

BU AY 2 CD'Lİ: A TALE IN THE DESERT 2 TAM SÜRÜM

# LEVEL

10 MÜTHİŞ DEMO

PRINCE OF PERSIA 2: WARRIOR WITHIN

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

FOOTBALL MANAGER 2005

ROLLERCOASTER TYCOON 3

RICHARD BURNS RALLY

sayı 94

KASIM 2004 5.500.000 TL (KDV Dahil) 2004-11 ISSN 1301-2134

Artık Binbir Gece  
Masalları'nın prensi değiliz.

## PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

>> en iyi oyun incelemeleri  
TONY HAWK UNDERGROUND 2  
PRO EVOLUTION SOCCER 4  
STARWARS: BATTLEFRONT  
LEISURE SUIT LARRY 8  
CODENAME PANZERS  
ROME TOTAL WAR  
EVIL GENIUS  
BURNOUT 3  
FIFA 2005  
KOHAN 2

> Sam Fisher bu kez çok daha ölümcül

# SPLINTER CELL 3

K.K.T.C FİYATI: 6.500.000 TL



1301-2134 1-1





## YARIM KALAN HAYATIMIZ

**Half-Life 2'ye sahip olup da oynayamamak nasıl** bir işken-  
ce biliyor musunuz? Tabii bazılarınız biliyor, ATI ekran kartı  
ile birlikte bedava 'HL2 Steam Download' alanların bilgisay-  
yarlarında şu an Half-Life 2 yatıyor, onun ruhu diye tabir  
edebileceğimiz aktivasyon şifresini bekliyor. Oyunun bir yıl  
geç çıkmasına sebep olan ve Valve'ı bir türlü bırakmayan  
sayısız sorunun, oyunun kodlarının çalınmasının, oyunun  
hakları üzerinde Vivendi ile birbirlerine girmelerinin ardın-  
dan tünelin sonundaki ışık görüldü. Şu anda son yılların en  
sabırsız bekleşimini çekiyoruz. Sakın küçümsemeyin, 16  
Kasım'da çıkacak olan alelade bir FPS değil. FPS'lere senar-  
yo ve günümüzün derin oynanışını, modifikasyonlara ger-  
çek anlamını veren, Counter-Strike ile profesyonel oyuncu-  
luk kavramının tüm dünyaca kabul görmesini sağlayan  
oyunun devamı gelen. PC tarihinin, hatta belki de tüm za-  
manların en iyi oyununun devamı.

Ama biz öncelikle elimizdeki aya bakalım. 'Filmden  
Oyun' dosya konumuz, "Ya olsaydı?" dediğimiz film oyun-  
larına gönderme yaptığımız çok eğlenceli bir yazı oldu.  
Ama esas konumuz, çıkmasına bir ay kaala incelediğimiz

Prince of Persia 2. İlk oyunun masalsı,  
akrobasi üzerine kurulu oynanışından  
sonra karanlık ve daha dövüşe dayalı bir  
Prens'e kuşkuyla bakıyorduk. Ama oyun  
bu kuşularımızı sildi süpürdü. Sadece o  
değil, strateji oyunları arasında her za-  
man sağlam bir yere sahip olan Total  
War serisinin sonucusu Rome, Battlefi-  
eld 1942'yi alaşağı etmesi muhtemel  
olan Star Wars Battlefront... Playstati-  
on 2'de ise hızın çılgın bir aksiyonla bu-  
luştugu Burnout 3 ve tabii ki günlerimi-  
zin katili Pro Evolution Soccer 4 inceledi-  
ğimiz oyunlar arasında. Level Klasik ve-  
ya Hit almamış çok az oyun göreceksi-  
niz sayfalarımızda bu ay.

O değil de, 100. sayımız yaklaşıyor  
ve bizi bir telaş, bir heyecandır aldı...  
Ne yapsak, ne yapsak...

Sinan Akkol

## NE KADAR ÇOK OYUN VAR VE NE KADAR AZ ZAMAN...



### KRALIN DÖNÜŞÜ KADAR MUHTEŞEM

Nedense bir filmin DVD'sini aldıktan hemen sonra daha bir "Director's  
Cut" daha bir "Collector's Edition"ı çıkar ve beni çok kızdırır. Ben de bir  
yıl bekleyip almaya karar verdim bundan sonra. Şimdiye kadar aldığım  
DVD'ler arasında verdiğim paraya en çok değdiğini düşündüğüm ise Lord  
of the Rings: Extended Edition'lar oldu. Her biri dörder DVD'den oluşan  
setlerin ekstralarını 2 aydır seyrediyorum, hala bitiremedim. Türkiye'de  
satılmayan bu setleri Amazon.co.uk'den sipariş etmenizi şiddetle salık  
veririm, özellikle de LOTR manyakları için birer hazine değerinde. Return  
of the King: Extended Edition da 10 Aralık'ta çıkıyor bu arada, haberiniz  
olsun.

### LEVEL OKUYUCU ANKETİNİ KAZANANLAR →

"Level sizin için ne ifade ediyor" sorumuza en komik, en samimi, en  
yaratıcı cevabı verenler bizden ödülleri kazandılar. Tebrikler e-posta  
kutularınızı kontrol edin arkadaşlar. Okuyucu anketimize katılan herkese  
teşekkürler.

### DİJİTAL FOTOĞRAF MAKİNESİ KAZANANLAR:

Oğuz Özyoldaş/İstanbul, Ertuğrul Akyol/İstanbul, Volkan Alkut/İzmir,  
Engin Sarıkaya/ Malatya, Kürşad Albayrak/Ankara

### MP3 PLAYER KAZANANLAR:

Mehmet Rauf Koç/Ankara, Renk Hülalü/ İzmir, Salih Mehmed  
Bostan/İstanbul, Mehmet Küçük / Ankara, Bahadır Yosunkaya/Ankara



### Okuyucu Anketi 2004

Soruların karşılığ olarak vereceğiniz tüm kişisel bilgileriniz, yalnızca pazar araştırması  
yapılmasına yoneldir. Kimlik ve adres bilgileriniz sadece bilgi amaçlı kullanılacak; asla  
üçüncü şahıslara duyurulmayacak veya değerlendirilmeyecektir.

Aşağıdaki sorular okuyucularımızın Level ile ilgili görüşlerini almak ve gelecekte  
alacağımız kararlardan bu görüşler ışığında daha iyi değerlendirmek içindir.

#### 1. Level'in bu sayısını alma nedeniniz nedir?

- Level'i düzenli olarak alıyorum / Level abonemiyim
- LevelCD'nin içeriği ilgimi çekiyor
- Kapaktaki rasim ilgimi çekti
- Kapakta adı geçen oyunlarla ilgili açıklamaya ihtiyaç duydum
- Diğer (Lutfen belirtin)

#### 2. Son bir yıl içerisinde Level'in kaç sayısını aldınız?



## Green Beret, Spy ve Sniper'la yeniden... **COMMANDOS: STRIKE FORCE**

Yapım: Pyro Studios | Dağıtım: Eidos Interactive | Platform: PC, PS2, Xbox | Çıkış tarihi: Belli değil

**Commandos'un devamı** yapılıyor. İlginç olan şeyse, serinin son oyunu Strike Force'un FPS olarak hazırlanıyor olması. Peki, bu neleri değiştirecek? Strike Force'ta yine İkinci Dünya Savaşı sırasında Fransa, Rusya ve Norveç'te geçen birçok görev alacaksınız. Bunlar ilk üç oyundan çok farklı değil: Nazi'lerin gemilerini havaya uçurma, düşmanları pusuya düşürme, Fransız direnişçilerini özgürlüğe kavuşturma ve general kaçırmaya yapacağınız görevler arasında sayılabilir. Bunlara ek olarak çok oyunculu oyunlar için de birkaç mod yer alacak Strike Force'ta.

Oyunda Strike Force birliğinin üç üyesinden (her biri farklı yete-

neklere sahip) birini kontrol edeceksiniz. Aksiyonun her zaman ortasında bulunan Green Beret, düşman bölgesine sızabilen Spy ve Sniper arasında geçiş yaparak Almanlar'la savaşacaksınız. Başarınız, diğer Commandos oyunlarında da olduğu gibi ne kadar iyi plan yaptığınıza da bağlı olacak. Yani oyunun strateji bölümü unutulmuyor.

Pyro Studios'un Commandos'u bir FPS oyununa dönüştürme kararı oldukça riskli. Ancak bundaki amaç oyuncuya savaşı gerçekten yaşatabilmek. Umarız bunda başarılı olurlar ve 2005 yazında "gerçek" bir İkinci Dünya Savaşı oyunu oynarız. x



## **DUKE'E KIZ ARKADAŞ GELİYOR**

**Duke Nukem hâlâ ortalarda yok**, ama kız arkadaşı yola çıktı bile. 3D Realms'tan Scott Miller, Duke Nukem Forever'in yanı sıra (?) yeni bir aksiyon oyunu için çalıştıklarını açıkladı. Duke ile bir ilke imza atan 3D Realms, yeni oyunuyla FPS'lere "dişi karakter" modasını başlatabilir. Peki, Duke Nukem "Never" ne zaman çıkacak? x



## **haberler**

### **KORKU.COM**

Ubi Soft bizi Prince of Persia: Warrior Within'la oylarken, Cold Fear adında yeni bir oyunla arka kapıdan kaçmayı planlıyor. Bering Denizi'nin tam ortasındaki bir Rus gemisine gönderilen Tom Hansen adındaki sahil güvenlik üyesini kontrol edeceğimiz oyun bir gerilim/aksiyon. Bu gizemli gemide çevreyi en iyi şekilde kullanarak -mesela gizlenerek- yaratığa dönüşen insanları öldürmeye çalışacaksınız.

Büyük bir bölümü gemide geçecek olan oyunda birçok önceden hazırlanmış, firmanın deyimiyle "şok edici" sahneyle karşılaşacaksınız. Mart 2005'te piyasaya çıkacak olan oyunun yapımcısıysa Alone in the Dark 4'ü geliştiren Darkworks. x

### **125.000\$**

Bu, şimdiye kadar oyun tarihinde verilen en büyük ödül. Kazanansa Çinli bir oyuncu. ABIT'in organize ettiği ACON Fatal1ty Çin Seddi Turnuvası'nda, dünyanın en iyi oyuncusu Johnathan `Fatal1ty` Wendel'i Doom 3'te yenen Meng `RocketBoy` Yang, 125.000\$'in sahibi oldu. RocketBoy "Bunun gerçekleşmesini hiç



beklemiyordum. Dünyanın en iyi oyuncusuyla Çin'de karşılaşmak ve 125.000\$ ödül kazanmak rüya gibi. Bunu yaptığıma inanamıyorum" demiş. x



System Shock bitmedi...

# BIOSHOCK

Yapım: Irrational Games | Dağıtım: Belli değil | Platform: PC | Çıkış tarihi: Belli değil

**System Shock gibi bir oyunu unutmak çok fazla zamanınızı alabilir.** Belki de bu yüzden Irrational Games, System Shock 2'nin devamı sayılabilecek bir oyun için çalışıyor.

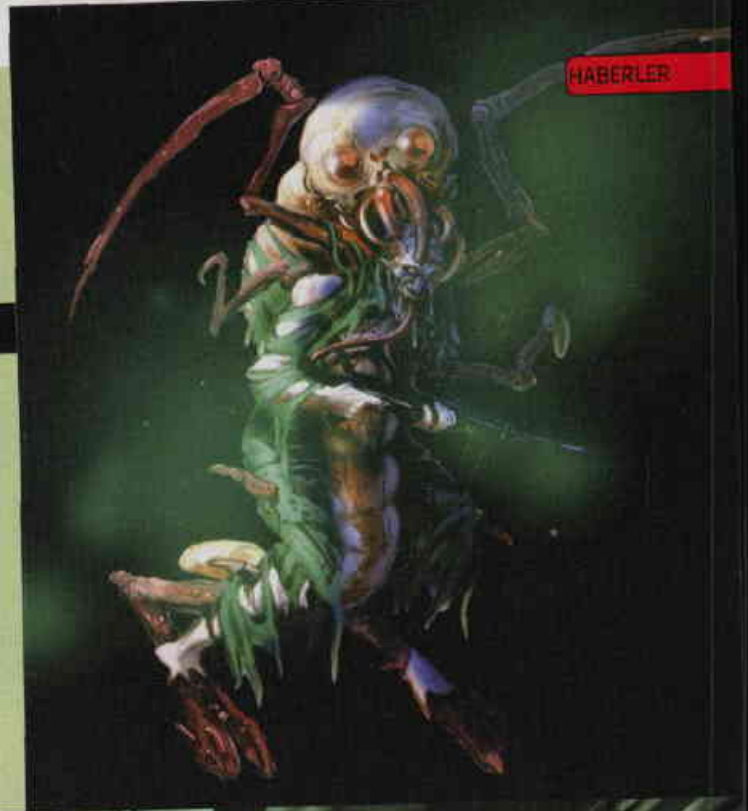
BioShock da, System Shock 2'ye benzer bir şekilde teknoloji ve biyolojik hayat temaları bir arada toplanıyor. Ancak burada şunu belirtmeliyim: BioShock, herhangi bir System Shock oyununun devamı değil. Ve bu oyunlarla direk olarak bir bağlantısı yok. Ancak System Shock 2'nin gelişime açık olan ve neler olacağını tamamıyla sizin belirlediğiniz oynanışını yeni oyunda da bulacaksınız.

BioShock bir genetik laboratuvarında geçiyor. Oyuna başladığınızda çevreye saçılmış cesetler dışında her şey belirsiz olacak. Ancak duvardaki savaş resimlerinden laboratuvarın İkinci Dünya Savaşı'ndan kalma olduğunu fark edeceksiniz.

Başlangıçtaki bu belirsizlik oyun boyunca devam edecek. System

Shock 2 veya Deus Ex gibi, BioShock da bir FPS. Oyunda yırtıcı hayvanlar ve eskiden insan olan yaratıklarla savaşacaksınız. Düşmanlar için "AI ecology" adında yeni bir yapay zeka sistemi kullanılıyor. Bu sayede oyundaki her yaratık rasgele olarak değişen içgüdüsel hareketlere sahip olacak.

Irrational Games, BioShock ismini seçmiş olsa da, yeni oyunun "System Shock 3"ten farksız olacağı kesin. Kesin olmayan şeyse, oyunun çıkış tarihi. ✘



## SAM & MAX'İN ANISINA

**Bir zamanlar en çok oynanan oyun** türüydü belki de adventure. Sonra gitgide adventure oyunlarının sayıları azalmaya başladı. Sonunda üçüncü boyuta ve aksiyon oyunlarına yelik düştüler bir şekilde. Her şeyin eskisi gibi olması içinse yeni girişimler var: *Yapım aşamasındayken Full Throttle ile birlikte iptal edilen Sam & Max'in yapımcıları, Kuzey Kaliforniya'da, Telltale Games adında yeni bir firma kurdular.*

Firmanın kurucularından Dan Connors,

Sam & Max'in beklenmedik iptalinden sonra fanlardan oyunun yapımına devam etmeleri için çok fazla mail ve telefon aldıklarını belirtiyor. Telltale Games'in de çıkış noktası bu olmuş. Connors adventure oyunlarında hiçbir zaman 3D'nin doğru bir şekilde uygulanmadığını ve bunun tek nedeninin para olduğunu söylüyor. Sam & Max: Freelance Police'in iptalinin nedenlerinden biri de buydu. Yani Lucas, bitmiş bir türe para yatırmak istemedi.

Ve şimdi Telltale Games yeni bir adventu-

telltale  
games

re oyunu yapıyor. Yeni oyunun Sam & Max'in devamı olup olmadığı belli değil. Ancak amacı "adventure oyunlarını canlandırmak" olan profesyonel bir ekip için söylenebilecek çok fazla şey yok. Piksellerimizi ve pointer'ımızı sakladık, bekliyoruz. ✘





# UNUTULMUŞ İMPARATORLUKLAR

**American Conquest'in yapımcısı GSC**, yeni bir strateji oyunu geliştiriyor: Heroes of Annihilated Empires.

Altı farklı ırktan birini seçebileceğiniz oyun aynı zamanda bir RPG. Epik bir hikâyeye sahip olan oyunda birimleri değil, "kahramanları" ve binlerce askerden oluşan orduları kontrol edeceksiniz. Size yardım edecek veya düşmanınız olacak birçok kabileyi karşılayacaksınız bu savaşta.

Oyunda büyüü artifact'ler, hazineler araya-

cak, antik yıkıntılar ve kayıp zindanlarda bulacaksınız. Kazandığınız deneyim, RPG oyunlarındaki gibi sizi daha güçlü yapacak. Güçlendiğiniz zamansa askerlerinizi eğitebileceğiniz yeni üsler kurabilecek ve bölgenizdeki düşmanları daha kolay yok edebileceksiniz.

Heroes of Annihilated Empires'taki ırklar; atak, defans, geliştirme ve büyü gibi özelliklerle birbirlerinden ayrılacak. Buna ek olarak, moral gibi etkenler de oyunun sonucunu etkileyecek. ✘



# PYRO 19. YY'DA

**Commandos'un yapımcısı Pyro Studios**, Commandos olmayan (!) yeni bir strateji oyunu için sabah 9, akşam 5 çalışıyor. 19. yüzyılda Avrupa'da geçen Imperial Glory'de; Büyük Britanya, Fransa, Prusya ve Macaristan imparatorluklarından birini seçerek epik savaşları yaşayacaksınız.

Diplomasi oyununda önemli bir yer tutacak. Savaş taktiklerinin

yanında da diğer imparatorluklarla olan ilişkileriniz de oyunu etkileyecek. Dınanış ikiye ayrılacak: Sıra tabanlı imparatorluk yönetimi ve gerçek zamanlı, 3D savaş. Oyunda ayrıca Wellington ve Napolyon gibi ünlü liderleri de kontrol etme şansını yakalayacaksınız.

Imperial Glory, 2005 yılının ilk çeyreğinde piyasada olacak. ✘





# 11 EYLÜL'E DÖNÜŞ

## KING KONG GELİYOR

Gökdelenlerin zirvesinde kuş misali dolaşan dev, ama duygusal goril King Kong'un oyunu yapılıyor. En son oynadığımız goril oyununun Donkey Kong olduğunu varsayarsak, bu iyi bir haber. Oyun, 2005 yılında sinemalarda gösterime girecek olan King Kong filmiyle paralel olacak. Filmin yönetmeni Peter Jackson (The Lord of the Rings), aynı zamanda oyunun yapımına da yardımcı oluyor. O değil de, sanırsanız Peter Jackson yememiş içmemiş, kilo vermiş. Nerede o eski bal yanaklar, nerede bu resimdeki tiğ gibi delikanlı.❦

Askerlerden zombilere, zombilerden uzaylılara, uzaylılardan Burak'a kadar savaşmadığımız şey kalmadı oyunlarda. Hep canlı yaratıklara karşı yaşam savaşı verdik. Ama şimdi, Alman Replay Studios bizi doğal yıkımlara kurban etmeye hazırlanıyor.

Oyunda şimdiye kadar gerçekleşen en kötü olaylar, doğal yıkımlar konu almıyor. Third-person kamerasıyla

oynanacak olan Survivor'da; Titanic faciasını birebir olarak yaşayacaksınız. Ancak bununla sınırlı değil her şey.

1985'teki Meksiko depreminde ve Hiroşima'ya atom bombası atıldığı tarihte orada olacaksınız. Ve 11 Eylül'de Dünya Ticaret Merkezi'ne yapılan uçaklı saldırı da, Replay Studios'un listesinde var.

Yapımcılar oynanışın GTA tipinde olacağını söylüyorlar. Bölümlerde özgürce dolaşabilecek ve yıkımları her açıdan görebileceksiniz. Tek amacınızsa hayatta kalmak olacak.

Grafiksel açıdan da başarılı olacağına benzeyen Survivor'ın çıkış tarihi şimdilik belli değil. x



## YÜKLENİYOR...

Underground 2 ile 17 Kasım'da sokak yarışı başlıyor.

| OYUNUN İSMİ                              | TÜR        | ÇIKIŞ TARİHİ  | BİZİM YORUMUMUZ   |
|--|------------|---------------|---|
| Age of Empires III                       | Strateji   | Belli değil   | Çıkış tarihi açıklanmadı.                               |
| Bet on Soldier                           | FPS        | 27-Mayıs-2005 | Tarihte değişiklik yok. Web sitesi bu ay da açılmadı.   |
| BloodRayne 2                             | Aksiyon    | Belli değil   | Duyurulan çıkış tarihi iptal edildi.                    |
| Brothers in Arms                         | FPS        | 25-Şubat-2005 | Bu ay bir erteleme yok Gearbox'tan.                     |
| Call of Cthulhu: Beyond the Mountains... | Aksiyon    | 5-Kasım-2004  | Tarih değişmedi.  |
| Championship Manager 5                   | Menajerlik | 22-Ekim-2004  | 22 Ekim'den "belli değil"e...                           |
| Close Combat: Red Phoenix                | Strateji   | 1-Temmuz-2005 | Uzun zamandır aynı çıkış tarihi. Erteleme beklemiyoruz. |
| YENİ! Creature Conflict: The Clan Wars   | Strateji   | 4-Şubat-2005  | Duyurulan tarihte bir değişiklik yok.                   |
| Earth 2160                               | Strateji   | 25-Mart-2005  | Web sitesi açıldı. Zamanında çıkacağına benziyor.       |
| Grand Theft Auto: San Andreas            | Aksiyon    | 30-Eylül-2005 | Geçen ayki tarihle aynı.                                |
| Half-Life 2                              | FPS        | 16 Kasım 2004 | Kaynak kodları çalınmazsa, kıyamet kopmazsa, piyasada.  |
| Medal of Honor: Pacific Assault          | Aksiyon    | 12-Kasım-2004 | Geçen ayla aynı.  |
| YENİ! Need for Speed Underground 2       | Yarış      | 17-Kasım-2004 | Kesin tarih duyuruldu.                                  |
| YENİ! Playboy: The Mansion               | Simülasyon | 25-Mart-2005  | Erken açıklandığı için tarihte değişiklikler olabilir.  |
| Prince of Persia 2: Warrior Within       | Aksiyon    | 16-Kasım-2004 | Resmi çıkış tarihi 16 Kasım 2004.                       |
| YENİ! Silent Hunter III                  | Simülasyon | 25-Şubat-2005 | Yapımcı ve dağıtıcı Ubi Soft. Erteleme beklemiyoruz.    |
| YENİ! Star Wars: KOTOR II                | RPG        | 8-Şubat-2005  | Şimdilik erteleneceğine dair bir haber yok.             |
| YENİ! The Settlers: Heritage of Kings    | Strateji   | 25-Mart-2005  | Çıkış tarihi açıklandı. Birkaç defa ertelenebilir.      |
| Zoo Tycoon 2                             | Strateji   | 9-Kasım-2004  | Bir ay daha ileriye atıldı.                             |



## onlar da birgün gelecek

### SECOND SIGHT

Second Sight, PS2'den sonra PC'ye de geliyor. 13 silahın yanı sıra kullanacağınız oyunda eşyaların yerini değiştirme, başka bir karakterin bedenini ele geçirme gibi birçok zihinsel yeteneğe sahip olacaksınız.



### MASSIVE ASSAULT: PHANTOM RENAISSANCE

Sıra tabanlı strateji oyunu Massive Assault'a bir devam oyunu yapılıyor. Phantom Renaissance'da altı yeni gezegen, 2 mega campaign, 20 tek kişilik senaryo ve tamamıyla yeni bir Assault modu bulunacak.



### TRANSPORT GIANT: DOWN UNDER

Bir de ulaşım simülasyonu ekleyelim listeye. Transport Giant'ın bu ilk ek görev paketinde sadece ulaşım uçaşı olacak, demir yolları ve hava alanları kurarak sorunları halletmeye çalışacaksınız. Oyundaki görevlerse Avustralya tarihinden alınıyor.



### ALFA ANTITERROR

Bu yılın sonunda piyasaya çıkacak olan Alfa Antiterror bir taktik/aksiyon. Oyuna bir teğmen olarak başlayacak ve görevden göreve kademe atlayacaksınız. Alfa Antiterror'de ayrıca araç da kullanabileceksiniz.



### BOILING POINT

Ukraynalı Deep Shadows firmasından yeni bir FP-RPG. Codename: Outbreak'in yapımında çalışan Sergey Zabaryansky ve Roman Lut'un kurduğu Deep Shadows'un yeni oyunu Boiling Point'te (eski adıyla Xenus) olaylar ana karakter Kevin Myers'in gazeteci kardeşinden bir telefon almasıyla başlayacak.



# İYİ, KÖTÜ, KARANLIK



"İyi" ile "kötü"nün savaşının arasında kalan Yan, altı ağaçla çevrili sessiz ve sakin bir kasabada (Lorath) yaşıyor. Bu büyümlü ağaçlardan biri Lorath'ta barışın devam etmesini sağlıyor. Ama karanlık, eski bir şeytan, bir şekilde kasabaya sızıyor. Yan da bu şeytani yok etmek için her şeyi yapıyor.

Third-person kamerasıyla oynanan bir FRP/aksiyon/adventure oyunu The Roots. Oyunun geçtiği Lorath 24 farklı bölgeye ayrılmış. Bu macerada 120 NPC'yle karşılaşacak, 400 eşya kullanacak ve 70'e yakın büyüyle 100 farklı yaratığa karşı savaşıacaksınız.

Sıra tabanlı oynanacak olan The Roots'ta dövüşler için "point&click"

sistemi kullanılacak. Diğer sıra tabanlı RPG'lerde de olduğu gibi dövüşler "karakterler" içinde gerçekleşecek ve karakterinizin konumu aldığınız/verdiğiniz zararda etkili olacak. Mesela size sırtı dönük olan bir yaratığa saldırmak, ona normalden daha fazla zarar vermenizi sağlayacak. Ama bu Worms 2'de hiçbir şeyden habersiz yemek yiyen kurtçuklara uziyle ateş etmek gibi bir şey.

Ortalama 25 saatlik bir oyun süresine sahip olacak olan The Roots, 28 Şubat 2005'te piyasada olacak. ✕



## KORSANLAR HALO 2'Yİ ÇIKARDI



Korsanlar, 9 Kasım'da piyasaya çıkması planlanan Halo 2'yi Internet'te yayınladı. Oyunun haber gruplarında ve paylaşım programlarında yayınlanan versiyonunda diyaloglar Fransızca. Halo 2'yi illegal yollardan

bulup çekenler 100.000\$ para cezasına çarptırılacak. Internet'te Halo 2'ye rastlarsanız bunu dikkate almayın. Veya 50\$ yerine 100.000\$ vererek Halo 2'ye sahip olun(!), bonus kazanın. ✕



# OYUN TAKVİMİ

Kasım'da kar yerine oyun yağacak!

| Pazartesi  | Salı  | Çarşamba                                    | Perşembe  | Cuma   | Cumartesi                        | Pazar  |
|--|---|---|---|--|----------------------------------|--|
|    |   |   | <b>PC</b><br>Alexander: the Great (Strateji)<br>Legacy: Dark Shadows (Adventure)<br>The Polar Express (Adventure) | <b>PC</b><br>Axis And Allies (Strateji)<br>Rollercoaster Tycoon 3 (Strateji) |                                  | <b>PC</b><br>Flat-Out (Yarış)<br>Football Manager 2005 (Spor)<br>Nexus: The Jupiter Incident (Strateji)<br>The Moment of Silence (Adventure) |
|  |   |   | 04  | 05   | 06                               | 07   |
|  |   |   | <b>PS2</b><br>Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (Aksiyon)   | <b>PC</b><br>Zoo Tycoon 2 (Strateji)   | <b>PC</b><br>Dungeon Lords (RPG) | <b>PC</b><br>Medal of Honor: Pacific Assault (Aksiyon)   |
|  |   |   | 11  | 12   | 13                               | 14   |
| <b>PC</b><br>EverQuest II (MMORPG)<br>Vampire: The Masquerade Bloodlines (RPG)   | <b>PC</b><br>HalfLife 2 (Aksiyon)<br>Pirates! (RPG)<br>Prince of Persia: Warrior Within (Aksiyon) | <b>PC-PS2</b><br>NFS: Underground 2 (Yarış) | <b>PC</b><br>Blitzkrieg: Rolling Thunder (Strateji)<br>Space Hack (RPG)   | <b>PC</b><br>Painkiller: Battle out of Hell (Aksiyon)                        |                                  |  |
| 15   | 16  | 17  | 18  | 19   | 20                               | 21   |
|  | <b>PC</b><br>ER (Adventure)<br>Fahrenheit (Adventure)   |   |   |  |                                  | <b>PC</b><br>Tree Bark Woodland (90)   |
|  | <b>PS2</b><br>Cold Winter (Aksiyon)<br>Midnight Club 3 (Yarış)<br>Viewtiful Joe 2 (Aksiyon)       |   |   |  |                                  |  |
|  | 22  | 23  |   |  |                                  |  |
| <b>PC</b><br>Alexander (Strateji)<br>CSI: Miami (Adventure)<br>Immortal Cities (Strateji)<br>Pro Evolution Soccer 4 (Spor)<br>Second Sight (Aksiyon) | <b>PC</b><br>Armies of Exigo (Strateji)   |   |   |  |                                  |  |
| 29   | 30  |   |   |  |                                  |  |
|    |   |   |   |  |                                  |  |
|  |   |   |   |  |                                  |  |



# FARCRY'IN PERDE ARKASI

"Half-Life 2 ve Doom 3'le yarışacak bir oyun yapacağız" diye başlayan kaç telefon, kaç mail aldık kim bilir. Bu hayali kaç kişi gerçekleştirebilir? Veya kaç kişi "gerçekten" istediği şeyi biliyor? Bu hayalle yola çıkan, yarı yolda kalan, oyun yapmaya hevesli birçok insan var. Ama bu hayali kaç kişi gerçekleştirebilir?

## MUCİZE GİBİ

FarCry, Doom 3'ü Half-Life 2'yi beklerken bizi şok etmişti. Bunda oyunun büyük bir beklenti olmadan piyasaya çıkmış olmasının da payı vardı. Ama kesin olan, FarCry'nin yapılan en iyi FPS'lerden biri olduğu ve Valve'la id Software'yi gerçekten tedirgin ettiğiydi. Almanya'da yaşayan üç kardeşi bu mucize oyunun arkasındakiler: Faruk Yerli, Cevat Yerli ve Anıl Yerli. Biz de Level ekibi olarak üç kardeşi AMD'nin basın toplantısında, lobide kısıtırıp 2004'ün en iyi oyunlarından birisinin perde arkası hakkında sohbet ettik.

Hikâyeyi başa saralım. Yerli kardeşlerin oyunlarla tanışması 1986 yılında olmuş. Oyun oynamaya Commodore 64'le başlamışlar, sonra da Amiga ve PC ile devam etmişler. Ancak oyunların birçoğunu beğenmiyor, eleştiriyor ve "Nasıl daha iyisini yaparız?" diye aralarında tartışıyorlar. Oyun yapma planları da bunun arkasından gelmiş. "Biz daha



iyisini yaparız!" diyerek Amiga'ya bir oyun yapmak için işe koyulmuşlar. İlk projeleri bir Tay-Boks oyunuymuş. Hem de Mortal Kombat daha ortalarda yokken, dijital grafiklerle yapılmış bir Tay-Boks oyunu. Ne yazık ki bu oyunu Amiga "bittiği" için piyasaya çıkarmamışlar.

PC aldıktan sonra da hayalleri devam etmiş ve Internet'ten 43 kişilik amatör bir topluluk kurmuşlar. Ardından, 1999'da ortaya üç farklı demo çıkmış. Bunlardan biri de CryEngine'in ilk hali olan Exile'miş. Yerli kardeşler ellerinde birkaç CD'yle E3 ve ECTS gibi fuarlarda stand stand dolaşmışlar ve demolarını büyük firmalara göstermişler. Bu firmalar arasında; Infogrames ve Atari gibi isimler de varmış. Ne var ki hiç kimse Yerli

kardeşlerle ilgilenmemiş ve "Biz büyük yapımcılarla çalışıyoruz" demişler. Ama bir şekilde UbiSoft'un dikkatini çekmeyi başarmışlar. UbiSoft demoları çok beğenmiş ve 2001 yılında Yerli kardeşlerden bu motoru geliştirerek bir oyun yapmalarını istemiş. Kardeşler hemen yedi kişilik (kendileriyle birlikte) bir kadro oluşturmuşlar ve oyunun, yani FarCry'nin yapımına başlamışlar.

## YENİ OYUN

Yerli kardeşlerin çıkış noktası ve amacı bize telefon edip "Doom 3 kadar iyi bir oyun yapacağız." diyenlerden aslında farklı değil. Ama fark şuydu: CryTek ekibi neyi nasıl yapacağını, oyun yapımında takım halinde çalışmanın ne kadar önemli olduğunu ve en önem-

lisi, oyun yapmaya nereden başlayacağını biliyordu. Elleri üç demo, yani somut bir şeyle firmaların karşısına çıktılar. Bunun üzerine gittiler ve istediklerini elde ettiler.

Peki ya yeni oyun? Elbette böyle bir oyunun yaratıcılarının yerlerinde durması zordu. CryTek, Ocak 2005'ten itibaren yeni bir oyunun yapımına başlıyor. 2006 yılında piyasaya çıkacak ve bu kez Electronic Arts tarafından dağıtılacak olan oyun, yeni bir FPS olacak, yani FarCry'nin devamı değil. Yerli kardeşlerin yaptığımız konuşmada altını çizdikleri şey, yeni bir marka yaratma istekleriydi.

CryTek'e CryEngine'la başka türde bir oyun yapıp yapmayacaklarını da sorduk. Buna kesin bir cevap vermeyerek "Olabilir" dediler. Ama bunu söylerken gözlerindeki gülümsemeyi yakaladık. Yanılmıyorsa CryEngine'la, 2006 yılında piyasaya çıkacak olan FPS'nin dışında yeni, bambaşka bir oyun daha oynayacağız.

## DAHA İYİ

Daha iyi imkânlarla Yerli kardeşlerin daha iyi bir oyun yapacağına eminiz. Şimdi yeni bir bekleme sürecine giriyoruz. CryTek'in yeni FPS oyununu merakla bekliyoruz. FarCry içinse ne kadar teşekkür etsek azdır. ✕

\_Fırat Akyıldız





# BİR BAŞKA İSTANBUL MASALI

Uzun zaman olmuştu Mevlüt Dinç'le görüşmeyeli. Aradan geçen zaman oyun dünyasında çok şeyi değiştirdi, ancak son görüşmeden sonra Mevlüt Dinç'in de bu değişimin bir parçası olduğuna tanık oldum.

Zorluklara rağmen Türkiye'de oyun yapmak için çabalayan profesyonel biri Mevlüt Dinç. Last Ninja 2, Time Machine, First Samurai, Street Racer, Enduro Racer gibi klasik oyunlarda onun ismi vardı. Yaklaşık 20 yıldır



Istanbul'da geçen bir devasa online oyun. Kulağa hoş geliyor.

bu işle ilgilenen ve Türkiye'de bir şeylerin değişmesini gerçekten isteyen birinden beklenilerimiz büyük. Kendisine ve yapacaklarına inandığımız için kendisiyle bir kez daha yolumuz kesişti.

## İSTANBUL

Mevlüt Dinç ve ekibi (Sobee), İTÜ Maslak yerleşkesinde, küçük bir odada büyük projeler için çalışıyor. Şimdi sırayla bunlardan bahsedelim.

Sobee'nin yapım aşamasındaki ilk oyunu bir devasa online. Başından sonuna kadar İstanbul'da geçecek olan oyunda, İstanbul'a düşen bir göktaşının yarattığı yıkım ve ardından gelen istila konu alınıyor. Göktaşı, yeraltı yaratıklarının ortaya çıkmasına neden oluyor. Bu yaratıklarla başa çıkmak da bize kalıyor.

Oyunu ilgi çekici yapan ilk şey "İstanbul". Eminönü, Mısır Çarşısı gibi yerleri birebir olarak modellemiş Sobee ekibi. Bunun için de elle çizilmiş, çok eski bir İstanbul haritasından yardım almışlar. Her şeyi haritaya dahil etmek imkânsız olduğu için Türkiye İş Bankası gibi belirgin yapıları modellemişler. Güzel yanı, bu ve Mısır Çarşısı'na benzer kapalı ortamlara girebilecek olmanız. Gördüğüm kadarıyla Mısır Çarşısı da gerçeğine yakın bir şekilde model-

lenmiş.

Oyunun geçtiği yerler bunlarla sınırlı değil. Mesela göktaşının etkisiyle karaya oturan bir gemide bulabileceksiniz kendinizi. Ve tabii ki yeraltında geçen bölümler de oyunda yer alacak. Haritanın büyüklüğünü anlatmak için oyunda 3300 bina olacağını söylemem yeterli olur sanırım. Haritanın bir ucundan diğer ucuna dümdüz yürümek yaklaşık 10 dakikanızı alacak.

Dynamiş olarak diğer devasa online'larla benzerlikler taşıyor Sobee'nin oyunu. Her devasa online'da olduğu gibi bir karakter seçmeniz gerekiyor. Büyücü, Savaşçı ve Şifacı olmak üzere üç farklı ana sınıf bulunuyor oyunda. Ve her sınıf için 30'ar yetenek puanı var. Oyunda amaç yaşayan ve devamlı etkileşim halinde olan bir topluluk yaratmak. Bunun için de oyuncular arasında iletişim -neredeyse- zorunlu olacak. Mesela büyücü bir şey yaparken Savaşçı'nın ona vereceği bir eşyaya ihtiyaç duyabilecek.

"Craft" sistemi de oyunda yer alacak. Bir adventure oyunundaki kadar detaylı olmasa da oyuncular eşyaları birçok farklı eşyayla birleştirip yeni bir şey yaratabilecek. Mısır Çarşısı ve benzeri yerlerde ise ticaret işleyecek.

Oyunda görevler alabilecek ve bu görevleri tamamladığınızda LEVEL'inizi artıracaksınız. Belirli bir LEVEL'in üzerindeki oyuncular içinse paralel bir evren olacak. Ek olarak, devamlı değişecek olan birçok olayla da karşılaşacaksınız. Mini yarışlar oyunu canlı tutacak.

Actor motoru yeni oyunun temelinde duruyor. Grafiklerin tek kişilik oyunlardan aşağı kalır bir yanı yok. Karakterlerin kaplamaları, animasyonları ve piksel yansımalar dikkat çekici. İki saatte bir değişen hava da oyunun atmosferini sağlamlaştıracak gibi görünüyor. Bu değişim aynı zamanda görevleri de etkileyecek.

Mevlüt Dinç'in görüşmemiz boyunca üzerinde durduğu şey, oyunun devamlı yenilenecek olmasıydı. Bir web ara birimi sayesinde yeni görevler anında oyuna eklenebilecek. Bunun yanında Üsküdar gibi yeni haritalar yapıldıkça oyuna eklenecek. Yarışlar için de aynı şeyler geçerli. Oyunun bir ucu açık olacak kısacası. Bu da esnekliği beraberinde getirecek kuşkusuz.

Sohbetimizin sonunda "Oyunun ismini sormayı unuttum, ne olacak?" diye sordüğümde ofisi bir sessizlik kapladı. Bu yazıda da oyundan "oyun" diye bahsetmemin sebebi de bu sessizlik. Çünkü Mevlüt Dinç ve ekibi oyuna bir isim koymamışlar henüz. Ancak İstanbul ismi için en güçlü aday.

Aralık ayının sonlarında oyun beta testine açılacak. Ve sonrasında alınan eleştirilerle oyunda değişiklikler yapılacak ve en kısa sürede İstanbul'da yaratık avına çıkacağız.

## DIĞERLERİ

Mevlüt Dinç ve ekibinin projeleri bununla sınırlı değil. İkinci projeleri bir bilardo oyunu. Hem de Semih Saygıner'in damışmanlığında yapılacak bir bilardo oyunu. Zaten oyun da Semih Saygıner ismiyle piyasaya çıkacak. Oyunun fizik modellemesi tamamen gerçek olacak. Vuracağımız topun neresini "gördüğünüzü" gösteren ara birimse çok iyi bir fikir. Bilardo oyunlarında yer verilmeyen "3 top"un da oyunda bulunacak olması iyi bir haber.

Bunların dışında Mevlüt Dinç'in bana heyecanla gösterdiği ve benim de heyecanla incelediğim bir Türkiye haritası vardı. Tüm Türkiye haritası 3D olarak modelleniyor. Gördüğüm bölümdeyse bir şehrin modellemesi neredeyse bitmişti. Bu harita, Sobee'nin diğer projeleri hakkında da ipucu veriyor. İleride bir uçak simülasyonu oynamamız olası. Ancak kesin bir şey yok şu an ortada.

## BEKLEYİŞ

Mevlüt Dinç bu işin peşini bırakacağı benzeriyor. Şimdilik her şey çok iyi gidiyor ve projeler sorunsuz işliyor. Gördüklerim ilerisi için kesinlikle umut vericiydi. Güler yüzü için de ekibe teşekkür ediyorum. x

\_Firat Akyıldız





# FIREFLY STUDIOS' STRONGHOLD 2

## Pembe panjurlu bir kalemiz olsa

**Daha şiddetli kuşatmalar yaşayan bir şehir ve taze fikirler**

Tür: Strateji  
Platform: PC  
Yapım: Firefly  
Çıkış Tarihi: Mart 2005  
Web: <http://www.fireflyworlds.com>

**A**ralıksız süren savaşlar, daima kurtarılacak bir genç kız olması, yabancı kalınan paydos ve tatil sözcükleri... Şövalyelerin hayatları gerçekten zordu. Her ne kadar şahsen şahit olmasak da, en azından sanal hayatlarının böyle olduğundan eminiz. Stronghold (resmî satış rakamı 1,5 milyon) buna sonuna kadar şahit olduğumuz, Orta Çağ Avrupa'sında geçen bir strateji, daha doğrusu bir kale simülasyonu. Bu bakımdan bir ilkti ve doğal olarak çok sevildi. Ne de olsa her stratejiseverin kalbindeki kendi kalesini kurma, savunma ve kuşatma duygusunu uyandırıyor ve oyunu bunun üzerine kuruyordu. Sistem olarak Anno 1503'ün yapı sistemini ve Age of Empires'in savaşlarını birleştiriyordu. Şimdiyse çok daha gelişmiş bir şekilde ikincisi yapıyor. Biz de Level olarak Stronghold 2'nin neden bir devam oyunundan fazlası olduğunu babası Simond Brandbury'den dinledik.

### ORTA ÇAĞ'DA SIM CITY KEYFİ

İlk oyuna havasını veren prensip değişmiyor. Çoğu görevde ana amacımız bir Orta Çağ kalesi kurmak ve geliştirmek. Tabii kaleniz gelişirken rakip dumadan kalenin sağlamlığını kontrol ediyor. Ya önceden hazırlanmış saldırılarda haydutlar kalenize giriyor ya da sizinle aynı haritayı paylaşan sınır beyinin saldırısına uğruyorsunuz. Sonuç olarak iyi oturmuş bir savunmanın yolu yine oturmuş bir altyapıdan geçiyor. Burada 3D grafik bilimum stratejinin aksine gerçekten işi kolaylaştırıyor. Püf noktası kuş bakışına kadar gelebilecek görüş açılarında yatıyor. Böylece 140 bina ve kale elementini yerleştirecek alanları yukarıdan kolayca seçebiliyoruz. Fakat hangi binayı nereye

yapacağımız eskisinden çok daha önemli. Örneğin evleri eskiden istediğiniz yere yaparken artık kaleye yakın yaparak tehlikeden uzak tutmak zorundayız.

Değişmeyen kural halkın hala iyilik, birlik, beraberlik duyguları içinde çalışmıyor oluşu. Yani altın kural "Altını olan kuralı koyar" devam ediyor. Bu yüzden artık para için evden eve dolaşip vergi toplayan bir memura sahibiz. Odun, taş ve altının yanı sıra onur da kullanabileceğimiz bir kaynak olarak karşımıza çıkıyor. Henüz nerede kullanacağımız açıklanmamasına rağmen şöyle bir tahmin yürütebilirsiniz. Yeterli miktarda onur puanı alan askerlerin şövalyeliğe yükselecekleri ya da bu puanla mühimmat alacakları bir sistem, yani bir tür XP.

### AZ HATA YAPAN KAZANIR

SH'nin vazgeçilmez kuşatmalar artık daha titiz bir çalışma gerektiriyor. Bin tane adaminiz olsa bile hücum merdivenleri, kuşatma kuleleri ve mancınıklardan iyi şekilde faydalanmadan kale fethi imkânsız gibi. Çünkü önceki oyunun aksine tüm savaş birlikleri duvarların önünde daha fazla zorlanacaklar. Saldıran grup kuşatma araçlarını parçalar halinde götürüp büyük bir emekle kalenin önünde kurmak zorunda. Tabii bu yapı malzemelerine ve zamana mal oluyor. Simon savunmanın kazandığı bu zamanı "Onları eskiye göre daha çok hata yapmaya yönlendiriyoruz" şeklinde yorumluyor. Çarpışmalar genel olarak eskisine göre daha çok alana yayılmış durumda.

**Stratejilerin en iyilerinden birisi daha doğuruyor.**





**Kale hayatı** Savunması henüz gelişen bir şehir, tas. ocaklarının daha çok işi var.



Askerler merdiven üzerinde, kulenin içerisinde ve hatta kale lordunun yatak odasında bile çarpışıyorlar. Tabii Lord kesinlikle savunmasız değil. Serbest hareket eden lordu kontrol etmek için savaş moduna geçirerek üzerinde tam kontrolle sahip oluyoruz. Fakat ilkinde olduğu gibi SH 2'de de öldüğünde görev başarısız sayılıyor ki bu özellikle multiplayer'da korkunç eğlenceli oluyor.

Simon oyuncuları özellikle savaş sahaneleriyle kalplerinden vuracağını belirtiyor. "Grafik motorumuz aynı anda 1000 birimi destekliyor ve biz bunu sonuna kadar kullanıyoruz." Bu yüzden kontrolü kaybetmek için 24 savaş birimini dört ayrı formasyonda kullanabiliyoruz. Örneğin süvarilerin kanatlardan sıkıştırmaları gerçekten etkili oluyorken kılıç birlikleri savunmaları zayıf olan okçulara karşı bir blok halinde ilerliyorlar. Bunun dışında Minas Tirith'i andıran savunma çemberi gibi taktikler iyi iş görüyor. Formasyona rağmen bir mağlubiyet tehlikesi doğarsa önceden belirlenen geri çekilme noktalarını devreye sokarak kaçmak mümkün olacak. Tek bir emirle tüm birimleri aynı noktaya toplayarak aynı emir vermekten kurtuluyoruz.

Grafik demişken, Firefly'in yeni 3D motoruyla detay derinliğini çoşturduğunu söyleyebiliriz. Hatta potansiyel rakibi Settlers 5'i şimdiden aşıyor. Bir domuzun çayırlarda koşurmasından kasapta son bulan yolculuğuna kadar her adımın izleyebiliyoruz. Hatta yolculuk burada son bulmuyor ve kalenin aşçısının elinde özel bir yemeğe dönüştürülerek hizmetlilerce kale beyine sunuluyor. Yüzden fazla binanız olsa bile herhangi biri içinde bir hareket olduğunda çatı açılarak 20 farklı üretim zincirini izlemeye izin veriyor. Bunun görsellik yanında işlevsel faydaları da bulunuyor. Örneğin demirci ustası atölyede çalışacağına birahane kafa çekiyorsa demir stoklarını bir kontrol etmekte fayda var demektir.

### KIZARMIŞ KAZLAR TAARRUZA HAZIR!

Firefly ekibi kale yaşamına daha çok heyecan katarak şövalye istismarına nihayet son veriyor. Artık turnuvalarla, özel yemek geceleriyle ve balolarla moral bulan askerleriniz ertesi günkü kuşatmada en iyi performanslarını gösterebilecekler. Bu durumda eğlence geceleri, balo geceleri, turnuvalar ve hatta idam törenleriyle ilgili küçük görevlerle uğraşmanız gerekecek. Örneğin şanal danışmanınız sizden büyük bir şölen yemeği için kaz kızartması, taze sebze ve şarap hazırlatmanızı istiyor. Kulağa basit gelmesine rağmen kısıtlı süre ve akli almaz son dakika problemleri olayı tersine çevirebiliyor. Tabii bu isteği yerine getirirseniz, ne kadar geniş bir menünüz varsa ününüz o kadar duyuluyor.

Ne mutlu ki artık şehri karıştıran savaş, gıda ve ekonomik problemlere Orta Çağ'ın kabusu sağlık da eklenmiş. Etrafta kalan pislikler zehirli gazlara yol açarak halkın hastalanmasına ve hatta ölmesine yol açıyor. Sıçanlar diğer menilere saldırıyorlar. Çok şükür ki istilaya karşı

yeterli sayıda çöpçü ve şahinli avcı hazır bekliyor.

### HUZUR DOLU EMEKLİLİK GÜNLERİ

Hatırlarsınız SH'de her görevde yeniden kale kurarak zaman kaybederdik. Serinin ikincisinde bu kural değişerek bir ana kale ve bunun üzerindeki geliştirmelerle devam ediyor. Örneğin basta duvarlarını yeni yeni çıktığınız kale birkaç haydut birliğinin gözündeyken sonraki görevlerde kuşatmanın kalbi oluveriyor. Fakat "İnsanlar elele tutuşsa, hayat bayram olsa" diyenlerdenenseniz ticari görevlerle huzur dolu bir şekilde kale inşa edeceğinizi senaryo ve kapsamlı bir harita editörü de ekte olacak. Firefly tarih meraklılarını da göz önünde bulundurarak savunma gücünüzü görmeye için 20 gerçek kaleyi de oyuna dahil edecek.

Sonuç olarak Simon sözünü tutacağına benziyor. Eğer yapay zeka ve denge gibi unsurlar iyi ayarlanırsa korkunç bir hit geliyor diyebiliriz.

Gökber Nurbeyler



**Kuşatma** Artık sadece Trebuchet ve mancınıklarla duvarda deşik açabiliyoruz, faahı yeterli cephane varsa.





SC-2011 F0REGRIP  
30 / 60



SC-2011 F0REGRIP  
30 / 60



SC-2011 F0REGRIP  
30 / 60

Çıkış Tarihi: Mart 2005

Tür: Stealth/Aksiyon

Yapım: Ubisoft Montreal

Dağıtım: Avaturk

Web: <http://www.splintercell.com/>

## Kaostan doğan gerilim

# SPLINTER CELL Chaos Theory

**T**om Clancy'nin yarattığı Splinter Cell ismi çoktandır oyuncuların zihnine kazınmış durumda. Bu ismi taşıyan bir oyundan büyük beklentileri olan oyuncular, serinin üçüncüsünün yapıldığını duyurusuyla yine heyecana kapıldı. Pandora Tomorrow'un çıkışından kısa bir süre sonra ve oldukça etkileyici bir gösterimle, ilk olarak E3'te ortaya çıktı Chaos Theory. Bu gösterimi izleyen şanslı azınlıktan birisiydim ve oyun hakkındaki izlenimlerimi de daha önce hakkında kısaca yazmıştım. Ama oyunun yapımcısı ve Ubisoft Montreal ekibinin lideri Mathieu Ferland ile röportaj yapma fırsatını yakalamalı ve birinci ağızdan daha fazla bilgi almalıyım. Çünkü Chaos Theory, üçüncü bir Splinter Cell olmaktan çok daha öte, yeni oynanış şekilleri ve çok daha ileri bir teknoloji içeriyor. Bu yüzden gelin hep birlikte okuyalım,

bakalım Mathieu yeni bebeği hakkında ne diyor (ben biliyorum zaten ama söylemem).

*Çok başarılı iki oyun çıkardıktan sonra geri dönüp baktığınızda, Splinter Cell serisinde daha iyi yapılabilecek noktalar var mı? Yeni oyunu hazırlarken hayran kitletenden gelen hangi tepkileri dikkate aldınız?* İlk Splinter Cell olsun, Pandora Tomorrow olsun, hatta hangi oyun olursa olsun; her zaman daha iyisi yapılabilir – en iyi oyunların bile! En başta da kısıtlı zaman ve teknoloji olmak üzere oyun yapımını etkileyen bir sürü faktör vardır. Son oyun için Splinter Cell serisinde devrim yaratacak yeni teknolojiler geliştirirken bir yandan da oyuncuların isteklerine kulak verdik. Bu istekler tasarımcılarımıza bayağı ilham verdi. Bunun en büyük işareti, yeni oyuna bıçağın eklenmesi. Sadece oyuncular istiyor diye de "Sam'in eline bir bıçak verelim gitsin" diyemezdik. Bıçağı oyunumuza nasıl ekleyebileceğimiz konusunda uzun bir çalışma yaptık. Oynanışı nasıl etkileyeceğini değerlendirmek, Sam'in bıçakla neler yapabileceğini ve kullanmak için düşmana ne kadar yaklaşması gerektiğini belirlemek zorundaydık. Sonunda bıçağın seriye farklı bir hava katacağına karar verdik ve ekledik.

*Splinter Cell 3'te en çok üzerinde durduğunuz oynanış özelliği nedir? Sam'in yeni hareketleri bu oynanışta ne kadar etkili olacak?* SC3 "yakınlık" üzerine yoğunlaşacak. Oyuncuya tehlikeye en yakın mesafedeyken duruma tam olarak hâkim olduğunu hissini verebilmek üzerine çok çalışıyoruz. SC3'te oyuncular tehlikeye ne kadar yaklaşırsa, o kadar ödüllendirilecekler. Mesela tehlikeli bölgenin ve düşmanların ne kadar çok yakınına girmeyi





başarırsa görev hakkında daha doğru bilgiler toplayabilecekler.

Sam'in yeni hareketlerinden birisi de tepe üstü sarkıp aittan geçen bir düşmanın boynunu kırmak. Bunun gibi çok etkileyici yeni hareketlerimiz var. Tabii tüm hareketlerin ve fikirlerin iyice düşünülmesi gerekiyor. Bazen yeni bir fikrin oyuna nasıl adapte edilebileceğini bulmak çok zor olabiliyor. Kendi kendimize hep şunu soruyoruz: 'Bu, oyuncu için eğlenceli mi, bunu yapmaktan hoşlanırmı?' Eğer ikna olursak, o hareketi oyuna eklemeye girişiyoruz.

**Sam'in yeni yeteneklere sahip olduğunu ve çevresiyle daha fazla etkileşim içine girebileceğini biliyoruz. Bu konu üzerine biraz daha detay verebilir misiniz?** Sam'in çevresiyle daha fazla etkileşim içine girmesini istiyoruz, ama bu etkinin oynanış içinde mantıklı da bir yer edinmesi lazım. Bu şekilde oyunun çeşitli bölgelelerinde değişik metotlar kullanarak ilerleyebileceksiniz. Sanırım örnek versem iyi olacak. Mesela Sam artık yumuşak materyalleri keserek bir bölgeye sızabiliyor. Düşünün ki Sam'in iki adam tarafından korunan bir çardırdaki bilgisi aılması lazım. İki yol izleyebilirsiniz. A- Adamlarla çatışabilirsiniz –ki bilirsiniz, eğer çok dikkatli olmazsanız bu ölümcül bir hata olabilir. B- Çadırı kesip fark edilme-

den içeri girebilirsiniz. Her iki yöntem de oyun deneyimini zenginleştirip farklı taktikler gerektirecek.

**Oyunun hikâyesi hakkında birkaç şey çitatabilir misiniz? 2008 yılında geçmesi senaryoda daha serbest olmanız için mi?** Senaryo ve oyun içi durumlara çok önem veriyoruz. Oyuncunun o an hissettiklerini oyun içindeki tansiyon ve kontrolü her an kaybedecek olma korkusuyla yönlendirmek istiyoruz. Oyuncular gerçek dünyaya çok benzeyen sanal bir dünyada olacaklar. Ve çok büyük, korkutucu ve genellikle insanlık dışı görünen tüm olayların, aslında çok ufak olayların sonucu olabileceğini göreceğiz. Hikâyenin sürprizini kaçırmadan en ufak bir şey söylemem mümkün değil, ama eminim ki oyuncular çok sevecek.

Tarih olarak 2008'i seçmemiz bize biraz daha serbest davranma şansını verdi, ama bu oyunun gerçekçiliğini de asla bozmayacak.

**Önceki oyunların aksine, bu kez 'bez bebek' fizik modeli kullanıyorsunuz. Daha gerçekçi görünen bu fizik modeli hakkında okuyucularımıza ne söyleyebilirsiniz?** Bez bebek fizik motoru gerçek dünyanın



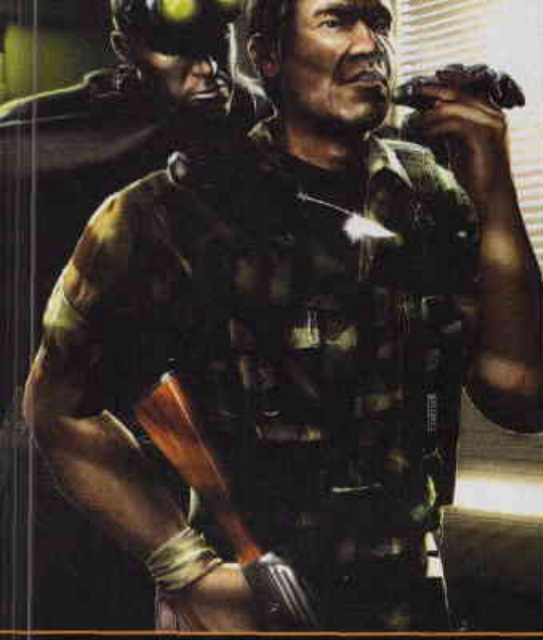
fizik yapısını taklit etmemizi sağlıyor. Eğer bir düşman vurulursa, o düşman çevresine, neresinden vurulduğuna, ne şekilde dururken vurulduğuna bağlı olarak hareket eder. Yani dört animasyon içinden rasgele seçilmiş bir ölüm animasyonu değil, sonsuz sayıda ölüm animasyonu elde edebiliyoruz. Tabii bu teknik şimdiye kadar birçok oyunda kullanıldı, ama bizim oyunumuzda kullanımı çok daha karmaşık olacak çünkü işiniz düşmanın ölmesiyle bitmiyor. Sam öldü bir düşmanı herhangi bir yerinden tutup omzuna atabiliyor, ayaktaiken bayılıp yere düşmeden yakalayabiliyor. Dıslılıklar çok fazla sizin anlayacağınız.

**Splinter Cell serilerinin en çok eleştirilen yanı, aşırı çizgisel olmasıydı. Her durumu deneme-yanılma yöntemiyle çözmek sıkıcıydı. Bu problemin üstesinden gelmek için neler yapıyorsunuz?** SC3'te oyun yapısını daha esnek hale getirmeye çalışıyoruz. Normal bir oyuncu oyundan zevk alacak, ama Hardcore oyuncular gizli yollar bulup, problemlere farklı çözümler getirebilecek. Deneme-yanılma yöntemini oynanıştan çıkartmaya çalıştık, çünkü en çok bu konuda eleştirildik. Artık oynanış çok daha esnek ve hata yaptığınızda hızlı düşünüp telafi etmenize izin veriyor. Her zaman bir başka yol olacak, bazen daha zor, bazen de oyuncuyu hikâyenin daha çok içine çeken bir yol olacak. Bu tarz bir oyun yapısı yapım aşamasını çok daha zorlu hale getiriyor, ama sonuçta oyunun zorluk problemini çözdüğü gibi oyunu bitirdiğinizde tekrar oynamak için de sebebiniz oluyor... Tabii oyunu da daha eğlenceli hale getiriyor.

**Pandora Tomorrow Ubisoft'un Şangay stüdyolarının**







*da yapıldı. Bunun sebebi neydi? Splinter Cell 3'ün yeniden Montreal ekibi tarafından yapılmasından biz oyuncular ne beklemeliyiz? Bunun sebebi çok açık. Onlar Pandora Tomorrow'u yaparken Montreal'deki yaratımcı ekip de üçüncü oyun üzerinde çalışıyordu. Şangay'daki ekip ilk oyunun üzerine kurulmuş başarılı bir devam oyunu yaptı. Bu da bize oyun motorunu ve özelliklerini geliştirecek zamanı verdi.*

*SC3'den ne bekleyebilirsiniz? Kafamızdaki oyunu yapabilmek için elimizdeki teknolojiyi tamamen gözden geçirdik: Yapay zekâ, animasyon sistemi, ağ kodu, ses motoru, geliştirme araçları ve 3D grafik motoru. Tüm bu elementler idealimizdeki oyunu ortaya çıkartabilmemiz için daha da geliştirildi.*

*SC3'ün getirdiği yenilikler seriyi daha büyük bir kitleye ulaştıracak. Oyunculara daha fazla derinlik, gerilim, özgürlük ve daha fazla eğlence verecek. Gizli saklı hareket etmek oyun içinde ödüllendirilecek; tüm grafik, bölüm tasarımı, yapay zekâ ve hikayeyi bunun*

üzerine kuruyoruz. Bu da işte bizim oyunumuza kendine özgü yapay şey: Düşmanları merminin manyağı yapmaktansa saklanıp ne konuştuklarını dinlemek daha ilginç gelecek.

*Peki ya yeni silah ve ekipmanlar? Sam'in eski dostu SC2000 tüfeği yine yanında, birkaç eklemeyele tabii :) Çok fazla detaya giremem ama ana silahınızın keskinliğini, gücünü vs. geliştiren birçok eklentisi olacak. Hepsinin kendine göre bir amacı var. (E3'te izlediğim özel gösterimde biz bu eklentileri menülerden seçerken, Sam de ekranda gerçek zamanlı olarak silah üzerine parçalar takıp değişiklikler yapıyordu – Sinan).*

*Ekipman konusuna gelince, önceki Splinter Cell oyunlarındaki araçların gelişmiş hallerine ek olarak yeni araç gereçler tabii ki var. Daha önce de söylediğim gibi, oyuncu kitlesinin söylediklerini yakından dinledik ve Sam'in ekipmanını geliştirmek için bu yönde kararlar verdik.*

*Oyunun multiplayer yönü hakkında da biraz konuşalım. Yeni modlar olacak mı? SC3'ün daha derin, co-op (birlikte) oynamaya dayalı bir multiplayer yapısı olacak. Sadece iki oyuncunun birlikte yapabildiği özel hareketler olacak (yine E3'teki özel gösterimde, iki ajan yüksek bir duvara tırmanırken, önce birisi çömelip elleriyle diğerine basamak yapıyor ve onu duvara fırlatıyor, o ajan duvara tutununca da zıplayıp onun üstünden tırmanıyor ve yukarıya ulaşınca onu yukarı çekiyordu. Benzeri şekilde, beline bağladığı iple diğer ajanı tepe üstü odaya sarkıtıp bilgisayara girmesini sağlıyordu – Sinan). Co-Op oyun modu görev tabanlı bir mod, Sam Fisher kritik bir görevdeyken onu destekleyecek bir görevde çalışan iki Third Echelon ajanını yönetiyoruz. Bu oyun modu Pandora Tomorrow'un karşılıklı oynanan multiplayer'ından çok farklı olacak.*

*Yanlış anlama da olmasın sakın, Pandora Tomorrow'un Spy vs Mercs modu SC3'te de olacak.*



Oyunun yapımcısı ve Ubisoft Montreal ekibinin lideri Mathieu Ferland.

*Sayın Ferland, bize zaman ayırdığınız için çok teşekkür ederiz. Ben teşekkür ederim. Türk oyuncularına ilk kez röportaj verdiğim için ben de memnun oldum.*

*Daha fazla silah ve ekipmanları, New York'tan Peru'ya uzanan çok değişik mekanları, türe getirdiği yeni fikirleriyle Splinter Cell 3 şimdiden serinin önceki oyunlarından daha iyi olacak gibi görünüyor. Sorun şu ki, Mathieu'nun bu röportajda daha bahsetmediği bir sürü yenilik var: Direkt olarak oynanışı etkileyecek hava durumu, etraftaki ışık kaynaklarını eline alıp kullanabilen yapay zekâ düşmanları, bir odaya girmek için kullanabileceğiniz yeni seçenekler vs. İnsan Splinter Cell gibi harika bir Stealth Action oyununun ve Pandora Tomorrow gibi türe "çok oyunculu" kavramını getiren devam oyunundan sonra daha da iyi bir üçüncü oyunun nasıl yapılabileceğini merak ediyor. Ama eğer başarılılarsa, Splinter Cell 3: Chaos Theory Mart 2005'te piyasaya çıktığında, esas kazanan oyuncular olacak.*

*Sinan Akkol*





# DEADLANDS

Ölüm sadece bir başlangıç haline geldiği zaman...

Çıkış Tarihi: Belli Değil

Tür: RPG/Aksiyon

Yapım: Headfirst Productions

Dağıtım: Belli değil

Web: <http://www.headfirst.co.uk/>

**A**slında 1863'e kadar her şey gayet normaldi. Amerika Birleşik Devletleri iç savaşın pençesinde kıvrıyor, her savaşta olduğu gibi birkaç silah satıcısı ve politikacı dışında herkes ölmekten cehennemi tadıyordu. Ya da en azından öyle olduğunu sanıyorlardı. 1863 yılında her şey değişti, tarih bambaşka bir şekilde akmaya başladı. İnanılmaz ölçekteki bir deprem tüm Batı Amerika'yı sarsmış, ülkenin Pasifik kıyısı olduğu gibi okyanusa gömülmüştü. İnsanlar bu felaketin etkisinden kurtulmaya çalışırken depremin ortaya çıkardığı bir zenginliği fark ettiler, Ghost Rock. Bu ne olduğu belirsiz maden o zaman için insanların en yaygın kullandığı yakıt olan kömüre benziyordu. Ama kömürden binlerce kat daha güçlüydü ve minik bir parçası bile dev buharlı makineleri günlerce çalıştırabilecek gücü üretiyordu. Çok geçmeden bu madenden zengin olmak amacındaki sayısız fırsatçı ve bilim adamı Vahşi Batı'nın yolunu tutmuştu. Daha önce hayal bile edilemeyen makineler yapılabiliyordu, Ghost Rock sayesinde teknolojinin evrimi bambaşka bir hal almıştı.

Ama Vahşi Batı'da tek gözlenen değişim bu değildi. Gökler artık kömür dumanı dışındaki bir sebepten dolayı daha kararlık, ufuk daha kızıldı. Rüzgâr uğursuz bir öfkeyle derne çatma kasabaların üzerinde uluyor, toprak düşmanca bir renge bürünüyordu. Kurak ve tozlu bozkırlarda kurtlardan ya da çakallardan çok daha farklı, daha tehlikeli yaratıklar dolaşıyorlardı. Tıpkı bir fısıltı gibi havada süzülerek kulaktan kulağa dolayan mahul bir korku, insanların yüreklerine ölümden beter şeyleri müdeliyordu. Vahşi Batı'da adaleti sağlamanın en kabul gören aracı olan altıpatlar artık eskisi kadar korkulan bir şey değildi. Çünkü artık vurulup düşmek, genellikle gözlerinde uğursuz bir pırıltıyla tekrar ayağa kalkmak demekti.

## ÖLÜ TOPRAKLAR

Deadlands aslında yurtdışında pek çok seveni bulunan sıra dışı bir masaüstü oyun dünyası. Doğrusu Headfirst firmasını bu açıdan takdir etmek gerek diye düşünüyorum. Şu anda üzerinde çalıştıkları oyunların hiçbiri "popüler" denebilecek dünyalar üzerine kurulu değil. Bu açıdan büyük cüret isteyen bir iş çünkü ünlü bir ismin arkasına saklanmak her zaman daha kolaydır. Oysa ne Deadlands, ne de Call of Cthulhu öyle herkesin bildiği dünyalar değildir, mesela asla bir Star Trek kadar ünlü değildiler. Evet, Deadlands ve Call of Cthulhu aynı firma tarafından yapılıyor, yanlış okumadınız. Hatta aynı grafik motorunu da kullanıyorlar, aralarındaki bağ o kadar büyük.

Peki, nasıl bir halt olacak bu Deadlands? Oyun aslında bir RPG ola-

rak tasarlanıyor. Deadlands dünyasına özgü Gunslinger, Shaman, Indian Brave gibi hayli Vahşi Batı lezzetindeki karakter sınıflarından birini seçerek oynayacaksınız. Oğunda ilerledikçe seviye atlayacak, pardon "Legend" kazanacaksınız, tabii karakteriniz de gelişip güçlenmiş olacak. Tabii RPG olur da içinde zaman öldürülecek bir envanter ekranı olmaz mı? Ne istersiniz, Ghost Rock yakan bir Gatling altıpatlar mı, yoksa karşınızdakileri içten yakıp kavruracak Kızılderi tilsimleri mi? Tabii bazı malzemeleri modifiye etme seçeneğiniz de olacak.

Ve tabii burası Vahşi Batı olduğuna göre, binekler de standart donanıma dahil. Başlangıçta kendini zor götüren yaşlı bir katırla yetinmek zorunda kalabilirsiniz. Ne de olsa Mad Scientist olunca insanın altına son model doru kısrak vermiyorlar. Ama merak etmeyin, yeterince sabrederseniz zaman içinde kendinize gıcır gıcır buharlı demir bir aygır satın alabilirsiniz.

de! Sıfırdan yüze kaç saniyede çıkar bilemem ama yürür durumda tutmak için yanınızda her zaman biraz Ghost Rock taşımanız gerekecektir. Tabii bir de bu tuhaf çağdaki alet edevatin pek o kadar da güvenilir olmadığını söylemek gerek. Cep telefonunuz önümüzdeki yirmi yılda kanser yapar mı bilemem, ama Ghost Rock ile çalışan alet edevatin her zaman infilak etme tehlikesi var. Düzlükte gaza fazla abanmamak gerekecek herhalde.

## KORKU VE ÖFKE

İşin güzel tarafı Deadlands gaza abanmanızı gerektirecek düz alanlara fazlasıyla sahip olacak. Headfirst tasarımcıları etrafta Vahşi Batı konulu pek fazla oyun olmamasını bir noktada bu sebebe bağlıyorlar aslında. Vahşi Batı'nın en önemli özelliği bolca açık araziye sahip olmasıydı, oysa piyasadaki pek çok oyunda kullanılan grafik motorları bu türden açık alanları ekrana getirebilecek kapasitede değil. Tabii Deadlands bu açıdan güçlü olacak biçimde tasarlanıyor. Oyun haritaları hayli geniş gibi görünüyor, hayalet kasabalardan tutun da tam gaz giden ekspres tren-





lere kadar pek çok farklı mekân mevcut olacak. Ve grafik açıdan görebildiğimiz kadarıyla oyun karanlık, ürkütücü bir havaya sahip.

Tıpkı Cthulhu'da olması planlandığı gibi, Deadlands'de de korkunun önemli bir yeri var. İçinde bulunacağımız dünya hiç sevimli değil ve etrafta dolaşan karanlık yaratıkların yaydığı korku onları daha da güçlü kılıyor olacak. Mesela seviyesi hayli düşük yaratıklar bir haritada ne kadar baskın konumdalar ise, etrafa yaydıkları korku da o denli büyük olduğundan avantajlı olacaklar. Bu da ortama dalan bir grubun çatır çatır temizlik yapamayacağı, biraz taktik bir yaklaşım sergilemesi gerektiğini gösteriyor.

Başta bu bir RPG demiştik, haliyle çoğunuz Diablo beklentisi içine girmiş olabilirsiniz. Ancak oyun tamamıyla üç boyutlu ve kamera açıları da kendi gözünüzden ya da

dışardan olacak şekilde ayarlanabilecek, tıpkı Morrowind gibi. Fakat oyun ciddi biçimde aksiyon içeriyor, farklı dövüş komboları ve silahlarını yüksek tempolu biçimde kullanmanız gerekecek. Tabii bunları ne kadar verimli kullandığınız el çabukluğu kadar karakterinizin seviyesine de bağlı olacak, orası başka. Sonuçta hiçbir Dojo'da yeni başlayan bir çaylaktan karmaşık katalar çizmesi beklenmez, değil mi?

Ama bu demek değildir ki çaylak halinizle tüm Karanlık Batı'ya tek başınıza kafa tutmanız gerekecek. Deadlands hayli geniş bir multiplayer desteğine sahip olacak biçimde hazırlanıyor. Eğer imkânınız varsa oyunun senaryosunu baştan sona internet üzerinden arkadaşlarınızla beraber oynayabileceksiniz. İşin daha da il-

ginç yanı ise oyunda olması muhtemel harita editörü ve bunun kazandırabileceği esneklik. Yapımcılar hayli gelişmiş bir harita editörü üzerinde çalıştıklarını söylüyorlar. Ancak bu editörü siz kullanmayacaksınız, o kendi kendine çalışacak. Elde olan parçaları kullanarak rasgele haritalar oluşturması planlanan bu editör sayesinde özellikle multiplayer oyunları için her zaman görmediğiniz yeni bir bölgenin olması amaçlanıyor. Tabii ne kadar işe yarar bilinmez, en son Raven Soldier of Fortune 2'de böyle bir şey denemişti ve pek o kadar başarılı da sayılmazdı.

Peki, Deadlands ne zaman gelecek? Söylemesi zor, oyun yaklaşık 4 sene dir geliştiriliyor, tıpkı Call of Cthulhu gibi o da hayli gecikti. İkisinin de aslında



2003'te hazır olması planlanıyordu ama halde 2005 ortalarından önce piyasada olmaları mümkün değil. Her iki proje de sıradışı dünyalarda geçen, sıra dışı oyunlar olmaya adaylar, bu yüzden gecikmelerin olması mazur görülebilir sanırım. Ne de olsa bunlar keşfedilmemiş topraklar.

M. Berker Güngör



## THE RECKONING

Aslında her şeyin sebebi intikam almak için eskinin kara güçlerine başvuran bir kızıl derilinin başının altından çıkmıştı. Kattedilen kabilesinin öcünü almak için kara güçleri serbest bırakan savaşçı bilmeden yeryüzüne cehennem getirmişti. Kendilerini büyük depremle gösteren bu kara güçler The Reckoners olarak bilinirler ve başka bir âlemden akıp gelmektedirler.

Ne var ki Deadlands'in hikâyesi sadece 19uncu yüzyıl ve Vahşi Batı ile sınırlı değildir. Halen üç farklı Deadlands evreni var. Bunlardan ilki orijinal Western temalı olanı. Diğer ikisi ise 21inci yüzyılın sonunda geçiyorlar ve biri bu sistemde, diğeri de uzak kolonilerde olanları konu alıyor. Yani hepsinin üstüne bir de bilim-kurgu işine giriyor. Daha fazla bilgi edinmek isterseniz [www.peginc.com](http://www.peginc.com) adresine bir göz atın.



BİRİLERİ YAPSA,

# FILMDEN OYUN

BİZ DE OYNASAK

Yıllardır film ve oyun enflütrikleri arasında kör topal da olsa yürüyen bir ilişki var. Mario Bros, Wing Commander, Double Dragon, Tomb Raider... Bu isimler hep ekran-cuvalayıp yapımcılarını batıran isimlerdir. Eh ama kimi dedi onlara kalkın etkileşimli bir bilgisayar oyununuza oynatın filmi yapın diye, değil mi?

İşte bu açıdan oyun yapımcıları geçen yıllar içinde Hollywood yapımcılarından daha zeki olduklarını iddia ediyorlar. Neden? Çünkü bir filmde yola çıkılarak yapılan oyunlar genellikle oyuna bakıp yapılan filmlerden çok daha başarılı. Tabii arada Spiderman 2'nin PC sürümü gibi faciler de yaşanabiliyor, ama inanın Wing Commander'ı bir kez daha izlemek yerine oturup Catwoman oynamayı tercih ederim. Bu aralar Doom'un filmi yapılıyor, bilmiyorum haberler doğru mu? Bakalım yeni bir facia daha yaşanacak mı?

Ote yandan, durup düşününce insanın aklına bir sürü fikir geliyor. gelmiyor değil. Hani falanca filmi oyunu yapılsa nasıl bir şey olabilirdi acaba gibi. Biz de oturup bu fikirleri yazıp dökelim dedik. Sahi, bunları bir oyun firmasına nasıl satabiliriz, bilirsiniz var mı? Belki hoşlarına gider? Çitmez mi?

**M. Berker Güngör ve Eva Dvorackova Bekdemir**



# SAPIK (PSYCHO)

1960 yılında Alfred Hitchcock tarafından çekilen bu film korku-gerilim türünün en iyi örneklerinden biri olarak gösterilir. Ve maalesef çoğu insanın uzun süre duşlardan korkmasına, ortalıkta kokarca gibi dolaşmasına sebep olmuştur. Duş perdesi satışlarının durma noktasına gelmesi de cabası tabii.

Senaryo basittir, Marion Crane adındaki genç bir hanım sevdiği adamla evlenebilmek için ufak bir soygun yapar ve elindeki mücevheratla birlikte kaçır. Ancak yolda fırtınaya yakalanır ve kuş uçmaz, kervan geçmez bir yerde bulunan Bates Motel'de geceleme kararı verir. Bu küçük, pespaye moteli Norman Bates adındaki genç bir adam işletmektedir. Norman biraz tuhaf bir tiptir ama Marion bunu sallamaz, çünkü yorgundur ve bir an önce odasına çekilip sıcak bir duş yapmaya niyetlidir. Fark ettirmese bile Norman'ın da sabırsızlıkla beklediği andır bu. E adam sapık be kardeşim!

UYUNU YAPILSA?

**İsim ne olurdu:** Bates Motel'i'ne Hoşgeldiniz!

**Kim yapsa:** Capcom

**Tür ne olsa:** Survival Horror

**Silent Hill, Resident Evil ve daha** nicelerinin başansı bize gösteriyor ki aslında altın madeni gibi bir fikir bu! Oyun boyunca tırsa tırsa dolaştığınız, sonuna gelene kadar gerilimden kurdeşen döktüğünüz, finali görünce de bin beter olduğunuz korku oyunlarının müşterisi her zaman çıkıyor.

Ancak burada küçük bir sorun var, Bates Motel'i sürü sürü zombilere değil, sadece Norman Bates ve hoşsohbet annesine ev sahipliği ediyor. Kaldı ki burada esas tehlike Norman, filmi bilenler annesinin zaten her halta dırdır etmek dışında pek fazla aksiyona girmediğini hatırlayacaktır. O halde nasıl olacak da tek bir düşmanın olduğu bir oyun yapacaklar? Çok basit, oyunun amacı Norman'ı öldürmek değil, birileri merak edip sizi aramaya gelene dek hayatta kalmak olacak. Zaten Marion gibi pek taze bir hatunun, Norman gibi deneyimli, prezantabl, askerliğini yapmış, 33 yaşını aşmamış bir psikopatı ilk dakikada alt edebileceğini düşünmek hayal olurdu.

Oyun motelde, etrafındaki bahçede ve tepenin üzerindeki ürkünç evde geçecek. Sorun şu ki Norman her yeri zaten avucunun içi gibi bildiğinden daima sizden bir adım önde olacaktır. Ne halt ettiği hakkında en ufak bir fikriniz olmadıysanız, o manyağın tuzaklarından kurtulmak için gerçekten de büyük çaba harcamanız gerekecek. Üstelik oyun boyunca yaptıklarınız finali de değiştirecek. Yani Norman'ı ekmekle yetinmeyip, zaten sizi arayan polisten de bir şekilde kurtulmanız lazım. Aksi halde sağ kalsanız bile sonra ki yirmi yılı demir parmaklıklar ardında, Norman'ı pek de aratmayacak mahlûklarla boğuşarak geçirmeniz gerekebilir!





# ARMAGEDDON



Tipik bir "Dünyayı Kurtaran Amerika" hikâyesidir bu film. Dünyaya doğru gelen dev bir göktaşı vardır ve durdurulmazsa insanoğlu dinazorlarla aynı kaderi paylaşacaktır. Ancak ufak bir sorun vardır, Amerika'nın elindeki 25.000 adet termo-nükleer savaş başlığı üzerinde yaşadığımız gezegeni yaklaşık 20 defa yok edebilecek güce olmalarına rağmen, o meret göktaşını durdurmaya yetmeyecektir. Tek çare göktaşının üzerine birilerini kondurmak ve onlara çukur kazdırıp, ellerindeki ufak atom bombalarını bu çukurların içinde patlatmalarını sağlamaktır. Senaryoyu daha da zorlamak için astronotların hepsi çukur kazdıktan bile aciz öküzler olarak tanımlanırlar ki, yanlarına Bruce Willis'i de alınlar. Bruce dünyadaki en becerikli köstebeğdir, o yüzden de burnunun ucunu bile görmemekte, yanındaki genç ve yakışıklı elemanın kızı Liv Tyler ile mercimeği fırına verdiğini bilmemektedir...

UYUNU YAPILSA?

**İsim ne olurdu:** Başımıza Taş Yağacak!

**Kim yapsa:** Firefly Studios

**Tür ne olsa:** Strateji

**Doğru okudunuz, türe "strateji" dedim.** Çünkü oyunun konusunu filmden çok daha farklı kurmak gerektiğine inanıyorum. Olayın film tarafı zaten belli, Amerika dünyayı kurtarıyor. Yine! Peki, Dünya'yı Amerika'dan kim kurtaracak? Bilemiyorum, henüz onun filmi yapılmadı.

İşte bu yüzden biz dikkatimizi kahraman astronotlara değil de, göktaşına yönelteceğiz. Çünkü bizim oyunumuzda o göktaşı sıradan bir göktaşı olmayacak! O gelen göktaşı aslında gayet barışsever ama biraz denyo bir uzaylı ırkın evi olacak. Bunlar bizim dünyada yaptığımız her hatayı kendi gezegenlerinde aynen yapmış, sonunda da içine edecek yeni bir gezegen aramak zorunda kalmışlardır. Ancak dev bir uzay gemisi kasmak yerine, bir göktaşının içini oyup gemi haline getirmeyi tercih etmişlerdir.

İşte sizin işiniz göktaşı şehrinin yöneticisi olarak binlerce yıl süren yolculuk boyunca boş durmayıp yeni teknolojiler geliştirmek, böylece ırkınızın daha da ilerlemesini sağlamaktır. Böylece yeni varılacak olan dünyada eski hatalar tekrarlanmayacak, mutlu ve huzurlu bir uygarlık haline gelinecektir. Bunun için elinizdeki sınırlı kaynakları ve işgücünü doğru biçimde kullanmanız gerekmektedir. Aksi takdirde gemide karmaşa çıkacak, iş-

yan ve hatta çatışmanın önüne geçilemeyecektir. Eğer başarılı olursanız oyunun sonu yaklaştığında halkınız eskisinden çok daha mutlu, gelişmiş, ilerlemiş bir konumda olacaktır. Böylece yeni evinize vardığınızda galaksiye ışık saçabileceksiniz.

Oyun Bruce Willis adındaki dünyalı bir köstebeğin geminizin tavanını delip aşağıda birileri var mı diye bakmadan tepenize atom bombası atmasıyla bitecek. Patlayan göktaşının parçaları sizinkilerle beraber dünya atmosferinde yanıp kül olurken ekran başında oturup binlerce yıllık çabanın sonucunu değerlendirme fırsatı bulacaksınız. Hatta çok felsefi takılmayı sevenleriniz bu oyundan yaşamın ve medeniyet kurma çabalarının ne denli boş olduğunu filan da çıkarabilirler. Hayat bu, ne yaparsınız? Ayrıca zaten o asteroite iniş takımı ekleyemezsiniz, dünyaya çakılınca mutlu mu olacaksınız sanki?





# JAWS

**Bu filmden gerçekten de nefret ediyorum.** 1975 yapımıdır, ama ben televizyonda izlediğimde sene 1983 ya da 84 filandı herhalde. Zaten denize saygıyla karışık bir korkuyla yaklaşan bendeniz, bu filmi gördükten sonra uzun zaman bırakın yüzmeyi, duş alırken bile tırsar olmuştum.

Filmin konusunu bilmeyen var mıdır acaba? Amityville diye küçük bir plaj kasabası sahilde bulunan parçalanmış bir ceset yüzünden çalkalanmaktadır. Tam deniz mevsimi gelmişken turizmden ekmek yiyen bu kasaba halkı için sahilde parçalanmış ceset bulmak uğursuzluk sayılmaktadır, hele de üzerinde kolum kadar diş izleri varsa! Ama kasabanın şerifi Türk kökenli olsa gerektir ki, "Erkek adama köpekbalığı bir şey yapmaz hacim, hem plajı kapatamayız, çocuk çocuk taş mı yiyeceğiz?" diyerek olayı ört bas etmeye kalkar. Ört bas etme işleminin henüz "ört" kısmı bitmemiştir ki, büyük beyaz cinsi olan Jaws amca "Denizden babam çıksa yerim layn!" diye sahili basar! Şerif parçalanmış cesetlere bakıp pişkin pişkin gülerек suçlu cankurtarana atmak suretiyle koltuğunu kurtarmaya kalkınca kökeni hakkındaki şüphelerimiz doğrulanır. Film Jaws'ın buğulama olması ve onun amcaoğlunun sonraki filmde intikam alma yemini etmesiyle biter. Ben de daha uzun zaman denize giremem. İş mi yani yaptığın Spielberg abicim?

OYUNU YAPILSA?

**İsim ne olurdu:** Denizin Dibinde Demirden Evler

**Kim yapsa:** Southlogic Studios

**Tür ne olsa:** Sualti simülasyonu

**Denizaltında geçen oyunlar daha önce de yapıldı.** Benzer şekilde balıktır, ge-yiktir, dinozordur, türlü yaratığın kanına girdiğimiz av oyunları da eksik değil.

Ancak bu ikisini birleştiren bir oyun daha yapılmış değil ki işte bizim amacımız

da onun yapılması! Düşünün bir kez, denizin engin mavi derinlikleri ve ne yönden geleceği belli olmayan müthiş bir tehlike! Simülasyondan çok korku oyunu haline dönüşmesi an meselesi olan bir oyun olurdu bu.

Peki, nasıl oynardık? Bu oyundaki işimiz sahil boyunca tekneyle dolanıp Amityville gibi yardıma ihtiyacı olan kasabaları bulmak olacak. Böyle yardıma ihtiyacı olan bir kasaba bulduğunuz zaman profesyonel köpekbalığı avcısı olarak onları dertlerinden kurtaracaksınız. Baktınız kimsenin başı belada değil, denize kan döküp köpekbalığı çağırma seçeneği de olacak. Serbest piyasa ekonomisinde olur böyle ufak oyunlar biliyorsunuz.

Oyunun başında karşınıza ufak tefek camgöz yavruları filan çıkarken, ilerleyen bölümlerle beraber daha büyük ve zeki kuçubalıklarıyla boğuşmanız gerekecek. Hatta arada Deep Blue kaçını süper zeki bir laboratuvar yaratığına da denk geleceksiniz! Kazandığınız parayı daha büyük bir tekne ve daha detaylı donanımlar almak için harcamanız bu yüzden önemli. Tabii köpekbalığı kafesini de ihmal etmeyin derim.

Oyunda saatlerce mavi bir ekrana bakarak bir şeyler olmasını bekleyeceksiniz ki bu da hayli gerilimli bir iştir. Her Windows kullanıcısı iyi bilir bunu. Yani teorik olarak bu oyunu gerilim ve mavi renkten hoşlanan herkese satma ihtimaliniz var ki bu da büyük bir pazar demektir. Eh, Bill Gates böyle böyle zengin olmadı mı zaten?





# DÜNYAYI KURTARAN ADAM

Bakın şimdi, bu kadar Türk filmi arasında bunun bir oyunu yapılmazsa hem Cüneyt Abi'ye, hem Yeşilçam'a, hem de George Lucas'a karşı büyük terbiyesizlik edilmiş olur! Kardeşim absürt ya da değil, bu gezegende bunun gibi bir tane daha film var mı? Yok! Seyredenin beynine bunun kadar giren, bunun kadar sökülüp atılamayan, bunun kadar kalıcı olan bir film daha var mı? Yok! Elin İtalyan'ına, İngiliz'ine tez yazdırın, felsefe yaptırın, hayatı ve anlamını sorgulatan bir film daha var mı? Yok! E o zaman daha niye tatava ediyoruz?

Ha, bu filmle ilgili olarak benim iki sıkıntım var, onları da yeri gelmişken söyleyeyim. İlki filmin finalinde George Lucas'a ve şirketine filme yaptıkları inanılmaz katkıdan dolayı bir satır olsun teşekkür edilmiyor, isimleri geçmiyor. Ama olabilir tabii, bu kadar kalabalık bir kast ve yoğun yapım temposu içinde bir kişinin adının gözden kaçması normaldir.

İkincisi ise filmi her seferinde en çok 60 ilâ 120 saniyeden uzun seyretemiyor olmam. Ama tabii burada sorun filmden değil benden kaynaklanıyor. Her defasında beynimin omuriliğimi de söküp burumdan akarak kaçıp gitmeye çalışması bende tıbbi bir sorun olduğunu gösterir. Yalnız dikkat ettim,

dergide kim bu filmi bir oturuşta başından sonuna dek izlediyse, sonraki bir hafta boyunca renkleri pembeye dönüştü ve peluş fobisi geliştirdiler (bkz. Sinan, Gökhan ve daha nice-leri). Tuhaf bir rastlantı ama insan yine de nedenini merak ediyor.

OYUNU YAPILSA?

**İsim ne olurdu:** Episode 4: A New Hope

**Kim yapsa:** Lucas Arts

**Tür ne olsa:** Ortaya Karışık Yanarlı Dönerli

**Şimdi eşşeklik etmenin bir âlemi var mı, yok!** Bu kadar katkısından sonra bu filmin oyun haklarını hiç tırı vırı etmeden George Lucas amcanın oyun şirketine bırakmak en hayırlısı olur kanaatindeyim. Hem zaten Turist Ömer konusunda ne demiştik? Lucas Arts absürd oyun yapmayı bilir! Eh zaten Star Wars konusunda da ustalar, daha ne? En güzeli oyunu da onların yapmasıdır. Zaten bir yerli firma yapsa sonuç ne olacak ki? En iyi ihtimalle "E bu meret filmin kendi de böyle zati!" deyip Jedi Knight ya da X-Wing'in paketini değiştirip piyasaya sürecekler. Bari ustası yesin bu halı, değil mi?

Oyunun türüne gelince, hatırlarsanız Cüneyt Abi film boyunca bir kahramanın yapması gereken her şeyi fazlasıyla yapıyordu. Bir ara Death Star'a dalan babalar, ardından bilinmeyen bir gücün çekimine kapılıp, bilinmeyen bir gezegene düşüyordu. Beyni olmadığı için insan beynlerini emmeye gelen uzaylılardan korunmak için bu gezegenin etrafı insan beyninden oluşmuş bir kalkanla korunuyordu. Bu gezegen aynı zamanda uzaylılardan korunmak için zaman zaman moleküllerine ayrılıp sonra yeniden birleşiyordu. Cüneyt Abi ve kankası da bu teknoloji harikası gezegende kötü büyücüyle kapışmak için gereken efsanevi silahı arıyorlardı. 13üncü kabileden birilerine ait olan bu kılıç eritilince Gauntlet haline gelebildiğinden, belki de bilim-kurgu tarihindeki en fantastik "Unique Item" idi. Bilemiyorum, burada yalan yanlış şeyler de anlatıyor olabilirim, pek emin değilim. Malum, insan beyni kendini hasardan korumak için zaman içinde acı gerçekleri daha yenilir yutulur palavralar haline dönüştürmeyi sever. Bu da bir savunmadır, ihtiyaçtır, sültaçtır.

Demem o ki, böylesi bir oyunda her şeyden biraz olmalı. Mesela bir görevde uzay gemisi uçurabilmeliyiz ki, sanırım X-Wing'i oyuna entegre ederek bu yapılabilir. Ardından çöl bir gezegene düşmek ve orada olmadık yaratıklarla kapışırken, bir yandan da Bizans prensesiyle kuytulara hazine avına çıkabilmek mümkün olmalı. Kötü İmparator zaten bir zamanlar "Baytekin" adıyla ülkemizde gösterilen Flash Gordon'daki Zalim Ming'in ta kendisi olduğundan, modellemesi de uygun biçimde yapılmalı, ne de olsa önemli bir karakter. Bunun için sırma ve ipek efektlerini düzgün verebilen bir grafik motoru seçilse iyi olur. Olmazsa Palpatine ve simsiyah pelerini modellenir, ne de olsa olaya çok ta yabancı sayılmazlar.

Aslında işi abartıp bu oyunu bir devasa online haline getirmek de mümkün. Tüm yapmanız gereken Star Wars: Galaxies için yeni karakter modelleri içeren bir yama hazırlamanız! Stormtrooperlar için önden fermuarlı, pembe peluş canavar modeli, Rebellion için de cepkenli ve sırmalı Osmanlı akıncısı kıyafeti yaptınız mı olay bitti!





# HABABAM SINIFI

**Hababam Sınıfı serileri Türk halkının okula ve okumaya olan yaklaşımını ölümsüzleştiren bir dizi belgeseldir aslında. Ancak ilk film gösterime girdiğinde insanlar gülmekten katılmış, birkaç kişi de hastanelik olmuştur. Ardından filmle ilgili olarak gazetelerde çıkan eleştirilerde ağırlıklı olarak "Hey gidi hey, bu filmi görünce okul yıllarındaki fırlamalıklarım aklıma geldi!" teması işlenmiştir. Tüm bunların üstüne yönetmen, merhum Ertem Eğilmez kalkıp da "Belgesel çektim ben hacı, siz ne ettiniz, ağzınız ne diyor sizin?!" demeye cesaret edememiştir. Haliyle Hababam Sınıfı serisi komedi filmi serisi olarak kalmıştır. Aha bu tarihi gerçeği de ilk defa LEVEL'da okudunuz! Bizi izlemeye devam edin Türkiye, her nerede oynuyor ya da oynattırıyorsanız ya da her neyse işte.**

UYUNU YAPILSA?

**İsim ne olurdu:** Hababam Strikes Back!  
**Kim yapsa:** Pivotal Games  
**Tür ne olsa:** Aksiyon

Malum, ülkemizde pek öyle ele avuca gelir bir oyun firması henüz yok, o yüzden de şimdilik yerli filmlerin oyunlarını yabancı firmalara yaptırmamız gerekecek. Hoş, telif hakları konusu bana bu işin biraz yaş olduğu düşündürüyor ya, neyse. Bu oyun için bence en iyi firma Pivotal Games olurdu. Neden? Çünkü Pivotal Games'in son yaptığı oyun Great Escape idi ve orada Steve McQueen'in filminde olduğu gibi Nazi esir kampından kaçmaya çalışıyorduk. Oyun pekiyi değildi ama en azından ana tema olarak Hababam ile büyük benzerlik gösteriyor.

Bu oyunda yarı açık Özel Çamlica Lisesi'nde mahkûmiyetini çekmekte olan efsanevi öğrencilerden en seçmelerini canlandırma imkânı bulacaksınız. Damat Ferit, Güdük Necmi, İnek Şaban bunlardan birkaçı ve tabii her birinin kendi yetenekleri olacak. Amaç ise kamp komutanı Kel Mahmut'a karşı pasif direnişte bulunmak ve asgari cezaıyla bir öğrenim dönemini daha kazasız belasız atlatmak olacak.

Yıl boyunca okul sınırları içinde gizlice cuvara içilecek yerler bulmak, her türlü kaçak malzemeyi aramalardan kurtarmak, Fener'in maçı olduğunda iki eli kanda olsa kaçıp gitmek, yeni gelen edebiyatçıyı kekleme, ait sınıflardan haraç toplayıp atılmak üzere olan bir arkadaşınızın okul harcını ödemek gibi görevlerle karşılaşacaksınız. Bunları nasıl çözeceğiniz size kalmış, ama unutmayın ki Kel Mahmut bugüne dek yapılmış en baba yapay zekâ tarafından yönetiliyor olacak ve fare deliğine giderseniz sizi bulup çıkaracak!

Oyun toplamda üç eğitim yılından tertip üç bölümden oluşacak. Ancak diploma almaya niyetiniz olmadığı için otuzuna gelene dek oynama imkânı bulacaksınız. Finalde babanız sizi okuldan alıp askere şutlayacak ve dönüşte de aceleyle everip mahalledeki helvacının yanına çırak olarak verecek. Her akşam kahvede okeye dönerken okul ve askerlik anılarını harmanlayıp, ot geldiğiniz gezegenden ot olarak ayrılacaksınız.

*Evet, işte naçizane oyun fikirlerimiz bunlardır. Bize gelen bazı e-postalarda önerilenler kadar yaratıcı değiller ama yine de hiç yoktan iyidir. Mesela bugüne dek hiçbirimizden bir oyundaki futbol topunu canlandırmak ve doksan dakika boyunca tekmedenle ilgili bir fikir çıkmadı. Belki de dayak arsız olmadığımız içindir, kim bilir? Ya da Sarıyer-Taksim minibüsü simülasyonu gibi satması garanti bir fikirle para piyasalarını kırıp geçiremedik. Eh, hayal gücü kısıtlı insanlarımız vesile, ne yapalım?*







# BilenAdam

## İnsan faktörü

**Ne kadar sanal bir iştir blizimki yahu!** Evet, oyun incelemekten bahsediyorum. Oyun denen nesne hayat süreci boyunca, yani fikir olarak birilerinin aklına gelmesinden bizim bilgisayarlarımızda tüketilip Credits ekranı aşağıdan yukarıya kayıncaya kadar ancak çok kısa bir süre için gerçek dünyada vücut bulur. Bu süreçte kısa bir süreliğine kâğıt üzerinde skeç haline gelip, sonra tekrar sanal yaşamına, yani programcılar, 2D sanatçılar, 3D modelcilerin eline geri döner. Yapımı bittiğinde yine kısa süreliğine gerçek dünyaya geçer, kutulanmış olarak. Biz o kutuyu alır, bilgisayarımıza yükleriz. Gerçekte var olmayan, sadece bir parça cam üzerine yansıyan elektronlardan oluşan bir ürün için "hmm iyi olmuş" veya "hmm bok gibin" deriz. Sonra "1" ve "0"lardan oluşan Word dokümanlarımızı açar, eleştirilerimizi kusar ve kaydederiz. Daha sonra bunlar Mac'lerde bir güzel harmanlanır, "şu sayfanın şurası olmamış", "resmin şu kısmından detay alalım" cümleleri yine sanal bir nesneye karşı sarf edilir. Değişiklikler onların üzerinde yapılır.

Neyse ki her ayın başında kâğıt halinde görebiliyoruz dergiyi de rahatlıyoruz. Tabii sizin tuzunuz kuru, direkt dergi olarak, yani gerçek bir meta olarak alıyorsunuz. Ama yarın bir gün Level sadece online ortamda hazırlanmaya başlar, hem siz hem de biz, işte o zaman yandık ki ne yandık! Acaba bütün işimiz sadece elektrik akımları olarak varolan bir nesnelere toplamı üzerine mi dönüyor acaba?

Şimdi "yine ne saçmıyor bu?" demiş olabilirsiniz, ama bir amacım var önceki paragraflarda gizlenen. Birkaç hafta önce bir e-posta aldım, eski bir okuyucumuzdan. İnsan faktörünü çok fazla göz ardı ettiğimizden yakınıyordu. Dergiden ayrılan veya habersizce köşesi biten yazarları sadece "yazı" olarak görmekten rahatsızlık duymuştu. Neden ayrıldıkları, nereye gittikleri konusunda habersiz olmaktan, o kişinin elindeki dergilerde sıkışık kalmış birkaç sayfa başka bir şey olmaması fikrinden rahatsız olmuştu. Kendi kendimi sorguladım bir süre... Acaba insanı yanımızı gerçekten göz ardı mı etmiştik? Elektrik akımlarının sonuçlarıyla uğraşa uğraşa ruhumuz

tamamen bir osiloskopa mı dönmüştü?

Şu anda normalden çok daha geç okuduğunuzu sandığım bu yazının sebebi, grafikerimiz Didem. 15 Ekim Perşembe günü, geçirdiği ciddi bir kaza sonucu bacağını kırdı. Haberi aldığımda şok oldum, aklıma ilk gelen derginin yetişmeyeceği fikri oldu. Kendimden utanarak uzaklaştırdım o hayırsız fikri. Sonuçta dergi geç kalabilir, hatta lanet olsun, isterse çıkmayabilirdi ama bu Didem'in sağlığından önemli değildi.

Ve ne oldu biliyor musunuz? Biz bu ayı nasıl olup da geçici bir grafikerle çıkartacağımızı düşünürken Didem aradı ve şunları söyledi "Mac'imi gönderin, ben yapacağım Level'i!"... Alın size insan faktörü. "Dergiyi boşver, biz bir yolunu buluruz" dedik ama zor gününde bile bizi yalnız bırakmamaya kararlıydı. Mac'inden önce, bir buket çiçek gitti Didem'e, ağladı... Alın size insan faktörü.

Not: Çiçekle olmasa da Didem'ciğe bir "geçmiş ol" da siz demek isterseniz, e-postası didem@level.com.tr'dir.

## Evvel zaman olur ki...

### 6 yıl önce

Türkiye'de bir türlü anlaşılammış, kıymeli bilinmemiş bir cevherdir Total Annihilation. Onu bilip seven bir avuç oyuncunun kalbinde Starcraft ve Warcraft ile aynı yerdedir. Az birimli keskin stratejik anlayışın aksine, içerdiği yüzlerce çeşit birimle ve

inanılmaz bir kaynak kontrolü yapısı ile Total Annihilation'ın yeri apayındır.

Çıkışından 7 yıl sonra, bugün bile hala yeni birimler eklenen oyunun ek görev paketi Core Contingency bizden iyi bir not almıştı (10 üzerinden 8)

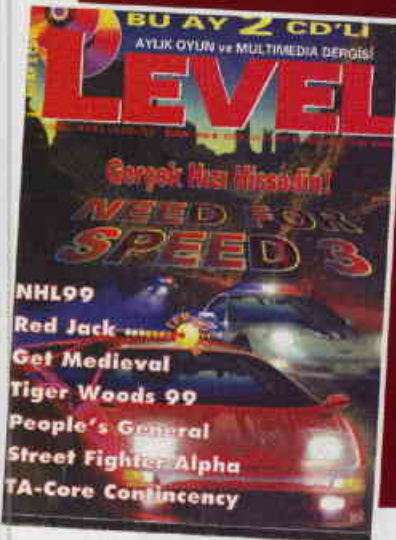
Aynı ilgi çeken oyunları John Herbert's Grand Prix Championship (9/10), Need for Speed 3 (9/10) ve NHL 99 (9/10) imiş. Bu arada, Fox Kids'de Red Jack the Pirate diye bir çizgi film var, mutlaka seyredin. Nereden çıktı dersiniz, Red Jack (7/10) adlı oyunu da bu ay incelemişiz. Çizgi filmle alakası yok ama olsun.

### 3 yıl önce

FIFA'yı Fırat'ın değil de başka editörlerin incelediği o eski, mutlu günleri hatırlar mısınız? Hani hemen hemen her FIFA LEVEL. Klasik ödülü alırdı, siz de biz de içimizden "bunda bir yanlışlık var ama..." der, bir türlü nerede yanlış olduğunu bulamazdık... İşte bu son yanlışımız oldu. PES çıkmadan önceki son FIFA da %92 aldı, ama daha fazla kanmayacaklık...

Muhteşem ama kol gibi zor Commandos 2 ile uzun süre uğraştık, ama hataları yüzünden takılıp kalınca sinir olduk. Tabii "neden bir önceki ayın kapağına yerleştirmediniz?" fırçamızı da yedik birilerinden (%93)

Jesuskane yokken de NHL'ler EA Sports'un en iyi ikinci serisiydi (hayır, yaygın kanının aksine ne FIFA ne de NBA değil EA Sports'un en iyi serisi - %90). Red Alert adlı muhteşem oyunun son halkası Yuri's Revenge de bu ayın hahrdı kalanlarından (%88).





## LEVEL NOTLARI

## 90-99 arası: LEVEL CLASSIC

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

## 80-89 arası: LEVEL HIT

Yarıda bu logoyu gördüğünüz bir oyun, türünün en iyi örneklerinden birisidir. Çekinmeden alabilirsiniz.

70-79 arası: İYİ Bazı eksikleri yüzünden Level Hit almaya 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 harcıyacağınız aynı türden daha iyi bir oyun mutlaka vardır. Yine de son karar sizindir.

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

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

## SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

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

## DÜNYA LİSTELERİ

## PC

- 1- The Sims 2
- 2- Rome Total War
- 3- WH40.000: Dawn of War
- 4- FIFA 2005
- 5- CoD: United Offensive
- 6- Doom 3
- 7- Star Wars: Battlefront
- 8- Championship Manager: Season 03/04
- 9- Tiger Woods 2005
- 10- Myst 4

## PLAYSTATION 2

- 1- Pro Evolution Soccer 4
- 2- FIFA 2005
- 3- Tony Hawk's Underground 2
- 4- Burnout 3: Takedown
- 5- Star Wars: Battlefront
- 6- Crash Twinsanity
- 7- Def Jam: Fight for NY
- 8- Shark Tale
- 9- TOCA Race Driver 2
- 10- Resident Evil: Outbreak

Kaynak: Charttrack haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★yeni ✕değişmedi ○yükseldi ▼düştü



## Altın Klasikler

Geldi sonbahar ayları, oynar gönül yavları... O kadar çok iyi oyun geliyor ki liste hop oturup hop kalkıyor... Bunun bir diğer sebebi de listede yaptığımız düzeltmeler. Geçen ay eklenen Grand Prix 4'ten sonra bu ay da geçen ay eklemiş olmamız gereken CoD: United Offensive'i giriyoruz. Ayrıca, PES 4 de temelde aynı oyun olan Winning Eleven 8'in yerini alıyor. Silent Hill 4'ün gereksiz yere yüksek olan notunu da %81'e indiriyoruz.

| Platform/Oyun                          | Yıl  | Not | Güncel Not |
|--|------|-----|------------|
| PC PS2 GTA: Vice City                  | 2003 | %96 | %94        |
| PC PS2 Splinter Cell: Pandora Tomorrow | 2004 | %94 | %93        |
| PC PS2 Tom Clancy's Splinter Cell      | 2003 | %93 | %90        |
| PC Prince of Persia: Sands of Time     | 2004 | %89 | %89        |
| PC PS2 Grand Theft Auto 3              | 2002 | %95 | %89        |
| PC Far Cry                             | 2004 | %93 | %92        |
| PC Call of Duty: United Offensive      | 2004 | %90 | %90        |
| PC Call of Duty                        | 2003 | %91 | %90        |
| PC Medal of Honor: Allied Assault      | 2001 | %95 | %90        |
| PC Doom 3                              | 2004 | %88 | %88        |
| PS2 Pro Evolution Soccer 4             | 2004 | %95 | %95        |
| PS2 Pro Evolution Soccer 3             | 2003 | %96 | %94        |
| PC CM Season 03/04                     | 2003 | %93 | %92        |
| PC Madden NFL 2004                     | 2004 | %93 | %92        |
| PS2 SSX 3                              | 2003 | %92 | %91        |
| PS2 Burnout 3: Takedown                | 2004 | %93 | %93        |
| PS2 Gran Turismo 3: A-Spec             | 2001 | %98 | %92        |
| PC PS2 Need for Speed Underground      | 2003 | %92 | %91        |
| PS2 Colin McRae Rally 04               | 2003 | %92 | %90        |
| PC Grand Prix 4                        | 2002 | %93 | %89        |
| PC Rome Total War                      | 2004 | %94 | %94        |
| PC Age of Mythology                    | 2002 | %94 | %91        |
| PC Silent Storm: Sentinels             | 2004 | %91 | %91        |
| PC Rise of Nations                     | 2003 | %92 | %90        |
| PC Medieval: Total War                 | 2002 | %94 | %90        |
| PC Star Wars: KOTOR                    | 2004 | %92 | %91        |
| PC Elder Scrolls: Morrowind            | 2002 | %94 | %90        |
| PC Baldur's Gate 2                     | 2000 | %97 | %89        |
| PS2 Final Fantasy X-2                  | 2004 | %89 | %88        |
| PS2 Final Fantasy X                    | 2002 | %92 | %88        |
| PC Broken Sword 3                      | 2004 | %90 | %89        |
| PC PS2 Silent Hill 3                   | 2003 | %85 | %84        |
| PC Syberia 2                           | 2004 | %84 | %83        |
| PC Grim Fandango                       | 1999 | %93 | %82        |
| PC PS2 Silent Hill 4                   | 2004 | %81 | %81        |
| PC The Sims 2                          | 2004 | %95 | %95        |
| PC Pacific Fighters                    | 2004 | %88 | %88        |
| PC IL2 Sturmovik                       | 2001 | %92 | %87        |
| PC The Sims                            | 2000 | %96 | %87        |
| PC Operation Flashpoint                | 2001 | %91 | %87        |
| PC Unreal Tournament 2004              | 2004 | %95 | %94        |
| PC Battlefield 1942                    | 2002 | %92 | %88        |
| PC Joint Operations                    | 2004 | %87 | %87        |
| PC Star Wars Battlefront               | 2004 | %85 | %85        |
| PC Savage: Battle for Newearth         | 2003 | %87 | %85        |
| PC City of Heroes                      | 2004 | %85 | %85        |
| PC Final Fantasy XI                    | 2004 | %85 | %84        |
| PC Asheron's Call 2                    | 2003 | %87 | %84        |
| PC Anarchy Online: Shadowlands         | 2003 | %83 | %82        |
| PC Star Wars Galaxies                  | 2004 | %81 | %80        |



Ve 1001 Gece Masalları sona erdi...

# PRINCE OF PERSIA

## WARRIOR WITHIN

### Kana kan!

LEVEL HIT



**Nereden nereye... İlk başta sadece saraydan kız kaçırmayı gerekiyordu prensin. Sonra kum saatinden savrulan kum taneleri krallığı sardı, zombilerle savaşmak zorunda kaldı. Ama bu da bir işe yaramadı. Gittikçe daha çok belaya batıyor prens. Şimdi de kırılmış bir zamanda, her şeyi eski haline getirmek zorunda.**

İlk Prince'ten bu yana geçen zaman çok uzun. 1990 yılında çıkan ilk oyun bir devrimdi. Sonrasında yapılan devamlarıysa ilki kadar sevilmedi hiçbir zaman. Hatta hep yazıp çizeriz, Prince of Persia 3D tam bir yıkımdı. Neyse ki Ubi Soft yeni bir takımla prensi baştan yarattı ve geçtiğimiz yılın en iyi aksiyon oyununu yapmayı başardı. Peki ya Warrior Within? Belki de The Sands of Time'dan daha iyi, kim bilir?

#### KÂBUS

Hikâyemiz The Sands of Time'in bitişinden birkaç yıl sonra başlıyor. Prens, Sultan'ın sarayını tehlikelerden korumak için zamandaki bir çat-

ıktan sızıyor ve geçmişe giderek kum tanelerinin kum saatinden savrulmasını engellemeye çalışıyor. Eğer bunu başarabilirse, The Sands of Time'ta yaşadıklarını hiç yaşamamış ve Dahaka adında bir yaratığın bedeninde yeniden canlanan veziri yok etmiş olacak.

Warrior Within, oynanış olarak The Sands of Time'dan çok farklı değil. Doğal olarak Ubi Soft iyi bir oyunu her şeyiyle değiştirmek istememiş. Ancak değişen şeyler de yok değil. Ana değişiklik oyunun atmosferinde. PS2 sürümünün demo incelemesinde de yazdığım gibi, eski masalsi havanın yerine karanlık, ürkütücü bir atmosfer var yeni oyunda. Sislerin arasındaki kayıp şehirler, göğü delen kulcülerle çevrili boş topraklarda yolunuzu bulmaya çalışıyorsunuz. Kuzgunların kulak tırmalayan çığlıkları peşinizi bırakmıyor. Artık kumdan saray gardiyanlarından çok daha fazla belayla başa çıkmak zorundasınız. Bir belirip bir kaybolan, devamlı bıçak atan karaltılar; öldürdüğünüzde patlayan leş yi-

yen hayvanlar; gruplar halinde saldıran, çok hızlı kılıç kullanan kuzgun efendileri; duvarlarda yürüyebilen dikenli yaratıklar karşılaştığınız düşmanlardan birkaçı.

Aradan geçen yedi yıl (The Sands of Time'dan Warrior Within'e kadar geçen zaman) prensi de değiştirmiş. O da savaştığı topraklar gibi daha karanlık, daha acımasız ve daha kızgın. Eskisi gibi eğlenceli değil, eskisi gibi çok konuşmuyor. Neyse ki yaşlanmasına karşın hareketleri yavaşlamamış. Aksine daha hızlı ve birçok hareketi aynı anda yapabiliyor. Ana yeniliklerden ikincisi de bu zaten. Prens neredeyse Street Fighter'daki Ryu'dan ve Berker'den (kahve içme, yazı yazma, motorla adam ezme vs), daha çok hareket seçeneğine sahip. Warrior Within'de "Free-Form Fighting" adında yeni bir sistem kullanılıyor. Bu sistemle art arda, hızlı ve akıcı bir şekilde çok fazla hareket yapabiliyorsunuz. Düşmanlarınızın üzerlerine tırmanıp arkalarına atlayarak kafalarını kopartabilir, tır-





mandıktan sonra geriye zıplayıp diğerlerine kılıçla vura-  
bilir, sütunların çevrelerinde daire çizerek çevredeki düş-  
manları biçebilir, yerde yuvarlanarak onları aşağıya ata-  
bilir veya arkalarından sessizce yaklaşıp boğazlarından  
tutarak öldürebilirsiniz. Farklı tuş birleşimleriyle onlarca  
hareket yapabiliyorsunuz. Ve bunları yaparken hiç zor-  
lanmıyorsunuz. Çünkü kontroller basit.

Hiçbir oyunda karakter çevreyle bu kadar uyumlu  
değil. Prens oyundaki her bölüme, hatta her objeye  
uyum sağlayabiliyor. Mesela bir engele çarptığı zaman  
üzerinden otomatik olarak atlayabiliyor, The Sands of Time'da da olduğu gibi düşerken yine otomatik olarak tu-  
tunabiliyor, tutunurken silahlarını kullanabiliyor veya bir  
yerden bir yere atlarken silahlarını hızlı bir şekilde yerine  
koyabiliyor. Bunlar ilk oyunda da vardı, ikinci oyunda da



var. Ama ikinci oyunda prensin çevrede-  
ki etkileşime girebileceği objelerin sayısı  
artırılmış. Sütunun çevresinde dönebil-  
meniz de bunun bir örneği. Ne var ki bu  
sistem sadece oyunun hızlı ve akıcı bir  
şekilde oynanmasını sağlamıyor. Aynı  
zamanda dövüş sistemine de katkıda  
bulunuyor. İsteddiğiniz anda, istediğiniz  
yerde, istediğiniz silahla savaşabilirsiniz.

## İSTEDİĞİNİZ SİLAH!

Bir dakika, biri "silah" mı dedi? Ha, ben  
dedim. Silahlar bir diğer yenilik. İlk oyun-  
da sadece kılıç ve bıçak kullanabilirken,  
yeni oyunda kullanabileceğiniz silah sa-  
yısı çok daha fazla. Çevrede bulduğunuz  
veya düşmanların üzerinden çıkan silah-  
ları ikinci silahınız olarak kullanabiliyor-  
sunuz. Yani artık iki silahla aynı anda sa-  
vaşabiliyorsunuz. Bunun için de çok faz-  
la alternatifiniz var. Oyunu birkaç saat  
oynadığınızda, 10'dan fazla silah kullan-  
mış olacaksınız. Bunların arasında yeni  
kılıçlar, balta ve benzeri şeyler bulacak-  
sınız. Tek silahla yapabildiğiniz hareket-  
lerin yanında, çift silahla da farklı hare-  
ketler gerçekleştirebiliyorsunuz. Ayrıca  
her silahın farklı bir etkisi var. Mesela

## PRENS KULLANIM KILAVUZU

Warrior Within'de nasıl uzun pas verip nasıl orta yapacağınızı ve gol yollarında nasıl etkili olacağınızı anlatıyoruz.

### Tek silahla dövüş

- Mouse sağ: Blok
- Mouse sol x 3: Art arda seri vuruş
- E x 2: Düşmanın arkasına atlayıp fırlatma (peki)
- E + mouse sol: Düşmanın arkasına atlayıp kafa uçurma (peki uçurmam)
- Space + E: Düşmanın arkasına atlayıp tekme atma
- Space + mouse sol + mouse sol: Düşmanın arkasına atlayıp ikiye ayırma
- Düşmana doğru Space + Space: Düşmandan güç alıp geriye atlama

### Çift silahla dövüş

- E + E + E: Art arda seri vuruş
- Mouse sol + E: Sağ eldeki silahla vuruş, çevrede dönerek vurma, çift silah direk vuruş
- E + mouse sol: Sol eldeki silahla vuruş, eğilip çevrede daire çizerek çift silahla biçme

### Diğer

- Hermengi bir sütuna doğru mouse sol veya E: Sütun etrafında dönerek kılıç savurma
- Space + C + C: Düşmanın önüne atlayıp alttan kılıçla vurma
- E'de basılı tutarak art arda C: Boğundan tutma









man menüden ulaşabileceğiniz yeni bir art-work açılıyor.

İlk oyunda da olduğu gibi zamanı geriye alabiliyorsunuz. Bunun işleyişi eskisinden farksız. Ama bu kez zamanı yavaşlatabiliyorsunuz. Bu da birçok yerde işinize yarıyor. Mesela geçeceğiniz kapının kapanmaması için kapıyı açan düzeneğin üzerinde durmanız gerekiyor, ama yer değiştirdiğinizde kapı kapanıyor. Bu noktada zamanı yavaşlatıyorsunuz ve kapı kapanmadan geçebiliyorsunuz. Tabii bunu farklı yerlerde de kullanabiliyorsunuz.

## PEKİ YA?

Warrior Within gerçek bir aksiyon oyunu. Kompleks bölüm tasarımları, tuzaklar, fazla sayıda hareket yapabilme olanağı, onlarca silah, esnek ve hızlı bir karakter. Peki, bu oyunun hiç mi kötü yanı yok. Var elbette, olma(z) mı? İlk olarak oyunun karanlık atmosferi, kimselerine The Sands of Time'in masalsi havasını aratabilir.

Oyundaki düşmanların çok çeşitli olması bir eksi sayılabilir. Bazen o kadar çok aynı tipte düşmanla savaşıyorsunuz ki, sıkılıyorsunuz. Eskisine oranla daha fazla, ama yine de yeterli olmadığını düşünüyorum. Buna ek olarak, her ne kadar bölüm tasarımları mükemmelere yakın olsa da, çıkış bulmacaları bazen bunaltabiliyor ve oyunun hızını düşürebiliyor. Ara ara karşınıza çıkan normal bulmacalarsa dengeli. Bu noktada bir sorun yok.

Kamera yine problemlidir. Başacağınız tuş kameraya göre değişiyor. Örneğin kapıyı açmak için bir kolu hareket ettirirken, kamera değiştiği için sadece sol tuşuna basmanız yeterli olmuyor. Ama asıl sorun bu değil. Buna

zamanla alışabiliyorsunuz. Sorun, kamerayı bazen değiştirememeniz. Oyun bazı noktalarda kamerayı sabitliyor. Ve F tuşuyla birinci kişi kamerasına geçmenize rağmen çevrenizde neler olduğunu net bir şekilde göremiyorsunuz. Buna benzer durumların dışındaysa kameranın pozisyonunda bir problem yok.

Kontrollerin basit olduğundan bahsetmiştim. Fare ve klavye birleşimiyle savaşmak her zamanki gibi kolay olmuş. Ancak bu oyun için PS2 gamepad'inin çok daha kullanışlı olduğu kesin. Çevreye bakma, silah kullanma ve hareket etme tuşlarının bir arada olması bir avantaj PS2 için. PC'deyse fareyle kamerayı



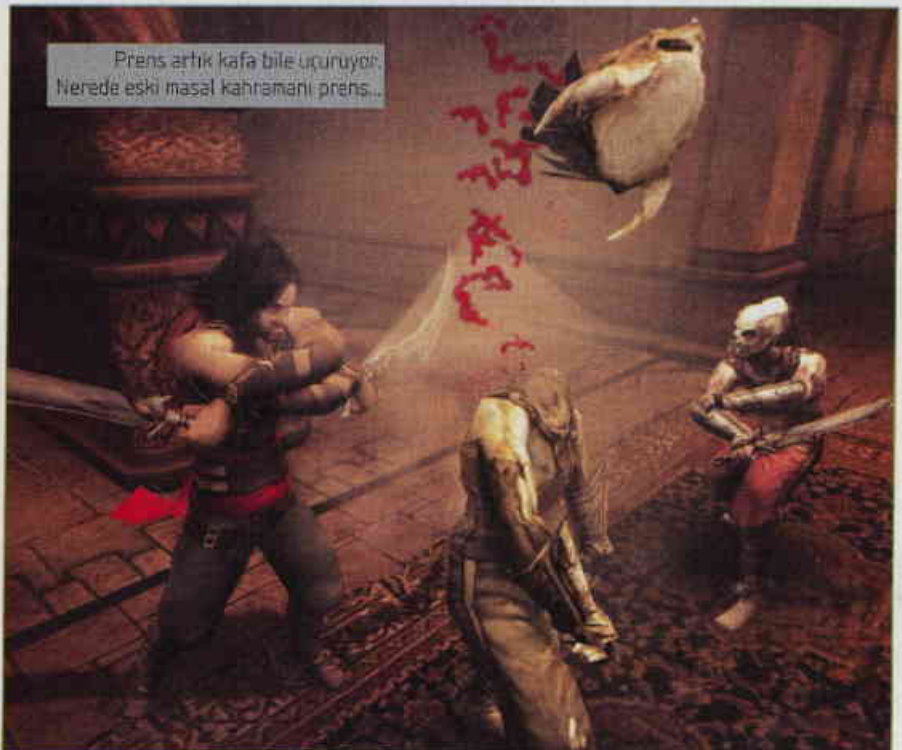
ayarlamak ve kameraya göre bir tuşa basmak, özellikle duvarlarda yürümenizi gerektiren bölümlerde çok zor. Kontrollerin sade ve akıcı olmasıysa Warrior Within'in en önemli avantajı.

Grafiklerin The Sands of Time'dan daha iyi olduğu yadsınamaz. İlk oyunda olmayan bazı yansıma efektleri oyuna eklenmiş. Açılış sahnesindeki gemi zemininden de grafiklerdeki gelişme anlaşılabilir.

## SON

Yapımcı ekip PoP Team yine yapabileceğinin en iyisini yapmış. Ufak tefek sorunların dışında oyun mükemmelere yakın. İlk oyunu sevdiyseniz bu oyunu da seveceksiniz. Bu arada, elinizde Tomb Raider: Angel of Darkness varsa bu oyunu da alın. Sadece ikisini yan yana koyup aradaki farkı görebilmek için.

\_Firat Akyıldız





# SAVAŞ DEVAM EDİYOR

Eğer bilgisayar oyunları ile ilgileniyorsanız, strateji oyunlarına az da olsa ilgi duyuyorsanız, Total War kelimeleri sizler için bir şeyler ifade ediyor olmalı. Eğer etmiyorsa ya bu sayfada pek vakit geçirmeyeceksiniz ya da yazıyı bir güzel okuyup –olur da yapılırsa- bir sonraki

anlarından birinde punduna getirip "Jesus bak bakalım ne videosu bu" diyerek saldıgı zehir hala damarlarımda dolanmakta. Videoyu görüp de girdiğim krizden ancak oyunu oynadık-tan sonra çıkabilmiş olmam hoş tabi. Şimdi beklerken değil, oynarken hasta oluyorum.

Bu evlerin birbirinden bir farkı olduğu pek söylenemez ama seçtiğiniz tarafa göre savaşta biraz daha seri girmeniz olası. Bu seçim bölümünü aştıktan sonra hem aynı hem de çok farklı bir Total War oyunu ile karşı karşıya kalıyorsunuz. Grafik anlamdaki farklılıklara daha



Total War oyunu incelemesinde çoğunluğun içinde yer alacaksınız. İlk Total War oyunu olan Shogun beni tam manası ile monitör başına çivilemişti. İkinci oyun ise bir iki çivi daha çakıp iyiden iyiye esir etmişti. Esaret günlerini geride bırakmışken daha büyük bir ezijet başladı benim ve benzerlerim için: Rome Total War duyuruldu. Ekran görüntüleri hadi bakalım dedirtirken en büyük hainliği yine Sinan yaptı. Sinan'ın "Gel bak, bilmem ne videosu..."

Hasta olmamın ilk sebebi hayallerim gerçek oldu. İkinci sebebi ise en büyük kâbusum gerçek oldu ve ekran kartım bozuldu. Şu memlekette her türlü alışverişin online yapılması bir çok açıdan avantajlı olsa bile parça değişimi muhabbeti acılar çekmenize neden olabiliyor. Her neyse laf salatasına son verelim ve yeni bağımlılığımıza merhaba diyelim.

## EVİM, ENTRİKA DOLU EVİM

Oyuna 3 Roma evinden birini seçerek başlıyo-

sonra değineceğim. Oyunun tanıtımlarında her ne kadar savaş olayı ön planda tutulsa da oyunda çok daha fazlası mevcut. Daha önceki oyunlarda biraz zayıf kalan diplomasi olayı elden geçirilmiş. Oyuna oldukça derinlik kattığı bir gerçek çünkü ailenizin adını yükseltmek dışında başka amaçlarınız ve sorunlarınız mevcut. Bunların başında Senato'yu hoş tutmak geliyor. Senato'yu kaale almadan hareket etmeniz de mümkün, ancak Senato'nun

Uzun bekleyişlerin hüzünlü bitmesine ne kadar da alışmıştık hâlbuki

# ROME

TOTAL WAR

LEVEL CLASSIC



İsteklerini yerine getirerek Roma İmparatorluğu'nda hızla yükselebilir, daha büyük güce ve rütbelere daha kısa zamanda ulaşabilirsiniz. Tabii sıvırdıkça daha fazla göze batacağınızı, sağlam bir müttefikten çok bir tehdit olarak görülmeğe başlanacağını da unutmayın.

Senatonun verdiği görevler başlarda diğer milletler ile diplomatik bağlar kurmanız ya da minik ayaklanmaları bastırmanız türünden şeyler. Ancak bu dandik görevlerde başarılı oldukça ve senatodaki yeriniz sağlamlaştıkça daha hatırı sayılır görevler almaya başlıyorsunuz. Roma'nın sınırlarını korumaktan bir milleti haritadan silmeye kadar gidebiliyor bu görevler. Tahta göz koyduysanız farklı yolları izlemeniz de mümkün elbette. Ancak ister hoş tutun ister tutmayın, bir zaman sonra Senato'yla karşı karşıya gelmeniz kaçınılmaz. Yukarıda belirttiğim gibi bir tehdit haline geldiğinizi düşündükleri anda ölüm fermanınızı imzalıyorlar. İşte tam bu noktada Roma'nın kaderi tam manası ile sizin ellerinizde oluyor.

## HAKİKİ STRATEJİ

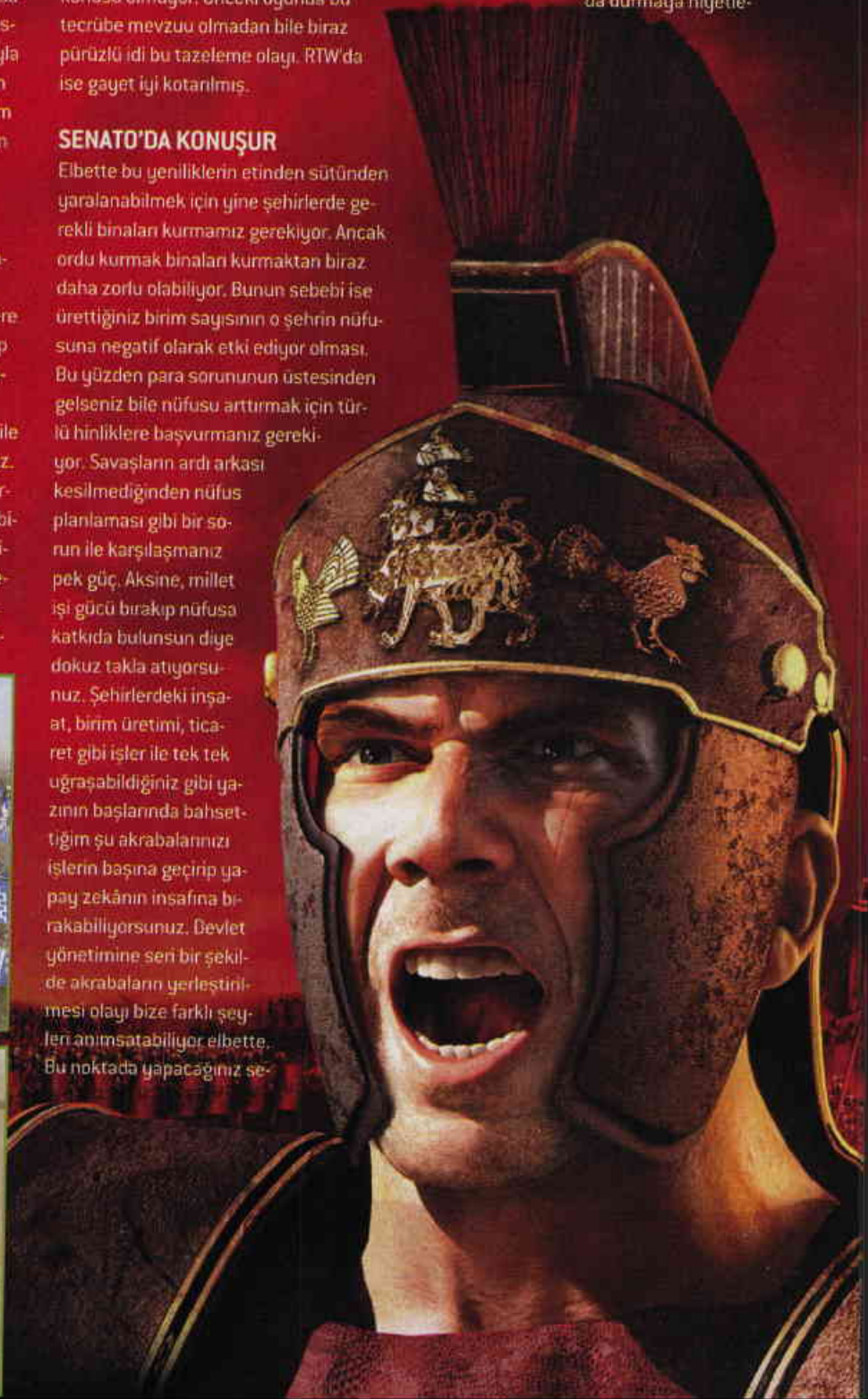
Oyunda varlığımızı sürdürebilmemiz için gereken babadan oğula sistemi aynen korunuyor. Ancak önemli bir nokta, eş, dost, akraba ve çocuklarınızı da belli görevlere getirebiliyor olmanız. Yani soy ağacı olayı biraz dailanıp budaklanmış. Ve yine alıştığınız üzere, aile fertlerini hayatta tutmanız gerekiyor. (Oh be; bir yenilikten daha bahsedebileceğim şimdi). Eskişinden farklı olarak bu aile fertlerini özelliklerine göre belli görevlere atayabiliyoruz. Tecrübe kazandıkça bu fertleri geliştirebildiğimiz gibi artılan sayesinde daha kalite silahlara, zırhlara sahip olabiliyor ya da bir bölgenin hem maddi gelirini hem de üretimini ikiye katlayabiliyoruz. Tabii kalkıp başarılı bir general tanıma dayalı bir bölgeye vali yaparsanız olumlu ne yazdıysam tam tersi ile karşılaşılıyorsunuz. Karakter ge-

liştirme sistemi bana çooooook hafif bir RPG kokusu verdi. İyi de geldi. Aynı gelişme ve geliştirme olayı ordularımız için de geçerli. Askerlerimiz savaştıkça tecrübe kazanıyorlar ve biz efendilerine daha iyi hizmet ediyorlar. Savaşta kaybettiğimiz askerlerin yerlerini, birliklerimizi şehirlerde dinlendirerek (o şehir o birliği üreten binalara sahipse) doldurabiliyoruz. Adı geçen birliğin kayıpları belli bir oranın altında ise bir tecrübe kaybı söz konusu olmuyor. Önceki oyunda bu tecrübe mevzuu olmadan bile biraz pürüzlü idi bu tazeleme olayı. RTW'da ise gayet iyi kotanılmış.

## SENATO'DA KONUŞUR

Elbette bu yeniliklerin etinden sütünden yararlanabilmek için yine şehirlerde gerekli binaları kurmamız gerekiyor. Ancak ordu kurmak binaları kurmaktan biraz daha zorlu olabiliyor. Bunun sebebi ise ürettiğiniz birim sayısının o şehrin nüfusuna negatif olarak etki ediyor olması. Bu yüzden para sorununun üstesinden gelseniz bile nüfusu arttırmak için türlü hinliklere başvurmanız gerekiyor. Savaşların ardı arkası kesilmediğinden nüfus planlaması gibi bir sorun ile karşılaşmanız pek güç. Aksine, millet işi gücü bırakıp nüfusa katkıda bulunsun diye dokuz takla atıyorsunuz. Şehirlerdeki inşaat, birim üretimi, ticaret gibi işler ile tek tek uğraşabildiğiniz gibi yazının başlarında bahsettiğim şu akrabalarınızı işlerin başına geçinip yapay zekânın insafına bırakabiliyorsunuz. Devlet yönetimine seri bir şekilde akrabaların yerleşmesi olayı bize farklı şeyleri anımsatabiliyor elbette. Bu noktada yapacağınız se-

çimlerin öneminden bahsetmiştik. Kendi kurduğunuz şehirlerde işler zaten istediğiniz şekilde yürüyor. Ancak kuşatma sonunda bir şehri ele geçirdiğinizde karşınıza farklı seçenekler çıkıyor. Daha önceki oyunlarda karşılaştığımız bilmem kaç bina yok oldu muhabbeti yerine bir iki seçeneğimiz olması güzel. Genelde can düşmanlarınızı kılıçtan geçirmek iyi bir seçenek. Ortadan kaldırdığınız bir milletin son şehri ve askerleriyse karşınızda durmaya niyetle-





nenlere hoş bir mesaj yollamış oluyorsunuz. Bir isyan tehlikesini göze alıp şehri ve yerli halkı olduğu gibi korumanız da mümkün. Eğer milyonlarca asker yetmiyor ve orduya katacak adam bulmakta zorlanıyorsanız hayatta kalan herkesi köle yapılabiliyorsunuz. Bu seçeneğe başvurduğunuzda köle nüfusu mevcut şehirlerinize ekleniyor. Hareket alanımız biraz daha geniş kısaca. İşin güzel yanı yaptığınız her hareketin diplomasiye etki ediyor olması. Herkesi kılıçtan geçirdiyseniz daha zayıf milletlere söz geçirmeniz kolaylaşıyor ya da uzun zamandır masa üstünde kalan bir ticaret anlaşması bir anda onaylanabiliyor. Aynı zamanda Senato'nun öfkesine hedef olmanız da mümkün.

Artan gücünüz herkese batıyor. Dâhili ve harici bedhahlar bir araya gelip girtlağınızı kesmeye çalışıyorlar. Elbette olan bitenden haberdar olmak ya da işimize gelmeyen karakterleri ortadan kaldırmak için yine casuslarımıza ya da suikastçilerimize başvurabiliyoruz. Ailede evlendirecek adam sayısı bol olduğundan sıkça mantık evlilikleri yapı-

tırma yolu da açık. Diplomasi olayı iyiden iyiye geliştiğinden midir nedir, elçilerin önemi oldukça artmış. İncik cincik ticaret anlaşmalarına göndererek pişirdiğimiz tecrübeli elçiler bizlere daha önce hayal ettiğimiz ancak ulaşamadığımız birçok imkânı sunuyor. Haritanın ulaşamadığımız yerleri hakkında ayrıntılı bilgiler, bir ülke ile savaşmak zorunda kalmadan topraklarından ordumuzu geçirmek, ortak savaşlara girebilmek ya da en basitinden sıkı pazarlıklar yapıp ticaret

getirisini arttırmak ve daha bir çok yararları olabiliyor. Dallanan budaklanan diplomasi strateji haritasında geçireceğiniz zamanı da ikiye katlıyor.

Haritamız eskisinden çok daha canlı olduğun-

dan bu durumdan pek şikâyetçi olmak mümkün değil. Canlıdan kastım, birçok olayı gerçek zamanlı görebiliyorsunuz. Ayrıca şehirler de eskisi gibi bir isimden ibaret değil. Kanlı canlı karşımızda dikiliyorlar. Eklediğimiz her şeyi görebildiğimiz gibi strateji haritasında dağ, bayır, ova, ırmağ gibi ayrıntıların net bir şekilde görebiliyoruz. Düşman birliklerinin hareketlerini canlı bir şekilde izleyebiliyor, uygun bir yer bulup o noktada pusuya yatabiliyoruz. Özellikle büyük ordulara dar geçitlerde saldırarak zayıflatmak, hatta doğru taktiklerle çok az adamla ortadan kaldırmak bile mümkün. Yok, "gelsinler adam gibi savaşacağım ben" diyorsanız en azından gelenen gi-

denden haberdar oluyor, hazırlanmak için zaman kazanıyorsunuz. Strateji haritasından savaş alanına indiginiz anda da genel yer şekilleri hakkında zaten bilgi sahibi olduğunuzdan keşif gezileriniz çok daha kısa sürüyor.

## BULUŞURUZ ER MEYDANINDA

Dürüst olmak gerekirse meydanlardaki savaşlarda grafikler ve göğüs göğüse çarpışmalar dışında pek bir yenilik yok. "Peki onlar abartıldığı kadar var mı?" dersene tüm benliğimle "Var!" derim. Meydanda canınızı sıkabilecek tek nokta, bütün birimlerin bir örnek olması. Tamamı aynı kalıptan çıkmışlar. Bir iki varyasyonları olsaydı daha hoş olurdu elbette. Aynı surat aynı sakal bayıyor adamı. Ama bulduk şimdi, bunamayalım. Askerlerin göğüs göğüse çarpıştığı sahneler gerçekten seyre değer. Çok şükür başa sallayan bir tane yiğit yok er meydanında. Oyunun ara sıra saçmaladığı oluyor elbette. Ancak bunlar elli asker kaçan iki düşman askerini kovaladığı anlara denk geliyor, yani pek sorun değil. Askerlerin film tadında çarpışmalarının ve yeni grafik motorunun bir iki artışı daha var. Kamera ile ufak bir gezinti yaparak düşmanın ne yaptığını ya da yapacağını anlamak mümkün. Mızraklarını ileri doğru tutan ön safları diz çökmüş bir halk oyunlarını ekibi görünce "Hmm, bu adam beni bekliyor" deyip, atlı birliklerinizi düşmanın arkasından dolandırıp, okçular ile oyalamak gibi ufak şeyler deneyebilirsiniz. Ha unutmadan, paldır küldür gi-

## ROME TOTAL WAR

STRATEJİ

www.activision.co.uk

Yapımcı: Creative Assmby  
Dağıtıcı: Activision

Medya: 3 CD  
Orjinal Olarak Çıkacak

Fiyatı: -  
Yaş sınırı: 13 yaş ve üzeri

Multiplayer:  İnternet  Ağ  8 Oyuncu  
Multiplayer Modu: Direct Sound 3D, 5+1, 24 bit HD

| Minimum                                    | Önerilen                                    |
|--|---|
| 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 3 GB HDD | 2.4 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB GFX, 3 GB HDD |

### Hoparlör ve Ses Desteği

Direct Sound 3D  24 bit HD  
 5+1  5+1  
 Dolby Surround

Oyuna Alışmak: Normal İngilizce Gereksinimi: Normal Zorluk: Normal

| Grafik     | Ses        | Oynanabilirlik | Multiplayer | Eğilence   | Artılar/Eksiler                           | Yapay zekâ çok nadiren saçmalayabiliyor. | Deniz savaşları hala yok. |
|------------|------------|----------------|-------------|------------|---|--|---------------------------|
| ██████████ | ██████████ | ██████████     | ██████████  | ██████████ | ▲ Grafikler ve atmosfer, derinleştirilmiş | ▼  | ▼                         |
| ██████████ | ██████████ | ██████████     | ██████████  | ██████████ | ▲ diplomasi ve mikro yönetim              | ▼  | ▼                         |

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: Total War oyunları





riştiğiniz her savaştan yenik ayrılacaksınız, haberiniz olsun. Yapay zekâ gayet düzgün çalışıyor. Askerler ne kadar tecrübeli ya da iyi donanımlı olursa olsun kendilerini güvende hissetmek istiyor. Bir anda olmadık bir yerden saldıran düşman ordunuzu gafil avlayabiliyor. Bu gibi durumlarda sayı üstünlüğünüz de beş para etmiyor. Hava koşulları, yer şekilleri, sayı üstünlüğü gibi etkenleri düşünerek matematik yaparken ağınızı açık bırakan sahneler savaşta kaybetmenize neden olabiliyor.

Oyunun en görkemli anları şehir kuşatmaları. Savaşın kalelerden taşıp şehirlere girmesi muhteşem. Binaları kullanan askerler, tepeneze yağın taşlar ve oklar, duvarları delmeye çalışan kuşatma silahları. Anlatılmasına imkân yok, mutlaka yaşamanız lazım (Abartıyor olabilirim, aman arada beni uyandır). Oku yiyen atlıların düşüşü, sahneye giren fillerin bir seferde bir kaç askeri haritanın diğer ucuna fırlatması gerçekten enfes görüntüler. Kamera sistemi aynı, ancak yeni motor ile çok daha esnek ve kontrolü kolay. Hemen hiçbir sahneyi kaçırmıyorsunuz. Artık 3D olan askerlerimiz ve kuşatma silahları ise oldukça detaylı tasarlanmış. Kuşuydu, ağacıydı, hava koşullarıydı, zaten capcanlı olan haritalar ise 3D birimleri-

mizle iyice hayat buluyor ki dadından yinmez. Ancak beni sinir eden tek bir şey var savaş alanlarında, zırt pırt ekranın köşesinden fırlayıp akıl veren danışmanımız. Tamam, kabul ediyorum, zaman zaman ihtiyaç oluyor kendisine ancak en basit şeyleri kalkıp anlatmaya başlaması iç bayıyor. O yüzden kapatın gitsin. Deniz savaşları dışında oyunun bu bölümünde bir hayal kırıklığı yok. O mecrada ise "çok gemisi olan kazansın" ve "parşömeni scoreboard" mantığına aynen devam.

### SESİ SOLUĞU

Sistemimiz müsaade ediyorsa 1600x1200 çözünürlükte bir savaş bol bol masa üstü resmi sahibi yapabilir sizi. Savaş meydanına sokabildiğiniz maksimum sayıda birim dövüşürken FPS ciddi anlamda düşüyor. Ancak bir kuşatma söz konusu ise bu düşüş şehrinde ekrana girmesi ile dramatik bir hale gelebiliyor (laf aramızda 9 FPS). Ancak sürekli yakın planda duracağınızdan sisteminiz ortalamanın üstünde ise çok bir sorun yaşayacağınızı sanmıyorum. Yeni nesil bir ses kartına sahipseniz 24 bit olayına girme yolunuz da açık. Hele iyi bir hoparlör setiniz mevcutsa ne mutlu sizlere. Menülerde ya da savaşta çalan müzikler

muhteşem olsa da çarpışmanın gürültüsü gerçekten bambaşka. Ana senaryo olan Roma'yı oynarken karşılaştığınız milletler bir bir oynanabilir hale geliyor. Böylece toplamda 12 ayrı campaign sahibi oluyorsunuz. Yeniden oynanabilirlik katsayısı bu şekilde yükselirken Historical Battles modu, oyuna ayrı bir tat katıyor. Bazı savaşları oynayabilmek için biraz zaman harcamanız gerekiyor hali ile. Neyi eksik RTW'nin Silent Hill'den.

### SON

Total War oyunlarından bahsederken strateji rehberi moduna giriyorum nedense. Her şeyi paylaşmak, çılgınca anlatmak istiyordum ancak ne mümkün. Kısacası, RTW muhteşem bir strateji oyunu. Strateji bölümünde özellikle diplomasideki değişiklikler ve gerçek zamanlı 3D haritası ile sağlanan esneklik ve derinlik, savaş bölümünde ise yeni grafikler, destansı savaş sahneleri ve şehirlerin olaya katılması inanılmaz bir atmosfer yaratıyor. Bu yıl içinde oynadığım en iyi oyunlardan biri. Daha da önemlisi yıllardır oynadığım en iyi strateji oyunu. Ne yapın ne edin, bu oyunu edin.

Jesuskane



İSTER TANKLARIN GÜRÜLTÜSÜ, İSTER KILIÇLARIN ÇARPIŞMA SESLERİ OLSUN. MİNYATÜR SAVAŞLARI İLE BÜYÜK BİR ÇATIŞMANIN TAM ORTASINDAKİ KOMUTAN SİZSİNİZ!







**WARHAMMER 40000 BAŞLANGIÇ SETİ**

İnsanlığın en büyük savaşçıları cesur Ultramarine'ler, yaratık tehdidi Tyranid'lere karşı "Battle For Macragge" de çarpışıyorlar. Uzak geleceğin merhametsiz karanlığında iki rakip arasında geçecek müthiş savaşlar sizi bekliyor. "Battle For Macragge" başlangıç setinin içinde 10 plastik Space Marine, 10 Tormagant, 8 Genestealer, 8 Spore Mine, düşmüş bir uzay gemisi, objektif, zar, çelvel ve şablonlar bulunmaktadır. Setin içindeki 32 sayfalık bir el kitabı kuraları adım adım öğrenmenizi sağlayacak. Ayrıca, yeni Warhammer 40000 kural kitabının 92 sayfalık bir versiyonu da sete dahil.



**WARHAMMER FANTASY BAŞLANGIÇ SETİ**

Boya Setleri - Kural Kitapları - White Dwarf



**WARHAMMER FANTASY BAŞLANGIÇ SETİ**

Yüküklerin Efendisi Masafıslı Strateji Oyunu Setleri









**AVA**  
AVATURK  
SATIŞ NOKTASI

**SIHIR**  
HOBİ DÜNYASI

Türkiye Genel Dağıtıcısı

SIHIR oyuncak kitap hediyelek eşya elektronik ve dış ticaret limited şirketi

Hasırın Cad. Sinanpaşa İş Merkezi Kat:2 No: 235 Beşiktaş/İSTANBUL

Tel: 0212 227 9955 Fax: 0212 327 6052 E-mail: info@sihironline.com www.sihironline.com



Bir zamanlar, çok uzak bir galaksi idi...

# Star Wars Battlefront

Ama artık günlük hayatımızın bir parçası

LEVEL HIT

Star Wars son günlerde iyiden iyiye bilinir oldu. Ne filmleri, ne de evreni ile alakası olmayan insanlar Star Wars Galaxies ile bu dünyaya giriş yaptı. Bugüne kadar çıkan sayısız SW oyununun yarattığı genel bir hayal kırıklığı vardı. Jedi Knight ile gaz alan, KOTOR ile kendinden geçen kitleyi SWG kesmez bir hale geldi. Zaten aksiyon oyunlarına daha yatkın olan bünyem ufaktan durumu kaldıramaz bir hale gelmekte, monitör başında aksiyon dolu gecelerin özlemi içimi kemirmekte idi (Jes, iyi misin? – BLX).

Tamam da neden yazabiliyorum bunları şimdi burada? Amacım Battlefront'un beni neden bu kadar etkilediğini ve eğlendirdiğini anlatabilmek. Kalkıp da "kayırıyorsun işte" dersiniz, kendimi temize çıkarabilmek için belki de. Uzun zamandır beklediğim Rome Total War'ı bile install listemde bir basamak geriye atmamı başardı. Utanıyorum kendimden ama ne yapayım.

## EVVEL ZAMAN İÇİNDE

Daha önce yazmış olduğum BF1942 benzeri oyunların incelemelerinde, bu tür oyunların artık baymaya başladığından bahsetmiştim. SWB'nin hatırına bu bayma eylemini biraz ertelemek istiyorum. Çünkü SWB bizlere filmlerden bildiğimiz çarpışmalarda yer alma imkânı sunuyor. Hemi de Battlefield tarzı, çok oyunculu bir savaş imkânı. Peki, yeterli mi bu kadar? Gayet yeterli. SWB de yaptığınız yapacağınız hemen herşey BF serisinden bildiğiniz Conquest modu ile sınırlı. Sayısı oldukça fazla olan kocaman haritalarda düşmanı geri püskürtmeye, belli noktaları ele geçirip elde tutmaya çalışıyoruz. Bunu yaparken zaman zaman Darth Vader, Count Dooku, Master Windu gibi karakterler de imdamımıza koşuyorlar ve çarpışmada aktif olarak yer alıyorlar. Ancak ne yazık ki bu karakterleri kontrol etmek gibi bir şansımız yok. Luke Skywalker bile zaman zaman çarpışmalarda yanımızda yer alabiliyor. Bu karakterler kontrol edilemiyorlar ancak da-ima God Modda olduklarından oldukça yardımları dokunabiliyor. Galactic Invasion modunda bu karakterleri savaşa katabilmeniz için belli şartları yerine getirmeniz gerekebiliyor. Ancak şanssızlıklar bu kadar ile sınırlı sayılabilir.

TIE Fighter, X-Wing, AT-ST, Speeder Bike, AT-AT Tank, Hellfire Droid ve daha birçok aracı kullanmanıza imkân tanıyor.

Oyunda Rebels ve Empire dışında oynanabilir iki güç daha bulunuyor. Bunlar son filmlerde tanıştığımız Droid Army ve Clone Army.

## ÇOK UZAK BİR GALAKSİYE

Oyunun multiplayer modu dışında botlara karşı oynayabileceğiniz iki tek kişilik mod

da bulunuyor. Bunlardan ilki Historical Campaign. Bu mod size iki ayrı çizgisel yol öneriyor. Aslına bakarsanız sırası ile oynarsanız tek bir bölümden oluşuyor. Eski filmleri ya da bir ve ikinci filmleri ayrı ayrı oynayabiliyorsunuz. Burada can sıkıcı nokta istediğiniz tarafı seçmemeniz. Oyunda 4 ayrı taraf olmasına rağmen bunu size pek hissettirmiyor. İyi ile kötünün epik savaşında üçüncüye ne düşer bilirsiniz. Tek kişilik modu oynarken kronolojik sıra ile tüm cephelelerde ve çatışmalarda yer alıyorsunuz. Bunu yaparken her 4 ayrı tarafta da bulunduğunuz cepheye göre yer alıyorsunuz. Her haritadan önce filmlerden alıntı ara videolar girerek, nerede olduğumuzu ve aslında haritayı ele geçirecek hikâyenin hangi bölümünü tamamlayacağımızı açıklamış oluyorlar. Botlar da armut toplamadığından bazı bölümler





leri sık sık baştan oynamanız gerekebiliyor. Aslında bu kadar hikâyeye kasacakları yerde oyuncuya azıcık esneklik tanıyıp zaten temelde birbirinin aynı olayları yapmak dışında evrenin geleceğini değiştirmek gibi bir şans verilebilirdi. Ne olurdu yani, iki tane kapanış videosu yaparlardı alt tarafı.

Kim olarak oynarsanız oynayın hepsinde 5 farklı birimden birini seçmek durumundasınız. Bunlar temelde benzer amaçlara hizmet ediyorlar. Standart askerimiz yanında Sniper, pilot, roket atarlı bir kardeş gibi birimlerimiz mevcut. Ancak bu tek düze ortamda bir iki birim var ki evlere şenlik: Hem Emperör hem de Clone Army kuvvetlerinde Jetpack sahibi birer birimiz var. Clone Jetpack'leri daha uzun süre havada kalmamızı sağlasa bile, imparatorun kıyak geçtiği birimleri bir kerede çok daha fazla mesafe kaydedebiliyorlar. Aslında imparator birimlerinin kullandığı Jetpack uçmanızdan çok uzun mesafeleri bir sıçrayışta aşmanızı sağlıyor. Droid olarak oynuyorsanız, hani şu filmlerde gördüğümüz yuvarlana yuvarlana gelen karafatma kılıklı robotlar var ya, işte oyundaki en eğlenceli cihazlardan biri kendisi.

Tek kişilik diğer modumuz ise Galactic Conquest modu. Diğerinden daha esnek olmasına rağmen temelde

olayımız aynı. Farklı olarak düşmanın kontrol ettiği gezegenlerden hangisine saldıracağımızı seçebiliyoruz. Ele geçirdiğimiz gezegenler bize bazı bonuslar kazandırabiliyor. Bu bonusların bir kısmını yukarıda bahsettiğimiz Jedi karakterlerin bizim saflarımızda yer alması oluştururken, bir kısmı da düşman araçlarına daha Spawn olmadan hasar vermenizi, hava desteği çağırmanızı vb. sağlayabiliyor. Yardımcı karakterler çok zor da olsa bu modda Hakkın rahmetine kavuşabiliyorlar. Amacımız yine tüm gezegenleri ele geçirmek. Kısaca iki modun birbirinden pek farkı yok.

Ama fark olmaması, oynarken sıkılacaksınız demek değil. Sonuçta galaksideki savaşta yer alan 4 farklı tarafın beşer farklı birimleri, aynı ayırıcı araçları, si-

lahları derken baya bir zaman geçiriyorsunuz. Ayrıca yapay zekâ sizi hiçbir zaman boş bırakmıyor. Asıl kuvvetleri ile belli bir üsse yüklenip sizi baskı altında tutarken, bir iki birimden oluşan bir ekibi daha uzaktaki bir üssünüze yollayıp sizi gafil avlamaya bayılıyorlar.

### 3 ELMA DÜŞMÜŞ

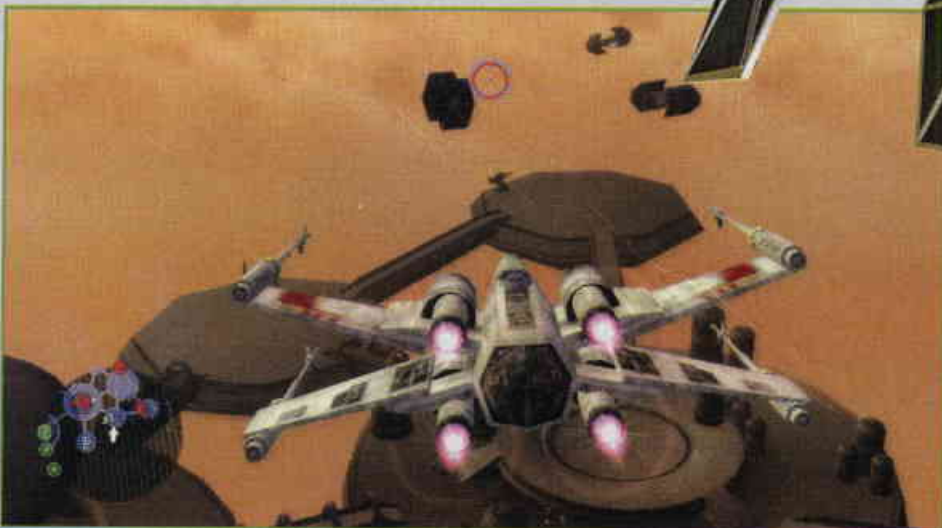
Elbette oyunun asıl olayı multiplayer modu. Tamamı Conquest moddan oluşuyor denebilir. Tek kişilik modda tanıştığımız haritalarda 32 oyuncu birbirimize giriyoruz. 10 ayrı gezegende yer alan toplam 16 harita mevcut. 32 oyuncu haritaların boyutunu göz önüne aldığımızda kulağa az gibi gelse de aslında oldukça yeterli. Ayrıca uzun mesafeleri kat etmeniz için bol bol araç mevcut. Haritaların bazıları destansı olaylara tanıklık etse de, bir oyundan pek zevk almanıza imkân tanımıyor. Bu haritalarda genellikle piyade savaş üstünde yoğunlaşan, sürekli kapalı ya da dar alanlarda geçen bölümler.

Oyunda piyade savaşından ziyade araçlara daha fazla yüklenilmiş. SW filmlerinde gördüğümüz bu araçların olabilecek en iyi şekilde oyuna taşınması gayet hoş. Ancak güç dengeleri pek iyi sağlanmadığından oyunun zevki kaçabiliyor. Dengelerin çok iyi sağlandığı bölümler de mevcut elbette. Özellikle CloudCity haritası beni benden aldı. Republic askerleri vs Stormtrooper olayı zaten yeterince iyi iken, bir de şehrin tepesinde X-Wing vs. Tie Fighter kavgası yaşıyor-

sunuz. Zaten dar geçitler ile birbirine bağlı olan şehirde bir Spawn noktasından diğerine gitmek acılar çekmenize neden olabiliyor. Piyadeler arasındaki çatışma genelde bu dar boğazlardan birinde kilitlenip kaldığından olayı ancak gökyüzünde üstünlüğü ele geçirek çözebiliyorsunuz. Ancak bu kuyruğunuza takılan TIE

Fighter'lar ve yerden havaya sakın sakın ateş eden taretler varken pek kolay olmuyor.

Taşıyabildiğimiz silahlar oldukça kısıtlı ve seçtiğiniz sınıfa göre değişiyor. Cephane ve sağlık ihtiyacınızı ekibinizdeki oyuncuların ya da bu işler için sağa sola serpiştirilmiş terminallerden hallediyorsunuz. Botlarla oynarken sağlık ve cephane paketlerini edinmek pek sorun olmasa bile oyuncular ile oynarken







biraz zorlanabilirsiniz bu konuda. Botlara verebildiğiniz basit komutlar var. Ben genelde peşime bir iki bot takmadan er meydanına çıkmamayı tercih ediyorum. Çünkü daha siz bir şey demeden ihtiyacınız olanı veriyorlar size. Peki neden botlara döndük bu noktada yine? Çünkü 32 oyuncu ile sınırlı olsak bile botlarda belli bir sınır yok. Sunucuları tararken 64 oyuncu görürseniz şaşırmayın.

## MAY THE FORCE

Havadaki çarpışmaların adrenalini oldukça yüksek oluyor. Eğer karakterinizi pilot

sınıfından seçerseniz, aracınızı yavaş olsa da kendi kendine tamir oluyor -ki bu çok büyük bir avantaj. Ancak yere indiğiniz anda işin rengi değişiyor. Piyadelerin, araçlar karşısında pek bir şansı olmadığını söylemek güç. Roket atar ile bir AT-ST'yi 4 atışta yıkabiliyorsunuz. Ancak karşınızda bir

AT-AT ya da AT-TE var ise aynı ayarda bir araç bulup saldırmaktan başka şansınız yok. Bu dev araçlar gezer spawn noktası olarak da görev gördüğünden işiniz beş kat zorlaşıyor. Hele ki bu araçlar spawn'larınıza girer ise tam manası ile işin suyu çıkıyor. Allah'tan bu dengesizlik tüm haritalara sıçramıyor, biz de böylece rahat bir nefes alabiliyoruz.

Oyun şu ana kadar Star Wars'ta adı geçen ya da gördüğümüz gezegenlere ayak basmanızı sağlıyor. Yaratılan ortamlar göze hoş görünüyor. Rahatsız edici pek bir şey olmamasına rağmen zaman zaman sisteminizi kasabiliyor. Ancak makul detay seviyelerinde ve 1024x768 çözünürlükte görsel anlamda birşey feda etmeden akıcı bir oyun deneyimi yaşamanız mümkün. Birinci ve üçüncü şahıs kameraları dışında birde omuz üstü kamerası diyebileceğimiz bir kameramız mevcut. Zoom özelliği olmayan silahlarda bu modu kullanarak görüntüyü biraz daha yakınlaştırmak mümkün. Ancak kontroller ve nişan almak zaten oldukça rahat ve kolay. Yaratılan ortamlar genellikle ne olmaları gerekiyorsa o. Demek istediğim Clone Center donuk ve soğuk, Endor yemyeşil ve cıvı cıvı, Cloud City ise tam bir görsel şölen. Atmosfere bir başka büyük katkı ise varsa mütefiklerinizin de sizinle savaşa katılıyor olması. Ewok'ların sapanları pek işe yaramasa bile Wookie'lerin nişancılığına gerçekten diyecek yok. Ses efektleri için söylenecek pek bir şey yok. Ancak müzikler filmlere ve diğer SW oyunlarına aşina iseniz, hele de 1 senedir SWG oynuyorsanız içinizi bayabilir. Kötü olduklarından değil ama aynı müzikler can sıkıyor hali ile.

## BE WITH YOU, ALWAYS...

Uzun lafın kısası, Battlefront iyi bir oyun. Sıkı atmosferi ve aksiyonu ile hastalık yapması muhtemel. Ancak yakın geçmişte piyasaya çıkmış ve daha oturmuş oyunların oyuncularını çekecek pek birşey yok. Star Wars fanları için ise gerçekten değişilmeyecek oyunlardan biri olabilir. Mevcut hataları mevcut yamalar ile hal etmek mümkün. Ancak silahlar ve araçlar arasında ciddi bir dengeleme yapılması kesinlikle gerekiyor. Objektif olduğum saniyelerde biraz arada derede kalıyor olsam bile, bana göre gerçekten yaşanması gereken bir deneyim.

\_Jesuskane

**STAR WARS BATTLEFRONT** AKSIYON [www.activision.com](http://www.activision.com)

Yayıncı: Pandemic Studios Medya: 3 CD Fiyatı: -  
 Dağıtıcı: Lucas Arts Orjinal Olarak Çıkacak Yaş sınırı: 13 yaş ve üstü

Multiplayer:  İnternet  Ağ  Oyuncu  
 Multiplayer Modu: Conquest

| Minimum                                      | Önerilen                                      |
|--|---|
| 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX, 2.7 GB HDD | 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX, 2.7 GB HDD |

**Hoparlör ve Ses Desteği**

Direct Sound 3D  24 bit HD2  
 4+1  5+1  
 Dolby Surround

Diyuna Alışmak: Normal İngilizce Gereksinimi: Az Zorluk: Normal

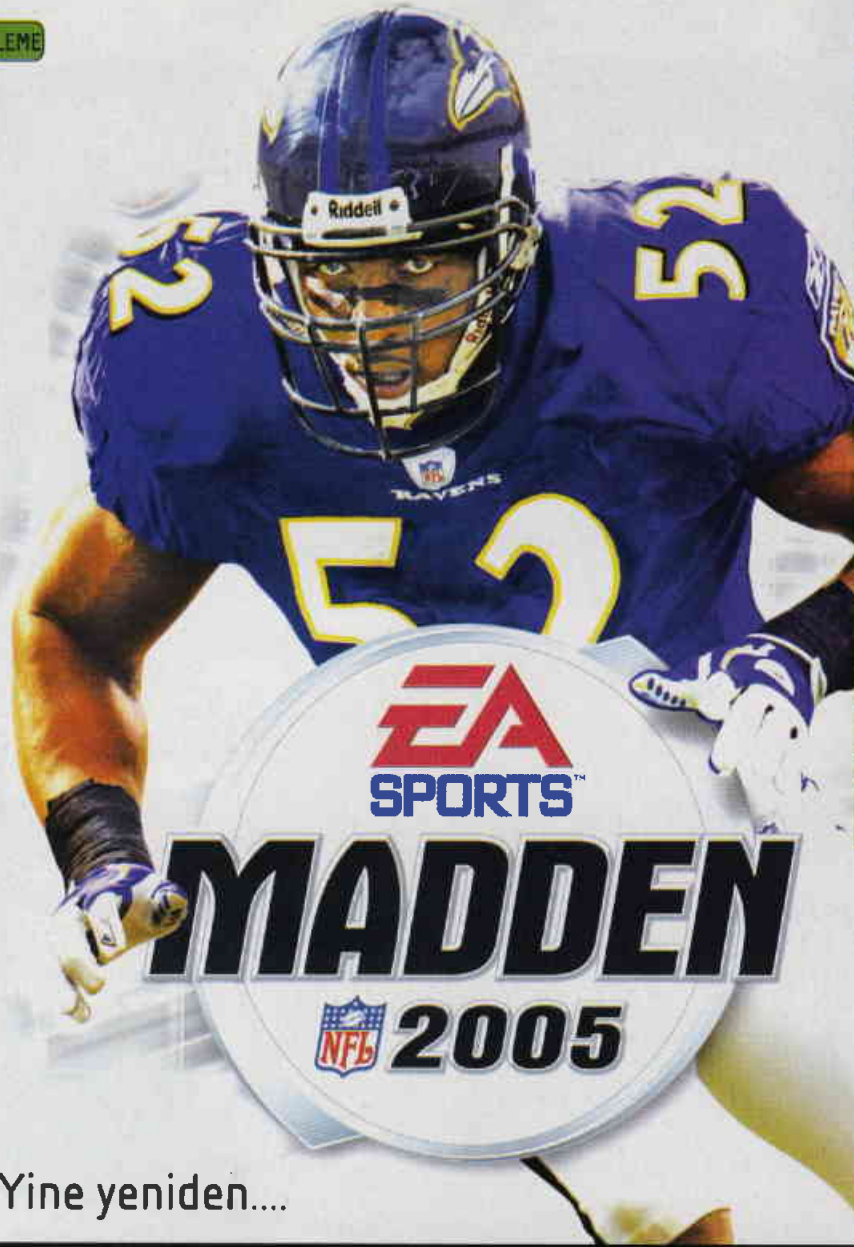
|                |            |                         |                            |
|----------------|------------|-------------------------|----------------------------|
| Grafik         | ██████████ | Artılar/Eksiler         | ▼ Silahların dengesizliği, |
| Ses            | ██████████ | ▲ Dozu yüksek aksiyon,  | ▼ tasarım sorunları,       |
| Oynanabilirlik | ██████████ | ▲ SW araçları ile haşır | ▼ sunucular ekranının      |
| Multiplayer    | ██████████ | ▲ neşir olma imkanı.    | ▼ yanlış bilgi vermesi     |
| Eğlence        | ██████████ |                         |                            |

LEVEL NOTU ██████████

Alternatifler: Battlefield 1942, Battlefield Vietnam







riz inşallah az sonra... Bu yıl eklenen yeni bir özellik Hit-stick olayı. Saha içinde atıcı ile aynı anda tutucuyu da kontrol etmenizi sağlaması yanında rakiplerinizi ne şekilde ve ne sertlikte yere indireceğinizi de ayarlayabiliyorsunuz. Yani çelme olaylarında maksimum esneklik sağlanıyor oyuncuya. Oyunun atmosferine büyük artışı olsa bile büyük de bir eksisi var: Bir analog kontrol cihazı edinmeden bu özelliğin keyfini çıkartmanıza imkân yok. Konsol kullanıcıları için sorun yok elbette.

Bunun dışında şu sezon öncesi kamp muhabbetini hatırlarsınız, onu da birazcık geliştirmişler. Ayrıca mini oyunlar da eklemişler. Arkadaşlarınızla karşılıklı olarak oynayabileceğiniz bu mini oyunlarda genellikle zamana karşı yarışyorsunuz. Belli bir süre siz, sonra da rakibiniz defans yapıyor. Bu belli süre içinde en çok puan toplayan kazanıyor. Dikkat ederse-niz puan dedim. Çünkü bu modlarda Touchdown dışında iyi bir blok, uzun ve yerinde paslar, en uzun koşu gibi başarılı her hareketinizle de puan kazanıyorsunuz. Mini oyunlar zevkli olsa da asıl önemleri sizi lige hazırlıyor olmaları. Atak olarak pek bir yenilik olmasa bile oyunun savunma yanı oldukça geliştirilmiş. Öncelikle seçtiğiniz oyun planını değiştirmeden sahadaki belli oyuncuları başka noktalara gönderebiliyorsunuz. Sahanın bir bölümüne yüklenebiliyor ya da olası bir Fumble durumu yaratmak için tek bir

LEVEL HIT



Yine yeniden....

**Bir yıl beklemek nedendir aynı oyunu?**

Amerikan futbolunun hemen hiç popüler olmadığı, sadece bir iki üniversite takımının bulunduğu bir ülkeden kalkıp, Amerikan futbolu ile yatıp kalkan insanların yaşadığı bir kıtaya ayak basınca insanın aklı biraz karışıyor elbette. Aslında karışıklıktan çok bir şaşkınlık söz konusu. Ülkemizdeki futbol çığırnlığı bile buradaki Amerikan Futbolu manyaklığıyla hiçbir şekilde boy ölçüşemez. Allah'tan adamların bu çığırnlığı oldukça seviyeli de ne büyük, ne de küçük olaylar yaşanmıyor burada. Şu anda Play-Off'lar oynandığından ister istemez içli dışlı oldum Amerikan Futbolu ile. Tam bu esnada geçen yıl beni motivör başına çivileyen Madden serisinin yeni oyunu da çıkınca bakalım dedik usulca.

Madden NFL 2004 hem bu sporu kolayca kavramamızı sağlayan havası ile hem de yüksek eğlence dozajı ile oldukça memnun etmişti beni. EA spor oyunu serilerinin neredeyse tamamı 2004 yılında ciddi değişikliklerle karşımıza çıkmıştı. En azından benim gözümde NHL oyunları kalitesine en çok yaklaşabilen NFL 2004 idi. Oyunun yeni sürümünden pek bir değişiklik bekliyordum açıkçası. Sonuçta beklediğimi de buldum.

Oyunda köklü bir değişiklik yapılmamış. Teknolojik açıdan bakarsak, oyuncuların formları biraz cilalanmış, bir iki yeni çalım animasyonu eklenmiş, daha önce biraz güdük kalan bazı animasyonlar elden geçirilmiş. Soundtrack'in kalitesi bir yana, oyun içinde kullanılan ses efektlerinin neredeyse tamamı yenilenmiş. Rakibinize şöyle sağlam girdiğinizde hem ses efektinden hem de görsel olarak çarpışmanın şiddeti hakkında bir fikir sahibi olabiliyorsunuz. Şiddet arttıkça içiniz gıcıklanabiliyor. Grafik ve ses anlamında yenilikler bir iki rötüştan ileri gidemiyor kısaca. Bu alanda en büyük devrim menülerde yapılmış ve navigasyon mümkün olabilecek en kolay hale getirilmiş.

### ABI, BU TOP MU ŞİMDİ?

Oyundan bu kadar heyecansız bahsediyor olmam pek hayra alamet değil. Açılı-







CODENAME:

# PANZERS

## Eski nesil taktik stratejiler geri çekilebilir

**LEVEL HIT**

PC generalleri doğuştan kartal gözleriyle gelirler, ne de olsa tüm dünyayı yukarıdan seyrederler. Savaşın gidişatını en iyi onlar görür. Hatta kendilerini olaya iyice kaptırıp en yakından şahit olmak isterler. Nihayet bir oyun taktiksel ve grafiksel derinliği buluşturup onları II. Dünya Savaşı'nın göbeğine indirecek ve bu savaşın metal kulelerinin, tankların çarpışmalarına götürecekti. Peki, bunu hangi firma yapacaktı? Önceki deneyimi Swine ile tavşanlar ve domuzların korkunç (ama çok eğlenceli) savaşına el atmış Stormregion mu? Olamazdı. Akılda bunlar varken yaz başında Almanca olarak piyasaya çıktı Panzers ve İngilizcesi de nihayet geldi, hem de gümür gümür.

### STALINGRAD'DAN BERLİN'E

Panzers bir strateji oyunu olarak tarih yapırlarının sunumuna alışılmıştan çok önem veriyor. Blitzkrieg ve Sudden Strike'in savaş haberlerini unutun. Olaylar artık siyah-beyaz fotoğraflar ve dört ana karakterin kişisel tecrübeleriyle capcanlı veriliyor. Profesyonelce seslendirilen günlük, fotoğraf ve mektuplar oyuncuyu mücadeleye çekip alıyor.

Panzers size üç ana bölüm boyunca II. Dünya Savaşı'nın 30 ayı çarpışmasını yaşatıyor. Alman subayı Hans Von Gröbel olarak doğu cephesinde, Balkanlar'da, Fransa'da ve Rusya'da olmak üzere 12 çarpışmaya katılıyorsunuz. 9 görevlik ikinci bölümde Rus askeri Aleksander Vladimirov'un tank birliğiyle Alman ordusunu püskürtüyor ve Berlin'e yürüyorsunuz. Müttefik komutanları (9 görev) Amerikan Wilson ve İngiliz James Barnes olarak Normandiya Çıkartması'nı (D-Day), Alman ordusunun Ardenler'deki son genel taarruzunu ve de Remhagen Köprüsü Savaşı'na katılıyorsunuz. Aslında oyun tarihi belgelere sadık kalsa da bireysel savaşlar hayal gücüne dayanıyor. Fakat politik noktalar gözden kaçmamış; Varşova yeri ne Königsberg denmesi gibi.

### LEZİZ GÖREVLER

Görevleri tamamlamak (haritasına göre) 60 ila 90 dakika alıyor, yani tek kişilik bölümü bitirmek kabaca 35-40 saatinizi alacak. Skirmish modunda bilgisayarla veya bilgisayara karşı multiplayer haritalarında oynayarak hazırlık yapabilirsiniz.

Görevler standart "A'yı fethet sonra B'yi elinde tut" tarzı olmasına rağmen sunuş şekli bunu hissettirmiyor. Boşluk tuşuyla oyunu durdurarak yeni emirler verebilmek gerçekten hayat kurtarıyor. Örneğin bir oyun seansında keskin nişancılarını kavşakta tank-savar, makineli tüfek ve havan topuna sahip küçük bir Alman savunma mevzii tespit ettiler. Sorun yok düşüncesiyle piyadeleri gönderdim. Fakat piyadeler tank savarın personelini temizlerken makineli tüfek saldırısıyla karşılaştılar. Bu bir yana savunma hattının dışında saklanan Alman toplarının saldırısıyla ortalık panayıra döndü. Ne güzel ki(!) aniden uğuldayan dizel motor sesleriyle iki Panther tankı görüş açımaya girdi. Dolayısıyla oyunu durdurarak emirlerde ufak bir değişiklik yaptım. Piyadenin top atışına olan

alerjisi nedeniyle hemen geri çekerek iki T-34/85'i takviyeye gönderdim. Bunlar deneyimleriyle iki Panther'in hakkından gelmesine rağmen Alman tank savarlarının ateşi altında kaldılar. Fakat unutmamalı ki yok edilmesine ramak kalmış bir Rus tankı çok çabuk hareket etmek zorundadır. Sonuç olarak hava takviyesi istedim ve çok kısa süre sonra olay yerine gelen Sturmovik tank savarı yanmış metal parçalarına dönüştürdü.

Diğer birçok görevde de bu heyecan eksik olmuyor. Senaryo boyunca bir tren kazasını önüyor, Rus süper tankını çalıyor veya bir yakıt konvoyunu koruyorsunuz. Yani görev çeşidi gerçekten bol tutulmuş. Bunun dışında yapıcılar oyuna birçok gizli görev de eklemiş. Böylece dikkatli generaller düşen bir uçağın pilotunu boğulmaktan kurtarıyor ya da bir radar istasyonunu fethederek işini kolaylaştırabiliyor. Senaryonun sizin oynayışınız dışında da yürütmesi çok güzel. Amerikan görevleri Alman görevlerinden sonra oynanırsa Fransa ormanlarından hangi tankların çıktığını görüp durum olmamak elde değil.

Görevlerde Kahramanlar adlarıyla değil



Katıllık kıs çarpışmaları = Kaulları PC'nin gözyaşları





Emniyetli yaklaşmak sık yapacağınız şeylerden.

## ÇOK OYUNCULU MODLAR

Panzers gerçekten çok zengin bir sürü çok oyunculu modu. Bu modlar hakkında açıklamaları ve beş üzerinden kaç puan verdiğimizizi aşağıda bulacaksınız.

### COOPERATIVE ★★★★★

Bir arkadaşınızla tek kişilik görevleri birlikte oynuyorsunuz. Eğlencesine rağmen yapılacak hareketlerin koordinasyonu hızlı bir gücü birliği gerektiriyor. Bu nedenle online'cılar Domination'a yöneleceklerdir.

### ASSAULT ★★★★★

Kuşatma sevenlere özel bir mod. Bir takım savunmayı oynarken daha iyi donanımlı olan diğeri onun bölgesini ele geçirmeye çalışıyor. Fikir güzel olmasına rağmen harita sayısı (3) yetersiz.

### TEAM-DEATHMATCH ★★★★★

Maksimum dörder kişilik iki ekip. 15 iyi tasarlanmış harita üzerinde çarpışıyorlar. Assault'daki gibi takım üyelerini yapag zekâ veya gerçek oyuncularından seçebilirsiniz. Eğlence amaçlı çok yeni bir yanı yok.

### DOMINATION ★★★★★

Team Deathmatch'i andıran bir sistemle yürüyor. Farklı harita sayısı (15) ve ele geçildiğinde avantaj sağlayan binalar. Fabrikalar birkaç dakikada bir yeni birim üretiyor, ilk gardını çadırları birimlerini iletiriyor ve radar istasyonu hava saldırılarını haber veriyor. Dengelerin her an değişebileceği korkunç eğlenceli bir mod.

somut olarak rol alıyorlar, hem de gayet sağlam birimler olarak. Karakterlerin harika canlandırılmış hareketleri ve muhabbetleri gerçek hayattan koparılmış izlenimi yaratıyor. Örneğin Barnes ve Wilson arasındaki şan şöhret ve kadınlar üzerine söyleşiler oyuncuyu gülümsetiyor.

## SEPETİMDEKİ TANK

Taktik türünde alışık olunan üzere inşaat ve birim üretimi yerine savaşlara yoğunlaşıyorsunuz. Upgraded'ler için ana, yan ve gizli görevlerden kazandığınız prestij puanları kullanılıyor. Belirli miktarda puan başta size veriliyor. Puanlar dengeli olduğundan (örneğin tank 200, bir grup piyade yalnızca 40 puan) dengeli bir ordu kurmak sorun olmuyor.

Stratejilerin klasik taş-kâğıt-makas prensibini burada piyade-tank-top arasında görüyoruz. Upgrade

öncesi upgradeleri farklı birleşimler sunarak oyunun tekrar oynanabilirliğini artırıyor. Örneğin "Tanklar yerine piyadelere abansaydım Stalingrad'ı alabilir miydim?" gibi sorulara cevap bulabiliyorsunuz.

Görev aralarındaki yönetim menüsünde 25 birimlik ordunuza karar veriyorsunuz. Ayrıca askerler için görüş uzaklığını artıran dürbün, el bombası ve şişme bot gibi envaî çeşit savaş donanımı mevcut. Panzers'deki tüm birimler savaşıkça deneyim puanı kazanıyorlar. 4. Level birimlerin kayıpları içinize oturuyor.

Panzers piyadeleri Commandos'daki meslektaşları kadar çok yönlü: Tüfek veya ağır makineli taşımak, havan topu kullanmak, mayın yerleştirmek ve hatta bot şişirmek yapabileceklerinin bir kısmı. Askerler hemen her binaya girebiliyorlar ki bu düşmanı pencereden avlayacak keskin nişancılar ve tank avcıları için gayet ideal. Eğer binada bir düşman birimi varsa birebir mücadele sonucunda kazanan binada kalıyor. Bu noktada alev makineleri taktik açıdan çok iş görüyorlar. Özellikle düşman tanklarını ısıtarak içindekileri kaçırmak harika bir fikir olmuş. Tek yapmanız gereken so-



Bölgeler kırmızı noktalarla ayırtınsın ki herkes yerinde kalsın.



Bir binayı boşaltmak istiyorsanız ısıtın getsin.

sistemi fiyat farkı ödemek üzerine kurulmuş; örneğin gıcır gıcır bir T-34 almak için tek yapmanız gereken BT-7 üstüne fiyat farkını ödemek. Ayrıca görev

gumasını bekleyip kendi adamınızı şoför koltuğuna oturtmak. Bunlar dışında ufak ayrıntılar çok işe yarayabiliyor. Örneğin, topların atış menzilleri görüşlerinden uzun olduğundan yanlarında keşif araçları bulunmalı. Unutmayın ki tankların ön zırhı arkasına göre

daha sağlamdır. Gerçekten hassas fakat vızgeçilmez olan bakım araçları cephane

taşıyor ve zarar gören araçların bakımını üstleniyorlar. Aynı görevi birçok haritada bulabileceğiniz tedarik depoları da üstleniyor.



## CODENAME: PANZERS

GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ

www.panzers.com/

Yapımcı: Stormregion

Medya: 3 CD

Fiyatı: -

Dağıtıcı: CDV

Orijinal Olarak: Yok

Yaş Sınırı: 16 yaş üstü

Multiplayer:  İnternet (8) Network (8) Modem (2)

Multiplayer Modu: Team Deathmatch, Cooperative, Assault, Domination

| Minimum                               | Önerilen                                |
|---------------------------------------|---|
| 1 Ghz CPU, 256MB RAM, 2,8 GB HD Alanı | 1,6 Ghz CPU, 256MB RAM, 2,8 GB HD Alanı |

## Hoparlör ve Ses Desteği

- Stereo  24 bit HDZ  
 4+1  5+1  
 Dolby Surround

Oyuna Alışmak: Normal İngilizce/Almanca gereksinimi: Normal Zorluk: Orta/Zor

| Grafik     | Ses        | Oynanabilirlik | Multiplayer | Eğlence    | Artılar/Eksiler   | Yol bulma sistemi, yapay zekâ sorunları |
|------------|------------|----------------|-------------|------------|---|---|
| ██████████ | ██████████ | ██████████     | ██████████  | ██████████ | ▲ Grafik detay zenginliği, deneyim ve birim geliştirme, eğlenceli multiplayer | ▼                                       |

LEVEL NOTU 

Alternatifler: Blitzkrieg, Afrika Korps vs. Desert Rats

## AHH TANKLARIN GÖZÜ OLSA...

Adımıza çalışan yapay zekâ ne yazık ki orta kalmış. Tanklarınız yollarını şaşırıp çıkmaz sokağa girdiğinde çok eğleniyorsunuz(!). Bunun dışında ilk yardım-tamir araçlarının birimlerin dibinde olma zorunluluğu karışıklığa yol açabiliyor. Gerçi Waypoint sistemiyle bu problemi halledebiliyoruz ama böyle bir oyunda yol bulma problemi olmamalıydı. Diğer bir yönetim problemi de piyadelerin binalara ve nakliye araçlarına girdiklerinde önceden ayarlanan grup düzenlerinin bozulması. Bir formasyon emriyle en öndeki tank birliğine 5 m. ilerleyin dediginizde etraf allak bullak olabiliyor.

Görevlerde yapay zekâ önceden hazırlanmış hareketlerden fazlasına sahip olduğunu gösteriyor. Yıkılma tehlikesi olan binalardan adam kaçırışını ve mantıklı hava hedeflerini vurduğunu görünce bana hak vereceksiniz. "Düşman iska geçiyor" diye sevinirken dönüp tamir araçlarınızı bombalamasıyla dumur olabiliyorsunuz.

nüz. Düşman ordusunun dengeli oluşumu sayesinde oyun devamlı canlı kalıyor. Üçüncü dengelenmiş zorluk derecesi her strateji oyuncusunu tam istediği kadar zorluyor. Seçilen zorluk kaybedilen birliklerin ne kadarının yerine konacağını da belirliyor.

## NO.35'İN YANINDAKİ TANK

Panzers için üretilen 3D motoru Geparat gerçekten harika. Ekranı tamamen dolduran patlamalarla uçan enkaz parçaları ve toz duman içinde çöken dev binalar derken detay seviyesine aşık olmamak elde değil. İster Tiger, ister Stalinorgel ya da çip olsun 92 kara ve hava aracı detaylı şekilde aktarılmış. Yüksek otlar arasında süren piyadeler "Motion Capture sağolsun" dedirtiyor. Neredeyse şehirlerdeki iki bina bile birbirine benzemiyor. Binalara yaklaştıkça numarasından posta kutusuna kadar görülüyor. Köyler traktör izleri ve çiçeklendirilmiş ön bahçelerde gerçekten yaşıyorlar. Hatta direklerin kabloları bile



## UPGRADE'SİZ PERFORMANSIN YOLU

CDV'nin önerdiği sisteme göre hareket edenler hayal kırıklığına uğrayabilirler. Bu nedenle aşağıda verdiğimiz sistem önerilerine bir göz atın.

## 1,9 GHz, 512 MB RAM, GeForce 5200 Ultra:

800x600 Anti-Aliasing: Kapalı Gölgelendirme: Kapalı  
Texture detail: Düşük Texture Filter: Trilinear

## 2,2 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9600 XT:

1024x768 Anti-Aliasing: 2x Gölgelendirme: Kapalı  
Texture detail: Yüksek Texture Filter: Anisotropic

## 2,600 GHz, 1024 MB RAM, Radeon 9800 Pro:

1024x768 Anti-Aliasing: 4x Gölgelendirme: Birimler  
Texture detail: Yüksek Texture Filter: Anisotropic

gerçekçi gölgelere sahip. Grafikerler yaz ve kış detaylarını da oyuna aktarmışlar. Örneğin ilkbaharda Budapeşte önderindeyken yoğun yağmurlar sayesinde parıldayan yeşil-kahverengi otları görebilirsiniz. Gerçekçi ses efektleri ve atmosfere uyan müzikler savaşları tamamlıyor, fakat sadece stereo olması eksi puan. Her askerin kendi telaffuzuyla konuşması da oyunun bir diğer artısı.

## ALAYIM MI ONU SÖYLE

Panzers gerçekçilik ve eğlence arasındaki ince çizgiyi iyi koruyor. Eğer bir çatışma sonrasında heyecan nidalarıyla sandalyemde sınıyorsam o oyun gerçekten iyidir. Sonuç olarak kim taktik tabanlı gerçek zamanlı stratejilerden bir parça olsun hoşlanıyorsa bu oyunu edinmeli. Şimdi izninizle ağır bir savaşın yeni çıkan tanklarıyla ilgilenmeliyim.

Göker Nurbeyler





Başka hiç bir strateji oyununa benzemez

# KOHAN 2: KINGS OF WAR

Hiç beklemediğimiz bir yerden çok güzel bir strateji oyunu

LEVEL HIT



Bazı strateji oyunları vardır ki bir defa oynadıktan sonra hep devamını beklersiniz. Warhammer: Shadow of The Horned Rat serisi gibi kendine has bir evrende geçen bir oyunun devamını hala beklerim. Kohan da aynı kategoriye giriyor. Oyundaki evren, ordu yönetimi, ekonomi, ırklar ve bunlara bağlı olarak kurduğunuz stratejiler ile bambaşka taktiler uygulamak zorunda kalıyorsunuz.

## ÖLMİYEN KAHRAMANLAR

Oyunu oynamadan önce oyunun yapısı ve üzerinde geçtiği topraklar hakkında bir iki ufak bilgi vermek istiyorum. Böylelikle hem oyundan aldığınız keyif artacak, hem de neyi neden yaptığınızı daha iyi anlamınıza yardımcı olacaktır.

Oyunun geçtiği dünyanın ismi Khaldun. Bu dünyada iyiler ve kötüler arasında hiç bitmeyen bir savaş sürmektedir. Son savaşlarda galip her zaman iyi taraf olmuştur ve yıkıntılar üzerinde yeni bir medeniyet kurulmaktadır. Fakat dünyanın kötü yaratıkları olan Ceyah'lar rahat durmamaktadır. Sınırlarda çıkan bir karışıklık sonucu yönettiğimiz kahramanlarla birlikte biz de savaşa dahil oluruz.

Kohan adlı kahramanlar bizim bildiğimiz anlamda ölmüyorlar. Öldüklerinde ruhları bir madalyona hapsediliyor ve bu madalyon aracılığıyla tekrar geri getirilebiliyorlar. Fakat geri geldiklerinde önceki hayatlarıyla ilgili hiç bir şey hatırlamıyorlar. Bu, oyuna tecrübe puanlarının sıfırlanması olarak yansıtılıyor. Tekrar yaşama döndüklerinde önceki hayatlarından kalan bazı tecrübeler yeni hayatla-



ında önlerine çıkabiliyor. Bu kahramanları oyundaki birliklerinize komutan olarak atayabiliyorsunuz. Böylelikle o birliğin hem savaş gücü hem de morali artıyor. İyi tarafta olduğu gibi kötü tarafta da kahramanlar var. Oyun içerisinde bunlarla da karşılaşabiliyorsunuz.

## BİRLİK TARİFİ

Kohan'ın en önemli özelliklerinden birisi oyunda askerleri tek tek değil birlikler halinde yönetebilmeniz. Bu birlikleri hazine yapıları dışında sizin de tercihinize göre oluşturabilmeniz mümkün. Bu sayede kendi stratejileriniz için özel birlikler üretebiliyorsunuz. Birliklerin içerisinde ön saf, kanat ve destek olmak üzere üç bölüm var. Ön ve kanat birliklerine benzer asker tipleri atayabilmenize karşın destek birlikleri büyücü sınıflarından oluşuyor. Bir birliği savaşa soktuğunuzda o birliğin komutanı ve destek birimleri genellikle arkada kalıyor. Eğer birliğiniz yok edilmek üzereyse onu hızla geriye çekmeniz tüm birliğin kurtulması ve yeniden oluşabilmesi anlamına geliyor. Tek asker kurtulsa dahi tüm birlik yeniden oluşabiliyor. Bunun için tek yapılması gereken, birliğin sizin şehir veya kalelerinizden birisinin kapsama alanına girmesi.

Savaşa girerken veya bir yerden başka bir yere birliğinizi gönderirken çeşitli formasyonlar uygulayarak birliğinizin hızını arttırabiliyorsunuz. Fakat her formasyonun bir artışı ve eksisi var. Hızlı bir formasyonda ilerleyen birlik savaşta daha az etkili oluyor. Bu yüzden savaştan önce birliği durdurup onları en









# LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Erkekliğin değişmeyen tarihi

Elinizde tuttuğunuz derginin okurlarının %95'inin erkek olduğunu düşünürsek yukarıdaki spot bu yazıyı okuyan hemen herkes için geçerli olacaktır. Geriye kalan hanımlar ise yalnızca eğlence için okuyabilir. Hepimiz aynı sersemiz ve aslında hepimiz temelde Larry'nin yaptıklarını düşünüyoruz. Buna şüphe yok. Larry tam burada ortaya çıkıyor ve hayatımızı ne kadar tavukça yaşadığımızı bize bir de oyun karakteri olarak gösteriyor. Üstelik de tüm oyun boyunca hiç bir dolaylı gözetmeden direkt hedefe yöneliyor.

## AH BİR SARHOŞ OLSAN!

Larry Lovage önceki oyunlarda yönettiğimiz Larry Laffer'in yeğeni. Hayatında örnek aldığı tek insan ve en büyük akıl hocası ise amcası. Doğal olarak onun bildiği tek şey de kız peşinde koşmak. Hal böyle olunca Larry'nin tek yaptığı da öğrenci yurdundaki odasına kız atmaya çalışmak oluyor (tabi eğer boşsa kızların odasına da gidebiliriz, hiç bir sarkıncası yok). Bunun için tüm oyun boyunca çeşitli maymunluklar yapıp duruyoruz. Oyunun kontrolleri son derece basit. Fare ve klavye ile tüm işleri hallediyoruz. Çok alkol aldığımızda uygun bir yerde rahatlamak için CTRL, dans ve diğer işler için ise ok tuşları ve ENTER tuşunu kullanıyoruz. Bir de fotoğraf çekmek için nümerik klavyedeki \* tuşu var. Başka tuş yok. Yani Larry olsanız siz bile oynarsınız.

Oyuna ilk girdiğinizde eğitim benzeri ufak bir bölüm oynuyorsunuz. Zaten bundan sonrasını rahatlıkla götürebilirsiniz. Etrafta dolaşarak bulduğunuz tüm kızlara sarkıyorsunuz. İlk sarkıtığınız kız bir Cowgirl. Onunla konuşmaya başladığınızda oyunun başından beri reklâmı yapılan sperm sürme yarışını da başlıyor. Alttan çıkan spermi yönettiğiniz yol boyunca yeşil ikonları toplamaya çalışıyorsunuz. Yapmaya çalıştığınız soldaki kalbi dolu tutmak. Bunun en iyi yollarından birisi yeşil kalpleri toplamak. Bu minik oyunu



başarılı olarak bitiremezsek tekrar denememiz mümkün. Böylelikle iyi bir konuşma yapıp kızın dikkatini çekerek yolunuza devam edebiliyoruz.

Genellikle her hanımla bir "boş bardağa para atma yarışı" oynuyoruz. Amacınız parayı bir defa masada sektirerek bardağa sokmak. Bunu ise fare kontrolü ile yapıyoruz. Bir kaç denemeden sonra elimiz alışıyor ve kolayca başarılı olabiliyoruz. Biz hedefi tutturunca karşı taraf bira içiyor ve sonuçta sarhoş oluyor. En klasik "kızı sarhoş et" zamparalık numarasından sonra sonuca doğru koşuyoruz. Genelde sonuca öyle hemen ilk bölümlerde ulaşamıyorsunuz ama her şekilde oyunun heyecan düzeyi şüphesiz artıyor!

## SECRET TOKEN

Tüm oyun boyunca mini oyunlarda başarılı olmanın yanında iki kaynağa daha ihtiyacımız oluyor: Secret Token'lar ve para. Secret Token'lar herhangi bir yerden çıkan ufak paracıklar ve bunları toplayarak oyundaki gizli bonusları açabiliyorsunuz. Bulmak için ise tıklanabilecek her yere tıklamamız yeterli. Bonuslar genelde daha çıplak pozlardan oluşan ara yükleme resimleri ve bunun gibi malzemelerden oluşuyor. Kendimize bazı fazladan malzemeler almak için paraya ihtiyacımız var. Para kazanmanın genel yolu ise gene oyunda para kazanabileceğiniz diğer ufak oyunları oynamak veya fotoğraf çekerek bunları satmak. Fotoların kalitesi ise çekeceğiniz

zaman önünüzdeki manzaraya göre kalitesini gösteren bir çizgi ile belirleniyor. Ne kadar yüksek kalite, o kadar fazla para demek. Para olmadan oyunda ilerlemeniz mümkün değil. Bazı yerlere girebilmek ya da bazı şeyleri alabilmek için paraya ihtiyacımız var. Oyunda ilerledikçe daha önce açılmayan bazı bölgeler









Gökte ölümüne vals...

# LEVEL HIT PACIFIC FIGHTERS



## Köpekbalığı kaynayan suların üzerinde, ölümle kol kola...

**Pasifik Okyanusu çok ama çok büyük bir yerdir.** Asya'dan Amerika'ya kadar uzanan yüzlerce minik ada dışında pek fazla kuru zemin yoktur. Kaldı ki bu adaların çoğu da bırakın bir uçağın inmesini, çoğu zaman tek bir adamın hayatta kalmasını sağlayabilecek türden yerler değildirler. Uzun lafın kısası, altınızda küçük bir avcı uçağı ile bu okyanusun üzerinde uçmak hayli tehlikeli bir iştir. Bir de bu uçaklarla savaşmak zorunda kaldığınızı düşünün! Motorunuz teklese bile soğuk terlere gark olursunuz. Yaralı bir bacakla, minik bir kurtarma salı üzerinde ve etrafınızda ölüm dansı yapan bir sürü yüzgeçle çevrili kurtarılmayı beklemek çok ta hoş bir zaman öldürme yöntemi sayılmaz, değil mi?

Pasifik cephesinde pilotluk ediyor olmayı Avrupa semalarında Luftwaffe ile köşe kapmaca oynamaktan ayıran en önemli unsurlardan biri buydu işte. Tabii Fransa üzerinde paraşüt açmak zorunda kalmanın da pek hoş bir yanı yoktu. Abwehr ve Gestapo canlı ele geçirilen Müttefik pilotları ile sohbet etmekten, hangi Alman kentine kaç ton yangın bom-

bası attıklarını öğrenmekten büyük zevk alan sorgu uzmanlarıyla doluydu. Ama yine de hayatta kalmak ve kaçıp kapağı Dover'a atabilmek için hiç de azımsanmayacak bir şansınız olabilirdi. Oysa okyanus üzerinde düşmek çoğunlukla yakan güneşin altında ümitsizce ölümü beklemek, bazen de delirip kendini bir köpekbalığının nispeten şefkatli çenelerine atmak demektir. Tabii bir de Japon istihbaratı tarafından kurtarılmak gibi bir olasılık vardı ki, onların sorgucuları çoğunlukla Abwehr'i ya da köpekbalıklarını müşfik anneler gibi görmenize sebep olabilecek türden adamlardı. En azından Alman sorgucular arasında esirlerin iç organlarından öğle yemeği hazırlamak pek yaygın bir uygulama değildi. Heh, tarih ne acayip bir şeydir, değil mi? Resmi okul tarihlerinde yazmayan öyle çok ve karanlık ayrıntı vardır ki insanoğlunun içindeki şeytani her adımda daha beter biçimde yüzümüze vuran. Neyse, biz oyunumuza dönelim.

### ZERO VE BETTY

Pacific Fighters yen bir oyun belki ama bazı açılardan bakarsanız pek o kadar da yeni olmadığını anlarsınız. Bu oyun IL-2 Sturmokiv ve onun ek görev paketi Forgotten Battles'i yapan Rus firması 1C: Maddox Games'in ürünü. Oyunun temel altyapısı IL-2 ile aynı, hatta öylesine aynı ki, bu oyunu Sturmokiv'in üzerine kurup Rusya üzerinde Japon uçaklarıyla

uçabilmeniz bile mümkün. Özellikle multiplayer karşılaşmalar açısından ilginç bir seçenek bu, Almanya üzerine Zero uçurmak ilginç olabilir. Ama tabii bu şart değil, Pacific Fighters kendi başına bir oyun zaten.

Oyun motorunun pek fazla değişmediği bir gerçek, ama bu oyunun demode grafiklere sahip olduğu anlamına gelmiyor. Aslına bakarsanız bu grafik motoru ancak şimdiki işlemciler ve grafik kartlarıyla gerçek kapasitesini gösterebiliyor. Tabii ki Sturmokiv ilk çıktığında da piyasada şimdiki deli ekran kartları ve işlemciler vardı, oyun o kadar da eski değil ne de olsa. Ama şu an 3 GHz bir işlemci eskininin üçte biri fiyata satılıyor ve haliyle edinmek ve kullanmak daha olası.

Ancak Pacific Fighters adından da anlaşılabilir gibi okyanus üzerinde geçiyor ve masmavi bir ekran görebilmek için çok ta güçlü bir sistem gerekmez herhalde, değil mi? Yanlış, çünkü okyanusta ve üzerinde mavi bir boşluktan çok daha fazlası var. Her şeyden önce oyunda pek fazla kara olmadığı, haliyle kara görevlerinin nispeten az olduğu doğru. Bu yüzden karaların görünümü de öyle çok aşmış bir grafik detayına sahip değil. Ama zaten esas hareket karaların değil, suyun üzerinde geçiyor.

### YOLUN YARISI

Pasifik savaşları hakkında birazcık olsun bilgiye sahipseniz, bunların donanmalar









Zeki ve Kötü

## EVIL GENIUS



Her başarılı psikopatın ardında bir organize suç şebekesi vardır.

LEVEL 11



**Evil Genius oynarken zamanın ve zevklerin** nasıl değiştiğini düşündüm bir kez daha. 1950 ve 60'lı yıllar boyunca, tabii Soğuk Savaş'ın da katkısıyla, insanlar casusluk filmleri ve romanlarına inanılmaz merak salmışlardı. James Bond başta olmak üzere envai çeşit karakterin filmleri ve romanları piyasayı sarmıştı. Bunlar aslında iki taraf arasında sürüp giden gizli bir propaganda savaşının öğelerinden başka bir şey değildiler. Öyle ki, bir süre sonra Doğu Bloğu ülkeleri casus romanlarında devamlı madara edilmelerinden bıkip, karşıt propaganda amacıyla kendi kahraman tiplermelerini yaratmışlardı. Tabii bunlar Batı kitaplıklarında nadiren boy gösterebildiler. Ve bana kalırsa James Bond gibi tipleremeler karşısında pek bir şansları da yoktu. Düşünün bir, bu romanlar ve filmlerde her şey kalıplaşmıştır. James Bond en beter tuzaklardan bile kurtulan, her zaman bir çıkış yolu bulan, sorunları sert biçimde çözen bir ajandır. Ancak onun dünyada bu kadar ilgi görmesinin esas sebebi bu değildi. Bond yakışıklı, kültürlü, iyi eğitilmiş ve maddi sıkıntıları olmayan bir adamdı. En iyi otomobile biner, en iyi yemeği yer, en iyi içkiyi içerdi ve hepsinden önemlisi kadınlarla arası her zaman iyiydi. İşte duvarın her iki yanındaki insanları esas tavlayan da buydu zaten, tehlikeli, ama sonuna kadar da zevkli bir yaşam sürme ihtimali. Tabii ki Batı bunun farkındaydı ve bunu en iyi biçimde kullandılar.

Peki, bunların zevklerin değişmesiyle ne alakası var diyebilirsiniz? Şöyle ki, 60'lı yıllarda insanların sevecek ve hatta taparak izlediği casusluk filmleri takvimler 90'lı yılları göstermeye başladığında çok farklı bir pozisyona düşmüşlerdi. Varşova Pakti'nin bir gecede dağılması ve Soğuk Savaş'ın resmen bitmesi casusluk temasının da eski anlamını yitirmesine sebep olacaktı. Sinemada Austin Powers, bilgisayarlarımızda ise NOLF gibi o yılların casusluk temasını

gırgıra alan yapımların ortaya çıkması değişen zevklerin göstergesinden başka bir şey değildi.

Tabii bu romanlar ve filmlerde çok önemli bir unsur daha vardı ki, bu olmasa her şey berbat olurdu. Düşünün bakalım, kahramanların var olmak için neye ihtiyacı vardır? Cesaret mi? İlginç ve tehlikeli silahlar mı? Akli çelenecek ve yardımı alınacak güzel kadınlar mı? Hayır, hiçbiri değil! Bir kahramanın var olmak için ihtiyacı olan en önemli şey, çarpışacağı eşit derecede tehlikeli bir düşman, bir kötü adamdır! Batman'i yaratan Joker değil miydi? Peki, Ernest Stavro Blofeld, Auric Goldfinger, Dr NO gibi süper zeki, yaratıcı, kötülük hastası psikopatlar olmasa, Bond hiç Bond olabilir miydi? İşte Evil Genius her zaman alıştığımız Bond ve benzeri kahramanlardan birinin değil, onları oldukları hale sokan kötü adamların oyunu.

## GİZLİ ÜS

Evil Genius için pek çok açıdan Dungeon Keeper serilerine benziyor desek herhalde çok yanlış olmazdı. Yeraltında gizli üs kurmanız, üsse yeni ilaveler yapıp gücünüzü pekiştirmeniz ve burayı her şeye karşı korumanız gerekiyor. Amacınız bu üstün hareketle dünyanın dört bir yanında operasyonlar düzenlemek ve

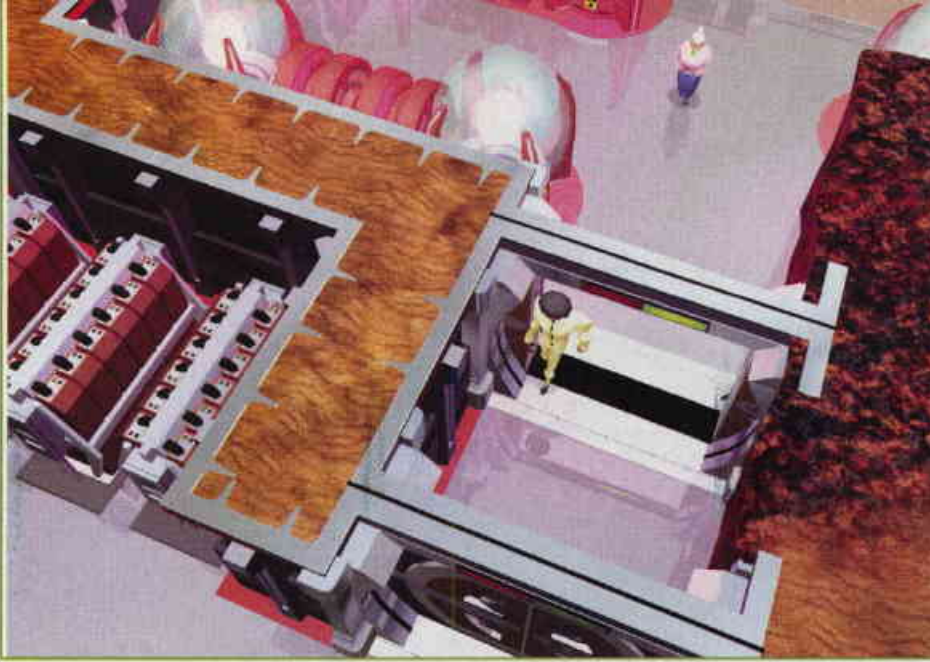
herkesi önünüzde diz çöktürmek. Dünya ülkeleri kabaca altı grupta toplanmış bulunuyor, bu gruplardan her biri belirli bir istihbarat örgütünün yetki alanına tekabül ediyor. Yaptığınız her hareket bu örgütlerce izlendiğinden, operasyonlarınızın başarısına da bağlı olarak zaman içinde size karşı harekete geçiyor, basit bir soruşturma memurundan tutun da James Bond tadındaki süper ajanlara kadar her türlü elemanı üzerinize salabiliyorlar.

Öte yandan sizin emriniz altında çalışan elemanların ikisi hariç hiçbiri üzerinde doğrudan kontrolünüz bulunmuyor. Yanınızda çalıştırabildiğiniz en temel birim işçiler ki bunlar inşaat ve biraz da dövüşten anlıyorlar. Ancak zaman geçtikçe onları eğitip daha profesyonel ve uzmanlaşmış elemanlara dönüştürmeniz gerekiyor. Tüm elemanlarınızı dolaylı olarak kontrol ediyorsunuz. Mesela adada do-

laşan birinin öldürülmesi gerekiyorsa, vur emri çıkarıyorsunuz, etrafta ona rastlayan ya da devriye gezmekte olan adamlarınız da bunu yapıyorlar. Üsse kurulacak yeni bir bölümün planını çiziyorsunuz, inşaat elemanları ellerindeki işi bitirince onu yapmaya koyuluyorlar. Böylece sürüp gidiyor.







Doğrudan kontrol edebildiğiniz sadece iki karakter var, bunlardan biri oyunda sizi temsil eden patron karakteri. Seçebileceğiniz üç farklı patron var, her biri farklı bir alanda size avantaj sağlıyorlar. Ayrıca adamlar onu etrafta görünce daha bir şevkle çalışıyor, daha hızlı hareket ediyorlar. Ancak genelde bu tipi pek kuytularda doluştırmayıp üssün içinde tutmak lazım, çünkü harcanırsa oyunu kaybedersiniz.

İkinci karakter ise Henchman, yani bir numaralı adamınız. Bu eleman hayli becerikli ve kolay kolay da ölmüyor, işi de gerek adadaki, gerek dünya haritasındaki operasyonlarda rol almak. Her Boss oyuna kendi özel Henchman'ı ile başlıyor, ancak zaman geçtikçe kullanabileceğiniz başka elemanlar da ortaya çıkıyor. Her Henchman kendine has kabiliyetlere sahip ve zaman içinde seviye atlayıp daha da güçlenebiliyor, tabii bir süper ajan tarafından kesin olarak temizlenmezse.

## KÖTÜLÜĞÜN ÖZÜ

Evil Genius kötülük yapmak ve bunun faydasını görmek üzerine kurulu bir oyun, yani ilk bakışta tam da suya sabun dokunmaktan tırsan bazı pabucumun köşe yazarı gazetecilere malzeme olabilecek cinsten sizin anlayaca-

ğınız. Ancak oyun baştan aşağı tuhaf bir mizah anlayışıyla işlenmiş ve sonuçta bu oyunun aslında koca bir karikatür olduğunu anlayamayanlar gerek taocu, gerekse de dombildir. Aha lafımı da söyledim.

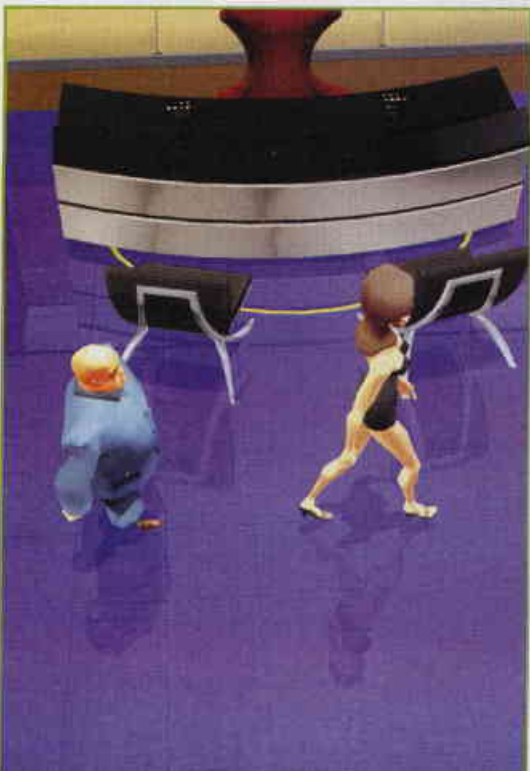
Genelde bu türden pek fazla oyun yok, ve doğrusu Evil Genius insanı hayli sağlam esir edebiliyor. Ancak 24 saatlik kesintisiz bir seans sonrasında oyunun cidden büyük eksikleri olduğunu görmek zor değil, tabii gözleriniz hâlâ pörtlemeyse. Öncelikle oyunda zamanın geçişine müdahale edemiyorsunuz, zaman öyle kendi kafasına göre işliyor ve hayli de ağır işliyor. Siz bir dakika harıl harıl emirler yağdırıp her şeyi gözden geçiriyor, sonra oturup yarım saat ekranı izliyorsunuz. Bu iyi değil, oyuncuya ya devamlı ilgilenileceği bir iş vermeli, ya da en azından zamanın akışını değiştirme seçeneği sunmalısınız.

Ancak daha da beteri yapay zekânın

tam bir embesil gibi takılması oluyor. Düşünün, üssünüz gırtlığına dek asker dolu, ama büyük kısmı çalan alarmlara pek aldirmeden yemekhanede oturup tıkmaya devam ediyor. O esnada koridorun öbür ucunda bir grup komando üssünüzün canına okumakla meşgul. Eh ama sağır sultan olsa kafasını kaldırıp bakar, değil mi? Yok, bizim öküzler sırtlarında tüfek yemekhanede tabdota yumulmakla meşgul. Birde zırt pırt sadakati tükenip kaçarlar, sanki bir şeylerini eksik ettik. İnsan işte, yapay zekâ da olsa nankörü yine nankör oluyor.

Ama yine de Evil Genius aynı firmanın bir önceki oyunu olan Republic ile kıyaslandığında çok daha sağlam, çok daha düzgün bir oyun olmuş diyebiliriz. Deli gibi zaman almasına ve arada saç yoldurmasına rağmen insanı ekran başına esir ediyor. Bir kötülük daha yapayım, dünyaya biraz daha dehşet saçayım derken bir bakıyorsunuz şafak söküvermiş! Eh, ne demişti Joker? Yapılacak ne çok iş var ve ne az zaman! ☹

\_M. Berker Güngör



### EVIL GENIUS

STRATEJİ <http://www.howevilareyou.com/>

|                       |                     |                          |
|-----------------------|---------------------|--------------------------|
| Yapım: Elixir Studios | Medya: 2 CD         | Fiyatı: Yok              |
| Dağıtım: Vivendi      | Orijinal Olarak Yok | Yaş Sınırı: 12 yaş üzeri |

Multiplayer:  İnternet  LAN  2 Oyuncu

Multiplayer Modu: Yok

| Minimum  | Önerilen                           | Hoparlör ve Ses Desteği         |                                      |
|--|------------------------------------|---------------------------------|--------------------------------------|
| 800 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 1.4 GB HDD | 1.5 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX | <input type="checkbox"/> Stereo | <input type="checkbox"/> 2 Ön 2 Arka |
|  |                                    | <input type="checkbox"/> 5+1    | <input type="checkbox"/> 6+1         |
|  |                                    | <input type="checkbox"/> EAX2   |                                      |

Oyuna Alışmak: Normal İngilizce Gereksinimi: İyi Zorluk: Orta

|  |   |
|--|---|
| <p>Grafik: ██████████</p> <p>Ses: ██████████</p> <p>Oynanabilirlik: ██████████</p> <p>Multiplayer: ██████████</p> <p>Eğlence: ██████████</p> | <p><b>Artılar/Eksiler</b></p> <p>▲ Kötü adam olma fırsatı,</p> <p>▲ hayli meşgul edici,</p> <p>▲ grafikler tatminkâr.</p> <p>▼ Yapay zekâ zayıf, tempo genellikle düşük,</p> <p>▼ inanılmaz zaman yiyen bir oyun.</p> |
|--|---|

LEVEL NOTU ██████████

Alternatif: Dungeon Keeper 2





# FIFA bu yıl da PES etmedi

## Bir kez daha birlikteyiz sayın seyirciler...

**Her yıl bu zamanlarda déjàvu yaşıyorum.** Kendi kendime "Sanki bu oyunu oynadım. Evet ya oynadım. Hayır oynamadım. Oynadım sanırım, Hayır, oynam..." diyorum her defasında. 2002'den beri çok fazla değişmedi FIFA. Ama her yıl, daha birini tam oynayamadan diğerini piyasaya çıkardı EA Sports. Sorun da bu zaten. Artık EA Sports'un çıkardığı FIFA oyunları tam bir tuzak. 10 yıldır devam eden bir seri, oyuncular tarafından tanınan bir isim ve yine aynı oyun. Değişen bir şey yok. Yine de bir şekilde satıyor bu oyun.

### HURDA FIFA 2005

FIFA 2005'in PES 4'le aynı aya denk gelmesi şanssızlıktan başka bir şey değil. Veya bir meydan okuma. İkisinin biri. Ancak kesin olan bir şey var: FIFA 2005, 2004'ten farklı değil.

FIFA 2005'in takım kadrosu ve dizilimi şu şekilde: Career, Tournament, Create Tournament, Practice ve Multiplayer. Career modunda birkaç değişiklik var bu kez. Teknik detaylar artırılmış ve mod daha kapsamlı hale getirilmiş. Artık oyunda haberleri okuyabileceğiniz bir gazete var. Mesela sezon başında takımı devraldığı-

nız zaman bir haber çıkıyor gazetede. Diğer gelişmeleri de yine buradan takip edebilirsiniz. Aynı zamanda e-posta da alabiliyorsunuz. Postalarda kazandığınız puanlar (para yerine puan kullanılıyor) ve takımın gidişatı hakkında bilgiler bulabilirsiniz.

Career'da kazandığınız maçlardan sonra puan kazanıyorsunuz. Puanları iki şey için kullanabiliyorsunuz bu kez: Transfer yapmak ve takımın performansını artırmak. Takımın performansını artırmak için farklı ve ilginç bir yol seçilmiş. Finansör, kondisyon uzmanı, forvet ve kaleci antrenörleri gibi birçok birim oyuna eklenmiş. Oyunun başında verilen 100 puanı ve sonradan kazanacağınız puanları bu birimlere dağıttığınız zaman, puan verdiğiniz alanda takım gelişiyor. Eğer forvete fazla puan vererseniz, forvet oyuncularının yetenekleri artıyor. Veya puanlarınızı finansöre vererseniz, takım

daha fazla para kazanıyor. Basit bir sistemle takımınızı devamlı geliştirebiliyorsunuz. Bu da oyunu eğlenceli hale getiriyor. Ancak başlangıçta verilen 100 puandan sonra ilk maçtan kazandığım puan 11'di. Anlatmak istediğim, puan kazanmak ve dolayısıyla takımı geliştirmek pek de kolay değil.

Career'a yapılan diğer eklemeye Job Security derecesi. Kötü sonuçlar aldığınız zaman iş güvenliğiniz tehlikeye giriyor ve Job Security değeri gitgide azalıyor. Sezona ortalama bir değerle başlıyorsunuz. Nasıl maç kaybettiğinizde değer azalıyor, maç kazandığınızda da artıyor. Tabii bu işinizde ne kadar başarılı olduğunuzu da gösteriyor aynı zamanda.

Bir diğer değişiklik de Simulate Next Match seçeneğinde yapılmış. Simulate Next Match'a tıkladığınız zaman aynı Championship Manager'daki gibi maçı değişken istatistiklerle izleyebilirsiniz.







Maç da yazılarla anlatılıyor. Ancak bu bölümü Championship Manager'dan ayıran şey, istediğiniz anda oyuna girebiliyor olmanız. Takım kötüye gittiği zaman sağ alttaki tuşa tıklayarak oyuna kaldığı yerden devam edebiliyorsunuz. Mesela Simulate'te korner kullanıyorsanız, maça da aynı dakikada, korner kullanarak başlıyorsunuz.

Yine kazandığınız puanlarla Store'dan takımların alternatif formları ve stadyumların gece versiyonları gibi birçok şey satın alabiliyorsunuz.

FIFA 2005'te de takımların ve oyuncuların tamamı lisanslı. Oyunda İngiltere, İskoçya, Brezilya, İspanya, İtalya, Portekiz, Almanya, Fransa, Belçika, İsveç, Norveç ve Avusturya gibi liglerin tamamı yer alıyor. Bunların bir kısmında (İspanya, İtalya, Almanya, Fransa vs) ikinci ligler de bulunuyor. Lisanslı takımlar ve oyuncular bir ayrı elbette, ancak oyuncuların istatistikleri, bunların oyuna etkisi çok yetersiz. Futbolcuların hız ve şut atma gibi belirgin özellikleri dışında -neredeyse- hiçbir yetenekleri oyuna yansıtılmamış. Yansıtılmaya çalışılmışsa da işe yaramamış. Oyunu PES 4'ten ayıran ana unsurlardan biri de bu zaten. PES 4'te hangi oyuncunun sol, hangisinin sağ ayağını daha iyi kullandığını, kafa toplarında ne kadar yükselebildiğini bile görebiliyorsunuz.

## OYNAYABİLİR MİYİZ?

Gelelim oynanışa. Oynanıştaki tek yenilik First Touch Control sistemi. Bu, topla ilk buluştuğunuz pozisyonlarda size topu kontrol etme şansı veriyor. Bunu PS2'de sağ joystick'le, PC'deyse Shift tuşuyla yapıyorsunuz. Aynı zamanda bu tuşla hızlı ve basit bir şekilde farklı çalım daatabiliyorsunuz.

Ne var ki First Touch anlamsız bir yenilik olmaktan ileriye gidemiyor. Bir futbol oyununda olması gereken bir şey bu zaten. Top kontrolü bir yenilik olarak sunuluyorsa, burada bir sorun var demektir. Bunun dışında FIFA 2004'te olan Off the Ball, yani topsuz alanda oynama seçeneği FIFA 2005'te de var. Z tuşuyla ilerideki üç oyuncudan birini seçebiliyor ve seçtiğiniz oyuncunun ismini yazıp bir boşluk bırakıp 8990'a yollayabiliyorsunuz. Aynı zamanda top bir başka oyuncudayken bu oyuncuyu kontrol edebiliyorsunuz.

Ama arkadaşlar, oynanış olarak hiçbir değişiklik yok.

First Touch Control sistemi oyunu biraz toparlamış, bu kesin, ancak yeterli değil. Bildiğimiz sorunlar hâlâ var FIFA'da. Bunların başında da fizik modellemesi geliyor. Topun fizik modellemesi yine saçma. PES 4 incelemesinde de bahsettiğim, çocukken oynadığımız çizgili plastik toplara benziyor topun gidışı. Bu da birçok şeyi, hatta her şeyi mahvediyor. Çektiğiniz şutlardan verdiğiniz paslara kadar birçok şey gerçekçi değil. Sanki yaptığınız her şeyi planlanmış, sanki sahada topun temas edebileceği 100 farklı nokta var ve bu noktalar arasında oynamak zo-

rundasınız. Çektiğiniz şutların birçoğu birbirine aynı. Ve yine birçoğunda topun uçan balon gibi gidip ağırlara takılışını izliyorsunuz. Frikiklerde yeteneğinizi kullanmanıza gerek yok. Rasgele tuşlara bas-

sanız bile gol olma ihtimali var (bu yaşanmış bir olaydan alıntıdır).

World Class zorluk derecesinde bile, topu aldığınız zaman gele-

de sizi kimse rahatsız etmi-

yor. Boş bir alan-

da ilerliyor ve

ceza alanı-

nin içine

dizilen üç

futbolcu-

la karşı karşı-

ya kalıyorsunuz.

Hangi takımı seçtiği-

niz veya rakibinizin

hangi takım olduğu

fark etmiyor. Bu sorun-

la her zaman karşılaş-

ıyorsunuz. Tabii takımların

birbirleriyle hemen-

hemen aynı olması da bir

diğer eksi.

## OFSAYT

Yine mi olmadı? Evet olmadı. Her yıl "Belki bir gelişme vardır" diyerek FIFA CD'sini şu DVD-ROM'uma koyuyorum, ama her yıl "Belki bir gelişme yokmuş" diye anlam bozukluğu içeren bir söylemeyle oyundan çıkıyorum. Bu gidikle EA Sports hiçbir zaman PES etmeyecek. ❖

..Firat Akyıldız

**FIFA 2005** SPOR [www.aral.com.tr](http://www.aral.com.tr)

|                        |                      |                |
|------------------------|----------------------|----------------|
| Yapımcı: EA Sports     | Medya: 2 CD          | Fiyatı: 80 YTL |
| Dağıtıcı: Aral İthalat | Orijinal Olarak: Var | Yaş Sınırı: 3+ |

Multiplayer:  İnternet  Ağ  2 Oyuncu

Multiplayer Modu: Online Turnuvalar

| Minimum           | Önerilen            |
|-------------------|---------------------|
| Minimum Sistem:   | 1.2 Ghz CPU, 256 MB |
| 700 Mhz CPU, 256  | RAM, 64 MB GFX      |
| MB RAM, 32 MB GFX |                     |

**Hoparlör ve Ses Desteği**

Stereo  2 Ön 2 Arka

5+1  6+1

EAX

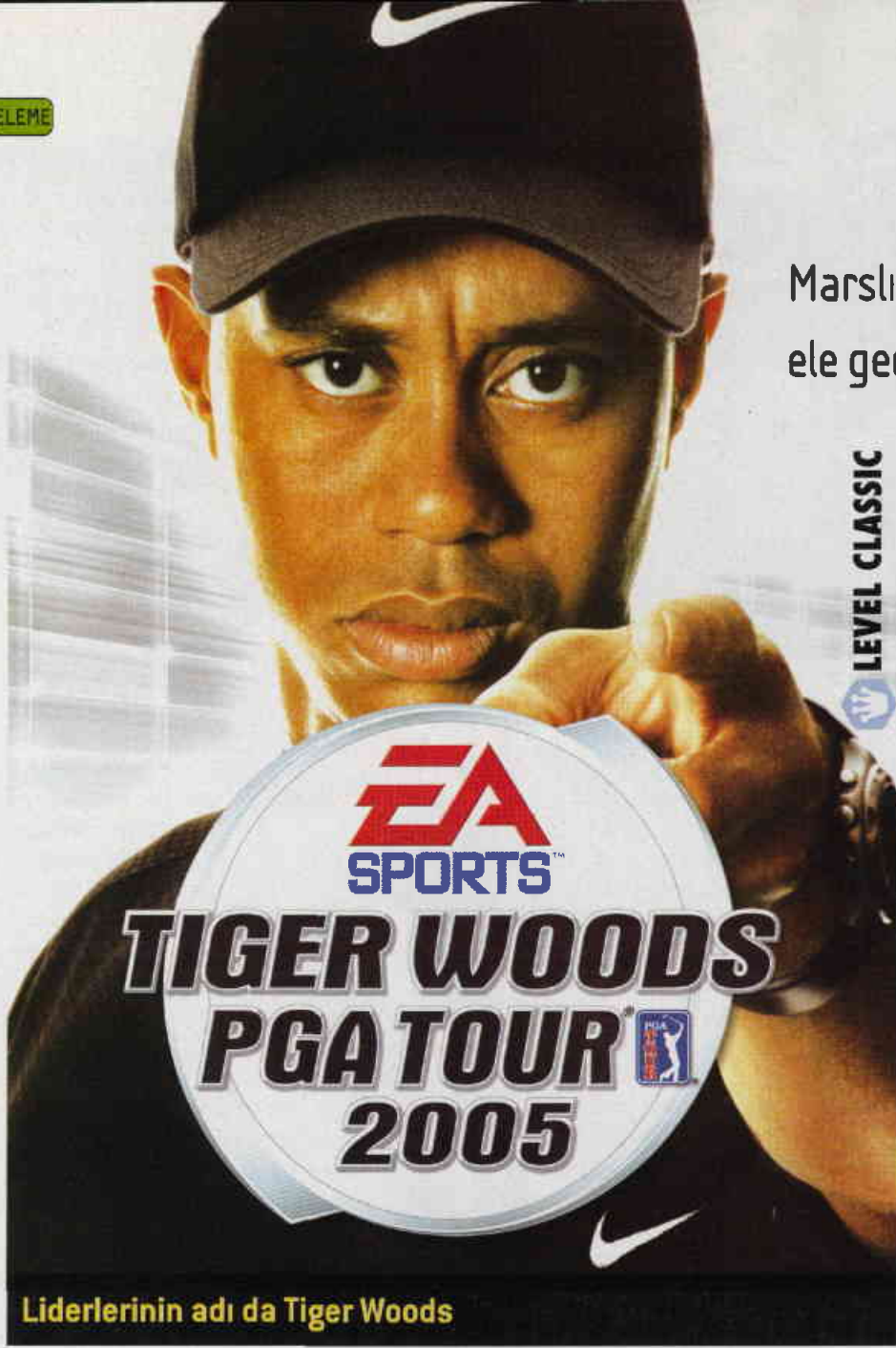
Oyuna Atılmak: Kolay İngilizce gereksinimi: Yok Zorluk: Az

|   |   |   |
|---|---|---|
| <p>Grafik: <span style="display: inline-block; width: 100px; height: 10px; background: repeating-linear-gradient(45deg, transparent, transparent 2px, #f08080 2px, #f08080 4px);"></span></p> <p>Ses: <span style="display: inline-block; width: 100px; height: 10px; background: repeating-linear-gradient(45deg, transparent, transparent 2px, #f08080 2px, #f08080 4px);"></span></p> <p>Dinlanabilirlik: <span style="display: inline-block; width: 100px; height: 10px; background: repeating-linear-gradient(45deg, transparent, transparent 2px, #f08080 2px, #f08080 4px);"></span></p> <p>Multiplayer: <span style="display: inline-block; width: 100px; height: 10px; background: repeating-linear-gradient(45deg, transparent, transparent 2px, #f08080 2px, #f08080 4px);"></span></p> <p>Eğlence: <span style="display: inline-block; width: 100px; height: 10px; background: repeating-linear-gradient(45deg, transparent, transparent 2px, #f08080 2px, #f08080 4px);"></span></p> | <p><b>Artılar/Eksiler</b></p> <p>▲ Güzel grafikler,</p> <p>▲ detaylı Career modu,</p> <p>▲ lisanslı takımlar ve</p> <p>▲ oyuncular.</p> | <p>▼ Saçma fizik modellemesi,</p> <p>▼ gerçekçi olmayan oynanış,</p> <p>▼ oyunu etkilemeyen futbolcu</p> <p>▼ istatistikleri, "belirlenmiş"</p> <p>▼ pozisyonlar.</p> |
|---|---|---|

**LEVEL NOTU**

Alternatif: Pro Evolution Soccer 3





### Liderlerinin adı da Tiger Woods

Bir golf oyunu bir insanı ne kadar mutlu edebilir? Aslında soruya verilecek cevapların pek bir anlamı yok. Bunun sebebi, birçok oyuncunun bu tür oyunlara pek yanaşmadığı gerçeği. Bazılarımız ön yargılı olduğumuzdan, bazılarımız daha önce aynı sporu konu alan oyunlar ile kötü anılara sahip olduğundan ya da oyunun aslında tamamen sıkıcı olması gibi sebeplerle uzak durmuştur. Eurosport'ta ara sıra rastlayıp izlemiş olsam da bu spora her hangi bir ilgim olmadığı açık. Hele ki NHL 2005, Rome Total War gibi beklediğim oyunlar elime geçmişken nasıl bir ilahi kuvvet bu oyunu oynamamı sağlıyor olabilir?

#### GO GET HIM

Öncelikle, golf basit bir oyun. Bu yazıyı okuyan herhangi bir okura kalkıp da "Amaç şudur budur" diye anlatmanın pek bir anlamı yok. Herkesin bir fikir sahibi olduğunu kabul ediyorum. Genel kuralları ve puanlama sistemini oyunda geçireceğiniz ilk 15 dakika içerisinde kavriyorsunuz zaten. Oyunun beni başında uzun süre tutabilmiş olmasının tek sebebi huzurlu olması. Evet huzur. Bir

oyun incelemesinde pek kullanılmayan bir kelime. Mars'tan kaçmaya, dünyayı kurtarmaya, son saniye golü ile maçı lehimize çevirmeye çalışmıyoruz. Bizi kovalayan, canımıza kasteden kimse yok. Adrenalin pompalamamıza sebep olacak ne yaratıklar, ne ürkütücü mekânlar, ne de sinsice hazırlanmış ses efektleri mevcut değil ortamda. Ekoseli çirkin pantolonumuzu giyip golf ayakkabılarımızı geçiriyoruz ayağımıza. Bir de rezil bir şapka bulduk mu hazırız sahaya çıkmaya.

Bu sporun tabiatı oldukça uysal ve sakin. EA Sports sahadaki bu huzur tablosunu monitörlerimize aynen taşıyor. Seyirciler sadece gerektiğinde ufaktan bir alkışlıyorlar. Spikerler yavaş, tane tane ve birini uyandırmaktan korkarcasına yorumlarını yapıyorlar. Oyun boyunca göreceğiniz yemyeşil alanlardan kuş sesleri hiç eksik olmuyor. Biz de bu ortamda golf

## Marslılar dünyayı ele geçirdi...

LEVEL CLASSIC



kariyerimizi bir adım ileri taşımak adına sakin sakin uğraş veriyoruz. Oyuna ilk başladığımızda bir karakter yaratabilir ya da golf ünlülerinden birini seçerek sahalara atılabiliriz. Tiger'in kendisini kontrol etmek her ne kadar çekici gelse de benim sizlere tavsiyem kendinize yeni bir golfçü yaratmanız. Oyunda en çok eğleneceğiniz bölümlerden biri burası. Kaçırmanın anlamı yok. Karakter yaratma olayı bildiğiniz tüm RPG oyunlarına taş çıkartacak cinsten. Yaratacağınız karakterin kaşığı, gözü, boyu posu vs. her özelliği ile aynı aynı oynayabiliyorsunuz. Yaratabileceğiniz kombinasyonların nerede ise haddi hesabı yok. Fiziksel özellikleri ile uğraşmayı bitirdikten sonra biraz Barbie'cilik oynayıp karakterinizi cici bicili giydirebilirsiniz. Dövmeleri, küpeleri, şapkası, bilek bandı gibi aksesuarları da tamamladıktan sonra karakterimiz kariyerine başlamaya hazır hale geliyor. Ancak bu noktaya gelmemiz eğlenceli bir-bir buçuk saatte mal oluyor. Karakterimiz siz üstündekileri değiştirdikçe türlü pozlara girip zaman zaman zaman gülerken sandalyeden düşmenize sebep olabilir.

Eğlencesinin yanında karakter yaratma ekranının başka işlevleri de mevcut. Belli turnuvaları kazandıktan sonra sponsorlar peşinize düşüyor. Bir firmayı sponsorunuz olarak belirledikten sonra turnuvalarda kazandığınız para da artıyor. Karakter yaratma ekranına gelip gardirobunuzu yenilemek durumunda kalıyoruz hali ile. Sponsorun markasını taşıyan ne







Yine karanlıktayız

## STARSHATTER

Maalesef kırılıp dökülen tek şey yıldızlar değil...

**Bazen bir oyun gelir önüne**, hiç bilinmedik bir firmanın belki de ilk oyunudur. Fikir iyidir, oyunun türü de tam benliktir. Saatlerce oynar, sevmek ve hakkında güzel şeyler yazabilmek için çabalarım. Ama çoğu zaman oyun buna izin vermez ve ben üzülürüm. Kötü not verecek olmama değil. Benim üzüntüm tam dışıme göre olabilecek bir oyunun ekrana vantuzlu Garfield oyuncu gibi yamyassı yapışip kalmış olmasınadır. Aha işte maalesef Starshatter tam da böyle bir oyun.

## TEĞMEN

Galaksinin uzak bir tarafında uzun zamandır soğuk savaş içinde olan iki insan uygarlığı olsun, bundan birkaç bin sene sonra geçen bir zaman diliminde. Bu iki uygarlık arasına sıkışmış birkaç küçük bağımsız sistem, yanına da gözden ve gönülden irak geçinip giden birkaç uzaylı ırk ekleyelim. Ortaya da akademiden yeni çıkmış acemi bir pilot koyalım -ki bu biz oluyoruz- ve sonra top yekün savaş çıkana kadar kısık ateşte ısıtalım. İşte size kabaca Starshatter'ın öyküsü.

Bu bir uçuş simülasyonu tabii, ama çoğunun aksine basit bir avcı pilotu olarak ömür geçirmiyor, aksine zamanla rütbe alarak büyük kruvazörlerin, hatta koca filoların başına bile geçebiliyorsunuz. İşin güzel tarafı zaman gerçekten akıyor, konu ilerliyor ve sizin dışınızda büyük bir savaş hüküm sürüyor. Avcı pilotuyken gezegenlerin yüzeyinden tutun da yıldız kaplılarıyla geçilen farklı sistemlere kadar pek çok yerde savaşıyorsunuz. Büyük gemiler ise daha

hantal ama ateş güçleri daha yüksek, bunlara kumanda etmek zaman zaman strateji oynamaya benziyor. Nasıl, iştah açıcı değil mi?

## ALBAY

Maalesef oyunun ana teması ne kadar iyiye, işlenişi bir o kadar kötü. Doğru, atmosferde ve uzayda uçuş dinamikleri hayli detaylı ve araçları kullanması zevkli, hatta çoğunlukla çarpışmalar heyecanlı bile geçebiliyor. Ama ufak avcı uçağı içinde bir saat boş ekrana bakarak uçtukten sonra tek atışla oyun dışı kalmak berbat! Üstelik yanınızdaki yapay zekâ pilotlar özellikle atmosferik uçuşlarda akıl almaz biçimde çakılmayı da sık sık başarıyorlar. İnsan şu gemilere bir enerji kalkanı koymaz mı? Bu kadar kastırmanın ne âlemi var?

Büyük gemilerde ise durum daha vahim. Sistemler arasında rahatça gidebilmenizi sağlayan Jump Drive sistemleri, kalkanları, bolca silahları, avcı uçakları, karmaşık sistemleri filan var, iyi hoş. Ama bunlarla bir görev oynamak birkaç saat sürebiliyor, üstelik tüm o sistemlere karşın uzaktan gelen bir dizi torpil işinizi anında bitiriyor. 2 saat uzağı izledikten sonra ilk yayılım ateşinde patlamak hoş değil. İşin komik tarafı, ne kadar patlarsanız patlayın, asla ölmüyorsunuz, bir madalya alıp sağ salım er-

tesi gün göreve dönüyorsunuz. Oyunu yapanlar da ne kadar dengesiz olduklarının farkındalar yani.

## AMİRAL

Aslında oyunun dengesizliğine katlanabilirdim, ne de olsa ölmüyorum! Eğer ki oyun düzgün çalışsaydı tabii! Nereden başlasam bilmem ki? Genel olarak tüm oyun sisteminin hatalı çalıştığını söyleyebilirim aslında. Mesela yaptıklarınız akışı pek de etkiliyor gibi görünmüyor, ne yapsanız da olaylar bildiği gibi gelişiyor. Rasgele yaratılan görevler ise size bir savaşın parçası olduğunuzu hissettirmekten uzak, birbirinin aynı senaryolar. İşin daha da kötüsü, oyun gırtlığına kadar hata dolu. Jump kapıları düzgün çalışmıyor, atmosfere giriş çıkışta adamlarınız ortadan kayboluyor, ana gemi sizi bırakıp ortadan kayboluyor ve yakıtınız bitene kadar deli danalar gibi incek yer arayıp sonra çakılıyorsunuz. Saymakla bitmez. Çok uğraştıktan sonra maalesef pes ettim.

Ve bir kez daha eski X-Wing, TIE-Fighter, Wing Commander serilerinin kıymetini anladım, Elite'ı takdir ettim, Freespace'i öpüp başıma koydum. Neymiş? Her şeyi aynı anda yapmaya kalkarsan cama yapışan Garfield modeline dönermişsin! ❗

\_M. Berker Güngör



**STARSHATTER** SİMÜLASYON [www.starshatter.com](http://www.starshatter.com)

Yapım: Destroyer Studios Medya: 1 CD Fiyat: Yok  
 Dağıtım: Matrix Games Orijinal Olarak: Yok Yaş Sınırı: 12 yaş üzeri

Multiplayer:  İnternet  LAN  2 Oyuncu  
 Multiplayer Modu: Deathmatch vs.

| Minimum  | Önerilen                         | Grafik     | Ses        |
|--|----------------------------------|------------|------------|
| 400 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 400 MB HDD | 1 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX | ██████████ | ██████████ |
|  |                                  | ██████████ | ██████████ |
|  |                                  | ██████████ | ██████████ |
|  |                                  | ██████████ | ██████████ |

Oyuna Alışmak: Normal. İngilizce Gereksinimi: İyi. Zorluk: Yüksek.

**LEVEL NOTU** ██████████

Alternatifler: X2, Freelancer

45



## Diablo mu dediniz?

# Kult: Heretic Kingdoms

### Hâlbuki ne umutlarla başlamıştık

**Kult, Sinan oynarken demosunu ilk gördüğümde beni ciddi den heyecanlandıran bir oyun oldu. Tıpkı Diablo gibiydi. Sacred'daki hatalardan dolayı adam gibi bir RPG oynayamadığımdan, yeni bir dünya ve kesilecek bir sürü farklı yaratık beklentisiyle oyunun yazısını Sinan'dan kapıverdim. Kult'ı kurup oyuna girer girmez de ilk şaşkınlığımı yaşadım. Oyun, bir giriş yapmadan bana pat diye bir karakter verip ne olduğunu ve neden itaat etmek durumunda olduğumu bilmediğim bir büyücü öğretmenin emriyle bir manastırın içine atıverdi. Ne karakter yaratma ekranı, ne bir eğitim görevi, hiç bir şey yok. Üstelik hikâyenin gidişatından anladığım üzere beni attığı yer bu dünyadaki en tehlikeli yerlerden birisi. Tabii ki her RPG'de olduğu gibi sol tık yürü, sağ tık saldır ve I tuşu envanter vs gibi noktalar aynı. Fakat savaşlar son derece sıkıcı, tekdüze ve üstünüze gelen yaratık sayısı az; çünkü haritalar küçük. Ayrıca savaşta vurduğunuz darbelerle ilgili hiç bir animasyon yok. Yanyana gelip birbirinize silahlarınızı sallıyorsunuz ve yaratık düşüyor, o kadar. Ok atma ve büyü efektleri de pek ihtişamlı değil. Doğal olarak dövüşmekten zevk almadığımız bir oyun ne kadar keyifli oluyor varın siz düşünün.**

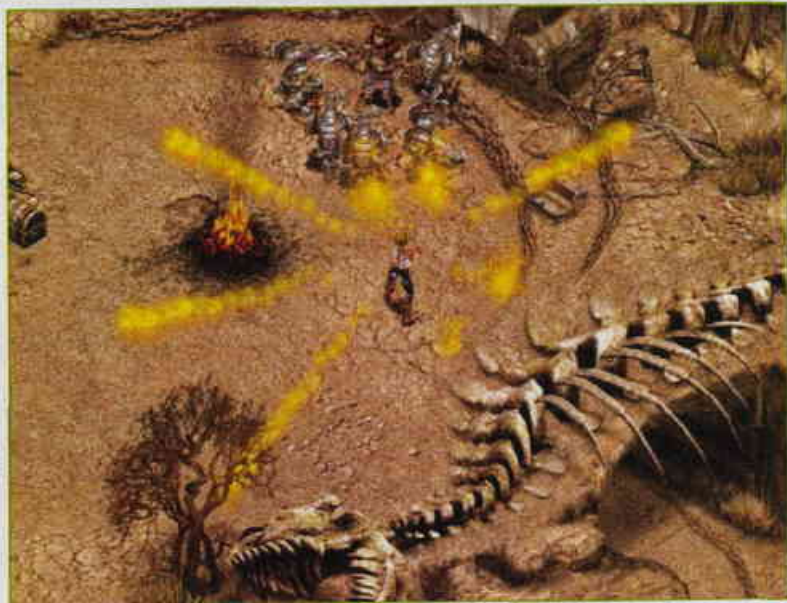
### EFEKT DE NEYMIŞ?

Tüm oyun boyunca bir kadın karakteri yönetiyoruz. Bu karakter temelde büyücü ama yakın dövüş silahlarını da kullanabiliyor. Ayrıca oyundaki tüm stratejinizi etkileyen Attunement denen bir olay var. Bu hava, toprak, ateş ve su olarak dört temel element'i temsil ediyor. Attunement'larımızı çeşitli NPC'lerden alabiliyor ve değiştirebiliyoruz. Sahip olduğumuz Attunement'a göre kullandığımız silahların etkisi de değişiyor. Fakat bu oyun boyunca gereksiz yere uğraştıran, hiç pratik olmayan bir sistem. Bu sistem çok daha kolay bir şekilde uygulanabilirdi.

Oyunda Diablo'dan çalıntı olan özellikler yanında diğer oyunlarda da gördüğümüz Dreamworld denen bir alternatif dünya daha var. Bu aynı dünya üzerindeki bir ikinci boyut gibi. Burada da karşımıza bu boyutun yaratıkları çıkıyor ve tamamen ruhsal âleme ait olduklarından kendilerine has saldırı biçimlerine sahipler. Elimize geçen bazı silahlar bu yaratıklara karşı daha etkili olabiliyor. Ayrıca bu yaratıklar öldüğünde Essence bırakıyorlar ki bunlar sayesinde Attunement puanlarımız da artıyor. Ayrıca bazı questler için ipuçlarını yalnızca Dreamworld'de bulabiliyoruz.

### GEREKSİZ, ÇOK GEREKSİZ

Oyunda gece – gündüz geçişleri, üzerimize giydiğimiz zırhlar vs bire bir görülebilir. Fakat kullandığımız silahları ki-



sa yollarla değiştirirken oyun 2–3 saniye donuyor. Ayrıca oyundaki ses efektleri son derece başarısız ve yapay. Diğer oyunlarla yarışabilecek en iyi yanı ise bölüm aralarındaki el çizimleri. Neredeyse Icewind Dale'deki kadar iyi çizimler diyebilirim. Fakat bunun dışında ne envanter kontrolü ne de diğer özellikler tatmin edici. Oyun genel olarak başarısız bir Diablo taklidi olmaktan öteye gi-

dememiş. Eğer uzun zamandır aksiyon ağırlıklı bir RPG oynamadıysanız biraz daha beklemenizi tavsiye ederim. Yok, ben çok özledim, biraz işkence çekerim ama olsun dersiniz göz atın. Ama FPS'ler için Marine Sharpshooter neyse bu oyun da RPG'ler için aynı şey bilesiniz ☹

Burak Akmenek

| KULT   |                                     | RPG  | www.cult.3dpeople.de |
|--|-------------------------------------|--|----------------------|
| Yapımcı: 3D people                             | Medya: 1 CD                         | Fiyatı:                                    |                      |
| Dağıtım: Project 3 Interactive                 | Orijinal Olarak: Yok                | Yaş Sınırı: 12+                            |                      |
| Multiplayer: <input type="checkbox"/> Internet | <input type="checkbox"/> Network    | <input type="checkbox"/> Aynı bilgisayarda |                      |
| Multiplayer Modu: Yok                          |                                     |  |                      |
| <b>Minimum</b>                                 | <b>Önerilen</b>                     | Grafik                                     | -----                |
| 1,2 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX             | 2,0 Ghz CPU, 256 MB RAM, 128 MB GFX | Ses  | -----                |
|  |                                     | Oynanabilirlik                             | -----                |
|  |                                     | Multiplayer                                | -----                |
|  |                                     | Eğlence                                    | -----                |
| Oyuna Alışmak: Kolay                           | İngilizce Gereksinimi: Orta         | Zorluk: Orta                               |                      |
| LEVEL NOTU                                     |                                     |  |                      |
| Alternatifler: Sacred, Beyond Divinity         |                                     |  |                      |

56



# Kısa Kısa

Ya o değil de, bu soldaki Kısa Kısa çizgileriyle makas çok şirin olmuş.

## COLD CASE FILES

Yapım: Activision Inc. | Dağıtım: Activision Value | Minimum Sistem: 500 Mhz işlemci, 64 MB RAM, 16 MB Ekran kartı

**O değil de, Cold Case Files bir adventu-**re/araştırma/hayır araştıracağım oyunu. Ne var ki yemeden içmeden, Sinan'a PES yenilgileri sebebiyle profiterol ismarlattırmadan yaptığım araştırmalar sonucunda şu sonuçta vardım: Cold Case Files aslında bir televizyon dizisi. Araştırmacı/gazeteci/dergici/uykucu

biri olarak bu yaptığım işin ne işe yaradığını anlayabilmiş değilim. Araştırmacı/gazeteci/dergici/uykucu/tembel biri olarak anlayamadığım bir diğer şeyse, Exorcist: The Beginning'deki kepçe kulaklı ufak çocuk Joseph'in psikolog masraflarının nasıl karşılanacağı.

Bunun dışında oyunda olayları araştırı-

yor, katilleri buluyor, katillerden kaçıyor, kaçarken takılıp yere kapaklanıyorsunuz. Fakat oyunun birkaç aşamaya ayrıldığını da itiraf etmeliyim. Bunlardan biri araştırma, bilgi toplama, diğeri ise katili bulup bıçaklanma (?) kısmı. Fakat grafiklerin serseri olması, kapkaç yapması, karşıdan karşıya geçmeye çalışan yaşlılara çelme takması affedilir gibi değil. Peki ya oynanış eğlenceli mi? Hayır. Peki eğlence mi istiyorsunuz? Berker gel abi, Sinan sen de gel. Şu Tuğbek'in uzay mekiği kasasını tutun ucundan, kaldıralım. Ha, atalım abi şu dart'a. Bir, kiii... Lapadalupadalap! Aa, kırıldı cam. .

level  
NOTU 45



## SHANGAI DRAGON

Yapım: E-Pie Dağıtım: E-Pie Minimum Sistem: 600 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

**Hangimiz bir Shanghai Dragon değil ki?** Ben değilim. Berker sen? Evet ya, sende Shanghai Dragon tipi var Berker. Oy oyyy! Yanaklara bak! Tosun tosun! Kısa Kısa'yı okumuyorsun nasıl olsa, senin hakkında istediğimi yazabilirim. Yazayım: GeForce FX, 256 MB DDR RAM, onboard ses kartı. Hah, kesin tavrım budur (?).

Shanghai Dragon'da ise bir Japon Yapıştırıcısı... Ha, bir Japon Kumandanı'nı kontrol ediyorsunuz. Birinci tekir şahıs kamerasıyla oynanan bu oyunda yolunza çıkan herkesle tartışıyorsunuz. Bunun için de bir-



çok farklı silaha sahipsiniz. Yapımcıların diğer oyununun Great Qin Warriors olduğunu şu kâğıda not edeyim, kâğıdı yanlışlıkla atayım, sonra bulmak için lapada lupada diye peşinden koşayım.

Tabii sorunlar bunlarla kalmıyor sevgili futbol severler. Shanghai Dragon'daki grafik kalitesinin Great Qin Warriors'u aratmaması, "Abi sen yorulma, ben bi' koşu bulup gelirim onu." demesi, oyunun iyi olduğu anlamına geliyor.

Shanghai Dragon'un artıları bunlarla sınırlı değil. Oyundan istediğiniz zaman çıkabiliyor, Paint'te resim çizebiliyor, kasayı yere atmak suretiyle bilgisayarı kapatabiliyorsunuz. Bu durumda sorulması gereken soruysa şu: Kim gidip pastaneden kaşarlı sandviç alacak? .



level  
NOTU 40



# AMERICAN FARMER

**Yapım:** Destineer **Dağıtım:** Global Star **Minimum Sistem:** 450 Mhz işlemci, 128 MB RAM, 32 MB Ekran kartı

Hiç unutmam, yıl 2004, aylardan Ekim'di. Dışarıda fırtına kopuyor, yağmur yağıyor, Arap Kızı camdan bakıp ne yapıyordu. Dergide yalnızdım ve Sinan'ın masasında bulduğum American Farmer'la birden bire hayatım değişti. Her şey eskisi gibiydi. Tembeldim, eve tak-

siyle gidiyordum ve her zamanki gibi uyuyordum. Hiçbir şey değişmedi ya! Buradan American Farmer'ın bir çiftlik simülasyonu olduğu sonucunu çıkarabiliriz. Şunu da çıkarayım ki Batu'nun kafasına çarpmasın.

Kısacası American Farmer'da çiftliğin sorunlarıyla ilgileniyorsunuz. Afedersiniz, hangi tavuk nereye pislemiş, hangi at uyumsuz, hangi inek şizofren, bunlarla uğraşıyorsunuz. Buna ek olarak çalışanlarınızın yetenek puanlarını da arttırabiliyorsunuz.

Mesela bir işçiyi işini iyi yaptığı zaman "cici cicii" diye severseniz işçinin yetenek puanı artıyor. Eğer işçiyi tartışıp arkasından konuşursanız yetenek puanı azalıyor.

Oyunun artıları arasındaysa ekranda aynı anda 65 milyon rengin bulunabilmesi ve piksellerin hareket edebilmesi sayılabilir. Diğer yandan American Farmer'ın mouse'u desteklemesi ise çok iyi bir şeydir. Ayrıca araştırmalarım sonucunda Arap Kızı diye bir şey olmadığını, bunun Arap Sabunu olduğunu fark ettim. Cidden bak? ☺

level  
NOTU 52



# YETISPORTS DELUXE

**Yapım:** JoWood Productions | **Dağıtım:** JoWood Productions | **Minimum Sistem:** 700 Mhz işlemci, 256 MB RAM, 64 MB Ekran kartı

**Penguenleri Koruma ve Banane Ya**, Kendin Pişir Kendin Ye Derneği'nin dikkatini çeken bir oyun Yetisports Deluxe. Sonuçta (?) oyunu oynarken telefonum çaldı. Açtım, bi` kadın çıktı. "Aradığınız kişiye şu anda ulaşamıyorum mırırmırmı..." dedi, ben de "Bi` daha burayı aramayın bağyan!" deyip suratıma kapattı telefonu (?). Sonra yeniden aradı, dedi ki, "Yanlış bir numara çevirdiniz, kontrboroloğborop...". "Ha, ne, ben kimim, sen kimsin, o ne, bu ne?" demeye kalmadan yine kapattı suratıma çat diye. Sinirlenmedim değil, sinirlendim, ama

yazı yazmam gerektiği için unutmaya çalıştım onu, boş verdim her şeyi, kendimi karışık meyve suyuna verdim.

Yetisports ise bir penguen simülasyonu sevgili okurlar. Oyunda yapmanız gereken şeyse penguenlere sopayla vurmak, tekme tokat girişmek, ağzını burnunu kırmak (sakın olayım!). Bu yolla penguenleri hava kirliliğinin olmadığı uzak diyarlara atmaya çalışıyorsunuz. Pengueni en uzağa atan en ayırmaz, en



kepçe kulaklı oyuncuysa oyunu kazanıyor. Ben de tuttum, buradan Bahçeşehir'e kadar attım bunu. Peki attım da ne oldu? Ha?! O masum penguenleri katletmeye utanmıyor muyum? Cidden

ya, utanmıyor muyum? ☺

level  
NOTU 55

# SOLITAIRE MASTER 3

**Yapım:** Yapım: eGames **Dağıtım:** eGames **Minimum Sistem:** 233 Mhz işlemci, 16 MB RAM

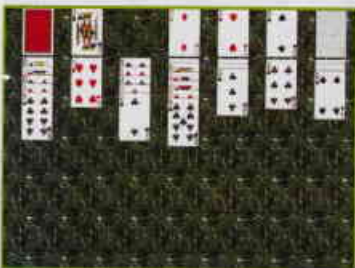
Solitaire Master 3 ise bir kart oyunu olsa gerek. Bu sonucu oyundaki iskambil kâğıtlarından çıkarmak olası. Hoyle Card Games 2004'ten farklı olarak, Solitaire Master 3'te sadece Solitaire oyunlarını ve Half-Life 2'yi oynayabiliyorsunuz. Buna ek olarak Solitaire Master 3 CD'sini buruşturup top haline getirerek

tek kale maç yapabiliyorsunuz. Kale direkleri için de şu mouse'u, şu klavyeyi ve Berker'in en sevdiği kupasını...

Solitaire Master'ı Hoyle Card Games 2004'ten, XP'deki Solitaire'den, Mayın Tarlası'ndan ve şu kombiden ayıran birkaç şey var. Bunlardan biri kendi Solitaire oyununuzu yaratabilmeniz, diğerini ise unuttum. Ama şu karışık bakkaldan alıp gelebilirim hemen. Kaşarlı sandviç de alırım hem, Cola da alırım, oradan da

eve gide... Ha, n'aber Sinan ya, ben de dergide nasıl daha çok kalıp çalışırım, nasıl daha çok yazı yazarım, nasıl daha az uyurum, onun hesabını yapıyordum. Sen geldin. Bak nasıl da yazıyorum: Ne diyordum, Solitaire Master 3. Oyunda çok fazla sayıda (450) Solitaire oyunu olduğu yadsınamaz. Sonuçta, Solitaire'i sevdiğin (şu arkada uyuklayan) için bu oyuna fazla puan vereceğim: 70. Bir Kısa Kısa'nın daha sonuna gelirk... Ne, 70 az mı? Peki, 67 veriyorum o zaman, vermiyorum değil. ☺

level  
NOTU 67





# KONSOL USTASI

Arkadaşlar şu noktada belirtmek istediğim bir şey var: Televizyonlardaki garip yarışmalardan bana ikrah geldi. Bir yerde gelinlerle kaynanalar Def Jam'dekinden daha nefret dolu kavgalara tutuşurlar, diğer tarafta ünlü kisvesi altında bize sunulan bir takım insanlar derme çatma bir yapıya girip manasızca otururlar, öbür taraftaysa "yeni yıldız halı"nden sanatçı toparlanmaktadır. Neden söylüyorum bunları? Yer dolsun diye değil elbette. "Beğenimize" sunulan bu garip programlar tüm televizyonları işgal etti ve nereye açsam karşıma bunlar çıkıyor. Şu karşımda gördüğünüz haberleri yazarken televizyonu camdan atmamak için kendimi zor tuttum. Onun yerine kendini attım; bu yazıyı da kedim yazdı...

## ÜÇÜNCÜ NESİL KAHRAMANLAR

# THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE

EA Redwood Shores | Dağıtım: Electronic Arts | Platform: PS2, Xbox, GC, GBA | Çıkış Tarihi: Kasım 2004

Aragorn, Gimli, Gandalf, Sauron ve diğerleri... Bu sefer de karşımızda sinemaları 3 yıldır meşgul eden LOTR üçlemesinin, üçlemeyle direkt alakası olmayan, ama filmin yolunu takip eden yeni bir oyunu var. The Third Age'de Yüzük Kardeşliği tarafında savaşacağız ve Orta Dünya'da dolaşırken grubumuza yeni savaşçılar ekleyerek kötülüğe karşı mücadele edeceğiz. Konuda zaten pek

orijinal bir şey olmasını beklemiyorduk. Önemli olan da oynanış. RPG türünde olacak oyunda, sıra tabanlı bir savaş sistemi hakim olacak ve zaman zaman Sauron'un tarafından da olayları görerek, Sauron için savaşan grubu da kontrol edebileceğiz. Moria madenlerinde Balrog'la savaşmak, Osgiliath'i savunmak veya Helm's Deep'i yok etmek istiyorsanız, kesin çözüm burada.



## YOKSA BURNOUT'LA İŞİNİZ BİTTİ Mİ?

# CRASH 'N BURN

Yapım: Climax Studios | Dağıtım: Eidos Interactive | Platform: Xbox, PS2 | Çıkış Tarihi: 15 Kasım 2004



"Bir Burnout, bir Destruction Derby oynuyorum, ama artık oyun değiştirmekten de sıkıldım, şunların ikisini bir arada sunan bir oyun yok mu?" gibi son derece şımarmış olduğunuzu gösteren bir soru soruyorsanız, Eidos'un Crash 'n Burn'ünü beklemeniz gerekiyor. Yarış, birbirini patlatma, rakip takımın liderini ortadan kaldırma, aracınızı son ana kadar sağlam tutma gibi birçok oyun seçeneği ile gelen Crash 'n Burn aynı anda 15

arabaya kadar mücadele etmenizi sağlayacak. Her yarışın sonunda para kazanarak aracınızı geliştirebilecek, yeni pistler ve araçları "gizli" statüsünden çıkarıp oyuna dahil edeceksiniz. Kamyon, hızlı spor arabalar, beygir gücü yüksek amerikalı arabaları gibi farklı çeşit arabaların da bulunacağı yeni aksiyon-yarış oyunumuz bu ay içerisinde piyasada olmalı.

## BASKIYI DURDURUN!



► Mortal Kombat: Deception yeterince kanlı değilmiş gibi, Midway Deception'a özel bir kontrolör de geliştirdi. DualShock tarzı bir gamepad tasarımına sahip olan kontrolörün özelliği 16 yaş ve üstüne tavsiye edilmesi (üstündeki kanlı silüet tasarımından dolayı).

► Bir diğer korku aksiyon oyunu da yine Capcom'dan. Demento Japan ismiyle Japonya'da çoktan piyasada

olan oyun, buraya Haunting Ground olarak geliyor ve 18 yaşındaki bir kızın, yanındaki köpeğiyle kısıldığı kaleden kurtulmasını sağlıyoruz. Çıkış zamanı belirsizliğini koruyor.

► Bir baltaya sap olamayan Way of the Samurai serisi (yapımcı Capcom) üçüncü oyununa kavuşuyor. Samurai Western artık maceradan çok aksiyona dayalı olacak ve her bölümün sonunda alacağınız tecrübe puanlarıyla samurayınızı geliştirebileceksiniz. 2005'in ilkbaharına kadar süresi var.



## YETTİ BU METALKAFALAR

# JAK 3

Yapım: Naughty Dog Software | Dağıtım: SCE | Platform: PS2 | Çıkış Tarihi: 9 Kasım 2004

Ratchet & Clank ile birlikte PS2'lerimizi asla platform oyunu sıkıntısına sokmayan Jak ve sevimli arkadaşı Daxter, araç kullanımının zirve tırmandığı yeni şenliklerini bizimle de



paylaşmaya hazırlanıyor. Platform öğeleri elbette yine baskın olacak, fakat araç kullanımının önemi bu sefer çok farklı. Örneğin, Star Wars'un Landspeeder'larına benzeyen ve üstünde bir makineli tüfek taşıyan araçla Metalhead dinazorlarını avlamak hayli yorucu bir görev. Buna benzer birçok görevle karşılaşacağınızı da bilmelisiniz. Diğer yenilikler arasındaysa daha geniş bölümler, daha renkli grafikler, farklı silahlar, farklı düşmanlar ve bir devam oyunundan bekleyeceğiniz her şey görülüyor. Jak III anlatılanlara göre yeni bir klasik olacak kalitede. Bakalım bu gerçek olacak mı?..

## YOKSA BU STREETS OF RAGE MI?

# SPIKEOUT: BATTLE STREET

Yapım: Amusement Vision | Dağıtım: SEGA | Platform: Xbox | Çıkış Tarihi: 2004 sonu



Ortadaki yapım her ne kadar Streets of Rage'i feci şekilde andırsa da, maalesef onla ilgisi yok heyecanlanmayalım. Veya yine de heyecanlanabiliriz, çünkü Battle Street tek kişilik oyun süresi olarak iki ila dört saat arasında sürüyor. Bir saniye yanlış oldu. Bizi mutlu eden bu değil, oyunun Xbox Live üzerinden 4 kişiye kadar oynanması olmalıydı. Düşünün .ki üç boyutlu bir Final Fight var elimizde ve dört tanımadığınız kişiyle önünüze çıkan pataklısınız. Online Arcade keyfi de diyebiliriz. Tek kişilik oyunda ise her oyunu bitirirsenizde yeni bir karaktere daha kavuşuyorsunuz. 12 gizli karakterin olduğunu da düşünürsek, bu oyunun bizi uzun süre oyalayacağını da varsayabiliriz.

## Net üzerinden kavga

# DEAD OR ALIVE ULTIMATE

Yapım: Team Ninja | Dağıtım: Tecmo | Platform: Xbox | Çıkış Tarihi: Piyasada

Eski Dead or Alive'lerinizi artık çöpe atabilirsiniz, zira eskileri bir araya toplayan ve üstüne inanılmaz kullanışlı bir Online oyun sistemi kuran yeni Dead or Alive'imiz hazır bile. Söylediğim gibi Ultimate'ta eski dövüşçülerimiz, eski arenalarımız ve eskiye dair her şey yeni bir görünümle geliyor, fakat asıl olay tek kişilik oyun değil. DoAU ile Xbox Live'a bağlanarak istediğiniz kişiyle hızlı bir maçta çıkabilir, turnuvalara katılabilir ve oyunu oynadığınız sürece sıralamalarda nerede olduğunuzu kontrol edebilirsiniz. Hiç yenilgi almadan 100 maçta mı çıktınız? O zaman Strength sıralamasının

başında olmak sizi mutlu edecektir. DoAU için en yakın Xbox bayisine bakın (heh heh, yok ki!).



► Daha önce Tenchu: Kurenai adıyla duyurduğumuz ve Rip ile Ayame'nin hikâyesini konu alan yeni Tenchu, SEGA'nın dağıtımıyla Tenchu: Fatal Shadows olarak Şubat 2005'te PS2'lerimize iniş yapacak.

► Hafif Burnout 3: Takedown'da rakiplerimizi havalara fırlatmaya çalışırken, Electronic Arts Burnout 4'ün gelecek yıl karşımıza

çıkacağını açıkladı. Sonrasını hatırlamıyorum, bayılmışım

► Suikoden ve Castlevania serilerinin mimarları Öz'da buluşuyor. Son ismi Oz olmasa da, 2005'e kadar zaten ortalıkta göremeyeceğimiz oyunun mükemmel bir aksiyon olmasını bekliyoruz. Yapımcı Konami.

► Çok eskiden bir film izlemiştik. Bir takım çocuklar bir çikolata fab-

rikasına geziye gidiyorlardı ve çoğu fantastik bir şekilde ölüyordu. Onunla ilgisi var mı bilemiyorum, ama Tim Burton'un yeni filmi Charlie and the Chocolate Factory PC ve tüm konsollara da uyarlanıyor. Yapımcı High Voltage Software oyunu 2005 yazına getiştirme gayretinde.

► World Heroes, Metal Slug, Fatal Fury, Samurai Shodown ve King of

Fighters karakterlerini bir araya getiren yeni SNK Playmore dövüşü, Neo Geo Battle Coliseum şu an için sadece Arcade'ler için hazırlanıyor, fakat bir takım konsollarda da göreceğimiz şu götürmez bir gerçek.

► 2004 sonunda piyasada olması beklenen Predator: Concrete Jungle 2005'in ilk çeyreğine kadar ertelendi.



## Hız öldürür mü? Hıh, kim takar!

# BURNOUT 3 TAKEDOWN™

Üç vakte kadar çok sayıda hurdacı tanıdığınız olacak...

LEVEL CLASSIC

"Kaza" mevhumunu esas alan bir yarış oyunu yapmak kimin aklına gelmiş yahu? Kim düşünmüşse helal olsun vallahi. Burnout 3 ile kaza yapınca zaman kaybettim diye moral bozmuyor, birkaç sıra birden geriye düştüm diye ümitsizliğe kapılmıyor, hatta arkanıza yaslanıp yaptığınız kazayı gülümseyerek, büyük bir zevkle izliyorsunuz. Hayır, deli de değilim, psikopat da değilim. Oynayınca (emin olun çoğunuz oynayacaksınız) siz de bana hak vereceksiniz ki, bu oyundaki çarpışmalar tek kelimeyle muh-te-şem!

### DAHA ZEVKLİSİ YOK!

Adamlar kazaları oyuna çok iyi entegre etmişler. Aşırı hızlı giderken bir yerlere patlıyorsunuz, kopan kıyameti zevkle izliyorsunuz ve yarışa dönerken çok fazla can sıkılmıyorsunuz. Çünkü çok kötü bir yarışçı değilseniz, biraz geriye düşseniz bile kazanma şansınız sürüyor. Tempo ve heyecan hiç azalmıyor, her an her şey olabiliyor. Herkes kazanmak için risk alıp tehlikeli yollara başvurmak zorunda kaldığından, bir anda yarış liderinin duvara çarpıp akordeon haline gelmiş arabasının yanından geçebiliyorsunuz.

Bir başka takdire şayan özellik de "risk = ödül" sistemi. Alışıl gelmiş yarış oyunlarında, yapımcıların hazırladığı kaza yaptıracak tuzakları ve riskleri bir müddet sonra öğrenirsiniz ve amacınız kusursuza yakın oynayıp herkesi yenmeye çalışmak olur. Burnout 3 bu rutini de başarıyla delmiş. Nasıl mı? Oyunda başarılı olabilmemiz için her arabada standart aksesuar konumunda bulunan "Boost" özelliğini çok iyi kullanma-

nız gerekiyor. Bu boost denen meret NOS gibi bişi yani, ekranın sol alt köşesinde alevlerle dolu bir bar biçiminde görünüyor. Sınırlı olmasına rağmen kullandığınızda etrafınızdaki nesnelere bulanıklaşıyor ve aracınız ileriye atılıp normalden çok daha hızlı gidebiliyor. Başkalarından daha hızlı gitmek için daha fazla boost'a sahip olmanız gerekiyor. İşte boost burada bizim ödülümüz ve ödül almak için de riske girip tehlikeli hareketler yapmamız gerekiyor. Yani kaçmak bir yana dursun, kendimizi tehlikeye atıyor, damarlarımıza adrenalin pompalıyoruz.

### PUMP IT UP BABY!

İşte boost almanız için gereken tehlikeli hareketlerden bazıları: Ters şeritten gitmek, aracınızı havalandırmak, virajlara aracınızı kaydırarak girmek, rakiplerle uzun süre tampon tampona gitmek, trafikteki araçlara çok yakın geçmek ve karşıdan gelen araçların üzerine üzerine sürmek. Aynı zamanda bazı modlarda yolda göreceğiniz boost ikonunu alarak da boost edebilirsiniz.

Bunların yanı sıra boost barınızı doldurmanın çok daha kolay ve zevkli bir yolu var. Serinin üçüncü oyununa adını veren Takedown özelliği sayesinde rakiplerinizin kaza yapmasını sağladığınızda, Boost barınız normaldekinin iki, üç hatta dört katına kadar uzayabiliyor ve de doluyor. Tabi ki bu çekişme içinde siz kaza yaptığınızda da aynen eklenen katlar geri alınıyor.

Güzellikler daha bitmedi. Diyelim ki kaçınılmaz olarak kaza yaptınız, bu kez de R1 tuşu ile çarpışmayı yavaş çekimde izleyebilir (Impact Time), hatta aynı zamanda sol analog kol yardımı ile hurdaya dönen aracınızı yönlendirebilirsiniz (Aftertouch). Böylelikle sadece camları patlayan, tavanı çöken, yırtılıp parçalanan, dingili, lastikleri ve diğer parçaları etrafa saçılan, kıvılcımlar çıkarak sürüklenen ve patlayan araçları tadını çıkararak izlemekle kalmıyor, aynı zamanda hurdaları arkanızdan gelen rakiplerinizin yoluna denk getirerek onların da size çarpmasını sağlıyorsunuz (Aftertouch Takedown). Bu sayede hem rakibiniz sizi geçememiş oluyor, hem de boost barınızın bir bölümünü yeniden doldurmuş oluyorsunuz.

### SICAK ASFALTTA İT DALAŞI

Oyunumuzda kompakt otomobillerden otobüslere kadar değişen 12 sınıfa ait toplam 70 farklı aracı seçme şansı-



nız var. Üç kıta üzerindeki kırk farklı parkurda sayısız karşılaşmaya çıkıyorsunuz. Kontroller basit, kolay öğrenilir ve hemen tepki veren cinsten. Oyundan hiç kopmadan çabucak hızlanıyor ve boost alarak geniş karayollarında ve şehir içinde rüzgâr yırtarcasına rakiplerinizle dalaşıyorsunuz. Şehir içinde bir miktar trafik yoğunluğu olduğunu söylememe gerek yoktur sanırım.

### "Console Master İpuçları"

- Yarışa avantajlı başlamak için gaza basılı tutarken frene de basın. Geri sayımın bitmesine bir saniye kala elinizi frenlerden çekip tozu dumana katarak çıkışınızı yapabilirsiniz.
- Boost barınızı doldurmak için en etkili yol takedown yapmaktır. Bunun için en kolay yol da hızlıca gelip rakiplerinize çarpmak ve dengelerini bozup onları yolun dışına atmaktır. Yakın hızlarda seyrederken çarpmanız pek işe yaramayacağı gibi sizi de riske sokacaktır.
- Arkanızdaki rakibinizin size takedown yapmasını önlemek için hafifçe frene basıp önünüze geçmesini sağlayın. Yanınızdan geçerken veya önünüzdeyken kendisi açık hedef olacaktır.
- Gereksiz risk almayın, dar yollarda boost açmayın, karşıdan gelen otolara ve bariz engellere dikkat edin. Geniş ve boş yollarda ise gazı dösemeye çalışmaktan çekinmeyin.
- Faceoff yarışlarında mümkün olduğu kadar önde kalıp yarış bitirmeye çalışın. Yarışın sonlarında özellikle dikkat edin çünkü buradaki bir hatanın telafisi olmayacaktır. Zaten AI ayarı gereği rakibinize 15 saniyeden fazla fark atmanız mümkün olmayacaktır.





Oyunun en ilginç parçası olan çarpışma (Crash) modunda hızınızı alarak yoğun şekilde trafiğin aktığı bir kavşağa bodoslama giriyorsunuz. Amacınız her bölümdede en etkili çarpışma noktasını bulmak ve mümkün olduğunca çok arabayı kapsayan, mümkün olduğu kadar fazla hasar yaratan büyük bir zincirleme kaza yaratmak. Bu modda da çarptığınız andan itibaren R1 tuşu ile oyunu yavaşlatıp aracınızı sol analog kol ile yönlendirebilir ve daha etkili kazalar yaratabilirsiniz. Oyunun başka bir yeniliği olan "Crashbreaker" özelliğini kullanarak, size verilen sayı kadar aracın zincirleme kazaya karışmasının ardından R2 tuşuna basabilir ve artık harabeye dönmüş aracınızın sanki bomba yüklüymüş gibi infilak ettirip çevresine hatırı sayılır miktarda zarar veriyorsunuz.

Bu kadar katliam yetmedi mi diyorsunuz? Dahası var. Oyunda bulunan ikonları kullanmaya ne dersiniz? Mesela bir Crashbreaker ikonu alırsanız aracınızı ikinci kez patlatabiliyorsunuz. Diğer Power-Up'lar ise direkt nakit veriyor veya yarattığınız hasarın parasal değerini (bu moddaki puanınız oluyor) çarpıyor veya bölüyor.

## GİR DAĞILSIN, BAS PATLASIN!

Diğer oyun türlerini ise kısaca geçeyim. Race'de klasik tek veya üç turluk parkurlarda en azından üçüncü olabilmek için savaşıyorsunuz. Rakiplerinizi alt etmek için bol bol boost kullanmalı, tehlikeli hareket ve takedown yapmalısınız. Road Rage'de amacınız zaman ve yol bitme-



den veya kendi aracınızı parçalama- dan mümkün olduğunca fazla takedown yapmak ve size verilen limit sayıyı aşabilmek. Bu modda rakip hiç bitmiyor, sinek avlar gibisiniz, çok eğlenceli. Faceoff yarışlarında tek rakibe karşı kıran kırana mücadele ediyorsunuz. Grand Prix olayı karışık birkaç yarıştan oluşuyor ve sonunda her yarıştan aldığınız puanlar toplanarak toplu dereceler belirleniyor. Time Attack modunda verilen zaman limiti içerisinde belirli bir parkuru bitirmeye çalışıyorsunuz. Burada rakip yok, 4x Boost'a sahipsiniz, yeniden dolması da çok kolay ama trafik yoğun. Eliminator'da ise altı kişi, toplam beş tur atıyorsunuz. Her turun sonunda en arkada kalan araba havaya uçuyor ve son tur başa baş final oluyor. İlk üçe girmek zor sayılmaz.

Oyunun kariyer modu sayılan dünya turunda ise (World Tour) bu bahsettiğim modlar birleştirilmiş ve bir harita üzerine yerleştirilmiş. Üç kıtada geçen yüz kadar yarış sırayla seçip oynuyorsunuz. Size sürekli yenilikler ve teklifler sunan mod sıkılmanızı önüyor. Bu modda ilerleyerek oyundaki kapalı yarışları, yolları ve araçları da açabiliyorsunuz. Her karşılaşma için size verilen limitlere göre aldığınız sonuç, o olayda başarısız olduğunuzu bronz, gümüş veya altın madalya kazandığınızı belirliyor. Bronz almanız başarılı sayılmanıza yetmesine rağmen, bir şeyleri açmak istiyorsanız her olayda altın madalyaya ulaşmanız gerekiyor. Tabi gizli kalanların açılması

için sadece altın almak yetmiyor, aynı zamanda oyunda bir nakit kaydı tutuluyor. Bazı gizli öğelerin açılması için ise belirli miktarda para, hasar, Takedown limitlerine ulaşmanız veya oyunun sizden istediği tuhaf "aynı yarışta iki TIR'a Takedown yaptırmak" gibi önemli noktalarda çok özel hareketleri yapmanız gerekiyor. Özellikle çarpışma modunda etkili olacak bir itfaiye veya otobüs kazanabilmek için çok acele etmeyin, hatta ilk haftayı gözden çıkartın derim. Bu açılabilirler dünya turu ile birleştirildiklerinde, Burnout 3'e mükemmel yeniden oynanabilirlik değeri veriyorlar.

## NTSC vs. PAL

Topladığınız puanlar online modda da geçerli oluyor. Oyunun multiplayer ve online olarak oynanabilen yedi modu mevcut. Yarışın yanı sıra çarpışma modunda aynı kavşağa iki koldan girebilir, veya bu işi sırayla yapabilirsiniz. Online Road Rage'de takımlar oluşturabilir ve sınırsız boost ile mavi takımın kırmızı takımı kovalayıp, yol bitmeden belirli sayıda takedown'a ulaşması için uğraşabilirsiniz. Oyunun online modu özenle yapılmış ve sorunsuz çalışıyor. Oyunu yaratan kişi rütbe veya belirli araç türlerine kısıtlama getirme şansına sahip oluyor ki yarışlar cıvımasın. Altı kişiye kadar oyuncu ve Voice Chat olanağı sunan online modun en salak tarafı NTSC ve PAL oyun sahiplerinin birbirlerine karşı yarışmaması. Ben şimdi bir Amerikalı tokatlayamayacaksam neye yaradı İnternet? Atın çöpe. Aftertouch özelliği online oyunlarda da var ama tabi ki yavaş çekimde değil. Online'in yanı sıra ekranı bölerek iki kişilik de yarışabilirsiniz, lakin oyuna ilk başladığınızda bu seçenek kapalı oluyor. World Tour'da biraz oynayıp açmanız lazım.





## YAPAY ZEKÂ ÖFKE SAÇIYOR

Bilgisayar kontrolündeki rakipleriniz genellikle yarışın başlarında akıllı, uslu, vergilerini ödeyen efendi adamcağızlar gibi görünüyor olmalarına rağmen sizin gibi agresif sürücülerden pek hoşlanmıyorlar. Eğer çevredekilerden bir tanesine vurursanız, aracının üzerindeki ikonun rengi değişiyor ve gözünü kan bürüyüp Allah ne verdiyse size kastırıyor. Adam hayatınızı zorlaştırmak için elinden geleni ardına koymuyor. Gerçi bu durum yarış keyifli hale de getirmiyor değil. Yani öyle diğer oyunlardaki gibi bir kez liderliği ele geçirdin mi, rahat rahat sonuca gitmek yok. Her an birisi sizi balıklarla dans etmeye yönlendirebilir.

Akıcı, aksamayan, detaylı, renkli ve canlı grafikleriyle Burnout 3 görsel anlamda da sınıfını rahatlıkla geçiyor. Boost kullandığınızda oluşan blur efekti, kıvılcıklar ve patlamalar harikade. Araç deformasyon sistemi mükemmel yapılmış, kaza yaptığınızda aracınızın şasisi yamuluyor, dingili kopuyor, camları patlıyor ve tekerlekleri fırlıyor. Orijinal markaya sahip olmayan, ama gerçekteki belirli modellere çok benzeyen araç modelleri GT4'deki gibi süper gerçekçi olmamasına karşın bir arcade oyunu için çok iyi. Oyunda hiçbir yerde yavaşlama yok (online modda muhtemel lag hariç), fakat yükleme süreleri benim beklentimden biraz daha uzun. Teknik açıdan Xbox versiyonu birazcık daha iyi.

Serinin dağıtımının ceset Acclaim'den, Electronic Arts'a geçmiş olması çoğu yönden iyi, fakat EA rahat duramamış, hemen burnunu muhtelif yerlere sokmuş. Çevre tasarımı süper ama yolların her tarafında EA Games'in yeni çıkacak oyun reklâmlarını görmekten kusacak hale geliyorsunuz bir kere. Bir de klasik EA oyunlarında olduğu gibi bu oyunda da her şarkı başında bir EA logosu ve şarkı bilgileri geliyor. Ben sevmiyorum kardeşim bu standart dokunuşları, nerede kaldı oyunun kendi ruhu? Oyuna ilk başladığınızda gösterilen eğitim videosu iyi hazırlanmış, lafım yok, ama kesinlikle geçilmiyor olması nasıl bir iştir? Diyelim ki hafıza kartım yok, mecbur muyum her seferinde bunu izlemeye? Yine aynı şekilde iki kişilik yarış için her seferinde tek başıma dünya turu oy-

namak zorunda mıyım? Bu nasıl bir yanlışlıktır? Kınıyorum sayın muhtar.

## DJ PARMAKLARI GÖRMEK İSTİYOR

Neyse ki oyunun ses ve müziklerinden yana derdimiz yok. Motor kükremesi, spor şanzımanının sesi, boost açtığınız zaman çıkan müthiş gaz efekt, trafik ve diğer sesler harika. Tabi gerçekçilik açısından eksik kalan bazı sesler var. Mesela aracınızı bir koruma demirine sürüttüğünüzde hiç ses çıkmıyor. Aslında bu sıradaki kıvılcım yağmurunun kulak tırmalayan bir metal sürtünme sesi ile eşlikli gelmesi gerekirdi. Müzikler de idare eder. Oyun 44 parçalık bir soundtrack'e sahip ve bunlar Crash FM denen bir radyodan sunuluyormuş havası verilmeye çalışılmış. İyi

## "Aramızda saklı, gizli olur mu hiç"

Oyunda gizli arabaları açabilmek için belirli paralara sahip olmalı, belirli yarışların tümünde altın madalya almalı, belli sayıda takedown yapmalı veya benzeri gereksinimleri yerine getirmelisiniz. Açabileceğiniz gizli araçlar içerisinde en göze batanları çeşitli prototipler, hotrod, itfaiye aracı, arazi aracı, panel van, otobüs, pikap, INT Express dağıtım kamyonu, taksi ve çöp kamyonu var.

güzel de dangalak DJ sinir ediyor. Oyunun başlarında eh işte ilginç gelen kısıtlı dağarcıklı konuşmalar, tekrarlanmaya başladığı zaman çileden çıkılıp oyunun seçeneklerine giriliyor ve DJ kapı dışarı ediliyor. Yapımcılar hiç GTA oynamamışlar galiba, radyoda birazcık zenginlik lütfen. Tarz rock ve pop, fakat problem birazcık tempoda sanki. Bu oyuna göre biraz yavaş ritimler mi kullanılmış ne? Oyunun Xbox versiyonunda çalacak listeyi seçebiliyorsunuz ama PS2 sahiplerinin böyle bir şansı olmuyor.

Yarış oyunu dediğin simülasyon olur bilader diyenlerden değilseniz Burnout 3 kesinlikle sizin oyununuz. Yarış oyunlarına karşı keşfedilmemiş azıcık bile sempatiniz varsa siz potansiyel bir Burnout 3 bağımlısı-sınız demektir. Online desteğini kullanmasanız bile oyunu bitiririz ortalama bir haftanızı alacaktır. Burnout 3, iyi bir oyuncuyu bile en az üç ay oyalayacak yeniden oynanma kapasitesine sahip. Şu ana kadar yapılmış en iyi arcade tarzı yarış oyunlarından bir tanesi, belki de en iyisi olan Burnout 3, arşivinizdeki yeri kesinlikle hak ediyor. Gamecube ve PC sahipleri beklenti içine girmesinler çünkü bu platformlara kesinlikle gelmiyor. Oyunda ekstralara göz atarlar karlı çıkabilirler, çünkü NFS: Underground 2' nin oynanabilir demosu da sizi bekliyor olacaktır. Bye&Smile... ☺

\_MegaEmin©

| BURNOUT 3: TAKEDOWN                                 |                               | YARIŞ                    | www.aral.com.tr |
|---|-------------------------------|--------------------------|-----------------|
| Yapımcı: Criterion Games                            | Medya: 1 DVD                  | Fiyat: 120 YTL           |                 |
| Dağıtıcı: EA Games                                  | Orijinal olarak Var           | Yaş sınırı: 13+          |                 |
| <b>DESTEKLENENLER</b>                               |                               |                          |                 |
| Doty Pro Logic 2                                    | Dual Shock                    | Direksiyon               | Online          |
| Oyuna Alışmak: Kolay                                | İngilizce gereksinimi: Az     | Zorluk: Orta             |                 |
| Grafik  | Artılar/Eksiler *             |                          |                 |
| Ses   | ▲ Müthiş hız ve heyecan, araç | ▼ Uzun yükleme süreleri, |                 |
| Oynanabilirlik                                      | ▲ deformasyonu, online        | ▼ geçilemeyen videolar,  |                 |
| Multiplayer   | ▲ desteği, asla sıklamaması   | ▼ zevzek DJ              |                 |
| Eğlence   |                               |                          |                 |
| LEVEL NOTU  | [Bar chart showing 10 levels] |                          |                 |
| Alternatif: NFS Underground, Test Drive Destruction |                               |                          |                 |





# Beklediğimiz Shoot'Em Up

# GRADIUS V



"Bana ne çarptı?" cümlesinin dakikada 23 kez söylendiği tek oyun

**Eskilerin Tyrian isimli** oyunu sayesinde Shoot'Em Up'lara çılginca bir ilgi beslediğim, şu karşımdaki monitör kadar gerçektir. Gelin görün ki, bu ilğim yavaş yavaş sönmekte ve yok olmaktadır, çünkü Mars Matrix, Psyvariar 2 ve İkaruga gibi Shoot'Em Up tarzı oyunları oynarken kendimi açıkça özürümlü gibi hissettim. Ya bu oyunlarda bir şey vardı, ya da bende. Sonra ne oldu? Gradius V geldi. Yine eski heyecanıyla oyuna bir çırpıda atladım; O ise kaçmadı ve beni ters düz edip bir kenara bıraktı. Bu kısa işlem her seferinde on dakika sürdü. Oyun kendini daha fazla oynatmadı. Hasta midir nedir!?

## KÖTÜ ZAMANLAMA

Gradius'da olay şu şekilde cereyan ediyor: A noktasından B noktasına ilerlemeye çalışan X gemimiz, bu iki nokta arasında D, U, Z ve alfabenin diğer harflerinin 15 katı kadar düşmanla karşılaşılıyor. Düşman kuvvetlerinin cephane miktarı 15 üstü 15 ve her bölüm sonunda dev bir Boss olduğuna göre, limit X sonsuza giderken ortaya çıkacak karmaşayı siz bulunuz. Ben bulamayacağım.

Bir süre sonra nerede ne olduğunu pek fark edemeyeceğiniz için, ister istemez vurulmaya başlayacaksınız. Bir enerji bannız da olmadığından vurulmamak için ya reflekslerinize, ya da "Option" özelliğinize güvenmelisiniz. Oyunun başında seçeceğiniz dört tip gemiden her biri kendine, farklı bir düzen taşıyan dört ufak koruyucu ve saldırı amaçlı özellik alabiliyor. İlk adımda sıfır güçle başlıyor, kırmızı ve ya seri halinde gelen gemileri patlattıkça güçlendiriciler ka-



dönen bu koruyucu toplar hem ateş ediyor, hem sizi düşman ateşinden koruyor, hem de R1 tuşuna basarak kontrol etmenize izin veriyorlar. R1 tuşuna bastığınızda koruyucuların nereye ateş edeceğini seçebiliyor, fakat o sırada geminizi kontrol edemiyorsunuz. O yüzden dikkatli olun.

zaniyorsunuz. Bir güçlendirici "Speed Up" demek. Dört güçlendirici "Option" demek. Yani durum şöyle: Tek güçlendiriciyi harcamayıp elinizde tuttuktan sonra üç güçlendirici daha toplarsanız (patlamadan), ekranın aşağısında yer alan güç seçeneklerinden "Option"a gelip, bahsettiğim koruyucuyu alabilirsiniz. Aynı işlemi dört kez daha tekrarladıktan sonra neredeyse yenilmez bir gemiye kavuşuyorsunuz. Etrafınızda

## DETAY?

Oynanış biraz zor, her bölümü başarıyla tamamlamak için belki onar kez oynamak gerekiyor, ama Shoot'Em Up'ların da cilvesi bu zaten. PS2'nin gücünü kullanmaktan kaçınmayan oyunumuzun sunduğu görsellik, çerçeveletip duvara asılacak cinsten. Sadece grafiklere bakarak bu oyunun başına oturmayı dileyeceksiniz. ☺

\_Tuna Şentuna

## GRADIUS V

SHOOT'EM UP

www.aral.com.tr

Yapımcı: Konami TYO

Orijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: Herkes

Dağıtıcı: Aral (0212) 659 55 90

Fiyatı: 119 YTL

Kaç Oyuncu: 2

### DESTEKLENERLER

■ Stereo ■ DualShock ■ 60Hz Modu  Online

Oyuna Alışmak: Orta

İngilizce Gerekisini: Yok

Zorluk: Zor

Grafik

Artılar/Eksiler

Ses

▲ Mükemmel grafikler

Oynanabilirlik

▲ Platform oyunu benzeri

Multiplayer

▲ bölüm tasarımı. Dört

Eğlence

farklı gemi.

LEVEL

NOTU

Alternatifler: Psyvariar 2, R-Type Final



77





↑ Projection gücüyle düşmanlarınızın bedenlerini ele geçirin, dilediğinizce kullanın.



↑ Evet, evet. Tufun, kaldırın ve fırlatın. Bu kadar basit.

## Bir elimizde MP5, diğer elimizde telekinetik güçler

LEVEL HIT

Uzaylıların, teknolojinin kitabını yazmış bilim adamlarının, evrim geçirmiş yaratıkların arasında elinizde plazma silahıyla veya ateş topları sallayarak dolaşmanın ne demek olduğunu herkesin bildiğine eminim. Onlarda süper güçler vardır, sizde de bir şeyler vardır, bunlar da birbirini dengeler. Durum böyle olunca da elinizdeki gücün farkına pek varmazsınız. Bir vampir veya güçlü bir yaratık olduğunuzda bile durum böyleydi.

Sonra Psi Ops: The Mindgate Conspiracy'yle karşılaştık. Buradaki durum ilginç sayılırdı, zira zırhlı ve silahlı askerleri hiç ateş gücü kullanmadan duvardan duvara sektirebiliyordunuz. Sekmelerini 50 metreden aşağı atabiliyor, aşağı atlama ya direnenlerin beyinlerini ele geçiriyorduk. Çok güzel günlerdi bunlar, ama kısa sürdü.

Ve şimdi de Second Sight ile tekrar normal insanlardan nasıl üstün olduğumuzu gösterme vakti geldi. Kendine güvenen bir askerî havalara kaldırmak, enerji topuyla yere yıkılmak veya eşyaların yerini de-

ğiştirerek dikkatlerini dağıtmak... Bunlar Second Sight'ta yapabileceğinizin kısa bir listesi sadece.

### HÜZÜN DOLU HİKÂYE

John Vattic hastanede gözlerini açtığı anda, orada neden bulundu-

ğuna anlam veremez; çünkü birkaç ay öncesine kadar Sibirya'da gizli bir görevde yer almaktadır. Oysa şu anda çeşitli özel güçleri, deforme olmuş bir gözü ve boşluklarla dolu olan bir zihni vardır. Tam bu sırada da oyun başlar ve Vattic'in kontrolü bize verilir.

Hikâyenin başlarında sadece tek bir özel gücü olan Vattic, aynı Psi Ops'taki gibi hikâyenin belirli aşamalarında bu özel güçlerini yeniden kazanıyor. İlk önce eşyaları ve insanları hareket ettirmenize yarayan Telekinesis'e, biraz sonra ise sağlığınıza düzelten Healing'e kavuşuyorsunuz. Healing inanılmaz işe yarayan bir yetenek. Ne zaman yara alsanız, beyin gücünüzü harcayarak enerjinizi tazeleyebiliyorsunuz. Biraz daha ilerledikten sonra görünmezlik gücü

sağlayan Charm'ı, enerji topları at-

manıza yarayan Psi Blast'ı ve bedeninizi olduğu yerde bırakıp bir enerji kopyasını yaratan Projection'ı açıyorsunuz. Elinizdeki tüm güçler bunlar, fakat bazılarının alt dalları da var.

Psi Ops'tan farklı olarak, daha fazla gizliliğe önem veren oyunda koşuşturarak bir yere varamazsınız desem, yalanın alasını söylemiş olurum. Burada ufak bir sorun yaşamış yapımcılar ve

# SECOND SIGHT

Beyinlerin savaşı



## 5 adımda Second Sight ve Psi Ops.

Bakalım hangisinde ne, nasıl bir görüntü sergiliyor.

|                 | SECOND SIGHT   | PSI OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY   |
|-----------------|--|--|
| Konu            | Entrika, yalan dolan, hırs, para ve dahası. Sürekli şaşırarak, şaşırılınca merak edeceksiniz.  | Biraz çizgi romanı havası, biraz Amerikan aksiyonu derken konuyu da unutup gidiyoruz.  |
| Düşmanlar       | Zavallı askerler ve "dur bana vurma" diyen bilim adamları. Çok zayıflar, çok.  | Tümü Amerikan güreşçisi. Telekinetik güçlerinize karşı korumalı olanları bile var. Uzak durun.   |
| Güçler          | Hem silah kullanabiliyor, hem de beyin gücünüzü silaha dönüştürebiliyorsunuz. Enerji patlaması yaratma bonusu'yla Psi Ops'tan bir puan önde.               | Enerji topu kadar güçlü olmasa da, burada da ateş topları yaratabiliyoruz. Geriye kalan güçler Second Sight'la eşit sayılır.   |
| Başrol oyuncusu | 50 kiloluk bir insanın nasıl bu kadar güçlü olduğunu ben anlayamadım. Enval çeşit telekinetik gücün yanında, 30 kilo kurşun yese bile ölmüyor. Etkileyici. | Beyin güçleriyle donatılmış, olayları sorgulamayan, itaatkâr bir Amerikan askeri. Klasik. Fazla söze gerek yok.  |
| Kötü adamlar    | Kötü oldukları her hallerinden belli. Uyuşturucu aldıktan sonra bir vampir tarafından ısırılıp, olabildiğince kansiz ve zayıf bir hal almışlar.            | Second Sight'a nazaran hepsi çok güçlü. Sizin gibi beyin aktiviteleri kuvvetli, ruhları karanlık ve bir Amerikan aksiyon filmi aratmayacak düzeyde basit kötü adam cümleleri kuruyorlar. |



↑ Psi Blast gücünün ikinci aşamasında ufak çaplı bir enerji patlaması yaratabiliyorsunuz.

benziyor. Çöp kutusundan dosyaları çıkarıp okuyor, kamera ve kapı kontrolleriyle oynuyor, Vattic'in bir kapı için 7 farklı şifre denemesini bile sağlayabiliyorsunuz.

Vattic'i fazla dayanıklı yapmışlar. Haritalarda gizlenerek ilerlemek mümkün, ama düşmanlarınız üç koldan size ateş açsa bile onları tokatlayarak da gayet rahat ortadan kaldırebiliyorsunuz. Anlayacağınız oyun biraz kolay olmuş.

### JAYNE'İN PEŞİNDEN

Ortada güzel de bir durum var. Oyun bölümlere ayrılmış (hemen şaşının). Böyle olunca oyun içi kayıt ortadan kalkmış ve tüm bölümler ana menüde isimleriyle ayrılmış. Bazı bölümler Vattic'i şimdiki zamanda gösterirken, bazıları 5 ay öncesine götürüyor. Vattic'in neden hastaneye düştüğünü anlatan bu "Flashback" olaylarda da ha çok silahlı çatışmalar dikkat çekiyor. Şimdiki zamandaysa telekinetik güçler ve Jayne var. Jayne açıkça Vattic'in sevgilisi. Bunu çaktırmıyorlar, ama durumu anlamak için Ebru Akel olmayışa gerek yok. Jayne'in üstünde durmamızın

en önemli nedeni, onu akıl hastanesinden kaçırarak almamız. İnsan sevgilisi için her şeyi yapmalı. Vattic de Jayne'i hücrelerinden çıkaracak ve onu aynı ICG'daki gibi yanında taşıyacak. Bu bölümlerde durum kendinizi kurtarmaktan, Jayne'i kurtarmaya doğru bir açı çiziyor. Charm gücünüzle Jayne'e "burada dur ± veya "benimle gel ± şeklinde emirler veriyor, uzun süre yalnız bırakırsanız düşmanlara kurban gitmesine neden olabiliyorsunuz.

Jayne'in yanında, oyunda farklı ve dikkat çeken son özellik ortalıktaki bilgisayarlardır. Çoğu bilgisayar kullanıma açık ve kullandığınızda ne ekran değişiyor, ne de menüler çıkıyor. Bilgisayar ekranı o an nasıl görüyorsanız, orada duruyor ve kullanım şekli de Windows'a oldukça

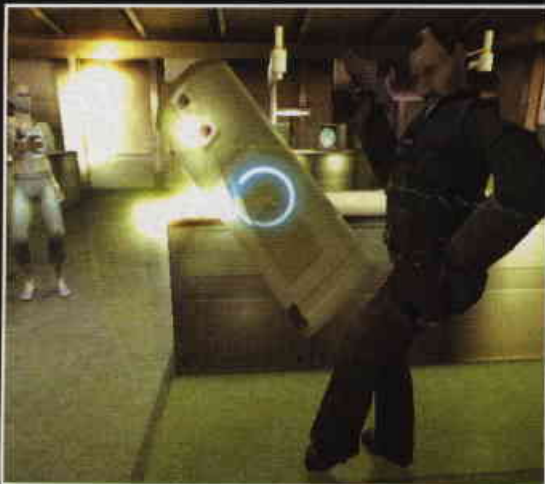
### PERSPEKTİF

Sürekli üçüncü kişi kamerasıyla ilerliyoruz. Kamera da zaten çoğu zaman sorun çıkarmıyor, fakat bazı zamanlar kamerayı sabit tutup çevreye göz atmak isteyebilirsiniz. Bu olay Prince of Persia'daki kamera kontrolüne çok benziyor.

Sonuca doğru yaklaşırken, size yeniden bir soru sormam gerekiyor. Timesplitters oynadınız mı? Dynamadığınız mutlak onu da oynayın ve Second Sight'taki karakter modellemelerinin nereden geldiğini hemen anlayın. Açıkçası tüm karakterlerin görüntüsü benim çok hoşuma gitti. Ne çok gerçekçiler, ne de tamamıyla çizgi film karakterine benziyorlar.

Hikâyesiyle, oynanışıyla akılda yer tutan fazla oyun görememekten şikâyetçiyse ve telekinetik güçler de ilginizi çekiyorsa, neden aradığınız Second Sight olmasın? Neden!?

Tuna Şentuna



### SECOND SIGHT

AKSIYON

[www.codemasters.co.uk/secondsight/](http://www.codemasters.co.uk/secondsight/)

Yapımcı: Free Radical Design

Örijinal Olarak: Var

Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü

Dağıtıcı: Video Express

Fiyatı: 120 milyon

Kaç Oyuncu: 1

#### DESTEKLENERLER

Stereo
  DualShock
  60Hz Modu
  Online

Oyuna Alışmak: Kolay

İngilizce Gereksinimi: Yok

Zorluk: Kolay

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Artılar/Eksiler

▲ İnisi çıkışı: senaryo.

▲ Silah ve telekinetik

▲ güç birleşimi Karakter

▲ modellemeleri.

▼ Normal zorluk seviyesinde

▼ çok kolay. Fizik motoru ve

▼ grafiklerde görülen

▼ gariplikler.

LEVEL

NOTU

Alternatif: Psi Ops: The Mindgate Conspiracy, Hitman: Contracts

80





Aklın yolu bir

# Pro Evolution Soccer 4

Futbolu sevseniz de sevmeseniz de, doğru yerdesiniz

LEVEL CLASSIC

Okulun beton bahçesinde, ince-siyah çizgili plastik topa sabahtan akşama kadar top oynamakla geçti çocukluğum. Rüzgârın etkisiyle kararsız kalıp taştan direklere çarparak olmayan kale çizgisini tamamen geçen toplarla; arkadaşımın üç kişiyle yaptığımız maçta attığım arapasına koşarken yere düşmesiyle; babamla kurduğumuz takımla mahallenin çocuklarını yenmemizle; Ridvan'ın sakat olduğu dönemlerde bizle top oynamasıyla, ardından gazeteye çıkışımla; Fenerbahçe'nin Galatasaray'ı 3-0'dan 4-3 yenmesiyle; Spectrum'da Super League oynarken devamlı birbirine pas veren rakip futbolcuları izlemekle; Emlyn Hughes Soccer'da Match Magazine reklâmının sonundan ateş tuşunda basılı tutup joystick'i sağa iterek topu kalecinin üzerinden aşırılmamla; Sensible Soccer'da Avrupa şampiyonu olup Ronaldo'yu transfer etmemle mutlu oldum. Bunlarla geçti kısa çocukluğumun büyük bir bölümü. Bunlarla gülüm-

sedim veya üzülürüm. Babamın kaleciyi geçip bana boş kaleye attığı gollerde yaşadığım heyecanı yeniden yaşayabileceğimi, yeniden aynı şekilde gülümseyebileceğimi aklımdan bile geçirmemiştım. Aynı Sensible'dan daha iyi bir futbol oyunu yapılamayacağını düşündüğüm gibi...

## PRO FİTEROL 4

Konami her zaman daha iyisini yapmayı başardı. Her yeni oyunda bizi şaşırttı. Berker de profiterollerine profiterol eklemeye devam etti. Şimdi Berker için Pro Fiterol 4, bizim içinse Pro Evolution Soccer 4 zamanı. İşte detaylar...

Oyundaki modlarda bir değişiklik yok. Cup, League, Master League ve Training oyundaki modlarımız. Cup'ta; International, European, African, American, Asia-Oceania ve Konami kupaları bulunuyor. Bunların tamamı uluslararası kupalar. League'te ise bu kez birkaç yeni seçeneğe sahipsiniz. İlk olarak; İtalya, İspanya ve Hollanda ligleri lisanslı olarak oyunda yer alıyor. İngiltere, Fransa ve Almanya gibi liglerse yine lisanslanmamış. Ancak İtalya, İspanya ve Hollanda liglerinde gerçek takımlarla, gerçek oyuncularla oynayabiliyor olmanız bir artı.

Master League modu da artık daha kapsamlı. Uydurma takımların yanında, Match mod'da seçebildiğiniz takımlarla da -ki bunlara lisanslı ligler de dahil- Master League'e katılabiliyorsunuz. Ana ekrandaki yeni seçenek-

lerden biri Locker Room. Burada karşı takım hakkında detaylı bilgilere ulaşabiliyor ve yaptığınız maçların detaylı analizlerini görebiliyorsunuz. Bunların arasında nereden kaç şut çektiğiniz, hangi bölgeden daha çok atığa kalktığınız ve defansın hangi bölgesinde ne yaptığınızı gözlemleyebiliyorsunuz. Ayrıca tüm takımlar arasında kaçınıcı olduğunuzu gösteren bir tablo da oyuna eklenmiş.

Master League'teki bir diğer yenilik kondisyon çalıştırması. Yine ana ekrandaki Regulate Condition seçeneğinden takımınıza kondisyon çalıştırması yaptırabiliyorsunuz. Takımınızın kondisyon durumu kötüye gittiğinde size bir uyarı geliyor. Kısa bir çalışmadan sonra kondisyon durumunun iyi olduğunu belirten bir yazı geliyor ekrana. Daha sonra oyuna kaldığınız yerden devam ediyorsunuz.

PES 3'te olduğu gibi Master League'e başlarken bu kez çok fazla seçeneğiniz yok. Yani PES 3'teki gibi transferin kolay veya zor olacağını kendiniz belirleyemiyorsunuz. Bunun yerine bir standart konulmuş. Ve transfer yapmak hiç kolay değil. Zaten ikinci ligteki bir takımda Figo'yu görmek pek de gerçekçi olmazdı.

## GERÇEK GİBİ

PES 4 oynananı olarak PES 3'ten çok farklı. Yenilikler oynadıkça yavaş yavaş ortaya çıkmaya başlıyor. En köklü yenilik, oyunun ağırlaşması. Oyuncular PES 3'teki gibi çok hızlı bir şekilde hareket edemiyorlar. Topu kontrol edişleri, dönüşleri, hatta şut çekişleri bile eskisinden daha ağır. Bu oyunun gerçekçiliğini artırmış kesinlikle. Çünkü bu aynı zamanda adam geçmeyi de zorlaştırmış. Es-







kiden olduğu gibi kolayca çalım atamıyorsunuz. Artık adamlarınızın topla birlikte daha ağırlar. Dolayısıyla topla ilerlerken defans oyuncularını çabuk bir şekilde size yeti-şebiliyor. Bu da daha fazla pas atmanızı, daha fazla dü-şünmenizi ve oyun kurmanızı gerektiriyor. PES 3'te taç çizgisine yaklaşıp topu orta sahadan korne çizgisine ra-hatça sürebilirken, PES 4'te bu neredeyse imkânsız.

Adam geçmenizi zorlaştıran birkaç etken daha var oyunda. Topla giderken, defans oyuncusu arkanızda bile olsa topla müdahale edebiliyor. Eskidense metrelerce to-pu sürmenize rağmen, yanınızdaki oyuncu topla dokuna-mazdı. Zaten PES 4'te ikili mücadeleye girdiğiniz zaman hakem kısa süre içinde faul çalıyor. Bu da ilerlemeyi, adam geçmeyi zor hale getiriyor.

Oyunun oynanışını etkileyen kritik bir yenilik de to-pun fizik modellemesi. Her yeni PES oyununda olduğu gi-bi PES 4'te de topun fizik modellemesi geliştirilmiş. Top

muş. PES 3'te kaleciyle karşı karşı-ya kaldığınız pozisyonlarda hemen hemen her şutunuz gol olurken, PES 4'te birçoğunu ya kaleci kurtarıyor ya da top dışarı gidiyor. Şut çeker-ken de artık daha fazla kare tuşunı-da basılı tutmanız gerekiyor. Aşırt-ma vuruşlardaysa bir değişiklik yok. Ama kaleye yakın pozisyonlarda L1+Üçgen tuşunu kullandığınız za-man top genelde kaleciye gidiyor. Burada bir sorun var.

Oyunda düzeltilen çok önemli bir şey var: Ara paslar. Ara paslar ye-rini daha kolay buluyor. Özellikle adamınızın kaçıp kaçmadığını kont-rol eder ve zamanında Üçgen tuşu-

na basarsanız, büyük bir ihtimalle kaleciyle karşı karşıya kalıyorsunuz. Ara paslarda top adamla çok kolay buluşuyor. Bu çok önemli, çünkü PES 3'te can sıkıcı şeylerden biriydi ara paslar. Ayrıca ara pas attığınız zaman pas attığınız futbolcunun top topuğuna çarpmasını diye zıplaması da iyi düşünül-müş.

"Daha" kelimesi bu incelemede en çok kullandığım kelime. Ama yapabileceğim bir şey yok. Konami her şeyi daha iyi yapmayı başarmış. Ve sayacağım birkaç şey daha var. Hakem daha iyi bir şekilde avantaj kulla-nıyor. Bir faul yapıldığı zaman önce topun faul yapılan takımda kalıp kalmadığına baki-yor, kalmamışsa faul çalıyor. Grafikler, ara animasyonlar dışında eskisinden daha iyi. Ama formların kirlenmesi dışında bu konu-da fazlasını beklemeyin. PS2'nin gücü bu ka-danna yetiyor.

### KRAL YİNE KRAL

Nasıl olduğunu bilmiyorum ama, "PES 3'ten daha iyisi olamaz." derken, Konami yine da-ha iyisini yaptı. Bunu Konami'den başkası yapamaz zaten. Ama bir şey diyeyim size, PES 4'ten daha iyisi olamaz. Aynı Sensib-le'dan daha iyi bir futbol oyunu olamayacağı gibi... ❖

\_Firat Akyıldız



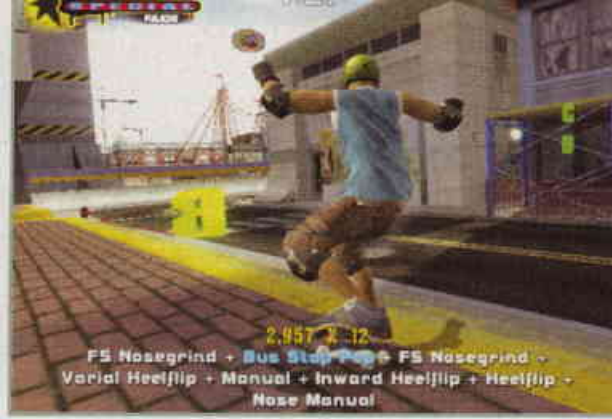
da oyun gibi daha ağır hareket ediyor eskisinden. Bu, oynanışı neredeyse tamamen değiştiriyor. Çünkü artık top oyunda daha fazla kalıyor. Eskidense -rahatsız etmese de- yavaş paslarda bile top kayıyormuş gibi hareket eder, dışarı çıkardı. Şimdi uzun kullandığınız köşe atışla-rında veya kanatlardan yapılan yanlış ortarlarda bile top oyunda kalıyor. Yeni fizik modellemesi hem gerçekçiliği artırmış, hem de oyunun daha az durmasını ve daha akı-cı olmasını sağlamış.

Ortalar da daha gerçekçi bir hale getirilmiş. Çoğu or-tada top dışarıdan içeriye doğru falso alıyor. Gelen orta-larda topla kafa vurmak da zorlaştırılmış. Fantastik hare-ketlere ise çok daha az rastlıyorsunuz yeni oyunda.

Zorlaştırılan şeyler çalım atmak ve kafa vuruşu yap-makla sınırlı değil. Gol atmak da eskisinden daha zor ol-

| PRO EVOLUTION SOCCER 4                       |   | SPOR  | www.aral.com.tr                            |
|--|---|---|--|
| Yapımcı: Konami                              | Orijinal Olarak: Var                          | Yaş Sınırı: 3+                                |  |
| Dağıtıcı: Aral                               | Fiyatı: 120 YTL                               | Kaç Oyuncu: 8                                 |  |
| <b>DESTEKLENENLER</b>                        |   |   |  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Stereo   | <input checked="" type="checkbox"/> DualShock | <input checked="" type="checkbox"/> 60Hz Modu | <input checked="" type="checkbox"/> Online |
| Oyuna Alışmak: Normal                        | İngilizce gereksinimi: Az                     | Zorluk: Orta                                  |  |
| Grafik                                       | Artılar/Eksiler                               |   |  |
| Ses  | ▲ Daha gerçekçi oynanış, ▼ Sesler, spiker.    |   |  |
| Oynanabilirlik                               | ▲ geliştirilen Master League                  |   |  |
| Multiplayer                                  | ▲ modu, düzeltilen hatalar, yeni              |   |  |
| Eğlence                                      | ▲ vuruş teknikleri.                           |   |  |
| LEVEL NOTU                                   |   |   |  |
| Alternatif: FIFA 2005, This is Football 2005 |   |   |  |





Bu serinin sonu gelmez

# TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

LEVEL HIT

Tony Hawk'ın yeraltı krallığına tekrar hoş geldiniz

**12 saat boyunca aralıksız** Tony Hawk's Underground 2 (THUG 2) oynamışım, beynim durduğu yerde Flip Trick'ler yapıyor, en iyisi dedim dışarı çıkayım da biraz hava alayım. Mahallenin gençleri de kaykaylarını almış, yolda bir aşağı bir yukarı gidiyorlar, nadiren de hareket deniyorlardı. Yanlarına gittim, dedim böyle böyle, aşağı-yukarı kayarak bir yere varamazsınız. Aralarından bir tanesini yanıma çağırdım, şu bankın üstünde bir Blunt Side dene dedim. Beni dinledi sağ olsun, geçti bankın ötesine. Hız aldı, aldı, atladı ve banktaki teyzeyle bir bütün oldu. Teyzeyle dikkat etmesi gerekirdi. Çocuklar bana bakıyordu, ben de onlara. Aralarından cesur olan başka biri geldi ve ° Abi ben yaparım!± dedi heyecanla. ° Dur o bank eskidi, sen şu kaldırımda biraz Grind yap, ardından da şu park etmiş arabanın üstünden Tailgrab yapıp yere in± dedim. ° Tamam± dedi, Grind'ını yaptı, zıpladı, Tailgrab'ini de gerçekleştirdi. Ama yola indiğinde cadde-deki trafik, yetenekli arkadaşımı aldı götürdü. Biz de arkasından bakakaldık. Çocukların gözlerindeki korkuyu gördüm ve daha fazla zayıt verme-

mek adına eve, THUG 2'nin başına döndüm. Her şey oyunlarda kalsa daha iyiydi sanki...

## DOYMADIM, DOYMADIM

Tam 6 senedir hiçbir şekilde düşüş göstermeden konsollarımızı şenlendiren Tony Hawk geleneği, Underground'ın ikinci oyunuyla da devam ediyor. THUG 2'deki değişiklikler hayret nidaları atmanızı sağlayacak nitelikte değil. Hatta fazla bir şey beklememenizi de öneririm.

Her ne kadar Tony Hawk oyunlarında konu önemsiz olsa da, THUG 2'nin de bir konusu var. Tony Hawk ve Bam Margera birer takım kurarlar ve siz de bu takımlardan bir tanesine katılmak durumunda kalırsınız (çünkü sizi kaçırlar). Amaç dünyanın bazı yörelerini gezmek ve kayarken buralarda hasara yol açmaktır (Burnout'un kaykaylısı). Bu sırada iki takım arasında da bir yarışma durumu vardır, ama bunu oyunu oynarken pek hissetmiyorsunuz.

Hemen oyun modlarına göz atalım. Ne ararsanız burada toplanmış zaten. Story Mode gerçek oyun keyfi. Pe-



## MÜZİK PATLAMASI

Saatler boyu süren oyun zevki, esprili anlatımı, online oyun modu derken eksik hiçbir şey bırakmayan Neversoft, müzik konusunda da malzemeden çıkmamış. Oyunda tam 53 farklı grubun/sanatçının 53 farklı şarkısı bulunuyor. Üstelik sanatçılar birbirinden o kadar farklı ki, herkes zevkine göre bir şeyler bulabiliyor. Frank Sinatra'dan 'That's Life' mı istersiniz, yoksa Faith No More 'Midlife Crisis' mi? Veya Joy Division 'Warsaw', The Stooges '1970', Metallica 'Whiplash', Ramones 'Rock'n Roll High School' gibi ünlü şarkıları mı dinlemeyi seçersiniz? Üstelik kendi şarkı listenizi oluşturup, sadece beğendiğiniz parçaları dinlemek de size kalmış.

ki ya Classic Mode? Eğer Underground'dan önceki oyunların fanatigiyseniz, Classic Mode'da eski bölümleri, Underground'un getirdiği yeni hareketlerle oynayabilirsiniz. Burada görev alma durumu da, eski iki dakikalık zaman sayacına bırakıyor yerini.

## HER ŞEYİ YENİDEN YARATIN

Oyuna başlamadan önce Create-a bölümüne uğrayarak karakterinizin üstünde biraz uğraşmanızı öneririm. Karakter yaratmanız zorunlu değil, ama herkes kendi zevkine göre bir karakter yaratmak isteyecektir. Create





bölümünde sadece karakter yaratmıyor, bir park, bir hareket veya bir grafik bile oluşturabiliyorsunuz. Park ve hareket konusu daha önce de işlenmişti. Farklı olansa grafik meselesi. Artık istediğiniz zaman kaykayınızdan inip sağa sola grafiti yapabiliyor, duvarlara yapıştırma yapıştırabiliyorsunuz. Amaşsızca duvarları boyamak bize bir şey kazandırmıyor fakat Grafiti'yle çeşitli görevlerde kendi bölgenizi belli etmek için tabelaları ve duvarda var olan işaretleri karalıyoruz. İşte bu yüzden Create-a-Graphic bölümünde de kendi işaretlerinizi tasarlamana izin verilmiş.

Grafiti'nin yanında oynanışta yer alan en büyük değişim artık ekipçe hareket etmeniz. Toplamda 10'a yakın bölgeyi dolaşıyor ve her bölgede çeşitli görevler alıyorsunuz. Kendi görevlerinizin yanında ekip arkadaşınızın, o bölgede bulacağınız misafir ve gizli kaykaycının da görevlerini alıyorsunuz. Misafir ve gizli kaykaycı bulmak size düşüyor. Bahsettiğim bu iki kaykaycıda da bölgeye göre değişimler görmek mümkün. Öyle ki, çoğu kaykaya bile binmiyor. Go-Kart'la gezenini mi istersiniz, tekerlekli sandalyede olanını mı, yoksa Segway'in modifiye edilmiş halinde ortalıkta eseni mi? Geçen yılki THUG'daki araç kullanımının yeni adı bu olmuş anlayacağınız.

### BACKFLIP'TEN FLIP ROLL'A

Zaten yüz binlerce hareketin bulunduğu oyuna, yine de yeni hareketler eklenmiş. Dikkat çeken ilk hareketimiz

Natas Spin. Yangın musluğu, silindirik çöp tenekeleri gibi objelerin üstünde R1 ve Üçgen tuşlarıyla denge-nizi sağladığınız sürece kendi ekse-ninin etrafında dönebiliyorsunuz. Bu bir. İki ve üç Yuvarlak tuşuna basılı tutarken iki kez geri veya iki kez sola basarak çok güzel kombo pu-anı kazandıran Backflip ve Flip Roll. Karakteriniz yere sağlam bir şekilde kapaklandıktan sonra çıkan 'Freak Out' barını, Üçgen tuşuna abanarak doldurduktan sonra, kaykayı fırlatıp atmak da yeni hareketler arasında. Son olarak "Focus"± demek istiyorum. Yani Matrix stili yavaş çekim modu. Oyuna pek artısı yok, ama olayları yavaş çekimde görmek için birebir.

Jackass esprilerinin Bam Margera sayesinde tüm oyunda hissedilmesine, grafiklere getirilen yeni ve daha az gerçekçi anlatımın eklenmesiyle, ortaya tam anlamıyla 'biz çok eğleniyoruz' düşüncesi salıverilmiş. Böylece de THUG 2 her yönüyle çok sağlam bir oyun olmuş. Sadece PS2 sürümüne özel Online moduyla da oyun süresini uzatmanızı sağlanmış. Oyunun tek can sıkıcı tarafı bölümlerin genişlemesinden dolayı görülen grafik yalpalamaları. Genel olarak FPS düşmüyor, ama modeller ve kaplamalar ilginç bir şekilde kayıyor. Bunu en iyi, bir



binanın tepesine çıkıp aşağı atladığınızda hissediyorsunuz.

Piyasadaki en başarılı kaykay oyunu serisinin son basamağı da en az öncekiler kadar iddialı ve mükemmel. Bu oyun tipine yeni başlıyor olun veya olmayın, THUG 2'yi mutlaka deneyin. Elinizde tuttuğunuz bu yazının son noktasını koyar koymaz, oyuna geri dönüyorum ben. Gittim bile.

\_Tuna Şentuna

**TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 SPOR** [www.activision.com/microsite/thug2/](http://www.activision.com/microsite/thug2/)

Yapımcı: NeverSoft Ent. Orijinal Olarak Çıkacak Yaş Sınırı: 13 yaş ve üstü  
Dağıtıcı: Activision Fiyatı: Belli değil Kaç Oyuncu: 1-2

**DESTEKLENENLER**

■ Dolby Pro Logic II ■ DualShock ■ 60Hz Modu ■ Online

Oyuna Alışmak: Kolay İngilizce Gereksinimi: Az Zorluk: Orta

Grafik: ██████████ Artılar/Eksiler  
Ses: ██████████ ▲ Sağlam oynanış mekanizması. Ünlü kaykaycılar. Espriyi anlatım. Farklı oyun modları.  
Oynanabilirlik: ██████████  
Multiplayer: ██████████  
Eğlence: ██████████ ▼ Grafiklerdeki zorlanmalar. Garip kamera açıları.

LEVEL NOTU ██████████

Alternatif: Tony Hawk's Underground

**88**



# X-MEN LEGENDS

Gerçek kahramanlar efsane olunca

Tüm X-Men kahramanlarıyla sınırsız aksiyon yaşamak için herkes buraya

LEVEL HIT

**Soruyorum size:** Şimdiye kadar elle tutulur kaç tane X-Men oyunu gördük? Ne kadar karizmatik karakterler olsalar da hepsi, bir türlü onları dilediğimizce kontrol edip kötü adamlara karşı savaştıramadık. Ya Wolverine'i alıp gereksiz taktiksel aksiyonlarda kullandık, ya da... Evet, ikinci bir örnek aklıma gelmedi, olabilir, yazar hali.

Tabii türlü X-Men vs. Bilmemkim oyunları da oynadık. X-Men: Children of Atom ile başlayan 2 boyutlu dövüş silsilesinin yeri apayrıdır, onu karıştırmayalım. Benim bahsettiğim, canım X-Men'i şöyle dilediğimizce ortamlarda gezdirip dans ettirebileceğimiz bir oyun (gece yazı yazmanın zararlı olduğunu söylerim ben). Neyse siz benim ne demek istediğimi anladınız. Raven ve Activision da bunu anlamış. Hatta anla-

mışlar ve yapmışlar. Karşınızda X-Adamlar Efsanesi.

## FIRTINADAN SONRA

Durumu şu şekilde özetleyebiliriz. Daha önce Diablo oynadınız mı? Evet? Hayır? Oynamasanız bile ne olduğunu 2 ay önceki Derindekiler köşesinde görmüşsünüzdür. Diablo ile X-Men'i bir araya getiren X-Men Legends, bu mantıkta size 20 saatlik bir oyun süresi ve elinizin altındaki tüm X-Men karakterlerini kontrol etme & geliştirme imkânı sunuyor. İşte tam bu noktada heyecanlanmalısınız, zira elimizde tam 15 kahraman, onların dört farklı özel gücü ve geliştirilmeyi bekleyen onlarca özelliği bulunuyor.

Oynanışın ne kadar zevkli olduğunu anlatmadan önce, hikâyenin de nasıl sıradan anlatılmadığından bahsedeyim. Hani dünyayı yine uzaylılar veya kötüler basmıştır da, kahramanlar ortaya çıkar onları durdurur... Legends böyle başlamıyor. Duruma göre, X-Men zaten dünyada varlığını sürdüren bir mutant grubudur. Mu-



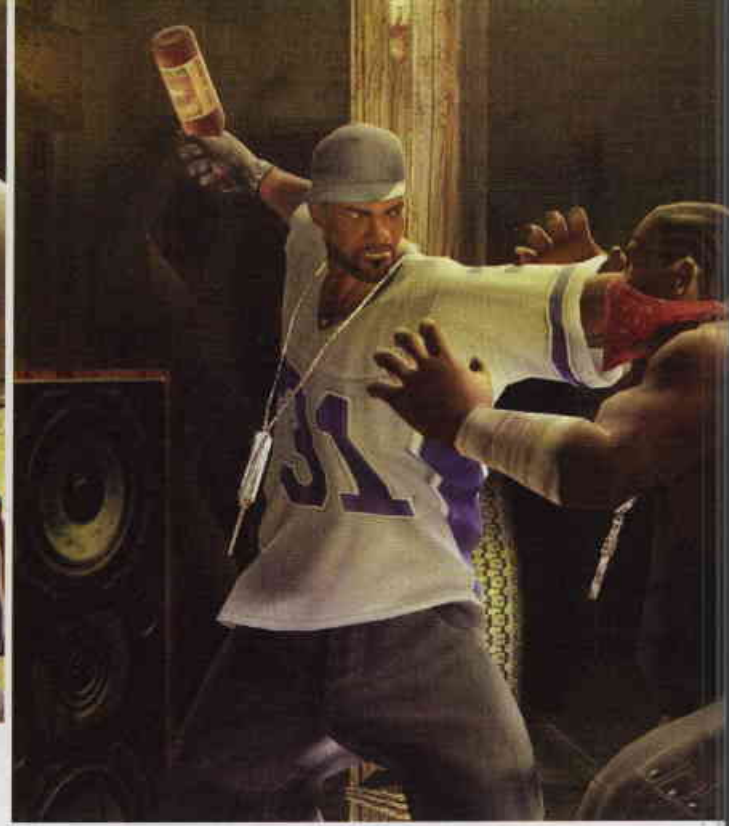
## Marrow'u nasıl yeneriz?

Oyunun 10. saatinden sonra, ünlü bir Morlock (yeraltında yaşayan mutantlar) olan Marrow'la sıkı bir dövüşe giriyoruz. Marrow tek başına size saldırmıyor. Hayli güçlü dört arkadaşı da yanında geliyor. Marrow'u binbir güçlükle yendikten sonra, yeniden canlandığını görüp üzülüyoruz. Bir kez daha Marrow'u nakavt ediyoruz, fakat o da ne? Yeniden canlanıyor. Bu şekilde devam ederseniz Marrow'u hiçbir zaman yenemezsiniz. Yapmanız gereken onu canlandıran dört büyücüyle ortadan kaldırmak. Marrow'u canlandırdıktan hemen sonra sırta kadem basan büyücüler, tam Marrow öldüğü anda ekranın dört köşesinde birinde ortaya çıkıyor. Dört büyücüyu yakalayıp yok ederseniz, Marrow'dan da sonsuza dek kurtulabilirsiniz.









New York'u paylaşamayanların hikâyesi

# DEF JAM: FIGHT FOR NY

Snoop Dogg'un ünlü başkent üstündeki hâkimiyetine sert yanıt

LEVEL HIT



Bazı oyunlar vardır ki, bunlarda amaç sadece dövüşmektir. Bazılarındaysa dövüşmek de önemlidir, hikâye de önemlidir. Ama sonuçta sabit olan dövüşlerdir.

Bir de sanatçılar vardır. Bazıları resim yapar, bazıları piyano çalar, bazılarıysa şarkı söyler. Şarkı söyleyenler dokuzyüzsekseniki'ye ayrılır. Şu anda bizim ilgi alanımıza girenler ise Hip Hop sanatçılarıdır. Hip Hop ve sanatçı terimleri yan yana geldiğinde ortaya çıkan garip ciddiyetin önüne geçmek adına, Hip Hop'çu demek daha doğru olacaktır. Bir de Rapper'lar vardır. Hip Hop'çılarla iyi geçindikleri için onlar da konuya dahil edilebilir.

Ringin üçüncü köşesinde de Fight Club bulunmaktadır. Ringin en yukarısında duran ve tüm olan biteni izleyen güneş gözlüklü ve takım elbiseli ağabey için de Electronic Arts temsilcisi diyebiliriz. Onun önemi çok büyüktür, zira bu üç kavramı bir araya getirmek için arenada olanları pür dikkat izlemektedir.

Senaryomuz bu şekilde. Hiçbir şeye benzemediğini biliyorum, ama kısaca özetlemek gerekirse neymiş? Hip Hop var, dövüş var, Fight

Club'in ismi geçiyor ve Electronic Arts'tan bir amca yeni takım elbise almış onu sergiliyor... Evet, hakikaten bir şeye benzememiş.

## KİMSE DEN KORKUM YOK BENİM

Bu zorlu mücadelede sizleri neler mi bekliyor? Tam 70 dövüşçü. 10 oyun modu. 30 lisanslı parça ve 20 müsabaka alanı. İhtiyacınız olan sağlam parmak kasları ve biraz İngilizce. Belki inanmayacaksınız ama Fight for NY çok sağlam bir hikâyeye geliyor: Şimdi, New York'un çeşitli çeteler tarafından paylaşılmasını gibi bir durum var. Siz de bu çete liderlerinden bir tanesinin hayatını kurtararak olaylara karışmış bulunuyorsunuz.

Bu hikâyeye girdiğiniz oyuna, karakterinizi tanımak için bir hazırlık maçına çıkıp basit bir kaç hareket öğrenerek başlıyorsunuz. Daha sonra başlangıç için bir dövüş stili seçmelisiniz. Mesela bir Tekken fanatigiyseniz, dövüş sanatı ustası Law'u mu, Kick Box ustası Bruce'u mu, yoksa tuttuğunu koparan King'i mi örnek alacağınızı seçebilirsiniz.

Burada araya girerek (yazıyı kim yazıyorsa artık) tavsiyelerimle sizi aydınlatmak isterim. Ben oyuna Martial Artist olarak başladım ve sürekli tuşlara abanarak bir yerlere varabildim. Sonra Submission konusunda uzmanlaşmayı denedim ama bu sefer rakiplerimi yakalayayım derken suratıma tokatları sıraladılar. Sonra Martial Artist'e geri döndüm. Karakterimi geliştirdikçe de Submission'a kaydım (üç farklı dövüş stili karakterinize ekleyebilirsiniz). Böylece dengelenmiş bir karakter yakalayıp, farklı stillere karşı, farklı savunma taktikleri geliştirebildim.

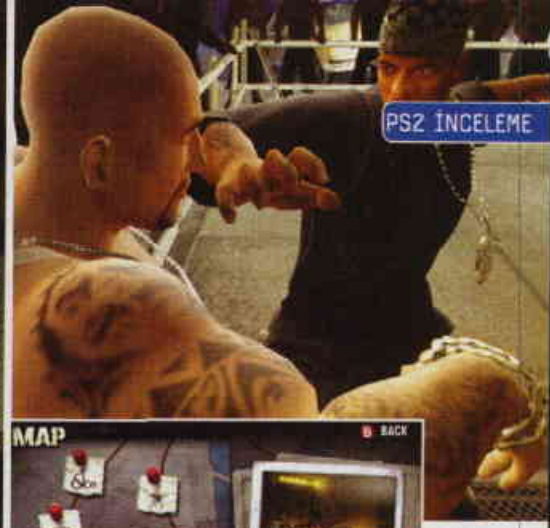
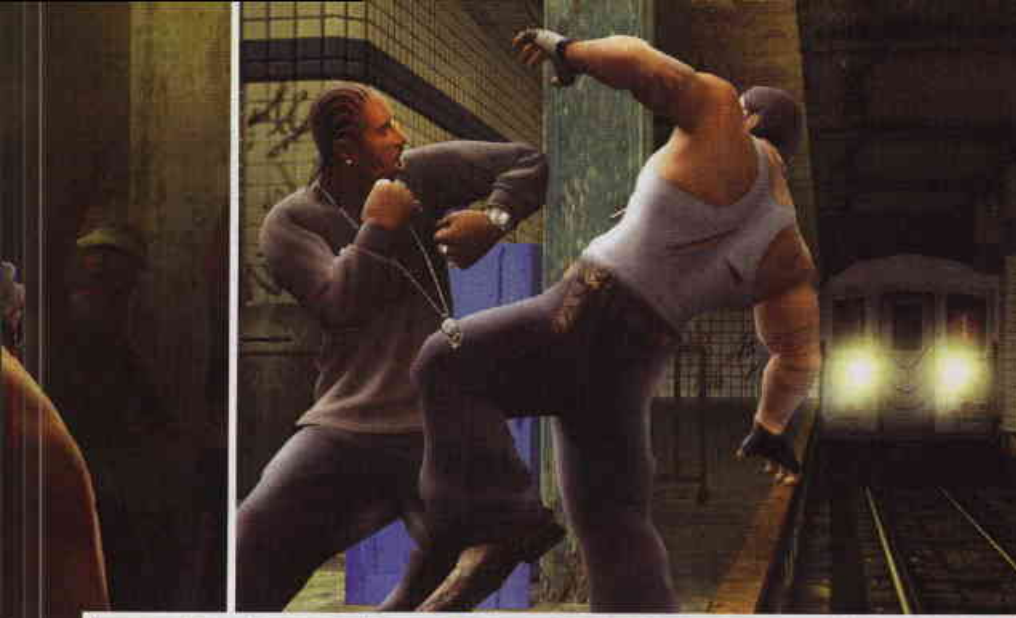
## BLAZIN'

Evet artık klasikleşti. Ne mi? Dövüşlerden sonra para ve yetenek puanı kazanmak; ama önce dövüşlere nasıl girdiğimize açıklık getirelim. Amaç New York'u ele geçirmek olduğu için, çeşitli bölgeleri koruyan ünlü Hip Hop'çuları dövüşe davet etmelisiniz. Bu karakterleri haritada açık olan bölgelerde görebilirsiniz. Dövüş sona erdiğinde de başarıya ve karşınızdaki dövüşçünün seviyesine göre parâ ve "Development Points" kazanacaksınız. Kazanılan DP, yani yetenek puanlarıyla yapmanız gereken kendinize ya yeni stiller satın almak, ya da var olan stillinize yeni hareketler eklemek. Satın aldığınız hareketleri daha sonra istediğiniz tuşa ayarlayabilirsiniz.

Hareketlerinizi satın aldığınızda göre tekrar dövüşe dönebiliriz. Maçın yer aldığı alana göre bazen bir metro treni yanınızdan geçecek, bazen de halk etrafınızda çember olacak. Dövüşürken bu öğeleri yararınıza kullanabilirsiniz.

Rakibinizin enerjisini yeterince azaltıp kırmızı noktaya getirdiğinizde artık onu nakavt edebilirsiniz demektir. Bunu yapmanın birkaç yolu var. Biraz önce bahsettiğim tren, sütun, kaldırım taşı gibi rakibinizin canını yakabilecek alanları denk getirip bir nakavt yapabilirsiniz. Bu alanları tutturamıyorsanız, rakibinizi kalabalığa yollamaya ça-





## Şöhrete giden yol

Yetenek puanlarıyla ne yapacağınızı biliyorsunuz; peki ya parayla? Para gerçek hayatta olduğu gibi burada da birçok kapıyı önümüze seriyor. New York haritasında bulacağınız dükkanlara uğrayarak kıyafetinizi, aksesuarlarınızı ve görünümünüzü değiştirebilirsiniz. Bu seçenek olarak sunulmuş bir özellik değil aslına bakarsanız. Karakterinizin ne kadar 'Hip' görüldüğü, üstünde bulunan kolyelerin ne kadar değerli olduğu, dövmeleminin boyutu, saçının şekli size artı puan olarak dönüyor. Arenalarda halk sizin tarafınıza geçiyor, güzel kızlar ayağınızın altına geliyor ve Blazin' barınız sizin yararınıza çalışıyor. Dolayısıyla paranızı çar çur etmeyin, en yakınınızdaki modacıya devredin.

ışın. Kalabalıktan birileri onu tutacak ve bu sırada size muhteşem bir nakavt şansı doğacaktır. Son ve oyuna fark getiren yöntemse Blazin' modu. Saldırıp başarılı vuruşlar yaptıkça Blazin' barınız artacak ve dolduğunda Blazin' moduna geçip sağ analog tuşunun dört yönüyle, dört farklı saldırı hareketi yapabileceğiniz konuma geleceksiniz. Bu sırada rakibinizi tutup Blazin' hareketini yaparsanız ve rakibinizin enerjisi kırmızı bölümden, işi bitmiş demektir.

Fevkalade! Dövüşçülerin her yanı detayla kaynıyor ve hepsi ekranı dolduruyor. Kendine ait hareketleri bulunan kalabalık yoğun olsa bile hız düşmüyor ve her saldırı hareketinin "motion capture"ı oyuna ba-

şarıyla oturtulmuş. Fight for NY, Def Jam: Vendetta'yı aratmıyor, hatta birçok yeniliğiyle öne bile geçiyor. Söyleyeceğim son söz de budur. 🗨️

\_Tuna Şentuna

## NEREDE BU ŞARKICILAR?

Maalesef Story Mode'da oynarken sadece (her yönüyle ayarlayabileceğiniz) kendi karakterinizi kontrol edebiliyorsunuz. Oyundaki 70 farklı şarkıcı da rakip olarak karşınıza çıkıyor ama onları kontrol etme imkânınız yok. Tabii bu sadece hikâye bölümü için. Çok kişili oyun modlarında tüm ünlü sanatçılar emrinizde olacak.

Bir de şu var; dövüşlerde stratejik davranmak mümkün değil. Hele ilk maçlarda tuşlara abanmak, arada gard almaya çalışıp başarılı olamamak en temel teknikleriniz olacak. Blazin' moduna geçmek de mutlak çözüm değil, bunu da aklınızda bulundurun.

Grafikler konusunda söylenebilecek tek kelime:

### DEF JAM: FIGHT FOR NY

Yapımcı: Aki Co., EA Canada | Orijinal Olarak: Yok | Yaş Sınırı: 16 yaş ve üstü  
Dağıtıcı: Electronic Arts | Fiyatı: - | Kaç Oyuncu: 1-4

**DESTEKLENERLER**

Dolby Pro Logic II |  DualShock |  60Hz Modu |  Online

Oyuna Alışmak: Orta | İngilizce Gereksinimi: Yok | Zorluk: Orta

| Grafik     | Ses        | Oynanabilirlik | Multiplayer | Eğlence    | Artılar/Eksiler   |
|------------|------------|----------------|-------------|------------|---|
| ██████████ | ██████████ | ██████████     | ██████████  | ██████████ | Ünlü şarkıcılar ve ünlü parçaları. Farklı dövüş stilleri. Detaylı hikâye modu |
| ██████████ | ██████████ | ██████████     | ██████████  | ██████████ | Hikâye modu için sadece tek karakter olması. Gelişmek sabir istiyor           |

LEVEL NOTU ██████████

Alternatif: Def Jam Vendetta, WWE Smackdown

**86**



# derindekiler

Eski ve nostaljik bir ruha sahipseniz, çdcukluğunuzun o unutulmaz anlarını yeniden yaşamak istiyorsanız çikolata renkli sayfalarımızı okumaya devam edin...

**Macera ve RPG birleştiğinde!**

## Hero's Quest

**Klasik oyunları seven** herkesin en çok hasretini çektiği iki tür macera oyunları ve RPG oyunlarıdır. Aslında derdimizin dermanı daha Hero's Quest ile gelmiş farkında değiliz. Artık eskisi gibi saf macera oyunları pek fazla bekleyemeyiz, ama macera RPG harmanı oyunlar bizim için var. Zaten yapımcılar da bu ihtiyacı hissettiğinden olsa gerek yeni RPG oyunları da macera oyunlarını hatırlatan konuşmalar, mini questler ve ana hikâyelere sahipler. İki tür bu oyun sayesinde artık bir arada, macera RPG'nin içinde erimiş durumda. Aklınıza gelebilecek bütün aşmış RPG'lere bakın bu böyledir, Baldur's Gate'inden Fallout'una, neredeyse tekst oyun denilebilecek Planescape'e ve hat-

ta anime hastalarının oyunu Final Fantasy'ye.

Hero's Quest gerçekten de bir ilk ve bu 'deneysel' oyun daha özel bir ilgiyi hak ediyor. Kahraman olmaya çalışan bir grup olarak Spielburg'u Baba Yaga'dan kurtarmaya çalışıyoruz. Karakter statları, çeşitli yetenekler ve karakter gelişimi. Bunlara ilaveten artık her RPG'de rastladığımız üzere karakter sınıflarına özel bölgeler ve görevler de mevcut. Baldur's Gate'den sonra karakterimizi aktarabildiğimizze seviniyorsak bunun için Hero's Quest'in yapımcılarına teşekkür borçluyuz. Ne de olsa bütün seri boyunca aynı karakteri sonraki oyuna geliştirerek aktarmak ve karakterimizin hikâyesi içinde yitip gitmek mümkündür.

### BİLGİ

**Oyun:** Hero's Quest  
**Tür:** RPG-Macera  
**Yapımcı:** Sierra  
**Dağıtımçı:** Sierra  
**Çıkış tarihi:** 1990  
**Platform\Medya:** Amiga, PC disket  
**İşletim sistemi:** DOS



## HANGİSİ KÜÇÜK ?

A

-a-

a

-b-



Bir Amiga ve DOS klasiği

# SPACE HULK

İşte Amiga zamanlarından kalma bir klasik! Son zamanlarda sıkça duyduğumuz Warhammer 40.000 evreninde yer alan bir taktik strateji-FPS harmanı! Antik uzay gemilerinin (Space Hulk) bilinmeyen koridorlarda en korkusuz süper askerinin, en iman dolu kalbin bile yüreğini titretecek yaratıklarla, Gene-Stealer'larla çarpışıyoruz. Bu çarpışmada kullan-



duğumuz askerler de en seçme ve iyi donanımlı olan İmparatorluk Terminatörleri. Gatling, Heavy Bolter ve Flamer'lar deli gibi çalışırken arka arkısı kesilmeyen Alien sürüleriyle çarpışıyoruz. İşte klasik masa üstü Space Hulk oyununun özü, bu oyun klasik Warhammer 40K savaşlarından ayrı olarak oyunculara heyecanlı, basit bir taktik strateji-macera yaşatmak için yaratılmıştı. Ve emin olun üzerinden ne kadar zaman geçerse geçsin Space Hulk bunu başarıyor.

Takımımızı taktik açıdan görüp yönetebildiğimiz gibi Terminatör'lerimizden birini seçip onun kontrolünü FPS olarak alabiliyorduk. Belki de heyecanla beklediğimiz X-Com oyunu iptal edilmeseydi bu oyundaki adrenalini ve atmosferi bize yeniden hissettirecekti.

Bugün yeniden yapılsa hiç zorluk çekilmeden aynen uyarlanabilir. Malum, günümüzde bir Real-Time hastalığı var, her şey ile de gerçek zamanlı olacak! Dyle tur tabanlı, ağır, oturaklı oyunlara gelemiyoruz pek. Bunu bir kenara bırakalım oyunun bir yenisini yapmak gerçekten nispeten rahat olurdu çünkü Space

## BİLGİ

**Oyun:** Space Hulk

**Tür:** Taktik strateji- FPS

**Yapımcı:** Games Workshop

**Dağıtım:** Electronic Arts

**Çıkış tarihi:** 1993

**Platform\ medya:** Amiga, PC disket

**İşletim sistemi:** Dos

**Oyun ile ilgili çeşitli web adresleri:**

<http://www.gamesworkshop.com/40kuniverse/40kuniverse.htm>

Hulk da gerçek zamanlı! Ve yinede takım tabanlı taktik bir strateji olarak ağır oyuncuları da üzüyor, kısıtlı oyun dondurma süreleri ile bir tur bazlı oyundaki taktik kararları verebilmenize olanak tanıyor. Fakat çok daha heyecanlı, gerilimli ve bir Alien filmine yakışır nitelikte.

Takımlarım gelebilecek her türlü tehdide karşı mükemmel konumlandırılmışken, silahlar durmadan çalışıp sayısız Tyranid öldürülen gelen bir tutukluk ve aynen takımınızın tamamının katledilmesi! Sizi şok içinde ekran başına kilitleyen bir oyun bu.

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

**KARAR  
VERMEDEN  
ÖNCE,**



**CHIP OKUYUN.**

**ZOR SORULARA YANITLAR,  
GELECEKTEN HABERLER,  
TEKNOLOJİNİN LABİRENTLERİ  
HER AY, CHIP'TE...**

CHIP: Türkiye'nin en güvenilir,  
en istikrarlı ve en çok satan  
bilgisayar ve iletişim  
kültürü dergisi...



Yerli malı yurdun malı, herkes onu oynamalı

# SPELLCASTERS

Oyun piyasası adını kârlı sektörlerden biri olarak sinemanın yanına yazdıralı yıllar oldu. Özellikle son yıllarda devasa online oyunlar öyle bir ilerleme kaydetti ki ortalık bu tür oyundan geçilmez oldu. Güzel ülkem için oyun üretme kavramı daha emekleyen bir bebek olsa da yoldaki bir Türk online oyunu yüzümüzü güldüreceğe benziyor. Biz de ne kadar gülümseyebileceğimizi görmek için beta testi süren Spellcasters'in (<http://spellcasters.thelastmage.com>) yapımcılarından Tolga Özyugur'la kısa bir söyleşi yaptık.

**Tolga, bize biraz SC dünyasından bahsedermisin?** SC sunucu desteğini destekleyicimiz Avaturk'un verdiği bir Online RPG. İsminden de anlaşılacağı gibi SC'nin büyü ağırlıklı bir kurgusu var. Hikâyeyi kısaca özetleyim: Senaryo hızla ilerleyen teknolojinin amacını aşımakineler aracılığıyla tüm organikleri yok etmesiyle başlıyor. Yaşamın büyük zarar almasıyla dünyanın kendi içinde gizlenmiş olan büyüye yönelim başlıyor. SC ise tam bu savaş sırasında geçiyor. Oyunun genel amacı mekanikleri yok etmek.

Oyunda çizgisel noktalardan uzak durduk. Yani oyuncunun yapmak zorunda olduğu şeyler olmayacak. Beta sürümde haftalık görevler

dışında görev sistemi klan yüce efendileri tarafından yürütülüyor. Yani bir sabah bir klanı saldırabilir ya da "Dragon Raid" yapmaya gidebilirsiniz (örnek görevler için <http://www.merlininkazani.com/tlm/forum>'dan klan savaşlarına bakabilirsiniz.)

**SC'de hedef öncelikle oyuncular arası mücadele mi yoksa yapay zekâya karşı mı?** Her ikisi de olacak, yani hem PvP hem de PvM var. Yalnız şu an için mekaniklerle sadece özel görevler neticesinde karşılaşabiliyor; mesela mekanik ordusunun kuzey kalesini basması gibi. Mekanikler savaşa ilerleyen zamanlarda Tech City ile birlikte eklenecek. SC'de iyi ve kötü olmak üzere iki taraf var. Kişinin hangi tarafta olacağı klanına göre belirleniyor. Şu an beta safhasında bile iyi ve kötü klanlar arasında mücadele devam ediyor. Bu mücadelede sincaptan(?) ejderhaya kadar birçok NPC olacak.

**Pek oyunda nasıl bir büyü sistemi kullanıyorsunuz?** Oyunun en güzel özelliklerinden birisi, karakterin kendi büyüünü kendisinin hazırlıyor olması. Ne tür bir büyü olacağı belirlendikten sonra genişlik ve saldırı

özelliklerini belirliyor ve ismini koyuyorsunuz. Büyü oluştururken kullanılan malzemeleri ise yok edilen yaratıklar aracılığıyla ediniyorsunuz.

**Oyun şu an kaç kişiyi destekliyor?** SC'de ortam başı-



3D izometrik grafikler oyun havasına çok şey katacak.

na 30 oyuncu sınırı var. Yaklaşık 20 ortam olduğuna göre 600 oyuncu aynı anda oyunda bulunabilir.

**Oyunun tam sürümü nasıl temin edilecek, ücretli mi olacak?** Tam sürümün temin şekli henüz kesinleşmedi. Duruma bağlı olarak Avaturk aracılığıyla kutulanıp satılabilir veya siteye reklâm alınması

şekliyle ücretsiz oynanabilir. Fakat daha 4-5 ay Open-Beta test sürecektir. O zamana dek her hafta yeni sürümler ile gelişecek.

**Oyun hangi programlama diliyle yazılıyor?**

**Son hali nasıl bir sistem isteyecek?** Oyun Flash ile yazılmakta. Oyuncuların her yerden hızlı bir bağlantı kurabilmelerini amaçlıyoruz. Performans için grafikleri Direct X ile renderlayan bir eklenti kullanıyoruz. Sistem bilgileri kesinleşmedi ama 600 MHz işlemci, 128 MB RAM ve standart bir ekran kartı yeterli olacak. Şu an 2D olan SC bu ay içinde 3D izometrik yapıya geçtiğinde çok daha iyi olacak.

**Temiz bir oyuncu kitlesi, bir online oyunda ilk aranan şey. Şu an SC nasıl bir oyuncu kitlesine sahip?** Şu an temiz bir oyuncu grubumuz var. Oyuncuların %90'ı Role-Play yaparak oynuyorlar. Oyuncuların bir kısmı da yabancı. MMORPG.com'da Spellcasters'i görüp denemek isteyen birçok yabancı RPG sever de geliyor. Bu nedenle gerekirse ileride oyunu Türkçe ve İngilizce olarak iki sunucuya bölebiliriz.

**Bilgiler için teşekkür ederim.** ☺

Göker Nurbeyler

Yeni Cross Temple eskisine göre çok daha konforlu olacak.



## ONLINE ARENALARDAN HABERLER

### @ BF1942'DE TÜRK MODU

Dünyayı saran mod çılgınlığı Türk akademik ortamına da atıldı. Dumlupınar Üniversitesi son sınıf öğrencisi Berkay Karamanderesi ve arkadaşları bitirme ödevi olarak BF1942 motoru ile World War 3 isimli bir mod hazırlıyorlar. Modun son versiyonunda Türkiye dâhil birçok ülke olacak. Ayrıntılı bilgiye <http://www.bf42tr.com/portal.php> altında "Map ve Mod Geliştirme" başlığından ulaşabilirsiniz.

### @ HEROES ONLINE DÜNYAYA AÇILIYOR

Ubisoft kısa süre önce Heroes of Might & Magic aşıklarını sevindirecek bir açıklama yaptı: Heroes of Might & Magic dünyasında geçen

bir devasa online oyun. Ubisoft'un oyun yapımını kafa dışına taşıyarak Çin'li firma TQ Digital'a vermesi birçok oyuncuyu şaşırttı. Yapımcı Alain Corre oyunun özellikle Asya pazarında büyük ses getireceğini, bu nedenle online oyunlar konusunda uzman olan TQ Digital'le iş birliği yaptıklarını açıkladı. Oyunla ilgili şimdilik tek açıklama Asya oyun yapısıyla batı fantezi kültürünün birleşimi olacağı şeklinde. Çıkış zamanı ise 2005 sonları şeklinde planlanıyor.

### @ EVERQUEST 2'DE ÜNLÜ SİMLAR

Sony Online Entertainment'in açıklamasına göre çok yakında bilgisayarlarımızla buluşacak EverQuest 2'de tam tamına 70.000 diyalog ve bunları seslendiren 1.700 farklı kişi bulunuyor. Bu kişiler arasında Christopher Lee (Yüzüklerin Efendisi) Freeport'un lideri Lucan



Online oyuna illa para mı vermeliyim?

# BEDAVA ONLINE OYUNLAR Hiç de öyle değil

Geniş bant internetin yayılmaya devam etmesi güzel ülkemizde online oyunlara olan ilgiyi çoğalttı. Bu aydan itibaren belli aralıklarla bu ilginin ücretsiz online oyunlar kategorisi hakkında bilgi vermeye başlıyoruz. Bakalım browser'ımızın gücü nereye kadar.

## War of Conquest [www.warofconquest.com](http://www.warofconquest.com)

İlk oyunumuz War of Conquest ödüllü bir devasa online strateji oyunu. Kendi medeniyetinizi oluşturarak başladığınız oyunda ana görev dört bir yana dağılmış antik küreleri (Orb) toplamak. Bu nedenle savaşlar yaparak ülkenize bu kürelerin bulunduğu toprakları katmanız gerekiyor. Bir küreyi elinizde tuttuğunuz her dakika paranız artıyor. Bu parayı teknolojik açıdan gelişmek için kullanarak güçlü bir ülke olmalı ve politik ilişkilerinize çok dikkat etmelisiniz.

## Dragon Court: Home of the Dronguard <http://wild.fiends.com>

Dragon Court Java tabanlı, oynaması çok kolay, inanılmaz eğlenceli, tek dezavantajı bağımlılık yapması olan bir oyun. DC'de Noble, Trader, Warrior ve Wizard olarak dört sınıf var. Soylular oyunun daha başından Dragon Court'a girip lobi yaparak politikada yükselebiliyorlar. Diğer sınıflarsa çok zorlu bir yoldan geçip saraya girme hakkı kazanıyor. Ekranda klasik olduğu üzere yaratığın veya olayın bir tasviri ve yapabilecekleriniz yazılı. Oyundaki farklı bölgelerde farklı yaratıklar, hazineler ve sürprizler var. Oyunun mizahi yaklaşımı oynayanı şaşırtarak benzerlerinden ayırıyor. Bir Unicorn'a saldırmak gafletinde bulunursanız,

hipnotize edilerek elbiselerinizi tersten giyebilir veya kendinizi tavuk sanmaya başlayabilirsiniz. Başka hiçbir oyunda yakalayıp kavanoza kapattığımız periler siz ölmek üzereyken kırılan kavanozdan kurtulup sizi ölümden kurtarmaz!

Yaptığımız hareketler karakterinizin gelişimini etkiliyor, eşyalarınız zamanla eskikiyip bozuluyor. Oyun forumlar, klanlar ve malzeme değiş tokuşuyla çok daha renkli bir hale geliyor. Sağlam klanlar üyelerine özel güçler ve yetenekler sağladığından kabul edilmek için oldukça çalışmak gerek. Fakat oyunda PvP bulunmadığından buna zorunlu değilsiniz.

## SkyLords <http://www.skylords.com/>

SkyLords gerçek zamanlı online bir strateji oyunu. Diplomasi, ticaret, uzay savaşları ve casusluğun yanı sıra klan savaşları ve uzay gemisi tasarımı gibi şeylerle uğraşabilirsiniz. Bu özelliklerine rağmen alıştırma ve oyuna geçiş görevinin çok kolay oluşu, tabiri caizse, ipini koparanın uzay gemisi yönetmesine yol açabiliyor. Bunun dışında binlerce oyuncusu ve stratejik çeşitliliğiyle cazip bir oyun.

## Promisance <http://www.promisance.org>

Promisance fantezi, modern dünya ve bilim kurguyu bir arayan getiren ama ara birim olarak sade bir devasa online oyun. Oyunda hareketlerinizin sonuçlarını saatler sonrasında görmek yerine sıranızı (turn) ve kaynaklarınızı oyuna girdikçe peşin harcıyorsunuz. Böylece oyunu devamlı takip etmek zorunda kalmıyorsunuz. Günde 15 dakika ayırmanız krallığınızın güçlü kalması için yeterli. Ama "ilk onda ol-

malıyım; benim için hayatın anlamı bu" diyorsanız forumları takip etmeli ve oyunun inceliklerini buna tecrübe katarak öğrenmelisiniz.

Oyundaki en kıymetli kaynağınız toprak. Topraklarınıza kurduğunuz yapılar ünite, para, mana üretimini, savunma-saldırı katsayılarını ve nüfusu belirliyor. Nüfus vergi sağlamasına rağmen gıda tüketimini artırıyor. Çok geniş topraklara sahip küçük bir krallık topraklarını kolayca kaybedecektir. Aynı şekilde küçük topraklara sıkışmış dev bir krallık da yıkılmamak için genişlemek ve yeni kaynaklar bulmak zorundadır. Forumlarda Role-Play yaparken oyunda ordulara hükmetmek, büyücülere kumanda edip dev büyüler yaptırmak ve gizli operasyonlar yürütmek gerçekten çok keyifli. Promisance dışında tanklarla ejderhaların ve cyborgların savaştığı bir dünya bulmak zaten zor. Bu üç zamanın bir arada olmaması ama büyüyle veya teknolojiyle zamanın aşılabilmesi ise oyunda mantık ve Role-Play olarak bir denge sağlıyor. ☺



D'Lere'yi seslendirirken Heather Graham (Scream 2, Austin Powers) Qeynos kraliçesi Antonia Bayle olarak karşımıza çıkacak.

## @ VAMPIRE 2'NİN YALNIZ KOVBOYLARI

Birçok oyuncu Vampire: Bloodlines'da yapacağı multiplayer oyunların hayalini kurarken Homelanfed'den özücü bir haber geldi: Vampire tamamen tek kişilik oyuna dayalı olacak. Buna rağmen çok oyunculu bölümün sonradan bir yamayla eklenebileceği söyleniyor. <http://www.homelanfed.com/index.php?id=26708>

## @ DAOC: NEW FRONTIERS OPEN-BETA GELİYOR

Çok yakında Open-Beta Test'i başlayacak Dark Age of Camelot: New Frontiers sunucusunun göçmesi nedeniyle dosyayı çekemeyerek sinir

krizi geçirenler, dosyayı artık çekebilirsiniz. Fakat 270 MB'lik yama dosyası 1.70'i unutmayın: <http://camelot-europe.goa.com>

## KISA KISA

@ Climax Warhammer Online'in yapımına devam ettiğini açıkladı. Görüldüğü gibi, adaş bir oyunun satış rakamları (Warhammer 40.000: Dawn of War) bir başkasının hayatını kurtarabiliyor: <http://www.warhammeronline.com>

@ World of Warcraft'in beta testine katılmaya hak kazanamayan oyuncuların mail yağmuru ABD'de sonuç verdi. Bu nedenle Blizzard gelecek günlerde açık bir beta test yapacağını duyurdu. Avrupa için de benzer bir olay olup olmayacağı henüz belli değil.



Mücadele, heyecan ve entrika

# World Cyber Games 2004 Grand Final

**Futbolda, basketbolda kendimizi kanıtladık.** Ülkece başarılar elde ettik. Peki, bilgisayar oyunlarında sesimizi ne zaman duyuracağız? Bir Türk oyuncusunun uluslararası başarıları için daha ne kadar beklememiz gerekiyor? İki hafta önce bu soruyu sorsanız "Daha yolun başındayız sabırlı olmamız lazım" gibi yuvar-

lak bir cevap verirdim. Samimiyetim tutsa da herhalde "Bu gidişle 5-10 seneye ancak" falan derdim. Ama San Francisco'da rüzgâr gibi geçen 5 günün ardından artık çok daha ümitliyim. Çünkü şimdiden bütün dünya Türk oyuncularını konuşmaya başladı bile. Gelecek yıl Singapur'dan gelen uçakta Türk oyuncularının

yanı sıra bir de kupa olursa hiç şaşmayın.

## MACERA BAŞLIYOR

5 Ekim 2004 Salı. Bu sene WCG milli takımımız dünyanın diğer ucuna, San Francisco'ya uçtu. Amsterdam'daki küçük beklememizle birlikte tam 16 saatlik bir yolculuktu bu. Yolun uzunluğu herkesi çocukluğunun o sık tekrarlanan cümlesine götürüyordu: "Daha gelmedik mi?". Geliyoruz gelmesine ama pestil formunda. Ben yolculuktan bunalmış bir halde "otele nasıl en hızlı ulaşırım" diye düşünürken daha hava alanının kapısında bizimkileri bir coşku alıyor, tezahürata başlıyorlar. 13 kişi öylesine bir gürültü çıkarıyorlar ki San Francisco hava alanında mıyız yoksa Şükrü Saraçoğlu'nda mı belli değil. Tabii WCG kameraları bu coşkulu takıma odaklanıyor hemen.

Herkes oteline yerleşip yol yorgunluğunu atıyor, bir gün sonra sadece açılış töreni olduğu için herkesin iyice dinlenip ortama alışacak vakti var. Ama geçen seneler gibi bu sene de yemeklerde problem var. Önceki senelerde Kore yemekleri oyunculara ters gelirken bu sene hiç yemek olmaması daha ciddi bir problem oluşturuyor. Neyse ki bizim oyuncular fast-food'un yerini tespit etmede başarılı. Diğer bir problemse antrenman odalarının yokluğu. Maç saatleri dışında oyuncuların kullanabilecekleri bir bilgisayar yok. Bu sene WCG'nin düzenlenmesi için 600'e yakın PC kullanılmış ama buna rağmen antrenman odası yok. Ama WCG'nin ilk defa Kore dışına çıktığını düşünürseniz bazı farklılıklar olması doğal. Mesela bu sene ilk defa BYOC (kendi bilgisayarını getir) alanı yer aldı turnuvada. Çok ilgi görmese ve daha çok takımlar tarafından (günlüğü 250\$'a) özel maçlar yapmak için kullanılsa da gelecekte WCG'ye renk katabilecek bir yenilik.

Geçen seneye göre turnuva mekânı daha az gösterişliydi ama geçen sene turnuvanın Seul Olimpiyat Köyünde yapıldığını düşünürseniz bu çok doğal. Yine de atmosfer oldukça etkileyiciydi. Özellikle mekânın tavanından sarkan 5 dev ekran ortaya korkunç bir atmosfer çıkarıyordu. Buna karşın, San Fransisco'lu oyuncuların turnuvaya ilgisi çok azdı. Kore'den maçları izlemek için mekâna doluşup



Açılış seremonisinde bayrağımızı Emre Birinci taşıdı (en solda).





Arada 8 saatlik bekleme olmasa dönüş yolculuğu gidise göre daha keyifliydi. Serhat dışında herkesin zorla gülmesi bu masada iki saatdir oturduğumuzu ifade ediyor : )

oyunculardan imza almak için birbirini yiyen binlerce izleyiciye alışık olan oyuncular muhtemelen neredeyse hiç izleyicisi olmayan bu turnuvayı yadırgadılar.

Bu senenin en bariz gelişmesi ise turnuva sistemleriydi. WCG için özel hazırlanan Shuttle PC'ler, son seri Samsung MagicBright monitörler ve her bilgisayarda parlayan Razer fareler ile teknik açıdan bugüne kadar kurulmuş en ihtişamlı turnuva atmosferi vardı.

## İLK MAÇ İLK GALİBİYET

7 Ekim Perşembe: Turnuvanın ilk oyun günü bizim için hem en heyecanlı hem de en yoğun olanıydı. Perşembe ve Cuma günleri grup maçları yapıldı. Ama Starcraft hariç tüm oyunlarda grup maçlarımızı Perşembe günü yaptık. Üstelik aynı gün WCG oyun konferansı da yer alıyordu. Bu yüzden bütün günü konferans salonu, basın odası ve maç alanı arasında koşturarak geçirdim.

İlk konferans konuşmasının ardından maç sonuçları almak için oyun alanına koştuğumda beni bir müjde bekliyordu. FIFA'da ilk iki maçını yapan Emrah 9-4 ve 11-0'lık farklı iki galibiyet almış ve grubunda liderliğe yükselmışti. Geçmiş senelerde aldığımız her galibiyetle havalara uçarken bu sene böyle iki galibiyetle birden başlamak gerçekten muhteşem bir sürpriz oldu. Takımdaki bütün oyuncuların da bu galibiyetlerle moral bulduğunu söylememe gerek yok herhalde.

Emrah'ın ardından ilk maçını yapma sırası UT2004'de Emre'ye gelmişti ama bu maçtan çok fazla ümidimiz yoktu. Çünkü İngiliz rakip turnuvanın iddialı oyuncularındandı ve maçı farklı kaybettik. Bu arada ilk yarışına hazırlanan NFS oyuncumuz Gürol direksiyonu çalışmadığı için ciddi sorunlar yaşıyordu. Hakemlerin sağladığı farklı marka direksiyona da alışmadığı gibi bu direksiyonunda pedalları yarış sırasında çalışmayınca üst üste iki yenilgi aldı. NFS'deki diğer oyuncumuz Ercan'ın da şansı yaver gitmiyordu ve o da ilk iki yarışını kaybetmişti. Diğer yandan Emrah üçüncü maçını da Hintli rakibine karşı 17-3 kazanarak başarı serisine devam etti. Emre de UT2004'de Ekva-

tor'lu rakibini yenerek gruptan çıkma şansını sürdürdü. Böylece moraller tekrar yerine geldi.

Ama en büyük heyecan Counter-Strike'deydi. Pek çok ülke vize problemleri yaşadığı için CS üç takımlık gruplarda oynanıyordu. Her gruptan sadece bir takım çıkacağı için tek bir yenilgi bile elenmek anlamına geliyordu. Grupta takımımıza kimse şans tanıımıyordu çünkü bizi Counter-Strike'da temsil eden AMD-Teamquash'ın grubunda çok güçlü iki rakip vardı: 2001 birincisi Kanada ve 2002 birincisi Rusya. Gruptaki ilk maç Kanada temsilcisi EG ile Rus temsilcisi M19 arasında oynandı ve maçı EG, 13-11 kazandı. Herkes EG'nin gruptan çıkacağına kesin gözüyle bakıyordu ama onlar henüz kiminle oynayacaklarının farkında değildi.

Maç saati gelip çattığında herkes nefesini tutmuştu. AMD-Teamquash ilk uluslararası LAN maçına çıkıyordu. Rakip EG'nin üç oyuncusu 2002'de final oynayan Nevre takımından geliyordu. Üstelik EG WCG 2003'de çeyrek finale kadar çıkmış ve burada turnuvayı kazanacak olan SK'ya elenmişti. Yani maçta kimin favori olduğu tartışılmazdı. Turnuvayı izleyen herkese göre AMD-Teamquash, WCG 2004'ün en büyük sürprizini yapıp bu maçta EG'yi 13-11 yendi. Aslına bakarsanız herkes için sürpriz olsa da bu sonuç sadece 6 kişi için sürpriz olmamıştı: AMD-Teamquash ve takım koçu Gökhan.

Ama rehavete kapılacak bir zaman değildi çünkü ikinci zorlu maç sadece iki saat sonraydı. Diğer yandan Warcraft maçları da başlamıştı ve Kerem bir maç kazanıp bir maç kaybederek şansını sürdürüyordu. Ama iki temsilciyle katıldığımız NFS'de işler yolunca değildi. Gürol dört yarışından sadece birini kazanırken, Ercan bütün yarışlarını kaybederek eleniyordu. FIFA'da önüne geleni ezip geçen Emrah ise 5 maçının hepsini farklı kazanarak üst tura çıkma hakkını kazanıyordu. Üstelik katıldığımız üç WCG'de eleme grubundan çıkmayı başaran ilk Türk oyuncusu oluyordu. UT2004'de ise Emre'nin gruptan çıkması Rus rakibi ile oynayacağı son maçına kalmıştı. Ama rakibinin 16 yaşında olduğu anlaşılınca diskalifiye ediliyor ve böylece Emre bir galibiyet bir yenilgiyle grubundan çıkıyordu.

Günün son maçlarında önce AMD-Teamquash önceki senenin şampiyonu Rus rakibini 13-5 yenerek bizi sevince boğdu. Böylece EG'yi yenmesinin tesadüf olmadığını da gösterdi ve grubundan iki şampiyonu geçerek çıktı. Warcraft temsilcimiz Kerem ise geriye kalan üç maçından sadece birini kazandığı için eleniyordu.

İlk günün sonunda yaşadığımız mutluluğu tahmin edemezsiniz. Geçmiş iki sene grup-

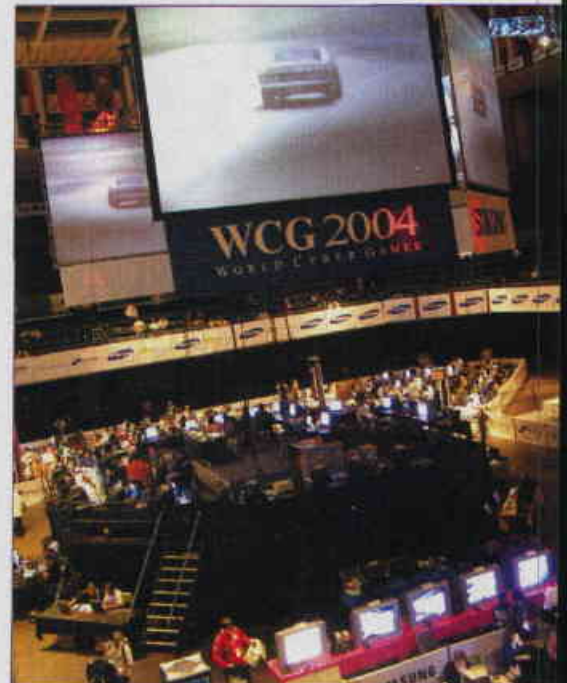
lardan çıkamamışken ilk gün oynadığımız beş oyunun üçünde gruptan çıkmıştık. Üstelik Emrah grubunu domine etmiş, AMD-Teamquash geçmiş senelerin rakiplerini elemişti. Böylece ilk defa Türk oyuncuları uluslar arası bir turnuvada seslerini duyurup, "Biz de varız!" diyordu.

## TURNUVADA SKANDAL

Cuma günü sadece Starcraft'da maçımız vardı. Ama ben Onat'ın maçlarını izleyemeyecektim çünkü sabahın NVIDIA'nın Silikon Vadisi'ndeki genel merkezine bir tur ayarlanmıştı. Onat ilk maçını kaybedip ikincisini kazanacak ve şansını son maça bırakacaktı. Ve bu maçı da az farkla kaybedip elenecekti. Bu arada, NVIDIA'nın genel merkezi tam anlamıyla nefes kesiciydi.

Ama asıl büyük şok beni dönüşte bekliyordu. Saat 4 gibi tam otobüsten inmiş salona doğru gidiyordum ki Hollanda'dan editör bir arkadaş ile karşılaştım. Bana "Koş, sizin maç başlamak üzere!" deyince beynimden vurulmuşu döndüm. Ne maçı bizim maçların bitmiş olması gerekiyordu. Kötü haberi o an aldım: EG ile oynadığımız Counter-Strike maçı tekrarlanıyordu.

Nefes nefese salona girdiğimde maç başlamak üzereydi. Anlaşılan dün gece Kanada takımı maça itiraz etmiş ve maç tekrarı kararı alınmıştı. Bizim takımın karardan haberi olmadığı için sabahın beri San Francisco sokaklarında dolanmışlar, yorulmuşlar ve maçtan sadece bir saat önce haber almışlardı. Otele koşup klavye ve mouse'larını alıp salona geldiklerinde maç için sadece yarım saat kalmıştı. Kararın saçma olması bir yana takımın apar topar maça zorlanması akıl almazdı. Ama maç







başlamak üzereydi ve o an yapılacak bir şey yoktu.

Aynı takımla iki kere aynı haritada oynamak taktiklerin belli olması anlamına geliyordu ve bu elbette turnuva deneyimi daha fazla olan EG'nin işine geliyordu. Üstelik bizim takımın yorgun olması ve maça yoğunlaşacak olacak zaman bulamaması da dezavantajdı. Ama en büyük sorun oyuncuların bu karardan dolayı sinirli ve gergin olmasıydı. Bu şartlarla başlayan maçta daha ilk dakikadan AMD-Teamquash'ın gereğinden fazla saldırgan oynadığını görebiliyorduk.

CT olarak oynadığımız ilk yarı 6-6 bitti ve bu skor çok da parlak gözüküyordu. Sonuçta maçın oynandığı Aztec haritası CT'lere avantaj sağlıyordu. Ama ikinci yarıya AMD-Teamquash daha sakin ve kontrollü başladı. İlk 8 elin 5'ini



WCG'de görev alan ilk Türk hakemi olmak Özberk'in kısmetiymiş. Turnuvanın en iyi hakemlerinden olan Özberk CS'de final maçını da yönetti.

olarak durumu 11-9'a getirdi. Artık beraberlik için kalan dört elin sadece birini, galibiyet içinse sadece ikisini almamız gerekiyordu. Ama galibiyete yaklaşıncı takım tekrar hırslandı ve kontrolü azaldı. Son dört el o kadar hızlı geçti ki son iki elden sadece Rush yapıp bütün takı-

mın birkaç saniyede öldüğünü hatırlıyorum. Böylece maçı 13-11 kaybetmiş olduk. Ama bu yine de eşit şartlarda yapılan bir maçta takımımızın rakibini hem de en kötü olduğu Aztec haritasında kolayca yenebileceğini gösteriyordu.

Böylece gruptan çıktığımız bir oyunda durduk yere elenmiş olduk. Ama bizim için hi-kâye burada bitmedi. Önce saatlerce oyuncuları sakinleştirmek gerekiyordu. Türk insanı haksızlığa gelemmez ve bilgisayar oyuncuları da bu konuda bir istisna değil. Bütün takımla saatlerce konuşup birlikte yemek yedikten ve onlara defalarca ne kadar önemli bir şey başardıklarını ve onlarla ne kadar gurur duyduğumuzu anlattıktan sonra oyuncuların oteline geri döndük. Artık geriye tek bir şey kalmıştı: Bu kararın nereden çıktığını anlamak ve düzeltilmesi için çalışmak.

### İTİRAZLAR VE İTİRAFLAR

Kararın sözde sebebi takım koçu Gökhan'ın izleyicilere ayrılan mekândan takıma bağırmasıydı. Hakemler Gökhan'ın ne dediğini bilmiyordu ama Kanadalıların ekranlarından yerlerini tespit edip takıma söylemiş olma ihtimali vardı. Bu yüzden maç tekrarlatılmıştı. Samsung Türkiye IT Ürün ve Pazarlama Müdürü, yani bir anlamda WCG Türkiye'nin ev sahibi Barış Kestep ile otelde yetkili arayışına başladık. Önce turnuvayı düzenleyen ICM'in yetkilisini bulduk sonra da kararı veren başhakemleri. Tartışmalar tam 6 saat sürdü. Tam 6 saat boyunca haklılığımızı en az 30 yönden anlattık. Takım koçunun izleyicilerin alanından maçı seyredip takımına tezahürat yapma hakkı vardı. O da sadece bunu yapmıştı. Üstelik San Francisco'ya bizim ile birlikte gelen bir de Türk hakem vardı. Aynı zamanda WCG Türkiye elemelerinin başhakemi olan Özberk, takım koçunun sadece tezahürat yaptığı yönünde ifade vermişti. Buna karşılık bir Kanadalı ve iki Amerikan hakem "garip işaretler yapıyordu"



Turnuvanın dev ekranlar ve internet üzerinden yapılan canlı yayınları için inanılmaz bir sistem kurulmuştu.



AMD-Teamquash ilk EG maçı öncesi ısınırken.



Warcraft temsilcimiz Kerem maç sırasında

diye saçma bir ifade vermişti. Tanımladıkları garip işaretler de iki eli havada hoplayıp zıplamaktı. Ama buna biz "tezahürat" demiyor muyuz? Ayrıca Kanada takımını bizim takım koçu Gökhan'dan 30 metre ötede oturuyordu ve arkasında 4 hakem vardı. Bu durumda nasıl onların ekranını görebilirdi?

Saatlerce tartıştıktan sonra artık iş bunun bir karara bağlanmasına kalmıştı. Sonuçta başhakem kendi ağzından önce "Türk takımının hile yapmadığına %100 eminim" ardından da "Karar aslında bize ait değil. Bize iki takım da mutlu etmemiz söylendi" diye itiraflarda bulunmuştu. Bu yüzden kararın düzeltilmesi için acil ve resmi bir toplantı istedik. Sonuçta bir gün önce Kanadalılar itiraz edince gecenin bir körü toplantı yapılmıştı ve biz aynı şeyin tekrar yapılmasını talep ediyorduk. Sonunda bu toplantı yapıldı. Ama önce toplantıyı beni almayı reddederek terbiyesizlik ettiler, ardından da hakemleri de toplantıdan çıkararak işi



ICM ile Samsung arasındaki bir gönül alma toplantısına çevirdiler.

Sinirle otel lobbiesinde dolanırken beni tek teselli eden oradaki herkesin işin gerçek yüzünü biliyor olmasıydı. Almanya'dan Kuveyt'e kadar birçok ülkenin oyuncusu ve görevlisi gelip yapılanın haksızlık ve skandal olduğunu söylediler. Bu arada toplantıda Barış Kestep'e olayı tartışmak yerine takım kaptanımız kararı kabul eden belgeyi imzaladığı için artık her şeyin çok geç olduğunu söyleyip duruyorlardı. Ama WCG Takım kaptanımız Serhat son ana kadar direnmiş, kararı reddetmiş ve sonunda "Ya imzalarsın ya da bütün takımını diskalifiye ederiz" diye tehdit edilince imza atmak zorunda kalmıştı. Ben aşağıda tekrar maçında olmadığım kadar sinirli beklerken Barış da sonunda dayanamayıp bağıra çağıra toplantıyı terk ediyordu.

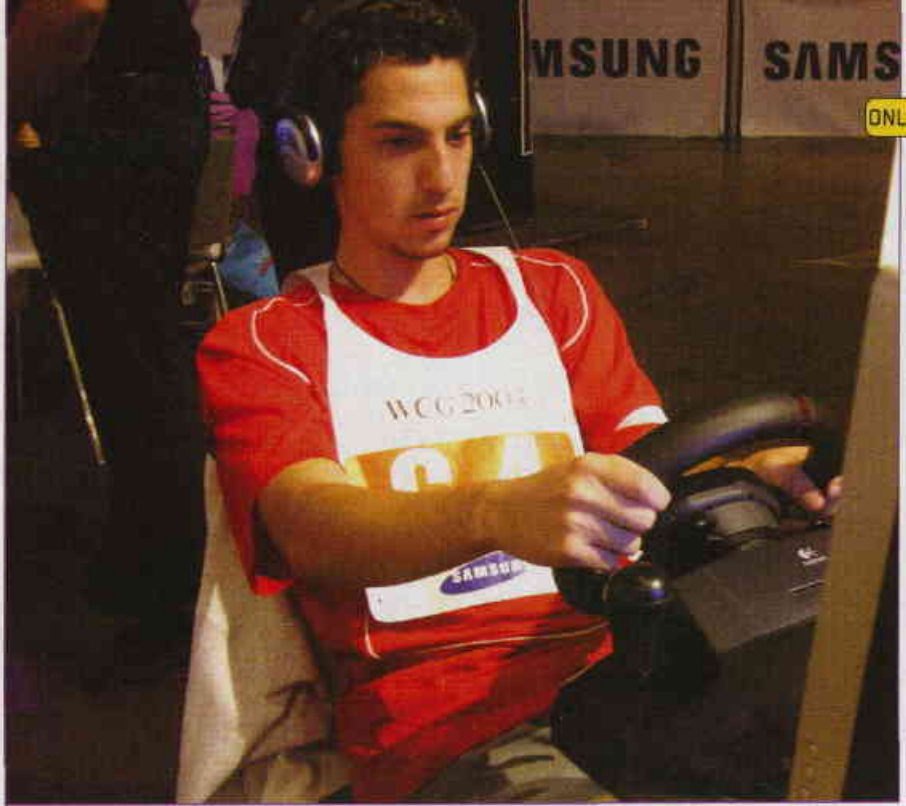
Böylece AMD-Teamquash haksız yere elenmiş oldu. Ama bu olay kararı alanların da yanına kar kalmadı. Zaten önceden beri gelen, hakem kararlarından bir rahatsızlık vardı pek çok ülkede. Bu son olay bardağı taşıran damla oldu ve bir gün sonra Samsung yetkilileri yaptıkları bir toplantıyla, WCG'yi düzenleyen ICM'in Samsung tarafından ciddi ve resmi olarak uyarılmasına karar verdi. Elbette bunda Samsung Türkiye'nin yoğun kulisinin de büyük faydası oldu. En azından gelecek senelerde ICM'in bu tip keyfi kararlara cesaret edemeyeceğini biliyoruz.

## SENEYE SİNGAPUR

Bir gün önce yaşananlar bütün keyfimizi kaçırmıştı. Neyse ki FIFA'da Emrah, UT2004'de ise Emre turnuvaya hala devam ediyordu. Ama her ikisi de bir sonraki turda ilk maçlarında yenilip elendiler. Emrah'ın Brezilya'lı rakibi yoluna devam edip turnuvada ikinci oldu. Ama oynadıkları maçı Emrah'ın alması işten bile değildi. Ne yaparsınız ki top yuvarlak ve kaleye girmek istemedi mi girmiyor. Aynı gerçek maçlarda olduğu gibi her zaman iyi oynayan kazanamıyor.

Kapanış seremonisi, açılışa göre daha donuk geldi bana. Turnuva boyunca coşkusunu yitirmeyen sürekli tezahürat yapan takımımız bütün videolarda en çok görünen takımdı. Ayrıca ICM bize yaptığı haksızlıktan dolayı özür dilercesine takım kaptanımız Serhat'a en iyi takım kaptanı ödülü verdi. Serhat bu ödülü hak etmediğinden değil ama geçen senelerde de bu ödül hep böyle politik verile gelmiştir. Hakkımızı yemiş olmasalar bize hayatta vermezlerdi.

Böylece bir WCG'nin daha sonuna gelindi. Valizler toplandı ve eve dönüş yolculuğu başladı. AMD-Teamquash daha uçakta bir sonraki turnuvanın hesaplarına başlamıştı. Bu sene



Gürol hakemlerin sağladığı bozuk direksiyonda acı çekerken.

Warcraft ve Starcraft'da da geçen senelere göre daha başarılıydık. Hem Kerem hem de Onat birer maç daha kazanabilse gruplarından çıkıyordu. UT2004'de gruptan çıksak da şansımız çok yaver gitmişti. Ülkemizde bu oyunun bir kitesinin bir türlü oluşmaması ilerlememize engel oluyor. Diğer yandan FIFA'nın ciddi bir kitlesi olan Almanya'da rakipleriyle sürekli antrenman yapıp turnuvalara katılan Emrah'ın başarısı bize bir kez daha başarının yarısının yetenek ve çalışma, diğer yarısının da oyuncunun kendini geliştirdiği ortam olduğunu

gösterdi. NFS'ye gelince, daha yolun çok başındayız. Bu yüzden bu oyunda iki kişi katılmamız çok iyi oldu. Yeter ki bu deneyimleri gelecek turnuvalara taşıyabilelim. Hepsini alt alta koyunca bu sene WCG takımımız geçmiş senelere göre çok çok daha başarılıydı ve gelecek sene için büyük umut verdiler. Hem turnuvadaki örnek davranışları hem de başarılı oyunları için bütün oyunculara teşekkür ediyoruz. ☺

Tuğbek Ölek



Ayaktakiler: Eren "TankJr" Altıparmak (CS), Mert "Jave" Altıparmak (CS), AMD-Teamquash menajeri Gökhan, WCG 2004 En İyi Takım Kaptanı Serhat "Jess" Bekdemir, Ercan "McRyan" Orhan (NFS), Gürol "Turkiss" Gursoy (NFS), Emre "Blazer" Birinci (UT2004), Umit "Undertak3r" Çelik (CS), Özberk "Darktp" Ölçer (Hakem).  
Oturanlar: Dağhan "Chaos" Demirci (CS), Kerem "Venom" Polat (WC), Onat "Sugosu" Gegeoğlu (SC), Ercenk "F1Mafia" İrtuk (CS), Emrah Arslan (FIFA).



Cebimdeki cehennem zebanileri

# Requiem of Hell

Yapım: Digital Red | Dağıtım: Nokia | Multiplay: 2 kişilik- Bluetooth | Tür: Aksiyon/RPG

Önceki ay incelediğimiz Pathway to Glory'den sonra N-Gage bir güzellik daha yaptı, Requiem of Hell'i çıkarttı. Ne zamandır cehennem yaratıklarını öldürdüğü LEVEL atlayan, iyi kötü birkaç da büyü yapmayı bilen kılıçlı, baltalı, köylü kahramanlar görmüyorduk ortalıkta. İşte N-Gage için tasarlanan Requiem of Hell, Diablo muadili kahramanı ve oynanış tarzıyla, bu özleme son veriyor.

Cehennemden dünyaya bir kapı aralamayı başaran iblis Dalu'nun dünyayı istila etme planlarını bozma işini üstleneceksiniz oyunda. Karakterinizi kılıç ustası bir kadınla baltalı bir erkek arasından seçim yaparak başlıyorsunuz oyuna. Fakat ne yazık ki ikisi de ölü! Bu noktada devreye Giggi isimli peri giriyor. Mace-

ra boyunca yanınızda yer alacak ve hem dövüş sırasında hem de üç beş laf etmek istediğinizde yardımlarını esirgemeyecek bu minik peri, seçtiğiniz karakteri hayata döndürecek ve tabii olaylar gelişecek...

Requiem of Hell, RPG-Aksiyon kırması diğer örneklerden de alışık olduğumuz izometrik haritada oynanıyor. Şimdiye dek bir mobil konsolda gördüğümüz en sağlam grafiklere sahip olduğunu söyleyebiliriz. Ne kadar kendini tekrar ediyor hissi verse de hem mekan hem de model grafikleri göze hoş görünüyor. Tansiyonun en yükseldiği, ortalığın zebaniden geçilmediği anlarda bile grafikler birbirine girmiyor ve sakın kafayla düşmanları enine boyuna kesebiliyorsunuz.

Mekânlar gibi aksiyon da sürekli kendini tekrar edi-

yor olmasına rağmen, oyunun bağımlılık yaratmak gibi bir yeteneği var. Hatta Nokia, Requiem'i telefonlarında da standart olarak kullanıcısına sunsa, Yılan oyunu tahtından düşer. Çünkü karşımızda hem Yılan kadar basit ve sade bir oynanışa sahip, hem onun gibi düşünmeden oynanabilen, hem de ondan çok daha gelişmiş bir oyun var. Karakteriniz ilk bakışta sadece koşuyor ve balta sallıyor gibi görünebilir ama büyü yapıyor, eşya topluyor, envanterini dolduruyor, LEVEL atladıkça bilgisini ve gücünü artırıyor, alışveriş yapıyor, yan görevler alıyor, karşılaştığı insanlarla ve yol arkadaşı Giggi'yle iletişim kuruyor, dünyayı kurtarıırken kendi geçmişini de araştırıyor... Yani Diablo'yu Yılan'dan ayıran pek çok özellik Requiem of Hell için de geçerli. Tek eksik yanı, Diablo'yu Diablo yapan online multiplayer deneyiminden yoksun bırakması (iki kişilik oyunu saymazsak), üstün yanı ise cebinize girecek kadar küçük ve pratik olması.



Bi de şu yanık lastik kokusu olmasa...

# Asphalt: Urban GT

Yapım: Gameloft | Dağıtım: Gameloft | Tür: Yarış | Multiplayer: 4 kişilik - Bluetooth

Arcade yarış oyunlarını sevenlerle şehir trafiğinde yarış sevenlerin kesişim kümesi için yapılmış, Gameloft'un icadı bir oyun Asphalt. Oyunun incelemesine geçmeden önce habekader bu kesişim kümesine dâhil olanlarınıza söylenecek iki şey var. Bir; yanlış yapıyorsunuz. İki; bu özel durumunuza rağmen büyük olasılıkla Asphalt'i beğenmeyeceksiniz.

Gameloft, şimdiye dek isim yapmış bir ton iyi oyunu mobil platformlara uyarlamasıyla dikkat çeken bir isimdi. Ancak bir süre sadece Asphalt: Urban GT ile anılacak gibi görünüyordu. Çünkü insanın damağına yapışan yanık lastik tadı kolay kolay çıkmıyor. Bir kere oyunda gerçek arabalarla arcade yarışlar yapmak gibi bir mantık hatası var. Audi, Lamborghini, Mer-

cedes, Lotus gibi yarış oyunlarının vazgeçilmez marka ve modellerini alıp birbirinden farksız performanslarla oyuna yerleştirmek ziyandan başka bir şey değil. İkincisi, zaten arabalar hiç gerçekçi durmuyor. Üçüncüsü de oyunun müzikleri gerçekten çok kötü.

Basit fakat işlevsiz (en iyi ihtimalle kullanışsız) kontrolleri, sınırlı seçenekleri, hiç de gerçekçi görünmeyen ve oyuna adrenalin katmayan şehir trafiği, New York ve Paris dışında yarışmanıza izin vermemesi ve sırf işiniz zorlaşsın diye sürekli kıvrılan ama bir türlü heyecan vermeyen yolları ile Asphalt: Urban GT ya henüz bitmemiş ya da artık asla bitmeyecek bir oyun.





Eski günler için bir yumruk

# King of Fighters Extreme

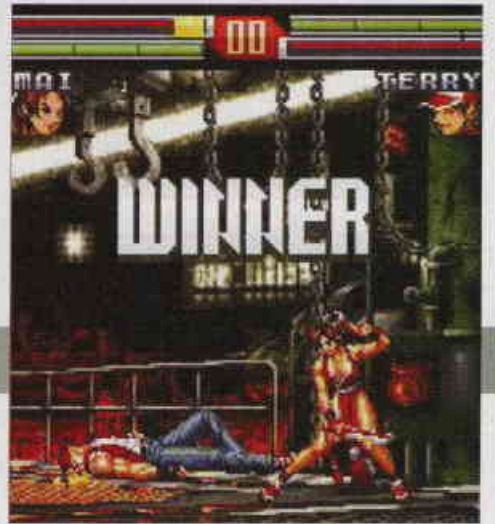
Tür: Dövüş | Yapım: SNK Playmore | Dağıtım: Hudson | Multiplayer: Yok

**Dövüş oyunları arasında bir klasik** olarak Street Fighter'la hemen komşusu olan King of Fighters serisi bir şekilde farklı platformlarda varlığını sürdürmeye devam ediyor. Arcade salonlarındaki parlak yıllarının ardından 2000'de Dreamcast'te diriltilmeye çalışan, oradan GameBoy Advance'e sığıran oyun şimdi de N-Gage kullanıcılarına nostalji yaşıyor. Zaten elimizdeki bu KOF da, GBA için çıkan KOF EX2: Howling Blood'ın N-Gage versiyonu. Yani yepyeni bir KOF beklemeyin.

Oyunun ilk heyecan veren yanı eski dostlarla karşılaşma hissini yaşatması. Yine sevdiğiniz ve dövüştürmek istediğiniz karakterlerle üçlü ekipler yaratıp turnuvalar düzenliyorsunuz ve gerisini parmaklarınızın hızı ve tuşlar belirliyor. Sorun da burada başlıyor...

Dövüş oyunlarının bilindik dörtlü tuş sistemi yerine SNK bu kez (hem de N-Gage gibi diğerlerinden daha az hareket alanı olan bir tuş takımı için) yapılabilecek hareketleri 9 tuşa dağıtmış. Şu anda bu satırları yazan garibin sağ baş parmağını kullanamamasının sebebi de işte bu 9'lu tuş zulmü. Her tür hareket için ayrı bir tuş olması kulağa mantıklı gelebilir ama o küçücük alanda bir süre sonra mantık diye bir şey kalmıyor. Piyanist olan dayım bile parmak koordinasyonunu kaybetti bu oyun karşısında (yoksa aslında reklamcı da bizi mi kandırıyor piyanistim diye?!).

Diğer yandan güzel grafikler ve "Ne de olsa KOF" etmenleri sayesinde oyun sizi eğlendirmeyi başarıyor. Zaten kendisi N-Gage'deki tek dövüş oyunu olduğundan alternatifini bulunmuyor.



Ben bu göreve gitmem aga

# Call of Duty

Tür: FPS | Yapım: Nokia | Dağıtım: Activision | Multiplayer: 4 kişilik - Bluetooth

**Call of Duty çıkıp da PC'lerde fırtına** gibi eserken bütün oyuncular İkinci Dünya Savaşı'na katılmak için sıraya girmişti. Şimdi Alman güçlerine karşı savaşma sırası N-Gage oyuncularında.

Call of Duty'nin en hoş yanı oyunun PC versiyonuna çok benzemesi. Neredeyse PC'deki görevlerin bire bir aynısı konmuş. Mesela şu Band of Brothers'dan alınma sırayla

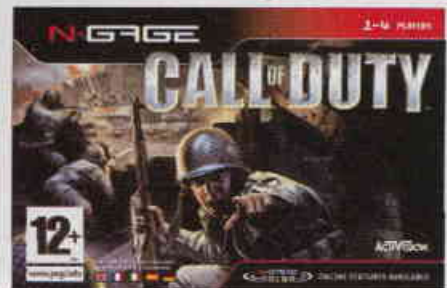
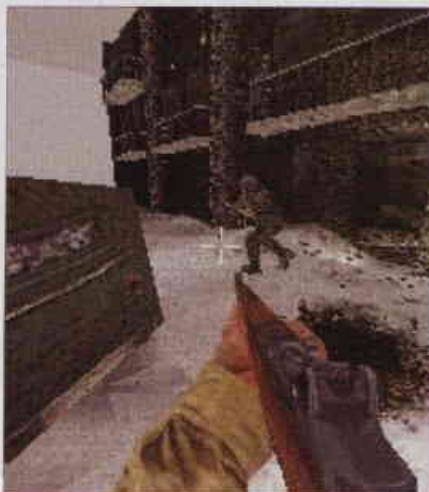
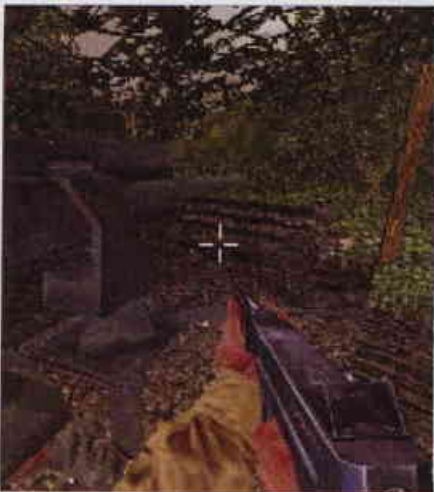
toplari patlatma görevi. N-Gage versiyonunda aynısını oynayabiliyorsunuz.

Ama oynanış ve grafikler PC versiyonunun başarısına yanaşmıyor. Call of Duty, PC'de nasıl en iyi grafikli ve en rahat oynanışa sahip oyunlardan biriye N-Gage'de de en kötü grafik ve oynanışa aday. Özellikle görüş mesafemizin birkaç metre ile sınırlı olması çok can sıkıcı. Genelde burnunuzun ucunu göremiyor-

sunuz. Ayrıca düşmanlar sizi çok geç fark ediyor. Siz onları görüp ağır ağır kafalarına nişan alırken öyle ayakta dikiliyorlar.

Call of Duty'yi özel klan grup halinde savaşma hissi N-Gage versiyonunda da yaratılmaya çalışılmış. Ama düşük yapay zeka yüzünden PC'de aldığınız keyfi N-Gage'de alamıyorsunuz. Ara sıra yanınızda biri beliyor, bazen yolunuzu tıkayıp can sıkıyor.

Eğer N-Gage'inizde FPS oynayacaksanız Ghost Recon veya Ashen'i, İkinci Dünya Savaşı oyunu için de Pathway to Glory'yi tavsiye ederim. Yok, ikisi birden olsun diyorsanız keyfiniz bilir Call of Duty'yi bir deneyin. Ama kurşuna da dizensiz ben bu göreve gitmem.







# The SIMS 2

## Monitörün içindeki hayatlar devam ediyor

Direnış anlamsız. Yine monitörün içindeki o küçük yaşam formlarının hayatınızı ele geçirmesine izin vereceksiniz. Yaşlanmalarını seyredecek, ilişkilerini gözlemleyecek, yaşayacakları ortamları yaratacak, kendinizi onların tüm hareketlerinden sorumlu hissedeceksiniz. Sonlarının iyi veya kötü olmasından sorumlu olacak, belki de nerede hata yaptım diye düşüneceksiniz. Ne dersiniz, yapabileceğiniz hataları hep birlikte en aza indirelim mi? Hadi o zaman, işe temelinden başlayalım.

Not: Oyundaki özellikler, kariyer isimleri vs. İngilizce olduğundan, ben de çok gerekli olmadıkça İngilizce isimleri kullanmayı tercih edeceğim.

## HER ŞEYİN BAŞLANGICI: SİM YARATIMI

Sim'inizin fiziksel özelliklerine **kanışmak bize düşmez** :) Ama karakter özelliklerinde size yardımcı olabiliriz. Sim'inizi yaratmaya başlayıp görünüşüne karar verdikten sonra Sim'inizin hayatı boyunca peşinden koşacağı Tutku'sunu (Aspiration), burcunu ve karakteristik özelliklerini seçeceksiniz. Tutku konusunu ayrı bir başlık altında inceleyeceğiz. Sim'inizin burcunu kendiniz seçmek isterseniz her burcun iyi geçindiği ve geçinemediği burçlar olduğunu dikkate almalısınız.

Burcun ardından karakter özellikleri geliyor, isterseniz sizin için rasgele seçilmiş özellikleri kullanabilirsiniz ama bu özelliklerini kendiniz seçerseniz, karakterinizle daha rahat bütünleşebilir, bağrınıza basabilirsiniz.

| Burcunuz          | Geçindiğiniz Burçlar | Geçinemediğiniz Burçlar |
|-------------------|----------------------|-------------------------|
| Koç (Aries)       | İkizler / Boğa       | Yengeç / Terazi         |
| Boğa (Taurus)     | Koç / Terazi         | Başak / Yengeç          |
| İkizler (Gemini)  | Balık / Başak        | Oğlak / Koç             |
| Yengeç (Cancer)   | Boğa / Akrep         | İkizler / Koç           |
| Aslan (Leo)       | Yay / Yengeç         | Oğlak / İkizler         |
| Başak (Virgo)     | Kova / Yay           | Aslan / Boğa            |
| Terazi (Libra)    | Başak / Yengeç       | Balık / Akrep           |
| Akrep (Scorpio)   | Balık / Aslan        | Terazi / Kova           |
| Yay (Sagittarius) | Balık / Oğlak        | Terazi / Akrep          |
| Oğlak (Capricorn) | Kova / Boğa          | Aslan / İkizler         |
| Kova (Aquarius)   | Oğlak / Yay          | Akrep / Başak           |
| Balık (Pisces)    | Akrep / İkizler      | Aslan / Koç             |

### SLOPPY/NEAT Pasaklı/Temiz

Sloppy Sim'ler temizliğe önem vermezler, tuvaleti kirli bırakırlar, yataklarını toplamazlar. Neat Sim'ler ise bu tür kirliliğe dayanamazlar, çöpleri çıkarır ve etrafı temiz ve bakımlı tutarlar.

♥ Sloppy Sim'lerin Hygiene değerleri daha hızlı azalır.

♥ Sloppy Sim'ler yemeklerini ağızlarına doldurduklarından be-

haber yemek yedikleri Temiz Sim'lerle ilişkileri zayıflayabilir.

♥ Sloppy Sim'ler temizlik yapmaya zorlandıklarında Fun değeri azalır.

♥ Eğer Sloppy Sim'lerin Hunger değeri azaldıysa çöplerden yemek giyebilirler.

♥ Neat Sim'lerin Cleaning yetenekleri daha hızlı gelişir.

♥ Neat Sim'ler etrafı temizlerken Fun değerleri artar.

### SHY/OUTGOING

#### Utangaç/Cana yakın

Shy Sim'ler grup aktivitelerine katılmazken, Outgoing Sim'ler sosyalleşmeye ihtiyaç duyarlar ve Social değerleri diğerlerine göre daha hızlı azalır.

♥ Shy Sim'lerin Social değerleri yavaş azalır.

♥ Shy Sim'in bulunduğu odada



kavga çıkarsa Shy Sim odadan kaçacaktır.

- ♥ Outgoing Sim'lerin bu özellikleri 8 veya üzerindeyse, jakuziye çıplak gireceklerdir.
- ♥ Outgoing Sim'ler dekoratif bahçe objelerini konuşabilirler.
- ♥ Outgoing özelliği 9 veya üzeri olan erkek Sim'ler Bladder değerleri çok azaldıysa çişlerini çalılara yapabilirler.

### LAZY/ACTIVE

#### Tembel/Çalışkan

Lazy Sim'ler televizyon seyredirken veya oyun oynarken çok eğlenirler, Active Sim'ler ise çalışmaktan, yüzmekten ve diğer çaba gerektiren işlerden hoşlanırlar.

- ♥ Active Sim'ler gidecekleri yer ne kadar yakının olursa olsun daima koşacaklardır.
- ♥ Active Sim'lerin Energy değerleri yavaş azalır ve doldurmak için daha az uykuya ihtiyaç duyarlar.
- ♥ Lazy Sim'ler yalnızca gidecekleri yer çok uzaksa koşacaklardır.
- ♥ Lazy Sim'ler saatin alarmini kapatıp işe geç kalabilirler.
- ♥ Lazy Sim'ler Hunger değerleri dolu olsa da buzdolabından abur cubur alabilirler.
- ♥ Lazy Sim'ler kitap okumayı bitirdiklerinde kitabı kitaplığa geri koymazlar.

### SERIOUS/PLAYFUL

#### Ciddi/Şakacı

Playful Sim'ler gıdıklanmayı ve başkalarını gıdıklamayı severler, Serious Sim'ler ise oyun oynamaktan pek hoşlanmazlar.

- ♥ Serious Sim'lerin Logic yetenekleri herkesden hızlı gelişir.
- ♥ Serious Sim'ler kitap okuyarak ve satranç



oynayarak Fun değerlerini hızlıca yükseltebilirler.

- ♥ Playful Sim'lerin Fun değerleri hızlı azalır ve en iyi oyun oynayarak artırılabilir.

### GROUCHY / NICE (Mızımız / Kibar)

Grouchy Sim'ler zor arkadaşlık kurarlar ve arkadaşlıklarını korumakta zorlanırlar, Nice Sim'ler ise kolayca arkadaş sahibi olabilirler.

- ♥ Nice Sim'ler birisiyle tartışılırsa sosyal ve ilişki değerleri düşecektir.
- ♥ Nice Sim'ler oyun oynayan iki kişiye destek olacaktır.
- ♥ Grouchy Sim'ler kendileriyle tartışıldığında Sosyal puanı kazanabilirler.
- ♥ Grouchy özelliği 4 veya altında olan Sim'ler

teleskop kullanarak röntgencilik yapabilirler.

- ♥ Grouchy özelliği 4 veya altında olan Sim'ler çöplerinizi dökebilir, bahçenizden hırsızlık yapabilirler.
- ♥ Grouchy Sim'ler oyun oynayan iki kişiye sataşacaktır.

## Tutkular ve İstekler

Sims 2'deki en dikkate değer yeniliklerden biri de yeni Tutku sistemi. Sim'leriniz temel ihtiyaçlarını karşılamaz artık yeterli olmayacak, aynı zamanda onların hayatlarının amacı olarak seçtiği tutkularını gerçekleştirmelerine de yardımcı olmalısınız. Eğer önceden yaratılmış ailelerle oynuyorsanız Sim'in Tutkusu önceden belirlenmiş olabilir, ama Sim'inizi kendiniz yaratıyorsanız bu Tutkuyu seçmeniz mümkün. Sim'iniz için seçebileceğiniz 5 Tutku bulunuyor (bebek ve çocuk Sim'ler otomatik olarak Büyüme Tutkusuna sahip olurlar, gençliğe adım atıklarında ilerisi için peşinde koşacakları yeni Tutkuyu seçebilirsiniz).

İstekler ise Sim'lerin akıllarında olan belirli şeyler anlamına geliyor ve bunlar gerçekleştiğinde Tutku puanları artıyor. Kolayca gerçekleştirilebilecek olan istekler göstergesi az artırırken, uzun vadeli isteklerin Tutku göstergesini katkısının büyük olduğunu göreceksiniz. Sim'inizin sahip olduğu Tutku, İsteklerini de belirleyecektir. Zenginlik Tutkusu olan bir Sim'in istekleri daha çok para kazanmak, pahalı eşyalar almak gibi konular etrafında gelişecektir.

Tutku Göstergesinin yüksek olması Sim'in genel ruh halini de etkiler. Eğer göstergesi neredeyse sonuna kadar doldurmayı başırırsanız (platinyum seviye), Ruh Haliniz de platinyum seviyesine geçecektir. Bu durumdayken





Sim verdiğiniz tüm komutları yerine getirecek, işe gittiğinde performansı çok yüksek olacak, becerilerini geliştirecek işleri karşı çıkmadan yapacaktır.

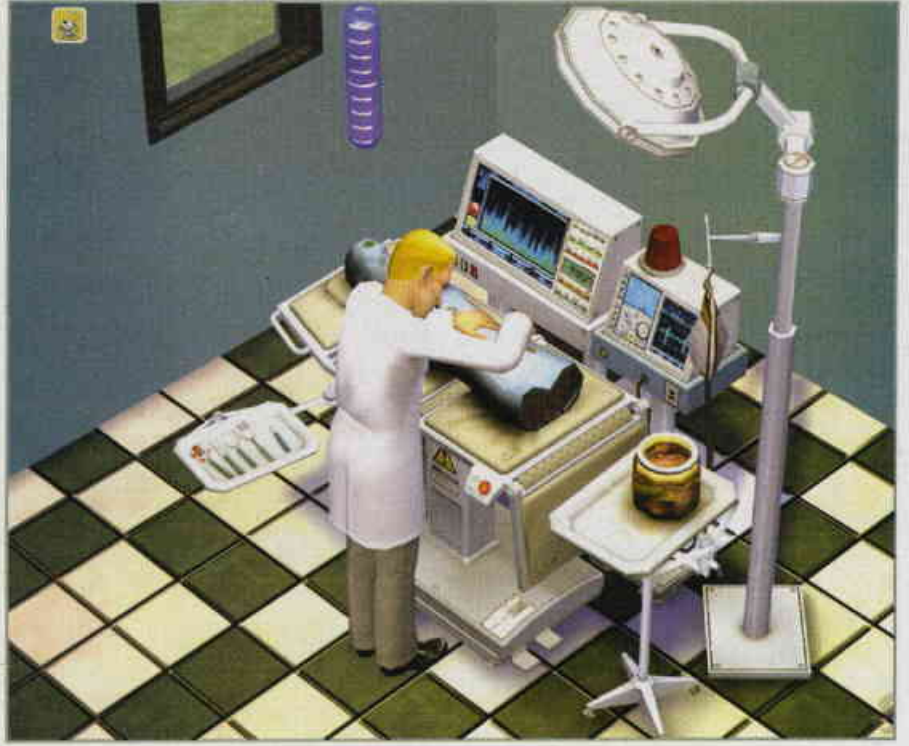
Tutku Göstergesi altın seviyesindeyken Sim Tutku ödülü objelerini hiçbir sorun çıkmadan kullanabilecektir (ki bunları da daha sonra ele alacağız).

Tutku Göstergesi yeşil seviyedeysen Sim hayatından memnun demektir. Bu durumdayken Sim herhangi bir avantaj veya dezavantaj ile karşılaşmaz.

Ancak Tutku Göstergesi düşük seviyedeysen Sim'inizin hareketlerinde ciddi değişiklikler fark edersiniz. Bu durumdaki Sim'ler ruhsal bozukluklar gösterebilir ve çocukça davranmaya başlayabilirler. Bebek, çocuk ve genç Sim'ler bu durumdayken sinir krizi geçirmeler ancak daha çok yaramazlık yapıp, kavgalara bulaşmaya başlarlar. Yetişkin ve yaşlı Sim'ler ise yaptıkları işleri bırakıp talihsizliklerine yanmaya başlarlar ve duruma müdahale etmezseniz kafayı yiyip delirebilirler. Örneğin Tutkusuna Aile olan bir Sim un çuvalını çocuk zannedip ona sarılabılır, delirdiğini anlamak için daha fazlasına ihtiyacınız yok sanırım.

## BÜYÜME TUTKUSU GROWING UP

Tüm bebekler ve çocuklar büyüme tutkusuna sahiptirler, bunu değiştiremezsiniz. Bebekler Yürümek, Konuşmak gibi istekleri gerçekleşince tutku göstergelerinde müthiş bir artış yaşanır. Eğer bebeğin bakımını yapan Sim'in tutkusuna Aile ise o da bu isteklerin gerçekleşmesinden oldukça iyi bonuslar kazanacaktır. Bunların dışında da bebeklerin ailenin diğer üyeleriyle etkileşimleri sayesinde kazanacakları Tutku puanları bulunmaktadır.



Çocukların istekleri ise daha geniş çaplıdır. Bu yaşlarda okula başladıklarından notlarının iyi olmasını, öğrenmeyi, aile dışında da arkadaşlıklar kurmayı isteyeceklerdir. Yine bu sırada yetişkinlerin sahip oldukları becerilerini geliştirme veya başka Sim'leri davet etme gibi istekleri de kazanmaya başlayacaklardır.

## AİLE TUTKUSU FAMILY

Aile Tutkusuna Sim'in ailenin diğer fertleriyle etkileşimlerini taban alır. Eğer Sim'iniz bir aile sahibi değilse, ilk istekleri bir eş bulmak, evlenmek, çocuk sahibi olmak, ailesini büyütmek olacaktır. Çocuk sahibi olunca da onlarla sürekli olarak etkileşim kurmak, onlara yeni

şeyler öğretmek, derslerine yardım edip okul konusunda cesaretlendirmek gibi istekler ortaya çıkacaktır. Bu isteklerin çoğu çocuk tarafından da paylaşıldığından, başarılı olmanız her iki tarafın da Tutku göstergeleri üzerinde iyi bir etkiye yol açacaktır.

Yetişkin Sim'lerin ayrıca flört etmek, öpüşmek, eşleriyle romantik etkileşimlerde bulunmak gibi istekleri de olacaktır. Eğer bu istekler karşılıklıysa (özellikle de karşı taraftaki Sim de Aile Tutkusuna sahipse) iki taraf da tutku puanlarından faydalanacaktır.

## ROMANTİZM TUTKUSU ROMANCE

Romantizm Tutkusuna olan Sim'ler için aşk her şeydir. Bu Sim'ler etraflarında sürekli romantik ilişki içinde oldukları Sim'lerin bulunmasını (hatta mümkünse birden fazla sayıda olmasını) isterler. Bu tür Sim'lerin hayatlarını kötü etkileyen tek şey kıskançlıktır.

Bu Sim'ler işlerin ciddiye binmesinden pek hoşlanmazlar. Çocuk sahibi olmak ve evlenmek onlara göre değildir, hatta gençken uzun süreli ilişkileri bile pek tercih etmezler. Onları tek eşliliğe mahkûm edecek şeylerden uzak durmaya çalışırlar. Bu yüzden Romantizm Tutkusuna olan Sim'ler, Aile Tutkusuna olan Sim'lerle pek anlaşamazlar.

## ZENGİNLİK TUTKUSU FORTUNE

Zenginlik Tutkusuna sahibi olan bir Sim kariyerini, ailesinin bile önünde düşünür. İstekleri işinde terfi etmek, bol para kazanmak, evine pahalı eşyalar almak ve üst seviye bir hayat sürmektir. Bu Sim'leri bol sıfırlı banka hesapları kadar sevindiren hiçbir şey yoktur. Bu tür Sim'ler diğer Tutkulara sahip Sim'lerle iyi geçi-





**Sim'lerin de Korkuları Var**

The Sims 2'de Sim'lerinizin isteklerini karşıladığımızda Tutku puanlarının artacağını söylemişim. Elbette madalyonun bir de diğer yüzü var; korkular. Eğer Sim'inizin korktuğu bir şey başına gelirse bu sefer de Tutku puanı kaybedecektir. Aşağıda kategoriler halinde korkuları ve gerçekleşmeleri halinde kaybedeceğiniz Tutku puanlarını göreceksiniz.

| Korku Kategorisi                  | Korku Konusu                          | Kaybedilen Tutku Puanı |
|-----------------------------------|---------------------------------------|------------------------|
| Mesleki Korkular                  | İşten kovulmak                        | 5000 puan              |
|                                   | Beceri puanı kaybetmek                | 2500 puan              |
|                                   | Servis aracını kaçırmak               | 1500 puan              |
| İlişki / Arkadaş / Aile Korkuları | Başarısız karne almak                 | 2000 puan              |
|                                   | Çocuğun kötü yetişmesi                | 2500 puan              |
|                                   | Takdir isteğinin reddedilmesi         | 750 puan               |
|                                   | Masaj isteğinin reddedilmesi          | 750 puan               |
|                                   | Dans isteğinin reddedilmesi           | 750 puan               |
|                                   | Flört isteğinin reddedilmesi          | 750 puan               |
|                                   | Eğlence isteğinin reddedilmesi        | 750 puan               |
|                                   | Oyun isteğinin reddedilmesi           | 750 puan               |
|                                   | Aşk ilişkisinin bozulması             | 3500 puan              |
|                                   | Bir aile üyesiyle kavga etmek         | 2000 puan              |
|                                   | Öpücük isteğinin reddedilmesi         | 1000 puan              |
|                                   | Gıdıklama isteğinin reddedilmesi      | 750 puan               |
|                                   | Evlilik teklifinin reddedilmesi       | 3500 puan              |
|                                   | Sevişme teklifinin reddedilmesi       | 2500 puan              |
|                                   | İlk Öpücük teklifinin reddedilmesi    | 3500 puan              |
|                                   | Bebek sahibi olmak                    | 5000 puan              |
|                                   | Kötü bir sohbet gerçekleştirmek       | 350 puan               |
|                                   | En yakın arkadaşını kaybetmek         | 3000 puan              |
|                                   | Oyun kaybetmek                        | 500 puan               |
|                                   | Kötü bir espri yapmak                 | 750 puan               |
|                                   | Umumi tuvalet kullanmak               | 500 puan               |
| WooHoo isteğinin reddedilmesi     | 2500 puan                             |                        |
| Eşya / Para Korkuları             | Eşyanın çalınması                     | 3500 puan              |
|                                   | Eve haciz gelmesi                     | 2000 puan              |
| Çeşitli Korkular                  | Birisinin hastalanması                | 500 puan               |
|                                   | Birisinin özel okula kabul edilmemesi | 3500 puan              |
|                                   | Yuhanlamak                            | 1000 puan              |
|                                   | Azarlanmak                            | 500 puan               |
|                                   | Bebek bezi değiştirmek                | 500 puan               |
|                                   | Etrafı temizlemek                     | 250 puan               |
|                                   | Birinin ölümü                         | 5000 puan              |
|                                   | Yangın                                | 2000 puan              |
|                                   | Derste D notu almak                   | 1500 puan              |
|                                   | Şişmanlamak                           | 1000 puan              |
|                                   | Özel okula kabul edilmemek            | 1250 puan              |
|                                   | Hastalanmak                           | 1000 puan              |
|                                   | Parti vermek                          | 1000 puan              |
|                                   | Kaza geçirmek                         | 1000 puan              |
|                                   | Okul servisini kaçırmak               | 1000 puan              |
|                                   | Bayılmak                              | 1000 puan              |
|                                   | Akrabaların ayrılması                 | 3000 puan              |
|                                   | Akrabaların ölmesi                    | 5000 puan              |
|                                   | Akrabaların hastalanması              | 500 puan               |
|                                   | Hayalet görmek                        | 1500 puan              |
|                                   | Böcek görmek                          | 1000 puan              |
| Ucuz bir roman satmak             | 1250 puan                             |                        |
| Kusmak                            | 500 puan                              |                        |

nirler ve iyi eş olurlar. Bu Sim'lerin başlıca korkuları sahip oldukları eşyaları kaybetmek, çaldırmak, işten kovulmak gibi etkenlerdir. Ancak bu tür olaylar her türlü Sim'in hoşlanmayacağı şeyler olduğundan zaten bu durumlarla karşı tedbirinizi almış olmalısınız.

**POPÜLARİTE TUTKUSU POPULARITY**

Bazı Sim'ler girdikleri her ortamda ilgi merkezi olmak isterler. Popülarite Tutkusu olan bu Sim'ler çok sayıda arkadaş sahibi olmayı ve müthiş partiler vermeyi hayatlarının amacı olarak benimsemişlerdir. Hayattaki istekleri de çoğunlukla bu iki amaç etrafında şekillenir. Üst düzeydeki istekleri yerine getirebilmeniz için son derece sosyal olmanız ve ailenin dışında çok sayıda arkadaş edinmeniz gerekir. İstekleriniz arkadaş sahibi olarak karşılandığı için Romantizm Tutkusu olan Sim'lerle iyi ilişkiler kurabilirsiniz. Birçok kişinin katıldığı bir partide Romantizm Tutkusu olan Sim herkesle flört edebileceken, Popülarite Tutkusu olan Sim'de birçok kişiyle sosyal ilişkilerini geliştirebilecek ve bu sırada arada kıskançlık olmayacağından herkes mutlu olacaktır.

**KÜLTÜR TUTKUSU KNOWLEDGE**

Kültür Tutkusu olan Sim'ler için öğrenmek, öğrenmek ve öğrenmek çok önemlidir. Her ne kadar hayatta garip deneyimler yaşamak, hayalet görmek gibi değişik istekleri de olsa da neredeyse tüm istekleri becerilerini geliştirirken karşılanacaktır. Beceri geliştirmek zaman alan bir çalışma olduğundan, bu tür Sim'ler yüksek ihtiyaç puanlarına gerek duyarlar ve bu sayede çalışmalarını aksatmaları engellenebilir. Bu tür Sim'lerin genelde bir işte çalışmaları daha iyi olur ve bu sayede becerilerini geliştirmek için gerekli olan zamanı yaratabilirler. Ancak girdikleri işte de performanslarını yüksek tutarlarsa rahatça kariyerlerini geliştirip terfi alabilirler.

Bu tür Sim'lerin romantizm veya sosyal etkileşimlerle ilgili istekleri çok azdır. Eğer Sim'inizin yalnızlıktan dert yanmamasını istiyorsanız, bu tür bir Sim size uygun diyebiliriz.

**Tutku Ödülleri**

Tutku ödülleri, Kariyer ödülllerinden daha farklıdır. İstekleri gerçekleştirerek kazandığınız Tutku puanlarını kullanarak Tutku ödülleri ni açabilirsiniz. Tutku ödülleri başarıyla kullanabilmek için altın veya platinyum Tutku seviyesine ulaşmanız gerekir. Eğer bunları kırmızı ve yeşil durumdayken kullanmaya kalkarsanız başarısız olur ve sorunlara yol açabilirsiniz.

**Para Ağacı Money Tree 3000 Tutku puanı**

Para Ağacı isminden de anlaşılacağı gibi meyve yerine para veren bir ağaçtır. Eğer düzenli olarak sularsanız paraları toplamaya başlayabilirsiniz. Her bir seferinde 40 Simoleon alabilmeniz de birden fazla Para Ağacı satın alıp yan yana koyarak gayet iyi gelir elde edebilirsiniz.

Eğer Para Ağacını yeterli derecede sulamazsanız kuruyacak ve ölecektir. Ayrıca evinize gelen konuklar da bu ağacın çekiciliğine kapılıp paraları toplayıp kaçabilirler, bu yüzden evinizde konuklar varsa Para Ağacına erişmelerini engellememiz iyi olur. Eğer Para Ağacını düşük Tutku seviyesinde kullanırsanız yalnızca 1 Simoleon kazanırsınız.

**Rahatlatıcı Şapka Noodlesoother 5000 Tutku puanı**

Bu şapkayı taktığınızda Ruh Haliniz (Mood) 50 puan artacak ancak ihtiyaç göstergeleri de daha hızlı azalacaktır. Eğer bunu kulla-



nırken yeterli Tutku seviyesinde değilseniz Enerji azlığından bayılacak ve Ruh Haliniz bozulacaktır (o kadar güçsüz düşünce uykunuzda altınızı ıslatmanız bile mümkün).

### Akıllandırıcı Süt Pasteur's HomoGenius Smart Milk 7500 Tutku puanı

Akıllandırıcı Süt'ü beş kere kullanabilirsiniz. Sütü bebeğe içirdiğinizde becerileri (özellikle de önemli olan yürüme ve konuşmayı) çok daha hızlı öğrenebilecektir. Eğer Süt'ü kullanırken Tutku seviyeniz yeterli değilse şişe kırmızıya dönüşecek ve bebek beceri puanı kaybedecektir. Eğer şişenin kırmızı olduğunu gördüyseniz, Sim'i bebeğe yetiştirmeden önce engelleyin.

### Havalı Gözlükler Cool Shades 10000 Tutku puanı

Bu ödülü aldığınızda beş tane gözlüğünüz olacak. Bu gözlükleri taktığınızda yapacağınız ilk sosyal etkileşimin etkileri normalin çok üzerinde olacaktır (ilişki puanlarına eklediği veya çıkardığı değer bakımından). Eğer kurmak istediğiniz etkileşim başarısız olursa ilişkinizi tamiri imkânsız bir biçimde zedeleyebilirsiniz.

### Esrarengiz Enerji Verici The Eclectic and Enigmatic Energizer 14000 Tutku puanı

Bu ödül de beş kere kullanılabilir ve kullandığınız anda tüm ihtiyaçlarınız oldukça etkili bir oranda karşılanır, ayrıca Ruh Haliniz de bundan payını alır. Eğer Tutku seviyeniz altın rengin altındaysa tam tersi bir durum meydana gelecek ve ihtiyaç seviyeleriniz düşecektir. Bunun etkilerini de kapatmanız birkaç oyun gününüzü alabilir.

### Düşünce Şapkası Thinking Cap 16000 Tutku puanı

Düşünce Şapkası kullanıldığında 24 saat süreyle etki eder ve bu süre içinde beceri geliştirici tüm aktivitelerin etkisi iki kat daha güçlü olur. Bu sayede normalin yarısı kadar bir sürede yeni beceri puanları kazanabilirsiniz. Eğer kullanmayı başaramazsanız, Sim'in Enerji kaybından bayılacak ve rasgele sayıda beceri puanı kaybedecektir.

### Emici SimVac 17500 Tutku puanı

Bu ödül de beş kullanımlıktır ve hedef alınan Sim'den sizin Sim'inize Tutku puanları (kullanım başına 3000 puana kadar) veya rasgele beceri puanları çekebilir. Bu biraz hırsızlığa girdiğinden bunu yaptığınızda hedef kişiyle olan ilişkileriniz ciddi biçimde bozulabilir. Bu yüzden hedef olarak zaten hoşlanmadığınız kişileri seçebilirsiniz. Ya da örneğin bir şey kırıldığında, tamirci onu tamir ettikten sonra üzerinde bu ödülü kullanabilirsiniz. Eğer kullanımda başarısız olursa-

## Kariyer Yolları Gerekenler ve Artıları, Eksileri

### SPOR (ATHLETIC)

- ♥ 10. seviyeye ulaştığınızda en çok para kazanacağınız kariyer yoludur.
- ♥ Saatleri oldukça düzenlidir.
- ♥ Düşük seviyelerde kazanacağınız para azdır.

| Ünvan           | Arkadaş | Mekanik | Karizma | Vücut | Saatler | Boş Gün | Maaş  |
|-----------------|---------|---------|---------|-------|---------|---------|-------|
| Team Mascot     | 0       | 0       | 0       | 0     | 3p-9p   | 2       | 154   |
| Minor Leaguer   | 0       | 0       | 0       | 1     | 9a-3p   | 2       | 238   |
| Rookie          | 0       | 0       | 0       | 2     | 9a-3p   | 2       | 322   |
| Starter         | 1       | 0       | 1       | 3     | 9a-3p   | 2       | 420   |
| AllStar         | 2       | 0       | 2       | 6     | 9a-3p   | 2       | 539   |
| MVP             | 3       | 1       | 3       | 8     | 9a-3p   | 3       | 893   |
| Superstar       | 4       | 2       | 4       | 10    | 9a-4p   | 3       | 1,190 |
| Assistant Coach | 5       | 4       | 5       | 10    | 9a-2p   | 3       | 1,488 |
| Coach           | 6       | 7       | 7       | 10    | 9a-3p   | 3       | 1,750 |
| Hall of Famer   | 8       | 7       | 10      | 10    | 11a-5p  | 4       | 3,033 |

### TİCARET (BUSINESS)

- ♥ Yüksek seviyelerde maaşı çok iyidir.
- ♥ Neredeyse tüm terfiler için bir tane bile arkadaş yeterlidir.
- ♥ Boş gün sayısı daha az, çalışma saatleri fazladır.

| Ünvan               | Arkadaş | Mantık | Yaratıcılık | Karizma | Saatler | Boş Gün | Maaş  |
|---------------------|---------|--------|-------------|---------|---------|---------|-------|
| Mailroom Technician | 0       | 0      | 0           | 0       | 9a-3p   | 2       | 168   |
| Executive Assistant | 0       | 0      | 0           | 1       | 9a-4p   | 2       | 252   |
| Field Sales Rep     | 0       | 0      | 0           | 2       | 9a-4p   | 2       | 350   |
| Junior Executive    | 1       | 0      | 1           | 2       | 9a-4p   | 2       | 448   |
| Executive           | 1       | 2      | 1           | 4       | 8a-3p   | 2       | 560   |
| Senior Manager      | 2       | 3      | 3           | 4       | 8a-3p   | 2       | 728   |
| Vice President      | 1       | 4      | 3           | 5       | 8a-4p   | 2       | 924   |
| President           | 1       | 6      | 4           | 5       | 8a-4p   | 3       | 1,400 |
| CEO                 | 1       | 7      | 6           | 6       | 9a-4p   | 3       | 1,663 |
| Business Tycoon     | 1       | 9      | 7           | 8       | 10a-4p  | 3       | 2,100 |

### SUÇ (CRIMINAL)

- ♥ Çok sık kıyafetler giyersiniz.
- ♥ Seviyeler arasındaki çalışma saatleri çok tutarsızdır.

| Ünvan               | Arkadaş | Yaratıcılık | Mekanik | Vücut | Saatler | Boş Gün | Maaş  |
|---------------------|---------|-------------|---------|-------|---------|---------|-------|
| Pickpocket          | 0       | 0           | 0       | 0     | 11a-5p  | 2       | 196   |
| Bagman              | 0       | 0           | 0       | 0     | 5p-1a   | 2       | 280   |
| Bookie              | 0       | 1           | 0       | 0     | 11a-6p  | 2       | 385   |
| Con Artist          | 1       | 3           | 0       | 0     | 9a-3p   | 2       | 490   |
| Getaway Driver      | 2       | 4           | 2       | 1     | 10p-6a  | 2       | 595   |
| Bank Robber         | 3       | 5           | 4       | 2     | 3p-11p  | 2       | 742   |
| Cat Burglar         | 3       | 7           | 4       | 5     | 9p-3a   | 2       | 896   |
| Counterfeiter       | 4       | 7           | 7       | 6     | 9a-3p   | 3       | 1,064 |
| Smuggler            | 5       | 9           | 7       | 7     | 2a-8a   | 3       | 1,575 |
| Criminal Mastermind | 7       | 10          | 10      | 8     | 5p-11p  | 3       | 1,925 |

### YEMEK İŞLERİ (CULINARY)

- ♥ Yüksek seviyelerde çok iyi gelir getirir.
- ♥ Neredeyse tüm terfiler için bir tane bile arkadaş yeterlidir.
- ♥ Boş gün sayısı az, çalışma saatleri fazladır.

| Ünvan                   | Arkadaş | Mantık | Yaratıcılık | Aşçılık | Saatler | Boş Gün | Maaş  |
|-------------------------|---------|--------|-------------|---------|---------|---------|-------|
| Dishwasher              | 0       | 0      | 0           | 0       | 2p-10p  | 2       | 126   |
| Drive-through Clerk     | 0       | 0      | 0           | 0       | 5p-9p   | 2       | 168   |
| Fast Food Shift Manager | 0       | 0      | 1           | 0       | 5p-10p  | 2       | 182   |
| Host/Hostess            | 1       | 1      | 2           | 0       | 10a-4p  | 2       | 242   |
| Waiter/Waitress         | 2       | 3      | 2           | 0       | 2p-7p   | 2       | 308   |
| Prep Cook               | 2       | 3      | 2           | 3       | 9a-3p   | 2       | 469   |
| Sous Chef               | 3       | 4      | 4           | 4       | 2p-9p   | 2       | 812   |
| Executive Chef          | 4       | 6      | 5           | 5       | 9a-3p   | 3       | 1,208 |
| Restaurateur            | 6       | 7      | 7           | 8       | 2p-10p  | 3       | 1,330 |
| Celebrity Chef (BAM)    | 7       | 8      | 10          | 10      | 3p-8p   | 4       | 2,170 |



**POLİS (LAW ENFORCEMENT)**

- ♥ Düşük seviyelerde maaşı ıgıdır, bu yüzden ilk iş olarak tercih edilebilir.
- ♥ Yüksek seviyelerde maaşı yeterli değildir.

| Ünvan            | Arkadaş | Mantık | Vücut | Temizlik | Saatler | Boş Gün | Maaş  |
|------------------|---------|--------|-------|----------|---------|---------|-------|
| Security Guard   | 0       | 0      | 0     | 0        | 8p-2a   | 2       | 336   |
| Cadet            | 0       | 0      | 1     | 0        | 9a-3p   | 2       | 448   |
| Patrol Officer   | 0       | 0      | 2     | 0        | 3p-11p  | 2       | 552   |
| Desk Sergeant    | 1       | 1      | 2     | 0        | 9a-3p   | 2       | 616   |
| Vice Squad       | 2       | 1      | 3     | 0        | 10a-4p  | 2       | 686   |
| Detective        | 3       | 4      | 3     | 2        | 9a-3p   | 2       | 756   |
| Lieutenant       | 5       | 5      | 4     | 4        | 9a-3p   | 2       | 825   |
| SWAT Team Leader | 6       | 6      | 5     | 6        | 11a-6p  | 2       | 875   |
| Police Chief     | 8       | 9      | 7     | 7        | 8a-4p   | 3       | 910   |
| Captain Hero     | 10      | 9      | 10    | 8        | 10a-4p  | 3       | 1,225 |

**TIP (MEDICAL)**

- ♥ Sizinle ilişki kurmak isteyenlerin sayısı fazla olacaktır.
- ♥ Maaşlar standardın altındadır.
- ♥ Kariyerde ilerlemek için gerektirdiği beceri puanları fazladır.

| Ünvan                  | Arkadaş | Mantık | Mekanik | Temizlik | Saatler | Boş Gün | Maaş  |
|------------------------|---------|--------|---------|----------|---------|---------|-------|
| Emergency Medical Tech | 0       | 0      | 0       | 0        | 8a-2p   | 2       | 280   |
| Paramedic              | 0       | 0      | 0       | 1        | 8p-2a   | 2       | 385   |
| Nurse                  | 0       | 1      | 0       | 2        | 7a-2p   | 2       | 476   |
| Intern                 | 1       | 2      | 2       | 4        | 9a-6p   | 2       | 574   |
| Resident               | 2       | 3      | 3       | 5        | 6p-1a   | 2       | 672   |
| General Practitioner   | 3       | 4      | 4       | 6        | 10a-6p  | 2       | 770   |
| Specialist             | 4       | 5      | 7       | 7        | 10a-4p  | 2       | 875   |
| Surgeon                | 5       | 7      | 9       | 8        | 10a-4p  | 2       | 980   |
| Medical Researcher     | 7       | 8      | 10      | 9        | 11a-6p  | 3       | 1,356 |
| Chief of Staff         | 9       | 10     | 10      | 10       | 9a-4p   | 3       | 1,488 |

**ASKERİ (MILITARY)**

- ♥ Polislerde olduğu gibi düşük seviyelerde iyi maaşlar vardır.
- ♥ Besinci seviyeden sonra maaşlar standardın altında kalmaya başlar.

| Ünvan                | Arkadaş | Mekanik | Karizma | Vücut | Saatler | Boş Gün | Maaş  |
|----------------------|---------|---------|---------|-------|---------|---------|-------|
| Recruit              | 0       | 0       | 0       | 0     | 7a-1p   | 2       | 350   |
| Elite Forces         | 0       | 0       | 0       | 0     | 7a-1p   | 2       | 455   |
| Drill Instructor     | 0       | 1       | 0       | 1     | 7a-1p   | 2       | 560   |
| Junior Officer       | 0       | 2       | 1       | 1     | 7a-1p   | 2       | 630   |
| Counter-Intelligence | 0       | 2       | 2       | 4     | 8a-2p   | 2       | 700   |
| Flight Officer       | 1       | 4       | 3       | 5     | 9a-3p   | 2       | 770   |
| Senior Officer       | 3       | 5       | 3       | 6     | 8a-2p   | 2       | 812   |
| Commander            | 4       | 5       | 5       | 7     | 9a-3p   | 2       | 840   |
| Astronaut            | 5       | 6       | 5       | 10    | 9a-3p   | 3       | 1,094 |
| General              | 6       | 8       | 7       | 10    | 10a-4p  | 3       | 1,138 |

**POLİTİKA (POLITICS)**

- ♥ Düşük seviyelerde maaşı ıgıdır.
- ♥ Düşük seviyelerde seviye atlamak için gereken arkadaş sayısı ve beceri puanı azdır.
- ♥ Çalışma saatleri uzundur, bazı seviyelerde dokuz saate kadar çıkar.
- ♥ İleri seviyelerde beceri puanı ve arkadaş sayısı gereksinimi çok yüksektir.

| Ünvan                | Arkadaş | Mantık | Yaratıcılık | Karizma | Saatler | Boş Gün | Maaş  |
|----------------------|---------|--------|-------------|---------|---------|---------|-------|
| Campaign Worker      | 0       | 0      | 0           | 0       | 9a-6p   | 2       | 308   |
| Intern               | 0       | 0      | 0           | 0       | 9a-3p   | 2       | 420   |
| Lobbyist             | 0       | 0      | 0           | 0       | 8a-2p   | 2       | 504   |
| Campaign Manager     | 1       | 1      | 1           | 0       | 8a-5p   | 2       | 602   |
| City Council Member  | 2       | 2      | 2           | 2       | 9a-3p   | 2       | 679   |
| State Assemblyperson | 3       | 3      | 2           | 4       | 9a-4p   | 2       | 756   |
| Congressperson       | 5       | 4      | 3           | 6       | 9a-3p   | 2       | 840   |
| Judge                | 6       | 7      | 3           | 8       | 10a-2p  | 3       | 1,138 |
| Senator              | 8       | 8      | 5           | 9       | 9a-6p   | 3       | 1,225 |
| Mayor                | 10      | 10     | 7           | 10      | 10a-4p  | 3       | 1,313 |

niz hedefe sizden Tutku puanı veya beceri puanı aktarılacak ve ihtiyaç seviyeleriniz de zarar görecektir.

**Aşk Küvetli Love Tub  
20000 Tutku puanı**

Bu ödül en uzun süre dayanan ödüllerden biridir çünkü rasgele olarak kalıcı bir yere yerleşecek bir küveti yaratır. Bu küveti yerleştirdikten sonra ilk dört saat içinde tüm sosyal etkileşimler hedef tarafından daha kolay kabul edilir ve ilişki puanı kazanımları çok daha fazla olur. Dört saat uzun bir süre olmasa da iki Sim'de iyi ruh hali içerisindeyse aralarında rahatça bir aşk doğmasını sağlayabilirsiniz.

**Hayat İksiri Elixir of Life  
30580 Tutku puanı**

Bu çok pahalı ödül oldukça güçlü bir etkiye sahiptir. Bu iksiri kullandığınızda bir sonraki yaş geçişiniz üç gün ertelenecektir. Yani bu ödülü beş kere kullandığınızda hayatınıza onbeş gün eklemiş olacaksınız. Eğer bu süre içinde Hayat İksiri alacak kadar puan toplamayı başırsanız ve buna devam ederseniz sonsuza kadar yaşayabilirsiniz. Ancak bu ödülü kullanmayı başaramazsanız anında üç gün yaşlanırsınız. Hatta bu ödülü kullanan kişi yeterince yaşlıysa anında hayatını kaybetmesi de mümkündür.

**Hangi Kariyeri  
Sececeğinize  
Karar Verin**

Sim'inizin yaşantısının en önemli seçimlerinden biri kariyeri olacaktır. Tüm Sim'lerin bolca para kazanmaya ihtiyaçları yoktur, ama evinizde sizin getirdiğiniz paraya bakan bireyler varsa, böyle bir durumda kendinizi ödenmemiş faturalar ve icra memurlarıyla iç içe bulabilirsiniz.

İş bulmanın iki yolu vardır: Düzenli olarak kapınıza bırakılan gazeteler veya bilgisayar yardımıyla iş bulabilirsiniz. Gazetede iş ilanları oldukça sınırlı olacaktır, burada üç iş ilanı göreceksiniz ve tümü de birinci seviye olacak. Bilgisayarda bulacağınız ilanlar sayıca ve kalitece fazla olurlar, bu ilanlar sayesinde becerileriniz elveriyorsa bir kariyer yoluna üst basamaklardan girmeniz de mümkün olabilir.

Eğer evinizde bilgisayar yoksa iş aramaya başlamadan önce mutlaka bir tane satın almaya çalışın. Eğer parasal durumunuz iyi değilse bilgisayar alıp iş bulduktan sonra son iade tarihinden bir gün önce geri vererek tüm paranızı kurtarabilirsiniz.



**BİLİM (SCIENCE)**

- Yüksek seviyelerde kısa çalışma saatlerine karşın çok yüksek maaş kazandırır.
- Terfi kazanmak için oyunun başında becerilerinizi geliştirmeye çok zaman ayırmanız gerekir.

| Ünvan                 | Arkadaş | Mantık | Aşıcılık | Temizlik | Saatler | Boş Gün | Maaş  |
|-----------------------|---------|--------|----------|----------|---------|---------|-------|
| Test Subject          | 0       | 0      | 0        | 0        | 11a-5p  | 2       | 217   |
| Lab Assistant         | 0       | 0      | 1        | 1        | 4p-10p  | 2       | 322   |
| Field Researcher      | 0       | 1      | 1        | 3        | 9a-3p   | 2       | 448   |
| Science Teacher       | 1       | 1      | 2        | 5        | 8a-3p   | 2       | 525   |
| Project Leader        | 2       | 2      | 3        | 6        | 10a-5p  | 2       | 630   |
| Inventor              | 3       | 4      | 4        | 6        | 10a-7p  | 2       | 756   |
| Scholar               | 3       | 5      | 5        | 7        | 8a-1p   | 2       | 896   |
| Top Secret Researcher | 3       | 8      | 6        | 7        | 10a-3p  | 2       | 1,036 |
| Theorist              | 5       | 9      | 7        | 9        | 10a-2p  | 3       | 1,522 |
| Mad Scientist         | 8       | 10     | 9        | 10       | 10p-2a  | 4       | 2,333 |

**SERBEST MESLEK (SLACKER)**

- Çalışma zamanları çok az olduğundan ilişkilere ayıracak zaman fazladır.
- Hiçbir seviyede iyi derecede para kazandırmaz.
- Dzellikle en son seviyeye ulaşmak için çok fazla arkadaş gerektirir.

| Ünvan                    | Arkadaş | Yaratıcılık | Mekanik | Karizma | Saatler | Boş Gün | Maaş  |
|--------------------------|---------|-------------|---------|---------|---------|---------|-------|
| Golf Caddy               | 0       | 0           | 0       | 0       | 5a-10a  | 2       | 126   |
| Gas Station Attendant    | 0       | 0           | 0       | 0       | 10p-3a  | 2       | 154   |
| Convenience Store Clerk  | 0       | 0           | 1       | 0       | 9a-3p   | 2       | 210   |
| Record Store Clerk       | 0       | 0           | 1       | 1       | 10a-3p  | 2       | 252   |
| Party D.J.               | 2       | 1           | 1       | 2       | 11p-4a  | 3       | 385   |
| Projectionist            | 4       | 1           | 3       | 2       | 6p-1a   | 2       | 392   |
| Home Video Editor        | 5       | 2           | 4       | 2       | 11a-5p  | 3       | 613   |
| Freelance Photographer   | 7       | 3           | 4       | 3       | 2p-7p   | 3       | 788   |
| Freelance Web Designer   | 10      | 4           | 4       | 4       | 10a-3p  | 4       | 933   |
| Professional Party Guest | 13      | 5           | 4       | 5       | 10p-2a  | 4       | 1,400 |

**KARİYER İLERLEMELERİ**

İşe girmek için kolay kısmıydı, asıl önemli olan ise işinizde terfi etmek ve daha iyi konumlara ulaşabilmektir. Bunun için işinizin gerektirdiği becerileri sürekli olarak geliştirmeniz gerekir. Her bir kariyer yolunun önem verdiği üç ana beceri bulunur ve genelde kariyer yollarının en tepesine tırmanmak istiyorsanız bunlardan en az birini en üst seviyeye çıkarmanız gerekecektir. Kariyer yollarıyla ilgili bu verileri kariyer tablosunda bulacaksınız.

Kariyer basamaklarını tırmanmak için sadece yetenekli olmak yetmez, ayrıca çevrenizle olan ilişkileriniz de gelişmiş olmalı, yani birçok arkadaş edinmelisiniz. Ayrıca burada evinizdeki diğer bireylerin de arkadaş sayıları dikkate alındığı için işiniz biraz daha kolay olacaktır. Eğer sizin 5, evinizdeki diğer Sim'in 2 arkadaşı varsa, 7 arkadaş gerektiren bir seviyeye çıkmanız mümkündür.

Son olarak da Sim'inizin yaptığı işte başarılı olması gerekir ki bunun için de ruh halinin iyi olması lazımdır. İşe gitmeden önce Sim'inizin tüm ihtiyaçlarını karşılamamız, örneğin uyanıktan sonra duş aldırmanız, karnını doyurmanız, belki kısa bir kestirmeye izin vermeniz kendisini iyi hissetmesini sağlayacak ve işteki performansını önemli ölçüde etkileyecektir.

Eğer bir üst kariyer basamağı için gereken nitelikleri sağladıysanız, işten eve geldiğiniz-

de terfi haberini alabilirsiniz. Bunun gerçekleşmesi bir iki gün de alabileceğinden, habere gelene kadar iyi ruh halinizi devam ettirmeyi unutmayın.

**İŞ YERİNDEKİ SORUNLAR**

Eğer Sim'iniz iş yerinde kötü performans sergilerse terfisi geri alınabilir, hatta işten bile

atılabilir. Bu durumun meydana gelmesindeki iki temel sebep işe geç gitmek (veya gidememek) ya da kötü ruh hali içindeyken iş yapmaya çalışmaktır. Eğer mevkiiniz azaltılırsa yine gerekli çalışmaları yaparak bir üst kademeye çıkabilir ve kaldığınız yerden devam edebilirsiniz. Ancak eğer kötü halinizi düzeltmekte başarılı olamazsanız düşeceğiniz kariyer basamaklarının sayısı birle sınırlı kalmayabilir.

Eğer performans göstergeniz dibe vurursa veya hasta olmadığınız halde işe iki gün üst üste gitmezseniz, kovulursunuz. Bu durumda o işteki eski kariyer konumunuza yeniden ulaşabilmeniz çok zor olacaktır. Yeniden iş aramanız ve kovulduğunuz kariyer yolunda uygun bir iş bulmanız gerekir. Bulduğunuz iş eski konumunuzdan en az iki basamak aşağıda olacaktır.

**Hamilelik ve Bebek Oluşumu**

Oyunun ilk Sims'ten ayrılan öğelerinden biri de bebeklerin dünyaya geliş şekilleri. Eski Sim'lerde Sim'leriniz öpüşünce bile bebek istiyor musunuz diye sorulur ve bebekler adeta leylekler tarafından getirilirdi (Livin' Large'de yatakta oyun adı altında bir adım ileri gidilmişti ama onu da geçiyoruz). Artık bebek sahibi olmaya giden yolda daha fazla adım atmanız mümkün. Yalnızca ilk adımı atmakla kalmayacak, hamilelik sırasında dikkat etmeniz gerekenleri de öğreneceksiniz.

**HAMİLELİKTE ÖNCE**

Bebek sahibi olmaya karar vermeden önce şartların uygunluğunu sağlamanız, ilerisi için





size büyük fayda sağlayacaktır. Öncelikle bebek sahibi olmak için mali durumunuzun kötü olmaması gerekir. Bebeğin ihtiyaç duyacağı şeyleri satın almak için harcayabileceğiniz en az 5000 Simoleon'u bir kenarda biriktirmelisiniz. Ama işi garantiye alayım diyorsanız 7500-10000 arası paranız olmadan bebek sahip olmaya kalkışmayın. Bebeği beslemek için buzdolabındaki yemekleri kullanmanız gerekeceğinden yemek masraflarınız yüksek olacaktır. İlk başlarda almanız gereken beşiğin ardından, kısa bir süre sonra ona kendi odasını verme imkânını da yaratmalısınız.

Oyundaki dadı servisini telefonla çağırabilirsiniz ama bunun da maliyeti az olmayacaktır (10 simoleon + saat başı 15 simoleon). Ancak masrafın yanı sıra, bebeğinizle kendiniz ilgilenirseniz kazanacağınız puanlar da daha fazla olacaktır. Özellikle Sim'inizin tutkusu Aile ise, kesinlikle dadı tutmamalısınız.

### HAMİLELİĞE HAZIR MISINIZ?

Eğer bebek sahibi olacak Sim'lerden biri erkek, diğeri bayan ise öncelikle bu iki Sim'in aynı yatakta yatmaları gerekir. Aynı yatakta olduklarında kullanabileceğiniz komutlara bakarsanız şunları göreceksiniz: Cuddle, Make Out, WooHoo, Try For Baby. İşte bu sonucu seçenecek bebek sahibi olmanın anahtarıdır. Bu seçeneği seçtiğinizde Sim'leriniz yorganın altına girecekler, bir süre tepindikten sonra ortaya çıkacaklar ve Fun değerleri oldukça yükselmiş olacak. Artık bebek beklemeye hazırsınız demektir.

### HAMİLELİK SIRASINDA

Hamilelik süresi ufak da olsa farklılıklar gösterse de yaklaşık olarak 9-10 Sim günü içerisinde hamilelik sonlanacak ve bebek dünyaya gelecektir. Oyunda hamileliğin üç aşaması bulunur ve bunlar size minik ara demolar şeklinde gösterilir. Hamile bayanın karnı büyüdükçe, ruh hali dalgalanmalar göstermeye başlayacak ve ihtiyaçları artacaktır.

İlk aşamada Sim'iniz sabahları kendini hasta hissedecek ve midesi sıkça bulanacaktır. Karnı büyüyen Sim'inizin yürüyüşü de değişecektir. Bu esnada Sim'iniz hamile giysileri giymeye de başlayabilir. Bundan sonra Sim'inizin karnı şişmeye devam edecek ve en sonunda doğum gerçekleşecektir.

Hamile Sim'lerin Energy, Bladder ve Hunger ihtiyaç seviyeleri daha hızlı azalmaya başlar. Bu durum kendisini özellikle son aşamalarda iyice ortaya koyacaktır. Doğuma yaklaştıkça hamile Sim'in Fun ve Hygiene ihtiyaçlarını karşılamamız zor olabilir. Yine de onları rahat ettirmek ve eğlendirmek için elinizden geleni yapmalısınız.

Hamile Sim'ler mızızlaşsalar da üzerleri-



ne tıkladığınızda onlarla yapabileceğiniz yeni etkileşimler olduğunu göreceksiniz (pastadaki Pregnancy başlığı altında). Başka bir Sim'in karnını ovmasını sağlayabilir veya bebek tek-meliyor mu diye dinleyebilirsiniz. Tabi bunları yapabilmemiz için hamile Sim'in ruh halinin iyi olması gerekir, aksi halde tersleneceğinizi unutmayın.

### DOĞUM

Hamileliğin sonunda yeni bir demo girecek ve Sim'inizin karnını tutarak inlediğini göreceksiniz. Sim seçimi oku yıldızlar eşliğinde ikiye bölünecek ve anne Sim'in kucağında bebeği göreceksiniz. Demonun ardından bebeğe yeni isim vermeniz gerekecek. Doğumun ardından anne babanın ruh halleri Platinyum seviyesinde olacaktır, bundan faydalanmaya çalışın. Ancak bu durumu yalnızca ilk doğumlarında gerçekleşeceğini de aklınızdan çıkarmayın.

### BEBEK BAKIMI

Öncelikle bebeğinize bir beşik almanız gerekir. Bunun yanında etrafta kirli bezlerin birikmesi için bir alt değiştirme masası da önemli bir eşyadır. Odaya göre eşyalar kategorisinde oyuncak ayı simgesi altında bebek eşyalarını bulabilirsiniz. Bu aşamada oyuncak almanıza gerek yoktur, çünkü oyuncakla oynayabilmek için bir haftalık olması gerekecektir.

Bebekle etkileşimleriniz bu aşamada büyük önem taşımaktadır. Bebeği kucağınıza alıp okşayabilir, onunla oyunlar oynayabilirsiniz. Eğer Sim'inizde kirli bez korkusu ortaya çıkarsa, mümkünse bu işlemi evdeki diğer bir Sim'le yaparak tutku puanı kaybını engellemeye çalışın. Bebek bakımıyla Aile tutkusu

olan bir Sim'in ilgilenmesi bebek ve Sim açısından çok daha faydalı sonuçlar doğuracaktır. Bebeğinizi arada bir yıkamayı da unutmayın :)

Bebek Sim'lerin ihtiyaçları, yetişkin Sim'lerinden pek farklı değildir. Bebekler bir şey ihtiyaçları olduğunda bunu ağlayarak bildirirler, sorunun ne olduğunu bulmak da Sim'inizin yapması gereken bir iştir. Bazı sorunları anlamak diğerlerine nazaran daha kolaydır, örneğin bebeğin bezinden yeşil duman çıkıyorsa altının değişmesi gerekiyor demektir.

Bebeğiniz bir haftalık olduğunda doğum günü olacak ve bebeliğinin bir sonraki aşamasına geçilecektir. Yine yıldızlı bir animasyonun ardından bebeğiniz seçilebilir bir karakter haline gelecektir, bundan sonra isteklerinizi direkt onun üzerinde uygulayabilirsiniz.

Sims 2, The Sims'e oranla çok daha fazla serbestlik ve kontrol imkânı sunuyor. Oyundaki tüm özellikleri bu şekilde ayrıntılı açıklamaya kalksak dergiyi tamamen bu oyuna adanmamız gerekirdi. Oyunun kılavuzunun bile ne kadar dolu olduğunu düşünürsek, daha değişemediğimiz birçok konu olduğunu söyleyebiliriz. Yine de oyundaki gidişatınızı etkileyebilecek en önemli konularda size yardımcı olmaya çalıştık, bundan sonrası size kalmış.

Ama eğer diyorsanız ki biraz daha yardımcı olun, bir türlü para ayarını tutturamıyorum, güzel eşyalar alamıyorum, evde çoluk çocuk aç bekliyor; o halde oyun sırasında CTRL + SHIFT + C tuşlarına basarak hile penceresini açın ve 50000 Simoleon için Motherlode, 10000 Simoleon için Rosebud, 1000 Simoleon için ise Kaching yazın. Bu kadar yeter, öyle değil mi?

Eser Güven



# PC hilekar

Yayıncılıkta bir ilk! "Hilem olur musun?" isimli yeni oluşumda, oyunlarla oyuncular bir evde oturacak ve olan biteni izleyen hilelerden en şanslısı, seçeceği oyunun hilesi olma şansını yakalayacaktır.

## WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR

**4. Görevdeki Hata** Tek kişilik "Campaign" modunda en yakınınızdaki Ork kampını yok etmeden önce, ikinci bir HQ kurarsanız, "Fatal Scar Error" şeklinde bir hata mesajı görüp, oyundan atılabilirsiniz. Bunu önlemek için ilk önce yakınınızdaki Ork kampını yok edin ve ikinci bir HQ kurabileceğinizde dair mesajı alın. Bu hatanın çözümü THQ'nun teknik servisi tarafından onaylanmıştır.

**Bölüm seçme** Oyunu yüklediğiniz klasörden, \dawn of war\profiles\w40k\singleplayer\campaign\state1 klasörüne ilerleyin ve 'campaignstate.lua' dosyasını bulun. Bu dosyayı bir metin editörüyle açın ve maxmission = ile, scenario = satırlarının karşılığında sayıyı istediğiniz bölümün sayısıyla değiştirin. Örnek: maxmission = 8, scenario = 8. Bu sayı en fazla 11 olabilmektedir.

## EVIL GENIUS

Oyun sırasında 'humanzee' (tırnak işaretleri olmadan) yazarak hile modunu çalıştırın. **"Mission Successful"** yazan bir mesaj alacaksınız. Daha sonra hile modunu kapatmak için oyundan çıkın ve yeniden başlatın. Artık aşağıdaki hileleri oyun içerisinde kullanabilirsiniz.

|                        |                                       |
|------------------------|---------------------------------------|
| <b>Kod</b>             | Sonuç                                 |
| <b>CTRL + T</b>        | Tüm tuzaklar                          |
| <b>CTRL + C</b>        | 100.000\$                             |
| <b>CTRL + A</b>        | Her hizmetkardan bir tane daha        |
| <b>CTRL + O</b>        | Tüm eşyalar                           |
| <b>CTRL + S</b>        | Patlamayı/Hava saldırısını çalıştırır |
| <b>CTRL + M veya N</b> | Evrensel kaos açar/kapar              |

## LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

**Çıplak modu** Oyunu bir kez bitirin. Daha sonra bardan **"Everybody Naked!"**'i satın alın. Bu gizlilik **269 "Secret Token"** tutmakta ve Extras bölümünün Bonus Options seçeneğinden açılabilir.

**Resimler** Nice Street'te geniş altın kapılardan



geçip, sağdaki kapıya ilerlerseniz bir Mohawk göreceksiniz. Bu Mohawk Naughty1, Bonus Art 2 ve Loading Screen 2 resimlerini satmaktadır.

## STAR WARS: BATTLEFRONT

**Jedi Kahramanı öldürme** Bir Jedi'i hızlıca öldürmek için o bölümü Starfighter'larla oynayın ve Starfighter'i Jedi'in üstüne indirin.

**Sınırsız sağlık ve cephane taktiği** Bir tazelenme deposunun yanında durun, çökün veya yatın. Elinize de bir tetikçi tüfeği alın ve ateş etmeye devam edin.

**Kamino hikayeleri** Historical Campaigns: Clone Wars'da Kamino görevinde Kamino-Assault'u bitirin.

**Geonosis resimleri** Historical Campaigns: Clone Wars'da Geonosis görevinde Geonosis-Battle'i bitirin.

**Tatooine konsept çalışmaları** Historical Campaigns: Galactic Civil War'da Siege of Mos Eisley görevinde Tatooine-Siege'i bitirin.

**Yavin konsept çalışmaları** Historical Campaigns: Galactic Civil War'da Yavin 4 – The Fall of Yavin 4 görevini bitirin.

**SW: Battlefront resimleri** Historical Campaigns: Clone Wars'da Kashyyyk – Aggressive Negotiations görevini bitirin.

**Naboo resimleri** Historical Campaigns: Clone



Wars'da Theed görevinde Naboo-Rebellion'i bitirin.

**Silah ve robot resimleri** Historical Campaigns: Clone Wars'da Rhen Var – Mountaintop Defenses görevini bitirin.

**Hoth konsept çalışmaları** Historical Campaigns: Galactic Civil War'da Hoth görevinde Hoth-Battle'i bitirin.

**Bespin konsept çalışmaları** Historical Campaigns: Galactic Civil War'da Bespin-The Liberation of Cloud City görevini bitirin.

## THE POLITICAL MACHINE

**Daha fazla para** Oyun sırasında CTRL + M tuşlarına basın ve anında 5 milyon dolar kazanın.

**Eyaletleri koşturma** Oyun sırasında CTRL + R tuşuna basın ve eyaletlerin normalde desteklediği adayda toplanmalarını sağlayın.



## ROME: TOTAL WAR

(-) tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki hileleri girin. Aşağıdaki hilelerin çoğu Campaign başına sadece bir kez girilebilir ve bazı hileler bir diğerinin çalışmasını engelleyebilmektedir.

**Kod** Sonuç

**bestbuy** Üniteler %10 daha ucuz olur

**jericho** Duvarlar çatlar

**add\_money # #** yerine istediğiniz para miktarını yazın

**add\_population Y X Y** yerine içini doldurmak istediğiniz binayı, X'e de nüfus sayısını yazın

**auto\_win attacker/defender** Saldıran veya saldırıya uğrayan bir sonraki savaşı otomatik olarak kazanır

**toggle\_fow** Sisi kapar/açar

**move\_character Z X, Y** Z isimindeki karakteri X, Y koordinatına ışınlar

**invulnerable\_general karakterismi** Karakter ismi yerine generalinizin ismini yazın ve bir sonraki savaşta ölümsüz olsun

**season summer/winter** Mevsimi yaz veya kış yapar



# PSX hilekar

Siz o önünüze çıkan korkunç yaratığı geçmek için hile yapabiliyorsunuz da, biz yazılar yetişsin diye neden hile yapamıyoruz? Cevap bekliyorum!

## STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

**4. boyut zorluk derecesi** Battle Collection'in %70'ini veya daha fazlasını toplayın.

**Cave of Trials zindanı** Oyunu bitirin. Böylece özel, 10 bölümlük bir Boss zindanı açılacak.

**Full Auto modu** Battle Collection'in %95'ini veya daha fazlasını toplayın.

Battle Collection'in %60'ini veya daha fazlasını toplayın.

**Universe zorluk derecesi** Battle Collection'in %30'unu veya daha fazlasını toplayın.



## STAR WARS BATTLEFRONT

**Tüm gezegenler** Tek kişilik oyunda, Historical Campaigns'den oynamak istediğiniz çağı seçin. Gezegen seçme ekranına geldiğinizde Kare, Yuvarlak, Kare, Yuvarlak tuşlarına sırasıyla basın. Artık sağa veya sola basarak istediğiniz gezegeni seçebilirsiniz.

**Resimler ve konsept çalışmaları** Battlefront'ta yer alan gizliliklerin açılma yöntemi PC surümüyle aynı. Dolayısıyla PC hilelerindeki yöntemleri burada da uygulayabilirsiniz.

## BLOODRAYNE 2

Aşağıdaki hileleri hile menüsünde girin.

**Sonsuz öfke:** Pimp Reap Dark Dark Muse

**Tüm güçler:** Blank Ugly Pustule Eater



**Sonsuz cephane:** Ugly Dark Heated Orange Quaff

**Ölümsüzlük:** Uber Taint Joad Durf Kwis

**Patlayan düşmanlar:** Dodge This Moist Pimp

## TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

**Pro Bails 1 Videosu** Classic modunu bitirin.

**Pro Bails 2 Videosu** Story modunu %100'le bitirin.

**Call of Duty askeri** Story modunu Sick zorluk derecesinde bitirin.



**Pro Skater bölümü, World Destruction Tour Videosu** Story modunu bitirin.

**Neversoft kaykay videosu** Classic modunu %100'le bitirin.

**Hile videosu** 15 bölümdeki her "Gap" bulun.

**THPS 1'den Tony Hawk** Classic modunu Normal zorluk derecesinde bitirin.

**Shrek** Story modunu Easy zorluk derecesinde bitirin.

## X-MEN LEGENDS

**Xtreme kostümler** Ana menüde sırasıyla Yukarı, Yukarı, Sağ, Sol, Aşağı, Aşağı ve Start tuşlarına basın.

## SLY 2: BAND OF THIEVES

**Knockout Dive cihazı** Birinci episode için tüm şişeleri topladıktan sonra Bug Dimitri'nin ofisinde kasa şifresi olarak 231'i girin.

**Long Toss cihazı** Dördüncü episode için tüm şişeleri topladıktan sonra Train Hack görevinin yakınındaki binadaki terminallerde şifre olarak 248'i girin.

**Music Box cihazı** Altıncı episode için tüm

şişeleri topladıktan sonra Cabin Crimes görevinde kasa şifresi olarak 129'u girin.

**Rage Bomb cihazı** Beşinci episode için tüm şişeleri topladıktan sonra Stealing Voices görevinde kasar şifresi olarak 969'u girin.

**Shadow Power cihazı** Sekizinci episode için tüm şişeleri topladıktan sonra Murray ve Sly'in birlikte çalıştığı görevde kasa şifresi olarak 725'i girin.

**Insanity Strike cihazı** İkinci episode için tüm şişeleri topladıktan sonra Boardroom Brawl görevinde kasa şifresi olarak 857'yi girin.

**Lightning Spin cihazı** Yedinci episode için tüm şişeleri topladıktan sonra Laser Redirection bölümünde kasa şifresi olarak 583'ü girin.

**Voltage attack cihazı** Üçüncü episode için tüm şişeleri topladıktan sonra Water Bug Run görevinde kasa şifresi olarak 386'yi girin.

## HOT SHOTS GOLF FORE!

Aşağıdaki kodları ilgili hileyi açmak için kullanın.

**Pin Hole Club'ta açma:** DGHFRP

**Western Valley CC'yi açma:** LIBTFL

**Caddle Mochi'yi açma:** MYPWPA

**HSG müziğini açma:** PAJXLI

**Minigolf 2'yi açma:** Minigolf'te 120 puan kazanın

**GİZLİ KARAKTERLER**

**DOGİ (VS. modunda):** PURIN'i 4 puan farkla yenin

**FURUKON ve NINA:** MARION'u yenin

**BEIDA:** REIRA'yi yenin

**BURONZO ve SHA-KU:** MASASHI ve SHIRUBA'yi yenin

**GARU-Da:** SAKURA'yi yenin

**HITOMI ve SAKURA:** PURIN ve GÖNZDU'yu yenin

**KU-GA ve REIRA:** GURDIRA'yi yenin

**MARION:** BURONZO'yu yenin

**MUSASHI:** GARU-DA'yi yenin

**RIN:** HITOMI'yi yenin

**RO-ZU:** KU-GA'yi yenin

**SHIRUBIA:** RIN'i yenin

**JAK:** JAK'ı yenin





# donanım

## DÜNYANIN MERKEZİNE YOLCULUK

SF 110



İNCELEME

SF 111



İNCELEME

- Yeni yıla doğru yaklaşıırken arkadaşlarınız için hediye almayı düşünüyorsanız şimdi doğru zam.
- Şt! dur bir saniye..
- Evet ne var.
- Yanlış giriş kullandın arkadaşım. Yılbaşı hediyesi muhabbetini Aralık sayısında yapıcaksın?
- Hayda neden ki?
- Yılbaşı aralıkta da endan.
- Kasım'dan alıp bir kenara koysalar olmaz mı?
- Hayır yılbaşı satışını düşüreceksin.
- Ha ok. Yılbaşına daha var arkadaşlar, bu yüzden donanım almak için gelecek ayı bekleyin.
- Hüüoopp ne diyon kardeşim sen?
- Almayın diyorum işte, yılbaşı satışı düşmesin diye.
- Kasım'da aç mı kalalım. Ne biçim konuşuyon sen?
- Manyak mısın be! Hem sana ne benim dergim ne istersen yazarım, hem kimsin lan sen!
- Lafına dikkat et donanım mafyasıyız biz.
- Siz?
- Ben ve kuzenlerim, 8 kişi.
- Anladım kardeşim. Bu ay sayın okuyucular, ne haliniz varsa görün. Ben birşey demiyorum.
- Deme zaten oturduğunuz yerden para alın.
- Adsfkjfkll

NVidia'nın Silikon Vadisi'ndeki genel merkezini gezdik, en üst düzey yetkililerini terlettik. Üstelik dayak yemeden geri dönmeyi de başardık. İnanmazsanız okuyun da görün.

SF 108



SF 106

**HABERLER** Taşınabilir video cihazı, hava durumu veren saat veya seramik mercekli bir kamera anlaşılabilir. Ama Fatal1ty anakartları görmeyin, akıl almaz bir ürün.

SF 108

**DÜNYANIN MERKEZİNE YOLCULUK**

NVIDIA'nın Silikon Vadisindeki genel merkezini gezdik, en üst düzey yetkililerini terlettik. Üstelik dayak yemeden geri dönmeyi de başardık. İnanmazsanız okuyun da görün.

SF 113

SF 110

**İNCELEMELER**

**TEKNIK SERVİS**

Geçen ay pili biten Savaş bu ay haberler ve incelemelerde son kez dergimizi şenlendirirken, servisimiz teknikseni yeniden Tuğбек.

SF 115

**DONANIM PAZARI** Siz mafya bozuntusuna bakmayın Donanım Pazarı burada, seçin beğenin alın.



# Mobil Film Keyfi

MP3 çalarla bugüne dek müziğimizi yanımızda taşıyabiliyorduk. Creative'in yeni ürünü Zen PCM ile artık filmleri de kolayca yanımızda taşıyıp izleyebileceğiz. 2004 yılı CES fuarında yılın ürünü ödülünü kazanan Zen PCM aynı zamanda Microsoft tarafından destekleniyor ve doğal olarak da Windows Mobile işletim sistemini kullanıyor. Dahili hoparlörleri ve 3.8 inch, 320 x 240 piksel çözünürlükteki renkli LCD ekranı ile her ortamda film izlemeyi mümkün kılan ürün 20GB'lık kapasitesi ile de çok sayıda filmi yanınızda taşımanıza olanak sağlıyor. Bilgisayarınıza USB 2.0 ile bağlanan Zen PCM'i aynı zamanda televizyonunuza bağlayabilmeniz de mümkün. Pili ile beraber 340 gram ağırlığındaki ürün ile 7 saat kesintisiz film izlenebiliyor veya 22 saatlik müzik dinlenebiliyor. Ancak evlerimizdeki DVD koleksiyonlarımızı Zen PCM de izleyebilecek formata dönüştürmek ise biraz zaman alan bir işlem olacağına benziyor. Bu sorunu öngören Microsoft ise şu an 1200'den fazla filmi internet üzerinden indirmenizi sağlayan CinemaNow ile bağlantıya geçti. Bu sayede kullanıcılar 3.8 inch'lik ekrandan izlenebilecek şekilde formatlanmış WMV filmleri internet üzerinden satın alabilecek veya kiralayabilecekler.<sup>x</sup>



## ATI Hala Önde

Futuremark, 3DMark05'i geçtiğimiz ay piyasaya sürdü. Şu an için Futuremark'ın puan karşılaştırma sonuçlarında ilk sıralarda ATI Radeon X800 XT Platinum Edition kullanan sistemler görünüyor. Biz bu haberi yaparken Intel Pentium 4 (5066MHz) ve ATI Radeon X800 XT PE (810MHz / 661MHz) bir sistem 8476 puanla ilk sırada bulunuyordu. Bu test ile ekran kartlarını sınamak isteyen bazı oyun severler hayal kırıklığına uğrayabilirler çünkü test için önerilen minimum sistem gereksinimi bile pek çoğumuzun ekran kartlarımızı yenileme zamanının geldiğini hatırlatacak cinsten: 2GHz işlemci, 512MB RAM, DirectX9.0 uyumlu 128MB RAM'li ve en az PixelShader 2.0 özelliğine sahip olan bir ekran kartı.

haber

# Hem İnce, Hem Seramik

Şimdiye kadar sadece çok hassas teknik görüntüleme sistemlerinde kullanılan seramik lensler dijital fotoğraf makinelerinde de kullanılmaya başlandı. İlk olarak Casio Exilim ürün ailesinin yeni üyesi Exilim Card EX-S100 model dijital fotoğraf makinelerinde kullanılan bu lensler sayesinde kameralar daha üstün ışık yansıtma ve yüksek çözünürlük sağlama avantajına sahip oluyorlar. Sadece bir kredi kartı büyüklüğünde olan fotoğraf makinesinin kalınlığı 16,7 mm ve pilsiz olarak ağırlığı ise 113 gram. Son derece kolay bir kullanıma sahip olduğu belirtilen fotoğraf makinesi 3,2 megapiksel çözünürlüğe ve 2.8X optik zoom'a sahip. Dahili olarak 9.3 MB'lık bir belleğe sahip olan makinede kullanıcıların ko-



layca çekim yapabilmesine olanak kılan 23 farklı hazır çekim ayarı da bulunuyor. Lityum-iyon pili ile 540 adet fotoğraf çekmek veya iki buçuk saatlik görüntü kaydı alabilmek mümkün. 2" TFT renkli LCD ekrana sahip olan dijital fotoğraf makinesinin fiyatı 588 dolar olacak.<sup>x</sup>

haber

### En Büyük LCD TV

Sharp, Aquos ürün ailesine dahil olan ve dünyanın en geniş ekranlı LCD TV'si özelliğini taşıyan yeni 65 inch'lik (165 ekran) LCD TV'sini duyurdu. Dev ekranı ve 6,2 Megapiksellik (1920 x 1080) çözünürlüğü ile HD TV keyfini maksimumda yaşatan televizyon 2005 yılı içerisinde satışa sunulacak. Sharp, Aquos 45" LCD TV'nin 7000 dolarlık fiyatından satışlığı

düşünürse, 65" bu modelin 10.000 dolar gibi bir fiyat ile satışa sunulması bekleniyor.

### AMD'ye PCI Express Desteği

Intel'in PCI Express destekli 925X, 915G, 915P, 915GV ve 910GL çipsetlerinin ardından AMD destekli PCI Express çipsetleri de yavaş yavaş piyasaya çıkıyorlar. Ekran kartı piyasasında kıyasıya kapışan ATI ve NVIDIA

çipset alanında da sıkı bir rekabet içerisindedir. NVIDIA'nın yeni nForce 4 çipseti ve ATI'nin RX480 ve RS480 IGP çipsetleri PCI Express'i destekliyorlar ve AMD Altan 64/FX/Opteron işlemcileri ile uyumlular. RS480 çipseti aynı zamanda Raden 9600 tabanlı bir entegre ekran kartı da içeriyor. NVIDIA ise 3 farklı nForce 4 çipseti sürüyor piyasaya: nForce 4, nForce 4 Ultra ve SLI teknolojisini

destekleyen nForce 4 SLI. ATI ve NVIDIA'nın bu alandaki rekabefinde sonuç ne olur bilinmez ama AMD'nin her durumda karlı çıkacağı kesin.

### 128 Öldü, Yaşasın 256!

Bu aralar ADLS hat almaya düşünen arkadaşlara Türk Telekom'dan müjdeli bir haber var. Türk Telekom'un, ADLS tarifelerinde yaptığı değişiklik Telekomünikasyon Kurumu tarafın-



## Swatch'tan "Paparazzi"

Swatch'un yeni teknolojik saati "Paparazzi", Swatch CEO'su Nick Hayek Jr, Bill Gates ve O.C.'de içimizi yakan Mischa Barton'un katılımıyla New York'ta tanıtıldı. İsviçreli saat firması Swatch ve yazılım şirketi Microsoft'un ortaklığıyla üretilen saat kablosuz veri alışverişine olanak sağlıyor. Microsoft'un Amerika Birleşik Devletleri ve Kanada'da verdiği MSN Direct servisi ile kullanıcılar satın aldıkları özel saat-

ler aracılığıyla hava durumu, borsa bilgileri, haberler, maç sonuçları ve günlük fal bilgilerini saatlerinin ekranından takip edilebiliyorlar. Ayrıca MSN Messenger'dan mesaj alabiliyor. Bunların yanı sıra saat yerel FM istasyonlarını da dinlemeye imkân sağlıyor. Şarj edilebilir Li-Ion pili ile üç günlük bir kullanıma sahip olan saatin satış fiyatı ise 150\$. "Ne bildiğiniz kadar, ne zaman bildiğiniz de önemlidir" sloganı ile pazarlanan Swatch Paparazzi canlı ve göz alıcı dört farklı renk seçeneği ile satılacak. x



## Fatal1ty Anakartlar

ABIT'in özellikle oyun tutkunlarına yönelik olarak tasarladığı üst model anakartı serisi Fatal1ty'nin ilk temsilcisi Fatal1ty AAB olacak. Sistemlerinin sınırlarını zorlamaktan hoşlanan bilgisayar kullanıcılarının ihtiyaçlarını fazlasıyla karşılayacak olan Fatal1ty AAB, 1925XE çipsetli, 1066MHz FSB, 533MHz DDR2 ve PCI Express destekli olacak. LGA 775



form-factor Pentium 4 işlemcileri destekleyen anakarta 4 GB'a kadar çift kanal DDR2 bellek takılabiliyor. Dört adet SATA ve bir adet PATA-100, bir adet PCI Express x16 portu, iki tane PCI Express x1 yuvası, iki adet PCI yuvası, Dual LAN, sekiz tane USB 2.0 portu ve 3 tane de FireWire portu bulunuyor Fatal1ty AAB'de. Anakartta gelişmiş soğutma çözümleri bulunmasının yanı sıra sistem bilgilerini sürekli takip etmemizi sağlayan 3rd Eye da unutulmamış ve Fatal1ty gaming panel eklenmiş. Limitsiz overclock seçenekleri vaat eden Fatal1ty anakartların yanı sıra şirket Ati ve Nvidia GPU'lu üst sınıf Fatal1ty ekran kartları da üretmeyi planlıyor. x

## Razer is Back



İlk olarak, bu ay içinde ay San Francisco'da düzenlenen World Cyber Games finallerinde tanıtımı yapılan oyun faresi Diamondback 1600 sahip olduğu gelişmiş optik teknolojisi sayesinde 1600dpi'lik yüksek bir çözünürlüğe sahip. Razer firması tarafından üretilen fareler yedi adet programlanabilir tuş ile donatılmış. Birçok oyun severin kontrol konusundaki hassasiyetine çare olabilecek fareler 60 dolarlık fiyat ve iki farklı renk seçeneği ile satışa sunuldu. x

## A KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA KISA

dan onaylandı. Yeni tarife göre 128/32 Kbps hızı kaldırıırken, 256/64 Kbps hızlı ADSL bağlantı ücreti 20 milyonluk bir indirimle aylık 49 milyon TL oluyor. Diğer hızlarda ise aylık kullanım ücretleri 10'ar milyon ucuzlayacak. 512/128 Kbps 99 milyon TL, 1024/256 Kbps 169 milyon TL, 2048/ 512 Kbps'lık bağlantı ise aylık 269 milyon TL oluyor. Tüm hızlar için bağlantı ücreti ise 59 milyon TL olarak belirlenmiş. Ayrıca yeni eklenen bir tarife ile de kullanıma göre ücretlendirme yapılabiliyor. Bu tarife göre aylık ücreti 29

milyon TL olan 256/64 Kbps hız ile 3 GB download kapasitesi olan ve aylık ücreti 49 milyon TL olan 512/128 Kbps hız ile 5 GB download kapasitesi olan iki farklı seçenektan biri tercih edilebiliyor. Bu kotaların üzerine çıktığı zaman ise her MB için 10.000TL ödeme yapıyor. Aboneler, yeni fiyatlara geçilmesi ile beraber, sınırsız erişim seçenekleri veya kullanıma bağlı erişim seçeneklerinden birisini seçecekler. Yeni tarife ne zaman geçileceği konusunda kesin bir tarih belirtilmemiş ancak muhtemelen siz bu

satırları okurken Türk Telekom'un internet sitesindeki fiyatlar da güncellenmiş olacak.

### Giriş Seviyesine Takviye

NVIDIA'nın giriş seviyesi GPU'su olan FX5200'lerin yerini alacak olan yeni GPU'su GeForce 6200 artık piyasada. Shader Model 3 desteği de olan DirectX 9 destekli GPU 128 bit'lik bellek arayüzü kullanıyor. SLI çoklu GPU teknolojisini desteklemeyen GeForce 6200'ün PCI Express desteği var. x



**NVIDIA'nın Silikon Vadisindeki genel merkezini gezdik, en üst düzey yetkililerini terlettik.**

## DÜNYANIN MERKEZİNE SEYAHAT

**Bu sene WCG'nin en büyük** sürprizi basın için NVIDIA'nın San Jose'deki genel merkezine bir gezi düzenlenmiş olmasındı. Böylece bu teknoloji üssünü gezip birinci ağızdan sorularımızı sunma şansı bulduk. San Fransisco'dan yarım saat uzaklıktaki Silikon Vadisi aslen çayır çimene yayılmış 2-8 katlı binalardan ibaret. Yani hiç de Disneyland'a veya uzay şehrine benzemiyor. Ama bu yarım saatlik yolculuğun ardından ulaştığımız NVIDIA'nın merkezi tam anlamıyla bir uzay gemisini andırıyor.

Kayıtlarımız alınıp binaya girince içerde bizi NVIDIA'nın CEO'su yani en üst düzey ismi Jen-Hsun Huang bekliyordu. Samimi bir merhabalaşmanın ardından Jen bize NVIDIA'nın vizyonunu anlatmaya başladı. Bugünlerde hemen her firmanın ağzından düşmeyen "yeni platformlara açılmak" NVIDIA'nın da bir numaralı gündem konusu. Bu yüzden NVIDIA cep telefonları ve ev eğlence sistemleri için de 3D hızlandırıcılar ve kartlar üretmeye hazırlanıyorlar. Jen'in bu konuşmasının ardından sorulara geçildi. Daha kapının girişinden sivrilmemek için burada bir soru sormamayı tercih ettim. Ama kimseden soru çıkmayıp da Jen ile GPU'lardan sorumlu Steve kendi arasında kaynatmaya başlayınca dayanamayıp ilk soruyu yolladım; "Yeni pazarlara girmeyi düşünüyor musunuz, mesela güç kaynağı üretmek gibi bir planınız var mı?". Dilin kemiği yok işte, hem

ters, hem de kinayeli soru birinci dakikadan. Tabii herkes gülerken Jen önce şaşırıp ardından ekran kartlarının güç tüketimini savunmaya başladı. Ona göre NVIDIA ekran kartları aslında ATI'lardan daha fazla güç tüketmiyor. Evet, 6800 serisi çalışmak için iki ayrı molex gerektiriyor. Ama NVIDIA'nın bu tercihi yapmış olmasının sebebi ekran kartını overclock yapmak isteyen kullanıcılar için hareket alanı sağlamak. Gerçi transistör sayılarından büyük farktan dolayı X800'ler ile 6800'lerin aynı güç tüketimine sahip olduğunu söylemesi hiç inandırıcı değil. Ama yine de iyi savunma.

### LABORATUARLAR

Benim kıl sorum soru cevap bölümünü bitirince tek tek binaları ve laboratuvarları gezmeye başladık. Fotoğraf çekmek yasak olduğu için ne yazık ki laboratuvarları ancak anlatabilirim. Aslında işe NVIDIA'nın nasıl çalıştığından başlamak. Bu merkez ana yönetimin yanı sıra tüm AR-GE çalışmalarının yapıldığı yer. AR-GE üç ana dala ayrılıyor: Tasarım, testler ve yazılım. Tasarım bölümü sanal ortamda kartı son transistörüne kadar tasarlıyor. Bunun için çeşitli simülasyonlar yapıyorlar. Daha sonra tasarım IBM'in tesislerinde prototip olarak üretilip merkeze gönderiliyor. Test ekibi bu prototiplere sayısız test uyguluyor, hatalarını ve performanslarını araştırıyor. Di-

ğer yandan yazılım ekibi sürücülerini hazırlıyor. Bu üç grup içinde hemen hemen aynı sayıda mühendis çalışıyor ve merkezde binin üzerinde mühendis var.

Biz Jen'e veda edip tek tek laboratuvarları gezmeye başladık. İlk laboratuvar Performans Test laboratuvarıydı. Burada temelde bizim ekran kartı testinde yaptığımız şey yapılıyor. Yani tek tek ekran kartlarına benchmark uygulanıyor. Ama bizim test sistemi ile kıyaslanınca bir parçacık gelişmiş tabii : ). Sonuçta bizimki atölye, onlarınki fabrika.

İkinci durağımız kart testlerinin yapıldığı laboratuvarı. Burada fabrikadan gelen prototipler, hazırlanan kartlara yerleştirilip test ediliyor, düzgün çalışıp çalışmadıkları araştırılıyor. Bu laboratuvarın enteresan yanı önümüzdeki bir sene içinde çıkacak olan ekran kartlarının ortalıkta masalarda doluyor olmasıydı. Mühendislerde yemekten olduğundan bir parça yeni nesil kartları kurcalama şansım oldu. Ama bu baharda çıkacak ekran kartına dair tek kelime yazacağımı sanıyorsanız çok yanılıyorsunuz. Binaya girişte imzaladığım bir belge var ki tek kelime etsem bizim şirketi iflase götürecektik şık bir tazminatı NVIDIA'ya ödemek zorunda kalırız.

Diğer laboratuvar GPU'ların test edildiği laboratuvarı ve en büyüğüydü. Ne olduğunu kavramakta benim bile zorlandığım ama her birinin birkaç milyon dolar değer

olduğu söylenince elimi bile sürmediğim test cihazları ile dolu bu laboratuvar. Temelde yaptıkları GPU'nun röntgenlerini çekip elektron mikroskoplarıyla incelemek, çalışırken ısı analizleri yapmak, kısacası GPU'nun sağlıklı olduğundan emin olmak.

### DATA CENTER

Bu laboratuvarlardan gözümüz dönmüş olarak çıkıp NVIDIA'nın Datacenter'ına doğru yöneldik. Burası aslında binlerce CPU'luk dev bir bilgisayar. Öylesine büyük ki tükettiği gücü karşılamak için yanına kocaman bir trafo binası inşa etmek zorunda kalmışlar. Burada yapılan, GPU'ların sanal ortamındaki simülasyonu. Mühendisler tasarımlarıyla ilgili almak istedikleri verileri sisteme giriyorlar ve binlerce CPU aynı anda çalışarak sonuçları topluyor. Bu hesaplamalar o kadar karmaşık ki test sonuçları için terabaytlarca veri alabilen dev depolama sistemleri kurulmuş. Bu akıl alan mekâna girince tek bir şeyin eksikliğini hissediyorsunuz: Kapının kenarında dikilip her gelene "Welcome to Matrix" diyeen bir Morpheus.

### AHİRET SORULARI

Gördüklerimizden şaşkın şoku atlatmak için toplantı odasına geçip soğuk sandviçlerimizi kemirdik. Şimdi asıl işin eğlenceli kısmı başlıyordu. NVIDIA yetkilileri ile soru ve cevaplar. Öncesinde Steve yeni





NVIDIA'nın CEO'su Jen-Hsun Huang bizi çok sıcak karşıladı

SLI teknolojisiyle ilgili bir sunum izledik. Sıra sorulara gelince salondaki tüm editörlerin WCG'yi izlemeye gelen normal editörler olduğu ve ortamdaki tek donanım editörünün ben olduğum ortaya çıkıyordu. Şimdi mühendisler boğazımı sıkmak için üzerime çullana kadar ne sorup ne öğrenmişiz bir bakalım. Bu arada sorular ve cevaplar çok uzundu ben özetleyerek geçeceğim.

**İlk sorum SLI hakkındaydı. SLI bildiğiniz gibi iki ekran kartının birlikte çalışmasını sağlayan bir sistem. Bu sistem sayesinde iki GPU ortaklaşa çalışıyor ve güçlerini neredeyse ikiye katlıyor. Peki, iki kart kullanınca RAM miktarı da ikiye katlanıyor mu? GPU'lardan her biri ekranın bir yarısını çizdiğine göre mevcut tüm dokuların bunlara yüklenmesi gerekmiyor mu?** Evet her ekran kartı RAM'lerine bütün dokuları yüklüyor ve bu yüzden RAM miktarı iki katına çıkmış olmuyor, aynı kalıyor.

**Peki o zaman RAM'ler dar boğaz oluşturuyor mu, GPU gücü iki misline çıkarken RAM yerinde sayınca? SLI'dan tam anlamıyla performans almak için piyasadaki kartların gele-**

**cekte çıkacak 512MB'lık versiyonlarını kullanmak daha doğru olmaz mı?** Bizim yaptığımız testler performansın büyük oranda arttığını gösteriyor. 512MB'lık iki GeForce 6800 Ultra almak kulağa biraz çalınca geliyor.

**Dizüstü sistemler için geliştirdiğiniz MXM'i evrensel bir standart olarak sunuyorsunuz. Ama ATI kendi standardını ortaya koydu ve basın toplantılarında piyasa lideri kimse standardı o belirler demekten çekinmiyorlar. Bu iki standartlılık kullanıcılara sorun olmayacak mı?** Aslında bu standardın kararını ne biz ne de onlar verecek. Ürünlerimizi alan HP, Dell gibi büyük OEM üreticiler belirler bunu. Sonuçta onların iki farklı standart isteyeceğini sanmam. Eninde sonunda orta bir yol bulunacak.

**MXM'in resimlerinde değiştirilebilir ekran kartı kasanın bir parçası olarak bütünlük olarak görülebiliyordu. O resme bakarak ekran kartı değiştirmek için illa üreticinin ürettiği parçaları almak zorunda kalacağız gibi geliyor bana. Bu sadece konsept bir tasarım mıydı yoksa MXM böyle mi çalışacak gerçekten.** Evet MXM'in çalış-

ma yolu bu. Ekran kartınızı upgrade için bilgisayarınızın üreticisine gitmeniz gerekecek.

**Cep telefonları için geliştirdiğiniz 3D hızlandırıcının kısa sürede yaygınlaşacağını söylüyorsunuz. Ama gördüğüm mobil oyun geliştiricileri böyle bir ürün en az 100 milyon kullanıcıya ulaşmadan oyun geliştireceklerini söylüyor. Piyasada destekleyen oyun yokken cep telefonu üreticileri neden bu GPU'yu kullanıp fiyatlarını yükseltsinler? Burada bir kısır döngü yok mu? Bunu nasıl aşacaksınız?** Evet burada bir kısır döngü var. Ama mobil GPU'nun birim maliyeti o kadar da yüksek değil ve aynı zamanda telefonda video ve müzik gibi özellikleri geliştiriyor. Bunun yaygınlaşmasını sağlayacağını düşünüyoruz.

## HİLE VAR MI ERMAN HOCA?

**GPU üreticilerinin oyun tasarımcılarıyla yakından çalışması oyunların gelişiminde önemli bir katkı elbette. Ama diğer yandan benchmark skorlarının güvenilirliğini de azaltmıyor mu? id Software ile yıllardır yakın ilişki içerisindesiniz ve 6800 sonunda X800'ü ezip geçti. Ama önümüzdeki ay Half-Life 2 çıkıp da bu sefer X800, 6800'ü geçerse bu sonuçların güvenilirliğine kim inanacak? Daha bu ay Crytek ile görüşürken bunu sordum ve kendilerinin hiçbir ekran kartı optimizasyonu kullanmadığını ama diğer yandan id ve Valve'in yaptığını etik**

**bulmadıklarını söylediler.** Biz sadece oyunların gelişimi için yardımcı oluyoruz firmalara. Bu tip hilelere başvurmuyoruz. Doom III'de de hiçbir optimizasyon yok. 6800 ile çok daha iyi bir kart ürettik, çok daha yeni teknolojileri destekliyoruz ve rakibimize göre çok daha hızlıyız. Bu kadar basit. Bunun altında bir şey aramaya hiç gerek yok.

İşte burası sinirlerin gerildiği an. Yaklaşık bir saat kadar bir birinden daha sivri sorular gelince (ki soruların ancak yarısını kırparak sığdırdım) Steve sinirden biraz kızardı ve gerilim arttı. Böylece bu soru cevap seansı da küçük bir havayla bitmiş oldu. Ama salondan çıkar çıkmaz kucaklaşıp birbirimizin gönlünü almayı ihmal etmedik.

Otobüsümüz NVIDIA'nın merkezinden çıkarken bunca yıllık donanım geçmişimin en çarpıcı deneyimini yaşadığımı fark ettim. Her şeyden önce NVIDIA çalışanlarının sanılanın aksine sıcak ve cana yakın kişiler olması, CEO'larının dahi mütevazılığı şaşırtıcıydı. İçerideki teknolojik şokun ise ancak etkisinden çıkıyorum. Geceleri bazen uyanıp "O siyah kutular neydi acaba, sorsaydım keşke" dediğim oluyor.

\_Tuğbek Ölek

NVIDIA'nın merkezi tam bir mimari harikası!



Burası da Matrix. Arkadaki her kapının ardında 48 ayrı CPU barındıran bir sistem var. Ve bunun gibi 6-7 koridor daha var.



# SAMSUNG SYNCMASTER 173P

Üretim: Samsung | İthalat: Kont www.kont.com.tr Koyuncu www.koyuncu.com.tr | Fiyat: 667\$ +KDV

## TFT-LCD monitörlerde standartlar yeniden belirleniyor.

**İyi ve kötü donanımlar vardır**, performansı yüksek veya düşük olanlar, pahalı donanımlar vardır, hesaplı donanımlar vardır... Ama tüm bu sınıflandırmaların yanında bir de nefes kesen donanımlar vardır. Gördüğünüz veya elinize aldığınız an gözünüzü kamaştırın donanımlar. Mesela Apple iPod, Alienware oyun sistemleri, Cyborg

Samsung 173P'yi bir tutku objesi yapan hem muhteşem görünümünü hem de yüksek teknolojisini. Geçen ay Samsung 793DF incelemesinde söylediğim gibi Samsung tüm monitör serisini yeniledi ve bu yeni seriye Magic ismini koydu. Bu ismin sebebi monitörlerde kullanılan MagicBright, MagicTune, MagicColor ve MagicStand gibi teknolojiler.

### MAGIC SPEED

173P'de bulunan ilk Magic teknolojisi olan MagicSpeed yazının başında da bahsettiğim 12ms'lik tepki hızını ifade ediyor. CRT monitörler aynı flüoresan lambalar gibi yüksek hızda sürekli yanıp sönerler. Her yeniden yandıklarında ekrana yeni bir resim yansıtırlar ve böylece hareketli görüntü oluşur. Saniyede 60 ila 120 kere bu görüntü yenilediği için biz monitörün yanıp söndüğünü hissetmeyiz. Ama TFT-LCD monitörlerin tamamen farklı teknolojisinde yanıp sönmeye söz konusu değildir. Görüntü ekranda sürekli kalır ve kaybolmadan değişir. Bu yüzden yenileme oranı olması da söz konusu değildir. Bunun yerine görüntünün ne kadar kısa zaman dilimlerinde değişebildiğini ifade eden tepki süresi tanımı vardır. 173P'de bulunan MagicSpeed'in tepki süresi 12ms olduğuna göre bir saniyede yaklaşık 85 kere resim değişir. Bu CRT'lerdeki 85Hz'lik orana denk gelir.

### MAGIC STAND

173P'de beni en çok etkileyen teknoloji MagicStand oldu. Evet TFT-LCD monitörlerin daha ergonomik olduğunu biliyoruz. Daha az yer kaplarlar, kolayca hareket edebilirler, daha esnek bir yapıları vardır. Ama MagicStand'ın getirdiği ergonominin eşi benzeri görül-

müş değil. Öncelikle ekranı 180° sağa yatırabiliyorsunuz. Yani dikine (90°) veya ters (180°) kullanabiliyorsunuz. Yüksekliğini 10cm yukarı aşağı hareket ettirebiliyor, sağa sola 175° döndürebiliyor ve geriye doğru 135° çevirebiliyorsunuz. 173P'yi gönlünüze göre evirip çevirebiliyorsunuz.

Üstelik monitör geriye doğru tam olarak katlanabildiği için taşıması da çok kolay. Bilgisayarını eşe dosta, LAN partilere taşımak isteyenler için büyük kolaylık sağlıyor.

### MAGIC BRIGHT

İki sene önce Samsung'un CRT monitörleriyle tanıştığımız MagicBright artık TFT-LCD monitörlerde de kendini gösteriyor. 173P'nin ekran parlaklığı 270 cd/m<sup>2</sup>. Bu parlaklık seviyesini şöyle anlatabilirim size: Hani çok güçlü bir hoparlörünüz vardır ama kulaklarınız veya komşularınız kaldıramadığı için sonuna kadar açamazsınız ya. 173P'nin parlaklık seviyesi de işte tam böyle. Masa üstünde parlaklık ve kontrastı %20'ler seviyesinde tutmak yeterli oluyor. Ama iş oyunlara veya filmlere gelince parlaklığı gönlünüze arttırabilirsiniz. Oyunları çok daha parlak renklerle oynamak ve karanlık köşelerde saklanan düşmanları haritanın öbür ucundan görmek için ideal.

### MAGIC TUNE 2.0

Geçen ay 793DF incelemesinde bahsettiğimiz Samsung'un yeni ayar arayüzü MagicTune, 173P'de

de karşımıza çıkıyor. Monitörün bütün ayarlarını masaüstünden kolayca yapabiliyorsunuz. Bu yüzden açma kapama dışında 173P'nin üzerine hiçbir düğme yok. Bu da monitörün daha ince olmasını sağlıyor. Monitörü masaüstünden ayarlamak çok daha kullanışlı. Bunun tek dezavantajı oyunlarda parlaklık açmak isterseniz Alt-Esc ile masaüstüne dönmeyiz. Bu yüzden oyunlara girmeden ayar yapmak en iyisi.

Samsung'un TFT-LCD paneller konusunda dünya lideri olduğunu biliyorduk. Zaten 173P'nin görüntü kalitesinden bunu görmek mümkün. Ama 173P ile firma tasarım konusunda da rakiplerini kışkırtıyor. Sadece 2.5cm kalınlığındaki panelin kenar payları da 2 cm. genişliğinde. Samsung 173P'yi boşuna UltraSlim olarak tanımlamıyor. Ön tarafı tamamen gümüş, arka tarafı ise parlak kar beyaz olan monitör görünümü ile nefes kesiyor. Zaten ürünün Ce-bit'de iF (Industrie Forum) tasarım özel ödülünü alması da boşuna değil.

Eğer 173P'den daha iyi görüntü veya tasarıma sahip bir monitör bilen varsa lütfen bize de söyleyin. Çünkü biz bundan daha iyisini henüz görmedik. 173P tek kelime ile muhteşem.

**Artılar:** Mükemmel görüntü kalitesi ve tasarım

**Eksiler:** Yüksek fiyat



joystickler, Razer fareler. Ben bu tip ürünlere "tutku objesi" diyorum. Gördüğünüz an aklınızı çelen, eğer alırsanız yıllarca hayranlıkla bakacağınız, alamazsanız bir ömür boyu hasretle anacağınız donanımlar.

Bu ay incelediğimiz tutku objesi, Samsung'un, 17"lik TFT-LCD monitörü 173P. Geçen ay hatırlarsanız ilk defa bir TFT-LCD monitör incelemiştik. Geçmişte düşük tepki süreleri olduğu için oyunlarda ve videolarda performansı düşen, hızlı görüntüleri çizemeyen, gölgeler oluşturan TFT monitörlerden uzak duruyorduk. Ama bu yaz duyurulan yeni modeller, 12ms'lik tepki süreleri ile atalarından bir hayli hızlılar ve artık oyun ve eğlencenin kapılarını TFT-LCD monitörlere açıyorlar.



173P'de bulunan MagicStand teknolojisi monitörü kolayca istediğiniz şekle getirebilmenizi sağlıyor.



# OLYMPUS C765

Üretim: Olympus [www.olympus.com](http://www.olympus.com) | İthalat: Beyaz [www.beyazteknoloji.com](http://www.beyazteknoloji.com) | Fiyat: 392\_ +KDV

**Fotoğraf filmi kullanan klasik** kameralar mezarlarında huzur içinde yatadursun, dijital kameralar her geçen gün daha da geliyor. Özellikle son iki sene içerisinde yaşanan megapiksel patlaması durulma eğiliminde. Kullanıcılar da fazla megapiksel'in tek başına bir şey ifade etmediğini, kaliteli bir mercek, yüksek zoom ve ergonominin artık daha önemli hale geldiğini fark ediyorlar.

Eğer siz de kameralar konusunda aynı görüşleri paylaşıyor-sanız C765 ilginizi çekecek bir ürün. 4 Megapiksel efektif CCD'ye sahip olan ürün 2288 X 1712 çözünürlüğünde fotoğraflar çekebiliyor. C765'in üzerindeki F2.8/F3.7 Olympus mercek 10x Optik Zoom'a sahip. Kameranın hem optik vizörü hem de 1.8" LCD ekranı bulunuyor. Desteklediği medya tipi

ise xD-Picture kartı. Yeni olduğu için çok da tanınmayan XD-Picture kartları Fuji ile Olympus ortaklığında geliştirildi ve kolayca edinilebiliyorlar.

Olympus C765'in en önemli özelliği oldukça kompakt olan yapısına rağmen çok kaliteli ve 10x Zoom yeteneğine sahip bir merceğe sahip olması. Zaten kameraya karşıdan baktığınızda ön yüzü büyük oranda kapladığını görüyorsunuz. Elbette böyle bir merceğe sahip bir kamera ile çekilen resimlerin kalitesi farklı oluyor. Özellikle az ışıklı ortamlarda C765'in performansı çok iyi.

Kendi şarj edilebilir Li-Ion pili ve şarj cihazı ile birlikte gelen C765'de flaş kullandığınızda dahi pil sizi uzun süre idare ediyor. USB 2.0 arayüzü ile PC'ye bağladığınızda taşınabilir sabit disk olarak gö-

rülen cihazdan sürücü yüklemeyen resimlerinizi aktarabiliyorsunuz.

C765'in tek eksisi beraberinde sadece 16MB'lık bir xD-Picture kartı gelmesi. Tamam, bu karta düşük çözünürlükte 165 resim sığabiliyor ama en azından

64MB'lık bir kart ile gelse belki kamerayı ek kart almadan yüksek çözünürlüklerde de kullanabiliydik.

**Artılar:** Kaliteli mercek, şarj edilebilir pil, yüksek zoom.

**Eksiler:** Sadece 16MB'lık kart ile geliyor.



# JAZZ J1301 USB MOBILE THEATER

Üretim: Jazz [www.jazzspeakers.com](http://www.jazzspeakers.com) | İthalat: Multimedia [www.multimedia.com](http://www.multimedia.com) | Fiyat: Firmaya Sorunuz

**Geçmişe göre pek sesi soluğu** çıkmayan Jazz Speakers yeni hoparlörü ile kendinden bir hayli söz ettirecek gibi. Dizüstü sistemlerde kullanılması için geliştirilen Jazz J1301 USB Mobile Theater kendi türünde bugüne kadar ge-

liştirilmiş en başarılı hoparlör. Bilgisayara USB üzerinden bağlanan Jazz J1301'ü ayrıca elektrige bağlamanıza gerek yok. Yani elektrik ihtiyacını da USB üzerinden hallediyor. Bu elbette bilgisayarınızın pilinin daha hızlı tüken-

mesi demek. Ama daha az kablo ve hareket halinde kullanılabilme gibi kullanım kolaylıkları sağlıyor.

İki parça olan Jazz J1301'in her bir parçasında 2 adet tıtan kaplayan hem de daha az güç tüketerek daha fazla ses veren bu yeni hoparlör tipi ufak ufak eski hoparlörlerin yerini alıyor. Zaten Jazz J1301 sadece 1 Watt gücünde. Masaüstü hoparlörlerle karşılaştırılınca çok düşük bir değer elbette. Ama dizüstü bilgisayarların üzerindeki hoparlörlerle karşılaştırılınca ses gücü ve kalitesi çok çok daha iyi.

Berberinde gelen taşıma çantası ile kolayca taşınabi-

len Jazz J1301'in metal ayakları da rahat taşıyabilmeniz için çıkarılabilir. Jazz J1301 ayrıca USB'den bağlandığı için kendi ses işlemcisine de sahip. Yani bilgisayarınızda ses kartı bulunmasa dahi çalışıyor. Ama entegre veya harici bir ses kartınız varsa bunun özelliklerini kullanamıyorsunuz veya MP3 çalarınıza bağlayamıyorsunuz.

Hoparlörle birlikte Xear3D isimli bir yazılım geliyor. Ekolayzır ve Virtual Surround gibi özelliklere sahip bu yazılım Jazz J1301'den tam verim alabilmek için mutlaka kullanılmalı.

Hiçbir zaman masaüstü bilgisayarınıza bağlamayacağınız bir hoparlör Jazz J1301. Ama dizüstü bilgisayarında oyun oynayıp film izleyen ve taşınabilir bir hoparlöre ihtiyaç duyanlar için ideal çözüm.

**Artılar:** Kolay taşınabilir, elektrige USB'den alıyor.

**Eksiler:** Pil ömrünü kısaltıyor.





# MSI MEGABOOK S250

Üretim: MSI | İthalat: Datagate www.datagate.com.tr | Fiyat: 1299\$ +KDV

**Dizüstü bilgisayarlar bir yandan** masaüstü sistemlerimizin yerini alırken bir yandan da daha önce sahip olmadığımız kullanım özellikleri sunuyor. Bunun en çarpıcı örneği küçük ve ince yapıdaki dizüstü bilgisayarların defterlerin yerini alması. Çalışanlar için ajan-

da ve dosyaların, öğrenciler için de defterlerin ve ders notlarının yerini alan bu bilgisayarlar hafif ve küçük oldukları için gün boyu yanınızda taşıyabiliyorsunuz.

MSI'nın Megabook S250'si bu tip sistemlerin en yenilerinden. Beyaz, sade çizgileri ve küçük ya-

pısına rağmen Megabook S250 bir hayli özelliğe sahip. 12.1" geniş ekran monitör, 802.11g kablosuz ağ, DVD yazıcı, MMC/SD/MS/SM kart okuyucu, 40GB sabit disk, 1.6Ghz Celeron M veya Pentium M Dothan işlemci, 256MB DDR-RAM (2GB'a kadar artırılabilir), AC'97 entegre ses kartı, 20/200Mbps Lan ve dial-up modem, 3 port USB 2.0 ve 1 port IEEE 1394. Bu kadar özellik 30cm x 22,5cm ebatında ve 2.6cm kalınlığında bir bilgisayara sığıyor. Üstelik Megabook S250'nin ağırlığı sadece 1.8kg.

Elbette küçük ebad ve hafif yapının getirdiği bazı kısıtlamalarda var. Bunun başında pil ömrü geliyor. Da-

ha küçük bir pil kullanıldığı için pil ömrü 1.5 – 2 saat arasında değişiyor. Yani Centrino'lara göre bir hayli küçük. Bunun yanında tuş takımından da biraz tasarruf edilmek zorunda kalmış.

Sonuçta ürünün dezavantajları asıl büyük avantajı olan küçük ve hafif oluşu için gerekli olan düzenlemeler. Yani Megabook S250'ye özel sorunlar değil. Eğer küçük ebatlı bir dizüstü alacaksanız bu sorunlarla karşılaşmaya şimdiden hazır olmanız lazım. Diğer yandan Megabook S250 benzerleri içinde oldukça iyi bir cihaz. Oldukça şık bir tasarıma sahip ve üretim kalitesi oldukça yüksek. Henüz kısa süre önce dizüstü pazarına giren MSI'nın daha ilk modellerinden oldukça iyi sistemler üretmiş olması ilgi çekici.

**Artılar:** Şık, küçük ve hafif tasarım.

**Eksiler:** Düşük pil ömrü



# RIO KARMA MP3 PLAYER

Üretim: Rio www.rioaudio.com | İthalat: Dijital Center www.dijitalcenter.com | Fiyat: 324\$ +KDV

**Ülkemizde yeterince tanınmayan** bir firma olan Rio'nun, 20GB kapasiteli Karma MP3 Player'ını inceledik bu ay. Kulaklıkları takıp ilk müzik seslerini duymamızla beraber de böylesine iyi bir ses kalitesine sahip bir ürünü inceleyecek olmanın keyfini sürmeye başladık.

Rio Karma, 20 GB'lık kapasitesine göre küçük sayılabilecek bir boyuta sahip. Taşınmaları kolay olan küçük boyutlu ve dolayısıyla küçük ekranlara sahip rakiplerine nispeten ön yüzün yarısını kaplayan sekiz satır bir ekrana sahip Rio Karma. Kontroller ve menüye hakimiyet oldukça basit ve kullanışlı. Ön yüzde bulunan ufak bir düğme ile menü ayarlarını açabiliyor ve onun hemen yanındaki dört yönlü kırmızı joystick (Riostick) sayesinde menü ve play/stop gibi

fonksiyonları kullanabiliyorsunuz. Ayrıca hemen sağ üst köşede bulunan tekerlek ile de menü ayarlarına erişilebiliyor ve parçalar arasında hızlı bir şekilde gezinti yapabiliyor. Sol tarafta ise ses açma kapama tuşları ve tuş kilidi bulunuyor. Tüm bu tuşları tek elle kontrol etmek mümkün. Sol elini kullananlar için de ayarlardan ekranın ters döndürülmesi sağlanabiliyor.

Ürün ile beraber bir dock ünitesi çıkıyor kutudan. Bu ünite ile ürünü kolayca şarj etmenin yanı sıra, üzerinde bulunan giriş-çıkışlar sayesinde hoparlör sistemimize veya müzik setimize, network ağınıza ve USB 2.0 ile bilgisayarınıza bağlayabilmemiz mümkün. Gerekli olan RCA, USB ve Ethernet kabloları da kutu içerisinde

bulunuyorlar. Beraberinde gelen Sennheiser MX300 kulaklık ta yabana atılacak bir kulaklık değil. Daha uzun kablolu bir model tercih edecek kullanıcıların dışında çoğu kullanıcıyı memnun edecek bir kulaklık. Gelelim negatif yönde eleştirdiğimiz bir noktaya, kutudan para torbasını andıran bez bir keseden başka bir kılıf çıkmıyor. Ürünü hem çizilmelere karşı koruyacak ve hem de üzerimizde kolayca

taşımamıza yardımcı olacak kullanışlı bir kılıfın eksikliği hissediliyor doğrusu. Son olarak kutudan gerekli yazılımların olduğu bir CD çıkıyor.

Li-Ion pili sayesinde kullanım süresi 10 saati kolaylıkla geçebilen ürün tüm bu özellikleri ile bizim beğenimizi kazanmayı başardı. Hem yüksek kapasiteli hem de iyi bir ses kalitesine sahip MP3 player arayanlara rahatlıkla önerebileceğimiz bir ürün. Üstelik şu an mevcut olan kampanya ile RIO'yu aracınızda kullanabilmemiz için bir de kaset adaptörü hediye ediliyor.

**Artılar:** İyi ses kalitesi, kullanışlı dock ünitesi.

**Eksiler:** Yüksek fiyat, kullanışlı bir kılıf çıkmıyor.





# Teknik Servis



Valla arkadaşlar ne desem boş. Yaptınız yine yapacağınızı. Aylardır Savaş'ı Teknik Servis'den uzak tutuyordum. Hadi bir deneyelim, belki bu sefer iyi gider dedim. Teknik Servis'i sadece bir ay yazmasına rağmen Level okuru olmanın editörlükten daha iyi olduğunu karar vererek kaçtı. Zaten Jesuskane de en son New York yakınlarında görülmüş. Artık nasıl bir telaşa kaçtıysa o da... Sonunda ben de deliricem, kapatıcaz dükkânı. Rica ediyorum arkadaşlar biraz daha insafli sorun, en baştan anlaşmadık mı abanmak yok diye? Top benim valla oynatmam, ona göre.

## TEPE TAKLAK DİSK

İyi günler, umarım keyfiniz yerindedir. Benim birkaç sorum olacaktı.

Bilgisayarın kurulumunu işim garanti olsun diye bir bilgisayarçıya yaptırdım. Lakin HD'yi ters takmışlar. Yani disklerin olduğu metal kaplamalı kısım altta, çıplak olan elektronik kısım üstte duruyor. Bu şekilde XP Pro SP1a yükledim ama düzgün çalışmadı. Bende

CD-ROM'u da ters taktım ve kasa ters çevirdim. Yani HD ve CD düz ama kasa ters oldu. Format atıp XP'yi yeniden yükledim. Bu şekilde bilgisayarım problemsiz çalışıyor. Merak ettiğim HD'nin ters durması gerçekten problem yaratır mı? Yoksa sadece tesadüf müydü bunlar?

BIOS'da RAM'lerimin tek kanal çalıştığı yazıyor ve bu ayara dokunamıyorum. Bu RAM'lerin çift kanal çalışabilmesi gerekiyor mu? Çalışabiliyorlarsa bunu nasıl sağlarım?

Cevaplar için şimdiden teşekkürler. Kendinize iyi bakın.

Süleyman Gürdal

Merhaba Süleyman,

Yaratıcılığına hayran kaldım ama sabit disk düzeltmek yerine neden CD-ROM'u da ters çevirdin çözemedim. Bence hepsini düzelt, kasan da düz dursun. Sabit diskler ters çalışırken sorun çıkabilir. 90 derecelik açılarla yan durmalarında sorun yok. Ama ters durmamalılar. Bilgisayarını değiştirmen gerektiğini söyleyebilirim bile. Hatta eşi dostu uyar, kimse gitmesin oraya.

Anakartın da çift kanal çalışması için RAM'leri hangi slotlara takman gerektiği yazar. RAM'leri orada gösterildiği gibi takmalısın.

## FLASHPOINT ÇALIŞMIYOR

Merhaba sevgili LVL. Öncelikle şunu belirtmek isterim ki dergiye büyük bir istihla takip etmekteyim. Size daha önce de birçok posta

gönderdim fakat makûs talihim sonucu gözünüzden kaçmış olmalı. Şimdi müsaadenizle birkaç soru sormak isterim.

Son zamanlarda eski CD'lerimi karıştırdım. Aldım tozlu raftan Operation Flashpoint CD'sini, yükledim. Benim bilgisayarımın özellikleri: P4 2.8Ghz 512MB ram 80GB HDD ve GeForce FX 5200 ekran kartı

**"Kopya oyuna yama yüklemek yararsız. Yamalanan oyunlar crack'i ile uyumsuz hale gelir."**

Malumunuz Flashpoint 2001 yapımı eski bir oyun (kalbimde asla eskimedi). Bu oyunun 16MB veya 32MB bir ekran kartı ve P3 bir işlemcide çok rahat çalışması gerekiyor mu? Benim bilgisayarda ise takılmalar vuku bulmakta. Bunun sebebini bir türlü anlamıyorum. Yavaşlamalar meydana geliyor. Mesela Fare hayvanını hareket ettiriyorum fakat tüfenk sonradan geliyor. Koşarken takılmalar yaşıyorum. En sevdiğim bunu neden yapıyor bana? Ekran kartının sürücülerini güncelledim değişen bir şey olmadı? Siz bir çözüm bulabilir misiniz? Oyunun upgrade'lerini internetten indirdim. Fakat bir türlü yüklenmiyor. "Insert correct CD-Rom" diye bir mesaj alıyorum. Acaba bu CD'nin orijinal olmamasından mı kaynaklanıyor?

Can Polat Tavlan

Selam Can,

Eğer diğer oyunlarda bir performans sorunu yoksa (olsa söylerdin) sorunu bilgisayarında değil oyunda aramak gerek. Sende oyunun yamalarını yükleyerek doğru bir iş yapmışsın. Ama kopya oyuna yama yüklemek yararsız. Çünkü yamalar oyunun çalıştırma(EXE) dosyasını değiştirir ve kopya oyunun crack'i ile uyumsuz hale gelir. Madem oyunu da seviyorsun bu kadar, orijinalini al

bari. Ama Türkiye'de hala satan olduğunu sanmıyorum. Yurtdışından sipariş etmen gerekecek.

## PARAZİT YAPAN PC

Merhaba LEVEL Halkı, sizi 4 yıldır takip ediyorum ve dergiye bayılıyorum. Bu size ilk mailim daha doğrusu ilk sorumum. Neyse soruya geçeyim.

Geçenlerde ADSL modem aldım. İlk gün çok iyi çalıştı. Ertesi gün açtığımda ise, çoğu siteye girmez oldu. Üstelik kötü sitelere de girmedim. "Sayfa görüntülenemiyor" diyor duruyor. Hem makinemde Service Pack 2 de kurulu (internet güvenli yani). Valla bilgisayara çok masraf yaptık, ama bu masrafın karşılığını alamıyoruz. Babam da ben de perişan durumdayız. Lütfen yardım edin.

Efe Dikici

Selam Efe,

Öncelikle defalarca Service Pack 2 kurmayın dememizi dikkate almadığın için sağol. Eğer bilgisayarını güvene almak istiyorsan Zone Alarm gibi kaliteli bir firewall kurabilirsin. Zaten ADSL modeminin de büyük ihtimalle donanımsal bir firewall'ı vardır. Eğer sitelerin bir kısmına giremiyorsan bu sisteme bulaşmış bir parazitten olabilir. Benim

başına gelmişti. <http://www.doxdesk.com/parasite/> adresine gir.

Eğer sisteminde bir parazit varsa ne olduğu ve nasıl temizleneceği otomatik olarak sitede çıkıyor. Bunun dışında bu soruna yol açabilecek bildiğim bir şey yok.

## ENTEGRE KARTA 5+1 TAKMAK

Sorum önemli olduğu için hemen başlıyorum; dergideki Philips MMS460 5+1 almak istiyorum ama ses kartım on-board ve ses kartı almak istemiyorum. Nasıl verim alırım. Cevaplarınız çok sevdim.

Tufan Epiri

Selam Tufan,

Entegre ses kartlarının iki dezavantajı vardır. Birincisi EAX Advanced HD desteklememesi, ikincisi ses kalitesinin düşük olması. Ama yine de MMS460'ı entegre ses kartıyla da sorunsuz kulla-



nabilirsin. Madem hoparlörü almayı kafana koymuşsun al bir süre kullan. Seni tatmin etmezse bir de ses kartı almayı düşünürsün.

### BEN CİVİĞİM, AHİRET'TEN SORARIM

Neeee!!!! Ahiretten Donanım Soru köşesi kalktı mı????? Nasıl olur ???

Burada forum kullanmayı sevmeyen bir sürü insan var!!!!!! Artık hiç birinin oraya girme şansını kaldırmadı.... Böhü.... Uvvaaaaa!!..... (Hmm sanırım bu maili o köşeye alırlar.) Neyse benim sorum: Ahiret-teki insanlar sizin bu köşeniz hakkında ne düşüneceklerini hiç merak ettiniz mi? Sevgilerimle.

Alican Avar

Hayır, Alican mektubunu o köşeye almıyoruz. Ama yaz veya kış köşelerinden birine alabiliriz. Ahiretten Donanım köşesi de kalkmadı. Demek geçen ay buraya girecek bir mektup gelmemiş forumu eşleştirdik. Bu arada merakını giderelim, Level öbür tarafta henüz yayınlanmıyor. Elbette Ahiret günü "Abi bişi sorcaktım, şimdi be-

aklımı karıştırıyor. Fujitsu-Siemens Amilo M 1420 iyi bir performans verebilir mi? (Intel Centrino 1.6Ghz, İşlemci, 512MB RAM, 128MB ATI Radeon 9600 Pro ekran kartı, 1800\$+kdv) Başka bir model önerebilir misin? Şimdiden teşekkürler.

Göker Erdek

**Merhaba Göker,**  
Maalesef elimize test edecek çok fazla dizüstü sistem geçmiyor. Firmalar dizüstü bilgisayarların oyun performansının ve bunun öneminin farkında değil henüz. Çoğu firma sistemlerindeki ekran kartını belirtmeye tenezzül bile etmiyor. Bu yüzden sana bir marka model tavsiye edemem. Ama verdiğin sistem konfigürasyonu oyunlar için iyi görünüyor. Benden bir konfigürasyon tavsiye etmemi istesen herhalde aynısını verirdim. Belki

## "Firmalar dizüstü bilgisayarların oyun performansının ve bunun öneminin farkında değil henüz."

nim sistem Pentium..." diye üzerimize koşanlar olabilir. Ama biz o gün Sırat Köprüsü istikametine koşarak kaçımayı planlıyoruz. Artık geçer miyiz düşer miyiz Allah bilir.

### DONANIM ÖĞRENMEK

Tüm Level camiasına sevgiler ve saygılar diyorum ve sorularına geçiyorum.

- 1- Ben pek anlamadığımdan artık bu bilgisayara kendim format atmak, donanım parçalarını filan artık kendim takmak istiyorum. Bunun gibi şeyleri kapsamlı bir şekilde öğrenebileceğim bir yer veya kaynak veya bir internet sitesi biliyor musunuz?

Sorularım bu kadardı herkese selamlar.

Murat Kahya

Selam Murat,

Bilgisayar parçalarını toplamayı da format atmayı da bir kere Level'da, bir kere de Chip Oyun Özel'de anlattık zaten. Yani sırf Level okuyarak da bunları öğrenebilirsin. Donanım bilgisi okulu, kursu olmayan zamanla, emekle ve deneyimle öğrenilen türdedir. Eğer Level sana donanım olarak yeterli gelmiyorsa Chip'i de takip et. Dergileri iyice takip ederek ve dikkati elden bırakmadan denemeler yaparak bu bilgileri zamanla edinebilirsin. Ama hata yapmadan, sistem geçertip parça yakmadan da donanım öğrenilmiyor. Bugüne kadar haşat ettiğim parçalardan iki üç bilgisayar çıkardı herhalde. Dikkatli ol ama gidene de bilginin bedeli gözünüle bak. Yolun açık olsun.

### OYUN İÇİN DİZÜSTÜ

Şu günlerde bir dizüstü bilgisayarı almayı düşünüyorum ama oyun performansı alıp alamayacağım

ekran kartı 9600 yerine 9700 olabilir. Ama bu da çok çok büyük bir fark değil. Fujitsu-Siemens'de iyi bir markadır.

### WINDOWS XP 64-BIT

Donanım sayfanızda Windows XP, 64-bit Edition'ın 2005 ortalarına ertelendiğini yazmışsınız ama www.windows.com da 2003 İng. çıktı diyor?

Bende AMD 64 3000+ işlemci var ve 64-bit Edition'a terfi etmek istiyorum. Sence ne yapmalıyım lütfen yardım et.

Orhan Süner

Selam Orhan,

Web sitesinde gördüğün o Windows XP 64-Bit, Intel'in Itanium işlemcileri için. Bildiğim kadıyla da AMD Athlon 64 ile çalışmıyor. Yani server ve Workstation kullanımı için geliştirilmiş. Son kullanıcılar için olan sürüm dediğimiz gibi ertelendi. Onu beklemek dışında yapılacak bir şey yok.

### FAN PARMAKLAYAN BABA

Direk konuya giriyorum. Bir gün babam elini fana bir attı bizim bilgisayar bilgisayamaz hale geldi. Ambulans gibi "diii duuu diii duuu" gibi ötmeye başladı. Ekranda hiç bir şey gözükmüyo. Ne oldu benim bilgisayara?

Serdar Ali İğneli

Selam Serdar,

Çok geçmiş olsun. Sanırım bilgisayar fanı parmak darbesiyle durduğu için sistem ısınıyor ve açılmak yerine ambulans ayağına yattıyor. Umarım sorun sadece budur ve parçalardan hasar gören yoktur. Böylece fanı tamir ettirerek veya değiştirerek kurtulabilirsin.

Ama asıl ve çözümü zor olan sorun babanı bilgisayarından nasıl uzak tutacağın. Ama bu konuda verebileceğim bir tavsiye yok.

### CRC CHECK ERROR

Geçenlerde bir dizüstü bilgisayar aldım fakat birçok CD'de kurulum esnasında "CRC Check Error: \*\* doesn't match the file in the setup's.cab file. The medium from which you are running the setup may be corrupted; contact your software vendor." hatası veriyor ve kurulum yarıda kalıyor. İnternette araştırdım ve onlarca kullanıcının bu hataya rastladığını fakat kesin bir çözüm bulamadığını gördüm. Yardımcı olursan çok sevinirim.

Alper Öztürk

Merhaba Alper,

Belli ki sistemin kurulum CD'sini okuyamıyor. CD kalitesiz olduğu veya hasarlı olduğu durumlarda aldığımız hata mesajı bu. Belki başka bilgisayarlarda aynı CD çalışabilir. Bu doğal çünkü CD-ROM sürücülerde hata düzeltme denen özellik ve kalitesiz CD'leri okuyabilme farklılık gösterebilir. Önemli olan orijinal, hiç çiziksiz CD'lerde de bu sorunu yaşayıp yaşamadığın. Eğer bu tip hiç sorun çıkmaması gereken CD'ler de problemliyse satın aldığın yerin teknik servisine başvur. Ama sorun sadece

dece sorunu olabilecek



CD'lerde ise bu CD-ROM sürücünün kalitesi ile alakalı

bir durumdur. Bu durumda çalışmayan CD'lerini Sony, TDK gibi kaliteli CD'lere çektirerek bunları kullanabilirsin.

### SİLİNMEYEN ARAMA SAYFASI

Ben henüz iki hafta önce bir türlü silemediğim İnternet Explorer üzerinde çıkan reklamlar yüzünden format attım. Her şey gayet iyiydi fakat az önce yine aynı olayı yaşadım. Her açıştımda bilmediğim bir arama sayfası açılıyor. Ayarlardan about:blank yapıyorum ama düzeltilmiyor. Renkli kutucukların yanında Finance, Casting, Pharmacy, Gambling gibi ifadeler var, bunları aratacakmışız güya. Tekrar format atmakla uğraşmak istemiyorum, okullarda açıldı, hiç vaktim yok. Ne olur bunu silmenin, düzeltilmenin bir yolunu söyleyin. FORMAT İSTEMİYORUM, YARDIM EDİN, KURTARIN. Ayrıca bu tip şeylere kökten çözüm getiren iyi bir program da söylerseniz sevinirim.

Emre Özenç Dizmen

Selam Emre,

Öncelikle sakin ol. Sistemine bulaşan bir adware canını bu kadar sıkmasın. Her şeyin bir çözümü var elbet.



Nedense insan klavye ve direksiyon başında kendini kaybediyor. Sakin ol, bırak kendini, gözlerini kapa deniz kenarında olduğunu düşün. Kumlara serilmişsin, güneş tenini yakarken meltem hafif hafif serinletiyor. Çiçeklerden bini giymiş bir esmer güzeli sana bol buzlu bir çay getiriyor. Üylesine gevşemişsin ki bardağa dahi uzanmak istemiyorsun. O güzel kız sana

## cevap

çayını kendi elleriyle içiriyor. Bu arada hafif, huzur veren bir tropik melodi karışıyor dalgaların sesine. Hemen yanında beliren üç dilber dans etmeye başlıyorlar. Derken "Dong" bir hata mesajı "Bilgisayarınız kapatılacak. Fantezinizi kaydetmek ister misiniz?". Gel de delirme kardeşim. Bu bilgisayarlar çıldırır be adam!

Sana hak vermemek elde değil Emre. Ben olsam bin kere atmıştım o bilgisayarı camdan aşağı. Uğraşpı format da atmışsın, ne çıkıyor bir daha. Zaten bu iğrenç şeyleri yazan herifleri bir yakalarsam var ya! Ayıp değil mi kardeşim bu laşık yazılımlarınızla insanları rahatsız etmek. Ben sizin gelmişinizi geçmi... ehmm.. hmm..

evet ne diyorduk. Kumsaldayız, sakiniz, buzlu çay, tropik melodi, kızlar... Evet sakinim, huzurluyum, genç ve güzelim.

Şimdi bütün sakinliğimizle eski Level veya Chip CD'lerini karıştırıyoruz. Ad-Aware denen programı buluyoruz. Yoksa hiç dert etmeden [www.download.com](http://www.download.com) adresinden çekiveriyoruz. Topu topu 2.5MB zaten. Kurup düzenli olarak güncelliyor ve bilgisayarımızı tarıyoruz. Bu program ne bulursa hemen siliyoruz. Sonra Efe arkadaşımızı tavsiye ettiğimiz gibi <http://www.doxdesk.com/parasite/> adresine girip parazit kontrolü yapıyoruz. Artık ne parazit, ne adware, ne spyware. Rahat, huzurlu ve formatsız günler geçiriyoruz. Bir ay daha akıl sağlığımızı kaybetmeden bu sayfaları tamamlamanın rahatlığıyla ayrılıyorum huzurlarınızdan. Gelecek ay tekrar görüşmek üzere.\*

Tuğbek Ölek



## Ahiretten Donanım Sorusu

Bugüne dek PC kullanıcılarından pek çok ahiret sorusu aldık. Ama asıl cevher PS2 kullanıcılarımızmış. Meğerse onlar sorunun hasını sorarmış. Ben de diyordum bu MegaEmin neden yok ortalarda, neden ser sefil dolanıyor diyor diyor. Bakınız işte sebebi:

yaw benim ps2 burnout 3'ü açmadı ne yapacağım be abi mereti oynamayı çoooooooooooooooook istiyorum Allah rızası için nedenini bir zahmet malle yollarmısın nooooooooooooooooooluuuuuuur!!!

Madakiliz

Sorunuza hayran kaldım, saygı duyduğum sayın Madakiliz işte cevabınız:

Yaw senin ps2 nası açmazki burnout 3'ü nası da güzel var ya bi oynasan süüüpppeerrr oyna valla bayılcan ama belki oyunu ters takiyosundur çevirde tak o zaman olmazsa belki kopya mı ki nooooooooooluuuuur oyna yaaaa!!!

### SORULARINIZI BEKLİYORUZ

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

# DONANIM PAZARI

Donanım Pazarı ile çok fazla soru geliyor. Hazır bu ay fazla değişiklik yokken biraz açıklama yapalım. Donanım pazarı bizim kişisel tercihlerimizi ve tavsiyelerimizi içeriyor. Biz bunların en uygun, en süper sistemler oldukları iddiasında değiliz. Piyasada daha ucuza daha uygun ürünlerde bulunabilir ve biz test etmediğimiz, kalitesi hakkında fikrimiz olmadığı için burada değerlendirmeyebiliriz. Bilgisayar almak, hele ki toplama bilgisayar ciddi bir ev ödevi gerektirir. Oturup ince ince hesap yapmalı ve alternatifleri değerlendirmelisiniz. Donanım pazarı bu yüzden size rehberlik etmek için var, her derde deva bir reçete değil bu.

### Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

[www.arena.com.tr](http://www.arena.com.tr)  
[www.bogazici.com.tr](http://www.bogazici.com.tr)  
[www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com)  
[www.hepsiburada.com](http://www.hepsiburada.com)  
[www.hizlisistem.com](http://www.hizlisistem.com)

[www.eksenbilgisayar.com](http://www.eksenbilgisayar.com)  
[www.estore.com](http://www.estore.com)  
[www.kangurum.com](http://www.kangurum.com)  
[www.mavidonanim.com](http://www.mavidonanim.com)  
[www.pcgold.com.tr](http://www.pcgold.com.tr)

|               | Ekonomik                          | İdeal                             | Süper                                      |
|---------------|-----------------------------------|-----------------------------------|--|
| İşlemci       | Athlon XP 2400+ (Box) 80\$        | AMD Athlon XP 2800+ (Box) 138\$   | AMD Athlon 64 FX-53 \$1,091                |
| Anakart       | MSI KT4V (6712) 51\$              | Abit NF7-S 113\$                  | MSI K8T Neo2-FIR \$122                     |
| Bellek        | 512MB DDR-400 Twinmos 87\$        | 2 x 512MB DDR-400 Twinmos 174\$   | 2 x 1GB DDR-500 Twinmos \$666              |
| Sabit-disk    | Samsunag Spinpoint 80 GB 80\$     | Samsung SP1213C (8MB) 120GB 110\$ | Seagate Barracuda SATA (8MB) 1200 GB \$148 |
| Ekran Kartı   | HIS Radeon 9550 128MB 124\$       | Sapphire 9600 XT 256 MB 180\$     | HIS X800XT ICEQ2 256MB \$625               |
| Monitör       | Samsung 793 DF Flat 17" 139\$     | Samsung 797MB 17" 207\$           | Samsung 173P LCD 17" TFT \$667             |
| Optik sürücü  | Samsung 52/32/52/16 Combo 49\$    | Samsung 52/32/52/16 Combo 49\$    | Plextor PX-712A/T3 DVDRW \$182             |
| Ses Kartı     | Sound Blaster Live Value 5.1 31\$ | Sound Blaster Audigy DE 77\$      | Sound Blaster Audigy-II Platinum \$188     |
| Kasa          | Aopen KA50D 54\$                  | Aopen H600B 61\$                  | Chieftec Matrix Big Tower \$145            |
| Klavye        | Microsoft PS2 8\$                 | MS Multimedia Blue 20\$           | Wr. Opt Desktop \$49                       |
| Mouse         | MS Intelli Explorer 3.0 32\$      | MS Intelli Explorer 3.0 32\$      | Logitech MX900 \$101                       |
| Hoparlör      | Philips A2.510 54\$               | Philips MMS460 91\$               | Logitech Z-680 \$449                       |
| Floppy        | 7\$                               | 7\$                               | \$7  |
| <b>Toplam</b> | <b>796\$</b>                      | <b>1259\$</b>                     | <b>\$4,440</b>                             |

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





Firat Akyıldız

**Bir dergi için anket yapar?** Okurlarının alışkanlık ve ihtiyaçlarını daha iyi anlayıp kendini buna göre geliştirmek için. Peki, bir ankete neden ödül konur? Daha çok okuyucu katılsın ve sonuçlar daha sağlıklı olsun diye. Bu yayıncılıkta bir kuraldır ve her dergi için geçerlidir. Aslında yayıncılık ve dergicilik böyle kurallar ile işler. Bir tıp dergisi için doğru olan şey genelde bir oyun dergisi için de geçerlidir. Kurallar işler ve bu kurallara uyanlar başarılı olur.

Level'i aynı sizler gibi her ay sabırsızlıkla bekleyip, aybaşımda elime heyecanla aldığıma göre, bir editör olduğum kadar aynı zamanda sizler gibi de bir Level okuyum. Bu yüzden geçen ay yaptığımız anketin şu ödüllü sorusuna verecek bir cevabım var benim de. Level benim için... Binlerce okurun el birliğiyle yarattığı bir istisnadır. Kurallarını "yayıncılık" denen kemikleşmiş yapının değil okurlarının koyduğu bir yayındır.

Bizi sizler yarattınız edebiyatı yapmak değil niyetim. Zira bizi de herkes gibi Allah yarattı. Bu yaşa kadar gelebildiysek de ailelerimizin emeğidir bu. İşimizdeki başarımız da bir parça yaratıcılık, biraz oyunlara duyulan tutku ve çokça çalışmadan geliyor. Ama okurlarımıza büyük bir minnet borcumuz var. Bütün Level editörlerinin derinlerde hissettiği büyük bir minnet. Çünkü bize Level'i verdiniz. Bu derginin hamuruna belki her ay bizim ellerimiz girdi ama o elleri yönlendiren sizlerdiniz.

### KURALLARI AŞMAK

Bize özgürlüğü verdiniz. Çok az derginin kadrosu işine kimse karışmadan hazırlayabilir dergisini. Çünkü yukarıdan birileri karışmazsa başboş editörler sayısız hatalar yapabilir. Ama biz hata yapmaktan hiç korkmadık. Çünkü yanlış kararlar da alsak okurlarımızın yanımızda olacağını bildik. Denemekten, değiştirmekten çekinmedik. Çünkü yanlış da yapsak tepemize bir müdürün inmesine gerek kalmadan okurlarımız bizi düzeltti. Mesele geçen aylarda PC ve Playstation 2 incelemelerimizi karışık yayınlamaya karar verdiğimizde bize iyi bir fikir gibi gelmişti. Ama derginin o sayısının çıktığı ilk günden itibaren bizi uyarıcı mailler öyle olmadığını anlamamızı sağladı.

Bizi kalıplardan kurtardınız. Yayıncılığın kurallar kitabına baksanız bir oyun dergisinde oyun dışında bir

## LEVEL BENİM İÇİN....

**Siz onlarca soruya cevap verdiniz, ben de en azından birini cevaplamalıyım.**

şey olmamalıdır. Ama yıllardır köşelerimizde hikâyeler anlattık, hayat görüşümüzü paylaştık, günlük olaylardan bahsedip canımızı sıkan şeylere çattık. Hatta siyasetten bahsettiğimiz bile oldu. Yıllardır Kültür, İşgal, Hayalet gibi farklı bölümler dergide kendine yer buldu. Siz ilgi gösterdiğiniz, siz izin verdiğiniz için.

Bir editörün en büyük açmazı yıllarca hep aynı şeyi yapıp sonunda sıkılmasıdır. Üstelik bu rutin iş sırasında istediğini değil, ona söyleneni yazar. Derginin sürekliliği, derginin bütünlüğü gibi kurallara dikkat edilmezse okurlar kaçır. Ama biz hiçbir zaman bu duvarlara sıkışmadık. Hepimiz farklı tellerden çaldık, hatta bir aydan bir aya tarzlarımız değişti. Bize gelip derginin büyük bir orkestra gibi ahenkli ve tek ses olması gerektiğini anlatanlar oldu. Ama siz her bir editörü elinde sazıyla tek tek dinlemeyi keyifli buldunuz.

Bize okurlarla çok içli dışlı olmanın zararlı olduğunu da söylediler. Ama siz Level'i öylesine sahiplendiniz ki sizlerden uzak durmamıza imkân yoktu. Belki tek tek hepimizle samimiyet kurma şansımız olmadı, belki bize yolladığınız sayısız dost mektu-

Bu ay anketteki o ödüllü soruya verdiğiniz cevaplar bunu daha da iyi anlamamı sağladı. Hatta üst üste cevapları okurken gözlerim doldu. Çok hoş şeyler yazdığınız için değil, çok doğru şeyler yazdığınız için. Level'i çok iyi anladığınız, tanıdığınız ve Level'in ne anlam ifade ettiğini bizden bile iyi ifade ettiğiniz için. Ödüller kimler kazandı bilmiyorum, açıkçası umurumda da değil. Çünkü çoğunuzun umurunda değildi ödüller. Level'i Level'a anlatma şansını yakaladığınız için coşkuluydu çoğunuz. Cevaplardan bu o kadar rahat anlaşılıyor ki. Aslında bu anket için en iyi ödül o cevapları sizin de okuyabilmenizi sağlamak olurdu. Düşüncelerinizi sadece bizimle değil birbirinizle de paylaşabilmeniz. Bir yolunu bulsam bunu mutlaka yapacağım.

Yıllardır yanımızda olduğunuz ve bize Level'i verdiğiniz için teşekkürler. ☺

**"Eğer başka herhangi bir dergi olsa ve biz aynı kafada hareket etseydik daha ikinci aydan kapı dışarı edilirdik."**

bu cevapsız kaldı. Ama biz okurlarımıza yakın olduğumuz, sizinle bir şeyler paylaştığımız her anıdan büyük keyif aldık.

### LEVEL'I ANLAMAK

Zaman zaman bu başarıyı gereğinden fazla kendimize mal ettiğimizde oldu elbette. Ama Level'da doğru olan ne varsa bunu siz sağladınız. Eğer başka herhangi bir dergi olsa ve biz aynı kafada hareket etseydik daha ikinci aydan kapı dışarı edilirdik. İşimizi kaybetmemek için başkalarının doğrularıyla çalışsak bir muhasebeciden farkımız kalmazdı.







Burak Akmenek

**Geçen ay yazdığım hikâye ile ilgili sizden** olumlu eleştiriler aldığım için çok mutluyum. Gerçi bazıların da bu kadar karanlık bir hikâyeyi benden beklemediklerini söylediler. Fakat herkes hikâyenin devamını yazıp yazmayacağı soruyordu. Maalesef dergide devam etmeyi planlamıyorum. Benden okumaya alıştığınız zip zip zıplayan şirin yazılara devam edeceğim.

### ZIP ZIP ZIPLAYAN YAŞAMIMIZ

Bu sabah evden işe gitmek üzere yola çıktım (merak etmeyin size günlük yaşamımı anlatmayacağım. İnanın hiç ilgi çekici değil). Hayat her zamanki gibiydi. Gene arabalar ben karşıdan karşıya geçerken bonus almak için üzerime üzerime geliyorlardı. Otobüs durağına geldim. 1.74'lük bir adam olarak otobüse binmek için kapıda oluşan yığıntı arasında ezildim tabii ki. Ne de olsa benden geniş omuzlu ve uzun boylu beyler ve büyük popolu teyzeler arasında pek şansım olmuyor. Otobüslere binerken hep kıyma makinesine tıklan etler geliyor aklıma. Daha sonra gençliğinden beri F1 pilotu olma sevdasını yememiş olan sevgili İETT şoförümüzün çeşitli kıvrak manevraları ve hız rekoru denemeleri ile sert bir fren sonrası durağıma geldim. Kapı önüne yığılmış fakat aslında son durakta inecek olan bir sürü kalas kafalı adamı özür dilemelerimle iterek kapı kapanmadan önce aşağı atlayabildim. Metro kazısı hala bitmediğinden orada açılan çukurların üzerinden hopyaya zıplaya geçtim. Arada iki kalastan oluşmuş ve tatlı tatlı esneyen bir köprü bile kul-

## EĞLENCEMİ YARATIYORUM

### Her şey bir oyun gibi

landım. Çok keyifliydi. Sabah eğitimimi böylelikle tamamladıktan sonra iş yerime girdim ve bütün gün aynı kazının gürtüsünü dinleyip durdum.

Şimdi bu anlattığım günlük tempomu aynen bir bilgisayar oyununa benzettiğimi söylesem benim deli olduğumu düşünür müsünüz? Ama çok benziyor. Bunda da hopyama zıplama, hız, dövüş, kaçma, saldırma, platformlardan platformlara geçme var. Hatta stealth bile var (otobüs ya da metro kapısına doğru çaktırmadan yapıyorsunuz). İşte ben her gün bunu düşünüp eğleniyorum ve böylelikle günlük stresimden kısmen kurtuluyorum. Tabii ki fon müziği olarak radyo (Rock FM ya da Joy FM) veya MP3 (Cure) dinliyorum. Yalnız metro kazısı sesi için herhangi bir benzetme bulamadım henüz. Gene de onu Call of Duty'deki bombardıman ve makineli tüfek seslerine benzetebiliriz belki.

### DAHA DA MANYAKLAŞAYIM

Yalnızca bu da değil. Mesela yeni şeyler öğrendikçe tecrübe puanı topladığımı ve bir süre sonra da LEVEL atladığımı düşünüyorum. Hatta insanları davranışlarından ve fiziksel yapılarından dolayı rol yapma oyunlarındaki sınıflara benzetiyorum. Büyük ve iri olanlar savaştı, atletik ve çevik olanlar suikastçı, şişmanlar tüccar.

Aynı şeyi askerde de yapmıştım. Bir yere giderken, arazi şartlarını öğrendikten son-

ra, o bölgeye giden yolları ve giden birliklerin buldukları pozisyonları değerlendirerek yükseklik, arazi durumu ve hızlarına göre stratejik değerlerini hesaplamaya başlamıştım. İşte tipik bir strateji oyunu size.

Hatta nöbetçi değiştirirken pusuya düşürülebileceğimiz en uygun yeri kafamda hesaplamıştım ve hep o noktaya geldiğimde orayı mümkün olduğunda hızlı geçmeye çalışırdım.

Kendi kendime oynadığım minik oyunlardı bunlar. Ama gerçeğe vurduğumuzda çokta mantıksız hesaplamalar değildi. Çünkü öyle ya da böyle kendi içinde bir tutarlılıkları vardı. Fakat en hesaplanamayan şey insan davranışıydı. Eğer her şey bir bilgisayar oyunundaki gibi yapay olsaydı hesaplaması çok daha kolay olacaktı. Fakat konu insan olunca işin içerisine duygular giriyordu. İşte o zaman aslında iri bir adam korkak, şişman bir adam kuvvetli, hızlı gidebilecek bir birlik yavaş, uyanık olası gereken bir nöbetçi kalorifere yapışıp uyumuş olabiliyordu.

Keşke her şey bir oyundaki kadar kolay hesaplanabilse ve keşke hepimizin hayatta en azından bir tek Save-Load hakkı olabilse. ☺







## STAR WARS TRILOGY

**Şirket yemekhanesinde elimde tepsi, sırada dikilmiş beklerken kapıdan giren Selçuk'un neşeli sesiyle sıyıldım düşüncelerimden.** Kolunun altında Star Wars Trilogy DVD setinin gümüş ve siyah renkli kutusu, yüzünde bayram harçlığı almış çocuk neşesiyle ortama top mermisi gibi düştü ki, boyutları buna az çok müsaade ediyordu. Birkaç dakika geçmemiştiki ufakcık yemekhane'deki tüm masalarda Star Wars gejiği dönüyor, neden bahsedildiğini anlamayan birkaç kişi hariç herkes hem tikiniyor, hem de gejiğe katkıda bulunuyordu.

dvd

Star Wars'ın böyle tuhaf bir yanı var işte, en aklınıza gelmeyecek insanlar o kadar uzak bir zaman ve yerdeki bir galaksinin çekimine kapılıp kendilerini hayal âlemine kaptırabiliyorlar. Bu gezegendeki sıkıcı ve bağlayıcı yaşamlarla kıyaslandığında, herhangi bir bilim-kurgu dünyası çekici gelebilir doğrusu. Ama Star Wars, belki adındaki gizli uyumun da etkisiyle, en ağır basan dünya. Burada her şeyi alt üst eden olaylara karşı tamamen etkisizken, orada en azından Rebellion saflarına katılma, ya da hiç olmadı bir yük gemisine atlayıp Empire'in elinin uzanmadığı bir sistemde şansınızı deneme fırsatınız olabilir. Ya da kendinize daha karanlık ve acımasız kişileri de örnek alabilirsiniz, size kalmış tabii.

Ve tüm bunları George Lucas adındaki genç bir yönetmenin, Hollywood karteline boyun eğmeyip sırf hayalindeki filmi çekebilmek için müthiş bir savaş vermiş olmasına borçluyuz. Star Wars sadece film senaryosu olarak değil, yapım öyküsü olarak ta başından sonuna dek insa-

noğlunun arayış içinde olmasının öyküsüdür. Sadece Anakin Skywalker'ın herşeyi daha iyi kılmak için çabalar-ken Darth Vader'a dönüşmesinin öyküsü değildir bu. George Lucas'ın nasıl bağımsız bir yapımcı olmak için savaşırken, yıllar sonra kendini o nefret ettiği büyük şirketlerden birinin başında bulduğunun da öyküsüdür.

Doğru, Trilogy pek çok açıdan artık "saf" değil, çünkü geçen yıllar içinde Lucas ona pek çok şey ekledi ve çıkardı. Ama zaten bu onun hayali ve eseriydi, o yüzden bence buna hakkı da var. Bize içinde istediğimiz gibi yelken basabileceğimiz dev bir hayal okyanusu veren bir adama bu kadarlık özgürlüğü çok görmek de zaten merhametsizlik olur.

Star Wars Trilogy tam 4 DVD'den oluşuyor. Episode 4-5-6 için ve yapım belgeleri ve ekstralar için birer DVD. Bu yapım belgelerini seyretmek birçok açıdan her Star Wars fanatığının üstüne düşen bir vazife gibi. Yaklaşık 4 saatlik ekstra içeren bu DVD'yi bir hayalin nasıl gerçek olduğuna, George Lucas'ın nasıl bir usta olduğuna şahitlik etmek için izlemeniz lazım. Tabii bir de Episode 3'ün çekimlerinin perde arkası için :)

Fazla söze gerek yok. Yıllardır bekliyorduk, şimdi elimizin altında. Star Wars Trilogy. Gidip almak hepimizin boyununun borcudur.

Berker Güngör

5/5



Lois Lane: "Medeni hâlinle başlayalım. Evli misin?"  
 Superman: "Hayır, değilim."  
 Lois Lane: "Kız arkadaşın var mı?"  
 Superman: "Hayır, yok ama... Olsaydı, bunu ilk bilecek sen olurdu."  
 (Superman, 1978. Teras sahnesi.)

FILMDEN...





## BİR ŞANS DAHA?

**Gençlik günlerimin hem müzikalite,** hem tavrı olarak vazgeçilmez gruplarından olmasına rağmen, POP'tan sonraki vasat albümleri ve grubun solisti Bono'nun çevreci hümanist ayakları altında reklâmını yapması, beni U2'dan iyice soğutmuştur. Hani vardır ya sizi bolca duygulandıran, gaza getiren, şarkılarına hatıralarınızı sakladığınız gruplar, işte U2 tam öyle bir şeydi. Ama sonra nedense bir şeyler oldu; para ve şöhret mi? Belki de. Hepimiz büyüyor ve değişiyoruz ama U dönüşleri yapmak

bambaşka bir olay.

Neyse, 22 Kasım'da U2'nun yeni albümü "How To Dismantle An Atomic Bomb" piyasada olacak. İlk single "Vertigo" ise 8 Kasım'da indirilebilecek ([www.u2.com](http://www.u2.com)) ve dinlenebilecek. Web sitesinden takip edebildiğim kadarıyla herkes bayağı gazda; iTunes ile bir anlaşma yapılmış bile. Umarım günah çıkartma niteliğinde bir albüm olur ve Vertigo gerçekten başımızı döndürür.

albüm



## ZAMANI GELMİŞTİ

**Prodigy, yeni albümleri** "Always Outnumbered, Never Outgunned" ile sıkı bir dönüş yaptı. Grubun albüm anlamında en son çalışması The Fat of the Land (1997) olmuştu. O zamandan beri ortaya karışık 'The Dirtchamber Sessions Vol. 1' hariç pek sesi soluğu çıkmamıştı. Grubun olmazsa olmazı Liam Howlett, yeni albümün çok daha seksi ve punk bir tavırda olduğunu söylüyor. Albüm gerçekten de farklı; bir Firestarter, Breathe veya Smack My Bitch Up tadı yok ama çok daha yeni bir sound var. Cangil teknonun en baba grubu Prodigy yeniden ortamlarda. Türkiye konseri nasıl geçti bilmiyorum ama albüm tereddütsüz tavsiye edilir. Ayrıca web sitesine de kesin bir göz atın ([www.theprodigy.com](http://www.theprodigy.com)).



albüm



## ÇİZGİ RIDDICK

**Geçtiğimiz sezon gösterime giren** Chronicles of Riddick, bir devam filmi olmasına rağmen aradaki bazı olayları pas geçtiğinden, seyircinin kafasında birtakım sorular bırakmıştı. Bir animasyon film olan Dark Fury ise Pitch Black ile Chronicles of Riddick arasındaki köprüyü kurma görevini üstlenerek boşlukları dolduruyor. Dark Fury, tam olarak ilk film bittiği yerden başlıyor. Riddick, Jack ve İmam, sadist bir liderleri olan bir grup kelle avcısı tarafından yakalanıyor ve böylece Riddick için yeni bir kurtuluş mücadelesi başlıyor. Dark Fury film-

ler arasındaki boşlukları doldurmanın yanı sıra Riddick ve diğer karakterlere dair ekstra bilgiler de veriyor. Dark Fury'nin yaratıcısı Peter Chung (kendisini Aeon Flux ve Animatrix'den de tanıyoruz) ortaya gayet sık ve dinamik bir iş çıkarmış. Riddick tabii ki Vin Diesel tarafından seslendiriliyor. İster çizgi, ister film olsun, Riddick belesini arayan herkesle yakından ilgileniyor. Animasyonla ilgilenenler için DVD ekstraları oldukça doyurucu.

dvd

## O ARTIK KRIPTON'DA

**Geçtiğimiz ay, Superman** karakterine can veren Christopher Reeve'i kaybettik. 1995 yılında attan düşerek, omurları zedelenen ve vücudun büyük bir kısmı felç olan Reeve'in yaşam mücadelesine kalbi ancak bu kadar dayandı. Gerçekten üzücü ve ironik bir durum. Talihsiz bir kaza ve çok genç bir ölüm. Süper kahramanların bile öldüğü bir dünyada yaşıyoruz; yine de hayal kurmaya devam. Reeves en son tekerlekli sandalyedeki haliyle Hitchcock'un 'Arka Penceresi'nin TV versiyonunda başrolü oynayarak, Screen Actors Guild ödülünü kazanmıştı.

Güven Çatak



### EN 5

1. FILM EKİMİ (KISA AMA ÖZ BİR FESTİVAL)
2. SUPERMAN NASIL ÖLÜR YA?!
3. NEW YORK AŞIRI DOZ BİR YER.
4. FRANZ FERDİNAND BİR FUTBOLCU DEĞİLDİR.
5. HAYALET MEKTEBİ; HER PAZAR, 11.00, KANAL 6.





# HAYALET

"Pulvis et umbra sumus"

**Özet:**Hayalet isimli esrarengiz bir adam, bilinmeyen bir evrenin bilinmeyen bir gezegeninde bilinmeyen bir ülkenin kralına hikâyeler anlatmaktadır. Hikâyeleri bir zamanlar yaşamış olduğunu söylediği bizim dünyamızın fantastik edebiyatının ölü kahramanlarının kurtarılması ve bu ölü kahramanlardan bir grup kurulması ile ilgilidir. Fakat başka bir yerde, habis ve karanlık bir başka güç daha harekete geçmiştir...

"Bundan hoşlanmadım" dedi Kara Kılıç hafifçe. Elleri birer sanat eseri olan adamantit kılıçlarının, işlemeli kabzalarındaydı. Son on dakikadır sessiz katakombda yankılanan sesleri dinliyorlardı. Karanlık bir köşeye sinmiş, ara ara duvardaki oyma kum saatini gözlemekteydiler. Hayalet ortaya çıkarsa diye.

Ve gecikmişti. Asla gecikmeyen Hayalet gecikmişti. Öte boyutlarda zamanın farklı akıyor olabileceğini bilecek kadar birlikte zaman geçirmişlerdi. Hayalet çok uzun sürmez demişti ama şimdiden uzun sürmüştü bile. Fazla uzun. Ve artık ölümün sessizliği hâkim değildi bu mezarlara. Çelik, ayak ve konuşma sesleri yankılanıyordu. İşte bundan hoşlanmıyordu Kara Kılıç.

"İçeri çok sessiz girdik. Bizi kimse görmedi. Crom adına, burada olduğumuzu kimse bilmiyor olmalıydı!" diye hararetle katıldı arkadaşına Barbar. "Varlığımızı işaret edecek herhangi bir şey mi bıraktık?"

"Hayır, hayır. Başka bir şeyler dönüyor Barbar. Biri ya da bir şey varlığımızı haber vermiş olmalı. İki büyücüyü çektiğimiz yerdeki dilencileri hatırlıyor musun?"

Barbar usulca başını salladı. Hatırlıyordu elbette. Islak sokaktan çıkıp üstlerine yürüyen, gözlerinde donuk ve boş bakışlar, yanaklarını ıslatan gözyaşları ve çenelerinden sallanan salyalarla gelen yüzlerce dilenci. Önceleri

kılıçlarının kabzaları ve yumruklarıyla uzaklaştırmaya çalışmışlardı, sonra ellerinde pis ve çirkin görünüşlü silahlar olanları fark etmişlerdi, çivili sopalar, paslı teneke parçaları... Aralarında iğrenç görünümlü hastalıklardan muzdarip olanlar vardı. Yürüyen cesetler, hortlaklar gibi görünen. Aralarında sakatlar vardı, sürünerek yaklaşan, tek ayak üstünde hoplayarak üstlerine gelen. Sonra ölüm başlamıştı elbette. Hayalet haykırarak ölüm emrini vermişti. Hepsini ama hepsini öldürülmeliydi. Onu uzun zaman sonra ilk defa böyle öfke ve nefret dolu görmüşlerdi. Ne olursa olsun ona güvenmeleri gerekiyordu, böylece öldürdüler. Sokaklar cana ve kana doydular, kolları artık daha fazla kalkamayacak kadar yoruldu ve o dilencilerin tek biri bile sağ kalmadı. Titreyen, kan ve pislik içindeki Hayalet şu sözleri söylemişti: "O gönderdi. Öldürdüğümüz şeyler insan değildi, vicdanınız rahat olsun."

"O" demişti. Bu tek harfte yüklü o kadar büyük bir nefret vardı ki kara Kılıç ve Barbar kelimelerin tutuşup, kuruyarak yere döküleceğini düşündüler... Peki ya "O" kimdi? Hayalet'in onlara – henüz – söylemediği bir başka şey. Şimdi Kara Kılıç'ın kastettiği şeyi anlıyordu Barbar. "O" hala peşlerindeydi. Esrarengiz düşmanları onları – Hayalet'i - engellemek için ortaya çıkmıştı tekrar.

"Burada olduğumuzu O haber vermiş olmalı" diye fısıldadı Kara Kılıç. Dişlerini biliyordu. İki kılıç avuçlarına yerleşti ve kınlarını terk ettiler. Barbar usulca kafasını salladı ve sırtındaki koca kılıcı çekti.

"Crom buraya bak... Ve ölüleri say..." diye mırıldandı.

"Ah evet Crom. Ölüleri say, bu gece iddialı bir rakama ulaşacaksın" dedi Kara Kılıç ve siyah siyah gülümsedi. Barbar ona ters ters baktı. "Tanrılarda dalga geçmek iyi bir huy değil Kara Kılıç. Yanımızda savaşmasalar da karşımızda da olmalarını istemem."

Gülümsediler ve ilk asker salona adım attı.

\*\*\*

Askadjas askerlerin arasında tedirginlikle ilerliyordu. Askerlerin ve onu takip eden rahiplerin... İnancılarına körü körüne bağlı, asla tanrıların ve başrahiplerinin emrinden çıkmayacak, güvenilir ve sağlam insanlardı bunlar. Duaları ve kısıtlı büyü güçleriyle kaçakları, o hırsızlar grubunu bulmaya çalışıyorlardı. O pis sihirbaz ve garip arkadaşları herhangi bir yerde gizleniyor olabiliyorlardı. Mezarların her köşesini iyice araştırarak ilerlemelerini emretti adamlarına. Lahitlerin içini ve arkasını, sütunların ardını, her gölgayı, duvardaki oymaların ardında olabilecek saklı odaları, hatta tavanı bile... Komikti ama Varlık böyle söylemişti. Hiçbir yer atlamayın, eğer Kör Tanrı'nızın salonlarında uyanmak istemiyorsanız.

Böylece ilerlemeleri yavaşlamıştı. Askerler sessizlikleriyle ölü değil elbette ve bir yerlerde sihirbaz piçiyi onun şeref yoksunu arkadaşlarının onlara tuzak hazırlıyor olabileceği düşüncesi rahibin beynini kemiriyordu. Varlık aksini söylemiş olsa da. Yine de ondan şüphe etmenin mantıklı bir yanı yoktu. Hayalet'i ihbar etmişti değil mi? Bunun da tuzanın bir parçası olabileceği fikrini kafasından uzaklaştırdı. Askadjas ve diğer rahipler Kör Göz'ü mezarlarda dolanması için serbest bırakmışlar ve gerçekten de orada bir yerlerde tanıma uyan silüetlerin ilerlediğini hayal meyal fark etmişlerdi. Hayır, Hayalet ve ekibinin burada olduğuna kuşkusu yoktu, sadece bu-





rada nerede olduklarını bulmaya kalmıştı iş.

Yavaş ilerleyişin ön saflarından süslü zırhlı meşale ışığında parlayan kademli bir asker çıkageldi. Askadjas kaşlarını çatarak askere döndü.

"Bir sorun mu var Raghed?"

"Efendim, askerler kralların uykularını bozuyor olabileceğimiz düşüncesiyle huysuzluk ediyorlar." Yaşlı asker böyle ters haberleri vermekten nefret ederdi. Daha önce bu tür basit sorunlar yüzünden canından olan dostları olmuştu.

"Raghed, adamlarına söyle geri zekâllık etmesinler. Buraya gelme sebebimiz kralların uykusunu bozmaya cüret eden hırsızları buna pişman etmek." Sonra bu konuda daha fazla bir şey duymak istemediğini belirtircesine yaşlı askere kışını döndü.

Askadjas, elinde Ord Asası ile dualar ederek mezarlarda ilerledi. Bu krallardan en az ikisinin direk ya da dolaylı ölümüne sebep olduğunu bilmek onu hiç rahatsız etmiyordu. Onun görevi ve kaderi Kör Tanrı'nın tacı olan bu güzel ülkeyi iç ve dış düşmanlara karşı savunmaktı. Her düşmana karşı kılıçla, büyüyle savaşamazdınız elbette. Bu düşmanlardan kimisinin başansız olmasını sağlayacak birinin seçilmesini sağlamak, böyle birine karar vermek de önemliydi. Hatta bazen diğerlerinden daha önemli. Böylece, sonsuz uykusunda huzurlu olduklarına ve ona kirgin olmadıklarına emin olduğu eski kralların her birine dualar etti. "İnsanlar öldüklerinde aydınlanır" diye düşündü. Krallar da Kör Tanrı'ya gittiklerinde görecekler benim aslında ne kadar büyük iyilikler yaptığımı. Kör Tanrı'nın Salonu'nda görmeye başlayacaklar. Ne ironi.

İşte Başrahip Askadjas bu düşünceler içindeyken kılıç sesleri yankılandı. İki çapulcu-yu bulmuşlardı. Ölümler başladı.



yım, mevzu bilgisayar tarihi için kadim sayılabilecek dönemde başladı. Mojo size kahve, çay veya şarap koyarken ben de slâytlanımı hazır edeyim. Ne de olsa görsellerle desteklenen bir konuşma her zaman daha etkili olur.

## 70 YILLIK CRPG

U.C.Berkeley'den dünyaya yayılan, UNIX için hazırlanmış bir test programı olarak doğmuş Rogue'dur bu janrın büyük büyük büyük dedesi dostlar, ki yaşı 70'lere kadar gider hani. UNIX'den hop! IBM PC'ye ve hop! Mac'e sonra da hop! Hop! Amiga ve Atari ST'ye zıpladı bu dinozor. Böyle devrimsel bir oyunun klonları olmaması düşünülemezdi elbette. Bakınız bunlardan bazılar nelerdi görelim. ORIGINAL Hack, Amiga Lam 12.0B, Amiga Moria 3.0, College Rogue, HackLite 2.8.3, iRogue 0.30, Krogue 0.9.5 vs vs. Rogue'nun klonlarından sonrası bilgisayar oyunlarında bir dönem "Rogue gibi oyunlar" olarak geçti. Bunların da arasında Angband, Zangband, Hack, ethack, ADOM (Ancient Domains of Mystery), Dubblette, Caverns of Zoarre gibi isimleri yaratıcılıktan yoksun olan ama her biri dönemin fantazyta meraklılarını eğlenceden eğlenceye koşturan oyunlar vardı. Bir diğer klasik olan Wizardry bu dönemde yaratılmıştı.

Bu esnada Multiple-user Dungeons/Domains/Dimension (MUD) tabir edilen ve 300



ila 2400 baud modemler aracılığı ile BBS'ler üzerinde oynanan yazı tabanlı CRPG'ler ortaya çıkmaya başladı. Avrupa'da da (özellikle de Essex Üniversitesi'nde) oldukça fazla yayılan (hatta Multi-Undergrad Destroyer yani Çoklu-Öğrenci Yokedicisi olarak bile anılmaya başlanan) MUD'lar CRPG'leri bolca beslemeye başladı. MUD'lar zamanla MUSH (Multi-player Shared Hallucination), MUCK (Multi-user Chat Kingdom) ve MUVE'lara (Multi-user Virtual Environment) bölünse de günümüze kadar varlıklarını sürdürmeye devam ettiler. MUD'larla aynı zamanda tekst adventure'lerden türeyen tekst RPG'ler ortada gezmeye başladılar.

## 80'Lİ YILLAR

80'lerin sonuna geldiğimizde birkaç tane yeni-

## CRPG'LERİN EVRİMİ – BÖLÜM I PİKSEL KAHRAMANLAR

Şüphesiz her zaman zilyon CD'lik, şaheser grafikli, sanat eseri CRPG'ler (bilgisayarda oynanan RPG) yoktu bilgisayarlarımızda. Vakti zamanında üç beş piksel peşinde heba olduğumuzu hatırlıyorum, zamanın adventure ve CRPG oyunlarının minik detaylarını çözebilmek için kendimizi paralardık. O zamanlar internet yoktu elbette, Google'ı açıp merakımızı yazdığımızda n tane çözüm çıkmıyordu karşımıza. Hatta o dönemler hakkında malumatı olmayanlar için bir manzara resmi çizmeme izin verin; Atari 400/800, Apple II ve C64 evlerde nadiren de olsa boy gösteren cihazlardı. Bu terminallerde grafik becerileri pek yoktu elbette, ama tekst görüntüleyebiliyorlardı. Konuyu dağıtmaya-



## İblis Uyanıyor – R.A. Salvatore – İthaki Yayınevi

Fantazyta alemlerinde Drizzt'in yaratıcısı olarak tanınsa da, Salvatore'un edebiyat çevrelerinde Wizards çatısı altında çıkardığı kitaplardan daha prestijli olan serisi DemonWars ya da İthaki imzası ile İblis Savaşları.

Bob'un ünlü olduğu hızlı aksiyon sahneleri ve epik hadiseler İblisin Uyanışı'nda bolca mevcut. Konu orjinal değil ve belki de yapması gerektiği gibi ucundan bulaştığı kaybedilmiş inanç, arayış, cinsellik, yabancılaşma gibi mühim temaları derinlemesine incelemiyor ama kitabın işlenişi daha ritmli, daha kontrollü. Salvatore ayrıca okuyucularına keşfedecekleri yepyeni bir dünya sunuyor; değerli taşların getirdiği büyü, korucu felsefesi ve kendi mitolojisiyle Corona...

Şüphesiz bu uzun soluklu seri Salvatore'un yazın hayatının kendini ileriye taşıdığı eserlerinden biri. Bu da İblisin Uyanışı'nı başta onun hayranları olmak üzere bütün fantazyta meraklılarının okuması gereken bir kitap haline getiriyor.



likçi, gelişmiş CRPG görüyoruz, bunlardan ilki Leygref's Castle. 512 odalı bir kalede geçen macera oynaması oldukça kolay bir oyun sunuyordu. Moraff's Revenge RPG meraklılarının yakından tanıdığı rutine bulaşan ilk oyunlardandı. Zindana gir, herkesi temizle, köye dön, giyin-kuşan-temizlen, daha güçlü silahlar alıp daha güçlü düşmanları öldürmek için zindana geri dön. Moraff's Revenge bu tür oyunlar için elfler ve hobbitleri de oyuncu ırkı olarak seçebilmeyi gündeme getirmesi açısından yeniliklerle doluydu. Yine bu dönemde ortaya çıkan Dragon Quest ve Final Fantasy birazdan bahsedeceğim devrimle birlikte en çok konuşulan, gerçek birer klasik oldu. Ama bu klasikler arasında iki tanesi (Final Fantasy serisi ile birlikte) bugün bile hayran kitlesini artırmaktadır: Bard's Tale ve Might and Magic.

1985'de Michael Cranford tarafından yazılan ve ilk etapta adının Tales of the Unknown, Vol I: Bard's Tale olması planlanan ama sonraları Bard's Tale olarak kalacak olan oyun (Skara Brae hatırlayın) 2004 sonunda InXile firmasından karşımıza tekrar çıkacak. Brian Fargo sağolsun.

Jon Van Caneghem tarafından yapımcılığı üstlenilen M&M serisi de 1987'de Might & Magic: The Secret of the Inner Sanctum ile hayatına başladı ve 3D0 iflas edip M&M isim hakkı 1.4 milyon çorç vaşığına Ubisoft tarafından satın alınınca kadar 9 devam ile zilyon tane spin-off çıkardı.

## ULTIMA OFFLINE

Tekrar geriye dönelim şimdi, zira RPG alemini kökünden değiştirecek bir başka oyundan bahsedeceğim. Bilgisayar oyunları tarihinde bu kadar başarılı olmuş, bu kadar çok (15 oyun) devamı çıkmış ve belki de bu kadar çok RPG türünün şekillenmesine katkıda bulunan bir diğer oyun bulamazsınız. Bu kadar şey becermiş oyun, ilk başarılı devasa online'da ortaya çıkarınca kimse şaşırırmamıştı. Size Richard Garriott desem? Ya da camiada daha çok bilinen adıyla Lord British? Evet, Ultima'dan bahsediyorum.

Gerçi Richie oyunu sadece kendi eğlence-



si için ve Akalabeth adıyla yazmıştı ama olsun. Amacı başlarda neydi bu bizi çok ilgilendirmiyor, Ultima diye bir damga vardır CRPG'lerin bir köşesinde. İşte bu önemli olan şey. İşte Akalabeth: World of Doom (1980) ile başlayan bu eşsiz macera, Ultima (1981), Ultima I: The First Age of Darkness (1982), Ull: Revenge of the Enchantress (1982), Ulll: Exodus (1983), UllV: Quest of the Avatar (1985), UllV: Warriors of Destiny (1988), UllVI: The False Prophet (1990), UllVII: The Black Gate-The Serpent Isle-The Silver Seed (1992-1993-1993), UllVIII: Pagan - ki şahsi favorimdir (1994), Ultima Online (1997), sonradan devamı çıkan Ultima Underworld: The Stygian Abyss - ki bir diğer şahsi favorimdir - ve UllX: Ascension (1999) ile devam etti.

## VE ESAS BAŞLANGIÇ

Sonra 1988'de bir gün geldi. Diğerlerinden çok da farklı bir gün değildi. Berbat seksenler modası falan can çekişiyordu, bugün yeni yetmelerin albümlerine kiçini bile silmediği sanatçıların parçaları kapışılıyor, bu şöhret yaşama-nın nimetlerinden faydalanan tipler görüldük-



leri yerde hayranları tarafından lime lime ediliyordu. SAS komandoları Cebelitarık'da 3 IRA ajanını tepelemiş, Wayne Gretzky Edmonton Oilers'dan Los Angeles Kings'e olaylı bir şekilde transfer olmuş, Prozac anti-depresan olarak dünyaya salınmış, Palmdale - California'da B2 Spirit radara yakalanmayan bombardıman uçağının ilk prototipi görüntülenmiş, Jimmy Swaggart fahişelerle yattığını açıklamıştı.

Kafanızda canlandırdınız mı? İşte 88... Böyle bir senenin bir günü, 79 senesinde kurulmuş, çoğunlukla savaş oyunları çıkarmış ve AD&D'nin oyun haklarını alana dek yaptığı Wizard's Crown, Questron, Phantasie serileriyle adından çok söz ettirememiş olan Strategic Simulations Inc., kısaca SSI diye bir firma Pool of Radiance adlı bir oyun çıkardı ve CRPG'ler bir defa daha sarsılarak sonsuza kadar değiştiler.

N.  
www.lostlibrary.org  
aliaksoz@level.com.tr  
İllüstrasyonlar: Craig Muller

## Jukebox:

- Xzibit - Foundation
- Xzibit - I'm an Alcoholic
- Eminem - Just Lose It
- Dr. DRE feat Ice Cube - Ring Ding Dong
- Method Man - Tical

## Rivayetler:

- Thomas Covenant serisi ilk kitap uzun zamandır sessizliğini koruyan Phoenix yayınevinden çıktı. Diyardaki Bela adıyla çevrilen kitabı herkese şiddetle tavsiye ederim.
- New Line Cinema Vampire: The Requiem temelli bir film serisi için WW ile anlaşmaya vardı. Beyaz Kurt'un takipçilerine duyurulur.
- Warner Bros. yetkililerince gizliden duyurulan habere göre, bir-iki ay içerisinde üç filmin artı Animatrix'in - ek olarak büyük ihtimalle bir hatta iki DVD dolusu materyalin - birlikte olacağı Matrix Ultimate Edition piyasaya çıkıyor.



# INBOX & OUTBOX

Merhaba millet, nasılsınız? Yeni bir ay, yeni oyunlar ve yeni bir sayı. Tabii bu ne demek? Yeni okur mektupları ve onlarla dolu yeni bir Inbox demek! Bazen bu kadar yenilikle dolu bir hayatı hakedecek ne yaptığınızı merak ettiğiniz oluyor mu sizin de?

## BLADE RUNNER

Merhaba Berker abi, ben 6 yıllık kıdemli bir okuyucunuzum (bunu söylemek çok hoşuma gidiyor :) Uzun zamandan beri aklıma kurcalayan bir soru vardı, sonra bunu sana sorabileceğim aklıma geldi. 1942 yılının 2. Dünya Savaşı açısından özel bir yeri mi var? Bu arada geçen ayki Warhammer 40000 evreni ile ilgili yazını büyük bir zevkle okudum, eline sağlık! LvL camiasına başanlar.

Lord Blade

Merhaba Blade, doğrusu güleyim mi, ağlayayım mı bilemiyorum. 70 milyon nüfuslu bir ülkede bir gencin tarihle ilgili sorularını yöneltebileceği bir gariban oyun dergisi editörü mü kaldı? Ne kadar boş ve zavallı bir ülke olduk biz böyle? Üretmeden tüketmenin bedeli bu olsa gerek. Yazık, çok yazık. Ama lafım sana değil, üstüne alınma hemen. Neyse, gelelim sorunun cevabına. Evet, 1942 önemli-

okurları. Adım Ayçe (Ayça ya da Ayşe değil) ve Level dergisini yaklaşık 3 senedir okuyorum. Bilgisayardan pek anlamasam da oyun oynamak bana vahşi bir zevk veriyor :) Ciddin 7 yaşından beri her türlü oyunla ilgilenirim ve bazı oyunları bıkmadan usanmadan oynarım. Mesela CS modası geçeli yıllar olduğu halde hala kafeye gidip oynarım. Ya da bilgisayarım da hala Heroes of Might and Magic kuruludur :) Şimdi şöyle ki hayatta pek dert ettiğim birşey yok. Olsa da dert etmem :) Lise sonda olduğum halde evdeki PC'im kaldırılmadı ve PC'min başında istediğim kadar durabiliyorum (merak etmeyin aynı zamanda çalışıyorum :) Babam ve annem sağolsun oyun oynamama hiç tepki vermiyorlar. Hatta annem adventure oynadığım zaman çayını alıp yanıma gelir :) Sizi ilgilendirmeyen şeyler yazdığımı farkındayım ama içten olduğuma emin olabilirsiniz. Derginizi cidden çok beğeniyorum, her ay başı gazete bayile-

sabahları uyanmak için kahve alıp, bir tur Master of Orion 2 oynadım. Arada bir Jagged Alliance 2 ya da Fallout kurup envanterleriyle uğraşırdım. Starcraft ya da HOMAM 3 için harita filan tasarladığım da olmaz değildi. Ama tabii yeni oyunların çok geldiği zamanlarda eskilerine pek zaman kalmıyor. Ama nedir, oynadığın oyundan keyif alıyor musun? Alıyorsan bitmiştir, zaten insan bir hobiyle başka neden ilgilenir ki?

## LOST IN SPACE

Selam Level ve Berker, ben sizi 6 yıldır takip eden bir okurunuz olarak başarılarınız için kutluyor, Ramazan ayınızın hayırlı geçmesini temenni ediyorum. Size son 3 aydır yaptığım gözlemlerimi aktaracağım. Bu sene ÖSS'ye girip istediğim yeri kazandım ve İstanbul'a geldim. İstanbul'a daha önce de gelmişim fakat bu sefer tek başıma ilk defa kalıyorum bu şehirde. İstanbul'da dostlarım var diye gelmişim fakat gördüm ki, dostlarım kendi dertlerinden dostluğun gereklerini unutmuşlar. İnsanların hepsinin yüzü asık ve hepsi mutsuzlar. Sanki bir zombi gibi sabah akşam demeden iş gücü dolanıp duruyorlar. Gerginlik, ağır maddi durumlar ve diğer nedenler adeta insanları içten içe öl-



dürüp bitiriyor. Ben de bir insan olduğum için bu durumları görünce moralim çok bozuluyor. Evde tek kalmak, yanından Level'dan başka (yağ değil kesinlikle) dos-

Lise sonda olduğum halde evdeki PC'im kaldırılmadı ve PC'min başında istediğim kadar durabiliyorum.

dir, hem de birkaç açıdan. Öncelikle Almanya'nın savaşta başarılarının zirve yaptığı yıldır ki, bundan sonra çöküş gelecektir. Özellikle İngiltere üzerine yapılan büyük saldırının başarısız olması işlerin tersine döneceğinin ilk işaretidir. Hatta yüksek rütbeli Almanlar arasında bu iş hayıra alamet olarak yorumlanmış, Adolf Hitler'i ortadan kaldırmak için ilk suikast teşebbüsleri bu yılda başlamıştır. Öte yandan bu korkuları haksız değildir, çünkü 1941'in sonunda Pearl Harbor baskını sayesinde Japonya ile savaşa giren Amerika, 1942 yılında Japonya ile ittifak halindeki tüm ülkelere, yani özellikle Almanya ve İtalya'ya resmen savaş ilan etti. Bu özellikle Almanya için iyi değildi, çünkü Amerika erişemeyeceği bir yerdedi ve askeri gücü olmasa bile sırf endüstriyel kapasitesi insanı tedirgin etmeye yetiyordu. Ya, işte böyle.

## PERFECT FAMILY

Merhaba Level dergisi çalışanları ve Level

rinin önünü mesken tutarım, geç kaldığı zaman da suçu gazeteciye atarım :) (daldan dala atladık ya). Neyse çok uzattım, başarılarınızın devamını gönülden dilerim. Mailimin yayınlanması çok önemli değil, ama okunacağından eminim, sadece sizi ve derginizi çok seven bir kız olduğumu bilin yeter.)

Sevgiler ve Saygılar.

Ayçe Dray

Merhaba Ayçe, merak etme, gördüğün gibi bu bölgede yayınlanan mektupların ille de bir konu üzerine uzmanlaşıyor olması şart değil. Ben özellikle kızlardan gelen mektuplara yer vermeye gayret ediyoruz. Böylece insanların kafasındaki saçma kalıpları kırmayı, kadınların da her türlü iş ve hobiyle ilgilenebileceklerini kabul ettirmeyi umuyoruz. En azından kendi okurlarımız arasında tabii. Bir yerlerden başlamak lazım. Eski oyunları oynamaya gelince, merak etme, aynı şeyi pek çok insan yapıyor. Mesela ben çok yakın zamana kadar







tunun ol-  
maması insana zaten yeterince ağır geliyor. Bir de şu senin birkaç ay eysel bahsettiğin "Büyükier" in yaptıkları her gün gözüme sokulup duruluyor malum araçlar vasıtasıyla sanki çok güzel şeylermiş gibi. Ve insanlar yaşarmış gibi yapmaya devam ediyor.

Bir de insanlar benim gibi oyun veya müzik ve benzeri hobileri/tutkuları olanlara anlayışsız yaklaşınca kaçacak delik arıyorsun. Onlara anlatmaya çalışıyorum derdimi fakat anlamazdan geliyorlar. Biliyorum çok uzun oldu ama içimi dökeyim dedim sana güzel abim. Şu insanı yutan İstanbul'da bir dost desteği görmek istedim sadece. Oku veya okuma, yayınlı veya yayınlama, yine de teşekkürler. Kendinize çok iyi bakın Level ahahisi. Bu ülkenin size ihtiyacı var.

Burak Gürbüz

Merhaba Burak, bazıları Inbox'ı "ağlama duvarı" haline getirdiğimi, neden daha çok oyunlarla ya da bilgisayarlarla ilgili mektuplara yer vermediğimi sorup duruyor. İki sebebi var. Öncelikle "Benim ekran kartım..." şeklinde başlayan mektuplara ilettilim. Teknik sorunlar için zaten bir bölüm var dergide. İkincisi de tüm bu dergi zaten bilgisayarlar ve oyunlar üzerine. Peki ben dört sayfayı bu cihazları kullanan insanların ruh hallerine yer vermek için ayırmışsam bu yanlış bir şey midir? İnsanlar olmadan bilgisayarların ya da başka herhangi bir şeyin anlamı olabilir mi? Bu basit gerçeği anlamak neden bazılarının zor gelmektedir? Bu ülkeyi bugün içinde bulunduğu kokmuş bataklığa dönüştüren şey zaten insanın tamamen çöp, paranın da tanı kabul ediliyor olması değil midir? Ne zaman anlayacağız, para sadece bir araçtır. Tek başına amaç olarak beş para etmez. Hoş laf değil mi, paranın beş para etmez oluşu yani? Ama bu gerçektir, hem de üzerinde yürüdüğün toprak kadar gerçektir. Boşver, kendini kimseye açıklamaya çalışma bu hayatta, sadece zaman kaybıdır. Bir çöl bedevisine okyanusta yelken açmanın zevkini anlatabilir misin? Anlatsan da anlayabilir mi? Bırak çöllerinde kum tanelerini sayarak ömür tüketinler. Tabiat işleyişi zayıf, üretmekten aciz olan türleri ayıklamaya programlıdır. Yaratıcılıktan, düşünmekten, üretmekten aciz varlıklar için tükenişten öte yol yoktur, istedikleri kadar çok üremeye çalışsınlar, bu gerçek değiştirilemez.

İstanbul'a gelince, bu sadece bir şehir. Ve her şehir

gibi içinde barınanların ruh haline bürünür, onu yansıtır. Ne daha azı, ne de çoğunu yapar. Ne dersin, somurtan bir şehirde sırtın biri olabilir misin? Bir deliyi oynayacak, şehrin nemrut çehresine arada bir kahkaha fırlatabilecek gücün var mı? Emin ol, bunu yapabilirsen yapamayacağın fazla şey yoktur hayatta.

#### X-FILES

Selam Madd, sana yanıtlanması çok kısa bir sorum olacak. Evet ya da hayır bile diyebilirsin. Ben şu an X-Box alıp almamak arasında kararsız kaldım. X-Box 2 de sanırım kısa bir sürede çıkacak. Eğer alırsam alet beni ne kadar idare eder? Bu konuda senin görüşün nedir? Yoksa X-Box 2'yi mi bekleyeyim? Kısacası şu an X-Box almama değer mi? Dediğim gibi evet ya da hayır da yeterlidir benim için. İlgin için şimdiden teşekkür ediyorum.

Taylan Alim

Merhaba Taylan, hayatta hiçbir soru ya da cevap o kadar basit değildir. Çünkü her şeyin birden fazla boyutu vardır. Burada soru senin X-Box ya da X-Box 2'den ne beklediğindir. Alacağın konsolun seni ne kadar idare edeceğini sormuşsun. Oysa bu soru PC parçaları söz konusu olduğunda önemli, ancak konsollar söz konusu olduğunda anlamsızdır. Konsollar bir kez alındıklarında, bir sonraki nesil çıkana ya da üreticisi artık o konsol için oyun çıkarmayı bırakana dek kullanılabilirler. Microsoft ne yapacak? X-Box 2 çıktığında ilkini tamamen saf dışı edecek mi? Yoksa iki konsolu da en azından birkaç yıl daha birlikte piyasada tutacak mı? Doğ-

PC ve konsol iki farklı aygıt, ama benim görebildiğim kadarıyla konsollar PC'ye benzeme çabası içindeler.

rusu bunu söylemek zor. X-Box 2'nin tam kapasitesi henüz belli değil, ama geriye uyumluluk söz konusu olabilir. Öte yandan Microsoft henüz ilk konsola yaptığı yatırımın meyvelerini yeni yeni toplamaya başladı denebilir. Sony'nin hüküm sürdüğü piyasaya giriş yapmak çok pahalı bir macera oldu ve X-Box insanların ilgisini çekebilecek kalite ve miktarda oyuna yeni yeni kavuşuyor. Peki sen yenisi çıktığında eskisine sahip olmaktan memnun olacak mısın? Ne de olsa 2005 kapının ardında sayılır ve X-Box 2 büyük bir aksilik olmazsa yakında piyasada olacak. Bana kalırsa şu noktada en güzeli birkaç ay daha bekleyip yeni konsolu ve yeteneklerini, ayrıca Microsoft'un uygulayacağı satış politikasını görmek olacaktır. Bunu söylüyorum, çünkü zaten içine sinmiş olsa X-Box almak için bana danışmayacağımı düşünüyorum. Belli ki şüphedesin. Şüphedeysen en iyisi durup biraz daha beklemek, gözlemektir.

#### LORD OF IRON HILLS

Merhaba Berker ağabey, ne zamandır mail atmak istiyorum ama şimdiye nasip oldu. Öncelikle bazı konularda eleştiri getirmek istiyorum. Inbox'ta genelde hayat hikâyeleri ile ilgili şeyleri yayınlıyorsun. Böyle şeyleri seviyorsun gördüğüm kadarıyla. Nasihatler vermeyi, dünyanın, ülkemizin halini konuşup, değerlendirmek (olumlu veya olumsuz) biraz daha cazip geliyor sana. Çoğu noktada aslında sana katılıyorum ama o kadar keskin yazıyorsun ki bazen beni çok kızdırıyorsun. Temelde söylemek istediklerin doğru ama sanırım yazarken bazen o kadar sinirleniyorsun ki söyleyeceğin en ağır hakareti biraz yumuşatarak da olsa yazıyorsun. Bi de çok genelleme yapıyorsun. Biraz daha ortadan konuşsan, biraz daha yumuşak konuşsan daha çok sempati toplarsın bence. Bu senin kişiliğinle alakalı bir şey belki de, ben bunu bilemem, belki de senin tarzın bu. Ama her neyse bence biraz daha yumuşak eleştiriler getir ve genelleme az yap

çünkü haklı olduğun yerde bana göre haksız yere düşülebiliyorsun. Öncelikle Level Ekim'i okudum ve oradaki Warhammer yazını çok beğendiğimi söylemek istiyorum. Zaten Level'da bir senin, bir de Firat'ın yazılarını hatta bir de Sinan Akko'lun yazılarını severek okuyorum. (Burak ağabey de iyi yazıyor aslında :) Birbiriniz ile olan sıkı dostluğu ve iş dayanışmasını uzaktan da olsa görebiliyorum. Bunca yıldır bu çekirdek kadro Level'da çalışıyor ve işini en doğru biçimde yapıp derginin satışlarına pozitif yönde etki edi-

yorsa burada başarı vardır. Başarı yolunda ilerlerken sevginin önemini de unutmamak lazım, inşallah bu kadro hiç değişmez. Bazı sorularım var sana oyunlarla ilgili :

- 1 Max Payne 3 yapılıyor mu? Hiç haberi gelmiyor da.
- 2 World of Warcraft beklentileri karşılıyor mu sence?
- 3 Bana göre konsollar PC'deki dövüş oyunlarını ve beat'em up tarzı





oyunları bitirdi. Ayrıca Burnout 3 ve Gran Turismo gibi mükemmel yarış oyunları da var, ve bir de buna eklenti olarak PES 4 gibi mükemmel bir futbol oyunu var. Sence artık insanlar PC'yi strateji, RPG, aksiyon, FPS oyunlarını oynamak için mi alacaklar sadece? Ya da hem PC hem konsol alıp yarış, spor ve dövüş oyunlarını konsolda mı oynayacak? Kısacası gelecekte her eve 1 konsol 1 oyun PC'si muhtemel mi görünüyor? Sen demek istediğimi anladın inşallah.

Sorularım bu kadar senden mutlaka cevap bekliyorum. Yayınlanacağını sanmıyorum zaten de benim için önemli olan cevap, verirsen sevinirim. Kendinize iyi bakın.

Adem Demirdağ

**Merhaba Adem, ben nasihat etmem, sadece fikrime söyleyebilirim. Sana uyar ya da uymaz, arası beni ilgilendirmez. Neden dersin, nasihat alması da vermesi de çok tehlikeli bir nedendir de ondan. Inbox'ta dediğin şekilde hazırlamayı tercih etmemin sebebinin de zaten yine bu sayfalarda bulabilirsin. Sempatini toplamaya gelince, gerçekten de umurumda bile değil. Asla popüler bir karakter olmadım, çünkü asla böyle bir saplantım ve uğraşım olmadı. Tazımı keskin bulman da ilginçtir, çünkü bu dergide okudukların gerçekte olabileceğimin yüzde biri eksiklikte bile değil. Ama tabl yıllar bana genellikle susmayı öğretti, çünkü çoğu insan konuşmaya bile değmez. Bak gene ek-**

## CEVAP

**şidim, değil mi? Bilir misin, bir uru kesip atmak için keskin bir neşter ve merhametsiz bir el gerekir. Kör bıçaklar ve titreyen eller işe yaramaz. Neyse, çok konuşmak da pek işe yaramaz, o yüzden kısa kesip gelelim sorularına.**

**1 Doğrusu o konuda en ufak bir fısıltı bile yok. Ama sırf Tomb Raider serilerinin ne kadar sürdüğüne bakarak bile, Max Payne gibi**

**Merhaba Delo. Öncelikle anketlere katılım zorunlu değildir, o yüzden özür lük bir durum yok ortada. Tabii anketleri iş olsun diye değil, okurların görüşlerini öğrenmek için yapıyoruz, o yüzden katılımın yüksek olması fikir vermesi açısından iyi oluyor. Ama ankette ne var mı diye soruyorsun, onu anlayamadım. Herhalde bu soruların cevaplarını kastetmedin. Ankette soru sormak yerine cevap verseydik komik bir durum olurdu doğrusu.**

**1 Şurada zaten bir avuç kişiyiz, ayrıca öyle uzmanlaşacak bir durumumuz da yok doğrusu. Onlarca çalışmamız, milyonlarca tirajımız olsaydı zaten dediğin olay mecburi hale gelirdi. Ama işler öyle değil tabii.**

**2 Zamanı gelir 500 sayfa da olur, kısmet meselesi.**

**3 Bizim işimiz oyunları incelemek, satmak değil. Sen olsan oyun satan bir derginin incelemelerine ne kadar itibar ederdin? Yani senin önerdiğin şey yaptığımız işin tabiatına kökten aykırı.**

## GAMER'S BANE

**SORU** Saygılarıyla sizleri selamlarım Level sayfası, oyunları ciddiye alan başkalarının da var olduğunu bilmek gerçekten ilaç gibi geliyor. Dergi gerçekten yıllar içinde gö-



sürücüsünü de yayınlarsınız umarım. Bu arada

Sezar'ı öldürelim ama hakkını da verelim, GoForce da harika olmuş.

**3** Hilekar bölümünün artık gerekli olduğunu düşünmüyorum, herkes 250-500 bin lira verip istediği oyunun hilesine internetten bakabilir, onun yerine o iki sayfayı oyunları daha iyi hale getiren yamalarla ilgili haberlere ayırsanız (örneğin Warcraft 1.17, NWN 1.64, Sacred Plus) insanları orijinal oyun almaya da teşvik edersiniz.

**4** The Sims II gerçekten iyi tamam ama kapaktaki "gelmiş geçmiş en iyi oyun" sıfatını kesinlikle hak edemez çünkü simülasyon ile oyun arasında bir sürü fark var, lütfen yaratıcı düşünce gücümüze hakaret etmeyelim :)

Benden bu kadar. Daha şimdiden 100. sayıda ne yapacağınızı merak ediyorum. Sağlıcakla kalın

Onur Cihan ACAR

**Tazımı keskin bulman da ilginçtir, çünkü bu dergide okudukların gerçekte olabileceğimin yüzde biri eksiklikte bile değil.**

iki oyunu da başarılı olmuş bir serinin devam edeceğine eminim diyebilirim.

**2** Valla bu biraz da oyundan ne beklediğine bağlı. Sonuçta bu bir oyun ve kahve yapması pek mümkün değil. Güzel grafikli, sağlam atmosferi, bol savaşlı bir oyun bekliyorum dersin arası başka. Herhalde beklentileri karşılar, ne de olsa Blizzard dün kurulmadı.

**3** PC ve konsol iki farklı aygıt, ama benim görebildiğim kadarıyla konsollar PC'ye benzeme çabası içindeler. İnternet bağlantısı, klavye gibi ek donanımlar filan derken iş oraya gidiyor. İşin doğrusu ben konsol manyağı değilim ve PC tüm sorunlarına rağmen işimi rahatlıkla görüyor. Konsola has oyun türlerinin çok ilgimi çektiği de söylenemez. Uzun lafın kısası, kimin neye ihtiyacı varsa o yöne gidecektir, ben muhtemelen PC ile devam edeceğim.

## DIVISION BY ZERO

Berker Abi nasılsın? Mailime özür dileyerek başlıyorum. Neden diye sorarsan ankete hiç bakmadım. (Malum LGS). Ankette var mı bilmiyorum. Sorularına geçmek istiyorum.

**1** Oyunları dal dal bir kişi incelese. (Mesela sen FPS, o strateji, kimi de köşe yazısı yazsa.)

**2** Level artık her ay 146 sayfa olsa.

**3** Yaşadığım yerde (İzmir/Aliağa) her oyun olmuyor. Bazı oyunları, isteyenlere gönderir misiniz? (Ücret karşılığı).

Benden bu kadar. Hadi güle güle.

Delosıs

zümün önünde evrim geçirdi desem yalan olmaz herhalde. DVD vermeniz de en son başarınız oldu ama maalesef her ay 4.3 GB dolduracak kadar çalışmıyor oyun piyasası, DVD'yi yılda üç-dört kere verirsiniz yeterli olur herhalde ama illaki box vermenize de gerek yok boşuna masraf. CD verdiğiniz gibi kağıda koysanız da biz (en azından ben) el üstünde tutmasını biliriz. Bir-iki konuda talepte bulunmak istiyorum:

**1** Bildiğiniz gibi Intel firması bir sürü yeni teknoloji tanıttı (DDR II, Sata II, vsaire), bu teknolojilerin oyunculara nasıl yansıtılabileceğini ve geçiş süreciyle ilgili bir dosya yaparsanız güzel olur diye düşünüyorum.

**2** Artık ekran kartlarıyla ve sürücü desteğiyle ATI kesinlikle Nvidia'yı sildi süpürdü ama şu en son 3DMark05 ile Nvidia'nın nasıl tarumar edildiği ile ilgili tek bir sayfalık haber yayınlarsanız ATI'ye de Türkiye çapında yardım etmiş olacağınızı düşünüyorum. Sonuçta ATI, Nvidia kadar global değil. Gelecek ay 4.10

**Merhaba Onur, sana şu kadarını söyleyeyim ki aslında her ay DVD dolduracak oyun materyali bulmak hiç sorun değil. Dünyada öyle çok iyi oyun çıkıyor ve bunların o kadar azı ülkemizde biliniyor ki, aklın şaşar. Diyeceksin ki madem öyle neden siz tanıtmıyorsunuz? Bir tek derginin tüm oyun piyasasına yetişmesi imkansız da ondan. Ayrıca bizim DVD projesinin kaderi henüz belli değil, sonucu görmek ve oturup üzerinde düşünmek durumundayız. Gelelim sorularına;**

**1** Tuğbek yeri geldikçe donanım köşesinde yeni teknolojileri tanıtıyor zaten. Ancak sana şu kadarını söyleyeyim ki, her yeni teknolojide olduğu gibi bunlarda da henüz fiyatlar çok yüksek ve performans kazançları bunu haklı gösterecek kadar müthiş değil. Yani hiç kasmadan azami detayla Doom 3 çalıştıran bir sistemin varsa zaten zirveye yakınsın demektir, kalkıp sırf yeni diye bu teknolojilerin üstüne atlamaya değmez.

**2** Benim için ATI olmuş, NVIDIA olmuş hiç farketmez. Yeter ki aldığım kart sorunsuz olsun ve ödediğim fiyatın karşılığını versin. Sonuçta hiçbir firma babamın oğlu değil. Ve dürüstlük söz konusu olduğunda hiçbirinin süttan çıkma ak kaşık olduğu da iddia edilemez.



3 İnternet'i senin rahatlıkla kullanabiliyor olman demek, herkesin aynı şeyi yapabildiği anlamına gelmiyor. Çoğu insan için internet içinde neyi nasıl bulacağını belli olmadığı bir çorba. Bunda lisan eksikliğinden tutun da teknolojiye olan yabancılığa dek pek çok unsur rol oynuyor. Ayrıca kimse kalkıp sırf ben yapmasından bahsettim diye orijinal oyun almaz. Ona bakarsan CD'de veriyoruz yamaları, kimli okur faydalı buluyor, kimisi de bulmuyor.

4 Öncelikle her oyun zaten bir simülasyondur. Oyun denen şey temelde gerçek ya da hayali bir durumun belirli şartlar altında tekrar yaratılmasından ibarettir. Strateji oynarken bir orduya komuta edersen, FPS oynarken bir kişiye. İkinci Dünya Savaşı konulu olabilir, ya da Star Trek. Bunlar küçük detaylardır, ama temel prensip aynıdır. Bunu geçelim, dergiyi eline alıp kapağa bir daha bak. Ne yazıyor? "Yoksa tüm zamanların en iyi oyunu mu?" yazıyor. "Gelmiş geçmiş en iyi oyun" yazmıyor. İkiisi arasında büyük fark var. Bizim kullandığımız cümle bir manşet atma yöntemidir, amacı merak uyandırmak olan. Senin kullandığın cümle ise kesin bir yargı ifade eder ve tartışma bile kabul etmez. Oysa bu sektörde kesin yargılara yer yoktur. En iyi oyun, ama kime göre? Bana göre değil mesele, Sims serisini hiç oynamadım, çünkü konu ilgimi çekmiyor. Öte yandan Tuğbek oyunu çok sevdi. Buyur bakalım! Bir derginin iki yazarı bile fikir birliği içinde değilken bu oyunu nasıl gelmiş geçmiş en iyi oyun ilan edebiliriz ki?

#### DOOM OR BUST!

Selamlar, uzun süredir derginizi takip ediyorum. Gerçekten çok başarılısınız. Level okurlarından birkaçını çekiliş ile E3 fuarına götürseydiniz olmaz mıydı? Öncelerden Next Level programınız vardı. Çok güzeldi ve çok da izlendiğini düşünüyorum. Niye devam ettirmiyorsunuz? Size bir kaç soru soracağım:

- 1 Bence Doom 3 çok fazla ilgi görmedi, bunun sebebi oyunu bekletmeleri ve çok geç çıkarmaları olabilir mi?
- 2 Siz ekran kartı olarak X800'ü mü yoksa FX6800'ü mü tavsiye edersiniz?
- 3 Playstation 3'ün çıkma tarihi belli mi? Veya yapım aşamasında falan mı?

Cevaplarsanız sevinirim. Başarılar dilerim.

Gürcan Merdal

Merhaba Gürcan, Next Level pek ideal olmayan koşullar altında ve büyük özverilerle yapıyordu. Şartlar iyice zorlaşınca rafa kalktı. Bir gün benzer bir proje tekrar yapılabilir mi? Koşullar uygun olursa neden olmasın? E3 meselesine gelince, inan seni alıp oraya götürseydik bile bu hiçbir işe yaramazdı. Neden mi? E3 oyun yapımcılarının oyun dergileriyle ve diğer endüstri temsilcileriyle buluşması için düzenlenen özel bir fuar. Basın mensubu olmayan katılımcılardan 200 dolar civarında abartılı bir giriş ücreti isteniyor ki bunu verebilen pek az insan oluyor. Ancak bu ücreti vermek de içeride rahatça gezmeni sağlamıyor. Fuardaki standların büyük kısmına girebilmek ve içeridekileri görebilmek için basın mensubu olman şart. Emin ol ki dergiyi okuyarak orada şah-

sen görebileceğinden daha fazlasını öğreniyorsun. Zaten fuarın amacı da bunu sağlamak. Gelelim sorularına:

- 1 Bu konuda çok yanlış düşünüyorsun. Doom 3 belki çıktığı anda satış rekorları kırmış olabilir, ama zaten bunun çok önemi de yok. Doom 3 çekmesi gereken ilgiyi daha satışa çıkmadan çok önce çekmeye başladı. Şu anda bir sürü firma Doom 3 grafik motorunu kullanarak oyun yapıyor ya da yapmayı planlıyor. Böylece John Carmack rahat bir emeklilik geçirebilecek. Eh, zaten onun ve tayfasının amacı da muhteşem bir oyun yapmak değil, lisans ücretlerinden muhteşem kâr getirecek bir oyun motoru yapmaktır. Zeki herifler, değil mi?
- 2 Şahsen ikisini de değil, ama GeForce FX5900XT modeli bir kartı tavsiye ediyorum. Bir süre önce parasını cebimden ödeyip evimdeki bilgisayara bir tane aldım. Doğrusu bu paraya alabildiğim performans görüncü üç katı paraya satılan kartların maksadını merak etmeden durmadım. Üstelik unutmamak gerekiyor ki en üst seviye kartların almakla iş bitmiyor, bir de deli gibi güçlü güç kaynağı almak lazım ki, unut gitsin der, susarım.
- 3 Yakın zamana kadar 2005 tarihi telaffuz ediliyordu, ancak kullanılması planlanan işlemcilerle ilgili pek çok tasarım ve üretim sorunu yaşandığı ortaya çıktı. Doğrusu bunların planları değiştiği kaçınılmaz gibi görünüyor. Ancak öte yandan X-BOX 2'nin 2005 içinde çıkacağı kesin gibi ve Nintendo'nun da yeni

bir konsolu olabileceği söyleniyor. Sony geç kalırsa ciddi bir pazar kaybına uğramaktan korkuyor ki bence bu korku yersiz değil. Özellikle Microsoft hafife alınacak bir firma sayılmaz. X-BOX için yirmi milyar dolardan fazlasını göz kırpmadan harcadılar ki, bu ülkemizin toplam dış borcunun beşte biri ediyor! X-BOX 2 için ne kadar yatırım yaptıkları ise belli değil, ama bundan daha az olacağına ihtimal vermiyorum. Kısacası 2005 yılı konsol savaşlarında yeni çarpışmalara sahne olacak gibi görünüyor.

#### AMD BLUES

İlk olarak hepimizi böyle güzel bir dergi çıkardığınız için kutlarım. Eylül ayındaki Warhammer dünyasını anlattığınız yazınız muhteşemdi. Umarım Warcraft da yazarsınız. Benim size bir sorum olacak. Geçen ay yeni bilgisayar aldım ve işlemcisi AMD 2500+. Fakat bilgisayardan özelliklere girdiğimde AMD 2500ff1.84 yazıyor. Acaba bu Windows XP'den kaynaklanan bir sorun mu yoksa işlemcinin gerçek

X-BOX için yirmi milyar dolardan fazlasını göz kırpmadan harcadılar ki, bu ülkemizin toplam dış borcunun beşte biri ediyor!

hızı 1.84 mü? Eğer öyleyse hızlandırmak için ne yapabiliriz? Cevap verirseniz sevinirim. Herkese iyi çalışmalar.  
Mustafa Erdem

Merhaba Mustafa, ilginçtir ki Warhammer yazımı hemen herkes beğenmiş. İşin komik tarafı yazıyı bitirdikten sonra kafamı duvarlara vurdum, istediğim kadar iyi olmamış diye. Bir acayip herifim vesselam. Gelelim AMD konusuna, sanırım donanım konusunu pek takip etmiyorsun, değil mi? Çünkü AMD'nin işlemcilerini bu şekilde etiketleme politikası yeni değil. AMD'nin XP 2000'i gerçekte 1,69 GHZ'dir mesela. Aynı şey neredeyse son birkaç senedir çıkardığı tüm işlemciler için geçerli. Neden böyle? Intel ile doğrudan GHZ bazında rekabet edemedi de ondan, konu basitçe böyle özetlenebilir. Tabii işlemciler yine de yavaş sayılmaz, ama üzerlerinde yazan rakam süratini değil modelini gösterir. Peki overclock etmek lazım mı?

#### CEVAP

Hayır, tavsiye etmiyoruz. Zaten bunlar hayli ısınan işlemciler, onları daha da zorlamak pek akıllıca değil. Ama biraz güçlü bir ekran kartı ve biraz daha fazla RAM ile işlemciyi rahatlatıp performansı artırabilirsin. ☺

Donanım ile ilgili sorularınızı donanim@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

inbox@level.com.tr adresine gönderdiğiniz her mesaj okunmaktadır ancak yayınlanma ya da cevaplanma garantisi mevcut değildir. Gelmeyiniz üstüme!

Sizin Madd'iniz

Eh, bu aylık ta bu kadar. Olaya son noktayı koyalım ve yalnız kovboy modunda gecenin karanlığına karışıp gözden kaybolalım. Verin güzelim oradan hüznü bir gün batımı müziği!



# NASIL YAPILDI?



## BALDUR'S GATE



Tam da insanlar C-RPG öldü diye ağlaşırken...

Sene 1995, Dr. Ray Mzyzka ve Dr. Greg Zeschuk adında iki eleman Bioware Corp diye yeni bir oyun şirketi kurarlar. Pek o kadar da uzak bir çağ değil aslında, ama elektronik dünyasında zamanın farklı bir şekilde geçtiğini hatırlamak gerekir. Ve o günden bu yana Bioware bünyesinden çıkmış yapımların oyun dünyasının suretini nasıl değiştirdiğini, değiştirmeye devam ettiğini düşünürseniz.

"Aslında üzerinde çalışmaya başladığımız ilk oyun Battleground Infinity adındaki, multiplayer

hem geliştirilen Infinity Engine, hem de genel tasarım temaları kendilerini daha başka bir oyunda gösterme fırsatı bulacaktı. Baldur's Gate dışarıdan bakıldığında gayet basit gibi görünen bir oyundu ki bu da özellikle RPG türüne pek aşına olmayan oyuncuların gözünü korkutmaması açısından mü-kemmeldi. Ancak görünüşteki bu basitliğin ve yüksek oynanabilirliğin altında son derece detaylı ve kendi kural sistemi olan bir oyun vardı. Yapımcılar özellikle grup formasyonları ve çarpışma taktiklerini düzenleyebilmek için Command & Conquer gibi strateji oyunlarından feyz aldıklarını inkâr etmiyorlar.

Baldur's Gate uzun soluklu bir oyundu, ekran başında 7-8 saat geçirip finali görebileceğiniz aksiyon oyunları arasında dağlar kadar fark vardı. Tabii bu boyutta bir oyunun yapılması da pek kolay olmamıştı. Ancak çoğu yapım hikâyesinin aksine, burada öyle pek heyecanlı şirket içi kavga, ayrıma ya da aksilik öyküsü yok. "Bir tasarım grubu olarak uyum içinde ve profesyonelce bir çalışma yürütüldüğünü söylemem şart." diyor Dr. Zeschuk. "Ancak yine de oyunu bitirmek kolay değildi. Her şeyin yerli yerine oturmasını, baştan sona bir bütünlük arz etmesini sağlamak için çok çaba sarf ettik. Mesela tüm oyunun haritaları ve bunların grafik tasarımları iki defa baştan yapıldı. Ayrıca yine tüm karakterlerin çizim ve animasyonları da bir defa baştan tasarlandı." Böylece tasarımcılar

oyunun genelinde kesintisiz bir bütünlük hissi verebilmeyi başardılar. Bir oyunun atmosferini oturtmak açısından bunun ne denli önemli olduğunu takdir etmek zor değil.

Tabii ardından Baldur's Gate 2: Shadows of Amn geldi ki, gerçekte bir yapımcı olarak Bioware'in ününü pekiştiren de bu oyun oldu. Baldur's Gate 2 ne hikâyenin devamını getirmekte, ne de oyunculara istediklerini vermekte yetersiz değildi. İlk oyunun tüm iyi taraflarına sahipti ve üstelik herkesin umduğundan daha fazla yenilik

içeriyordu. "Bugün dönüp bakınca, gerçekten de Baldur's Gate üzerinde keşfe yapsaydık dedimiz bir değişiklik göremiyoruz. Doğrusu o günün imkânlarıyla yapılabilecek en iyi işi çıkardığımızı inanıyoruz."

Peki, bir Baldur's Gate 3 olabilir mi?

"Throne of Bhaal ile Bhaal'ın çocuklarının hikâyesini düzgün bir biçimde sonlandırdık. Bu çoğu oyunda olmayan bir şeydir, hikâyelerin sonu genellikle

havada kalır, ama biz bu tuzağa düşmedik. Doğrusu şu noktada Baldur's Gate bizim için tamamlanmış bir proje ve daha öteye gitmeyi düşünmüyoruz." Nitekim Bioware dikkatini K.O.T.O.R. ve diğer projelere vermekte, Baldur's Gate hakkında ise en küçük fısıltı bile yok. Ama kim bilir? Oyun dünyasında bu denli sağlam bir ismin gömüldüğü nadiren görülür.

M. Berker Güngör



ağırıklı bir RPG idi." diye hatırlıyor o günleri Dr. Zeschuk. "Piyasadaki genel kanı RPG türünün artık ölmüş olduğu idi. Birileri bir yerlerde Diablo diye bir oyun üzerinde çalışıyordu ama hepsi o kadar. Oysa bizler RPG türünün işinin bittiğine kesinlikle inanmıyorduk, üstelik Interplay/Black Isle tasarımcıları da bizimle aynı fikirdeydi ve birbirimize hayli destek olduk. Ve sonuçta oyunun piyasada kazandığı başarı bizleri kesinlikle şaşırtmadı, çünkü en başından beri bu projenin potansiyelini iyi biliyorduk." Gerçekten de Baldur's Gate çıkar çıkmaz büyük bir sansasyon yaratmadı, ama her geçen gün daha fazla oyuncu tarafından keşfedildi ve ün kazandı. Öyle ki, hem ilk oyun, hem de ikincisi çıktığından beri yıllar geçmiş olmasına rağmen halen satmaya devam eden ender oyunlardandır.

Ancak Battleground Infinity asla tamamlanmayacaktı, bunda o günün İnternet altyapısından doğan pek çok sorunun da payı vardı. Fakat o proje üzerindeki çalışma ziyan olmayacaktı, çünkü





Yayın Koordinatörü Gökhan Sungurtekin

gokhan@chip.com.tr

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol,

sakkol@level.com.tr

Yayın Yönetmeni Tuğbaek Ötek,  
tugbek@level.com.tr

Yazı İşleri Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr

M. Berker Güngör, gberker@level.com.tr

LEVEL Online Sorumlusu Seçuk İslamoğlu, sislamoglu@level.com.tr

Serbest Yazarlar Ali Aksoz allaksoz@level.com.tr

Ali Güngör gali@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Burak Akmenek burak@level.com.tr

Emin Barış megamein@level.com.tr

Eva Dvorackova eva@level.com.tr

Göker Nurbeyler gnurbeyler@level.com.tr

Gokhan Habıboğlu gokhab@level.com.tr

Güven Çatak guven@level.com.tr

Kaan Alkın jesuskane@level.com.tr

Korcan Meydan gorcanabi@level.com.tr

Savaş Alagöz savas@level.com.tr

Tuna Sentuna tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım Didem İnceşagir, didem@level.com.tr

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Deste Özerdem

Finans Müdürü Aylin Aldemir

Halkla İlişkiler Müdürü Özlem Çenker

Pazarlama Sorumlusu Nihan Özkoşap

Abone Satış Müdürü Asu Boztahta

Abone Servisi Ayten Akgür, Ebru Çinek

Dağıtım Müdürü Cem Çenker

Dağıtım Asistanı Mehmet Çil

Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin

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

Satış Müdürü Gülcan Bayraktar, gulcanb@vogel.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumuş, guler@vogel.com.tr

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 BIRYAY A.Ş.

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.

İdari Adresi: Mevlut Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sok.

Gayrettepe İş Merkezi 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



HL2

MGS 3

GTA 4

# TÜM ZAMANLARIN EN ÇILGIN AYI GELİYOR!