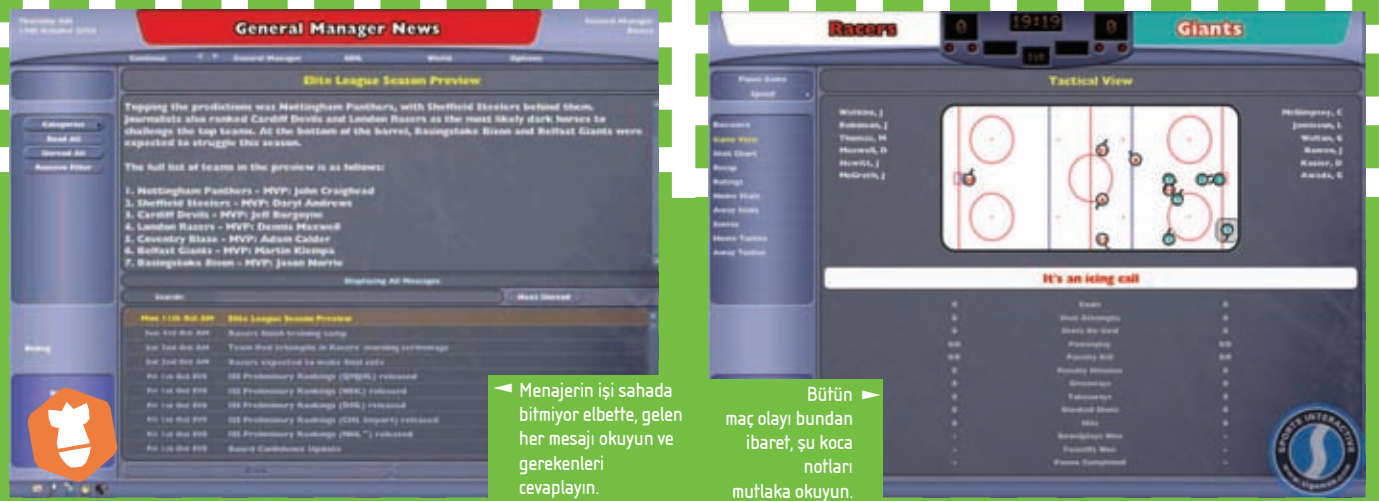
**Tür** ▶ Wargame **Yapımcı** ▶ 2by3 Games **Dağıtımçı** ▶ Matrix Games **Yaş sınırı** ▶ 13+ **Minimum** ▶ 1Ghz işlemci, 256 MB RAM, 32MB GFX  
**Önerilen** ▶ 3Ghz işlemci, 512 MB RAM, 64MB GFX  
**Web** ▶ www.worldatwaronline.com

level puanı ▶ 82

# NHL EASTSIDE HOCKEY MANAGER 2005

Futbol menajerlik oyunlarına muhteşem alternatif

Yazan | Jesuskane



Menajerin işi sahada bitmiyor elbette, gelen her mesajı okuyun ve gerekenleri cevaplayın.

Bütün maç olayı bundan ibaret, şu koca notları mutlaka okuyun.

Yurdumuzda futbolun kendisi olduğu gibi, futbol menajerlik oyunları da oldukça popüler. Şahsen bu ilgiden memnun olmasam bile zevkler ve renkler konusuna bulaşmak haddime değil. Ancak konum itibarı ile sizleri böyle güzel bir oyundan haberdar etmekte boynumun borcudur.

NHLEHM (kısaltma mı bu şimdi?) ilk oyunun ardından Sega ailesine katıldı. NHL serisi konsollara yönelip biz PC kullanıcılarını kendi haline bıraktı. Bu karanlık gelişmelerin ardından "ne olacak şimdi" derken kısaltması benim ismimden uzun oyunumuz ne mutlu ki raflardaki yerini aldı. Amerika'da aylar

geçirip, greve giden oyuncular yüzünden tek bir NHL maçı seyredemeden geri gelen bendeniz menajerlik yaparak kendi mi avutmak durumundayım bu seferde.

## YERİM FOOTBALL MANAGER'İ!

İlk oyun ile menajerlik oyunlarının takipçileri oldukça mutlu eden oyunumuz, 2005 yılında çok daha dolu çıkıyor karşımıza. CM serisinin hakkın rahmetine kavuştuğu, Football Manager'ın ise hala çıkışta olduğu bir dönemde hockey bilmez insanlara kendini sevdirebilir belkide.

Oyunda dünyanın dört bir yanından 20 ayrı lig, 3 bin takım ve 32 bin oyuncu yer alıyor. Yine sıfırdan başlayıp gelmiş geçmiş en iyi menajer ve koç olmak için kolları sıvıyoruz.

Grafik anlamda pek bir şey beklemediğimiz oyunumuz, karşılaştığımız pek çok ekranda Football Manager 2005 ile benzerlikler gösteriyor. Draft ya da taktik strateji ekranları için içine girince durum değişiyor elbette. Draft, Scouting, Practice gibi ekranlar biraz geliştirilmiş olsa da oyun önceki sürümüne göre çok fazla yenilik içermiyor. Daha kullanıcı dostu bir hale getirilen arabirim, menajerlik oyunlarına yabancı oyuncuları hala ciddi anlamda zorlayabilir.

Artan takım sayısı oynama süresini değiştirmiyor. Sonsuz olan oynama süresini ne kadar değiştirebilirsiniz tartışılır elbette. Bir sene ara verilen NHL'den sonra yeni kurallar ve takımların son halleri ne mutlu ki oyuna dahil edilmiş. Ancak takımlar biraz ham ve öncekinden çok daha fazla ilgi istiyorlar. Bu yüzden yeni oyuncuların peşinden koşmaktansa eldeki oyuncuları çalıştırmak biraz daha mantıklı.

Fiziksel ve ruhsal olarak hizaya sokmayı başardığınız oyuncular yinede maç kazanmanız için yeterli değil. Ciddi anlamda gelişmiş yapay zeka maç anında taktiklerinizi okuyup hemen karşı taktikler hazırlayıp, tüm oyun planınızı darmadağın edebiliyor.

Sahaya sürebileceğimiz her Line'a farklı taktikler verebildiğimiz gibi belli oyunculara farklı görevlerde verebiliyoruz. Genel stratejilerimiz dışında bu gizli silahlar maçlarda oldukça önemli yer tutuyor.

## YAVAŞ YE! BİR YERİNE BİR ŞEY OLMASIN

Gerçek zamanlı maç ekranı Football Manager 2005' in biraz gerisinde kalsa da, derinliği ve inanılmaz veri bankası ile oyun bu açığını ciddi anlamda kapatıyor. NHL Eastside Hockey Manager her yıl bir adım daha ileri giderek bir klasik olma yolunda ilerliyor. Ancak her iyi oyun gibi oyuncuların ilgisini bekliyor. Hem spora hem de isimlere ısınmak açısından Avrupa liglerinde biraz zaman geçirmenizi tavsiye ederim. ■

## Artı&Eksi

- ↑ İnanılmaz veri bankası, kullanıcı dostu arabirim, hokey ile ilgili olması!
- ↓ Maç ekranı hala biraz zayıf, zayıf sistemlerde simulasyon süresi çok uzayabiliyor.

Grafik ██████████  
Ses ██████████  
Oynanabilirlik ██████████  
Multiplayer ██████████  
Eğlence ██████████

Orijinal olarak: -  
Fiyatı: -  
Zorluk: Zor  
İngilizce Gereklinimi: Normal  
Multiplayer: Var  
Diğer sistemler: Yok ■

## Son karar

CM için hüzünlenip Football Manager'a isinamadıysanız buyurun size şahane Menajerlik oyunu. Daha ne bekliyorsunuz.

## NHL Eastside Hockey Manager 2005

Tür ▶ Menajerlik Yapımı ▶ Sports Interactive  
Dağıtım ▶ Sega Europe Yaş sınırı ▶ - Minimum sistem ▶ 433 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX  
Önerilen sistem ▶ 1.2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX Web ▶ www.sigames.com

level puanı ▶ 80



**Artı&Eksi**

- ↑ Gerçekçilik ve detay seviyesi çıkılabilecek en üst noktada. Yapay zeka başarılı
- ↓ Grafikler, grafikler, grafikler.



Zorluk: Yüksek  
İngilizce Gereksinimi: Yüksek  
Multiplayer: Var  
Bulunduğu Diğer Sistemler: Yok ■

# FALCON 4.0

## ALLIED FORCE

Yazan | Jesuskane

### Yağmurdan kaçarken doluya tutuldum, yüksekten uçarken avcıya vuruldum



Simülasyon denilen bu oyun türü zaman zaman aklınıza “oyun neden oynanır?” sorusunu getirebilir. Sorunun cevabı ne kadar çeşitlenirse çeşitlensin, eğlenmek, hoş zaman geçirmek ve benzeri şeyler etrafında takılıp kalacaktır. Bu tür oyunları oynayıp, incik cıncık her şeyi öğrenen ve buna kalkıp hoşça vakit geçirmek diyebilen arkadaşları ayakta alkışlıyorum. Alkışlamakla kalmayıp yeni hastalıkları ile tanıştırıyorum. Sim hastası, Falcon, Falcon Sim hastası. Hadi kaynaşın.

#### SAVAŞAN ŞAHİNLER

Oyun kurulurken ben de tembel tembel Flight Stick Pro’mu bağladım. Başıma geleceklerden habersiz, sakın sakın oyun kurulumunun bitmesini bekledim. Ardından joystiği-

min kalibrasyonunu yapıp oyunu çalıştırdım. Alışkanlık, önce grafik ayarlarına girip detay seviyesini ve çözünürlüğü sonuna kadar yükselttim. Kontrolleri ayarlamak için diğer menüye girdiğim anda itibaren bir iki saatimi burada harcayacağımdan haberim yoktu. Evet, bahsetmeye çalıştığım oyunundaki detayların fazlalığı. Daha kontrollere baktığım anda al lak bullak oluyor insan. Klavye örtüsü yetmediğinden 2, 3 hatta 4 tuşla gerçekleştirilen aktiviteler mevcut. Tamam F16 uçurmak leğende kağıt gemi yüzdürmeye benzemiyor elbette. Ancak insan baktıkça “oha!” diyesi geliyor. Kontrolleri ayarlarken gözüm iyiden iyiye korktu elbette. Ürkek ürkek training bölümüne girdim. Toplam 30 görevden(!) oluşan eğitimime başladım. 30 görevin sonunda sadece temel bilgiler edindiğimi fark ettiğimde ise kendimden geçiverdim. Oyuna

biraz ara vermek için masaüstüne döndüğümde ise daha önce dikkatimi çekmemiş olan bir kısa yola ilişti gözüm. Falcon 4.0 Allied Force Manual isimli kısa yola tıkladığımda tam 716 sayfalık bir kullanma kılavuzu ile karşılaştım. E neden bu kadar şaşırıyorsunuz dersiniz, tek bir uçak üzerinde yoğunlaşan bir oyunun bu kadar çok şey barındırması gözümü korkuttu diyebilirim ancak. Şaşkınlık hikâyeme bir son verip oyuna dönelim en iyisi.

#### DETAY VE DAHA ÇOK DETAY

F16 hakkında bilinebilecek her türlü bilgiyi ve uçağın sahip olduğu her detayı barındıran Allied Force, grafik açıdan biraz güdük kalıyor. Kokpit içinde iken her şey gayet gerçekçi görünüyor. Ancak en yüksek detay seviyesinde bile ne uçağın kendisi ne de yer küre bir türlü adam olmuyor. Hemen her şey gayet donuk ve cansız duruyor ekranda.

## Alternatif



### Lock On

Elbette, tabii ki, hatta ne soruyorsunuz, Lock On, Lock On, Lock On. Nostalji yapacağım dersiniz Jane's oyunlarına da dönüş yapabilirsiniz.

Oyunun diğer artıları ne mutlu ki bu durumu görmezden gelmemizi sağlayabiliyor. Çevre kendi başına cansız ve soluk dururken, belli görevlerde çevremizde süre gelen savaş ekranı gayet güzel dolduruyor. Hem havada hem karada bizim dışımızda gelişmekte olan olaylara da süren çarpışmalara sık sık tanık oluyoruz. Bu da oyuna daha gerçekçi bir hava katıyor. Ayrıca sonsuz gibi gözükken gökyüzündeki yalnızlık hissinden bir parça olsun uzaklaşmamızı sağlıyor. Bahsi geçen yalnızlık hissini duyabilmek zaman

**Klavye örtüsü yetmediğinden iki, üç hatta dört tuşla gerçekleştirilen aktiviteler mevcut. Grafikler ne kadar donuk ise yapay zekâ bir o kadar canlı.**

zaman bir lüks haline de gelebiliyor. Dünyayı tek bir uçak ile kurtaramayacağımızdan, görevlere silah arkadaşlarımız ile çıkıyoruz. Ekibimizdeki diğer uçaklara şu formasyona geç, hedefime saldır, sağ kanadı koru vb komutlar veriyoruz. Komutları almak dışında sağ ol-sunlar, çeneleri saniye durmuyor. Onlar es kaza nefes almak için dursa bile radyo menzili içinde yer alan dost kara, hava ve deniz birliklerinin dır dırı hiç bitmiyor.

Konuşmalar kafa şişirmekle kalmıyor elbette. Uzun uzun gitse bile dinlemenizde her zaman bir fayda oluyor. Örneğin, iniş izni verilmeden inmeniz, hedef değiştiğini fark etmeyip yüzlerce kilometre yanlış yönde uçmanız söz konusu olabiliyor. Oyunu oynarken yapacağınız hatalar bunlarla sınırlı değil elbette.

### Son karar

LEVEL HIT

Detay seven simülasyoncular için biçilmiş kaftan. Grafikler biraz can sıkısa da oyun diğer özellikleriyle bunları gayet iyi kapatıyor. Türün sevenleri için mutlaka oynanması gereken bir oyun olmayı ne mutlu ki başarıyor.

### FALCON 4.0 ALLIED FORCE

Tür ▶ Simülasyon Yapımcı ▶ Lead Pursuit Dağıtımıcı ▶  
Graphism Entertainment Yaş sınırı ▶ 13+  
Minimum ▶ 1.5 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX  
Önerilen ▶ 2.4 Ghz CPU, 1 GB RAM, 256 MB GFX  
Web ▶ www.bigmuthatruckers2.com

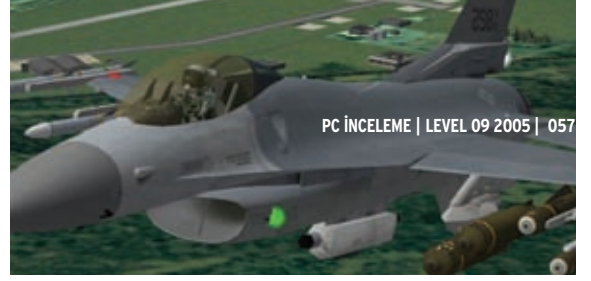
level  
puanı ▶ 80

Mouse ile kokpitte bulunan birçok düğmeye hükmedebiliyoruz. Fare imleci ekranın sınırlarına götürdüğünüzde çıkan oka tıklayarak kokpitin geri kalanını görmemiz mümkün. Önce aşağı sonra sağa giderse-niz, telsizi kapatmak için kullanabileceğiniz düğmeyi göreceksiniz. Elbette bunu yaptığınızda olan bitenden zerre haberiniz olmayacak. Sonra benim gibi 10 dakika sessiz sakin uçtuk-tan sonra düşman hava sahasına girip yerden havaya atılan bir füze ile nalları dikeceksiniz. Daha da eğlencelisi "bu ne işe yarar

şu ne işe yarar" şeklinde düğmeleri yoklarken uçuş bilgisayarınızı kapatabilirsiniz. Özellikle gece uçuşlarında daha eğlenceli olan bu durum, doğası itibarı ile hırçın olan F16'ya hiç mi hiç iyi gelmiyor. Uçuş bilgisayarının yardımı olmadan bırakın it dalaşına girmeyi uçağı düz bir çizgide uçurmanıza bile imkân kalmıyor. Hazır kokpitten bahsetmişken, oyunun geri kalanının aksine her uçağın bu bölümünün inanılmaz gerçekçi ve karmaşık göründüğünü tekrar belirteyim.

### TÜRK KUŞU

Eğitim kısmını hallettikten sonra (cesaretiniz varsa halletmeden) Campaign, Dogfight yada Instant Battle modlarından birisine girebilirsiniz. Size tavsiyem paşa paşa senaryoyu oynamanız bir süre. Rütbeniz düşük ve çaylak sayıldı-



PC İNCELEME | LEVEL 09 2005 | 057

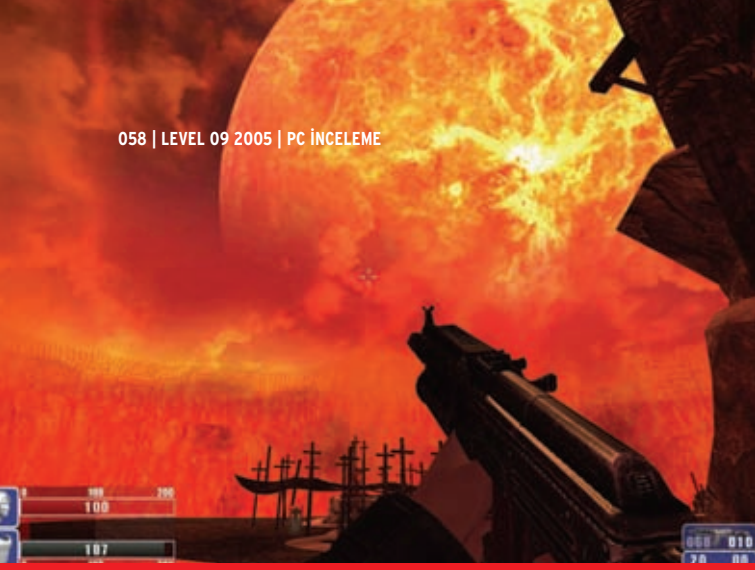


ğınızdan önünüze daha yenilir yutulur lokmalar koyuluyor. Bu sayede daha ilk dakikadan kendinizi cehennemde bulmuyorsunuz. Eğer şansınız var ise Dogfight'a girip yerel ağda bir arkadaşınızla baş başa alıştırmaya yapmanızda mümkün. Karşılıklı oynamaya kalktığınızda oyunda yer alan tüm uçakları kullanabiliyorsunuz. Ancak F16'ya odaklanmışken bir başka uçakla uğraşmak kafa karıştırabiliyor. Sonuçta bu meretler birbirlerine belli bir noktaya kadar benziyorlar. Kokpit kaosundan bir şekilde çıkılsa bile uçakların arasında ki en büyük fark uçuş fizikleri. Her uçak gerçekten bambaşka hareket ediyor. Her durumda verdikleri tepkiler değişirken, genel fizik kurallarına da sadık kalıyorlar. Örneğin F 16'ların manevra kabiliyeti çok yüksek olsa da, düşük hızlarda alçak uçuşlar kanter içinde kalmanıza neden oluyor. Havaya tutunamayan milyon dolarlık uçağınız bir saniye içinde hurdacının ekme kapısı olabiliyor.

Eğitimi atlatıp uçak üstünde biraz hakimiyet sahibi olduktan sonra asıl çilemiz başlıyor. Grafikler ne kadar donuk ise yapay zekâ bir o kadar canlı. Kullandıkları uçakları hali ile bizden çok daha iyi tanıyan düşmanlarımız, yine uçaklarını en üst limitlerde kullanıyorlar. Kalabalık it dalaşı durumlarında, sizi dost birimlere vurdurmak için aranızdan geçmek, jet wash denilen olayı yaratmak için tam dibine girdiğinizde after burner açıp manevralara başlamak gibi alışkanlıkları bolca mevcut. Bizim gibi aman şu roketi nasıl atacağım, chaff kolu neredeydi gibi aranmadıklarından, arkanıza geçmeyi başardıkları anda canınıza okuyorlar.

Grafikler biraz can sıkısa da kokpitten pek çıkamadığımızdan dolayı bir sorun yok. Özellikle kullandıkları uçağın her türlü ayrıntısını öğrenmeyi seven oyuncular için bu oldukça ufak bir ayrıntı. Yapay zekâ oldukça iyi. Görevler başlarda biraz sıkıcı olsa da oyunda ilerleyip biraz kendimizi geliştirdikten sonra gerçekten zorlu ve heyecanlı bir hale geliyorlar. İlk Falcon 4.0 gibi, Allied Force da gayet başarılı bir simülasyon. ■





# HELLFORCES

Yazan Fırat Akyıldız

## Cehenneme kadar olan yol



Noktalama işaretlerine karşı antipatisi olan, devamlı tashih yapan sarı bir yaratıktan, diğer deyişle Pac-Man'den bu yana uzun zaman geçti. Yaklaşık 20 yıl... Ardımızda bıraktığımız sadece Pac-Man değil tabii; Wolfenstein'i, Doom'u, Quake'i de geride bıraktık. Aradan geçen zamanda çok şey değişti, bu kaçınılmaz. Peki ya bir şekilde değişmeyenler? Wolfenstein mükemmeldi, Doom devrimdi, ancak yeni bir şeyler gerekmiyor mu artık? Aynı film farklı versiyonlarını defalarca izledik; sonu aynıydı. Şimdiyse bir defa daha bu filmi izlemek zorundayız. Ama katilin kim olduğunu biliyorsunuz.

## CEHENNEME KISA YOL

Aslında oyunun incelemesini üç harfle bitirebilirim; F, P ve S. Bu üç harf bir araya geldiğinde, Beetle Juice gibi oyun başlıyor. Bildiğimiz anlamda, gerçek bir FPS Hellforces. Ne RPG öğesi var, ne strateji, ne de başka bir şey. Bunları sayıyorum, çünkü oyuna bu beklentiyle başlayacağınızı tahmin ediyorum. Ne var ki değişim kadar hayal kırıklığı da kaçınılmaz, özellikle Buka bir oyun yapıyorsa.

Oyunun konusunu yazının başında yazmam bir risk; bu yüzden yazının geri kalanını okuyabilirsiniz, ama ben kendimi feda ediyorum: Biyofizikçi Henry Alfred Cole, insanların ruhlarını çekmenin ve bu ruhları bir güç kaynağı (ya da hard disk) olarak kullanmanın yolunu bulmuştur. Cole bunu insanlık için yapmaktadır (ya da şaka yapıyorum). Ruhsuz insanlar zombiye d... Konunun birkaç detayı daha var, ancak bu kadarının yeterli olduğunu düşünüyorum; gerisini evde, kendi imkanlarınızla da hayal edebilirsiniz.

Oyunda 24 farklı silah var. Buna bıçak, boru vb. araç/gereçler de dahil. Oyunun tek hareketli

olduğu nokta da bu herhalde; silah sayısı. Elinizde bir boruyla, Kingpin'le neredeyse birebir aynı bir ortamda oyuna başlıyorsunuz. Tabii Kingpin'deki gibi bir giriş-gelişme-sonuç (Meksikalı ismi gibi değil mi?) beklemeyin; zaten ilk zombiyle (yazıyla "zombiyle") karşı karşıya kaldığınızda bu beklentinin boş olduğunu anlayacaksınız. Bir zombinin çok zeki olmasını, havuz/işçi problemi çözmesini beklemiyorum, ama oyun oynarken bir monitöre ve daha iyi bir yapay zekaya ihtiyacım var. Hellforces'ta bu yok. Aptal gibi hareket eden, kedi gibi ses çıkaran zombilerden başka bir şey yok. Aslında "zombi" kelimesinin bu yazıda geçmesi bile oyuna karşı umursamaz bir tavır takınmanız için geçerli bir sebep.

## Artı&Eksi

- ↑ Bir-iki bölüm tasarımı.
- ↓ Kötü grafikler, kötü animasyonlar, aptal yapay zeka, hantal kontroller.

Grafik	■■■■■■■■■■
Ses	■■■■■■■■■■
Oynanabilirlik	■■■■■■■■■■
Multiplayer	■■■■■■■■■■
Eğlence	■■■■■■■■■■

Zorluk: Az  
İngilizce Gereksinimi: Yok  
Multiplayer: -  
Bulunduğu Diğer Sistemler: Yok ■



Zıplama, strafe gibi basit hareketler bir FPS oyunu için basittir ve genelde sorunsuzdur. Hellforces'ta ise karakterin çevreyle uyumu sıfır. İyi bir fizik modellemesi kullanılmış, bunda sorun yok. Ama bir şeyi hareket ettirmek için ya da zıplamak için bir yere takılmanız gerekiyor (!). Ayrıca bu kadar kötü bir çevre tasarımına uyum sağlayıp sağlamamak pek de umurumda değil açıkçası.

## SEKİZ

Oyun ilerliyor, ilerliyor ve ilerliyor... Değişen tek şey yeni aptal düşmanlar ve yeni, kötü çevre tasarımları oluyor. Bahsedecek bir şey olsaydı yazıyı uzatabilirdim. Ne var ki yazıyı uzatırsam yalnızca; kötü grafiklerden, anlamsız animasyonlardan, sıkıcı oynanıştan ve birkaç şeyden daha bahsedebilirim. Ama katilin kim olduğunu biliyorsunuz. ■

## Son karar

Orta karar bir adventure olan Martin Mystere, sadece uzun süredir adventure oynamamış meraklıların ilgisini çekecek.

## Hellforces

Tür ▶ FPS Yapımcı ▶ Buka Entertainment Dağıtımçı ▶ GMX Media Yaş sınırı ▶ - Minimum ▶ 1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX Önerilen ▶ 2.0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX

Web ▶ www.gmxmedia.net/hellforces

level  
puanı ▶ 48

**Artı&Eksi**

- ↑ Tonla düşman; gerçek silahlar; araç kullanabilme; geniş multiplayer seçenekleri.
- ↓ Yapay zeka; çok ciddi script ve program hataları; taktik açıdan yeterince gerçekçi değil.



Zorluk: Kolay  
İngilizce Gereksinimi: Düşük  
Multiplayer: LAN, İnternet 32 kişiye kadar.  
Diğer sistemler: Yok ■

**Açık alanlarda ferah feza FPS keyfi.**

Yazan Ali Güngör



Delta Force bir taktik aksiyon, sağlam ve gerçekçi bir FPS idi. Birkaç kurşun sıyrığı ile yaralanıp, doğrudan isabet aldığınızda çat diye öldüğünüz bu zor oyun akabinde gelen S.W.A.T ve Rainbow Six tipi oyunlara da yön verdi. Hem tek kişilik senaryoları hem de ilginç, eğlenceli çok oyunculu modu ile çok sevildi. 1998 yılının en sağlam oyunlarından ve uzunca bir süre hatta yakın zamana kadar internet kafelerde bile yerini korudu. Ama ardından yapılan yeni Delta Force oyunları grafik kalite olarak çağdaşlarını hem yakalayamadı hem de genel program hatalarının çokluğu, yapay zekânın zayıflıkları yüzünden gittikçe çaptan düştü.

İlk Delta Force'un anti terör ve uyuşturucu konulu operasyonlarını yeni grafikler ve kooperatif oynama moduyla harmanlarsanız ortaya çıkan oyun Delta Force Xtreme oluyor. DFE'nin grafikleri ve efektleri öyle uçuk kaçık cinsten olmasa da hiç de fena değil. Fizik motoru da belirli açılardan güzel. Mesela öldürdüğünüz düşmanlar gayet şekilli ölüyor, tabi o kadar yakındaysanız. Ama bazen de ölen bir düşmanın ayağı tepenin yamacına takılıyor ve ceset troleybüs gibi tır tır yamaç aşağı kayarak ilerliyor!

**50. CAL**

DFE'de motosiklet ve cip kullanabiliyoruz, motorda öne arkaya geçebiliyor, arabada da öne, arkaya, şoför yalakası koltuğuna veya güzide bir 50. kalibre makineli tüfeğe geçebiliyoruz. Açık arazide görev yerine intikal ederken ya da bir konvoya eşlik ederken isabet oranı cidden düşüyor. Bu araçlar bazı görevlerde kullanması eğlenceli olsa da hasar görmedikleri ve ön-

**Son karar**

İlk Delta Force'un yerini tutmasa da yeni grafikler ve multiplayer modları ile özellikle kafe veya internette oynaması zevkli, heyecanlı bir oyun.

**DELTA FORCE: XTREME**

Tür ▶ Taktik FPS Yapımcı ▶ Novalogic Dağıtımca ▶  
Novalogic Yaş sınırı ▶ 13+ Minimum sistem ▶ 1.5Ghz  
CPU, 256 MB RAM, 32MB GFX  
Önerilen sistem ▶ 3Ghz CPU, 512 MB RAM, 64MB GFX  
Web ▶ www.novalogic.com/

level puanı ▶ **60**



ceden belirlenmiş hareket alanından öte geçemedikleri için bazı görevlerde can sıkılmaktan başka işe yaramıyorlar. Ama çeşit olmuşlar.

Gelelim oyunun en önemli noktası olan düşman yapay zekâsına. Saldırgan olmaları hoşuma gittiye de maalesef yapay zeka feci çuvalmış. Düşman ya uzaktan dikilip sıkıyor ya da doludizgin üzerinize koşuyor. Ne baskı ateşi bir işe yarıyor ne de başka taktikler. Flashbang ve duman bombası gibi taktik seçenekler de pek bir işe yaramıyor. Bunun bir sebebi yapay zekânın bu tavrı ikincisi ise bunları kullanmanın inanılmaz derecede hantal yapılmış olması.

Peki, bu üstüme koşup gelen düşmanın nesini sevdim? Sniper takıldığım görevlerde bu düşmanın beni avladığı ve bastırmaya çalıştığı izlenimi verdiği için hoşuma gitti. Koşup dört bir yandan beni çevrelediler ama bunu uzaktan dolaşip sinsice yapmadılar. İşte bu noktada tabancamı çekip haldır haldır dolaşarak ayağıma kadar gelen düşmanları sıradan temizledim. Hareketli olmak güzel ama gerçeklik tatmin edici değil...

**ARCADE MÜZİK**

Dost yapay zekâsı zaten sıkıştığı siperden çıkamayacak ya da birkaç metre ötesindeki düşmana sıkamayacak kadar ahmak. Bazen de Hold Position yani bulunduğunuz yeri savunun denildiğinde bölgedeki bütün düşmanları size bırakmadan temizleyecek kadar saçma. Ayrıca dost ateşi yok ki ben ne edeyim böyle işi!

Oyun daha giriş ekranından arcade zivizivi müziği ile aslında pek çok şeyi belli ediyor ama ne yaparsınız. Genel menü tasarımı dahil pek çok şey çok tekdüze ve arcade duruyor, Delta Force'a yakışmıyor.

Ama oyunun çok güçlü bir yanı var, kooperatif multiplayer. Arkadaşlarınız ile birlikte oynamak gerçekten keyifli, tonlarca düşman, pek çok harita, silah ve birkaç araç hepsi birlikte oynanabilir, keyifli bir bütün oluşturuyor. Deathmatch, team deathmatch, king of the hill, team king of the hill gibi Delta Force'un en zevkli multiplayer modları, Novaworld üzerinde 32 kişiye kadar ve skorunuz kaydedilirken oynamak çok güzel. 20 Dolar civarında satılan orjinali de sizin FPS tercihlerinize göre, multiplayer kafa dağıtmak için değer. Ama ben sadece tek başıma görevleri oynamak, bir senaryo ve heyecan yaşamak için istiyorum diyorsanız bozuk bir script yüzünden bitmeyen bir göreve denk gelip üzülürsünüz, o yüzden tavsiye olunmaz. ■



**DELTA FORCE**



# Kısa Kısa

Derginin arka bahçesinde yaptığımız bir araştırmaya göre, Kısa Kısa yüzde 25 oranında kalsiyum eksikliğine yol açıyormuş.

## PRISON TYCOON

**i** Yapım: Virtual Playground Dağıtım: ValuSoft Minimum Sistem: 700 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX

Hapishane filmi neden yapılır, izin verin açıklayayım (parmak uçlarımı birleştirerek): İnsanlar kaçmak için hapse girerler ve sadece bu kaçış için film yapılır. Adrenalinlerini artırmak için Bungie Jumping yapmak yerine düzenli aralıklarla hapse girip kaçan insanlara da rastlayabiliriz. Shawshank Redemption'ı hatırlarsanız... Andy'nin kaçacağını biliyordum! Benim aklıma gelmişti! Bruce Willis ölüymüş! Titanic'te gemi batıyor! Şeytan'da katil rahipmiş! Himpf!!! Neyse, konuyu dağıtmayın. Yazı



yazmaya çalışıyorum (şizofreni tedavisi görüyordum, ama psikiyatrimi yedim). Değerli basın mensupları, sevgili duran varlıklar ve aralıklı envanter yöntemleri, bugün burada toplanmamızın nedeni Prison Tycoon. Bu elzem olay konusunda sizi bilgilendirmek istedim; Prison Tycoon'da hapishane kur... Lapa-dalupada! (kalabalık dağılı!) Öhm, nereye gitti herkes? Sinan? Burak? Fırat? (Fırat mı? Psikiyatrimi yememeliydim).

Eninde sonunda yeni bir Tycoon oyunu karşıma çıkacaktı. Bundan kaçış yok. Yine

level  
notu 35



koru filmlerindeki, merdivenin sonuna kadar potansiyel kurbanını kovalayan katil gibi... Ama konumuz yine bu değil. Prison Tycoon'da amacınız sıfırdan hapishane kurmak. Tabii suçluların kaçmasını engellemek ve içeride onların mutlu olmasını sağlamak zorundasınız. Bunun için de suçluları eğitmelisiniz. Peki grafikler buna izin veriyor mu? Hayır tabii ki. Çünkü karakterler, animasyonlar çok kötü. Mesela suçlular 1, gardiyanlar 0'la ifade edilmiş. Binaların yerine ise Burak konulmuş. Hayır, bu "Grafikler iyi" demek değil. Bu, bu... Ehm, oyun ValuSoft'unmuş. ☹

## PSYCHOTOXIC



Yaratıkların dünyayı istila etmeleri için 2022 yılında mı olmamız gerekiyor? Ya da nükleer bir facianın yaşanması için? 2005 yılında bunlar olamaz mı? Bunun için yeterli teknik altyapıya da sahibiz; silah gücümüz, askerimiz, internetimiz, bilgisayarımız, 128 MB ekran kartımız, 5+1 speaker'larımız var. Ama nedense 2022 yılını beklememiz gerekiyor. Sanırım bu insanların "Gelecekte her şey farklı olacak. Hava trafiği olacak, arabalar uçacak; uzaylılarla çift kale maç yapacağız vs." hayallerinden

**i** Yapım: NuClearVision Dağıtım: Whiptail Interactive Minimum Sistem: 1.3 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX

kaynaklanıyor. Nedense gelecekte her şeyin farklı olacağı düşünülüyor. 2000 yılını hatırlayın. 2000'e beş kala, 2000'e iki kala, 2000'e bir kala... Geri sayım yaptılar. 2000 yılına girdiğimizde ya da 2000'in yılına beş fark attıktan sonra değişen ne oldu peki? Hiçbir şey. Faullerde baraj mesafesi bile 9 metre 15 cm kaldı. Yani... Sanırım bunun değişmesi gerekiyordu. Yoksa gerekmiyor muydu?

29 bölümden oluşan Psychotoxic, bir FPS. Böyle sert çıkmak istemezdim, ancak oyun gerçekten de bir FPS. Bu şu anlama geliyor:

level  
notu 38

Karşınıza çıkan her şeyi vuruyorsunuz. Hatta oyunun dışında kalan şeyleri de, mesela Burak'ı da (dergide otururken vs) vurabilirsiniz. Peki oyunda farklı olan ne? Bir saniye, her şeyi açıklayabilirim; 29 bölümden sekizinde oyundaki diğer karakterlerin rüyalarını/kâbuslarını oynuyorsunuz. Bu bölümler ilginç sayılabilir, ancak gerçek bir rüya ya da kâbus hissini vermekten çooooook uzakta (saydım, dört "o" var; yanlış saydım, beşmiş). ☹





# Charlie and The Chocolate Factory

**Yapım:** Backbone Entertainment **Dağıtım:** 2K Games **Minimum Sistem:** 1.3 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX

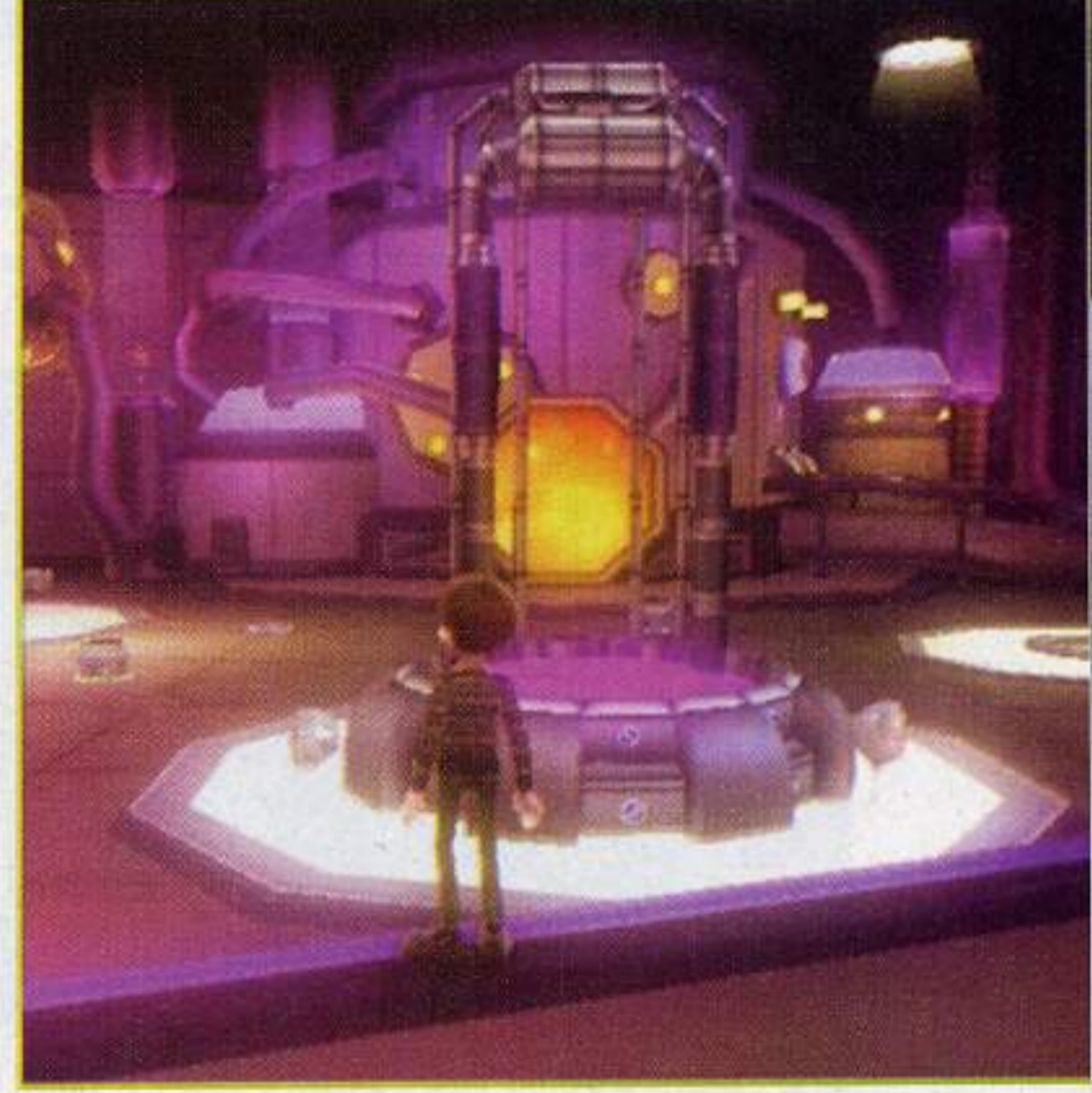


bugün farklı yerlerde olur-  
dum. Mesela masam birkaç  
cm daha sağda olabilirdi. Ya  
da evim bir sokak aşağıda...  
Evet, kesinlikle farklı yerlerde  
olurdum.

Konuyu neden buraya ka-  
dar dökmeden getirdiğimi  
merak ediyordunuz. Ve-  
ya etmiyorsunuz. İkisinden bi-  
ri. Neyse, Charlie'nin Çikolata  
Fabrikası da Varyemez Am-  
ca'yla paralel sayılır. Ama pa-  
ranın içinde yüzmekle çikola-  
tanın içinde yüzmek arasında  
bir seçim yapmam gerekseydi,  
kesinlikle arabayı (?) seçerdim.  
Big Fish'i izledikten sonra Tim

Burton'a olan sempatim bir kat daha  
arttı. Ancak bu Tim Burton'ın yeni fil-  
minin oyunun iyi olduğu anlamına gel-  
miyor. Zaten "film oyunu" Kurabiye

Canavarı gibi bir şey; iyi olması imkân-  
sız. Aslında düşündüm de, Kurabiye  
Canavarı iyiydi be! Kvarzkrakrlzağzğk  
diye saçıyordu kurabiyeleri. Nasıl yiyor-  
du ya gerçekten? O çevreye saçılan ku-  
rabiyelerle bugün bir okul, bir hastane,  
bir otopark kurulamaz mıydı sevgili  
okurlar? Kurulmaz mıydı? Peki. ☺



Çocukluğumda hayallerimi yıkan bir şey vardır,  
o da Varyemez Amca gibi altınların içinde yü-  
zemeyişim. Birkaç defa yere beş-on bozuk para  
atıp yüzmeyi denedim, ama başarısız oldum.  
"Bozuk para" demişken... İş Bankası'nın kum-  
barasını kullanmayan varsa aranızda, eksiksiz-  
siz demektir. Tabii misketin içindeki renkli şe-  
killeri görmek için misketi kırdığım gibi, kum-  
baramı da kırdım. Tek fark içinde ne olduğunu  
bilmemdi. O gün kumbaramı kırmasaydım,

level  
notu 45

## Retro Arcade Classics

**Yapım:** ValuSoft **Dağıtım:** ValuSoft **Minimum Sistem:** 1500 Mhz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX



Schwarzenegger'in başında uzun  
kuyruklar görmedim. Belki de ba-  
na denk gelmedi, bu da bir ihtim-  
al. Bu arada, oyun salonlarında,  
oyunda bir yerde takıldığınızda  
"Geçim mi abi?!" diyenlerin, 20 yıl  
sonra mutasyon geçirip Kadı-  
köy'de "CD lazım mı abi?!" diye  
CD sattıkları gibi bir tez geliştir-  
dim. Ama bunu desteklemek için  
biraz kalasa ihtiyacım olacak. Si-  
nan, şuradan uzatır mısın abi ma-  
sanın bacaklarını? Langırlungur!!!  
(masa kırıl!) Ehm, sağol Sinan.

Retro Arcade Classics, bu bah-  
settiğim dönemden daha önceye  
denk geliyor. Şu elimde tutmuş ol-  
duğum CD'de sekiz eski arcade oyununun  
terbiyesizce kopyalanmış versiyonları yer  
alıyor. Laser Command, Bounce 'n' Break,  
Hopper, Bubble Puzzle, Gobbler, Roids,  
bunlardan birkaçı (alfabetik sırayla değil,  
hiçbir zaman yazdıklarımı/yaptıklarımı  
alfabetik sıraya koymayı başaramadım).  
Gördüğünüz gibi isimleri bile orijinaleriy-



le aynı değil, oynar nasıl olsun.  
Bunlar genelde "cıvcıv" ses  
efektlerine sahip olan, uzaylıla-  
rın "ekranın yukarisından" size  
saldırdığı basit oyunlar. Tabii bu  
oyunların yeni, 3D versiyonları...  
Oyunlar eğlenceli, ama bunun  
için bir CD'ye para vermek man-  
tıklı mı, hiç sanmıyorum. ☺

Arcade salonunda arkadaşlarım jetonlarını  
alıp Street Fighter 1'in başına yığılırlarken,  
ben Terminator'ün başında tilt oynamak için  
beklerdim. Hatta Arnold Schwarzenegger'in  
kırmızı gözüyle gözümün içine bakıp gülüm-  
sesini bile hatırlıyorum. Aslında Termina-  
tor popülerdi o zaman da; yine de "diğerleri"  
kadar eskitilmedi hiçbir zaman. Hiçbir zaman

level  
notu 45



# KONSOL USTASI

Yazan | Tuna Şentuna

Sanırım sonuna geldik. PS2, Xbox, GC devri kapandı, ama bize haber vermediler. Neden mi? Şöyle bir çevrenize bakın. Hayır, binalara değil. Son üç ayda ne oyun gördük? Ne oynadık biz? Bazen soruyorlar, “Şu sıralar ne oynuyorsun?” diye; öyle bakakalıyorum. Bir şey oynamıyormuşum meğer. Tekken 5 diyorum ister istemez. Ya da gidip bir PC oyunu söylüyorum. En azından PC’lerin uzun ömürlü devasa online oyunları var. Konsollar açınsansa tam anlamıyla “kuraklık” içindeyiz. Yazları sıcak olur, tamam bunu coğrafyada öğrendik, ama oyun sektörünü böylesine etkileyeceğini de tahmin etmiyorduk. Neyse ki Eylül içinde Burnout Revenge, Genji, We Love Katamari, Marvel Nemesis gibi oyunlar piyasaya çıkacak da biz de şöyle kendimize geleceğiz. Şimdi izninizle ben World of Warcraft’a dönüyorum. (Bu sırada Sinan telefonla yazıları sorar). Eee, daha yazacak yazılar mı var? (Tuna fare imlecini WoW ikonunun üstünden çeker ve yeni bir Word sayfası açar. Gözünden akan bir damla Battlegrounds yüklü gözyaşını kimse görmemiştir...)

**Baskı altında sanat yapmaya hazır mısınız?**

## MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

Yapım: The Collective | Dağıtım: Atari | Platform: PS2, Xbox, PC | Çıkış Tarihi: 15 Kasım 2005



Marc Ecko son 15 yılda Manhattan'ın değişen yüzünden o kadar rahatsız olmuş ki, bunu gizliden gizliye belli edecek bir oyun yaratmayı uygun görmüş. Uzun süredir ismini duymama rağmen bir türlü bu oyunda neler olacağını anlayamamıştım. Yaptığım incelemeler sonucunda da neden oyunla yakından ilgileneceğimizi biliyor değilim. Buna göre Trane adında bir karakterimiz olacak. Anneanesi onun yaşam şeklinden rahatsız olsa da, o yine de sokaklarda grafiti sanatıyla başkaldırısını yürütmeye devam edecek. Amacımız grafitilerimizi olabildiğince yüksek yerlere, diğer çetelerin grafitilerinin üstüne veya “Heaven Spot” adı verilen çok özel yerlere yerleştirmek. Bu noktaları bulmak kesinlikle kolay olmayacak, hatta bahsi geçen diğer çeteler hiçbir zaman peşinizi bırakmayacak. Neyse ki Trane etrafta bulduğu eşyaları silah olarak kullanabiliyor. Güzel de dövüşüyor. İşte sayın okurlar, oyun hakkında bilinenler bunlar. Açıkçası neden heyecanlanmalıyız, bu oyun Grafitti ve sokak kavgalarından öte nasıl bir mücadele sunacak, o kısmı henüz açıklık kazanmış değil. Bu sefer tam anlamıyla “bekleyip göreceğiz”.

**Şeytanla işbirliği**

## DEVIL KINGS

Yapım: Capcom Prod. Studio 4 | Dağıtım: Capcom | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 11 Ekim 2005

Dynasty Warriors 5: Xtreme Legends'ı beklemekten sıkılanlar varsa aranızda (olmasın), yeni bir “kitle katliamı” oyununu beklemeyi düşünebilirsiniz. Bu sefer yapımçı Capcom ve saf aksiyonun yeni ismi de Devil Kings. Net bir şekilde sadece kavga edeceğiz. Hem de tam 6 ulusla birden. DW'nin aksine Devil Kings tarihten herhangi bir bölümü konu etmiyor. Tamamıyla kurgusal bir dünya söz konusu. Şeytanla anlaşma yapan insanların, dünyayı tek bir güç altında toplamak için verdikleri mücadelede rol alacağız. Seçeceğiz bir karakteri ve üstümüze akan düşmanları tek başımıza bir bir ce-



henneme yollayacağız. Genel olarak baktığımızda oyun gerçekten DW'nin aynısı. Karakterlerimizi dövüştükçe süper güçlerini harekete geçirebiliyorlar, savaş alanında buldukları eşyalarla, silahlarla kendilerini donatıyorlar, aldıkları puanlarla seviye atlıyorlar ve DW'la paralel olarak ilerliyor tüm özellikler. “Nerede orijinallik?” diye soracak olursanız, o konuda haklısınız, fakat DW 5 incelemesinde de belirttiğim gibi bu tip oyunlar orijinallik adına değil, her bölümde binlerce düşmanı kesmek için oynuyoruz.

## BASKIYI DURDURUN!

- Tales serisinin takipçilerine müjde! Namco uzak bir zaman diliminde, sadece Japonya'da Tales of the Abyss'ı piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Bunun bize ne gibi bir faydası olacak, bilemiyorum.
- Eğer Burnout Revenge'le birlikte Madden 2006'yı da alırsanız ve Madden'da bir kayıt dosyası oluşturursanız, Burnout bunu otomatik olarak algılayacak ve Madden Challenge Bus adında ekstra bir araç açılacak.
- 25 Ekim'de tüm PS2 sahipleri tek bir noktada buluşacak. Resident Evil 4! Evet oyunun resmi çıkış tarihi Capcom tara-

findan böyle açıklandı.

- Midway, The Dukes of Hazzard: Return of the General Lee, World of Outlaws: Sprint Cars 2002 gibi oyunların yapımçısı Ratbag'i satın aldı.
- Warner Bros. tarafından hazırlığı halen sürdürülen The Ant Bully adındaki animasyon filmin oyun haklarını Midway satın aldı. Görülen o ki Midway'in parasal durumu pek fena değil.
- Sony ve Media Vision işbirliğiyle Mawaza adında garip bir puzzle oyunu çok yakında PS2'lerde boy gösterecek. Oyunda çeşitli şekilleri bir araya getirip sonra

bozacakmışız (ne demek ki bu şimdi?).

- Dark Cloud'un yapımçısı Level-5'in gizli RPG'si sonunda ortaya çıktı. Rogue Galaxy adındaki oyunda bir uzay korsanı olan Jester'in birçok gezegeni ziyaret edeceğimiz hikayesini takip edeceğiz.
- Ünlü bilimkurgu dizisi StarGate SG-1'in oyunu, yayıncı-yapımcı anlaşmazlığı yüzünden durduruldu. Bu oyunu hiçbir zaman göremeyeceğimiz anlamına mı geliyor acaba?
- Super Monkey Ball, Dayatona gibi oyunların yapımçısı Toshihiro Nagoshi müthiş bir gizlilik içerisinde “J” adında



**Dünyanın en zor oyunu, daha da zorlaşıyor.**

## NINJA GAIDEN BLACK

**Yapım: Team Ninja | Dağıtım: Tecmo | Platform: Xbox | Çıkış Tarihi: 16 Eylül 2005**

Xbox'ın en Japon'u Ninja Gaiden, devam oyunuyla değil, sadece güncellemeleri ve birkaç ekstrayla birlikte geri dönüyor. Bildiğiniz gibi Ninja Gaiden'in kamera sistemi problemliydi ve bunu düzeltmek için bir Hurricane Pack yayınladılar. Xbox Live'dan bedava indirilebiliyordu. Daha sonra bir paket daha yayınlandı, yeni kostümler geldi ekrana. İşte bu iki paketin ve yeni modların bulunduğu Ninja Gaiden'a kısaca NGB diyoruz. İki güncellemenin yanında oyunu bitirdiğinizde yeni bir Mission Mode'a kavuşacaksınız. Burada 10 farklı temada 50 bölümde Ryu düşmanlarıyla kapalı alanda savaştık ve emin olun düşmanlarınızın hiçbirini gözünüzün yaşına bakmayacak. Hatta iki Boss'un aynı anda üstünüze saldırdığı anlara bile şahit olacaksınız. Dilerseniz Mission Mode'daki başarınızı Xbox Live aracılığıyla herkese sunabileceksiniz. İş saçmalık boyutuna ulaşsın diye eklenen dördüncü Master Ninja seviyesi de "hardcore gamer"lar için. Bu modda başarılı olan sadece 5 kişi biliniyor. Altıncısı siz olabilir misiniz acaba?



**Maldiv Adaları'nda hayatta kalma mücadelesi.**

## FAR CRY INSTINCTS

**Yapım: Ubisoft Montreal/Crytek Studios | Dağıtım: Ubisoft | Platform: Xbox | Çıkış Tarihi: 27 Eylül 2005**



Elinizde meyve kokteyliniz, bir salın üstünde keyif yapıyorsunuz masmavi denizin üstünde. Her şey iyi güzel derken ilk önce helikopter sesleri duyuyorsunuz ve hemen ardından silah sesleri. Siz olsanız ne yapardınız? Keyfe devam etmek mi, suya atlayıp kaçmak mı? Kaçmayı seçen kitle hayatta kalmayı başardı ve oyunun devamını oynamaya hak kazandı. Şimdiyse işiniz zor. Yapay zekâ çok iyi. Koca adada size yardım edecek birisi yok ve Rambo gibi silahlarla da donatılmış değilsiniz. İşte bu yüzden de Far Cry gerçekçiliğiyle herkesin ilgisini çekti ve Instincts ile Xbox oyuncularını da tavlacak. Crytek grafik yönünden inanılmaz bir başarı göstererek PC'yi aratmayacak bir görsellik ekliyor Xbox versiyonuna. Oyunun geri kalanıysa PC versiyonundan bağımsız denecek derecede farklı. Tüm bölümler yeniden elden geçirilmiş, yapay zeka yenilenmiş ve oyun tam anlamıyla yepyeni bir hale bürünmüş. Tabii gölgelerde saklanma, düşmanlarınızın arkasından ilerleyip sırtlarından bıçaklama, yere yatıp üstünüzdeki bir levhada ilerleyen rakiplerinizi kurşun yağmuruna tutma gibi Far Cry hareketleri de yine bulunacak. Güzel olacak, hem de çok güzel...

**Hepsini öldür, öldüremediğini yarına sakla...**

## GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

**Yapım: Game Republic | Dağıtım: SCE | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 20 Eylül 2005**

Gözleriniz raflarda yeni bir Onimusha, yeni bir Samurai Warriors veya yeni bir Bujingai arıyorsa sizin Genji'niz gelmiş demektir. Yani içinizden bir dolu düşmanı amaçsızca ortadan kaldırmak geliyor. Bunu yapmak için de elbette bir çeşit samuray olmalısınız. Samuraysınız ve rakipleriniz de ekranda. Kesip biçmeye başlayın. Devam edin. Edin. Sıkıldınız değil mi? O zaman Kamui özelliğini anlatayım hemen Genji'nin sunduğu. Düşmanlarınızla savaştıkça Kamui barınız doluyor. Sonra L1 tuşuna basarak ilgili moda geçiyoruz. Herkes yavaşlıyor, size saldıran düşmanlarınız sarsılıyor ve ekranda Kare tuşu beliriyor. Eğer bu tuşa zamanında basarsanız rakibinizi tek vuruşta öldürebiliyorsunuz. Zamanlamayı tutturamazsanız da Kamui barınız sıfırlanıyor ve tekrar bu barı doldurmak için eski sistem savaşa devam ediyorsunuz. İsterseniz Kamui kısmıyla hiç uğraşmayabilirsiniz de, fakat düşmanlarınızı tek vuruşta yok etmek varken niye uğraşasınız ki. Şu anda Japonya'da piyasada olan Genji'yi belki derin bir hikaye ve etkileyici bir oynanış sunmayacak, ama eğlendireceği de gün gibi ortada.



bir oyun üzerinde çalışmalarını sürdürüyor. Oyun 2005 yılı içerisinde sadece PS2 için piyasada olacak.

► İngiltere'deki son terör saldırıları yüzünden SCI yeni Conflict oyununun ismini Conflict Global Terror'den, Conflict Global Storm'a çevirdi.

► Bourne serisinin yazarı Ludlum'un kitaplarını oyuna dönüştürme hakkını VU Games aldı. Böylece Ludlum'un en

önü kitaplarının oyunlarını da görebileceğiz.

► Dynasty Warriors'ın elinden bırakmadığı "ekranda ne kadar çok kişi, o kadar çok aksiyon" liderliğini Genki yıkmaya çalışıyor ve Ikusagami isimli oyunla 65.532 karakteri (renk sanki bunlar) aynı anda ekranda görüntülemeyi hedefliyor.

► Binaları dev bir goril veya sürüngen olarak yıkmak size de eğlenceli geliyorsa iyi din-

leyin. Midway, Rampage'ı yeniden canlandırıyor ve Rampage: Total Destruction'ı 2006'nın ikinci yarısı PS2 ve GameCube için hazırlıyor.

► Resident Evil 4'le ilgili bir haber daha ele geçirmiş bulunuyorum. PS2 versiyonunda P.R.L. 412 adında yepyeni bir silah bulunacak ve bu silah parazit taşıyan düşmanlara karşı son derece etkili olacak.

► Elime geçen son telgrafta ise JoWood ile Perception ara-

sındaki gerginlik yüzünden iptal edildiği duyurulan Stargate SG-1'in aslında iptal edilmediği yazıyor. Şimdi JoWood'a mı inanalım, yapımcı Perception'a mı?

► Geçen ay beğenerek izlediğimiz, zaman zaman gerildiğimiz Land of the Dead'in de oyunu yapılıyor. PS2 ve Xbox için hazırlanan oyunun türü FPS ve amacımız da çok basit: Tüm zombileri ortadan kaldırmak!



# WINNING ELEVEN 9

“Gelmiş geçmiş” en iyi futbol oyununu görmek isteyenler, kaleye mum dicsin!

Yazan | Volkan Turan



Level'da oturup şöyle bir anket yapılırsa “Hangi oyunu camdan aşağı atalım?” diye, eminim ki ilk sırayı Pro Evolution Soccer 4 alır. Çünkü Level kabilesi (ciddiyim! Oturan Boğa: Sinan, Black Hawk: Tuğbek, Geronimo da Fırat'tır) bu oyun yüzünden az zaman kaybetmemiş; yazıları az geciktirmemişlerdir. Bunun yanında, ben ve benim gibi ‘yeni yetmeleri’ ezip durup (başta Geronimo) şevkimizi kırmışlardır. Evet ya, yapalım biz bu anketi, yeter artık bir futbol oyununun bize çektirdikleri! Pro Evo 4 gitsin... Yerine Winning Eleven 9 (yakında çıkacak İngilizce versiyonuyla Pro Evolution Soccer 5) gelsin zira günlerdir büyük bir hırsıyla WE9'dan başka bir şey oynama(ya)mıyorum. Konami yeni ‘zehrini’ kanıma salmış bulunmaktadır!

## DON'T REST TILL...

“Zaten mükemmel bir oyunu daha ne kadar mükemmelleştirebilirler?” diye tereddüde düşenlerdenseniz,

inanın çok şaşacak, “Bu kadarı da olur mu!” diyeceksiniz! WE 7 ile WE 8 arasında çok az fark vardı. Ama WE 8 ile WE 9 arasında küçümsenmeyecek derecede gelişmeler ve değişimler var. Öncelikle oyunumuz artık daha ‘gerçekçi’. Bunu en başta resimlerden anlamak çok güç çünkü henüz bir resme ‘oynatalım Uğurcum!’ emri veremiyoruz! Yeni oyunumuz, emin olun ki gerçek bir futbolda ne varsa, bunu size sunabiliyor. Oyuncularınızın ağızından çıkar buhar gözükebildiği gibi, karlı zeminde (doğru duydunuz) dengenizi zor koruyorsunuz.

Diyelim ki; depara kalktınız ve herkesten hızlı koşabiliyorsunuz. Defans oyuncusu da hemen omzunun dibinde. PES 4'te ne yapabiliyordunuz? Ani dönüşler ile yanınızdaki futbolcunun yanından süzülüp, kaleye doğru yönelebiliyordunuz. Kabul ediyorum, çok zevkliydi ama artık böyle bir şey yok! Ne kadar hızlı gidiyorsanız, durmanız o kadar zaman alıyor yani artık futbolcuların da bir ağırlık merkezi var. Bunun bir diğer anlamı da, oyunumuz biraz daha yavaş. Santra vuruşuyla çalım atmaya başlayarak gol atan hiç gördünüz mü? Artık göremeyeceksiniz.

Oyunda en çok kullandığınız pas sisteminde ufak değişiklikler var. Eskisi gibi her X tuşuna bastığınızda en yakındaki futbolcuya pas atma devri kapanıyor. Yönü vermeli ve X'e öyle basmalısınız. Sürekli ver-kaç da yapmak zorlaştırılmış. Aynı gerçek futboldaki gibi,

moralinize göre pas isabetiniz azalabiliyor, rakip topa ayak uzatabiliyor, baktı yeti-şemiyor, direk faulle sizi durdurma yollarını kullanabiliyor. Zaten oyuna alışana kadar maç faullerden geçilmiyor. Bunun da tek nedeni; X'e ve Kare'ye basarak pres yapma alışkanlığı! Futbolcuların Reaction özelliği ne kadar yüksek ise, omuz omuza girdiğiniz pozisyonlarda o kadar faul oluyor. Bu yüzden pres yeteneğinizi zamanında kullanmanız gerek. WE9'dan tam verim almak istiyorsanız mutlaka “zamanlamaya” özen göstermelisiniz. Normal paslarda değişim olduğu gibi ara paslarda da birkaç değişiklik var. WE 7'de ara paslar anlamsız yerini bulmazdı, WE 8'de ise kolayca yerini bulurdu. Bu sefer ortasını bulabilmişler. Radarı takip ederek zamanında verilen (hava-





dan) ara paslar tehlike yarattığı gibi, orta sahada öylesine verdiğiniz ara paslar heba olmaktan öteye gidemiyor.

içinizle topu ağlara gönderebileceksiniz. Kafa toplarında kontrol biraz daha size verilmiş. İster havadan, isterseniz de yere sektirerek kafa şutu çekebiliyorsunuz. Şut sistemi ise biraz daha kolaylaştırılmış (e yani!). Falso ve yön tuşları ile pek uğraşmanıza gerek kalmadan şutunuzu çekebiliyorsunuz la-

meseniz de, alışıncaya her şey yoluna giriyor ve oyunun derinliklerine inmeye başlıyorsunuz.

Yeniliklerden futbolcular ve hakemler de nasibini almış; futbolda olan hareket ve tavırları aynen sergileyebiliyorlar. Yerden verilen pasları daha estetik bir şekilde alıyor ve kontrol ediyorsunuz. Havadan gelen topa, artık eğilip enseniz ile de vurabiliyorsunuz (ve oldukça kullanışlı). Eğer gole gidebilecek bir pozisyonda yaka-paça çekilerseniz, futbolcunuz düşmeyip rakibi tutarak tam daire çizip, koşu yolunda pozisyonu devam ettirebilir (Hassan Şaş'ın eski hali gibi). Birbirlerinin formalarını çeken, ittiren, omuz atan mücadeleci futbolcular görmek güzel olmuş.

Hep eksikliğini hissettiğimiz 'son bir güç ile topa müdahale etme hareketi' oyunumuzda var. Taçlar ise, hem daha etkili (şiddetini belirleyebiliyorsunuz) hem de fake hareketi ile rakibi aldatabiliyorsunuz. Frikiklerde, ister direk kaleye, isterseniz de L2'ye basarak aldatmalı vuruşlar yapabiliyorsunuz.

## Winning Eleven 9, emin olun ki, gerçek bir futbolda ne varsa, bunu size sunabiliyor.

### ...YOU BEAT THE BEST!

Oyundaki çalım hareketleri yine etkili ama en etkili silahınız değil. Eski oyunlardaki R2 tuşu ile yapılan içten kesme çalımını, bu sefer dijital tuşlara geçmiş, yapması daha rahat olmuş. Rakip ile karşı karşıya kaldığınızda, eğer erken ya da geç driplinge başlarsanız, tapu kaptırma yüzdeniz çok fazla. Aynı şekilde, hava toplarında da dikkatli olmanız gerek. Top, kafa hizasını geçtiği anda Kare'ye bastığınızda kafa vuruşu yerine gelişine şut çekecek, ya da havaya zıplayıp kafa yerine ayak

kin Konami bu iyiliğin yanında güç şiddetini değiştirmiş. WE8'deki (PES 4) yarı dolu güç altındaki şut ile WE9'daki yarı dolu güç altındaki şut çok farklı (top tribün dışına bile gidebilir). Kale vuruşlarını ileriye yönelik oynamak istiyorsanız, artık tek adresiniz degaj değil; topu, elle orta sahadaki futbolcunun önüne güzel bir zamanlama ile atabiliyor, ani ataklar başlatabiliyorsunuz. Anlayacağınız, oynanabilirlik diğer serilerden biraz daha zor ve alışması zaman alıyor. Oyunun ve topun hızına alışana kadar da gol ve pozisyon açısından çok zevkli karşılaşmalar geçir-

## BİZ YAPIMCI OLURSAK?

Eğer biz WE yapımçı kolтуğuna otursak ve yeni bir oyun çıkarırsak (WE 9: LAST LEVEL), ne gibi yeni şeyler oyuna eklerdik, bir bakalım...

- ✓ 4 hakemi de oyuna eklerdik öncelikle. Futbolcular oyuna girerken, 4. hakem futbolcuların krampon altlarına bakması, kolyeleri çıkartması gibi animasyonlar da oyunda yeri alırdı.
- ✓ Yan hakemler sürekli bir sağa, bir sola koşarak topu takip ederdi, hatta orta hakemi yanına çağırıp "Şu kel olan bana küfür etti; kırmızı kart!" diye işpiyonculuk yapardı.
- ✓ Orta hakem, kütük gibi durmazdı. Sıcak havalarda terini silen, yağmurlu havalarda formasının suyunu sıkan, (aynı Super Sidekicks'teki gibi) futbolcularla tokuşabilen ve sakatlanıp oyundan çıkabilen bir hakem olurdu kendileri.
- ✓ Saha içinde, futbolcular çok olmasa da kendi dillerinde birbirlerini azarlama ve tersleme seslendirmeleri bulundurdu. Örneğin: Ümit Özat'ın hatası yüzüne gol yiyen Rüştü'nün "Len oğlum, kör müsün nesin?" diye Ümit ile alay etmesi gibi.
- ✓ Oyunun bir parçası olan 'yedek kulübesi' her fırsatta gözükürdü. Yedek oyuncuların maçın gidiş hattına göre sevinmesi, sinirlenmesi hatta küfür edip kırmızı kart görmesi bile mümkün olurdu.
- ✓ Oyuna kendi yüzümüzü de kaydedebileceğimiz bir teknik direktörünün eklenebileceği bölüm olurdu. Kameranın, -Fatih Terim gibi- yüzü bin şekle giren, kızarıp bozaran teknik direktörleri dakikalarda çekmesi, aynı kişinin, yersiz yere kırmızı kart gören oyuncusunu -Yılmaz Vural gibi- tekme tokat hırpalayabilmesi özellikleri, oyunda yerini alırdı.
- ✓ Ezeli derbi maçlarda (FB - GS gibi) izleyicilerin sahaya yabancı madde atması (bozuk para, cep telefonu, yumurta vb.), sahaya girebilmesi, pankart açması ya da tam santra noktasına, konuk ekibin bayrağı sokulması (ardından olaya Çelik Kuvvet'in müdahale etme animasyonu zor olurdu, evet) vb. müdahaleler bulunurdu.

... gibi, futbolun içinde olan görüntüleri oyuna eklerdik. Ve bu oyun, eminim ki Level dergisinde Kısa Kısa'da incelenirdi! Zaten biz ne anlarsız oyun yapmaktan? Varsa yoksa eleştirir! Yok olur giderdik, ühü ühü!

## Alternatif



### SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Maalesef günümüzde WE9'a alternatif olacak bir oyun yok. (Evet FIFA da alternatif olamaz) Ama zamanında WE kadar süksse yapmış başka bir efsanemiz var: Sensible Soccer. Kuşbakışı bir görünümde minicik oyuncuları "fit,fit" diye koşturur, falsoyu da verdik mi golümüzü atardık. Mutlaka deneyin.





## Ne kadar hızlı gidiyorsanız, durmanız o kadar zaman alıyor. Yani artık futbolcuların da bir ağırlık merkezi var!

nuz (pas verdiğinizde güç barınızın dolması da bir fake hareketi sayılabilir). Teknik ve çalım güçlerine göre değişen özel çalım hareketleri de mevcut. Beckham, Owen, Figo veya Ronaldinho gibi büyük oyuncuların stillerini ve surat dokusunu oyuna çok iyi yansıtmışlar.

Oyunda Home&Away psikolojisi de adam akıllı oturmuş. Futbolcularınız kendi sahalarında Red Bull takımı gibi koşarken, hakem de inisiyatifi sizden yana kullanabiliyor. Hakemler bunun dışında Fair Play kurallarına son derece uygun davranıyorlar. Diyelim ki, faul olmayan bir pozisyonda futbolcu sakatlanıyor ve oyundan çıkması gerek. Eğer topu dışarı atmazsanız hakem devreye giriyor (sonra hakem atışı ile oyun başlıyor). Eğer topu taça atarsanız, rakip de topu size geri iade etmekten geri kalmıyor. Hakem, avantaj kararını daha yerinde kullanıp oyunu pek bölmüyor, hatta pozisyon bitince kartını gösterebiliyor. Bununla beraber, zorluk derecesi artınca bariz hakem hataları ile karşılaşabiliyorsunuz ki, bu da futbolun bir başka gerçeği!

### ONLINE OFFLINE, FARKETMEZ!

Gelelim oyunun modlarına. PES: Liveware Evolution'da olduğu gibi, WE 9 da Online destekli. Bu kısım bizim için açık değil ama Konami PES 5 ile Online özelliğini Avrupa'ya yayma hedefinde. Bunun yanında, Nippon Challenge kısmından oyun içersindeki tüm Japon futbolcular arasında güzel bir Japon milli takım kurup turnuvalara katılabiliyorsunuz. Bu modu PES 5'de göreceğimizi ise hiç sanmıyorum. Bir de Memorial Match kısmı var ki, bir arkadaşınızla

kapışacaksanız burayı kullanmakta fayda var çünkü burası tüm istatistiklerin bulunduğu yer. Böylelikle, günün birinde "Bak, en çok ben yenmişim, baklavalardan!" diyebilirsiniz (tabii aynı kişi o dosyayı silmedikçe). Master League ise biraz daha dolu dolu geldi bana. Aslında oyunun en güzel kısmı burası. Seçilebilecek 138 kulüp takımı arasında (FB, BJK ve lisanlı GS takımlarımız bulunmaktadır) bir takım seçiyorsunuz ve istediğiniz bir lige (İngiltere, Fransa, Almanya, İtalya, Hollanda, İspanya) kendinizi koyup, dünyanın en iyisi olma yolunda mücadele veriyorsunuz. Size önerim 1500 WE puanı toplayıp WE-Shop'tan 6. zorluk seviyesini alın. Daha sonra Master Lige başlayın ve oyundan alacağınız keyfi ikiye katlayın. Bu zorluk derecesinde hem mantıklı transferler yapacak, hem de oyunda taktığınız ne kadar işe yarar olduğunu göreceksiniz (8 ana, 86 yan formasyon var). Yeri gelecek futbolcularınız hastalanacak ya da milli maçlara gidip yorgun dönecekler ve

takım kurma zorluğunu hissedecek, futbolculu olmanın yanında, teknik direktörlük nasıl bir duygudur, az çok bileceksiniz (uzun cümle rules!)

### FİN

"Bu oyunda yok, yok!" ibaresi sanırsam en çok WE 9'a uygun. PS1 zamanlarında oyun biraz daha arcade tabanlı oynanıyordu. PS2'ye geçince iş 'futbol simülasyonu' olmaya kadar geldi. Çünkü oyuncular bu tip oyunlarda her zaman 'gerçekçilik' ister. Biz istiyoruz, Konami de yapıyor işte. Kesinlikle WE 9, bu galaksinin en iyi futbol oyunu olmuş. Ve muhtemelen PS2 semalarındaki son oyunu olacak (PS3'te nasıl olur, düşünmek istemiyorum). Avrupa versiyonu PES 5 de Kasım ayında çıkıyor. Keyfini çıkarın. ■

### Son karar

LEVEL 09 SSIC

Daha zor bir oynanabilirlik, bazı oyunlarda dezavantaj gözüke de, WE için asla değil! Oyun bu sefer bol gol atmanın keyfini değil de, mücadele etmenin keyfini sunuyor. Bunu da gerçekçi enfes animasyonlar ve hareketlerle destekliyor. ÖSS'ye hazırlananlar uzak durmalı, geri kalanlar için, "Saldırınırınır!" emrini verebiliriz.

### WINNING ELEVEN 9

Tür ▶ Futbol Yapımcı ▶ Konami Dağıtımıcı ▶ Konami Yaş sınırı ▶ - DualShock ▶ Var 60 Hz Modu ▶ Yok Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2 Web ▶ www.konami.com

### Artı&Eksi

- ↑ Bir futbol oyununda olması gereken her şeyin olması. PSP ile veri transferi yapılabilmesi.
- ↓ Aynı ruhsuz spikerler. Çoğu takımın ve futbolcunun lisanssız oluşu. Hakem hataları!

Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynanabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████

Zorluk: Zor  
Japonca Gereksinimi: Yüksek(!)  
Multiplayer: 1-6 oyuncu  
Bulunduğu Diğer Sistemler: PSP

level  
puanı ▶ 97





'Saliseler' insan hayatında, hiç bu kadar anlamlı olmamıştı!

# FORMULA ONE 2005



"Neden oyun oynuyorsun?" un sorusunun en ters-düz edici cevabı "asla gidemeyeceğim yerde ve asla olamayacağım şey (!) olabiliyorum" dur bence. Hiçbir zaman pilot olmayabilirsiniz ama uçmak nedir, hissedebilirsiniz. Ya da F1 sürücüsü olmayı ele alalım. Hiç o araçları "gerçekten" kullanacağınız günü hayal ettiniz mi? Bence etmediniz, zaten bu yüzden oyuncusunuz. Hiçbir zaman, 360 km/s yapabilen o aracın şöhretli sürücüsü olamayacaksınız (bir de olur, karşıma çıkarmışsınız?) ama M. Schumacher'in neler hissettiğini bileceksiniz. Nasıl mı? Şimdi ya mavi hapi

yutun, ya da bir alt paragrafa geçin.

## WELCOME TO THE...

Alt paragrafı yuttuğunuz için, pardon, geçtiğiniz için size formülümüzü artık verebiliriz. Sadece, F1 05 oyununu almak size gerçekten hız ve F1 aracı sürme hazzını verecektir. F1 05'in zaten en büyük kozu bu. Son zamanlarda çıkan yarış oyunlarında ne kadar hızlanırsak hızlanalım, hızı hissedemiyor, 'sadece bir oyun oynuyorsun' gerçeğinden (tiki ağzıyla) kopamıyorduk. Yapımcı Studio Liverpool, F1 04'deki hataya düşmemiş ve hız kavramını ekrana çok iyi taşımış. Aracınız 150 km/s hıza çıktığında, eğer bir yere

çarpacak olursanız, "darmadağın" olacağınız hissi peşinizi bırakmıyor. Hele 300'den fazla (halk ağzıyla) basarsanız, Azrail'i gördüğünüzde yemin edebilirsiniz.

Bu 'hız' kavramının dışında, Formula1 bazı güzelliklerle karşımıza çıktı. Öncelikle, oyunu kontrol etmesi isterseniz çocuk oyuncağı gibi kolay, isterseniz de, saç baş yolduracak derecede zor olabiliyor. Yeniden düzenlenen Driving Aids

## Alternatif



### MOTO GP 4

Otomobil yarış oyununa, motosiklet yarış oyunu alternatifi??? Aynen öyle... F1 kadar hızlı bir motor sporu arıyorsanız, gidebileceğiniz başka bir yer yok. Tüm lisanslı son model 990 cc'lik canavarlarla, adeta büyüleneceksiniz. Yalnız, bunların iki tekeri eksik, düşüp kırılıbiliyorsunuz, dikkat!

## 8. VİRAJDA UÇMADIK!

İstanbul pistinin en zorlu kısmı olan 8. ve 12. virajlarda, bildiğiniz gibi, yol dışına çıkan çıkana yadı 21 Ağustos'ta. Hop oturduk, hop kalktık. Merak ettik, "Görüldüğü kadar zor muydu pist?" O an dergide bulunan bizler açtık PS2'yi, çıktık piste, taktik kaskları (birimiz hariç) başladık yarışmaya. Tüm Driving Aid'ler kapalı olarak hem de! İşte sonuçlar:

Fırat	56:16
Sinan	56:44
Volkan	57:08
Tuğbek	Retired
Jesus	Retired
Burak	Kaska sığmadı



Not: Sonuçlar 29 tur üzerindedir, 58 tur yarışacak kadar delirmemiştik. Ve kabul ediyoruz, hepimiz de 8. virajda uçtuk gittik!





◀ Yanışının gözünden gördüğünüz kamera açısını "şiddetle" öneriyoruz. Yollarda görünen renkli şeritler, nerede gaz, nerede fren yapacağınızı gösteriyor. Başka da marifeti yoktur.

özelliği, yani sürüş destek ünitesi üzerinde ayarlamalar yaparak, oyunu Lotus oynar gibi, sadece gaza basarak bitirebilir, ya da tüm yardımcıları kapatarak Gran Turismo 4 kadar zor bir yarış oyunu yaratabilirsiniz. Ben yarı yarıya bu özellikleri kullanmanızı tavsiye ederim. Örneğin yol üzerindeki çizgiyi kaldırarak, nerede gaza, nerede frene basacağınızı kendiniz belirleyin. Ardından oto-frenleri kapatın. Böylece aracınız virajları kendiliğinden dönmeyecek, kontrol biraz daha sizde olacak. Ama mutlaka spin atmanızı önleyen özelliğinin açık tutun çünkü oyunun bu yanı sinir bozabiliyor. En ufak araç temasında ya da yol dışına çıktığınız ilk saniyelerde, topaç gibi dönmeye başlıyorsunuz –ki bu oyunda kaybettiğiniz birkaç saniye bile, yarışa "Elveda" demek.

### ...REAL F1 WORLD

F1 Grand Prix, EA çatısı altındayken görsel olarak (o zamanın teknolojisine göre) biraz daha iyiydi ama Sony altındayken, hele devir yeni jenerasyona (Next-Gen) yaklaşmışken, hiç iç açıcı değil. Tamam, araçlar çok iyi modellenmiş ve Burnout efsanesinden alışık olduğumuz efektler ile aracın hıza karşı vermiş olduğu direnç çok iyi gözlemlenebiliyor. Aynı şekilde pist ve çevre tasarımları; tamamen gerçeklerinin aynısı şeklinde çizilmiş ama geriye kalan her şey özentiden ve estetikten uzak. Yarışa başlamadan önceki, yarışçıların yerlerine geçtikleri Grid, tam bir animasyon katliamı. Beşgen kafalar ve birbirlerinin içinden geçen kütüğümsü insanlar, bunlardan sadece bir kaçı. Eğer gülmek istiyorsanız, özellikle yarışın ilk 3'te bitirip podyuma çıktığınız sahneyi izleyin. Normalde, kazananlar birbirlerine şampanya püskürtürler ya, oyunda bunu abartmışlar; sanki kartondan adamlar, birbirlerine yangın söndürücü sıkıyorlar eheh. Ehe? Niye gülmüyorsunuz?

Her şeyi ayarladınız, düzelttiniz hatta EyeToy kameranız var ve yüzünüzü oyuna da aktardınız, yarışmaya geçeceksiniz. Nereden

başlayacağınızı ise bilmiyorsunuz? Ya da bizi kandırıyor sunuz? Zaten oyunda topu topu iki mod var yani, yapmayın etmeyin! Dünya Şampiyonası kısmında bir takım seçerek sırayla yarışlara giriyor ve yılın en çok puan toplayan pilotu olmaya çalışıyorsunuz ki, Alonso'nun yaptığından hiçbir farkı yok. Biraz daha heyecanlı bir serüvene katılmak istiyorsanız, sıfırdan kariyer yapmaya ne dersiniz? İçlerinde Türkiye'nin de olduğu bir uyruk seçerek, çömez bir yarışçı olarak oyuna başlıyorsunuz bu kısımda. En başta başıboş bir şekilde yarışlarda birinci gelseniz de, kısa bir süre sonra iş teklifleri gelmeye başlıyor. Teklifleri değerlendirip, patronunuzun hedeflerini yerine getirirseniz, daha büyük takımlar size iş teklifi yolluyor ve böyle böyle, ünlü olma yolunda büyük adımlar atıyorsunuz. O kadar ki, bir muhasebeci ve menajer tutasınız geliyor.

### Artı&Eksi

- ↑ Gerçekçi motor sesleri ve araç dinamiği. Esnek zorluk dereceleri. Kokpit kamerası
- ↓ Belli bir süre sonra heyecanın sönməsi. Animasyonlar.

Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynanabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████

**Orijinal Olarak:** Var  
**Fiyatı:** 120,00 YTL  
**Zorluk:** Zor/Normal  
**İngilizce Gereklinimi:** Yok  
**Multiplayer:** 1-2, **Online:** 2-10  
**Bulunduğu Diğer Sistemler:** PSP



### PIT & STOP

Arkamıza dönüp bakıyoruz: Hızlısınız, araçlarınız gerçekçi ve artık bir yarışma nedeniniz de var. Peki, yarışlar nasıl geçiyor? Aslında biraz zor ve zahmetli geçiyor. Eğer yarışa avantajlı başlamak istiyorsanız, mutlaka sıralama turlarına katılın yoksa 20. sıradan yarışa başlıyorsunuz ve birinci olana kadar kova kova terliyorsunuz. Siz dâhil tüm araçlar hızlı olduğundan, pistin düz kısımlarında rakiplerinizi geçmeniz pek mümkün değil ama iş virajlara gelince, yarış burada kazanıyorsunuz da diyebilirim. Manual vites kullanırsanız, virajlara hem çok yavaş girmemiş olacak hem de çabuk hızlanabileceksiniz. Virajların dışında, sizi başarıya taşıyacak bir diğer nokta da pit-stop'lar. Eğer zekice bir pit-stop stratejisi kullanırsanız, çok zaman kazanabilirsiniz. Pit stop zamanınız ise bu sefer tesadüfe değil de, size bırakılmış. Ekranda beliren tuş imgelerine bakarak, büyük bir refleks ile doğru tuşlara basmayı başarabilirseniz, geride kaldığınız yarışın önde tamamlanabileceksiniz.

Oyun çok da uzun ömürlü sayılmasa da, bir sonraki F1 oyununa kadar oynanabilecek nitelikte. Kazandığınız puanlarla, klasik F1 araçları, kasketler, eldivenler, giysiler vb. aksesuarlara sahip olabiliyorsunuz. Net bağlantısı olan bir PS2'niz varsa (bizi çağırdıktan sonra), oyunu Online olarak da tüketmeniz mümkün. Hazır, Formula1 Türkiye sınırları içersine girmişken, Raikonen'in İstanbul Park'ta nasıl birinci geldiğini öğrenmek ve hissetmek istiyorsanız, başka oynayabileceğiniz F1 oyunu yok! ■

### Son karar LEVEL HIT

TOCA Race Driver 2, Burnout 3 ve Gran Turismo 4'dan kurtulmuşsanız (ki hiç sanmıyorum), sırayı F1 05'e verebilirsiniz. Uzun süre olmasa da, hızdan başınızı döndüreceği kesin.

### FORMULA 1 2005

**Tür** ▶ Yarış Yapımcı ▶ Studio Liverpool **Dağıtım** ▶ SCEE  
**Türkiye dağıtıcısı** ▶ Sony Eurasia **Yaş sınırı** ▶ 3+  
**DualShock** ▶ Var **60 Hz Modu** ▶ Yok **Hoparlör**  
**Destegi** ▶ Dolby Pro Logic 2 **Web** ▶ www.scee.com

level  
puanı

81





## Artı&Eksi

- ↑ Savaş sistemi başarılı. Müzikler iyi. Birden fazla oyun modu bulunması.
  - ↓ Akıcı değil. Kötü hazırlanmış diyaloglar. Bir süre sonra monotonlaşan aksiyon.
- Grafik** ██████████
- Ses** ██████████
- Oynanabilirlik** ██████████
- Multiplayer** ██████████
- Eğlence** ██████████
- Orijinal olarak:** -
- Fiyatı:** -
- Zorluk:** Zor
- İngilizce Gereklinimi:** Az
- Multiplayer:** 1-4
- Diğer sistemler:** Yok ■

**Şampiyonu az, maalesefi bol bir RPG**

# CHAMPIONS RETURN TO ARMS

Yazan Volkan Turan



PC'de adını duyurduktan sonra konsollarda pörtlüyen Role Playing (Rol Yapma) oyunlarını oynamaktan her daim korkmuşumdur çünkü ünlü bir PC rol yapma oyununu (RYO) konsola aktarmak zor iştir. Sadece zor olsa iyi, bir hayli de risklidir. Snowblind adlı bir firma 2001'de zoru başarıp, PC tarihine altın harflerle geçmiş olan Baldur's Gate'i konsol oyuncularına tattırdı. Oyun gerçekten iyiydi. Grafikleri, kontrolleri, konusu, atmosferi falan, hepsi çok sağlamdı. Arkasından Baldur's Gate: Dark Alliance II geldi. İlk oyuna fazla benzese de, zenginleştirilmiş oynanabilirlik, atmosfer, eşyalar derken oyuncular keyifli günler geçirdi. Daha sonra Sony, Snowblind'dan Champions of Norrath: Realms of EverQuest'i istedi. Baldur's Gate'te kullandıklarının biraz daha güncel ve EverQuest şekliyle oyun, hiç şaşırmadım, başarılı oldu! Doymak bilmeyen Sony, oyunun devamını istemekte gecikmedi. Ve Champions: Return To Arms raflarda kendine yer buldu.

### BALTALAR ELİMİZDE

Kendini kanıtlamış üç oyundan sonra eminim ki Snowblind'in kafası kısmen karışmış. "Riske girip farklı bir tarzda oyun yaparak ortalığı mı sarssak, yoksa zaten başarılı olmuş elementleri tekrar kullanıp, yerin dibine girme şansını

nı azaltsak mı?" ikilemi arasında gidip gelmişler tahminimce. Ama ikinci yoldan gitmeyi uygun görmüşler. Bunu oyunun ilk saniyelerinde nlayabiliyorsunuz. Grafik motoru 2001'dekininki aynısı. Kötü mü? Kesinlikle hayır! Suyun fizik kurallarına göre hareket etmesi, mağaraların, ormanların, buzulların vs. gerçekçiliğini arttırdığı gibi, ışık yansımalarında da bir hayli başarılı bu grafik motoru. Ara demoların, karakter çizimlerinin kalitesi tartışılmaz.

Örneğin Plane of Torment'teki eli oraklı Creeps, gerçekten tırslıca tipler!

Oyun PC'deki RYO'lar gibi derin bir oynanış sunmuyor (Sad But True dinleyişim geldi). Kendi başı-

nıza ya da arkadaşınıza da yanınıza alarak, elde kılıç/asa savaşıyor, önünüze kim çıkarsa yakıp yok ediyor, tecrübe (EXP) puanları kazanıp istediğiniz bir yönünüzü güçlendiriyor ve hede hodo şeklinde oyunda ilerliyorsunuz. Daha önceki oyunlarda da böyle değil miydi? Evet böyleydi, ama o oyunlarda oyuncuyu çeken bir şeyler vardı: Her oyun kendisine has bir atmosfere ve acıklığa sahipti. Maalesef Return To Arms'ta atmosfer gücünün ve acıklığın kırıntılarını dahi göremiyoruz. 4-5 saat sonra oyun gerçekten sıkıyor ve içinizden başka oyunlara geçmek geçiyor. En başlarda Firiona Vie'yi görünce sevinmiştim. Kendisi birçok EverQuest Expansion Pack kapağının güzel elfi olmuştu, lakin bu oyunda ol-

Heyt be, ne karizmatığım! Surat yok, gözler yeşil.. Az sonra öleceğim ama, olsun, güzelim gü.. ighh

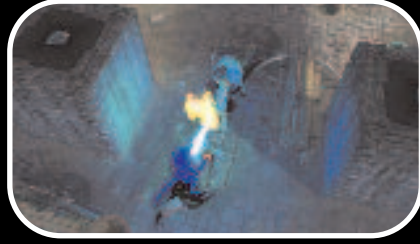


Höy! Git başımdan ule. Bak akrep burcuyum diye benden faydalanmayın, kıış!





## Alternatif



### Baldur's Gate: Dark Alliance II

İnanılmaz bir dünya, iç gıcıklayan mekanlar ve karşı koyulmaz bir atmosfer... BG2 ilk oyunun başarısını devam ettirmiş, mutlaka oynanması gereken ikinci bur oyun ile PS2'de tahtına oturmuştur. Hala denemediniz mi?!

dukça sönük kalmış.

Oyunun olay yaratacak bir özellik var, eğer başarılı olsaydı tabii: Dileğinize göre kötü ya da iyi kişiyi oynatabilmeniz. İyi yolu seçerseniz oyun sizi başka yerlerden ilerletiyor, kötü olunca da başka. Denedim gördüm, iki farklı mekanın arasında pek bir fark yok. Sadece karşınıza çıkan düşmanların sayısı ve yaptığınız görevlerin türü fark ediyor. Ayrıca iyi de olsanız kötü de olsanız sonuç değişmiyor. Yine yaratık biçiyor, yine aynı eşyalara ulaşıyor, yine yine yine... Güzel bir düşünce yanlış uygulanmış.

### HEM DE ZOR!

Oyun'un ilk zorluk seviyesinde (Adventurous) yaklaşık olarak 18 saat harcarsınız. Aslında iyi bir süre, ama gereksiz yere oyunu uzatma hi-

lahlara ulaşmanızın tek yolu para biriktirmek. Yemeden içmeden biriktirdiğiniz paralarla orta düzeyde bir silah alıyor, zaten her yaratığı öldürdüğünüz için planlanan seviyeye geliyor ve takıldığınız düşmanı geçiyorsunuz. Sürpriz!!! Bir kaç dakika sonra o değerli silahınızın bir kopyası bir farenin içinden paldır küldür düşüyor. Bu olaya sinirlenmeyecek ırk tanımıyorum.

Neyse ki oyun sadece tek moddan oluşuyor. Eğer PS2'niz internete bağlı ise Sony Online üzerinden oyunu 4 kişiye kadar oynayabili-

**Maalesef Return To Arms'ta atmosfer gücünün ve akıcılığın kırıntılarını dahi göremiyoruz. 4-5 saat sonra oyun gerçekten sıkıyor ve içinizden başka oyunlara geçmek geçiyor.**

lelerine başvurulmuş. LEVEL atlamanız şart koşulmuş. Bunun için de haritanın her milimetresindeki yaratıkları öldürmeniz gerekli. Aksi halde oyunda ilerleyebilmeniz pek olası değil. En başlarda bile düşmanlarınızın silahları sizinkinden kat kat üstün. Bir kaç vuruşta kıyma oluyorsunuz. Hasar oranı yüksek si-

## Son karar

Fantastik dünyalardan hoşlananlar deneyebilir. Lakin oyunu bitirdikten sonra feci bir zaman kaybı duygusunun içinizi kaplaması muhtemel. Hiç oyununuz yoksa iki arkadaşınızla oynayabilirsiniz, izin verdik.

## Champions: Return To Arms

Tür ▶ Aksiyon - RPG Yapımcı ▶ Snowblind Studios  
Dağıtımçı ▶ SOE Yaş sınırı ▶ 13+ Dual Shock ▶ Var 60Hz  
Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic II  
Web ▶ www.returntoarms.station.sony.com

level  
puanı **72**

◀ Bir ekip çalışması olmuş, bitmiş ve ganimetler toplanmayı bekliyor.



yorsunuz. Net bağlantınız yoksa, ama elle tutulur, gözle görülür bir arkadaşınız varsa, oturun The Arena (Versus) modunun başına. Kim daha iyi ise o kazansın. Baktınız arkadaşınız fos çıktı, o zaman aynı saflarda düşmanlara karşı savaşın. The Arena (Cooperative) bölümünde yavaş yavaş zorlu arenalara atlayacak, yeteneğinizi ölçebileceksiniz. Baktınız arkadaşınız hala kek, bir daha PS2'ye el sürmesine izin vermeyin!

### LİG BİTMEK ÜZERE

Müzikleri beğendim diyebilirim. İyi derlenmiş orkestral çalışmalar çıkarılmış ve bu müzikler sayesinde arada bir heyecanlanıyorsunuz. Sessizlendirmeler için aynı şeyi söyleyemeyeceğim. Gerçekten çok ruhsuz bir tonda geçen konuşmalar bir müddet sonra hiç çekilmiyor. Kontroller ise hayal kırıklığı yaratmıyor. Norrath'ta ki gibi daire ve üçgen tuşlarına büyüleri kleyebiliyorsunuz. Tek/çift el silahtan ok geçiş gayet hızlı ve hiç bir sorun yok.

Tüm zorluk seviyelerini bitirmek (5 adet), 10 binden fazla eşyaya göz atmak, LEVEL 80 olmaya çalışmak, tüm gizleri açmak, ödüllü arena savaşlarının hepsini bitirmek... Derken oyun 100 saatten fazla zamanınızı alacaktır. "Peki değer mi bu süreye?" dersiniz, kesinlikle değmez. Çünkü oyunu bir kere bitirmek bile çelik gibi sinir istiyor. Hack'n'slash tarzı RYO severler deneyebilir, aksi söz konusu ise, lütfen biip sesinden sonra mesajınızı bırakın... Bip! ■











# 187 RIDE OR DIE

**İşin ucunda para varsa her yolu denemek lazım**

Yazan Tuna Şentuna

Uzaylıların dünyayla, Elf'lerin Orc'larla ne alıp veremediği nasıl çözülemediyse, zencilerin de sokaklarla olan kavgası da bir muammadır. Neden gidip kendilerini sanata, borsaya vermiyorlar da birkaç uyuz, kirli sokak için sürekli kavgaya ediyorlar? Tamam, yanıtını ben de biliyorum da, maksat tartışma yaratmak.

En yeni zenci kavgamız da yine sokaklar için veriliyor. Bu sefer Buck adındaki beyaz atletli ve kot pantolonlu (hiç benzemiyor değil mi birilerine?) bir genç kontrolümüzde. Büyük bir çete liderinin emirleri doğrultusunda onu çeşitli yarışlara, araç savaşlarına, eskortluk görevlerine sokacak ve sürekli hayatta kalmaya gayret göstereceğiz.

## SONA KALAN ÖBÜR DÜNYAYA...

187 Ride or Die'i anlamak için hiçbir şey yapmanıza gerek yok. Oyun o kadar basit hazırlanmış ki, önüne kedi koysanız oynar. Toplamda hikâye modu ve hikâye modunda açtığınız bölümleri oynayabileceğiniz bir mod bulunuyor oyunda. Hikâye kısmı da bir dolu bölüme ayrılmış. Hepsinde araç içerisindeyiz (araçlardan inme gibi bir şansımız yok) ve bir yarışı bitirince bir yenisi açılıyor. Olay bu kadar basit. Oynanışta biraz Midnight Club, biraz Twisted Metal biraz da OutRun esintisi görülüyor. MC'daki gibi nitroya basıp ileri fırlıyoruz, Twisted Metal tarzı savaşlara giriyoruz ve OutRun'daki şekliyle rakip araçlara ateşli silahlarımızla tepkimizi gösteriyoruz.

Buck olarak girdiğimiz yarışlarda hiç değişmeyen kural kazanmak. Ama bu, farklı yarış çeşitleri yüzünden çeşitlilik gösteriyor. Whip Race adındaki standart yarışlarda amaç birinci olmak. Death Race'te ise Elimination kuralı geçerli. Yani her turda sonuncu olan eleniyor. Polisin peşimizi bırakmadığı görevlerde ancak

## Artı&Eksi

- ↑ Farklı yarış tipleri. Bir süre eğlenceli gelen arabadan ateş etme özelliği.
- ↓ Yapay zeka. Bölüm tasarımları. Kontroller. Ve dahası...

Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynanabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████
Orijinal olarak: Var	
Fiyatı: 120 YTL	
Zorluk: Orta	
İngilizce Gereksinimi: Yok	
Multiplayer: 1-2 oyuncu	
Diğer sistemler: ■	

bitiş çizgisine hayatta kalırsak ulaşabiliyoruz ve burada polis hiçbir şekilde hasar almıyor. Buna benzer bir "Sprint" tipi yarış eskort görevlerinde görülüyor. Eğer rumamız gereken araç fazla hasar alırsa havaya uçuyor ve görev bitiyor. Sizi takip eden de iki araç bulunuyor genelde ve onları ortadan kaldırsanız bile yenileri geliyor. Çoğu eskort görevini birkaç kez oynamak gerekebiliyor, çünkü hayatta kalması gereken aracın şoförü hem kör, hem sağır, hem de şuursuz.

## SADECE SİZ VE ARACINIZ

Tüm yarış tiplerinin yanında en zevklisi bana kalırsa Death Match. Burada bize bir alan veriliyor ve içine de rakiplerimiz dökülüyor. Amacımız mı? Herkesi yok et, hayatta kal. Farklı 2 çeşit silahı-

mız var. Birisi aracın üstündeki silah taşıyan adamı yok etmeye yarıyor, diğeri, yani Gatling Gun savunmasız aracı patlatmakta kullanılıyor. Tabii bu durum sizin için de geçerli. Eğer silah taşıyan adamınızın enerjisi biterse onu bir an önce etraftaki sağlık paketleriyle eski sağlığına geri döndürmelisiniz.

Yarışmanın yanında savaşmak, sadece kelimelere bakıldığında çok sevimli görülüyor eminim ki, ama maalesef 187 birçok yönden başarısız. Mesela kontroller. Araçlarınızın hassasiyeti çok zayıf. O yüzden bir virajı dönerken neredeyse durma seviyesine geliyorsunuz. Rakiplerinizde bir zekâ izine rastlanmıyor. Silahlarda hiçbir orijinallik yok ve kullanılışları her zaman aynı (neden tekere, şoföre ateş edemiyoruz?). Hikâye vasat. Yarış çeşitliliği yetersiz. Ve bir de bölüm tasarımları... Beni en çok rahatsız eden pistler oldu. Midnight Club'daki özgür oyun yapısını düşünün ve o yapıyı bir anda yok edip yerine tek bir çizgi yerleştirin. İşte 187'deki pistlerin özeti. Hep tek bir yol üzerinde ilerlemek zorundayız. Maalesef bu saydıklarım 187'yi basit bir araç savaşından ileri götüremiyor ve oyun geçici bir yaz eğlencesi oluyor, arşivinizde olma şansını sonsuza dek yitiriyor... ■

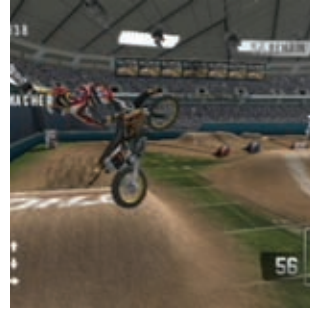
## Son karar

Birçok eksisi yüzünden tercih edilemeyecek türden bir oyun. İnatla araba aksiyonu oynamak istiyorum diyorsanız, kısa bir eğlence için denenebilir.

## 187 Ride or Die

Tür ▶ Yarış Aksiyon Yapımcı ▶ Ubisoft France  
Dağıtımıcı ▶ Ubisoft Türkiye dağıtıcısı ▶ Video Express  
Yaş sınırı ▶ 17+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var  
Dual Shock ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic II  
Web ▶ www.ubisoft.com





# MX vs. ATV UNLEASHED



## Motorsikletler uçaklara(!) karşı



Birkaç yaz önce Kenan Doğulu bir ATV'nin üstünde piyasa yapmasaydı herhalde pek haberimiz olmayacaktı bu araçlardan. Bir ATV, dört tekerlekli olduğu için daha kolay bir kullanım sunduğundan, zaman zaman motorlara karşı tercih edilebiliyor. Üstünde durmak için bir çaba sarfetmenize gerek yok.

Elimizdeki ürüne baktığımızdaysa bu tanımlama çürüyüp toprağa karışıyor. Neden mi? Çünkü yarışmamız gerek. Hem de çamurda, tozda, dağda, karların arasında... Rakiplerimiz bizi yoldan çıkarmak için canla başla uğraşacaklar. Biz de yolda kalmak, rampalardan en etkili şekilde atlamak için ince hesaplar yapacağız. İşimiz zor gibi gözüküyor değil mi? Aslında o kadar da değil (ne yanar dönermiş ya). Hatta bu oyunun özellikleri arasına "Çok kolay!" ibaresi bile yerleştirmeliler.

### HATIRLIYORUM DA...

...oyunu ilk açtığımda yanımda bir arkadaşım vardı. Heyecanla oyunu görmek istiyorduk ikimiz de, zira oyun hakkında iyi şeyler duymuştuk şimdiki kadar. Oyuna ne kadar hızlı adım atmaya dilesek de bu isteğimiz geri tepti. Ortada binlerce menü vardı. Bir seçeneği işaretliyorduk, bir yenisi ekrana

### Son karar LEVEL HIT

Açılabilecek birçok gizlilik ve her türden aracın bir arada yarışmasına imkan veren oynanışıyla sizi uzun süre ekran karşısında tutacak bir oyun. Yarış oyunlarından nefret etmiyorsanız mutlaka deneyin.

### MX Vs. ATV Unleashed

Tür ▶ Yarış Yapımcı ▶ Rainbow Studios Dağıtım ▶ THQ Yaş sınırı ▶ - Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Yok Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic II Web ▶ www.mxvsatv.com

level puanı **80**

geliyordu! Tam PS2'yi kaldırıp büfeye çalıyorlarduk ki (sinirli kişileriz) yarış başladı. Siz de bu menülerde kaybolmayın diye bir iyilik yapayım hemen.

Daha önce hiç Motocross Madness veya ATV'lerle ilgili bir oyun oynamadıysanız Training bölümünden oyunun kontrollerine alışmanızı tavsiye ederim. Hemen ardından dilerse Championship ile uzun bir yarış turuna çıkabilir veya diğer tek kişilik kısa yarışlara katılabilirsiniz. Teke tek yarışlar, rampalara tırmanma mücadelesi veya waypoint'leri takip etme gibi varyasyonlar bu tek kişilik oyunlara dağılmış durumda. Bağlantınıza güveniyorsanız 6 kişilik online oyunlara da anında adım atabilirsiniz. Tek kişilik oyundan kat kat zevkli olduğunu rahatça söyleyebilirim, çünkü tek kişilik oyundaki yapay zekâ sıcakta fazla kalmış, sulanmış ve işlemiyor.

### SADECE ATV'LER Mİ?

Amaç nedir tam olarak anlayamadım, ama bu oyunda motorlardan ve ATV'lerden fazlası var. Mesela uçaklar. Kontrolleri Battlefield 2'deki uçaklardan bile zor ve emin olun bu gereksiz araçlara elinizi sürmek istemeyeceksiniz. Bununla birlikte Monster Truck'larımız güçlü yapılarıyla ATV'leri ve motorları pistin dışına fırlatıyor. Helikopterlerimiz, kam-



## Artı&Eksi

- ↑ Farklı araç tipleri. Uzun şampiyona modu. Artistik hareketler yapabileme.
- ↓ Yapay zeka. Yamuk kontrollü uçaklar. Uzun yükleme süreleri.

Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynanabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████
Orijinal olarak:	-
Fiyatı:	-
Zorluk:	Kolay
İngilizce Gereklinimi:	Yok
Multiplayer:	1-6 oyuncu
Diğer sistemler:	XBox ■

Yazan Tuna Şentuna

yonlarımız derken de oyundaki araç çeşidi alıp başını gidiyor. Bu araçların içinde bulunduğu serbest yarışlara katılabildiğimiz gibi, sadece tek bir araç tipine izin verilen yarışlarda da başarılı olmamız gerekiyor.

Yapay zekâ bir insanın zekâsının 1/500'ine eşit olduğu için asıl mücadeleyi piste karşı veriyoruz. Rampalardan atlamak ve virajları iyi almak hep sizin reflekslerinize kalmış. Eğer bir rampadan çok hızlı atlarsanız, önünüzdeki bir diğer rampaya bodoslama girmeniz kaçınılmaz. Aracınızı yavaş tutarsanız da geride kalırsınız. Aynı şekilde virajlarda da dikkatli olmak gerekiyor. Araçlar en ufak hatanızda yoldan çıkıp en yakın binanın duvarına yapışmakta son derece uzmanlar.


### BİRAZ DA HAREKET

Rampalardan ve benzeri yüksek yerlerden süzüldüğünüzde, aracınızla bir takım artistik hareketler yapmalısınız. Yapmalısınız, çünkü alacağınız puanlarla kendinize yeni araçlar, yeni kasklar ve yeni ne sunuluyorsa alabilirsiniz. İşin özü, şu anda piyasada bulabileceğiniz en iyi arcade stili yarış oyunlarından biri MX Vs. ATV Unleashed. Gereksiz hava yarışlarını ve ilkel yapay zekâyı göz ardı ederek güzel bir oyuna kavuşabiliriz. Siz de böyle yapın ve PS3'ün son derece gerçekçi Motocross oyunu gelmeden eğlenmeye bakın. ■

# PREDATOR: CONCRETE JUNGLE

Kesmek ve öldürmek hiç bu kadar heyecansız olmamıştı...

Yazan | Volkan Turan

 İnsan kafatası avcısı Predator'ü bilmeyen yoktur sanırsam. Gerçek Arnold Schwarzenegger'in (soyadını tek başıma yazdığımı inanlar?) oynadığı filmle, gerekse de Alien Vs. Predator yapıtlarından, meşhur biri olup çıkmıştır bu iblisin soyu. Ve şimdi de konsol köşemizin misafiri kendisi. Nedense zırt pırt "Aaa, kafa da bit gördüm, dur bir bakayım" diyor utanmaz.

## YEŞİL KANLI YARATIK

Aslında Predator ile ilgili bir oyun yapmak zekice bir düşünce. Çünkü birçok yüksek teknolojik silah, özel yetenekler ve canlı katletme hareketleri ile yetenekli ellerde 'Hit' olabilecek bir potansiyele sahip. Ama siz yazıyı okumadan önce Level notuna baktığınız için, oyunun çok kötü olduğunu biliyorsunuz. Aslında kötü demek bile birçok oyuna haksızlık olur. Öncelikle belirtmeliyim ki, konu her şeyden bağımsız başlıyor ve ilerliyor. 1930'lu yıllarda bir mafya liderini öldürmeye çalışırken, bir iş kazası oluyor ve kendimizle birlikte şehri havaya uçuruyoruz. Aslında bakarsanız sadece şehri patlatıyoruz çünkü ölmemişiz. "Nasil ya?" dememek gerek, bu henüz başlangıç. Sonra Predator kabilesi gelip bizi böcük bir yerde tek başımıza bırakarak cezalandırıyor. Sonra da (100 yıl kadar) geri dönüp bizi şehre geri bırakıyor, Predator teknolojisini kullanan çeteleri gebertmek için. Şimdi "Nasil ya?" diyebilirsiniz.

Oyunun en başlarında oldukça güçsüzüz (Predator ve güçsüz olmak??). İlerleyen bölümlerde ele avuca silahlar alsak da sonuç aynı; Hiç eğlendirmeyen kafa patlatma işlemleri, heyecansız etrafı patlatma görevleri falan filan. Dört adet görüş açımız da bulunuyor ama oyun boyunca ben diyeyim üç, siz diyen dört yerde kullanıyorsunuz. Bunun yanında iğrenç bir kamera problemi var oyunun. Zıplarken, ateş derken, tırmanırken her zaman sizden kaçıyor, yalama olmuş sanırsam. Görevler çok yavan ve grafikler sade. Sadece ses ve ara videolar iyi ki, asla oyunu kurtarmaz. Kısa lafın kısası, uzak durun bu oyundan. Son zamanlarda oynadığım en kötü PS2 oyunlarından kendileri. (Derken, Predator bite bakmayı başarır ve...) ■

## Predator: Concrete Jungle

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Eurocom Dağıtımçı ▶ Vivendi  
Yaş sınırı ▶ 17+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Yok  
Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic II  
Bulunduğu Diğer Sistemler ▶ Xbox  
Web ▶ www.vugames.com

level  
puanı ▶ **55**




Nasil, karizmatik değil mi? Aslına bakarsanız değil, sizi deniyordum!

# OUTLAW VOLLEYBALL: REMIX

"Kanunsuzlar" arasına voleybolu katmak kimin fikriyse, çıksın ortaya!

Yazan | Volkan Turan

 Yaz demek güneş, güneş demek de kumsal demektir YGKYİT\*\*a göre. Kumsalda ne yapılır peki? Ya üstünü ateş gibi kumla örtüp havale geçirsin, ya da sağdan sola bir ip gererek üstünde voleybol oynarsın (ki çoğu oynayamaz). En son denediğimde ağzıma burnuma bir hayli kum kaçtı, bu yüzden bu sporun her türlüünden kaçırım.

## TA Kİ BURAYA KADAR

Karşımızda tam iki yıllık bir oyunun, remix hali bulunuyor (sanki müzik CD'si he). Sadece bazı eklentiler ve makyajdan başka yeni hiçbir şey yok oyunda. Outlaw Volleyball tek değil, ikili gruplar halinde oynanıyor. Tour modu hariç, ikinci kişiyi ister bir

arkadaşınız, isterseniz de yapay zekâ oynayabiliyor. Aslında yapay zekâ daha iyi çünkü iki insanoğlunun bu oyuna kısa sürede adapte olması çok zor. Kendinize ayrılan sahada, mutlaka bir kargaşa yaşayabiliyor, yediğiniz sayılar karşısında da "Hep senin yüzüne Muhallim" diyerekten (ki kendilerini türkülerden tanırız) kavgalara sebebiyet verebiliyoruz.

Oynanış ise pek sorunlu değil. Olay zaten güç barını yeterince doldur ve tuşa basmaktan ibaret. Topun nereye düşeceği -ne hikmetse- saha üzerinde belli oluyor. Siz de hemen cecik topa doğru yöneliyor, ister 3'lü yaparak, isterseniz de gelişine çakarak sayı kazanmaya çalışıyorsunuz. Alışık olmadığımız taraf ise, filenin diğer tarafına geçip kavga da edebiliyor olmamız. Aklınıza Tekken gibi bir dövüş oyunu gelmesin. Tekme, yumruk ve blok tuşlarıyla artık neler yapabilirsiniz bilmem ama, rakibi yendiğinizde onun tüm gücünü alarak özel vuruş yapma hakkını da alıyor, 'sayı'ya daha yakın olan siz oluyorsunuz.

10'dan fazla garip voleybolcusu, aykırı sahaları ile (biri Beyaz Saray önünde) Outlaw



Voleybol böyle mi oynanır ya? İlla soyunmak mı gerek!

Volleyball, taze ve uzun süreli... Değil!!! Biz de "Gelecek yaza görüşmeyelim" diyerek de, uğurlayalım kendilerini o zaman.

\* Yaz Gelince Kafayı Yiyen İnsanlar Topuluğu man. ■

## Outlaw Volleyball: Remix

Tür ▶ Spor / Voleybol Yapımcı ▶ Global Star Software  
Dağıtımçı ▶ Hypnotix Yaş sınırı ▶ 17+ Dual Shock ▶ Var  
60Hz Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic II  
Bulunduğu Diğer Sistemler ▶ Xbox  
Web ▶ www.globalstarsoftware.com

level  
puanı ▶ **61**





076 | LEVEL 09 2005 | XBOX İNCELEME



# DEAD OR ALIVE ULTIMATE

## Dövüş ve gardırop



Dead or Alive Sega zamanının da en çok satan oyunlarından. Artık X Box'un delice bir hayran kitlesi tarafından tapılan oyunlarından. Peki, sepezsiz yere mi? Tabi ki hayır, renkli mekanlar, bikinili, kimonolu güzel kızlar, adeta dans edercesine yapılan kombo hareketler ve bol atraksiyon bu oyunu dövüş oyunu oynayan herkes için bir olmaz ise olmaz yapıyor. Yedi bitirdi gençliğimizi bu Japonlar...

Dead or Alive Ultimate, Dead or Alive 1 ve 2'yi içeriyor. DoA 2'nin grafikleri enfes ama DoA 1 onun yanında oldukça sönük kalıyor ve grafiklerinin eskiliği kendini belli ediyor. Ama ikili bir paket olarak türün hastaları için dolu dolu!

## PEKİ NEDEN GARDIROP?

Maalesef rakibinizin kafasında gardırop kırmak gibi bir seçenek yok. Ben olsam ko-yardım ama yapımcılar koymamış. Bunun yerine Çinli, Rus, Amerikan, Japon çeşit çeşit hatun dövüşçü koymuşlar ve bunlara da bir ton giysi koymuşlar! Evet, Dead or Alive bir dövüş oyunundan öte bir şey! Oyunun tonla modu var ve farklı modları farklı şekillerde bitirdikçe yeni giysiler ve

yeni özellikler açılıyor. Biz de dövüşçülerimizi dövüştürmeden önce "bugün acaba kırmızı elbiseyi mi giydirsem yoksa o pembe çiçekli kimonoyu mu" diye düşünüyoruz. Böylece barbi bebek giydirme ya da bolca kıyafet değiştirme keyfi yaşamış oluyoruz. Ya da erkek karakterlerimizi daha karizma, daha atraktif gösteriyor, çeşit çeşit stil yaratıyoruz. Daha sonra arkadaşlarınızla oynarken de bunları göstermek güzel. DoA'da saçma sayıda çok giysi var ve oynadıkça yenileri açılmaya devam ediyor! Bazıları diğerlerinin sadece değişik renkteki versiyonu olduğundan açmak için uğraştığınızda kendinizi kandırılmış hissetseniz de bazen sağlam, farklı şeyler çıkıyor ve oynadığınıza değişiyor

Dövüşçüleri "azıcık giydirip" dövüştürmek orijinal bir fikir mi? Hayır bundan çok önce Playstation'da dövüş esnasında rakibinizin zırhını parçalayıp onu çıplak bırakabildiğiniz, belirli bir yaşın üzerine satılan oyunlar vardı. Dead or Alive serisi bu açıdan aslında gayet masum, gayet normal sınırlar dahilinde. İki bacak görünce sapıtanları zaten tenişir paklar!

## İŞİN NUMARASI

Aranızdaki dövüş oyunu hastaları için bu oyunda "ohoo" sayıda kombo var, hareketler gayet akıcı ve izlemesi de keyifli. Ortamlar dersensiz, onlar da güzel onlar da çeşitli. Oyunun içinden nasıl yapabileceğinizi okuyabileceğiniz pek çok hareketin yanı sıra keşfedebileceğiniz gizli olanlar da var. Ayrıca kendini Sega zamanından bu oyuna kaptıran, karakterlerle yatıp kalkan, yiye içenler için

## Son karar LEVEL HIT

Tekken 5 veya Virtua Fighter 4 kadar Dead or Alive da kendi hayran kitlesine sahip bir oyun. X-Box sahipleri almalı, denemeli.

## DEAD OR ALIVE ULTIMATE

Tür ▶ Dövüş Yapımcı ▶ Tecmo  
Dağıtımçı ▶ Tecmo Yaş sınırı ▶ 17+  
Web ▶ [www.microsoft.com/games/doau/default.asp](http://www.microsoft.com/games/doau/default.asp)

level puanı ▶ **88**

Yazan | Ali Güngör

## Artı&Eksi

- ↑ Geniş giysi seçenekleri ile karakterleri giydirmek; güzel kızlar; bol dövüş hareketi; bol oyun modu.
- ↓ Her şeye rağmen kendini tekrar ediyor.

Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynanabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████

Zorluk: Normal  
İngilizce Gereksinimi: Normal  
Multiplayer: Var  
Bulunduğu Diğer Sistemler: Yok ■

dövüş aralarında birkaç kelime ark plan bilgisi de var az biraz hikaye var. Mesela oyundaki kız karakterlerden birinin babası kızının bikinili resimlerini görüp dövüşe katılacağını öğrenince namus davasından dövüşe katılıyor! Gayet neşeli, gayet babacan!

Bloklarınız yetmiyorsa ve hala dayak yiyorsanız, düşmanı bir türlü tutmayı da başaramıyorsanız darbeyi yemek üzereyken X'e ve D-pad'e basın ki bir karşı saldırı yapıp bundan yararlanasınız. Aşağı+X aşağı darbeyi durdurur, yukarı+X yukarı darbeyi, düşmandan geriye ve X ile yumrukları, düşmana doğru ve X ile de tekmeleri durdurur. Yani duruma uygun yöne ve X'e basarsanız uygun karşılığı verirsiniz. Düşmanınız attığı dayağı afiyetle kendi yer. X-Box'unuz varsa ve dövüş seviyorsanız tam aradığınız oyun, mutlaka oynamalısınız, afiyet olsun. ■





# KINGDOM UNDER FIRE: CRUSADERS

Hafif anime, karanlık elfler, yarı vampirler ve tabii ki Koreliler

Koreli oyun yapımcılarından dolu dizgin aksiyon dolu bir oyun KUFC! Genel tasarımında bolca Koreli'lerin grafik damak tadından bulabileceğiniz oyun gerçek zamanlı strateji ile tuşlara abanıp birkaç kombo patlatıp düşman kesmeyi harmanlıyor. Kalabalık savaşları, onlarca düşmanın arasına dalıp ta bir vuruşta birkaç kişiyi birden devirmeyi çok sevdim. Hatta tadını aldıktan sonra çok çizgisel gidişine ve laf olsun diye konulmuş diyaloglarına rağmen oynamaya devam ettim.

## KARANLIK ELF

Oyunun adında haçlılar geçiyor ama ortam tamamen fantastik. Aslında gayet de klişe, bir tarafta batılı, anime abartılmış- Fransız tiplere haçlılar ile diğer tarafta doğulu dark elf, orc, troll orduları yer alıyor. Klasik kutsal topraklar, kutsal emanetler muhabbetleri geçiyor. Yani

gayet belirgin bir şekilde konu ne yapıyor? Evet, kabak tadı veriyor! Neyse ki oyunun ileriki kısımlarında bir kısım diyalog Kore dilinden çevrilmeden kalmış ve kibar kibar İngilizce konuşan krallığın birden 'Hatsurado Hatagatada!' diye konuşmaya başlaması bir nebze eğlence katıyor (siz anlayın).

Evet sevgili okuyucular ne diyorduk, KUFC sadece aksiyon ve stratejiyi harmanlamıyor, görevlerin sonunda kazandığınız altınları ve tecrübe puanlarını harcayarak kahramanlarımızı, ordularımızı yetenek ve ekipman olarak geliştirebiliyoruz. Ortam zaten fantastikti, işin içine RPG de girince buyurun size tam oldu. Oyun aslında bu kombinasyonu ile benim hep aradığım lezzeti yakalıyor ama maalesef işin strateji kısmı alışıldık bir şekilde konsol kontrollerinin zayıflığının azizliğine uğruyor. Yapay zekâ da zayıf olunca işler karışıyor. Oyun sırf kendi birliğinizi yönetirken gayet güzel ama birden fazla ünite ile karmaşık taktikleri kullanmak gerektiğinde orada kalıyor. Kendi ünitenizi kendi kendine bırakıp diğer ünitelere geçtiğinizde stratejik kontrollerin yeterince hızlı ve kullanışlı olmayışı keyifli bir şekilde kafanızdaki stratejileri kullanmanıza mani oluyor. Sonuç? Kendi bölüğünüz ve karakterinize abanmanız ve işin büyük kısmını kendiniz sırtlanmanız gerekiyor, ilerleyiş de biraz zorlaşıyor. Ama yine de keyifli, çünkü grafikler çok güzel ve oyun eğlenceli.

## ECCLESSIARCHI

Oyunda dört ana senaryo var. Bunlardan biri, daha ziyade askeri bir sınır krallığı ve biz kahramanımız olarak burada Gerrard'ı yönetiyoruz, daha sonraki senaryolar farklı tarafların gözünden hikayeyi devam ettiriyor. Ana karakterimizin dövüş yetenekleri temel dayanağımız ama yanımızda iki de subayımız var. Dövüş esnasında kendi kombo ve saldırılarımıza ilave olarak bu subayları da yardıma çağırabiliyor, onlara da kombo yaptırabiliyoruz. Ki bunu yaparsak savaş alanı birden şenleniyor, subaylarımızdan büyücü olanlar ateşler yağdırırken diğerleri dev balyozla



fir dönerek düşmanı havaya saçabiliyor. Bir diğeri zincirli topuzunu sallarken bir diğeri etrafa onlarca ok yağdırabiliyor ve tabii ki bu yetenekleri de geliştirebiliyoruz. İşin numarası şurada, bu özel yetenekleri be kendi kombolarımızı dahası birliklerimizin büyülerini kullanmak için özel puan harcıyoruz. Bu özel puan düşmanlarımızı dövdükçe zaten kazanılıyor. Ama daha hızlı kazanmanın yolu düşman liderlerini savaşın karmaşasında bulup indirerek bütün düşman birliğini birden bozguna uğratmakta yatıyor. Süvariler ile düşmanları ezip geçmekte, okçular ile yüksek tepelerden oklamakta, düşman birlikleri kanatlardan sıkıştırmakta yatıyor. Ve böylece uzaktan düşmanların tepesine yıldırım fırtınaları ve meteorlar bile yağdırabiliyorsunuz. Maalesef gereken puanlar biraz dengesiz olduğundan güçlü büyülerini sık sık kullanamamak can sıkıyor. İş tekrar bileğinize, pardon tuşa takır takır abanan parmağınıza düşüyor... ■

## Son karar

Yenisi çıkana kadar X-Box'da strateji türünde en iyi seçeneğiniz KUF olacaktır.

## KINGDOM UNDER FIRE: CRUSADERS

Tür ▶ Aksiyon-GZS Yapımcı ▶ Phantagram  
Dağıtım ▶ Microsoft Yaş sınırı ▶ 13+  
Web ▶ <http://www.kuftc.com/>

level puanı 78

## Artı&Eksi

- ↑ Grafikler; hızlı, eğlenceli dövüşler; RPG özellikleri.
- ↓ Çizgisel oynanış; strateji kısmında kontrol zorluğu; klişe ve sıkıcı hikaye.



Zorluk: Normal  
İngilizce Gereksinimi: Normal  
Multiplayer: 2 kişi X Box Live ile Deathmatch ve ladder.  
Diğer sistemler: Yok ■



# WOW REHBERİ 6: ONUR SİSTEMİ

YETER Kİ ONURSUZ OLMASIN WOW

Yazan Göker Nurbeyler



↑ Tedaviden Önce



↑ Tedaviden Sonra

Katıldığım tüm betalar dâhil WoW oynadığım her saat için (epey büyük bir) kumbaraya 1 YTL atsam sanırım bir hayli yüksek konfigürasyonlu bir bilgisayar alırdım. O bilgisayarla ne mi yaptım? Tabii ki WoW oynardım! İşte böyle bağlayıcı bir oyun WoW ve oynamayanlara bunu yalnızca sözcüklerle anlatmak gerçekten zor. Bu sayıyla beraber yarım yılı aşkın süredir tutkunlarına WoW'u anlatıyorum ve Sinan bıraksa (bırakırsın değil mi?) rahat bir yıl daha yazarım. Bu bölümde hakkında bol soru işareti bulunan onur sistemiyle (OS) WoW rehberimi sonlandırıyorum. Ama bu demek değil ki bir daha WoW yazmayacağım. Eğer bugün StarCraft için hala yama hazırlanıyorsa WoW yıllarca gelişmeye devam edecektir.

**Not:** Son bölüm onuruna yazı-

nın resimlerini yer yer konu dışında tuttum.

## ONURUM OLMADAN ASLA

OS WoW hayata geçtiğinden beri beklenen ve WoW'u WoW yapan bir unsur. Sistem şu haliyle mükemmelikten uzak; özellikle Alliance\Horde oranının dengesiz olduğu sunucularında canından bezmiş oyuncular düşünlüğünde. Buna rağmen onurun oyuna canlılık getirdiği bir gerçek. Onurun can sıkıcı başka bir noktası kaç saat oynarsanız oynayın, ne kadar hesap yaparsanız yapın evdeki hesabın sunucuya uymaması. Bunun nedeni rütbeniz hesaplanırken sandığımızdan çok faktörün rol oynaması. OS'nin amacı daha yüksek rütbe olarak genel sıralamada yukarılara çıkmak şeklinde özetlenebilir. Bunu yapmanın yolu düşman fraksiyo-

nun oyuncularını ve bazı özel NPC'leri indirmekten geçiyor. Burada bahsettiğimiz NPC'ler fraksiyonların ana şehirlerindeki yöneticilerdir. Bu vatandaşlara karşı alınan her onurlu zafer için yüksek miktarda Onur Puanı (OP) alınıyor. Aşağıdaki kutuda bu NPC'leri görebilirsiniz.\*

OS başlangıcından bu yana birkaç köklü değişikliğe uğrasa da son hali şu şekilde: Karşı fraksiyondan birini indirdikçe puan alıyor ve buna bağlı olarak onur barınızı dolduruyorsunuz. Bar dolduk-



### Horde'da OP veren NPC'ler:

- Thrall
- Cairne Bloodhoof
- Lady Sylvanas Windrunner

### Alliance'da OP veren NPC'ler:

- Highlord Bolvar Fordragon
- Kral Magni Bronzebeard
- Arch Druid Fandral Staghelm
- Yaygın bir yanlışın aksine Tyrande Whisperwind OP vermemektedir.

## ONLINE ARENALARDAN HABERLER

@ **LEVEL Özel Haber** • Nihayet beklenen haber: WoW'a ek paket geliyor. BlizzCon'da CNN'e yapılan açıklamada bir sonraki Blizzard oyununun WoW ek paketi olduğu ve paketin adının "The Burning Crusade" olacağı açıklandı. Paketle ilgili henüz ayrıntılı resmi bilgi olmamasına rağmen Bloodelf ve Naga ırkları fısıldananlar arasında.

@ **WoW'a üçüncü Savaş Alanı** • Blizzard yeni High-Level-Instance'leri için ilk bilgileri verdikten sonra, sıra üçüncü PvP Savaş Alanı'na geldi. Arathi Vadisi'nde bulunan SA Warsong Kalyonu'nda olduğu gibi düşük LEVEL oyuncuları da barındırabilecek. Şimdilik bölgenin Horde girişi (Hammer-

fall'un kuzeyi) kesinleşmiş durumda. Her iki taraftan 15'er oyuncunun katılabileceği SA'da taraflar odun, altın ve gıda gibi hammaddelerin giriş noktalarını ellerinde tutmaya çalışacaklar. İlk önce 2000 hammadde puanı toplayan ekip oyunu kazanacak. Yenilen takım oyuncuları da topladıkları hammadde tutarınca onur bonusu alacaklar. Yeni SA hem büyüklük hem de oyun süresi olarak ilk iki SA'nın arasında olacak. Başarılı oyuncular kendi ırklarına karşı da prestij kazanarak bazı özel eşyaları almaya hak kazanacaklar. Yeni SA'nın bir sonraki yamada yer alıp almayacağı henüz kesinleşmedi. (Dip Not: Yeni Instance Zul'Gurub'un gelecek yamada olacağı kesinleşti.)





↑ Wow Alpha zamanlarında yemek de seçmezdik, binek hayvan da.

### Senaryo 1

#### Oyuncular tek başına

Oyuncu A:	% 40 Hasar	40 Puan
Oyuncu B:	% 25 Hasar	25 Puan
Oyuncu C:	% 35 Hasar	35 Puan

### Senaryo 2

#### A tek başına, B ve C aynı gruptalar

Oyuncu A:	% 40 Hasar	40 Puan
Oyuncu B:	% 25 Hasar	30 Puan
Oyuncu C:	% 35 Hasar	30 Puan

### Senaryo 3

#### A tek başına, B ve C aynı gruptalar ama B sadece Heal ediyor.

Oyuncu A:	% 40 Hasar	40 Puan
Oyuncu B:	% 00 Hasar	30 Puan
Oyuncu C:	% 60 Hasar	30 Puan

### Senaryo 4

#### Herkes aynı grupta

Oyuncu A:	% 40 Hasar	33 Puan
Oyuncu B:	% 25 Hasar	33 Puan
Oyuncu C:	% 35 Hasar	33 Puan

ça rütbe alıyor ve puanınıza göre bulunduğunuz rütbedeki diğer kişilerle kıyaslanarak sıralamada yerinizi alıyorsunuz. Ayrıca çeşitli rütbelere ulaştıkça belirli ekstraları (tabard, silah, epic mount vs) kullanmaya hak kazanıyorsunuz. (Tüm rütbe isimlerini ve

ödülleri [www.wow-europe.com](http://www.wow-europe.com)'da bulabilirsiniz.) Fakat rütbenizin düşme ihtimali de her zaman var. Ayrıca 9.derecede aldığınız bir kılıcı 8'e düşüğünüzde kınından çıkaramayabilirsiniz.

Şimdi öldürdüğünüz düşmanla beraber ilk aldığınız puanlardan başlayalım. Kabaca baktı-

ğımızda bu puanları gerçek oyunculardan kazandığımız XP'ler olarak görebiliriz. Yani kestiğiniz yüksek seviye oyuncular daha çok, düşükler ise daha az puan getirecektir. Burada da XP sistemindeki renk kodlamaları kullanılıyor. Gri oyuncular puan getirmiyor. Bunun dışında mağlup edilen düşmanın rütbesi ve kaçınıcı seviye olduğu kadar sizin seviyeniz de rol oynuyor. Sadece 60. seviye oyuncular OP'de uç sınıra ulaşabiliyorlar. Ayrıca bir rakibi her öldürdüğünüzde %25 daha az puan alıyor ve 5. seferle beraber puan alamaya başlıyorsunuz. Bundan sonra ancak öldürdükten 24 saat sonra bu oyuncudan tam puan alabiliyorsunuz. Bunun klasik XP sisteminden diğer bir farkı da üst rütbe için ihtiyacınız olan puanı asla kesin olarak bilememeniz. XP sisteminde olduğu gibi burada da bir grupta olmanız önemli role sahip. Puanlar gruptaki üyelere eşit olarak paylaşılıyor. Aynı şekilde 5 kişilik gruplarda ekstra bir grup bonusu da ekleniyor. Gruptaki yüksek seviyeli oyuncular diğerlerinden daha yüksek OP alıyorlar. Fakat Raid'lerde bu tür bir uygulama yok. Yalnız gaza gelip sivil NPC'leri veya görev NPC'lerini öldürürseniz Dishonor puanı alıyorsunuz. Her Dishonor ile 10 OP kaybediyorsunuz. -100'den itibaren her Dishonor ile 100 OP'den oluyorsunuz.

### ONUR PAYLAŞILDIKÇA ARTAR

Birden fazla oyuncu aynı düşmanı öldürdüğünde OP düşmana verilen hasar ile doğru orantılı olarak dağıtılıyor. Fakat oyuncular aynı grubun içindeyse puan eşit dağıtılıyor. Olayı bir örnekle açıklayalım. A, B, C oyuncularını toplam 100 OP veren bir düşmana saldırıyor.

Ayrıca Mob'ların verdiği hasar da OP'de göz önünde bulunduruluyor. Yani toplam hasarın %40'nı Mob verdiyse oyuncu yalnızca %60'lık bir OP alıyor.

### MAREŞALİNİ TANI

Sahip olduğunuz puanla alacağınız rütbeyi tahmin etmek



↑ 12.derecedeki bu arkadaşın rütbesi bir hafta oynamayınca 11'e düştü, yazık.

@ **"Zizzt nedir kompüter?"** • Yurdumuzda sınırlı sayıda olsa da Star Trek dünyada büyük bir hayran kitlesine sahip. Bunun farkında olan yapımcı Perpetual Star Trek Online'ı duyurdu. Oyunda savaş dışında diplomatik yollar da aranabilecek. STO'da yalnızca Federasyon (İnsan, Vulkanlı vs) tarafında olmanıza izin verilecek, yani bir Klingonlu olmak şimdilik uzak gözüküyor. Oyun zamanı sinema filmi Nemesis'ten sonrası olacak. STO'nun en erken 2007'de gelmesi bekleniyor.

@ **Age of Empires Online?** • Age of Empires 3'ün çıkmasına az kala yapımcı Ensemble Studios devasa online oyun konusunda deneyimli sunucu

programcısı aradığını duyurdu. Yoksa ufukta bir AoE Online mı gözüküyor?

@ **RO2 görücüye çıkıyor** • Düşük konfigürasyon isteği ve anime grafikleriyle ilgi çeken Ragnarok Online'nın beta testine çok az kaldı. Gravity Corporation Ragnarok Online 2'yi Tokyo Game Show'da (16-18 Eylül) sunacak. Fuardan kısa süre sonra da RO 2 beta testi başlayacak.

@ **Matrix Yamanıyor** • Matrix Online yeni yamasına (7.462) kavuşuyor. Yama ile eklenecek RSI Attribute Reconfiguration Hack alefiyle karakterin özellikleri sıfırlanabilecek. Böylece yeni alınan puanlar arzuya göre yönlendirilebilecek. Ayrıca artık her oyuncu dünya başına 3 karakter açılabilir.





Oyuncu Tipi	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10
Çok Aktif	4	5	6	7	8	9	9	10	10	10/11
Ortalama Aktif	3	4	4	5	6	6	6	7	7	7
Az Aktif	1	2	3	3	3	4	4	4	4	4/5

sandığınızdan zor. Çünkü rütbeniz ve aldığınız OP ile kaçınıcı olduğunuz hesaplanırken bulunduğunuz sunucunun ve fraksiyonunuzun o haftaki genel durumundan faydalanılıyor. Küçük bir örnek verelim. Bir oyuncu 10k OP yapsın, fraksiyonun OP'si ise 200k olsun. Yani oyuncunun toplama katkısı %5. Bir sonraki hafta oyuncumuz 20k OP yapsın, fakat fraksiyonun OP'si 800k olsun. Gördüğünüz gibi oyuncunun bireysel aktivitesi iki katına çıkmasına rağmen o hafta fraksiyonuna katkısı yarıya düştü. Yani o hafta fraksiyonun ne kadar aktif olacağı tahmin edilemediğinden oyuncunun kendisini ayarlama şansı da bulunmuyor. Çünkü fraksiyonun o hafta ne kadar aktif olduğu ve sizin fraksiyona oranla aktiflik dereceniz üzerinde ayrı etkilere sahip. Oynadığınız sunucu PvP adına ne kadar aktifse o kadar fazla puan toplayabilirsiniz.

niz. Bu nedenle en yüksek derecelere daha aktif sunuculara ulaşmak daha kolay. Peki rütbelere (Rank) nasıl hesaplanıyor? Aslında bunun tam formülü yalnızca Blizzard'da bulunuyor. Fakat bunu kabalaşık loncaların yardımıyla kabaca hesaplayabiliriz. Bunun için sunucunun genel yapısını örnekleyebileceğimiz 80 kişilik bir lonca ele alalım. Bunlardan 20'si haftanın yarısını PvP ile geçiren çok aktif oyuncular, 40 tanesi ise ortalama aktiflikte oyuncular olsun. Son 20 ise düşman fraksiyona karşı belirli aralıklarla mücadele edebilen az aktif kitle olsun. Buna göre bir haftalık oyun süresi sonunda çok aktif oyuncular 12. dereceye, orta seviyede aktifler 8. dereceye ve az aktif oyuncular 5. seviyeye çıkacaklardır. Tabii bu rakamlara hiçbir oyuncunun performansının değişmediği ve herkesin sıfırdan başladığı varsayılarak ulaşılabilir.

Aşağıdaki tabloda bahsettiğim üç oyuncu tipinin onur sisteminin başlangıcından itibaren 10 haftalık oyun süresiyle gelebileceği tahmini rütbeleri bulabilirsiniz.

Tablodan da görüldüğü gibi belli bir dereceden sonra ilerleme durulmaya başlıyor. Örneğin çok aktif oyuncuları 10. hafta sonunda hala 10/11. seviyelerde dolaşırken az aktif oyuncular bu sürede ulaşabilecekleri uç noktaya çoktan ulaşmışlardır. Bu noktadan sonra çok aktif oyuncuların işi gittikçe zorlaşıyor. Çünkü yüksek derecelere çıkmak kadar o seviyede kalabilmekte bol zaman ve sabır istiyor. Haftalarca sosyal hayatını sıfırlayan bir oyuncu 14. dereceye ulaştıktan sonra yalnızca bir haftalığına zamanını arkadaşlarına ayırırsa kendini 1-2 seviye aşağı düşmüş bulabilir.



↑ Dreadlord'lara güven olmuyor. Kimi başına basıyor,

↑ kimi üstüme.



**ADALET NEREDE?!**

Birçok oyuncu kendi ilerlemelerini başka oyuncularla kıyaslayacaktır. Fakat kişisel tahminleri çoğunlukla tutmayacaktır. Bir örnekle olayı açıklayalım: A oyuncusu geçen haftayı 7. dereceyle tamamlamıştır. Bu haftaki performansı ile 7'den 9'a yükselmiştir. B oyuncusu ise aynı şekilde 7. derecededir, fakat hafta sonunda ancak 8. dereceye yükselmiştir. Bu rakamlara söz konusu haftada B'nin A'nın iki katı kadar aktif olduğu bilgisini de ekleyelim. Bu sonuçlara göre yalnızca son hafta göz önünde bulundurulursa bir şeylerin yanlış gittiği düşünülecektir. Fakat işin aslı şu şekildedir: A vatandaşı hafta başlarken zaten 7. derecenin %99'unu doldurmuş durumdadır. Hafta

içindeki asosyal dakikaların sonunda %102'lik bir artış göstermiş ve %1'lik farkla beraber iki derece birden atlayarak 9.dereceden %1'lik bir bölüm tırtıklamıştır. Başlangıçta cebinde %1 olan bahtsız B ise %198'lik performansa rağmen bir üst dereceye %1 kala hafta noktalanmıştır. Örnek abartı olsa da inat yapılan haftalarda daha sakin olunması için bir ibret öyküsü diyebiliriz. Yani sinir sisteminizin sağlam kalmasını istiyorsanız hedefinizi haftalık periyodlar yerine geniş bir zaman dilimine yayarak belirlemelisiniz.

**GENÇLİĞİMDE ONURUN HESABI TUTULMAZDI**

Tekrar özetlemek gerekirse elimizde yükseldiğimiz bir rütbe çizelgesi ve her hafta güncellenen

bir haftalık liste bulunuyor. Bu ikisinden oluşan bir fonksiyon da o haftaki genel sıranızı belirliyor. Ancak yukarıda da sıkça andığım gibi bilim yan etken ve Blizzard'ın mutfağındaki formüller nedeniyle kesin tahmin yapmak imkânsız. Bu nedenle Diablo'daki XP aşkını aman ha OS ile WoW'a taşımayın, eğlenmenize bakın. Zaten gerçek onur online ortamda birşeyleri "bileğinin hakkıyla" yapabilmek değil midir? Hoşçakalın, WoW'suz kalmayın. ■

# GÖKER'İN MOD GÜNLÜĞÜ

**C&C Generals: Capellan Solution**

Birbirine düşman aileler, entrikalar, birbirine çok uzak kardeşler. Battletech evreni bir melodram için harika bir malzemeye sahip. Fakat olaylar 3060 yılında geçince taraflar aralarındaki anlaşmazlıkları aracıyla değil dev savaş robotlarıyla çözmeyi tercih ediyorlar; yani Mech'lerle. Battletech evrenine en yakın oyun robotların kokpitine geçtiğiniz Mechwarrior serisiydi. Capellan Solution'da ise daha yukarıya çıkarak tüm

orduya komuta ediyorsunuz.

Mod üç tarafa ev sahipliği ediyor: 30 yıl ve büyük savaşlar sonunda birçok yıldız sistemini ele geçiren Konfederasyon Capella, buna karşı çıkan St. Ives ve barış için (kendi yöntemleriyle) ara bulmaya çalışan Star League Defence. Her fraksiyon iki alt gruba bölünerek 6 farklı ordu oluşturuyorlar. Birimler arasında efsaneleşmiş Marauder ve Cyclops gibi Mech'ler bulunuyor. Mech'ler Gene

ral'sin tanklarının yerini aldığından oran için piyadelerin boyu küçültülmüş. Mod Generals haritalarına ilave olarak 4 multiplayer haritası ekliyor. Yeni bir Mech Commander özlemi duyanlara önerilir.

**Web:** [www.battletechmodproductions.com/btgenerals](http://www.battletechmodproductions.com/btgenerals)

**Versiyon:** Beta 1.51

**Boyutu:** 144 MB

**LEVEL Puanı:** 7\10

**Half-life 2: Eclipse**

Yaklaşık altı aydır kolejli bir grup Half-Life 2 için fantastik bir dünyada geçen tek kişilik bir mod hazırlıyor. Fakat bu zaman yalnızca üç bölümün sonlanmasına yetti ki bu da üç saatlik bir oyun süresi demek. Üçüncü şahıs bakış açısından oynanan Eclipse'de babasının ardından yollara düşen genç büyücü Violet'le eski bir şatonun kalıntıları arasında koşuşturuyoruz. Violet telepatik güçleri (Gravity Gun?) sayesinde taş, masa ve dev balkabakları gibi hareket eden nesnelere düşmanlarına fırlatıyor.

Modun savaşları oyuncuları pek zorlamıyor. Çünkü mod sırasında savaşmaktan çok bulmacaları çözmeye vakit harcıyorsunuz. Böylece mod aksiyondan çok bir adventure havasında ilerliyor. Aslında modun farklı bir misyonu var. Çünkü modu kurup kırmızı yapraklar arasından parıldayan sonbahar güneşini görünce Source Engine'nin farklı oyun türleri için ne kadar uygun olabileceğini görüyorsunuz. Çalışmalara son verilmeseymiş Eclipse bulmacaları ve atmosferiyle çok başarılı

İl bir adventure olabilmemiş. Eclipse'i aşağıdaki adreste ve bu ayki LEVEL DVD'de bulabilirsiniz.

**Web:** [www.eclipsegame.com](http://www.eclipsegame.com)

**Versiyon:** Final

**Boyutu:** 228 MB

**LEVEL Puanı:** 7\10 ■



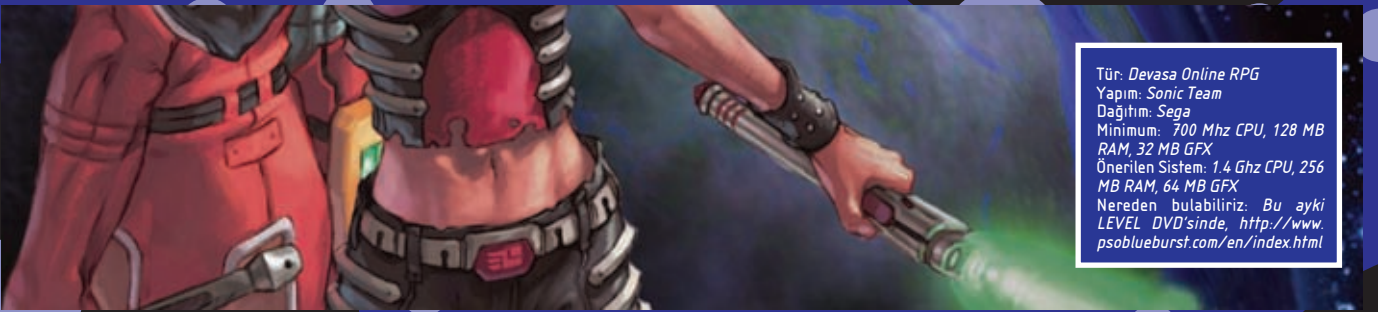




# PHANTASY STAR ONLINE: BLUE BURST

Guild Wars sarmadı ise bir de bundan verelim

Yazan Jesuskane



Tür: Devasa Online RPG  
Yapım: Sonic Team  
Dağıtım: Sega  
Minimum: 700 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX  
Önerilen Sistem: 1.4 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX  
Nereden bulabiliriz: Bu ayki LEVEL DVD'sinde, <http://www.psoblueburst.com/en/index.html>

Çekik gözlü dostlarımız hemen hiçbir konuda dur durak bilmiyorlar. Bir oyuna dadandılar mı yıllarca peşini bırakmıyorlar ayrıca. Phantasy Star da bu saplantılarından bir tanesi. Öyle bir saplantı ki birden fazla platformda yer alan oyunun pek çok farklı sürümü bulunuyor. Elbette biz bunlara kafa patlatmayacağız burada ayrı ayrı. Merak edip LEVELDVD'den kurduğunuz oyunumuza sıkı bir başlangıç yapmanız için yardımcı olacağız.

Oyunu kurup ilk kez çalıştırdığımızda bizden Account (hesap) bilgileri istenecek (kullanıcı adı ve parola). Bir hesap sahibi değilsek Create Account seçeneğini tıklayıp gerekli bilgileri verdikten sonra hesabımızı yaratacağız. Oyunun ilk 15 günü bedava ancak sonrası değil, sakın unutmayın. Eğer isterseniz kaydınızı yaptıktan sonra girip Cancel Account deyin. 15 gün sonra hesabınız otomatik olarak kapatılacak ve kredi kartınızdan para çekilmeyecektir.

Tek bir hesap ile 4 ayrı karakter yaratmamıza izin veriliyor. Karakterlerimizin saçı, boyu, posu gibi özellikleri keyfimize göre oynayabiliyoruz. Karakter yaratırken tek önemli seçimi karakter türünü belirlerken yapıyoruz. 3 ayrı tip mevcut. Ranger, isminden anlaşıldığı gibi menzilli silahlar ile daha başarılı, ayrıca belli debufflar yapabiliyor. Hunter: Yakın dövüş için seçin. Force: Combat'tan çok iyileştirme

özellikleri ağır basıyor, ancak hem yakın dövüşten hem silahlardan nasibini alıyor.

## EPISODE I

Karakterinizi yaratıp sunuculara bağlanmaya çalıştığınızda sizden önce bir Ship ardından bir Block seçmeniz istenecek. İsimler bambaşka şeyleri işaret ediyor olsa bile, her Ship'i bir sunucu, Blockları da sunucuların alt kanalları olarak düşünebilirsiniz. Her Ship ve Block belli sayıda oyuncu barındırabiliyor. Bu yüzden birine bağlanamazsanız bir diğerini deneyin. Ship ve block seçimini yaptıktan sonra Visual Lobby denilen ortamda bulacaksınız kendinizi. İsmi gibi bir lobi vazifesi gören bu alanda diğer oyuncular ile tanışabilir, bir gruba katılabilir ya da kendi grubunuzu başlatabilirsiniz. Bu işlemleri lobi

de bulunan terminaller kullanarak yapabilirsiniz. Girdiğiniz lobi de hiçbir oyuncu yoksa terminallerin yanında bulunan Teleporter'ları kullanarak aynı Ship'te bulunan diğer Block'lara geçiş yapabilirsiniz.

## EPISODE II

Grubunuzu oluşturduktan sonra (bir tek siz de olsanız) şehirde bulunan Guild'e teleport edileceksiniz. Şehirde yan (Principals veya Lab Roomdan) ve ana (Hunters Guild'den) questleri alabilir, bankaya (Check Room) eşya yada para yatırabilir, alışveriş yapabilir (Shops), ne olduğu belirsiz nesnelere (Tekker) tanımlayabilir ve kendinizi iyileştirebilirsiniz. Ana ve yan



questlerin dışında, rastlayacağınız tiplerin özel isteklerini de yerine getirebilir, böylece biraz para kazanabilirsiniz. Şehirde işinizi bitirip questle-

zin izin verdiği belli teknikleri öğrenebiliyorsunuz. Sağlığınızdoldurma, ölü bir oyuncuyu rezleme gibi özellikleri bu teknikler ile elde ediyorsunuz. Bir iki debuff yanında, Fireball, Ice Attack, Lightning Bolt gibi saldırı teknikleri de mevcut.

rastlanan silahları kullanarak takımınıza puan kazandırabilir ayrıca oyun içindeki rütbenizi de yükseltebilirsiniz. Gittikçe dallanıp budaklanan Rank ve Team Rank sistemini kısaca özetlersek, takımınız ne kadar çok puan toplarsa takımlar sıralamasında o kadar yükselir. Belli puan barajla-



rinizi aldıktan sonra

Main Teleporter'ı kullanarak gerçek maceranızı başlayabilirsiniz. Görevleri tamamlayıp karakterinizi geliştirdikçe Main Teleporter'ı (ışınlayıcı) kullanarak gidebileceğiniz mekânların sayısı artacak. Ancak başlarda ışınlayıcıyı kullanarak sadece Ragol gezegeninin yüzeyine gidebiliyorsunuz. İsteddiğiniz yerden şehre geçit açan nesnelere henüz sahip olmadığınızdan, tek dönüş yolunuz geldiğiniz yol. Daha başlarda sürekli başarısız olup oyundan soğumaktansa, tecrübeli bir iki arkadaş edinip onlarla beraber görevleri yapmaya çalışmanız çok daha mantıklı. "Level 20'nin üstünde bir oyuncu neden takılsın buralarda" demeyin ayrıca. Dediğim gibi bir hesap ile 4 ayrı karakter yaratılabiliyor. Çok daha tecrübeli oyuncuları yeni karakterlerini geliştirmeye çalışırken bulmanız mümkün.

### EPISODE III

Yukarıda bahsettiğim mesleklere göre belli silahları kullanabiliyorsunuz. Hunter – kılıç, Ranger – ateşli silahlar, Forces – asa. Ancak tüm özellikleriniz kullandığınız silahlar ile sınırlı değil elbette. Oyunda ilerledikçe elinize bazı diskler geçiyor. Bu disklerden sınıfınızın ve mesleğinizi-

Oyunda sıkça karşılaşacağınız veya kullanacağınız başka bir özellik ise Trap'ler (tuzaklar). Toplamda üç çeşit tuzak mevcut. Damage Trap: Hasar verir. Confuse Trap: Rakibin bir süreliğine kontrolünü kaybetmesine neden olur. Freeze Trap: Rakibi olduğu yerde dondurur. Trap Vision adlı eşyayı edinirseniz, tuzakları görmeniz mümkün. Oyunda sahip olacağınız tek eşya Vision Trap değil elbette. Şehre geçit açan Telepipe yada ölen oyuncuları canlandırmaya yarayan Moon Atomizer diğer ilginç eşyalar.

Oyunun deneme süresinde sadece Level 20'ye kadar yükselmenize izin veriliyor. Episode II ve III'ü oynayabilmek için Level 20 üstü olmanız gerekiyor. Bu da hikâyenin ilk bölümünü tamamlayabilmek için 15 gününüz var demektir. Bundan sonrası elbette size kalmış. Oyunda tek başınıza Guild Wars tadında oyunda ilerlemek mümkün. Ancak tüm olayı rol yapma olan bir ortamda bu pek de manalı değil. Oyuna girdiğiniz ve lobide ilk kez "merhaba" dediğiniz andan itibaren tüm oyuncuların karakterlerini oynamaya ne kadar meraklı olduklarını göreceksiniz. Info Board'larını okuduğunuzda iyi kötü her oyuncunun evren dâhilinde karakterleri için bir geçmiş yarattıklarını göreceksiniz. Ana menüden karakterinizin bilgilerini değiştirebilir, siz de kendi tanıtımınızı (Introduction) hazırlayabilirsiniz. Buraya yazacağınız tüm oyun hayatınızı derinden etkileyeceğinden bazı arkadaşlarımız gibi "Re re re, Ra ra ra Gasssray Gasssray Cimbombom!" benzeri şeyler yazmanızı tavsiye etmem.

### YOK HAYIR SW DEĞİL

Biraz çevreniz olduktan sonra bir takıma katılabilir ya da kendi takımınızı kurabilirsiniz. Görevleri yaparken ele geçireceğiniz bazı ender

rını açtıkça, takımınız için belli izinleri alabilir ya da özellikleri açabilirsiniz. Takım bayrağı, takıma özel soyunma odası, takım oyuncu limitini yükseltmek gibi. Takım limiti 10 oyuncu ve 2 lider iken, puanlarınızı kullanarak alacağınız genişlemeler ile bu rakamı 100 oyuncu ve 10 lidere kadar çıkartabilirsiniz.

Phantasy Star Online PC'lerimiz için biraz geri kalmış grafiklere sahip. Ancak dur durak dinlemiyor ve inatla en az DirectX 9b istiyor. Canavar oyunlar için upgrade ettiğimiz sistemlerimizin PSO'da bir sorun çıkartması çok zor gibi görünüyor. Zaten en büyük problemi grafiklerden ziyade kontroller ile yaşıyoruz. Gamepad için tasarlanan kontrol sistemi PC'lerimize uyarlanmamış. Ancak yine de girip bir iki ince ayar yapmak zorunda kalıyorsunuz. Ayarları değiştirmeden oyuna girerseniz F12 tuşu ile ana menüye girebilirsiniz. Şimdi neden yazdım ben bunu buraya? Çünkü oyuna ilk girdiğimde bön bön baktım etrafa. Bırak menüleri onu bunu, lobiden çıkamadım bir saat boyunca. Ayrıca F1 tuşu ile de F tuşlarının fonksiyonlarını görebilirsiniz. Oyuna başlamadan önce en iyisi mi kontrolleri bir gözden geçirin siz.

Kontrol sorununu hallettikten sonra geriye arkanıza yaslanıp oyunu oynamaktan başka bir şey gelmiyor. Yıllanmasına rağmen hala ek paketler ile genişleyen oyun, farklı platformlardan oyuncuları da bir araya getirmeye devam ediyor. Bağımlısı olup kalmasanız bile her ne oynuyorsanız biraz ara verip, 15 günlük bir tatile çıkabilirsiniz. Deniz, kum, güneş yok belki ama bol bol eğlence var en azından. Kalın sağlıcakla. ■



## DS'ler buluşuyor

Hazırlayan Serpil Ulutürk

### Kullanıcılar Wi-Fi testine başladı.

Nintendo DS'ten aylardır beklenen Wi-Fi internet bağlantısı için kullanıcı testi aşamasına gelindi. İnternet bağlantı hızlarını Nintendo'ya bildiren DS kullanıcıları, hazırlanan beta programını indirerek teste katılabiliyor. Masaüstünde Animal Crossing oyunu temalı bir saat şeklinde görünen programın DS'in internet bağlantı hızını ne kadar artırdığı bilgisi Nintendo'ya gidiyor. Eylül sonuna kadar teste devam edecek olan Nintendo, toplanan verilerle Wi-Fi bağlantı programına son halini verecek. Yıl sonunda kullanılmaya başlanacak WiFi'nin öncü oyunları Mario Kart ve Animal Crossing olarak belirlendi. Bağlantı sayesinde oyuncular

birbirlerine karşı oynamakla kalmayıp DS'leriyle internette de dolaşabilecekler. Bu arada biz bu satırları yazarken henüz bir değişiklik olmamıştı ama DS'in Amerika fiyatının 20 dolar civarında bir düşüş bekleniyor. Kimi analistlere göre 30 doları bulacak olan fiyat düşüşünün, çıktığı günden beri fiyatı değişmeyen DS için satış patlaması yaratması mümkün. Nintendogs'un çıkışından hemen önceye getirilen indirim sayesinde Nintendo bir taşla iki kuş vurmuş olacak. Muhtemelen DS'ini almak



için bu indirimi bekleyen kullanıcıların ilk oyunu Nintendogs olacak.

## PSP-OS UYUMU

### PSP ortamında Windows yaşar mı?

Çıktığı günden beri kullanıcıları tarafından üzerinde denenemedik numara bırakılmayan ve çoğu işkenceden de sağ salım kurtulmayı başaran PSP üzerinde son olarak işletim sistemi deneyi yapıldı. PlayStation 3'te Linux ve Macintosh'un Tiger işletim sistemlerini çalışabilecek olmasından esinlenen PSP Update web sitesi, Windows, FreeDOS, Linux, DLX Linux, NetBSD, OpenBSD, PicoBSD, Pragma Linux, Debian 3.0r0



ve 2.2r5 gibi çoğu işletim sisteminin PSP üzerinde çalışabileceğini gösterdi. Sony, taşınabilir PlayStation'ı yaparken bunun aynı zamanda bir el bilgisayarı da olmasını planlamıyordu ama önümüzdeki aylardan itibaren bu sayfada, yaratıcı kullanıcıların Linux ve Windows tabanlı PSP'lere getirecekleri yeni kullanım alanlarına dair haberleri görmeye başlayacağınızı şimdiden garanti edebiliriz.

## GIZMONDO Amerika yolcusu

### İngiltere satışları yolculuğu geciktirdi.

İki ay önce tüm detaylarıyla tanıttığımız İngiliz mobil oyun konsolu Gizmondo, Avrupa'da piyasaya çıktı. Önceden açıklanan plana göre 13 Ağustos tarihinde ABD pazarına da girmesi gerekiyordu ama geçtiğimiz günlerde yapılan bir açıklamaya göre plan bir süreliğine ertelendi. Gizmondo Europe Başkanı Carl Freer'in sunduğu basın bildirisine göre İngiltere pazarına beklenenden hızlı bir şekilde giren cihaz, kısa sürede eldeki stokların erimesine neden oldu. Bu şartlar altında ABD pazarına girmenin mümkün olmadığını söyleyen Freer, ABD'ye ilk adımda 500 bin adet Gizmondo gireceğini ama bunun için ekstra zamana ihtiyaç duyduklarını belirtti.

Freer'dan sonra açıklama yapan bir başka Gizmondo yöneticisi James Beaven ise erteleme için tek gerekçenin stoklar değil, Amerika sürümü için gerekli olan iki bileşenin henüz tamamlanmaması olduğunu söyledi. Bu bileşenlerden biri Gizmondo'nun uydu navigasyon yazılımı, diğeri ise Amerika pazarı için özel olarak hazırlanan bir oyunmuş. Cihazın ABD'ye girişi için resmi ağızlardan yeni bir tarih duymak şimdilik mümkün değil ama online sipariş alan bazı büyük Amerikan tekno-marketler Gizmondo için 20 Eylül tarihini gösteriyor.



## Üreyle çalışan telefon

### Nokia üresi olan var mı??

Fikir ilk kimden çıktı bilemiyoruz ama Singapurlu bir grup fizikçi üreden elektrik üretebilen ilk pili yapmayı başardı. Bildiğiniz "çiş" ile çalışan bu piller özellikle şeker gibi hastalıkların testlerinde kullanılmak üzere tasarlandı ancak acil durumlarda cep telefonlarını çalıştıracak kadar da gelişmiş ve kullanışlı. Bizim dalga geçtiğimize bakmayın, Singapur Biyomühendislik ve Nanoteknoloji Enstitüsü (IBN) tarafından geliştirilen pil, hem küçük hem ucuz hem de doğal olması sebebiyle bu alanda önemli bir icat olarak kabul ediliyor. Cep telefonlarını şarj edebilmesi ise sadece ne kadar kullanışlı olduğunu göstermesi açısından önemli, cihazın birincil kullanım alanı bu değil.

Cihazı geliştiren araştırma grubunun başkanı Dr. Ki Bang Lee "Yıllardır basit yollardan hastalıkları teşhis etmeye yarayan ucuz, kredi kartı büyüklüğünde, kullan-at biyoçipler geliştirmek için uğraşyoruz. Ürettiğimiz pil, böyle cihazlara elektrik sağlamak konusunda biçilmiş kaffan" diyor. Yeni üretilen pil, ince magnezyum ve bakır levhalar arasına yerleştirilmiş ve bakır kloridle ıslatılmış bir tabaka kâğıttan oluşuyor. 60mm x 30mm ebatlarındaki ve 1mm kalınlığındaki pilin tek ihtiyacı olan şey, tuvalet gitme ihtiyacı içindeki bir kullanıcı...



# Mobil ekranlara taze kan

## Shader Model 3 destekli grafik işlemciler hazır

Intel ve Nintendo gibi büyük firmalara kendi ürettiği teknolojileri isim haklarıyla birlikte satan İngiliz IP şirketi Imagination, kablosuz mobil cihazların görüntü kalitesini geliştiren yeni bir grafik çekirdek teknolojisi geliştirdiğini açıkladı. 90nm'lik R SGX ismi verilen ve firmanın PowerVR Series5 grafik kartı ailesinin parçası olan yeni çiplerin özellikle yeni

nesil cep telefonlarında kullanılmak üzere tasarlandığı belirtiliyor. Linux, Symbian, WinCE ve Windows Mobile OS altında çalışan DirectX9+, OpenGL ES 2.0 ve D3D desteği olan yeni ürün ailesi üç farklı konfigürasyona sahip. Bunlar 200 MHz hızında, saniyede 200 milyon ile 1.2 milyar piksel arasında değişiyor. PowerVR SGX kullanan cihazların saniyede-

ki poligon performansı ise 2 milyon ile 13.5 milyon arasında değişiyor.

Imagination, yeni teknolojisinin gelişmiş cep telefonlarının ve avuç içi bilgisayarların yanı sıra arabalardaki küresel konumlandırma sistemlerinde (GPS) ve tabii film, oyun gibi eğlence amaçlı kullanıma sahip cihazlarda kullanılacağını söylüyor.

## ÜRÜN İNCELEME

## Telefonların "N" fotojenliği

# Nokia N90



Dijital kameralar kendilerine ait pazarı kameralı cep telefonlarına kaptırmamak için ne kadar uğraşsa da mobil telefon üreten firmalar sürekli gelişen modelleriyle bu alandaki kararlılıklarını ortaya koymaya devam ediyor. Bu mücadelenin öncülerinden biri de Nokia. Firmanın gelişmiş multimedya özellikleriyle öne çıkarttığı "N series" telefonlarının sonucusu Nokia N90, kameralı telefon-dijital kamera kapaşmasındaki güçlü ürünlerden biri olacak gibi görünüyor.

Dünyanın en saygın lens markası Carl Zeiss tarafından Nokia için özel olarak üretilen lensi ve 2 megapiksellik çözünürlüğüyle N90 gördüğümüz en iddialı cep telefonu kameralarından birine sahip ama bu, cihazın tek özelliği değil. 112x51x24mm'lik ebatları ve 173 gramlık ağırlığıyla küçük telefon standartlarının "azıcık" dışına taşsa da, gelişmiş kamerasının yanı sıra ekran büyüklüğü ve rahat tuşları da bu durumu açıklıyor.

Nokia N90, 100 derece döndürülebilir (neden 180 değil?) kapağının iki yüzeyine de yerleştirilmiş iki ekranıyla, telefonundan çok kamerasını kullanacağınız türden bir cihaz. Biri 128x128 piksel ölçülerinde ve dış kapakta, diğeri 352x416 piksel ve kapağın içinde yer alan iki ekran da "anları ölümsüzleştirmek" için kullanılıyor. 65 bin renk seçeneğine sahip dış kapak ekranı, tek tuşla görüntü yakalamak için pratik bir çözüm. Zaten N90, kapağı kapalı iken telefonda çok diji-

tal kamera benziyor.

Kapağı açtığınızda ise tüm akıllı telefonlarda bulunan özelliklerin yanı sıra 2.1inç büyüklüğe sahip 262 bin renkli ve son derece net görüntü sağlayan pırl pırl bir ekranla karşılaşıyorsunuz. Geniş bir skalada parlaklık ayarı yapabildiğiniz bu ekran, N90'ın her anlamda en "göz alıcı" parçasını oluşturuyor.

Yüksek kalitede fotoğraf ve video çekebilene, oynatabilene, bu dosyalar üzerinde düzenleme yapmanıza izin veren, MS Office uyumlu QuickPoint, QuickWord, QuickSheet uygulamalarını çalıştırabilene ve Acrobat Reader'ı olan, AAC ve MP3 formatlı müzik dosyalarını çalan ve Opera web tarayıcısı ile internete dolaşmanızı sağlayan bir telefon için 31 MB dahili hafıza yetersiz görünüyor değil mi? Neyse ki cihaz 64 MB'lık bir ek hafıza kartına sahip. Ayrıca verilerinizi saklamanın ve aktarmanın tek yolu da bu değil. N90'la birlikte gelen Nokia PC Suite Image Store programı da video ve fotoğraflarınızı bilgisayarınızda yüksek çözünürlüklü olarak saklamanız için kullanılabilir. Bununla birlikte, bir USB kablosuyla bağlanarak ya da yazıcı uyumluysa Bluetooth üzerinden ya da MMC kartla kablosuz olarak fotoğraflarınızı doğrudan yazıcıya da iletilebilirsiniz.

Avrupa genelinde fiyatı 725 Euro civarında olan Nokia N90, yüksek fiyatının hakkını veren son derece gelişmiş bir telefon ve iyi bir kamera. Ama daha azla yetinebilenler için hem hantal hem de pahalı görüneceği kesin.



Mevsim normallerine yakışır bir oyun

# Lemonade Tycoon

Yapım: Jamdat Mobile Dağıtım: Mobilink Tür: Tycoon Multiplayer: -



Limonata satmak dahil her işin kendine göre incelikleri var. Zamanında Apprentiçe'de bir grup parlak işletme mezununun limonata satmayı nasıl da beceremediğini izleyenleriniz bunu zaten görmüştü ve muhtemelen "ben olsam" diye başlayan cümleler kurmuştu. Eh, oturduğunuz yerden konuşmak kolay... En azından Lemonade Tycoon'u oynamaya başlayınca bunu fark ediyor insan. Küçük ama çok akıllı bir oyun bu. Önce günlük ya da haftalık malzemelerinizi satın alı-

yorsunuz, sonra uygun bir yer seçimi yapıyorsunuz, kendi limonata tarifinizi uygulayıp bir de fiyat belirlediniz mi işe başlayabilirsiniz. Ama ya buzu fazla koyduysanız? Ya hava kapalıysa? Ya pahalı satıyorsanız? Ya ilkel çalıştığınız için müşteriler beklemekten sıkılıp gidiyorsa? Ya imajınız zayıfsa? Gayet basit görünen bir oyunda bu kadar çok parametre kullanılması doğrusu çok hoşumuza gitti. Otuz günlük "challenge" modu tamamlayıp oyunu yazmayı planlarken, zaman sınırlaması olmayan, sadece kendinize iyi bir limonataçı olabileceğinizi göstermenize yarayan açık uçlu modda yedi aylık kariyer sahibi olduktan sonra oyunun gizli den gizliye bağlılık da yarattığını

anladık. Ama artık küçük bir tezgah başında ve bir banliyö semtinde, eski yöntemlerle iş yapan sıradan bir limonataçı değildik. Şehrin en kalabalık alışveriş merkezinde tenteli ve tanınmış bir dükkanımız vardı, limonatayı elle değil makinede hazırlıyorduk, bir reklâm bütçesine ve üne sahiptik...

Lemonade Tycoon küçük işlerde bile büyük ve detaylı düşünmeyi sevenler için kusursuz bir cep oyunu ama "ben limonatayı sadece içerim" diyorsanız ilginizi çekmeyecektir.

Web: [www.mobilink.com.tr](http://www.mobilink.com.tr)

NOT **90**

Tek bir yüzük, tek bir kahraman

# The Lord of the Rings Trilogy

Yapım: Jamdat Mobile Dağıtım: Mobilink Tür: Aksiyon Multiplayer: -



Aragorn'un ne kadar sebatkâr, ne denli güçlü, nasıl da soylu olduğunu zaten biliyorduk ama Jamdat'ın Orta Dünya evreninde geçen, üstüne de "Üçleme" etiketi basılan oyunu sayesinde kahramanımızın düşündüğümüzden de iyi olduğunu görmüş olduk. LotR Trilogy'de Aragorn Moria'dan girip Minas Tirith'den çıkıyor ve Orta Dünya'nın bütün kötülerine tek başına meydan okuyor. Platform/aksiyon karışımı oynanışı ve grafikler, oyunu Tolkien'in kurguladığı dünyadan ve aslına artık ezbere bildiğimiz hikâyeden soyut-

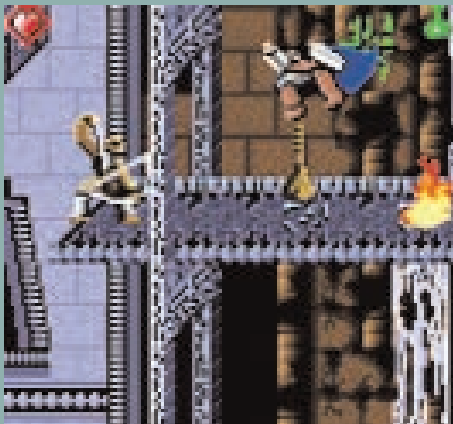


ladığımız zaman hiç de fena değil. Ama insan ister istemez madem konudan bu kadar alakasız bir oyun yapacaksınız, ne diye sevenlerinin tepkisine neden olacak bir serinin ismini kullandınız diye sormak istiyor.

Oyunun göze batan bir diğer özelliği de tamamının iç mekânlarda geçmesi ve hep aynı kulede yol aldığımız hissini yaratması. Aynı iplere tırman, aynı ateşlerin üstünden zıpla, aynı okları aynı mızrakları temizle, aynı mutlu sona ulaş... Yine de iyi bir platform oyununa yakışır animasyonları ve güzel grafikleri nedeniyle kıyamayıp oynayabileceğiniz bir oyun Trilogy.

Web: [www.mobilink.com.tr](http://www.mobilink.com.tr)

NOT **75**





Devlerin aşkı büyük olur

# Metal Unit

Yapım: Mikoishi Dağıtım: Mobilink Tür: Sıra tabanlı aksiyon Multiplayer: 2 kişi



Robotları yönettiğimiz oyunların kendine has bir huzur duygusu vardır. Bu duygu, çocukluğumuzun robotlu çizgi filmlerle geçmesinden mi yoksa o dev cüselere duyduğumuz gizli güvenden mi kaynaklanır bilmiyorum ama bütün o karmaşık grafiklerine, anlaşılması zor haritalarına rağmen Metal Unit'i oynarken de huzur doldu içimiz. Hayır, oyun yaşlıları karşıdan karşıya geçirdiğimiz ya da kırlarda koşturarak uçurtma yarıştırdığımız bir



oynanışa sahip değil. Bilakis, boyu boyumuza, level'ı level'ımıza uygun bir rakip bulup kafasına kafasına vurmamız gerekiyor. Sıra tabanlı oynanış stili, rakibi görüş alanımıza alabilmek için gezmesi hiç de zevkli olmayan bir harita üzerinde koşturmamızı gerektirmesi, kötü düzenlenmiş arayüzü başta Metal Unit'e mesafeli durmanıza neden olabilir. Hele de sizden daha güçlü rakiplere karşı oynamak (zira level1 adam bulmak mesele) sabrınızı iyice taşıyabilir. Yine de birbirinden farklı yeteneklere sahip robotlar ara-



sından birini seçmek, ona yeni silahlar alıp gerçek bir rakibe karşı bunları kullanmak, biraz da güçlenince ortalığı gönül rahatlığıyla karıştırmak çok zevkli. Metal Unit'i her mobil oyuncunun seveceğini iddia etmiyoruz ama Robotech izlemiş nesli cezbedeceği kesin.

Web: [www.mobilink.com.tr](http://www.mobilink.com.tr)

NOT

80

Ölüm hepimiz için...

# Dead Lead

Yapım: Mikoishi Dağıtım: Mobilink Tür: Shoot'em Up Multiplayer: 2 kişi



Cep telefonundan yurtdışını aramak, sonraki birkaç ay telefonu kilitli bir sandıkta tutmanızı gerektirebilir ama mobil oyunlar sağ olsun, dünyanın bir ucundaki insanlarla iletişim kurmakla kalmıyor, üstlerine ateş bile edebiliyorsunuz! Dead Lead de böylesi masum arzularımızı tatmin edebildiğimiz oyunlardan biri. Oyuna kayıt olduktan sonra, öncelikle tek kişilik senaryoyu oynamanızı öneririz yoksa elâleme madara olma ihtimaliniz var. Zaten hikayesi hiçbir şeye benzemese de tek kişilik oyunu kısa sürede oynayıp bitirecek ve bu arada pratik kazanmış olacaksınız, o yüzden acele etmeyin.

Dead Lead'in özü Moorhuun'daki gibi siperlerin arkasından çıkıp bir süre bekledikten sonra tekrar gizlenen hedefleri vurmaktan ibaret. Oyundaki bilimum silahlı da aynı yöntemle topluyorsunuz. Sizi sabit tutup hedefleri hareket ettirdiğinden Dead Lead'in kontrolleri son derece basit ama oyunda hedef sayısı giderek artarken hedeflerin açıkta durma süresi de zamanla kıaldığı için giderek zorlaşan bir tarzı var. Ayrıca topladığınız silahlar yeni seçenekler yarattığı için (makinelik silahla otomatik nişan almak, shotgun'la aynı hatta duran üç düşmanı birden indirmek, el bombasıyla ekrandaki herkesi öldürmek gibi) dümdüz oynamak yerine kafanızı da kullanmanız ge-



rekebiliyor. Oyunun iki kişiye izin veren çok oyunculu modunda ise tek kişilik moddaki eylemlerinizi aynı anda iki kişi yapıyorsunuz. "Multiplayer"ı seçtiğinizde oyun GPRS üzerinden kayıtlı kullanıcılardan online olanları gösteriyor. İstedikini seçip oyuna davet ediyorsunuz ve en az dayak yiyerek en çok hedefi vuran oyunu kazanıyor. Çocuk oyuncağı mı? Oyundaki psikopat arkadaşlara denk gelene kadar ben de öyle düşünüyordum...

Web: [www.mobilink.com.tr](http://www.mobilink.com.tr)

NOT

85



# Dungeon Siege II

Yaşasın, yine bol bol yaratık keseceğiz

Yazan Eser Güven



Aslında DSII sizin de rahatça tahmin edebileceğiniz gibi 6 sayfayla geçirilebilecek bir oyun değil, zaten bizim de geçiştirmek gibi bir niyetimiz yok. Oyunda birbirinden uzun 3 tane Act, her bir Act'te yaklaşık onar Chapter ve her bir Chapter'da da birçok ana ve opsiyonel görevler mevcut. Bu ayki yazımızda yalnızca ACT I'e değindik, diğerlerini de hazırlamak için şimdiden çalışmaya başladık. Bekle bizi Aranna, geliyoruz!

## CHAPTER 1 THE SIEGE OF GEILYN BEACH

Oyunun bu giriş kısmında tüm Chapter boyunca uyarılarla yönlendirilecek ve bu sayede oyun arabirimine alışacaksınız. Bu kısımda herhangi bir hata yapma ihtimaliniz de olmadığından rahatça oynayabilirsiniz. Talimatları izlediğinizde en sonunda bir mağara girecek ve tapınağa ulaşacaksınız. Bundan sonra kısa bir demonun ardından kendinizi pek de iyi olmayan bir durumda bulacaksınız.

## CHAPTER 2 PRISONER OF WAR

Kendinizi bir hücrede bulacaksınız. Önce etrafınızdaki diğerleriyle, sonra da muhafız ile konuşun. Hücrenizden çıkarılmanıza rağ-

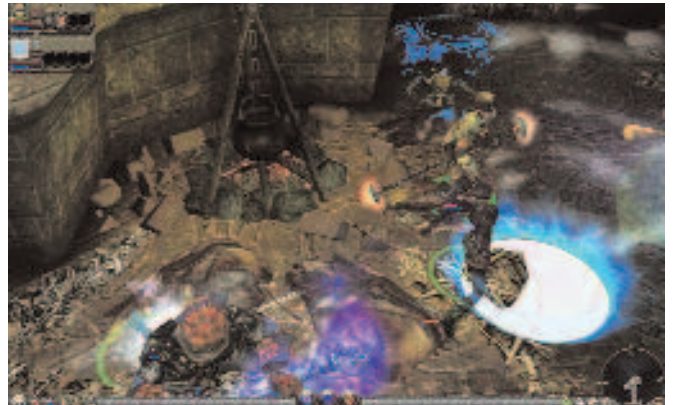
men aslında hala esirsiniz ve kendinizi Dryad'lara kanıtlamanız gerekiyor.

Öncelikle Blacksmith'e gidip verdiği görevi alın. Lumilla ile konuşarak ondan da görevi alın, istediği Nettle Cluster'ları ormanda bulabilir veya binanın dışındaki satıcıdan alabilirsiniz.

Ormana çıkıp görevleri yapmadan önce kendinize bir yardımcı alın (ilk aldığınız yardımcı ücretsiz olacak). Alacağınız kişinin ana karakterinizi tamamlayacak özellikte olmasına özen gösterin, yani eğer büyücü kullanıyorsanız yardımcınızı yakın dövüşlere girebilen biri olsun. Şehirden dışarı çıkın, yere indiğinizde muhafız size ileri karakola kadar eşlik edecek. Karakola ulaştığınızda yaratıkları öldürerek esiri kurtarın.

## CHAPTER 3 THE MORDEN TOWERS

Pusulanızdaki ok yönünü takip ettiğinizde birinci kuleye ulaşacaksınız. Yaratıkları öldürüp esiri kurtardıktan sonra sıra kuleyi ateşe vermeye geliyor. Kafesten alacağınız sopayı ateşe tutarak yakın ve kuleyi tutuşturup geri çekilin. Böylece kulenin güvenli biçimde havaya uçmasını sağlayacaksınız. Yola devam ettiğinizde bir Teleporter ve yan tarafta da iki tane büyü sözü bulacaksınız, büyü sözleri sayesinde grubunuza çeşitli buff'lar kazandıra-





bilirsiniz.

Yola devam ederek ikinci kuleyi de aynı şekilde yakıp yok edin. Bir süre daha ilerlediğinizde Hak'u tarafından saldırıya uğrayan bir kadın göreceksiniz ve ondan Hak'u görevini alabileceksiniz. Hak'u mağarası üçüncü kuleyle dördüncü kule arasında, dördüncüye daha yakın bir yerde bulunuyor. Ancak buraya hemen girmeyin, daha sonra buraya geri döneceğiz, yalnızca yerini öğrenmeye bakın.

Dördüncü kule de havaya uçtukten sonra biraz ileride bir Teleporter bulacaksınız. Şehre geri dönün ve Celia ile konuşun. Chapter'ı tamamlamak için Great Hall'a girerek Taar ile konuşun. Görünüşe göre kaptığınız hastalığı tedavi edebilmek için Elven Shrine'daki pınara gitmeniz gerekiyormuş.

## CHAPTER 4 THE PLAGUE

Şimdi Eirulan'daki diğer görevleri almaya başlayabiliriz, ne de olsa artık dolaşabileceğimiz yerler sınırlı değil. Öncelikle hayvan satılan yere doğru gidin ve evlerden birinde Lelani'yi bularak görevini alın. Öldürülen kızıyla ilgili olan bu görevi kabul ettikten sonra oyuncak bebeği almalısınız.

Great Hall'da iki tane kitap bulacaksınız, kitapları okuduktan sonra (bunu sizden Telinu istemişti) dışarı çıkın ve hayvan satılan yere gidin. Burada Neda ile konuşun ve ona sürekli soru sorarak Dire Wolf'tan bahsetmesini sağlayın.

Dışarı çıkın ve merdivenlerden yukarı çıkarak Laenne ile konuşarak safir görevini alın. Asansöre giderek aşağı inin, diğer asansöre doğru giderek yukarı çıkın ve evine girerek Tamari ile konuşun. Tamari'nin vereceği görev bir örümceği öldürmekle ilgili, bunu da daha sonra halledeceğiz. Kolu çekerek köprüyü indirin. Fenella ile konuşun ve ona bebeği vererek karşılığında bira alın.

Great Hall'da Dire Wolf görevi için konuşmanız gereken büyüücü bulunuyor. Bu noktada üçüncü bir grup üyesi almak için yeterli paranız olması gerek, handaki kadınla konuşarak 500 altına grubunuzu üçleyin.

Teleportere girin ve yok ettiğiniz son kulenin oradaki noktaya ışınlanın. Pusulanızdaki oku takip ettiğinizde Shrine'a ulaşacaksınız.

nız. İçeride üzerinde hedef olan kapıyı gördüğünüzde grubunuzdan birinin hedefi vurmasını sağlayın ve içerideki sandığa ulaşın. Diğer kapıdan geçtiğinizde aşağı inen bir asansör bulacaksınız.

Batı duvarındaki düğmeye basarak gizli odayı açın, burada Lost Sapphire of the Elves görevi için bulmamız gereken gizli odaya giden bulmacayı çözeceğiz. Green Life Cube yığına tıklayarak yeşil bir küp alın ve yuvasına takın. Ortaya çıkan kolu çektiğinizde yeni bir kata geleceksiniz. Kuzey duvarındaki düğmeye basarak güneydeki odayı açın. Yellow Sight Cube yığından iki tane sarı küp alın ve birini yuvaya yerleştirin. Red Blindness Cube yığından iki tane kırmızı küp alın ve kuzey odasındaki kolu çekerek bir alt kata inin. Doğu duvarındaki düğmeye basın, kırmızı kübü yuvasına yerleştirin ve Purple Death Cube yığından iki tane mor küp alın. Bunlardan birini yuvaya taktığınızda yeni bir gizli oda açılacak. Elinizde kalan kırmızı, sarı ve mor küpleri yuvalarına takıp kolu çektiğinizde safire ulaşacak ve şu büyü sözü kitaplarına sahip olacaksınız: Lesser Chant of Fighter Power, Lesser Chant of Ranger Power ve Lesser Chant of Mage Power.

İkinci kattaki asansör odasından çıktuktan sonra güneye doğru ilerleyin. Yandaki odalardan birinin kapısını açmak için 6. level veya üst bir Nature Mage gerekecek. Basamaklardan inmeye başladığınızda sağlam bir kapışma için hazır olun çünkü odada üç tane Hak'u bulunuyor. Bunlardan iki tanesi hayatta olduğu sürece üçüncüyü de diriltebiliyorlar. Üçünü de öldürdüğünüzde güneydeki kapı açılacak ve pınara girebileceksiniz.

Bu odada da birkaç tane zayıf Hak'u bulunuyor. Onları öldürdükten sonra pınara tıklayarak şişenizi doldurun. Teleporteri kullanarak Eirulan'a geri dönün. Hayvan dükkanının yukarısında Laenne'ye giderek safiri verin ve Taar'a dönerek bu kısmı da tamamlayın.

## CHAPTER 5 THE DRYAD EXILE COLONY

Bu kısmın başında Taar'ı da grubunuza alın. Eğer dördüncü kişiyi alabilecek kadar paranız yoksa (1500 altın) adamlarınızdan birini bırakıp yerine Taar'ı alabilirsiniz. Taar aktif karakterken Great Hall'un yanındaki eve girin ve Arianne ile konuşun ve verdiği görevi kabul edin.







Eirulan'dan Northern Greilyn Jungle'a ışınlanın. Teleporterden kuzeye ve batıya doğru ilerleyerek Health Shrine'a ulaşın. Kuzeye gidip köprüden geçerek Hak'u ayin kampına ulaşın. Kamptan Hak'u Ceremonial Blade'i aldıktan sonra tekrar Eirulan'a ışınlanın. Hayvan dükkanının terasına çıkın ve güney kapısını kullanın. Yol doğuya doğru döndüğünde güneye gidin ve kalyaların arasındaki delikten geçerek küçük mağaraya girin. Burada Arianne'nin bahsettiği yaratık olan Garganturax'ı göreceksiniz, ona zarar vermek için elinizde Hak'u Ceremonial Blade olması gerekiyor.

Ana yola dönün ve doğuya doğru devam edin. Yolda Some Abandoned Ruins isminde yıkıntılar göreceksiniz, kuzey duvarındaki kadehi kullanarak gizli odayı açabilirsiniz. Bu yıkıntıların hemen doğusundaki mağarada Hak'u Witch Doctor'ı bulacaksınız.

Southern Greilyn Jungle Teleporterini bulana kadar doğuya doğru ilerleyin ve Razka's Ruins'e ulaşın. Burada menzilli saldırılara karşı pek savunması olmayan Morden-Viir Spearman Captain ile karşılaşacaksınız. Onu öldürdükten sonra doğuya doğru devam edin, kuzeye gidip köprüden geçin ve hemen sağdaki mağaraya girin.

Mağarayı temizleyerek ilerleyin ve Rokhar's Rift Site'a ulaşın. Rokhar ile konuştuğunuzda Dire Wolf çağırma ayinine başlayacak ama bu sırada başka yaratıklar da gelecek. Rampage moduna geçerek Rokhar Dire Wolf'u getirmeyi başarana kadar yaratıkları temizleyin. Rokhar ile konuşun Eirulan'a dönerek kurdu hayvan satıcısına götürün. Tekrar Rift bölgesine dönerek etraftaki hazineleri toplayın.

Şehre geri dönün ve Arianne ile konuşarak görevi tamamlayın, ardından hayvan dükkanına giderek kurdu grubunuza ekleyin. Şimdi tekrar Southern Greilyn Jungle'a dönün ve doğuya giderek Eastern Greilyn Jungle'a girin. Rokhar'a gittiğiniz yeri geçin ve yolu izlemeye devam edin. Doğu tarafında küçük bir kule göreceksiniz, ona doğru gidip birkaç eşya alabilirsiniz. Burası aynı zamanda Dryad Exile Camp'ın hemen dışı.

Oyunda bulunan bir hatadan etkilenmemek için oyunu burada mutlaka kaydedin ve Chapter bitene kadar bu kaydınızın üzerine başka kayıt yapmayın. Dryad kampına girdiğinizde hastalıklı Dryad'ların saldırdığı bir adam göreceksiniz. Burada bir süre bekleyin ve daha sonra hastalıklı Dryad'ları öldürerek adamla konuşun. Adam bir Azunite Scholar ve size Valdis'le ilgili bilgiler verecek ve Chapter tamamlanacak. Bazı durumlarda tüm Dryad'ları öldürseniz bile adam yardım istemeye devam ediyor, eğer bu gerçekleşirse hata sizi de buldu demektir ve önceki kaydınızı yükleyip tekrar denemekten başka bir şansınız yok.



## CHAPTER 6 LEAVING GEILYN ISLE

Azunite Scholar ile tekrar konuştuğunuzda size doğu yoluna açacak. Ancak siz bu yola gitmeyin ve batı yolundan ilerleyin. Incantation Shrine'ı geçtiğinizde ufak bir mağara bulacaksınız ve bu mağaradaki Hrawn'dan The Hak'u görevini alabileceksiniz. Hrawn'ın yanından ayrılın ve Dryad kampına dönün ve yeni açılan yoldan ilerleyerek Eastern Greilyn Jungle Teleporterine ulaşın ve Western Jungle'a geçin. Batıya doğru giderek eve ulaşın ve kapıyı çalın ve içerideki adamı öldürün.

Eastern Jungle'a ışınlanın ve Hrawn'ın mağarasına girip babasıyla konuşarak ödülünüzü alın. Şimdi Eirulan'a dönüp revirdeki Hesla ile konuşarak ödülünüzü arttırın. Eastern Jungle'a dönün ve yoldan ilerleyin. Yıkıntılara ulaştığınızda yol güneye dönecek ve bir köprü göreceksiniz. Yıkıntılara girin ve birkaç Hak'u öldürdükten sonra demirci Feldwyr'i bulun. Onunla konuşarak görevini kabul edin.

Feldwyr'in hemen güneyinde odada bulunan asansör sizi yıkıntıların yukarısındaki kilitli kuleye götürüyor. Kapıyı içeriden açarak kendinize kestirme yol yaratabilirsiniz. Demirci ile konuştuktan sonra açılan doğu kapısından geçerek ilerleyin.

İkinci merdivenlerden indiğinizde kuzeye doğru gidin (sola dönerek). Karşınıza çıkan Hak'u'ları öldürün ve Feldwyr'in örsünü bulun. En doğudaki odadaki duvarda bulunan kolu çeken ortadaki odayı açabilir ve hazine sandığı bulabilirsiniz. Geri dönüp güneye doğru gittiğinizde 22. level yaratıklar göreceksiniz, şimdilik buralara bulaşacak kadar güçlü değiliz, o yüzden dışarı çıkmak daha doğru olur.

Feldwyr'den ayrılıp güneye doğru giderek köprüden geçin. Dar bir mağaradan geçtikten sonra bir kule bulacaksınız, kuledeki Ranger Vix mağaralar boyunca size katılmayı öneriyor. Ayrıca bu kulede Lesser Chant of Ranged Awareness da bulabilirsiniz.

Vix'in kulesinden geçtikten sonra Upper Kithraya Caverns'e gireceksiniz. Yolun sonuna doğru ulaştığınızda iki yol göreceksiniz, güneybatıdaki dar olana girip yaratıkları temizleyin, geri dönün güneydoğudaki yoldan ilerleyerek Lower Kithraya Caverns girişine ulaşın. Mağarada ilerlediğinizde Vix'in askerlerinden biriyle karşılaşacaksınız. Onu geçtikten sonra ulaştığınız yol ayrımında güneye doğru giderek Kithraya Hive Queen'i bulun ve öldürerek kafasını alın.

Diğer tarafa doğru gidince Eastern Greilyn Beach'e çıkacaksınız. Buradaki yaratıkları öldürün ve Shard'ı yok edin, sahile inin



ve Scholar ile konuşun. Konuşmanız bittiğinizde bir portal açılacak, buradan ulaşacağınız çöl kampında Captain Suzor ile konuşun.

## CHAPTER 7 SECRET OF THE AZUNITE DESERT

Captain Suzor ile konuştuğuktan sonra arkasındaki eve girin ve Balamar ile konuşun. Sizden içecek birşeyler isteyecek, Chapter 4'te Fenella'dan almış olduğunuz birayı ona verin, size karşılığında kedi kaburgası veriyor. Eirulan'a geri dönün ve Falls kısmına giderek Tamari ile konuşun. Hanın üst katına çıkın ve Jordhan ile konuşun. Sizden et isteyecek, ona da kedi kaburgalarını vererek karşılığında Xeria heykeli alın. Bu heykeli kasanıza koysanız iyi olur çünkü ancak Act II'de işinize yarayacak.

Şehirdeki işlerinizi tamamladıktan sonra Azunite çölüne geri işinlanın. Kampın kuzeydoğusuna doğru giderek Skath Guardian'ı öldürüp Stela of Blindness'ı alın. Batıya doğru gidin ve köprü'nün altından geçerek ikinci Skath Guardian'ı bulun. Bu da size Stela of Life'i verecek. İlk Guardian'ı öldürdüğünüz yere geri dönün, kuzeye doğru ilerleyerek kuleye ulaşın. Kuleye girip asansörle aşağı inerek Master Thestrin ile konuşun. Onunla konuştuğuktan sonra kuleden çıkın ve güneye doğru ilerleyerek üçüncü Skath Guardian'ı öldürüp Stela of Death'ı alın. Kuzeye doğru devam edin, kemerden geçmeden önce sola dönün ve merdivenlerden aşağı inerek son Skath Guardian'ı bulun. Onun da üzerinden Stela of Sight'ı alacaksınız.

Kuzeye ilerleyip Azurite mağarasını temizleyin. Önceki kemer dönün, mağaradan doğuya doğru giderek Azunite Shrine'a ulaşın. Shrine'ın ilk odasında güney duvarında dokunabileceğiniz bir blok bulunuyor, böylece gizli bir oda açacak ve Lesser Chant of Purity bulacaksınız.

Doğu kapısından geçin ve ilerleyin. Dört köşesinde ve ortasında sandıklar bulunan bir odaya geleceksiniz. Güneydoğu köşesindeki sandık bir Mimic, zorlu bir rakip olmasına rağmen öldürürseniz oldukça güzel mallar kazanıyorsunuz. Diğer köşe sandıkları içlerinde 16. level yaratıklar bulunan yan kapıları, ortadaki sandık ise tüm kapıları açıyor. Köşedeki sandıkları tek tek kullanarak bu kısım daha rahat biçimde geçebilirsiniz.

Güneye doğru giderek asansörü kullanın ve Inner Chamber'a gelin. Buradaki kapılardan birini açmak için 13. level veya üstü Ranged karakter sahibi olmanız gerekli. Doğu duvarındaki kitaplıktan Lesser Chant of Melee Awareness'ı alın ve tüm Stela'ları yerlerine yerleştirin. Ortadaki pedestalde Map of the Lost Vault

of Azunites ve gümüş bir ayna bulacaksınız. Onları aldıktan sonra batıdaki kapı açılacak.

## CHAPTER 8 THE LOST AZUNITE ARTIFACT

Burası gerçekten oldukça kısa ve basit bir Chapter. Ancient Azurine Shrine'dan çıktığınızda Valley of the Azunites'e geleceksiniz. Kuzeye doğru ilerleyin ve teleporteri kullanarak Eirulan'a dönüp elinizdeki gereksiz mallardan kurtulun. Tekrar geri dönün ve kuzeye doğru ilerleyerek Azunite Cavern'den geçin. Buradaki köprü'nün karşısında başka bir mağara bulacaksınız. Mağardan ilerleyerek ışık bulmacasının olduğu noktaya gelin. Bu klasik bulmacada amacınız önce aynayı elinde ayna olmayan heykele koymak, sonra da heykelleri döndürerek ışığın sütundaki taşla vurmasını sağlamak. Bunu yaptığınızda yeni bir yol açılacak, yoldan ilerleyin ve Azunite Artifact'ı alın. Elven Spirit ile konuştuğuktan sonra bu Chapter sona erecek.

## CHAPTER 9 WINDSTONE FORTRESS

Elven Spirit ile tekrar konuştuğunuzda size yeni bir yol açacak. Dışarı çıktığınızda Teleporter göreceksiniz. Mağaranın içine doğru ilerleyin, içinde Skath'ların olduğu odada bulunan iki vanayı çevirerek gizli bir oda açabilirsiniz. Mağaralardan ve açıklıklardan geçerek en sonunda bir köprüye ulaşacaksınız. Köprüyü geçin ve batıya doğru devam edin. Windstone Tunnels'tan geçtikten sonra kendinizi Windstone Fortress girişinde bulacaksınız ama burada size pek de dostça davranmıyorlar.

Yoldan devam edin, kalenin kilitli kapısına geldiğinizde sağdaki girişi kullanarak Eastern Gatehouse'a girin. Burayı temizledikten sonra koridorun yan tarafında üç tane oda bulacaksınız. Bu odalardan birinde Private Banos bulunuyor. Onunla konuşup Squadron Leader Taarth'a ulaştırma görevini kabul edin.

Önce kuzeye, sonra batıya dönerek yeni bir koridora ulaşın. Burada da iki tane yan oda bulunuyor, bunlardan birinde Lesser Chant of Magic Skill bulacak ve heykelin arkasındaki düğmeye basarak başka bir hazine odasını açabileceksiniz. Tekrar batıya doğru giderek ve kuzeydeki teleporteri aktif hale getirmeden önce karşı tarafa giderek Western Gatehouse'a ulaşın. Burayı temizlediğinizde Private Caiden'i bulacaksınız. Ayrıca burada Lesser Chant of Melee Skill ve The Deeds of Xeria kitabı da bulunuyor. Bu kitap ilerideki bir görevde işinize yarayacak.

Windstone Fortress'e girin ve kuzeye gidin. Batıya doğru gi-







### ??? KİMDİR?

Arada sırada değerli hazineler bulduğunuzda bir anda oraya ışınlanan ??? adında 99. level bir hırsız göreceksiniz. Bu hırsız ışınlanıp hazinelerinizin bir kısmını çalıyor ve tekrar geldiği yere ışınlanıyor. Her ne kadar onu oyunun başlarında öldürmeniz mümkün olmasa bile gördüğünüz anda mutlaka saldırın. Saldırdığınızda hem mallarınızı çalmasını önleyecek, hem de şanslıysanız kendi mallarından bir ikisini düşürmesini sağlayabileceksiniz. Bu hırsız ileriki zamanlarda opsiyonel Mysterious Quest görevini de başlatıyor, aklınızda olsun.

## Eşya Setleri

Eşya setleri DSII'nin en güzel yanlarından biri, her ne kadar setleri tamamlamanız oldukça zor olsa da bunu başardığınızda aldığınız bonus uğraşınıza değecektir. Setlerin bonusları parça sayısına göre artıyor, diğer türlü çok fazla yer kaplayacağından burada yalnızca bulunmuş ve tamamlanmış setlerin verdiği bonusları bulacaksınız.

#### Chaos' Avatar Set (3 parça)

Unraveler's Boots, Endbringer's Vestment, Chaos Grips  
Set Bonus: +110 Mana, +20% Combat Magic Damage, +6% Power Recharge Rate, +2 to Combat Magic Skills, +13 Armor

#### Fallen Soldier Gift Set (3 parça)

Soldier's Justice, Soldier's Reborn Shroud, Soldier's Vigilance  
Set Bonus: +100 Health, 13-16 Fire Damage, +3 to Critical Shot, Dodge and Survival, +40 Armor

#### Frostheim's Trappings Set (4 parça)

Frostheims Claw, Frostheim, Frostheim's Grips, Frostheim's Bindings  
Set Bonus: +25 Strength, 9-15 Ice Damage, +25% Ice Resistance, +2 to Melee Skills, +15 Melee Damage, +8 Armor

#### Ghostly Visions Set (3 parça)

Spirit of Unrest, Spirit of Rest, Spirit of Repose  
Set Bonus: +15% Health/Mana Regen, +20 Armor, +8% Magic Resistance

#### Jewels of the Nexus Set (5 parça)

Jewel of Fire, Jewel of Death, Jewel of Ice, Jewel of Lightning, Nexus Prism  
Set Bonus: Adds 10 to 16 Ice Damage, Adds 12 to 14 Fire Damage, Adds 6 to 19 Lightning Damage, Adds 10 to 16 Death Damage, +2 to Melee Skills, +2 to Ranged Skills, +2 to Nature Magic Skills, +2 to Combat Magic Skills

#### Lorethal's Legacy Set (8 parça)

Lorethal's Honor, Lorethal's Grace, Lorethal's Nobility, Lorethal's Determination, Lorethal's Sacrifice, Lorethal's Command, Lorethal's Eminence, Lorethal's Courage  
Set Bonus: +18 Str, +65 Armor, +15% Magic Damage Resistance, +2 to Melee Skills, +3 to Barricade, Toughness, and Reinforced Armor, +27



den koridordan kışla kanadına geçin ve burada en batıdaki odada Private Nolan'ı bulun. Kışladan dışarı çıkın ve kuzeye dönerek teleporteri geçin. Burada Squadron Leader Taarth ile karşılaşacaksınız ve adamlarını geri getirdiğiniz için sizi Dusty Key ile ödüllendirecek.

Taarth'ın batısındaki delikte bir half giant bulunuyor. Sartan ile konuşarak vereceği görevi alın. Sartan'ı geçtiğinizde Captain Dathry'i bulacaksınız, onunla konuşun.

Doğu koridoruna girin ve duvardaki düğmeye basarak Outer Vault'u açın. Odada Yellow Sight Cube yığını bulacaksınız. Bir tane sarı küp alın ve yuvaya yerleştirin. Bir sonraki odada yeşil küp kullanmanız gerekiyor ve Green Life Cube yığını sağdaki odada. Sonraki odada kırmızı küp kullanmanız gerekli, ayrıca yine bura-

#### Melee Damage

##### Nature's Vigilance Set (4 parça)

Vigilant Gloves, Vigilant Hauberk, Vigilant Boots, Vigilant Crest  
Set Bonus: +20 Health, +15 Armor, +10% Lightning Resist

##### Night's Shadow Set (5 parça)

Phantom Razor, Whisper, Smoke's Cowl, Shadowstep, Nightspirit  
Set Bonus: 7% Health Steal, +12% Change to Dodge Melee Attacks, +2 to Critical Strike, Dual Wield, and Alacrity, +40% to Find Magical Items, +14 Melee Damage, +6 Armor

##### Olimarch's Bane Set (4 parça)

Savior's Signal, Savior's Halo, Skewer of Olimarch, Savior's Trail  
Set Bonus: +12 Dex, +10% Magic Resistance, +1 to Critical Shot, Dodge, Survival, +2 to Biting Arrow, Farshot, Shockwave, +9 Max Damage, +6 Armor

##### Secrets of the Forgotten Set (3 parça)

Soranith's Amulet, Soranith's Gold Ring, Soranith's Silver Ring  
Set Bonus: +5% Health Steal, +6% Magic Resistance, +40% Find Magical Items

##### Silks of the Master Set (4 parça)

Mage Silk Boots, Masters Focusing Charm, Masters Insight, Mage-silk Gloves

Set Bonus: +8 Int, +20% Nature Magic Damage, +20% Combat Magic Damage, 8% Mana Steal, +8 Armor

##### Thena's Serenity Set (4 parça)

Thena's Companion, Thena's Calming Gaze, Thena's Tranquil Path, Than's Soothing Touch

Set Bonus: +8 Int, +40 Mana, +10% Magic Damage Resistance, +2 to Summon Fortitude, Might, Bond, +2 Nurturing Gift, Enveloping Embrace, Feral Wrath, +5 Armor

##### Treasure of the Dwarven Lords Set (3 parça)

The Iron Crown, Stonecase, Forge Gauntlets

Set Bonus: +40 Strength, +100 Health, +10% Melee Resistance, +15% Chance to Find Magic Items, +12 Armor



da Lieutenant Namyek'le karşılaşacaksınız. Kendisi biraz zombi olduğundan onu öldürün ve Inner Vault Key'i alın. Kırmızı kapıyı açarak Inner Vault'a girin. Etraftaki zombileri öldürün, alacağınızı alın ve mavi aleve tıklayarak Azunite Artifact'i aktif hale getirin.

Odanın köşesinden dört tane Purple Death kübü alın ve mavi alevin sağ çaprazındaki kapıyı açın. Buradaki White Vault, Dusty Key kullanılarak açılıyor. Açtıktan sonra dört mor kübü yerleştirin ve hazinenizi alın. Captain Dathry'e Artifact ile beraber dönünce kuzeydeki yolu açacak. Soldier Orayne ile konuşarak Sartan'ın serbest kalmasını sağlayın ve Sartan'la konuşarak görevi tamamlayın. Kuzeye doğru ilerleyin ve Temple of Xeria'ya ulaşın.

## CHAPTER 10 THE TEMPLE OF XERIA

Bir yandan böceklerle savaşın, bir yandan ilerlerken ortasında çukur olan büyükçe bir odaya ulaşacaksınız. Bu çukurda yeşil ve sarı iki tane yuva göreceksiniz. Odanın köşesinden üç tane yeşil küp alın ve birini yeşil yuvaya sokun. Böylece batı duvarında bir kapı açılacak. İçeri girerek üç tane sarı küp alın ve yine birini çukurdaki yuvaya yerleştirin. Bunu yaptığınızda güneyde bir kapı açılacak. İçeri girin ve yuvalara sarı ve yeşil küpleri yerleştirin. Böylece iki kapı daha açacaksınız. Bu odalardan birine girin ve üç tane kırmızı küp alın. Diğer odaya girin ve kırmızı sembolü yuvaya bir tane kırmızı küp soktukten sonra, üzerinde iki tane kırmızı sembol olan yuvaya da kırmızı küp sokun. Odanın

köşesinden üç tane mor küp alın ve birinin diğer tarafındaki mor yuvaya yerleştirin.

Merak etmeyin, az kaldı. Yan tarafta açılan yeni odadaki yuvaya da mor kübü yerleştirdikten sonra dört yuvası olan bir odaya geleceksiniz. Buradaki tüm yuvalara farklı renkte küpleri yerleştirdiğinizde ödülünüzü ve Chant of Scholars'ı alacaksınız.

İçinde çukur olan odaya dönün ve kuzeydeki kapıdan geçin. Zombileri öldürerek ilerleyin ve büyük parlayan heykele tıklayın. Kuzeydeki odada The Death of Xeria ve The War of Legions kitaplarını bulacaksınız.

Büyük odadan doğu kapısını kullanarak teleporteri bulun. Azunite Desert'e ışınlanın ve güneydoğuya giderek Ruined Crypt'i bulun. Heykelle konuşarak sorduğu bilmecelere doğru yanıt verin (Azunia, Xeria, Elandir, Zaramoth). Mezarın üzerindeki parlayan kılıcı alın ve Thestrin'in kulesine geri dönün. Size Mysterious Chant verecek ama kullanmanızı tavsiye etmiyorum. Eirulan'a ışınlanın ve handaki adamla konuşarak Secrets of Xeria's Temple görevini tamamlayın. Şimdi Xeria's Temple'a ışınlanarak ilk Act'in son yaratığıyla yüzleşmeye hazır olun.

Giant Trilisk zor gibi görünen bir yaratık. Ortadaki kafa olan Vitalus diğer iki kafayı iyileştiriyor, ama kendisini iyileştiremiyor. O yüzden ilk hedefiniz Vitalus olmalı. Vitalus'u öldürdükten sonra diğer iki kafayı çok rahat biçimde halledebilirsiniz. Shard'ı yok ettikten sonra Captiaon Dathry ile konuşun ve Aman'lu'ya açtığı portala girerek ilk Act'i mutlu sonla tamamlayın.

### Büyük Sözleri

Büyük Sözleri (chant) Incantation Shrine'da söylediğiniz ve etrafınızdaki tüm karakterlere geçici bonus veren sözlerdir. Bunları aktif hale geçirmek için ister Jurnalin önce Lore sekmesine, oradan da Chant sekmesine geçerek istediğiniz sözün üzerine tıklayabilir; ya da Enter tuşuna basarak açacağınız mesaj kısmına sözleri yazarak tekrar Enter'a basabilirsiniz.

**Lesser Chant of Fortification: dono armorum es**

Zırh bonusu verir

Size bunların kullanımı anlatan Dryad Esselte'den alacaksınız.

**Lesser Chant of Dexterity: elevato agilum es**

Hüner bonusu verir

Eirulan's North Gate'in kuzeyindeki kulenin zemin katındaki kitaptan öğreneceksiniz.

**Lesser Chant of Intelligence: elevato ingenum es**

Zeka bonusu verir

Northern Greilyn Jungle'daki teleporterin karşısındaki platformdaki kitaptan öğreneceksiniz.

**Lesser Chant of Strength: elevato vigorum es**

Güç bonusu verir

Northern Greilyn Jungle'daki teleporterin karşısındaki platformdaki kitaptan öğreneceksiniz.

**Mysterious Chant: rando conjurum es**

Büyülü bir eşya yaratır

İkinci Morden kulesinden sonraki şelalenin arkasındaki mağarada bulacaksınız.

**Lesser Chant of Mage Health: ingenus vitalis es**

Mage'lerin sağlık kazanım hızlarını artırır

Western Greilyn Jungle teleporterinin batısındaki evin yanındaki platformda bulacaksınız.

**Lesser Chant of Ranger Health: agilus vitalis es**

Ranger'ların sağlık kazanım hızlarını artırır

Western Greilyn Jungle teleporterinin batısındaki evin yanındaki platformda bulacaksınız.

**Lesser Chant of Fighter Health: vigorus vitalis es**

Fighter'ların sağlık kazanım hızlarını artırır

Western Greilyn Jungle teleporterinin ilerisindeki Dryad karakolunda bulacaksınız.

**Lesser Chant of Casting: incanta rapida es**

Etkili olduğu süre boyunca sınırsız mana sağlar

Dördüncü Morden kulesinden sonraki teleporterden batıya gidin, merdivenlerin yukarısında, hayaletlerden birinin yanındaki kitapta bulacaksınız.

**Lesser Chant of Fighter Power: vigorus adeptus es**

Etkili olduğu süre boyunca Fighter'ların kahraman güçleri anında tekrar dolar

Elven Shrine'daki Lost Sapphire odasında bulacaksınız.

**Lesser Chant of Ranger Power: agilus adeptus es**

Etkili olduğu süre boyunca Ranger'ların kahraman güçleri anında tekrar dolar

Elven Shrine'daki Lost Sapphire odasında bulacaksınız.

**Lesser Chant of Mage Power: ingenus adeptus es**

Etkili olduğu süre boyunca Mage'lerin kahraman güçleri anında tekrar dolar

Elven Shrine'daki Lost Sapphire odasında bulacaksınız.

**Lesser Chant of Ranged Awa**

**reness: propelum percepto es**

Gruba menzilli saldırılara karşı az da olsa direniş kazandırır

Vix'i bulduğunuz kulede bulacaksınız.

**Lesser Chant of Purity: vexori impedio es**

Freeze, Stun, Ignite, Immobilize, Knockback, Silence, Slow ve Curse etkilerine geçici bağışıklık kazandırır

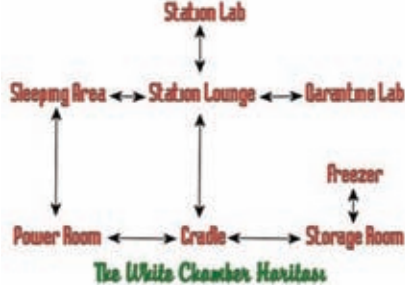
Azunite Shrine'nın girişindeki gizli odada bulacaksınız.



# THE WHITE CHAMBER

Bilimkurgu + anime = Kısa ama çok güzel bir adventure

Yazan Eser Güven



White Chamber amatör bir çalışma, ancak amatör oyunlarda pek fazla rastlanmayacak derecede güzel grafiklere ve seslere sahip. Bu adamların elinden daha profesyonel bir çalışmayla neler çıkar acaba diye düşünmemek elde değil. Haydi hep birlikte oyunun sunduğu tüm sonlara ulaşalım...

## DOCKING CHAMBER

Sağdaki duvardaki panelin yanındaki tellere sağ tıklayın ve ardından el ikonuna sol tıklayın. Oyundaki objeler üzerinde bir şeyler yapmak için objeye sağ tıklamalı, ardından istediğiniz ikonu sol tıklayarak seçmelisiniz. Panel üzerinde el ikonunu kullanın. Şimdi göreceğiniz sorulara vereceğiniz cevapların oyunun sonu üzerinde etkisi var, bu çözümü takip ettiğinizde tüm sonuçları görebileceksiniz.

“Do you know where you are?”, “Do you regret?” ve “Are you ready?” sorularına Yes cevabını verin ve ekranın aşağısındaki kapıdan, oradan da sağdaki kapıdan geçerek Storage Room’a ulaşın

## STORAGE ROOM

Laboratuvar önüğü üzerine el ikonunu kullanın. Geldiğiniz kapıdan geri dönün ve sola gidin.

## POWER ROOM

Yedekleme ünitesi üzerinde el ikonunu kullanın. İmlecini ekranın üst kısmına götürerek envanteri açın ve anahtara tıklayın. Anahtar deliğine sol tıklayın. İmleci ekranın en sol (veya sağ) tarafına götürün ve tıklayın. Cradle’a geri dönün.

## CRADLE

Konsol üzerinde el ikonunu kullanın. Yeşil düğmeye tıklayın. Sarı oklar sarı küreyi gösterene kadar yeşil ve kırmızı eksen düğmelerine tıklayın. İmlecini ekranın en yukarisına götürüp sol tıklayın. Duvar paneli üzerine el ikonunu kullanın. Station Lounge’a geçin.

## STATION LOUNGE

(‘Şu objeye sağ tıklayın’ şeklinde gördüğünüz yerlerde objeye sağ tıklamanız ve el ikonunu kullanmanız gerekiyor, her seferinde uzun uzun yazmamak için böyle kullanmak daha uygun olacak). Cam kapının yanındaki düğmeye sağ tıklayın. Cam kapıya tıkladığınızda kapının yangın yüzünden kapalı olduğunu öğreneceksiniz. Kapının solundaki dolaba sağ tıklayın. Video diskine sağ

tıklayın. Kopuk kola sağ tıklayın. İmlecini ekranın herhangi bir yanına götürerek sol tıklayın. Odanın sol tarafındaki diğer dolaba sağ tıklayın. Çelik kutuya sağ tıklayın. İmlecini tekrar ekranın herhangi bir yanına götürerek tıklayın. Artık odanın sol tarafındaki kapıdan geçebilirsiniz.

## SLEEPING AREA

Aynaya sağ tıkladıktan sonra odanın solundaki kapıdan çıkın. Tekrar geldiğiniz kapıdan girin, buradaki sahil yalnızca bir illüzyon, kapıdan geçtiğinizde yine Sleeping Area’ya dönüyorsunuz. Ortadaki yataкта bulunan battaniyeye sağ tıklayın. Station Lab’a dönün.

## STATION LAB

Baltaya sağ tıklayın. Bu odadaki tahtada işaretler göreceksiniz ve bu işaretler oyunu hangi sonla bitireceğinizi belirleyecek. Ne kadar çok işaret olursa o kadar iyi bir sona ulaşırsınız. Tahtaya baktıktan sonra ekranın aşağısına doğru iki kez giderek Cradle’a dönün.

## CRADLE

Konsolun üzerindeki yaratığa tıklayın.

## SLEEPING AREA

Önce diske, ardından nota sağ tıklayın. Ekranın sağındaki kapıdan geçerek Station Lounge’a ulaşın, oradan da aşağı ve sola giderek Power Room’a girin.

## POWER ROOM

Sağdaki bilgisayara sağ tıklayın, ardından envanterinizde nota sağ tıklayarak göz ikonunu seçin (böylece notu okuyacaksınız). Burada görmüş olduğunuz cümle aslında size konsolda kullanmanız gereken renklerin sırasını veriyor. P=Mor, W=Beyaz, Y=Sarı, G=Yeşil, B=Mavi ve R=Kırmızı. Renklere bu sırayla tıklayarak şifreyi girin. Robotu klavyedeki ok tuşlarını kullanarak sağ taraftaki kapıya götürün ve Space tuşuna basarak kapıyı açın. Station Lounge’a dönün ve sağ taraftaki cam kapıdan geçin.

## QUARANTINE LAB

Güç kompartımanına sağ tıklayın, dosya dolabına sağ tıklayın, kırık çekmeceye sağ tıklayın, zarfa sağ tıklayın. Envanterinize





bakın ve zarfa sağ tıklayın, böylece video kaseti alacaksınız. İmleci ekranın soluna götürüp tıklayarak görüntüden çıkın. Cam kapıdan geçerek Station Lounge'a ulaşın. Aşağıdaki kapıdan pasaja girin, 5 kez aşağı ilerlediğinizde kendinizi Cradle'da bulacaksınız. Sol taraftan Power Room'a girin.

### POWER ROOM

Odanın en soluna gidin ve panele sağ tıklayın. Odanın en sağına gidin. Envanterinizdeki baltaya tıklayın, ardından boruya tıklayın. Sağ tıklayarak baltayı tekrar envantere bırakın, kola sağ tıklayın. Station Lounge'a dönün.

### STATION LOUNGE

Envanterinizdeki iki diske tıklayıp odanın ortasındaki videoyu kullanarak mesajları izleyebilirsiniz. Envanterinizdeki aynaya tıklayın, ardından ekrana tıklayın. Station Lab'a girin.

### STATION LAB

Envanterinizdeki video kasede tıkladıktan sonra videoya tıklayarak izleyin. Lazer kesiciye sağ tıklayın, videoya sol tıklayın. Envanterinizdeki lazer kesiciye sol tıklayın, ardından videoya sol tıklayın. Pillere sağ tıklayın. Örnek tabağına ve neştere sağ tıklayın. Ekranın aşağısındaki kapıdan çıkın.

### STATION LOUNGE

Burada eğer isterseniz Venomous sonuna ulaşabilirsiniz. Bunun için öncelikle oyununuzu kaydedin ki sonu izledikten sonra oyuna devam etme şansınız olsun.

Düğmeye sağ tıklayın. Ekranın altındaki kapıdan çıkın ve bu odaya geri dönün. Bu işlemi iki kere daha tekrarlayıp odaya döndüğünüzde Venomous sonunu izleyeceksiniz.

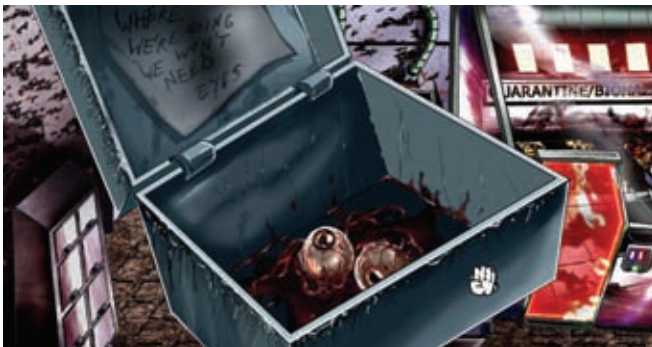
Envanterinizdeki baltaya tıklayın ve zinciri kesin. Ekrana sağ tıklayarak baltayı tekrar envantere alın. Gövdeye sağ tıklayarak alın ve sol taraftaki Sleeping Area'ya girin.

### SLEEPING AREA

Duş paneline sağ tıklayın, siyah saça sağ tıklayın ve Quarantine Lab'a gidin.

### QUARANTINE LAB

Güç kompartımanına sağ tıklayın. Envanterinizdeki pillere tıklayın ve kapağın içine yerleştirin. Envanterdeki çelik kutuya



tıklayın, lazer masası üzerinde kullanın. Kutuya sağ tıklayarak açın, kutunun içindeki gözlere sağ tıklayın. Power Room'a gidin.

### POWER ROOM

Bilgisayarın solundaki makineye tıklayın. Envanterinizdeki örnek tabağına tıklayarak makine üzerinde kullanın. Envanterinizdeki kimlik kartına tıklayarak makine üzerinde kullanın ve ekrana sağ tıklayarak kartı tekrar envanterinize alın. Analiz makinesine sağ tıklayın, panele sağ tıklayın. Envanterinizdeki neştere tıklayın ve açık olan paneldeki teli kesin. Ekrana sağ tıklayarak neşteri geri koyun. Storage Room'a gidin.

### STORAGE ROOM

Envanterinizdeki kimlik kartına tıklayın ve tarayıcı da kullanarak kapıyı açın. Patlayıcılara sağ tıklayarak alın. Dondurucunun kapı koluna sağ tıklayın ve içeri girin.

### FREEZER

Donmuş adama sağ tıklayın. Envanterden baltayı seçin ve adamın bacağına tıklayın. Station Lab'a kadar gidin.

### STATION LAB

Envanterinizdeki patlayıcıya tıklayın ve ekranın üst kısmında kaynaqlanmış havalandırma kapağına tıklayın. Tekrar Quarantine Lab'a dönün.

### QUARANTINE LAB

Envanterinizdeki vücut parçalarını yatağın üzerine yerleştirin (gözleri en son yerleştireceksiniz). Envanterinizdeki battaniyeye tıklayıp birleştirdiğiniz vücudun üzerine örtün. Lazer masasına sağ tıklayın. Soldaki kapıdan Station Lounge'a dönün ve tekrar sağa giderek Quarantine Lab'a girin. Tehlikeli işaretlenmiş yere doğru yürüyün ve içerideki vücuda sağ tıklayın. Burada da oyunu kaydedin çünkü sizi farklı sonlara götürecek soruların devamıyla burada yüzleşiyorsunuz.

Kırmızı video diskinde sağ tıklayarak alın. Karantina işaretinin altındaki duvara sağ tıklayın ve göz ikonunu kullanarak bakın.

İlk soru olan "Do you want to leave?" sorusuna No cevabını verirsiniz Decaying sonuna ulaşacaksınız. Eğer Yes cevabını verirsiniz Damned veya Redemption sonlarını görebilirsiniz.

İkinci soru olan "And risk spreading the disease?" sorusuna No cevabını verirsiniz Redemption, Yes cevabını verirsiniz Damned sonuna ulaşacaksınız.

Açılan kapıdan girin ve ekranın solundaki kapıdan geçin.

### STATION LOUNGE

Envanterinizdeki üçüncü video diskinde tıklayın ve ekran üzerinde kullanın. Yukarıdaki kapıdan Station Lab'a geçin. Tahtadaki işaretlerden hangi sona doğru gittiğinizi anlayabilirsiniz. 2 işaret Damned, 3 işaret Redemption sonunu gösterir. Ekranın yukarısındaki havalandırma kapısından geçerek Grinder Room'a girin ve sağa doğru devam edin. Vücuda sağ tıklayın ve sağ tarafa doğru ilerleyin, ekranın aşağısındaki kapıdan yeniden Station Lab'a gireceksiniz. Aşağı doğru giderek Cradle'a girin.

### CRADLE

Soldaki kapıdan geçerek oyunun sonuyla ilgili fazladan demo seyredebilirsiniz. Tekrar sağa giderek Storage Room'a girin ve kapıdan geçip kaçış kapsülüne girin. Böylece oyunun ulaştığınız sonunu izleyeceksiniz.



# PC hilekar

Okulların açılmasına az bir süre kala, elde biriken oyunları bir bir bitirmekte zorlanan oyuncular, hile borsasının hızla yükselmesine ve efektif kurda çalkalanmalara neden oldu.

## CODENAME: PANZERS - PHASE TWO

Oyun sırasında ENTER tuşuna basın, aşağıdaki kodları yazın ve tekrar ENTER'a basın.

**Bölümü kazanma** – MilestoneWasYesterday  
**İntihar** – KillBill

**+100 Destek** – support@stormregion.com

**Ölümsüzlük** –

IbrahimHonestTraderofQualityGoods

**Sonsuz Kargo** – BigBackPack

**+1000 Prestij** – OfCourseIamPresident

**+1000 Tecrübe (Seçili üniteye)** –

BlessingOfWisdom



## POSTAL 2: APOCALYPSE WEEKEND

Oyun sırasında Shift ve ~ veya é tuşlarına aynı anda basarak konsolu açın. Bu ekrana sissy yazarak hile modunu aktif hale getirin ve aşağıdaki kodlarla hileleri çalıştırın.

**%1 Sağlık** – alamode

**%1 Sağlık ve eldeki silahı bırakma** – iamsolame

**5000\$** – jewsforjesus

**Tüm silahlar** – Gunrack

**Zırh** – blockmyass

**Zıplayan kediler** – boppincats

**Kedi susturucular** – catfancy

**Polis kostümü** – iamthelaw

**Ölümsüzlük** – set P2Player BGodMode True

**Cephane** – blastacap

**Uçuş modu** – fly

**Duvarlardan geçme** – ifeelfree

**Roket kameralar** – fireinyourhole

**Kedi atan pompalı tüfekler** – rockincats



## BLOODRAYNE 2

Aşağıdaki kodları hile menüsünde girin.

**Ölümsüzlük** – Uber Taint Joad Durf Kwis

**Tüm güçler** – Blank Ugly Pustule Eater

**Patlayan düşmanlar** – Dodge This Moist Pimp

**Sonsuz cephane** – Ugly Dark Heated Orange

Quaff

**Sonsuz Rage** – Pimp Reap Dark Dark Muse

**Silah tecrübesi** – Late Nurture Qweef Super

**Düşmanlar donar** – Blue Green Purple Imp

**Overload modu** – This Dark Distorted Reality

**Zamanı yavaşlatma** – Quantum Lament

Distorted Doting

**Tüm kombolar** – Bone This Curry Vote

**Tüm silahlar** – Whiskey Fake Kablow Shoot

**Her şeyi açma** – Want This Dark Reality Taint

Qweef

**Tüm kostümler** – Whack Lick Erotic Cunningly

**Vahşet puanları** – Cargo Fire Imp Kak

**Bölüm Seçme** – Anomalies Are Juan Insulated

**Tam Sağlık** – Nurture Happy Pustule Eraser

**Cephane doldurma** – Whack This Molested

Ninja

**Sonsuz sağlık/Rage** – Terminal Reality Super

Uber XXX Vacate

### Programcı mesajları

Bu kodları girerek programcıların gizli mesajlarını okuyabilirsiniz:

**RAYNE RULES**

**MAJESCO RULES**

**TERMINAL REALITY RULES**

**HORNY GOATSE MOIST NAKED RAYNE**



## HELLFORCES

Oyuna başlayın ve ~ veya é tuşuyla konsolu açın. Aşağıdaki kodları bu konsola yazabilirsiniz. 0 bir kodu kaparken, 1 açmaktadır.

**Ölümsüzlük** – god 1

**Düşmanlar saldırmaz** – disable\_ai 1

**Duvarlardan geçme** – noclip 1

**Yer çekimini iptal etme** – gravity 0

**Daha hızlı koşma** – speed 300

**Gölgeleri açma** – shadows 1

## STREET RACING SYNDICATE

**Mazda RX-7 Bathurst**

Arcade Mode'da Los Angeles Iron Man yarışmasında hep birinci olun.

**Mazda RX-8 Mazdaspeed**

Arcade Mode'da Miami Iron Man yarışmasında hep birinci olun.

**Mitsubishi Evo VII GSR**

Arcade Mode'da Los Angeles checkpoint görevini kazanın.

**Nissan Skyline V-Spec II Nur**

Street Mode'da üç Nitro Xtreme Crew Meet serisini de kazanın.

**Subaru STi**

Street Mode'da Street Revolution Crew Meet'i kazanın.

**Toyota Trueno Apex**

Arcade Mode'da Philadelphia Iron Man yarışmasında birinci olun.

**Araba Hileleri**

Ana menüde Yukarı, Aşağı, Sol ve Sağ tuşlarına sırasıyla basın.

Açılan hile penceresine aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

**igotgst** - Mitsubishi Eclipse GS-T 1999

**renesis** - Mazda rx8

**sickjza** - Toyota Supra RZ 1996

**sickjdb** - Subaru s202 STi

**mytcgts** - Toyota Celica GT-s 2004

**gotpopo** – Polis arabası

## THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

**Harita hileleri**

Harita ekranında aşağıdaki haritalardan hangisi oynamak istiyorsanız, ilgili hileyi yazın ve ENTER tuşuna basın.

**The Great River** - ericisdead

**Battle of Theley** - drakeisahero

**Trading Caravans** - yukiisnice

**Race against Time** - arican-shoot

**Money or Life** - heliasiswise

**Flee or fight** - kalaisevil

**Unknown Land** - dariohasabird

**Flooded Land** – kerberosisgone

# PS2 hilekar

Pro Evolution Soccer'daki başarısı bir türlü çözülemeyen Fırat'ın hile yaptığından şüphelenen Sinan, TV'nin üstüne yerleştirdiği SpyToy ile gerçekleri su yüzüne çıkarmayı planlıyor.

## EYETOY: PLAY 2

### Knockout Hilesi

Bu oyunda direkt olarak rakibinizin arkasına geçin ve onu dövmeğe başlayın. Eğer size yumruk atmaya çalışırlarsa kımıldamayın. Böylece size hiçbir zaman vuramayacaklardır.

### Masa Tenisi Hilesi

Topu iskalama tehlikesinden kurtulmak için topu rakibinize geri yollarken kollarınızı çok hızlı bir şekilde döndürün.



## MAKAI KINGDOM:

### CHRONICLES OF THE SACRED TOME

#### Battleship Yoshitsuna Savaşı

300. bölüme ulaşın ve 20.000 mana elde edin. Zeta'nın dilek sisteminden "Fight strongest person in game" seçeneğini seçin ve Baal'le savaşın.

#### Alec olarak oynama

Bölüm 8-6'da Salome ve Alec'i yenin.

#### Asagi olarak oynama

1000. bölüme ulaşın ve 100.000 mana elde edin. Zeta'nın dilek sisteminden "Challenge the next protagonist" seçeneğini seçin ve Asagi'yi yenin.

#### Babylon olarak oynama

200. bölüme ulaşın ve 9000 mana elde edin. Zeta'nın dilek sisteminden "Fight Against Babylon" seçeneğini seçin ve Babylon'u yenin.

#### Dark King olarak oynama

120. bölüme ulaşın ve 5500 mana elde edin. Chapter'da Zeta'nın dilek sisteminden "Defeat Dark King" seçeneğini seçin ve Dark King'i yenin.

#### Zeta olarak oynama

300. bölüme ulaşın ve 15.000 mana elde edin. Zeta'nın dilek sisteminden "Fight with the strongest demon in space" seçeneğini seçin ve Zeta'yı yenin.

#### Salome olarak oynama

180. bölüme gelin ve 8000 mana elde edin. 5. Chapter'da Zeta'nın dilek sisteminden "Fight with Salome" seçeneğini seçin ve Salome'yi yenin.

## TT SUPERBIKES

### Hile modu

Ana menüde sırasıyla R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L2 tuşlarına basın. Daha sonra ekranda beliren klavyeden aşağıdaki kodları girin.

#### Tüm bonuslar – WORLD CHAMP

**Oto-pilot** – AUTO PILOT (Oyun sırasında R3'e basarak aktif hale getirebilirsiniz)

**Tüm karşılaşmalarda Boost** – BOOST (Oyun sırasında L3'e basarak aktif hale getirebilirsiniz)

**Tüm motorlar** – FUNK MOPEDS

**Tüm koleksiyon eşyaları** – GOODIES

**Tüm kasklar** – BONE DOME

**Tüm kıyafetler** – GRAVEL RASH

**Tüm karşılaşmalar ve tam TT pisti** – SPEEDF-REAKS

**Tüm araçlar** – HOOPS

**Karşılaşmalarda Mega Boost** – ENERGY

**Mad Sunday karşılaşmaları** – WINGS

Not: Hileler sadece oyunun Avrupa versiyonuyla çalışır.



## THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

Aşağıdaki kodları "Password" ekranında girin.

**50.000 Smash Puanı** – SMASH5

**100.000 Smash Puanı** – SMASH10

**150.000 Smash Puanı** – SMASH15

**Agresif Trafik** – FROGGIE

**Tüm gizli özellikler** – BANDERA

**Tüm araçlar taksi olur** – CABBIES

**Siyah beyaz görüntü** – RETRO

**Sepia görüntü** – HISTORY

**Hulk için Kanada şortu** – OCANADA

**Hulk için Amerika şortu** – AMERICA

**Hulk için Alman şortu** – DEUTSCH

**İnek füzeleri** – CHZGUN

**İki kat hasar** – DESTROY

## MADDEN NFL'06

Ana menüden "My Madden" seçeneğini ve ardından "Madden Cards"ı seçin. Madden Codes kısmına aşağıdaki kodları yazarak ilgili kartı elde edebilirsiniz.

**Tüm stadyumlar** - 555128

**Klasik takımlar** - 614897

**3rd Down** - Z28X8K

**5th Down** - P66C4L

**Bad Spot** - N44D6E

**Bingo! (+%75 defans)** - J33I8F

**Coffin Corner** - L96U8Z

**Couch Potato** - P39I7J

**Da Bomb (sonsuz pas mesafesi)** - B61A8M

**Da Boot (sonsuz alan golü mesafesi)** - I76X3T

**Extra Credit** - M89S8G

**First and Fifteen** - V65J8P

**First and Five** - O72E9B

**Fumbillitis** - R14B8Z

**Hands Of Glue** - R18C5K

**Hands Of Stone** - W18R6P

**Human Plow** - L96J7P

**Jam** - E53G8W

**Lame Duck (rakip paslarda başarısız olur)** - D57R5S

**Mistake Free** - X78P9Z

**Mr. Mobility** - Y59R8R

**Ouch!** - Z15F9Z

**Passerby** - T67X6R

**Penetration** - J83E9V

**Pocket Protectors** - G97L1J

**QB On Target** - E65S6M

**Super Dive (dalış mesafesi +%75)** - D59K3Y

**Toast** - H11X2G

**Tight Fit** - V34L6D

**Time Out** - Q83L6Q

**Touchy** - Y68G7D

**Unforced Errors** - L48G1E

**Wind Gust** - P13Q7V

**Worker's Comp** - H89Q4Y





# donanım

## YENİ LİMANLAR

Neredeyse 6 senedir Donanım bölümünde sizlerle birlikteyim. Düşünsenize Donanım yapacağıma çocuk yapsam şimdi ilkokula gidiyor olacaktı =) Bu altı sene boyunca çok büyük iddialarımız olmadı. Level sayfalarını egolarımıza veya firmalara teslim etme huyumuz olmadığından, en büyük olma derdine düşmedik. Biz, Level okurlarına ihtiyacı olan bilgiyi, zevkle okunabilir şekilde vermeyi hedef seçtik kendimize. Zaten bu yüzden oyunlar ve dijital eğlence ile ilgili olmayan konulara pek dokunmadık. Size bir yandan pratik çözümler vermeye çalışırken belki daha da çok bir bilgisayar oyuncusunun sahip olması gereken donanım kültürünü sağlayabilmek ve güncel gelişmelerden haberdar edebilmekti amacımız.

Büyük iddialarımız olmasa da oyunlara yönelik donanımların değeri bilinmediği için ister istemez alternatifi olmayan bir adres haline geldik. Ama itiraf etmek lazım bir süredir yerimizde sayıyoruz. Bu yüzden bu aydan itibaren Donanım bölümünde pek çok değişiklik göreceksiniz. Her şeyden önce ilk amacımız daha rahat ve keyifle okunan, bu yüzden bütün Level okurlarının takip ettiği bir Donanım olabilmek. Bunun için Donanım'ın formatını değiştirdik. Yaz aylarının firmalara getirdiği rahvet yüzünden çok çarpıcı şeyler bulamayabilirsiniz. Ama Donanım'ın içeriğini önümüzdeki aylarda adım adım geliştireceğiz. Bu yüzden şu aralar sizin fikir ve eleştirilerinize her zamankinden daha çok ihtiyacımız var.

## SOUNDBLASTER X-FI

### Ses Kartlarında Son Nokta

Creative, Audigy'den bu yana ilk defa büyük yenilikler getiren bir ses kartı çıkarttı. SoundBlaster X-Fi serisi her şeyden önce Audigy çipinden 11 kat daha fazla transistöre sahip X-Fi ses işlemcisi ile dikkat çekiyor. Zaten çok güçlü olan Audigy'den bu kadar daha güçlü bir işlemci ile ne yapabilirsiniz ki? Creative bunu düşük kaliteli ses kaynaklarını geliştirmek olarak açıklıyor. Biliyorsunuz geçen modellerde Creative 24-bit ses kalitesine çıkmış ve PC'lerimizdeki ses kalitesini oldukça geliştirmişti. Ancak 16-bit kaydedilen seslere (yani MP3) bunun bir faydası olmuyordu. Elbette bu oyunların içindeki müzik ve konuşmaların da MP3 olarak kaydedildiğinden 24-bit ses kalitesinden faydalanmadığı anlamına geliyor. Artık SoundBlaster X-Fi kullanarak müzik ve oyunların da en kaliteli sese sahip olmasını sağlayabiliriz.

Ayrıca SoundBlaster X-Fi'de bulunan CMSS-3D teknolojisi stereo sesleri 5.1'e, 5.1 sesleri de stereoya çevirebiliyor. Böylece hoparlörleriniz ve ses kaynağınız arasında uyumsuzluk olsa bile ses kaybı olmadan en iyi sesi alabileceğinizden emin olabileceksiniz.

## DDR2, DDR1'İ GEÇTİ

Piyasada beklenen yaygınlaşmayı yakalayamayan ve çok fazla eleştirilen DDR2 RAM'ler nihayet şeytanın bacağına kırıyor. En büyük hafıza çipseti üreticisi Samsung geçen ay yaptığı açıklamada ilk kez DDR2 üretiminin DDR'ı geçtiğini duyurdu.

## 6800XT'DE NE?

ATI ve NVIDIA artık küçük çocuklar gibi di-şiyor. ATI, GeForce 6600GT'ye rakip olarak Radeon X800GT'yi çıkardı. Ama NVIDIA normalde kendisinin kullandığı "GT" ekinin çalınmasına bozulmuş olacak cevaben piyasaya 6800XT'yi sürdü. Böylece hem Radeon hem de GeForce'larda GT ve XT modelleri oldu. Üstelik ATI'larda XT hızlıken, NVIDIA'larda GT hızlı. Rekabet hoş şey ama kullanıcıların aklını bulandırmak uzun vadede iki firmaya da birşey kazan-dırmayacak.

## Microsoft'dan Apple Operasyonu

# IPOD'LARA BİR 10\$ EKLEYİN

Yanlış anlamayın operasyon dediğimiz bir şirket operasyonu değil, bildiğimiz cerrahi operasyon. Hem de Mortal Kombat'ta yapılan türden, hani ekranda kocaman "Fatality" yazar ya... Microsoft'da Apple'a böyle bir darbe vuruyor.

Amerikan patent ofisinin aldığı karara göre iPod'un otomatik liste yapma özelliği, patenti Microsoft'a ait bir çözüm. Patent ihlalden dolayı patent ofisi Apple'ın sattığı her iPod için Microsoft'a 10\$ ödemesine karar verdi bile! İşin kötü kısmı bu karar bugüne dek satılmış 21.8 milyon iPod'u da kapsıyor. Şimdi Apple ya iPod'lara zam yapacak ya da kardan vaz geçecek. Üstelik bir ara Microsoft'a ödemek için 218 milyon dolar bulmaları gerekiyor.

İşin asıl saçma kısmı Microsoft bu patenti aldığı anda Apple çoktan iPod üretimine başlamıştı. Yani as-



lında teknoloji açık olarak Apple'a ait. Ürettiğin ürüne zamanında patent almazsan başına bu gelir işte. Bu arada Microsoft'un bu hain saldırıyı (kusura bakmayın, daha hafif ifade edemiyorum), piyasayı süper MP3 çalarlarla doldurup iPod'u piyasadan sileceklerini iddia etmelerinden bir hafta sonra yapmış olması durumu daha da vahim hale getiriyor. Sonuna kadar Apple'ın yanındayız, hatta bu yüzden iflas ederlerse onları hep saygıyla anacağız.



## X800 GT'NİN R480'LİSİ

### Yeni Overclock Canavarı

Geçen ay ATI'nın çok geciken R520'nin açığını biraz olsun kapatmak için piyasaya X800 GT'yi süreceğini söylemiştik. Orta seviyede GeForce 6600 GT'ye rakip olan kart piyasaya çıkıyor ama kartın iki ayrı versiyonu olacak. Çoğu firma bu versiyon farklılığının adını bile anmayacak ve satın alırken muhtemelen bilemeyeceksiniz ama fark iki farklı GPU çekirdeğinin kullanımına dayanacak kadar büyük. ATI'nın iş ortakları isterlerse R420 isterlerse üst model R480 çekirdeği kullanabilecek X800 GT'de. Normal kullanımda bir fark olmasa da kartları overclock ettiğinizde fark ortaya çıkıyor.

Kartı önceden ele geçiren Bjorn3D sitesi R480 çekirdekli Powercolor X800 GT'yi 475/980'lik standart hızından (Çekirdek/RAM, MHz), 551/1008 hızına çıkarılmayı başarmış. Çekirdek hızındaki bu %16'lık artış 3D performansını da %15'e kadar çıkarıyor. Üstelik PowerColor bir sonraki BIOS güncellemesi ile performansını daha da arttıracaklarını iddia ediyor. Şimdilik PowerColor dışında hangi üretici R420 hangisi R480 çekirdekli X800 GT üretecek bilemiyoruz. Ama R480 daha pahalı olduğundan büyük çoğunluk R420'yi seçecektir.

## AMD - INTEL DAVASI KIZIŞIYOR

### Karar Günü 29 Eylül

Geçtiğimiz aylarda AMD tarafından Intel'e karşı bir haksız rekabet davası açılmıştı. Bu davalardan bize de gına geldiği için sonucu belli olmadan pek bahsetmek istemiyorduk. Ama geçen aylar içinde işler iyice kızıştı ve farklı bir hale geldi. Intel'in pazarlama yöntemlerini haksız bulan başka kişi ve firmalar da bireysel ve toplu olarak benzer davalar açtı ve şimdi tüm bu davaların birleşip tek bir davaya dönmesi söz konusu. 29 Eylül'de alınacak karar eğer davaların birleşmesi yönünde olursa bugüne kadar gördüğümüz en büyük haksız rekabet davasına tanık olacağız. Böyle büyük bir davanın sonucu işlemci fiyatlarından kimin hangi marka işlemci sattığına kadar pek çok şeyi değiştirebilir.

Bu davanın değiştiremeyeceği tek şey işlemcilerin uzun süredir büyük performans artışları kazanmadığı gerçeği ve üst seviyedeki uçuk fiyatlar.

## Yeni nForce Geliyor

# ENTEĞRE GRAFİĞE DÖNÜŞ

Henüz resmi bir açıklama yapılmamış olsa da NVIDIA'nın önümüzdeki ay yeni nForce'larını duyuracağı yönünde söylentiler dolaşiyor. Öncelikle AMD işlemcileri için çıkacak olan yeni anakart çipseti Intel işlemcileri de destekleyecek.

Üstelik yeni nForce uzun süreden beri NVIDIA'nın çıkarttığı entegre grafik işlemcisi sahip ilk çipset olacak. Ekran kartı satışlarını etkilememesi için NVIDIA bir süredir entegre grafiğe sıcak bakmıyor-

du. Ama ATI'nın anakart çipseti piyasasında Pazar payını arttırması NVIDIA'yı harekete geçirmiş gibi. Performans olarak GeForce 6200'e denk olması beklenen entegre grafiğin asıl özelliğinin ise SLI desteği olacağı söyleniyor. Bir süredir ara köprü kullanmadan SLI desteği üzerinde çalışan NVIDIA'nın yeni teknolojisini bu çipsette kullanacağı ve böylece anakart üzerindeki entegre kart ile PCI-X yuvasına takılan ekran kartının SLI modda çalış-

şabileceği söyleniyor. Böylece yeni çipsete sahip anakartı aldıktan sonra 6200'ün performansı ile pek çok oyunun adam gibi çalışmadığını fark eden kullanıcılar özel üretilmiş, üzerinde RAM olmayan bir kart ile anakartlarını upgrade ederek en azından 6200 SLI performansına çıkabilecekler.

Böylece yeni ekran kartı aldığımızda entegre grafik işlemcisi çöpe gitmiş olmayacak.



# Çoktan Dikey Kaydetmişler Bile

**Ama Toshiba "önce biz yaptık" diyor**

Bu "dikey manyetik kayıt" hikâyesi iyice çetrefilli hale gelmeye başladı. Biz geçen ay teknolojinin nasıl çalıştığını çözüp kimin ne zaman piyasaya süreceğini falan bulmuş, huzura ermiştik ama bu ay Toshiba akıllarımızı yine karıştırmayı başardı. Seagate geçen ay dikey kayıt yapabilen ilk sabit diskleri kendisinin üreteceğini ve 2006 başında piyasada olacağını duyurmuştu. Ama bu ay Toshiba'nın yayınladığı bir basın bülteni açık olarak "Ohooo, biz çoktan ürettik de MP3 çalar bile yaptık bundan" diyor. Toshiba'nın dikey manyetik yazma (PMR) teknolojisini kullandığını iddia ettiği 1.8"lik 40GB disk Gigabeat F41 MP3 çalarda kullanılmış.

Üstelik Toshiba dikey manyetik yazma teknolojisini kullanmayan disklerin sınıra geldiğini ve bugünkünden daha yüksek kapasitelere çıkamayacağını söylüyor. Çünkü sabit diskteki manyetizma zerrecikleri o kadar sıkışık yerleşiyormuş ki artık birbirlerine dokunmaya başlamışlar.

Bana öyle geliyor ki bu hikâye daha da uzayacak. Gelecek ay başka bir üretici aslında "Toshiba'nın PMR değil", bir diğeri "Bizimki PMR'in hası" ve bir başkası da "O ne ki, biz 3 sene önce üretmiştik bunu" diye duyurular yayınlarsa hiç şaşmayın.

# Zotob'un Laneti Üzerimizde

**Kurtçuklar Windows 2000'i Delik Deşik Etti**

Microsoft'un yakın zamanda Windows 2000'den desteğini çekeceğini açıklamasından kısa bir süre sonra ortaya çıkan bir güvenlik açığı bu işletim sistemini kullanan kullanıcıları gafil avladı. Aslında güvenlik açığını yamayan bir güncelleme bir hafta önce piyasaya sunulmuştu. Ancak yeterince hızlı olmayanlar Zotob isimli ağ saldırısının gazabına uğradı. Büyük şirketlerde hala çok yaygın olarak kullanılan sistemler pek çok şirkete zor anlar yaşattı. CNN'in verdiği rapora göre güncelleme bir hafta içinde 200 milyon kez indirilmesine rağmen Zotob büyük hasar yarattı ve ne ilginçtir ki çöken sistemler içinde CNN'inki de var (Demek sistem çökse de haberciliği elden bırakmıyorlar). Bu arada Chrysler firması 13 fabrikasında birden üretimi tamamen durdurmak zorunda kaldıklarını açıkladı. Microsoft destek çekme kararını bir kez daha düşünür herhalde.



# Art Lebedev Optimus

**Çılgın bir Klavye**

Rusya'nın en önemli tasarım firmalarından Art Lebedev rüya gibi bir klavye tasarladı. Bu klavyenin en önemli özelliği tuşlarının düşük çözünürlüklü, küçük LCD ekranlar olması. Bu sayede klavyenin tuş takımını istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Mesela oyunlarınız için klavyenin tuşlarındaki harflerin yerine silahların ikonlarını koyabiliyorsunuz. Veya Photos-

hop'daki araçların ikonlarını kısa yollara denk düşen tuşlara yerleştirebiliyorsunuz. Klavyenin muhteşem görünmesi de cabası.

2006 yılında üretimine başlanması planlanan ve OLED teknolojisini kullanacağı söylenen klavyeyi kimin üreteceği veya fiyatı ise henüz belli değil. Ama Art Lebedev klavyenin iyi bir cep telefonundan



ucuza satılacağını söylüyor. Artık ne demekse?

# Katod Tüpü Koreliler Kurtaracak

**CRT ölmedi ölmeyecek, ühhüü**



Plazmaydı, LCD'ydi derken eski moda katod tüp kullanan TV ve monitörler günlük yaşantımızdan çıkmaya başladı. Evet, hala kafamızı çevirdiğimiz her yerde onları görüyoruz ama farkında olmasak da nesilleri tükenmeye başladı. Bunun en önemli sebebi bütün teknolo-

ji firmalarının CRT'ye arkalarını dönmesi, yeni yatırımların yapılmayıp teknolojinin geliştirilmemesi.

Aslında LCD teknolojisinin lideri olan Samsung, CRT'ye sırtını dönmeyen tek firma gibi görünüyor. Kısa süre önce sadece 40cm derinliğinde SlimFit isimli 76 ekran bir Flat TV ürettiler bile. Tamam, belki durvara asamazsınız ama HDTV destekli bu televizyon LCD'lerden olmasa bile Plasma'lardan daha iyi görüntü kalitesine sahip ve fiyatı genç kardeşlerinin sadece üçte biri (ABD'de 1.000\$).

# CREATIVE I-TRIGUE 3200

## Göz Duymaya Yarar mı? Ses Görülebilir Mi?

Standart 2.1 hoparlörlerle başladığı üretim yolculuğu, PC'ler için ilk 4.1 hoparlörü üretmesi ile bir anda zirveye ulaşmıştı. Creative, o zamandan beri sürekli hoparlör kalite ve sayılarını arttırdı. Elbette 5.1 ve 7.1 PC hoparlörlerini ilk üretme payesini de kimselere kaptırmadı. Ama yıllarca Creative hoparlörleri asker gibi tek tip bir görüntüye sahipti. Bugün bile, küp şeklindeki o standart hoparlör tasarımını bazı modellerinde kullanır Creative. Eminim zamanında bir incelemede bu standart tasarımın ne kadar modern ve güzel bir görüntüsü olduğunu uzun uzun anlatmışımdır. Ama sonlarına doğru da olsa hala 90'lardaydık ve o zamanlar "estetik" sanırım başka bir galaksiye otostop çekmekle meşguldü.

Aradan geçen yıllar Creative'i performans kadar tasarım olarak da üst seviye hoparlörler üretmeye yöneltti. Performans ile estetik bir araya gelince ise I-Trigue serisi doğru. Çünkü I-Trigue serisinde tamamen titanyum mikro hoparlörler kullanılıyor ve bu küçük şık parçalar inanması zor olsa da klasik hoparlörlerden daha iyi ses veriyor. Elbette hoparlörlerin daha az yer kaplaması da cabası.

Creative I-Trigue 3200 serinin 2.1 sistemlerinden. Her iki yan hoparlörde birbirinin aynısı üçer titanyum hoparlörden oluşuyor. Yani toplamda 6 titanyum hoparlör bulunuyor. Her biri 8 Watt gücünde olan yan hoparlörlere 19 Watt gücünde ahşap kasalı standart bir subwoofer eşlik ediyor. Yani I-Trigue 3200'ün toplam ses gücü 35 Watt. Ama titanyum hoparlörlerin aynı güç ile ifade edilen standart hoparlörlerden daha yüksek ses verdiğini unutmamak lazım.

I-Trigue 3200 ayrıca bir de uzaktan kumandaya sahip.



Hoparlörü açıp kapatabilen bu kablolu kumanda ses ve bass ayarları da yapabiliyor. Ayrıca kumandanın üzerinde Aux girişi ve kulaklık çıkışı bulunuyor. Böylece MP3 çalarınızı bağlamak veya kulaklığınızı takmak istediğinizde masa altlarına girmenize gerek kalmıyor.

Creative I-Trigue 3200 az yer kaplayan, çok şık ve mükemmel ses kalitesine sahip harika bir hoparlör. Eğer PC'niz için fazla lüks olduğunu düşünmüyorsanız masanızda ona da küçük bir yer açın.

**Üretim:** Creative ([www.tr.creative.com](http://www.tr.creative.com))

**İthalat:** Multimedya ([www.multimedya.com](http://www.multimedya.com))

Koyuncu ([www.koyuncu.com.tr](http://www.koyuncu.com.tr))

**Fiyatı:** Firmaya Sorunuz

## HELIO DISPLAY

### "Thy Bidding Master!"

Bilim insanlarımız nihayet gerçekten fütüristik bir ekran yaratmayı başardılar. Helio Display, çerçevesi, camı olmadan görüntünün havada asılı durmasını sağlayan bir sistem. Zemine paralel yerleştirilen cihaz kendisinin biraz üzerinde görüntüyü oluşturuyor ve bunu laser teknolojisini kullanarak gerçekleştiriyor. Tabii bu görüntüyü görünce insanın aklına Star Wars'un gelmemesi mümkün mü? Belki ışın kılıcı veya ışıktan hızlı seyahati çözemedik ama en azından bir Palpatine'imiz olsa karizma yapabileceği ekranı hazır.



## TEK SATIRDA TUŞ

### Yeni Sistem Kolay Aşıldı

Geçen ay Microsoft kopya kullanıcıların, kritik olanlar hariç, Windows güncellemelerini kullanamamasını sağlayan bir sistemi devreye soktuğunu söylemiştik. Her şeyde olduğu gibi bu sistemin de kırılacağı belliydi. Ama açıkçası biz de Microsoft'un yazılım kadrosunun yıllarca uğraşıp kurduğu, aylarca testleri yapılan bu sistemin daha bir gün sonra hem de tek bir satırlık kod ile kırılacağını beklemiyorduk. İnsan bu kadar üzerinde uğraşılan sistemin hiç olmazsa bir hafta dayanmasını bekliyor. Ya da ne bileyim, diğerinin yıllarca uğraştığını tek günde, tek satırla kıranlar bir işletim sistemi yazsa da rahat etsek.

### Mobil Athlon 64 4000+

Mobil işlemcilerde biraz daha geriden gelen AMD nihayet 4000+'a kadar işlemcilerini piyasaya sürdü. Daha yüksek hızı dışında tüm özellikleri önceki modellerle aynı olan işlemci, 3700+'a göre 100\$ daha pahalı olacak. Tabii o işlemci bir dizüstü bilgisayara girip bize gelene dek fiyat farkı ne kadar yükselir kestirmek zor.

### ATI Catalyst 5.8

Geçen ay ATI ekran kartı sürücüsü Catalyst'ın yeni versiyonunu yayınladı. 5.8 versiyonu (versiyon numarası 2005'in 8. ayında çıktığını ifade ediyor) herhangi bir performans artışı getirmese de bir kaç oyundaki bugları temizliyor. Bu oyunların içinde Battlefield 2, Trackmania Sunrise ve Warcraft III de var.

### Pentium 600 Serisi Ucuzladı

Intel 64-bit ve çift çekirdeği duyurduktan sonra bu özelliklere sahip olmayan eski model 500 serisi işlemcilerin üretimini yavaşlatmıştı. Şimdi üst seri Pentium 600'lerin fiyatlarını düşürerek 500 serisine olan ilgiyi iyice azaltmayı ve piyasadan tamamen çekmeyi planlıyorlar. 64-bit desteğinin yanı sıra 2MB ön belleğe de sahip olan 600 serisi Intel işlemci alacakların ilk tercihi olmalı.



# MUVO SPORT C100

## 100 Metreyi En Hızlı Koşan MP3 Çalar

MP3 çalarlar bize en sevdiğimiz müzikleri en kolay yoldan, istediğimiz yere götürme şansı sunar. Ama ya o gittiğimiz yerde durmaya niyetimiz yoksa? Daha uzağına koşup, daha yükseğine tırmanacak, tere, toza ve çamura bulanacaksak? Acaba MP3 çalarlar bizim sportif maceralarımıza ayak uydurabilir mi? Açıkçası ben dağa çıkarken yanıma iPod almak isteyeceğimi veya Creative Zen'i gönül rahatlığıyla plaja götürceğimi düşünemiyorum. Ne de olsa zarif, kırılğan ve pahalı aletler.

Ama MuVo Sport C100 farklı bir MP3 çalar. Size en hareketli zamanlarda eşlik edecek şekilde tasarlanmış. Su sıçramaları, toz ve çamura dayanıklı olan MuVo Sport C100 aynı zamanda darbelere de dayanıklı. Üstelik spor yaparken sizin için zaman da tutabiliyor. Normal kronometre fonksiyonuna ek olarak tur zamanı ve geri sayım da var.

128MB ve 256MB'lık modelleri bulunan MuVo Sport C100, hem spor hem de müziği sevenler için iyi düşünülmüş bir ürün olsa da bazı önemli tasarım hataları var. Bunların başında geniş yapısına rağmen tuşlarının küçük oluşu geliyor. Özellikle kronometre fonksiyonu için de kullandığınız Play tuşu kenarda bir çıkıntı gibi kalmış. Ayrıca pilin altında bulunduğu arka kapak sert plastikten yapıldığı için cihaz yere düşerse yerinden fırlayıveriyor. Sonra başını alıp giden pili arayın ki bulasınız.

Zayıf bir iki yanı olsa da Creative pakete cihazı daha rahat taşımanızı sağlayan kol bantı şeklinde bir muhafaza ek-



lemeyi unutmuyarak kendini affettiriyor. MP3 çalarından sadece ses değil sportif performans da bekleyenler için iyi bir seçim.

**Üretim:** Creative ([www.tr.creative.com](http://www.tr.creative.com))

**İthalat:** Multimedya ([www.multimedya.com](http://www.multimedya.com))

Koyuncu ([www.koyuncu.com.tr](http://www.koyuncu.com.tr))

**Fiyatı:** Firmaya Sorunuz

# OGATECH OG-8370

## Çektiğiniz Resimleri Çarşafa Basın

Geçtiğimiz aylarda size Ogatech OG-8370'den bahsetmiş, pahalı ve meşhur markaların üst modellerine kafa tutmaya aday bu çarpıcı ürünü sizin için mutlaka inceleyeceğimizi söylemişim. Sözümü tuttu Ogatech OG-8370'yi inceledik ve üstelik tahminimizin hiç de altında bir ürün olmadığını gördük.

Ogatech OG-8370'in ilk göze çarpan özelliği 8 Megapiksel, yani 3264 x 2448 çözünürlükte resimler çekebilmesi. Bu çözünürlükte bir resmi 72 dpi çözünürlüğünde 115cm x 86cm ebatlarında basabilirsiniz. Yani çektiğiniz resimleri bırakın fotoğraf kağıdına basmayı bunlardan büyük posterler bile bastırabilirsiniz.

Piyasadaki büyük markalar dışında kalan kameralar genelde yüksek megapiksel iddiasında olsalar bile görüntü kaliteleri tatmin edici değildir. Ama Ogatech OG-8370 ile resim çekmeye başladığınızda sonuç sizi hayran bırakıyor. Resimlerdeki en ufak detaylar, çiçek polenleri, saç telleri bile net olarak görülebiliyor.

Ogatech, OG-8370'de sadece güçlü bir CCD ile yetinmemiş kamerayı mümkün olan en yüksek özelliklerle de doldurmuş. Bunların arasında 35mm ile 108mm arasındaki objektif açıklıklarını sağlayan 3x optik zoom ve uzun ömürlü şarj edilebilir Lityum-lon pil de bulunuyor. Ama en hoşunuza gidecek olan 2.5" büyüklüğündeki düşük ısılı Poly Silicon TFT ekran. Bir kamera için çok geniş olan ekranın görüntü kalitesi de çok güzel.

Ogatech, bütün bu güzel özellikleri bir de şık ve küçük



metal bir kasaya sığdırmış. Bir sigara paketinden azıcık büyük olan kamera sizinle her yere gelmeye hazır. Üstelik Sony ve Fuji gibi kendi kart formatını size dayatmayan Ogatech daha ucuz ve yaygın olan SD kartları kullanıyor. Cihazla birlikte 32MB'lık bir kart da geliyor. Ogatech OG-8370 öylesine kusursuz ve iyi kamera ve sizi öyle güzel şımartıyor ki bir süre sonra niye yemek yapamıyor diye yakınmaya başlayabilirsiniz.

**Üretim:** Ogatech ([www.ogatech.com.tr](http://www.ogatech.com.tr))

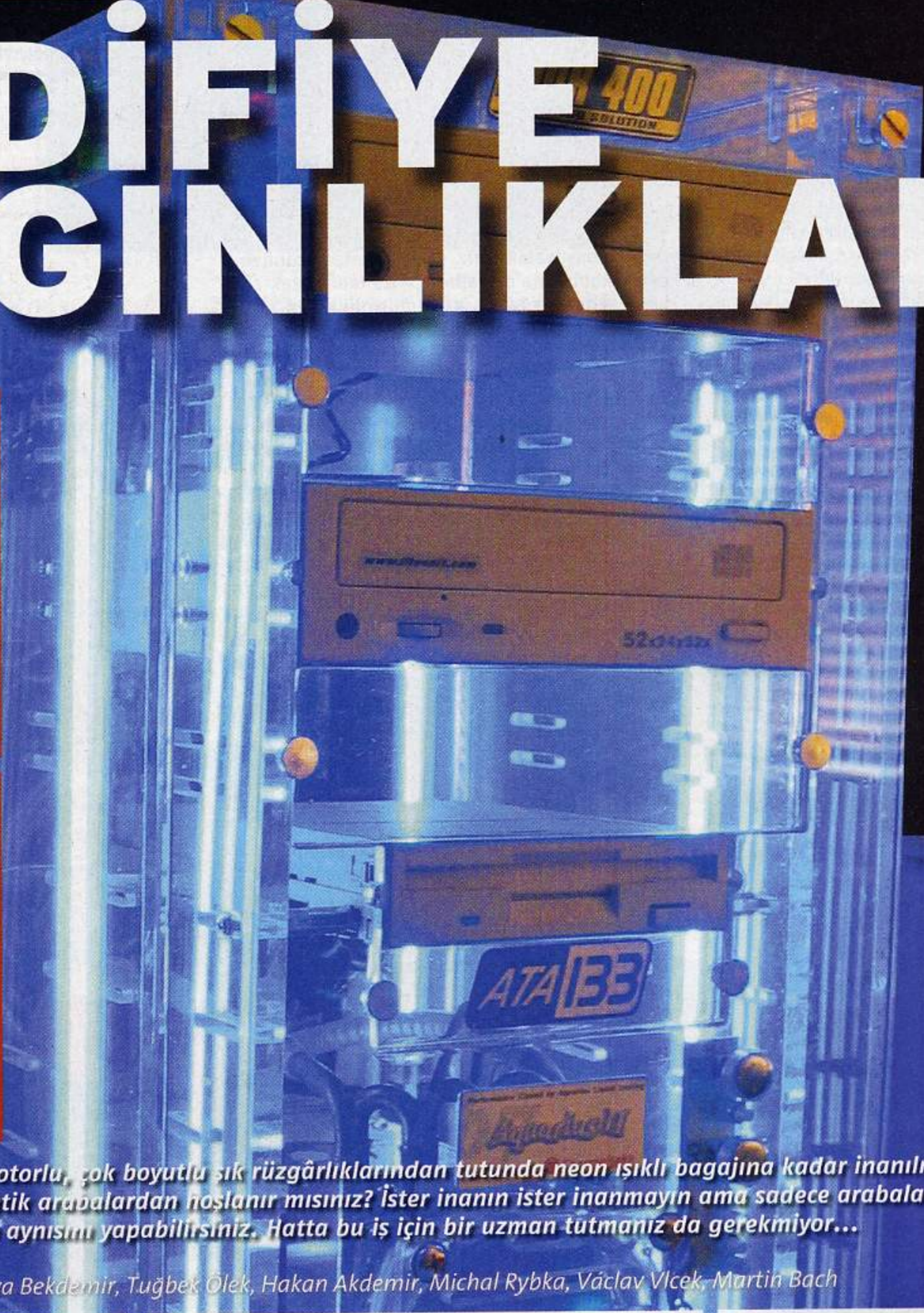
**İthalat:** Bingör ([www.fotobingor.com.tr](http://www.fotobingor.com.tr))

**Fiyatı:** 475\$ (KDV Dahil)





# MODİFİYE ÇILGINLIKLAR



*Siz de modifiye edilmiş motorlu, çok boyutlu sık rüzgârlıklardan tutunda neon ışıklı bagajına kadar inanılmaz aksesuarlarla donatılmış karizmatik arabalardan hoşlanırsınız? İster inanın ister inanmayın ama sadece arabalarda değil bilgisayarlarda da aynısını yapabilirsiniz. Hatta bu iş için bir uzman tutmanız da gerekmiyor...*

*Hazırlayanlar: Eva Bekdemir, Tuğbek Ölek, Hakan Akdemir, Michal Rybka, Václav Vlcek, Martin Bach*

Tıpkı araba modifikasyonunda olduğu gibi "PC modifikasyonu" terimi de iki farklı anlam taşır. İlk akla geleni bilgisayarı para vaziyetlerinin elverdiği oranda en yüksek performansa çıkarmak. Yani hız canavarı bir PC yaratmak. İkincisi ise PC'nizi en egzotik şekil, görünüm ve ışıklandırmalar ile süslemek.

İtiraf etmek gerekir ki çoğumuz için en hızlı, en güçlü bilgisayara sahip olmak büyük bir gurur kaynağı. Diğer herkesi kıskandıracak, o süper PC'ye sahip olmak harika bir duygu. Ama insan yıllar geçtikçe daha bir gerçekçi oluyor ve o bebeğin sonsuza dek öyle kalmayacağını anlıyor. Teknoloji öylesine hızlı ki dünyanın bir numaralı bilgisayarı bile birkaç ayda eskiiyiveriyor. Bu yüzden performansınızı arttıran ilk modifikasyon tipi kulağa daha bir mantıklı geliyor. Çünkü eski bir bilgisayarları hayata döndürebilir, yenilerin daha uzun süre en

tepede kalmasını sağlayabilirsiniz.

Ama bir de ikinci tip modifikasyonlara bakalım. Pek çok insan bilgisayarları neon ışıklarıyla dekore etmenin gereksiz bir çılgınlık olduğunu düşünebilir. Ama bu işin meraklılarına sorarsanız modifikasyon inanılmaz zevkli ve ilginç bir olay. Üstelik günümüzün "kendin pişir kendin ye" tarzı hazır paket ve modifikasyon parçaları sağ olsun, modifikasyon sadece uzmanlar için bir hobi değil herkesin ilgilenebileceği eğlenceli bir uğraş. Tıpkı çocuklar ve çocuk kalmak isteyenler için gelişmiş bir Lego oyunu gibi.

#### **Her kasa, KASA değildir**

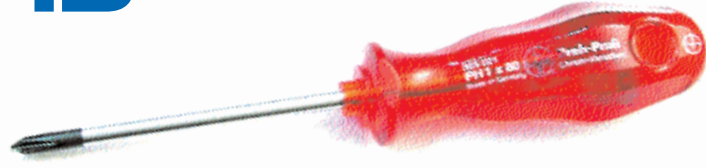
Modifikasyonda odaklanmanız gereken ilk şey elbette ki PC'nizin kasesidir. Modifiye bir bilgisayarı oturma odalarına pek yakışan SFF kasa veya daha da beteri standart, çirkin ve karakersiz gri bir kasa

ile düşünemeyiz. Unutmayın ki kasalar uzun ömürlüdür ve diğer parçalar değişirken o hep sizinle kalır. Modifiye bir kasa ya birinci sınıf gözükmelidir ya da şekilli... İkişi birden olursa daha iyi olur. Tabii dışı kadar kasanın içini de görebilmemiz gerekir. Üstelik ne kadar çok gözükürse o kadar iyidir, bu yüzden en azından bir penceresi olması gerekir.

Yanıp sönen, ışıldayan, duman çıkaran her şeyi monte edebildiğiniz için plastik ve akrilik kasalar modifikasyon için idealdir. Ancak komşularınızı



# Teknik Servis



Yıllardır Donanım'da yakınıp dururum tatil yapamamaktan. Bir sene tatile çıkalım dedik ama gelin görün ki işler bitmedi ve tatilimin beşinci gününde hala denize bir ayağımı sokmuşluğum yok. Hababam yazı, de babam yazı, havalar da bir sıcak, yanıyor her yan. Ama bahane yok, acı yok, dert yanmak yok. İşte sorularınız ve cevapları. Tatil bir gün daha bekleyebilir.

## ADSL ŞEYTANI

Merhaba benim size şöyle ufak bir sorum olacak. Ben yeni bir ADSL modem aldım USB'li fakat bilgisayarım kapandığında o kapanmıyor, power ışığı hala yanıyor.

### SORU

Bu sizce neye delalet? Bir de şu Painkiller'in sonundaki şeytani nasıl öldürürüm, lütfen biri bana bunu söylesin. Her şekilde denedim halkaların içinde durdum, tüm kurşunları bitirdim, hile yaptım, yine ölmedi. Cevabınız için şimdiden teşekkürler.

Burçin Karadağ

Merhaba Burçin, Anlaşılan bilgisayarın bütün portlarına girilmiş, bütün slotları zapdedilmiş, modemin de gaflet ve delalet içinde. Yoksa bu başka neyin alameti olabilir ki?

### CEVAP

Son zamanlarda modem üreticileri nedense modemin arkasına küçük bir açma kapama düğmesi koymaya üşenir oldu. Benim de canımı sıkıyor bu açıkçası. Ama tahmin ediyorum USB bağlantısı mevcut değilken modemin otomatik olarak bağlantıyı kesip kendi

sini düşük elektrik harcadığı bir moda alıyor. Bir kitapçığını kurcala bu konuda. Eğer böyle bir özelliği yoksa her zaman için adaptörü fişten çekebilirsin. Ya da daha iyisi bilgisayarın için açma kapa düğmesi olan bir grup prize al. Bilgisayarını kapadığında oradan da kapar her şeyin tam kapalı olduğuna emin olursun.

Painkiller'a gelince. Valla ben o oyunu biraz başından biraz sonundan özet geçer gibi oynadım. Ama öyle apartman gibi bir şeytan anımsıyorum. Sinan bayağı debelenmişti öldürmek için. Eminim şimdi bir parantez açıp bizleri daha detaylı bilgilendirir. (İncüü, üstünüze gelen ölülerin ruhlarını ince ince kıyıyoruz. Ruhlar yeterince kıyılıp pembeleşünce, şeytan mayı görüyoruz! Onu da kıyıyoruz, sonra elindeki gılınçnan o bizi kıymaya kalkınca havadan meteorlar iniyoo! Meteorları vurarak iblisün kafasına çakıyoruz. Yeterince çakunca iblüs efendi elindeki gılınç bize atıyor, onu da vurup şeytanun içine batırıyoruz. Sıcak sıcak servis yapıyoruz, afiyet olsun! – Blx)

## YAZ BİTTİ BİLGİSAYAR ALALIM

Selam Tuğbek ve tüm Level ahali. Yaz bitti artık, yavaş yavaş oyunlar çıkacak ben de bilgisayarımı yenilemeyi düşünüyorum. Ama uzun süredir takip edemediğim şeyler var piyasada. Bu yüzden birkaç sorum olacak:

1- Etrafta 64-bitler dolaşılıyor. Peki, 64-bit işlemci ve işletim sistemi kullanmalı mıyım? Herhangi bir sorunu veya eksiği var mı? 64-bit için sürücü bulunamadığı söyleniyor.

2- Bu saatten sonra ekran kartını AGP tercih etmeli miyim, yoksa PCI-X mı daha isabetli olur? Bir de bu yukarıda belirttiğim 64-bit sisteme uyum sağlar mı?

3- Çift çekirdek gelecekteki PC'ler için muhtemelen bir standart olacak. Bence doğru ve bizi bir adım ileri götürecek bir teknoloji. Ama şu an için reel faydaları yeterince hissedilemiyor. Oyun tasarımcıları çift çekirdek kullanmaya alışamadılar daha. Ama önceki aylarda bir köşe yazımda değinmiştim; Xbox 360 ve PS3 için birden fazla çekirdek kullanımını öğrenmek zorundalar. Bu durumda PC oyunları da çift çekirdeği daha düzgün kullanır olacak. Ama bugün kimse bunun ne zaman olacağını ve ne kadar etkili olacağını söyleyemiyor. Yani ortalıkta bir parça muamma var. Eğer yeni sistemini 2 sene gibi kısa vadeli düşünüyorsan bence çift çekirdeğin sana pek faydası olmayacak. Ama bilgisayar aldı mı 5-6 sene kullananlardansan çift çekirdek 3 sene sonra beklenmedik bir performans artışı sağlayabilir sana.

Eğer bu sorulara cevap alabilirsem çok bahtiyar olacağım, çünkü bilirsin yüzlerce milyondan belki daha fazlasından bahsediyoruz, diken üstündeyim yani. Hepinize başarılar diliyorum, saygılar.

Sezer Asar

Selam Sezer,

Yoo yaz bitmedi daha. Daha soğrusu bitmedi bitemez. Şu 3 sayfa da bitsin atıcım kendimi dalgalara, geceleri sahilde kamp ateşlerinin başında sabahlayacağım. Ben bir tatilimi yapayım hayırlısıyla, o zaman bitecek. Ama haklısın oyunların çıkış tarihleri yaklaşıyor ve bilgisayar yenilemek için iyi bir sebep bu.

1- 64-bit işlemci için acele etmene gerek yok. Sonuçta ortalıkta 64-bit destekli oyunlar yok hala. Ama yine de sistemini 64-bit'e hazır tutmalısın. Şu an için de 64-bit kullanmanın çok bir dezavantajı yok ama söylediğin gibi ek-sik sürücüler, programlardaki bug'lar gibi ufak tefek dertler can sıkabiliyor.

### CEVAP

Pek çok programın şimdiden 64-bit versiyonu çıktı ve oyunların 64-bit'e geçişi de yakındır. Özellikle Windows Vista çıktıktan sonra bu konuda bir patlamanın yaşanacağı tahmin ediliyor. Kısacası bu saatten sonra aman ha 32-bit işlemci almayın.

2- 32-bit gibi AGP'nin de ömrü bitti. Ancak anakart değiştirmeden yeni ekran kartı alırsan AGP tercih edin. Yoksa PCI-X mutlaka tercihimiz olmalı. 64-bit ile PCI-X uyumu tamamen seçtiğin anakartla ilgili. İkisini de destekleyen bir anakart seçersen gül gibi geçiniyorlar.

3- Çift çekirdek gelecekteki PC'ler için muhtemelen bir standart olacak. Bence doğru ve bizi bir adım ileri götürecek bir teknoloji. Ama şu an için reel faydaları yeterince hissedilemiyor. Oyun tasarımcıları çift çekirdek kullanmaya alışamadılar daha. Ama önceki aylarda bir köşe yazımda değinmiştim; Xbox 360 ve PS3 için birden fazla çekirdek kullanımını öğrenmek zorundalar. Bu durumda PC oyunları da çift çekirdeği daha düzgün kullanır olacak. Ama bugün kimse bunun ne zaman olacağını ve ne kadar etkili olacağını söyleyemiyor. Yani ortalıkta bir parça muamma var. Eğer yeni sistemini 2 sene gibi kısa vadeli düşünüyorsan bence çift çekirdeğin sana pek faydası olmayacak. Ama bilgisayar aldı mı 5-6 sene kullananlardansan çift çekirdek 3 sene sonra beklenmedik bir performans artışı sağlayabilir sana.

Henüz Intel ve AMD'nin çift çekirdeğini karşılaştıramıyorum çünkü AMD'nin çift çekirdek işlemcilerini denemiş değilim. Ama iki ürün birden elimize geçer geçmez bir test yapacağımıza emin olabilirsiniz.



## SLI, UPGRADE, ISINMA VE PHYSX

Merhaba LEVEL camiası... Ben yeni okuyucularınızdan olarak sizi çok tebrik ediyor ve sözü uzatmadan sorularına geçiyorum.

1- Ekran kartlarında SLI desteği nedir?

2- Benim bilgisayarımın özellikleri: P4 3.0, FX 5200, 128 MB, 80 GB HDD, 512 MB RAM. Bilgisayarına yaklaşık 600\$'lık bir yenileme yapmak istiyorum. Hangi parçaları ne ile değiştirmemi önerirsiniz?

3- Benim bilgisayarımda bir ısınma sorunu var. Bunu farketmeden önce oyun oynarken 10-15 dakika oynatıp bilgisayarı yeniden başlatıyordu. Sonradan böyle birşey olabileceğini düşünüp internette Hard Disk Temperature programını indirdim ve ısının 50 dereceye vardığını gördüm. Bunun üzerine şu an evdeki vantilatörü bilgisayarın kapağını açıp önüne koyarak idare ediyorum. Ne yapmamı önerirsiniz?

4- Physx kartı ne zaman çıkacak ve daha önemlisi ne zaman makul değerlere düşer?

İnternet sitenizde incelemeler uzun ve az mı yoksa kısa ve fazla mı olsun diye bir anket gördüm. Cevabım uzun ve fazla. Umarım bu sıcaklarda daha da bunaltmamışımdır. Şimdiden teşekkürler.

Umut Şenaltan

**Merhaba Umut, Öncelikle aramıza hoşgeldin. Soruların oldukça çeşitli o yüzden ben de lafi uzatmadan cevaplıyorum.**

**1- NVIDIA'nın geliştirdiği SLI ve ATI'n geliştirdiği Crossfire teknolojileri sisteme iki ekran kartı takarak grafik performansını arttırmaya yarar. Performansta dişe dokunur gelişmeler getirirse de iki ekran kartı parası**

verdiğin için maliyeti de yüksektir. Ayrıca SLI desteği olan ekran kartı ve anakart kullanman gerekir.

2- Sistemin açık olarak iyi bir ekran kartı ve daha fazla RAM istiyor. Ben olsam RAM'i en az iki katına çıkarır geriye kalan paramı da ekran kartına harcardım.

3- Öncelikle sabit diskin ne kadar ısındığı yeterince belirleyici değil. BIOS'a girip PC Health Status ekranından işlemci ve sistem ısalarına bak. Ayrıca ekran kartının fanını kontrol et. İdeal işlemcinin 60 derecenin altında olması lazım. Sistem ısısı ise 45 dereceden daha yüksek olmasın. İşlemcini soğutmak için ona daha iyi bir soğutucu almak, sistem ısısı için kasaya fan eklemek gerekli. Daha sonra vantilatörü kaldırıp kasanın kapağını kapatabilirsin.

4- E3'den bu yana PhysX'in sesi soluğu çıkmıyor. Herhalde kartları sonbahara yetiştirmeye çalışıyorlar. O yüzden şimdiden kesin bir şey söyleyemeyiz. Hele bir piyasaya çıksın, sizlerden ne kadar ilgi gördüğü ne kadar satıldığı fiyat düşüşlerini de belirleyecek.

Elbette hepimiz daha uzun ve fazla inceleme isteriz ama patronun derginin fiyatını iki misline çıkarması ve incelemiden helak olan yazarların ofisi basması gibi riskleri var bu isteğin.

## DR DOOM'U ÖZLEDİK

Öncelikle iyi günler, Donanım bölümünde bir ara "Ahiretten Donanım Soruları" diye bir kısım vardı, aslında dergide ilk baktığım yerdi, artık yok nerede? Kolay gelsin, iyi çalışmalar...

Ömer Akyol

**Günaydın Ömer, Ahiretten Donanım Soruları'nı kaldıralı hayli oluyor. Üstelik bunu sessiz sedasız değil gayet bağıra çağırıp yaptık. Farketmediğine göre o kadar da takip etmiyor-muşsun. Hiç biriniz yeterince sevmiyormuş. Zavallı Dr Doom ofisin bir köşesine atılmış, öksüz çocuklar gibi mahsun. Filminin çekildiğine bile sevinemiyor garibim.**

## LİSTE YAPAR MISIN?

Meraba Tuğbek, ben Yilen34, uzatmadan sorumu sorayım. Ben GTA San Andreas sayesinde ailemi kandırıp bilgisayarımın 4 parçasını değiştireceğim. Bana bir liste yapar mısın? Anakart, CPU, RAM ve Sabit Disk alıcım.

Şimdiki işlemcim 350MHz, RAM'im 128MB sabit diskim ise 5,77GB. Banliste yaparsan ve cevap verirsen çok sevinirim.

Unutmadan söyleyeyim limitim sadece 1,500,000 YTL

Engin Yıldırım

Selam Engin,

Öncelikle sen Yilen34 değil Engin'sin. Bunda bir anlaşalım. Oynarlarda hepimiz takma adlar kullanırız ama burası samimi bir ortam hepimiz birbirimizin adını biliriz. Takma adlara gerek yok.

İkincisi GTA:SA ile aileni nasıl kandırdığını merak ettim açıkçası. Sonuçta GTA:SA pek çok ailenin çocuklarına bilgisayar oyunlarını yasaklatan bir oyun. Sırrını bizimle paylaşırsan eminim pek çok okurumuzun işine yarar. Mesela şimdi forumlara "San Andreas kullanarak ailenize nasıl yeni PC aldırırız" diye bir başlık açmalısın.

## CEVAP

Gereksiz tavsiyeleri geçip asıl sorduğun sorunun cevabına gelim. Elindeki bilgisayar çok eski. Bunun artık yenilecek hali yok. Senin bunu atıp yenisini alman gerekiyor. Zaten 4 parçanı değiştiriyor, muhtemelen kasa ve güç kaynağın da bu yeni parçalara uyumlu olmayacak. Duruma göre belki optik sürücü, klavye ve farenin tutabilirsin. Ama bunlar da bilgisayarın en ucuz parçaları. Bence yapmışken komple bir sistem al, temiz olsun. Eğer monitörünü değiştirmeyeceksen 1.500 liraya iyi bir sistem kurabilirsin. Parçalar için Donanım Pazarı'ndan faydalanabilirsin.

## ENTEĞRE SESTE SORUN

Selamlar Tuğbek ve Level ahali, derginizi çok başarılı buluyorum ve bu başarınızın devamını dileyerek sorularına geçiyorum:

- Anakartım AsusA7N8X-E Dlx. Gayet memnunum ama mikrofon yuvası ve hoparlörlerin yuvası ortak; yani mikrofon takmak istersem rear hoparlörlerden vazgeçmem gerekir. Bu bir sorun doğurur mu (doğuracağını tahmin ediyorum) ve bir çözüm yolu var mı?

- Bazı oyunları oynarken sesler gidiyor yalnız garip olan hepsi değil belirli sesler gidiyor. Mesela PES4 oynarken olursa bu problem, fon müziği ve spikerin sesi gidiyor ama diğerleri gayet iyi çıkıyor. Nedeni ne olabilir?

- Son olarak verdiğiniz CD'lerde videolar çok iyi oluyor ancak WMV dosyalarında sorun var. Hemen kızma çünkü verdiğiniz tüm codecler ve önerdiğiniz tüm çözümleri denedim ama sorun çözülüyor. Çalıştırdığım zaman renkler tamamen garipleşiyor. Yani anlatacak bir yolu yok. İşin esas ilginç yanı tüm WMV'lerde olmuyor bu sorun (%90 gibi küçük bir dilim:)) Umarım buna önereceğin bir çözüm vardır çünkü video arşivi yapmaya çalışıyorum.

Umarım cevaplarsın ve yine umarım fazla vaktini almamışımdır. Şimdiden teşekkürler

Gönenç Özavcı

## CEVAP

me iki ekran kartı takarak grafik performansını arttırmaya yarar. Performansta dişe dokunur gelişmeler getirirse de iki ekran kartı parası









Burak Akmenek | burak@level.com.tr

## DANS EDİN

Evet evet, gene o "değişik" yazılarımdan birisiniz yazıyorum.

"Erkek adam dans etmez"e gelince. Savunma öğrenmek için Aikido'ya, dövüşmek için boksa gidiyorsunuz değil mi? Hepsinde bir süre çalıştıktan sonra aslında Dojo'ya girinceye kadar hiçbir şey bilmediğinizi anlıyorsunuz (ben azıcık Aikido'ya da gittim de; devam edeceğim gene inşallah). Özetle her işin bir tekniği var. İşte dansın da öyle. Bir tekniği bir kuralı var.

### NEREDEN BULAŞTIM

Tabii ki eski kız arkadaşım gazladı beni. Ama benimle asla gidemedi çünkü ondan ayrıldıktan çok sonra kursa başladım. Önceleri arkadaşlarım olduğu için öylesine bir gideyim demiştim. Sonra muhabbet tatlı gülüp eğleniyoruz ne güzel dedim. Sonra o da ne, biz gösterilere çıkmaya başladık! Ciddi provalar derken ben şu anda Salsa, Tango (Avrupa), Arjantin Tangosu ve Rumba yapabiliyorum. Yapıyorsun da boyun mu uzadı demeyin. O kadar çok şey öğrendim ki dansla ilgili. Aslında uygulaması bir yana bu konudaki kültürüm arttı. Okumaya başladım. Artık dansçıları seyrederken bir başka gözle bakmaya başladım. Öncelikle dansın bir disiplin gerektirdiğini, duruşundan dönüşüne kadar her şeyin bir kuralı olduğunu öğrendim. Dansı erkek yönetiyor ya bunun aslında ne kadar keyifli bir şey olduğunu fark ettim. Dans ederken omuzları kayak gibi sallamanın aslında neden çirkin görüldüğünü öğrendim. Hatta sahnede gösterini bitirdikten sonra alkışlanmanın nasıl bir duygu olduğunu hissettim.

Yalnız dans gösterisi aylarca hazırlanıp kısacık bir sürede tüketilen, çok emekli yemek gibi bir şey arkadaşlar. Bir seferde bitiyor ama hazırlığı çooook sürüyor. Bazı Neanderthal adamların

"dans aslında sevişmektir" safatasının neden safsata olduğunu öğrendim. İş niyette bitiyor arkadaş. Eğer dans etmek için sahneye çıkarsan o kadar eğleniyorsun ki anlatamam. Gene de siz tanıdığınız biriyle partner olun. Çünkü bizim hanımlarımız tüm erkeklere karşı biraz ön yargılı olduğundan (kendilerine göre sebepleri var biliyorum) karşınızdaki size alışınca kadar bir sürü hareketi kaçırıyorsunuz.

### GÖZLER ÜZERİNİZDE

Yalnız şimdiden uyarayım. Bu işi öğrenince, ki ben daha orta seviyedeyim öyle hemen olmuyor bu işler, sahnede gözler üzerinize çevriliyor. Çünkü hareketlerinizle hemen fark ediliyorsunuz. Siz alıştığınızdan başka türlü davranmanız mümkün olmuyor. Bu durumda herkes sizi seyretmeye, etrafınız açılmaya başlıyor. Etraf açılınca siz de daha rahat dans ediyorsunuz. Hani etrafta avlanmaya gelmiş olan erkek türdeşleriniz ufaktan size diş bileyebiliyor ve hanımlar sizinle dans etmek isteyebiliyor. Kısacası eğlenceli olmasının yanında bir takım riskleri de var. Ama dans etmek o kadar keyifli ki kim takar.

Ne biçim burjuva zevklerin var demeyin bana. Vallahi öğrenci işi buldum. Merak işte. Hem çok eğlenip hem de bir şeyler öğrenebileceğiniz son derece keyifli bir hobi inanın bana. Yalnız her işte olduğu gibi disiplin ve devamlılık gerektiriyor. Öyle başlayıp 2 hafta sonra bırakmak olmaz. Eğer düşünüyorsanız size tavsiyem mutlaka arkadaşlarınızla grup halinde birlikte gitmeniz çünkü çok eğleniyorsunuz. Sizden hafif, boyu boyunuza uygun ve sevdiğiniz birisini partner olarak seçmeniz sizin yararınıza. Çünkü bana göre bu tip fizikte birisini yönlendirmek daha kolay oluyor.

Buyurun size bilgisayar oyunlarıyla hiç alakası olmayan bir köşe yazısı daha :) Dilerim aklınızı çelebilmişimdir. Ben şimdi World of Warcraft oynamaya gidiyorum. Sağlıcakla kalın. ■

Farkındasınız değil mi? Şu sağımda solunda köşe yazan arkadaşların hepsi bir konuda yazıyorlar. Belki bir cümlede çok şey anlatıyorlar ya da oyun dünyasında haberler, fikirler aktarıyorlar. Ama hiç biri benim gibi oraya buraya bulaşmıyor. Efendi gibi Vosviddin yazıyorlar. Ama ben geçen aylardaki yazımda kalkıp "açın açın göbeği, popoyu açın" yazmışım. Hani buna kanıp ta göbeği tamam ama dilerim popoyu açmamışsınızdır! Şimdi her şeyi bir kenara bırakıp başka bir şeyden bahsedeceğim. Dergimizi okuyan az sayıdaki hanım okuyucumuzun ilgisini çekeceğinden adım gibi eminim ama erkekler biraz burun kıvrabilir. Çünkü ben 6 aydır dans ediyorum! Erkek adam zenne olur mu demeyin. Zaten bu yüzden kursta erkek – bayan oranı bire üç. Ama inanın bir işi kuralına göre yaparsanız gayet güzel oluyor. Hani üç kuruş biriktirip dergiyi zor alıyoruz ne dansı dersensiz cevabım hazır, "öğrenci tarafesi" buldum ben.



**Buyurun size bilgisayar oyunlarıyla hiç alakası olmayan bir köşe yazısı daha :) Dilerim aklınızı çelebilmişimdir.**



# SKOOLZ OUT 4 EVER

## Kızları da alsınlar okula!

Lise yıllarında "okul" kavramından o kadar soğumuştum ki eğitimin bilinen işkence türleri içinde en Çinlisi olduğuna karar vermiştim. Haftanın beş günü sabah kalkıp yollara düştüğümde Pink Floyd'un The Wall'unu mırıldanırdım. Gerçi o zamanlar eğitimin düşünce kontrolü üzerindeki etkisinden çok her sabah uyanıp forma giymekti bana dokunan. Cuma günü gelip okuldan çıktım mı bu depresif şarkı yerini daha isyankâr ama daha da çok eğlenceli Alice Cooper'ın "School's Out" parçasına bırakırdı. Şarkıdaki açık okul nefreti dışında ne anlatılmak istendiğini anlamazdım. Hala da Alice dede ne demek istemiş pek bir fikrim yok. Ama Alice "School's out forever, school's been blown to pieces" diye bağırdıkça gözümün önünde okul parça parça dağılır, iki günlük özgürlüğüm sonsuza dek sürecekti gibi gelirdi. En sıkıcı derslerde (Matematik ve İnkılâp arasından seçiminizi yapın) Alice Cooper'ın kapıyı kırarak sınıfa daldığını, hepimizi (ya da en azından beni) kurtardıktan sonra bizi bir daha tıkaşınlar diye okulu paramparça ettiğini hayal ederdim. Ama hayırsız bırakın okulu dağıtmayı bir konser için bile gelmedi İzmir'e ve ben mezun oldum.

### KIZLAR OKULA GİTMEZ Kİ

Üstelik bir erkek lisesinde (IAL olsa bile) okumanın getirdiği ciddi sorunlar vardı. Kızları çok ama çok yanlış tanırdık. Her şeyden önce onları okul ortamında görmediğimiz için kızlar daima derdi tasası olmayan, ders çalışıp okula gitmeyen, hayatları kendi aralarında gülüp şakalaşmaktan ibaret olan haşarı hayat formları gibi gelirdi bize. Hatta sokakta gördüğümüz o formları bile eğlence olsun diye giyerlerdi. Kızların okula gitmiyor olması büyük bir haksızlığı bana göre. Ama haliyle okumadıkları için pek çok şeye basmıyor olmalıydı kafaları.

Üniversite yılları takdir edersiniz ki çok daha eğlenceliydi ve ben "eğitim" kurumunun bir parçası olmaktan hiç de rahatsız değildim. For-

**Eğitimin düşünce kontrolü üzerindeki etkisinden çok her sabah uyanıp forma giymekti bana dokunan**

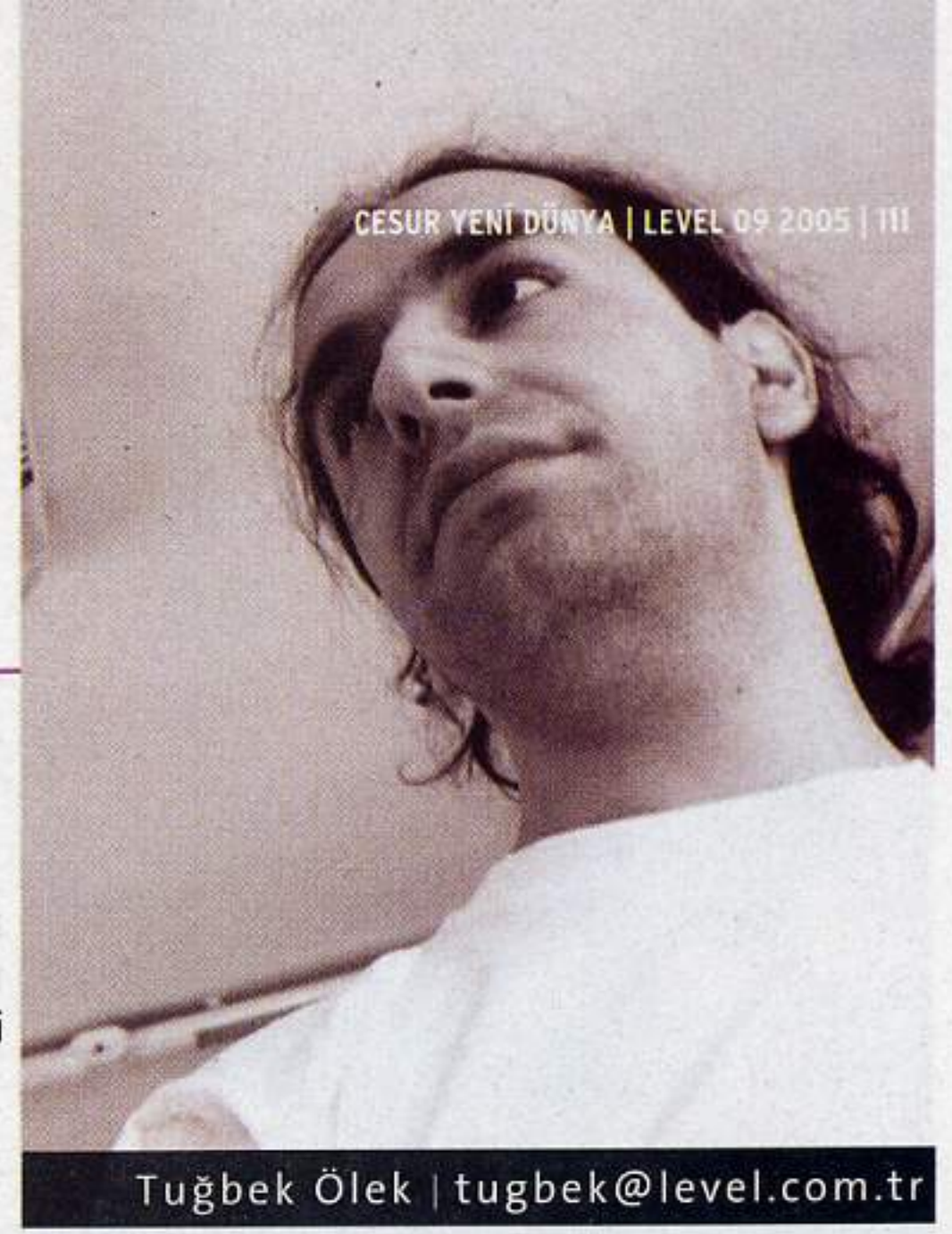
malardan kurtulmak, kızların da betonarme dersinde ecel terleri döktüğünü (ama benden daha iyi anladıklarını) görmek, belli bir konuda uzmanlaşıp sıradan insanların hiç bilmediği şeyler öğrenmek... Ama bu sefer de farklı bir derdim vardı, sık sık güzel havalarda okulun orta bahçesinde çimlerin üzerinde yayılıp arkadaşlarla muhabbet etmekle derslere girmek arasında seçim yapmam gerekiyordu. Okulun üçüncü senesinde bahçenin amfilere mutlak üstünlüğünü kabul edip bu dertten komple kurtuldum. Ama orta bahçede geçen güzel günlerin hatırına İTÜ'nün bana bir diploma vereceği kuşkusuz büyük bir yanılgıydı.

### MERHABA HAYAT, BEN GELDİM

Sonunda mimarlığın yapılı bir meslek olmadığına karar verip de okulun tadının kaçmaya başladığını görünce okulu toptan bırakıp editörlük kariyerime atıldım. Zaten mezuniyet ufukta pek net görünmüyordu. Son 29 senede aldığım hiçbir karar bu denli isabetli değildi. Ama itiraf edeyim okuldan uzak geçen son 5 senede hem mimarlığı hem de okulu özledim. Hocalarla girdiğimiz modern-postmodern tartışmaları, proje teslimlerinde arkadaşlarla sabahlamak, Autocad'de layer'lar dolu su şiir yazmak, her aybaşında kütüphaneye gelen tonla dergi içinde kaybolup gitmek, bilgisayar laboratuvarının sistemlerini altüst etmek...

### OKULA DÖNÜŞ

Şimdi içim kıpır kıpır çünkü Eylül geliyor ve okullar yakında açılmış olacak. Bu senenin farkı benim de okula gidecek olmam. Devlet sağ olsun tam da benim okulu özlemeye başladığım bir dönemde af çıkarttı ve ben de hiç düşünmeden başvurduğum. Elbette 10 sene öncesinin havasını yakalama şansım olmayacak. Okulla ancak Level'dan arta kalan zamanlarımda ilgilenebileceğim. Kimbilir okula bu sene başlayanlara uyum sağlayana kadar neler çekeceğim. Ama yine de okula dönmek güzel. Bu yaşta söylemek ne kadar anlamlı



Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

bilmiyorum ama "okul güzel". Hala verilmemiş matematik ve inkılâp dersleri şimdiden kâbuslarıma girse bile.

Bu sene herhalde daha fazla okur mektubu cevapsız kalacak. Ama bahanem hazır, vizeler vardı ders çalışmam gerekiyordu. Diğer yandan okulda sizlerden bazılarıyla tanışma şansım olur diye umuyorum, zira bol bol ders notuna ve sınav tarihlerini hatırlatan vefakâr arkadaşlara ihtiyaç olacak. Olur da orta bahçede karşılaşırsak belki size Taşkışla'nın eski günlerini, okuldaki maceralarımı falan bile anlatabilirim. Hatta kimbilir belki hala köprüden önce bir son çıkış şansımız vardır. ■







Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Siyah-beyaz ekrandan taşmıştı yaşlı, unutkan şehir. Her şey titriyordu; gökyüzünden düşen dikey çizgiler saçılmıştı çevreye, siyahın, ve beyazın arasından; ağaçlar, bozuk, belirsiz görüntünün düşürdüğü renksiz yapraklarını topluyordu. Karlı, eski gökyüzü asılıydı havada. Bozuk kasete karşı umarsızdı şehir. Yapacak bir şey yoktu; herkes kızıl kum tanelerinin arasında kaybolmuştu, her şey saklanmıştı toprağa çakılı, batan güneşin ardına; her şey unutulmuştu... Bir dev itiyordu şehri bir ucundan, ekranın diğer ucundan çıkması için, yarım kalan her şey diğer taraftan taşıyordu; bıraksa eskisi gibi çalışabilirdi yelkovan. Ya da dikey çizgiler yoluna devam edebilirdi. Kuzgunlar gökyüzüne gömülmüştü; üzerlerine atılan soluk bulutlar nefes almalarını engelliyordu. Unutkandı yaşlı şehir; hiçbir şeyi hatırlayaca-

## SON

### Güneş, kızıla çakıldığında...

mayacak, hiç kimseyi içinde barındırmayacak kadar...

\*\*\*

Şehrin bir ucundaki yarım evden çıktı Vosviddin. İki yana açtı ince kollarını, bir korkuluk gibi; kızıl toprağı siyaha boyadı, dalgın gölgesiyle. Şehrin diğer ucuna baktı ardından; evin diğer yarısına, ekranın diğer yanından taşan gölgesine. Kollarını çırptı yavaşça, nefes alamayan kuzgunlar gibi, uçamayacağını bile bile. Şehrin ucundan, ekrandan taşan yarısını izledi. Ardında olan her şey uzağındaydı; kimsenin ulaşamayacağı, kimsenin dokunamayacağı kadar uzakta... Sessizliği kızdıran tek şey tembel karıncaların mırıldanmalarıydı. Ağaçların çevresinde çember çizmişlerdi, karışık çizgilerle; düşen sarı yaprakları çalmak için. Tek istedikleri göğü delen, sarı yapraklı bir ağaç yapmaktı. Toprağa çakılmış, devrik güneşi yeniden doğması için iten biri yoktu. Şehri iten dev bu denli güçlü değildi. Karıncalarsa tembeldi; tek istedikleri sarı, yeni bir ağaçtı. Tek istedikleri, ağaç bittiğinde sarı yapraklarını yeniden çalıp, yeni bir ağaç yapmaktı. Kurbanının etrafını sarıp, dans eden kurtlara benziyorlardı. Tek fark karıncaların küçük, titreyen gölgesiyle.

\*\*\*

Kollarını indirdi Vosviddin, siyah toprağı kızıla boyadı, donuk, plastik hayalleriyle. Önünde uzun, boşluklarla bölünmüş bir yol vardı. İlerle-meye başladı, çakılı kaldığı yol üzerinde. Bir

adım attı. Ve bir adım daha... Yaşlı şehir buna alışık değildi, unutmıştu; canı acıdı, söylendi. Sesi yankılandı her yerde, kırık dakikalarca. Durdu Vosviddin, yankılanan sesi dinledi. Arkasına baktı, kimse yoktu. Farkında olmadan kimin canını yakmıştı, ya da; bozuk, titreyen görüntüyü dağıtacak, bulutların altına gömülenleri ortaya çıkaracak kadar güçlü olan kimdi, bilmiyordu. Önüne çevirdi kafasını yeniden; bir şövalye geçti hızla, zırhıyla, siyah atıyla; bozuk görüntünün arasından. İnce, uzun gölgesi kızıl toprağa karıştı, atın çığılığı yankılandı, geride bıraktığı izleri gibi. Ve yeniden söylendi şehir, daha gürültülü, daha kızgın bir halde; güneşin parlak kanatları kızıla çakıldı, karıncalar ellerindeki sarı yaprakları düşürdü, siyah evin diğer yarısı şehrin diğer ucuna taşıtı... Dengesini kaybetti Vosviddin, savruldu, güz gibi. Kalktı yerinden. Koşmaya başladı, şehrin çıgııklarına, yanan canına ve çevresindeki yıkıma aldirmeden... Savrulan karıncaların, devrilen ağaçların, güneşin, yere düşen gökyüzünün, kuzgunların, kulak tırmalayan çığığın arasından geçti. Her şeyi yıktı yaşlı şehir, acıyan canıyla, çığığıyla. Üstünde, havada sıra sıra asılı duran, göğü delen ağaçların olduğu bir tepeye dek koştu Vosviddin. Nefes nefeseydi. Tepenin diğer yanı uçurumdu, yolun sonuna gelmişti. Devrilen bir ağaç vardı; onu da diğerlerinin yanına ekmeye başladı, boşluğa. Ve ekti. Geriye çekildi, bir adım attı. Ağaç toprağa kök saldı hızla, derine doğru süzüldü, taş parçalarının içinden geçerek; toprağın altındaki dev, uzun burunlu yaşlı yüze çarpana dek. Haykırdı şehir bir defa daha, acıyla... Şehri iten dev dengesini kaybedip savruldu yere. Ve her şey normale döndü, görüntü düzeldi. Ama unutkandı yaşlı şehir; hiçbir şeyi hatırlayamayacak, hiç kimseyi içinde barındırmayacak kadar... ■

**Karlı, eski gökyüzü asılıydı havada. Bozuk kasete karşı umarsızdı şehir. Yapacak bir şey yoktu; herkes kum tanelerinin arasında kaybolmuştu, her şey saklanmıştı toprağa çakılı, batan güneşin ardına.**





## DEPLASMANDA OYNAMAK

### Kendinizi kandırmayın, otomatik kapı çarpar

Kendi kendine birkaç laf etmek için başladığı sayfayı o anda bilmediği bir sebepten “oyungezer.doc” diye kaydetmekle başlayan bilinçaltı oyunlarına sığınıp klavyeyle yüzleşti. Aslında tüm oyunları bir yana bırakıp sayfayı okuyanla doğrudan konuşmak için uydurulmuş bir bahaneydi bu, birazdan fark edecekti. Menziline varamayacak cümlelerden örülecek kafkaesk bir metin, gece gece çalan gaz şarkıların artık uyandırmaktan uzak olduğu gözlerin bir fikirle büyümesi hakkında illa ki solmaya yatkın bir demet diken. Basit bir Ağustos gecesinin karmaşık bir ifadesi. Özlemişim size yazmayı.

Sokaktayım. Toz, ter, gürültü eşliğinde, topuğundan itibaren önce ayağıma sonra kafama vuran bir çift ayakkabıyla koşturarak ve saati merak ederek en az asık suratlı taksi şoförleri arasında bir seçim yapmaya çalışıyorum. Çok acelem var. Gözlüklü, saçları kırışmış, elindeki sigarayı sınıksı sahiplenmiş bir şoför. Evet, bu olur. Arka koltuğa oturup “merhaba” diyorum. Selam vermeyeceğim bir insanla 10 metrekareden daha dar bir alanda bulunmamak gibi bir alışkanlığım var, verilen selamı almaya- cık insanlardan hoşlanmamak gibi de bir refleksim... Yine mi yanıldım? Selamıma yanıt almıyorum.

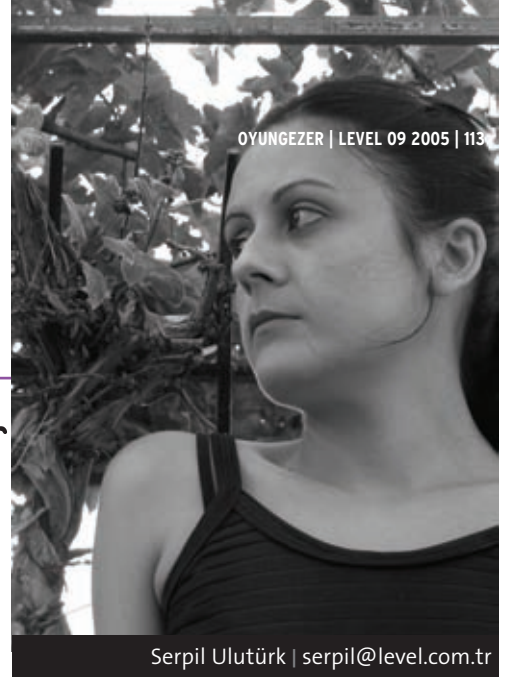
Ne zaman kendim için yarattığım güvenli sınırları terk etsem (ki bu alan birkaç odalı bir evden ibaret) aynı duygu. Giderek genişleyen ve genişledikçe içimi daraltan bir “dış dünya ve onun muhteşem yabancılaştırması.” Evin kapısını dışarıdan çektiğim andan başlayarak, oturduğum apartmanda, yaşadığım semtte, ona sahiplik eden şehirde, kendimi bir parçası saydığım bir ülkede ve dünyanın geri kalanında hep peşime takılan ya da bırakıp gidenlerden geriye kalan ya da bizzat benim yerimi alan o sevimsiz yabancı. Yürüyor. Hayır. Az önce bir taksiye bindi ve “neden size hep yeniliyorum”

**Kol mesafesindeki iki insanın kendileri için seçtiği bambaşka dünyalardaki alakasız serüvenlerinin sessizce anlatıldığı bir temsil bu herhalde.**

diye dertleniyor yol boyu. O karamış, yağlanmış, sigara kokusundan başka ayırt edici bir özelliği olmayan bir arka koltukta oturmuş dertlenirken pencereden akıp giden yan sahnede, tozun ve güneşin bulaşmadığı insanlar, ayaklarına vurmayan ayakkabılarıyla yürüyor. Buradan öyle görünüyor işte... Ön koltukta yumuşak deriden, mis kokulu bir koltukta oturan taksi şoförü yüksek perdeden bir pop şarkısının desteğini de almış, neşeyle arabasını sürüyor. Bu adamın atmosferinde ne sigara kokusu var, ne yağlı koltuklar, ne de pencereden şakaklara isabet eden bir güneş. Taksi şoförü sigarasından çıkan dumanlarla bir de mesaj yoluyla yetmezmiş gibi; “benim başım da hiç ağrımaz, hep sağlıklıyım.” Şimdi başımdaki güneş ağrısı daha da ağırlaştı işte. Kol mesafesindeki iki insanın kendileri için seçtiği bambaşka dünyalardaki alakasız serüvenlerinin sessizce anlatıldığı bir temsil bu herhalde. Kırmızı ışıkta durunca, sahne bir süreliğine kesilecek.

Sahnenin “arka koltukta oturan kadın” rolündeki oyuncusu, aynı zamanda da tek seyirci olmanın sorumluluğuyla sahne arasında konu üstüne bir şeyler düşünmek zorunda... Aklına bu tip mecburi zihin jimnastiklerinde hep olduğu gibi sadece birkaç klişe gelebilecek: “Bugün, hayatımın geri kalanının ilk günü.” Hiç olmadı. “Çünkü çiçekler su ister.” Evet... de? “Koskoca evrende yalnız olamayız.” Bu bence de doğru ama sadece klişenin kastettiği gibi “evrende bizim dünyamız dışında da hayat olmalı” fikri açısından. Öte yandan, eğer bir şehirde yalnızsanız büyük ihtimalle evrende de yalnızsınızdır. “Arka koltuktaki kadın” rolündeki oyuncu, tek izleyici, sevimsiz yabancı, ben. Hepimiz biriz ve büyük olasılıkla evrende yalnızız. Ya da tümünü “verilen selamı almayan gözlüklü, hafif kır saçlı, tiryaki şoför” rolündeki diğer oyuncuya karşı duyduğum yenilmişlikle uyduruyorum.

Sevimsiz yabancılar, hikâyelerini olmadık gerekçelere dayandırmayı bilmezler. Bu yüzden



Serpil Ulutürk | serpil@level.com.tr

sevimsiz gelirler zaten diğerlerine. Kendiniz hakkında “kabul edilebilir” olmanızı sağlayacak kadar yalan söylemeniz beklenir. Yapamazsanız, “biz biliyoruz da mı oynuyoruz” iması taşıyan gizli bir baskıyla önce davet edilirsiniz. Direnirseniz sevimsizleşirsiniz. Her durumda kendi bildiğinizin dışında bir şey olup çıkarsınız. Kaçışsız.

Taksi trafiğe takılıyor. Acelem geç kalıyor, pörsüyüp akıyor güneşte, ellerime bulaşiyor. Zaten vazgeçtim gitmekten. Taksimetreyle aramızdaki anlaşmayı vaktinden önce feshedip (o yüzden bir miktar ceza ödüyorum, paramın üstünün hesabını sormayacak kadar yenilmiş hissediyorum, inmem lazim) ses çıkarmadan küçük sahneyi terk ediyorum. Geç kaldım, çok geç kaldım. ■





# SANALDAN GERÇEĞE

## Çifte Kavrulmuş Oryantal



Onları önce Zen olarak tanıdık. 'Tabutta Rövaşata'nın müziklerini dinlerken daha bir tanışır olduk. Ardından Doublemoon etiketli 'Üç Oyundan Onyeddi Müzik' ve 'Ruhani Oyun Havaları' ile onlara iyice ısındık; hatta canlı performanslarıyla bir güzel kaynaştık. Tabii bu söylediklerim ancak bir Baba Zula dinleyicisi için bir şeyler ifade

ediyor olmalı. Ama şu vakte kadar Baba Zula ile herhangi bir münasebetiniz olmadıysa, işte size bir fırsat: Duple Oryantal. Baba Zula'nın bu son albümü piyasayı çalkalamasa bile piyasada bir güzel çalkalıyor. Biraz bahsetmek gerekirse Baba Zula ne menem bir müzik yapar diye, anlatılmaz yaşanır derim; gidin görün derim perşembeleri Yaga'da. Yine de is-

rar ediyorsanız, bir anlamda sazla cazın birleştiği, halk müziğimizle elektronüğün karıştığı bir şey. Teremin gibi bir manyetizma kullanmasıyla deneysel, siberpunk dansözleriyle bir o kadar oryantal. Sahne performanslarıyla eş zamanlı 'şizgilerini' de unutmamak gerek tabii. Kısacası tarifi güç

ama kesinlikle büyüleyici ve eğlenceli. Baba Zula, özgün müziğiyle artık yurtdışına da açılmış durumda; bilimüm festivalde kıvırıyor, kıvırtıyor, en önemlisi de hissettiriyor. En son ispanya'da 'La Mar De Musica Fest'in konuğuydular. Ama biz basından sadece Sezen Aksu'nun adını duyduk maalesef. Neyse, ge-

şen ay 'aşıkha-  
va'da diğer doub-  
lemoon sanatçı-  
larıyla birlik-  
te acayip bir  
performans  
sergilediler. Ka-  
şiranlar  
için telafisi yok-

tur ama Baba Zula ile tanışmak istiyorsanız, yeni albümleri 'Duple Oryantal'i alın, hatta önce bir perşembe Yaga'ya takılın (böylece görmeden almamış olursunuz). Mesela bu hafta neden olmasın?



## Sandık İşi

Aynı jenerasyondan gelen insanların, belli şeyleri konuşmalarına gerek yoktur; çünkü zaten beraber yaşamışlardır tüm olanları. Aradan yıllar geçse bile bir tür telapatıyla paylaşılır sanki koca bir geçmiş. Özellikle 70'lerde doğan her kayıp kuşak üyesinin birkaç ortak anısı veya acısı veya travması vardır mutlaka. Hayaller ve idealler karşısında imkansızlıklar ve çirkinlikler kayıp kuşağın bilançosu olabilir belki de. Yine de bu bunalım yıllar öylesine mizah yüklüdür ki başımıza gelenleri veya tanıklık ettiklerimizi, ne kadar trajik de olsa kakhahalarla anlatırız. Karikatürist Ersin Karabulut da bu anıları ve durumları çizerek anlatıyor her hafta Penguen dergisindeki 'Sandık işi' köşesinde. Artık sandıktakiler o kadar birikti ki bir kitap halini aldı; hatta kitabın ikinci basımı bile oldu. Er-

sin'i tüm kalbimle tebrik ediyorum çünkü yukarıda üstü kapalı geçtiğim duyguların bu kadar aşık ve aynı zamanda komik bir şekilde ifade edilebilmesi, gerçekten 'helal olsun!' dedirtiyor. Ayrıca çizgi romana yakın duran özgün çizim tarzı da köşeye ayrı bir sinematografik tat katıyor. Eğer Sandık işi'ne şimdiye kadar Penguen'de rastlamadıysanız (ki bu Penguen almadığınız anlamına geliyor) ve sizin de derinlere sakladığınız ama artık günışığına çıkarmak istedikleriniz varsa, Doğan Yayınları'ndan çıkan Sandık işi'ne bir göz atın derim. Şahsen hem hüznülediğim, hem de eğlendiğim bir karikatür köşesine uzun zamandır rastlamamıştım; hatta hiç rastlamamış bile olabilirim. Teşekkürler Ersin...





## Bir Deha varmış aramızda

Ama maalesef farkında değilmışiz. Geçenlerde gezme şansını bulduğum ilhan Koman sergisi beni resmen hayretlere düşürdü. ilhan Koman'ı, Zincirlikuyu'daki Garanti Bankası'nın önünde duran 'Akdeniz' heykeliyle tanıyoruz; şu kollarını iki yana açmış kadın figürü (yalnız heykel şu an Yapı Kredi Plaza'nın önünde durmakta). Yıllardır oradan geçer ve tüm o trafik gürültüsünün ve egzoz dumanının içinde o yalnız heykelin nasıl her şeye rağmen herkese kollarını açabildiğini anlamaya çalışırdım. 'Akdeniz', ilhan Koman'ın inanılmaz işlerinden sadece biri. Yapı Kredi

ile Fransız Kültür'ün ortaklaşa kotardığı sergide sanatçının diğer işlerinden örnekler görmek de mümkün oldu. Ama en önemlisi ilhan Koman'ın felsefesini, zekasını, ailesini, kısacası kendisini tanımak şahane bir aydınlanma oldu benim için. Meğer aramızda (bu arada Koman ömrünün çoğunu yurtdışında geçirmiş) bir Leonardo varmış da haberimiz yokmuş. ilhan Koman, bir heykeltıraş olmanın yanı sıra bir tasarımcı, bir matematikçi ve bir mucit aynı zamanda. Tam bir rönesans adamı yani. Daha bilgisayarların 3D modelleme yapamadığı zamanlarda, bilmem kaçınıcı dereceden denklemleri,



hiperbolleri ve 'pi'leri (muhtemelen yanlış matematiksel terimleri kullanıyorum ama olsun) çizip, sonra da gerçek anlamda modellemiş; hatta bulunduğu olayların patentlerini bile almış. ilhan Koman retrospektifi Yapı Kredi Yayınları'ndan çıkmış durumda. Siz en iyisi verdiğiniz yüzeysel bilgilerle yetinmeyin ve kitaba kesinlikle bir göz atın.

## İlahi Tedavi

Evet, en sonunda tedavi oluyoruz! Hem de cümbür cemaat. Robert Smith, tüm sorunlarımızı 2.5 saatliğine de olsa unutturacak hapları tek tek ağzımıza atacak. The Cure geliyor arkadaşlar! 3 Eylül Cumartesi akşamı, İstanbul'dan bir dev daha geçecek ve "ya bu adamlar ne zaman gelecek, hem onlar hem biz iyice moruklamadan görsek bari" listemize bir tık daha atacak (geriye kaldı REM, Red Hot Chili Peppers, U2, Radiohead...). 3-4 Eylül'de yine Hezarfen havaalanında gerçekleşecek olan Rock'N Coke kapsamında, The Cure'ün yanı sıra Korn ve The Offspring gibi bol bol hoplayıp zıplayabileceğiniz gruplar da var. Ayrıca Suede'in şahane vokali Brett Anderson'ın yeni grubu The Tears ve Skunk Anansie'nin dağılmasıyla kariyerine solo devam eden, inanılmaz ses Skin (ki herkes canlı çok iyi olduğunu söylüyor) de ana sahnede çıkıyor. Bizimkilerdense ilgimi çeken şimdilik Replikas var (adamları bir türlü canlı izlemek nasip olmadı da). Öte



yandan Brezilyalı punk-rock grubu olarak lanse edilen Nacao Zumbi ve Madonna, Fat Boy Slim, Placebo gibi birçok ünlü isme remix yapan Timo Maas merak ettiklerim arasında. Daha aslında bir sürü grup var bildiğim ve tabii bilmediğim; detaylar için [www.rockncoke.com](http://www.rockncoke.com) adresine bakın derim. Rock'N Coke, getirdiği gruplarla, kamp olayıyla, organizasyonu ve etkinlikleriyle gittikçe profesyonelleşen bir festival; hatta bu sene yurtdışından katılım bile var. Yalnız şahsen Snake Pit olayı birazcık canımı sıktı. Yıllarca beklemiş The Cure hayranlarının sahneye arasına ekstra bir bölüm ve dolayısıyla ekstra bir ücret sıkıştırılması çok gereksiz olmuş. Reçeteler biletixden.

## Track 05

İstanbul Bilgi Üniversitesi, Görsel İletişim Tasarımı ve Fotoğraf & Video bölümü öğrencilerinin yılsonu sergisi 'Track 05' açılmış durumda. 2001'den bu yana düzenlenen serginin bu yılki teması 'Sıkıştırma'. Sergide, öğrencilerin yıl boyunca ürettiği grafik tasarım, çoklu ortam tasarımı, animasyon, etkileşimli video, fotoğraf, 3D ve web tasarımı işleri bulunmakta. Günümüz dijital sanat-tasarım alanına dair neler yapıldığını görmek ve yükselen trend VCD (Visual Communication Design) bölümü nedir, ne değildir öğrenmek için iyi bir fırsat Track 05 sergisi. Özellikle, gelecekte böyle bir alana giriş veya geçiş yapmayı düşünenlere tavsiye edilir; tabii VCD bölümlerinin tarzının, üniversitelere ve hoca kadrolarına göre değiştiğinin de altı çizilir (yani alana ciddi ilgisi olanların farklı yaklaşımlara sahip üniversiteleri de araştırmalı). Sergi, 30 Eylül'e kadar açık. Mekan Santralistanbul. Detaylar için: [www.vcdexhibit.com/track05](http://www.vcdexhibit.com/track05).





# INBOX & OUTBOX

Ooo hoş geldiniz, hoş geldiniiz... Buyurun şöyle geçin, ben de çay koyayım. Aa, niye zahmet ettiniz yahu, mektup da getirmişsiniz. Eliniz boş gelse de olurdu. Eh, açalım bakalım hangi kelimeleriniz dökülmüş kağıtlara.

## TESELLİ VEREN ADAM

Merhabalar Level Ailesi,

**1-** Temmuz sayısında PC oyunlarının geleceğinin iyi olduğunu yazdınız. Ben tüm yüreğimle katılmak istiyorum ama katılamıyorum. Çünkü kaleler bir bir düşüyor. Oyun yapımcılarından sonra NVIDIA ve Microsoft da PC'ye arkasını döndü. NVIDIA ne kadar yeni GeForce çıkarsa da PS3 için yaptığı çiple bize arkasını dönmüş sayılıyor bence. Yanlış düşünüyorum değil mi? Lütfen bir umut verin :((( Konsol oyunları PC'lerin 10 katı satıyor olabilir, ama bir oyun platformu olarak PC artık piyasadan silinemeyecek bir yerde. Nvidia PS3 için o çipleri ürettikten sonra ne olacak dersin? Aynı teknoloji PC ekran kartlarında kullanılmaya başlayacak. Microsoft da hala konsol pastasına dalmaya uğraşiyor, doğru. Ama Xbox 360'dan PC'lere oyunların çevrilmesi çok daha kolay olacak. XNA teknolojisi sağolsun. Yani Nvidia veya Microsoft bir yere arkasını dönmüş değil. Yeni bir pazara giriyorlar hepsi bu. Benim esas korkum, PC'lerimize layık oyunların giderek azalması. Bir Arcanum, bir Planescape Torment, bir Descent Freespace gibi derin oyunlar görmekten ümidimi zaten kesmiştim. Esas korkum, 2-3 yıl sonra tüm PC oyunlarının konsoldan devşirme olması. Tüm oyun yapımcılarının sadece konsola kayması. Ama sonra düşündüm, yahu dedim, birisinin konsola oyun yapması için

önce oturup PC'lerde programlama, PC'lerde 3D grafik, PC'lerde ses editleme öğrenmesi, kendini geliştirmesi gerekir. Yani bir sürü yeni beyin önce PC'de pişecek. PC'yi sevecek. Belki Sony, Microsoft gibi büyük firmaların kaprislerinden illallah edecek, sadece PC'ye çalışacak. Yani PC ölmeyecek, merak etme. Sadece, çok derin oyunlardan daha "yüzeysel" oyunlara bir geçiş yaşanacak kaçınılmaz olarak.

**2-** FIFA 2006 hakkında haberiniz var mı? Yine mi berbat yoksa? Oyunun hastası iken harbinden hasta oldum son 3 FIFA yüzünden. Allah'tan Winning Eleven 8 hızı gibi geldi.

Ehm, yanlış adama, yanlış zamanda, yanlış soru sordun. Neden? Çünkü az önce Winning Eleven 9'un başından kalkmış bir kişiyim. Ondan biraz önce de FIFA 2006'nın oyun içi videolarını izledim. FIFA 06'nın bu videosunun bir kısmında top yerde dönmeden, "vijjt" diye kayarak ilerliyordu. Ayrıca, FIFA 98'de (World Cup da olabilir, tam hatırlamıyorum) olan klasik takımlarla oynama opsiyonunu "yenilik" olarak FIFA 06'ya eklemişler... Bunları gördüm, sonra kalktım bir-iki maç yaptım Fırat'la Winning Eleven 9'da. Kendime geldim. Umarım bu cevap yeterli olmuştur.

**3-** Abi kafama birşey takıldı. Bir 128 Mb'lık USB Bellek 200 milyon falan. Bir CD-RW (700 MB) ise 1.5 milyon. Bir USB alacağıma o parayla CD-RW alırım, bilgisayar taşırım içinde. Bunların farkı ne? Sevgili Deniz, senden çok özür diliyorum. Sanırım e-postanı 2 yıl kadar geç cevaplıyorum. Çünkü 128 MB USB bundan 2 sene önce falan o fiyattaydı. Şimdi dediğin fiyatın da altına 1 GB USB bellekler satılıyor da! KDV dahil 128 liraya Kingston'un 1 GB USB belleği var. O fiyatı sana veren bilgisayarçıyla derhal irtibatını kesmeni tavsiye ederim. CD-RW dediğin şey USB memory'nin yerini tutmaz ki. Her şeyden önce, bir de CD yazıcı alman lazım. İkincisi de başka

bir bilgisayardan kendine bir şey taşıyacağın zaman ne olacak? Her bilgisayarda CD yazıcı bulunmaz ama hemen her bilgisayarda USB girişi vardır. Her ikisinin de yeri ve zamanı gelebilir, bu yüzden yoğun bilgisayar kullanıcılarına ikisi de lazım. Ama CD yazıcı yerine DVD yazıcı almanı tavsiye ederim. Ama bu fiyatları aldığın bilgisayarcından değil.

**4-** Ben 6 Star Wars'u da alırsam 4'ten başlayayım 1'den mi?

Tabii ki 4'ten başla.

**5-** GTA:San Andreas'da Cesar Vialpando görevinde arabayı hangi tuşlarla dans ettireceğiz?? (tam çözümde analog falan diyor anlamadım).

Klavyenin sağındaki nümerik tuşlar var ya, onlarla.

Deniz Baran

## GO TO HELL! GATE LONDON!

Selamlar, derginizi beğenerek takip ediyorum. E3 fuarında birçok yeni oyun tanıtıldı ve bunların içinde Diablo'nun devamı olabilir mi diye sorarken Hellgate London adlı Diablo'nun yapımcıları tarafından devam niteliği taşıyan bir oyun tanıtıldı. Ama derginizde incelediğim kadarıyla bana göre pek bir bağlantısı olmadığını gördüm. Diablo 3 bu durumda pek yakın bir gelecekte çıkacağına benzemiyor. Ama yine bir umut bekliyoruz. Bu konuda bir bilginiz varsa yazabilir misiniz?

Ümit Mürsoy

Hellgate London, Diablo'nun eski yapımcıları tarafından yapılıyor. Bill Roper ve ekibi 2 yıl önce Blizzard'dan ayrılmıştı. O yüzden, senin de dediğin gibi, Hellgate London'ın şeytanlarla mücadele etmek ve eşya/yetenek toplama manyaklığı hariç Diablo ile bir ilgisi yok. Bu arada Blizzard da Diablo'yu yapan Blizzard North ekibini kendi ana ofislerine taşıdı. Belki kira masrafları çok gelmiştir, belki B.N. ekibi "soğuktan doniyok!" diye şikayet etmiştir, bilemiyorum. Ama Diablo 1 ve 2'yi yapan ekip ten kalanların ana bünyeye katılması bir şeyler olacağını işaretleri gibi sanki. Biliyorsun, Blizzard'ın oyunları kadar oyunlarının duyuru-



rulması ve çıkana kadar çek-tirdikleri karın ağrıları da ün-lüdür

## YO KANKAL GROVE CADDESİ KURALLARI!

Merhaba Level ailesi, Derginizi 3 yıldır takip ediyorum ve hep içimden buraya e-posta yazmak gibi bir isteğim olmuştur. Sonunda kafamdaki onca soruya dayanamayıp yazayım dedim. Şunu da belirteyim ki derginizdeki yazılar ve içerik çok güzel, birçok bilgi veriyor...

**1-** San Andreas'ın Türkçe yaması ne zaman çıkacak? **San Andreas için SoccerCenter.Net ve TRGamer.Com'un ortaklaşa hazırladığı oldukça güzel bir yama var. Bu adreslerden çekebilirsiniz. Ayrıca bu yamayı geçen sayımızda CD'de verdik.**

**2-** Ya bu C&C Red Alert 2'den sonra niye 3 yapmadılar da Generals'a başladılar? **Red Alert 3'ten daha önemli bir soru var Demirhan: Command & Conquer: Tiberian Sun'ın hikayesini devam ettirmek yerine neden Generals gibi C&C hikayesiyle alakası olmayan bir oyuna giriştiler? Bence sıcak konu olan Irak savaşından eklemek yemek istediler, hepsi bu.**

**3-** Bu ekran kartı fiyatları çok el yakıyor, adamlar 600 dolar falan istiyor! Onu aldık diyelim 2 sene sonra çöpe atmamız lazım çünkü modası bitiyor... Sence buna çözüm gelmeyecek mi? **Cık...Gelmeyecek. Artık işin suyu çıktı, üst düzey bir ekran kartıyla aynı fiyata bir PS2, bir de Xbox alınıyor ama ekran kartı piyasası yakın zamanda durulacak gibi görünmüyor. Hele ki Xbox 360 ve PS3 oyunları çıkmaya başladı ve PC'ciler bu oyunları oynamak istediği zaman sey-**

reyle gümbürtüyü sen!

**4-** Sence AOE 3 tutacak mı? Bence beğenilmeyebilir hani öteki oyunlar daha evrenseldi, bu sadece Amerika ile ilgili diye...

**Hem de deli gibi tutacak. Görmeden konuşmak istemem ama, adı bile yeter yani. Artı, sadece Amerika'nın daracık tarihini konu almıyor. Osmanlıları gibi Amerika ile ilgisi olmayan ırkları da işin içine katıyor. Ayrıca Kızılderililer, Meksikalılar, haydutlar vs. derken, ortaya çok değişik bir strateji çıkabilir.**

**5-** Ha, bir de San Andreas'da bazı yetenekleri istediğim zaman göremiyorum örneğin bisiklet, araba sürme yetenekleri vb... Bunları sadece kademe atlayınca mı göreceğiz hep yoksa başka yolu var mı?

Sorularım şimdilik bu kadar.. Şimdiden sana ve tüm LEVEL ailesine teşekkür ediyorum.

**Yoo, bunları istediğin zaman görebilirsin. ESC'yle menüye girip STATS'a tıkla. Burada istediğin tüm yeteneklerin dahil oyunda yaptıklarıyla ilgili tüm bilgileri bulabilirsin. S'ye basıp bu bilgileri Belgelerim\GTA San Andreas User Files altına HTML dosyası olarak kaydedilir. Oyundan çıkıp bakabilirsin, hatta yazıcıdan çıktı bile alabilirsin. Gördüğün gibi Demirhan, Rockstar firması detaya çok önem veren bir hayvandır.**

Demirhan

## KISA VE ÖZ

Merhaba sayın Level camiası.

**1-** PS 3 sana göre kaç dolar civarında olacak? **Bizim tahminimize göre 350-450 dolar arasında olacak.**

**2-** Berker abi nereye gitti?

**Ne kadar istemesek de bazen yolların ayrılması gerekir. Berker'in de dediği gibi "artık başka limanlara yelken açılması" gerektiğini hissettiğiniz zaman, yerinizde saydığınız her an zarar verir size ve çevrenizdekilere. İşte sana kulağına küpe olması gereken derslerden biri.**

**3-** Benim için şu Jesus abiye bir profiterol ismarlar mısın?

**Niye, adam aç mı? Zeytinli açma adamdır gerçi Jesus, ama dergiye geldiğinde denerim yedirmeyi. Yer herhalde.**

**4-** Sana göre fiyatları dahil her şeyi göz önüne alırsak PS 3 mü XBOX 360 mı? **Höh be Özcan'ım! Hele cihazlar bir çıksın, hele bir oyunlarını görelim. Aletin içini dışını bir inceleyelim. Bu ne acele, ne bu şiddet bu celal! Ama haklısın, o oyunları görünce insan celal-**

lenmeden duramıyor. Ama bu sorunun cevabını vermek için çok erken daha.

**5-** Sence PS 3 için para biriktirip çıkınca onu mu alayım yoksa para biriktirip PC'yi mi yenileyim? (sadece birini yapabilirim) **Gözlerin var ya, hani kafanın ön tarafında. Onların gerisinde kaslar var, onları az yukarı hareket ettir... Biraz daha... Hah, oldu!**

Sorularım bu kadar umarım yayınlarsın. Jesus'un profiterolünü unutma sakın.

Ozcan\_5140

## AĞLAMA YAVRUM SİLİNİR

Çok saygıdeğer ve muhterem ağabeyim.(ağabeyim diyorum çünkü kim Inbox'a bakıyor şu an bilmiyorum). Bu ayki (103. sayı) Level'i aldım ve içine baktım (normal bir şekilde). Bir an sayfaları arşınlarken deja vu yaşadım sandım ve "What da hell is da f.ckin matrix?" diye bağıarak yerimden fırladım! Sonra dergiyi tekrar dikkatle araştırdı ve tersliği buldum. Abi benim aldığım derginin 18. sayfasından sonra tekrar Editörden yani 3. sayfadan başlıyordu. Neyse ki tekrar 18'e gelince bastan başlamadı. Ben ise en masum duygularla dergiyi aldığımda "Aaa galiba bu ay daha fazla sayfa var.. Oh oh ne de güzel pek de güzel!" diye hopyaya zıplaya dergi elimde eve dönmüştüm. Yaşadığım hayal kırıklığını sen tahmin et artık... Tabii ki burada hatanın sizde olduğunu söylemiyorum ama artık sorun nerdeyse ona bir bakiverin...Gıcık oldu yahuuu! Ben Level'i hep kusursuz bir dergi olarak görmüştüm.. Ühüüüüüüüüüü hürgh!!!!

Arda"Overmind"Yaman

Sevgili Arda, bu izlenimi nereden edindin bilemiyorum ama biz mükemmel insanlar değiliz. Aksine, aynı hataları tekrar tekrar yapacak kadar da keriziz. Haliyle en sevdiğimiz şeylerden biri olsa da Level da mükemmel değil. Ayrıca Level'in oluşumunun sadece ilk aşamalarında biz varız. Dergi size ulaşana kadar bir noktadan sonra elleşemeyeceğimiz aşamalardan geçiyor ve buralardaki insancıklar da hata yapabiliyor. Sana da her ay tekrarlanan bu tür hatalardan biri denk gelmiş.

## BAŞLIK BULAMADIM

Selam LEVEL dergisi çalışanları ve okurları ('okurları'nı dergide yayımlarsan diye ekledim) Ben Ekrem 5 yıllık birlikteliğin ardından bunu resmiyete dökmek istedim ve ilk e-postamı gönderdim.

**1-** Merakımdan soruyorum size gelen mailleri nasıl seçip dergide yayımlıyorsunuz? AB gibi kriterleriniz var mı?

**Mektupları seçerken genellikle eğlenceli olan veya cevapları tüm okuyucuların işine yaraya-**



cak mektupları seçiyoruz. Tabii hem eğlenceli hem de bilgi kütüğü olursa şansları iki kat artıyor. Bir de, bir mektupta kullanılan Türkçe ne kadar bozüksa, yayınlanma şansı o kadar azalıyor. Hani imla kuralları ve noktalama işaretleri falan var ya...

**2-** GTA: SA almam gereken bir oyun mu? Bana –yaa kardeşim Jesuskane o kadar incelemiş kaç sayfa yazı yazmış okumadın mı?- deme çünkü baştan sona kadar okudum ama karar veremedim!

Ya, niye öyle diyorsun? Yıllardır yazıyor Jesus, en çok zorlandığı yazı bu oldu. Sebebi de Aralık 2004 sayısındaki 8 sayfalık San Andreas incelemesinde (PS2 için olan) anlatılabilecek her şeyin anlatılmış olmasıydı. Adam üç kere arayıp “abi yazamıyorum, kilitletim, n’olur ben yazmıyım, böhü!” dediyse de en sonunda hem güzel hem de Tuğberk’in önceki incelemesini okuyanlara farklı bilgiler verecek bir yazı çıkartmayı başardı. Bu söylediğini okumasın Kane, küser sonra askere falan gider, aman aman!

**3-** E3 diyarına neden Sinan ve Tuğberk gidiyor? Hatırladığım kadarıyla bir önceki E3 furarına da onlar gitmişti. Yoksa onlar seçilmiş kişi mi?

Çünkü E3’e alışmak 2 sene alıyor. İlk gittiğinde “ebelek hebelek!” diye salya sümük dolaşıyorsun. İkinci gittiğinde ise hazırlıklı oluyorsun, ama ilk gün yine de “ebelek hebel!” deniyor. Sonra, fuardaki önemli standları, oyun yapımcılarını, röportaj yapılacak kişileri tespit edip kısıtlı zaman içine hepsini sığdırma yarışı başlıyor. “Şimdi Ubi’den çıkınca Eidos’a gidecem, giderken yolda su alır içerim, sonra Ceneva toplantısı var, aha Will Wright, hemen röportaj!” modunda dolaşıyorsun üç gün. Yani tecrübesiz birisinin E3’e gidişi, kocaman ve gürültülü bir “atari salonuna” gitmekle aynı anlama gelir. Eh, uçaktı oteldi bayağı pahalı olduğu için de Türkiye’den 5-6 kişi gitmesi pek akıllıca değil. Yani durum böyle... Bu arada, Tuğberk’e bir daha Tuğberk deme, çok kızıyor.

**4-** Yeni çıkan oyunlara dikkat ediyorum sistem gereksinimleri çok yüksek mesela, Battlefield 2 demosunu yükledim, bilgisayarın kasa-sından öyle bir ses çıktı ki sanki F1 oynuyorum! Donanım sorusu olacak ama, benim CPU yenilemem gerek cebimden kaç para çıkacak? Benim uçak biletim kadar. Evet, önce sen bana gidiş dönüş uçak biletimi yollayacaksın, ben sizin eve gelip işlemcinin modeline bakıcam. Veya o pahalı geldiyse bana bir miktar münecim tezeği yollayacaksın ki senin pos-

tanda yazmadığın işlemcini ve alacağın işlemci bilebileyim.

**5-** Age of Empires 3’ün videosunu izledim cidden güzel olmuş inşallah oyun içi videosudur.

Evet, o video gerçekten oyun içiydi.

**6-** WoW oynayanlar ne anlıyor bu oyundan? Lütfen beni aydınlatın bu konuda, niye bu kadar tutuldu bu oyun?

Kabaca durum şu: İnsanlardaki alternatif gerçekliklere duydukları özlemi, gerçek insanlarla buluşup sosyalleşme, onlarla birlikte bir şeyler yapma, bir karakter geliştirip güçlenme, “birisi olma” gibi dürtüleri sonuna kadar çok iyi sömürmesinden kaynaklanıyor. Tabii muhteşem bir oyun olmasının da payı büyük.

**7-** ‘PUSU Türklerin ilk 3D oyunu’ palavra Türkler daha güzel yapmalı, bu kadar sert eleştirmemin nedeni bu oyun piyasasında politikasında tutunamaz. Daha güzel oyun yapmak lazım. Yok mu 75 milyon nüfuslu Türkiye’de güzel oyun yapacak 15-20 kişi?

Pusu’nun gelişimini başından beri çok yakından takip ettiğim için söylüyorum: İnanılmaz emekler harcadı o beğenmediğin oyun için. Tamam, teknik olarak çok geri olabilir. Koruma sistemi saçmalığın daniskası olabilir. Ama Pusu, Türkiye’de de oyun yapılabileceğini insanlara yeniden hatırlatması açısından önemli bir oyun. Kötü veya değil, bir temel taşı ve üstüne kat çıkılmaya başlandı bile.

Yeteer diye bağırdığını duyuyor gibiyim! Uzun oldu biraz ama bana cevap yazacağını adım gibi biliyorum. (Biliyorum di mi? Adım neydi benim?)

Ekrem Sarı

## BURUK CEMAAT

Selamlar Level cemaati, Sinan abi üzerine alınma ama Berker abisiz ne Level ne de Inbox oluyor. Tamam, sen de Inbox’ı çok güzel hazırlamışsın ama Berker abisiz de olmuyor. Buradan bütün Berkercilere(!!!) sesleniyorum ayaklanalım.

E ayaklanın bakalım. Hatta ayaklanmışken bu taraflara da uğrayın. Berker de gelir hep birlikte kahve içeriz. Ama adam bunaldığı için, hayatiyle yeni bir şeyler yapabilmek için gitti. Ayrıca, bunalmış bir Berker’i yakından görmek istediğine emin misin?

**1-** Ben LEGO Star Wars’u orijinal çok aradım ama bir türlü bulamadım. Dayanamayıp korsanını aldım. Oyunu bitirdim mükemmeldi. Şu anda vicdan azabı çekiyorum geceleri uyuyamıyorum (hep sizin yüzünüzden). Orijinalini nereden bulabilirim? Sadece o da değil Pscyhonauts, Rayman 3 gibi oyunlar Türki-

ye’ye gelmiyor herhalde. İnternette kredi kartı kullanmam da yasak. Bu tür oyunları nereden satın alabilirim? (Merak edenler için maddi durumum göreceli olarak kötü bile denebilir. İsteyince orijinal da alınabiliyor. göreceli diyorum çünkü bu ülkede evsiz olanlar varken kötü diyemiyorum.)

Maalesef, biz ne kadar orijinali desteklese de birçok oyunları orijinal olarak bulmak mümkün olmuyor. Ya çok az geldiği için üç büyük şehirde oluyor, ya da hiç gelmiyorlar. LEGO Star Wars da bunlardan biri. Bu oyunları almak için önce [www.weblebi.com](http://www.weblebi.com), [www.hepsiburada.com](http://www.hepsiburada.com) gibi Türkiye için alışveriş sitelerinin oyun bölümlerine bak. Eğer buralarda bulamazsan yurtdışından alışveriş için sana tavsiyem [www.amazon.com](http://www.amazon.com) veya [www.gamestop.com](http://www.gamestop.com) adresleridir.

**2-** Michel Ancel’in mail adresini nereden bulabilirim. (Çok aradım da bulamadım sen benim için bulabilirsen çok sevinirim). Böyle bir dehaya sormak istediklerim var.

Bu tür ünlü yapımcıların adreslerine ulaşmak zordur. Genellikle PR’ları aracılığıyla röportaj yapıyoruz biz de. Nitekim, Michel’in adresini de bulamadım. Ama senin için resmini buldum.

**3-** BG&E, Rayman gibi oyunların bence hakkını yiyorsunuz. Bu tür oyunların çoğalmasını istiyorsanız puanlarınızla biraz destek olsanız çok iyi olur.

Efenim? Hakkını mı yiyoruz? Beyond Good & Evil’a 85, Rayman 3’e 88 vermiştik, ki Maliyet Muhasebesi’nden sınağa girmiş her üniversite öğrencisinin de onaylayacağı üzere, gayet iyi notlar bunlar. Biz istediğimiz kadar yüksek notlar verelim, bu tür yaratıcı oyunlar TV reklamları



riyla desteklenmeyince satmıyor. Yurtdışında tabii, Türkiye’de istersen 10 tane Rayman 3 al, hepsi kopya olunca Michel Ancel amcanın cebine beş kuruş giriyor.

**4-** The White Chamber’ın tam çözümüne devam ederseniz çok sevinirim. Ricanız bizim için emirdir.

**5-** Bu maile bakarak benim Level’da çalışma ihtimalim var mı? :))) (Abi bu maili yayınlarsan bana büyük iyilik yaparsın arkadaşlarla iddiaya girdik de. Bir de bu parantezi yayınlamazsan daha da iyi olur.)

Hayır. Bu e-postaya baktığın için sana para ödeyemeyiz. (Parantezin başı kel mi?)

Onur Avşar

## 4EVER LEVEL!

Merhaba Benim adım Deniz, 13 yaşındayım. Kıdemli Level yazarları, size bir kaç sorum olacak!

Hoş geldin Deniz. Hemen sorularını cevaplayayım, hem estağfirullah, o senin kendi kıdemin.

**1-** Max Payne’in filminin çıkacağını duydum bu doğru mu?

Evet!

**2-** NBA Live 06 ve Tony Hawk’s (bence Bam Margera’s olması gerek ama neyse :) American Wasteland ne zaman çıkıyor? Bunların videolarını Eylül Level’da verirseniz çok sevinirim.

Tony Hawk’s: American Wasteland 28 Ekim’de çıkıyor.

**3-** The White Chamber müthiş bir oyundu. Bu oyun gibi anime-korku oyunu yine verirseniz eminim herkes memnun olur :)

Ben de herkesin memnun olacağına eminim. Lakin White Chamber oyun hayatım boyunca gördüğüm tek



▲ Beyond Good & Evil gibi sakın bir oyundan sonra King Kong’u yapmaya başlayan Michel Ancel biraz asabilesmiş. Kurbanı Xavier Poix, o da King Kong’u yapan ekipten.

anime tadında hazırlanmış korku-adventure oyunuydu. Yani nefesini tutma bence.

**4-** Şu anda ücretsiz herhangi bir Amiga Emulatorü biliyor musun? Eğer biliyorsan lütfen oyunlarını nerden bulabileceğimi söyler misin?

Tabii ki, zaten hemen tüm emulatörler bedava. WinUAE’yi hemen çek, kurcalamaya başla. Sorun Amiga ROM’larının ve oyunlarının hala yasal olmaması. Bunları bulmak için interneti çok iyi kazman lazım. Bana sorarsan Amiga gibi makinelerin ROM’ları ve oyunları üzerinde yapımcılarının hala hak iddia etmesi haksızlık. Ama ne yazık ki kanunlar böyle.

**5-** Neighbours From Hell’in yeni bir oyunu çıkacak mı, ne zaman?

İkincisi çıkmıştı, ama ufukta üçüncü gözüküyor.

**6-** E3 fuarına sadece basın mı giriyor?

Hayır, 350 doları bastıran ve 18 yaşın üstündeki normal halk da giriyor. Ama özel gösterimlere ve standların en ücra köşelerine sadece basın girebiliyor. Hatta basının bile randevusuz giremediği oldukça fazla bölge var fuarında.

Deniz Sağdıç

## GÜCÜ HİSSET LUKE!

Öncelikle kolay gelsin demek istiyorum. Benim sorum Elder Scrolls 4 : Oblivion üzerine. Ben Wilder Scrolls 3: Morrowind hastasıyım ve dördüncüsünün çıkmasını iple çekiyorum. Sorum ise Oblivion’da at olacak mı? Sıkılıyorum monitör başında Shift’e basılı tutarak iki saat oradan oraya koşuşturmadan. Benim bilgisayarımın güçleri: AMD Sempron 2400+ 1.67 GHz 512 Mb Ram GeForce FX 5200 256Mb. Bu güçlerle Oblivion’u oynayabilir miyim?

Ömer Odabaşı

## İNBAKSCIK

Ya bu San Andreas’ta pantolonsuz, sadece ayakkabı ve (buraya ne geleceğini biliyorsunuz)la gezersem respect azalır mı? – Demirhan

Hayır, ama gerçek hayatta azalır.

...Bir de ben şu an kime yazdığımı bilmiyorum. Malum Berker abi gitti, çok seviyorduk onu be! Neyse, ben kime yazıyorum bu maili?- Ömer The Darkside

Level’a.

Bir de alakasız olmasın ama şu oyun yapmak için nasıl bi program kullanmam lazım? -Ammar Kılıç

Başarını “program”lı çalışmana borçlu olman lazım

Şifrem 8 tane sıfır sahibine geri verin. -

Onur

Olur.

slm onur bana flash in kullanım

kılavuzunu gönder. -İsimsiz

Olmaz.

Galiba at yok Ömer. Yani açıklanan özellikler arasında yok, olsa mutlaka yazarlardı. Ama dost acı söyler atasözünden yola çıkarak sana acı gerçeği söyleyeyim: Senin bilgisayarında Oblivion sakat bir at kıvamında çalışacaktır. Özellikle ekran kartından derin kaygılarım var.

Eveet, derginin poşete girdiği şu dakikalarda ben hala inbox yazmakta olduğum için patrondan okkalı bir tekme yeme riski taşıyorum. Bu nedenle biraz altıncı viteste yazmış ve sürç-i lisan etmiş olabilirim. Affola, değil mi? Ha bir de fark ettiğiniz gibi, inbox’ı bir soru bir cevap şekline soktum. daha rahat okuyun de-yu. Gelecek sayıda görüşürüz!

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.

Ohh İcaruscuğum, bu ayı da atlattık galiba. ÖVEEEY! Tutulmuşum oturmaktan, acıktım da hem...Eee... Pastane kaçta açılıyordu ya, yediye kadar açılmaz. Poğaçaya vardı şu çekmece de değil mi? Eee, şey, imm... Allah Allah, poça vardı burada, kırıntısı kalmış sadece... İca, yavrurum, sen mi yedin yoksa? Ümmüümmüm... Ne mümlüyorsun çocuğum, poçamı ne yedin, fare misin? Abi ben değil de, fare var dergide hakkaten! Hade ordan, yalanç! Hem çek-sene kılı ayağımı bacağımdan! Abi, o benim ayağım değil! Yoksa?! Evet, abi! Mümmümüm! Ümmümüm! ■



## DEMOLAR

F.E.A.R. (DVD)  
Fahrenheit  
Codename Panzers Phase 2 (DVD)  
Dragonshard  
RTW: Barbarian Invasion  
SCAR (DVD)  
Chuzzle  
Moto GP3  
Heavy Weapon Deluxe  
Brave Dwarves 2

## FULL OYUNLAR

Phantasy Star Online: Blue Burst (DVD)  
Apprentice Deluxe (DVD)  
Sentinella  
Strange Attractors  
The Great Stroke

## EXTRALAR

Quick Done: Fallout 2 (DVD)  
Quick Done: Morrowind (DVD)  
Can BB: Star Wars Animasyonu  
Advent Rising Xtreme Desktop (DVD)  
GTA 4 Real  
Kafa Ayarı: Ha-Dou-Ken T-Shirt Baskısı  
Masaüstü Resimleri

## MODLAR

Half-Life 2: Eclipse (DVD)  
Diablo 2: Hordes of Chaos (DVD)

## PROGRAMLAR

7 Zip  
DVD Profiler  
EF Commander (DVD)  
FireTune  
Hamachi (DVD)  
HDD Life  
HTML Compress (DVD)  
inBookmarks  
MS AntiSpyware  
XnView (DVD)  
Note it (DVD)  
Opera  
Password Door v8.2.6 (DVD)  
PhotoWatermark (DVD)  
Process Explorer (DVD)  
Recover my Files  
Serv-U (DVD)  
Skype (DVD)  
Weather1 (DVD)  
Web Slower (DVD)  
WinHEX

## SÜRÜCÜLER

ATI Catalyst 8.03 Windows ME | 98 (DVD)  
ATI Catalyst 5.8 Windows XP & 2000  
ATI Control Panel 5.8 XP & 2000  
Intel çipset v6.3.0.1025  
Intel Application Accelerator  
nForce v5.10 Windows XP/2000 (DVD)  
nForce v4.27 Windows 9x/ME (DVD)  
nVidia ForceWare 77.72 Windows 98 (DVD)  
nVidia ForceWare Windows 2000/XP 77.77

## TAM VIDEO ÇÖZÜMÜ

DivX 5.2.1 WXP  
DivX 5.2.1 W98

# LEVEL CD/DVD İÇERİK



## F.E.A.R. (DVD)

Ve en sonunda! Aylardır beklediğimiz, delicesine aşerdiğimiz oyun başını gösterdi. Bu tek kişilik demoda oyunun güzelliklerinin büyük kısmını göreceksiniz. Ama özellikle yapay zekanın yaptıklarına dikkat edin. Ve eğer demonun süresi size kısa gelirse, bir de Extreme zorluk seviyesinde oynamayı deneyin. Sadece LEVEL DVD'de. NOT: Tek ve büyük bir dosya olduğu için kurulumun başlaması bir dakika sürebilir, lütfen bekleyin. Ve oyun henüz tam optimize edilmediği için takılmalar yaşarsanız, grafik ayarlarını kısın.

## CD'NİZDEN FAYDALANIN

## "EXTRA" BÖLÜMÜ FAZLALIK DEĞİLDİR!

Evet, CD/DVD'nin diğer başlıkları hazırlanırken gösterilen özen bu bölüme de gösteriliyor. Genellikle eğlenceli oldukları halde demo, full oyun veya oyun videoları kategorilerine girmeyen şeyleri EXTRA bölümüne koyuyoruz. Mesela, bu ay DVD'deki EXTRA bölümünde Quick Done başlıklı iki video bulacaksınız. Bunlarda "nasıl 16 dakikada Fallout 2, 20 dakikada Morrowind bitirilir" sorusunun yanıtını bulacaksınız! Ayrıca Comedy Central'ın hazırladığı bir GTA parodisi, okuyucularımızdan gelen bir Star Wars animasyonu, masaüstünüzü Advent Rising oyunu merkezine dönüştüren bir program ve onlarca masaüstü duvar kağıdı var.

Bu arada, eğer siz de oyun, video gibi çalışmalar yapıyorsanız ve belli bir kalitenin üstüne çıktığınızı düşünüyorsanız, çalışmalarınızı levelcd@level.com.tr adresine gönderin, bu bölüme koymak için değerlendirelim.





### Fahrenheit (CD/DVD)

Lucas Kane'in hayatı 5 dakikada alt üst oldu. Yemek yediği restoranın tuvaletinde elinde bıçak, acımadan öldürdüğü ve hiç tanımadığı bir adamın cesedinin üstünde kendine geldiğinde, artık hiçbir şey eskisi gibi olamazdı... Oldukça uzun bir süredir yapılmakta Fahrenheit. Ve şimdiye kadar görmediğimiz şekilde oynanan bir adventure. Her yaptığınız bir şekilde sonucu etkiliyor ve bir yandan Lucas'ın ruh haline de dikkat etmelisiniz. Demoyu en az 4 kere farklı şeyler yaparak oynamanızı tavsiye ediyoruz.



### Codename Panzers Phase 2 (DVD)

Geçen yılın en iyi GZS'lerinden biri olan Codename Panzers'ın, bu ay ikincisini inceliyoruz.

Yanında da demosunu veriyoruz, sadece LEVEL DVD'de.



### Dragonshard (CD/DVD)

Dungeons & Dragons'ın yeni kurallarıyla yapılan hem RPG hem de gerçek zamanlı strateji öğeleri taşıyan bir oyun Dragonshard.



### RTW: Barbarian Invasion (CD/DVD)

Rome Total War tartışmasız olarak gelmiş geçmiş en iyi stratejiler listesinde ilk üç oyundan birisidir. Barbarian Invasion eklenti paketi oyuna birçok yenilik ekliyor.



### SCAR (DVD)

Alfa Romeo arabaların kapıştığı SCAR, zamanı yavaşlatma ve geri alma, rakibi sıkıştırarak sürüş kabiliyetini azaltma gibi ilginç yenilikler de içeriyor.

## BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- LEVEL DVD'li sayının, aksi bir önceki sayıda duyurulmadıkça, iki ayda bir çıktığını.

- Videoları izleyemiyorsanız SÜRÜCÜLER bölümünde TAM VIDEO ÇÖZÜMÜ başlıklı klasörün altındaki codec ve programları kurarak tüm sorunlarınızı kurtulabileceğinizi.

- Son çıkan bazı demoların kurulumunda, ancak Kullanıcı Sözleşmesini okuduktan sonra kurulumu devam edebileceğinizi. "I accept the User Agreement" seçeneğinin seçilebilmesi için sağdaki kaydırma çubuğunu kullanarak en aşağıya çekmeniz yeterli olacaktır.

- Arabirimden demoların kurulumunda aşırı yavaşlık oluyorsa, bunun CD/DVD ROM'unuzun arabirim müziğiyle birlikte demoyu okumakta zorlandığını gösterdiğini. Arabirimin sol altındaki minik "i" simgesine tıklayıp ve "müzik" seçeneğini kapatırsanız bu problemin kalmayacağını.

- LEVEL CD/DVD arabiriminin solundaki küçük oku tıklayarak demo/video/yama listesini aşağıya kaydırabileceğinizi ve diğerlerine ulaşabileceğinizi.

- CD ve DVD ile ilgili tüm soru ve sorunlarınızı: levelcd@level.com.tr adresine gönderebileceğinizi.

OGG Codec  
WM9 codec  
GuardianKnot Codecpack 1.9  
Quicktime Player 6.5.2  
Media Player Classic

### SERVİS

Acrobat Reader 7.0 (DVD)  
Ad Aware v1.06 (DVD)  
All Seeing Eye v2.0 (DVD)  
AVG free v7.0 (DVD)  
BS Player v1.32.820 (DVD)  
Cliprex DVD (DVD)  
Fraps v2.5.5 (DVD)  
Get Right v6.0 beta (DVD)  
HyperSnap v5.62.06 (DVD)  
ICQ Pro v5.04 (DVD)  
ICQ Life v4.01 build 1839 (DVD)  
IrfanView v3.97 (DVD)  
Kerio Personal Firewall v4.2.0 (DVD)  
Nero Burning ROM v6.6.0.14 (DVD)  
SpyBOT v1.4 (DVD)  
Total Commander v6.53 (DVD)  
Virtual Clone Drive v5.1.1.1 (DVD)  
VirtualDUB Mod v1.6.7 (DVD)  
WinAmp v5.093 (DVD)  
WinRAR v3.5 (DVD)  
Zone Alarm v5.5.094 (DVD)

### YAMALAR

Close Combat FfF 1.1  
ER Patch 1 (DVD)  
Far Cry 1.32 (DVD)  
Far Cry 1.33 (DVD)  
Gish 1.4 (DVD)  
GTA San Andreas 1.01  
Halo 1.07  
Restricted Area hofix  
Settlers 5 1.04 (DVD)  
Silent Hunter 3 1.4 (DVD)  
Vampire Bloodlines 1.5

### VİDEOLAR

Age of Conan (DVD)  
Bet on Soldier (DVD)  
Civilization 4 (DVD)  
Condemned  
Dreamfall (DVD)  
Final Fantasy 7: Advent Children (DVD)  
Gears of War  
GUN  
Half Life 2 Aftermath  
Killing Day-PS3 (DVD)  
MGS 3 Subsistence (DVD)  
Metal Gear Solid 4 (DVD)  
NFS Most Wanted - The Chase  
NFS Most Wanted - Bust Me (DVD)  
NHL 06 (DVD)  
Matrix: The Path of Neo  
Prey (11 dakika) (DVD)  
Prey  
Prince of Persia 3 (DVD)  
Project Offset - Video 1 (DVD)  
Project Offset - Video 2 (DVD)  
Resident Evil 5  
Star Wars Empire At War (DVD)  
The Guild 2 (DVD)  
World Forces (DVD)



## Tornavidalar hazırlan demitik!

Level'in çiçeği burnunda bölümü Kafa Ayarı karşınızdadır. Amacımız, hep birlikte eğlenmek. Eğlenirken geçmişe bir pencere açmak, hep birlikte oradan kafayı uzatıp havayı koklamak. Annelerimizin bizi "Yeter artık! Kapat şu makinayı!" diyerek terlikle kovaladığı, öğlen yemek yemeyip cebimizde kalan paramızı akşam okuldan çıkınca bilgisayarcıya verdiğimiz, Elvira'nın bozuk dördüncü disketini bulmak için İstanbul'un en ücra sokaklarını daha önce görmediğimiz bilgisayarıcıları bulmak ümidiyle dolaştığımız günleri hatırlamak. Her şeyi oturduğumuz yerden halledebileceğimiz bugünlere gelmek için çok yol teptiğimizi hatırlamak.

Kafa Ayarı'nın içeriği oldukça dinamik olacak. Nostaljik incelemeler, unutulmaz firmalar, ve hatta yeni yeni canlanmaya başlayan "Retro Gaming" tarzındaki oyunlar. Arcade salonları ve unutulmaz "jeton kapışı" durumlarıyla MegaVolkan'ın "yanına gireceğiz". Fosil Abi bizi bilgisayar cahili olduğumuz o zamanlar hakkında aydınlatırken bir yandan da güldürecek. Türkiye'deki oyunculığa katkısı büyük olan unutulmaz kişileri bulup çıkartacağız günün akışından.

Oyun oynamanın basit, ama aynı zamanda güzel olduğu günlere gideceğiz. Kısacası, kocaman oyun endüstrisinde iyice dağılan o küçük noktacıkları, minik tornavidamızla toplamaya çalışacağız. Haydi kafa ayarı yapalım hep birlikte, ama bu kez zevkle.

## **KAFA AYARI** **O ZAMANLAR OYUN BİR** **BAŞKAYDI**

## **GTA'DAN ÇOK ÖNCE,** **SOKAKLAR ONLARINDI**

## **STREET FIGHTER 2**

# STREET FIGHTER II

## icindekiler

LOAD# Sayfa.125  
Sayfa.126  
Sayfa.128  
Sayfa.128  
Sayfa.129  
Sayfa.129  
Sayfa.129

Giri ve içindekiler  
Street Fighter 2  
Fosil Abi  
Teknik Mitler - Kafa Ayarı  
Emlyn Hughes Soccer  
Giana Sisters  
T-Shirt baskısı





1 dakikalık saygı duruunu hak eden oyun

## STREET FIGHTER 2:

### THE WORLD WARRIOR

Biz onun için fenomen, muhteşem, mihenk taş, efsane demektense,  
ki sadece Baki yaptığını demeyi uygun görüyoruz.

Format: Arcade | : 1991 | Yayıncı: Capcom | Hazırlayan: Capcom

VOLKAN TURAN



Şöyle arkaında, bıraktığım yıllara dönüp okuldan kaçtığım ilk güne bakıyorum da, ne heyecanlı bir gündü, inanamazsınız! Ağırlığım kadar bir çanta sırtımda, beslenme çantası elimde, “Ya yakalanırsam? Ya biri görürse?” korkusuyla, mahallenin en ücra yerlerinden amacıma doğru ilerliyorum... Hangi dersleri kaçırdığımı ya da devamsızlık günümün artması, hiçbir şeyi düşünmüyor, kana susamış bir vampir açlığıyla, ‘Atari Salonu’na giriyorum ve tüm hareketimi jetonlara yatırıp, kendimi O’na teslim ediyorum...

#### **ATARI SALONU KÜLTÜRÜ**

Okuldan kaçmamın, birçok tehlikeyi göze almamın suçlusu ben miydim peki? Tabii ki hayır, lütfen yanı! Street Fighter gibi bir oyun yapmak suç değildir de nedir? Seçilebilir 8 karakter (+4), muhteşem arka planlar, canlı renkler, iç güdüklayan sesler, onlarca hareket, kombolar, özel hareketler ve o güne kadar gördüklerim içersinde en güzel animasyonlar bu oyundaydı... Resmen bu oyunun bağımlısı olmuştum artık! Evimdeki 8-Bit’lik Atari 2600’ümde bu türde ve kalitede bir oyun yoktu. Zaman itibarıyla Street Fighter I’e yetişememiştim, aslında kaçırdığım önemli bir şey de yoktu çünkü SF’da birçok kod hatası ve kontrol sorunu bulunmaktaydı. Capcom umduğunu bulamamıştı ve devreye -bir diğer klasik olan- Final Fight’tan (Hagar da denir buna) bir ekip girip oyunu baştan yazdı. Sonucu ise yazmama gerek herhalde! (bkz. Muhteşem)

Yıl 1991. Her geçen gün popülerliğini artıran Atari Salonu dediğimiz Arcade Salonlarında, sadece benim gibi ‘bacaksızlar’ yoktu. Her yaşta insan, bu tür yerlere gelip eğlenirdi. Hatırlıyorum da, ne kıyık olurdu SF II’nin başında! Bir kere oynamak, hatta biri ile kapışmak için bile yarım saat beklerdik (30 saniyede de öldük). Bu oyun salonlarının güzel bir yanı da, aynı kafadan arkadaşların olmasıydı. Bütün gün SF’den veya oyunlardan konuşabilirdiniz. İyi bilenlere gider “Abi bu

#### **TELE - YARIM VOLE**

İşte kendi ellerimizle hazırladığımız -tartışmaya açık- ilk 11’imiz! Karşınızda

**Street Fighter’in...**

**En çirkini:** Blanka! Hadi insan yaratık olur, ama bir yere kadar kardeşim! Ne göz ne burun, ne saç... Öyle böyle değil.

**En yeteneklisi:** Akuma! Havada ve karada ötesi yoktur. Hem uzak hem de yakın dövüşte son derece etkili kafa yarma hareketleriyle, yetenekli ellerde can yakar(ım).

**En gereksizi:** Balrog! SFII-Turbo versiyonu dışında, çok kuvvetsiz ve etkisiz. Yaratıcılıktan yoksun bir karakter.

**En akıcı kombosu:** Guile! Üstten yumruk + aparkat + ses bombası + yumruk (bayılır) ve tekrar aynı kombo... Şiir gibi değil mi?

**En güzel kıızı:** Chun-Li demeyi çok isterdim ama Çinli’ler tipim değil. Yenilerden Area’yı tek geçirim, roketi yeter!

**En sık arka-planı:** Zangief’in mekânı! İki hareketten oluşan insan animasyonları, puan hesaplanırken feci komik görünüyor, kaçırmaın!

**En zevkli bonusu:** Araba kırmak! Bir arabayı ‘döverek’ dağıtabilmek ne kadar zevkliymiş de, haberimiz yokmuş!

**En iyi oyunu:** Dönemlere ayırırsak, ilk çağdan SFII: The World Warrior, orta çağdan SFII: Alpha, yeniçağdan SF III: 3rd Strike.

**En kötü oyunu:** Tartışmasız SF: The Movie! Filmdeki karakterlerin yüzlerini dijital ortama aktarıp yaptıkları; bayat, hantal ve donuk bir oyun (kötüyse kötü, bizde yıkama-yağlama yok!)

**En özenti dövüşçüsü:** Super Street Fighter II: The New Challengers’la gelen Fei Long! Bu kadar da Bruce Lee özentisi görmedik! Yenilerden Hugo’nun da Final Fight’dan, Andore’leri andırdığını belirtim.

**En zor dövüşçüsü:** İlk çağdan Sagat, orta çağdan SF: EX Plus ile gelen Akuma çok zordur. EX 2’deki M.Bison II’de aynı derecede. Az çıldırtmadılar beni!



## Biliyor muydunuz?

\*Street Fighter'ın şu ana kadar tam 22 ana, ( bazı dövüşçülerinin yer aldığı) 17 yan oyunu ve 80 dövüşçü eskittiğini?

\*Balrog'un ilk adının Mike Bison (!), daha sonradan Balrog Fabio la Cerda, Vega ve en son olarak da Major Bison olduğunu?

\*Capcom'un Sega için ürettiği İLK 16 bit'lik oyunun SF II: Champion Edition olduğunu?

\*1991'in Mart ayında çıkan SFII'nin, İLK 6 tuşlu arcade oyunu olduğunu?

\*Ryo, Ken ve Sagat'ın 1987 doğumlu olduğunu?

\*Efsane rock grubu Accept'in 1979 çıkışlı bir Street Fighter parçası olduğunu?

Are  
yu cat hareketini nasıl  
yaptın?" diye sorar, oyunu öğren-  
meye çalışırdık (e, o zamanlar  
'Kedi misin?' hareketinin Hadou-  
Ken olduğunu bilemiyoruz tabii).  
Öğrendikte! O kadar ki, tüm döv-  
üşçülerle oyun bitirir olmuştuk.  
Zaten "ayıldığımız" dönem bu tari-  
he denk gelir. Oyundan kafamı



kaldırıldığında SF II'nin artık  
bir fenomen olduğunu, herkesin  
bu oyun karşısında saygıyla eğil-  
diğine tanık oldum. Ve artık bu  
oyuna 24 saat sahip olmam ge-  
rektiğini düşünüyordum ki, ailem  
bir gün elinde Sega Mega Drive  
ile çıka geldi (yalan! Onlar isteye-  
rek almadı, ben üstüme benzin  
döktüm, "İstiyorum o aleti, yakarı-  
m uleyn" diye tehdit ettim).

## TÜM DÜNYA, HEP BİR AĞIZ- DAN

... Ve ben evimde, Ken ile binler-  
ce kez 4 Hitlik kombolar yapar-  
ken, yapımcaılar da boş durmamış-  
tı. Oyunun filmini, animesini,  
mangasını, oyuncaklarını çıkar-  
makta gecikmediler. Tüm dünya  
"Streettttt Fighterrrrr" diye inler-  
ken, Türkiye de kendisine düşeni  
yaptı (!) ve özel bir TV kanalı SF  
II'yi turnuvaya çevirdi ekranlarda.  
İnsanlar programa katılıyor, tele-  
fon tuşlarıyla (genelde Dhalsim  
ile) bir birlerini yenmeye çalışıyor-  
du. E ben niye bekliyordum? Evde  
kimsecikler yokken katılıyım de-  
dim, yarışmacı olmayı hak da et-  
miştim, ama bir şeyi unutmuşum:  
lanet olası bizim telefon tuşu de-  
ğil, çevirmeliydi!!!! (bkz. Fakirlik)

Yaklaşık 19 senedir, Street  
Fighter her daim göz önünde ol-  
mayı başarmış bir oyun. Dünyada  
'sayısız' hayranı, fan kulübü, tur-  
nuvaları olan 'sayılı' oyunlardan  
kendileri. Şu anda Tekken, Virtua  
Fighter, Dead Or Alive varsa, bu  
oyun yüzünden var. Hatırlama-  
mak, hatırlatmamak olmazdı.  
Hem özlemişim Street Fighter 2'yi  
he, gidip bir jeton da sizler için  
atıp oyun bitireceğim.

## 91 DE STREET FIGHTER 2 DEN BA KA NE VARDI?

\* Cenk Koray n TRT de  
sundu u pazar program nda  
Oooo! Abarakandiii! diye  
konu an izgi adam. Bay  
Merakl m vd neydi ad ?

\* Be ikta 69 puanla  
birinci olmu tu. GS ikinci  
(64 puan). Trabzon nc  
(51). Sar ver d rt (45).  
Fenerbah e 44 puanla  
be inci olmu tu. M he!

\* Var ova pakt , ard ndan  
da mutlak c m z  
Sovyetler Birli i  
da lm t (25 Aral k)

\* Her mahalle olan  
bilgisayarc n n dosya  
ka tlar na yazd oyun  
listeleri vard . Oyun  
t rleri imdiki gibi FPS,  
RTS, RPG gibi abidik  
gubidik terimlerle ifade  
edilmiyordu. Oyunlar n  
isimleri yan nda t rleri  
v r meli, ko mal ,  
taramal , ate li ,  
u akı ve Arn ld(!)  
eklinde yaz l rd .

## Herkes Bedava T-Shirt! \*

Kafa ayarından okuyuculara büyük  
hizmet! Level'in çiçeği burnunda yeni  
bölümü olarak bütün okurlara T-Shirt  
hediye etmeye karar verdik. Ama binlerce  
T-Shirt'ü bastır poşetle, uğraşmaya  
üşendiğimizden (patronun bizi meşe  
odunuyla kovalama riskini de ekleyince),  
baskıyı hazırlayıp gerisini size bıraktık.

Hiç korkmayın T-Shirt'ünüze  
kavuşmak çok kolay. Tek yapmanız  
gerek Level CD'si içinde EXTRA

bölümü altında bulunan T-Shirt\_hadouken.  
psd dosyasını yanınıza alıp (CD, Memory  
Stick, e-posta vs ile) T-Shirt baskısı yapan  
bir yer bulmak. Sonra istediğiniz renk ve  
model T-Shirt'ünüze bu özel tasarımı  
bastırabilirsiniz. Bu ay ancak arif olanların  
anlayabileceği şık bir Hadouken T-  
Shirt'ümüz var. Zamanında bir yerlerde  
görüp çok sevmiştik, sizin için yeniden  
hazırladık (kim olduğunu bilemediğimiz  
asıl tasarımcının affına sığınarak). Eğer

sizlerden onlarca "Kafayı mı yediniz siz?! Böyle  
T-Shirt mü verilir!?! Bastırın parayı adam gibi t-  
shirt dağıtın, cimri herifler!!!" mektubu gelmezse  
önümüzdeki aylarda da bu değerli hizmeti  
tekrarlamaya kararlıyız.

\* Sadece T-Shirt tasarımı içerir.



TU BEK  
LEK





Siz hi bilgisayar n za oyun y klemek i in  
tornavida kulland n z m ?

## FOS L AB

Komik an lar resmi ge idine  
haz r l kl olun...

Hayatta iki eyi ok severim: Birincisi m zik, ikincisi ise bilgisayar. Ne ulvi bir tesad ft r ki bu iki hobimi de babama bor luyum. lk gitar m ilkokulda, ilk bilgisayar m da ortaokulda bana o alm t . O g nden beri de k pr n n alt ndan ok sular ge ti, ama ben bu ikisinden hi avr lmad m. Laf n hemen buras nda 34 ya mda oldu umu da akt rmadan s vleyeyim de nas l bir adamla muhatap oldu unuzu anlay n netekim.

Ge ti imiz g nlerde bizim Level c lar n futbol evirdi i PS2 nin ba l oldu u televizyonun n nde yatan bir adet manda kasa tabir etti imiz Commodore 64 (hani u siyah tu lu k t k ekilli olanlardan. Beyaz, geni, k z i i olanlardan de il) g rd m. Eski bir dostu g rmenin verdi i nostaljik hava ile Sinan a ne i diye sordu umda Level n retro olay na inceden girmekte oldu unu rendim. Laf laf a t ve retro konusunda benim de dergiye katkı da bulunabilecek bir kimse oldu umu anlatmama kadar geldi. Tabi ben bunlar tavlama i in birka Commodore 64, birka Amstrad an s filan anlatmak, e itli canland rmalar yapmak zorunda kald m. Pembe Turbo , Raid Over Moscow , Ghost n Goblins ve Quickshot II gibi anahtar kelime testlerinden de ge tikten sonra yaz g nder bir eyler, be enirsek yay nlar z, hadee eklinde bir k sa i g r mesi yapt k. T m bunlar n nihayetinde elinizde bulunan Level dergisinin bu b l m nde bir k eye tutunmay ba ard m. Bundan b yle bilim mum ihtiyar i i an larla kar n zda olmay planl vorum.

Eee, giri pe revini ok uzun tutmu uz, g rd m kadar ile k enin de sonuna gelmi iz. Bu ay size Kafa Avar zerine bir eyler yazd m. Gelecek ay 64 e i even tav an veya dil yaran Spectrum gibi gayet ciddi konulardan birisiyle kar n zda olaca m.



3 ayn veri depolama birimi, birinin yazd n di eri okuyam yor, i te teknoloji budur!



1980 lerin veri depolama birimi ile tan n

Eğer zamanında bilgisayar olarak Commodore 64 kullanmış bir kimse iseniz, yukarıdaki soru cümlesinin ne anlama geldiğini çok iyi bilmeniz gerekli. Günümüzde bilgisayarlara program yüklerken kullanılan CD-ROM veya DVD'ler çok aşırı çizik olmadığı takdirde, çok fazla problem çıkartmıyorlar. Ama bundan 15 yıl öncesinde öyle miydi ya? O zamanlar programlar teyp kasetlerine çekilir ve bilgisayarlara bağlı teypler yardımı ile bilgisayara yüklenirdi. Yani ortalama bir Türk gencinin evindeki kasetlerin üzerinde "Anılar-9 DJ Hakan Gündüz", "Breakdance" gibi müzikal terimlere ek olarak "Wizard of Wor", "Raid Over Moscow" veya "River Raid" gibi bilgisayar, oyunsal terimler de yazardı.

Ülkemizde o zamanlar yasal oyun satan yerler parmakla gösterilecek kadar azdı. (Yoktu ki - Blx). Oyunlar da ateş pahasıydı (sanki o zamandan beri pek bir şey değişmemiş gibi). Bu durumda oyun oynamak isteyen bir bünye, köşebaşı bilgisayarlılarından birine gider, istediği oyunları bir listeden seçer, beraberinde getirdiği 45'lik Raks kasetine kaydettirirdi. Hatta evlerde o zamanlar pek moda olan çift kasetçaları teyplerde bir kasetten diğerine oyun aktarıldığı da doğrudur.

Tüm bunların tek bir dezavantajı vardı, o da hiç bir teybin standart olmamasıydı. Hemen mini bir teknik bilgi, teyplerde man-



yetik kaseti okuyan kafa yaylı bir mekanizmanın üzerinde durur ve yüksekliği tepeden sokulan bir tornavida ile değiştirilebilir. İşte bu yükseklik milimetrik olarak tüm teyplerde birbirinden farklıdır. Bu yüzden müzikte çok fazla sorun olmasa da dijital bilgi söz konusu olduğunda bir teybin yazdığı kaseti diğer bir teybin okuyabilmesi için kafanın orijinal kaydı yapan teybin kafasının yüksekliğine getirilmesi gerekir.

Peki yukarıda kendisinden bahsettiğimiz "oyun çektiren" bün-ye eve gidip de oyunu bilgisayara yükleyemeyince ne yapardı? Elbette oturup ağlamazdı, netekim bilgisayar dünyasında çözümsüz bir şey

yoğundur. Hemen "kafa ayar programı" adı verilen (İngilizce adı Justice idi bu programın, ne alaka ise) bir programı yüklerdi. Bu programı yükledikten sonra çektirdiğiniz kaseti teybe koyar ve Play tuşuna basarsınız. Ekranda dağınık noktacıklar geçmeye başlar. Bundan sonrası hassas ve dolma parmaklara kalırdı. Teybin tepesindeki delikten ince bir yıldız tornavida içeri salınıyor ve kafanın yüksekliğini ayarlayan vida sağa sola dönderilmeye başlanıyor, bir taraftan da ekrandaki noktacıklar seyrediliyor. Noktacıkları kalın bir çizgi halinde toplayana kadar kafayı mıcıklamanız gerekli. Tam bir kalın çizgi elde edilince, yani ekranda başıboş

gezen anarşik noktacıklar kalmadığında kafa ayarınız tamdır. Commodore 64'ün ünlü RUN STOP – RESTORE tuş kombisine basarsınız, bilgisayar soft reset olur, bundan sonra oyununuzu gönül rahatlığı ile yükleyip oynayabilirsiniz. O zamanlar zengin arkadaşlarımızın Amstrad bilgisayarları vardı, onlara gıpta ederdik. Çünkü tüm Amstrad'larda teyp ünitesi bütünsel idi, ve tüm kafaların ayarları aynıydı, kimse zırt pırt tornavidayla girişmezdi koca Amstrad'lara (hadi canım! Benim tornavida setim nerede eskidi sanıyorsun? – Blx). Teknoloji işte, hayran kalmamak elde değil...

Yaa, işte böyle. Bir zamanlar bilgisayar oyunu oynamak için bilgisayar, joystick, ekran ve oyunun kendisine sahip olmanız yetmezdi. İnce bir yıldız tornavida, "kafa ayar programı" ve tornavidayı dönderecek hassas parmaklarınız yoksa, o oyunu zor oynardınız netekim...

## NCELEMELER

### Emlyn Hughes International Soccer - 1988

#### Ve Mackintosh takım arkadaşına çift dalarak takımının atağını kesiyor!

Bu oyunu çıkarmak (bu vardı eskiden; "oyun çıkarmak") için çok uğraşmıştım; o kadar fazla kafa ayarı yapmak zorunda kalmıştım ki, kırmızı ışığa karşı hassasiyetimi kaybetmiştim. Karşıdan karşıya geçerken kırmızı ışık yandığında durmamıştım bu yüzden. Ancak oyunu açmayı başardıktan sonra daha fazla hissizleştiğimi hatırlıyorum, her şeye karşı. "COMPUTER" yerine "AJSADAJK" yazdıktan sonra mavi formalı İskoçya'nın kontrolünü elime aldıktan sonra her şey değişti; zaman daha hızlı ilerlemeye başladı. Tek duran Commodore 64'üm, joystick'im ve bendim. Peki bu kadar etkileyici olan ne olabilirdi? 8 kanallı televizyonumun ekranında hareket eden şey bir futbol oyunuydu yalnızca. Ama şu var: Mükemmeldi! Hem de gaflik misketlerimi, He-Man çıkartma kitabımı, tomar halinde duran Turbo arabalarımı unutturacak kadar... Şimdi düşünüyorum da, o zaman için mükemmel bir fizik modellemesine sahipti Emlyn Hughes. Dup dup diye seken topun nereye gideceğini tahmin etmek zordu. Topun direktten döneceğini sezip kafa atmak da... İnkâr etmeyin, orta sahayı geçtikten sonra aşırı vuruş yaparken (tuşa basılı tutup ters yöne itip bırakarak) Match Magazine reklamını işaret olarak kullandığınızı biliyorum. Bir de hala, kalecilerin neden karşıya karşıya pozisyonlarda eğilip beklediklerini merak ediyorum, ama bunu dert etmiyorum; Emlyn Hughes bu yüzden mükemmel değil miydi zaten?

Nostaljik puan: 10/10



### The Great Giana Sisters - 1987

#### Punkçü kafayla tuğlaları kırmak...

Danny DeVito'ya benzerliğiyle dikkat çeken Mario Bros'un elinde İngiliz anahtarıyla sağa sola koştuğu dönemler... Sadece musluk değil, kaplumbağa da tamir edebildiğini ispatlayan Mario'nun bir düşüşü olmalıydı, eninde ya da sonunda. Ancak bu düşüşe iki punkçü kız kardeşin sebep olabileceğini hayal edemezdi kimse. Bir taklitti Great Giana Sisters. Ve bir taklidin bu kadar güzel olması, bu denli ses çikarması ilginçtir (ki buna "ses getirmesi" de denilir).

Tek kişilik oyun bir yana, iki kişilik oyunun eğlenceli olmasının sebebi, "Haha, ben beşinci bölümdeyim, sense iki! Seni sefil, seni aşağılık, seni hayvan!" diye kötü adam tavrıyla arkadaşınızla dalga geçebilmemizdi. Tabii iki kişilik oyunu çıkardığımızda oyun sahada 9 kişi kalan takıma dönmüyordu; her şey sağlamdı. Heyecanlı, hareketli bölüm tasarımları; güzel grafikler; kafasına bastığımızda ölen yaratıklar; kafasına bastığımızda öldüğünüz, zıplayan oklar... Eriyen yolları saymıyorum tabii. Ama neden saymıyorum, bilmiyorum. Kontrollerin netliği ve kolaylığı da oyun için bir artıdır.

Amacınızın yüzde seksenini kafanızı bir yere vurmanın oluşturduğu bir oyun için Giana Sisters fazlasıyla eğlenceliydi. Zaten "Mario Bros'un taklidi" olarak değil, "Giana Sisters" olarak anılmasının nedeni de bundan başka bir şey değildir.

Nostaljik puan: 8/10





# Gelecek sayı



ISSN 1301-2134

T K Y E ' N N N U M L I Y U N E G S

# LEVEL

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol,  
sakkol@level.com.tr  
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi  
No: 6 B Blok  
34349 Gayrettepe/İstanbul

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

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr

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

#### Serbest Yazarlar

Ali Güngör gali@level.com.tr  
Eser Güven eser@level.com.tr  
Burak Akmenek burak@level.com.tr  
Emin Barış megaemin@level.com.tr  
Göker Nurbeyler  
gnurbeyler@level.com.tr  
Güven Çatak guven@level.com.tr  
Kaan Alkin jesuskane@level.com.tr  
Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr  
Şefik Akkoç rocko@level.com.tr  
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr  
Volkan Turan volkan@level.com.tr

Görsel Yönetmen Oğuz Taşdan, oguz@level.com.tr  
Grafik Asistanı Zeynep Bilmez, zeynep@level.com.tr

#### Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem  
Finans Müdürü Aylin Aldemir  
Pazarlama Müdürü Özlem Cenker  
Halkla İlişkiler Müdürü Ayten Çar  
İş Geliştirme Müdürü Gülcan Bayraktar  
Abone Bölümü Satış Müdürü Asu Bozyayla  
Abone Servisi Ebru Cinek, Nihan Özkasap  
Dağıtım Müdürü Cem Cenker  
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil  
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.  
Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin  
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi  
No: 6 B Blok  
34349 Gayrettepe/İstanbul

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

Satış Müdürü Güler Okumuş,  
oguler@vogel.com.tr  
Level Reklam Müdürü Yeliz Koyun,  
kyeliz@vogel.com.tr  
Reklam Trafikeri Aynur Kına,  
aynur@vogel.com.tr  
Matbaa Adresi ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.  
Demirbaş Sokak. No:4 Oto Sanayi  
4.Levent - İstanbul Tel:(212) 283 84 38  
Matbaa Sahibi Hasan Sarı  
Dağıtım DPP A.Ş.

Yönetim Yeri Adresi VOGEL BURDA MEDYA  
Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.  
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi  
No: 6 B Blok  
34349 Gayrettepe/İstanbul  
Telefon: (212) 217 93 71,  
Faks: (212) 217 95 32  
Abone Faks: (212) 217 94 23  
Abone web: <http://abone.vogel.com.tr>  
Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26

Yayın Türü Yaygın, süreli, aylık.