

118

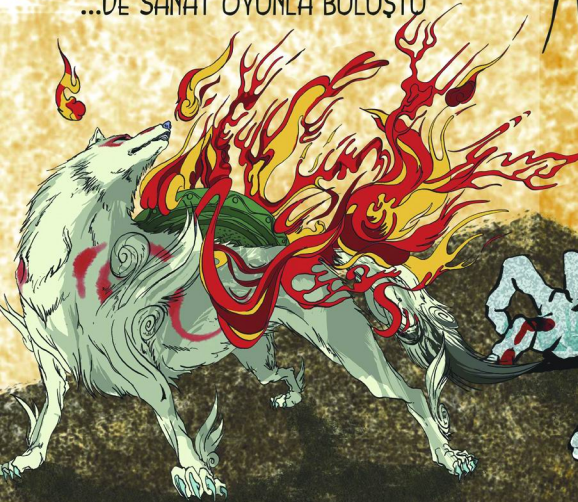
TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

LEVEL

KASIM 2006 | 6,50 YTL (KDV Dahil) | 2006-11 | ISSN 1301-2134



...VE SANAT OYUNLA BULUŞTU



- MUHTESEM OYUNLAR BATTLEFIELD 2, SPINTER CELL: DOUBLE AGENT, FEAR: EXTRACTION POINT...
- 2007'İN EN İYİ 20 OYUNU • EURENLER YAZI DİZİSİ: SILENT HILL'İN GİZEMLİ DÜNYASINI ANLAMAK
- EFSANE OYUN DERGİSİ YAZARI MURAT "MAC" ADANÇ'LA RÖPORTAJ • DEFCON BAĞIMLILIK YAPTI
- EN HAŞARI OYUN CANIS CANEM EDIT • STRANGLEHOLD • NBA LIVE 07 mi, NBA 07 mi DAHA İYİ?





Yenilikçilik... High Definition 3D grafiklerle, ultra fizik modelleriyle, reklam kampanyaları ve PR çalışmalarıyla gözlerimize set çekmiş olan oyun sektöründe gayet hor görülen bir özellik. FIFA ve türevleri, Sims ek görev paketleri birbirini kovalar ve daha da kötüsü, peynir ekmeği gibi satarken, yeniyi, bilinmez deneme cesaretini kendinde bulan oyun yapımcıları giderek azalıyor. Ve bu, beni çok üzüyor.

Ay başında yayın planını karşıma alıp baktığımda biliyordum ki bu ay Okami'yi kapak yaparak bir risk alıyorduk. Kapakta Battlefield 2142 olsa belki 1000 tane daha fazla okuyucunun ilgisini çekecek, daha çok satacaktık. Hatta "neden bir konsol oyunu kapak oluyor?" diye çok kişilerin tepki göstereceğini de biliyordum. Ama, Level dergisinin 10. yaşgünü yaklaşırken, bu riski göze alacaktık. "Alışılmış"ın güvenli kıyılarından uzaklaşma cesareti gösteren, dahi oyun yapımcılarına ve daha önce yaşamadığımız hisleri bize yaşatan oyunlara saygımızı göstermek zorundaydık. İşte bu yüzden (ve bu yılın en iyi beş oyunu arasına girdiği için) Okami'yi kapak yaptık. Grafikerimi aldım karşıma ve "gelecek ay için, el çizimi bir kapak konsepti çalışmanı istiyorum" dedim. Sonuç hepimizi memnun etti, çünkü daha önce hiçbir oyun dergisinde (yerli ve yabancı) böyle bir kapak görmemiştik.

Ama biz kapağı hazırlarken, üzücü haber geldi: Oyunları az sattığı için Okami'nin yapımcısı Clover Studios kapatılmış, çalışanları işten çıkartılmıştı. Oyun sektörünün ne kadar acımasız hale geldiği, ne kadar özündeki "eğlence" fikrinden uzaklaştığı bir kez daha ispatlanmıştı.

Biz oyun severlerin sorunu nedir böyle? Bir önceki yıl oynadıklarımız tekrar tekrar karşımıza çıkması neden bu kadar hoşumuza gidiyor? Alışılmışın hapsinden kurtulmak bu kadar mı zor? Bilmiyorum, ama Clover'in^[1], inExile'in^[2], Michal Ance'in^[3], Tim Schaefer'in^[4] ve ismi aklıma gelmeyen, muhteşem oyunlara imza atmış olan ama sırf sürüden ayrılma cesaretini gösterdiği için hak ettiğini bulamamış ustaların önünde saygıyla eğiliyorum.

- (1) Okami, Viewtiful Joe için...
- (2) Bard's Tale için...
- (3) Beyond Good & Evil için...
- (4) Psychonauts için teşekkürler.

Sinan Akkol



KEŞİF BİRLİĞİ

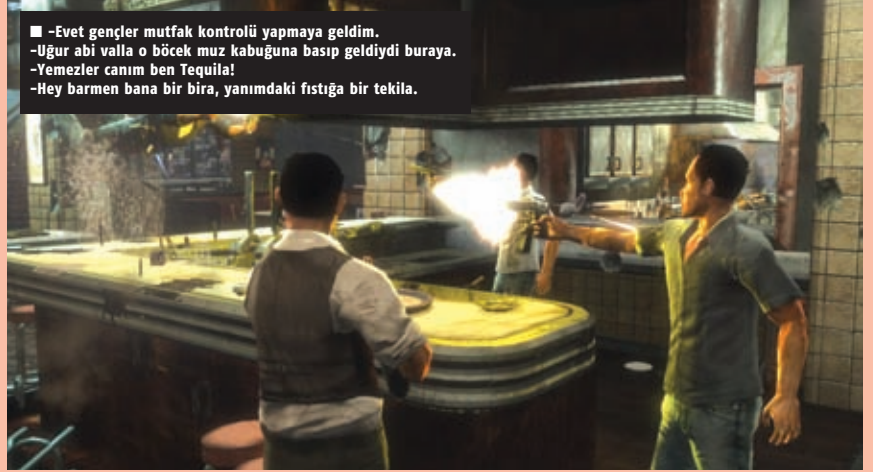
OYUN DÜNYASI, GÖZÜMÜZ ÜZERİNDE BİLESİN!



JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

İLK BAKIŞ

MEHMET KENTEL, AKSİYON DOLU BİR MACERAYI DAHA SUNAR.



- -Evet gençler mutfak kontrolü yapmaya geldim.
- Uğur abi valla o böcek muz kabuğuna basıp geldiymi buraya.
- Yemezler canım ben Tequila!
- Hey barmen bana bir bira, yanımdaki fıstığa bir tekila.

» Hava puslu ve soğuk, rüzgarın uğultusundan başka hiçbir ses çıkmıyor boş tarlada. Bir çocuk sesi duyuluyor sonra, sese yönelen kamera çimlere oturmuş şarkı söyleyen bir ufaklık görüyor. Etrafındaki güvercinlere bakıyor çocuk, şarkıyı onlara söylüyor sanki. On metre ötesinde iki adam var, çocuk farkında değil. İki adam, siyah takımları ve rüzgardan etekleri uçan uzun paltolarıyla dikiliyorlar ayakta. Ellerinde, birbirlerine doğrulttukları tabancalar, gözlerinde ise ifadesiz birer bakış var. Kimbilir ne kadar

vakit geçiyor o halde, zamanın akıp akmadığı bile belirsiz. Neden sonra çocuk sesini yükseltiyor bir anda, yükselen tiz ses güvercinleri ürkütüyor, hepsi birden havalanıyor. Havalanan güvercinler adamları ürkütüyor, ürken adamlar belli belirsiz tetiklere dokunuyor... Zaman yavaşlıyor o anda, kurşunlar kısa mesafeyi iki ömür süresinde alıyor... Kurşun sesleri çocuğu ürkütüyor, çocuk arkasını dönüyor, yerde yatan iki ceset görüyor. Çocuk ağlıyor, havalanan güvercinler güneşe doğru uçuyor. Ying. Yang.

SADECE OYNAMAKLA OLMAZ

AZBUZ.COM'DAN WORLD OF WARCRAFT FAN SİTESİ YARIŞMASI

» World of Warcraft, tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de çok popüler ama tüm dünyadakinden farklı olarak WoW'a adanmış Türkçe içerikli fan sitesi sayısı son derece sınırlı. Bu yüzden Azbuz.com ve Level, Burning Crusade'in çıkmasını az bir zaman kala bir Türkçe WoW sitesi yarışması başlattı. Eğer siteniz ilk 10 arasına girmeyi başarırsa Burning Crusade paketi, 1 yıldan 1 aya kadar değişen WoW üyeliği ve 1 yıllık Level aboneliği kazanacaksınız ama hepsi bu da değil.

Yarışma iki etaptan oluşuyor. İki Azbuz.com platformunu kullanarak, yukarıda da söylediğimiz gibi, bir WoW fan sitesi oluşturmak. Tabii ki içeriğinizin orijinal ve Türkçe olması kaydıyla... Siteyi yaparken diğer kaynaklardan da çeviri, derleme, alıntı yapabileceğiniz (kullandığınız kaynakları belirtmeniz gerektiğini hatırlatalım) ama jürinin gayet müşkülpenet olduğu, tümüyle özgün bir içeriği tercih ettiği de aklınızda bu-

Azbuz®

Kendi sitenizin kâhyası olun



Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

KASIM KASILMASI

"Mayıs sıkıntısı" diye bir başlık atmaya daha çok var, o yüzden böyle tayyare bir tanımı yapmak istedim Kasım için. Halbuki mühim ve eğlenceli ve bol tartışmalı bir aydayız, hiç de kasılmış falan değiliz. Ekip biraz dağıldı, herkes başka alemlere daldı ama gönüller bir olsun, değil mi yani... Keşif Birliği'nin açılışını Stanglehold ile yapıyoruz: FPS'den aksiyona, MMORPG'den stratejiye her tür oyunu dibini koklayarak analiz eden genç yetenek Mehmet, bu kez John Woo'nun izini sürüyor ve Stranglehold'un bir film mi yoksa bir oyun mu yoksa bir uçak mı olduğunu merak edenleri aydınlatıyor. Yorulup usanmadan 2. Dünya Savaşı cephelerinden bildiren Olgay da bu kez suyun dibindeki Silent Hunter 4 hazinesini bulmak için derinlere daldı ama sonra Olgay'ın denizati yalnız döndü. Gerçi biz kaybolacağımızı zaten tahmin ediyorduk. Göker'se harikalar diyarındaydı bu ay. Marvel Universe Online için süper kahramanların ayak izlerini takip ederken patikadan saptı, bir daha da kendisinden haber alan olmadı. Punisher'la karşılaşmış olmasından şüpheleniyoruz. Dergi için sabahlama törenlerinden biri sırasında online olma gafletine düşen Estetica'nın payına da Limbo düştü. Hakkında hemen hemen hiçbir bilgi sızdırılmayan bu oyunu araştırmak için Este'nin internette girmedeği arka sokak kalmadı, en son gaygamer'dan "imdaat" diye bağıyordu.

Ayrıca bu ay 2007'nin muhtemel bomba oyunları için "seviyeli" bir yazarlar forumu oluşturduk, dergideki herkes hangi oyundan ne bekliyor, onu anlattı. İlerleyen sayfalarda bu yorumları, ilerleyen aylarda ise hangi tahminlerin daha isabetli olduğunu göreceksiniz.

Sonra Aralık gelecek. Kış içimize işleyecek, yağmurlar kara dönecek, saatler bir saat ileri gidecek, sabahlar çok karanlık, battaniyeler çok terk edilmez görünecek. Mayıs'a ve sıkıntısına daha çok var... ■



ANLATAN İYİYESE,

Tanıdık geldi mi? John Woo'yu sever misiniz? Severseniz tanıdık gelmiştir mutlaka, kendini tekrarlamaktan gocunmayan bir yönetmen zira kendisi, aynı göndermeleri sonsuz kere yapabilir, yukarıdaki de ustaya buradan önerdiğim bir sekans. Her neyse, ben severim Woo'yu, bütün kişilerini, teknik yetkinliğini, sahne yaratmaktaki başarısını... Evet ahlakçıdır ve hep iyiler kazanır filmlerinde ama o kadar olsun. Sevseniz de sevmeseniz de, kabul edilmesi gereken gerçek John Woo'nun 20. yüzyılın son bölümüne ve 21. yüzyılın başlarına, önemli bir popüler kültür figürü olarak damga vurduğudur. Sadece kendi filmleriyle değil, etkilediği onlarca film ve oyunla bu yeri çoktan hak etti, düşünsenize Matrix'ten Max Payne'e, kaç tane yapımın referans olarak gösterdiği bir isim John Woo. Ve şimdi, kendi ismini bir oyuna veriyor, Midway'in son aksiyon bombasını John Woo sunuyor.

Stranglehold, yönetmenin favori aktörü Chow Yun-Fat'i başrolünde oynattığı 1992 yapımı Hard Boiled'in (Iashou Shentan) devamı. Bir sinema filminin devamı olarak, yönetmen koltuğuna bir aksiyon dehasını oturttuk nasıl bir yol izleyeceğini belirlemiş bir yapım Stranglehold. Amacı sine-

mayla oyunu yan yana getirmek, oyuna sanat vermek. Bu açıdan Michael Mann'in projesi Kane & Lynch'le paralellikler gösterdiğini söylemek mümkün oyunun. Ancak Kane & Lynch'in aksiyona yaklaşımı daha taktik bazlıyken, Stranglehold'un bütün hatlarıyla Max Payne'i andırıldığını, yani tam gaz macera olduğunu belirteyim.

KONU ÖNEMLİ DEĞİL

Hikayemiz, Hard Boiled'in mangal yürekli kahramanı Tequila'nın bir polislin öldürülmesini araştırmasıyla başlıyor. Ancak soruşturma ilerledikçe olay kişisel bir hal almaya başlıyor, eski karısının çıkarılması işler iyice çetrefilleşiyor. Hong Kong çetelerini ve Rus mafyasını karşısında bulan Tequila, birkaç saatlik mouse desteği ve WASD indirmesi bekliyor, bunu ona verebilir miyiz sizce?

Söylediğim gibi, Stranglehold'un oyanışı aynı Max Payne gibi olacak. Zaten Max Payne de aynı John Woo filmleri gibiydi. Videolarını izlediyse fark etmişsinizdir, bol bol duvarda yürüme, bol bol atlama-zıplama ve elbette bol bol "Tequila-time" var oyunda. Tequila-time, bullet-time'a Midway'in verdiği isim. Diğer oyunlardan farklı olarak buradaki ağır çekimler otomatik oluyor. Silahınızı düşmanınıza

doğrulttuğunuz zaman Tequila-time'a giriyorsunuz. Yapımcıların bunu yapmaktaki amacı, oyuncunun kafasını mümkün olduğunca az karıştırarak maksimum aksiyona ulaşma isteği. Hatta bu yüzden oyunda objelere takılma ya da uzağa/yükseğe atılamama gibi problemler de yaşanmayacak, siz ilerleme ya da atlama komutu verdiğinizde, Tequila en doğrusunu yapacak. Oyuncunun düşünmesi gereken tek şey, düşmanlarını nasıl öldüreceği olacak. Nitekim düşmanları değişik yollardan, affili şekillerde öldürünce "özel hareket" barı dolacak ve bu bar dolduğu zaman Tequila'nın ekstra yetenekleri ortaya çıkacak. Mesela düşmanlarla dolu bir odada önce bir takla atıp sonra baştan sonra bütün adamları tek tek harcayacağı bir sahne görebileceğiz. Üstelik bizim hiçbir şey yapmamıza gerek kalmadan, yavaşlatılmış bir çekim ve farklı açılardan, bir John Woo filmiymişçesine izleyeceğiz bütün olanları.

Oyunun John Woo filmlerine benzemesi için her şeyi yapan yapımcıların grafiklere çok önem verdiği kesin, bunu videolardan anlayabiliyoruz zaten. Unreal Engine 3.0 grafik motorunun ve Havoc fizik motorunun kullanıldığı Stranglehold'da dikkat çeken önemli özelliklerden biri, çevrenin yüksek dercede parçalanabilir olması. Hele bir müze bölümü var ki, of of. Koca bir dinazor iskeleti ve altında onlarca kötü adam. Aklınıza ne geliyor? Kesinlikle. (Sırtttm.) Ve elbette olağanüstü grafikleri var oyunun, kahramanımız Tequila -bu arada Te-

quila'nın tamamen Chow Yun-Fat'e benzetilerek modellendiğini ve seslendirmeyi de bu abimizin yaptığını söyleyelim- ve düşmanlarının hareketleri çok akıcı ve çok insansı. Özellikle Tequila'nın yapabildiği çok fazla sayıda hareket var, bu da oldukça gerçekçi bir görüntü oluşmasını sağlıyor. Tabii hepsi "filmvari görüntüler" için...

HER ŞEY SANAT İÇİN. SANAT DA, OYUN DA...

İşte bu kadar yüksek potansiyelli bir oyunun zırt dediği nokta burası olabilir. Daha önce kaç yazıda söyledim bilmiyorum, oyunun sinemaya yaklaşması, oyunun sanatsallığı beni her zaman çok çok heyecanlandıran şeyler. Ama bir yandan da oyunun sırf sinemasal olsun diye her şeyi kendisinin yapması, oyuncuyu bir yerden sonra "ben sizi yalnız bırakayım o zaman" noktasına getirebilir diye düşündüm Stranglehold için çalışırken. Otomatik Tequila-time, otomatik zıplama, engellere takılmama, iyi de ya çok kolay olursa?... Bu noktayı bir yerlere soru işareti olarak düşelim ama yine de heyecanlanmaktan geri kalmayalım. Açık ve kapalı birçok değişik mekanda geçen (müzeler, Hong Kong Çayevleri, açık pazar yerleri, pahalı lokantalar, otel lobileri...) John Woo'nun yönettiği, Chow Yun-Fat'in oynadığı, heyecanın asla dinmeyeceği bir oyun, harika grafikler ve çok yetenekli bir fizik motoruyla geliyor. Daha ne olsun? ■

- Mehmet Kentel

► **Yapım** Midway ► **Platform** PC, Xbox 360, PS3 ► **Tür** Aksiyon
► **Web** <http://www.midway.com> ► **Çıkış Tarihi** 2007'nin ilk çeyreği

lunsun.

İkinci etaba gelelim. İlk koşulumuz, ilk etaba katılmış olmanız. Sitenizi Azbuz'a gönderdiyseniz şimdi (şimdi dediğim Burning Crusade çıktıktan sonra elbette) ilk işiniz herkesten önce 70'inci level'a ulaşmak. Ama tek yapmanız gereken oynamak değil, bir yandan da bu süreci sitenizde anlatmanız gerekiyor. Yani bir ?Level 70 Blogu? hazırlayacaksınız.

Yarışma jürisi Azbuz ve Level editörlerinden oluşuyor. Değerlendirme, sitenizdeki yazı, yorum, fotoğraf ve forumların kalitesine bakarak yapılacak. Burada mühim olan nicelik değil nitelik. İçeriğinizin kaliteli olması, sitenin çok kalabalık olmasından daha önemli. Ancak jüriden eşit puan alan iki site söz konusu olduğunda yazı, yorum, fotoğraf ve forum açısından hangisinin sayıca daha üstün olduğuna bakılacak. İkinci etap için de adaysanız, lvl 70'e ulaştığınızda blogunuz da hazırsa bu durumu bilgi@azbuz.com adresine bildirmeniz gerekiyor.

Yarışmaya katılmayı düşünüyorsanız, düşünmeyi bırakıp hemen harekete geçmenizi öneririz. Çünkü son katılım tarihi 17 Aralık. Sonuçlar 24 Aralık'ta açıklanacak. Katılım koşulları, ödüller, jüri ve konuyla ilgili merak ettiğiniz diğer her şey www.azbuz.com/wow adresinde. ■

WORLD OF WARCRAFT

WoW YAZ WoW KAZAN

ÖDÜLLER

Birinciyi WoW Burning Crusade = 3 aylık üyelik
İkinciyi WoW Burning Crusade = 3 aylık üyelik
Üçüncüyü WoW Burning Crusade = 3 aylık üyelik
Dördüncüyü WoW Burning Crusade = 3 aylık üyelik
5. ve 6. sıradaki WoW Burning Crusade

SİTENİZLE

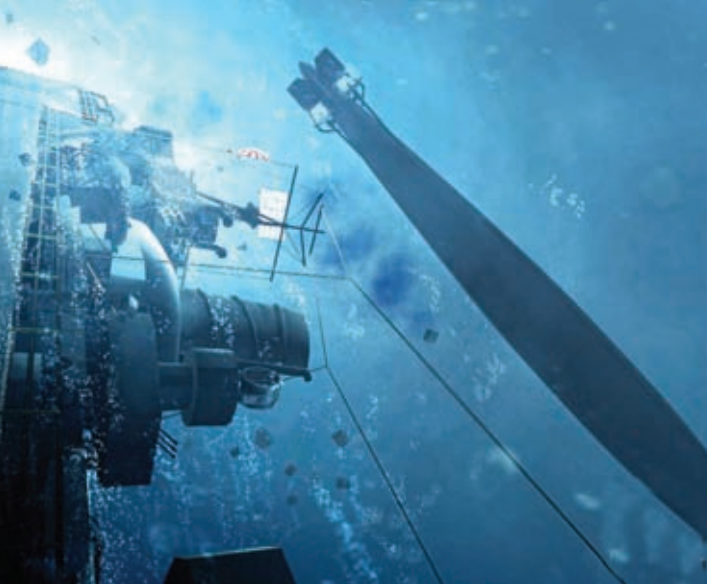
YENİ SİTE

LEVEL

NE DEMEK U-BOAT YOK?

SILENT HUNTER 4 WOLVES OF THE PACIFIC

İLK BAKIŞ



>> Bundan çok, çok uzun yıllar önce Orta Dünya'da barış ve refah hüküm sürüyordu. Kırklarda tavşanlar sevinç içinde zıplıyor, Hobbit'ler ile Elf'ler kanka kanka takılıyor, Dwarf'lar ise gönüllerince yiyip içip eğleniyorlardı. Taa ki Hitler adında karanlık bir büyücü çıkıp, Orta Dünya'yı cehenneme çevirene kadar. Orduları çok güçlü ve durdurulamazdı. Ama korkunç büyücü Hitler'in bu ordularından çok daha korkunç bir şey vardı: Donanması. Hele yedi denizlerin, korku saçan U-Boat'ları asla yenilmezdi. İşte Silent Hunter serisi ise bu efsane karanlık denizaltıların hikâyesidir. En azından bugüne kadar...

Silent Hunter dediğin U-Boat'suz olmaz arkadaşlar. Ama gel gelelim bu sefer oyunumuz Pasifik'te geçecek ve Pasifik'te Alman U-Boat'u ne arasin (benim gibi harita ve pusuladan nasibini almamış bir

U-Boat'ları olmayacağı gibi Japon denizaltılarını da kullanamayacağız. Oynanabilen dört farklı Amerikan deniz altı sınıfı olarak da sadece P-Sınıfı, Tambor, Salmon ve Gato denizaltıları seçilmiş. Bunun haricinde (kesin olmasa da) kontrol edemesek bile dost veya düşman diğer ülkelerin denizaltıları ile oyunun çeşitli yerlerinde karşılaşacağımız söyleniyor (züğürt tesellisi). Denizaltılar dışında oyunda farklı ülkelere ait toplam 50 farklı gemi sınıfı da olacakmış. En azından batır-dıklarımızın çeşidi bol tutulmuş ama nerde eski U-Boat'lar!

Diğer yandan yeni oyunda üzerinde özellikle durulan iki konu var. Birincisi tayfa yönetim sistemi, diğeri ise tek kişilik oyuncu modu. Tayfa yönetim sistemi daha da basitleştirilecek ve eli-

mizdeki askerlere bacaklık yapmaktan çok daha fazlasını yapabileceğiz. Bu da tayfalar üstünde tek tek bazı şeyleri değiştirebileceğimiz anlamına gelebilecek. Ne kadar müdahale hakkımızın olacağı hakkın ise şu an için kesin bir bilgi yok.

Görevlerde gerçekçilik bir diğer esas unsur olduğundan dinamik değişimler söz konusu olacak. Standart bir devriye görevi düşman donanmasının tespiti ile taktiksel saldırı görevi ya da sadece muhabere görevine dönüşebilecek. Bu esneklik oyuncuya bırakılacak.

Silent Hunter yeni oyununda da her zaman olduğu gibi grafik ve efektleri ile gene göz kamaştıracak. Atmosfer ve gerçekçilikte de gene dudak ısırtacak. Bir tek o konuda hiç bir şüphem yok zaten. Onun haricinde Pasifik'te savaşma fikrine ve U-Boat'ların olmayışına hâlâ alışamadım. ■

-OlgaY Ertez

► Yapım Ubisoft Romanya ► Dağıtım Ubisoft ► Tür Simülasyon
► Platform PC ► Çıkış Tarihi Mart 2007

REUTERS SECOND LIFE'DAN BİLDİRİYOR



>> Saygın haber ajansı Reuters, dünyanın her tarafında açtığı bürolarıyla dev bir ağa sahip. Ajansın bir muhabirine Hindistan'da da rastlayabilirsiniz, İzlanda'da da, Second Life'ta da! Çılgınca bir hızla alternatif gerçekliğe dönüşmeye başlayan yaşam simülasyonu Second Life'ta artık gerçekten Reuters adına mesai yapan ve dış dünyaya buradan ciddi haberler ileten bir haber bürosu var. Second Life'tan özellikle politika ve ekonomi haberleri toplamakla görevli muhabir Adam Pasick, yarattığı Adam Reuters karakteriyle, röportajlar yapıyor, sanal hayatlarında başarılı iş planlarıyla ilgi çeken şirket sahiplerini gerçek dünyaya tanıtıyor. Second Life Haber Merkezi'ne secondlife.reuters.com adresinden ulaşabilirsiniz. ■

FABLE 2

>> Önce Xbox'ı sonra da PC'lerimizi ihya eden Fable'a bir devam oyunu yapılacağını uzun zaman önce haber vermiştik ama şu anda bir yerlerde Fable 2'nin oynanmakta olduğunu duyunca hasedimizi de paylaşalım istedik. Evet, yapımcı Lionhead, Fable 2'nin oynanabilir ilk Xbox 360 versiyonunu Microsoft'a teslim etmiş. Bizler daha bir artwork'ünü bile görmemişken Lionhead'in bu kadar yol aldığını görmek ister istemez kıskanmamıza neden oluyor. Gerçi FP denen bu ilk oynanabilir demo, sadece yayıncılara yapımın hangi aşamada olduğunu anlatmak için hazırlanan bir sürüm. Yani hâlâ oyunun çıkmasına çok var, en az bir yıl... ■

10 YANLIŞ İNANIŞ

Her konunun olduğu gibi oyun endüstrisinin de şehir efsaneleri var. Hani FPS oynayan çocukların el-göz koordinasyonunun diğerlerine göre daha gelişmiş olması ya da akşamlarını bilgisayar başında geçiren birinin aptal kutusu karşısında geçirene göre daha asosyal olacağı gibi... ExtremeTech sitesi, bugünlerde en sık rastladıkları efsanelerden bir Top 10 listesi hazırlamış. Kendi listenize kıyaslamak ister misiniz? Ne, listeniz yok mu! Hemen bir tane hazırlayın o zaman. Kim demiş "top10 listesi yapmak sadece cosmo kızlarına has bir özelliktir, oyuncular liste yapamaz" diye...

1. PlayStation3 başarısız olacak
2. PC oyunculuğu ölüyor
3. 500 dolarlık ekran kartına ihtiyacınız var
4. Konsol oyunları bunaklar içindir
5. Mobil oyunlar çocuklar içindir
6. Konsol oyunları çok basit!
7. PC oyunları fazla karmaşık!
8. Kopya koruma işi çok zahmetli
9. Oyunlarda çok fazla şiddet var
10. Oyunlardan utanıyorum ■

SPEEDBALL'UN DÖNÜŞÜ

Bitmap Brothers denince akla gelen ilk iki oyun, Speedball ve The Chaos Engine geri dönüyor. Nerden mi biliyoruz? Alman oyun yayıncısı Frogster iki oyunun da PC için isim hakkını satın aldı. Haberin asıl güzel yanı, çoktan kayıplara karışmış olan Bitmap Brothers'ın da bu iki klasikle birlikte oyun dünyasına dönüş sinyali vermesi. Aynı kadroyu birebir tekrar oluşturabilecekler mi bilmiyoruz ama Frogster'in açıklamasına bakılırsa Speedball ve The Chaos Engine'i iki ekip birlikte canlandıracakmış. Böylece 80'lere dönüş operasyonunun son halkası da tamamlanmış oluyor, bir de Suna Yıldızoğlu sahnelerine dönüp bize İngilizce'den bozma aksanlı Türkçeyle şarkılar söylese tam olacak. Sahi, Türküler Türkülerimiz isimli eşsiz besteyi niye hâlâ yeniden yorumlayan çıkmadı? ■



ROGUE WARRIOR GEARS OF WAR'A SIKI BİR RAKİP GELİYOR

Bethesda, Oblivion'la rol yapma oyunlarını yeniden tanımladıktan sonra, şimdi de gözünü taktik aksiyon türüne çevirdi. Rogue Warrior, Unreal 3 motoruyla hazırlanıyor ve Kuzey Kore'yle Güney Kore arasında çıkan bir savaşta, Kuzey'de kalan bir SEAL askerinin Güney'e kaçma çabasını konu alıyor. Kaynaklarınız az olduğundan, dostlarınız ise hiç olmadığından elinizden geldiğince çatışmalardan kaçıp saklanarak, Kuzey Kore askerlerine kendinizi belli etmeden Güney Kore'ye ulaşmaya çalışacaksınız.

Rogue Warrior'un tek kişilik senaryosunu tıpkı Gears of War'da olduğu gibi, çok iyi

düşünmüş bir Co-Op modunda, arkadaşlarınızla birlikte oynayabileceksiniz. Co-Op moduna herkes istediği zaman girip çıkabilecek, ama Rogue Warrior'un Gears of War'a üstün olan yanı ise Co-Op modunu aynı anda dört kişinin oynayabilecek olması.

Oyunun ilginç olan bir diğer yanı da, oyundaki multiplayer modundaki haritaların, takımlar tarafından seçilen "harita parçalarından" her seferinde baştan oluşturulacak olması. Her iki takım tarafından seçi-



len bu parçalar birbirlerine eklenerek savaş alanı oluşturulacak ve böylece sürekli aynı haritalarda kapışmanın tekdüzeligi kırılacak. Bunun çok kolay ve hemen anlaşılır bir sistem olması lazım ki kafalar karışmasın. ■

► Yapım: Zombie Studios Dağıtım: Bethesda
► Tür: Taktik aksiyon ► Çıkış Tarihi: Aralık 2007

WEB'DE LEVEL'İN SEÇİMİ

www.gametunnel.com

Bağımsız oyunları hepimiz seviyoruz ama onları takip etmek çok kolay değil, ne de olsa reklamlarını yapan bir yayıncıları, incelemelerini yazan büyük web siteleri yok. GameTunnel işte bu açlığınızı giderebilecek harika bir adres. Hem her tür bağımsız yapımın incelendiği, haberlerinin verildiği hem de demolarının yayımlandığı bu sitede saatlerce sıklımadan vakit geçirebilirsiniz.



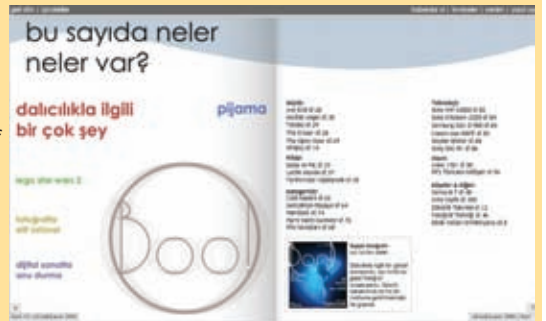
www.vnes.thatsanderskid.com

403 oyunluk nefis bir NES emüle oyunlar damarı... Tek yapmanız gerekense siteye girip, gerekiyorsa Java Runtime Environment kurarak (ya da güncelleyerek) istediğiniz oyuna tıklamak. Her biri en fazla 300K büyüklüğündeki NES oyunları, bu sistemle hiç tanışmamış olanları da cezbedebilir.



www.boodergi.com

Fotoğraf, sinema, oyun, yemek, spor, kitap ve dahası... Online olmasa elde taşınması zor, ağır bir dergi olacakmış Boo ama bu haliyle hem hafif hem de doyurucu (ayçiçeği yağ reklamı gibi oldu). Hem kişisel hem kolektif bir havası var derginin, her ayın 15'inde yukarıdaki adreste...





ELEKTRİK FATURASINI YATIRMAMAK İÇİN İYİ BİR NEDEN LIMBO

➤ Karanlığı sever misiniz? Ama öyle bir karanlık olsun ki bu, silüetler görünsün sadece. Karakterimiz, gözleri ışıltak gibi parlayan bir ufaklık olsun ya da biz onu ufaklığa benzetelim Tim Burton tadındaki karanlık dünyasında. Hatta oyun öyle karanlık olsun ki ne zaman çıkacağını bile bilmeyelim. Adını da Limbo koyalım, şirin gibi gözsün ama gizemli olsun.

Limbo, karanlıkların arasında parlamaya çalışan bağımsız bir platform oyunu. Hitman 2 ve Freedom Fighters gibi oyunlarda görev almış Arnt Jensen tarafından geliştiriliyor. Hak-

kında pek fazla bilgi verilirse de yayınlanan görüntülerden fizik motoru ile bezenmiş Another World - Oddworld tadında bir oyun olarak tasarlandığı anlaşılıyor. Arnt, şu an için tek başına çalıştığı için oyunun ne zaman çıkacağı ya da çıkıp çıkmayacağı konusunda bir bilgi yok. Bağımsız oyunların başarı potansiyelleri düşünülürken bütün karanlığına rağmen oldukça parlak bir çizgi çiziyor Limbo. ■

► Yapım Art Jensen Dağıtım Belli Değil ► Tür Platform
► Platform Belli Değil ► Çıkış Tarihi Belli Değil

DICE'A HEP YEK...

➤ Kendini Electronic Arts'ın şefkatli kollarına bırakan (24 milyon dolar karşılığında) yapımcı Digital Illusions CE (DICE), ne tesadüftür ki anlaşma imzalandıktan birkaç gün sonra Kanada stüdyosunu kapatma kararı verdiklerini açıkladı. DICE'in en iyi oyunlarına; mesela Battlefield Vietnam ve üç genişleme paketine imzasını atmış olan Kanada stüdyosunun çalışanlarının akıbeti ise EA Kanada'nın insafına kalmış durumda. EA, Digital Kanada'nın çalışanlarının çoğulu görüşmelerinin sürdüğünü ve bir kısmını kadroya katacaklarını açıkladı. ■

MAELSTROM GECİKECEK

➤ Codemasters ve KDV Games, bu yılın sonunda piyasaya sürmeyi planladıkları Maelstrom'un Şubat 2007'ye ertelendiğini açıkladı. Yılın iddialı GZS'lerinden biri olan oyunun ertelenme gerekçesi klasik... Oyunun tüm potansiyelini gözler önüne serebilmesi için biraz daha zamana ihtiyaçları olduğunu söyleyeyen Codemasters ve KDV'ye başarılar diliyoruz. Bizim o kadar da acelemiz yok, yeter ki gerçekten tamamlanmış bir şekilde çıksın Maelstrom, kalbimizi kırmasın. ■

DAHA FAZLA OBLIVION KNIGHTS OF NINE GELİYOR



➤ Bethesda Softworks geçen ay Oblivion'ı, Kuzey Amerika'daki çıkış tarihine yetişecek şekilde PS3 için genişletilmiş bir içerikle yayınlayacağını açıklamıştı. Ancak haberin ikinci kısmı da varmış ki onu duymak ancak bu aya kismet oldu. Bethesda yeni bir açıklama ile PS3'e hazırlanan ek içeriğin Sony'ye özel olmayacağını, PC ve Xbox 360 oyuncularının da bir genişleme paketi olarak oyunu satın alabileceğini duyurdu. Knights of Nine ismi verilen genişleme paketi yeni bir faction'ın yanı sıra Oblivion'da yanıtlanmamış bazı soruların cevaplarına ulaşmamızı sağlayacak yeni görevler de içeriyor. Ayrıca oyuncular bir faction'a katılarak ya da kendi kurdukları şövalye birlikleriyle devasa boyutlardaki zindanları araştırabilecek ve Divine Crusader'ın kutsal silahlarını ve zırhlarını



ele geçirebilecekler.

PC oyuncuları için Knights of Nine'in bir özelliği de, Oblivion çıktığından beri yayınlanan tüm download materyallerini de içermesi ki onlar; Horse Armor, The Orrery, Wizard's Tower, Vile Lair, Thieves Den, Mehrune's Razor ve Spell Tomes. Genişleme paketinin PC için çıkış tarihi 23 Kasım. ■

YENİ E3'TEN HABER VAR

➤ Media and Business Summit (Medya ve İş Zirvesi) gibi bir isim olarak yeni soğuk havasını son derece iyi yansıtan (eski) E3'ün 2007 detayları belli olmaya başladı. 11 - 13 Temmuz tarihleri arasında yapılacak olan fuar, Los Angeles şehir merkezindeki gelenekselleşmiş mekânını da geride bırakarak Los Angeles sahiline, Santa Monica'ya taşınıyor. Organizasyondan sorumlu olan ESA tarafından sadece davetiyeli katılımcılara açık olacağı belirtilen bu üç günlük fuarda yine eskisi gibi basın konferansları ve oyun tanıtımları var ama daha çok "iş toplantısı" kıvamında olacak her şey. Stant kızlarını ve oyun demolarını görmek uğruna saatlerce kuyrukta bekleyenler için bu çok ciddi bir değişiklik tabii ki ama sektörün müşterisi değil çalışanı olanlar, yeni düzeni sadece daha sakin, daha az yorucu bir ortamda daha çok iş konuşma imkanı olarak görüyor. Sektörün hem müşterisi hem çalışanı olan bizler içinse durumu değerlendirmek için henüz erken. ■

YÜKLENİYOR...

En güzel oyun, henüz oynamamış olduğumuzdur... Yanlış mıyım Aytekin abi?



PC

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
KASIM '06		
3 Kasım	Marvel: Ultimate Alliance	Aksiyon
3 Kasım	Blitzkrieg 2: Fall of the Reich	Strateji
3 Kasım	Panzer Elite Action: Dunes of War	Aksiyon
3 Kasım	Desperados 2: Conspiracy	Strateji
17 Kasım	Medieval 2: Total War	Strateji
17 Kasım	TC's R6: Vegas	Taktik
17 Kasım	EverQuest II: Echoes of Faydwer	MMORPG
24 Kasım	HoMMV: Hammers of Faith	Strateji
24 Kasım	Phantasy Star Universe	RYO

ARALIK '06

1 Aralık	LotR: BfME2-Rise of the Witch-king	Strateji
8 Aralık	Resident Evil 4	Korku-Aksiyon
8 Aralık	Limbo of the Lost	Adventure
8 Aralık	Rayman: Raving Rabbits	Aksiyon

OCAK '07

19 Ocak	Runaway 2	Adventure
26 Ocak	Sabotage	FPS
26 Ocak	Jade Empire: Special Edition	RYO



PLAYSTATION 2

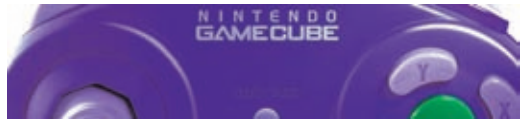
ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
KASIM '06		
3 Kasım	Need for Speed Carbon	Yarış
3 Kasım	Earache: Extreme Metal Racing	Yarış
10 Kasım	DF:Black Hawk Down-Team Sabre	Taktik
14 Kasım	Guitar Hero II	Müzik
17 Kasım	Tony Hawk's Project 8	Aksiyon
17 Kasım	Test Drive Unlimited	Yarış

ARALIK '06

1 Aralık	King of Fighters XI	Dövüş
8 Aralık	Harley Davidson Motorcycles	Yarış
8 Aralık	Rayman: Raving Rabbits	Aksiyon
15 Aralık	Superman Returns	Aksiyon

OCAK '07

9 Ocak	Arthur and Minimoys	Aksiyon/Adv.
12 Ocak	World Snooker Championship 2007	Spor



NINTENDO

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
KASIM '06		
3 Kasım	Need for Speed Carbon	Yarış
17 Kasım	Flushed Away	Aksiyon
21 Kasım	Happy Feet	Aksiyon/Adv.

ARALIK '06

1 Aralık	Shrek: Smash'n'Crash	Yarış
----------	----------------------	-------

OCAK '07

1 Ocak	Super Paper Mario	Aksiyon
--------	-------------------	---------

OYUNCULAR DA DEĞİŞİR

SİZİ KATEGORİZE EDEBİLİR MİYİZ ACABA?

» Oyun sektörünün sınırları genişledikçe eskiden basitçe "12 - 40 yaş arası erkekler" olarak özetlenen oyuncu kitlesi de değişiyor, çeşitleniyor. Tabii bunun tam tersi de geçerli; daha farklı kesimlerden insanlar oyunlara ilgi duydukça oyunculuk sektörü de genişlemiş oluyor. "Hardcore" ve "casual" olarak sadece ikiye ayrılan oyuncu türlerine yenileri ekleniyor. Her neyse, oyuncu türlerini belirlemek için yapılan yeni ve kapsamlı bir araştırma, artık bu iki sınıfın tüm oyuncularını kategorize etmeye yetmediğini ortaya çıkardı. Hatta pazarın yüzde 50'si bu iki sınıfın dışında kalan oyunculardan oluşuyor. Analist Michael Cai'nin 2000 oyuncuyla yaptığı görüşmeler sonrasında ortaya koyduğu saptamasına göre artık oyuncu dendiğinde şu sınıflar akla gelmeli:

Profesyonel oyuncu: Oyunseverlerin sadece yüzde 11'lik bölümünü oluştursalar da online oyunların toplam gelirinde yüzde 30'luk bir katkısı var. Oyunlara en çok parayı onlar harcıyor.

Sosyal oyuncu: Adı üstünde, arkadaşlarıyla vakit geçirmek ya da arkadaş edinmek için oynuyor.

Boş vakit dolduran oyuncu: Bu, oyunlara en çok vakit harcayan gruplar-

dan biri; ayda 58 saatini ekran karşısında oyun oynayarak geçirenler genellikle küçük oyunlar oynayan ve "vakit öldürdüğünü" söyleyenler. Daha iddialı, bütçeli oyunlara da ilgi duyma potansiyelleri var.

Pasif oyuncu: Oyun oynamayı gerçekten seven ama genellikle vakit bulamadığı için uzak duran oyuncu tipi. Eğer bir oyuna vakit harcıyacaksa da tercihi kompleks, zorlayıcı oyunlardan yana oluyor. Ailesi ve arkadaşlarıyla oynamayı da seviyor.

Tesadüfi oyuncu: Canı sıkıldıkça aklına oyun oynamak gelen oyuncu. Online oyunlara ayda 20 saatten fazla vakit ayırıyor.

Düzensiz oyuncu: Kismen, önceki "casual" tanımına uyan oyuncu tipi. Asıl tercihi olan puzzle ve sözcük oyunlarından vazgeçip diğer türlere ilgi göstermesi pek mümkün görünmüyor.

Simdiye dek en çok görmezden gelinen gruplar Sosyal, Boş vakit dolduran ve Pasif oyuncu imiş Cai'nin araştırmasına göre. Hem de bu üç grup online oyuncu kitlesinin yüzde 53'ünü oluşturmasına ve oyun sektörünün kârında yüzde 56'lık bir pay sahibi olmalarına rağmen... ■

COMMAND&CONQUER 3

CEPHEDE YILDIZ YAĞMURU



» Command & Conquer, her zaman getirdiği yenilikleriyle, konusuyula, oynanışıyla çok konuşulan bir seriydi. Tiberium Wars da, ister hayal kırıklığı olsun ister bir şaheser, çok konuşulacak, üstelik bu kez çok konuşulacak (ya da kulak kabartılacak) bir yanı da seslendirme ekibi. Geçmişte de karakterlerine can vermek için Hollywood'dan faydalanan seri için bu kez her zamankinden daha kapsamlı ve tanıdık bir ekip kurulmuş. Kane'i yine eskiden olduğu gibi aktör Joe Kucan seslendiriyor. Ona yeni katılanlar arasında ise Lost'tan, Star Wars'dan, Battlestar Galactica'dan ve dahi Splinter Cell'den aşına olduğumuz yüzler ve sesler var.

Joe Kucan'ın Kane rolü dışında kimin hangi karakteri canlandığı açıklanmış değil ama kadroyu sayalım: Lost'un Sawyer'ı Josh Holloway, Battlestar Galactica'nın iki kadın Cylon'u Tricia Helfer ve Grace Park,

Star Wars serisinin Lando'su Billy Dee Williams, Sam Fisher'ı da seslendiren Michael Ironside... Hepsisi bu değil. Belki de ilk kez bir oyun içindeki haberler gerçek sunucular tarafından anlatılacak. CNN muhabiri Shanon Cook ve Fox'un Las Vegas anchor'ı John Huck Tiberium Wars'da da haber sunucusu olarak karşımıza çıkacaklar. ■

MARVEL UNIVERSE ONLINE

İLK BAKIŞ

BÜKEMEDİĞİN ELİ ÖPECEKSİN



City of Heroes piyasaya çıktığında online oyun dünyasına getirdiği yenilikler dışında Marvel Comics, yapımcı Cryptic Studios'a ve yayıncı NCSoft'a açtığı dava ile uzun süre konuşulmuştu. Marvel bu dava ile CoH'da kendi süper kahramanlarının birebir kopyalandığını ve telif haklarının ihlal edildiğini iddia ediyordu. Sonuç Marvel'ın istediği gibi olmadı: Karara göre CoH'un karakterleri kopya etmediği kabul edildi fakat Marvel kahramanlarının isimlerini karakterlere vermek yasaklandı. Bundan sonra yaşananlar tamamen "En iyi dostluklar kavgayla başladı" sözünü doğrular nitelikte: Marvel, Microsoft

Game Studios ve eski davalısı Cryptic Studios ile birlikte bir yıldır Marvel evreninde geçen bir devasa online için hummalı bir çalışma yürütüyor. Xbox 360 ve Windows Vista'ı buluşturan ilk online oyun olacak oyunun adı Marvel Universe olarak açıklandı. Yani Windows Vista kurulu bir bilgisayara veya X-Box 360'a sahip olmadıkça MUO ile mutlu bir geleceğimiz olamayacak.

HER OYUNCU KAHRAMAN DOĞAR

MUO'da doğal olarak Marvel'ın kahramanlarını değil, kendi karakterlerimizi yöneteceğiz. Buna

rağmen MUO'da Ultimate Spiderman gibi yan seri karakterleri dışındaki Marvel'ın tüm süper güçlerini görme şansımız olacak. Fakat onlarla karşılaşmamızın ne gibi sonuçları olacağı henüz meçhul. MUO'da yaşanan kilit olaylar çizgi romanları da etkileyecek. Aynı şekilde yeni Marvel filmlerinde oyundaki bazı olaylara göndermeler olacak.

Oyunun grafik motoru hakkında henüz bir açıklama yok. Tahminler grafiklerin evrenin atmosferini bozmamak için çizgi roman havasında olabileceği yönünde. Zaten Windows Vista isteyen bir oyun DirectX 10'dan faydalanmazsa bunun büyük bir

ayıp olacağı kesin. Gördüğümüz gibi yapımcılar oyuna ilgili henüz gayet ketum davranıyorlar. Yani çıkış tarihiyle ilgili de bir bilgi yok dersem şaşırmanın.

MUO'ya Sony Online-DC Comics işbirliğinde rakip bir devasa online hazırlandığını da eklediğimizde yakın gelecekte online ortamların (süper kahramanların pelerinleriyle) daha da renkleneceğini tahmin ediyoruz. Göker Dr.Do-om'un ofisinden bildirdi. ■

-Göker Nurbeyler

► Yapım Cryptic Studios ► Dağıtım Microsoft
► Tür Devasa Online ► Çıkış Tarihi Belli değil

İSTER İNAN İSTER İNANMA

BÜYÜK SEÇİM ACILI XBOX

McDonals ve Burger King arasındaki ezeli rekabetin yeni hedefi oyuncular. Geçen ay McDonals'ın Amerika'daki tüm şubelerinde başlayan Nintendo maskotlu menülerinden sonra Burger King bu pazarlama stratejisini biraz daha abarttı ve her menü alana bir Xbox 360 oyunu vermeye başladı. Ama bunlar piyasada bulabileceğiniz oyunlardan değil, Burger King için özel olarak tasarlanmışlar. Pocketbike Racer bir yarış oyunu, Big Bumpin ise lunaparkta geçen bir çarpışan arabalar oyunu. Favorimiz Sneak King ise bir gizlilik-aksiyon başyapıtı. Sam Fisher'in burger kültürüne maruz kalmış bir kahramanı canlandırdığımız oyunda amaç, arkadan yaklaştığımız kurbanlarımıza tekme basmak değil, yemek yedirmek! Aç insanları bulup ağızlarına zorla hamburger tıkıştırmak ne kadar eğlenceli olabilir bilmiyorum ama fikir gerçekten eğlenceli...



WINDOWS OYUNLARI, BİRLEŞİN!

MICROSOFT BİLİNİRLİĞİ VE KALİTEYİ ARTIRMAK İÇİN PC OYUNLARINI HİMALESİ ALTINA ALIYOR.



Yukarıdaki ifadeye hep birlikte alışmamız gerekiyor. Bundan böyle birçok oyunun kutusunda bir logo olarak karşımıza çıkacak bir kalıp çünkü Games for Windows. Microsoft'un ilk kez geçen yıl sözünü etmeye başladığı bu pazarlama kampanyası, söz konusu logoyu taşıyan ilk oyun unvanına da sahip Company of Heroes'un çıkmasıyla birlikte ilk meyvesini vermiş oldu ve kapsamı biraz daha aydınlandı.

Basitçe söylersek, Games for Windows ibaresi, bir oyunun Windows platformlarında (öncelik, XP ve Vista'da tabii) çalıştığına işaret ediyor. Dünyadaki PC'lerin yüzde 90'dan fazlasının Windows işletim sistemlerinden birini kullandığını düşününce oyunları bu ibareyle

etiketlemek gayet boş bir uğraş gibi görünebilir ama hem bu etkiyi alabilmek için oyunların PC'ye çıkmak dışında belli kriterleri de sağlaması gerekiyor hem de Microsoft'un daha kapsamlı planları var.

Amaçlardan biri Sony, Nintendo ve Microsoft'un oyun konsollarındakiyle kıyaslandığında son derece dağınık görünen PC oyunları yığınına kategorize etmek. Yani Windows işletim sistemleri için üretilmiş kaliteli oyunları aynı çatı altında toplayıp, hepsine birer kimlik vermek. Böylece aksiyondan stratejiye, platformdan simülasyona her türden tonla oyunu bir arada görüp, haklarında temel bilgiler alabileceğiniz, oyunla ilgili ha-

berleri, videoları, forumları takip edebileceğiniz, oyunun diğer meraklılarıyla iletişim kuracağınız, online olarak deneme ya da multiplay oynama şansı bulacağınız bir platform yaratılmış olacak.

İkinci bir amaç, ebeveynlere ulaşmak ve danışmanlık yapmak. Hangi oyunların çocuğu için uygun olup olmadığını, güvenebileceği ve kendisini yormayacak bir adresten takip etmek isteyen ebeveynler www.gamesforwindows.com üzerinden birkaç tıkla sorularına yanıt bulabilecek. Hazır siteye uğramışken de ailece oynayabilecekleri oyunlara göz atacak, endi zevkine uygun neler varmış bir bakacak, derken site amacına ulaşmış olacak. "Casual" denen kitleye mensup daha çok insan, gözlerine karmaşık ve soğuk görünmeyecek bir yöntemle, ürkütülmeden oyun dünyasına ısındırılmış olacak...

Üçüncü amaç, oyun için hazırlanacak rehberden kurulum arayüzüne kadar her noktada "Microsoft standartlarını" uygulamak. Böylece GfW damgalı her oyunda wide screen desteği, MediaCenter'dan açılabilme, 64-bit Windows ve Xbox 360 controller'ıyla uyumluluk özelliklerinin standart olduğunu bileceğiz. Vista'yla birlikte gelecek olan Ga-

mes Explorer'ın da işine katılmasıyla bilgisayarımızla ilgili hemen her konuda olduğu gibi oyunlarda da dört bir yandan Microsoft kuşatması altına gireceğiz. Ayrıca oyun firmalarıyla da özel anlaşmalar yapan Microsoft, Games for Windows ailesindeki oyunlar için özel indirimler, bonus eklentiler gibi promosyonlar planlıyor. Hatta şimdiden www.windows-marketplace.com adresinde yüzde 20'ye varan indirimler başlamış durumda.

Microsoft'un bu alandaki yatırımı oyun kutularına yapılandırılacak bir logo, tıka basa dolu bir web sitesi ve oyun yapımcılarıyla kurulan birebir bağlantılarla sınırlı değil. Dünyaca ünlü Computer Gaming World dergisi de proje kapsamında ismini Games for Windows: The Official Magazine olarak değiştiriyor ve tam kadro ve "resmi" olarak Games for Windows'a adıyor kendini.

Uzun zamandır PC oyuncusu olanlar için belki tüm bunlar pek bir şey ifade etmeyecek ama oyunlara uzaktan bakan ve içindeki oyuncunun uyandırılmasını bekleyen çok büyük bir kitlenin bu projeden etkileneceğini ve PC'lerinde oyunlara da yer açmak isteyeceklerini şimdiden söylemek mümkün. ■

-Serpil Ulutürk

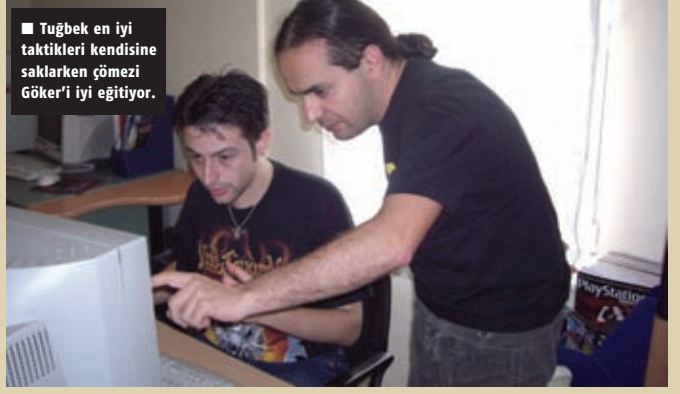


ÖLDÜRÜN! HERKESİ ÖLDÜRÜN! VURUN KAFASINA!

LEVELCUP EPISODE #9: DEFCON



■ Volkan'ın gözünün sık sık Sinan'ın arkasında asılı duran ve Tuğbek'in üşenmeden Viyana'da metro durağından sökü� getirdiği "Blaxus" posterine kaydığı gözlemlendi.



■ Tuğbek en iyi taktikleri kendisine saklarken çömezi Göker'i iyi eğitiyor.

➤ O, her şeyi bir yana bırakmış dünyanın çok yakında sürükleneyeceği nükleer savaşı düşünüyor. Savaş karşıtı Mehmet ise onun bu düşüncelerine karşı çıkıyordu. Savaşır mısın, sevişir misin tartışması sürerken telefon çaldı. CTU telefonu gibi öten telefonun ön ekranında Blaxus yazısı çıktı, kapağı açıldığında ise Blaxis yazıyordu. Bir an O, telefonun sapıttığını düşünse de bu işte bir gariplik olduğunun farkındaydı. Zira Sinan telefon etmez, direk ofise ışınlardı.

Telefon konuşmasının hemen ardından herkes ofisteydi. Sinan, ofisin ortasında dikilmiş ve elini koca bir nükleer başlıklı füzeyle yaslamıştı. Kötü adam gülüşünden sonra, bir Peter Moore edasıyla bu ayın LEVELCUP oyununun çok sevdiğimiz nükleer savaş oyunu DEFCON olduğunu anlattı. Kötü adam gülüşünün nedeni de ortaya çıktı; Sinan oyunu yapımçılardan özel olarak istemiş ve bize haber vermeden bir hafta boyunca çalışmış.

HERKES ÖLÜYÜR

OlgaY her ne kadar en başta, Sinan'ın bir GZS oyunundan tam

puan alacağına inanmayıp "Dünyanın sonu gelecek, muhahaha. I'm the SON!" dese de günün ilerleyen saatlerinde, "N'oldu OlgaY'ım, Adriyatik'te filoların mı battı" sorusuna tabi tutuldu. Isınma maçında Berkant açık ara birinci oldu ve bir anda turnuvanın favorisi haline geldi. Favori de belli olunca kafalara İddaa kuponları düştü, dolduruldu, Ramazan ayında kumar oynamaz denilip kuponlar yitildi. DEFCON ayağının ilk maçı Sinan, Volkan ve Göker arasındaydı. Sinan çok çalışmıştı ve kendine güveniyordu, Volkan daha önce iki kez DEFCON oynamıştı, Göker ise DEFCON'u ilk defa görüyordu. Sinan ve Volkan birbirini yerken Tuğbek de Göker'e oyunu "öğretiyordu". Sinan ve Volkan birbirlerini git-tikçe yedi. Diğerleri tüm silahlarını bitirdiğinde, Tuğbek verdiği taktiklerle Göker'i galibiyete taşıdı. Her ne kadar taktik vermedim dese de yemedik. Sıralama Göker, Sinan ve Volkan şeklinde oldu.

İkinci maç Berkant, OlgaY ve Tuğbek arasında gerçek-

leşti. Berkant her zamanki gibi Avrupa'ya kuruldu. Tuğbek tahminlerin aksine Amerika yerine Afrika'ya yerleşti. OlgaY ise Rusya'dan saldırılarına devam etti. Taraflar savunmalarını öyle bir yere yerleştirmişti ki; Berkant Tuğbek'e saldırı OlgaY füzeyi vuruyor, Tuğbek OlgaY'a saldırı Berkant füzeyi durduruyordu, başta çok kırsırdı oyun. Sonunda OlgaY ve Berkant ateşkes ilan etti ve Tuğbek'e girişti. Berkant ise "yemişim ateşkesi, OlgaY'ı da çıkartayım aradan" deyip OlgaY'ı gafil avladı. Daha doğrusu neredeyse avlıyordu çünkü OlgaY, Berkant'ın kıskıs güllüşlerini fark etmişti. Böyle olunca Tuğbek - OlgaY ikilisi Berkant'a tam anlamıyla abandı. Berkant ağır darbeler alarak sonuculuğa düştü ve umutlar kesildi. OlgaY ve Tuğbek de birbirlerine saldırdı. Berkant'a kimse saldırmayınca tüm savunmalarını indirdi ve iki tarafın kan kaybetmesini izledi. Kaybedecek kan kalmayınca Berkant biriktirdiği nükleer gücüyle etrafa ateş saçtı ve otuz saniye sonra birinciydi. İkinci maçın sıralaması ise şöyleydi; Berkant, Tuğbek, OlgaY.

NÜKLEER BAŞLIKLİ KIZ

Finalde en çok puan alan üçlü olan Berkant, Tuğbek ve Göker vardı. Berkant yine Avrupa'ya, Göker Asya'ya, Tuğbek ise Amerika'ya ko-

nuşlandı. Berkant'taki taktiksel sabrı kimsede görmediğimi iddia edebilirim açığı. Denizaltılarını sinsice düşmanlara yaklaştırdı, ağırdan ağırdan. Tuğbek bu sefer Berkant'a karşı temkinliydi, bu yüzden oyunun başında Atlas okyanusunda iki tarafın da donanması kalmadı. Oyunun kaderini değiştiren şey Göker'in yanlışlıkla Tuğbek'e ateşkes ilan etmesiydi. 10 dakika boyunca Göker, Tuğbek'e karşı tüm kapılarını açtı. Tam ateşkes krizi bitti derken Göker'in komşusu ofisi bastı ve sen geceleri çok sesli oyun oynuyorsun, çok sesli konuşuyorsun diye saydırmaya başladı. Göker'in tüm dikkatini dağıtan bu olay oyunun ikinci dönüm noktasıydı. Göker iyice kan kaybetti. Bu ana dek Berkant sadece on füze atmıştı. İki saat boyunca Tuğbek ve Göker birbirine saldırdı, Berkant bekledi. Bekledi, bekledi, bekledi... Herkes tam "oyun çözüldü" derken Berkant elindeki yüz kırk füzeyle dünyanın ortasına delik açtı. Ancak Tuğbek'in savunması Berkant'ı yavaşlattı. Final maçı sonunda 9. LEVELCUP'ın sıralaması şöyle oldu; Tuğbek, Berkant, Göker.

Tarihin en uzun LEVELCUP ayağının ardından Tuğbek birinciliği garantiledi. İkincilik savaşı hala sürüyor. Göker ise ilk oyununda üçüncülük elde etti. Geriye üç LEVELCUP kaldı. Birinci belli, ikinci kim olacak?

Not: Alt komşuya karşılık Göker yanında OlgaY'ı götürdü, sesi sağlamdır OlgaY'ın da.

- Berkant Akarcan ■

Kasım ayı puan tablosu

	SERİ BAŞI	OYUN SAYISI	TOPLAM
Tuğbek	1	9	64
Volkan	0	8	38
Olgay	0	8	36
Sinan	0	9	28
Berkant	0	8	28
Mehmet	0	6	22
Serpil	1	3	12
Kaan	0	4	10
Göker	0	1	4
Jesus	0	1	2



FOTOFİLİ BİR EKLAN GÖRÜNTÜSÜ, BİN KARAKTERE DEĞERDİR



PC

CRYSIS

HEYECANMETRE



YANIYORUZ !

>> Crysis'in el çizimi görüntülerine baktıkça insanın aklına Bob Ross geliyor, bir zamanlar televizyon karşısında kilitlenerek izlediğimiz ve birkaç fırça darbesiyle orman, dağ, şelale, dere yapıp "gördünüz mü, ne kadar da basit!" diyen ressam. Far Cry'da olduğu gibi yine yemyeşil ve huzur verici görünen bir tropik iklimde geçen ve yine arkasında son derece ürkütücü olaylar saklayan bir oyun

olacak Crysis. Hakkında o kadar çok konuştuk ki artık sadece bu yeni görüntülerine bakarak oyunun çıkacağı kış günlerine kadar meditasyon yapmak istiyoruz. Bob Ross tabloları gibi Crysis de bu mesafeden "çok basit" görünüyor ama Bob Ross sayesinde öğrendiğimiz (resim yapmayı öğrenemedik ama bunu öğrendik) gibi; "hiçbir şey uzaktan görüldüğü kadar basit değildir." ■

PC, XBOX 360

ALAN WAKE

HEYECANMETRE



MÜTHİŞ BİR OYUN OLACAK !

>> Ne zamandır kendisinden haber alamadığımız Alan Wake yeni fotoğraflarını göndermiş. Dan Brown tarzı "tüvit" ceket ve Spongebob tarzı "Haaa-zırım! Haaa-zırım!" bakışıyla Alan, 2007'nin en sükseli oyun karakterlerinden biri olacak, buna şüphe yok. Yine birbirinden maceralı sahnelerin yer aldığı son Alan Wake ekran görüntülerinde, sağa sola uçan arabalar kadar dikkat çeken bir şey daha var ki, o da her şeyi kahverengiye boyayan sepia filtresinin etkileri. Tıpkı öncülü Max Payne gibi Alan Wake de şiddetinin arkasında hüznü bir hikâyeye sahip olacak. Nişanlısının bir anda ortadan kaybolmasıyla kendini toparlamak için küçük bir kasabaya yerleşen bir yazarın, yazmak dışında her şeyi yaptığı bu Remedy yapımı için tahmini varış süresi birçok uzun ay... Belki de yıl... ■





PC

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

HEYECANMETRE



MERAK UYANDIRICI !

» Quake II'den bu yana çok zaman geçti ama multiplayer Quake oynamanın devri hiç geçmedi. Global Defense Force (GDF) ile istilacı yaratık ırkı Strogg'u karşı karşıya getiren son Quake gibi Enemy Territory: Quake Wars da bu iki tarafın büyük sa-vasını konu ediniyor. Quake IV'ten esas farkı

ise tamamen bir takım oyunu olarak tasarlanmasında. Beş ayrı karakter sınıfı arasından insan ya da Strogg olarak oynayabileceğiniz Enemy Territory'de taktiklerinizi, alacağınız görevler üzerinden kurmanız gerekiyor.

Oyunda id'nin ilk kez kullanacağı Mega-

Texture teknolojisi de ufka kadar gördüğümüz her şeyin tek parça halinde ve yüksek kalitede kaplanmasını sağlıyor. Yani karakteriniz dayak yediğinde, maytap gibi patlaya patlaya havada uçtuğunda bütün dünya en kaliteli şekilde sizin bu halinizi izliyor olacak... ■

PC, PS3, 360

ASSASSIN'S CREED

HEYECANMETRE



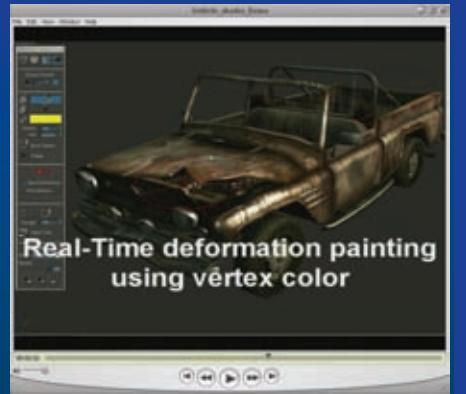
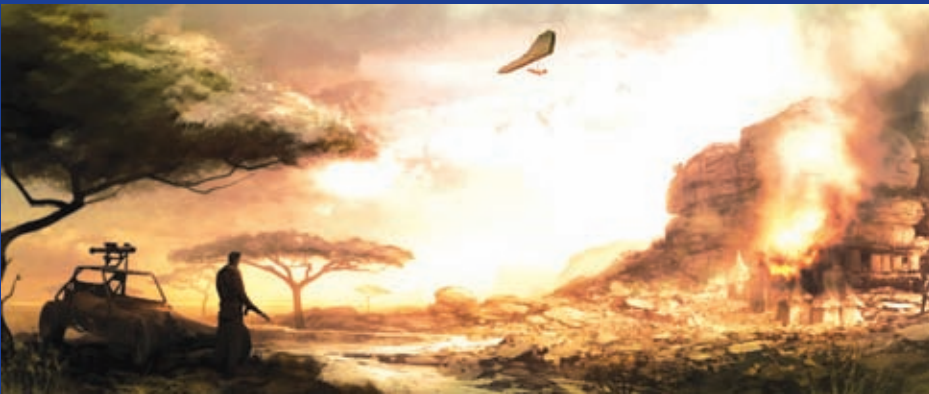
YETİ BU ESRAR PERDESİ !

» İşte size şimdiye kadar hiçbir yerde yayınlanmamış bir ekran görüntüsü. Oyunun Pause menüsünden alınan bu görüntü, Assassin's Creed'in gizemi hakkındaki bazı sorulara cevap olabilir.

Dikkat ederseniz bu ekran görüntüsünde Quest Log yazısının altında "Access Notes Taken By The Assistant" (asistanın aldığı notlara bak) yazıyor. Yani biz geçmişe ait anılar yardımıyla, gelecekte işlenen (Haşhaşi tarikatından şüphelenilen) önemli bir cinayeti çözmeye çalışıyor olabiliriz. Oyunun tamamının sanal bir rüya makinasının içinde geçme ihtimali yüksek.

Veya tüm bu "aman çok gizlemeye çalıştık, ama elimizden kaydı bak gördün mü" ipuçları, Ubisoft'un bizi şaşırtmak için planlı yaptığı yemlemeler de olabilir. Bu da büyük bir ihtimal.

Dikkatimizi çeken son şey, bu menüyü hazırlayanın İngilizce'sinin düzgün olmaması. WORLD MAPS'in altındaki yazılar "aces all know maps of the areas" ve OPTIONS'in altındakiler de "access different seetings" şeklinde, yani yanlış yazılmış. Veya bu da yem ve biz de yuttuk. Gel de delirme! ■



PC

FAR CRY 2

HEYECANMETRE



CRYSIS VARKEN ÇOK DA...

» Ormanlık arazilerin kralı yan sayfada gövde gösterisi yapa dursun, CryTek'in geride bıraktığı isim Far Cry da ikinci oyunla geri dönüyor. Bu kez ormanlık arazide olduğu kadar çöllük, yeraltı mağarasılık, medeniyetten uzak gelişmemiş kasabalık ve kartellerin kimbilir ne tür karanlık işler çevirdiği kalelik araziler de oyunun kapsamı içinde olacak. Yeni bir motor kullanılarak hazırlanan oyu-

nun tanıtım videosundan alınan sağdaki görüntüde, hasar alan araçların yavaş yavaş yamulduğu görülüyor. Uzun süre kullanılan silahlara da bozularak parçalanacak.

Ama, CryTek'in yapmadığı yeni bir Far Cry için AĞLAMAMIZ çok UZAK bir ihtimal (İngilizce isme kelime esprisi yapınca da rezil oluyormuş, bunu da öğrendik böylece) ■

2007'NİN EN İYİLERİ



WORLD IN CONFLICT (Massive Entertainment) pc

TUĞBEK (OLUMLU): Company of Heroes bizi bizden almışken, başka bir strateji oyununu burun kıvrımadan oynamak zor olacak. Bunu başarabilmek için yeni oyunların gerçekten farklı olması, türe yenilikler getirmesi şart ve ne güzel ki World in Conflict'in vaat ettiği de tam olarak bu. Her şeyden önce, multiplayer GZS oynamayı karmaşık ve yorucu bulanlar için WiC yepyeni bir dünyanın kapısını açacak. Az birim yönettiğiniz, hızlı ve eğlenceli oynanışlı bir strateji oyunu, henüz strateji türüne ısınmamış olanların tam ihtiyacı olan şey.

Ayrıca içimden bir ses Massive, oyunun tek kişilik bölümlerinin de sürprizli olacağını söylüyor. Oyunun grafik ve ses alanında muhteşem olacağı da ortada. Üstelik fantastik ve fütüristik

POTANSİYEL



tonlarca strateji oyunu içinden, günümüzde geçen az sayıdaki oyunlardan birisi olarak da sıyrılacak World in Conflict.

SİNAN (KARARSIZ): World in Conflict'in arkasındaki fikir çok iyi aslında: Counter Strike tarzı, hızlı oynanan bir strateji. Sınırlı sayıda birimle savaşa katılmanın yaşatacağı stresi yaşamayı ben de istiyorum. Ancak beni karasızlığa iten bazı yönleri yok değil oyunun.

Yapımcı Massive'in önceki oyunları Ground Control 1 ve 2 çok iyi oyunlar olmalarına rağmen unutuldu. Uzun soluklu olamadılar. World in Conflict'in de başına aynı şeyin gelmemesi için herkesin kabul edeceği ve seveceği yenilikleri, herkesin oynayabileceği basitlikte sunması lazım. Bu zor bir iş.

WiC'in benim gördüğüm en büyük avantajı ise, direkt Company of Heroes'la karşılaştırılmayacak olması. Stratejilerde görmeye alıştığımız "üs kur, kaynak topla, savunma kur, üret, saldır" formülü Company of Heroes tarafından darmadağın edildi çünkü. ■

■ "War. War never changes."



2006'DA NE DEMİŞİZ, NE OLMUŞ?

Oyun	Ne olacak demişiz?	Sonuç?
Alan Wake	Level Klasik	Gelecek yıl çıkmasını umuyoruz
Prey	Level Hit	Level Notu: 65
Company of Heroes	Level Hit	Level Klasik (%97)
Dragon Age	Level Klasik	Ses soluk yok
Paraworld	Level Hit	Gelecek ay incelenecek
Black	Level Klasik	Level Hit (%80)
Dark Messiah	Level Hit	Bunu yazdığımız sırada çıkmamıştı
Supreme Commander	Level Hit	Bu yazıya da konuk oluyor
Unreal Tournament 2007	Level Klasik	O da hala çıkmadı
Hellgate London	Level Klasik	Ne yazık ki o da çıkmadı



Geçen yıl kendimizle fazla övünmüşüz. "2005'in en iyilerini ne kadar da doğru tahmin ettik ahah hah!" diyerek öyle bir böbürlenmişiz ki, 2006 için tahmin ettiğimiz hiçbir şey tutmadı. Demek ki neymiş, büyük lokma yememek, büyük laf etmemek lazımmış.

Önümüzdeki yıl oyun dünyası fazlasıyla kalabalık olacak. 2 yeni konsol geliyor dünyaya. Oyun sayısında artış oluyor. Gelecek yıl hakkındaki tahminlerimizi, herkesin yakından takip ettiği oyunlar üzerine kuracaktık. Ama o da ne? Bir de baktık ki GTA 4 gibi, MGS 4 gibi babalara karşı bazı çatlak sesler çıkıyor içimizden. Birileri bu oyunların fos çıkabileceğine inanıyor. O zaman biz de bu heyecanlı ve cesur gençlere bir şans verelim istedik. 2007'nin en iyi oyunları olacağını düşündüğümüz 20 oyun hakkındaki fikirlerimize, olumlu ve olumsuz düşünen her iki tarafın da görüşleriyle ve savlarıyla birlikte yer verelim dedik.

CRYSIS (Crytek) PC

TUĞBEK (OLUMLU): Hala inanamıyorum Sinan'ın benden bu yazıyı istemesine. Crysis'in neden gelecek senenin en iyi FPS'si olacağını açıklamaya gerek var mı? Sağır sultanlar, Aborjinler, Eskimolar bile duymadı mı Crysis'in ayak seslerini? İşitmiyor musunuz? Dalga dalga, gümbür gümbür geliyor Crysis! Piyasaya çıktığı gün dünyanın grafik teknolojileri en yüksek oyunu olacak Crysis. Bizi şimdiki bilgisayarlarımızdan soğutacak, bir sonrakini aldığımızda "işte budur be!" dedirtecek. Yapay zekâsıyla bizi titretecek, afallatacak, pek çok strateji oyununda bile olmadığı kadar kafa patlatacağız düşmanı alt etmek için. Atmosferi yüzünden kanımız bir kaynayıp, bir donacak. Silah ve zırh sistemi devrim yaratacak. FarCry efsanesinin devamı olan bu oyun hem Yerli kardeşler oyunu, hem de adam gibi bir hikâyesi var bu sefer. Daha ne diyeyim?

Ha, şimdi birileri çıkıp "sadece 10 saat sürecekmiş ama bıldı bıldı..." yapabilir. Ama unutmayın ki muhteşem Star Wars sagası bile sadece 13 saat sürüyor toplamda.

■ Silah ve zırhımızı oyun sırasında dilediğimiz gibi modifiye edebilmek, oynayış şeklimizi belirleyecek. Üstelik modifikasyonlardan geri dönmemiz de mümkün.

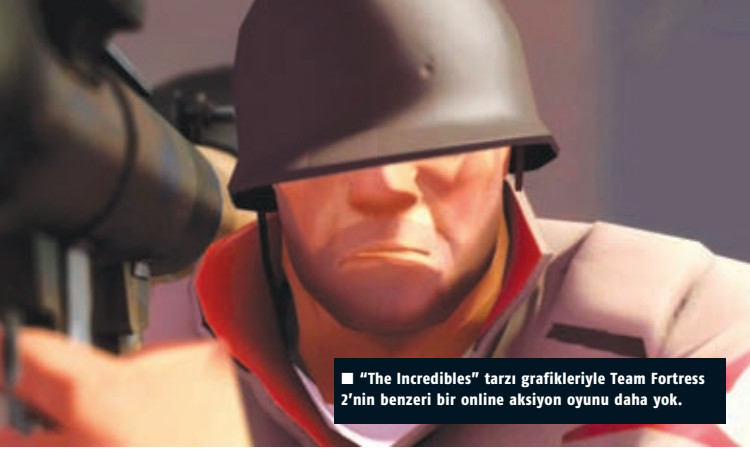


POTANSİYEL



OLGAY (OLUMSUZ): Tamam grafik olarak mükemmel bir oyun, tamam fizikleri ve atmosferi süper, tamam o ışıklandırmaların hastası olduk ama bıkmadık mı artık uzaylı kesmekten, öldürmekten, püre yapmaktan? Cidden bir gün uzaylılar dünyaya gelse ve "Sanal Soykırım Anıtı" dikmeye kalksa ne diyeceğiz onlara? Ayıptır artık, günahtır ya! Daha bize özgü, daha yöresel, daha Dünyalı konseptler seçilemez miydi? Mesela dünyada tarhana çorbası stoklarının bitmesi ve bu durum üzerine çıkabilecek bir Üçüncü Dünya Savaşı gibi. Ya da "İkinci Dünya Savaşı'nda Naziler'in lideri Paris Hilton olsaydı ne olurdu" gibi... (çok zayıf bir sav olmuş seninkisi be Olgay - Sinan).

Crysis'in bir diğer patlamaya şayan noktası da ne kadar güzel ve muazzam olursa olsun, tek atımlık bir oyun olacak olması. Çoğu FPS'nin kaderi bu aslında ama bu kadar emeğe yazık değil mi? 10 saat boyunca oynanacak ve bir daha yüzüne bakılmamak üzere unutulacak. Multiplayer oynayabilecek kadar çok oyuncusu olacak mı acaba? Crysis'de en çok korktuğum olay da bu. Umarım ben yanılırsam, umarım gerçekten de ilk oynayıştan sonra kenara atmayacağımız bir efsane çıkar ortaya. Yoksa cidden yazık olur. ■



■ "The Incredibles" tarzı grafikleriyle Team Fortress 2'nin benzeri bir online aksiyon oyunu daha yok.

POTAL & TEAM FORTRESS 2

(Valve) pc, ps3, 360

ROCKO (OLUMLU): Ben bu ikiliden daha çok Portal'ı hevesle bekliyorum. Narbacular Drop'u oynadığım ilk birkaç dakika hiçbir şey anlamamışken, sonrasında sırf o portal sistemiyle eğlenmek için saatlerce başında kalmıştım oyunun. Valve bu ücretsiz oyundan çok daha fazlasını sunuyor, ND ekibini de kanatları altına alarak.

SİNAN (KARARSIZ): "Bedava etin yahnisi yavan olur" diye bir söz vardır, bilir misiniz? Portal zaten çok kısa bir oyun olacak, ama benim esas korkum yıllardır beklenen TF2'nin künde gelmesi. Ama Valve bu, şimdiye kadar hiçbir şeyi yanlış yapmadılar. Kararsızım, ama son derece ümitliyim. ■

POTANSİYEL



■ Yanlış yerde, yanlış zamanda, yanlış silahla, yanlış düşmana karşısın dostum.

HELLGATE LONDON

(Flagship Studios) pc

GÖKER (OLUMLU): Diablo tekrar oynanabilirliğin ve eğlencenin tavanda olduğu bir oyundu. Diablo'nun ailesi

2007'de kendi türlerini yeniden tanımlıyorlar. Roper'ın ekibi geleceğin karanlık Londra'sında geçen Hellgate ile oyun dünyasında ne tavan ne duvar bırakacak. Ekibin referanslarına bakınca kâhinliğe gerek kalmıyor.

BURAK (KARARSIZ) Ben de Göker gibi iyi niyetli olmak istiyorum. Hatta bunun için eski Diablo savelerimi bile silerim. Ama oyun birçok özelliği kendi içerisinde birleştirmeye çalışıyor. Hem RYO, hem aksiyon hem de devrimsel yenilikler. Bu kadar iddia ve bağırsı çağırıştan sonra ortaya çıkan oyunda en ufak bir eksiklik bile çok gözümüze batabilir. (Hellgate'in Ekim ayı içinde yayınlanan oyun içi videolarındaki oynanış, oldukça kötüydü. Havada yüzer gibi hareket eden bir ana karakter ve sıfır vuruş hissi beni hayal kırıklığına uğrattı. Bu oyunun acilen FPS kimliğinden kurtulması lazım – Sinan). ■

POTANSİYEL



UNREAL TOURNAMENT 2007

(Epic Games) pc, ps3, 360

MEHMET (OLUMLU): Tüm evrende, olmaya çalıştığı şeyin bu kadar farkında olan ve bunu bu kadar başarıyla uygulayabilen çok az eser vardır herhalde. Yapımcılar serinin ilk oyunundan (99) bugüne, zamanının standardını belirleyen grafikleri, temposu asla düşmeyen aksiyonu, her yeni oyunda çeşitlenen modları, insanüstü olduğu için değil, insan gibi olduğu için muhteşem bot yapay zekası ve elbette harika bir oynanışı geliştirmeyi başardılar ... Yeni silahlar, yeni taşıtlar, yeni modlar, Unreal Engine 3'ten çıkmış yeni nesil grafikler ve işte bu harika bir geçmiş düşünülürken, UT 2007'nin başarısız olmasına ihtimal vermiyorum.

BURAK (KARARSIZ): Unreal tartışmasız bir klasik. Quake ile uzun süre kapışmasına karşın, kendine son derece bağlı bir oyuncu kitlesini arkasından sürükledi. Ama dünyadaki her şeyin olduğu gibi tüm oyunların da bir ömrü vardır. Yeni tüm oyunlarda olduğu gibi Unreal da bir sürü şey vaat ediyor. Ama acaba hangi vaadi FPS türüne devrimsel bir yenilik katıyor? Yeni Unreal bir çok açıdan gene standartların üstünde bir oyun olacaktır. Fakat FPS gibi hızlı oyunların en önemli özelliği olan oynanabilirliğe ne getirecek? Bence Unreal "şaheser" oyunlar kümesinden düşerek normal oyunlar sınıfına doğru gerileyecek. ■

POTANSİYEL



BIOSHOCK

(Irrational Games) pc, 360

SERPİL (OLUMLU): Söz konusu olan bir FPS olunca, türün bütün örnekleri mükemmeldir, ta ki oyun çıkana kadar... Yapımcılar hep aynı şeyleri vaat ederler ve pek azı amacına ulaşır. Bioshock işte o azınlığın bir üyesi olacak. Her şeyden önce, Cesur Yeni Dünya'yı anımsatan "yapay toplum düzeni" idealinin çöküşü üzerine kurulmuş evreni heyecan veriyor, merak uyandırıyor. Ayrıca tıpkı referans aldığı System Shock 2 gibi cyberpunk öğeleriyle bezenmiş oynanışı, oyunu "önümüze çıkana bir tekme" FPS'lerinden keskin bir şekilde ayırıyor. Bir de Irrational Games'e karşı güzel hisler besliyorum, bence bu adamlar mükemmele ulaşmadan yayınlamayacaklar oyunu.

MEHMET (KARARSIZ): Kararsız mıyım değil miyim karar veremiyorum ama söyleyebileceğim "bu oyun çok fazla şey vaat ediyor" olur. Yepyeni bir dünya kurmak, bu dünyayı sağlam bir distopya olarak tasarlamak, içine binbir farklı yapay zekâ formu eklemek, üstüne de System Shock 2'nin verasetini taşımak çok kolay değil. Bu yüzden beklendiği kadar iyi olamayacağını düşünüyorum gibiyim Bioshock'un, ama cidden kararsızım. Potansiyelinin çok yüksek olduğuna şüphe yok. ■

POTANSİYEL



■ - Abi arkada...
- Dur tahmin tahmin edeyim, ayı mı var?
- Abi bildiğin gibi değil, kaç!

WARHAMMER ONLINE (Mythic Entertainment) pc

GÖKER (OLUMLU): Warhammer bir DVO'ya (devasa online) belki de en yakışan isim. Bu isme hızlı, RvR-PvP odaklı görev yapısı ve devasa kuşatmaları ekleyin. Oyuna az zaman harcamanın eğlenceyi kesmeyeceği kariyer yapısı da cabası. Grafiklerine aldanmayın, bu oyun asla bir WoW özentisi değil. "Açım, bana yemek bul!" diye Quest veren bir Goblin'e kolunu kesip "buyur, ye!" diyebilir misiniz başka bir DVO'da? Warhammer Online rakiplerinden çok oyuncu çalacak, hem de çok.

MEHMET (KARARSIZ): Bu sene o kadar çok DVO'ya ilk bakış attım ki, artık herhangi bir tanesi hakkında kesin bir kararım olmasına imkân yok. Oyunun özellikleri değil beni kararsız eden, piyasanın durumu. Doğrusu devasalara ayrılan kaynağın, yanlış kullanıldığını ve oyunun sanat yanına zarar verdiğini düşünüyorum. Warhammer kendi başına iyi bir oyun olacaktır kuşkusuz, ama fanatikliğin doruklarındaki devasa camiasının onu içine alıp almayacağını zaman gösterecek... ■

POTANSİYEL



■ Savaş alanının büyüklüğü, orduların deniz veya hava yoluyla taşınmasını gerektiriyor.

SUPREME COMMANDER (Gas Powered Games) pc

TUĞBEK (OLUMLU): Ömrünüzde bir kez olsun Total Annihilation veya Dungeon Siege oynamışsınızdır. Bu efsanelerin yaratıcısı gelmiş geçmiş en büyük strateji oyununu yapacağını söylediğinde, şüphe duymak mümkün mü? Supreme Commander'ın gücü tamamen ölçeğinde yatıyor. Bugüne dek çok geniş haritalarda geçen strateji oyunları oynadık, ama Supreme Commander en büyüğünün yanında bile Google Earth gibi devasa olacak. 10 - 20 tane piyade birimi üretip bir dakika sonra düşman üssünü basmayı unutup. Bu oyunda APC'ler ve Dropship'ler olmadan askerleriniz çatışma bölgesini göremeyecek bile. Supreme Commander'ın dev ovalarında kimi insan, kimi dağ boyutunda yüzlerce birimin birbirine saldırdığını göreceğiz. Modern zamanın meydan muharebelerini yaşamamıza pek az kaldı.

SİNAN (OLUMSUZ): İyi bir stratejiyi mükemmel yapan en keskin unsur, kontroldür. Birimleriniz ve savaş alanı üzerindeki kontrolü her zaman elinizde bulundurmalısınız. Supreme Commander'ın ölçeği, bu kontrolü çok zor hale getiriyor. Bu kadar büyük ölçekli haritada, tarafların birden fazla "ana üssü" olacağı da düşünülürse hangi birimi nerede üretiyorduk, hangi ordumuzda kaç kişi kaldı, kim nereden saldırıyor derken kafamız inanılmaz karışacak. Sırf kontrolsüzlük yüzünden bir strateji oyununda strateji yapamazsanız, bu oyunun tabutunun ilk ve son çivisi olur.

Diğer yandan yapımcının bir önceki oyunu Dungeon Siege 2 iyi olsa da hem bambaşka bir tür, hem de bir klasik değil. Tamam Chris Taylor Total Annihilation'ı yapmış olabilir, ama aradan 10 sene geçti. Strateji türü aldı başını yürüdü ve oyunun kuralları da çok değişti. ■

OVERLORD

(Triumph Studios) pc

MEHMET (OLUMLU): Masalları herkes sever. Ama herkesin daha çok sevdiği, masalların çarpıtılmasıdır. Klasik bir masal dünyasında geçiyormuş gibi duran, ama içindeki "iyi" karakterlerin doğru yoldan sapmasıyla bir masal hıcına dönüşen Overlord da bu yüzden çok sevilecek. Enteresan bir konu, Minion'ları yönetme şansı, en kötü olmak için verilen garip mücadele, ve her şeyden önemlisi, inanılmaz renkli, detaylı, göz alıcı bir fantastik dünya... İncelemesini yazacak kişiyi ipotek altına alıyorum, Hit'ten aşağısı kurtarmayacak Overlord'u.

BURAK (KARARSIZ): Denenmemişi deneyen her öncü ya en dibe batar ya da Mehmet'in söylediği gibi Level Hit alır. Oyun dinamik yapısıyla ve değişik konuyla kendini farklı bir yere koyuyor bu doğru. Fakat oyun çok dinamik olduğundan yapay zekânın yol bulma problemleri yaşamasa büyük bir olasılık. Yeni nesil oyuncular hep grafik ve ses efektlerine canıyor ama esas olan oynanabilirliktir. (Overlord'u hiç bilmediğini belli ettin iyice. Git Burak, o köşede tek ayak üstünde dur! - Sinan). ■

POTANSİYEL



POTANSİYEL





BROTHERS IN ARMS 3: HELL'S HIGHWAY

(Gearbox Software) pc, ps3, 360

SİNAN (OLUMLU):

Şahsen Brothers in Arms serisini, Call of Duty'nin bile üstünde tutarım. "Taka taka taka" önüne çıkkanı vurup ilerleme dönemini artık aşmalı 2. Dünya Savaşı konulu bir FPS diye düşünüyorum ve BiA da tam benim istediğimi veriyor: Savaşın dehşeti, silah arkadaşlarını koruma sorumluluğu, taktik düşünme ve gerçekçi, zorlayan bir yapay zekâ. Brothers in Arms 3 kesinlikle bir klasik olacak.

BURAK (KARARSIZ):

Brothers in Arms serisini çokook severim. Bir çok insan burun kıvrırsa da, hem taktiksel olarak, hem de ara videolarıyla gerçeğe çok yakın olduğu için oyunları bitirmeden bırakmadım. Ama ilk iki oyun birbirine çok benziyordu ve üçüncüsü de aynı çizgide olursa can sıkıcı gelebilir. Önemli olan tepeye çıkmak değil, orada tutunabilmektir. ■

WHITE KNIGHT STORY

(Level 5) ps3

SİNAN (OLUMLU):

Hiç kimse henüz farkında değil bu oyunun, ama bence WKS bence 2007'nin en iyilerinden olabilir. Her şeyden önce, yapımcı Level 5'in özgeçmişini çok güçlü: Dragon Quest serileri, Rogue Galaxy, Dark Chronicles... PS1'den beri yaptıkları Japon RYO'larında bir tane bile boş oyun çıkmadı. White Knight Story'nin, hele ki PS3 gibi bir makinada, Level 5'in başarı serisini bozacağını düşünmüyorum. Dövüşlerde Japon RYO'larının anime abartısını, şimdiye kadar karşılaştığım bir tokluk ve gerçekçi bir yön var. Ağır bir hikâyesinin de olacağı olduğu kesin. Ama laf aramızda bu oyunun 2007'ye yetişmesini beklemiyorum. Peki o zaman neden bu listede? Çünkü şimdiden para biriktirmeye başlarsak ancak alırsız PlayStation 3'ü :)

TUNA (KARARSIZ):

Evet, Level 5'in gayet güçlü gözüken bir portföyü var, ama PS2 sahibi kaç insan Dragon Quest VIII'i aralıksız oynamış, "Rogue Galaxy geldi mi?" diye en yakınındaki dükkânı rahatsız etmiştir? Square-Enix, yarattığı dünyalarla, karakterlerle ve elbette reklamlarla ismini o kadar iyi duyurdu ki, sadece RYO fanatiklerine değil, tüm PS2 sahiplerine ulaşmayı başardı. İşte benim de kafamı kurcalayan konu bu. White Knight Story kuşkusuz ki çok iyi bir RYO olacak, ama sadece hardcore RYO'cular arasında konuşulacakmış hissi uyandırıyor. Level 5 eğer göze çarpan, ilgi çekici özellikler eklemese, oyunun "PS3'teki şu iyi grafikli RYO" olarak anılmasını önlenemez. ■



MASS EFFECT

(BioWare) 360

VOLKAN (OLUMLU):

Berkant? Ne oldu sana dostum? Severdin sen bilim-kurguyu? Üstelik bir de oyun RYO. Grafikler, çevre tasarımları, karakter modellemeleri ve mimikler desen harika değil mi? Konuşmaları banal-likten kurtaran ve sonuçlarına katlanacağımız, "karşımızdakine göre tavır seçme" opsiyonuna ne dersin? Hadi hepsini görmezden geldin, başka bir oyun olabilecek kadar kaliteli gözüken çatışmalara da tepkisiz mi kalacaksın? Peki, oyunu BioWare yapıyor desem?

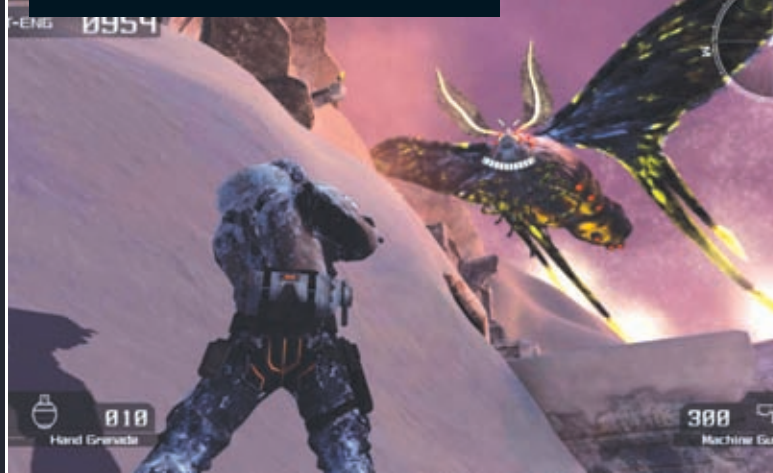
Bir gün ıssız Samanyolu galaksisine düşsen, yanına üç adet ne alırdın Berkant? (gerçi ben de Mass Effect almazdım :)

BERKANT (OLUMSUZ):

Volkan, bizim buralarda şişirilmiş oyunları sevmeyiz. Eninde sonunda bir yerde patlar çünkü. Mass Effect de bence şişirilen bir oyun, ahım şahım bir özelliği yok. Grafikler iyi güzel hoş da, karakterlerin mimiklerinde ekstra bir güzellik yok. Tabiri caizse hepsi bön bön bakıyor. Galaksiler arası seyahat zevkli bir özellik olabilir ama tüm galaksiler neredeyse Halo evreninden fırlamış gibi. Ki savaşlar da Halo'nun omuz kamerasından oynanışını anımsatıyor. BioWare'e saygımız sonsuzdur ama oyunun rol yapma yapısı güzel olsa da beklenilene veremeyecek bence. ■



■ Canavar modellerini gerçekten abartmış Capcom Lost Planet'la.



LOST PLANET

(Capcom) 360

SİNAN (OLUMLU):

Capcom'un Dead Rising'le birlikte 360'ta çok iyi bir seri yakaladığına ve Lost Planet'la devam ettireceğine inanıyorum. E3'te oynama şansım oldu Lost Planet'i. Oynanış, vuruş hissi ve aksiyon o erken halinde bile oldukça iyiydi. Üstelik 360'ın hala eksik olan "multiplayer aksiyon" açığını giderecek kapasitede bir multiplayer modu var Lost Planet'in. Klasik olmasa bile bir Level Hit'i var bu oyunun.

VOLKAN (KARARSIZ):

Açıkçası ben Lost Planet'in TPS değil de FPS olmasından yanayım, oyun FPS sistemine daha uygun gibi duruyor. Bu yüzden kontrollerde sorun olabilir. Ayrıca oyun klasik bir sistem üzerinden, çok da özel olmayan bir konuyla geliyor. Sadece görsel olarak etkileyici. Aksiyon dengesi ve senaryo iyi ayarlanmazsa oyun Level Hit'i bile zor alır kanaatindeyim. Online/Multiplayer modları da iyi düzenlenirse (ki öyle olacak gibi) Xbox 360 sahiplerinin turnuva yapacak bir oyunu daha olacak. ■

POTANSİYEL



POTANSİYEL



POTANSİYEL



POTANSİYEL



SUPER SMASH BRAWL (Nintendo) wii

SİNAN (OLUMLU): Super Smash Melee, Gamecube'de oynadığım en iyi oyunlardan biri, Nintendo'nun tüm ünlü karakterlerini içeren, eğlenceli bir dövüş oyunuydu. Böyle bir oyunun devamı olan Super Smash Brawl'ın da yanılması beklemiyordum. Bir tek 2007'de çıkıp çıkmayacağından şüpheliyim. Yoksa dört tane bırdık karakterin, bir uçağın tepesinde, harala gürele dövüştüğü bir oyun bu ve üstelik Solid Snake de var seçilebilen dövüşçüler arasında! Nasıl kötü olabilir ki?!



■ -Gel bakalım Pikachu, dedemlere el öpmeye gidiyoruz. - Pika!

MEHMET (KARARSIZ): Olabilir, her oyun kötü olabilir. Hem ben demiyorum ki oyun kötü olacak, benim dediğim 2007'nin en iyilerinden biri olmayabileceği. Bir yazı okumuştum oyun hakkında, diyordu ki Snake Mario'dan rol çalıyormuş, bu İtalyan'ın pek hoşuna gitmemiş sanırım. Yok öyle değildi, Wario'yla Zero Suit Samus arasındaki aşk dedikoduları ekibin huzurunu kaçırıyor muymuş neymiş, öyle bir durum işte... Kararsız kaldım. ■



GTA 4 (Rockstar) ps3, 360

OLGAY (OLUMLU): GTA gibi olmaya çalışan pek çok oyun oynadım ama pek azı onun kadar iyi olabildi. En güzelinde bile hep bir şeyler eksikti. Çünkü GTA olmak, bir tek GTA'ya yaklaşıyor. Çünkü GTA bir oyun değil, oyun türüdür arkadaşlar. Binersin arabana, sıkılıncı inersin ve iki aksiyon yaşayıp gider deniz kenarında sıcak çayını içersin. Ama kısaca "GTA nedir?" derseni, GTA; insanın kendine yakışanı giymesidir. Peki GTA'ya yakışan nedir? Her yeni oyunu ile yepyeni fikirlerle gelmek ve oyuncuları mest etmek. Araştırın bakalım üzerinde GTA yazıp da elden ele dolaşmamış oyun var mı? (Sinan'ın kimsenin yazmak istemediği GTR'ı, keçeli kalemle "GTA" yaparak, bizi kafalaması hariç...) Bence GTA 4 de diğerlerinden farklı bir etki yaratmayacak. Gene saatlerce bizi ekran karşına mahkûm edecek ve gene çok eğleneceğiz.

SERPİL (OLUMSUZ): GTA3'ten sonra herkes aynı fikirdeydi; eğlenceli olabilecek her şeyi barındıran bir oyun yapmıştı Rockstar. İşte beni derin düşüncelere sevk eden tam da bu. Bence artık GTA serisine sadece yeni şehir ve görev paketleri yapılmalı. Tıpkı George Lucas'ın Star Wars 7-8-9'u çekmesini istemediğim gibi istemiyorum GTA 4'ü de. ■

POTANSİYEL

HIT
LEVEL

THE DARKNESS (Starbreeze) ps3, 360

SİNAN (OLUMLU): Karanlık temalı oyunları se-
verim. Ana karakteri kötü olanları daha da çok. The
Darkness, bu açıdan tam benim oyunum. Vücutun-
dan "summon" ettiği bir düzine yaratığı kontrol edebilen bir karakteri yö-
netiyoruz ve üstelik karanlık bu oyunda diğer oyunlardaki gibi bir saklan-
ma aracı değil, tam anlamıyla bir silah. Karanlığı şekillendirip yaratık, hat-
ta kara delik haline getirebiliyor, karanlıkta vücudumuzdan çıkan korkunç
uzuvlarla ortalığı darmadağın edebiliyoruz. Eğer daha önce Chronicles of
Riddick'e imza atmış olan yapımcılar böyleli güçleriniz olan bir FPS fikrini,
bir mucize eseri berbat etmezlerse, The Darkness çok başarılı olacak.

BERKANT (KARARSIZ): Yaratıklı oyunlarda neden tüm yaratıklar in-
sanımsı veya duvarda süren dört ayaklı tipler olur ki? Sıkmaya başladı
artık, yetkililerden rica ediyorum, daha yeni yaratık türleri bulunsun. Ma-
dem bulamıyorsunuz, o zaman elinizdekileri oyuna efektif bir şekilde en-
tegre edin. Tereddüde düştüğüm nokta da bu, zira Starbreeze firması Rid-
dick gibi havada kalmış bir oyunu yapan firma. Karanlık temasını, yaratık-
ların ve özel güçlerimizin oyundaki ağırlığını tam olarak verebileceklerin-
den emin değilim. The Darkness gibi bir oyun Monolith'in elinden çıksa
tadından yenmezdi. F.E.A.R.'ı Alma'nın gözünden oynamak gibi bir şey
olacak The Darkness. ■



■ Kızın çığılığına yaratığımızın verdiği
tepkije bakar mısınız?



MGS 4 (Kojima Productions) ps3

VOLKAN (OLUMLU): Kojima'nın MGS 4 ile
oyun dünyasına yeni standartlar getireceğin-
den eminim. Öncelikle Kojima, oyuncuyu se-
naryoyla vurmayı amaçlıyor. Sürprizleri ve "eski dostları" bol bir
oyun olacağı kesin. Daha sonra Kojima teknik ekibiyle enfes bir
grafik kalitesiyle karşımıza çıkacak. Düşünün ki PS2 gibi makineden
MGS 3 çıkmışsa, PS3'ten nasıl bir şey çıkar? Oyunun çıktığı günün
onbinlerce satacağı ve en iyi MGS oyunu olacağından hiç şüphem
yok. Olamaz da.

BURAK (KARARSIZ): MGS'nin bana keyif veren tek yönü var-
dır: Ara videoları ve konusu. Oynanışının ise asla muhteşem olduğu
düşünmedim. Yeni standartlar iyi hoş ama sizce de MGS konu ola-
rak biraz yalan rüzgarına dönmüdü mi? O bunun oğlu, öteki beriki-
nin sevgilisi, o portakaldaki vitamin... İşin içine eski dostlar da gi-
rince oyunun senaryosunda bir çok klişe olacaktır. ■

POTANSİYEL

HIT
LEVEL

POTANSİYEL

CLASSIC
LEVEL



GOD OF WAR 2 (Sony) ps2

VOLKAN (OLUMLU): God of War başarılı olacak, bizden yine 90 üstü bir puan olacaktır (kim demiş Sony'den 1 milyon dolar aldığını? İftira!).

Çünkü demoyu oynayanlardan ve videolardan edindiğim izlenimler oyundaki aksiyonun - eklenen yeni hareket, kombo ve büyülerle - çitasının arttığı ve eldeki dövüş sistemin bir gömlek yukarı taşındığı yönünde. İlk oyundaki filmvari epik senaryonun aynı güzellikte (hatta artarak) devam edeceğini ve Kratos'un toprağı kanla besleyemeye çalışacağını tahmin ediyorum.

SİNAN (KARARSIZ): Volkan'ın bahsettiği demoyu oynayanlardan biri de benim. Ve bence, gereğinden fazlaca ilk oyuna benziyor. Neredeyse ek görev paketi gibi. Tabii bu kötü bir şey değil, God of War muhteşemdi. Ama GoW gibi bir ismin, tamamen ilk oyuna dayanması değil, kendi ayaklarının üstünde durmasını bekliyorum. İlk oyunda o kadar çok şey oldu ve olanlar o kadar güzel işlenmişti ki, onun üstüne nasıl çıkacaklarını merak etmiyor değilim. Çıkarlarsa, muhteşem, çıkamazlarsa hayal kırıklığı olur benim için. ■

POTANSİYEL



MOTORSTORM (Evolution Studios) ps3

POTANSİYEL



VOLKAN (OLUMLU): Motorstorm yarış oyunlarında kendisine farklı bir yer edinecektir. Araçların fiziği ne simülasyon gibi zor ne de kartonsu olacak. Evolution Studios'un yapmak istediği, oyuncuyu kasmak veya yormak değil, eğlendirmek ve hız duygusunu hissettirmek. Burnout gibi. Oyunu Burnout'tan ayıran ilk özellik oyunda pistin olmayışı. Düşünün: Offroad şeklinde yarışacak ve daha güzeli, yarışta tek tip araç seçmek zorunda kalmayacağız! 4x4'lerle offroad motorsikletleri yan yana yarışabilecek yani. Her bir aracın avantajı ve dezavantajı bulunacak, böylece yetenekli olan kazanacak. Motorstorm'u Sinan'la oynamak için sabırsızlanıyorum :)

SİNAN (KARARSIZ): O kadar da sabırsızlanma Volky efendi, düz yolsa geçme beni, rampada ezerim seni... Motorstorm'u ben de heyecanla bekliyorum aslında. Ancak içimde de böyle bir sıkıntı, beyle bir daralma yok değil, var. Yapımcılar son bir yıldır hep aynı parkurda çelmiş, birbirine çok benzeyen oyun içi videoları yayınlıyorlar. Diğer parkurlar, araçlar, oyunda diğer değişkenlerden pek gösterilmiyor. Tecrübeme dayanarak şunu söyleyebilirim: Bir oyunun güçlü yanları hakkında yapımcılar bas bas bağırma, her web sitesinde, her videoda gözümüze sokmayı çok severler. Eğer ki bir oyunla ilgili yapımcıların göstermediği çok şey varsa, büyük sürprizleri olduğuna dair açıklamalar yapmıyorlarsa, o oyunun gelişiminde bir terslik var demektir. Saklanan kısımların gizlenmesinde çok geçerli bir neden vardır. ■



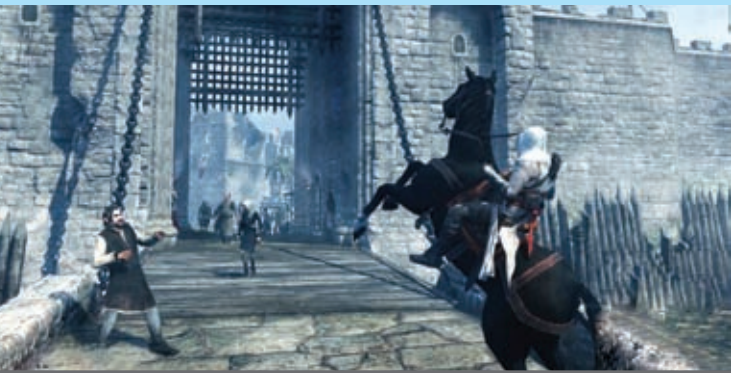
ASSASIN'S CREED (Ubisoft) pc, ps3, 360

MEHMET (OLUMLU): Assassin's Creed'i merakla ve heyecanla bekliyorum. Haçlı Seferleri ve Haşhaşi Tarikatı'nın gizemleriyle örülmüş senaryosu çok çarpıcı. Ortadoğu'nun mistik atmosferini veren etkileyici grafikleri var. Prince of Persia'nın benzeri, ama çok daha gerçekçi bir akrobasi ve dövüş sistemine sahip. "Kalabalığı kontrol etme" unsuru abartılmadan kullanılabilir ve oyun Hitman ya da Oblivion değil, kendisi olmaya çalışırsa fevkalade bir eser çıkacak ortaya.

POTANSİYEL



OLGAY (KARARSIZ): İlk bakışını yazan kişi olarak aha şuraya yazıyorum, bu oyun patlar. Neden mi? Çünkü bir oyunun sadece tek bir özelliği gözümüze Eyfel kulesi gibi sokuluyorsa anlayın ki o oyundan hayır gelmez. Takmışlar bir "Crowd Control"e (kalabalık kontrolü). Göreceğiz ne menem bir şey olduğunu. Koyacaklar tomarla adamı daracak sokaklara, sonra da "geç bakalım, işte crowd control" diyecekler. Neymiş, insanlarla etkileşime girmek zorunda kalacakmışız. Nasıl olacakmış peki? İşte kaçarken insanları sertçe itersek halk bize haset edecekmiş, bize kin güdecekmiş, nazıkçe itip, okşarsak kanka olacakmış. Bu mudur yani crowd control olayınız? Hem canlı şehir, insanlarla etkileşim gibi kolpalarla insanları kandırıyorsunuz, hem de bir konuşma opsiyonunu dahi oyuna koymuyorsunuz! İletişim omuza atarak olmaz, konuşarak olur! (Olgay sakın, tamam, geçti - Sinan) ■



SILENT HILL

Dünyanın en gizemli oyununun üzerindeki sır perdesini kaldırıyoruz.

| Volkan Turan | volkan@level.com.tr |
| Barış Sancak | gogob66@hotmail.com |

Yeni nesil oyun konsolların üzerimize doğru koştuğu şu aylarda, üstümüze "bir oyunu oyun yapan görsellik" yalanı örtülmüş olsa da, hepimiz biliriz ki kalbimize kazınmış çoğu oyunun asıl gücü atmosferidir. Her biri kendi dönemine damga vurmuş, hayatımızı, hatta fikirlerimizi, bazı şeylere bakışımızı değiştirmiş, bize göre "bir daha böylesi gelmez" oyunlardır. Şimdi burada gönül isterdi ki sayfalarca bu oyunlardan bahsedelim. Ama konumuz şu anda bu değil. Konumuz, oyun dünyasının en korkunç oyunlarına sahip Konami'nin harika oyunu, Silent Hill ve içerdiği inanılmaz derinlik ve gizemler.

Silent Hill bize bazı duyguları ilk kez yaşatan oyundu. 1999'da Silent Hill'e ilk kez adım atmış ve nasıl bir oyunla karşılaştığımızı uzun süre anlamamıştık. Bir oyuna yaratıklara yakalanarak başlamak da ne demek oluyordu? O nasıl bir piyano bulmacasıydı?..

SILENT HILL NELERDEN ESİNLENDİ?

1999 yılında piyasaya sürüldüğünden beri pek çoğumuzun belleğine unutulmaz bir şekilde kazınmış olan Silent Hill, birçok korku klasiğinden etkilenmiştir. İlk olarak akla gelen film Jacob's Ladder. Vietnam savaşıyla başlayan filmde, ana karakterin yaralanmasından sonra zaman atlaması yaşanıyor ve bir grup askerinin savaş sonrası yaşadıkları travmalara odaklanılıyordu. SH benzeri yaratıklar, sis tabakası ve mekânlara sıklıkla karışımıza çıkıyordu. Özellikle ilk oyunun Bad+ sonunda Harry'nin aslında ölüm öncesi hayallerini oynadığımızı öğrendiğimiz kısım filmdeki bir birebir aynısı. Bunun dışında Tam Silent'in büyük bir David Lynch hayranı olduğu gözüküyor. Her oyunda yönetmene pek çok gönderme yapmaktan kaçınıyorlar. Hatta SH2'deki dolabın içinden Piramit Kafayı röntgenlediğimiz kısım, yönetmenin Blue Velvet filmi hatırlatarak gülümsetiyor. SH2'nin James'i ile Lost Highway'ın Fred Madison'ı kendi karılarını öldürüyor ve anımsamıyor, ikisi de bunu bir videokaset sayesinde öğreniyordu. Senaristler de dördüncü oyun için, Ryu Murakami'nin yazdığı Coin Locker Baby'den oldukça esinlendiklerini açıklamışlardı.

Kocaman bir şehrin ortasında kaybolmuş, görüş mesafemiz birkaç metreye düşmüş şekilde çaresizce etrafta koşuşturuyorduk. Bu oyundan akıl sağlığımızın ne kadar önemli olduğunu anlamıştık. Yine de psikolojimizin bozulmasını göze alıp geceler boyunca Silent Hill oynamaya devam ettik. Böylesi bir gerilimi daha önce hiç tatmamıştık çünkü. Hem korkuyor hem oynamak istiyorduk...

Bu ay Silent Hill'in filmiyle tanıştık. Kimimiz beğendi, kimimiz begenmedi. Beğenmeyenlerin en büyük derdi, filmin oyunların anlaşılabilir havasını "açıklamaya" çalışmasıydı... Evet, Silent Hill serisinin en büyük özelliği anlaşılabilirliği. 4 oyun geldi ama birçoğumuz için Silent Hill'de ne olduğu hala büyük bir muamma. İşte bu dosya konusunu bu yüzden hazırladık: Hazır filmi gelmiş, iki yeni SH oyunu da yoldayken korkmadık, yılmadık ve Silent Hill üzerindeki sis perdesini araladık. Karşımıza çıkan gerçekleri sizinle paylaşmak istedik.

TANRILARIN GÖNDERDİĞİ BİTKİ

İlk bakışta Amerika'nın herhangi bir kasabasından farklı görünmeyen Silent Hill'in tarihi oldukça eskiye dayanıyor. Muhtemelen Amerika'da bulunmuş olan tarih öncesi uygarlıklar (Mayalar, Aztekler gibi) Silent Hill'den çok da uzak olmayan bir bölgede binlerce yıl varlıklarını sürdürmüşler. Aynı bölgede tanrıları için ayınlar yaptıkları, pek çok kurban verdikleri tahmin ediliyor. Mito-

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

Silent Hill 1'deki Midwich okulunda bulduğumuz öğretmen listesinde adı geçen K. Gordon, T. Moore ve L. Renaldo isimleri Sonic Youth isimli grubun üyelerinden direkt olarak alınmıştır.



BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

Oyunda önemli bir yeri olan Beyaz Claudia, tamamen hayal ürünü bir bitki. Neden bu ismi aldığını düşündüğümüzde ise karşımıza gerçekten varolan ve az bilinen iki bitki çıkar: Siyah Dahlia ve Pembe Heather.

lojileri de o zamanlarda Silent Hill'in topraklarında yeşeremeye başlıyor.

Peki, nedir Silent Hill'i bu kadar özel yapan? Tarih öncesi uygarlıklar hakkındaki bilgileri incelediğimizde, ayınlerinde kullandıkları bir bitkiye rastlıyoruz. Adı farklı kaynaklarda değişmekle birlikte, halüsinojen olduğu bilinen bu bitkiye günümüzde Beyaz Claudia ismi veriliyor. Bu bitki yine aynı kaynaklarda belirtildiği üzere sadece Silent Hill yakınlarındaki Toluca Gölü'nün etrafında bulunuyor. Seri boyunca okuduğumuz bazı kitaplarda "Beyaz Yağ", "En Beyaz Şarap" ve "Beyaz Kutsal Su" olarak geçen maddeler de aslında Beyaz Claudia'nın ta kendisi.

Tarih öncesi uygarlıklardan sonra da devam eden katliamlar, savaşlar, Kızılderili soykırımları, Silent Hill'in lanetli bir yer haline gelmesini sağlamış. Günümüzde aynı topraklarda bulunan tarikatın da oluşumunu eski uygarlıklardan kalan öğretiler sağlamış olabilir. İçine kapalı bir kasaba olan Silent Hill'de hızla yayılan bu tarikatın, araştırmalar sonucu Beyaz Claudia'yı keşfetmesi uzun sürmemiş. İlk oyundan hatırlayacağımız üzere, bu bitkiyi PTV adı verilen bir uyuşturucuyu yapmak için kullanmaya başlamışlardı. Büyük olasılıkla Silent Hill'de doğup büyümüş olan Dr. Michael Kaufmann, hiçbir zaman tarikatın gerçek bir üyesi olmasa da bu uyuşturucuyla kazanacağı paranın farkında olduğu için, bunu gizlice üretip turistlere satmakta herhangi bir sakınca görmedi. Dahlia Gillespie'nin tarikatın başında olduğu zaman diliminde bu uyuşturucu trafiği oldukça yaygınlaşmıştı. Polisin sağa sola astığı uyarılara rağmen herhangi bir şey yapmaması, onların da bu yasadışı alışverişten bir pay aldıklarının göstergesi. Dr. Kaufmann ise bu maddeleri ilk önce çok yakınında olan biri üzerinde, hemşire Lisa Garland'da denemeye başladı. Bu nedenle Beyaz Claudia hem kasabanın tarihi lanetinin çıkış noktası oluyor, hem de günümüzdeki olayların başlangıcında rol oynuyor.

...

Şimdi kasabayı biraz daha anlayabilmek için, seri boyunca gördüğümüz olayları ayrıntılı bir şekilde inceleyelim.

Silent Hill'in lanetinin günümüzde tekrar ortaya çıkmasına neden olan Dahlia Gillespie, tarikatın önde gelen üyelerinden biridir. Dahlia Gillespie, büyük olasılıkla İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra Avrupa'dan göçerek Silent Hill'e geldi. 2. Dünya Savaş zamanında insanlığın ne kadar acı ve nefret içinde olduğunu gördükten sonra, yeni geldiği bu kasabadaki yerel tarikatın "cennet"i vaat eden öğretilerini benimsemekte zorlanmadı. O zamanlar tarikatın en güçlü üyesi olan Leonard Wolf'la yakın arkadaş olduktan sonra adım adım zirveye tırmandı. Bu zaman diliminde mitolojik öğretiler hakkında oldukça bilgi sahibi olmuştu. Leonard ve Dahlia, tarikatlarının inandığı tanrının ancak kin ve nefret gibi kuvvetli duygularla doğacağına o zamanlar karar vermişlerdi. Dahlia bunun bilincinde olduğu için kızına



■ Yerdeki 3 adet hemşire katana ile süngere dönüştürülmüş durumda. Bu oyundan sonra doktor korkusu olanları kimse hastaneye sokamaz.

hep kötü davrandı. Alessa'yı tanrılara kurban vermek için seçmişti. Bir gün artık zamanın geldiğini düşünerek, kızı içindeyken kendi evini ateşe verdi. Yine de bir şekilde Alessa bu yangından kurtuldu ama ömrünün geri kalan kısmını komada geçirmek zorunda kalacaktı. Dahlia ise amacına ulaşmak yerine, çektikleri yüzünden insanlardan nefret eden kızının kâbuslarının gerçeğe dönüşmesine sebep olmuştu. Ama Alessa annesini seviyordu, bu nedenle nefreti tarikatlarının inandığı tanrının doğmasına yetmemişti. Bunun yerine iyi kısmını başka bir bebeğin bedeninde var ederek, Silent Hill yakınlarında bir yere bıraktı.

SILENT HILL 1 "RADIO, WHAT'S WRONG WITH THE RADIO?"

Harry Mason ve eşi, ilk oyundaki olayların yedi yıl öncesinde devreye girdiler. Evlilikleri süresince çocukları olmamıştı. Silent Hill yakınlarında buldukları bu bebeği evlat edindiler ve öz evlatları gibi yetiştirmeye başladılar. Nereden geldiğini bilmiyorlardı ama onu tanrının bir armağanı olarak gördüler. Bayan Mason, kısa süre sonra bir hastalık nedeniyle hayatını kaybedince Cheryl adını verdikleri bu çocuk için, Harry'den başka tutunacak dal kalmamıştı.

Cheryl yedi yaşına geldiğinde, Silent Hill'le buluşma zamanı gelmişti. Baba ve kız tatil için Silent Hill'e giderken, Alessa'nın diğer parçası birden karşısına çıktı. Malum kaza meydana geldi ve Cheryl, Silent Hill sokaklarında kayboldu. Büyük olasılıkla onu çağıran diğer yarısını bulmak üzere arabadan çıkmıştı. Harry Mason uyandığında Silent Hill'in sisli yüzüyle karşı karşıyaydı ve bilmediği dev bir geçmişin ortasında kızını aramaya koyuldu.

Dahlia Gillespie, Harry Mason'ı Alessa'nın diğer yarısını bulmak için kullandıktan sonra tanrıyı yeniden doğurmak için son bir kez daha çaba gösterdi. Ama yine işler beklediği gibi gitmedi ve bu yeni tanrı, onun ölümüne yol açtı. Yine de bir tanrı doğmuştu ama daha gelişimini tamamlayamadan Harry Mason tarafından yok edilince tarikat büyük bir darbe aldı. Cheryl ve

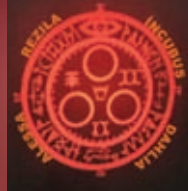
Alessa ölmüştü ama tanrılar Harry'ye yeni bir bebek armağan etti. Bu bebek Alessa'dan geriye kalan son parçaydı. Alessa, bu ka-



SAMAEL VE SEMBOLLER

Silent Hill 1'in Good sonlarını görenler hatırlayacaktır Samael'i. SH tarihinde ilk ve son kez Samael'le mücadele etmiş ve kötülüğü kısa süreliğine de olsa defetmiştik. Peki, kim bu Samael? Filmde ve oyunda gördüğümüz şu sembol nedir? Kökeni nereden gelmektedir?

Çeşitli dinlere göre Samael'in ne olduğu değişir ama genel görüş Samael'in şeytanın en sadık yardımcı olduğu yönündedir. SH'de de Samael kötülük, günah ve kurban isteyen sıfatlar üzerine kurulmuştur (çizimlerine bakılırsa oldukça Baphomet'e benzemektedir). Alessa kendisine tanrı olarak Samael'i seçmiştir ve nefreti karşılığında kendisine yardım edeceğini düşünmektedir. SH1'de posterlere veya notlara baktığımızda şehrin Samael'den haberdar olduğunu ve ondan korktuğunu söyleyebiliriz. Oyunun çeşitli yerlerinde zaten Samael ile özdeşleşen işareti görüyoruz.



■ Silent Hill 3 ve Silent Hill 4'te gözükten bir diğer işaret de Halo of The Sun.

HER ŞEY BİR SEMBOLDÜR

Mark of Samael veya bir diğer adıyla Seal of Metatron (SH3'de Virun VII Chest diye geçiyor) oldukça gizemli bir sembol. Hakkında kesin bir bilgi yok ama şu ana kadar gerçek bir sembol olduğu ispatlanamadı. Bize göre oyun için yapılmış bir hayal ürünü (mutlaka bir sembolden esinlenilmiştir tabii). Alessa bu sembolü tılsım olarak kullanmaktadır. Böylece kötü güçlerini kendisini ya da nefret ettiği kişileri incitmek istediğinde kullanabilmektedir. Dahlia'nın "Tılsımın kullanıldığını öğrenince çok olmuştum..." demesinden Alessa'nın bu güce sahip olduğunu ve Dahlia'nın da bu güce sahip olmak istediğini çıkarabiliriz. Sembole baktığımızda bir takım işaretleri görebiliyoruz. Eski Enoch alfabesi bu şekilleri neredeyse tamamen destekliyor. Ortaya çıkan kelime de Xuchilbara'dır. Anlamı hiçbir zaman açıklanmamış da olsa Xuchilbara'nın Piramit Kafa olduğu düşünülüyor.

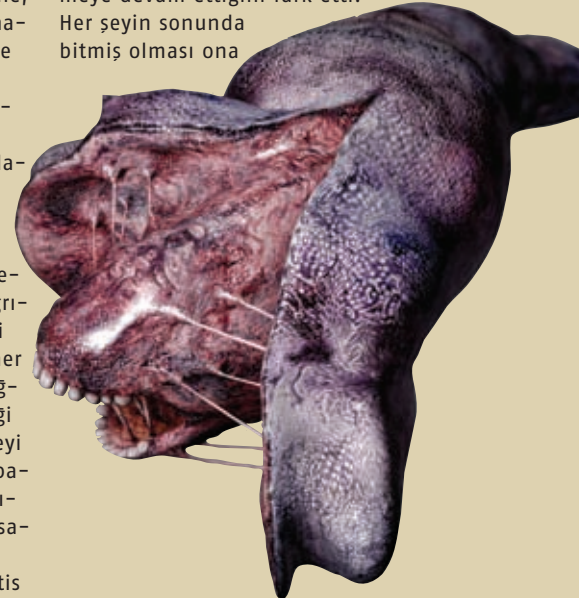
BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

Seride UFO sonuna sahip olmayan tek bölüm The Room. Yine de başkarakter Henry, hepimizi gülümsetecek bir takım UFO söylentilerinden bahsetmeden geçmiyor.

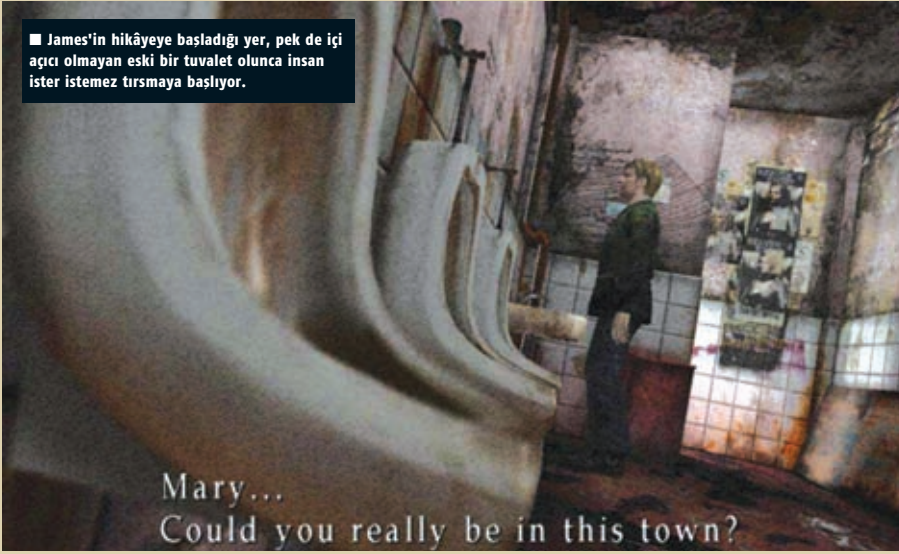


işe yaradı ve Heather, içindeki cenini dışarı kustu. Claudia büyük bir korkuyla tanrıyı kendi vücuduna aldı. Ama son yine beklediği gibi olmayacaktı. Claudia'nın anlayamadığı, Alessa'nın herkes gibi sıradan, mutlu bir hayat yaşamak istemesiydi. Bu neden Heather'ı yaratmış ve onu güvendiği Harry'ye emanet etmişti. Kendisinin gördüğü dünya acı, pislik ve işkenceyle doluydu. Onun için tek kurtuluş Silent Hill'den uzaklaşmak, dış dünyaya çıkmak olabilirdi. Claudia ise onu anlayan tek arkadaşı Alessa'nın ölümünden sonra tamamen yalnız ve kimse tarafından anlaşılmayan biri olarak yaşamıştı. Bu nedenle Vincent'la bir tartışmasında "Siz anlayamıyorsunuz, hiçbiriniz..." demişti. Onu anlayan tek kişi Alessa'ydı ve o da Heather'ın kabuğu altında dünyaya gelmekteydi.

Claudia, Heather'ın dışarı attığı tanrı ceninini içine aldığı anda, Alessa'nın parapsikolojik güçleri, iki insanın nefretiyle birleşmişti. Ortaya çıkan tanrı, dünyaya bir cennet getirebilecek türden değildi. Daha çok hayatları boyunca acı çekmiş iki zavallı kızın tüm dünyadan almak istediği intikamın bir yansımasıydı. İki kardeş tek bir bedende birleşmişti. Kısa bir çarpışma sonunda, Heather tanrıyı yok edebilmişti, ölmüş olduğunu bilmesine rağmen onu teklemeye devam ettiğini fark etti. Her şeyin sonunda bitmiş olması ona



■ James'in hikâyeye başladığı yer, pek de içi açıcı olmayan eski bir tuvalet olunca insan ister istemez tırmaya başlıyor.



Mary...
Could you really be in this town?

sabadan ve kötülüklerinden uzakta yaşamak için bir kez daha şansını deniyordu.

Harry, bebeğin adını Heather koydu (Silent Hill 3'ün ana karakteri) ve izini kaybettirmek için kendi adını değiştirdi. Yıllar boyunca saklanmak ve sürekli yer değiştirmek zorunda kaldılar. Sonunda Harry, Heather'ı habersiz olduğu geçmişinden uzakta bir yere götürmeyi, ona güzel bir hayat kurmayı başarmıştı. Heather ise belleğinde gizli olan geçmişini bastırmış, sıradan bir kız olarak büyümüştü.

SILENT HILL 3 YENİ NESİL TARİKAT

İlk oyundaki olaylardan 17 yıl sonra (SH3'te) Heather'ın Silent Hill'deki geçmişiyle yüzleşmesinin zamanı gelmişti. Cla-

udia tarafından kiralananmış Dedektif Douglas, bir gün alışveriş sırasında onu bulunca, kâbus yeniden başladı. Kısa süre sonra da Claudia ile karşılaşmış ama karnındaki garip bir ağrı sohbeti yarıda bölmüştü. Karanlık dünyanın gelmesiyle uzun sürmedi. Claudia, Alessa'nın içindeki tanrının hala ölmediğine, cenneti var etmek üzere geri geleceğine inanıyordu. Ona göre Alessa, Heather'ın içinde doğmaya başlamıştı ama Heather bundan habersizdi. Tarikatın sistemiyle hala değişmemişti. Claudia, Heather'ın içini nefretle doldurmak için babası Harry'yi öldürdü. Planı istediği gibi işlemeye başlamıştı; Heather intikam arzusuyla yanıp tutuşuyordu ve hesaplaşma için Silent Hill'e geldi...

Heather'ın nefreti tüm bedenini ele geçirdiğinde, bu tanrı cenini, vücudunun ağrılarıyla dolmasına neden oluyordu. Nefretini bastıramadığı gün, tanrı doğacaktı. Heather ise beklenmedik bir şey yaptı; tarikatın öğretilerine inanmasa da babasına güvendiği için ondan kalan kolyenin içindeki maddeyi içti. Aglaophtis adı verilen bu madde, babasının 17 yıl önce Silent Hill'de bulunduğu sıvının ta kendisiydi. Silent Hill'in gücünü insanın aklından ve inancından aldığı için en büyük kanıtı bu sahnedir. Çünkü Aglaophtis

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

SH2'yi oynarken anlam veremediğimiz bir kare, dördüncü oyuna geldiğimizde çok daha anlamlı bir hale gelmişti. Resmini de göreceğiniz "There was a hole here. It's gone now." yazısı SH4 oyunun o zamanda habercisi gibi.



AKIRA YAMAOKA KİMDİR?

Silent Hill denince akla gelen bir diğer isim de kuşkusuz Akira Yamaoka'dır. Kendisi SH'in hem yapım aşamasında görev almaktadır hem de ses/müzik kısmının patronudur (ki filmde de bu görevleri devam ettirmiştir). Şüphesiz SH'i bu kadar gerilimli yapan özelliklerin başında fon müzikleri ve ara videolardaki besteler gelmektedir. Kendisi her ne kadar 16 yıl kadar Konami'nin birçok oyununa müzikler yapsa da onu ünlü kılan oyun SH'dir. Resmi albümlerinden Silent Hill, Theme of Laura, Promise, You're Not Here, Waiting For You gibi enfes parçalara imza atmıştır. Kendisi oldukça iyi bir gitaristtir (aynı şeyi vokali için söyleyemeyeceğiz!) ve bunu da Mayıs ayındaki PLAY: A Video Game Symphony'de gösterdi. Theme of Laura'nın bootleg kayıtlı videosu için şu adresi kullanabilirsiniz: <http://www.youtube.com/watch?v=68lfUjEn7Vw>



■ Bir Silent Hill klasiği: Monty Python'a selam olsun, karşınızda kanlı tavşan.

garip geliyordu. İntikamın babasını ona geri getirmeyeceğini anladığındaysa onu düşünüp ağlamaktan başka bir şey yapmadı.

Seride, Silent Hill ile en az alakası olan son bölüm "The Room" da kökenini Dahlia'dan alıyor. Walter Sullivan isimli bir seri katilin bilinçaltına odaklandığımız bu bölümde, başkarakter belki de tüm serinin en sıradan insanı: Henry Townsend. South Ashfield apartmanının 302 numaralı daire sine taşınmak dışında hiçbir suçu yok Henry'nin.

SILENT HILL 4 302 NOLU ODANIN HİKAYESİ

Walter Sullivan, bundan uzun yıllar önce annesi ve babası tarafından aynı odada terk edilmişti. Terk edilen bebekler genellikle ölür ama Walter şanslıydı. Apartman yöneticisi, aynı zamanda ikinci oyundaki James'in babası Frank Sunderland onu buldu. Bebek kurtarıldıktan sonra Silent Hill'e, yetimler yurduna gönderildi. Walter'ın hayatı bu dönemde pek güzel geçmedi. SH serisinin tüm karakterleri gibi o da yalnız ve işkence dolu bir çocukluk geçirdi.

Bu acı dolu süre boyunca annesinin yokluğunun yarattığı boşluğu kafasındaki bir fikirle doldurdu: Annesi hala kendisinin bulunduğu 302 no'lu evde yaşıyordu! Yıllar boyu yurttan kaçamasa da, Dahlia ile tanıştıktan sonra hayatı değişti. Dahlia onu özellikle seçmişti, tarikatın gelecekteki planları için kullanılmaya müsait görünüyordu, çünkü kendisini tarikatın mantığına yakın buluyordu. Sonunda Dahlia, eğer "21 Sacraments"ı düzgün okuyabilirse, ona annesini görmeye gidebileceğini söyledi. Bu vesile ile onun öğretileri iyice öğrenmesini amaçlıyordu. Walter metni çok iyi bir şekilde okudu ve bir Pazar günü ilk defa dış dünyaya çıktı. Walter hayal kırıklığına uğradı çünkü odanın kapısını çalınca arkasından annesi çıkmamıştı. Dahlia'nın anlattıkları onun için yalan olamazdı, tarikatın öğretilerinden dışarıya çıkabilmeyi düşünemiyordu. Bu nedenle zamanla annesinin 302 no'lu odada yaşadığını değil, bizzat odanın kendisinin annesi olduğunu düşünmeye başladı.

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

Silent Hill'in yakınlarındaki Toluca Gölü, gerçekten Güney California civarlarında bulunmakta. Yönetmen David Lynch'in yedi yıldır her gün düzenli olarak öğle yemeği yediği Bob's Big Boy isimli restoran ise Toluca Gölü'nün yakınlığında, Warner Bros. Stüdyoları ile Universal Stüdyoları arasında bulunuyor.

■ Serinin külte dönüşmesindeki katkıları sonsuz olan, güzellere güzel, bir tanecik, serinin en hüzünlü hikayesine sahip Lisa Garland.



■ Lisa Garland'ın ölümünden sonra seride başka bir sahnenin aynı etkiyi yakalayamayacağını düşünüyorsanız, bir de bu sahneyi izleyin.



Walter büyüdükçe daha da sorunlu ve yalnız biri haline geldi. Sıklıkla 302 no'lu odayı ziyarete gidiyordu. İnsanlarla az iletişim kuruyor ama kurduğunda da kötü tecrübeler ediniyordu. Ama Walter çok önce ölmüş olan annesini tekrar diriltmek için kendi yolunu bulmuştu: 21 Sacraments! Tarot kartlarına göndermelerle dolu 21 cinayet iş-

lemesi gerekiyordu. Bu sayede annesine tekrar kavuşabilecekti.

Walter 24 yaşında cinayetlerine başladı. İlk kurbanı, tarikatın önemli bir üyesi olan Jimmy Stone oldu. İlk 10 cinayetin ardından yakalandığında, hapisanede kendini bir kaşıkla öl-

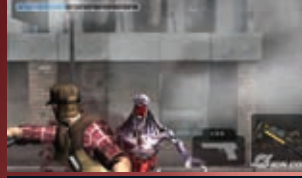
GELECEK SILENT HILL'LER BİZİ BEKLER



■ Hayır, bu yaratığı bir kör çizmedi. Ne yazık ki bu yaratık avımızın bir parçası olacak.

Önümüzdeki yıllarda karşılaşacağı-mız iki yeni SH oyunu var. Bunla-rın ilki PSP'ye özel olan SH: Origins (son adı bu olmayabilir). Origins'de ilk oyunun da öncesine döneceğiz. SH'de henüz işlerin gıgırından çık-madığı bir zamanda, bir kamyon şoförü rolünü üstleneceğiz. Travis O'Grandy adlı karakterimiz şehre bırakacağı yük için Silent Hill'e gelecek ve geçmişindeki kötü anılarla yüzleşecek ve kâbusu başlayacak.

Origins diğer SH oyunlarından farklı bir şekilde oynanacak. Teknik olarak baktı-ğımızda Resident Evil 4'e benziyor. Nişan alma moduna geçtiğimizde kamera omuz arkasına geçecek ve silahtan çıkan lazerle düşmanlarımızın istediğimiz uz-vuna nişan alabileceğiz. Ama yapımcılar da şu uyarıyı eklemeyi ihmal etmiyor: "Oyun bir FPS olmayacak".



■ Bu yaratık sanki biraz Resi'den kaçmışa benziyor.

Oyunda tek tuşla anında silahlar arasında geçiş yapabileceğiz. Bu da oyunda biraz daha hızlı yaratıklarla karşılaşacağız de-mek oluyor. Geri kalan detaylar için ne yazık ki Aralık ayına kadar beklememiz gerekecek.

Silent Hill 5 ise gizemini hala koruyor. Oyun kesinlikle yeni nesil bir konsola hazırlanıyor ama PS3 mü, Xbox 360 mı kesin bir bilgi yok. Oyunun senaryosu hakkında yetkililer henüz ağızlarını açmıyorlar ama serinin en çok sevilen oyunu SH2'nin izin-den yürüyeceği açıklandı. Aynı mantıkla, oyun çoğunlukla oyuncunun psikolojisi üzerinde deneyler yapacak ve gelecek. SH 4'teki aksiyon tabanlı oynanışa da geri dönülmeyecek. SH5 için de 2007'nin sonlarına kadar beklememiz gerekiyor.

■ Serinin en korkunç yaratıklarından biri, Victim 07+08. Sullivan'ın öldürdüğü iki kardeş bir araya gelince epey sorun yaratabiliyorlar.



BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

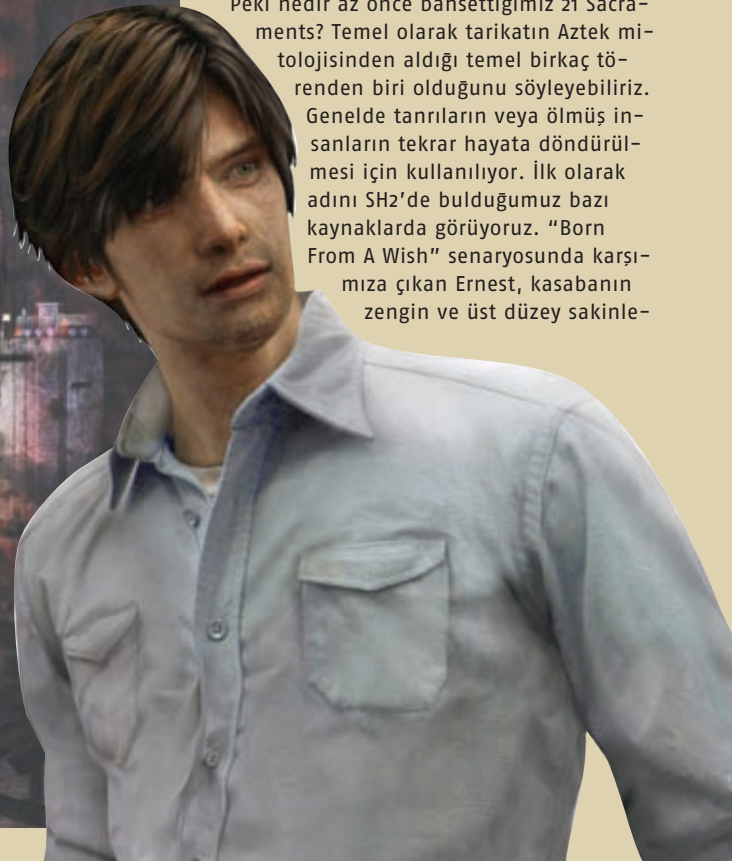
İlk oyunu bir kez bitirdikten sonra elektrikli testereyi aldığı-mız dükkanın adı "Cut Rite Chainsaws", meşhur korku filmi Texas Chainsaw Massacre Part 2'da efsanevi psikopatı oyna-yan Dennis Hopper'ın ilk testeresini aldığı dükkanın adı ile aynı.

dürdü. Gömüldükten sonra cinayetlerin de-vam ettiğini gören polis, mezarını açtığında bedeni bulamadı. Walter'ın kurbanlarının üzerine yazdığı rakamlardan biri olan "11121" yazısı bulundu sadece. Bu da 11. kurbanın kendisi olduğunu gösteriyordu (11/21). Bunun ardından Walter'ın ölüm sonrası cinayetleri başladı. 15. kurban Jo-seph Scheiber da, 302 numarada yaşıyordu. Gizlice tarikatın eylemlerini takip etmeye çalışan bir araştırmacı gazeteciydi. Garip bir şekilde bir gün kendini evine kilitledi ve günlerce çıkmadı. Sonunda polis eve girdiğinde kimseyi bulamadı. Walter, An-drew DeSalvo ve Richard Braintree gibi nef-ret ettiği insanları sona saklamıştı. Biri 18. diğeri 19. kurban oldu. Richard ile Henry'nin bu nedenle yolları keşişti. Çünkü Henry 21. kurban olacaktı. 20. kurban ise Henry'nin gizlice gözetlediği güzel komşusu Elieen'di.

Henry bir gün kendini evinde kilittli ve dışarı çıkamaz halde bulunca hikâyenin onunla ilgili kısmı başladı. Uzun bir süre telefonla bile sesini dışarıya duyuramadı. Duvarlarda kendiliğinden oluşan delikler dışında evinden dışarı çıkacak bir yolu kal-mamıştı. Bu delikler onu Walter'ın karanlık zihninin dünyasına, yok edilemeyen kur-banların ruhlarına ve değişik yaratıklara götürüyordu. Oyunda Silent Hill'in çok fazla yeri olmasa da olayların çıkış noktası için gereklidi.

SILENT HILL 2 KASVETLİ RÜYALAR

Peki nedir az önce bahsettiğimiz 21 Sacra-ments? Temel olarak tarikatın Aztek mi-tolojisinden aldığı temel birkaç tö-renden biri olduğunu söyleyebiliriz. Genelde tanrıların veya ölmüş in-sanların tekrar hayata döndürül-mesi için kullanılıyor. İlk olarak adını SH2'de bulduğumuz bazı kaynaklarda görüyoruz. "Born From A Wish" senaryosunda karşı-mıza çıkan Ernest, kasabanın zengin ve üst düzey sakinle-



SILENT HILL: THE MOVIE (SESSİZ TEPELER)

Oyun filmlerinin kötü kaderi, bu filmle değişecek gibi.

13. Ekim günü uzun yıllardır beklenen film Türkiye’de vizyona girdi. Bidon bidon patlamış mısır eşliğinde film, hayranlıkla izlendi. Gördük ki film, birkaç temel değişiklikte birlikte ilk oyunun öyküsünden yola çıkarak yazılmış. Harry Mason karakteri yerine bir anne, Rose Da Silva, Silent Hill’e giderken yolda kaza geçiriyor ve uyandığında kızı Sharon’ı (oyundaki Cheryl) aramak üzere sisli Silent Hill sokaklarında koşturmaya başlıyor. İlk oyunun açılış demosundaki görüntülerin birebir çekilmiş olması SH hayranları çok sevindirecektir mutlaka. Üstelik sadece açılış değil, Harry’nin sokaklarda kızını aradığı, havanın aniden karardığı ve aniden beliren yaratıklar tarafından öldürüldüğü o kısım, inanılmaz bir benzerlikle filmde bulunuyor. Yönetmen Christophe Gans oyunun büyük bir fanı olduğunu filmde sık sık göstermiş. Her zaman bir Silent Hill filmi çekmek istediğini, Konami’yi ikna etmek adına SH serisinin onun için ne kadar önemli olduğunu anlatan bir kaset çektiğini ve kendi bütçesi ile çektiği birkaç sahneyi de bu kasete ekleyerek, Japonya’ya gönderdiğini belirtiyor.

TANIDIK SAHNELER, ŞİMLAR...

Filmde Cybill, Dahlia, adını geçerse de Lisa Garland film içinde bir şekilde yerini buluyor. Özellikle Cybill karakteri harika bir şekilde korunmuş. Dahlia ise hayranları üzecek temel bir değişikliğe maruz kalmış; yıllar önce kızı tarikat tarafından kurban edilmiş zavallı anne. Yaratıklarsa ilk iki oyundakilerin bir karışımı olmuş. İlk oyundaki uzun tırnaklı yaratıklar, ufak bir değişiklikte kasabaya ilk girdiğimiz sahnede terör estiriyor. SH2’den hatırladığımız şekilsiz yaratıklarsa mükemmel bir sahnede karşımıza çıkıyor. Hemşireler de finale doğru gerilimi tavana ulaştırıyor. Filmin belki de SH fanatiklerini en çok ihya edecek kısmı ise Pyramid Head’in gözüktüğü iki sahne. İlkisinde de oyundakinden daha fazla şiddet saçıyor. Ama bunun SH serisine sadık kalma konusunda iyi bir özellik olup olmadığı tartışılır; çünkü bildiğimiz gibi şekilsiz yaratıklar ve Pyramid Head, ikinci oyunun baş karakteri James’in bilinçaltına özel ürünlerdi. Onları, ikinci oyunun hikâyesinden tamamen kopuk bir şekilde görmek bazı SH2 hayranlarını üzebilir. Janitor isimli hiçbir oyunda bulunmayan yaratık ise yönetmenin kendisi tarafından

■ SH evrenine katılan bu yeni yaratığa merhaba diyin. Kendisi gelecek oyunlarda da oynayabilir.



■ Cybill’i filmde görebiliyoruz ama ne yazık ki bu filmde onun için İYİ son yok!

tasarlanmış. İlk oyunda pompalı tüfeği aldığımız tuvalette gördüğümüz, dikenlik tellerle sarılı cesetten yola çıkarak oluşturulmuş. Filmin hakkının yenmemesi gereken en önemli özelliği Silent Hill kasabasının atmosferini yansıtması. Özellikle sis, bildiğimiz Silent Hill sokaklarındakinden farksız. Boyutlar arasındaki geçişlerse mükemmel bir görsellikle sunulmuş. Gerçek, sisli ve karanlık Silent Hill kavramı filmde harika bir şekilde yerini buluyor. Özellikle karanlık boyuta geçiş sırasında izleyeceğimiz kısımlar mutlaka görülmeli.

OLMUŞ MU? EVET, OLMUŞ!

Kısacası oyunun hayranlarını, oyuna yakışan ve özellikle finali itibari ile mutlu edecek bir film bekliyor (filmin sonunu anlamayanlar bu sayfalarda cevabı bulmuşlardır umarız). Oyunu bilmeyenlerse Hollywood sinemasından çıkmış korku filmleri arasında farklı bir yerde duracak, özgün ve güzel fikirlerle dolu bir film izleyecek. Film bütçesini kurtardığı için bir devam filmi gelecek gibi görünüyor. Yönetmen Gans, serideki en çok sevdiği oyun olan SH2’yi uyarlamayı çok istediğini söylüyor. Eğer dediği gibi olursa, ilk filmde bile daha heyecanlı, derin ve gerilim dolu bir film bizi bekliyor demektir.

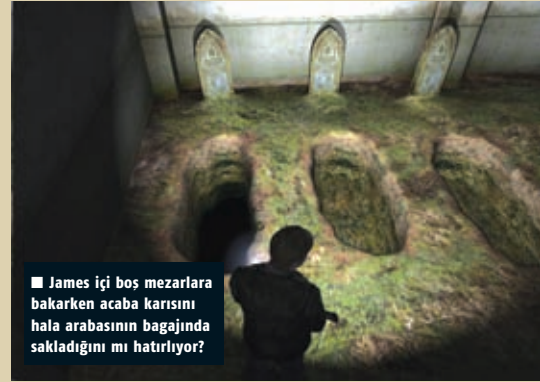
rinden biriydi. Yedi yaşındaki kızı Amy kaza eseri öldüğünde hayatı birden anlamını yitirdi. Tek kızı, onun için yaşamanın tek anlamıydı ve ilk başta büyük bir depresyona girdi. Ardından tarikatın öğretileri içinde adı geçen “21 Sacraments”i duyduğunda büyük bir heyecan duydu. Bu kutsal törenin özel bir parçası olan “Holy Assumption” ölü bir insanın tekrar dünyaya gelebileceğinden bahsediyordu. İşe yarayıp yaramayacağını bilmiyordu ama denemekten çekinmedi. Bu tören için 3 ana parça gerekiyordu: siyah obsidiyan kadehi, “beyaz kutsal su” ve kırmızı kan. Ernest, kızını hayata döndürmek için kendini kurban etmekten çekinmedi ve kasabanın sisli boyutuna geçti. James ile aralarındaki benzerlik şaşırtıcı idi. Her biri sevdikleri birinin ölümünden sonra hayatına normal bir şekilde devam etmekten vazgeçmişti. James, Mary’yi öldürdüğünü hatırlamadığı gibi, Ernest da kendini öldürdüğünü bir süre fark edemedi. Maria, kasabanın James için yarattığı bir karakterdi, ama Ernest da



■ Gözüm üzerinde demıştim sana Henry!

onu görebiliyordu. Bilmediği bir nedenden dolayı odasından çıkamıyordu, bu nedenle kızını tekrar dünyaya getirebilmek için Maria’dan yardım istedi, “beyaz kutsal su”yu ona getirebilecek tek kişi o’ydu. (Beyaz kutsal su tahmin ettiğiniz gibi törende kullanılan, Beyaz Claudia tohumundan elde edilmiş sıvının bir başka adı.) Maria, Ernest’a bunun işe yarayıp yaramayacağını sorduğundaysa aldığı cevap bunaltı içindeki bir “Bilmiyorum.” olmuştu. Ernest hala vazgeçmemişti. Tıpkı James gibi. Çünkü James, “Rebirth” sonuna varabilmek için 4 eşyayı topluyordu: beyaz kutsal su, obsidiyan kadehi, “book of lost memories” ve “book of crimson ceremony”. Ve bilinmeyen bir adaya doğru kayığını çekerken şu cümleleri kuruyordu: “Mary... Çok huzurlu görünüyorsun; seni uyandıracağım için beni affet, ama sensiz devam edemem. Sensiz yaşayamam, Mary. Bu kasaba, Silent Hill... Eski tanrılar hala burayı terk etmedi. Ve onlar hala, kendilerine saygı gösterenlere güçlerini bahsediyorlar. Ölüme bile karşı gelme gücü... Ah... Mary.”

Görüldüğü gibi Silent Hill sayısız ince detayla süslen-



■ James içi boş mezarlara bakarken acaba karısını hala arabasının bagajında sakladığını mı hatırlıyor?

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

Bir kaç yaratık, kasabadaki sis ve karanlık SH’e geçişler dışında, filmde zannedilenden çok daha az görsel efekt kullanılmış. Yaratıkların pek çoğunu ise yoğun lateks ve makyaj altındaki profesyonel dansçılar canlandırıyor.

miş, mitolojik bilgilerle desteklenmiş, psikolojik bir gerilim. Yapımcı ekibin ser verip sır vermemesi de Silent Hill’in gizemi uzun bir süre daha koruyacağını işaretli. Hollywood’un da SH’i markalaştırmasıyla gelecek oyunların daha da kasvetli ve derin olacağını düşünüyoruz. Yeri gelecek korkudan bir tuvalet molası vereceğiz, yeri gelince de yanımıza bir arkadaş ve 100 Watt’lık ampul alıp kâbusumuzu öyle tamamlamaya çalışacağız. Ve bunları yaparken de aklımızda hep aynı soru olacak: “Peki, bir gün Silent Hill bizi çağırırsa ne yapacağız?” ■

Bilen Adam

SPOILER'SİZ BİR DÜNYA İÇİN ELELE

Yakın zamanda kendimle ilgili bir şey fark ettim: Haklarında hiçbir şey bilmeden gittiğim filmlerden müthiş keyif almıştım. V For Vendetta, Crash, Over the Hedge... Daha sonra oyunlarla ilgili on yıllardaki tatminsizliğime döndü düşüncelerim. Oyunların büyük çoğunluğu neden zevk vermiyordu bana artık? Bunun birçok sebebi olabiliirdi, ama sanırım en büyük sebebinin buldum ve aynı şeyin sizler için de geçerli olduğunu düşünüyorum: Daha oyunu elimize almadan, oyunu bitirmiş kadar oluyorum. Daha oyun çıkmadan, hikayesinin her türlü detayını biliyoruz. Yıllarca beklediğimiz oyunlar bile bize işte bu yüzden zevk vermiyor: SPOILER ("oyun zevkinin içine eden bilgi" diye çevirebiliriz) içinde yüzüyoruz.

Nasıl oluyor bu? Bir oyun duyurulduğu andan itibaren çılgın bir bilgi akışı başlıyor. Önce "Announcement Video"ları çıkıyor. Ardından çeşitli ebatlarda "Trailer"lar çıkıyor. Bunları "Webisode"lar, "Developer Diary"ler, "In Depth Preview"lar takip ediyor. Çıkılmamış oyuna adanmış 20-30 sayfalık dosyalar, hikaye ve karakter analizleri, "Behind The Scenes" görüntüleri ve videoları, oyunun çok özel yerlerinden "Exclusive Screenshot"lar... Derken oyun piyasaya çıkıyor ve sonuç: Ben bunu biliyorum, bu bölümü görmüştüm videoda, bu karakterin sinsi olduğunu da okumuştum, şimdi yüzüme gülüyor ama yakında hainlik yapar, her iki ırkın da 10. bölümünde ulaşacağıyla şöyle gizli silahları var... Birden fark ediyoruz ki, yıllardır beklediğimiz oyunu oynamamıza gerek kalmamış. Zaten okuyup izleyerek tüketmişiz her şeyini.

Nereye gittiğimi görebiliry musunuz? Sıteler arasındaki "her oyun hakkında ilk ben yazmalıyım, en çok içeriği ben basmalıyım" aceleciliği, oyun firmalarının "oyunumun her şeyini gıdım gıdım önceden satmalı, isminden olabildiğince çok yerde bahsettirmeliyim" mantalitesiyle birleşince, oyunların en büyük güzelliği hayatımızdan çekip alındı: Oyunların sürprizleri. Yeni bir dünyayı ilk keşfeden olmanın, güzel bir hikayeyi içinden dinlemenin hiçbir büyüğü kalmadı.

Bir oyun dergisi olarak bize önemli bir görev düşüyor bu konuda. Oyun hakkında çok şey yazarsak, sürprizleri o kadar bozmuş oluruz. Yazmamak için kendimizi tutarsak, eksik bilgi vermiş oluruz. Bizim durumumuz internet siteleri kadar vahim değil, yazıları tekrar tekrar editöryal süzgeçten geçiriyoruz. Ama saatlerle ifade edilen sürelerle birbiriyle rekabet eden sitelerin bu inceliği göstermesini bekleyemeyiz. Ama sizlere oyunlar hakkında bilgi yetiştirmek çabasında olan hepimizin uyması gereken bir kural var: Oyunlar hakkında bilgi verirken çok dikkatli olmalı, oyun tecrübesine zarar verecek her bilgi kırıntısını usta bir şekilde gizlemeliyiz. Ustalık, "exclusive bilgiler vereceğiz" diye oyunların sürprizlerini açığa çıkartmakta değil, bilgi verirken sizlerin oyunlardan aldığı zevki baltalamamakta.

NOT: Yazıda bir sürü İngilizce kelime kullandığım için üzgünüm. Ama yabancı oyun sitelerine yaptığım bir gönderme olduğu için söylemek istediklerimi daha iyi destekleyeceğimi düşündüğümünden böyle yaptım. ■

NE OYNASAK ?

NE ZAMANDIR ŞÖYLE GÜZEL BİR MECH OYUNU GELMİYOR. ÖZLEDİK YAHU BU DEV METAL ÖRDEKLERİ!

TRIBES VENGEANCE/ IRRATIONAL GAMES / 2005

Vengeance tam olarak bir Mech oyunu sayılmaz. Mekanik bir zırh içindedir, ama onu tank gibi yönetmiyor, üstünüze giyiyorsunuz. Ama serinin önceki oyunlarına nazaran daha iyi bir oyun olduğu kesin. Sürprizlerle dolu senaryosu ve tek kişilik oynanışa önem vermesi, en son Tribes oyununu tavsiye etmemizden önemli nedenler.



MECH WARRIOR SERİSİ / ACTIVISION / 1996 – 2002

En popüler Mech konulu oyundur. Battletech evreninde geçtiği için, esas Mech oyunu bu seridir bile deriz hiç çekinmeden. Ne yazık ki son yıllarda seriye eklenen yeni bir oyun olmadığı için eski ilgiyi görmüyor, ama gerçekçi Mech savaşları görmek isteyenler, eskimiş grafiklerine rağmen MW4: Mercenaries'e bakmalı.

MECH COMMANDER 1 ve 2 / MICROPROSE / 1999 – 2001

Battletech evreninde geçen diğer bir seri olan Commander'lar izometrik grafikli strateji oyunlarıdır. Savaşın önce Mech'lerinizi, pilotlarınızı belirlemek, Mech'lerinizi silahlarla donatmak, savaşmak kadar önemlidir. Savaş alanından en az hasarla bir düşman Mech'i ele geçirmek ise oyuncuyu mest eder.



ZONE OF THE ENDERS SERİSİ / KONAMI / 2001 – 2003

Hideo Kojima'nın daima MGS'nin gölgesinde kalan diğer oyun serisidir ZOE. Bazılarına göre MGS evreninin devamı olan çok uzak bir gelecekte geçmektedir. Hızlı ve abartılı aksiyonu nedeniyle, Anime sevenemeyenlerin ilgisini çekmeyecektir. Ama Kojima'nın Mech'lerine binmeden gerçek bir Mech hayranıym diyebilir misiniz?

MECH ASSAULT SERİSİ / MICROSOFT / 2003 – 2005

Battletech evreninde geçen en yeni oyun serisi Mech Assault'dur. Özellikle ikinci oyun olan Lone Wolf, Mech'lere olan ilgiyi yeniden canlandırdı. Serinin sadece Xbox için yapılmış olması ise büyük bir kayıp.



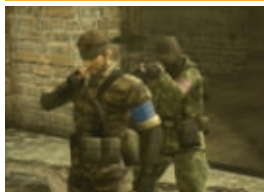
BATTLEFIELD 2142 / DICE / 2006

Ve işte, yürüyen devlerin en son görüldüğü oyun. Çatışma sırasında Mech'le karşılaşan oyuncuların sanal yüzlerinde korkuyu neredeyse görebilirsiniz. Ama böyle bir karşılaşmada Mech'in dışında olan sizseniz de, boşuna kaçmaya çalışmayın. Kaçamazsınız.

ALTIN KLASİKLER

Hangi oyunlar zamanın aşımına karşı durabiliyor? 6 ay boyunca bu sayfadaki yerini kaptırmayan oyunlar, Level Altın Klasikler listesine girmeyi hak ediyor. Tam Altın Klasikler listesini LevelCD'sinde EXTRA bölümünde bulabilirsiniz.

AKSİYON



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

RYO



Dragon Quest 8 (PS2 %89)
Japon firması Level 5'in muhteşem yapıtı DQ8, kaldığı yerden Altın Klasikler listesine ilerlemeye devam ediyor.

FPS



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

LEVEL ÖDÜLLERİ



LEVEL KLASİK

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



LEVEL HIT

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



LEVEL SHIT

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

DÜNYA'DA EN ÇOK SATANLAR

PC

1- Football Manager 2007	★
2- The Sims 2: Pets	★
2- Battlefield 2142	★
4- Championship Manager 2007	★
5- Company of Heroes	▲
6- Microsoft Flight Simulator X	★
7- The Sims 2	▼
8- Age of Empires 3: Warchiefs	★
9- The Sims 2: Open for Business	▼
10- Caesar	★

KONSOL

1- FIFA 07 (Tüm formatlar)	★
2- Scarface (PS2, Xbox)	★
3- Splinter Cell: Double Agent (360)	★
4- LEGO SW 2 (PS2, PSP, DS, GC, 360, GBA)	★
5- Cars (PS2, GC, Xbox, DS, PSP)	×
6- T.W. PGA T. Golf 07 (PS2, PSP, 360, XB)	▼
7- Just Cause (PS2, 360, XB)	★
8- Open Season (PS2, 360)	★
9- Kingdom Hearts 2 (PS2)	★
10- Buzz! The Big Quiz (PS2)	★

★ yeni × değişmedi ▲ yükseldi ▼ düştü

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

HANGİSİ BANA GÖRE?

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

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
Bad Day LA	48			
Battlefield 2142	38			
Defcon	46			
Eragon	58			
F.E.A.R. Extraction Point	52			
FIFA 07	44			
Just Cause	60			
LEGO Star Wars 2	56			
Scarface	62			
Settlers 2	50			
Warhammer 40K: Dark Crusade	42			

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
Bad Day LA	48			
Battlefield 2142	38			
Defcon	46			
Eragon	58			
F.E.A.R. Extraction Point	52			
FIFA 07	44			
Just Cause	60			
LEGO Star Wars 2	56			
Scarface	62			
Settlers 2	50			
Warhammer 40K: Dark Crusade	42			

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
Bad Day LA	48			
Battlefield 2142	38			
Defcon	46			
Eragon	58			
F.E.A.R. Extraction Point	52			
FIFA 07	44			
Just Cause	60			
LEGO Star Wars 2	56			
Scarface	62			
Settlers 2	50			
Warhammer 40K: Dark Crusade	42			

ÇALIŞMAZ
YÜKSEK DETAYDA İYİ ÇALIŞIR

DÜŞÜK DETAYDA İYİ ÇALIŞIR
OYUNDA BU ÇÖZÜNÜRLÜK YOK

SPOR



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

YARIŞ



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

STRATEJİ



Company of Heroes (PC %97)
Homeworld ve Dawn of War serisinin yapımcısı olan Relic, gerçek zamanlı strateji türünü üçüncü kez yıkıp yeniden inşa ediyor. CoH, son yılların en iyi stratejisi.

DEVASA ONLINE



ADAY YOK

ADVENTURE



ADAY YOK

Online FPS

2142™

BATTLEFIELD

Walker'ların cirit attığı savaş meydanına hoşgeldiniz.



Online sarı plastik ördek olsa onunla banyoda oynayabilecek kadar online oyun meraklısı bir adamım. Bu yüzden Sinan beni arayıp „BF 2142'yi vereceğim sana” dediğinde, gözümde bir anda Grease filminde John Travolta'nın diskoda

ceketini çıkartıp sallayarak fırlattığı sahne canlandı. Sinan'ın oyunu bana göndermesini bekleyemedim ve ertesi gün dergiye gidip alıverdim. Genelde hep şifre ve kullanıcı ismini unutan ben, EA'de açtığım hesabı bile bir çırpıda hatırladım. İşte ondan sonra olanlar oldu, aşağıdaki satırlarda.

SPITFIRE'DAN 200 YIL SONRA

Daha önce Battlefield serisinden herhangi bir oyunu oynamamış olanlar için çok kısacık bir özet geçmek gerekirse: Çok şey kaçıyorsunuz. Biraz daha açmak gerekirse Battlefield, oyuncuların bir harita üzerinde tank, uçak ve bilimum piyade silahlarını kullanarak online olarak çarpıştığı bir oyun serisidir. Kah İkinci Dünya Savaşı cepheleri, kah Vietnam olsa da oyunun temeli budur. Ayrıca online savaş oyunlarına ticket (bilet) sistemini getirmiştir. Ticket sistemi düşman iki tarafın belli bir sayıda oyuna girme hakkı bulunması anlamına gelir. Örneğin iki tarafın da 200 ticket'ı vardır. Sıfıra düşen oyunu kaybeder. Bu kadar basittir. Aynı sistem



belli noktaları elde tutarak karşı tarafın ticket kaybetme hızını arttırmakla da sağlanır. Örneğin 5 kontrol noktasında 3'ünü elinde tutan taraf yavaş yavaş oyunu kazanır.

Battlefield 2142 bu sistemi değiştirmeden kullanıyor, ama muhteşem bir mod daha getiriyor: Titan modu.

OYUN GELECEKTE GEÇSEDE BUGÜNDEN GELECEĞE NASIL GİDİYORUZ?

Oyunu kurduktan sonra masaüstündeki çirkin logosuna tıkladığımızda demoları geçip bir logonun satırıyla karşılaşırız. Burada bir kullanıcı ismi girip kendi askerimize bir isim vermeliyiz. Eğer bir hesabımız yoksa bunu ücretsiz olarak oluşturabiliriz. Ekranı geçtiğimizde serinin bizi en heyecandıran kısmına geliyoruz. Sunucu listesinin yüklendiği bu ekrandan Battlefield 2'de uzun süreler beklediğimiz liste bu defa oldukça hızlı güncelleniyor. Oyun dışında geçirdiğimiz her dakikayı kayıp olarak sayarsanız BF2142'nin yeni sunucu listesinin bu hızı beni çok mutlu etti. Üstelik son girdiğiniz sunucuları görebildiğinizden kırk saat eski sunucunuzu aramak zorunda değilsiniz. Liste en düşükten en yüksek pinge doğru sıralanıyor. Bunlar oyunun savaş kısmına dair ayrıntılar değil ama eski oyuna göre geliştirilmiş yanlar ve size sıkıcı gelse de inanın oynarken hızına çok dua edeceksiniz. Hemen bir sunucuya çift tıklayıp oyuna gireceksiniz değil mi? Hayırrrrrr. Çünkü girmeden önce ses ayarlarına girip Audio Renderer'ı Hardware seçmeyi unutmayın. Aksi takdirde bilgisayarınız oyundaki telsiz mesajlarında bol bol kasılacak, yani oynanamayacak hale gelecektir.

BUNU BİR YERDEN GÖZÜM İSIRIYOR AMAAA

Oyunda birbiriyle kapışan iki taraf var. Bunlardan birisi Avrupa güçlerinden oluşan EU, öteki ise Pan-Asya Koalisyonu PAC. Fark ettiyseniz ortada hiç Amerika'nın lafı geçmiyor. Özetle dünyanın uğradığı bir doğal felaket sonrası bu iki taraf azalan kaynakları elde etmek için birbiryle savaşa giriyor. Her iki tarafta da vücut zırhlarıyla donanmış savaşçılar var. İki tarafın

TAKTİKLER

Oyunda en önemli kişi komutan. Her rauntta seçilen komutanın bir yere yörlüngen topçu ateşi yaptırma, Titan'ı hareket ettirmek, geçici Spawn (doğum) noktaları oluşturmak ve Scan atıp düşmanların yerini gösterme gibi yetenekleri var. Ayrıca asker gruplarına (squad) çeşitli emirlerde gönderebiliyor. Doğru bir komutanın emrindeyseniz, bu emirlere uymanız çok iyi olur. Çünkü oyunda koordinasyonu sağlayamayan taraf kesinlikle kaybetmeye mahkûm.

Titan'ın kalkanını indirdikten sonra siloları kontrol etmek için bir adet yerde, düşmana saldırmak için bir adet düşman Titan'ında ve eğer sizin savunma için de bir adet kendi Titan'ınızda takım bulunması gerek.

Bunları koordineli kullanmalısınız. Düşman Titan'ına çıkartma yaptığınızda ise en etkili taktik uçaklarınızdan birisini düşman Titan'ının üstüne indirmek. Bu uçaklarda doğabildiğiniz için öldükten sonra doğum noktası olarak uçağı seçip düşman üzerinde daha seri baskı kurabilirsiniz.

Eğer inatla sniper oynamak istiyorsanız en rahat taktik düşmanları uzaktan takip edip spawn noktalarını göreceksiniz.



BATTLEFIELD'DA REKLAMLAR

Oyunda günümüzden tanıdık gelen firmaların reklamlarını görürseniz sakın şaşırmayın. Çünkü bu reklamlar gerçek parayla alınacak ve siz sunucuya bağlanırken bilgisayarınıza indirilecek. Uygulamasını ise tıpkı gerçek hayatta olduğu gibi oyun içerisindeki reklâm panolarında göreceksiniz. Bunun sizin oyunu alış fiyatına etki edeceğini ise hayal bile etmeyin. Para tamamen yapımcı firmaya kalacak. FIFA'daki reklam panolarından sonra bir gelecekte geçen online bir oyunda da dinamik reklam panoları görmek bana normal geldi. Yeter ki reklamlar oyunun atmosferini bozacak türden ürünlere ait olmasın. Ama korkarım o da olacak.



(mühendis) ve Support (destek). Medic'in işlevini ise saldırı askerine bir sağlık paketi vererek halletmişler. Destek birimi de yanında yedek mermi sandığı taşıyıp bunları arkadaşlarına dağıtabiliyor. Recon bir sniper, Assault bir piyade, Engineer roket atar ve MP5 gücünde bir silah taşıyor ve Ssupport ise bir ağır makineli tüfeğe sahip. Engineer, rakip zırhlıları roketatarıyla haklarken, tüm zırhlı birliklerimizi tamir eden biricik sınıfımız. Battlefield 2'de pek kimse mühendis olmak istemezdi, çünkü pompalı tüfeği savaşta pek bir işe yaramazdı. BF2142'de roketatar ve makineli tüfeğiyle gayet mantıklı ve tercih edilen bir sınıf olmuş.

Genel olarak bakarsak, asker sınıfı sayısının azaltılması Battlefield serisine yararı.

ZIRHLI BİRLİKLER DEMİŞKEN

Hiç Mechwarrior oynadınız mı? Gerçi oradaki devasa robotlar kadar olmasa da burada da bir adet mech'imiz var. Walker adındaki bu yürüyen tank, piyadeler için bir makineli tüfeğe ve uçaklar için bir EMP topuna sahip. Bu



sayede hem yer hem de havadaki birliklerin kâbusu olabiliyor. Bir tankı tek engineer ile yok edebilirsiniz. Ama çevik bir walker sizi portakal gibi sıkabiliyor. Ancak bir kaç arkadaşınızla yok edebileceğiniz bu ayaklı cehennemlerin tek düşmanı ise adının içinde EMP geçen tüm silahlar. EMP (Elektronik Magnetic Pulse) gücüne sahip tüm silahlar zırhlı birliklerin elektrik sistemini etkileyerek onları araba farına tutulmuş tavşanlar gibi etkisiz bırakıyor. İşte bu toparlanma arasında tüm gücünüzle yüklenerek yok edemeyeceğiniz zırhlı araç yok. Yalnız, hiç birine mermi işlemeyeceğini bilmelisiniz. Boşu boşuna hırs yapıp tetiğe asılmayın, mermilerinizin cama çarpan yağmur tanelerinden bir farkı olmayacaktır. Zırhlı birliklerin ve özellikle Walker'ların ilaçları roketatarlar, sabit gauss gun'lar ve EMP silahları

GERİYE KALAN TEKERLEKLİLER

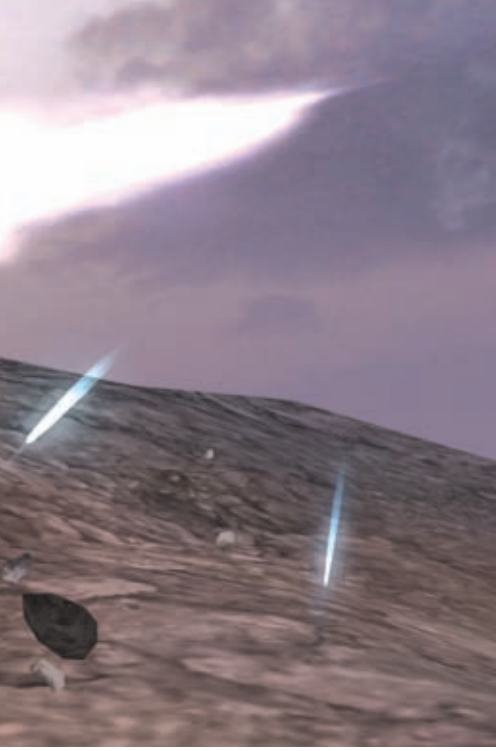
Walker dışındaki araçlar serinin daha önceki versiyonlarından bildiğimiz araçlar. Tankın topu, zırhlı personel taşıyıcının makineli tüfeği ve EMP topu, cipin makineli tüfeği ve tank da top mermisi atıyor. Uçabilen araçların kullanımı kolaylaştırılmış. Eskiden masanın üstünde bir joystick bulundurup herhangi bir şey uçuracağım zaman joystick ile uçururdum. Artık buna gerek kalmamış. Kontrol oldukça kolaylaştırılmış. Azıcık ustalaşınca 5 saniyede savaş alanına yere inip, askerleri bırakıp, hızla tekrar yükselebilirsiniz. Ama ben gene de yere sırt üstü inip ölmeye devam ediyorum nasıl oluyorsa.

TITAN NEDİR?

Oyunda on harita var ve bu on haritanın hepsi de bilet sistemiyle (Conquest mode) oynanabiliyor. Amacınız füze silolarını ele geçirip elinizde tutmak. Haritaların beş tanesi ise aynı zamanda Titan modunda da oynanabiliyor ki bu Battlefield 2142'nin en büyük yeniliği. Titan sizin gökyüzündeki kaleniz. Oldukça ağır ilerleyen bu uçan kalenin üzerinde bir çok top var ve bu toplarla yerdeki hedeflere ateş edebilirsiniz. Ayrıca hover-uçaklarınızda buralardan kalkıyor. Titan'ların hiçbir silahın işlemediği bir enerji

da silahları işlev olarak tamamen aynı. Yalnızca üniformalarının rengi farklı. Geleceğin savaşçıları olmalarına karşın bilim adamları biraz tembellik yapmış gibiler. Çünkü oyundaki silahlar tıpkı eski oyunlardaki gibi sınıflandırılmış.

Asker tipleri Battlefield 2'deki 7 asker tipi BF2142'de dörde indirilerek basitleştirilmiş: Recon (kesif), Assault (saldırı), Engineer



kalkanları var. Daha doğrusu haritada bulunan beş füze silosunun attığı füzeler hiçbir silah işlemiyor kalkanlarına. İşte bu modda önce haritada bulunan bu siloları ele geçirmeye çalışıyorsunuz. Bu silolardan belli aralıklarla füzeler atılıyor ve otomatikman rakibinizin gökyüzündeki Titan'ına vurarak kalkanını zayıflatıyor.

Titan'ın kalkanını zayıflatmak sizin uzun vadeli hedefinize ulaşmak için birinci basamak. Asıl amacınız rakibinizin Titan'ına çıkartma yaparak enerji reaktörünü yok edip aleti içeriden patlatmak. Bunun için enerji reaktörünü koruyan dört paneli yok etmek ve daha sonra da çekirdeği yok ederek Titani patlatmalısınız. Burası oyunun oldukça eğlenceli kısmı. Öncelikle Titan'ın kalkanını ne kadar yok ederseniz edin ön taraftaki kalkan yok olmuyor. Burası rakibinizin spawn noktası. Yapımcılar oyunun düzenini bozmamak için burayı böyle düşünmüş. Siz kalkan yok olduktan sonra Titan'ın arka kısmına iniyor ve içine giriyorsunuz. Daha sonra sniper olmanın hiç bir işe yaramadığı ve tamamen support sınıfının öne çıktığı çılgın bir savaş başlıyor. Tamamen piyade savaşı olan bu bölüm benim gibi araç kullanmaktan hoşlanmayanlar için tam bir cennet. Kendinizi Star Wars'ta bir uzay gemisinin içinde gibi hissediyorsunuz.

Çekirdek patlamaya başladıktan sonra,



Titan havaya uçmadan koşup aşağı atlayarak kendinizi kurtarmak için çok az bir süreniz var, ki genellikle kimse kaçamıyor. Oyunda her askerde olan ve boşluk tuşuna basarak açabildiğiniz paraşütünüz sayesinde kelleyi kurtarıyorsunuz.

Titan'a çıkartma yapmanın üç yolu var. Birincisi bir uçakla üstüne inebilirsiniz. İkincisi bir zırhlı personel taşıyıcıdaki podlardan fırlatılarak otomatikman üstüne inersiniz veya en zevklisi olan üçüncü yolu seçip, tıpkı korsan filmlerindeki dipdibe gelmiş gemiler gibi iki Titan'ı yan yana getirip borda ederek karşıya atlayabilirsiniz.

GELSİN SAN SEREF, SIKIR SIKIR MADALYALAR

Oyunun en büyük özelliği de sizin başarı istatistikinizin tutulması ve her elden sonra puan kazanmanız veya kaybetmeniz. Bu puanlar sizin rütbe almanızı sağlıyor. Ayrıca bu puanlar arttıkça ana silahınızı değiştiriyor, kendinize ikincil ekipmanlar alabiliyorsunuz. Ve işte Battlefield 2142 ekipmanlar açılmaya başladıktan sonra parlamaya başlıyor ve tamamen kendinize has bir sınıf yaratabiliyorsunuz. Örneğin bir sniper olarak daha fazla zarar vermekle görünmez olmak arasında bir tercih yapabiliyorsunuz. Mühendisler süper EMP mayınları alabiliyor. Hele destek sınıfının uçan ve sabit makineli tüfekli robotları var ki, adamları tam bir mekanize Rambo haline getiriyor. 40 adet farklı ekipman ile tamamen kendi oyun tarzınıza özel bir savaşı yaratabiliyorsunuz. Oyundaki başarılarınıza göre aldığımız madalyalar ve nişanlar oyuna böyle güzel bir ilerleme hissi vermiş ve RYO havası da kazandırılmış. Yalnız bunun öyle çok kolay olduğunu sanmayın.

Yalnız Battlefield 2 ve 2142'nin ortak markası talihli, EA'nın Türkiye'ye Ranked Server (rütbeli sunucu) açılmasına izin vermemesi. Yani Türkiye'de oynasana.com'da BF2142 oynamasın bile, puan ve rütbe kazanmayacak, özel silahları açamayacaksınız. Bu Electronic Arts'ın büyük bir ayıbı. Türkiye'de orijinal olarak oyunu satıyor, ama orijinal rütbeli sunucu açılmasına izin vermemelerini anlamak mümkün değil.

Battlefield 2142 seride bir yenilikten daha çok Battlefield Vietnam'ım üstlendiği görevi yerine getiriyor: Gerçekten yeni bir Battlefield'dan önce, Battlefield 2'den sıkılanlara yeni bir savaş alanı açmak. Oyunun grafik motorunun artık güncelliğini yitirmeye baş-

ladığı çok açık. Çevrenin hasar almaması çok göze batıyor. Grafikler çok gri, puslu ve sıkıcı. Battlefield 2'de karşından gelen aracın hangi taraftan olduğu çok kolay anlaşılırdı. Ama 2142'de gri o kadar fazla ve araçlar ve zırhlar o kadar benzeşiyor ki, çok uzaktan dostu düşmandan ayırt etmek çok zor olabiliyor.

Fakat bu oyunu kötü mü yapıyor? Tabii ki hayır. Oyun şu haliyle paranızın hakkını sonuna kadar veriyor. Yalnız benim gibi 256 KB ADSL ile 150 ping yerine daha yüksek bir bağlantı hızıyla oynamanızı öneririm. Çünkü bir çok sefer çatışmaların sonucunu refleksleriniz kadar bağlantı hızınız da belirliyor. Oyun, çok geniş alanlara yayılmayan haritalarda araç-asker dengesini iyi sağlamış ve kazanmak için illaki bir araca binmek zorunluluğundan sizi kurtarıyor. Ayrıca Titan modu ve Walker'ları kullanarak dehşet saçmak çok eğlenceli.



Burak Akmenek akmenek@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Yeni Titan modu.
- ✓ Walker kullanabilme.
- ✓ Rütbe ve açılan ekipmanlarla adınızı modifiye etmek oyuna bağlıyor.
- ✗ Renkler insanı kısa sürede boğuyor.
- ✗ Türkiye'de rütbeli sunucuların açılmayacak olması affedilemez.
- ✗ Battlefield 2'den sonra çok da dehşetli bir yenilik getirmiyor.

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

BATTLEFIELD 2'Yİ SEVENLER VE YENİ BAŞLAYACAK OLANLARA TAVSİYE EDİLİR.

85

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR DARK CRUSADE



■ Tau ırkı teknolojik ve menzilli ilahları korkunç bir ırk. Yakın dövüş için eğittikleri yaratık türü var.



**HIT
LEVEL**

Güç kılıçlarınızı bileyin. Yeni bir savaşa gidiyoruz.

Bilirsiniz eskiden beri stratejiler üç yolu takip ederler: Ya strateji haritasında ordularını yönetip savaşların içine girmezsiniz, yada yalnızca savaşır ve ana haritadaki büyük resim üzerinde bir değişiklik yapamazsınız. Hem ordularınızı yönetip hem de savaşların içine bizzat girdiğiniz oyunlar ise çok zaman almalarına karşın bağımlılık yaparlar. Ben üçüncü türü severim. Ayrıntıcı bir adam olduğumdan herşeyle uğraşıp masa üstündeki örtünün kıvrık kenarına kadar düzeltirim. İşte Dawn of War'ın ek paketi Dark Crusade' de böyle bir oyun.

YEDİ DÜVEL BİR MASADA

Warhammer 40.000 Dawn of War'a hazırlanan ikinci ek paket olan Dark Crusade'de toplam 24 bölgeye ayrılmış bir harita ve bu

harita üzerinde çarpışan 7 farklı taraf mevcut. Hepsini de birbirinden tehlikeli ve hepsinin de kendine göre farklı oynanış tarzı var.

Burada farklı oynanış tarzının altını çizmek istiyorum. Çünkü ateş gücü olarak düşman taraflardaki bazı birimler birbirinin karşılığı olsa da bu birimlerin zayıf ve güçlü yanları aynı değil. Bunun sebebi ise gene tamamen farklı tarafların sahip olduğu teknoloji anlayışından kaynaklanıyor. 24 farklı bölgeden oluşan haritaya 7 farklı tarafı sıkıştırınca oyunda bize her sıra geldiğinde farklı bir curcuna oluşuyor. Sıra mı dedim? Dawn of War gerçek zamanlıydı ama? Hımm, en iyisi en baştan başlayayım.

Kronus adlı gezegen üzerinde savaş sürerken Necron güçleri yeniden ortaya çıkıyor. Bunun üzerine Necron'ların kadim düşmanları Eldar'lar gezegene iniyor. Gezegenin asıl sahibi Tau Empire ise topraklarını geri almak için seçkin komutanlarından birisini gönderiyor. Bu arada Imperial Guard'ın isyankâr bir generali işe karışıyor. Üstüne her şey tuz biber olan Chaos ve Ork'lar da gezegene damlayınca ortalık şen şakrak oluyor.

Dark Crusade, oyuna bütün gezegeni kapsayan büyük bir strateji haritası ekleyerek Dawn of War'ın bir gömlek gelişmesini sağlamış. Bu haritada ana stratejimizi belirleyip daha sonra savaşa

dalıyoruz. Öncelikle hangi tarafı yöneteceğinizi seçmeniz gerek.

Dawn of War'dan bu yana ana senaryonun üzerine kurulduğu Space Marine'leri seçerseniz oyuna alışmanız oldukça kolay olacaktır. Ben oyunu en uzun süre Space Marine ile oynadım. Fakat bu diğerlerinin keyifsiz veya güçsüz olduğu anlamına gelmiyor.

Oyun şöyle ilerliyor: Strateji haritası üzerinde her imparatorluğun bir üssü var. Bu haritada her taraf sıra ile hamlesini yapıyor. Herkes kendi hareketine karar verdikten sonra sıra bitiyor ve tek bir seferde hamleler yapılıyor. Ondan sonra da duruma göre gerçek zamanlı oynayacağınız haritaya geçiş yapıyorsunuz.

Sıra size geldiğinde inatla bir yere saldırmanız gerekmiyor. Bunun yerine elinizdeki bölgelere ek birlik koyabilirsiniz. Fakat bir yere birlik koyabilmek için her sırada sizin elinizdeki bölgelerden size gelen puanlardan harcamanız gerekiyor. Strateji haritasında her bölgenin üzerine tıkladığınızda size defans bonusunu ve her sırada getirdiği puanı görebilirsiniz. Ayrıca bir fazladan özellik getiriyorsa bunu da görebilirsiniz. Burada her bölgenin size vereceği "şeref muhafızı" tipini de görebilirsiniz. Bu kısma daha sonra değineceğim.

Oyundaki asıl amacınız rakibinizin



■ Oyuna yeni eklenen taktik dünya haritası önemli bir fark yaratmış ve derinlik katmış.



■ Yedi ırkın da kendine has kahramanları var.
Bu kahramanları dilediğiniz gibi geliştirebilirsiniz.

ana üssünü ele geçirerek onu haritadan silmek. Yani satrançta şahı almak. Ama bunu yapmak HİÇ kolay değil. Siz düşmanın ana üssünün bulunduğu bölgeye inip daha baraka kurarken düşman size tanklarla dalıyor.

SAVAŞ EKRANI

Dark Crusade'i oynamak için Dawn of War'a sahip olmalısınız. Çünkü oyuna başlamadan önce size elinizdeki Dawn of War'ın CD'key'i soruluyor. Eğer elinizde key varsa problem yok. Dawn of War'ı kurmadan da oyunu oynayabilirsiniz. Oyunun savaş ekranı ve dinamikleri ise Dawn of War ile birebir aynı. Gene stratejik noktaları ele geçirip birlik üretmek düşmanı yok etmeye çalışıyorsunuz. Yalnız savaş ekranında çok önemli bir şey var. Bu kısmı gözlerinizi dört açarak okuyun lütfen:

Savaşlarda asıl amacınız düşmanın üssündeki ana binayı yok etmek. Bunu savaşın hangi aşamasında yaparsanız yapın, savaş

orada bitiyor ve o bölge sizin elinize geçiyor. Böylelikle çarpışmayı en hızlı şekilde kazanmış oluyorsunuz. FAKAT o bölgeyi savunmanız gerektiğinde karşınıza iki seçenek geliyor. Savaşı yönetmeden otomatik olarak sonuçlanmasını isterseniz burada yazacaklarımızı uygulamanıza gerek yok. Ama kendi bölgelerinizi bizzat siz savunacaksınız düşmanın ana binasını yok etmeden önce bölgedeki tüm noktaları ele geçirin. Üssünüzde eksik bina varsa mutlaka bitirin. Tüm stratejik noktaların üzerine birer Listening Post yapıp, sonuna kadar upgrade edin ve mümkünse yanına bir kaç makineli tüfek yuvası dakin. ÇÜNKÜ size ait bir bölgenin savunmasını siz yapacaksınız harita açıldığında siz savaşı en son nasıl kazanmışsanız o haritayı gene aynı durumda bulacaksınız. Tek fark ana üssünüzdeki Upgrade'lerin yapılmaması olacaktır. Eğer bu söylediğimi yaparsanız düşmanın ana üssünün yerini anında bulabileceksiniz ve ana üssünüzden hızla asker üretip daha önce o bölgeye yığdığınız koruma birlikleriyle birlikte düşmanı daha kafasız kaldırmadan ezebileceksiniz. Düşmanın ana komutanının yanında yalnızca şeref muhafızları olacağından kolayca kontrol edebilirsiniz. Bu sayede ele geçirdiğiniz bölgeler için sonradan enişelenmenize gerek kalmayacaktır.

ZOR DOSTUM ZOR

Oyun normal seviyede bile gerçekten zor. Düşman 15 dakika sonra üstünüze çöküyor. Üstelik her haritada iki ayrı uçta başlamıyorsunuz. Düşmanın ana üssü ile sizinki daha baştan dip dibe olabiliyor. Ya da haritanın hiç aklınıza gelmeyecek bir yerinde konuşlabiliyor. Arayıp bulmak sizin göreviniz. Haritaya girer girmez çok hızlı davranmanız gerekli. Genelde düşmanın dalga dalga akınlarından birisi bittiğinde biriktirdiğiniz birliklerle bir adım daha atıp daha ileride bir direniş noktası kurmak ve bir sonraki dalgayı beklemek daha akıllıca gibi görünse de rakibinizin bir dahaki sefere daha güçlü gelebileceğini hiç bir şekilde garanti edemem. Eğer oyundan keyif almak istiyorsanız kolay modda oynayın derim.

Oyunda her komutanın yanında bir grup şeref muhafızı var. Bu muhafızlar sizin ele geçirdiğiniz bölgelerde size katılıyor ve elinizdeki puanlarla bunları eğitebilirsiniz. Sizin ana karakteriniz kadar olmasa da normal birliklere göre daha güçlü olan bu tecrübeli birlikler siz bir savaş haritasına ilk adımınızı attığınız-

da sizinle birlikte geliyor. Savaşları kazandıkça komutanınızı geliştirebilirsiniz. Stratejinize göre komutanınıza farklı silah ve zırh parçaları olarak daha etkili savaşmasını sağlayabilirsiniz. Şeref muhafızları ve komutanınıza alabildiğiniz bu ekipmanlarla oyunda hafif bir FRP havası yaratılmış.

Oyundaki Necron ve Tau adlı 2 yeni ırk dışında daha önce bildiğimiz taraflara ise birer yeni birim veya özellik eklenmiş. Eldar ve Space Marine'lere yeni yakın dövüş birimleri, Ork'lara yeni menzilli birimler gelmiş. Ayrıca Chaos tarafında Chaos Lordu şekli değiştirerek bir Şeytan Lordu'na dönüşebiliyor. Imperial ise Heavy Weapons Team'e savunma bonusu almış.

Dark Crusade zor ama oldukça keyifli bir genişleme paketi. Oynayabildiğiniz farklı taraflarla hem oyunun oynanabilirliği artırılmış hem de yeni bir senaryo ve ana haritayla oyundaki hâkimiyetimiz artırılmış. Tavsiye ediyorum mu? Tabii ki ediyorum. Gerçi Company of Heroes'tan sonra tüm strateji oyunlarındaki savaşlar biraz komik görünüyor ama olsun. Warhammer evreninin eşsiz havası ve yok edecek bu kadar düşman varken saatlerimi bu kadar güzel bir oyuna harcamaktan daha güzel tek şey WoW'da Burning Crusade oynamak olabilir.



Burak Akmenek akmenek@level.com.tr



Level Karnesi

- ✓ Yedi farklı ırkın birliklerini yönetebilme.
- ✓ Komutanı geliştirebilme.
- ✓ Dünya haritası ve taktik çeşitlilik.
- ✓ Warhammer dünyası sen çok yaşa!
- ✗ Oyun gerçekten zor.

(Bu pek eksi olmadı değil mi Sinan?)
(Hayır Burak, olmadı)

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

BİTİRMEK İÇİN OLUKÇA
ZAMAN HARCAYACAĞINIZ,
SÜPER BİR EK PAKET.

85



■ Bir saniye sonra ya muhteşem bir vole göreceğiz, ya da birisinin istikbali sönecek.

Spor

FIFA 07

Yenile yenile yenmeyi öğreneceksin çekirge... Çekirge? Yoksa??!

Büyük bir baskı var üzerimde. Parmaklarım tereddüt içinde, klavyenin hangi tuşlarına dokunmaları gerektiğini bilmiyorlar. Binbir düşünce içinde oradan oraya savrulan beynim de hiç yardımcı olmuyor parmaklarıma, ne yazdığımı bilmiyorum. Rasgele bastığım harflerden anlamlı bir yazı ortaya çıktıysa eğer, bunu editörlerime borçluyum, siz de borçlusunuz. Eğer onlar olmasaydı, Level tarihinin önemli yazılarından birini, ancak şifreli haliyle okuyabilecektiniz. Kendimi pohpohladığımı düşünmeyin lütfen, hayır, yazı güzelliğinden bahsetmiyorum. Okumakta olduğunuz yazı, bir saltanatın tahtının sallanmaya başlamasını haber veriyor.

FIFA 07 GELMİŞ GEÇMİŞ EN İYİ FUTBOL OYUNUDUR!

Yukarıdaki cümleyi okuyunca yüreğiniz ağzınıza gelmiştir herhalde. Bazı şeyleri hayal etmek ne kadar zor değil mi? FIFA serisinin tüm piyasaya hakim olduğu yıllarda, kimse FIFA'yı geçebilecek bir oyun yapabileceğine inanmıyordu. Sonra PES FIFA'yı geçti, bu kez de FIFA'nın geri dönebileceğine ihtimal verilmez oldu. Tarihin tekerrürden ibaret olduğu doğru değildir gerçi ama geçmişe ilişkin bazı notları da tozlu raflardan kaldırmak yararlı oluyor zaman zaman...

Biliyorum ki bir dolu oyuncu Level'in FIFA 07'ye kaç puan vereceğini merakla bekliyor. FIFA'cılar, en sonunda bekledikleri oyuna kavuştuklarını düşündüklerinden heyecanlılar, onaylanmaya ihtiyaç duyuyorlar. PES'çiler ise biraz kızgın, biraz da tepeden bakarak "E yine olmamış ki, göreceksiniz Le-

vel da beğenmeyecek" diyor. Bir de Sinan var tabii, teslim tarihini kafamın üstünde Demokles'in kılıcı gibi sallandırıp "Küçük Mehmet, Küçük Mehmet FIFA nerede? FIFA yoksa, FIFA yoksa, yüzersin derede..." diye şarkı söylüyor. Korkmamak elde mi Hatırlarsanız FIFA serisi hakkında yazdığımız son iki yazıda (FIFA 06 ve WC 06), PES'in daha iyi bir futbol simülasyonu olduğunu kabul etmiş ama FIFA'nın da farklı bir kulvarda başarılı olduğunu ve sevilbileceğini yazmıştık. Yanılmışız, kendi adıma konuşsam, yanılmışım. FIFA kendi çizgisini PES'in rahat rahat yürüdüğü çizginin üstüne oturtmaya çalışıyormuş. Bu çok riskli bir yönelim, çünkü PES o kadar başarılı bir seri ki, FIFA'nın aynı sularda onunla aşık atması çok zor. Ama anlamadığım bir şekilde bazıları zoru seviyor ya da maceranın bir yerinde sevmek zorunda kalıyor.

Dilerseniz önce FIFA'yı FIFA yapan özelliklere bakalım. Yani PES kulvarına sapmadan önce de, FIFA'dan iyi olmasını beklediğimiz özelliklere... Elbette önce grafikler. Doğrusu EA'nın

FIFA 07'de yaptığı grafik devrimi Xbox 360 için geçerli sadece. Maalesef. Ve bizim 360'ımız bozuk... Ühühühüh... Neyse. 360'ın grafikleri kadar olağanüstü değişimler yok PC ve PS2 versiyonunda ama yine de sadece bu oyuna bakarsak, harika grafiklere sahip olduğunu söyleyebiliriz FIFA 07'nin. Yüz çizimleri (özellikle meşhur oyuncuların) son derece gerçekçi, vücut animasyonları da çok güzel gözüküyorlar. Statların tamamı lisanslı ve orijinallerine tamamen sadık kalınarak oyuna aktarılmışlar, üstelik statların çevreleri de gerçeğe çok yakın. Ayrıca maç içinde hava durumu da değişebiliyor, çok iyi bir detay. Bir kısım medya beğenmemiş ama ben tekrar gösterimlerde sadece oyuncuların net gözükmesini, arkaplanın bulanıklaştırılmasını da hoş buldum. Taraftarlar ise yine

nazar boncuğu olarak sırtıyorlar tribünlerden bize.

TOP SALINA SALINA DIŞARI ÇIKTI VE AVUT...

Bir diğer FIFA klasığı, ses ve müzikler. Seslendirmeler alışık olduğumuz gibi çok iyi... demek isterdim aslında ama bir problem var. Şöyle ki, sen koskoca Andy Gray olmuştun, benim orta sahanın biraz ilerisinden vurduğum ve direkt patlayan top için "bu fırsatlar kaçırılmamalı, bunlar kaçarsa kazanmayı hayal edemezsiniz" gibi cümleler kurmayacaksın. Orta sahadan kaleye... Hangi fırsattan bahsediyor-sun sen Andy?

Bunun dışında seyirci tepkileri, sahadan gelen sesler, her şey dört dörtlük. Seyirciler takımların marşlarını söylüyorlar ve gerçekten çok hoş ambiyanlar yaratıyorlar. Müziklere ise diyecek hiçbir şey yok, gerçekten atmosfere çok uygun, çok iyi hazırlanmış bir soundtrack listesi var oyunun.

FIFA'dan başka ne bekleriz? Mesela sağlam bir online desteği? İstemediğiniz kadarı mevcut FIFA 07'de. Interactive Leagues özelliğiyle, seçtiğiniz takımın gerçek hayattaki fikstürüne göre giden bir sezonu oynama şansınız var. Üstelik bunu tüm dünyadan binlerce oyuncuyla beraber yapıyorsunuz. Şöyle işliyor sistem: Mesela ben Liverpool'u seçtim takım olarak, hafta sonu Chelsea'yle maçımız var. O hafta, Reds'i seçmiş bütün oyuncularla, Chelsky'yi seçenler birbirleriyle maçlar yapıyor. Hangi tarafın galibiyet sayısı daha





■ -Hasan abi, tamam bi daha tövbeler olsun kel demeyeceğim sana, n'olur in artık sırtımdan!
-Olmaz, daha 10 turumuz var sahanın çevresinde. "Kel Hasan"ı gösteririm ben sana...



■ Ahahahaa!
Gıdılamak yok dedim olum! Du... Ağuu!
Korkmaa sönmeez buu...



fazlaysa, o takım interaktif ligde 3 puan alıyor. Böylece bir toplulukla beraber, tuttuğunuz takım için bir şeyler yapmış oluyorsunuz. Gerçekten çok iyi düşünülmüş bir sistem, çok da bağımlılık yaratıcı. Ama maalesef sadece Premier League, Bundesliga, Fransa ve Meksika 1. Ligleri var bu modda oynanabilen.

EA'nın Konami'yi geçtiği konulardan biri lisans meselesi olmuştur her zaman. FIFA 07 de bu konuda istisna değil. Oyunda 20 ülkeden 27 lig ve 510'dan fazla takım mevcut, hepsinin de formaları ve isimleri lisanslı. Bu takımlarla menajerlik moduna katılabilir, takımınızla başarıdan başarıya koşabilir, transferler yapıp kadronuzu güçlendirebilirsiniz. Menajerlik tabirinin çok fazla altını doldurabilen bir mod değil bu ama yine de oynaması eğlenceli. Bir de Galatasaray'la oynarken yönetimden "Gelecek hafta çok mühim bir Ankaragücü derbisine çıkacağız, o yüzden bu haftaki Fener maçında haklarını dinlendirsen iyi olur" gibi komik mektuplar almasak... (haksız da değiller ama :) - Sinan)

0000 ÇOK SERT BİR HAREKET!

Gelelim FIFA'nın PES'leştiği kısımlara. Yani oynanış, maç dinamikleri, top fiziği ve yapay zekaya. Kısaca sahadaki oyunun gerçeğe ne kadar yakın olduğu... Öncelikle şunu söylemeliyim, FIFA 07'yi gördükten sonra, WC 06'ya verdiğim puanın oldukça yüksek olduğuna karar verdim. Çünkü iki oyun arasında inanılmaz bir değişim var. Hemen belirtiyim, top hala balona benziyor. Ama topun tepkileri ve oyuncuyla olan etkileşimi çok daha gerçekçi olmuş. Oyuncuların hareketlerindeki o kesiklik de kaybolmuş, en azından çok azalmış. Her şey gerçeğe çok benziyor; şutlar, paslar, goller, kaleci refleksleri... Gerçekten kısa bir süre içinde oldukça büyük bir gelişme göstermiş EA.

Eksikler yok mu, elbette var, bir sürü hem de. Mesela yapay zeka. Rakipleriniz çok iyi defans yapıyor, boşlukları iyi dolduruyor ama hücumda asla bir çeşitlilik gösteremiyorlar. Hiçbir varyasyon yok, topu ayaklarında tutmakta bile çok zorlanıyorlar. Bu konuda FIFA'nın PES'in çok gerisinde kaldığını söylemem lazım. Sanırım WC 06'nın gerçekdışı pas yüzdesine sahip yapay

zekası çok tepki aldı, EA de kaş yapayım derken göz karttı. Kalecilerin yapay zekası da kötü. Bazen kaleyi şaşırp abuk sabuk yerlerde duruyorlar, çıkmaları gereken toplara çıkmıyorlar falan... Neyse futbol oyunları genel olarak multiplayer oynandığı için bu hatalar mazur görülebilir diye düşünüyorum. FIFA 07, en gerçekçi biçimde World Class zorluk seviyesinde ve Slow'da oynanıyor, bunu da belirtiyim. Ama yine de bu ayarlarda bile yapay zekâya karşı ustalaşmak çok fazla zamanınızı almayacaktır, bu da FIFA 07'nin bir başka eksisi, tabii yapay zekânın hücum edememesinden kaynaklanıyor.

BİR GÖSTERİ MAÇI OLDU MU BU?

PES'in tahtı (zangır zangır olmasa bile) sallanıyor. Evet, belki FIFA 07, Winning Eleven 10'dan daha iyi bir oyun değil. Ama artık iki seri arasındaki fark "asla karşılaştırılmaz" psikolojik sınırını yıkılmış durumda. PES kendini makyajlamayı bırakıp, özellikle eksik olduğu konularda açıklarını kapatmaya başlamazsa, bu yolu izleyen FIFA tarafından bir süre sonra geçilecektir. Artık iki tane "çok iyi" futbol oyunu var ve bu gerçekle yaşamaya alışmamız lazım. İkisinin de kendine göre eksikleri ve artıları var ama ikisi de aynı taht için yarışıyor... Daha uzun süre "FIFA mı PES mi?" tartışmaları bizi bekliyor Tuğbek, üzgünüm. Zaten onlar da bitince, "İşte biz o gün, tükeneceğiz..."

Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr



■ -Sas'ım, kelim ama çok karizmatığım, kahretsin.

Level Karnesi

- ✓ Oynanış çok geliştirilmiş, maçlar gerçeğe yaklaşmış.
- ✓ Müzikler ve ses efektleri her zamanki gibi çok iyi.
- ✓ Grafikler olağanüstü.
- ✓ Lisans faktörü atmosferi çok artırıyor.
- ✓ Interactive Leagues modu oyunu çok farklı bir boyuta taşıyor.
- ✗ Top hala balonumsu.
- ✗ Yapay zeka hücum edemiyor, kaleciler armut.
- ✗ Menüler kullanışsız.
- ✗ Menajerlik modunda eksikler var.
- ✗ Andy Gray yaşlanmış, bırakmalı artık bu işleri.

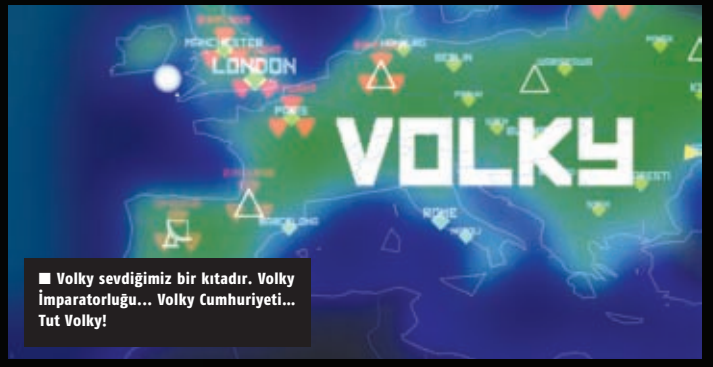
Grafik	0	1	2	3	4	5
Ses	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik	0	1	2	3	4	5
Multiplayer	0	1	2	3	4	5
Eğlence	0	1	2	3	4	5

TOP FİZİĞİNİN
DÜZELTİLMESİYLE FIFA
DOĞRU YOLA GİRMİŞ.

86



Gerçek Zamanlı Strateji



DEFCON EVERYBODY DIES



Basın! Pişt! Buraya buraya! Heey!

Çok yakında gazetelerimizdeki "Oyunlar şiddete yöneliyor" nidaları bambaşka bir boyut kazanacak. Çünkü birazdan oyun tarihinin en fazla şiddet içeren, en fazla insanın öldüğü oyununu inceleyeceğim. Sakın bu sayfa-

lardaki çizgi grafiklere aldanmayın, bu oyun GTA'dan daha tehlikeli.

MANTARLAYANLAR VE MANTARLANANLAR

Dünya çapındaki olası bir nükleer savaşta, kazanan veya kaybeden değil, üç farklı taraf olacak:

- 1- Nuke'ü kafanıza yemek üzere olan taraftaysanız, "bak güzelim, dünya sona ermek üzere..." cümlesiyle son bir kez şansınızı denersiniz.
- 2- Karun kadar zenginseniz, malikânenizin altındaki jakuzili sığınağa girer ve "Fallout" bittiğinde dünyada yaşanacak bir şeylerin kalmasını ümit edersiniz.
- 3- Ya da bir düğmeye basıp insanlığın 12 bin yıllık birikimini silersiniz. Nükleer savastan en uzakta ve güvende olan da sizsinizdir.

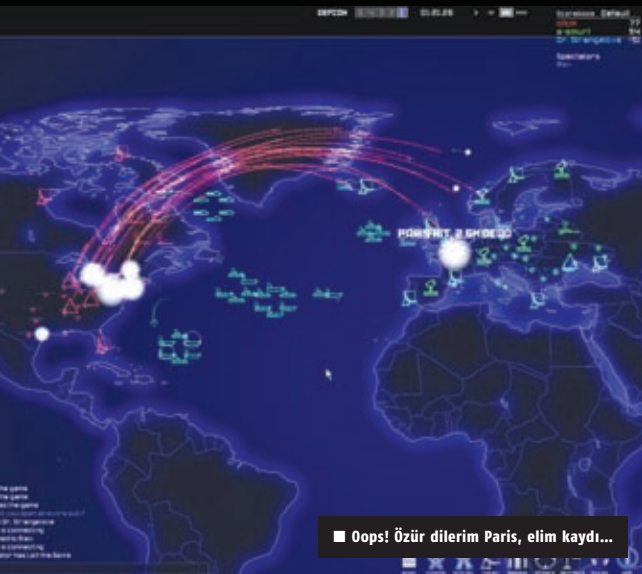
Zamanı geldiğinde bu üç taraftan hangisi olmayı tercih edeceğinizi

zi hepimiz biliyoruz. Hayır, şansınızı deneyen taraf olmak istemiyorsunuz.

DEFCON NEDİR?

Defcon Amerikan askeri gücünün "hazırlık durumunu" gösteren "DEFence CONdition" kelimesinin kısaltmasıdır. Oyunumuz da tamamen bu hazırlık durumları üzerine kurulmuş. Amacınız, topraklarınıza yerleştireceğiniz füze siloları, havaalanları ve donanmalar aracılığıyla düşman nüfusunu yok etmek ve bu arada kendi nüfusunuzu füzelerden koruyarak oyunun sonunda en yüksek puanı toplamak. Ama esas puanı yok ettiklerinizden kazanıyorsunuz.

Dünya haritası üzerindeki altı bölgeden birini seçerek başlıyorsunuz ve Defcon geri saymaya başlıyor. Defcon 5'te silo, havaalanı ve donanmalarınızı bölgenize yerleştiriyorsunuz. Defcon 4'te donanmalarınızı hareket ettiriyor ve yavaş yavaş



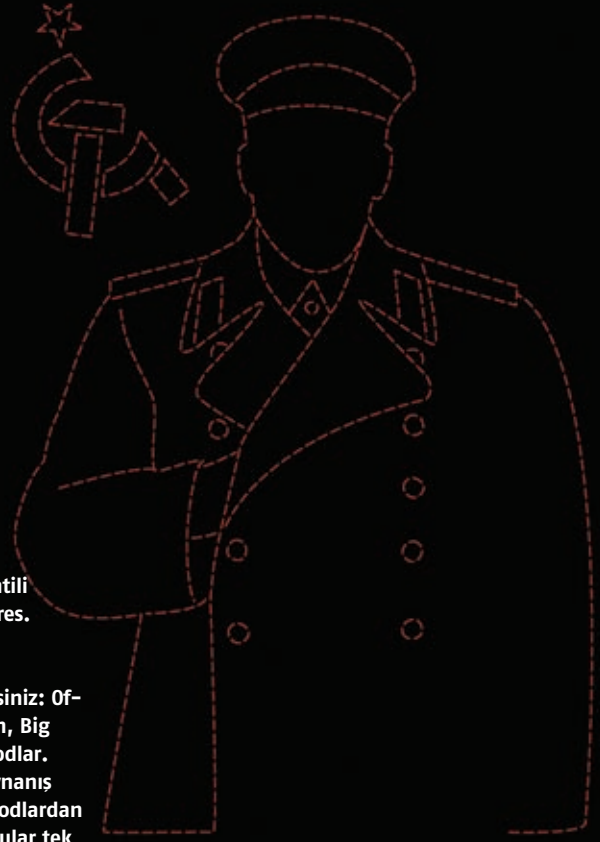
KIYAMET SAATİ

Dünyanın nükleer bir savaşa ne kadar yaklaştığını gösteren sanal bir saat var. Atom Bilimciler Bülteni (Bulletin of the Atomic Scientists) yöneticileri tarafından 1947'de oluşturulan ve "Doomsday Clock" adı verilen bu saat, dünyadaki nükleer tehditlere bağlı olarak belli dönemlerde yeniden ayarlanıyor. Nükleer bir savaş başladığında, saatin gece yarısını göstereceği kabul ediliyor.



Soğuk savaşın başlangıcı kabul edilen 1947'de "gece yarısına yedi dakika var" olarak ilk kez ayarlanmış Kıyamet Saati. Gece yarısına en çok Küba ve ABD arasındaki Füze Krizi sırasında yaklaştı: Ekim 1962'de saat gece yarısına iki vardı. 1991'e gelindiğinde saat gece yarısına on yedi dakika vardı.

Saatın en son ayarlanması, Amerika'nın 2002'de silah kontrolü anlaşmalarına karşı çıkması ve Anti-Balistik Füze Anlaşması'ndan çekilmek istediğini açıklamasıyla yeniden gece yarısına yedi kalaya getirildi. Kıyamet Saati 1947'den bu yana on yedi kez yeniden ayarlandı.



düşman karasularına yaklaşıyorsunuz. "Biraz bekleyeyim de düşmanın hareketine göre yerleşeyim" dediyeniz yandı. Çünkü Defcon 3'te yerleştirmedikleriniz yok oluyor. Uçaklar kalkıyor ve gemiler savaşmaya başlıyor. Defcon 2 geldiğinde artık son hazırlıklarınızı tamamlamalısınız, filolarınızı (daha doğrusu onlardan arta kalanları) stratejik olarak en doğru yere çekmelisiniz. Çünkü Defcon 1 alarmı çaldığında, cehennem dünyaya iniyor ve siloların kapakları açılıyor.

Minimalist grafiklerine rağmen Defcon öyle bir oyun ki, daha farklı veya daha doğru şekilde yapılamazdı demekten alamıyorum kendimi. Ses olarak sadece arka planda kullanılan ambiyans (müzik diyemiyorum) ve bombalar düştüğünde çıkan boğuk patlama sesi var. Ama o kadar yeterlidir ki, derinlerden gelen, ağlayan kadın sesini duyunca rahatsız oluyorsunuz.

Oyunda hiçbir şey artmıyor. Filo, nükleer füze ve insan sayısı giderek azalıyor. Puanınız bile son anda yapacağınız bir hatayla eksilere düşsebi-

liyor. Son yaklaştıkça artması garantili olan tek şey, bekleyişin yarattığı stres.

DİPLOMASİ

Defcon'u birçok şekilde oynayabilirsiniz: Office Mode, Diplomacy, Speed Defcon, Big World ve Tournament elinizdeki modlar. Ancak ayarlarla oynayarak kendi oynanış şekillerinizi de yapabilirsiniz. Bu modlardan Diplomacy modunda ise tüm oyuncular tek bir ittifakta (alliance) başlıyor. Diğer oyuncuların ne yaptığını, filolarının yerini, füzelerin nerede olduğunu görebiliyorsunuz. Tabii Defcon yükseldikçe tansiyon giderek artıyor. 10 dakika boyunca ekrana bakıp "acaba kim hainlik yapacak?" diye beklemek ve filoları kendi hainlik planlarınıza göre milim milim dolandırmak ve kimsenin kıllanmamasını ummak, insanı strese boğuyor. En sonunda birisinin sabır damarı mutlaka çatlıyor. İlk silolar savunmadan saldırıya döndüğünde hızla gizli ittifaklar kuruluyor ve en güvenilir dostların birbirini sırttan bıçaklama (nüklele) dönemi başlıyor.

Office Mode'unun ise işyerlerini batırma tehlikesi var, çünkü bu mod işyerinizde (veya okulun bilgisayar laboratuvarında) gizli gizli oynamanız için tasarlanmış. Zamanı hızlandırmak mümkün olmadığı için, oyun 6 ila 8 saat, yani neredeyse tam bir iş günü sürüyor. Muhasebe ve pazarlama bölüm yöneticilerinin başı belada :)

Ama maalesef bu güzelim modları bilgisayara karşı oynamanın hiçbir anlamı yok. Çünkü Eğer aynı ittifaktaysanız, kafasına tonlarca nükleer atsanız dahi bilgisayar aranızdaki ittifakı bozmuyor (gerçi müttefikleri bombalamak size puan kaybettiriyor ama olsun, ilk 7 milyon insanını kaybettiğinde bilgisayar akil edip size savaş ilan etmeliydi). Ayrıca, 5 bilgisayara karşı aynı anda oynamadığınızda da ittifak kurmayı akil edemiyor, sizin ittifak isteklerinize cevap vermiyorlar.

OLGAY, TUT!

Defcon'u ağ üzerinden 4-5 kişi oynamak ise bambaşka bir zevk. Esas tadı bu şekilde oynamınca çıkıyor. İnternette IP üzerinden 2 kişi oynasanız bile zevk alıyorsunuz. Ama kalabalık olunca hainlikler, ittifak içinde it-

tifaklar girila gidiyor ve paranoya had safhaya çıkıyor.

Bir de şöyle bir şey var. Oyunu oynarken "ah gemilerim gitti! Eyvah nükleer vuruldular!" nidaları arasında, birden, tüyleriniz ürperiyor ve neye baktığınızı anlıyorsunuz: Dünyanın 50 bin kilometre üstünden, insanlığın son saatlerini oynuyorsunuz. Gerçek zamanda ağır ağır veya 15 dakikada hap niyetine.

Basit gibi görünse de öğrenmesi kolay, ustalaşması zor bir strateji Defcon. Hatalarınızın telafisinin olmaması, en ufak taktik hatanın 30 milyon insana mal olmasına sebep oluyor. Defcon'u Cipsinizi kolanıza yanınıza alıp 6 kişiyle pis ittifaklar, çamur bombardımanlar yaparak oynamanız lazım.

Son nüfus sayımı. Budapeşte: 0.3 milyon. Paris: 0.7 milyon. İstanbul: 1.1 milyon.

NOT: Defcon'da seçilebilen 6 bölgenin dışında kalan, savaşın etkisine sütlüsüne karışmayan üç ülke var: Grönland, Avustralya ve Türkiye! Evet, olası bir nükleer savaşta pırıl pırıl kalacak ülkemiz. Heyo! Zaten "The Day After Tomorrow"da da buzul çağı Türkiye'ye gelmeden duruyor diye sevinmiştik sinemada hep birlikte (nükleer serpinti konusuna hiç girmeyelim lütfen).



Sinan Akkol sakkol@level.com.tr



■ İki düşman filo karşılaştığında, zamanı en yavaşça alıp uçakları ve gemileri tek tek hedefleyin. Filo savaşlarında mikro yönetim yapan kazanır.

Level Karnesi

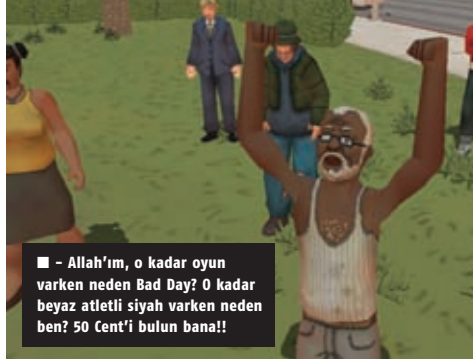
- ✓ Benzeri olmayan bir stres ve strateji oyunu.
- ✓ Ağdan veya IP üzerinden oynamak çok keyifli.
- ✓ "Az çoktur" düşüncesi çok iyi uygulanmış.
- ✗ İnternette oynamışta sorunlar var.
- ✗ Tek kişilik oynamanın pek bir anlamı yok.
- ✗ Taktik gelişiminin azlığı bir süre sonra kendini belli ediyor.
- ✗ İttifak kurulduğunda hemen renk değiştiğinden gizli ittifak kurulamıyor.

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

NÜKLEER BİR SAVAŞ ÇIKARTMAK İÇİN DAHA İYİ BİR SEBEP BULAMAZSINIZ.

82

AMERICAN MCGEE PRESENTS BAD DAY: L.A.



Amerikalı McGee sunuyormuş! Bir de gururla söylüyor!

Bir rüya gördüm geçen gün, aklımda kalan kısmı şöyleydi: Sinan'la yan yana masalarda oturuyorduk ofiste. Biraz dertli, şunu dedim Sinan'a: "Niye bana hep ortalamanın biraz üstünde, asla klasik olamayacak, çoğu potansiyellerini kullanamamış oyunlar düşüyor? Özellikle mi yapıyorsunuz?" O da beni onayladı, "Evet. Sana genelde Level HIT'le vasat arasında oyunlar veriyorum, senin aralığın orası." Bu saçma diyalogdan sonra uyandım. Rüyamda haklıydım. İncelediğim oyunlara baktım son bir senede, 70-85 aralığına sıkışıp kalmıştım. Sıkıcı bir adamdım yani, ortalama oyunları inceleyip ortalama puanlar veriyordum. Biraz değişiklik yapmanın zamanı geldiğini düşündüm...

American McGee de böyle düşünmüş olmalı.

BENİM İÇİN DAHA KÖTÜ BİR GÜN

Los Angeles tarihinin en kötü gününde geçiyor oyunumuz. Teröristler şehre zehirli bir gaz sallarlar ve insanların çoğu zombi olur. Bunun üstüne deprem olur ve tsunami gelir, Meksika ordusu şehri işgal eder, gökten meteor yağar... "Kötü" başlayan gün, "en kötü" olmadan durmaz.

Kendini kurtarmaktan başka bir hiçbir amacı olmasın diye, zorla kahraman haline gelen evsiz bir adamcağızı; Anthony Williams'ı canlandıracağız oyunda. Her türlü Hollywood klişesi mevcuttu, ama bu oyunun hedefi bu klişelerle ve bu klişelerin yarattığı "Amerikan korku kültürü"yle dalga geçmekti. Hollywood'un geliştirdiği o saçma sapan "gerçek"likle mücadele etmek, gerçeğin başka bir şey olduğunu göstermek, bir yandan da bol bol güldürmek niyetindeydi American McGee. Şundan şüphem yoktu ki, Bad Day: LA, en çok eğlendiğim oyunlardan biri olacak ve hep özlemine çektiğim "entellektüel" duruşu yakalayacaktı.

E HANI?

Kurduğum cümlelerin zaman kiplerinden anladınız herhalde. Olmamış. American McGee, kendisinden çok şey bekleyenleri müthiş bir hayal kırıklığına uğratmış. Ve bu öyle bir hayal kırıklığı ki, onu anlatacak doğru kelimeleri seçmekte zorlanıyorum. Daha önce hiç "tek bir tarafı bile doğru olmayan" bir oyun incelememiştim ve açıkçası nasıl yapılacağını pek de bilmiyorum...

Oyunun olağanüstü grafikleri olmayacağını biliyorduk elbette, çizgi roman tadındaki komik grafikler bizi yeterince memnun edecekti. Ama bu ne? Teknoloji istemiyor olabiliriz ama onlar ne biçim yüzey kaplamaları, onlar ne biçim modellemeler? Görünmez engellere ya da kahramanlarımızın içinden geçtiği objelerin açıklaması var mı? Hadi tüm bunları geçtim, hani komiklik? Evet birkaç iyi düşünülmüş karakter çizimi var ama, yapmayın etmeyin, amacı hiç de insanları güldürmek olmayan FPS'lerde bile zaman zaman gülmüşüğümüz görüntüler oluyor.

Oyunda yaptığınız iyilikler yaptığınız kötülüklerden fazlaysa, tehdit seviyesi düşüyor ve daha az tehlikeyle karşılaşyorsunuz. Ama bu sistem hiç de iyi çalışmıyor. Bir kere tehdit seviyesini düşürmek için sürekli aynı şeyleri yapmak çok sıkıcı: 10 tane zombiyi öldür ya da tedavi et, 10 tane yaralı iyileştir, 10 tane terörist vur, vs. Ki zaten o şeyleri sadece bir kere yapmak bile sıkıcı olurdu çünkü bütün bu aksiyonda ne bir komiklik ne de bir yaratıcılık var.

GÖSTERİ DEVAM ETMEMELİ

Bundan sonra yapacak tek bir şey var: Unutmak. Ben de öyle yapıyorum. Birazdan, geride bıraktığım sayfada ne yazdığımı unutmuş olacağım. Bana söyleyeceğiniz bir şey varsa başka sayfalarda arayın lütfen.



Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr



Level Karnesi

✓ Arkasındaki fikir.

✗ Bu oyunun potansiyelinin içine edilmesine sebep olan her sey..

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

ARKASINDAKİ
FİKİR OYUNDAN ÇOK
DAHA İYİ.

29



SETTLERS 2: 10TH ANNIVERSARY

Eski neslin mutlu günü



■ Eşit güçler arasındaki kapışmayı izlemek oyunun en eğlenceli yanlarından biri. Hele kritik bir savaş veriliyorsa.



Birçok oyuncu kabul edecektir ki klasiğe yapılan modern makyajların çok azı başarıya ulaşabiliyor. Bunu bilmeme rağmen uzun zamandır eski bir dostun aramıza dönmesini çok istiyordum ve bu duygumu kimseye açamıyordum. Yolları benim yaptığım, savaş emrini verdiğim (ama sonuca direkt etki edemediğim), bazen saatlerce bina kurup sonucun keyfini çıkarmaktan, bazense saçımı başımı yolduktan en keyif aldığım oyun Settlers 2'ydi. 10. yılında bile önüne otursam yine saatlerimi alacak oyundu. Alman yapımcı Blue Byte yeni oyunu için benimle aynı duyguları paylaşan binlerce oyuncu olduğunu tahmin ederek büyük bir anket yaptı. Ankete katılan oyuncular Settlers 2'yi bir şekilde yeniden görmek istiyordu.

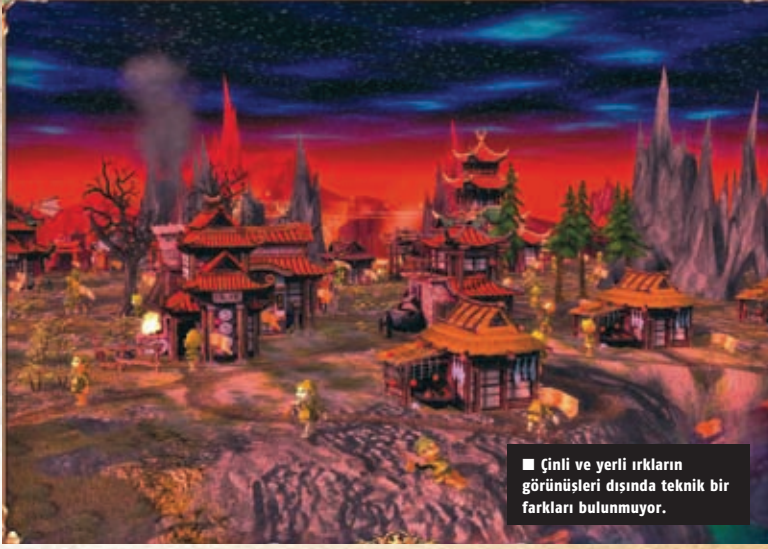
Blue Byte bu isteği görmezden gelmedi.

Su an önümde duran oyun, bir strateji klasiği olan Settlers 2: Veni, Vidi, Vici'nin birkaç değişiklik dışında tipatıp aynısı. Ve madem aynısı, anlatmaya oyunun en önemli yanından, yani ekonomik döngüden başlayayım. Settlers'la diğer stratejilerin farkını en güzel şekilde, "Settlers'da bir asker nasıl yapılır" sorusuna, sondan başa doğru giderek gösterebilirim. Savaş stratejilerinde bir miktar hammadde topladıktan sonra askeri binalardan pıtır pıtır tam donanımlı askerler basmaya alışmışsınızdır. Fakat

Settlers'da kazın ayağı öyle değil. Settlers'da normal bir vatandaşın asker olması için kılıca ve kalkana ihtiyacı vardır. Bunları üretmek için demircinin tahta ve demiri işlemesi gerekiyor. Bunun için de öncelikle madenden demir cevheri çıkarılması ve kömür madeninden gelen kömürle eritilerek kullanılabilir hale getirilmesi gerekiyor. Diğer yandan tahta için oduncumuz ağaç kesiyor ve odunlar tahta haline getirilmesi için bıçkıhaneye gönderiliyor.

Maden kanadına geri dönelim. Hayat standartlarına önem veren madenciler balık, ekmek ve kırmızı et gibi farklı gıdalarla beslenmek istiyorlar. Balık tutmak ve avlanmak kolay. Fakat eklemek için buğday çiftlikleri kuracak, tahılları değirmende öğütürerek üretecek ve bunu suyla hamur haline getirerek fırına vereceksiniz. Tabii tüm tahılı ve suyu eklemek yapımında kullanırsanız domuz ve eşeklerimizi besleyecek bir şey kalmaz. Kesecek besili domuzlarımız olmaması da madencilerimizin performansını düşürür. Korkmayın, eşek yalnızca taşımayı hızlandırmak için lazım.

Binalar arasındaki nakliyatı sağlamak için mavi bayraklar ile ara yollar oluşturuyoruz. İki bayrak arasında gelen işçiler de Şirinler'de olduğu gibi malları elden ele taşıyor. Bir malın taşınması veya binanın inşa edilmesi için ilgili yere bağlı bir yol olması yeterli. Fakat inşa edilen binalarda çalışacak ustaların da işiyle ilgili malzemelere ihtiyacı olacaktır. Silah gibi bunlar için de ilgili madenin çıkarılması ve işlenmesi gerekiyor. Allah'tan hammaddelerin öncelikli olarak kullanılması gereken yerleri yönetim menülerinden belirleyebiliyoruz. Sonrasını işçi-



■ Çinli ve yerli ırkların görünüşleri dışında teknik bir farkları bulunmuyor.

■ Yorucu bir günün ardından göçebelerinizin hareketlerini izlemek ciddi rahatlatıcı.



ler kendiliğinden hallediyor. Burada asıl dikkat etmeniz gereken nokta, ilgili binaların birbirine yakın olması. Örneğin çiftlik ve değirmen arası 2 kilometre olursa fırıncı uyur, madenciler de aç kalır. Kötü bağlanarak uzatılmış yollar ve birbirinin etki alanını kesen binalar da performansı kötü etkileyecektir. Örneğin dar bir alana sıkışmış bir çiftlikte çiftçi tohum serpecek alan bulamayacaktır. Haritadaki bina seçeneklerini doğru değerlendirmek de son derece önemli. Kale kurulacak genişlikteki bir alana gidip kuyu kondurursanız sonra o alanı çok ararsınız.

BİRA VE ALTINLA RÜTBE ALINIR MI?

Settlers'da topraklarımızı arttırmak için askeri binalar kurmanız veya düşman askeri binalarını ele geçirmeniz gerekiyor. Tavsiyem oyunun başlarında yakında maden alanı gördüğünüz sınırlara birer bayrak dikerek ana yola bağlamanız ve buraya birkaç jeolog ve izci göndermeniz. İzci sınırlarınızın dışını turlarken jeologlar da yakınlardaki madenleri araştırarak işe yarar madenleri sınırlarınıza katmak için askeri binalar kuracaksınız.

S2'de savaşlar düşmanın askeri

binalarına saldırarak gerçekleşiyor. Bir binaya saldırı emri vermemizle beraber askerlerimiz paytak paytak düşman binasına ilerliyorlar. Vardıklarında düşman binasındaki yüksek rütbeli askerlerle düelloya başlıyorlar. Düelloyu kazanan, rakibin bir sonraki askeriyi çarpışıyor. Savaş bölgesinde sadece bir tarafın askeri kalıncaya dek sürüyor. Eğer kale alınırsa işgalci askerler binaya girerek toprak parçasını kazanıyorlar ve rakibin bu bölgedeki binaları yıkılıyor. Yüksek rütbeli askerler daha düşükleri genelde yiyorlar. Fakat rütbelere eşitse araya şans faktörü de giriyor. Ha unutmadan; askerlerin donanımını kapı neşeyle savaşa koşturduğunu, savaşıkça rütbe aldığını sanmayın. Askerler savaşa gitmeden önce meyhanede güzel bir gece geçirip moral depolamak istiyorlar. Bu da madencilere eklemek olacak tahılın bir kısmının bira fabrikasına gitmesi anlamına geliyor. Rütbe içinse yeterli miktarda altın para vermeniz gerekiyor. Bunun Türkçesi de çıkarılan altın cevherinin işlenerek askerlere taşınması demek oluyor.

Gördüğünüz gibi Settlers küçük halkalardan (ürün ve hammadde) oluşan büyük bir zincir gibi (ekonomi). Karmaşık gözükse de bu öyle pratik ve öyle akıcı bir şekilde gerçekleştiriliyor ki size kalan tek şey emirleri verip sonuçlarını keyifle ve dikkatle izlemek oluyor. Niye dikkatle dersemiz, dikkatli olmazsanız ürün darboğazlarına müdahale edemezsiniz ve ekonominiz durur.

ÖZÜ 96, TEKNOLOJİSİ 06

Gelelim S2:10'un çok sayıdaki yeniliklerine. Ekranın sol üst köşesine oturan haber ekranı bunlardan ilki. Bir habere çift tıkladığınızda sizi direkt olay mahaline götürmesi güzel fikir. Fakat devasa şehirlere sahipken az önce nerede olduğunuzu aramak can sıkabilir. Bunun dışında artık yıktığınız binalara harcanan malzemenin yarısının geri dönmesi isabetli bir karar. Askeri binalarınızın yanında yeterli boş alan varsa bir miktar malzeme kullanarak binayı upgrade edebiliriz. Ayrıca askeri binadaki askerleri merkez üzerinden başka binalara gönderebiliriz. Oyundaki birimler üzerinde de çeşitli düzenlemelere gidilmiş. Bunlardan en önemlisi artık madencilerin daha "aç" olması. Oyun sırasında en fazla kullandığınız tuşlardan biri yine zaman hızını artırma olacak.

Yenilenen grafikler sayesinde karakterler gayet şirin, oyun dünyası capcanlı olmuş. Yalnız parlak ve plastik grafikleri herkes sevmeyebilir (buyrun, biri beni mi çağırdı? – Sinan). Oyundaki gece gündüz değişiminin ise pratikte bir faydası yok. Yalnız sağ tuşla bakış açısını ayarladıktan sonra kameranın eski haline dönmemesi gerekirdi. İstedğimiz birimleri takip edebildiğimiz küçük pencereler de artık yok. Oyunun çoklu oyuncu modu 6 kişiyle oynanabiliyor, oyun istenilen zaman kaydedilebilir ve birinin oyun hızını değiştirmesi herkesi etkiliyor.

ESKİ DOST DÜŞMAN OLUR MU?

Oyun S2'nin orijinal mantığını ve eğlencesini koruyor. Uzun süre oynadıktan sonra baymaması

için yan görevler eklenebilirdi. Sadece portal arama olayı yeni oyuncuları zamanla sıkabilir. Bunun dışında S2:10 eskiyi yenile yad etmek isteyenler ve yapı stratejilerine başlamak isteyenler için doğru oyun.

Level Karnesi

- ✓ Orijinale sadık kalmış.
- ✓ Sevimli grafikler.
- ✓ Faydalı değişiklikler ve harita editörü
- ✗ Tek görev tipi.
- ✗ Yapay zeka kendini tekrarlıyor.
- ✗ Tesadüfi harita yaratımı yok.
- ✗ Bir yerden sonra kendini çok tekrar ediyor.

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

SETTLERS 2'NİN İLK HALİNİ SEVEN OYUNCULARIN ÖZLEMİNİ GİDERECEK BİR OYUN.

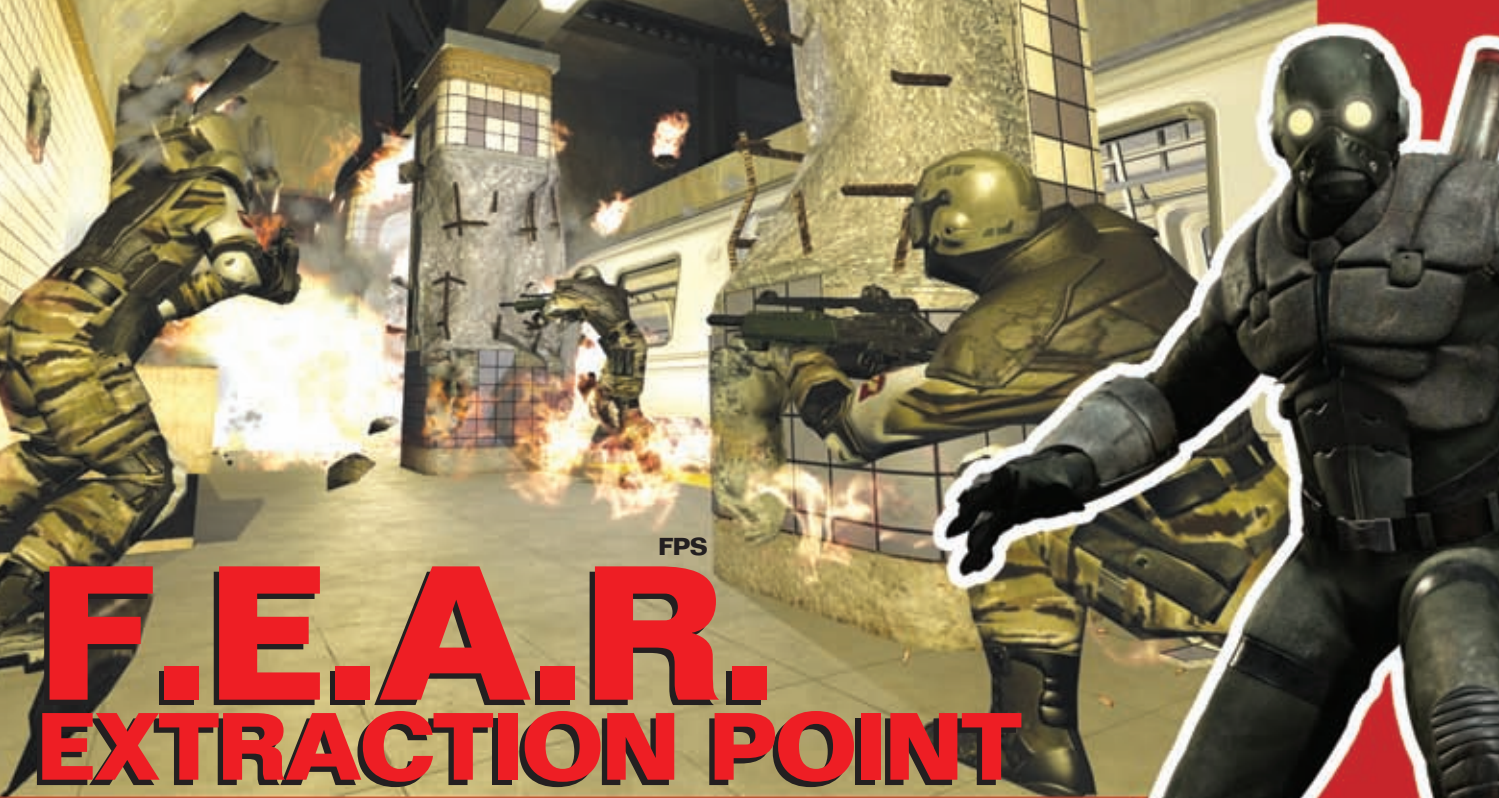
78



■ Volkanik haritaların atmosfer dışında oyuna direkt bir etkisi bulunmuyor.



Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr



F.E.A.R. EXTRACTION POINT

Bir efsaneyi bitirmek

En baştan söylüyorum, Extraction Point'i sevmeydim. 5 saatlik ekstra bir F.E.A.R. seansının beni mutlu etmesi gerekirken, neden "bir an önce bitsin" hissi içinde oynamıştım bu oyunu? Sorun bende miydi, yoksa ortada başka bir problem mi vardı?

Gelin ilk olasılığa bakalım. Bendeki sorun ne olabilirdi? Sanım çok çekmişti, eh ayyıptır söylemesi, daha da yeni canavar gibi bir makine toplamıştım. Ben de oturdum F.E.A.R.'ı en baştan tekrar oynadım. Eğlendim. Oyunu bitirmeme bir gün kala ek görev paketi elime geçince sevindim. Çünkü Extraction Point, tam olarak F.E.A.R.'ın bittiği noktada başlıyordu. Böylece oyunu ana oyundan ek görev paketine hiç kesintiye uğratmadan oynayabilecektim.

Ama ne yazık ki F.E.A.R.'ın şöyle bir sorunu vardı: Ofisler, koridorlar, hep aynı düşmanlar, ne kadar güzel grafiklerle sunulursa sunulsun, oyunun sonlarına doğru gerçekten bunalmaya başlıyordu insanı. Neyse ki multiplayer yanı muhteşemdi oyunun, bitirdikten sonra o bunalıcı havayı hatırlatmıyordu bile.

Extraction Point ise, F.E.A.R.'ın son bölümlerinden çok daha amatörcüce hazırlanmış yeni bölümleri, oyunun sonuna ekleyiveriyor. Daha uzun koridorlar, daha geniş mekanlar, ama bunları dolduran çok daha az aksiyon var. Hikayeye ilgili neredeyse hiçbir gelişme olmuyor, olanlar da doğru düzgün anlatılamamış. Üstelik, Extraction Point'in multiplayer'a herhangi yeni bir şey getirmiyor. Oyunun multiplayer yönünü söküp internetten F.E.A.R. Combat adı altında bedava dağıttıklarından olsa gerek, Extraction Point'i bitirince, elleriniz bombos kalıyorsunuz.

Sorunun kimde olduğu belli olmuştu: Yeni yapımcı Timegate Studios F.E.A.R. isminin ağırlığı ve yarattığı beklenti altında ezilmişti.

SUÇLU AYAĞA KALK

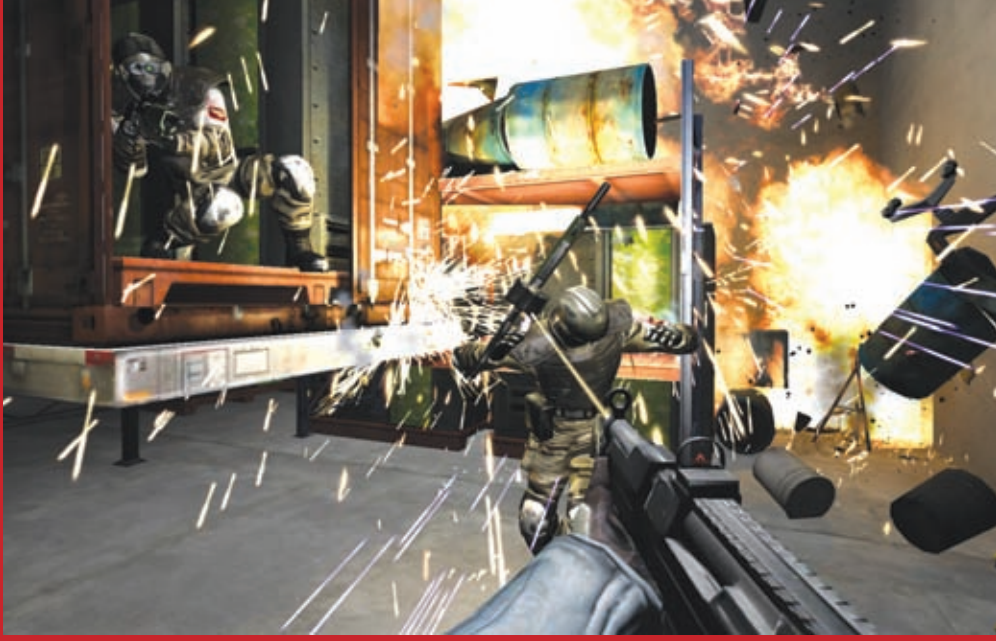
Evet, Extraction Point'i F.E.A.R.'ın esas yapımcıları olan Monolith yapmadı. Monolith ilk F.E.A.R.'ı tamamladıktan sonra Vivendi'yle yolları ayırınca, Vivendi de Timegate Studios (Axis & Allies, Kohan) adlı bir başka şirkete verdi ek görev paketinin yapımını. 2005'in en iyi FPS'sini, şimdiye kadar yaptı-

ğı iki oyun da strateji olan bir şirkete emanet etmek çok büyük bir hataydı. Vivendi'nin neden Gearbox, Raven gibi yetenekli şirketler varken, F.E.A.R. gibi bir oyunu, FPS konusunda tecrübesiz bir firmaya emanet ettiğini anlamak da, affetmek de mümkün değil.

Yapımcılar F.E.A.R.'ın tüm iyi yanlarının üstünden şöyle bir geçmişler, ama bunları daha da iyi hale getirmek veya bir şeyler eklemek yerine, bir şekilde hepsini bozmuşlar. Nasıl becermişler bilmiyorum ama her şeyden önce yapay zeka mahvolmuş. İlk oyunda kafayı duvar kenarlarından çıkartmak mümkün değildi. Bunda da çıkartamıyoruz, ama düşman yapay zekası iyi olduğundan, çok iyi yer tuttuğundan falan değil: Yapay zekânın yetersizliğini, düşman sayısını artırarak örtmeye çalışmışlar. İlk oyunda kaç kere el bombasıyla öldüğünüzü hatırlıyor musunuz? Rahat olun, bu oyunda düşmanlar açık kapılardan bile çoğu kez bomba geçiremiyorlar. Durumları o kadar vahim.

Extraction Point'te F.E.A.R.'ın o muhteşem grafikleri bir şekilde daha donuk ve ruhsuz gözüküyor. Tamam, oyunun vermeye çalıştığı hava böyle zaten, ama sanki oyunun ruhu elinden alınmış. Ben oyunu oynarken yanımdan geçen





lümlemler bir şekilde bu hissi veriyor Extraction Point'te. Baştan savma. Yaratıcılıktan uzak. Üzerinde düşünülmemiş.

Yapımcılar oyunun tüm bu açıklarını Fettel, Alma, yeni bir yaratık türünü her dakika "BÖH!" diye karşınıza çıkartarak kapatmaya çalışmışlar. Oyuna iki silah eklemişler. Birkaç yeni düşman. Bütün bölümler alabildiğine geniş, üstünüze saldıran düşman sayısı F.E.A.R.'ın en az iki katı olmuş. Bu da bazı güzel çatışmaların yaşanmasını sağlıyor, ama kesinlikle F.E.A.R. çatışmaları değil bunlar. Yapay zeka ve bölüm tasarımındaki acemilik yüzünden, alelade bir FPS hissi veriyor oyun. Birkaç heyecanlı çatışma yaşıyor, ama hepsi bu. Ne hikaye ilerlemiş, ne de oynanışta bir gelişme var. Extraction Point kesinlikle F.E.A.R. adına yakışan bir ek görev paketi değil.

Evet, gördüğümüz üzere kızgıyım. F.E.A.R. gibi sevdiğim bir oyunun, göz göre göre, onu hiç umursamayan bir ekip tarafından bu kadar alelade hale getirilmesini hazmetmem kolay değil. Vivendi'ye World of Warcraft'tan kazandığı paralar fazlasıyla yetiyor olsa gerek ki, F.E.A.R.'ın bu şekilde heba edilmesine izin vermiş. Ayakta alkışlamak lazım.



Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Yeni silahlar, yeni düşmanlar ve yeni bölümler.
- ✗ Yenilikler hiçbir şey katmıyor.
- ✗ F.E.A.R.'da düzgün olan birçok şey bozulmuş.
- ✗ Çok kısa ve hikayeye en ufak bir katkısı yok.

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

BEDAVA OLAN FEAR COMBAT'I OYNAYIN. ÇOK DAHA FAZLA EĞLENİRSİNİZ.

65

çok saçma. Ama artık neyin anlamı var ki..."

Bu, resmen oyuncunun zekâsıyla alay etmektir. İlk oyunda bolca bulunan zor anlaşılar, çözmek için uğraştığınız telefon konuşmaları da oyuncuyla alay edercesine kullanılmış bu oyunda. Oyun boyunca telefonlarda dört tane diyalog var, onlar da şöyle:

1. Sevgilim bugün öğle yemeğine gelemiyorum.
2. Akşam gelirken ne getireyim aşkım?
3. Tatlım, oradan silah sesleri geliyor? Hayırdır?
4. Yolunda gitmeyen bir şeyler var ballı böreğim, kaç!

F.E.A.R. gibi bir efsanenin hikâyesini devam ettirmenin yolu bu mudur yani? Bravo!

EN KÖTÜSÜNÜ EN SONA SAKLADIM

Amaaa, oyunun en büyük felaketi bölüm tasarımlarında kendini gösteriyor. Extraction Point'in daha ilk saatinde bunalımlara gireceksiniz. İlk başta seçilen mekânlar, tasarım ekibinin yaratıcılıktan ne kadar uzak olduğunu gösteriyor (kilise, inşaat alanı, depo, deponun yanındaki apartman, başka bir depo, başka bir apartman vs.) Hani çok kötü veya çok eski FPS'lerde yataklar ve üzerlerindeki yastıklar betondan dökülmüş gibi gözükürdü. Bütün bö-



Selçuk şöyle bir cümle kurdu: "Niye texture'lar kapalı oynuyorsun?". Tüm ayarların en sonuna kadar açık olduğunu bilmiyordu tabii ki Selçuk.

İlk oyunda üstü kapalı, zor takip edilen bir hikâye vardı. Timegate'dekiler hikâye işini o kadar ellerine yüzlerine bulaştırmışlar ki, bunu gizlemeye bile çalışmamışlar. (Hikayeye ilgili hiçbir şey öğrenmek istemiyorsanız, "en kötüsünü en sona sakladım" başlığına atlamanızı tavsiye ederim. Ama okursanız da hiçbir şey değişmeyecek.)

İlk oyunda çok etkileyici bir şekilde öldürdüğünüz Fettel karşınıza çıkıyor ve şunları söylüyor: "Evet biliyorum. Sen beni öldürdün ve bu benim hiç hoşuma gitmedi. Benim burada olmam





STAR WARS II

THE ORIGINAL TRILOGY



Legolardan bir dünya kurdum ikimize

Lego ve Star Wars. Çoğu insan için ikisi de pek fazla anlam ifade etmez. Lego çocuk çocuğun eğlenmesi için icad edilmiş bir oyuncaktır. Star Wars için de pek farklı bir şey söylenemez, bir yetişkinin içinde Obi-Wan ya da X-Wing geçen cümleler kurması, olsa olsa yaşanmamış bir çocukluğa ve olgunlaşmamış bir kişiliğe işaret eder. Değil mi? Peki bu ikisinin gayet naif bir espri anlayışıyla süslenerek bir bilgisayar oyunu haline getirildiğini düşünün bir de? Ne demek istediğimi anlayabiliyor musunuz? Birileri sizi bu oyunu oynarken görürse karızmanızı çok ciddi biçimde çizdireceğinize emin olabilirsiniz! Hatta eşşeğe su kaçırıp elinize bir elma şekeri tuşturmaya ve "Ah canııııııı!" şeklinde saçınızı okşamaya bile kalkabilirler! Tabii bilgisayar masasının yanındaki meşe odunu böyle zamanlar

orada duruyor, bilmem söylemeye gerek var mı? Kendine saygısı olan her oyuncunun vazgeçilmez aksesuarıdır bu nesne, tıpkı etraftaki maketler, sallayınca vınlayan ışın kılıçları, Vader maskeleri ya da deri ceketler gibi.

Ama eğer bir babaysanız ve oturup ufaklıklarınızla bu ve benzeri oyunları oynarsanız, hatta arada bir kakhahalar da atarsanız, emin olun evlatlarınız tarafından sevgiyle kucaklanmayı garantilemiş olursunuz. Çünkü bu naif bir oyun ve Star Wars herşeye rağmen naif bir hayal alemi ve Lego herşeye rağmen gayet naif bir oyuncak. Oturup hom hom haber bülteni izlemek varken, ufaklıklarıyla birlikte böyle naif oyunlar oynayan bir



■ "Han o kapıya doğru koşma, içimde kötü bir... Neyse, başının çaresine bak sen."



ŞAPKALAR ELİMİZDE...

Şapka makinaları birçok bulmacanın çözümünün anahtarı. Bunların altında durduğunuzda, kafanıza bir şapka geçiyor. Eğer yönettiğiniz karakterin kafasında şapka varsa, alt tarafı aynı olsa da, düşmanlar sizi tanımıyor. Hatta gördüğünüz gibi, Chewbacca'nın koca kafasına sığmayan şapkalarından bile süphelenmiyor düşmanlar :) Oyunun her yerinden şirirlik akıyor.



baba ya da anne sevgi görmeyi haketmez mi?

Tabii siz benim böyle dediğime bakmayın, bu oyunu sadece çocuklar değil, biraz daha büyük yaştaki ufaklıklar da severektir. Mesela 35 yaşındaki benim gibi bir herif de bu oyuna aşık olabilir. Hatta, olmuşumdur bile çoktan belki, kim bilir.

Asıl şaşırtıcı olan, şimdiye

dir, daha bir harikulade olmuş. Çocuklarınız oynasın diye alsanız dahi, kendinizi bir daha kurtulamayabilirsiniz. Sonra uyarmadı demeyin.

kadar çıkan en iyi Star Wars oyunlarından birisinin, filmleri olabildiğince "ti"ye alan LEGO Star Wars 2 olması.

Evet, ilk oyundan çok da farklı değil LSW 2. Episode 4-5-6'yı konu alan bölümlerde bıdır bıdır koşturuyorsunuz. Karşınıza çıkan herşey Lego'dan ve bu duruma uygun olarak herşey çok eğlenceli. Karakterlerin triplerinden (Han Solo'nun koltuk arasından ateş etmesini, silahını geri koymasını görmeniz lazım) ara videolara kadar herşey çok komik. Ama komikliğin arkasına gizlenen basit bir oyun değil bu. Oh hayır, alabildiğine derin, siz oynadıkça da daha derinleşen bir oynanışı var.

Her üç episode da çeşitli bölümlere ayrılmış durumda. Bölümlerden oluşan her oyunda olduğu gibi bunda da amacınız, o bölümü sağ salım bitirmek. Bölümleri ilk önce standart senaryo karakterleriyle bitiriyorsunuz. Ama dikkatinizi, belli bölgelere elinizdeki karakterlerle giremediğiniz çekiyor. Oyunu bir kez bitirdiğinizdeyse Freeplay moduyla aynı bölümleri istediğiniz karakterle tekrar oynuyor ve bölümün tamamını görüyorsunuz. Senaryo ve Freeplay modlarında Stud denilen boncuklardan topluyor, her bölümde on tane olan gizli Bacta Tank'leri bulmaya çabalyor, altın Lego parçalarından binecek araçlar yapmaya çalışıyorsunuz. Oyun bir şekilde sizi tekrar ve tekrar oynatmak ve ömrünüzü çürütmek için ta-

şarlanmış. Ama bunu kesinlikle güzel bir şey olarak söylüyorum, yanlış anlamayın.

Evet, LEGO Star Wars 2'de araç da kullanabiliyorsunuz. Araç kullanmanız için yapılmış özel bölümlerin haricinde, normal bölümlerde de kullanabildiğiniz araçlar var. Bazı bulmacalar da bu araçların üstüne kurulmuş durumda.

Sakin saklamayın, bir kısmınız "bu ne çocuk oyunu!" diye ilk Lego Star Wars'u oynamadı, biliyorum. Ama çok şey kaçıyorsunuz. Hele bu ikinci oyun, güzel olan Star Wars bölümlerini konu aldığınından mıdır ne-

Madd



Level Karnesi

- ✓ Asla sıkılmayacağımız bir oyun.
- ✓ Üstüste birkaç kez bitirseniz de, bitmiyor.
- ✓ İki farklı konsept bu kadar mı güzel birleştirilir?
- ✗ Müziklerde bir sorun var, kesiliyor
- ✗ Star Wars'un karizmasını... yok, vazgeçtim. Yemişim karizmayı :)

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

BU OYUNU OYNAMAMAK İÇİN HIÇ KİMSENİN BİR MAZERETİ OLAMAZ.

88

ERAGON



Oyun incelemelerim bir kitapta toplansın, kitap filme çekilsin, filmin oyunu yapılsın, o oyunu da ben inceleyeyim istiyorum

İlk öykü denemelerimi 13-14 yaşlarında yapmıştım sanırım. Hatta edebiyat camiasının dikkatini ilk kez çektiğim yazılardan birinin başlığı "Omikron"du. Oyunu oynamamıştım gerçi ama, yarım saatlik kompozisyon sınavı sırasında aklıma gelen tek "fantastik şehir ismi", o sıralar pek bir gündemde olan Omikron olmuştu. O yazıyı birkaç kişiye okuttum, onlar da pek beğendiler ve bir anda "gelecek vaat eden çocuk sanatçı" etiketi yapıştırdılar bana. Ben yazmaya iyi kötü devam ettim sonra da, ama kimse o zamanlar yazdıklarımı bir yayınevine götürüp "bunlardan kitap yapalım" demedi, demiş olsa şimdi çok farklı mecralarda karşılaşılıyor olabiliriz sevgili okurlar.

ÇOCUKTAN OKU KİTABI

Bunu niye anlattım, çünkü Eragon, Christopher Paolini adında bir çocuk tarafından yazılmış bir seri kitap esas olarak. Kendisi bu çok satan seriyi yazmaya 15 yaşında başlamış, ilk kitap çıktığında 19 yaşındaymış. Hayranlık uyandırıcı değil mi? Ama doğrusu oyunun geçtiği evrenin (Alagaësia) hiçbir yaratıcılığı yok, daha çok Paolini'nin okuduğu meşhur fantastik edebiyat şaheserlerinin bir kırması gibi duruyor. Yine de böyle bir çaba da takdir edilebilir, zira o yaştaki birisi için mesakatlı bir iş. Ama işte Paolini'ye, bana yapıldığı gibi "güzel yazıyor" muamelesi yerine "harika yazar" muamelesi çekilmesi biraz sinirime dokundu. Adamın çok satanlar listesine girmesi yetmiyormuş gibi, şimdi bir de John Malkovich ve Jeremy Irons gibi adamların oynadığı filmi çekiliyor, üstelik bu



filmli baz alan bir de oyun yapılıyor. Helal olsun...

Bir çocuk oyunu Eragon, incelemesini de ona göre yapmak lazım. Yani zorlayıcı yapay zeka, üst düzey grafik, detaylı ve sürprizli bir senaryo, derin bir oynanış gibi şeyleri Eragon'dan beklemek, bu oyunda bir şekilde emeği geçmiş herkese haksızlık olur.

ZİNCİRLERİMDEN BASKA KAYBEDECEK NEYİM VAR?

Bazı oyun siteleri Eragon hakkında "aksiyon-adventure" tanımlamaları kullanmış, buna kesinlikle inanmayın. Eragon, üç boyutlu bir platform oyunu, hem de öyle bir platform oyunu ki, platformlardan aşağı düşme imkanı bulunmuyor. Oyunun iki kişilik modunu benimle birlikte deneyen Sinan'dan alıntılıyorum: "Bu hayatımda gördüğüm en çizgisel oyun." Kesinlikle öyle. Görünmez duvar meselesinin suyu çıkmış oyunda. Oyunun istemediği hiçbir şey yapma hakkımız yok. Düşerse düşüyoruz, yürürse yürüyoruz, geri dönürse dönüyoruz.

Oyunun büyük bir kısmı "ilerlemeli dövüş oyunu" formatında geçiyor. Burada oyunun değerini arttıran birkaç özellik var. Birincisi, kahramanlarımızın kılıç kullanmadaki yeteneği ve kolay kombolarla estetik işlere imza atabilmemiz. Ayrıca baş kahramanımız Eragon oldukça işe yarar büyüler de yapıyor, ama sadece oyun sizi öyle yönlendirdiğinde. İkinci güzellik, oyunun aynı anda iki kişiyle oynanabilmesi. Eragon oyun boyunca asla yalnız değil ve onun yanındaki yardımcı karakterler, bir arkadaşınız tarafından yönetilebiliyor. Bunu Sinan'la denedik. Doğrusu video oyunlarıyla yeni temas eden arkadaşlar için oldukça eğlenceli olabileceğine karar verdik. Bizim ne kadar eğlendiğimiz konusuna ise girmeyelim lütfen.

Eragon'u herhangi bir platform oyunundan ayıran bir özelliği de, bazı bölümlerde, ejderha Saphira'yı yönetme imkanımızın olması. Yine Sinan'dan alıntılıyorum: "Uu beybi, ejderhanın motion capture'ını çok iyi yapmışlar(!)" "Bir ejderha nasıl motion capture edilir ki?" demeyin, yapan yapmış, siz de deneyin... Gerçekten Saphira'yı kontrol etmek oldukça zevkli, ama bölüm tasarımlarının yetersizliği, Saphira'nın potansiyelinin de boşa gitmesine sebep oluyor.

Teknik olarak Eragon vasat altı ile vasat arasında geçen bir oyun. Evet oyuncuların yüzleri gerçektekilere oldukça yakın, Jeremy Irons'ı hemen seçebiliyor-

ruz. Ama yüzey kaplamalarının, ışık efektlerinin oldukça çağ gerisinde kaldığını belirtmeliyim PC'de. Müzikleri ise doğrusu beğendim. Klasik epik Hollywood müzikleri ama atmosferle uyumlu.

BUGÜN BAYRAM

Sonuç olarak, Eragon'un kendi kulvarında başarısız bir oyun olduğunu söylemek mümkün değil. Oyunların bir ucundan tutmaya çalışan küçük kardeşlerimiz için iyi bir deneme tahtası olacaktır, başında çok fazla zorlanmadan ve hiç sıkılmadan güzel saatler geçireceklerini düşünüyorum. Kardeşine, çocuğuna, torununa hediye bakan herkese tavsiye ediyorum, diğerleri ise arayışlarına başka sayfalarda devam etmek durumundalar kor-karım ki...



Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Kitaba ve filme sadık kalması.
- ✓ Yeni başlayanlar için keyifli anlar sunuyor, zor değil.
- ✓ Dövüş numaraları güzel.
- ✓ Ejderhayı kontrol etmek zevkli.
- ✓ Aynı bilgisayarda iki kişinin oynayabilmesi güzel bir detay.
- ✗ Birkaç tane "iyi" oyun oynanmış oyuncuların katlanmalarına imkan olmayan bir çizgisellik.
- ✗ Grafikler yetersiz.
- ✗ Evren, hikaye, kahramanlar, hepsi bayat...

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

SADECE KİTAPIN VE FİLMİN HAYRANLARINA TAVSİYE EDİYORUM, BİR DE KÜÇÜKLERE.

68



Aksiyon

JUST CAUSE

"Ah devrimim, nedir senden çektiğim, sen gelmedin ama ben değiştim."

Dedemle anneannem bahçeli bir evde yaşıyorlar. Emekli insanlar, çok da fazla aktivitesi olan bir yer değil oturdukları çevre. Onlar da n'apsın, bütün gün televizyon başında geçmez, bol bol arka bahçeleriyle uğraşıyorlar. Ekiyorlar, biçiyorlar, zaman zaman oradan topladıkları üç-beş sebze yi yemeklerine katıyorlar. Bazı çıkan otları beğenmiyor, söküp atıyorlar, yerlerine kendileri için faydalı olan başka otlar ekiyorlar. Benimse hiç arka bahçem olmadı. Şehir çocuklarıyız biz, başkalarının arka bahçelerini televizyonda röntgenliyoruz, ar-

ka bahçeleri kitaplarda okuyoruz. Belki de problem budur, asla deneyimlemediğimiz şeyler hakkında çok fazla bilgiye sahibiz, insan olarak kavradığımız alanı genişletirken derinliğimizi kaybediyoruz...

Niye anlattım size bunu bilmiyorum. Bu aya kim, garip bir ruh hali var üzerimde, Serpil'in dediği "romantik Eylül havası"nın gecikmiş bir etkisi mi, onu da bilemiyorum. Romantizmi bir edebiyat akımı olarak değerlendiriyorsak, öyledir belki de. Zira duygu yoğunluğum Level'ı aşmak üzere, mantığımı metroda progresif çalanlara bıraktım, parasızdım... (-Sinan, Marie Claire'le konuştun mu şu boş pozisyon için, var mı bana yer?)

SADECE SEBEP (SAF ARABAŞLIK)

"Çalan şarkılar çok güzel ancak çok fazla tekrar ediyor ve kulak tırmalamaya başlıyor." Artık böyle bir tarz mı izlemem acaba? Asıl konuya (ki bir senede ne olduğunu çözemedim henüz) bir türlü girmeden, zaman zaman yakınında bile dolaşmadan satırlar dolusu yazı yazmak yerine, bodoslama girmeliyim belki de. Belki de belki demeyi bırakmalıyım insanlarla konuşurken, hiç havalı olmuyor... "Çalan şarkılar çok güzel ancak çok fazla tekrar ediyor ve kulak tırmalamaya başlıyor." Size bu cümleyi kursam, siz de anlaşıyor hemen oyunun nasıl olduğunu ve günün geri kalanını "Level okuyucuları ile bir Level yazarının toplu uyku seansı"na dönüştürsek, ne dersiniz? İki sayfa boyunca uyusak. Ben uykuda rüyalarınıza girsem, oyunu konuşsak beraber? Haklısınız, cevap veremediğiniz teklifler için ümitlenmemeliyim.

"Çalan şarkılar çok güzel ancak çok fazla tekrar ediyor ve kulak tırmalamaya başlıyor." Böyle bir oyun işte Just Cause. Arkasında çok iyi bir fikir var, oynanışın birçok yönü çok iyi çözümlenmiş, potansiyeli ise sadece Max Payne ya da GTA serisiyle karşılaştırılabilir. Ama bir şeyler





ters gitmiş, bir hamlık, bütüne yayılmış bir eksiklik var oyunda ve bu gerçekten kulak tırmalıyor bir yerden sonra.

MUZ ORTA

San Esperito, Karayipler'de bir ada ülkesi. Aslında üç ana parçadan oluşan bir adalar bütünü demek lazım. Başında, General Salvador Mendoza adında bir diktatör var, halkını yalanların ve demir yumruğunun etkisiyle yönetiyor. Ve elbette bir devrim ordusu "El Presidente"yi iktidardan uzaklaştırmak için uğraşiyor. Adada iki tane de uyuşturucu karteli var, hem birbiriyle hem de iktidar adaylarıyla mücadele edip San Esperito pastasından mümkün olduğunca çok nemalanmaya bakıyorlar. Rico Rodriguez ise bir paralı asker, ajansı Mendoza'nın devrilmesi işini almış, o da bu sayede güzeller güzeli San Esperito sahillerine hava indirmesi yapıyor.

Hava indirmesi ya. Büyük ihtimalle biliyorsunuz; Just Cause, kahramanımızın uçaktan aşağı süzülmesiyle başlıyor. Hem de ne başlamak... O ne büyük bir keyiftir, o nasıl bir özgürlük duygusudur, o ne güzel bir yoldur bir oyuna başlamak için. Koca bir okyanus ve San Andreas'tan biraz daha büyük bir ada, muhteşem bir manzara... Just Cause'un böyle bir etkisi var işte. O kadar güzel bir dünya yaratmış ki yapımcı ekip, hayran kalıyor insan izlemeye başlayınca. Grafiklerin teknoloji-deki son nokta olduğu söylenemez, özellikle karakter animasyonlarında bir kabalık hemen göze çarpar. Ama bu kadar büyük bir haritayı güzel biçimde çizmek-teki başarısı yadsınamaz bir grafik motoru var Just Cause'un. Ayrıca oyunda sık sık karşılaşacağımız patlama efektlerini de çok beğendim. Ancak maksimum ayarlarda oynarken bile "Draw Distance"ın çok düşük bir seviyede olduğunu, oyunu oynarken sürekli gapten beliren taşıt ve insanlarla burun buruna geldiğinizi belirteyim. Ayrıca daha sonra değinmeyi planladığım ama grafikten bahsetmişken söylememek olmaz, Just Cause hayatımda gördüğüm en bug'lu oyunlardan biri. İnanılmaz grafik hataları var oyunda. Programcıların işlerini pek iyi yaptıkları söylenemez doğrusu.

SAN ANDREAS NİRE, SAN ESPERITO NİRE?

Just Cause için Tropicco'da geçen GTA dersek, her benzetme gibi biraz hata yapmış oluruz, ama gerçeği bir yerinden yakalamak lazım. Nitekim bir adet ana senaryo var oyunda: San Esperito'yu eli kanlı diktatöründen kurtarmak. Bir de yan görevler var, aynı GTA'daki gibi. Ancak maalesef GTA çeşitliliğinde değil bu görevler; emin olun bunlardan beser tane yapmak bile fazla gelecektir çünkü hiçbir yaratıcılık ve farklılık yok yan görevlerde. Çoğu zaten monoton ve bitmek bilmeyen çatışmalardan oluşuyor. Bu çatışmaların verdiği his de hiç doyurucu değil, düşman yüzlerce ama hepsiyle çok ko-

lay başa çıkabiliyorsunuz. Eh, ana görevin de oldukça kısa sürede bitirilebildiği düşünülürse oyunun kendini uzun süre oynatmak konusunda pek başarılı olduğu söylenemez.

Elbette Just Cause'u GTA'ya benzetirken kastettiğim şey oyunun ana görev ve yan görevlerden oluşması değil sadece. Oyunda bölüm kavramı yok, bütün adayı bir ucundan bir ucuna istediğiniz gibi dolaşabilirsiniz. İsteddiğiniz görevleri almakta özgürsünüz, zaten sizin dışınızda akmakta olan bir hayat ve çeşitli mücadeleler var. Bu anlamda Just Cause'un başarılı olduğunu söylemeliyim, arkaplandaki karteller arası mücadele ve hükümet/devrimciler çatışması siz başka şeylerle uğraşsanız da devam ediyor. Ayrıca aynı GTA'daki gibi kullanabileceğiniz onlarca taşıt var ki bunlar arasında helikopter, uçak, gemi, sürat teknesi gibi kullanmanın her gün nasip olmadığı tarzda araçlar da var. Özellikle uçan bir araca mutlaka binmenizi ve adayı yukarıdan seyretme dalmanızı, hatta bulutların üstüne çıkmanızı, hatta bulutların içindeyken aracın kanadına tutunup buluttan nem kapmanızı tavsiye ediyorum.

Burada oyunun fizik modellemesinden de bahsetmek yerinde olur herhalde. Öncelikle her oyuna ağızlarının suyunu akıta akıta "gerçekçilik güğüsğdfdsfklüg" (gerçekçilik canavarı inlemesi) şeklinde bakanlar, hemen bir kenara ayrılın. Ne Just Cause'un ne de benim size söyleyebileceğimiz bir şey var bundan sonra, ilişkilerimizi gözden geçirmemiz gerekiyor korkarım ki. Just Cause gerçeküstü bir oyun. Daha ilk sahneden itibaren paralı askerden çok bir Hollywood dublörünü andıran Rico Rodriguez'in fizik kurallarıyla falan pek derdi olmadığı belli oluyor. Ama zaten Just Cause'u konuşmaya değer yapan, bu fizik-ötesi durumun yarattığı keyif. Rico arabayı sürerken bir anda arabanın tavanına çıkabiliyor, o pozisyonundan tek bir hareketle paraşütünü açarak binlerce metreye yükselebiliyor, paraşütü bir saniyede kapatıp yeniden açabiliyor, yükseklerden asla düşmüyor ama süzülüyor, suyun altında dakikalarca nefes almadan kalabiliyor. O bir süper kahraman. Ama işte bunları görüp burun kıvrımadan zevk almaya bakmak lazım çünkü o güzelim adanın üstünde uçmak, araba patlamadan son anda kapısını kırıp dışarı fırlamak ve metrelerce yuvarlanmak, hepsi ağızda çok güzel tatlar bırakıyor.

"Çalan şarkılar çok güzel ancak çok fazla tekrar ediyor ve kulak tırmalamaya başlıyor." Gerçekten öyle. Latin müziğiyle pop ve rock

düzenlemelerin harmanlanmasından oluşan soundtrack çok başarılı ama çok kısıtlı. Ve bir süre sonra aynı şarkıyı binlerce kere dinlemek çok sıkıcı oluyor. Tıpkı çok keyifli akrobatik cambazlıkların bir süre sonra varoluşsal sorulara yol açması gibi (ben neden uçuyorum, uçunca ne olacak?) tıpkı oyunda onlarca farklı araç olup bunlarla yapacak çok az şey olması gibi, tıpkı San Andreas'tan büyük bir alanda çok az yerleşim yeri olması ve buralarda etkileşime geçilecek pek az şey olması gibi...

HER ZAMAN: VIVA LA REVOLUCIÓN!

Potansiyelinin yarısını bile kullanamamış, ham bir oyun Just Cause. Ne olduğunun bilinciykle yaklaşır, ondan çok fazla şey beklemesiniz daha önce herhangi bir oyunda tatmadığınız deneyimleri yaşatacaktır size. Ama bunlar anlamlı olacaktır. Eğer yapılırsa, Just Cause 2'nin çok daha tam bir oyun olmasını umuyorum ve hepinizi ada sahillerinde bekliyorum..



Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Çok güzel tasarlanmış, kocaman bir ada.
- ✓ Fizik-ötesi aksiyon, süper yetenekli süper kahraman.
- ✓ Onlarca değişik taşıt ve silah.
- ✓ Güzel soundtrack parçaları.
- ✗ Görevler tekdüze.
- ✗ Felaket bug'lu bir oyun, grafik hataları evlere senlik.
- ✗ Soundtrack'in tekrarlara kurban edilmesi.
- ✗ Ana senaryo çok kısa.

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

TÜM ZAMANLARIN EN MACERAYI SEVEN ADAMI ÜNVANINI RICO ALIYOR.

75

SCARFACE

THE WORLD IS YOURS



10 Adımda: Filmini izlemeden bir film oyunu nasıl oynanır?

Siz bir oyun çıkartmak için yıllarınızı verin, yeni fikirler üretmek için yırtınıp durun. Sonra biri kalksın, yaptığınız oyuna "GTA gibin" damgasını vursun. Olacak iş mi bu? Ama kabul edelim ki bu "GTA gibin" yakıştırması oyun sektörüne fena çöktü, bunun bir nedeni hakikaten de GTA kadar kimsenin çığır açamamış olması, diğer neden ise takipçisi olan hemen hemen bütün oyunların gerçekten sadece takip etmekten öteye gidememeleri. Ama hiç mi türe yenilikler getiren yok? Var tabii, olmaz mı? İşte karşınızda pırl pırl bir Scarface.

KİM KİMDEN ESİNLENDİ

Oyun başından sonuna dek GTA Vice City atmosferine sahip. Ama aslında Vice

City, Scarface atmosferine sahipti demek daha doğru olur. Çünkü Vice City büyük ölçüde Scarface filminden esinlenmişti. Her neyse oyun, filmin tam da bittiği yerden başlıyor. Gözümüzü açar açmaz, yoğun bir çatışmanın ortasında buluyoruz kendimizi. Oyun boyunca muhatap olacağımız Tony Montana adındaki bu rahatsız şahsiyet, sağa sola ateş açmaya başlıyor ve ağzına ne geliyorsa sayıp sövüyor. Evet, oyunumuz bayağı bir şiddet, onun on katı kadar da küfür içeriyor. Bu Tony efendi bazen öyle küfürler patlatıyor ki gülmekten kırıp geçiyor. Ama aslında çok antipatik bir karakter. Hani bir kaşık suda boğarım dersiniz ya, aynen öyle. Neyse çatışma biter bitmez sokakları tanımaya başlıyoruz. Sokakta ilk isim "T" tuşuna basarak, insanlarla konuşmak oldu. Aa, o da ne? Konuştuğum neredeyse herkes bayağı bayağı muhabbete sarıyor!

Böyle gelen geçen insanlarla karşılıklı muhabbet edebilmek süper bir duygu. Tamam, bu muhabbetlerden bir görev çıkmıyor ama yeni yeni insanlar tanıdıkça karşılıklı muhabbetler oyundan daha eğlenceli gelmeye başlıyor. Ama bu Tony efendinin ettiği laflar cidden



■ Onun arabası var, güzel mi güzel... Keleş de var, özel mi özel...



\$49,009



RADYO MU, KASET ÇALAR MI?

Oyunun müziklerine ise hiç bir çözüm yok. Dönemin en güzel parçalarından bir kasetçalar hazırlamışlar ve seçimi bize bırakmışlar. GTA'daki radyo atmosferi bana daha sıcak gelse de, Scarface müzik seçimin de çok başarılı. Ama en güzel özellik müziğin arabadan insek bile devam etmesi ve istediğimiz an değiştirebilmemiz.

Aslında bunun gibi onlarca ufak tefek ayrıntıyla uğraşılıms, belli ki GTA'nın tüm noksanlarından neredeyse ders çıkarılmış ve süper bir oyun yapılmış. Ama buradan yetkililere söyleyecek iki lafım var. Yahu bir oyun bu kadar mı konsol devşirmesi olur? İnsaf ya, program hataları, saçma sapan kontroller yüzünden nedir bu çektiğimiz çile! Oyun bu kadar zevkli olmasa ben yapacağımı bilirdim ama siz Al Pacino'ya dua edin.



Olgay Ertez

Level Karnesi

- ✓ Ufak tefek ama yerinde yenilikler.
- ✓ Derli toplu bir görev menüsü.
- ✓ Mükemmel müzikler.
- ✓ Eşya ile ev döseme, adam kiralama.
- ✗ Program hataları.
- ✗ Zamanın gerisinde grafikler.

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

YÜKSEK TEMPOLU VE BİR O KADAR ZEVLİ BİR OYUN. KESİNLİKLE OYNAMAYA DEĞER.

80

yenilir, yutulur gibi değil.

Konuşma, diğer yandan uyuşturucu satışlarında pazarlık yapmaya, polisle anlaşmaya, diğer çetelerle aranızı düzeltmeye ve kara para aklarken bankanın keseceği kar oranı düşürmenize de yarıyor. Evet, kazandığınız parayı harçayabilmek için bankada aklamamız gerekiyor ancak bunun için banka sizden belli bir oranda kar isteyecektir. Bunu pazarlıkla kar oranını düşürmeniz gerekiyor. Bu arada bankalar save noktalarıdır haberiniz olsun.

KO-PILOTUN FAYDALARI

GTA'da bir yerden bir yere gitmek bazen dert olabiliyordu. Şu sapaktan mı sapsam, bu dönemeçten mi girsem diye düşünmekten sıkılırdım. Scarface'de ise böyle bir sıkıntı yok. İster görevi menüden seçip (evet görevi menüden seçiyoruz) oraya doğru giderken, isterse haritada bizim işaretlediğimiz bir yere giderken olsun ekranın üstünde o an nereye dönmemiz gerektiğini belirten bir işaret belirliyor. Bu sayede dakikada bir haritaya bakma derdinden de kurtulmuş oluyoruz. Ufak ama etkili.

Bu arada evet görevleri, müzikleri ve diğer özellikleri kontrol ettiğimiz bir menümüz var. Bu menü her şeyin derli toplu ilerlemesini sağlıyor. İster sabit görevleri yapabilir, ister haritadan mekan alıp onun görevlerini yapabilir, isterse Exotics'in keyfini sürebiliriz. Nedir bu Exotics? Exotics menüsünden yanımıza şoför, tetikçi veya koruma alabilir ve hatta malikânemizi dekore edebiliriz. Telefon edip şoföre "Beni Hilton'dan al!" diyebiliriz. Bu elemanlarımızın da kendilerine ait ufak tefek bölümleri var.



■ Ve merak edilen sorunun cevabı; bu oyunda da su motoruna binebiliyoruz.

LEVEL FORTE



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

ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Bu ay Forte'nin açılışını yoğun şekilde şikayet aldığımız DVD mevzuuyla yapıyorum. Ekim ayından itibaren DVD'leri karton içinde vermeye başladık. Böylece hem saklaması daha güvenli olacak hem de karton üzerinden içerik hakkında daha fazla bilgi sahibi olacaksınız. Ancak aynı ay ile birlikte çalışmayan DVD şikayetlerinin artması da ilginç bir tesadüf olsa gerek. Hatta bu sorunu kartona bağlayanlar bile oldu. Ancak teknik ve fiziksel olarak böyle bir şey olması pek mümkün değil. Neyse ki geri gönderilen DVD'lerinin çoğunun çalışır durumda olması bizi sevindirdi. Eğer hala problem yaşıyorsanız yandaki yazıyı okumanızı tavsiye ederim.

Kasım ayının bombası Guild Wars Facti-
ons. Tek kişilik oyunlardan sıkıldıysanız ve farklı bir şeyler arıyorsanız derhal Guild Wars dünyasına adım atmalısınız.

Forte'nin üçüncü sayfasını Sensational Soccer incelemesine ayırdım. Aylar önce New Star Soccer 3 ile karşımıza çıkan New Star Games'in yeni projesi SS'nin, inceleme sayfalarında yer bulamayacağını düşünerek oyunu Forte sayfalarından size duyurmayı istedim.

Son sayfada ise Kasım DVD'sinde yer alan iki modun açıklamalarını bulacaksınız. Half-Life 2 için yapılan Eternal Silence'da uzay savaşlarına katılacak, Unreal Tournament 2004 için hazırlanan Junk War'da ise birbirinden ilginç silahları kullanarak rakiplerinizi ile mücadele edeceksiniz. DVD'deki diğer modlar arasında Far Cry için hazırlanan Assault Coop ve Prey için hazırlanan Portal Wrench yer alıyor. Ayrıca her ay olduğu gibi bu ay da Oblivion için hazırlanan birçok ufak modu bir klasörde topladık. ■

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

OYUNLARA CAN VEREN BÖLÜM ÇALIŞMAYAN DVD'LER VE FIRMWARE GÜNCELLEMESİ

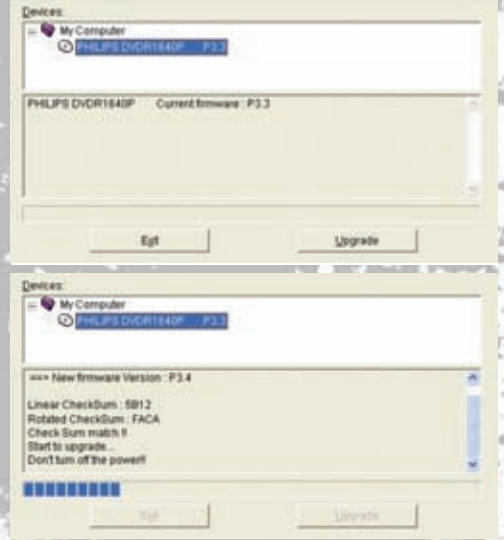
Geçtiğimiz ay bize ulaşan DVD şikayetlerinden sonra teknik bir konuya değinme zamanının geldiğini düşündük. DVD'sinin çalışmadığından yakınan ve bize ulaşan okurların çoğunun aklında "DVD bozuk" düşüncesi hakim. Aslında akla gelebilecek ilk ihtimal de bu ancak doğru olduğunu söyleyemeyiz. Bu nedenle bir açıklama yapma ihtiyacı duyduk.

Bilgisayarınızdaki optik sürücülerin düzgün çalışması ve yenilenen teknolojiye ayak uydurması için gerekli olan şeylerden biri de firmware güncellemesidir. Konuya en güzel örneklerden biri de, gelişen teknoloji sayesinde kapasitesi artan DVD'lerin, gelişen teknolojiye ayak uyduramayan DVD sürücülerde çalışmamasıdır. Aslında normal DVD'lerden yüksek kapasiteli DVD'lere geçmeye karar verdiğimizde böyle bir problemin ortaya çıkacağı ihtimalini düşünmüştük. Ancak özellikle oyun demolarının boyutlarındaki artış nedeniyle size daha fazla içerik sağlamak için bu kararı vermek zorundaydık.

Yaşanan problemlerin bizden değil de, eskiyen ya da firmware güncellemesi yapılmamış sürücülerden kaynaklandığı kanısına varmamızın nedeni ise gayet basit. Bize mail yoluyla ulaşan okurlardan DVD'lerini bize geri yollamalarını istedik. Elimize ulaşan DVD'leri ofisteki farklı bilgisayarlarda tek tek denedik ve herhangi bir sorun olmadığını gördük. Yani ortada ne DVD'nin kendisinden, ne de bu ay içine koyduğumuz kartondan kaynaklanan bir sorun var.

Ama DVD'yi kullanan siz okuyucularımızın hepsinden firmware update'i yapmasını bekleyemeyiz. O yüzden, şu anda nasıl hem daha fazla kapasiteli, hem de tüm sürücülerle uyumlu DVD verebileceğimiz üzerinde çalışıyoruz. Bu çalışma sürerken de, Guild Wars Factions'ı içeren DVD'mizde sorun yaşamamanız için, tüm sürücülerle uyumlu olan DVD5 formatında DVD vermenin doğru olacağını düşündük.

Problemi kendisi çözmek isteyenler için en basit yol, sahip oldukları DVD sürücülerin firmalarının internet sitelerine girerek, modeline göre uygun firmware dosyalarını indirmek ve güncelle-



meyi yapmaktır. Ancak bu işlemi yaparken dikkatli olmanızı ve indirdiğiniz firmware dosyasının yanında bulunan kurulum kılavuzuna bağlı olarak işlem yapmanızı önemle belirtmek isterim. Çünkü bir ekran kartı sürücüsü güncellemekten farklı bir işlem Firmware güncellemek. Sürücünüzde kalıcı değişikliklere sebep olacak ve eğer yanlış firmware'i kurmaya çalışırsanız, sürücünüzü kalıcı olarak çalışmaz hale getirebilirsiniz.

Hemen hemen her firmanın firmware paketleri aynı içeriğe sahiptir; güncelleme dosyası ve kurulum kılavuzu. Yine her firmware güncellemesinde aynı süreç işler. Öncelikle sürücünüzün normal şartlarda düzgün çalıştığından ve bilgisayarınıza sorunsuz bir şekilde bağlı olduğundan emin olmalısınız. Sonrasında ise o an çalışan tüm programları kapatmanız gerekiyor. Güncellemeye başlarken sürücünüzü seçtiğinizde mevcut firmware versiyonunu göreceksiniz (Resim 1). İşlemi başlattığınızda ise bilgisayarınıza hiçbir müdahalede bulunmanız ve özellikle de kapatmanız gerekiyor (Resim 2). Son olarak bilgisayarınızı yeniden başlatmanız istenecektir. Artık DVD sürücünüz, desteklediği ölçüde tüm DVD'leri okuyacaktır.

Eğer sahip olduğunuz sürücünün firmware dosyasını bulmakta zorlanırsanız, sitemizde bulunan Sıkça Sorulan Sorular bölümüne girerek birçok markanın internet sitesinin linkine ulaşabilirsiniz. ■

www.level.com.tr/forum/faq.asp

GUILD WARS FACTIONS

Sizi inatla devasa online'a alıstırmaya çalışıyoruz



» En uzak olduğum türlerin başında devasa online oyunlar gelir. Aslında aramdaki bu mesafe ilgilenmememden ya da sevmememden kaynaklanmıyor. Bu türdeki oyunları oynamak ciddi şekilde zaman ayırmayı ve emek harcamayı gerektirir. Boş zamanlarını gerekli-gereksiz şeylerle dolduran biri olarak kendimi böyle bir oyuna konsantre olacak yeterlilikte görmediğim için hiç bulaşmadım bugüne kadar. Popüler olduğu dönemde bir süre Ragnarok Online oynamışlığım var ama onu da eğlenmek ve zaman geçirmek için oynuyor, oyun içinde herhangi bir amaç için çabalamıyordum. Şimdi ise Kasım ayı DVD'sinde yer vermemiz ve MMORPG kadromuzun meşgul olması nedeniyle Guild Wars'u deneme fırsatı buldum. Bu vesileyle de neler kaçırdığımı daha net görmüş oldum.

Önceki aylarda verdiğimiz World of Warcraft ve Auto Assault deneme sürümleri sayesinde bu oyunlarda yer alan Türk nüfusuna büyük katkıda bulunmuştuk. Kasım ayındaki amacımız ise, WoW'dan sonraki en popüler oyunlardan GW'nin de daha fazla Türk oyuncuya sahip olmasını sağlamak.

DVD'de yer verdiğimiz 2 GB boyutundaki Guild Wars deneme sürümünün oynama süresi 10 saat ile sınırlı. Ancak bu 10 saatlik süre, hesabınızı açtığınız günden itibaren 15 gün süreyle aktif durumda olacak. Süre dışında belirtmek istediğim bir diğer önemli nokta ise hesap açarken kredi kartı numarası vermenize gerek olmadığıdır. Ülkemizde hala birçok kişinin internet üzerinden kredi kartı kullanımına sıcak bakmadığını düşünürsek, bu durum GW'yi denemek isteyenler için önemli bir avantaj.

GW'yi kurduktan sonraki ilk açışınızda kısa bir download süreci olacaktır. Daha önce verdiğimiz WoW'u oynamak isteyenlerin başlıca şikayetlerinden biri, beklemedikleri bu download süreci olmuştur. Ancak or-



tada bir gerçek var ki, bu tür oyunlar sık sık güncelleniyor ve biz her ne kadar mevcut en güncel versiyonu versek de oyunun size ulaştığı güne kadar olan güncelleme dosyalarını sizin indirmeniz gerekiyor.

GW'ye başlamak için yapmanız gereken işlem çok basit. Kurulumu tamamladıktan sonra oyunu açtığınızda ana menü karşınıza gelecek. Buradan "Create Account or Add Access Key" seçeneğini seçtiğinizde gelecek olan pencereden de "Create a new Guild Wars account" seçeneğini seçerseniz, sunucu tercihi ve lisans numarası girişinin yapılacağı ekrana ulaşacaksınız. Sunucu tercihinin yapıp verdiğimiz lisans numarasını girdiğiniz takdirde de hesabınız açılacaktır. Sonrasında ise karakterinizi yaratmaya başlayabilirsiniz.

Oyundaki karakter yaratma ekranı oldukça güzel ve karakter yaratmak da gayet basit. Öncelikle Roleplaying için mi yoksa PvP için mi karakter yaratacağımızı belirliyoruz. RP seçimini yaptıktan sonra ilk olarak meslek seçmemiz isteniyor. Oyunda yer alan meslekler şunlar: Warrior, Ranger, Monk, Necromancer, Mesmer, Elementalist, Assassin, Ritualist. Meslek ve cinsiyet seçimini yaptıktan sonra sınırlı sayıda seçenekleri kullanarak karakterimizin dış görünüşünü düzenliyoruz ve sonrasında oyuna giriş yapıyoruz. PvP karakteri yaratmak istediğimizde ise daha ayrıntılı ekranlar ile karşılaşılıyor ve karakterimizin birçok özelliğini belirleyebiliyoruz.

GW dünyasına giriş yaptığımızda etkileyici bir ortam ve atmosfer sizi karşılayacak. Grafiklerin yanı sıra oyun sırasında çalan müzikler de atmosfere katkıda bulunuyor ve daha ilk dakikadan oyuncuyu oyuna çekiyor. Bundan sonrası artık size kalmış. Sadece Factions görevlerinin yer aldığı deneme sürümünde, öğretici görevler ile başlayan serüvende kendinize nasıl bir yol çeceğiniz sizin tercihlerinize bağlı. Eğer World of Warcraft ve Auto Assault sarmadıysa bir de Guild Wars'u deneyin. ■

SENSATIONAL SOCCER

Futbol sadece FIFA ve PES'ten ibaret değil



Aslında tam sayfa ayrılacak bir oyun değil diye düşünebilirsiniz ancak tamamen kendi inisiyatifiimi kullanıyor ve Forte'nin bir sayfasını Sensational Soccer'a ayırıyorum. Hatırlayanlarınız vardır, aylar önce inceleme sayfalarında New Star Soccer 3'ü incelemiştim. Amatör ve bağımsız bir çalışma olan NSS3'te bir futbolcunun kariyerini canlandırıyoruz. Üstelik sadece saha içinde değil, saha dışında da bazı şeyler yapmamız gerekiyordu. İşte o oyunu yapan Simon Read'in (kurduğu firmanın adı da New Star Games) attığı bir mail sayesinde SS'den haberdar oldum ve oyuna yer vermek düşüncesiyle derhal oynamaya başladım.

SS, NSS3'ün sadece saha içi bölümünden oluşan bir futbol oyunu. Elbette futbol oyunu dendiğinde birçok kişi FIFA ve PES ile aynı kategoride değerlendirmeyi düşünebilir ancak SS'yi böyle büyük yapımlardan ayırmak ve farklı bir gözle değerlendirmek gerekiyor. Zaten yapımcı ekibin de bu büyük isimler ile yarışmak gibi bir düşüncesi veya rekabet edememe kaygısı yok. Önümüzde Amiga dönemlerini

anımsatan, nostaljik yapıya sahip bir oyun var.

NSS3'ü incelediğimde o oyun için de aynı durumu belirtmiştim; SS oyuncuların beğenisine sunulacak evreye gelmesine rağmen halen geliştirilmekte olan bir oyun. Bu nedenle bazı hatalarını ve noksanlarını hoş görmek gerekiyor. Örneğin ben oyundan ilk haberdar olduğumda bariz bir çökme problemi vardır. Ben ve benim gibi aynı problemi yaşayan birkaç oyuncunun New Star Games forumlarında sorunu dile getirmesinin hemen ardından bu problemin aşıldığı yeni bir versiyon yayınlandı. Siz de oyunu beğenir ve satın almaya karar verirsiniz, gördüğünüz problemleri yapımcılara bildirip oyunun gelişimine katkıda bulunabilirsiniz.

Biraz da oyunun içeriğinden bahsedeyim. Öncelikle oyun Türkçe dahil 20'ye yakın dili destekliyor. Oyunda 40'ın üzerinde ülkenin birinci ligleri yer alıyor ve bu listeye de Türkiye dahil. Üstelik liginizdeki takımların kadroları olabildiğince güncel. Örneğin Fenerbahçe'de Kezman'ı ve Deivid'i görmek mümkün. Ancak lisans yüzünden başının ağrımaması istemeyen New Star Games, oyundaki futbolcuların isimlerini birer harf yanlış yazarak değiştirmiş. Elbette değişen sadece bir harf olunca oyuncuların tanımakta zorlanmıyoruz.

Oyunda bir lige başladığınızda takımızdaki oyunculara maçlar arasındaki boşluklarda antrenman yaptırabiliyorsunuz. Elbette bu antrenmanları da kendiniz oynuyorsunuz. Örneğin pas yeteneğini artırmak istediğimiz bir oyuncuyu aldığınızda, belirli bir süre içerisinde antrenman sahasında belirlenen noktalara topu yollamanız isteniyor. Eğer antrenmanı başarıyla bitirirseniz oyuncunuzun pas özelliği bir puan artıyor.

Son olarak birkaç ufak ayrıntıdan daha bahsetmek istiyorum. Oyunu iki kişi oynamak mümkün. İsterseniz aynı klavyeden iki kişi, isterseniz de mouse ve joystick desteği ile oynayabilirsiniz. Maçlarda attığınız golleri kaydetme ve ana menüden bu golleri izleme şansınız da mevcut. Bir de oyunda kupa kazandıkça ana menüdeki Gallery bölümünde ünlü futbolcuların çizimlerini açabiliyorsunuz. Bu özelliği az da olsa bir motivasyon kaynağı olarak görebilirsiniz.

Oyunun demosunun kısıtlaması bir saatlik süre olarak belirlenmiş. Eğer oyunu beğenir ve almak isterseniz masaüstünde açılan pencerede yer alan donanım kodunu satın alma işlemi sırasında belirtmeniz gerekiyor. SS'nin tam sürümünün fiyatı 20\$ (yaklaşık 27 YTL) olarak belirlenmiş. Eğer farklı bir futbol oyunu denemek istiyorsanız bu parayı gözden çıkarmaktan çekinmeyin ve New Star Games'in sitesine girerek siparişinizi verin. ■



AYIN MODLARI

Rafa kalkan oyunlara can veren yapımlar...

ETERNAL SILENCE

Türü: Mod

Sürüm: Beta 1.0

Gereksinim: Half-Life 2

Hazırlayan: Eternal Silence Team

Web Sitesi: <http://www.eternal-silence.net/>

Hiç uzay gemisine atlayıp it dalışı yaptıktan sonra düşman üssüne inip FPS modunda savaşa devam etmek istemiş miydiniz? Half-Life 2 modifikasyonu Eternal Silence size bu imkanı sunuyor. ES, ilk olarak 2002 yılının sonbaharında bir Battleground 1942 modifikasyonu olarak karşımıza çıkmıştı. 2003 yazında ilk versiyonun yayınlanmasının hemen ardından, yapımcı ekip BF1942 motorunun yeterli olmadığına ve oyunu HL2 motoru Source ile yeniden geliştirmek gerektiğine karar vererek çalışmalara başladılar. Ve nihayet 23 Eylül günü, üç yıldan uzun süren bir çalışmanın ürünü olan yeni ES'nin ilk betası yayınlandı. Oyun, günümüzden 600 yıl sonra, United Terran Forces (UTF) ve Neo-Galactic Militia (NGM) adlı iki grubun uzayın derinliklerindeki çatışmalarını konu alıyor.

ES'nin Source motorunda çalışan ilk sürümü olan Beta 1'de yalnızca bir harita ve iki farklı gemi modeli bulunuyor. Yapımcı ekip sonraki sürümlerde yeni gemi ve haritalar ekleneceğini (ve bu gemi ve haritaların büyük kısmının hemen hemen hazır olduğunu) duyurdu. Şu anki sürümde ES_Aethra haritası ve iki UTF gemisi (UTF Fighter ve UTF Interceptor) bulunuyor. NGM savaşçı gemisi ise betaya yetişemediğinden NGM askerleri şimdilik UTF Fighter gemilerini kullanıyor. ES ekibine göre NGM, UTF gemilerini "çalmakta" sakınca görmüyor.



Oyunda şimdilik Marine ve Hacker olmak üzere iki farklı sınıf var. Marine sınıfı (NGM takımında "Militiaman" olarak geçiyor) askeri savaşta etkili iken Hacker sınıfı, gemi alt sistemlerini ele geçirmekte daha başarılı. Her sınıf birkaç alt sınıfa sahip ve bu alt sınıflar silah seçimi için kullanılıyor. Önemli silahlar arasında Tank Buster, Ion Cannon, Grenade Launcher ve Flamethrower bulunuyor. Savaşçı gemilerde ise alışılmış füzelerin yanında geminin tipine göre lazer silahları ya da makineli tüfekler mevcut. Ana gemilerde ise otomatik çalışan taretler var. Ayrıca bu gemilerdeki devasa hangarlardan savaşçı gemiler kalkıyor.

ES'nin oyun mantığı oyun mantığı -Beta 1 itibarıyla- kendi ana geminizden çıkıp uzayda biraz savaştıktan sonra rakip gemiye çıkartma yapmak ve alt sistemlerini ele geçirmek üzerine kurulu. Tabii istiyorsanız tüm oyunu uzayda geçirebilir ya da ana geminizin hangarını gelen düşman askerlerine karşı koruyabilirsiniz. Oyun, klavye ve mouse ile çok rahat oynanabilir de gemi kullanımında usta pilotların joystick ya da gamepad tercih edebileceklerini tahmin etmek güç değil.

ES'yi bilgisayarınıza kurabilmeniz için Source motorunu kullanan herhangi bir oyuna (HL2, CS:S, DoD:S vb.) sahip olmanız yeterli. Tabii gerekli dosyalar bununla sınırlı kalmıyor. Zira Steam, bilgisayarınızda bir Source oyunu kurulu olup olmadığına bağlı olarak 150 MB ila 3 GB arasında güncelleme yapmak isteyecektir. Son olarak Oynasana.com'un şimdiden bir ES sunucusu açtığını da hatırlatalım. ■

JUNK WAR

Türü: Mod

Sürüm: 1.10

Gereksinim: Unreal Tournament 2004

Hazırlayan: Runestorm

Web Sitesi: <http://www.runestorm.za.net/>

Unreal Tournament 2004 için birçok mod hazırlanmaya devam ediyor. Benim gözüm Drawn to be Alive'a takılmış ve başka mod görmezken, her ay diğer UT2K4 modlarına da yer vermeye çalışıyorum. Kasım ayı DVD'sinden UT'ye düşen pay ise Runestorm'un hazırladığı Junk War'un oldu. Tamamen eğlence amaçlı hazırlanan JW'da bize sunulan silah yelpazesinden istediğimizi elimize alıp oyundaki diğer oyunculara saldırabiliyoruz.

JW'da, aynı ekibin hazırladığı Ballistic Weapons modunda da kullanılan BCore sistemi baz alınarak hazırlanmış 37 silah bulunuyor. Bu geniş yelpazede aklınıza gelebilecek bilinen silahların dışında çekiç, demir boru ve beyzbol sopası gibi ilginç materyaller de yer alıyor. Modu eğlenceli kılan nedenlerin başında da bu geliyor zaten. Hatta bazı silahları (silah deyip durduğuma bakmayın, genelleme yapamadım bir türlü) düşmanların kafasına kafasına daatabiliyoruz. Elbette tüm bu silahlara karşı bir savunma sistemi de mevcut. En basitinden elimize bir kalkan



alıp kafayı-gözü yarılmaktan koruyabiliyoruz.

Silahların etkileşimi için hazırlanan yeni efektler ve sesler de modun içerdiği özelliklerden sadece birkaçı. Son olarak oyunu oynayacak birini bulamadığınız takdirde bot desteğinin de bulunduğu belirtiliyor ve sizi deşarj olmaya çağırıyorum. ■



GUILD WARS

FACTIONS TAKTİKLERİ -2-



■ Yazın gelmesiyle çiçek açan Kappa kaplumbağaları yavrularına yiyecek götürmek için oyunculara musallat olurlar.



■ Kurzick'in Black Moa'sı Caster'lara karşı gayet etkili.

BÜNYENİN TAKTİĞE DOYDUĞU AN

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

GW: Factions rehberimin ikinci bölümüne Factions'la birlikte PvE'ye gelen yeniliklerle devam ediyorum.

Ayrıca "ne oynayalım, nasıl bir Build kuralım" diyenler için güzel PvP Build tavsiyelerim olacak.

Factions'ın görevleri ana oyun Prophecies'den farklı olarak Uzak Doğu'dan esinlenilerek tasarlanan Cantha kıtasında geçiyor. Eğer Factions dışında ana oyuna da sahipseniz, yani karakteriniz Tyria'daysa yapmanız gereken Lion's Arch'a giderek Firstwatch Sergio ile konuşmak. Basit bir görev sonrası soluğu Cantha'da alacaksınız. Tersî içinse Kaineng Center'daki Guardsman Chienpo ile konuşmalısınız. Aslına bakarsanız Cantha'nın görevleri (sonuncular dışında) Tyria'dan daha kolay. Ayrıca Factions'da Prop.'a göre nakit açısından da daha rahat olacaksınız. PvE görevleriyle ilgili genel püf noktalara geçmeden önce Factions'un yeni görev ve ödül sisteminden bahsedelim.

YENİ GÖREV VE ÖDÜL SİSTEMİ

Factions'da toplam 13 görev bulunuyor. GW oynayanlar her şehirde ana görev ve bonus olmak üzere ikişer görev bulunduğunu hatırlayacaktır. Bu sistem Factions'da yerini Standart, Expert ve Master'dan oluşan üçlü

bir sisteme bırakıyor. Buna göre ödüller şu şekilde değişiklik gösteriyor:

Standard: 1000 XP, 100 Gold, 1 Skill Point

Expert: 1500 XP, 150 Gold, 1 Skill Point

Master: 2000 XP, 200 Gold, 1 Skill Point

Ödüller katlanarak arttığından bir görevi Master'da tamamlarsanız cebinize toplamda 4500 XP, 450 Gold ve 3 Skill Point giriyor. Ayrıca coşup 13 görevi de Master seviyesinde tamamlarsanız Protectors of Cantha ünvanına sahip oluyorsunuz. Görevleri Expert veya Master'da tamamlamak için çoğunlukla kısa sürelerde başarıyla bitirmemiz gerekiyor. Bunun dışında görev sonunda kaç NPC'nin hayatta kaldığı gibi ölçütler de işin içine girebiliyor.

PVE İÇİN GENEL PÜFLER

1. Bir göreve girmeden önce kendinize yapacağınız en büyük iyilik biraz zaman harcayarak dengeli, işe yarar bir grup kurmaktır. Biliyorum, özellikle son madde zor gelebilir: Eğer imkanınız varsa arkadaşlarınızdan takım oyununu bilen, oynadığı karaktere hakim ve oyuna stres için değil eğlenmek için giren bir takım kurun. İnanın oyun sırasında planlamada kaybettığınız zamanın çok daha fazlasını kazanacak ve oyundan daha fazla keyif alacaksınız. Takımı kurarken görev paylaşımını (tank, healer, takım lideri vs) yapmayı unutmayın. Ayrıca

görev hakkında bilgisi olan biriyle konuşarak ne tür build'lerin ve donanımın faydalı olacağını öğrenebilirsiniz. Örneğin yaratıklar sağlık azaltıcı debuff'lar (De-Regen) yapıyorlarsa amacınız büyülerini tamamlatmamak olmalı. Monk'ların yanında mutlaka Rebirth yeteneği ve diğer oyunculara Resurrection Signet bulunmalı. Bunun dışında imkanı olanlar kendilerini heal edebilecekleri bir yetenek alırlarsa Monk'un işi kolaylaşır.

2. Görev boyunca hedef bazlı oynayın ve gereksiz yaratık gruplarına bulaşmayın. Unutmayın ki GW yaratık farmına pek pirim veren bir oyun değil. Ayrıca bir gruba dalmadan önce etrafta devriye gezen başka bir grup var mı diye bakmanız ömrünüzü uzatır.
- 3) Saldırdığınız grupta ilk olarak Monk, ikinci olarak Mesmer veya Elementalist, üçüncü olarak Ranger ve son olarak Warrior sınıflarındaki yaratıkları temizlemeye bakın. Haa bunlardan birisi Monk'unuza dalarsa sırayı bırakıp o terbiyesizi indirin.
- 4) Savaşın dışında acil kaçış zamanlarını



■ Henchman'ler oyuncu eksikliğine karşı müthiş bir özellik. Fakat yapay zekanın sınırlarını unutup gaza gelmemekte fayda var. Bu Warrior'a bakmayın. O zaten toz ve gaz bulutu olmuştur.



■ Luxon ve Kurzick arasındaki savaş aralıksız devam ediyor ve topraklardaki egemenlik sürekli değişiyor. Bu nedene oyuna girdiğinizde avantajlı olabilir veya ezilmiş şekilde başlayabilirsiniz.



■ Henchman'ler ufak görevler ve basit farmlar için ideal. Karakterinize göre destek yeteneklerinden oluşan bir build oluşturun ve Hench'leri öne sürün.



■ "Boss savaşlarının yarısının doğru formasyon almama yüzünden kaybedildiğini biliyor muydunuz?" - İsviçreli MMORPG-Sever Bilim Adamları Derneği

da kestirmeye çalışın. Savaş başa çıkmıyacak duruma geldiyse bir kişi güvenli bir yere uzaklaşsın. Kıyım sonra erdikten sonra Monk'tan başlayarak takım üyelerini kaldırsın ki gereksiz ölüm cezaları olmasın.

- 5) Oyunun taktik olanaklarından faydalanın. Örneğin taktik belirlerken GW'nin mini haritasına çizimler yapabilirsiniz. Lider (genellikle saldırı emrini veren tank) savaş sırasında Sol Shift-Sol CTRL ve Space kombinasyonlarıyla takıma bir sonraki hedefi belirtmelidir.
- 6) Sürüden ayrılanı kapacak bir yaratık grubu illa ki vardır.
- 7) Son madde de ilk maddeye paralel: Online oyunların amacı beraber eğlenmek ve aynı hobiye sahip insanlarla iyi vakit geçirmektir. Kimseyi bir anlık hırsa veya egoya yem yapmayın. Unutmayın ki tüm oyunlar geçicidir. Şahsen bunca yıldır evime hiçbir oyundan tek silah bile götürmedim. (Duke Nukem'in küçültme silahını hep istemişimdir.)

DÜŞMAN FRAKSİYONLAR: KURZICK VE LUXON

Cantha maceranız için gerekli püfler sizi Sunjiang District görevine kadar sağ sağlim getirecektir. Görevi tamamladığınızda Factions'un Prop.'dan farklılaşan bir başka yönüyle tanışacaksınız. Üç bölgeye ayrılan kıtanın kuzey kısmı imparatorluğun hükümü altındayken güney bölümünü yönetmek için Kurzick ve Luxon fraksiyonları birbirini yemektedir. Factions bu iki taraftan birini seçerek daha PvE içinden PvP'ye başlamanızı sağlıyor. Zaten bu, GW'nin PvE'sini monotonluktan kurtarmak için atılabilecek en iyi adımdı.

Factions oyuncularının birçoğu loncalarının Faction havuzuna katkıda bulunmak için aynı fraksiyonu seçerler. Fakat istedikleri zaman karşı tarafın görevlerini tamamlayarak taraf değiştirebileceklerini bilmezler. (Vicdanınızı rahatlatmak istiyorsanız adını döneklik değil oyun içi esneklik koyun.) Her iki fraksiyonumuz da birbirine göre farklı avantajlara sahip.

HANGİ TARAFI SEÇMELİ?

Kurzick ve Luxon arasındaki ilk fark seçiminizin atmosfere etkisiyle başlıyor. Örneğin Kurzick'i seçtiğinizde vaktinizi karanlık bir ormanda ruhani güçleri olan mistik bir toplum içinde geçirmeye başlayacaksınız. Seçiminiz Luxon yönündeyse özgür ruhlu, korsan bir topluma katılmış olacaksınız. Taraflar arasındaki oyun gidişatını etkileyen fark Kurzick görevlerini almanın daha kolay olması şeklinde ortaya çıkıyor. Fakat bu görevler genelde Luxon'dan daha az Faction veriyor. Yeterli zamanınız varsa biraz çabayla 10.000 Faction'a ulaşmanız mümkün. Luxon'un görevleri Kurzick'e nazaran daha uğraştırıcı olsa da daha yüksek Faction ile bu açığı kapatıyor. Yalnız söylemedi demeyin; Gyalta Hatchery adlı görev Luxon'dan soğumanıza yol açabilir. Tarafların diğer farkı seçebildiğiniz petlerin farklı olması. Kurzick'de yanınızda koşan yavrucaklar White Tıgır ve Black Moa iken Luxon'da yengeçgiller ile lezzetli görevlere çıkabilirsiniz. Bunlar dışında biraz şaşkınlıkla izlediğim bir fark Kurzick Henchman'lerinin Luxon'dan daha zeki çıkması oldu. Tabii diğer açıdan bakarak Luxon Henchman'lerinin biraz şaşkın(!) olduğunu da söyleyebiliriz. Unutmadan: Bir fraksiyonla ilişkilerinizi kanka olacak derecede ilerletirseniz (yani Faction'ınız coşmuşsa) diğer fraksiyonun Armor Crafter'ı sizinle konuşmayı reddedecektir.

Taraflar farklarının yanı sıra özgü donanımlara ve ödüllere de sahipler. Yukarıda bahsettiğim gibi fraksiyonlar arasında dönüşler yapma şansınız var. Fakat birinin görevi üzerindeyken doğal olarak diğeriyle konuşamıyorsunuz. Loncanız bir taraf konusunda sizi zorlamıyorsa bir tarafa geçerek yapılabilecek her şeyi yaptıktan sonra diğer tarafa ("Ben doğru yolu buldum, değiştim, affedin" sözleriyle) geçmeniz. Olay mahalinde loncanızın menfaati için bulunuyorsanız şehirdeki Ambassador ile konuşun.



ŞEFİN TAVSİYESİ

Ritualist/Mesmer

-Channeling Magic: 16 (12+4)
-Restoration Magic: 13 (12+1)
-Silah: +5 Energy 20|20 (Casting|Recharge Time), +30 HP

- Gaze from Beyond (Channeling Magic)
- Spirit Burn (Channeling Magic)
- Essence Strike (Channeling Magic) veya Channeled Strike (Channeling Magic)
- Mend Body and Soul (Restoration Magic)
- Weapon of Warding (Restoration Magic)
- Recuperation (Restoration Magic)
- Expel Hexes (Mesmer Elite)
- Resurrection Signet

Assassin/Warrior

- Dagger Mastery: 15 (11+3+1)
- Critical Strikes: 13 (12+1)
- Shadow Arts: 7 (6+1)
- Silah: a) Zealous +30 Health b) Vampiric +30 Health

- Golden Phoenix Strike (Off-Hand/Dagger Mastery)
- Horns of the Ox (Dual-Attack/Dagger Mastery)
- Falling Spider (Off-Hand/Dagger Mastery)
- Twisting Fangs (Dual-Attack/Critical Strikes)
- Shadow Refuge (Shadow Arts)
- Dark Escape (Shadow Arts) veya Wild Blow
- Aura of Displacement (Elite)
- Resurrection Signet

BURNING CRUSADE'E İLK ADIM

BURNING CRUSADE BETA TESTİNDEN İLK İZLENİMLERİMİZ

| Gökler Nurbeyler |
| gnrubeyler@level.com.tr |

■ Medivh'in öğrencisi Khadgar da BC'de karşılaşacağımız simalardan. Naaru'ya gösterdiği saygıdan Blood Elf'lerin yaptıklarından henüz habersiz olduğunu tahmin edebiliriz.



■ Bloodelf'lerin başlangıç görevleri klasik "X tane Y kes gel"den oluşuyor.

World of Warcraft: Burning Crusade Kapalı Beta'nın başlamasıyla beraber ben de soluğu söz verdiğim gibi Burning Crusade'de aldım. Paketin çıkışının 15 Ocak'a kalması (bir Blizzard klasiği) nedeniyle çıkışa kadar yeniliklerden bahsedeceğim.

Hatırlarsınız Blood Elf'lerle son münasebetimiz Warcraft 3 Frozen Throne'da Scourge'ün Silvermoon çıkartması sonrasındaydi. Kurtulan bir grup Blood Elf de baskın basanındır diyerek topraklarının büyük kısmını geri almıştı. Blood Elf olarak oyuna girmemizle beraber kendimizi turuncu ve sarı tonlarının hakim olduğu, büyülu süpürgelerin tozları sağa sola attığı Sunstrider'da buluyoruz. Blood Elf ile Level 20 olup yuvadan uçana dek görev loglarını okuduğumuzda, ırkın Scourge ve mana açlığıyla kafayı kıran Wretched ile mücadelesini öğreniyoruz. Aslında Silvermoon maceramız görünürde tek delirenin Wretched olmadığını gösteriyor. Çünkü Blood Elf'ler şehrin misafirperverlikle alakası olmayan bir bölgesinde ışık gücü Naaru'yu hapsedmiş durumdadır. Dolayısıyla Blood Elf'lerin paladınlığı ışığa olan sempattiden değil, sömürüden ileri geliyor!

Blood Elf'ler sadece güzelliğiyle çekmeyecek sizi: Arcane Affinity, Enchanting'e +10 verirken Arcane Resistance ile tüm büyülere +5 dayanıklılık kazandırıyor. Bunun dışında

Mana Tap ile rakibinden 58 mana çalabiliyor. Benim favorimse 8 yard'daki düşmanlara 2 saniye Silence koyan ve Mana Tap'lilerden 28 mana çalan Arcane Torrent oldu. İmba fısıltılarına karşı yakında mana nerf gelebilir. Bu arada yukarıdaki sözümü değiştiriyorum: Blood Elf'in yetenekleri ne olursa olsun seksi bir Blood Elf Horde'a pek çok yandaş kazandıracaktır.

KEM TALİHLİ DRAENEI

Diğer ırkımız Burning Legion (BL) yüzünden oradan oraya sürüklenen bahtsız Draenei. Draenor'daki katliamdan kaçan Draenei'ler, Alliance'ın BL'ye baş kaldırdığını duyunca devasa kristal uzay gemisi Exodar'a atlayarak soluğu Azeroth'da alıyolar. Daha doğrusu hasar alan gemileriyle Azuremyst'e düşüyorlar. Oyuna geminin yüzeye çarpmasını hasarsız atlattığı bir Draenei olarak Azuremyst'de başlıyoruz. Draenei'lerin Azeroth'daki yerleşimi olan Exodar oyundaki en büyük şehirlerden biri. (Zaten Draenei kasabaları bile geminin dünyaya dağılan parçalarından oluşuyor.) Bence şehirdeki en ilginç bölüm onlara bunu yapanları unutturmamak için hazırlanan BL hologramları köşesi. Draenei'ler Blood Elf'e göre doğaya daha saygılı olduğundan görevleri kristallerin doğaya verdikleri hasarı tamir etme ve toparlanma şeklinde geçiyor. (Shaman

■ Dark Portal'dan geçişimizle beraber BL'nin kuşatmasını ve Alliance-Horde'un buna beraber karşı koymasını hayretle izliyoruz.



partie %1'lik bir hit şansı veriyor. Son özelliği Shadow Resistance da Shadow bazlı büyülere +10 dayanıklılık sağlıyor. Ayrıca Draenei elleri jewel crafting için gayet uygun (+5).

Genel oynanış ve paketin en önemli eklentisi Outlands'le ilgili ayrıntıları sonraki sayılarımızda bulacaksınız. İlk dakikada gözüme çarpan önemli değişiklikleri paylaşırken BC'yi bekleyenlere bol sabır diliyorum.

- 25 kişilik Instance'lar loncalarda önemli değişikliklere yol açabilir. Küçük loncalar daha rahat Raid'ler yaparken büyüklerde küçülmeler görülebilir.
- "Yüksek Level'da MC sololarım" diyen arkadaşlara daha Hellfire Peninsula'daki yeşil eşyaların MC'den, hatta BWL'deki bazı eşyalardan daha iyi olduğunu söylemeliyim. Aynı şekilde quest ve "token'ı getir eşyayı kap" ödülleri şu anda bizi uykusuz bırakan eşyaları çöpe atmamızı sağlayacaktır.
- Oyuna eklenen LFG-LFM tuşu ile istediğiniz görev ve zindan için grup veya oyuncu arama olayı otomatikleşiyor. Böylece motor sizin için uygun olan grubu oluşturuyor.



■ LFG sistemi sayesinde chat kanalına destan düzmekten kurtuluyoruz.

olabilen bir ırk da doğaya saygı duysun artık.) Bu arada Blood Elf'in hapsedtiği Naaru'nun Draenei için her şeyden önemli olduğunu söylemeliyim. Bu da oyunun hikayesi ve rol yapmayı sevenler için bir avantaj.

Draenei'nin en önemli ırksal yeteneği Gift of the Naaru istenen kişiyi 15 saniyede 145 HP iyileştirebiliyor. Heal ya da olsa Warrior'lar için hoş bir özellik. Inspiring Presence ise tüm



WARROCK

Online oyunlar popülerliğini arttırdıkça, oyunlar aracılığıyla sosyalleşmenin, taktik uygulamanın ve gerçek insanlara karşı kazanmanın verdiği tatmin de oyuncular tarafından keşfediliyor. Devasa Online oyunların devamlılığı, milyonlarca oyuncuyu kendisine bağlıyor. Ama arada popülerliği giderek artan bir tür daha var: Online aksiyon oyunları. CS'nin izinden ilerleyip, türe birçok yenilik getiren online aksiyon oyunları arasında da son aylarda giderek popülerlik kazanan, beğenilen bir tanesi var: War Rock.

İki aydır War Rock'tan detaylıca sizlere bahsediyoruz. Artık oyunun bedava olmasına rağmen diğer online aksiyon oyunlarından ne gibi üstünlükler taşıdığına vakıf olduğunuzu düşünüyoruz. Bu yüzden, War Rock üzerine olan bu son yazımızı, oyunun yapımcı ekibinden tecrübeli oyun tasarımcısı Matt Norton ile röportaja ve oyuna son bir ay içinde gelen yeniliklerden bahsetmeye adanmaya karar verdik.

İlk olarak Ekim ayında ATI'nın sponsorluğunda yapılan Free For All turnuvasından bahsetmek istiyoruz. Aynı isimdeki yeni bir oyun modunun War Rock'a eklenmesini kutlamak için düzenlendi bu turnuva. Free For All'u 16 kişi, herkes tek olarak klasik deathmatch modu şeklinde oynanıyor. 23 Ekim'den itibaren War Rock sunucularında GM'leri rastgele olarak FFA sunucuları açtı. Bu yarışma sunucularına katılan oyunculara hediye olarak oyun içi bir de Winchester tüfek hediye edildi. Daha sonra bu sunucularda yer alan en iyi oyuncular, ATI ekran kartları için yapılan esas turnuvaya davet edildi. Bu yazıyı yazdığımız sırada henüz birinci belli değildi.

Geçen aydan bu yana bir değişim de, War Rock oyun modlarının isim değiştirilmesi oldu. Infantry Mode'un ismi Close Quarters Combat, Infantry Combat'ın ismi Urban Ops, Vehicle Mode'un ismi de Battlegroups oldu. Bu oyun modlarını kısaca hatırlamak isterseniz: Close Quarters Combat, Counter Strike tarzı oynanışlı, hedefe bomba yerleştirmeniz gereken bir oyun modu. Urban Ops'ta Battlefield serilerindeki gibi önemli noktadaki bayrakları

ele geçirmek ve elde tutmak gerekiyor, savaşlar ise daha çok piyade ve piyade destek araçları arasında geçiyor. Battlegroups ise çok büyük haritalarda, büyük çoğunlukla araçlar arasındaki savaşlardan oluşuyor.

MATT NORTON İLE RÖPORTAJ

War Rock sürekli gelişen bir oyun. Yazmaya başladığımız iki ay öncesinden bugüne bile oldukça büyük değişiklikler geçirdi. Peki bunun ardındaki sır ne? Oyunun yapımcılarından Matt Norton'la War Rock ve online aksiyon oyunlarının geleceği üzerine konuştuk.

1- Merhaba Matt, kendini bize tanıtır mısın?

Merhaba, K2 Network'te **War Rock**'ın yapımcısı olarak çalışıyorum. Yani oyunu geliştiren Dream Execution adlı takımla birlikte, neyin ne zaman olacağına ve hangi özelliklerin öncelikli olarak oyuna ekleneceğine karar veriyorum.

Tüm hayatım boyunca bir oyuncuydum (rol yapma oyunları, masa üstü FRP'ler, adını siz koyun.) Bilgisayar oyunlarına da Commodore 64 ile bulaştım. FPS ve rol yapma oyunları yapmayı severim (bizim oynamayı sevdiğimiz şeyleri, adam yapmayı seviyor görüyor musunuz? – Sinan). Geçmişte çok yetenekli takımlarla bazı muhteşem oyunlar üzerinde çalışma fırsatı buldum. **Fallout 2** ve **Icwind Dale**'de tasarımcı olarak çalıştım. Daha sonra **Full Spectrum Warrior** ve **Unreal Championship 2** oyunlarında yapımcı olarak görev aldım. Şimdilerdeyse **War Rock** üzerinde çalışıyorum.

2- Peki K2 Network kimdir? Firmanızın ismiyle birlikte



**WAR
Rock**

KURULUM DOSYASI
LEVELVD'DE HEMEN
ŞİMDİ KURUP
OYNAMAYA
BAŞLAYABİLİRSİNİZ.

andığınız "Gamers First" (Önce Oyuncular) ne anlama geliyor?

İndirmesi ve oynaması bedava olan çok iyi online oyunlar sunuyoruz. Şu anda Türkiye'de çok büyük bir oyuncu kitlesi bizim yaptığımız Knight Online'ı (KOL) oynuyor.

K2 Network, online oyunların bir dükkanda satılan tek bir kutu değil, oyunculara sunulan bir hizmet olduğu fikrinden yola çıkıyor. Oyunlarımızı, daima oyunculardan gelen geri dönüşlerle daha da iyi yapmaya çalışıyoruz. Online toplulukların en iyi oyunların kalbi olduğuna inanıyor, bu yüzden klan ve oyuncu ittifaklarını daima el üstünde tutuyoruz. "Gamers First"ün anlamı da bu işte. Yani siz, oyuncular, işimizin başınıdasınız- bize şimdiye kadar oynadığınız en iyi oyunları yapmakta yardımcı oluyorsunuz.

3- Sence **War Rock**'ın hangi özelliği online aksiyon oyuncularına daha çok hitap ediyor?

War Rock birçok nedenden ötürü çok iyi bir oyun. Herşeyden önce indirilmesi bedava, oynaması bedava ve oynanabilirliği çok iyi. Ama bence



War Rock'ın en heyecan verici özelliklerinden birisi, her ay çıkarttığımız güncellemelerle oyunun yeni özellikler kazanması ve gelişmeye devam etmesi. Yeni özellikler, yeni oyun modları ve **oyuncuların** istediği eğlenceli diğer unsurları sürekli War Rock'a ekliyoruz. War Rock 'ıbizim oyunumuz olduğu kadar, oyuncuların oynuyuş gibi de görüyoruz. Bu yüzden, oyuna bir sonra hangi özelliğin ekleneceği oyuncular tarafından belirleniyor. War Rock sadece şu anda iyi olduğu için değil, oyuncuların onu ne hale getirecekleri açısından da çok iyi bir oyun.

4- Türkiye ve dünya çapında kaç oyuncusu var şu anda?

Her oyuncunun nereden bağlandığını anlamak için gerekli araçlar üzerinde hala çalışıyoruz. Şu anda War Rock'ta birçok Türk oyuncu var (bunu biliyorum, çünkü birçok kez Türk oyuncular tarafından "frag"lendim :). Şu anda yerel Türkiye sunucuları üzerinde çalışıyoruz. Bu sunucular açıldığında çok daha fazla Türk oyuncunun girmesini bekliyoruz.

Dünya çapında War Rock'ın 4 milyondan fazla kayıtlı kullanıcısı var.

5- Oyunun gelişimi nasıl gidiyor? Önümüzdeki 6 ay içinde **War Rock'ı** online oyunlar arasında nereye görüyorsunuz?



Oyuna eklemek için üstünde çalıştığımız birçok özellik ve yetenek var. Daha önce dediğim gibi, aylık içerik güncellemelerimiz çoğunlukla oyuncular tarafından belirleniyor. Bunların dışında her yıl iki veya üç tane büyük güncellememiz olacak (bunlara Bölüm (episode) diyoruz). Yeni bölümler çok daha büyük ölçekli olarak yeni özellikler ekleyecek oyuna ve **War Rock'ın** arkaplanındaki hikayeyi ilerletecekler.

Yapımcı Dream Execution'ın üzerinde çalıştığı en uzun vadeli gelişmelerin arasında, War Rock'ın tıpkı Knight Online gibi bir devasa online oyunda olduğu gibi, kalıcı bir sanal dünyada oynanması var. Kalıcı bir dünya haritası üzerinde klanlar bölgeleri ele geçirecek ve elinde tutacak. Ayrıca her iki tarafta da çok daha fazla askerin olacağı çok daha büyük ölçekli savaşlar olmasını düşünüyoruz.

Ama sonuçta, oyuna ne ekleyeceğimize, oyuncularımız karar verecek.

6- Bir sonraki güncellemede gelecek olan klan ve arkadaş sisteminden bahsedebilir misin?

İnsanlar arkadaşları ve tanıdıklarıyla oyun oynamak ister. Bunu çok kolay hale getirmek için oyuna birçok iletişim özelliği ekliyoruz. Mesela sesli-chat, hem oyun içinde, hem de oyun dışında çalışan bir mesajlaşma sistemi (cep telefonunuzdaki SMS'ler de bu sisteme dahil olacak) ve "My War Rock" ile "My Clan" sayfalarında hem sizin, hem de klanınızın istatistiklerini görebilme özelliği. Ayrıca, çok gelişmiş bir turnuva sistemi geliştiriyoruz. Bu sistem size ve klanınızdakilere bir sonraki savaşın ne zaman olacağını hatırlatmak için mesajlar gönderecek. Bu sistem zamanı geldiğinde sizi otomatik olarak savaşın olacağı mekana götürecektir. Nereye gitmeniz gerektiğini bilmeden bir sürü oda arasında aramak, IP adresleriyle boğuşmak, şifreler hatırlamaya uğraşmak gerekmeyecek. Oyuna girecek ve doğruca turnuva odasına gideceksiniz.

Hem planlı, hem de plansız "sürpriz" yarışmalarımız olacak. Bu yarışmaların ödülleri oyun içi alet edevattan, ekran kartları ve başka oyun donanımları olacak. Arkadaşlarınızla birlikte yapacak çok şeyiniz olacak oyunda.

7- K2 Network'ün diğer büyük oyunu, Knight Online'ın, Türkiye'de müthiş bir oyuncu kitlesi var. Sana göre **War Rock** da Türk oyuncular üzerinde aynı etkiye sahip olacak mı, mesela 2 yıl içinde?

War Rock çok iyi bir First Person Shooter ve Türkiye'de çok iyi FPS oyuncularının olduğunu biliyoruz. İyi bir oyun ve o oyunun ardında Türk oyuncuların bildiği ve güvendiği bir firma olan K2 Network'ün olmasının, **War Rock'ı** Türkiye'de çok popüler yapacağına eminiz. ■



SAMSUNG SGH-I320N

ZEKİ VE ÇEVİK BİR TELEFON

WEB: www.samsung.com.tr FİYAT: Belli Değil

Samsung aylardır Ultra serisi ultra ince telefonlarının reklâmını yapıp duruyor. Ama bu süper ince üç telefondan daha da çarpıcı süper ince bir akıllı telefon bugünlerde piyasaya çıkacak. Sadece 11.5 mm kalınlığındaki SGH-I320N aynı zamanda dünyanın en ince bilgisayarı olmaya da aday. Her ne kadar diğer cep bilgisayarlarına göre ekranı oldukça küçük olsa ve ekranı dokunmatik olmadığından stylus ile kullanılamasa da üzerinde bulunan tam Q klavyesi ve Windows Mobile 2005 işletim sistemi onu cep bilgisayarı sınıfına sokmamız için yeterli.

Windows Mobile kullanan her telefon gibi bilgisayarla senkronize edilmesi ve dosya alışverişi sorunsuz. IR ve Bluetooth sayesinde bu işi kablosuz da halledebilirsiniz. Windows Media Player 10 üzerinden müzik ve videolarınızı da organize edebilirsiniz. SGH-I320N'in 120MB'lık hafızası resim çekmek, program yüklemek için yeterli. Medyalarınız için ise MicroSD kart kullanmanızda fayda var.

Cihazın üzerinde SRS WOW destekli çift hoparlör stereo olarak çalışabiliyor. Bir telefon için oldukça kaliteli ve müzik dinlemede kullanılabilir. Ayrıca stereo bluetooth kulaklıkları da destekliyor. Buna Media Player ve yüksek kaliteli ekranı da ekleyince SGH-I320N piyasadaki en kaliteli taşınabilir medya oynatıcılardan biri haline geliyor.

SGH-I320N'de arayıp da bulamayacağınız en büyük özellik WiFi desteği olması. Muhtemelen cihazın küçük ve ince tasarımıyla ödün vermemek için WiFi'dan vazgeçilmiş. Ama internet ve medya yetenekleri bu kadar gelişmiş bir cihazın WiFi kullanamaması can sıkıcı.

Yeni nesil Samsung telefonların hepsinde olduğu gibi cihazın kamerası çok kaliteli. 1.3 Megapiksel olan kameranın flaşı da var. Resim kalitesi olarak daha önce incelediğimiz BenQ P50'den çok çok daha iyi. Bu kadar ince ve sadece 95gr ağırlığındaki bir cep bilgisayarının bir de iyi resim çekmesi ciddi şaşırtıcı.

Hepsini alt alta topladığınız zaman SGH-I320N piyasadaki hemen her telefondan daha yetenekli, hemen her cep bilgisayarından da daha küçük ve sorunsuz bir cihaz. Yani kullanışlı, ince cep telefonları ile gelişmiş cep bilgisayarlarının özelliklerini toplayıp ikisinin ortasında bir çözüm sunuyor. Başta çok arada derede bir ürün gibi gözükebilir ama aslında çok başarılı bir birleşim bu. ■



PLANTRONICS DISCOVERY 640

GELECEKTEN GELEN KULAKLIK

WEB: www.plantronics.com FİYAT: 99\$



O bir kalem, o bir kurşun... Hayır o bir Bluetooth kulaklık! Discovery 640 pek de bildiğimiz kulaklıklara benzemiyor ama o dünyanın en gelişmiş Bluetooth kulaklıklarından biri. Onu sürüden ayıran iki özelliği var: Birincisi çok küçük ve hafif olması, ikincisi gün boyu yanınızda taşıran bir yandan şarj oluyor olması.

Serçe parmağınızdan daha bükülmemeyen, sadece 9 gramlık bir kulaklık Discovery 640. Kulağa tam olarak giren yumuşak plastik bir parça sayesinde ekstra bir destek olmadan kulağınızda saatlerce durabiliyor. Üstelik küçük ve hafif yapısı sayesinde hiç rahatsızlık vermiyor. Kulağa oturan plastik parçadan farklı

boyutlarda üç tane geldiği için herkes kendi kulağında en rahat duranı seçebiliyor.

Cihazın en enteresan yanı beraberinde gelen şarj modülü. Discovery 640'ı modülüne taktığınızda aynı bir dolma kalem gibi duruyor. Böylece herhangi bir cebinizde rahatça taşıyabiliyorsunuz. Üstelik bu sırada içindeki AAA pil yardımıyla cihaz kendini sürekli şarj ediyor. Discovery 640'ın kendi konuşma süresi 5 saat ama kullandığınız her bir AAA pil ile 10 saat daha konuşma süresi kazanıyor. Böylece tek bir AAA pil ile bir haftaya yakın kullanabiliyorsunuz.

Discovery 640'ın gördüğümüz tek zayıf yanı kapsama alanı oldu. Her ne kadar Plantronics 10 metreye kadar sorunsuz kullanılabildiğini söylese de bir iki metre uzaklaşıncı cızırtılar başlıyor ve 10 metreye ulaşmadan bağlantı kopuyor.

Kapsama alanı dışında bugüne kadar gördüğümüz en pratik ve kullanışlı Bluetooth kulaklığı Discovery 640. ■



ANINDA MOTO

ATM ŞUBESİ GİBİ CEP TELEFONU BAYİİ

Motorola, cep telefonu ve aksesuarlarının satışı için yeni bir kanal oluşturdu: Cep telefonu otomatı. "Uygun ortamlarda tüketicilere doğrudan ulaşabilmenin yolu" olarak görülen bu alternatif satış yöntemi InstantMoto olarak adlandırılmış. InstantMoto, sadece birkaç tıklamayla para çektiğimiz ATM şubelerinden çok da farklı olmayacak ve böylece çok daha hızlı alışveriş imkânı sağlayacak.

Zoom Systems tarafından işletilen otomatlar, alışveriş merkezi ve havaalanı gibi hareketliliği yo-



ğun olduğu alanlara yerleştirilerek öncelikle test kullanımına sunulacak. Her işini makine-lerle halletmeyi seven yeni nesil teknoloji kullanıcılarının ilgisini çekecek InstantMoto uygulaması ilk etapta Amerika'da 20 noktada kullanıma açılacak ve tutarsa tüm dünyaya yayılacak. Otomatlarda MotoRazr cep telefonları, Bluetooth kulaklık setleri, araç şarj cihazları gibi gibi 25'ten fazla Motorola ürünü bulunacak. ■

DS'TEN ADAP ÖĞRENECEĞİZ

BEYNİNİZ TAMAMSA SIRADA ALIŞKANLIKLARINIZ VAR

Satışa çıktığı her ülkede rekorlar kıran Brain Training'in pabucunu dama atmaya hedeflemiş yeni bir oyun geliyor: Common Sense DS Adult Training. Türkçesi; yetişkinler için görgü kuralları. Gerçi her ülkenin görgü kuralları birbirinden farklı olduğu ve DS Adult Training Japonya denen fazlasıyla nevi şahsına münhasır bir ülkenin görgü kuralları temel alınarak hazırlandığı için, oyunun bu haliyle tüm dünyada tutması imkânsiz. Fakat bu, oyunun ilgi çekmesine engel olmadı. Resmi web sitesi İngilizceye çevrilen Common Sense Adult Training belki farklı kültürler için yeni versiyonları karşarsa diğer ülkelerde de yayınlanır ve Nintendo'nun hem 20 yaş zekâsına, hem de centilmen ve hanımefendi kültürüne sahip insanlar yaratma projesi başarıya ulaşır. ■



EA REPLAY

PSP'DE 16-BIT TOPLU GÖSTERİMİ



Bugüne kadar üstünde EA etiketiyle çıkan oyunların sayısını EA yöneticileri bile bilmiyordur muhtemelen ama firmanın 1982'den bu yana farklı platformlar için ürettiği binlerce oyundan 14'ü bir UMD'de buluşuyor.

Spordan yarışa, aksiyondan dövüşe her türden oyunun yer aldığı paketin özelliği, kendi türlerinin en sevilen oyunları arasından seçilenleri bir araya getirmesi. Tuhafıyla ve Madden'a yaptığı gönderme-



lerle eğlenceli olmayı başaran Mutant League Football, helikopterli aksiyon klasığı Desert Strike ve kardeşi Jungle Strike, çılgın motosiklet yarışı oyunu Road Rash'ın ilk üç oyunu EA Replay'in en çekici oyunlarından bazıları. SNES için yapılmış iki tane Wing Commander ve kült olmuş Syndicate de paketi şenlendiren oyunlar. EA Replay Kasım ayında çıkacak. ■

WALKMAN'LER HORTLUYOR

SONY ERICSSON'DA EĞLENCE ZAMANI



W550 ve W600 Walkman modellerinin yanı sıra nispeten yeni K790 ve K800 gibi eğlence odaklı telefonlarıyla, Sony Ericsson mobil oyun tasarımcılarının ilk tercihleri arasına girdi, bu da firmanın mobil oyun stratejilerini daha da geliştirmesinde bir etken. Aralık ayında düzenlenecek olan eGames'de yeni Java platformu JP-7'yi tanıttıkları Sony Ericsson'un yeni stratejisi, geliştiricilere yüksek grafik kalitesine sahip daha kaliteli oyunlar sunabilecekleri bir ortam sunmak. Aynı Java platformunu yeni çıkan tüm cihazlarına entegre eden firma böylece piyasadaki diğer Java tabanlı avuç içi cihazlar için hazırlanan oyunları, herhangi bir ekstra zaman ve maliyet yatırımdan kendi telefonlarına taşıyabilme imkânı da bulacak.

Sony Ericsson'un hayata geçirdiği Fun & Download hizmeti de bu yeni stratejinin bir uzantısı. Firmanın web sitesinden ve WAP'tan erişilebilen Fun & Download, video kliplerden oyunlara, eğlenceli bir içerik sunuyor. Telefon menüsünden ulaşılabilen benzer bir servis de PlayNow. Eğlence odaklı Sony Ericsson modellerinin üzerinde oyun oynamak için özel olarak eklenen tuşların da yardımıyla daha kıdemli oyuncuları da portföyüne eklemeyi planlayan firmanın en yeni modelleri P990 ve W950 Walkman, bu alandaki yatırımların daha iddialı birer ürünü olarak konumlandırılıyor. ■

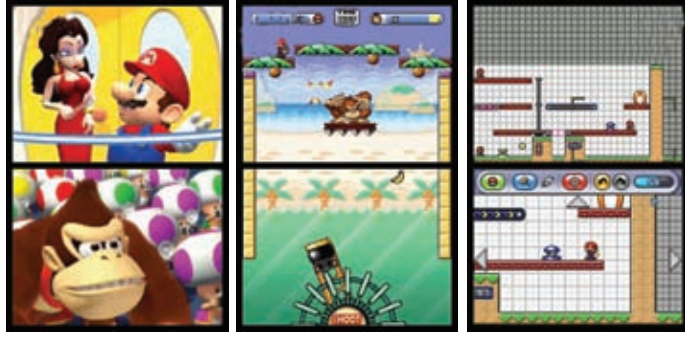


MARIO VS. DONKEY KONG 2: MARCH OF THE MINIS



TABİİ Kİ MARIO DÖVER!

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



Nintendo'nun iki kahramanı, yeni bir hesaplaşma için karşı karşıya geliyor ama biz tabii ki Mario'nun tarafını tutuyoruz. Üstelik bu kez bir değil, bir sürü Mario var elimizin altında.

March of Minis, aslında son derece basit bir bulmaca oyunu. Çeşitli tuzaklarla ve ödüllere zenginleştirilmiş odalarda, Mario'larınızı çıkış kapısına ulaştırmaya çalışıyorsunuz. Ve nispeten daha karmaşık bir düzene sahip sıradaki odaya gidip oradaki Mario'ları da çıkarıyorsunuz. Oynanış bu olunca, oyunun geri planına bir öykü yerleştirmek için Nintendo epey uğraşmışsa da başarılı olamamış. Ama zaten böylesi bir oyunda hikâye arayanlarla tanışmak isteriz...

Oyun, Donkey Kong'la Mario'nun rekabetine vurgu yapsa da vaktinizin çoğu daha ufak tefek düşmanları pataklamakla geçiyor. Kapanlara yakalanmamak için pembe bloklarla yol yapmak, topladığınız çekiçlerle Donkey

Kong'u bayıltmak, engelleri yıkarak arkasındaki ödüllere ulaşmak, oyundaki diğer aktivitelerimiz.

March of Minis'in oynanışı DS'in stylus'uyla Mario'yu itirme, çevirme, durdurma ve zıplatma esasına dayanıyor. Bu iş dışında asansör kullanmak için düğmeye basmak, kayan bantların yönlerini değiştirmek gibi basit tıklamalar yapıyorsunuz. Her yaştan insanın kolaylıkla kavrayabileceği bu oynanış, March of Minis'i özellikle küçük çocuklar için ideal bir oyun haline getiriyor. Bizzat 3,5 yaşındaki ikiz yeğenlerim üzerinde test ettim, ikisinin de televizyondaki Garfield'ı bırakıp oyuna kilitlenmesinden sonucun çok başarılı olduğunu söyleyebilirim.

Yetişkinleri saatlerce oyalayabilecek bir oyun değil belki ama March of Minis'i yakınızın olan ufaklıklara alıp, onlar izin verdiği müddetçe arada bir siz de takılabilirsiniz... ■

Serpil Ulutürk

LEVEL NOTU: 80



RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE

UFACIK ALET İNSANI NASIL DA KORKUTUYOR

PLATFORM: Nintendo DS YAPIM: Capcom DAĞITIM: Nintendo Türkiye FİYAT: 89YTL TÜR: Survival-Horror



RE1'i oynamamış olanlar için ideal çünkü 1996'daki oyun bire bir aktarılmış. Rebirth mod ise, RE1'i oynamış olanlar için sürprizlerle dolu. Bu modda birkaç yeni bulmacayla karşılaşacak, yerlerini ezberlediğiniz düşmanları farklı yerlerde göreceksiniz ve FPS kamerasına geçip zombi kesebileceksiniz. En son söylediğim şey için bile bu oyun alınır aslında. Bazı odalarda bu FPS kamerasına geçiyor ve bıçakla üstümüze gelen zombileri, ekrana farklı yönlerde dokunarak kesiyoruz.

Oyunun ruhu bozulmasın diye (mi?) oynanış büyük ölçüde korunmuş. Ama 180 derece dönme ve L tuşuyla (RE4'teki gibi) anında bıçak çekme imkânı sağlanmış. Bu, özellikle Chris'le oynarken oldukça işe yarıyor (çünkü oyunda Jill normal, Chris ise Hard seviyeyi temsil ediyor ve Chris'in cephanesi çok az).

Bu ufacık kartuşa sığabilen RE: DS berabere iki yeni multiplayer özelliği de getirmiş. İlk "FPS kamerasında en çok kim zombi kesebilecek" yarışması. Aynı oyuna sahip bir arkadaşınız varsa güzel bir bölüm burası. Eğer daha uzun bir mücadele isterseniz, arkadaşınızla oyunun farklı yerlerinde başlayıp aynı oyunu "Kim daha önce, daha fazla puanla bitirecek?" yarışması düzenleyebilirsiniz. Oyunun çamurlu grafiklerine ve vızlı seslerine katılacak düzeyde sinirlere sahipseniz, Deadly Silence'i kesinlikle öneririm. ■

Volkan Turan

LEVEL NOTU: 80

■ Göz kamerasına geçip zombileri işte böyle rendeliyorsunuz.



Sayfaya "İşte yeni bir RE oyunu daha, oley!" diye bakanlar için çok üzgünüm çünkü Deadly Silence maalesef yeni bir Resi oyunu değil. Ama ilk Resi oyununu sevmişler ve kaçırmışlar için büyük bir nimet. Çünkü 1996'da çıkan oyunun biraz üzerinde oynanmış halini, DS'in ufacık kartuşu içinde taşıyor.

VİRÜSÜN BAŞI BURDA

Capcom, eski ve yeni oyuncular için oyuna iki mod eklemiş. Classic mod, daha önce



UNTOLD LEGENDS: THE WARRIOR'S CODE

HER ZAMAN ANLATILMAMIŞ BİR EFSANE BULUNUR

PLATFORM: PSP YAPIM: Ubisoft DAĞITIM: ARAL İTHALAT FİYAT: 119YTL

WEB: untoldlegends.station.sony.com/thewarriorscode/ TÜR: Aksiyon/RYO



■ Boss mücadeleleri gayet karışık; kimin eli kimin cebinde bilemiyorsunuz.

Coven Member



iyileşmiş. Karşınıza çıkan yaratıkları, böcekleri kestiginizi hissedebiliyorsunuz ama yapılan saldırı sadece bir yönü hedefleyebildiğinden geride kalan düşmanlar sizi ısırarak için zorlanmıyor. Normal atağın yanında

bir büyü, bir de ikinci silah kullanabiliyorsunuz. Silahlar arasındaki geçişler de hızlı olmuş. Ama blok sistemi nedense oldukça yavaş kalmış.

Grafiklerde ve fon müziklerinde epik bir savaşın ortasında olduğunuzu hissettirmeye çalışmışlar ve bunda da başarılı olmuşlar diyebiliriz. Bazı bölümlerde Conan'ın kardeşi olduğunuzu düşünebilirsiniz. Ama zaman geçtikçe büyük bir sorunla karşılaşılıyor. O da oyunun bir süre sonra RYO'luktan "önüne geleni kes" türüne kayıyor oluşu -ki bu oyunu birkaç saatte öldürmeye yeterli olmuş. Oyunun bir kısmını tek tuşa basarak geçiriyorsunuz. Onca konuyu, topladığınız esyayı, level'ları heba ediyorsunuz. Bu sayede Ubisoft Untold Legends'in lanetinden kurtulamamış, oyunu eline yüzüne buluşturmuş. Aynı şeyin Dark Kingdom'ın da başına gelmemesini diliyoruz. ■

Volkan Turan

LEVEL NOTU: 60

GİDENİN ARKASINDAN AĞLAMAYALIM

Öncelikle şunu belirteyim, TWC ile ilk oyundaki hatalar kısmen düzelmiş. Düzelmış ama yerine yeni sorunlar gelmiş. Dövüş sistemi

FIELD COMMANDER

DENİZALTILARI, APACHI'LERİ, SNIPER'LARI HAZIRLAYIN.

PLATFORM: PSP YAPIM: Ubisoft DAĞITIM: ARAL İTHALAT FİYAT: 119 YTL

WEB: <http://fieldcommander.station.sony.com/> TÜR: Sıra tabanlı strateji



■ Savaşlar kuşbakışı kameradan yakın çekime geçiş düşmanı nasıl püskürttüğünüzü gösteriyor ve gaza getiriyor.



■ Asker yağmur, çamur, kar dinlemez.

oluyoruz.

Oyun alanını oluşturan yer şekilleri oldukça gerçekçi. Dağlar, kayalar, ağaçlar gibi doğal öğeler stratejimizin önemli bir kısmını oluşturuyor. Örneğin ağaçları devirerek bir filo arkadan saldırabilir veya bir dağın arkasına saklanıp düşmana sürpriz yapabilirsiniz. Böyle satranç gibi, onlarca birimlik bir savaş meydanında oynamak gerçekten keyifli.

Oyunun görev kısmı hoşunuza gitmedi diyelim. Sony, bunu da düşünüp oyuna geniş bir multiplayer seçeneği eklemiş. İster Sony Online üzerinden kıtalar arası oynayabilir, isterseniz de WiFi ile arkadaşınıza karşı savaşabilirsiniz ki biz bunu denemenizi kesinlikle öneririz çünkü müthiş keyifli oluyor. Bir Pro Evo, bir Street Fighter hatta satranç etkisi gösterebiliyor diyebiliriz. Kısacası PSP'si olup da sıra tabanlı strateji oyunlarını severler kesinlikle Field Commander'da aradığını bulacaktır. ■

Volkan Turan

LEVEL NOTU: 80

PSP'mizde yeri geldi balon gibi hobidik gubidik oraya buraya zıpladık, yeri geldi aduket attık, dövüştük, yeri geldi mesafe tanımaksızın goller attık... Ama hiç ordu yönetmemiştik. En sonunda Field Commander geldi ve bu eksikimizi giderdi.

YES, SURE!

Field Commander'ı (FC) çekici kılan şey sıra tabanlı bir strateji oyunu oluşu. 20'ye 20 karelere bölünmüş birçok haritada, düşmanı sahip olduğumuz cephaneye, teçhizatla, askeri araçlarla yenmeye çalışıyoruz. Karadan, havadan ya da sudan saldırabilen birçok birimimiz var. İlk görevlerde sadece karadan tanklara, Spec Op'lar gibi çok güçlü olmayan birimlere sahip olsak da oyunda ilerledikçe vurdu mu inlethen daha güçlü birimlere ulaşıyoruz. Her başarılı saldırımız bize para olarak geri dönüyor ve bu paralarla üslerimizden ihtiyacımız olan birimler üretiyoruz. Birkaç görevden ve yeterli paradan sonra çok kapsamlı bir orduya sahip





Tuna Şentuna
tsentuna@level.com.tr

BİR ASKERİN ANATOMİSİ

Yeri geldi 200 metre uzaklıktaki markete gitmeye üşendim. Yeri geldi incir çekirdeğini doldurmayacak bir nedenden bağırdım, çağırdım. En eğlenceli işe sıkıcı dedim, en güzel geceyi kötü buldum. Elimdekiler vardı, değerlerini sanki bilemedim.

Ertledim, iteledim, kaçtım, saklandım, ama sonunda askere gitmem gerekti. Eylül ayında ise, Nisan ayından beri bağlı bulunduğum birlikten ayrıldım. İşin en ilginç yanı, sıradan hayatımdaki her şeyi, ama abartısız her şeyi özlemiş olmamdı. İnsan evinde oturup duvara bakmayı düşler mi?

Şimdi size daha da ilginçini anlatacağım. Her gün 20 kez saate baktığım, her gün önümdede kaç hafta kaldığımı hesapladığım askerlik, orada edindiğim birkaç arkadaşım değerli. Zaten iki elin parmaklarını geçmeyecek kadar "devre arkadaşım" vardı. Serkan "Binbaşıya araba lazım" Taşkan, tanıdığım en ilginç insanlardan biri oldu. Bir insan hem sakın, hem grip, hem de her saniye sizi sırtında taşıma isteğiyle yanıp tutuşabilir mi? Olabiliyormuş meğerse. Şükrü "Kuruttun alayı" Gökyar, alayın bahçıvanı olarak yazın sıcaklığında dağ, tepe dolaştı. Sonunda da 100 kilo verdi, tığ gibi oldu. Antalya'da gününü gün ettiğini biliyorum, yazın oradayım. Buğra "Araç komutanı olmam ya!" Doğru, tüm dakikalarını panik yaparak geçirdi. "Arama olacak, kısa dönemler ayvayı yiyecek" diyerek, görevli olarak bulunduğu nizamiyede sonunda kafayı yedi. Sanırım şu sıralar ancak kendine gelebilmiştir. Alper "10.000\$ maaş alıyorum" Şen, 156 gün boyunca sakinliğini koruyarak herkesin beğenisini kazandı. Aslen o da tüm patlamaları içinde yaşamış da, haberimiz yokmuş. Alayın kantincileri ve "Hazır Kıta" arkadaşlarım Umut ve Zafer; her günü dışarıda geçirerek kiskançlıktan çıldırmamızı sağlayan, tek Ankara'lı "devrem" Kaan da askerlikten bana kalan yegâne değerli isimler.

Önce İngilizce öğretmeni, arada alayın en aktif nöbetçisi olduğum ve eğitim çavuşu olarak bitirdiğim askerlikten geriye kalan, ileride başarılı olacaklarına adım gibi emin olduğum öğrencilerim Melih, Mehmet, Merve, Gamze ve Gökhan'a da selamlarımı yolluyorum. Siz de olmasaydınız bir bitkiye dönüşmem an meselesiydi.

Bu ay, bu köşeyi kişisel çıkarlarıma alet ettim, ama bunu yapmam gerekiyordu. Gelecek ay da komutanlarıma ve alayda geriye kalan 200 askere selam göndererek canınızı daha da fazla sıkacağım! ■

ELVEDA CLOVER STUDIOS...

» God Hand, Okami ve Viewtiful Joe gibi orijinal yapımların arkasındaki başarılı oyun firması Clover Studio, Capcom tarafından kapatılıyor. 2007'nin Mart ayında yasal anlamda kapanacak olan firmasının kapanış nedeni ise belirsiz. Bir teori, Devil May Cry'nin yapımcılarından Hideki Kamiya ve Steel Battallion ve Viewtiful Joe'nun arkasındaki isim Atsushi Inaba'nın yaz aylarında şirketten ayrılması etrafında yoğunlaşıyor. Capcom'la tamamıyla bağlarını koparmayan bu iki isim, aynı Resident Evil'in yaratıcısı Shinji Mikami gibi sözleşme usulü çalışacaklar. Sonuçta bize Clover Studio'dan üç güzel oyun kaldı; daha fazlasını da belki başka bir firma ismi altında görürüz belki, kim bilir... ■



MÜZİK EŞLİĞİNDE TETRİS

» PSP'lerimizin vazgeçilmezi Lumines'in devamını bu ay içerisinde beklerken, Lumines'in tadını büyük ekranda çıkarabileceğimizin haberini de aldık. Xbox 360 için hazırlanan, ekstra özelliklerle donatılmış, makyajlı Lumines Xbox Live Arcade üzerinden dağıtılacak. Yani oyunu internetten indirmiş olacaksınız. Oyunda bir amacınız olsun diye eklenen ve Xbox Live'a hizmet özel-



liği taşıyan Gamerpoin'tlerin de nasıl kazanılacağı açıklandı. Örneğin 60 saniyelik Time Attack modunda 70 blok silmeyi başarabilirseniz, bu size 20 Gamerpoin olarak geri dönecek. Toplamda,

bu tip oyunları oynayarak 200 puan biriktirme şansınız bulunuyor. Birisi size o blokları niye manyaklar gibi yan yana getirdiğinizi sorduğunda, artık verecek bir cevabınız olacak. Xbox 360 için Lumines şu sıralar piyasada olmalı. ■

BİR GARİP OYUN DAHA

» Killer 7'in ne olduğunu anlatana, oynadıktan sonra neler yaşadığımızı anlatana kadar bayağı bir zaman ve efor harcamıştık. Grasshopper Manufacture'ın ünlü ismi Goichi Suda, yarı-



rattığı üründen son derece memnun kalmış olacak ki (gerçi güzel oyundu, ama çok kısıtlı bir kesim oyunun tadını çıkarabili), yeni ve yine cel-shade'li bir

oyun üzerinde çalışıyor. Heroes adındaki oyun TGS 2006'da tanıtıldı ve yine garip kurgusu ve bol vahşetle dikkatleri üzerine çekmeyi başardı. Wii'ye özel oyunlar arasına girmesini beklediğimiz Heroes hakkında bir şeyler öğrendiğim an size de bildireceğim. Sonra Killer 7'de olduğu gibi işin ucu kaçıyor, neler döndüğünü anlayamıyoruz. ■

GİTAR ÇALMAYI BİLMEK YA DA BİLMEMEK..

➤ Açıkçası gitar çalmaya ben de merak saldım zamanında. Annemin bir klasik gitarı vardı, onu elime alıp saçma sapan melodiler üretmekle geçmişti hayatımın bir bölümü. Sonra piyanoya merak saldım, piyanist oldum. Harmonix'e de buradan sesleniyorum: Bir dahaki oyununuzda enstrüman olarak piyano seçin. Tabii onun aparatını satmak, evlere uygun hale getirmek, taşınabilir yapmak da var, ama orası beni ilgilendirmez!

Konumuz dahilindeki oyunun ismiyse elbette ki artık hepimizin yakından tanıdığı Guitar Hero ve onun devamı Guitar Hero II. Harmonix'in mükem-



mel oyunu Amplitude'dan sonra daha moda uygun bir yöne saparak ürettiği Guitar Hero, devam oyununa hem PS2, hem de Xbox 360'da merhaba diyecek. Yıl sonunda PS2'de, 2007'nin birinci çeyreğinde Xbox 360'da olması beklenen Guitar Hero II'de tam 55 şarkı var ve bunların tamamı da açıklandı. Guns'n Roses, Alice in Chains, Megadeth, Aerosmith, Black Sabbath, Nirvana, Kiss, Van Halen, Dick Dale ve Anthrax gibi ünlü isimlerin parçalarını çalmaya çalışarak gecemi gündüzlerimize karıştıracağız. İşin daha da güzel yanı Xbox 360 sahiplerini ilgilendiriyor. Xbox Live üzerinden yeni özellikler indirilebileceği ve hatta bunların arasında yeni parçalar olduğu da söylenti olarak dolaşiyor. ■

OBLIVION'A DAHA GERÇEKÇİ BİR BAKIŞ

➤ Geliyor, geldi derken hem PC'ciler, hem de Xbox 360 sahipleri Oblivion'la tanıştı. Ben hala oynamadım, orası da benim ayıbım. Bu ayıbımı örtmek için de PS3'ü beklemeye karar verdim, zira yapımcı firma Bethesda'ya göre Oblivion'un grafikleri en iyi PS3'te olacaktır. Daha detaylı bir tanımla, yeni shader düzenlemesiyle, çevrede gördüğünüz yakın nesnelere uzak nesnelere birbirine daha iyi harmanlanacak ve aralarında detay farkı göremeyeceksiniz. Burada tam olarak ne anlatılmak isteniyor, onu da ancak bu ay içerisinde, Oblivion PS3'le birlikte piyasaya çıktığında anlamış olacağız. Unutmamdan ekleyeyim; Oblivion'un PS3 versiyonuna 10 ila 20 saat arasında bir sürede bitirilebilen "Knights of the Nine" adında bir görev ekleniyor. ■



BİRAZ RYO, BİRAZ BULMACA VE BİR ADET DS!

➤ Nintendo DS sahibi güruhumun bir üyesiyseniz, ya da bu cihazı almak için fırsat kolluyorsanız, Level-5'in size güzel bir haberi var. Dark Chronicles ve Dragon Quest gibi kaliteli yapımların ardındaki Level-5, Professor Layton and the Mysterious Village adındaki oyunuyla DS'e kaliteli bir RYO getirmeyi amaçlıyor. Fantastik kurgusu ve beyninizi çalıştırmaya neden olacak bulmacalarıyla dikkat çeken uzun isimli oyunumuz, Şubat ayında Japonya'da piyasada. Bir ihtimal Japonya çıkışıyla birlikte Avrupa versiyonunu da göreceğimiz söyleniyor. ■



STRES ATMANIN EN PAHALI YOLU

➤ Gelmişsiniz eve. İşte/okulda/her neredeseymişsiniz, canınızı sıkılmışlar, şuranıza gelmiş artık. Ne yapmalısınız? Elbette ki PS3'ünüzü açıp bir tur Fight Night Round 3 oynayacaksınız! Tabii önce PS3'ün, ardından da oyunun çıkması lazım, ama siz yine de ümidinizi kaybetmeyin. "Xbox 360'da



ben bu oyunu çoktan oynadım, sen ne zirvayıyorsun?" diyorsanız da, şu grafiklere bir bakın derim. Xbox 360'tan daha detaylı olacağı açıklanan modellemeler, tamamı birinci kişi kamerasıyla oynanan yeni oyun modu, "Get in the Ring"le buluşuyor. Bunlar da yetmediyse, Sony Online'dan arkadaşlarınızla kapışabileceğinizi, puanlarınızı paylaşabileceğinizi ve ekstralar indirebileceğinizi de belirteyim. ■

ACE COMBAT VARKEN...

» The Belkan War'un başında debeleniyorken, yeni bir uçak aksiyonu oyununun ismi geldi kulağıma. Codemasters ve IR Gurus'un ortaklaşa çalışmasından doğan isim Heatseeker, PS2, PSP ve Wii için hazırlanan bir uçak aksiyonu. Macera ve gerçekçilik bölümü bir kenara itilmiş olan oyun, it dalaşı (dogfight) üzerine yoğunlaşacak. F-22 Raptor, F-15 Eagle, F35 Lightning II ve Rus SU-47 Berkut gibi uçaklarla, Amerika, Kara-



yip Adaları, Uzak Doğu ve Antartika üzerinde heyecanlı savaflara katılacağız. "Impact Cam" adı verilen özel bir kamera açısıyla da, kaynağından çıkan bir füzenin nasıl hedefine ulaştığını izleyebileceğiz. Wii'nin fantastik kontrolörünün bu oyunda nasıl kullanılacağı hale belirsizken, grafiklerin son derece dandik gözükmesi de beni üzmedi değil. Çıkış tarihi 2007'nin birinci çeyreği. ■

HAKKINDA HİÇBİR ŞEY BİLİNMEYEN, MÜTHİŞ YAPIM!

» Star Ocean ve Valkyrie Profile isimlerini duyduğunuzda "HP, Mana, Magic, NPC" diye sayıklamaya başlıyorsanız, bir Xbox 360 alsanız iyi olur. Nedeni basit: Belirttiğim iki oyunun arkasındaki isim Yoshiharu Gotanda Xbox 360'a yepyeni bir RYO hazırlıyor da ondan. Oyun hakkında, tek kelimeyle hiçbir şey bilmiyor maalesef. Ne hikaye, ne karakterler, ne de oynanış... Ama dilerseniz kenardaki ekran görüntüsüne bakıp biraz moral bulabilirsiniz. Infinite Undiscovery, bilinmeyen bir zamanda, Xbox 360'ta... ■



HEY, ÖNDEKİ EJDERTHAYI TAKİP ET!

» Günümüzde nasıl bir taksiye biniyorsak öndeki arabayı takip etmek için, geçmişte de bu işlemede ejderhalar yardımı-mıza koşuyordu. Hatta savaşlarda da hatırı sayılır bir yere sahiptiler. Fantezi adı verilen bu tür hikayelere de PS3 dilinde Lair diyoruz ve Lair'ı hepimiz seviyoruz. Öncelikle grafiklere bakalım. Tamam, şahane. Oynanışa dönüyoruz ve Sixaxis'in hareket algılamaya özelliğinin devrede olduğunu görüyoruz. Yani üstünde bulunduğumuz ejderhayı sağa sola döndürmek için gamepad'imizi ilgili yöne çevirmemiz yeterli olacak. Lair'ı hazırlayan firma Factor-5 ve bu ismi Star Wars: Rogue Leader'dan da tanıdığımız için içimiz rahat. Bir PS3 edindikten sonra, gözünüzü bu oyundan ayırmayın. ■



GOD OF WAR'U 1080i'DE OYNAMAK

» HDTV sahibiyse, bilirsiniz ki o muhteşem televizyona PS2'yi bağladığınızda dünyanın en kötü görüntüsüne katlanmak zorunda kalırsınız. İşin garip olan kısmı, Sony PS2'nin donanımına HDTV desteği bile eklemiş, ama bu desteği gizleyip bırakmış. PSP'ye çıkardığı TV aparatıyla gündeme gelen Xploder firması da bu açığı yakalayarak yeni ürününü piyasaya sürdü. Yaklaşık 40\$ civarında satışa sunulan pakette bir adet disk ve bir de HDTV sinyallerini televizyona iletecek kablo bulunuyor. Diski takıp dilediğiniz çözünürlüğü seçiyor ve ardından oyunu takıp seçtiğiniz oyunu çok daha net bir şekilde TV ekranında görüyorsunuz. Hazır PS3'ün Avrupa çıkışı da ertelendiğine göre, belki de PS2'nizin ömrünü biraz daha uzatmak istersiniz. ■



EVDE, OKULDA, HER YERDE YILDIZ SAVAŞLARI

» PSP'de sanırım bir tane Battlefront II gör-dük Star Wars adına, başka da bir oyunla karşılaşmadık. Star Wars ihtiyacınızı Battlefront II'yle



atamadıysanız, Aralık ayında çıkacak olan Star Wars: Lethal Alliance ile kendinize gelebileceksiniz. Üç ve dördüncü bölümler arasını konu alacak hikayede, Prenses Leia için

çalışan bir grup askeri kontrol edeceğiz. Amacımız da Death Star'ın AutoCad çizimlerini çalıp kaçmak. Tabii bu sırada bir ton olay da başımıza

gelecek ve yan görevlerle de uğraşacağız. Tamamı aksiyon olması beklenen yeni el Yıldız Savaşları, umarım iyi bir oyun olur da, şöyle kaptırıp gideriz. ■

DOKTOR OLAMADIM DİYE ÜZÜLMİYİN

» Nintendo DS sahiplerini bir süre önce oynayıp kısa süre içerisinde kafalarını DS'e gömmelerine neden olan, bağımlılık yaratıcı doktorculuk oyunu Trauma Center, yeni görüntüler, yeni bölümler ve birçok ekstra özellikle birlikte Wii'ye geliyor. Önünüze çeşitli hastaların geldiği oyunda, sizin de amacınız çeşitli alet ve cihazlarla bu hastalıkları iyileştirmek. Tabii burada Wii'nin doğaüstü kontrolörü devreye giriyor ve onu ne kadar iyi kullanırsanız, hastalıkları o kadar çabuk ve etkili bir biçimde tedavi ediyorsunuz. Diyelim ki böbreği patlamış bir hastamız var. Toplamda 90 saniye içerisinde bu yarayı kapatmamız lazım. Hemen yarayı dikmeye başlıyoruz, ama bakıyoruz ki ödem oluşmaya başlamış (atıyorum bu arada). Lazer cihazımızla ödemi yok etmeye çalışırken kanama başlıyor! Paniklerseniz kaybedersiniz. Şimdi kanamayı yavaşça azaltmalı ve bu bölgelere antidot uygulamalısınız. İşte bu şekilde, bir süre sonra kendinizi gerçekten ameliyat yaparken bulacaksınız. Doktor adaylarına duyurulur. ■



YENİ NESİL KAPIDA

Dokunup hissedene kadar, tüm detaylar!

Yeni nesil programımızda bu ay, Japonya ve ABD'de PS3 çıkışı ve hemen onu izleyen Wii çıkışı var. Sonunda bütün yeni nesil konsolların rekabetine tanık olabileceğiz. Geçtiğimiz ay Nintendo'nun online özelliklerini anlatmıştık, bu ay ise PS3 online servisini, Nintendo'nun çıkmadan popüler olan WiiMote'unu ve Xbox Live'ı tanyacağız. Kemerlerinizi bağlayın...

SONY PlayStation 3



PS3 - En ateşli beş oyun

- 1- Mobile Suit Gundam: Crossfire
- 2- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- 3- f10w
- 4 -Heavenly Sword
- 5- Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots

Playstation 3 bu ay Japon ve Amerika'lı oyunseverlerin evlerine girmeye başlıyor. Dünyada en fazla konsol satın alan ama hep sona kalan Avrupalılar ise kuşkusuz yine avuçlarını yalayacaklar. Avrupa'nın Sony'ye tepkisi büyürken, konsolun "This Is Living" sloganlı sitesi ile kafa bulan www.thisiswaiting.com (beklemek budur) açıldı. Bu enteresan ve komik siteye bir göz atmanızı öneririm. PS3 Avrupa çıkışının mart sonrasına sarkma ihtimali devam ediyor.

Yeni PlayStation 480p, 720p, 1080i ve 1080p çözünürlüklerini destekliyor, ses konusunda ise Dolby Digital 5.1, DTS, AAC, PCM 7.1 gibi seçenekler sunuyor. Çok çeşitli video standartlarını oynatabilen konsol güncellemelerle yeni çözümleri de alabilecek. PS3, CD'lerdeki müzikleri sabit diske MP3, AAC ve ATTRA3 formatlarında 352Kbps'a kadar kaydedebilecek, hatta internette parça bilgilerini de alabilecek. Sabit disk ve online özellikleri sayesinde makine tıpkı PSP gibi sürekli güncellenecek. Makinesini bilgisayar gibi kullanmak isteyenler için Terra Soft'un Yellow Dog Linux v5.0'ı da bu aya hazır ediliyor. Tek tıkla kurulabilen ya da gelişmiş sürümü olan işletim sisteminin yanında web tarayıcı, kelime işlemci ve diğer yaygın ses, video, internet ve ağ yazılımları da verilecek.

Sony'nin kontrol cihazının adı Dual Shock 3 değil, "Sixaxis" oldu. Bluetooth kullanan ve hareket algılama yeteneği olan yeni "altı eksenli" kolda titreşim maliyetle ilgili bir nedeni olduğu açıklandı. Japonya'da Sixaxis 33 Euro, PS2 hafıza kart okuyucusu 10 Euro ve Bluray uzaktan kumanda 24 Euro'dan satışa çıkacak.

Playstation Network Platform'u tanıyalım

Sony'nin beş yıl gecikmeyle de olsa Xbox Live'a en güzel cevabı PNP olacak. Tepe-den tırnağa online için tasarlanan PS3 ile 40 kişilik bir oyun oynanabilecek, demo-

lar, güncellemeler ve diğer içerikler indirilebilecek, yeni veya klasik oyunlar satın alınıp indirilebilecek ve arkadaşlarla muhabbet mümkün olacak. PS3'ün çıkışından itibaren hizmete başlayacak olan PNP'de hesap açmak, profil ve arkadaş listesi oluşturmak çok kolay. İsterseniz ana hesabınızın yanı sıra evin diğer üyeleri için sınırlı hesaplar oluşturabileceğiniz; örneğin çocuğunuzun her ay Playstation Store'da harcayabileceği miktarı belirleyebilirsiniz. Servisin en güzel özelliği kuşkusuz Nintendo'nunki gibi ücretsiz olması. Online cüzdanınıza aktaracağınız paranızı ise sadece Sony'nin içerik mağazası PS Store'dan alışveriş yaparken ya da devasa online oyunlara üyelik öderken kullanacaksınız. PS Store'da fiyatlar "puan" adı altında gizleniyor, olduğu gibi bölgesel kurla gösteriliyor (biz YTL veya Euro göreceğiz) ve kasaya gittiğinizde cüzdanınızdan ödeniyor. Böylelikle başka kimseye kredi kartı numaranızı vermenize gerek kalmıyor. Mağazada ürün görüntüleme ve filtreleme çok kullanışlı tasarlanmış; zarif arayüzü ile Xbox Live Marketplace'e hayli üstünlük sağlıyor. PS Store'dan, kaçırdığınız PS, PS2 ve PSP oyunlarını da satın almanız mümkün olacak. Syphon Filter ve Twisted Metal şimdiden hazır. İleride buradan müzik ve filmlerin de satışının yapılması planlanıyor. Belki bir gün Le-vel'i bile PS3'ünüzden okursunuz.

Sistemin diğer yarısı olan arkadaşlarınızla yapabileceğiniz için "Messenger ile olanların hepsi" şeklinde bir açıklama yerinde olacaktır. İsterseniz mesajlarınız oyun içerisinde küçük kutularda görüntülenebiliyor, fakat şimdilik yanıt verme opsiyonunuz yok. İşinizi kolaylaştırmak için standart bir USB fare ve klavye kullanabileceğiniz. Video sohbet için yakında kamera ve kulaklık kiti de satışa çıkacak. Sony online konusunda da sağlam geliyor ama Xbox Live'daki oyuncu puan ve başarı sistemine yanıtı hala belli değil. Rekabet had safhada, ve ne mutlu ki bundan kazanan kesinlikle biz olacağız. ■



MICROSOFT Xbox360

Xbox360 - En ateşli beş

- 1- Gears Of War
- 2- WWE SmackDown vs. Raw 2007
- 3- Halo 3
- 4- Assassin's Creed
- 5- Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas

Yaklaşık bir senedir rahat hareket eden Microsoft da beklenen ciddi rekabetten ötürü atağa kalktı. Xbox360 için sınırlı süreli Xbox Live Gold üyelikleri dağıtmaya, İngiltere ve Japonya'nın önde gelen şehirlerinde tanıtım kampanyaları düzenlemeye başladı. Viva Piñata, Gears of War gibi yeni oyunlar, Marble Blast Ultra ve Street Fighter II gibi Live Arcade oyunları ve aksesuarlar oyuncular tarafından denenebiliyor. Xbox Japonya patronu Takashi Sensui, firmanın 2007 yılında Japonya'da nihayet umduğunu bulacağını iddia etti. Farklı ağız tadına sahip Japon'lara Blue Dragon, Lost Planet ve Dead Or Alive Xtreme 2 gibi oyunlarla hitap edilecek. Buna karşın Kutaragi'nin Japonya'da PS3 fiyatını %20 kılması işleri biraz güçleştiriyor. Daha temel bir sistemle Japonya'da 250 yerine 200'ya satılması planlanan X360'ın oldukça büyük bir sıçramaya ihtiyacı olacak, çünkü Ağustos'a kadar Amerika'da 2.4 milyon satan konsol, Japonya'da sadece 200 bin adet satılmıştı.



Valve'in Source motoru, Xbox 360'ın donanımını en iyi kullanacak şekilde optimize edildi ve XB Live desteği de eklenerek geliştiricilerin kullanımına sunuldu. Bu motor zaten Half-Life 2: Episode Two ve eşlikçisi Team Fortress 2 ve Portal için kullanılıyordu. Aynı oyun PS3 için de hazırlanıyor fakat motorla ilgili ortak bir çalışma yok. HD-DVD oynatıcı eklentisi ise bu ayın ortasında 2007'den satışa sunulacak. Pakette Peter Jackson's King Kong filmi ve Xbox 360 Universal Media Remote isimli uzaktan kumanda yer alacak. Ayrıca Ocak 2007'den itibaren Xbox360 işlemcisinin 65 nm prosesi kullanılarak üretileceği ve işlemcinin küçüleceği açıklandı. Bu sayede fiyat düşürülüp performans artırılacak ve ısınma sorunu da bir nebze önlenmiş olacak. Aktif kullanıcılara "fark olmayacak" açıklaması yapılsa da, bu değişikliğin cihazın stabilitesini olumlu yönde etkileyeceği düşünülüyor.

Microsoft Games Studio genel müdürü Phil Spencer X360 çıkışında birinci parti oyunlara çok yüklenediklerini, ardından gelen boşlukta 210 gün rafları tazeleyemediklerini ve yanlış yaptıklarını kabul etti. Durumu piyasada yalnız kalmalarına bağlayan Spencer, artık çok hazırlıklı olduklarını, Viva Piñata, Gears of War, Crackdown, Forza, Mass Effect, Fable 2 ve Halo 3 ile müthiş bir çıkış yapacaklarını ve yılbaşı için

NINTENDO Wii

Wii - En ateşli beş oyun

- 1- The Legend Of Zelda: Twilight Princess
- 2- Super Smash Bros. Brawl
- 3- Metroid Prime 3: Corruption
- 4- Call Of Duty 3
- 5- Red Steel

Farklı kulvarlarda olmalarına rağmen yakın piyasaya çıkış zamanları yüzünden PS3 ve Wii arasında rekabet kaçınılmaz olacak. Sony Cell ve Bluray'ini, Nintendo ise dahiyane Wii-Mote'unu kullanarak insanları etkilemeye çalışacak. Wii Türkiye'de 8 Aralık'ta 749 - 799 YTL'den satılmaya başlanacak.

Nintendo, konsolları için çeşitli tanıtım kampanyaları düzenliyor ve Wii'nin firmanın en büyük çıkışı olacağı söyleniyor. Hali hazırda söz verilen iki milyon ünitenin hazır olduğu, hatta büyük ihtimalle 2006 sonuna kadar beklentilerin çok ötesinde olan 11 milyon adetlik üretime ulaşacağı belirtildi. Çıkışta önceden duyurulan oyunların yanı sıra çeşitli Nintendo platformlarından 30 klasik oyun ve 30 Mega Drive & PC oyunu da hazır olacak.

En ufak yeni nesil konsol olan Wii'nin tepesindeki kapak açıldığında dört Gamecube kol yuvası ve iki hafıza kartı yuvası görülüyor. Cihaz SD kart yuvasına ve çok yetenekli bir fotoğraf görüntüleyicisine de sahip. Disk sürücüsünü aydınlatan tatlı mavi ışık ise oyun çalıştığında sönüyor. Opera Internet tarayıcısı, Haziran 2007'ye kadar ücretsiz olarak Wii Shop Channel'dan indirilip kullanılabilir. Sonra da kullanmak isteyenler programı Wii puanları ile satın alabilecekler. Nintendo, online dağıtım yaygınlaştırmak adına oyunlarını mümkün olduğu kadar mağazalardan uzak tutmaya karar verdi. İlk adım olarak The Legend of Zelda: Twilight Princess'in mağazalara satışları kısıtlandı.

Nintendo, oyun geliştiricileri için LiveMove isimli geliştirme aracını piyasaya çıkardı. Yeni kit sayesinde yaptığınız hareketler anında wii-mote'a öğretiliyor ve yaratıcılıklar özgürleştiriliyor. 2500\$'lık LiveMove ile kovboy kementi, samuray kılıcı ve şefin yemek pişirme taktikleri beş dakikada hayat bulacak.



Wii-Mote'u tanıyalım

Nintendo'nun rekabetteki en büyük kozu olan Wii-Mote (Wii Remote) hareket algılayabilen, ama Sixaxis'den çok farklı bir oyun kontrol cihazı. Bluetooth kullanan sistemde on metrelik menzilde en fazla dört Wii-mote aynı anda çalışabiliyor. Televizyonun altına veya üstüne, yere paralel olarak yerleştirilen bir sensör ile kullanıldığında tutulduğu yeri algılayan optik alıcısının yanı sıra, cihazın üç eksenli ivme ve eğim algılayıcıları da var. Böylelikle havada hareket ettirilerek raket, sopa ya da silah gibi kullanılabilir. 20 cm'lik sensörün üzerinde sekiz adet LED var ve yoğun ışık koşullarında sorun çıkartabiliyor.

Wii-Mote iki kalem pille 60 saate kadar çalışabiliyor. Pilleri çıkartmadan şarj etmek ise mümkün değil. Dahili 6 KB hafızası Mii'nizi saklamaya ve transfer etmeye yarıyor. Ayrıca cihazın üzerindeki hoparlörlerden ve televizyondan farklı sesler geliyor. Örneğin bir ok attığınızda önce Wii-Mote'dan, hemen ardından televizyondan ses geliyor ve uzaklık hissi sağlıyor. Nereye sığdırmışlar bilinmez ama cihazın titreşim özelliği bile var. Birçok oyun bu kola özel yapılıyor ama siz isterseniz



kolu yan çevirip bir NES kolu gibi de kullanabilirsiniz. Wii-Mote'u Wii Zapper adındaki kabzaya benzeyen aparata takarak silahlı oyunları da oynayabilirsiniz. İsterseniz Wii-Mote'a iki düğme ve bir analog koldan oluşan Nunchuk'u da bağlayabilirsiniz. Nunchuk'u öteki elinizde tutup analog gerektiren oyunları oynayabilir, ya da hareket algılayıcısı sayesinde her iki elinizi de kullanarak boks oyunu oynayabilirsiniz. Bu kontrol yöntemlerinden hiçbirisini sevmerseniz klasik bir Wii kolu da satın almak mümkün. ■

160 oyuna sahip olacağını söyledi. Microsoft Ar-Ge'den Chris Lewis ise yeni Xbox'un ön çalışmalarının başladığını duyurdu. MS konsol piyasasına Xbox ile en son girmiş ama X360 ile ilk çıkan olmuştu.

Xbox360 oyuncu puanlarını seviyor ama sabredemiyor ya da zaman bulamıyorsanız Levelmy360.com'dan puan alabilirsiniz; siz yeter ki paradan haber verin. 500 puan için 40\$ alan siteye talebinizi iletip hesap bilgilerinizi veriyorsunuz, uzman oyuncular sizin için seviyeleri atlıyor ve size iade ediyor.

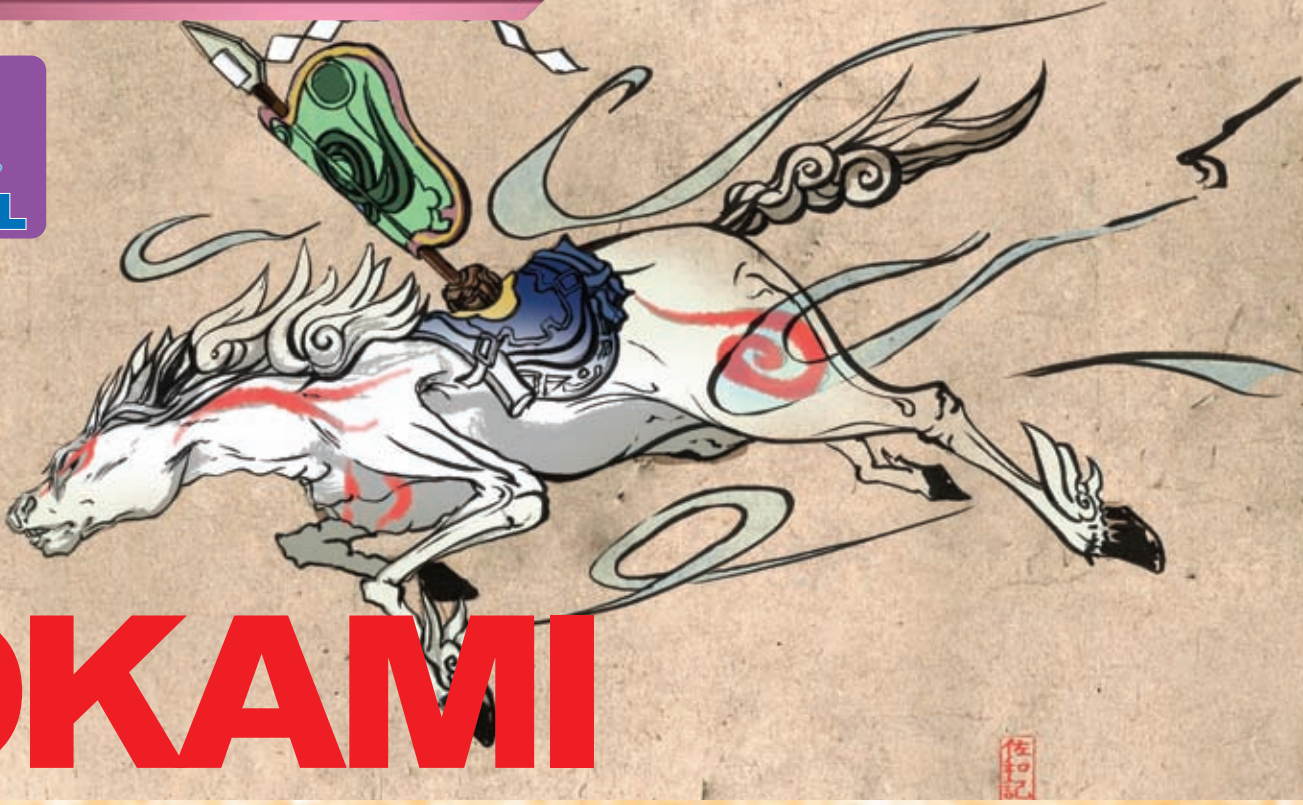
Xbox Live'ı tanıyalım

Microsoft 2004 yılında kurduğu Xbox Live ile şimdiye kadarki en sağlam konsol online servisine sahip oldu. Xbox Live ile kullanıcılar multiplayer oyunlar, arkadaş listeleri, sesli sohbet ve haberler gibi imkanlara sahip oldular. Servisin daha fazla imkan sunan silver ve gold üyelikleri de mevcut, fakat şimdilerde aynı hizmeti ücretsiz sunacaklarını duyuran Sony ve Nintendo'nun yüzünden bu üyelerin canları sıkılmaya başladı. Hali hazırda dört milyon kişi Xbox Live kullanıcıları ve bu sayının 2007 Haziran'ına altı milyonu bulması hedefleniyor. Konsolların online servisleri sayesinde paralı multiplayer oyun turnuvaları düzenlenmesi de mümkün oluyor.

Xbox Live Arcade servisi ile 50 mb'ı geçmeyen eski klasikleri, yeni küçük oyunları ve XNA ile geliştirilen oyunları indirip deneyebilirsiniz, beğenirseniz MS puanlarınız ile satın alabiliyorsunuz. XBLA ile Street Fighter II' Hyper Fighting, Sensible World of Soccer, Doom, Ultimate Mortal Kombat 3, Contra, Dig Dug ve Lumines Live gibi oyunları multiplayer oynayabilir, skor tablolarındaki yerinizi bulabilirsiniz.

Xbox Live Marketplace ise XBLA oyunları, demolar, fragmanlar, temalar ve güncellemeler gibi türlü çeşitli içeriklerin denenebilir ve satın alınabileceği online mağazanız. Para yerine MS puanlarınızı kullandığınız sistemdeki ürünleri isterseniz www.xboxlivepipeline.com isimli siteden de görüntüleyebilirsiniz. Online dağıtım sistemini pek seven EA Games hemen Madden NFL ve NCAA 07 oyunları için satın alınabilen paketler yayınladı bile. Bunların içinde ek stadyumlar, oyuncular gibi eklentilerin yanı sıra video strateji rehberleri ve hatta hileler bile var. Online dağıtım güzel görünse de her türlü içeriğin bu kadar paraya dökülmesi insanı korkutuyor da değil. ■





Aksiyon

OKAMI

Gemiyi en son kaptan terk eder...

Bugünlerde çevremdeki her şeyi bir başka algılar oldum. Sonbahar karısında bütün yapraklarını döken ağaçları gördükçe içimden üstlerine daireler çizmek geliyor, yeniden yeşillensinler diye. Akşamın karanlığı içimi daralttıkça balkona çıkıp gökyüzüne bakıyorum, acaba güneşi ne tarafa kondursam diye. Sivasız evleri, kırık dökük sokakları, her yana saçılmış çöp poşetleriyle canımı sıkan mahalelerde gözlerim solup gitmiş bir Guardian Sapling arıyor, onu hayata döndürürsem bütün semtin pırıl pırıl olacağına inanıyorum çünkü. Bir de şey var; arada bir içimden ululamak geliyor... Galiba ben Amaterasu olmak istiyorum. Ama siz anneme patolojik bir vaka olduğumu söylemeyin, o beni Level'da editör sanıyor.

Amaterasu, çevresini aydınlatacak kadar beyaz, uzun tüylü, çok hüznünlü uluyan, çok kahramanca savaşan, yaşlı bir kurt. Bir anda karşıma çıkıp ömrümden ŞİMDİLİK 35 saat çalan Okami isimli oyunun ana karakteri. Ben

de şimdi o 35 saatin nasıl geçtiğini anlatmak için buradayım ama benim yerime Issun konuşsun istiyorum, ben gidip Kamiki'nin bayırlarında eşeleneyim, çocuklarla balık tutayım, 100 yıl önce ölümüne neden olan Orochi'nin hesabını keseyim. Anlayacağınız durum fena, bu oyun gerçekten insanı kendi dünyasına mıknaş gibi çekiyor... Ama hikâyemi size anlatmak için elimden geleni yapacağım.

EFSANENİN DOĞUŞU

Sekiz başlı canavar Orochi'nin dadandığı küçük bir köydür Kamiki (lirik bir giriş oldu ama hikâye aslında epik). Köylüler Orochi'nin gazabından korunmak için her yıl bahar festivali sırasında ona bir kurban vermek zorundadır. Kurbanı kim olacağını Orochi seçer ve tercihi her zaman yeni yetme bakirelerden yanadır... Festivalin yüzüncü yılında Orochi bu kez köyün savaşçısı Nagi'nin sevgilisini almak için gelir. Bu uğursuz geleneğe daha fazla boyun eğmek istemeyen Nagi ise sevgilisini kurtarmaya karar verir ve canavarı yok etmek için inine gider. Ancak Orochi'yle boy ölçüşebilecek kadar güçlü değildir. Nagi tam

ölmek üzereyken, köyün esrarengiz kurdu Shiranui yardıma koşar. Kurt, kanının son damlasına kadar savaşır ama Orochi'yi alt edebilmek için bir mucizeye ihtiyacı vardır. Ve o mucize gerçekleşir.

Gökyüzünden inen bir kılıç yardımıyla Shiranui, düşmanı yok eder ama kendisi de ölmektedir. Nagi onu köye taşır ve kurt burada ölür. Yüzyıllık karanlıktan kurtulan Kamiki köylüleri, minnetlerinin bir ifadesi olarak Shiranui için bir anıt diker ve barış içinde yaşamaya başlarlar. Tam yüz yıl boyunca bu huzur ve refah ortamı devam eder ama sonunda kendini bilmez birini, istemeden de olsa Orochi'yi sonsuz uykusundan uyandıracak ve yeşil vadilerin yeniden karanlığa gömülmesine neden olacaktır... Böylece, yüz yıl önce bir kahraman olarak ölen Amaterasu ya da köydeki ismiyle Shiranui için de uyanma vakti gelmiştir. İki düşman son bir savaş için tekrar buluşmak zorundadır.

Okami'ye bu hikâyeyi dinleyerek başlıyoruz. Sonrasında ise yeni yeni mekânlarla genişleyen, sayısız yan hikâyeyle derinleşen bir konunun içinde buluyoruz kendimizi. Önümüzde çok uzun bir yol var çünkü efsaneyeye





Ri'e basarak, görüş alanınızdaki her şeyin bir tuval üzerine düştüğü siyah beyaz görüntüye bakarak istediğiniz değişikliği yapmak. Örneğin gökyüzüne bir daire çizerseniz güneş çıkıyor, daireyi kurumuş bir ağaca çizerek yeniden canlanmasını sağlıyorsunuz. Çatlak bir duvarın önünde çizip üstüne bir de fitil eklerseniz birazdan o duvarı patlatacak bir bomba yapmış oluyorsunuz. İsteddiğiniz yöne doğru rüzgâr estirmek, kırık köprüleri tamir etmek, bir kaynaktan aldığınız ateşle buz kütlelerini eritmek, su kaynaklarından fiskiyeler yapmak gibi önceden belirlenmiş ve zamanla kazandığınız 13 yeteneğiniz var. Bunları sadece çevrenizi güzelleştirmek için de kullanabilirsiniz, düşmanlarınızı alt etmek için de. Hangisini, nerede, ne için kullanacağınız sizin yaratıcılığınıza kalmış.

FIRÇA KILIÇTAN ÜSTÜNDÜR

Yaratıcılık demişken, sonradan hayal kırıklığına uğramayın diye bir noktayı vurgulamak gerekiyor. Okami'nin kendine has bu resim çizerek bulmaca çözme özelliği, oyun sırasında size bahşedilen tekniklerle sınırlı. Yani gelişigüzel bir şeyler boyamak, kendinize yeni teknikler geliştirmek gibi bir şansınız yok. Fakat yine de yaratıcılığınıza iş düşüyor. Örneğin bir düşmanı sadece mürekkebe bulayarak bir süreliğine görüşünü engelleyebilir, zaman kazanabilirsiniz ya da size doğru fırlatılan bir kötü büyüyü ufak bir esinti yaratarak sahibine iade edebilirsiniz. Öte yandan genel olarak neyi ne zaman kullanacağınız oyun tarafından belirlenmiş durumda, size sadece doğru cevabı bulmak kalıyor. Mesela bir mekândan çıkmamızı sağlayacak kapının önünde buz kütleleri varsa, oralarda bir yerde, bunu eritmenizi sağlayacak bir meşale bulacağınızı biliyorsunuz.

Okami'nin şimdiye dek görmediğimiz türden bir havası var. Yukarıda anlattıklarım, oyunun ciddi, disiplinli yüzü. Ama bir de resimli masal kitaplarından birinin sayfalarını çeviriyormuşuz gibi hissettiren neşeli, hisli, sevimli, doğa dostu bir yanı var. Yabani hayvanları beslerken, kurumuş ağaçları yeşertirken, insanların küçük dertlerini çözerken hep bu huzurlu havayı soluyorsunuz. Birbirinden çok farklı görünen



göre Amaterasu'nun güçleri, onun yokluğu sırasında doğanın 13 gücüne dağıtılmış durumda. O yüzden oyunda bir yandan kötülüğün yayıldığı toprakları temizlerken bir yandan da tanrısal güçlerimizi yeniden kazanmamız gerekiyor.

Tanrısal güçler deyince belki aklınıza kimse- nin kaçıp kurtulamayacağı depremler, dokunduğu her şeyi yakıp yok eden alev topları fırla-

tan yanardağlar, karşı koyulmaz silahlar falan yaratabilmek gibisinden yetenekler geliyordur ama hayır. Okami'de tanrısal güç deyince aklınıza tek bir şey gelmeli: Resim çizmek. Oyun bize doğa üzerinde değişiklikler yapmamızı sağlayan bir fırça veriyor. Size düşen şeyse

BANA ŞU KÖPRÜYÜ TAMİR EDEBİLİR MİSİN ABİDİN?

Okami'de canlandırdığımız kurt Amaterasu, Japon kültürünün yaygın inançlarından biri olan Shinto'nun en önemli tanrısı. Gerçi oyunda karakterimizin cinsiyetinin belirtilmesinden özellikle kaçınıyor ama güneş tanrısı Amaterasu'ya güçlü göndermeler yapılıyor. Efsaneye göre ilk tanrı olan Izanagi'nin (oyundaki Nagi olmasın bu?) sol gözünden doğan Amaterasu, fırtına tanrısı olan kardeşi Susano (evet yine o) yüzünden kendini bir mağaraya kapatmıştır. Mağaranın önüne kocaman bir kaya yerleştirerek

kendisini arayan herkesten uzun yıllar saklanan güneş tanrısının yokluğunda dünya da karanlığa ve ölüme mahkum olmuş, kötü güçler yeryüzünü yönetmeye başlamıştır. Diğer tanrıların her türlü çabasına rağmen inatından vazgeçmeyen Amaterasu sonunda bir tanrıçanın küçük bir ayna oyunuyla mağarasını terk etmiş ve dünyanın yeniden ışıkla dolmasını sağlamıştır. Başımıza gökten üç beş tane elma yağmıştır bu güzel masalın sonunda.



bu iki atmosferin insanı oyuna yabancılaştıracağını düşünebilirsiniz ama tam tersine, saatlerce sıkılmadan oynamanızı sağlayan bir zıtlık bu. Önce köydeki laneti kaldırmak için Guardian Sapling denen ve her köyde bir tane bulunan ulu ağacı bulup yeşillendiriyorsunuz. Sonra köylülerin sorunlarını çözüyorsunuz, bu arada ana görevinizle ilgili bazı gelişmeler oluyor, yeni ipuçları için civardaki yerleşmelere uğrayıp oradaki dertleri çözüyorsunuz, derken bir ara boss çıkıyor onu öldürüyorsunuz ve nihayetinde bir zafer ulmasıyla yeni durağınıza yöneliyorsunuz.

AMMY'NİN KARMA FELSEFESİ

Oyunda karakterimizi geliştirmek için kullandığımız tek kaynağımız var; iyilik yapmak. Ne kadar çok aç hayvanı doyurur, kaç tane yan görevi tamamlar ve köylülerden ne kadar çok hayır duası alırsanız o kadar çok puan biriktirmiş oluyorsunuz. Bu puanları ise sağlık, mürekkep haznesi, can hakkı sayısı arasında paylaşıyorsunuz.

Savaşta gücünüzü ve etkinliğinizi geliştirmek içinse iki kaynağınız var. Birincisi, yine oyun sırasında kazanacağınız ya da bir Dojo'dan para karşılığı satın aldığınız saldırı tekniklerinizi üst level'a taşıyan tozdan bulmak (evet, ismini hatırlayamadım). Diğeri ise kırdığınız çömlerlerden, sandıklardan çıkan ya da tüccarlardan satın alabileceğiniz geçici güçlendiriciler. Bunlardan bazıları daha hızlı saldırmanızı, bazıları daha sert vurmanızı, bazıları bir süreliğine hasar almamanızı sağlıyor. Düşmanın saldırısının size değil de kendisine hasar vermesini sağlayan fantastik ve pahalı güçlendiriciler de var. Ama işin doğrusu bunlara nadiren ihtiyaç duyacaksınız. Çünkü oyunun mantığı içinde, düşmanın zayıf noktasını bulduğunuz anda ondan kolayca kurtulmak var. En tehlikeli düşmanlarınızın bile çabucak alt edilmesini sağlayan zayıf bir noktası var. Bunları keşfettiğiniz anda tek yapmanız gereken, olabildiğince az hasar alarak, hamlenizi yapmak için doğru anı kollamak. Boss'lar için de

bu şartlar aynen geçerli. Tek fark, onların yaşam barı diğerlerinden daha uzun. Yani uygun taktığı defalarca uygulamanızı gerektirmesi dışında bir boss'u alt etmek de dert değil. Asıl dert, o uzayıp giden yaşam barını boşaltmak için defalarca aynı şeyleri yapmanın sıkıcı olması. Bir örümceği öldürmek için önce ayaklarını havaya dikmesini beklemek, sonra birkaç fırça darbesiyle bu ayakları çevredeki çiçeklere bağlamak, son olarak da o tekrar kendine gelene dek karnına vurmak ve bu döngüyü 15 kez falan tekrarlamak gerçekten sıkıcı.



Okami'nin sıkıcı diyebileceğim ikinci yanı tuhaf seslendirmesi yüzünden kulaklarınızı kamaştıran (ekşi eriğin ağızda bıraktığına benzer bir etkinin kulaktaki yansımaları, "nobran" gibi bir şey yani) diyalogların çoğunu atlayamamak. Hayır, hikâyeyi es geçelim demiyorum, sadece bilinen hiçbir dilde olmayan o gıcirtılı konuşmaları sonuna kadar duymak yerine sadece metni okuma şansımız olsaydı keşke diyorum. Geçemediğimiz bir diğer şey de oyun içindeki mini oyunlardan birini (yaşasın mini oyunlar) tekrar etmemiz gerektiğinde onunla ilgili her tür konuşmayı ve videoyu defalarca izlemek zorunda olmamız. Mini oyunu geçemeyince bu kadar ağır cezalandırıldığımız başka bir oyun hatırlamıyorum.

BOYAMA KİTABI MI OYUN MU?

Oyunun dünyasına tekrar dönelim... Bazı oyunlar vardır, bir görev aldığınızda haritadan yerini saptar ve hiç sağa sola sapmadan oraya doğru koşturmaya başlarsınız. Okami'de de bu alışkanlığınızı sürmeyi deneyebilirsiniz ama başarılı olacağınızı sanmam. Girdiğiniz mekânlar bir şekilde sizi baştan çıkarıp oyalanmanıza neden olacak şekilde düzenlenmiş. Yukarıda bir yerlerden göz kırpan bir hazine sandığı, yeşertilmeyi bekleyen

FIRÇALARIN GÜCÜ ADINA

Oyunda her biri Çin zodyağından bir hayvan tarafından temsil edilen fırça tekniklerini ve etkilerini bir başlıkta toplayalım:

SEKİL

Gökyüzüne bir daire	Çizdiğiniz yerde güneş oluşur. Geceyse gündüz olur.
Kırık bir nesnenin eksik parçasını boyamak	Nesnenin (örneğin köprü) tamirini sağlar.
Tek bir yatay düz çizgi	Üstü çizilen nesneyi o noktadan ikiye böler.
Çiçek ya da ağaç üzerinde daire	O bitkinin canlanmasını sağlar.
Su yüzeyinde daire	Üzerine zıplayabileceğiniz bir nilüfer oluşur.
Konohana çiçeğinden Amaterasu'ya düz bir çizgi	Oluşan sarmaşıkla çiçeğin üstüne çekilirsiniz.
Daire üstüne kesik çizgi	Ev yapımı el bombası. Patlar!
Su kaynağından yukarı düz çizgi	Tepesine tırmanabileceğiniz bir fıskiye oluşur.
Gökyüzüne yarım ay	Ay oluşur. Gündüzse gece olur.
Ateş kaynağından düz çizgi	Bağladığınız noktanın yanmasını/erimesini sağlar.
Spiral	Güçlü bir rüzgâr estirir.
Elektrik kaynağından düz çizgi	Çizdiğiniz noktadaki nesneyi elektrik çarpar.
İki paralel düz çizgi	Zamanı yavaşlatır.
Buz külesinden düz çizgi	Çizginin ucundaki nesneyi dondurur.

ağaçlar, sizinle dertleşmek için can atan köylüler ve arkasında ne olduğunu çılgınca merak etmenize neden olan gizemli kapılar var Okami'de. Eninde sonunda bunlardan biri için yolunuzu değiştiriyorsunuz ve büyükannesine kurabiye götüren kırmızı başlıklı kız sendromu yaşıyorsunuz (bir kurt için çok acı bir durum). Bir de bakıyorsunuz ki yolunuzu kaybetmişsiniz ya da varmaya çalıştığınız yerden o kadar uzaklaşmışsınız ki hemen geri dönmek yerine önce bulunduğunuz yerdeki gizleri araştırmak daha mantıklı geliyor.

Okami'nin atmosferini zenginleştiren diğer bir etken de yan karakterler. Bir defalığına muhabbet edip sorununu çözdüğünüz onlarca NPC dışında oyun boyunca yolunuzun keşiştiği, iyi çizilmiş çok sayıda karakter de var. Bunların başında Issun geliyor. Kendini "gezgin sanatçı" diye tanıtırsa da aslında bildiğin böcek... Bir pireden farkı; kendisine böcek denmesine çok sinirlenmesi ve yıllarca çalışarak bir fırça tekniği üzerinde uzmanlaşmış olması. Oyun boyunca yanımızdan hiç ayrılmayan bu geveze karakter, hem olmadık anlardaki absürd çıkışlarıyla ortamın havasını değiştirmek hem de yapacaklarımız hakkında ipuçları vermek gibi bir işleve sahip. Doğrusu ben bunlardan birincisini daha iyi yaptığını ve bu yönüyle oyuna daha çok şey kattığını düşünüyorum. Issun ayrıca halkla ilişkiler görevini de üstleniyor ve bizim adımıza konuştuğu diğer karakterlere bazen meydan okuyarak bazen de dostluk göstererek bir şekilde oyunun kaderini etkiliyor.

Issun dışında, yaptığımız tüm kahramanlık-



ların ekmeğini yiyen ve Nagi'den bu yana görülmüş en büyük savaşçı olduğunu iddia eden sarhoş ve uykucu Susano da Okami'nin önemli karakterlerinden biri. Her tür büyük savaştan sonra ortaya çıkıp tüm payeyi toplaması canınızı sıkabilir ama kimliğinizin saklı kalması için Susano'ya ihtiyacınız var. Oyunun başındaki reenkarnasyon operasyonunun mimarı olan ve oyun boyunca ana göreve ait bilgileri bizimle paylaşan ağaç perisi Sakuya da dost karakterlerden. Bir de Waka var ki gerçek anlamda bir vaka kendisi. Bizimle aynı tarafta olmasına rağmen rekabet gereği her gördüğü yerde kavga çıkartan, sonra da dayağı yiyip oturan Waka, oyunun yapımcısı Clover Studio'nun önceki şaheseri Viewtiful Joe'dan kaldığı repliklerle dikkat çekiyor. Issun ona "half-baked prophet" (yandan yemiş kahin) diyor, biz de çok eğleniyoruz kurt halimizle...

PS3'E DE BEKLERİZ

Okami'nin grafikleri hakkında doğrudan tek kelime etmemiş olsam da, oyunun nasıl görüldüğü hak-

Level Karnesi

- ✓ Kötüyle oyunun simgeleri etkileyici.
- ✓ Oyun süresi 35 saatten fazla.
- ✓ Yepyeni bir oynanış stili.
- ✓ Grafikler, müzik, karakterler... Kusursuz atmosfer.
- ✗ Hep aynı şeyleri yaptığınız boss dövüşleri.
- ✗ Kullanılan acayip dil ve ara demolanı geçememek.

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

PS2'NİN SON GERÇEK KLASİKLERİNDEN BİRİ.

93



kında az çok bir fikriniz oluştuğunu tahmin ediyorum. Şimdi kafanızdaki o görüntüyü cel-shading tekniğine uyarlayarak tekrar canlandırın. Tam anlamıyla her karesine uzun uzun bakmaktan zevk alacağınız tarzda bir manga kitabı gibi oyun. Sadece doğanın her türden rengiyle yaşam bulan, küçük ve sevimli köyleriyle değil, ıssız ve tekinsiz, güneş girmeyen, ağaç yeşermeyen karanlık mekânlarıyla da her köşesi görülmeye değer bir sanat eserine bakıyorsunuz. Ana karakterlerimizin tasarım ve animasyonları için de söylenecek söz yok. Gerçi pire kadar (!) olduğu için Issun'un zıplamak dışında bir hareketini ve ifadesini pek görmüyoruz ama her fırsatta tıpkı bir köpeğin yapacağı gibi yere çöküp çenesini patilerinin üstüne yaslayan, suya girip çıktıktan sonra güzelce silkelenmeyi unutmayan, düşmanın kokusunu aldığı anda yüzü gerginleşen ve hırlamaya başlayan Amaterasu, hayranlık uyandıracak kadar güzel görünüyor.

Oyunun başından kalkıp şu inceleme yazısı için bilgisayarın karşısına geçtiğimde aklımdan bu kadar farklı bir tadı olan bir oyunu nasıl edip de anlatabileceğime dair kaygılar vardı. Şimdi, yazının son paragrafında, bu kaygının yersiz olmadığını anlıyorum. Dört sayfadır anlatıp durduğum şey, Okami'nin sadece sınırları hakkında bir fikir verebilir ama gerisi için yapacak bir şey yok, Okami anlatılmaz, yaşanır! Ya da; Kamiki'de yaşanan Kamiki'de kalır...

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr





Aksiyon/Adventure

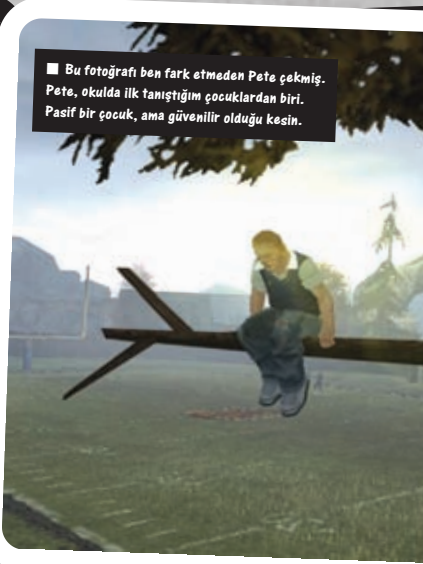
CANIS CANEM EDIT

Okuldan nefret edi...

Kahretsin... Erken kalkmaktan nefret ediyorum. Çalar saatin sesi gün boyunca kulağımda çınlıyor. Sanki kafamın içinde atlar çiftleşiyor; başım çok ağrıyor. Dün gece ikiye kadar uyumadım. Sonrasını hatırlamıyorum. Çok bitkinim. En son Mr. Galloway'in bahçesinde olduğumu hatırlıyorum. Mr. Galloway... Şu İngilizce'ci... Kasıla kasıla "Gerçek öğrenme sınırsız olmalıdır. Bunu her zaman söylerim." demiyor mu bir de... Peh! Kendi dilinin dışında hayattan ne öğrendiğini çok merak ediyorum. Onu da adam akıllı konuştuğu söylenemez. Sınavda sorduğu sorular da anlamsız; hiçbir işime yaramıyor. Kelimeden kelime türetme... Sıkıcı. Konu "okul" olduğunda bahsi geçen şeyin sıkıcı olmaması imkansız zaten. Galloway, Galloway, Galloway... "Beter Böcek" gibi üç defa art arda ismini söylediğimde bir anda çıkagelmesinden çok korkuyorum... Sabah saatlerce uğraşıp kafatasına yapıştırdığı o iğrenç saçıyla birlikte... İşin kötüsü, uyandığımda onun bahçesinde buldum kendimi; uykusuzluktan ve yorgunluktan sızıp kalmış olmalıyım. Sabahın köründe kendime gelip yatakhaneye doğru koşmaya başladım ve kendimi yatağa bıraktım. Buraya gelirken okulun çevresindeki gözetmenlerden biri beni yakalamaya çalıştı; arkamdan bağırıyor, hatta bir ara montumdan yakaladı ama son anda elinden kurtuldum. Onu göğsünden tutarak hızla ittim; yere kapaklandı. Bu saatte dışarıda ne işim varmış... Aynı zırvallar. Kurulmuş gibiler sanki; çevreme baktığımda yüzlerce mavi formalı, kurulmuş insan görüyorum. Hayır, öğrenciler, bahsettiğim "yığınım" küçük bir kısmını oluşturuyorlar. Asıl sorun gözetmenler ve öğretmenler. Ah, "öğretmen" demişken... Dr. Crabblesnitch... Okul müdürü... Ona bu ismi kim koymuş bilmiyorum ama kim koymuşsa onun geleceğini görmüş olmalı; yeryüzünde bu kadar itici başka bir insanın daha yaşadığını sanmıyorum. Bir de olur olmaz bana disiplin cezası veriyor. Herhalde okulda en sık disiplin cezası alan öğrenci benim. Bir saniye, "öğrenci" mi dedim? Hayır, değilim. En azından kendimi öyle görmüyorum. Neyse; Crabblesnitch'ten bahsediyordum; disiplin cezası... Bir defasında alt sınıflardan küçük bir kız dövmüştüm. Crabblesnitch buna çok sinirlenmiş. Olan oldu; gözetmenler beni zorla onun odasına götürdü ve çim biçme cezası aldım. Saatlerce çim biçtim. İlerleyen aylarda bunu kar toplama cezası takip etti. O zaman da bir gözetmenle kavga etmiştim: Okulun bahçesinde kaykayla kayıyordum. Fark etmeden "inekler"den birine çarpmışım; çocuk beni kovalamaya başladı ve arkamdan küfür etti. Başta ses çıkarmadım. Çünkü çok yorgundum. Önceki gece Lola'nın işiyle uğraşmışım. Lola, Johnny'yi terk etmişti. Johnny Vincent... "Rocker"ların lideri... Johnny yıkılırken Lola eşyalarının derdine düşmüştü. Lola biraz "haff"tir, rüzgar nereye doğru eserse o da oraya gider. Bu yüzden kimseyi umursamadığı gibi Johnny'yi de umursamamıştı. Ben de Johnny ile onun arasında kalmıştım; Lola benden, eşyalarını rocker'ların barakasından almamı ve kendisine getirmemi istedi, çaresiz kabul ettim. Lola'yı tanısanız siz de bana hak verirdiniz. Bakmayın sert görüme, kızların peşimde koşmasına; Lola'ya aşığım. O ise bana herkese davrandığı gibi davranıyor. Umursamaz... Neyse, bu sizi ilgilendirmiyor. Lola'yı kıramadım ve rocker'ların barakasından Lola'nın eşyalarını alarak kaçmaya başladım. Eşyaları alırken yüzüme bir yumruk da yedim ama altta kalmadım; ben de birkaç yumruk savurdum. Sonra da kaçtım işte. Bu beni çok yordu. Konu çok dağıldı; size verdiğim disiplin cezasını anlatıyordum: Çocuğun arkamdan koşarak ettiği küfürlerle daha fazla dayanamadım ve kaykaydan inerek "ineği" tekme tokat dövmeye başladım. Çocuk "Özür dilerim Jimmy!" dediği daha fazla vuruyordum. Bir ara onu yere yatırdım ve yükselerek hayalarına dizlerimle bir tane geçirdim. Çocuk yerde kıvranıyordu ama ben kendimi durduramıyordum. İşte o karışıklıkta gözetmenlerden birine kazayla vurmuşum. Bunu fark edince hemen kaçmaya başladım. Kaçamayacağımı anlayınca dönüp gözetmene de bir kafa attım. Yine kaçmaya hazırlanırken başka bir gözetmen beni yakaladı ve... Sonrasını biliyorsunuz. Ama artık buna alıştım. Artık cezalara bağımlıyım. Ceza almazsam



■ Ne kadar fazla kız, o kadar fazla çiçek...



■ Bu fotoğrafı ben fark etmeden Pete çekmiş. Pete, okulda ilk tanıştığım çocuklardan biri. Pasif bir çocuk, ama güvenilir olduğu kesin.

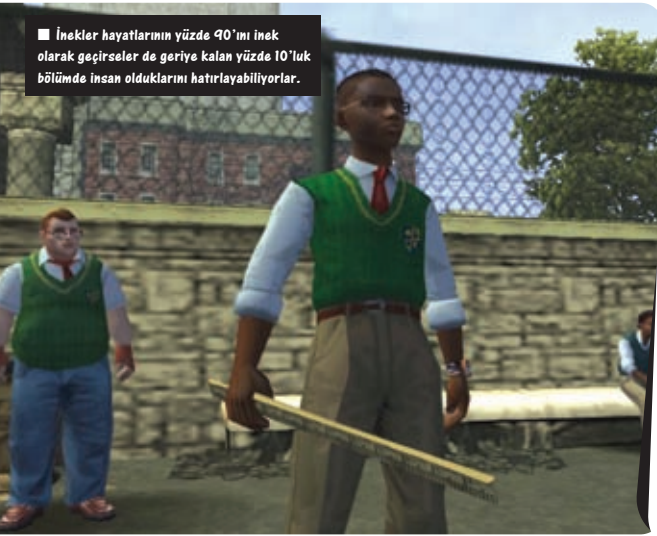
Level Karnesi

- ✓ Kapsamlı, GTAvari oynanış.
- ✓ Yüksek eğlence dozajı.
- ✓ Kullanılabilir onlarca araç gereç.
- ✓ Eğlenceli dövüş sistemi.
- ✓ Mükemmel müzikler ve sesler.
- ✗ Grafikler.
- ✗ Hatalar.
- ✗ Yetersiz etkileşim.
- ✗ Sadece mini oyun üzerine kurulu.
- ✗ Uzun yükleme süreleri.

Grafik (Matematik)	0	1	2	3	4	5
Ses (İngilizce)	0	1	2	3	4	5
Oynanabilirlik (Beden E.)	0	1	2	3	4	5
Multiplayer (Tarih)	0	1	2	3	4	5
Eğlence (Biyoloji)	0	1	2	3	4	5

SAN ANDREAS YA DA THE WARRIORS KADAR KALİTELİ OLMASA DA ÇOK EĞLENCELİ.

80



■ İnekler hayatlarının yüzde 90'ını inek olarak geçirseler de geriye kalan yüzde 10'luk bölümde insan olduklarını hatırlayabiliyorlar.



■ Tamirat dersini sevmiyorum ama sonunda BMX var.

geceleleri rahat uyuyamıyorum. Aslında doğru dürüst uyuduğum da söylenemez; herkes uyurken ben gece dışarıda iş yapıyorum, para kazanıyorum ya da başımı belaya sokuyorum. Zombi gibi oldum çıktım. Neydi şu filmin adı? Dawn of the Dead. Kendimi o filmdeki zombiler gibi hissediyorum. Tek farkım hızlı hareket etmem. Daha hızlı hareket etmem gerekirse kaykayımı ya da bisikletimi kullanıyorum. BMX'imi tamirat dersini verdiğimde kazanmıştım. Neil'in dersi... İçlerinde en zararsız o herhalde. O da bir öğretmen ne kadar zararsız olabilirse o kadar zararsız işte... Ama ona minnettarım; BMX çok işime yaradı. Özellikle de "tikiler"le yaptığım yarışta... Başka türlü şehirdeki yaşlı bir adamdan çaldığım o külüstürle birinci olamazdım herhalde. Artık "tikiler" bana daha fazla saygı duyuyorlar. Diğerleri içinse biraz daha zamanım ihtiyacım var. "Diğerleri"nden kastım; inekler, rock'çılar ve futbolcular. Bunlar onların "resmi" isimleri değil; benim onlara taktığım isimler. Bu gruplandırmayı yapmak zorundayım. Aksi halde onları birbirlerinden ayırt edemiyorum. Benim için hiçbirinin bir diğerinden farkı yok. Benim için onların koyunlardan farkları yok. En havalısı, en sert gözükene bile Crabblesnitch'in yanında mum gibi oluyor. Bense her şeye, herkese inadına karşı koyuyorum. Tek başıma... Bu yüzden herkes karşısında. Bazılarıyla yakın gibi gözükssem de bu aslında sadece bir tuzak. Tek amacım onların saygısını kazanmak. Onların, herkesin ve Bullworth Akademisi'nin... Kimsenin sevgisini istemiyorum. Hiçbir zaman da sevgiye ihtiyaç duymadım. Bunu, annem beşinci balayına çıkmak için beni bir yıllığına bu okula yazdırdığında bir kez daha anladım. Ama bu beni ilgilendirmiyor. Yani bu konuyu kafama takmıyorum. Tek başıma olmaktan mutluyum. Bu arada, fazla zamanım kalmadı; yazıyı toparlamam gerek: Neredeyse hiç arkadaşım olmamasına, öğretmenlerden ve Crabblesnitch'ten nefret etmeme rağmen bu okulda eğleniyorum. Yapacak o kadar çok şey var ki... Öğrencilerin dolaplarından eşya çalmak ya da sırtlarına "Beni tekmeleyin!" yazısı yapıştırmak, gözetmenlerle dalaşmak, kızları tek bir çiçekle tavlama, odamdaki deney tüpleriyle yeni şeyler icat etmek, kızların yatakhaneğine girip onları korkutmak... Okulun dışındaki hayat da çok ilgi çekici; sırf bu yüzden çoğu zaman derslere girmiyorum ve genelde zamanımı şehirdeki evimde geçiriyorum. Kendi emeğimle kazandığım evimde... Neyse ki derslerden kalmamı kimse umursamıyor. Ben de öyle... Ops! Mr. Hatrick ve iri gövdesi bana doğru yaklaşıyor; sınav bitiyor. Kağıdımı her an elimden alabilir. Matematik öğretmeni böyle bir sınav kağıdı vermek istemezdim ama yapacak bir şey yok; sınava hiç çalışmadım. Zaten matematikten de hiç çakmam. Bu kağıttan sonra bana yine "Crabblesnitch Yolu" gözükecek. Neyse ki hava soğuk. Çim biçmem gerekmeyecek; kar toplayacağım. Şu anda Hatrick'le aramda yalnızca iki adım var. Son bir şey daha: OKULDAN NEFRET EDİ...

Fırat "Jimmy" Akyıldız

10232002



Dövüş

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

Akacak kan damarda, kopacak kıyamet oyunda durmaz derler

Türkiye bayram telaşına girmiş (siz bu satırları okurken çıkmış olacak), futbol takımlarımız İngilizlere yenilmiş, konser iptal haberleri peşi sıra gelmiş, PS2'nin son koz oyunları art arda çıkıp az zamanımda beni kara kara düşünmeye itmmiş, ama ben yine de, her zamanki gibi, açmışım Mortal Kombat Ultimate oynuyorum. Milyonlarca kere yaptığım komboklardan, Fatality'lerdem hala aynı heyecanı hissedebiliyorum, oyun salonlarında bu oyunun başında geçirdiğim zamanları hatırlayıp kendi kendime gülüyorum. Deli miyim? Hayır! Sadece kendimi şanlı olarak görmüyorum. Çünkü üçüncü boyuttan en az nasibini alan biz dövüş oyunu sevenleriz. 3B bir lanet gibi üzerimize çöktü ve adını kolumuza kazıyacak derece sevdiğimiz oyunları bizden uzaklaştırdı. Bu oyunların başında da kuşkusuz MK geliyor. Sinirli miyim? Kesinlikle...

YENİ BİR UMUT, YENİ BİR HEYECAN

Midway, MK Deception'dan ve Shaolin Monks'tan sonra hayranlarını heyecanlandırmıştı açıkçası. Aslında hayranlarının duymak is-

tediklerini söylemişti Ed Boon "Köklerimize geri dönüyoruz!". Ama görüyoruz ki bir MK oyunu daha hayallerimizi yıkıyor. Armageddon, konsept olarak güzel olabilir ama bizim konseptle pek işimiz yok. MK'nın o ham ve ahenksiz dövüş sisteminden derhal kurtulması gerekiyor. Bu gerçeği aslında biz MK 4'ten beri biliyoruz ama ne yazık ki, avuçtaki MK sistemi 3B ile birleşince ortaya pek de etkileyici şeyler çıkaramıyor. Yapılan her türlü çalışmanın 2B zamanlarındakini yerini doldurmayacağını biliyoruz. Kısacası MKA, adına yakışır bir oyun olmamış.

Dövüşçülerin üçüncü stilleri bulunmuyor hatta bazılarında ikinci stil bile yok. Ortalama 45 harekete sahip dövüşçüler, farklı hareketleri yapıyormuş gibi gözükse de çoğu hareketin yapılışı aynı. Bu da karakterler arasındaki derinliği oldukça bölmüş. Özel hareketler beş taneye sınırlandırılmış ve Deception'da bulunan hızlı hareketler, muhtemelen fazla kombo yapmaya yaradığı için yontulmuş, hızı düşürülmüş. Açıkçası yerde yapılan kombokar gayet heyecansız olmuş. O gönlümüzün bir köşesinde hala yaşayabilen MK komboklarının yakınlarından bile geçemiyor MKA kombo



■ Taven'ın apartakı çok güçlü. Art arda kombo yapmaya bire bir.



■ Hava kombolarını küçümsemeyin. Rakibin en korumasız ve "ne olsa yerim" dediği yer hava çünkü.

paleti. Aynı şeyi hava komboları için söyleyemeyeceğim. Artık dövüşçülerin rakibi havalandırabileceği birkaç ekstra hareketi bulunuyor ve rakip havalandığında Yukarı tuşuna basarak Air Combo moduna geçiliyor. Burada yapabileceğiniz hareketleri Move List'te görebilmeniz de, kendiniz bu komboları çeşitlendirebilir, hatta hava kombolarından yer kombolarına, oradan tekrar hava kombolarına geçebilirsiniz (bu son kısımda stil değiştirmek gerekiyor genelde). Usta oyuncuların seveceği bir Breaker (kontra atak) ve Parry (savuşturma) sistemi de bulunuyor ve gayet başarılı. Eğer mantığını tam anlayabilir ve zamanlamasını ellerinize alıştıırırsanız dokunulmaz bile olabilirsiniz. Dikkat ettiniz mi bilmiyorum ama "bir paragrafta kullanılan en çok kombo kelimesi rekoru"nu kırmışız!

NEREDE ÇOKLUK...

Gelelim oyunun neden bu kadar özentisizce yapıldığı izlenimi vermesinin nedenlerine. Aslında bunun en büyük nedeni, oyunda neredeyse tüm MK oyunlarındaki dövüşçülerin bulunması. Toplam 62 karakter bulunuyor ve eski yeni kimi istersek karşımızda duruyor. Sonya, Kitana, Sub-Zero, Bo Rai Cho, Smoke, Chameleon, Mavado... Midway, MKA'nın PS2'nin son oyunu olduğunu açıkladı ve hayranlarına müthiş bir veda etmek için tozlu sandığından dövüşçülerini çıkardı. Yaklaşık iki yıl, işte bu karakterler üzerinde çalıştı MK takımı. Hadi dövüş sistemi önceki az adamlı oyunlarında da kötüydü ama MKA'nın bize asıl sürprizi Fatality'lerde gizli! Bilirsiniz ki MK'ı bu kadar ünlü ve sivri yapan şey oldukça "gore" olan bitirme hareketleridir. MKA'da da Fatality'ler var, oldukça da kanlı ve etkileyiciler ama bu seferki fark her karaktere özel bir Fatality'nin olmayışı. 10 kadar hareketiniz var bunları belirli tuşlara doğru zamanlamayla basarak yapıyor, bir diğer harekete geçiyorsunuz (kreate-a-fatality). Böyle böyle limitiniz dolana kadar rakibin organlarını tarladan soğan koparıp gibi söküp alıyorsunuz. Tabii bir süre bu sistem ilginçliği koruyor, bu mini oyun kıvamına gelmiş Fatality sistemi insana hoş saniyeler geçiriyor ama daha sonraki zamanlar kesinlikle sıkıyor ve ilginçlik yerini bıkkınlığa bırakıyor. Eğer "Ben arkadaşı bir hırpalayıp çıkardım" diyorsanız da, bu sistemle oldukça eğleneceğiniz bir gerçek.

PS2'deki diğer oyunlarında olduğu gibi

MKA'da da dövüş oyununun dışında modlar bulunuyor. Bunlardan Konquest, öncekilerinden pek farklı değil. Özellikle Shaolin Monks'u sevenler bunu da seveceğini düşünüyorum. Bu bölümde yönettiğimiz karakter Taven ve Daegon. Bu iki karakter Argus'un oğulları oluyor ve amaçları Blaze'i durdurmak (şu alevli dev). Bunu başarabilen de Edenia'nın koruyucusu tahtına oturacak. Bu modda oyunu 3B şekilde oynuyor ve sahip olduğumuz hareketlerle önümüze çıkanları dövüyoruz. Oyun oldukça lineer ilerliyor. MK takımı da bu açığı kısmen kapatmak için her iki adımda bir eşya çıkarmış. Bu eşyalar fon müzikleri, dövüş arenaları, alternatif kostümler, kamera arkası görüntüleri ve hepsini bulduğumuzda (60 adet) "oyundaki her gizi açabildiğimiz" aksesuarları olabiliyor. Bir diğer mod ise Motor Kombat. Her halde MK dövüşçülerini en son hayal edebileceğimiz yeri yaşatmak istemişler oyunculara çünkü burada Go-Cart mücadelesine giriyoruz! Her karakterin kendine has bir aracı var ve pist üzerinde bu özellikleri kullanıp galip gelmeye çalışıyorsunuz. Etraftan toplanan power-up'lar ile de mücadele kat sayısını arttırıyorsunuz. Siz siz olun Scorpion'un yakınlarında gitmeyin çünkü Scorpion rakibin ense-

sine "Come here" diye okunu atıp geriye fırlatıyor... Bu mod gerçekten çok keyifli. Özellikle bir arkadaşınızla yarışırken bu eğlence kat ve kat artıyor. Bir birinize tuzaklar kuruyor, pist dışına fırlatıp Fatality yapıyor ve Koin kazanmaya devam ediyorsunuz.

Bir diğer mod eğlenceden çok yaratıcılığa dayalı. Bu Kreate A Fighter'da sıfırdan bir dövüşçü yaratabiliyorsunuz. Hangi hareketlere sahip olacağından, nasıl giyineceğine, hangi aksesuarları takacağına kadar binlerce opsiyona sahipsiniz. Ne kadar çok paranız varsa, burada o kadar güçlü ve etkileyici bir karakter yapabilirsiniz (bu yüzen Konquest modu değere biniyor). Daha sonra da bu karakteri Online arenada görücüye çıkarabilirsiniz ama işin bu kısmının Türkiye sınırları içerisinde pek de cazip olduğunu düşünmüyorum.

NEXT GEN'DE GÖRÜŞÜRÜZ

Önümüzde fazla seçeneğimiz yok. Ya oyunun hantal dövüş sistemine dayanıp bu oyundan keyif almaya bakacağız ya da devasa karakter listesini ve eğlenceli modlarını da görmezden gelip bu oyundan uzak duracağız. Bize sorarsanız fazla umutlanmadan bu oyuna sokulursanız kısa süreli de olsa oyundan keyif alabilirsiniz, ben aldım en azından. Tabii ki bunların hiç biri, az sonra açık oynayacağım MK Ultimate'ten daha keyifli olmaz. Bu da acı ama gerçek.



Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Tüm MK dövüşçülerine sahip olması.
- ✓ Turnuva dışı güzel modlara sahip oluşu.
- ✗ Konquest modunun kısa sürmesi.
- ✗ En az materyale sahip MK olması.
- ✗ Animasyonların kütük gibi gözükmesi.
- ✗ Az sayıda oyun sonunun ve dövüş stiline olması.

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

PS2'NİN SON MK OYUNU.
AZ DA OLSA
OYNAYABİLİRSİNİZ.

73



■ Arkadaki pervaneyi gördünüz mü? Heh, işte rakibi oraya atın, rende olsun!

NBA LIVE
2007

NBA 2K7

vs

Şizofrenik dribling, depresif penetre, obsesif turnike...

İ Saat 03.32. Yalnızım. Word'ün atas kafası bile yok ortalıkta, kimbilir ne kadar zaman geçti ona beni terk etmesini söylediğimden beri. Evde kimse yok. Kola bardağımın bir yarısı boş, diğer yarısı kimi mail'lere göre fare zehiriyle, kimisine göre tuvalet temizleyicisiyle dolu. Saçma sapan şeyler anlatmak için birilerine ihtiyacım var, beni dinler misiniz?

MEVSİMLER

Yazılarımı yazarken değişik aşamalardan geçiyorum. İlk aşama, "yazamama" kısmı. Bu kısım, monitörün karşısında müzik dinleyip boş Word dökümanına bakmak ve "hımm" sesi çıkartmak şeklinde vuku buluyor. Bir şekilde ilk cümle aklıma gelir de bu cümle ikinciye bağlanırsa, bu sefer "duramama" aşaması başlıyor. Aklıma pek bir şey gelmediği o uzun zamanlar boyunca kaybolan üretkenliğim, henüz yapmadığım askerlik anılarımı anlatmaya kadar varan bir çeşitlilikte geri geliyor çünkü. Bir sonraki aşama, yazının nasıl biteceği belli olduktan sonra, "eyvah eyvah" diye tabir edilen kısımdan oluşuyor. Burada yazımın bütün donanım bölümünü içine alacak kadar uzadığını fark ediyorum ve kısaltma işlemleri başlıyor. Yani arkadaşlar, bana sayfalar yetmiyor. Ve müdüriyet, bana iki sayfada iki oyun inceleme görevi veriyor. Bundan ne çıkarmalıyım? Çok yalnızım...

Hayatımda ilk kez bir oyun grafikleri için "bunlar grafik mi?!" nidasını çıkarttım NBA 2K7'in Xbox 360'daki grafiklerini görünce. Ben gerçek hayata bu kadar benzeyen, animasyonların bu kadar akıcı ve canlı olduğu başka bir oyun görmemiştim. Ama konumuz o değil, çünkü biz bu NBA 2K7 adlı mereti PS2'de inceliyoruz... Sinan yanında NBA Live 2007'yi de ver-

di, promosyon muymuş, iki alana bir bedava mıymış neymiş...

SAÇLAR VE İNSANLAR HAKKINDA

Sadece iki sayfam var, bir kısmı şimdiden feda oldu ama ben size fena halde Steve Nash'in saçlarından bahsetmek istiyorum. İki senedir NBA'in en değerli oyuncusu olan bu adamın sahip olduğu tek bağımsız değişken saçlarıdır. Hayatındaki diğer her şey saçlarına bağlıdır. Yaptığı bir açıklamada "Saçlarımı uzattıktan sonra her sene daha iyiye gittim, şimdi de MVP oldum. Artık yeni hedeflere ihtiyacım var, o yüzden saçlarımı kestirip deneyeceğim, bu sene hedefimiz kümede kalmak" demmişti. İlingç bir yaklaşım ama doğru, üstelik farklı alanlarda da işliyor. Elimde iki oyun var. İkisi de NBA'i konu alıyor, ikisi de lisanslı, ikisi de aynı konsolun nimetlerinden yararlanıyor, ikisi de incelenmek için bir adet gözü kanlı Mehmet, biraz da Jay Jay Johanson istiyor (eskiden sevmedim, şimdi o beni sevmiyor...). Bu kadar aynı işte oyunlar, adları bile aynı başlayıp aynı bitiyor ama verdikleri haz çok farklı. Neden? Nasıl olabilir böyle bir şey? Bütün gün düşündüm durdum, sonra beş dakika uyudum.

El-cevap, Nash'in saçlarında saklıydı. Live, Nash'in kelliğini kabul etmişti, 2K ise bu felaketi reddetmiş ve Nash'in yağlı saçlarını aynen korumuştur. Başarının sırrı buradaydı.

Level tarihinde bir ilke imza atıp, tek incelemede iki oyunu karşılaştırmam istendi benden. Ve bu bir ortak inceleme olduğuna göre, önce oyunların birbirlerinde olmayan "kişisel" özelliklerden bahsedelim. NBA Live'in ekstrası, "All-Star Haftasonu". Bu keyifli modda, çaylak ve all-star maçlarının yanı sıra, üçlük ve smaç yarışmaları da var. Özellikle smaç yarışması çok zevkli ancak tavsiyem direkt yarışmaya girme-

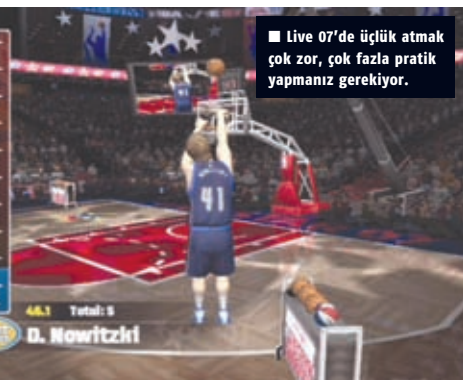
den önce kendinizi smaç okulunda biraz eğitmeniz yönünde olacaktır. 2K7'da olup Live'da olmayan oyun modları ise temel olarak iki tane. İlki "Situation", ki bu bir senaryo modu. Bir maçın senaryosunu yazıyoruz ve istediğimiz dakikadan itibaren oynamaya başlıyoruz bu modda. Mesela Tracy McGrady'nin mucizevi performansını tekrarlamak için, 52 saniye kala 8 sayı geride olduğunuz bir Rockets-Spurs maçı canlandırıp, hala insan olduğumu iddia eden bu yaratıkla 38 saniyede 13 sayı atabilirsiniz... Oldukça güzel sonuçlar veren bir mod, tekrar oynanabilirliği çok artırıyor. Diğer mod ise "Street", yani sokak basketbolu. Her ne kadar Streetball turnuvaları düzenleyebildiğimiz 24/7 bölümü bu versiyonda dağa kaçtıysa da, NBA yıldızlarıyla, mahalle arasındaki basketbol sahalarında maç yapmaya devam edebiliyoruz. Atmosfer açısından keyifli bir mod bu ama zaten uzun zamandır bu tip oyunlarda gördüğümüz bir özellik, hem çiçek dalında güzel, NBA yıldızları birer çiçektirler, çiçekleri koparmayın, çimlere basmayın...

MOMENTO!

İki oyun da bir önceki sürümlerinin üstüne ne oynanış ne de grafiksel açıdan pek bir şey koymuş değil. NBA Live, dünyevi hayatımızda pek yeri olmayan bir basketbol sunuyor bizlere. Oyuncuların, topun, hatta potaların bile bağımlı olduğu fizik buralardan değil, bir gariplik, gerçek üstünlük var. Youtube'da ufak bir araştırmaya ne demek istediğimi daha iyi anlatacaktır: Sekmeyen toplar, ağır çekim koşan adamlar, sırtı dönük dribling yapan Jason Kidd vb. 2K serisinin bu konuda zaten bilinen bir üstünlüğü var, bu üstünlük bu sene de devam ediyor. Animasyonlar çok daha gerçekçi, oynadığımız oyun, izlediğimize çok daha fazla benziyor.

Animasyonların akıcılığı elbette oynanabilirliği de etkiliyor. Live'da olacak saçma sapan şeyleri çoğu zaman tahmin edemediğiniz için ya da olmasını beklediğiniz şeylerin saçma sapan durumlara dönüştüğünü gördüğünüz için oynamak zamanla sıkıcılaşıyor. Oysa 2K7'da oyun alanında olan bitene çok daha hakimiz, çok daha kolay müdahale edebiliyor, çok daha kolay şekillendirebiliyoruz oyunu. Elbette burada taktikler de devreye giriyor. Live 07 bir şov oyunu aslında, EA'dekilerin bundan rahatsız olduklarını da sanmıyorum. 2K7 ise basketbola ciddi bir

■ Live 07'de üçlük atmak çok zor, çok fazla pratik yapmanız gerekiyor.





■ Live'in grafik kalitesi gözle görülür biçimde iyi.



■ Culyus, ööörvvinnn!! (2K7)

gözle bakıyor. Maç içinde taktiklere çok kolay ulaşabiliyoruz ve oyunu durdurmadan set seğebiliyoruz, takımımızı yönetebiliyoruz.

Grafik teknolojisi anlamında iki oyun arasında dağlar var ama Live'in kaplamaları daha iyi. Ancak oyunu oynamaya başladığınızda dikkat edeceğimiz şey, daha önce de bahsettiğim gibi animasyonların kalitesi olacaktır -ki bu konuda 2K7'nin üstünlüğü tartışılmaz. Ayrıca seyircilerin ve salonların da 2K7'de daha güzel gözüktüğünü belirtmek lazım.

APTAL KUTUSU

Öyle olması şart mı bilmiyorum ama biliyorsunuz spor oyunları hep "sanki TV'den izliyormuşuz" gibi hazırlanır. Böyle hissettirmekte de 2K7 çok daha yetenekli. Gerek maç başlamadan önce salondan ve salonun dışından verilen görüntüler, gerek çeyrek aralarında amigo kızların yaptığı şovlar ve maçtan sekansların gösterimi, oyunun "TV" atmosferini oldukça artırıyor. Ama doğruya doğru, Live'in sunucularının hem pozisyon bilgisi hem de kelime dağarcığı çok daha geniş, 2K7'nin yorumcuları çok fazla tekrar



ediyor, söylediklerinde pek bir çeşitlilik yok.

Basketbol oyunları hakkında bir gereklilik de, arkada mutlaka Hip-Hop çalmak zorunda olmasıdır. 2K7 da istisna değil bu konuda, normal karşılanabilir. Ancak benim gibi bu tür müzikten hiç hazzetmeyen bir adama Live'in oldukça değişkenlik gösteren ve en azından pop ve dans müziğine de uğrayan seçkisi oldukça iyi geldi. Hayır, Pink Floyd beklemiyordum elbette. Peki ya duvarın anahtarı nerede?

İZAFİYET

Steve Nash saçlarını kestirdi. Bono, Forbes'un hisselerini satın aldı. Bugün güneş doğmadı... Çok sevdiğim ama yüzünü görme fırsatını asla bulamadığım bir insan "Çok fazla değişken var..." demiş ve poğçasını yemeye devam etmişti. Çok fazla değişken var. Şutu kim atacak, nasıl atacak, karşısında kim olacak, top nereye sekecek, eller ne kadar terli olacak, top ne zaman canlanacak, İsmet Badem ne zaman NBA'e gidip David Stern'ün yerini alacak... Hangilerinin

sadece şovu sevdiğiniz için NBA Live 2007'yi alacak ve akrobasiye başlayacak, geriye kimler kalacak basketbola daha ciddi bir gözle bakan ve o harika heyecanı yaşamaya niyetlenen... Sorularım tükendi, cevaplarım ise hiç olmadı. Tek yapabileceğim, Can'dan izin alarak şunu söylemek olur:

"George Clooney çok sevdim, o beni hiç sevmiyor..."



Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr

NBA 2K7

- ✓ Animasyonlar çok akıcı ve gerçekçi.
- ✓ Bol taktik seçeneği.
- ✓ Oyuncular da takımlar da gerçeklerine benzer oynuyorlar.
- ✓ TV atmosferi çok güzel.
- ✓ Steve Nash uzun saçlı.
- ✗ Müzikler tekdüze.
- ✗ Grafikler eski yüzü duruyor.
- ✗ Önceki oyuna göre pek ilerleme yok.

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

GERÇEK BASKETBOL, MÜCADELE, HEYECAN...

86



■ Live'da turnike ve smag tuşunun ayrılması kontrolleri zorlaştırmış.

NBA Live 2007

- ✓ All-Star Haftasonu, özellikle smag yarışması çok eğlenceli.
- ✓ Müzik seçkisi 2K7'a göre çok daha iyi ve çeşitli.
- ✓ Kaplamalar 2K7'dan daha iyi.
- ✗ Sahadaki oyun bizim bildiğimize hiç benzemiyor, animasyonlarda büyük hatalar var, oyun fiziği sık sık saçmalıyor.
- ✗ Herhangi bir derinlik ya da taktiksel çeşitlilik yok.

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

KÖTÜ BİR OYUN DEĞİL AMA, 2K7'İN YANINDA BASKA BİR SPOR DALI GİBİ KALİYOR.

75

NBA 2K7

■ Yapım 2K ■ Dağıtım 2K ■ Yaş sınırı 7+ ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ Dual Shock Var ■ 60 Hz Modu Yok ■ Hoparlör Desteği Stereo ■ Zorluk Orta ■ İngilizce gereksinimi Yok ■ Multiplayer Var ■ Diğer sistemlerde Xbox, Xbox 360, PS3 ■ Web <http://www.2ksports.com/games/nba2k7/> ■ Alternatif ???

NBA Live 2007

■ Yapım EA SPORTS ■ Dağıtım EA ■ Yaş sınırı 7+ ■ Türkiye dağıtıcısı Aral İthalat ■ Dual Shock Var ■ 60 Hz Modu Yok ■ Hoparlör Desteği Stereo ■ Zorluk Orta ■ İngilizce gereksinimi Yok ■ Multiplayer Var ■ Diğer sistemlerde PC, Xbox, Xbox 360, PSP, GSM ■ Web <http://www.easports.com/nbalive07/> ■ Alternatif ???

RYO DISGAEA 2: CURSED MEMORIES



Adell Rozalin'i seviyor, Rozalin de Adell'i; konuyu uzatmayın

Bu oyun komik arkadaşlar. Manga ve animeyle ilgileniyorsanız, zaten en ciddi, en gerçekçi Japon ürünü senaryonun bir yerlerinde bile süper bir zevklik vardır. Disgaea da aynen bu doğrultuda işte.

Normalde çok korkunç bir şey olmuş ve bir kasabada tüm insanlar yavaş yavaş zebaniye dönüşmeye başlamıştır. Eğer bu lanet kalkmazsa herkes aptal birer canavara dönüşecektir. Bunu durdurmak için laneti yapan Overlord



Zenon'u dünyaya çağırma dener kasabalılar. Ama Zenon yerine kızı Rozalin gelir. Oyunun kahramanı Adell de Rozalin'i tutsak alır ve babasının yerini göstermesi için onunla birlikte uzun bir yolculuğa çıkar.

Senaryo ve karakterler çok sevimli, çok renkli ama grafikleri görünce PS2'nizin yerinde bir Super Nintendo mu duruyor diye bakabilirsiniz. Disgaea serisinin ilk oyunu da çağlar öncesi grafiklere sahipti, ikinci oyunda da değişen bir şey yok maalesef. Bu grafikleri sindirebilerseniz Disgaea serüvenine hazırsınız demektir.

KARE KARE BÖLÜNMÜŞ KOCA BİR DÜNYA...

Bir RYO'dan öte, strateji oyunudur aslında Disgaea. Karakterleriniz seviye atlıyor, yeni silahlar kazanıyor ama sadece savaşlar üzerine kurulmuş olan oyunda, öyle bir savaş sistemi var ki Kasparov'u koysanız o bile düşünür. Basitçe anlatmak gerekirse, her savaşta, kasabada yarattığımız karakterleri savaş alanına çağırıyoruz. Bu alan da aslında kare kare bölünmüş, çeşitli yükseltilebilir ve engellerle hareket kazanmış

bir satranç tahtası. Amacınız genellikle tüm düşmanlarınızı ortadan kaldırmak oluyor. Büyücü, savaşçı, hırsız, şifacı ve bunun gibi klasik karakterlerin yanında, savaşta yarattıkları da kendi saflarınızda kullanarak bir strateji belirliyorsunuz. Eğer bodoslama dalarsanız, emin olun savaşta sağ çıkamazsınız.

Art arda bir dolu savaş alanı gezdiğiniz, haritadaki klasik zindanlar yerine çeşitli eşyaların içindeki zindanlara indığınız, kafa patlatmaya neden olacak bir RYO arayınlar... Aradığınızı buldunuz, tebrikler.



Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Oyunun sadece savaşlardan oluşması sıkabiliyor.
- ✓ Basit grafiklerine rağmen, sağlam senaryo, renkli karakterler.
- ✓ Uğraşacak bir dolu aktivite.
- ✗ Grafiklerden çoğu insan hoşlanmayacaktır.
- ✗ Savaşlar ilerleyen bölümlerde gerçekten çok zorlaşıyor.

SIKI BİR STRATEJİK
MÜCADELE İSTEYENLER
İÇİN...

81

■ Yapım Nippon Ichi Software ■ Dağıtım NIS America ■ Yaş sınırı 13+ ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ DualShock Var ■ 60 Hz Modu Yok ■ Hoparlör desteği Stereo ■ Zorluk Zor ■ İngilizce gereksinimi Orta ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler - ■ Web <http://www.nisamerica.com/games/d2> ■ Alternatif La Pucelle: Tactics

RYO VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA

Dünyada hapsolmuş ruhların hükümdarı Valkyrie'ler tekrar iş başında(!)

Size tam yarım sayfada gayet eğlenceli bir RYO tarıtacağım. Eğer bu maratona hazır değilseniz kendinize bir çeki düzen verin, havaya girin, bir şeyler yapın.

İlk oyundan tam 100 yıl öncesini konu alan VP2, Silmeria adındaki bir Valkyrie'nin prenses Alicia'nın bedenine girip onu rahatsız etmesini, arada sırada zavallı kızın bedenini kontrol altına almasını konu alıyor. Ha Alicia da bu durumu pek sıkıntı duymuyor, zira kendisini biraz şuur-suz buldum. Prenses ayağına gerçek dünyadan uzak tutmuşlar kızı, akli bir karış havada kalmış.

PLANSIZ SALDIRI ÖLÜM GETİRİR

Oyuna başladığınızda şok olmamanız için size hemen büyük hayal kırıklığını açıklıyorum: Her ne kadar üç boyutlu



gibi gözüksede, savaş alanları dışında oyun maalesef ikinci boyutta kalmış. Sadece sağa sola ilerleyebiliyor, eğilip zıplayabiliyorsunuz. Buna rağmen, bir platform oyunundan iyi olmasın, gizli eşyalara ve "Einherjar" adındaki kayıp ruhlara ulaşmak için hem beyninizi hem de gamepad'deki yeteneğinizi kullanmanız gerekecek.

Bir önceki oyundan farklı olarak, Einherjar'ları bulduğunuz anda ekibinize katamıyorsunuz. Onlar birer ruh olarak yanınızda geziyorlar, savaşlara giriyorlar ama bir noktada da azat edilmeyi bekliyorlar. Serbest bıraktıkları zaman da size şahane bir eşya bırakıyorlar.

Savaşlar gerçek zamanlı olarak işliyor. Dört kişilik ekibinizin toplam bir AP, yani hareket puanı oluyor. Her yaptığınız hareket de bu puandan alıp götürüyor. AP, bir saldırı hareketinden sonra tekrar doluyor fakat düşmanla burun burunayken AP'siz kalmamanızı öneririm.

Senaryo olarak oyun gayet yeterli ama oynanışta biraz karambol söz konusu. Hiçbir zaman savaşlarda tam kontrolünüz olmuyor.



Ama dediğim gibi, oyunun arkasında Square-Enix var ve bu bile VP2'yi kaliteli yapmaya yetiyor. Tüm RYO'cular Silmeria'da buluşsun!



Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Mükemmel grafikler, etkileyici senaryo.
- ✓ Uzun oyun süresi. Bir dolu gizlilik.
- ✓ Bir RYO'da olması gereken her şey var.
- ✗ Macera bölümünün iki boyutlu olması.
- ✗ Silah ve eşya sistemi biraz fazla yorucu.

FFXII'DEN ZAMAN
BULURSANIZ, MUTLAKA BU
OYUNA DA GÖZ ATIN.

84

■ Yapım tri-Ace ■ Dağıtım Square-Enix ■ Yaş sınırı 13+ ■ Türkiye dağıtıcısı Yok ■ DualShock Var ■ 60 Hz Modu Yok ■ Hoparlör desteği Stereo ■ Zorluk Orta ■ İngilizce gereksinimi Yok ■ Multiplayer Var ■ Diğer sistemler - ■ Web <http://www.valkyrieprofilez.com/> ■ Alternatif Suikoden V

YAKUZA



Devasa ejderha dövmeleeri, önümüzde eğilen yüzlerce adam ve kopmuş serçe parmakları

Televizyonumuzun altında duran VHS kasetçaları az çok hatırlıyorum. Tuşlarına bas-tığımızda "tak tuk" sesler çıkarır, kaset koyduğumuzda sanki salonumuza bir uçak iniş yapardı. Severdik kendisini. O zamanlar tek odadan oluşan ve her rafı video kaset dolu dükkânlar vardı. O basık hava eşliğinde kabını beğendiğimiz filmi alırdık. benim almama izin vermezlerdi nedense!

Jackie Chan'ın ergenlik dönemi ve Bruce Lee - Chuck Norris filmlerini kim unutabilir ki? Ben yeryüzünde Japonların çekik gözlü olduğunu ilk kez VHS filmlerden öğrendim. Ninjalar, samuraylar ve Yakuza'lar derken evimiz iyice Uzakdoğu'ya yaklaşmıştı. O gün bugündür de seviyorum Uzakdoğu kökenli filmleri ve oyunları.

SEVEREK İZLİYORUZ

Yakuza aslında yeni bir oyun sayılmaz. İlk olarak 2005 yılında Japonya'da Ryū ga Gotoku ("Ejderha Gibi" demek) adıyla çıkmıştı. Oyun 20 milyon dolara mal olmuş, züğürdün çenesini yormuştu... İşte bu oyunda, Kazuma adında bir Dojo ailesinin ferdiğini yönetiyoruz. Hem sadık hem de gözüpük biriyiz. Ama bir canavarı kontrol etmiyoruz.

Kazuma çoğu zaman duygularına göre davranan bir karakter. İşte bu yüzden bir suçunu kendi üzerine alıyor ve 10 yıl cezaevinde kaldıktan sonra dışarı çıkıyor. Bu sırada düşman bir ailenin 100 milyon doları bankadan kayboluyor. Ortaya ufak bir kız çıkıyor ve... Gerisini bilmenizi iyi olur. İnanın ki Yakuza, Takeshi Kitano filmleri kadar derin bir konuya ve karakter yelpazesine sahip. Kim kimdi, neydi ve ne yapmıştı... Takip etmek için bir not defterine ihtiyacınız olacak.

Oynanış bakımından Yakuza'da aksiyon, RYO ve adventure öğeleri yer yer gözümüze çarpıyor (aksiyon sahneleri için "saplanıyor" da diyebiliriz). Oyunun ilerleme mantığı GTA ile neredeyse aynı. Haritada açılan yere gidiyor, görevi alıp tamamlıyor ve bir sonrakine dalıyorsunuz. Aralarda da rotayı değiştirip yan görevlerden faydalanabilirsiniz. İçinde bulunduğunuz Tokyo gayet geniş ve gerçekçi çizilmiş. Karşılaşabileceğiniz birçok dükkâna girebilir (striptiz kulüpleri dâhil), parasını vererek yüzlerce malzemeye ulaşabilirsiniz. Bunların hepsi az çok işe yarıyor ve bunların ne işe yaradığını bulmak gayet keyifli. Örneğin kurşun geçirmez bir yelekle ölümsüz olabilirsiniz. İlk önce Chainmail'i alın, sonra 47. nolu yerin ikinci katına çıkıp ejderha elbisesini alıp kullanın...

Dövüş sistemi oldukça eğlenceli. Yeterli düzeyde adam dövünce mavi bir efektle süslenen özel bir güce sahip oluyoruz. Bu güç o anda vuracağımız darbeyi daha kuvvetli kılıyor. Düşmanı yakasından tutup duvar kenarında bu gücü kullanırsanız, adamın kafasını duvardan spatulayla kazıdıklarınızı görebilirsiniz.

BAKKALA GİTTİM, AĞZIMI KIRDILAR

Dövüşlerden kazandığımız puanlarla Kazuma'nın vücut, teknik ve ruh özelliklerini güçlendiriyoruz. Böylece oyunda ilerledikçe yapılan komboların çeşitliliği ve sayısı da artıyor. İşte bu yüzden daha fazla güçlenmek adına oyunda bulunan 72 yan görevi iyice aramanız gerekiyor. Eğer hostes görevlerini de yaparsanız bu sayı 79'a çıkıyor ki karşınıza gizli bir boss çıkıyor (bu

görevleri eczanenin arkasındaki yerde bir kайдından alabilirsiniz). İşte bu gelişme sistemi ve yan görevler oyunun rutinleşmesini ve de rasgele dövüşlerden baygınlık geçirmeyi önüyor. Evet, aksiyon kısmını oluşturan ana görevlere giderken Final Fantasy'deki rasgele dövüş sistemi kullanılmış. Bir bakıyorsunuz ki yanı başınızda altı kişi bitivermiş. Eh, kafalarını kırmadan göndermek olmaz.

Birçok oyun türünü, özelliklerini yok etmeden bir potada eritmiş ve ortaya gayet güzel bir oyun çıkarmayı bilmiş Sega. E onlar yapmışsa, bize de en yakındaki düşmana Van Damme uçan tekmesi atmak düşer.



Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Eğlenceli dövüş sistemi.
- ✓ Müzik ve seslendirmeler çok iyi.
- ✓ Derin bir konu.
- ✗ Sık sık ve uzun yüklemeler
- ✗ Yapay zekâ ve kamera açısı problemleri.
- ✗ Yan görevler sıkıcı.

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

DÖVÜŞ VE UZAKDOĞU TEMALI OYUNLARI SEVENLER MUTLAKA DENEMELİ

83

DONANIM



Tuğbek Ölek

KASIM DEVRİMİ

Bu sene bilişim dünyası yaz uykusundan bir hayli erken uyandı. Daha Ağustos ayından kıpırtılar başlamıştı. Eylül ve Ekim ayları oldukça hareketli geçti. Kasım'da ise asıl büyük patlama geliyor.

Kasım'ın en büyük bombası kuşkusuz yeni nesil konsollar olacak. Aynı ay içinde Nintendo Wii, Sony Playstati-on 3 ve Xbox 360 için HD-DVD Player piyasaya çıkıyor. Yani gerçek yeni nesil konsol savaşı başlıyor. Her ne kadar Avrupalı oyuncular için PS3 ertelenmiş olsa da kimin yeni nesli daha iyi görebileceğiz en azından.

İşlemciler cephesinde ise Intel'in dört çekirdekli yeni Core 2 Extreme'i ile AMD'nin 4x4 platformu piyasaya çıkacak. Böylece Intel, Core mikro mimarisi ile ele geçirdiği üstünlüğü sürdürecektir mi yoksa AMD aradaki farkı kapatacak mı göreceğiz. Eğer AMD Kasım ayından umduğunu bulamazsa 2007'nin ikinci yarısına kadar ikinciliği kabullenmek zorunda kalabilir. Ancak o zaman piyasaya çıkacak Barcelona kodlu yeni Opteron işlemcisi ve yeni mikro mimarisi ile aradaki farkı kapama şansı bulacak.

Geçen ay X1950 ile arayış açan ATI'ya da Nvidia'nın cevabı da bu ay GeForce 8800 ile gelecek. Yeni serinin en büyük özelliği DirectX 10 desteğine sahip olması elbette. Piyasada henüz DX10 oyunu bulunmasa da Vista sertifikasına sahip bir ekran kartı almak kulağa hoş geliyor.

Bu kasım devriminin yaratacağı asıl soğuk savaş ise Microsoft ile Apple arasında başlayacak. Çünkü uzun süredir üzerine çok konuşulan Microsoft Zune piyasaya çıkıyor. Apple'ın iPod'u için en büyük rakip olarak görülen Zune, iki firma arasındaki rekabeti kan davasına çevirebilir.

Uzun sözün kısası bu ay hiç sıkılmayacağız. ■

INTEL'DEN DÖRT ÇEKİRDEK SÜRPRİZİ

Quattro'lar şimdiden yolda



Intel çift çekirdekli işlemcilerini duyurduktan kısa süre sonra dört çekirdekli işlemcilerin de yolda olduğunu, 2007'nin ilk çeyreğinde çıkacağını açıklamıştı. Ancak geçen ay düzenlenen Intel Developer Forum'da Intel CEO'su Otellini herkese sürpriz yaparak ilk dört çekirdekli işlemcilerin Kasım ayında piyasaya olacağını duyurdu.

13 Kasım'da çıkacak olan ilk dört çekirdekli işlemci Core 2 Extreme QX6700 olacak ve 1000'lik paket fiyatı işlemci başına 999\$. Ocak ayında ise Core 2 Quad Q6600 piyasaya 851\$ fiyatla çıkacak.

Ayrıca Intel bu sene sonunda 45nm ile üretilecek ilk işlemcileri hazırlamış olacak. Bu sayede 2007 başında Core 2 mikro mimarisindeki işlemcilerde ciddi bir fiyat düşüşü olacağı tahmin ediliyor. ■



EDITÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ

ATI X1950



Zalman CNP s9500



A4Tech X7 G100



BenQ DCX600



MS Intelli Explorer 3.0



Logitech G3



Level Test Sistemi

Donanım bölümünde incelediğimiz ürünlerin hepsini, performans canavarı test sistemimizde deniyoruz. Lütfen değerlendirmelerimizi böyle bir sisteme göre yaptığımızı dikkate alın.

Intel Pentium Extreme Edition 955

Intel D975XBX Anakart

Kingston HyperX 1000MHz 2GB DDR2-RAM

Samsung 2x80GB Sabit Disk (Raid 0)

Tagan 500Watt Güç Kaynağı

Zalman CNP S9500

Logitech G15 Klavye

Samsung SyncMaster 960BF



98 DONANIM HABER & İNCELEME

108 DONANIM ÖZEL

110 TEKNİK SERVİS



PHILIPS 190G

On parmağında on marifet



LCD monitörlerde eğilim daha düşük tepki süreleri ve daha yüksek parlaklıkken Philips, yeni modeli 190G ile sürüden bambaşka bir yolla farklılaşıyor. Bu üzerinde 4.1 hoparlör seti ve televizyon özellikleri olan bir monitör. Zaten şöyle bir göz attığınızda karşınıza da bir monitörden fazlası olduğunu hemen hissediyorsunuz.

Bugüne kadar başka LCD monitörler üzerinde de hoparlör gördük, özellikle Philips birçok modelinde bunu kullandı. Ama monitörün üzerine 4.1 destekli bir hoparlör olması kulağa çılgınca geliyor elbette. Bunu sağlamak için 190G üzerindeki dört ayrı ho-

parlöre ek olarak bir de subwoofer ile geliyor.

Bu monitörü asıl özel yapan ise TV olarak kullanılabilmesi. Üzerinde bir TV alıcı (tuner) yok aslında. Ancak S-Video ve kompozit video girişi bulunuyor. Böylece Digiturk ve uydu alıcıları takılabiliyor. Elbette Playstation 2 ve Xbox'ınızı da bağlayabilirsiniz. Daha da güzeli komponent HDTV (YPbPr) girişi mevcut. Böylece bütün yeni nesil konsolları kullanmanız mümkün.

Monitörün kaidesi hem ses hem görüntü kontrolleri ile dolu. Bunlara farklı ses modlarını değiştiren dört seçenek de dahil. Ayrıca kulaklık ve mikrofon girişi de var ki bu oyuncuların çok işine yarar. Monitörün kaidesi USB 2.0 Hub olarak da kullanılabilir.

190G'nin tepki süresi ise 8ms. Piyasa 2ms ve 4ms modellerle doluyken 8ms yüksek gelebilir ama bu değer oyuncuların büyük çoğunluğu için yeterli.

Monitörün en sevdiğim yanı ise tasarımı. Bunun sebebi bugüne kadar gördüğüm en şık monitörlerden biri olması değil sadece. Hoparlörlerin de yerleştirildiği arka parçasının eğimli olması hem monitörün olduğundan daha geniş olmasını

hem de sizi daha fazla sarmalamasını sağlıyor. Böylece oyunun atmosferine girmek çok daha kolay oluyor.

İşin en can sıkıcı yanı ise 190G ile aynı fiyata geçen aylarda editörün seçimi verdiğimiz Samsung 960BF'yi alıp artan paranızı en iyisinden bir 5.1 hoparlör ile değerlendirebilirsiniz. Elde edeceğiniz performans hem ses, hem görüntü olarak daha iyi olur. Ama ben böyle komple ve şık bir çözümü tercih ederim ya da Xbox 360'ımı da kullanabilirim diyorsanız 190G6FB çok iyi bir seçenek. ■

Performans: 5/5

Fiyat: 2/5

Artıları: 4.1 hoparlör, şık tasarım, konkav arka panel
Eksileri: Tepki süresi daha düşük olabilir, yüksek fiyat

Üretim : Philips www.philips.com.tr
İthalat : Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Hızlı Sistem www.hs.com.tr
Fiyatı : 1020YTL + KDV

EBEVEYN KONTROLÜ

Microsoft'a buba diyebilir miyiz?

"Microsoft Türkiye, armağan ettiği Gözcü adlı programla, çocuk ve gençlerin İnternet'te uygun olmayan içeriğe maruz kalmasından çekinen anne-babaların kaygılarını gidermeye yönelik bir seçenek sunuyor."

Yukarıdaki cümle geçen ay elimize geçen bir basın bülteninden. Anlaşılan o ki Microsoft küçük yaşta çocukların İnternet'in zararlı yönlerinden korunması ve ailelerin kaygılarının önlenmesi yönünde önemli bir adım atmış. Gözcü isimli bu program belli anahtar kelimelere sahip sitelere erişimi engellemekten, internet kullanım saatlerini kısıtlamaya, başlat menüsü ve sabit diske erişimi kesmeye ve hatta belirtilen siteler hariç bütün interneti komple kapamaya kadar her türlü sert önlemi alabiliyor. Üstelik piyasada satılan pek çok bilgisayara direkt yüklü olarak gelecek.

Ancak ne basın bülteni ne de programın ekran görüntülerinden anladığımız kadarıyla Gözcü'nün yardım sayfaları ebeveynlerin bilinçlendirilmesi üzerine bir bilgi içermiyor. Gençleri nelerden sakınmak, neler konusunda inisiyatif vermek gerekir, gerçek anlamda ne zararlıdır ne değildir bir bilgi yok. Bu kadar program yazana kadar 10 sayfalık bir bilgilendirme kitapçığı hazırlayıp ailelere dağıtmak daha anlamlı olmaz mıydı?

Microsoft resmen aileleri internet polisi ilan edip ellerine silah veriyor ama eğitmek konusunda bir adım atmıyor. Biraz tarih kitabı karıştırıp eğitimsiz paramitler güçlerin dünyanın başına ne dertler açtığını araştırsalar keşke. ■



SAITEK PRO GAMER COMMAND UNIT

Büyüünce klavye olucam ben

Bu iddiaya sahip kaç ürün inceledik bugüne kadar, klavyeleri tahtından indirmek için kaç firma çabaladı hatırlamıyorum. Ama bugüne dek geçen ay incelediğimiz A4Tech X7 G100+ haricinde hiçbir ürün bu iddianın yanına bile yaklaşmadı. X7 G100+'da ancak notebook kullanıcıları ve internet cafe/lan party meraklıları için çekici olabilecek bir üründü.

Bu ay elimizdeki cihaz ise bugüne dek joystick'ler konusunda saygımızı fazlasıyla kazanmış olan Saitek'den. Pro Gamer Command Unit (kısaca PGCU diyelim) sık tasarımıyla ilgi çekip ilk görüşte satın alma isteği yaratabilecek bir ürün. Ancak satın aldıktan sonra pişman olma ihtimaliniz de bir o kadar yüksek.

PGCU'nun üzerinde bulunan 20 tuşun yerleşimi standart klavye tasarımından oldukça farklı ve tuşların üzerinde sadece rakamlar bulunduğundan hangi tuşun ne işe yarayacağını her oyun için tek tek ayarlamak ve daha sonra aklınızda tutmak zorundasınız (2,5,6,7 no'lu tuşlara W,A,S,D harfleri minik minik yazılmış neyse ki). İşin kötüsü 20 tuş birçok FPS için bile yetersiz. Mesela Battlefield oynarken 30'dan fazla tuş kullanıyoruz. Call of Duty ve Half-Life 2 için bile ucuna yetecek kadar tuş var. Gerçi 21 numaralı tuş "shift" olarak kullanabildiğimizden tuş sayısı 40'a çıkabiliyor. Ama 20 ayrı rakama atanmış komutları ezberlemek bile zorken bir de ikinci fonksiyonları akılda tutmak; üstelik avuç içimizle bastığımız bir tuşla ikinci fonksiyonlara geçmek bana Çin diyarlarından bir işkence gibi geldi.

Başparmağımızın denk geldiği yerde 4 yönlü bir hat switch ve iki ek tuş var. FPS'lerde başparmak genelde zıplama komutunu yani boşluk (space) tuşunu kullanır. PGCU'de 15 ya da 16 no'lu tuşlara zıplamayı atsam da bana boşluk tuşunun rahatlığını vermedi. Bu noktadaki hat switch ise fare işlevi görüyor ve açıkçası hangi oyunda işe yarayabileceğine dair hiçbir fikrim yok. Ben mazoşistim, fare yerine 4

yönlü hat switch'le FPS oynarım diyorsanız bu özellik hoşunuza gidebilir. Her ne kadar başparmak alanı elinize göre ayarlanabilse de tuşların bulunduğu parçayla bileğinizi dayadığınız parçanın mesafesi sabit.

Eliniz biraz küçükse konforunuz düşüyor. PGCU'in

gerçekten hoşuma giden iki özelliği oldu. Sol üstteki mode tuşu sayesinde cihazı üç

ayrı moda ayarlayabiliyorsunuz. Böylece en sık oynadığınız üç oyunun profiline hemen ulaşabiliyorsunuz. Bir de seçili olan moda göre rengi değişen

geri aydınlatma karanlıkta da tuşların üzerindeki numaraları seçebilmenizi sağlıyor. Ama PGCU genel olarak standart bir klavyeden daha kullanışlı olmadığı, oyun performansınızı arttırdığı için bu özelliklerin de bir anlamı yok. Sık bir cihazla eşe dosta hava atmak dışında PGCU, sadık klavyelerinize bir alternatif değil ne yazık ki. ■

Üretim : Saitek www.saitek.com
İthalat : Multimedia www.multimedia.com
Fiyatı : 44\$ +KDV

Performans: 2/5

Fiyat: 3/5

Artılar: Mod değiştirebilme, geri aydınlatma

Eksiler: Tuş sayısı az, tuşları ezberlemek zor, ergonomi sorunlu

NVIDIA GE FORCE 8800

İlk DirectX 10 yolda

Nvidia bu ay başında ATI'nın Radeon X1950XTX'ine ciddi bir rakip ile cevap vermeyi planlıyor. Yeni GeForce 8800, GTX ve GTS kodlu iki model olarak piyasaya çıkacak. Shader Model 4.0 desteğine ve haliyle DirectX 10 ve Vista uyumluluğuna sahip olacak kart buna rağmen birleşik shader yapısına sahip olmayacak. Bu yüzden bir anlamda geçiş ürünü olarak değerlendirilebilir. Ama yine de piyasaya çıktığı an teknoloji açısından zirveye oturacağı kesin. ■



AGP DİRENİYOR!

Sapphire'den iki yeni AGP ekran kartı

Piyasada düzgün performansla sahip AGP ekran kartı olmaması upgrade yapmak isteyen oyuncuları komple sistem yenilemeye mecbur bırakıyor. Ama Sapphire'in bu ay piyasaya çıkardığı iki yeni AGP kart X1650 Pro ve X1300XT sadece ekran kartını değiştirmek isteyenler için yeni bir umut.

X1300 XT modeli pek parlak gözükmesine de X1650 Pro piyasadaki mevcut bütün teknolojileri desteklemesi, 256MB GDDR3, 590MHz çekirdek ve 690MHz hafıza hızı ile oldukça makul bir seçenek. Kartın son kullanıcı fiyatı 185\$. ■

GENIUS NAVIGATOR 535 AGAMA

Fare savaşları kızışıyor

Genius uzun yıllardır alt ve orta seviyede oyun kontrol cihazları üreten bir firma. Genel olarak Logitech ya da Razer kadar yüksek kalitede olmasa da özellikle tasarım olarak kendi liginde lider olduğunu söyleyebiliriz. Ancak Genius'un yeni Navigator 535 modeli bu çizgiyi bir adım daha ileri götürme niyetinde olduğunu gösteriyor. Bu yeni fare Logitech G5 ve Razer Copperhead'de de kullanılan 2000 dpi'lık lazer algılayıcıya sahip. Avago Technologies tarafından üretilen algılayıcı Navigator 535'in en üst seviye hassasiyete sahip olduğunu garanti ediyor.

Ancak geçen ay aynı lazer teknolojisini kullanan Creative Fatalty'yi tasarım hataları yüzünden nasıl eleştirdiğimizi hatırlarsınız. Genius bu hataların hiçbirine düşmemiş. Farenin genel tasarımı Razer Copperhead'i andırıyor. Biraz daha dar ve arkası yüksek olduğundan onun kadar iyi değil ama genel olarak rahat ve kullanışlı. Işığa göre renk değiştiren metalik kaplamasıyla çok da şık. Ayrıca aynı Logitech G5'de olduğu gibi kablolu kumaş kaplı, halıyla hem esnek hem de uzun ömürlü. Yine G5'deki gibi yan yüzeyler kaymayı engelleyen plastik bir yüzeye kaplanmış.

Son zamanlarda çıkan çoğu farede olduğu gibi Navigator 535'de de 800, 1000 ve 2000 dpi arasında geçiş sağlayan tuşlar var. İşin güzel yanı her düğmeye led eklendiğinden hangi dpi seviyesinde olduğunuzu

kolayca görebiliyorsunuz.

Bu özelliklere bakınca Navigator 535'in G5 ve Copperhead'den devşirilmiş ekonomik bir ürün olduğunu düşünebilirsiniz. Ama bu fareyi gerçekten özel kılan bir şey daha var: Agama. Genius'un geliştirdiği bu yazılım sayesinde farenin ayarlarını detaylı olarak yapılabiliyorsunuz. İşin güzeli tamamen farklı ayarlarda 5 profil yaratabilmeniz ve profillerinizi oluşturduktan sonra Agama'yı açmaya hiç gerek kalmadan farenin üzerindeki büyük yuvarlak tuş ile profiller arası geçiş yapabiliyorsunuz. Genius logosunun çevresindeki ledler size seçili profili de gösteriyor. Bu en üst seviye modellerde dahi görmediğimiz oldukça kullanışlı bir özellik.

Farenin en zayıf noktası tabandaki kayganlığı artırıcı pabuçların kalitesiz oluşu ve çabuk aşınması. Bu yüzden Navigator 535 yeterince seri hareket etmiyor. Ayrıca fare tekerleği de daha iri ve iyi tepki veren bir tekerlek olabilirmiş. Elbette farenin genelindeki kalitede bir parça artırılabilir. Ama Navigator 535 Agama'nın sadece 26\$ olduğunu düşünürseniz bunların hepsi yersiz yakınlıklar. Aynı fiyat dilimindeki farelerden çok çok daha iyi ve kendinden 2 hatta 3 kat pahalı farelere meydan okuyacak özelliklere sahip. İyi bir oyuncu faresi arıyorsanız kesinlikle es geçmeyin. ■



Performans: 4

Fiyat: 5

Artılar: 200 dpi lazer algılayıcı, kumaş kaplı kablo, kaymayan yan yüzey.

Eksiler: Alt pabuçlar kalitesiz.

Üretim : Genius www.genius-kye.com

İthalat : Çözüm www.cozum.com.tr

Fiyatı : 26\$ +KDV

ASUS X1950 XTX

Performans, multimedya ile buluşunca

Asus X1950 XTX hem görünüş, hem de performans açısından diğer X1950 XTX'lerden pek de farklı değildi. Ama Asus ekran kartlarının temel özellikleriyle oynamaktan hoşlanan bir firmadır. Bellek ve GPU frekansları ile oynar, daha da sağlam bir fan koyup asıl kart üzerinden başka başka varyasyonlar yaratırdı. Ama bu sefer böyle yapmamış, tamamen standart özelliklere bağlı kalmıştı. Kutu içeriğinde de ekstradan sadece Snowblind, Ghost Recon gibi iki oyuna ve bir de şık CD cüzdana sahip.

Asus, tüm bu pazarlama taktiklerini bir kenara itip, bunun yerinde yazılıma yönelmişti. Biz de neye bu kadar güveniyor diyip, başladık ekran kartımızla gelen yazılımları kullanmaya. Ufak ama kullanışlı bu yazılımlar, kısa zamanda bizi kendine hayran bıraktı. İlk önce oyuncuların, oyun esnasında birbirlerini görmelerini ve konuşmalarına imkan tanıyan Asus Game FaceMessenger yazılımını denedik. MSN ile paralel mantıkla çalışan bu yazılımla, oyun oynarken istediğimiz bir köşede küçük bir pencere açabiliyor ve oyunu oynarken o pencereden rakibimizin yüz ifadelerini izleyebiliyorduk (Defcon oynarken ekranın sağ alt köşesin-

deki Volcan ve garip yüz ifadeleriyle pek bir eğlenmiştik).

Diğer bir yaratıcı yazılım ise Asus Game Replay idi. Bildiğimiz gibi her oyunda replay seçeneği bulunmuyor ve maalesef Fraps gibi ekranı video olarak kaydeden programlar sisteme gereğinden fazla yükleniyor. Asus bunu kendi yazılımıyla aşmış. Artık sisteme yüklenmeden de oyunumuza video olarak kaydedebiliyoruz. Buradan machinima severlere de ayrıca duyurulur. Bu kadarla da bitmiyor ve geçiyoruz Asus Game LiveShow'a. Bu yazılım sayesinde oynadığımız tüm oyunları internette gerçek zamanlı olarak yayına açabiliyoruz (Stream edebiliyoruz kısaca). Normalde sadece oyunda böyle bir özellik varsa bunu yapabiliyorduk. Oysa bu yazılımla her oyunda bunu yapabiliriz. Mesela bir arkadaşımız oyunun bir yerinde takıldı ve geçemiyor (mesela kıl bir adventure'da). Anlattık nasıl geçileceğini ama hala beceremiyor. Sorun değil oyunu açıp bu programı çalıştırıyoruz ve arkadaşımıza birebir oyun üzerinden gösteriyoruz. Yaratıcı değil mi?

Kısaca Asus X1950 XTX sunduğu yazılımlarla diğerlerinden bir adım öne çıkıyor. Bunun haricinde diğer markalardan teknik olarak eksikliği ya da fazlası yok. ■



Performans: 5/5

Fiyat: 4/5

Artılar: Yüksek performans, düşük fiyat, birbirinden kullanışlı yazılımlar

Eksiler: Piyasada rahatlıkla bulunmuyor

Üretim : ASUS www.asus.com

İthalat : Boğaziçi www.bogazici.com.tr

www.cizgi.com.tr

Fiyatı : 505\$+KDV

AISEEK

Yapay zekâ kartı mı? Yok artık daha neler!

Dünya genelinde benim bilmediğim bir "Boş PCI slotu kalsın!" kampanyası yürütülmüyorsa, hafiften işin suyu çıkmaya başladı demektir. Bir oyun bilgisayarının en önemli bileşenleri; işlemci, bellek ve ekran kartında devrimsel sıçramalar olmadığı ve fiyatları bir o kadar gerilemediği halde her geçen gün yeni yeni birleşenler peyda oluyor. Fizik kartının çıkmasıyla zaten afallamış olan biz kullanıcılar, şimdi de "sanal zekâ kartı" vakası ile karşı karşıyayız.

Alseek firmasının (evet, Alseek firmanın adı) yakın zamanda satışa sunacağı Intia, sanal zekâ işlemcileri büyük kart üreticileri tarafından yorumlanıp, anakartlarımızda fizik kartlarının (!) yanında yerini alacaklar. İsterseniz ilk önce Intia ile sanal zekânın ne gibi bir gelişime uğrayacağına bir göz atalım.

Normalde sanal zekânın hareketleri belli bir algoritma hesabı ile ya işlemciye doğrudan devredilir ya da belirlenmiş çizgisel hesapları yapması için yazılım mühendisleri tarafından önceden kodlanır. Sanal zekâ hesaplamalarını gerçek zamanlı olarak işlemciye bırakmak oyuna daha gerçekçi bir atmosfer sağlarken, işlemciye gereğinden fazla yüklenmesine sebep olur. Önceden hazırlanan kodlar ise işlemciye minimum düzeyde yüklenmesini sağlar ancak her oynanışta sanal zekânın aynı hareketi yapması atmosfere zarar verir ve oyunun gerçekçiliğini yitirmesine sebep olur. Oyuncuların istediği ise işlemciye minimum düzeyde yüklenen ancak hiç bir şekilde gerçekçilikten de ödün vermeyen sanal zekâ motorlarıdır.

Intia, da tam da bu amaç için doğmuş bir kart ("Bunun yerine işlemciler daha güçlü olsa olmuyor mu?" dediğinizi duyar gibiyim, ona da değineceğiz). Intia, sanal zekânın ilk önce hızlı ve en doğru bir şekilde üç boyutlu mekanı tanımasını sağlayacak. Bunun üzerine yapay zekâ neyi yapıp, neyi yapamayacağı hakkında bilgi sahibi olacak ve ilk algı safhası tamamlanacak. İkinci önemli safha ise yapay zekânın etrafındaki karakter

veya olayları seçebilmesi. Bu tepki sürecini tetikleyecek. Ve son olarak tepkinin kendisi. Sanal zekâ en olması gereken hareketi, en kısa sürede verecek. Mesela canlı bir şehirde NPCler'in size vereceği tepkiler ve NPCler'in birbiri ile olan tepkileri ya da büyük bir GZS'de onlarca birimin çatışırken, diğer yandan mevzenilenmesi ve bireysel ama koordineli olarak mevzi değiştirmesi gibi. Kısaca tepki vermesi gereken karakter sayısı arttıkça yapay zekâ motorunun da yükü artıyor ancak Intia bu yükü en hızlı ve en doğru bir biçimde bertaraf etmek için tasarlandı.

Tamam bunlar güzel şeyler ancak "Neden işlemcileri güçlendirmek yerine ayrı bir kart çözümüne gidildi?", "Kim her iş için ayrı bir karta para vermek ister?", "Fizik kartı çıktı ancak oyun bazında tam destek görmedi, pratikte hala bir anlam ifade etmiyor, sanal zekâ kartının farkı ne olacak?", "Bu kadar kartı çalıştıracak güç kaynağına para mı dayanır?" gibi sorular hala aklımı kurcalıyor. Teoride ne kadar akla mantığa uygun çözümler olsa da fizik ve yapay zekâ kartlarının büyük handikapları var (oyun piyasasından yeterince destek görmemeleri, ekstra maliyet ve güç tüketimine yol açmaları gibi...). Bu sorunları aşmadan da oyuncuların karşısına çıkmanın bir mantığı var mı, ilk önce bunu Intia'ya hesaplatmalılar derim ben. ■



İNCELEME

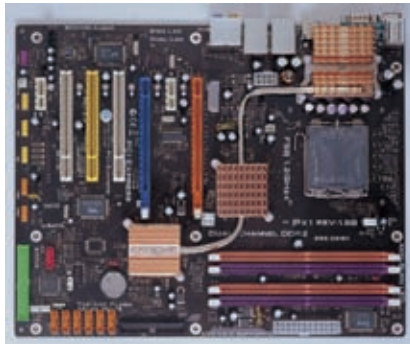
ECS PX1 VIIV EDITION

ECS'nin yeni amiral gemisi

Bazen "yeni nesil işlemciler" denildiğinde tüylerim diken diken oluyor. Cidden rahatsız oluyorum. Mesela bu lafı her duyuşumda nedense aklıma "Acaba soketlerin mimarisi bu sefer de değişecek mi?" ya da "Peki bu işlemcileri hangi yonga setleri destekleyecek?" sorusu geliyor. Haksız mıyım, her yeni işlemci ailesi ile birlikte hayatımıza onlarca yeni yonga seti ve sık sık değişen soket yapıları da dahil olmadı mı? Demek ki hiç de paranoya değilmiş.

Hal böyle olunca yeni nesil bir işlemci ile birlikte, onun hakkını verebilecek, bir o kadar yeni bir anakart da bakmamız gerekiyor. Gerekli gerekmesine de, anakart stokları ile işlemci stokları paralel gitmeyebiliyor ne yazık ki (stokların, marka ve modeldeki dağılım sorunlarını anlatmıyorum bile). Aylardan beri Intel Core 2 Duo'ları öve öve bitiremedik ancak zavallı kullanıcıların kısıtlı anakart alternatiflerine de geniş bir şekilde değinmedik. Ama artık bir yerden başlamak gerekiyor ve ilk talihlimiz ECS'nin yeni gözdesi PX1.

ECS PX1, (soket 775 mimarisinde olmak üzere) Intel Core 2 Extreme, Core 2 Duo, Pentium 4, Pentium D ve Celeron D işlemcilere, maksimum 1066 MHz FSB hızında tam destek sağlıyor. Dört adet DDR2 slotu bulunan PX1'de bellekler, toplamda 8 GB'a kadar kapasiteye çıkabiliyor. 800/667/533 Mhz hızlarındaki DDR2 belleklerle uyumlu çalışan PX1'de ayrıca dual-channel bellek mimarisi de mevcut.



PX1, yonga seti olarak Intel P965 ve Viiv destekli ICH8DH çipleri kullanıyor. Bu yonga setinin soğutulmasında kullanılan "Üçlü Soğutma" teknolojisi sayesinde daha güvenli bir çalışma için önemli ölçüde soğutma sağlıyor. "Üçlü Soğutma", anakartın tasarımında özel bir ısı borusu kullanılarak ısının şasi ve köprüler üzerinden en mükemmel biçimde dağıtılması sonucunda sağlanıyor. PX1, yüksek performansına karşılık düşük enerji tüketimiyle de oldukça dikkat çekiyor. Bir diğer önemli nokta ise PX1, USB 2.0 gibi alışılmış harici bağlantılara oranla, yaklaşık altı kat daha hızlı olan onboard eSATA içermesi. eSata, özellikle multimedia depolama alanında büyük olanakları da beraberinde getiriyor.

Diğer yandan PX1'de iki adet PCI-Ex16 yuvası bulunuyor. Bu sayede Nvidia SLI ve Ati Crossfire gibi uygulamaları kullanabiliyoruz. Bunların haricinde altı adet 3.0 Gb/sn Seri ATA II portu, high-definition 8-kanal ALC885 entegre ses sistemi, dual Gigabit LAN kontrolü ve çeşitli "overclocking" özelliklerini destekleyen bir BIOS'a da sahip.

Kısaca ECS PX1, eskinin en kullanışlı özelliklerini koruyan, gayet yenilikçi ve sağlam bir anakart. Kutu içeriği ve kalitesiyle de göz doldurdu. Gerisi ise size kalmış. ■

Performans: 4/5

Fiyat: 3/5

Artılar: Önemli teknolojilere, gerektiği kadar destek ve çıkış, kalite ve sağlamlık

Eksiler: İşlemci yuvası hafif de olsa yonga soğutucusuna yakınlık arz ediyor

Üretim : ECS www.ecs.com.tw

İthalat : Beko ICT www.bekoict.com

Fiyatı : 200\$

LOGITECH G25

Oyun kontrolünde yeni bir başyapıt

İtalya'da dünyanın en lezzetli makarnasını tattığınızda şaşırılmazsınız. Eminim ülkemize gelen turistler de mangalda etin bu denli lezzetli olabileceğine şaşırıyordur. Daha yola çıktığınızda karşınıza muhteşem bir şey çıkacağını bilirsiniz. Logitech yeni bir direksiyon ürettiğinde bugüne kadar oynadığınız en iyi direksiyon olması kimseyi şaşırtmaz herhalde. Haliyle Logitech G25 daha ofise gelmeden harika bir deneyiminizi beklediğinden emindik. Bugüne dek MOMO serisi ile direksiyonlarda rakipsiz olmaları bir yana, şimdiki test ettiğimiz G serisi her Logitech nefes kesiciydi. Yani hazırık...

Daha doğrusu hazır olduğumuzu sanıyorduk. Ancak G25'in şok dalgası bizi afallatıp şaşkına çevirdiğinde elimizdeki dünyanın en iyi direksiyonundan çok daha fazlası olduğunu anlayabildik.

Daha kutusundan çıkarıp şöyle bir göz attığınızda çok özel ve farklı bir ürün olduğunu hissettiriyor G25 zaten. Gözleriniz ilk olarak gerçek bir spor araba vites kolundan farklı gözükmeyen vites kayıyor. Ardından G25'in iki yerine üç pedala sahip olduğunu fark ediyorsunuz. Cihazın üretim kalitesi, parçalarda kullanılan gerçek deri ve paslanmaz çelik heyecanınızı artırıyor. G25'i kutusundan çıkarıp şöyle bir baktıktan sonra içinizde yarışma tutkusu alevlenmezse sorun sizde demektir.

Vites

Ürünün en çok ilgi çeken parçası vites kolu kuşkusuz. Direksiyondan ayrı olarak masanıza bağladığınız bu parçanın üzerinde 8 ayrı tuş, 8 yönlü bir D-Pad ve 6 ileri/1 geri bir vites kolu ve vites kutusunu değiştiren mod seçimi düğmesi bulunuyor. Eğer vites kolunu yarı otomatik modda kullanırsanız kol sadece ileri ve geri hareket edebilir. Böylece vitesi yukarı ve aşağı atılabiliyor. Ama kolu düz vites moduna getirdiğinizde gerçek bir arabada olduğu gibi tek tek viteslere takmanız gerekiyor. Sol yukarı bir, aşağı çek iki, üçe tak, dörde tak, en sağ konumda altıncı vitese ulaşıyorsunuz. Eğer sıkıca bastırıp altıya takarsanız geri vitesine geçmiş oluyorsunuz. Gerçek bir arabadaki gibi.



Pedal

G-25'in paslanmaz çelikten pedalları da aynı vites kolu gibi dikkat çekici ama bu pedalların sadece hoş görünsün diye bu şekilde tasarlandığını düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. Her pedalın altında kırmızı renkte pistonlar bulunuyor. Böylece pedala bastığınızda gerçek arabalarda olduğu gibi sertliğini



hissediyorsunuz. Bugüne kadarki yaylı pedallara göre çok daha gerçek hissettiriyor. En sağdaki gaz pedalı oldukça yumuşak ve yarış sırasında kolayca gazı kökleyebiliyorsunuz. Ancak fren pedalı çok daha sert. Böylece virajlara girerken kontrollü olarak fren yapıp gereğinden fazla yavaşlamamayı sağlıyor. Freni kökleyip aniden durmak için ise bir hayli sert basmanız gerekiyor.

Direksiyon

G-25'in en normal görünen parçası direksiyonun kendisi. Ancak elinizi direksiyonun 11"lik tekerleğine koyduğunuz an pek de normal olmadığını hissediyorsunuz. Gerçek deriden el işçiliği ile kaplanan direksiyon harika hissettiriyor. Azıcık araba görmüş herkes piyasadaki arabaların pek azında bu güzellikte bir direksiyon bulunduğunu söyleyebilir. Ayrıca paslanmaz çelikten yapılmış orta kısım ve arkadaki vites kulakçıkları gerçek bir yarış arabası direksiyonu görünümü veriyor.



Görüntüsü ve hissi muhteşem olsa da G-25'in direksiyonunun en önemli özelliği içindeki Force Feedback teknolojisi. G25'i 10 dakika denedikten sonra, onu almak için bir numaralı sebebin bu muhteşem Force Feedback olduğunu anlıyorsunuz. Logitech FF teknolojisinin simülasyon seviyesinde gerçeklik verdiğini iddia ediyor. Açıkçası ömrü Touring arabalarıyla pistlerde geçen biri olmadığınız sürece bunun doğrulamak zor. Ama ben gerçekçiliği bir yana FF'in korkunç zevkli olduğunu söyleyebilirim. Çoğu direksiyonda FF sadece yol dışına çıktığınızda titremekten ibarettir. G-25'in kendine has çift motorlu FF sisteminde ise bütün sürüş ve direksiyon hakimiyetinizi etkiliyor. İlk olarak gerçek arabalarda olduğu gibi direksiyonun sertliği hızınıza göre çok değişiyor. Birinci viteste manevra yapmak güç gerektirirken 6. viteste kuş gibi hafifliyor direksiyon. Ama işin en eğlenceli kısmı virajlarda ve bozuk yollarda. Çünkü FF teknolojisi sayesinde iş zora bindiğinde aracınızı yolda tutmak için direksiyonla boğuşmaya başlıyorsunuz. Mesela virajda aşırı savrulmuş bir arabayı sert bir manevrayla yola döndürmek isterseniz lastiklerin fizik kanunlarına ters bu harekete nasıl direndiğini, arabanın nasıl sarsılıp yola girmemek için tepindiğini hissediyorsunuz. Bu FF teknolojisi sayesinde yarış oyunlarını bir araba kaputunu iki yol çizgisi arasında tutmaktan, vahşi bir atı evcilleştirme mücadelesine dönüşüyor. Deli kullandığınız zamanlarda G-25 arabanızın size nasıl direndiğini, titreyip, kasılıp yoldan fırlamak, en yakın ağaca çarpmak için nasıl çabaladığını hissettiriyor. Bu öylesine farklı bir zevk ki insanların neden yol tutuşu kötü, fazlaca pati atan, kasesına göre anlamsızca güçlü arabalara tonla para yatırdığını anlıyorsunuz. Araba sürüşteki o tehlikeli, çılgın, ehlileştirilmemiş yanı hissediyorsunuz (Tuğбек 1.5 yıldır sürekli Top Gear seyreden ama bir türlü araba sahibi olamayan bir arkadaşımız. Mazur görmek lazım heyecanını - Sinan).

Bunlar G-25'in başka hiçbir direksiyonda bulamayacağınız özellikler. Bunların dışında başka bir direksiyonun da yapabileceği ne varsa G-25 dört dörtlük yapıyor. Masa sabitleme sistemi, kurulum ve yazılımları, kutusu, kullanım kılavuzu... Her şeyi harika. G25'e bulunabilecek tek kabahat düz vitesin sadece GTR ve LFS oyunlarında desteklenmesi. Ama piyasadaki mevcut oyunların yamaları ve bundan sonra çıkan her yeni oyunun G25'i destekleyeceğine şüpheniz olmasın. ■

Performans: 5/5

Fiyat: 2/5

Artılar: Muhteşem FF ve sürüş, 6 ileri vites, piston pedallar.

Eksiler: Yüksek fiyat.

Üretim : Logitech www.logitech.com
İthalat : Hızlı Sistem www.hs.com.tr
Logosoft www.logosoft.com.tr
Fiyatı : 345\$ +KDV



LEVEL DONANIM EL KİTABI

BÖLÜM 9: TÜKETİCİ HAKLARI

DİZİ İNDEKSİ

Level Donanım El Kitabı, bugüne dek Donanım bölümünde hazırladığımız en kapsamlı yazı. Bu yüzden yazıyı altı ayrı bölümde, seri şekilde hazırlamayı uygun gördük. Şimdiden önümüzdeki aylarda anlatacağımız konuları sizlerle paylaşıyoruz.

Bölüm 1:
İşlemci, anakart ve RAM seçimi

Bölüm 2:
Ekran kartı seçimi

Bölüm 3:
Donanım kurulumu

Bölüm 4:
Windows kurulumu

Bölüm 5:
Performans ayarları

Bölüm 6:
Genel sorunları giderme

Bölüm 7:
Benchmark sanatı

Bölüm 8:
Overlock

Bölüm 9:
Tüketici hakları

Bilgisayarımız bozulduğu zaman hangimiz garanti kapsamındayken bile ek ücret isteyen satıcılara sesini çıkartabiliyor? Ya da hangimiz günlerce teknik serviste kalan bilgisayarın işi halledene kadar geçici bir ürün isteyebiliyor? En önemlisi hangimiz tüketici olarak haklarımızın gerçekten farkındayız? Ne yazık ki çok azımız bunların hepsine "evet" cevabını verebiliyoruz. Bu yüzden sizlere bu ay çok önemli ve bir o kadar merak edilen bir konuyu açmaya karar verdik, tüketici hakları ve garanti sözleşmeleri.

A, SATIŞ EŞNASINDA DİKKAT EDİLMESİ GEREKENLER

Tüketici haklarından ve garanti kapsamındaki hizmetlerden eksiksiz faydalanabilmek için mutlaka garanti belgesini dikkatlice okumamız gerekir. Çünkü garanti kapsamını, garanti şartlarını ve süresini ancak bu şekilde doğru olarak öğrenebiliriz. Garanti süresi elektronik eşyalarda genelde iki yıldır ve bu prosedür kabaca şöyle işler. Bakanlık, TSE'ye ürünün garanti süresi ne kadar olması gerektiğini sorar, TSE'de belli kriterler dâhilinde o malın garanti süresini belirler. Bilgisayar parçalarında ise minimum iki sene

olan garanti, bazı parçalarda beş seneyi bulmaktadır. Peki, garanti süreci nasıl ve ne şekilde başlar?

1. **Belgelerde eksiksizlik:** Garanti hukuki bir süreçtir, bu yüzden elinizde **mutlaka yazılı bir belge** olması gerekir. Garanti için tek gereken, ilgili Bakanlıkça onaylı ve satın alınan mala ilişkin faturanın tarih ve sayısını da içeren garanti belgesidir. Kabaca, satın aldığınız malın garanti belgesine, satan yerin kaşesini vurdurun, tarih ve fatura numarasını yazdırıp, imzalatın yeterli (satan yetkilinin imzasının belgede mutlaka bulunması gerekir). Elinizde garanti belgesi yoksa gerekli niteliklere sahip, adınıza kesilmiş bir fatura da işinizi görebilir. Ama hem garanti belgesi, hem de yanında eksiksiz faturanın olması tabii ki tavsiye edilir. Burada asıl dikkat etmeniz gereken nokta, **tüm evraklarda ürünün alıs**



tarihinin, satıcının kaşesinin ve imzasının bulunmasıdır. Tabii ki bu evrakları saklamanız gerektiğini hatırlatıyorum bile.

2. Belgelerde tutarlılık: Aldığınız ürünün çeşidinin, marka ve modelinin, fatura ve garanti belgesinde birebir örtüşmesi gerekir. Mesela siz ses kartı aldınız ancak faturada ekran kartı yazıyor ya da modeli veya markası farklı belirtilmiş, işleminiz geçersizdir. Ayrıca promosyon ve hediye ürünlerin faturadaki yansımalarına da mutlaka dikkat edin. Mesela aldığınız yeni bir sistem ile birlikte hediye gelen webcam için satıcı, stoklardan düşmek için faturada mal bedeli olarak 5 YTL olarak gösterebilir. Ancak bazen hediye de olsa ve sizin cebinizden beş kuruş dahi çıkmaya da 50 YTL gibi şişirilmiş bir fiyatla da faturaya yansıtılabilir. Bu durum başta sorun olmazken (nasılsa ürün hediye ve alsanız da, almasanız da sisteme ödeyeceğiniz rakam değişmeyecektir. Bu yüzden içinizden "Faturaya nasıl yazarlarsa yazsınlar." diye düşünebilirsiniz ancak...) ilerde iade durumu ortaya çıkarsa, toplamda geri almanız gereken bedel düşebilir. Mesela yeni bir sistem aldınız ve ödediğiniz miktar 950 YTL, webcam hediye edildi. Ancak faturanızda 900 YTL sistem, 50 YTL webcam bedeli olarak gösterildi. Bu durumda geri alabileceğiniz net tutar 900 YTL olacaktır. Oysa sizin sistem için verdiğiniz rakam 950 YTL'dir ve webcam ise hediyedir. Böyle durumlarda 1-5 YTL gibi sembolik rakamlar mazur karışılabilir. Ama diğer durumlarda hediye iptalini dahi düşünmelisiniz.

3. Belgelerin özel kişiler adına düzenlenmesi: Faturalar özel ya da tüzel kişiler adına düzenlenir. Tüzel kişiler (şirket, kurum, kuruluş vb.) adına kesilen faturalarda doğrudan muhatap siz olmayacağınız için tüketici sıfatını kazanamayacaksınız. Bu yüzden de tüketici haklarından muaf tutulacaksınız. Bu durumda ticari haklara sahipsiniz ancak bu haklar ise Borçlar Kanuna tabii tutulmakta. Hakkınızı tüzel kişi sıfatıyla yapmak yerine, özel kişi sıfatıyla yapmak daha kolay olacaktır fatura ve satış işlemlerini mümkün olduğunca adınıza ya da (18 yaşından küçükseniz) bir yakınınız olan bir özel kişi adına yaptırmaya mutlaka özen gösterin.

B, SATIŞ SONRASI DİKKAT EDİLMESİ GEREKENLER

Aldığımız malın taahhüt ettiği işlevi yerine getirmesi gerekir. Bu işlevi tamamen ya da kısmen yerine getirmeyen mallar, ayıplı mallar statüsündedir. Diğer yandan bu işlevi yerine getirmemesi ve arızalı olması durumunda ise belli kanuni prosedürler uygulanır.

1. Kullanım esnasında bulunabilecek ayıplar:

Ekran kartı, işlemci ve bellek gibi tek tek satın alındığında, kutusu satıcının yanında açılıp, bakıldığında, hatta satış esnasında başka bir sistemde test edildiğinde bile fark edilemeyecek ayıplar ancak kullanım esnasında, zamanla ortaya çıkar. Kabaca, malı dükkânda inceledik, eksikliği yok gibi görünüyordu, hatta denettik çalışıyordu, eve götürdük taktık iki gün sonra bozuldu. İşte bu duruma "gizli ayıp" denir. Bu bir üretim hatası olabilir, eksik bilgilendirmeden kaynaklanan bir hata da olabilir, uyum sorunu da olabilir. Sonuç olarak bunlar ufak ya da büyük arızalar olsun, göz ardı edilmemeli ve derhal bildirilmelidir.

2. Ayıplı Mal nedir: 4077 Sayılı Tüketicinin Korunması Hakkında Kanun'a göre ayıplı malların tanımı "Ambalajında, etiketinde, tanıtma ve kullanma kılavuzunda ya da

reklam ve ilanlarında yer alan veya satıcı tarafından bildirilen veya standardında veya teknik düzenlemesinde tespit edilen nitelik veya niteliği etkileyen niceliğine aykırı olan ya da tahsis veya kullanım amacı bakımından değerini veya tüketicinin ondan beklediği faydaları azaltan veya ortadan kaldıran maddi, hukuki veya ekonomik eksiklikler içeren mallar, ayıplı mal olarak kabul edilir." şeklindedir.

Bir malın öncelikli amacı, tahüt ettiği işlevi, eksiksiz yerine getirmesidir. Diğer bir amacı ise ürünü alırken vad edilen içeriğe eksiksiz sahip olmasıdır. Örneğin kutusunda "Free Software Bundle" yazdığı halde içinden ürünün kendisinden başka hiçbir şey çıkmayan mal, ayıplı maldır. Karıştırılması gereken ise "Ayıplı mal" sadece bozuk mal demek değildir. Ayıplı mal, aynı zamanda tüketicinin bir nevi "kandırıldığı" maldır. Örneğin bir ekran kartını desteklemediği halde DirectX 10 destekliyormuş gibi göstermek veya bu şekilde anlaşılabilircek yanıltıcı reklamlar yapmak gibi.

3. Kasa içine müdahalenin garantiye etkisi:

Bu durumun ilk belirleyicisi garanti şartnamesindeki maddelerdir. Eğer aksini doğuracak bir madde yoksa ve yazılı olarak belirtilmemişse kasa içine müdahale meşrudur. Çünkü tüketici ürünü kullanma ve müdahale etme hakkına sahiptir. Bu nedenle hiçbir satıcı kasayı ya da muhafazayı açtığınız veya ekran kartını değiştirdiğiniz için sizin bilgisayarınızın ya da ürününüzün garanti kapsamı dışında kaldığını iddia edemez. Ancak fiziksel ve mal bütünlüğünü bozacak her türlü hareket, malın garanti kapsamı dışında kalmasına neden olur bunu da unutmayın. Mesela montaj esnasında ekran kartınızı kırdınız (diğer yandan montaj hizmetini de ürünü satan yerin vermesi gerekir) ya da oyun konsolunuza çip taktırdınız, ürününüz sorgusuz, sualsiz garanti dışı kalır. Bunun nedeni hiçbir ürün kırılma, düşme, çatlama gibi fiziksel hasar garantisine sahip olmasıdır. Diğer yandan oyun konsolları ve

diğer tüm elektronik ürünler mevcut fabrika çıkış haline göre garanti kapsamına alınırlar. Yani takılacak bir çip, yapılacak bir lehim ya da uygun görülmeyen bir yazılım da sizi garanti dışı bırakacaktır.

C. TAMİR ESNASINDA DİKKAT EDİLMESİ GEREKENLER

1. Arızanın ortaya çıkması ve teknik destek sağlanmaması durumunda izlenecek yol: Öncelikle, kullanım sırasında ortaya çıkan arızayı 30 gün içinde imalatçı, üretici, satıcı, bayi, acente veya ithalatçıya bildirmemiz gerekiyor. Bildirdiğimiz halde tamir süreci başlamamışsa ve mağdur ediliyorsak derhal hukuki bildirim yoluna gitmeliyiz. Yalnız buradaki hukuki bildirim kelimesine dikkat edelim. Bozuk parçayı yanımıza alıp, dükkâna giderek yaptığımız sözlü bildirim hukuken pek bir değeri yok. Bu yüzden hukuki bildirim de yazılı olarak yapılması gerekiyor. İadeli taahhütlü bir mektupla olabileceği gibi, noterden de yapılabilir. Ancak çoğunlukla bu duruma gerek kalmadan satın aldığımız yer, tamir işlemini kabul eder ve bize bir arıza formu doldurtur (bu formun önemine de ayrıca değineceğiz). Fakat biz şimdi en kötü ihtimali düşünüyoruz.

Diyelim ki, hakikaten inatçı bir satıcıya denk geldik ve hâlâ herhangi bir şey yapmıyor, (çoğunlukla satıcının eline noterden onaylı bir bildirim geçmesiyle olayların yüzde 90'ı bu noktada çözülür) bu durumda mahkeme dışı tek idari alternatifiniz Tüketici Sorunları Hakem Heyeti'dir. Her il ve ilçe merkezinde bulunabilen bu heyete (genelde Valilik binası içinde bulunur) satıcıya çektiğiniz yazılı ihtarla beraber başvurursunuz ve işlemler başlar. Satın aldığınız malın değeri 725 YTL'den azsa, zaten mahkemeye değil bu heyete başvurmak zorundasınız. Bu heyetin verdiği kararlar bağlayıcı nitelikte olduğundan satıcı tarafından mutlaka yerine getirilmesi gerekir (hâlâ getirilmezse de satıcıyı doğrudan icraya verebilirsiniz). Malın değeri 725

YTL'den fazlaysa, heyete başvursanız bile heyetin kararı satıcı üzerinde bağlayıcı değildir. Bu durumda Tüketici Mahkemesine de başvurmanız gerekir.

2. Hatanın doğru tesbiti ve arıza formuna doğru aktarılmasının önemi:

Arızanın doğru tespiti hem tamir süresini kısaltacak, hem de doğru ürünün değişmesini sağlayacaktır. Bu konu yetkili servisin görevidir. Bize düşen ise arızayı yetkili servise doğru olarak anlatmaktır. Mesela bilgisayar kendi kendine kapanıyor ile bilgisayar oyun oynarken kilitleniyor arasında fark vardır. Ancak siz derdinizi ne kadar düzgün anlatsanız da forma üstün körü ve alakasız beyanlar yazılabilir. Buna rağmen siz teknik serviste, adınıza doldurulan formlarda hatanın doğru yansıtılmasına mutlaka özen gösterin. Hatta formun üzerindeki arıza hikâyesinin sizin anlattığınız gibi olmasını bizzat isteyin. Diğer yandan bu formlar sizin, ürünü tamire bıraktığınızın tek kanıtıdır. Eksiksiz ve doğru hazırlanmış olduğundan emin olun ve asla kaybetmeyin.

3. Tamir süresinde geçen zamanın garanti süresine eklenmesi:

Çoğu zaman göz ardı edilen, ancak bir o kadar önemli olan bir diğer konu da, tamir geçen sürenin garanti süresine eklenmesidir. Ürünü tamire bırakırken aldığınız tamir belgesi ve tamirden aldık sonra aldığınız teslim belgesi, elinizdeki yaptırım gücüne sahip tek evraklardır. Bazı servisler, tamir sonunda verdikleri teslim belgesinde, servisten çıkış tarihini yaz-

mayabiliyor. Bu bilginin teslim formlarında yer alıp almadığına dikkat etmeli ve yer almıyorsa yazılmasını talep etmelisiniz.

4. Azami tamir süresi ve geçici ürün temini:

Bir malın tamirdeki süresi en fazla otuz iş günüdür. Bu süre mala ilişkin arızanın malın satıcısı, bayi, acentesi, ithalatçısı veya imalatçısından birine bildirim tarihinden itibaren başlar. Onarım süresi on beş günü aşarsa, imalatçı veya ithalatçıdan onarım tamamlanana kadar, benzer özelliklere sahip başka bir ürünü geçici olarak isteme hakkı doğar. Mesela 19" monitörünüz bozuldu ve tamir süresi on beş günü aştı. Bu durumda imalatçı veya ithalatçıdan, sizin ürününüz tamir olana kadar kullanmak üzere başka bir 19" monitör talep edebilirsiniz. Mesela on altıncı gün gittiniz ve halen monitörünüz bozuk. Ama size yarın monitörün tamir olacağı söyleniyor. Hiç önemli değil, sizin bu geçici ürünü isteme hakkınız var.

5. Garanti kapsamındaki ürünün ücretsiz tamiri ilkesi:

4077 Sayılı Tüketicinin Korunması Hakkında Kanun'da bu durum "Satıcı; garanti belgesi kapsamındaki malların, garanti süresi içerisinde arızalanması halinde malı işçilik masrafı, değiştirilen parça bedeli ya da başka herhangi bir ad altında hiçbir ücret talep etmeksizin tamir ile yükümlüdür." şeklinde, hiç bir yanlış anlamaya mahal vermeyecek açıklanmaktadır.

6. Birebir değişim, iade ve ayıp oranında bedel indirimi gerektiren durum-

Firmalar ve Markalar:	Teknik Destek İnternet Adresi:	İrtibat Telefonu:	Minimum Garanti Süresi:	Ekstra Granti süresi ve Kapsamı Satın Alma:
Abit	http://www2.abit.com.tw/	(0216) 528 88 88	3 Yıl	Yok
Aidata	http://www.aidata.com.tr/	(0212) 331 15 00	2 Yıl	Sadece kurumsal olarak var
AMD	Yok	(0216) 362 46 24	3 Yıl	Yok
Apple	http://destek.apple.com.tr/	(0216) 454 01 01	2 Yıl	Var
Asus	Yok	(216) 521 46 01	2 Yıl	Yok
Casper	http://www.casper.com.tr/	(0212) 213 33 88 - (0212) 216 60 18 / 63 01	2 Yıl	Var
Cbox	http://www.cbox.com.tr/	(0216) 540 64 74	3 Yıl (Notebooklarda 2 Yıl)	Yok
HP	http://www.hp.com.tr/	(0216) 579 79 00	Bilinmiyor	Bilinmiyor
Kont*	http://www.kont.com.tr/	(0216) 444 56 68	2 Yıl	Yok
Koyuncu**	www.koyuncu.com.tr	(0216) 528 88 88	3 Yıl	Üst seviye yazıcılarda var
Logitech	Yok	(0212) 481 31 22	2 Yıl	Yok
Microsoft	http://www.microsoft.com/turkiye/	(0212) 336 69 99	2 Yıl	Yok
Nintendo	http://www.nintendo.com.tr/	(0216) 463 76 79	2 Yıl	Yok
Sapphire	http://www.sapphire.com/ty/	Yok	2 Yıl	Yok
Sony Playstation	http://www.sony.com.tr/	(0216) 531 99 42	2 Yıl	Yok

* (Acer, Crea, Creative, Dell, Gigabyte, Leadtek, Samsung, TwinMos) - ** (Abit, AMD, Benq, Creative, Fujitsu, Leadtek, MSI, Packard Bell, Samsung)

lar: Normalde, ayıplı maldan dolayı, imalatçı, üretici, satıcı, bayi, acenta, ithalatçı beraberce sorumludur. Malın ayıplı olduğunu bilmesine dahi sorumludurlar. Ayıplı mal durumunda, ayıbın fark edilme anından itibaren 30 gün içerisinde imalatçı, üretici, satıcı, bayi, acenta veya ithalatçıya durumu bildirerek dört şey istenebilir:

- Paranın geri iadesi.**
- Söz konusu malın, ayıpsız olanı ile ücretsiz olarak değiştirilmesi.**
- Ücretsiz olarak onarım.**
- Aybın oranı kadar malın fiyatında indirim yapılması ve bedelin geri ödenmesi.**

Gene 4077 Sayılı Tüketicinin Korunması Hakkında Kanun'da "Tüketici onarım hakkını kullanmışsa, garanti süresi içerisinde sık arızalanması nedeniyle maldan yararlanamamanın süreklilik arz etmesi veya tamiri için gereken azami sürenin aşılması veya tamirinin mümkün bulunmadığının anlaşılması hallerinde, 4 üncü maddede yer alan diğer seçimlik haklarını kullanabilir. Satıcı bu talebi reddedemez. Tüketicinin bu talebinin yerine getirilmemesi durumunda satıcı, bayi, acente, imalatçı-üretici ve ithalatçı müteselsilen sorumludur." ibaresi ile bu istekleri doğuracak durum ortaya konmuştur.

Yani, bir mal garanti süresi içinde ikiden fazla arıza yapmışsa (arızaların sebebinin aynı olması gerekmiyor, bu arızalar sebebiyle malı düzenli bir şekilde kullanamıyor olun yeter), tamiri için gereken süre aşılmışsa veya tamir olamaya-

cak durumdaysa yukarıda dört sık halinde bahsettiğim hakları tüketici kullanabilir. Bu arada aynı garanti süresi gibi, her mal için azami tamir süresi de Bakanlıkça belirleniyor. Her mal için bu süre değişir ve garanti belgesinde yazar. (Bu belge Bakanlıkça düzenlendiği ve verilmesi zorunlu olduğu için, bu belgeye güvenebiliriz.) O süre geçirilmişse, bahsedilen haklar kullanılabilir.

7. Muadil değişimde göz önüne alınacak faktör-

ler: Burada önemli olan malın fiyatı değil, özellikleri. Diyelim bundan bir sene evvel 300\$+KDV'ye bir işlemci aldınız ve bozuldu. Tamir edilemeyeceği için değişmesi gerekiyor. Stoklarda da o ürün kalmadı ve en son satış fiyatı olarak 200\$+KDV olarak görünüyor. Bu durumda size muadili verilir. Ancak muadili ne ilk aldığınız 300\$, ne de son satılan 200\$ üzerinden belirlenecektir. Eski işlemciyle yeni takılan işlemci arasında nitelik, teknik özellik bakımından bir fark yoksa muadil hukukidir. Fiyat aralığı söz konusu bile değildir. Yani önemli olan eski işlemci ile aynı özelliklere sahip bir işlemci vermesi (özellikleri yüksek olabilir ancak asla düşük olamaz), yükümlülükleri de bundan ibaret.

D. SİVİL TOPLUM KURULUŞLARINDAN YARDIM ALMA

Son olarak tüketici hakları konusunda yardım alabileceğiniz derneklerden bahsetmek istiyorum. Bu derneklere üye olarak ya da yayınlarına abone olarak ilk etapta haklarınızın farkında olabilir, sonra da elinizdeki hukuk gücünü kullanarak haklarınızı savunabilirsiniz. Ancak değişen dünyada artık markalar için prestij ve tüketici memnuniyeti ön plana çıktığından bu kadar sert oynamadan da, sadece internette, belli site ve forumlarda ürünler hakkında şikayetinizi dile getirerek bile çözüme ulaşabilirsiniz. Diğer yandan bu sitelerde ürünler hakkında da bilgi edinebilir ve yeni bir ürün almadan kritikler

yapabilirsiniz.

- 1-Tüketici Bilincini Geliştirme Derneği:** <http://www.tubider.com>
- 2-ŞikayetVar.com:** <http://www.sikayet-var.com>

Bir ayın daha sonuna geldik. Huzurlarınızdan ayrılmadan evvel, yardımlarını esirgemeyen Burak ve Ant'a teşekkürü bir borç bilirim. Umarım yazı dizimizin bu bölümü donanım severler kadar tüm tüketiciler için de faydalı olmuştur. Hepimiz için sorunsuz ve bilinçli bir tüketimler dileyiyelim, şimdilik hoşça kalın... ■



Yerinde Teknik Destek ve Bakım:	Global Garanti:	Ürün Kasasının Açılması Durumunda Garanti İptali:	Tüketici Danışma Hattı:	Ön Plana Çıkan Özellik:
Yok	Var	Garanti kaybı olmuyor	Var	e-mail ile aktif ve hızlı çözüm
Kurulum hizmeti var	Yok	Garanti kaybı olmuyor	Var	Teknik Serviste yüksek kalite standardı
Yok	Var	Garanti kaybı olmuyor	Var	Şirketin diğer ülke bağlantıları üzerinden sorun çözme
XL paket sahipleri ve serverlar	Var	Garanti Dışı	Var	Teknik Serviste yüksek kalite standardı
Yok	Var	Garanti kaybı olmuyor	Var	Sarf malzemeye (notebook pilli) 2 yıllık garanti
Sadece kurumsal	Yok	Garanti Dışı	Var	Windowsa bağlı hataları da ücretsiz giderme
Bayiiler aracılığı ile var	Yok	Garanti kaybı olmuyor	Var	Geçici ürün (swap) 15 güne gerek kalmadan tamir tesbitinde, talebe göre istenebiliyor
Bilinmiyor	Bilinmiyor	Bilinmiyor	Bilinmiyor	Tüketici hakları paylaşımında isteksizlik, internet sitesinde yetersiz bilgilendirme
Samsung ve Crea ürünlerinde	Yok	Garanti kaybı olmuyor	Var	Yaygın teknik servis ağı
Üst seviye yazıcılarda var	Bazı üst seviye ürünlerde var	Garanti kaybı olmuyor	Var	Tüketici dostu internet sitesi ve detaylı bilgilendirme
Yok	Yok	Garanti kaybı olmuyor	Yok	Teknik servisten çok ürün kalitesine ve minimum arızaya önem verme
Yok	Yok	Garanti Dışı	Var	Teknik servisten çok ürün kalitesine ve minimum arızaya önem verme
Yok	Yok	Anakarta müdahale durumunda garanti dışı	Yok	Her türlü oyun ve parçada Türkçe klavuz desteği
Yok	Yok	Fiziksel müdahale ve fan değişimi garanti dışı	Forum olarak netten	Aktif forum ortamında hızlı çözümler ve sorun arşivinden faydalanma
Yok	Var	Anakarta müdahale durumunda garanti dışı	Var	Çip gibi muadil ürünlerden kaynaklanan hatalarda garanti dışı sayılıyor

TEKNİK SERVİS

Ne anladım ben bu bayramdan? Göz açıp kapayınca kadar sona erdi. Hadi ona değil, o kadar el öptüğüm halde elime geçen (aslında geçemeyen) paraya moralim bozuk. Bu işler için yaşlandım galiba. Oysa eskiden ne de güzeldi. Bütün akrabalarımın ellerini öper, yetmezse komşuları da bir gezerdim. Bayram sonunda en kötü ihtimal yeni bir ekran kartı alacak kadar para çıkardı. Benim zamanımda da ekran kartları o kadar pahalı değildi tabii. Dolar desen daha 1.000.000 TL olmamış. Ahhh ahhh nerede eski bayramlar!

-OlgaY Ertez

ARTIFACT SORUNU

SORU Merhabalar OlgaY, ekran kartımla (Radeon 9800 Pro) ilgili bir problemim var. Bilgisayarı açtıktan yaklaşık 30 dakika sonra grafikleri bozuluyor. Ama ne bozulma, tarif edilecek gibi değil. İki haftadır WoW zevkimin içine etti. Bu bozulmayı tarif edemeyeceğim için WoW dan birkaç resimle göstermek istiyorum sana (resimler ektedir). Sürücülerini güncelledim ama işe yaramadı.

Yardıma edersen çok sevinirim. Şimdiden teşekkürler.

Semih KÜÇÜKER

CEVAP Sana da merhabalar Semih, gönderdiğin resimlere baktım ve hemen teşhisimi koydum. Ekran kartı aşırı ısınma ya da hafıza sorunu gibi başka bir sebepten artifact üretiyor ve bu yüzden de görüntülerde kırılmalar ve renklerde bozukluklar yaşıyor. Kısaca ekran kartın yanlış hesaplamalar yapıyor. Grafik kartının çekirdek sıcaklığını ve maruz kaldığı yükü görmek için www.lavalys.com adresinden Everest adlı programı kurman yeterli. Eğer bu programda göreceğin değerler standart ve makul ise (nasıl anlarmak makul olup olmadığını dersen, aşırı bir durumda program zaten seni uyacaktır ve aşırı olan rakamlar kırmızı ile gözükecektir) donanımsal bir hatadan bu kaynaklanıyor demektir. Sorun aşırı ısınmasıysa fanının çalışıp, çalışmadığını kontrol et. Elektrik yükü konusunda ise yapabileceğin pek fazla bir şey yok. Sonuçta bunu belirleyen anakart ve bir nebze de BIOS ayarları. Eğer aşırı yük sorunu varsa anakartında ya da BIOS ayarlarında da sorun olabilir. Anakartında sorun varsa bunun nedeni güç kaynağı olabilir. Ama bu zincirleme reaksiyon tezi bana çok küçük bir ihtimal gibi geliyor. Eğer bunların hiç birinde bir sorun yoksa o zaman ekran kartını değiştirmekten başka yapabileceğin pek bir şey kalmıyor.

ÖĞRENCİLER İÇİN MOBİL ÇÖZÜMLER

SORU Merhabalar OlgaY, sana bir şey danışmak istiyorum. Umarım cevaplırsın. Şu anda acil olarak bir dizüstü bilgisayar almam gerekiyor. Aradığım kistaslar ise güç tasarrufu ve Office uygulamalarında iyi performans. Doğrusunu söylemek gerekirse bu bilgisayarı sadece Office uygulamaları için almayı düşünüyorum çünkü üniversitedeki notlarımı düzenleyebilmek için gerçekten de bir dizüstü bilgisayara ihtiyaç duyuyorum. Öyle yüksek konfigürasyonlu bir makine de istemiyorum açıkçası, yani işlemcinin çift çekirdekli olması yerine Celeron olması benim için yeterli. Ama Celeron işlemcinin Office uygulamaları açısından performansını bilmediğim için sana danışmak istedim. Bir de ikinci el dizüstü bilgisayar alırken hangi kriterlere dikkat etmem gerektiğini söyler misin?

Şimdiden teşekkür ederim, umarım yardımcı olursun. Bu arada tüm LEVEL ailesine başarılar dili-

yorum. Kalın sağlıklıca.

Abdulvahit ÖZKAN (SnakeEater)

CEVAP Öğrencinin halinden ancak başka bir öğrenci anlar. Ben de yakın zamanda tam da senin dediğin kriterlerde bir notebook aldım ve gayet de memnunuz. O yüzden gönül rahatlığı ile Acer TravelMate 2423'ü sana tavsiye edebilirim. Fiyatı da gayet makul (Windows bulunmayan paketi 570\$+KDV civarında) hatta piyasanın en fiyat/perforans bakımından uygun ürünü. Tek eksiği düşük bellekleri. Ancak 512 MB ya da 1 GB bellek aldığında (bu da sana ekstradan 65-155\$ arası bir paraya en fazla mal olur) bu sorun kökten hal oluyor. Bu arada benden sana bir tavsiye birden fazla bellek takınca çakışmalar ve uyumsuzluklar olabiliyor, mümkün olduğunca tek bellekle işi çözmeye çalış. Hatta yeni bir bellek alırsan içinden çıkarını kullanma, mümkünse sat (bu aralar kimse 256 MB DDR2 notebook belleği almıyor ama neyse). Fiyatlar bu kadar makulken de ikinci el notebook da düşünme. Şimdiden hayırlı olsun, güle güle kullan.

YAR BANA BİR AGP EKLAN KARTI MEDET!

SORU Selamlar LEVEL ailesi, ben Gökay. Size küçük bir sorum olacak. ÖSS'yi kazandığım göre artık bilgisayarımın da bazı parçalarını değiştirmemin zamanı geldiğini düşünüyorum, ne dersiniz. Neyse benim elimdeki ekran kartım GeForce FX 5200. Anakartımı değiştirirsem bana fazla masraf çıkacağı için sadece iyi bir AGP ekran kartı almayı düşünüyorum. Biraz araştırdım ve Sapphire Radeon X800 GT0'yu buldum. Bu ekran kartı şuankinden çok bir değişiklik sağlar mı yoksa verdiğimiz paraya değecek bir fark alamaz mıyım? (Oblivion oynamak istiyorum artık!!!) Veya sizin tavsiye edeceğimiz daha iyi bir AGP ekran kartı var mı (fiyatı en fazla 250\$ olması şartıyla). Şimdiden çok teşekkürler.

Gökay BASCILLAR

CEVAP Merhabalar Gökay, bana sorarsan X800 GT0 seni kesmez. Bulabilirsen GeForce 7800 GS ya da Radeon X850 XT al. Fiyatları da gayet makul ama tek sorun piyasada bulup bulamayacağım. Bunları bulamazsan tabii ki X800 GT0'yu tercih edeceksin. Geforce FX 5200 ile bu kartların performans farkı soruna gelecek olursak. FX 5200 ova desek, bu dediklerimiz dağ oluyor. Şahsen bu kartları FX 5200 ile kıyaslamayı hakaret sayıyorum. Oblivion'u da bu kartlarla çok akıcı olmasa da kasmadan oynarsın. Yeni ekran kartın hayırlı olsun, güle güle kullan (Bu ay ki haberlerimizde bakarsanız Sapphire'den AGP Radeon 1650 Pro çıktığını göreceksiniz. Bence şu an en makul AGP ekran kartı -TÖ)

BİRİ UNUTMUŞ OLMALI

SORU Merhabalar, ben lafi uzatmadan doğrudan sorunumu anlatayım. PCGold'dan Winfast

6600 TD bir ekran kartı satın aldım. Ekran kartını kurduktan sonra denemek için oyunları açtımda ya makinem restart atıyor ya da oyundan atıyor. Ne yaptysam düzeltemedim ama bazı oyunlarda açıyor. Güç kaynağı mı 400Watt yaptım olmadı. Yeni Windows kurdum olmadı. Oyun grafiklerini düşürdüm, bazı oyunlar hariç hepsinde aynı sorunu verdi. Kartı geri yolladığımda ise kartta sorun olmadığını söylediler.

Yardıma olursanız çok sevinirim.

Çağatay AFGANLIOĞLU

CEVAP Merhabalar Çağatay, ben de hemen lafi uzatmadan cevabıma geçeyim. Ekran kartının arka kısmında 4 pinlik bir güç yuvası bulunuyor, gördün mü? Oraya 4 pinlik güç kablosu takılı mı? Hayır mı? Tak o zaman, taktın mı? Oldu mu? Gene mi olmadı? Bağladığın aynı kablunun diğer ucundaki 4 pinlik girişin bir eşini daha göreceksin. Gördün mü? Bak bakalım ona sabit disk, optik sürücü ya da aktif fan bağlı mı? Bağlıysa çıkar bir de öyle dene (çıkardıklarını başka 4 pinlik girişlere takmayı unutma). Yani ekran kartına bağladığın güç kablosu, ekran kartından başka hiç bir ağıta takılı olmasın. Gene mi düzelmedi? O zaman kap sistemini götür aldığın yere, paşa paşa halletsinler. Problem yok mu dediler, ilgilenmedi mi? O zaman doğrudan bu ay ki dosya konumuzda yazanları uygula. Sorunun kısa zamanda çözülecektir. Kolay gelsin...

SOKET 754 KULLANAN KALDI MI?

SORU Merhabalar, elimde 754 soket AMD 3200+, 1 GB 400mhz DDR bellek ve Radeon 9800 Pro var. Upgrade etmek istiyorum ama sadece 750 YTL param var. Sizce biraz para biriktirip seneye mi sistemi yenileyim yoksa bu sene çıkan oyunları sistemim kaldırır mı?

Melih ERSÖZ (NiGhT RiDeR)

CEVAP Elindeki sisteme yapıcı bir upgrade yapamazsın. Şu anda da ancak ekran kartını değiştirebilirsin o da uzun vadede de bir çözüm olmayacaktır, hem de piyasada da elindeki sisteme uygun çok fazla alternatif yok. Elindeki sistem aslında çok da kötü değil. Bir sene daha beklemeye hayli uygun. Zaten upgrade etsen bile gelecek seneye komple değiştirmen gerekecek. Bence bekle, seneye bu konuyu tekrar görüşelim...

BİR OVERCLOCK HİKAYESİ

SORU Tüm LEVEL çalışanlarına selamlar, elimde P4 3.0Ghz (478 pin) işlemci, 2 GB Kingston DDR-400 bellek (dual channel), Sapphire X1600 Pro (AGP) ekran kartı ve Silver-



power 400watt bir güç kaynağı var. İşlemci fanı olarak Zalman CNPS7000B-Cu kullanıyorum. Core 2 Duo'lar şuan aklıma çelse de tamamen yeni bir sistem almak benim için ayrı bir külfet olacak, zira PS3'ün gelmesini bekleyenlerden biriyim. O yüzden overclock yaparak bilgisayarımın biraz daha fazla verim almak istiyorum. Elimdeki parçalarla yapacağım overclock tatminkar olur mu? Bana verebileceğiniz bir tavsiye olabilir mi? Şimdiden çok teşekkür ederim.

Serhan TAŞDEMİR

CEVAP Merhabalar Serhan, elindeki işlemci fanı ciddi de overclock yapmaya müsait, belleklerin de kaliteli. Ancak işlemcinin overclock potansiyeli bu kadar zahmete girecek türden değil. Ekran kartından da gözle görülür bir fark elde edeceğinizi zannetmiyorum. Ama bunlar dışında asıl sorun güç kaynağının durumu. Güç kaynağın elindeki sistem optimal çalışırken gayet yeterli ancak işin içine overclock girdiğinde yetersiz kalacaktır. Elindeki 400Watt güçle, 3.0 GHz 478 pin bir işlemciye ne kadar zorlarsın, zorlasan da tatmin olur musun? İşte o konudan pek emin değilim.

Bence sen risk alıp, elindeki sisteme overclock yapma. Sonuçta evdeki bulgurdan da olmak var. Bana kalırsa bir sene sonra PS3 değil, Vista'ya uygun yeni bir bilgisayar al. Aradan da 1-2 sene geçince de hep birlikte PS3 alırsınız. Hele ilk çıkış dalgasını atlatalım, Sony biraz fiyatları dengelesin, üretim maliyetleri düşsün...

PERHİZ VE LAHANA TURŞUSU

SORU Tüm LEVEL çalışanlarına selamlar. Size iki kısaca sorum olacak. Bu arada sistemim; P4 2.4 GHz, Gigabyte GA-8S648FX-RZ anakart, 1 GB Bellek, GeForce FX 5200. Elimde şu an 300 YTL para var, sen de bu sisteme alabileceğim en yararlı parça ne olur? Ayrıca babam bana LCD monitör alacak (350-400 YTL arasında). Bu fiyata oyunlarda en verimli olabilecek monitör nedir?

Sorularım bunlar, umarım cevaplırsınız. Şimdiden teşekkürler.

Mehmet HÜZMELİ

CEVAP Merhabalar Mehmet, öncelikle ilk soruna verebileceğim "sudur" diye bir parça yok. Eğer ki amacın oyun oynamaksa ilk etapta anakartının değişmesi gerek. İşlemciden de artık ne köy olur, ne de kasaba. Belleklerin DDR, oysa günümüzdeki güncel işlemciler DDR2 kullanıyor, onlara

da veda ediyoruz. Ekran kartına hiç girmiyorum, onunla oyun oynaman şu an için mümkün değil. Elindeki kısıtlı parayla da etkin upgrade yapman imkânsız. Ama hal böyleyken gidip de LCD monitör alman atalarımızın perhiz ve lahana turşusu hakkında ettiği bir kaç cümleyi hatırlattı bana. Önünde iki seçenek var, ya elindeki tüm parayı birleştirerek ve hatta biraz daha katıp yep yeni bir bilgisayar almak ya da 17 inch, 75 Hz, 2 ms, gayet kaliteli bir LCD monitör alıp, elindeki bilgisayarı sadece günlük işler için kullanmak. Seçim senin.

Bayram esnasında bazı şeylere ciddi kafa bozuldu. İlki bu bayramın ismi "Ramazan Bayramı". "Şeker Bayramı" nedir yahu? Hatta ben şekeri de sevmem! Çikolotayı da sevmem! Kim sever ki? Diğeri de "Bayramınız kutlu olsun!" diyenlere uyuzum. Ya bu dini bir bayram arkadaşım, ne "kutlu", ne "olması"! Kut pagan geleneği değil midir, pagan mıyım ben? Zaten bayramda kimse arayıp sormadı da, sevmeyin siz beni...

"İkinci bir emre kadar OlgaY'ın içine kapanması, bunalıma girmesi, aşık olması, trip yapması ve EMO olması yasaklanmıştır. Bu herifi ellemeyin, kenarda dursun. Yeter ya!" - Müdüriyet ■

DONANIM PAZARI

TEKNİK SERVİS

SORULARINIZI BEKLİYORUZ

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

Membayı mı kurudu, yoksa belleklerde kritik mi başladı? AMD'nin de DDR2'ye geçmesiyle pazarın üstündeki yük arttı kabul ama 800mhz ve üzeri frekanstaki DDR2 belleklerde ciddi bir sıkıntı var. Bulan kaçırmam diyorum. Diğer bir sıkıntı ise üst segment ses kartlarında. Ne kadar baksam da, arasam da istediğim modellerde Creative X-Fi bulamadım (özellikle Fata1ity hiç bulunmuyor). Bunun dışında stoklarda bir problem yok. Yeni işlemci ve onlara uyumlu anakartlardan yeterince var. Sonbaharı evde geçirmek isteyenlere duyurulur...

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

shop.arena.com.tr
www.bogazici.com.tr
www.hepsiburada.com
www.eksenbilgisayar.com

www.kangurum.com
www.gold.com.tr
www.vatanbilgisayar.com
www.hs.com.tr

	Ekonomik		İdeal		Süper	
İşlemci	Intel Core 2 Duo 6300	\$202	Intel Core 2 Duo 6600	\$351	Intel Core 2 Duo 6700	\$582
Anakart	ASUS P5B	\$132	ASUS P5B	\$132	ASUS P5W DH Deluxe	\$237
Bellek	512MB DDR2-800 Kingston	\$109	1GB DDR2-800 Kingston	\$212	1 GB DDR2-1000 Kingston	\$302
Sabit Disk	Samsung 80GB SATAII 7200RPM 8MB	\$49	Samsung 200GB SATAII 7200RPM 8MB	\$76	2xSamsung 300GB SATAII (Raid 0)	\$216
Ekran Kartı	Asus EAX1300Pro/TD/256MB	\$94	Sapphire X1600 TX	\$146	ASUS X1950 XTX	\$579
Monitör	Samsung 794 MB Flat 17"	\$114	Samsung 997 MB Flat 19"	\$167	BenQ LCD FP93GX	\$429
Optik Sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo	\$29	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW	\$38	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW	\$38
Ses Kartı	Entegre	\$0	Sound Blaster X-Fi Extreme Music	\$139	Sound Blaster X-Fi Fatalıty	\$309
Kasa	Asus TA-211	\$51	Thermaltake Shark	\$145	Coolermaster Stacker	\$165
Klavye	Logitech Internet Pro	\$15	Logitech G15	\$86	Logitech G15	\$86
Fare	Genius Navigator 535	\$26	Logitech G3	\$69	Logitech G5	\$94
Disket Sürücü		\$6		\$6		\$6
Toplam		\$827		\$1,567		\$3,043

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

STRATEJİ USTASI



Erce Güven
erceguven@gmail.com

ELLERİM KARINCALANIYOR...

Açıkçası artık çok fazla bir şey için heyecan duymuyorum. İnsanın yaşı daha sadece 25'ken neden böyle hisseder bilmiyorum ama artık böyleyim. Eskiden beni fena halde gaza getiren şeylere artık gözümün ucuyla bile bakmıyorum. Ama yine de bazı şeyler, bazı isimler var ki halen daha ellerimde küçük küçük karıncalanmalara, ufak çapta çarpıntılara sebep oluyor. Bu isimlerden biriyle, eski bir dostun yeni yüzüyle bir kaç gün içinde yeniden buluşacağım. Kimden bahsettiğimi anlamak için Aralık sayımızı beklemeniz gerekecek. Şimdilik heyecanımla başa kalmak istiyorum.

Bir yandan eski dostum için heyecanlanırken bir yandan da bu ay üç farklı türden üç değişik oyun için bir şeyler karaladım. Sayfalarımızın ilk konuğu Rise of Legends. Gerçek zamanlı stratejilerin kalıplaşmış "ırk" kavramından tamamen farklı anlayışı ve birbirinden acayip 3 değişik tarafıyla RoL, bu türün aşıklarını mest etmeyi başardı. Her 3 taraf için de işinize yarayabilecek ikiser taktik vermeyi uygun gördük bu ay. Bir diğer oyunumuz olan Movies: Stunts & Effects eklentisinde dublörlerin ne güzel şeyler olduğunu anlatmak amacıyla başladığım yazım, birdenbire onların aslında pek de gerekli varlıklar olmadıkları sonucuna vardı nendense? Battlefield 2142 için hazırladığımız 40 maddelik liste ise, hardcore BF oyuncularından çok, seriye yeni başlayanların dikkat etmesi gereken en önemli noktaları vurgulamak amacını taşıyor.

Bir sonraki ayın hazırlıklarına şimdiden başlarken abime "Allah'tan başka şey isteseydin" diyorum. Askere gittiği ilk günden beri "Burning Crusade Ocak'ta çıksın" kampanyası başlatmıştı. "Askerlik 3 aya düştü" deselerdi, 24 Ekim'deki basın duyurusu kadar mutlu edemezlerdi heralde onu.

Gelecek ay görüşmek üzere... ■

RISE OF LEGENDS ÜÇ İRK İÇİN GENEL TAKTİKLER



Rise of Legends, gerçek zamanlı strateji oyunlarında görmeye alışık olduğumuz ırklardan bizi kurtarıp, tamamen farklı ve eğlenceli 3 farklı türü beğenimize sunuyor. Biz de bu üç ırk için multiplayer'da kullanılacak genel birkaç strateji önerisinde bulunabiliriz diye düşündük.

ALIN İRKİNİN TAKTİKLERİ

Taktik 1

Gerçek zamanlı strateji oyunlarının belki en eski taktiğidir Rush: Yani elinizdeki tüm güçle topyekün düşmanın üzerine gitmek. Alin'in oldukça başarılı olduğu bu taktikle düşmanın işini bitirmek için bazı işlemler yapmalısınız.

Öncelikle ilk araştırma puanınızı Evocation'a yatırın ve ilk yapı olarak Military binasını kurun. Evocation tamamlanır tamamlanmaz Sand Circle kurun. Bu sayede bir dakikadan kısa sürede 6 askeriniz olacak. Circle'da Heartseeker üretin ve ikinci Sand Circle'ın yapımına başlayın. 7 asker ve Heartseeker'la birlikte Summon Army özelliğini kullanarak düşmanın en önemli madenine saldırın. Saldırınız devam ederken her iki Circle'da da asker üretmeye devam edin ve bu askerlerle savaşı sürekli besleyin.

Merchant bölgenizi inşa ettikten sonra ikinci bir Military bölgesi kurabilir ve savaşta 2 asker daha ilave edebilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken en önemli nokta, madenlerdeki savaştan aldığınız gazla düşman üssüne saldırmamanızdır. Her ne kadar sayısal üstünlüğe ulaştığınız olsanız da düşman üslerini ele geçirmek zor olacaktır. Ancak madenler sayesinde düşman ekonomisine vurduğunuz darbe sizi özellikle Vinci gibi askeri alanda yavaş kalan rakiplere karşı kesin bir zafere taşıyacaktır.

Taktik 2

Bu taktikte kullanacağımız kilit nokta, kahramanların gücü ve en çabuk şekilde bedava birim elde etmek olacak.

Açılış hareketi olarak bir Merchant bölgesi ve en yakındaki Timonium kaynağına da maden kurun. İkinci bir Merchant bölgesi daha kurun. Treasure teknolojisiyle beraber +200 Timonium ve oldukça fazla miktarda altın geliri elde edersiniz. Bir sonraki adımınız olan Military bölgesini de kurduktan sonra 5 asker elde edersiniz. Sand Spire kurulumuyla hem savunmanıza katkıda bulunabilir hem de ekonomik avantajlarından yararlanabilirsiniz.

Bir sonraki aşamada şehrinizi büyütmeniz ve kahramanınıza kavuşmanız gerekiyor. Bunun için gerekli bölgeleri kurduktan sonra Dakhla, iyi bir kahraman seçimi olacaktır. Sand Storm'u alın ve en kısa zamanda Desert Wind iyileştirmesini gerçekleştirin. Kahramanınız ikinci seviyeye ulaştıktan sonra düşman piyadelerine karşı inanılmaz derecede etkili olan Scorpion'unuza kavuşursunuz. Şehrinizi büyüttükten sonra daha fazla Scorpion üretebilirsiniz. Sand Storm'u kullanarak düşman mayınlarını ve savunma binalarını yok edebilirsiniz. Şehrinizi büyüttükten sonra askerlerinizi uzun menzilli atışlar için eğitebilir ve onlara fazladan saldırı-savunma gücü kazandırabilirsiniz.

VINCI İRKİNİN TAKTİKLERİ

Taktik 1

Vinci ırkı ile, Industrial bölgelerin iyi ve etkili kullanımı sayesinde en vahşi "Rush" taktiklerini rahatlıkla uygulayabilirsiniz.

Oyuna başlar başlamaz kendinize bir Scout edinin. Bu taktiğin başında da belirttiğim gibi anahtar noktamız Industrial bölgeler olduğu için, zaman kaybetmeden 2 tane daha Industrial bölge kurun. Böylece Clockwork Sniper ve Burrowing Spider'larınıza kavuşursunuz. Bu iki birimden özellikle Burrowing Spider çok işimize yarayacak. Başlangıçta elinizde bulunan 2 askere ek olarak, yapacağınız kışlalarda bir önceki Clockwork birimlerinin üretimine devam edebilirsiniz. Bir yandan da ilk araştırma pu-



anınızı Industrial Devastation ya da Scavenge'e yatırmanızı öneririm.

Düşmanınızla ilk karşılaşmanızda Burrowing Spider'in birçok düşman askerini kolayca temizleyebildiğini göreceksiniz ve şaşıracaksınız. Eğer araştırma puanınızı Scavenge'den yana kullandıysanız öldürdüğünüz her asker size ekstra gelir sağlayacaktır. Yok eğer Industrial Devastation'u seçtiyseniz, düşman birimlerini hareketsiz kılabilir ve binalarına zarar verebilirsiniz. Sniper, Clockwork birimleriniz ve askerlerinizle birlikte düşmanın üzerine çullandığınızda genellikle saldırdığınız bölgeyi kolaylıkla ele geçirebilirsiniz.

Bu taktığın en can alıcı kısmı, düşmanınızı ezip geçmenizi sağlayan Burrowing Spider'in yeteneklerini kullanmakta yatıyor. Eğer Spider ve Sniper birimlerinizin büyülerini iyi şekilde kullanamaz, Clockwork askerlerinizin saldırı gücünden yeterince yararlanamazsanız, ava giderken avlanabilirsiniz. Ayrıca tüm birikimlerinizi Industrial bölgelere harcadığınız için ekonominiz güçsüz kalabilir ve Mercant-Military bölgelerinin eksikliğini hissedebilirsiniz. Ayrıca bu taktığın en iyi işlediği ırkın da Cuotl olduğunu belirtmekte yarar var sanırım.

Taktik 2

Bir önceki taktığın aksine bu sefer işleri biraz daha ağırdan alacağız ve ekonomik gücümüzle düşmanlarımızı alt etmeye çalışacağız. Ancak düşmanınız acilen gerekli önlemleri alır ve harekete geçerse, planlarınıza çomak sokulmuş olur ve bu taktik işlemez.

Merchant bölgesini kurarak oyuna başlayın ve ilk araştırma puanınızı Prosperity özelliğini harcayın. Daha sonra kendinize bir adet Resarch Lab edinin. Bu sayede elinize geçecek olan fazladan 2 araştırma puanınızı Mining ve Politics'e harcaabilirsiniz. Bir sonraki hamlenizde Merchant bölgesi yapın ve tüm karavan üretimini tamamlayın. Bir adet daha Industrial bölge yapın ve 3 Clockwork miner'a daha sahip olun. Eğer Timonium kaynakları tükenirse Borehole'u kullanarak gelir elde etmeye devam edin.

Bu saydıklarımı yaptıktan sonra oldukça stabil bir ekonomik düzene kavuşmuş olmalısınız. Bundan sonra yapmanız gereken tek şey sürekli olarak asker ve Clockwork Men üretmek olacaktır. Uygulaması oldukça basit olan bu taktiğe alışabilirsiniz, rakiplerinizi kolaylıkla alt edebilirsiniz.

CUOTL İRKİNİN TAKTİKLERİ

Taktik 1

Başlangıçta hiçbir askeri birliğe sahip olmayan Cuotl ırkının inanılmaz bir hızla büyük ordular yaratabildiğini gördüğümüzde çok şaşırabilirsiniz. Diğer ırkların askerlerinden daha güçlü olan bu birimler sayesinde kolay zaferler elde edebilirsiniz.

Reactor bölgesi kurun ve ikinci bir maden oluşturun. Fane'i havalandırın ve düşman madeni, tarafsız bölge ya da ana üs gibi bir yere götürerek yere indirin. Fane'i yerleştirdikten sonra 3 tane Sentinel üretin. Bu sırada bir başka Reactor bölgesi daha oluşturun ve bir tane de Military bölgesi kurun. Askerlerinizi iyileştirebilecek Ark ya da onlara koruma sağlayabilecek Judgement büyülerini elde edebilmek için Holy bölgesi kurabi-

li ve elinizdeki araştırma puanını Worship özelliğine yatırabilirsiniz.

Üçüncü Sentinel'inizi ürettiğiniz anda Zeal 1 ve Zeal 2'yi alın. Bu sayede Sentinel üretiminiz hızlanacak. 3 yeni askerinizi ön saflara yönlendirin. Fane'i kullanarak Sentinel üretimini daha da hızlandırabileceğinizi unutmayın. Kalkanlarla korunmuş 6 Sentinel'inizi Jaguar birimleriyle desteklediğinizde önüne geçilemez bir orduya sahip olursunuz. Bu taktiği özellikle Alin ırkına karşı kullandığınızda başarılı olma şansınız artacaktır.

Taktik 2

Bir önceki taktikten farklı olarak bu sefer askeri değil, ekonomik bir çözümü tercih edeceğiz.

En başta iki tane Reactor ve bir tane Military bölgesi kurun. Yine bir önceki taktikte olduğu gibi isteginize bağlı olarak üçüncü bir Reactor ya da bir Holy bölgesi yapabilirsiniz. Savunma için bir yandan asker üretirken diğer yandan da araştırma puanlarınızı Judgement 2 ve Divine Power için harcamayı unutmayın. İkinci bir maden daha kurun.

Judgement 2'yi aldıktan sonra kazanmış olduğunuz Subjugate yeteneğinizi kullanmaktan çekinmeyin. Yakınlarda güzel bir şehir bulun ve şehrin üzerinde Subjugate yeteneğinizi kullanarak şehre el koyun. Gördüğümüz gibi üzerinde Subjugate kullanılan şehir ve beraberindeki birimler sizin tarafınıza geçiyorlar. Tabii bu yeteneğin de eksi bir yönü var ki o da şehrin ve birimlerin hasar alması. Zaman kaybetmeden yeni birimlerinizi iyileştirin ve savaşa sürün. Ayrıca ekstradan bir şehir sahibi olmanın sizi ciddi bir şekilde rahatlatacağını da unutmayın. Yakın bir şehri ele geçirdikten sonra 3 tane Sentinel üretin ve Zeal 1-2 yeteneklerini alarak ordunuzu güçlendirmeye başlayın. ■

Erce Güven erceguven@gmail.com



BATTLEFIELD 2142

GELECEĞİN SAVAŞ ALANLARINDA HAYATTA KALMANIN 40 YOLU.



1. Oyunu ekibinizle (squad) birlikte oynadığınızda, gözünüzü ekranın sol üst köşesinde yer alan "Field Upgrade" göstergesinden ayırmayın. Bu gösterge dolduğunda ekip üyeleriniz bir upgrade'e hak kazanacaklardır.
2. Ekibin oyun sırasında elde ettiği başarılarla almaya hak kazandığı Field Upgrade'ler geçicidir ve sadece aynı sunucuda kaldığınız süre geçerliliklerini korurlar.
3. Askerinizin ekipmanlarını değiştirirken seçebileceğiniz iki farklı türde zırh bulunur. Ağır zırh seçimiyle, gelen saldırılara karşı daha fazla korunsanız bile hareket kabiliyetinizden fedakarlık etmek zorunda kalırsınız. Hafif zırh da ise tam tersi olarak, "hızlı" yaşayıp genç ölmeye durumu söz konusu olabilir.
4. Savaş alanında askerler tarafından yerleştirilmiş otomatik Turret'lara çok dikkat etmelisiniz. Uzaktan bakıldığında dostlarınızın mı yoksa düşmanlarınızın mı olduğu belli olmayan bu silahlar eğer düşmanlarınız tarafından yerleştirilmişse, siz daha bunu anlama şansı bile bulamadan harekete geçeceklerdir.
5. Kendinizi oyun sırasında kazandığınız "Rütbe" puanlarını hemen harcamak zorunda hissetmeyin. BFHQ ekranını kullanarak puanlarınızı istediğiniz zaman harcayabilirsiniz. Ancak "ben sabredemem, hemen harcarım" diyorsanız, arkadaşlarınız savaş alanında can verirken yeni silahlara ve ekipmanlara bakarak "ne alsam acaba?" diye düşünebilirsiniz.
6. Düşmanlarınızı bıçağınızı kullanarak öldürdüğünüzde her birinin künyesini alabilir ve daha sonra sıralama ekranında yer alacak olan, ele geçirilmiş künye sayısı arkadaşlarınıza hava atabilirsiniz.
7. A23 Enforcer nöbetçi silahlarını kullanarak önemli noktaları koruyabilirsiniz. Bu silahın en büyük avantajı, sahip olduğu tarama sistemiyle çevresindeki düşman birimlerini önceden tespit edebilmesidir.
8. Kumandanlar ve ekip liderleri, ekrandaki hedef imleçlerini belirli bir kişi ya da nesne üzerine çevirerek "çeşitli emirler verebilirler. Yine aynı şekilde herhangi bir oyuncu, arkadaşlarına bir

9. Sabit silahları yok etmekte zorlanıyorsanız, ortamdaki tüm elektronik cihazları devre dışı bırakan EMP bombalarınızı kullanmayı deneyin.
10. Düşman Titan'ına düzenlediğiniz saldırılarda çok fazla kayıp vermemek için öncelikle silah sistemlerine saldırmanız yararınıza olacaktır.
11. Düşman araçlarını etkisiz hale getirmek için EMP bombalarını kullanabileceğiniz gibi, aynı işi yapan ancak çok daha etkili EMP mayınlarını da kullanabilirsiniz. Bu sayede düşman araçlarını ele geçirebilirsiniz.
12. EMP bombaları düşman araçlarını hareketsiz bırakanın yanında onların takip etme, izleme gibi fonksiyonlarını yerine getiren elektronik donanımlarını da devre dışı bıraktığı için, size ortamdaki uzaklaşmanıza yetecek kadar zaman kazandırır. Ancak unutmayın ki EMP bombaları askerlerin kasklarında bulunan elektronik donanımı da etkileyeceği için, kısa süre de olsa görüşte problem yaşayabilirsiniz.
13. World of Warcraft'tan hatırladığımız, oyunda olmadığı sürece orantılı olarak, oyuna bir sonraki girişinizde daha hızlı seviye atmanızı sağlayan özellik BF2142'de de karşınıza çıkıyor. Bu sayede oyundan uzak kaldığınız sürede sizi açık ara sollayan arkadaşlarınızı yakalamanız nispeten kolaylaşmış oluyor.
14. Oyunda isimlerinin yanında "2" sayısı gördüğünüz oyuncular, peşlerinden en çok koşacağınız ve aynı zamanda önlerinden en çok kaçacağınız oyunculardır. İsimlerinin yanındaki "2" sayısının anlamı, bu oyuncuların Battlefield 2'den beri oyunun sıkı takipçileri olduklarıdır. Onları gördüğünüz yerde arkanıza bakmadan kaçabilir ya da kendinizi kanıtlamak için çok değerli bir fırsat olarak görebilirsiniz.
15. Bölge iyileştirmeleri sadece ekip oyunlarında elde edilebilir-

- ler.
16. Kumandanlar ve ekip liderleri tarafından oyun alanının istenilen bir bölgesine yerleştirilebilecek olan Spawn Point (doğum noktası) sayesinde, tüm oyuncuların aynı noktadan oyuna geri dönmeleri sağlanabilir. Bunun yararının en çok hissedeceğiniz an, binbir zorlukla içine girdiğiniz düşman Titan'da daha ilk saniyede öldüğünüz an olacaktır. Düşman Titan'ının içine yerleştirilecek bir yeniden doğum noktası, savaşın kazanımında size çok yardımcı olacaktır.
 17. Kumandanların ve ekip liderlerini oyun alanına yerleştirebildikleri genel doğum noktaları, düşman tarafından görülebilir ve yok edilebilirler. Bu yüzden kritik noktaları (düşman Titan'ının içi) yerleştirilecek yeniden doğma noktaları için zamanlama iyi yapılmalı ve korunması sağlanmalıdır.
 18. Ekip liderleri tarafından yerleştirilmiş yeniden doğma çemberinde oyuna geri döneceğiniz zaman, kendinizi bir indirme kapsülünün içinde bulursunuz. Yere inene kadar geçirdiğiniz zamanda etrafı kolaçan ederek, muhtemel tehlikeleri tespit etmek, aşağı iner inmez bir kez daha kapsülün içine girmenizi engelleyecektir.
 19. Ekip oyunlarında dikkat edilmesi gereken en önemli özelliklerden biri de doğru emirler vermek ve verilen emirlere uymaktır. Verdiği emirlerle başarının yakalanmasını sağlayan ekip liderleri de, bu emri uygulayarak başarıya ulaşan ekip üyeleri de bir sonraki seviyeye ulaşma yolunda ciddi bir aşama kaydetmiş olurlar.
 20. Kumandanların puanı, tüm takımın bireysel başarılarının toplanmasıyla oluşturulur. Başarıyla sonuçlanan bir turun sonunda, galip takımın kumandanı önemli miktarda bonus kazanacaktır.
 21. APC'lerin sahip olduğu fırlatma koltukları sayesinde düşman Titan'larının içine girmek bir parça kolaylaşır.
 22. Her asker türünün iki farklı yolda ilerleyen ve sonunda özel silahlara ulaşan açılabilir özellikleri vardır. Eğer herşeyden biraz olsun demiyor ve en son silaha ulaşmak istiyorsanız, upgrade yaparken buna odaklanmalısınız.
 23. Kullandığınız araçların zırhları her bölgede aynı etkinlikte değildir. Örneğin, araçların arka tarafları ön taraflarına göre daha güçsüzdür. Bir araçla karşılaştığınızda bunu sakın aklınızdan çıkarmayın.
 24. Öldürdüğünüz askerlerin ekipmanlarını alabileceğinizi unutmayın. Bununla zaman kaybetmek istemediğinizi düşünebilirsiniz ancak ölen askerler sizden daha fazla "açılmış" silaha sahip olduğunu gördüğünüzde harcadığınız zamana değdiğini anlarsınız.
 25. Yaralanmış takım arkadaşlarınızı iyileştirmek, mermisi biten arkadaşlarınıza cephane sağlamak, bozulan araçlarını tamir etmek gibi ekibe yararlı işler yapmak ekibinizin kısa zamanda bir bölge iyileştirmesi kazanmasını sağlayacaktır.
 26. Tek kişilik oyunlar ya da yerel ağ oyunlarında, daha önce açmış olduğunuz silahları ve nesnelere kullanabilmek için mutlaka internete bağlı olmalısınız.
 27. "Aktif Savunma" özelliğiyle, araçların düşman saldırılarına karşı kısa bir süre de olsa tam korumalı hale geçmesini ve hasar almamasını sağlayabilirsiniz. Ancak bu korumanın süresi son derece kısıtlıdır ve yeniden şarj olması zaman alacaktır. Bu yüzden aktif savunmayı kullanırken, gerçekten ihtiyacınız var mı diye bir kez daha düşünmelisiniz. Ama düşünürken havaya uçurulamaya da özen göstermelisiniz.
 28. Oyundaki her silah dengeli güçlerde olmadığı için hangi durumda hangi silahın en iyi şekilde kullanılabileceğini öğrenmelisiniz.
 29. Oyun alanında dikkatinizi çekebilecek görsel bozukluklar ve elektronik sesler, yakınlardaki bir Recon askerinin aktif kamufajını devreye sokmuş olduğu anlamını taşıyabilir. Normal şartlarda sadece bu sesler ve görüntü bozukluğuyla tespit edebileceğiniz Recon askerlerinin görünmezliğini EMP bombalarınızdan birini kullanarak etkisiz hale getirebilirsiniz.
 30. Mühendislerin sahip olabileceği ve oyun alanında istediğiniz bir bölgeye yerleştirebileceğiniz iyileştirmelerden biri olan PDS-1 sayesinde düşman araçlarının yerlerini kolaylıkla tespit edebilirsiniz.
 31. Araçlarda bulunan Aktif Savunma sisteminin bir benzeri olarak askerlerinizin de IPS kalkanı adı verilen "açılabilir" bir savunması vardır. Bu savunma sistemini elde ettikten sonra, çok zor durumda kaldığınızı hissettiğiniz anlarda IPS'i devreye sokabilir ve bir miktar mermiden burnunuz bile kamaşmadan kurtulabilirsiniz. Ancak unutmayın ki karşınıza çıkacak araçlar, siz daha "I" diyemeden vücudunuzu delik deşik edeceklerdir.
 32. IPS kalkanı mermileri durdurma işinde son derece başarılı olsa da, onunda zayıf bir noktası vardır. Keskin nişancılarından biri, IPS kalkanının kontrol kutusunu vurmaya başarabilirse, bir sonraki atışını öldürmek için yapacak demektir.
 33. Uzak mesafeden düşmanlarınıza ateş ettiğinizde, onları vurup vurmadığınızı anlamak için hedef imlecinize dikkat edebilirsiniz. Ateş ettiğiniz düşmanı vurmanız halinde hedef imlecinizin yanında beyaz bir belirteç görüntülenecektir.
 34. Görüş açınız dışında kalan bir noktadan düşman ateşine maruz kalırsanız, ateşin geldiği yönü işaret eden bir belirteç ekranda görüntülenecektir.
 35. Açılabilir yeteneklerin en faydalılarından biri olan "Sprint" özelliğini alarak, yorulmadan daha uzun süre koşabilir ve yalaranızın daha çabuk iyileşmesini sağlayabilirsiniz.
 36. Titan'ınızı hiç bir füze rampasının üzerine getirmemelisiniz. İlgili füze rampası size ait olsa bile, düşmana ateş etmeye çalışırken kendi Titan'ınızı vurabilirsiniz.
 37. Bazı araçların sahip olduğu ani hızlanma özelliği sayesinde kendinizi amansız bir çatışmadan çok çabuk bir şekilde kurtarabilirsiniz.
 38. Drone robotları ekip liderlerine oldukça faydalı olsalar da, tam kafanızın üstünde uçtuklarından düşmana yerinizi belli ederler.
 39. Mühendislerinizin savaş alanına yerleştirilmiş patlayıcıları etkisiz hale getirmesini istiyorsanız "AE Defuser" adlı açılabilir özelliğe sahip olmanız gerekir. Ancak bu konuda dikkat etmeniz gereken en önemli nokta, düşmanın sırf mühendislerinizi avlayabilmek için olur olmaz yerlere patlayıcı yerleştirebileceğidir.
 40. Kumandan olarak bir füze rampasının atış yapma aralığını sürekli olarak takip etmek düşman Titan'ını ne zaman yok edebileceğinizi öngörmek ve kendi Titan'ınızı korumak açısından önemlidir. "T" tuşunu kullanarak füze rampalarının atış sürelerini görebilir, hedef imlecini ilgili füze rampasının üzerine getirerek, füzelerin uçuş rotasını görebilirsiniz. ■



MOVIES STUNTS AND EFFECTS

HAYIR HAYIR! CAMDAN AŞAĞI ALEVİ DEĞİL, DUBLÖRÜ ATACAKSINIZ! GİTTİ İTFAİYECİLER.



hem de dublörleriniz her türlü sahneyi başarıyla çekebilecek duruma gelecekler ki bu noktada aklımıza dublörlerin gereksizliği gelebilir. Ancak burada düşünülmesi gereken şey, bir oyuncunun herhangi bir film türündeki yeteneğini geliştirmek için harcayacağı zamanı, bir kaç tehlikeli sahneyi atlatabilmek için harcayacağı olacaktır. Aktörlerinizin çeşitli film türlerinde iyi birer oyuncu olabilmek için çok ciddi ölçüde zaman harcamak zorunda oldukları düşünüldüğünde, yetiştireceğiniz 1-2 çok iyi dublörün ne kadar çok işe yarayabileceğini anlayabilirsiniz.

Lionhead, Movies için bizi uzun süre bekletmiş; sonunda ortaya çıkardığı oyunla kimilerini mutlu etmiş, benim gibi oyuncularına bir şeylerin eksik kaldığı düşüncesiyle baş başa bırakmıştı. Movies: Stunts & Effects'in bu eksikleri gidermek için mi yapıldığı tartışılır, ancak oyuna son derece eğlenceli katkılar yaptığı su götürmez bir gerçek.

Dublörler

Öncelikle "Dublör nedir?" sorusunun yanıtını arayalım. Aslında Dublör'ün ne olduğunu hepimiz biliyoruz ama acaba Movies oyununda ne işe yarıyorlar ve filmlerimize ne gibi getirileri var?

Oyundaki değişimlerden biri, tüm özel efekt sahnelerinin "Stunt" sahneleri olarak sınıflandırılmış olmaları. Bu sahneler 1'den 5'e kadar zorluk seviyelerine sahipler ve 5. Seviyedeki hareketler genellikle alevler ve patlamalarla dolu olduğu için asıl aktörleriniz için ciddi birer tehlike teşkil ediyorlar. İsterseniz bu sahnelerin hepsini asıl aktörlerinizle gerçekleştirebilirsiniz ancak böyle bir durumda başarısız olma ve buna bağlı olarak yaralanma riskini de göze alıyorsunuz demektir. Yaralanan bir oyuncunun iyileşme süresinin de 2 ay olduğu düşünülürse, bu yeni genişleme paketinin nimetlerinden yararlanma vaktinizin geldiğine kanaat getirebilirsiniz.

Ne işe yararlar?

Movies: Stunts & Effects'in oyuna kattığı ve özel yetenek gerektiren sahnelerin başarıyla gerçekleştirilmesi konusunda etkili olan 2 yeni özellik var: Condition ve Stunt Skill. Bu iki özelliği göz önünde bulundurmadan çekilecek tehlikeli sahnelerin sonuçları pek de istediğiniz gibi olmayacaktır. Ayrıca dublörlerin, yerlerine geçecekleri aktörlere göre, çekilecek sahnelerde ne kadar başarılı olabileceklerini gösteren istatistikler de oyunun yeniliklerinden olarak göze çarpıyor. Yine dublörlerin yetenekleriyle ilgili olarak kullanılan bu sistemde hangi dublörün hangi sahneleri başarıyla çekebileceğini görüyoruz. Örneğin çok az Stunt yeteneğiyle işe başlayan dublörler 1. Seviye sahneleri sorunsuz atlatırken; hiç yeteneği olmadan bu piyasaya atılan dublörler daha ilk sahnelerinde çuvalayabiliyorlar.

Aktörleriniz ve dublörleriniz, stüdyonun herhangi bir yerine kuracağınız özel sahnelerde Stunt yeteneklerini geliştirebilirler. Bunu, oyuncularınızın bir film türüne adapte olmasını sağladığınız provalara benzetebilirsiniz. Aynı şekilde yönlendirdiğiniz oyuncularınız bu sefer daha iyi rol yapmak için değil, tehlikeli sahneleri sorunsuz atlatabilmek için çalışıyor olacaklar. Bir süre sonra hem aktörleriniz

hem de dublörleriniz her türlü sahneyi başarıyla çekebilecek duruma gelecekler ki bu noktada aklımıza dublörlerin gereksizliği gelebilir. Ancak burada düşünülmesi gereken şey, bir oyuncunun herhangi bir film türündeki yeteneğini geliştirmek için harcayacağı zamanı, bir kaç tehlikeli sahneyi atlatabilmek için harcayacağı olacaktır. Aktörlerinizin çeşitli film türlerinde iyi birer oyuncu olabilmek için çok ciddi ölçüde zaman harcamak zorunda oldukları düşünüldüğünde, yetiştireceğiniz 1-2 çok iyi dublörün ne kadar çok işe yarayabileceğini anlayabilirsiniz.

Oyuncularınızın tehlikeli sahnelerdeki performanslarında belirleyici olan bir diğer faktör de kondüsyonlarıdır. Son derece sağlıklı ve zinde oyuncular/dublörler, hemen hemen her sahneyi (yetenek seviyeleriyle orantılı olarak) burunları bile kanamadan atlatabilirler. Ancak, kondüsyonu kötü bir oyuncu ya da aktörü yüksek bir yerden aşağı atarsanız (!?) burkulmuş bir ayak bileğiyle baş başa kalabilirsiniz. Hem oyuncularınız hem de aktörleriniz, bir sahneyi başarıyla da çekebilir, çok kötü bir performans da gösterebilir kondüsyonlarında belirli ölçüde azalma olacaktır. Ancak az önce belirttiğim türde bir sakatlık meydana gelirse, oyuncunuzun kondüsyon seviyesinin içler acısı bir hale geleceğini (sıfırlanmak gibi) de aklınızdan çıkarmamalısınız. İşte burada bir ikilem söz konusu oluyor. Size tavsiyem film çekimine başlamadan önce oyuncularınızın iyice dinlenmiş olmasına dikkat etmeniz. Aksi takdirde filmin ortasındaki bir sahnenin çekimi için ya oyuncularınızı dinlendirip çekimlerin gecikmesini göze almalı ya da yorgun savaşçılarınızla birbirinden tehlikeli sahneleri denemelisiniz. Ama bir durumda da az önce belirttiğim şey olacak ve sakatlık riskiyle burun buruna kalacaksınız. Yani filmi zamanında bitirebilmek için yapacağınız bir hareket, belki de filmi hiç tamamlayamamanıza sebep olacak.

Neden yapılır?

Peki, oyuncularımızın sağlığı ve filmin zamanında tamamlanması için ciddi bir tehlike oluşturan bu sahneleri neden çekiyoruz? Açıkçası "bu bir oyun ve eğlenmek için çekiyoruz" diye düşünebiliriz çünkü Stunt'lardan elde edeceğimiz puanları tamamen ekstra olarak değerlendirebiliriz. Eğer filmimize hiç bir Stunt sahnesi koymazsanız, filminizin değerlendirme aşamasına gelindiğinde herhangi bir sorun yaşamazsınız. Ancak başarıyla çekeceğiniz tehlikeli sahneler filminizin genel değerlendirmesine az da olsa katkı yapacaktır.

- Bir Stunt'ın filminize olumlu etki yapabilmesi için mutlaka başarıyla gerçekleştirilmesi gerekir. Ancak sakın unutmayın, "Madem başarılı Stunt'lar filmime ekstra puan kazandırıyor, filmi tamamen onlarla doldurayım" mantığı filminizin çökü-



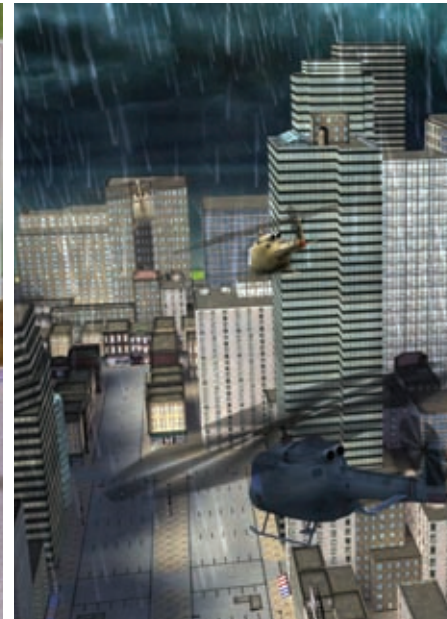
şüne sebep olur. İsterseniz tüm tehlikeli sahneleri 4/4 lük çekmiş olun; filmin olur olmaz her noktasını bu tür sahnelerle doldurmanız hiç bir işinize yaramayacak, aksine değerlendirmelerden çok kötü notlar almanıza sebep olacaktır.

- Stunt sahnelerini başarıyla çekmek aslında çok da zor değildir. Asıl zor olan şey "Zor" Stunt sahnelerini başarıyla çekmektir. Filminize serpiştireceğiniz Stunt sahnelerinin filmin geneline ciddi bir katkı yapmasını istiyorsanız, oyuncu ve dublörlerinizin yeteneklerini ve kondüsyon durumlarını göz ardı etmeden, çekebileceğiniz en zor sahneleri tercih etmelisiniz. Kısaca "Az ama Öz" olma durumu söz konusu burada.
- Sahnelerinizin başarısında en çok söz sahibi olan faktör kuşkusuz oyuncu-dublör uyumudur. Eğer minyon tipli beyaz bir oyuncunun oynadığı filmde tehlikeli sahneleri 200 kiloluk insan azmanı siyah bir oyuncunun çekmesine izin verirsiniz, masa üstüne dönüp, Movies'e göre nispeten daha basit olan Solitaire oyununa kendinizi verebilirsiniz demektir. Ama "yok ben Movies oynamak istiyorum" diyorsanız, dublörlerinizin yerlerini alacakları oyunculara, yapı olarak benzemelerine ve aynı ten rengine sahip olmalarına dikkat etmelisiniz.
- Eğer sahneyi çekecek olan oyuncuyla, dublörün Stunt yetenekleri benzer seviyelerdeyse, her zaman oyuncuyu tercih etmelisiniz. Tabii burada bahsettiğim durum, sakatlık riski taşımayan, kondüsyon seviyesinin herhangi bir soruna yol açmayacak kadar yüksek olduğu durumlardır. Bu sayede filminize ekleyeceğiniz Stunt'ın normalde olduğundan daha fazla puan kazandıracağını göreceksiniz.

Başarısız Olursa Ne Olur?

Bir Stunt sahnesinin başarısız olduğunu nereden anlıyoruz? Eğer filmi kendimiz çekiyorsak anlayamıyoruz aslında. Hoş çekmiyorsak da anlayamıyoruz (?). Oyunlarında her türlü gerekli gereksiz ayrıntıya yer veren Lionhead, başarısız Stunt'lar için ekstra bir efor sarf etmeye gerek görmemiş nedense. Yani bir camdan atlama sahnesi başarısız olunca, yüz üstü yere çakılmış bir oyuncuyla karşılaşmıyoruz. Sanki sahneyi mükemmel çekmiş gibi bir görüntü oluşuyor ve bu da oyunun gerçekçiliğinden (!) kocaman bir parça ısıyor. Ortamda herhangi bir problem olup olmadığını anlamak için sahnenin çekimi sona erdikten sonra film ekibinden gelecek neşeli alkış seslerine kulak kabartmanız gerekiyor. Eğer hiç bir şey duymuyorsanız ortada bir sorun olduğunu anlıyorsunuz. Tabii kısa bir süre sonra duyacağınız kemik kırılması sesi, sahnenin başarısızlığına ilişkin şüphelerinizi tamamen gideriyor, o da ayrı konu.

Eğer çektiğiniz bir Stunt sahnesi başarısız olursa önünüzde iki seçenek var demektir. Başarısız Stunt'ların filminizin genel değerlendir-



mesini olumsuz etkileyeceğini bilmenize rağmen yolunuza devam edip bir sonraki sahneye geçebilir ya da sahneyi bir kez daha çekebilirsiniz. Size tavsiyem ikinci seçeneği tercih etmenizdir. Bunu yapmak için film simgesini Advanced Movie Maker bölümüne taşımalı ve re-shoot düğmesine basmalısınız. Sahne için yeniden "cast" ayarlamakla zaman kaybedecek olsanız bile, sahneyi başarılı bir şekilde yeniden çekmenin filminize yapacağı katkı karşısında, harcadığınız zamana değdiğini göreceksiniz.

Olmazsa Olmaz mı?

Eğer oyunu normal modda oynuyorsanız en azından bir kaç dublörü işe almak zorunda kalacaksınız. Ancak bu, içinde tehlikeli sahneler olan filmler çekmek zorundasınız anlamına gelmiyor tabii. Tüm oyunu tek bir Stunt sahnesi bile kullanmadan oynayabilirsiniz. Filmlerinizde Stunt sahneleri kullanmak istediğinizde, her bir film türü odasında yer alan "iş kaskı" simgelerinden yararlanabilirsiniz. Senaryo yazarlarınızı bu simgelerin üzerine bırakarak, içinde Stunt sahnesi olan senaryolar yazmalarını sağlayabilir; ya da eskiden olduğu gibi sadece odaları kullanarak Stunt işine hiç bulaşmadan filmlerinizi tamamlayabilirsiniz.

Tüm anlatılanların ışığında filminizde Stunt sahnelerine yer verip vermemek tamamen size kalmış. Filmlerinizdeki Stunt gerekliliğini kendiniz tespit etmeli ve ona göre davranmalısınız. Açıkçası bu konuda genelleme yapmak biraz yanlış olacaktır. Eğer bir aksiyon filmi çekiyorsanız içine 1-2 tane alevli sahne eklemek kesinlikle hoş olacaktır. Ama çekmeyi planladığınız romantik komedi de kimseyi camdan aşağı atmak zorunda kalmazsınız (En azından kalmamanız gerekir, yoksa Solitaire tavsiyemi bir kez daha gözden geçirin derim). ■

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Oyunu dondurun ve Cheats menüsünde aşağıdaki kodları yazın:

Tam sağlık: MEDIK
 Ful cephane: AMMO
 Aracı tamir eder: TBURGLR
 1000 Balls: FPATCH
 Günü değiştirir: MARTHA
 Yağmur: RAINY
 Mavi elbise ve güneş gözlükleri: BLUESH
 Gerçek "The World is Yours" parçası: TUNEME
 Buldozer: DOZER
 Ogrady'nin seviyesi: DW_FRON

**CEASAR IV**

Oyun içinde Enter tuşuna basın ve aşağıdaki hileleri aynen yazın.

İçinde bulunduğunuz bölümü geçer: Win
 Denarri'nin gösterline miktarını almak: De-
 narii <bir sayı>

COMPANY OF HEROES

Oyuna -dev komut satırıyla başlayın. Oyun esnasında da Ctrl + Shift + ~ tuşlarına aynı anda basıp konsola aşağıdaki komutları girin:

Kaos: FOW_Toggle
 Oyunun hızı, default 8'dir: setsimrate<bir sayı>
 Tasbarı gizle: taskbar_hide
 Taskbar'ı göster: taskbar_show
 Herkes koca kafalı: ee_bigheadmode(<0 ya da 1>)
 Statgraph_channel kodları açık: statgraph_channel("fps")

**NBA LIVE 07**

Aşağıdaki kodları NBA Codes ekranında girmelisiniz.

Adidas Garnett Bounce (Vegas editi-

on):KDZ2MQL17W
 Adidas Garnett Bounce (All-Star edition): HY10UHCAAN
 Adidas Equipment Bball (St. Patty's edition): 220IUJKMDR
 Adidas Stealth (All-Star edition): FE454DFJCC
 Adidas Gil-Zero (All-Star edition): 23DN1PPOG4
 Adidas Gil-Zero (Vegas edition): QQQ3JCUYQ7
 Adidas C-Billups (All-Star edition): BV6877HB9N
 Adidas C-Billups (Vegas edition): 85NVLDMWS5
 Wizards Secondary kazağı: QV93NLKXQC
 East All-Star home kazağı: 5654ND43N6
 East All-Star away kazağı: WOCNW4KL7L

ANOTHER WORLD

Oyun esnasında C'ye basın ve şifreleri girin:

Seviye 1'den 15'e kadar, sırayla bölüm şifreleri:
 0000, HTDC, CLLD, LBKG, XDDJ, FXLC, KRFK, KLFB, DDRX, HRTB, BRTD, TFBB, TXHF, CKJL, LFCK.

THE SETTLERS 2: 10TH ANNIVERSARY EDITION

Oyun esnasında Enter'a basın ve açılan konsola aşağıdaki kodları girin.

Her şeye +10: giveMeSomeMore
 Serbest Circumspection: FreedomOfMovement
 İçinde bulunan görevi geçmek: INeedSome-Help
 Tam harita: ShowMeTheWorld
 Hızlı: TooFast

PATHOLOGIC

Oyunun yüklediği data klasörüne gidin ve config.ini adlı dosyayı notpad ile açın. EnableConsole=1 satırını ekleyin ve Show-ConsoleLog=1 yapın. Dosyayı INI şeklinde kaydedip çıktıktan sonra aynı klasörde init.cfg dosyasına gelin. Bind yapmak için şu satırları girebilirsiniz.
 Bindcmd f1 god
 Bindcmd f2 fly on
 Bindcmd f3 fly off
 Bind y slow
 Bind u normal



Dosyayı kaydedip oyuna girin ve şimdi komutları yazabilirsiniz.

Yenilmezlik: god
 Uçmak: fly on
 Yürüme: fly off
 id_.player: Oyuncunuzun koordinatlarını ve yönünü öğrenir.
 Go scene? (? Yerine yer adı yazarak kullanın örneğin "go Sobor"
 Slow: yavaş çekime geçer.

JOINT TASK FORCE

Hileleri oyun içinde yazarak aktifleştirebilirsiniz.

God mod: shiled
 Level Up: mo xp
 Ünite düzenleme: refill
 Görevi geçme: joyride
 Anında ölüm: chuck norris, zidane, szalo
 1.000\$: mo Money

RED ORCHESTRA: OSTFRONT 41-45

God mod: Yeni bir harita yüklenince ~ tuşuna basarak konsolu açın ve god yazın. Her yeni haritada bunu yazmanız gerekmektedir.

**CITY LIFE**

Oyun esnasında Ctrl + Alt+ C tuşlarına basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin:

100 bin City Life \$: richgirl
 100 milyon City Life \$: Midas
 Tüm binaları açar: Number6
 Tüm sahneler (scenes): Unlock All Districts
 İnsanlar barış halinde: Concordia ■



MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

MK: A'n içinde gelen Ultimate MK3'te Human Smoke'u seçebilmek için Smoke'u seçin ve round başlayınca kadar HP, HK, BL, RN tuşlarına basılı tutun.

Aşağıdaki kodları Kyrpt'in ? kısmında girmelisiniz.

Shinnok's Küresi: Sol, Sol, Daire, yukarı, Üçgen, L2.

Taven: L2, Sol, R1, Yukarı, Daire, Aşağı.

Armory Müzik: X, Kare, Sol, Üçgen, Kare, X. Nitara'nın ikinci kostümü: Aşağı, L1, Yukarı, L1, L1, İleri.

Blaze: Üçgen, Kare, Sol, L1, Sol, Daire.

Meat: Yukarı, Kare, Kare, Daire, Daire

Piramit Artwork: Üçgen, Geri, Geri, X, Aşağı, Daire.

Red Dawn arenası: Daire, L1, Yukarı, Kare, Daire, Aşağı.

Ed Boon'un konsept çalışması: L1, Geri, Yukarı, Daire, R2, L1.

Promo videosu: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, L2, X.

**SCARFACE: THE WORLD IS YOURS**

Oyunu dondurun ve Cheats'i seçin. PC hilelerini aynen burada da kullanabilirsiniz.

FINAL FANTASY XII

Mini oyun olan Fishing oyunu (balık avlama) başladığı zaman, Lower Reaches'da gerekli şeyleri yaparsanız daha da ileri gidebilirsiniz.

Middle R: Lower Reaches'da 5 perfect fishing alın.

Upper R: Middle R.'de 5 perfect fishing alın.

Gizli R: Matamune ile Upper R.'da Saboten Bond'u yakalayın.

Master Den: Gizli R.'de Saboten Crest'i yakalayın.

Taikou Sandığı (hazine): Master Den'de 9 perfect fishing alın.

**NBA 2K7**

Features'dan Codes ekranına gelin ve şifreleri girin:

Tek oyun için maksimum dayanıklılık: iron-man

Tek oyun için sınırsız nefes gücü: noest

All Stars: toppszksports

NBA LIVE 07

NBA Codes ekranına gelin. PC hilelerinin aynısını burada da kullanabilirsiniz.

**AVATAR: THE LAST AIRBENDER**

Extras'ın içinde Code Entry kısmına gelin ve aşağıdaki kodları girin.

Sınırsız Chi: 24463

Karakterlerin konsept çalışması: 97831

İki kat fazla hasar: 34743

Bitmeyen Stealth: 53467

1 vuruşluk Dishonor: 54641

Tüm hazine haritaları açılır: 37437

Sınırsız Copper: 23637

Sınırsız Sağlık: 94677

BRATZ: FOREVER DIAMONDZ

Aşağıdaki şifreleri Brats'ın ofisindeki bilgisayara girerek aktifleştirebilirsiniz.

C hediye seti: JEWELZ

2000 Blingz: FLAUNT

Bonus malzemeler: SKATIN

25 evcil hayvan: TREATZ

1000 Blingz, 1 cep telefonu melodisi, 1 cep telefon cover'ı, 1 makyaj takımı ve bazı konsept resimler: SIZZLN

**B-BOY**

Aşağıdaki kodları şifre ekranına girerek hileleri aktifleştirebilirsiniz.

Pro seviyesini açar: 11910

Club seviyesini açar: 17345

Tüm hareketleri açar: 50361

Tüm Livin' Da Life modu hareket, müzik ve kostümleri açar: 39572

Tüm müzikleri açar: 78727

Tüm kostümleri açar: 20014

Tüm Jam modu bölümlerini, karakterlerini ve müziklerini açar: 34589

Rack ile oynamak: 61275

Çılgın bacaklar: 93665

Tüm hileleri kapatır: 26939

**OUTLAW VOLLEYBALL REMIXED**

Tüm kortları açmak: Exhibiton mod'a gidip L1'e basılı tutarken Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sol, Sağ, Sağ tuşlarına sırasıyla basın.

**YAKUZA**

Premium box, Adventure Review mod, Movie Viewer, Battle mod için oyunu en az bir kez bitirmeniz gerek.

Sınırsız Heat ve Usta Dövüşçü için: Extra review modunda 50 görevde de S derecesi almalısınız. Gizli Boss dövüşü: tüm yan görevleri yapmalısınız.

Gizli silah dükkânı: Oyunun 4. bölümünde Taiheio Street East'e gidin. Akagyuu Beef Bowl Rest.'in yakınlarında bir evsiz göreceksiniz. Kendisiyle konuşun, size bir bilgi satmak isteyecektir, parayı ödeyin. Ekrandaki turuncu yere, adult filmlerin yapıldığı yere ara sinema tiği geçip girebilirsiniz. ■



SANALDAN GERÇEĞE

Gerçek Muhalifler

Çizgisini bozmadan müzik yapan kimler kaldı diye düşününce aklıma sadece birkaç grup geliyor (diğerleri türlü imaj maymunlukları ve tüketim trendleri içinde yitip gitmiştir maalesef). Massive Attack de bu özel gruptan en özeli benim için. Sistemin çarklarından her defasında sıyrılıp, duruşunu koruyan Massive Attack, muhteşem bir toplamayla karşımızda. 'The Best of Massive Attack' sadece grubun en iyi şarkılarının toplandığı bir albüm değil. Esas olay ekstalarında! Aşağı yukarı tüm video kliplerinin yer aldığı ekstra bir dvd, toplamının ilk bombası; bu ka-



dar videoyu, bu kalitede bulmak bulunmaz nimet. Diğer bombalar ise 'false flag' ve 'danny the dog' gibi grubun son dönemine ait birçok single'in dvd'nin arka yüzünde audio formatında toplanması ve önceki albümlerinde kullanılan artwork'lerin bir kitapçık halinde derlenerek albüme dahil edilmesi. Albüm adeta grubun kendini tamamen hayranlarıyla paylaşması için hazırlanmış gibi. Son bomba da fiyatı. Bu kesinlikle 'best of' ve arşivlik olan set sadece 29YTL! Daha başka bir şey söyleme gerek yok herhalde. ■

Kayıp Otoban bulundu

David Lynch'in Kayıp Otoban filmini duymuşsunuzdur. Hatta izlemiş ve filminden 'nasıl yani?' diye çıkmışsınızdır belki. Evet, kabul ediyorum. Anlaması zor bir film. Sembollerle dolu, kurgusu düzensiz vs. Ama zaten anlamak da gerekmiyor. Çünkü Kayıp Otoban bir rüya, daha doğrusu bir kâbus. Ancak tabirleri olabilir. Yine de filmi çözmeyi kafanıza veya kafanızı çözmeyi filme taktıysanız, yeni çıkan Kayıp Otoban DVD box seti biraz olsun acılarınızı dindirebilir. Bir kere kalınlığı ve iç tasarımıyla ciddi bir pandoranın kutusu söz konusu. Kutunun içinde iki DVD var. Birinde tahmin edeceğimiz üzere film, diğerindeyse ekstralar bulunmakta. Yalnız belirtmek gerek; film 2.35:1 formatında. Yani tıpkı sinemada izlediğiniz gibi. Hakiki sinemaskop. Daha önce televizyonda izlediyseniz kofti geniş ekran versiyonuna denk gelmişsinizdir. Tabii bu formatın keyfini çıkarmak için, televizyonunuzun da birazcık enine ge-



niş olması gerekiyor. Neyse, esas olay ekstraların bulunduğu ikinci diskte. Çok iyi hazırlanmış bir disk olduğunu söyleyemeyeceğim ama filmin meraklılarını kesinlikle tatmin edecektir. Özellikle Lynch 2005 ve Lynch 1996 bölümlerinde, yönetmen David Lynch'e soruyorlar "Nedir bu Kayıp Otoban?" diye; o da cevap veriyor tüm tuhaflığıyla. Bu söyleşilerden filmi analiz etmek mümkün ama daha derinlemesine bir şeyler arıyorsanız, Internet'ten film üzerine yazılan makalelere ve tezlere gömülmeniz gerekiyor. Ardından çekim aşaması bölümünde yönetmenin müzikle nasıl çalıştığına tanık oluyorsunuz. Oyuncuların ağızından yönetmen dedikodusu da diskte bakmaya değer diğer bölümlerden. Eğer sizde Kayıp Otoban'da kaybolmak istiyorsanız, bu kutuyu açmalısınız. Üstelik bunu çok ucuza yapacaksınız. ■

MirrorMask

Bizde vizyona girer mi emin değilim ama MirrorMask kesinlikle bulup izlemeniz gereken bir film. Özellikle fantastik filmlerden hoşlanıyorsanız, MirrorMask size yeni bir dünyanın kapılarını arayacaktır. Çizgi roman aleminin iki baba ismi Dave McKean ve Neil Gaiman güçlerini birleştirmişler MirrorMask için; ikili hem yazmış, hem çizmiş, hem de yönetmiş. "Rüyaların gerçek olduğu bir dünya" vaat ediyor MirrorMask ve sözünde de duruyor. Hikaye, 15 yaşındaki Helena'nın ailesiyle çalıştığı sirkten kaçıp, gerçek dünyayı bulma tutkusu üstüne kurulu. Helena



kaçmasına kaçıyor ama çıktığı bu tuhaf yolculuk onu 'karanlık topraklar' diye bilinen bir aleme götürüyor; envai çeşit yaratıkla dolu bir alem. Bu kabustan kurtulmanın tek yolu da MirrorMask'i bulmak... Film, görsel açıdan son derece başarılı; gerçek görüntülerle, dijital animasyon çok iyi harmanlanmış. Yaratılan dünya şiirsel bir karanlığa sahip. MirrorMask, Alice Harikalar Diyarında'nın uçlarda gezen versiyonu adeta. ■

Teknosanat ağısıydınız bari

Beyoğlu, İstiklal Caddesi'nin başındaki Aksanat kapandı ve yerine Teknosa açıldı. Hayır, iki adım ötede, Taksim meydanında zaten büyük bir Teknosa var. Ne gerek vardı ki böyle bir saçmalığa. Sanki yeterince sanat merkezimiz varmış gibi olanı da kapatmak anlaşılır değil. Olayın trajikomik yanı ise çok yakın bir gelecekte (ki birkaç hafta veya birkaç aydan sonra) orada eskiden Aksanat olduğu bile hatırlamayacağız. Çünkü toplumsal belleğimiz çökmüş durumda ve sistem de bunun çok iyi farkında. ■

Babil'de kesişen yollar

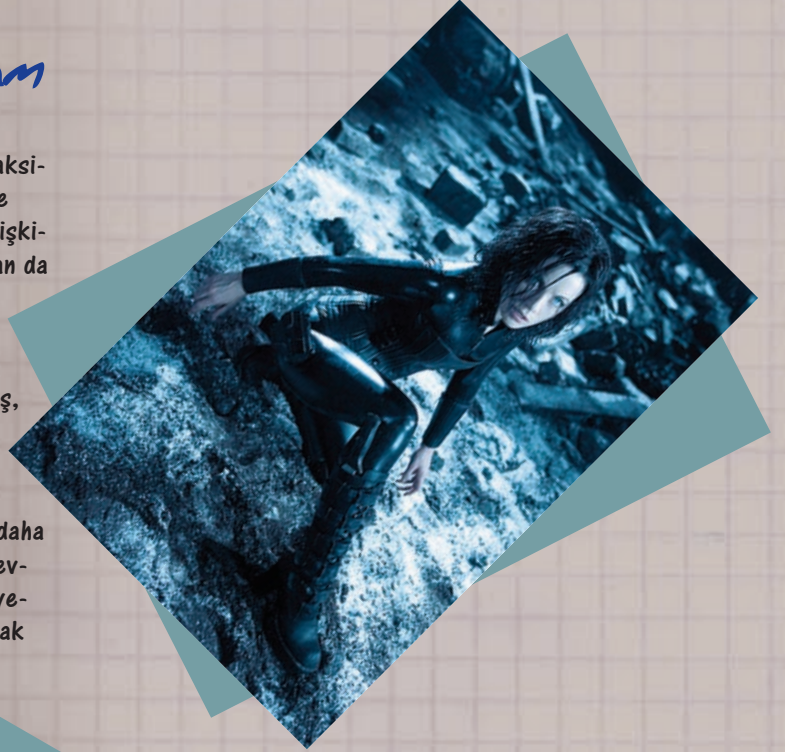


Bir değişiklik olmazsa, 10 Kasım'da Alejandro Gonzalez Inarritu'nun (Paramparça Aşkılar Köpekler, 21 Gram) son filmi Babil vizyona giriyor. Inarritu yine birçok hikayeyi ve karakteri kaderin tuhaf cilvelerine bırakıyor. Fas'ta turistik bir geziye çıkan Amerikalı evli bir çiftin başına gelen trajik bir olay, dünyanın farklı ülkelerindeki dört ailenin yaşamında başka olay-

ları harekete geçirir. Farklı topraklar, farklı kültürler ve farklı diller ama benzer koşullar ve benzer sonuçlar. İnsan ve insani değerler üstüne olan bir film Babil. Farklı ülkelerde geçmesinden dolayı zengin bir prodüksiyona sahip; kadrosu daha da zengin. Keskin vi-rajlarla dolu olduğuna inandığım Babil merakla bekleddiklerim arasında. ■

Yeraltı tarihine devam

İlk filmi fena bulmadığımı hatırlıyorum. Bir yerden sonra aksiyon sarsa da perdeyi bir yere kadar iyiydi sanki. Vampir ve kurtadam klanlarının ortaya çıkışı, birbirileri arasındaki ilişkiler ve hiyerarşiler ilginçti gerçekten. Atmosfer bakımından da çarpıcıydı; tüm o karanlık renklerin dans ediyordu adeta. Evet Underworld, Evolution ile devam ediyor. Selene (Kate Beckinsale) bu sefer hayatı için pazarlık yapmak üzere vampirlerin kralı olan Marcus'u aramakta. Bu arayış, onu köklerine ve gizli kalmış gerçeklere götürecektir. Bir melez olan Michael ise Selene'e yardım etmek isteyecek ama taşıdığı kurtadam kanı onu sevdiği kadına karşı düşman edecek. Umarım bu sefer mevzular daha derinleşir ve aksiyon tadında bırakılır. Bakalım kim nasıl evrimler geçirmiş? Aslında yeraltından önce şu evrim olayı yerüstü kitaplarına girse de karanlığa gömülmekten kurtulsak hep beraber. ■



Sinemaskop

Veya 'cinemascope'. Neden mi İngilizce? Bilemiyorum, adı böyle; yoksa içeriği Türkçe olan yeni bir sinema dergisi 'cinemascope'. Gözüme ilk takılan kapağı oldu. İyi bir kapak. Aynı gazla dergiye daldım ama derginin ken-



disi kapak kadar güçlü değil görsel açıdan. Ama içerik bu eksiyi gideriyor gibi. Cinemascope, yüzünü daha çok bize, bizim sinemamıza dönmüş gibi. Bu bakımdan hoşuma gitti. Dosya konuları da hiç fena değil. Alın, kurcalayın kısacası. ■

İşgal

Geçen ayki My Dying Bride konserini yazsam mı bilemedim. Kendi kazdığım kuyuya düştüm sanki. Diyorum ya hep "eskiden dinlerdik insanları" diye. İşte ben de My Dying Bride'ı eskiden dinliyormuşum. 10 sene öncesinin hatrına gittim konsere, ne konserden bir şey anladım, ne ortamdan. Öyle gezdim durdum mekânda her an "partiden siz de mi sıkıldınız" diyebilitem vardı... Neyse konser iyiymiş, öyle diyor gençler.

IRON MAIDEN A Matter of Life and Death

İşte muhteşem bir albüm. Bende Iron Maiden'ın en ses getiren albümü budur. Adrian Smith, Bruce Dickinson'ın performansı muhteşem. Bu albümde gelen Dickinson'ın vokali herkesin aklını başından aldı. Albüm kapağından, şarkı sözlerine kadar tam Heavy Metal bir albüm olmuş. Benim de ilk aldığım albüm bu. Kapağından etkilenip de aldım, sonra müzik çok hoşuma gitti. Invaders ile giriş ayapan albüm Children of the Damned ve Prisoner ile devam ediyor: "I'm not a numbaa, I'm free man". Ah ah ne çok dinledim. Belki bir milyonu geçmiştir. Bu kadar kısa sürede... Albümü biraz geç aldım aslında, 88'di sanırım, albüm 82'nin. Ama o zamanlar yokluk zamanı, öyle yokluk var ki o zamanlarda Nam Süleymanoğlu bile yoktu, Çokoprens vardı ama... Neyse işte geç olsun, güç olmasın aldık albümü... Ne? Hımm, Number of the Beast albümü evet... Grubun üçüncü albümü. A Matter of Life and Death mi? Onu geçin, boşverin, bir ara dinlersiniz. Hoş, dinlemeden de çocuklarınıza anlatabileceğiniz yeteri kadar Maiden şarkısı vardır elinizde eminim ki... Klibinden, albüm kapağına, gitarından basına kadar sıkkıcı bir albüm. Çok da dinlemedim, pek umurum da değil...

WINGER IV

Albüm budur! Hangi yıldayız? Nereloluyor? Kendime geleliyorum, biri beni uyandırırın. Ya da uyandırmayın, istemiyorum. Mutluyum gayet :) Bu albümü aldığım günden beri günde 10 kere dinledim. Winger sever idim önceleri, şimdi en sevdiğim gruplar listeme tükenmez kalemle yazdım! Pull albümünü dinlemişim ilk. Belki bilirsiniz o albüme Who's the One diye bir şarkı vardır. Onu zamanında Rock Market verirdi, sonraları albümü almıştım, süperdi albüm. Tam bir



HardRock albümü... Zaman geçti eski albümlerine de bir göz attım, onlar da canavar... Ama grubun lideri Kip Winger 93 tarihli Pull albümünden sonra solo takıldı ve 97'den 2000'e kadar üç albüm çıkardı, onları henüz dinlemedim -ki dinlenecektir zamanla.

Şimdi yeni albümden konuşmaya başlamadan önce belirtmeliyim ki, grubun gitaristi Whitesnake'ten tanıdığımız Reb Beach. Hem de grubun kurulduğu ilk günden beri... Ayrıca bir de gururumuz Cenk Eroğlu bu albüme gruba dahil



olmuş, klavye çalıyor. Belki çoğunuz bilmez ama 90'larda iki albüm çıkarmış, pop-rock tarzında gayet güzel şarkıları olan müzik bilgisi iyi biridir Cenk Eroğlu. Gerçi Doğu'sa filan da sattı o güzel şarkılarından ama olsun, Türkiye'de ayakkabı da boyarsın, hamallık da yaparsın sanatçıysan, hak veriyorum.

Albüme geldik. Albüm güzel. Albüm Hard Rock. Albüm 2006 yılında yapılan en güzel albümlerden. Valla bak, adam kayırmıyorum. Yok efendim Hard Rock yapıyor adam, 2006'da da yemiş bir tarafı da yapmış albümü, dur destekleyeyim filan demiyorum. Demem ki, sevmem öyle şeyi. Al Iron Maiden... Övdük mü abimizi, övmedik. Neden? Ruh yok. Winger'da var mı? Of hem de nasıl... 35 yaşında adamı gaza getirdi gözümün önünde, şahidim :) Bak albümü daha çok övmüyorum, şu şarkı şöyle, bu şarkı böyle demiyorum. Sadece iki şarkı ismi veriyorum, sevmeszeniz parasını ben vereceğim. "Gorcanabi, ben HardRock, Heavy Metal seven insandım, bu şarkıları beğenmedim" diye gelin bana, söz... Your Great Escape ve Short Flight to Mexico.

PS: Hişt. Mail atanlar hep blackçi gotikçi kardeşim, Hard Rock uyuma, meyillenin bakayım :)

MOTÖRHEAD Kiss Of Death

Mein Gott! Yine albüm çıkarmış Motörhead. Adamların hızına ben yetişemiyorum valla. İki senede bir albüm ve bir konser



DVD'si çıkarmaya yemin etmiş sanki adamlar. Bir metalci dur ben Motörhead diskografyası yapayım dese (diskografya neymiş ya, Azerbaycan TV'si gibi oldu) batar; bütün elindeki albümlerle birlikte sağlam bir müzik seti satıp yerine grubun tüm albümlerini alabilir belki!

Boş albüm de değil ki. Öyle 30 yıllık grubuz, tekrar edelim, dangır dungur değil! Albümü ilk dinlediğimde çok şaşırdım. Al böyle bütün şarkılara klip çek. Etrafımdaki dinleyenler de şaşırdı, her şarkı hit sayılabilir. Öyle akılda kalıcı, melodik... Pek de Motörhead'den beklenmiyordu sanırım. Tamam sertlikse sertlik, bir önceki albüm de gümbür gümbürdü ama, bu kadarını gerçekten beklemiyordum. Ki büyük konuşacağım: Altına imzama atarım ki grubun şimdiye kadarki en iyi albümü diyorum! Al Motörhead bilmeyen/sevmeyen adama ver, ertesin gün "Abii..." diye koşsun gelsin :) O kadar yani...

Albüme 12 şarkı var. Sucker ile giriyor, Going Down ile çıkıyor, hepsinin ortak özelliği Rock'n'Roll olması diyeyim. One Night Stand, Under the Gun, Christine, Sword of Glory gibi şarkılar ilk dinleyişte aklınızda kalacak şarkılar. Geri kalanlar da ikinci dinleyişte kalıyor zaten :) Ayrıca Motörhead'in bir önceki albümde de yaptığı ballad tarzında bir şarkı daha var: God Was Never On Your Side. Bu da ilginç olduğu kadar güzel bir şarkı. Son söz: Al ya da öl!

DEICIDE The Stench of Redemption

Yine beni şaşırtan bir albüm. Deicide'dan son zamanlarda takoz takoz albümler çıkıyordu, bu albüm 10 senedir yaptığı en iyi albüm olmuş diyebilirim. 95'te Once Upon the Cross albümünde zirveye çıkmıştı Deicide. Kısa ve net bir albümdü. Başlayıp bitiyordu bir nefeste. O zamandan beri en sevdiğim Deicide albümü odur. Sonraları bir iki şarkının içinden sıyrıldığı vasat albümler yaptılar.



Bu albümdeki farklardan biri de Hoffman kardeşlerin grubu bırakmasından sonra Cannibal Corpse eski gitaristi Jack Owen'ın gruba katılması olmuş. İyi de olmuş. Deicide o kuru gürlütyü üzerinden atmış ve Death Metal tarihine geçecek kalitede güzel bir albüm çıkarmış. Tarzda çok bir değişiklik yok, yine Glen Benton'ın tarzı hakim albüme ama gitar riff'leri ve özellikle sololarla oldukça zenginleşmiş müzikleri. Crucified For The Innocence, Homage For Satan ve Not of This Earth albümdeki güzel örneklerden... Ayrıca The Lord's Sediton şarkısını dinleyin ve şaşırın. Progresif tarzda yapılmış bir şarkı ki burada gitarist Jack Owen'ın şovu söz konusu diyebilirim. Bir süredir Deicide'da küsmüş iseniz, barışmak için iyi bir fırsat. ■



Sinan Akkol

HAD SAFHADA

EA'İ NEDEN ÇOK SEVİYORUM

Bazen bana "Neden Electronic Arts'a karşı ön yargılısın? Halbuki o kadar iyi oyunlar yapıyorlar..." diye soruyorlar. Ben de diyorum ki "EA'ye karşı ön yargılı falan değilim. EA'ye karşı olan yargım kesin: O kadar büyüdüler ki, 10 yıl sonra sadece EA'in olan, klonlanmış, hepsi birbirinin aynı, sıfır yaratıcılıkta oyunlar olacağından korkuyorum."

Birkaç yıl içinde gelişip serpilen, yetenekli ve genç ne kadar firma varsa alıyorlar içlerine. Ve bu yutma işleminin sonuçları hiç iyi olmuyor. Ne bizim için, ne de yıllarca o firmaya emek verenler için. Yuttukları firmaların en çekirdek ekibi haricindekileri işten çıkartıyorlar. Çekirdek ekibe de EA'de en az 3-4 sene çalışmaya mahkum edecek sözleşmeler imzalatıyorlar. İlk önce Westwood'u yuttular, Red Alert, Lands of Lore, C&C serisi yitip gitti (yenisinden hiç ümitli değilim). Geçen ay DICE'ı yuttular, ilk yaptıkları şey Battlefield 2142'nin içine bilgisayarınızda yaptıklarınızı gözleyen ve bir yerlere rapor olarak gönderen bir Spyware koymak oldu (bu rezalet anlaşıldığı anda çıkan bir yamayla işi düzeltmeye çalıştılar ama nafi). Şimdi de EA'le sadece Crysis için anlaşmış olan Crytek'i satın alma tehlikesi var. "Tehlike" diyorum, çünkü EA'in aldığı firmalar en fazla 2-3 sene sonra en son teknolojiyi kullanan, süper reklamlarla desteklenmiş, çok iyi satan, ama içi alabildiğine boş ve klişelerle dolu oyunlar çıkartan fabrikalara dönüşüyor. Almanya'da da olsa, Türklerin kurduğu, tüm dünyanın saygıyla andığı bir firma olan Crytek'i bu halde görmek istemiyorum.

HEPSİ BU MU SANDINIZ? YANILDINIZ

Her şey bir yana, EA gibi büyük paralar kazanan, dünyanın bir numaralı oyun dağıtıcısı olan bir şirketin en azından mükemmel iyi bir online hizmet vermesini beklersiniz değil mi? Daha çok bekler-

siniz, çünkü EA'in online oyun indirme hizmeti olan EA Downloader, hayatımda bir ilki yaşattı bu ay. Nasıl mı? Sıklımsanız anlatıyorum...

Battlefield serisini çok severim. Battlefield 2142'yi de dört gözle bekliyordum haliyle. Ve Türkiye'ye kutulu

oyun almayı tercih ediyorsam, bunun en önemli sebeplerinden birisi, kutu ve içeriğini elimde tutmanın verdiği sahiyiyet duygusudur. Ve eğer bu ayrıcalıktan vazgeçiyorsam, karşılığında daha az para ödemeyi beklerim. Bunda son derece de haklıyım.

Bu yüzden, ilk şoku daha oyunun indirildiği ana sayfada yaşadım: Avrupa fiyatı 50 avroydu Battlefield 2142'nin, Amerika fiyatı ise 50 dolar. Yani kutulu versiyonundan bir kuruş bile farkı yok. Ayrıca iki versiyon ara-



**"No need to wait! Purchase and play today!" ...
Hey yavrum hey!**

olarak gelmesini bekleyemedim. Kopyasına rağbet gösterip, orijinali gelene kadar idare etmek, rütbe puanlarımı tutmayan kopya sunucularda da vakit kaybetmek istemiyordum. İşte bu yüzden oyunu ea.downloader.com'dan indirmeye karar verdim.

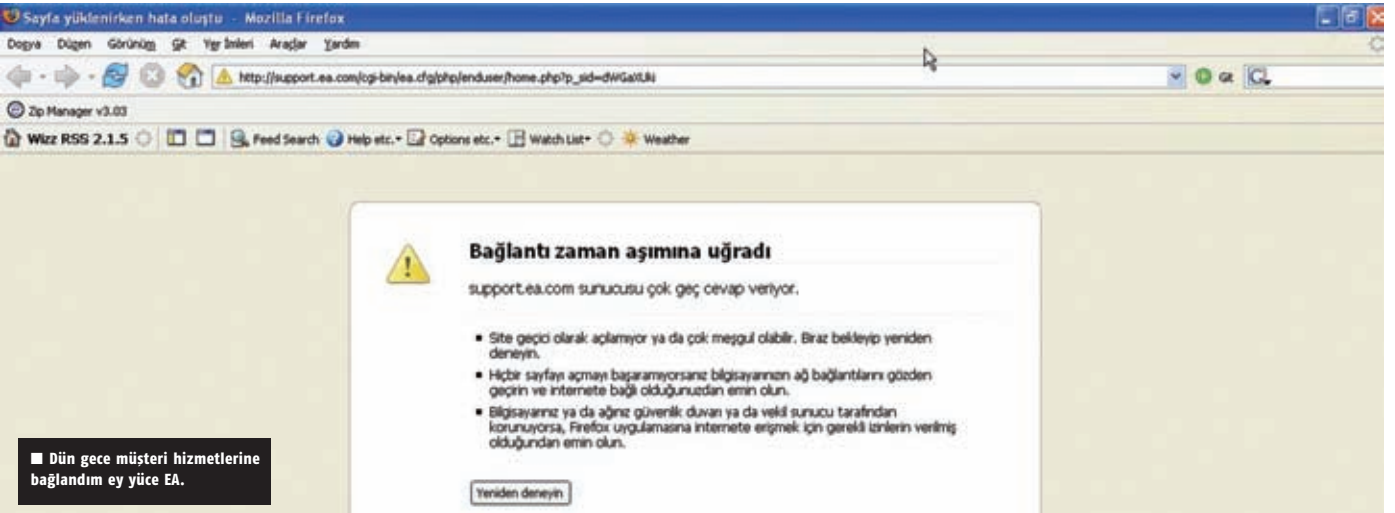
İnternette, dijital olarak bir oyun satın alıyorsanız, ilk bekleminiz ne olur? Daha ucuz olması, öyle değil mi? Satıcı için muhteşem bir şey internette dijital indirme sisteminden oyun almanız. Kutulama masrafı yok, DVD üretim masrafı yok, taşıma masrafı yok ve oyunu satan dükkana verilen pay hiç yok. Ama ben bir koleksiyoncuym. Aldığım oyunun kutusunu, içinden çıkan kitapçığını vs., Collector's Edition'ların içinden çıkan ufak tefek zimbirtılara bayılırım. Oynayıp bitirmiş bile olsam, arada sırada raftan indirip bu kutulara bakmayı severim. Eğer orijinal

sında biz Türkler için kur farkından dolayı neredeyse 20 lira fark var. "Acaba Avrupa fiyatı, sadece Avrupa Birliği'ne dahil olan ülkeler için mi?" diye düşündüm. Haklıydım. Oyunun Rusya'ya satış fiyatı 50 dolardı. "İyi ki Avrupa Birliğine henüz almadılar bizi" diyerek Other/English'i seçerek alışverişe devam ettim.

Her şey süperdi. Sistem "Türkiye'den bağlanıyorsunuz" diyerek, ülkemi otomatik olarak tanıdı (buraya dikkat, az sonra nedenini anlayacaksınız). Ardından adresimi girmeye başladım... Peki bunda başarılı oldum mu? Hayır, çünkü adres satırı diye ayrılan yer 23 harf x 2 satır = 46 harften oluşuyordu. Başka alışveriş sitelerinde de sorun yaratacak kadar kısa adres bölümleriyle karşılaşmışım, ama bu bambaşka bir şeydi. Acaba dünyanın neresinde 46 harfe sığan bir adres vardır? Hadi Ohio'da oturuyorsan neyse, ama maazallah ya Massachusetts'de (böyle mi yazılıyordu) oturuyorsam ne halt edeceğim? Şehrin ismine giderdi adresin yarısı...

Neyse, adresi yarım yamalak yazarak geçtim. Ne de olsa kutulu bir şey gönderilmeyecekti adresime. Adresi sadece kredi kartı numaramın doğru olup olmadığını kontrol etmek için kullanıyordum sistem. Kredi kartı numaramı da girdikten sonra OK'leyip devam ettim. EA Downloader o ana kadar bilgilerimin yazılı olduğu bir sayfayı karşıma çıkartıp "Bilgilerinizi onaylıyor musunuz?" diye sordu. Yine "OK"ı tıkladım.

Ve bir sonraki sayfada karşıma ne mesajı çıktı dersiniz? "İşlem başarıyla tamamlandı. Bir sonraki sayfadan Battlefield 2142'yi indirmeye başlayabilirsiniz" gibi bir



mesajla karşılaşmış olsaydım, o zaman bu yazıyı okumuyor olurdunuz. Oh hayır bebek, EA Downloader.com gayet sakin bir şekilde e-mail adresimi, telefon numaramı, (eksik de olsa) adres bilgilerimi ve hepsinden daha önemlisi, kredi kartı numaramı veritabanına güzelce kaydettikten sonra bana şunu söyledi:

"Bu oyun sizin bölgenizde satın alınamaz"

(this item is not available in your region)

•••

Birkaç saniye baktım ekrana. Şaşırmamıştım. Kızmamıştım. Bir şekilde bunu zaten bekliyordum EA'in kurduğu bir sistemden. Hatta "bilinçaltım böyle bir şey olacağını hissetmişti" falan da değil, bariz bir şekilde "bakalım EA'in yeni sistemi nasıl bir kazık atacak bana?" diyerek başlamıştım işlemlere. Bu yüzden hayal kırıklığına uğramamıştım. Oh hayır bebek.

Hayal kırıklığına, gerçekleşmeyen BF2142 satışı için kredi kartımdan para çekildiğini anladığımda uğradım.

Evet, korktuğum başıma gelmişti. Kredi kartımın bağlı olduğu bankanın online sisteminde ONLINE GAMES POGO/EA, WWW.EA.COM tarafından hesabıma kesilmiş 1 dolarlık (1.48 lira) bir ödeme vardı.

"Ne yani, bunca yaygarayı 1.48 lira için mi kopardın? İki sayfalık yazıyı bunun için mi okuttun bize?" diye düşünürsünüz. Haklısınız. Hatta o para çekilmedi bile kredi kartımdan. Büyük ihtimalle, kredi kartımın geçerli olup olmadığını test etmek için, bloke edildi. Ama bu işlem bütün büyük alışveriş siteleri tarafından yapılsa da, bu blokaj miktarı, kredi kartı kullanıcısı tarafından hissedilmeden geri ödenir. Bu yazıyı yazdığım sırada 5 gün geçmiş olmasına rağmen, hala bu geri ödeme yapılmış değil.

EA Downloader'ın işleyişinde belli ki tehlikeli hatalar var. Bunu zaten yabancı sitelerde "Valve'in sorunlu Steam sistemi bile, EA'in Downloader'ının yanında ipek gibi pürüzsüz kalıyor" diye yazdıklarından biliyordum... Kredi kartımdan bugün, yapılmamış bir alışverişinden sonra 1 dolar bloke ettiler, eyvallah. Yarın kafalarına eserse daha fazlasını bloke etmeyecekleri veya çekmeyecekleri ne malum? Veya bu kadar sorunlu sistemde, bütün kullanıcı bilgilerini Hacker'lara keklik gibi kaptırmayacaklarını garanti edebilirler mi? Hiç ama hiç sanmıyorum.

Amaaa, bu olayda çok daha kritik, EA'i büyük töhmet altında bırakan bir yan daha var. Hatırlıyor musunuz, yuka-

rıda, yazının ortalarında bir yerde parantez içinde "buraya dikkat edin, nedenini birazdan anlayacaksınız" yazmıştım. Hah, işte şimdi sizlere soruyorum: Ben bilgilerimi sisteme girmeden önce EA'in sistemi "Bağlandığım yerin Türkiye" olduğunu anlamıştı değil mi? Ve BF2142'yi online olarak, Türkiye'den satın alamayacağımız da sistem tarafından biliniyordu, öyle değil mi? O zaman neden EA Downloader.com, Battlefield 2142'yi Türkiye'den satın alamayacağımı açıklamak için, benim kredi kartı bilgilerimi sisteme girmemi bekledi? Bunun cevabını kolay kolay verebileceğini sanmıyorum oyun dünyasının en büyük firmasının.

Tüm bu P.O.S.'in üstüne tüy diken olay ise, başarısız alışverişten ve EA kredi kartımdan para tahsil ettikten hemen sonra customerserviceEA.com'dan bir e-posta geldi. "Sistemimize girdiğiniz için teşekkürler vs.vs.vs.... Eğer bir sorunuz varsa lütfen bu e-posta'ya cevap olarak sormaktan çekinmeyin". Ben de oturdum, bu paranın neden çekildiğini, neden oyunu alamayacağımı söylemek için şahsi bilgilerimi alana kadar beklediğini soran uzunca, efendi bir e-posta'yla cevap verdim. Akabinde ne gibi bir cevap

geldi dersiniz?

"Sorulara cevap verme sistemimiz değiştiğinden, e-postanızı değerlendiremiyoruz. Artık direkt olarak sorulan sorunlara cevap vermiyoruz ama eğer support.ea.com 'a girerseniz, göreceksiniz orada hazır cevaplanmış 7000'den fazla sorun var. İyi günler."

İşte bu cevapla, tüm bu olanlar tam bir EA klasiği halinde noktalandı.

Ben de oturdum ve birkaç karar verdim. Birincisi, birisi gelip de bana "abi EA'ye karşı ön yargılı olduğun söyleniyor ortamlarda, bu doğru mu?" derse "bir saniye" deyip budaklı odunuma uzanacağım. İkincisi, EA Downloader.com masumiyetini ispatlayana kadar hatalı bir sistemdir ve sizleri bu sistemden uzak tutmak da benim görevimdir.

Şahsen ben şimdiye kadar yaptığım online alışverişlerin hiçbirinde en ufak bir sorun yaşamamıştım. Geçen ay yaşadığım bu olay, benim için bir ilk oldu. Ama ilk yaşadığım sorunun, dünyanın en büyük oyun üreticisinin elinden gerçekleşmiş olması pek ironik, öyle değil mi? ■

Not: Hepinizi blog'uma bekliyorum: blaxis.blogspot.com

■ EA Downloader sistemi, Valve'in Steam'ini sorunsuz bir internet harikasıymış gibi gösterecek kadar sorunlu.

Daha küçük bir çocuğum. İlkokulda olmalıyım ki evdeki en büyük hazine olan kitaplığı karıştırmaya başlamışım. İlgimi en çok ansiklopediler çekiyor. Bütün ansiklopedileri masanın üzerine yığıp saatlerce karıştırıyorum. Özellikle uzay ve aya yolculukla ilgili maddeleri çok seviyorum. Annemler bilgiye olan merakımdan memnun. Arada okulun yanındaki eski kitapçıdan toplayıp eve yığıdığım ROM fasiküllerine ses çıkarmıyorlar.

Elbette kitaplık ansiklopediden ibaret değil ve rafları dolduran yüzlerce roman büyük bir merak konusu benim için. Odamdaki küçük kitaplıkta kendi kitaplarım da var. En çok Küçük Prens'i seviyorum. Ama büyüklerin romanlarına olan merakımı dindirmiyor çocuk kitapları. Ara sıra kitaplıktaki romanları alıp kapak resimlerine, yazar isimlerine bakıyorum. Ama birini alıp okumak cesaret istiyor. Nedense çekiniyorum denemekten. Ya ilkokul dördün sonları ya da beş, emin değilim, bir gün topluyorum cesaretimi ve birini seçip ilk gerçek romanımı okumaya başlıyorum: Kawabata'nın Bin Beyaz Turna'sı.

Küçük bir çocuğun gözlerinden Japonya'nın çay seremonilerini, babasının yasak ilişkisini, büyüklerin garip dünyasının gizemli sırlarını izliyorum. O çocuğun büyüüp aynı kadına ve bir de kızına âşık oluşunu, gelenekçi toplum içinde yolunu bulma çabalarını okuyorum. Bu ilişkiler girdabını anlamak için fazla küçüğüm ama benim için bir masal ülkesi haline geliyor Japonya. O yıllarda en çok nereye gitmek istersin deseler "Japonya" diyorum. Ansiklopedilerde Japonya maddelerini tarıyorum tek tek. Ame-

rikalılardan nefret ediyorum, Japonlara bomba attılar diye. Çizgi filmlerden en çok Robotech'i seviyorum ve Commodore'umda en çok Yojimbo oynuyorum.

Aradan 20 sene geçse de hala Japonlara karşı büyük bir sempati var. Bugüne dek kaç Japon romanı okuyup, kaç film, kaç anime izlediğimi çekik gözlülerin elinden, sayamıyorum. Bütün bu hayranlık o ilk okuduğum romana ve romandaki bahçelerin güzel patikalarına, çay seremonilerindeki huzur ve gerginlik karışımı garip duyguya dayanıyor.

Gerçi artık körlemesine bir hayranlık değil Japonlara karşı ilğim. O atom bombalarını boşuna yemediklerini biliyorum. İkinci Dünya Savaşı'nda beş milyona yakın sivili katlettiklerini, bunların çoğunun Çin'deki ölüm laboratuvarlarında kimyasal silah denegi olarak can verdiğini biliyorum. Ama yine de seviyorum Japonları.

NEDEN KAWABATA?

Peki, kitaplıktaki onca roman içerisinde neden tutup da Bin Beyaz Turna'yı seçmiştim? Kitaplıktaki romanların yarısından fazlası Fransız yazarlarındı. Neden bir Fransız romanı okuyup da Fransa hayranı olmamıştım? Ne Kawabata'nın ismi bir şey ifade etmişti bana, ne de kitabın sade kapak tasarımı. Tek bir sebebi vardı Kawabata'yı seçmemin, kapaktaki Nobel Edebiyat Ödülü logosu. Çünkü ansiklopedilerin birinden Alfred Nobel'in hikâyesini ve onun anısına verilen ödülün ne denli değerli olduğunu öğrenmiştim kısa süre önce.

Şimdi Kawabata'dan tam 38 sene sonra aynı ödülü ilk defa bir Türk, Orhan Pa-

muk aldı. Ama gelin görün ki aynı gün, Fransız sivri zekâsının ürünü bir yasanın kabulü bu büyük sevincin tadına varmamızı engelledi. Üstüne bir de Orhan Pamuk'un Nobel'inin politik amaçlarla verildiği tartışmaları işin tadını iyice kaçırdı. Aslında ben de Nobel Vakfı'nın bu ödülü Orhan Pamuk'a verirken günümüz medeniyetler çatışmasının sebebi ve tarafı olan kesimlere bir mesaj vermeye çalıştığını düşünüyorum. Ama bunların hiçbir önemi yok. Çünkü bugün çenemizi yoran bu tartışmalar bundan bir sene sonra tamamen dinmiş, on sene sonra ise tamamen unutulmuş olacak. Ama bundan 50 sene sonra bile bu ülkenin bir ferдинin Nobel ödülü aldığı hatırlanacak.

Bugün kim hatırlıyor Kawabata'nın Japonya'daki reform sürecine karşı çıkıp, muhafazakârlardan yana saf tuttuğunu? 60'lara kadar etliye sütlüye karışmazken bir anda politikleşip ardından Nobel aldığını tartışan var mı? Japonya İkinci Dünya Savaşı'ndayken askere gitmeyi reddetti diye arkasından vatan haini diyor mu kimse bugün?

Belki de bundan 20 sene sonra bir Japon çocuk babasının kitaplığında bulacak Pamuk'u. Sırf üzerindeki Nobel logosu yüzünden okumaya başlayacak. Aynı Kikujî'nin dramının bana Japonya'yı sevdirdiği gibi Cevdet Bey ve Oğullarının dramı da Türkiye'yi sevdirecek ona. Ve ömrü boyunca sempati duyacak bize, geçmişte ve gelecekte olanlara bakmaksızın. Bir değil bin Japon çocuk olacak belki, Brezilya'da, Vietnam'da, Angola'da sevecekler bizi. Bundan daha büyük bir hediye olabilir mi bir ülke için? ■





Serpil Ulutürk

KÖPRÜDEN ÖNCE SON ÇIKIŞ

Bir zamanlar alışkanlık haline getirdiğim, Boğaz Köprüsü'nden her geçişte mutlaka bir göz attığım Köprüden Önce Son Çıkış tabelasını ne zamandır görmüyordum. Dün akşam (aylık bir dergi için ne kadar anlamsız bir zaman tanımı) dergiden eve dönerken, bu kez ben aramadan o buldu beni, geldi gözlerime baktı bir şekilde. Şaşırdım... Sanki varlığını tamamen unutmuşum... Hiç farkına varmadan da terk edebiliyor insan demek ki eski alışkanlıklarını, eski duyarlılıklarını. Belki de çıkışsızlık meselesi eskisi kadar kafamı kurcalamıyor. Öte taraftan, birçok konuda olduğu gibi bu meselede de bir üst level'a geçmiş gibi hissediyor olabiliirim kendimi. Zamanında bu sayfaya, aynı başlıkla bir çıkışsızlık yazısı yazdığımı hatırlar gibiyim mesela, şimdi tek satırını hatırlamıyor olsam da o zamanlara has kırılğan hallerimle, neler hakkında dil dökmüş olabileceğimi gayet iyi biliyorum. Her neyse, madem bu tabela gelip gözüme yapıştı, bir kez daha ve sanırım başka bir gözle, başka bir hisle o çıkışı tekrar ziyaret etmenin zamanı geldi. Hiç hesapta yokken bu ay, çıkışı ve çıkışsızlığı yazıyoruz, düşünüyoruz yine...

Çıkışların daima bir çıkmaza bağlandığını, önünde sonunda bir noktadan ötesinde yolun bittiğini, aslında bir çeşit platform oyunuymuşçasına, ilerleyeceğimiz yolun zaten bizden önce hazırlanmış olduğunu düşünürdüm. Akıllı olanların farkedip girdiği yan yollarda bonuslar bulunurdu. Hazine sandıkları, bazen de tuzaklar keşfedilmeyi beklerdi ama o yan yollar çabucak tekrar ana yola bağlanır ve kaldığınız yerden devam ederiniz yaşamaya, oynamaya. Şimdi bu yaklaşımla "dünyanın düz olduğunu sandığım zamanlarmış" diye dalga geçiyorum haff yollu. Şimdi baktığım yerden de belki hâlâ görüş alanımda bir kavis, kırılma yok, hâlâ dümdüz görünüyor her şey ama artık biliyorum ki bir noktasında çıkışsızlığa mahkum edileceğimi düşündüğüm o ana yol çıkışsız değil, en kötü ihtimalle "sıfır noktasına" bağlanıyor. Aynı şekilde, yolcu da o yola mahkûm değil. Küçük keşifler için uğradığımız "tercihli" yolların başka hikâyelere bağlanabildiğini de sonradan öğrendim. Yol üzerinde hâlâ aynı gördüğüm tek şey duraklar...

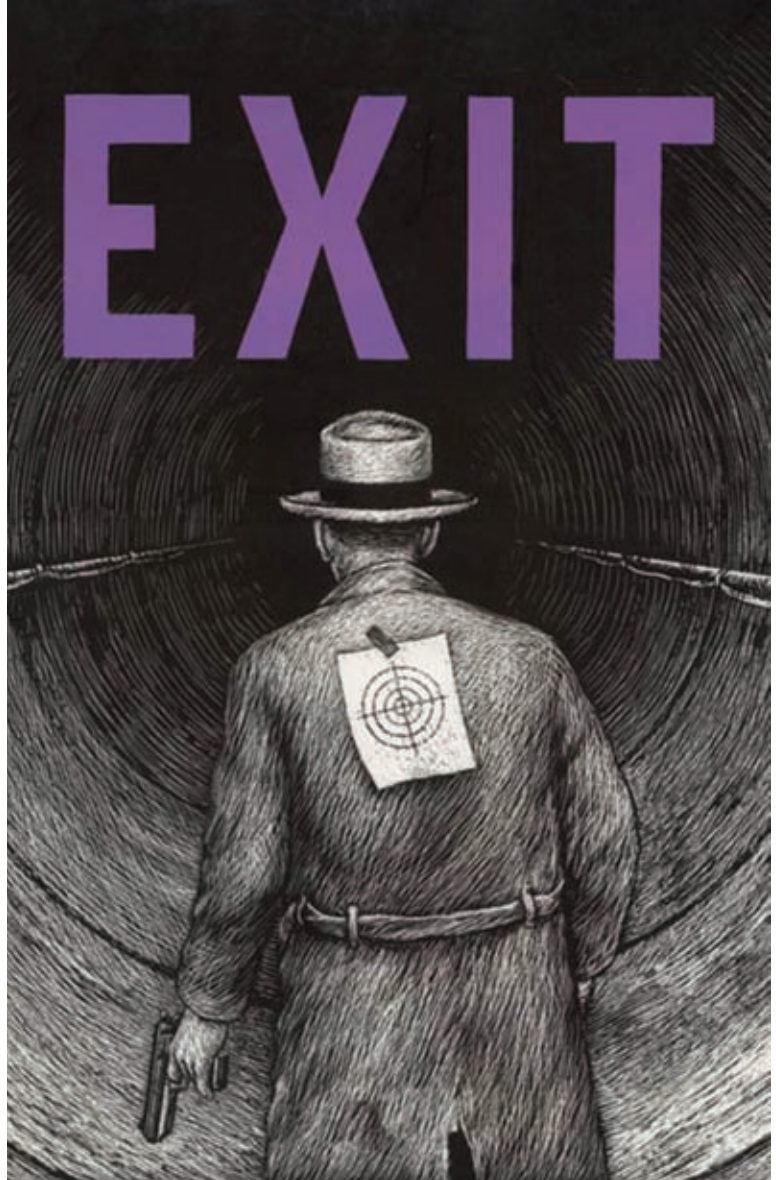
Durakların soluklanmak, hatırlamak, unutmak, vazgeçmek ya da devam etmek için konmuş olan ve yol almak kadar önemli işlevlere sahip yerler olduğunu düşünürdüm. Şimdi bunu biraz daha abartarak, durmanın gitmekten daha belirleyici olabildiği yaşam parçalarına da inanıyorum. Telaş içinde, hiçbir şeyi doğru düzgün algılamadan yapılan uzun ve bol duraklı bir yolculuktansa, her durakta mola verilen, zamanın kaçıp gidişini izleyerek, hedeflediğiniz noktaya asla varamayacağınızı fark ederek, gerçekten sınırlarınızı anlayarak durulan yolculukların daha öğretici ve gerçek olabildiğini düşünüyorum. Çıkışsızlığın en çok da "yolun sonuna kadar gideceğim" hedefiyle yola çıkanları bulduğunu düşünüyorum. Yol üstünde yaşananlara yüz vermeyip sadece bir sonraki adımlarına kilitlenenler, önünde sonunda buluyorlar o sonu... Yolun sonunda hayal kırıklığı içinde bekleyenlere katılıp arkalarında bıraktıklarının onlara yetişmesini bekliyorlar belki de ama arkadakiler ya denizin dibinde buldukları bir sandığın ya da bir ağacın tepesinden, önlerinde uzanan manzaranın güzelliğine, derinliğine dalıp gitmiş oluyor. Gidilecek yer, gerçekten yolun her noktasını hissetmedikten sonra tek durak mesafede değil midir aslında? Ne kadar çok yol alsanız da herkesten daha az gitmiş olursunuz.

Bazen de yol lanetler insanı... İşte kabul edebileceğim tek çıkışsızlıktır bu. Siz her şeyinizi ortaya koyarak ve her

şeye kendinizi açarak yola dökülürsünüz ama o sizi istemez, attığınız her adımda ayağınızın altındaki taşların tekinsiz bir şekilde yuvarlandığını, sizi yol dışına ittiğini hissedersiniz. Bazısı için yolun sadece bir bölümü böyledir, atlatılır, sonraki adımlarda yaralar kapanır ufak ufak. Ama bazısı da ya bir durağı, ya bir sapığı kaçırdığı için ya da belki vakitsiz bir dönüş yaptığı için ne kadar adım atsa da bir arpa boyu yol gidemez. Eskiden sorsanız büyük bir kalabalığın hiçbir yola bağlanmayan bu küçücük alana hapsoldüğüne inandığımı ve birbirini yemekte olduğunu söyledim. Şimdiyse insanların birbirini yemek için aynı boşlukta sıkışıp kalması gerekmediğini fark ediyorum, hırsın kamçısını kimileri

kendisi için kullanıyor, kimileri kolunun uzanamadığı yerdeki farazi düşmanlarını yok etmek için...

İnsanlar, aralarındaki mesafenin fazlalığına bağlı kalmaksızın birbirini acıtabilecek kadar kudretli ama gözünün içine baktığı birine sevgisini gösteremeyecek kadar aciz. Zaten sırf bu iki uçlu varoluş bile her çıkmazın bir yere bağlanabileceğinin kanıtı bana kalırsa. Ya da yanımda bir vazile hareket saatimi beklerken, "durakta" yazdığım bu satırlar, çıkışsızlığın ne kadar dallanıp budaklanabileceğinin, kanser hücreleri yeni çıkışsızlıklar üretebileceğinin bir göstergesi. Belki de sadece durduğunuz ya da koşturduğunuz ya da tıkanıp kaldığınız noktayı gösteren bir işaret levhasına bakıyorsunuz şu anda, üstündeki okun yönü daima görmek istediğiniz tarafa bakıyor. ■



inbox

İZOMETRİK RPG ÖLMESİN

Merhaba,
Ben derginizi ilk sayısından beri takip ediyorum, üstelik çoğu elimde bulunuyor (adi arkadaşlarıma kaptırmadıklarım :) Ara ara başka birkaç dergi daha alsam da her seferinde sizin derginin açık ara en iyi oyun dergisi olduğunuzu anlıyorum. Uzun bir süre daha (ben ölene kadar en azından hehe) kalmanızı dileyerekten sorulara geçiyorum.

Ben bayağı bi sorunluyum ve yardımcı olursanız çok sevinirim.

Benim yaklaşık 2 sene önce aldığım bilgisayarım o günden beri hiç upgrade yüzü görmedi ve dışından tırnağımdan arttırıp biraz para biriktirdim (gariban öğrenci ağlanması :) Şimdi elimdeki sistem, ASUS P4P800 SE anakart üstü 2.8 GHz işlemcili, 512 MB DDR RAM'li, GeForce FX 5700 LE 256 MB DDR (Winfast A360) ekran kartlı, 80 GB (o da Seagate galiba) harddiskli bir makine...

1- Her şeyden önce bilgisayar "Ram! Ram!" diye bağırıyor (bir görseniz içiniz parçalanır :) Benim merak ettiğim benim anakartım DDR2 Ram'le uyumlu mu? Eğer öyleyse bu elimdeki DDR'ı elimden çıkartmam şart mı, yoksa kardeş kardeş çalışırlar mı yanyana?

1- Sevgili Raziel, DDR ve DDR2 RAM'lerin anakartları da tamamen farklıdır. DDR uyumlu bir anakarta DDR2 Ram takamazsın, tersini de öyle. Senin anakart modelin DDR Ram'lerle uyumlu. DDR2 almamalıdır.

2- Ekran kartıma zamanında çok para bayılmışım ama artık son oyunlarda gördüğüm kadarıyla miyadı- nı doldurmak üzere (miyad ne bilen var mı?). Nerden

kırsam kısıyım sürekli frame atlamayla karşılaşyorum. Biliyorum Windows Vista yolda ve onunla beraber oyun motorları falan çok değişecek, ama eğer ben bilgisayarımı 2 GB'a çıkarırsam bu işlemci ve ekran kartı bana daha ne kadar yeterli olur? (Anakarta kadar değiştirecek param yok maalesef).

2- Başka hiçbir şeyi değiştirmesen RAM'i 1 GB yapmakla 2 GB yapmak arasında çok büyük bir fark görmezsin. 0 yüzden, eğer acil müdahale yapmaya karar verdiysen, benim tavsiyem bir 512 MB DDR daha alıp tasarruf et.

3- Alakasız ama ben izometrik grafikleri yetersiz ama konusu derin, masaüstü oyunlarına yakın eski RPG oyunlarını geri istiyorum. Hiçbiri o tadı vermiyor bana bu yeni nesil oyunlardan. En son bir Temple of Elemental Evil'da yüzüm gülmüştü. Onun devamı hakkında herhangi bir bilginiz var mı? Çıkma ihtimali var mı?

3- Hey dostum, biz buralarda artık RPG'ye RYO diyoruz. Bazıları "eski köye yeni adet çıkartmayın!" dese de, Türkçe karşılık bulmaktan ve kullanmaktan çok memnunuz biz.

Eski izometrik RYO'ları biz de çok özliyoruz. Ama zaman değişti (e tabii çelik de değişti). İzometrik grafikli oyunlar neredeyse kalmadı artık. Temple of Elemental Evil'in devamı çıkmadı ama ToEE içerikli çok güzel bir forum var: <http://www.co8.org/forum>. Bu adreste Grayhawk manyaklarının yaptığı çok iyi modlar ve güncellemeler bulabilirsiniz. En azından eski bir dostu can katar.

4- Bu sorudan çok biraz eleştiri gerçi ama, niçin içinde karakter gelişimine yer veren her oyun RPG olarak geçiyor derginizde? (Sadece dergide değil olduğu gibi oyun piyasasında aslında). Rol yapma, sadece oyunda ne şekilde zarar vererek ilerlediğinize göre değil de ne yapmayı istediğinize bağlıdır bence. Çok bariz bir örnek olduğu için söylüyorum, Diablo'da RPG adına hiçbir şey yoktu bence. Ancak bir meslek seçip skill dağıtıyorduk da bunlarda R'nin hakkını hiç ama hiç vermiyorduk bence.

4- Çooook eski bir tartışmanın yeniden alevlendiğini hissettim. Bilgisayar RYO'ları ilk çıkma-ya başladığında (SSI'nin oyunları zamanında), bu oyunlara "FRP" denmesine masaüstü FRP oyuncular çok kızılıyordu. "Masaüstünde, DM eşliğinde, zar atmadan oynanmayan oyuna FRP denilmez!" di masaüstü oyunculara göre.

Zaman geçtikçe daha basite indirgenmesi, daha genele yayılması ve böylece daha çok satması amaçlanarak, RYO türü iyice sulandırıldı. Artık %50 oranında aksiyon içermeyen hiçbir rol yapma oyunu kalmadı. Oblivion'da bile karakter istatistikleri kadar, fare kullanma, nişan alma yeteneğinin ön plana çıkıyordu. Bu doğal bir geliş, ama eski güzel oyunları özleyenler için de acı

olduğu gerçek.

Uzun süredir Diablo, Titan Quest gibi oyunları rol yapma oyunu değil, aksiyon rol yapma oyunu olarak kategorize ediyoruz biz de.

5- Böylece elimde şunca yıllık oyun hayatımda (92'den beri), RPG olarak elimde Baldur's Gate, Planescape, Fallo-ut, Vampire Masquerade, (zorlarsak Icewind Dale ama o da RPG adına pek bir şey vermiyordu insana), TOEE, Morrowind, KOTOR, Oblivion ve birkaç tane daha oyun kalıyor elimde. Ben seçim yapmak ve yaptığımın sonuçlarına katlanmak istiyorum (evet biraz mazoşistim :) Witcher, Hellgate: London ve NWN 2 dışında bu tarzda gelecek oyun var mı hiç? Gerçi birçok firma bunu vaat ediyor ama sonuçlar elimizde.

5- Witcher ve Hellgate London'ı unut bir kere (eheh, nasıl unutulabilirler ki :). Fazlasıyla aksiyon içeren oyunlar ikisi de, aksiyon RYO'lar yani. Sana damardan 12'lik zar, Ruleset 3.5 falan verecek olan oyun Neverwinter Nights 2 ve sen bu satırları okuduğun sırada çatır çatır oynuyor olacağız.

NWN2'nin ardından da bazı çok dikkate şayan RYO'lar gelecek: Blood Magic, Jade Empire Special Edition, Loki, Silverfall ve Two Worlds mesela.

6- Aynı zamanda Heroes fanatığıyım ve Heroes 5 kesinlikle serideki mantıksızlıkları topladı, zamana mükemmel uydu vs. Ama bu konuda bir şikayetim olacaktı, serinin 4. oyunu için birkaç sayfada birçok sayfa yer vermenize rağmen niye 5 bu kadar az yer aldı dergide?

6- Artık o kadar fazla oyun çıkıyor ki, hangisine yer ayıracağımızı şaşırıyoruz. Ayrıca eskiden daha çok inceleme üstüne hazırlanırdı Level'in yayın planı. Artık çok çeşitli, okuyucuların isteklerine göre değişen bir içerik hazırlıyoruz. Haliyle bir oyuna ayırabildiğimiz yer de azalıyor.

7- Ve malum Heroes mutlaka expansionları hazırlandıktan sonra piyasaya çıkar ya, son oyunun expansion'ları için ne zaman raflara bakmaya başlamalıyız?

7- Çok çok yakında rafları taramaya başlayabilirsin. Kasım ayı için Hammers of Fate ek görev paketi çıkacak.

8- Aynı şekilde Titan Quest'in de biraz hakkının yenildiğini düşünüyorum. Oyun son birkaç yıldır çıkan en iyi RPG

Inbox'a ulaşmak için inbox@level.com.tr adresine posta atabilirsiniz. Donanım ile ilgili konular danışacaksanız, donanim@level.com.tr adresine göndermeniz daha hızlı cevap almanızı sağlayacaktır.

Faks: 0212 217 95 32

Posta adresi: Level Dergisi - Inbox Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bıyırı Sk. Gayrettepe İş Mrk. No: 6 Blok B 34349 Gayrettepe İSTANBUL

(okur kendiyile çelişir hehe), en azından Diablo'ya yakın bir haz alıyor insan (hiçbir şey Diablo'nun yerini tutamaz :)) Biliyorum RPG tek oyun türü değil hatta takipçileri diğerlerine göre daha az ama eylül ayındaki strateji ustasındaki bir sayfalık incelemeden daha derin bir inceleme çok iyi olurdu.

8- İki önceki soruna cevabım aynen Titan Quest için de geçerli. Al-tüket-unut döngüsü artık o kadar hızlı işliyor ki, Titan Quest gibi güzel bir oyun bile 6 sayfadan fazla yer bulamıyor kendisine dergide.

9- Bir de online oyunlar için bir iki söyleyeceğim vardı. WoW, en çok oynanan online oyun, dünyada ben dahil 40 milyonun üstünde abonesi var ama (bu lafa çok kızılacak gerçi) biraz abartmadınız mı? Yani en son sayıda "Herbalistler için hangi bitki nerede bulunur?" diye sayfa var resmen. Tamam WoW piyasadaki en iyi online oyun (ve çok uzun bir süre daha iyisini göremeyiz bence) ama diğerlerine biraz daha fazla yer verirsiniz sevinirim.

9- Bu konudaki açığımızı kapatmaya çalışıyoruz farkındaysan. İki ay önce Auto Assault, bu ay da Guild Wars Factions deneme sürümleri vererek WoW'dan başka oyunlar da olduğuna okuyucularımızın dikkatini çekmeye başladık. Ama WoW da sürekli genişliyor yahu, hızına yetişemiyorsun ki.

10- Bir ara derginizde RPG'ye dair çok severek takip ettiğim bir bölüm vardı tekrar canlandırmayı düşünüyor musunuz? Ufak ufak dünyalar, kullanılan sistemler tanıtılır insanın zar atası gelirdi :). Ayrıca İşgal sayfası da okumadan geçmediğim bir bölüm lütfen kaldırmayın :)

10- İşgal Gorcan sıkılıp bırakmadıkça devam edecek, gerçi hayattaki her şeyden sıkılmış durumda Gorcan bir süredir ama... RPG köşesi ise taa 1980'lerin oyun dergilerinden beri devam eden bir gelenektir. O zamanlar masaüstü FRP'ler ve SSI'in oyunları falan çok karmaşık olduğundan bu tür köşelerin bir anlamı vardı. Artık ne yazık ki yok.

Ben kafayı RPG'yle bozmuş bir okuyucu olarak istek ve şikâyetlerim de o yönde tabii ama biliyorum ki birçok başka oyun türü ve oyunlar dışında bir sürü konuya daha yer vermek zorundasınız o yüzden şikâyetlere aldırmayın :) Her ne n'apiyosanız, çok iyi yapıyorsunuz. İşte bu kadar... Kolay gelsin.

Raziel Lavode

YÜZÜK PARMAĞI KESİK

Yahu bu ne güzel şeymiş! Assassin's Creed'den bahsediyorum, sırf o oyun için Xbox 360 alınır ya! İlk bakış yazınızı okudum ve birden "Olamaz! Hayalimin oyunu geldi!!!" dedim. Hemen videolarını izledim, süperdi! İnanamıyordum o grafikler, o hikaye ... Bu oyun ne zaman çıkar????!! Ve ayrıca bir Xbox 360 ne kadar tutar?

daniel garner garner

Sevgili daniel. Assassin's Creed için çıkış tarihi şu anda Mart 2007. Ama içimden bir his, Ubisoft oyunu çok daha iyi hale getirebilmek için bu süreyi uzatacak diyor. Yani sen hemen bir 360 alma sevdasına düşme, Assassin's Creed'in çıkışına yakın alırsın, bakarsın fiyatı falan ucuzlar... Şu anda 360'ın Avrupa fiyatı Core paket için 399 euro, Premium paket için 499 euro.

HEPİMİZ METALCİ MİYİZ?

Selam Level çalışanları, öncelikle size bu işi yıllardır çok profesyonel ve kaliteli bir biçimde yaptığınız için teşekkürlerimi sunuyorum. Dergiyi yaklaşık 3 yıldır takip ediyorum ve hiç kaçırmadan alıyorum. İçeriği ve bilgileri çok işime yarıyor. Ancak son zamanlarda derginin daha kaliteli ve içerikli olması için bazı şeyler ve öneriler düşündüm ve sizinle paylaşmak istedim...

1- CD ve DVD'leriniz çok güzel olmuş bu ay.

[(KIRT) Teşekkür ediyor, diğer övgü kıssımlarını kesiyoruz - Sinan]

2- Şimdi de bir istek daha geliyor. Yahu bu Level okuyanların hepsi metalcı mi de her ay iki sayfa metal bölümü konuluyor? Allah aşkına, buna bir el atın. Tamam, her tür müziğe saygım var. Ama bu iş bence sadece metalle olmamalı. Bence bu bölümü daha evrensel bir biçimde değiştirmelisiniz. Her tür müziğin tanıtımının yapıldığı, haberlerin bulunduğu, gruplar hakkındaki bilgiler derginin hitap ettiği kitleyi artıracaktır. Bye & smile...

Gökhan Ekici

2- Ne biz Level'ı hazırlayanlar tamamen metal dinleyen insanlarız, ne de okuyucularımız tamamen metal ve rock sevenlerden oluşuyor. İşgal bölümünü sadece bir müzik bölümü olarak değil, Gorcan'ın kendine ait köşesi gibi gördüğümüz, Gorcan abi de demirdöküm kombi olduğu için orada sırf metal müzik çıkıyor. Araya iki

Iggy Pop, biraz Eminem atsak, Gorcan abi "GORE-CAN" abi olabilir diye korkuyoruz. Bilmem anlatabildim mi? :)

EN İYİ 5 BEDAVA DEVASA ONLINE

İlk sayınızdaki beri aralıksız takip ediyorum sizi. Ama şimdiye kadar hiç mail atmamıştım. Şimdi ise kimseden istediğim cevabı alamadığım bir soru sormak istiyorum size:

Soru: En başarılı ve kaliteli 5 ücretsiz mmorpg oyunu söyler misiniz bana?

Bir aralar wow oynadım onun zevkini hiçbir şey vermez eminim ama yinede çok kaliteli oyunlara rastladım. 5 tane örnek verirseniz sevinirim.

Herkes selamlar kolay gelsin. Cevabınızı bekliyorum.

Doğu Yürür

Merhaba Doğu. Özellikle Çin ve Güney Kore'den sürekli yeni ve bedava gözüken devasa online oyunlar çıkıyor. Ama aslında bu oyunların büyük çoğunluğu bedava değil. Sadece bizden parayı normal aylık ödemeler şeklinde değil, başka şekillerde alıyorlar. Daha çok exp. kazandıran eşyalar, daha fazla oyun hakları ve belli bir seviyeden fazla yükselmek için para ödemek gerekiyor. Knight Online gibi bazı oyunlarda da kalabalık olan oyun sunucularına giriş hakkı için paralı üyelik almak lazım.

KO'yu saymazsak bu aralar bu "sanal" bedava DVO'lar içinde en popülerleri Silkroad Online ve Cabal Online. Ama, aylık ücreti olmayan, tek bir kez para verip sonsuza kadar (veya sunucular çürüyüp patlayana kadar) oynayabileceğin yegane oyun Guild Wars'tur. Ve şu işe bak sen ki kendisi de bu ayki DVD'mizde var zaten! Sana tavsiyem, LEVELDVD'deki Guild Wars Factions deneme sürümünü kur, 10 saatlik süre bitince aileni de ikna edip internette tek seferlik ödemeyle oyunu satın al. Ondan daha iyisini inan bulamazsın.

OYUNLAR İŞE YARIYOR!

Öncelikle selamlarımı sunarım Level ahali, Geçen ay (Ekim) Inbox'ta cevapladığınız e-postalardan birinde oyunların faydasız olduğundan bahsediyordunuz. Buna karşın bir yazı yazıyorum. Umarım beğenirsiniz.

Öncelikle oyunların yararları da var zararları da. Evet bunu hepimiz kabul ediyoruz. Ancak bu olay kişiden kişiye değiştiği için bunu genel olarak söylemek biraz aptalca geldi. Kendimden bahsediyim. Ben oyun oynuyorum. Bir sorunu olan buyursun söyleyin. Ben yabancı dil bilgimi bu oyunlara borçluyum. Ama uzun diyalogları okumuyorum o ayrı konu :) Ben İngilizce derslerini pek dlenmem. Sadece Gramer yönünden bakarım ve şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki İngilizce derslerinden öğre-

neceğiniz fazla bir şey yok. Nedenini bir örnekle açıklayayım. Şimdi öğretmen bir "Writing" ödevi verdiğinde herkes İngilizce bilgiyi yazarken ben birikimim ve öğrendiğim gramerle yazıyorum. Şimdi karda olan kim bana bunu söyleyin?

Başka bir örnek. Ben hayatımı belki oyunlardan kazanacağım. Belki bir yapımı olacağım. Olamayacaksınız diye kimse kahinlik yapamaz. Şu an bile bir oyun projesi var. Bu oyunları oynamam ve oyunlar için modifikasyonlar hazırlamam benim için pratik oluyor.

Şimdi oyunlar gereksiz diye düşünenler var. Ben sayısal öğrencisiyim. Coğrafya, Edebiyat gibi dersleri zorunlu olarak görüyorum. Genel kültürü bir kenara alalım. Bu bilgiler hayatımın hiçbir yerinde bana yardımcı olmayacak. Ha ben bir Rap sanatçısıyım, edebiyat benim dersim olmalı ama bağımlı yazmak saçmalık bence.

Neyse, oyunların yararı da var zararı da. Sonuç bu. Yararı ayarlayabilene. Şimdi bütün bunları ışığında söylüyorum. Eğer öğretici istiyorsanız gidip öğretici programları oynayabilirsiniz.

Bunları dışında Forumda yine Rap vs. Metal tartışması çıktı. Açıkça söylüyorum tartışma yaratan metal dinleyen bazı arkadaşlar kulaktan dolma bilgilerle konuşuyor. Orada PesimistRapper diye bir abim var. Adam lirikleri yazdı. Karşısındaki adam anlarım demesine rağmen bir şey anlamadı. Bu konuya girmiyorum. Şimdi Rap isyankar bir müzik türü metalede öyle (Kabul etmeyene inat). Peki neden sürtüşme oluyor? Nedeni kıskırtma. Bir takım insanlar Rap dinleyenleri çekemiyorlar ve diğerlerini kıskırtıyor. Bunun sonucunda tartışma çıkıyor. Ha her zaman böyle değil tabii ki. Bazen kulaktan dolma bilgilerle konuşanlar oluyor. Küçük bir tartışma çıkıyor. Başkaları da o kişilere uyuyor. Ama çağrı yapmak istiyorum. Önemli olan dinlediğin müzik türü değil, insanlığımızdır.

Birkaç sorum var onları da cevaplırsanız sevinirim.

1) BTG 'ye doküman yolladım ama bu ay içerik çok az olmasına rağmen dokümanımı göremedim. Acaba yolladığım adres mi yanlış? Yolladığım adres : betege@btgonline.net

1) Doğru adrese yollamışsın da, bizim BTG ekibi biraz dağıldı. Kimisi askere gitti, kimisinin okuluyla başı dertte. İlgilenememişlerdir, e-posta atıp bir hatırlat.

2) WoW bittiğinde Warcraft IV mutlaka olacak buna eminim. Duyurulardan bildiğim kadarıyla böyle en azından. Peki elde bir bilgi var mı onu soracaktım?

2) Hiçbir bilgi yok. Ve bir Warcraft 4'ün çıkacağından ben pek de eminim. World of Warcraft'ta Warcraft Lore'unun içine edildi çünkü büyük ölçüde. Ayrıca, çıksa bile EN AZ

5 sene var W4 için. Daha sırada bekleyenler var (Starcraft 2, Diablo 3...)

Hepinize iyi çalışmalar diliyorum...

Sinan Ozan "Ghostraus Jyhad" Özel

ÇÖPTEKİ LEVEL

Merhaba LEVEL ailesi. Birazdan anlatacağım tamamen gerçektir!! Geçen günlerde yolda gezerken gerçekten ürkütücü bir olayla karşılaştım, Baktığımda tüylerim diken diken olmuştu, bunu yapan bir bulsam sinirimden dövecektim. İçimden "Bir insan bunu nasıl yapar ki hayır zaten bunu yapan bir insan olamaz" diye geçirdim. Onu kurtarmaya kalkıştım. Ama nafiyleydi derginin Eylül sayısı çoktan çöpe girmiş, üzerinde sinekler ve pislikler bulamıştı.

Evet aynen öyle oldu maalesef bunu yapabilen insanlar da varmış. İnsanlığımızdan utandım!!! :P

Hey sakın ol dostum. Bu sadece Level'in başlattığı "kağıt toplayıcıları oyuna alıştırılmalı" kampanyasının bir ayağı. Özenle seçilmiş, merkezi yerlerdeki çöplere Level dergileri yerleştirilerek, kağıt toplayıcılarımızı oyunların gizemli dünyasıyla... Evet, ben de kendime inanmadım. Gel birlikte dövelim biz o adamı :)

Her neyse lafı uzatmayayım.

Benim birkaç sorum olacaktı. Buyurun sorularıyla bırakayım sizi.

1- Red Alert'in devam oyunu yapılacak mı?

1- Westwood çoktan eriyip gitti sonsuz EA mahzenlerinde. Ama gelecek yıl içinde bir üçüncü Command & Conquer çıkacağına göre, neden bir üçüncü Red Alert de çıkmasını değil mi?

2- Bir ara oynasana.com da Prey'de sizinle oynama şansı vermiştiniz ve maalesef ben bu şansız mahrum kaldım (dergiyi aldığım tarihte çoktan geçmişti). Bu şansı bir daha başka bir oyunda, mesela Battlefield 2 de verseniz çok seviniriz Level okuyucuları olarak.

2- Evet, muhteşem bir organizasyon olmuştu o. Katılmayanlar çok şey kaçırdı, çok eğlendik Prey sunucularında!... Neyse, BF2 değil de Battlefield 2142'de böyle bir kapışma düzenleyebiliriz aslında. Çok güzel olur.

3- Bu ayki LevelDVD yi açmaya çalıştığımda bilgisayar DVD yi boş

olarak gördü. LevelDVD yerine CD sürücüsü yazıyordu ve içine girdiğimde boş bir pencere açılıyordu. DVD'yi yolladım ama gelmesi gecikir mi?

Merak ettiklerim bu kadar. Sağlıcakla kalın... Kendini ze iyi bakın

Ferhat 'BraviC' YÜREKLİ

3- Bunu okuduğun sırada DVD'nin eline ulaşmış olması lazım. DVD'lerin boş gözükmesinin sebebi, bazı DVD okuyucu ve yazıcıların, 8 GB'lık DVD9 formatıyla arasının iyi olmaması. DVD9'lar, DVD5'lere göre (4 GB'lık DVD'ler) çok daha sıkışık bir yapıya sahip olduğundan sorun çıkartabiliyor. Bu sorunun nasıl giderilebileceğine dair bir yazı hazırladık, onu Level Forte bölümünde okuyabilirsiniz (sayfa 64).

4 GB'lık ekstra kapasitede daha fazla demo, devasa online deneme sürümleri verebilmek için DVD9'a geçmeye karar vermiştik, ama sorunlar devam ederse ve sizler isterseniz, tekrar 4 GB'lık DVD5 formatına geri dönebiliriz. Bu konuda bir anket başlattık, www.level.com.tr adresine uğrayıp oy verebilirsiniz.

AT, AVRAT, TALAT

Sevgili Level, Bu ay iki oyun aldım. Almaz olaydım. İlk olarak LMA Manager 2007'den bahsetmek isterim. Oyunu Codemasters yapmış... Kesinlikle rezalet bir oyun. Oyunda maç 3D izleme şansınızda var ama izlemeyin. Ben böyle kötü grafik çalışması görmedim. İkinci oyunda World Super Police. PS2 oyunu bu. Bu da kesinlikle bir skandal. Aynı caddede habire suçlu kovalayıp arabamızdaki silahlarla onlara ateş edip patlattığımız, son derece siğ konusu olan bir oyun. Sizden ricam ileriki sayılarınızda oyuncu vatandaşlarımızı uyarın bu oyunlara karşı almasınlar oynamasınlar.

Sevgiler Saygılar,

Alp Tibet

Daha iyisini yapalım Alp, postanı yayınlayalım. Böyrece biz de yer ayırmaktan kurtuluruz bu oyunlara :)

BİR BAŞKA ASSASSIN'S CREED GALEYANI

Merhaba hepinize Level ekibi... Sizi her ay takip ediyorum zaten bu maili atmazdım başka türlü değil mi? Neyse... Size bir tane, sadece bir tane sorum olacak ve bu benim için hayatı önem taşıyor... ASSASSIN'S CREED PC'YE ÇIKACAK MI??? Lütfen söyleyin yahu yeter artık!! Bir yerde PC'ye de çıkacak yazıyor, başka bir yerde yalnız PS3 için çıkacak yazıyor... Deli oldum efendim! Açıklık getirin şu konuya yav... Lütfen... Saygılar...

- Hades

Sevgili Hades, lütfen sakın olunuz. İsminizin gereği zaten sıcak kanlı bir insan olduğunuz belli. Assassin's Creed hakkında Ubisoft'un gösterdiği ketumluk bizi de bizden aldı götürdü. Satamadan getirdi. Oyun hakkındaki bilgileri çay kaşığıyla verdikleri yetmezmiş gibi, Ubisoft yetkili-sine "Oyun PC için çıkacak mı?" diye sorduğumuzda "maalesef henüz bu konuda konuşma yetkim yok" demesi bizi de kızdırdı. Ne bu canım!? Devlet sırrı mı?

Al işte, benim bu konuda konuşmaya yetkim var ve açıklıyorum: Evet, Assassin's Creed PC'ye de çıkacak. Ama çok büyük ihtimalle önce PS3 ve Xbox 360 versiyonları çıkacaktır.

YENİ BİR GÜN, YENİ BİR GÖKTÜĞ

1- Level ekibi sizin ofisi çok ziyaret eden oluyor mu? Gelmeyi düşünüyorum da.

1- Arada sırada geliyorlar sağ olsunlar. Gelenler büyük hayal kırıklığına uğruyor. "Iyy, burası mıymış Level, hani kızlar, hani havuz? Şampanya?" kelimeleri gözlerinden okunuyor. Gelmeden önce aramayanların kapı duvarla karşılaştığı söyleniyor. Ha, bir de çok yoğun olduğumuz zamanlarda gelenleri dövüyoruz.

2- Oynasana Prey sunucuları neden boş?

2- Bilmem? Oyun kötü olduğundan olmasın?

3- Sürekli online oynadığınız oyunları söyleyin bizde oynayalım.

3- Beni BF2142 ortamlarında bulabilirsin. Burak ve Berkant CoD2 ve WoW oynar, Göker WoW'cudur. Tuğbek her yerdedir. Diğerlerini ise tanımıyorum, ben karşının taksisiyim.

4- Göktüğ Yüksel yeni bir yazar mı?

4- Evet. Göktüğ'ü çarşıdan aldık bir tane, eve geldik baktık bu Göktüğ'lerden minik minik bin tane, her yere tırmanıyorlar. Faraş, süpürgeyle daldık derhal tabii, bir kısmı kaçtı. Geceleri yataklarınızın altından gelen hisirtiler ondan. (CD Oyun dergisinin 10 yıllık yazarıdır Göktüğ. Transfer ettik :)

HDTV VE SİYAH EKRA

Selam sevgili LEVEL ahalisi !

2 buçuk yıldan beri derginizi okuyorum (ah keşke birinci sayısından beri okuyabilsem :D). Bu günlere kadar bizi oyun dünyası hakkında yetiştirdiğiniz için ve bizi kendinizden esirgemediğiniz için teşekkür etmek istiyorum.

İlk sorum şu olacak: İnternet sitenizde ve forumlarınızda sürekli gezerim.

Çoğu insan derginizden memnun ama ben sizin dağıtım şirketiniz hakkında sıkıntı çekiyorum. Siz LEVEL dergisi ayın 1'i ve 8'i arasında bayilerde olur diyorsunuz, ama Küçükalya'ya ayın 8'inden önce gelmio :D . Bu sorunu dağıtım şirketinizle bir konuşun bence.

Bu gerçekten çok ciddi bir sorun Bay Kubidik (isimlerinizi kullanmazsanız böyle olur işte. Ben nasıl ciddiye alayım bu soruyu şimdi :) Türkiye'de dergi ve gazete dağıtımı yapan iki şirket var, bizimkisi de en büyüğü. En büyük, en efektif olduğu anlamına gelmiyor. İstanbul'un göbeğinde bile bulamayabiliyorsunuz dergiyi. Dağıtım şirketiyle konuşmak da kar etmiyor, Level'la birlikte uğraşmaları gereken 100'den fazla baş-

ka dergi var. Arada sırada kulaklarını çekiyoruz. Ama bu tür aksaklık yaşayan bölgeleri level@level.com.tr adresine yazarsanız, biz de daha çok kulağı, daha sık çekebiliriz.

İkinci sorum HDTV olayını hep soruyorlar ama tam bir cevap alamadım. Net olarak şöyle soruyorum: PS3 oynamak için HDTV lazım mı? Yani HDTV olmazsa bir oyunu açtığımızda ekran kapkaranlık mı olacak, yoksa HDTV sadece görüntü kalitesini mi artırıyor? Umarım bu sorunun cevabı gelir yoksa Tuğbek abi'ye bu konuyu aydınlatması için buradan bir Scud füzesi atacam :D.

Hayır, PS3'te oyun oynamak için il-la bir HDTV'ye ihtiyacın yok. Ama olsa ne güzel olur! (çok sıkıldım da bu sorudan)

Son sorum :

Aslında soru değil istek . Siz bir ara TV'de ismi bir program yapıyordunuz (evet, Next Level – Sinan). (HOT LEVEL'dı galiba ismi.) (Ha, tabii bir de o vardı daha önceden – Sinan) Çok kral programdı. Tekrar bu programı TVv ekranlarında görmeyi çok istiyorum. Sizi sadece dergi sayfalarındaki cansız bir resim olarak görmek güzel olmuyor. Canlı yayında sizi tekrar kanlı canlı görüp, espri patlatmanızı ve kahkahalara boğulmayı özledim. Bu konuda düşünün ve bence programı tekrar TV'ye koyunda bizde sizi kanlı canlı görelim.

Herkese saygılar.

Bay Kubidik

Biz çok istiyoruz da, bir türlü bu dergi işlerinden kafamızı kaldırıp projeyi TV'lere götüremiyoruz. Ama durun siz, duruuun... Yakında bir kıpırdanma olabilir TV programı cephesinde (eğer olmazsa anlayın ki biz de yapmayı çok istemişiz, ama bir türlü şu dergi işlerinden kafamızı kaldırıp da projeyi TV'lere götürememiştir...)

KNIGHT ONLINE'DA HACKLENDİM

Şımlar Level'ın kutsal insanları Uzun uzun düşündükten sonra KO oynamaktan vazgeçtim. Türlü türlü derdi yetmezmiş gibi en sonunda kendi karakterimi de kaybettim (yani hack'lendim) ve rezil rüsva, sinir içinde oyunu bıraktım. Tabii bu beni online oyunlardan soğutsa da bırakmamakta kararlıyım ve yeni arayışlara geçtim. KO'nun ücretsiz olması benim için seçim yaparken büyük bir özellikti. Warcraft'tan dolayı şu an aklımda WoW var, fakat oyunu takip etmeme rağmen etrafımda kimse bu oyunu oynamıyor ya



INBAKSCIK

İnsan bi lucasarts'tan sonra bu oyunu almalsın.İnsanlar Seni istiyorlar.Bu oyun çok güzel ve bazılar şey oluyor ne oluyor ya?Bu oyunda Joint Task Force'u yazıcam. Hadi by by – İsmi özellikle yazmadığım kişi

Inbakscık'a ismini yazdırmak için bugüne kadar gönderilen en kötü çalışmaydı. İbreti alem olsun diye yazıyı yayınıyor, ama ismini yazmıyorum. Oh olsun.

ben inbox'a temmuz ayında yazısı çıkmış bi okuyucuyum da, ya sayıda bir komşudan bahsetmiştim, çoğun annesiyle babası ayrı da, şimdi babası elinde tespihi sıkır sıkır sallayan bıyıklı bir adam da, ne diyorsunuz? İyi ki Level'ın adresini vermemişmiyim yoksa SGA'nın bıyığı mı yok, yoksa ne? – Mert Uşaklı

Aradığınız inbakscığa şu anda ulaşamıyorum. Sağ ön lobu kapalı veya omuriliği sökkük durumda...

Abi ben rüyamda Level'ın ayın 1inde çıktığını gördüm.bu böl hep rüyalarda mı kalacak.... – Uğur Serttaş

Öhhöööhrhöö! Boğazıma bir şey kaçtı da... ■

da hiçbir bilgileri yok.

1. Oyunu nasıl ve nereden alabilirim?

1. Sevgili Orçun. Yaşadığın şehri yazmamışsın ama büyük teknoloji mağazaları ve kitapçılara bakarak başlayabilirsin. Eğer internette alışveriş yapıyorsan (ailen izin veriyorsa) www.weblebi.com üzerinden de alabilirsin.

2. Oyunu alsam bile oynayabilir miyim?

2. Uzun süre Knight Online oynamış olman WoW'a başlangıçta sana kolaylık sağlar. Oyunun başlangıç görevleri seni sisteme alıştırmak için güzelce hazırlanmış eğitim görevleri aslında. Zaten göz kapayınca kadar Level 15 olursun, ondan sonra da tanıştığın insanlarla birlikte sana yardımcı olacak pek çok kişi bulursun. Az da olsa İngilizce'nin olması lazım tabii.

3. Oynasam bile bana en uygun karakter hangisi bunu nasıl anlayabilirim?

3. Onu ben söyleyemem işte. Oyunu alıp, birkaç karakter ve meslek denemen lazım. Ama WoW'da herkes kendine göre bir karakter buluyor, merak etme.

4. Sistem gereksinimi ve bağlantım rahat bir oyun için nasıl olmalı?

4. Eğer sistemin orta karar ise (2 Ghz işlemci, 128 MB ekran kartı, 512 MB Ram) rahat rahat oynarsın. Bağlantı içinse 256 Kbit yeterli. Nasılsa bir yandan Turk Telekom'dan kaynaklanan çaldırtıcı yavaşlıklar, diğer yandan WoW sunucularındaki çaldırtıcı sorunlar hep olacak. Fazla para bayılmanın alemi yok.

Orçun Güray ■

neye niyet neye kismet



DON'T PANIC

The Hitchhikers Guide to the Galaxy



ESKİ BİR DOST

Geçen ay yayınlamayı planlıyorduk bu röportajı. MAC'ın işlerinin yoğunluğu yüzünden bir türlü sorulara cevap verememiş, toparlayamamıştık. Bu yüzden "yarın Ortaköy'de buluşalım, İstanbul'a geliyorum" diye e-posta attığımda sevindim.

Hem 64'ler Dergisi'nde, hem de Gmeshow'da takip ettiğim, en sevdiğim yazardı MAC. Hayata alaycı, küskün bakışı, point&click adventure'ların parlamaya başladığı zamanda, "gerçek adventure'cı adam text adventure oynar!" diye inadı, derginin her köşesinde isimsiz, imzasız bir şekilde çıkan yazıları ve emeğiyle, 1990'ın ilk yarısında bilgisayar oyunlarını Türk gençliğinin çok önemli bir kesimine sevdirmeyi başarmıştı. Bunu başarmasındaki en büyük pay, başarmak için kimseyi zorlamamasıydı. O içinden geldiği için öyle yazıyordu, insanlar da severek okuyordu.

Son yazısını okumamdan bu yana 10 yıldan fazla zaman geçmiş. Ve ben merak ediyorum, hayat o felsefi, karamsar ama daima alaycı ve komik adama nasıl davrandı acaba? Az sonra hep birlikte öğreneceğiz.■

icindekiler

LOAD# [Sayfa.133](#)

[Sayfa.134](#)

[Sayfa.134](#)

[Sayfa.135](#)

[GİRİŞ](#)

[FOSİL ABİ](#)

[MAME KÖŞESİ: SNOW BROS 2](#)

[MURAT "MAC" ADANÇ RÖPORTAJI](#)





FOSİL ABİ "FOSİL BABA" OLUYOR!

Bilgisayar dünyasında bayrağı teslim etmenin zamanı geldi galiba...

Klasik deyimdir, "Yaş otuzbeş, yolun yarısı geçmiş" derler. Netekim biz de bu deyimde ayak uydurmuş durumdayız. Ağustosta 35. yaşımı kutlamış biri olarak aldığımız sevinçli bir haberi güzide Level okurları ile paylaşmanın zamandır. Efenim, bu ay bu köşeyi Mart ayı itibarı ile dünyaya gözlerini açması planlanan minik Tarhan için ayrılmış durumdayım. Söz konusu minik, dünyaya gözünü açıp elini ayağını fark ettiği, "ağu bığı" dönemlerini bitirdikten sonra önünde açılacak olan bilgisayar dünyasından habersiz şu anda. Ben şimdiden kısa bir tanım yapayım dedim.

Öncelikle, daha önceden de belirttiğim gibi tam bir çöpçü olan bendeniz, hiçbir eski bilgisayarımı, game watch'umu filan atmadığım için basitten karmaşığa tüm elektronik oyuncaklar veledin emrinde olacak. Geçenlerde game watch furyasında alınıp bir kenarda terkedilmiş oyuncakların kutusunu deştim. İkiye katlanan basit bir Donkey Kong, bir de arkası aynalı olan ve güneş ışığında parlayan bir adet Mario Bros. oyunu kurtarabilmiş durumdayım. Kurtarmış derken sadece pilini takıp çalışıp çalışmadığına bakmak sanmayın. İkişile de en az üç saat filan oynadım galiba, zira rekor üzerine rekor kırdım. Üstüne üstlük yön tuşlarına (hani basınca duyarlı artı şeklinde olan gıcık tuş) basan sol başparmağım tutuldu. İhtiyarladık ya, ondan olsa gerek. Aynı kutuda bir adet de Casio VL-1 minik org var idi. Hani beyaz



dikdörtgen tuşları olan, hesap makinesi de olabilen, kayıt yapabilen minik org. Dünya futbol kupasındaki ünlü şarkının (Erman abi eşliğinde söylenen DA, DA, DA şarkısının) ritim bölümü bu orgla kaydedilmiştir. Hayret bir şeydir, o da çalışıyor. Zamanında bayağı sağlam yapıyorlarmış bu aletleri, ona kanaat getirdim.

Game watch'lardan sıkılma söz konusu olursa, elimizde bir adet Commodore 64 var. Sürü sepet oyun, iki tane QuickShot II joystick (bir tanesi izoleband ve kırık bir tıraş bıçağı ile tamir edilmiş durumda), düzgün çalışan birkaç kartuş sayesinde ufaklık bu süper bilgisayarın oyunlarından da zevk alacak. Bir iki saat de Wizard of Wor için gitti bu arada. Onda sorun yok da, her nedense Raid Over Moscow'da uçağı kaldırına kadar canım çıktı, paslanmış heyhat.

Bu iki fosil kategorisini de geçtikten sonra PS2 geliyor. Çocuk bir anda kültür ve teknoloji şoku yaşamamasın diye alıştıra alıştıra göstermeyi planlıyorum. Arkasından da evdeki değişik tad ve lezzette PC'ler geliyor. Uzun lafın kısası, eleman için tüm IT teknolojisini seferber etmiş durumdayız. Kimine göre şanslı, kimine göre de şanssız bir birey olacak. Artık darısı tüm Level okurlarının başına diyorum ve köşemi bitiriyorum. Süt almam, çilek bulmam, koşturmam gerekli. Baba olmak kolay değil, teknoloji kayın doyurmuyormuş netekim.. ■

SNOW BROS 2

Heer yeeerde kaaar varrr

Oyun salonu tozunu yutmuşların veya Mega Drive sahibi olanların Snow Bros'u tanımaması ancak istisnadır, kaidiyi bozmazlar. Hani şu yaratıkları kartopu yapıp fırlatan ibişler? Unuttunuz mu? Hatırlıyorum da, bu oyunun da şimdiki çok satan oyunlardan pek farkı yoktu. Oyuncuya sürekli "hadi evlat, daha iyisini yapabilirsin; her bölümde "para çıkartabilirsin", hiç hak vermeden oyunu bitirebilirsin, tüm sumoların parasını alabilirsin..." diye gaz verirdi. Gazı alan oyuncu da oynadıkça oynar, jeton kasasını şişiriverirdi (ki aynı hızla cüzdan sönerdi). "Yaratığı dondur ve fırlat" mantığının hüküm sürdüğü Snow Bros 1 yerine bu ay Kar Kardeşlerin ikinci oyununa yer vermeyi uygun gördüm. Çünkü ikinci oyun "başarılı bir oyun nasıl karizma çizilmeden devam ettirilir" ünitesine örnek olacak cinsten. Oyunda bu sefer aynı türden iki karakter yerine,



dört farklı karakter bulunuyor (aynı anda dördüyle de oynanabiliyor). Kar atan mavi ibişin yanında fırtına yaratabilen, elektron topuna dönüştüren ve eriten karakterler de yer almakta. Yine iki tuşa sahibiz; zıplıyor ve atak yapabiliyoruz. Farklı olan şeyse, altı boş olan platformlardan aşağı + zıplama yaparak iniyor oluşumuz. Birbirinden farklı, stratejik, içerisinde gizleri olan

ve eğlenceli altı bölümümüz var. Her birinin sonunda yeni göreceğimiz boss'lar da cabası. Daha fazla düşman, daha fazla aksiyon ve daha fazla heyecana sahip Snow Bros 2 anlaşıldığı gibi. Güncel bir MAME emülatörünün yanında aşağıdaki adresten oyunun ROM'unu indirin ve Roms klasörüne .rar'lı atın. Sonra şu sıcak günlerde karla tanışabilirsiniz.

<http://snipurl.com/v2qg> ■

MULTIPLE ARCADE MACHINE EMULATOR

MAME, dünyada en çok kullanıcısı bulunan multi-platform bir arcade emülatördür. Neo-Geo ve SNK başta olmak üzere 2500 kadar oyunu emüle etmiştir ve bu sayı gün geçtikçe artmaktadır. En son çıkan MAME versiyonlarını ve daha fazlası için www.mameworld.net 'i ziyaret edebilirsiniz.

Macbeth

Adventure / Strateji / Simulasyon

Gece yarısına doğru Ortaköy Beltaş cafedeyim ve misafiri mi beklerken, bir yandan da ekipmanlarımı kontrol edip, hazırlıklarımı tamamlamak istiyorum. Evet, son derece hazırlıklıyım. Ne de olsa her insan, kendisini bugün tercih ettiği mesleğe yönlendirmiş yegane adamla tanışma fırsatı bulamaz. Çantamdan fotoğraf makinasını ve ses kayıt cihazını çıkartıyorum ve... Ses kayıt cihazım çalışmıyor? "Nereme kaydedeceğim bu röportajı ben?" diyerek sayıp sövüyorum. Neyse ki 2004 yılından kalma emektar ajandam ve kalemim var yanımda. Babadan kalma yöntemle, notlar alırım diye avunuyorum.

Hem, fotoğraf makinası var yanımda. Dile kolay, oyun dergileri tarihinin en sevilen yazarlarından, daha önce yüzünü hiç göremediğimiz Murat "MAC" Adanç'ın fotoğrafını yayınlayacağız ve... Fotoğraf makinesi? Çalışmıyor??? Eh ama, ben seni daha bugün, saatlerce şarj etmişim. Ne oldu ki şimdi sana?

Sanırım kader, MAC'in sonsuza kadar gizemli bir kişilik olarak kalmasını istiyor.

...

BEN: Sevenlerin hep merak ediyor MAC, bunca zamandır nerelerdedin? Neler yaptın? Şimdi neler yapıyorsun?

MAC: Benim gibin kush misali, yediği chaos önünde, yedirildiği chaos içinde, yemediği chaos da Damocles'in Kılıcı gibi tepesinde sallanan bir zavallıya sorulacak en zor soru da budur herhalde. Ama burada Sinan'dan kolay sorular bekliyor olmak için saftirikliğin üst aşamalarına ulaşmış olmak lazım. Simdi dönüp bakalım hep berabercene, aradan geçen uuuuuun yıllar içinde MAC'in başına neler gelmiş.

Day 1: Almanya. Şöyle hafiften bir film-noir setting.

Hava soğuk (dramatik olsun diye diil valla, harbiden soğuktu), valizim tahtadan, sicimle bağlı... değil, ama bütçem sıfır olduğundan aslında öyle olmak lazım. Dil bilmem, yol bilmem (o za-

man Google-Earth yok daha), gidisin dönüşü olmayacağını da daha bilmem (bilsem gider miydim acaba, onu da bilmem). Sonra ilk başta hayatta kalma mücadelesi, yeni gurbetçi kimliğini deneme ve reddetme aşaması, okul, ve saire falan derken bir gün "bu HTML dedikleri ne ki acep?" sorusuna cevap arayış ve bir anda Print faresinden web maymununa evrim.

Bilenlere yazıktır, bilmeyenler de kendilerini şanslı sayınlara, Gameshow - Netshow dergileri olayları da bu aralarda oldu. Söyle diyim, binlerce klişe arasından kendine "You live, you learn"ü motto seçen ben, bu dönemden bayağı bir şeyler öğrendim, ama ne yazık ki öğrendiklerimin çoğu kendi defolarım hakkındaydı.

Neyse o zamanlarda izler bırakarak geçtiler, sonra isin içine Flash karıştı. C64 Basic'le büyüyen ben uykusuz gecelerin ardından kendim bile farkına varmadan grafik designer - coder arası Swiss Army Knife tipi bir multimedia ucubesi olmuşum. Sonraki 5 yılı da sağdan soldan öğrendiklerimle Volvo'ya (iyi arabalar) sayfalar (iyi sayfalar, sağıl Volvo) yaparak geçirmişim. Şimdilerde kush misali akiminin devamı olarak Düsseldorf'ta kendi de ismi kadar büyük (argonauten_g2/grey interactive) bir ajansta aynı işin devamını, ama bu sefer Senior Art Director olarak yapıyorum.

Saçlara ak düştü (kalan saçlara tabe, saçların çoğu kafamdan atlayıp kendilerini kurtardılar, (ben de benden atlayabilsem atlarım valla)), onun dışında gelenler, gidenler, düşenler, düşürenler, beraber düşüp de kalkılanlar, kaçanlar, kaçırılanlar, bayanlar, bayılanlar da oldu haliyle, umurumdalar desem yalan olur. Köpish öldü, gerisi bosh.

BEN: Gameshow'u neden bıraktın? Sen gittikten sonra okuyucuların ne kadar infial çıkarttıklarını biliyor musun?

MAC: Çok afedersin ama, derginin bütün sayfalarının tasarımını, bütün kutularını, röportajları, foto-manları, Seçmece bölümünü, Haberler bölümünü, Kuskuk Adam'ı ve Son Sayfa'yı hazırladığım

halde kendimi başçavuşun eşeği gibi hissediyorsam, gitme zamanım gelmiş demektir.

BEN: Nasıl yani?

MAC: Gameshow Timur ve Mert'in projesiydi. Derginin hayatının ilk yarısında, MEG, Timur, Mert ve benim aynı odada oturup, birbirimizle atışıp, oyun oynamamızdan doğan bir bağ vardı. Başka bir şey yapmıyorduk ki! Ve bu bağ dergiye de yansıyor, okuyucuları da içine alarak. Emin gündelik ve finansal işlerle uğraşıyordu, ben de derginin diğer her şeyiyle. Ben Almanya'ya gittikten sonra bu bağ yine devam etti, ama gözden irak, biraz gönülden de irak oluyor tabii. Yeni katılan yazarlarla birlikte, bu bağ biraz daha gevşedi. Sakın yanlış anlama, yenilerin arasında da çok iyi yazarlar vardı. Hatta hepsi çok iyi yazarlardı. Ama biz dörtlü çekirdekten oluşan ekip zamanında GameShow "bizim çocuğumuz"du. Ben Almanya'ya gittikten bir süre sonra bir de baktım ki, GameShow herkes için ayrı ayrı "benim çocuğum" haline gelmiş. Söylediklerim, tavsiyelerim dinlenmedi. Ben de elimde kalan son kartı kullandım: Küsmek.

Ben ayrıldığımda herkes tepkisini gösterdi. İnternet o zaman daha yeniydi Türkiye'de, buna rağmen Mavra Board'da (Gameshow'un forumları - Sinan) oluşan trafik ve tepkiler, açıkça söylemek istiyorum, yaralanmış egoma merhem oldu.

Sonuç olarak, GameShow geldi ve gitti. Ama o aramızdaki, başlangıçtaki bağ kaldı. Hala Gameshow'dan Emin'le, 64'ler tayfasından da Bahadır ve Şahin'le ara sıra görüşüyoruz.

BEN: Kendi içinizde oluşturduğunuz bir dil, Türkçe kullandığınız vardı. Konuştuğunuz gibi yazıyordunuz dergide.

MAC: Evet, o zamanlar Türkçe'yi biraz katletmeye başladık. Ama katletmek demek istemiyorum. Sen bir dili konuşuyorsan, o dilin eski halini umutsuzca korumaya çalışırsan boşa kürek çekmiş olursun. Dil dinamik bir şeydir, içine giren çıkanlarla şekillenir.

BEN: Gameshow'un öyle bir bağı vardı ki okuyucularıyla, kapanmasından 10 yıl sonra bile hala Ekşi Sözlük'te okuyucular "bir Gameshow vardı ki" derler. Nasıl oldu bu?

MAC: Bizim zamanımızda [burada durup "bizim zamanımızda" diye tekrarlayıp gülüyor MAC, o kadar da yaşlı olmadığını belirtmek için - Sinan], yani Gameshow zamanında henüz Doğu/Batı ideolojisi ayrımı yoktu. Sadece, yüzü daha batıya dönük, teknolojiye yatkın olanlar ve olmayanlar vardı. Gameshow bu ilk gruptaki insanların kendilerini ait hissettikleri bir yer oldu. "Gameshow okuyorsan, seninle aynı şeyleri yapan yanındaki insandan biraz daha elitsin" gibi bir his veri-

yordu insanlara, ama farkında olmadan yapıyorduk bunu.

BEN: Evet, sen sürekli "Tolkien, Douglas Adams diye adamlar var, gidin okuyun!" diye bağırıp dururdun. Çok sonraları LOTR patladı, şimdi herkes yüzükler konusunda uzman. Allah'tan henüz Otostopçunun Galaksi Rehberi keşfedilmedi ?

MAC: Evet, o zamanlar Türk edebi eserleri okursan, kültürlüydün. Yabancı edebi eserleri okuyorsan, kültürlüydün. Tolkien okuyorsan ise... Tolkien da kim ya? Yüzüklerin Efendisi, Otostopçu falan kimsenin edebi eser saymadığı şeylerdi. Şimdi, herkes biliyor ve ooo, dünyanın en büyük edebi eseri onlar. E ne değişti son 10 senede? Yeni bölümler eklenmedi ki kitaplara?

Ben bir şeyin "cool" sayılması için az bilinmesi gerektiğine inanmıyorum. Önemli olan herkes okuyor diye bir kitabı okumamak. Herkes seviyor diye o kitabı okuyorsan, hata sende.

BEN: Peki nasıl bulaştın oyun dergisi yazarlığına? 64'ler'de başladın değil mi?

MAC: Ben o zamanlar İTÜ'de okuyordum. Daha doğrusu, İTÜ'de okuyacağımı, İnşaat Mühendisi falan olacağımı zannederek İstanbul'a yeni taşınmıştım. Boyu benden 45 santim falan uzun, Osman adında bir arkadaşım vardı. Onun bir arkadaşı da bilgisayarlarla süper ilgiliydi. Zeki-di de, evinde 1541 sürücülerini üst üste koyup disket disket oyun kopyalar, sonra İstanbul'u gezip dükkanlara satardı. Biz de İstanbul'u tanımak adına onun yanına takılıp dolaşırdık.

Bir gün Beşiktaş'ta bir dükkana gelmiştik. Orada yabancı oyun dergileri gördüm. CU, CVG, Commodore User falan. Dükkan sahibine "bu dergileri okuyabilir miyim?" diye sormuştum. Dükkan sahibi de "haberleri tercüme edersen, evine bile götürebilirsin" demişti. "Hatta al bak, şu oyunu oyna, nasıl oynadığını yaz" dedi oradaki bir abi.

Tahmin edebileceğin gibi, bunu diyen kişi bizim Apo abiden başkası değildi.

Ben o haberleri çevirdim. Sonra oyunu da oynadım, yazdım. Ultra zeki iki elemanın yazdığı bir strateji/simulasyon köşesi vardı 64'lerde, "bu oyunlar benim ilgi alanıma giriyor" diyerek o köşeyi de ellerinden çaldım. Ondan sonra artık orada aklıma ne geliyorsa yazıyordum: Kız arkadaşım, köpeğim vs. Arada da oyunlardan bahsediyordum ?

Beşiktaş Bilgisayarın üstü ofisimizdi, iki Amiga'mız vardı. Benim yazı yazabildiğimi keşfettiğim ilk yer, 64'ler oldu. O zamanlar ne resim var, ne yazı, ne de code akımda... İnşaat mühendisi olacaktım ben.

BEN: Her iki dergiden de, benim hayatımın dö-

nüm noktasıdır diyebileceğin, unutamayacağın bir anın var mı?

MAC: Çok komik veya süper ilginç değil, ama Gameshow'un yarısını ilk kez renkli bastığımız sayıyı hatırlıyorum. Çok heyecanlıyız, siyah beyazdan ilk kez renkliye geçecek derginin yarısı. Haftalarca çalışmışız, dergi baskıdan çıktıktan sonra ilk örnekleri elime aldım ve... Ruhum çöktü. Bir renk ayrımcı, CMYK'ları yanlış bağladığı için dergideki tüm renkli sayfaların renkleri yanlış çıkmıştı. Çöktüm işte o an! Kendime geldiğimde, bu Print işlerinde kalamayacağımı anladım ve tasarım işine başladım ufaktan.

BEN: Hala oyun oynuyor musun?

MAC: Bir PSP'm var ve trende, yolda, tuvalette fırsat bulduğum yerde yarış oyunları oynuyorum. Kısa zamanlarda oynamak için en güzel oyun türü yarış bence. Bir de bundan yıllar önce bir GTA oynamıştım, Vice City miydi acaba?...

BEN: İnsan değişiyor değil mi? Sadece fiziksel olarak değil, zihinsel olarak, inançsal olarak da. Senin dünyaya karamsar ama esprili yaklaşımında bir değişiklik oldu mu?

MAC: Ben sana değişeni değil de, bende değişmeyi anlatayım. Benim şu gören gözlerim var ya, 6 yaşında falan. Zeka yaşı olarak. Her şeydeki oyuncacı, cicili bicili yanları görüyor. Ama arkada o gördüğünü analiz eden öyle bir sistem var ki, 666 yaşında. Şüpheli. Hiç kimseden iyi bir sonuç çıkmasını beklemeyen bir sistem bu. Hiç kimseden en doğruyu yapmasını beklemem, kimse de beklememeli. Kahramanlık yapanlar, iyiyi seçenler hak ettiklerini puanlarını alsınlar. Ama ne dünyadan iyi bir yer olmasını, ne de insanlardan kahramanlığı seçmesini beklemedim ben, hala da beklemiyorum.

Kendimdeki değişimle ilgili bir teori sayacağım sana [bu noktada Level'da ne kadar argo kullanabildiğimizi soruyor MAC]. Bu teorinin adı **MAC'İN KIÇI TEORİSİ**. 64'ler ve Gameshow'da haksızlık olarak görüp de dalga geçtiğim şeyler vardı. Ama o kadar tembeldim ki, bunları değiştirmek için harekete geçemiyordum. Ben de sürekli, kıçımı oturduğum yerden kaldırmadan dalga geçtim. Bir ara United Pessimists diye bir hareket başlatmıştım, ama bir şaka olarak kaldı o da. Karamsarlar her durumda facia olmasını beklerler, ben ise her durumda sadece kötüyü beklerim.

Şimdi, 64'lere ilk kez adımımı atıp "bu dergileri okuyabilir miyim acaba" dediğim günün üzerinden 18 yıl geçmiş durumda ve Mac'in Kıçının Yeni Versiyonu'nda o kadar çok yara izi var ki, değiştiremediklerimden dolayı, artık pek de üstünde düşünmüyorum açıkçası. Eskiden ben kendimi otorite karşıtı zannedirdim.

Sonradan anladım ki, otorite karşıtı değil,

aptallık karşıtıyım.

Sonuç olarak işte yeni ve aslında her zamanki ben: 6 yaşındaymış gibi bak, 666 yaşındaymış gibi analiz et, dalganı geç. Çünkü elinden başka bir şey gelmiyor. Ve olay yine MAC'in kıçında bitiyor.

BEN: Peki, şimdi bu söylediklerini benim yerimde oturan 18 yaşındaki MAC olsa, dinler ve kabul eder miydi?

MAC: Kabul etmeyi bırak, hayatta beni dinlemezdi. Herhalde 18'lik MAC'e yapılabilecek en büyük kötülük de böyle bir zaman makinesi olayıdır. Çünkü insan, her yaşta, attığı her adımda, her şeyi bildiğini sanıyor. Ama sonradan yanlış olduğunu anlıyor. Mesela şimdi 10 sene sonraki MAC gelse ben de onu dinlemem. Gelmesin kardeşim! [gülüyor]

BEN: Peki MAC, en can alıcı soruyu en sona sakladım: MAC ne demek abi? Bir nesil bunu tahmin etmeye çalışarak büyüdü yahu!

MAC: Maalesef onu söylemiyoruz kardeşim. Ama istersen "off-the record" olarak sana söyleyebilirim.

BEN: Dur söyleme! O kadar çok tahminde bulundum ve akabinde çürüttüm ki zamanında. Birkaç tanesini sayayım. "Adam tasarımcı, Macintosh'dan geliyor olabilir mi" dedim, ama bu ismi ilk kullanmaya başladığında Apple Mac diye bir şey yoktu ortada. "Murat AdanC'nin kısaltması olabilir mi?" dedim, o kadar basit bir şey olamaz diye vazgeçtim. En son "Macbeth'in MAC'i olabilir mi?" diyordum ki Gameshow'daki köşene o ismi seçtin.

MAC: Hiçbiri değil aslında olay şu bak [der ve MAC isminin nereden geldiğini söyler]

BEN: 10 yıl daha düşünsem aklıma gelmezmiş :) Sırrın benimle ölecek merak etme.

Ayrılırken, tokalaşıp taksiye bindirirken MAC'i, birden aklıma geliyor ve soruyorum: Gameshow'dayken bize gıcık oluyor muydunuz?

MAC: Ne gıcık olması? Biz kendi işimize bakıyorduk, sizi de oralarda bir yerde kendi işini yapan ama sırtını bir şirkete yaslamış "paralı herifler" olarak görüyorduk. Biz underground bir dergi yaparken, siz "establishment" idiniz.

BEN: Ahah :) Biz de o kadar da "paralı" değildik. Hala da değiliz ya neyse. Ama CD veriyorduk...

MAC: Evet, CD vermemeliydiniz Sinan! Yaktınız bizi!

Gülerek biniyor taksiye ve uzaklaşıyor MAC.

MACBETH köşesinin tasarımını kullanmamıza izin verdiği için teşekkür etmeyi unuttuyorum.



GELECEK SAYIDA