

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

YENİLENDİK!

LEVEL

MART 2006 • 5,50 YTL (KDV Dahil)
2006-3 • ISSN 1301-2134 • Sayı 110

TOMB RAIDER LEGEND

Beni özlediniz mi?

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Death Star'ı parmaklarınızın ucuna getiren strateji

PC OYUNCULUĞU ÖLMEYECEK!

Bunu 40 maddede ispatlıyoruz

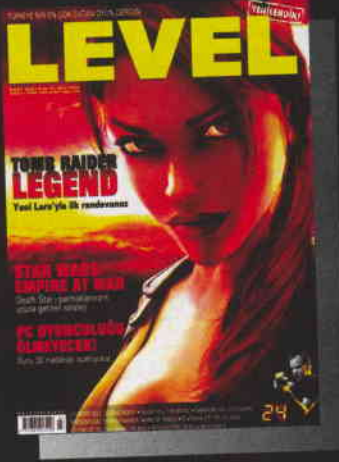
K.K.T.C FİYATI 8,25 YTL



SPLINTER CELL DOUBLE AGENT • SILENT HILL THE MOVIE • RAINBOW SIX: LOCKDOWN
RESIDENT EVIL 5 • WARHAMMER: MARK OF CHAOS • ELVEON • CITY OF VILLAINS
FIGHT NIGHT ROUND 3 • GEARS OF WAR • INTERNETTEN OYUN ALMA REHBERİ

24





Derin bir nefes almama lütfen izin verin... Çünkü yorulduk... Bir işi tamamlamanın verdiği, tatminkârlık içeren bir yorgunluk bu. İki ay önce bu satırlarda 2005'te hazırladığımız hiçbir sayıyı tam anlamıyla beğenmediğimizi, ama bunu telafi etmek için son hız çalışmaya başladığımızı yazmıştım. Sanırım istediğimizi başardık.

Sayfaları çevirdikçe göreceksiniz ki, Level okuması çok daha keyifli, aradığınızı çabuk bulduğunuz, içerik olarak daha doyurucu bir hale geldi. Font ve renk seçimleri, bir bütünlük sağlayacak, yazı/resim alanını daha verimli hale getirecek şekilde yapıldı. Bu tasarımı tek başına üstlenen sevgili grafikerimiz Oğuz'a teşekkür ediyorum, gerçekten güzel bir iş çıkarttı ortaya.

Ama sadece tasarım değil içerik ve o içeriğin size sunum tarzımız da değişti. Yeni birçok bölüm ekledik. Etkinliğini yitirdiğini düşündüğümüz tüm bölümleri gözden geçirip geliştirdik. Şubat 2000'den bu yana yaptığımız en büyük değişimi bu sayımızda bulacaksınız. Ve her zaman olduğu gibi, sizin de bu değişiklikler hakkında ne düşündüğünüzü öğrenmek istiyoruz. Olumlu ve olumsuz, her türlü eleştirilerinizi bize gönderebilirsiniz.

Az kalsın DVD'yi unuttuyordum. Evet, bundan sonra her ay DVD'liyiz. İki farklı versiyon değil, tek versiyon olarak çıkacak, her ay DVD ve CD vereceğiz. Çünkü bir oyuncu olarak siz, oyuncu olmayan bir ADSL kullanıcısının bir ayda yaptığı dosya indirimini, belki de bir günde yapıyorsunuz. Bu yüzden DVD içeriğini sizin için özenle belirliyoruz. ADSL kotanız size kalsın diye.

Şimdi sizi içeriye davet ediyorum. Bakalım sizin için hazırladığımız yeni Level'i beğenecek misiniz?

(Derginin sağına soluna serpiştirdiğimiz vinyetler için Emrah ve Emre Çıldır'a, patates kafa Vader için de Ertan Ergil'e teşekkürler).

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

KEŞİF BİRLİĞİ

OYUN DÜNYASI, GÖZÜMÜZ ÜZERİNDE BİLESİN



KORKU KILIK DEĞİŞTİRİYOR F.E.A.R. 2

» F.E.A.R.'in yarattığı gerilimi *Condemned*'le tiz bir çılgılığa dönüştüren *Monolith*, oyuncularını korkutma işini sevmiş olmalı. F.E.A.R. yapım aşamasındayken Warner Bros. tarafından satın alınan firma, PC ve yeni nesil konsollar için F.E.A.R.'ın hikâyesine yeni oyunlarla devam edeceklerini açıkladı. Ancak oyunun isim hakları Vivendi Universal'da kaldığı için *Monolith* oyunun atmosferini, dünyasını ve ruhunu korurken ona yeni bir isim uydurmak zorunda. Bu arada VU Games, oyunun Xbox 360 portu üzerinde çalıştığından ismi kimselere verecek gibi görünmüyor.

Monolith'in başkanı Samantha Ryan, isim dışında kalan her şeyin (karakter seti, evren, hikâye, vs) kendilerinde olduğunu ve bunları kullanarak henüz adı konmayan bir devam oyunları serisi yaratmayı planladıklarını söylüyor. ■



Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

HOŞGELDİNİZ

Çok Kıymetli Level Okurları,

Eski Level'in "Haberler" ve "İlk Bakış" sayfalarına biz Keşif Birliği olarak el koymuş bulunuyoruz. Memleket sahinde süren kargaşaya ve kaosa bir son vermek üzere, kahramanca at sürerek ve klavye tıkrıdarak (at nalı sesinin yerini tutmuyor ama olsun) yaptığımız bu müdahalenin hepimize hayırlı olmasını diliyoruz. Bundan böyle, havadaki haberlerin kokusunu alacak, ufuktaki oyunları gözleyecek, hain yapımcıların bıraktığı izleri sürerek gizli kodları çözeceğiz...

Keşif Birliği olarak bu ayki icraatlarımız arasında *Splinter Cell: Double Agent* projesiyle karanlık işlere bu laşanı Sam Fisher'ı sorgulamak, gece 12'den sonra sokağa çıkma yasağı-mıza riayet etmeyen *Voodoo Nights* ortamlarında dönen dolapları kurcalamak, *Guid Wars: Factions*'a dahil kimlik kontrolü yapmak ve yasadışı dernek ve loncaları kapatmak, *Heroes V*'in liderlerini saptamak var. Ayrıca Level Cup sırasında baş gösteren *Doom 3* çatışmalarında ele geçirdiğimiz roket atarlarla "Keşif Birliği" yazıp basına sunduk, tutanak ilerleyen sayfalarda. Fotofili bölümünde ise çeşitli olaylara karıştığı tespit edilen ve aranan oyunların fotoğraflarını ve kimlik bilgilerini yayınladık. Kendilerini gördüğünüz yerde bize bildirmenizi, aksi takdirde sizin de suçlu durumuna düşeceğinizi belirterek sözlerimi noktalıyorum, sizleri Hasan Mutlucan'ın kahramanlık türküsüyle baş başa bırakıyorum.

ORTAÇAĞIN İNŞAAT TEKNİKLERİ STRONGHOLD LEGENDS

» 2K Games'in gerçek zamanlı strateji serisi *Stronghold*, yeni bir oyunla yola devam etme kararı verdi. Geçtiğimiz Nisan'da yayınlanan *Stronghold 2*'nin pek de olumlu tepkiler almaması ve birçok açıdan oyuncuları çileden çıkartan bir yapım olması sebebiyle *Stronghold Legends* ismi verilen yeni oyun büyük önem taşıyor. *Legends* ya seriyi sonsuza kadar tarihe gömecek ya da yeniden dirilmesini sağlayacak.

Önceki oyun gibi yine Firefly Studios tarafından geliştirilen *Stronghold Legends* oynanışta önemli değişikliklere maruz kalmış olarak çıkacak karşımıza. *Kral Arthur*, *Kont Dracula* ve *Soul Calibur*'dan tanıdık Siegfried karakterlerinden birini seçerek oynayacağımız SL, her bir karakter için 23 görevlik senaryolar içeriyor. Oyunun seriye



ne gibi "dramatik" değişiklikler getireceği konusunda henüz ayrıntılar belli değil ama kale inşa edip savunmanın *Stronghold 2*'dekinden çok daha ilginç ve etkileyici olabileceğine şüphemiz yok. Bunu 2K Games'in de fark etmesini umuyoruz. ■

► Yapım Firefly Studios ► Dağıtım 2K Games
► Tür Strateji ► Web www.fireflyworlds.com
► Çıkış Tarihi Sonbahar 2006



HER LEVEL'DA YENİ BİR CAN



TANIŞTIRALIM: YENİ YÜZÜMÜZ



➤ Baştan itirafımı yapayım; sizi kıskanıyorum sevgili okuyucu. Şu an elinizde duran dergi bütünüyle yenilenmiş durumda, sayfaları çevirdikçe tek tek tüm yenilikleri göreceksiniz. Oysa, ben bu satırları yazarken henüz ortada printer çıktıları, bilgisayardan okuduğum yazılar, sürekli güncellenen sayfa planları, tıkıdayıp duran klavye sesleri ve yorgun bakan gözlerden fazlası yok... Garip bir durum.

Level'in yerinde duramayan, sürekli yeni bir şeyler arayan karakterini zaten biliyorsunuz. Bu ay derginin bu yönü her zamankinden fazla öne çıktı ve topyekûn bir tazelenme yaşandı. İşgal, Sanaldan Gerçeğe ve Kafa Ayarı dışındaki tüm sayfalarımızı değişiklikler yaptık. Örneğin Haberler ve İlk Bakış bölümlerini yeni bir başlıkla,

Keşif Birliği çatısı altında topladık. Örneğin yeni eklenen Level Forte bölümümüzde, Level DVD içeriğine eklediğimiz mod ve demolara ait bilgilerin yanı sıra henüz çıkmamış modlarla ilgili haberler, yine Level DVD'de yer alan machinima'lar (oyun grafikleri ve videoları kullanılarak hazırlanan kısa filmler) hakkında yorumlar bulabilirsiniz. Yeni bir anlayışla baştan düzenlediğimiz Strateji Ustası bölümümüzde artık tek bir oyunun adım adım çözümünü yerine çok sayıda oyunun zorlanacağınız noktalarının açıklamaları yer alıyor. Sadece kısa çözümler değil, her tür oyun için özel taktikler, belli durumlarda işe yaracak spesifik stratejiler, kolay kolay bulamayacağınız gizli görevleri ortaya çıkarmak için yapmanız gerekenler de Strateji Ustası-

nın uzmanlık alanı içinde.

Bunlar dışında artık Level sayfalarına bakarken içinizin açılacağını, yazı uzunluklarından kırpmadan daha büyük ekran görüntüleri kullanmanın sırrına erdiğimizi (Oğuz'a saygılar), ek bilgi kutucukları, kısa röportajlar, her ay farklı dosya ko-

nularını ve daha zengin bir içerikle tam da bahar havasına girdiğimizi belirtmek istiyoruz. Zaten ne diye buralarda vakit harcıyorsunuz ki, beklemeye yapmayın, ilerleyin, sayfalar sizi bekliyor. ■

Half-Life 2: Episode Two

BİRİ BİTMEYEN BİRİ BAŞLIYOR

Half-Life 2'nin çıkmasından kısa süre sonra duyurulan ilk genişleme paketi Aftermath'in ismi birkaç hafta önce Episode One olarak değişmişti. Sayı saymayı bilen herkes bunun arkasından bir Episode Two geleceğini (hatta ileri matematik bilgimle Episode 3'ün de çıkacağını söyleyebilirim) biliyordu elbette ama Valve yine de şaşırtmayı başardı. Çünkü daha Ep1 çıkmadan Ep2 hakkındaki bilgiler ortalığa dökülmeye başladı. Çünkü Valve, Aftermath için yaptığı tek parça ve çok geniş bir genişleme paketi stratejisini, çok sayıda ve küçük küçük paketçiklerle değiştirdi. Böylece Aftermath için hazırlanan birçok şey Ep1 ve Ep2 arasında bölüştürülerek bir yerine iki paket için çalışılmış oldu.

Valve'in tasarımcılarından Robin Walker, oyuncularını her devam bölümü için uzun uzun bekletmek istemedikleri için birkaç ay aralarla yayınlanacak bölümleri tercih ettiklerini söylüyor. Bu durumda, Half-Life 2'nin sonunda karanlıkta kalan tüm soruların Ep1'de yanıtlanmasını beklemek safılık olur. Hikâye Half-Life'in karakterine uygun olarak, bölümler ilerledikçe yavaşça açılacak ve muhtemelen yeni düğümler oluşacak.

24 Nisan'da yayınlanacak olan Episode 1'i çabucak bitirmeye bakın, ikincisine yolun yarısında yakalanmayın. ■



Oyun Programcılığına Giriş

PROGRAMCI ADAYLARINA TÜRKÇE KAYNAK

Oyun tasarımcılığına merak saran ama Türkçe kaynak konusunda sıkıntı çekenler için Seçkin Yayıncılık'tan oyun programcılığına giriş niteliğinde bir kitap yayımlandı. OpenGL ve Glut ile Oyun Programcılığına Giriş isimindeki ve Şerif Gözcü imzalı kitap C++ dilini en az orta seviyede bilenlere yönelik. Kitabın önsözünde Şerif Gözcü "Kitabı eksiksiz olarak bitirdiğinizde, çok daha güzel oyunlar yapacak cesaretiniz olacaktır" diyor. Seçkin Yayınevi'nden çıkan, 169 sayfa ve 1 CD'den oluşan Oyun Programcılığına Giriş, 9,90 YTL. ■



Capcom'un hit oyunları PC'de

OYUN DÜNYASI DA KÜRESELLEŞİYOR

Derginin ilerleyen sayfalarında okuyacağınız Sinan'ın hazırladığı dosyada bütün detaylarıyla tartışılan

"PC Oyunculuğu Ölüyor mu?" sorusuna

Capcom da kendi

usulünce bir yanıt

verdi: "Resident Evil

4, Devil May Cry 3

ve Onimusha 3'ü PC'ye taşıyacağız". Yani demek istiyor

ki, "hayır, ölmedi". Oyunların dağıtımını ise Ubisoft üst-

leniyor. İki firma arasında imzalanan anlaşmanın muğ-

lakta bıraktığı tek şey, oyunları PS2'dan PC'ye uyarlama

işini Capcom'un mu yoksa bir başka firmanın mı üstle-

neceği...

Onimusha 3: Demon Siege, geçen ay çıkmıştı, Resident Evil 4 için belirlenen tarih Mart sonu. Devil May

Cry 3: Dante's Awakening içinse henüz bir tarih açıklanmadı. ■



WCG 2006

BU YILIN OYUNLARI BELLİ OLDU

Ekim ayında büyük finali İtalya'da yapılacak olan World Cyber Games'in merakla beklenen yarışma oyunları belli oldu. Yarışmada bu yıl iki tane Xbox 360, altı tane de PC oyunu olacak. Katılımcılar PC'de StarCraft: Brood War, Warcraft: Frozen Throne, Half-Life: Counter-Strike 1.6, Warhammer 40K: Winter Assault, FIFA 2006 ve Need for Speed: Most Wanted için yarışacak. Xbox 360'da oynanacak oyunlar ise; Dead or Alive 4 ve Project Gotham Racing 3.

Oyunların hangi haritalarda oynanacağı ve hangi kuralların geçerli olacağı ise önümüzdeki günlerde WCG web sitesinden (www.worldcybergames.com) duyurulacak. ■



İKİ PORSİYON ESKİ MODA ADVENTURE ÇEK!

İki yıl önce çıkan Black Mirror'ı, sizleri bilmem, ama ben zevkle oynamıştım. Eski moda point-and-click adventure türündeydi, rahatça oynanıyordu ve güzel de bir hikayesi vardı. Yapımcı firma Çek firma Future Games, iki yeni adventure oyunu üstünde çalıştıklarını duyurmasına mutlu oldum. Bu oyunlardan Retrobates, yine insan psikolojisine dalan bir oyun. Oyunun ilginç yanı, zamanın akışkanlığı. Kıyafetlerin eskidiğini, karakterlerin yaşlandığını oyunda görebileceksiniz ki bir adventure oyunu için bu bir ilk.

Diğer oyunları Limbo ise, biraz Silent Hill, biraz Dreamfall kokuyor. Ölmüş ama iki dünya arasında sıkışmış Richard ile, normal dünyada, normal yaşamını sürdürmekte olan Klara'nın hikayesi anlatılıyor. Birbirlerinin başta farkında olmayan bu iki karakterin kendi dünyalarında yaptıkları, diğerinin dünyasını etkilemeye başlıyor. Oyunun sonunun da her karakterin verdiği kararlara bağlı olarak farklı noktalara ulaşacağını söyleyip, bu ilginç adventure'ı gözlem altına alalım. ■



İSTER İNAN İSTER İNANMA

JOHN ROMERO İŞ BAŞINDA

Eski id Software tasarımcısı ve eski Ion Storm başkanı John Romero'nun şimdilerde World of Warcraft'a rakip bir devasa online (DVO) üzerinde çalışmakta olduğunu biliyor muydunuz? Biz de bilmiyorduk, hâlâ da bilmiyoruz gibi yapmayı tercih ederiz çünkü Romero her zamanki gayet muğlak ifadelerle anlatıyor projesini. Oyunun isminin ve yapımcısının şimdilik gizli olduğunu söyleyen Romero, dört aydır bu firmada çalıştığını ve "şimdiye dek gördüklerimize hiç benzemeyen" bir DVO'ya hazırlandığını söylüyor. Oyunun farklılığının hangi özellikten kaynaklandığı konusunda da bir açıklaması yok ama "projeye şimdiden 10 milyon dolardan fazla para harcadım" diyerek ne beklememiz gerektiğini yine hayal gücümüze bırakıyor...

BUNGIE PC'YE HALO 2 YAPAR MI?

Halo 2'nin tüm haklarını Microsoft'a sattıktan sonra Bungie'den PC için Halo 2 yapmasını beklemek saçma görünebilir (PC'deki ilk Halo, Gearbox tarafından port edilmişti). Fakat Bungie'nin resmi web sitesindeki "ele-



man aranıyor" ilanları ister istemez bu soruyu uyandırıyor. Bungie, PC platformu için çalışacak grafik, ses ve network programcıları arıyor. Başından beri sadece Xbox'a yönelik çalışan firmanın ilanından özellikle şu cümle dikkat çekici: "Microsoft Games Studios'un en tanınmış serilerinden birinde çalışmak ister misiniz?" Herhalde Age of Empires'ı kasıtlı yapıyorlar...

DUKE NUKEM FOREVER YOLDA

Artık adı eğlence olsun diye anılan Duke Nukem Forever'da gelişmeler var! En azından 3D Realms'ın başkanı ve projenin lideri George Broussard oyunun çıkış tarihini "bittğinde çıkacak"tan, "domuzlar uçtuğunda"ya güncelledi... Bir röportajında bu sözleri gerçekten de kullanan Broussard "ama merak etmeyin, işler iyi gidiyor" diyor (evet, geniş bir insan kendisi). Oyundaki tüm silahları ve düşman yaratıkların da büyük bölümünü tamamladıklarını söyleyen Broussard, "aslında parçalar tek tek bakıldığında hazır, şu anda hepsini bir araya getirmekten ve eğlence faktörünü öne çıkararak şekilde oyunu cilalamaktan başka işimiz kalmadı" diyor.



■ Burası Vegas ve ekrana sığmasa da sağdaki kumar makinelerinin orada birkaç 3D Realms çalışanı oyunun atmosferiyle ilgili veri toplama bahanesiyle para kaybetmekle mesgul.

BİR OYUN KAÇ AYRI TAKTİK İÇEREBİLİR?

GUILD WARS: FACTIONS

BETA TEST

» Guild Wars, tamamen PVP (Player versus Player) üzerine kurulu yapısıyla farklı ve çok iyi bir online oyundu. Zaten "Level yılın en iyi DVO'su" ödülünü bu nedenle World of Warcraft'la paylaşmıştı. Factions ek paketi de ondan geri kal-

mayacak gibi gözüküyor. Ek paket dediğime bakmayın; Factions, Guild Wars olmadan da oynanabilecek. Böylece oyunu ek paket fiyatına alıp beğenenler diğer karakterler ve ana kıta için Guild Wars'a hücum edebilir. Ana kıta? Evet, Factions ile

Tyria'nın güneyine yeni kıta "Cantha" ekleniyor. Üç ayrı topluma ev sahipliği yapan bu kıtanın tasarımında büyük ölçüde Doğu Asya kültüründen esinlenilmiş.

BİZİM LONCADA KAHVE KALMAMIŞ, SİZDE VARSA...

Tabii ki GW severlerin asıl merak ettikleri PvP'deki değişiklikler. Factions ile artık loncalar arasında ittifaklar oluşturulabilecek, hatta birbirlerine topluca misafirlige gidilecekler. Özel "Müttefik Görev-

leri" sayesinde müttefik loncalar Cantha'da fethe çıkıp bazı şehirlerin ve kasabaların kontrolünü ele geçirecek. Bu fetihler birden fazla grubun birleşip belli kaynak noktalarını kendi kontrollerine almalarıyla olacak.

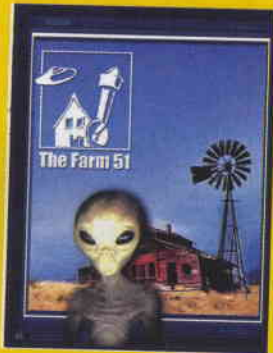
Paketin adından anlaşılacağı üzere Factions ile oyunun hizipler, yani loncalar tarafından belirli görevler için kurulan özel takımlar ekleniyor. Bunlardan Challenge Missions'da sınırlı sürede ve-



OYUN SEKTÖRÜNDEN

TARLADA YETİŞEN OYUNLAR

» Men of Valor'ın yapımcısı 2015 ve Painkiller'in yapımcısı People Can Fly ekipleri bir araya gelerek Farm 51 adında yeni bir oyun stüdyosu kurdu. Farm 51'in ilk projesi, PC ve Xbox 360 için geliştirmeye başladığı bir aksiyon/korku FPS'si. Ancak ekip simdilik ne kendileri ne de projeleri hakkında konuşmak istemiyor. www.farm51.com adresine girdiğinizde ise sizi yeşil dostlarımızdan biri karşılıyor. Ateş etmek serbest...



HİPNOTİZE İNCELEME

» Oyun dergisi yazarlığı kolaydır sanıyorsanız, yanılıyorsunuz. İngiltere'nin Official Xbox Magazine editörü Mark Robbins, The Chronicles of Narnia incelemesini yapmak için hipnoz

yöntemiyle 10 yaşına döndü ve oyunu 45 dakika "içindeki çocuğa" oynattı. Profesyonel bir hipnozcu tarafından çocukluğuna döndürülen Robbins'in Narnia izlenimleri Xbox Magazine'in Mart sayısında, hipnoz anından fotoğraflarla ve DVD'de bir videoyla birlikte yayınlanacak. Derginin yazı işleri müdürü, Robbins'e oyun verirken bundan böyle iki kez düşünecektir diye tahmin ediyoruz.



GERONIMO GUN'I SEVMEMEK

» Bu günlerde Activision'ın başı Gun'la belada. Association of American Indian Development (AAID) (Kızılderili Amerikalılar Birliği), açtığı bir web sitesiyle (www.boycottgun.com) herkesi Neversoft'un tasarlayıp Activision'ın yayınladığı kovboy oyunu Gun'ı boykot etmeye çağırdı. Sitede yayınlanan açıklamada Gun'ın "Kızılderili kökenli Amerikalıları rencide eden, soykırıma dair ve ırkçı öğelere yer vermesinden" yakınıyor. Oyunun hangi safhasında neyin rahatsız edici olduğunun listelendiği yazıda yer verilen kimi noktalara katılmamak elde değil. Neversoft ve Activision'ın kasıtlı bir saldırıda

riken görevi tamamlayıp en yüksek puana ulaşmaya çalışacağız. Challenge Missions sırasında eşlik edecek detaylı bir istatistik penceresi sayesinde hüsrana ve zaferlerimiz rakamlara dökülecek. Bunun dışında eklenen "Elit görevler" ile oyunun en güçlü halklarına karşı beraber mücadele edeceğiz.

PVP DENİZİNDE BALIK OLMAK

Bunlar dışında oyuna iki yeni sınıf, 90'ı elit 300 yetenek, 50 görev bölgesi, 100 yaratık ve sayısız eşya geliyor. Yeni sınıflardan Assassin çift hançeriyle hızlı hamleler yapan, hileleriyle göz boyayan bir vur-kaç elemanı. Çabuk ölebiliyor ama ölmeye önce hafif zırhlı sınıflardan en az birini yanına alıyor. Önden yolluyor demek isterdim ama şu anki haliyle bir Caster, Assassin'in kulağını kolayca çekebiliyor. Katilimizin yetenekleri genelde belli bir sırayla yapılması gereken, birbirini ateşleyen hareketlerden oluşuyor. Kendisi bu haliyle yeni başlayanların kısa sürede alışabileceği bir sınıf. Diğer yeni meslek Ritualist ise çağırdığı ruhlarla grubuna avantajlar sağlayan bir meslek. Her biri savaş alanında en fazla 1-2 dakika kalabilen bu ruhlar türüne göre rakibe saldırıyor veya dostları iyileştiriyor. Ruhları savaş alanında doğru yerleştirmek son derece önemli. Ritualist aynı zamanda hızlı bir Healer. Bu haliyle "Resurrect!" diye inleyenlerin sevgilisi olacak. Ayrıca çağırdığı ruhları yok ederek etrafındakilere hasar da verebiliyor.

Yeni sınıfların yetenekleri eski karakterlerle bir araya geldiğinde

birçok yeni kombinasyon ve taktik doğuyor. Zaten GW'nin beni çeken tarafı da bu taktiksel zenginlik. Üç günlük Beta süresince Rt/Mo ve Rt/N'nin pek tutulduğunu ve Tombs gruplarında anında yer bulduğunu fark ettim. Fakat yeni ikililerden en hoşuma giden Rt/R oldu. Bu ikiliyle yaygın ateşi şeklinde ok atarken düşenleri Monk'tan daha kısa sürede kaldırabiliyordum. Bunun dışında Assassin'in Shadowstep'inin (kısa mesafe deparı) Elementalist'e ne kadar yakıştığını fark ettim. Açıkçası üç günlük Factions diyeti beni fazlasıyla umutlandırdı. Hem ellerim hem de klavyem kaşınmaya başladı. - **Göker Nurbeyler** ■

► Yapım NC Soft ► Dağıtım NC Soft ► Tür Devasa Online
► Web www.ncsoft.com ► Çıkış Tarihi Nisan 2006



bulunmadığı ve boykot çağrısının oyunun satışları üzerinde hissedilir bir olumsuz etki yapmayacağı kesin ama biliyorsunuz artık dünya yüksek gerilimli bir yer. Hassasiyet göstermek lâzım...

EA VE UBISOFT ÇEKİŞMESİ

►► Oyun dünyasının iki devi Electronic Arts ve Ubisoft'un Montreal stüdyoları arasındaki gerginlik geçtiğimiz ay açıktan kavgaya dönüştü (paparazzi tadı yakaladım sanırım haberde). Olayın patlaması noktası, Ubisoft'un programcı ve tasarımcılarına imzalattığı kontrat oldu. Kendisi için çalışan programcılara, içinde "bir yıl boyunca rakip bir firmada çalışamaz" mad-

desi de bulunan bir sözleşme imzalatan Ubisoft Montreal'e, sektörün gelişimini ve serbest çalışan yetenekli insanların özgürlüklerini kısıtladığı için EA bir mektupla teessüflerini bildirdi. EA Montreal başkanı Alain Tascan'ın imzasını taşıyan ve basına da dağıtılan mektupta "bu insanların üzerinde çalıştığı projeler birçok şekilde ve yasal düzenlemelerle zaten korunuyor, Ubisoft'un ekstra bir düzenleme yapmasına gerek yok" deniyor. Benzer bir sebeple daha önce mahkemelik olan iki stüdyonun davasında kazanan taraf Ubisoft olmuştu. ■



YÜKLENİYOR...

Önümüzdeki dönemde çıkacak oyunlardan en önemlilerinin kesin çıkış tarihleri.



PC

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
MART '06		
20 Mart	Elder Scrolls IV: Oblivion	RYO
21 Mart	The Godfather	Aksiyon
24 Mart	Call of Cthulhu	Aksiyon
24 Mart	Act of War: High Treason	Aksiyon
28 Mart	Desperados 2: Cooper's Revenge	Strateji
31 Mart	Resident Evil 4	Aksiyon

NİSAN '06

4 Nisan	Outrun 2006: Coast to Coast	Yarış
7 Nisan	Hearts of Iron II: Doomsday	Strateji
11 Nisan	Condemned: Criminal Origins	Aksiyon
14 Nisan	Auto Assault	DVO
18 Nisan	FF XI: Treasures of Aht Urhgan	DVO
24 Nisan	Half-Life 2: Episode One	FPS
28 Nisan	Spellforce 2: Shadow Wars	Strateji

MAYIS '06

12 Mayıs	Prey	FPS
26 Mayıs	FlatOut 2	Yarış



PLAYSTATION 2

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
MART '06		
3 Mart	Sega Rally 2006	Yarış
3 Mart	Swords of Destiny	Aksiyon

NİSAN '06

7 Nisan	Tomb Raider: Legend	Aksiyon/Macera
25 Nisan	GTA: Liberty City Stories	Aksiyon
28 Nisan	2006 FIFA World Cup	Spor
28 Nisan	Rampage: Total Destruction	Aksiyon

MAYIS '06

19 Mayıs	Da Vinci Code	Aksiyon
26 Mayıs	FlatOut 2	Yarış



NINTENDO

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
NİSAN '06		
7 Nisan	Ice Age 2: Meltdown	Aksiyon/Macera
28 Nisan	2006 FIFA World Cup	Spor

MAYIS '06

23 Mayıs	X-Men: The Official Movie Game	Aksiyon
----------	--------------------------------	---------

ELFLERİN ZAMANI BAŞLIYOR!

ELVEON

İLK BAKIŞ

» Nerdeyse bütün Tolkien sonrası fantastik evrenlerin yaradılış hikayesi birbirine benzer: Tanrılar tüm evreni yarattıktan bir süre sonra gökteki yerlerine dönmeye başlamıştır ve elfler de yavaş yavaş dünyaya hakim olmaktadır. Büyülü elfler, dünyanın tek egemen ırkı olarak tarih sahnesindeki yerlerini alırlar. Fantastik dünyaların bu eski hikayesi, çok sık bir arkaplan ögesi olarak kullanıldı ama oyuncu olarak hiç davet edilmedi mi o zamana. Alman yapımcı 10TACLE Studios, bizi tanrıların ve elflerin gücü paylaştığı o büyü günlerine götürmeye karar vererek bir ilki gerçekleştiriyor.

10TACLE Studios, ismini gün geçtikçe daha sık duymaya başladığımız bir firma. En son GT Legends'i çıkarttılar, gelecek sene de Elveon'dan önce, bir korku-adventure oyunu olan Black Buccaneer'i çıkartmayı planlıyorlar.

Elveon, yapımcıların yarattıkları Naon adlı dünyada geçiyor. Naon,

yukarıda söylediğim gibi klasik Tolkien sonrası fantastik evrenlere çok benzeyen bir yer. Ancak yapımcılar, etkilendikleri en önemli kaynaklardan birinin de Yunan mitolojisi olduğunu vurguluyorlar, ve de diyorlar ki "Eğer bu evreni Tolkien'le kıyaslayacaksanız, Yüzüklerin Efendisi'yle değil, Silmarillion'la kıyaslayın." Biz de, vauvvv diyoruz tabii. Bu, çok derin bir arkaplan, iyi kurgulanmış, kocaman bir evrenle karşı karşıya olduğumuzu gösteriyor. Hikaye tamamen elflerin ekseninde dönüyor. Oyuncuların önceden yaratılmış bir karakteri oynayacakları oyunda amaç, Naon'un en büyük savaşçısı olarak elf şehri Nimathar'ı kurtarmak. Önceden yaratılmış bir karakter RPG oyunlarda özgürlük arayışları üzebilir, ama yapımcılar, karakterin gelişime ve değişime çok açık olduğu konusunda temin ediyorlar bizi. Açıklanan hikaye biraz muğlak, bize çok fazla bir şey söylemiyor; ama bunun nedeninin sürprizleri bozmamak olduğunu düşünüyorum (iyi niyetli ve saf editörü oynuyorum bu yazıda.).

Elveon'da hikaye ve oynanış çok paralel gidecek, atmosfer üstünde en çok durulan temalardan biri. Bir kez Naon dünyasına giren oyuncunun, o dünyayla bütünleşmesi hedefleniyor. Elflerin büyüleri ama hep anlatıldığı gibi "saf iyi" olmayan; çeliskiler, karmaşıklıklarla dolu,

kaotik bir dünyaları var Naon'da, bu da oyunun her aşamasına yediriliyor.

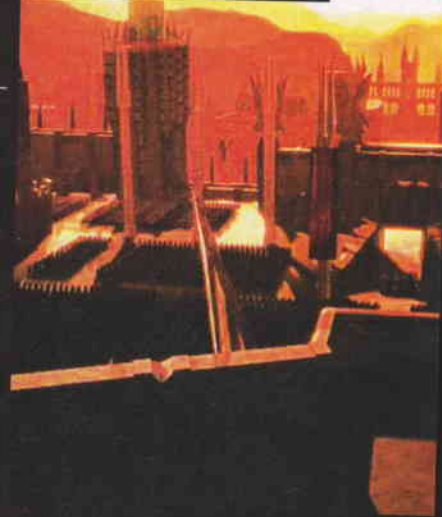
DEVİRİMSSEL TEKNİKLERLE ADAM DÖVMEK

Yapımcıların yine ağızımıza bir parmak bal çaldığı ama daha fazla konuşmadığı konulardan biri de, devrimsel nitelikte olduğunu söyledikleri dövüş sistemi. Uzman bir ekip, elfler için yeni bir dövüş tekniği yaratmış ve bu tekniğin çok başarılı biçimde oyuna yedirildiği söyleniyor. Ayrıca çok çeşitli silahlar, hareketler ve stratejiler de dövüşün bir parçası olacak. Hatta oyuncular kendi dövüş stillerini de yaratabilecekler zamanla. Tabii bunlar çok havada sözler, 10TACLE Studios da haklı olarak ser verip sır vermiyor, fikirlerinin oyun çıkana kadar eskimesini istemiyor.

Dövüşleri çekici kılan başka bir özellik de görselliğe verilen önem. Dövüşler oyuncuya sinema teknikleriyle sunulacak. Grafıklara genel olarak çok özen gösteriliyor ve Unreal 3'ün mucizevi grafik motoruyla Naon'un atmosferi en güzel biçimde yansıtılmaya çalışılıyor. Ekran görüntülerinden görebildiğimiz, Elveon'un harika grafiklere sahip olduğu. Ama 2007'nin 2. çeyreğinde bu grafikler nasıl gözükcek, orası belli olmaz.

Elveon, 2002'den beri üstünde çalışılan bir oyun ve çıkış tarihine de neredeyse 1.5 sene var. Yapımcılar bu uzun sürenin onlar için bir dezavantaj olmadığını söyleseler ve

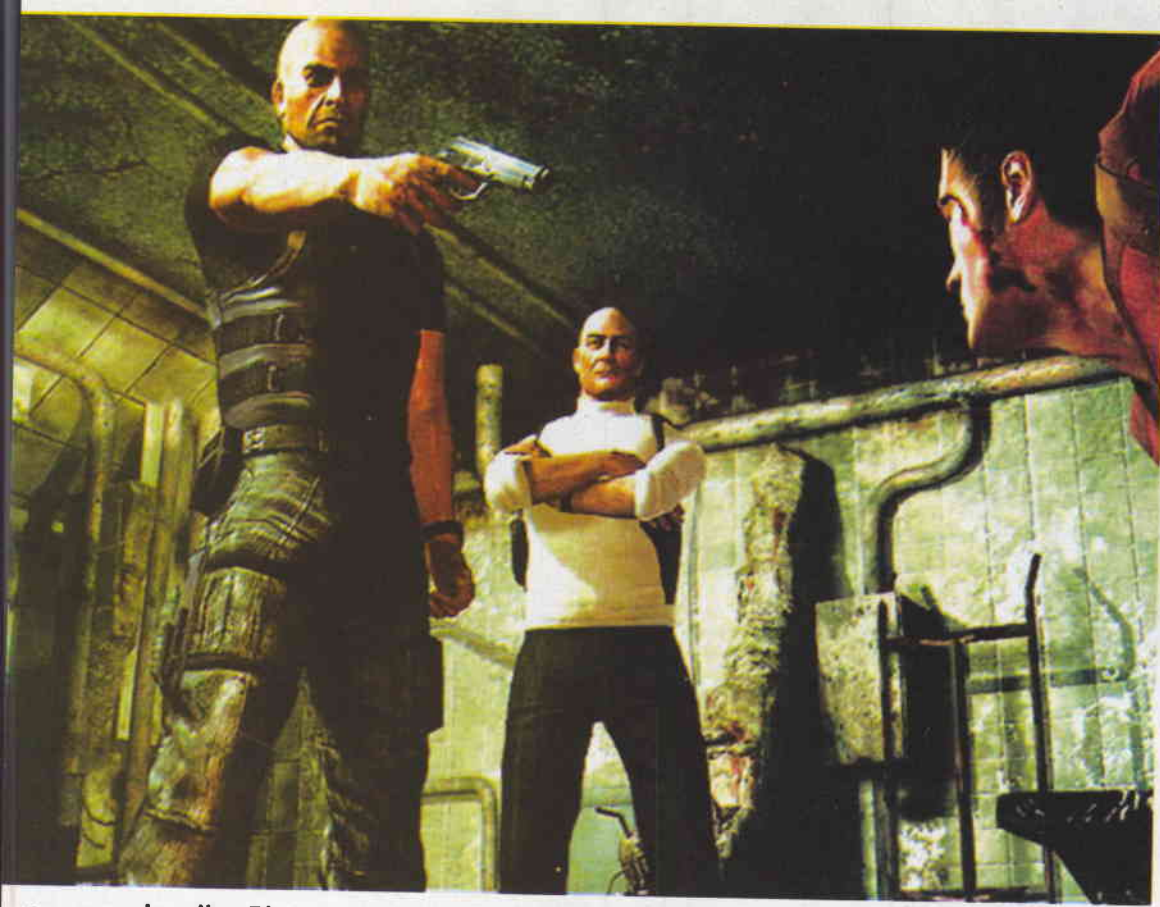
■ Oyun içi grafikler olabilir mi? Olabilir, su motoru değil, Unreal 3 motoru bu...



trendi takip etmek yerine yaratacaklarını belirtmeler de, buna zaman ve oyuncular karar verecek. Su ana kadar 10TACLE Studios'un bizle paylaştığı bilgi çok az, bu da oyunla ilgili net bir yargıya varmamıza engel oluyor. Yine de daha önce işlenmemiş bir zaman dilimini, "devrimsel" bir dövüş sistemi ve Unreal 3 motoruyla sunduğu için, oyun ajandamızın bir kenarına not etmekte fayda var Elveon'u. - Mehmet Kentel ■

• Yapım 10tacle Studios • Dağıtım 10tacle Studios
• Tür RPG • Web www.10tacle.de
• Çıkış Tarihi 2007 ilkbahar





SAM'İN YÜREĞİNDE EVLAT ACISI, AKLINDA İNTİKAM VE BİR DE GİZLİ GÖREVI VAR SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

İLK BAKIŞ

» Fisher için hayatının en acı tecrübesiyle başlayan Double Agent, kahramanımızın hayatı yeniden sorgulamasını ve NOC (Non Official Cover) ajanı olup geçmişiyle olan tüm bağlarını koparmasını hikâye ediyor. NOC ajanları gittikleri görevlerde sadece hedefe odaklanan ve arkalarında hiçbir bağlantı bırakmadan görevi kendi başlarına yapmaya çalışan ajanlar olarak da tanımlanabilir. Bir NOC ajanının arkadaşı ve sosyal hayatı olamaz. Tüm hayatı görevidir. Sam geçmişisiyle olan bağlarını ve acılarını derinlere gömmek için tam

anlamıyla bir "hayata sünger çekme" operasyonuna dahil oluyor. Ancak bu kez gözlerinde görev aşkının yanı sıra intikam ateşi de var ve sorgulaması gereken sadece kendi hayatı olmayacak. Double Agent oynarken Fisher'in zaaflarıyla da karşılaşacaksınız.

SAM FISHER BU KEZ ARAMIYOR, ARANIYOR

Fisher'in özel hayatına girmeye hazır olun. Şimdiye kadar gölgelere saklanıp karanlıklar arasında türlü komploları engelle-

yen ve ulusal güvenlik için canını hiçe sayan bu adamın bir aile babası olacağı hiç aklınıza gelmedi mi? Zırhının içinde nasıl bir insan olduğunu kaçırmız merak ettik?

İşte şimdi Sam'in zırhı yok. Son derece kırılğan ve savunmasız. Üstelik bu görevinde yapayalnız. Bütün alet edevatı bir kenara bırakan kahramanımız, kontrolü elden çıkarmadan bir hayat memet meselesi çözmeye çalışıyor.

DA'da Fisher üç mercekli gece görüşü gözlüklerini ve süper teknoloji silahlarını bir kenara bırakmak zorunda kalmış. Düşman içine sızabilmek için yüksek güvenlikli bir hapishanede silahlı soygundan hüküm giymiş bir suçlu olarak hayatının geri kalanını idame ettirmek zorunda.

SUÇ VE CEZA – ARALARINDA BİR SINIR YOK

DA, Sam Fisher'in federal bir hapishaneye bilerek ve isteyerek girmesiyle başlıyor. Plan çok basittir; hapishaneye girdiği andan itibaren John Brown's Army isimli terörist grubun elemanlarıyla kondağa geçecek ve daha sonra burada bir örgüt üyesinin kaçırılmasına yardımcı olarak örgüt bünyesine sızacaktır.

Buraya kadar her şey kolay görünüyor. Ama Fisher bu görev için

geçmişle olan tüm bağlarını koparmak zorunda. Bu yüzden en yakın arkadaşları dahi onun bir suçlu olduğuna ve kızının ölümünden sonra iyiyle kötüyü ayırt edemediğine kanaat getirebilir. Herkes "biz bu adamı bağımıza bastık senelerce" diye hayıflanıp lanet etmeli ve onu terk etmelidir ki senaryo gerçekçi olsun.

Olay bununla da bitmiyor. Sam'in görevi o kadar gizli ki hapishaneden kaçtıktan sonra tüm Amerikan güvenlik birimleri onun peşine düşecek. Sam bir yandan kendisini yakalamaya çalışanları ensesinden uzak tutacak ama bir yandan da bunu bir avantaj olarak kullanacak. Hem de içine sızdığı terörist birliğin çekirdeğine ulaşip onu çöktürmeye çalışacak.

Oyun burada sizi çok ciddi seçimler yapmaya zorluyor. Ahlaki değerleriniz bir kenara bırakmak zorunda kalabilir ve yaptığınız seçimlerle ölü bir adam ya da kızının intikamını almış bir baba olarak tekrar kahraman olabilirsiniz.

Bu durumu hapishaneden kaçmak için JBA tarafından kaçırılan helikopterin pilotuyla karşılaştığınızda iliklerinize kadar hissedeceksiniz. Önünüzde diz çökmüş hayatı için af dileyen zavallı bir adam ve hemen yanınızda elindeki silahı size uzatarak "bitir sunun işini" diyen bir terörist var. Gruba dahil olmak ve görevinizi tamamlamakla inandığınız değerleri korumak arasında karar vermenin size neler kaybettirip neler kazandırabileceğinizi düşünün.





■ Ayna ayna söyle bana, benden daha çilekes bir tekno casus var mı bu dünyada?

Bu noktadan itibaren oyunda verdiğiniz her karar pek çok insanın hayatını değiştirecek.

GÖREVİ KADAR OYUNU DA GİZLİ

Oyunun fragmanlarını izlerken yüksek bütçeli bir 'Hollywood Kompro Teorisi' filminin parçalarını izlemiş gibi oluyorsunuz. Aksiyon o kadar tadında verilmiş ki bu tanıtım filmlerinde, insan hemen oturduğu yerden kalkıp bir kopyasını edinmek istiyor. Ama maalesef Nisan ayında çıkması beklenen SC:DA Eylül ayına ertelendi.

DA ile ilgili bazı görüntü ve bilgilere daha çok Xbox 360 platformu için çıkan resim ve demo-

lardan ulaşılabiliyor ki bu platformun vaat ettiği tüm özellikler bu oyun için sonuna kadar kullanılmış. Oyunun çevresel grafik ve ses düzeninin muhteşem olduğundan bahsetmeye gerek bile yok çünkü Splinter Cell serisinin kült olma sebebi bu. Bu sefer oyunda 176 etkileşimli karakter mevcut. Evet yanlış okumadınız tam 176. Her biri kirpiğinden ayakkabı bağına kadar özenle tek tek modellenmiş. Yani bir karakterin kafasını bir başka karakterin vü-

cutuna ekleyerek çoğaltma tekniğine gidilmemiş.

Bu karakter modellemelerinde heykeltıraşların kil ve alçı modeller üzerinde çalıştıklarını söylersem sanırım SC:DA'nın biraz ciddiye alınmış bir oyun olduğunu ifade edebilmiş olurum.

ESKİSİNDEN 3 BİN POLİGON DAHA KARİZMATİK

Karakter modellemelerinden bahsederken tabii kahramanımızı es geçemeyiz. Önceki modellemelerinde Fisher yaklaşık 3-4 bin poligon üzerine inşa ediliyordu. Şimdi sıkı durun: Bu oyunda ise Fisher'ın sadece kafası 3 bin poligondan oluşuyor. Şimdiye kadar görmediğimiz surat ifadeleri ve detaylarıyla, Sam yepyeni biri gibi. Bu durum karakterin yüzündeki ifadelerin duyguyu yansıtması bir

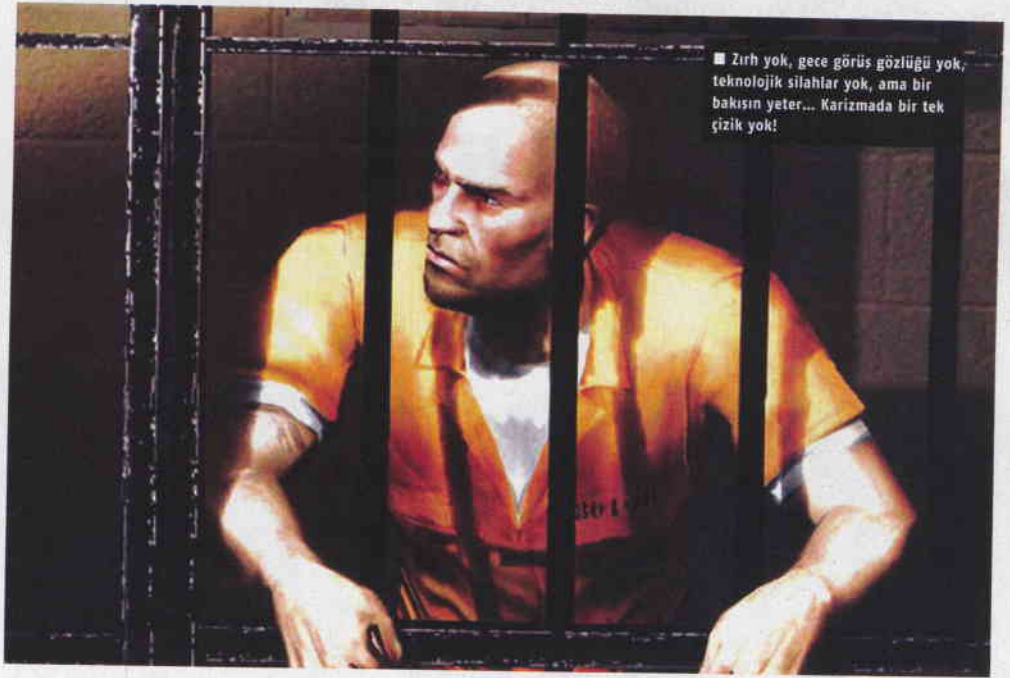
yana, değişik ışık altında farklı bölgelerin vurgulanabilmesinde de önemli rol oynuyor.

Bu arada merak etmeyin, gece görüşü gözlüğü bir ya da iki bölümde kullanılacakmış. Hani belki içinize su serper diye söylüyorum bunu.

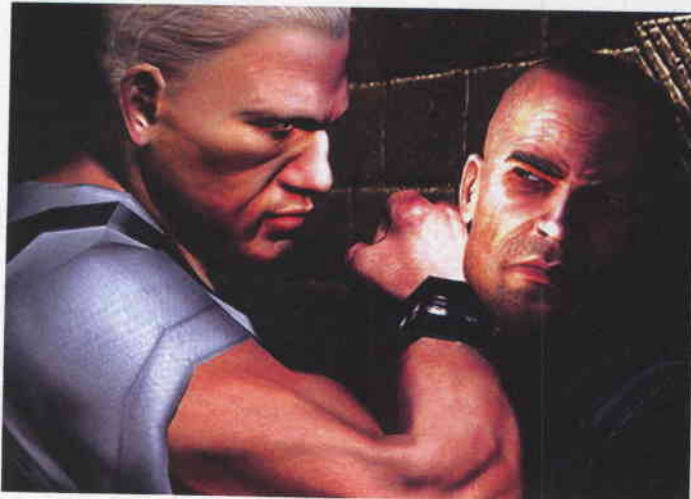
Kısa bir bilgi olarak şunu da eklemek istiyorum ki; animasyonların yönetimi ve grafik detaylandırılmaları Oscarlı animasyon filmi Les Triplettes de Belleville'i yapan ve yöneten takıma emanet edilmiş.

SC:DA oynarken, gerçek Fisher'ın kim olduğunu unutabileceğiniz bazı anlar olacak. "Seninle az mı kompro teorileri çöktük, yani şimdi inanamıyorum bu mu oldun sen?" diye ağlayarak bilgisayarı kapatacaksınız. Benden söylemesi. - **Kaan Ezgimen** ■

► **Yapım** Ubisoft ► **Dağıtım** Ubisoft ► **Tür** Aksiyon
► **Web** www.bewarefisher.com ► **Çıkış Tarihi** Eylül



■ Zırh yok, gece görüş gözlüğü yok, teknolojik silahlar yok, ama bir bakışın yeter... Karızmada bir tek çizik yok!



HOŞÇAKALIN ONLINE OYUNLAR, SİZİ OYNAMAK GÜZELDİ

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

BETA TEST

➤ Yukarıdakiler gayet iddialı sözler, özellikle de benim gibi bir online delisi söylüyorsa. Ama konu Heroes, yani yüzlerce saatimin katili ise olay bambaşka bir hal alıyor. Çünkü âşık olduğumuz oyun özüne dönüyor, hem de harika yeniliklerle.

H5'in son betası güvenlik nedeniyle yalnızca çoklu oyuncu desteği sunuyor, o da sadece resmi sunucular üzerinden. Heroes olsun taştan olsun diyerek oyuna girdiğimizde harita, kontrol menüsü ve hammadde dağıtıcıların ekranın köşelerine dağıtıldığı yeni arabirimle karşılaşırız. Grafikler artık en küçük ayrıntıya kadar 3D. Betadaki binaların hepsi önceki oyunlardan tanıdık. Buna rağmen yapımcı bu binalara yeni yaratıklar serpiştirmiş. Ekonomi ise yine hammadde ve altın etrafında dönüyor.

İNİSİYATİFİNİ KULLAN

H5 ile her yaratık en az bir özel yeteneğe kavuşuyor. Örneğin Grifon havalanarak savaş alanı üzerinde turlamaya başlıyor ve savaş

devam ederken bir düşmanın üzerine hızla dalışa geçiyor. Kahramanlar H3'te olduğu gibi savaş alanının kenarına dönüyor. Fakat grubu büyüleriyle desteklemek dışında, sırası geldiğinde buldukları yerden saldırıya da geçebiliyorlar. Artık savaşa hazırlık safhasında hangi birimlerin savaşta girmeyeceğine de karar verebiliyorsunuz, böylece önünüzdeki savaşta çok kayıp vereceğine inandığınız okçular bir sonraki kuşatmaya saklanabiliyor.

Gelelim oyundaki en önemli iki yenilikten biri olan İnisiyatif Sistemi'ne. Bu sistemle bir birimin temposu ne kadar yüksekse, saldırı sırası o denli sık geliyor. Örneğin Iron Golem ilk adımını atıncaya kadar Elf okçular ilk iki atışı yapmış oluyor. Böylece güçlü birimleri öne alıp rakibe sıra gelmeden ordusunu ezmek tarihe karışıyor. Bunun dışında birimin o anki sayısından yaptığı harekete kadar hemen her şey İnisiyatif'i etkiliyor.



NİCELİK Mİ NİTELİK Mİ?

H5 ile gelen yetenekler arasında bazıları özellikle dikkat çekiyor. Bunlardan Trainer ile yaratıklar daha ucuz mal olurken, Rage ile birimlerin hasar kapasiteleri 1 artıyor ve Tenacity ile her yaratık 2 ilave HP alıyor. Elinizde birkaç yüz birim olduğunuzu düşününce rakamları küçümsemiyorsunuz. Böylece güçlü birimlerin yanı sıra ucuz olanların da üzerinde durulması ve güçlü birimlere karşı sayı avantajının daha iyi kullanılması sağlanıyor. Zaten İnisiyatif de bir yerde bu amaca hizmet ediyor. Denge problemine (Necromancer'ın yüzlerce iskeletle kulağınızı çekmesi?) karşı fraksiyonlara çeşitli avantajlar verilmiş. Örneğin Demon açtığı portal ile belli bir miktar yaratığı direkt savaş alanına indirebiliyor.

GHOSTBUSTERS HEROES'DA

Diğer büyük yenilik Ghost Mode, Heroes serisi adına bir devrim olacak nitelikte. Bugüne dek çok oyunculu Heroes partilerinde bir

oyuncu oynarken diğerlerinin boş boş beklemesi alışıldık bir olaydı. H5'de ise bekleyen oyuncuların kahramanın hayaletini yönettikleri bir gölge dünyasına alınıyorlar. Hayalet ile bir taraftan haritayı açarken bir taraftan düşmana türlü pislikler yapabiliyorsunuz. Örneğin düşman kahramanını yavaşlatabiliyor, özelliklerini düşürebiliyor veya tarafsız bir yaratık grubunun kontrolünü ele geçirerek üzerine salabiliyorsunuz. Hayaletin ihtiyacı olan enerji diğer oyuncu oynadığı sürece artıyor. Bu, oyunu hızlandırmanın yanı sıra bekleyen taraf için harika bir fikir.

Daha söyleyeceğim o kadar çok şey var ki... En iyisi H5 çıkınca (İlkbahar 2006) beni sınırsız şarjı olan bir bilgisayar ve H5 ile ıssız bir adaya bırakın. - **Göker Nurbeyler**

LEVEL'İN SEÇİMİ

www.moviewavs.com

"Söz uçar, yazı kalır" derler ama artık sesler ve sözler de kaybolmuyor. Movie-wavs, sevdiğiniz filmlerin, dizilerin, çizgi filmlerin tema müziklerini ve çeşitli karakterlerin unutulmaz repliklerini bulup dinleyebileceğiniz devasa bir arşiv sunuyor. Ayrıca eksik gördüğünüz filmler varsa siz de kaydettiğiniz sesleri sitenin kullanıcılarıyla paylaşabilirsiniz.



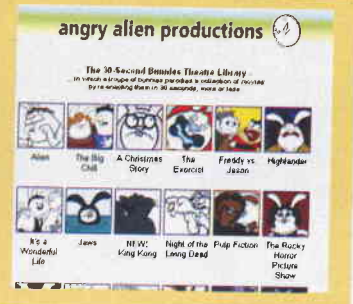
www.fretplay.com

İnternette her tür şarkının notalarına ulaşmak mümkün artık ama oyun müzikleri söz konusu olduğunda kaynaklar o kadar da fazla değil. Fretplay.com da aslında sadece oyun müziklerine adanmış bir site değil ama içinde Final Fantasy, MGS, Zelda gibi önemli serilerin temalarına ait notaları bulabilirsiniz. Çoğu, kulancılar tarafından gönderilen bu içeriğe siz de katkıda bulunabilirsiniz. Doğrudan oyun müzikleri sayfasına ulaşmak için; www.fretplay.com/tabs/m/misc_comp_games/



www.angryalien.com

Pulp Fiction'da Uma Thurman yerine bir tavşan oynasaydı? O neyse de King Kong'daki goril rolünü bir tavşan üstlenseydi? Angryalien.com'da birbirinden ünlü filmlerin tavşan karakterler tarafından oynanmış 30'ar saniyelik flash animasyonlarını bulabilirsiniz. Son derece komik ve eğlenceli. İçerik şimdilik oldukça sınırlı ama Angry Alien Productions yeni filmler için çalışmaya devam ediyor. Ayrıca, Darth Vader'ı daha önce hiç böyle görmediniz...



-ÜÇ DEYİNCE GİRİYORUZ, TAMAM MI?
-BEKLE, BEKLE. İKİ DEDİKTEN HEMEN SONRA MI YOKSA ÜÇ DEYİNCE Mİ?

VOODOO NIGHTS



■ Soldan sağa: İri, toplu ve zayıf. Bir saniye, en sağdaki arkadaşın olayı bambaskaymış!



■ Biraz daha uğrasam kafamı sokabilirim şu elektrik seysine. Bakalım ne olacak. Sokuyorum, sok..



■ Bak silahı başka yere doğrult, daha fena yaparım. Bu iğneleri başka yerlere de saplayabilirim ona göre. Kime diyorum?

➤ Amerikalıların "Buddy Movie" dedikleri bir konsept vardır. Birbiriyle iyi geçinemeyen iki kişiyi (genellikle polis) yanyana konur. Film boyunca atışmalar ve filmin sonunda da ayrılmaz dostlar olurlar. Duruma göre devamı da çekilir. Böyle bir şeyi bilgisayar oyunlarına uyarlayabilir misiniz? Mindware Studios evet diyor. Peki, nasıl olacak bu iş?

Öncelikle oyuna iki adet baş karakter koyarak başlayabiliriz. Birinin ismi Jack, diğerininki Samuel olur. Oyuncu birini kontrol ederken diğerini bilgisayar kontrol eder. Oyuncu istediği zaman diğer karaktere geçiş yapabilir. Ama hep yanyana olmayacaksınız. Bu durumda ekranın bir yerlerine ufak bir pencere koyar ve o anda diğer karakterin gördüklerini gösterirsiniz.

Konu olarak da şöyle bir şey se-

çersiniz: Bir şahidi bulup kurtarmak zorundasınız... Evet, konuyu anlatan cümlelerin bundan ibaret olması sizi şaşırtmasın, yapımcı firma "şu an için" başka bir şey söylememeyi uygun buluyor. Ancak çizgisel bir oynayı olmaya-çağını da özellikle vurguluyorlar, örneğin önemli bir ipucunu ele geçirmek için bir hastaneye veya depoya gitme seçeneği sunuluyor size. Ancak en çok önem verilen şey, "iki kişi birlikte çalışma" özelliği. Bulmacaları çözmek ve çatışmalardan sağ çıkmak için arkadaşınıza güvenmek zorundasınız. Dolayısıyla, işin içine multiplayer da giriyor.

Bu noktada Voodoo Nights'ın en ilginç yanı devreye giriyor: Oyunda voodoo büyüsü de kullanmanız gerekiyor. Sistem "bez bir bebeğin çeşitli yerlerine iğne batırma-batırdığınız yere göre

büyü yapma" gibi tuhaf bir şekilde işliyor ve tuhaf olsa da, oldukça eğlenceli olacağı benziyor. Ayrıca karakterinizin özelliklerini geliştirebileceğiniz basit bir rol yapma sistemi de içeriyor. Oyun MENG adında kendine özgü bir grafik motoru kullanıyor. Yapımcılar kendi motorlarından "çok gösterişli değil belki, ama işimizi görüyor" diye bahsediyor. Dürüstlüğe sapka çıkartılır.

Oyun PC ve Xbox 360 için geliştiri-

riliyor. Tüm bunlar iyi hoş da yapımcı çek bir firma, halen bir yayımcı bulabilmiş değil. Diğer bir deyişle, oyun "hiç gün yüzü görmemiş ürünler" kataloguna da postalanabilir. Ama piyasaya sürülürse, oldukça değişik ve eğlenceli bir oyun olacağı benziyor.

- Ant Köksal ■

► Yapım Mindware ► Dağıtım Mindware
► Tür Aksiyon ► Çıkış Tarihi 2006 sonu

32 KISIM, TEKMİLİ BİRDEN

STAR TREK: LEGACY

➤ Star Trek Armada II'nin yapımcısı Mad Doc Software ve yayıncı Bethesda, zorlu bir telif hakkı satın alma sürecinin ardından PC ve Xbox 360 için yeni bir Star Trek oyunu için harekete geçti. Star Trek: Legacy'i, Star Trek evrenine herhangi bir köşesinden ilişkin önceki oyunlardan ayıran önemli bir farkı var. Oyun, Atılgan'ın yapı-ışından Voyager'ın karşı karşıya kaldığı sorunlara kadar bu devasa evrenin tüm çağlarını (Next Generation, Deep Space Nine, Voyager ve Enterprise) kapsıyor. Tabii bununla da kalmayıp kolay kolay bitmeyecek, zorlu bir hikâyeye davet ediliyor.

Küçük bir filonun kumandanı olarak başlayacağımız Legacy'de,



zamanda yolculuk yapma yeteneğine sahip yeni bir düşmana karşı mücadele edeceğiz. Tek kişilik senaryosu gerçek zamanlı ve 3D bir taktik/savaş oyunu olan Star Trek: Legacy'de birbirinden farklı multiplayer seçenekleri de dikkat çe-

► Yapım MadDoc ► Dağıtım Bethesda Softworks
► Tür Aksiyon ► Web www.bethsoft.com/games/
► Çıkış Tarihi Eylül 2006

kici. Bire-bir ve tek gemilik kapışmalardan birden fazla yıldız sisteminde geçen devasa savaşlara kadar hem farklı ölçekte hem de farklı stratejiler isteyen ama henüz detayları açıklanmamış multiplayer haritaları Star Trek hayranlarını ihya edecek. ■

MİRAS BETHESDA'NIN OLDU

Activision ve Paramount arasındaki Star Trek'in on yıllık oyun hakları sözleşmesinin daha beşinci yılında feshedilmesini kimse beklemiyordu. Ancak birtakım sevimsizlikler sonucu anlaşma bozuldu. İnsanlar henüz ne olup bittiğini anlamaya çalışırken Bethesda elini çabuk tuttu ve şimdi-lik iki oyunu kapsayan ama genişleme açık bir anlaşma ile Star Trek'in oyun haklarını ele geçirdi. Mad Doc'la birlikte geliştirilen Legacy'nin yanı sıra üzerinde çalışılan diğer oyun ise Quicksilver'in DS ve PSP için hazırladığı taktik strateji projesi Star Trek: Tactical Assault. İki oyun da Eylül ayına yetiştirilmeye çalışıyor.

SEKİZ EDITÖR GİRER, TEK BİR EDITÖR ÇIKAR... GERİSİ NEREDE BUNLARIN YAHU?

LEVEL CUP #1 - DOOM 3



Ayağa kalktı, ofisin ucuna geçti ve tüm yazırları bir anda ofise ışınlandı (ismini vermek istemediğim bir yazar tam banyodayken ışınlandığı için ofiste gergin anlar yaşandı).

Herkes oturduktan sonra, Sinan elini Napoleon gibi ceketine

soktu, arkasından ışık saçılmaya başladı, Sezar gibi havaya bakarak dedi ki: "Bundan gayrı, sadece PES oynamayacaksınız. Her oyunu oynayacaksınız. Lig usulü olacak. Adı da LEVEL CUP olacak!". Sinan'ın kayıtlara geçmeyen konuşmaları dahil, dedikleri o kadar etkilemişti ki dergi ahâlisini; herkes kitledi, sağ gözler seğirdi. Tam o sırada arkadan sessizliği yaran bir gofret çıkırttı: OlgaY! Yine geç kalmıştı... (yahu kardeşim insan ışınlanırken bile geç mi kalır?).

KİM KİME DOOM DOOM'A

Gel zaman git zaman oyunlar kararlaştırıldı, fikstür çekildi, si-ke iddiaları ortaya atıldı. Toplamda 14 oyun olacak ve siftah

Karakteristikler

Sinan: Haritada girmedigi delik yok. Rumuzunu "Köstebek"le değiştirmeli.

Tuğbek: Hep arkadan, hep arkadan. Sinsi oynuyor, dikkatli olmalı.

Jesuskane: Silahı bırakıp yumruklarla düşmana girmesi kanının deli olduğunun bir işareti.

OlgaY: Bir an olsun elinden roketatarı düşürmüyor.

Berkant: Chain Gun'dan şaşmıyor, oyunda seslere çok önem veriyor.

Yenilen cemaat: "Abi ben pastaneye gidiyorum, bir şey isteyen var mı?"

(niyeyse) Doom 3 ile yapılacaktı. Şubat ayının ilk haftası ismini vermek istemediğim bir gün, 9 insan ofiste toplandı, çay içti, PES oynadı. Birden kapıdan içeri büyük bir gong sokuldu. Sinan çekmecesinden bir tokmak çıkardı. Yine herkes susmuştu. Işıklar söndü, tüm bilgisayarlarda aynı anda Doom 3 açıldı.

Herkes birbirine bakıp "vay be, teknolojiye bak" dedi. Fırat hariç, o karanlıktan korktuğu için kilitlendi ve buzdolabına kaldırmak zorunda kaldık. 8 yazar er meydanına.

İlk maçlar hızla geçilirken, ilk frag'i de Volkan aldı. Mehmet, haritanın kaç oda kaç salon olduğunu saydığı için düşmanla ilgilenmedi bile. Askerden izne gelen Jesus anladi ki; Plasma Gun kullanmak G3 kullanmaya benzemiyormuş. Doom 3 ile yıldızının barışmadığını söyleyen Jesus, her öldüğünde "Abi Allah aşkına Quake 4 oynayalım!" lafını tekrarladı. Sinan, Rocko'yu 9-3'lük skorla elerken, Berkant da OlgaY'a 15-1 yenildi. Zaten benden hayır gelmeyeceği, oyunun başında ASL sormak gibi alakasız işler yapmmandan belliydi.



Jesus'u yenen Tuğbek ve onun çırağı OlgaY yarı finalde karşı karşıya geldiler. Tuğbek her zamanki gibi arkadan çalıştı, ancak bu da işe yaramadı ve sürpriz bir şekilde çırak, efendisini yendi... Tıpkı bir Sith gibi... Volkan da bir konsolcudan beklenmeyen bir performans gösterip Sinan'ı zorlamasına rağmen elenmekten kurtulamadı. Doom 3 finali için taraflar belliydi: Sinan vs. OlgaY! Herkes fınalı Tuğbek vs. Sinan beklerken OlgaY sürpriz bir çıkış yakaladı. Final maçı boyunca çekişme devam etti. Her ölüşünde Sinan'ın masasını kırma girişiminde bulunması ne kadar hırs yaptığının bir göstergesiydi. FPS ustası Tuğbek'i eleyen OlgaY, diğer FPS ustasına kafa tutabilecek miydi? Tuttu mu? Evet, tuttu! Doom 3 serisinin galibi OlgaY olmuştu. Beklenmeyen bu sonuç izleyiciler arasında, "OlgaY çalışmış da gelmiş" spekülasyonlarına yol açtı.

Büyük kupanın ilk ayağı böylece biterken, herkes rahat bir nefes aldı (OlgaY hariç, o temiz bir dayak yedi). Ama daha yeni başlıyoruz. Gelecek ay Civ4 var. Civ4 finalinde Serpil ve Tuğbek olacak gibi gözüküyor ama kim bilir, belki OlgaY yine dersine çalışır da gelir. (çift Settler hilesi neydi abi?... Abi?) -

Berkant Akarcan ■



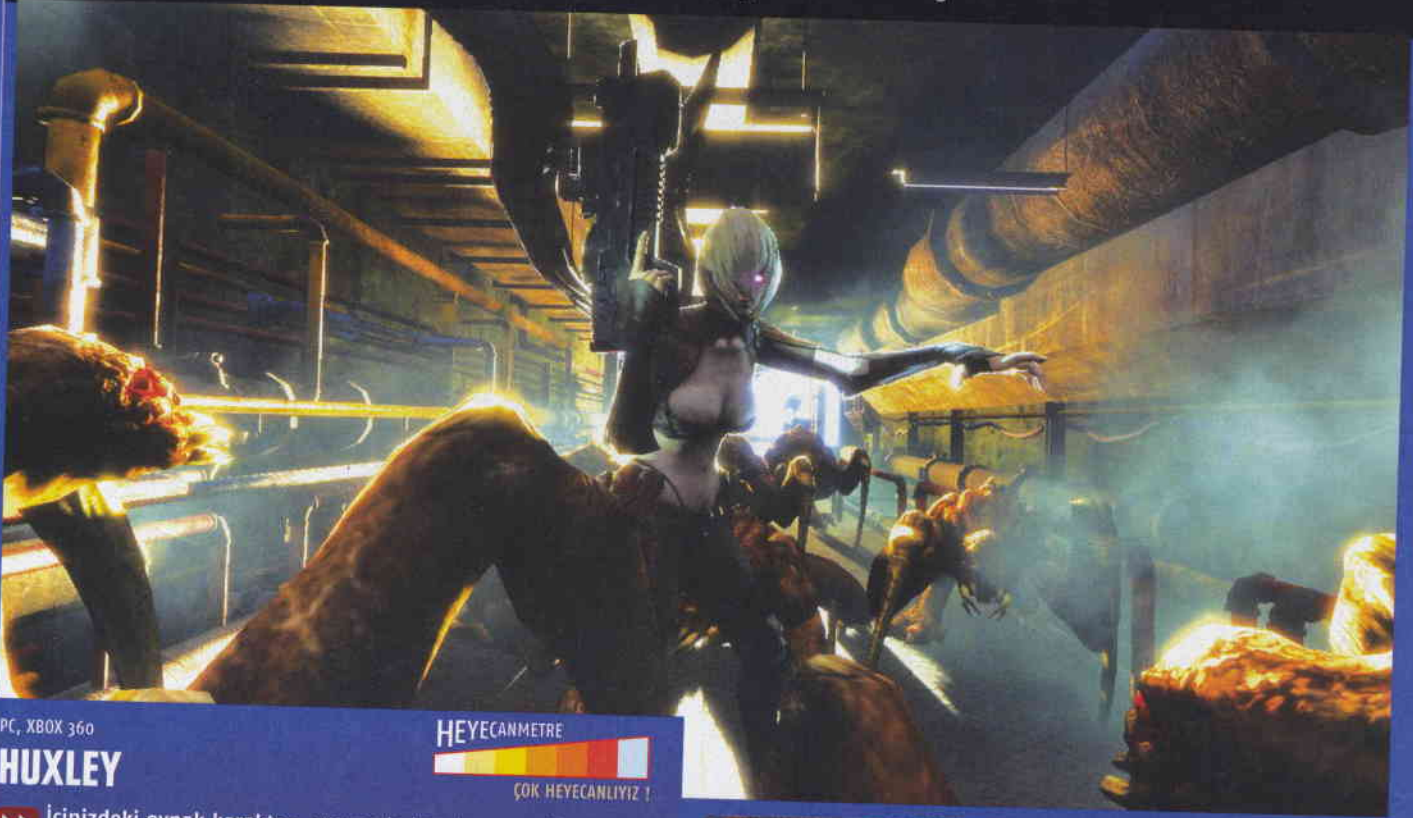
Mart ayı puan tablosu

OlgaY "Gara"	8 puan
Sinan "Blaxis"	6 puan
Tuğbek "ofcm"	4 puan
Volky "Volky"	4 puan
Berkant "a.smurf"	2 puan
Kaan "Firkateyn"	2 puan
Mehmet "Drgn"	2 puan
Şefik "Rocko"	2 puan



FOTOFİLİ

Büyük resimler, küçük ilk bakışlar.



PC, XBOX 360

HUXLEY

HEYECANMETRE

ÇOK HEYECANLIYIZ !

» İçinizdeki oynak karakter, aynı anda kaç devasa online oyuna üyeliği bir arada yürütebiliyor? Eger üst limitinize ulaştığınızı düşünüyorsanız yakında hayati bir tercih yapmak durumunda kalacaksınız demektir. Çünkü Huxley geliyor... Öncelikle ismiyle ilginizi çeken bu devasa online FPS'nin, İngiliz yazar Aldous Huxley'le ya da onun kurguladığı ütopyayla bir ilgisi olmadığını belirtelim. Ama bu durum, oyundan çok şey beklememize engel değil. Yakın geleceğin nükleer felaket senaryosuna maruz kalmış bir dünyada geçen Huxley, insanlarla (Sapiens) mutantlar (Alternative) arasındaki savaşı konu alıyor. Tarafların hem hayatta kalmak hem de sınırlı enerji kaynaklarını ele geçirmek için mücadele edeceği oyun için öyle bir PvP sistemi tasarlanmış ki bire bir girdiğiniz çatışmalar, tüm ırkınızın başarısını etkileyebiliyor. Savaşıkça hem yeni yetenekler kazanan hem dünya dışı silahlara ulaşma şansı olan hem de kendi savaş tekniklerini geliştirebilen karakterler, FPS'nin sınırlarının genişleyeceğinin habercisi. Yayınlanan ekran görüntüleri ve videolar ise Huxley hakkında başka hiçbir şey bilmeden de oyuna hayran kalmanıza neden olacak güzellikte. Nükleer savaş sonrası büyük depremler, tsunamiler, iklim değişiklikleri ve medeniyetin çöküşünü alabildiğine etkileyici bir şekilde yansıtan bu kaotik görüntüler, Huxley çıktığında (2006 sonu) ortalığın gerçekten de karışmasına neden olabilir. ■



PC

CAESAR IV

HEYECANMETRE

ÜMİTLİYİZ !

» Pharaoh ve Zeus'un da yapımcısı olan Impressions Games'i hatırlarsınız. 2004'te kapanan Impressions, bilinen en huzurlu strateji serisi Caesar'ı da yanında götürdü sanıyorduk ama sonbaharda dördüncü Caesar geliyor. Çoğunu Impressions çalışanlarının oluşturduğu Tilted Mill tarafından hazırlanan oyunun üç boyutlu, parlak grafikleri ilk bakışta "Caesar ruhunu güzellik için satmış olabilir mi?" diye bir kuşku yaratıyor ama diğer özelliklerine bakılırsa öyle bir şey yok, serinin sevdiğimiz tüm özellikleri yerli yerinde duruyor: Roma'da sağlığı, güvenliği ve ekonomisi dengeli, insanları mutlu bir şehir kurmak için yönetime geçeceksiniz ve Sezar olmaya çalışacaksınız. İzometrik haritalar üzerine düz yollar ve kutu binalar yerleştirerek kurduğumuz eski şehirlerin yerini Caesar IV'te daha organik, daha özgün şehirler alıyor. Çünkü artık kıvrılabilen yollarımız, farklı formlar verebildiğimiz binalarımız var. Oyuna eklenen yeni şehir mobilyaları ve dekoratif nesnelere de bu farklılığı besleyen yeni oyuncaklarımız. Türli kumpaslarla süslenmiş senaryoyu tamamlayıp Sezar'ın tahtına kurulduktan sonra da işiniz bitmiş sayılmaz. Sıkılana kadar oynayacağınız bir miktar senaryo (sayısı henüz belli değil) ve imparator baskısı hissetmeden hayalinizdeki şehri yaratıp geliştirebileceğiniz serbest bir mod da oyuna eklenecek. Caesar IV'ün tek sınır bozucu yanı, yıl sonundan önce çıkmayacak olması... ■



PC, PS2, PS3, XBOX, XBOX 360, PSP

THE GODFATHER

HEYECANMETRE

ÜMİTLİYİZ !

» Bir sinema klasığı olan Godfather'ın oyunu hakkında açıklanmadık bir şey kaldı mı? Seslendirmelerinden mekânlarına, oynanış özelliklerinden Corleone'lerin küçük aile problemlerine kadar her şeyiyle konuşulan oyunun çıkmasına bir aydan az bir zaman var artık. İçimizden geriye doğru sayarken, iki ekran görüntüsüyle bu bekleyişi renklendirelim istedik. 20, 19, 18, 17... ■



PC

AUTO ASSAULT

HEYECANMETRE

ÜMITLİYİZ !

» Burnout'ta yarışırken karşı seritten üstünüze doğru akan yüzlerce arabanın içindekiler de sizin gibi kendi yoluna gitmeye çalışan gerçek insanlar olsaydı? Auto Assault yaklaşık olarak böyle bir oyun. Şimdiye dek devasa online bir rol yapma/sürüş oyunu görmediğimiz için Auto Assault'ta binlerce trafik canavarının aynı anda yollara dökülmesinin ne kadar eğlenceli olabileceğinden emin değiliz. Ama oyun tabii ki direksiyon sallamaktan fazlasını vaadediyor. İnsan, mutant ve biomeklerin, istenildiği kadar geliştirilebilen ve silahlarla donatılan esnek araçları içinde birbirlerine meydan okuduğu, bol egzozlu bir dünyada geçiyor oyun. Hareket eden her şeyi yok edebildiğiniz ve Havok fizik motorunun tüm nimetlerinden faydalanabileceğiniz AA'nın ekran görüntülerinden bile enerji fışkırıyor. Özel yarış alanları, macera dolu yolculuklar yapmanıza neden olacak görevleri, her an karşınıza çıkabilecek küçük senaryoları ve tabii yaratıcılığınız ölçüsünde ilginçleştirecek araçlarıyla AA yılın en merak edilen oyunlarından biri. Auto Assault, NCSoft etiketiyle ve Nisan'da çıkıyor. ■

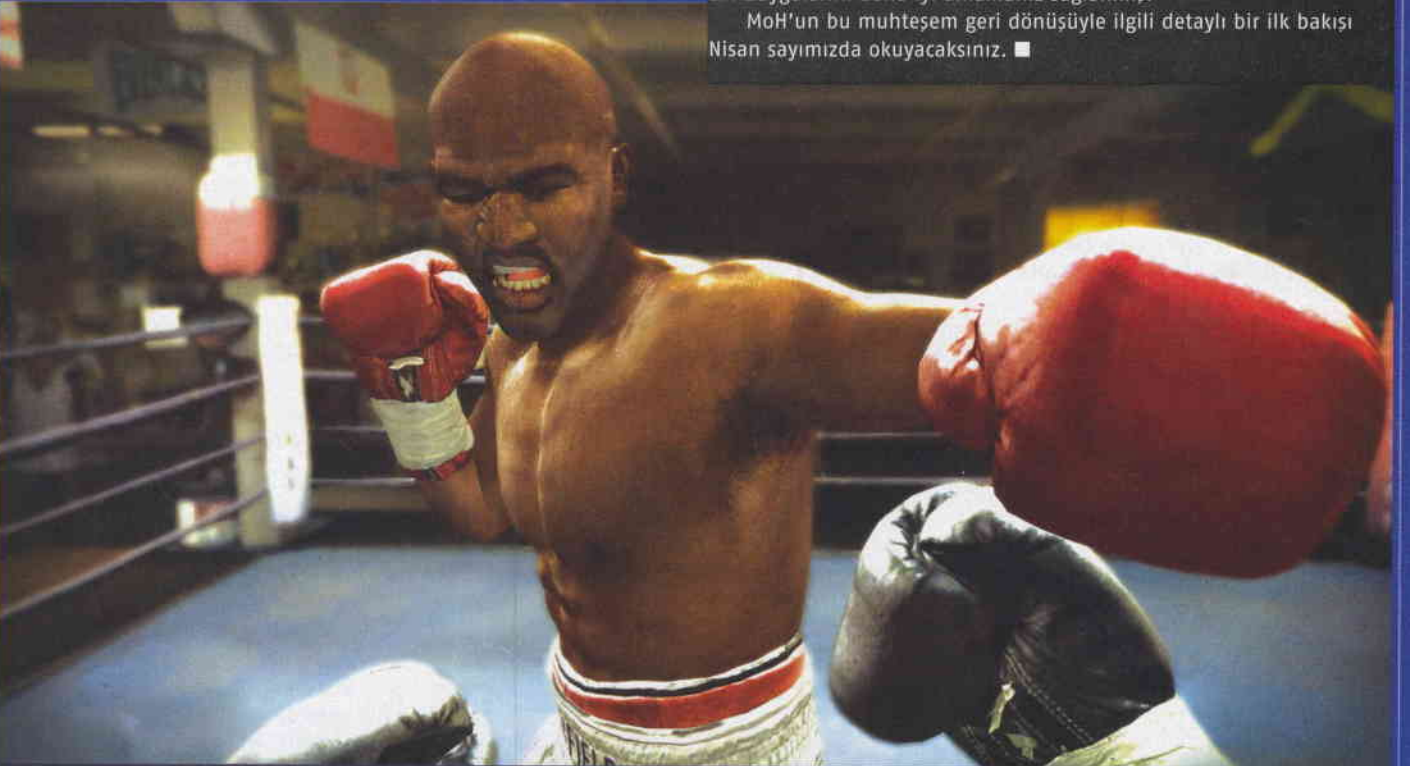


PC, PS2, PS3, XBOX, XBOX 360

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

» Ne kadar uzak kalsak da vazgeçemeyeceğimiz oyunlardan birisi Medal of Honor. Airborne ise, serinin şimdiye kadar geçirdiği en büyük değişimi sağlıyor. Bu ekran görüntülerinden de anlayacağınız üzere, karakter ve yüz animasyonları inanılmaz! "Facial blending" adlı özel bir teknikle yüzlerin daha gerçekçi görünmesi ve askerlerinin yüz ifadelerini daha iyi anlamamız sağlanmış.

MoH'un bu muhteşem geri dönüşüyle ilgili detaylı bir ilk bakışı Nisan sayımızda okuyacaksınız. ■



XBOX 360

FIGHT NIGHT ROUND 3

HEYECANMETRE

ÇOK HEYECANLIYIZ !

» Xbox 360'ümüz gümrükten hoplaya zıplaya geldiğinden beri, en çok oynadığımız oyun Fight Night Round 3 demosu oldu. İnanmakta zorlanabilirsiniz biliyorum ama, burada gördüğünüz ekran görüntüsü (biz inanmakta zorlandık, oradan biliyorum). Gördüğünüz üzere, oyun esnasında herhangi bir gösterge yok. Dövüşçünüzün halini yüzünün aldığı biçimden, vücudunun dımdık veya çökmüş haldeki duruşundan ve derisindeki terden anlayabiliyorsunuz.

Oyunun bir diğer güzel yanı da, "Impact Punches" denilen, Türk-

çe'ye "ambole eden yumruk" diye çevirebileceğimiz yumrukları. Dövüşün orta yerinde dayak yerken bile bunlardan bir tane indirirseniz, büyük avantaj elde ediyorsunuz. Bu ekran görüntüsünde, karşıdaki boksör biziz. Esaslı bir yumruk attığınızda, rakibinizin gözlerinden kendinizi görüyor ve bitirici yumruğu indirmeye çalışıyorsunuz.

FNR3 şu anda tüm konsollar için piyasada. Grafikleri bu kadar iyi olmasa da, tüm versiyonları oynanış açısından aynı. Oyunun PlayStation 2 versiyonunun incelemesini 80. sayfada bulabilirsiniz. ■

WARHAMMER MARK OF CHAOS

Bu sefer gelecekte değiliz: Klasik Warhammer evreni, Total War ile buluşuyor.

Amaç, bir şeyleri havaya uçurmaktan zevk alan herkesin oynayabileceği bir oyun yapmak! GZS'lerin ve savaş oyunlarının en iyi öğelerini birleştirip her düzeyde oyuncunun zevk alabileceği yepyeni bir oyun türü yaratmak istiyoruz. Warhammer evreni, oyun için gereken tüm tarihsel, kültürel ve politik zemini sağlıyor bize. Tabii Warhammer evrenini hiç bilmiyorsanız oyundan bir şey anlamazsınız gibi bir iddiamız yok. Hatta iddiamız şu: Warhammer evrenini hiç bilmeseniz bile bu oyundan sonra hastası olacaksınız!...

...diyor yapımcı Chris Wren ve üstüne de pis pis sırtlıyor. Ülkemizde sınırı bir grup dışında fazla ilgi çekemediyse de Warhammer gerçekten de başlı başına bir "evren". Gün geçtikçe oyun yapımcılarının ilgisini daha fazla çeken bu evren aslında ikiye ayrılıyor: İlki Warhammer 40.000. Bu evren, Warhammer diyarının uzak (çok uzak!) gelecekteki hali. Diğer ise (yazının ve bu oyunun konu edildiği) bildiğiniz ork, elf ve cücelerin bulunduğu fantastik evren. 40.000 evreniyle ilgili oyun-yapım hakları THQ'nun elinde. Klasik Warhammer oyunlarının yapım hakları ise Namco'da. Mark Of Chaos, işte bu klasik dünyada geçecek. Ve iddiaya göre, gerçek zamanlı strateji türünü yeni baştan yaratacak!

HAYIR, DAWN OF WAR DEĞİL

Dawn Of War'u hatırlıyorsunuz herhalde. Güzel, o halde unutun! Mark Of Chaos'un, Dawn Of War ile uzaktan yakından ilgisi yok. Tamamen değişik bir evren, değişik bir oynanış ve grafikler söz konusu. Azıcık sayıdaki birimleri, küçük çaplı savaşları aklınızdan çıkarın. Mark Of Chaos'ta savaş,

en az birkaç yüz birimin birbirine girmesi anlamına geliyor! (Ant'cığım, Dawn of War oynadığına emin misin? Sen hiç Land Raider nedir, ne boyuttadır, gördün mü? - Sinan). Bu yönüyle oyun, Total War'daki savaşları epey bir andırıyor. Grupları seçip dizilişlerini belirlemeniz, emirleri vermeniz ve savaşta bizzat yönetmeniz gerekiyor. Diğer bir deyişle, bina inşa etmek, altın çıkarmak gibi şeyler öncelikli hedefiniz olmayacak. E hiç mi olmayacak dersiniz, Chris diyor ki:

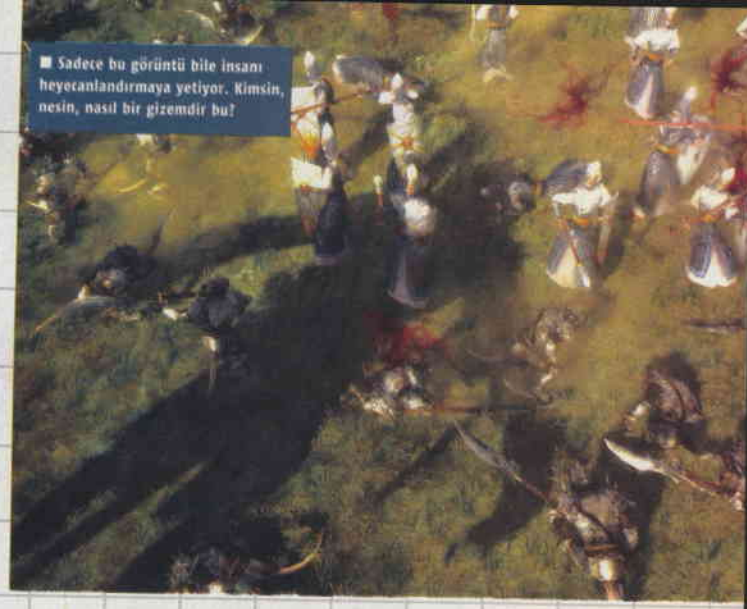
Bunları hiç kullanmayacak değiliz. Sadece oyuncunun bunlara ayırdığı zamanı azaltıyoruz. GZS oyunlarının yüzde70'ini bina ve birim inşa etmekle, teknoloji araştırmakla geçirirsiniz. Savaşlara ve bölüklerinize komuta etmeye ise sadece yüzde30 zaman-kalır. Biz savaşa ve savaşta yapılacaklara daha fazla ağırlık veriyoruz sadece. Bu bağlamda rütbe sistemine, diziliş çeşitlerine, verilebilecek komutlara özel önem veriyoruz.

Hikâye, Hordes Of Chaos'un Kuzey İmparatorluğu ile kapıştığı Büyük Savaş'ın hemen sonrasında başlıyor. Kuzey bölgesi tamamen kaos içinde. Hordes Of Chaos-bölgede hüküm sürüyor. İmparatorluk ise politik hesaplaşmaların içine gömüldüğünden müdahale edemiyor. High Elves bölgeden göç etmeyi redd-





■ Vee temsili düşman işgali için güney kapısından giren birlikler... Bir saniye... Hani temsilydi?



■ Sadece bu görüntü bile insanı heyecanlandırmaya yetiyor. Kimsin, nesen, nasıl bir gizemdir bu?

derek savunmaya geçmiş. Böyle bir ortamda, ordunuzun komutasını alıyorsunuz. İlk görevlerde çok az birime komuta ediyorsunuz ve düşman sayısı da az. Ancak ön cephele doğru ilerledikçe korkunç büyüklükte bir ordunuz ve çarpışacağınız daha da fazla sayıda düşmanınız oluyor. Chris'e dönersek;

Yüzlerce birimin kapışacağı bazı savaşlar olacak, oyuncu isterse savaşı bulutların üstünden seyredecek, isterse askerlerinin sakal tellerini görebilecek kadar yakından! Düşmanla yakın temasa geçtiğinizde savaşı yakından izlemek önem kazanacak. Bu mesafeden komutlarınızı verip kamerayı uzaklaştırarak savaşın tadına varacaksınız.

NELER VAR PEKİ?

Bu noktada Chris'in psikopat olduğuna kanaat getirmiş olsak da, görev aşkıyla devam edelim: Oyunda kontrol edebileceğimiz dört taraf olacak: Hordes Of Chaos, Empire, High Elves ve Skaven. Oyuna Hordes Of Chaos olarak başlamamız zorunlu olsa da, ilerleyen görevlerde taraf değiştirebileceksiniz. Ayrıca başlı başına oynanabilir bir taraf olarak değilse de, Orc, Goblin, Vampire Count, Giants gibi birimleri de kontrol edebileceksiniz. Degil mi Chris?

The Hordes of Chaos, yakın dövüş uzmanları olacak. Zırhları ve dövüş şekilleri sebebiyle, oyunun en güçlü birimleri onlarda. Birimler ilerledikçe mutasyon geçirecek ve değişik güçler kazanacaklar. Empire, oyundaki en dengeli taraf olacak.

Top ve süvari gibi birimlere sahipler ve savaşçı büyücüler en kullanışlı birimleri olacak. High Elves büyüye ağırlık veren bir taraf. Çok güçlü olmasalar da, vur-kaç görevleri ve geniş bölgelere zarar veren büyüleri var. Ayrıca ejderhaları da kullanabilecekler. Skaven ise sayı üstünlüğüne güvenen bir taraf olacak. Birim maliyetleri çok düşük olduğundan yüzlercesini üretebileceksiniz ve yeterince sağ tutmayı başarabilirseniz, birimleri oldukça ciddi güçler kazanacak.

Bu noktada Heroes sistemi de devreye girecek. Her tarafın kendine özgü bir kahramanı olacak ve bu kahraman diğer birimlerinize bağlanabilecek. Kahramanınız deneyim kazandıkça yeni yeteneklere sahip olacak. Kullanılan grafik motoru ise (ekran görüntülerinden de anlayabileceğiniz gibi) çok kaliteli ve ayrıntılı grafikler sağlayacak. Ayrıca tek ve çok oyunculu oyunlarda birimlerimizi istediğimiz gibi özelleştirebileceğiz. Birimlerinizin dış görünüşü-



■ - Bahin huçtu kuçular, frizbi atıldığında pesiden giderseniz çok kötü olur ona göre.

şünü tepeden tırnağa değiştirmeniz mümkün olacak. Peki, bu kadar kaliteli grafikler (hem de yüzlerce birim aynı anda ekranda) hangi sistemde sorunsuz görüntülenebilecek? Chris bu konuda "PC teknolojisi istediğimiz düzeye geldi" gibi son derece baştan savma bir cevap vermekle yetiniyor ama bizim tahminimiz "Age of Empires 3'ü oynadığınız makine, Warhammer'ı da oynatır" şeklinde. Black Hole Games, nispeten yeni bir firma olsa da oyun içi filmler ve ekran görüntülerinden sonra oldukça umutluyuz. Üstelik Total War tarzı oynayıp Warhammer evreniyle birleştirmek harika bir fikir. Vaadedilenlerin hepsi de oyunda olursa, Level editörlerinin yüzde 90'ı hayatta bağlantısını keser. İnadına mı yapıyorsunuz böyle oyunları nedir?

Ant Köksal ant@level.com.tr



QUAKE WARS ENEMY TERRITORY



Dünyalı, canınıza okumaya geldik!" dedi ve Strogg'lar dünyaya indi

Lafı dolandırmayacağım. Quake Wars, görüp göreceğimiz en iyi online aksiyon oyunu olarak raflarda yerini almaya hazırlanıyor. Battlefield 2'nin belki de tek rakibi olacak olan bu oyun bilgisayarımıza kurulduğu andan itibaren takım ruhunun ne demek olduğunu anlayacağız. Şimdiden Quake tutkunlarının ellerini ovuşturarak beklediği, multiplayer sevdalılarının da "bakalım gezegende multiplayer adına daha neler göreceğiz" edasıyla bıyık altından sırtarak baktığı bu oyun için bir dergide "zevkten dişleriniz dö-külecek" yazıyordu. Ben şahidim.

HAÑIM ÇİFTEYİ KAP GEL, EKİNLERE STROGG DADANDI

Oyunun hikayesi, Quake 2'den öncesine götürüyor bizi, Strogg'ların dünyayı ilk istila etme girişimlerinin başladığı zamana. Bundan dolayı insan ırkının kullandığı silahlar hepimize oldukça tanıdık gelecek emin olun. Ancak elbette yaradılış olarak Strogg'ların silahları ve de sağlık durumları diğer oyunlardan biraz daha farklı. Ama merak edilecek bir şey yok. Düşman o eski düşman ve arada bir "yıldırım tabancası" ve "hyber blaster" ile sizi nostaljik bir havada kızartıyorlar.

Enemy Territory: Quake Wars, aslında Battlefield 2'nin çıkışından neredeyse 2 yıl öncesine dayanan bir yapım aşamasına sahip. Yani, BF2'ye rakip olsun diye yapılmış bir oyun değil. Castle Wolfenstein'in Multiplayer eklentisi olan Enemy Territory'yi oynamış olanlar, bu oyunun arkasında duran, mod yapımından oyun firmasına dönüşmüş Splash Damage adını duymuşlardır. Splash Damage, Doom 3 motorunu da yakından tanıyan bir takım olarak yine id Software ile bir araya geldi ve Quake Wars bu birliktelikten çıktı.

Quake Wars "Node-Based Capture" denilen yeni bir savaş moduna sahip. Bu mod, hedefe ulaşmak için arkasından dolanmak değil de, direk saldırmanın zorunlu olacağı cepheler içeriyor. Bu da 32 kişilik takımlarla göğüs göğüse savaşmak anlamına geliyor. Yani yapayalnız bir şey yapıp kahraman mertebesine kolaylıkla yükselmek yok. Hepimiz birimiz, birimiz hepimiz için!

HATALIYSAM ARAYIN: 555-BENSTROGG

Oyunun bir diğer özelliği değişik arazi şartlarına uygun araçların, doğru kullanıldığında taraflara kazandırdığı stratejik üstünlük. Gerçekten çok gelişmiş bir araç kullanma stratejisi var oyunun. Bir aracın asfaltta veya değişik başka zeminde yapacağı hareketler yeni fizik motorunda o kadar güzel düzenlenmiş ki, aracınıza bir el freniyle spin atılarak karşınıza çıkan Strogg askerlerini altınaza alıp, sürüklemeniz söz konusu. Tabii bunu yaparken gerçekten aracın altındaki zemini göz önüne almak durumundasınız yoksa başınıza geleceklere kimseyi sorumlu tutamazsınız. Unutmayın patikada spin atıp uçuruma

■ Oyunun grafik motorunu anlatmak istiyorum ama gözüme toprak kaçtı.





■ Takım halinde hareket etmezseniz kısa bir süre sonra hiç hareket edemeyebilirsiniz.

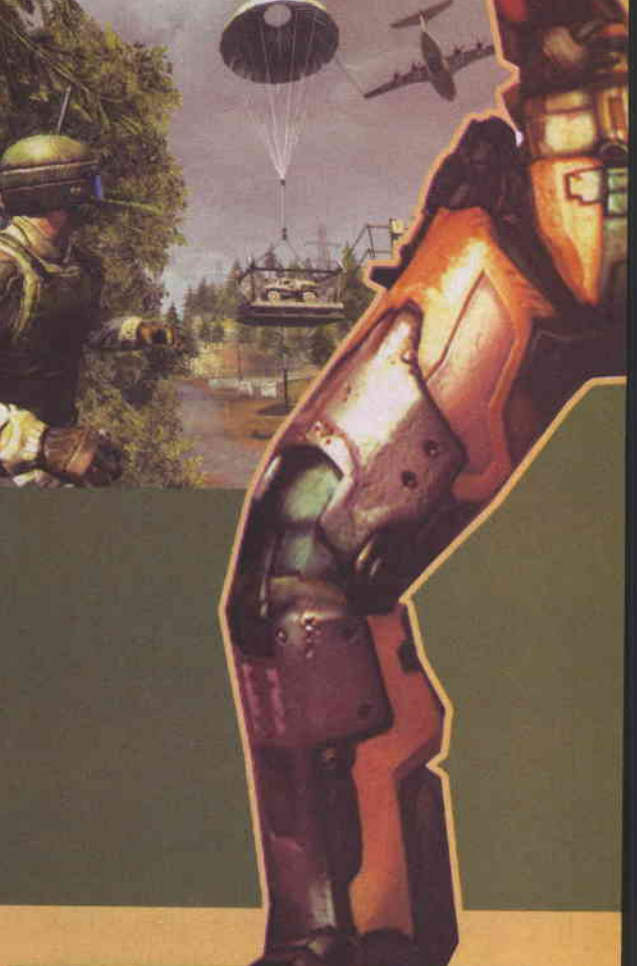


UNREAL 3 MOTORU HASEDİNDEN ÇATLAYACAK

Quake Wars'da kullanılan Doom 3 motoru için "oldukça geliştirilmiş" demek, "atom bombası patlarken etrafını biraz ısıtır" demek kadar etkisiz kalıyor. Eğer ekran görüntülerini burnunuzu yapıştırarak bakarsanız, grafiklerdeki detaylara çıldırmamak elde değil. Ve şimdi sizi esas çıldırtacak detayı vereyim: Quake Wars, Doom 3'ü çalıştırabilen bir bilgisayarda, aynı performansla çalışabilecek! Yoo, dalga geçmiyorum. Banâ inancmazsanız kod cambazı John Carmack'a sorun, çünkü bu oyunda kullanılan yeni grafik teknolojisini icat eden deha ondan başkası değil.

Carmack'ın yeni bebeği "Mega Texture" adlı kaplama teknolojisi. Bildiğimiz bütün oyunlarda, bütün nesnelere ayrı ayrı dokularla kaplanıyor. Ama Quake Wars'da bütün savaş alanı ve sabit olan her şey tek, inanılmaz çözünürlüklü ve devasa bir doku ile kaplanıyor. "Nasıl oluyor, ne oluyor da oluyor?" soruları bizi aştığından, cevapları C++ ve makine kodu programlamayı bilen arkadaşlara bırakıyor ve bizi ilgilendiren tek şeye geliyoruz: Sıfır performans kaybıyla insan gözünün görebileceği en hoş savaş ortamını vermesi.

Splash Damage oyunu yaparken detayları sadece dış mekan kaplamalarında kullanmamış. Yarattığı yarı-yeni motor her ırka değişik şekilde hareket etme yeteneği de katmış. Strogg veya insan ırklarının ikisi de silahları tutuşundan, şarjör değiştirmeye kadar her şeyi tamamen kendilerine has bir şekilde yapıyorlar. Yani her ırkın kendine özgü olarak canlandırıldığı bir durum söz konusu. Bu durum dikkatli



gözler için Strogg'lar tarafından kullanılan piyade askerlerinin vücut lisansları sayesinde tanınmalarını sağlıyor.

Üzgünüm, ama henüz bu oyunun ne zaman çıkacağına dair elimizde resmi bir tarih, belge, dedikodu falan yok. Bu yıl çıkması kuvvetle muhtemel. Ancak bilinen şu ki, id Software ve Splash Damage oyun üzerinde habire değişiklikler yapıp yeni özellikler ekliyor. Ve diyorum ki, bu oyunu bence gözden kaçırmayın. Çünkü kendi türünü yepyeni bir boyuta taşıyacak. Ve belki World of Warcraft'ın devasa online oyunlara yaptığı gibi, online oyunlarda da "Quake Wars'dan öncesi ve sonrası" diye bir tabir kullanmaya başlayacağız.

Kaan Ezgimen kaan@level.com.tr



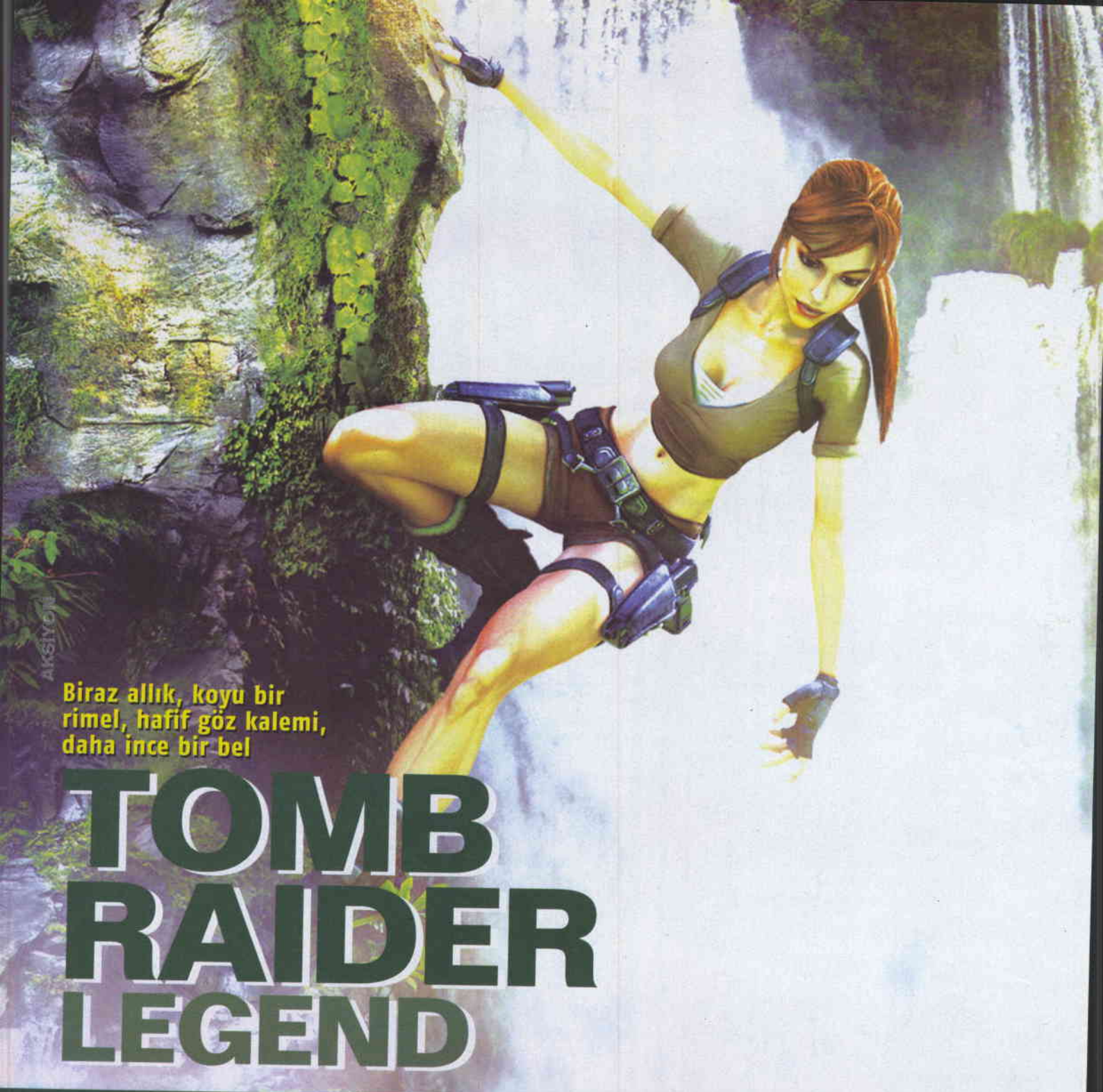
yuvarlanan cipteki ölümler konuşamaz...

Araçların bir yerden bir yere nakli için çoğu zaman başka araçları da kullanabileceksiniz. Yani dev bir helikopterle tankları bir cepheden alıp bir başkasına destek olarak yollamak söz konusu.

HERKES GÖREV BÖLGESİNE

Quake Wars'da en önemli ve belki de en kullanışlı şey mevzilerde hemen herkesin yapacak bir şeyinin olması. Örneğin insanlar için Mühendis Sınıfı mevziinin en önemli birimi olarak tanımlanabilir. Çünkü radarlar, taretler, cephane, stratejik füzeler ve hava saldırıları bu arkadaşların planlamaları üzerinden yönetiliyor. Bir asker roket atarını veya sniper tüfeğini bir başka sınıftan birine vererek savaşın devam etmesini sağlayabiliyor. Bir başka önemli nokta ise bir asker eğer yakınlarda bir Mobil Kumanda Merkezi varsa oraya giderek sınıfını değiştirebiliyor (hayır, sivil olup teskere alamıyorsunuz...)

Strogg'lara gelince, onlarda da önemli bazı stratejik ve taktik yenilikler söz konusu. Bunların en önemlisi Infiltrator birimleri. Bu birim ölmüş askerlerin bedenlerini kullanarak insan hatlarına sızabiliyor ve sabotajlar yapıyor. Bunları ayırt edebilmek için çok dikkatli olmak gerekiyor. Strogg askerlerinin bir kimlik sorunu olmadığı için hepsi bir şekilde insan vücutlarından "faydalanabiliyorlar". Bu da insanlar için durumu biraz yokuşa sürmüyor değil, ölen bir insan askeri ölmekle kalmıyor, aynı zamanda Strogg'lara fayda da sağlıyor. Korkunç!



Biraz allık, koyu bir rimel, hafif göz kalemi, daha ince bir bel

TOMB RAIDER LEGEND

Her başarılı oyun yapımcısının arkasında bir kadın vardır mantığıyla, on sene içinde tam yedi kere Core Design Studios tarafından ısıtılıp ısıtılıp piyasaya sürülen, oyun dünyasının, hakkında en çok konuşulan kahramanı Lara Croft, bir kez daha huzurlarımızda. Ancak bu sefer sıkı durun çünkü Lara Croft, Sam Fisher ve Prince of Persia'dan daha kıvrak, daha atik ve daha sessiz... Bunu onun kadınlığına mı vermeliyiz dersiniz? Yoksa Stealth-action türü kraliçesini buldu mu?

Core Design'ın yarattığı Croft, şimdi Crystal Dynamics tarafından bir "efsane"ye dönüştürülüyor. Dynamics, Lara'nın yeniden yaratılışı aşamasında karaktere gerçekten evrim geçirtmiş gibi görünüyor. Daha önceleri çizgi film karakterini andıran

ama her nasılsa yüreğimizi hoplatan Croft, artık bir balerin edasıyla ve oldukça gerçekçi bir modellemeyle arz-ı endam ediyor. Hem de ne balesin... Birdenbire çektiği iki Desert Eagle ile 360 derece dönerek etrafında ne var ne yoksa yerle bir edecek kadar tehlikeli ve evet itiraf etmeliyim ki GÜZEL.

GÜZEL, UKALA, SPORTİF VE SİLAHLI

Önceki bölümlerde vakur edasıyla ve tamamen kendi çabasıyla gönüllere taht kuran Lara Croft, bu kez daha avantajlı. Çünkü artık sanal bir karakterden çok Angelina Jolie'nin ete kemiğe büründürdüğü bir kahraman olma ayrıcalığına sahip. Hatta benim naçizane gözlemlerime göre Lara Croft bu oyunda, Jolie tarafından canlandırılan karakterle çok büyük benzerlikler gösteriyor.

Birincisi; son derece ukala ve züppe. İkincisi; filmde de olduğu gibi Bluetooth kulaklığı yardımıyla, en tehlikeli anlarda bile bir Hollywood kahramanının yaptığı gibi espri yapıp durumu hafife almaktan geri kalmıyor. Üçüncüsü; Jolie filmlerde ne kadar kıvraktıysa, Croft da bu oyunda o kadar kıvrak. Bu kıvraklığı ile düğünlerde çiftetelli çalarken yanınıza yaklaşıp "hadî oynasana biz biliyoruz da mı oynuyoruz?" derse karşı konulamaz. Bilemem anlatabildim mi?

Tamamen benim paranoyam da olabilir ama Crystal Dynamics yeni Croft'ta bu Hollywood modelinin üzerinden hareket etmiş benziyor. Ha...! Bu kötü müdür? Bilemem... Ortada Lara Croft var, ileri geri konuşmak olmaz. Ne de



olsa tam on yıldır o muazzam kalçalarını seyrederek arkasından (bazen lanet okuyarak da olsa) koşup durmadık mı? İnternet üzerinden Nude Patch aramamış Lara hayranı var mıdır? Delikanlı olun beyler... Kaçmayın er meydanından... Erkek oyuncuların libidosu ile Lara'nın satış rakamlarının orantılı olduğunu iddia ediyorum, o kadar. Ama neyse bu başka bir mesele, biz "efsane"mize dönelim.

BATI AFRİKA, PERU, HİMALAYA YOLCUSU KALMASIN

Crystal Dynamics'in iddiası oyunu ilk parladığı o noktaya geri götürmek ve Croft'u ait olduğu mekânlara iade etmek. Yani egzotik yerler görmeye hazır olun. Özellikle serinin daha ikinci bölümünden itibaren daha çok şehirlerde geçmeye başlayan maceralar işlenmeye başlamış ve bu da "Mezar Soyguncusu" kavramını biraz zedelemişti. Buna, senaryoların ele alınış şekline ilişkin kolayına kaçmaya kadar bir dolu sebep sayabiliriz tabii ama şimdi eski defterleri açmanın bir lüzumu da yok. Lara hayatında beyaz bir sayfa açıyor... (bkz. sevgilisinden ayrıldıktan sonra kadınların kullandığı ifade kalıpları).

Dynamics, Croft efsanesinin yerleştiği ortamların, kahramanın giyiminden, kullandığı alet edevata kadar her şeyiyle ilk oyundaki gibi olmasına özen göstermiş. Ama yine de araya birkaç şehir aksiyonu da katmış. Bu, Lara'yı şehirde mücadele ederken de severek oynayan ya da 'bu kadar kurt, timsah ve haşaratla uğraşmak yetti' diyen oyuncular düşünülerek geliştirilmiş bir

■ Ankara'nın msket havası geldi aklıma, bu resmin altına başka bir şey yazamam.



"boguştuğunuz cangıla bir süre ara veriyoruz daha sonra tekrar bekleriz" politikası da olabilir.

Maceraların geçtiği mekânlara bakıldığında medeniyetin en 'medenî' olduğu yer olarak Rusya'yı görüyoruz. Oyunun şehir içi aksiyonları ağırlıklı olarak bu ülkede geçiyor. Geri kalan ülkelerde Croft maceralarına şehirden başlasa bile sonunda balta girmemiş ormanlara veya bir labirenti andıran devasa tapınaklara giriyor ve bizi o ilk Tomb Raider'daki gibi bir dolu bulmacayla ve akrobatik-kaotik hareket kombinezleriyle baş başa bırakıyor.

Hatta Crystal Dynamics bu konuda şöyle bir demec vermiş: "Evet biz Lara'yı ait olduğu yere, mezarlara geri götürdük. İnsanlar onu orada tanıdı ve orada sevdi. Şimdi uzun süren hasretin biteceğini düşünüyoruz. Lara'mız yine mezar yağmalayacak".

Evet, "Efsane", ilk Lara Croft çizgisini hem yeni nesil oyunculara, hem de eski hayranlara bir kez daha sunmaya hazırlanan bir yapıya sahip. Demo bölümlerinden bir tanesinde bunu gayet net gördüm.

Oynadığım bölüm, Lara'nın eski bir tapınak mezarda kilitletmiş olan bir geçidi açmak için çözmesi gereken bir "objeleri yerine yerleştir, kilidi aç" bulmacasından ibaretti. Yerdeki bazı hassas noktaların üzerine konulacak ağırlıklar kilidin açılmasını sağlayacak ve diğer bir bölüme geçilebilecekti. Hepsini anlatıp yazıyı "tam çözüm" havasına sokmak istemiyorum elbette, siz noktaları birleştirip çözümü



bulursunuz. Benim anlatmak istediğim, bulmacanın oluşumundan, çözümün bulunup uygulanmasına kadar ilerleyen aksiyonun gerçekten Lara severleri memnun edecek gibi duruyor olması.

YEDİ YILDIZ GELİŞEN LARA'YDI, OYUN DEĞİL

Şu gerçeği kabul etmek gerekiyor ki 1996 yılında Tomb Raider ilk çıktığında insanlar sadece iki şeyden bahsetti: Birisi Lara'nın göğüsleri ve kalçaları, ikincisi oyunun hareket kombinezleri. Ancak yine gözden kaçan bir şey vardı, kombinezler her ne kadar zorlansa da Lara'nın her harekette zorlanmadan dolayı çıkardığı "İh" sesiyle birleştiğinde çok "çekici" oluyordu.

Tomb Raider, belki de bu özelliklerin çekiciliğinden olsa gerek, on sene içinde neredeyse sadece Lara üzerinde değişiklikler yapılarak defalarca piyasaya sürüldü. Göğüsleri biraz daha büyütüldü, kalçaları daha yuvarlaklaştırıldı, yani kısaca Lara'nın "fizik motoru" ile bayağı bir oynandı. Ancak oyunun 'kimyası' için aynı şeyi söylemek mümkün olamadı. Croft serpilip güzelleşirken, oyun senaryo ve oynanabilirlik açısından kendini tekrar etti. Doğal olarak da fanatiklerini de kaybetti.

Crystal Dynamics bu noktada "oyuna artık bizim müdahale etmemiz gerekiyor" derken, kadın ruhundan anladıklarını değil, oyunun gidisatının artık tıkandığını ve mutlaka yeni bir ruh katılması gerektiğini işaret ediyor. Ve ekliyor: "Biz Lara'nın bir top model gibi ortalarda dolaşmasını değil, oyuncunun macerayı derinlemesine hissetmesini istedik."

Bu noktada Dynamics'i tebrik etmek lazım. Geçen oyunlarda neyin tökezlediğini anlamış olmak zaten işin yarısını bitirmiş olmak bence.

EFSA NE YENİDEN YAZILIYOR

Lara, Crystal'in elinde yepyeni bir oyun motoruna kavuşmuş. Oyundaki fizik motoru (ve Lara'nınki) tamamen yeniden yapılandırılmış. Bir iddiaya göre Lara, şimdiye kadar hiçbir TR oyununda olmadığı kadar hareketli ve kombinezlerde son derece kabiliyet-

li.

Legend, yepyeni silahlar ve araçlarla da tanıştırıyor Lara severleri. En önemli araçlardan birisi de kulağa takılan, telsiz telefon ve kamera görevi gören bir cihaz. Bu tip bir cihazın Angelina Jolie tarafından TR filmlerinde de kullanıldığını biliyoruz. Bu cihazla Lara, evinde bulunan ya da bölgeye yakın konuşlanmış olan teknik ekibiyle sürekli irtibat halinde. Adamlara sürekli ukalalık yapıp duruyor. Örneğin cihazdaki ses Lara'nın yanından gümbürdeyerek geçen dev bir kaya parçasının ne kadar tehlike yarattığından, durumun ucuz atlatıldığından falan bahsederken Lara "Hiç de bile. Hiç korkmadım... Bunlar basit şeyler, beni kazımaz!" gibi yorumlarla adamı bozup duruyor. Ben olsam bu kadınla iki dakika daha konuşmam o cihazdan, ne hali varsa görsün. Yaşılandıkça şirretleşmiş.

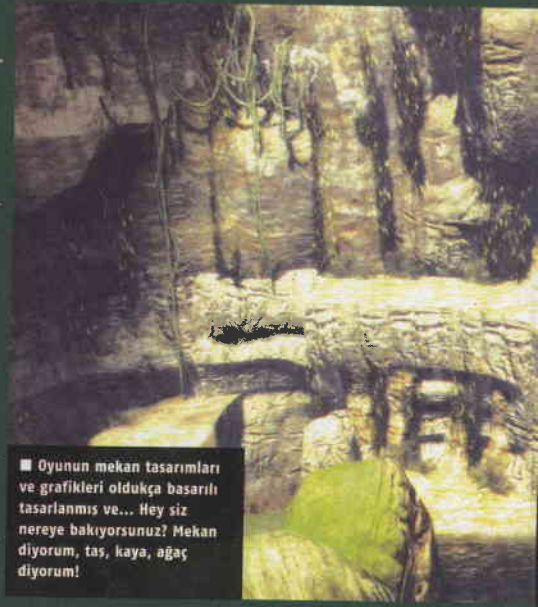
Bu cihaz, oyun içinde yalnız kalmamanızı sağladığı gibi bulunduğunuz ortamla ilgili uydu bilgilerine erişmenizi de sağlıyor. En zor anlarda ya da bir bulmaca karşısında sıkıştığınızda takımınız size bilgi ve fikir verebiliyor. Hoş Lara bu önerilere türlü kulplar takıp kulak asmıyor gibi görünüyor ama oyunun en önemli karakterleri aksiyonun gerisinde duran teknik takım sanki.

Lara'nın yeni oyuncaklarından birisi de manyetik bir kement. Bu alet çok uzakta bulunan çelik eşyaları yakalayıp kendinize çekmekte ya da bazı tutunacak yerlere ulaşabilmekte çok işinize yarayacak. Manyetik kement bazı bulmacalarda objelerin yerlerini değiştirmek için de kullanılıyor.

Bunların yanı sıra Lara alt ettiği düşmanların neredeyse tüm malzemesini kullanabiliyor. Bu yüzden silah ve cephane konusunda sınırsız bir üstünlüğü var gibi.

SOK SOK SOK! LARA "SARISIN OLMADIĞIM İÇİN DAHA ZEKİYİM" DEDI!

Oyunun yapay zekasının "kesinlikle" geliştirildiği söyleniyor Crystal Dynamics tarafından. Hareket kontrollerinden tutun da, düşmanların davranışlarına kadar her şey o eski TR'lerden farklı olacak. Bu noktada kontroller için Crystal Dynamics ile yapılan bir söyleşide şu satırları okudum: "Lara'yı kontrol ederken, hareketlerindeki akıcılık ve kararlılık sayesinde hem oyuna



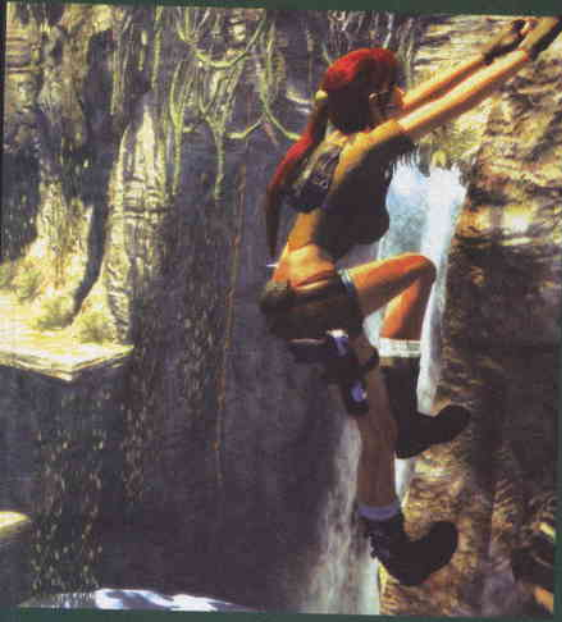
■ Oyunun mekan tasarımları ve grafikleri oldukça başarılı tasarlanmış ve... Hey siz nereye bakıyorsunuz? Mekan diyorum, tas, kaya, ağaç diyorum!

da daha kolay adapte olacak hem de kendinizi Lara gibi hissedeceksiniz." (Bir dakika! Bu oyunun hedef kitlesi kim ya-hu?.. Kendimizi Lara gibi hissetmek bizi bozacak biraz, ama kimseye anlatmayız artık "hissettiklerimizi".)

Lara Croft şimdiye kadar hep önce öldürüp sonra soru soran bir karakterdi. Demolara bakılırsa, bunda bir değişiklik olmamış.



■ Angelina Jolie varken niye icap etmiş bilemem. Ama Lara Croft'u simgeleyen yeni model Karima Adebibe adlı bu diğber. Keşfedilmeden önce satış asistanı olarak çalışan 20 yaşındaki güzel, oyunu tanıtmak için dünyayı dolasacak.



DEĞİŞEN LARA VS DEĞİŞMEYEN LARA



Lara'nın kaplamaları(!) tamamen değişti, biraz daha ufak göğüsler, daha yuvarlak kalçalar, biraz daha koyu saçlar, daha insani bir bakış.

Nedense bir tek elbiseleri değişmiyor, on sene oldu. Yine aynı gömlek, aynı kanvas şort, aynı ayakkabılar ve çoraplar (of Lara yaaa!).



Ancak düşmanlarımızı alt ederken biraz "stil" kazanmışız. Manyetik kemendi düşmanların boynuna dolayarak onları kendimize çekebilme ve kafataslarına kurşun doldurabilmek bir yana, kemendi iyi kullanmayı becerirsek yüksekte ya da bir uçurumun öteki yakasında duran düşmanları da cehenneme yöllamak isten bile değil.

Lara sessizce yakınlaşmayı başardığı düşmanlarını da uçan tekmeyle sersemletebiliyor. Vücudunu da bir silah gibi kullanmaya başlaması Lara için önemli bir yenilik tabii. Yoksa sadece sağa sola silah sıkıp yer jimnastiği hareketleriyle hayat kazanmak nereye kadar yani?

Oyunda "hedefleme" mekaniği de değiştirilmiş. Bölümler arasında ilerlerken bazı objelerin üzerinde, "ates edilebilir" olduklarını gösteren işaretler beliriyor. Bunlar, büyük kamyonların benzin depoları, gaz varilleri gibi birbirinden farklı ve ateş ettikten sonra seyretmesi şenlikli şeyler.

Lara'nın düşmanları kahramanımızı fark ettiklerinde onu olduğu yere mihlamak için yaylım atesi açmaktan hiç kaçınmıyorlar. Hatta "laser pointer" silahları bile var ve ortamı kolaylıkla cehenneme çevirebiliyorlar. Ancak Lara artık hareketlerinde o kadar özgür ki (bence Orkid bayan milli voleybol takımımızı rahat bırakıp bu kadınla bir konuşmalı) kendi üzerine sıkılan kurşunlardan kurtulmak için çığgın kombolar yapabiliyor.

BİR KADININ GARDİROBU HAKKINDA ÇEŞİTLEMELER

Benim tek merak ettiğim budur: Bir oyun karakteri bizleri on sene kadar meşgul ediyor, kadının her şeyi hakkında atıp tutuyoruz ama bir Allah'ın kulu da çıkıp "şu kadını artık bir çarşıya pazara çıkarın, üzerine bir iki takım elbise alın" demiyor.

Bunca maceradan sonra Lara yine aynı kreasyonla karşımızda. Gençsin, güzelsin, akıllısın, bu kadar paran var... Hepsinin silahlanmaya mı yatırılıyorsun nedir? Yok, aynı şeyler iste.

Buradan sesleniyorum Lara'yı yeniden yaratılara ve bundan sonra yaratacak olanlara: Oyunun motorunu, hareket kombolarını, kahramanın silahlarını ve oyuncaklarını değiştiren bu zeki, yaratıcı zihniyet ne olur pa-

raya biraz kıysın, şu kadına bir "imaj maker" mı her ne ise ondan bulsun. Bana fenalık geldi. Hayır yani anlamıyorum şöyle bir durup bakmıyorlar mı "ya bir şey eksik. Bir şeyi değiştirmeyi unuttuk" demiyorlar mı?

Tomb Raider: Legend, şimdilik oldukça hoş ve albenili bir oyun gibi duruyor. Hem karakter modellemeleri, hem çevresel etkileşim faktörleri, hem ses ve oynanabilirlik olarak gerçek bir evrim geçirmiş olduğu su götürmez bir gerçek. Artık daha bir insana benzeyen Croft, PC, Xbox ve PS2 platformlarında artistik puanları toplayacak gibi.

Xbox platformunda oyunun 30 FPS'den fazla hızlı oynanamayacağı konusunda bazı dedikodular olsa da bu platformda oyun muazzam bir oynanabilirlik ve görsel şölen sunacakmış. Bu görsel şölene, Lara'nın bir göl ya da su birikintisinden çıktıktan sonra elbiselerinin ıslak vücuduna yapışması ve zaman içinde kuruyarak eski haline dönmesi gibi detayların da dahil olduğunu ekle-

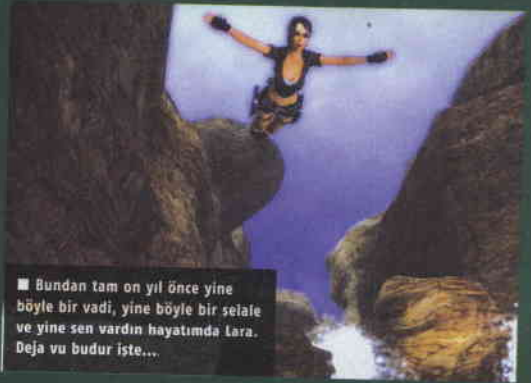
meyi bir görev addediyorum kendime.

Yurtdışında yayımlanan bazı haberlerde, oyunun PSP platformunda bile mükemmel görüldüğü yorumlarını okudum. Neredeyse konsol versiyonuna yakın netlik ve çözünürlükte oynanabilmesinin mümkün olduğundan bahsediliyor.

Şimdi tüm nefesimizi tutup avuçlarımızı birbirine sürterek Nisan ayının 11'ini beklemekten başka bir şey yapamıyoruz. Bu tarihten itibaren Lara'nın hakkını Lara'ya vereceğiz ya da bir daha ömür boyu Tomb Raider ve Lara'dan bahsetmeyeceğiz.

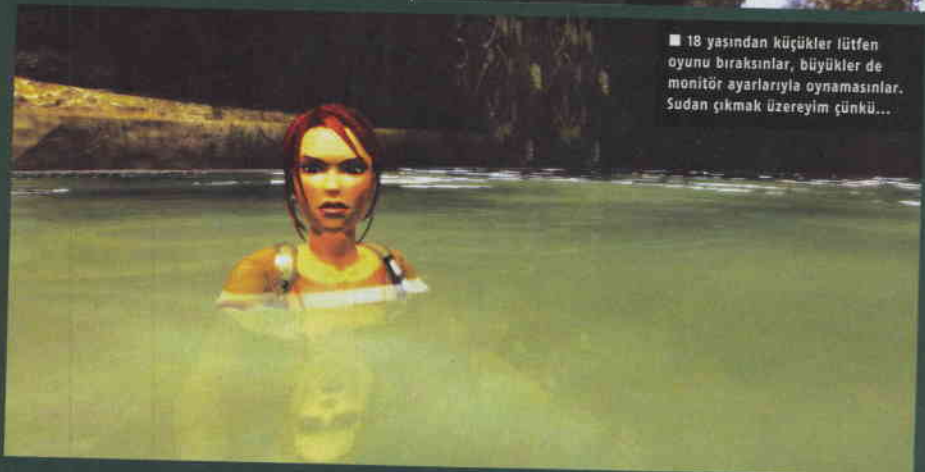
Yoksa bu hızla, bu kadın benim mezarımı bile yağmalayacak!

Kaan Ezgimen kaan@level.com.tr



■ Bundan tam on yıl önce yine böyle bir vadi, yine böyle bir selâle ve yine sen vardın hayatımda Lara. Deja vu budur iste...

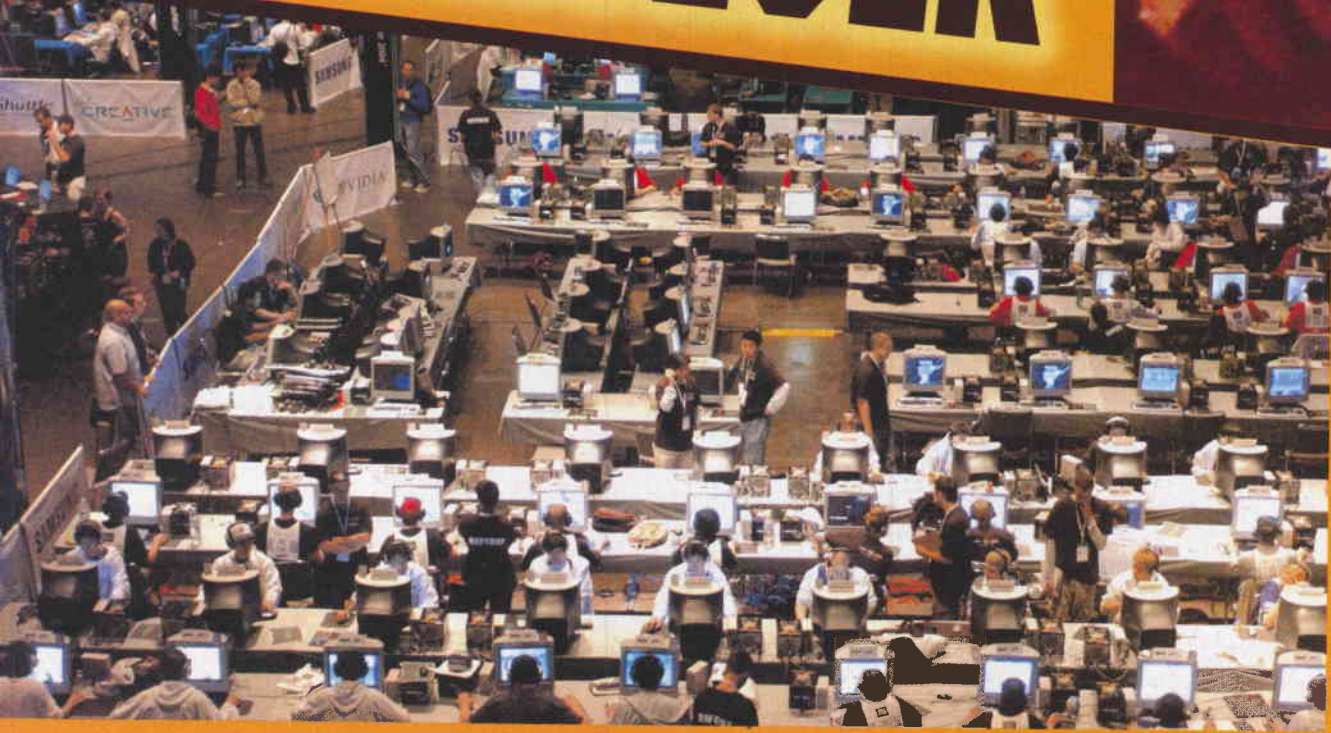
■ 18 yaşından küçükler lütfen oyunu bırakınlar, büyükler de monitör ayarlarıyla oynamasınlar. Sudan çıkmak üzereyim çünkü...



PC OYUNCULUĞU



ÖLMEMEYECEK



Son yıllarda rol yapma oyunları, simülasyon ve adventure gibi PC'ye özgü oyun türlerindeki kaliteli örneklerin giderek azalması, PC oyuncularını kötümser düşüncelere itiyor. Üstüne bir de sadece konsollara özgü hazırlanan çok iyi oyunların sayılarının artması ve de yeni nesil konsolları eklenince, haklı olarak her PC oyuncusunun aklına şu soru geliyor: Acaba PC oyunçuluğunun sonuna mı geliyoruz?

"PC oyunlarının sonu geliyor!" Bu çılgınlığı son bir yıldır giderek daha fazla duyuyoruz.

İşte, bu ay burada toplanmamızın nedeni, hızla üstümüze çöken "yeni nesil konsollar çıktı, mertlik bozuldu" ve "PC oyunçuluğunun, yeni nesil konsollara karşı hiç şansları yok!" fobisinin aslında yanlış olduğunu sizlere anlatmak.

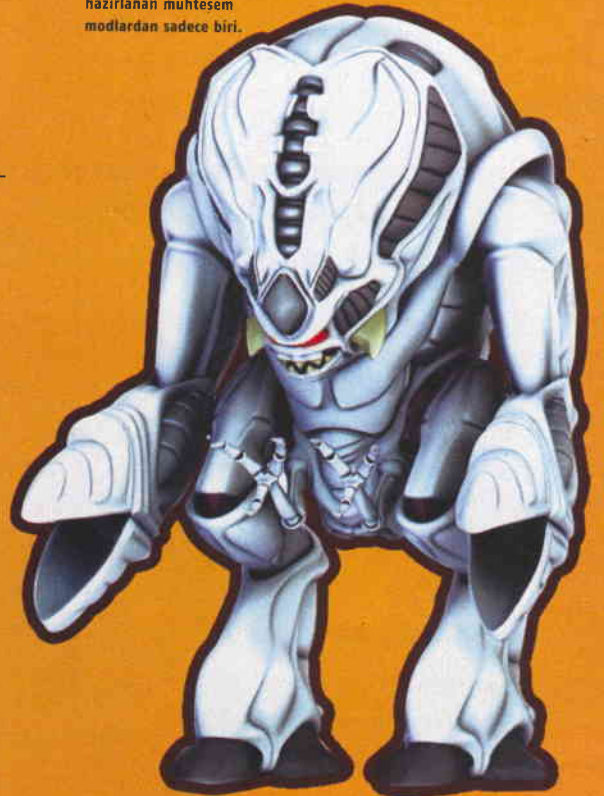
Kabul etmeliyim ki, ilk başlarda biz de bu düşüncenin ağırlığı altında kaldık. Ama oyun endüstrisi yuvarlak ve maç 90 dakikaydı. Ortamın ne yönde gelişeceğini

görmek için bir süre belemeye karar verdik. Ve gelişmeler gösterdi ki, korkularımız yersiz. Birazdan okuyacağınız sayfalarda sizlere de PC oyunçuluğunun sonundan aslında ne kadar uzakta olduğumuzu ispatlayacağız.

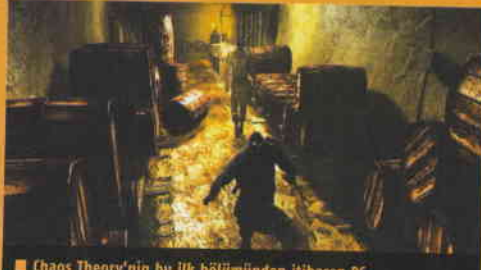
Yanlış anlaşılmasın, bu dosya konusunda amacımız "PC'nin konsollara üstün olduğunu" ispatlamak değil. Sizlere açık ve net gerçekleri sunarak, PC'lerin oyun piyasasında kalıcı olduğunu ve gelecekte de bu piyasayı sekillendirecek kadar güçlü olacağını göstereceğiz.

Eğer gözünüz gibi baktığınız PC'nizden soğumaya başladığınızı hissediyorsanız, kendinizi hazırlayın. İlerleyen sayfalarda göreceksiniz ki, tıpkı soldaki Rocky Bilboa gibi, son yılda PC oyunçuluğu sağlam birkaç yumruk yemiş olabilir. Ama hala dimdik ayakta.

■ Black Mesa, Half Life 2 için hazırlanan muhteşem modlardan sadece biri.



1 ÇEVİRİM OYUNLARIN SAYISI VE KALİTESİ ARTTI



■ Chaos Theory'nin bu ilk bölümünden itibaren PC versiyonunun teknik avantajları kendini göstermeye başlıyordu.

Bir oyunun çevrilmesi yani "port edilmesi", bir sistem için hazırlanan oyunun daha sonra başka bir sisteme de uyarlanması anlamına geliyor. Son yıllarda önce konsollara çıkıp, daha sonra PC'ye uyarlanan çevrim oyunlarının sayısında ve kalitesinde büyük bir artış oldu. Chronicles of Riddick ve GTA: San Andreas buna en iyi iki örnek. Hâlâ aklınızda "konsoldan devşirme" gibi olumsuz

bir kavram kalmış ise, bilin ki bu trend Xbox 360 ve ardından PS3'ün piyasaya girmesiyle daha da güçlenecek.

Bu arada, çevrim oyunları "multi-format" oyunları da karıştırmamak gerekiyor. Birçok oyun sistemi için aynı anda yapılan oyunlara multi-format oyunlar deniyor. Ama çevrim oyunlardan farklı olarak, bunlar PC'nin teknolojik üstünlüklerinden faydalanan kod ve tasarım farklılıkları içeriyorlar. Bu yıl çıkan Splinter Cell Chaos Theory, multi-format oyunlara en iyi örnekti belki de. PC versiyonu, sistemin teknik üstünlüklerini çok iyi kullandığı için grafik ve tasarım olarak PS2 versiyonundan oldukça üstündü. Bu tür multi-format oyunlar da, çevrim oyunlarla birlikte, PC oyun pazarının ölmekten çok uzak olduğunun en önemli göstergelerinden. ■

SON BEŞ YILDA NE DEĞİŞTİ?

Son beş yılda PS2 ve PC'ye çıkmış oyunlar üzerinde bir araştırma yaptım. Aşağıdaki 85 puan ve 90 puan üzeri alması, başarılı oyunların sayısına bakın. PS2'nun üstünlüğü neredeyse her yıl yenisi çıkan, tekrarlanan seri oyunlardan ve sisteme özgü oyunlardan kaynaklanıyor (PES, MGS, Gran Turismo vs.) Ayrıca görülüyor ki PC'de büyük bir gerileme yok, hatta WoW ve Half Life 2'nin de çıktığı 2004'te PS2'yle neredeyse aynı sayıda başarılı oyun çıkartmış.

2005'in durgun geçmesinin tek sebebi donanım firmalarının bu yıl biraz saçmalamaları (yeni nesil konsollara büyük miktarda üretim yapmak onları biraz yordu). Ayrıca oyun yapım ekiplerinin de yeni konsollara nasıl oyun yapılacağını öğrenmek için çok daha fazla zaman harcaması gerektiği, bir kısmı da yeni oyun projelerine başlamadan önce piyasanın ne şekilde gelişeceğini görmek istedi. Benim tahmine göre 2006 ve özellikle 2007'de çok başarılı PC oyunlarının sayısında büyük bir patlama göreceğiz.

YIL	85+	90+	KONSOLDAN PC'YE ÇEVİRİLEN BAŞARILI OYUN SAYISI
2001 PS2	21	10	
2001 PC	16	2	0
2002 PS2	23	7	
2002 PC	22	6	2
2003 PS2	33	10	
2003 PC	23	5	4
2004 PS2	22	7	
2004 PC	20	6	3
2005 PS2	24	7	
2005 PC	17	4	4

3 ...AMA BAZILARI ÇOK DAHA FAZLA PARA KAZANMAK İÇİN DAHA FAZLA ÇALIŞMA RİSKİNİ ALIR

Evet, esasen konsol oyunu üreticisi olan firmalar (Capcom, Namco, Konami vs.), PC'de satacağından emin oldukları oyunları PC'ye de çıkartmaya başladılar. Ama bunun yanında güçlü bir akım da geliyor: "Sadece PC'ye özel" oyunlar yapmaya başlayan konsol oyun yapımcılarının sayısı da giderek artıyor. Tekken ve Ridge Racer gibi konsol klasiklerinin yapımcısı Namco, kendi PC oyun üretim ekibini kurdu ve başarılı birçok PC oyunu ekibini de alarak 2006'ya güçlü girdi. Bu yıl Namco'dan sadece PC'ler için çıkacak oyunlar arasındaki Hellgate London, Warhammer: Mark of Chaos ve Mage Knight Apocalypse çok iddialı isimler.

Yılların konsol üreticisi SEGA da tamamen PC'ye özgü oyunlar

yapan bazı firmaları bünyesine kattı. Bunların arasında efsanevi Creative Assembly (tüm Total War serisini yapan firma), siGAMES (Football Manager serisi desem?) de var. Bu büyük firmalar PC'nin gücüne ve gelecekte PC oyunlarından para kazanabileceklerine inanmasalar, böylesi yatırımlara girmezlerdi. ■



■ Diablo'nun yapımcılarının Tundra'yla ne alıp veremedikleri var acaba?

2 HERKES DAHA AZ EMEK HARCAYARAK ÇOK PARA KAZANMAK İSTER...

Bu tartışmasız gerçeğe kimse itiraz etmeyecektir herhalde: Bir oyun yapımcısıysanız, iki yıllık emek harcıyıp bir oyun yapmışsınız. Tek bir konsol sistemine çıkartırsanız 500 bin tane satacağını ön görüyorsunuz. Ama aynı oyunu PC'ye de çıkartırsanız 600 bin adet satacağını biliyorsunuz. Oyununuzu PC'ye çevirmek, üç aylık ekstra bir emek sarfemenizi gerektiriyor. Gerekli kodların çeviriyor, daha kaliteli dokular ekliyor, PC'ye özgü birkaç "artı değer" daha katıyorsunuz oyuna ve bingo: Çok ufak bir ekstra emekle satışlarınıza potansiyel bir 100 bin daha eklediniz.



■ Geçtiğimiz yılın en iyi oyunlarından birisi olan Resident Evil 4'ün PC'ye çevrileceği açıklandığında şoke olmuş muydunuz? Biz bekliyorduk açıkçası.

Emin olun oyunlarının "exclusive" (tek bir sisteme özgü) olmasını çoğu yapımcı istemez. Oyunların tek bir sisteme özgü olmasını isteyenler, konsollarının satış rakamlarını artırmak isteyen konsol üreticileridir. Ama Microsoft, Vista işletim sistemi ve 360'ı beraber çalışacak şekilde planlamasıyla bu konuda büyük bir esneklik göstermeye başladı. "Her oyun makinesine özgü olsun" isteyen ve bu konuda çok baskıcı olan Nintendo ve Sony bile, Capcom ve Konami gibi büyük firmaların baskılarına karşı duramamaya başladılar. Bkz. Pro Evo, Resident Evil 4, Devil May Cry 3... ■



Şimdi de konsollara oyun yapmaya heves etmiş, yeni bir ekip olduğunuzu düşünelim. Oyununuzu piyasaya çıkartmak için şu aşamalardan geçmeniz gerekiyor:

- a- Önce para bulacak ve ekip kuracaksınız.
- b- Oyununuzu yapmaya başlayacaksınız. Tasarım, kodlama ve grafik ekibiniz altı ay harıl harıl çalışacak.
- c- Altı ayın sonunda konsept çalışmanız bitmiş ve elinizde çalışan bir demo olacak.
- d- Demonuzu alıp Sony, Microsoft veya Nintendo'nun ofisine gideceksiniz. Bir dakikası bile boş olmayan bir yetkiliden randevu kopartmanız ve size ayrılan yarım saatte elinizdeki demoyu o yetkiliye göstermeniz gerekecek. Aman unutmayın, kabul görme işlemi uzun ve acılı bir süreçtir. "Üç büyükler" in konsollarına onay almayan hiçbir oyun çıkmaz.
- e- Kabul edilseniz dahi, dönem dönem

oyununuzun gelişimi kontrol edilecek. Aman dikkat, eğer konsol üreticisi oyununuzun gidişatından memnun kalmazsa "projenizi iptal ettik" gibi bir e-posta alabilir ve tüm hallerinizi çöpe atmak zorunda kalabilirsiniz. Bu durumda oyununuzu alıp PC'ye veya başka bir konsola da çıkartamazsınız, çünkü bağlayıcı bir kontrata imza atmışsınızdır.

Konsollardaki "iyi oyun" oranının fazla olmasının sebebi, işte bu acımasız kontrol mekanizması. Üç konsol üreticisi de, sistemlerine çıkacak oyunlar konusunda inanılmaz baskıcı. Bu da ancak "en iyinin en iyisi" oyun yapımcılarının bu konsollara çalışmasına sebep oluyor. "Bu kötü bir şey mi" diye soracak olursanız, "evet, bence kötü" derim. Çünkü kendini yetiştiren ve başarılı olma potansiyeline sahip birçok oyun yapımcısını



Herkesin ultra gerçekçi oyun dünyaları istediği bir zamanda ortaya çıkan Darwinia, oyun zevki birazcık farklı olanları mest eden bir serbest yapımdı.

ellerinin tersiyle itebiliyorlar.

Ama bu yetenekli ve azimli ekiplerin gelebilecekleri bir platform her zaman var olacak: PC. İstedikleri şekilde, işlerin karışılmadan çalışmak, bu yetenekli yapımcıların içindeki cevheri ortaya çıkarmalarını sağlıyor. İşte bu yüzdendir ki piyasaya çıkan her konsol oyununa karşılık, belki de yüz tane freeware, shareware oyun çıkıyor PC'ye. Yapımcıları tecrübe kazanıyor ve pişiyor. Son zamanlarda iyice zenginleşen "freeware ve deneysel oyunlar" furysını yakından takip ediyoruz. BU yetenekli ekiplerin çoğu PC'de kalacak ve gelecek oyunlarının çoğunu da sadece PC için çıkartacaklarını görmek hiç de hayalperestlik değil. ■

5 PC'LER HER "MOD"A GELİR!

PC'ye özgü gerçek zamanlı strateji ve rol yapma oyunlarının sayısının azalıyor olduğu doğru. Ama modlanabilir oyunların ve kaliteli modların sayısı da aynı oranda artıyor. Neredeyse çıkan her PC strateji, RYO ve simülasyonunun düzinelerce kaliteli modu var ("Microsoft Flight Simulator Add-On" diye aratın Google'da, bakalım kaç sayfa çıkacak).

Bu modların içerikleri giderek genişleyecek ve daha da kaliteli hale gelecek. Bazı modlar parayla satılacak internette. Yapımcılar ve yayıncılar tarafından daha çok ciddiye alındıkça, mod yapımcısı olan gruplardan yeni PC oyun yapımcıları türeyecek. Bağımsız ve yeniliklere açık, yetenekli ekipler.



Yetenekli mod yapımcıları, Valve'in beceremediğinin peşinde: Black Mesa Source, Half-Life 1'e Source motoruyla yeniden can veren muhteşem bir mod.

Modifikasyon, ekstra haritalar ve ek görev paketleri gibi kullanıcıların geliştirdiği içerikler, konsolların kısıtlamaları yüzünden asla PC'deki gibi yaygın, çeşitli ve kolay uygulanabilir olmayacak. ■

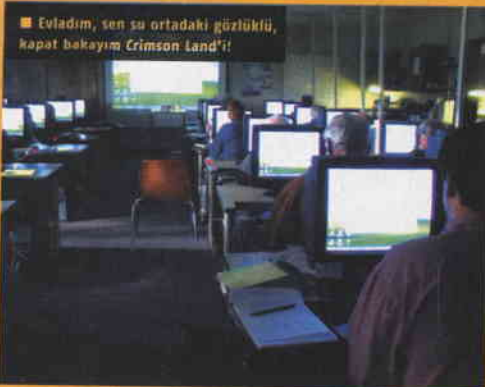
6 KONTROLSÜZ OYUN, OYUN DEĞİLDİR!

Her oyun sisteminin başarısında en büyük paya sahip olan iki öge vardır: Oyunlar ve kontrol cihazı. Bir sistemin oyunlarından ne kadar zevk aldığımız, kontrol cihazıyla ne kadar bütünleştiğimize bakar. DualShock 2'nin bu konudaki üstünlüğü tartışılmaz ve PS2'ye bir oyun tasarlanırken DS2'nin ne kadar verimli kullanılacağı en önemli tasarım problemi. Ama DualShock 2 veya herhangi bir gamepad'le oynanamayacak yapıda oyunlar var: Gerçek zamanlı stratejiler, ince atış ve profesyonellik gerektiren FPS'ler, devasa online oyunlar... Tamam, bu tür oyunların da konsollarda örnekleri var. Ama gamepad ile asla klavye ve farenin kontrol esnekliğine ve hızına ulaşamıyorsunuz (siz hiç elinizde gamepad ile chat'leşmeyi denediniz mi? Bir deneyin...).

Bu durum oyun kontrollerinin daha baside indirgenmesine, indirgenemeyen oyun türlerinin yavaş yavaş silinmesine sebep oluyor. Sonuçta kanepeye yayılıp elinde ufak bir aletle herşeyi rahatlayarak oyun oynamanın keyfi de bambaşka. Ama aynı şekilde, bir elde 112 tuş, diğerinde milimetrik bir bilek hareketimizi bile algılayan bir cihazla, kafayı monitöre sokmuş olarak oyun oynamanın zevki de apayırır. ■



7 PC'LERİN ESNEKLİĞİYLE BAŞA ÇIKILAMAZ



Bir konsol ne kadar online uyumlu, ne kadar multimedya canavarı, ne kadar farklı fonksiyonlar sunacak kadar gelişmiş hale gelirse gelsin, asla PC'lerin esnekliğine sahip olmayacak. PC'de müzik dinlerken, bir yandan

gelecek hafta teslim edeceğiniz dönem ödevinin araştırmasını yapabilir, bir yandan da sevdiğiniz dizinin geçen hafta kaçırdığınız bölümünü indiriyor olabilirsiniz. Bir konsolda bunları yapmak, daha uzunca bir süre boyunca kalacak.

Peki bunun oyunlara ne etkisi var? Size şunu sorayım: Ailenize "sadece bir oyun makinası" aldırarak mı, yoksa "ödevlerinizi de yapıp, eh tabii, arada sırada da oyun oynayacağınız bir bilgisayar" aldırarak mı kolay? Emin olun, bu durum tüm dünyada geçerli. PC'lerin kullanım alanları o kadar farklı ve esnek ki, onu hayatımızdan çıkartmamız mümkün değil. Eh, madem odalarımızın baş köşesinde duruyorlar, onlarla oyun oynamamak da olmaz, değil mi? ■

8 KOPYA OYUNLAR KONSOLLARI DA VURUYOR

Kopya sektörü oyun satıcılarını ve yapımcılarını zarara soksa da, kabul edelim ki bir oyun sisteminin yayılmasındaki ana etken. PS2'nin oyunları kopya olarak ülkemizde yaygınlaşmasaydı, şu anda 200.000 kişide PS2 olacağını düşünülemezdi bile. Özellikle de Sony'nin 4-5 yıl önce 1.200 YTL'ye PS2 satmaya çalışma stratejisiyle bu hiç mümkün olmazdı.

Şimdi bu kuralı çok daha büyük ölçekte PC için uygulayın. PC ile yapılabilecek "uygunsuz" download'ların sayısı ne kadar çoksa, kullanım yaygınlığı o kadar fazlalastı. Ama bunun sonucunda para kaybeden PC oyunu üreticileri konsollara kaymaya başlamıştı. Son bir yıldır ise bu

eğilim değişiyor.

Yakın zamana kadar kopya oyunlar en çok PC oyunu üreticilerini vuruyordu. Bir kopya oyun 2.5 lira civarında satılıyor, hatta "download imkanı" varsa bedava idi. Konsol oyunlarını ise hem indirmesi zahmetliydi, hem de kopyalar daha pahalıydı. Ama Starforce 3.5 gibi üstün koruma sistemleri sebebiyle, işler artık tersine dönüyor. Bir PC oyununu internetten indirseniz bile, çalıştırmak için bin dereden su getirmeniz gerekiyor.

Konsol oyunlarına ise yazılımsal koruma konulamamasından dolayı, "mod-chip" yapımcısı hacker'lar kısa sürede

donanımsal engelleri aşıyorlar. İnternette indirilen kopya bir konsol oyununu DVD'ye yazıp oynamak, PC'ye göre giderek daha kolay hale geldi. Bu da PC oyuncularını orijinale, konsol oyuncularını kopyaya itmeye başladı.

Bu konuyu araştıran Macrovision adlı yazılım koruma şirketi, İngiltere'de 6000 konsol oyuncusu üzerinde araştırma yapmış. Sonuç: Son bir yıl içinde kullanıcıların yüzde 64'ü kopya oyun oynayabilmek için makinasına mod-chip taktırmış. İşte bu yüzden geçen yıl Activision, EA gibi birçok büyük firma beklediği kadar para kazanamadı. Bu da demek oluyor ki, önümüzdeki iki yılda bu firmalar daha çok para kazanmanın yollarını arayacaklar. Sizce bunu hangi sistemde arayacaklar? ■

9 OYUN BULAMAMA DERTİ BİTİYOR

PC oyunculuğunu yaygınlaştıracak büyük bir gelişme, sessiz ve derinden geliyor: Dijital dağıtım. Bu sistemde tıpkı dükkândan orijinal oyun alıyormuş gibi para verip oyunu hard diskinize indiriyor ve size özel bir kod ile aktif hale getiriyorsunuz. Bu sistemler önümüzdeki yıllarda büyük bir hızla dükkânların yerini alacak. Bunun en güzel örneğini Half Life 2'yi kendi dijital dağıtım ağıyla Steam üzerinden yapan Valve gösterdi: Satılan Half Life 2'lerin neredeyse yarısı Steam üzerinden.

Bu sistemin üç avantajı var:

- 1- Aradan dağıtıcıyı ve kutu masraflarını çıkartıyor, böylece oyun yapımcısının cebine çok daha fazla para giriyor ve oyunlar daha ucuza satılabilir.
- 2- "Her oyun her yerde bulunamıyor" derdine son veriyor.
- 3- Ve en önemlisi, raf kapasitesi sınırlı olan dükkândaki "oyun kalmadı" veya "oyun henüz gelmedi" derdine son veriyor.

Steam'in başarısından sonra EA de kendi dijital dağıtım ağını kurmaya başlıyor. Ayrıca hemen her devasa online oyunu bu şekilde alabiliyorsunuz. Dijital dağıtım ağlarının genişlemesi çok önemli bir olay ve oyun satın alma alışkanlığımızın tamamen değişmesini sağlayabilir. Bu sistemin önündeki en büyük engel ise elimizde kutusunu tutamayacağımız bir oyuna 30-40 dolar verme alışkanlığı edinmemiz olacak. ■



■ Yakında çıkacak olan Battlefield 2 eklentisi Euro Force, sadece dijital dağıtım ağı üzerinden satın alınacak.

10 PC TEKNOLOJİSİ HIZLA GELİŞİYOR

Yeni nesil konsolların teknolojik üstünlükleriyle PC'den en az iki yıl önde olacakları düşünülüyordu. Ama PC grafik teknolojisi şimdiden Xbox 360'a yetişmiş durumda.

ATI'nin yeni Radeon X1900XT serisi ekran kartları 48 piksel shader birimi ile bomba gibi düştü piyasaya. Üstelik iki Radeon X1900XT kartını Crossfire ile paralel çalıştırdığınızda grafik gücü Xbox 360'ı bir hayli geçiyor. Evet, iki kartın toplam fiyatı 1300 dolar olabilir ve evet,

360'ın teknolojik üstünlüğü sadece shader birimlerinden gelmiyor. Ama bu bilgiden ortaya çıkan sonuç: PC'ler şimdiden beygir gücü olarak Xbox 360'ı yakalamış durumda.



■ "Daha fazla hız isterim" diyenler elini kaldırsın. Çift çekirdekli işlemcilerden sonra, Intel'in dört çekirdekli Core Quad mimarisi de yolda.

Çok çekirdekli mimariler, konsolları şu anda önde tutuyor.

Ama Intel'in yeni işlemcisi dört çekirdekli Core Quad çıktığı zaman 360'ın üç çekirdekli yapısından daha üstün olacak. Ondan sonra PC ile PS3'ün Cell işlemci mimarisi arasındaki teknik farklar çarpışacak. Ama konsollar için teknoloji geliştirmeyi bitiren dört büyükler (ATI, Nvidia, Intel ve IBM) gözlerini PC donanım pazarına yeniden dikmiş durumda. Ve görünen o ki, oyun teknolojisinde liderlik bayrağı tahmin edilenden çok daha hızlı bir şekilde PC'ye dönecek. ■

11 "MEDYA" SAVAŞI PC'YE YARAYACAK



■ Blu-Ray böyle masmavi mi olacak bilinmez ama yakın gelecekte hem onu, hem de HD DVD'yi çalabilen sürücülerimiz olacağı kesin.

DVD'den sonraki depolama medyasında hâlâ ortak bir karara varılamadı. Microsoft, Xbox 360'a HD-DVD sürücüsü eklemeyi düşünüyor, PS3 ise Blu-Ray disklerle gelecek. Ve büyük ihtimalle film medyaları bu iki format arasında bölünecek. PC'lerimizde ise istersek HD-DVD, istersek Blu-Ray kullanacağız. Hatta muhtemelen ikisini birden destekleyen sürücülerimiz olacak ama resmi HD-DVD destekçisi Microsoft'un Sony'nin Blu-Ray'ine asla destek vermeyeceği. Sony'nin de aynı şeyi yapacağı neredeyse kesin. ■

12 TILKİNİN DÖNÜP DOLAŞACAĞI YER...

Bir yılda 10 milyon tane konsol işlemcisi üretmek Intel, Nvidia ve ATI'nin başını döndürmez olabilir. Ama bu üretim çılgınlığı zamanla durulacak ve bütün büyük donanım üreticileri çok iyi biliyor ki donanım firmalarının geleceğini kurtaracak tek bir şey var: Oyunlar. PC'ye donanım üreten dört büyükler daima oyun yapanları destekleyecek. Direct X 10'un ve içerdiği ileri düzeydeki shader teknolojileri kullanımının yaygınlaşması, bunlara destek veren donanımları üreten firmaların para kazanması demek. Donanım denilince de akla tek bir şey geliyor: "Cebimdeki delik büyüyecek, ama PC'm güçlenecek". ■

13 MICROSOFT İŞİNİ BİLİR

2006 sonunda piyasaya çıkacak yeni işletim sistemi Windows Vista, daha önce oyun oynamamış kişilerin çoğunu "oyuncu" haline dönüştürecek. Bu nasıl olacak peki? Vista'nın üç boyutlu ve grafik yükü çok ağır bir arabirimi var. İsterseniz kullanmayabileceğiniz bu güzelliklerden faydalanmak için 256MB'lık ve Direct X 9.0 uyumlu bir ekran kartınızın olması gerekecek. Yani "on-board" ekran kartlarıyla Vista'yı tam anlamıyla zevkle kullanamayacaksınız. "Designed for Microsoft Vista" damgası almak isteyen PC üreticilerinin, mutlaka Direct X 9.0 destekleyen bir ekran kartı kullanmaları gerekecek sistemlerinde.

Bu arabirimin görsel ihtiyaçlarını karşılayabilecek bir bilgisayar alan insanlar ise,



■ 3 boyutlu ve saydam pencereleriyle Vista, hepimizin ekran kartlarını Direct X 9.0 destekli olanlar ile değiştirmemize neden olacak.

bunlarla oyun da oynayabileceklerini fark edecekler. Oyun oynanabilir bilgisayar sayısının artmasıyla da PC oyun satışları, ister istemez artacak. ■

15 RAKAMLAR YALAN SÖYLEMEZ

Yukarıdaki maddelerden hiçbirine inanmadınız mı? Gelin o zaman son ve kesin bir nokta koyalım bu konuya: 11 Şubat 2006 tarihi itibarıyla, yapım aşamasındaki oyunların sayısı:

PS2 için 162

PS3 için 47

Xbox için 112

Xbox 360 için 83

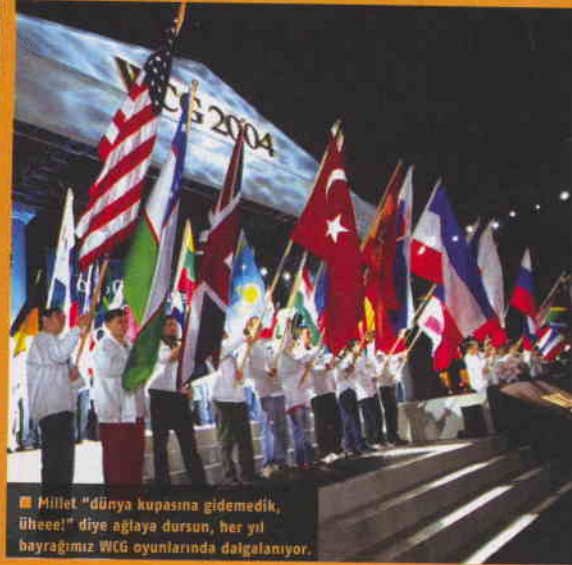
Gamecube için 31

Bunlar, büyük firmalar tarafından duyurulmuş, ticari oyunların sayısı. Peki, PC için yapımı sürmekte olan oyun sayısı kaç sizce? Hemen söyleyeyim: PC için şu anda tam 350 oyun yapılıyor. Yani beş konsolun

tümüne şu anda toplam 450 oyun yapılırken, tek başına PC için 350 oyun yapılmakta.

Eğer bir sistem ömrünü tamamıyor deniyorsa, geriye dönüp ömrünü tamamlayan sistemlerin başına ne gelmiş bakmak gerekiyor. Ve bakınca görüyoruz ki, Amiga, Dreamcast ve PlayStation 1 gibi sistemler ömrünün sonuna yaklaşırken, bu durumun en önemli göstergesi yapılan oyun sayısının giderek azalmasıydı. PC'ye yapılan oyunların sayısı ise bunun tam tersine, artıyor. Bu durumda "PC oyunculuğu ölüyor" demek pek de mantıklı gelmiyor bize, ne dersiniz? ■

14 PROFESYONEL OYUNCULAR PC'DE KAPISİYOR



■ Millet "dünya kupasına gidemedik, ühree!" diye ağlaya dursun, her yıl bayrağımız WCG oyunlarında dalgalanıyor.

Oyun turnuvaları ve profesyonel oyunculuk halen emekleme aşamasında. Ama oyun kültürünün gelişip yayılmasında büyük etkileri olacak. Aynı olimpiyatların sporu, festival ve ödül törenlerinin sinemayı daha geniş kitlelere ulaştırması gibi, gelecekte oyun turnuvaları kamu ilgisinin oyunlara odaklanmasını sağlayabilecek bir etken.

Bu konuda PC'lerin önde olduğu yadsınamaz. PES 5 liglerine ve Halo 2 turnuvalarına rağmen hâlâ profesyonel oyunculuk ateşinin kuru PC oyunlarında yanıyor. Dört yıldır hem Türkiye, hem de dünya finallerine bizzat katılıp gözlemlediğimiz WCG ve CPL gibi köklü organizasyonlar konsol oyunlarına da yer verse de asıl heyecan hâlâ PC oyunlarında yaşanıyor. Starcraft, Warcraft, Counter Strike, Quake 4... Kontrol şemaları ve oyunların algılanış biçimleri değişmedikçe de pro-gamer'lar PC'de yetişmeye devam edecek. ■

SON SÖZLER:

Kabul ediyoruz, PC'de oyun oynamak zahmetli, pahalı ve zaman zaman çiledirtici olabiliyor. Ama PC'nizin çıkardığı sorunlarla uğraşmak, onları çözdüğünüzde unutulup gidiyor. Üç yıllık eski bir sistemle idare ettikten sonra, yeni bir ekran kartını takip oyunların monitörden "fırladığını" görmenin verdiği heyecanı anlatmaya gerek var mı? Ö yüzden ne siz bir "fan-boy" olun (tek bir sistemin fanatığı olup, diğer oyun sistemlerini aşağılayın) ne de internet forumlarındaki "fan-boy"ların sözlerine kulak asın. PC oyunculuğu önümüzdeki iki yıl hiç olmadığı kadar güçlü olacak. Gürültülü, aç gözlü makinemiz, ruhunu teslim edeceği gümüş sahillerden henüz çok uzak.



Hâlâ bize inanmadıysanız, başka çaremiz kalmadı. Bunu yapmak istemiyorduk ama buna bizi zorladınız. Lütfen sayfayı çevirir misiniz? Hmmm, demek zorluk çıkarıyorsunuz. Peki... Ecevit, arkadaşları bir sonraki sayfaya alırlar mı? Lütfen?

SADECE PC'DE!

Evet, sizi en zayıf olduğunuz yerden vurmak zorunda bıraktınız bizi: Oyunlar. Onların sahip olmadığımız sistemlere çıkmasını istemeyiz. Ama siz PC'ciler Metal Gear Solid'lere, Gran Turismo'lara bakıp iç çekerken, madalyonun öbür yüzünü hiç düşündünüz mü? PC sahibi olmayanların kaçtığı oyunlar, PC'cilerin kaçtığı konsol oyunlarına göre çok daha fazladır. Ve önümüzdeki dönemde sadece PC'lere özgü çok güzel oyunlar geliyor.

Hiç merak etmeyin, yeni nesil konsollar PC oyunculugunu öldürmüyor. Aksine farklı kulvarlarda yeni oyun türleri ve yeni açılımlar kazandırıyor. Sadece PC'ye çıkacak olan şu oyunlara bir bakın... PC adlı o "dipsiz para kuyusu"na attığınız ve atacağınız her liraya değmez mi?

Birazdan okuyacağınız oyunları seçerken iki ortak özellik aradık: %85 üzerinde bir Level Notu alma ihtimali yüksek olan ve sadece PC için çıkacağı duyurulmuş oyunları seçtik. Aslında liste çok daha uzun, ama hakkında zaten çok şey bildiğiniz ve yakın zamanda ilk bakış yaptığımız birçok oyunu es geçtik. Hem, kapakta "30 maddede ispatlıyoruz" dediğimiz bir kere. Geri dönmek olmaz. ■

16 ARMED ASSAULT

Gelmiş geçmiş en iyi "asker simülasyonu", tören geçişi için cıalanıyor

YAP. BOHEMIA
DAĞ. BELLİ DEĞİL
ÇIK. MAYIS

Flashpoint en iyi asker simülasyonudur. Hayali bir adada başlayan soğuk savaş senaryosu, hızla korkunç bir sıcak savaşa dönüşür ve sizi de o savaşın içine bırakır. Ama tek kişilik bir ordu olarak değil, ordunun bir neferi olarak sizi savaş alanına salıverir. Görevinizi yapmak için tek sınır zekanız ve sarjörünüzde kaç mermi kaldığıdır.

Flashpoint hiç mi hiç çizgişel bir oyun değildir. Gerçek bir savaş ortamında vereceğiniz kararlara yakın kararlar vermenizi ister sizden. Göreviniz bir konvoyu tuzak kurmak mı? Askerlerini nereye yerleştireceksiniz, mayınları nereye? İlk önce hangi patlayıcıyı ateşleyeceksiniz? İlk önce hangi araca ateş edeceksiniz? Merminiz bittiğinde tabancayı mı çekersiniz, yoksa aracın yanında yerde yatan düşmanın silahına kadar sürünseniz mi? Tek bir mermide ölebileceğinizi bilmenin yarattığı stresle nasıl baş edeceksiniz?

Hepsinde 500 cephane olan 9 adet silah taşıdığınız oyunlardan bayağı farklı değil mi? Evet,



Armed Assault'ta savaş alanındaki her aracı kullanabileceksiniz.

Operation Flashpoint gerçekten farklı bir oyundu ve bir benzeri hala yapılamadı. Şu noktada Armed Assault'un, bu muhteşem klasiğin yeniden yapılmış hali olduğunu söyleyerek sizi mutlu etmeye izin verin!

Oyunda bütün grafikler elden geçiyor, her şey baştan yapılıyor.

Eskiden görebildiğiniz mesafe 500 metre iken, yeni motorla 2 kilometre öteyi görebilecek ve ona göre plan yapacaksınız. "Odun gibi" ağaçlar yok, her bir ağaç gerçek gibi, gölgesinde saklanabileceksiniz. Sadece küçük çalılıklarla değil, kendinizi yüksek çimenlerin içinde de kamufle edebilirsiniz. Ve o berbat şehir grafikleri de yeniden yapıyor

Bohemia sadece teknik olarak geliştirmiyor Flashpoint'i. Kocaman bir şehir ve ormanlık araziden oluşan yeni bir bölge ekliyor. Ayrıca, adanın içinde nehirler ve göller olacak ve buralardan amfibi araçlar kullanarak geçebileceksiniz.

Muhtemelen bu yazıyı okuyan binlerceniz daha önce Flashpoint'i hiç oynamadınız. Hatta birçoğunuz duymadı bile. Ama Armed Assault bu muhteşem oyuna hak ettiği ilgiyi yeniden çekecek. Askere gitmeden "gerçek savaş ortamı nasıl bir şeymiş" yaşamak istiyorsanız, Armed Assault'u bekleyin. ■

17 COMPANY OF HEROES

Kursunların ruhumu delip geçiyor

YAP. RELIC
DAĞ. THQ
ÇIK. HAZİRAN



Company of Heroes, Dawn of War ve Homeworld'in yapımcısı Relic tarafından yeni nesil "Essence" motoruyla hazırlanıyor.

Aksiyon oyunları ve First Person Shooter'lardan etkilenmek kolaydır. Karakterinizle özdeşleşir, ölmesin diye dikkat edersiniz. Ama strateji oyunlarında genellikle "iki-üç düzine daha asker basıp düşmana salayım" tavrı hakimdir. Askerleriniz isimsiz Lemming'lerden başka bir şey değildir. Warhammer 40.000: Dawn of War ile gerçek za-

manlı strateji (GZS) türüne yeniden can katan Relic, bunu değiştirmek istiyor. Yönettiğiniz birlikteki bir tek askeri bile kaybetmek istemeyeceğiniz, onlarla duygusal bir bağ kuracağınız bir strateji yapmak istiyor. İşte bu yüzden Company of Heroes "2. Dünya Savaşı oyunları" içinde en çarpıcısı olabilir. Tamamen yeni nesil bir grafik motoru, tamamen yok edilebilir bir çevre içinde, tek bir birliğin hayatta kalma mücadelesi... Her bir asker için 2.500'den fazla animasyonun hazırlandığı ve her askerin kendine has karaktere sahip olacağı CoH, 2. Dünya Savaşı stratejileri içinde en özgün yapım olmaya aday. ■

18 CRYISIS

YAP. CRYTEK
DAĞ. EA
ÇIK. BELLİ DEĞİL

"Yerli" biraderlerin ikinci gğliğ

Almanya'da yaşayan 3 Türk kardeşin kurduğu CryTek firması, FPS'lere bakışımızı değiştiren FarCry'la hepimizi gururlandırmıştı. Dünyada çok büyük başarı kazanan FarCry ve CryTek kısa za-



19 FLIGHT SIMULATOR

"Son fantezi" değil, son simülator hiç değil...

25 yıllık bir simülasyon serisi. Arkasında öyle büyük bir tecrübe birikimi var ki "simülasyon türü artık öldü" dediği bir dönemde bile, dikkat çekmeyi başarıyor. İnternette kurulan sanal hava trafiği gruplarında her gün binlerce kişinin uçtuğu, bulunduğu, yolcu taşıdığı bir fenomen Flight Simulator. Ve çok uzun bir aradan sonra, yenisi geliyor.

Artık alıştınız, bu sayfalarda gördüğünüz her oyun için kullandığım "yeni nesil grafik motoru, PC teknolojisinin nimetleri" gibi klişelerden sıkıldım. Oyunun ne kadar müthiş olduğunu ekran görüntülerinden anlamış olmalısınız zaten. Windows Vista için optimize edilecek olan Flight Simulator X'den, gerçek uçuş keyfini sonuna kadar alabileceksiniz.

Dünyanın tüm kıtalarında bulunan toplam 24.000 hava alanı arasında istersek tek başımıza, istersek online olarak, gerçek bir

hava trafiği içinde uçabileceğiz. Ayrıca grafikler sadece görsel olarak değil, oynanış olarak da simülasyona destek verecek. Gerçek bir pilot olmanın zorluklarıyla uğraşacağız. Uçağın kromajından yansıyan güneşin gözümüzü alması, üstesinden gelmemiz gereken bir sorun olacak.

Monitörlerde de olsa, sayıları giderek azalsa da, gökyüzü tutkusundan vazgeçemeyen bizim gibi simülasyoncular için Flight Simulator X, gerçek olacak. ■



YAP. ACES STUDIO
DAĞ. MICROSOFT
ÇIK. 2006 SONU

20 GTR 2

"Bu oyun PC'lerin Gran Turismo'su olacak" demistik

Bazı okuyucularımız Level forumlarında GTR'ı "gelmiş geçmiş en iyi PC yarış oyunu" ilan etmiş durumda. Haklılar da. Yarış oyunlarında aksiyon arayanları pek sarmasa da, aşırı gerçekçi oynanışıyla GTR kendine çok sağlam bir yer edindi PC oyunculuğunda. (GT Legends'da da sayarsak) oyunun ikinci devam oyunu olan GTR 2, zaten muhteşem olan ilk oyunu daha da ileriye götürcektir.

Şunu asla anlayamadım: Neden şimdiye ka-



dar hiçbir yarış oyununda gerçek zamanlı hava durumu değişimleri olmadı? Düşünsenize, yarışın son iki turunda birden hava kapanıyor ve pist zivanadan çıkıyor. Tüm dengeler alt üst, heyecan dorukta. İşte bunu GTR 2'de yaşayacağız. Yarış sırasında gerçek zamanda gece/gündüz dönüşümü de oyuna yeni eklenen özelliklerden.

Eğer ciddi oyunları seven bir PC'ciyseniz, GTR 2 için bir direksiyon almak isteyeceksiniz. ■

22 LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

YAP. TURBINE
DAĞ. TURBINE
ÇIK. BELLİ DEĞİL

"One does not simply walk into Mordor..." -Gandalf
"E haydın, hep beraber gidelim o zaman!" -Blaxis

manda büyük yapımcıların dikkatini de çekti ve birkaç ay önce Electronic Arts ile bir anlaşma imzaladılar. Ve ardından üzerinde çalıştıkları bomba oyunu duyurdular: Crysis.

FarCry gibi geniş bir oyun alanını sunuyor Crysis. Ama bu kez ortam ve düşmanlarınız çok farklı. Yemyeşil, oynayanın içini açan tropik orman havası yerini daha karanlık bir ortama bırakıyor. Uzaylı işgali altında yok olmamak için çırpınan insanoglunun mücadelesini görüyoruz. Oyunda ikinci nesil Cry Engine kullanılıyor ve Direct X 10'dan HDR'a, 64-bit işletim sistemlerinden çift çekirdekli işlemcilere kadar, PC'lerin yakın gelecekteki tüm teknolojik nimetlerinden faydalanılıyor. Konsol kullanıcılarının çok kiskanacağı bir oyun olacağı kesin.

Bu arada, daha önce gözümüzden kaçtığı için utanıyorum ama CryTek 2004'te "Dünyanın En İyi Yeni Oyun Stüdyosu" ödülünü almış. Ah şu çalgın Türkler yok mu, çalışınca nefer başarıyorlar... ■

Orta Dünya'nın uzak köşelerinden, Eriador'dan, batıda büyüyen karanlıkla savaşmak için yeni kahramanlar geliyor. Mordor'un orduları harekete geçiyor ve Nazgul-ler Tek Yüzük'ü arıyor. İnleyen topraklarda ise yeni kahraman grupları bir araya geliyor; insanlar, cüceler, elfler, hatta hobbitler birleşip bu kötülüğe karşı savaşacaklar.

"Savaşacaklar" derken "savaşacağız" demek istemiştik. Devasa online oyunlar konusunda en başarılı ve tecrübeli firmalardan olan Turbine'in (Asheron's Call, Dungeons and Dragons Online) hazırladığı Shadows of Angmar, World of Warcraft'in egemenliğindeki türe yenilikler kazandıracak. Başka oyuncularla bir araya gelip "Kardeşlikler" kurabilecek, başka oyuncuları evlat edinebileceksiniz. Eğer mesleğinizde uzmanlaştığınız alanı beğenmezseniz, yeni bir karakter

21 HELLGATE: LONDON

YAP. FLAGSHIP
DAĞ. NAMCO
ÇIK. EKİM

Haftalık dergilere kapak konusu önerisi: "Şeytan Londra'da! Yoksa sırada biz mi varız?!"

Daha önce iki kere yazmış olsak da bu yıl PC'mize paracıkları saymak için en iyi sebeplerden birisi olan Hellgate London'dan (HG) bu dosyada bahsetmemem ayıp olurdu. Diablo 1 ve 2'nin yaratıcı ekibinin hazırladığı HG'ye göre, 25 yıl sonra dünyayı şeytani varlıklar işgal ediyor ve buna da Londra'dan başlıyorlar. Bu varlıklara karşı Templar şövalyeleri, modern silahlarla donanımlı kaybedecekleri bir savaş vermeye başlıyorlar.



Grafiklerinden değişken görev sistemine ve kendi üretimimiz olan silahlar kullanmamıza kadar hepimizi monitör başına esir edecek o "Diablo ağgözlülüğü" iksirine sahip Hellgate London.

Ama her şeyiyle Diablo'dan kopya çekmiyor, HG'nin rol yapma oyunu/First Person Shooter kısmı yeni bir oynanış sistemi var. Yani oyun için söylenecek en doğru şey, Diablo ve Doom 3'ün kırmaması olduğu. Ayrıca, yakın dövüş silahlarına göre farenin her tuşuyla farklı bir saldırı uygulayabilme gibi fikirler de şu anda oyuna eklenmeye çalışılıyor.

Öyle veya böyle, bu oyun çıkınca hepimiz oynayacağız. Beni esas endişelendiren Ekim/Kasım aylarında bu oyunu gören cızbız beyinli bazı haftalık dergi yazarlarının atacakları manşetler. ■



■ Bir kişi! Bir kişi daha "Abi arkanda ayı var!" esprisi yaparsa, onu çizeceğime yemin ederim!

yapmadan uzmanlık mesleğinizi değiştirebileceksiniz.

Çok uzun zamandır yapım aşamasında olan bu oyunun iyi çıkacağını tahmin ediyoruz. Ne de olsa World of Warcraft'in tahtını sallama ihtimali olan tek dünya, Orta Dünya'dır. ■

23 MEDIEVAL II: TOTAL WAR

YAP. CREATIVE ASSEMBLY
DAĞ. SEGA
ÇIK. 2006 SONU

"Sen de mi Brütüs?" "Yok abi, ben kral II. Lui"



■ Medieval 2, karanlık çağların renkli savaşlarını yeniden yaşatacak. Kırmızı renkli.

Geçen yıl Creative Assembly SEGA tarafından satın alındığında, ufak çapta bir şok yaşamıştık. PC tarihinin en derin, en başarılı strateji oyunlarının yapımcılarından biri, saf bir konsol oyunu üreticisinin himayesine giriyordu... Daha sonra Creative Assembly Spartan: Total War adlı aksiyon oyununu çıkartınca endişemiz biraz daha arttı. Acaba bir daha gerçek anlamda bir Total War stratejisi göremeyecek miydik?

Endişelerimizde yanıldığımızı ne kadar sevindiğimizi bilemezsiniz. SEGA'nın esas amacının PC oyun pazarındaki yerini sağlamlaştırmak olduğu belli oldu ve geçtiğimiz ay Medieval 2: Total War duyuruldu. Serinin Rome: Total War'dan önceki oyunuydu Medieval. Tıpkı Armed Assault gibi, o da bir yeniden yapım. Ama çok gelişmiş bir yeniden yapım. Rome: Total War grafik mo-

torunun üstüne eklemeler yapılıyor ki artık birliklerinizdeki bazı askerler birbirlerinden farklı görünebilsin.

Üstelik C.A. serinin daha eski oyunlarındaki, iyi olan bazı şeyleri yeniden oyuna katıyor. Shogun Total War'un en sevdiğim yanlarından olan "suikast animasyonları" Medieval 2'de geri dönüyor. Hatırlarsanız bu animasyonlar, bir suikastçi hedefine ulaştığında onları gösterirdi ama başarılı olup olmadığını animasyonun sonuna kadar anlayamazdık. Sürekli aynı animasyonlar olsa da acayip heyecan verirdi, çünkü düşmanın önemli bir adamına yapılan suikast, oyunun akışını sizin lehinize değiştirirdi.

Oyun 1000'li yıllarda başlayıp 1530'da sona erecek. Ortaçağın en karanlık yıllarında başlayıp Amerika'nın keşfiyle sona erecek. Rome: Total War'da konsülün oynadığı rolü bu oyunda papalık üstleniyor. Oyundaki 21 ırktan Türk, Moğol gibi doğu ırklarını yönetmezseniz, sürekli papalığın abartı isteklerini yerine getirmezseniz, engizisyon tepenize binecek.

Siz de benim gibi hala Rome: Total War'u sabit diskinizden kaldıramadıysanız, yaşadınız. Medieval 2: Total War, RTW'den çok daha fazlasını sunacak. ■

24 NEVERWINTER NIGHTS 2

YAP. OBSIDIAN
DAĞ. ATARI
ÇIK. BELLİ DEĞİL

Buralarda hiç kış gecesi olmaz

Knights of the Old Republic 2'yi yapan Obsidian, Neverwinter Nights 2'nin yapımını da üstlenmiş. Gerçi ilk oyundan sonra KOTOR 2'ye burun kıvrıranların sayısı hiç de az değildi ama Obsidian'ın hakkını da yememek lazım: Tüm çalışanları merhum Black Isle'in emektar çalışanları olduğundan (Icewind Dale, Baldur's Gate, Fallout...) bilgisayar RYO'ları konusunda en saygıdeğer ekiplerden birisi.

Neverwinter Nights çok iyi bir oyundu. Ama mükemmel değildi. Rahatsız edici basıcılık hissi, kullanışı hiç de rahat olmayan editörü ve Baldur's Gate'den sonra çok zayıf



gelen hikayesiyle sınıfta kalmıştı. Anlaşılan Obsidian NWN 2'de aynı hataya düşmemeye karar vermiş ve aradan geçen 4 yılda dersine çok iyi çalışmış. Her şeyden önce grafik motoru ve editör yeniden yazılıyor. Oyuncuların kendi modüllerini daha rahat yapacakları kesin. Ayrıca, Unutulmuş Diyarlar'ın en civcivli yöresi olan Sword Coast'a ağırlık verileceği, burada geçen görevlerin çok daha zorlu olacağı söyleniyor. Tabii zorlu düşmanlara sağlam büyülerle karşılık vermek lazım. İkinci oyun için hazırlanan yeni büyüler ve prestij sınıfları, Dungeons & Dragons 3.5 kurallarına göre hazırlanmış. ■

■ Kullanılan yeni grafik motoru ilk NWN'nin o baskı havasından çok farklı bir atmosfer sağlıyor.



25 PIRATES OF THE BURNING SEA

YAP. FLYING LABS
DAĞ. BELLİ DEĞİL
ÇIK. BELLİ DEĞİL

Bir devasa online var ki, pupa yelken, engin denizlere açılacak



■ Yine bir fantastik diyarda yine elf olacağıma, Karayip'lerde Guybrush olurum daha iyi!

18. yüzyılda Karayip adalarında geçen bir devasa online POTBS. Ufak bir korsancık olarak başladığınız oyunda, kendi geminizi, tayfanızı, hatta filonuzla sahip olmanız mümkün. Oynanışı ağır ve uzun zaman harcamaya hazır oyunculara yönelik hazırlanıyor. Öyle paldır küldür başlayıp bir günde 10 Level atlayamayacaksınız. Oyuncuların hazırladığı içerik, yapımcılar tarafından kontrol edildikten sonra oyuna dâhil edilecek. Mesela, yeni bir yelken veya gemi modellediğinizde, isterseniz bunu oyun içi parayla satacak, isterseniz satmayıp sizden başka kimsede olmayan bir gemiye sahip olacaksınız. Sadece çok ciddi devasa online oyunculara hitap edecek olan oyun, Valve'in Steam sistemi üzerinden satılacak. Elf ve cüce peşinde koşturmaktan bıkanlar için ilaç gibi gelecek diye umuyorum. ■

26 RISE AND FALL: CIVILIZATIONS AT WAR

Savaşın tepesinde değil, göbeğinde olun

YAP. MIDWAY
DAĞ. MIDWAY
ÇIK. EYLÜL

Kabul etmek gerekir ki tek kişilik gerçek zamanlı strateji oyunlarında önemli bir eksik var: Strateji. Multiplayer'da gerçek stratejiler yapmak mümkünken, kaynak toplamaya dayalı hiçbir strateji oyunu tek kişilik oynanışta gerçek anlamda stratejik bir unsura sahip olamadı. Önünüzü çıkan her bir bölümü, "kaynak topla-savunma kur-geliş-saldır" taktiğiyle -yavaş yavaş da olsa- geçeceğinizi kesindi.



■ Kimse savaş alanında bir kumandan olmanın kolay olduğunu söylemedi.

Simdi de söyle bir sahneyi gözünüzün önüne getirin: Siz Mısır'ı yönetiyorsunuz. Kuşattığınız kaledeki okçular birer birer

adamlarınızı avlıyor. Tam bu anda Kleopatra'nın kontrolünü alıyorsunuz, fareyle tek tek her düşmanı gözünden vurmaya başlıyorsunuz. Veya diyelim kuşatılmış tarafı yönetiyorsanız, Sezar'ı seçip ön kapıdan sizin öncülüğünüzde büyük bir sürpriz saldırıya başlıyorsunuz. Kamera savaş alanının içine girip sizin omuz hizasına geliyor ve savaşın içine gerçekten giriyorsunuz.

Oyundaki dört tarafın (Mısır, Roma, Yunan ve İran) ikiyeşer adet süper kahramanı, Rise and Fall'daki stratejik oynanışı kökünden etkileyecek. Bunları ne zaman, nasıl kullandığınıza göre savaşın akışı değişecek. İnanıyorum ki R&F'nin bu önemli dozdaki aksiyonu, GZS'lerin kısır stratejilerini kırarak. ■

27 TITAN QUEST

YAP. IRON LORE
DAĞ. THQ
ÇIK. TEMMUZ

Yokus aşağı yuvarlanan zırhların peşinden koşmaya hazır mısınız?

Ne zamandan beri şöyle faremize layık bir Diablo klonu oynamadık? Diablo 2'den beri değil mi? (Sacred'ı saymazsak) hiçbir oyun aynı tadı veremedi (Sacred dahil). Titan Quest hiç çaktırmadan bu boşluğu doldurmaya geliyor ama yeni nesil grafiklerle. Mısır ve Yunan mitolojisini kullanan bir hikâyesi var. Ama biliyoruz ki bu tür oyunlarda hikâyeye pek bakılmaz (adı Diablo değilse). Yaratıkları öldürdükçe kazanacağımız yetenekler ve peşinde koşacağımız tonlarca set-item'dir esas önemli olan.

Titan Quest bu iki konuda pek cömert davranıyor maşallah. Ama muhteşem bir yeni nesil grafik eşliğinde ve fizik motoruyla... Gerçi şu haliyle düşmana kılıç mı sallıyoruz, tepesine yıldırım mı düşürüyoruz pek



■ İki dakika savaşmasak da şu mehanin tadını çıkartsak olmaz mı?

belli olmuyor. İki durumda da "yihhu!" diye havaya zıplayıp ölüyorlar. Öldüklerinde de üstlerindeki silah ve zırhlar düşüyor ki önemli olan da bu zaten.

Şu erken halinde bile etkileyici görünen Titan Quest'i merakla bekliyorum. ■

29 SUPREME COMMANDER

YAP. GAS
POWERED GAMES
DAĞ. THQ
ÇIK. BELLİ DEĞİL

Hiç oynamadığınız bir strateji: Total Annihilation



■ Bu grafiklerden pek anlaşılmıyorsa da Supreme Commander, çıkışı yaklaştıkça kalbinizi daha hızlı çarptırarak bir oyun.

Ülkemizde çok az kişi bilir Total Annihilation'ı. Ama Starcraft'tan bile eski olan bu strateji oyunu için hala modlar, birimler üretilmekte ve eminim sanal alemde bir yerlerde hala insanlar bir araya gelip TA ağ partileri düzenlemekte.



Supreme Commander, resmi olarak devamı değilse de, Total Annihilation'ı yaratan ekip tarafından yapılan, TA'nın birçok güçlü yanını üstüne almış olan gerçek zamanlı bir strateji. Şöyle bir gerçek zamanlı strateji düşünün ki, Rome: Total War gibi büyük bir haritada oynansın. Ama harita tüm dünya olsun! Denizler diğer stratejilerdeki gibi göl kıvamında küçük sular değil, birer okyanus boyutunda olsun! Nükleer bombalar herhangi bir stratejideki tüm haritayı yok edecek kadar korkunç olsun! Ve ana binanız, bizzat sizin yönettiğiniz devasa boyutlu bir birim olan Supreme Commander olsun! O kadar büyük bir birim olsun ki üzerinde şehirleri yıkacak kadar güçlü nükleer silahları, uçak kaldırarak hangarları olsun ve bu alet bir de utanmadan yürüsün!

Evet, Supreme Commander şimdiye kadar oynadığınız her bir strateji oyunundan daha büyük olacak. ■

28 SPORE

YAP. MAXIS
DAĞ. EA
ÇIK. BELLİ DEĞİL

İlk başta her şey bir toz ve Will Wright bulutuydu



■ Lütfen ahçıların ayarıyla oynamayın, şu anda çılgın bir adamın hayalindeki oyuna bakıyorsunuz.

Bu yazının kenarlarındaki ekran görüntülerinden bir şey anlayamazsanız, lütfen derginizin ayarıyla oynamayınız. Çünkü şu anda Sims'in yaratıcısı Will Wright'ın yeni bebegine bakıyorsunuz. Bu adamın bir büyücü olduğuna inanıyoruz çünkü Sims gibi bir konsepti dünyanın en çok satan oyunu haline getirmeyi başardı (fark etmemiş olabilirsiniz ama Sims çok kabaca sabah kalkıp ise gittiğiniz, akşam eve gelip yemek yaptığınız ve yatıp uyuduğunuz bir oyundur). Spore ise Sims'in yanında bir fikir patlaması gibi duruyor.

Amaç: Basit bir yaşam formunu tek hücreli canlı halinden, galaktik bir imparatorluk olana kadar geliştirmek. Araç: Bir adet Spore oyunu, bir adet PC ve bir adet 2. Dünya Savaşı oyunlarından sıkılmış oyuncu (yani siz). Uygulama: Kullanımı çok kolay editörler aracılığıyla, bir mikro organizmayı yaratıp, büyütüp, evrimleştirip, karaya çıkartıp, yürütüp, geliştirip, çoğaltıp, iletişim kurdurup, sosyalleştirip, uygarlık kurdurup, savaşırıp, 10.000 yıl boyunca kendi kendisini yok etmesini engelleyip uzaya açılacak gelişmiş bir uygarlık haline getirmelisiniz. Bu yaratığın bildiğimiz hiçbir şeye benzemeyecek olması bir yana, bu "uzaya açılma" konusu Civilization'daki gibi oyunun sonu demek değil: Spore'da uzaya açılmak, sizin gibi yaratıklar geliştiren gerçek oyuncuların gezegenleriyle ve kolonileriyle iletişime geçmek anlamına geliyor!

Manyak gibi değişik ve sonsuz derecede uçuk bir fikir olan Spore'un, onu oynatabilir bir "oyun" haline getirebilecek tek kişinin elinde olması ne güzel değil mi? ■

30 TABULA RASA

Ultima'nın babası bembeyaz bir sayfa açıyor

Son yılların en başarılı yeni firması hangisi dersanız, cevabım "tartışmasız NC Soft" olur. Tek yaptıkları devasa online oyunlar. Ama üç yılda çıkardıkları oyunlar Lineage 2, Guild Wars, City of Heroes ve Villains olunca, NC Soft dünyanın en büyük "aylık para ödeyen" okuyucu kitlesini elinde bulunduruyor. Eh, böylesi bir para kaynağıyla Richard Garriot'ı bir araya getirirseniz, ortaya muhteşem bir iş çıkacağı da kesindir (R. Garriot tüm Ultima ve Ultima Online serisinin babasıdır).

Tabula Rasa çok farklı bir devasa onli-

ne: Siz yaratıkların ayağına gitmiyorsunuz. Özel "savaş cephelerine" giriyorsunuz ve yaratıklar sürekli saldırıyor. Bu ağır saldırı altında, grubunuzla birlikte stratejik bölgeleri ele geçirmeye ve tutmaya çalışacaksınız. Eğer kafanızda bir resim oluşmadıysa, "deva-



■ Sanırım ben bu durumda olsaydım, 2. Dünya Savaşı'nda olmayı yeğlerdim.

sa online Call of Duty 2 gibi ama uzayda ve Nazilerin yerine de yaratıklar var" diyeyim size. Bu büyük savaşlardan yorulduğunuzda daha geleneksel "instanced" görevlere de çıkacaksınız.

Görsel olarak da son derece başarılı olan Tabula Rasa, WoW'dan sonraki hayatın ilk işareti gi-

bi geliyor bize. ■

YAP. DESTINATION
GAMES
DAĞ. NC SOFT
ÇIK. BELLİ DEĞİL

Bilen Adam

NOKTALAMA İŞARETLERİNİN GÜCÜ ADINA!

Dan! Üç nokta kandırmacısı

Biz yazar(cık)ların, farkında olmayarak düştüğümüz (veya bilerek yaptığımız) bir hata vardır... Cümlelere birtakım gereksiz noktalama işaretleriyle gizem katar, arka planda söylenmeyen bir şeyler kalmış gibi bir illüzyon oluştururuz kafanızda... Kurduğumuz cümlelerde, aslında var olmayan, sanal bir derinlik olduğunu düşünmenizi sağlarız... Ama aslında pek fazla bir şey bilmiyoruzdur... Size anlattıklarımızın haricinde yani... Mesela böyle... Üç nokta kullanımı hakkında size söylemediğim, kendime sakladığım bir şey yok... Valla...

Şok! Şok! Şok! Ünlem düzenbazı!

Bizim elimizde "Vasat cümlelere heyecan katılmaktan yükümlü devlet bakanı" oldu çıktı ünlem işareti! Fütursuzca paragraf sonlarına kondurulur ki, okuyan heyecanlansın! Bakın! Okudukça benim bu satırları büyük bir heyecanla yazdığım gibi bir yanılgıya kapılıyorsunuz! Lakin aslında sandalyeme 45 derece açılıla yayılmış, uyumak üzereyim! Aha şimdi uyuyorum! Guzzz!

Noktalama işareti kullanmayı bilmeyenler dehşet saçıyor!

Asla noktalama işareti kullanmayan ve büyük ihtimalle noktalama işareti diye bir şeyin varlığından habersiz olan tipleremeler internet forumlarından gazete köşe yazılarına kadar sık sık rastlıyoruz hadi noktalı virgül tırnak gibi daha ileri düzeyde Türkçe bilgisi gerektiren işaretleri geçtim cümlelerin neresinde virgül neresinde nokta kullanacağını bilmeyen birçok insan var ama lütfen bu olmasın ve siz yazdıklarınızla farkınızı ortaya koyun lütfen bu arada bu paragrafı okumaya çalışırken beyniniz döndüyse lütfen derginizin ayarıyla oynamayın sorun sizden değil veristen

"Neler oluyor burada!?" demiş olabilirsiniz. Olan şu, bu ay çuvaldızı kendimize batıralım istedik. Gariban bir oyun dergisi olabiliriz, ama bu Türkçe'mize sahip çıkmamıza engel olmamalı. Hatalarımızı gördüğünüzde bizi uyarmaktan asla çekinmeyin. Siz çekinmeyin ki biz de kendimize çeki düzen verelim.

BU AY NE OYNASAK

"Saatli Maarif Takvimi" yapar da, biz yapamaz mıyız?

YARIŞ OYUNLARI

NFS: Most Wanted (EA) **PC**
İncelendiği Ay: Aralık 2005
Level Notu: %91
Uzun zamandır iyi bir yarış oyunu oynamadıysanız, ilk tercihiniz mutlaka NFS: Most Wanted olmalı. Şu aralar PC'de rakibi yok.



GT Legends (SimBin) **PC**
İncelendiği Ay: Nisan 2006 Level Notu: -
Eğer sürüş yeteneklerinize güveniyorsanız ve farklı bir oyun arıyorsanız GT Legends'ı mutlaka deneyin. Ama dikkat, gelecek ay inceleyeceğimiz bu oyun simülasyon kategorisinde olduğu için bir hayli zor.



Gran Turismo 4 (Polyphony) **PS2**
İncelendiği Ay: Mart 2005
Level Notu: %95
Sadece PS2'nin değil, tüm platformların en iyi yarış oyunu GT 4. Eğer es geçtiyseniz mutlaka bulup oynayın. Pişman olmayacaksınız.



Burnout 3 Takedown (Criterion) **PS2**
İncelendiği Ay: Kasım 2004
Level Notu: %93
Trafığı tehlike olmaktan çıkartan son Burnout Revenge'dense, Burnout 3: Takedown'ı tercih ederiz. Size de tavsiye ederiz.



Wipeout Pure (Sony) **PSP**
İncelendiği Ay: Aralık 2005
Level Notu: %87
Playstation 1'in piyasada tutmasını sağlayan efsane oyun Wipeout'un PSP versiyonu o kadar iyi ki aylardır elimizden düşmedi. Hâla da PSP'de en çok oynadığımız oyun ve sürekli yeni materyaller de çıkıyor.



Project Gotham Racing 3 **360**
İncelendiği Ay: -
Level Notu: -
Xbox'ın az sayıdaki kendine has oyun serilerinden biriydi PGR. Xbox 360 versiyonu da Most Wanted'a kafa tutacak kadar iyi.



ALTIN KLASİKLER

Siz istediniz, geri geldi. "Altın Klasikler" listemizin değişmesini, eski haline dönmesini isteyen o kadar çok okuyucu vardı ki, bu sayfalarımızı yeniden nasıl tasarlayacağımızı düşünürken hiç zorlanmadık.

Şu anda burada bu kadar az oyun olduğuna şaşırmayın. Geçen 3 yıl içinde buraya eklenmiş olması gereken birçok oyun var. Bunları önümüzdeki ay değerlendireceğiz ve hepsinin hakkını iade edeceğiz. ALTIN KLASİK ödülünü alan oyunların tam listesini, gelecek aydan itibaren DVD'mizde bulabileceksiniz.



AKSİYON



Resident Evil 4 (PS2 %96)
İçerdiği aşırı dozdaki aksiyon yüzünden, pasiflora içmiş anaristlere(?) tavsiye etmiyoruz. Nisan'da PC için de çıktığında sevgiyle zombi değil ama, azmış İspanyol köylüleri kucaklayabilirsiniz.



RYO



Dragon Quest 8 (PS2 %89)
Ekim ayından buraya girmeyi hak etmiş olan Fable'ı kısa süreliğine yerinden eden, PS2'nin son yıllarda gördüğü en iyi RYO olan Dragon Quest: Journey of the Cursed King.



FPS






F.E.A.R. (PC %93)
Hem grafikleri, hem de yapay zekasıyla insanı kendine hayran bırakan bir FPS. Ama sistem gereksinimleri bilgisayarınızı çığneyip tükürebilir.



LEVEL ÖDÜLLERİ

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PC

	LEVEL CLASSIC	Level klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacağınız bir oyun tecrübesi yaratacağı kesindir.
	LEVEL HIT	Saygın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da vereceğiniz paraya degecektir.
	LEVEL SHIT	Anlamını bilen oyuncular, yanında Level Shit logosunu gördükleri bir oyundan buca buca kaçmalıdırlar.

1- Football Manager 2006	▲ ①
2- Age of Empires 3	▲ ②
3- The Sims 2	▼ ③
4- F.E.A.R.	★
5- Battlefield 2	★
6- World of Warcraft	▲ ⑩
7- Call of Duty 2	▼ ⑤
8- The Sims 2: Nightlife	▼ ⑥
9- Civilization 4	★
10- The Movies	▼ ④

ZAMANDA YOLCULUK



6 YIL ÖNCE

Biraz değişiklik yapalım. Burada hep oyunları inceledik, biraz da yazarlarımızın oyunlar hakkındaki öngörülerini ne kadar doğru çıkmış onlara bakalım:

MEDAL OF HONOR

"...Bir de, bu oyunu sadece Playstation için yaparak aslında bu tarz oyunların PC gerektirmediğini de ispatladı..." - Oyunun Notu: 91, Emin'in öngörü notu: 50. Birkaç iyi örnek hariç, konsol FPS'leri hala kendini bulamadı.

SIMS

"...Bu oyun, hem oyun dünyasına hem de oyunculara çok şey kazandıracak, yepyeni kapılar açacak potansiyellere sahip..." - Oyunun Notu: 96, Serpil'in öngörü notu: 100. Fazla söze gerek var mı?



3 YIL ÖNCE

COMMAND CONQUER GENERALS

"...Generals uzun zamandır piyasalara gelen en iyi RTS'lerden biri. Hele multiplayer kısmına da bulaşır ve netten oynamak isterseniz, sizi bayağı uzun bir süre kendinizden çalabilir..." - Oyunun notu: 91, Gökhan& Batu'nun öngörü notu: 90. Generals, hala kafelerde en çok oynanan oyunlar arasında.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

"...Büyük bir sürpriz olmazsa 2003'ün en iyi aksiyon oyunuyla karşı karşıyayız. Tadını çıkartın." - Oyunun notu: 93, Sinan'ın öngörü notu: 100. Splinter Cell, biz dahil birçok dergi ve site tarafından 2003'ün en iyi aksiyon oyunu seçildi.

DÜNYADA EN ÇOK SATANLAR

PS 2

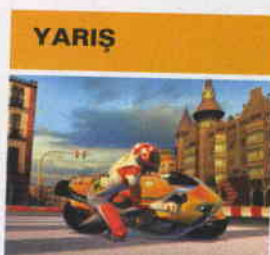
1- Rugby 06	★
2- Rugby Challenge 2006	★
3- Need for Speed: Most Wanted	▼ ①
4- FIFA 06	▲ ⑥
5- Torino 2006	★
6- King Kong	▼ ②
7- Buzz! The Music Quiz	▼ ④
8- Pro Evolution Soccer 5	▼ ⑤
9- Star Wars Battlefront 2	★
10- Chronicles of Narnia	★

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★ yeni X değişmedi oyükseldi ödüştü



SPOR
Football Manager 2006 (PC %91)
"Her yıl bunu nasıl başarıyorlar" demiyoruz, adamların işi bu. SI Games'i bu menajerlik efsanesi için kutluyoruz.



YARIŞ
MotoGP 3 (PC %93)
"Yılbaşı furçasında gözden ilk kaçırılacak oyunlar" listesinde ilk sıralarda yer alan Moto GP serisinin son üyesi, altı aylık süresini doldurup Altın Klasikler listesine girmeyi hak ediyor!



STRATEJİ
Civilization 4 (PC %95)
Aslında direk "Altın Klasik" payesini verip gönderebiliriz Civ 4'ü, ama "bakalım daha iyi bir strateji yapabilecekler mi?" diye merak ediyoruz. Tüm zamanların en iyi oyunlarından biri!



DEVASA ONLINE
Guild Wars (PC %95)
Altıncı ayını bir süre önce tamamlamış olan Guild Wars'ü, hani gözünüzden kaçmış olabilir diye, burada onurlandırarak isteriz. Aylık abonelik ücreti olmayan, muhteşem bir oyun.



ADVENTURE
Fahrenheit (PC %85)
Her ne kadar Level Klasik ödülü alamamış olsa da, adventure türüne yeni bir soluk getiren, aksiyon sahneleri filmlere taş çıkaran, oyun zamanınızı çalmayı hak eden bir oyundur Fahrenheit.

STAR WARS®

EMPIRE AT WAR™



Galaksiye çekidüzen verme vakti geldi!



LEVEL HIT

Uzun zaman önce, uzak bir galakside, bir parıltı hafifçe karanlığa doğru kaydı. Yaşam bos sözler, entrikalar ve hırsla devam ederken bu parıltının kaybına kimse engel olmadı. Aynı parıltı yanına sınırsız karanlığı da katarak bir gün geri döndü. Sonsuzluk yarıldı ve içinden yüzlerce savaş gemisi fıskırircasına çıktı. İçerindeki en heybetli, en muhteşem geminin güvertesinde O, gezegeni sessizce izliyordu. Filo komutanı yavaşça yanına yaklaştı ve sordu:

-Lordum... Emriniz?
Eski parıltının simsiyah gölgesi hiç tereddüt etmeden, sakın ama keskin bir ifadeyle cevap verdi:
-Saldırı başlasın...
-Nasıl isterseniz, Lord Vader.

Bazıları 1977'de başlayan Star Wars efsanesinin, son film ile bittiğini söyleyebilir ama siz onlara pek de kulak asmayın. İşte kapı gibi oyunlar, o da yoksa biz varız. Çocuklarımıza, torunlarımıza anlatır, nesilden nesile aktarıyoruz. Kapı gibi oyun-

ları var diyoruz ama SW: Empire At War efsanesinin hakkı verebilmiş mi asıl onu merak ediyoruz. Unutmamak gerekir ki Lucas Arts'ın, Star Wars için adam gibi strateji yapamama, yaptırılmama gibi bir huyu da var...

YENİ DÜZEN

...Ama bu sefer şeytanın bacağına kırılmışlar gibi. Bir kere oyunu açar açmaz karşımıza çıkan TIE Fighter'ın kokpiti ve bu kokpitten gördüğümüz savaşlar kanımızı kaynatmaya başlıyor. İnsanı büyüleyen menüden kendimizi zar zor alıp, Star Wars evreninin o gizemli atmosferine dalıyoruz.

Oyunda İmparatorluk ve Asiler olmak üzere seçilebilir sadece iki ırkın olması bana yetersiz gibi geldi. Diğer yandan her gezegenin kendine birkaç birimi, hatta kendi teknoloji ve silahlarıyla uzay korsanları bile var ama bunları kendi ordumuza katamadıktan sonra neye yarar? Çok işe yarar! Gelene geçene dalıyorlar. Hem orduya katamıyoruz diye yalan söyleme kitielere. Birim olarak parayla üretmiyoruz ama canları isterse bizim tarafımızda, istemezse bize karşı savaşıyorlar.

Oyunun en can alıcı kısmı oynanışı. Empire at War'u bu bakımdan üç bölüme ayırmak mümkün: Gezegenler, ge-

■ Uzay istasyonuna saldırmak için güçlü bir filo gerek.



Alderean aslında neden yokoldu?

Şimdiki zaman:

Leia: ...Ama neden, biz barışçıl bir gezegeniz. Silahımız bile yok!

Lord Vader: ... (hiç konuşmaz, Amiral Tarkin'in gezegeni yok etmesini kayıtsızca izler. Sanki bir gazezi vardır).

15 yıl önce:

Anakin: Alo, Wookie Kardeşler Kebap salonu mu?

WKK: Evet, buyrun?

Anakin: Dantooine'e 6 lahmacun, ikisi acılı. İki de ayran. Getirecek çocuğa Usta Yoda'nın yeri derseni, herkes bilir...

WKK: Kusura bakma arkadaşım, Alderean dışına servisimiz yok.

Anakin:

Hımmm...



gezegenlerin yö-rüngesindeki uzay istasyonları ve tüm gezegenlerin bulunduğu galaksi haritası.

UZAK DİYARLAR

Her gezegen, farklı iklim yapısına ve yaşam tarzına sahiptir. Üzerindeki iklim ve canlı yapısı gezegenlere karakteristik özelliklerini belirler. Böylece gezegenler arasında üretim farklılıkları, gelir seviyesinde çeşitlilik ve olası bir savaş durumunda taraflar için avantajlar veya dezavantajlar ortaya çıkar. Mesela Naboo'da yağın yağmur, lazerli silahların isabet oranını %50 düşürür. Buna rağmen Asilerin T4-B tankları coğrafi yapının elverişli olması nedeniyle %25 bonus kazanır. Ayrıca Naboo'da yaşayan Gunganlar, İmparatorluk karşıtı olduğu için Asilere yardım edecek, hatta onlarla birlikte savaşacaktır. Bu sadece bir örnek, tüm gezegenlerin dikkat edilmesi gereken önemli stratejik değişkenleri var.

Gezegenin üzerine yapabildiğimiz bina sayısı ise gezegenin ebatları ile orantılı. Bu yüzden gezegenler arasındaki farkları dikkate alıp ona göre bir üretim stratejisi izlemek gerekiyor. Kısacası her gezegene, her binayı yapamadığınız için, üretim stratejinizi iyi belirlemeniz gerekiyor. Belli birimlerin üretiminde uzmanlaşmış gezegenlerde sadece o birimleri üretmek (ve tabii sadece o birimlerin üretimine yarayacak binaları inşa etmek), diğerlerinde ise savunma binaları ve bol bol maden yapmak en iyisi. Böylelikle birimleri en hızlı ve en ucuz şekilde üretilirken gezegenlerden de maksimum gelir sağlanıyor.

YOL HARİTASI

Gezegenlerin yö-rüngesindeki uzay istasyonları ise daha basit bir sisteme sahip. İşe 1. seviye bir istasyon kurarak başlıyoruz ve teknolojiniz geliştikçe istasyonu geliştiriliyoruz. Bir uyduya benzeyen bu uzay istasyonu geliştikçe kocaman bir komplekse dönüşüyor. Kalkanı, iyon bataryaları, proton füzeleriyle istasyondan çok uzaydaki bir kaleyi andırmaya başlıyor. Bunların haricinde, savaş esnasında hangarından avcı uçakları çıkartabiliyor.

Eğer bir uzay üssüne saldırırsanız biz işe ilk yapacağımız iş istasyonun savunmasını devre dışı bırakmak olmalı. SW:EAW'ın belki de en beğendiğim yeniliği büyük savaş gemileri ve istasyonların belli noktalarına öncelikli ateş imkanı vermesi oldu. Bombardıman gemileri, hızla düşman savunmasına dalıp, ateş hattından geçtikten sonra is-

tasyonun yanına varıyor. Hangardan avcılar çıkıp bombardıman gemilerinin peşine düşüyor. Hepsini birden son bir gayretle istasyonun tepesindeki proton füze bataryasına yöneliyor, ardından savunma kalkanı ve küçük lazerler... Derken koca istasyon savunmasız kalıyor ve arkadan yetişen baba kruvazörün son vuruşu ile uzay tozu haline geliyor.

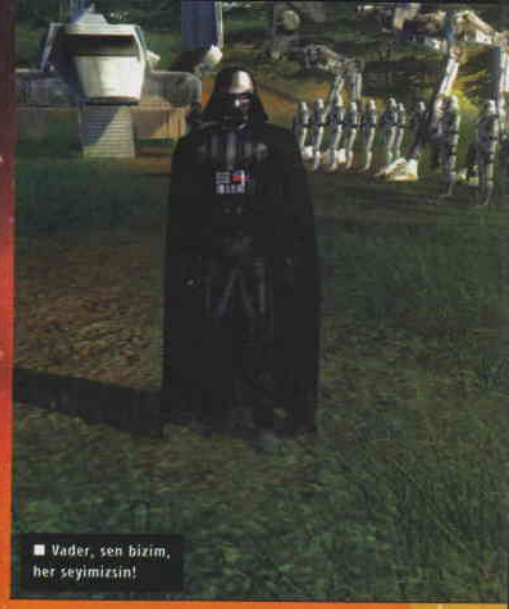
Sıra geldi galaksi haritasında genel stratejimizi belirlemeye. Oyunu ne kadar yavaştan alırsak o kadar iyi. Çünkü mikro stratejiden makro stratejiye geçerken yapacağımız en ufak bir strateji hatası, oyunu toptan kaybetmemize neden olabilir... Dikkat ettiyeniz haritadaki gezegenler arasında yollar var ve gezegenler görüş açısının dışında kaldığında ulaşım gerçekleşmiyor. Bunlar filoların kullandığı sıçrama yolları ve görüş açımız dışındaki noktalara, bu hatları ele geçirebiliriz. İmparatorluk gezegenlere saldırmadan önce Probe Droid gönderip fikir sahibi olabiliyor. Asiler de boş durmuyor R2-D2 ve C-3PO ile İmparatorluktan teknoloji alıyor, işler kızışıyor, haliyle savaş başlıyor.

VE SAVAŞ BAŞLADI

Sabırla hazırlanan filolar bir bir gezegenlere gönderiliyor. Darth Vader'ın komutasındaki TIE Fighter'lar, Kapitan Piett ve muhteşem Accuser'ı ile engin İmparatorluk filosu... Ne kadar sevsek de, başımıza da bassak, Darth Vader uzayda karada olduğu kadar güçlü değil. Ben de biliyorum ne kadar gözü kara bir pilot olduğunu, ama uzayın bir kenarında harcanmasına da gönülüm razı olmuyor. Uzayda kahramanlara dayalı stratejiler üretmek yerine Accclamator sınıfı kruvazörün yanına da iki-üç tane Tartan devriye kruvazörünü verip yolladık mı, Asiler kaçacak delik arıyor. Accclamator sınıfı kruvazörün yerini sırayla Victory kruvazörü ve en sonunda İmparatorluk yıldız destroyeri alacak. Bu



■ -Klon! Sağaaaa dön!
-Sag ne taraftı laaan?!



■ Vader, sen bizim,
her şeyimizsin!



■ -Anne bu arkadaşiler ne?
-Yavrusu onlar da evladım.

Hava olayları

Açık hava: Savaşta bir etkisi yok

Yağmur: Tüm lazerler savaş sırasında %50 etkililiğini kaybeder

Kum fırtınası: Tüm roketler savaş sırasında %50 etkililiğini kaybeder

Kar: Görüş mesafesi %50 azalır

Volkanik kül serpintisi: Piyadelerin görüş mesafesi %50 azalır

muhteşem savaş gemilerinin en sevdiğim yanı taşıyıcı görevi görmeleri. İçlerinden çıkan TIE Fighter ve TIE Bomber'lar ile bana Starcraft'ın Carrier'larını hatırlatıyorlar. Hem sadece burada kalmıyor benzerlik, garip bir çekilde SW: EAW'ın uzay savaşlarında sürekli Starcraft lezzeti aklıma geldi. Sanırım bün-yem artık yeni Starcraft'ı özlemeye başladı.

Bu taşıyıcı gemilerin orta ve ağır sınıflara karşı güçlü olması, hafif avcılara karşı açıklık yaratıyor. İşte burada Tartan kruvazörü devreye giriyor ve ortalığı darmadağın ediyor. Önde avcılar, arkada orta sınıf gemiler ve en arkada heybetli kruvazörler... İşte İmparatorluk filosu.

Ama son sözümü söylemedim: Öüm Yıldızı savaş alanına girdiği zaman, düşmanın için korku dolu bekleme başlıyor! Yavaş yavaş, ağır ağır gelse de tek bir emri bekliyor: "Gezegeni yok et". Bu alet kesinlikle savaş kazandırmıyor, ama gezegeni bir asteroid çöplüğüne dönüştürüp bırakıyor. Multiplayer çarpışmalarda "Bana yar olmadıysa, kimsele-re yar etmem o zaman! Ya benimsin ya kara toprağın!" zihniyetine sahip olanlar yaşadı.

DENGE MESELESİ

İmparatorluğu bu kadar anlattıktan sonra ben ne desem Asiler zavallı gibi gözükecek, ama hiç de öyle değil. Oyuna "bu ne yahu!" diyebileceğiniz Z-95 gibi acınası avcılarla başlasalar da, aslında bir Z-95 filosu, boş boş gezinen bir TIE Bomber takımını bulduğunda gösteriyor acınası mı, değil mi. Sonra X-Wing'ler çıkıyor meydana ve Asiler rahat bir nefes alıyor. (Ama olmaz ki bu kadar kardeşim! Lordumuz Darth Vader, X-Wing'in ezdikleri (Weak Against) kısmında yer alıyor. Yazık-tır, günahtır! Buradan yetkililere seslenmek istiyorum! Artık bunlara mı düştü Vader abimiz, insan Luke'a falan koyar bari. Yazık, vallahı yazık... Nerede eski İstanbul!) Y-Wingler de İmparatorluğun o çok güvendiği kruvazörlere karşı etkili (bak buna lafım yok). Çekirge sürüsü gibi daldıklarında İmparatorluğun pek heybeti kalmıyor.

İmparatorluk ne kadar az ama öz birim üretmeliyse, Asiler de o kadar kalabalık ve hızlı olmalı. Vur-kaç taktikleri ile filoları ne kadar yıpratırsanız kârdır (vur-kaç delikanlılığa sığmaz). Savaşı kazanmanıza gerek yok, bir kruvazörü indirip savaş alanından toplulamak Asiler için büyük bir zaferdir.

Tabii kruvazör indirirken çok da kayıp vermek lazım. Burada uzay savaşlarındaki bir açığı kullanabilirsiniz. Diyelim güçlü bir geminiz var, hayli yara aldı ama bir destroyeri de indirdi. Tereddüt etmeden kaçın ve aynı gezegene tekrar saldırın. Göreceksiniz ki geminizde bir çizik dahi kalmayacak.

İsyancıların Mon Calamari kruvazörü ve hücum fırkateyni, İmparatorluğun gözde savaş gemilerine ağır kayıplar verdirebilir. Luke Skywalker'ın X-Wing filosu ve Han Solo'nun kullandığı Millennium Falcon ise daha çok hafif avcılara karşı etkili. Hem

İmparatorluğun hem de Asilerin gemilerinin bazı özel yetenekleri var. Ortalık gemiden geçilmezken bunlara vakit ayırmak lazım. Bunu oyunu durdurup, birimlerin özel yeteneklerini çalıştırıp, görevler atayarak yapabilirsiniz (hepsini seçip "Ahanda buna saldırın" demek de bir yöntem). Mümkün olduğu kadar otomatik savaştan uzak durun. Loto gibi, milli piyango gibi çekilişle, kurayla sonuçlar belli oluyor. Ben komuta ederken karşı tarafın fiske dahi vurmuyacağı orduların büyük kayıplar vermesi akıl kârı iş değil. Demem o ki, Auto Resolve seçeneği saçmıyor, uzak durun.

BİZ BULDUK!

Gezegeni kuşattık ve filosunu da yok ettik çok şükür. Sıra geldi kara savaşlarına. Bu konuda çok doluyum arkadaşlar. Tamam, oyun güzel dedik, etkileyici dedik, yere göğe koyamadık ama bir yere kadar. Gökten zembille inen birliklerimize, daha kılıcı kırılmadan saldıran üç katı büyüklüğümüzdeki ordulardan, güdük tasarımlı gezegen haritalarından bıkmış bir insan evladı olarak size soruyorum: Suçumuz neydi? Her Star Wars stratejisinde ille akıllara ziyan bir nokta olmasa olmuyor mu yani? Hadi hepsini geçtim, saatlerimi, bir birimi öldürmek için haritanın bir ucundan diğer ucuna kadar koşturmakla çarçur ettiğim de mi yalan? Artık 2006'dayız, hâlâ mı el kadar haritada "Search -and destroy" ediyoruz? Sonra diyoruz neden dünya böyle...

Şaka bir yana, kara savaşları uzaydakilerle aynı zevki vermiyor ama kim-

Gezegenerin yanında çıkan özel komutlar

Raid: Asilerin, İmparatorluk kuşatması altındaki bir gezegene, filoyu atlatıp ulaşmasına yarar
Yapabilenler: Tüm Asî kuvvetleri

Steal technology: Asilerin, İmparatorluktan teknoloji çalıp, gelişmesine yarar.
Yapabilenler: R2- D2 ile C-3PO

Steal money: Karşı taraftan para çalmaya yarar
Yapabilenler: Smuggler, Han Solo

Destroy planet: Bir gezegeni yok eder
Yapabilenler: Death Star

Spy: Gezegendeki düşman hakkında bilgi verir
Yapabilenler: Probe droid

Assasinate hero: Para karşılığında bir kahramanı öldürür
Yapabilenler: Boba Fedd, Bounty Hunter

Filolar emrinizi bekliyor Lord'um!

Galaksi haritası. Yeşiller sizin, kırmızılar rakibin, sarılar korsanların hakimiyetindeki gezegenler. Sağdaki tuşlarla, yukarıdaki ana haritadan daha detaylı bilgiler görülmelerini sağlayabilirsiniz.

Gezegenin üstündeki üç daire yörüngedeki birimlerinizi, gezegenin üstündeki daire karadaki birimlerinizi gösteriyor. Gezegenin dış çeperindeki yeşil çember, yaklaşan bir düşman filosunu tespit edebileceğiniz mesafeyi gösteriyor. "Sensor" binalarını üreterek bu mesafeyi genişletebilirsiniz.

Sahip olduğunuz tüm kahramanları buradan görüp seçebilirsiniz.

R2-D2'nun hologramı, seçtiğiniz her birimin detaylı bir açıklamasını gösterir. Türü, özel yetenekleri, hangi birimlere karşı güçlü ve zayıf olduğu gibi. Hemen altında, zaman hızlandırma ve durdurma tuşları var. Onun yanında ise para ve teknoloji durumunuz. En üstte gezegenin ismi ve o gezegenden her gün ne kadar para kazandığınız var. Altında savaşın kaçınıcı gününde olduğunuz, günün ilerleyişi ve tüm gezegenlerden günlük para geliriniz yazıyor. En altta ise teknoloji seviyeniz, birim kapasiteniz ve toplam hazineniz var.

Üretim bölümü. Soldaki iki düğme yer ve uzay birimlerini seçmenizi sağlar. Her iki türden aynı anda beşer birim üretebilirsiniz, ama gözünüz günlük para akışınızda olsun. Çok hızlı, çok ani bir biçimde ekonominizi çökebilir.

Luke Skywalker (Red 5)
Class: Elite Fighter
Jedi-in-training and powerful with the light side of the Force. As part of Red Squadron, he is capable inflicting great damage by using perfect aim.
Strong Against: [Icons]
Weak Against: [Icons]

HOTH Day: 2 Tech: 5 184/336 12.710

se strateji de yapılmıyor sanmasın. Hangi taraf olursak olalım, bir kere hızla haritadaki stratejik noktaları ele geçirmeliyiz. Bu sayede birim kapasitemiz artacak. İkinci olarak eğer bir üs yıkma görevindeyse ve üs kalkanla korunuyorsa jeneratörü bulup havaya uçuracağız. Ayrıca kara savaşına girdiğinizde yörüngede bir filo mutlaka beklemeli. Çünkü kara savaşlarında hava bombardımanı yapma imkânımız var.

Stratejilerde piyadeleri ucuz oldukları için hep hor görürüz, tank alırsız, hava birimi alınız. Özel kuvvetlerden değil piyadelere hep burun kıvrınız. Bu oyunda piyadeye gönül rahatlığı ile yatırım yapılabilir. "Take Cover" yeteneği açıkken uzun süre dayanıyorlar.

AKILLARA ZİYAN İKİLİ

Birimlere göre taktikler ise kara savaşlarında daha çeşitli. Asilerin uzun menzilli MPTL topları ve Speeder'ları gerçekten sinir bozuyor. MPTL topları çok uzun menzilden atış yapıyor. Okkallı vurması bir yana, yanına gidene kadar pınlını, pırtını toplayıp sırta kadem basması insanı canından bezdiriyor. Durum Speeder'larda da farklı değil. Hızlılar, sinir bozucular ve uçuyorlar... En pratik çözüm, birimlerinizi dadandıktan sonra kule kurulabilen bir yere çekmek ve anti-hava silahı ile canlarına okumak.

Buna karşın, İmparatorlukta da kahramanlar çok güçlü. Darth Vader ve İmparator Palpatine ikilisine ordu dayanmıyor. Eğer ki bu muhteşem

ikili er meydanına iner, ve fütursuzca düşmanın üstüne yürürlerse ve eğer ki Asiler gaza gelir, elde, avuçta ne varsa gönderirse, İmparator ve Vader'ı sizin yönetiyor olduğunuzu temenni ederim. Çünkü Vader ve Palpatine bir araya gelince, savaşın en cıvıvli yerine dahi kimseyi umursamadan ilerler... Palpatine "Force Corrupt" yeteneğini kullanır, çevresinde kim varsa ugruna kul köle olur (kısaca düş-

manın yarısı bizden olur). Vader akabinde "Force Push" ile kalan piyadeleri temizler. Kalan piyade varsa (ki sanmıyorum) Palpatine "Force Lighting" ile onları da halleder. Her zaman olduğu gibi bu oyunda da bir sivri tank kıyıda köşede kalmıştır ve kıyımdan nasibini alamamıştır. "Abi bir durum mu var?" diye saf saf o da gelir ve Lord Vader "Force Crush" ile finali yapar.

Kara savaşlarındaki monotonluğu saymazsak oyunun atmosferi gayet başarılı. Özellikle uzay savaşları Homeworld kalitesinde, ama Homeworld'ün aksine uzay savaşları iki boyutlu bir düzlemde oynanıyor. SW: EAT muhteşem olmasa da hoş grafiklerle sistemi zorlamamayı da aynı anda başarabilen bir oyun. Seslere kulur bulmak zor. Star Wars müzikleri bizi can evimizden vurmaya yetiyor. İmparatorluk filosunun yörüngeye girdiğini haber veren Imperial March karşısında, Asileri oynayan Star Wars severleri arasında, sanmıyorum ki yüreği korkuyla burkulmayacak birisi olsun. Oyunun hikaye modu haricindeki diğer modları ve çok oyuncu potansiyeli de hayli yüksek. Benim en çok sevdiğim "Skirmish Battles" modunda kara savaşları normal haline göre daha heyecanlı geçiyor. Evet arkadaşları, Star Wars efsanesi bitmedi. Ve Nebil Özgentürk "Bir Yudum İnsan" da Darth Vader'ı konuk edene kadar da bitecek gibi gözüküyor.

Level Karnesi

- ✓ Yenilikçi fikirler
- ✓ Görkemli uzay savaşları
- ✓ Dengeli ırklar
- ✓ Büyük ölçekten küçük ölçeğe yansıyan strateji
- ✗ Bölüm tasarımları çok iyi değil.
- ✗ Oyun monotonlaşabiliyor.
- ✗ Sinematik kamera hep saçmalıyor.

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

LUCASARTS, ARTIK STRATEJİ KONUSUNDA DA BİR SEYLER YAPABİLECEĞİNİ KANITLADI.

84

OlgaY Ertiz olgay@level.com.tr



MARC ECKÖ'S

getting UP

CONTENTS UNDER PRESSURE

İsyanın doruklarında
bir şehir sanatçısı

LEVEL HIT

Karanlık her şey, her yer. Sokaklar karanlık, binalar, duvarlar, insanlar karanlık. Terk etti renkler insanogluunu, çok seneler önce, kimbilir kaç zaman... Artık zamanı saymanın bir manası yok; çünkü artık günlerin birbirinden farkı yok. Renkler her şeyi aldı götürdü yanında, fark yaratan her şeyi; sıcak, soğuk; acı, mutluluğu; gündüzü ve geceyi... Duygular kayboldu, fiziki ihtiyaçlarından başka güdüsü kalmayan, terk edilen insan, kendi karanlığına gömüldü, hızla robotlaştı ve yok oluşunu beklemeye başladı karanlığın içinde. Sonra bir insan ki tarih yazıcıları ona Trane Mesih demeyi seçtiler renklere geri getirmek için "imkansız" bir yolculuğa başladı. Oysa ki İmkansız, İstanbul'da bir semt adı bile değildi.

Dünya kuruyor, yeryüzü insanın gömdüğü pislikleri geri kusuyor; insan farklılaştığını sanarak tek tipleşiyor, hayatlarımız birkaç şirketin verdiği kararlarla oradan oraya savruluyor, Level'da yazarlara takım elbise zorunluluğu geliyor... Yaşamak günden güne zor ve renksiz (bir "Loading" çubuguyla tanımlanan ve çubuk dolunca öldüğümüz) bir işleme dönüşürken, bütün bunları kim engelleyebilir? Dünyanın tüm devrimcileri mi, alternatif küreselleşmeciler mi, kahramanım Asterix mi? Hayır, söylüyorum size, kurtuluş grafiticilerde!

SAYIN TRANE, NEDEN GRAFİTİ?

Trane evinden, duvarları boyama gayesiyle kaçan bir delikanlı. Keske Türkiye'de yaşasaydı demekten kendimi alamıyorum, evden kaçmasına gerek kalmaz, ailesi gönüllü olarak onu bir boyacının yanına çıkarırdı... Neyse, Trane gerçek dünyaya çıkınca görür ki sokaklar grafiti çeteleri tarafından parselenmiş ve onların arasında kendine yer açmak için mücadele etmesi gerekiyor. Normalde bu tip kahramanlar, hikâyenin başında çetelerden birine gider, "Abi çok güzel boyuyorum, masaj da yaparım, beni de aranızda alsanız? Ha canım abim?" diyerek çete liderine yaranmaya çalışırlar.

Ama Trane'in hikâyesi böyle gelişmiyor. Adam hiçbir gruba yamanmıyor, aralarına katılmak için yalakalık yapmıyor. Sokak dövüşünden anladığı için, daha "merhaba" demeden çete üyelerini dövmeye başlıyor. Bu da oyunun başında Trane'le



olan ilişkimi mesafeli tutmama yol açtı. Lakin zamanla işler değişmeye başlıyor: Evinden egoist, narsist ve hiperaktif bir genç olarak çıkan Trane, kendini özgürlük savaşçısı bir kahraman olarak buluyor.

ŞEHİRDE YENİ OLMAK

New Radius'un arka sokaklarında, metro tünellerinde, yıkık dökük binaların içinde geçen oyunda amacınız size verilmiş olan boyama ödevlerini yapmak ve sizi engellemek isteyenleri dövmek. Oyunda sokak kuralları geçerli, kimse gözünüzün yaşına bakmıyor, siz de öyle. Bir çetenin grafitisinin üstüne "yazarsanız", o çeteyle dövüşmeniz de gerekiyor. Boya kutusundan odun parçasına kadar, eliniz geçen hemen her şeyi silah olarak kullanabiliyorsunuz. Rakiplerinizi oldukça artistik hareketlerle pataklıyor, zevk alıyorsunuz.

Graffiti yapmak çok kolay. Biyelim ki yeni bir odaya girdik. Hemen "Intuition" tuşuna basarsak o odada boyamamız gereken ve boyarsak bonus kazanacağımız yerler X'le gösteriliyor. O X'lerden birinin yanına gittiğimizde, kara defterimizden bir tane resim seçip, büyüklüğüne karar veriyor ve boyamaya başlıyoruz. Grafitinin çizgileri zaten duvarda işaretli oluyor, bizim yapacağımız sadece çizgilerin arasını spreyle boyamak. Boyarken dikkat etmemiz gereken iki nokta var: Tüptü aynı yere uzun süre sıkarsanız boya akıyor ve o graffitiden alacağımız "ün" puanı düşüyor. Çok detaycı olmanıza gerek yok zaten, oyun birçok



Marc Ecko Kimdir?

Çok ilginçtir gelebilir ama, Getting Up!'ın arkasındaki isim olan Marc Ecko bir tekstilci. Tabii bizim bildiğimiz anlamda bir tekstilci değil kendisi. Amerika'nın sokak kültüründe çok önemli olan "tarz sahibi" spor kıyafetler üreten Ecko Unlimited'in kurucusu ve sahibi. 45 ayrı ülkede dükkanı olan Marc, oldukça eksantrik oluşu ve sokak kültürüne idealist bakışıyla ünlenmiş. Muhtemelen de Getting Up!'ın beklenmedik derecede iyi olmasında büyük payı var.



boşluğu oyun kendiliğinden dolduruyor. Ama boyamanın süresi önemli. Her grafitiyi yapmak için bize belli bir süre veriliyor ve o süreyi aşarsak, yine az puan alıyoruz.

BOYAMA YAPMAK İÇİN YETERİNCE ÇEVİK MİSİN?

Grafiti yapması kolay, zor olan onları yapacağınız yerlere ulaşmak. Trane maymun gibi bir çocuk, hoplama zıplama yetenekleri muazzam. Çocuğun bu marifetlerini sergilemesini isteyen yapımcılar da grafiti yerlerini

bileceğini daha önce söylemiştim bir yazımda, ama grafiti gibi gençlerin özgürlük çağrısını, kalıplardan kurtulma arayışını simgeleyen bir sanatı konu alan Getting Up'in daha serbest bir oynanış sunmasını beklerdim.

HER GRAFİTİÇİNİN RUHUNDA BİR KAPLAN YATAR

Dövüşmek de grafiti yapmak gibi kolay ve zevkli. Üstelik dövüşürken daha serbestiz, yapabileceğimiz bir sürü kombo var. Yapay zeka idare eder, bazı adamlar gerçekten sıkı dövüşüyor. Dövüşlere ilişkin bir tavsiye: eğer kalabalıkların arasına kalırsanız, bir adamın karşısında farenin sağ ve sol tuşuna aynı anda basarak yapılan yakadan tutma numarasını yapın; siz onla işinizi bitirene kadar diğerleri seyrediyor (bu da yapay zekanın zortladığı yer).

Getting Up'in grafikleri oldukça

güzel. Karakter animasyonları akıcı, graffitiler de çok güzel gözüküyor ve insan oyunda ilerleyip de yeni stiller edinmek için büyük bir istek duyuyor. Müzikler genelde tekno ve rap ağırlıklı, araya sıkıştırılmış Rock parçalar da var. Tekno ve rap benim bayıldığım türler değil ama haksızlık etmemem lazım, atmosferi tamamlayan, oyuna ruh veren ve kaliteli parçalardan oluşuyor Getting Up'in şarkı listesi. Hem Trane'in (ünlü rap sanatçısı Talib Kweli seslendiriyor) ve diğer karakterlerin sesleri, hem de ortamdaki diğer sesler çok iyi hazırlanmış (pardon Mehmet ama araya gireceğim: Oyunun film hakları da MTV tarafından satın alınmış durumda – Bix).

Getting Up, menüsünden oynanışına kadar üstünde çok uğraşıldığı belli olan bir oyun. Senaryosunun gelişimi, oynanışı, sunduğu görseller ve soundtrack'in kullanımıyla, oyuncuya bir filmin içinde olduğu hissi veriliyor. Üstelik grafiti sanatı da çok iyi kullanılıyor (ama oyundan grafiti sanatını bitirmiş birisi olarak çıkma beklemeğin; bugün bir grafiti yapma deneyimi sunmuyor oyun). Oyunun yapısına alışana kadar biraz sıkılabilirsiniz ama sabrederseniz, son zamanların en iyi oyunlarından biri olduğunu göreceksiniz.

Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr



Dünya kuruyor, yeryüzü insanın gömdüğü pislikleri geri kusuyor...

buna göre seçmişler. Oyunda bol bol boru tırmanışı, tırabzana asılı kalma ve yüksek mesafe atlama yapmak gerekiyor. Buralarda oynanış Tomb Raider halini alıyor ve bu hali de başarılı biçimde taşıyor, zira akrobasi çok kolay. Burada can sıkıcı olan şey, Trane'in yapabildiği hareketlerin ve çevreyle iletişiminin tutarlı olmaması. Adam oldukça yüksek bir yere tek sıçrayışta atlayabiliyorken, daha alçak yerlere yetişemeyebiliyor. Deneyip de bir türlü beceremediğiniz akrobatik hareketler, büyük ihtimalle yapmamanız gerekenlerdir. O bölümü bitirmek için görmediğiniz başka bir yol olmalı, boşuna saatlerinizi tel örgülerin üzerinden zıplamaya harcamayın.

Bu çizgisellik, oyunun tamamına işlemiş durumda. Yaptığımız grafitinin şekli (ki tasarımlarda bizim bir katkımız yok) ya da boyutu dışında karar verdiğimiz hiçbir şey yok. Doğrusallığın oyununa göre problem yaratmaya-

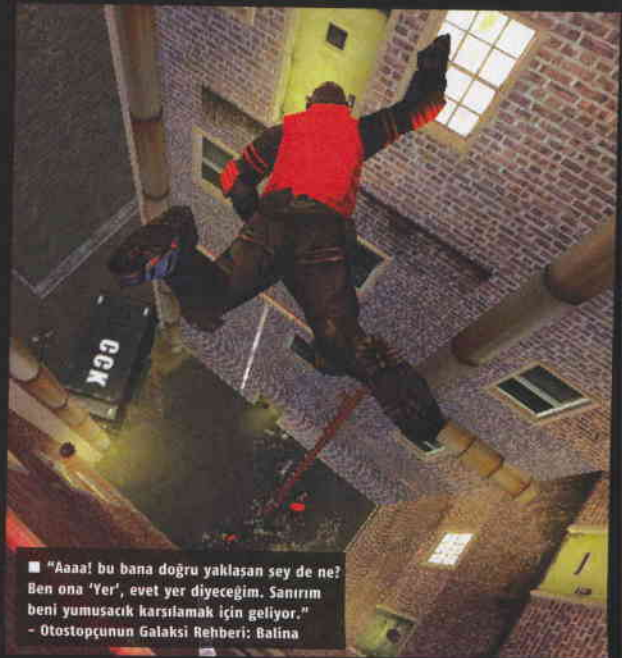
Level Karnesi

- ✓ Yepyeni bir konu.
- ✓ Kolay, eğlenceli grafiti ve dövüş sistemleri.
- ✓ Çok güzel çizilmiş New Radius şehri ve karanlık atmosferi.
- ✓ Üstünde çok uğraşıldığı belli soundtrack, güzel gözükene grafikler.
- ✗ Akrobatik hareketlere bile işlemiş bir çizgisellik.
- ✗ Çizgiselliğin de katkıda bulunduğu tekrarlama hissi.
- ✗ Yükleme süreleri uzun.

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

YENİ BİR KAHRAMAN DOĞUYOR. DEĞİŞİK BİR AKSİYON ARAYANLAR, GELİN.

85



"Aaaa! bu bana doğru yaklaşan şey de ne? Ben ona 'Ver', evet yer diyeceğim. Sanırım beni yumuşak karşılamak için geliyor." - Otostopçunun Galaksi Rehberi: Balina



■ Banka soygunu en sık önünüze çıkan görevlerden. Bu kadar parayı ne yapıyorlar, merak konusu.



LEVEL HIT

Devasa Online RYO

CITY OF VILLAINS

Dungeon Keeper'dan beri bu kadar kötü olmadınız

Çoğunuz gibi benim de çocukluğum çizgi filmlerle geçti: 1975-85 arasında doğanlarda derin izler bırakan Clementine, Transformers (2007'de sinemalarda), He-Man (John Woo filmi yolda), Thundercats, Voltron (2008'de sinemalarda), Ninja Kaplumbağalar ve adını saymadığım onlarca. Her biriyle farklı diyarları ziyaret ettim, her biriyle ayrı maceralarım oldu. Fakat çizgi roman kahramanları üzerine yapılan çizgi filmleri ise bir başka sevdim. Kötülerle kapışmalarını ve onları alt etmelerini heyecanla izledim. Kazandılar, kazandılar, kazandılar. Onlar kazandıkça kötü adamlar geri dönüyor, fakat hep kazanmalarına ramak kala başarısız oluyorlardı. Dolayısıyla süper kahraman çizgi filmleri zamanla monotonlaşıyordu. Böylece aklımda şöyle bir soru oluşmaya başlıyordu: Acaba kötü taraf kazansa ne olacaktı? "Ni-haha dünya benim!" diye haykırdıktan sonra oturup Hayat Ağacı ve Yalan Rüzgârı'nı mı izleyeceklerdi? (O zamanlar bizim evde bunlar da izleniyordu. Hayır, benim tarafımdan değil!) Yıllar geçti ama kötü adamlar amaçlarına asla ulaşamadılar.

"EVIL IS GOOD"

Süper kahramanları akla gelebilecek hemen her türlü oyun türünde yönettik. Bu devasa evrenin bir devasa online'a konu olmaması düşünülemezdi. Nitekim kahramanlar City of Heroes (CoH) ile devasa online oyunlara da adım attılar. Karakterlerimiz süper olmasına süperdiler. Fakat oyunda sadece iyi tarafta yer alabiliyorduk. Nihayet City of Villains (CoV) ile denge yeniden sağlanıyor. İyi haber, CoV bir devam oyunu olmasına

rağmen CoH olmadan da oynanabiliyor.

CoV klasik olarak karakter yaratımıyla başlıyor. Karakterlere girmeden kısaca birincil/ikincil güç ve "enchantment" sisteminden bahsedelim. Yapımcı NCSoft bize Guild Wars'da sınıf seçtirerek farklılaşmaya giderken CoH-CoV serisinde farklı seçenekler arasından iki güç türü seçmemizi ve ilerlememizi sağlıyor. Oyunda, yapısı itibarıyla alıştığımız tarzda bir envanter sistemi bulunmuyor. Zaten yaratıklardan herhangi bir eşya ve silah da düşmüyor. Kıyafetlerimiz belirli level'lara geldiğinde NPC'lerin yönlendirmesiyle gelişirken, karakter özelliklerimizin gelişiminde düşmanlardan edindiğimiz enchantment'lardan faydalanıyoruz. (Ne yani süper karakterimiz iki tane kılıç düşecek diye üç tane dandik yaratığın peşinden mi koşacaktı?).

Gelelim sınıflara. Oyundaki beş sınıftan ilki olan Brute tank görevini alan bir karakter. Ama, 'nasıl olsa tank bu' düşüncesiyle yalnız bırakılırsa, defans değeri onu uzun süre hayatta tutamıyor. Stalker yeni başlayanlara önerebileceğimiz dengeli bir sınıf. Birincil gücü kısa sürede yüksek DPS (Damage per Second) sağlarken ikincil gücü gölgelerde saklanmasını sağlıyor. Böylece zor durumlarda sızışabilir veya sessizce birinin arkasına sokularak güzel bir 'critical' vurabilir. Stalker oynayacaklara tavsiyem Assassin gücünü es geçmemeleri. Mastermind, summoner'in CoV versiyonu. Mastermind'in kahveden çağırdığı arkadaşlar, karakter seçimine göre robotlar, ninjalar veya yaşayan ölümler olabiliyor. Summon'larınızı "saldım çayıra mevlam kayıra" yapmadıkça iyi XP getirdiklerini göreceksiniz. Dominator telepati gücüyle düşmanı maymuna çevirebilmesiyle meşhur bir zihin ustası. Son sınıfımız ve ana karakterim olan Corruptor ise menzilli saldırılar ve buff'larıyla yönlendirmeye açık bir sınıf. Örneğin benim karakterim birincil gücüyle düşmanı dondurarak yavaşlatırken ikincil

gücüyle düşmana debuff yaparak hızını ve hasar kapasitesini düşüren, bir taraftan da takım arkadaşlarını buff'layan bir arkadaşı.

Sınıf seçiminden sonra doğaüstü gücümüzün kaynağını seçiyoruz. Seçenekler arasında bilim, mutasyon, büyü, teknoloji ve doğa bulunuyor. Bunun enchantment'larımız üzerinde direkt etkili oluyor. Kendinizi bir karaktere kaptırmadan önce mümkün olduğunca farklı karakter ve kombinasyon denemenizi öneririm. Böylece hem oyun tarzınıza neyin daha iyi gideceğini görür, hem de müstakbel dost ve düşmanlarınızı daha yakından tanırınız.





■ CoH'daki dostlarımız burada rakiplerimiz oluyor. Pek de isinmıstım onlara.

Evim güzel evim

CoV ile kendi pembe panjurlu üssümüze de kavuşuyoruz. Böylece rakip grupların üslerini kuşatabiliriz veya sıkı savunmalar yapmak zorunda kalabiliriz. Level 10'a ulaşmanızla beraber süper grubunuzun katılımıyla üssünüzü kuracağınız editörü kullanabilirsiniz. Karakter yaratım ekranındaki çeşitlilik üs editöründe de kendini gösteriyor. Dekorasyon temanızın bir Ortaçağ zindanı veya teknolojik bir cehennem olması size kalmış. Editörle duvar ve kaplamalarını grubun ortak zevkine göre seçebilirsiniz, etrafa bitkiler veya görkemli heykeller yerleştirebilirsiniz. Süper grubunuz başarılı oldukça daha büyük bir üs inşa edebilirsiniz, daha fazla esya alabilirsiniz. Yalnız başka bir süper grubun sizi kuşatma ihtimalini göz önüne aldığımızda savunma silahlarını es geçmemenizi öneririm. Üssü tasarlarken yukarıdan görebilir veya içine girerek neyin nasıl görüneceğine bakabilirsiniz. İyi günlerde oturun.



CoV'un karakter yaratım menüsü zamane online oyunlardaki seçenek sayısını dörde katlıyor. Giyilebilir her parçanın birçok çeşidinin olması, sayısız logo ve dövme, ek parça ve vücudun farklı bölümlerinin büyüklüklerini ayarlama imkanı da eklediğimizde ortaya sayısız kombinasyon çıkıyor. Sanırım bu konuda CoV ile yalnızca EverQuest 2 kapışabilir. Bu arada CoH'daki göz alıcı, iyi

■ Halojen lambalar sayesinde üssümüzü gündüz cafelbar şeklinde kullanarak süper grup bütçesine katkı sağlıyoruz. İçecek kötü bir şey alır mıydınız?



kahraman tiplerinizi unutun. Siz artık kötüsünüz, yani gönlünüzce kötü ve manyak(!) bir karakter oluşturabilirsiniz.

iyilik yapan iyilik bulur; kötülük yapan level atlar



Level Karnesi

- ✓ Başarılı atmosfer.
- ✓ Evantere ve "grind"dan uzak oyun sistemi.
- ✓ PVP ve üs basma eğlenceli
- ✓ İki "City of..." oyununa sahip olanlar tek aylık ücret ödüyor
- ✓ Dengeli sınıflar, fizik motoru geliştirilmiş.
- ✗ Görevler çizgisel ve kendini çok tekrar ediyor
- ✗ Kahraman-Kötü Adam PVP'si için City of Heroes almak zorunlu.

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

KLASİK ONLINE OYUNLARDAN SIKILANLAR İÇİN GÜZEL VE "KÖTÜ" BİR ALTERNATİF.

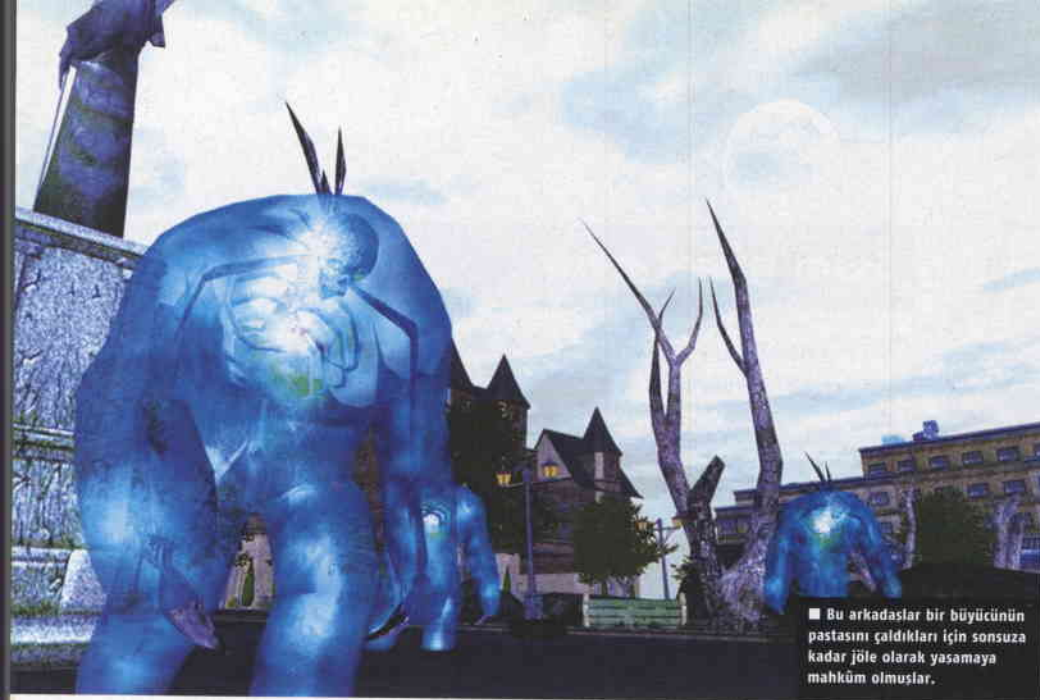
80

"IT'S GOOD TO BE BAD!"

Oyuna başlamamızla beraber anti kahramanımızı hapisneden kaçarken buluyoruz. Kaçışımız sırasında oyun sistemini ve kontrollerini öğreniyoruz. Kaçış sonrası soluğu Mercy Island'da (kötülük yuvası bir ada için çelişkili bir isim) alıyoruz. CoV bölgeleri, ulaşımın feribot ve helikopterlerle yapıldığı devasa adalardan (Rogue Isles) oluşuyor. Adalar CoH şehirlerinin neredeyse ikiye katı büyüklüğünde. Kötüler daha ferah yerlerden hoşlanıyor olsa gerek.

Oyun prensibi iyi kardeşinden pek farklı değil. Sizi görev veren bir kişiyle (Contact Person) irtibata geçiyor ve görev yerine gidiyorsunuz. Varılacak noktaya oraya olan uzaklığınız devamlı ekranda olduğu için bulamama gibi bir şey söz konusu değil. Görevi tamamladıktan sonra ya gittikçe zorlaşan birkaç görev daha alıyorsunuz ya da başka bir kişiye yönlendiriliyorsunuz. Belli görevlerden sonra birkaç kötü adam tanıtılarak hangisiyle irtibata geçmek istediğiniz de sorulabiliyor. Mevcut görevleri tamamladığınızda gazeteye bakarak yeni görevler alabilirsiniz (kötüler planlarını kurarken gazetedeki güncel haberlerden de faydalanır, değil mi?).

Görevlerdeki hikâyeler çizgi roman atmosferini



■ Bu arkadaşlar bir büyücünün pastasını çaldıkları için sonsuza kadar jöle olarak yaşamaya mahkûm olmuşlar.



■ Bas kötü Lord Recluse yüksek rübelere genelde örümcek sevgisi olan arkadaşları getiriyor. Spiderman'e de bir transfer teklifi gitmiş olmasın?

yansıtmak açısından başarılı olsalar da bir süre sonra kaçınılmaz bir kendini tekrar hissi başlıyor. Çünkü ister banka soyun, ister bir mafya liderini kaçırsın, yapacağınız şey hep aynı: Küçük instance'lara girerek içerideki her şeyi kesmek. Serbestliğin pek olmadığına dair örnek bir mücevher soygununu anlatayım: Port Oakes'daki Mikey the Ear bir mücevher hırsızlığı yapmamı istiyordu. Olay için içeri girdiğimde kurtulmak için güvenlik görevlilerini vur mesajı geldi. Fakat ben iki kişiyi dondurduktan sonra yandan yandan giderek kasadan gerekenleri aldım ve süzülerek dışarı çıktım. Görev barınatla olay mahallini gösterdiğinden tekrar içeri girdim. İçeride aldığım mesaj şuydu: Dışarı çıkabilmek için güvenliği temizle.

CoV'da Quest Log bulunmuyor. Bir görevi tamamladığınızda ekrana gelen Exit tuşuna basarak instance'dan çıkıyorsunuz ve Contact'tan görevi aldığınız kişiyi arayarak görevi tamamladığınız haberini veriyorsunuz (ne yani, gökyüzünden robot bile çağırılan bir oyunda paso milletin ayağına mı gidecektik?). Görevlerin canınızı sıkabilecek bir başka noktası da iptal edilememeleri.

Allah'tan bir görevde ne oyundan soğuyacak kadar takıldım, ne de yardımsız kaldım. Oyunu denediğim İngiliz ve Alman sunucularında rastladığım oyuncuların çoğu, online oyun deneyimi olan, yardımsever kimselerdi. Zaten görev sonrasında "Eskilerin çizgi filmleri, çizgi romanları neydi be!" dediğinizde hemen ufak çapta bir muhabbet dönmeye başlıyor. Bu eksileri görmeyip

anti kahramanınızın ve aksiyonun tadını çıkardığınızda (hele grubunuz rol yapıyorsa) çok eğleneceksiniz. Ben aynen bunu yaşadım, oradan biliyorum.

Karakterler birbirini tamamlayacak şekilde hazırlandığından zorluk arttıkça dengeli gruplara ihtiyaç duyuyor ve önünüzdekileri yara yara ilerledikçe oyunun havasına iyice giriyorsunuz. Kimseye bağlı kalmadan biraz aksiyon yaşamak ve sonra işinize mi dönmek istiyorsunuz? Kolayı var: Belli haritalarda gerekli kişiyle konuştuğunuzda unvanınızı değiştirebiliyorsunuz. Böylece seçtiğiniz unvana göre instance'larda daha güçlü veya daha zayıf rakiplerle yüzleşiyorsunuz. Tabii bu aldığınız XP'yi de direkt etkiliyor. Bu kişilere örnek olarak Mercy'deki Fortuna Fatewaver verilebilir.

BÜTÜN KÖTÜLER TOPLANDIK, TOPLANDIK...

CoV, iyi abisinde olmayan başka yeniliklere de sahip. Özel PVP alanları bunlardan biri. Kendine özgü senaryoları ve görevleri olan bu alanlarda denge bozulmaması için yalnızca aynı level'dan karakterler karşılaşabiliyor. İlk PVP bölgesine (Bloody Bay) girebilmek için asgari level 15 olmanız. PVP sırasında öldüğünüzde, mob tarafından öldürüldüğünüzde gelen ağır XP cezalarını almıyorsunuz. Zaten aksi takdirde elde avuçta bir şey kalmazdı. PVP haritaları dışında kozunuzu paylaşmanız için arenalar da bulunuyor. PVP'de başarılı oldukça "Reputation"ınız (bir nevi onur puanı) yükseliyor. Bu arada özel yetenek olarak uçmayı aldığınız başınız sıkıştığında bir nebze rahatlayabilirsiniz.



■ Karakter yaratım ekranı sayesinde kâbuslarınızı veya fantezilerinizi(!) süsleyecek karakterler hazırlayabiliyorsunuz.



■ Grafiklerin yasını belli etmemesi için efektler üzerinde baya oynanmış. Böylece oyunu çekici kılan çizgi roman atmosferi korunmuş.

İkinci büyük yenilik, süper grupların (CoH-CoV serisinde İoncaya verilen isim) kendi üslerini kurabilmeleri. Bu konuda ayrıntılar için sizi yandaki kutuya alalım. Benim en çok hoşuma giden yenilikse Heroes'daki kahramanlarla Villains'daki kötülerin çarpışabilmesi. Zaten iyiler ve kötüler üzerine iki ayrı oyun çıkarılmasının amacı bu olmalıydı. Fakat burada karşımıza büyük bir avantaj ve dezavantaj çıkıyor: Bunun için iki oyuna da sahip olmak gerekiyor. Fakat bunlar için yalnızca tek aylık ücret (yaklaşık 13 Euro) ödeniyor.

CoV'un çizgi roman havasındaki grafikleri kötü kardeşe aktarılmadan önce elden geçirilmiş, blur efekti gibi eklentiler yapılmış. Poligon sayısı ve doku kaplamaları olarak rakiplerinden geride olabilir ama şahsen bir eksiklik hissetmedim. Ayrıca grafikler eski bilgisayar sahiplerini üzüyor. CoV Newton'a da saygılı. Artık ölen bir düşman fizik kurallarına uygun bir şekilde merdivenlerden uçabiliyor veya bir bariyere takılıp kalabiliyor. Oyunun müzikleri tatmin edici, aksiyonu destekleyecek cinsten parçalar ve sesleri de çizgi filmlerden tanıdığınız için yadırgamayacaksınız.

BEN HORNED REAPER OLACAĞIM!

Tekrar eden çizgisel görevler, online oyunlarda kendini senaryoya ve görevlere kaptırmayı sevenleri üzecektir. Fakat farklı yapısı, içeriği ve takım oyunu ile CoV eğlenceli saatler vaat ediyor. Sonuç olarak CoV'u çizgi roman severler dışında elf görmekten ve kılıç-kalkan oynamaktan baygınlık gelmiş online tutkunlarına da öneririm.

Not: Bu oyundan sonra hiçbir şey eskisi gibi olmayacak. Baksanıza "Online Oyun Tarikatı"na, soygun, adam kaçıрма ve süper güçler ekledik. Acaba gerçek hayattaki suçluların kaçını oyun sunucularında göreceğiz?... Medyamıza söylüyorum: Lütfen tiraj kaygısından doğan saçmalıklar için başka bir teknoloji arayın. "Karaoke gay yapıyor!" nasıl fikir?

Göker Nurbeyler goker@level.com.tr



■ Çevre grafiklerinin Lego-vari görünüşü, MX vs ATV'nin Level Hit almasını engelledi.

■ Sair Mx'çinin boynunu kırmadan önce söylediği son söz: "Aslında giden değil, kalandır terkeden."

Yarış

MX VS ATV UNLEASHED

Zekeriya Hocam, motorları aletli jimnastik için kullanmak caiz midir?

Level gerçekten önemli bir dergi. Hayır, "size ölüm oyunu tarikatlarıyla" olan bağımızdan (!)bahsetmeyeceğim, bu 70 milyonun malumu artık zaten. Level'in bahsetmek istediğim özelliği, gerek okuyucuları gerekse yazarlarını eğitme görevi üstlenmiş olması. Geçen ayki Shadowgrounds incelemesi münasebetiyle Jüpiter'in uyduları hakkında kapsamlı bir bilgi edinmiştik; bu ay da MX'lerle ve ATV'lerle tanışacağız.

Bilenler, ustası olanlar, hastası olanlar vardır aranızda, doğrudur; zaten çoğumuz televizyonlardan görmüştüzdür bu aletleri (Show Haber, ATV Haber, vb.). Ama bilmeyenler için söyleyelim: MX, motocross motorları için kullanılan bir kısaltma. ATV (All Terrain Vehicle: Ne İş Olsa Yaparım) ise, 4 tekerlekli motosiklet olarak Ali Püsküllüoğlu'nun Türkçe sözlüğüne girmiştir. Bu iki tür araç da, dağda bayırda hoplaya zıplaya gitmek için tasarlanmışlar. Bunları kullanan sofor millleti, yükseklere yere düşerken garip garip hareketler yapar, insanlar da "Vayyy artistlik yaptı!" diyerek puan verir.

Sorarım size insanlık nereye gidiyor?

Bu iki taşıtın bulunduğu MX vs ATV, oyun türleri açısından kabaca iki kısma ayrılıyor: Bildiğimiz yarış modu ve Freestyle. Vadide, platoda, delikanlı gibi yarışmak isteyenler için tekli yarış seçenekleriyle birlikte şampiyona modu da var. Bu yarışları ister milli parklarda, isterseniz stadyumların içinde özel olarak hazırlanmış parkurlarda yapabilirsiniz. Klasik yarışlar diğer oyunlardan çok farklı bir şey vaat etmiyor, altınızdaki araçların araba olmaması dışında; yine de eğlenceli. Sinir bozucu tek yanı ise oynanışın fazla doğrusal olması. Şöyle ki, yarışlarda herhangi bir sebepten çok kısa süre için bile olsa parkur dışına çıksanız, oyun sizi cezalandırıyor. Parkura geri dönmek için beş saniye veriyor size ama siz tam aynı noktadan dönemezseniz -ki çoğu zaman dönemiyorsunuz-, ceza alıyorsunuz.

ELİNE KOLUNA HAKİM OL!

Oyunun asıl heyecanlı, keyifli ve diğer yarış oyunlarından farklı modu tabii ki Freestyle. Bu modda, MX'inizi veya ATV'nizi bir tepede, rampada veya hut platformda zıplatıyor, havadayken yaptığınız el, kol, bacak hareketleri gibi Türk maneviyatında

yeri olma-
yan
davranış-
larla da puan kazanıyorsunuz. Havada cancan dansı yapmak, ellerinizi bırakmak, araç üstünde amuda kalkmak gibi anlamsız hareketleri yapabilmek için belli tuş kombinasyonlarını uygulamanız lazım. Benden size dost tavsiyesi, başlangıçta ne kadar garip gelse de oyunun varsayılan ayarlarıyla elleşmeyin. Bir süre sonra alışacaksınız.

Biraz da oynanışın yarattığı histen bahsetmemiz gerekirse, MX vs ATV kesinlikle bir yarış simülasyonu değil. Motosiklet oyunlarına defalarca özenmiş ancak her seferinde motorun üstünde 20 metre ilerlemeyen düşmüş birisi olarak rahatlıkla söyleyebilirim ki, oyunumuz katıksız bir arcade. Gerçi bu oyunda da motorun üstünde kalmakta bayağı



Level Karnesi

- ✓ Çok eğlenceli Freestyle modu.
- ✓ Yüksek oynanabilirlik.
- ✓ Uzun ömür.
- ✗ Grafikler etkileyici değil.
- ✗ MX ve ATV'ler arasında oynanış farkı yok.
- ✗ Parkur dışına çıkma konusundaki tahammülsüzlüğü can sıkıyor.

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

HERKESİ MUTLU EDECEK GÜZEL BİR OFFROAD OYUNU.

78



■ Birileri bu arkadaşlara çocuk bisikletine bindiklerini söylemeli.



zorlanıyorsunuz ama bunun nedeni yaptığınız şaklabanlıklar ve Karayolları'nın düzenlediği parkurlar. (Düşmeden yere konmak için ipucu: Düz zeminlere inerken, yere önce ön tekerleği değdirin.) MX ve ATV ise verdikleri his açısından birbirlerinden pek de ayırlamıyorlar maalesef. Oyun iki farklı aracın yaratması gereken iki farklı duyguyu vermekte çok başarılı değil.

ANNE BANA VESPA ALSANA

Aslında MX vs ATV'ye HIT bile verebilirdim ama grafikler, LEVEL HIT adayı bir oyun için çok sönük. Tamam yüzüne bakılmayacak kadar kötü değiller. Ama açık havada, uçsuz bucaksız çöllerde, doğa harikası milli parklarda yapılan hiçbir yarışta, "Şu yarış durdurayım da etrafı seyredeyim biraz" demedim. Tabii bunun artısı, oyunun düşük sistemlerde bile yüksek performansla çalışabilmesi. Popüler grupların pop/rock parçalarından oluşan soundtrack ise çok başarılı, oyuna da uyuyor. Sesler de atmosferi düşürmeyecek kadar başarılı.

MX vs ATV Unleashed, özellikle Freestyle moduyla, arabalardan ya da ağır yarış simülasyonlarından sıkılanlar için çok eğlenceli bir alternatif. Üstelik bonus parkurları, araçları, kıyafetleri açmaya uğraşırken ya da editörden kendi parkurlarınızı yaparken sizden arsızca zaman çalma özelliğine de sahip.

Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr



■ Yapım Rainbow Studios ■ Dağıtım THQ ■ Yaş sınırı - ■ Türkiye'de orijinal olarak Yok ■ Minimum Sistem 1.2GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 1.2 GB HDD ■ Ünerilen Sistem 2.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX ■ Zorluk Kolay ■ İngilizce gereksinimi Yok ■ Multiplayer Var ■ Diğer sistemler PS2, PSP, Xbox ■ Web www.mxvsatv.com ■ Alternatif Motocross Madness 2

JACKED

Sanki MTV'nin yeni şaka programı



Bundan beş sene önce bir falcıya gitmiştim. Kadının falıma baktığında, motorsiklet kazası geçirip sağ bacağını kıracağını demişti. Oysa ki küçükken hep Road Rash oynadığım için, motosikletler benim en büyük tutkumdu. Bana hız tutkusunu aşılardan oyun. Bir daha onun gibisi gelmedi. Jacked de Road Rash'in yolunda ilerlemeye çalışan, fakat ayağı takılan, kafayı gözü yaran bir oyun. Daha doğrusu oyun olmaya çalışmış.

Oyun, ABD'nin doğusundan başlayıp batısına doğru ilerliyor. Çeşitli şehirlerde yarışma imkanına sahipsiniz. Bu şehirlerin her birinde, toplamda oynayabildiğiniz beş yarış türünden üçüyle karşılaşacaksınız. Bunlar; normal yarış, rakibinizin motorunu aldığınız Jacked yarış, el bombaları kullanabildiğiniz çete savaşları, lap knockout, zamana karşı yarışlar ve last man standing'e benzeyen altta kalanın canı çıksın türü yarışlar şeklinde sıralanıyor. Ancak bu yarışlarda süreceğimiz motor sayısı az, geniş bir araç yelpazesine sahip değiliz. Pistlerden toplayacağımız sopalarla rakibe girişebilir ve yine yoldan topladığımız nitroları kullanarak hızımıza hız katabiliriz.

Buraya kadar her şey normal ancak oyunu oynamaya kalktığınızda hayata küsmeye ihtimaliniz yüksek. Kontroller çileden çıkartacak derecede zayıf. Hatta MMORPG oynadıkları için "lag" çilesinden mahrum kalanlar, bu özelliklerini Jacked oynayarak giderebilir. Çünkü bastığınız tuşun işlemesi yaklaşık 2-3 saniye alıyor. Motorlar zaten dönmüyor. İlk bölümü geçmem tam dört saatimi aldı. Odu gibi grafikler ve rezalet sesler yetmezmiş gibi bir de yüzlerce bug'la karşılaşınca muhtemelen sinir krizi geçireceksiniz. Örneğin yolun ortasında giderken bir anda duvara çarpmış gibi motordan düşmenize anlam veremeyeceksiniz. İsyen edeceksiniz.

Rakibinizin motorunu Jack'lemek, yani atlayıp onun motorunu almak hoş. Rakip çete elemanının kafasına el bombası atmak da zevkli anlar arasında. Ancak yine de bu oyunu gördüğünüzde bucak bucak kaçmayı ihmal etmeyin.

Berkant Akarcan berkant@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Gönül isterdi ki olsun...
- ✗ Kütük gibi grafikler.
- ✗ Hırsırtı niyetine sesleri.
- ✗ Daha sayayım mı? Sayarım yani.

GERERSİZ ZAMAN
KAYBINA YOL AÇAN
BİR OYUN.

20

■ Yapım Xplosiv ■ Dağıtım Empire Interactive ■ Yaş sınırı 12+ ■ Türkiye'de orijinal olarak Yok ■ Minimum Sistem 1GHz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX (PixelShader 1.1 destekli) ■ Ünerilen Sistem 2.4GHz CPU, 512MB RAM, 128MB GFX (PixelShader 1.1 destekli) ■ Zorluk Kolay ■ İngilizce gereksinimi Az ■ Multiplayer Var ■ Diğer sistemler PS2, Xbox ■ Web www.xplosiv.net ■ Alternatif Road Rash



LEVEL HIT

Gerçek Zamanlı Strateji

BLITZKRIEG 2

Tarihin derinliklerinde saklı hikâyeler vardır...

Sevgili Inge, Doğu'daki savaşlar ne Belçika'daki sokak çatışmalarına ne de Fransa'dakilere benziyor. Gün boyu dondurucu soğuk ve bombardıman dalgaları... Bazen yağın bombalar, yağın kar tanelerinden daha fazla oluyor. Sonra çılgınlık ve inlemeler, ardından tekrar sessizlik... İçim çekiliyor. Yaşadıklarımı kelimelerle ifade etmekte zorlanıyorum. Sanki evimiz, sen ve çocuğumuz hiç varolmadı ve ben doğduğumdan beri bu cehennemde yaşıyorum. Şu ana kadar bu deliliğe katlanmamın, hayatta kalmamın nedeni bazen senin sarı saçlarının, bazen de oğlumuzun mavi gözlerinin hayalimdi. Ama burada birilerinin hayallerini öldürdüm, kendi hayallerimle. Şehrin yıkıntılarında yaşamaya çalışın ve çoğu zaman askerlerden daha çok ölümlü tadan bu zavallılardan donmuş cesetlerinde bazen senin saçlarına, bazen de oğlumun gözlerine rastlıyorum. Ne acı ama ben hâlâ yaşıyorum..."

Ne kadar bıktığımızı söylesek de bir türlü 2. Dünya Savaşı temalı oyunlardan vazgeçemiyoruz. Çünkü, kabul edelim ki konunun uzmanları tarafından yapıldığında savaş oyunları gerçekten güzel oluyor. Blitzkrieg 2 de işte bu uzman ellerden çıkmış bir oyun.

Bilmeyenler ve bu savaşa yeni dâhil olanlar için Blitzkrieg'in ne anlama geldiğini hemen söyleyelim. Türkçesi "Allah ne verdiyse", terim anlamı ise "Yıldırım Savaşı" olan Blitzkrieg, II. Dünya Savaşı'nda Almanların ortaya attığı bir savaş stratejisidir. Bu savaş tarzında hızlı saldırı tankları kilit

rol oynar. Ama zafer her zaman cesur askerlerden ve kurnaz plânlardan yana olur.

GEÇMİŞİN SAVASI

Blitzkrieg 2'yi oynamaya başlar başlamaz karşımıza görevleri seçtiğimiz, çeşitli atamaları yaptığımız cephe haritaları çıkıyor. Her cephe haritasında genellikle yarım düzine kadar seçilebilir görev bulunuyor. Her görevin kendine has birimleri (mesela her görevde uçaklar ya da ağır tanklar yok) ve bitiminde kazandıracağı bonusları var. Haritadaki tüm görevler bittiğinde ise cephenin tarihsel görevi açılıyor. Bu aşamada diğer görevlere göre daha zor ve geniş ordulara ihtiyaç duyuyoruz. Gerekli atamaları yapıp görevimizi de seçtikten sonra oyunun gerçek zamanlı strateji bölümü başlıyor. Görevlere başlarken belli miktarda birimimiz oluyor, elimizde bulunan kontrol noktasından (ya da ele geçireceğimiz noktalardan) destek birlikleri çağırabiliyoruz...

"...İnan bu topraklarda kan ve vahşet ırk tanımıyor. Rusların, kadın ve çocukları sözde silahlandırarak, kıyım için Panzerlerin karşısına çıkarttıklarını gördüm. SS'lerin de bu onlardan farkı yok. Geçenlerde ikmal yolunda giderken bir köyde durmak zorunda kaldık. Etrafta kimseler yoktu. Köyü araştırırken kilisenin arkasından gelen ağır kokuyu farkettim. Oraya doğru yöneldim ve bütün köyün orada kurşuna dizildiğini gördüm. Kadınlar, çocuklar, yaşlılar... Bu özel eğitilmiş kasaplar kafalarına estikçe adam öldürüyor. Stalingrad'ın caddelerine asılmış insan cesetleri askerlerimin sinirini bozuyor. Ama cehennemin de kuralları var. Artık SS'ler bize bulaşmak istemiyor. Çünkü savaş alanında Rus kurşunundan evvel bizim kurşunlarımıza hedef olacaklarının farkın-



dalar. Gelsin de o bol yıldızlı general-leri köpeklerini korusun..."

DENEYİMLİ ASKERLER

Birimler belli bir kategorizasyon içinde ve oyun ilerledikçe bu kategorilere subaylar atayabiliyoruz. Oyunda hem bizim hem de atadığımız bu subayların rütbeleri var. Biz rütbe atladığımızda görev sırasında çağırabildiğimiz birimlerin sayısı ve özellikleri artarken, atadığımız subaylar rütbe atladığında, başında bulunduğu sınıfa yeni yetenekler ekleniyor. Diyelim hafif zırhlılar grubunda bir subay atadık. Biz rütbe atladığımızda, destek kuvvet olarak üç yerine dört tank gelecek veya gelen tanklar daha yeni modeller olacak. Atadığımız subay rütbe atladığında ise gelen tanklar, "seri atış", "giderken isabetli atış", "saklan-



■ Bir köprüyü paylaşmadınız!

Eve gidince türlü mü yapsam?
Yanına da çoban salata...

Fenerin maçı ne oldu?
Sorsam mı bunlara?



■ Topla karışık karlar yağar baharda dallarıma...

■ -Erooooo! Kaç defa bahçede savaşmayın dedim! -Tamamı anne...



da alıp kız kardeşinin yanına gitmeni istiyorum. Bir gün buradaki kin ve öfke oraya da sıçrayacak ve vardığında neler olacağını düşünmek bile istemiyorum. Kardeşinin yanında en azından gözden uzakta olursun. Bir mucize eseri bu cehennemden kurtulabilirsem...

Kocan Albert Weber"

SON GÜNAH

Blitzkrieg 2'ye dair ilk izlenimim pek de olumlu değildi. Bunun en büyük sebebi birçok program hatasına sahip olmasıydı ama neyse ki 1.3 yaması bu sorunların çoğunu giderdi. Ayrıca oyunun grafikleri Codename: Panzers kadar olmasa da gayet başarılı. Özellikle gece görevleri ve karlı bölümler tablo güzelliğinde... Animasyonlara söyleyecek söz dahi bulamıyorum. Vurulmuş tanklardan çıkan alevler, her patlamada havaya yükselen toz bulutları, topların namlusundan dağılan dumanlar... Oyunun müzikleri ve seslendirmeleri kusursuz. Panzerler her savunma hattını vurduğunda ses odamın içinde yankılanıyordu, fabrikaların yanından geçerken ise kulağımı tırmalayan iş makinelerinin sesini duyuyordum. Daha ne diyebilirim ki?

Not: Albert Weber, 28 Ocak 1943'te Stalingrad'da öldü. Yazdığı mektup karısına asla ulaşmadı. Karısı Inge Weber ve 7 yaşındaki oğlu Peter Weber 27 Nisan 1945'te Berlin bombardımanında öldü.

OlgaY Ertez olgay@level.com.tr

ma" gibi özel yetenekler kazanacak.

Birim çeşitliliği bakımından ne ararsak bulduğumuz için strateji üretirken pek de zorlanmıyoruz. Ama kara saldırılarında üstünlük tanklardadır, bunu da unutmayın. Oyunun başında hafif zırhlılar kullanılabilir ama ilerledikçe orta sınıf tanklar vazgeçilmez ola-

elimden gelen, ilerde duran cesetleri göstererek bulabildiği her paçavrayı üzerine geçirmesini tembihlemek oldu. Bu çocuk gibi yüzlerce var burada. Tecrübesiz, eğitimsiz, silahsız, giyeceksiz... Ve hiçbiri de fazla yaşamıyor. Her-

Gece görevleri ve karlı bölümler tablo güzelliğinde...

caktır. Tankları düşman piyadelerinin saldırısından mümkün olduğunca uzak tutun. Hatta piyadeler ilerledikçe siz de geri çekilin, aradaki mesafeyi koruyun. Bu taktik size hem tankların makinalı yuvaları için uygun açığı verecek, hem de piyadelerin el bombalarından tankları korumuş olacak. Diğer bir önemli sınıf da bombardıman uçakları. Baskı unsuru olmadan Yıldırım Savaşı'nda nasıl başarıya ulaşılır? Alternatifi uzun menzilli toplar olabilir. Hava savunması için ise avcı uçaklarından çok 80'lik toplar ve ağır uçaksavarlar yeterli olacaktır. Bu silahların diğer bir özelliği ise güçlü birer anti-tank olmaları. Özellikle Almanların 88'likleri düz ovada önüne gelen tankı keklik gibi avlıyor (bkz. Normandiya'da nasıl 350 Amerikan tankı vurulur). Piyadelerin elit birlikleri ve keskin nişancılar çok kullanışlı ama "defansif" modda kullanmanız lazım. Yoksa hemen harcanırlar. Ayrıca piyadelere avcı çukurları kazdırıp, ciddi savunmalar hazırlamak da mümkün.

"...Ne Stalingrad'ın dondurucu soğuğuna ne de Rusların kurşununa dayanacak gücüm kaldı. Her gün buraya gelen askerleri ölüme göndermekten usandım! Zaten asker dediğime bakma, yarısından çoğu yaşlılar ve çocuklar... Daha geçen gün 17 yaşlarında Berlinli bir çocuk (rütbeleri dahi öğrenememiş olacak ki), bana kışlık üniformasını nereden alacağını sordu. Olmayan bir şeyi nereden alacağını nasıl söyleyebilirdim? Tek

mann Goering ve o muhteşem Luftwaffe'sini ayrıca kutluyorum. Bizi açlığa terk etmek için daha güzel bir kış günü bulamazlardı! Canımızı dişimize takıp yokluklar içinde savaşmamız yetmezmiş gibi bir de radyoda bizden sanki ölmüşümüz gibi bahsediliyor, "onların hepsi kahramandı" deniyor. 6. Ordu'dan herkesin ümidi kestiği açık. Kaskoca bir orduyu ölüme terk ettiler. Artık fazla seçeneğimiz yok; açlıktan ölmek, Rus kurşunu ile ölmek ya da hemen kendi kurşunu-muzla ölmek...

Inge, senden kocan olarak, sevdiğin adam olarak, oğlumuzu

Level Karnesi

- ✓ Onlarca oynanabilir birim ve farklı strateji yaratma imkânı.
- ✓ Başarılı animasyonlar, gerçekçi ses efektleri, etkileyici atmosfer.
- ✗ Program hataları ve kötü arayüz.
- ✗ Görevler arasındaki kopukluklar.

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

DENEYİMLİ BİR FIRMA,
GÜZEL FİKİRLERLE BEZELİ
BİR STRATEJİ.

80



■ Evet, silahı monte ettiler omzuma. Suratımın da normal halidir bu, merak edecek bir şey yok.

FPS

RAINBOW SIX LOCKDOWN

Yeni nesil için yeni gökkuşakları

Charlie konuşuyor, paket hedefte. Yeşil ışık verildi. Go go go!
- Hüseyin Abi, "go" diyosun tamam da, alt tarafı kaçak at yarışı oynatan yere baskın verecez... Abartmayalım abi. Go ne yahu?! vurun koman yiğitler desen onun yerine, bi nebze...
- Salihciğim, bi sus ve go... Yörü!

Bazı oyunlar vardır, yeni hallerini gördüğünüz zaman çok yaşlı hissedersiniz kendinizi. Oyunun eski haliyle ilgisi kalmamıştır, grafikler güzeldir ama bir türlü eğlenemiyorsunuzdur işte, aynı tadı, aynı hissi veremiyordur. Aslında ne siz çok yaşlanmışsınızdır (Sinan hariç, o bu derginin kil tabletlere kazındığı zamanları hatırlar) ne

de oyunlardan kopmuşsunuzdur. Tek problem yeni neslin çok hızlı büyümüş olmasıdır! Yapımcılar yeni hedef kitleye uygun oyunları birbiri ardına piyasaya sürerken sersemce izlersiniz.

Rainbow Six, "geçmiş" olan bir seri. Uluslararası bir anti-terör ekibini yönettiğiniz oyun, "taktiksel FPS" gibi bir kavramın doğmasına sebep olmuştu. Plan yapıyordunuz, birden fazla ekibiniz vardı, ekipleri farklı giriş noktalarına yerleştirip bir odaya aynı anda dalmanın verdiği haz başka hiçbir şeyle kıyaslanamazdı. Hele bir de gerçek insanlarla oynuyorsanız... Ah, işte o zaman dadından yinmezdi Rainbow Six.

HI HI, DEVRİMSSEL ÖZELLİKLER, EVET

Ubisoft, Lockdown projesi üzerinde uzun zamandır çalışıyordu ve bazı "devrimsel" özellikler olacağını

ilan etmişti. En sonunda gördük ki hakikaten "devrim" yapmışlar. Oyun (hep olduğu gibi) son derece klişe bir konuyu kullanıyor: Ölümcül bir virüs çalınmıştır, onu geri almak için son umut sizin ekibinizdir. Toplam 14 görev boyunca dünyanın çeşitli yerlerinde operasyonlara katılıyor ve virüsü ele geçirmek için uğraşıyorsunuzdur falan.

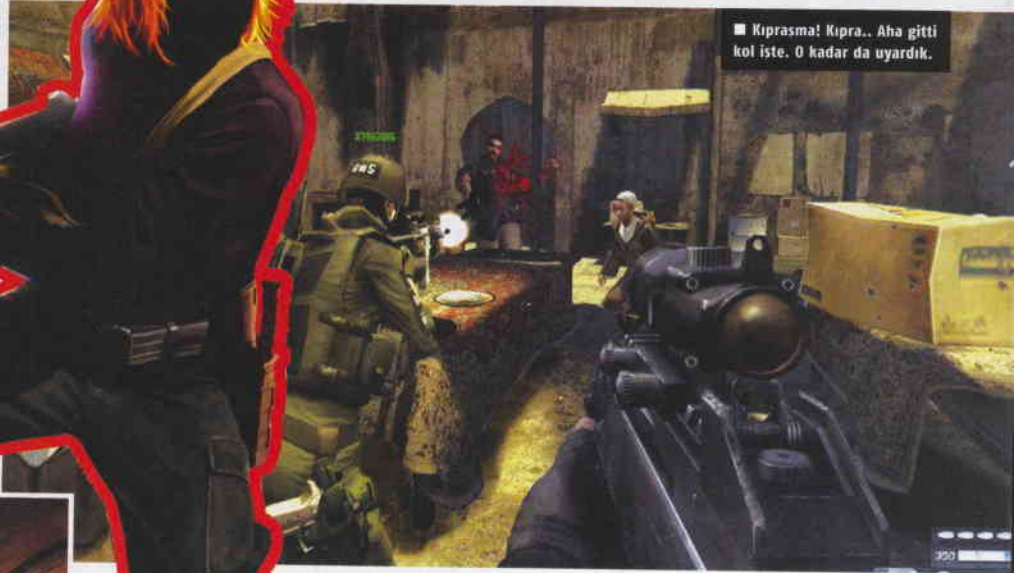
Buraya kadar serinin önceki oyunlarından pek bir farkı yok. "Fark" şurada: Oyun Delta Force'a dönüşmüş. Basitleşmiş, ama kötü yönde. Daha görevin başında Rainbow Six'i Rainbow Six yapan o güzelim "görev öncesi planlama" bölümünün yerinde yellere estğini irkilerek fark ediyoruz. Çoğu kişiye karmaşık gelen planlama bölümü için kesin çözüm bulmuşlar anlaşılın.

Zaten plana falan da gerek yok, oyun artık o kadar da karmaşık değil. Bölüm tasarımları dümdüz ilerlemenize izin veriyor ve göreviniz ne olursa olsun tek yaptığınızı önünüze çıkarı vurmak. Birden fazla takımınız da yok. Oyunu (birkaç görev hariç) baştan sona Ding Chavez olarak oynuyorsunuz ve üç kişilik bir ekibiniz var. Chavez esas oğlan olduğundan, öldüğünüzde bir başka ekip elemanına geçiş yapamıyorsunuz. Önceki oyunlarda olduğu gibi sessizce beklemek, tüm takımların sağ salım waypoint'lerine ulaştığından emin olmak, soğuk ecel terleri dökmek yok. Gayet rahat

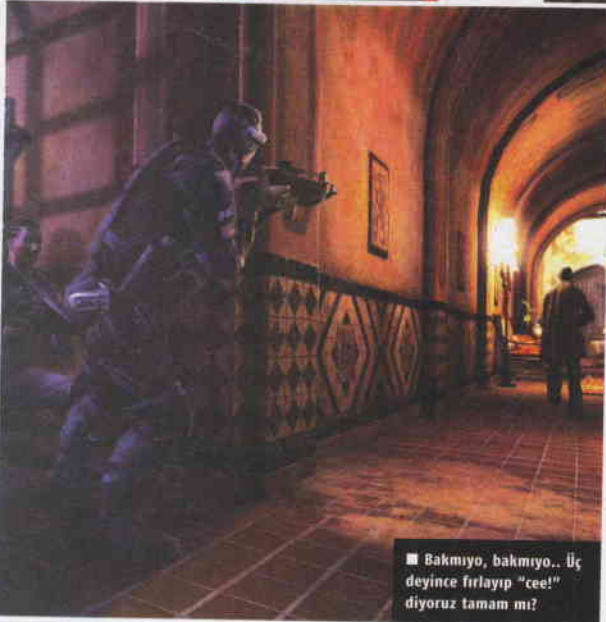




■ Bugün ziyaret günü değil arkadaşım. Kime diyorum?



■ Kıprasma! Kıpra... Aha gitti kol iste. O kadar da uyardık.



■ Bakmıyo, bakmıyo... Üç deyince fırlayıp "cee!" diyorum tamam mı?

bir şekilde meydana çıkıp önünüze geleni vurabilirsiniz. Hatta bazı bölümlerde Doom oynadığınızı zannediyorsunuz, o derece bir basitlik söz konusu.

Cevap basit: çoğunluğun istekleri! Ciddi FPS isteyen oyuncular sayıca azınlıktalar, oyunların yapım maliyetleri de her geçen gün artıyor, demek ki daha "piyasa işi" oyunlar yapmak gerekiyor.

Peki, güzelim bir taktik FPS nasıl "piyasa işi" haline gelir? Öncelikle oyunun çok zor olmamalı. Daha önce bir FPS oynamış herhangi biri, Lock-down'u çok rahat oynayabilir. Oyundaki yapay zekâ yerlerde süründüğünden, ölmeniz çok zor. Düşman ancak pencere, çatı katı gibi tuhaf yerlere gizlenmiş ve birdenbire önünüze çıkarsa sizi öldürebiliyor. Geri kalanlar siz onlara ateş edene kadar aptal aptal bekliyor, arabaların altın-

Bazı bölümlerde Doom oynadığınızı zannediyorsunuz, o derece bir basitlik söz konusu.

- Mavi takım, sen burda bekle. Ben herat sensor ile rehinenin durumuna bakıyorum.

- Rehine? Sensür? Hüseyin Abi içerde üç kişi var, üçü de kupon dolduruyo. Ayrıca mavi takım kim?

- Sensin işte salak! Gerçi bu zeka seviyesiyle senden on kişi bile olsa bir takım etmez ama ne yapalım...

- Bence Amerika'daki o seminer sana yaramadı Hüseyin Abi.

Oyundaki bu değişikliğin nedenini anlamak hakikaten güç. Rainbow Six, "ciddi" FPS oynamak isteyen insanların tercihiydi. Daha basit şeyler isteyenler başka oyunlara yöneliyorlardı zaten. Ubisoft kendi alanında bir "efsane" olan bu seriyi niye bu hale getirdi peki?

dan topuklarına topuklarına ateş etseniz de kıpırdamıyorlar.

Ya takım arkadaşlarınız? Kendilerini korumaktan acizler. Sürekli bir yerlere takılıp duruyorlar. Daha da komiği, verdiğiniz emirleri uygulama-

Level Karnesi

✓ Güzel grafikler, kolay oynanış.
✗ Bir efsanenin tükenişi.

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

CİDDİYETİ ARTIRILMIŞ DELTA FORCE OYNAMAK İSTEYENLER BURAYA.

68

maya çalışırkenki halleri. Zaten topu topu iki emir verebiliyorsunuz ("şuraya git" ve "kapıyı aç/temizle-bomba at" vs.), onları yaparken de kendilerini havaya uçuruyorlar. Şaka değil, "kapıyı aç, bomba at" emri verdiğim ekibim kapıyı açtı ve bombayı tam ayağının dibine bıraktı! Sonra da hep beraber havaya uçtuk. Delta Force'da yaptığınız gibi, takımınızı bir yerde bırakıp tüm görevi tek başınıza tamamlamanız daha iyi olacaktır. Zaten eski oyunlardaki en büyük stres kaynağı olan, yaklaştığınızı anlayınca rehinelere öldüren düşmanlar da yok, hepsi çok insanca! Teker teker ölmeyi bekliyorlar, rehine kurtarma görevleri de anlamsızlık çukurunda kayboluyor.

Neyse ki grafikler güzel. Yeni nesil tüm teknolojilerin kullanıldığı bölüm tasarımları da çok iyi. Tabii bunların bir bedeli var, her görev birden fazla "bölüme" ayrılmış ve oldukça da kısa bölümler bunlar, yüz metre bile gidemeden bölüm sonuna varmış oluyorsunuz. Müziklerimiz ise klasik Rainbow Six temasının "elektronik" olarak katledilmiş halinden oluşuyor. Çalan şeyin klasik tema olduğunu anlayana kadar hoparlörüm bozuldu sanıyordum.

Peki multiplayer? Gerçek insanlara karşı oynama keyfi? Yukarıda yazılanlardan sonra iyil bir şey olmasını beklemiyordunuz herhalde. Oyun Counter-Strike'a dönmüş. Küçük haritalar, bol sayıda oyuncu, plan program sıfır, önüne gelene gir. Clancy Amca neredesin yetiş!

- Hands up! Freeeee!

- Eaa evet, kıpırdamayın amirimin dediği gibi. Mavi takımım ben di mi?

- Yılan Hasan namıyla maruf birini arıyoruz. Derhal dizlerinin üstüne çöksün ve yere yatsın!

- Amirim yanlış geldin sen. O tasındı buradan. Konfeksiyon atölyesi burası. İki sokak aşağı gitti. Şuradan bakkalın yanından sapın...

Elimizdeki yeni Delta Force oyunu olsaydı, rahatlıkla "vallahı bu sefer olmuş, sakın kaçırmayın" derdik ama Rainbow Six gibi bir geçmişi olan bu oyuna ancak "bir efsanenin bitişi" diyoruz. Bugün itibarıyla "ciddi taktik FPS" namını SWAT serisi omuzlamıştır. Bu da böyle bilene!

Ant Köksal ant@level.com.tr



■ -Biri: Kaçalım! -Öbürü: Nereye?



Sıra tabanlı aksiyon

WORMS 4 MAYHEM

Ben Worms'a Worms demem, Worms 2D olmadıkça

İlk kurtçukların yeraltındaki sefil hayatlarını terkedip dijital evrim geçirmelerinin üzerinden tam 12 yıl geçti. Commodore/Amiga döneminin unutulmaz firması Team17 tarafından hayat verilen, sevimli olduğu kadar, amansız birer yokedicisi de olan kurtçuklarımız 3 sene önce evrimlerini tamamlayıp 3 boyutlu ortamlara taşındılar. Worms 4 Mayhem'den bahsetmeden önce bu evrime kısaca bir göz atalım.

FAKİR AMA GURURLU GENÇ

Oyunun ilk üreticisi Andy Davidson (bundan sonra Andy olarak anılacaktır) Amiga Format dergisinin düzenlediği Blitz Basic (Amiga Basic Programlama dili) yarışmasına katılır. Lemmings ve Scorched Earth gibi oyunlardan esinlenerek hazırladığı Total Wormage'i (Total Carnage oyununa gönderme) dergiye gönderir ama yarışmayı kazanamaz. Andy'nin bundan sonra engellerle dolu bir hayatı olacaktır, kime gittiyse derdini anlatamaz, kimse bu oyun üzerinde çalışmak istememektedir. Gözü yaşlı Andy

soluğu İngiltere'de ECTS 1994 fuarında alır ve Team17 standında gelir. Martyn Brown isimli yapımcı o anda fırsatı görür ve avuçlarını ovuşturur. Andy'e iş teklif eder. 1995'te ilk Worms devrin tüm oyun platformunda piyasaya çıkar. Fakir çocuk artık zengin kızla evlenebilmenin yolunu bulmuştur, sevinçle babasına döner?!? Bir dakika ya, bu hikaye böyle değildi?

3D İCAT OLDU, KURTÇUK BOZULDU

2003'e kadar geçen 8 yılda tam 9 Worms oyunu piyasaya çıkarıldı. Temelde çok belirgin farklılıkları olmayan bu oyunlar, zaman içinde LAN ve internet üzerinden diğer oyuncular ile oynanabilme özellikleri kazandı ve daha da eğlenceli hale geldiler. 2003'te ise Team17 çok büyük bir risk alıyordu ve tüm oyun sistemini temel kuralları aynı kalması kaydıyla 3 boyutlu dünyaya taşıyordu. Bu gelecekselci oyuncuların kabul edemeyeceği bir şeydi. Forumlar yıkılıyor, oyuncular "ahh nerede o eski worms günleri" diye hayıflanıyorlardı. 3 Boyutlu oyunları iyi çalıştıramayan makinelerde Worms'un sonu gelmişti.

Ama öyle olmadı, o kadar sevimliydi ki sorunlara rağmen özellikle ağ üzerinden karşılıklı oynayabilmek çok eğlenceliydi. 2004'te Forts: Under Siege çıktığı zaman Team17'nin hala 3D ile sorunları olduğunu, oyunu bir türlü tam istedikleri gibi yapamadıkları belli oluyordu. Worms 4 Mayhem için grafikler ve diğer özellikleri yerine, oynanabilirliği ve oyun modları üzerinde yoğunlaştılar.

VE YIL 2005, WORMS 4 MAYHEM

İlk defa oynayacaklar için Worms Üniversitesinde eğlenceli eğitim bölümleri var, oyuna alışsanız bile sırayla göz atılırsa iyi olur. Üniversiteden tam mezun olmak üzereyken oyunun tek kişilik senaryosu başlıyor, bazıları çok eğlenceli olmasına rağmen bazı bölümler sinirlerinizi yıpratabilir. "Challenge" modunda ise belirli bir zaman içinde tüm

silah ve araçları master seviyede kullanmaya çalışıyorsunuz. En başarılı bulduğum yenilik bu olmuş. Tüm oyun modlarında her geçtiğiniz bölüm için biraz puan kazanıyorsunuz. Daha sonra bunları Worms Shop'ta bozdurup çeşitli araç gereç ve silah satın alacaksınız.

Artık hayalinizdeki Worms silahını da dilediğiniz gibi tasarlayabiliyorsunuz. Ayarlanabilir oyun stili ile başlangıç veya profesyonel seviyede oyun stillerini de kişiselleştirebiliyorsunuz. Basitçe, oyunun zorluk seviyesini çok detaylı bir biçimde kendinize göre ayarlayabiliyorsunuz. Önce rastgele değerler vererek oluşturduğunuz haritalar ve kendi takımınızı kurarak başlayan kişiselleştirme özellikleri; yeni eklenen, silah tasarımı ve oyun stili ayarlarıyla oyunu daha da esnek bir hale getiriyor. Bu özelliklerin dışında arayüzü, grafikleri ve sesler ilk Worms 3D'den beri çok büyük değişikliğe uğramamış. İşte bu yüzden yeni bir oyundan çok Worms 3D için yapılmış bir eklenti paketi gibi duruyor.

Oyun genel olarak baktığımızda çok da kötü değil, 3D serileri arasında en iyisi olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Özellikle kız arkadaşlarınızla oyun oynamak istiyorsanız onları bilgisayara çekmek için Mario'dan sonra en sağlam silahınız olacaktır. Bir de küçük öneri, çaktırmadan sizi yenmelerine izin verin!

Serhat Bekdemir serhat@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Ağ ve internet üzerinden sorunsuz oynanabilir.
- ✓ Kişiselleştirmelerin artırılması, yeni oyun modları.
- ✓ Kızlar seviyor.
- ✗ Kontrol sorunları senaryoyu oynarken sınırlarınızı zorluyor.

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

GRAFİK KALİTESİ DEĞİŞMEMİŞ, AMA WORMS YA... OYNATYOR KERATA.

70

ŞEN OLAA
DÜĞÜN
ŞEN OLAA..



UÇANTEKME
BANKALİYESİ

... SIKILDIM!

BULDUM! YOLDAN
GEÇEN BİRİNE
SATAŞALIM!

SÜPER
FİKİR!



KISA KISA

Daha fazla Kısa Kısa, daha fazla lezzet... (bunu daha önce kullanmışım)

Torino 2006: Olympic Winter Games

Yapım: 49Games Dağıtım: 2K Sports Minimum Sistem: 1.2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX

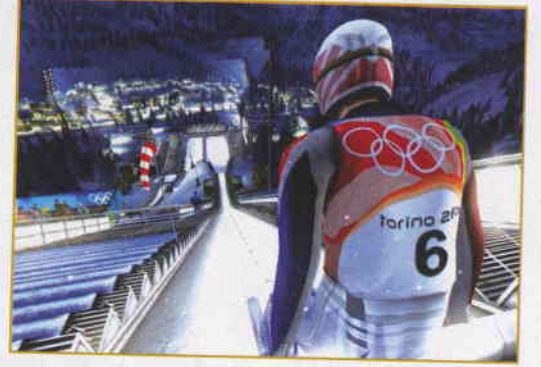
Yoğun kar yağışının ve tipinin hayatı felce uğrattığı su günlerde, hiçbir kış sporunda dengede kalmayı başaramayan ben, art arda şampolden yuvarlanarak beş hakkımdan üçünü kaybettim. Geriye kalan iki hakkımı da evde geçirmeye karar verip yola düştüm. Ne var ki, bu kısa "yükleme" sürecinde de şanssızlık ve dengesizlik peşimi bırakmadı; elimde kalan iki hakkımı da kaybettim. Şu sıralar, C gibi, yeniden hastaneden



oyuna başlamak için bekliyorum. Çıktığım zamansa, Cazcı Kardeşler'den biri olarak eski hayatıma devam edeceğim. Hastanede Olympic Winter Games hakkında notlar aldım ve bunları sizle paylaşmak istedim, yazıyı kağıttan kopyalayıp yaptırardım:

"Sinan bu oyunu masama bırakıp kaçtığımda, bir şeylerin yolunda olmadığını anlamıştım. Korkuyla CD'yi CD-ROM'uma taktım, kapatma tuşuna bastım. Bilgisayarımdan garip sesler gelmeye başladı. CD'yi çıkardım; ters takmışım. Neyse, oyuna girmeyi başardım

level notu 42

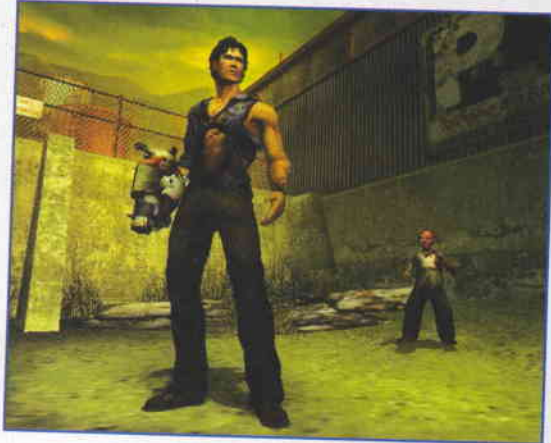


bir şekilde. Hızla Alt'la F4'e aynı anda basmam da işe yaramadı. Çaresizce, kendimi karanlık güçlerin ellerine bırakıp oyunu oynamaya başladım; oyun Winter Games'ten daha iyi değil, bu kesin. Joystick kırmadan bu tip oyunlardan zevk almak zor. Klavyem kablosuz ve pahalı, bu yüzden kıramam. Sonuçta, kayak ve Biathlon gibi 15 farklı kış sporunun bir arada toplandığı Olympic Winter Games, uzak durulması gereken bir yapım. Sevgili günlük, bugün yazı yazdım, uyudum, ama en önemlisi yerini karıştırdım; bunları başka yere yazmam gerek." ■

Evil Dead: Regeneration

Yapım: Cranky Pants Games Dağıtım: THQ Minimum Sistem: 1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX

Uzun zamandır hayatımızın içinde olan ve çelişki yaşayan iki isim var: Bunlardan biri, filmlerde ve oyunlarda kısa aralıklarla karşılaştığımız yaşayan ölüler, diğeri ise elektronik eşya üreticisi SHOV. Zombiler yaşamla ölüm arasında kalmıştır; ikisinden birini seçmekte güçlüğ çeker. Bu yüzden zombiler, "Hayat ne kadar güzel; kuşlar, ağaçlar, güneş, bulut, yağmur, çamur, ceset, insan beyni..." gibi, degrade adını verdiğimiz cümle



yapılarıyla birbirleriyle iletişim kurar. Diğer yandan, süper marketlerde ürünlerinden geçilmeyen SHOV firması da zombilere paralel bir yayın politikası izlemektedir. Türkçe ile İngilizce arasında kalan, "Türkçe miyim İngilizce mi?" serzenişini her fırsatta dile getiren ve bu karmaşayı yıllardır yaşayan SHOV'un kimliği halen belirsiz.

Bizim tartışma konumuzu da çelişkiler oluşturuyor; Evil Dead: Regeneration, ünlü korku filminin yeni oyunu. İçinde "zombi" kelimesi geçen bir oyunu dışlayacağınızı ve aranıza almayacağınızı bilsem de, haciz işlemlerini başlatmak zorundayım. Kontrol sistemi ba-

level notu 40



sit. Third-person kamerasıyla oynadığınız oyunda iki silahı aynı anda kullanabiliyorsunuz. Yay ve chainsaw gibi onlarca silah Regeneration'da yer alıyor. Ancak silahların cephaneleri bitmiyor, aynı filmdeki gibi. Bu güzel bir detay. Ne var ki oyun da cephaneler gibi bitmek bilmiyor ve aynı hareketleri yapmaktan, aynı zombileri bir defa daha öldürmekten kısa süre içinde sıkılıyorsunuz. Kaldı ki zombiler hiçbir şekilde ölmüyor. Hayır, zayıf noktaları yok. ■

25 to Life

i Yapım: Avalanche Dağıtım: Eidos Interactive Minimum Sistem: 1.6 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX



Artık sokağa çıkamaz hale geldik. Yan kesiciler, kapkaççılar ve çete temalı oyunlar bizi zor durumda bırakıyor. Biz de bu toplumsal sorunu masaya yatırdık; masa kırıldı. IKEA'dan alıp kendimiz kurmuştuk, kızdık.

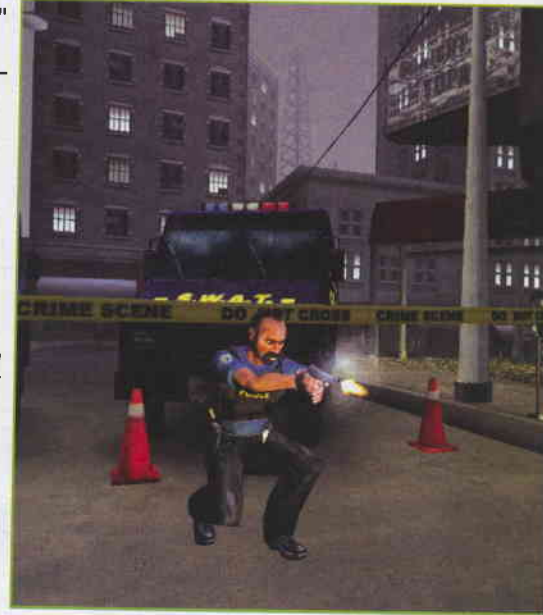
Yapımına uzun süre önce başlanan 25 to Life'in iyi bir oyun olacağını tahmin ediyorduk, ancak biz de uzaylıyız ve hata yapıyoruz; gülüyoruz, ağlıyoruz, yanılıyorz, şaşı bakıp şaşırıyoruz. 25 to Life iki taraflı bir oyun. İsterseniz polisleri, ister-

seniz de çeteleri yönetebiliyorsunuz. Bu da iki farklı oyun tipi anlamına geliyor. 25 to Life'ı içinde bulunduğu batakandan çıkaran bir şey varsa, o da bu özelliğidir. Ancak ünlü bir düşünür der ki, "Daha fazlasını iste." Biz de yazının geri kalanına eşeklerle değil, bu felsefeyle devam edeceğiz.

25 to Life da Regeneration gibi third-person kamerasıyla oynanıyor. Tek kişilik oyunda gizlenmek, önemli bir yer tutuyor. Bunun dışında genelde yaptığınız tek şey ilerlemek, adam vurmaktır. Yükleme, "En azından vurduğumuz şeyler ölüyor ve yeni bir oyunda karşımıza zombi olarak çıkmıyor, değil mi?" sorusunu sorduğumuz zaman özneyi buluyor ve kendimizi kandırıyoruz. Ancak oyun heyecanlı değil, hızlı değil; sıra-

level
notu 32

dan. Bunda aynı düşman tiplerinin, vasatı aşamayan grafiklerin de payı var. Haliyle, bu oyunu satın almazsanız hayatınızın akışı sekteye uğramayacaktır. Bu yüzden şansınızı fazla zorlamayın derim. ■



Hello Kitty Roller Rescue

i Yapım: XPEC Entertainment Dağıtım: Empire Interactive Minimum Sistem: 1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX

Bugüne dek Kısa Kısa'da Mall Tycoon inceledim, Bikini Karate Babes inceledim, Secret Service bile inceledim hatta (cidden ya, inceledim mi?). Hiçbir zaman yaptığım işten utanç duymadım. Sonuçta bu işimin bir parçası. Ve açıkçası, Kısa Kısa'yı yazarken hiçbir zaman sıkılmadım. Kısa Kısa bir yana, kösem bir yana, diğer yazılar bir yana... Dedim ya, burada hiçbir oyunu yazarken sıkılmadım. Ama buraya kadarmış arkadaşlar. Buradan yetkililere sesleniyorum: İnsan insana bunu yapar mı?! Biz yıllarca birlikte çalışmadık mı? Birlikte dergi çıkarıp, birlikte sabahlayıp, güllüp eğlenmedik mi? Bu ne?! Hello Kitty ne?! Hello Kitty adında bir oyun verilip insan etkisiz



hale getirilir mi ya?!

Bu şartlar altında daha fazla bulunamam arkadaşlar; bu, Kısa Kısa'daki son yazım, son kelimelerim. Ünlü ressam Rafet El Roman'ın da dile ge-



tirdiği gibi, moralim bozulur, canım sıkılır, sen bilemezsin daha neler.

Şaka bir yana, yazıya geçelim. GameCube'den PC'ye aktarılan Hello Kitty'nin konusu biraz garip: Evreni ele geçirmenin hayalini kuran Black-O, yaşadığı gezegeni terk eder ve gittiği gezegende bir şey fark eder; gezegendeki yaratıklar birbirlerine hediye verip hediyelerin kutularını atmaktadır. Bu kutuları düşman zanneden Black-O da harekete geçer ve savaş başlatır.

Bu ilginç konu bir yana, oyun oynamış olarak elbette çok basit ve ço-

cuklara göre. Son görevimi tamamlamış olmanın vermiş olduğu gururla aranızdan ayrılmadan önce, buradan beni Kısa Kısa yolunda yalnız bırakmayan Sinan'a, Burak'a ve sponsorlarıma teşekkürü bir borç bilirim. Borcuma sadığımdır bu arada, söz verdiğim tarihte öder... Ha, ne borcu ya? Kime? Kaç lira? ■

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

level
notu 43



Tuna Şentuna
tzentuna@level.com.tr

DEĞİŞİM İYİDİR

Değişim her zaman güzeldir. Bir şekle, bir davranışa saplanıp kalmak, yaratıcı olmanıza engel olur ve bir süre sonra kendi dünyasında yaşayan, dışarıya kapalı bir hale bürünüp olduğunuz yerde kalırsınız.

Bu düşünceyi benimseyerek Konsol Ustası'nı ve Yeni Nesil Geliyor! bölümlerini birleştirdik, yeni bir şekil verdik. Artık yeni nesil konsollarla, şu anki konsolların haberlerini iç içe bulacak ve yeni tasarımın katkısıyla göze daha hoş gelen bir şekilde okuyacaksınız.

Standart bir girişle açtık bu ay da dükkânı ama sıra dışı bir şekilde devam edeceğiz. Sonunda Xbox 360'a kavuşmanın sevinciyle ne yapacağımızı şaşırдық mesela. Sinan'a bir soru sormak için aradığımda, "şu an ofiste kimse yok; ben ve bir adet Xbox 360 baş başayız! Çabuk kapat, seni sonra belki ararım!" dedi, bir daha da haber alamadım ondan. Tabii bu müthiş haberle ben de aynen Xbox 360 bulunan en yakın mekana (X0yun) hücum ettim. Bu sırada başıma üçyüzseksen tane hadise geldiği için amacıma ulaşamadım ama siz bu yazıyı okuduğunuzda X0yun sınırları dahilinde, bir Xbox 360'a sarılıp uyuyor olacağımдан şüpheniz olmasın. Bizle ilgili haberler bu kadar. Geri kalan kısım sa yanda duruyor. Okuyun, okutun.

O DA NESİL?

GOD OF WAR...2?

» Evet yanlış duymuyorsunuz ve yanlışlıkla heyecandan camdan fırlatmıyorsunuz kendinizi. God of War 2'nin, SCEA Santa Monica stüdyosu tarafından hazırlanmakta olduğu haberini aldık ve birbirimize sarılıp bir süre mutluluktan ağladık. Oyunun gelecek Şubat'ta çıkması bekleniyor ve asıl güzel haberi daha duymadınız bile. GoW 2'yi oynamak için yeni nesil bir konsola ihtiyacınız olmayacak, zira oyun PS2 için hazırlanıyor!

Senaryo hakkında henüz bir şey bilmesek de, Kratos'un geri döneceğini öğrenmiş bulunuyoruz. Kratos yepyeni silahlar kullanabilecek, İcarus'la dövüştükten sonra kanatlarını alacak, mitolojideki en klas yaratıklardan biri olan Pegasus'a binebilecek ve Amulet of Fate ile Golden Fleece adında iki yeni esyayı en-

vanterine ekleyebilecektir. İcarus'un kanatlarıyla ne yaparız, Pegasus ne işimize yarar, bunların yanıtını yaz aylarında öğrenmeyi planlıyoruz. ■

► **Yapım** Sony ► **Dağıtım** Sony
► **Platform** PS2 ► **Çıkış Tarihi** 2007 başı



GERÇEĞİN ÖTESİNDE GRAFİKLERLE, YEPYENİ BİR HEYECAN

BURNOUT REVENGE 360

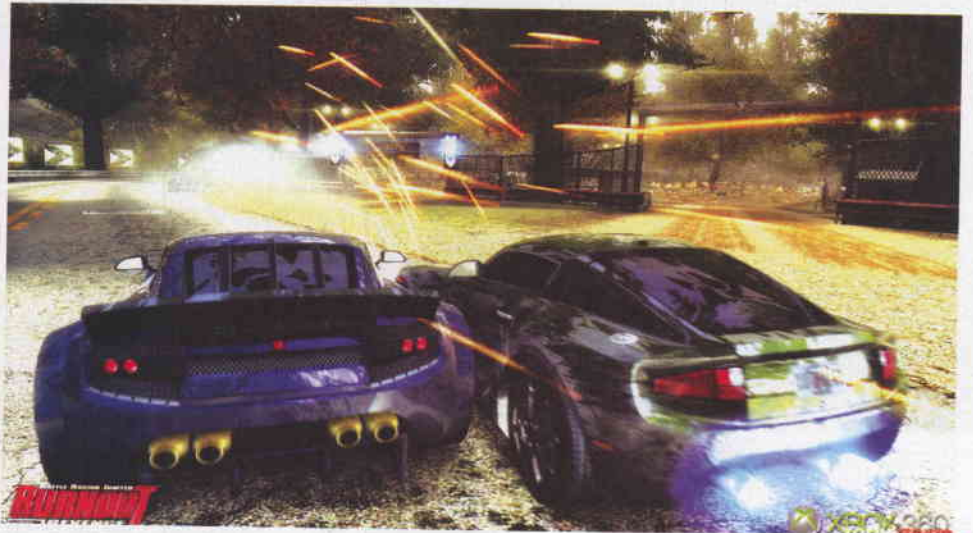
» Birisi televizyonun yanına bir gizli kamera kurup beni Burnout oynarken kameraya alsa ve bu görüntüyü "Oyunlar insanları hipnotize ediyor, birer beyinsize döndürüyor!" tezi için kanıt olarak kullansa, hiçbir şey yapamayacağım gibi o teze ben bile hak verebilirim. Dili dışarı çıkmış, gözleri tek bir noktaya bakan, arada dişini sıkan, bir kolona 300 kilometreyle bindirince "Höhrhögrahhhh!" diye bağırın bir insan hakkında da zaten denilecek fazla bir şey yoktur.

Xbox 360'da ise yeni bir Burnout: Revenge ile karşılaşyoruz. Çıkmasına 15 gün kala oyunun haberine yer veriyor olmamın sebebi de, Xbox 360'ın ülkemiz sınırları içine, öyle veya böyle girmiş olması ve Burnout'u fazlasıyla seviyor olmam olarak özetlenebilir. Xbox 360 versiyonu da aslına bakarsanız hakkında bahsedilmeye değer özelliklerle geliyor. Araçların poligon sayısının artırılması, hasar modellerinin alıp başını gitmesi (en ufak çir-

zik bile boyada iz yapıyor!) ilk aşamada ağzımızın açık kalmasına neden oluyor.

Asıl güzellik ise Xbox Live'da yatıyor. Neredeyse oyundaki tüm oyun tipleri online olarak oynanabiliyor. Üstelik daha önceki sayılarda bahsettiğimiz üzere, hangi oyuncuyla kaç kez aynı oyuna girmişsiniz, onu kaç kez yoldan çikarmışınız, tüm bu bilgiler size yarışa başlamadan önce bildiriliyor. Sadece yarışı tamamlamaya çalışmanın yanında, "980 Takedown" yapmış bir şampiyonla mücadele ettiğinizi bilmek ayrı bir keyif vermez mi size de? Online kapışmanın yanında, tek kişilik oyundaki artistik kazalarını Replay bölümünde kaydedip Xbox Live kullanıcılarıyla paylaşma şansı da yeni Burnout: Revenge'le birlikte geliyor. Önce hızlı bir bağlantı, ardından bir Xbox 360 alın ve sonrasında da Burnout ile geçecek hızlı günlere balıklama dalın. Zengin gördüm sizi? ■

► **Yapım** Criterion Games ► **Dağıtım** EA
► **Platform** Xbox 360 ► **Çıkış Tarihi** 15 Mart 2006



LEGO DİYARINDA İKİNCİ KARŞILAŞMA

LEGO STAR WARS II

➤ Küçükken Star Wars izlerken, karşısında Lego'dan evler yapardık. Şimdiki nesil ise Lego'dan yapılmış Star Wars karakterleriyle oynuyor; hem de sanal ortamda. 20 yılda teknolojinin ve yaşam şeklinin ne derecede değiştiğinden dem vurmaya bir başka mevsime bırakarak LucasArts'ın yeni oyununa göz atmayı teklif ediyorum. Çekimser oy kullanmak yasaktır.

LEGO Star Wars II: The Original Trilogy, isminin de bangır bangır bağırdığı gibi eski üçlemeyi konu. İlk oyundaki espriler ve bulmacalar aynen korunacak ve bu sefer karakterlerimiz Lego'dan araçlara, hayvanlara binebilecek.



Oyuna eklenen en büyük yeniliklerden biri karakter yaratmak. 50 farklı karakterin istediğiniz bölümünü çıkarıp bir diğerine takarak kendi karakterinizi oluşturabileceğiniz ve onları Star Wars evreninde kullanabileceksiniz. Bunun yanında yeni 56 karakter ve karakterlere özel saldırı hareketleri de The Original Trilogy'de yer alacak. LEGO SW'nin başarılı bir oyun olduğunu düşünerek, bu oyunun kötü olma ihtimalini reddediyoruz. ■

► Yapım Traveller's Tales ► Dağıtım LucasArts Entertainment
► Platform PS2, Xbox, GC, PSP, DS, GBA, PC ► Çıkış Tarihi Sonbahar 2006

BÖCEKLERE KESİN ÇARE!

LOST PLANET

➤ Oyunlardaki karakterlerin başına mutlaka bir şeyler gelir, zira gelmese oradan oyun çıkmaz. Lost Planet'in kahramanı zavallı Wayne'in maalesef hem hafızası silinmiş, hem de babası ortadan kaybolmuştur. Wayne'in son hatırladığı şey babasının Akrids adındaki böcek ırkı tarafından kaçırıldığıdır. Bu bilgiyle harekete geçen Wayne, Akrids ırkına savaş açar ama böceklerin sayılarının milyonlarca olması karşısında geri çekilir. Daha zekice bir plan yapması gereken Wayne, kar korsanlarıyla karşılaşır ve öğrenir ki kar korsanları da bu böcekleri sevmiyormuş.

Size önerim, bu oyunun videosunu mutlaka izleyin. Bir tane oyun içi video, benim şurada debelenerek anlatmaya çalışacaklarımdan kat be kat faydalı olacaktır size. Yine de anlatayım. Capcom'un Lost Planet'ini bizi aksiyonun içine fırlatacak ve 12 bölüm boyunca da bu ortamdan çıkamayacağız. Kah ayak üstünde, kah Mecha'ların içinde Akrids ırkına ait yaratıkları haklamaya çalışacak ve oyunun yüzde 50'lik bölümünde kaçmakla meşgul olacağız (üstünüze 80 tane uçan böcek hücum edince savaşmak pek mantıklı olmuyor). Birçok farklı Mecha tipinin oyunda bulunacağını öğrendik. Hatta bazıları Transformers'daki gibi şekil değiştirerek başka işlere de yarayacak. Yolda bulacağımız silahlarla Mecha'larımızı süsleyerek Akrids'in kökünü kazımak için Lost Planet'i bekleyin ve mutlaka oyun içi videolara göz atın. ■



► Yapım Capcom ► Dağıtım Capcom
► Platform Xbox 360 ► Çıkış Tarihi Belli değil

"EVRENDE YALNIZ MIYIZ" SORUSUNA KESİN YANIT

MASS EFFECT



➤ SW: KOTOR hayranları, Fable fanatikleri, hemen etrafımda çember olun, size önemli haberlerim var. BioWare Xbox 360'a özel bir oyun üzerinde çalışıyor ve bir KOTOR manyağı olarak büyük heyecanlar yaşadığımı bilmenizi istiyorum.

23. yüzyılda geçecek hikâyede, insan ırkı yeni medeniyetler bulmak üzere uzaya açılır ve hakikaten de birtakım uygarlıklar bulur. İşin kötü yanı, bu toplulukların çoğu bizim ırkımızdan daha gelişmiş durumdadır ve insanları da pek sevmemektelerdir.

Aynı KOTOR'da olduğu gibi üç kişiden oluşan bir takımla ilerleyeceğiz. Mass Effect'in türü RYO ve savaşlar dahil, her türlü aktivite gerçek zamanlı olarak gerçekleşecek. Oyun hakkında asıl heyecan yaratıcı etken ise özgür oluşumuz. Dilersek hareketlerimizle kötü veya iyi tarafı seçeceğiz, dilersek de orta karar ilerleyerek her türlü nabza göre şerbet vereceğiz. Hangi yönü seçersek seçelim, amacımız insanlığı tüm uygarlıklardan yüksek bir noktaya oturtmak olacak.

Bir üçlemenin ilk parçası olarak belirlenen Mass Effect'in bir sonraki bölümü piyasaya çıkmadan önce, aradaki zaman dilimi Xbox Live üzerinden görsel ve yazılı olarak takip edilebilecek. Hatta belki çeşitli ek-lentilerle oynanabilecek bile. ■

► Yapım BioWare ► Dağıtım Microsoft
► Platform Xbox 360 ► Çıkış Tarihi Belli değil

HYDRA'YA VE TÜM KÖTÜLERE KARŞI...

X-MEN 3: THE OFFICIAL GAME

➔ X-Men: The Last Stand adıyla sinemalara gelecek yeni X-Men filminden haberiniz vardır herhalde. Bu filmi heyecanla beklerken Activision yepyeni bir oyunun duyurusunu yaptı. Aslında bunu aylar önce yaptı da, oyun içi videoları izleme fırsatım olmamıştı.



X-Men'in bu yeni oyunu, X2 filminin bittiği zamandan iki hafta sonrasında başlayacak ve The Last Stand'in olaylarına da değinerek, aradaki hikâyeleri sunacak. Yani tam anlamıyla bir film oyunu değil.

Oyunda toplam olarak üç karakteri kontrol edebileceğiz. Wolverine, Nightcrawler ve Iceman. Her ne kadar istediğimiz bölümde, istediğimiz karakteri seçebiliyorsak da bazı karakterler bazı alanlarda daha kullanışlı olduğundan onları tercih etmemiz gerekecek. Wolverine yakın dövüşte uzman olacak, Nightcrawler gölgelere saklanacak, sağa sola ışınlanıp sinir bozacak ve Iceman açık alanda buz köprüsüyle cirit atacak. Bazı bölümlerde diğer X-Men karakterleri de bize yardımcı olabilecek fakat

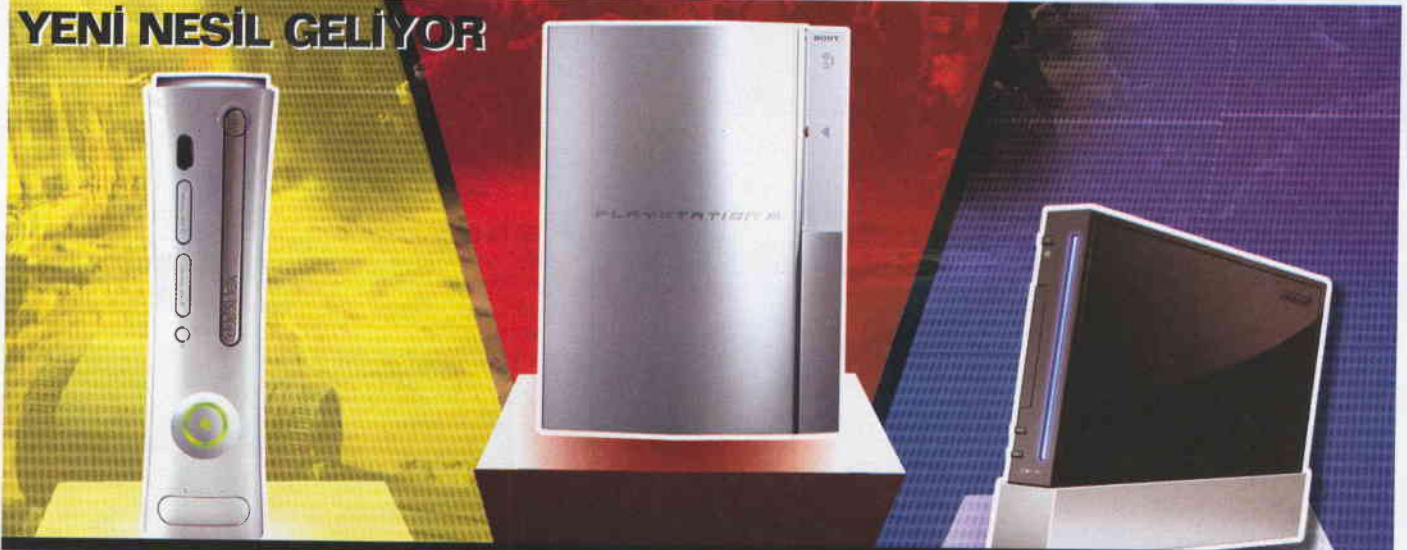


onlar üstünde herhangi bir kontrolümüz bulunmayacak.

X-Men Legends'dan başka elle tutulur bir X-Men oyunu görmek dileğiyle, Activision ve Z-Axis'e buradan iyi çalışmalar diliyorum. ■

► **Yapım** Z-Axis ► **Dağıtım** Activision ► **Platform** PS2, Xbox, GC, Xbox 360, PSP, DS, GBA, PC ► **Çıkış Tarihi** Mayıs 2006

YENİ NESİL GELİYOR



XBOX 360

Çıkış tarihi: Dünyanın her yerinde piyasada.
Türkiye durumu: 18 ay sonra, ülkemizde "belki" resmi olarak satışına başlanacak.
Gelişmeler: Tüm dünyada Xbox 360 kılığı çekilen şu günlerde, analiz uzmanı PJ McNealy'den gelen bir habere göre yaz aylarına kadar bu durumun devam edebileceğini öğrendik. Hemen ardından Microsoft'tan Peter Moore bir açıklama yaparak "4-6 hafta sonra herhangi bir insan, bir mağazaya girip Xbox 360 alabilecek" dedi. ■

PLAYSTATION 3

Çıkış tarihi: Avrupa PS3'le Kasım ayında tansacak denseniz de, bana sorarsanız 2007'yi bekleyeceğiz.
Türkiye durumu: Resmi açıklamalar losanların kafasını karıştırmaya devam ediyor. Avrupa çıkışından kısa süre sonra ülkemizde olacak.
Gelişmeler: Sony'den bir yetkiliden aldığımız gizli bir bilgiye, daha muhtemelen piyasaya çıkmasına en az 1 yıl olduğunu öğrendik.
Fiyat: Fiyat olarak da malinin astronomik (800 dolar gibi) bir fiyatı olduğu söylenmeler arasında. Ama bu fiyata bir konsol olması muhtemeldir, yani bu fiyat bize göre gerçek değil. ■

NINTENDO REVOLUTION

Çıkış tarihi: Elimize geçen yeni haberlere göre 2006 sonu, 2007 başı.
Türkiye durumu: Ülkemizde yeni kurulan Nortec Eurasia tarafından resmi olarak getirileceği açıklandı.
Gelişmeler: Arcade makinesi olarak yakın bir zamanda "Atari" salonlarında yer alacak olan Half Life 2: Survivor'ın kullandığı ayak pedallarının bir benzerinin Revolution için de hazırlanacağı açıklandı. Böylece bir oyunu hem kollarımızla, hem de ayaklarımızla kontrol ederek azami yorgunluğa adım atacağız. ■

REVOLUTION İÇİN PARA BİRİKTİRMEYE GEREK YOK

Amerika'nın ünlü analizi (bu insanlar oturup bir şeylerin olası fiyatını belirler, başarılı olup olmayacağı hakkında konuşup kargasaya yol açarlar) PJ McNealy, yaptığı son açıklamada Nintendo Revolution'ın 2006 gibi ucuz bir fiyata sahip olabileceğini belirtti. Nintendo başkanı Satoru Iwata daha önceki açıklamalarında Revolution'ın 299\$'dan daha aşağı bir fiyattan satışa sunulacağını belirtmişti. Eğer McNealy'nin tahmini doğru çıkarsa, her evde bir Revolution göreceğiz demektir.

XBOX LIVE VS. PLAYSTATION LIFE

PSM dergisinde yayımlanan bir makaleye göre, Sony PS3'le birlikte dev bir online oyun ağı da getirmeyi planlıyor. Sony, Xbox Live'in başarısından etkilenmiş olacak ki PS3 oyunlarının rahatça online olarak oynanabilmesi için bir ağ kurmayı kafaya koymuş. Tabii Microsoft gibi bir dünya devinin bile bu iş için milyar dolarlar harcadığını ve yıllarca uğraştığını düşünürsek, Sony'nin bu projesini hayata geçirip geçiremeyeceği konusunda şüpheler oluşacaktır. Yine de böyle bir konu üstünde düşünüyör olmaları bile çok büyük bir şey.

SHAUN WHITE OYUN OLUYOR

2006 Kış Olimpiyatları Snowboard şampiyonu, 19 yaşındaki asmiş kişi Shaun White'ı Ubisoft ele geçirdi. Altın madalyayı almasından birkaç dakika sonra Ubisoft yetkilileri tarafından ahlakaya alınan Shaun White'a kendisinin basrolde olacağı bir oyun teklifi sunuldu ve gençliğin verdiği delilikle White teklifi hemen kabul etti. Yeni ve şu anki nesil konsollar için hazırlanacak oyun (veya oyunlar) en erken 2007 yılında piyasada olacak ve asil hedef SSX'in tahtını elinden almak olacak. ■



Aksiyon

GEARS OF WAR

İşgal altındaki hayatlar, kâbusu bitirmeye yemin etmiş bir adam ve bitmeyen bir savaş...



İnsanoğlu köşeye sıkıştı... Bazılarına göre kendi kendimizi bu noktaya getirdik. Ama bu kadar uzun zamandır kendi içimizde savaşmış olsak, Locust Horde'un saldırısına karşı durabilir miydik? "Çıkış Günü"nde yer altından kaynarak fıskıran kâbuslarımız, daha birleşmiş ve güçlü bir insanoğlu mu bulurdu karşısında? ... Veya onlarca yıldır kendi aramızda savaşmıyor olsak, daha o gün soyumuz tükenir miydi acaba? Komik, sırt sırta vermemiz için toptan yok oluş noktasına kadar gelmiş olmamız gerekiyormuş demek. Demek, insanoğlunun aklını başına toplaması için hala bir ümit ışığı varmış.

Umarım o ışığı yakmak için çok geç değildir...

(Günlük giriş sonu / COG giyilebilir bilgi sayarı / Morg Referans No: 086330-XX)

SERA'YA NE YAPTIYIZ?

(Günlük giriş başlangıcı / COG giyilebilir bilgisayarı / Referans No: 013670-XA)

Gecenin karanlığı ve yalnızlığın getirdi-

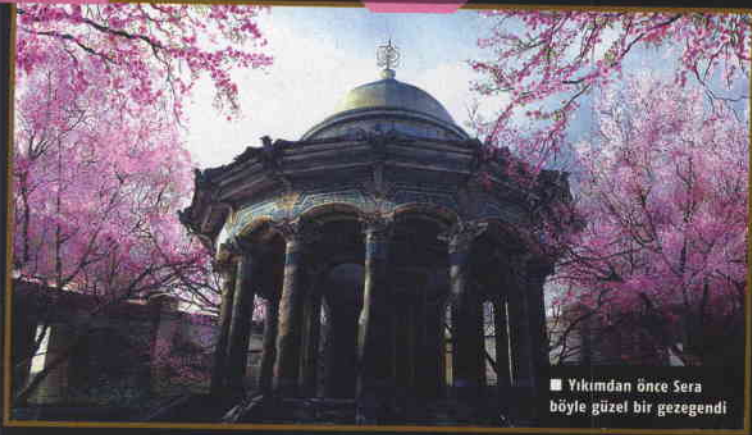
ği o boşluk hissi. Hissetmemek, varlıklarını yadırgamak istediğimde daha ağır basıyorlar, umutsuzluğu getiriyorlar beraberlerinde. Ben, Marcus Fenix, insanlığın bu umutsuz savaşında bir ışık olmaya mı niyetliyim? Hayır. Sadece bana söylenenleri yapıyorum, emirlere uyuyorum. Daha iyisini yapabilirsem, yapar mıydım? Onu da bilmiyorum. Açıkçası umurumda da değil. Şu an karşımda üç tane düşmanım var ve hangisini yok edeceğimi düşünüyorum.

Birkaç yıl öncesine kadar barışçıl bir gezegen olan Sera'da ne kadar zamandır savaşıyorum, hatırlamıyorum bile. Dünya'ya benzeyen bu gezegen, "İmulsion" adı verilen güç kaynağının keşfedilmesiyle bir savaş alanına döndü. Ne kadar açgözlü şirket varsa, hepsi İmulsion'ın peşinden Sera'ya geldi ve sonunda kaçınılmaz çatışmalar başladı. İnsanlar birbirleriyle mücadele ederken yeraltında yaşayan böceğimsi bir ırkın uyanmasına neden oldular. Çok geçmeden yeryüzündeki savaş,

insanların birbirleriyle mücadelesinden bu yeni ırkla mücadeleye döndü. Her yerden, ama her yerden geldiler. Hiçbir yerde güvende değildik, sadece masif kayaların içinden çıkamıyorlardı bu yaratıklar. Kısa sürede yüz binlerce insanın ölmesi üzerine Coalition of Organized Governments (COG) adında askeri bir kuvvet oluşturuldu. Benim gibi hapishane kuşlarının bile eline birer silah tutuşturuldu. Ama zaten haksız yere hapsedilmişim, o ayrı hikaye.

Geçen gece çıktığımız bir operasyonu anlatayım size: Gecenin bir köründe, liderliğini yaptığım dört kişilik grupta yola çıkmıştık. Zifiri karanlıkta yolumuzu zor görüyorduk, fakat bizi izleyen gözlerin de farkındaydık. Düşmanımız hakkında bir şeyler öğrenmiştik: Işığa karşı hassastılar. Ateşten hoslanmıyorlardı. Biz de





■ Yıkımdan önce Sera böyle güzel bir gezegendi



Yeraltından kaynayan fıskıran kabuslarınız, daha birleşmiş ve güçlü bir insanoğlu mu bulurdu karşısında?

varmamız gereken noktaya ulaşmak için yanan arabalara, ışık kaynaklarına son hızla koşmayı ve bu noktalarda duraklayarak ilerlemeyi denedik ve başarılı da olduk. Yeterince hızlı hareket edersek bize yetişemiyorlardı ve ışık kaynaklarına ulaştığımızda güvendenydik **(Gerçek 1: Anlatılan görev, oyunda aynen yer almaktadır).**

Bir sonraki gün, yine gece görevine çıkmamız gerekti. Bir sınır karakoluna saldırı olduğunun haberini almıştık ve oraya gitmemiz gerekiyordu. Bizi taşıyan araç ancak belirli bir noktaya kadar ilerleyebildi. Bundan sonrasını yürüyerek aşmamız gerekiyordu. Bu sırada yağmurdan ve çakan şimşeklerden bahsetmek bile istemiyorum. Elimizdeki büyük makineler, üstümüzdeki kilolarca ekipman yetmiyormuş gibi bir de yağmurla baş etmek zorunda kaldık. Şimşeklerle yolu aydınlatığı için beklenmedik bir biçimde işimize yarlıyordu. Nereden, nasıl bir saldırıya uğrayacağımızı bilmediğimiz için çok dikkatli olmak zorundaydık. Bu yüzden yavaşça ilerliyoruz ve arkasına saklanabildiğimiz her şeyin gerisinde bir süre bekliyorduk **(Gerçek 2: Oyunda siper almak çok önemli. Siper almadan, düşmana bodoslama daldığınız takdirde bir saniye bile geçmez, yere indirilirsiniz.)** Yolu aydınlatan şimşeklerden de yararlanarak varmamız gereken noktaya ulaşabildik, fakat ulaştığımız yer kan gölüne dönmüş, parçalanmış cesetlerin yer aldığı büyük bir mezarlıktan başka bir şey değildi. Üstelik bu, karşılaşacaklarımızın yanında sadece ufak bir siddet gösterisiydi, zira bizi bekleyen 6 metrelik dev ya-

ratığı ancak saldırıya uğradıktan sonra fark edebildik **(Gerçek 3: Oyundaki Boss'lar, bölüm sonlarında ihtisamlı bir şekilde değil, bölüm aralarında, en beklemediğiniz anda karşınıza çıkabilecek.)**

MEDIC, MEDIIICCC!!!

Her gün elimize tutuşturulan silahlarla göreve çıktığımızdan bahsetmişim sanırım. Artık bu operasyonlara zor veya kolay gözüyle bakmıyorum. Ne kadar az adam kaybedersem, o görev benim için o derece başarıyla tamamlanmış oluyor. Elimize verilen silahlar arkadaşımız haline geldi ve artık iki silahı aynı anda kullanmakta son derece ustayım. Tabii silahların yanında ekibimdeki askerlerim de çok önemli bir yere sahip. Onlar olmadan Sera'da sağ kalmam mümkün olamazdı. Hem çatışmalarda nişanlıklarıyla bana yardımcı oluyorlar, hem de yaralıları iyileştirerek adam kaybetmemi engelliyorlar **(Gerçek 5: Sağlığınızı düzeltmek için hiçbir şekilde sağlık paketi, çikolata gibi malzemeler bulamayacaksınız. Ancak ekibinizdeki sağlık birimleri sizi iyilestirebilecek. Onları kaybetmemek için özel çaba sarf etmemiz gerekecek.)**

Ne kadar dikkat edersem ede-

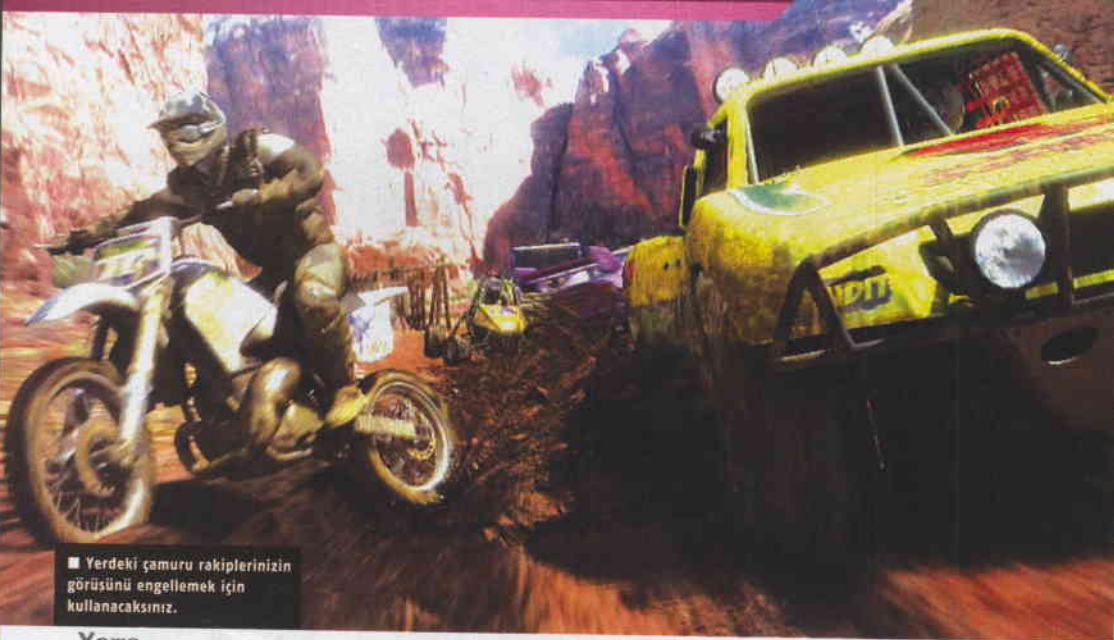
yim, birçok değerli askerimi kaybettim bu savaşta. Bazıları kahramanca savaşarak öldü, bazılarıysa te-tiğe basmadan. Askerlerimin gözlerimin önünde karanlığa çekilip parçalanmasını izledim ve her seferinde nefretim daha da büyüdü, daha fazla hırslandım **(Gerçek 6: Askerlerinizin başına "bir iş" geldiği zaman, gözlerinizi başka yöne çevirmenize izin verilmeden, bu olayları izlemek zorunda kalacaksınız.)**

Saldırıların ne zaman, nereden geleceğini hiçbir zaman kestiremiyoruz. Dolayısıyla, her zaman hazırlıklı olmalıyız. Elimizdeki silahlar böceklerle mücadele için yeterince güçlü belki, fakat aniden önünüze fırlayan, sizden sadece bir metre ötede duran bir yaratığa da kursun boşaltamıyorsunuz. Güçlü yapıları nedeniyle yaratıkları yakın dövüste yenmek çok zor ama imkânsız değil. Zamanla onları her şekilde öldürmeyi de öğrendik **(Gerçek 7: Düşmanlarınızla yakın dövüşe girecek ve God of War ya da Resident Evil 4'teki gibi bir "tuşlara zamanında basma" oyunu oynayacağız; yaratıkları şekilli hareketlerle ortadan kaldıracamız.)**

Sera'da daha ne kadar kalacağım, her gece hangi kabusumun gerçeğe dönüşeceğini göreceğim ve ölümle kaç kez daha burun buruna geleceğim. Tek istediğim bu savaşın bir an önce sona ermesi ve Sera'nın eski günlerine dönmesi. Ben Marcus Fenix, bu savaş sonlandırmaya ant içtim ve ne kadar kararlı olduğumu herkese göstereceğim **(Gerçek 8: Bu yazıyı yazdıktan sonra Tuna Şentuna kendini Marcus Fenix sanıp eline kaptığı vileda sopasıyla kendini dışarı atmış, sokaktaki zavallı, basibos hayvanların peşinden bilingsizce kosmuştur)...**

Tuna Sentuna tsentuna@level.com.tr





■ Yerdeki çamuru rakiplerinizin görüşünü engellemek için kullanacaksınız.

Yarış

MOTORSTORM

Yol kenarında yeteri kadar durursanız, üstünüze kesin çamur sıçar



Uzun süre oldu şöyle güzel bir motosiklet oyunu oynamayalı. Ben istiyorum ki motorlar ATV'lerle, ATV'ler Hummer'larla, Hummer'lar ralli arabalarıyla kapışsın, ortam şenlensin. Yeri gelsin uçurumdan aşağı fırlayalım, yeri gelsin yanda hızla ilerleyen ATV'yi yoldan çıkaralım. İşin içinde kurallar olmayınca her şey daha zevkli değil mi? Milimetrik hesaplar yapmadan, gözümüzü karartıp ilerlemenin verdiği heyecan bambaşka bir şey...

■ Her aracın kokpit görüntüsünün oyunda yer alması bekleniyor.



YÜKSEK HIZ, BOL ÇAMUR

E3'te Killzone kadar beğeni toplayan bir gösterim daha varsa, o da Motorstorm'un ki olmuştur. Videoda bir dolu araç, açık arazide birbirleriyle mücadele ediyor ve bitiş çizgisine varmaya çalışıyor. Bu sırada yoldan çıkanlar mı istersiniz, aracıyla rakibinin üstüne binenler mi istersiniz... Her türlü kalışlığı izin veren bir yarış portresi çizilmiştir gösterimde ve bu denli özgür olduğumuzu görmek bizi heyecanlandırmaya yetti.

Motorstorm'da işler şu şekilde yürüyecek: Bir yarış modu seçeceğiz ve ardından bir de araç. Seçtiğimiz yarış moduna göre ya rakiplerimiz türlü türlü araçlarda olacak, ya da seçmiş olduğunuz araç tipinde. Yarış başladıktan sonra bitiş çizgisine nasıl varacağınız size kalmış. Dilerse alternatif yolları kullanacaksınız veya pistten ilerleyeceksiniz. Alternatif yollar daha tenha olacak, fakat daha fazla tehlike içerecek. Kendinizi bir anda rampadan fırlatmış ve havada "900 Method" hareketi yaparken bulursanız, şaşırmayın.

KİM YIKAYACAK BUNLARI ŞİMDİ?

Evolution Studios'un Motorstorm'da hedeflediği en büyük özellik çamurun kullanılışı. Evet, yanlış duymadınız. Pistteki çamur çok önemli, zira bunu rakiplerinizi kör etmek için kullanacaksınız. Altınızda normal bir araba var ve yanınızdaki Hummer size sıkıntılı anlar yaşatıyor. Şimdi

Hummer'ın önüne geçin, biraz yavaşlayın ve ardından gazı kökleyin. Yerden kopan toprak ve çamur aynen Hummer'ın camına yapışacak ve Hummer'ın kullanıcısı silecekleri çalıştırana dek onu kör edecek. Bu işlemi kritik noktalarda uygulayarak rakibinize dünyayı dar etmek sizin elinizde. Peki ya çamuru bir ATV veya motosiklet kullanıcısına fırlatırsak ne olacak? Ya kasklarını bir bezle temizleyene dek rasgele ilerleyecekler, ya da çamur on-



ları etkilemeyecek (bu sık olası değil).

Bu çamur hususundan bir çıkarım yaparsak da oyundaki her aracın kokpitinin tasarlanacağı ve oyunda yer alacağını söyleyebiliriz. Bildiğiniz gibi PS2'de bu durum hep göz ardı edilmiş, direksiyon görüntüsü yarışlarda yer almamıştı. PS3'ün gücünden de yararlanılarak, motorlardan ATV'lere, her türlü aracın iç görüntüsünün Motorstorm'da yer almasını bekliyoruz.

HAVADA UÇAN BENİM TAMPON MU?

Tanıtımı yapılan tüm PS3 oyunlarında olduğu gibi, Motorstorm'da da gerçek hedef gerçekçiliği yakalamak ve bunu HD teknolojisiyle ekrana getirmek. Evolution Studios E3'te halka sunduğu video görüntülerindeki gerçekçiliği oyuna da taşımayı hedefliyor -ki eğer bunu başarırlarsa hepimizin gözleri kamaşacak.

Oyunun çıkışına bir yıl kadar bir süre olduğu söyleniyor, ama bir başka söylenti de Motorstorm'un PS3'ün bahar çıkışına yetiştirileceği üzerinde yoğunlaşıyor. Bana kalırsa bu oyunu da, diğer iyi PS3 oyunları gibi 2007'de oynuyor olacağız. Dileyelim de bu süre zarfında Evolution Studios elinden geleni yapsın ve PS3'e yarış bir yarış oyunu ortaya çıkarsın (dua edeceğim, az kaldı).

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Aksiyon

RESIDENT EVIL 5

Dördüncü oyunun üstüne daha ne ekleyebilirler ki?

■ Bu gölgeler kime ait? Bizden ne istiyorlar? Bunları ancak ilerleyen aylarda öğrenebileceğiz...

■ Kahramanımızın sakallarının her bir teli ayrı ayrı modelleniyor.



Zombi olmanın getirdiği kaçınılmaz sorumluluk; insanları korkutmak, korkan insanları çıldırmanın eşğine getirmek, çıldırmış olanları kafalarından, kollarından tutarak

kendi saflarınıza geçirmek olarak özetlenebilir. Zombilerin ilk çağlardan beri neden böyle bir tutum sergiledikleri hala anlaşılabilir değil. Halk arasında, "Zombidir, ne yapsa yeridir" olarak özetlenen bu etik problemin en büyük takipçilerinden biriye Shinji Mikami ve ekibi olarak gösterilebilir.

Capcom'un üç ünlü ismi Mikami, Takeuchi ve Inafune, Resident Evil adıyla başlattıkları "Zombilere hayır!" kampanyasında, kısa süre önce dördüncü aşamaya gelmişti hatırlarsanız. Resident Evil 4 adıyla GameCube ve PlayStation 2'lerimizi birer "zombi savar"a dönüştüren Capcom, beşinci oyunun hazırlıklarına çoktan başladı bile ve tahmin edeceğimiz üzere RE5 sadece yeni nesil konsollar için hazırlanıyor. Bu konsollar arasında Nintendo Revolution'ın bulunup bulunmayacağı ise hala bir muamma.

45 DERECEİN ALTINDA

Öncelikle bu oyunu ne kadar bekleyeceğimizi açıklayalım: 1 ila 2 sene arası. En iyi ihtimalle gelecek yılın Şubat ayında piyasada olması beklenen RE5, daha makul bir tahminle gelecek yılın yaz aylarında çıkmış olacak.

Capcom'un geçen aylarda yayımladığı videodan ve Mikami'nin yaptığı açıklamalardan edindiğimiz izlenime göre oyunun bir bölümü çölde geçecek. Çölde kurulmuş, ama bir nedenden dolayı terk edilmiş ufak bir yerleşim biriminde sıcakla boğuşan kahramanımız (RE2'den Chris Redfield olduğunu tahmin ediyoruz) bir süre sonra sıcaklığı bir kenara bırakmak zorunda kalır, çünkü kasabayı işgal etmiş garip yaratıklar üstüne üstüne gelmektedir.

RE5'in en büyük yeniliklerinden biri birçok düşmanla aynı anda savaşmak zorunda kalacak olmamız. Eskisi gibi tek bir zombiyi tabancayla on dakikada öldürmeyecek, üstümüze koşan birçok yaratığı zayıf noktalarından vurarak hızlıca ortadan kaldırmaya çalışacağız. Düşman yaratıkların yanında, çevresel etkenler de bize karşı olacak. Örneğin çöl bölümünde eğer fazla dışarıda kalırsak terlemeye başlayacağız. Daha fazla kalmaya niyetlenirsek şayet, yüksek koruma faktörlü bir güneş yağı edinmemiz iyi olacaktır, zira güneş kahramanımızı yavaş yavaş öldürecek kadar güçlü bir sıcaklığa neden oluyor. Günesten kaçmak için saklanacağımız karanlık alanlar düşmanla doluyken, bu alanlarda biraz zaman geçirdikten sonra aniden güneşe çıkınca gözleriniz kamaşacak ve bir süre etrafı görmekte zorluk çekeceksiniz. Kısaca, Mikami bu çöl konseptiyle çevrenin kahramanımız üstünde büyük etkisi olacağını vurgulamak istiyor.

HEPSİ GERÇEK

Oyunumuz PS3 ve Xbox 360 için tasarlandığından, grafikler konusunda da büyük beklentilerimiz olması normal. Mikami de bu konuda yüzümüzü güldürmeyi başarıyor ve "kahramanımızın suratındaki sakalların her biri ayrı ayrı modellenmiştir" gibi bir açıklamayla detaylara ne kadar dikkat ettiklerini gösteriyor. Karakterlerin yanında, oyunun fizik motoru sayesinde çevre elemanlarının çoğunun parçalanabilecek olması da gerçekçiliğe büyük katkı sağlayacak.

Capcom iyi bir iş çıkarmak adına ve PS3'ün de henüz hazırlık aşamasında olmasından faydalanarak işleri ağırdan alıyor ve daha fazla bilgi yayımlamaktan kaçınıyor. Oyunun senaryosu, karakterleri ve oynanışı hakkında daha fazla bilgi yayımlandığı anda size ulaştıracağımızdan emin olabilirsiniz. Şimdilik RE4'ün başına dönün ve ışıkları kapatıp kendinizi bir kez daha bırakın Resident Evil dünyasına...

Tuna Sentuna tsentuna@level.com.tr

■ Kapalı ortamlarda belki güneşin yakıcı etkisinden uzaksınız ama düşmanlarınıza daha yakın...

■ Kusları bir şeyler rahatsız etmiş olmalı. Emin olun o "şeyler" sizi de rahatsız edecek.

Spor



LEVEL HIT



■ Sürekli suratını koruyan rakibinizin karnına karnına çalışın; karnını korumaya çalışırsa da suratına Haymaker'ı oturtun.

FIGHT NIGHT

ROUND 3

Ringe bir kez daha adım atan EA, 1 yıl boyunca yatmanın cezasını çekiyor

İ Günlerimi bir boks makinesine dönen PS2'min başında geçirdiğim günler çok geride kalmıştı. Hem daha fazla dövülmek istiyordum, hem de artık oyunda yapacak daha fazla bir şey bulamıyordum. Aynı adamı sekiz kez tek rundda yere yıkmış, oyunu en zor halinde bile rahatlıkla oynayabilen biri haline gelmişim. Daha fazlası için istiareye yat-

tım ve kalktığımda adeta aydınlanmışım. Üstümü giyer giymez soluğu bir spor salonunda aldım. "Ben boks öğrenmek istiyorum!" dedim. "Buyurun, sizi şu köşeye alalım" dediler. Karşı köşeye de insan irisi birini yerleştirdiler ve maç başladı. Ellerim umutsuzca "Total Punch Control" düğmesini arıyor, gözlerimse daha iyi bir açığı yakalamak için çaresizce kendi eksenini etrafında dönüyordu. Yanlış bir karar verdiğimi çok geçmeden anladım, zira rakibim ağzımı yüzümü

kırmış ve elime çoktan vermişti. Kuyruğumu sıkıştırıp evime, Fight Night Round 2'nin başına döndüm; fakat o da ne? Beni bir sürpriz bekliyordu masamda. Fight Night Round 3 kutusu tam karşımdaydı. Hem acıdan, hem de mutluluktan ağlayarak DVD'yi PS2'nin içine iteledim ve rüyamda bir kez daha oturttum Haymaker'ı rakiplerimin suratına (bayılmışım).



■ Eğer sürekli bosa yumruk sallarsanız, boksörümüz bir süre sonra yorulacak ve daha yavaş yumruk attığı gibi, daha da çok hasar alacak.

NE OLDU BENİM HAYMAKER'IMA?

Ben de diyorum, bir önceki oyunda neden her şey bu kadar kolaydı? EA bir hata yapıp Haymaker (nakavt eden yumruk anlamındadır) vuruşunu dengesizliğe yol açacak derecede güçlü yapmıştı. Kolumuzu gerip, rakibimizin çehresini dağıtmak üzere ringde kovalayıp durabiliyorduk. Artık böyle bir harekete izin yok. Kolumuzu gerip rahatça yürüyemediğiniz gibi, bunu başarsanız bile rakip boksör anında duruşunuzun şeklini bozuyor veya yumruğunuzu başarıyla savuşturuyor. Tabii Haymaker'ı başarıyla uygularsanız yine de çok güçlü bir yumruk atmış oluyorsunuz, ama sağ Haymaker aparkat, sol Haymaker kroşe, sağ Haymaker kroşe gibi bir kombuyu yapmanın artık zinhar mümkünatı yok.

Bir diğer değişim de boksörlerin farklı stiller kullanmasında görülüyor. Hatırlarsanız FNR2'de her boksör birbirinin kopyası gibiydi. Burada da durum biraz böyle, fakat her boksör yumruk hızı, yumruk kuvveti ve gard şekli gibi alanlarda birbirinden farklı olduğu için, boksörler arasında farklılıklar görebiliyoruz. Ben yine de bu olayın dövüşlere büyük değişimler getirdiğini söyleyemeyeceğim.

Oynanışta fark ettiğim bir diğer değişim yapay zekanın çok az olsa da daha iyi olduğu. FNR2'de ilah statüsüne ulaştığım için, FNR3'e direkt olarak Hard zorluk derecesinde başladım ve Haymaker'ın azizliğine uğrayarak az daha dövüş bile kaybediyordum. Daha sonra olayın hızlı yumruklar, savuşturmalar ve daha çok karın bölgesine çalışmak olduğunu keşfederek bu zorluk derecesinde bile zorlanmadan ilerleyebildim. Boksörler yine saçma sapan hareket ediyor, karnına dörtlü bir kombo indirdikten sonra bile gard almama eğilimi gösteriyor ve sizin açık verdiğiniz bölgeleri es geçiyor. Zaman zaman savuşturma uzmanı birkaç boksöre rastladım da oyun biraz zorlaştı. Onun dışında yine şahane bir kolaylıkla karşı karşıyayız.

DAHA POPÜLER OLMALIYIM!

Bu defa tek kişilik oyun için üç seçeneğimiz var. Play Now ile boks dünyasındaki ünlü isimlerden birini seçip hızlı bir maç yapabiliyoruz. Carrer Mode ile oyunun asıl bölümüne atılıyor ve ESPN moduyla ünlü boks karşılaşmalarını yeniden yaşıyoruz. Biz şimdilik Carrer Mode ile ilgilenelim.

Geçen yılın oyunuyla kıyaslırsak, kariyer kısmında geri adım atıldığını şahit oluyoruz. Kiminle dövüşeceğimiz, kemer almadan önce daha ne kadar bulunduğumuz kederde oyalanabileceğimiz artık bizim elimizde değil. Boksörümüz bir popülerlik çizgisine sahip ve her maçla birlikte bu çizgi uzuyor. Sonuna geldiğindeyse sınav atlama müsabakasına katılıyor.

Her katıldığımız müsabakadan bir şeyler kazanılıyor. Bu para oluyor, popülerlik oluyor veya dükkanda özel eşyalar açılıyor. Yine bir önceki oyundaki gibi, boksörümüzü kıyafetlerle süsleyebiliyoruz. Paramız çoğaldıkça karakterin özelliklerini güçlendiren eşyalar da alınabilir hale geliyor.

Şimdi sorun bana, FNR3'ü beğendim mi? Açıkçası bir

DEV ÖYKÜ! IVAN VS. JONATHAN

Ivan ve Jonathan'ın aralarında olan biten ne varsa, FNR3 ringinde çözülüyor. İçinde aşk, para, hırs ve tutkunun bulunduğu bu derin hikâyeye gelin hep birlikte bir göz atalım...

Ivan (hafif topsakallı olan) Jonathan'dan şüphelenmektedir. Bir şekilde Ivan'a yakınlaşarak, güzeller güzeli kız kardeşini elde etmek maksadında olduğunu düşünür. Sokak ortasında Jonathan'ı hırpalamanın yasa dışı olduğunu düşünerek onu boks yapmaya teşvik eder. Ringde Jonathan'ı köseye sıkıştıran Ivan, tüm şüphelerini Jonathan'a açar ve onu bir temiz dövmeyle başlar.



Kalbi kırılan, bir ağabey olarak gördüğü kişiden art arda yumruklar yemeye başlayan Jonathan ne yapacağını şaşırır. Gözlerinde yaşlar, ağzında Ivan'ın yumruğu, bir o yana, bir bu yana savrulmaktadır. "Ama ben..." diyecek gibi olur Jonathan, ama Ivan'ın tek bir söz dinlemeye bile niyeti yoktur. Sadece ağzından yukarıdaki kelimeler çıkar.



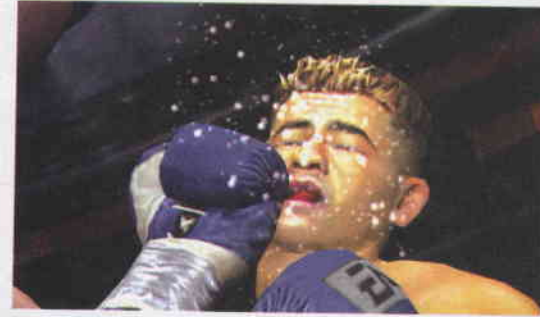
Kalbindeki acı ve uğradığı şokla kendine gelen Jonathan 10 kaplan gücüne bürünür. "Ben senin kız kardeşine değil, sana aşığı!" sözleri dökülür dudaklarından. Şaşırma sırası Ivan'dadır artık. Akli karışan Ivan'ın tüm gücü kaybolur bedeninden ve Jonathan'ın aşk kokan yumrukları arasında karanlığa teslim eder kendini...



FNR2 manyağı olarak, FNR3'le de çok eğlendiğimi rahatça söyleyebilirim. Tabii bu EA'nın FNR2'nin başarısı üzerine yan gelip yattığı gerçeğini değiştirmiyor. Neredeyse bir önceki oyunun birebir kopyası olmuş. Animasyonlar aynı, ses efektleri aynı, müzikler yetersiz. Hah hazır yeri geldi, grafiklerden bahsedeyim. Nerede Xbox 360'taki yüz mimikleri, yüz deformasyonu, nerede PS2'nin modelleri. Belki PS2'nin gücü bu kadarını yapmaya yetiyor, belki ben BLACK'i gördükten sonra beklentilerimi yükselttim, ama modellerde, kaplamalarda biraz gelişme beklemeden de yapamayacağım.

AYAKTA KALAN KAZANIR

Bakın az daha unuttuyordum. FNR3'te yeni bir maç tipi var. Hard Hits adındaki bu maçlarda zaman sınırı yok. Kim daha fazla nakavta imza atarsa, o kazanıyor. Bir nevi Survival bölümü. Burada dikkat etmeniz gereken nokta hiçbir şekilde açık vermemek ve



"Flash KO" yumruklarından uzak durmak. Bir hata edip Haymaker gibi güçlü bir yumruğun geldiği yöne doğru eğilirseniz, enerjiniz sonuna kadar dolu olsa bile yere yığılırsınız, hiç şakası yok.

1 yıl boyunca PS3, Xbox 360 videolarına bakıp sabırsızlıkla beklediğim oyunun bu kadar özensiz, bu kadar üstünde uğraşılmamış olarak sunulması beni üzdü. Oysa ki böylesine iyi bir oyun mekanizmasının üstüne daha neler kurulabilirdi. EA'yı burada ayıplıyorum, ama bu demek değil ki bu oyundan uzak duracağız. Sadece büyük beklentileri yerin dibine geçirdi, o kadar.

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Total Punch Control ile tüm yumrukları istediğiniz gibi kontrol edebilmek.
- ✓ Yeni gard ve duruş stilleri.
- ✓ Daha dengeli oynanış.
- ✗ Yeniliklerin çok az olması.

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

HALA ÇOK İYİ BİR BOKS OYUNU. DAHA İYİSİ YOK.

80



FPS

BLACK

Kararsın dünya,
yıkılsın dağlar;
alsın düşmanlarımı
kara topraklar



LEVEL CLASSIC



Silah sesleri... Nereden geliyor? Tehlikede miyim yoksa? Hızlı olmalıyım, saklanacak bir yer bulmalıyım. Neler diyorum ben? Saklanmak bir çözüm değil. Nereye kadar kaçabilirim ki bundan?

Çok keyifli bir hayatım vardı. Oysaki şimdi tüm bunlarla baş etmek zorundayım. Ne yapmam gerekiyor? Kapıları kapasam, saklansam kurtulabilir miyim bu kâbustan? Sanmıyorum. Emin olduğum tek şey, harekete geçmem gerektiği, yoksa çıldırmanın eşğine gelebilirim.

Ah... Bu sesler, bu karmaşa artık beynimi parçalıyor, tüm benliğime işliyor. Evet, buna bir son verme zamanı geldi! Şimdi yukarı çıkıyorum ve günümü mahveden, bu gürültüye neden olan sefil komşumu ortadan kaldırıyorum. (Adı Tuna mıydı, neydi?) Daha sonra bir demlik çay koyarım; müzik setine de Mozart'tan bir flüt keyfi... Neredeydi beylik tabancam benim...?

EFENDİİM? DUYAMIYORUUM!!!

Komşularınızı size düşman edecek, atmosferiyle sizi bu dünyadan koparacak, bir saniye bile ekrandan gözünüzü alamamanıza neden olacak oyun işte karşınızda. BLACK onun ismi ve şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki, PS2'de oynamış olduğum en iyi FPS oldu. Normalde PS2'de FPS oynamaktan nefret eden bir kişiyim, fakat BLACK'i yine de heyecanla bekliyordum, zira zaman içerisinde hakkında elime ulaşan bilgiler oyunun bir klasik olacağını söylüyor gibiydi.

BLACK nedir, ne değildir? BLACK heyecanın bir saniye bile düşmediği bir FPS'dir. Taktik yapmadan, 70 kurşunluk bir sarjörü aynen önünüzdeki adama rahatça boşaltabileceğiniz bir aksiyon fırtınasıdır. Çevreye saçılan her kurşunun ulaştığı yerde mutlaka bir iz bırakmasına sebep olan, sürekli bir şeylerin patladığı, havaya uçtuğu mükemmel bir oyunun ismidir.

Peki neden BLACK? Çünkü... Yazıya böyle devam ederek sonsuz bir gerginliğe yol açmak istiyorum, mani olmayın. İşin aslı nereden bas-

layacağımı bilemedim. İsterseniz konuya kısaca değinelim. Zaten yapımcılar oynanışla uğraşalım derken senaryoyu bir kenara bırakmışlar; daha sonra da bıraktıkları yerden almayı unutup konuyu herhangi bir aksiyon filminden oyuna eklemişler. Oyunumuz, kontrol ettiğimiz karakter Keller'in bir devlet adamı tarafından sorgulanmasıyla başlıyor ve oyunun sonuna kadar da sorgusu devam ediyor. Keller, bu adama 4 gün öncesinden başlayan olayları anlatıyor, biz de bu dört günde neler olduğunu gerçek zamanlı olarak oynuyoruz. Seventh Wave adındaki terörist örgütü durdurmaya çalışırken Rus asıllı örgütün içinde Amerikalıların da olduğu ortaya çıkıyor ve hikâyenin yegane ilginç gelişmesi de bununla son buluyor. Kısaca, Keller (özel tim askeri) X Seventh Wave (teröristler) = büyük savaş!



■ Çatışmalarda yalnız değilsiniz. Zaman zaman size eşlik eden askerler oluyor.



■ Kalkanlı birimleri öldürmenin en etkili yolu tam arkalarına bir bomba yollamak.



10 MEGATONLUK PATLAMA!

"İlk görevde şöyle oluyor, şu silahları taşıyabiliyorsunuz, düşmanlarınız şunlar şunlar" diye adım adım bir anlatım sunmak yerine, BLACK beni neden sarstı, sizi neden etkileyecek, bunlardan bahsetmek istiyorum.

Açıkçası beni vuran ilk etken oyunun ses efektleri oldu. Daha dil seçme ekranındaki basit efektten, oyunda neler göreceğimi anladım (5+1 ses sistemi kullanmıyorsanız, çok şey kaçırdığınızı bilin). Her silahın, her patlamanın, her seken kurşunun sesi birbirinden farklı ve hepsi bir Hollywood aksiyon filminden fırlamış kadar kaliteli. Xbox'ın ses desteğinden düşük olsa da, Dolby Pro Logic II ile de çok iyi bir performans alabiliyorsunuz. Yeri geldi, yanı başıma saplanan bir kurşunun nereden geldiğini, sadece hoparlörden gelen sestense anladım. Böyle de yetenekliyim.

Ve tabii asıl olay BLACK'in sunduğu aksiyon ve karmaşa. Şöyle ki, attığımız her kurşun bir yerde, bir şekilde iz yapıyor. Düşmanınıza saplanırsa, yaralanıyor veya can veriyor; duvara saplanırsa ya delik açıyor, ya da bir parça koparıyor; benzın tankına isabet ederse, büyük bir patlama oluyor, parçalar havaya uçuyor, siyah dumanlar kaplıyor etrafı. Criterion Games de zaten görev alanlarını bu düşünceye uygun tasarlamış. Rasgele, bir şarjör kurşunu etrafınıza boşaltın ve nasıl her türlü cismin parçalara ayrıldığını görün. Trabzan kolunu tutan dikey demirlerin bile kurşuna tepki verdiğini görünce, yapımcıların bu alanda gerçekten büyük uğraş gösterdiklerini anladım.

Bu konuyu kolayca kesip atacak değilim. Zaten BLACK'in tek eğlenceli tarafı da bu. Eğer tüm patlamaları ve parçalanmaları bir kenara bırakırsak, zıplamaktan, sağa sola atılmaktan acız, dümdüz yürüyen ve sadece ateşli silahları kullanan bir insanın basit macerası kalır geriye. Fakat işte bir şekilde, sadece ateş ederek o kadar çok eğleniyorsunuz ki, oyunun sonu gelsin istemiyorsunuz.

"Bu oyunun hiç mi eksigi yok?" dediğinizi duyar gibiyim. Siz sormadan, ben yanıt vereyim; evet var. Mesela oyun çok kısa. 6 saat kadar bir sürede oyu-

nun sonuna gelmiş oluyorsunuz. Bu 6 saat boyunca da yaptığınız iş hep aynı. Yürü ve ateş et. Hayır, bundan şikâyetçi değilim, ama madem inanılmaz bir aksiyon var oyunda, o zaman neden "önceden ayarlanmış sahneler" eklemiyorsunuz oyuna? Bir helikopter çıksın çatıdan, onu indirmeye çalışalım; bir Buggy takip etsin bizi, ondan kaçalım; aniden altı tane kalkanlı asker helikopterle üstümüze bırakılsın, onlarla didişelim, değil mi? Onun yerine hep aynı şekilde, aynı tipte adamlar bize saldırıyor, biz de onları yere yığıyoruz. Ve son olarak, adamımızı sağa, sola yerde yuvarlayabilmeyi çok isterdim. Bazen aynı anda üç kişi üstünüze ateş açıyor ve 2 metre sağınızdaki sipere varana kadar otuz tane kurşun yemiş oluyorsunuz.

Belki BLACK senaryo ve oynanış çeşitliliği açısından PC'deki FPS'lerin gerisinde, ama sağlamak istediği atmosfer ve eğlenceyle tüm oyunculara hitap edebiliyor. Gerek grafikleri -ki PS2'de böyle grafik göreceğime inanmazdım, gerek sesleri ve gerekse de müthiş aksiyonuyla, BLACK klasik olmayı hak ediyor.



Tuna Şentuna tentuna@level.com.tr

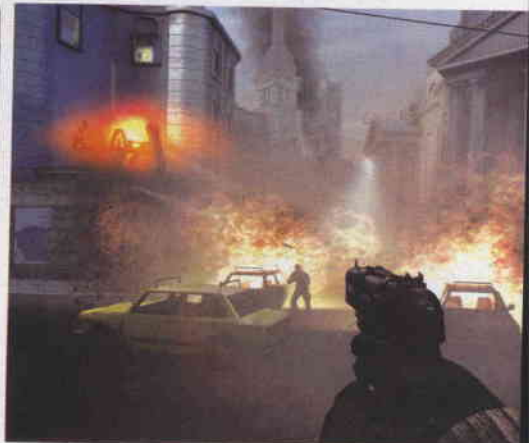
Level Karnesi

- ✓ Tamamıyla parçalanabilen ortamlar.
- ✓ Gerçekçi sesler.
- ✓ PS2'nin gücünü sonuna kadar kullanan grafikler.
- ✗ Kısa oyun süresi.
- ✗ Yapay zeka.
- ✗ Multiplayer olmaması.

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 EN İYİ AKSİYON OYUNU DEĞİL, AMA EN İYİ FPS'İ.

90





■ Param var, dizim var, oyunum var
hatta tüfegim bile var; ama
mutsuzum. Neden? Ask yok ask!!
(Ah Nina ah, bitirdin Jack abiyi!)



 LEVEL HIT

Aksiyon

24: THE GAME

Birazdan okuyacağınız yazı, sayfa 82 ve sayfa 83 arasında geçmektedir

Televizyonculuk fenomenlerinden olan 24'ü babamın tavsiyesi üzerine izlemeye başlamıştım. Adam dizinin o kadar müptelasıydı ki; pazar akşamları saat ondan itibaren 1 saat boyunca ulaşamaz olurdu; cep telefonunu kapatır, ev telefonunu prizden çeker, kapısını sürgüler ve arkasına buzdolabını dayardı. Zamanla ben de aynı duruma düştüm (gördüğünüz gibi genler adamı vezir de, rezil de ediyor sevgili dostlar). Çünkü bu gerçek zamanlı, her biri 1 saat süren, tek bir günü anlatan 24 bölümlü dizi, inanılmaz sürükleyiciydi. (Hala sürükleyici, ama Türkiye'de 3.sezondan sonra yayını durdu-

ruldu. Umarım 4. ve 5. sezonları da izleme şansımız buluruz.)

24: The Game, biz 24 fanatiklerini maceranın tam ortasına sürüklüyor ve dizide izlediğimiz karakterleri yönetme şansını veriyor. Oyun, 2. ve 3. sezonun arasındaki zaman diliminde geçiyor. Yani, Chase henüz Jack'in çırağı olarak işe alınmamış, Kim henüz bir CTU ajanı değil ve Başkan Palmer uğradığı suikast girişiminin sonucu olarak hala tekerlekli sandalyede. Maceramız yine bir gün sürüyor. Her biri 1 saat süren 24 görevden oluşan 24: The Game'e tam olarak bir oyun demek lazım aslında, çünkü yapımcılar dizinin atmosferini oyuna da taşıyabilmek adına, sinematiklere çok büyük yer ayırmışlar ve oyunda geçen sürenin neredeyse yarısında, biz sadece izleyiciyiz.

TV ŞOVU VS BİLGİSAYAR ŞOVU

Diziyi izleyenler bilir, 24'ün en önemli özelliklerinden biri, kurguya verilen önemdir. Hiç ekilmeyen tempo, zamana karşı sürdürülen bir yarış, aynı anda gerçekleşen birçok olay ve bu olayların aynı anda gösterildiği bölünmüş ekran kullanımı 24'ün karakteristiğini belirler. Oyunda, dizinin izleyiciyi kendine bağlamak için kullandığı tüm bu yöntemler var. Dizideki kadar "olağanüstü" başarılı olmasa da, yine de oyuna büyük renk katıyor bu yöntemler. Tabi diziden yararlanılan şeyler bunlarla sınırlı değil. Dizide oynayan bütün oyuncular, kendi sesleri ve çok iyi yapılmış animasyonlarıyla oyundalar. Ayrıca dizinin senaristleri, yönetmenleri ve yapımcıları, oyunun geliştirilme sürecinde aktif bir rol oynamış; zaten oyunun başında kısa süre geçiren bir oyuncu, 24'ün ne kadar kaliteli bir yapımda olduğunu görecektir.

Oyun bir 3. şahıs aksiyon olduğundan ilk bakmamız gereken yer de kamera kullanımı. 24 genel

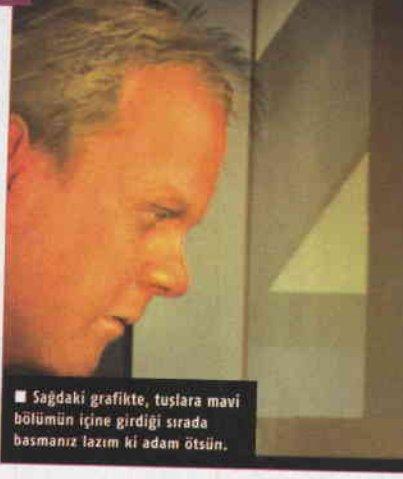
olarak sınıfı geçiyor kamera açıları konusunda, ama iş yakın dövüslere geldiği zaman çuvaldadığını da belirtmek lazım. O yüzden düşmanları mümkün olduğu kadar uzaktan halletmeye bakın; yapımcılar bunu daha kolay yapın diye otomatik nişan alma özelliği koymuşlar oyuna.

NETİÇEDE HEPİMİZ BİRAZ HACKER DEĞİL MİYİZ?

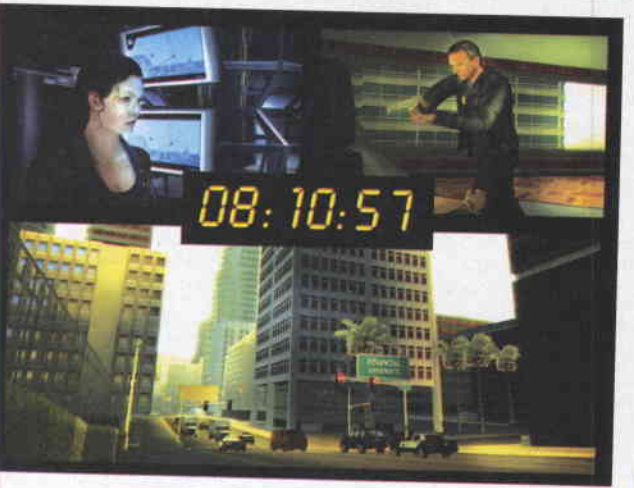
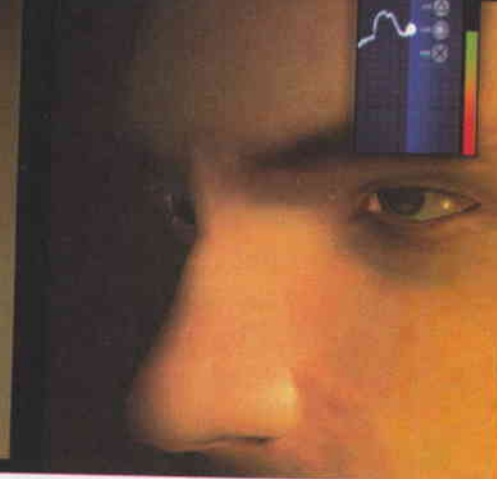
24: The Game'in en yaratıcı yanlarından biri, minik görevleri. Oyunun tamamında sıkça karşınıza çıkan bu küçük oyunlar senaryonun bir parçası ve onları yapmadan ya ilerleyemiyorsunuz ya da bir sonraki görevde daha çok zorlanıyorsunuz. Aslında bu oyunların hepsinde yapmanız gereken, doğru zamanda doğru tuşa basmak. Mesela sorgu görevlerinde, sorguladığınız insanın ruh haline göre, onu sakinleştirecek, korkutacak ya da aynı sinir düzeyinde kalmasını sağlayacak şeyler söyleyerek, onun konuşmasını sağlıyorsunuz. Sorgu görevleri dışında, sistem hack'lediğiniz ya da şifre kırdığınız bulmacalar var. Bu küçük oyunlar gerçekten iyi düşünülmüş ve hazırlanmışlar, yalnız biraz fazla kullanıldıklarını ve bunun da zaman zaman oyunun temposunun düşmesine neden olduğunu belirtmek lazım.

Oyunda belli başlı CTU ajanlarının yanı sıra Kim'i de kontrol ediyorsunuz belli bölümlerde. Her karakterin farklı özellikleri var. CTU ajanlarının terörist olmadığını ve belli prosedürlere uymak zorunda olduklarını da hatırlatayım. Ateş açmadan önce kendinizi tanıtmamız; teslim olan adamı vurmamız, si-





■ Sağdaki grafikte, tuşlara mavi bölümün içine girdiği sırada basmanız lazım ki adam ötsün.



24, atmosferi çok sağlam bir oyun

villeri öldürmemeniz gerekiyor.

Elimizdeki oyunun, kalitesiyle ödül almış bir prodüksiyonun uzantısı olduğu her halinden belli. Bütün teknik özelliklerinin üstünde en ince ayrıntısına kadar uğraşmış. Özellikle gerçek oyuncuların yaptığı seslendirmeler çok başarılı. Grafikler de gerçekten çok iyi; animasyonlar gerçekçi ve kahramanlar dizidekilere çok benziyor, kaplamalar da hiç sırtmıyor. Müzikler oyunun gerilimine ve heyecanına yakışıyor.

Bütün bunlar, oyunu dizinin atmosfer seviyesine taşıyamıyor belki ama yine de 24, özellikle diziyi seyretmiş olanlar için, atmosferi çok sağlam bir oyun..

BEN SİZDEN DEĞİLİM!

24'ün durduğu politik nokta ise, benim bu seriye karşı duyduğum tek negatif hissin kaynağı. Amerika her zaman paranoyalarıyla varolmuş bir ülkeydi; ama bu 11 Eylül'den sonra iyice tavan yaptı. Hükümette, sürekli terör halinden prim yapan ve dünyayı bizler/onlar olarak ikiye ayıran yeni muhafazakârların olması, bu paranoya halini iyice körükledi. ABD'ye ve "Amerikan hayat tarzı"na karşı her bölümde geliştirilen yeni terör tehditleriyle, 24'ün de

24'te kim kimdir?

Dikkat, bu kutu yoğun dozda spoiler içerir!!

Jack Bauer (Kiefer Sutherland): Los Angeles CTU'nun en has saha ajanı. Birinci sezonda, o sıralar daha Senatör olan Palmer'a suikast girişimini engellemeye çalışırken karısı, eski sevgilisi tarafından öldürüldü. O zamandan sonra kızı ve ülkesi için yaşamaya başladı; ama çoğu zaman bu ikisi arasında seçim yapmak zorunda kaldı.

Kimberly Bauer (Elisha Cuthbert): Güzelliğiyle diziyi izleyenlerin ilgisini hemen üstüne toplasa da, her sezon yaptığı bin bir saçmalık ve babasını düşürdüğü zor durumlarla, kısa sürede en sevilmeyen karakter oldu çıktı Kim. Daha fazla probleme yol açmaması için Jack tarafından torpille CTU'ya alındı.

Başkan David Palmer (Dennis Haysbert): ABD'nin ilk siyah başkanı, ABD yönetimi içindeki şahinlerin en önemli problemi. "Üç tane masum ülkeye karşı, elimde elle tutulur bir delil olmadan savaş açamam!" diyerek, G.W. Bush'a feci ayar vermiştir 2. sezonda.

Tony Almeida (Carlos Bernard): LA CTU'nun müdürü. Michelle Dessler'in kocası. İlk sezon Nina Myers'in vatana ihaneti, ikinci sezon George Mason'ın radyoaktif materyalle haşır neşir olması sonucu CTU'nun başına geçmiştir.

Nina Myers (Sarah Clarke): Jack Bauer'in eski sevgilisi olan bu hatun, ilk sezonun son bölümünde ne mal olduğunu tüm dünyaya göstermiş, görevine ihanet edip Jack'ın karısı Teri Bauer'i hunharca katletmiştir. Her sezon mutlaka bir yerlerden çıkıp Jack'i uğraştırır; lakin çok güzeldir ve Kim Bauer'dan daha fazla sevilir.



bu paranoya yaratma sürecinde olduğunu söyleyebiliriz. Yine de dünyaya bizler/onlar ikileminden bakmadan da 24 fanatigi olmak mümkün; hem Başkan'ın siyah ve Demokrat olması, devlet içindeki şahinlerle sürekli bir çatışma halinde olması gibi özelliklerle kendimizi avutabiliriz.

24: The Game'in bu kadar iyi bir oyun olması beni şaşırttı. Genelde bu tip yapımlar, asıl prodüksiyonun kaymağını yemek için çıkarılmış, içi kof oyunlar olurlar; ama 24'ün onlarla alakası yok İyi bir kurgu, hızlı bir tempo, grafik, ses ve müziğin çok güzel kullanılması ve yaratıcı küçük oyunlarıyla, 24: The Game oynanmayı hak eden bir aksiyon oyunu. Dizinin hayranları içinse düşününce hiçbir şey yok; oyun diziyi aynı heyecanı sunamıyor belki ama; aynı karakterlerle oynanan çok keyifli bir yapımdır olduğu da su götürmez bir gerçek.

Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Teknik anlamda çok başarılı bir prodüksiyon.
- ✓ Sinematiklerin yarattığı diziyi benzer bir atmosfer.
- ✓ Yaratıcı minik oyunlar.
- ✗ Yakın dövüste ciddi kamera problemleri var.
- ✗ Oyunun zorluk ayarı şaşmış. İlk 8-10 bölüm çok kolayken, sonraki her bölüm on-on beş tekrarda bitirilebiliyor.
- ✗ Yaratıcı minik oyunlar kendini fazla 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

DİZİNİN İSMİNDEN PRİM YAPMAYAN, GAYET BAŞARILI VE EĞLENCİLİ BİR AKSİYON.

84

Aksiyon

APE ESCAPE 3

Maymun kaçar, biz kovalarız. Deli miyiz?

■ Muhteşem bir oyun projem var Babür Abi.
 - Buyür Selahattin?
 - Şimdi abi iki tane kötü karakter düşün. Birinin ismi Specter olsun, diğeri Dr. Tomoki.
 - Noki? Nasıl yani Selahattin, annamadım tam..
 - Abi bunlar kötü adamlar. Salıyorlar 400 tane maymunu dünyaya, bu maymunlar da televizyon istasyonlarını ele geçirip insanlığı tutsak edecek kötü programlar yayınlamaya başlıyor.
 - Yengen izliyorsun her gece o programlardan. Öğleyin de izliyorsun. Maymunlar yapıyor onları diyorsun yani he?
 - O başka abi.. Bu dediğim oyunda. İki tane de iyi karakter var, Kei ve Yumi. Biri kız, diğeri erkek.
 - Ya Selahattin bu isimleri nerden buluyorsun sen?
 - Bunların görevi de, maymunları yakalamak. Veriyoruz ellerine birer ağ, salıyoruz

bölümlerin ortasına. Her bölüm bir televizyon programı gibi dizayn edilmiş. Vahşi batı, romantik komedi, uzay yolu, ne arasan var. Her level'da da belli sayıda maymun var, oyuncu yakalıyor onları.
 - Selahattin ne içtin sen Allah aşkına söyle!
 - Şimdi duruma göre sadece ağ da yok abi. Oyunda ilerledikçe, başka aletler de açılıyor. Maymun radarı felan mesela.
 - Radar? Maymun?
 - Evet, maymunları buluyor. Tabi şimdi sadece maymun koysak sıkıcı olur, birkaç tane de kötü robot salıyoruz ortama, oyuncu onları da pataklıyor, altın kazanıyor. Kazandığı altınlarla da ekstra içerik alıyor.
 - Ne içeriyorsun?
 - Valla çeşitli abi. Mini oyunlar var mesela, Mesal Gear Solid gibin. Meşhur bi oyunmuş MGS, bu da onun maymun versiyonu. Sonra Falını öğrenebileceğin bölüm var. Ne biliim yeni müzikler alabiliyorsun mesela, ara demoları izleyebileceğin sinema da var. Oyun bittiğinde, sadece yüzde 50'si tamamlanmış oluyor, bu ekstra içerik bi daha oynatıyor oyunu.
 - Eweet.. Anıyörüm Selahattin! Yaş kaçtı senin?
 - Tabi aslında çocuk oyunu bu abi. Fazla zor değil. Ufak tefek bulmacalar da koyarız bölümlerin içine, bi de çeşitli karakterler koyayım diyorum, oyuncu yeşil çubuğunu doldurunca dönüşebilsin onlara. Şövalye olabilsin mesela, karateci olsun felan.. Dönüştüğü biçime göre değişik güçleri olsun.
 - Yeşil çubuk dolunca diyorsün. Çubuk. Evet.
 - Hep iyi de olmaz aslında, biraz da kamera ve kontrollerde sağlamalalım diyorum Babür abi. Kamera kontrolü zor olsun, kontroller de karışık. Zaten yetişkinler almaya çağı için bu oyunu.
 - Yetişkin dedin he mi? Edolt yani?
 - Ya Babür abi girmeyelim o konuya. Kapattık biz o mevzuları.
 - Kapattık da zorla kurdurdun yazılım firmasını, hiçbir şey



annamıyom ben. Soranlara kabızmalım diyörüm.. Bilmıyörüm ki ne iş yaptığımızı.. Kursaydık yetişkinler için bi site, şimdiye zengin oldüydük.. İş yapalım diyörüm, sen maymun diyörüsün.. Maymun!
 - Şu oyun bi tutsun, maymunlara yönelik yetişkin içerik sağlıycaaz abi, merak etme sen.

Ant Köksal ant@level.com.tr



Level Karnesi

- ✓ Değişik bölüm tasarımları.
- ✓ Tonla ekstra içerik.
- ✗ Kötu kamera sistemi.
- ✗ Tuhaf kontroller.

ÇOCUKLARA HITAP EDEN KEYİFLİ BİR OYUN.

75

■ Yapım SCEJ ■ Dağıtım SCEJ ■ Türkiye dağıtıcısı Aral İthalat ■ Yaş sınırı 10+
 ■ Zorluk Düşük ■ İngilizce gereksinimi Az ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler Yok ■ Web http://www.scej.jp/ ■ Alternatif Metal Gear Solid 3 (Maymun görevleri)

Aksiyon

DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION

Bradırs in Arms

■ Capcom, piyasaya çıkmalı iki sene olmuş DMC 3'ü birtakım ekstralalar koyarak yeniden yayınlamayı uygun gördüyse, incelemek görevimiz. Peki, nedir bu ekstralalar? Öncelikle orijinal oyunun yuha dedirtecek zorluk seviyesine "gold orb" adıyla yeni bir çözüm bulunmuş. Envanterinizde gold orb varsa, öldüğünüz zaman bölümün başından

değil, kaldığınız yerden devam ediyorsunuz. Ayrıca bir adet de yeni boss düşmanınız var, Jester. "Bloody Palace" adındaki ek bölümü de unutmayalım, ölene kadar kaç yaratık kesebileceğiniz üzerine kurulu şirinlik timsali bir ek. Ama en dikkat çeken özellik, Virgil olarak oynayabilmeniz. Evet, bütün oyunu baştan sona Dante'nin şeytani üvey kardeşi Virgil olarak oynayabiliyorsunuz. Tabii bazen saçma anlar oluyor, kulenin tepesinde kendinizle kapışmanız gerektiği zamanlar gibi! Orijinal oyunda Dante olarak Virgil ile dövüşüyorduk, Virgil olarak oynarken kimi pataklıyoruz diye sorarsanız Dante görünümündeki kendinizi. Evet, karşınızdaki Dante ama aynı Virgil gibi savaşıyor. Böylece Virgil olan siz, aslında diğer Virgil'le.. Ehoj, kafam karıştı. Yalnız Virgil olarak oynayabilmeniz için ya bir adet DMC 3 save dosyanız olmalı ya da oyunu Dante olarak bir kere bitirmelisiniz. Bunlar dışında kayda değer bir ekstra veya yenilik yok. Orijinal DMC 3'ü oynamadıysanız, işte size fırsat. Yok orijinali oynadıysanız, bunu almanız için özel bir sebep yok.

Ant Köksal ant@level.com.tr



Level Karnesi

- ✓ Yeni karakter, yeni boss, daha kolay oynanış.
- ✗ Bunlar dışında kayda değer bir ekstra yok.

ORİJİNALİNİ OYNAMADIYSANIZ, ALMANIZ GEREKEN OYUN BU.

85

■ Yapım Capcom ■ Dağıtım Capcom ■ Yaş sınırı 17+
 ■ Zorluk Düşük ■ İngilizce gereksinimi Az ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler Yok ■ Web http://www.capcom.com ■ Alternatif Goethe'nin Faust'u



■ Aslan yattığı yerden belli olur derler. Bir aslan olmasak da evimize özen göstermemiz gerekir.



Rol Yapma Oyunu

ANIMAL CROSSING

"Çalışmak güzeldir" diye öğüt veren ama işe gitmenize engel olan bir oyun



İlkokul çağlarındayken pek girişken ve diyalog kurmayı seven biri değildim. Bu iletişim işini beceremiyordum. Ne âşık olduğuma bunu açıklayabilir ne de sinir olduğuma küfredibilirdim (küfür etmek de bir iletişim biçimidir, lütfen ama). Sonra büyüdüm. İletişimin insan hayatında çok önemli olduğunu gördük ve oyunlarda da iletişim kurmak istedik. Tam istediğimiz gibi olmasa da bazı güzel örnekler çıktı. İşte Animal Crossing de bu örneklerden biri.

YAŞAMAK İÇİN ÇALIS

Yazıya "İletişim" ve "çalışkanlıkla" girdim çünkü Animal Crossing'de (AC) tüm zamanınız bu ikisiyle geçiyor. Bir karakter ve yerleşeceğimiz yerin adını yarattıktan sonra, tek odalı bir kulübeye sahip oluyorsunuz (daha sonra büyüyor tabii). Oyuna ilk bakıldığında gayet çocukça gözüküyor ve hatta "sadece" çocuklar için yapılmış olabileceği bile aklı geliyor ama öyle değil. Oyunumuz gerçek zamanlı olarak işleyen, bireylerin (yani hayvanların) kendi aralarında ve çevreyle girdikleri etkileşimler üzerine kurulmuş. Oyuna başlamadan önce GameCube'ünüzün tarih ve saatinin doğru olup olmadığını kontrol edin çünkü o tarihe göre bir mevsimde oyuna başlayacaksınız. Ben Şubat ayı içerisinde oyuna başladım ve oyunda da kar yağmaya başladı. Ama bu demek değil ki sonbaharı görmek için aylarca bu oyunu

oyunamak gerekiyor. Günler geçtikçe dört mevsimle de karşılaşıyorsunuz. Bu mevsim değişimleri sadece renklerin değişmesiyle de kalmıyor. Diktiğiniz çiçeklerin büyümesinden tutun, karakterlerin muhabbetlerine, giyinişlerine, denizlerinize uğrayan balıkların türüne kadar birçok şeyi etkiliyor.

Şehrinize yerleştikten sonra göreceksiniz ki çalışmak bir hayli eğlenceliymiş. Gerçi Nook'un Dükkânı'nda part-time çalışmaya başlayınca tek yaptığımız getir-götür işleri. Ama bu işlerin bile çevrenizdeki birçok şeyi değiştirdiğine tanık olunca, görevlerden sıkılmıyorsunuz. Mesela, siz ne kadar ürün satarsanız, dükkân işlerine ne kadar çok önem verirsiniz, Nook'un yeri o kadar büyüyor, satılan mal çeşitleri artıyor, size ödediği yevmiye artıyor. Ve işin güzel tarafı, gelişen her şeyin size bir yararı dokunuyor bu oyunda. Mevsimlere göre ağaçlardan düşen meyveleri toplayıp satın, denize vuran değerli deniz mahsullerini isteyen şehir sakinlerine yüklüce para karşılığında verin, hatta kullanmadığınızı çöpleri ilgili alana atın ve yılın belirli günlerinde bu atık eşyaların sergisinde, işe yarar malları ucuza satın alın.

Çalışmanın dışında, şehir sakinleriyle aranızdaki bağları sıkı tutmalısınız, çünkü onlardan ek iş ve eşyalar alabiliyorsunuz. Sık sık şehir sakinleriyle konuşun, şehirde neler olup bitiyor dinleyin, ihtiyacı olanlara yardım edin. Kazanan hep siz olacaksınız. Hem eğleneceğiniz hem de çok para kazanacağınız bir iş söyleyeyim size: Balık tutun! Çok sabırlı olmak gerekse de, bir süre sonra gerçekten zevkli bir hal alıyor (ama kendinize bir olta almak için oyunu birkaç gün oynamanız şart). Tuttuğunuz balıkları satabiliyorsunuz ve her balık türüne göre verilen fiyat değişiyor. Örneğin oyunun en değerli balığı Stringfish size tam 15.000 Bells kazandıracak ama burada dikkat etmeniz gereken şey nerede ve ne zaman bulunmanız gerektiğidir (bu balık nehirde, saat 09-16 arasında bulunabiliyor).

ÇALIŞMAK İÇİN YAŞAYIN

Eğer bir GameBoy Advance sahibiyse, ekstra eşyalara sahip olabilirsiniz: Pahalı T-Shirt'ler, evinizi güzelleştiren eşyalar, değerli takılar, size ait

desen çeşitleri gibi. Ayrıca GBA'yı GameCube'e takarsanız, klasik NES oyunlarını da oynayabilirsiniz. Orijinal Animal Crossing'in içinden çıkan hafıza kartının 57 bloğu AC için, geri kalanları da bu NES oyunları için.

Grafiklerinin şirinliğine aldanmayın, bu oyun kesinlikle "sadece çocuklar için" değil.

Gözünüz oyuna bir kere alıştı mı, gerisi geliyor ve yaşamınızın bir kısmını bu oyunda yaşamaya başlıyorsunuz. "Aynı World of Warcraft gibi", online olmayan bir devasa online oyun desem yeterli olur sanırım.

Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Yapılacak işlerin sayısından dolayı ömrünün çok uzun olması.
- ✓ Yaşam döngüsünün hiç bitmemesi.
- ✓ Bağımlılık yapıyor!
- ✗ Kulak yoran müzikler, özentsiz grafikler.
- ✗ Uzun ve pek de komik olmayan diyaloglar.

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

BASKA Hiç BİR SİSTEMDE BÖYLE BİR OYUN YOK.

86



LEVEL FORTE

OYUNLARA CAN VEREN BÖLÜM

Level
forte

Oyunlardan sonra, tok karına



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

SİZİ DE BEKLİYORUZ

Tam anlamıyla evrim geçirdiğimiz bu ay itibariyle dergimize yeni bölümler ekleniyor. Bu bölümlerden biri de başında bulunduğum Forte departmanı. Forte'de, aylar hatta yıllar önce bitirip rafa kaldırdığınız oyunlarınızı tekrar kurmanız için geçerli sebepler öne süreceğiz. CD ve DVD ile birlikte verdiğimiz modları tanıtırken, gelecekte çıkacak olan önemli modlar için ilk bakışlar yapacağız. Temiz bir kurulum yapmanıza rağmen devamlı problem çıkaran oyunlarınız için çıkarılan yamaların hangi yaraları sardığını bir bir açıklayacağız. Sadece bunlar değil elbette. CD ve DVD ile sizlere ulaştıracağımız oyun dünyasına dair birbirinden ilginç materyalleri de bu sayfalarda mercek altına alacağız.

Bu ay Forte'ye, Nadeo'nun ücretsiz olarak dağıttığı Trackmania Nations'ı tanıtarak başlıyoruz. DVD'mizden ulaşabileceğiniz bu ücretsiz oyun ile uluslararası alanda ülkemizi temsil etme şansına sahip olacaksınız. Verdiğimiz demolar arasında yer alan Onimusha 3 için de Japonca bilmeyenlere yönelik kısa bir tanıtımımız var. İlerleyen sayfalarda Half-Life 2 ve Civilization IV için hazırlanan modlar hakkında bilgiler yer alıyor. Ayrıca Battlefield 2 için hazırlanan ve henüz proje aşamasında olan Shattered Faith için de bir ilk bakışımız var. Son olarak yine DVD'de yer verdiğimiz ve The Movies ile hazırlanmış üç filmin künyesini Forte sayfalarında bulabileceksiniz.

Eğer siz de bu sayfalarda yer almasını istediğiniz modları bize ulaştırırsanız mutlu oluruz. Hatta kendiniz mod, çeşitli oyunlar için harita yapılabiliyorsanız, sizin usta olduğunuz konulardaki yazılarınızı da bekliyoruz.

FULL OYUN (DVD'DE)

TRACKMANIA NATIONS

» Oyun demolarını bir kenara koyarsak, bu ay verdiğimiz en önemli materyalin Trackmania Nations olduğunu söyleyebilirim. Yapımcılığını Nadeo'nun yaptığı Trackmania serisinin bu versiyonunun özel bir durumu var. TMN, Electronic Sports World Cup için özel olarak hazırlanan ve ücretsiz dağıtılan ilk oyun olma özelliğini taşıyor. Dünya Kupası formatını taşıyan oyunla 53 ülkede elemeler yapılacak ve ülke şampiyonları 28 Haziran - 2 Temmuz tarihleri arasında Paris'te düzenlenecek ESWC finallerine katılmaya hak kazanacaklar.

Oyunun ücretsiz olarak dağıtılmasının yanı sıra sunuculara bağlanmak için de herhangi bir ücret ödemeniz gerekmiyor. Kurulmadan sonra oyunu açtığımızda kendinize bir hesap yaratıyorsunuz. Hesap yaratırken hangi ülkeden olduğunuzu da seçebiliyorsunuz. Sunucular ülkelere göre ayrılmış durumda. İsterseniz yurtiçi isterseniz yurtdışı sunucularda yarışlara katılabiliyorsunuz. Yurtdışı sunucularda katıldığınız yarışları kazandığınızda ulusal marsınızı yabancılarla dinletmek gibi bir gururu da yaşayabilirsiniz. Ancak bunu bazı ülkelere karşı bir tahrik unsuru olarak kullanmanızı öneririm. Bir-iki kez denk geldim ve rahatsız oldum; çok ayıp.



TMN'nin esas esprisi olan multiplayer moduna hiç bulaşmayacaksınız da oyun sizi uzun süre oyalayacaktır. Çünkü oyunda tek başınıza oynayabileceğiniz, üç zorluk seviyesi altında toplam 50 pist bulunuyor. Bu pistlerde hem belirlenen madalya dereceleri için mücadele edebilir hem de kendi rekorlarınızı geliştirmek için çaba sarf edebilirsiniz. İlk pistler eğitici olduğundan kolay geliyor ancak zorluk seviyesi arttıkça çileden çıkacağınıza ve klavyenizin sağlam olup olmadığını test edecek duruma geleceğinize eminim.

Oyundaki tüm pistlerden sıkıldığınızda da oyun tükenmiyor. TMN'nin içinde bulunan editör ile kendi pistlerinizi hazırlayabilirsiniz. Üstelik bu pistler ile de multiplayer yarışlar yapmanız mümkün. Böylece hem pistleri diğer insanlarla paylaşmış olursunuz, hem de sizi kendi evinizde yenebilecek birileri olup olmadığını test etmiş olursunuz.

Uzun süre başından kalkamayacağınız TMN ile sunuculara bağlandığınızda gözünüzü dört açın. Her an karşınızda Rocko ismiyle belirebilirim. - Rocko ■



DEMO (DVD'DE)

ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

Onimusha ismi PC oyuncuları için oldukça yeni bir isim. Bugüne kadar PlayStation başta olmak üzere sadece konsollar için hazırlanan Onimusha serisi, ilk kez içinde bulunduğumuz Mart ayı içerisinde PC'lerimizi ziyaret edecek. Uluslararası üne sahip iki aktör Takeshi Kaneshiro ve Jean Reno'nun ana karakterler olarak karşımıza çıktığı Onimusha 3: Demon Siege, 2004 yılının Nisan ayında PlayStation 2 için piyasaya sürülmüş ve oldukça başarılı olmuştur.

16 Mart'ta piyasaya çıkacak olan Onimusha 3'ün demosu Ocak ayı içerisinde yayınlandı. Bu ayki CD'mizde bulabileceğiniz demonun kurulumu gayet basit. Ancak oyunu açtıktan sonra oldukça zorlanacaksınız. Çünkü demo Japonca olarak yayınlandı. Japonca bilen oyuncu sayısının pek fazla olmadığını düşünerek, demoyu kurduktan sonra ne yapmanız gerektiğini kısaca anlatmayı kendi adıma bir görev sayıyorum. Oyun tam ekran değil, pencere şeklinde açılıyor. Herhangi bir anda F2'ye basarsanız oyunun tüm ayarlarına ulaşabilirsiniz. Oyunun menüsünden önce oyunla ilgili tüm firmaların logolarını tek tek göreceksiniz. Menü geldiğinde ise F1'e basarak oyuna başlayabilirsiniz.

Bir bölüm ve sadece iki silah kullanabildiğimiz demoda Takeshi Kaneshiro'yu kontrol ediyoruz. Kontrollerinin alışılması zor, kamera açılarının ise problemli olduğu oyunun bu sorunlarından arınmış bir şekilde karşımıza çıkmasını umuyoruz. - **Rocko** ■



MACHINIMA

Mart DVD'mizin ekstralar bölümüne sizin için üç adet kısa film kayduk. The Movies ile yapılan birbirinden ilginç bu üç filmi beğeneceğinizi umuyoruz.



Film: Scholastic Films Intelligent Design
Yönetmen: Louise Copley
Tür: Komedi
Yıl: 1975
Süre: 3:39

İnsanoğlunun gelişim sürecini inceleyen, zekaya karşı ne kadar tutucu olduğunu anlatan güzel bir çalışma.



Film: Gorillas That I've Mist
Yönetmen: Matthew Director
Tür: Komedi
Yıl: 1976
Süre: 2:54

En absürd filmlerden biri olan Gorillas That I've Mist'te bir doktor ile bir gorilin çarpık ilişkisi anlatılıyor. Kafeste tutulan goriline aşık olan doktorun, onunla ilgili planlarını düstlediği sahneler oldukça ilginç.



Film: Hardball
Yönetmen: Trini Scourge
Tür: Dram
Yıl: -
Süre: 6:19

Bir kiralık katilin hayatından kısa bir kesit içeren Hardball oldukça dramatik bir havada geçiyor. The Movies ile hazırlanan filme, Windows Movie Maker ile bazı efektler de katılmış. Anlatımı ve müzikleriyle ön plana çıkan Hardball sizi derinden etkileyecek bir film. ■

"İKİ BAŞPARMAK
YUKARI!" - LEVEL TIMES

DEMO (DVD'DE)

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Bundan dört yıl önce ilk Star Wars konulu strateji oyunu olan Galactic Battlegrounds piyasaya çıktığında merak edip almıştım. Ancak sadece bir Age of Empires modu tadında olan oyun kısa sürede canımı sık-

mişti. Sonunda rafa kalktı. O günden beri hem ben, hem de oyun meraklısı Star Wars hayranları (yaptığım bu ayırmadan benim bir Star Wars hayranı olmadığım sonucuna çıkarabilirsiniz) elle tutulur bir strateji oyunu beklemeyle koyulduk. Sonunda beklediğimiz oyun Petroglyph Games tarafından yapıldı ve geçtiğimiz ay içinde piyasaya çıktı.



Star Wars evrenini tümüyle önümüze seren Empire at War'da göz kamaştırıcı uzay ve kara savaşları yapabiliyoruz. Sadece bir kara ve bir de uzay savaşından oluşan tek bir bölüm içeren demoyu oynamadan önce Tutorial bölümüne

kesinlikle uğrayın. Her ne kadar diğer strateji oyunlarından çok farklı olmasa da kontrolleri öğrenmek, diğer yandan da birimleri daha iyi tanımak için bu gerekli. Demo için hazırlanan bölümde Asiler'i kontrol ediyoruz. Görevimiz ise kısaca şöyle: İmparatorluk, yakınımızdaki Vergesso Asteroid bölgesine bir uzay istasyonunu kurmuştur ve bu bizim için tehdit oluşturmaktadır. Elimizdeki 20,000 krediyle kullanarak güçlü bir ordu kurmalı ve onları yok etmeliyiz. Daha sonra da Tatooine gezegenine yerleşen İmparatorluk güçlerini temizlemeli ve gezegeni özgür kilmalıyız.

Son ana kadar "ayın demosu" ünvanını elinde bulandıran Empire at War, Battle for Middle Earth II'nin son dakika golüne kurban gitti. Yine de SW hayranları için ayın demosu olan EaW'u herkes denemelidir. - **Rocko** ■



ROME: TOTAL REALISM 6.0 GOLD

Ben okullarda her zaman oyunlarla eğitim yapılmasını dileyen bir insanım. Ve biliyorum ki bu yolda yalnız değilim. Ne güzel olurdu tarih derslerinde Total War serisi gibi yapımlarla eğitim verilseydi. Oyunların okullarda ders



aracı olarak kullanılabilir kadar gerçeğe yakın olmasını isteyen birileri, Rome Total War'un (RTW) yeterince gerçekçi olmadığını düşünmüş olacak ki oyuna bir mod yapmışlar.

Rome Total Realism (RTR), oyunu daha gerçekçi bir havaya sokmuş. Mod yapımcıları, savaş köpeği, çığlık atan hatunlar gibi gereksiz birimleri çıkartıp tarihi birimleri ve binaları oyuna eklemiş. Senatoryu da toptan kaldırmışlar. Ayrıca kaldırmadıkları ünitelerin hepsinde de gerekli değişiklikler yapılmış. Artık savaşlar daha çetin ve gerçekçi geçiyor. Bu yüzden gerçek bir general gibi düşünmeniz ve taktik yapmanız lazım. Bu değişiklikler yapılırken savaşçıların dengesi korunmuş. Böylece hangi devleti seçerseniz seçin, önemli olan o devletin gücü değil, siz oluyorsunuz.

Oyundaki diğer değişiklik dünya haritası üzerinde olmuş.

RTW'daki harita doğuya doğru daha da genişlemiş. Bunun yanı sıra Roma İmparatorluğu, küçük şehirlerden ziyade tek bir çatıda toplanmış. Hatta ve hatta oyundaki şehir sayısı neredeyse iki katına çıkarılmış. Artık her devlette daha fazla şehir var. Hacmi büyütürken kütleli de büyütmeyi unutmamışlar anlayacağınız ve dünya haritası daha yoğun olmuş. Bu da daha heyecanlı bir oynanış sağlıyor. Her devletin özel-



Realism modu, oyunu tabii ki bu hale getirmiyor. Bunlar gerçek Roma askerleri... Bi saniye... Gerçek mi?



likleri, güçleri ve yetenekleri de baştan ayarlanmış. SPQR birimlerinin rengini bile tarihteki gerçek renge göre ayarlamışlar. Zaten modun yapım ekibinde 4 adet tarihçi danışman bulunuyor.

Dyanisa ve teknik olarak haritaya müdahale etmekle yetinmeyen RTR yapımcıları, hikayeye de el atıyor. Senaryonun başlangıcı M.Ö. 280'e çekilmiş ve o yılda dünyada nerede savaş varsa birebir uygulanmış. Yunanlar çizmeye girmiş, Galyalılar kuzey İtalya'da tehlike oluşturuyor, doğuda 20 yıldır süren barış Büyük İskender tarafından bozuluyor, Akdeniz'de isler iyice kızışmış ve dünya pamuk ipliğine bağlı, sallanıyor.

RTR yapımcıları oyunu baştan yaratmaya doymayıp müzikleri de değiştirmiş. Yapım kadrosunda iki adet besteci yer alıyor. Müzikleri dinleyip gaza gelmek mümkün değil, içten sarıyor insanı.

Rome Total Realism'e bir mod demek istemiyorum çünkü başlı başına bir oyun. Hatta bence tüm zamanların en iyi modifikasyonu! Gelecek ay DVD'mizde vereceğimiz bu modu bekleyin. - Berkant ■

MOD (DVD'DE)

HALF-LIFE 2: SUBSTANCE

Substance, Half-Life 2 için bugüne kadar çıkarılan en iyi ve en profesyonel modlardan biri. Zaten modu kurmak istediğinizde karşınıza çıkacak olan menü, işin profesyonellik tarafını ilk anda gözler önüne seriyor. Bu başarılı mod, son olarak Subat ayı içerisinde Planet Half-Life sitesi tarafından "ayın modu" seçilerek ödüllendirildi.

Substance modu ilk olarak 13 Aralık

2004'te yayınlandı ve o tarihten itibaren devamlı olarak güncellendi. Geniş bir ekip tarafından hazırlanan mod oyundaki görevlere yeni özellikler eklerken oynanabilirliğe de ekstra özellikler kazandırıyor. Ayrıca yeni silahlar ve yeni düşmanlar da bu modla birlikte oyuna ekleniyor.

Modun oyuna eklediği özelliklerden biri HEV formları. Metal Gear Solid hayranı olan mod yapımcılarının ekledikleri formlar da MGS karakterlerinden geliyor. Gordon Freeman dışındaki seçeneklerimiz Liquid Snake, Solid Snake, Big Boss ve ekstra olarak Grey Fox. Bu formları istediğiniz zaman F1, F2, F3 ve F4 tuşlarını kullanarak değiştirebilirsiniz.

Her formun kendine özel iki yeteneği bulunuyor. Bu yetenekleri "F" ve "Shift" tuşları ile kullanabiliyoruz. Formları birbirinden ayıran bu yetenekler arasında Max Payne oyunları ile tanıştığımız "bullet time" özelliğinin dışında daha fazla hasar verebilme, iki kat yükseğe zıplaya-

bilme, gece gözlüğü kullanabilme gibi seçenekler var.

Kısaca modu nasıl kuracağınızı da anlatabayım. Öncelikle Half-Life 2'nizi Steam üzerinden güncellenmeniz gerekiyor. Daha sonra bu ayki DVD'mizden ulaşabileceğiniz modu kurmalısınız. Kurulumu yaptıktan sonra Steam'i açtığınızda "My Games" menüsü altında HL2:S seçeneğini göreceksiniz. Artık Half-Life 2'yi tekrar kurmanız için oldukça geçerli bir sebebiniz var. - Rocko ■



MOD (YAPIM AŞAMASINDA)

HALF-LIFE 2: RESIDENT EVIL TWILIGHT

» Bilgisayar oyuncuları 2001'den bu yana bir Resident Evil oyununa hasret. PlayStation 2'ye çıkan Resident Evil 4'ün büyük başarısı da gözlerimizi kamastırdı. Neyse ki oyunun Nisan ayına kadar PC'ye çıkması bekleniyor. Ancak tek Resident Evil projesi, orijinal serinin bu yeni üyesi değil. Half-Life 2 sahipleri için iddialı bir RE modu hazırlanıyor.

Son sayımda 37 kişi olduğu tespit edilen bir ekip tarafından hazırlanan Resident Evil: Twilight modu henüz yapım aşamasında ve ekran görüntüsü dahi yayınlanmadı. Sadece karakterler, silahlar ve düşmanlar hakkında bazı çizimler var ortada. Ancak sadece çizimlere bakarak bile ne kadar büyük bir emek harcadığını ve bizi tatmin edebilecek bir mod hazırlandığını söyleyebilirim.

Resident Evil: Twilight, Half-Life 2'ye yeni tek kişilik görevlerin yanı sıra multiplayer bölümler de ekleyecek. LAN ve internet üzerinden oynanabilecek olan RE:T modunda, arkadaşlarımızla klasik bir deathmatch modu oynayabileceğimiz gibi, bir hikaye doğrultusunda takım olarak zombilere karşı da savaşabileceğiz. Bunların dışında oyunda üç multiplayer seçeneği daha yer alacak.

RE adını taşıyan bir oyunda düşmanlarımız elbette zombiler olacak. Ancak yapımcıların hazırladığı düşmanlar sadece zombiler değil. Kendi halinde sevimli bir köpeğin virüs kapması sonucu meydana gelen Cerbeus, agresif ve tehlikeli bir yaratık. Düşmanlardan bir diğeri, uzun mesafeli atlayışlar yapabilen ve diğer yaratıklarla iletişim kurabilen Hunter. Licker ise oldukça hızlı ve uzun dili sayesinde bize fazla yaklaşmadan da zarar verebilecek bir yaratık. En küçük düşmanlarımız ise kargalar. Açık alanlarda bol bol karşılaşacağımız kargalar sandığımızdan daha zararlı olabilirler.

Oyunun konusu tam olarak belirlenmedi. Bu konuda oyuncuların da fikirlerine ihtiyaç duyan yapımcı ekip, bir senaryo yarışması başlattı. Sizin aklınızda da ilginç hikayeler varsa www.evilmod.de

RESIDENT EVIL



adresine girerek Story Contest bölümünden fikirlerinizi paylaşabilirsiniz.

Son olarak bu modun orijinal Half-Life 2'ye ve Steam hesabına ihtiyaç duyduğunu belirtiyim. Eğer kopya oyun sahibiyse mod için heyecanlanmanıza gerek yok. - Rocko ■



MOD (YAPIM AŞAMASINDA)

HALF-LIFE 2: BLACK MESA

» Black Mesa: Source, Half-Life 2 için hazırlanan en ilgi çekici modlardan biri. Çünkü ilk Half-Life oyununu Source motoru üzerine uyarlayan bir proje. Half-Life: Source'a ihtiyaç duymadan sadece orijinal Half-Life 2 üzerine kuruluyor ve bizi yıllar öncesine götürüyor.

Black Mesa ile ilk oyunun hikayesi, konsepti, bölümleri, karakterleri, silahları ve yaratıkları HL2'ye birebir aktarılıyor. Aradaki tek fark, grafiklerdeki büyük gelişme olacak. Source motorunun sunduğu nimetleri kullanan yapımcılar, tüm birimleri daha ayrıntılı olarak tasarlıyorlar. Aynı şekilde bölüm tasarımlarında da geliştirmeler yapıyor.

Yapımcıların üzerinde durduğu konulardan biri, orijinal oyunun çizgisel ilerleyişini biraz olsun değiştirmek. Black Mesa'da yeni odalar ve alternatif yollar bulunacak. Ancak büyük bir serbestlik beklemek yanlış olur. Orijinal hikayeyi bozmadan yapılan bu alternatif yollar eninde sonunda aynı kapıya çıkacak.

Oyun için multiplayer bölümler de hazırlanıyor. Öncelikle kooperatif seçeneği için çalışmalar yapılırken klasik Deathmatch, Team Deathmatch ve Capture the Flag seçenekleri de oyunda yer alacak.

Henüz yapım aşamasında olan modun ne zaman çıkacağı konusunda bir açıklama yapılmıyor. İsrarlı sorulara en popüler cevap olan "Ne zaman biterse" cevabını veriyorlar. Black Mesa'yı bazı yenilikler de içermesinden dolayı merakla bekliyorum. Bugün bile tekrar tekrar oynanabilecek olan orijinal Half-Life oyununun bu kadar geliştirmeden sonra daha da iyi bir oyun olacağı muhtakkak. - Rocko ■

BLACK MESA



BLACK MESA



MOD (YAPIM AŞAMASINDA)

BATTLEFIELD 2: SHATTERED FAITH

Mod yapımına en uygun oyunlardan biri olan Battlefield serisi için bugüne kadar birçok mod yayınlandı. Bunların büyük bir kısmı sadece görsel değişiklikler içeren basit modlardı. Yeni birimler, yeni haritalar, yeni araçlar ve yeni silahlar gibi içeriklere sahip olan bu modların



dışında önemli projeler de üretiliyor. Hatta oyunu tamamen değiştiren, kendi hikayesi olan modlar hazırlanıyor. Belki de bunlardan en iddialısı, henüz çıkış tarihi hakkında bir açıklama yapılmayan Shattered Faith modu. Prolific Games tarafından hazırlanan proje, Battlefield 2'yi bastan aşağıya değiştirecek.

Oldukça iddialı olan projenin yapımçıları, internet sitelerinde zaman zaman yayınladıkları haberlerle modun gelişimi konusundaki bilgileri BF2 hayranlarıyla paylaşıyorlar. Bugüne kadar çeşitli konsept çizimleri dışında az miktarda ekran görüntüsü ve bazı tanıtım videoları da yayımlandı. Ancak bu kadarı bile insanların iştahını kabartmaya yetiyor.

Shattered Faith, yapımcıların ifadesi ile "İnsanlığın bilinmeyene karşı verdiği savaş"ı konu alıyor. Bir tarafta işgalcilerin, diğer tarafta ise topraklarını savun-

maya çalışanların olduğu bir savaş bu. SF'de savaşın bu iki tarafından birini seçecek ve seçtiğimiz tarafa göre amacımızı (işgal etmek ya da işgale karşı koymak) gerçekleştirmeye çalışacağız. Aldığımız görevleri yerine getirerek bir sonraki göreve doğru yol alacağız.

Scott Zier'in başında bulunduğu Prolific Games'in bundan önceki projesi, Battlefield 1942 için hazırladıkları Star Wars temalı Galactic Conquest moduydu. Büyük beğeni toplayan bu modla seslerini duyuran ve kendi hayran kitlelerine sahip olan ekibin Shattered Faith projesi de birçok kişi tarafından sabırsızlıkla bekleniyor. Mod yapımı için fazla profesyonel diyebileceğimiz Prolific Games ekibinin SF modunu biz de sabırsızlıkla bekliyoruz. Mümkün olursa CD veya DVD'mizde de yer vermeye çalışacağız. Sizi bu yapımdan mahrum bırakmak istemeyiz. - **Rocko** ■

MOD (DVD'DE)

CIVILIZATION IV: FALL FROM HEAVEN

Türü: Mod

Sürüm: 0.90

Sistem Gereksinimi: Civilization IV ve 1.52 ya-
ması, 200MB disk alanı

Geçtiğimiz yılın en iyi ikinci oyunu seçtik Civilization 4'ü. Ama oynayan herkesi kölesi yapan bu muhteşem oyun eminim hayranlarının kalbinde uzun süre bir numara kalacak. Eğer siz de bizim gibi günlerinizi ve gecelerinizi Civ 4 ile geçirdiyse artık yeni bir şeyler deneyebilirsiniz.

Bugüne kadar çıkan modlar içinde en popüler olan Fall From Heaven oyunu gerçek dünyadan alıp fantastik bir evrene taşıyor. Büyüçülerin, kurt adamların, cüce ve elflerin olduğu bir RYO dünyasına. Pakete bizim eklediğimiz Haarbals's Fantasy Civs modu sayesinde bütün uygarlıklar da fantastik olanlarla değişiyor. Hemen hemen bütün birimler ve binalar da farklı. Aynı olanların da özellikleri ve kullanımları değişmiş. Böylece karşınıza bambaşka ve taptaze bir Civilization çıkıyor.

Bir mod olduğu ve henüz 1.0 sürümüne ulaşmadığı için oyunun eksiklikleri ve denge-sizlikleri var elbette. Ama bu eksiklikler sizi oyundan soğutacak kadar önemli değil. Üstelik bazı açılardan bu mod Civ 4'ün kendisinden daha derin ve yaratıcı. Mesela kendisi çok zayıf olduğu halde yaratık çağırabilen Conjur-ers'lar oyuna bambaşka bir hava katıyor. Ayrıca üretebildiğiniz binalar ve kullanabildiğiniz Civic'ler de çok daha fazla.

Fall From Heaven emek harcanmış, çok güzel bir mod. Gerçek dünya tarihinden uzaklaşıp fantastik bir uygarlık kurmak kulağınıza hoş geliyorsa mutlaka deneyin. - **Tugbek** ■

MOD (DVD'DE)

CIVILIZATION IV: TURKISH MOD

Civilization IV için yapılan modlar arasında belki de bizi en çok ilgilendireni Tunç "Khan" Tuncer'in yaptığı Türk modu. Bu modla oyuna 19. yüzyıl Türk uygarlığı ekleniyor. İlk olarak 3 Kasım'da yayınlanan ve iki kez yamalarla geliştirilen modda üç yeni lider karşımıza çıkıyor. Bunlar II. Mehmet, Süleyman ve Mustafa Kemal Atatürk. Özellikle Atatürk'ü bir oyunda göreceğimiz olmamız, heyecan verici. Ayrıca Türk se-



hirleri, Türk bayrağı ve bazı yeni birimler de oyunda karşımıza çıkacak.

Modun kurulumu kısaca şöyle: CD'mizdeki dosyanın içeriğini "C:\Program Files\Firaxis Games\Sid Meier's Civilization 4\Mods" klasörünün içine açacağız. Daha sonra "C:\Documents and Settings\... Application Data\My Games\Sid Meier's Civilization 4\cache" içindeki "cache" dosyasını silceksiniz. Modu çalıştırmak içinse Advanced - Load a Mod altından Turkish Mod'u seçeceksiniz. - **Rocko** ■



Kurulum:

1. DVD'den kurulumu başlattığımızda gerekli dosyaları Civilization IV'ün standart kurulduğu yerde Mods klasörü altına açmaya çalışacak. Eğer oyunu başka bir yere kurduysanız klasör adresini düzeltin.
2. Dosyalar kopyalandıktan sonra Civilization IV'ü açıp "Advanced" seçeneğinden "Load a Mod"a tıklayın. Listedeki modu seçip OK'e tıklayın.

Civilization IV yeniden başlatılacak ve mod yüklenmiş olacak. ■



ONLINE ALIŞVERİŞ REHBERİ

Blizzard Entertainment - Online Store - Opera

Shopping Cart: World of Warcraft: The Board Game \$34.95

Total: \$34.95

BILLING ADDRESS

First Name: Göker

Last Name: Lotharogullarından

Company: Azeroth Kumucusu

Address1: Stormwind - Azeroth

Address2: Stormwind - Azeroth

City: Stormwind - Azeroth

State: Stormwind - Azeroth

Postal Code: Stormwind - Azeroth

Country: Stormwind - Azeroth

Phone Number: Stormwind - Azeroth

Email Address: goker.lothar@alliance.com

Shipping Type: UPS Worldwide Expedited (International)

Domestic Not Available: Int'l 3-7 Days

Online alışverişlerde browser'daki kilit işaretinden güvenli bir alanda (SSL) olduğunuzu anlayabilirsiniz.

Meridian59

Welcome back to your favorite online game

New Meridian 59 Expansion!

Meridian59

Featuring

NEW Game Client Now Available!

New Supports DirectX 10 High Resolution Display

Lighting

Mapbook

Party Configuration

Download, and Play Today!

İşte ilk devasa online oyunum Meridian59 ve yeni(!) ek paketi. O zamanlar (1997) online ödemeler gerçekten büyük riskti, sanırım biraz heyecanlıyım(!).

ebay

World of Warcraft PC Complete Box noKey - Discs 1-5

Starting bid: US \$0.01

Time left: 4 days 9 hours

Shipping costs: US \$6.50 - Standard Flat Rate Shipping Service

Description: World of Warcraft

Genre: Role Playing

Format: NTSC (US, Canada)

Release Date: Mar 12, 2004

WoW'u yükleyip CD Key'siz şekilde 4 CD + 1 Yama CD'si şeklinde EBAY'dan satan çok sayıda oyuncu var.

SANAL SEPETİ DOLDURMA SANATI

Bugüne kadar çoğu online oyunlar üzerine olmak üzere birçok rehber hazırladım. Fakat bu rehberler ancak bahsedilen oyun elinizdeyse işinize yarayabilir. Peki, ya bu oyun yakın çevrenizde bulunmuyorsa? Belki de sınırlı sayıda gelen kutucuklar siz alana kadar sabredememiş-tir? Paketlerin üzerindeki rakamlar sizi korkutmuşta olabilir. Bu durumda yardımınıza artık ülkemizde de oturmuş alternatif bir alışveriş modeli online alışveriş koşuyor.

BİZİM OYUNLARI İŞİNLÄ SCOTTY

Türkiye'de bulamadığımız oyunlarla başlayalım. Hmm, ne yazık ki başlamamız ve bitirmemiz arasındaki bölüm uzun olmayacak. Çünkü büyük alışveriş siteleri Türkiye'ye kitap, DVD ve CD gibi medyaları gönderirken konu oyuna gelince sırt çeviriyorlar. Yani oyun adına sıkı bir "Region" (bölge) uygulaması bulunuyor. Bu uygulama son yıllarda anlamsız bir şekilde artmış durumda. Örneğin birkaç yıla kadar ülkemize oyun gönderen Amazon grubu (Amazon.co.uk, Amazon.de vs.) Türkiye'yi listelerinden çıkarmış durumda. Aynı şekilde büyük oyun satıcılarından Play.com da Türkiye'de oyun oynadığına inananlardan. Türkiye'ye oyun gönderen siteler arasında büyük oyun sitelerinden Games-eek.co.uk ve Sendit.com'u söyleyebilirim. Buralardan aldığımız oyunlar yaklaşık 5-15 günde elinizde olurken kargo için 3-4 £ gibi bir ücret alınır.

Gelelim Türk alışveriş sitelerine. Bu konuda çeşitli siteler bulunmasına rağmen örnek olarak birkaçını seçerek karşılaştırdım. Fiyat karşılaştırmasında World of War-

Craft, Sony PSP Value Pack ve Star Wars Episode III: Sith'in İntikamı DVD'sinin güncel fiyatlarından faydalandım. (Türkiye WoW Borsası'nın sabit olması ilgi çekici.) Benzer bir fiyat karşılaştırmasını çeşitli konsol sitelerinde Sony PSP Value ve Giga Pack ile yaptım. Bunlar dışında Türk alışveriş sitelerinin fiyatlarını karşılaştırmak için <http://www.akakce.com>'daki güncel fiyat karşılaştırma motorunu da kullanabilirsiniz. Türk alışveriş siteleri hakkında aklınıza takılabilecek sorular için üç LEVEL editörünün üzerine çıktım. (Bkz: Editörler Sanal Alışverişte)

AÇIK AÇIK ARTIRIYORUZ

İnternet üzerinden alışveriş yapmanın bir başka yolu da ürünü açık artırma siteleri aracılığıyla almaktır. Bu sitelerdeki sistem için normal bir açık artırmının elektronikleştirilmiş hali diyebiliriz. Bu siteler satıcı ve alıcı arasında aracılık yaparak yüzde alırlar. Alıcı çoğunlukla malın ücreti ve posta masrafı dışında bir ücret ödemez. Yabancı açık artırma sitelerinde ödeme genellikle PayPal, kredi kartı ve elektronik para transferi şeklinde olur. Alışveriş sonrasında alıcı ve satıcı birbirine puan verdiğinden zamanla güvenilir kişi veri tabanları oluşur. Bunlara örnek olarak internet üzerindeki en büyük açık artırma sitesi Ebay.com verilebilir. Türkiye'de ise Gittigidiyor.com bu işi yapmakta. Ayrıntılı bilgi için bu siteleri ziyaret edebilirsiniz.

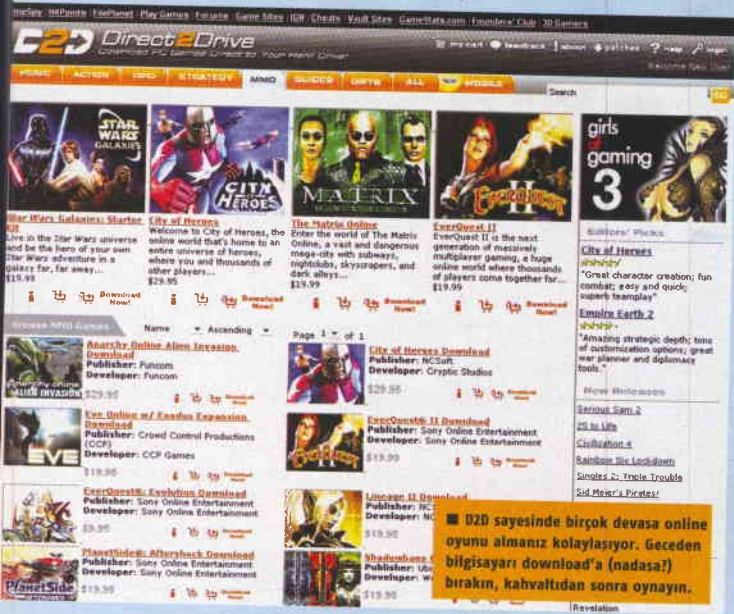
DİJİTAL DAĞITIM

Aradığımız oyunun orijinalini Türkiye'de bulamıyoruz. Fakat internette sipariş verdikten sonra haftalarca paketin gelmesini beklemek de istemiyoruz. Ayrıca "Acaba gümrükte problem çıkar mı?" gibi soruların saçlarımızı ağartmasını da istemiyorumuz.

Bu noktada yardımımıza yeni nesil online oyun alışveriş sistemi olan dijital dağıtım yetişiyor. Bu sistemde istediğiniz oyunu kredi kartı ile satın aldıktan sonra sitenin sağladığı program aracılığıyla bilgisayarımıza indiriyorsunuz. Sistem hızla yayılmasına rağmen şu anda en çok alışveriş edilen siteler <http://www.direct2drive.com> ve <http://www.gamesload.de> (Almanca). Bunun dışında birçok devasa online oyun sağladığı küçük bir dosya (Client) aracılığıyla oyunun problemsizce çekilmesini sağlıyor. Gerekli serial ise e-posta ile ulaştırıyor ve kullanıcı adı-şifre ve kredi kartı bilgileri kullanıcı bilgilerini online kayıt üzerinden alıyor. Örneğin büyük online oyun dağıtıcılarından NCSoft (<http://www.ncsoft.com>) (Guild Wars, City of Heroes/Villains, Lineage 2) dijital dağıtımdan faydalanan yayıncılar arasında. Bakalım bu tür bir alışverişin artıları/eksileri neler ve nelere dikkat etmek gerekiyor:

ARTILARI:

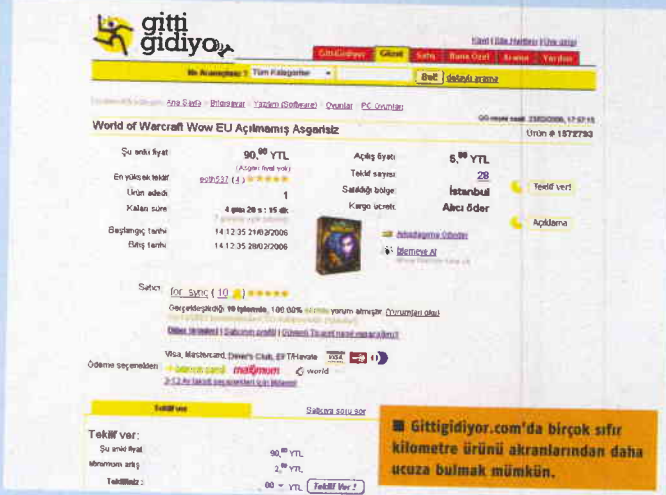
- Eski ve yeni oyunlara kolayca erişilebilir.
- Gönderi ücreti ödenmediğinden ve kutu, kitapçık vs. gibi maliyeti artı-



D2D sayesinde birçok devasa online oyunu almanız kolaylaşıyor. Geçen bilgisayarınıza download'a (nadasa?) bırakın, kahvaltıda sonra oynayın.



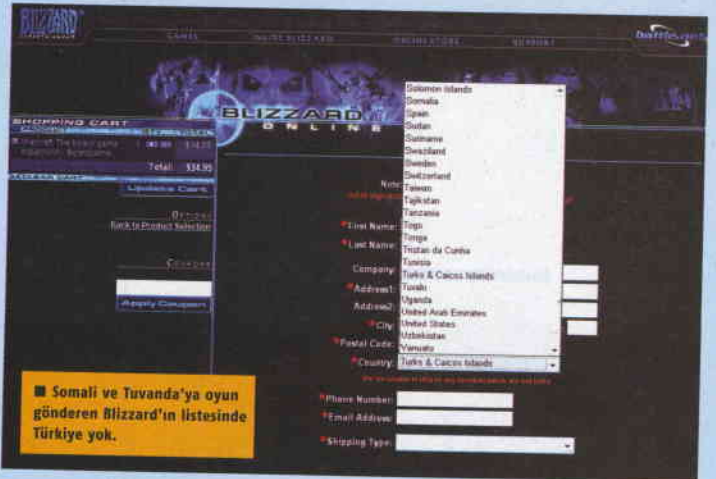
NCSOFT'un alışveriş sitesi PlayNC ile Guild Wars'ı almak ve oyuna girmek arasındaki süre yalnızca 10 dakika (artı download süresi). Paketi sipariş etseydik üç hafta bekleyecektik.



Gittigidiyor.com'da birçok sıfır kilometre ürünü ekranlarınızdan daha ucuza bulmak mümkün.



Alman tabanlı en büyük dijital dağıtım şirketi Gamesload.de çeşitli olarak D2D'den zayıf olsa da, çok daha enteresan fiyatlar sunuyor.



Somali ve Tuvanda'ya oyun gönderen Blizzard'ın listesinde Türkiye yok.

ran basılı parçalar olmadığından fiyatlar genellikle daha düşük oluyor.

- Oyun dijital yoldan elinize ulaştığından oyunun gümrükte takılması, geç gelmesi gibi sorunlarla uğraşılmıyor.
- Türkiye'ye gelen orijinal oyunlar az sayıda ve az çeşitte geldiği için kısa sürede tükeniyor. Dijital dağıtım sayesinde bir PC oyununun "raflarda kalmaması" diye bir sorun asla olmuyor.
- Oyununuz orijinal olduğundan her türlü yama, eklenti ve teknik destekten faydalanabilirsiniz.
- Sisteme üye olan kişi oyunu almadan önce anlaşmaya göre değişen zaman aralıklarında (tek kişilik oyunlar genelde 30-90 dk, online oyunlar ise 1-2 hafta) deneyebiliyor.
- Ortak oyun alınarak daha ucuza mal edilmesi sağlanabiliyor.

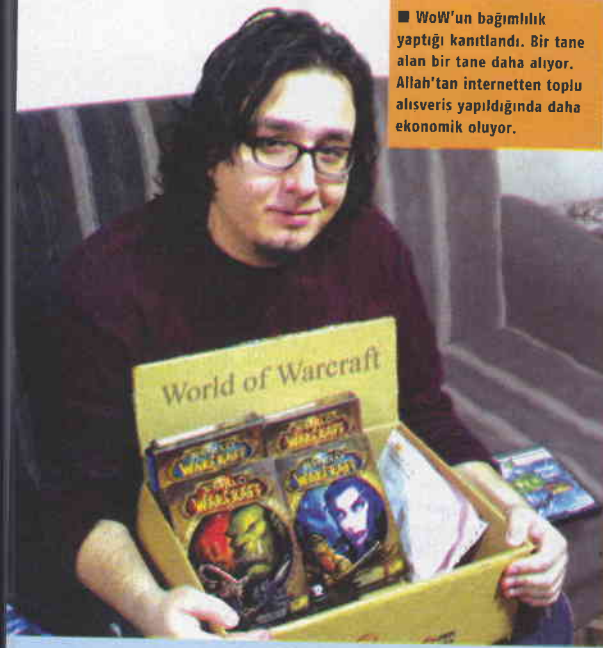
EKSİSİ

Orijinal oyununuzun cicili bicili bir kutusu olmuyor. Orijinal oyun fikrine bile yeni yeni alışın Türk oyuncusu "orijinali" bir yerde kutusuyla özdeşleştirdiği için canı sıkılabilir. Ayrıca Direct2Drive'deki birçok oyunu sadece Kuzey Amerika'da oturanların almasına izin veriliyor. Sağma.

DİJİTAL DAĞITIMDA DİKKAT EDİLECEK NOKTALAR

- Oyun kitapçıkları genelde ilgili download linkinden PDF formatında çekilebiliyor.
- Limitli bir bağlantınız varsa çektiğiniz dosyanın limitinizi zorlamayacağından emin olun.
- Bazı dijital dağıtım siteleri oyunları aktive edilmiş halde sunarken bazıları ise serial ile aktive edilecek halde ulaştırıyor. Serial'lar genellikle e-posta ile yollanıyor. Oyun kurulumunda veya kurulum sonrası serial'lar girilerek oyun limiti kaldırılıyor.
- Oyunu çektikten sonra birkaç güvenlik kopyasını alın, üzerlerine silinmeyecek bir kalemle gerekli serial şifrelerini ve varsa

- kullanıcı bilgilerini yazın. Unutmayın ki kaydedilebilir mediyalar kolay hasar görebilen nesnelere.
- Bazı siteler üyelik ile aylık bir abone ücreti isterken bazıları yalnızca oyun başına ücret talep ediyor. Üye olmadan önce FAQ'dan sisteminin bir göz atın.
- Aldığınız oyunun versiyonuna dikkat edin. Yoksa İngilizce yerine başka bir dilde çıkabilir. "International" versiyonlu oyunlar genelde birkaç ayrı dili içerir ve kurarken hangi dili istediğinizi sorar.
- Oyunu indirirken veya aktive ederken genelde sorun çıkmamasına rağmen olası bir durumda sakın olun ve sitenin destek elemanına bir posta atın, o sizi yönlendirecektir.



■ WoW'un bağımlılık yaptığı kanıtlandı. Bir tane alan bir tane daha alıyor. Allah'tan internetten toplu alışveriş yapıldığında daha ekonomik oluyor.



■ Eskiden oyun alışverişi marketten sepetlerle yapılıyordu. Burada Berkant'ın büyük dedesini WoW ve PSP alırken görüyorsunuz. (Fotolar için Barker Ltd'ye teşekkürler.)

KREDİ KARTIM BENDE KALSA?

Gelelim çoğunuzun kafasındaki soru işareti olan güvenliğe. Açıkçası ne ben ne de yüz yıllardır(!) online alışveriş yapan LEVEL kadrosu olarak netten oyun alırken dolandırılan veya kredi kartı bilgileri çalınan birini duymadık. Bunun altında modern online alışveriş yöntemleri ve bilinçli tüketiciler yatıyor. (Bilinçli olmak için gerekli bilgiler az aşağıda) Ayrıca elektronik alışveriş yöntemleriyle risk minimuma düşürüldü:

SANAL KART: Sanal Kartlar, internet üzerinden alışveriş için geliştirilmiş kredi kartlarıdır. Kartın en büyük avantajı limitinin kullanıcı tarafından belirlenmesidir. Bu avantajı şöyle bir örnekle açıklayabiliriz: Online oynadığım bir oyun için her ay yaklaşık 20 YTL ödemem gerekiyor. Ben sanal kart limitimi kur değişimlerini de göz önüne alarak 25 TL şeklinde belirlediğimde benim hesabımdan çekilebilecek maksimum para 25 YTL oluyor. Yani olası bir hırsızlık durumunda kaybedeceğim tüm para yalnızca 25 YTL.

Kartın adı sanal kart olarak geçmesine rağmen aslında kredi kartı numarasından ve son kullanma tarihi bilgilerinden ibaret. Güvenlik açısından elinize plastik bir kart verilmiyor. O ay internetten daha fazla harcama yapmak istiyorsanız bankanızı arayarak limiti istediğiniz rakama çekebilirsiniz. Bir sanal kart almak için çoğunlukla o bankanın kredi kartlarından birine veya bir banka hesabına sahip olmanız gerekiyor. Harcama normal kredi kartı ekstrenizde ayrıca belirtiliyor. Sanal kartla alışveriş yapmayacağınız zaman limiti sıfırlayarak başkası tarafından kullanılma riskini sıfıra indirebilirsiniz. Ayrıntılar için bankanıza başvurabilirsiniz. (Göker Bank iyi günler diler.)

PAYPAL: PayPal da internet üzerinden kullanılan bir sanal alışveriş sistemidir. Ebay.com'un 2005 yılında tamamen satın aldığı sistem, web sitelerine para ödemesi, bağış gibi uygulamalarda kullanılır. PayPal sayesinde e-posta adresleri kullanılarak para transferi yapılabilir. Sistem şu şekilde işliyor: PayPal ile para yollamak isteyen kişi E-Mail adresi ile bir hesap açar. Hesabı açtıktan sonra PayPal'a girerek "Para Yollama" bölümü üzerinden parayı yollayacağı şirketin bilgilerini girer. Şirket buraya üyeye gerekli bilgileri zaten veri tabanında bulunmaktadır. Bundan sonra kredi kartı numarasını girerek kendi hesabından para çeker ve karşı tarafın hesabına koyar. Aslında sistem gayet pratik ve basarılı olmasına rağmen Türk bankaları ve kartlarıyla birçok problem çıkarabiliyor. Ayrıca PayPal'un Türk bankalarından para çekmesine rağmen para yatırmaması ayrı bir komedi.

ONLINE ALIŞVERİŞ YAPACAKLAR İÇİN TAVSİYELER

Online alışverişe karar safhasında birkaç şeye dikkat etmeniz başınızın ağrımamasını engelleyecektir. Örneğin yurt dışından oyun getirecekseniz Türkiye'ye mal gönderildiğinden emin olmalısınız. Bununla ilgili bilgiler özel olarak belirtilmemişse sıkça sorulan sorular altında (FAQ) yer alıyordur. Burada da bulunmuyorsa bir mail atarak Türkiye'ye mal gönderilip gönderilmediği, gönderiliyorsa ne kadar sürede ulaşacağı, ürünün elinize geçinceye kadar sigortalı olup olmadığı ve kargo ücreti gibi bilgileri öğrenebilirsiniz. Kargo ücretini düşürmek için birkaç arkadaş bir araya gelip beraber sipariş verebilirsiniz. Yalnız sınırdaki takılmaması için ürün sayısının 3-5'i geçmemesine dikkat edin. Abuk bir sebeple malınızın gümrükte kalması üzücü olur değil mi? Bunun dışında ister yurt içi, ister yurt dışı olsun online alışveriş safhasında dikkat etmeniz gereken bazı noktalar bulunuyor:

EDİTÖRLER SANAL ALIŞVERİŞTE SIKÇA SORULAN SORULAR

Online alışveriş yaptığımız (özellikle de oyun aldığımız) Türk ve yabancı siteler hangileridir?

Bu sitelerin fiyatlandırma politikası için ne söyleyebilirsiniz? Makul mu, fahiş mi?

Bu sitelerden yaptığımız siparişler ne kadar zamanda elinize ulaştı?

Malın paketlenişi ne şekildeydi? (Güvenli bir kutu veya uyduruk bir kâğıt gibi)

Online alışverişinizde bugüne dek bir problem yaşadınız mı?

Site yetkilileri geri dönüşleri göz önünde bulunduruyorlar mı?

Ekleme istediğiniz bir şey var mı?

1. GÜVENLİ ALIŞVERİŞ İÇİN GÜVENLİ BİLGİSAYAR VE SUNUCU

Yalnızca güvenli bir bilgisayar ve güvenli sunucuya sahip bir internet sitesi üzerinden alışveriş edin. Bilgisayarın güvenliği için güncel ve kaliteli bir virüs programı, anti spyware ikilisiyle makineyi taramanızı öneririm. Ayrıca iyi bir firewall programı da faydalı olacaktır. İşletim sisteminizin ve internet browser'ınızın güncellemelerini yaptığınızdan emin olun. Browser SSL (Secure Sockets Layer) gibi modern güvenlik standartlarına uyumlu olmalıdır. (Browser olarak Opera veya Firefox öneririm.) Bu standartlar ile girdiğiniz veriler şifrelenerek gönderilir ve bu bilgileri ancak alışveriş ettiğiniz sitenin sunucusu çözer. Normal şartlar altında girdiğiniz bilgiler sunucu tarafından kaydedilmez ve saklanmaz. Sitenin güvenliği içinse modern şifreleme yöntemlerini kullanıp kullanmadığına bakabilirsiniz. Su iki noktadan güvenli bir alanda olduğunuzu anlayabilirsiniz:

- Özel bilgilerinizi girdiğiniz ekranda browser'ın altındaki bir anahtar veya kilit sembolü,
- Adres satırının http ile değil https ile başlaması.

FİYAT KARŞILAŞTIRMASI

SİTE	OYUN	FİYAT	NOT
www.Weblebi.com	WoW	100,00 YTL	SONY PSP Value Pack 549,95 YTL Star Wars Episode III: Sith'in İntikamı 29,75 YTL
www.ldeefixe.com	100,00 YTL	557,31 YTL	30,00 YTL
www.Dt.com.tr	100,00 YTL	518,52 YTL	33,21 YTL
www.Garantialisveris.com	100,00 YTL	545,00 YTL	YOK

SINAN

Ideefixe.com, Hepsiburada.com, Weblebi.com, Amazon.com, Gittigidiyor.com.

En makul fiyatları arayıp bulmak bize düşüyor. Oyun konusunda genellikle Weblebi en iyisi.

Siparişin temin süresi, web sitesinin söylediği süreyle daima uyumlu oldu. (Amazon.com'dan 10-15 gün arası sürüyor, ama öyle olacağını zaten FAQ'sunda söylüyordu. Yalnız Amazon.com'dan DVD alınabiliyor, oyun göndermiyorlar).

Asla hasarlı olarak elime geçmedi. Paketleme konusunda hepsi iyi.

Hepsiburada.com'la bir sorun yaşamıştım, TV aldım buradan ve 10 gün geçmesine rağmen gelmedi. Arayıp sorduğumda, o modelden stokta kalmadığını, dilersem parayı iade edeceklerini, dilersem bir üst modeli vereceklerini söyleyip özür dilediler. Üst modeli seçtim, iki gün sonra kapımdaydı.

Kesinlikle göz önünde bulunduruyorlar.

Online alışverişe güvenin!

BERKANT

İnternette oyun alacaksam çoğunlukla www.weblebi.com'u tercih ediyorum. Birinci neden güvenilir olmaları; servisleri müşteriye çok sıcak geliyor. İkinci neden fiyatların piyasaya ve diğer sitelere göre uygun olması. Üçüncü neden ise kredi kartı kullanmak zorunda olmayışımız. Half-Life , Warcraft III + Frozen Throne , SW Ep3: RotS DVD'sini ve bir çok şey aldım. Weblebi'den çok memnunuz.

Fiyatlar siteye göre değişiyor. Weblebi fiyat olarak güzel. Genel olarak Ideefixe.com'un ise fiyatları yukarı çıktığını düşünüyorum

Weblebi'den aldıklarım 3-4 gün içinde geliyordu.

Yok yok, güzel paketliyorlar. Allah'a şükür shipping konusunda hiç sorun yaşamadım asla.

Sendit'te çok sorun yaşadım. Yazın SWG sipariş etmişim, 3 ay boyunca mal elime ulaşmadı, maillerime cevap verilmedi ve oyunun ücreti kredi kartımdan 2 kez çekildi. Bu yüzden sendit.com gözümde sabıkalı.

Sendit'in feedback'leri umursamadığı belli ki oyunum hala gelmedi.

eBay rulz! Yıllardır eBay'den alışveriş yaparım (oyun, araba, kamera, fingerboard, vs.) , almadığım şey yoktur eBay'den. Ne bir sorun yaşadım, ne sorularıma cevap alamadım. Tabi eBay'in sistemi normal alışveriş sitelerinden daha değişik, olay kullanıcılar arasında oluyor. Shipping Insurance'ı verince içim rahat ediyor tabi. Geçen çok güzel bi Hi-8 kamera kaçırdım, bak hala içimde o :D Sırf eBay için evdeki saatlerden birini Pasifik Saatine ayarladım, bağımlılık yapıyor eBay :P

Buradaki s "Secure"u temsil etmektedir. Örneğin NCSoft'tan online bir oyun (City of Heroes, Guild Wars gibi) alırken önünüzde şöyle bir adres satırı olacaktır: https://secure.plaync.com/cgi-bin/plaync_buy.pl

2. GÜVENLİ KARTLAR

Kredi kartınızın güvenliği ve sigortasıyla ilgili bilgileri bankanızdan alabilirsiniz. Bunun için farklı bankalarla görüşerek güvenlik açısından sizi en çok tatmin eden bankayı seçebilirsiniz. Şahsi önerim bir sanal kart çıkartarak sadece alışveriş yapmaya karar verdiğinizde limitini yükseltmenizdir.

3. MAHREMİYETİNİZİ KORUYUN

Alışverişten önce sitenin mahremiyet ve güvenlik politikasıyla ilgili garantisini içeren yazıyı (Privacy - Security Policy) okuyun. Alışveriş ederken bu maddeleri kabul ettiğiniz kabul edilir. Yazıda kişisel bilgilerinizin başkalarıyla paylaşılmayacağı maddesini arayın. Ayrıca veri bankasında hangi

bilgilerinizin saklanacağıyla ilgili maddelere dikkat edin.

4. SATICINI TANI

Nasıl bir ürün almadan önce ürünü araştırıyorsanız, taniyorsanız alışveriş ettiğiniz siteyi ve bu hizmeti hangi grubun verdiğini bilmeniz iyi olacaktır. Şunu belirtmeli ki sıfır hatalı, problemsiz bir satıcı bulunmamaktadır. Sanal bırakın böyle bir satıcı gerçek hayatta da bulunmamaktadır. Önemli olan problemlerin hangi yüzdeyle ortaya çıktığı ve bunların ne kadar sürede nasıl çözüldüğüdür. Bunun için sitenin verdiği garantilere bakabilir, daha önce buradan alışveriş eden kişilerle görüşebilirsiniz. Bu yüzde hakkında fikir sahibi olmak için www.sikayetvar.com'dan faydalanabilirsiniz.

5. NOT AL

Siparişinle ilgili bilgilerin ve onay numarasının bir kopyasını (çiktısını) alarak saklayın. Büyük alışveriş siteleri çoğunlukla verdiğiniz bilgileri siteye ulaştırarak bir onay postası isterler. Bunun için site üyeliginde verdiğiniz mail adresinin güvenli ve size özel olması gerekir.

6. ONLINE ŞİFRENİZİ KORU

Şifrenizi yalnızca siz bilin, güvenli bir yerde tutun ve başkalarıyla paylaşmayın. Koyacağınız şifrede hem harf hem de rakam olması, 6 ila 8 karakter oluşması faydalı olacaktır. Şifrelerinizde doğum günü ve telefon numarası gibi kolay tahmin edilebilir verileri kullanmayın. Ayrıca her sitede ayrı şifre kullanmanız güvenliğinizi arttıracaktır.

7. ALIŞVERİŞLERİNİZİ TAKİP ET

Online alışverişlerinde tek kredi kartı kullanın. Böylece hesap karmaşalarından ve kötü sürprizlerden korunabilirsiniz.

8. ÖZEL BİLGİLERİNİZİ KORU

Alışveriş edilen siteye zorunlu olandan daha fazla bilgi girmeyin.

Gelecek aya kadar WoW almayanlar alıp LEVEL 60 olmaya baksınlar. Çünkü gelecek ay bu seviyeye ulaşmış arkadaşların işine yarayacak bir rehber geliyor. 0 zamana dek kalın sağlıklı.

Göker Nurbeyler goker@level.com.tr

İLETİŞİM

Telefon (212) 274 50 56 E-Mail bilgi@weblebi.com

Telefon (212) 291 61 00 E-Mail bilgi@ideefixe.com

İstenecek ürünün telefonu <http://www.dr.com.tr/corporate/shop.asp> den edinilebilir.

Telefon (212) 444 0 333 E-Mail garanti@alisveris@garanti.com.tr

CIHAZLARI VE OYUN BÖLÜMLERİNİN ZENGİNLİĞİ

Oyun cihazına ve oyun türüne göre kategorilere göre ayrılmış çok sayıda oyun ve oyun cihazı.

Nispeten eski oyunlar. Oyun cihaz çeşitleri tatmin edici.

Oyun çeşidi açısından zengin, yalnız kategori diye bir olay yok. Oyun cihazları açısından zayıf.

Ayrı bir oyun kategorisi bulunmuyor. Oyun diye arattığımda "silikonlu jartiyer çorap" gibi ilginç(?) sonuçlar da aldım. (Ama silikonları sayesinde jartiyersiz de kullanılabiliyordum.)

GÖKER'LE YÜZYÜZE

BAŞARILI GUILD WARS KLANI DARK SAGA'YLA RÖPORTAJ YAPTIK



Bu ay itibarıyla belli aralıklarla başarılı Türk klanlarıyla kısa söyleşiler yapacağım. İlk konuşum benim de Guild Wars klanım olan Dark Saga'nın üç üyesi Bülent Özbalaban (Stormrider), Ramazan Binarbaşı (Bebe) ve Arda Tuncer (Candle).

Göker: DS ne zaman kuruldu, kaç üyesi bulunuyor, sizler nasıl katıldınız?

Bebe: DS geçen sene yaz aylarında kuruldu. Ben DS ile bir görev sırasında tanıştım. O zamanlar yalnızca 8-10 kişiydik. 100 üyeye ulaştığımız zaman "Guild of the Week" için başvurduk ve Guildwars.com'da 31 haftanın loncası olarak tanıtıldık.

Stormrider: Oyun çıktığında 4 arkadaş oyuna başladık. Arkadaşlardan birine çıkan Black Dye'ı satarak DS'yi kurduk. Şu anda 150 üyemiz var. Oyuncuların tecrübe kazanması amacıyla lonca'yı Dark Saga ve Dark Saga Academy şeklinde ikiye böldük. Mezun olanlar DS'ye alınıyor. Bu arada 2006'nın ilk Guild of the Week'i de DS oldu.

Candle: Ben DS'yi ilk patcick.com forumlarında gördüm. Görüş o görüş.

Göker: Son zamanlarda üst üste çok kaliteli online oyunlar geldi. Peki, sizi GW'ye çeken neydi?

"1.5 MİLYON ADAMDAN 8 TANESİ KARŞINA GELİYOR. TAM BİR ZEVK PATLAMASI!" – Dark Saga'dan Bebe

Candle: GW'de PvP'nin diğer oyunlara oranla daha gelişmiş olması. Ayrıca harika grafikler ve normal şartlarda lag olmaması

da bizi çeken unsurlardandı.

Stormrider: Blizzard'ın eski programcılarının oyunu olması seçimimizde etkili oldu. Ayrıca grafikleri ve sık update edilmesi bizi burada tuttu.

Bebe: Denge! 1,5 milyon insanın arasından sizinle aynı seviyede karakterlerle savaşan bir takımı yemenin verdiği haz hiçbir oyunda yok. Tam bir zevk patlaması! Tamamen takım oyunu, sizin bir hatanız maçı kaybettireceği gibi, yaptığınız akıllıca bir hareket maçın kaderini lehinize çevirebiliyor. Sanırım futbola en yakın elektronik spor bu.

Göker: DS'nin özel yaptırımları var mı?

Bebe: Herhangi bir yaptırım yok. Belirli seviyeye gelmiş oyuncuları loncamıza alıyor, aşağısını DSA'ya gönderiyoruz. GW'de yüzlerce yetenek arasından kombinasyonlar ile takım kurduğumuzdan bunların çoğunun açık olması gerekiyor. Ayrıca sesli iletişim programları (Ventrilo ve Teamspeak) kullanmayanları takıma almıyoruz. İletişim eşittir zafer.

Göker: Guild Battle'a nasıl hazırlanıyorsunuz? GvG build'inizi (takımdaki sınıflar ve oyuncuların yanına aldığı yetenekler) neye göre oluşturuyorsunuz?

Bebe: Öncelikle GvG yapmaya kararlı 8 kişi toplanıyor. Sonra ortak build'i kararlaştırıp test ediyoruz. Test için rank kaybı olmayan "Sevgi Kelebekleri" adında bir loncamız daha var. Build iyiyse esas GvG maçlarına başlıyoruz.

Göker: GW Ladder'ında bugüne dek kaçınıcı sıraya kadar çıkabildiniz? Ladder için nasıl bir hedef seçtiniz?

Candle: Ladder'ın resetlenmesini ve gerçek loncaların ortaya çıkmasını sayarsak en fazla 86. olduk. Hedefimiz ilk 50'ye girip kalıcı olabilmek. Buna da Telekom bağlantılarını düzelttiği zaman ulaşacağımız sanırım.

Bebe: Ladder'da 10 binden fazla takım var. Biz ilk yüze girip, oradaki takımlara yenilerek geriliyoruz. Ancak internet hızımız buna yetmiyor desek yeridir. Öyle anlar düşünün ki birine saldırıldığını görüyor, yardım büyüsü



yapıyorsunuz. Büyü 2 saniye sonra gerçekleşiyor, bu arada oyuncu ölüyor.

Göker: GW'yi nereden aldınız, ne kadar zamanda geldi ve ne kadara mal oldu?

Candle: Ben Sendit.com'dan 23 paraunda aldım. Siparişin altıncı gününde elimdeydi.

Bebe: Online aldım, anında indirip oyuna daıldım. O gün bugündür (8 ay - 1500 saat) oynuyorum.

Stormrider: Ben de online aldım. Ödmeden 10 dakika sonra oyundaydım.

Göker: Oyunda yaşadığınız ilginç bir anınızı anlatır mısınız?

Stormrider: Geçenlerde bir GvG'deydik. Candle maçtan önce lavaboya gitmeyi unutmuş sanırım. Maç biraz uzadı. Maçın çok kritik bir anında Candle'dan (sesli iletişimde) şöyle bir laf geldi: "Abi ben çok sıkıştım, ben gidiyorum!" Fakat oyuna bir saat sonra gelebildi. Neyse ki 7+1 WC ile zar zor kazandı maçı.

Göker: Bebe bildiğim kadarıyla evlisin. Peki, ev sorumlulukları arasında bir zaman katili olan online oyunlara nasıl vakit ayırabiliyorsunuz?

Bebe: Eşim bu konuda oldukça anlayışlı, ancak haftalık "Hadi bırak şu oyunu da dışarı çıkalım" sorunumuz devam ediyor. Ama devasa online oyunlar ayrı bir dünya. Kaptırınca insan kendini soyutluyor. O yüzden günlük oyun/saat sınırı koymak lazım. Ben koyamadım ama mutlaka koymak lazım.

Göker: Son olarak, okuyucularımıza söylemek istediğiniz bir şey var mı?

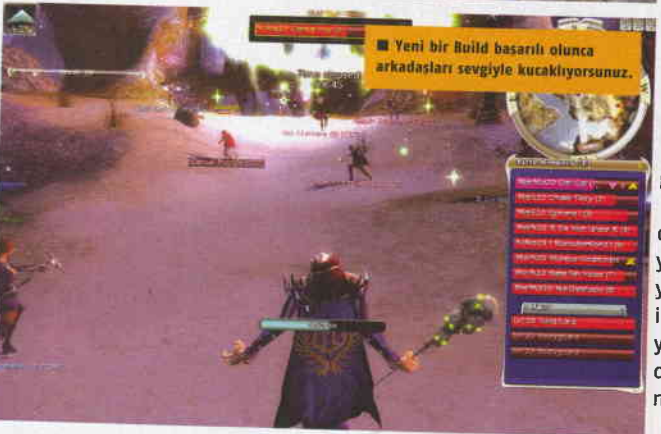
Stormrider: GW oynamak isterlerse kapımız her zaman açık. İced Earth hayranlarına ayrı ilgi gösterilecektir :)

Candle: GW Factions'la birlikte PVP adına çok daha geniş bir devasa online olacak. Gözünüz kapalı alın derim :)

Bebe: Oyunda daha çok Türk görmek istiyoruz, sesli iletişim programlarında Türkçe duymak zevk katsayısını artırıyor.

Dark Saga'ya www.darksaga.com.tr:tc/den ulaşabilirsiniz.

Göker Nurbeyler goker@level.com.tr



AJANS PRESS DISCUSSED THE DIGITAL REVOLUTION

Ajans Press, the biggest media monitoring company in Turkey, provided information on its new digital media monitoring system to companies from 35 different countries.

Ajans Press, which has provided services in the media monitoring sector for 50 years, is sharing its knowledge and expertise with companies in different countries around the world.

Ajans Press monitors radio, television, broadcast and ten, visual

pers, radio, tele

and internet

met with mem-

bers of the International

ation of Broadcasting Manufactur-

ers (IABM) at the "2005 Spring Congress" at the Holiday Inn Hotel, Washington, between April 8 and 10th. 35 media monitoring companies

ress, in which Ajans Press represented Turkey as the only Turkish member of IABM. At the congress, president of the board

Mr. Mehmet Ali Ozkan presented their new "Digital Recording and Archive System", an

online television broadcast and recording sharing servi-

ce introduced

October

Mr. Ozkan stated the digital monitoring system was fol-

lowed with attention and said, "We are proud to be the first in

bringing to life an innovation in

AJANS PRESS DİJİTAL DEVRİMİ ANLATTI

Türkiye'nin en büyük medya takip firması olan Ajans Press, dünyanın 35 farklı ülkesindeki medya takip firmalarına başlattığı dijital medya takip sistemi hakkında bilgi verdi.

Türkiye'de yarım asrı geçkin süredir medya takip sektöründe hizmet veren Ajans Press, birikim ve tecrübelerini dünyanın değişik ülkelerindeki şirketlerle de paylaşıyor. Gazete, dergi, radyo, televizyon ve internet gib

sel ve işitsel her türlü

edene

Uluslararası

Radyo

0 Nisan

çekleşen

25 Bahar Kongresi"nde

ton'da Holiday Inn

Oran'a gitti. Dünyanın farklı ülkelerinde faali-

yet gösteren 35 medya takip firmasının katılımı ile

kongrede, Türkiye'yi Türkiye'deki tek IABM üyesi firma olan Ajans Press temsil etti.

Kongrede bir sunum da gerçekleştiren Ajans Press Yönetim Kurulu Başkanı Mehmet Ali Özkan, Eylül 2004'de yeni

geçirilen

it ve Arşiv

TV görün-

radyo kayıtlarının

Internetten

online sunumu hiz-

metini katılımcı ülkelerin temsilcileri ile paylaştı. Dünya medya takip sektöründe birçok ilki gerçekleştiren Ajans Press, yeni hizmetlerini tanıttığı sunumu ile büyük ilgi gördü. Özkan, dijital takip sisteminin üyeler tarafından ilgiyle takip edildiğini belirterek, "Bu alanda bir ilki gerçekleştirmiş olmamızın haklı gururunu yaşadık" diye konuştu.

Uluslararası Radyo Televizyon Takip Derneği Başkanı Ron Council de Turk of America'ya yaptığı açıklamada, dijital teknolojinin sektör için büyük bir

Mo-

Co-

etleri

eleri

anda

tem-

insta-

med-

lan-

se-

kn-

tek-

onfe-

n di-

AJANS PRESS KİMDİR?

Ajans Press; basın, dijital televizyon, dijital radyo ve portal takibinin yanı sıra medya analizi, CD arşivi, deşifre ve çeviri ile Medya takip sektöründeki tüm hizmetleri kapsayarak sadece Türkiye'nin değil, Uluslararası Kupür Büroları Federasyonu (FIBEP) ve Uluslararası Radyo Televizyon Takip Derneği (IABM) üyesi olarak dünyanın da sayılı medya takip firmalarından biri.



Commodore hedef "küçülttü"

Sizi buralarda görmek ne güzel

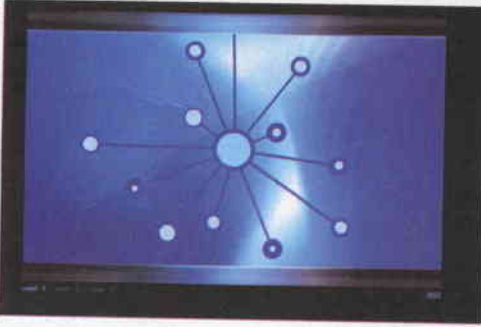
Efsanevi Commodore markasını yeniden dijital oyunların renkli dünyasına taşıyan bir ortaklığın ürünü olan Commodore Gaming, yazılım ve donanımı bir arada geliştirme geleneğini mobil platforma uygulamaya karar verdi. MediaTower adı verilen ve geçtiğimiz günlerde Barcelona'da düzenlenen bir konferansta tanıtımı yapılan bir kiosk aracılığıyla, cep telefonu ve avuçlu bilgisayar kullanıcılarını her türlü dijital içerikle buluşturacak olan Commodore Games, 2006 içinde tüm Avrupa'ya yayılacak. Firmanın planı video, müzik, oyun ve iş yazılımı ayırımı yapmaksızın mobil kullanıcılarının ihtiyacı olabilecek her tür içeriği geliştirmek ve bu

kiosklar üzerinden önce denenip sonra satın alınmasını sağlamak. Bluetooth, hafıza kartı ve USB bağlantılarıyla istenen içeriği doğrudan mobil cihaza aktaracak MediaTower'ların tutması halinde Türkiye'ye gelmesi de muhtemel.



Xbox cebe sığar mı?

Microsoft'tan Origami sanatı



Geçtiğimiz sonbaharda Microsoft'un PSP ve DS'e rakip taşınabilir bir Xbox üretme projesi üzerinde çalıştığı haberleri yayılmış ama firmadan gelen "şu anda tek derdimiz Xbox 360, başka bir Xbox düşünmüyoruz" açıklamasıyla haber rafa kalkmıştı. Ancak Origami Project adı verilen ve şimdilik kapsamı hakkında tek kelime edilmeyen gizemli Microsoft ürünü için açılan web sitesi bir kez daha şüphe-lerimizin gıdıklanmasına neden oldu.

Microsoft'un teknik dehası Robert Scoble'in kendi blog sayfasından adresini (www.origamiproject.com/1/) vermekle yetindiği yeni nesil cihazın bir taşınabilir Xbox çıkması halinde ortalık epey karışacak... Web sitesinde, Origami hakkında fikir edinmek için 2 Mart'ı beklememiz gerektiği söyleniyor. Yani siz bu satırları okurken site de güncellenmiş olacak. Merakla bekliyoruz.

Sony sızdınıyor

PSP 2 hakkında ilk bilgiler

Öncelikle birazdan okuyacaklarınızın güvenilir bir kaynak olan PSP World'de yayınlandığını ama Sony tarafından herhangi bir doğrulama ya da yalanlama gelmediğini (şimdiye kadar en azından) belirtelim. Habere göre bir sonraki PSP, hem video stream için PlayStation 3'le entegre çalışabilen, hem de Wi-Fi üzerinden görüntülü sohbet olanağı sağlayan bir dijital kamerasa sahip olacak. Söylentisi çoktan yayılmış olan flash belleğin de cihazda yer alacağı belirtiliyor ancak, sanıldığı gibi 8GB değil, 4GB kapasiteye sahip olacak, en azından ilk sürümlerde. Ayrıca Sony, PSP'yi hafifçe kır-

pıp dörtte bir oranında küçültecekmis (hayır, dörtte birine inmeyecek, dörtte üçü yine sizde kalıyor yani). Ayrıca PSP 2 siyah, beyaz ve gümüş olmak üzere üç renk seçeneğiyle çıkacak piyasaya.

PSPWorld'ün gizli kaynağı, cihaza entegre edilecek kamera hakkında pek detay vermiyor ama halihazırda bazı Sony Ericsson telefonlarda bulunan bir kameranın kullanılacağını söylüyor. Ve yine tıpkı çoğu telefonda olduğu gibi kamera, cihazın sırtında yer alacakmış. Şimdilik Sony'den sızdırılan bilgi bu kadar. Elçiye zeval olmaz diyerekten kenara çekiliyoruz.

DS Lite üç renk

Yılın mobil konsol güzeli



Geçtiğimiz haftalarda DS'ten daha ince ve daha zarif bir görüntüye sahip olan DS Lite'ı dünyaya tanıtan Nintendo, 2 Martta Japonya'da piyasaya çıkacak olan cihazın renk seçeneklerini de dergimiz yayına hazırlandığı sırada açıkladı. DS Lite'ın siyah ve beyaz dışında sıklığına yakışan bir buz mavisi rengi de olacak. Cihazla aynı renk iki stylus'la birlikte satışa sunulacak olan DS Lite, GBA yuvasını kullanmadığınız zaman kapalı durmasını sağlayacak bir kapak da içeriyor.



X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

Düşmanımın düşmanı dostumdur

SİSTEM: PSP YAPIM: Vicarious Visions DAĞITIM: Activision TÜR: Aksiyon Web: www.xmenlegends2.com



Bundan birkaç ay önce PC'de oynadığım X-Men Legends II: Rise of Apocalypse'in (RoA) PSP versiyonunu ilk gördüğümde bir hayli şaşırdım. Çünkü oyun beklentilerimin aksine, PC'dekinden çok daha iyi görünüyor. Diğer özellikleri bakımından da PC'deki performansını aratmıyor. Karakterlerden oynanış özelliklerine, bölümlerden seslendirmelere kadar PC'deki RoA ile kıyaslandığında oyunun fazlası var, eksigi yok. Bir de laf aramızda, PSP'de oynaması daha eğlenceli.

Oyunun PC incelemesini Kasım'05 sayımızda bulabilirsiniz ama bence hiç uğraşmayın. Ne de olsa söyleyeceklerim oradankinden çok da farklı olmayacak. Mesela hikâye... Neyse, anlatayım hemen. RoA X-Men'in kan davalı iki mutant grubu; Brotherhood ve X-Men ekiplerinin Apocalypse ismindeki çok güçlü bir düşmana karşı birlikte mücadele ettiği bir oyun. Bu sayede iyi-kötü ayrımı yapmadan bir "X-Men All Star" ekibi kurabiliyoruz. Magneto ve Wolverine'i, Storm ve Nightcrawler'ı aynı takım içinde görmek gerçekten göz yaşartıcı. Tek sorun nispeten küçük bir ekrana dolmuş dört kişilik bir ekibi yönetmenin kaçınılmaz sıkıntıları olması. Görüş alanımızda kalabilmek için burun buruna dolaşan karakterlerimiz, düşmana saldırmaya çalışırken birbirlerini tartaklamaya başlayabiliyor. Normalde Xavier'in tarafını tutan biri olarak Magneto'ya yanlışlıkla birkaç yumruk atmaktan hiç de rahatsızlık duymam, "pardon bilader" deyip işime dönebilirim ama bu oyunda iyi geçinmek zorundayız, fevri çıkışlar ters RoA'ya.

BABAN RENDER'CI MI SENİN?

Oyunun en önemli gurur kaynağı grafikleri... Oyun PSP'de neredeyse kusursuz görünüyor ve insanı yukarıdakine benzer cümleler kurarak iğrençleşmeye sevk ediyor. Yeterince detaylı hazırlanmış olan karakter tasarımları ve animasyonlarının hiçbir performans sorununa neden olmaması da ayrı bir başarı. Ara videolar da kısaltılmadan ve kalitesi düşürülmeden PSP'ye aktarılmış. Gerçi seslendirme ve müzikler oyunun ruhunu bütünleyecek tatta ve kalitede değil ama olsun, PC'de de harika değiştiler zaten.

Xavier ve Magneto'nun ekiplerinden yapacağınız dört kişilik bir karmayla ilerlediğiniz oyunda karakterleriniz savaştıkça level atlayıp yeni mutant güçlerine kavuşacak. Kazandığınız XP puanlarını, özellikle bir karakteri güçlendirmek istiyorsanız kendiniz paylaşın ama bir süre sonra bu işten sıkılacağınız için en baştan bu puan dağıtma işini otomatige bağlayabilirsiniz. Ama her iki durumda da oyunun level atlama sisteminin yetersizliğini hissetmekten kurtulamayacaksınız. Zaten eşya, karakter, yetenek, vs. seçimlerini yaptığınız menüden olabildiğince uzak durmanızı öneriyorum. Çünkü hem komutlarınızı algılaması uzun sürüyor hem de oldukça düzensiz ve karmaşık. Bu ekranda geçirdiğiniz her dakika maalesef oyundan sıkılmanıza neden oluyor. Zaten oyuna RYO değil aksiyon dememin sebebi de bu.

X SONSUZA GİDERKEN...

Başta cılız düşmanlarla karşılaşacağınızdan mutant güçlerine bulmacalar dışında pek de ihtiyaç duymayacaksınız ama oyun ilerledikçe yumruklarınıza dirençli yeni rakipleriniz olacak. 0 yüzden en baştan özel güçleri kullanmaya alışmanızı öneririm. Ayrıca bunları kullanmayacaksınız bir X adam olmanın ne anlamı var ki... Her karakter için orijinaline uygun olarak dağıtılmış mutant güçleri gerçekten de aksiyon sahnelerine renk katıyor. Ayrıca lavlarla kapanmış yollarda ya da köprüsü yıkılmış geçitlerde ilerleyebilmek için kimin hangi gücünü kullanacağınıza kararlaştırmalısınız. Basit de olsa bulmaca bulmacadır.

RoA'yı diğer platformlardan birinde oynadıysanız ve PSP'ye özel hazırlanmış birkaç bölümü de oynamak zorunda hissedecek kadar fanatik değilseniz paranızı başka oyunlara saklayın ama henüz "PC'de mi oynasam yoksa PSP'de mi?" sorusuna cevap arıyorsanız kesinlikle PSP'yi tercih etmelisiniz.

ARTILAR: Grafik ve animasyonlar, rahat kontroller, oynanabilir karakter bolluğu, PSP'ye özel bölümler

EKSİLER: Menü yavaş, karakter geliştirme işi yavan

NOTU: 8/10



donanım

SİLİKON FESTİVALİ

Donanım bölümünü yeniden yapılandırırken bundan sonra karşılaştırmalı testlere daha fazla ağırlık vereceğimizi söylemiştik. Geçen ay yaptığımız sessiz ekran kartları testinden sonra bu ay da bilgisayarlarınıza takabileceğiniz en güçlü iki işlemci, Intel Pentium EE 955 ve AMD Athlon FX-60'ı karşılaştırdık.

Ama siz bu testlere ısınma turu olarak bakın. Çünkü asıl bomba gelecek ay yapacağımız oldukça geniş ekran kartı testi olacak. Bu test üzerinde yaklaşık 1.5 aydır çalışıyoruz ve piyasada test edilmemiş GPU bırakmamaya kararlıyız.

Bu ay sizin için en büyük sürprizimiz ise Level Donanım El Kitabı. Altı ay sürecek bu kaynak eser, yeni bir bilgisayar kurmak, parça seçimleri yapmak, kurulum ve sorun giderme gibi pek çok konuda size yol göstermesi için Olgay tarafından hazırlanıyor. Özellikle donanım konusunda zorlananlar bu yazı dizisini düzenli olarak takip ederlerse, çok şey kazanacaklarını düşünüyoruz.

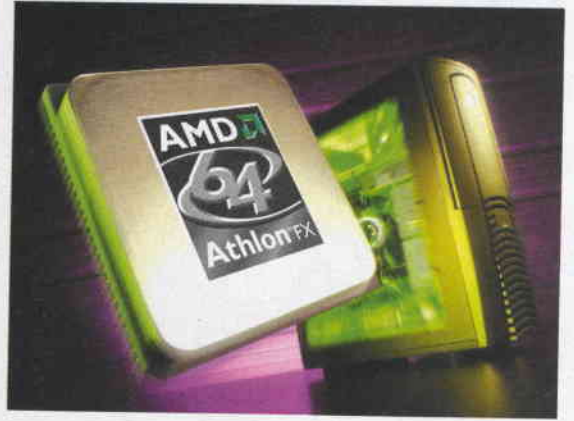
Bu arada geçen ay, "Çırağa bile bu kadar eziyet olmaz" diyenler, yeni bölümlerimizden Level Cup'ta çırağın intikamını okuyabilirler =)

Tuğbek Ölek

YENİ ATHLON GELİYOR

Soket değişiyor

AMD şu aralar harıl harıl yeni işlemcileri üzerinde çalışıyor. İlk üyelerinin 5000+ ve FX-62 olacağı söylenen işlemciler Computex'de duyurulacak ve Haziran ayında piyasaya girecek. AMD çift çekirdekli bu yeni işlemcilerle birlikte AM2 isimli yeni bir soket yapısına da geçmeyi planlıyor. Bu yüzden mevcut Soket 939 anakartlarda kullanabileceğimiz en iyi işlemci FX-60 olarak kalacak.



Yeni işlemcilerin en güzel yanı AMD'nin nihayet DDR 2 RAM'leri destekleyecek olması. Üstelik sadece 533 ve 667 değil, 800MHz'lik DDR 2 RAM'ler de desteklenecek. Performansı arttıracak diğer bir özellik ise işlemcilerin 4MB'lık devasa bir Cache'e sahip olması. ■

IPOD TUŞLARDAN KURTULUYOR

Dev ekran iPod

Apple'ın yakında çıkarılmayı planladığı yeni iPod ile yine ortalığı sarsacak gibi. İyice video oynatmaya odaklanan yeni iPod'un tüm ön yüzü ekran olacak ve üzerinde hiçbir tuş bulunmayacak. Cihazı kontrol etmek için dokunmatik ekranda bulunan sanal tuşlar ve tekerleği kullanacağız. Böylece iPod'ların ekranı iki katından fazla büyümüş olacak ve daha büyük videolar izlenebilecek.

Apple'ın geçen ay aldığı bir patent ile ortaya çıkan yeni cihazın varlığı Apple kaynaklarıncaya doğrulanmış değil. Ama şimdiden Internet'de yeni iPod olduğu iddia edilen resimler dolanıyor. ■



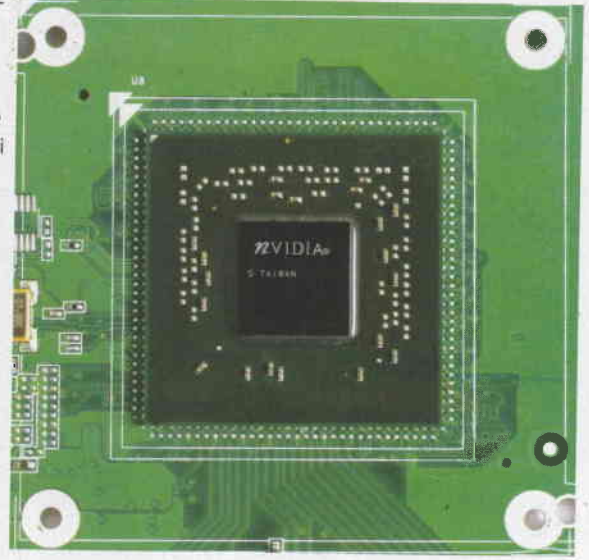
NVIDIA GEFORCE 7900GTX

Yoksa hayal kırıklığı mı?

Halen Cebit'e haftalar var ama şimdiden dünyanın en büyük bilgisayar fuarında oyuncuların en çok ne konuşacağını biliyoruz. ATI'nın geçen ay Radeon 1900 GTX ile iyi bir çıkış yakalamasının ardından, NVIDIA'da kendi 900 kalibre silahı GeForce 7900 GTX'i duyurmaya hazırlanıyor. Ancak bu yeni silah NVIDIA'dan beklediğimiz kadar güçlü gibi gelmedi bize. Eğer basına sızdırmadan son güne kadar sakladıkları sürpriz bir özelliği yoksa, daha hızlı bir 7800 GTX'den ötesini vaat edemeyebilir.

ATI'nın 1900 GTX'de 48 piksel işlem birimi kullanmasının ardından NVIDIA'nın da bu konuda bir şeyler yapacağını umuyorduk. Ama 7900 GTX hala 24 piksel birimine sahip. Yeni GPU 655MHz'lik çekirdek hızı sayesinde 7800 GTX'den daha yüksek performansa çıkabiliyor ama bunun için çift slotluk bir soğutucuya geçilmiş. Henüz kullanılan 1.4ns'lik RAM'lerin hangi frekansta çalıştığı henüz belli değil. Dedğimiz gibi eğer NVIDIA Cebit'e bir sürpriz saklamıyorsa bu sefer hayal kırma sırası onda demektir.

Diğer yandan NVIDIA cephesinde 7900 GTX'den daha güzel bir haber var: 7600 GT. Mart ayı içinde piyasada olması beklenen 7600 GT, son yılların en başarılı ekran kartı olan 6600 GT'nin yerini alacak. Popülerliğini kaybetmesine de oldukça eskiyen 6600 GT'nin yerine yeni bir model gerekiyordu artık. Eski model gibi 128-bit olan 7600 GT, 12 piksel işlem birimine sahip olacak ve 560MHz hızında çalışacak. ■



LOGITECH G7

En iyi kuyruksuz fare

Üretim: Logitech www.logitech.com İthalat: Hızlı Sistem www.hs.com.tr, Logosoft www.logosoft.com.tr Fiyatı: 125\$ +KDV

Kablosuz farelerin iki can sıkıcı yanı vardır: Birincisi, pille çalışırlar ve doğa kanunları gereği bu piller en olmayacak anlarda biter. İkincisi, her hareketinizi zamanında ve doğru iletmeme riski taşırlar. Bu yüzden oyuncular da kablosuz fareleri pek sevmeyiz. Oyuncular pek tutmuyor diye üreticiler de oyuncuları tatmin edecek hassasiyette fareler tasarlamazlar zaten. Bu kısır döngü yıllardır sürüp gider ve oyuncular kablolardan kurtulamaz bir türlü. Eğer bu kısır döngüyü kıracak bir ürün varsa, bu ay onu inceliyoruz.

Logitech G7, geçtiğimiz aylarda inceleyip hayran kaldığımız Logitech G5'in üst modeli. İki model arasında büyük farklar olsa da iki temel noktaları aynı, ergonomik tasarımları ve 2000 dpi'lık lazer algılayıcıları. Bu daha en baştan G7'yi iyi bir oyun faresi yapıyor. Çünkü Logitech'in yıllardır kullandığı ve genel kabul gören bir tasarımdan bahsediyoruz. 2000dpi lazer algılayıcı da şu an piyasadaki en güçlü fare algılayıcısı. Üstelik G5'deki gibi oyun sırasında fare üzerindeki tuşlarla hassasiyet değiştirme özelliği de var. Kısacası G7'nin ergonomi ve hassasiyet konusunda bizi mutlu edeceğine şüphe yok. Ama kablosuz farelerin kronik sorunlarını aşabiliyor mu acaba?

Pil yuvası

Logitech'in G7 ile pil sorununa getirdiği çözüm bugüne kadar gördüklerimin en başarılısı ve bu soruna kesin bir çözüm olacak gibi. G5 incelememizi hatırlarsanız cihazın altında ağırlık yer-

leştirmek için bir yuva olduğunu hatırlarsınız. Logitech bu sefer aynı yuvayı pil için kullanmış. Fareyle birlikte iki şarj edilebilir Li-Ion pil ve aynı zamanda fare algılayıcısı olarak çalışan bir şarj ünitesi geliyor. Siz pillerden birini kullanırken diğeri şarj oluyor. İstediginizde kolayca pili değiştirebiliyorsunuz ve bu sayede piliniz hiç bitmiyor. Bundan daha pratik ve etkili bir çözüm düşünemiyorum.

Fare ile bilgisayar arasındaki bağlantı sorunlarını da, oldukça geliştirdiği 2.4GHz'lik bağlantı ile çözmüş Logitech. Kablosuz telefon ve Wi-Fi'da da kullanılan 2.4GHz teknolojisi kesintisiz iletişim kurulmasını garantiliyor. Üstelik bilgisayar tarafındaki alıcı aynı dizüstü bilgisayarlarda olduğu gibi çok küçük. İsterseniz bunu şarj ünitesinin üzerinde, isterseniz bilgisayarınızın her hangi bir USB portunda kullanabiliyorsunuz.

Logitech G7'nin görüntüsünden de bahsetmemek olmaz. Koyu yeşil ve metalik gri renkleri ve yeni cilalanmış gibi duran parlak yüzeyiyle G7 çok sık görülüyor. Aslında bu parlak görüntü başta beni endişelendirmişti. Farenin elden kayabileceğini veya terleme yapacağını düşünmüştüm. Ama G7'nin yüzeyinde nasıl bir malzeme kullanıldıysa G5'in pürüzlü yüzeyinden bile daha iyi yapıyor elinize ve kesinlikle kaymıyor.

Logitech G5'in piyasadaki en iyi fare olduğunu söylemiştik. G7 için de en iyi kablosuz fare dersek yanlış olmayız.

Performans: ■■■■■■

Fiyat: ■■■■■■

Artılar: Pil yuvası, 2000 dpi, iyi ergonomi, 2.4GHz bağlantı

Eksiler: Yüksek fiyat ■

LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

HD DVD'LER PEK DE HD DEĞİL

Saçma sapan kopya koruma

Filmlerinin çalınması konusunda kindarlığıyla bilinen Hollywood'un bize yeni bir sürprizi var: Bu sene içinde piyasaya çıkması beklenen 1080i destekli HD DVD'ler her HDTV televizyonda düzgün çalışmayacak. Eğer HDTV'niz HDMI giriş ve AACs koruma sistemine sahip değilse, videoları 950x540 gibi düşük bir çözünürlükte izleyebileceksiniz. Yani gerçek 1080i'nin dörtte biri ebadında.

Su ana dek satılmış tonla kompozit girişli HDTV var ve kullanıcılar şimdiden ayaklandılar. Çünkü bu sınırlamanın sebebi teknik yetersizlik değil, sadece bir kopya koruma önlemi. Eğer tepkiler bu kararı değiştirmezse Hollywood resmen "çalınacağına hiç satmayalım, orijinal de izlenemesin" sistemine geçmiş olacak. ■



DUAL-CORE UCUZLUYOR

Intel gelecek ay sonunda çift çekirdekli işlemcilerinin fiyatını ciddi oranda düşürmeyi planlıyor. %13 ila %50 arasında düşecek olan fiyatlar üst modellerde 200\$'ın üzerinde bir düşüş getirecek. Alt seviyede ise 200\$'ın altında çift çekirdek işlemciler görülebileceğiz. Yakın zamanda bilgisayar almayı düşünenlere duyurulur. ■

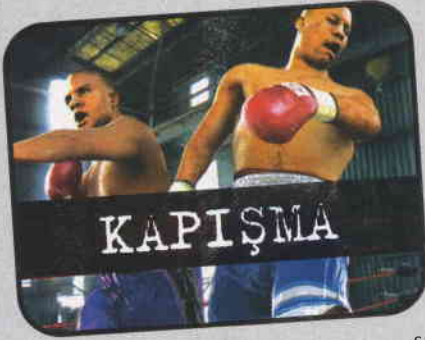
GIGABYTE'DAN OYUN KASASI

Zamanında barebone sistemler sayesinde Gigabyte kasalar bir hayli popülerdi. Hatta ülkemizde de bir hayli satılmışlardı. Gigabyte şimdi gerçek oyuncu kasaları ile tekrar kendini göstermeyi hedefliyor. Bu kasaları "oyuncu kasası" yapan özel bir sebep yok aslında. Sadece o kadar iyiler ki oyuncular dışında kimse kullanmaz.

Kasanın en güçlü özelliği soğutma konusunda. Üzerinde üç tane 12cm'lik sessiz fan bulunan kasa ortalığı velveleye vermeden de

güçlü bir soğutma sağlıyor. Ayrıca Gigabyte'ın su soğutma sistemiyle birlikte kolay kullanılabilir şekilde tasarlanmış.

İyi soğutma, alüminyum yapı, sık görünüm ve bol bol ışığın yanı sıra bu kasaların daha önce görmediğimiz ilginç bir özelliği var. Kasanın içine gizlenmiş ek parça ve vidaları saklayan küçük bir kutu. Bir daha "Nerede bu lanet vidalar?" diye delenmeyecek olmanız bir yana, evde sizin dışınızda kimsenin ulaşamadığı küçük bir kasanız da olacak. ■



INTEL PENTIUM EE 955 VS AMD ATHLON FX-60

En güçlü işlemci hangisi?

Intel ve AMD'nin işlemci arenasındaki savaşı uzun yıllardır sürüyor. AMD'nin aşağılardan gelerek Intel'i yakaladığı, uzun süre 1GHz barajı için mücadele verilen, frekans hızı ve model numaraları üzerine kıyametin koptuğu ve en son çift çekirdeklerle iyice heyecanlı hale gelen bir hikâye bu. Üstelik yakın zamanda ortalık sakinleşecek gibi de görünmüyor. İki ay önce Intel'in bugüne kadar ki en güçlü işlemcisi Pentium Extreme Edition 955'i piyasaya sürmesinin hemen ardından AMD'de yeni amiral gemisi Athlon FX-60 ile rakibi-ne cevap verdi.

Bu ay sizin için bu iki canavar işlemciyi alıp üç rauntluk bir teste tabi tuttuk. Aslına bakarsanız bu bizim ilk kapışma testimiz. Önümüzdeki aylarda çarpıcı iki ürünü bir arenada baş başa bıraktığımız testlerimize şahit olacaksınız. Bu farklı test tipinde tek bir amacımız var: Kim daha iyi görmek.

Mavi Köşe: Intel Pentium EE 955

Bu kapışma testinin kırmızı köşesinde Intel'in yeni göz bebeği Extreme Edition 955 var. Oyunculara özel yaratılan Extreme Edition serisinin ilk çift çekirdekli üyesi. Üstelik Presler kodlu yepyeni bir mimari üzerinden geliştirilen EE 955, bugüne kadar ki tüm çift çekirdek Intel'lerden farklı. Intel bugüne kadar

aynı çekirdeğin içine çift işlemci yerleştirdi. EE 955'de ise iki işlemci iki farklı çekirdek olarak bulunuyor. Yani Intel siyam ikizlerinden, normal tek yumurta ikizlerine geçmiş. Takdir ederseniz ki normal ikizler, siyam versiyonundan hızlı koşar.



Intel Pentium EE 955'in, (8xx model) diğer çift çekirdekli işlemcilerden önemli bir farkı her çekirdek için 2MB, yani toplamda 4MB L2 Cache'e sahip olması. Hızı 3,4GHz gibi çift çekirdek için rekor seviyede olan EE 955, önceki Extreme Edition'larda olduğu gibi 1066MHz'lik FSB yolunu destekliyor. Yani her açıdan Intel'in elindeki en güçlü teknolojileri kullanıyor. Öyle ki piyasadaki hiçbir anakart çipseti bu işlemcinin ihtiyaçlarına cevap veremiyor. Intel bu yüzden sırf EE 955'i desteklemesi için 975X çipsetini geliştirmiş. Intel için bu işlemcinin çok önemli olduğu ortada.

Kırmızı Köşe: AMD Athlon FX-60

Intel'in yeni bebeğinin tersine FX-60'da pek bir yenilik yok. Çünkü o yeni bir serinin habercisi değil, çok başarılı olmuş bir serinin, Soket 939 işlemcilerin son temsilcisi. Bu performans olarak, AMD vs Intel savaşında bir tarafın açıkça ağır basmasını sağlayan ilk seri, bir şampiyon. AMD'de bu seriye yakışır bir işlemciyle nokta koymak istemiş. Bundan sonra bir iki ay için AMD'den yeni işlemci göremeyebiliriz. Ardından AM2 soket yapısına geçip yarışa ta-

ANAKART DEĞİŞTİRENİN WINDOWS'U YANACAK

Lisans Portekiz de bir köydür

Kültürel sövenizme olan meraklarıyla tanınan Fransızların en büyük korkusu daima "Amerikanlaştırılmak" olmuştur. Anlaşılan şimdiki korkuları da Google. Bütün dünyaya dalga dalga yayılan Google'ın Fransız kültürünü tehdit ettiğini düşünen Fransa baskanı Chirac, Avrupa'nın arama motorunu geliştirmek için kolları sıvadıklarını açıkladı. Bu



mücadelede destekçileri de en az onlar kadar kültür fobisi olan Almanlar. Fransa ve Almanya Telekom şirketlerinin finans ettiği proje tamamen Avrupa kaynaklı bir Google yaratmayı hedefliyor.

Biz ise hala Google'a hayranız, hala dünyayı ele geçireceklerinden eminiz ve önüne gelen neden bu 100 küsur milyar dolarlık garibanlara saldırır anlayamıyoruz.

EN ERGONOMİK FARE

Bugüne dek daha ergonomik fareler üretmeye çalışan üreticilerden pek çok farklı tasarım gördük. Ama hiç biri Evoluent Vertical Mouse 2 kadar farklı değildi. Bu farenin özelliği dikey olarak tasarlandığı için elinizi tokalaşma pozisyonunda tutması. Evoluent'e göre eliniz için en doğal ve sağlıklı tutuş şekli.

Belki gerçekten çok sağlıklı olabilir ama ben oyun oynarken rakiplerimle tokalaşmak yerine onları vurmaya tercih ettiğimden, bu fareyi kullanmayacağım sanırım.



EN SESSİZ PC ÇÖZÜMÜ

Bugüne dek bilgisayarların sesini azaltmak için pek çok çözüm geliştirildi ama hiç biri Matrox'un yeni geliştirdiği sistem kadar etkili değildi: Bu sistemde Matrox'un Extio F1400 isimli ürününü kullanarak bilgisayarınızı 250 metre öteden kullanabiliyorsunuz. Extio F1400 tüm monitör, klavye, fare, hoparlör ve hatta USB bağlantılarını uzaktan kullanmanızı sağlıyor. Böylece evin diğer ucundaki bilgisayarını, sesini hiç duymadan kullanabiliyorsunuz. Maalesef bu çözümde CD ve DVD değiştirmek için diğer odaya kadar gitmeniz gerekiyor. Umarım bu ürünün profesyonel bir kullanım alanı vardır. Yoksa kimselerin kullanacağını sanmam. ■



zelenmiş olarak devam edecekler.

Raunt 1: Quake 4

Hiç ayak oyunları veya rakibini tartmalarla vakit kaybedecek değiliz. Bu yüzden işe hemen ilk oyun testimiz olan başlayacağız. Quake 4'ün bu testte yer almasının sebebi 1.05 yaması ile birlikte çift çekirdek işlemcileri desteklemesi. Bakalım sonuçlar nasıl çıkmış:

Quake 4

Low Quality, 800x600

Athlon FX-60	136.8fps
Pentium EE-955	123.2fps

Evet ilk rauntun açık galibi Athlon FX-60. Belki rakibini yıkacak kadar güçlü değil ama Quake 4'de %10 performans farkı gayet sıkı bir darbe. Geçelim sıradaki testimize:

Raunt 2: Call of Duty 2

Şu aralar piyasada bilgisayarları Quake 4 kadar terletecek bir oyun varsa o da kesinlikle Call of Duty 2. Üstelik bu oyunumuz da 1.01 yaması ile birlikte çift çekirdek destekliyor. Bakalım kahramanlarımızın başına bu macerada neler gelmiş:

Call of Duty 2

AA ve Af yok, 800x600

Pentium EE-955	105.1fps
Athlon FX-60	92.9fps

Ben kontra atak diye buna derim işte. İkinci rauntta Intel kendini topladı ve rakibine %12 fark attı. Şimdilik durum birbirine gibi görünüyor. Kazananı artık son raunt belirleyecek.

Raunt 3: 3DMark06

Evet, artık heyecan dorukta ve kazananı belirlemeye saniyeler kaldı. Son testimiz yıllardır 3D performans konusunda en güvendiğimiz 3DMark'ın son sürümü. 2006 model 3DMark'ımız da önceki testlerde olduğu gibi çift çekirdek destekli. Üstelik yeni sürüm 3DMark puanını hesaplarken CPU testlerini de hesaba katıyor. Yani işlemcinin test sonucuna etkisi eskisinden de fazla. Artık bu testte birinci çıkan en hızlı PC işlemcisi ilan edeceğiz.

3DMark06

AA ve Af yok, 800x600

Athlon FX-60	5586
Pentium EE-955	5224

Quake 4'ün ardından FX-60, 3DMark'da da rakibini geçiyor ve %6,5 performans farkı atıyor. Bu da FX-60'ın oyun performansı konusunda hız tahtının sahibi ve bu kapışmanın galibi olduğunu gösteriyor. Ama testimizi kapatmadan önce kapışmayı kaybeden EE 955'le ilgili söylemek istediğimiz bir şey var. Pentium EE 955, Intel'in son yıllarda ürettiği işlemciler içinde en geniş overclock imkanı tanıyanı. Normalde 3.4GHz çalışan bu işlemciyi ekstra soğutma olmadan, voltajla oynamadan sadece çarpan değiştirerek 4.2GHz hızında çalıştırabiliyorsunuz. Biraz voltaj artırıp, su soğutma kullanırsanız hızı 4.8GHz'e kolaylıkla çıkıyor ve sağlıklı olarak çalışıyor. Normalde overclock' sıcak bakmıyoruz ama bir işlemci bu kadar rahat ve efektif olarak overclock edilebilince görmezden gelemedik. ■



IPOD NANO

MP3 çalarların sultanı

Üretim: Apple www.apple.com.tr

İthalat: Apple Fiyat: 2GB 199\$, 4GB 249\$

Geçen ay size yeni iPod'u tanıttıktan sonra bu ay yola onun küçük kardeşi Nano ile devam ediyoruz. Ama yola çıkmadan uyaralım: Bu küçük parça bugüne kadar incelediğimiz en güzel MP3 çalar ve yeni bir MP3 çalara para harcamaktan korkuyorsanız yazının devamını okumayın.

iPod Nano öylesine küçük, öylesine sık ki elinize aldığınızda bırakmak istemiyorsunuz. Bu incecik cihazın nasıl olup da 4 GB kapasite ve harika bir renkli ekrana sahip olduğuna şaşıyorsunuz. Bu önemli bir sorun çünkü Nano'nun güzelliğine alışana kadar sokaklarda elinizdeki cihazdan gözünüzü ayırmadan şaşkın dolanabilirsiniz.

Daha da abartalım mı? Bu kadar güzel bir cihazın diğer bütün özellikleri yerlerde sürünse bile onu reddetmezdim herhalde. Ama bir iPod'un ne zaman bir özelliği kötü olmuş ki? Nano dokunmatik tekerleği ve akıllı menüleri sayesinde çok kolay kullanılıyor. Ses kalitesi de büyük abisi kadar iyi. Üstelik küçük ekranında resimler gösterebiliyor ve oyunlarıyla sizi fazladan eğlendirebiliyor. Buna bir de iTunes ve ses podcast'lerini ekleyince Nano kusursuz bir deneyime kavuşuyor.

Bugüne dek Nano ile ilgili duyduğum tek şikâyet ekranının kolay çizilmesi. Ama bu sorunu da uygulandığında görünmeyen, koruyucu filmlerle aşabilirsiniz (Jelatinlerinizi çıkartmak isteyenlere izin vermeyin! - Sinan) (Jelatin değil Sinan'ım koruyucu film, 15\$ saydım ben ona -TÖ). Zaten eğer Nano'ya kusur bulabiliyorsanız herhalde Angelina Jolie'nin de çirkin olduğunu da iddia edebilirsiniz.

Performans: ■■■■■■

Fiyat: ■■■■■■

Artıları: Harika tasarım, kullanıcı dostu, iTunes, küçük ebatlar.

Eksiler: Yok



LOGITECH PRECISION PC GAMING HEADSET

Üretim: Logitech www.logitech.com İthalat: Hızlı Sistem

www.hs.com.tr, Logosoft www.logosoft.com.tr Fiyatı: 48\$ +KDV

Online oyunlarının kaydettiği başarılar ve internet hızlarının artmasıyla birlikte oyunlara ses ve görüntülü iletişim olanakları eklenmeye başladı. Oyunculara daha gerçekçi atmosfer sunan bu oyunlar için tasarlanan aksesuarları da raflarda sıkça görmeye başladık. Logitech Precision PC Gaming Headset de bu aksesuarlardan biri.

Tümleşik kulaklık ve mikrofondan oluşan Logitech Precision PC Gaming Headset, hoş ve zarif tasarımı ile ilgi çekiyor. Oyunculara yönelik bir ürün olmasını rağmen modern tasarımı ile kendini hemen belli ediyor. Bu yüzden teknik özelliklerinden önce tasarımındaki detayları anlatmak istiyorum. Yastıklı kulaklığı ve ensenin arkasından geçen sırt baskısına rahatça oturuyor. Kulaklıkla-

rın, kulak yapısına göre belli bir açıyla yerleştirilmesi ve yastıklar arasında kesim boşluğu bırakılması da hayli güzel. Bu kesim boşluğunun iki faydası var. İlki, kulağınız yastığın altında kalmıyor, yani kulaklığın içine hapis olmuyor. İkinci özelliği ise kulağınız hava aldığı için terleme oranı azaltılmış oluyor. Ancak sırt kısmı ayarlanamadığı için, kafa büyüklüğüne göre biraz sert gelebilir (Bkz. Burak).

Sağ tarafta bulunan mikروفon 240 derecelik hareket açısına sahip. Mikrofonu isterseniz çene altına dikkat dağıtmayacak şekilde ya da tam ağızınıza doğru konumlandırabilirsiniz. Kulaklıklardaki 20-20.000 Hz, mikrofondaki 100-16.000 Hz aralığı ise gayet yeterli. Ayrıca kablo üzerinde sesi ayarlayabileceğimiz ve mikrofonu açıp-kapatabileceğimiz bir kumanda bulunuyor.



Performans: ■■■■■■

Fiyat: ■■■■■■

Artılar: Şık ve modern tasarım, yüksek konfor ve ergonomi

Eksiler: Ayarlanamıyor

MICROSOFT NOTEBOOK OPTICAL MOUSE 3000

Parmak ucundaki minik fare

Üretim: Microsoft www.microsoft.com/turkiye İthalat: Microsoft Fiyatı: 22\$ +KDV Yazan: OlgaY Ertez

Bundan on yıl önce tahmin edemediğimiz, aklımıza gelmeyen pek çok teknolojiye şu an sahibiz. Bunun bir adım ötesinde ise "küçülme" yatıyor. Teknoloji ilk önce daha iyisine odaklanıyor ve bundan sonra küçülerek cebimize, çantalarımıza giriyor. Bundan on sene önce 1000 dpi hassasiyetteki bir fareyi masaüstü bilgisayarlarında bile kullanmazken şimdi bu hassasiyette olan Notebook Optical 3000'i Microsoft dizüstü bilgisayar kullanıcıları için üretiyor.

MS Notebook Optical 3000, yüksek çözünürlüğü dışında gri ve mavi tonların uyumlu kullanıldığı şık tasarımı ile dikkat çekiyor. Çok hafif olmasının yanında gayet de minik. Yüksek teknolojisi



ve bunca zarafetine rağmen Notebook 3000'in ergonomisinde bir iki pürüz var. Parmak ucunda hareket edecek kadar hafif olmasına karşın, bu tür bir kullanım tek ekstra tuşunun çok uzakta kalmasına neden olabiliyor. Geniş eninin tabanlara doğru daralması ve sırt bombesi yüzünden de bazen ön kısmı havalanıyor, sapabiliyor. Ama biraz alışınca oldukça rahat hissediyorsunuz.

MS Notebook Optical 3000'i sadece dizüstü sistemlerde değil, minik bir fare istiyorsanız masaüstü bilgisayarınızda da kullanabilirsiniz. Ama kablosu çok kısa olduğu için USB uzatma kullanmalısınız.

Performans: ■■■■■■

Fiyat: ■■■■■■

Artılar: Yüksek hassasiyet. Şık ve zarif tasarım

Eksiler: Ergonomik sorunlar

LEVEL Donanım El Kitabı

Bölüm 1: Konfigürasyon oluşturma, işlemci, Anakart ve RAM seçimi

Bilgisayarların hayatımızı ne kadar kolaylaştırdığını bir bir anlatmaya gerek yok sanırım. Ama bu teknoloji harikasının beraberinde pek çok soru ve sorunu getirdiği de bir gerçek. Daha işin başında başlıyor her şey. Hangi işlemciyi seçmeli? Hangi anakartı almalı? En iyi ekran kartı nedir? Eldeki paraya göre mi bilgisayar almalı, yoksa sistemi önceden seçip ona göre mi para biriktirmeli? Hadi bilgisayarı aldık, sistemi kurduk, ya sonra? Gün geçmiyor ki Windows hata vermesin, sistemler göçmesin, oyunlar takılsın... Bardağın negatif yönünden bakıldığında onlarca arıza ve vakit kaybı ama bu kör talihi kırmanın bir yolu yok mu?

Bu aydan itibaren bütün sorunlarınıza çare olacak yepyeni bir yazı dizisine başlıyoruz. İçeriğini bize en sık yönelttiğiniz soruları da dikkate alarak, iyi bir bilgisayar kullanıcısının ihtiyaç duyacağı bilgilerle hazırladık. Çok detaya inmeden (çünkü çok detaylı ve teknik bir anlatımın okuyucularımız için yarardan çok zarar getirebileceğini düşünüyoruz) sade ve anlaşılır bir dille en gerekli bilgileri sizlere sunacağız. Sanırım vakit geldi, hazırsak başlıyoruz...



■ Çift çekirdekli işlemciler bugünden iyi bir yatırım.

Bilgisayarın kâğıt üstünde tasarlanması

Sistemimizi kâğıt üzerinde hazırlamaya başlamadan evvel öncelikli kullanım amaçlarımızı belirlemeliyiz. Çünkü ofis, multimedya ve oyun bilgisayarlarının bileşenleri ve maliyetleri aynı değildir. Mesela ofis bilgisayarı seçerken ekran kartına yüzlerce dolar dökmek akıllıca olmayacaktır. Bu sistemler içinde ise kuşkusuz en maliyetli olanları oyun bilgisayarlarıdır ve biz de oyun bilgisayarında olması gerekenlerden yola çıkarak rehberimizi şekillendireceğiz.

İyi bir oyun bilgisayarı tahmini olarak 1400\$'ın üzerinde olacaktır. Öte yandan yeni teknolojilere ayak uydurayım derken, bir kere bile kullanmayacağımız teknolojilere boşuna para verip maliyeti artırma riski de var. Bu yüzden gerekli bileşenleri almaya giderken kâğıt üzerinde sistemi kurmuş olmak, hatta doğru parçaları aldığımızdan emin olmak için seri numaralarına varana kadar belirlemiş olmak gerekiyor.

1. İşlemci seçimi:

Bir oyun bilgisayarının kalbi işlemcisidir. Oyunlardaki sanal zekânın yönetimi, fizik modellemeleri ve bunlar gibi pek çok olay işlemciler tarafın-

dan yönetilir. Haliyle üzerindeki yük fazla olacaktır. Ancak bu yükü sırtlayabilecek bir işlemciyle sorunsuz bir oyun keyfi yaşayabiliriz. İşlemci seçmeye markadan ya da seriden değil desteklediği teknolojilerden başlamalıyız. Çoğunlukla marka ve fiyat ekseninde yapılan seçimler üstün körü ve özensiz olduğundan bizi tatmin edemeyebilir.

Günümüzde işlemci değiştirmek genelde anakart ve RAM'in de değiştirilmesini gerektiriyor. Bu yüzden hem kısa vadeli hem de uzun vadeli teknolojilere yatırım yapıp, bilgisayarımıza bir kere para vermek ve uzun süre harcama yapmamak en mantıklısı.

64-bit ve Dual-Core gerekli mi?

Bir işlemci alırken artık dikkat etmemiz gereken ilk özellik 64 bit olması. Şu saatten sonra 32-bit alıp, eski teknolojiye para vermenin hiç bir mantığı yok. Yakın zamanda da tüm oyun ve programların 64-bit'e uyumlu olacağını düşünürsek 64-bit artık bir zorunluluk. Dual-Core, yani çift çekirdek teknolojisi de (şimdilik 64-bit kadar olmasa da) yakın zamanda olmazlardan biri olacak. Bazı oyunlar şimdiden güncellemelerle çift çekirdekli işlemcileri desteklemeye başladı. Bu da yakın zamanda çift çekirdek desteğinin standart hale geleceğini gösteriyor. Windows Vista'nın gelmesiyle de çift çekirdekli ve 64-bit işlemciler daha da önem kazanacak. Kısaca işlemcisini uzun süre değiştirmek istemeyen arkadaşlar çift çekirdekli işlemcileri tercih etmeli.

Celeron ve Sempron oyun bilgisayarı için neden uygun değil?

Tasarladığımız oyun bilgisayarı için 64-bitlik işlemcilere bakıyoruz ancak Celeron serisini 64-bit olmasına rağmen listemize almıyoruz. Çünkü bu işlemcilerin ucuz olmasının sebebi düşük miktarda önbelleğe (Cache) sahip olmalarıdır. İnternette gezinirken veya ofis uygulamaları kullanırken önbelleğe pek ihtiyacınız olmaz. Ama bir işlemcinin oyun performansında önbelleğin etkisi büyüktür. Celeron veya Sempron model bir işlemciyi ofiste ya da okulda kullanıp memnun kalmış olabilirsiniz. Ama oyun oynamaya başladığınızda işler değişir.

Elbette bilgisayara ayırdığınız bütçeniz kısıtlıysa, bizim

Donanım Pazarı'nın Ekonomik Sistem'ini hazırlarken yaptığımız gibi bu işlemcilere yönelebilirsiniz. Ama bizim tavsiyemiz bir kez daha "biraz bekleyip daha iyisini alabilir miyim?" sorusunu kendinize sormanız.

2. Marka ve model seçimi: Intel işlemciler

Intel şu an için Türkiye piyasasının lideri. Elbette bu her zaman daha iyi işlemciler ürettikleri anlamına gelmiyor. Ancak piyasada bulunabilirlikleri ve destekleri daha güçlü. Bilgisayarıcılar da daha fazla Intel işlemci kullandıkları için, Intel tabanlı PC'leri üretmek ve bakımını yapmak konusunda daha iyiler. Özellikle büyük şehirlerden birinde değilseniz veya küçük bir bilgisayar mağazasını tercih ettiyseniz Intel işlemci seçmenin avantajı olacaktır.

Öncelikle Intel işlemcilerde kullanılan teknolojilerin ne işe yaradığına bakalım:

Execute Disable: Sistemi yavaşlatan, işlemciye aşırı yüklenen zararlı işlemleri devre dışı bırakır.

DİZİ İNDEKSİ

Level Donanım El Kitabı, bugüne dek Donanım bölümünde hazırladığımız en kapsamlı yazı. Bu yüzden yazıyı altı ayrı bölümde, seri şeklinde hazırlamayı uygun gördük. Şimdiden önümüzdeki aylarda anlatacağımız konuları sizlerle paylaşıyoruz.

Bölüm 1:
İşlemci, anakart ve RAM seçimi

Bölüm 2:
Ekran kartı ve kasa seçimi

Bölüm 3:
Donanım kurulumu

Bölüm 4:
Windows kurulumu

Bölüm 5:
Performans ayarları

Bölüm 6:
Genel sorunları giderme

İşlemci performansları

	İşlemci	Frekans (MHz)	L2 Cache (Kbyte)	PCMark04 (CPU Puan)	3DMark05 (CPU Puan)
Intel İşlemciler	Pentium EE 955	2 X 3467	2X 2,048	6,435	6,814
	Pentium D 950	2 X 3400	2X 2,048	6,742	6,105
	Pentium D 940	2 X 3200	2X 2,048	6,029	5,678
	Pentium D 930	2 X 3000	2X 2,048	5,707	5,452
	Pentium D 840	2X 3200	2X 1,024	6,361	5,475
	Pentium D 840	2 X 3200	2X 1,024	6,010	5,383
	Pentium D 830	2 X 3000	2X 1,024	5,667	5,310
	Pentium 4 660	3500	2,048	5,558	5,159
	Pentium D 920	2 X 2800	2X 2,048	5,385	5,147
	Pentium 4 3,4GHz (Soket 478)	3400	512	4,125	5,080
	Pentium D 820	2 X 2800	2X 1,024	5,420	5,062
	Pentium 4 630	3000	2,048	4,650	4,408
AMD İşlemciler	Athlon 64 X2 4800+	2X 2400	2X 1.024	6.698	6.177
	Athlon 64 X2 4600+	2 X 2400	2X 512	6.681	5.680
	Athlon 64 X2 4400+	2 X 2200	2X 1.024	6.153	5.429
	Athlon 64 X2 4200+	2 X 2200	2X 512	6.149	5.375
	Athlon 64 X2 3800+	2 X 2000	2X 512	5.613	5.000
	Athlon 64 FX-57	2800	1.024	5.294	5.348
	Athlon 64 4000+	2400	1.024	4.611	4.973
	Athlon 64 3800+	2400	512	4.578	5.042
	Athlon 64 3700+	2200	512	4.201	4.622
	Athlon 64 3400+ (Soket 754)	2200	1.024	4.471	4.176
	Athlon 64 3200+	2000	512	3.877	4.540
	Pentium 4 630	3000	2,048	4,650	4,408

Hyper Threading: İşlemcinin aynı anda iki işlemi birden yapmasını sağlar. Bu teknolojiyi kullanan yazılımlarda ciddi performans artışı sağlar.

Intel Virtualization Technology: Aynı bilgisayarda farklı yapıdaki işletim sistemlerinin performans kaybı ve uyumsuzluk yaşanmadan aynı anda çalışmasını sağlar.

Desteklediği teknolojilerin yanı sıra Intel işlemciler, yüksek saat hızları ve yüksek L2 ön bellekleri ile ön plana çıkıyor. Intel'deki tek çekirdekli işlemcilerde Hyper Threading teknolojisinin olması, çift çekirdekli bir işlemci alamayanlar için önemli bir avantaj. Çünkü bu teknoloji işlemci tek çekirdekli olsa dahi birden fazla uygulamayı rahatlıkla çalıştırmasına olanak sağlıyor.

Bir Intel işlemci seçerken karşılaşılabileceğiniz en büyük zorluk çok fazla modele sahip olmaları. Intel bu karmaşaya bir parça düzen getirmek için geçen sene model numaraları kullanmaya başladı. Hangi modelin ne anlama geldiğini anlamanız için size bazı püf noktaları verebiliriz.

Model numarası 5xx olanlar için:

- Model numarasının sonu "1" ile biten Intel Pentium 4 Level Donanım El Kitabı, bugüne dek Donanım bölümünde hazırladığımız en kapsamlı yazı. Onu bol detay ve titizlikle hazırlayabilmek için onlarca sayfa ve uzun bir süreye ihtiyacımız var. Bu yüzden yazıyı altı ayrı bölümde, seri şeklinde hazırlamayı uygun gördük. Diziminin gidişatını takip edebilmeniz için şimdiden önümüzdeki aylarda anlatacağımız konuları sizlerle paylaşıyoruz. ve "Execute Disable" özelliği yok. Örnek: Intel Pentium 4 HT 520

- Model numarasının sonu "0J" ile biten Intel Pentium 4 Hyper Threading işlemciler 32bit ancak "Execute Disable" özelliği var. Örnek: Intel Pentium 4 HT 520J

Kısaca model numarası "5" ile başlayan bir Intel Pentium 4 Hyper Threading işlemcinin sonu "1" ile bitiyor ise alabiliriz.

Not: "511" bu duruma dahil değildir. Bu model HT desteklememektedir.

Model numarası 6xx olanlar için:

- 6xx serisinde sonu "0" ile bitenler 90 nm, "1" ile bitenler ise 65 nm mimarisine sahip. Örnek: Intel Pentium 4 HT model no: 660 (90 nm), Intel Pentium 4 HT 661 (65 nm)

- 6xx serisinde sadece sonu "2" ile bitenlerde Virtualization Tech var. Örnek: Intel Pentium 4 HT 662

Intel Pentium 4 HT 6xx model numaralı serinin en büyük farkı 2MB L2 belleğine sahip olması. Tabii ki bu fark belli bir ölçüde performansta artış sağlayacaktır. Bu nedenle 5xx serisi yerine, 6xx serisinden bir işlemci almak daha mantıklı olacaktır.

Intel'in ürettiği çift çekirdekli Pentium D işlemciler kendi içinde 8xx kod numaralı ve 9xx kod numaralı modeller olmak üzere iki gruba ayrılıyor. "8" ile başlayan seride daha düşük L2 belleği var ve 90nm teknolojisi ile üretiliyor. Ayrıca 805 kodlu modelin ise FSB'si daha düşük, buna paralel fiyatı da çok uygun. "9" ile başlayan seri ise 1MB daha fazla L2 belleğe ve 65nm mimarisine sahip. Yeni bir seri olduğu için ülkemizde şu an bulmakta güçlük çekilebileceğini de ekleyelim. Intel'in amiral gemisi 955 ise yüksek FSB değeri ve diğer çift çekirdekli işlemcilerde olmamasına rağmen HT'yi desteklemesi ile göz dolduruyor.

AMD İşlemciler

AMD son yıllarda fiyat/performans bakımından oyuncuların gözdesi haline geldi. Düşük frekansta çalıştıkları için overclock'a uygun olmaları da tercih sebebi sayılıyor. Bu yüzden bilgisayarlarında uzmanlaşmış kullanıcılar için çok uygunlar. Ancak kod numarası ve çekirdek serilerindeki farklılıklar yüzünden bazen kullanıcılara saç baş yoldurabiliyor AMD. Çünkü Intel'in tersine AMD daha basit bir model numarası sistemi kullanıyor ve aynı model ismine sahip iki işlemcinin hızı ve soket yapısı farklı olabiliyor.

Bu nedenle bir AMD işlemci almadan önce seri ve modelle birlikte çekirdeğin üretim kodunu da bilmek gerekiyor. Çok fazla model ve detay olduğu için size hazır bir tablo veremiyoruz. Ancak aşağıdaki adresten bütün işlemcilerin teknik detayları ve üretim kod numaralarını karşılaştırabilirsiniz:

<http://www.amdcompare.com/us-en/desktop/Default.aspx>

Belli bir işlemciyi bu sitede bulmak için, gerekli bilgileri gir-

dikten sonra, "Stepping" kısmına aşağıda verilen üretim kodunu yazmanız gerekiyor. Bu sayede aldığınız ya da almayı istediğiniz işlemcinin tam numarasını elde edebilirsiniz ve kontrol edebilirsiniz. Bu arada artık soket 754 almanın bir manası yok, tercihimiz kesinlikle 939'dan yana olacaktır.

Toledo (X2): SSE3 var, 1.30 V, 2x1M L2, 90nm, üretim kodu: E6

Manchester (X2): SSE3 var, 1.30 V, 2x512KB L2, 90nm, üretim kodu: E4

San Diego (FX/64): SSE3 var, 1.30/1.40 V, 1M L2, 90nm, üretim kodu: E4

Clawhammer (FX/64): SSE3 yok, 1.50/1.50 V, 1M L2, 130nm, üretim kodu: CG

Venice (64): SSE3 var, 1.40 V, 512KB L2, 90nm, üretim kodu: E6-E3

Winchester (64): SSE3 yok, 1.40 V, 512KB L2, 90nm, üretim kodu: Do

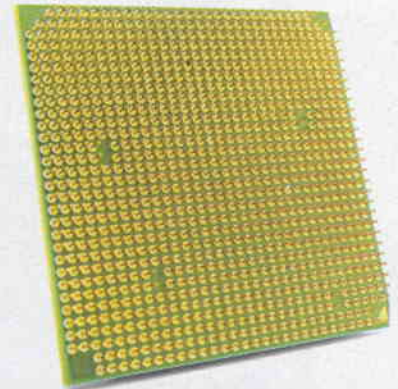
Newcastle (64): SSE3 yok, 1.50 V, 512KB L2, 130nm, üretim kodu: CG

AMD'nin Athlon X2 serisi tamamen çift çekirdekli işlemcilerden oluşuyor. Athlon FX serisinde ise sadece FX 60 çift çekirdekli. AMD, performans sınıfı FX'ini özellikle oyunculara tavsiye ediyor ancak bu işlemcilerde keskin ağızını açmak gerekiyor. İleriye yönelik yatırım için X2 serisi de gayet yeterli hele, X2 3800 seriye giriş fiyatı ile hayli uygun.

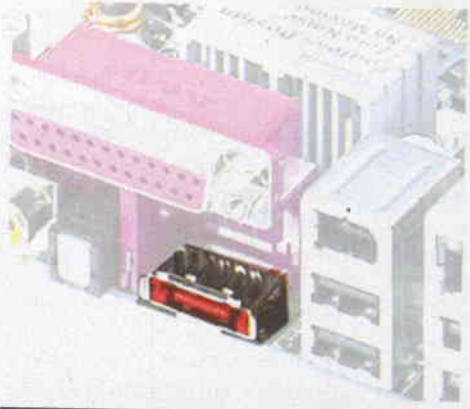
Intel ve AMD İşlemcileri Kıyaslamak

Intel ve AMD işlemcileri birbiri ile kıyaslarken fiyatlarından yola çıkarak performanslarına bakmalıyız. Mesela Intel'in 350\$ seviyesindeki çift çekirdekli işlemcisine göre AMD'nin aynı fiyat seviyesindeki işlemcisinin performansını kıyaslamak gibi. AMD ve Intel'in sınıflandırmaları sistemi hayli farklı. Bu nedenle AMD Athlon 64 3200'ü, Intel Pentium 4 3.2 GHz ile karşılaştırmak yanlış olacaktır.

İşlemcilerin güncel fiyatlarını



■ Farklı soket yapısındaki işlemcilerin birbiri ile uyumlu olmamasının sebebi pin sayı ve yapılarının farklı olması.



■ Harici SATA çıkışı enteresan bir özellik olabilir. Ama hiç kullanmayacaksanız paramızı çöpe atmış olursunuz.

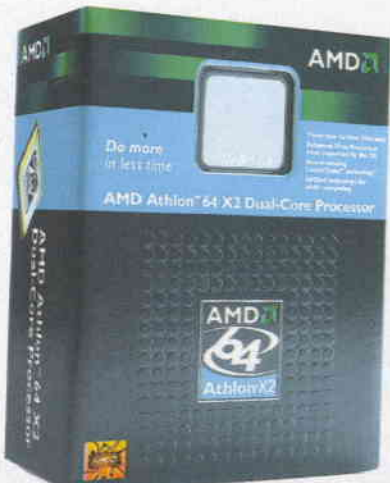
Donanım Pazarı sayfasında yer alan web sitelerinden bulabilirsiniz. Performansları için ise bu sayfada yer alan bilgi kutusundan yararlanabilirsiniz.

3. Anakart ve Ram seçimi:

Her anakart çipseti, her CPU marka ve modelini desteklemez. Bildiğimiz gibi Intel CPU'lara uygun anakartlarla, AMD'ye uygun anakartlar farklıdır. Bununla birlikte her markanın serilerini destekleyen anakartlar da farklı. Hatta bazı anakartlar tüm seriyi değil aynı seriden sadece bir kaç işlemciyi dahi destekleyebilir. Bu nedenle çipset ve anakart seçimi en az CPU seçimi kadar önemli. Anakartımıza karar verirken, belirlediğimiz işlemci ve ihtiyaçlarımızı düşünerek bazı sorulara cevap aramalıyız. Bu yüzden bu bölümü hem kendinize sormanız gereken, hem de aklınıza takılmış olabilecek soruların cevapları şeklinde hazırladık.

1) Alacağımız işlemciyi destekleyen çipsetler hangileri?

İşlemciler için çipsetlerin seçimi hayati önem taşıyor. Çünkü sorunsuz bir sistemin ilk kuralı sorunsuz ve birbiri ile uyumlu çalışan işlemci ve anakartlar. Özellikle Intel çipsetli anakartların, işlemcilerdeki seri ve model ayırımına dikkat etmek gerekiyor. AMD işlemcilerde ise nispeten birine uyan bir çipset diğerine de uygunluk gösteriyor. Ciddi farklılıklar ise sadece çift çekirdekli işlemcileri destekleyen çipsetler için söz konusu. Hangi çipsetin, hangi işlemcileri desteklediğini hazırladığımız tabloda bulabilirsiniz.



■ Kutulu işlemcileri tercih etmek her zaman daha mantıklıdır. Fiyatları yüksek olsada hem beraberinde orijinal fanla gelir hem de kaçak olma ihtimali daha azdır.

2) Bu çipsetlerin genel özellikleri ve kullandığı anakartlar neler?

Bu kısımda ilk soruya olumlu cevap veren çipsetleri yakın takibe alıyoruz ve işin anakartlarda marka ve model analizi kısmı başlıyor. Çipsetlerin kendi özelliklerini bilirsek, anakart üreticisinin ürününe fazladan neler kattığı ve bunun fiyata ne kadar yansıdığını görebiliriz.

Çipsetlerin detaylı özelliklerini üretici sitelerinden bulabilirsiniz. Herhangi bir anakart üreticisinin web sitesine girdiğinizde de belli bir çipset için hangi modellere sahip olduğunu bulmak oldukça kolaydır.

3) PCI Express x16 olmalı mı?

Bu saatten sonra artık AGP ekran kartı almanın bir mantığı yok. Alacağımız ekran kartı PCIe olduğundan anakartın da bu teknolojiye destek vermesi şart. Ama istisnai bir durum olarak eski sistemimizde iyi bir AGP ekran kartımız var ve kullanmaya devam etmek istiyoruz ama ileride de PCIe'e geçmek istiyoruz. Bu sorunu VIA PT880 Ultra çipsetli hem AGP hem de PCIe destekleyen anakartlarla çözmek mümkün. Bu yöntemin ne kadar sağlıklı olduğu tartışılır ancak bu istisnai durumun en pratik çözümü bu.

4) SLI veya Crossfire kullanmak istiyorsak nelere dikkat etmeli?

İki NVIDIA SLI ya da iki ATI Crossfire ekran kartını aynı bilgisayarda kullanmak istiyorsak, mutlaka bu teknolojilere destek veren bir anakart tercih etmeliyiz. Eğer bir anakartta bu özellik varsa hem web sitesinde hem de kutusunda koca koca logolarla belirtilir. Yani bu özelliği iskalamak bir hayli zordur.

5) Dual Channel RAM özelliği mevcut mu?

Dual Channel özelliği aynı yapıdaki iki RAM'in, iki kat veri yolu sağlayan tek bir RAM gibi çalışmasıdır. Performans açısından büyük fark yaratır için, günümüzün olmazsa olmazlarından biridir. Zaten bu özelliği artık bütün anakartlarda bulabiliyoruz.

7) Kaç adet SATA girişi var ve aktarım hızı ne kadar?

SATA girişleri ne az ne de gereğinden fazla olmalıdır. Pek çok anakart 4 SATA girişine sahipken, daha pahalı olanlar 8 tane destekliyor. Biz normal bir kullanıcının 8 SATA yuvasına ihtiyaç duyacağını sanmıyoruz. Bugün için pek çoğumuza 2 SATA yuvası bile yeter. Ama ileride optik sürücülerin de SATA'ya geçebileceğini hesaba katarak 4 yuvalı bir anakart almak da fayda var. 1.5 Gb/s hızındaki SATA bağlantıları yerine 3.0 Gb/s hızındaki SATA bağlantılarını destekleyen çipset ve anakartları seçmek de daha doğru olacaktır.

8) RAID özelliği nedir?

Birden fazla SATA sabit diskin tek bir disk gibi kullanılmasını sağlayan teknolojidir. Pek çok farklı türü olsa da en yaygın kullanımı birbirinin aynı iki diski çok daha yüksek performanslı tek bir disk gibi kullanmanızı sağlayan RAID 0'dır. Her ne kadar performansı artırırsa da, sabit diske daha fazla para harcamanız gerektiğinden mutlaka olması gereken bir özellik değildir.

9) Anakartın entegre özellikleri neler?

Anakartın entegre özellikleri gene maliyeti etkileyen faktörlerden biridir. Oyun bilgisayarlarında entegre ekran kartına gerek yok. Zaten biz daha güçlü bir ekran kartı almak durumundayız. En-

tegre ses kartında ise durum farklı. Intel, ATI ve NVIDIA çipsetli anakartlarda yüksek ses kalitesine sahip entegre ses kartları bulunuyor ve pek çok oyuncu için yeterliler. Entegre ses kartına ciddi üstünlük sağlayan SoundBlaster X-Fi kullanmadığınız sürece fazladan ses kartı almak gereksizdir.

10) Kaç tane ve hangi türden bağlantı noktalarına sahip?

USB veya ethernet gibi bağlantı türleri ve sayısı anakartın fiyatını etkiler. Hatta bazen sırf bu sebeplerden ötürü anakart üreticileri anakartlarının isimlerinin sonuna "Pro", "Ultra" gibi takılar eklerler. Bu ekstralar ihtiyacımız yoksa ve normal versiyonlardaki sayılar yeterliyse, fazla para ödemeye gerek yok. Mesela tek bir gigabit Ethernet bağlantısı çoğumuza yetecektir. Ya da onu kullanacak bir hoparlörümüz yoksa optik ses çıkışı gereksiz yere para harcamak olur.

Çipset marka ve modelleri

Anakartımızı nasıl seçeceğimiz hakkında bir fikir oluştuysa şimdi farklı üreticilerde, hangi çipsetler var bir göz atalım.

NVIDIA nForce 4 çipsetler

NVIDIA nForce4 çipset ailesi beş ayrı modelden oluşuyor. Bunlardan düz nForce4 sadece AMD, nForce4 SLI XE ise sadece Intel işlemcileri destekliyor. Geriye kalan üç model hem AMD hem de Intel işlemcilerle uyumlu.

Bir iki önemli özellik dışında bu çipsetler arasında çok fark yok. Fark da genelde SLI destekleriyle ilgili. Ama sadece AMD işlemcilerle uyumlu olan düz nForce4'ün SATA aktarım hızı daha düşük. Bunun dışında nForce4'ün AMD versiyonlarında Dual DDR2 ve RAID 5 desteği de bulunuyor.

Modelleri ve özelliklerini sıralarsak:

Nvidia nForce4: (AMD) Sabit 20 PCI-Ex hattı, SLI desteği yok

Nvidia nForce4 Ultra: (AMD/Intel) Sabit 20 PCI-Ex hattı, SLI desteği yok

Nvidia nForce4 SLI: (AMD/Intel) Esnek 20 PCI-Ex hattı, x8 SLI desteği

Nvidia nForce4 SLI XE: (Intel) Esnek 20 PCI-Ex hattı, x8 SLI desteği

Nvidia nForce4 SLI X16: (AMD/Intel) Intel versiyonunda 40, AMD versiyonunda 38 esnek PCI-Ex hattı, x16 SLI desteği

ATI Radeon X200 çipsetler

ATI'nın Radeon X200 ve X200 Crossfire çipsetleri Intel ve AMD işlemcilerle uyumlu. Bunların haricinde AMD için entegre grafik bulunmayan Radeon X200P çipseti mevcut. Diğer tüm modeller entegre Radeon X300 barındırıyor. Normal X200'de çift çekirdek desteği bulunmazken X200 Crossfire hem çift çekirdek hem de adından anlaşılacağı gibi Crossfire teknolojisine des-

Intel işlemciler ve uyumlu çipsetleri

	Model	Frekans	Çipsetler	Ram desteği
Intel Pentium Extreme Edition (1066MHz FSB, 65 nm üretim, 2x2MB L2 Cache, Soket LGA 775, 64-bit, Dual Core, HT)	955	2X3.46 GHz	975X, nForce4, SIS 656, VIA PT880 Ultra	DDR2 400/533/667
Intel Pentium D (800MHz FSB, 65 nm üretim, 2x2MB L2 Cache, Soket LGA 775, 64-bit, Dual Core)	950 940 930 920	2X3.4 GHz 2X3.2 GHz 2X3 GHz 2X2.80 GHz	975X, 955X, nForce4, SIS 656, VIA PT880 Ultra	DDR2 400/533/667
Intel Pentium D (800MHz FSB, 90 nm üretim, 2x1MB L2 Cache, Soket LGA 775, 64-bit, Dual Core)	840 (HT) 830 820	2X3.2 GHz 2X3 GHz 2X2.80 GHz	975X, 955X, 945P (840 hariç), nForce4, SIS 656, VIA PT880 Ultra	DDR2 400/533/667
Intel Pentium 4 Hyper Threading (800MHz FSB, 90 nm üretim, 2MB L2 Cache, Soket LGA 775, 64-bit, HT)	670 660 650 640 630	3.8 GHz 3.6 GHz 3.4 GHz 3.2 GHz 3 GHz	925X, 915P (670 hariç), XPRESS 200, nForce4, SIS 656, VIA PT880 Ultra	DDR2 400/533
Intel Pentium 4 Hyper Threading (800MHz FSB, 90 nm üretim, 1MB L2 Cache, Soket LGA 775, 64-bit, HT)	571 561 551 541 531 521	3.8 GHz 3.6 GHz 3.4 GHz 3.2 GHz 3 GHz 2.8 GHz	925X, 925XE, 915P, XPRESS 200, nForce4, SIS 656, VIA PT880 Ultra	DDR2 400/533, DDR 333/400

AMD işlemciler ve uyumlu çipsetleri

	Model	Frekans	Çipsetler	Ram desteği
AMD Athlon 64 FX (2000MHz FSB, 90nm üretim, 2MB L2 Cache, Soket 939, 64-bit, Dual Core)	60	2x2.6 GHz	XPRESS 3200, nForce4, SIS 756, VIA K8T890	DDR 400/333/266
AMD Athlon 64 FX (2000MHz FSB, 90nm üretim (FX 53 130nm), 1MB L2 Cache, Soket 939, 64-bit)	57 55 53	2.8 GHz 2.6 GHz 2.4 GHz	XPRESS 3200, XPRESS 200, XPRESS 200P, nForce4, SIS 756, VIA K8T890	DDR 400/333/266
AMD Athlon 64 X2 (2000MHz FSB, 90nm üretim, 2x512KB L2 Cache (4000 ve 4400 2x1MB), Soket 939, 64-bit, Dual Core)	4800 4600 4400 4200 3800	2x2.4 GHz 2x2.4 GHz 2x2.2 GHz 2x2.2 GHz 2x2.0 GHz	XPRESS 3200, nForce4, SIS 756	DDR 400/333/266
AMD Athlon 64 (2000MHz FSB, 90nm üretim, 512KB L2 Cache (4000 ve 3700 1MB), Soket 939, 64-bit)	4000 3800 3700 3500 3200 3000	2.4 GHz 2.4 GHz 2.2 GHz 2.2 GHz 2.0 GHz 1.8 GHz	XPRESS 3200, XPRESS 200, XPRESS 200P, nForce4, SIS 756, VIA K8T890	DDR 400/333/266

tek veriyor. Üstelik çoğu SLI modelde olduğu gibi 8x hızında değil 16x hızında da tam çift PCIe slotu destekliyor.

ATI anakart çipseti konusunda NVIDIA'ya göre çok yeni olsa da X200 serisi çipsetler oldukça iyi. Ayrıca entegre ekran kartına rağmen fiyatları hayli uygun.

Intel çipsetler

NVIDIA ve ATI'nın piyasada birer çipseti ve bunlarında az sayıda alt modeli var. Ama Intel çipsetler tam 7 model ve alt modellerle tercih sayısı 20'yi buluyor. Bu yüzden Intel çipset tercih ediyorsanız mutlaka önce işlemcinizi seçin ve daha sonra çipsete bakın. Bu yazıdaki tablodan hangi CPU hangi çipseti destekler bulabilirsiniz. Bu sayede en azından ihtimalleri bir parça azaltmış olursunuz.

Intel çipsetlerinde 925, 955 ve 975 performans serisi olarak geçiyor ve oyunculara tavsiye ediliyor. Eğer Extreme Edition serisi bir işlemci alacaksanız mutlaka bunlardan birini tercih edin. Çift çekirdekli Pentium D için de 955X çipseti iyi bir seçim olacaktır.

Eğer çift çekirdek veya EE bir işlemci almıyorsanız 915 ve 945 serisinden bir çipset seçmelisiniz. Bu serilerdeki modellerin sonunda P, G, PL, GT ve GZ gibi takılar göreceksiniz.

İçinde G geçen modeller entegre grafiğe sahip ve bizim için cazip değil. Bu yüzden özellikle P ve PL seçmekte fayda var. Bu ikisinin en önemli farkı PL'nin daha düşük FSB desteklemesi. Bu da bizim için ana tercihleri 915P ve 945P yapıyor.

4. RAM Seçmek

Sistemde kullanacağımız RAM'i seçerken dört şeye dikkat etmeli: RAM tipi, hız, kapasite ve gecikme süreleri. Şu an geçerli olan RAM tipleri DDR ve DDR 2 ve ikisi birbiri ile uyumlu değil. Yani DDR RAM'i çıkarıp DDR 2 takamazsınız.

Intel işlemciler DDR ve DDR2 RAM kullanabilirken, AMD işlemciler sadece DDR kullanıyor. Bu yüzden RAM tipini seçtiğiniz işlemciye göre belirlenmelisiniz. İkinci adım RAM'in hızını belirlemek.

Seçtiğiniz anakartın özelliklerinden hangi RAM hızlarını desteklediğini görebilirsiniz. Ama hemen hepsi birden fazla sayıda RAM hızı destekliyor. Bunlardan doğru olanı seçmek için işlemcimizin desteklediği FSB hızına bakmalıyız. Genelde RAM'in hızı FSB'nin yarısıdır. Yani 1066MHz FSB hızı destekleyen bir sistemde RAM'ler en az 533MHz olmalıdır. İhtiyaçınız olandan yavaş bir RAM kullanmak ciddi performans ve istikrar sorunları doğurur. Gereğinden hızlı bir RAM alırsanız hem boşa para harcamış olursunuz, hem de uyumsuzluklar yaşayabilirsiniz.

Kapasiteye karar verirken anakartların Dual Channel özelliğini aklınızdan çıkarmayın. Bu özellik yüzünden paralel çalışan iki tane 1GB'lık RAM, tek bir 2GB'dan daha hızlıdır. Bu yüzden RAM'leri çift olarak almak daha mantıklıdır.

Ama ille de bu özellik için tek 1 GB RAM almak yerine iki adet 512 MB RAM almak her zaman akıl-

lıca olmayabilir. Çünkü oyunların RAM ihtiyaçları süratle artıyor artık 1GB'da yeterli gelmemeye başladı. Bu yüzden tek 1 GB almak ve hazır RAM fiyatları düşerken ilerde bir tane daha 1 GB RAM alıp Dual Channel özelliğini o zaman kullanmak daha akıllıca olabilir. Eğer iki adet 512 MB RAM almaya karar verirsek de ileride RAM ekleyebilmek için anakartın 4 tane DIMM slotu olduğundan emin olmalıyız.

İşin en çetrefilli kısmı RAM'iminin gecikme sürelerini bilmek. RAM'lerin az bilinen bu özelliği aslında performanslarında çok önemlidir. Bilgisayarlılar arasında "CL hızı" olarak da bilinen bu özellik ya CL 3, CL 5 gibi basit şekilde ya da (3-3-3-10) gibi dört farklı sayıyla ifade edilir. CL 3, CL 5 gibi ifadeler aslında eksiktir. Çünkü RAM'in dört farklı gecikme hızı vardır ve (3-3-3-10) şeklinde ifade edildiğinde dört değeri de görmüş oluruz. Bu değerler gecikmeyi ifade ettiği için ne kadar düşüklerse performansımız o kadar iyi olur. Sakın yanlışlıkla daha hızlı diye CL hızları yüksek RAM almayın.

Çok iyi bir RAM'in gecikme hızları (2-2-2-5)'e kadar düşebilir. Ama bunlar genelde çok pahalıdır. Vasat bir RAM'in hızları da (5-5-5-15) seviyesindedir. Bundan daha yüksek gecikme hızları kabul edilebilir seviyenin çok üzerindedir. Ortalama bir RAM 3 ve 4'lük gecikmelere sahiptir.

Bu aylık işlemci, RAM ve anakartlarla ilgili vereceğimiz bilgiler bu kadar. Şimdi siz bu bilgileri sindire durun, biz de şu köşeciğe yığılıp nefesleneceğiz. Gelecek ay orta ve alt seviye ekran kartı testimizle birlikte, ekran kartı seçmenin püf noktalarını vereceğiz.

OlgaY Ertöz olgay@level.com.tr

Hangi RAM neye benzer?

RAM'lerin tiplerini görünüşlerinden ayırt edebilirsiniz. Şimdi üç örnekle hangi RAM neye benzer görelim.



DDR RAM: Bu RAM tipinde, RAM modülleri ince uzun yapıdadır ve kapasitesine göre her iki yüzeyde de yer alabilirler.



DDR2 RAM: Bu tipin DDR'dan farkı RAM modüllerinin hem daha küçük hem de ince olmasıdır.



Soğutuculu: Eğer RAM'inizin her iki tarafında metal bir yüzey varsa bunun sebebi RAM'in farklı tipte olması değil, daha iyi performans için RAM'in pasif soğutucuya sahip olmasıdır. Bu uygulama hem DDR hem de DDR2 RAM'lerde görülebilir.

TEKNİK SERVİS

Yenileniyoruz diye amma yorulmuşuz bu ay! Her tarafımız ağrıyor, gözlerimizden uyku akıyor. Dergide sabahlamaktan Tuğbek de ben de bitap düştük. Ama hepsine değerdi. Sürprizlerimiz devam edecek diyelim ve Teknik Servis'e geçelim...



FX 5200'ü uçurmak

Selam Level ailesi, hiç uzatmadan sorularına geçiyorum.

Benim GeForce FX 5200'üm var. NFS:Underground 2'yi düşük ayarlarda oynuyorum. Ama arkadaşım ATI 9550'sinde, 1024x800 çözünürlükte yüksek ayarlarda oynadığını söyledi. Şok oldum. Gerçekten böyle bir performans farkı olabilir mi? (Arkadaşın sana şubatta "1 Nisan" şakası yapmış -OlgaY). Bu FX 5200'e fan taksam bir şey değişir mi yoksa çok az fark mı olur? Bir de sence 256 MB GeForce FX 5500 mü iyidir, yoksa 256 MB Radeon 9550 mi? Kararsız kaldım.

AMD 2500+ işlemcim var bunu overclock edersem ne kadar performans artışı elde ederim? İnşallah sorularıyla sıkılmamışım-dır. (Daha fazla yazacaktım ama babam başımda beklediği için yazamadım.) Başarılarınızın devamını dileğiyle...
Doğan 'DK' Kutbay

Merhaba Doğan,
FX 5200 ile NFS:U2'yi düşük kalitede oynayan gayet normal. Aslında anormal olan arkadaşının iddiası. Biz buna takılmayalım. Elindeki FX 5200'e fan takmanı gerektirecek ekstra bir durum varsa takabilirsin ya da fana para vermek yerine gidip yeni bir ekran kartı da alabilirsin. Mesela çok ısınıyorsa, ısındığı için sorun çıkarıyorsa. Ama overclock yapma gibi bir sevdaya kapılmamanı tavsiye ediyorum. Eğer FX 5200 ile böyle bir işe gidersen verdiğin fan parasına bile değmeyecek bir fark elde edersen (vakti zamanında ben de hobi olarak alt seviye ekran kartlarını overclock ediyordum, oradan edinilmiş bir tecrübe bu).

Almak istediğin hem FX 5500, hem de Radeon 9550, elindeki karttan çok daha iyi kartlar değil. Almışken fark yaratacak bir kart al, yoksa parana yazık olur. Benim sana tavsiyem en azından GeForce 6600 alman olacak.

Elindeki AMD Athlon 2500 işlemciyi eğer uygun çekirden 3200 haline getirmen mümkün ama bu olaylara tam olarak hâkim değilsen hiç buluş-

mamak en iyisi. İşin ucunda overclock yapayım derken eldeki işlemciden olmak da var. Kendine iyi bak Doğan.

İstanbul'dan İzmir'e

Sevgili yardımsever insan, kolay gelsin (biz de bir yerde vatani görevimizi yapıyoruz -OlgaY). Benim sinir bozucu bir sorunum var. Yazın aldığım Winfast 6600TD AGP ekran kartım ilk gününden beri sorun çıkarıyor. Oyun oynarken bir süre sonra ya da başladığı anda, ekranda minik minik boşluklar oluşuyor (oyun ekrana aktarılrken sanki o noktalar aktarılmıyor gibi) bir süre sonra da oyun komple bozulmaya başlıyor. Dokular kayboluyor ya da karıyor. Uzuyorlar ve ekrandan taşıyorlar. Bir ara düzeliyor gibi oluyor sonra tekrar başlıyor.

"Şimdi bu olsa olsa sürücüdür" dedim, tüm yeni sürücüleri denedim, sonuç nafile. AMD sisteminden P4'e aktardım o da nafile. "Voltaj mı?" dedim, İstanbul'dan İzmir'e getirdim gene olmadı (ciddiyim). Güç kaynağı ile alakası olabilir mi? 300 Watt ve markası iyi değil kanımca.

Makineye iki sabit disk, Firewire, Ethernet ve CD-ROM bağlı. Bu arada ekran kartına harici güç kablosu takılı çünkü namussuz.

Ne diyorsunuz? Ne yapmalı? Soğuk su tesellisi mi yoksa?

Tezker kolay gelsin.
Mertcan

Sevgili Mertcan,
"Dergide afişe etmeyin" yazmışsın, ama çok önemli bir sorun seninki. Bütün okuyucularımızın başına gelebilir ve sebebini anlamak güç olabilir. Gel senin sorununu olasılıklar dahilinde, eleyerek bulalım. Bu dediğin sorun ekran kartının kendisinden, güç kaynağından ya da anakarttan kaynaklanabilir.

Sürücüleri deneyip sonuç alamadığına göre sanıyorum sorun yazılımsal değil. AMD ve P4 iki sistemde de denediğine göre anakarttan da değil. Voltaj sorununu anlamak için İstanbul'dan İzmir'e taşınmana gerek yoktu. Sadece güvenilir bir güç kaynağı ile denemen yeterliydi hepsi bu.

Bana kalırsa sorun ya güç kaynağından ya da ekran kartının fazla ısınmasından kaynaklanıyor (bence kesinlikle ısınma -TÖ). Isısını Nvidia ayarlarındaki sıcaklık ekranından görmeyi mümkün. Eğer 60-70 derece arasında geziyorsa sorun değil. O zaman geriye bir tek güç kaynağı kalıyor. Bu konuda ise 300 Watt ve güvenilir olmayan bir ürün, hem bu sorunun hem de gelecekteki sorunlarının kaynağı olabilir.

Ekran kartına harici elektrik bağlamanın sebebi namussuz olması değil, AGP slotundan gelen elektriğin ekran kartına yetmemesinden. Canını sıkma, kartın gayet iyi bir kart ama AGP besleme-

sine fazla ya da düşük elektrik gitmesi bu soruna neden oluyor olabilir (yani gene güç kaynağından). Bana sorarsan sen her hâlükârda güvenilir bir güç kaynağı al.

Son olarak, ekran kartındaki elektronik bir arızadan kaynaklanıyor olabilir. Bu durumda yapılabilecek tek şey garanti belgesi ile bilgisayararcının yolunu tutmak.

System shock sorunu

Merhaba Level çalışanları, benim size bazı sorularım olacak.

Elektrik kesildikten sonra bilgisayar açılmıyor. Neredeyse tekrar açmak için tüm kabloları çıkartmak gerekiyor. Elektrikler kesilip, geldikten sonra açılması için ne yapmalıyım?

Uzun zamandır MSN açılmıyor. Birisi hackledi mi, naptı bilmiyorum. Ama açılmıyor işte. Silip bir

daha yükledim yine olmadı. Ne yapmam gerekli?

Level ahalisine saygılar, sevgiler!

Dunkel Lord

Selam Dunkel,
Elektriklerin kesilmesinden sonra bilgisayarın açılmaması hayra alamet değil. Fişleri çıkarıp taktıktan sonra açılması içinde biriken yükün bir şekilde aktarılmadığının göstergesi. Evinin top-raklaması var mı, yok mu bir öğren.

Belli ki ani elektrik kesintileri anakartına zarar vermiş ya da güç kaynağında da bir sorun var. Bunu gidermek için sağlam bir güç kaynağı şart. Hatta işi bir adım ileriye götürüp düzenleyicili (regülatör) bir UPS bile alman gerekebilir. Bu seni ani elektrik kesintilerinin etkilerinden korur.

Aynı anda birisi senin MSN hesabını kullanıyorsa MSN bunu bildirirdi zaten. Öyle bir durum yoksa sorun internete bağlandığın hatlardan ya da MSN'i kullanan portun kapalı olmasından kaynaklanıyor olabilir. Eğer ateş duvarı (bunu "Güvenlik Duvarı" olarak kazandırmıştık Türkçe'mize ama =) -TÖ) ya da anti-virüs kullanıyorsan onları kapatıp tekrar bir dene.

Sana da sevgiler, görüşmek üzere...

Machine in my head

Merhabalar,
Bilgisayarımda bilemediğim bir nedenden dolayı bazı oyunlarda kilitleniyor. Sebebini iki şeye bağlayabiliyorum: İlki; sistemimde bir adet 512 MB 400MHz ve iki adet 256 MB 333 MHz DDR-Ram takılı olması. Ama daha önce böyle bir sorun yoktu. İkincisi; anakartımın üzerindeki chipset fanı bozuldu ve yenisini bulamıyorum. Şu an sadece pasif soğutucuyla çalışıyor. Fakat bir ay önce fan çalışırken de kilitlenmeler oluyordu. İşin ilginç tarafı kilitlenmenin oyun seçmesi.

Mesela Most Wanted oynarken her hangi bir sorunla karşılaşmıyorum ama Temple of Elemental Evil veya Bard's Tale gibi daha düşük grafikli oyunlarda ilk 10 dakika içinde sistem kilitleniyor. Call of Duty 2 oynarken de uzun bir süre sonra kilitleniyor. Sorun RAM'lerde veya çipset fanının olmamasındaysa niye Most Wanted kilitlenmiyor :)

Yeniden Windows'u kurdum ama gene aynı sorun oldu. Bana yardımcı olursanız çok sevinirim.

SORU

Ne yapmam gerektiğini cidden bilmiyorum. En kısa zamanda cevap vermeniz dileğiyle.

Kemal Tarhan

Selam Kemal,

Sana ilk tavsiyem RAM'lerini sök ve tek tek takarak bu sorunun devam edip etmediğini öğren. Büyük ihtimalle tek RAM'le böyle bir sorun olmayacaktır.

CEVAP

Çipsetten kaynaklanan bir sorun olduğunu sanmıyorum. Aktif fanının bozulmuş olması-

nın da önemi yok, zaten belirttiğin gibi bu sorunu daha önceden de yaşıyormuşsun (bence çipsetin aşırı ısınması da sorunun sebebi olabilir -TÖ).

Bunun yerine DirectX ve ekran kartı sürücülerini güncelle, ne olur ne olmaz. Ekran kartının da yerine düzgün oturduğundan emin ol.

Kemal, bu aletin çıkaracağı sorunların belli bir mantığı olması gerekmiyor. Ben bile çoğu zaman sadece sorunu çözüp gerisini merak etmiyorum. Boşver, takma kafana bu kadar.

Kutupta yaz gibi

Selam Level,

(Tuğbek, bizde "Level" adında bir çalışan var mı? - OlgaY) (Var galiba, ben tanımıyorum ama sorular hep "Level abiye" geliyor =) -TÖ). Evimiz çok sıcak olduğu için işlemcinin (P4 3GHz) ısısı oyun oynadığım zamanlar 80 dereceyi buluyor. Bu konuda ne yapabilirim ve bilgisayarım ne zaman yanar?

SORU

Derginiz çok güzel.

Shade

Merhaba,

Bilgisayarın gerçekten çok ısınıyor Shade. İlk yapman gereken işlemci fanının düzgün oturup oturmadığını kontrol etmek. Bu sorunu termal sensör sürüp çözebilirsin. Eğer gene sonuç alamıyorsan yeni bir fan alman gerekecek. Bu konuda bakır fanları tercih edebilirsin.

CEVAP

Özellikle Zalman 7700-CU'yu tavsiye ederim. Her işlemcinin yanma sıcaklığı farklıdır ama 80 derece hemen hemen hepsi için sınıra yakın bir değer. En fazla 60-70 aralığında gezmek lazım.

80-90 derece civarları ise bizim maksimum noktamızın çok ötesinde değerler. Bu durumda ciddi önlemler almak gerekiyor (kesin bir süre vermek gerekirse belki yarın, belki yarından da yakın).

Kendine iyi bak, görüşmek üzere...

Okur dayanışması v2.0

Selamlar, ben geçen ay PSP'sinde izleyeceği filmlere nasıl alt yazı ekleyeceğini soran arkadaşımıza ve bunu merak eden bütün okurlarımıza Pocket Divx Encoder isimli çok kullanışlı ve küçük bir programı tavsiye ediyorum. Bu programla DivX'lerin içine alt yazılarını entegre edebilirsiniz. Daha sonra video dosyasını standart yollardan MP4 yapıp, PSP'ye kopyalamak yeterli.

İyi günler, iyi çalışmalar dilerim.

SORU

Rüçhan "nightstalker" Kaan

CEVAP

Paylaştığı bu bilgi için Rüçhan'a sonsuz teşekkürlerimizi sunuyoruz.

SORU

Son olarak Tuğbek'e ofisteki Doom 3 turnuvasında bana yenilmenin nasıl bir duygu olduğunu soruyoruz

(Phhhhhh, Khhhhh... Reziztanz iz Futayıl. Rivenj fil be ors - Darth Tuğbek) (Borg yaptın ya güzelim Vader'ı... - Sinan)Gelecek ay görüşmek üzere, esen kalın...
_OlgaY ERTEZ

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.

DONANIM PAZARI

AMD Athlon 64 FX serisinin çift çekirdekli ilk modeli FX-60'ı da bu ay didik didik ettik. İşlemcilerde 64 bit teknolojisinden sonra çift çekirdek teknolojisi de oturmaya başladı. Sanıyorum o da yakın zamanda standartlaşacak. Bu arada bilgisayarlıardan kaynaklanan "ver yansın" mektuplarında da artış vardı bu ay. Aman arkadaşlar garanti belgelerinizi, faturalarınızı saklayın, başınız ağrmasın.

Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

www.shop.arena.com.tr

www.bogazici.com.tr

www.hepsiburada.com

www.eksenbilgisayar.com

www.kangurum.com

www.gold.com.tr

www.vatanbilgisayar.com

www.hs.com.tr

	Ekonomik	İdeal	Süper
İşlemci	AMD Sempron64 3000+ (Socket 754) \$97	Pentium 4 640 (LGA 775) \$252	AMD Athlon 64 FX-60 (939 Pin) \$1,368
Anakart	MSI K8T Neo FISR \$75	MSI 915P Neo2-FR (v1.0B) \$108	Asus A8N32-SLI Deluxe \$239
Bellek	512MB DDR-400 Kingston (CL 2.5) \$47	1GB DDR2-533 Kingston (Dual Pack)\$102	2 x 1GB DDR-400 Kingston \$196
Sabit-disk	Samsung 80GB SATAII 7200RPM 8MB \$61	Samsung 120GB SATAII 7200RPM 8MB\$88	2xSamsung 250GB SATAII (Raid 0) \$268
Ekran Kartı	Asus EN6600LE/TD Si 256MB \$108	Gigabyte NX66T256D 256MB \$213	Sapphire x1900 XTX \$816
Monitör	Samsung 797MB Flat 17" \$159	Samsung 797MB Flat 17" \$159	BenQ LCD FP91v \$439
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo \$33	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$45	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$45
Ses Kartı	Entegre \$0	Sound Blaster X-Fi Extreme Music \$145	Sound Blaster X-Fi Fatality \$299
Kasa	Asus TA-211 \$57	Thermaltake Shark \$139	Coolermaster Stacker \$179
Klavye	Logitech Internet Pro \$15	Logitech G15 \$86	Logitech G15 \$86
Mouse	A4Tech X-718 \$20	Razer Diamondback \$65	Logitech G5 \$94
Floppy	\$7	\$7	\$7
Toplam	\$679	\$1,409	\$4,036

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

STRATEJİ USTASI



Eser Güven
eguven@level.com.tr

TANIŞALIM MI?

Nasıl? Şaşırdınız mı? Sayfalarımızdaki değişikliği hemen fark ettiniz değil mi? Artık yepyeni bir Strateji Ustası köşesi ile sizlerle birlikte olacağız. Aklımızda önümüzde aylar için de bu köşede görebileceklerinize dair çok güzel fikirlerimiz var, size bunlar hakkında birkaç bilgi vereyim.

Öncelikle artık çok gerekmedikçe uzun ve sıkıcı tam çözüm yazılarından kaçınmaya çalışacağız. Her ne kadar bu yazılardan da faydalananlar olsa da bunların çok da zevkli bir okuma sunduğu söylenemez. Bunun yerine bu tür oyunlar hakkında daha faydalı ipuçları vereceğiz sizlere. Örneğin Prince of Persia gibi tek bir oyunun adım adım çözümü yerine, bir çok önemli oyun hakkında NOKTA ATIŞI şeklinde yazılar hazırlayacağız. Oyunda en çok zorlanacağınızı bildiğimiz bölümleri, bizleri de zorlayan yönleri ve gizli/saklı yönlerini yazacağız. Elbette bu hiç tam çözüm yazısı yazmayacağız anlamına da gelmiyor.

Üzerinden nispeten zaman geçmiş, ama değinme fırsatı bulamadığımız oyunları da görebilirsiniz. Örneğin karşınızda bir anda Fable ile ilgili bir yazı ile çıkabilir, Rome Total War'daki bir ulus hakkında hiç aklınıza gelmedik taktikler verebiliriz. Bu sayede sayfalarımızda daha çok oyunu işleme imkanı bulacağız.

Son olarak sizden de katkılarınızı beklediğimizi ekleyeyim. Evet, eğer bir oyunda bizden daha usta olduğunuzu, daha önce verilmemiş, size özel taktikleriniz olduğunu düşünüyorsanız bunları aşağıdaki adrese yazın. Her ay "AYIN STRATEJİ USTASI" ödülünü alan yazının sahibine sürpriz hediyelerimiz olacak.

Let the show begin...

DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION EN ZOR 4 BOSS'U NASIL DÖVECEKSİNİZ?



BÖLÜM 5: OF DEVILS AND SWORDS

Boss: Agni & Rudra

Bu iki kardeş devimizi yenmenin en kolay yolu defansif oynamak. Oyununuz biraz uzun sürecektir ama en garanti yol bu. İlk başta onları ayırın, yani yan yana durmasınlar. Size saldırdıkları anda yuvarlanma gibi kaçma hareketlerini kullanın ve arkalarına geçerek çok uzun olmayan kombonuzu yapın. Her iki boss'a da eşit şekilde saldırın çünkü birini öldürdüğünüzde, diğeri çift kılıçla saldırarak, daha da güçlü olacak. Temkinli davranın. Dante ile güçlendirilmiş Ebony & Ivory ve Cerberus'u kullanın. Vergil ile Yamato Aerial özelliğini veya karşı saldırı için Helmet Breaker'ı kullanın.

BÖLÜM 8: A RENEWED FEAR

Boss: Heart of Leviathan

Kırmızı kabuk kırmızı orbları, mavi kabuk ise Devil Trigger'inizi dolduran güçleri emiyor bu bölümde. Yok etmeniz gereken yer ise kalp. İlk önce kalbin size saldırmasını bekleyin. Saldırdıktan sonra size vurabileceğiniz kısa bir süre verecektir. Biraz uzun sürse de bu işlemi -ta ki kalp kendini yenileyemeyene kadar- tekrar edin. Bu arada kalbin yolladığı lazerlere ve Hell Envy'lere dikkat edin, baş belası olabiliyorlar. Genel olarak hava saldırılarını kullanın. Vergil ile Aerial Rave veya DT'li Lunar Phase kullanabilirsiniz. Dante ile stil olarak Swordmaster, silah olarak Rebellion kullanabilirsiniz. Kalbe tüm gücünüzle vuracağınız zaman ise Agni&Rudra ile DT'ye geçerek uzun kombolarınızı yaparak bu boss'u da kolayca yenebilirsiniz.

BÖLÜM 9: FADED MEMORIES

Boss: Nevan

İşe ilk önce Nevan'ın çevresindeki kalkanı Cerberus ile kırarak başlayın. Size karşı kullanacağı birçok atak var. Her atak öncesi Nevan o saldırı türüne özel sözler söylediğinden bir süre sonra bu ataklardan kolayca kaçabiliyor

olacaksınız. Dante ile Agni & Rudra's atağı ve Nevan'ın ekrana yaydığı elektrikten kaçmak için Air Hike işinize yarayacaktır. Nevan, ölmesine yakın kanınızı emmek için saldırdığında iyi bir zamanlamayla kaçın ve kombolarınızı yapın.

BÖLÜM 20: SCREAMING SOULS

Boss: Vergil (son kez)

İşte oyunun son boss'u. Dante'yle oynarsanız normal Vergil, Vergil'le oynarsanız kırmızı Vergil karşınıza çıkacaktır. Aralarında pek bir fark yok. Her ikisi de aynı ataklarla saldırıyor. Bu bölümde genel olarak dikkatli olmanız gerek ve aceleye gerek yok. Vergil sıkça Helmet Breaker özelliği kullanacak. Bu atağı kesmek yerine (hızlı hızlı) takla atarak kaçmayı deneyin. Bir süre sonra Vergil Devil Trigger ile size saldırarak, Sakın kaçmayın, tam aksine cesurca ataklar deneyin. Birkaç vuruş sonra DT'yi bitecek. Vergil ile oynarken Stinger'ı kuşanın. Vergil'in DT'ni sadece kombo esnasında kullanın. Dante ile Rebellion ve Beowulf kullanın. Hava saldırıları da işinize yarayacaktır. Doğru hamlelerden sonra Vergil'le olan bu üçüncü karşılaşma ve oyun bitecek (ekstra bir video için Credits ekranında en az 100 düşman öldürün). - **Volkan Turan**
volkan@level.com.tr



PRINCE OF PERSIA – TWO THRONES

BÜTÜN LIFE UPGRADE'LERİ NASIL ALABİLİRSİNİZ?



Hatırlarsanız oldukça uzun süren PoP rehberimiz sırasında Life Upgrade (LU) kısımlarını atlamaştık, rehberin o şekilde eksik kalmasına gönlümüz el vermediğinden size kısa da olsa bir LU rehberi hazırlayalım dedik. Aşağıda her bir Life Upgrade'in bulunduğu bölümü, ana çözüm yazısında LU girişinin bulunduğu kısmı (aradığınız yeri daha kolay bulabilmeniz için) ve LU'ya ulaşmanın yolunu bulabilirsiniz.

Life Upgrade 1 – Bölüm 10, The Sewers

"Mer-Men'leri ışığa çekip öldürdükten sonra sol duvardaki bıçak düğmesini kullanın ve kapıdan girin. Sağ tarafta tuzak, solda ise perde göreceksiniz. Perdeden geçerek Life Upgrade'e ulaşabilirsiniz."

Bosluktan zıplayıp, kalaslardan zıpladığınızda çeşmeye ulaşacaksınız, çeşmeden içtiğiniz zaman LU'nun bulunduğu ara bölüme gireceksiniz. Arkanızı dönün ama koşmayın, yavaşça ilerleyin. Burada fark etmeseniz de dönen bıçaklar bulunuyor. Bıçaklar ortadan kaybolduğunda hemen sol taraftan yuvarlanın. Kalasa yürüyün ama ilerlemeyin. Sağ duvardan oklar fırlatıldıktan sonra yürümeye başlayın. Dönen iki bıçağın arasından iyi bir zamanlamayla zıplayın. Bir sonraki bıçağın önünde dikenli zemin var. Kalastan zıplayacağınız için tek hamlede ikisini de geçebiliyorsunuz. Yürüyün ve LU'ya ulaşın.

Life Upgrade 2 – Bölüm 14, The Lower City Rooftops

"Sağa koşu yapın ve bıçak düğmesini kullanın. İki tane kapı açılacak, kırmızı kapı bölümün sonuna, diğer kapı ise Life Upgrade'e ulaşmanızı sağlıyor."

Bıçak düğmesinden aşağı düşün ve arkanızdaki kapının altından yuvarlanarak girin. Bundan sonra çıkıntılardan düşerek zemine ulaşmanız gerekiyor. Yolun sonunda çeşmeyi bulacaksınız. Yolun ortasında durum ve dikenli kütükleri yuvarlanarak geçin. Kalastan ilerleyerek okları geçin, burada bir iki kere vurulsanız da önemsenize gerek yok. Kalasların birleşim noktası güvenli bir yer, okların bitmesini bekleyin ve bir sonraki kalasa zıplayın. Kendinizi yukarı çekin ve duvara bakın. Çıkıntı ortaya çıktığında zıplayın, hemen yukarıdaki çıkıntılara zıplayın ve LU'ya ulaşın.

Life Upgrade 3 – Bölüm 20, The Temple

"İleride sallanabileceğiniz bir direk bulunuyor, ona doğru zıplayın. Bunlardan sallanarak yukarıdaki direklere ulaşın. Karşıdaki mavi bir perde göreceksiniz, bunun arkasında Life Upgrade bulunuyor."

Perdeye duvar koşusu yapın, aşağı doğru kayın, karşıdaki perdeye zıplayıp kayarak zemine ulaşın. Yolun sonundaki çeşmeyi kullanın. Çapraz fırlatıcıya duvar koşusu yapın ve fırlatıcıdan fırlatıcıya zıplayarak sütuna asılı kalın. Bu sütun kırılmaya başlayacak, o yüzden bıçaklar yolunuzdan çekildiği anda hemen zıplayın. Bir sonraki kırılan sütuna geçeceksiniz, yine hızla zıplayarak LU'ya ulaşabilirsiniz.

Life Upgrade 4 – Bölüm 28, The Canal

"Çeşmenin sağ tarafına bakarsanız bir açıklık göreceksiniz. Bu açıklığı takip ederek Life Upgrade'e ulaşabilirsiniz."

Açıklığın altından yuvarlanın. Çeşmeye doğru gidip içerek engelli bölüme geçeceksiniz. İlk olarak dikey ve yatay dönen dikenli kütükler var karşınızda. Sağ duvara yapışın, dikey bıçak sağ duvardan sektirdiği anda üç kere ileri doğru yuvarlanın. Yavaş çekime geçin ve testereleri duvar koşusu yaparak geçin. Dikey kütükleri geçmek için tekrar yavaş çekime geçin ve tekrar duvar koşusu yaparak ilerleyin. Son olarak tekrar bir testere ile karşılaşacaksınız, hiç riske girmeden yavaş çekim kullanarak yuvarlanın ve LU'ya ulaşın.

Life Upgrade 5 – Bölüm 32, The Palace Entrance

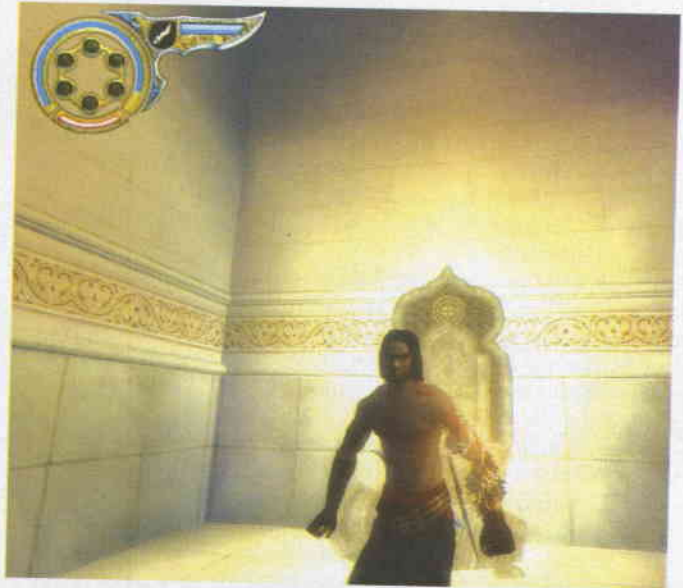
"Eğer buradaki kolu döndürmeden önce asansör boşluğundaki bıçak plakalarına zıplayarak tırmanırsanız Life Upgrade'e ulaşabilirsiniz."

En üstteki bıçak plakasından duvardan duvara zıplama yapıp düğmeye basın. Düğmeye basar basmaz yavaş çekime geçin, aşağı düşün ve plakalardan birine tutun. Hemen balkona zıplayın ve kapanmakta olan kapıdan girerek çeşmeyi kullanın. Yerden çıkan bıçağın üzerinden zıplayın ve hemen aşağı düşerek asılı kalın. Kütük geçtikten sonra kendinizi yukarı çekin ve karşıya zıplayın. Yukarı çıkın ve yuvarlanarak bıçağı geçin. Çıkıntı duvardan çıktığı anda dikey koşu ile ona tırmanın ve en üst çıkıntıya ulaştığınızda karşıya zıplayıp kendinizi yukarı çekin. Sol duvardan duvar koşusu yaparak sıradaki engelleri geçin, yerdeki kütük size zarar verebilir ama o kadar da önemli değil. Işığa doğru yürüyüp LU'ya ulaşın.

Life Upgrade 6 – Bölüm 42, The Middle Tower

"Dikey koşu ile plakaya tutun, sola doğru iki direği sallanarak geçip tahta platforma inin. Burada zıplayabileceğiniz bir taş platform var, ancak aşağıdaki tahta kalasa inerek yeni bir Life Upgrade yoluna da girebilirsiniz."

Tahta kalastan gireceğiniz koridorun sonundaki çeşmeden içtiğinizde engelli kısma geçeceksiniz. Dönen bıçak ve dikenli kütüğü geçmek için sağ duvardan duvar koşusu yapmaya başlayın. Dikenli kütüğün tam üzerindiyken duvar koşusu düğmesini bırakın, böylece kütüğün hemen diğer tarafına ineceksiniz. Sıradaki engelleri sol duvardan koşu yaparak geçin, zıpladığınızda taş platforma tutunacaksınız. Hemen kendinizi yukarı çekin, yoksa kütük sizi yakalayacaktır. Sol duvardan koşu yaparak duvar bıçaklarını atlatın ve duvardan kalasa doğru zıplayın. Kalasın ucuna yürüyün ve karşıya zıplayın. Bir alttaki kalasa düşün ve koridora girin. Buradaki üçlü tuzağı geçmek için birinci kütüğün düzelmesini bekleyin ve duvar koşusuna başlayın. Böylece bıçağı ve ikinci kütüğü de geçmiş olacaksınız. Işığa doğru yürüyüp LU'yu alın. **Eser Güven** eguyen@level.com.tr



PRO EVOLUTION SOCCER 5

MASTER LİG'DE BAŞARIYA HASRET MİSİNİZ? LÜTFEN BU TARAFTAN...

Arkadaşı olmayan oyuncuların tek seçeneği olan Master League, PES 5'in hem en derin, hem de en çok sinir eden tek bölümü. ML'e başlamadan önce oyunu biraz daha zorlaştırırım! PES (ya da WE) Shop'taki altıncı zorluk seviyesini, daha önce kazandığınız puanlarla açın. Böylece daha zor ve daha keyifli(!) uzun bir yol karşınıza çıkacak. Lige, oyunun size verdiği standart/hayal ürünü futbolcularla başlayacaksınız. Bu futbolcularla istikrarlı bir başarı yakalamak çok zor ama imkansız değil, sadece oyunu kurallarına göre oynamak gerek.

İlk sezonda, paranız olmadığından güçlü futbolcular transfer edilemiyor. Yani elinizdeki oyuncularla yetinmek zorundasınız. Ama takımındaki futbolcuların çoğu yaşlı olduğundan, bu futbolcuları iki sezon elinizde bulundurmamaya özen gösterin. Genç olanları ise mevkilerinde ustalaştırın. Örneğin Jaric. Gayet genç ama bir o kadar da güçsüz bir oyuncu. İlk başta etkili olduğu sadece iki özelliği var; frikik ve uzun pas. Kendisi bir defans oyuncusu (defans gücü 73) ama siz iyi orta yapabiliyor diye Jaric'i orta saha kanatlarına koyarsanız, bu futbolcuyu tam verimle kullanamayacaksınız ve kendisi gelişmeyecek, heba olacaktır (olayı çok pis dramatize ederim). Böyle bir duruma düşmemek için her futbolcuyu doğru yerde oynatmaya özen göstermelisiniz.

Resimdeki taktik hem atakta hem de defansta etkili olabilecek kalitede. Gördüğünüz bu taktiği aynen uyguladıktan ve atak sırasında belirtilen yönlere ayarladıktan sonra, defans özelliğini CF'ler hariç tam geri ve High yapmalısınız. Böylece futbolcularınız karşı atak yemeyecek ve hem ileride hem geride çok adamla etkili olacaksınız (defansı da Line yapmayı unutmayın). Ama DMP'lerle karşı takımın defansına göre oyun kurmanız gerek. WF'nin özelliği burada kaçak oynamak ve ileri CF'ye güzel gollük aralıhava pasları atmak. AMF oyuncularınızın da iyi kafa ve şut vuruşları varsa, işiniz daha da kolay olacaktır. Tabii bu taktiğin işe yaraması için orta-üst seviye bir takımla uygulanması gerekiyor, onu da belirteyim.

MORALSIZ ÇIKMAYIN

Bir futbolcudan tam verim almak için, doğru mevki kadar doğru moral de oynamak şart. Oyun başlamadan Formation'a girin ve L-R tuşları ile futbolculara bakın. Yanlarda gördüğünüz renkli oklar, o futbolcunun o maçtaki moralini temsil ediyor.

Grı ok: Bu futbolcu aslında düşmanınız. Yorganının altından çıkmak istemeyen, ayağını kaldıramayacak kadar bitkin futbolcu demek. Yaklaşık olarak tüm güçlerden 12 puanınız gidiyor demektir. Kesinlikle oyunda yer almamalı.

Mavi ok: Kondisyon ve konsantrasyon eksikliği olan futbolcu demek. Yaklaşık olarak tüm güçlerinden sekiz puan azalıyor. Eğer alternatifi varsa değiştirilmelidir. Özellikle kaleciler moralsizken hiç çekilmiyor. Çok güçlü kaleciler dahi moralsizken çok kolay goller yiyebiliyor. Mavi renkli bir Buffon'un yerine morali yerinde olan ikinci kalecinizi tercih edebilirsiniz.

Yeşil ok: Güçleri ne eksik, ne de fazla olan futbolcu demektir. O gün onun için sıradan bir gündür. Görevini yerine getirecektir. Tabii sakatlanmadığı sürece.

Sarı ok: O gün altılıda para bulmuş (Sergen?), belki de yeni bir kız arkadaş edinmiş kadar keyfi yerinde olan futbolcu demektir. Yaklaşık olarak tüm güçlere beş puan ekler. Ama burada şu yanılgıya düşme-

Regulate condition

Regulate Condition'dan moral gücünüzü artırarak oyuna başlamayı ihmal etmeyin. Yazıda belirttiğim gibi, bu sistem işinizi biraz daha kolaylaştırabilir.

Player	Condition
GK Ivarov	OK
CB Valeny	Yellow
CB Jaric	Yellow
CB Stremer	Yellow
DMP Dodo	Yellow
DMP Louga	Yellow
SMP Espimas	Yellow
SMP Ximelez	Yellow
AMF Minanda	Yellow
CF Ordaz	Red
CF Castolo	Yellow
GK Lothar	Red
GK Zamenhof	Yellow

mek lazım. Örneğin İngiltere Milli Takımı'nda morali yeşil olan Owen yerine, morali sarı olan Vassel'i tercih etmek yersizdir (Tabii Vassel'i kullandığınız bir taktiğiniz yoksa).

Kırmızı ok: Görevini yerine getirmek için yanıp tutuşan futbolcu. Eğer normalde oynattığınız oyuncular kırmızı renkli ise, sizin de şanslı gününüz demektir çünkü o futbolcunun tüm güçleri yaklaşık olarak sekiz puan artacaktır. "Bir T. Henry daha ne kadar iyi oynatabilir ki?" diye meraklanıyorsanız, işte size fırsat. Eğer kaleciniz kırmızı moralli ise kolay kolay gol yemeyeceksiniz, forvetleriniz kırmızı ise gol yollarında daha etkili olacaksınız.

TAKTİK ŞART

Lig sırasında, her maç öncesi olmasa da, Regulate Condition'dan futbolcularınızın morallerini arttırabilirsiniz. Ama bu kısımda bazen moral düşüklüğü de olabiliyor. Eğer böyle bir şey olursa, ilk önce Next Match yapın, forma seçme ekranına gelince geri dönün ve tekrar Regulate Condition'a girin. Moralsız oyuncular düzelecektir. Böylece, zaten yeterince zor olan ligo daha da zorlaştırmadan oynayacaksınız.

Bunların dışında, birkaç taktiğinizin olmasında fayda var. En azından defansta ve atakta etkili olabileceğiniz iki taktiğinizin olması, Master League'de işinize yarayacaktır. Böylece hem yorulan futbolcularınızı kulübede dinlendirebilirsiniz hem de elinizde olmayan sakatlık, hastalık gibi sorunlardan dolayı çok puan kaybetmezsiniz. Tabii bu anlattıklarım olmadan da maçlar kazanabilirsiniz, hatta namaglup da olabilirsiniz ama en az iki kat efor sarf ettiğiniz bir gerçek. - Volkan.Turan@level.com.tr

Experience points

Player	Age	Exp. %
GK Ivarov	29	36 55
CB Valeny	31	36 66
CB Jaric	19	36 69
CB Stremer	27	37 60
DMP Dodo	20	36 64
DMP Louga	32	36 65
SMP Espimas	32	36 69
SMP Ximelez	29	36 68
AMF Minanda	34	36 62
CF Ordaz	20	36 62
CF Castolo	30	36 60
GK Lothar	21	36 70
GK Zamenhof	31	36 62
CB Ceciu	31	36 60

Oyunda ilerledikçe, oynattığınız oyuncuların güçleri sürekli artacaktır. Bu yüzden tüm değerli oyuncularınızı ilk 11'de mutlaka oynatın, daha da güçlensinler, sonra bu futbolcuları pahalıya satarak daha iyi oyunculara yönelin.

SHADOW OF THE COLOSSUS

THY NEXT FOE IS...



İşte 16 devin, oyundaki haritaya göre nerelerde bulunduğu:

1)5F	2)3F	3)2E	4)5G	5)4H	6)6D	7)1D
8)6G	9)3D	10)4B	11)1F	12)2G	13)6E	14)2C
15)1G	16)8F					

ALTINCI COLOSSUS (GOLIATH)

Bu sakalı devin yakınlarında durmamalısınız çünkü enerjinizi bir hayli azaltacak yumruk vuruşları var. İlk olarak fark edeceğimiz gibi bu devin üstüne direk çıkamazsınız. Bu yüzden mekânın en arkasına gitmemiz gerek. Önümüzde şeritler halinde duvarlar var. Bunları ister büyük bir hızla tırmanın, isterseniz de devin yıkmasını bekleyin. En arkaya geldiğinizde, altına girebileceğiniz bir oyuk göreceksiniz. Buraya girin, dev size bakmak için aşağı eğilecektir. Tam bu sırada sakalına tutunun ve sallanmıyorken kafasına atlayın. Sembolü göreceksiniz. Ama dikkatli olun çünkü bu dev kafasını Tom Araya gibi sallayabiliyor. Kafasındaki sembol yok olunca sırtına geçin ve son sembole saldırın.

SEKİZİNCİ COLOSSUS (WALL SHADOW)

İçinde bulunduğunuz mekân üç kattan ve bu katları birleştiren merdivenlerden oluşuyor. Bu mekânı iyice öğrenmeniz yararınıza olacaktır. Dairesel olarak devam eden bu mekânın ortasında bir arena bulunuyor ve kertenkeleye benzeyen devimiz, bu arena dâhilinde her yere tırmanabiliyor. Size karşı kullandığı gaz atışı çok etkili ve duvarların arkasından geçebildiği için çok dikkatli olmanız gerek. Bu devi yenmek için onu önce yukarı çıkarmanız lazım. Üst katlara çıkın ve ufak aralardan ok atarak dikkatini çekin, sinirlendirin. Baktınız size tırmanıyor, merdivenleri kullanarak arenaya inin, devin iki ayağının altına ok atın. Dev aşağı doğru düşecektir (dikkat edin üstünüze düşmesin). Artık üstüne tırmanıp sembole saldırabilirsiniz.

ONİKİNCİ COLOSSUS (GREAT THUNDER)

Bu boynuzları olan devin üstüne çıkmak gerçekten çok zor olabiliyor çünkü hem suyun içindedesiniz hem de nereye doğru gittiğinizden haberi oluyor. Siz, arkasına doğru yandan yandan giderken, o



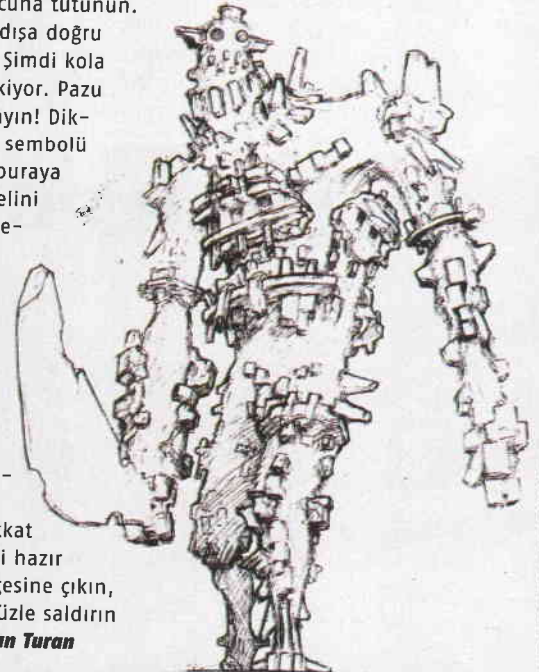
da geri geri gidip mesafeyi uzatabiliyor. Bu yüzden yandan devin altına girip diğer tarafından çıkmaya çalışın. Suyun dışında olan kuyruğuna tutunun ve omurga hizasından devam ederek kafa bölgesine emin adımlarla, yavaşça ilerleyin. Kafasının üstüne çıkacaksınız ama sembol yok! Önünüzde duran taş gibi şeyleri kullanmamız gerek. Denize doğru baktığımızda ufak tapınak gibi yapılar göreceksiniz. Devin üstündeki taşlara kılıcınızla vurarak, dev bu tapınaklara doğru yönlendirmelisiniz (direksiyon gibi işte). Tapınağa gelince bu yerin üstüne atlayın. Dev size güçlü bir yıldırım saldırısı yapacaktır, kaçın. Okunuzu kullanarak devin sinirlendirin. Size doğru şahlanacaktır, işte bu sırada devin tek zayıf noktası olan midesine tırmanmanın tam sırası! Tırmanın ve tüm gücünüzle kılıcınızı saplayın. Devi öldürmek için bu işlemi toplam iki kere yapmanız gerekiyor.



ONALTINCI COLOSSUS (GRAND GIGAS)

Oyunun son devini en zor olanı değil ama en gösterişli olanı. Bu colossus'un ayakları olmadığından size doğru hareket edemiyor; siz ona doğru gitmek zorundasınız. Ama çok hızlı lazer atıklarına dikkat! Sakın takla atarak kurtulabileceğinizi düşünmeyin çünkü işe yaramıyor. Deve ulaşmak için ilk önce önünüzdeki sütunları siper olarak kullanarak, sağ taraftaki deliğe gidin. Bir tünel göreceksiniz. Bu tüneli geçin ve yukarı çıkın (lazerlere dikkat tabii). Şimdi karşınıza çıkan duvarlara saklana saklana ilerlemeniz gerekiyor. Bu stratejiyi kullanarak, colossus'un altına varıncaya kadar ilerleyin. Colossus'a varınca gördüğünüz mavi sembole kılıcınızı saplayın. Dev elini aşağı indirecek, işte bu sırada avucuna tutunun.

Ama avuç içi tehlikeli, dışa doğru düşmeden ilerleyin. Şimdi kola doğru ilerlemeniz gerekiyor. Pazu bölgesine asla saldırmayın! Dikkatli baktığınızda mavi sembolü göreceksiniz. Kılıcınızı buraya soktuğunuzda dev sağ elini size doğru hareket ettirecek. Sağ ele atlayın ve sallanmasını biraz durdurmak için eline kılıcınızı saplayın. Avuç içinden dışa doğru gelin. Sonra sol omuzdaki sembol için okunuzu kullanın. Dev, elini (ve sizi) bu omuza doğru götürecektir. Omuza atlayın. Artık tutuş gücünüze dikkat etmeniz gerek. Kendinizi hazır hissettiğinizde kafa bölgesine çıkın, son sembole tüm gücünüzle saldırın ve oyunu bitirin. - **Volkan Turan**
volkan@level.com.tr



THE MOVIES

DAHA İYİ FİLMLER YAPMAK İÇİN "ADVANCED MOVIE MAKER" KULLANIMI



Gün gelecek bilgisayarın sizin için hazırladığı senaryolardan sıkılacak, film üzerinde çok daha fazla kontrol sahibi olmak isteyeceksiniz. İşte o gün geldiğinde Custom Script Office'teki boş senaryoya tıklayıp AMM'yi açacak ve 'bu da nesi, çok karışıkmiş, ben en iyisi bilgisayarın hazırladığı senaryoya döneyim' diyeceksiniz. Ama biz bunu istemiyoruz değil mi? O halde AMM hakkında size bazı ipuçları verelim ki içinizdeki yönetmen doğmadan ölmesin.

Karşınıza çıkacak olan ilk ekran filminize isim vereceğiniz, türünü seçeceğiniz ve başrol ve yardımcı rol oyuncularını belirleyeceğiniz ek-

Mankenler

Sahnelerde oyuncularınızı mankenler temsil ediyor, bu basit çizimler sayesinde ekranda çok karışıklık olmadan animasyonları rahatça takip edebilirsiniz. Mankenler beş farklı renkte olabilirler.

Kırmızı manken başrol oyuncusunu temsil eder. Yaptığınız filmde başrol oyuncusunun tek önemi, film değerlendirilirken bu oyuncunun tecrübesinin yardımcı oyuncuların tecrübelerinden daha çok göz önüne alınması. Yani bu oyuncuyu filmin sonuna kadar hayatta tutacaksınız diye bir kaide yok. İsterseniz bu oyuncuyu ilk sahnede öldürebilir, ikinci sahneden sonra ortalıkta görünmemesini sağlayabilirsiniz. Bunlar filminizin aldığı nota etki etmeyecektir.

Yeşil ve mavi mankenler yardımcı oyuncuları temsil ederler, ilk ekranda 1. ve 2. yardımcı oyuncuyu belirlediyseniz bu iki renk de tek bir oyuncuyu gösterecektir. Yani yeşil 1., mavi ise 2. oyuncuyu temsil eder.

Grİ mankenler sahnedeki ekstra karakterlerdir. Bunları sahneyi doldurmak için kullanabilirsiniz.

Kahverengi mankenler filmde görünmeyecek olan karakterlerdir, bunlar size yalnızca bulunduğunuz sahnedeki animasyon hakkında bilgi verirler. Eğer filmdeki üç ana rolden birini boş bırakırsanız, onun yerini bu kahverengi mankenler alacaktır.

ran. Bunları belirledikten sonra onay düğmesine basarak bir sonraki ekrana geçebilirsiniz. Anlatımda kolaylık olması açısından Freeform yapıya sahip bir Aksiyon filmi çektiğimizi varsayalım.

Şimdi gelelim sahne yaratımına. Ekranın alt kısmında hikaye panosunu göreceksiniz, bu panoda filmin bölümlerini her biri kendi renginde olacak şekilde görüyorsunuz. Burası da iki sıraya ayrılmış durumda, üst kısımda seçili olan seti, alt kısımda ise sahneyi göreceksiniz.

Hikaye panosundaki beyaz kutuya tıkladığınızda karşınıza mevcut setlerin listesi çıkacaktır, bu listede 'aydınlık' olanlar stüdyonuzda inşa etmiş olduğunuz setleri gösterir. Eğer isterseniz diğer setlerden de seçebilirsiniz, ancak sahneler çekilmeden önce o setleri de inşa etmeniz gerekir. Sete tıkladığınızda ise karşınıza çekebileceğiniz sahneler listesi çıkacak, birçok sahne stüdyonuzda yapacağınız araştırmalarla bulunacağından başlangıçta bu sahneleri göremeyeceksiniz. Ayrıca bazı sahnelerde çekildikleri sete bağlı olduklarından tüm set karelerinde ortaya çıkmayacaklardır.

Alt taraftaki düğmeler filtre düğmeleridir ve parlak beyaz olanlar filtrenin kapalı olduğunu gösterir. Bu ekrana geldiğinizde normalde tüm filtreler kapalı olur, "Suggested" filtresi de Freeform yapısı kullandığımız için kapalı olacaktır. Bu filtreleri kullanarak aradığınız sahneyi daha rahat biçimde bulabilirsiniz.

Şimdi Intro, Incidental ve Loving filtrelerine tıklayarak listeyi daraltın ve "Showing a Card" sahnesini seçin. Sahne yüklenecek ama ilk başta bir fark göremeyeceksiniz, çünkü kamerayı ayarlamamız gerekiyor. Sağ fare düğmesine basılı tutarak fareyi sürükleyerek kamera ayarını yapabilir, ya da ekranın sağ tarafında üzerinde gözbebeği ikonu bulunan ikona tıklayabilirsiniz. Bu ikona tıkladığınızda sahneyi filmde görüneceği şekilde görürsünüz.

Şimdi sahnede mankenler veya seçtiğiniz oyuncularla birlikte seyredeceksiniz. Her bir aktör veya manken, aktörün kullanabileceği bir pozisyonu göstermekte ve eğer dikkat ederseniz en çok işi sahnenin ortasındaki kişi yapıyor (kartı tutan). Sol taraftaki omzunun üzerinden bakıyor, sağ taraftaki ise yalnızca duruyor.

İşte burası kahverengi mankenlerin devreye girdiği yer. Diyelim ki bu sahnede o hiçbir iş yapmayan üçüncü adamı istemiyorsunuz (örneğin elinizde yalnızca iki tane yıldız olabilir). Ekranın sol tarafındaki yıldız kartlarında iki tane ok göreceksiniz. Bunlara tıklayarak mankenleri bulun. Şimdi alt taraftan kahverengi mankene tıklayın ve onu istediğiniz kişinin üzerine sürükleyin. O kişinin etrafında dış çizgi çıkacaktır, fare düğmesini bıraktığınızda manken o kişinin yerini alacaktır. Artık filmi çektiğinizde o sahnede yalnızca diğer iki kişiyi göreceksiniz, üçüncü kişinin yeri kimse tarafından doldurulmayacak. Bu şekilde sahneler kaç kişi için planlanmış olursa olsun, bu sayıyı istediğiniz biçimde değiştirebilirsiniz.

O sahnedeki aktörlerin yerlerini değiştirmek de oldukça basit. Yapmanız gereken fareyi beyaz dış çizgi belirene kadar yıldızın üzerinde tutmak, ardından tıklayıp sürüklemek. Normalde bunu yaptığınızda yıldızın atanmış olduğu ilk pozisyonun yerini beyaz manken, yani figüran alacaktır. Eğer orada figüran olmasını istemiyorsanız

HİLEKAR PC

MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

Options bölümüne gidin, "Codes" seçeneğini seçin ve ardından aşağıdaki kodları yazın.

IPULATOR – Tüm bölümler

DEXTERCROWLEY – Tüm sinematikler

SIRULLY – Tüm galeri

DOGTAGS – Tüm yetenekler

SHARDESOFGLASS – Black Book'u açar

STATEYOURNAME – Tüm karakterler

BABYLONTRUST – Tam sağlık

VANCEDALLISTER – Tam yetenek

MARCUSECKOS – Sonsuz sağlık

FLIPTHESCRIP – Sonsuz yetenek

NINESIX – Tüm efsaneler

WORKBITCHES – Tüm beat down are-nalar

Not: Bu hileleri oyunun PS2 versiyonunda da kullanabilirsiniz.

STUBBS THE ZOMBIE

Oyunu yüklediğiniz klasörün içinde init.txt adında bir belge yaratın ve bu belgenin içine aşağıdaki satırları yazın:

cheat_deathless_player 1

cheat_infinite_amm 1

Bu iki satır sonsuz sağlık ve sonsuz cephane sağlayacaktır (sağlığınız ve cephaneniz hala düşecektir, ama bitmeyecektir).

RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Oyun sırasında – tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki komutları girin.

listcmds – Konsolda kullanabileceğiniz komutları gösterir
god – Ölümsüzlük

GUN

.69 Ferguson tüfeği

Hollister'ı yenin.

Süvari kılıcı

Reed'i yenin.

Apaçi kostümü

Hunting'i tamamlayın.

Gümüş mahmuzlar

Pony Express'i tamamlayın.

Çeşitli ekstralar

Hikaye modunu tamamlayarak Re-

ed'in zırhlı atını, Magruder'in Nock

silahını ve Cannon Nock silahını

açabilirsiniz.

başka bir yıldızı veya kahverengi mankeni o pozisyona sürükleyin. Eğer bir sahneyi değiştirmeniz gerekirse hikaye panosunun alt sırasına tıklayın. Eğer üst sıraya tıklarsanız yeni bir set seçmeniz gerekir. İsterseniz burada sahnelere tıklayıp sürükleyerek filmdeki sıralarını değiştirebilirsiniz.

Sahneler üzerinde oynamak

Tüm sahneleri sağ tarafta sıralanmış olan düğmeleri kullanarak değiştirebilirsiniz. Sağ üstteki düğme Tutorial düğmesidir ve size burada yazdıklarımız da dahil AMM kullanımı hakkında çeşitli dersler verecektir.

İkinci düğme Dress Set düğmesidir. Bu düğme ile sahneye aksesuarlar yerleştirebilir ve böylece sahneleri tekdüzelikten kurtarabilirsiniz. Örneğin bu aksiyon filmimizdeki beş sahnenin Rural: Field setinde geçtiğini düşünelim. Eğer değişik olaylar aynı dekorun önünde gerçekleşirse filmi inandırıcılığı pek yüksek olmaz. Ama ilk sahneye birkaç çalı, ikinci sahneye birkaç ağaç, üçüncü sahneye bir köpek eklerseniz sahnenin değiştiğini daha iyi yansıtabilirsiniz. Ayrıca bu sayede setin ana temasının dışında da vermek istediğiniz atmosferi zenginleştirebilirsiniz. Yine kamera gözünden sahneyi izlemeyi ve kullandığınız aksesuarlar görünür olup olmadığını kontrol etmeyi unutmayın.

Üçüncü düğmemiz Change Props düğmesidir. İkinci düğmeden farklı sahneye zaten yerleştirmiş olduğunuz aksesuarlar üzerinde oynama yapmanıza imkan tanır. Örneğin başrol karakterinizin elinde bir silah varsa, bu düğme sayesinde silahın türünü değiştirebilirsiniz. Oyun burada basit bir yapay zeka kullanarak istenmeyen görüntülerin önüne geçiyor. Eğer sahnemizde karakterlerle ilişkili bir aksesuar varsa (örneğin silah gibi), karakter yerine kahverengi manken koyduğunuzda o sahnede silahın da görünmediğini fark edeceksiniz. Aksi halde havada uçan bir silah oldukça komik olabilir.

Dördüncü düğmemiz Weather and Lightning düğmesidir. Stüdyonuzda araştırma yaptıkça daha fazla seçeneğin açılmasını sağlayacaksınız. Buradaki kaydırma düğmelerini kullanarak günün çeşitli saatlerini gösterecek ışık ayarları yapabilir, havayı istediğiniz şekilde değiştirebilirsiniz. Bu iki ayar, yaratmak istediğiniz atmosfere büyük ölçüde etki ederler.



Beşinci düğme Backdrop düğmesidir. Bu düğme sayesinde arkaplan dekorunu değiştirebilirsiniz, ancak bunu yaparken seçtiğiniz arkaplanın, ışıklandırma ve hava ile uyumlu olmasına özen gösterin. Eğer sahnemiz karanlıkta geçiyorsa arka plana gündüz olduğunu gösteren bir arkaplan yerine, sokak ışıklarının yandığı bir arkaplan seçmeniz, işinizi profesyonelce yaptığının bir göstergesidir.

Altıncı düğme ile kahverengi mankenleri açıp kapayabilirsiniz. Bu sayede sahnede aktörlerin bulunabileceği tüm konuları rahatça görebilir ve boş konulara aktörlerini sürükleyebilirsiniz. Bu işlemi tamamladıktan sonra mankenleri kaldırarak sahnenin son durumunu rahatça izleyebilirsiniz.

Yedinci düğme Director düğmesidir. Bu düğme sayesinde sahnede gerçekleşen olaylar üzerinde oldukça etkili değişiklikler yapabilirsiniz. Örneğin bir kavga sahnesindeki şiddetin dozunu ayarlayabilir, konuşmalar sırasında aktörlerin verdikleri tepkileri ve yüz ifadelerini değiştirebilir, karakterlerin rollerini ne kadar abartılı oynayacaklarına, düşecekleri sırada yüzlerinin ne yöne dönük olacağına karar verebilirsiniz. Eğer normal bir tartışma sahnesi planlamışken karakterleriniz birbirlerine öldürecekmiş gibi bakıyorlarsa, bu izleyicinin de şaşırmasına yol açacaktır. Stüdyonuzda ileri teknolojilere ulaştıysanız burada sahneler için farklı kamera açıları da kullanmanız mümkün, böylece aynı sahneyi farklı açılardan çekerek farklı bir hava yakalayabilirsiniz.

Sekizinci düğme Makeover düğmesidir. Bir sahnedeki aktörü tutup buraya sürüklerseniz, o aktörün o sahnede giyeceği kostümü belirleyebilirsiniz. Buradaki en önemli husus karakterin bir sonraki sahnede tekrar eski kıyafetine dönecek olmasıdır, eğer bunu gözden kaçırsanız süreklilik hatalarına yol açabilirsiniz. Elbette ki karakterinizin tek sahneliğine giysi değiştirmesini istediğiniz zamanlar da olacaktır, örneğin şöminenin başında robdöşambırıyla oturan bir karakter oldukça otantik bir hava yaratabilir. Ayrıca makyaj sayesinde kavga sahnelerinin ardından karakterlerin yüzlerinde morarma vs. gibi etkiler yaratabilirsiniz.

Buradaki dokuzuncu ve son düğme Trash Can düğmesidir. Hikaye panosundan bir sahneyi buraya sürükleyerek silebilirsiniz.

Son rötuşlar

Film ile işinin bittiğinde ekranın sağ alt köşesindeki onay düğmesine tıklayın, böylece tamamlanmış senaryoyu Custom Script Office'te bulacak ve çekmeye başlayabileceksiniz. Aynı şekilde eğer üzerinde çalışmaya devam etmek istiyorsanız tekrar AMM'ye sürükleyip sahnelerle oynayabilirsiniz. Ayrıca filminizi çektikten sonra Post Production'a sokabilir ve filminizi altyazılar, ses efektleri, müziklerle zenginleştirebilirsiniz. Sınırın hayal gücünüz olduğunu söylememe gerek yok sanırım.

Eser Güven eguyen@level.com.tr

HİLEKAR PS2

FAHRENHEIT

Bonus puanlar
Oyunu bitirdikten sonra Credits'i izleyin. 200 ekstra puanla ödüllendirileceksiniz.
Tüm bölümler
İsminizi J80L14FD olarak girin.

DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION

Bloody Palace Modu, Vergil Modu
Oyunu Dante olarak bitirin veya Memory Card'ınızda DMC3 kayıt bilgisi olsun.

Ekstra Görseller
Vergil Story Mode'u herhangi bir zorluk derecesinde bitirin.
Paltosuz Vergil
Easy zorluk derecesini Vergil ile tamamlayın.
Corrupt Vergil
Hard zorluk derecesini bitirin.
Super Vergil
Bloody Palace'ı tamamlayın.

**ONIMUSHA:
DAWN OF DREAMS**
Alternatif Kıyafetler

Test of Valor'in tamamını God rank olarak tamamlayın.

DRAGON QUEST VIII

Casino Oyunları
Aşağıdaki eşyalara sahip olmak için, Casino oyunlarında aşağıda belirtildiği kadar altın harcayın.
Agility Ring: Pickham'da 1000 altın
Falcon Blade: Baccarat'da 10.000 altın
Gringham Whip: Baccarat'da 200.000 altın
Liquid Metal Armor: Baccarat'da 50.000 altın

Magic Water: Pickham'da 100 altın
Platinum Headgear: Pickham'da 5000 altın
Prayer Ring: Baccarat'da 1000 altın
Rune Staff: Pickham'da 3000 altın
Saint's Ashes: Baccarat'da 5000 altın
Silver Platter: Pickham'da 500 altın
Spangled Dress: Baccarat'da 3000 altın
Titan Belt: Pickham'da 1500 altın

BLACK

BFG silahını açmak için şu kodu giriniz:
55SQ-STHA-ZFFV-7XEV ■

SANALDAN GERÇEĞE

Kısa Film Yarışıyor

Bu ay kısa film meraklıları için oldukça yoğun geçecek. Zira iki tane festival var önlerinde. İlki, bu yıl üçüncü yaşına giren Yıldız Kısa Film Festivali. 6-10 Mart tarihleri arasında, Yıldız Teknik Üniversitesi Sinema Kulübü tarafından düzenlenecek olan festivalin amacı, kısa film sevenlerle izleyenler arasında bir etkileşim kurmak ve bu sayede kısa film platformunu geliştirmek. Kısa film,



yarışma ve bağımsız olarak iki kategoride gösterilecek. Yarışmaya, kurmaca, canlandırma ve deneysel dallarında kısa film katılıyor. Bağımsız katılanlarsa herhangi bir tür ve konu kısıtlaması olmaksızın seyirciyle buluşacak. Gösterimlerin dışında panel, söyleşi, atölye çalışması ve özel gösterim gibi etkinlikler de festival kapsamında (program için bkz. [www.yildizkisa-](http://www.yildizkisa.com.tr)

film.org). Ayın diğer festivaliyse artık olgunluk çağına olan 18. İstanbul Uluslararası Kısa Film Festivali. 23-29 Mart tarihleri arasında düzenlenecek olan festival, yine birçok ülkeden birçok türde filmi konuk ediyor. Hilmi Etikan ve ekibinin yıllardır büyük bir özveriyle organize ettiği festivalde, yabancı kısa film yarışmasında ön elemeyi geçmiş kısa film de Türkiye seçkisini oluşturacak. Filmler ve program hakkında bilgi için www.istanbulfilmfestival.com adresine bakabilirsiniz. Bu kısıtları kaçırmayın! ■

Beyoğlu Öyküleri

Beyoğlu'nun hali malum. Yeni bir düzenleme adı altında eskisinden çok daha kötü, daha da önemlisi 'eski' olanı unutturma amaçlı bir dönüşüm devam ediyor bilmem kaç aydır. Pekî Beyoğlu ne zaman bozuldu? "Ne zaman bozduk" belki de?

Aslında Beyoğlu'nun güzel günlerini geride bırakması çok daha eskiye dayanıyor. Bizim 'günler' diye hatırladıklarımız sadece birer ilüzyon. Robinson Crusoe kitabevinde rastladığım 'Beyoğlu Öyküleri' işte bu bozulmanın başladığı geçmişten ve Beyoğlu'nun geçmişten önceye dayanan güzel günlerinden bahsediyor. Özellikle 30'lu,

40'lı ve 50'li yıllardan bahseden seçki Beyoğlu'nun geçirdiği değişimi, insanın mekânla olan



duygusal ilişkisi üzerinden anlatıyor. Kadro, Sait Faik Abasıyanık, Ziya Osman Saba ve Cihat Burak gibi halen değerinden hiçbir şey kaybetmeyen, dönemin saygın yazarlarından oluşuyor. Kitabın zengin içeriğinden başka bir diğer artısı da tasarımı. Cildiyle, boyutlarıyla ve renkleriyle, o zevkle okuduğumuz ve özenle sakladığımız eski kitaplarımızı hatırlatıyor Adam Düzyazı Klasikleri. Yolunuz Robinson'a düşerse kesinlikle önce bu kitabı, sonra da serinin diğer kitaplarına göz atmanızı tavsiye ederim. Geçmişe çok değerli bir yolculuk yapacaksınız. ■

Klon Savaşları

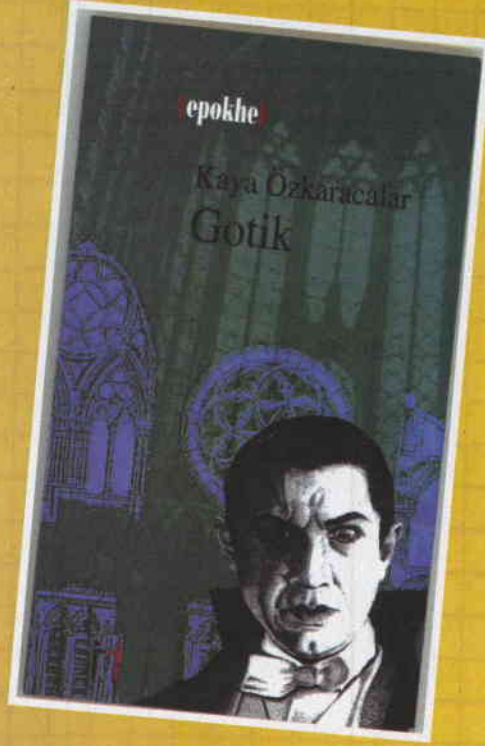
Size de Star Wars Episode 2 ve 3 arasında birçok olay geçmiş gibi gelmiyor mu? Aslında geçti; klonlar birbirine girdi, Anakin büyüdü vs. Ama George Lucas bunları Episode 3'e sıkıştırmak yerine bir animasyon dizisine serpiştirmeye karar veriyor. Önce internet üzerinden yayınlanan Clone Wars bir süredir DVD olarak piyasada. Toplam 40 bölümden oluşan Clone Wars, iki DVD olarak hazırlanmış.



Sürprizleri bozmamak için filmin kendisinden bahsetmiyorum ama tarz olarak ilginç bir animasyon olduğunu söyleyebilirim. DVD'ler filmin dışında birtakım fragmanlar ve en önemlisi 'yapım süreci' bölümleri içeriyor. Star Wars fanatikleri bu seti edinmeli, özellikle kafalarındaki eksik parçaları tamamlamak ve görselleştirmek için. ■

Cep Gotiği

Gotik film izliyoruz, gotik müzik dinliyoruz veya daha da önemlisi gotik mimariden bahsediyoruz. Peki, nedir bu gotik aslında? Sadece ürkütücü veya tekinsiz anlamına geliyor olmaz değil mi? Değil zaten. Gotik tanımı ve kavramı çok eskilere dayanıyor. Evet, Büyük Roma'nın barbar Goth'lar tarafından işgaliyle başlayan bir şeyler var ama 'Gotik' sadece bununla sınırlı değil. İşte bu sınırları aşmak için size Kaya Özkaracalar'ın Epokhe yayınevi tarafından basılan 'Gotik' adlı minik kitabını öneriyorum. Halen Bahçeşehir Üniversitesi Si-



nema-Televizyon bölümünde Öğretim Üyesi olarak görev alan Özkaracalar'ı, Geceyarısı Sineması dergisinden hatırlıyoruz. Dediğim gibi kitap minik ama kendi deyişleriyle "tekinsiz bir sahanın doğurduğu bir tür" olan gotik, geniş bir çerçevede ele alınıyor. Edebiyat, sinema, televizyon, çizgi roman ve rock müzik bağlamında incelenen kavramın memleketimizdeki süreci de pas geçilmiyor. Keşke gotik mimariye de değinilip takım tamamlansaymış. Pek yakında 'gotik oyunlar'ı da yeni bir alt başlık olarak okuruz artık. ■

Çizgili Hayat Kılavuzu

Bu ay kitaplardan gidiyoruz. Çizgili Hayat Kılavuzu'nu kaç aydır yazmak istiyordum ama kitabın kendisini kurcalamaktan bir tür fırsat olmadı. Levent Cantek'in derleyip hazırladığı bu muhteşem kitap, çizgi roman fanatiklerinin kaçırmaması gereken türden çünkü kitabı yazanlar da kendileri aslında. Çizgili Hayat Kılavuzu, kendi alt başlığında belirttiği gibi 'kahramanlar, dergiler ve türler' üstüne odak-

lanmış özel bir seçki. Böyle bir kitap çıkarma fikri, bir mail grubu sayesinde oluşmuş. Gevezelik etmek yerine, güçlerimizi birleştirip bir ürüne dönüştürelim demişler ve başlamışlar yazmaya. Kitap sekiz bölümden oluşuyor. İlk bölümde çizgi romandan sinemaya transfer üstünde duruluyor ve Yeşilçam günleri anılıyor. İkinci bölümde unutulmuş veya değeri anlaşılmayan kahramanlarla belki yeniden tanışıyoruz.

Frankofonlar başlıklı üçüncü bölümde Fransa ve Belçika'dan çıkan çizgi romanlar ve akımlar kurcalanıyor (Enki Bilal makalesine dikkat). Dördüncü bölüm süper kahramanları ağırlıyor; grafik romanı tanıtıyor. Korku çizgi romanlarına beşinci bölüm bir bakış atıyor. Altıncı bölüm, çizgi roman kültürünün memleketimizdeki geçmişini yer yer duygusal bir havada hatırlıyor, hatırlatıyor. Yedinci bölümde Uzakdoğuya gidiyoruz ve "Neden Manga?" diyoruz. Son bölümdeyse ortaya karışık bir şeyler yaptırıyoruz. Çizgili Hayat Kılavuzu'nun yelpazesi çok geniş ve çok renkli. Ama yanlış anlaşılmasın; her bölüm, başlığının vaat ettiği her şeyi ele almıyor. Daha çok yazarların o başlık altındaki spesifik makalelerine ve denemelerine yer veriyor. Uzun lafın kısası, çizgi roman sempatizanları ve fanatikleri bu derlemeyi kesinlikle arşivlerine katmalı; önce hatırlamak, sonra da unutmamak için. ■



Güven Çatak güven@level.com.tr

Yıl 1989

Bir arkadaş: Ne dinliyorsun abi?
Gor: Iron Maiden olm. Süper...

Yıl 1994

Bir arkadaş: Ben artık Rock dinliyorum, Metal boş geliyo olm.
Gor: Valla Rock iyi de, Megadeth – Rust in Peace dinlemeden olur mu?
Bir arkadaş: Eskiden dinledik abi işte.

Yıl 1999

Gor: Abi saç kesmişsin ne iş?
Bir Arkadaş: Terletiyodu abi.
Gor: Yapma ya...
Bir arkadaş: Sen ne zaman kesiyorsun abi?
Gor: Valla bi 20-30 sene var gibi görünüyor.
Bir arkadaş: Hala Metal mi dinliyorsun.
Gor: Valla şu aralar Black Metal'e sardım feci. Emperor dinliyorum.
Bir arkadaş: Abi o ne öyle "ögrrr" diye.
Ben caz dinliyorum artık.
Gor: Rock'ı da mı bıraktın lan?
Bir arkadaş: Abi işte arada dinliyoruz.

Yıl 2004

Gor: O tip ne olm?
Bir arkadaş: Abi çağa ayak uydurmak lazım.
Gor: Pantolonunu çek biraz yukarı madem, küflodun görünüyor.
Bir arkadaş: İyi abi böyle. O değil de sen

hala kesmemişsin saç.
Gor: İyi abi böyle, daha askere var birkaç yıl.
Bir arkadaş: Hala metal mi dinliyorsun?
Gor: Valla herşeyi dinler oldum. 70'lerden tut da Black Metal'e kadar... Sen neler dinliyorsun?
Bir arkadaş: Valla ben elektronik dinliyorum abi. Trance, drum'n bass, chill out filan...
Gor: Yamanmışsın.

Şimdi bu adamı 2 senedir görmüyorum. Acaba ne sekle girmistir görmeyeli. Ben anlamadım bu bukailemunluk olayını. 15 yaşında bu yapılar, 20'de bu, 25'te bu... Ben mi yanlışım anlamadım gitti. Etrafımda böyle adamlar var bir sürü. "Eskiden yapardık" adamları diyorum bunlara ben. Eskiden sunu yapardık, artık geçti. Eskiden dediği de 4-5 sene öncesi ha... Müzik zevkten öte, biraz da ruhu yansıtır diye düşünüyorum. Kılığın kıyafetin müziğe göre değişmesi de buna bağlı sanırım. Herkes saç uzatsın, siyah giyinsin demiyorum da; bir şey dinliyorsan zaten bazı şeyleri benimseyip, bazılarına da karşı çıkıyorsundur. Özellikle de Rock böyle bir müzik türü. İçinde birçok tarzı barındırıyor ve arada değişik tarzlara kaymalar oluyor tabii ki. Eskiden Klasik Metal dinlerken bir ara Ekstrem Metal'e yakınlaşmıştım. Black Metal ve Doom dinliyordum sürekli. Sonra

70'ler Rock'ına kaptırdım kendimi. Deep Purple ve Black Sabbath'ı keşfettim. Ama dönüp de ne klasik metale pislik attım, ne de Black'e veya Doom'a... Hala da dinliyorum hepsini.

Bu aydan sonra eski albümleri de tanıtmaya başlayacağım. WASP'tan Megadeth'e, Emperor'dan My Dying Bride'a kadar değişik tarzlarda albümlerden haberdar olun istiyorum. Kaçırdığınız güzel albümlerden böylelikle haberdar olabilirsiniz belki...

Son söz olarak da şunu diyorum: İki sene sonra simdiki dinlediğin müziği aşağılayacaksan, şimdi de dinleme ve ortamı hiç pisletme!

NOT: Aptülka'yı bilir misiniz? Karikatürist, HBR Maymun (HIBIR) dergisinde çizdiği köseyi asıp Şebek Heavy Metal Dergisi'ni çıkarmıştı zamanında. Şimdi de Cumhuriyet'te çizmeye devam ediyor ve aptülka.com adresinde bilgilerini bizle paylaşıyor. Yıllardır tarzını koruyan en sağlam Rock'çılardan biri olan Aptülka'ya buradan selam etmek istiyorum.



DARBE

Bu başlık sizi bilmem, ama benim yaşındakilere hoş şeyler ifade etmiyor. Ancak ben Gorcan abi'nin işgal ettiği Level sayfalarına girebilme

için darbe yapmak zorundaydım ki bu sefer darbe bana kesinlikle hoş şeyler ifade ediyor. Neden burada olduğum konusuna bir itirafı giresek her şey netleşir sanırım. Ocak sayısındaki konser duyurularında 8 punto kullandığımız halde Helloween konserini 12 punto yapan kişi benim. Gorcan abi'niz o sayı eline geçtiğinde tepkisini bana telefon vasıtasıyla bildirmişti. Ben de telefonu yüzümden iki metre uzak tutma suretiyle kendimi savunmuşum. Bana tepkisinden olacak konser kaçırmayan gorcanabi bu konsere gelmedi. ! ve ben 1 şubat 2006 gecesi Helloween konserindeydim. Hem de eşimin doğum günü hediyesi olarak aldığı biletle gittim. Bunu özellikle belirtmem de Gorcan abi'yle yaptığımız çay sohbetlerinde, -ki elimizdeki dergi çay sohbetlerinden arta kalan zamanda çıkıyor?. Gorcan abi'nin bana "Abi insan evlendikten sonra saçını kestirir". "sen artık müzik falan da dinlemesin" gibi satasmalarının neticesidir.

Lafı çok uzattım gelelim asıl konuya... Canlı olarak seyretmeden gözlerim açık gider dedim sondan birinci grup olan Helloween konseri beni o kadar costurdu ki bunu yazmalıyım de-

dim (sonuncu Savatage ben hala umutla bekliyorum.)

Gergi seksenli yıllarda ben kısa pantolonlular ordusunun mensubuyken Helloween'in kadrosu da konser arenaları da çok farklıydı (Bkz. I want Out klibindeki stadyum konseri). Şu anki kadrosu kurulduğu kadrodan ve benim ilk Helloween dinlediğim zamanlardakinden farklı olsa da (şu anda ilk kadrodan Markus Grosskopf ve Michael Weikath mevcut), o konser salonunda herseyiyle mükemmel bir Helloween seyrettim. Herdeyse tüm hiltlerini çaldılar. Neredeyse diyorum Keeper'lar, Mr. Torture'lar, Dr. Stein'ler havalarda uçuşurken I Can gibi sarkılar anlam veremediğim şekilde çalmadı. Ama yine de Özge'ye (kendisi bilet sponsorum olur) ne kadar efendi duracağım, hiç bir karesini kaçıramam dediysem de bir ara kopmuşum !. Sonra da kendimi bu yazıyı yazarken buldum.

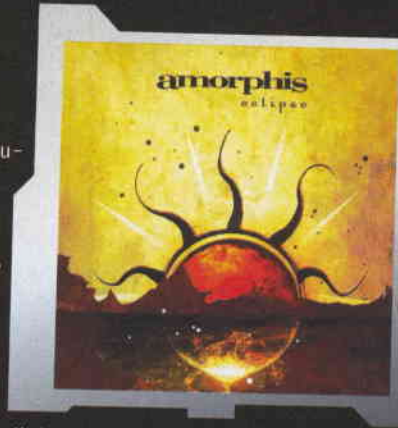
Buradaki misyonuma gelince; bu sayfaları okuyorsanız Hard'n'Heavy tabanlı müziği az çok dinliyorsunuzdur. Bu tür konserler olduğu zaman kaçırmanın diye yazıyorum bu satırları. O kadar geniş bir havuz ki Rock dünyası, geçmişten gelen tadına bakılması gereken yüzlerce grup barındırır bünyesinde. Helloween de bunlardan biri. Yine bekleriz Helloween. Bir dahaki konsere aradama bir kaç kişi daha takip geleceğim. ■ Ozgabi oguz@level.com.tr

AMORPHIS ECLIPSE

Amorphis'i kime sorsanız Tales of Thousand Lakes ve Elagy albümüyle bilirler. Bu iki albüm gerçekten çok hoşuma gider ve kimseye benzemeyen Amorphis-vari bir tarz vardır. Bu albümlerden sonra çıkan Tounela albümü de güzeldir güzel olmasına da Amorphis tarz değiştirmiştir – veya yumuşamıştır diyelim. Tounela arkasından Ami Unversum ve Far from the Sun albümleri de pek ses getirmeyen albümlerdi. İçlerinde bir iki şarkı kulakta kalıyordu, Alone ve Planetary Misfortune gibi hit şarkılar vardı tabii. Ama bu son albümde bu yeni tarzlarını oturtmuşlar. Brutalse brutal, melodiye melodi...

Ayrıca bu albümde Amorphis'de bir eleman değişikliği var. Elagy albümünde gruba

katılan Pasi Koskinen grubu bırakmış ve ilk defa bu albümde sesini duyacağımız Tomi Joutsen gruba katılmış. Gayet de iyi olmuş bence. Vokalist farklılığı öyle çok anlaşılıyor ama sonradan fark ettim ki yeni elemanın gayet oturaklı güzel sesi var. Brutal vokali de güzel –ki bu albümdeki brutal vokaller oldukça fazla. Elagy albümünden sonraki en brutallı albüm diyebilirim. Hem şarkılar sertleşmiş hem de brutal vokal geri gelmiş. Öyle eski halleri gibi değil tabii ki ama beni memnun etti. Dedim "İşte



Amorphis budur".

Albümde süper şarkılar var. House of Sleep mükemmel bir şarkı. Zaten albümün single'ı bu şarkı ve sanırım bir de klip çekmişler. The Smoke, Brother Moon ve Empty Opening albümde benim hoşuma giden şarkılar. Ama Leaves Scar ve Under A Soil And Black Stone sert şarkılardan ve beni çok memnun etti. Ama bir şarkı var ki eski Amorphis tarzında: Perkele. Bence bu şarkıyı kesin dinlemelisiniz, beni feci gaza getirdi.

Son söz: Albüm harika. Yeni/eski Amorphis dinleyicileri albümü sever bence. ■

IN FLAMES COME CLARITY

Geldik yine dostu düşmanı bol gruba. In Flames'i eskiden çok seven vardı. Özellikle Jaster Race albümü ile süper bir çıkış yapmışlardı. Şimdi kime sorsam sevmiyor ama albüm satışları ortada, en çok metal gruplarından biri. Valla denecek laf yok. Adamlar gümbür gümbür müzik yapıyor. Oldukça da üretkenler. İki senede bir albüm yapıyorlar ve o arada da dünyayı turluyorlar. Bu da altın çağlarını yaşadıklarının kanıtı değil mi zaten...

Söyle bir tezim var benim. 70'lerde çıkmış gruplar 80'lerde iş yapmadı. 80'lerde çıkanlar da 90'larda, 90'larda çıkan Black Metal ve Doom gibi tarzların grupları da 2000'lerde söndü. In Flames de 90'larda çıkan gruptu ama 2000'lerde hala iş yapıyor. Dimmu Borgir, Anathema, Kataktonia gibi gruplar kaldı piyasada 90'lardan ama bunlar da tarz değiştirdi. Aksi halde kalamazlardı gibi görünüyor bana. Mesele yeni tarzlarını sevip sevmemek. Eskiden bu grupları dinleyenler sevmiyor pek ama benim yeni hallerini sevebildiğim gruplardan In Flames.



Yeni albüm de bu yeni tarzlarının devamı. İlk dinleyişte anlaşılmayan, riff'lere, direkt kulaga girmeyen melodilere sahip bu albüm. Ama dinledikçe beni oldukça sürükledi. Şarkı-şarkı değil de albümü bütünüyle dinlemek gerekiyor. Kulaga çalınan şarkılardan örnek isterseniz de albümün açılış şarkısı Take this Life, Scream, Crawl Through Knives ve Vacuum albümdeki güzel parçalardan... Come Clarity ve Pacing Death's Trail parçaları da eski In Flames hayranlarını mutlu edecek türden şarkılardan.

Albümde bir de DVD bulunuyor. Elemanlar girmiş stüdyoya, çalmışlar albümü baştan sona. Direkt stüdyo kaydı değil, playback ama izlemesi zevk veriyor. Elemanlar da baya eğlenmiş zaten stüdyoda!

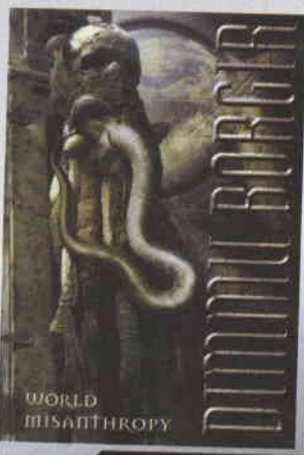
Son söz: Albümü dinledikçe sevebilirsiniz. Bence In Flames kim ne derse desin doğru yolda gidiyor. ■

DIMMU BORGIR WORLD MISANTHROPY

Biraz bayat bir DVD de olsa, elime yeni geçti benim World Misanthropy. Bu günlerde sardık yine Death-Black mevzularına iyice. Ee Black Metal denince de son birkaç yıldır akla Dimmu Borgir geliyor. Hatta Death Cult Armageddon albümüyle Norveç

Grammy ödülünü de kazanan grup kariyerinin zirvesini yaşıyor. Daha önce dinlemediyseniz kesin dinlemeniz gereken bir grup.

DVD'ye gelirken... İki DVD'den oluşan sette ilk DVD konser kayıtlarından oluşuyor. 2001'deki Stuttgart Almanya konseri ve Wacken Open Air festivalindeki performansları yer alıyor. İki seçeneğiniz var: Ya sırf bu konser kayıtlarını izleyeceksiniz, ya da tüm DVD içindekileri. Fark da şu: Konser görüntüleri arasında grup elemanlarının maymunlukları yer alıyor! Sahne arkası görüntüleri, tur otobüsünden



manzaralar, yapılmış röportajlar ve tabii ki Shagrath gibi bir frontman'ın makyajsızkenki şirin mi şirin halleri! Fransa sahillerinde, denizdeki deve güreşleri de ilginizi çekebilir! İşte sert çocukların sonu: Adamlar denizi, kumu görünce sahnedeki kan banyosunu unutuyorlar tabii!

İkinci DVD daha çok bölümden oluşuyor. Clips bölümünde grubun 95 yılından 2001 yılına kadarki videoları yer alıyor. Burada özellikle Stormblast albümünden Alt Lys Er Svunnet Hen videosunu izleyin diyorum. Süper amatör ama benim çok hoşuma gitti.

Polonya konserinden Stormblast, Entrance ve Hunnerkongens Sorgvirte Ferd over Stppene parçaları ve çeşitli festivallerden görüntüleri DVD'nin diğer materyallerinden. DVD'de bir de fotoğraf galerisi yer alıyor. Burada da grubun tanıtım fotoğrafları, konserlerinden görüntüleri, stüdyo ve sahne arkası fotoğraflarını izlemek mümkün. ■

DVD

KONSERVAR

Testament
14 Mart - İstanbul

Opeth
29 Mart - İstanbul
30 Mart - Ankara

Dave Weckl Band
12 Nisan - İstanbul

Michael Schenker Group (MSG)
4 Mayıs - İstanbul

Blind Guardian
12 Mayıs - İstanbul

Gorefest ertelendi.

İncelediğimiz albümlerin
Türkiye dağıtıcısı
Atlantis Müzik'tir.

ATLANTIS
M U Z I K



Serpil Ulutürk

Gittim... Gidişimin üstünden kaç gün geçti? Gün mü... Her şeyi bitirip, tüketip çıktığımı sanıyordum bu odadan. Ama şimdi sırrı dökülmüş bir aynaya bakar gibi paramparça aksimi görüyorum burada, yine bu odada. Duvarlarda, döşemede, kahverengi koltukta...

Gitmenin her türlüşünü yaşadığımı sanıyordum. Ölüm hariç diyelim. Cümlelerin sonuna itilmiş, sonradan hatırlanmış bir istisna için fazla iddialı bir sözcük bu ölüm ama şimdi ölümle uğraşamam. Onun talep ettiği saygıyı ben kimden gördüm? Hangi eşya yaradılışlı insandan? Gözlerimi yere dikip gösteri yapmaktansa ne yapacağımı bilmediğimi göstermeyi tercih ederim. Bir itilmiş ihtimal olarak ey ölüm, senin karşında hissizim. Ve meşgulüm şimdi. Death hanfendi kusura bakmasınlar.

Şimdi şehirlerce uzaktan bu benim olan eski odaya duyduğum istek nereden geliyor?

Aidiyetin uzaklaştıkça güçlendiği bu ruhun kuşatması altında daha ne kadar idare edebileceğimi bilmeden uzaklaşmaya devam ediyorum. Şimdi, o ruha her zamankinden daha yabancıyken -bu kadar yaklaştım mı kendime- perdesinden sızan

ışıkla aydınlandığım bu uzak odada mıyım gerçekten? Bu yabancı ruhun hangi noktasına değebilir ışık, bu ait olduğumu sandığım ışık...

Ben neredeyim? Yukarıdaki satırları bilgisayardaki eski dosyaları temizlerken buldum. MS Word'ün iddiasına göre 2003 yazında bir gece vakti yazmışım. Yarım kalmasına gönlüm razı olmadı, tamamlamak istedim. Ama her yeni cümlede, "gitmek" ile kurduğum bağın nasıl da değişmiş olduğunu, her yeni satırımda yukarıda söylediklerimi reddettiğimi fark ettim. Ve işte şimdi de kendimdeki bu çelişkiyi ihbar etmek için buradayım...

Gitmek her zaman tutkulu bir arayışın simgesi idi. Asla göremediğim mekânların, koklayamadığım, dokunamadığım ne varsa tümünün

sanı henüz içimde hissedememem çok normaldi. Tabii ya, henüz gitmemiştim ki...

Sonra, bir başka sıradan anda, gitmenin aslında bir oyun olduğunu fark ettim. Ne kendimi kandırmak için uydurulmuş bir bahaneydi gitmek, ne de gerçek bir özlem. Kendim için tanımladığım yarıcağı küçük yaşam çemberi içinde sıkıldıkça hatırladığım, kafamın içinde eşyalarımı toplayıp yollarına düştüğüm ama asla varmayı hayal etmediğim bir yerdedi. Zaten hiç gitmemiştim ve oyunu fark ettiğimde hiç gitmeyeceğimi de anladım. Çünkü hiç-bir oyunun sonunda "kendini tamam-



Tarihi geçmiş biletler, kapanmış yollar, yıkılmış köprüler ve bir çeşit yol durumu

eksikliği yüzünden yarım kalmış hissettim hep. Ya da, kendime baktığımda beğenmediklerimin kılıfıydı "henüz bilmediklerim", bir çeşit "tesis yok" bahanesiydi. Öyle bir güne ulaşacaktım ki sonunda, gidecektim ve gittiğim yerler beni tamamlıyacaktı. Şimdi, şu dakikada, yaşadığım bu hayatın bu sıradan anında, olmayı umduğum in-

lamak" gibi büyük ödülleri alamazsın. Gitmek oyunu da diğerleri gibi kaçmak niyetine oynandığında tat veren, fazlasını kaldıramayan bir şey olabilir. Evet her oyunun kuralları kendine hastır ama "asla çok ciddiye alma" kuralı hepsi için geçerli ve "gitmek oyunu" da bir istisna değil.

2003 yazında, muhtemelen sıcaktan ve kendimden bunalmış bir şekilde gitmek üzerine kurduğum o cümlelerde şimdi gözüme doğru görünen tek bir şey var: Gitmek, aslında "dönmek" üzerinden kurgulanan bir eylem. Biletinizi tek yön alsanız da, her şeyi geride bırakabileceğinizi düşünseniz de, aslında hep aynı izler üzerinden yürüyor ve aynı çemberi turluyorsunuz. Evet bildiniz, tıpkı Kavafis'in dillere pelesenk olmuş şiirinde söylediği gibi; yeni bir ülke, başka bir şehir yok... Nereye giderseniz gidin yaşadıklarınızı da yanınızda taşımak zorundasınız.

İçinizde duyduğunuz yoksunluk, tam olarak neyle doyurmanız gerektiğini saptayamadığınız ruh açlığı n'olacak peki? Geçmişte, gitmek hıyla geçiştirmeye çalıştığım bu rahatsızlık, büyük olasılıkla varoluşunuzun bir parçası ve büyük olasılıkla kronik. Ama bu teşhis bütünüyle yararsız... Çünkü yoksunluğu içinizde hissediyorsanız, her yerde eksik parçalarınızı aramaya devam edeceksiniz. İginizi, heyecanınızı, öfkenizi, merakınızı, özetle varlığınızı kaybetmediğiniz sürece açlığınız da bitmeyecek. Bu sayede çok yol alacaksınız, hiçbir yere varmayan, tümü de gelip size saplanan bir sürü yol hikayeniz olacak. Şimdi-den iyi yolculuklar, iyi gitmeler... ■





Fırat Akyıldız

YENİ DÜNYA

Gazete okumak için satın alınırdı, sayfaları çizgili yerlerinden katlayıp, ev ya da şehir kurmak için değil. Bu, çevresi kesik çizgilerle çevrilmiş olan kuponlarla yeni bir dünyanın kurulmasına ve bir kaosun yaşanmasına neden olabiliyordu; kesik çizgiler karışıklığa yol açabilirdi. Bense, her sabah kapımıza asılan ve ölümle cezalandırılan gazeteyi okumazdım. O zamanki okuma teknolojisi buna izin vermiyordu, ya da ben teknolojiye uzaktım; "Ali topu tut.", "Ali topu at.". Ama gölgelerin gücü adına bile uyanıp uyanmamakta kararsız kalan ben, ailede gazeteye ilk ulaşan isimdi. Bu çalışkanlığım, AC Milan, Barcelona, Real Madrid gibi dünya devlerinden astronomik rakamlarla transfer teklifleri almamı sağlamadı hiçbir zaman, ama gazetelerin isimlerinin beyaz harflerinin içini, ileride editör olduğumda, bu olaydan bahsederken zincirleme isim tamlamasının anlaşılmasız karmaşasına takılacağımı bile bile çizmek eğlenceliydi. Ne var ki, bu sadece kapıcımız tarafından kapıya asılıp ölüme terk edilen yeni gazetelere değil, masum eski gazetelere de uyguladığım bir işkence yöntemi. Dedim ya, sadece eğlenceliydi, dünyayı kurtarmak ya da medya sektörüne yön vermek gibi bir amacım yoktu.

Ancak, güneşin uzun, sarı çizgilerini evimizin dış cephesine kadar uzatıp beni uyandırdığı sıradan bir günde, bir evrime tanık oldum: Gazete, Transformers gibi kartondan bir vince dönüşmüştü. Benim gördüğüm buydu en azından. Beyaz, kalın harflerle yazılmış logonun dışında, geriye kalan Politika, Spor ve Seri İlanlar gibi elde siyah iz bırakan beyaz gri sayfalar kesinlikle ilgi alanımın dışındaydı. Dünyaya gönderilişimin üstünden uzun zaman geçmişti ve sonunda, yeni bir görevim vardı: Arkası boş, ozon tabakasının delinmesine gerek kalmadan en ufak bir sallantıda yok

olabilecek, kartondan yeni bir dünya kurmak. İş daha ciddi idi bu defa. Ortaklar daha büyük bir yatırım yapmışlardı. "-ler, -lar" ekiyle kendimi kandırıyordum aslında. Yatırımın ardında tek bir isim vardı: Babam! Mutfağın üst dolabına yetişemeyecek kadar kısa olan boyumu göz ardı ederek hazırlıksızca babama sunduğum bu proje, yüksek gazete fiyatları yüzünden başıma iş

baskıya Schumacher daha fazla dayanamadı ve sahayı terk etti; Schumacher, temizlik sırasında pencereden uçarak hayata gözlerini yummuştu. Olayı haber alır almaz arka bahçemize koşu koşu indim. Ne yazık ki yaptığım arama/kurtarma çalışmaları sonuçsuz kaldı. Büyük bir kayıp vermişim, ama bu, dünyanın sonu değildi. Aradan bir yıl geçtikten sonra Schumacher'in yerinde yeni bir kaleci vardı ve yeni dünya, en az Japonya kadar büyüktü; onlarca eve, arabaya, futbolcuya, köye, iş aracına, stadyuma, iş olanığına sahiptim.

Sonra, hiç beklemediğim bir şey oldu. Sabah kapıda bulduğum gazetenin arasında gerçekten yeni bir dünya buldum; kartondan bir dünya! Çok büyüktü ve şimdiye

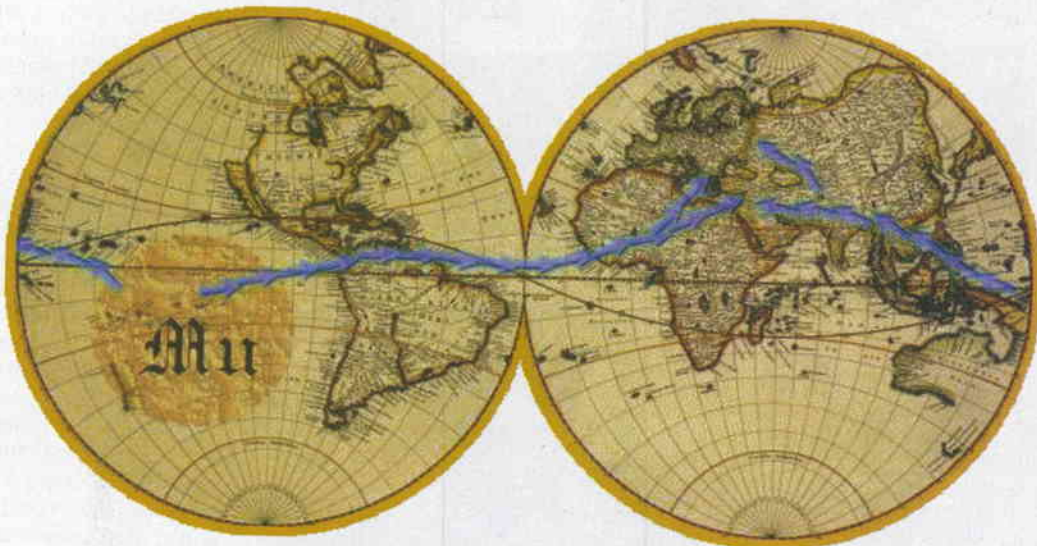


Bu çalışkanlığım, AC Milan, Barcelona, Real Madrid gibi dünya devlerinden astronomik rakamlarla transfer teklifleri almamı sağlamadı hiçbir zaman.

açabilir ve kariyerim hiç beklemediğim bir anda son bulabiliirdi. Neyse, zaten 30 günlük bir medya geçmişine sahiptim. Kariyerim son bulursa, yeniden yükseldim işimde; her şeye sıfırdan, harfleri karalamakla başladım. Diğer yandan, kartondan inşa edeceğim cesur, yeni dünyanın hayalini kuruyordum.

Projeye vinçle başladım; yarış arabası, ev, yel değirmeni, otobüs, Schumacher, Oğuz ve sağ kanattan hızlı çıkışıyla Rıdvan'la devam ettim. Karton futbolcular, divanımın üstündeki kahverengi düzlükte önemli bir yer kaplıyordu. Ancak bir gün, annemin odamı temizlerken uyguladığı yoğun

kadar inşa ettiğim birimlerden farklı bir sisteme sahipti. Her şey karmakarışıkta, ama görevi almıştım bir defa, tamamlamalıydım. Yeni bir dünya, varolan dünyanın içine dahil edildiğinde bir isyan çıkabilirdi, ancak dedim ya, bu görevi yarıda bırakamazdım. Odama kapanıp, bu karmaşık mimariye sahip olan tek boyutlu dünyayı, bilimsel olarak kanıtlanan şekline getirmek için çalışmaya başladım. Kaynağımın önemli bir bölümünü, hatta tamamını bu işe harcadım. Günlerce, haftalarca uğraştım, Asya ile Avrupa, Doğu ile Batı arasında bir köprü görevi oluşturmak için. Ama ne yaptysam, kartonun iç yüzeyine erişip dünyanın yuvarlak olduğunu kanıtlayamadım. Birkaç gün bu işle uğraştıktan sonra, sinirime hakim olamayıp dünyayı kendi ellerimle yok ettim. Kendime geldiğimde dünyanın yerle bir olduğuna şahit oldum; Çizme bir yana, Paris bir yana, Güney Afrika bir yana... Hızımı alamadım ve kartondan dünyamı da yakıp yıktım. Patron odaya girdiğindeyse bir açıklama yapamadım. Öyle ya, bir dünyanın yok oluşuna diğer dünyanın sebep olduğunu, benim bir şey yapmadığımı ve masum olduğumu nasıl açıklayabilirdim... Sanırım hiçbir şekilde... ■





Tuğbek Ölek

CESUR YENİ DÜNYA

HER OYUN BAŞKA BİR DÜNYA

Ben boks sevmem. Bırakın bir spor dalı olmayı, sokak dövüşü olamayacak kadar sağlamdır. Öyle iki adam karşılıklı dikilmiş birbirine yumruk atıp duruyor. Rocky filmi severdim gerçi. Ayır bir havası, ruhu vardı. Ama yine de boks sevedim. İnsan boks yapınca "Edriyin! Edriyin!" oluyor sonuçta. Kafa göz dağılmış. Uzak doğu sporlarının bir felsefesi, estetiği vardır. Birbirinin kaşını dudaklarını patlatmaktan öte amaçları vardır. Ama boks? Yok, vur baba vuralım. Bakın ata sporumuz güreş ne güzeldir. Birbirinin sırtını yere vurmaktır amaç. Boksta bütün olay karşındakini bayıltana kadar dövmek. Ancak insan denen yaratık böyle saçma bir işe girer. Ve ancak insan denen yaratık bu saçma şeyi izlemek için dünyanın parasını döker.

Anlayacağınız ben boks sevmem. Ama iki haftadır sabah akşam işi gücü bırakmış boks yapıyoruz ofiste. En çok da Sinan'la çıkıyoruz ringe (diğer arkadaşlar pofuduk çıktı azıcık). Bir o vuruyor bir ben. Gard açıp aparkat atıyoruz. Günde en az 5-6 maç yapıyoruz. Üstelik pek yenilemiyoruz da. Bir o dövüyor bir ben (ben daha çok dövüyorum ama öyle yazsam düzelterek hayta) (hmm... isim neydi sizin, pardon? - Sinan).

Köşe resimlerimiz hala insan canlısına benzediği için bir oyundan bahsettiğimi anlamışsınızdır. Ama öyle sıradan bir oyun değil. Bence dövüş oyunlarının gelmiş geçmiş en iyisi Fight Night 3. Her oynayımda boksun yumruk atmaktan faz-

lası olduğunu görüyorum. Tepki vermenin, gücünü doğru harcamanın değerini anlıyorum. Bazen karşıdakinin gardı düştü mü gaza gelip fütursuzca saldırıyorum. Yediğim yumruklar bana asla temkini elden bırakmamak gerektiğini gösteriyor. Boksun hayatla ne kadar çok ortak noktası olduğuna şaşıyorum.

Üstelik ofisin yeni kıymetlisi Xbox 360'daki diğer oyunların hepsinin pabucu dama atıldı. Heyecanla beklediğim yarış oyunlarında iki tur atmak gelmiyor içimden. Varsa yoksa boks. Eee nefret ediyordum ben bu spordan? Saçmaydı, aptalcaydı, nasıl zevkli olabilirdi? Oyunlar bazen ilgi alanlarımızı, sevdiğimiz, sevmediğimiz şeyleri bastan aşağı değiştirebiliyor. Çünkü sonunda oyunları seviyoruz ve bir oyun iyi oldu mu ilgilimiz olan bir alanda

madım. Yani olabilecek en araba meraklısı insanlardan biriydim. Ama ne zaman ki Grand Turismo oynamaya başladım arabalar benim için bir ilgi alanı olmaya başladı. Diferansiyeli şöyle, süspansiyonu böyle, yol tutuşu iyi ama torku zayıf, kafa yorar oldum.

Asıl enteresanı tarih. Lise yıllarımda fizik ve edebiyat meraklısıydım (bugün yaptığım işe şaşmamalı). Ama tarih benim için Çinlilerin icat ettiği en yaman işkenceydi. Bırakın dünya tarihini, oturduğum mahalle geçmişte destanların yazıldığı bir bölge olsa umurumda olmazdı. Ama oyunlarla birlikte yavaş yavaş geçmişe olan ilgilim



Osmanlı'nın zamanında Atlantik'te fırtına gibi esen bir donanması olduğunu daha yeni Age of Empires III sayesinde öğrendim

olup olmaması çok bir şey değiştirmiyor.

ENDİŞELENMEKTEN NASIL VAZGEÇTİM VE ARABALARI SEVDİM

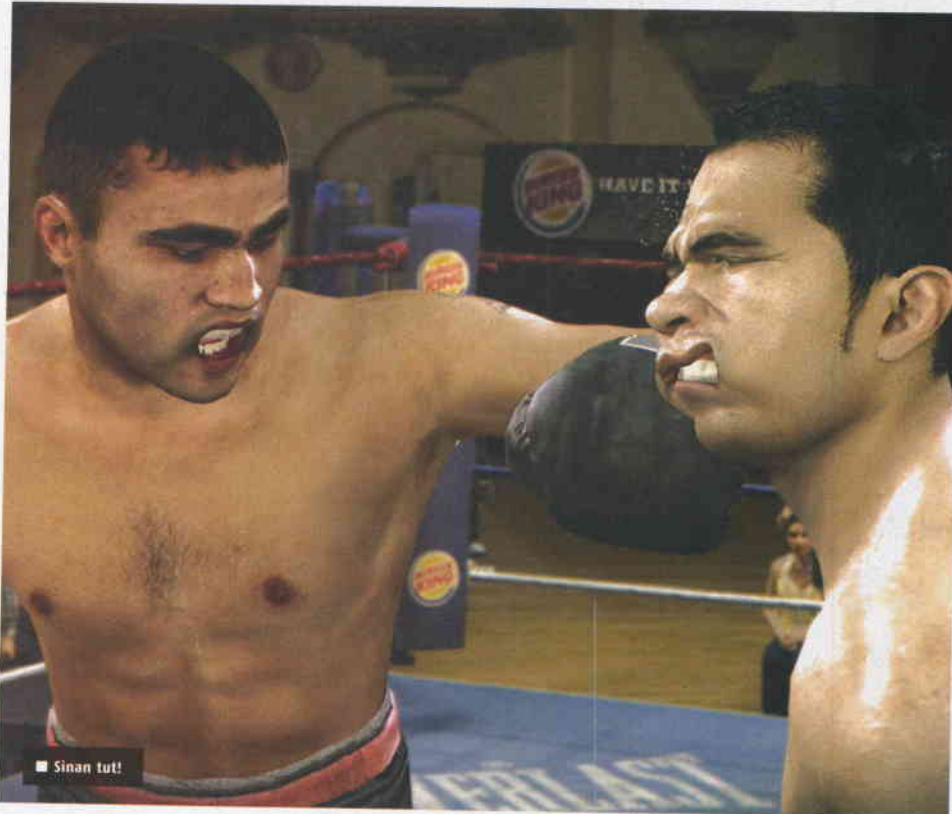
Aynı şeyi daha önce arabalar konusunda da yaşamıştım. Bütün ömrümü dört tekerlekli cihazlara karşı soğuk duygular besleyerek geçirdim. Hiçbir zaman ehliyetim, arabam olsun diye heves etmedim. Ehliyet kursuna bile aile baskısıyla gittim ve sınavı geçmeme rağmen gidip de ehliyet çıkart-

de kabardı. En çok İkinci Dünya Savaşı'na çalıştırdı oyunlar bizi. Ama çok enteresan konularla da karşılaştık. Mesela Atilla'yla, Cengiz Han'la ilk defa oyunlarda kaynaştım. Sonra kendimi göçebe kavimlerin başarıları üzerine bir kitap okurken buldum. Mesela Osmanlı'nın zamanında Atlantik'te fırtına gibi esen bir donanması olduğunu daha yeni Age of Empires III sayesinde öğrendim.

AD&D GÖMLEKLERİ

Fantastik ve Bilim Kurgu edebiyatına olan merakım da oyunlardan kaynaklanır. İlk Star Wars oyunumu oynadığımda, bırakın serinin bir filmi izlemeyi, neyle ilgili olduğunu bile bilmezdim. Oyunlarıyla tanışana kadar AD&D ismini görsem gömlek markası sanırdım. Sadece edebiyat değil sinema merakımı da yönlendirdi oyunlar. Bilim kurgu filmlerine daha fazla merak duymamı sağladı. Oyunlar olmasa 2001: A Space Odyssey'i ne okumuş ne de izlemiş olacaktım.

Bunlar benim açıktan hissettiğim, önemli olan değişiklikler. Kim bilir oyunlar derinden derine başka ne meraklar doğurdu bende. Muhtemelen dinlediğim müzikleri de etkiledi, çizgi roman merakımı da besledi. Bir süre öncesine kadar "Oyunlar sana ne kazandırıyor?" dediklerinde stratejik düşünemilmekten, el göz koordinasyonundan bahsederdim. Ama "ufkumu daha da genişletmemi sağladı" diyorum artık. Çünkü bu benim için diğer tüm faydalarından daha önemli. ■



■ Sinan tutt!



Sinan Akkol

BİLİM KURGU ÖLMESİN!

"Neden artık köşe yazısı yazmıyor-sun?" Herkes bunu soruyor bana. "Dergiyle ilgili işlerim o kadar çok ki..." ile başlayan bir mazeret serisi dizmek istemiyorum (çünkü bu gerçek, heh :). Esas neden, bir süredir kendi içimde bir değişim, bir mücadele yaşıyor olmam. Bir türlü kafamı toparlayıp da, samimi, içimden geldiği gibi akan yazılar yazamayacağımdan çekinmiş olmam. Arada birkaç kez köşe yazısı yazdım aslında, iki tanesini falan da yayınladım burada. Ama başlayıp da sildiğim, beğenmediğim de bir sürü yazı oldu. Samimiyetle, içimden geldiği gibi yazmadığım zaman, sizi kandırıyormuşum gibi hissediyordum kendimi.

Neyse, sanırım bu dönemi aştım. Bir insanın hem dışta, hem de içte yaşaması gereken bir takım evreler vardır, benimkisi de onlardan biriydi. Her şey olmasa da, birçok şey yerli yerine oturdu ve artık emri-nize amadeyim. Buyurun, ne istemiştiniz?

BABYLON 5

Size son yıllarda bende en çok iz bırakan şeylerden birini anlatmak istiyorum: Babylon 5. Birkaç ay önce Editörden sayfamda ufak bir yer vermiş, daha sonra detaylıca konuşacağımızı söylemişim bu muhteşem bilim kurgu dizisi hakkında. Babylon 5'i daha önce duymamış olmanız kuvvetle muhtemel, çünkü daima Star Wars, Star Trek gibi "para makinası" bilim kurgu evrenlerinin ardında kalmış.

Babylon 5 (B5) uzayın hiç kimseye ait olmayan bir bölgesinde inşa edilmiş bir üs. Tüm ırklardan elçilerin bulunduğu, tüm ırkların bir araya gelip sorunlarını çözdüğü, anlaşmalar yapabildiği bir serbest bölge. Çeyrek milyon insanı barındıran (buradaki insan Homo-Sapiens demek değil), 5 mil uzunluğunda devasa bir üs B5. Tabii ki kaçınılmaz olarak evrendeki her türlü tuhaf olayın, manyağın, bir şeylerden kaçanların da uğrak noktası.

Yeteneksiz ellerde gayet sıkıcı olabilecek bir konsept değil mi? Ama kazın ayağı öyle değil işte, çatışma ve anlaşmazlıkların diyalog ve kaptanların zekâsı ile çözüldüğü bu yerin etrafında, karakterlerdeki ve olaylardaki gelişim sürecinde, bilim kurguyu daha önce tahmin bile edemeyeceğiniz öyle yerlere çeken öyle epik olaylar oluyor ki, bir süre sonra ister istemez tuhaflaşıyorsunuz. Sabah kalkınca, kahvaltı ederken, eve gelince, her bulduğunuz zaman kırıntısında "bir bölüm daha B5 seyrediyim" derken yakalyorsunuz kendinizi.

Peki nedir B5'in sırrı? Star Trek gibi bilim kurgu dizilerinde, her şey bir bölümde çözülür. Ne kadar çetin, ne kadar içinden çıkılmaz ve zor bir duruma düşülse de, 45 dakika içinde problem çözülür ve bir sonraki bölüme güllük güllüştür bir şekilde başlanır. Babylon 5, bu bağlamda klasik

dizi akışını kıran ilk TV yapımı. Her bölümün kendi içindeki bir hikayesi var. Ama bu hikayeciklerin hepsinin aslında, 22 bölümlük bir sezona yayılmış büyük bir olaya doğru sizi sürüklediğini fark ettiğinizde diziyi izlemeye devam edip, 2. ve daha sonra 3. sezona geldiğinizde ise, bu bağlanma hissi derin bir saygıya dönüşüyor. Çünkü ilk sezonda olan ufak, anlamsız bir olayın aslında ne kadar önemli bir amaca hizmet ettiğini "DAAAAAN!" diye suratınıza çarpmasıyla şoke oluyorsunuz. Dizinin yaratıcısı J. Michael Straczynsky'nin dehasının ve kurgusunun önünde saygıyla eğiliyorum.

Olayların akışı, diyalogların muhteşemliği, karakterlerin farklılıkları ve birbirleriyle ilişkileri, o derece mükemmellekle işlenmiş ki, insanın ruhunun derinlerinde bir yerde iz bırakıyor. Şimdi burada en ufak bir şey bile söylersem, dizinin esrarını bozarım diye korkuyorum. Ama olayların akışından bahsetmeden şunu söylememe izin verin: Babylon 5'da öyle diyaloglar var ki, kimisi insanlığın temellerini tırnaklıyor, kimisi izleyenin algı kapasitesini zorluyor.

Tabii 1994'te çekilmiş, ilk kez bilgisayar efekti kullanılan

bir yapım olduğu için, animasyonlara gülüp geçmeniz büyük ihtimal. Ayrıca oyuncuların da asla tam bir "oyunculuk" sergileyemediklerini söylemeliyim. Ama size garanti veriyorum, dizinin derinliğine kendinizi kaptırabilirseniz, daha ilk sezonun ortasına gelmeden ne animasyonların basitliği, ne de oyunculuğunki aksaklıkları göreceksiniz. Sadece evreni, olayların bütünlüğünü, karakterlerin muhteşemliğini önem taşıyacak. Ve en ufak, en gereksiz gibi görülen diyalogların bile, size farklı bir bakış açısı araladığını fark edeceksiniz.

Bir bilim kurgu dizisini seymeye ikna ederken, yaratıcılardan, uzay gemilerinden çok "diyalog" kelimesini kullanmış olmam sizi kıldandırmış olabilir. Evet, B5 aksiyonundan çok felsefesiyle ön plana çıkan bir yapım. Bu duruşuyla da herkesin ilgisini çekmeyeceği kesin. Şahsen ben bu diziyi ilk kez 18 yaşında duymuştum. O zamanlar, fanatik bir Amiga kullanıcısıydım ve Türkiye'ye gelen tüm yabancı Amiga dergilerini bir şekilde bulup okurdum. B5'in 3D animasyonları da Amiga 4000 ile yapıldığı için adı sıkça geçirdi bu dergilerde. Ama 18 yaşında seymem, muhtemelen "eeeh bu ne ya?" deyip daha ilk bölümlerde kenara atardım. Eğer diziyi izlemeye karar verirsiniz ama sizin de ilk tepkiniz bu olursa size bir tavsiyem olacak: Diziyi güzelce paketleyin, korunaklı bir yere kaldırın ve 22 yaşında tekrar seymeyi deneyin. Yine mi beğenmediniz? Aynı yere kaldırın ve 26 yaşında tekrar seymeyi deneyin. Eninde sonunda öyle bir kapılacaksınız ki, dizinin bittiği 5. sezonun son bölümünde siz de benim gibi hüngür hüngür ağlayacaksınız. Hayır, dizi bittiği için değil. Bir daha göremeyeceğiniz dostlarınızdan ayrıldığı için.

Benim gözümde bir Star Wars, bir Yüzüklerin Efendisi kadar değerli, bazı yönlerden onlardan bile derin olan Babylon 5'i mutlaka bulun ve izleyin. Evet, "eski" bir dizi ve eskiliğini de belli ediyor. Ama emin olun, her şeyin gigahertz hızında, terabayt boyutunda aktığı günümüzde, artık böylesine güzel eserler yapılmıyor. Eğer biraz olsun açık fikirliseniz, zihninizi hiç ummadığınız ufuklara taşıyacağına şahsen ben garanti veriyorum. ■



■ Aha tarikat gördüm!

inbox

Inbox'a ulaşmak için inbox@level.com.tr adresine posta atabilirsiniz. Donanım ile ilgili konular dışıdır, donanım@level.com.tr adresine göndermeniz daha hızlı cevap alınmasını sağlayacaktır.

Faks: 0212 217 95 32

Posta adresi: Level Dergisi - Inbox Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sk. Gayrettepe İş Mrk. No: 6 Blok B 34369 Gayrettepe İSTANBUL

OTUZ SEKİZ ATEŞ

Çok da sıcak olmayan bir Cuma akşamı. Normalde Cuma; ertesi gün okul olmamasının yarattığı sevinç ve uzaklarda bir yerlerde kursum olduğu gerçeğinin yarattığı sıkıntı ile geçer. Ama bugün farklı bir şey var. Yataktayım ve besbelli acı çekiyorum. Soğuk algınlığı birkaç güne geçer diyorlar. Fakat benim birkaç saat dayanacak halim yok. Hem bu nasıl soğuk algınlığı? Öldürecek gibi başıma dikilmiş. Gecenin dibine doğru, göğsüm yanar ve başım zonk-larken, üzerime birisi ağır ve sivri bir şey fırlatıyor. Zaten ağrıdan iki büklüm olmuşum. Nesnenin sahibine sövmek amacıyla başımı kaldırdığımda renkli ve muzip bir ses duyuyorum. "Bu seni biraz oyalar."

Sesin sahibi on yaşını yakın zamanda geçmiş kardeşim. Tüm dişleri gözükcek şekilde sırtıyor. Peki ya beni az önce biçtiği şey neydi? Bakıyorum, Level. Ben elimi sanki husumetim varmış gibi poşeti parçalamaya götürürken arkadan aynı ses; "Afiyet olsun!" diyor. Açıp okuyorum. Ağrım yok muydu? Evet, hala var ama yapacak başka bir şey de olmadığına göre? Yarısına gelince başım dönmeye başlayıp bırakıyorum dergiyi yatağın yanına.

Sonra aklıma acayip şeyler gelmeye başlıyor. İçeride oturan insanlar benim sırtlanmalarından bıkıp gece vakti Level almaya gitmiş olabilirler mi? Dış kapı sesini duymuştum. Acaba kapıcı bey mi gelmişti? Yoksa dışarıda sinirle Level arayan bir yüz portresi çizmek isabetli miydi? Bu beni başka düşünceye sıçrattı. Ben burada hasta olmuş, ölüren niye kafama Level fırlatırlar? Sev-

diğimi bildiklerinden okusun, oyalansın diye mi? Yoksa bayideki en kalın dergi oydu da kafama fırlatışlarında kasıt mı vardı? Hem niye afiyet olsun demişti bu çocuk!!? Bu kadar gereksiz ama tedirgin edici komplo teorisini bitiren şey Level'in yatağın altına düşürmesi oldu sanırım. Biraz uzattım ama kapağının hasta bir insanın elinde bembeyaz olabileceğini anlatabilmek istedim;) (ki oldu).

Yazıyı yazdığım gün Pazartesi. Biraz daha toparladım. Dergiyi yatağın altından çıkarıp, okuyabildim. Şimdi dokunmak istediğim noktalar;

1- Geçen ay bahsettiğiniz gibi dergiler her zaman suni gündem yaratıp, olmamış röportajlara yer veriyorlar. Bunlara dava açmak mümkün değil mi? İnsanlara yanlış bilgi verdikleri için, haksız suçlamalar için? Sırf oyun tarikatı saçmalığı için konuşmuyorum. Bütün bu dergiler aynı yolla belli gündem konularında çarpıtılmış haber yayını yapıyorlar.

2- Sensible Soccer yapımcıları rakipleri geçeceğiz diyor. Ben emin değilim ne kadar istesem de. Sizce?

3- Bu yıl çıkacak bilgisayar oyunları arasından favoriniz var mı?

4- Elimiz bağlı konsol almak zorunda kalacağız gibi gözüküyor. Bu soru çok sık geliyordur gerçi ama acelesi olmayan bir vatandaş için en uygunu hangi tercih olur?

Kolay gelsin, dergiyi yenilemenizi en yakın zamanda bekliyoruz :)

İrmak "Creator" Kamcez

Hmm, sivri dilli olabiliriz ama şimdiye kadar Level'in fiziksel anlamda "sivri" olduğunu hiç fark etmemiştim. Ama soğuk algınlığı insanı böyle eder işte, algılar karışır. Kapağın bembeyaz olmasına gelince, üstüne süt mü döktün? Ne yaptın? Nasıl bembeyaz edebilirsin ki kapağı? Merak ettim bak.

1- Bahsettiğin dergiler görüldüklerinden daha zeki. Kapaktan ya insanların anlamadıkları için korkma potansiyeli yüksek olan konuları yazar, ya ciddi bir konudan bahsediyormuş gibi görünüp aslında insanların erotik damarlarından çekistirirler, ya da o dönem ne gündemdeyse onun üzerine bir şeyler yazmak için uğraşırlar (bkz. Kurtlar Vadisi Irak). Aralara da dişe dokunur birkaç konu serpiştirirler, haklarını yemeyelim.

Bir yıl kadar önce, Meksikalı bir deprem bilimcinin, "Deprem anında yapılması gerekenler" konulu bir makalesinden önemli bir kısım, internette dolaşan bir çöp posta aracılığıyla bana gelmişti. Bir çöp postadan beklenmeyecek kadar bilgilendiriciydi, okudum, iyi de oldu (elbette kimselere "forward"lamadım).

Bundan tam bir hafta sonra, haftalık bir

dergimizin kapağı şöyle bir seydi: "Depremde ölmek için ne yapmalısınız? Ünlü deprembilimciyle sadece biz konuştuk!". Dergiyi aldığımda gördüm ki, o çöp postanın içeriği kopyala/ya-pıştır yöntemiyle, dergiyi makale yapılmıştı. Tahmin ediyorum onu hazırlayan kişiler gazetecilik yetenekleriyle gurur duymuşlardır. CTRL+C'ye basabilmek de belli bir yetenek ister sonuçta.

İşte bu yüzden tüm Level ekibi olarak her türlü beyinsiz ve manipülatif medyadan iğreniyoruz. Sadece ülkemize özgü değil bu, medya tüm dünyada en büyük silah. Bu konuda bilgi edinmek isteyenlere "Independent Media in a Time of War" adlı kısa filmi izlemele-rini tavsiye ederim...

Aman! Çok uzatmışım, sen soru sormuştun değil mi? Yani ne için dava açabiliriz bu dergilere? Haber verme görevini yerine getirmedikleri için değil elbette, asparagas haberin cezası yok yanılmıyorsam. Ancak belli bir konuda iftira ettikleri veya yalan haber yaptıkları tespit edilirse dava açılabilir. Hatta açılmalıdır da, ama şimdi kim uğraşacak, değil mi?

2- Tabii ki satış olarak geçemez. Ama futbol oyunlarındaki büyük bir açığı kapatabilir, eğlenceli ve hızlı oynanışıyla FIFA ve PES'in arasında kendine yer bulabilir bence.

3- Ah, o kadar güzel oyunlar var ki bu yıl çıkacak. Hangi birini saysam? Bir bilim kurgu sever olarak, Xbox 360'daki Gears of War'u dört gözle bekliyorum. O oyundan çok başarılı yeni bir seri doğacak, göreceksiniz. Sonra, adını duyunca yüreğimi hoplatan oyunlardan, Elder Scrolls Oblivion var. Ne yazık ki öncekilerle hiç alakam olmamıştı, ama bu kez oyuna "dığdık dığdık" efektiyle dört nala dalacağım (öyle demeyin, hangimiz biraz Centaur değiliz ki). Sonracığıma, Prey ve Alan Wake var, Armed Assault var, henüz duyurulmamış Fahrenheit 2 var, Sin Episodes var. Benim liste böyle uzar gider, en iyisi bu bahsi hiç açmamış ol sen kuzum!

4- Aceleci olmayan bir vatandaş için en iyi tercih beklemek olur. Xbox 360 henüz ülkemize resmi olarak girmedi, kaçak olarak almak için de 1 milyar vermek istemezsin sanırım. PS3'ün ne zaman çıkacağı da belli değil. Önümüzdeki 1 yıl boyunca bekleme tavsiye ederim.

GECE GECE FABULOSO

Selam Sinan abi ve tüm Level çalışanları. Ben 8. sınıf öğrencisi bir okuyucunuzum, size birkaç sorum olacak (Bir de geçen sayınızdan Level'da hiç Knight Online oynayan olmadığını öğrendim, her ne kadar problemlili olsa da kerata çok zevkli, muhakkak oynayın).

1- LGS'ye hazırlanıyorum ve ailem günde 2 saat ders çalışmamı gerektiren bir program yaptı. Ders çalışmam bitince malak gibi oturuyorum bu zaman zarfında bilgisayar oynamama izin verilmiyor neden dediğim zaman cevap yok. Lütfen bu konuda bir şeyler söyley misiniz, neden hafta içi bilgisayar oynatmıyor bu aileler? Benim gibi problem yaşayan birçok kişi vardır eminim.

2- Celeron 2.4 Ghz, 256Mb RAM Radeon 9200 ekran kartının kaldırabileceği devasa online oyun çıkar mı, şöyle RYO tarzı bir şey?

3- Yukarıda belirttiğim sistemlere uygun bir eğlenceli (grafik, ses vs. önemli değil, yalnızca beni eğlendirsın) FPS var mı? Varsa söyle lütfen.

4- Şimdi biz 1 yıllık aboneyiz. Ocak ayında abone olduk, Level'in fiyatının arttığını yazmışsın (DVD ile gelecek ya, o bakiyemden). Bana gene dergiler gelmeye devam edecek değil mi? Fiyat arttı diye ayrı fatura kesilmeyecek?

5- Bu arada Derindekiler köşenize n'oldu? Derindekiler bölümündeki oyunların demolarını vereceğiz dediniz, verdiniz de. Sonra ne Derindekiler kaldı, ne de demolar.

6- Ben korsana karşıyım bu yüzden korsan oyun almıyorum artık ama bir problem var. Çalışan bir insan değilim öğrenciyim, ben ailemin de bir oyuna o kadar para vereceğini zannetmiyorum. Oyunsuz kaldım, bana yardım olarak 1-2 sayıda bir tam sürüm oyun yayınlayabilir misiniz CD'nizde (dikkatinizi çekerim DVD değil, CD)? Şöyle kaliteli bir şey olsun, hakettiğini alamamaktan batan oyunlar falan, onları yayınlamaya bir şey demezler.

7- Bu arada senin gibi kendini Türkçe'yi korumaya adanmış birisi nasıl oldu da "YKL-NYR" köşesine "april,june vs." yazılmasına izin verdi çok merak ediyorum. Tehdit falan mı ettiler seni?

Sorularım bu kadar cevaplar/yayınlarsan sevinirim hepinize selamlarımı yolluyorum kendinize iyi bakın görüşmek üzere hoşçakalın

Bahadır Kelav

Merhaba Bahadır. Bizden geçti artık Knight Online için, kocadık biz kocadık!... Şaka tabii bu, KO üzerine bir bölüm açacağız.

1- Bu konuya ben hiç karışmasam daha iyi olacak... Diyeceğim ama dayanıyorum: Aileler bilgisayar oyunu konusunda pek tutucu olabiliyorlar. Kendilerince de haklılar, evlatlarının okuyup iyi bir gelecek sahibi olmalarını istiyorlar çünkü.

Ama bilgisayar oyunlarını bu amaçlarına hizmet edecek şekilde, iyi bir ödül sistemi olarak kullanabileceklerini bilmiyorlar. Her gün belli miktarda ders çalışmanın ödülü olarak bilgisayar oyunu oynamana izin verebilirler. Veya notlarının beklenenden daha iyi gelmesi karşısında ödül olarak sana yeni bir ekran kartı (veya istediğin herhangi bir başka parça) alabilirler. Yoksa bilgisayarın kablosunu saklamak, oyun oynamayı yasaklamak bir çözüm değil. Hem unutmayın ki, yasağın elma baldan tatlıdır (böyle miydi bu söz?)

2- Düşük detayda World of Warcraft oynayabilirsin. Aslında Everquest 2 gibi aşırı grafik gerektiren bir oyun hariç, hemen hepsini oynayabilirsin o makinede. Ha, yok sen virgül koymayı unuttun da ekran kartın değil, sistem hafızan 256 MB ise, o zaman işin biraz zor. Acilen sistem hafızanı arttırmanı öneririm.

3- Alien vs. Predator 2, Medal of Honor: Allied Assault ve ek görev paketleri, Call of Duty 1 ve ek görev paketi seni uzun süre oyalar. Görünen o ki kesinlikle aileden daha fazla oyun saati koparman gerekiyor :)

4- Hayır, zaten aboneliğin bir güzel yanı da bu: Aboneliğin süresince fiyat artışlarından etkilenmemek.

5- Kafa Ayarı bölümüne başlayınca Derindekiler ve Nasıl Yapıldı köşelerini sona erdirdik.

6- Ah ah, batmış oyun da olsa öyle pat diye veremeyiz... Sorun şu ki kötü bir oyun bile olsa, verebilmemiz için telif hakkına büyük paralar ödememiz gerekiyor.

Ama benden sana bir ipucu, her ay CD/DVD'lerimizdeki Full Oyunlar bölümüne koyduğumuz oyunları özenle seçiyoruz. Onları denemeni tavsiye ederim. Bu kategorideki oyunlar zaten bedava (freeware) olduklarından, verilmelerinde sa-

FORUMDAN SEÇMELER (WWW.LEVEL.COM.TR/FORUM)

Galiba manyak oldum!



Mr. Brown

Arkadaşlar size de oluyomu bilmiyorum ama ben ne zaman level forumlarındaki avatarlarınızı görsem suratlarınızın da ona benzediğini sanıyorum ve bunu daha yeni farkettim. Şu öss yüzünden fazlamı ders çalıştım ne?



Meraq_T

eh belki suratımın bobla alakası yok ama ruhumun benzediğini düşünebiliriz. bende de var o avatardan surat tahlili merak etme manyarsan da yalnız değil sin..



izhak

Valla pek mümkün değil ya.Yani benim suratım öyle olamaz yani.Degil yani bilmiyorum.



1988anil

yok sakal olsa belki ama sakal yok bende birde elimde öyle fenerle gezmiyorum sürekli :p



hydramarine

Günlük hayatta kırmızı giymem ve sarışın değilim :)

Anıl ben senin resmini mütemadiyen Michael Douglas olarak görüyorum. Kimdir o resimdeki şahıs gerçekte?



1988anil

Alan Wake adlı oyundan baş kahramanımız Alan olur kendileri (:



Creator

lyiki Squall'ı seçmişim avatar olarak o zaman. Ya sonic'i seçseydim. Allah'ım ne biçim imaj çiziyorum dışarıya ben!

Level Online forumları. Kayıtlı kullanıcı sayısı: 12.598. Bu yazı hazırlanırken, en son katılan kullanıcı: DeWil_Ki1ler101

kinca yok. Tabii bazı dergiler kapaktan freeware oyunlar yerine "BİLMEMKAÇ TANE TAM SÜRÜM OYUN VERİYORUZ!" yazarak okuyucusunu yanlış yönlendiriyor. Bunlara çok dikkat edin, e-posta atarak bunu yapan dergileri uyarın.

7- Bu hata için herkesten çok özür diliyoruz. Yükleniyor bölümündeki oyunların listesinin kaba halini internetten derledikten sonra, bizim elimizdeki, firmalardan gelen güncel tarihlere göre değiştirip öyle hazırlıyoruz. Ancak geçen ay bizim değiştirmedığımız bazı tarihler İngilizce kalmış. Çok ayıp ettik sizlere, gerçekten özür dileriz.

Ben ne zaman "kendisini Türkçe'yi korumaya adanmış" insan oldum bakayım? Ben de bir sürü hata yapıyorum Türkçe'yi kullanırken, hatta bazı hataları ne yazık ki bilerek yapıyorum. Ama yabancı kelimeler hayatımıza o kadar "entegre" olmuş ki, onları kullanmadan bu sayfalarda herkesle aynı anda, aynı etkinlikte bir iletişim kurmak güç olabiliyor. Bu tür değişimleri (geçen ay yazdığımız RYO-RPG tartışması gibi) belli bir süreçte, bir geçiş döneminde yapmak en iyisidir.

Haydi kal sağlıklıca Bahadır. Aileni üzme, ama isteklerini onlara (nazikçe) belirtmekten de korkma sakın.

KAHVE İÇMEYEN FIRAT SORUNALI

Merhabalar BlaxiS, Umarım iyisinizdir. Matrix: Path of Neo'yu bütün zorluk derecelerinde bitirip rahatlamış biri olarak bu e-postamı olabildiğince neşeli ve sevecen bir şekilde yazacağım and içerim. Yüksek müsaadenizle bir kaç sorum olacak.

1- Strateji Ustası 3 ne zaman çıkacak? Bu sefer senin yazman gerektiğini düşünüyorum.

2- Sinan abi, Fahrenheit yazında oyunu 2 kez bitirdiğini söylemiştin. Lütfen oyunun tam çözümünü yap tıkanmış durumdayım.

3- Dergiye abone olduğumuzda derginin ayın birinde kapımıza gelmesi gerekiyor mu? Ben abone oldum, ayın altısında falan getiriyorlar.

4- Ocak sayınızda dergiye protesto eden arkadaşları protesto ediyorum. Şimdiye kadar okuduğum en iyi dergisiniz. (Yalalaklık olsun diye söylemiyorum...)

5- Son bir sorum daha var: NFS:Most Wanted almak için para biriktiriyorum. Bildiğin gibi Aral Electronic Arts'ın oyunlarını üzerinden zaman geçtikten sonra "Classics" kapsamına alıp fiyatlarını makul bir fiyata düşürüyor. Most Wanted ne zaman bu kategoriye alınır?

Sorularım bu kadar, umarım dergide yayınlarsın. Vosfirtın denen şahısa benim adıma kahve ısmarlarsan sevinirim. Ayrıca

vatani borcunu ödemekte bulunan MegaEmin'e de Allah'tan sabır diliyorum. Onun da deyişiyle; Bye&smile...

- RoboRoach

Hoş geldin RoboRoach.

"Path of Neo" ve "rahatlamak" kelimelerini aynı cümlede kullanmanı esefle kınıyorum. Neden diyecek olursan, ecnebilerin bir lafı vardır hani; "It sucks!" derler ya. O laf sanki bu oyun için özel olarak geliştirilmiştir.

1- Strateji Ustası özel sayılarımızın çok seveni varmış, bunu anladık. Bu yıl içinde yeni bir sayı hazırlamayı düşünüyoruz. Zamanı gelince Level'da duyuracağız.

2- [Elleri parmak uçlarından birbirine değdirip üçgen yapar] Kesin olarak nerede takıldığınızı söyleseydiniz, size daha kesin bir teşhis koyabilirdim.

3- Şimdi şöyle oluyor o; bizim dergi matbaaya ayın 26'sı ile 28'inde girdiği için, baskımız geç bitiyor. Normalde abonelere önce gönderilir dergiler, ama dağıtım aşamasındaki bazı sorunlar nedeniyle, bu genellikle aksıyor. Eğer abone olmuş ve sorun yaşıyorsanız 0212 217 93 71'i arayıp abone bölümüyle görüşün ve isteklerinizi iletin. Size yardımcı olacaktırlar.

4- Oyun dergisi olarak tamam da, arada başka türlerdeki dergilere de bak. Bizden çok daha iyi dergiler var. Biz kimiz ki? Eziğiz biz, ühühümüf...

5- Bu konuda sana kesin bir tarih veremem ama genellikle oyunun çıkışından 6 ay ile 1 yıl geçince olur bu.

Vosfirtın kahve içmez, lakin iyi oldu hatırlattığın, dışarıda mis gibi hava var, ben şu herifi de alıp bir pastane yapayım, iki kelim edelim... Tamam Oğuz, sen de gelebilirsin... Volkan, sen gelme.

YA ÇIKARSA

Merhaba Level Camiası, Ben Umut İstanbul'dan (yarışma gibi oldu). Fazla uzatmadan, sizi de kasmadan bir takım sorularım olacak:

1- San Andreas'ta Big Smoke babayı ve Tenpenny'yi öldürdüm, ama hala "% 60 bitirdin" diyor oyunda, neden?

2- 2 Pac'i biliyor musun, dinler misin?

3- PS2 dergisi de sizin yazar kadrosundan mı?

4- Star Wars Knights of the Old Republic 2 PS2'ye çıkacak mı?

İyi çalışmalar

2PAC FAN

Merhabalar Umut,

1- Yapımcıların isimlerinin gösterildiği ekrandan sonra yine Grove Street'te buluyorsun kendini değil mi? Oyunda daha yapabileceğin bir dolu şey var da ondan. Tüm midye kabuklarını ve at nallarını toplayabilirsin, grafitileri yapabilirsin, ambulans, polis ve itfaiye dâhil ona yakın meslek görevlerini yapabilirsin. San Andreas bitmez! Ne demiştik: Ağır ağır oynayan bir kişi, bir yılını San

Andreas'ta geçirebilir.

2- 2Pac'i duydum, ama hiç dinlemedim. Hip hop tarzı müzik pek dinlemedim de...

3- Aynı ofiste çalışıyoruz, yazarlarımız ortak, Fırat karşımda vır vır edip duruyor, benim ismim PS2 dergisinin künyesinde de geçiyor... Doğru cevap için 3 hak veriyorum sana...

4- Maalesef böyle bir ümit yok.

KULAKLIKLI BABANIN MACERALARI

Tüm Level çalışanlarına bu kadar kaliteli bir dergi hazırladıkları için teşekkürlerimi sunar, sorularıma geçmek isterim.

1- Öncelikle büyük bir sorunumu dile getirmek isterim. Bin bir güçle pederi ikna ederek aldığım bilgisayarında oyun oynarken, pederin gelip "bir türlü büyümeyeceksin sen, hala çocuk gibi oyun oynuyorsun." demesi beni resmen çıldırtıyor. Acaba onu bilgisayarın karşısına dikip, kulaklıkla son ses F.E.A.R. mı oynatsam da beni böyle aşağılamaktan vazgeçse... Öneri bekliyorum!

2- Bir diğer sorunum da şu... Çevremdeki herkes deli gibi WoW, LoTR, Knight Online oynuyor. Halbuki ben daha Orc un bile ne olduğunu bilmiyorum (aah vurma Sinan abi). Bunların ne anlama geldiğini nereden öğrenebilirim? Bu kadar çok oynanıyorsa herkesin bir bildiği olmalı!

3- Son sorumu da sorduktan sonra huzurlarınızdan çekileceğim kralım! Sıkı bir aksiyon oyuncusuyum ve birkaç istisna dışında başka tür oynamıyorum. Bana adventure'ı veya stratejiyi sevdirebilecek iyi bir oyun önerebilir misin?

İyi çalışmalar, bizi bu kadar güzel bir dergi okumaktan hiçbir zaman mahrum bırakmamanız dileğiyle...

Atakan ÖZRUH

1- Aha! Orada dur! İşte Hürriyet vs.'nin "oyunlarda şiddet var, ü üürü üüüüü!" diyerek ortalığı velveleye vermesinin ardında, babanın da dediği cümledeki zihniyet yatıyor: "Çocuk gibi oyun oynuyorsun..." Öncelikle şu zihniyeti bir değiştirelim: Oyunlar sadece çocuklar için değildir. Oyunlar herkes içindir. Hatta yetişkinler için yapılmış, ufak yaşta kişiler için uygun olmayan oyunların sayısı daha fazladır. Sen Singles oynarken tutup baban odaya gelse, acaba sana "bak hala çocuk gibi oyun oynuyorsun!" mu der, yoksa "bak evladım, bunları merak ediyorsun biliyorum, ama henüz erken böyle şeyleri öğren için" konuşması mı çeker? Oyunları çoğunlukla genç insanların

oynamasının sebebi, oyunların "bebe işi" olması değil. Onları anlayacak, sunduğu iyi yönleri de alacak körpelikte açık bir zihne sahip olanların genç olmasıdır. Filmler nasıl belli yaş kesimlerine hitap ediyorsa (ben Narnia'yı hiç beğenmedim mesela, ama beğenen olabilir), oyunların da hitap ettiği yaş kesimleri vardır (10 yaşındaki bir çocuğa X3 Reunion oynatmaya çalışın, bakın kaç km./s. hızla çıkarıyor).

Babama kulaklıkla son ses F.E.A.R. oynatma fikrine gelince, bunu yapma istersen. Hani diyorum, bir daha bilgisayarımı görmek isteyebilirsin de, o bakımdan.

2- Orc nedir bilmiyorsun diye neden sana kızayım yahu? Herkes yastığının altında +2 Bastard Sword'le yatmak zorunda değil (benim durumum biraz farklı). Eğer fantastik dünyalarla ilgili konularda bilgi edinmek istiyorsan, bizim forumlardaki Hayaletli Ev bölümüne gel. Orada sana yardım edecek, çok bilgili birçok okuyucumuzla karşılaşacaksınız (www.level.com.tr/forum)

3- Ahhh, su eski, güzel soru. Tabii ki milord, senin gibi bir aksiyon severi adventure türüne hızla ısındırmak benim için bir şereftir: Eski, muhtesem oyunlardan başlama tavsiye ederim: LucasArts'ın Monkey Island serisi ve Grim Fandango'yla başla. Veya onları bulamazsan, tam senin gibi bir aksiyoncuya göre olan, Fahrenheit'ı dene. Gerçi tam olarak bir adventure sayılmaz ama olsun. İyi oyundur.

Stratejiye ise Warcraft 3 ile başla. Böylece orc'ları elf'lerden ayırt etmeye de başlarsın.

GÖZE GELEN OKUYUCUNUN DRAMI

Merhabalar sevgili Level çalışanları, Derginizi 1998 yılından beri takip etmekteyim. Hatta ilk defa dandik bir markette görmüştüm ki o zamanlar başka bir dergiye alıyordum. Bir bakayım dedim ve aйдım. O günden beri başka herhangi bir dergiye bakmıyorum bile.

Gelişmelerinize bire bir tanık oldum. Bunun için hepinize teşekkür edip kafama takılan bir kaç soruyla sizi başbaşa bırakıyorum.

1- Diablo 3 ve Monkey Island 5 hakkında herhangi bir bilgiye sahip misiniz?

2- Queen'i daha ne kadar fazla sevebilirim bilmiyorum. Queen için yapmış olan Queen "The Eye" adlı oyunu bir türlü bulamıyorum. Biliyorum biraz geç kaldım, ama hala arıyorum. Bu oyunu alabileceğim sitelerin olduğunun farkındayım ama ne yazık ki bu tür sitelere güvenemiyorum. Sizin bildiğiniz bir yer varsa (site) lütfen söyleyebilirsiniz? Ya da tam sürüm olarak verme ihtimaliniz var mı? :)))

Tekrar teşekkürler, başarılar...

Ömer AKDAĞ

Övgülerin için teşekkürler Ömer. Sorularının cevabına gelince:

1- Blizzard iki aydır sitelerinde "Diablo 1 ve 2'yi yapan takımla birlikte çalışmak için için" başlıklı ona yakın ilanıyla programcı, sanatçı arıyor. Ya bir sonraki projelerini gizlemek için Diablo'nun ismini kullanıyorlar, ya da bir yerlerden duman çıkıyor. Yani ateş var.

Monkey Island 5 konusu ise büyük bir hayal kırıklığı. Bu serinin yapımcısı Tim Schafer LucasArts'dan uzun yıllar önce ayrıldı, kendi oyun firmasını kurdu (Psychonauts'u yaptılar). Ama oyunun isim hakları Lucas'da kaldı. İsim bir yerde, oyunun yapımcısı başka bir yerde. Gerisini sen düşün.

2- Queen'i daha çok sevebilirsin. Freddy Mercury'yi mezarından çıkartıp "cicili cicili" efektiyle sevebilirsin mesela. Ama taa 1998'de çıkmış bir oyunu arıyorsun, oyunu bulman, bulsan bile sorunsuz çalışıyor olması çok zor. Eğer senin bulduğun sitelerde yoksa, mobygames.com üzerinde bir kişi takas ediyordu oyunu, ona bir mesaj at istersen (adres: <http://www.mobygames.com/game/queen-the-eye/buy-trade>).

HITMAN'IN SON SAHNESİ

Merhaba sevgili Level editörleri,

Ben tam bir Hitman hastasıyım. Nereye baktıysam Hitman Blood Money'nin çıkış tarihini bulamadım. Lütfen söyleyebilir misiniz? Ve bildiğiniz gibi Hitman'ın değişik bir tarzı var. Sizin bildiğiniz bu tarzda oyun var mı?

Hitmart

Sevgili Hitmart, Eidos'un açıkladığı resmi bir çıkış tarihi yok. Ama benim kuşlar Temmuz ayında çıkacağını söylüyorlar. Hitman'i seviyorsan, Thief ve Splinter Cell serisini deneyebilirsin. ■



INBAKSCIK

Ya iyi güzel, her ay CD veriyorsunuz da, bizim yurt dışında bir manyak var, X-Force diye aptal bir oyun vermissiniz, sabahtan akşama kadar onu oynuyor. Lütfen biraz daha seçici olsanız ne olur? Selamlar.

Shade

"Arkadasınız" gece gündüz oynuyorsa, o kadar da aptal bir oyun olamaz, değil mi?

Mart ayında Bilen Adam'ın köşesinde yazdığı yazı çok moralimi bozdu. Büyük bir ihtimal çoğu kişi de dumur olmuştur. Sahiden de anlattıkları gerçekleşmeye başladı...

Barış (Billie Jean) Günes

Biliyordum! Bu ay arkamdaki gölgelerden beni gözlleyen biri olduğunu söylemiştim size! Paronayak değilim ben! Değilim!

İyi akşamlar. Şu anda yanımda kardeşim, size mesaj atmam konusunda basımın etini yiyor. Mecburen bu mesajı size yazmaktayım kurtulmak için.... (KIRP - Blaxis) ...Bu kadar sorusu varmış. Başarılarınızın devamını diliyorum, iyi akşamlar... (İyi de, ben niye bu mesajı yazdım da kardeşim yazmadı? İlginç.)

Buğra Çakır

Kardeşin seni kullanıyor olmasın? Veya kardeşin hayal ürünü olmasın?

Merhaba ben Fable'a yeni başladım, ancak bir bölümde takıldım. Daha yaş olarak genç yaşlardayım...

Kaan Seyithanoğlu

Ahahah! Sen "genç yaşlardayım..." deyince, kendi yaşından bahsettiğini zannettim. Saf mıyım neyim? :)

Günlerin 28 saate çıkarılmasını talep ediyorum. Yetmiyor vesselam.

S. Eren Bekçe

Bunun altına imzama atarım arkadaş!

Ben bir FPS hastasıyım, ama yeni çıkan oyunlar yaratıklı ve korku temalı oyunlar oluyor ve ben korkuyorum! Yeni neler önerirsiniz?

Anılbaba88

Thief 1, System Shock 2 ve Undying. Ha bir de Alien vs Predator (özellikle Marine bölümleri).

(Saka yapıyorum Anıl, aman diyim! Call of Duty'den başlayarak ortamdaki bir sürü 2. Dünya Savaşı FPS'sini oyna. Eğer eski olması önemli değil der ve ilginç bir oyun istersen, çok iyi olmasa da Montezuma's Return'ü de deneyebilirsin.) ■

kafa
ayar

AYLIK DİNOZOR DERGİSİ

BİR LEVEL YAYINIDIR
SAYI-7, MART 2006
00 YTL

Hook

PETER PAN has now grown up, far away from NEVERLAND, but his old enemy CAPTAIN HOOK has not forgotten and schemes his revenge.

Kidnapping Peter's children, he lures our hero back to the island of PIRATES and "LOST BOYS" for a final confrontation.

With the help of TINKERBELL the faithful fairy, you take on the role of PETER in this magic adventure fraught with danger and excitement.



ocean

OCEAN SOFTWARE LIMITED - 8 CENTRAL STREET - MANCHESTER - M2 9PL
TELEPHONE: 0161 832 6631 FAX: 0161 832 6640

ATARI ST
C64 AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES

MANYAK OLMAMIN NEDENİ:

Güzide gazetelerimiz, canımızın içi haftalık dergileri-miz "Koşun! Yetişin! Bilgisayar oyunları bizi dellendiriyor!" diye bağırıyorlar, ben klavye başında ilk oynadığım şiddet içeren oyunu hatırlamaya çalışıyorum. Sizden de yardım rica ediyorum, beni okuyarak düşüncelerimi toparlamama yardımcı olun:

İlk önce Imagine firmasının Renegade'i geldi aklıma. Gerçek anlamda "grafik şiddet" gördüğüm ilk oyunu sanırım, sokak çetelerinin birbirine girdiği, dizlerin çeşitli kasıklarla buluştuğu, kafaların birbirine tokuştuğu bir dövüş oyunuydu. Ama yo, Amstrad aldıktan çok sonra çıkmıştı o oyun, ondan da öncesi vardı sanırım.

Bakayım, a evet, Amstrad'ı aldığım ilk gün, ilk aldığım oyun Ikari Warriors'du. Commando'nun daha güzel grafikli hali idi, yanılmıyorsam bir takım askerleri çatır çatır vuran bir takım başka askerleri yönetiyorduk. Vurulan asker yamp sönerek yok oluyordu ekrandan, ama oyundaki şiddet öğesi çok beliydi. Tek bombayla 3-5 düşman askerini haklayınca nasıl da mutlu oluyordum. İlginçtir, bu oyun da Imagine'den çıkmıştı.

Evet yaa Imagine. Ve Data East. Ve Gremlin. Ve Bitmap Brothers. Ve belki de hepsinden önemlisi olan Ocean. Eskinin, 8 bit dünyasının o kayıp ef-sane firmalarının önemi tartışılmazdı. O zamanlar ne anlama geldiğini bilmediğimiz isimler, de oyun dünyasının öncüsü olan bu firmalar, her sevdiğimiz oyundan, her yeni maceradan önce çıkan isimleriyle hafızamıza kazandı. Bu ay, o muhteşem firmalardan Ocean'ı analım istedik. Çocukluğumuzda iz bırakmış büyük bir okyanustan. Buyurun hep birlikte kafa ayarına girişelim. ■

Yooo! Bu kadar şiddet fazla bana!



icindekiler

LOAD# Sayfa.137

Giriş

Sayfa.138

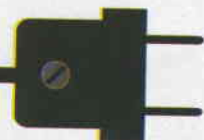
Okyanusta bir damla: Ocean

Sayfa.139

Commodore yeniden:

C64 Direct to TV

SİNAN AKKOL



cop 3'ün korsanı çıkmasını diye, oyunla birlikte verilen donanım (dungle) inanılmaz paralar harcaması ve oyunun çıkarılmaması. Ayrıca Robocop 3'ün çok kötü bir oyun olup, hiç tutmaması da tuz biber olmuştur herhalde. Maalesef Ocean artık mazide kaldı ve ancak bizim gibi kafa ayarı yapmayı bilenler onu hatırlayabilir. Tabii bizler de sizlere anlatabiliriz. En iyisi lafı uzatmadan, hafızamda bir zaman yolculuğuna çıkalım ve en ünlü Ocean oyunlarına bir göz atalım! (firma ve oyunları hakkında detaylı bilgi için the-oceanexperience.co.uk, www.lemonamiga.com ve www.lemon64.com adreslerine bakabilirsiniz.)

Anılar 64, Anılar 500

Operation Wolf (1988) / Operation Thunderbolt (1989)

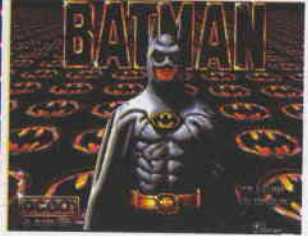


Onları nasıl unutabiliriz? Arcade salonlarında onca jetonumuzu yuttuktan sonra en sonunda bu iki mermi manyağın kendi salonlarımızda köşeye sıkıştırmıştık. Artık oyunun saçmasapan yerlerinde haklarımızı ve tabii jetonlarımızı tüketip eve kôs kôs dönmeyecektik. Evet, Operation Wolf ve Operation Thunderbolt saatlerce oynandı, defalarca bitirildi ve bitirilemiyorsa da bitiren arkadaşlar oynarken gıpta izlendi. Ne bitmek tükenmez terörist, ne bitmek tükenmez rehine demek istiyorum! Ev adeta savaş alanına, bizler de ölüm mangasına dönüşüyorduk adeta operasyonlar sırasında. Nedense genellikle sakallı esmercene adamlar oluyordu biz yeşil berelilerin katlettikleri ve yine nedense ortam hep çözü andıran çorak memleketler oluyordu biz yeşil berelilerin arşınladıkları. Bu iki oyunun hiçbir zaman fam olmamış ama defalarca geyiğine oynamışımızdır.

Batman-The Movie (1989) /

Robocop (1989) / The Untouchables (1989)

Aynı yıl çıkan bu üçlü filmlerin de rüzgarıyla oyun piyasasını bir güzel salladı. Gerçi oyunlar da gayet iyiydi. Dönemin en iyi platform oyunları arasında gösteriliyorlardı. Batman, filmin gidişatına sadık kalmış, oyuncuyu hem batmobile'e, hem de batwing'e bindirmişti. Küçük Batman'inizle oradan oraya ip atarak, bıçak fırlatarak haklıydunuz kötüler. Yaralandıkça yüzünüzün Joker'e dönüşmesi de ayrıca hoş bir detaydı. Robocop, Batman'e göre daha shoot'em up tarzı bir platform oyunuydu. Önünüze geleni indiriyordunuz Detroit sokaklarında. Silahlarınız geliyor ve bölüme göre bakış açınız değişiyordu. Ardından filmle birlikte ikincisi ve sonra da üçüncüsü yapıldı. İki neyse de Robocop 3 tam bir felaketti. Vektörel grafikler üzerinden görsel ilginç bir şekilde çözülmüştü belki ama oynanabilirlik sıfırdı! The Untouchables



ise bu üçü arasında oynanabilirlik bakımından en ilginç olanıydı. Al Capone ve çetesine karşı bazen platform, bazen shoot'em up tarzında mücadele veriyordunuz. Neredeyse her bölüm başka bir bakış açısından oynanıyordu. Film, finalindeki ünlü merdiven sahnesine kadar uyarlanmıştı. Ayrıca silahlarımız da çok havaylı; kah pompalı, kah makineli.

Red Heat (1989) / Total Recall (1990) Terminator 2 (1991)



Arnie furçası sinemada eser de oyunlarda esmez mi? Gerçi bu oyunlar filmleri kadar tutmadı. Total Recall sıradan bir platformdu. Terminator 2, hem kısaydı hem de filme kendini fazla kaptırmıştı; ama yine de grafikleri ve ara bulmacalarıyla gözümüzü boyayabilmişti. Red Heat ise bir arcade olup, monoton olabilmeyi çok iyi beceren bir oyundu. Önünüze gelene tekme tokat giriyordunuz ama ağır çekimde. Neyse, Arnie hatrına hepsini oynamıştık işte. Yine olsa yine oynarız!

Highlander (1986) / Hudson Hawk (1991) / Hook (1992)



Ocean'dan kötü oyun çıkmaz mı? Çıkar tabii, hem de gırla! Daha önce de dediğim gibi adamlar o kadar çok oyun yapmış ki kötüler arada kaynamış. Mesela Highlander'ı görünce hatırladım. O kadar kötüydü ki oynarken o güzelim filmi hatırlayıp utanıyorduk. Tamam, yıl

1986 ve platform C64 ama dönemin diğer



C64 DIRECT TO TV

EFSA NELER ÖLMEZ, SADECE ŞEKİL DEĞİŞTİRİRLER



"O'nun" arkasından su dökelim yıllar geçti... Peşki, o günden sonra rüya görmeye başladım? Kan çanağı olmuş gözlerinizi, nasır bağlamış parmaklarınızı, uzun yüklemeye sürelerini unutabiliyor musunuz? Ya o iki metre karelik odadaki sekiz arkadaşın oluşturduğu atmosfer... Emin olun ki vereceğiniz

cevaplar bizimkiyle aynı ve oyun teknolojisi son sürat ilerlerken, bizim aklımız hâlâ "O'nda"! Her fırsatta "O'nu" amıyoruz ve öyle veya böyle "O'nun" ruhunu yaşatmaya bakıyoruz. Ama dikkat edin, çünkü az sonra tanıyacağımız üründen sonra, eski dostumuz "Commodore 64'ün" ruhu hayatınızı tekrar ele geçirebilir!

Eminim ki birçokunuz PC'de emülatör yardımıyla C64 oyunlarını oynuyordur. Tabii ki bunların gerçek C64 hissini vermesini bekleyemeyiz ama şu anda elimizde tuttuğumuz joystick, bana en damarından C64 hissini yaşattı. Bu joystick'in içi tam 30 oyunla dolu ve bu oyunlara ulaşmak için tek yapmanız gereken şey joystick'e bağlı kabloları TV'ye takmak. İlk önce çok kısa bir C64 Loading ekranı ile karşılaşacaksınız (uzun zamandır C64 yüzü görmeyenler duyulanabilirler, mendilleri hazırlayın), hemen ardından da oyun listesi karşınıza çıkıyor. Oyunu seçip L tuşuna bastığımız anda da o eski, ufak dünyamıza geri dönüyoruz. Ben ilk olarak Super Cycle'a atladım. Bu motosiklet oyunu köklerine dokunulmadan büyük ölçüde geliştirilmiş. Göze çarpan ilk fark, oyunun (ve aslında her oyunun) grafikleri. Renk tonları kuvvetlendirilmiş ve yol üstündeki tuzaklar daha belirgin hale gelmiş. Farkına varmadan oyunu saatlerce oynamışım...

YAĞLI ELLERLE OYUN OYNANMAZ!

Super Cycle'ın ardından joystick'in sağlamlığını kontrol etmek için World Karate Champion'a başladım. Bu dövüş oyunu Street Fighter 2 gibi derin olmamasına rağmen, gayet zevkli müsabakalara şahit olabiliyorsunuz. Nitekim oldum da; klavyeyle zor yapılan hareketler joystick ile rahatça yapılabilir. Neyse ki joystick kırılmadı, çatur çatur çatur sesler çıkarmadı, tuşları içine kaçmadı. Ama ben ne yaptım? Büyük bir risk alarak, joystickimin kırılması pahasına (aslında Sinan'ın), Winter Games'in başına oturdum, disk fırlattım, taş sektir-

OYUN LİSTESİ

Bull Riding, Championship Wrestling, Cyberdyne Warrior, Cybernoid, Cybernoid II, Eliminator, Exelon, Firerlord, Flying Disk, Gateway to Apshei, Impossible Mission, Impossible Mission II, Jumpman Jr., Pararadroid, Pitstop, Pitstop II, Ranarama, Silicon Warrior, Speedball, Summer Games, Sumo Wrestling, Super Cycle, Surfing, Sword of Fargaal, Tower Toppler, Uridium, Winter Games, World Karate A, World Karate B, Zynaps.



GÖREV SENİ BEKLER

Epyx'in 1984'de çıkardığı Impossible Mission'ı hatırlıyorsunuzdur. Evlin adındaki kaçık bilim adamını bulmak için yapmadığımız şey kalmıyordu. Oyun gerçekten zordu. Size gerçek hayattaki zamanla altı saat veriliyordu. Bu süreye zarfındaki amacımız bölümlerden bölümlere geçiş bulmacalar çözmek ve ana şifrenin ne olduğunu bulmaya çalışmaktı (şu müzik bulmacalarını hatırlayan var mı?). Etraf robot doluydu tabii, can vermek ise bu oyunda bir kat daha kötüydü çünkü sizden tam 10 dakika çalışıyordu her can kaybı. Pür dikkat ilerleyip deneyanul yöntemiyle oyun anca bitebiliyordu. Acaba C64 DTV ile bu eski maceraya yeniden başlasam mı?



dim, karda kaydım (çok körelmişim yahu, God of War'da 500 Hit Combo yapan şu eller, 30 metre disk fırlatamıyor) ve beklediğim olmadı; joystick zerre hasar görmedi (şey Sinan, o joystick öyle üç parçaya ayrılabilir olmuş, ondan yani, ben kırmadım, ehm, bak kırılmıyor da yazdım, ya!).

Joystick'in içine yerleştirilen bu 30 oyun, C64'ün ne en kötülere, ne de en iyilerinden. Eminim ki listede en az bir tane beğeneceğiniz oyun vardır ama başından aylarca kalkamayacağınız kadar malzeme sunmadığı bir gerçek. İsteddiğiniz bir oyunu yükleyemiyorsunuz, bu yüzden ürünü satın almadan önce oyun listesine bir göz atmanızda fayda var. Bunun yanında joystick hiçbir şekilde prize takılmıyor. Bu bir yerde iyi çünkü joystick'e ekstra uzun bir kablo ve priz bulmakta, istediğiniz gibi tutmakta zorluk çekebilirsiniz. Bir yerde de kötü, çünkü sadece 4 adet kalem pille çalışıyor. Tavsiyem ya alkali piller ya da tekrar şarj olabilir piller kullanmanız, aksi halde bir süre sonra pil şirketlerini zengin edebilirsiniz. Sonuç itibarıyla C64 Direct to TV, C64'ün ve joystickini özleyenlere -çok uzun süreyle olmasa da- ilaç gibi gelecektir. Hem efsane C64'ü bu son şeklide de yalnız bırakmak olmaz, değil mi? ■

C64 DIRECT-TO-TV

Dağıtım: İstanbul Teknoloji

Telefon: (0212) 222 40 70



BİR DERYA OYUN: OCEAN

Eğer 80'leri oyun oynarak geçirdiyse, Ocean'ın logosunu kesinlikle hatırlıyorsunuzdur. En iyi oyunları o zamanların en başarılı firması olan Ocean'dan çıkardı; saatlerce oynadığımız, oynadığımız zaman birbirimize anlattığımız, kısacası hafızalarımıza kazıdığımız oyunlar. Aslında Ocean ile kötü anılarımız da var ama çıkardığı

film ve arcade uyarlamalarıyla 80'lere ve 90'lara damgasını vurmuş bu firma o kadar çok oyun piyasaya sürdü ki kötülere hatırlamak mümkün olmuyor; hele bu kadar iyi yanında. Peki neydi Ocean'ı bu kadar başarılı kılan, hatta bu kadar başarıyla iflas etmesine neden olan? Daha da önemlisi Ocean oyunları hangileriydi? Hatırlıyor musunuz? Eminim o yıllardan kalanlarınız bir çırpıda birkaç isim sayacaktır ama emin olun bundan çok daha fazlası var. Platform ayırdetmeden 100 küsür oyun çıkararak, 12 yıl boyunca piyasaya hakim olmuş bir fenomenden bahsettiğimizi hemen hatırlatayım.

GİRİŞİMİN BÖYLESİ

İnsanlar 80'lerde, şimdi hatırlamak bile istemedikleri ("Oldies, but goldies" geceleri hariç) acayip saçları ve kıyafetleriyle, disko topunun ışıkları altında "One Way Ticket" ile acayip danslar yaparken, David Ward diye bir İngiliz daha da acayip bir şey yapar. Tekstilde artık kendisi gibi Doğu'dan, Uzakdoğu'dan egzotik kıyafetler getirip, İngiliz ortamlarına güzel paralara satan küçük girişimcilere yer olmadığını anlayan Ward, o sıra yeni emeklemeye başlayan oyun endüstrisine kafayı takar. Oyunlar hakkında en ufak bir fikri olmayan ama bir şeyi pazarlamayı ve satmayı çok iyi kıvıran Ward, Ocean'ı kurar. Kısa sürede kendine piyasada bir yer edinmeyi başarır. Halbuki tek yaptığı sadece o dönem hangi oyun platformlarının daha popüler olduğunu ve insanların aslında hangi tür oyunları oynamak istediklerini soran anketler yapmak, reklamlar vermektir. Ama Ocean esas şöhretine yaptığı film ve arcade uyarlamalarıyla kavuşur. Filmler vizyona girmeden oyun haklarını almak gerçekten çok akıllıcadır. Ward'un güçlü sezgileri arada sırada tökezler; kötü filmlere de yatırım yapar ama genellikle hedefi 12'den vurmaktadır. Batman, Robocop, Platoon, Night Breed ve Untouchables gibi hem gişede başarılı olan, hem de eleştirmenleri tatmin eden filmlerin kokusunu daha sinopsis aşamasında almıştır. Kısacası David Ward risk almaktan çekinmeyen, iflah olmaz bir girişimciydi (bize de kesinlikle böyle bir babayiğit lazım).

Filmlerin oyunlarını yaparak sadece çocukları değil



İşte Ocean'ın üssü burası

ebeveynleri de tavlamiştir. Çünkü çocuklarına hediye almak isteyen anne-babalar oyunları tanımamakta ama filmleri bilmektedir ve bu yüzden de kendilerine tanıdık gelen bu film uyarlaması oyunları tercih etmektedirler.

Arcade uyarlamaları yapmak ise başka bir akıllıca hamledir. Dönemin en

çok jeton yutan, en popüler oyunlarını teker teker C64, Amiga, Spectrum gibi ev platformlarına uygun bir hale dönüştürerek piyasayı birkez daha altüst eder. Oyuncular artık çok sevdikleri oyunları evlerinde oynayabilecek; harçlıklarını jetona gömmekten kurtulabileceklerdir. Durundan ebeveynler de memnundur. Çünkü çocuklarının okulu kırıp ne idüğü belirsiz arcade salonlarında takılmalarını istememektedir. Operation Wolf, Operation Thunderbolt, Pang, Beach Volley, Shadow Warriors ve Midnight Resistance gibi ağızımızı şapırdatarak baktığımız (bakıyorduk sadece çünkü jeton alacak para olmadığı için saatlerce başkalarının oyununu izledik) oyunlar artık evimizdeydi. Evet, grafikler ve sesler arcade makinelerindeki kadar cıvıllı değildi ama o dönem bu hiç önemli değildi; yeter ki oynanabilirlik adam gibi olsun, bölümler tam olsun, başka bir şey istemedik. Ocean da bunun farkındaydı. Zaten o kadar çok oyun çıkarıyordu ki biz eli yüzü düzgün olmaktan öteye gidemeyen oyunlara kusur bulmaya başladığımız an kendimizi yeni bir Ocean oyunuyla karşı karşıya buluyorduk ve tabii ki geçmişte kalmaktansa günü yakalamayı tercih ediyorduk.

NEDEN BİTTİ?

Ocean 80'leri inanılmaz bir ciroyla kapatarak 90'lara muhteşem bir giriş yaptı. Ekip genişlemişti. Artık Ocean bir markaydı. Oyunu geliştiren firmadan çok oyunu yaptıran firmanın adını biliyorduk. Aşağı yukarı her filmin oyunu yapıyor; filmin vizyona girmesinden bir süre sonra piyasaya sürülüyordu. Popüler arcade oyunları da zaman kaybedilmeden Ocean himayesinde evlere servis ediliyordu. Her ne kadar biraz geri planda kalsalar da Ocean'ın film veya arcade uyarlaması olmayan oyunları da vardı ve onlar da gayet başarılıydı; en azından standartları karşılıyor, vasatın altına düşmüyordu (çok kötü olanlar o kadar oyunun arasında kaynayıp gidiyordu). Aslında Ocean sadece çok iyi oyunlar yapmamış, oyunları evlere sokarak, oyun sektörünün kurulmasına da çok önemli bir katkıda bulunmuştur.

Peki böyle bir dev neden günümüze kadar gelemedi ve 1996 yılında Infogrames'in kollarında gözlerini kapadı? Birçok söylenti var ama en yaygını çıkardığı Robo-

oyunlarıyla kıyaslayınca, ayıp oluyor yani. O MacLeod'un hali ne öyle? Sprite bozması bir şey. Sözde 14 farklı hamle varmış; açıkçası bir veya iki tanesini zor hatırlıyorum. Hudson Hawk ise çok kötü bir platform olmasına rağmen, filmin gişede çuvalaması yüzünden talep görmemiş bir oyundur (halbuki film de fena değildir). Son fiyaskomuz da, Ocean'ın LucasArts'a özenip ikon adventure türünü denediği ilk ve son oyun olan Hook. Hem çok sıkıydı, hem de tuhaf hatalar vardı. Belki de filmin lanetinden etkilendi. Zira Hook bir Spielberg filmi olmasına rağmen tutulmamıştı. Aslında başka Ocean fiyaskoları da var elbette ama hatırlamak güç; belki de hatırlanmamalı!

Beach Volley (1989)



Ne güzeldi çift kişi voleybol oynamak ve bir yandan diyar diyar gezmek; hop Londra, hop Paris. Gerçekten de Beach Volley çok iyi bir arcade uyarlamasıydı; hem görsel, hem de oynanabilirlik olarak orijinalini aratmıyordu. Tipler şirin, ortamlar renkli, oynansa eğlenceliydi. Dönemin turnuva yapılan oyunlarından (tabii kendi aramızda).

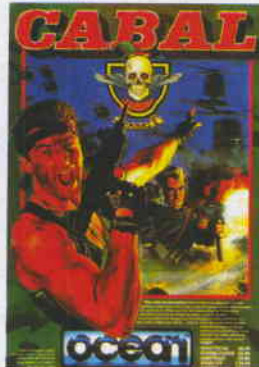
Hunchback (1983)

Biraz daha gerilere gidelim. Minik Quasimodo'nun piksellerle başı derte. Sarışın olan bir Esmeraldayı kurtarmaya çalışıyoruz Notre Dame katedralinden. Müzikleri güzeldi ama ben devamlı yamp uyuz oluyordum.



Cabal (1989)

Joystick ile adeta bütünleştiğiniz Ocean shoot'em up'larından biri. Düşman askerleri o kadar komikti ki... Yavaş yavaş alana giriyorlar (siz bu arada saydırıyorsunuz tabii) ve pozisyonlarına ulaşana kadar size ateş açmak değil bakmıyorlardı bile. Komutanları vurunca, sedyeyle hemşireler geliyor; on-



ları da vurunca, el bombası kazanıyordunuz ("oyunlarda şiddet vaar!" diye bağırırlar neredeydi o zaman acaba? - Blaxis). Bir de son düşman askerini vurunca, kendisi ölse bile kurşunları size isabet edip işinizi bitirebiliyordu ve bölüme baştan başlıyordunuz. Harika, değil mi?!

Night Breed (1990)



Ocean'ın eline yüzüne buluşturmadığı tek adventure (zaten adventure oyunları bir elin parmaklarını geçmez). Night Breed hem arcade, hem de adventure (The Interactive Movie) olarak piyasaya çıkmıştı. Kendi türünün kült filmlerinden biri olarak kabul edilen Night Breed'in oyunları da bayağı konuşulmuştu. Arcade olanı eğlenceli, adventure oyunu ise koleksiyonluktu.

Epic (1992)

Gerçekten bir efsaneydi Epic. Uzay simülasyonu tadında 3D bir shoot'em up. Vektörel grafikleriyle dönem için oldukça sıradışı bir görseleğe sahipti.

Nispeten zor bir oynanabilirliğe sahipti ama sırf ara ekranları görmek için deli gibi kasiyorduk. Nedense, ondan çok sonra çıkmış Homeworld'ü hatırlatıyor bana tarzıyla.



SON SÖZ: OCEAN'I UNUTMAYALIM!

100 küsur oyun olunca bitmiyor tabii Ocean macerası. Şimdilik hatırlayabildiklerim, daha doğrusu aklımda yer edenler bunlar. Eminim aranızdan şu oyun da bu sayfalarda yer almıyordu diyenler olacaktır. Haklılar da. Yukarıdakiler sadece hafızamın bir seçkisi. Yoksa koca okyanus üç sayfaya sığar mı hiç? Anıları tazelemeye devam! ■