

# LEVEL

MAYIS 2007 | 6.50 YTL (KDV Dahil) 2007-05 | ISSN 1301-2134

124

KNIGHT  
ONLINE'CILARA  
HEDİYEMİZ  
9 YTL DEĞERİNDE  
KNIGHT CASH  
500

## GRAND THEFT AUTO 4

Sır gibi saklanan oyun en sonunda ortaya çıktı.  
Yeni bir San Andreas bekliyorsanız, şaşıracaksınız

## İNCELEMELER

Oblivion: Shivering Isles  
Medal of Honor Vanguard  
Silent Hunter 4  
The Fall: Last Days of Gaia  
dahil tam 23 oyun incelemesi

KANE GERİ DÖNDÜ!

# COMMAND & CONQUER

T I B E R I U M W A R S

## KNIGHT ONLINE FENOMENİ

2 milyon Türk neden bu oyunda buluşuyor?  
Beklenmedik bir oyunun başarı hikayesi



# EDİTÖRDEN



[[ Sevgili dostlar... Bazılarınızın bildiği bir konuda bir itirafta bulunmak istiyorum. Dergide sizi ilk karşılayan daima bu satırlar olsa da, derginin en üvey evlat muamelesi gören satırları da bu sayfadır. Herşey bittikten sonra, sayfalar matbaaya geçilirken yazarım burayı genellikle. İşte bu yüzdendir ki Level'in ilk sayfasında bir naiflik ve bir sürü yazım hatası karşılar sizi. Daha karmaşık konularda yazmaya yetecek beyin hücresi kalmamıştır kafalarda. Sabahlayanların beyni sünmüş, ofisin toplam IQ'su 5'e düşmüş oluyor çünkü. (o da 5 kişi sabahladığımız zamanlarda).

\*\*\*

Bu ay eski bir dostumuz merhaba dedi bize. Birçoğumuzu PC sahibi olmaya ikna eden Command & Conquer'in üçüncüsünden bahsediyorum. Tahmin ettiğimizin üstünde bir oyun olmuş, ama klasiğin ismini devam ettirmeyi hak ediyor. Hoş bir sürpriz oldu bizim için de.

\*\*\*

Gelecek ay ben buralarda olmayacağım. Ama gözüm arkada kalmadan gidiyorum. 9 yıldır her sayının her gününde, her sayfasında buralardaydım. Bir aylığına da olsa LEVEL'ı tamamen bir okuyucu olarak karşılamak çok hoş bir değişiklik olacak. Merakla bekliyorum, bakalım ne hazırlanacak gelecek ay. Bir de Serpil "gitmeden Editörden'i yazsana!" diye ensemde boza pişirmese... Belki anlarlar onlardan yazıları almak için her ay neler çektiğimi. İntikam benimdir!

Bir ay sonra görüşmek ümidiyle, hoşçakalın dostlar!

Sinan Akkol

## KNIGHT CASH KODUNUZU NASIL KULLANACAKSINIZ?

Aşağıdaki Knight Cash 500 kodunu, 3 Mayıs 2007 ile 3 Haziran 2007 tarihleri arasında kullanabilirsiniz. Knight Online'a girdiğinizde, oyun içinde sol alttaki P tuşuna tıklayarak *Power Up Store*'a girmeniz lazım. Burada *Recharge Knight Cash* seçeneğiyle Knight Cash 500'ünüzün kodunu ve şifresini girebilir, oyun içinde harcamaya hazır hale getirebilirsiniz.

Kodi:

22CF2698-3711-4024-83B3-57EC1D2D85A9

Şifre:

edg616r9

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü  
Sinan Akkol, sakkol@level.com.trVefa Bayırı Sok. Gayrettepe İş Merkezi  
No: 6 B Blok 34349 Gayrettepe / İstanbulYayın Yönetmeni  
Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.trYazı İşleri  
Burak Akmenek, akmenek@level.com.tr  
Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr  
Serpil Ulutürk, serpil@level.com.trLEVEL Online Sorumlusu  
Selçuk İslamoğlu, sisiamoglu@level.com.trSerbest Yazarlar  
Berkant Akarcan, berkant@level.com.tr  
Emin Barış, megaemin@level.com.tr  
Erce Güven, erce@level.com.tr  
Erdem Madaralı, erdem@level.com.tr  
Eser Güven, eguven@level.com.tr  
Furkan Faruk Akıncı, faruk@level.com.tr  
Göker Nurbeyler, gnurbeyler@level.com.tr  
Göktaş Yüksel, motorbreath@goktas.com.tr  
Güven Çatak, guven@level.com.tr  
Jesuskane, jesuskane@level.com.tr  
Mehmet Kentel, mehmet@level.com.tr  
Olğay Ertez, olgay@level.com.tr  
Şefik Akkoç, rocko@level.com.tr  
Tuna Şentuna, tseantuna@level.com.tr  
Volkan Turan, volkan@level.com.trKreatif Direktör  
Erden Gümüüşçü, erdeng@level.com.trSayfa Tasarımı  
Serkan Korkmaz, skorkmaz@level.com.trBu sayıya katkıda bulunanlar:  
Can Ulaş, calisson@hotmail.comGenel Müdür ve İmtiyaz Sahibi: Gökhan Güner Sungurtekin  
Genel Müdür Yardımcısı: Beste Özerdem  
Finans Müdürü: Aylin Aldemir  
Pazarlama Müdürü: Özlem Çenker  
Halkla İlişkiler Müdürü: Ayten Çar  
İş Geliştirme Müdürü: Umut KavurmacıAbone Bölümü Satış Müdürü  
Asu BozyaylaAbone Servisi  
Ebru Çinek, Ayşe Yılmaz, Fatime Hanlı ŞahinDağıtım Müdürü: Cem Çenker  
Dağıtım Asistanı: Mehmet Çil  
Üretim Koordinatörü: Turgay TekatanVOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.  
Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin  
Vefa Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi  
No: 6 B Blok 34349  
Gayrettepe/İstanbulVOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.  
REKLAM GRUBUSatış Müdürü  
Güler Okumuş, oguler@vogel.com.trLevel Reklam Müdürü  
Özden Aliyagıç, ozdena@vogel.com.trReklam Trafikeri  
Aynur Kına, aynur@vogel.com.trBaskı ve Çit  
Ohan Matbaacılık  
Hadımköy Yolu, Çakmaklı Mah.  
San Bir Bulvarı, 4.Bölge, 9.Cadde No:143  
Çakmaklı-Büyükçekmece-İstanbul  
Tel: 0212 886 70 70 (pbx)

Dağıtım DPP A.Ş.

Yönetim Yeri Adresi  
VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş.  
Vefa Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi  
No: 5 B Blok 34349 Gayrettepe/İstanbul  
Telefon: (212) 217 93 71, Faks: (212) 217 95 32Abone Faks: (212) 217 94 23  
Abone web: http://abone.vogel.com.trYazı İşleri Faks: (212) 238 73 26  
Yayın türü: Yaygın, süreli, aylık.**120**  
**pc'ye gelen konsol devleri**

PC'cilerin mahrum kalacaklarını sandıkları oyunlar giderek azalıyor

**gta 4** **34**  
En büyük oyun yeniden geri dönüyor. Doğu Avrupa'lı bir göçmenin yeni dünyadaki ilk sancılılarıyla.**virtua tennis 3** **54**  
Tennis cephesinde yeni bir şeyler var. Ama şu Maria'yı bir kez olsun düzgün çizebilselerdi.**resistance: fall of man** **80**  
PlayStation 3 avucumuza düşerken, ilk bombalarından birisini de yanında getirdi.**BU AY****command & conquer 3** **40**  
Yıllar öncesinden kopmuş, hiç beklemediğiniz bir anda çat kapı gelen eski bir dost gibi geldi Tiberium Wars. Hislerimiz bu kez bizi yanılttı.**HER AY****keşif birliği** **9**  
PC'lerimiz çevreye ne kadar zarar veriyor?**pc inceleme** **38**  
Yaz yaklaştıkça rehaveti de geliyor. Ama gelecek ayı atlatırsak, çok güzel şeyler var.**forte** **68**  
Girl Gamer Awards ve Level Oyun Paketi #2: Deneysel Oyunlar.**sanaldan gerçeğe** **127**  
Güven bu ay izinli (gelecek ay da). Ama Anime yerli yerinde duruyor.**konsol ustası** **76**  
The Club, multiplatform oyunlar arasında dikkatle izlenmesi gereken bir oyun.**inbox** **134**  
Mehmet kazan kaldırıyor.

## keşif birliği

- field ops 14
- fotofili 26
- game x 21
- gta 4 34
- ister inan, ister inanma 12
- level'in webden seçtikleri 18
- level cup 24
- sektörden haberler 10
- stargate worlds 16
- white gold 10
- yeşil pc 20

## dosya

- knight online fenomeni 28
- pc'ye gelen konsol devleri 120

## pc inceleme

- al emmo 63
- command & conquer 3 40
- infernal 64
- jaws unleashed 58
- oblivion: shivering isles 56
- silent hunter 4 48
- sims life stories 62
- the fall 60
- tortuga two treasures 46
- vanguard 52
- virtua tennis 3 54

## konsol bölümü

- burnout dominator -ps2- 88
- capcom classics collection v.2 -ps2- 89
- crackdown -360- 82
- ghost rider -ps2- 89
- heatseeker -ps2- 85
- konsol ustası 76
- medal of honor: vanguard -ps2- 87
- resistance: fall of man -ps3- 80
- test drive unlimited -ps2- 86
- tmnt -ps2, wii- 84

## donanım

- giriş 107
- incelemeler 108
- donanım el kitabı: modifikasyon 114
- donanım pazarı 119
- teknik servis 118

## forte

- ayın oyunları 68
- ayın modları 71
- girl gamer ödülleri 70

## online

- alaturquack 75
- grull's instance 72
- silkröd online 74

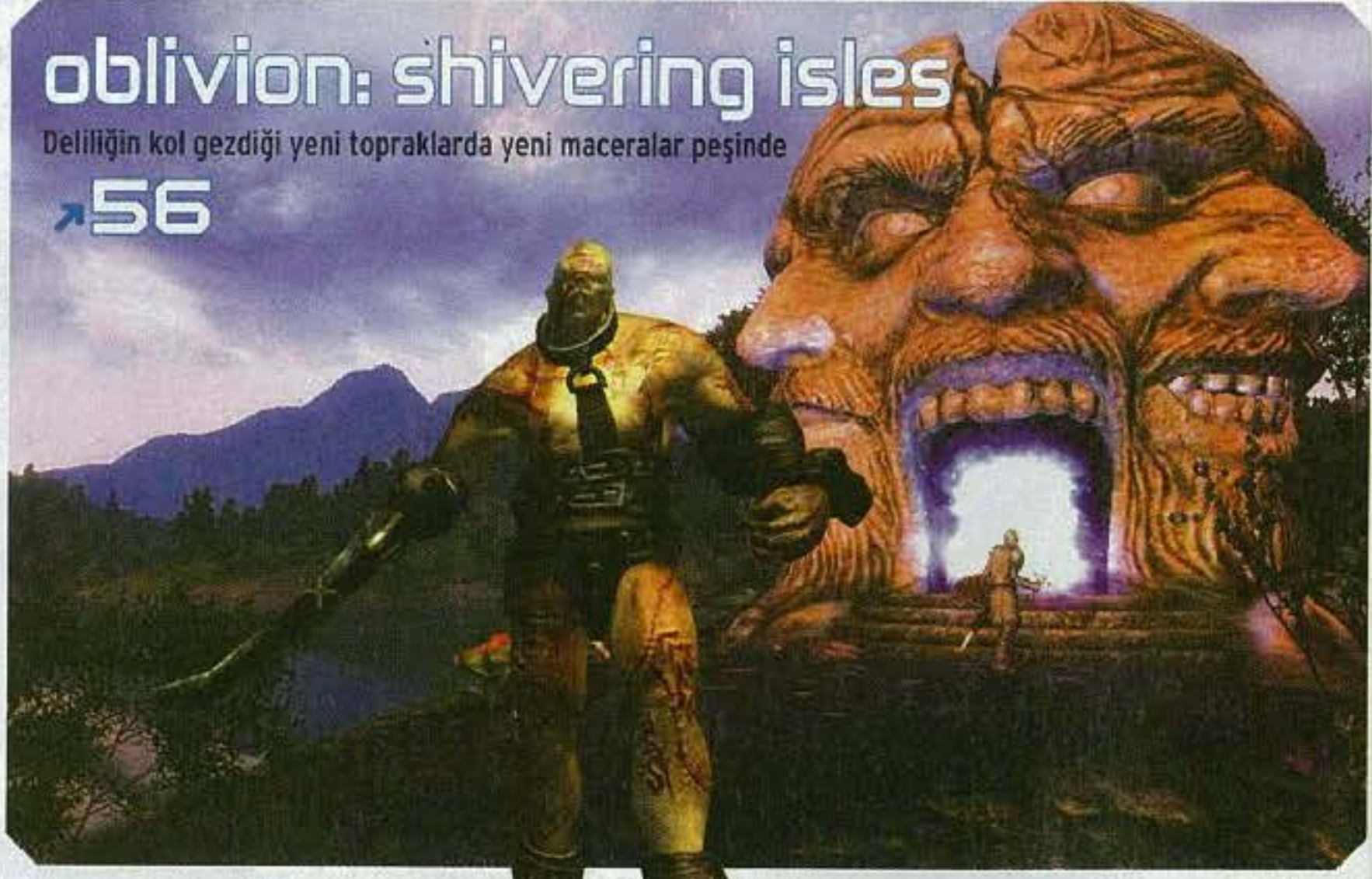
## strateji ustası

- command & conquer 3 94
- sanaldan gerçeğe 127
- inbox 134
- kafa ayarı 139

## oblivion: shivering isles

Deliliğin kol gezdiği yeni topraklarda yeni maceralar peşinde

→ 56



## command & conquer 3 tam çözüm

Yeni strateji oyununun en zor bölümlerine derinlemesine çözümler.



→ 60

## the fall

Bir Fallout değil belki ama benzerlikler dikkat çekici.



## medal of honor vanguard → 87

Ünlü serinin son oyunu, acaba şanına yakışıyor mu?

## OYUN İNDEKSİ

al emmo	63
burnout dominator -ps2-	88
capcom classics collection v.2 -ps2-	89
command & conquer 3	40
crackdown -360-	82
field ops	14
ghost rider -ps2-	89
gta 4	34
infernal	64
heatseeker -ps2-	85
jaws unleashed	58
konsol ustası	76
medal of honor: vanguard -ps2-	87
oblivion: shivering isles	56
resistance: fall of man -ps3-	80
silent hunter 4	48
sims life stories	62
stargate worlds	16
test drive unlimited -ps2-	86
the fall	60
tmnt -ps2, wii-	84
tortuga two treasures	46
vanguard	52
virtua tennis 3	54
white gold	10



## ilk bakış



### 10 white gold: war in paradise

Elder Scrolls + GTA + Fallout + FarCry =  
Küçük cennette içinden çıkılamayacak  
kadar büyük problem.



### 14 field ops

Gerçek zamanlı stratejide bir devrim  
yaratacak bu oyun. Hep tepeden, piyon  
gözüyle baktığınız GZS birimlerinizi bir  
de kendi gözlerinden, FPS ortamlarında  
keşfedeceksiniz.



### 16 stargate worlds

"Kocaman olsun, yıldızdan olsun, kapısı  
olsun"... Stargate Worlds'ü kimler, niye  
yapıyor? Star kapısını almak tavlada  
neye denk düşüyor? Oyunun tasarımında  
uzaylıların parmağı olduğu doğru mu?

### 34

Bu kez bize daha yakın bir adamın  
peşinden, sonu olmayan oyunun  
içine dalıyoruz.

## GRAND THEFT AUTO



### 12

#### ister inan ister inanma

Rainbow 6'ten Rev64 yapma sanatını  
Ubisoft Şangay'dan öğreneceğiz.

### 14

#### kısa haberler

O kadar kısaltar ki özetlemek mümkün  
değil! (Nedir bu Valve'ın Hackerlardan  
çektığı)

### 18

#### Operation Flashpoint 2

Ar-Ge bütçesi de grafikleri kadar görkemli  
olursa yeni bir HIT olabilir.

### 20

#### GreenPeaCe

Bilgisayarınız dünyaya ne kadar zarar  
veriyor?



Serpil Uluörk  
serpil@level.com.tr

## HASTA MIYIM BEN?

[[ Keşif Birliği'yle fazla içli dışlı olmaktan kaynaklandığını düşündüğüm bir "meslek hastalığı" keşfettim bu ay bünyemde. Henüz piyasaya çıkmamış oyunların hemen hemen tamamına karşı büyük bir sempati beslerken, aynı oyunlar piyasaya çıktıkları gün soğuyuveriyorum kendilerinden. Misal, aylardır Tiberium Wars'a ait her haber gördüğümde gözlerim parlamasına rağmen oyun çıktığında "aman be, bayat bu!" deme eğilimine girdim. Ya da tersten söyleyeyim: Neverwinter Nights 2, sonuna kadar oynama sabrını gösteremediğim bir oyundu. Ama bu ay genişleme paketi haberini görünce içime bir NWN2 sevgisi doldu ki anlatamam... Oyunlar Keşif Birliği'ni hiç terk etmesin, incelemeler sayfalarında da başka bir şeyler incelensin istiyorum sanırım. İşte bu yüzden, artık beni "en çok Civilization oynamayı sever" diye bilenler açısından bir düzeltme yapma ihtiyacı içindeyim (gerçi Civ4'e yeni bir genişleme paketi yaptıklarına dair haberler duydum ki, nefis!). Hayır arkadaşlar, ben en çok Duke Nukem Forever seviyorum artık ve bir gün onu da yapıp bitirecekler diye ödüm kopuyor. Kıymayın Duke'uma, koparmayın benden...



# White Gold: War in Paradise

HAYIR, BİLDİĞİNİZ 18 KARAT ALTIN DEĞİL

[ERDEM MADARALI erdem@level.com.tr]

[[ DÜŞÜNÜN, ELİNİZDE ÇILGIN BİR OYUN FIKRİ VAR. Elder Scrolls serisinin geniş oyun alanını Fallout tipi karakter etkileşimleriyle bezeyecek, GTA tarzı oyuncuya özgürlük veren bir tasarım yapacak ve tüm bunların üstüne FarCry'nin sizi kendinizden alan grafiklerini ekleyip bir FPS yaratacağısınız. Elinize ne mi geçecek? Büyük olasılıkla kimsenin dokunmak istemeyeceği hilkat garibesi gibi bir oyun... Ancak White Gold'un yapımcısı Deep Shadows, bu işi başarıyla kotaracakları konusunda gayet iddialı.

White Gold her Karayip ülkesinden bekleyeceğimiz gibi, iç savaşın eşiğindeki bir Karayip adasında geçiyor. Hükümet isyanı başlatan gerillaları bastırmaya çalışırken, halk arasındaki mafya ve çete savaşları da ufaktan tavana vurmaktadır. Bu klişe hikâyeye içindeki kahramanımızın macerası da işte burada başlıyor. Adadaki çeşitli sırları ve entrikaları çözmeye çalışıp, tabii bunu yaparken zaten altüst olmuş adayı biraz daha yaşanmaz hale getireceğiz. Esnemeye başlamanızdan anlaşılıyor, White Gold'un en göze çarpan kısmı hikâyesi veya derin karakter

çözümlemeleri değil. Onu değişik kılan, bunları yapmak için sizi koskoca bir adada tamamen özgür bırakacak olması.

### ORADAN BURADAN

Yapımcıların geliştirdiği Vital Engine 3.0 motoru devasa bir oyun alanı sunacak. Devasa dediğime bakmayın, topu topu 625 kilometrekarecek(!). Oyunun hikâyesinin geçtiği mekân da Karayipler olunca, oraların sıcak atmosferini yansıtmak da yapımcıların önem verdiği noktalardan biri. Bitki örtüsü ve yer şekilleri bize bizi sıkmadan eşlik

## OYUN ENDÜSTRİSİNDEN HABERLER

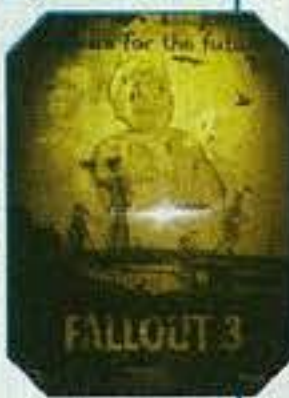
### Bu işte para var mı?

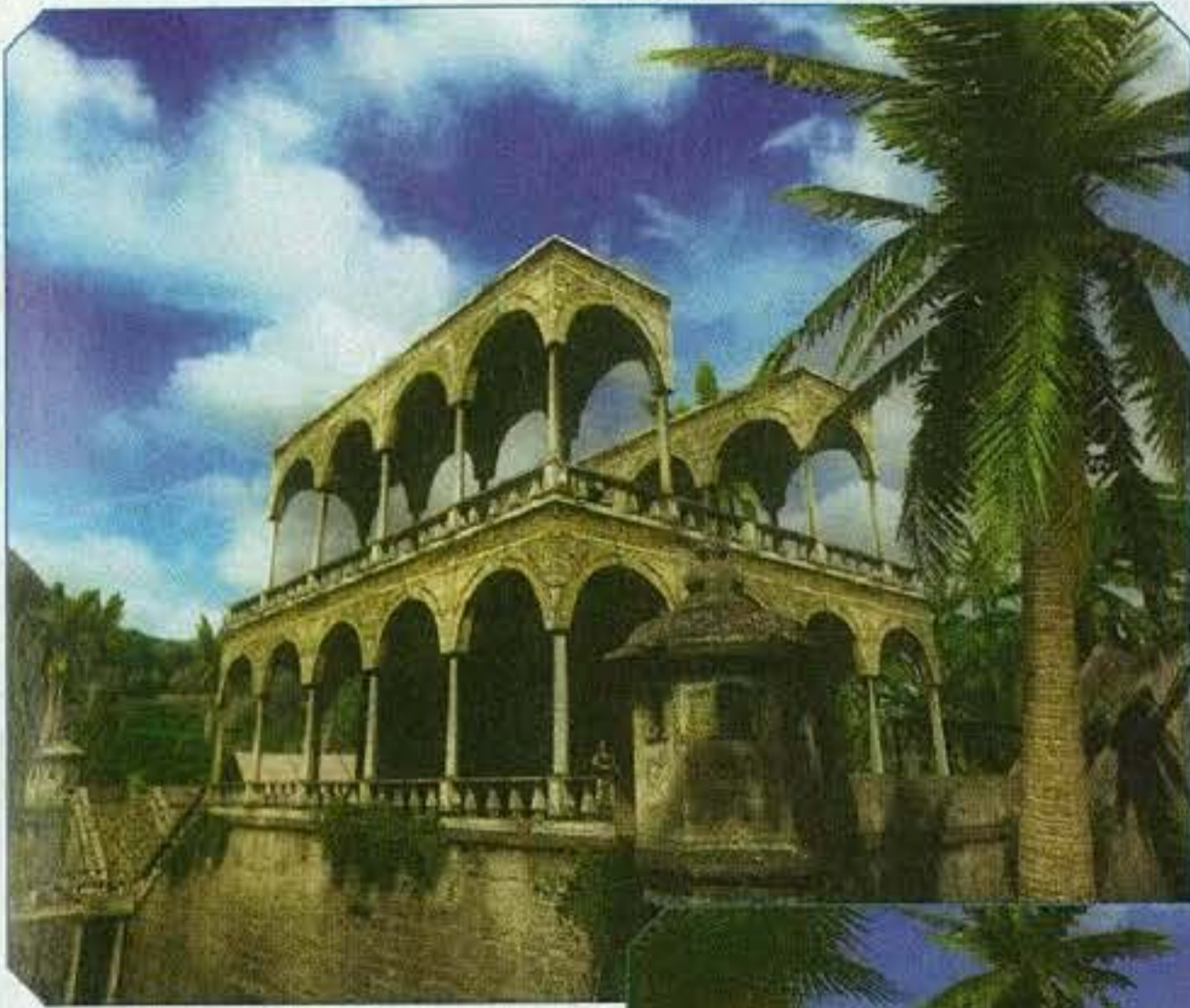
Oyun dünyasının içinde olmak, hayatını bir şekilde bu sektörden kazanmak çoğu oyuncunun paylaştığı bir hayal. Hayallerinize limon sıkarak istemeyiz ama Gamasutra'nın araştırmasına göre oyun sektöründeki maaşlar giderek düşüyor. 2005'te sektör içi maaş ortalamasının yıllık 75 bin dolar olduğunun açıklandığı araştırmaya göre 2006'da ortalama 73 bin'e düşmüş. Maaşların görevlere göre dağılımına da göz atarsak, telif hakları ihlallerini yakalayan, tazminat davalarını yürüten avukatların 95 bin dolarlık gelirle listenin en üstünde yer aldığını görüyoruz. İkinci sırada yıllık 80 bin dolar gelirle programcılar yer alıyor. Onu ortalama 77 bin ile üretim kadrosu, 69 binle sesçiler, 65 bin dolar ortalamayla grafik sanatçıları ve 61 bin dolarla tasarımcılar izliyor. Sektörün en fakirleri ise 37 bin dolarlık ortalama gelirle kalite kontrol çalışanları geliyor.



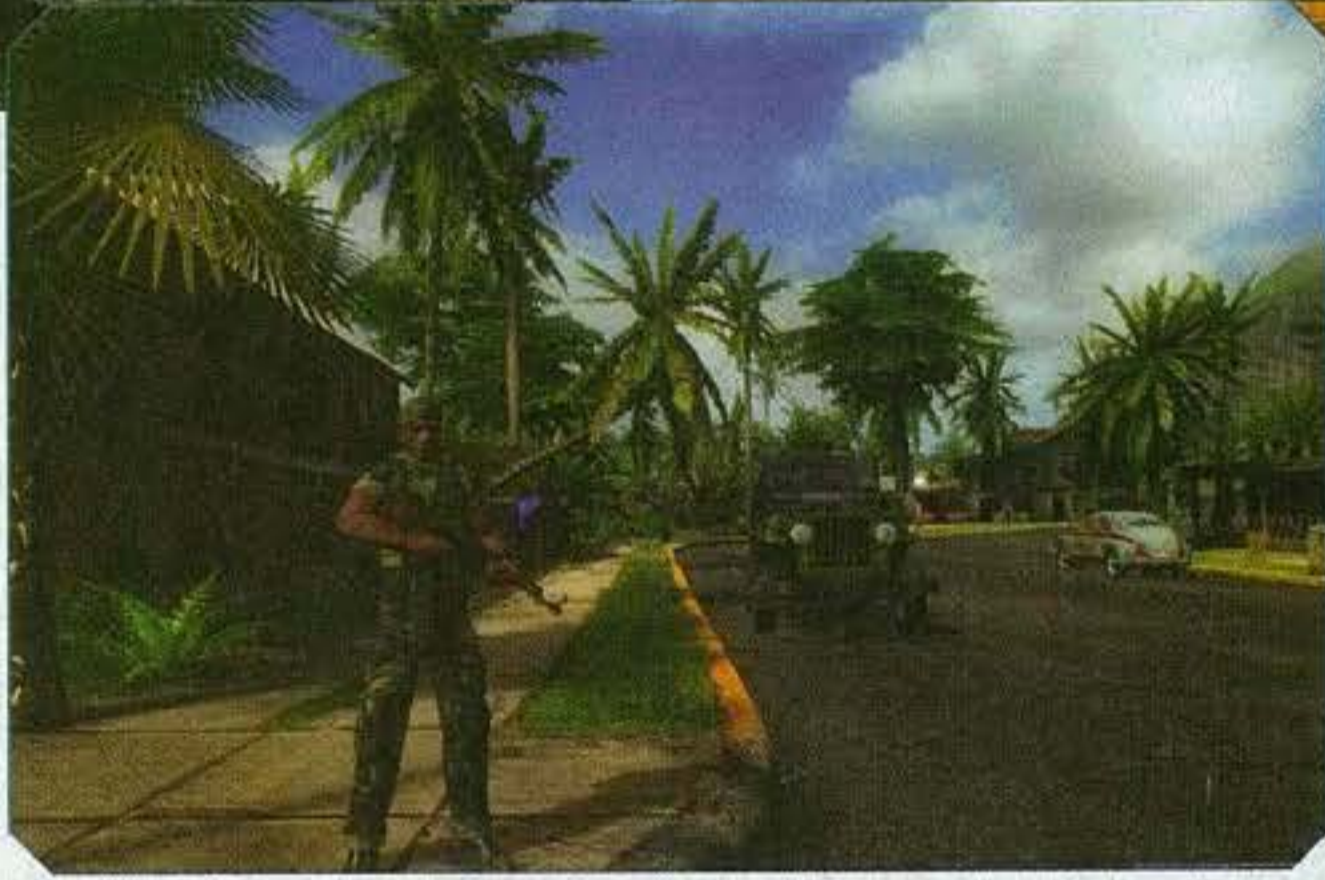
### Fallout artık Bethesda'nın

Bethesda'nın Fallout 3'ü yapacağı açıklandığında hepimiz çok heyecanlanmıştık. Yıllar geçtikçe heyecanımız aşınmaya yüz tuttu, giderek daha az araştırır olduk oyunla ilgili gelişmeleri. Hatta şahsen bilgisayarımın masaüstüne döşediğim o meşhur Fallout 3 posterini kaldıralı aylar oluyor. Ama şimdi yeniden heyecanlanmak için bir sebebimiz var. Bethesda, şimdiye dek sadece Fallout 3'ün yapım haklarını sağlayan anlaşmasını yeniledi ve Fallout markasının yeni sahibi oldu. Yani isim olarak varlığını sürdüren Interplay'e ait olan ve her yeni Fallout projesi için Interplay'in onayını gerektiren bir prosedür ortadan kalkmış oldu. Bundan böyle Fallout 3'ün yanı sıra başka Fallout projeleri de bekleyebiliriz Bethesda'dan (bir tanesi beklemek bile yeterince yıpratıcı aslında, biliyorum). Hatta bu tip yeni girişimlere kesin gözüyle de bakabiliriz çünkü Fallout ismine sahip olmak karşılığında firma tam 5.75 milyon dolar ödedi. Bu kadar parayı sadece bürokrasiyi azaltmak, hazırladıkları oyun konusunda daha özgür hissetmek için harcamış olamazlar. Öte taraftan, Interplay ile Fallout arasındaki bağın sadece manevi bir boyuta geçiş yapmasına alışmamız gerekecek.





edecek. Tüm bunların üstüne bir de vahşi hayvanlar eklenince, her yanıyla yaşayan bir adada cirit atacağız. Şu anki erken haliyle bile grafikler FarCry'ı aratmayacak gibi gözüküyor. Bunların yanı sıra fizik motoru sayesinde çevredeki pek çok bina ve objeyi de hasara uğratarak, yıkabileceğiz. Çoğu oyunda bir makyajdan öteye gidemeyen bu özellik, White Gold'da işimize yarayacak mı, onu zaman gösterecek (nerelerdesin Crysis?).



Adamız sadece vahşi yaşamdan oluşmayacak tabii ki. Bu kadar büyük bir alan içerisinde şehirler, köyler, askeri üsler ve küçük adaçıklar olacak. Şehirler sadece yolumuzu bekleyen NPC'lerle dolu değil, trafiğiyle ve yayalarıyla da cıvıl cıvıl olacak. Yapımcı takımının başı Sergey Zabaryanskiy'e göre, oyun bu yönüyle GTA'ya bile kafa tutacakmış. Bunların yanında oyun karakter etkileşimlerinde de iddialı. İstersek yoldan birisini çevirip "N'aber hacı?" şeklinde sesli muhabbetlere de girebileceğiz.

Muhabbetler demişken, oyunda Oblivion'a benzer şekilde ticarete atılmak da mümkün. Hatta takas sistemi fazlasıyla Oblivion'a benziyor.

Söz konusu oyun alanımız iç savaşın eşiğindeki bir ülke olunca, oyunda belli grupların bulunması da kaçınılmaz. Oyunda hükümet askerleri, gerillalar, mafya çeteleri gibi toplam altı grup bulunacak. Arkadan vurduğunuz her insan, grup üyelerine olan davranışlarınız,

başarıp başaramadığınız her görev, yolda karşılaşmış selam vermediğiniz her kişi(!), kısacası yaptığınız her hareket sizin bu gruplarla olan ilişkilerinizi etkileyecek. Öyle ki, aranız çok açılırsa şehirlerde dolaşmanız, belli grupların kontrolündeki bölgelere girmeniz zorlaşacak ve iş zor kullanmaya geldiğinde, White Gold bize zengin bir silah cephaneliği sözü veriyor.

Yazının başında White Gold bir FPS demiştik ancak White Gold

bütün zorluğun düşmanı ekranda ortalamakta olmasından çok daha fazlasını, RYO elementlerini de içeriyor. Oyunda karakterimizin çeşitli yeteneklerini etkileyen 30 adet parametre olacak ve bunlar siz kullandığınız sürece artacak. Böylece kendi zevklerinize ve oyun stilinize göre karakterinizi geliştirebileceksiniz.

Yerimiz azalıyor ve benim bu oyun hakkında söyleyeceklerim bitecek gibi değil. White Gold kendi orijinal fikirlerini üretmekten çok, şimdiye kadar klasik olmuş diğer oyunların güçlü yanlarını harmanlayarak bir ilk olmak istiyor. Bu kadar değişik fikir bir harmoni içerisinde mi çalışacak, yoksa işin sonu kakofoni mi olacak, onu ancak 2007 kışında göreceğiz. *-Erdem Madaralı*

#### Bilginize

**Web:** www.deepshadows.com

**Yapımcı:** Deep Shadows

**Çıkış Tarihi:** 2007'nin son çeyreği

**Tür:** FPS/RYO

**Platform:** PC

## Company of Heroes: Opposing Fronts

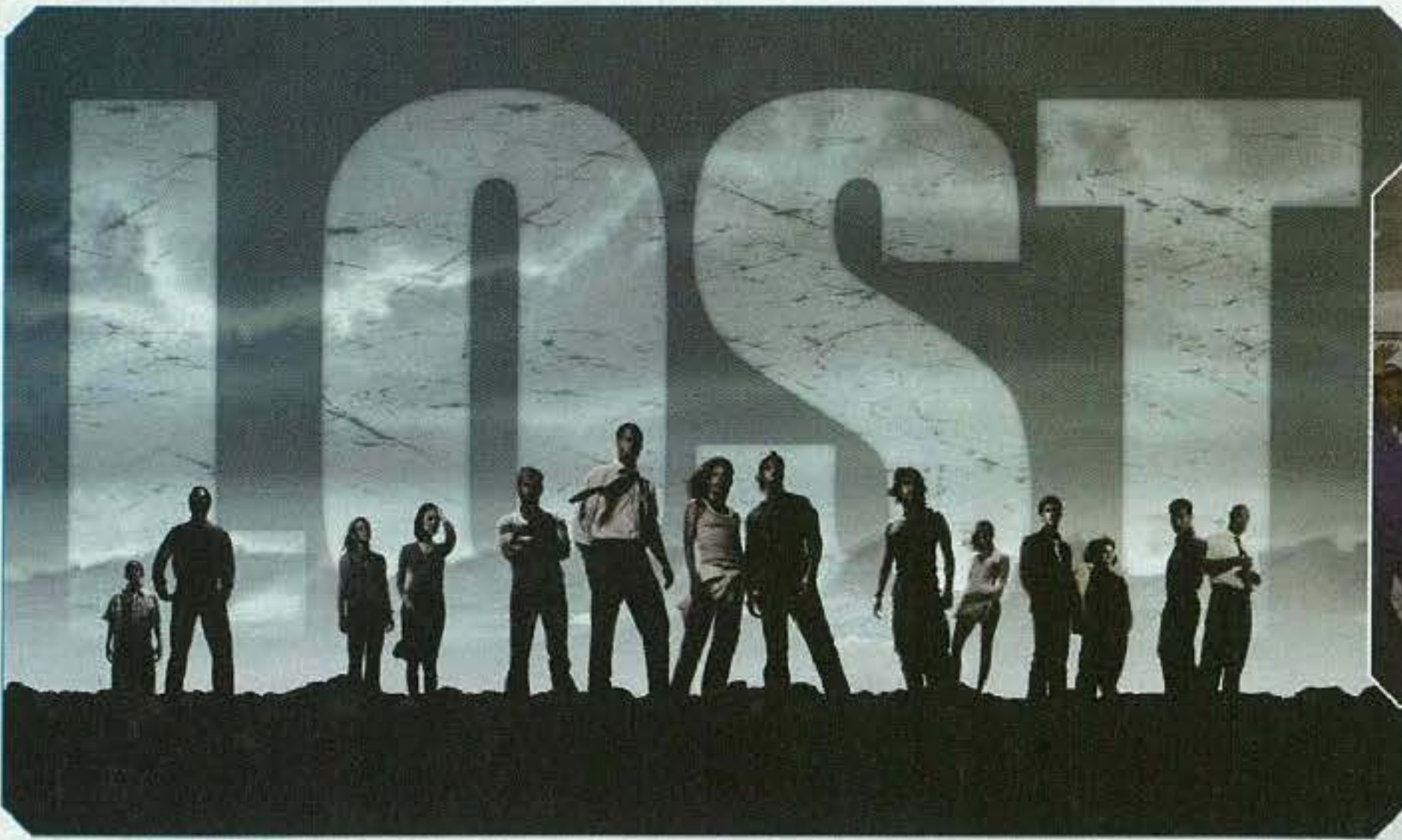
**2006'NİN EN İYİSİ**, savaş-strateji oyunları tahtının son kralı Company of Heroes, herkes bir genişleme paketi beklerken yepyeni bir oyunla geri döneceği haberini açıkladı. Üstelik Relic sonradan yan çizmezse, oyunu 2007 bitmeden raflarda (tozsuz olanlarda tabii) görebileceğiz. Opposing Fronts ismine sahip yeni Company of Heroes'da 2. Dünya Savaşını anlatan tarih hocanızın anlattıklarından (ya da BF1942'den) de aşına olduğunuz Caen şehri operasyonunu oynayabileceksiniz. Bu da oyunda İngiliz üniformasını da deneme şansı bulacağınız anlamına geliyor. Savaşın esas oğlanı olan Almanya tabii ki yeni oyunda da yer alıyor ve oyunun ikinci ana senaryosu olan Market Garden operasyonunda (tarih hocanıza ve BF1942'ye yine saygılar) panzerlerinizi düşmanın üstüne sürme zevkini yaşıyor. Multiplayer olarak da oynanabilen bu görevlerin yanı sıra bilgisayarınızda CoH varsa, ikinci oyunla gelen İngiliz ve Alman Panzer Elite ordularının yanı sıra, ilk oyundaki Alman ve Amerikan birliklerini de kontrol edebileceksiniz. Oyun, DirectX 10 desteğiyle ve geliştirilmiş dinamik hava koşulları, daha iyi bir yapay zekâ gibi özelliklerle yılın son çeyreğinde piyasaya çıkacak.



## PC TOP 10

- 1 Command & Conquer 3: Tiberium Wars ★
- 2 The Sims 2: Seasons ▼
- 3 Football Manager 2007 ▼
- 4 STALKER ★
- 5 WoW: The Burning Crusade ▼
- 6 The Sims 2 ▲
- 7 The Complete Collection of The Sims ★
- 8 The Sims 2: Pets ▲
- 9 The Elder Scrolls IV: Shivering Isles ★
- 10 The Sims: Life Stories ▼

★ yeni X değişmedi ▲ yükseldi ▼ düştü



## LOST

### OYUNU DA BİR MUAMMA

**LOST'TA ÜÇ SEZONDUR** olayların birbirine bağlanmamasından şikayet edenler... Buyurun, ada tüm gizemiyle sizi bekliyor. Gidin, mevzuyu çözün, geri gelin (dönerken yanınıza hatıra olarak bir adet Sawyer da alırsanız bana da haber verin, "hoş geldin"e geleyim). Ubisoft Montreal ve Lost dizisinin yayınlandığı Amerikan ABC kanalı, birçok Lost hayranının nicedir beklediği oyun için ilk adımı attı ve PC'nin yanı sıra Xbox 360 ve PS3'e çıkacak bir Lost için anlaşma

imzaladı. Oyunun sadece yeni nesil konsollara çıkacak olması "acaba bu sadece Lost isminin etinden sütünden yararlanmak için yapılan uyduruk bir oyundan daha fazlası mı olacak?" sorusunu da beraberinde getiriyor. Ama içinde Lost olan hiçbir sorunun kesin bir yanıtı olmadığını bildiğimizden, boşuna yanıt aramaya kasmıyoruz. Sadece Ubisoft Montreal'in ilk demo gösteriminin ardından ABC prodüktörlerinin çok etkilendiklerini açıkladıklarını biliyoruz. Oyunun çıkış tarihi ise 4-8-15-16-23-42 imiş.



### ID'YE YENİ KİMLİK

Wolfenstein 3D'den bu yana oyun sektörü John Carmack ve ekibi id Software'den çok şey öğrendi (id isminin, "kimlik" sözcüğünün İngilizce'deki kısaltması olan ID'den değil, ilkel benlik anlamındaki id'den geldiğini kimse öğrenemedi nedense). Fakat oyun dünyasının bu parlak yıldızı zamanla sönmeye yüz tuttu. Birtakım boynuzlar kulağı geçti. Bunda Carmack'ın iddialı FPS'ler yerine cep telefonu ve el konsolu oyunları yapmaya daha fazla heves duymasının da etkisi büyük şüphesiz. Ama bütün ekip onunla aynı fikirde değil ve firmanın yeni bir Doom ya da Quake'le asla yaratamayacağını bildikleri yeni bir sarsıntı için anlaşan Carmack'ı nihayet harekete geçirmeyi başarmışlar. Id genel müdürü Todd Hollenshead'le yapılan röportajdan bu sonucu çıkarmak mümkün. Hollenshead, fazlasıyla üstü kapalı bir şekilde de olsa önceki bir oyunun devamı olmayan yeni bir FPS için ekibin tam gaz çalışmakta olduğunu müjdeledi. "Carmack'ın vizyonu sayesinde şu ana kadar hiç görmediğimiz bazı görsel yenilikleri başarma şansı bulduk" diyen Hollenshead, Carmack'ın büyük bir dâhi olduğunu ve ekibi özgürleştirerek yapılabileceklerin önündeki sınırları ortadan kaldırdığını söylüyor. "Peki, oyun neymiş?" diyorsunuz, farkındayız ama onu biz de bilmiyoruz...

## İSTEN İNAN İSTER İNANMA

### STARCRRAFT 2

Bazı oyunların modası hiç geçmiyor. Özellikle de Diablo 3, Starcraft 2 gibi asla çıkmamış, yapımı hiç duyurulmamışlarsa... 0 yüzden birkaç ayda bir bu oyunlar İster İnan İster İnanma'nın konuğu oluyor. Bu ay sıra yine Starcraft 2'de. Sebep-i ziyareti ise Koreli bir web sitesinin yaptığı "2007 sonunda Starcraft 2'nin beta versiyonunun tamamlanacağı" haberi. Habere göre orijinal hikâyeyi devam ettirecek olan Starcraft 2'de soyu Kerrigan'a bağlı yeni bir ırk eklenecek ve her ırk 2'şer yeni birime kavuşacak. Haberde ayrıca Blizzard'ın StarCraft sunucularını da kapatmayı ve böylece yeni oyunun başarısını garantilemeyi planladığı ayrıntısına da yer veriliyor. Fazlasıyla "uydurulmaya müsait" görünse de bu haberi önemli ve kayda değer yapan bir gelişme de söz konusu. Blizzard önümüzdeki aylarda Kore'de büyük bir etkinlik düzenleyeceğini açıkladı. Bu gizemli etkinliğin yeni bir Starcraft oyunu olması ise fazlasıyla mümkün, çünkü Güney Kore Starcraft'ın milyonlarca insan tarafından hâlâ oynandığı ve bir tek bu oyun için televizyon programlarının yapıp, üstüne bir de reyting

### CALL OF DUTY 4

Siz bu satırları okuduğunuz sırada, yepyeni bir Call of Duty oyunu açıklanmış olacak. Activision'ın 30 Nisan'da Londra'da düzenleyeceği özel basın toplantısında, başarılı FPS'inin yeni oyunu açıklanacak, ama bunu dergiye yetiştiremeyeceğiz. Ama dikkat edin, "başarılı 2. Dünya Savaşı FPS'si" demekten özellikle kaçındık. Çünkü CoD4'ün daha yakın bir tarihteki savaşı konu alacağını kesin olarak öğrenmiş bulunuyoruz. Ne kadar yakın olduğunu bunu yazdığımız sırada bilmiyorduk. İnanılmaz fizik modelleri ve yepyeni bir oynanış bizi bekliyor. Ve tabii bu kez, CoD PC için de hazırlanıyor. Bu arada, Call of Duty'nin tüm konsol versiyonlarını hazırlamış olan Treyarch'ın sitesindeki birtakım haberler ve iş ilanları "acaba Call of Duty 5 için çalışmalar başladı mı?" sorusunu gündeme getiriyor. Onlara cevabımız, elbette olacaktır. Altın yumurtlayan tavuk kesilmez. Ancak CoD 5'in de sadece konsollara yapılacak olması durumunda çok içerleyeceğimiz kesin. Şimdilik sakın olalım ve CoD 4 için günleri saymaya başlayalım. Çünkü içerideki kaynağımız CoD 4'ün mutlaka 2007 içinde ve muhtemelen Ekim-Kasım ayları gibi piyasaya çıkacağını söylüyor.







## BİLEN ADAM DAYANIN BİRAZ!

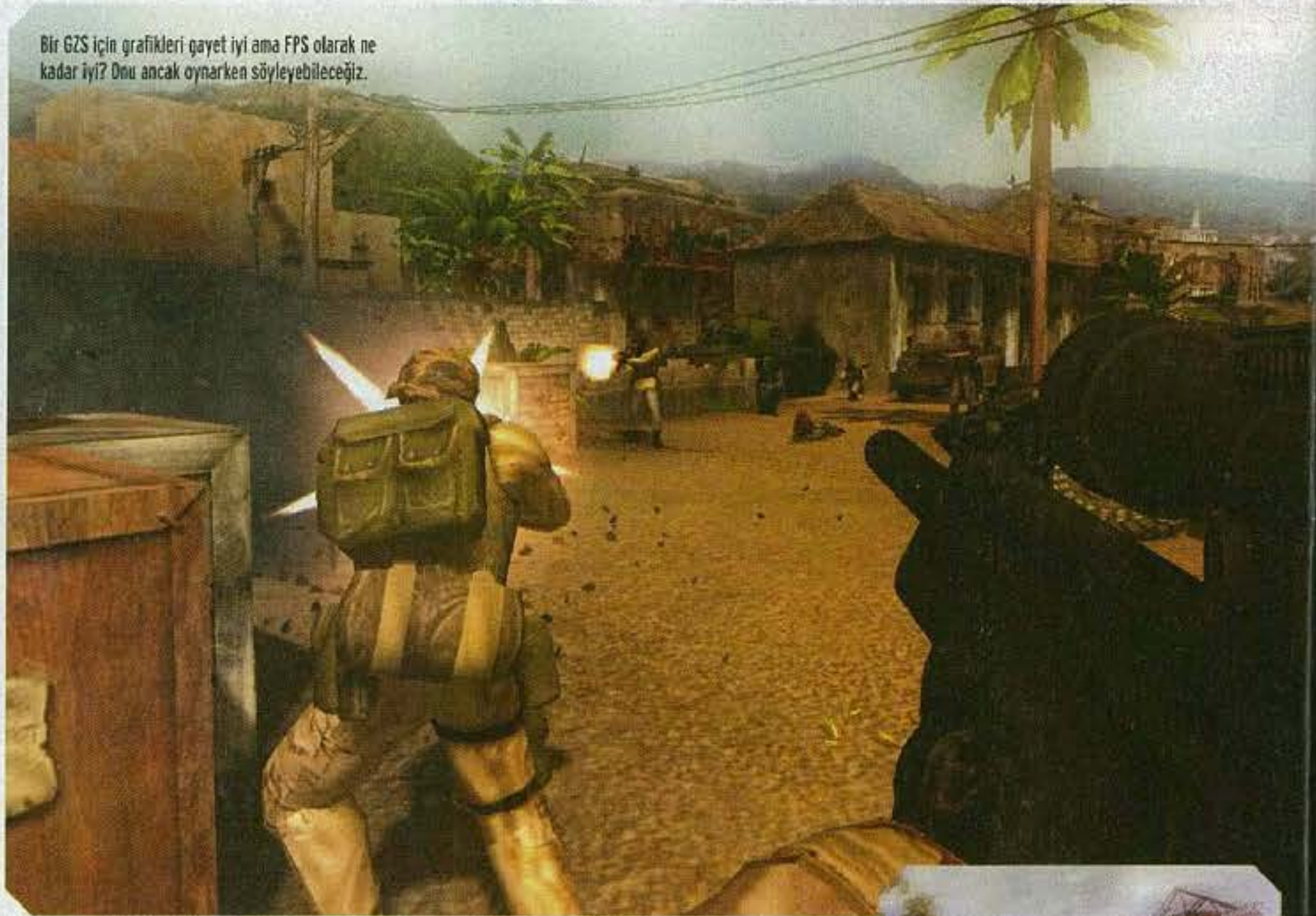
[[ Türkiye'de oyunla ilgili iş yapan ne kadar kişi varsa hepsiyle bir şekilde bağlantımız var. Haliyle oyun distribütörleriyle de sık sık bir araya geliyor ve fikir alışverişinde bulunuyoruz. Ama son aylarda hepsinden aldığım sinyaller hiç de iç açıcı değil. Hiçbiri açık açık dile getirmese de, konuşmalarında, hallerinde, çalışmalarında ortak bir fikir göze çarpıyor: Biz bu işten çok sıkıldık.

Nasıl sıkılmasınlar ki... Türkiye öyle bir bürokrasi ve vergi cehennemi halinde ki, bir oyun size ulaşmadan daha 3 ay önceden eziyet başlıyor. Oyunun içeriğini Kültür Bakanlığı'na onaylatmaları gerekiyor. Onaylanan içerik için bandrol almaları gerekiyor. Kültür Bakanlığı'ndan her oyun için belge alınıyor ve gümrüğe gönderiliyor. Gelen oyunların olduğu koliler mutlaka her seferinde gümrüğe takılıyor, birçok seferinde "gümrüğün görülmesi" gerekiyor.

Sonra oyunların üstüne binen vergiler giriyor devreye. Oyunlar lüks tüketim malzemesi sayıldığı için %25 gümrük vergisi biniyor üstüne. Daha sonra da %18 KDV. Böylece yurtdışında 65 YTL (50 dolar) olan bir oyun, gümrük vergisinin abartısı yüzünden size 81 YTL'ye mal oluyor.

Bir de üstüne korsan sevdamızı ekleyin. Sony'nin de, Nintendo'nun da, Aral İthalat'ın da, Videoexpress'in de Türkiye'ye oyun getirmeye çalışmaktan neden bezdiğini, Microsoft'un Xbox'ı neden hala getirmediğini anlamak güç değil. "Kopya varken orijinal oyuna o kadar para verilir mi ağa?" diyen insanların tek seferde 50-60 YTL parayı Knight Online ve Silkroad Online'da Premium account ve item almayı bu kadar kolay kabullenmesi ne kadar ilginç. Keşke aynı ilgi ve saygıyı devasa online olmayan oyunlara da göstermeyi bilseydik.

Bir GZS için grafikleri gayet iyi ama FPS olarak ne kadar iyi? Onu ancak oynarken söyleyebileceğiz.



## Field Ops

ARTIK HER İŞİ KENDİNİZ YAPABİLİRSİNİZ

[JESUSKANE jesuskane@level.com.tr]

[[ KOMUT VERDİĞİM BİRİMLERİMİN SAÇMA SAPAN İŞLER YAPMASI beni hep çilenden çıkartmıştır. Oyun türlerinin birbirine girmeye başladığı şu günlerde bir deneme de Macar yapımcı Digital Reality ekibinden geliyor. FPS ve GZS türlerini birleştiren Field Ops'un yapımı sürüyor. Ekip bu yılki Game Developers Conference'da gayet yapıcı eleştiriler aldı.

FPS ile gerçek zamanlı stratejiyi birleştirme fikri pek yeni sayılmaz aslında. Kısmen başarılı sayılabilecek "Savage" geliyor aklıma ilk örnek olarak. Field Ops, bu ekibin üstünde çalıştığı ikinci FPS/GZS çalışması. İlk çalışmaları Ghost Wars, dağıtımçı Hip Games ile birlikte hiçliğe karşıtı ve hiçbir zaman piyasaya çıkamadı. Ekip gelişen teknoloji ve Ghost Wars'dan edindikleri tecrübeyle yeni oyun üzerinde çalışmaya başladı.

Oyun her an iki tür arasında geçiş yapmanıza imkân tanıyor. Klasik bir GZS gibi oynarken, ekrandaki askerlerden birini seçip tek bir tuş ile direk kontrolünü ele alabiliyorsunuz. Oyundaki askeri ve sivil araçları da kullanma imkânınız var. Araç kullanırken oyun üçüncü şahıs kamerasına geçiyor. Bu sayede barındırdığı tür sayısını bir anlamda üçe çıkartıyor.

### İŞ BAŞA DÜŞÜNCE

Digital Reality hemen her konuda iddialı. Ekip kullandıkları üçüncü nesil Walker3D motoru ile günümüz FPS'lerinin kalitesinde grafikleri ve ortamı, oyunun hem FPS hem de GZS modunda yaratabildiklerini söylüyor. İki mod arasında gidip gelirken bir performans düşüşü yaşanmadığını da ekliyorlar. Eldeki videolardan da geçişlerin gerçekten pürüzsüz ve gerçek zamanlı olduğunu görebiliyoruz.

Gerçekçi bir savaş ortamı yaratma çabasında olan FO, bizi her ne kadar tepeden baktığımız aksiyonun içerisine taşıyabiliyor olsa da senaryo konusuna gelince duvara tosladığını söylemek mümkün. Yani, US Forces vs Terrorists karşılaşmasına hoşgeldiniz. Senaryo biraz güdük gözükse de oyun boyunca tamamen farklı dört bölgede onlarca görev bizi bekliyor olacak. Görevler Küba sahilleri, Çernobil'in hayalet şehri, Afganistan ve Amerika'da geçiyor.

Birimler klasik GZS'leri aratmayacak kadar çeşitli. Ancak piyadeler üstünde daha fazla uğraşıldığı belli oluyor. DR, oyuncu isterse tüm bölümü FPS ya da GZS olarak oynayabilecek diyor ve elbette her ikisine birden ya da belli birine odaklanacağımız görevler olduğunu ekliyor. Oyunda bu konuda sınırlamalar yok. Ancak her



## KISA HABERLER

- » LEGO, yapımı şaibeli LEGO Batman'in bir posterini yayınladı. Başlamak bitirmenin yarısı olduğuna göre oyun hakkında yakın zamanda yeni bilgiler bekliyoruz.
- » Eidos Battlestations: Midway'in devam oyununun yolda olduğunu açıkladı.
- » Remedy'nin kurucularından Samuli Syvahaoku,

- Alan Wake'in tamamlanmasını beklemeden yeni oyun stüdyosu Recoil Games'i kurarak ekipten ayrıldı. Recoil, PC ve yeni nesil konsollara oyun yapacak.
- » Football Manager, devasa online bir oyun oluyor. FM Live ismi verilen oyun 2008 baharında çıkacak.
- » Speedball'un yaratıcısı Bitmap Brothers ekibi, Speedball'un güncel oyununu hazırlamakta olan

- Kylotonn Entertainment'a katıldı.
- » Mercenaries'in yaratıcısı Pandemic, İkinci Dünya Savaşı konulu stealth-aksiyon oyunu Saboteur'un yapımına başladığını açıkladı.
- » Sony Avrupa, çalışanlarının yüzde 10'unu işten çıkartacağı konusundaki haberi doğruladı.
- » Hydradivision ve PPlaylogic, korku-aksiyon



iki modun dengeli kullanımının zafere giden yol olduğunun da altı çiziliyor. Birçok yönden saldıran düşmana karşı yalnız kurt takılırsak zaten pek verim alamayacağımız ortada.

Yapay zeka DR'in üstünde durduğu başka bir konu. Kontrolümüzdeki birimlerin aksine düşman moral faktöründen de etkileniyor. Ve duruma göre tepkiler verebiliyor. Ağır ateş altında olan bir grup düşman askeri siper alıyor, çevreyi kullanarak, saklanarak ilerlemeye çalışıyor. Mevzi alıp ateş ediyorlar ve karşılıklarına çıkan birimlerinin durumuna göre hareket ediyorlar. Bir grup askerimize yaklaşan düşman birimleri, adamlarımızın tamamını bir el bombasıyla süpürmeyi deneyebilir ya da fark edilirlerse sis bombası atıp sisin arkasında saklanarak geri çekilebilirler. Arkanızdan dolaşım ummadığınız anda saldırabilirler hatta bir iki grup kombine saldırılar düzenleyebilirler.

#### YAPMA BE ZEKA!

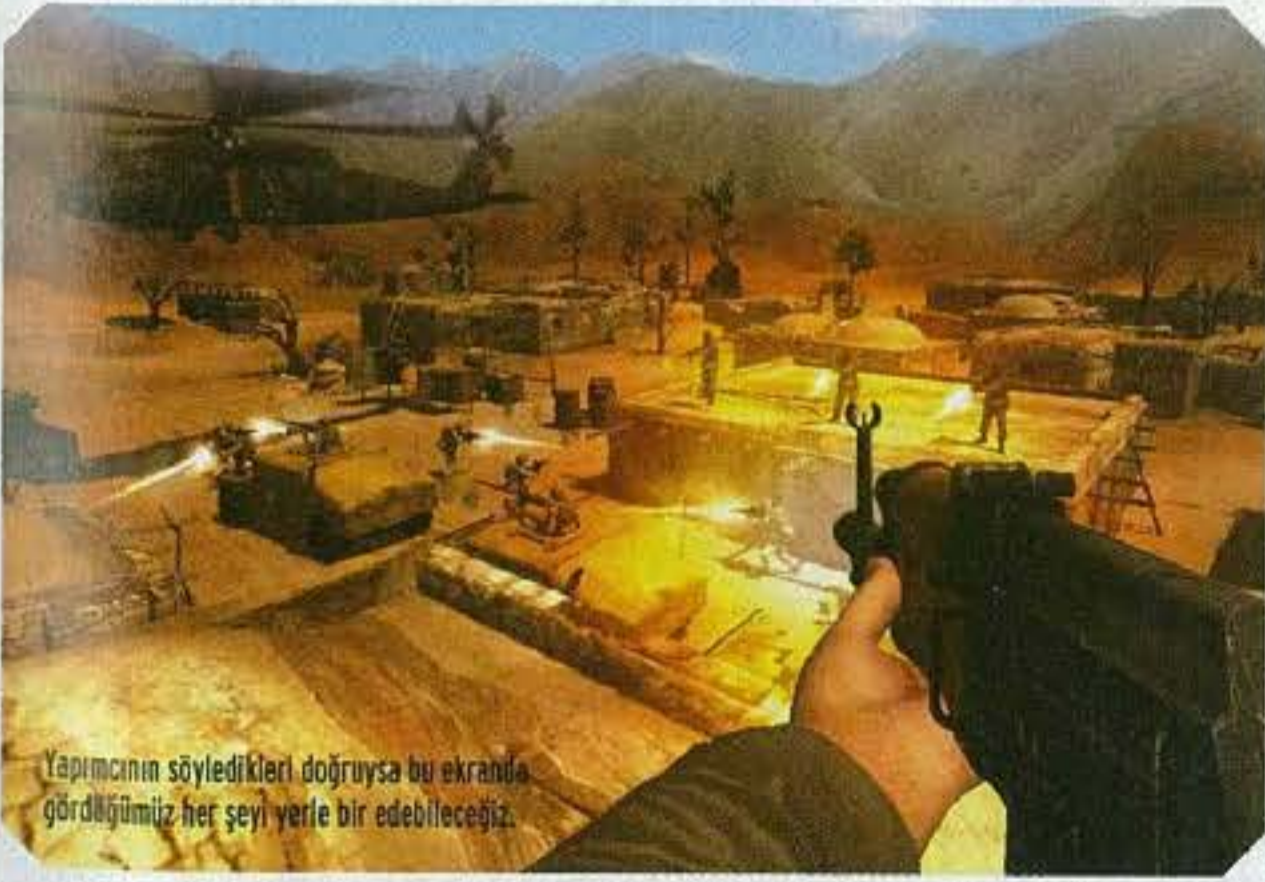
Ben bu filmi daha önce seyretmişim demeden önce işin şu kısmını düşünün bir an. Yapay zeka da olsa karşımızdaki düşman biz bir FPS oynarken ne yapabiliyorsak yapabileme yetisine sahip. Yani herhangi bir strateji oyunundaki gibi sabit bir silaha mahkum edilmiş tipler değiller. Silahlarını doldurmaları gerekebiliyor, bu durumda üstlerinde diğer ekipmanı da kullanabiliyorlar. Sıradan bir

GZS'de bir ekranda ortalama kaç birim görüyorsunuz? Ya bu birimlerin hepsinin kafası çalışıyor olsa? Unreal botlarının yarısı kadar kafaları çalışsa muhteşem olacaktır. Oyun motorunun diğer nimetlerinden yapay zeka gibi biz de yararlanabiliyoruz. Haritadaki araçları patlatabiliyor, ağaçları, varilleri devirebiliyor, duvarları yıkabiliyor hatta bazı küçük binaları yok edebiliyoruz. Düşmanın üstüne varil yuvarlamak ya da iskeleye kaldırılmış bir tekneyi devirmek gibi fanteziler serbest. Çok oyunculu ortamda oyuna oldukça zevk katacak özellikler bunlar. Evet oyunun çok oyunculu modları da bulunacak ve oyun dahilinde yapabildiğimiz her şeyi online oyunda da gerçekleştirebileceğiz.

Grafik motoru, fizik motoru, ekran görüntüleri ve videoları biraraya koyduğumuzda oyunun iddialarının aksine FPS odaklı olduğunu düşünmeden edemiyorum açıkçası. Elbette bu Field Ops'u heyecanla beklenenler listemize eklemem için neden değil. Çıkış tarihi henüz belli olmayan oyunun başına umarım Ghost Wars'dakine benzer bir talihsizlik gelmez ve en kısa zamanda raflardaki yerini alır. *-Jesuskane*

#### BİLGİNİZE:

**Yapım:** Digital Reality  
**Dağıtım:** Freeze Interactive  
**Web:** <http://fieldopsgame.com>  
**Çıkış Tarihi:** Belli değil  
**Sistem:** PC



Yapımcının söyledikleri doğrusa bu ekranda gördüğümüz her şeyi yerle bir edebileceğiz.

oyunu Obscure II için kolları sıvadı. Oyun sonbaharda çıkacak.

- » Civilization III ve IV'ün tasarımcılarından Soren Johnson, Spore'un yapımında görev almak üzere Electronic Arts'a transfer oldu.
- » Yahoo Finance'in bir makalesinde, Microsoft'un Xbox ve Xbox 360'la yaşadığı

mali kaybı artık kabullenmesi ve geri adım atması gerektiği yazıldı. Makale yazarı analist özetle, Microsoft'a oyun pazarını bırakmasını öğütüyor.

- » Valve'in başı yine hacker'larla belada. Bir hacker Steam'in güvenliğini kırarak bir miktar kredi kartı bilgisini çaldı.



# CANI SIKILANA AKSİYON OYUNU



Kod: GMOH

## MEDAL OF HONOR

Barış sadece Medal Of Honor'daki birbirinden zorlu 6 görevi tamamlamana bağlı! Bu zorlu maceraya katılmaya hazır mısın?



Kod: GDKR07

## DAKAR 2007

Dünyanın en zor rallisinde, farklı ülkelerdeki uçsuz bucaksız çöllerde geçen yarış heyecanını sen de cebinden yaşa!



İstediğin oyunu indirmek için cebinin WEB/Internet menüsünden [wap.turkcell-im.com.tr](http://wap.turkcell-im.com.tr)'ye gir ya da oyunun kodunu yaz 7777'ye gönder. (Örnek: GMOH) MOH ve Dakar 2007 oyunları 9,82 YTL/108 kontördür.

# turkcell-im

turkcell-im'e girip sayfalar arasında dolasmak sadece 1 kısa mesaj/2 kontördür. 1 kısa mesaj/2 kontör turkcell-im'e her girişte geçerlidir. turkcell-im'den içerik alımları ve paket abonelikleri ayrıca sayfada belirtildiği şekilde ücretlendirilir. Bu ücretlendirme sadece turkcell-im'de geçerlidir. turkcell-im dışına çıkıldığında cepten internet tarifi üzerinden ücretlendirilir. Ayrıntılı bilgi [www.turkcell.com.tr](http://www.turkcell.com.tr)'de.



## YÜKLENİYOR

start

%92

SICAKLAR BASTIRDIĞINDA SOKAĞA ÇIKMAMAK İÇİN BAŞVURULABİLECEK BAHANELER ŞÖYLE:

## PC

TARİH	OYUN	TÜR
<b>MAYIS'07</b>		
4 Mayıs	Spider-Man 3	Aksiyon
8 Mayıs	Halo 2	FPS
18 Mayıs	Monster Madness: Battle for Suburbia	Aksiyon
22 Mayıs	Tomb Raider Anniversary	Aksiyon
25 Mayıs	Rail Simulator	Simülasyon
25 Mayıs	Chronicles of Spellborn	Devasa online
25 Mayıs	Pirates of the Caribbean: At Worlds End	Aksiyon

## HAZİRAN'07

5 Haziran	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik FPS
8 Haziran	Ghost Recon 2: Advanced Warfighter 2	Taktik FPS
19 Haziran	Colin McRae Dirt	Yarış
26 Haziran	Two Worlds	RYO
29 Haziran	Pirates of the Burning Sea	Devasa Online

## TEMMUZ'07

27 Temmuz	Peacebreakers	Aksiyon
27 Temmuz	Harry Potter and the Order of Phoenix	Aksiyon/Adventure
27 Temmuz	Civilization IV: Beyond the Sword	STS

## PLAYSTATION 2

## MAYIS'07

4 Mayıs	Spider-Man 3	Aksiyon
11 Mayıs	Raw Danger	Aksiyon
15 Mayıs	Legend of the Dragon	Dövüş
22 Mayıs	Lara Croft: Anniversary	Aksiyon

## HAZİRAN'07

5 Haziran	CSI: 3 Dimensions of Murder	Adventure
15 Haziran	Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	Aksiyon
22 Haziran	Manhunt 2: Aksiyon	
29 Haziran	Samurai Shodown	Dövüş

## TEMMUZ'07

13 Temmuz	Thunderbirds	Aksiyon/Adventure
20 Temmuz	Transformers	Aksiyon
27 Temmuz	Harry Potter and the Order of Phoenix	Aksiyon/Adventure

## Wii

## MAYIS'07

4 Mayıs	Spider-Man 3	Aksiyon
15 Mayıs	Legend of the Dragon	Dövüş
25 Mayıs	Mortal Combat: Armageddon	Dövüş
25 Mayıs	Bionicle Heroes	Aksiyon/Adventure

## HAZİRAN'07

8 Haziran	Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS
8 Haziran	Dirver Parallel Lines	Yarış
22 Haziran	Manhunt 2	Aksiyon
22 Haziran	The Sims 2: Pets	Simülasyon

## TEMMUZ'07

20 Temmuz	Transformers	Aksiyon
27 Temmuz	Surf's Up	Spor

## lotr'08

Lord of the Rings oyunlarının yapımını EA Sports'un üstlendiğine dair ciddi kuşkularım var. Bir şekilde her yıl yeni bir LotR yapmayı başarmalarına daha makul bir açıklama bulduğum anda bu fikrimi değiştirmeye de hazırım. Neyse, EA geçtiğimiz ay 2008'de yayınlanmak üzere yeni bir LotR oyununun yapımına başladıklarını açıkladı. New Line Cinema ve Tolkien Enterprises ile lisans anlaşmalarını tazeleyen Electronic Arts, "öykünün filmlerinden ve kitaplarından esinlenerek yaratılan yeni, derin ve zorlayıcı (yoksa zorlama mı demeliydik) bir maceranın" yolda olduğunu duyurdu. Sonuna kadar sömürülmüş bu kitap ve filmlerden hâlâ esinlenecek bir şeyler buldukları için EA'ı takdir ediyoruz elbette, şimdiden herkese kolay gelsin.



## Stargate Worlds

YILDIZ KAPISI OYUNCULAR İÇİN AÇILIYOR

[MEHMET KENTEL mehmet@level.com.tr]

**BİR OYUNUN İSMİNDE "DÜNYALAR" İBARESİ VARSA** bunun bir Kocaman Online'a tekabül ettiğini, bu türün sözlükteki tanımında "Mehmet Kentel'in mütemadiyen ilk bakış yaptığı oyun türü" ibaresinin yer aldığını herhalde biliyorsunuz, tekrarlamama gerek yok (çok çakalım itiraf edin).

Stargate filmini televizyonlarımızda bin milyon kere yayınlandığından el mahkûm izlemiş olmam dışında, beni çok fazla çekmiş bir evren değildi şu ana kadar, ne yalan söyleyeyim (bu kalıbın tüm hakları Berkant Akarcan tarafından gizlenmiştir. Versene kardeşim hakları!). Stargate Worlds, SG-1 ve Stargate Atlantis dizilerini baz alan (bkz. Kutucuk) bir Kocaman Online olacak, ve hemen

söylemeli ki, henüz kendisini ötekilerden ayıran büyük farkları yok kamuoyuna duyurulmuş olan. Şimdilik yapımcıların "Stargate" ismine dayandıklarını ve "Kocaman Online olsun yıldızdan olsun kapısı olsun" diye düşündüklerini tahmin etmekte bir beis görmüyorum.

## KAPI KAPI İÇİNDE, KAPI YILDIZ İÇİNDE

Stargate Worlds'un oyun dinamikleri, Stargate evreninin "yeni kapılar, yeni dünyalar" mantığından feyz alıyor. Oyundaki en büyük amaçlardan biri (en büyüğü?), yeni "Stargate"ler bulmak ve bu kapılar aracılığıyla yeni dünyaları keşfetmek olacak. Gezegenler arasında saniyeler içinde yolculuk etmeye yarayan bu kapılardan kaç tane olacağı yapımcıların "zamanımız ve gücümüz kaç taneye yeterse" adını verdikleri



matematiksel birimle belirlenecek.

Oyunu Stargate Command ve System Lords taraflarından biriyle oynamak mümkün. Ayrıca seçilebilir altı sınıf (Research, Combat Marine, Medical, Scientific, Diplomatic, Engineering, Archeological, Exploration) olacak. Parantez arasında fark ettiğiniz üzere, sınıfların çeşitliliği oyunun çeşitliliğini yansıtmakta. Karakterler, varolan dört teknoloji ağacından birisine (biyoloji, mühendislik, fizik, elektronik) yoğunlaşmak durumunda. Bu uzmanlıklar doğrultusunda, çeşitli objeler upgrade edilebilecek (biz buna "crafting"

## TOM CLANCY'S ENDWAR

Bütün dünyayı birbirine katan büyük bir savaş ve salgın hastalık. Avrupa'daki savaşlarda her gün binlerce asker ölüyor ve insanlar Asya ülkelerine göç etmeye çalışıyor... Evet, 3. Dünya Savaşı'na hoş geldiniz. Ghost Recon, Rainbow Six ve Splinter Cell serilerinden sonra dördüncü Tom Clancy oyun serisinin ilk oyunu bu ayın son günlerinde açıklandı ve kal payıyla bu sayfaya girmeyi başardı.

Tom Clancy's EndWar, diğer oyunlar gibi taktik veya gizlilik gerektiren aksiyon oyunu değil. Bir strateji. Hem de öyle bir strateji ki, yeni nesil konsolların işlemci gücünden başka bir şeyde çalışmayacak derecede ileri grafik, fizik ve animasyon özelliklerine sahip. Ubisoft'un Şangay stüdyosunda, daha önce birçok strateji

oyununda çalışmış olan Michael de Plater tarafından yönetilen bir ekip tarafından hazırlanıyor.

EndWar'u en heyecanlı kılan, şu anda hafızamızı yaktığımızda yakın geleceği konu alan, büyük ölçekli strateji hatırlayamamamız. Online arenalarda yüzlerce kişilik orduları başkalarına karşı yöneteceğimiz oyun, ilk olarak yeni nesil konsollar için hazırlanıyor. Peki o zaman haberin Konsol Ustası bölümünde olması gerekmez miydi? Hayır, eğer bir oyun strateji ise ve isminde "Clancy" geçiyorsa, o oyunun PC'ye de hazırlanacağına her şeyine iddiaya varız. Bu heyecan verici oyun hakkındaki detaylar ortaya çıktıkça sizlerle paylaşacağız.



diyoruz). Crafting, minik oyunlarla yürüyen bir sistem ve oyunda önemli bir yer tutacak. Bunun sebebi, level sınırının oldukça düşük olduğu Worlds'ü oyuncuya yeni alternatifler sunmak konusunda yeterli hale getirme çabası. Yine bu çaba için, yoğun bir PvP deneyimi sunacak oyun, elbette tercih edenlere sadece.

Worlds'un savaş sistemi, takım bazlı taktiksel çatışmalara yoğunlaşacak. Savaşlarda, hem günümüzün ve dünümüzün konvansiyonel silahları, hem de özel, uzaylı teknolojisiyle harmanlanmış silahlar kullanılabilir. "İkonik anlar" olarak tabir edilen bazı özel anlar, oyunda özellikle belirtilecek. Bu ikonik anlar, evrenin değişebilirliğine olan bir vurgu. Hiçbir şey başladığı gibi kalmayacak Stargate dünyasında. Savaşlar, ittifaklar, ihanetler, oyuncuların ve NPC'lerin

davranışları, dünyayı baştan aşağı değiştirecek...

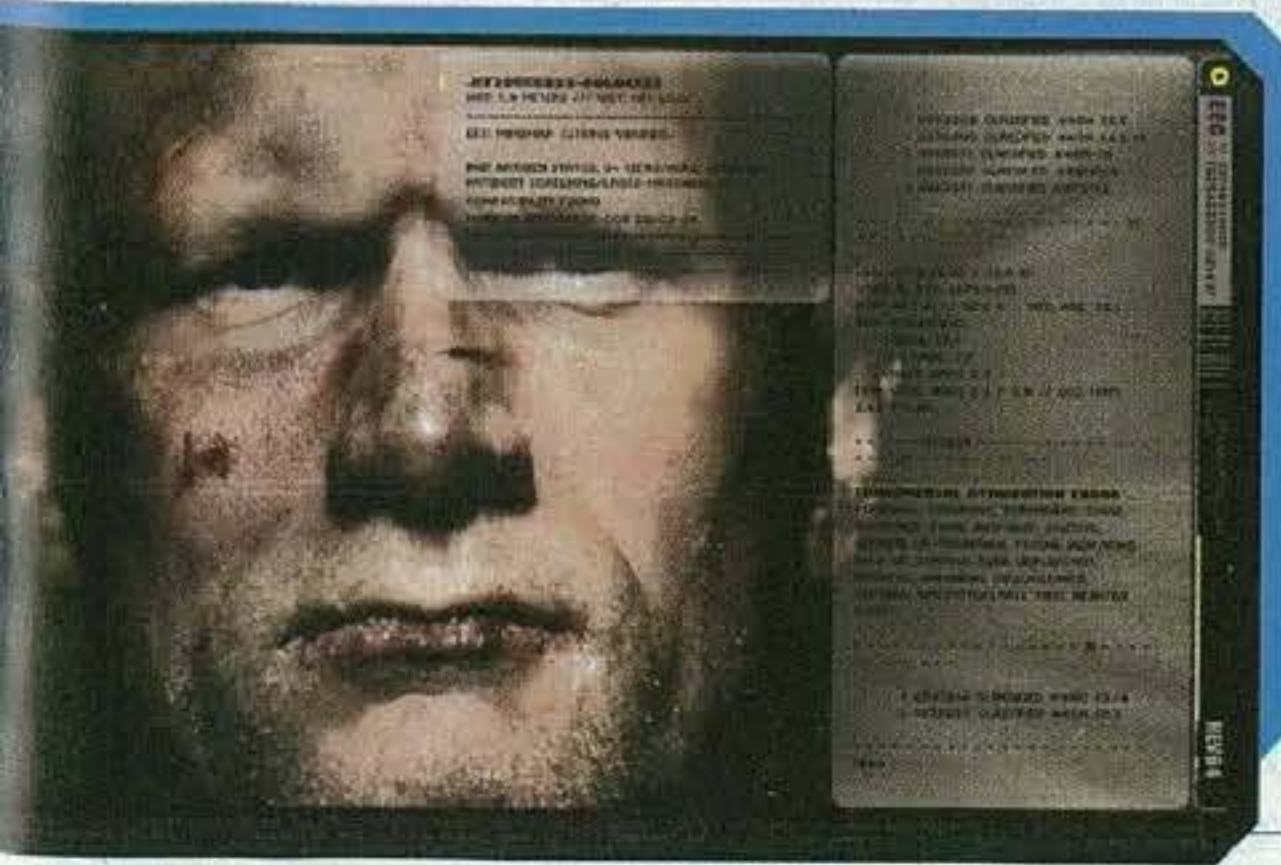
Savaşmak ve keşfetmek dışında, Stargate Worlds, ittifak ve ticaret yapabileceğiniz aktörlerle dolu müthiş zengin, geçmişi ve dayandığı temel noktalar oldukça sağlam bir evren vaadediyor. Bu evrenin Unreal 3 grafik motoruyla görselleşeceğini ve BigWorld server teknolojisiyle sunulacağını da ekleyip teknik detayları da geçmiş olalım.

#### STARGATE WORLDS'Ü UZAYLILAR YAPMIŞ

Henüz elimizde pek bir şey olmamasına rağmen, ismi sayesinde belli bir satış başarısını yakalaması garanti gibi duran, crafting'e ve keşfe verilen önemle de diğer Kocaman'lardan ayrılacağını umduğum bir oyun Stargate Worlds. 2008, onun hakkında da bir karar verecektir elbet. **-Mehmet Kentel**

#### BİLGİNİZE

**Yapımcı:** Cheyenne Entertainment  
**Dağıtımçı:** MGM  
**Türü:** Kocaman Online  
**Platform:** PC  
**Çıkış tarihi:** 2008'de bir gün  
**Web:** www.stargateworlds.com



# CANI SIKILANA FUTBOL OYUNU



Kod: GSUPERLIG2

**TURKCELL SÜPERLİG 2006-2007**

Turkcell SüperLig heyecanını desteklediğin takımın şu anki kadrolarıyla cep telefonunda yaşamak istemez misin?



Kod: GFA07

**EA SPORT™ FIFA 07**

Avrupa'nın en zorlu ligleri cebine geliyor! 32 farklı takımdan birini seç, ister dostluk maçı yap, istersen zorlu ve heyecanlı maçlardan sonra şampiyonluğun tadını çıkar.



İstedğin oyunu indirmek için cebinin WEB/Internet menüsünden wap.turkcell-im.com.tr'ye gir ya da oyunun kodunu yaz 7777'ye gönder. (Örnek: GMOH) TSL ve EA Sport Fifa 07 oyunları 9,82 YTL/108 kontördür.

**turkcell-im**

turkcell-im'e girip sayfalar arasında dolaşmak sadece 1 kısa mesaj/2 kontördür. 1 kısa mesaj/2 kontör turkcell-im'e her giriste geçerlidir. turkcell-im'den içerik alımları ve paket abonelikleri ayrıca sayfada belirtildiği şekilde ücretlendirilir. Bu ücretlendirme sadece turkcell-im'de geçerlidir, turkcell-im dışına çıktığında cepten internet tarifi üzerinden ücretlendirilir. Ayrıntılı bilgi www.turkcell.com.tr'de.



## Necrovision

### PAINKILLER TADINDA 1. DÜNYA SAVAŞI

[[ People Can Fly'in yetenekli Painkiller grafik motoru kendine yeni bir oyun alanı daha buldu. The Farm 51'in yapımına başladığı NecroVision adlı Birinci Dünya Savaşı FPS'si sadece motoruyla değil bol bol yerinizden ziplamanıza neden olacak korkutucu sahneleriyle de Painkiller'a benzeyecek bir oyun.

Birinci Dünya Savaşı atmosferi içinde insanlar çatır çutur birbirini öldürürken birden her şeyin bilinen gerçeklik sınırlarını aşmaya başladığı ve savaşın yeraltındaki karanlık güçlerle vampirler arasındaki bir kan davasına dönüştüğü NecroVision, her türlü çılgınlığa müsait bir oyun olma yolunda. Hikâyeye göre genç bir asker olarak katıldığımız bu savaşta, işlerin rengi acayipleştiğinde de eve dönmek yerine insanlığı kurtarmak için iki cephede birden Undead'lere karşı savaşıyor olacağız.

Gerçeklikle fantezinin oyun boyunca birbirine gireceğini ve bazen sıradan düşman askerlerine bazen de çılgın yaratıklara karşı savaşacağımızı söyleyen yapımcılar, böyle bir karışıklığın eğlenceli olabileceği fikrine nereden kapıldıklarını ise açıklamadılar... Oyunun çıkış tarihi belli değil.



## NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER

Forgotten Realms'ı hâlâ terk etmemiş olanlar boşuna geri dönmessin. Zira Neverwinter Nights 2 bir genişleme paketiyle yeniden gündemimizde. Mask of the Betrayer'ın özelliği hem hikâyesiyle karakterimizin özelliklerini yepyeni ve şaşırtıcı bir şekilde kullanılabilecek olması hem de yeni büyüler, ırklar, sınıflar, yeni yol arkadaşları ve silahlarla evrenini zenginleştirilmesi. Genişleme paketi ile devam oyunu arasındaki tarafsız bölgede duran ama her an devam oyunu mertebesine geçme potansiyeline sahip bu pakette oyunun konusu kaldığımız yerden ama ciddi bir kırılma ile devam ediyor. NWN2'nin sonundaki King of Shadows görevinin ardından karakterimiz daha önce görmediğimiz bir yerde kendine geliyor ve kendisiyle ilgili bazı ürkütücü değişimleri keşfetmeye başlıyor...

Obsidian'ın NWN fanlarının beklentilerini sürekli gözeterek tasarladığı NWN2 gibi Mask of the Betrayer da bu beklentiler ve talepler dikkate alınarak şekillenen bir eklenti olacak. Yani eğer oyunda ciddi bir hayal kırıklığı yaşamadıysanız Mask of the Betrayer'ı da gönül rahatlığıyla bekleyebilirsiniz. Paket sonbaharda çıkacak.

## Yeni bir taktik denemenin zamanı geldi

Taktik-savaş oyunlarının köşe taşlarından biri olan ve oynayan herkesin kendi ısrar edebilme kapasitesi dahilinde bir süre boyunca devamını beklediği Operation Flashpoint, yıllar sonra (Codemasters'ın ajanları oyunu bekleyen son ısrarcı hayranın da umudu kestiğini tespit etti) geri dönüyor. Gerçekçi oynanışı, kendi zamanı için çok başarılı yapay zekâsı, grafikleri ve yüksek temposuyla akıllara kazınan Operation Flashpoint'in yeni oyunu da öncekini aratmayacak gibi duruyor. Gerçi aradan geçen altı yılda çok şey değişti, yapımcı Bohemia Interactive'in oyunla ilgisi kalmadı ama Codemasters'dan gelen açıklama, OF2'nin oyunla ilgili yüksek beklentileri karşılaması için her şeyin yapılacağı yönünde. Sessiz sedasız sürdürülen iki yıllık bir ön hazırlık aşamasını geçiren OF2'yle ilgili ilk detay, oyunun Colin McRae Dirt'de kullanılan Neon motorunu kullanacak olması. Öncülün özelliklerine olabildiğince sadık kalınarak hazırlanan OF2 için Codemasters, "şu ana kadar yaptığımız en geniş Ar-Ge'ye sahip oyun olacak" diyor. Multiplayer seçenekleri için de yoğun bir özen gösterilen oyun, çok büyük ölçekli savaş alanları sunacak. PC'nin yanı sıra yeni nesil konsollarda da boy gösterecek oyunun çıkış tarihi 2008 olarak belirlendi.





# Yeşil Bir Dünya İçin Yeşil Bir PC

BİLGİSAYARINIZ DÜNYAYA NE KADAR ZARAR VERİYOR?

**[[** Oyunlar size dünyayı verir. Siz de bu serin, mavi küreyi birkaç nükleer bombayla daha "sıcak" bir görünüme kavuşturursunuz... Bazen de tam tersi olur, altüst olmuş bir dünyaya fırlatılırsınız ve tek başınıza gezegeni ve insanlığı bu acınası durumdan kurtarma görevini büyük bir zevkle kabul edersiniz.

Eğer dünyayı kurtarma işinde başarılıysanız, tam size göre bir görevimiz var. Bilgisayarınızı kullanırken daha az enerji tüketmesini sağlamak, böylece dünyayı kurtaramasınız bile en azından yok olması konusundaki katkınızı azaltmak sizin elinizde. Yani bir GreenP(ea)C(e) gönüllüsü olabilir ve son derece ufak bazı önlemlerle kişisel olarak büyük farklar yaratabilirsiniz. Yıllık karbon emisyonunun yüzde 25'inin ev içi kullanımdan ve evdeki elektrik tüketiminin de neredeyse yarısının bilgisayarlardan kaynaklandığını ve bilgisayarların da en fazla enerji tüketimini oyun oynarken yaptığını da hatırlatalım.

## BİLGİSAYARINIZI KAPATIN

Evdeki enerji tüketiminin yüzde 75'inin stand-by konumundaki elektrikli cihazlardan kaynaklandığını biliyor muydunuz? Kenarında köşesinde Power ışığı yanan cihazlar, aktif olarak kullanılmadıkları halde büyük bir enerji kaybına neden oluyor. Evet,

siz kullanmadığınız zamanlarda bilgisayarınızın masaüstünde dolaşan balıklar çok güzel görünüyor olabilir, ama emin olun o balıkları sevmek sizi hiç de doğa dostu yapmıyor. Kullanmadığınız zamanlarda bilgisayarınızı, monitörünüzü, hoparlörünüzü kapatın. Dizüstü bilgisayarınızın fişini prizden çekmeyi de unutmayın. 7 gün 24 saat açık bir bilgisayarla, günde 4 saat açık duran bir bilgisayar arasındaki fark; havaya yüzde 83 daha az karbondiyoksit salmanız demek.

## ETİKETLERİ OKUYUN

Sadece bilgisayar parçası alırken değil, elektrikli tüm ev aletlerinizi edinirken verimliliğini de hesaplayın. Şimdiye kadar fiyat/performans oranının belirlediği satın alma kararlarınıza, enerji tüketimi/performansı da ekleyin. Bu konuda piyasada da belli standartlar oluşmaya başladı. Amerika'daki Ulusal Çevre Koruma Ajansı'nın kontrolündeki "Energy Star" etiketleri, bir cihazın ne kadar çevre dostu olduğunun kolayca anlaşılmasını sağlayan bir reyting değerlendirmesi olarak giderek yaygınlaşıyor. Henüz ülkemizde böyle bir sınıflandırma yok ama tüketicilerin bu konuda giderek daha duyarlı hale geldiğini bilen akıllı üreticiler, herhangi bir reyting değerlendirmesine gerek bırakmayacak şekilde ürünlerinin

enerji tüketimi değerlerini, asıl özellikleri arasına katarak müşterilerini bilgilendiriyorlar. Yani bilgisayar parçası alırken özelliklerini bu açıdan inceleyin. Örneğin Intel'in Quad Core ailesinin yeni üyeleri 50 Watt'lık Xeon L5320 ve L5310 işlemcileri için yapılan tanıtım, her şeyden önce bu iki işlemcinin enerji tasarrufu açısından önemini vurgulanması üzerine kurulmuş durumda. Başka bir ürünü tercih edecek olsanız bile gözünüzü, kulağınızı bu gibi haberlere açık tutun.

## NE TÜKETTİĞİNİZİ BİLİN

Ortalama bir PC'nin güç tüketimi 200 ile 400 Watt arasında. Buzdolabıyla kıyaslandığında (ortalama 725 Watt) son derece masum görünebilir ama örneğin bir DVD çaların 25, televizyonun ise 100 Watt civarında güç tükettiği düşünülürse hiç de az değil. Üstelik güçlü bir ekran kartı, işlemci, hafıza gerektiren ve 19 inç'lik bir monitörle devreyi tamamlayan bir oyuncu bilgisayarından söz ediyorsak (evet, sizin evdeki diyorum) harcanan elektrik 600 - 700 Watt'ı buluyor. Kullandığınız nasıl bir PC olursa olsun, kendinize sık sık ne tükettiğinizi hatırlatın. Böylece sadece dünyaya değil, kendi sorumluluk duygunuza da katkı yapmış olacaksınız (iyiden iyiye kadın dergisi ağzına geçtim bu cümleyle).

## GERİ DÖNÜŞTÜRÜN

İkinci el bilgisayar almak anlamlı mı? Ya da kullandığınız bilgisayar parçalarına yama yaparak ömürlerini uzatmak mümkün mü? Hayır. Bu tip "mucize diyetler" önercek değiliz. Ama ortalama ömrü 3 yıl olan PC parçalarının doğaya bırakılan en tehlikeli atıklar arasında olduğunu unutmayın. Bu konuda üreticilerin düzenlediği kampanyaları takip edin. Örneğin Dell, kendi markasını taşıyan tüm eski parçaları talep eden müşterilerinden ücretsiz olarak toplayarak Dell Outlet etiketine sahip daha ekonomik yeni PC'ler üretiyor.

## MONİTÖRÜNÜZÜ DEĞİŞTİRİN

CRT monitörünüzü değiştirmeyi düşünüyorsanız artık bir LCD alın... Fiyatı fazla geldiği için bir türlü karar veremeyenlere, CRT monitörlerin LCD'ye göre 5 kat daha fazla enerji tükettiğini hatırlatıyoruz.

## PAYLAŞMAYA GOCUNMAYIN

Eski bilgisayarınızı üreticisine teslim edemiyorsanız ve hâlâ kullanılabilir durumdaysa en azından iyi bir amaca hizmet etmesini sağlayın: Üşenmeyip mahallenizdeki bir okula, yuvaya ya da bir çocuk derneğine bağışlayın cihazınızı, hem siz çok daha iyi hissedeceksiniz hem de dünya...

-Serpil Ulutürk



# INTEL GAMEX

TÜRKİYE'NİN EN BÜYÜK OYUN FESTİVALİ GELİYOR!

[TUĞBEK ÖLEK tugbek@level.com.tr]

Aylardır kıpır kıpır Level ofisi. Bir telaş, bir heyecan, bir hazırlıktır gidiyor. Dışarıdan bakanlar odamızı boyayıp yenilediğimiz için sanıyor, ya da Sinan'ın düşün hazırlıklarının telaşdır diyor. Ama haberleri yok, Level ekibi aylardır gizliden gizliye bir işler çeviriyor. Toplantılar yapılıyor, planlar çiziliyor, fikirler havalarda uçuşuyor. Dikkatli kulaklar editörlerin aralarında "geymiks, geymiks" diye fısıldaştıklarını duyabiliyor. Ama kimse farkında değil, Level ekibi aylardır harıl harıl çalışıyor ve nihayet Türkiye'nin ilk büyük oyun festivali oyuncularla buluşmaya hazırlanıyor.

Artık daha fazla gizeme gerek yok çünkü çok değil sadece birkaç hafta sonra Lütfi Kırdar Fuar Merkezinde hepimiz oyuna doycacağız. 24 ila 27 Mayıs tarihleri arasında tam 4 gün boyunca, sabah 11'den akşam 8'e kadar hiç durmadan oyun oynanacak.

Ülkemiz topraklarında benzeri ilk defa görülecek olan bu büyük oyun festivali Compex Consumer Electronics fuarı içinde düzenlenecek. Compex'in yaklaşık olarak dörtte biri, tam olarak 1.166 metrekaresi bu özel etkinlik için ayrıldı. Elektrikçisinden, turnuva hakemine kadar tam 120 kişi sizi dört gün boyunca mutlu etmek için koşuşturacak. Bunların çoğu fuar alanında her birinizle tek tek ilgilenmek için bulunacak.

## LAN Party'lerin en büyüğü

Intel GameX'in ana sponsoru elbette ki Intel. Ancak Intel organizasyonun masraflarına destek olmakla kalmıyor hem oyun deneyiminizi garantilemek için fuar alanını Core 2 Duo ve Core 2 Quad işlemcilerle dolduruyor hem de sizler için tam 80 PC'lik özel bir LAN Party alanı hazırlıyor. Bu 80 PC'ye yüklenmiş en popüler çok oyunculu oyunlarda hem birbirinizle kapışacaksınız hem de gün boyu bitip tükenmeyen etkinliklerde harika hediyeler kazanacaksınız.

## World GameMaster Tournament

Intel GameX'in diğer bir büyük etkinliği ise geçen sene ilki düzenlenen World GameMaster Tournament (WGT). Türkiye'nin en iyi oyuncularını ana sahnede Counter-Strike, Warcraft III, Quake 4, Fifa ve NFS: Carbon oyunlarında yarışacak. Maçlar tek tek oynanacak ve her biri özel sunucular tarafından tek tek sunulacak. Bu sayede profesyonellerin maçlarını zevkle izleyebileceksiniz.

## Bir LAN Party daha

WGT'nin anasponsoru ise ASUS ve onlarda Intel gibi sizin için özel bir LAN Party hazırlıyor. Toplam 40 PC'ye sahip olan bu ikinci LAN Party farklı olarak tamamen amatörler için tasarlanmış eğlenceli mini turnuvalardan oluşacak. Ayrıca bu alan Pro Evolution Soccer meraklılarını da ağırlayacak.

## Kendo Dojo

Intel GameX'in kuşkusuz en ilginç etkinliğinin ev sahibi ise anti-virüs yazılımı NOD32'nin yapımcısı ESET. Bir yandan mekandaki tüm bilgisayarların güvenliğini sağlarken bir yandan da kuracakları özel Kendo

Dojosu ile kişisel güvenliğiniz konusunda yol gösterici olacaklar. Böylece Intel GameX'i ziyaret eden oyuncular bu en çekici uzak doğu savaş sanatını daha yakından tanıyacak.

## Oyun Atölyesi

Intel GameX'de öncelikli amacımız binlerce oyuncu bir araya gelip gün boyu eğlenmek elbette. Bu yüzden içeri girdiğinizde -Selçuk ve Göker'in WoW vs EQ2 kavgaları hariç- sıkıcı hiçbir şeyle karşılaşmayacağınızın garantisini veriyoruz. Ama diğer yandan bu etkinlik oyuncuları, amatör oyun tasarımcıları ve Türk oyun geliştiricileri bir araya getirmeyi hedefliyor. Bu yüzden Intel GameX içinde özel bir Oyun Atölyesi hazırlıyoruz. Dört gün boyunca Oyun Atölyesinde birbirinden farklı sunumlar ve atölye çalışmaları olacak. İsteyen yerli yapımcıların kendi ağzlarından oyun tasarım maceralarını dinleyebilecek, isteyen oyun tasarımıyla ilgili daha teknik seanslara katılabilecek.

Bu anlattıklarım sadece Intel GameX'de yer alacak etkinliklerin en önemlileri. Mekânı basması beklenen StarWars karakterlerinden, oyun bilginizi sınavan trivia oyunlarına, hazine avından, oyun maratonuna kadar tonla eğlenceli etkinlik tasarlıyoruz. Ayrıca ana sahnedeki dev ekranda gün boyunca oyun tanıtımları yapılacak. Mayıs ayı boyunca www.gamex.com.tr adresinden bu etkinlikleri tek tek açıklayacağız. Üstelik websitesine girmişken online davetiyenizi de alırsanız bunlar için tek bir kuruş harcamayacaksınız.

## Level da Intel GameX'de

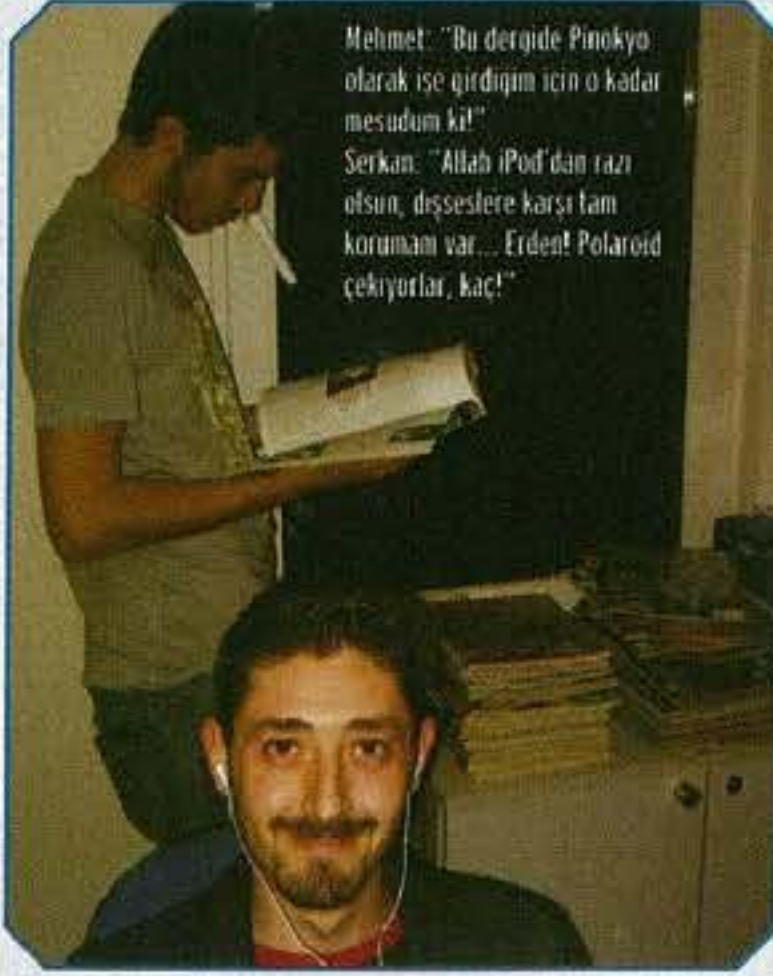
Elbette biz de organizasyonu gerçekleştirmekle yetinmeyip sizler için hoş bir sürpriz hazırlıyoruz. Sürprizi bozmak istemiyorum ama içinde bolca kahve ve bolca sohbet olduğunu söylersem ilginizi çekecektir.

Uzun sözün kısası yıllardır hayalini kurduğumuz bir şey gerçekleşiyor ve binlerce oyuncu ilk defa Intel GameX ile bir araya geliyor. Dört gün boyunca hiç durmadan oyunları yaşamaya, eğlenmeye ve illaki bir şeyler kazanmaya varsanız bu ayın sonunda sizi de bekliyoruz.



# LevelCup

SEZON 2 BÖLÜM 3 (lvcup.s02.e03.mp4)



Mehmet: "Bu dergide Pinokyo olarak işe girdiğim için o kadar mesudum ki!"  
Serkan: "Allah iPod'dan razı olsun, dışeslere karşı tam korumam var... Erden! Polaroid çekiyorlar, kaç!"



İlk turda sürpriz bir şekilde elenen Tuğbek'le hatıra fotoğrafı çekilmek isteyen kalmadı! (Tuğbek'in ifadeye dikkat.)

## Yeni oyunlar demek yeni yıldızlar demek

SAVAŞ ALANINDA KARŞINIZA ÇIKMASINI İSTEYECEĞİNİZ EN SON LEVELCUP

[BERKANT AKARCAN berkant@level.com.tr]

**SEVGİLİ LEZZET MELEĞİM, SEN BU SATIRLARI OKURKEN** ben çok ama çok uzaklarda olacağım. Belki de olmayacağım. Dün hıyar sandığım ve yediğim Tiberium yüzünden komadayım, bu satırları sana sol ayağımla yazıyorum. Biliyorum, sol ayağımı sen hiç sevmezdin ama olsun be meleğim, hiç yazamıyor olmamdan daha iyi. Sol ayağımla yazı yazacağımı hiç tahmin etmezdin değil mi? Sol ayağımla oyun oynayacağımı da tahmin etmezdin sanırım. Evet, şu an hayatımla oynuyorum sana bu satırları yazarak. Her yıl Türkiye'de yüzlerce gencin yaptığı gibi ÖSS'de hayatımla oynuyorum. Sol ayağımla test bile çözüyorum artık. Eh, sürprizler dünyası bu. Ne olacağı hiç belli olmaz. Ama sabret, iyileşince sağ ayağımla da yazacağım. Unutma, iyi şeyler hep sabretmeyi bilenler için gelir!

İlk maçta Tuğbek maçta çok sakindi. Daha "dişli" rakipleri görmesin, özel taktiği ortaya çıkmasın diye Erdem'i hafife aldı. Ancak artık o taktiği hiç öğrenemeyeceğiz. Zira sekiz Mammoth sağolsun, Erdem Tuğbek'i daha ilk turdan elledi! Evet, Tuğbek bir strateji oyununda ilk turda elendi!

İkinci maç bu kadar sürpriz değildi meleğim. Binalarını simetrik olarak yerleştiren Sinan, Serhat'ı kolayca yendi. Serhat yardım istediğinde yanına giden kişi Göker'di. Evet meleğim, oyunu ilk defa o gün ofiste görmüş olan Göker... Tiberium yeşili kravat giyen Faruk, Mehmet'le karşılaştı. Beklenenin aksine uzun bir maç oldu bu. İşin ilginç yanı, Mehmet'in şuursuz oyunuydu. Base'ine iki kez nuke yiyen Mehmet, bunu ancak oyundan sonra Tuğbek'in söylemesiyle farkettiler. Savunma yerine orduya abanan Mehmet'in de umrunda olmazdı zaten, adam bir ordu yapmıştı ki öyle böyle değil; eh kazanması da zor olmadı o orduyla.

Berkant'ı Gran Turismo başından kaldırmayı

başaranlar, onu Volkan'ın rakibi yapmıştı. Son yılların en sıcak Mammoth savaşına sahne olan maçta Berkant, Gran Turismo başından kaldırılmasının intikamını Volkan'ın Ion Cannon'unu durdurarak aldı. O da yetmedi Mammoth'larla içeri aktı. Mammoth'larla altıpas içerisinde top sektiren Berkant, Volkan'ı taca gönderdi.

Gazi alan Berkant yarı finalde gözüne Erdem'i kestirdi. Maça çok çabuk başladılar... Bitmesi de çok sürmedi. Tam bir buçuk dakika sonra Berkant oyundan çıktı. Erdem'in erken rush'ına

dayanamayacağını anlayan Berkant, "İnsan insana bunu yapar mı!" nidasıyla makinanın Reset tuşuna bastı.

İlk turu by geçen Burak, kendi gibi oyunu ilk defa gören Göker'le karşılaştı. Da aslında bu maç Sinan ve Tuğbek'in karpışması gibiydi. Burak'ın koçu Tuğbek, Göker'in koçu Sinan'ı alaşağı etti. Uzun süren oyunda bir çok hava aracı sinek gibi yere düştü. Burak'sa boğazda havai fişek gösterisi yapar gibi hava savunması yaptı ve oyunu kazandı. Sinan'ın herkesin şekilde duyacağı şekilde söylediği "Şimdi at nuke'ü şimdi!" gibi psikolojik baskılarına rağmen.

Diğer bir by geçen olan Jesuskane'in Burak'ı birkaç saniyede yenmesi ise gözlerden kaçmadı, kendisi C&C gurusu olur da biraz... Mehmet ve Sinan arasında geçen maçta da Mehmet sadece üç birim öldürebildi.

Finalde üç kişi karşılaştı: Jesuskane, Sinan ve Erdem. Oyunda ne şirketler kuruldu anlatamam, tam bir entrika oyunu oldu. Ancak Erdem, müthiş taktikleriyle iki rakibini de hezimetle uğratmasını bildi.

Neymiş meleğim? Bundan böyle Erdem'in "abi daha önce oynamadım, LevelCup'tan önce bir kez baktım oyuna" laflarına inanmayacakmışız. Kendisi bulunduğu muhitin kafeler arası Generals şampiyonu muymuş neymiş? Birinci çıktuktan sonra söyledi. Strateji oyunlarında artık tek favori Tuğbek olmayacak!



OHAN! Bunu yapan GDI olamaz!

### LevelCup 2007

İSİM	BU AYKI PUANI	TOPLAM PUAN
BERKANT	2	14
ERDEM	8	12
VOLKAN	2	12
JESUSKANE	6	8
TUGBEK	2	8
ERDEN	0	6
FARUK	2	6
GOKER	2	6
SINAN	4	6
BURAK	2	4
SERHAT	2	4
MEHMET	2	2
SERPİL	2	2
OLGAY	0	0



Ofisin yeni mobilyaları ile birlikte tam ortada beliren yarış oyunu koltuğu ofisi tam anlamıyla "ateri" salonuna çevirdi.





# FOTOFİLİ

BÜYÜK RESİMLER,  
KÜÇÜK İLK BAKIŞLAR

## BATTLEFIELD: BAD COMPANY

[[ Digital Illusions'ın Frostbite oyun motoru Bad Company ile görücüye çıkıyor. Bildiğimiz Battlefield'lerden daha gerçekçi görünen bir Battlefield nasıl olur sorusunun yanıtını veren ve tek kişilik macera boyunca bu görünüme üstün bir sinematik tat da ekleyen Frostbite motoru, oyunun tek numarası değil. Bu görüntü kalitesine yakışan kara mizahla yüklü bir "hain asker" öyküsü sayesinde Bad Company, hikâyesi için oynanacak ilk Battlefield olma özelliği de taşıyacak. Bir adet PlayStation 3 edinmeyi düşünmüyorsanız hiç heves etmemeniz gereken bir oyun olduğundan Battlefield: Bad Company'yi çok fazla övmek içimizden gelmiyor. Ama zaten söze hacet yok. İsmi, yapımcısı ve ekran görüntüleriyle oyun kendini bağıra çağıra anlatıyor.

PLATFORM: PS3, 360

HEYECAN METRE

4

## WORLD IN CONFLICT

[[ Berlin Duvarı yıkılmasaydı ne değişirdi? 80'lerin sonunda Sovyetler Birliği'nin gücünün ve Avrupa'daki etkisinin giderek azalmak yerine arttığı bir alternatif tarihi anlatıyor World in Conflict. Hikâyesi soğuk savaş uzmanı bir yazar olan Larry Bond tarafından yazılan oyunda Sovyetler Birliği ve ABD arasındaki gerilimin, ABD'nin işgaliyle sonuçlandığı bir zamana gidiyoruz ve her iki ülkenin geliştirdiği ölümcül silahları düşmana karşı kullanıyoruz. Resimde gördüğünüz patlamaları sadece geri plan görüntüsü olarak algılamayın. Bir bombardıman sırasında patlayan araçlar, yıkılan binalar, yanan ağaçlar gibi tüm etkiler kalıcı olarak savaş alanının çehresini değiştiriyor. Oyuna bakınca, Berlin Duvarı yıkılmasaydı da büyük bir değişiklik olmayacağı sonucu çıkıyor. "World in Conflict" bir oyun isminde çok her gün görülebilecek bir gazete haberinin başlığı gibi, oyunun görüntüleri de son derece Irak...

PLATFORM: PC

HEYECAN METRE

5





## LEFT 4 DEAD

Turtle Rock ve Valve ortaklığının yeni meyvesi Left 4 Dead, ablası Condition Zero'yla ortak genlere (Source motoru) ama ondan oldukça farklı bir karaktere sahip. Bir "korkuyorum öyleyse varım" (survival horror) oyunu olan Left 4 Dead'i, türün diğer oyunlarından ayıran yanı, korkuyu kolektif hale getirmesi. Dört kişilik takımlar halinde iki gruba ayrılarak oynanan bu online macerada, takımlar arasındaki husumetin kaynağı bir virüs. Enfeksiyonluların, "temiz" olanları yakalayıp hasta etme takıntısı yüzünden çıkacak arbede boyunca el bombası, hançer, shotgun gibi bilindik silahlara başvurabiliyorsunuz ama neyse ki bir hamburgercide işe girip ketçapı kan karıştırarak hastalığı tarikat niyetine yaymak gibi fanteziler yok...

**PLATFORM: PC, 360**

HEVECAN METRE

4



## HEAVENLY SWORD

[[ Kızıl saçlı kadınları herkes sever. Hele de ölmek için gün sayan, akrobasi bilen, sert bir kıızıdan bahsediyorsak şefkat ve sakinlikle karışık yeni bir aşka yelken açmanız kaçınılmazdır. Heavenly Sword, sizi öncelikle bu zaafınızı kullanarak cezbetmeyi planlayan bir oyun. Hikâye boyunca koca bir orduya karşı tek başına savaşan ana karakterimiz Nariko'nun kendisi kadar, kılıcı da (belki kendisinden de fazla) göz kamaştırıyor. Bir savaş tanrıçasının gücünü soğurmuş olan Heavenly Sword'u kullanmak, dokunduğu yerde kan ve kıvılcım bitişini izlemek muhtemelen oyunun en can alıcı noktası olacak.

PS3 klasikleri arasına girmeye şimdiden aday olan Heavenly Sword'un bir özelliği de LotR'da Gollum'a, King Kong'da ise bizzat Kong'a can veren gizli star Andy Serkis'i de kadrosuna eklemiş olması. Heavenly Sword'un "big boss"u Kral Botan'ı seslendiren Serkis, ayrıca oyunun senaryosundan yönetmenliğine kadar her aşamasına katkıda bulunuyor.

**PLATFORM: PS3**

HEVECAN METRE

5



## TOO HUMAN

HEVECAN METRE

3

[[ GameCube ve ilk PlayStation için yapımına başlanan, sonunda yapım süreci bugünün koşullarına uyarlanarak Xbox 360'a terfi eden bir oyun Too Human. Geciktikçe tadı kaçan birçok projenin aksine Too Human giderek gelişen ve vaatleri giderek çoğalan bir yapım olarak dikkat çekiyor. Microsoft'un da yapımcı Silicon Knights'ı sıkıştırmak yerine sınırsız kredi tanıyıp hâlâ çıkış tarihi belli olmayan bu oyunu desteklemesi, Too Human'ın elinin sağlam olduğunun işareti. Oyun hakkında bir kısmı hurafe de olsa bir sürü şey yazılıp çiziliyor ama Fotofili olarak bunlardan bahsetmek niyetinde değiliz. (Konsol Ustası uyuyor mu? Yetkililer açıklama yapsın!) Biz sadece huşu içinde resime bakıyoruz, birtakım teknik meselelere girerek sanatımızdan ödün vermek istemiyoruz. Bir resme bakıp "bu ne biçim balık" diyen adamı "O balık değil, resim" diyerek alaşağı eden Picasso edasıyla yazıyı sonlandırıyoruz.

**PLATFORM: 360**



# KNIGHT ONLINE FENOMENİ

## İKİ MİLYON "AGA" NIN BULUŞMA NOKTASI

**[[ TÜRKİYE'DE İKİ MİLYON KİŞİ HANGİ OYUNU OYNUYOR? Hayır, okey veya tavla değil: Knight Online, Türk oyunculuk dünyası adına adeta bir dönüm noktası oluşturdu ve hızla yayıldı. Ama K.O. nasıl bu kadar yaygın bir kabul gördü Türk oyuncular arasında?**

Yıllar öncesinde zar zor sahip olduğumuz 56 kbps'lik çevirmeli bağlantıyla internet üzerinden oyun oynamak oldukça zordu. Dönemin Ultima Online, Everquest ve Asheron's Call gibi popüler oyunlarını Türkiye'de oynayan çok az insan vardı. Gerek internet kafelerin çoğalması, gerekse KabloNet ve ADSL gibi hizmetlerin yaygınlaşması online oyunları takip eden insanların da sayısının artmasını sağladı.

Yüz binlerce insan ilk devasa çok oyunculu oyun deneyimini Knight

Online ile yaşadı, yaşamaya da devam ediyor. Diğer bir deyişle Türkiye'de yıllar önce Ultima Online ile başlayan akımı şimdi Knight Online devam ettiriyor.

Peki bu popülerliğin nedeni ne; nedir bu oyunun sırrı?

### KNIGHT ONLINE NEDİR?

Knight Online, ortaçağ temalı fantastik bir dünyadaki *El Morad* ve *Karus* adlı iki ırk arasındaki savaşı konu alıyor. Yaklaşık dört yıl önce Kore'de ilk ortaya çıkışından sonra Çin, Japonya, Malezya ve Tayvan gibi uzakdoğu ülkelerinde de büyük başarı elde eden oyun; en sonunda Kuzey Amerika kaynaklı bir şirket olan *K2 Network*'ün çalışmaları sayesinde dünyanın diğer bölgelerindeki oyuncular ile buluştu. Türk oyuncuların hızla keşfettikleri oyunun nüfusunun şu anda yarısından fazlasını Türkler oluşturuyor.

Oyun, sade grafikleri ile ilk bakışta pek dikkat çekici

olmasa da; kolay kullanımı, düşük yabancı dil ve sistem gereksinimleri ve hiç bitmeyen PvP heyecanı ile öne çıkıyor. Tüm bunların yanında oyunun belki de en önemli artışı ve popülerliğinin bir numaralı sebebi, ücretsiz olması. *Free2Play* olarak adlandırılan oyun sistemi sayesinde oyuncular Knight Online'ı tamamen ücretsiz olarak indirebiliyor ve oyunun bütün özelliklerinden yine ücretsiz olarak faydalanabiliyorlar. Oyun içerisinde üstünlük sağlamak isteyen oyuncular ise belirli bir aylık ücret ödeyerek *Premium* üyelik satın alabiliyor; bu şekilde *Power Up Store* isimli oyun içi mağazadaki çeşitli özel eşyalara ulaşabiliyor ve karakterlerini daha hızlı geliştirebiliyorlar. Ki bu ay sizlere verdiğimiz 9,25 YTL değerindeki 500 Knight Cash'i de burada harcayarak çeşitli zırh ve eşyalar satın alabilirsiniz.

### TÜRKİYE'DE OLUŞAN KNIGHT ONLINE KÜLTÜRÜ

Türk oyuncuların oyuna adimlerini attıkları ilk günden bu yana ne oyunda, ne de Türkiye'de hiç bir şey eskisi gibi değil. Şu anda oyunu açıp da bir Türk oyuncu ile karşılaşmamak mümkün değil; hatta oyuna ilk kez giriş yapan oyuncuları yardımcı NPC'lerden önce Türk karakterler karşılıyor bile denebilir. Aynı şekilde Türkiye sınırları içinde neredeyse hangi internet kafeye giderseniz gidin mutlaka Knight Online oynayan birkaç kişiye rastlıyorsunuz, bazılarında sırf Knight Online oynayabilmek için kuyrukta bekleyenler bile oluyor. Oyun içerisinde İngilizce'den >>





KNIGHT



çok Türkçe konuşuluyor; hatta bazı yabancı oyuncular dertlerini basit Türkçe kelimeler ile anlatabiliyorlar. Türkler arasında da daimi bir dayanışma söz konusu; Türk oyuncular alışverişlerde indirim, partilerde öncelik kazanıyor. Kore yapımı bir oyunun Kuzey Amerika sunucusunda bu kadar çok sayıda Türk oyuncunun bulunmasına insanın inanası gelmiyor; ama internet kafelerin kapanış saati ile birlikte sunucuların rahatlaması ve Türk Telekom'da bir problem oluşunca oyunun ıssız bir kasabaya dönüşmesi de bunu ispatlıyor :)

Oyunun zaman içerisinde bir alt kültürden popülerliğe uzanması, bir bakıma oyunun yarattığı sosyal imkanlardan kaynaklanıyor. İnsanlar oyunu arkadaşlarıyla birlikte oynayıp daha fazla eğlenebiliyor; ya da gerek oyun içerisinde, gerek oyun ile ilgili internet sitelerinde tanıştıkları insanlar ile yeni arkadaşlıklar kurabiliyor ve bu arkadaşlıkları gerçek hayata taşıyabiliyorlar. Üstelik Knight Online fanatıklığı yaş sınırı da tanımıyor. İlkokul öğrencilerinden tutun torun sahibi oyunculara, internet kafede yaşayanlardan kariyer sahibi üst düzey yöneticilere kadar geniş bir kitle sürekli birbiriyle yarışıyor. Akşam yemeğinden kalktıktan sonra hep birlikte oyunun başına oturan aileler bile var.

**KNIGHT ONLINE EKİBİ TÜRKÇE'YE NASIL BAKIYOR?**  
K2 Network bu kadar geniş bir kitle karşısında tabii ki kayıtsız kalamazdı. Türk oyunculara verdikleri önemi göstermek adına oyunun resmi sitesini

## ADVERTORIAL



ve forumları ilk kez yabancı bir dile, Türkçe'ye çevirdiler. Mayıs 2006'da İstanbul'da düzenledikleri buluşma ile de yine bir ilke imza attılar; hem oyuncular ile birebir konuşup yeni oyunlarını tanıttılar, hem de pazar araştırması yaptılar. Bu buluşma sırasında internet kafeler ile yaptıkları anlaşmalar sayesinde bir proje daha hayata geçirilmiş oldu.

Knight Online ekibi, Türk oyuncular adına yaptıkları çalışmaları her geçen gün artırıyor. Okul karnesinin resmini gönderen başarılı öğrencileri *Premium* üyelik ile ödüllendiriyorlar; milli

bayramlarımızda oyunun resmi sitesini Türk bayrakları ve Atatürk resimleri ile süslüyor, özel etkinlikler düzenliyorlar. Özellikle geçenlerde yabancı bir oyun yöneticisinin anons şeklinde bütün sunucunun kandilini kutlaması görülmeye değerdi. Bunların yanı sıra Türkiye sunucuları, Türkçe müşteri hizmetleri, Türklere özel haritalar ve silahlar gibi söylentiler de kulaktan kulağa yayılıyor. Bu söylentiler hakkında henüz resmi bir açıklama yapılmamış olsa da, örneğin bir gün oyunu açıp *Moradon*'daki merdivenlerden çıkınca karşımızda bir dönerci görmek oldukça şaşırtıcı olurdu. :)

**OYUNCULAR OYUNDA NELERİN GELİŞTİRİLMESİNİ İSTİYOR?**  
Knight Online, Aralık 2004'teki resmi açılışından bu yana şüphesiz büyük bir gelişim gösterdi. Sık sık dağıtılan küçük yamaların yanı sıra Ekim 2005'te yayımlanan *Knight Empire* ve Ağustos 2006'daki *Reign of the Fire Drake* eklentileri ile bir yandan arayüzü değişti, diğer yandan da yeni haritalar, görevler, yaratıklar ve sayısız ek özellik ile oyunculara yeni deneyimler yaşattı.

Son büyük eklentiden bu yana





sekiz ay gibi bir süre geçti ve oyuncular artık oyunda bazı yenilikler ve gelişmeler görmeye can atıyorlar. İlk başta oyuncuların istedikleri zaman oyuna girebilmeleri adına sunucuların kapasitesi genişletilebilir ve lag problemine bir çözüm getirilebilir. Ardından oyunu kurallarına göre oynamayanlara karşı daha ciddi yaptırımlar uygulanabilir, hile programlarına karşı yeni önlemler alınabilir. Haritalar genişletilebilir; yeni karakter sınıfları, yeni yetenekler, daha fazla görev, daha fazla yaratık ve daha fazla etkinlik ile oyunun kendini daha az tekrar etmesi sağlanabilir. Hatta üçüncü bir ırk, örneğin elfler oyuna eklenebilir; ki bu oyuncular arasında büyük bir heyecan yaratacak, oyunun dengelerinde heyecanlı bir değişmeye sebep olacaktır. Oyunda bir karakter üzerinde taşınabilen azami para miktarını bile aşan uçuk fiyatlara satılan eşyalar olduğuna göre, oyunun ekonomisinin de kontrol altına alınması gayet faydalı olacaktır.

Oyunun şu anda belki de en önemli eksikliği, rol yapma duygusu. İnsanlar Knight Online'ı sadece bir oyun olarak gördükleri sürece hem kendileri

zevk alamayacak, hem de çevrelerindeki oyuncuları bu zevkten mahrum bırakacaklardır. Oyun için yayımlanacak bir Türkçe yama ve yapılacak çeşitli düzenlemeler bu sorunu bir ölçüde ortadan kaldıracaktır; ancak biz oyuncuların da bu konuda gönüllü olması gerekir. Eğer hâlâ yapmadıysanız, oyunu oynarken kendinizi bambaşka bir diyarda

hissedeabilmek ve karakterinizle daha da bütünleşebilmek adına oyunun resmi sitesindeki hikayesini okumayı ihmal etmeyin.

### ÖMÜR BİTER, KNIGHT ONLINE BİTMEZ

İçerisine adınızı attığınız anda diğer oyunlardan farkını hissettiğiniz, yıllar öncesinden kalma bilgisayarlarda bile zorlanmadan çalışan ve alışması kolay yapısı ile günümüzdeki popülerliğini elde eden Knight Online, son yılların tartışmasız en büyük fenomenlerinden biri. Oyunculara sağladığı sosyal imkanlar ve gerçek dünyanın sıkıntılarından uzaklaşma duygusu ile insanları kendine bağlayan oyun hâlâ ücretsiz ve K2 Network'e göre de her zaman ücretsiz kalacak. Üstelik yeni kayıt olanlara oyuna başladıkları andan itibaren üç günlük Premium servisi hediye ediyor. Diğer bir deyişle Knight Online fırtınası hiç de sona erecek gibi görünmüyor; aksine, gün geçtikçe şiddetleniyor.

### Rakamlar ile Knight Online

- X K2 Network'ün kuruluş tarihi: 26 Aralık 2001
- X Kuzey Amerika sunucusunun resmi açılış tarihi: 01 Aralık 2004
- X Resmi açılıştaki oyun dünyası sayısı: 3 (alt dünyalar ile birlikte toplam 6)
- X Bugünkü oyun dünyası sayısı: 11 (alt dünyalar ile birlikte toplam 33)
- X Kuzey Amerika sunucusundaki toplam oyuncu sayısı: 3.5 milyon
- X Kuzey Amerika sunucusundaki Türk oyuncu sayısı: 2 milyon
- X Google araması, "Knight Online": 34.800.000 sonuç
- X Google araması, "MMORPG": 25.500.000 sonuç

### Knight Online oynarken en sık karşılaşılan cümleler

1. "Party pls clan pls swift pls 100k pls lütfen plzzz"
2. "30 taş rezzer arıyorum!"
3. "Kanka, elindeki bıçak satılık mı? En son kaçta olur?"
4. "Aga sen zenginsin; yapıver bir iyilik, sevindir şu garibanı!"
5. "Üzgünüm çıkmam lazım, kafe kapanıyor."

### Bunları biliyor muydunuz?

- X Oyun içerisinde karşılaştığımız yer ve isimlerin, resmi sitedeki hikayesini okuduktan sonra anlam kazandığını ve oyunun bu şekilde çok daha eğlenceli bir hal aldığını
- X Google'da "Knight Online" adı altında yapılan aramalarda, bazı Türkçe forum sitelerinin oyunun resmi sitesinden daha üst sıralarda görüntülendiğini
- X Haftalık savaşlar sırasında Lunar kapısı sadece saate ve savaşa katılan oyuncu sayısına göre açılıp kapandığı için, kapı ağzında "GM aç kapıyı!" şeklinde bağırmanın hiç bir işe yaramadığını
- X Manner puanlarının oyun açıldığından bu yana henüz bir işlev kazanmadığını
- X Eşya yakmak ve scroll'ları belirli kutulara yerleştirmek gibi upgrade yöntemlerinin sadece birer efsaneden ibaret olduğunu, eşyaların gelişim şansı üzerinde istatistiksel bir etkisi bulunmadığını



# K2 Network ile Knight Online üzerine Röportaj

KNIGHT ONLINE'IN BUGÜNÜ VE GELECEĞİ ÜZERİNE K2 NETWORK'TEN YAPIMCILAR DEREK SIMMONS VE GÖKHAN KAZAR İLE RÖPORTAJ YAPTIK



K2 Network Ekibi

**LEVEL:** Şüphesiz, her Knight Online oyuncusunun oyun ile ilgili bir macerası vardır. K2 Network olarak kendi maceranızı bize anlatabilir misiniz?

**DEREK:** Elbette! K2 Network bundan 5 sene önce Güney Kaliforniya'da, Asya'da üretilen kaliteli çok oyunculu oyunları dünyanın diğer bölgelerine ulaştırma fikri ile kuruldu. Amacımız Free2Play oyun modelini kusursuz bir müşteri hizmeti ile harmanlayarak oyuncu kitlemizi genişletmekti. K2 kurulduğundan bu yana hatırı sayılır bir gelişim göstererek 8 milyondan fazla kullanıcıya ulaştık ve dünyanın lider çevrimiçi yazılım servis sağlayıcılarından birisi haline geldik. dünyanın dört

bir yanında çalışanlarımız var, ve gelişimimize 2007 yılında da devam etmek istiyoruz.

**LEVEL:** K2 Network olarak "Gamers First" sloganını ilke edindiğinizi biliyoruz. Bu ilke ile bağlantılı olarak şirketinizin politikasından biraz bahsedebilir misiniz?

**DEREK:** K2 Network olarak oyunların asıl sahibinin oyuncular olduğuna inanıyoruz. "Gamers First" sloganı da, bir numaralı önceliğimizin her zaman oyuncular olduğu anlamına geliyor. Amacımız dünyanın farklı bölgelerinden oyuncuların bir araya gelip hoş vakit geçirdikleri eğlenceli bir ortam oluşturabilmek.

**LEVEL:** Çok oyunculu oyunlara yönelik bir şirket olarak, çalışanlarınızın da bu oyunları sık sık oynadığını varsayabilir miyiz?

**GÖKHAN:** Tabi ki! Zaten adaylarımızda aradığımız en önemli niteliklerden birisi oyunculuk geçmişine sahip olmaları. Eğer oyuncuların ne tarz problemler ile karşılaştıklarını bilemezseniz, nasıl olur da bir oyunu yönetip müşterilerinize destek sağlayabilirsiniz ki? Bundan dolayı K2 Network, çalışanlarını her zaman yeni oyunları, yeni toplulukları tecrübe etmeleri için teşvik etmektedir. Ofislerimizde sık sık PvP turnuvaları düzenliyoruz, özellikle cuma günleri her türden oyunu oynuyoruz.

**LEVEL:** Bildiğimiz kadarıyla sunucularınızdaki oyuncuların yarısından fazlasını Türk oyuncular oluşturuyor. Kuzey Amerika kaynaklı bir sunucuda bu kadar çok sayıda Türk oyuncunun bulunmasını, ve Knight Online'ın Türkiye'deki bu popülerliğini hangi nedenlere bağlıyorsunuz?

**GÖKHAN:** Knight Online'ın oldukça geniş bir kitleye sahip olduğu doğru, oyuncularımızın çoğu Türkiye gibi dış ülkelerden geliyor. Oyunun popülerliği için de aslında sayısız neden var. Oyuncular arasında muazzam savaflara izin vermesi, ve bunu büyük bir eğlenceye dönüştürmesi en önemli nedenler olarak gösterilebilir. Bir diğer neden de oyunun çalışmak için çok güçlü bir sistem istemiyor olması; öyle ki oyunu hem evinizdeki eski bilgisayarda, hem

# K2 Network ile Knight Online üzerine Röportaj

KNIGHT ONLINE'IN BUGÜNÜ VE GELECEĞİ ÜZERİNE K2 NETWORK'TEN YAPIMCILAR DEREK SIMMONS VE GÖKHAN KAZAR İLE RÖPORTAJ YAPTIK



K2 Network Ekibi

**LEVEL:** Şüphesiz, her Knight Online oyuncusunun oyun ile ilgili bir macerası vardır. K2 Network olarak kendi maceranızı bize anlatabilir misiniz?

**DEREK:** Elbette! K2 Network bundan 5 sene önce Güney Kaliforniya'da, Asya'da üretilen kaliteli çok oyunculu oyunları dünyanın diğer bölgelerine ulaştırma fikri ile kuruldu. Amacımız Free2Play oyun modelini kusursuz bir müşteri hizmeti ile harmanlayarak oyuncu kitlemizi genişletmekti. K2 kurulduğundan bu yana hatırı sayılır bir gelişim göstererek 8 milyondan fazla kullanıcıya ulaştık ve dünyanın lider çevrimiçi yazılım servis sağlayıcılarından birisi haline geldik. dünyanın dört

bir yanında çalışanlarımız var, ve gelişimimize 2007 yılında da devam etmek istiyoruz.

**LEVEL:** K2 Network olarak "Gamers First" sloganını ilke edindiğinizi biliyoruz. Bu ilke ile bağlantılı olarak şirketinizin politikasından biraz bahsedebilir misiniz?

**DEREK:** K2 Network olarak oyunların asıl sahibinin oyuncular olduğuna inanıyoruz. "Gamers First" sloganı da, bir numaralı önceliğimizin her zaman oyuncular olduğu anlamına geliyor. Amacımız dünyanın farklı bölgelerinden oyuncuların bir araya gelip hoş vakit geçirdikleri eğlenceli bir ortam oluşturabilmek.

**LEVEL:** Çok oyunculu oyunlara yönelik bir şirket olarak, çalışanlarınızın da bu oyunları sık sık oynadığını varsayabilir miyiz?

**GÖKHAN:** Tabi ki! Zaten adaylarımızda aradığımız en önemli niteliklerden birisi oyunculuk geçmişine sahip olmaları. Eğer oyuncuların ne tarz problemler ile karşılaştıklarını bilemezseniz, nasıl olur da bir oyunu yönetip müşterilerinize destek sağlayabilirsiniz ki? Bundan dolayı K2 Network, çalışanlarını her zaman yeni oyunları, yeni toplulukları tecrübe etmeleri için teşvik etmektedir. Ofislerimizde sık sık PvP turnuvaları düzenliyoruz, özellikle cuma günleri her türden oyunu oynuyoruz.

**LEVEL:** Bildiğimiz kadarıyla sunucularınızdaki oyuncuların yarısından fazlasını Türk oyuncular oluşturuyor. Kuzey Amerika kaynaklı bir sunucuda bu kadar çok sayıda Türk oyuncunun bulunmasını, ve Knight Online'ın Türkiye'deki bu popülerliğini hangi nedenlere bağlıyorsunuz?

**GÖKHAN:** Knight Online'ın oldukça geniş bir kitleye sahip olduğu doğru, oyuncularımızın çoğu Türkiye gibi dış ülkelerden geliyor. Oyunun popülerliği için de aslında sayısız neden var. Oyuncular arasında muazzam savaflara izin vermesi, ve bunu büyük bir eğlenceye dönüştürmesi en önemli nedenler olarak gösterilebilir. Bir diğer neden de oyunun çalışmak için çok güçlü bir sistem istemiyor olması; öyle ki oyunu hem evinizdeki eski bilgisayarda, hem



de mahallenizdeki internet kafede rahatlıkla oynayabiliyorsunuz. Sosyal olanaklar da önemli bir faktör, bir sunucuda aynı anda binlerce oyuncu bulunabiliyor. Bu insanlar bir araya gelip savaşıyor, ticaret yapıyor, ya da sadece etrafta dolanıp sosyalleşiyorlar.

**LEVEL:** Şimdiye kadar Türk oyuncular adına yaptığınız çalışmalardan biraz bahsedebilir misiniz?

**GÖKHAN:** İlk aşama olarak websitemizi ve forumlarımızı tamamen Türkçe'ye çevirdik. Ardından müşteri hizmetlerinden oyun yöneticilerine ve iş geliştirme departmanına kadar birçok bölüme Türk çalışanlar kattık. Bundan sonra da Knight Online üzerindeki desteğimizi dünya çapında artırmaya devam etmeyi; Türk oyuncularımıza Türkçe müşteri hizmetleri, hatta oyun içi GM desteği sağlamayı hedefliyoruz.

**LEVEL:** Kısa bir süre önce 11. oyun dünyası olan Ronark, oyuncuların hizmetine sunuldu. Ortalama olarak her 2-3 ayda bir yeni bir dünya açtığınızı düşünürsek, Knight Online'in oyuncu sayısının her geçen gün arttığı sonucuna varabilir miyiz?

**DEREK:** Knight Online hâlâ yükselişte! Topluluğumuz büyümeye devam ederken, biz de yeni oyuncularımız için önümüzdeki yıl içerisinde yeni dünyalar açmayı planlıyoruz. Oyunun bu gelişimi bizi gerçekten heyecanlandırıyor, ve çalışanlarımızı oyuna yeni heyecan verici özellikler eklemek adına cesaretlendiriyor. Yenilikleri takip etmek adına web sitemizi [www.knightonlineworld.com](http://www.knightonlineworld.com) adresinden takip edebilirsiniz.

**LEVEL:** Piyasadaki World of Warcraft gibi ücretli oyunların yanı sıra, aylık ücreti bulunmayan oyunların da sayısı gittikçe artıyor. Bu durumun Knight Online'in oyuncu sayısını etkileyeceğinden endişe duyuyor musunuz?

**DEREK:** Her zaman için yeni bir oyun olacaktır ve bu bizim işimize gelir. Ancak bence Knight Online'in bu süregelen başarısı, arkadaşların bir araya gelmesi için çok uygun ve eğlenceli

bir ortam oluşturmasından kaynaklanıyor. Bazı oyuncular yeni oyunlara elbette geçecektir, ama her geçen gün binlerce yeni oyuncu bizim oyunumuza da indiriyor; bu nedenle Knight Online'in oldukça uzun ömürlü olacağını düşünüyoruz.

**LEVEL:** Paralı üyelik sahibi olmayan oyuncular, özellikle yoğun saatlerde sunuculara bağlanmakta büyük zorluk çekiyorlar. Knight Online'in gittikçe Free2Play'den Pay2Play bir oyuna dönüştüğü doğru mu?

**DEREK:** Hayır, bu kesinlikle doğru değil. K2 Network olarak insanların oyunumuza tamamen ücretsiz olarak indirip oynayabilmeleri için büyük gayret gösteriyoruz. Fakat Knight Online'in popülerliği nedeniyle, günün belirli saatlerinde sunucularımızın kapasitesi ne yazık ki doluyor. Sunucularımızın büyük bir bölümünü elimizden geldiğince ücret ödemeyen oyuncularımıza ayırıyoruz, buna ek olarak da istedikleri zaman oyuna bağlanabileceklerinden emin olmak isteyen oyuncularımıza üyeliklerini Premium'a yükseltme olanağını tanıyoruz.

**LEVEL:** 6 Şubat'ta yaşanan ve bütün Bifrost eşyalarının oyundan silinmesi ile sonuçlanan talihsiz olay, birçok oyuncunun oyunu bırakmasına yol açtı. Alınan kararın sizin için ne kadar zor olduğunu tahmin edebiliyoruz, fakat sadık oyuncularınıza benzer bir olayın tekrarlanmayacağı garantisini verebilir misiniz?

**GÖKHAN:** Size yaptığımız her şeyi geliştirmek ve oyuncularımızı daha çok mutlu edebilmek adına yaptığımızın garantisini verebilirim. Ne yazık ki oyun ortamındaki adaleti korumak adına aldığımız bazı kararlar oyuncularımızın bir kısmını, özellikle de kurallara uymayanları memnun etmeyebiliyor. Hile yapmaya çalışan ve diğerlerinin hakkını yiyen oyuncuları cezalandırarak, oyunun önümüzdeki yıllar boyunca sağlıklı ve kararlı bir ortama sahip olmasını da sağlamış oluyoruz.

**LEVEL:** Bir süredir Moradon'un yenileneceğine ve oyuna yardımcı hayvanların ekleneceğine dair

söylentiler kulağımıza geliyor. Benzer eklentiler ile ilgili çalışmalarınız var mı, varsa biraz bilgi veya en azından ipucu verebilir misiniz?

**DEREK:** Anlatsaydık sürpriz olmazdı, değil mi? Size şu kadarını söyleyebilirim ki insanların gezmekten hoşlandıkları bazı bölgeleri geliştirecek çok büyük bir yama geliyor ve bu yama içerisine elimizden geldiği kadar çok yeni özelliği katmak için uğraşıyoruz. Yamanın haricinde de kısa bir süre önce kullanımı kolaylaştırılan yeni Power-Up Store'u oyuncuların hizmetine sunduk; içerisine eklenecek yeni eşyalar da yolda!

**LEVEL:** İnternet'te dolaşan bazı yamalar kullanılarak Knight Online kısmen Türkçe'ye çevrilebiliyor, fakat gayri resmi oldukları için kullanımları sakıncalı durumda. Resmi sitenizde olduğu gibi, oyunun içeriğini de Türkçe'ye çevirmek gibi bir planınız var mı?

**GÖKHAN:** Türkiye'deki bu süregelen gelişimimiz göz önüne alınırsa, gayet mümkün. Bununla birlikte şu an öncelikli planımız websitemiz, forumlarımız ve müşteri hizmetleri bölümünde olduğu gibi oyuncularımıza desteğimizi artırmak.

**LEVEL:** Türk oyuncular için bundan sonraki planlarınız nelerdir?

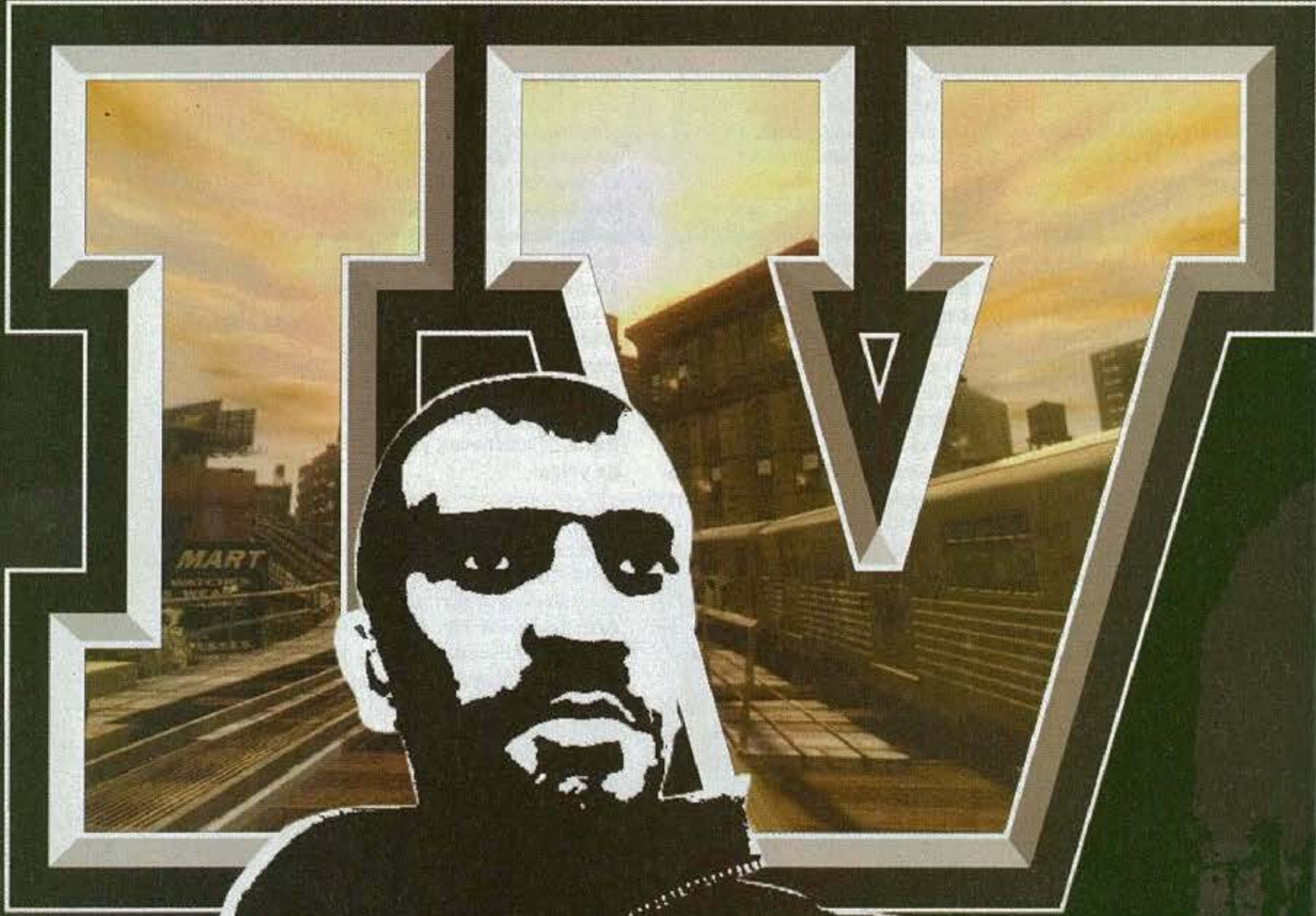
**GÖKHAN:** Geliştirmeye sürekli devam ettiğimiz hizmetlerin ve desteğin dışında oyuna Türkler'e özel bazı eşyalar, örneğin Türk zanaatını çağrıştıran silahlar eklemek gibi bazı düşüncelerimiz var. Ayrıca Türk resmi tatillerine özel etkinlikler düzenlemeyi planlıyoruz.

**LEVEL:** Geçen yıl Mayıs ayında Türkiye'de bir toplantı düzenlemiştiniz. Benzer bir etkinlik için tekrar Türkiye'ye gelmeyi düşünüyor musunuz?

**DEREK:** Geçen seneki gezimiz oldukça eğlenceliydi, orada bulunmaktan gerçekten hoşlanmıştık. Türk halkı harika birer ev sahibiydi ve konukseverlikleri ile bizi şerefletirmişlerdi; umarım bu sene Türkiye'yi tekrar ziyaret edebiliriz! L



# GRAND THEFT AUTO



**[[ AMERİKAN RÜYASINI ARAMAYAN BİRİ İÇİN OLDUKÇA İYİ BİR BAŞLANGIÇTI. Hiçbir şey ummadan gittiğim Amerika'daki ikinci ayımda, yalancı olduğundan habersiz, güneşli bir Manhattan gününün keyfini çıkarıyordum. Evimden ayrılıp 10 bin kilometre uzaktaki bu kıtaya geleli yalnızca iki hafta olmuştu. Şimdiden anlatacak, hatırlayıp gülecek ve korkuyla irkilecek bir çok anı biriktirmiştim.**

Trump'ın altındaki Starbucks'tan kahvem aldım. Central Park'ın girişinde biraz oturup, meydanı ve insanları izlemeye başladım. Akşam üstüne doğru bahar havası yerini gecenin ayazına bırakmaya başlıyordu. Broadway Ave üstünde Times Square'e doğru yürümeye başladım. Hava gitgide soğuyordu. Kalın paltoları ve atkıları altına sandalet giyen insanları gördükçe içim iyiden iyiyeye titriyordu. 42nci caddeye gelince otobüs duraklarına gitmek için batıya döndüm ve tüm dünyam bir anda tamamen değişti.

Yine o, hiç bilmediğim bir yerde olduğum duygusu sarıverdi içimi. Karşımdan esen rüzgâr o kadar soğuktu ki, sanki çıplakmışım gibi buz gibi elleriyle sarıverdi benliğimi. Ben rüzgârı pek etkileyemedim sanırım ki ben yokmuşum gibi devam etti yoluna, içimden geçerek. Eldivenim, berem, montum, atkım hala üzerimde mi diye kontrol etmek istedim ama yapamadım. Tek hissedebildiğim soğuk ve kenara çöküp ağlamak isteği idi. Hayatı boyunca üşümediğini iddia etmiş biri için ne tuhaf bir durum.

Soğğun çevremdekileri benim kadar derinden etkileyememiş olsa da sarstığı belli oluyordu. Tüm ızdırabına rağmen sorun değildi. Sonuçta görmediklerimi görmek, bilmediklerimi öğrenmek için buradaydım. Meşhur Amerikan rüyasını kovalamıyordum. Ben oradakilere göre sadece Alien'dım (göçmen). Etrafıma bakıyorum da kim değil ki aslında? Kalabalığa Amerikan rüyasından çok hayal kırıklıkları hakimdi. Rüya herkesin rüyası idi ama kaç kişi yaşayabiliyordu ki rüyayı?

### KAAN'IN NEW YORK'UNDAN NİKO'NUNKİNE

Benim aksime, "dünyanın başkenti, "hiç uyumayan şehir" denilen bu New York'a geçmişinden kaçmak, Amerikan Rüyasını yaşamak için gelmişti Niko Bellic. Doğu Avrupa'da tamamı hayal kırıklıkları ve karanlıktan oluşan hayatından sıyrılmak istiyordu. Roman adlı kuzeni şişirmişti onu birazda. Gönderdiği e-postalarda Amerikan rüyasından, iki tane kız arkadaşı olduğundan, bir sürü spor arabasından, yaşadığı birinci sınıf hayattan bahsediyordu sürekli. Niko sonunda "neden olmasın" deyip yelken açtı e-posta ile gelen bu rüyaya...

### YENİ BİR BAŞLANGIÇ

Bu gerçek dünya değil. Her ne kadar New York'a benzese de GTA 4'ün geçtiği şehir GTA 3'ten çok iyi tanıdığımız Liberty City'nin ta kendisi. Rockstar New York şehrini alıyor ve aslına yakın bir şekilde modelliyor. Queens, Brooklyn ve Manhattan bölgelerini alıyor, bu bölgelerin ve önemli yapıların isimlerini değiştirip, yeni Liberty City'yi olabildiğince gerçekçi bir biçimde tasarlıyor. Özgürlük Anıtı'nın ismi oluyor Mutluluk Anıtı. Brooklyn'in ismi Broker, Manhattan'ın ismi Algonquin, Bronx'un ismi Bohan olarak değişiyor. Daha oyun çıkmadan New York valisinin "yeni GTA'yla şehrimizin alakası yok, hem New York'ta araba hırsızlığı oranı %30 azaldı ki" diye açıklama yapmasından da belli olacağı üzere, Rockstar'ın New York'u değil, New York "benzeri ama hayali" bir şehri seçmesinin sebebine hak vermek mümkün,

Niko Doğu Avrupa'nın bağrından kopup binlerce kilometre yol kat ettikten sonra, etnik karmaşa ile kucaklaşıyor. Geçmişinde insanları öldürmüş ve hatta insan ticareti yapmış olan Niko "Burada yeni bir başlangıç yapabilirim" diyor kendi kendine ama neyi kast ediyor gerçekte? Olumlu birçok şey hayal edilebilir, ama yeni Liberty City'nin karanlık ortamı beni de daha karanlık şeyler düşünmeye itiyor.

Niko Liberty City'ye gelip kuzeni Roman'ı bulduğunda (Niko boş

heveslerle kendini şişirecek bir tip değil) belki de hayatında ilk defa hayal kırıklığına uğramıyor. Çünkü Roman e-postalarda söylediğinin aksine, bir taksi durağında çalışıyor ve kelimenin tam anlamıyla sürünüyor. Ayrıca pek de tekin olmayan insanlara yüklüce borcu var. Guru filmindeki gibi sap gibi ortada kalan Niko, bir Heather Graham'ın bile olmayışına oldukça hayıflanmıştır sanırım. Bu saçma sapan film ile nasıl bir bağlantı kurabildiğimi sormayın lütfen. Ancak bir noktaya kadar hikâyelerin benzerliği var. Ne mutlu ki Niko'nun filmdeki gibi guru olmak gibi bir amacı yok. Gerçi Rockstar bu, her şey beklenir.

### YANLIZ VE ÜMİTSİZ

Niko "her şeye baştan başlama" umuduyla geldiği şehirde yabancı ve kuzeni Roman hariç yalnız. Daha ciddi ve acımasız bir dünyada yolumuzu bulmaya çalışıyoruz. Tüm GTA'lardaki gibi küçük işlerle başlayıp "şehrin imparatoru olmak" gibi hayalimiz yok. Büyük başlara bulaşmadan günü kurtarmaya bakıyoruz.

Rockstar, bu noktada ilk bombasını patlatıyor ve oyuncuya çok daha fazla özgürlük tanıdıklarını söylüyor. Önceki GTA'larda hep diğer insanların emirlerini ve verdikleri görevleri yerine getirmeye uğraşıyorduk. GTA IV de benzer bir yapıya sahip olsa da hikaye çok daha geniş bir şekilde sunuluyor. A noktasından görevi alıp, B noktasındaki büyük finale varana kadar yapacaklarımız tamamen bize kalıyor. Oyundaki cep telefonunuzdan bir arkadaşımızı arayıp sokak >>



### AMERİKA NİN EN TEHLİKELİ 10 ŞEHİRİ:

1. Camden, NEW JERSEY
2. Detroit MICHIGAN
3. St. Louis MISSOURI
4. Flint, MICHIGAN
5. Richmond, VIRGINIA
6. Baltimore MARYLAND
7. Atlanta GEORGIA
8. New Orleans LOUISIANA
9. Gary, INDIANA
10. Birmingham, ALABAMA

Camden da aylığı 30 dolara ev tutmanız mümkün. New York şehrinin bu listede olmamasına şaşırmayın. Her köşe başında bir polis olduğu ve her yerin 24 saat izlendiğini düşünürseniz bu çok normal. Rockstar'ın dediği gibi, GTA 4'te Niko Bellic'in işi çok zor.

Gerçek hayatta Manhattan sokaklarını bu kadar boş görebilmek için gece ikiden sonra dışarı çıkmamız gerek. Tabii bu manzara görebileceğiniz son şey de olabilir.



## AMERİKAAN İLE MANHATTAN DA İLK KAHVALTI

42. caddede Shuttle Bus'ı terk edip yürümeye başladım. Seattle Coffee isimli mekânı görünce midemin zillerine kulak verip hemen daldım. Ocağın başındaki Latin Amerikalı vatandaş ne istediğimi sordu ve olaylar gelişti;

-Ne arzu edersiniz?

-Hmm, kaşarlı omlet, Philly krem peynirli Bagel ve French Toast lütfen.

-Tabi, ne çeşit kaşar?

-Anlamadım?

-Omlette ne çeşit kaşar olsun?

-Siz seçin?

-Ben medyum değilim...

-Tamam, İsveç peyniri olsun.

-Ne çeşit bagle?

-.....

-.....

-Şundan...

-Ne tür tost ekmeği?

-French toast için?

-Sipariş verecek misiniz vermeyecek misiniz?

-Bak dostum ben normalde sakın, iyi huylu biriyim. Sadece lanet kahvaltısı ver tamam mı?

-Tamam, tamam bayım sakın olun lütfen. Evet şimdi, ne arzu etmiştiniz?

...

Idiocracy filmi izleyenler parmak kaldırsın. Şimdi de filmi yaşamış olanlar...

Niko Bellic olası geliyor insanın değil mi?

New York dedikolarının sona erdiği an. Platypus "Liberty City".



>> başında boş geyikler çevirmek yada kız arkadaşımız ile yemeğe çıkıp hoş bir gece geçirmek size kalmış.

Oyunda cep telefonunuz önemli yer tutuyor. Modern cep telefonlarındaki tüm özellikleri oyundakinde de bulmak mümkün, çünkü bir çok insana işiniz düşecek oyunda (GSM şirketi spam yollayamıyorsa ne mutlu). Kulağa çok değişik gelmiyor olabilir, ama Rockstar bunu da çok önemli bir öğe haline getirmeyi başaracaktır. Oyunda yeni ilk kez Table Tenis oyununda gördüğümüz R.A.G.E. (Rockstar Advanced Game Engine) grafik motoru kullanılıyor. Ayrıca Star Wars Unleashed'e çok gelişmiş fizik özellikleri katan Euphoria motorunu da kullanıyorlar ki bu çok daha gerçekçi karakter animasyonları, daha interaktif NPC'ler ile karşılaşacağız demek. Dümdüz yollarda yürüyen insanlardan yok artık. Birbirine çarpan, kaldırılma takılıp yere düşen, yorulup banka oturan, bir yerlere yetişmeye çalışan insanlar göreceksiniz. Bir diğer güzel haber ise Liberty City'e ayak bastığımız andan itibaren hiçbir ara yükleme olmaması. Artık günlümüzce dolaşabileceğimiz, gerçek insanlar ile dolu, her

yerde girip çıkabileceğimiz kocaman bir şehir var elimizde. Rockstar'ın açıklamaları fos çıkmazsa (ki Rockstar bizi henüz hayal kırıklığına uğratmış değil) Liberty City'de etrafta anlamsız ve amaçsız dolaşan yayalar olmayacak. New York'un ırklar ve kültürler çorbasını oyunda tadabileceğiz.

## MİLYONLARIN PROBLEMİ DİL SORUNU

Daha ilköğrenim yıllarında İngilizce eğitimi başlıyor ülkemizde. Ancak bu dil ile ilgili bizlere verilmeyen bilgi, konuşulduğunu sandığımız ülkelerden çok başka yerlerde işimize yarayacağı.

Amerikaan'ın seyahati Manhattan'dan başladı.

Hemen herkes kendi ana dilini konuştuğundan zaten genel bir cümbüş vardı ortada. Ancak resmi dili İngilizce olan bu ülkede, sağda solda görebileceğiniz her tabelada İngilizce uyarının altında minik İspanyolca çevirisi mevcuttu. Ülkenin güneyine doğru ilerledikçe İspanyolca yazılar büyüdü İngilizce yazılar küçüldü, belli bir noktadan sonra yer değiştirdiler. Üstte İspanyolca, altında küçücük İngilizce yazılar vardı... Hiç İngilizce konuşulmayan, hatta bilinmeyen bir dünya vardı güneylerde. Yani, yurdumda alınan ortalama bir dil eğitimiyle ortalama İngilizce'ye ortalama bir Amerikalıdan daha hakim olabilirsiniz. (Los Angeles'ta İngilizce bilen bir tek taksici görmedim. Adamlar "beni Los Angeles Lakers'ın Salonunun Önüne Götür'ü" bile anlamıyorlar yahu! - b(x)

Elbette bizim için iyi olan bu haberler Niko'nun yüzünü pek güldürmeyecektir. Çünkü Daha önceki oyunlarda kahramanlarımız hep bildikleri topraklarda at koşturuyordu ama Niko hiç bilmediği bir dünyada ayakta kalmaya çalışıyor. GTA 3'te 1990'ların Liberty City'sindeydik, GTA 4 ise günümüzde, 2007 yılında geçiyor. Hiçbir şey eskisi gibi değil. Niko'nun yürüdüğü bu zamanda suçlu olmak kolay değil. Çünkü polis her şeyin tepesinde, her şeyden çok kolay haberi oluyor, her zamankinden daha güçlü ve seri. Niko her ne kadar yılların suç deneyimine ve cesarete sahip olsa da "berserk" moda geçip önüne geleni biçmeye başlamadan önce düşünmek zorunda kalacak.

Bu güvensiz, karanlık şehirde insanların arabalarının kapısını kilitlemeden sağda solda bırakacağı düşünülemez. Bu yüzden tabancanın kabzası veya dirseğinizle şoför camını kırmak ve arabayı düz kontak yaparak çalıştırmak zorunda kalacaksınız. Benim tercih etmediğim ama ballandıra ballandıra anlatılan bu cam kapı kırma muhabbeti sırasında fizik motorununun gerçekçiliği devrede olursa, her çaldığınız araba poponuz batan cam kırıkları olarak size geri dönecek demektir.

Oyunun daha karanlık havasına uygun olarak fizik motoruna da oldukça yüklenilmiş. Yeni nesil konsolların gücüne dayanarak, her şeyin bir ağırlığı olduğu hissi oyuncuya verilmeye çalışılmış. Niko'nun hareketleri akıcı ve insansı olduğu gibi, her aktivitede gerçek hayattaki gibi belli bir efor gerektiriyor. Mesela, ağır bir kapıyı açarken kapıya dümdüz yürüyüp açmıyor, iki eliyle yüklenip açıyor. Sürüş fizikleri de daha gerçekçi oluyor haliyle. Köküne kadar gaza basıp ilk duvarda araba değiştirmek yerine, artık yavaş yavaş sokakları turlayıp, ışıklarda durma ihtiyacı duyacağız. Motosiklet ile yüksek süratle tosladığım elektrik direklerinin ve trafik lambalarının taklalar atarak göğe yükselmeyecek.

GTA dediğinde tabii ki bolca araba çeşidi var. Ancak Niko'yu paten, kayak gibi aletlerin üstünde göremeyeceğiz. Doğu Avrupa'lı ciddi bir abimiz olan Niko'nun maymun gibi kayak, bisiklet kullanmasını görmek oyunun ciddiyetini bozacaktır. Ayrıca görünen o ki Liberty City semalarında uçakla dolaşma



Coney Island'daki bu Rollercoaster yıkılmasın diye ayağa kalkmış ilke zamanında. Ben Rockstar'ı tanırıyorsa kesin biliyoruz ekimde.

planlarımız da suya düştü, çünkü oyunda uçaklara yer verilmiyor. Uçuş görevlerinin can sıkıcılığı düşünüldüğünde pek sorun değil. Kimileri 11 Eylül olaylarından dolayı böyle bir karar alındığı kanısında. Ancak gökdelenlerle dolu bir şehirde uçakla nereye gidilebileceği tartışılır.

Gerçi oyun alanının San Andreas kadar geniş olmayışı da uçak için gereksinimi oldukça azaltıyor. Ama alanın azalması oyunun küçülmesi manasına gelmiyor. Sadece GTA IV'te geniş çayırlar, bomboş araziler bulunmuyor. Oyun alanı koca bir şehir olduğundan binayla dolu ve çoğunun içine girebiliyoruz. Yani, yatayda oyun alanımız daralmış olsa da dikeyde daha geniş bir oyun alanımız var. Bu da New York'ta saat gece ikiyi vurduğunda girecek delik arayacağımızdan iyi bir şey (gökdelenlerden birisinin içinde Die Hard'cılık oynamaya can atıyorum).

**TIMES SQUARE = BOSTANCI**  
Şimdiye kadar çizilen gerçekçi ve biraz da karanlık hava oyunun tamamen etkisi altına almıyor elbette. Görsel açıdan "çizgi filmi" havasını yitirmesine rağmen, oyunun espri anlayışı yerli yerinde duruyor. Yıkıcı radyo programları, sokakta kulak misafiri olacağımız diyaloglar ve GTA'yı GTA yapan rastgele komik olaylar eksik değil. Ne kadar doğru bilemem, ancak Özgürlük anıtının oyuna Mutluluk anıtı olarak aktarılması, Accepted filmdeki Afrika Bereket Heykelini gördükten sonra komik çağrışımlar yaptı ve GTA 4 ile ilk kahkahamı atmış oldum.

GTA 4 güldürdüğü kadar düşündürüyor da. Sadece bizleri değil ancak oyunlar ile pek alakası olmayan insanları da. New York valisi Liberty City'nin New York ile benzerliğinden pek memnun değil. Oyun ekim ayında XBOX360 ve PS3 için çıkacak. Bu güne kadar orijinal ekibinden hiç kimseyi kaybetmeyen, aksine birçok yetenekli insanı bünyesine katan Rockstar umarım avukat kadrosunu da sağlam tutuyordur. Adettendir, oyunun çıktığı hafta davaları da başlayacaktır çünkü.

GTA 4 ile ilgili ortalıkta dolaşan dedikodulardan en büyüğü, yeni GTA'nın devasa online bir oyun olacağıydı. Rockstar oyunda eğlenceli birçok multiplayer modların bulunacağını ancak devasa online tarzında bir oyun yapmayı planladıklarını belirtiyor. Oyunun tek kişilik bölümü uzun zaman bizi oyalayacaktır, hayallerimden biri olan devasa GTA kötü olacağına hiç olmasın daha iyi.

Karakter seslendirmeleri konusunda Rockstar, ünlü isimler yerine karakterler ile örtüşecek seslerin peşinden gittiklerini belirtiyorlar. Farklı kökenlere, dillere ve geçmişlere sahip bu kadar çok insanın bir araya geldiği bir şehri canlandırırken alınacak en doğru kararlardan biri kanımca. Farklı aksanlarla konuşulan tek bir dil onlarca farklı dil gibi geliyor başlarda. Kimi insanların aksanı karakterlerini gözler önüne serebiliyor. Seslendirme konusunda da bizleri hiç hayal kırıklığına uğratmayan Rockstarı yine sonuna kadar destekliyorum bu konuda. Müzikler konusunda ise fazla konuşmaya gerek yok. Oyunda

2007 yedi yılında geçtiğinden bolca aşına olduğumuz parçalar duyacağız sanırım.

GTA 4 hakkında fikir sahibi olmadığımız ve beni en çok merakta bırakan konulardan biri nişan alma sistemi. Oyun deneyimi alıştığımız GTA'dan çok farklı olmayacak ama nişan alma sistemiyle ilgili olarak daha kullanışlı ve gerçekçi bir şey üzerinde çalışıyorlar.

#### LET THERE BE LIGHT

Oyun 16 Ekim'de Xbox 360 için piyasaya çıkacak ve bir hafta sonra PlayStation 3 kullanıcılarının kucağına düşecek. Xbox 360 kullanıcıları online nimetlerden faydalanıp, oyuna çıkacak eklentileri indirebilecekken PS3 kullanıcıları bu nimetlerden yararlanamayacakmış. Hadi bakalım.

Bu arada PC'ciler kuduruyordur, "ya biz, ya biz ne olacağız?" diye. Şu ana kadar Rockstar'dan oyunun PC için de hazırlandığına dair bir açıklama gelmedi. Ancak, GTA 3'ten beri serinin oyunları daima önce konsollara, sonra PC'ye çıkmıştır. Ayrıca Rockstar'ın Microsoft ile olan dirsek teması da dikkatimizden kaçmıyor ve GTA 4'ü Haziran 2008'e doğru ama sadece Windows Vista işletim sistemi için PC'ye de çıkacağını tahmin ediyoruz.

Niko, güzelim, gel sen geri dön memleketine. Bak kasacaksın bir dünya, sonunda bulaşıkçı olacaksın lokantanın birinde benden söylemesi. Bak kuzenin Roman'ın haline, üzüm üzümüne baka baka kararır. Hadi canım, hadi yavrum. L

Liberty City Büyükşehir Belediyesi bu yıl 54 kilometre ray döşedi, 79 kilometre dere temizledi.



Oyunun en sevimi ve içten yapıtı: Mutluluk Anıtı. Bu durumda adanın adı da mutluluk adası oluyor sanırım.



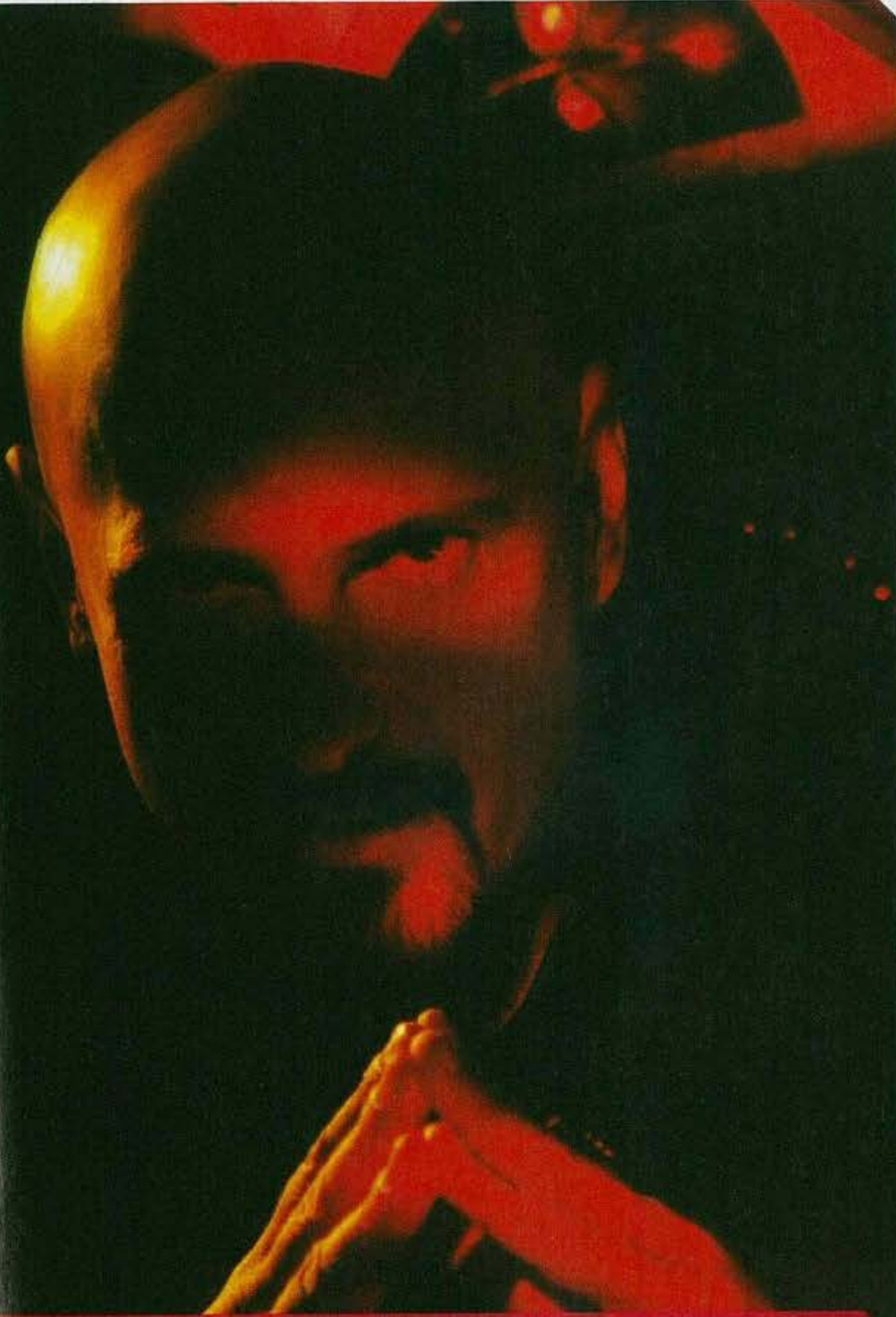
**Bilginize:**  
Yapımcı: Rockstar North  
Dağıtımçı: Rockstar  
Tür: Aksiyon  
Çıkış Tarihi: 16 Ekim  
Web: [www.rockstargames.com/lv](http://www.rockstargames.com/lv)



➤40

## command & conquer 3

Eskilere geri dönüşün bu kadar keyifli olduğunu hatırlamıyoruz. Nostaljiyse nostalji, yenilikse yenilik. C&C 3'te herşey tam kıvamında.



➤39

pc inceleme durulmaya başlayan yeni ve iyi oyunların sayısı, yaz rehabetinin

➤68

forte şu kızlar hangi oyunları oynamış, bir bakak hele.

➤72

online grull the dragon slayer instance'ının tam çözümüyle karşınızda.

➤82

konsol inceleme ilk playstation 3 incelememiz hayırlı, uğurlu olsun.

➤90

mobil oyun bu sayının en geç gelen yazısı olduğundan, burayı yazarken bile

➤94

strateji ustası command & conquer 3'ün en zor bölümlerinin tam çözümleri.



➤48

### silent hunter 4

- Ve şimdi özetler... New York sahillerine kadar ulaşmayı başaran Japon denizaltıları, Hürriyet Heykeli'nin beklenmedik kombolarına maruz kaldılar... H.H. konu hakkında şöyle konuştu: "Oryuuuuket!"



➤56

### oblivion: shivering isles

- Babacım, sabahlara kadar WoW oynamak nereye kadar. Gözler olmuş fel fecir... İş güç desen hak getire...  
- Geçen gün duydum. "Hay Babayın Kemüüne" adlı bir epik zırh varmış. Onu bulunca bırakacağım.



➤58

### jaws unleashed

"Denizden babam çıksa yerim" diyen Jaws yine oyun peşinde. Seni hınzır seni!



➤64

### infernal

"En kısa zamanda ya sigarayı bırakmalı, ya da benzini..."



## BİR BAKIŞTA...

**TÜR** Gerçek zamanlı strateji

**İÇERİK** NOD sessizliğini bozar ve Kane dönüşünü GDI'nin kalbine nükleer bir saldırı ile dünyaya duyurur. Tiberium savaşları tekrar başlamıştır. Ancak bu kez savaşta davetsiz misafirler de yer alacaktır.

### KARŞILAŞTIRMA

COMPANY OF HEROES	%97
COMMAND & CONQUER 3	%93
COMMAND & CONQUER GENERALS	%88

# COMMAND & CONQUER TIBERIUM WARS

ÖZGÜRLÜK İÇİN HER ŞEY HAZIR KARDEŞLERİM.  
BANA YALNIZCA TIBERIUM GETİRİN

JESUSKANE [jesuskane@level.com.tr](mailto:jesuskane@level.com.tr)

Yıl 2047. Dünyanın büyük bir kısmı Tiberium tarlalarının istilası altında ve yaşanmaz bir halde. Bütün bunlar yetmiyormuş gibi Kane geri döndü. Philadelphia Uzay Üssü'ne atılan nükleer bomba ve GDI'nın kalbine, Washington D.C.'ye yapılan saldırı ile 3. Tiberium Savaşları başladı. Ve bunlar sadece daha büyük felaketlerin habercisi idi.

**[[ TIBERIUM TARLALARI** gezegenin yüzde 20'sini tamamen yaşanmaz kılarken, yüzde 50'lik bölümünü de etkisi altına almış durumda. GDI, NOD belasından kurtulduğunu sanmakta ve tamamen kaybedilen toprakları yeniden yaşanabilir hale getirmeye çalışmakta. 90'lı yılların başında dünyaya bir meteorun çarpması ile ortaya çıkmıştı Tiberium. Birçok ulusun bir araya gelerek kurduğu askeri güç GDI, Tiberium'un varlığını saklı tutarak araştırmalarını sürdürmüştü, ancak 1995 yılında NOD Kardeşliği adlı gizli bir örgüt Tiberium'un varlığını ortaya çıkarmıştı. Örgütün karizmatik lideri Kane Tiberium'un sakladığı gizemleri çözmek istiyordu. Ancak bu sırları insanlık ile paylaşırken, komisyonunu da almak istiyordu. >>





İşte Scrin'lerin meşhur ana gemisi. Kendisine anaç demek pek güç.



Yok canım ne istilası, Ankara film festivali için geldik biz. Öhöm.



Onlarca yıldır süren Tiberium savaşları, C&C3 ile ilginç bir dönemece de giriyor. Çünkü Kane dünyayı Tiberium'u kullanarak sonsuza kadar değiştirmeye, GDI da NOD terörüne son vermeye çalışırken hiç hesapta olmayan uzaylı bir ırk için içine giriyor; Scrin. Scrin'lerin görevlerini oynayabilmeniz için GDI ve NOD görevlerini tamamlamış olmanız gerekiyor. Durum aynı hikâyenin 3 farklı bakış açısından anlatılmasından ibaret. Bu yüzden görevlerin çoğu paralel. Scrin'in dünyaya geliş ve gidiş sebepleri ise fıkralara konu olacak cinsten. Spoiler vermek istemiyorum, oynayınca güleceksiniz nasıl olsa.

### WESTWOOD RUHU ÖLMEDİ

İlk bakışta ırkların binaları ve birimleri görsel olarak farklı ancak kullanım olarak aynı gözüküyor. Temel olarak bu bilgi doğru. Örneğin GDI binalarını biliyorsanız NOD ya da Scrin ile oynarken enerji üretmek için

hangi binaya ihtiyacınız olduğunu da biliyorsunuzdur. Zaten benzer amaçlara hizmet eden binalar hangi ırkla oynarsanız oynayın üretim tablosunda aynı slotta yer alıyor. Her şey bu kadar aynı gözükürken oynadıkça birimlerin, binaların, kısacası tüm ırkların birbirinden çok ciddi şekilde farklı olduğunu görebiliyorsunuz. Eksikliğini hissedebileceğiniz tek şey deniz üniteleri. Üçte ikisi su ile kaplı gezegenimde (dörtte üç değil miydi ya? Neyse farketmez, zaten yakında onda dokuz olur bu gidişte - bix) deniz kalmamış olacak ki C&C 3'te deniz savaşları namına bir şey bulma şansınız yok. Haritaların hemen hemen hiçbirinde su bile yok. İlginç.

Arabirimden bahsetmişken, C&C köklerine ve Generals öncesi oyunlardan hatırlayacağınız üretim sistemine geri dönmüş. Herhangi bir Engineer veya Builder birimine ihtiyaç duymadan binalarımızı ve birimlerimizi

## OYUN DÜNYASININ EN "KANE" LERİ

### 4 - MATTHEW KANE (Quake 4)

Strogg'lar tarafından modifiye edilene kadar Rhino Tim'inin ayakçısı idi. "Kane çay getir", "Kane çöpleri çıkar" şeklindeki görevleri, ciğerlerimi yırtarcasına "Bana Kane DEME!" şeklinde çıplığımla sona ermişti. Tek kişilik ordu moduna rağmen karizması yerlerde sürünüyor.



### 3 - KANE (C&C serisi, Red Alert 1)

Korku ve şiddet ile sorunları çözme taraftarı, milyonlar için NOD kardeşliğinin karizmatik lideri. Yalnız bu oyunda sakalını yamuk kesmişler. Ayıp etmişler



### 2 - JESUSKANE (Dünya)

Can dostudur ama çok pis laf sokar. Karamsarlığın dibine vurmuştur ama altın gibi de kalbi vardır. Öküz gibi güçlüdür (hedefine giderken gözümün önünde yarım düzine adamı sürüklemişliği vardır) ama kullanmayı sevmez. Jesu, bu dünyanın gördüğü en ilginç adamlardan biridir (Tüm ısrarlarıma rağmen kendisini bu listeye eklemeyince, işi ele almaya karar verdim. - Sinan).



### 1 - KAIN

(Blood Omen ve Soul Reaver serileri)

Bir çift kanat yüzünden sinir olduğu Raziel ile hayatının çatışmasını yaşayan, iyiliği kötülüğü ile zerre ilgilenmediğim, oyun dünyasının en karizmatik karakterlerinden biridir. Can ve kan dostu Kain, yazılımdan kaybetse de okunuşu ile listede yerini hak etmektedir.



üretebiliyoruz. İlk oyunlardaki gibi yapımı tamamlanan binayı direkt haritaya yerleştirebiliyoruz. Bu eski ama başarılı sistem çok daha akıcı bir oyun deneyimine imkân tanıyor. Akıcılık ve hızlı oynanış oyunun her yanına işlemiş durumda. Grafik motoru

Generals'dan ve Battle for Middle Earth'ten tanıdığımız S.A.G.E. (Strategy Action Game Engine). "Üşenmişler mi yeni grafik motoru yapmaya" diyebilirsiniz. Yeni motor yapmaya üşenmiş olabilirler. Ancak eskisini cilalamaya üşenmedikleri açık ortada. C&C3'ün gayet iyi görüldüğünü söylemek zorundayım. Işıklandırma, patlama efektleri, her şey dört dörtlük. Yüksek çözünürlük ve detay seviyesinde bile sistemi zorlamıyor. Hiç çekinmeden tüm grafik ayarlarını en sona dayayın, arkanıza yaslanıp gözlerinize bayram çektirin bu oyunla. Yaslanın yaslanın. Yıkılan üssünüzü sonra tekrar yaparsınız.

Serinin ilk oyunlarından aşına olduğumuz, ama Generals'da ortadan kaybolduğu için çok öz üzüldüğümüz ara videoları da yüksek çözünürlüklü olarak geri dönmüş. Ünlü, ünsüz bir çok aktörün yer aldığı ara videolar hem oyunculuk hem de görüntü kalitesi olarak üst seviyede. Ara videoların tamamı HD kalitesinde. Her videoyu zevkle seyredirken oyun oynadığınızı unutuyorsunuz. Ancak hikâyeyi götüren sadece aktörler ve sinematikler değil.

### SENARYO

EA nasıl becerdi bilemiyorum ama Westwood (C&C serisini icat eden efsanevi firma) kalitesini ve ruhunu hortlatmayı başarmış bir şekilde. Senaryo görevlerini oynarken tek amacımız düşman üssünü yok etmek değil, hatta bazı görevlerde düşman üssü ile işimiz bile yok. Her birimin bir işlevi var ve görevlerde bu işlevlerin tamamını kullanmamız sağlanıyor. Belli binaları ele geçirmek, üssü belli bir süre savunmak, küçük bir ekip ile düşman savunmasının arkasına geçip bir binayı yok etmek gibi pek çok görev mevcut. Master Mind ile düşman birimlerini ve binalarını kontrol ettiğimiz bölümde Yuri'nin kulaklarını çınlattım.

Bölümler tek bir görevden oluşmuyor. Ana görevin yanında yan görevler veriliyor sürekli. Siz hedefi büyütmeyip sadece ana görevleri bitirdiğinizde ise bölüm sonunda alacağınız madalyalardan oluyorsunuz. Senaryoyu tekrar oynamak için sebep yarattığı gibi tek kişilik modun ömrü de uzuyor. Bu görevler sayesinde online oyunlarda pek dokunmayacağınız birimleri tanıma ve stratejilerinizi



Gerek yok yavrum, bak burada atılmışı var.



Anneeee, gel bak dünyalılar havai fişek atıyor!

Çekirge - Mısır, Scrin - Dünya.

## EA NASIL BECERDİ BİLEMİYORUM AMA WESTWOOD KALİTESİNİ VE RUHUNU HORTLATMAYI BAŞARMIŞ.

arttırma imkanı da buluyorsunuz.

Yapay zeka normal ve üst zorluk seviyelerinde daima iyi bir oyun çıkartıyor ve oyundan maksimum haz almanızı sağlıyor. Aynı taktiklerle sürekli üssünüze gelip, siz savunmanızı belli bir noktaya yığdıktan sonra boş bıraktığınız taraftan dalıp üssünüzü yerle bir edebiliyor. Tamamen ekonominiz üstüne oynayıp, üstünüze gelebiliyor. Yapay zekâ taktiklerini sizin oyun tarzınıza göre çeşitlendirmeyi gayet güzel beceriyor. İnatla denediği bazı taktikler var elbette, hep aynı yerden dalıp yüzbinlerce Tiberium'u boşuna harcamaktan da çekinmiyor ama yapay zekânın bu inadı senaryo görevleri ile

sınırlı. Skirmish modunda yapay zekaya karşı oynarken online oyunlardaki tadı yakalamanız mümkün. Hikâyenin sık sık sürpriz çıkışlar yapıp olayların bir anda değişivermesi, yapay zekanın siz her şeyi otomatikçe bağlamışken beklenmedik bir şekilde tepenize binmesi, bir GZS'den beklenmeyecek şekilde oyuncuyu yoruyor ve bir o kadar da hırslandırıyor.

Senaryo görevlerini GDI, NOD ve Scrin sırasıyla oynamanızı tavsiye ederim. Sadece GDI senaryosunun bir tutorial ile başladığını belirtmekte fayda var. C&C ile yeni tanışacak oyuncuların GDI ile başlaması daha hayırlı olacaktır.



Londra, Münih... Uzaylı olarak tüm Avrupa şehirlerine turistik ziyaretlerde bulunuyoruz.

## HANGİ İRKLA NE YAPMALI?

### GDI

Oyundaki en güçlü birimlere sahip. Ancak üretim hızı diğerlerine göre biraz düşük ve pahalı. Yine de Rush için en ideal ırk.

### NOD

Oyunun denge ırkı. GDI'ya göre oynaması biraz daha zor ve daha çok taktik strateji gerektiriyor. İlginç özelliklere sahip birimleri var. Vur kaç taktikleri ve ufak operasyonlar için daha uygun. Düşman ordusunu göğüslemek yerine, ekonomisini hedef alıp içten yıkmak için birebir.

### SCRIN

Özellikle online ortamlarda oynanması en zor ırk. Çok fazla mikro yönetim gerektiriyor. Teknoloji düzeyini en yukarı çıkartana kadar birimler pek etkili değil. En hızlı kaynak toplayan ırk olduğu gibi, Tiberium tarlalarının daha hızlı büyümesini sağlayacak yapılaraya sahip. Özellikle hava birimleri oldukça güçlü ve tüm atışları alan etkili.

## RUSH ZAMANI

C&C oyunlarının senaryoları, sinematikleri her ne kadar bizleri uzun uzadıya meşgul ettiyse de asıl önemli konu online oyun idi. Serinin hayal kırıklığı yaratan oyunları bile yıllarca online ortamlarda oynanmaya devam etti. Generals ile yüzüne biraz renk gelen C&C, Tiberium Wars ile tahtına geri dönüyor. Bundan böyle internet kafelerde ve online ortamlarda Generals'ın yerini hızla Tiberium Wars'un alacağını söyleyebilirim. Çünkü oyunun eski üretim şablonuna dönmesi çok daha seri bir oyun deneyimi sunuyor. Bir iki dakika içinde üssünüzü kurup Rush'a kalkabiliyor ya da geçilmesi zor bir savunma duvarı oluşturabiliyorsunuz. Oyun gerçekten çok seri ve size uzun uzadıya düşünme fırsatı tanımıyor. Siz binayı >>

Lost dizisinin Sawyer'ı NOD tarafının önemli komutanlarından birini oynuyor.

## TIBERİUM EVRENİNİN MECHLERİ



### ANNIHILATOR TRIPOD (SCRIN)

Scrin'in en güçlü kara birimi. Tam manası ile Mech demek zor. Birbirinden bağımsız 3 laser silahı ile aynı anda farklı hedeflere ateş açabiliyor. Technology Assembler binası upgrade'li ile güç kalkını ve Barrackstan çıkarabileceğiniz Buzzers (börtü böcek) ile hayli güçlü bir birim haline geliyor. Mammoth Tank'ların korkulu rüyası.



### JUGGERNAUT (GDI)

Uzun menzili ile üs savunmalarını menzil dışından vurabiliyor. Bir Sniper ile birlikte kullanıldığında uzak mesafeden belli bir bölgeyi top atışları ile yerle bir edebilir. Ancak çok yavaş hareket etmesi, yakın mesafede düşük isabet oranı yüzünden arkasında saklanabileceği küçük bir ordu yoksa çok kısa zamanda yok edilebiliyor.



### AVATAR MECH (NOD)

İşte benim en favori mech birimim. Upgrade etmek için diğer araçları parçalayıp silahlarını ikinci kotuna monte ediyor. 4 farklı upgrade'in, 3'ünü araçlarımızı 1'ini de savunma kulesini yok ederek elde edebiliyoruz. İkinci bir lazer ya da alev silahı gücünüze güç katarken, görünmez birimleri görmek ya da çatışma dışında iken görünmez olup bunun üstüne stratejiler kurma şansınız var. Bu üç birimin ortak ve en güzel özelliklerinden biri de, cephede düştükleri zaman Engineer kullanarak tekrar ayağa kaldırabiliyor olmamız. Engineer'lar bu yetenekleri sayesinde cephede de yararlı bir birim haline getirilmiş. Sadece kendi Mech'lerinizi değil, düşman Mech'lerinizi de bu yolla ele geçirebilirsiniz. Eğer yakınlarda Engineer'iniz yoksa, yerde yatan düşman Mech'lerine ikinci bir saldırı komutu verip tamamen imha etmeniz de mümkün ki düşmanınız gelip ele geçirmesin

Bir Scrin köylüsü tiberium toplarken (Scrin'in köylüsü de böyle oluyor işte).



>> sağa mı çevirip koysam, sola mı çevirip koysam diyene kadar Erdem'in Mammoth'ları ya da Tuğbek'in Devastator Warship'leri üssünüze dalabiliyor (ühü! Unfair Advantage haritasını açmayacağımdır finalde! Ühü - b/x). "Aynı birimden şu kadar çıkartırsam bu maçı alırım" mantalitesi oyunun başında biraz vakit geçirdikten sonra ortadan kalkıyor. Ama GDI Mammoth tanklarıyla Scrin'in Devastator uçaklarına karşı acilen bir yamayla dengeleme yapılması lazım, bunlar haksızlık düzeyinde güçlüler çünkü.

## SEN BAŞLA BEN YETİŞİRİM SANA

"Hangi Irkla Ne Yapmalı" kutusunda kısaca bahsettiğim ırkların tüm binaları ve birimleri ile bambaşka stratejiler kurmanıza imkân tanıyor. Tek bir Commando ya da Master Mind tüm oyunun gidişatını değiştirebiliyor (bkz. "Mehmet'in üssünü tek bir Commando'yla indirmek" adlı kitap - b/x). Örneğin bir oyunda üssümü kurup minimumda savunma ile donattıktan sonra Mammoth Tank ve Missile Squad çıkartmaya başladım. Haritanın ortasında karşılaştığımızda düşmanı ezip geçecektim. Üssümün bulunduğu alanın üç yanı da duvarlar ile çevrili idi, bu yüzden saldırı sadece iki yerden gelebilirdi: Havadan ve güneydeki dar boğazdan. Ortaya süreceğim grubu kısa yola atayıp üssün güneyine çektim. Bu sırada öncü gönderdiğim birim ile gelen Zone Trooperları gördüm. Piyadeler

Ünlü oyuncular yine ara videoların heyecanını ve kalitesini tavana çıkartıyor.

## İŞİME EN ÇOK YARAYANLAR

Crane (GDI): Aynı anda ikinci bir bina üretmenizi sağlar, böylece üssünüzü iki kat hızlı kurabilirsiniz. Her ırk için benzer bir yapı mevcut.  
Decoy Army (NOD): Ordunuzun sanal bir kopyasını oluşturur. Şaşırtma taktikleri için birebir. Hava birimlerini klonlayamaz.  
Catalyst Missile (NOD): Rakibinizin Tiberium tarlasını bununla bir yoklayın bakalım. Çok hoş oluyor.  
Growth Accelerator (Scrin): Tarlanın ortasına korkuluk gibi diki. Tiberium'un daha hızlı çoğalmasını sağlar. Kısacası, sonsuz kaynak.  
Wormhole (Scrin): Savaş alanına birimleri yetiştirmek için bire bir. Aman geçidin çift taraflı olduğunu unutmayın, üssünüzün göbeğinde açmayın sakın.

karşısında oldukça güçlü olan bu birimler çok kalabalık olmadıkları sürece tanklarıma bir tehdit oluşturmuyordu. Orca Fighterları seçip hava saldırısı olmayan Zone Trooper'ların üstüne gönderdim. Jetpack taşıyan bu piyadeler doğal duvarın üstünden aşip üssümün batı sınırına konuverdiler. Orca'lar ilk salvoda yarısını temizledi. İçim rahat aşağıdaki küçük ordumu haritanın ortasına yönlendirdim. Bu sırada üssüme yediğim EMP ile radarım kararverdi. Rakibim de GDI'dı ve EMP'si çok uzun ömürlü değildi...

Hamam böcekleri hakikat gelişimini tamamlamış.



Savunma kulelerimi yıktılar, ben de yerlerine Tripod koydum fotoğraf çekeriz belki diye.

Retro mu demıştiniz? Canım tankim benim :)



## SON BÖLÜMÜ DE TAMAMLADIĞIMDA SCRIN LIDERİ SESLENDİ: "FOREMAN, İSTILA İÇİN ORDUYU HAZIRLA"

İşte bu son cümle en büyük hatam oldu.

Zone Trooper'ların ardından bir Commando Jet Pack'ile üssüme girip savunma kulelerim diğerleri ile uğraşırken Construction Yard'ımı ve bir tane Power Plant'imi patlattı. Haritanın sol köşesinde topladığı asıl gücünü ordumun arkasından geçirip, dar boğaza sürdü ve üssüme girdi. EMP'nin etkisi geçene kadar devre dışı kalan bir iki savunma kulemi patlattıktan sonra, geride bıraktığım ikinci gruba saldırdı. Ortadaki ordumu üsse çekip düşmanı temizlediğimde elimde sadece Barracks kalmıştı ki, sadece piyadeler ile zaten bir şansım yoktu. Oyunun tamamı 7 dakika kadar sürdü sanırım. Master Mind ile Mammoth'larımı birbirine kırdıran arkadaşı da kınıyorum buradan! Bu hikayeden çıkartılacak neymiş? Sadece elit birimler ile iş bitmiyormuş.

Online becerilerimi geliştirmek için daha çok çalışmalıyım sanırım. Ancak EA online oyunun önemini farkında olmalı ki

oyununNet kodunu da bir güzel cilalamışlar. Direkt IP bağlantısı ile oynadığımız oyunda nerede ise hiç lag sorunu yaşamadık. Sunucularda bulduğunuz rakıplere karşı oynarken lag yüzünden oyun kaybetme ihtimaliniz, ancak oyundan uzun süre kopmanız durumunda mevcut. Koptuğunuz anlarda oyun tamamen duruyor ve oyuna yeniden bağlanabilmeniz için gereken zaman size fazlası ile tanınıyor. Karşılaşmaların kayıtları alınıp anında netten yayınlanabiliyor. Başarılarınızı gösterebildiğiniz gibi diğer oyuncuların maç demolarını tırım tırım aramak zorunda kalmıyorsunuz. Voice Over IP özelliği ile takım oyunları apayrı bir havaya bürünüyor.

### SONUÇ OLARAK

İlk C&C oyununun çıktığını hatırlıyorum. Tam 25 disketti. Oturduğumuz sitenin karşısındaki bilgisayarcıda çek çek bitmemişti o disketler. Arada çalışmayan, formatlanamayan disketler. Uzakıkça uzamış, iyiden iyiyeye sabırsızlanmaya başlamıştım. Sonunda eve gelip tır tır oyunu

## BANA NE, BEN HEMEN SCRIN OYNAMAK İSTİYORUM YA!

GDI ve NOD görevlerini tamamlayacak sabıra sahip değilseniz, hemen oyuna giriyorsunuz bir kullanıcı profili yaratıp çıkıyorsunuz. C:\Documents and Settings\[Kullanıcı Adı]\Application Data\Command & Conquer 3 Tiberium Wars\Profiles\[Profil Adı] klasörüne gidip buradaki ProfileData.ini dosyasını Notpad ile açıyorsunuz. PPK = 7425351423446987 şeklinde bir satır göreceksiniz. Buradaki tüm rakamları 9 ile değiştirip dosyayı kaydedip çıkıyorsunuz. Artık Scrin görevlerini oynayabilirsiniz. Bu işlemi gerçekleştirmeden ProfileData.ini dosyasının yedeğini almayı unutmayın.

kurup oynamaya başladığımda bambaşka bir dünyaya adım attım. Tiberium Wars ile işte o mutlu günlere şahane bir dönüş yaşadım. Son bölümü de tamamladığımda yanlış anlamadıysam, bu hikâye burada bitmedi ne mutlu ki. Aynı ruhu ve kaliteyi yakalayan EA'yi (bunu ben mi söylüyorum Allah'ım!) tebrik ediyorum. Sinan'ın dediği gibi "tam anlamıyla Retro olmuş, tadından yenmiyor" Tiberium Wars. Gerçek zamanlı strateji severleri zevkten dört, 10 yıl öncesinin ilk C&C göz ağrısını özlenleri sekiz köşe edecek bir oyun Tiberium Wars. Herkese tavsiye etmek boynumuzun borcudur. L

## LEVEL KARNESİ

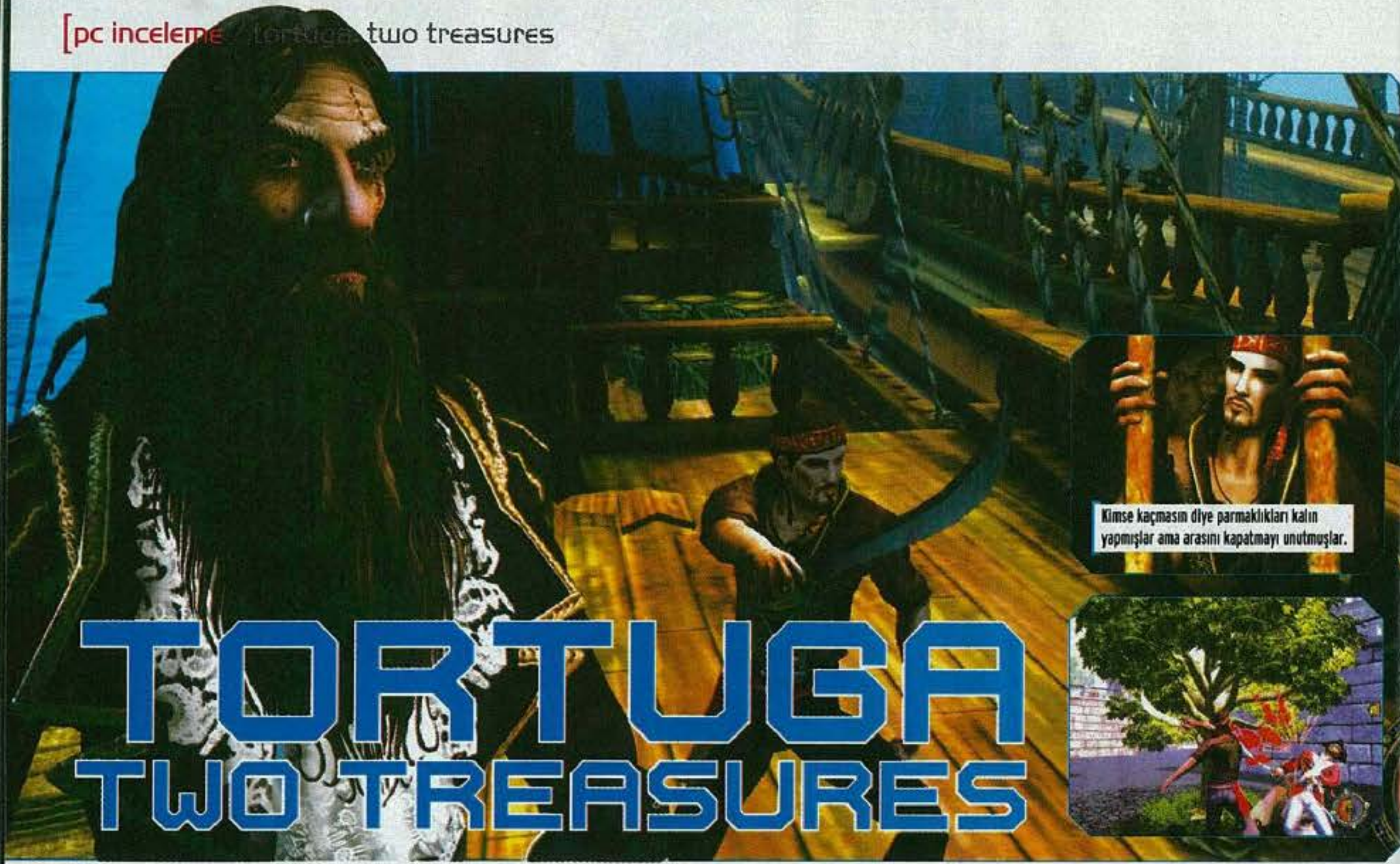
- +CBC gibi C&C!
- +Sinematikler geri döndü, hem de HD!
- +30 bölümden fazla tek kişilik senaryo bölümü.
- +İnsani eğlendiren yapay zeka.
- +Ve tabii ki rakipsiz multiplayer.
- Scrin senaryosu daha uzun olmalıydı. Kısmetse genişleme paketine artık.
- Yeterli multiplayer harita yok, mevcut haritalar daha iyi olabilirdi.



PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Daha ilk dakikasından itibaren yıllar öncesine götürüyor insanı. C&C geçmişiniz var ise, hatta ilk oynadığımız G2S C&C ise, hiç yabancılık çekmeyeceksiniz.

# 93



# TORTUGA TWO TREASURES

Kimse kaçmasın diye parmaklıkları kalın yapmışlar ama arasını kapatmayı unutmuşlar.



## HOPPA VALİ KIZLARI DİZİSİNE HOŞGELDİNİZ

[BURAK AKMENEK akmenek@level.com.tr]

**[[ KARAYIP KORSANLARI SERİSİNİ** seyrettiğimden bu yana hep şunu düşünüyorum: Neden tüm korsan filmlerinde İngiliz valinin kızı korsan kaptanına kaçacak kadar hoppadır ve tüm korsanlar kahraman, valiler ise kötüdür? Soruyorum çünkü aynı hikaye pişirilip pişirilip karşımıza çıkıyor ve ben de bundan sıkılmaya başladım. Bu oyunda da aynı klişeyle karşılaşyoruz, yalnız bu kez valinin kızı kardeşimiz çıkıyor o kadar (sürprizi de mahvettim böylece).

Eğlenceli ara videolarla süslenen oyunda amacımız bizi kandıran korsan kaptanından intikam almak ve hazinesini ele geçirmek. Bu iyi hoş da, araya serpilen zombi hikayesi ve tek gemiyle 10 gemiye karşı savaşmak işi bitirmiş.

Aslında oynanış şekliyle Pirates'i hatırlatan ve ilk görüşte aşk yaşayacağımı düşündüğüm oyun sivilceli, şişko ve üstelik çirkin olduğunun farkında olmadan bir de kapris yapan bir kız çıktı. Hiç çekemem kimse kusuruma bakmasın.

### ARABAMIN TAMPONUNDAKİ TENEKELER

Oyunda iki tip sahne mevcut: Karada dövüştüğümüz bölümler ve deniz savaşları. Kara dövüşlerinde ilk başta tek hareket yapabilirken zaman içerisinde bir çok özel hareket öğreniyoruz. Bir dövüş oyunu kıvamında olmasa da eğlencelik olan bu bölümler yapay zekanın saçmalaması ve İngiliz askerlerinin bizim Olgay'a benzeyen zombilerle yanyana savaşması gibi mantık hatalarından dolayı güme gidiyor.

Deniz savaşları ise çok daha güzel. Tıpkı Pirates'daki gibi rüzgarı hesaba katarak farklı mühimmatla karşımadaki gemileri alt etmeye çalışıyoruz. Hatta Kraken yemi atıp gemilere dev kalamaları saldırtabiliyor veya yanan variller atarak bir nevi deniz mayını kullanıyoruz. Ama yapay zeka düşmanlarınızı ışığa giden sinek mantığında ayarladığından bazen savaşmadan düşman gemilerini yalnızca kayalıklara sürttürerek yok etmemiz de mümkün oluyor.

Her yok olan gemiden düşen



Sakın bu kadar gemilerin arasına girmeyin. Tek tek ayıklayıp yok edin.

mallar belli bir süreliğine denizde yüzüyor. O arada üstünden geçerseniz sizin oluyor. Savaşlar sırasında denize düşen tayfaları köpek balıkları ham yapmadan toplarsanız onlar da size katılıyor. Bu toplama olayı iyi düşünülmüş. Herşey iyi hoş da bire karşı on yaptığınız deniz savaşları gerçekten çok uzun sürüyor ve insanı bıktırıyor. Bazı görevlerde ise minik teknelerle bir yerlere sizmanız gerekiyor ama o bölümler de bazen çıldırtıcı derecede zor olabiliyor. Bu sizma görevlerinin bazılarında mayınların arasından geçmeniz gerekebiliyor.

### YA TİCARET? YA SERBESTLİK?

İkisini de unutun. Ne toplarsanız onu kullanıyor ya da parayla bir şeyler satın alıyorsunuz.

Ana senaryonun dışındaki yan görevleri yapabilirsiniz ama ana senaryoyu yapmazsanız fazla bir yere gidemiyorsunuz. Eh valinin kızı da kardeşiniz çıktığına göre koca denizde yapacak fazla bir şey bulamıyor ve "bari senaryo ilerlesin" diye sıkıcı deniz savaşlarına katlanmaya başlıyorsunuz. İşte burada da oyun ara sıra çökerek sizi daha da mutlu ediyor. Bir adet kola açıp rahatladıktan sonra oyuna devam etmek istemiyorsunuz. Çünkü bir taraftan STALKER, öte yandan C & C 3 ve taa ezelden beri WoW sizi dürtüyor. Sizde Tortuga'yı bir hayal kırıklığı olarak bir kenara bırakıp mümkünse sivilceli ama kaprissiz, balık eti bir kız aramaya çıkıyorsunuz. Eeee, aslında ben de nişanlandığıma göre bu ava Olgay çıkıyor di mi Olgaycım? Ah kafam!

### LEVEL KARNESİ

- + Pirates benzeri deniz savaşları.
- + Ara videolar.
- + Gelişen dövüş stilleri.
- Sıkıcı senaryo.
- Uzun savaşlar.
- Her şeyiyle vasat.



GRAFİK	██████████
SES	██████████
OYNANABİLİRLİK	██████████
MULTIPLAYER	██████████
EĞLENCE	██████████

PC PS2 PS3 PSP Wii DS 360

Eğlenceli olması gerekirken sıkıcı, basit olması gerekirken bayağı olmayı başarmış sıradan bir aksiyon oyunu.

# 65

→ Yapım: Ascaron Entertainment → Dağıtım: CDV Software → Türkiye dağıtıcısı: Yok → Yaş sınırı: 12+ → Min Sistem: 1.7 Ghz işlemci, 512 MB Bellek, 64 MB Ekran kartı, 4 GB HD alanı  
→ Önerilen Sistem: 3.0 Ghz işlemci, 256 MB Ekran kartı → Web Sitesi: www.tortugagame.com

# SILENT HUNTER 4

## WOLVES OF THE PACIFIC

LEVEL



PASİFİK KANA BULANIRKEN BİR TEK KURLAR ŞAHİTTİ [OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr]

**FİLİPİNLER'İN GÜNEYİNDE, OLAĞAN BİR DEVRİYE GÖREVİNDEYDİK.** Açıkta Japon savaş gemilerinin görünmesiyle hemen saldırı konumuna geçtik. Kısa süren çatışmanın ardından bir Japon destroyerini batırdık, diğerini de ağır yaraladık ama bu sefer koca bir filoya çatmıştık. Bunu anladığımızda artık çok geçti. Kaçmaya fırsat bile bulamadan

tüm filo tepemize biniverdi. Aniden patlayan bir mayınla sarsıldık. Sarsıntı o kadar şiddetliydi ki çeliğin büküldüğünü, perçinlerden demir vidaların fırladığını duyabiliyorduk. Ama asıl kâbus kış tarafında yaşanıyor. Patlama, makina dairesine uzanan koridorda büyük bir yarık açmıştı. İçeri dolan suyu tahliye etmek ise imkânsızdı. Bir an evvel güvenlik kapılarını

kapatmak zorundaydık. Kapılar kapandığında 13 denizci hâlâ makine dairesindeydi. Yardım çılgınlıklarını duyuyor ama hiçbir şey yapamıyorduk. Dibe çöken denizaltının içine derin bir soğuk ve karanlık hakim oldu.. İnsanlar

ölümün geldiğini hissediyor ve korkudan ağlıyorlardı. Çok üşüyorduk, hem de çok. Titreyen dizlerime hâkim olamıyordum. Sonra ağlayanlar da sustu, sessizlik çöktü. Hava ağırlaştı, içerisi karanlıktı, sessiz ve soğuk...



### BİR BAKIŞTA...

#### TÜR Simulasyon

**İÇERİK** İkinci Dünya Savaşı'nın Pasifik cephesinde geçen katıksız bir denizaltı simülasyonu. Bu sefer Amerikalıyız, etrafta da Japon filoları var. Gerisini siz düşününüz.

#### KARŞILAŞTIRMA

SILENT HUNTER 3	%88
SILENT HUNTER 4	%86
BATTLESTATIONS MIDWAY	%78

## UÇ, KISKANÇ ZAMAN, GÜCÜN BİTENE KADAR

Bundan iki sene evvel Silent Hunter 3, tüm simülasyon sevenleri kendine aşık etmişti. Fizik modellemeleri, detaylı gemicilik hesapları, grafikleri, ama ille de atmosferiyle... Evde ışıkları kapatıp, kırmızı gece lambamı açmak suretiyle desteklediğim, o muhteşem atmosferden bahsediyorum. Ama gel gör ki iki senede Alman U-Botlarına alıştık, Atlantik'i evimiz belledik. Şimdi ne işimiz var Pasifik Okyanusu'nda, hem de bir Amerikan denizaltısında?

Sebebini bilmiyorum ama paşa paşa bindim o garip Sargo'ya, Gato'ya... Hem de kendi isteğimle, güle oynaya. Sonar sistemine mi tav oldum, yoksa iki farklı radarına mı, yoksa yepyeni hedef sistemine mi? Bilmem, belki de hepsine. Bunlar SH3'deki Alman U-Botlarında görmediğimiz nimetler. Zaten oyunda göze ilk çarpan yenilikler de bunlar.

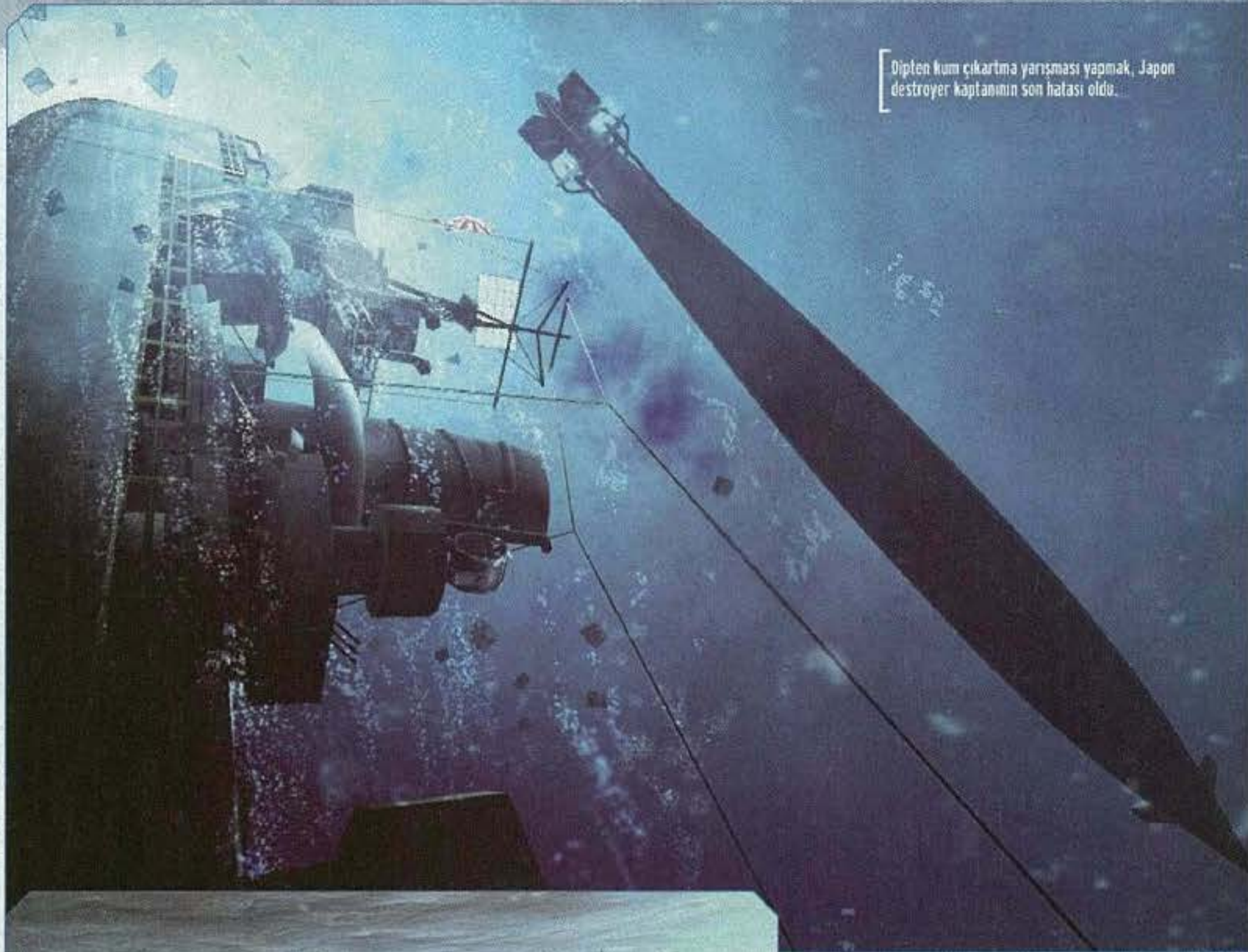
## ÇAĞIR KURŞUN ALIMLI, TEMBEL SAATLERİ,

Sessizliğe bürünüp, sonar dalgalarını dinlemek ve radar ekranında belli belirsiz sinyallere bakarak düşman gemilerini tespit etmek cidden apayrı bir keyif. Hedef sistemi de eskisine göre çok daha detaylı. Aslında bu oyunun kendisinden çok, o dönemin Amerikan denizaltılarında kullanılan bir özellik. Gemilerin uzaklığı, konumu, açısı, hızı ve yönü tek bir alet üstünden belirlenebiliyor. Ne kadar burun kıvrısam da etrafı gezerken o dönemin Amerikan teknolojisine ve mühendisliğine hayran kaldım. Gerçekten de bunlardan bazıları Alman gemilerinde göremeyeceğim cihazlardı.

Bunların haricinde artık gemimizde önemli olayları bildiren bir de radyomuz var. Frekans olarak sadece Washington askeri haber radyosunu çekse de oyun tasarlanırken müzik yayını yapan Tokyo radyosu da eklenecekmiş. Ama keşke eklenseymiş, inanın kendinizi kaptırınca radyodan gelecek haberleri ipe çekmeye başlıyorsunuz ve atmosfere büyük katkısı oluyor. Unutmadan bir de gramofonumuz var ama o da hep aynı şarkıyı çalıyor, bozuk plak hesabı.

## Ö AĞIR VE DURGUN AKIŞLI SAATLERİ.

Gemimiz içindeki ana değişiklikler bunlar. Oynanıştaki en önemli yenilik ise savaş öncesi için geliştirilmiş bir tayfa ve gemi yönetim sisteminin getirilmesi. Çıktığımız görevlerdeki



Dipten kum çıkartma yarışması yapmak, Japon destroyer kaptanının son hafası oldu.



performansımıza göre hem biz, hem de tayfalarımız belli puanlar alıyoruz. Tayfalarımız yeni yetenekler kazanırken, biz de aldığımız puanlarla gemimizi geliştirebiliyor, hatta takımımıza daha kalifiye denizciler ekleyebiliyoruz. Ama en sevdiğim yönetim bölümü ise mühimmat seçebilmek kuşkusuz.

Görev yapısında ise pek fazla bir değişim yok (Pasifik'te geçmesi dışında). Gene oyuna başlamadan *Submarine School* görevlerini yapıp, oyunu öğrenebiliyoruz. Evet, ne yazık ki hâlâ sadece oyunu öğrenebiliyoruz. Neredeyse üç senedir denizaltı işindeyim, ama bir türlü şu rota çizmeyi, sefer tayin

etmeyi çözemedim. Tamam, çok kolay bir iş değil, zaten anlasam benim karada ne işim var. Ama insan merak etmiyor, özenmiyor da değil hani.

## DOYUR GÖZLERİNİ YUTTUKLARINLA

Eğitim bittikten sonra 1941-1944 yılları arasında geçen, uzun soluklu *Career* modu, taktik görevlerden oluşan *War Patrol* modu veya bol aksiyonlu *Quick Mission* seçeneklerinden birini seçiyoruz. *Career* ve *War Patrol* modlarında önemli olan, verilen koordinatlara ulaşmak. (Soru: Saatte 20 knot hız ile Avustralya'dan demir alan bir gemi Filipinler'e kaç günde ulaşır?). Ve ardından da düşmanı okyanusta bulmak. (Soru: Koca okyanusta aradığınız filoyu ya da belli bir gemiyi bulma olasılığınız nedir?) Bazen bu süreç çok uzayabiliyor. Bu görevlerin de ayrı bir zevki var kuşkusuz, ama biraz aksiyon arayanların tercihi *Quick Missions* olacaktır tabii ki.

## YANI SAHTE OLANLA, BOŞ OLANLA, YANI ÖLÜMLÜ TORTULARLA

Söz hazır aksiyondan açılmışken, bu konuda oyun kendi türünün sınırlarını zorluyor. Göze ziyafet çeken grafikler ve geliştirilmiş hasar modellemeleri ile muhteşem bir deneyim yaşadım. Şöyle ki; bir Japon Nippon Maru sınıfı tankerine, 70 derecelik açıyla, 500-800 metreden iki torpil yolladım. İlk torpil köprünün tam altında koca bir delik açtı, ikinci torpil ise o delikten içeri girdi ve gemiyi ikiye yarıdı. Uzaktan geminin alevlere boğulduğunu ve yükselen yoğun duman tabakasını gördüm! Denizcilerin gemiden feryat figan atladığını gördüm! Ömrümde bu denli dehşet bir manzara yaşamamıştı ekranımda. Şimdi siz bu oyuna kalkıp kötü diyebilir misiniz? Denizcilere dikkat çekmek istiyorum. Diğer tüm simülasyon oyunlarında bir ölçüleme problemi vardır (Silent Hunter 3 de dahil). Gemilerin üstündeki gemiciler adeta siritirler ve nedense hep 3-5 kişidirler. Bu oyunda ise her şey tam olması gerektiği gibi, yani kusursuz!

Oyunda gereksiz aksiyon öğelerinden kaçınılmış. SH3'te bazen her şey gereksiz patlayabiliyordu. Bunda ise kilit öğeler delikler ve yangınlar. Gerçekte de olan budur zaten. Bir gemiyi delik deşik edersiniz ve su alıp batmasını beklersiniz. Tabii benim gibi kafadan kontak biriyse gemiler battıktan sonra gidip kurtulan denizcilerin üstüne uçak savarla ateş de açarsınız o ayrı. >>

Abi güvertede mangal mı yapılır ya! Battık, vallaha battık!



Geceleri yakılan kırmızı ışıkla romantik bir atmosfer yakalanıyor.

72 saattir hiç uyumadan çalışan emekli komuta subayımız. (Gözlere dikkat!)

## » ÇOK AZ KAYBIMIZ BİZİM. ÇOK AZ SENİN DE KAZANCIN

İyi ki bu oyun geçek değil. Gerçek olsa başıma geleceklere biliyorum. Kesin beni onlarca savaş suçu işlemekten asarlardı. Elin balıkçı teknelerine ateş açan, kazazedelerin üstüne uçak savar mermileri yağdıran birine başka ne yapılır ki? Gece baskınlarını saymıyorum bile. Japon ticaret gemilerine yaptığım bu gece baskınlarından birinde, iki saat içinde tam yedi gemi batırmıştım. Katliam gibiydi. Utanıyorum kendimden...

Garip bir oyun bu. Şimdi teknik de olsa bu kadar şiddet içermesi, bayağı da bir zor olmasına rağmen uluslararası denetim komisyonu PEGI bu oyuna 7 yaş limitini uygun görmüş. Bu karar bana son derece düşündürücü geldi, sanki sakızmış gibi dağıtılan bu yaş sınırı hayli ilginç. Her şeyden geçtim değil 7, 10 yaşında olup da bu simülasyonu oynayabilen bir çocuk bulsak hemen donanmaya yazdıralım,

geleceğin paşası olsun, paşa paşa da yetişsin şimdiden.

## ...EY ZAMAN, YENECEĞİZ SENİ! - JOHN MILTON

Neyse üstatlar. O kadar övdük ama SH4'ün noksanları da yok değil hani. Özellikle seslendirmeler pek bir ruhsuz olmuş. Neyse ki internette Almaca ses paketi çıktı da "Oh bel!" diyebildim. Yanında bolca program hatası da cabası (onun da çözümü 1.2 yaması). Niyeyse denizaltının içinde SH3'ün U-Boatlarında olan o atmosfer, sıcaklık pek yok gibi. Tayfalar sanki boş boş bakıyor. Ama en çok



Japon turistlerden evvel New York'a ilk denizciler ayak basar...

yadırgadığım yanı ara menüler. Eskiden daha kolay ve sevimliydi sanki. Bir de yeni yönetim sistemi dediler, heyecanlandırdılar bizi. Yeni tayfa sistemi güzel, hoş ama eskisinin hemen hemen aynısı. Rol yapma ögesi dediler, ben de gemi içinde de bir şeyler olacak sandım ama yok. Tayfalar bizimle pek yüzgöz olmuyor. Eskiden

kaptan yatağına uzanır, tavanı seyredirdim en azından. Artık o da yok. Kısaca SH4 teknik açıdan muhteşem bir oyun ama atmosfer ve oynanabilirlik açısından SH3'e göre sanki bazı şeyleri yitirmiş gibi. Neyse Ubi bundan ders çıkarsın, SH 5 çıktığında tayfayla muhabbet seçeneği olmazsa da gözüme gözükmesin. Biz de o zamana kadar bu muhteşem denizaltı simülasyonu ile günümüzü gün edelim. L

## U-BOT VS. WOLVES

### Round 1 S vs. II:



Hızlı ve geniş mühimmat kapasiteli S mi? Yoksa kendine yeter, az biraz da dalıp çıkabilen II mi? Hiç kaçırmayın, Amerikalılar bu roundu farklı alıyorlar. Bunun aslında en büyük sebebi Almanya'nın Versay antlaşması ile ciddi yaptırımlarla kısıtlanması ama bu sonucu değiştiriyor.

### Round 2 Gato vs. VII:



Gato Amerikalılar'ın, VII ise Almanlar'ın savaş boyunca denizaltı gücünün bel kemiğini oluşturdu. Ancak Almanlar bu modelden 700 taneden fazla üretirken işi biraz abarttı. Gato, VII'ye oranla hem daha yeni teknolojilerle donatılmış, hem de daha hızlı olmasına rağmen ne yazık ki devrede kulak kaldı. Pahalı, uzun sürede üretilen ve ince işçilik gerektiren bir denizaltı. Hemen hemen aynı özelliklere sahip VII ise her yerden fıskırıyor. Bu sefer rüzgâr Almanlardan yana.

### Round 3 Balao vs. XXI:



Alman denizaltı mimarisi 1944'e kadar hızlı kaçışlardan çok, ani dalışlara bağlıydı. Amerikalılar ise siğ su baltığı misali açıkta dolanır, hızlı vur-kaçlarla yetinirdi. Balao, Gato'nun biraz daha geliştirilmiş modeli iken, XXI ise tam bir devrimdi. Artık Almanya'nın elinde her türlü taktik saldırıyı uygulayabilecek bir silah vardı. Cevabı mı merak ediyorsunuz? Tabii XXI hepsinin canına okudu.

AMERİKAN DENİZALTLARI	S Sınıfı	Gato Sınıfı	Balao Sınıfı
Üretim Yılı	1918-1920	1940-1942	1944
Üretim Adedi	48 adet	73 adet	122 adet
Su altı hızı	11 knot	9 knot	9 knot
Su üstü hızı	15-14 knot	20 knot	20 knot
Ön bataryalar	4 adet	6 adet	6 adet
Arka bataryalar	0-1 adet	4 adet	4 adet
Torpil haznesi	12-14 adet	24 adet	24 adet
Mürettebat	42 kişi	80-85 kişi	80-85 kişi
İnilebilen Derinlik	61 metre	90 metre	122 metre

ALMAN DENİZALTLARI	II Sınıfı	VII Sınıfı	XXI Sınıfı
Üretim Yılı	1934-1940	1935-1943	1944-1945
Üretim Adedi	40 adet	703 adet	110 adet
Su altı hızı	7 knot	7-8 knot	17 knot
Su üstü hızı	12-13 knot	16-18 knot	16 knot
Ön bataryalar	3 adet	4 adet	6 adet
Arka bataryalar	Yok	1 adet	Yok
Torpil haznesi	5 adet	11-39 adet	23 adet
Mürettebat	22-24 kişi	44-52 kişi	57 kişi
İnilebilen Derinlik	150 metre	200-270 metre	270 metre

## LEVEL KARNESİ

- + Muhteşem grafikler.
- + Hayranlık uyandırıcı bir atmosfer.
- + Serbest oynanış ve unutulmaz savaşlar
- Program hataları.
- Ruhsuz seslendirme



PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX 360

Son yılların en iyi simülasyonu. Oynanmayı sonuna kadar hak ediyor.

# 86

- Yapım: Ubisoft Romania - Türkiye Dağıtıcısı: Videoexpress - Yaş Sınırı: 7 ve üzeri - Minimum Sistem: 2.0 Ghz işlemci, 1 GB bellek, 128 MB ekran kartı, 6 GB HD alanı  
- Önerilen Sistem: 3.0 Ghz işlemci, 2 GB bellek, 256 MB ekran kartı, 6 GB HD alanı - Web Sitesi: <http://silenthunter4.uk.ubi.com>



# VANGUARD

## SAGA OF HEROES

ONLINE SABIR İMTİHANI

[GÖKER NURBEYLER ghurbeyler@level.com.tr]

### DEVASA ONLINE OYUNLARI (DVO) DEĞERLENDİRİRKEN

"ne kadar devasa" oldukları, üzerinde önemle durulan bir noktadır. Oyun evreni ne kadar büyük, senaryosu ne kadar derinse ve oyuncuya ne kadar çeşitlilik sunuyorsa o kadar artı puan kazanır. Sigil Games'in 4 yıllık emeği somut anlamıyla da devasa bir oyun. Çünkü Vanguard evrenine girebilmek için sabit diskte 20 GB'ye yakın bir alanla vedalaşmanız gerekiyor.

Vanguard duyurulduğundan beri merakla izliyorum, çünkü arkasındaki kadro efsane oyun EverQuest 1'in yapımcılarından oluşuyor. EverQuest'i tamamen "hardcore" oyunculara yönelik hale getiren (ve böylece bir kısım oyuncuyu da üzen) ekibin amacı devasa bir alana sahip, uzun soluklu ve yine "hardcore" olan bir oyun oluşturmaktı. Öyle geniş olacaktı oyun, çıktığında bile bitmiş olarak kabul edilmeyecekti. Ne yazık ki yapımcılar bu sözlerinde ciddiymişler, ancak bunu iyi anlamda söylemiyorum.

### BÜTÜN AŞKLARIMI 20 GB'YE SİĞİRDİM

Üç ana kitadan oluşan Telon'da başlıyoruz. Karakter oluşumunda 15 sınıf ve 19 ırk arasından seçim yapıyoruz. Karakter ekranı EverQuest 2 kadar detaylı olduğundan oyun sırasında klonlanmış karakterler görmüyoruz.

İrklar elf, cüce, ork, goblin gibi klasik fantezi ırklarının kırılmış veya türetilmiş varyasyonlarından oluşuyor.

### BİR BAKIŞTA...

TÜR Devasa Online

**İÇERİK** Hardcore online oyuncularını hedef alan, büyük bir devasa online oyun. Ama ancak mazoist olan devasa online oyuncularına yönelik olarak hazırlanmış olduğundan normal insanlara tavsiye edemiyoruz.

#### KARŞILAŞTIRMA

WOW: BURNING CRUSADE	%92
EVERQUEST 2	%88
VANGUARD SAGA OF HEROES	%65

İrksal farklılıklarla dengeli ve mantıklı bir çeşitlilik oluşturulmuş. Örneğin küçük ırklar saldırılardan daha kolay sıyrılabilirler. İrkların yanı sıra sınıf seçecekleri de zengin: *Warrior Shaman, Cleric, Dreadknight, Paladin, Ranger, Bard, Rogue, Monk, Necromancer, Sorcerer, Blood Mage, Cleric, Druid ve Psionicist* (bir nevi Enchanter). Sigil'in RYO'larda önümüze çıkabilecek hemen her sınıfı Vanguard'a dahil ettiğini görüyoruz. Oyundaki karakter rolleri diğer DVO'larla paralel.

Vanguard'da çoğu DVO'dan farklı olarak sunucuyu karakterimizi oluşturduktan sonra seçiyoruz ve herhangi bir intro olmaksızın kuru bir metinle oyuna fırlatılıyor. Neyse ki oyun mekaniğine alışmak yardım pencereleri ve standart görevler sayesinde pek zaman almıyor.

Vanguard görevleri mob kesme ve getir götür gibi klasik RYO görevlerinden oluşuyor. Bir bölgede işimiz bitince soluğu diğerinde alıyoruz. Sınıfa özel görevler para veya eşya ödülüyle sonuçlanıyor. Bu ödüller konusunda kimi sınıf daha şanslıyken kimisi biraz bahtsız. Zengin Paladin'lerin aksine Level 10'a merdiven dayamış Psionicist arkadaşların "Hala çapulcu gibi dolaşılıyor!" sözlerine çok şahit oldum.

Vanguard'da her 1-2 level'da karakterimize yeni yetenekler geliyor. 4-5 level'da bir ise nispeten daha önemli bir yetenek öğreniyoruz. Level atladıkça gelen puanları altı karakter değerine dağıtıyoruz. Bu değerler üzerine imleci getirdiğimizde saldırı biçimimizle ne kadar *crit* vurabileceğimiz gibi bilgiler görülebiliyor.

### BEN ZATEN HER WIPE'İN TIRYAKİSİ OLMUŞUM

Vanguard ile, karakterimiz öldüğünde daha fazla acı çektiğimiz EverQuest günlerine geri dönüyoruz. Öldüğümüzde en yakın Shrine'da kalkıyoruz. Bu durumda üç seçeneğimiz var: Bir Cleric tarafından kaldırılmayı bekleyebilir, cesedinize koşabilir veya Altar'a summon'lanabiliriz.

Ne yazık ki bunların hepsi ayrı ayrı can sıkıcı detaylara sahip: Summon durumunda hatırı sayılır XP kaybına uğruyoruz ve cesede koştuğumuz taktirde de XP'nin ancak bir miktarını kurtarabiliyoruz. Bu yüzden düzgün ve sabırlı bir Cleric'le yola çıkmamız gerekiyor. Etrafımızın mob kaynağı bir yerde öldüysek zaten XP'yle vedalaşıyoruz. Ölmek zaten son derece kolayken cesede koşsak bile (ki bu bile sınırlı bir durumdur) XP kaybetmek inanılmaz can sıkıcı. Daha kötüsünü söyleyeyim: PvP ve Free-For-All sunucularında sizi öldüren oyuncu paranızın azami %15'ini alabiliyor. Bu nedene Vanguard yalnızca sabırlı hardcore oyunculara yönelik bir DVO.

## HER OYUNCU YALNIZ DOĞAR. SONRA BİR GRUBA GİRER

Görevlerin büyük çoğunluğu grup dışında yapılamaması için hazırlandığından Level 10'dan itibaren tek başına adım atamayacak hale geliyoruz. Instance bazlı görev açığı takım oyunuya kapatılmaya çalışılmış. Fakat bu, spawn sürelerinin dengesizliği nedeniyle problem oluyor. Kesmeniz gereken boss'u diğer grubun indirmesini ve tekrar spawn olmasını beklemeniz bir derd. Kimi görevlerdeyse spawn süresinin çok kısa olması ayrı bir derd. Bu nedenle açık alanda tepenize mob spawn'lanabiliyor.

Vanguard'ın grup ekranı temiz hazırlanmış. Ekranın solunda grup üyelerinin o anki durumu ve size uzaklıkları gibi bilgiler veriliyor. Düşmanla ilgili bilgiler



Haşım terzimizin bakışlarından elindekini kumaşa mi bize mi saplayacağı belli olmuyor.



ve buff durumu da sağ köşeden izlenebiliyor. Bu arada bineklere diğer oyunlara nazaran daha erken kavuştüğümüzden uzun süre taban tepmiyoruz. Bot ve uçan bineklere ise daha ileri safhalarda kavuşuyoruz.

## EN BÜYÜK YENİLİK DIPLOMASI MESLEĞİ OLUNCA

Oyun alanı gerçekten devasa fakat ne yazık ki oyundaki bölgeler ve buralardaki yaratıklar kendilerini çok tekrarlıyorlar. Ayrıca bunca alan içinde beni şaşırtacak, hayran edecek, daha orijinal bölgeler görmeyi beklerdim. Tamam, bir yaratığın farklı level versiyonlarını görmeyi kabul edebiliriz. Hatta yaratığa farklı yetenekler eklenerek oyuncu şaşırtılabilir, lakin izin verin de birkaç Level'da bir aynı çakalı kesmeyelim.

Vanguard'ın meslek döngüsü ekranlarına göre daha detaylı



ve başarılı. Oyunda toplayacak ve üretecek bol sayıda ürün bulunuyor. Mesleğinde yeterli ilerlemeyi gösteren oyuncular gerçekten işe yarayan ve talep gören mallar üretip karşılığını alabiliyorlar. Hatta çalışırken yaralanabiliyoruz ve kendimize bandaj atmamız gerekiyor. Craft bazlı mesleklerde yeterince geliştikten sonra kendi ev ve

gemimizi bile yapabiliyoruz.

Seçebileceğiniz mesleklerden diploması ise Vanguard'ın getirdiği en iyi değişiklik. Diploması ile NPC'leri bir şeye ikna etmek, kart oyununa benzer sistemle gerçekleşiyor. NPC ile karşılıklı olarak birer diyalog kartı seçiyoruz. Seçilen kartlara göre karşı tarafa tüm diyalog puanlarını harcatarak sonuca varıyoruz. Olayın mantığı bu fakat birkaç pratikten sonra bu olayın yapay zekâyla değil diploması gücümüze göre script'lenerek hazırlandığını fark edebilirsiniz.

## THEN WE WILL FIGHT IN THE BUGS!

Vanguard ne yazık ki çok sınırlendiren bug'lara da sahip. Misal: Uğraşıp güzel bir grupla birlikte kesilecek yaratığı buluyoruz. HP'sini zar zor %3'e indirmişken mob ortadan kayboluyor. Biz bu olayı sindirmeye çalışırken arkadaş tam sağlık ile geri gelip üstümüze çullanıyor! Sonuç olarak elimize (biri yaratığın annesi hakkında yorum yapan) sadece sınırları yıpranmış beş oyuncu kalıyor.

Bunun dışında moblar arasında genel bir denge problemi bulunuyor. Üzerimizdeki eşyaların bazen görünmemesi gibi grafik hataları da mevcut. Öldüğümüzde alakasız bir kıta kalkmamız tuz biber. Allah'tan en önemli bug'lar Sıgıl tarafından fark edilmiş durumda. Fakat şu haliyle bunlardan ve optimizasyon probleminden

kurtuluncaya kadar sabırlı olmalısınız.

Bug diyordum da optimizasyon nereden çıktı? Vanguard'ın GeForce 7800'lü, 2 GB RAM'li bir bilgisayarda oyuncuyu nasıl beklettiğini görünce hak vereceksiniz. Ayrıca Unreal motoru kullanılmasına rağmen çevre grafikleri hoş olmasına rağmen karakter modellemeleri zayıf kalmış. Tüm bunlardan sonra Vanguard'ın hala beta testte olduğunu rahatça söyleyebilirim.

Eğer her öldüğünüzde XP ve para kaybını sindirebilecekseniz, sizi zorlayacak bir takım oyunu arıyorsanız Vanguard sizi mutlu edebilir. Fakat şu haliyle en azından büyük hatalar temizlenene dek sinir krizine girmenize değmez. Diğer oyuncular için zaten halihazırda güzel DVO'lar var. L

## LEVEL KARNESİ

- Çok sayıda ırk ve sınıf seçeneği.
- Grup oyununa özendiriyor.
- Meslek sistemi ve diploması.
- Çevre grafikleri.
- Hatalar, hatalar, hatalar...
- Öldüğünüzde verilen XP ve para cezaları.
- Optimizasyon problemleri.
- Dünya kendini çok tekrar ediyor.



GRAFİK	████████████████████
SES	████████████████████
OYNANABİLİRLİK	████████████████████
OYUNCULAR	████████████████████
EĞLENCE	████████████████████

PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX 360

Vanguard çıtmeden piyasaya sürülmüş, hatalarla dolu ve sadece Hardcore oyunculara yönelik bir devasa online.

# 65



TENİS CEPHESİNDE YENİ BİR ŞEYLER VAR

[ MEHMET KENTEL mehmet@level.com.tr ]

# VIRTUA TENNIS 3

## [[ BEN BU OYUN HAKKINDA NE DÜŞÜNMEM GEREKTİĞİNİ BİLMİYORUM...

"Bir tenis oyununda düşünenecek ne olabilir? Top sekiyor mu, tribünler var mı, bir de *Maria Sharapova* güzel mi? Daha ne?.." demeyin, kazın ayağı öyle değil (bu deyişin doğrusu için bkz. "kaziye-i anha öyle değil"). *Top Spin 2*'yi henüz bir ay kadar önce incelemiş ve çok beğenmiş bünyem, *Virtua Tennis 3* hakkında ne yapacağını çözebilmiş değil. Bu oyun, Şefik'in dediği gibi, *TS 2*'den daha iyi olabilir mi? O halde ardı ardına sıraladığımda kimsenin itiraz edemediği objektif kriterlere n'olacak? Onların içi boş mu? O zaman bize inceleme yazmayı öğreten adamlardan (ve kadından) tarih bir gün hesap sormayacak mı? "Böyleyken böyle" demeyecek mi? Size söylüyorum Sn. Akkol, Sn. Ulutürk, Sn. Ölek, Sn.

Akyıldız, kulak verin bana! Geçen sene talihsiz bir dönem *badminton* dersi almıştım (ah kızlar...). Öğrenmesi ve "yapabilmesi" o kadar kolay bir spordu ki, daha ikinci derste kendimizce Agassi numaraları çekmeye başlamıştık. Bu numaraları çekebiliyor olmak, herkesin çekebildiğini görünce pek bir şey ifade etmemiştir elbette. (Sonra da bıraktım zaten, insanın kız arkadaşının bir sporda kendisinden daha başarılı olmasını hangi "beyaz, maço, Türk erkeği" kabul eder ki?) Anlayacağınız, *VT 3*'te de benzer bir his beni sarıyor. Şöyle bir örnek vereyim: *VT 3*'te normal seviyede oynadığım her maçı oyun vermeden kazanınca, kısa bir sürede "Hard"a geçtim. İlk maçım da her zamanki gibi *Lleyton Hewitt*'i aldım ve karşıma da dünyanın bir numarası, *Roger Federer*'i koydum. Toprak zeminde,

57 dakika süren mücadeleyi 3-1 kazandım. Her oyunumuz çok heyecanlıydı, bir o atak yaptı bir ben. Setler 0-1, ikinci sette durum 2-5 iken ve Federer set sayısı için servis atarken önce oyunu, sonra seti çevirdim ve sadece izliyor olsaydım bile müthiş keyif alacağım bir maçtan bizzat galip ayrıldım.

Yukarıdaki paragraftan neler çıkartabiliriz? Birincisi, herhangi bir oyunda zorluğu arttırdıktan sonraki ilk oynayıta bu kadar becerikli olunması çok alışıldık bir durum değil. Bu, oyunun fazla kolay olduğu konusunda bir işaret. İkinci sonuç ise, bu kadar ballandıra ballandıra anlatabildiğim ve anlatırken beni bir daha heyecanlandıran bir maç yaşamış olmam *Virtua Tennis 3* sayesinde. Bu da, *Top Spin 2*'de pek karşıma çıkan bir şey değildi, hele de oyunun başında geçirdiğim

henüz üçüncü saatte. Ancak bu da beni paragraftan çıkartılabilecek üçüncü sonuca götürüyor: Henüz üçüncü saatte bu keyfi vermiş ama dünyanın 1 numaralı adamını da 3-1 yenebildiğim bir oynanış sunmuş *VT 3*, bir süre sonra mücadeleyi kimliğini kaybetmeyecek mi? Bu soruya, kendi deneyimimden yola çıkarak verebileceğim cevap, "hard" seviyesinin bir yerden sonra yetmediği gerçeğidir. Yapay zeka kötü diyemem, ancak zor bir seviyeden beklenen mücadeleyi sunmuyor... Sonuç olarak, uzun süreli bir oynanış, *VT 3*'ün verdiği keyfin düşmesine sebep olabilir. Üstelik bunun olması için tenis oyunları dahisi olmanıza da gerek yok.

Oyunun genel kolaylığının ötesinde, zor hareketleri yapabilmenin kolaylığı can sıkıcı bir şey aslında.

## BİR BAKIŞTA...

### TÜR Tenis

**İÇERİK** İki adam, iki raket, bir file, bir top bir araya gelir. "Olaylar gelişir"...

### KARŞILAŞTIRMA

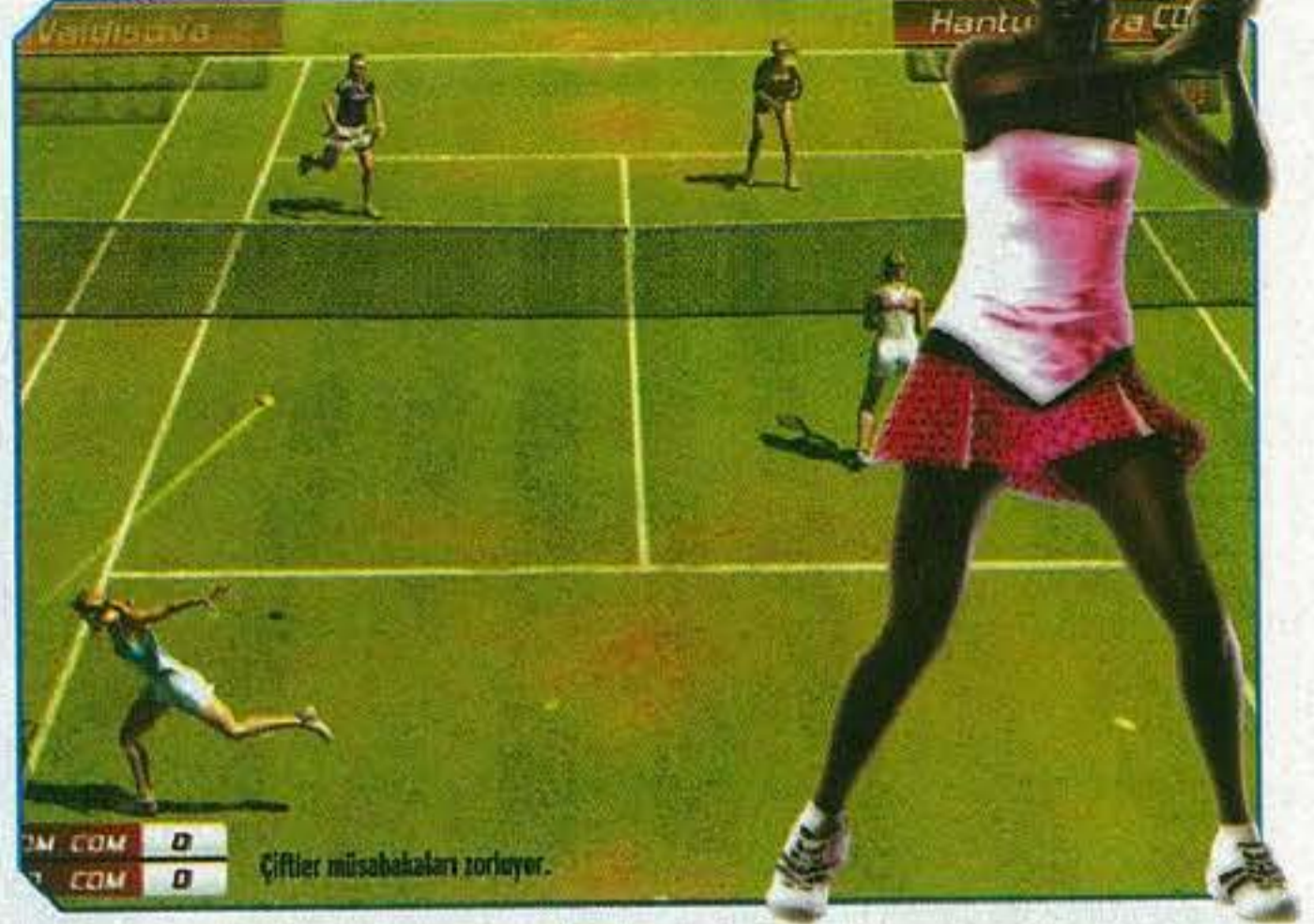
VIRTUA TENNIS 3	9684
TOP SPIN 2	9684



Daha ilk oyunumuzla beraber çapraz Backhand Slice'lar, paralel toplar, file önü smaçları, kısaca her şeyi yapabiliyoruz. Belki bir istisna, aşırıma vuruşların çok etkisiz olması ve yüzde 90'ının rakip oyuncu tarafından pata küte geri gönderilmesi. Ama bunun ötesinde, TS 2'deki o uzun eğitim seansları, fare-klavve kombinasyonuna alışmak gibi dertlerin karşısında VT 3, kelimenin tam manasıyla "çocuk oyunu" gibi kalıyor. Bu yazının problemi de, bunun iyi mi kötü mü bir şey olduğu konusunda hala karar verememiş olmam. Biz oyunun diğer bileşenlerine geçelim, ben bunu biraz düşüneyim.

## DEVİRİ ALEM

VT 3'ün can damarı, her tenis oyununda olduğu gibi, World Tour modu. Bu modda, kendi yarattığınız bir tenisçiyle dünya sıralamasının 300. sırasından başlayıp antrenmanlar, turnuvalar, özel maçlarla ilerliyorsunuz ve 20 yıl içinde dünyanın bir numarası olmak için uğraşıyorsunuz. İçinde birçok alternatifiniz olan ve özellikle muhteşem eğlenceli küçük oyunlarla keyifli saatler geçirten bu turun çeşitli problemleri de var. İlk sorun, oyunda 100. sıraya gelene kadar zorlayıcı hiçbir şeyin olmaması. Her idman ve her maç, gayet kolaylıkla altından kalkılabilecek cinsten. İkinci sorun, oynadığım ilk turnuvada, şu an dünyanın en iyi ikinci tenisçisi kabul edilen Nadal'la karşılaşmam ve kendisini madara etmem oldu. Bu, World Tour'un atmosferini en çok baltalayan özelliklerin başında geliyor. Sanırım yarattıkları oyuncu sayısının azlığından, 100. sıralara gelene kadar, abuk sabuk turnuvalarda bir sürü büyük isimle



## MÜTHİŞ ZOR OLMASI GEREKEN HAREKETLERİ YAPABİLMEK, GARİP BİR BİÇİMDE ÇOK KOLAY.

karşılaşıyoruz, hepsini yeniyoruz. Sonra o isimler, biz 100'lerin altına indiğimizde, büyük turnuvalarda karşımıza çıkıyor ancak bu sefer gayet zorluyorlar. Bu durum, hem yarattığımız oyuncunun, hem de kendi oyunculuk kabiliyetlerimizin geliştiği hissini paramparça ediyor. Bu ne saçmalık, perhiz, lahana turşusu, imam bayıldı, patlıcan oturtma, yaprak sarma, vezir parmağı? Yine de haksızlık etmeyelim, oldukça doyurucu bir kariyer deneyimi yaşıyor VT 3.

World Tour dışındaki modların üstünde pek fazla durmamıza gerek yok. Turnuva ve gösteri maçı zaten klasik. Gösteri maçlarındaki problem, aynı TS 2'de olduğu gibi sadece 20 (10 erkek 10 kadın) tenisçinin olması. Bu kadar adam kimin neyine yetiyor

bilmiyorum ama bana yetmiyor... "Court Games" modu ise, aynı bilgisayarda, gamepad aracılığıyla multiplayer oynanan eğlenceli küçük oyunlardan oluşuyor, pek şeker hepsi.

## GÜZEL ŞARAP VAR MI?

Top Spin 2'nin görselliği, özellikle de animasyonları konusunda söylediğim şeylerin hepsini, Virtua Tennis 3 için de söylemek, hatta enflasyon oranında da zam yapmak istiyorum. Hareketlerin akıcılığı, gerçekçiliği, yumuşaklığı, ağzınız açık ekranlara bakakalmanıza sebep olabilir. Ancak animasyonlara gösterilen bu müthiş özenin yarısı kaplamalara gösterilmemiş. Ben "Şarap" diyeyim, siz anlayın... Neden kimse bu hatunu güzel yapamadı bir türlü ya, nedir? Takliti imkansız olduğunu anlayabiliyorum ama bu kadar mı yaklaşılamaz hatunun güzelliğine. Neyse, Sharapova konusundaki çemkirmem, genel olarak tüm oyuncular için geçerli. Gerçeklerine benziyorlar, doğru ama daha çok ikinci sanayi ürünü gibi duruyorlar. Oyuncuların çirkinliğini, stadyumun ve kortun güzelliği kapatıyor gerçi. Gece/gündüz seçeneği; toprak,

sert, çim kortlar, oyunun görsel çeşitliliğini arttıran faktörler olarak karşımıza çıkıyor. TS 2'de çok eleştirdiğim kamera açılarının da VT 3'te sorunsuz olduğunu belirtiyim.

Kulak algısından da bahsedip sonuç paragrafına gelmek ve nihai fikrimi söylemek istiyorum oyun hakkındaki (zira ben bile heyecanla bekliyorum neye karar vereceğimi). Oyunun müzikleri, sinir bozacak kadar kötü ve bol tekrarlı. Tüm maç atmosferinin içine eden bu müzikleri kapatmak için çok beklemeyeceksiniz. Topun, seyircilerin ve oyuncuların sesleri ("yiaaaaaah" ya da "uuuuugh" şeklinde) ise yeterli kalitede.

## KADER ANI

Virtua Tennis 3'ü, iki ay önce FIFA Manager yazımda anlattığım türden bir "ya bu, ya o" ikili tercihine kurban etmek istemiyorum. Şu yazının yazım sürecinde bile hangisinin daha iyi olduğuna karar veremediğim, artıları ve eksileri farklı olan Top Spin 2 ve Virtua Tennis 3'e, aynı notu veriyorum. Eksisini artısını değerlendirip tercihinizi öyle yapın, hatta türün aşığışanız ikisini de alın. Farklı anlayışlar nasıl benzer kalitede oyunlar yaratabiliyor, görün. L



## İKİNCİ GÖRÜŞ - Rocko

Siz bakmayın Mehmet'in dediklerine. Virtua Tennis 3 incelemesini yazarken kendinde değildi kendisi; vallahı de billahı de doğru söylüyorum. Top Spin 2 kasıtlı bir oyun bir kere, sistem seçiyor. Virtua Tennis 3 ise su gibi akıyor resmen, en ufak bir problem çıkarmıyor. Belki biraz fazla "arcade" tadında ama oyunun amacı da oyuncuları kasmak değil, eğlendirmek zaten. Ne diyordum; bakmayın siz Mehmet'e. Eğer henüz bir tenis oyunu almadıysanız Virtua Tennis 3'ü kapın.

## LEVEL KARNESİ

- +Doyurucu World Tour.
- +Animasyonlar muazzam, kort atmosferi yüksek.
- +Zoru sevmeyenler için alışması çok kolay, oynanabilirlik kusursuz.
- Arcade tarzdan hoşlanmayanlar beğenmeyecek, çok kolay bulacak.
- World Tour'da saçmalıklar var.
- Müzikler iç bayıcı.
- Az sayıda tenisçi.



GRAFIK	████████████████████
SES	████████████████████
DYANABİLİRLİK	████████████████████
MULTIPLAYER	████████████████████
EĞLENCE	████████████████████

PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX360

Çok kaliteli ve uzun süre oyalayacak arcade bir tenis oyunu.

# 84



Yapım: SEGA → Türkiye Dağıtıcısı: Aral İthalat → Yaş Sınırı: +6 → Minimum Sistem: 1.6 Ghz işlemci, 512 MB Bellek, 128 MB Ekran Kartı, 4.5 GB Harddisk → Önerilen Sistem: 2.4 Ghz işlemci, 1 GB Bellek, 256 MB Ekran Kartı, 6 GB Harddisk → Web Sitesi: <http://www.sega.com/gamesite/virtuatennis3> → Bulunduğu Sistemler: PS3, PSP, PC, XBOX 360

[ESER GÜVEN eguven@level.com.tr]



"Erkeğin onda dokuzunu bulmaya gittim. Dönücem!.."

# ELDER SCROLLS 4 OBLIVION SHIVERING ISLES

## BETHESDA 'BAZILARINA' BU İŞİN NASIL YAPILACAĞINI ÖĞRETİYOR

**[[ SİZİ BİLMEM AMA BEN** son zamanlarda 'genişleme paketi' kavramının içinin oldukça boşaltıldığını düşünüyorum. 'Artık kontrol edebileceğiniz hayvanlarınız var', hoop genişleme paketi. 'Artık evinizde parti verebilirsiniz', hoop bir genişleme paketi daha. 'Buyrun size aynı düşmanlarla, aynı tarz bölümlerle dolu 4 saat daha oyun, bakalım çıkış noktasını önce kim bulacak', hoop, ismi genişleme paketi. Yakın zamanda bu tür ticari kaygıların dışında kalan yalnızca iki gerçek genişleme paketi gördüm. Bunların biri Burning Crusade, diğeri ise şu an okumakta olduğunuz sayfanın konusu Shivering Isles. Bethesda üşenmemiş, 'bu iş işte böyle yapılır' diyerek noktayı koymuş.

Shivering Isles öyle birkaç saatte bitirebileceğiniz bir eklenti değil,

öncelikle onu söyleyeyim. Bu paketin ana görev serisini bitirmek rahat 15-20 saat sürecektir. Buna yan görevleri ve paketle birlikte gelen yeni uğraşları (yeni Alchemy materyalleri gibi) da eklersek karşınızda güle oynaya 40 saatinizi geçireceğiniz 40 saatlik bir oyun bulunuyor. Bethesda Oblivion için başka genişleme paketi hazırlamayacağından 'yapmışken, tam yapalım' diye düşünmüş, çok da iyi etmiş. Ha şimdi olur da bundan birkaç ay sonra yeni bir paket duyurulursa 'a aaa Eser güya yeni paket yok demişti' demeyin, ben burada Bethesda'nın yalancısıyım. Kararlarından dönerlerse kaşıkları kırısın diyeceğim ama aslında eğer böyle kaliteli içerik sunacaklarsa kararlarından dönsünler, sorumluluğu ben üzerime alıyorum.

### TİTREŞEN ADALARA HOŞGELDİNİZ

Shivering Isles'a geçmek için ana oyunu bitirmiş olmanıza, hatta oyunda ilerlemiş olmanıza bile gerek yok. Ana oyunda azıcık dolaştığınızda Niben Bay'daki bir adada aniden ortaya çıkan bir geçidin rivayeti kulağınıza ulaşacak. E bu rivayeti duyduğumuz anda da doğal olarak merakımıza yeniliyoruz (incelemenin sağlığı açısından böyle davranın) ve bu adaya doğru

yola çıkıyoruz. Adada bizi Haskill isminde biri karşılıyor ve geçidin neyin nesi olduğunu anlatıyor. Shivering Isles Sheogorath isimli Daedric Prince of Madness'ın dünyası. Bu yeni dünya iki farklı diyara bölünmüş durumda; bunlardan ilki paranoyak bir düşes tarafından yönetilen Dementia, diğeri ise serser bir dükün yönettiği Mania. Bu iki diyar birbirinden oldukça farklı karakteristiğe sahip: Dementia diyarındayken tüm atmosferde karanlık bir yan, bir paranoyaklık hissi göreceksiniz. Mania diyarı ise bunun tersine oldukça renkli ve absürt bir atmosfere sahip. Her iki diyarın da asıl yöneticisi elbette Sheogorath ve siz de asıl olarak ona karşı sorumlusunuz. Vereceği görevleri tek tek yerine getirerek aynı bir loncada olduğu gibi Court of Madness'ta rütbe atlayacaksınız. E peki nasıl bu görevler?

Sheogorath'ın verdiği çoğu görev son derece eğlenceli ve çığırılık hissini başarıyla veriyor. Örneğin görevlerden birinde bir zindanı aktif hale getiriyor, ardından o zindana giren grupların üzerine yaratıklar yolluyor ve çeşitli yollarla kafayı yedirtmeye çalışıyorsunuz. Birçok görevde de çeşitli zindanlara girip, oralardan gerekli objeleri almanız gerekiyor. Bu zindanlar boyut olarak hiç de küçük değil, bu yüzden 'zindana gir - obje bul' tarzı görevler bir süre sonra monotonluk hissi yaşatabilir. Yine de bu görevlerden sıyrıldığınız anda kendinizi tekrar Shivering Isles'in çığırılığına kaptırıyorsunuz. Bu çığırılık hali yalnızca Sheogorath'ın verdiği görevlerde değil, diğeri yan görevlerde de kendisini hissetirmeyi başarıyor. Kapalı yerlerde uyuyamayanlardan intihar etmek istemediği için sizin onu öldürüp kaza süsü

### BİR BAKIŞTA...

#### TÜR Rol Yapma Oyunu

**İÇERİK** Çılgınlıkta son kampanya! Hemen gelin, gerçeküstü bir dünyada geçireceğiniz 40 saatlik bir serüvenin ardından çıldıracağınızı garanti ediyoruz. Ama bu çığırılık, tatlı bir çığırılık...

#### KARŞILAŞTIRMA

ELDER SCROLLS 4 OBLIVION	%96
ELDER SCROLLS 4 OBLIVION: SHIVERING ISLES	%88
GOthic	%80



Kafa yapıcı dev mantarlar ülkesinde kendinizi Harikalar Diyarı'ndaki Alice gibi hissedeceksiniz.

vermenizi isteyenlere kadar birçok orijinal karakterle karşılaşacak ve gerçekten güldüğünüzü fark edeceksiniz. Ciddi olduğu kadar da eğlenceli olabilmek her oyunun harcı değil.

### PARANOYANIN SINIRI YOK

Shivering Isles'in sunduğu ortamlar daha önce Oblivion'da gördüklerinize hiç benzemiyor. Geçitten adınızı attığınız anda kendinizi bir halüsinasyon dünyasında buluyorsunuz. Hani bazı filmlerde ana karakter bir şekilde kafayı bulduğunda sağda solda garip dev bitkiler, hayvanlar, rengarenk ortamlar görmeye başlar (kurbağa yalamak da aynı etkiyi yapıyormuş, dolayısıyla kurbağalardan uzak durun). İşte burada göreceğiniz de aynı böyle bir dünya. Devasa, yamuk mantarlardan pembe/mor gökyüzüne kadar tüm görüntüler, Oblivion'da yaratılmaya çalışan 'gerçekçi' dünyanın tam zitti.

Bu yeni dünyada karşılaştığınız tek şey yeni grafikler ve deli bir hükümdar değil elbette. Zindanlarda ve düşmanlarınızın üzerinde bulabileceğiniz Amber



ve Madness Ore materyallerini New Sheoth şehrindeki demirciye götürdüğünüzde kendiniz yepyeni zırhlar yaptırabileceksiniz. Madness Ore, Grummite yaratıklarının üzerinden ve bazı harabelerdeki damarlardan toplanabiliyor. Amber ise Gnarl yaratıklarının üzerlerinde ve Gnarl mağaralarındaki köklerde bulunuyor. Bulabileceğiniz özel Madness ve Amber Matrice'lerle ise bu eşyaların büyümlü versiyonlarını yapabiliyorsunuz ancak Matrice'ler karşınıza oldukça seyrek olarak çıkıyor (bolca çıksaydı bu eşyaları yapabilmeyen verdiğimiz haz ortadan kalkardı zaten). Bu eşyaları yaptığınız sırada level'iniz neyse, eşyaların da güçlerinin bu level'a uygun olacağını hatırlatayım. Yani isterseniz oyunda daha yüksek level'lara ulaştığınızda bu eşyaları yaparak çok daha güçlü versiyonlarına sahip olabilirsiniz.

### GELELİM İŞİN GÖRSEL VE İŞİTSEL YÖNLERİNE

Shivering Isles, açıkçası Oblivion motorunun üzerine yeni teknolojiler sunmuyor. Ancak Oblivion'un grafiklerinin ne denli muhteşem olduğunu zaten biliyoruz, bu muhteşem motor bu sefer gerçek üstü bir dünyanın yaratılmasında



"Allah'ımı Ne olur hayırlı bir kısmet gönder bize!"  
"Merhaba hanımefendi, buralarda Amazon Cafe varmış, biliyor musunuz yerini?"



## İNSAN SHEOGORATH İSMİNİ DUYUNCA KARŞISINDA ÇOK DAHA FARKLI BİR TİP BULMAYI HAYAL EDİYOR AÇIKÇASI.

başrol oynamış. Cyrodiil gerçek dünyayı ne kadar güzel tasvir ediyorsa, Shivering Isles da zıt bir dünyayı o kadar güzel tasvir ediyor.

Üzerinde asıl durulması gereken konu seslendirmeler. Şu kadar söyleyeyim, Sheogorath'ı ya çok sevecek ya da nefret edeceksiniz. Bunun orta yolu yok. Ne de olsa karşınızda çılgın biri var, o yüzden söylediklerinin çoğunun anlamlı olmasını beklemek doğru değil. Ancak asıl sınırlarınızı bozacak ya da komik bulup eğleneceğiniz şey Sheogorath'ın sesi, sürekli bağırarak konuşması ve aksanı. Eğer istemdişi olarak diyalogları tıklayarak hızlı hızlı geçtiğinizi fark ederseniz anlayın ki beyniniz bu sese daha fazla katlanmayı reddediyor. Sheogorath dışındaki karakterlerde de tuhaf davranışlar ve konuşmalar göreceksiniz ama onlar o kadar da uçuk değil, hatta çoğu eğlenceli.

İnsan Sheogorath ismini duyunca karşısında çok daha farklı bir tip

bulmayı hayal ediyor açıkçası. Bu ismi ilk duyduğumda gözümün önünde daha karanlık, şeytani havası olan gelmişti (elbette bunda ismini Dimmu Borgir'dan Shagrath'a benzetmemin de etkisi olabilir) ama karşınıza gayet mülayim, (görünüşte) efendi, normal biri çıkıyor. Puan kırsak mı acaba buradan? Yok yok kırmayalım.

### LÜTFEN KARAR AÇIKLANIRKEN AYAĞA KALKALIM

Shivering Isles'ta geçireceğiniz yaklaşık 40 saatlik süre içinde kafayı sıyırmanıza yetecek kadar çılgınlıkla karşılaşacak, kendinize yeni arkadaşlar edinecek ve bol bol eğleneceksiniz. Bunlardan biri bile olmazsa 'vay Eser efendi, hani öyle olacaktıydı?' diye bana çıkışabilirsiniz, izin veriyorum. Ama dediklerim gerçekleşirse de arayıp teşekkür etmenize gerek yok, görevimiz bu. Dimmu Borgir'den bir kuppleyle bitiriyoruz efendim: *Madness in it's sweetest form* ya da 'çılgınlık hiç bu kadar tatlı olmamıştı'. L



### LEVEL KARNESİ

- Yaklaşık 40 saat oyun süresi.
- Cyrodiil'den çok daha farklı, çarpık ve renkli bir ortam.
- Eğlenceli ana ve yan görevler.
- Bazılarında Sheogorath'ın konuşmaları işkence gibi gelebilir.



GRAFIK	1	2	3	4	5
SES	1	2	3	4	5
OYNAMABİLİRLİK	1	2	3	4	5
MULTIPLAYER	1	2	3	4	5
EĞLENCE	1	2	3	4	5

PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX 360

Shivering Isles, Oblivion'a doyamayanlara veya farklı lezzetler arayanlara müthiş bir içerik sunuyor.

# 88



"Merabaym! Şezlong ve havlu bedava mı burada?"

Orca VS Jaws veya kardeşi kardeşe kırdırmaca.

# JAWS UNLEASHED

BAKSANA, DİŞİMİN ARASINDA BACAĞI MI VAR?

GÜVEN ÇATAK guven@level.com.tr

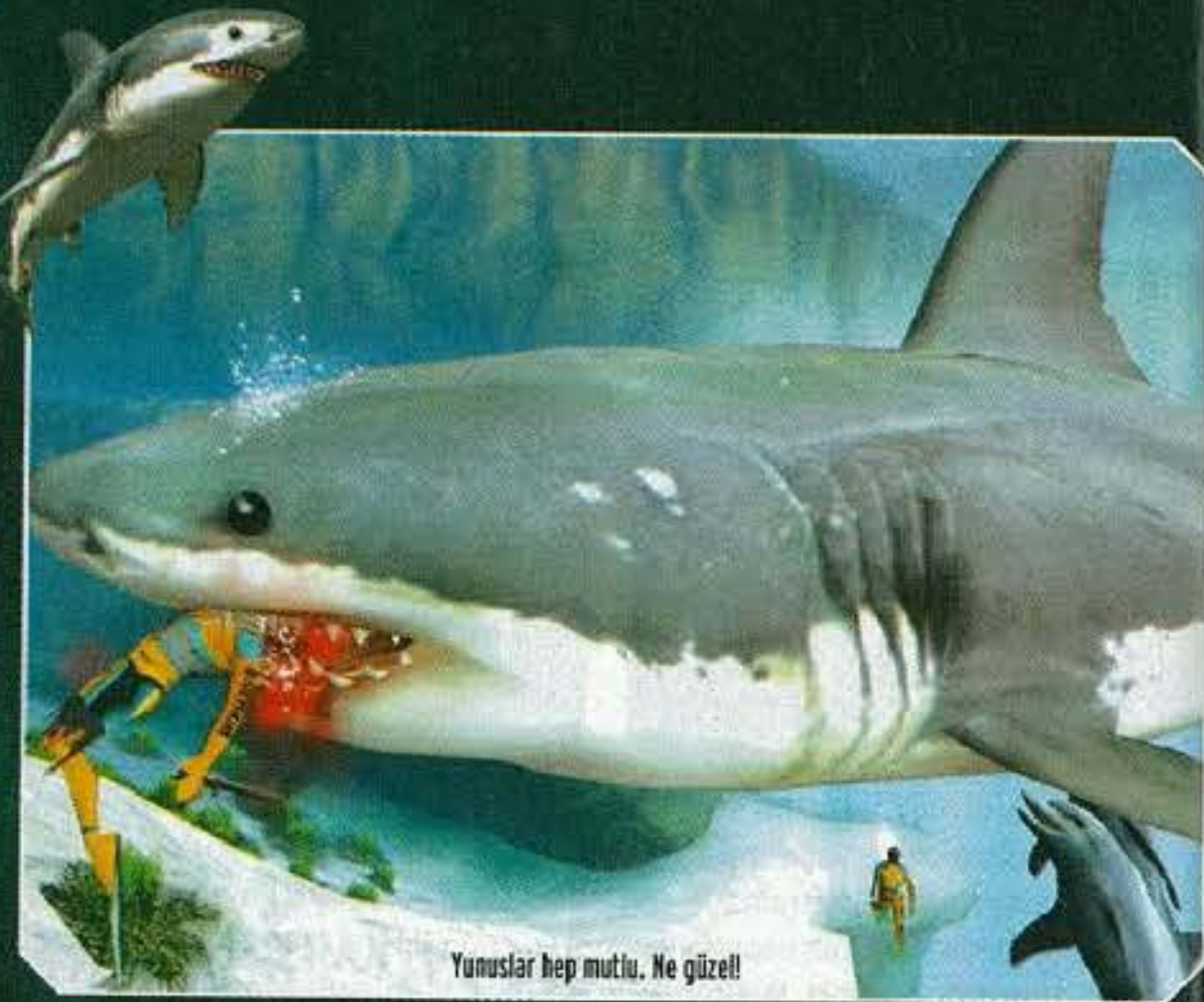
**[[ ARADAN 30 YILI AŞKIN BİR ZAMAN GEÇMESİNE RAĞMEN JAWS,** halen deniz fobimiz ve halen tema müziği favori gerilim efektimiz olarak etkisini sürdürüyor. Peki bu kült filmin başrolünü oynamak ister miydiniz? Hayır, Roy Scheider'ı değil, filmin esas başrolünden kastediyorum. Evet, kocaman ağız ve korkunç dişleriyle yeryüzünün belki de yaşayan tek canavarını, yani büyük beyaz köpekbalığı Jaws'u.

**DOYMAK BİLMEYEN BİR ÇENE** Oyun, filmde 30 yıl sonra geçiyor. Jaws belası çoktan unutulmuş. Amity beldesi sakinleri huzur içinde yaşamakta. Ama biz bu huzuru yakında

bizzat kaçıracağız. Kaçırırken de dişlerimizi kullanacağız. Büyük bir şirketler grubunun Amity sahiline çöreklenmesiyle kıyı şeridinin ekolojik dengesi, dolayısıyla da Jaws'un sınırları bozuluyor. Hem eski hesabı kapatayım hem de doğanın intikamı olayım diye atıyor kendini sahile...

Jaws Unleashed, bu hikayeye açılrsa da devamını getirdiğini söylemek zor. İrili ufaklı birçok görev var ama bunlar ne birbirine ne de varmış gibi düşündüğümüz ana hikâyeye bağlanıyor.

Açıkçası bir Jaws evreni var ve siz de GTA gibi kafanıza göre takılıyorsunuz. Bazen bir sahilde (hatta kumsalda), bazen bir kanalda, bazen de okyanusun derinliklerinde terör estiriyorsunuz. Alan geniş, amaç belli. Ortalığı kana bulamak, parça pinçik etmek. Aslında bazen petrol platformlarını yıkmak gibi sosyal içerikli görevleriniz de oluyor. Ama ekolojik vurguları gayet zayıf olduğundan arada kayıyorlar. Halbuki Jaws sularımızın bekçisi olsaymış, fena



Yunuslar hep mutlu. Ne güzel!

mı olurmuş? Hele bu tip eylemlere yoğun bir şekilde ihtiyacımız olan şu günlerde.

Neyse, gelelim aksiyona. Jaws yakalıyor, ısırıyor, parçalıyor, kafa atıyor ve kuyruk vuruyor. Accuracy, Power, Speed gibi deneyim kazandıkça "uçan kafa" gibi özel hareketler de yapabiliyor. Ama en büyük sorunu ıskalamak. Kontroller, kamera sisteminin ayarsızlığından dolayı o kadar dengesiz ki nokta vuruş yapmak neredeyse imkânsiz. Üzerinden, gözünden, yanından bakalım derken kaçan balık büyük oluyor, hatta sonra gelip bizi ısırıyor. Keşke hedefe kilitleme gibi bir özellik koyulacağına hedefi ıskalamamaya odaklanılsaymış.

**GELİŞİMİNİ TAMAMLA DA GEL** Jaws Unleashed kontrol açıklarını maalesef görsel ve işitsel olarak da kapatamıyor. Grafikler vasat, sadece insanların birçok farklı yerinden parçalanabilmesi eğlenceli

olmuş. Bir de parçalanırken her seferinde "Aman Tanrım! Ölüyorum!" gibi detone çığlıklar atmak yerine gerçek böğürtüler çıkarabilselermiş çok daha iyi olurmuş. Müzikler de tekrar bakımından bu çığlıklardan geri kalmıyor. Sakin sakin yüzerken bile arkanızdan "dın dın... dın dın... DİN DİN DİN DİN!" diye orkestra kovalıyor.

Peki, hiç mi iyi konuşmayacağız Jaws hakkında? Jaws olmak daha önce hiçbir oyunda olmadığımız bir şey (Ecco the Dolphin haricinde denizaltında balık olmak zaten pek nasip olmamıştı - Sinan). Sonra yapabildiğiniz çalılar ve maskaralıklar gayet eğlenceli. Kim bir balıkçı teknesini, üstüne zıplayarak batırmaktan zevk almaz ki? Ama bir yandan kamerayla boğuşup bir yandan bunları kıvırmak çok zor oluyor. Sonuç olarak bir süreliğine de olsa kıyıları terör salmak insanı rahatlatıyor. Ama bu oyun Jaws isminin hakkını veremiyor.

## LEVEL KARNESİ

- Jaws olmak.
- Görev çeşitliliği.
- Parçalanma efektleri.
- Dengesiz kamera sistemi yüzünden kasandra kontrolleri.
- Vasat grafikler.
- Robotik insan çığlıkları.
- Takılmış plakvari müzikler.



GRAFİK	1	2	3	4	5
SES	1	2	3	4	5
OYNANABİLİRLİK	1	2	3	4	5
MULTIPLAYER	1	2	3	4	5
EĞLENCE	1	2	3	4	5

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Jaws'u oynama fikri çok eğlenceli. Ama bir de oynayabilseydik keşke.

# 58

1975 yılında çekilen Jaws, tüm zamanların en baba gerilim filmlerinden biridir ve büyük beyaz köpekbalığının nesli tükenene kadar da bu durum değişmeyecektir. Aynı zamanda Jaws, Spielberg'in de doğuşuna vesile olmuştur. Peki, Caws'ın aslında Cows diye okunduğunu biliyor muydunuz?

→ Tür: Aksiyon → Yapım: Appaloosa Interactive → Dağıtım: Majesco Games → Yaş Sınırı: 17+ → Minimum: 1.6 GHz CPU, 256 MB RAM, 128 MB GFX → Önerilen Sistem: 2.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 256 MB GFX → Web: www.jawsthegame.com → Orijinal Olarak: Yok → Zorluk: Orta → İngilizce Gereksinimi: Az

# THE FALL LAST DAYS OF GAIA



## DÜŞTÜĞÜN YERDEN BİR AVUÇ TOPRAK ALIP KALKMASINI BİLECEKSİN

[GÖKER NURBEYLER gnurbeyler@level.com.tr]

**[[ BAĞIRA ÇAĞIRA GELEN ÇEVRE FELAKETİNİN,** artık gazete diye bir şey kalmadığından manşetlere düşmediği yıllarda, 2080'li yıllardayız. Felaket yeryüzünü süpürdükten sonra hayatta kalabilen insanlar Wastelands olarak anılan topraklarda medeniyetlerini devam ettirmeye çalışmaktadır. Önüne attığınız köpeğin ilgisini bugün bile çekmeyen para; gıda ve suyun bu kadar limitli olduğu bir yerde anlamsızdır. Ayakta kalan tek yönetim güçlenmeye çalışan bir hükümet ve bölgelerini kesin sınırlarla birbirinden ayıran çetelerdir. En barışçıl ticaret sert ve acımasız değiş tokuş pazarlıklarıyla gerçekleşmektedir. Ana kural şudur: "Büyük balık küçük balığı yer ama büyük balığı zıpkınla avlayıp küçük balığı da alırlar".

Berlin şehrinden çıkan *The Fall: Last Days of Gaia* işte böyle felaket sonrası dünyada geçen, ve kaçınılmaz olarak efsanevi *Fallout*'un kulağını bolca çınlatan bir oyun. Fakat Fall, kesinlikle "yarı adaşının" silik bir taklidi değil. Oyuna dünyayı kurtaracak "tek kişi" havasında başlamıyoruz. Ana karakterimiz annesi öldürülmüş, babası ve kardeşi kaybolmuş bir adam. Bu karakterin kimliğine bürünerek, en basit tabiriyle

ailemizin intikamını almak için çıkıyoruz yola. Fakat olaylar bizi tahmin etmediğimiz yönlere çekiyor. Gayemiz doğrultusunda Güney Batı Amerika'da yeniden kurulan hükümete katılıyoruz. Dallarında uzman altı kişilik bir takım kurarak yollara düzülüyoruz.

### HER FALL OUT MUDUR?

The Fall'da istediğimiz takımı kurmakta özgürüz. Fakat işi sağlama almak isteyenler dengeli bir takım kuracaktır. Oyun ilerledikçe ve görevler tamamlandıkça XP kazanıyor ve bunu Strength, Dexterity ve Intelligence gibi yatırım fonlarında değerlendirerek karakterlerimizi geliştiriyoruz. Bu değerler uzmanlık dallarımızı ve bunlara bağlı ana ve yan yeteneklerimizi direkt etkiliyor. Yan yetenekler arasında keskin nişancılık ve hızlı mermi yükleme gibi silah bazlı yetenekler, teknik, tıp bilimi ve araç kullanabilme bulunuyor. Sonucusu uçsuz bucaksız çöller yüzünden mutlaka olmalı. Kullandığımız jip vb. araçları modifiye etmek ve silahlar yerleştirmek çok hoş bir ayrıntı olmuş.

Oyun ilerledikçe önümüze çıkan NPC'leri takıma katabiliyoruz. Fakat toplam sayı altıyı geçemiyor. Elemanların kişisel yorumlarını duyunca "Acaba Baldur's Gate'deki

gibi ağız dalaşları olacak mı?" diye merak edebilirsiniz. Ne yazık ki bu yorumlar tesadüf olarak kullanılıyor. Yine de sus pus yürüyen ruhsuz karakterlerden iyidir.

The Fall, gerçek zamanlı bir rol yapma oyunu olmasına rağmen çatışmalar sırasında oyunu durdurup yeni komutlar verme veya silah değişikliği yapma şansı var. Bu, taktiksel yönden avantaj sağlıyor. Örneğin iki adamla düşmanın ilgisini çekerken diğer adamlarla etraflarını sarabiliyoruz. Tuvalete sakladığım bir yakın dövüş elemanı sayesinde düşmanın çok canını yaktığımı bilirim. Fall'da Desert Eagle'dan pompalıya, Uzi'den Kalaşnikof'a, boy boy bıçaktan bombalara kadar çeşit çeşit silah bulunuyor. Yüksek hasarları nedeniyle otomatik silahlardan şaşmayın derim..

### KOMPLEKS GÖREVLER, CORN FLAKES GÖREVLER

Bence The Fall'un en güçlü olduğu nokta zengin görev yapısı. RYO standardı getir-götür, öldür/kurtar görevlerinin yanı sıra birden fazla çözüm yoluna sahip, kompleks zincir görevler alıyoruz (*Bir Oyunda Yapmadığımız Tek Şey Kalmıştı kutusuna bakınız*). Yapımcı bunları iyi yedirdiğinden sırttırmıyorlar. Haritayı büyütebilmenin ve saydamlaştırmanın yanı sıra, daha

### BİR BAKIŞTA...

#### TÜR Rol Yapma Oyunu

**İÇERİK** Falloutvari bir dünyada, altı kişi ile yapabileceğiniz her şey (orta kafa gol, dokuz aylık, halay vs) The Fall'da bulunuyor.

#### KARŞILAŞTIRMA

FALLOUT	%90
ARCANUM	%86
THE FALL	%75







## BİR OYUNDA YAPMADIĞIMIZ TEK ŞEY KALMIŞTI

The Fall alışılmadık dışında görev zincirlerine sahip. Bunların birinde sıkı korunan bir uyuşturucu deposuna girmek için bir parolaya ihtiyacımız var. Bunun için çetenin kuryesini gözümüze kestiriyoruz. Kuryenin parolayı hiçbir şekilde söylemeyeceğine emin olarak gizlice dinlemeye karar veriyoruz. Teknisyenimize dinleme cihazını yaptırarak elektronik döküntüyü elde etmek için de aletin sahibine bir Wasteland güzeline ayarlamamız gerekiyor. Güzeli bu arkadaşla birlikte olmaya ikna edebilmek için de yüzüne bakılabilir hale getirmemiz gerekiyor. Bunun için öncelikle bir kalıp sabun bularak üstündeki yılların pisliğinden kurtulmasını sağlıyoruz. Temizlik sonrası onun için sıçan derisinden çok sıkı bir ceket hazırlatmamız gerekiyor. Son olarak da yakışıklımıza köyün berberinde orijinal bir saç modeli yaptırıyoruz. Nasıl desem. Bunca yıllık oyun hayatımda türlü türlü görev yaptım ama ilk kez bir görev için birini alayıp pullayıp menajerliğini yanı... (Level-Üst-Kuruşu Sansürü) yapıyorum.

önce gidilen bölgelerin kısa yol olarak işaretlenmesi takip açısından faydalı.

Dünyanın ve her türlü olayın kendi kahramanları etrafında dönmesine alışkın oyuncular The Fall'daki ana karakteri biraz donuk bulabilirler. Bunu biraz da bariz bir taraf seçimi olmamasına bağlıyorum. Şöyle açıklayayım: Forumlarında oyuna ilgili görüşleri okurken birinin düşüncesi ilgimi çekti: "Oblivion'da kendi loncamı ve KoToR 2'de aydınlığı seçtim. Fall ise bana hiçbir seçim şansı bırakmıyor." Sizin de istediğiniz bu derecede bir özgürlükse yanlış oyunda olabilirsiniz.

The Fall yan görevlere bulaşmadığı takdirde yaklaşık 40 saatlik oyun süresine sahip. Ne yazık ki buna çöde sağa sola ulaşmaya çalışırken harcanan can sıkıcı zamanlar da dâhil. Daha kötüsü, ara sıra oyunun göçmesi ve bug'lar yüzünden bu süreye birkaç saat daha ekleniyor. Yol bulma (waypoint) problemi nedeniyle dağa taş takılmak can sıkıyor. Gerçi en gelişmiş oyunlarda bile karakterlerimize bebek bakıcılığı yapmaya alıştık artık.

## RÜZGÂRIN EMEKLİLİK GÜNLERİ

The Fall'un dünyası mantıklı ve mantıksız yönleri bir arada barındırıyor. Örneğin Güney Batı'nın kızıl çölleri oyuncuya Mad Max'te olduğunu hissettiriyor. Aynı şekilde gündüz-gece değişiminin atmosfer üzerinde pozitif etkisi var. Ağır hasarlı binalar, rüzgâra

boyun eğmiş tahta kulübeler, enkaz halindeki araçlar ve paslı su tankları burada iyi bir şeyler olmadığını hissettiriyor. Fakat sanki çevre bize felaketten sonrası için biraz fazla iyimser davranıyor. Zehirli rüzgârların bulunmadığı, güneşin tenimizi yakmadığı ve özel koruma kıyafetlerine ihtiyaç duymadığımız naif bir felaket dünyası burası. Rüzgârın süpürdüğü topraklarda çalılıklar, bulutlar ve ağaçlar biraz hareketli olabilirdi. Bunun dışında bir seslendirme problemimiz de var. Yan karakterlerin seslendirilmesi farklı bir stüdyoda yapıldığından tonlama hatası bulunuyor, bu da atmosferi baltalıyor.



## FELAKETİN ÖZÜ

The Fall'un Almancasının çıktığı 2005 yılında hatalarından dolayı hayal kırıklığına uğradım. Geçen iki yıldan sonra İngilizce'ye çevirilen oyun, tam kıyama gelmiş. Hala çeşitli problemler nedeniyle boşa zaman harcanıyor, bu da can sıkabiliyor. Fakat bu türü ve felaket senaryolu rol yapma oyunlarını sevenleri, azıcık da olsa Fallout tadı yaşamak isteyenleri uzaklaştıracak kadar değil. L.



The Fall çölleri araçsız çekilmiyor. Silahını, modifiyesini bırakın; ayağınızı yerden kesin razıyım.



Aynen böyle siper alacaksınız. O ıvır zıvr dekoratif amaçla koyulmadı. Hazırsanız baştan çekiyoruz. Motor!



## LEVEL KARNESİ

- + Güzel senaryo.
- + Orijinal görevler.
- + Modifiye edilebilen taşıtlar.
- + Dövüş sırasında Pause'la taktik verme
- Yıllara baş kaldıran bug'lar.
- Donuk oyun dünyası.
- Düşük kaliteli karakter seslendirmeleri.
- Grafik hataları.



GRAFIK	██████████
SES	██████████
OYNANABİLİRLİK	██████████
MULTIPLAYER	██████████
EĞLENCE	██████████

PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX 360

The Fall sürükleyici senaryosu, orijinal görevleri ve Mad Max'vari atmosferi ile RYD severlerin çekinmeden denemeleri gereken bir oyun.

# 75



## BİR OYUNDA YAPMADIĞIMIZ TEK ŞEY KALMIŞTI

The Fall alışılmadık dışında görev zincirlerine sahip. Bunların birinde sıkı korunan bir uyuşturucu deposuna girmek için bir parolaya ihtiyacımız var. Bunun için çetenin kuryesini gözümüze kestiriyoruz. Kuryenin parolayı hiçbir şekilde söylemeyeceğine emin olarak gizlice dinlemeye karar veriyoruz. Teknisyenimize dinleme cihazını yaptırarak elektronik döküntüyü elde etmek için de aletin sahibine bir Wasteland güzeline ayarlamamız gerekiyor. Güzelini bu arkadaşla birlikte olmaya ikna edebilmek için de yüzüne bakılabilir hale getirmemiz gerekiyor. Bunun için öncelikle bir kalıp sabun bularak üstündeki yılların pisliğinden kurtulmasını sağlıyoruz. Temizlik sonrası onun için sıçan derisinden çok sıkı bir ceket hazırlatmamız gerekiyor. Son olarak da yakışıklıımıza köyün berberinde orijinal bir saç modeli yaptırıyoruz. Nasıl desem. Bunca yıllık oyun hayatımda türlü türlü görev yaptım ama ilk kez bir görev için birini alayıp pullayıp menajerliğini yanı... (Level-Üst-Kuruğu Sansürü) yapıyorum.

önce gidilen bölgelerin kısa yol olarak işaretlenmesi takip açısından faydalı.

Dünyanın ve her türlü olayın kendi kahramanları etrafında dönmesine alışkın oyuncular The Fall'daki ana karakteri biraz donuk bulabilirler. Bunu biraz da bariz bir taraf seçimi olmamasına bağlıyorum. Şöyle açıklayayım: Forumlarında oyuna ilgili görüşleri okurken birinin düşüncesi ilgimi çekti: "Oblivion'da kendi loncamı ve KoToR 2'de aydınlığı seçtim. Fall ise bana hiçbir seçim şansı bırakmıyor." Sizin de istediğiniz bu derecede bir özgürlükse yanlış oyunda olabilirsiniz.

The Fall yan görevlere bulaşmadığı takdirde yaklaşık 40 saatlik oyun süresine sahip. Ne yazık ki buna çölede sağa sola ulaşmaya çalışırken harcanan can sıkıcı zamanlar da dâhil. Daha kötüsü, ara sıra oyunun geçmesi ve bug'lar yüzünden bu süreye birkaç saat daha ekleniyor. Yol bulma (waypoint) problemi nedeniyle dağa taş takılmak can sıkıyor. Gerçi en gelişmiş oyunlarda bile karakterlerimize bebek bakıcılığı yapmaya alıştık artık.

## RÜZGÂRIN EMEKLİLİK GÜNLERİ

The Fall'un dünyası mantıklı ve mantıksız yönleri bir arada barındırıyor. Örneğin Güney Batı'nın kızıl çölleri oyuncuya Mad Max'te olduğunu hissettiriyor. Aynı şekilde gündüz-gece değişiminin atmosfer üzerinde pozitif etkisi var. Ağır hasarlı binalar, rüzgâra

boyun eğmiş tahta kulübeler, enkaz halindeki araçlar ve paslı su tankları burada iyi bir şeyler olmadığını hissettiriyor. Fakat sanki çevre bize felaketten sonrası için biraz fazla iyimser davranıyor. Zehirli rüzgârların bulunmadığı, güneşin tenimizi yakmadığı ve özel koruma kıyafetlerine ihtiyaç duymadığımız naif bir felaket dünyası burası. Rüzgârın süpürdüğü topraklarda çalılıklar, bulutlar ve ağaçlar biraz hareketli olabilirdi. Bunun dışında bir seslendirme problemimiz de var. Yan karakterlerin seslendirilmesi farklı bir stüdyoda yapıldığından tonlama hatası bulunuyor, bu da atmosferi baltalıyor.



## FELAKETİN ÖZÜ

The Fall'un Almancasının çıktığı 2005 yılında hatalarından dolayı hayal kırıklığına uğradım. Geçen iki yıldan sonra İngilizce'ye çevirilen oyun, tam kıyama gelmiş. Hala çeşitli problemler nedeniyle boşa zaman harcanıyor, bu da can sıkabiliyor. Fakat bu türü ve felaket senaryolu rol yapma oyunlarını sevenleri, azıcık da olsa Fallout tadı yaşamak isteyenleri uzaklaştıracak kadar değil. L.



The Fall çölleri araçsız çekilmiyor. Silahını, modifiyesini bırakın; ayağınızı yerden kesin razıyım.



Aynen böyle siper alacaksınız. O ıvır zıvr dekoratif amaçla koyulmadı. Hazırsanız baştan çekiyoruz. Motor!



## LEVEL KARNESİ

- + Güzel senaryo.
- + Orijinal görevler.
- + Modifiye edilebilen taşıtlar.
- + Dövüş sırasında Pause'la taktik verme
- Yıllara baş kaldıran bug'lar.
- Donuk oyun dünyası.
- Düşük kaliteli karakter seslendirmeleri.
- Grafik hataları.



GRAFİK	██████████
SES	██████████
OYNANABİLİRLİK	██████████
MULTIPLAYER	██████████
EĞLENCE	██████████

PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX 360

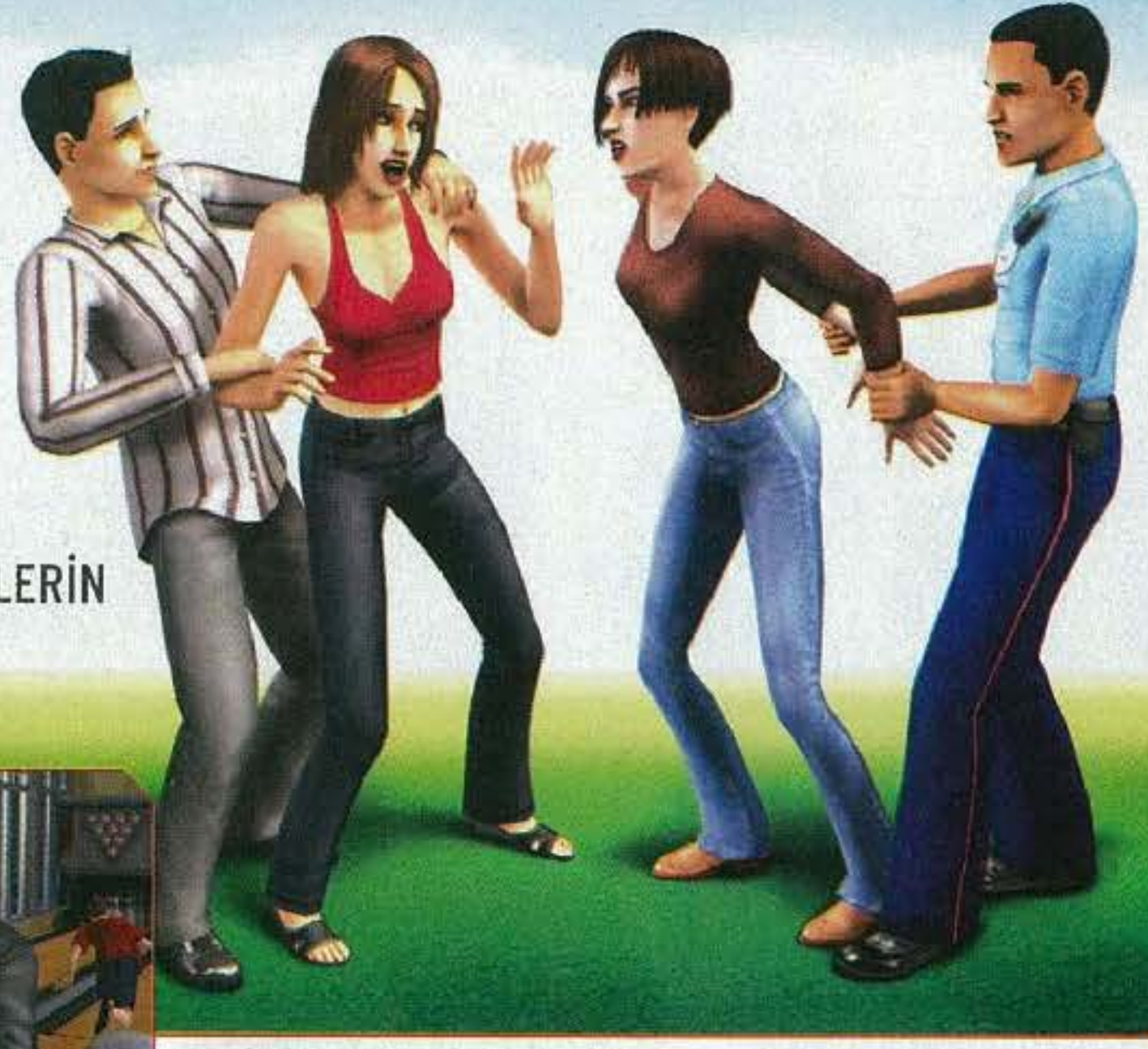
The Fall sürükleyici senaryosu, orijinal görevleri ve Mad Max'vari atmosferi ile RYD severlerin çekinmeden denemeleri gereken bir oyun.

# 75

# The Sims Life Stories

THE O.C. KESMEDİYSE, DESPERATE HOUSEWIVES YETMEDİYSE, PEMBE DİZİLERİN EN PEMBESİ, İŞTE SIMS'İN YENİSİ!

[OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr]



-Maymuna benziyorum ama sana da sarılmam  
-O zaman gel halay çekelim



**[[ LEVEL DERGİSİ PEMBE DİZİ KANALINA HOŞ GELDİNİZ.** For English Press "9". Devam eden dizileri öğrenmek için "1"e, gelecek sezonu öğrenmek için "2"ye, yeni başlayan diziler hakkında bilgi almak için "3"e basınız.

-"3"!...

-Bizi tercih ettiğiniz için teşekkür ederiz...

**Dizi:** The Sims Stories

**Sezon:** I. Life Stories / Bölüm 1-12

**Tür:** Romantik

Riley Harlow, halasını ziyarete, SimCity'nin güneyindeki doğduğu kasabaya gelir. Orada çocukluk aşkı Dylan ile yolları tekrar kesişir. Dylan ile geçmiş günlerini bir anda hatırlayan Riley, yakışıklı(aslında patates suratlı) Mickey'nin

hayatına girmesiyle ikiye bölünür. Mickey yüzünden Riley'in Agora ile arası açılır ve eski dostu Fiona yardımına koşar. Derken olaylar gelişir...

**Dizi:** The Sims Stories

**Sezon:** I. Life Stories / Bölüm 13-24

**Tür:** Romantik Komedi

Vince işinde başarılı ama yalnız (sap) biridir. Aşk hayatı kötü giden Vince, tüm ümitlerini yitirmiştir. Bir gün uyanır ve kadınları etkilemek için kendine iki hafta verir. Ancak iki hafta boyunca aksilikler Vince'in yakasını bırakmaz ve komik olaylar başlar.

**YENİ BİR SERİ, YENİ BİR OYUN**

The Sims Stories yeni bir seri ve Life Stories de ilk oyunumuz. Oyun yapısı, grafikleri ve arayüzüyle hemen hemen Sims 2'nin aynısı olsa da, kesinlikle bir eklenti paketi değil ve kurulum için hiçbir oyuna ihtiyaç duymuyor.

Yukarıdaki iki hikaye ise Life Stories'in can damarı ve diğer tüm serilerden onu ayıran özelliği. Hatırlarsanız bu hikâye modları Sims 2'de de denenmişti ancak Life Stories ile tam anlamıyla yerine oturmuş. İki ana hikâyemiz, toplam 24 bölümden oluşuyor. Bu hikâyelerde dikkati çekense karakterler arası etkileşim. Karşımızda cidden yaşayan bir kasaba buluyoruz. Tek eksik ise kasabanın bitiminde bulunan

dükkanların ve gezi mekânlarının sınırlı olması ve yeni bir kasaba açamamak. Ama üzülmeyin; oyuna yeni evler ve karakterler ekleyip, kasabamızı bir nebze de olsa zenginleştirebiliyoruz.

Bir diğer ufak ama güzel yenilik ise Desperate Housewives tadında evden eve geçişler. Mesela Vince gelir, pencereden kafayı dışarı çıkartır ve komşularından birinin evine gözü takılır. Acaba orada ne olmaktadır? Bir tık ve artık o aileyi kontrol ediyoruz.

**SİSTEM DOSTU SIMS**

Teknik olarak göze çarpan en önemli özellik ise Life Stories'in tamamen dizüstü ve düşük konfigürasyonlu masaüstü bilgisayarları için optimize edilmiş bir oyun olması. Bilgisayarınıza önceden Sims 2 kurmuştunuz ve

sisteminiz kaldıramamıştı. Sakın üzülmeyin, Life Stories tam da sizin aradığınız çözüm. Peki Sims 2 motoru düşük konfigürasyonlu sistemler ve laptoplar için uygun hale gelirken orijinalinden ödün verilmiş mi? Hayır, her şey aynı.

Tüm bunlara rağmen Life Stories, köklü bir yenilik getirmiyor. Hatta elinde Sims 2 olanlar için gereksiz bir oyun bile sayılabilir. Ama Sims serisine hiç başlamamış ya da eskidiği için sisteminde Sims 2 oynayamayanların rahatlıkla tercih edebileceği bir oyun.

**Gelecek Program:**  
II. Sezon Pet Stories (2007 - Yaz)  
III. Sezon Castaway Stories (2008 - Kış)



-Ay ne güzel bir ev hediyesi, görmemişler gibi de kapının önde veriyorsunuz.  
-Deliyiz heralde

## LEVEL KARNESİ

- +Hikaye modu eğlenceli.
- +Laplara tam uyumluluk.
- Kökü bir yenilik yok.
- Sims 2 eklenti paketlerini kullanamıyor.



GRAFIK	1	2	3	4	5
SES	1	2	3	4	5
DYNAMABİLİRLİK	1	2	3	4	5
MULTIPLAYER	1	2	3	4	5
EĞLENCE	1	2	3	4	5

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

The Sims serisine güzel bir giriş oyunu, ancak seriyi eksiksiz takip edenleri tatmin edemeyecektir.

# 75

-Yapım: Maxis -Türkiye Dağıtıcısı: Aral İthalat -Yaş Sınırı: +12 -Minimum Sistem: 1.4 Ghz işlemci, 256 MB bellek, 32 MB ekran kartı, 2.7 GB HD alanı  
-Önerilen Sistem: 1.8 Ghz işlemci, 512 MB bellek, 64 MB ekran kartı, 7 GB HD alanı -Web Sitesi: http://www.thesimsstories.co.uk

HIMALAYA  
STUDIOS

# AL EMMO AND The Lost Dutchman's Mine

A Wild Western Animated Graphic Adventure Game

AVANTÜR KASABAYA GERİ DÖNDÜ

GÜVEN ÇATAK [guven@level.com.tr](mailto:guven@level.com.tr)



Al birazdan hayatının şokunu yaşayacak.

Al Emmo: Hey baby! It's me, Al Emmo.



## ARTIK ÇOK FAZLA ADVENTURE OYUNUNA

**RASTLAYAMIYORUZ** ama bu, türün öldüğü anlamına da kesinlikle gelmiyor. Tek tük de olsa güçlü hikâyelere ve ilginç arayüzlere sahip adventure'lar çıkararak, başka türlerin oyunlarına ilham kaynağı oluyorlar. Zaten geçmişte de adventure, bilgisayar oyunlarının avangard türü olmamış mıydı? Anlatı, kurgu ve mekân gibi oyuncuyu oyunun içine sokan temel olayları adventure türü ile keşfetmemiş miydik? İşte *Al Emmo* hem o günleri hatırlatmak üzere, hem de türe, hatta özellikle *Police Quest*, *King's Quest* ve *Space Quest* gibi muhteşem serilere imza atan Sierra'ya bir saygı duruşu tadında karşımızda.

## BİR KAYBEDEN

Düşünün bir kere. 42 yaşındasınız.

En başta Al Emmo'yu Leisure Suit Larry'ye benzetmişim. Nasıl kişi de aşk peşinde çerçi Larry mekâsıydı ya neyse! Sonra baktım ki bu film, hem tarzı tipik Woody Allen. Belki biraz Woody Allen. Al Emmo'nun hikâyesi ise... hatta... karakterleri de kendisi... Sıkı mı dur?



Alta ketçap sıkıp sonra da kibritle yak.



Diyaloglarda Sierra oyunlarındaki gibi karakter portreleri çıkıyor.

Halen ailenizle yaşıyor ve onlardan haftalık alıyorsunuz. Herhangi bir baltaya sap olamayışınızın dışında hem tıfil, hem de kelsiniz; daha doğrusu saçınız var ama taramak istemeyeceğiniz biçimsizlikte. Kocaman gözlüklerinizle cırtlak sesiniz de cabası. Kısacası Al Emmo'sunuz ve pek de umrunuzda olmasa bile tam bir kaybedensiniz.

Her şey mektupla evlilik müessesesine kanıp güvenli yuvanızı terketmenizle başlıyor. Ortam vahşi batı değil, absürt batı. Zamansa kovboyların altın aradığı dönemler. Tersten Arizona olan Anozira'ya varıyoruz varmasına, ama hayalini kurduğumuz Slav kökenli hatun 37 evlilik geçirmiş ve "Bir Erkeği Nasıl Yolarım?" adlı kitabı yazmış bir bar sineği çıkıyor. Neyse ki naktimiz olmadığı için bizimle sadece birkaç dakika muhatap oluyor ve sonra da başka avlara doğru sigarasının dumanı içinde kayboluyor. Dönüş trenini kaçırdığımız ve tüm paramızı

da yolculuğa harcadığımız için kaliveriyoruz ortada.

Tüm bu adrenalin, Al Emmo'yu o özlemine çektiğimiz, saygıda kusur etmediğimiz tozlu adventure günlerine götürüyor. 3D sinematikleri ve nispeten düzgün grafikleri saymazsak Al Emmo, tam bir Sierra klasiği formatında tasarlanmış. Yine hin bulmacalar, acayip durumlar ve tırlak karakterler bizi beklemekte. Arayüz eski usül. Sağ tıkla yürü, incele, al ve konuş. Tab tuşu ile açılın envanter. Ctrl+Q ile çıkıyorsunuz. Hatta sistem o kadar aynı ki ekranda etkileşime geçebileceğiniz ne varsa eski günlerdeki gibi üç maymunu oynuyor ve parlamayarak bizi deli ediyor. Ne olurdu highlight olsalardı bir şekilde? Piksel avı da bir yere kadar; yazık bu gözlere. Bulmacalar, ağırlıklı olarak envanter üstüne kurulu. Objeler buluyor ve gerekli yerlerde kullanıyorsunuz. Diyaloglar da önemli tabii. Birinin ağzından aldığınız bir laf sizi bir yere veya bir objeye götürebilir. Kısacası eski taşı alıp eski hamama gidiyorsunuz.

## KÜÇÜK GÜZELDİR

Al Emmo, önce elle çizilmiş ve boyanmış, sonra dijital ortama aktarılmış grafikleriyle çok şirin

bir adventure. Vahşi Batı renkleri güzel yansıtılmış. Yalnız oyuna başlamadan ayarlar bölümünden grafik ayarlarını yapmanızı tavsiye ediyorum. Yoksa çamur gibi grafiklerle karşılaşıyorsunuz. Ayrıca anlamsız bir şekilde oyun ağırlaşıyor da. 640x400 piksel gibi tuhaf bir çerçeve boyutu kullanıldığı için özel birkaç ayar şart. Yalnız bölüm aralarındaki çizgiromanvari yaklaşım neyse de sinematiklerin 3D olması, Al Emmo'nun mütevazı karakterini zedeliyor. Duyusal anlamda böyle bir sorun yok. Her ne kadar Al Emmo'nun sesine katlanmak güç olsa bile oyundaki ana karakterler özgün seslendirmelere sahip. Yan karakterler ise biraz tekrar eden cinsten. Al Emmo, özellikle Sierra ve LucasArts ile adventure oynamaya başlayanlar için hoş bir nostalji. Yeni adventure oyuncuları için de türün geçmişini tanımak için bir fırsat. L

## LEVEL KARNESİ

- Adventure türüne saygı duruşu.
- Şirin grafikler, absürt bulmacalar.
- İlginç karakterler.
- Alakasız duran 3D sinematikler.
- Objelerin belli olmaması.
- Baygın diyaloglar.



GRAFIK	██████████
SES	██████████
OYNANABİLİRLİK	██████████
MULTIPLAYER	██████████
EĞLENCE	██████████

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Eski adventure oyunlarının özlemle anılar için hoş bir seçim. Neymiş bu adventure deneyim için de iyi bir fırsat.

78

# INFERNAL



/in'fö:/nıl/: 1. Dili berbat, rahatsız edici 2. Cehennemi, şeytani

[JESUSKANE jesuskane@level.com.tr]

**[[ RYAN LENNOX, PEK GELENEKSEL OLMAYAN YÖNTEMLERLE,** pek geleneksel olmayan işine son verilince kendini boşlukta bulur.

Meleklikten işsizliğe gelen bu yolda aklını kurcalayan noktalar vardır elbette. Ancak bunların üstünde kafa yormak yerine, işsiz kalan her insan gibi önüne çıkan fırsatları değerlendirmeye başlar. Aydınlık taraftaki işine son verildiği piyasada çabuk duyulan Bay Lennox, kısa zamanda "karşı taraftan" bir teklif alır. Teklifi, eski iş arkadaşlarının kendisi öldürmeye çalışmasının da etkisiyle kısa sürede kabul eder. Karanlık-aydınlık ayrımı, siyah-beyaz kadar basit olmasına rağmen oyunumuzda neyin ne olduğu biraz karışık. İşin güzel yanı pek çok aksiyon oyununda olduğu gibi iyilik ve daha iyi bir dünya adına adam öldürmüyoruz. Hatta neredeyse kötü çocuk biziz. Yine de her şey biraz

göreceli. Zaten oyun da kavramlar karmaşasına kasmıyor, bizleri salt aksiyonun içine bırakıyor. Infernal'ın en dikkat çekici yönü grafikleri demek pek yanlış olmaz. İlk restoran sahnesinde gördüklerinizi algılayana kadar bir iki kere ölmeniz mümkün. Grafikler çok fazla ayrıntı barındırmamasına rağmen ekranda gördükleriniz, efektlerle öyle başarılı süslenmiş ki "vay be!" dedirtiyor. Zamane oyunlarının aksine yüksek çözünürlüklerde ve detay seviyelerinde sistemimizi neredeyse hiç zorlamaması da bambaşka bir artısı. Işıklandırma ve gölgelendirme ile neredeyse tüm oyunu kurtaracaklarmış. **KARANLIK MÜTTEFİKİMİZDİR** Görsel anlamda oldukça başarılı olan oyunumuzu üçüncü şahıs kamerasından oynuyoruz. Bay Lennox hopluyor, zıplıyor ancak bu becerileri kabul edilebilir ölçüler dahilinde. En yüksek

zorluk derecesinde bile oldukça zor teslim ediyor canını. Duvarların, kutuların arkasında siper alıp ateş edebiliyor, oyuncuları çileden çıkarabiliyor. Bir duvarın önünde çömelmiş dururken bir anda sırtınızı duvara vermiş bulabiliyorsunuz kendinizi. Oyunun iç güdüsel olarak yaptığı bu hareket, zeka seviyesi yer yer yükselen düşmanlarımızın işine yarıyor elbette. Sadece karşıya ateş edebildiğimiz bu pozisyona düşünce, dibimizde bitiveriyorlar. Yine de yapay zeka hareketleri ile bizleri büyülemekten uzak. Ortam müsaitse etrafınızı çevirmek, arkanıza dolaşmak gibi aksiyonlara girebiliyorlar. Genel olarak ise belirledikleri noktada rahmetli oluyorlar. "Kafaya tek kurşun al, sabaha doktorunu ara" formülü her mutlu oyunda olduğu gibi Infernal'da da işe yarıyor. Figüran düşmanlarımızla pek bir derdimiz olmasa da arada

bir karşıma çıkan boss'lar ve ayakçıları oldukça zorlu olabiliyor. İsabet yüzdeleri oldukça yüksek ve sürekli hareket halindedir. Kimileri sürekli belli hareketleri tekrarlıyor. Ne yapacağımızı bir kez keşfettikten sonra oldukça kolay. Ancak belli bir yöntemle yok edemediğimiz düşmanlarımız ile uzun uzadıya çarpışmamız gerekiyor. Düşmanımızın daha ne kadar canı kaldığı hakkında bir fikrimiz olmadığından cephanemiz elverdiği sürece çarpışmak durumunda kalabiliyoruz. Buram buram terletiyorlar adamı bu yalancı yazda.

**TELEKİNETİK NE OLA Kİ?** Cennet ve cehennemden gelen işverenlerden bahsedip, yalnızca

## BİR BAKIŞTA...

### TÜR Aksiyon

**İÇERİK** Ryan Lennox cennetin meleklerinden biriyken bir anda kendini işsiz bulur. Normal hayata uyum sağlamaya çalışırken, hiçbir zaman normal olamayan hayatı sert bir dönemece daha girer ve eski iş arkadaşları tarafından öldürülmeye çalışılır. Bu sırada cehennemden aldığı teklif ile aksiyon dolu günlerine döner ve arkadaşlarına iade-i ziyarette bulunmak için kolları sıvar.

### KARŞILAŞTIRMA

MAX PAYNE 2	%90
MANHUNT	%68
INFERNAL	%65

tabanca tüfeğe talim etmek olmaz elbette. Yeni patronu tarafından Bay Lennox'a belli güçler veriliyor ve yerinde kullanıldığında oldukça işe yarıyorlar. Elimizdeki silahı Infernal ile güçlendiriyoruz ve normalden çok daha fazla hasar vermesini sağlayabiliyoruz. Infernal görüşü ile sağa sola yazılmış kodları okuyabiliyor, gizli bölmeleri ve sağlık kaynaklarını görebiliyoruz. Oyunda sağlık paketi kavramı yok. Vurduğumuz düşmanların ruhunu, cephanesini ve üstünde işimize yarayacak ne varsa hepsini yine karanlık güçlerimizle ediniyoruz. Teleport, telekinesis gibi daha uçuk kaçık güçlerimiz de mevcut. Görsel açıdan oldukça iyi kotarılan güçlerimizin kullanım alanı da oldukça fazla.

Oyundaki bulmacalar çok çeşitli olmamakla beraber

Oyumu sırf efekt yapsalardı, geri kalanın eksikliği yine de fark edilmezmiş.



Dikkat ettiğiniz gibi sağlığım hep yerlerde sürmüyor. Sırf size örnek olmak için. Çünkü indirdiğiniz her amcayı sömürmenizde fayda var



Damadın da gelinden aşağı kalır yanı yok hani. Fazla sürmez bu ilişki.



Türün sevenlerinin gayet iyi hatırlayacağı katıksız (kimilerine göre beyinsiz) aksiyon oyunları kuşağından Serious Sam, Painkiller benzeri bir tat bırakıyor insanda. Profesör Wolf'un peşinden koştuğumuz bölümde tasarımlar bir Half-Life havası estiriyor ufaktan. Oyun kısa sürede sona erince Max Payne tadı alıyorsunuz. Başında geçirdiğim saatlerden sonra aslında çok iyi bir oyun olmalıydı bu demekten alamıyorum kendimi. Ancak oyuncularını bir süre meşgul edebilecek ortalama bir aksiyonu olmaktan ileri gidemiyor Infernal. Yine de harcanan zaman tamamen kayıp sayılmaz. Serious Sam oynayıp ellerinde güllerle, başsız ama bağırarak üstünüze koşan bedenleri vurarak eğlenebildiyseniz Infernal size kat kat fazlasını sunuyor, emin olabilirsiniz. L

## YAZIK EDİYORLAR CANIM OYUNLARA

Karizmatik karakterimiz Ryan Lennox da arada sırada yaptığı esprilerle yüzümüzü güldürebiliyor. Ancak genele vurduğumuzda karakterin yeni işinden kaynaklanan tüm sıcaklığına rağmen esprilerin çoğu soğuk. Soğuk esprileri yakalayabilmek bile bazen özel beceri ve gayret gerektirebiliyor. Seslendirmelerin büyük bir kısmı ilginç bir şekilde müziğin ve efektlerin arkasında kaybolabiliyor. Müziği biraz kısmakta fayda var. Ses sanatçılarının tamamı aynı gayreti göstermediğinden ara ara sadece altyazılarla yetinmek de iyi bir seçenek olabilir. Seslendirmelerin aksine müzik oldukça başarılı. Bir aksiyon oyununa yakışacak şekilde tüm müzikler rock parçalardan oluşuyor. Bu parçalar kendilerini çok sık tekrar etse de gaz açısından gayet yeterli ve iyi. Zaten aldığınız bu gaz ve görsel öğelerin başarısı oyunu oynatıyor. Yer yer iyi işlendiğini düşündüren bir arka plan hikayesi var ancak gelişen olaylar çoğu soruyu cevaplamaya yetmiyor. Peki bu, oyunu kötü mü yapıyor? Kesinlikle hayır.

neredeyse tamamı güçlerimizin kullanımı ile alakalı. Kilitli bir kapı varsa önünüzde, büyük bir ihtimalle görebildiğimiz ancak ulaşamadığımız bir noktada kapıyı açacak bir konsol mevcuttur. Teleport ol, konsolu kullan, kapıyı aç şeklinde ilerliyoruz. Güçlerimiz çeşitlenedursun beni en çok eğlendiren yine en basit olanı oldu. Yön tuşlarına çift tıkladığımızda karakterimiz o yöne yuvarlanıyor ya da takla atıyor. Bu takla sırasında görünmez oluyoruz. Çeşitli engelleri bu şekilde aşabilsek bile beni en çok eğlendiren durum yapay zeka ile karşı karşıya kaldığım anlar oldu. Tam karşımda silahını bana doğrultmuş asker, tetiğe basarken ileri doğru atılıyorum, bir taklada arkasına geçiyorum. Bir iki saniye daha boşluğa ates ettikten sonra "nereye gittin be adam!" derken arkasından iki tekme ile işini bitiriveriyorum. Sacma belki ama eblek eblek bakınan askerler her seferinde gülümsetti beni. Güçlerimizi



Damat adayımın lay haline diyorum, başka da bir şey demiyorum.



Aygaz, lay lay lom...  
Tüp lazım mı ablat?

kullanabilmek için mana'ya ihtiyaç duyuyoruz. Mana'mızı tazelemek için yapabileceğimiz pek bir şey yok. Ortamın aurasına göre mana yavaş yavaş artıyor ya da azalıyor. Bizim dostumuz karanlık. Güçlü ışık kaynaklarından uzak durmak iyi bir fikir bu durumda.

## LEVEL KARNESİ

- + Grafikler, efektler hepsi muhteşem.
- + Aksiyonun dozu yüksek.
- Senaryo zayıf, klişe ve işlenmemiş.
- Yapay zeka yer yer yok oluyor.
- Lennox'un en kötü alışkanlığı bulunduğu duvara yaslanması.



	1	2	3	4	5
GRAFIK	████████████████████				
SES	████████████████████				
OYNANABİLİRLİK	████████████████████				
MULTIPLAYER	████████████████████				
EĞLENCE	████████████████████				

PC PS2 PS3 PSP Wii DS XBOX 360

Grafikleri, görsel efektleri ile muhteşem, konusu ve aksiyonu ile klişe. Beklentimizi çok yüksek tutmazsanız eğlenirsiniz bu çıtır aksiyonda.

# 65

# RESMİ PLAYSTATION DERGİSİ HER AY



OCAK 2007

Pazar	7	14	21	28	
Pazartesi	1	8	15	22	29
Salı	2	9	16	23	30
Çarşamba	3	10	17	24	31
Perşembe	4	11	18	25	
Cuma	5	12	19	26	
Cumartesi	6	13	20	27	

~~FEBRÜ 2007~~

Pazar	7	14	21	28	
Pazartesi	1	8	15	22	29
Salı	2	9	16	23	30
Çarşamba	3	10	17	24	31
Perşembe	4	11	18	25	
Cuma	5	12	19	26	
Cumartesi	6	13	20	27	

MART 2007

Pazar	4	11	18	25	
Pazartesi	5	12	19	26	
Salı	6	13	20	27	
Çarşamba	7	14	21	28	
Perşembe	1	8	15	22	29
Cuma	2	9	16	23	30
Cumartesi	3	10	17	24	31

PlayStation 2  
resmi dergisi-TR

HER ŞEY GÜLLÜK GÜLİSTAN

ON 2

# BAYIDE

...VE TABİİ Kİ SÜPERMARKETLERDE!  
(ALİŞ-VERİŞ SEPETİNE UYGUN TASARIMIYLA!)



1 Bu sayıyı aldığımız tarih!  
2 Bu kez gerçekten bitirdiniz. Bu tarihe bile kalması mucize zaten!  
3 Hala yeni sayı için sabırsızlanıyorsunuz. Neyse ki bu kez iki ay beklemek zorunda değilsiniz.

4 Dergiyi bitirmek üzeresiniz!  
5 Malum; iş, güç...  
6 Yeni sayı için sabırsızlanıyorsunuz.

7 Ve yeni sayı bayide!  
8 Siz sevgili okurlarımız için hazırlık çalışmaları...  
9 Gelecek sayıya sadece 6 gün var!







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

## ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Yazıma ilk olarak bir özür ile başlamak istiyorum. Nisan ayı DVD'sini hazırlarken ufak bir detayı atlamam, mod meraklılarını bir şekilde mağdur etmeme neden oldu. DVD ara yüzü ile ilgili ayarları yaparken mod bölümünü aktif etmeyi unutmuşum maalesef. Bu nedenle DVD kabında ve dergide tanıttığımız modları göremeyenler, bu modları içeriğe koymadığımızı düşünmüş olabilirler. Durumun farkına varan birkaç kişinin forumlarımızda da belirttiği gibi, DVD'nin klasörlerine girerek bu modlara ulaşmanız mümkün. Modlar ve buldukları klasörler aşağıdaki gibi:

Garry's Mod:  
\\Mods\HL2\

Jurassic Rage:  
\\Mods\UT2004\

Neverwinter Nights 2 Modları:  
\\Mods\NWN2\

Mayıs ayında size bol miktarda demo sunuyoruz. Bu ayın önemli demoları arasında Dawn of Magic, Genesis Rising ve özellikle Galactic Civilizations 2'nin ek görev paketinin yer aldığı Gold Edition yer alıyor. Ayrıca Puzzle Quest adlı oldukça ilginç ve eğlenceli bir oyunun demosu da DVD'de sizi bekliyor.

Mini-oyunlarımız arasında da birbirinden ilginç oyunlar var. Ara yüzde tanıtılan oyunlardan üçünü bu sayfada, LEVEL Deneysel Oyunlar Paketi içine koyduğumuz oyunlardan birkaçını da yan sayfada görebilirsiniz.



## DVD'DEKİ BEDAVA OYUNLAR



Daha önce içeriğimizde yer verdiğimiz Within a Deep Forest'in yapımcısı Niffas'dan, benzer görseleğe sahip yeni bir platform oyunu. Oyunda, içinde bulunduğumuz uzay gemisi bilinmeyen bir gezegene düşüyor. Bu gezegenden kurtulmak için yapmamız gereken, gezegende ayak basmadık yer bırakmamak ve uzay gemisini tamir etmek için gerekli olan parçaları bulmak. Elbette bu süreç içinde gezegendeki diğer yaratıklar ile muhatap olacağız. İlerlediğimiz platformlar boyunca karşımıza çıkan ve yerden yükselen beyaz ışıklar, kayıt noktalarını gösteriyor. Herhangi bir şekilde öldüğümüzde, en son aktif ettiğimiz kayıt noktasından oyuna devam edebiliyoruz.

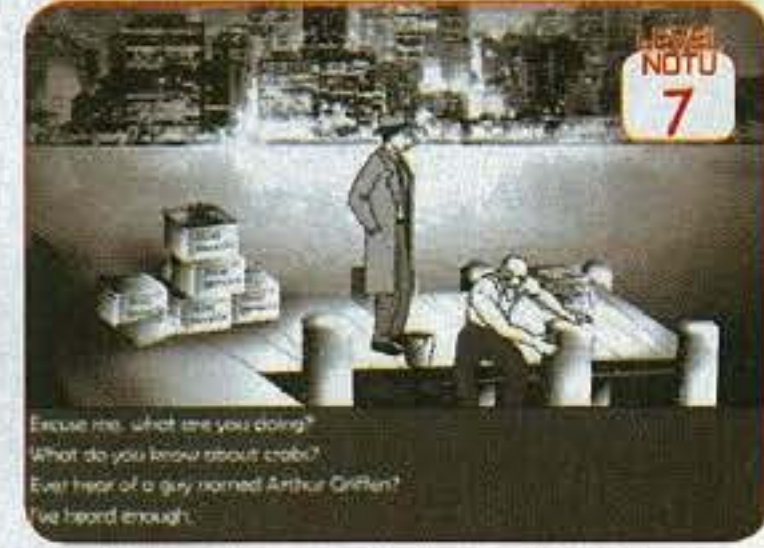
## PLUS OR MINUS LEVEL NOTU 6

Plus or Minus, Türkçe adıyla Artı ya da Eksi. İlginç bir oyun olan PoM'da, bir miknatısı kontrol ediyor ve çevremizde uçan elektrik yüklü parçaları etrafımızdaki çembere toplamaya çalışıyoruz. Sonrasında ise ters kutuptaki parçaları birbirine çarptırarak puan topluyoruz. Bu oyunun tamamı, tek bir kişi tarafından hazırlanmış.



## NICK BOUNTY: A CASE OF THE CRABS

A Case of the Crabs, görseleği ile ilgi çeken bir dedektiflik oyunu. Karmaşık ve çözülmesi zor dosyalar ile ilgilenen Nick Bounty adlı bir dedektifi kontrol ettiğimiz oyunda, öldürülen bir deniz ürünleri satıcısının ölümünün ardındaki gizemi çözmeye çalışıyoruz. Klasik "point and click" tarzı oynanışa sahip olan oyunun grafikleri tamamen siyah-beyaz olarak hazırlanmış. Bu sayede nostaljik bir hava da kazanan oyunun seslendirmeleri de oldukça başarılı.



## KURMADAN GEÇMEYİN

### WINRAR

www.rarlab

Birçok bilgisayar kullanıcısının bilgisayarında kurulu olan ancak sıkıştırılmış dosyaları açmak dışında hiçbir özelliği kullanılmayan bir program WinRAR. Program, sıkıştırılan dosyaları açmak dışında dosya sıkıştırma konusunda da oldukça kullanışlı. Her ay DVD içeriğini hazırlarken de sık sık başvuruyorum WinRAR'a. Eğer bilgisayarınızda WinRAR kurulu ise, istediğiniz bir dosya topluluğunu seçip sağ tıklayarak "Arşive ekle..." seçeneği ile dosyaları sıkıştırabilirsiniz. Bu seçimi yaptıktan sonra açılan pencerede çeşitli seçenekler göreceksiniz. Compression Method (Sıkıştırma Metodu), dosyaları ne kadar güçlü bir şekilde sıkıştırmak istediğinizi seçebileceğiniz bölüm. Sağ tarafta yer alan Create SFX archive (SFX arşivi oluştur) ise sıkıştırılan dosyaları bir kurulum dosyası haline getirmenizi sağlıyor. Bu seçeneği tıklarsanız, Advanced (Gelişmiş) bölümündeki SFX options (SFX seçenekleri) bölümünden bir kurulum dizini belirtebilirsiniz. Böylece, oluşturacağınız dosyayı belirli bir klasöre açtırmamız mümkün. Programın daha detaylı özelliklerini çeşitli denemeler yaparak keşfedebilirsiniz. Programın Türkçe versiyonunun da bulunması, seçenekleri daha net bir şekilde anlamamızı sağlayacaktır.



# GIRL GAMER AWARDS

## KADINLAR NE OYNAR?

Bugüne kadar oyunlar ve oyun platformları için birçok anket düzenlendi ve ödül dağıtıldı. Girl Gamer Awards ise anket ve ödül furçasına bu yıl katılan bir organizasyon. Bayan oyunculara yönelik en popüler site ve forumlardan Gamergirlsradio.com, Gameinatrix.com ve KRT Ladies tarafından ortaklaşa düzenlenen ankette 14 soruya yer verildi. Bu yazıyı yazdığım sırada ankete katılan oyuncu sayısı 2000'e ulaşmamıştı henüz. Tanıtımın iyi yapılmaması ve anketin çok fazla duyulmaması nedeniyle katılım az olsa da, şu ana kadar kullanılan oylar ve ortaya çıkan sonuçlar bir fikir veriyor bize. Sorular ve 18 Nisan tarihi itibarıyla oylamadaki son durum şöyle:

### Yaş Grubu

Ankete katılanların %51 gibi büyük bir kısmı 18-25 yaş aralığında. Yaş aralığı arttıkça oyuncu sayısı da düşüyor.

### Yaşadığınız Yer

Anketin çok fazla duyulmuş olmaması nedeniyle bu sorunun sonuçları çok fazla anlam taşıyor. %80'lik bir kesim ankete ABD'den katılmış.

### En İyi El Konsolu

Bayanların tercihi % 31 ile Nintendo DS olurken, PSP %15 oy almış. %52'lik bir kesim ise bu soruyu cevapsız bırakmış.

### En İyi Dövüş Oyunu

İlk bakışta bayanlara en uzak oyun türlerinden biri diyebileceğimiz dövüş oyunları arasında %18 ile Tekken: Dark Resurrection ilk sırada. Fight Night Round 3 ise %10 oy almış. Cevap vermeyenlerin oranı %71.



Katılımın az olması sonuçların anlamlı olmasını zorlaştırır da, bayanların The Sims 2 ve Wii Sports hayranlıklarında şaşmamalı. Eğer bu ankete katılmak istiyorsanız [www.gameinatrix.com](http://www.gameinatrix.com) sitesinden oy kullanabilirsiniz.



### En İyi Platform Oyunu

New Super Mario Bros %23 ile ilk sırada yer alırken, Rayman Raving Rabbids de %6 oy almış. Soruda yer alan diğer üç şık (LocoRoco, Elebits, Yoshi's Island) ise %5'in altında oranlara sahip.

### En İyi Yarış Oyunu

Mario Kart %21, Burnout: Revenge %14, Need for Speed: Carbon %10.

### En İyi RYO/Aksiyon/Adventure

Legend of Zelda serisi Twilight Princess oyunu ile %27'lik bir orana sahip. İkinci sırada %18 ile Oblivion yer alırken Dreamfall ise %3 oy almış.

### MMORPG

Dünyadaki kalabalık WoW nüfusunun aksine bayan oyuncuların bir numaralı tercihi %45 ile City of Heroes olmuş. İkinci sırada %23 ile City of Villains yer alırken WoW ise %17 oy oranına sahip.

### En İyi FPS Oyunu

Gears of War %23, Call of Duty 3 %7, Rainbow Six: Vegas %4, Ghost Recon: Advanced Warfighter %3. %60'lık bir kesim bu şıklardan birini tercih etmemiş.

Soru 10: En İyi Simülasyon. Birçok kişinin tahmin edebileceği bir sonuç; %23 ile The Sims 2 ilk sırada. %16 ile Guitar Hero II ikinci, %7 ile Viva Pinata üçüncü sırada.

### En İyi Spor Oyunu

Bayan oyuncuların %30'luk bir kısmı Wii Sports'u tercih ederken, %59'luk bir kitle ise bu soruyu cevapsız bırakmış.

### En İyi Strateji Oyunu

Age of Empires III: The WarChiefs %15, Lord of the Rings: Battle for Middle-earth II %12 oy oranına sahip. Bu soru da büyük oranda cevapsız bırakılmış.

### Yılın Oyunu

Bayan oyuncuların favorisi The Sims 2 olurken, ikinci sırada Gears of War, üçüncü sırada ise Viva Pinata yer alıyor.

### En İyi Platform

PC %48, Wii %16, Xbox 360 %12, PS3 %4.

## G.A.N.G. ÖDÜLLERİ

Bu yıl beşincisi düzenlenen Game Audio Network Guild ödülleri kazanımları açıklandı. Oyunlardaki ses ve müziklerin ödüllendirildiği organizasyonda müzik endüstrisinden ve GANG bünyesinden 1200'ün üzerinde kişi oy kullandı. Kategoriler ve açıklanan ödül sahipleri şu şekilde:

**En İyi Ses:** Gears of War  
**En İyi Müzik:** Tomb Raider: Legend  
**En İyi Ses Tasarımı:** Need for Speed: Carbon  
**En İyi Etkileşimli Müzik:** Need for Speed: Carbon  
**En İyi Albüm:** Halo 2: Volume Two  
**En İyi Diyalog:** 24: The Game  
**En İyi Ara Sahne Sesi:** Gears of War  
**En İyi Orijinal Müzik:** Titan (Paraworld)  
**En İyi Tek Vokal:** Dr. Kunkle's Funnkle Cake (Thrillville)  
**En İyi Koro Vokal:** Baba Yetu (Civilization IV)  
**En İyi Lisans Kullanımı:** The Godfather  
**En İyi Düzenleme:** The Godfather  
**En İyi Ses Kullanımı:** Guitar Hero II  
**En İyi Surround Ses:** Call of Duty 3



## LEVEL OYUN PAKETİ #2 DENEYSEL OYUNLAR

Mayıs DVD'sinin bedava oyunlar (Fulls) bölümünde, paket bulacaksınız. LEVEL Deneysel Oyunlar Paketi adını verdiğimiz ve sekiz farklı oyunu bir klasörde topladığımız bu pakette, birbirinden ilginç oyunlar sizi bekliyor. *Experimental Gameplay* adlı proje altında toplanan oyunlar, oynanış sistemleri ve içerikleri ile diğer oyunlardan ayrı bir sınıfta değerlendiriliyor. Daha önce de DVD içeriğimizde bu proje altındaki oyunlara yer vermiştik. Proje altındaki onlarca oyun arasından seçtiğimiz ve paket halinde size sunduğumuz oyunlar şunlar: Cytoplasm, Darwin Hill, Elastic Bubble Pop, Flip Out!, Linahopp, Musical Bubbles, Riff, Updraft.

### DARWIN HILL HAZIRLAYAN: KYLE GABLER

Bize doğru gelen ve hayatta kalmaları bize bağlı olan bir kitleyi geliştirmeye ve daha kalabalık bir hale getirmeye çalıştığımız Darwin Hill'de olabildiğince hızlı hareket etmemiz gerekiyor. Oyunda yapabileceğimiz üç aksiyon var; taşımak, öldürmek ve üretmek.

LEVEL NOTU  
8

### LINAHOPP HAZIRLAYAN: TJ JACKSON

Linahopp, ekranda dolaşan kırmızı noktaların ortadaki mavi noktaya ulaşmasını engellediğimiz bir oyun. Mouse yardımıyla geçici engeller çizerek mavi noktayı kırmızı noktalardan koruyoruz. Haddinden fazla engel çizdiğimizde ise kırmızı noktaların sayısı artıyor.

LEVEL NOTU  
7

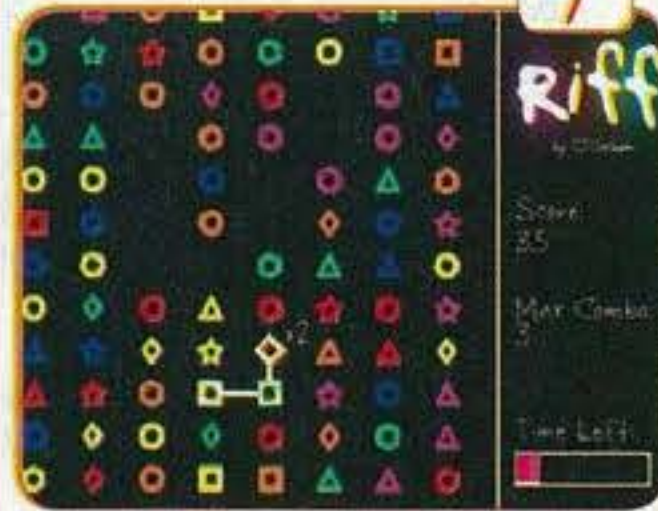


Score: 800

### RIFF HAZIRLAYAN: TJ JACKSON

TJ Jackson tarafından hazırlanan bir oyun daha. Riff'de, aşağıdan yukarıya doğru akıp giden farklı şekil ve renkteki objeleri eşleştirerek elemeye çalışıyoruz. Eşleştirmedeki tek kural, objelerin aynı renkte ya da şekilde olması gerekliliği.

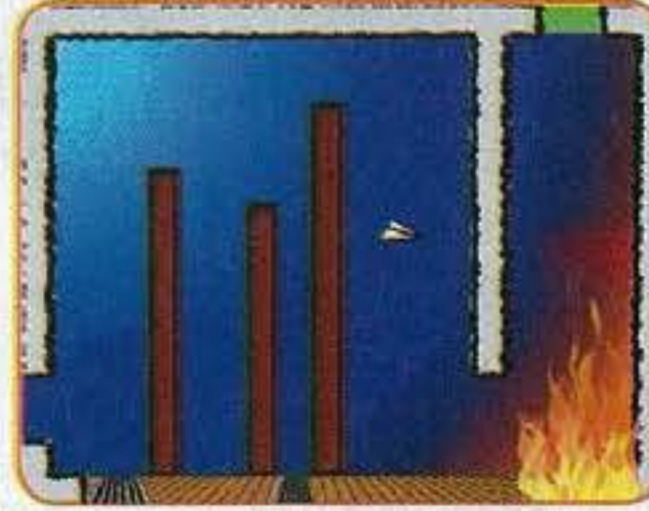
LEVEL NOTU  
7



### UPDRAFT HAZIRLAYAN: S3ML

Updraft, isminin tanımını tam olarak karşılayan bir oyun. Oyunda yapmamız gereken tek şey, sürekli olarak yükselmek ve havada kalmak. Kontrol ettiğimiz kağıt uçak ile bölümden bölüme geçiş yaparken, ısı ve havalandırma kaynaklarını kullanarak havada kalmaya ve duvarlara çarpmamaya çalışıyoruz.

LEVEL NOTU  
8



## AYIN REMAKE OYUNU

Bundan böyle her ay, bir "remake" oyunu sizlere tanıtacağız. Amatör olarak oyun yapımına gönül veren kişiler, eski platformlarda oynadığımız oyunları elden geçirerek yenilenmiş bir şekilde biz oyunculara sunuyorlar. Remake adı verilen bu oyunların sayısı o kadar yükseldi ki, bu kavram üzerine oyun siteleri kurulmaya başladı. Geçtiğimiz aylarda da benzer bir projenin ürünü olan Ghostbusters'a CD/DVD içeriğimizde yer vermiştik. Bu ay size tanıtacağım oyunun adı ise The Goonies. Orijinali Konami tarafından hazırlanan 8-bit'lik ilk oyun, 1986 yılında

MSX ve NES platformları için piyasaya sürülmüştü. Oyunun temeli ise 1985 yılında vizyona giren ve hikayesi Steven Spielberg tarafından yazılan bir sinema filmine dayanıyor. Brain Games tarafından üzerinde çalışılmaya başlanan yeni The Goonies, yaklaşık on kişilik bir ekip tarafından hazırlandı. Yapımı tamamlandıktan sonra Retro Remakes'in 2006 yılı için düzenlediği yarışmaya da sokulan oyun, Independent Gaming tarafından açıklanan 2006'nın En İyi Ücretsiz Platform Oyunları listesinde de üçüncü sırada yer aldı.

### THE GOONIES: 20TH ANNIVERSARY EDITION

HAZIRLAYAN: BRAIN GAMES

Web: goonies.jori.io.net

Filme paralel olarak hazırlanan oyunun hikayesi şu: Bir gün Mikey, tavan arasında eski bir hazineye ait bir harita bulur. Bu hazinenin ünlü bir korsana ait olduğu düşünülen Data'yı dinleyen Mikey, diğer arkadaşları Brand, Mouth, Chunk, Andy ve Stef'i de yanına alarak hazinenin peşine düşer. Ancak her şey istedikleri

gibi gitmez ve yer altındaki karanlık tünellerde ilerlerken tuzağa düşerler. Hikayeye dahil olduğumuz nokta da tam olarak burası. Ailesi tarafından hor görülen Sloth adlı karakteri kontrol ettiğimiz oyunda, hem çocukları düştükleri tuzaktan kurtarmaya çalışıyor, hem de onlara hazineyi bulmaları konusunda yardımcı oluyoruz.





## AYIN MODLARI

### DOOMED

Gereksinim: Half-Life 2 - Hazırlayan: DESQ

Web: [www.desq.co.uk/doomed](http://www.desq.co.uk/doomed)



Tek kişilik oyun modu olan DoomEd, biyolojik terörizme karşı savaştığımız bir içeriğe sahip. Oyunun hikayesi, İkinci Dünya Savaşı sırasında yapıldığı ifade edilen kimyasal deneylere ve insanın mutasyona uğraması üzerine yazılan fantastik hikayelere dayanıyor. Mod boyunca, Londra'nın metro ağını oluşturan istasyonlarda ve tünellerde yol alıyoruz. Oyunun genelinde Half-Life 2'nin FPS türü oynanışı hakimken, sürekli olarak araştırmalar yapıyor ve bilimsel verilere dayalı bulmacaları çözmeye çalışıyoruz. İçeriğin böylesine bilimsel bir içeriğe sahip olmasının nedenlerinin başında, modu yapan ekibin içerisinde Wolverhampton Üniversitesi öğrencilerinin de bulunması geliyor.

DoomEd'de kontrol ettiğimiz karakterin adı Maxine Squire. Hem bir bilim öğrencisi, hem de bir gezgin olan Maxine ile metronun karanlık tünellerinde yol alırken metronun aniden durması ile maceramız başlıyor. Aşağıya indiğimizde ise metronun kapıları kapanıyor ve metro uzaklaşıp gidiyor. Yer altından çıkabilmenin tek yolu, karanlık tünellerde korkusuzca yol almak.



Kurulum:

- 1) Steam programını kapatın.
- 2) DVD ara yüzünden kurulumu yaptıktan sonra C:\LEVEL\Mods\Half-Life 2\ dizini altındaki "DoomEd" klasörünü, "SourceMods" klasörünün altına taşıyın.
- 3) Steam programını tekrar açtığınızda, DoomEd modu My Games altında gözükecektir.



LEVEL NOTU  
7

### THE ISLAND

Gereksinim: Half-Life 2 - Hazırlayan: Stalk3r

Web: [www.stalk3r.wz.cz](http://www.stalk3r.wz.cz)

Half-Life 2 için hazırlanan tek kişilik oyuna yönelik bir mod daha. The Island, DoomEd'in karmaşık ve detaylı oynanışının aksine tamamen aksiyon üzerine kurulu. Modda ne çözülecek bir bulmaca, ne de araştırılacak bir konu var. Savaşmamız gerekenler ise ordunun yarattığı zombiler; özellikle de hızlı hareket edebilen ve ani saldırılarda bulunabilen zombiler. Oyuna adını veren ve zombilere karşı yaşam mücadelesi verdiğimiz

adaya dair hiçbir detay belirtilmemiş. The Island, uzun sayılabilecek bölümlerden oluşan sekiz haritaya sahip. Bölümler ve adanın tümü, Source motorunun gücünü sonuna kadar kullanarak hazırlanmış.

Kurulum:

Bir kurulum dosyası şeklinde hazırlanan The Island'ı kurarken tek yapmanız gereken, adımları takip ederken "SourceMods" klasörünü yazılıma göstermek.

LEVEL NOTU  
6



### ROCK 24

Gereksinim: Half-Life 2

Hazırlayan: Henley Bailey & Richard Acherki

Web: [developer.valvesoftware.com/wiki/Rock\\_24](http://developer.valvesoftware.com/wiki/Rock_24)

En iddialı Half-Life 2 modlarından biri olan Rock 24, terk edilmiş bir hapishanede geçen bir konuya sahip. Ünlü bir bilim adamı olan Richard G. Newell için yapılan kurtarma girişimi başarısızlıkla sonuçlanınca, Dr. Gordon Freeman kendisini bir hücrede bulur. Bu hücre, bir dağın yamacına inşa edilen Rock 24 adlı hapishaneye aittir. Kendimize geldikten sonra yapmamız gereken, bilim adamı Newell'i bulmak ve onunla birlikte bu hapishaneden kurtulmak.

Mod boyunca çeşitli bulmacalar ile karşılaşılıyor ve bunları çözerek yolumuza devam etmeye çalışıyoruz. Rock 24'ün oynama süresi olarak 1-1.5 saatlik bir zaman vaat ediliyor. Modda yer alan müzikler ve modeller tamamen yapımcıların kendi ürünü. Yapımcılar dediğimizde de Rock 24'ün önemli detaylarından biri ön plana çıkıyor. Rock 24'ü hazırlayan Henley Bailey ve Richard Acherki, bir dönem Eidos Interactive çatısı altında çalışmışlar. Acherki halen mobil oyunlar yapan bir firma için çalışırken, Bailey ise serbest bir web tasarımcısı olarak hayatına devam ediyor. Rock 24, bu ikilinin üzerinde çalıştığı ilk mod olma özelliğini de taşıyor.

LEVEL NOTU  
8





Göker Nurbeyler  
gnurbeyler@level.com.tr

## TANYA'LAR CHINOOK'A

Bir GZS'nin tek kişilik oyunda başarılı olması multiplayer'da popüler olacağı anlamına gelmez. Tek kişilik senaryosu büyük bir iştahla sindirilebilir. Fakat multiplayer'da tutması için eğlence, denge ve hız şarttır. Bakımdan ilk multiplayer aşkım C&C: Red Alert ve ek paketi Aftermath'di. RA'ya kaptırdığım günler dün gibi aklımda. C&C sevgim İzmir Alsancak'ta bir internet kafede aralıksız Aftermath çevrildiğini öğrenmemle başka bir hal aldı. Bunda, derste defterine Mamut tank resimleri çizen arkadaşımın da katkısı büyük. Iron Curtain korumasındaki taşıma helikopteri Chinook'a doldurulan Tanya'lar ile rakibin üssüne gitmek ve birkaç tıklamayla ana binalarını havaya uçurmak. Eminim başarımla sonrasında sesim alt kattan duyulmuştur. Hemen her C&C'de tepki derecesi farklı olsa da benzer duyguları hissetmişimdir. Tiberium Wars son dönemde Dawn of War'la birlikte beni bu hislere en fazla yaklaştıran oyun oldu. Eğer zaten TB oynuyorsanız gelin aynı deneyimi bir de multiplayer'da yaşayın. Pişman olmayacaksınız.

### Ayin Notları:

- 1) Mamut tank çizeri Engin Ceylan, bu yazıyı okuyorsan lütfen mail ile bana ulaş.
- 2) Level Cup'ta Rush sonrası kazanmak üzere olduğum oyunda "Atom bombasıyla bitireceğim!" gazıyla geri çekildim. Burak'ın yerine çaktırmadan Tuğbek oturup 12 mamut tank yaptı.



**[[** Yoğun istek üzerine bu ay BC'nin ejderha katili Gruul ile nasıl boy ölçüştüğünüzü anlatacağım. Gruul, Outlands'in Ogre avaturları olan Gronn ırkının babası. Kendisi Blade's Edge'de sağa sola zımbalanmış ejderhalar sayesinde adını hak ediyor. 25 kişilik zindana girmek için özel bir ön-görev şartı bulunmuyor. Fakat Coilfang Reservoir'daki 25 kişilik Serpentshrine Cavern'e girebilmek için bir adet Gruul kesmeniz gerekecek.

Bu instance'da sağlam aggro tutan 3-4 tane Warrior'a ihtiyacınız olacak. Ayrıca Imp stamina buff'ı için Warrior'ların gruplarına birer Warlock koymalısınız. Warlock'ların Improved HS talent puanları farklıysa Ritual of Souls ile herkes çantasında 3 ayrı HS buldurabilir.

Tanklar raid boyunca Blessing of Salvation, Healer'lar ise Blessing of Wisdom ve mana rejenerasyonunu arttıran totemlerin etkisi altında olmalı. Ek hasar için Windfury ve dodge için Grace of Air totem kullanabilirsiniz. Potion'lar (pot) BC high-level instance'larında tam anlamıyla olmazsa olmaz hale geldiler. Aynı kural burada da geçerli olduğundan çantanız dolu gelmelisiniz. Dps'çiler +hasar ve crit eşyalarını her türlü Greater Shadow, Frost, Fire, Arcane Power Elixir, Flask (Supreme Power vs.), Wizard Oil ve Sharpening Stone'dan faydalanmalı. Tanklar da ceplerinde Flask of Fortification, Ironshield pot. ve Elixirs of Greater Defense taşımaları. Ha bir de 25 kişilik instance'lara DeadlyBoss mod olmadan girmeyin.

Gruul instance'ı, ogre kralı Maulgar ve 4 adamı ile Gruul'un kendisinden oluşuyor. Çirkin Kral ve ihtiyar heyeti ile başlayalım. Aşağıdakileri öldürme sıranız Blindeye, Olm, Krosh, Kiggler ve Maulgar olacak.

### 1) HIGH KING MAULGAR

Grubun Warrior'u. Plate giyenlere 6-11K arası vuruyor ve Arcane Smash ile 12K'ya çıkabiliyor.

Etrafında dönmeye başladığında (Whirlwind) tank kendi alanı içinde kaçmaya çalışmalı. Bu arada tanka maksimum heal mesafesi dışında yaklaşılmalı. Sağlığı yarıya düştüğünde kızarak Fear atmaya başlıyor. Buna karşı Fear Ward ve Tremor totem kullanılabilir. Maulgar b arada korkmayan bir hedefe doğru koşacaktır. Bu durumda bir off-tank devreye girmeli. Yüksek hasara karşı 15K üstü HP'li bir tank tavsiye edilir. Bu tank için 2-3 Healer çalışacak. Buna rağmen Charge üzerine Whirlwind ile birkaç oyuncunun inebilir. Moralinizi bozmadan dps'e devam edin.

### 2) KROSH FIREHAND

Grubun mangal yürekli Mage'i. Blastwave (6-7K) ve Fireball (8-9K) gibi ateş bazlı büyülere sahip. Spellsteal ile Fire Ward'unu bir Mage'in çalması faydalı olacaktır. Sizin Mage bu arada kaynamamak için olabildiğince Stamina ve Fire res. veren eşyalar giymeli ve Fire pot. içmeli.

### 3) OLM THE SUMMONER

Hakkında "Oğlum" gibi espriler yapıldığına şahit olduğum Warlock. Summon ettiği Felhunter'ı Enslave ederek Seer üzerinde kullanabilirsiniz. Felhunter kontroldeyken bir başka Warlock'un ve off-tank'ın gözü üzerinde olmalı. Felhunter'ı kendi çıkarımız (Spell lock ve hasar) için kullanacağımızdan heal ile ayakta tutulması işimize gelecektir. Olm, Deathcoil ile 2k hasar verirken kendini 4k heal edip enerjinin korunumu yasasına karşı çıkacak. Dark Decay'ine karşı da Shadow Protection kullanmalı.

### 4) BLINDEYE THE SEER

Healer, dolayısıyla ilk hedefimiz. Büyüleri yarıda bırakılabildiğinden Rogue'larınız üzerinde olmalı. Yavaşlatmak için Curse of Tong. da kullanabilirsiniz. Dps ile kalkanı kaldırıldıktan sonra stun edeceksiniz. Seer'ı tanklayan Warrior'a Amplify Magic atabilirsiniz.

### 5) KIGGLER THE CRAZED

Dörtlünün Shaman'ı. AoE Knockback atıyor ve



Seer'in heal yapamaması için stun'da tutulması, stun olması içinde bol dps ile kalkmanın inmesi gerekiyor.



Her genç Warlock'un rüyası olan Felhunter'ı bir off-tank göz ucuyla kontrol etse iyi olur. Enslave'den kaçarsa çok kötü şeyler oluyor da.



Raid'lerde her zaman şanssızlıklar olabilir. Dps'ciler erken ölürse gurur yapmayın, wipe olun, vakit kaybetmeyin.

aggro sahibine (1.5k civarı) Lightning vuruyor. Lightning'e karşı Nature res. potion içilebilir. Sık sık attığı Sheep'ten kurtulmak için de iyi donanımlı bir Druid tank olarak kullanılabilir.

Maulgar mücadelesine bir Hunter'in Misdirect'le Maulgar'ı MT'ye çekmesiyle başlıyoruz. MT aggroyu aldıktan sonra odanın en sağına gidecek. Seer'da aynı şekilde çekilerek odanın sol tarafında tanklanacak. Bu sırada Krosh'un kontrolü alınarak odanın ortasına çekilecek. Savaşın başlamasıyla Felhunter geleceğinden Warlock Enslave'e hazır olmalı. Olm'un en iyi tanklanacağı yer Gruul tarafındaki kapıya yakın bir nokta. Dolayısıyla Seer'dan da uzak tutulmuş olacak. Kiggler de odanın sol uç noktasında tanklanacak.

Mücadele başladığında tüm dps kesinlikle Seer'da olmalı. Üzerine kalkan açtığında dps'e yüklenerek kalkanı düşürmeli ve büyüü yarıda bıraktırmalısınız. Seer tankı ile ilgilenen healer Seer öldükten sonra Maulgar'ın grubuna yardım edebilir. Maulgar ve saz arkadaşlarının en zor tarafı doğru yere yerleştirmek ve en kısa zamanda bol dps yapmak. Arada bir sürpriz olmadıktan sonra birkaç wipe sonrasında farm'a başlanacaktır.

### KARNIM GRUUL'DUYOR

Gruul'un odasından zaferle çıkabilmek için raid grubunun oldukça sağlam bir dps ortalamasına sahip olması gerekiyor. Merak etmeyin, savaş öyle veya böyle kısa sürede tamamlanıyor. Bu nedenle özellikle menzilli dps yapanlara büyük iş düşüyor. Savaş sırasında dps ön plana çıktığından 6 kişinin heal yapması yeterli olacaktır. Yalnız Gruul arada Reverberation ile odadaki herkese 4 sn Silence koyabiliyor. Fakat Silence'dan koruyan talentlarla kurtulmak mümkün. Gruul'u tanklamak içinse iki tanka

ihtiyacınız olacak. Yalnız tanklar Gruul'dan crit yememek için yüksek bir defans puanına (500+ gibi) sahip olmalı. Maulgar ve Gruul arasındaki moblar 1 saatte spawn olduğundan her wipe sonrasında fazla vakit kaybetmemelisiniz.

Gruul standart saldırıya ve ikinci en yüksek aggro üzerinde kullandığı Hurtful Strike (12-13k) darbesine sahip. 20 sn'de bir gelen darbenin etkisini yukarıda saydığım tank pot.ları ve Shield Wall azaltacaktır. Diğer yakın menzil birimler tank kadar şanslı olamayacağından aggro listesinde asla üçten öteye geçmeyecekler. Gruul kendine 30 sn'de bir Growth denilen bir buff atarak oda içinde alınan tüm hasarları %15 artırıyor. Amaç, buff 18. defa atılmadan Gruul'u indirmek olmalı. Odada belki de en büyük problemi Gruul'un tavandan yağdırdığı (Cave In) kayalarla yaşayacaksınız. Odayı dolaşan Cave In belirli bir bölgeye 3 sn'de bir 2700'er vuruyor ve hedef olan oyuncuya 8 yd'den yakın bir oyuncu varsa onu da yanında götürüyor. Bu nedenle hedefteki oyuncu sütunların arkasına kaçmalı. Bu arada oyuncular Gruul'un yere vurmasıyla (Ground Slam) sağa sola uçacak, hareketleri %20 yavaşlayacak (Grasp) ve bir süreliğine hareketsiz kalacaklar. Havadayken kullanılan bir Divine Shield, Ice Block veya Limited Invulnerability Potion ile hasar almadan sadece bir süreliğine hareketsiz kalarak yırtabilirsiniz. Diğer taraftan kayaların ve sütunların arkasına saklanmanız da uçmanızı engelleyecektir. Mage'ler de Blink kullanarak Slam'in hasar etkisinden kurtulabilirler. Blink Cave In etkisindeyken başkalarının yanından uzaklaşmanıza da yardım edebilir.

Bunun üzerine gelen AoE Shatter 15 yd yakınındakilere 4.5k vuruyor. Zaten ölümler de bu yüzden 2-3 kişilik gruplar halinde oluyor. Eğer daha başlarda fazla dps'ci kaybederseniz,

pot.'ların etkisi bitmeden wipe olup yeniden deneyin.

### BANA DPS VER DÜNYAYI DİZE GETİREYİM

Çarpışma alışıldık olduğu üzere Misdirect'le başlıyor. MT Gruul'u ortaya çektikten sonra Off-tank'ta aggro listesinde devamlı 2. olmaya çalışacak. Savaş sırasında devamlı hareket halinde olmalı ama kimseye 8 yd'den fazla yaklaşmamalısınız. Bundan sonra olay yüksek dps yapmakta bitiyor. Savaş sırasında menzilli dps'cilerin duvarlara yakın birbirlerinden uzak olması önemli.

Gördüğümüz gibi Gruul savaşı biraz dikkat, deneyim ve güçlü menzilli dps'cilerde bitiyor. Yüksek +hasara sahip Warlock, Mage, Shadow Priest (Vampiric Embrace ve Vampiric Touch FTW) ve Hunter'ları el üstünde tutmalısınız.

Doğru adamlarla doğru şeyi yaptıktan sonra size bırakın dördü Tier6 bile dayanmayacaktır. L



## ONLINE DÜNYALARDAN HABERLER

**Bounty Bay Online** - İlk Şehir Fethedildi  
Frogster Interactive'in online korsan oyunu Bounty Bay Online'da (bbo.yusho.de/en) ilk şehir fethedildi. Geçtiğimiz günlerde oyunun 13 önde gelen loncası ve 100 gönüllü oyuncu bir araya gelerek Kapstadt'ı ele geçirdiler. Loncalardan bir tanesi yönetimi ele alarak, şehri yeniden kurma ve yönetme hakkına sahip oldu; tabii diğer loncalardan biri yönetime göz koyuncaya kadar.

**Tabula Rasa** - Beta Testi yakında  
Online oyunların efsane ismi Richard Garriott yeni devasa online'i Tabula Rasa'nın (www.playtr.com/beta) önümüzdeki sekiz ay içinde çıkacağını duyurdu. TB beta testin bu yazıyı okuduğunuz, sırada başlaması planlanıyor. Yapımcılar şu

aralar büyü dili olarak kullanılacak bir Alien dili üzerine çalışıyorlar. Oyuna eklenecek Voice-Chat sistemiyle aksiyonun ortasında klavyeyle mesaj yazmak veya sesli iletişim için üçüncü parti programlar kullanmak zorunda kalmayacağız.

**Virtual Me** - Big Brother Online mı?  
Ölkemizde "Biri Bizi Gözetliyor" olarak tanınan Big Brother, oyun tarihinin en parlak fikri (yalan) olarak EA dağıtıcılığında devasa online haline getiriliyor. Virtual Me, Second Life'i andıran, TV ile sanal oyunları birbirlerine yakınlaştıracak bir proje olarak tanımlanıyor. Virtual Me'de doğal olarak sosyal öğeler ön plana çıkacak. Oyunun internet portalının yazın başlayacak Big Brother İngiltere'den kısa süre önce açılacağı belirtiliyor. Bakalım EA'nın ikinci sosyal online deneyimi aynı şekilde mi sonuçlanacak.

**Kısa Kısa...**  
• Ragnarok Online'nin Avrupa'daki üçüncü yaşı anısına özel bir görev zinciri, kutlamalar sırasında takıldığında daha fazla XP getiren bir şapka ve 7. karakter slotu ekleniyor.  
• NCSoft ücretsiz online oyunu Dungeon Runners'ın beta testini duyurdu. Bedava olacak oyunun testine katılmak için www.dungeonrunners.com'dan bir hesap açabilirsiniz.  
• WoW: BC'nin 2.1 yamasıyla birlikte oyuna şimdiye kadarki en iyi eşya seti olan Tier 6 ekleniyor. Tier 6 parçaları Black Temple'dan toplanacak.  
• Bounty Bay Online'nin son yamasıyla grafik motoru geliştirilerek oyunun daha iyi performans vermesi sağlandı. Bunun dışında çok sayıda NPC ve görev hatası temizlendi.



**[[ KNIGHT ONLINE'İN TÜRKİYE'DEKİ** en önemli rakibi olmaya başladı Silkroad Online. Türk oyuncuların ilgisi arttıkça, artık bir Türk distribütörün oyunun tüm haklarını satın alma zamanı gelmişti.

Son yıllarda ön plana çıkan, online oyunlar konusunda kaliteli ve güvenli hizmet veren bir firma olan GameSultan Silkroad Online'in Türkiye'deki tüm haklarını satın aldı. Biz de yapımcı Joymax ile GameSultan'ın anlaşmayı imzaladığı gün, hazır yakalamışken iki firmayı bir arada, röportaj yaptık.

**LEVEL:** Merhabalar. Kendinizi ve JoyMax'i okuyucularımıza biraz tanıtabilir misiniz?

Jina Song: Merhaba, benim adım Jina Song. JoyMax'in uluslar arası takımının yöneticisiyim. Şirketimiz Joymax 1997'de kuruldu. İlk oyunumuz Atrax adında bir gerçek zamanlı strateji idi. Silkroad Online'i 2002 yılında geliştirmeye başladık ve şu ana kadar 7 milyon dolarlık bir yatırım yaptık oyunumuza. Silkroad şu anda aralarında Türkiye'nin de olduğu birçok ülkede çok popüler durumda. Tayvan, Çin, Japonya ve Vietnam'da çok popüler olan oyunumuzda toplam 12 milyon oyuncu üyesi kaydımız var. İngilizce versiyonu daha da geliştirmek için geçen yıl Amerika'da da yeni bir Joymax ofisi açtık.

**LVL:** Şu anda kaç oyuncunuz var? Bunların kaç tanesi Türkiye'den?

J.S:Uzak doğu dillerindeki sunucularımızda 8 milyon oyuncu kaydımız var. İngilizce sunucularımızda ise 4 milyon. Bu sayının büyük bir kısmı Türkiye'den: Ülkenizden tam 500 bin oyuncu kaydımız var.

**LVL:** Oyuncular hep, bedava devasa online

oyunların "rol yapma" kısmının çok zayıf olduğundan şikayet ediyor. Silkroad'un bu konudaki farkı ne rakiplerine göre?

J.S: Bir devasa online'in Free 2 Play (oynaması bedava) olması, o oyunun kalitesiz olmasını gerektirmez. Biz oyunlarımızda her şeyden önce oynanışın çok sağlam olması gerektiğine inanıyoruz. Bu yüzden oyunumuzda sürekli olarak orta ve yüksek seviye oyunculara yönelik çalışmalarımız oluyor. Oyunumuzdaki Quest (görev) sistemi ve Trading (ticaret) sistemine çok güveniyoruz. Özellikle İpek Yolu'nun özünde olan ticaret yapabilmek için çeşitli ikincil meslekler seçilebilmesi bunun göstergesi. Oyuncuyu karakterini geliştirmesi konusunda özgür bırakıyoruz. Oyunun başında meslek seçilmiyor mesela. Oyuncu kendisi istediği Skill'lerini geliştiriyor, daha sonra bu Skill'leri mesleğe dönüştürüyor. Bir DVO'da meslek yapmak eğlenceli olmalı. Bu yüzden oyunumuzda Triangular Conflict System (Üçlü Çatışma Sistemi) dediğimiz bir sistem var. Herkes Level 20 olunca tüccar, avcı ve hırsız meslekleri arasından ikincil bir meslek seçiyor. Bu sistemde tüccarlar karavan kuruyor, avcılar onları korumaya çalışıyor, hırsızlar da karavanlara saldırıyor. Bu gayet



Silkroad Online'in yapımcısı Joymax ve GameSultan'ın yetkilileri oyunun Türkiye hakları üzerine imza attıktan sonra.

doğal bir PvP sistemi haline geliyor.

**LVL:** Bu Free2Play tarzı online oyun modelinin geleceği nedir sizce? (Free2Play oyunlarda oyunu indirmek ve oynamak bedava, Premium hesap ve oyun içi çok güçlü item'lar parayla satılıyor)

J.S: Free 2 Play modeli çok iyi gidiyor. Dünyada DVO oynayan oyuncuların üçte ikisinin oynadığı oyunlar Free2Play. Yüksek oyun kalitesi, içerik, düzenli ve mantıklı güncellemeler, çok iyi bir müşteri hizmetleriyle birleşince Free 2 Play iş modelinin, World of Warcraft'ın istisna olduğu "sürekli ücretli" iş modeli karşısında daha başarılı olması kaçınılmaz. Bir örnek vereyim. Silkroad'u ilk kez Tayvan'da çıkarttığımızda, orada aylık sabit ücret vardı ve herkes oyunlarını böyle oynuyordu. İlk başta Silkroad'u bu şekilde çıkarttık Tayvan'da. Daha sonra Silkroad'u Free2Play'e geçince o kadar başarılı olduk ki, ülkenin oyun alışkanlıkları değişti. Bir anda hem oyuncu sayısı, hem de oyundan bizim kazandığımız gelir iki katına çıktı.

**LVL:** Silkroad'un geleceği nedir? Yakında oyunda büyük değişiklikler yapmayı düşünüyor musunuz?

J.S: Biliyorsunuz, şu anda İpek Yolu Çin'de bitiyor. Ama yakında Batı yolunu açacağız ve İpek Yolu batının kalbine kadar uzanacak. Peki neresi olacak bu kalp söyleyeyim mi? İstanbul. Evet, Silkroad Online'in batı bölümünü oyuna eklediğimizde, karavanların ulaşabileceği en uç nokta İstanbul olacak. Ancak İpek Yolu zamanında İstanbul'un adı Constantinople olduğundan, eski ismi mi, yeni ismi mi kullanacağımıza henüz karar vermedik. Daha ilerleyen zamanlarda Avrupa haritası eklenecek. Bu, tamamen yepyeni bir kıta, keşfedilecek yepyeni bir bölge demek. Oyuna başlarken Çin ve Avrupa ırkları seçilebilecek olsa da oyunumuzda Doğu - Batı çatışması olsun istemiyoruz. Bu yüzden Çin haritası daha çok solo-play'e uygun iken, Avrupa haritası takım oyunu üstüne kurulu olacak. Daha da ileride oyuna Siege War (kuşatma savaşları) eklemeyi düşünüyoruz

**LVL:** Bu konuda bir anket yapıp Türk oyunculara sorabilirsiniz. Ama sonucun İstanbul çıkacağına eminim.

J.S: Evet, güzel bir fikir bu.

**LVL:** Son olarak adet olduğu üzere şu soruyu sorayım: Türk oyunculara bir mesajınız var mı?

J.S:Açıkçası ilk kez geldiğimiz İstanbul'dan çok etkilendik. İnsanlarınız çok tutkulu. Oyuncularınız da öyle, ki bunu Türk community'sinde hep görüyorduk zaten. Gelecekte Türkiye'deki servisleri geliştirmek ilk yapacaklarımız arasında ki bunların başında Türkçe bir web sayfası geliyor. Tüm Türk oyuncularımıza ve size, oyunumuza gösterdiğiniz ilgi için teşekkürler.

# ALATURQUACK

hep noob kalacak bir loncanın maceraları

Bu bölümün yazarı: Melek  
Bu bölümün üretimi: Melek  
Bize ulaşmak için  
[www.alaturqua.org](http://www.alaturqua.org)  
adresine girip forumumuzdan özel  
mesaj atabilirsiniz.

Alaturquack bir World of Warcraft çizgi romanıdır ve önceden Bladefist sunucusunda <Alaturqua> isimli Horde loncasında iken şimdilerde Frostwhisper sunucusunda <AIA> isimli Alliance loncasının maceralarını anlatmaktadır.

## BÖLÜM 68 İLK BLOOD ELF GÜNÜMÜZDE ÖĞRENDİĞİ- MİZ 10 ŞEY

Burning Crusade ile lonca sakinleri diğer sunucularda blood elf açarlar, raidler boş kalır, lonca liderleri diğer sunucularda üye avına çıkar.



- 8 Level'in bize verdiği tek sayfaya 10 maddelik listeler sığmıyor.
- 9 Delikanlı blood elf'e dans etmek yakışmaz!
- 10 10.uncu maddeyi bulamıyoruz...

Bitemiyor... Bir sonraki sayıya; artık Outlands'te biraz da raid yapalım!





Tuna Şentuna  
tsentuna@level.com.tr

## ŞU MAVİ TAŞI UZATIR MISIN?

Şu sıralar sorsalar, yalnız başına bir adaya düşecek olsan yanına ne alırsın diye, vereceğim cevap aynen şöyle olur: Bir adet PSP, bir adet Puzzle Quest ve bir tane de elektrik santrali. PSP'yi şarj etmek lazım.

Bu nasıl bir oyundur ki PSP'yi her saniye yanımda taşımama neden olur? Nasıl bir bağımlılıktır ki işte, ofobüste, arkadaşlarımla yanında kendimi kaptırıp gitmemi sağlar?

Öyle bir durumdayım ki, gözlerimi kapadığımda üstünde +5 yazan kurukafalar, "4 of a Kind" yapılacak şekilde dizili renkli taşlar görüyorum. Gözümü açtığımdaysa olayın gerçeğini görüyorum, zira PSP'yi elimden bir saniye bile bırakabilmiş değilim.

Alt tarafı bir takım taşları diziyoruz değil mi? Taş dizmek insanda bağımlılık yaratır mı? Ve fakat Puzzle Quest sadece bu metotla sizi dünyadan koparmayı başarıyor. Şu satırları yazarken bile aklım oyunda. PSP'yi bilerek uzaklara bir yerlere koyuyorum ki üşenip alamayayım. Yoksa...

Puzzle Quest hadisesi bu kadar. Bu ayın bir diğer olayı ise PS3'ün birçok mağazada yerini almış olması. "PS3 ne kadar?" sorusunun yanıtıysa "1.499 lira efendim!" gibi şok etkisi yaratacak bir şekilde dönüyor. Boynumuz bükük o mağazadan uzaklaşırken, gözümüz güvenlik kameralarına takılıyor ve "gece buraya bir operasyon düzenlenmeli mi?" sorusu cereyan ediyor akıllarda. "Neyse fiyatı düşünce alırız..." diyerek uzaklaşıyoruz de.

Geçen ay müzik listemi o kadar şahane bir şekilde bağlamışım ki konuya, dergiyi açıp okuyunca dank etti nasıl bir kopukluğa imza attığım. Aşağıdaki albümler için, "Bize ne bunlardan ya?!" diyebilirsiniz ama size tavsiyem eğer ilgili türe ilginiz varsa, yazdıklarına ilgi göstermeniz. Kalitesiz müzik dinlemem, dinlettirmem!

- 01 Dimmu Borgir - In Sorte Diaboli
- 02 Silentium - Seducia
- 03 Unto Ashes - Grave Blessings
- 04 Norther - Till Death Us Unites
- 05 Infected Mushroom - Vicious Delicious (konserlerine de giderim, affetmem)



## XBOX 360 ELITE

Kendinizi yeterince elit hissediyor musunuz?

⚠ Bir yılı aşkın süredir piyasada bulunan Xbox 360'a biraz heyecan getirmek isteyen Microsoft, Elite takısıyla yeni bir Xbox 360 paketi üretti ve geçen ayın sonunda piyasaya sürdü.

Konsolun en büyük özelliği 120GB'lık kocaman bir sabit diske sahip olması ve siyah renkte gelmesi. Yeşil ve siyahın mükemmel uyumuyla cezbedici bir görünüm yakalıyor Elite ve benzeri gibi renk ve biçime önem veren insanları da kendine çekmeyi başarıyor.

Elite paketinde yer alan Xbox 360'da HDMI portu bulunuyor ve paketten aynı zamanda kablosuz bir gamepad ve headset (kulaklık ve mikrofon ikilisi) de çıkıyor. Xbox 360 Elite'in Avrupa'da da çıkacağı açıklandı, fakat gün belirtmeden kaçtılar, bilgi alamadık.

## KONSOL TOP 10

- 1 TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles (PS2)
- 2 Pokemon Ranger (DS)
- 3 UEFA 2006-2007 (PS2, PSP, 360)
- 4 Guitar Hero II (PS2, 360)
- 5 Virtua Tennis 3 (PS3, PSP)
- 6 Medal of Honor: Vanguard (PS2, Wii)
- 7 Sims 2: Pets (PS2, PSP, DS)
- 8 MotorStorm (PS3)
- 9 New Super Mario Bros (DS)
- 10 Crackdown (360)

★ yeni ✕ değişmedi ▲ yükseldi ▼ düştü

## ACE COMBAT 6 FIRES OF LIBERATION

Xbox 360'a özel...

Heatseeker faciasından sonra gözüme tekrar Ace Combat arar oldu ve fakat bulduğum Ace Combat uzak bir zamanda, bana çok uzak bir sistemde yer alıyor. Her ay Xbox 360 alacağım diye niyetleniyordum, sonra alamıyorum. Kismetse Elite'ı alıp sonsuz huzura ereceğim. Ace Combat 6'nın da bu kararına katkısı olacak, olmayacak değil. İnanılmaz grafikler göreceğimiz gerçeğini geçelim. Daha önemli haberler var elimde. Mesela havada aynı anda altı farklı savaş uçakla oynayabiliyoruz. Ya da Air Supply System ile uçarken destek alabileceğimiz. Veya Deathmatch, Team Deathmatch, Co-Op modlarından biriyle online olarak uçabileceğimiz. Bir de buna mükemmel bir senaryo eklerseniz, işte somut bir Xbox 360 alma nedeni. Bu sefer kesin ediniyorum bir adet, tutmayın!

Yapım: Namco Bandai Dağıtım: Namco Bandai  
Platform: Xbox 360 Çıkış Tarihi: 2007 sonu



## BURNOUT 5

Makas atmasana #@!\$%!!! Dur, geliyorum!

Criterion'a sonsuz güvenim var Burnout konusunda. Belki tüm oyunları dünyayı çalkalayamıyor, ama hiçbiri de kalitesiz değil. Burnout 5 de yeni nesil sistemler için tavırladıkları ilk Burnout olacak ve bunun için de çok uğraşıyorlar. Yeni oyun için özellikle yeni neslin gücünü kullanmayı hedefleyen Criterion, oynanıştan çok grafik ve ses konusuna odaklanmış durumda. Kendileriyle yapılan röportajlarda PS2'nin gücünün söylediklerini oluşturmakta yetersiz kaldığını, ama yine de olabilecek en iyi optimizasyonu sağladıklarını belirten Criterion, yeni nesille birlikte çok daha geniş yollar, 50 parçaya ayrılabilen araçlar ve daha gerçekçi, daha göz kamaştırıcı görsel materyaller kullanılabileceğini belirtiyor. Ses konusunda da farklı durumlara göre farklı ses efektlerinin kullanılabileceğini ve bu konu üzerinde çok detaylı bir çalışma yaptıklarını da özellikle vurguluyorlar. Daha önce ses efektlerine bu kadar önem verdiklerini açıklayan pek firma duymadığım için Burnout 5'in bu konuda gerçekten fark yaratacağını düşünüyorum. Gelecek aylarda Burnout 5 ile ilgili daha fazla bilgi çıkacaktır ve bize de kapsamlı bir ön bakış yapmak düşer (değil mi Sinan?)

Yapım: Criterion Games • Dağıtım: EA • Platform: PS3, Xbox 360 • Çıkış Tarihi: Belli değil



## GOD OF WAR II HD

"O kadar para verip HDTV aldık, GoW II Picasso tablosu gibi gözüküyor!"

Sakince gamepad'i elinize alın, oyunu çalıştırın ve SCEA logosu ekrana gelmeden önce L1+L2+L3+Kare ve Daire tuşlarına elinizi basılı tutun. Eğer yasal bilgilerle ilgili yazılar mor renkte geldiyse, HD modunu çalıştırmışsınız demektir. Bu aslında tam bir yüksek çözünürlük sağlamıyor; daha ziyade çözünürlüğü 640X448 yapıyor. Standart TV sahipleri bu farkı çok zor anlayacaktır, ama HDTV sahipleri için gerçekten çok anlamlı bir buluş.

Bu HD modu, sadece oyunun NTSC versiyonlarında çalışıyor. Yani eğer oyunu Amerika veya Japonya'dan aldıysanız... Eğer PAL versiyonuyla oynuyorsanız, ki Türkiye'de çıkan tüm orijinaler PAL'dir, HD modunun yerinde yeller estiğini göreceksiniz ve Sony'ye hırsıyla yumruğunuzu sallama hakkı kazanacaksınız.



## BASKIYI DURDURUN!

▲ PS3'ün 20GB'lık versiyonu Amerika'da artık satılmayacak. 60GB'lık versiyonun ise 80GB'lığa dönüşme (fiyatı aynı kalarak) haberleri ortalıkta dolaşıyor.

▲ Valentino Rossi, Nicky Hayden gibi ünlü motor kullanıcılarının bulunduğu MotoGP serisinin 2007 ayağı Capcom tarafından satışa sunulacak. PS2, PSP ve PS3 için üretilmekte olan oyun, tüm motosiklet yarışları fanatiklerinin listesinde olsun.

▲ Yine Capcom tarafından hazırlanan bir başka oyun, Art of Fighting Collection (Volkan kesin hatmeder bunu da) tüm dövüş oyunu delillerini mutlu edecek. Oyun bu ay içinde PS2'ye geliyor.

▲ Wii'nin internet tarayıcısı Opera'nın son versiyonu sonunda ortaya çıktı. Haziran ayına kadar bedavaya dağıtılacak tarayıcı, Haziran'dan sonra 500 Wii puanından gidecek.

▲ Guitar Hero 3 geliyor! RedOctane'in üstünde uğraştığı şaheser adayı, sonbaharda piyasada olmak üzere, PS2, PS3, Xbox 360 ve Wii için hazırlanıyor.

▲ Eğer Xbox 360'da Guitar Hero II'ye sahipseniz ve Gibson Explorer'ı temel alan gitar aparatını da aldıysanız, Guitar Hero 3'le birlikte gelecek "efekt pedalı" kullanımına da hazırsınız demektir. Gibson'ın üstünde bir adet kullanılmayan port bulunuyor ve buna da efekt pedalı bağlanabileceği ortaya çıkmış durumda.

▲ 7 Mayıs'ta yapılacak güncelleme ile birlikte Xbox 360 kullanıcıları Live Messenger'a da sahip olacaklar. Böylece Türk halkının MSN kullanmayan %2'lik kesimi de bu furyada yerini alacak.

▲ Resident Evil 4'ün de suyu çıkmaya başladı. GameCube, PS2, PC derken Wii için de hazırlık aşamasında olan RE4, PS2'deki ekstraları da içerecek ve WiiMote'un tüm nimetlerinden faydalanacak. İlgilenenler yaz mevsimini beklesin.

▲ SONICTEAM'in SEGA Saturn'deki başarılı oyunu NiGHTS: Into the Dreams, 10 yıl sonra tekrar karşımıza çıkıyor. Wii için hazırlanan NiGHTS: Journey of Dreams, bakalım eski kaliteyi sürdürebilecek mi?

▲ PSP'nin "Core" paketi Amerika'da artık 169.99\$'dan satılıyor.

- Kingdom Hearts'in yaratıcısı Tetsuya Nomura, yeni serinin Kingdom Hearts'la bir ilgisi olmayacağını, fakat KH ile benzerlikler taşıyacağını belirtti.

# KONSOL USTASI ↗



## THE CLUB

Hayatta kalmak mı, puan almak mı?

⊙ Bir ara amaç yüksek puan yapmaktı. Daha sonra bu yüksek "frag" almak olarak değişti ve uzunca bir süredir de hayatta kalma mücadelesi olarak sürüyor. SEGA ise puan arayışı işine geri döndürmek istiyor oyun dünyasını ve bu amaçla da The Club'ı piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Yayımlanan bilgilerden anladığımız kadarıyla, oyun saf bir aksiyon olacak. Grafikleri güzel, aksiyonu bol, karakterleri karizmatik, aksiyonu bol, hikayesi sağlam ve aksiyonu çok acayip bol bir oyun... SEGA diyor ki, "Burada en önemli şey puan toplamak. Bir bölümü geçmek için hayatta kalmanız değil, puan toplamanız önemli. Kombolar yaparak daha fazla puan toplayacak ve bu skorlarınızı Xbox Live'da veya internette sergileyebileceksiniz." Adam öldürmek, heyecan yaşamak, puan toplamak iyi de, bu da nereye kadar yani? The Club'la ilgili şüphelerim var, umarım bu düşüncelerimde yanılıyorumdur...

▲ Yapım: Bizarre Creations ▲ Dağıtım: SEGA ▲ Platform: PS3, Xbox 360, PC ▲ Çıkış Tarihi: 2007'nin 3. çeyreği



## RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES

Dead Aim'i unutmak istiyoruz.

⊙ Resident Evil 5'i bir süreliğine bir kenara koyduklarını düşündüğüm sevgili Capcom ekibi, "Resident Evil'i biraz değiştirip nasıl piyasaya süreriz?" düşüncesiyle The Umbrella Chronicles'ı hazırlıyor. Şu anda sadece Wii için planlanmakta olan oyunun neden sadece Wii'de olacağını da tahmin edeceğinizi düşünüyorum. The Umbrella Chronicles, Resident Evil 0, 1, 2 ve 3'teki mekanlarda dolandığımız bir House of the Dead. Yani FPS kamerasından oynanıyor oyun, ama etrafta dolaşmamıza izin verilmiyor; oyun sizi nereye çekerse siz de oraya gidiyorsunuz. Bu denli basit bir oynanışta heyecan yaratacak ilk etken oyunun tamamıyla WiiMote'un hassasiyetine göre ayarlanmış olması. Bir zombiyi bileğinden de vurabileceksiniz, alınının çatından da. İşin açıkçası pek heyecan yaratmadı bu haber bende. Baktım zombi vurmaktan. Ben RE5'i beklemeye devam ediyorum; siz derseniz bu oyunla ilgilenebilirsiniz (- derken oyun klasik olacak derecede kaliteli olsun da görevim günümü).

▲ Yapım: Capcom ▲ Dağıtım: Capcom ▲ Platform: Wii ▲ Çıkış Tarihi: Belli değil

## PS3 NEDEN BAŞARILI OLACAK?

Insomniac'a sorduk, aşağıdaki cevapları aldık.

⊙ Insomniac'tan Brian Hastings, geçen günlerde yaptığı bir açıklamada PS3'ün neden konsol yarışında üst sıralarda yer alacağını açıkladı. Bağımsız bir firma olduklarını belirten Resistance'in yapımcısı Hastings'e göre PS3...

- Home & Little Big Planet ile çok büyük bir yenilik getiriyor.
- Bedava online oyun imkanı sunmasıyla öne geçiyor.
- 50GB'lık oyunlarla yapımcıların özgürce davranabilmesine olanak tanıyor.
- Casino Royale gibi herkesin edinmek isteyeceği bir filmin Blu-Ray olarak piyasaya sürülmesinde önemli rol oynuyor.
- HDMI ile geleceğin teknolojisini bugünden destekliyor.
- Standart sabit disk desteği getirerek istediğiniz marka sabit disk PS3'e ekleme imkanı sunuyor.
- Rakiplerinin çok ötesinde bir işlemci gücüyle geliyor.
- Herkes için bir şeyler sunuyor.



PS2

PS3

Wii

FURKAN FARUK AKINCI faruk@level.com.tr

# RESISTANCE FALL OF MAN

YENİ NESLİN EN UMULMADIK TAŞLARINDAN BİRİ

**[[** PLAYSTATION 3'ÜN ÇIKIŞ OYUNLARI ARASINDA şüphesiz en merak edilenlerden biri *Resistance: Fall of Man* (RFM). "Yeni nesil" gibi iddialı bir önermenin, gerek teknik özellikleriyle, gerekse de sunumuyla hakkını veren bir oyun. Tamam... Belki o kadar da merak etmiyorduk *Resistance*'ı. Ama diyorum ya umulmadık taş diye. İnanmıyorsanız kafamdaki dikışı göstereyim.

Sesler mi duyuyorum ne? Her neyse... Şayet alternatif gerçeklikten hoşlanıyorsanız *Resistance* dünyasında kendinizi evinizde hissetmeniz olası: II. Dünya Savaşı'nın hiç yaşanmamış olduğu *Resistance* evreninde, Chimera olarak anılan ve komünist Rusya üretimi biyolojik silahlar olduğu sanılan bir yaratık ırkı insanlığı katletmeye... Hımm... Şöyle heyecanlı heyecanlı konuyu anlatayım diyorum ama nereye kadar? Eee... Biz de İngiliz ordusunu derleyip toparlamaya gönderilen süper askerimiz Nathan Hale olarak... Evet... Bildiniz... Ama durun! Çünkü asıl ilginç olan bu savaşın 1950'lerde cereyan ediyor olması.

RFM, senaryo aktarımı konusunda hayli başarılı bir oyun. Hikayenin çizdiği umutsuzluk hissiyatı, konunun geçtiği dönemin tarzından yola çıkılıp, zaman

zaman siyah beyaz bir tema ile sunuluyor. Sinematikler ise oyunun kendi motoru ile sahneleniyor. Oyunun konusunun anlatıldığı görsellere bakıp, yapımcıların alternatif bir dünya savaşı anlatmak istediklerine dair bir hisse kapılabilirsiniz. Herhangi bir II. Dünya Savaşı oyunu çizgileri içinde, ancak bilim kurgu renkleri de taşıyan ilginç ve bütünlük sahibi bir yapım olmuş RFM. Kahramanımız Nathan Hale ile yakınlık kurmakta biraz zorlanabilirsiniz. Ancak yine de, en az Gordon Freeman kadar sessiz bir karakter olan Nathan'a oyunun sonlarına doğru ısınacaksınız. Neden mi? Oynayın ve görün derim...

**BUNLAR DA KİM?**  
"Konsolda FPS nereye kadar?" dediğinizi duyar gibiyim ya da artık yorgunluktan sesler duymaya başladım... Ancak size diyorum ki: Bir konsol FPS'si birçok açıdan bir PC FPS'sinden farklıdır. Doğal olarak konsolda oynadığınız bu tür bir oyundan alacağınız tat da farklı olacaktır. RFM ise oynanış olarak diğer konsol FPS'lerinden çok ayrı değil. Ancak bu, RFM ellerinize kramplar sokacak anlamına gelmiyor. Nişan almak ve hareket etmek için iki analog çubuğu kullanıyor, sağ ve sol omuz tuşlarını da silahınızın birincil ve ikincil atış modları



## BİR BAKIŞTA...

### TÜR FPS

**İÇERİK** Yeni nesilde ilk büyük savaş, II. Dünya Savaşı'nın hiç yaşanmadığı 1950'lerde, cereyan ediyor. Olası bir biyolojik silah üretiminin kontrolden çıkması, insanoğlunun sonunu getirmek üzereken, daha önce görülmemiş silahlarımızla karşılarına biz dikileceğiz.

**KARŞILAŞTIRMA** PS3'te FPS türünde incelenen ilk oyun *Resistance* olduğundan karşılaştırma yapmıyoruz.

için kullanıyorsunuz. Yıllardır konsolda rahat rahat FPS oynayan biri olarak bu konuya karşı olan tüm önyargılarınızı kaldırmanızı öneririm. Nitekim RFM heyecanlı, dinamik ve tempolu savaşlarla geçen bir oyun ve şu fare/klavve takıntısını bir kenara bırakırsak, kontrollerinde hiçbir sorun yok.

Konsol FPS'lerinin sevdiğim bir diğer yönü ise checkpoint sistemini kullanmaları. "Nasıl yani?" dediğinizi duyar gibiyim ya

da artık tamam olmaya başladım ben! Bu, oyunda tansiyonu yükseltmek ve oyuncuyu hayatta kalmaya zorlamak için ideal bir sistem. Sonlara doğru checkpoint'lerin birbirlerine olan uzaklıkları biraz açılrsa da oyunun zorluğu gayet dengeli. Ancak son bölümlerin biraz deneme-yanılma gerektirebileceğini de belirtiyim.

*Resistance* Sixaxis'in hareket algılama özelliğini de kullanıyor. Bir Chimera sizi gırtlığınızdan kaptığı zaman Sixaxis'i sallayarak kurtulabiliyor, eğer tutuşursanız



Reçeteniz:  
Komple ağız bakımı...



-Abim be! Ayrın mı içtik de ayrı mı düştük?  
Gel bi kucaklayayım.



yine joypad'i sallayarak ateşinizi söndürebiliyorsunuz.

### NİYE BANA ACIYAN GÖZLERLE BAKIYORLAR?

"Eee, peki ne oldu da bu oyuna Level Hit verdin?" dediğinizi duyar gibi oluyorum ya da içerde dell gömleğimi ütülüyorlar. Eğer bir FPS oyununda en önemli elementler, silahlar, vuruş hissiyatı ve yapay zeka ise RFM bunu en üst düzeyde kotarıyor. RFM'nin kendine özgü silahları oldukça fazla. Ancak iki silah var ki kullanırken sadist çığlıklar atmama kimse engel olamadı; şu an bana bakan iki beyaz önlüklü ve gözlüklü adam bile! Gülümlü bir işaret fişeği atıcısı "Bullseye". Düşmana bir tane sıkın ve ardından saklanın. Saklandığınız yerden havaya sıktığınız kurşunlar hedefini bulacaktır. En sert yüzeyleri bile delen kıyma makinesi "Auger" ise, oluşturduğu enerji bariyeri ile sizi gelen kurşunlara karşı koruyabiliyor. Ek olarak çatışmalar bir "hedef tutturmacadan" ziyade taktik gerektiren anlara sahne oluyor. Özellikle bu silahları edinmeden önceki çatışmalarda biraz olsun zorlanmanız olası. "Medium" zorluk seçeneğinde düşmanlar koordineli bir şekilde hareket edip birbirleri ile yardımlaşabiliyorlar. Bu yüzden her zaman sırtınızı sağlam bir yere verip saklanarak ilerlemeniz gerekiyor. Şayet tüm mermileri göğsünüzde yumuşatmaya çalışırsanız toprakla daha çabuk kucaklaşırsınız, benden söylemesi.

RFM'de ayrıca çeşitli araçlar da kullanımınıza sunuluyor: Heybetli bir tank ya da üzerine makineli tüfek monte edilmiş bir jip gibi. Bu fazlasıyla güçlü araçlara Chimera da kendi devasa yaratıklarıyla cevap vermekte gecikmiyor. Araç kullanmak ve bunları kullanarak çatışmak oldukça tatmin edici. Özellikle durmadan savaştığınız bir oyunda.

"Peki çoklu oyuncu seçenekleri nasıl, oyun tekrar tekrar oynamaya değer mi?" dediğinizi duyar gibi oluyorum ya da kapının önündeki ambulansın sesi kulaklarımı mahvetti. Oyunu bir kez bitirdiğiniz zaman açılan silahlar ve co-op (ekran bölünüyor) seçeneği dahilinde bir arkadaşınızla oynayabilmek,



### ÇAMAŞIR MAKİNESİNİN REZİSTANSINDA SORUN MU VAR?

Chimera durdurulamaz gibi görünebilir, zaman zaman sizi kandırabilir. Hazırlıklı olun: Sendeleyen bir Chimera her zaman ölecek diye bir durum yok. Öldüğüne emin olmadan asla silahınızı başka bir düşmana doğrultmayın. Oyunun sizi zorladığı yerler genellikle yapay zekanın sizi saklandığınız yerden çıkarmaya çalıştığı ve bunun için bomba kullandığı yerler olacak. Ancak Bullseye ife işlerini kolaylıkla bitirebilirsiniz. Eğer henüz bu silahı edinmediyseniz mutlaka saklanarak ilerleyin.

"campaign" seçeneğini tekrar oynamaya değer kılıyor. Fonda akan hikayeyi daha iyi anlayabilmek için yapmanız gereken ikincil görevlerin yoğunluğuyla, "yetenek puanları" kazanabileceğiniz mini oyunları ve ekstra silahlarıyla dolu dolu bir "tek kişilik mod" sunuyor bize RFM. Online çoklu oyuncu seçeneği ise hiç de azımsanacak gibi değil: 16 kişilik çatışmalardan tutun, tam 40 kişilik büyük çaplı savaflara kadar geniş bir yelpazede savaşın parçası olabiliyorsunuz. İşin daha da ilginç kısmı bu savaflarda hem Chimera hem de insan saflarında savaşabilme imkanı.

Bu iki farklı ırkın tüm güçlü ve güçsüz yanları oynanışa büyük zenginlik katıyor. Resistance Sony Online sisteminin arkadaş takibi ve yetenek eşleştirme gibi özelliklerinden de sonuna kadar yararlanıyor.

### GRAFİKLER, MÜZİKLER VE SESLER NASIL?

"Grafikler, müzikler ve sesler nasıl?" dediğinizi duyar gibi oluyorum ya da bana bakan iki beyaz önlüklü adam bir şeyler söylemeye başladılar. Eğer HDTV'de oynuyorsanız kendini hemen allayıp pulluyor. Buna karşın kaplamalar oldukça kararsızlık gösteriyor: Kimi zaman gözlerinizi grafiklerden alamayacak, kimi zamansa sıradan bulacaksınız. Ancak eminim ki Resistance'ı yüksek çözünürlükte gördüğümüz zaman, yeni neslin tüm nimetlerinden yararlandığı konusunda hemfikir olacağız. Ancak hemen belirtiyim: Düşük çözünürlükte grafikler hiç de yeni nesil gibi durmuyor. Grafikler ile uyum içindeki silahların ve düşmanların sesleri içinizi gıcıklamaya yetiyor. Özellikle otomatik tüfeği ateşlediğiniz anda durmak istemeyeceğinize eminim.

Müzikler savaşların ahengine uyum gösterecek şekilde bestelenmiş. Eğer senfonik eserlerden ve epik temalardan hoşlanıyorsanız, RFM size savaş-senfonik bütünlüğünü en iyi şekilde sunacaktır.

Şayet Playstation 3 sahibiyse RFM'i koşarak almanızı tavsiye ediyorum. Üstüne bir de internet bağlantınızı kurup Sony Online'a bağlandıysanız uykusuz geceler sizi bekliyor demektir. Ama sakın benim gibi oynarken fazla gaza gelip savaş naraları atmayın. Sonra beyaz önlüklü adamlar gelip... Hoop n'oluyoruz ya? Bıraksana abcim... Nereye gidiyoruz?!? Hayırrrr!!! L

### LEVEL KARNESİ

- + İlginç silahlar.
- + Yapay zeka.
- + HDTV'de muhteşem grafikler.
- + Sesler ve müzikler.
- + Çoklu oyuncu seçenekleri.
- Kısa tek kişilik senaryo.
- Kahramanın donuk olması.

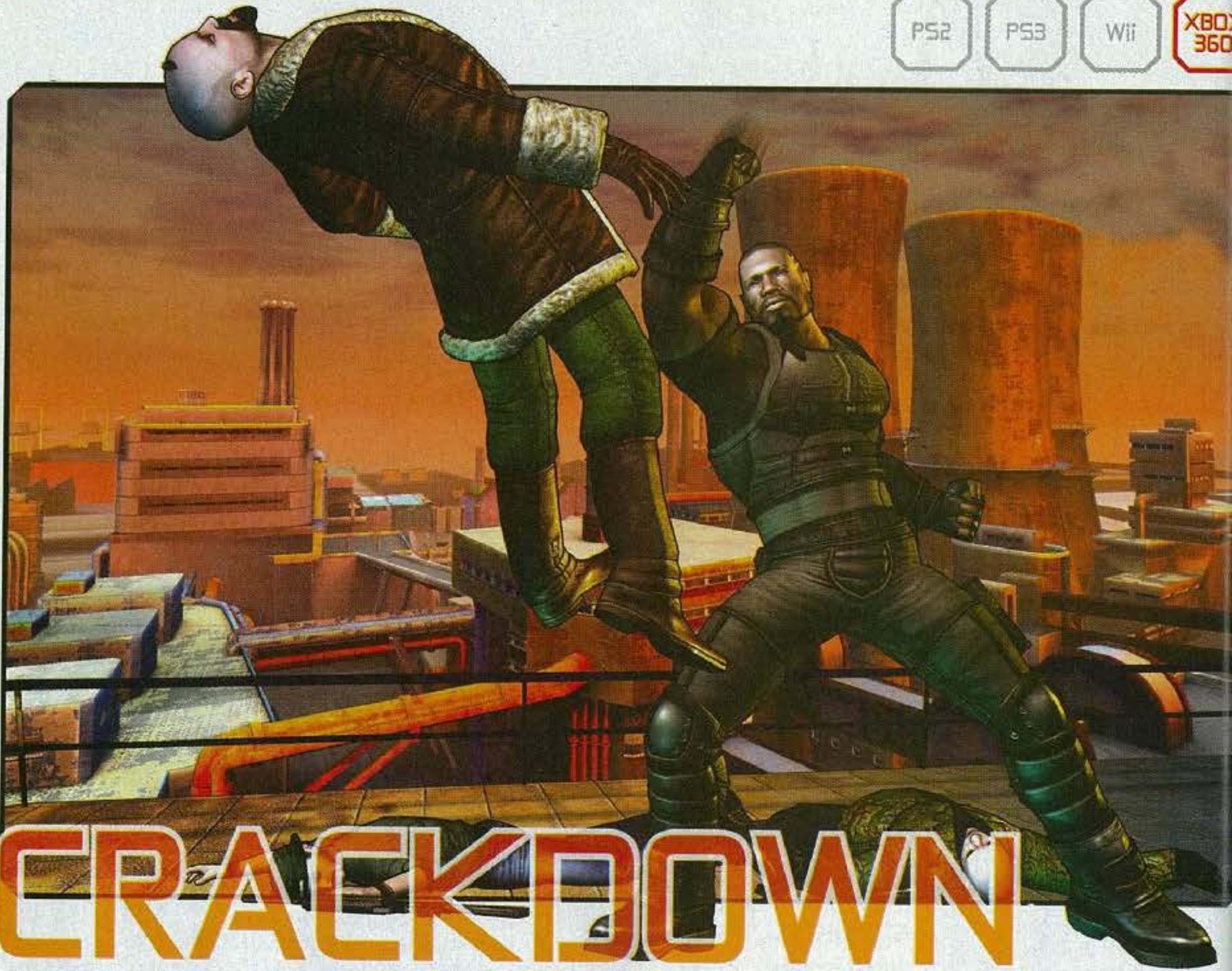


GRAFİK	████████████████████
SES	████████████████████
DYNAMİBİLİRLİK	████████████████████
MULTIPLAYER	████████████████████
EĞLENCE	████████████████████

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

PlayStation 3'ünüzü aldınız ve Resistance'ı mız yok mu? Koşarak bir tane ediniyoruz.

# 88



# CRACKDOWN

YİYEMEYECEĞİM İSKENDERİ ÖNÜME KOYMAYIN LÜTFEN

[FURKAN FARUK AKINCI faruk@level.com.tr]

## [[ DÜZ BİR HARİTA

**MODELENİR...** Üzerine değişik şekillerde kaplanmış bina modelleri konulur. Kalan boşluklar da süslenip oyun alanı olarak belirlenir. Bir Dual-Layer DVD'nin ne kadar sığacağı varsa, harita da bu ölçüde büyütülerek servis edilir... Crackdown öylesine açık uçlu bir oyun ki yapımcıların sadece büyüklük kastıklarını düşündürüyor insana. Haritanın bazı noktalarında öyle boşluklar var ki oynarken şöyle temiz bir yayla havası alabilirsiniz.

İlginc bir oyun Crackdown. "Şuursuz Suutir" diye bir oyun kategorisi icat

etsek sanırım ona dahil edeceğimiz ilk oyun Crackdown olurdu. Süper özelliklere sahip bir kahraman, devasa bir şehir, temizlenmeyi bekleyen düşmanlar, patlamalar, araç takibi ve dinmeyen bir aksiyon. Ancak kulağa hoş gelse de kendi içinde bütünlüğü pek sağlanamamış.

Crackdown sözcük itibarıyla yasaklama, kısıtlama, engelleme anlamına gelmesinden dolayı oyunun oynanışıyla bir çelişki gibi algılanabilir. Ancak öyle değil. Crackdown sokaklarda ilan edilen sıkı yönetimi anlatmak için konulmuş bir isim. Açıkçası, "öylesine" bir hikaye içinde, çeteleri sokaklardan temizlemek için gönderilen "süper polisi" oynuyoruz. Bu durum, bir oyunu çekici kılan başlıca unsurun hikaye olduğunu düşünen benim canımı fazlasıyla sıktı. Sıkılmak derken, kelimenin ilk anlamını da kastediyorum, hikaye boyunca

sürekli benzer görevleri yapıyoruz ve bu nedenle de senaryo ve anlatım kıtlığından müzdarip görevlere devam etmek için gereken motivasyonu asla yakalayamadım.

## KOMSERİİİİİMM!!!

Crackdown için hikaye kısmını elinin tersiyle itip, tamamen oynanabilirlik üzerine yoğunlaşıyor. Kahramanımızın yetenekleri görevleri yaptıkça ve şehri araştırdıkça gelişiyor ve başlarda sıkıcı gelen oyunu eğlenceli kılmaya başlıyor. Örneğin zıplama özelliğini binaların çatılarındaki küreleri toplayarak geliştiriyorsunuz.

Böylece hem oynanışa ısınıyor, hem de yeteneklerinizi geliştiriyorsunuz. Yeterli sayıda küre topladığınız zaman artık gökdelenlerin arasında zıplayarak dolaşmaya başlıyorsunuz, Matrix'teki Morpheus misali. Araç kullandıkça hem sürüş yetenekleriniz artıyor, hem de kullandığınız araçların özellikleri gelişiyor. Süper hızlı arabalar ve bunlara monte edilmiş çeşitli silahlar kullanıma hazır hale geliyorlar. Kısacası eğer Grand Theft Auto'daki süper eğlenceli "Mayhem" görevleri, şehri birbirine katma olayını seviyorsanız Crackdown doğrusu bunu iyi kotarıyor.

## BİR BAKIŞTA...

### TÜR Aksiyon

**İÇERİK** Devasa bir şehirdeki çeteleri temizlemek. Harika yeteneklerinizin tadına, yapacak pek bir şey olmadığı için, beklemek. Ancak bunun yanında bol aksiyona, patlamalara ve kovalamalara şahit olmak.

### KARŞILASTIRMA

SAINT'S ROW	%80
CRACKDOWN	%64





## SEN Mİ ÖĞRETECEKSİN BANA OYUN OYNAMAYI?

Oyun içinde size sürekli akıl veren "tutorial" tadında bir ses var ki akıllara seza! Oyunda bulunduğunuz yerle, tutorial'ın verdiği fikir arasında çoğunlukla birbirini tutmayan durumlar oluyor: Bir binanın zemin katındayken "Şehrin manzarası tam buradan çok güzeldir" demeler mi istersiniz, yaya olarak ilerlerken, araç kullanımıyla ilgili fikirler mi? İşin komik yanı oyunu bin kere de oynasanız bu tavsiyelerin sürekli çıkmaya devam edecek olması...



İşin bir de arkadaşlarınızla birlikte oynayabileceğiniz co-op kısmı var. Ancak oyunun genel anlamdaki ayrıntıdan çok bütüne odaklanan yapısı burada da kendini belli ediyor. Tek başınıza oynarken, başka oyuncuların size katılmak için "talep" göndermesini sağlayabiliyorsunuz. Bu noktaya çok dikkat: Eğer oyuna dahil olmak isteyen arkadaşınızın ricasını kırmazsanız oyundan o noktada atılacak ve kaldığınız en son yeri baştan yüklemek zorunda kalacaksınız. Ve evet... Arkadaşınız oyundan çıkmak isterse sizin oyununuz da noktalanacak. Sanki biraz daha uğraşıp adam gibi özellikler sağlasalar olmayacakmış gibi, oyunu, çoklu oyuncu seçeneği bu haldeyken piyasaya sürmek biraz mantıksız kaçıyor! (Oyunun piyasaya erken sürüldüğünü düşündürecek daha bir dolu özelliği var. Az Sonraaa!). Oyuna dahil olmak isteyen birini kabul etmeden önce karakter seviyelerinizin birbirine yakın olmasına dikkat edin ki biriniz aksiyonun dibine vururken, diğeriniz salyasını akıtmasın.

### SARI RENO! SAĞA ÇEK!

Bir de yan görevler var tabii: İki çeşit checkpoint yarışını bu yan görevler içinde sayabiliriz. Eğer araç kullanmak konusunda hızlı bir gelişme kaydetmek istiyorsanız, kaçış yok: Bu yan görevleri yapacaksınız. Bir de çatıların üzerinden zıplamak kaydıyla

koşturduğunuz bir yarış var. Bu da "agility" yeteneği için oldukça faydalı. Doğrusunu söylemek gerekirse, ikisi de beni pek eğlendirmede.

Yeni nesilde bu tarz açık uçlu oyunlardan beklentiler en üst düzeyde. Bu nedenle GTA tarzına yakın duran Crackdown'dan yaşayan bir şehir resmi çizmesini beklerdim ama nafi. Saat 22.00'den sonraki Ankara caddelerine benziyor Crackdown sokakları. Bir boşluk hissiyatı içinizi kaplıyor. Size destek olmak için gönderilen polisler de bu yalnızlık duygusunu kıramıyor. Çünkü bu dostlarımızın yapay zekaları pek bir düşük. Siz onlara destek olmazsanız sinekler gibi avlanıyorlar. Bu arkadaşları kurtarmaya çalışırken ölürseniz "respawn" olduktan sonra oynadığınız yere kadar açtığınız silahlardan bazılarını seçebiliyorsunuz. Ama tecrübe puanı kaybediyorsunuz.

Crackdown'un beklentileri karşılayabildiği noktalardan bir tanesi grafikleri. Binalar ve iç mekanlar oldukça detaylı. Ayrıca yüksek bir yere çıktığınız zaman epey bir uzağı görebiliyorsunuz. Göze çok hoş görünen oyunda nadir de olsa yavaşlamalarla karşılaşılabilirsiniz. Bir de son zamanlarda moda olduğu üzere karakterlerin etrafının siyah bir çizgi ile çizilmiş olması grafikleri

Cell-Shade zannetmenize neden olabilir, ancak değiller. Bu yöntem karakterlerin arka plan üzerinde oldukça net ve yumuşak görünmelerini sağlıyor.

### HATALIYSAM KÜFREDİNİ

Ses ve müziklerden de söz edeyim. Silah sesleri vuruş hissiyatını vermekte pek başarılı değil. Takdirinizdir ki keskin bir aksiyonun içinde onu bütünleyen silah sesleri gerekir. Bu yüzden işin aksiyon kısmının bir yanı hep eksik kalıyor. Müzikleri sadece araç içindeyken duyuyorsunuz ve özel bir yanları yok. Burada yine oyunun saçma bir özelliği ile karşılaşıyoruz. Aracınıza bindiğiniz zaman çalan parçanın ismini, albümünü, kimin parçası olduğunu belirten bir ekran görünüyor. Ancak müziği kapatsanız bile bu ekran çıkmaya devam ediyor. Açıkçası oyunun bazı yerlerinde "olmamışlık" durumu komik bir hal alıyor ki bu da o anlardan biri. Zaman zaman Crackdown yakalamaya çalıştığı o karizmatik

havayı kendi elleriyle yıkıyor.

Normal zorluk seviyesinde 8-10 saatte bitirebileceğiniz Crackdown'da patlamanın tadını, aksiyonun hasını bulacaksınız. Ancak bu kadar büyük ve güzel görünen bir şehir onunla etkileşime giremeyecek olduktan sonra neye yarar? Realtime Worlds Studios oturup güzel bir şehir modellemiş, üzerine oynadıkça güzelleşen bir oynanış eklemiş. Ancak bunlarla yapabileceğiniz şeyleri oyuna dahil etmeyi unutmuş. Crackdown maalesef, son zamanlarda gördüğüm en "hedefini iskalayan" oyun. L



### LEVEL KARNESİ

- Büyük bir şehirde serbestçe dolaşabilmek.
- Sağlam temelli oynanabilirlik özellikleri.
- Sağlam aksiyon.
- Güzel grafikler.
- Kısa ve detaysız tek kişilik seçenek.
- Şehir yer yer boş.
- Keskin bir tamamlanmamışlık hissiyatı.



	1	2	3	4	5
GRAFIK	[Progress bar]				
SES	[Progress bar]				
OYNANABİLİRLİK	[Progress bar]				
MULTIPLAYER	[Progress bar]				
EĞLENCE	[Progress bar]				

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Mideye oturmayan ve size çekirdek çitiyormuş hissiyatı veren bir oyun istiyorsanız deneyebilirsiniz.

# 64

PS2

PS3

Wii

XBOX 360



## BİZİM KAPLUMBAĞALAR DAHA İYİSİNE LAYIKTI

[TUNA ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]

**CC** Sonunda bahar da geldi. Zaten kendini hissettiremeyen kış mevsimi, yerini küresel ısınma dostu bahara bırakmakta meraklı gibiydi.

Çiçekler açtı, kuşlar yuva yaptı söğüt dallarına. İnsanlar kendilerini parklara bahçelere attılar, parası olanlar Antalya'ya geçiş yaptılar, üniversiteliler bahar şenliklerinde buldular kendilerini. Arılar gizemli bir şekilde ortadan kayboldu, kuşlar göç etmedikleri için daha da bağlandılar evlerine. Kutup ayları kendilerine tutunacak bir buz kütlesi bulmak için çabaladılar, morali bozulan kirpiller iğnelerini

döktüler ve kaplumbağalar bir kez daha ninja oldular. Bir dakika; ninja mı? "Heroes in a hard shell, turtle power!" melodisindeki Ninja Kaplumbağalar mı?! Durun o zaman, konu sandığımdan daha önemliymiş...

### KAPLUMBAĞALARI HAYATA DÖNDÜRME MÜCADELESİ

"Yılların eskitemediği Ninja Kaplumbağalar" diyesim geliyor ama bir neslin favorisi olmaktan ileri gidemedi maalesef sevimli yaratıklarımız. Kaplumbağaların yaratıcılarıysa şanslarını bir kez daha denemek istediler ama bana kalırsa pek de başarılı olmadılar. Yenilerde yayınlanan TMNT çizgi serisi kaliteli çizimlere sahip olmasına rağmen yine de eski havayı veremedi. Cel-Shade grafikli oyunlar da tam anlamıyla birer rezaletti ve TMNT dünyadan bir kez daha silinmeye yüz tutmuşken elinden Ubisoft tuttu. Prince of Persia'nın arkasındaki ekiple hem de.

Oyunu açar açmaz zaten Ubisoft'un izleri görülüyor. Kaplumbağaların hareketleri aynı Prince of Persia'daki gibi. Duvarlarda yürüme, borularda bir jimnastikçi gibi dönme

"Matrix'te nasıl yapıyordu Neo..? Hah, böyle bir şeydi, tamam..."



gibi akrobatik hareketler PoP'ı oynamış herkese tanıdık gelecektir. Zaten oyunun en iyi yönü de burası. Platform öğeleri çok iyi işlenmiş ve hareketlerin uygulanışı da çok iyi ayarlanmış.

Buna karşın dövüşler o kadar tekdüze, o kadar sıkıcı ki keşke hep duvarlarda koşsak diyorsunuz. Her bölümde farklı bir ninja kaplumbağa ile oynayabilmemize rağmen kahramanlarımızın hareketleri yok. Gerçekten yani; oyunda bulunan, tek tuşla yapılabilen "şey"e hareket demem ben. Daire tuşuna sürekli basarak kombo yapmayı bir Bujingai'de görmüştük -ki orada en azından çok havalı görüntüler vardı- bir de burada görüyoruz. Üçgen tuşuyla da son derece işe yaramaz bir dönen tekme atılabiliyor ama bunu da diğer saldırıma bağlayıp kombo yapamıyoruz. Hadi bunu geçtim, bir başka kaplumbağayı bir arkadaşımızın kontrol edememesine veya sadece birkaç basit özel hareket yapmanın ötesinde kullanamamaya inanmıyorum,

inanamayacağım!

### HEPSİ YETMİYORMUŞ GİBİ...

... oyun bir de ultra kolay olmaz mı? Olur olur. Olmuşu Ubisoft tarafından piyasaya sürülmüş durumda işte. Bunun arkasındaki mantığı anlıyorum: TMNT yaşça küçük oyunculara yönelik hazırlanmış, bizim gibi dinazorlar da arada kaynıyor. Bir oyun editörü olarak, bir oyunun hangi yaş grupları tarafından nasıl algılanacağını da düşünmem gerektiğinden, TMNT'in en azından hedeflediği yaş grubu için başarılı bulduğumu söyleyebilirim. Kolayca algılanabilen ve oyuncu dostu bir oyun. Game Over yok, sinir bozucu bulmacalar yok. Dolayısıyla evdeki küçük kardeşinize veya çocuğunuza güzel bir hediye olabilir. L

### LEVEL KARNESİ

- + Platform öğeleri on numara.
- + Grafikler gayet başarılı.
- Çok basit ve tekdüze oynanış.



	1	2	3	4	5
GRAFIK	████████████████████				
SES	████████████████████				
OYNANABİLİRLİK	████████████████████				
MULTIPLAYER	████████████████████				
EĞLENCE	████████████████████				

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox 360

Özensiz, üstünde iyi düşünülmemiş bir oyun. Küçük yaştaki oyuncular deneyebilir.

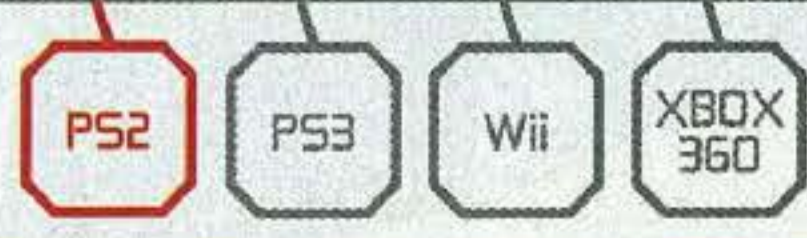
# 62

- Yapım: Ubisoft Montreal - Türkiye Dağıtıcısı: Videoekspres - Yaş Sınırı: Yok - Web Sitesi: tmntgame.us.ubi.com

Birden fazla düşmanla savaşmak hiç problem değil; zaten hepsi embesil gibi.







# HEATSEEKER

BİR ADAM, BİR UÇAK, BOLCA ATEŞ GÜCÜ VE ÖLÜMÜNE SIKINTI

[ TUNA ŞENTUNA [tsentuna@level.com.tr](mailto:tsentuna@level.com.tr) ]

**BEN SÖYLEMİŞTİM AMA.** Bir oyun yapacaksanız her şeyi iyi düşünün, hiçbir konuyu atlamayın. Avustralya'da ikamet eden IRGurus ise, artık bölgenin verdiği rehavetten midir nedendir bilemiyorum, bayağı rahat davranmış. Öyle ki, biz oyuncuların zevk almalarını istememişler tasarladıkları yapımdan. Beklentimiz çok büyük değildi üstelik. *Ace Combat*'ın bir benzeri bile bize yeterdi. Özgürce uçalım, rakip uçaklarla it dalaşına girelim, yeri geldiğinde gemilere, yapıları saldıralım. Arkaya da şöyle üstünde biraz düşünülmiş bir senaryo da eklediniz mi, daha ne isterdi deli gönül...

Heatseeker'da da aslında saydığım öğelerin hepsi bulunuyor. Kahramanca savaşıyor, aynı anda 8 savaş gemisi, 6 tam donanımlı savaş uçağına karşı geliyoruz ama bunları o kadar sıkıcı, o kadar kolay bir şekilde yapıyoruz ki üçüncü bölümde oyunu bir kenara bırakasınız geliyor.

## HEDEFE KİLİTLEN, ATEŞ ET VE ÇAYI DEMLE

Bu oyunun ismi After Burner olsaydı onu çok sevebilirdik. After Burner

hiçbir zaman bize inanılmaz bir senaryo veya özgür bir oynanış gibi vaatlerde bulunmazdı. Önümüze geleni vuruyorduk; zaten belirlenen yoldan çıkmamıza da izin verilmiyordu. Heatseeker'da ise bir *Ace Combat* havası bulunuyor. Dolayısıyla beklentilerimiz de artıyor. Karşımızaysa sadece "Impact Cam" adındaki yeni fikir çıkıyor. Impact Cam kısaca bir roketin bir noktadan çıkarak diğer noktaya ulaşması ve bunun izleyici tarafından gözlemlenebilmesi. A noktası bizim uçağımız, B noktası da düşman uçağı oluyor bu durumda. Roketi ateşledikten sonra, roketin bakış açısına geçerek rakibimizin parçalara ayrılma anını başından sonuna kadar izleyebiliyoruz. Peki bunu yapmak istiyor muyuz? Açıkçası bu anı üç kez yaşadıktan sonra roketi takip mi etmişsiniz, diğer uçak parçalara nasıl mı ayrılmış, hiç de umurunuzda olmuyor. Böylece oyunun tek orijinal kısmını da harcaayıp, sıradan bir aksiyonla baş başa kalıyorsunuz. Oyunun hikâye kısmında 18 bölüm bulunuyor. 18 bölümünse hepsi birbirinin aynı. Dolayısıyla tek bir dev bölümünüz varmış gibi düşünebilirsiniz. Hikâyeyi sonlandırdıktan sonra da "Mission

Mode'da farklı şeyler yaptığınızı düşündüren ama aslında aynı görevleri yaptığınız bölümleri oynayabiliyorsunuz.

## GÖREVDEN GÖREVE

"Hey John, limanımız düşman uçakları tarafından bombalanıyor, hemen oraya git!", "John, düşman uçaklarını ortadan kaldırdıktan sonra düşman gemileriyle de ilgilen.", "Gemiler tamam mı? O zaman 10 saniye içinde, bulunduğum binaya intihar saldırısı düzenleyecek olan cipi patlat..." Bölüm ve oyun tasarımı neden önemli, şimdi daha rahat anlıyorsunuz. IRGurus'un internet sitesinde bu görevler için adam aramasına şaşmamalı. Tek bir uçak, koskoca limanı nasıl kurtarır? O limana saldıranlar kimdir? Bize emir veren adam neden hep aynı ses tonuyla konuşmaktadır? Heatseeker öyle bir oyun ki başarılı olması yüksek bir olasılıkla, her alanda fakir bırakılmış ve öylece paketlenip piyasaya sürülmüş. Üstünde çok değil, biraz daha çalışılmış olsaydı eminim ki *Ace Combat* kadar kaliteli bir aksiyon oyunu ortaya çıkardı. Şu haliyle sadece hiç düşünmeden bir şeyleri patlatmak isteyen, uçak aksiyon

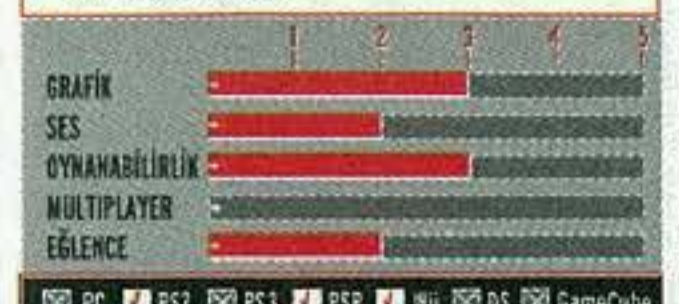


oyunlarıyla yeni tanışan oyunculara hitap edebilir. *Ace Combat* fanatikleri, peşime takılın; biz bu oyundan uzak duralım. L



## LEVEL KARNESİ

- + Uçak kontrolleri iyi ayarlanmış.
- En zor seviyede bile çok kolay geçilebilen görevler.
- Monoton oynanış.
- Senaryoya dair hiçbir çalışmanın görülebilmesi.
- Kötü seslendirmeler.



PC PS2 PS3 PSP Wii DS GameCube

Ace combat olmasa alıp oynanabilirdi. Ancak bedavaya denemek isteyeceğimiz bir oyun.

# 51

- Yapım: IRGurus - Dağıtım: Codemasters - Türkiye Dağıtıcısı: Yok - Yaş Sınırı: Yok  
- Web Sitesi: [www.codemasters.com/heatseeker](http://www.codemasters.com/heatseeker)

PS2

PS3

Wii

XBOX  
360

## TEST DRIVE UNLIMITED

HERKES ARABALARINA ATLASIN, SANAL ALEME DOĞRU GAZLIYORUZ!

[TUNA ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]

**[[ DEVASA ONLINE RYO GÖRDÜK.** Devasa online FPS gördük. Devasa online yaşam simülasyonu, onu da gördük (Second Life). Peki ya devasa online yarış oyunu? Ne, onu da mı gördük? Geçen ay Test Drive'ın PC incelemesi vardı değil mi? Bak, hiç tadım tuzum kalmadı şimdi. Bundan sonra sayfa planı yapılırken ben de olaya dahil olmak istiyorum. Güzelim giriş yazısı heba oldu...

**ŞU SANİYELERDE...** Bu yazıyı şu an okuyabiliyor olmanız bir mucize. Oyundan biraz ilgisiz olacak ama paylaşmam gerek. Normalde bilgisayarımı hiç kapatmam. Bir değişiklik

olsun diye geçen gün kapattım. Açtığımda güç kaynağının fanı inanılmaz bir ses yapıyordu, dedim birazdan bilgisayar havaya uçacak. Neyse, sese dayanırım dedim, internette dolanmaya başladım ve anında bir Trojan saldırısına uğradım. Bilgisayarımı sürekli yeniden başlatan virüsten yaklaşık 2 saat içinde kurtulabildim ve tam yazıya başladım ki elektrikler kesildi! Kendimi Lost'daki Hurley gibi hissediyorum. Birazdan da bulunduğum yere meteor düşer.

Durum böyleyken böyle. Test Drive Unlimited incelemesinin alanından da yemiş oldum ama bu çok önemli değil. Normalde yarış oyunlarını çok severim, sayarım. Bir NFS olsun, bir Burnout olsun, beğenerek oynadığım yapımlardır. Test Drive'ı da açıkçası çok büyük bir heyecanla bekliyordum (devasa online olmasından dolayı) fakat gördüklerim beni çok üzdü. Her şeyden önce çok daha hassas ve iyi cevap veren kontroller beklerdim. Bunun yerine tam anlamıyla "takoz" diyebileceğimiz kontroller var oyunda. Belki gerçeğe daha yakın ama ben eğlenmek için oynuyorum burada. Eğer arabam virajı hızımı saatte 10 km'ye düşürdüğümde veya el frenini çekince ancak 150 metre kaydktan sonra dönecekse, ben bu oyuna katlanamam. Lakin katlandım. Online oyunun ve geniş

haritanın hatırına oyuna devam ettim. Gelin görün ki değişen bir şey olmadı. Ne oyuna alışabildim, ne de zevk alabildim.

### TEK AMAÇ KAZANMAK

Test Drive'da yarışıp para kazanıyoruz, kendimize ev, araç alıyor ve araçlarımızı geliştiriyoruz. Test Drive'ın özü bu. Daha ötesini ancak internet üzerinden online dünyaya adım atarak bulabilirsiniz, demek isterdim ama burada da ancak tek kişilik oyunun gerçek oyunculara karşı olan versiyonu bulunuyor. Adada dilediğiniz gibi dolaşırken diğer araçları yarışlara davet edebiliyorsunuz. Bir süre için gayet zevkli olan online yarışlar, bahsettiğim kontrol zorlukları ve PS2'den kırılan online oyun

öğeleri (klan sistemini karşılayan araba kulüpleri ve oyuncuların kendilerinin yarattığı yarışlar) yüzünden kısa sürede sıkıcı hale geliyor. Pek de başarılı olmayan grafikler ve fizikler (50 cm yüksekliğindeki çalılara aracınızı sürdürdüğünüzde duvara çarpmış gibi oluyorsunuz mesela), birbirinin aynı yarışlar ve vaat edilenin çok gerisinde kalan online oyun imkanı yüzünden, Test Drive Unlimited biraz "limitli" kaldı benim için. Gerçekten çok sevmek istedim, başında sabahlayayım istedim, kokpit görüntüsü ile gerçek bir araba kullanıyormuşum gibi hissetmek istedim, lakin hiçbirini yaşayamadım. Bu üzüntümü atmak için Burnout'un başına gidiyorum. Elveda... (olm nereye? Daha karpuz keseceğizdik? - Bix)

### LEVEL KARNESİ

- + Türünün tek örneği, online bir dünya sunması.
- + Çeşit çeşit araç.
- + Her köşesini gezebileceğiniz dev bir ada.
- Arabaların kontrolleri esnek değil.
- Eksik online oyun öğeleri.
- Tekrarlayan yarış tipleri.



GRAFİK	1	2	3	4	5
SES	1	2	3	4	5
OYNANABİLİRLİK	1	2	3	4	5
MULTIPLAYER	1	2	3	4	5
EĞLENCE	1	2	3	4	5

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Xbox360

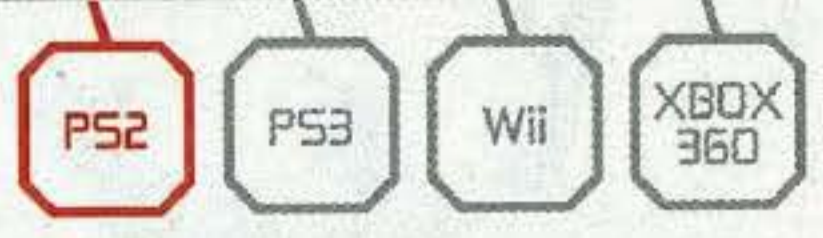
Gerçek bir yarış tutkunuysanız ve internet bağlantınız varsa göz alın. Yoksa Gran Turismo gibi bir yapım var ortada -ki hala alınıp oynanabilir.

# 68

Para kazandıkça kendinize garajı daha büyük evler ve içini dolduracak daha iyi arabalar alabileceksiniz.



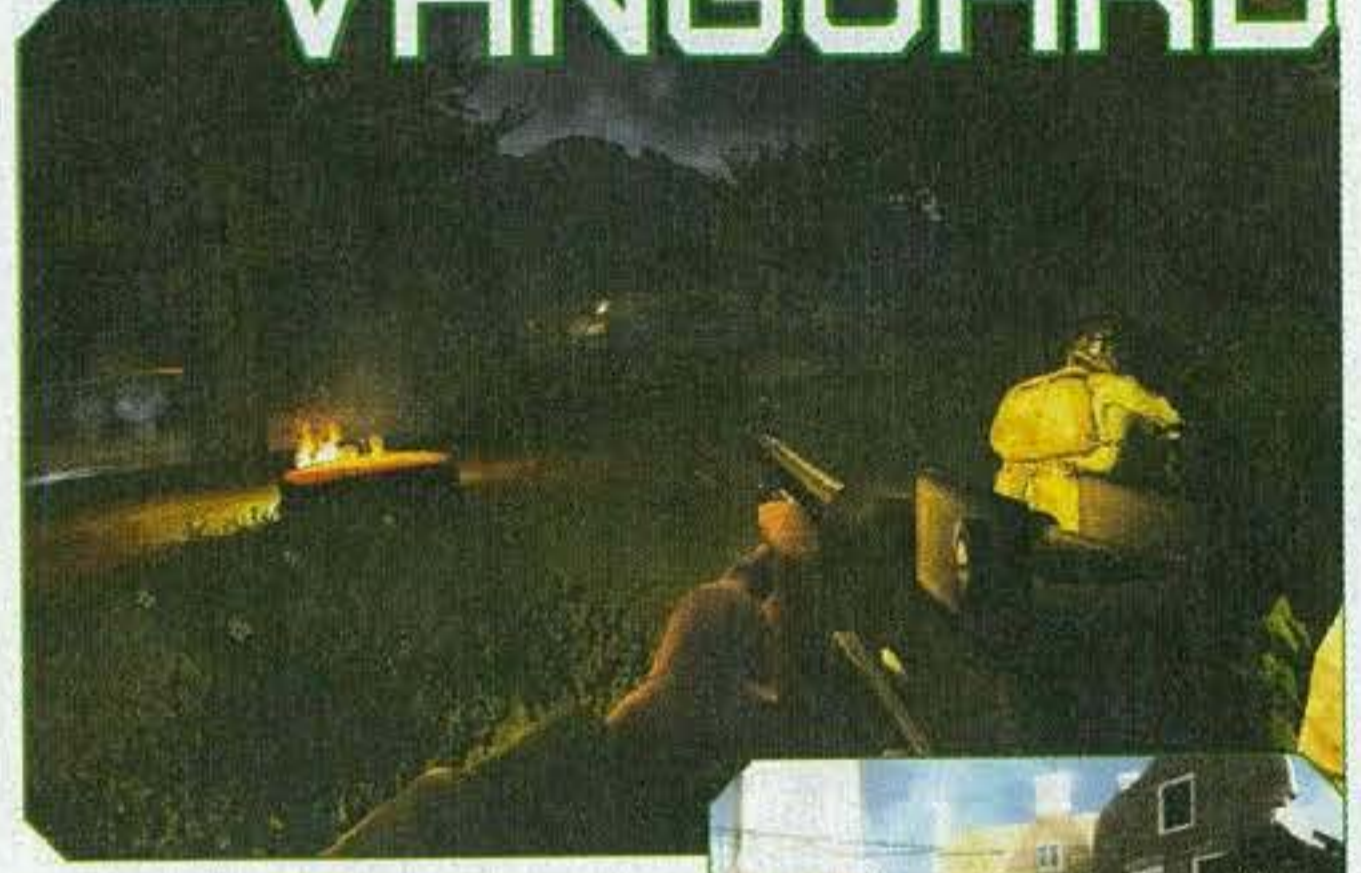
- Yapım: Melbourne House - Türkiye Dağıtıcısı: Aral İthalat - Yaş Sınırı: 3+ - Multiplayer: 8 kişi (serbest dolaşımda sınırsız) - Web Sitesi: www.testdriveunlimited.com



# MEDAL OF HONOR VANGUARD



Her binanın içinde pusu kuran Alman askerleri, zaman zaman kabak gibi ortaya çıktıkları için kolay hedef sayılabilirler.



## MİLYONLARCA CAN ALDI AMA MİLYONLARCA DA DOLAR BIRAKTI CEPLERE

[TUNA ŞENTUNA [tsentuna@level.com.tr](mailto:tsentuna@level.com.tr)]

### BU AYI "TEKDÜZE OYUNLAR" AYI İLAN EDİYORUM.

Hiçbir oyun kötü değil, hiçbir oyun çok iyi değil. Hepsini öylesine arada kalmış durumda ki bu aydan sonra bir daha hatırlanacaklarını sanmıyorum (Burnout Dominator istisna olabilir.) Medal of Honor da bu klasmanda. Bir zamanların klasiği, bir zamanlar PSOne'in en iyi FPS'si olan MoH, Call of Duty ve Brothers in Arms'ın gölgesinde kalarak sıradan bir oyuna dönüşmüş durumda. 2. Dünya Savaşı FPS'lerine karşı özel bir ilgim olduğundan dolayı Vanguard'a sempatiyle yaklaştığımı itiraf ediyorum. Artık PS2'deki FPS'lerin oynanabiliyor olmasından dolayı (yeni düşmanım PSP'deki FPS'ler!), Vanguard da benim için yeni bir Call of Duty 3 olacaktı. Gelin görün ki böyle olmadı. Ben yine büyük bir sabırla ve ıkınarak ortaya çıkardığım bir heyecanla oyunu oynamaya çalıştım -ki bunu son bölüme kadar da başardım. Ve fakat son bölümde ipler koptu. Daha önce herhangi bir oyuna "dengesiz" dediysek, bu oyun tam raporluk.

"Checkpoint" çok gerilerde kalmış oluyor. 15 dakika boyunca saçma sapan işlerle uğraştıktan sonra, bir şekilde ölünce tepeniz atabiliyor. Sakin görünüşümün altında sinirli bir bünyeye sahip olduğum ve Vanguard'ın öncesinde Burnout Dominator oynadığım için bu muameleye pek fazla dayanamadım. Sonra geri dönüp olayı çözdüm ama böylesine de zorlanmaz ki bir insan. Bahsettiğim zorluk da sevimli bir zorluk değil, o konuda da anlaşalım. Yani kolay oyun meraklısı olduğumdan böyle bir sıkıntıya



Bu yerlerde şimdi çiçek topluyor Fransızlar, Hollandalılar.

girmedim; gerçek bir eziyet söz konusu.

### - KOMUTANIM, SANIRIM KOLUM KOPTU! - GİT GÖLGEDE DİNLEN...

MoH kendi yarattığı oyundan uzaklaşıp takipçilerine özenmiş Vanguard'la. Mesela ne yapmış; sağlık paketlerini iptal etmiş. Yaralandığınızda bir yerde sakince durarak iyileşebiliyorsunuz. Pacific Assault'taki takım kontrolü de yok olmuş; yerine CoD'daki bağırsık çağırışlar gelmiş. "Tepede Sniper var, yere yatın. Üstümüze bomba atıldı, geri kaçın. Ocakta yemeğim vardı, eyvahl!" gibi cümleler takım arkadaşlarımız tarafından söyleniyor ve ne durumda olduğumuzu anlamaya yarıyorlar. Grafikler konusuna da değinmek istedim bir an. PS2 için başarılı sayılır ama şehirler ve içinde bulunduğumuz ortamlar biraz sıkıcı



geldi bana. "Savaşın ortasında nasıl bir ortam bekliyordun ki?" diye sormakta haklısınız. Fakat bir CoD 3'teki ortamlara ve senaryo gereği yaratılan olaylara bakıyorum, bir de Vanguard'a dönüyorum ve o heyecandan eser göremiyorum. Daha akılda kalıcı sahneler yapılabilirdi, oyuncunun oyuna daha iyi dahil olması sağlanabilirdi. PS2'de sebil gibi 2. Dünya Savaşı temalı FPS çıkmadığını düşünürsek Vanguard'ı oynamakta çok da sakınca görmüyorum. Son bölümü ve düz bir oyun olması dışında pek bir problemi yok. Ama satın almak yerine bir arkadaşınızdan hacılayın, paranıza üzülmeysin. L

### LEVEL KARNESİ

- Medal of Honor kalitesi her şeye rağmen hissediliyor.
- Deathmatch, Capture the Flag gibi çok kişili oyun modları.
- Son bölüm bir garip zor.
- Son bölümden önceki bölümler bir garip kolay.
- Online oyun desteği yok.
- Yenilik adına hiçbir şey eklenmemiş.

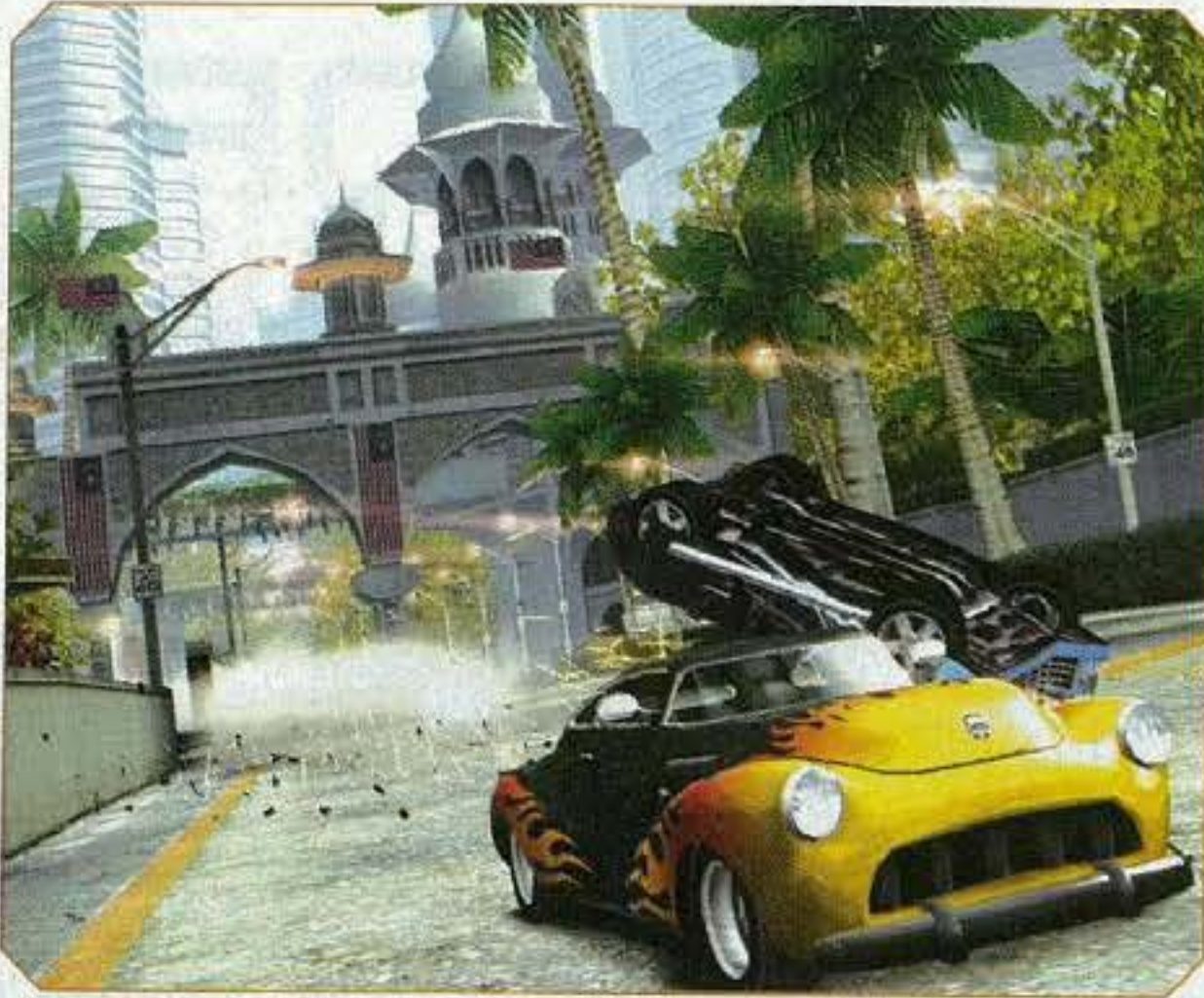


	1	2	3	4	5
GRAFİK	[Progress bar]				
SES	[Progress bar]				
OYNANABİLİRLİK	[Progress bar]				
MULTIPLAYER	[Progress bar]				
EĞLENCE	[Progress bar]				

PC PS2 PS3 PSP Wii DS Gamecube

2. Dünya Savaşı FPS'lerine özel ilgimiz varsa mutlaka alın ve oynayın. Yoksa çok da üstünde durmanıza gerek yok.

# 69



# BURNOUT DOMINATOR



YOLLARA HÜKMETMEK Mİ? EN TAZESİNDEN BİR KİLO ALAYIM

[TUNA ŞENTUNA tsentuna@level.com.tr]

**[[ YAŞAMIN KIYISINDA MIYDI,** yoksa yaşama tutunacak hiçbir şeyi kalmamış mıydı? Gözleri ağrıyor, derin bir acı hissediyordu kalbinde. Ayrılık acısı değildi. Fiziksel bir acı olmadığından da emindi. Belki hayal kırıklığı, belki de sadece göz ardı edilenlerin yanılmasıydı hissettikleri.

Karanlık bir dünyada kaybolmayı seçmeyecekti ama. Acı ve kararsızlıkla mücadele edecekti.

Sanrıları görmezden gelecek, olanların tümüne bir perde çekecekti. Hareket değil, nüans yanıştı. Viraj değil, yarışın başından beri kafayı ona takmış sürücü suçluymdu. İnanamıyordu; yarış bitirmesine sadece birkaç saniye kalmıştı, ama... Ama "onun" nereden geldiğini bile görememişti. Çok sinirliydi. Levveyi kapıldığı gibi arabanın camından fırlattı. Levye yeterli olmayacaktı çünkü. Onun daha fazlasına ihtiyacı vardı; o arabayı ortadan kaldırmalıydı... (Ve burada sahne kararır, Burnout Dominator yazısı ekranda belirir.)

## HIRS VE SINIR KATSAYISINI ARTIRIR

Burnout beni hem eğlendiren, hem de inanılmaz derecede gerilmeme neden olan bir oyun. Diyelim ki kaptırmışım, Burnout'ları birbirine zincirleye zincirleye gidiyorum; birinciyim ve çok mutluyum. Kör bir noktada, alakasız bir arabaya çarpmıyor muyum; fırlatıp atasım geliyor Gamepad'i. Çok ciddi biçimde sinirlenebiliyorum. Hele ki bu olay, o bölümü 3. oynayımdan

sonra gerçekleşiyorsa tam raporluk hale geliyor. Neyse ki PS2'yi kapatabilecek kadar kendime hakim olabiliyorum da cam çerçeve inmiyor evde. Bu yazdıklarım yüzünden sakın yanlış anlaşılma olmasın. Eğer bu oyun sinir bozucu bir yapım olsaydı, en baştan yüzüne bile bakmazdım. Aksine bu kadar eğlenceli ve sürükleyici olduğu için bu denli önem veriyorum.

## GÜNLÜK STRESE İYİ GELİR

Burnout Revenge ile başlayan "etkisiz eleman trafik" hadisesi, Dominator'la birlikte tarihe karışıyor. Dolayısıyla saatte 300km ile giderken önünüzdeki sivil araca bindirirseniz, sizin de ağızınız yüzünüz dağılıyor. Bu da beraberinde daha dikkatli bir sürüş ve daha iyi refleks gereksinimini getiriyor. Yarış tipleri de aynen buna göre şekillendirilmiş. "Near Miss" yarışlarında araçlara çarpmadan yanlarından geçmeye çalışıyoruz, "Burnout Challenge" bölümlerinde istenen puana Burnout'ları birbirine bağlayarak ulaşmaya çabalıyoruz ve favorim olan "Maniac"ta olabildiğince



Eğer rakiplerinizden biri sizi sıkıştırıyorsa sizi geçmesine izin verin ve arkadan saldırın.



tehlikeli hareketler gerçekleştireceğiniz azami heyecanı yakalamaya uğraşyoruz. "Burnout birleştirme nedir?" dediğinizi de duyar gibi oldum. Açıklıyorum. Birilerini yoldan çıkardığımızda veya tehlike bir şekilde hareket ettiğimizde Burnout barı dolardı hatırlarsanız. Dominator'da bu bar dolduktan sonra, Supercharge moduna geçiyor mavi mavi yanarak. Eğer bu sırada R1 tuşuna basarsanız ve normalde size bu barı kazandıran hareketleri yapmaya devam ederseniz hızınız ve Burnout gücünüz hiç azalmıyor, aksine birbirine zincirlenerek size puan olarak geri dönüyor. Dominator'ın tüm temelini üstüne kurduğu olay bu Supercharge Boost'tur. Dominator, daha çok Burnout serisi için bir ek paket gibi. Hatta EA'nın PS2'ye son bir hediyesi bence. Grafiklerinden oynanışına kadar da PS2'ye her anlamda yakışan bir oyun. Mutlaka arşivinize ekleyin.

**LEVEL KARNESİ**

- Yaşasın patlayan trafik!
- Araçları yoldan çıkartmak, tehlikeli araba kullanmak çok eğlenceli.
- "PS3'e ne gerek var?" dedirtecek grafikler.
- Çok az yenilik var.

GRAFIK: ██████████

SES: ██████████

DYNAMİBİLİRLİK: ██████████

MULTIPLAYER: ██████████

EĞLENCE: ██████████

PC PS2 PS3 PSP Wii DS GameCube

"Bu yarış da geçeyim, bırakıyorum" deyip de bırakamayacağımız bir oyun.

# 82



# GHOST RIDER

## 40 FIRIN EKMEK YEMEDEN SÜPER KAHRAMAN OLUNMAZ

[VOLKAN TURAN volkan@level.com.tr]

### [[ HEP AYNI ŞEY OLUYOR:

Başta Marvel'in olmak üzere bir süper-kahramanın filmine başlanır, fanatiklerinin dibi düşer. Ardından film medyada şişirilir, şişirilir, heyecanla sinemaya gidilir ama çıkışta hatırlanan tek şey patlamış mısırın az tuzlu ve fazla yağlı olduğudur! Sonra bu filmün oyunu çıkar. Sinan gelir ve bu oyunu bana çakar. Ben de oyuna çakarım ve böyle yuvarlanır gideriz sayın okuyucular!

### YANAR DÖNER BİRİSİYİM

Ghost Rider'in de bu senaryodan bir diğnem farkı yok (çakma'lar dahil). Bildiğimiz vasat film oyunlarından kendileri. O yüzden beklentileriniz pek yüksek olmamalı. Çünkü Johnny Blaze'in karizmasının ve alevlerinin bu oyunda pek hissedilir bir yanı yok. Öncelikle Johnny kendi değil de Kratos veya Dante olmak istemiş.

Yapılan zincirleme kombolar God of War'un, bölüm tasarımları ve ufak bulmacalar Devil May Cry'nin test versiyonu gibi duruyor. Ataklar hem çeşitli sayılmaz, hem de hiçbiri heybetli değil. Yani sıradan bir hack&slash oynar gibi ilerliyorsunuz. Neyse ki arada motosiklet üzerinde geçen bazı hızlı bölümler var. Oyunu minicik de olsa oynatabilen bölümler bu motorlu bölümler.

Bir taraftan God of War II'ye bakıyorum, diğer taraftan bu oyuna bakıyorum. Aynı mantık üzerine kurulmuş iki farklı oyun. En fazla ne kadar farklı olabilir ki? Şu kadar olabilir aslında; Pong ile GTA: San Andreas arasındaki fark, doğru benzetme olabilir sanırım. Gerek aksiyon düzeyi, gerekse de görsel olarak.

Eğer Ghost Rider'in çizgi-roman

fanatığıyseniz ve filmde bulamadıklarınızı oyunlarda arıyorsanız, yanlış yapıyorsunuz. Bu oyunu ya doğrudan 12 yaşındaki kardeşinize paslarsınız ya da oyunun ekstralarını daha önce görmemişsinizdir, meraklanıncasınca inceleyebilirsiniz. Bahsettiklerimin haricinde de oyun vasatı aşmıyor ve alevler içerisindeki yerini alıyor.



LEVEL KARNESİ

49

Bu tür aksiyon oyunlarını koleksiyon yapanların dışındaki oyunculara önermiyorum.



Ne kadar alevli, ne kadar da korkutucu ve heybetliyim değil mi? Hayır mı?

- Yapımcı: Eidos Studios - Dağıtım: 2K Games - Türkiye Dağıtıcısı: Yok - Yaş sınırı: 12+  
- Web: www.2kgames.com/ghostraider

# CAPCOM CLASSIC COLLECTION VOL.2

## FOSİLLERİN AYLIK İHTİYAÇLARINI KARŞILAYAN KOLEKSİYON

[VOLKAN TURAN volkan@level.com.tr]

Yok PlayStation 3 evimizin önüne kadar gelmiş, yok oyunlar gerçek gibiymiş, yok ekran kartları on kaplan gücündeymiş, yok hiç ısınmıyormuş yok yok... Şeklinde giden teknolojik sayfalar ve oyunlar size göre değilse sanırım aradığınız (yarım) sayfa burası. Günümüzün oyun devlerinden Capcom'un ne tip oyunlarla buralara kadar geldiğini merak ediyorsanız, işte koleksiyon, işte şampiyon.

### KAÇ YILLIK FOSİLSİN BAKİM?

Bu koleksiyonumuzda 20 adet Capcom oyunu bulunmaktadır. İçlerinden en eski olan 1986 yapımı The Speed Rumbler. En yenisiyse 1993 Eco Fighters. Arada kalan yedi yıl için de en güzel ve ilk koleksiyondan farklı oyunlar seçilmeye çalışılmış. Captain Commando, King of Dragons,

Kings of the Round, Last Duel, Magic Sword, Mega Twins, Side Arms, Strider, Three Wonders, Varth ve tabii ki Street Fighter - II Turbo oyunları şeklinde liste gidiyor. Özellikle oyun salonlarının tozuyla büyümüş veya Mega Drive ile gözlerinizi bozmuşsanız, şu anda şu satırları okumayı bırakıp çoktan oyunu almak için yola koyulmuşsunuzdur.

Gerçekten 90'lardaki oyun dünyasını az çok görmüşseniz koleksiyonu topluca görünce heyecanlanıyorsunuz. Örneğin ben ve Sinan listeye bakınca "Ooo Kaptan Komando varmış! Ooo Strider da varmış! Ooo Street Fighter 2'nin orijinali de varmış! Ooo... Bu ne ya?" diye diye soluğu The King of Dragons'da aldık ve başladık ejderhaları biçmeye. Hem de jeton atma derdi yok,

can sayısı bitti derdi yok (cimriyiz de). Bir başladınız mı, o oyunu bitirmeden zor kalkıyorsunuz başından ve bonus/ekstra özellikleriyle bir oyun için en az 45-60 dakika harcıyorsunuz -ki tüm oyunlarla birlikte bu oyuna harcadığınız zaman Resident Evil 4'e harcadığınızdan fazla oluyor. Şu sıralar "retronuz" geldiyse, gözünüz kapalı bu koleksiyonu edinebilirsiniz.

LEVEL KARNESİ

83

Retro oyunlara karşı ilginiz hala varsa neden denemeyesiniz ki?



- Yapımcı: Capcom - Türkiye Dağıtıcısı: Aral İthalat - Yaş sınırı: 12+ - Web: www.capcom.com



Sony, PSP'nin fiyatını 30 dolar düşürdü, ama sanki tam tersi olmuş gibi bir anda her yanda PSP kullanıcılarının mutsuzluğu, Sony'nin başarısızlığı, satışların düşüklüğü hakkında tartışma başladı... Nedir bu? Yeni nesil bir pazarlama stratejisi mi?

### PSP BEATS

Bir PSP sırrı daha açıklanıyor

## beats.

**[[ BU YILIN İLK AYINDA SONY AVRUPA** tarafından lisanslanan ve bağımsız derecelendirme şirketi ESRB'nin sitesine bir PSP yazılımı olarak ismini yazdıran ama şu ana dek tüm gözlerden kaçmayı şansı eseri başaran yeni bir program geliyor. Beats isimli bu yazılım, bir oyun sayılmaz. PSP'de şimdiye dek görülen en faydalı eğlence aracı demek daha doğru olur. Beats oyun, müzik ve video web sitelerine erişim sağlayan, bu medyayı doğrudan PSP üzerinden izlemenize/dinlemenize izin veren ve en önemlisi interneti kullanarak söz konusu müzik, video ve oyunları indirmenize ya da upload etmenize yarayan bir yazılım ve servisler bütünü. İletişim ağlarına da doğrudan erişim sağlayan, bilgisayar kullanıcılarıyla aynı iletişim servislerine bağlayan Beats, Sony'nin yeni hedef kitle revizyonunun ilk ürünü. Artık öncelikle 12-18 yaş arası ergenleri hedeflemeye karar veren PSP, bu kitleyi en hassas noktalarından yani pratik yoldan müzik, video, oyun paylaşımı ve diğer kullanıcılarla iletişimi kullanarak vurmak için Beats'i çok yakında karımıza çıkaracak... Böylece PS3 Home'un nimetlerinden faydalanamayan PSP kullanıcıları kendi iletişim ve paylaşım ağlarını kurma şansı bulacaklar.



### SECRET OF EVANGELION

Efsane anime için rezalet bir oyun fikri

**[[ JAPON ANİMELERİ** arasında haklı bir üne sahip saykodelik, siberetik ("çok acayip" demeye çalışıyorum) Evangelion'un PSP'ye özel bir oyunu yapılıyor. Diziyi izlemiş olanlarınız için muhakkak çok heyecan verici bir haber, ama iyi duygularınızı istismar etmemek için hemen söyleyelim: Hiç heves etmeyin, oyun kolpa çıkacak. Çünkü Evangelion'dan beklenebilecek türde bir RYO ya da dev robotları kontrol edebildiğimiz sıkı bir aksiyon değil, onun yerine gayet alakasız bir şekilde bir soru-cevap oyunu hazırlanıyor. Evangelion genel kültürünüzü ölçen sorulara verdiğiniz doğru yanıtlarla da dizideki karakterlerin resimlerini açıyorsunuz. Şahsen hem çocukların ismini dahi hatırlamadığım ve hatırlasam da böyle faydasız bir amaç için bu bilgimi kullanmayacağım için, açılmış resimleri (bu da Secret of Evangelion mu oluyor yani?) şuraya bırakıp kaçıyorum. Japon işte...



### DEVIL MAY CRY

Dante? Bu sen misin?

**[[ BU AYIN DEDİKODULARINDAN** sayfaya girmeye hak kazanan haberi, Game Crazy adlı online mağazanın PSP oyunları ürün listesi içinde SOCOM: Tactics ve Devil May Cry'a da yer vermesi oldu. PSP'ye hali hazırda iki oyunu çıkmış ve hasılatı da fena olmamış SOCOM'un yeni bir oyunla cep konsolumuza dönmesi pek şaşırtıcı ya da inanılmayacak bir haber değil doğrusu. Ama Devil May Cry gibi çok sükse yapmış ve bir PSP versiyonunun çıkıp çıkmayacağı yönündeki sorular Capcom tarafından sürekli yanıtsız bırakılan bir oyunun çıkacağı bilgisinin Game Crazy'den gelmesi pek akla yatkın değil... Sonuç olarak, haberin doğru olma olasılığını yüzde 34 olarak saptayalım, en azından dedikodumuza bilimsel bir imaj kazandırmış olalım...



### DRIVER 76

GTA4 öncesi bir New York turu atmak ister misiniz?

**[[ GTA 4'ÜN** ilk videosunun yarattığı tantananın yanında tabii ki tümüyle gözden kaçmış durumda ama New York'ta geçen bir başka sürüş-aksiyon oyunu daha geliyor çok yakında... Driver 76, Atari'nin PSP'ye özel olarak hazırladığı ve retro New York geri planıyla PSP'deki GTA 4 açığını doldurmaya hevesli bir oyun. Gerçi GTA4 New York'ta değil Liberty City'de geçiyordu değil mi? (Superman'ın Metropolis'i ya da Spider-Man'ın Gotham'ı ne kadar New York değilse Liberty City de o kadar değil) Olsun, iki oyun arasında başka benzerlikler de var. Tamam, kabul. Driver 76 bir GTA klonu... Ama GTA4'ün PSP'ye çıkmasına seneler olduğuna göre Mayıs ortasında gelecek bu oyunu itip kakmak yerine öpüp koklamak (abartmadan tabii) daha makul bir yaklaşım olacaktır.





Time dergisinin geleneksel "Yılın en etkili 100 ismi" anketinde Shigeru Miyamoto biz bu sayfayı hazırlarken 2 numaradaydı. Bir numarada Stephen Colbert'in (Amerika'nın en sivri dilli ve zeki televizyoncularından biri, Başkan Bush'un korkulu rüyası) olmasından da memnunuz ama Miyamoto'nun birinciliği için DS'ler havaya!

## GUİTAR HERO Gitarı nereye takıyoruz?

[[ "BİR GÜN BÜTÜN OYUNLAR DS'e gelecek!" demişti Ali Şen, doğru söylemiş galiba. Son olarak Guitar Hero'nun da DS için uyarlanmakta olduğu haberi geldi yapımcı RedOctane'dan. Tabii ki en çok merak ettiğimiz nokta oyunun nasıl oynanacağı ve Guitar Hero'nun insana rock yıldızı gibi hissettiren can alıcı noktasını ıskalayıp ıskalamayacağı. Ne yazık ki bu konuda hiçbir açıklama yok. Sadece oyunun önümüzdeki yılın ilk aylarında çıkmasının planlandığını biliyoruz. Ama bir taraftan da "bu kadar geç çıktığına göre kesin bir güzellik düşünüyorlardı" diye içten içe heyecan yapıyoruz. Bu arada "bir gün bütün oyunlar DS'e gelecek" demişken, Nisan ayı içinde DS'e geleceği açıklanan diğer iki bomba oyunu da belirtmeden geçmeyelim. Bunlardan ilki Ninja Gaiden. Tecmo'nun birinci elden yaptığı bu açıklamanın şokunu atlatmadan gelen ikinci haber ise Assassin's Creed idi. Önce sadece yeni nesil konsollara sonra ek olarak PC'ye çıkacağı açıklanan ve hep birlikte merakla beklediğimiz bu oyunun DS'teki macerasının neye benzeyeceği apayrı bir merak konusu...



# GUİTAR HERO™

## FIRE EMBLEM

DS'e de yolu düşer mi?

[[ GAMECUBE'ÜN PEK BİR SEVİLEN strateji oyunu Fire Emblem için derin uykudan uyanıp Nintendo'nun açtığı yeni ufukları keşfetme zamanı gelmiş görünüyor. Oyunun yapımcısı Intelligent Systems, Fire Emblem'i hem DS hem de Wii için yeniden yaratmak konusunda son derece heyecanlı ama Wii versiyonu kesinleşmiş sayılsa da DS'e yapılacak bir Fire Emblem için hâlâ bazı kuşkular var. Bu tereddütün kaynağı ise Intelligent Systems değil Nintendo. Nintendo yöneticilerinden Hitoshi Yamagami "harika bir taşınabilir konsol oyunu olacağına da eminiz ama bizce bu oyun televizyonda daha güzel görünür" diyor ve DS'te fazla basit görüneceği konusundaki endişesini dile getiriyor... Halbuki çok da iyi bir adamdır Hitoshi, Fire Emblem'e sıra gelince niye böyle arıza çıkarttı bilemiyoruz...



わかった。  
死んで永遠に休むってのは  
じゃれにならんからな。



## MEGA MAN 20 YAŞINDA

İy'ki doğdun Meeqaaa!

[[ CAPCOM'UN eski şöhretlerinden Mega Man, doğumunun 20'nci yılında yeniden sahnelere dönmeye hazırlanıyor. Hem de iki oyunla birden. Hem de DS'el Capcom'dan gelen açıklamaya göre, oyunlardan ilki Mega Man ZX Advent. İki ana karakterin yer alacağı oyunda mavi robot-adamımıza bir ana karakter daha eklenecek. Konu nedir bilmiyoruz (çok da önemli olmadığını biliyoruz gerçi) ama multiplayer olarak rakibinizle ortak ya da birbirinize karşı savaşabileceğiniz bir oyun olacak ZX Advent. İkinci oyun ise üç ayrı versiyonu olan Mega Man Star Force. Mavi bombacımız bu oyunda aksiyon-RYO karışımı bir tür dahilinde gerçek dünya ile Wave World denen sanal bir evren arasında gidip gelecek. Zamanında Amerika'da çok tutan Mega Man Battle Network serisini hazırlayan ekibe teslim edilen oyun, DS'in avantajlarını doğru kullanabilirse, Sonic'e ciddi ciddi rakip olabilir (en azından mavi olmak konusunda). Mega Man ZX Advent Kasım ayında, Star Force ise Ağustos'ta yayınlanacak.

## BİR LİSAN, BİR OYUN

Japonca öğrenelim, daha çok oyun oynayalım

[[ PEK ÇOĞUMUZ İÇİN oyunlar İngilizce eğitimimizin en temel parçalarından biri. Sözcük hafızası, telaffuz gibi keskin dilbilgisini geliştiren katkılarının yanı sıra oyunlar sayesinde İngilizce konuşulan herhangi bir fantastik evrende rahatça pazarlıklı alışveriş yapacak, kendimize kalacak yer ayarlayacak, insanları sorguya çekip bilgi toplayacak ve gerektiğinde kılıcımızı çekecek kadar başımızın çaresine bakmayı öğrendik. Bu iş tamam olduğuna göre sıra Japoncada... Deneme-yanılma yöntemine başvurmak zorunda da değiliz. Bizzat Japonca öğreten bir uygulama sayesinde DS'imizi ilim irfan yuvasına çevirebilir ve oyunlardan öğrendiğimiz İngilizceyi kullanarak bu İngilizce-Japonca derslerinden faydalanabiliriz. Kullanıcı yapımı bir yazılım olan Project JDS, öncelikle Japon harflerinin yazılışını ve okunuşunu öğretiyor. Project JDS henüz son haline ulaşmadığı için bir "başucu eseri" değil ama fikir güzel.

his is?

toke(s): 4

correct: 11  
wrong: 2

ホ do po ホ

atakana Hiragana Romaji

Dakuten Handakuten

WA	KA	TA	NA	HA	NA	TA	SA	KA	A
NI	MI	HI	NI	CHI	SHI	KI	I		
RU	YI	MI	FU	NU	TSU	SU	KU	U	
MI	ME	HE	NE	TE	SE	KE	E		
DO	HO	MO	HO	NO	TO	SO	KO	O	

## PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS

İKİ NOKTA ARASINDA JİMNASTİK MÜSABAKASI

[[ HERHANGİ BİR ATLETİZM müsabakasında altın madalyayı bırakın, atletizm federasyonu başkanlığını ele geçirmesi bile muhtemel kahramanımız Prince, Wii ve PSP'ye özel oyunuyla geri döndü. Wii versiyonunu bilemiyorum ama PSP için hayli iyi bir yapım olmuş, Ubisoft'u alından öpüyorum.

### DUVARLAR ÜZERLERİNDE KOŞMAK İÇİNDİR

PSP'deki ilk Prince of Persia (PoP), Revelations takısına sahip bir Sands of Time devşirmesiydi. Rival Swords de The Two Thrones'un PSP'ye uyarlanmış olanı. Dolayısıyla The Two Thrones'u oynadıysanız, bu oyuna yüz vermenize gerek yok. Ve fakat oynamadıysanız, PSP'de kaçırılmaması gereken bir yapımdır Rival Swords.

Özetle, Babil'e dönen Prens'in ünlü Vezir'le karşılaşması ve sevgilisini Vezir'in kuvvetlerine kaptırmasıyla başlıyor oyun. Hatta biz de benliğimizin bir kısmını Vezir'in karanlık güçlerine kaptırıyoruz ve yarımız Karanlık Prens oluyor.

Prens'in akrobatik hareketlerini oyunun yüzde 70'inde kullanıyorsak, geri kalan kısımda da dövüşüyoruz. Rival Swords'un çuvalladığı nokta da bu dövüşler. PSP yüzünden midir bilemiyorum, savaşlardaki hareketler, animasyonlar ve saldırı hareketlerinin rakip üzerindeki etkisi çok ama çok kötü. Neyse ki gizlice düşmanlara yaklaşip uygun anı yakalayınca yapabildiğimiz özel ölüm hareketleri bulunuyor da dövüşe daha az girebiliyoruz.

Karanlık Prens formunda daha da güçlenen ve "Daggertail" adlı menzilli silaha sahip olan prensimiz, yavaş yavaş enerjisini kaybettiği için sürekli birilerini öldürmek zorunda. Orijinal PoP formülüne ve oynanışına sadık kalan Rival Swords'u denememeniz için hiçbir neden göremiyorum. Uzunca bir süre sizi oyalayacağından emin olabilirsiniz. **-Tuna Şentuna**



Tür: Aksiyon  
Yapım: Pipeworks Software  
Ubisoft Montreal  
Dağıtım: Ubisoft

LEVEL PUANI

71

PSP

## PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS

YENİ ZAMAN KATİLİNE MERHABA DEYİN

[[ "KORK BENDEN SEFİL DEVI Seni Leydi Rosalina adına parçalara ayırmaya geldim! Şimdi kılıcımın tadına bakacaksınız!" sözlerini sarf ettikten sonra oturup renkli taşları yan yana dizmenin karizma zedeleyici bir hareket olduğunu düşünmeyin. Aksine, bunu hayatınızın yeni amacı olarak benimseyebilirsiniz.

PC'deki Bejeweled oyununu alıp inanılmaz detaylı bir RYO arka planıyla genişlettiğinizi düşünün. Bu yapıyı her saniye yanınızda taşıyabileceğinizi de aklınızda bulundurun. Heyecanlandınız mı? Heyecanlanın, çünkü beklenmedik bir klasikten bahsediyorum!

### 4 OF A KIND'İN ÜSTÜNE BİR WILDCARD

Kendinize bir karakter yaratarak başlıyorsunuz maceranıza. Büyücü mü, yoksa dayanıklı bir şövalye mi olacağınızı seçtikten sonra (gerçi dört tane seçenek vardı), ilk savaşınıza adım atıyorsunuz. Amaç üç tane aynı renkteki taşı yan yana getirerek yok etmek. Böylece o taşın sağladığı özelliği alıyorsunuz. Renkli taşlar size dört farklı elementin büyü gücünü sağlıyor: Kuru kafalar rakibinize zarar veriyor, altınlar para getiriyor ve mor şekiller tecrübe puanı olarak geri dönüyor. Savaş sistemi bu denli basit. Arkadaki stratejiyi karakterinizin binbir türlü özelliği belirliyor. Farklı büyüler yardımıyla taşlarla farklı hareketler yapabiliyor, bindiğiniz yaratığın güçlerini savaş alanına taşıyabiliyor, üstünüzdeki kıyafetlerle yeni güçler elde edebilirsiniz. Karakterinizin gelişimi o kadar detaylı ki herhangi bir RYO oyununu aratmıyor. Şehirleri ele geçirip kendi hükümdarlığınızı oluşturmanız, kalıntıları araştırıp eşyalarınız için özel taşlar bulmanız bile mümkün. Tüm bu özellikler, hepsi birbirinden farklı düşmanlarla buluşunca da tahmininizin çok ötesinde bir derinliğe sahip, şahane bir oyun çıkartıyor ortaya.

Oyunun tek problemi, PSP'ye özel bir "bug" içermesi ve takım arkadaşlarınızın güçlerinin savaş alanına taşınmaması. O da çok önemli olmadığı için, ne yapın edin bu oyunu edinin.

**-Tuna Şentuna**

Tür: Bulmaca  
Yapım: Vicious Cycle /  
Infinite Interactive  
Dağıtım: D3 Publisher

LEVEL PUANI

90

PSP







## AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS

ZAMAN DEDIĞİN NEDİR Kİ, MÜHİM OLAN ÖZ...

Yapım: Majesco  
Dağıtım: Nintendo Türkiye

LEVEL PUANI

# 85

DS

**[[** AGE OF EMPIRES'İN PC'DEKİ zirve noktası olan Age of Kings'i bir DS kartuşuna sığmış halde görmek bile yeterince şaşırtıcı bir şeydi benim için. Oyunu çalıştırınca daha şaşıracak bir sürü şey olduğunu gördüm... Şaşırdım. Ama bu şaşkınlıkla duraksamak için fazla satırım olmadığından çabucak silkelenip oyunu anlatmaya başlıyorum.

GZS türünün köşe taşlarından biri olan AoE, DS için sıra tabanlı bir stratejiye dönüştürülmüş durumda. AgeOf'ta sevdiğimiz şeylerin başında dinamizmin geldiği düşünülünce bu tabii ki çok riskli bir karar ama aynı zamanda akıllıca bir tercih olmuş. Çünkü diğer türleşü, oynanışı kolaylaştırmak adına çok daha fazla fedakârlık yapılmasını gerektirirdi. Zaten oyuna başlayıp da bunun gerçek anlamda bir AoE olmadığını hemen fark etmenizle birlikte B-planına geçiyor ve bu haliyle oyundan zevk almaya başlıyorsunuz. Yine de gerçek AoE tadını arayanlar için bu değişiklik çok ciddi bir ödün anlamına geliyor.

Birim çeşitliliği ve bu birimler arası güç dengesinin yanı sıra, sıra tabanlı oyunlara has strateji kurgusu ile Age of Kings son derece çekici bir oyun. Yani bir taraftan tanıdığımız AoE'nin mümkün olan tüm başarılı yönleri ile eldeki platformun imkânları çok doğru bir şekilde birleştirilmiş ve hem tıka basa dolu bir içeriğe sahip hem de görsel açıdan doyurucu (PC'deki AoE ile kıyaslama insafsızlığını gösterirseniz iştah kesici bile denemez tabii) taptaze bir oyun yaratılmış.

Her turn'ün bir güne denk düştüğü oyunda oynama sıranızı çok

verimli bir şekilde kullanmak zorundasınız. Çünkü sadece birimleri hareket ettirme konusunda değil teknoloji upgrade'i gibi konularda da sınırlısınız ve düşmanlarınız ufak tefek görünüyor olsalar da hiç de yabana atılacak gibi değil. Zamanınızı doğru kullanmazsanız kısa sürede havlu atmanız neden olabiliyorlar. Fakat bu kesinlikle AoE'nin zor bir oyun olduğu anlamına gelmiyor. Zaten seçebildiğiniz dört ayrı uygarlık, aynı zamanda dört zorluk derecesini temsil ediyor. Birimlerinizi, binalarınızı, teknolojileri ve haritaları bildiğiniz AoE'den ayıran tek yanı biraz daraltılmış (ya da duruma göre küçültülmüş) olmaları. Ama genel anlamda, gerçek içeriğinden olabildiğince az ödün vererek hazırladıkları bu AoE için Majesco'yu tebrik etmek lazım. Ses ve müzikleri bile ihmal etmemiş adamlar.

Uzun uzun anlatamadığım için kusura bakmayın. Sadece DS'te görebileceğiniz strateji oyunlarının tavan noktasını temsil eden (Advance War'la birlikte) bir oyun olarak AoE'yi tüm strateji sevenlere öneriyorum. Ama GZS olamayan bir AgeOf'a hazır değilseniz oyundan nefret de edebilirsiniz. **-Serpil Ulutürk**



## SPONGEBOB SQUAREPANTS: CREATURE FROM THE KRUSTY KRAB

DENİZ ANALARININ ELEKTRİK YÜKLÜ LANETİNİ YOK EDECEK BİR KAHRAMAN GELİYOR, SAPSARI

**[[** GECENİN BİR YARISI UYKUSUZLUK, yorgunluk, aşırı doz kahve ve bir ton iş arasında keyfimi düzelterek şey ne olabilir? DS'i çıkartıp biraz SpongeBob oynasam mı?

(20 DAKİKA SONRA)

Ha-zı-rım, haaa-zı-rım! Böyle bir mizansenle başlamayı düşünmüyordum yazmaya ama bu kadar şirin bir karakterin, bu kadar aptalca bir oyunuyla karşı karşıya kalınca, paldır küldür oyuna girişmek yerine Sponge'un neşesine sığınmak daha anlamlı geldi. Efendim, Mario'dan ödünç alınmış gibi duran ama giderek çetrefilleşen bir platform üzerinde kişisel meselelerini çözmek için oradan oraya koşturan bir sünger canlandırıyoruz bu oyunda. Stylus'umuzla ittirerek yürüttüğümüz, zıplattığımız, durdurduğumuz ve düşmanlarını afallattığımız sünger dostumuz bu sırada gerekli eşyaları ve bonusları topluyor, yolun sonundaki hedefe ulaşmak için türlü türlü engel aşıyor. Arada sırada mikrofona bağıarak da Bikini Bottom'ın en büyük tehdidi olan denizanalarını savuşturuyoruz. Ama bu anlattığım kadar kolay olmuyor. Yapacak çok az şeyimiz olmasına rağmen bunları başarmakta zorlanıyoruz ve bu duruma anlam veremiyoruz. Sonra anlıyoruz ki, oyun iyi hazırlanmamış. Hem çevredeki nesnelere hem de Sponge (ya da kontrol edebildiğimiz diğer karakterler olan Patrick ve Plankton) stylus'a karşı bir hayli duyarsız. Oyunu yavaşlatan, zaman zaman da kazalara sebep olan bu durum yine de çok sorun değil, idare edilebilir. Ama iş mikrofona kullanmaya geldiğinde hiç şansınız yok. İlla ki başarısızlığı tatmak zorundasınız.

Yine de Bikini Bottom'ın kahramanlarıyla vakit geçirmek işe yarıyor, cidden insanın neşesi yerine geliyor. Hele de oyunu küçük bir çocuğun oynadığını düşünürsek, eminim tek derdi DS'in pilinin bitmesi olacaktır. Sonuç olarak SpogeBob'ı izlemek için sabahın

Yapım: WayForward  
Dağıtım: Nintendo /Türkiye  
Tür: Platform

LEVEL PUANI

# 65



DS

# STRATEJİ USTASI



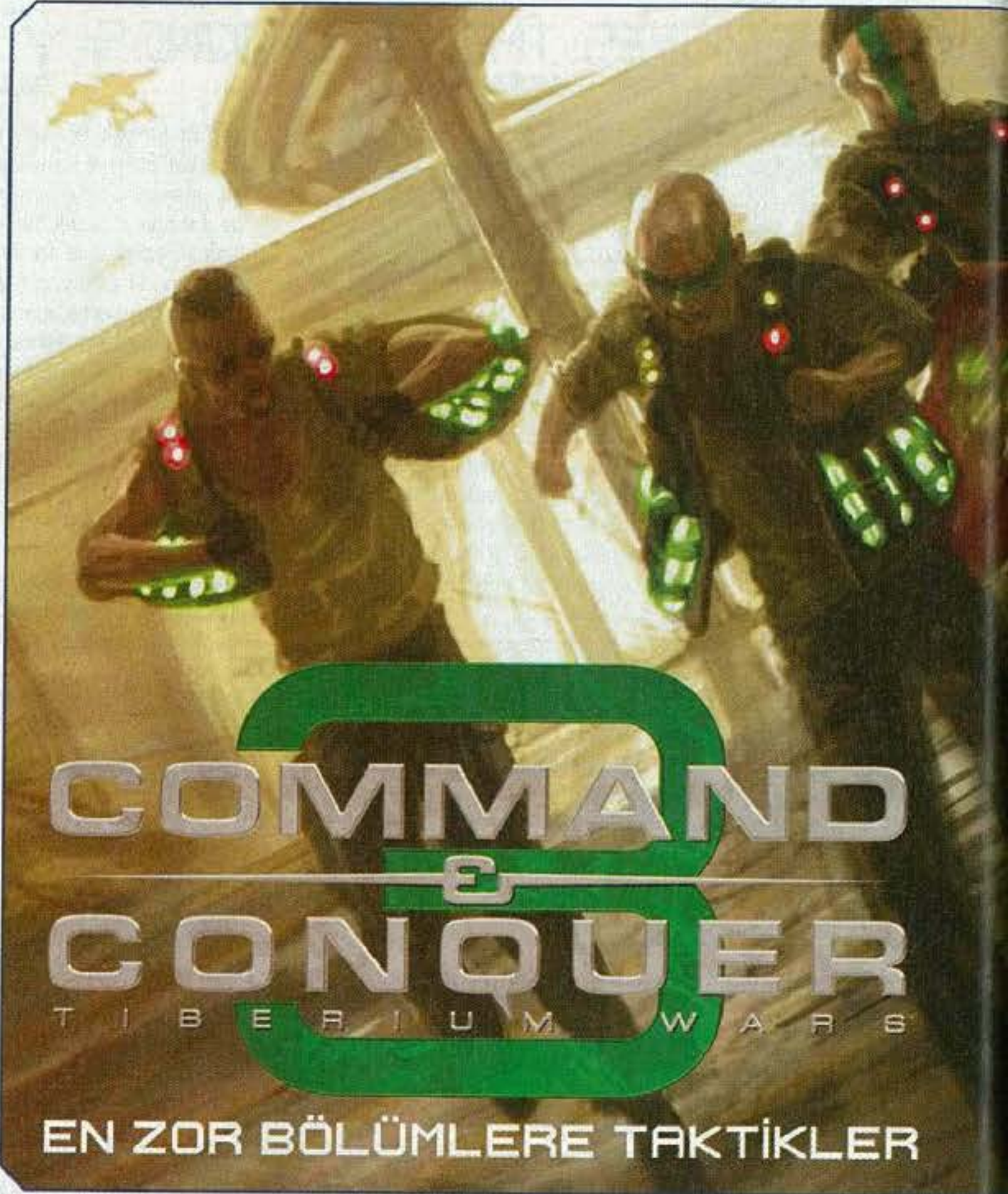
Eser Güven  
eguven@level.com.tr

## HAPPY BIRTHDAY TO ME

Doğum günlerinde insan yılların ne kadar hızlı geçmekte olduğunu daha iyi kavriyor. Size şu satırları yazdığım sırada 28 yaşına girmiş bulunuyorum, bir süre sonra bir de bakacağım 30'lara girmişim. Aslında düşününce hem ilginç geliyor, hem de korkutucu (sanki bugün kedim de bana bir değişik bakıyor). Böyle anlarda gerçek dünyanın acımasızlığından kurtulup nefes almanın en iyi yolu sanal dünyaya geçiş yapmak. Ben de aynen öyle yapacağım, yazımı bitirir bitirmez açıp saatlerce oyun oynayacağım. Oyunlardaki karakterler ne kadar mutlu olsaydı ki; yaşlanmıyorlar, yorulmuyorlar, hiç bir dertleri yok (bu söze çok içerleyecek birçok oyun karakteri tanıyorum - blx). Belki de bizim de zaman zaman bu tür rahatlamalara ihtiyacımız olduğu için bu kadar çok seviyoruz oyunları.

Tiberium Wars... İşte uzun süredir beklenen oyun geldi ve kösemizi kapatıverdi. Tüm bölümleri değil ama zor bölümleri geçmenize yardımcı olacak güzel bir yazı hazırladık, aksini iddia edenler varsa onları şöyle köşeye alalım (getirin sopamı). Sizlerden gelen yazıları değerlendirdiğimizi unutmayın, belki tümüne cevap yazamıyor olabiliriz ama yayınlanmaya değer olanları aynı bu ay olduğu gibi kösemizde yayınlamaya devam edeceğiz.

Gelecek ay muhtemelen iki oyun ağırlayacağız köşemizde. Her iki oyunun da isminin "S" ile başladığı ipucunu vereyim (bir değişiklik olmazsa). Gelecek ay görüşünceye kadar hoşçakalın; yaşlandığınızı düşünüyorsanız açın bir oyun, biraz kafanızı dağıtın.



**ÖNÜNÜZDEKİ SAYFALARDA OKUYACAĞINIZ AÇIKLAMALAR**, zorlu ve kanlı geçen seferlerin ardından yazılmıştır. GDI komutanı Erce ile NOD komutanı Eser (insanın kendisinden üçüncü şahıs olarak bahsetmesi de pek ilginçmiş) sırf sizler mutlu olasınız, bölümleri kolayca geçebilirsiniz, ya da 'hadi canım, böyle de olur mu bu bölüm' diyebilirsiniz diye aralarındaki kardeşlik bağlarını hiçe sayarak birbirlerine girdiler. Görün artık sizler için nelere katlanıyoruz.

Her gerçek zamanlı strateji oyununda olduğu gibi Tiberium Wars'ta da bazı bölümler oldukça kolay, bazı bölümler ise klavyenizi yumruklamanıza neden olacak, hatta daha fazla dayanamayıp hile kullanmanızı gerektirecek (aynı GDI komutanı Erce'nin yaptığı gibi, kık kık kık) kadar zor. Değerli sayfalarımızı kolay bölümlerle harcamamıza gerek var mı, bizce yok. Onun yerine size, bizlere saç yolduran bölümleri anlatacağız. Bu sayede oyunu bizden daha fazla saç sayısına sahip biçimde bitirebileceksiniz. Şimdi aranızdan meraklı cingözler çıkıp 'ee Scrin komutanı kim?' demesin, o bölüm nereden çıktı, nasıl yazımıza katıldı, onu biz de bilmiyoruz. Uzaylı değil mi, ne yapacağı belli değil işte. P.S: Yazının en başındaki **GDI Bölüm 3 - Görev 1: Croatia** açıklamasını bizlere gönderen

okurumuz *Ercüment Boran*'a teşekkür ediyoruz. Yazını çok fazla kırpmadan, yalnızca birkaç yerde düzeltme yaparak sayfalarımıza ekledik.

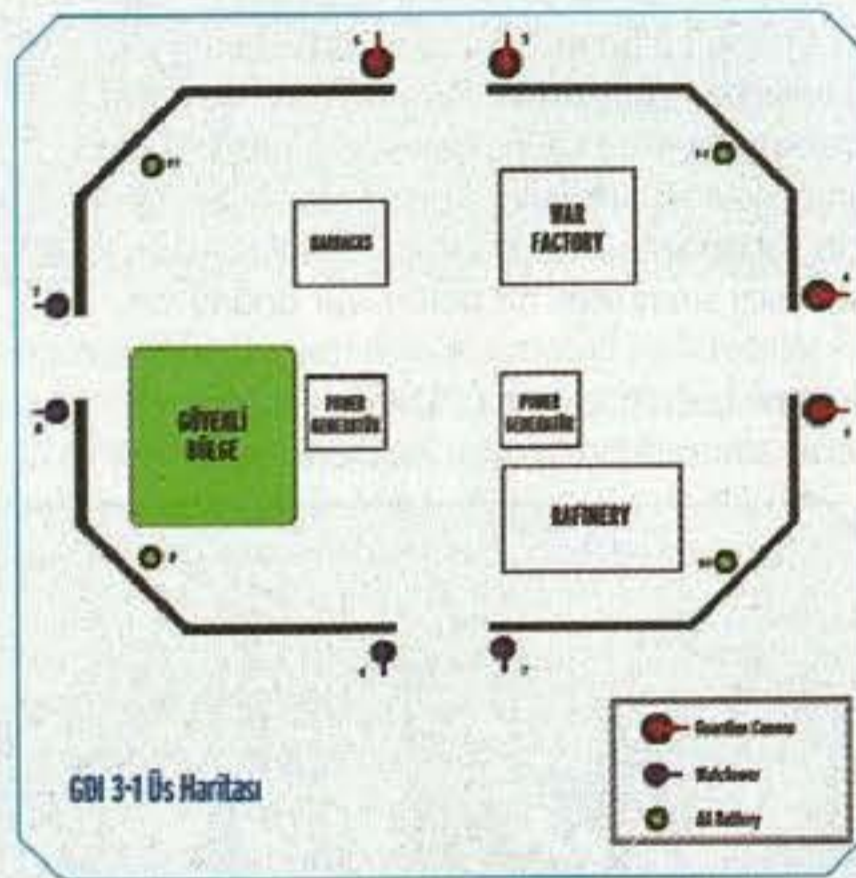
### GDI BÖLÜM 3 - GÖREV 1: CROATIA

Görevlerin genel gidişatı normal zorluk seviyesinde çok kolay olsa da "Croatia" görevine geldiğinizde (GDI ile oynarken) oyunun anlamsız bir şekilde zorlaştığını göreceksiniz. Bu görevi bitirmek başta imkansız gibi gelebilir. Hele ki bonus görev olan, "destek gelene kadar hiçbir birimi kaybetme" görevini başarmak cidden zor.

Bu bölümde öncelikli göreviniz, destek gelene kadar 5 dakika boyunca üssü korumak. Göreve başlarken size dört tane girişi olan, her girişte iki taret ve içeride de dört taretle korunan, duvarlarla çevrili bir üs verilecek. Üssünüzde 2 tane Power Generator, 1 Barracks ve 1 War Factory bulunuyor, ancak tümü de hasarlı ve sahip olduğunuz güç miktarı tüm üssünüze kesinlikle yetmiyor. Ayrıca MCV ya da Construction Yard'ınız olmadığından yeni bina da yapamıyorsunuz. Bölüm başladığı anda yapmanız gereken ilk şey Barracks'a giden elektriği kesmek. Böylece az da olsa üretim yapacak ve üssünüzü savunacak gücünüz olacak. Barrack'a giden elektriği kestikten sonra hemen haritadaki 1, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8 numaralı taretlere



yerleştirin ve ALT+D ile Hold Stance komutu verin. Bu sırada dört bir yandan saldırılar başlayacak. Bu saldırılar çok uzun sürüyor ve ardi arkası kesilmiyor. Burada amaç, sahip olduğunuz Predator Tank'ları Rank 3 (Yıldız rütbesi) mertebesine ulaştırmak. Bunun için tanklarınızı uzun bir süre hayatta tutmanız gerekiyor. Hasar alan tankları hemen War Factory'e getirin, böylece robotlar tarafından otomatik olarak tamir ediliyorlar. Tamir olunca da eski yerine geri göndererek savaşa devam etmesini sağlayın. Bir tank, Rank 3 mertebesine ulaştığında onu üssün ortasında güvenli bir konuma alın. Bu şekilde 6 tane tankı Rank 3 mertebesine getirmelisiniz. Rank 3 olan tanklar çok daha dayanıklı ve kendi kendine, üstelik oldukça hızlı bir şekilde iyileşebiliyorlar.



**GDI 1-4 a:** Sadece bu bölümde değil tüm oyun boyunca NOD taretlerine yapacağınız saldırılarda ana bölüme yüklenmelisiniz. Eğer bunu yapmaz ve her 3 kafayla ayrı ayrı uğraşmaya çalışırsanız, saldırı sonunda üzerinizde makarna süzecek kadar delik olur.

İlk 12 tankı ürettikten sonra War Factory'e giden elektriği kesip, Barracks'a verin ve 10-15 tane Riflemen Squad üretin. Riflemen üretimi biter bitmez hemen elektriği tekrar kesin ve Barracks'a verin ki tamirat işine devam edebilsinler. Bir yandan da yapabildiğiniz kadar Predator Tank yapmaya devam edin. Çıkan Riflemen'leri yine üssün dört girişine, ama bu sefer taretlerin önüne koyun ve "Dig In" (CTRL+S) komutu vererek Bunker yaptırın ve siper aldırın. Böylece çok daha dayanıklı hale geliyorlar ve taretlere binen yükün büyük bir kısmını alıyorlar. Bunker yaptırdığınız Riflemen Squad'lar Özellikle güneyden ve batıdan gelen karınca sürüsü gibi kalabalık piyadelere karşı müthiş etkili. Bu şekilde elektriği sürekli War Factory ile Barracks arasında dönüşümlü kullanarak üssünüzün etrafını dıştan tank ve Bunker yapmış Riflemen'lerle çevirip, halkayı yavaş yavaş genişletin. Bunlar olurken 5 dakika süresi dolacak ve kuzeybatıdan MCV desteği gelecek, ama şimdilik bunu umursamayın. Çünkü acele ederseniz yolda telef olursunuz. Zaman zaman güneydoğudaki düşman üssünden müthiş hava saldırıları gelecek. Bunları bertaraf edebilmek için de arada bolca Pitbull üretmeniz gerekiyor. Ürettiğiniz Pitbull'ları, tank ve piyadelerin arasına yerleştirirseniz onları hava saldırısından koruyabilirsiniz.

Bölüm boyunca bir parmağınız sürekli "C" tuşunda beklemeli ve bir gözünüz de sürekli taretlerde olmalı. Hasar gördükçe taretleri tek tek, bıkmadan usanmadan sürekli tamir etmelisiniz. Çünkü taretlerden tekini bile kaybederseniz işiniz çok zorlaşır. Bunker ve tanklarla üssü genişletip, savunma yükünü taretlerden aldıktan sonra, 6 tane Rank 3 Predator Tank'ınız olduğunda bunları kuzeydoğudaki düşman üssüne gönderin ve burayı temizleyerek kuzeyden ve doğudan gelen tanklardan kurtulun. Bu üsteki Power Generator'leri mühendislerinizle ele geçirip satabilir veya üssünüzdeki taretlerin ve binaların tümüne enerji sağlayabilirsiniz. Ama düşman buraya hava saldırısı yollayacağından, bir de burayı korumakla uğraşmamak için bence

elektrik verin. Böylece enerji sıkıntısı yaşamadan üssü savunabileceksiniz. 2 numaralı taret kapalı kalsın, ona ve içteki 9, 10, 11, 12 numaralı taretlere ihtiyacınız olmuyor. Hemen ardından War Factory'den sırayla 4 tane Pitbull ve 1 Harvester çıkarın. Pitbull'lar üretilirken klavyeden C tuşuna basarak taretleri ve bütün hasarlı binaları tek tek tamir edin. Çıkan Pitbull'ları hemen üs içinde, duvara yakın olacak şekilde, köşelere yerleştirin (bkz, haritadaki 9,10,11 ve 12 numaralı taretlerin yanlarına). Binalarınız, Pitbull'ların oluşturduğu dikdörtgen alanın içinde kalmalı. Çünkü başarı başlar başlamaz ilk saldırı, havadan Venom'larla gelecek ve üssünüz hava saldırısına karşı tamamen savunmasız olduğundan Pitbull'larla bu açığı kapatmış olacaksınız.

Üssünüzde önceden var olan 2 Predator Tankı da doğu girişindeki Guardian Cannon'ların (bkz, haritadaki 3 ve 4) her iki yanına, duvarın dibine konuşlandırın. Pitbull'lara ve bundan sonra çıkaracağınız Harvester'lar hariç bütün birimlere, "Hold Ground Stance" komutu (ALT+D) verin. Böylece düşmanın peşinden giderek üssün savunma düzenini bozmalarını önlemiş olursunuz. 4 Pitbull ve 1 Harvester'dan sonra hemen 12 adet Predator Tank yapın. Çıkan Predator'ları, öncelik doğu ve kuzey girişleri olmak üzere, üssün dört girişine de üçer üçer



**GDI 1-4 b:** Eğer Secret Shrine binasını ele geçirirseniz bonus görev tamamlanmamış olacak. Bu yüzden ana görevi bitirmeden önce Secret Shrine'ı satarak yok edin.

Shredder Turret

# STRATEJİ USTASI

**GDI 3-1 a:** C&C 3'ün "saçmalık" derecesinde zor bu bölümünde başarıya ulaşmak için yapmanız gereken şeylerden biri de düşmanın güney doğu üssünü yok etmek olmalı. Tabii bunu yapabilmek için kara yoluyla hiç bir şekilde ulaşamadığınız bu alana "Call for Transport" komutuyla ulaşmalısınız.



» satın gitsin. Kuzeydoğu üssü temizlendikten sonra bu 6 tankı güneydeki köprüden geçirip, binalarda saklanan ve size ateş eden militanları temizleyin. Burada acele ederseniz tankları kaybedersiniz. Vur kaç yaparak, sabırlı bir şekilde ilerlemeniz gerekiyor. Tanklarınız 1-2 vuruşta binaları indirebiliyor, ama kalabalık piyade grupları da tankları yok edebiliyor. Özellikle roket taşıyan militanlar grupları kısa sürede sizi yere serebilirler. Bu yüzden geri çekilip piyadeleri üstünüze çekin ve sonra üstlerine sürerek hepsini ezerek öldürün (sadistim, evet). Bu taktikle yavaş yavaş tankları güneybatıdaki düşman üssüne sürün. Öncelikle taretleri yok edin, sonra da Barracks'ı halledin. Üssü temizleyin, ama düşmanın Construction Yard'ını ve Power Generator'ları yok etmeyin. Bunları mühendislerinizle ele geçirirseniz hem üssünüze ekstra enerji sağlarsınız, hem de düşman birimleri de üretirken onlara karşı kullanabilirsiniz.

Güneybatı üssünü de hallettikten sonra kuzeybatıdaki MCV'yi ana üssünüze getirip kurun. Sonra Airfield yaparak 6 tane deneyimli Predator tankınızı "Call For Transport" (CTRL+A) komutu vererek uçaklara yükleyin ve haritanın en doğu ucunda güvenli bir noktadan düşman üssünün bulunduğu tepeye bırakın. Bundan sonrası kolay, bu üssü de temizleyince görevi tamamlamış olacaksınız.

Bu bölümü oynarken tüm dikkatinizi verin, işlerin kızıştığı anlarda panik yapmayın. Operatör kızın sürekli "Your base under attack, harvester under attack, unit lost!" türünden zırlaması, elinizi ayağınıza dolaştırabilir. Bu konuşmaları dikkatli takip edin, ama stres de yapmayın. Ara sıra save edin. Eğer sakın kalmaz ve aceleci davranırsanız oyunu kaybedersiniz. Çok uzun bir bölüm olduğundan sabırlı olmak çok önemli. Ne yalan söyleyeyim, ben 2 saatte anca bitirebildim bu bölümü. Bölümü normal zorluk seviyesinde bitirdim ama eğer siz en zorda bitirebiliyorsanız derviş sabrına sahipsiniz demektir. Kolay gelsin.

## GDI BÖLÜM 3 - GÖREV 2 : ALBANIA

Daha bir önceki bölümün şokunu atlatamadan zor bir bölümle daha karşı karşıya kalıyoruz. Çoklu bir görev bizi bekliyor. "Ele geçirme" ve "yok etme" sanatlarını ayrı ayrı icra etmeliyiz. Ancak bu bölümün zorluğunun

bir önceki bölümdeki tarzda olmadığını aklınızdan çıkarmayın. Buradaki zorluk, birim üretmemekten kaynaklanıyor. Elinizdeki çok sınırlı sayıda birimle iş bitirmeye çalışacağınız için zorlanacaksınız. Kısacası "reset, baştan load" sabrınızı sınavacak bir bölüm var önünüzde.

Bölüme başlar başlamaz askerlerimizin zarar almasını önleyerek yakındaki NOD



**GDI 3-1 b:** Bölümün ana kısmına geçmeden önce üssünüzü tüm NOD saldırılarından korumalısınız. Bunu yapmak için sürekli olarak taretlerin güç durumlarını değiştirmelisiniz. Hava saldırıları için Pitbull'larınıza güvenebileceğiniz için elektriği yer taretlerini çalıştırmak için kullanın.

savunmasını yok etmek durumundayız. Bonus görevlerine meraklı olanlar bu kısmı 2-3 defa denemek zorunda kalabilirler ancak bunu önemsemiyorsanız daha ilk denemenizde NOD güçlerini etkisiz hale getirebilirsiniz. Unutmayın, bonus görevinin başarısız olması için bir ekibin tümünün ölmesi gerekiyor. Eğer 4 kişilik ekipten 1-2 asker ölecek olursa sakın bölüme baştan başlamaya kalkmayın.



**GDI 3-1 c:** Eğer doğrudan MCV'ye yönelirseniz yol boyunca üstünüze "ayaklı bomba" biraderler hücum edecek ve işinizi "imkansız" hale getireceklerdir. Ama önce güney batı NOD üssünü yok etmeyi başlarsanız "kırdı gezinti" tadında bir MCV yolculuğu yapabilirsiniz...

Batıya doğru ilerledikten sonra köprü girişine savaş üssünüzü yerleştirin. Böylece hem gelen saldırıları karşılayabilir hem de köprü üzerinde yaşanacak çarpışmalarda araçlarınızın tamir edilmesini sağlayabilirsiniz. Batıya doğru biraz daha devam edip NOD hava savunmalarını etkisiz hale getirdikten sonra görevde kullanacağınız mühendislerinize kavuşacaksınız.

Mühendislerinizden birini kullanarak köprüyü tamir ettikten sonra yapmanız gereken ilk iş geriye kalan mühendisleri bir APC korumasına alarak köprüden geçip güney doğudaki Reinforcement Bay'i ele geçirmek. Bunu yaptığınızda kazanacağınız Mammoth Tank görevin ilerleyişi açısından çok etkili olacak. Bu bölümde en çok önem taşıyan aracınız savaş istasyonunuz olmalı. Kısıtlı sayıda birime sahip olduğunuz için her çatışma alanına savaş istasyonunuzu taşımalı ve birimlerinizin onun yakınında tutmalısınız.

Bu kısımda herhangi bir "rush" taktiğinin işe yaramayacağını unutmadan hareket etmelisiniz. Destek binasını ele geçirmek için karşılaşacağınız birimler pek güçlü olmasalar da NOD'ların 3 baş

taretleri canınızı epey sıkabilir. Bu tür taretlerle her karşılaştığınızda yapılması gereken şeyi burada da yapmalı ve başları bir kenara bırakıp doğrudan merkeze saldırmalısınız.

Destek binasını ele geçirdikten sonra işi yarım bırakıyorsunuz. Hala sınırlı birime sahip olduğunuz için unutmadan hareket ederseniz bu aşamadan sonra hiç bir sıkıntı çıkmayacaktır. Bonus görevleri halletmek isteyenler mühendislerini bu aşamaya kadar hayatta tutmuş olmalı. Eğer bu görevleri umursamıyorsanız yapmanız gereken tek şey NOD depolarını bir bir yok etmek olacaktır. NOD'lar süper aptal (!?) olduğu ve her deponun içine 3-5 tane patlayıcı varil yerleştirdiği için bu kısımda da pek zorlanmayacağınızdan eminim.

## GDI BÖLÜM 5 - GÖREV 1 : ROME

Hava savunmasına ihtiyacımız olan her bölümde yaptığımız gibi bu bölümde de üssümüzü kurar kurmaz bir War Factory aracılığıyla bir kaç Pitbull



**GDI 3-1:** NOD'un güney doğu üssünün çok da sıkı korunduğu söylenemez. Karadan ulaşım olmadığı için NOD bu bölgenin savunmasını nispeten gerçek tutmuş durumda. Yaklaşık 10 araç ve 5-6 piyade grubundan oluşan küçük bir timle bölgeyi cebenneme çevirebilirsiniz.

Üretmemiz gerekiyor. Tabii her zaman bunun yerine uçak-savar taretler de kurmanız mümkün ama Pitbull üretimi size sonraki aşamalarda da avantaj sağlayacağından daha iyi bir seçenek olarak gözüküyor.

Yeterli miktarda olan Tiberium'dan daha hızlı yararlanmak için 2 tane daha Harvester üretmeliyiz. Bu bölümde yapılacak en büyük hata "bağımsız" bir toprak parçası üzerinde bulunmaya güvenerek savunmayı önemsememek olacaktır. Scrin Mastermind biriminin ışınlama yeteneği sayesinde sürekli olarak burnunuzun dibinde biten uzaylı birimleriyle karşı karşıya kalacaksınız. Acilen teknolojik gelişiminizi tamamlamalı ve o anki paranızın yettiği kadar Zone Trooper üretmelisiniz. Her bölümde inanılmaz faydalar sağlayan Komando'yu üretmeniz için sizi uyarma gereği bile duymuyorum (desem de uyardım).

Yeterli sayıda Zone Trooper ürettikten sonra JetPack lerini kullanarak doğu yönünde kanyonu geçin. Burada kısmi bir savunma ve tüm ışınlama işlerinden sorumlu olan Mastermind'ı bulacaksınız. Onu yok ettikten sonra üssünüze ışınlanacak uzaylı birimleri konusunda endişe etmenize gerek kalmayacak. Mastermind'la işiniz bittikten sonra doğuya ilerleyerek uzaylı süper silahı olan "Rift"e güç veren jeneratörü yok etmelisiniz.

Haritanın doğu bölgesindeki "mavi" Tiberium tarlasını gördüğünüzde buranın bölümün kaderi için son derece önemli olduğunu fark edeceksiniz. Hemen bu kısma bir Surveyor gönderin ve bu alanın yerleşime uygun hale gelmesini sağlayın.

Bu alana kurduğunuz rafineriyi beslemesi için 2 tane daha Harvester üretin. Eğer ilk tarladaki Tiberium miktarı kayda değer derecede azaldıysa bu alan için ürettiğiniz ekstra 2 Harvester'ı mavi tarlaya yönlendirin. Ancak sadece Harvester yapmak değil fazladan rafineri kurmak da para akışını hızlandıracağından mavi bölgeye 2 rafineri kurmayı da düşünebilirsiniz.

Bu bölümde bize en büyük avantajı sağlayanlar can düşmanımız olan NOD'lar. Kampanyaları sırayla oynayanlar için hikayeyi mahfetmek istemem ama NOD kampanyasına geçtiğinizde Battlestar Galactica'dan kopup gelen güzeller güzeli NOD komutanının tüm bu yardım faaliyetlerinden sorumlu olduğunu göreceksiniz. İster keller keli (!?) Kane'den, ister güzeller güzeli Kilian'dan geliyor olsun, bu yardım sayesinde bölüm boyunca Scrin güçleriyle en son kule saldırısına kadar uğraşmanız gerekmeyecek. Ama yine de bir çok Scrin kuvvetini yok etmiş olan NOD güçlerinin üzerinize gelmeye başlamadan önce durdurulmaları gerekiyor. Bunun için artık su gibi akan paranız ve 2. War Factory'niz sayesinde daha hızlı ürettiğiniz Mammoth tankları kullanmalısınız. Size tavsiyem klasik C&C oynanışının kemikleşmiş özelliğine başvurun ve bu bölümü "üssünü kur, para biriktir, ordunu kur, saldır" prensibiyle tamamlayın. 20 tane Mammoth tank ve bombardımanda kullanacağınız 12 tane Firehawk üretin. Açıkçası ben her zaman Firehawk'larımı Orca'larla desteklemeyi uygun görmüşümdür. Düşman hava savunmasının dikkatini yöneltceği birimlerin sayısını ve türünü arttırmak her zaman yararınıza olacaktır. Bu sayede sadece 1-2 saniye önce üsse yaklaştırdığınız helikopterleriniz tüm hava savunmasını meşgul ederken Firehawk'larınıza bombalarını bırakmak için yeterli açıklığı sağlamış olursunuz.

Para akışınız bu kadar hızlıyken ilk fırsatta bir Iron Cannon kurduğunuzuzu farz ediyorum. Aslında bunu şu ana kadar yapmadıysanız sadece bölümün sonunu uzatmış olursunuz. Çünkü mavi Tiberium tarlasını ele geçirme ve NOD üssünü etkisiz kılma işlemlerinden sonra teorik olarak bölümü kazanmış oluyorsunuz. Scrin üssüne saldırdığınızda çok fazla direnişle

**NOD 1-1:** Fanatiklerinizi kullanarak ortalığı karıştırırken kırmızı varillere çok dikkat edin, aksi halde tüm fanatiklerinizi kaybedebilirsiniz.  
**NOD 1-4:** Jeneratörlerin arkasına geçireceğiniz Shadow Teams sayesinde onları yok edebilir ve düşman taretlerini etkisiz hale getirebilirsiniz.

karşılaşmayacak olsanız da ben çoğunluğu Mammoth'lardan oluşan karma bir orduyla tek seferde işi bitirme taraftarıyım. Üsse dalıp bölümün ilk ana görevi olan Phase jeneratörlerini yok ettikten sonra yapmanız gereken tek şey Iron Cannon'ınızı kule üzerinde kullanmak olacak.

## **GDI BÖLÜM 5 - GÖREV 2 : GROUND ZERO**

Klasik RTS mantığına uygun son derece zor bir "son görev" bizi bekliyor. Üssü kurup acilen tüm binalardan birer adet yerleştirmelisiniz. Görev boyunca büyük ordulara ihtiyaç duyulacağı için hem War Factory hem de Barracks binalarından ikişer adet kurmanızı öneririm. NOD'lar üssünüzün kuzeyine, Scrin ise batısına yerleşmiş olduğu için her yönden gelen saldırılara karşı üssünüzü korumak ilk amacınız olmalı. Hava ve özellikle yer birimlerine karşı koymak için üssün etrafına 8-12 arası taret yerleştirin. Üs savunmasını unutmayı başardığınız an arkanıza bakmadan hücum edebilirsiniz. Hava savunması için taret yerine Pitbull seçimini de yapabilirsiniz.

Üssünüzü kurup para akışınızı kesintisiz hale getirdikten sonra ne yazık ki bölümün en büyük tehditleriyle karşı karşıya kalacaksınız: düşman süper silahları! Batınızda kalan Rift Generator ve kuzeydeki NOD nükleer füzesini sayaçlar 00:00'ı göstermeden indirmek zorundasınız. Genelde bu silahların 12'den vurma gibi huyları olmasa da arka arkaya yiyeceğiniz nükleer füze ve uzaylı süper silahları zaten çok zor olan bu bölümü imkansız kılacaktır.

Uzak bölgelerdeki karadan ulaşımı zor olan hedefleri "paraya acımamak" koşuluyla anında indirmenizi sağlayan Firehawk timlerine bu bölümde de çok ihtiyacınız var. Daha önceki bölümlerde de yaptığımız gibi yaklaşık 10-12 Firehawk ve hedef şaşırtmak için yine aynı miktarda Orca üretin. Eğer bonus görevlerine meraklıysanız Rift jeneratörünü ele geçirmek zorunda olduğunuzu göreceksiniz. Açıkçası bu zor bir iş. Özellikle Scrin ırkının hava >>



# STRATEJİ USTASI



» güçlerindeki anlamsız üstünlük, üssünüz dışında koruma altına almak istediğiniz herhangi bir noktada sorun yaratıyor. Ama yine de illa burayı kontrolüm altında tutacağım diyorsanız en az 20 Pitbull ve 10 Orca'dan oluşan mini ordunuzu bu alana yığmalısınız. Karadan gelecek saldırılara karşysa Komando biriminizle birlikte 4-6 Zone Trooper timini de bu bölgeye yerleştirmelisiniz. Bölüm boyunca Rift silahını kaç kez kullanabileceğinizi hesaplayarak bu yatırımı yaparsanız çok daha sağlıklı bir sonuç elde edersiniz.

Geri sayımı nükleer silahtan önce biten Rift jeneratörünü yok ettikten ya da ele geçirdikten sonra bu görevde kaybettiğiniz Firehawk ve Orca'ları tamamlayarak aynı saldırıyı kuzeydeki NOD üssünde bulunan nükleer silaha da yapmalısınız. Açıkçası düşman birlikleri "normal" zorluk seviyesinden neden yok edilen süper silahları yeniden inşa etmiyorlar anlamış değilim. Belki de sadece bana böyle olmuştur ama bu bölüme yaklaşık 10 defa baştan başladım

ve adamlar her zaman benzer hareket ettiler. Ama inanın "normal" seviyede bile buna şükredeceksiniz.

Düşman süper silahlarını yok ettikten sonra yine Firehawk'ları kullanarak NOD kimyasal silah merkezini vurmalsınız. Fabrikanın ve füze rampasının yerini öğrenmek için küçük bir C&C hilesine başvurabilirsiniz. Bildiğiniz gibi C&C 3'de süper silahları kullanacağınız alandaki "Savaş Sisi"ni açmanız gerekmiyor. Oyununuzu kaydedip NOD üssünün güney doğu kesiminde Ion silahınızı denerseniz bir kaç yeniden yükleme sonunda tüm NOD üssünün neresinde ne var görebilirsiniz. Bu taktikle haritanın doğu, NOD üssünün güney doğusunda kalan kimyasal silah fabrikasını vurarak birimlerinizi olası bir Tiberium saldırısından korumuş olacaksınız.

Oyunun bu kısmında bölümü sizin için kolaylaştırabilecek ancak adınızın insanlık tarihine kara harflerle kazanmasını sağlayacak bir seçim yapabilirsiniz. Bu seçimin ne olduğunu

söylemek istemiyorum ama buraya kadar geldikten sonra kolay yolu seçmeyin derim. Ayrıca unutmayın; Scrin ırkı NOD'ları da dünya üzerinde istemiyor. Yani savaşları sadece sizin değil. Bunu aklınızdan çıkarmayın!

Scrin ırkını havadan yok etmek, nereden çıktığı belli olmayan hava kuvvetleri yüzünden neredeyse imkansız. Bu yüzden Scrin üssüne göndereceğiniz her Firehawk'ın "intihar görevi"ne gittiğini bilerek hareket etmelisiniz. Paranızın yettiği kadar Mammoth tank üretin (en az 20-25 kadar) ve düşman üzerine doğru hareket etmeye başlayın. Size tavsiyem üssün ana gövdesinde Ion Storm ile öncü bir delik açmanız. Eğer oyunun ilk kısmında Rift jeneratörünü ele geçirmiş ve onu elinizde tutmayı başarmışsanız çok büyük bir avantaj elde edebilirsiniz. Özellikle mantar gibi biten Tripod'lardan kurtulmak için Rift silahını kullanabilirsiniz.

Rift silahıyla düşman birliklerinin saflarını azalttıktan sonra Mammoth'larınızı öne sürerek Scrin'i dünya üzerinde kazıyabilirsiniz. Eğer Rift silahınız yoksa Mammoth tanklarınızla düşman birliklerinizin sayısını kontrol altında tutmalı ve 2. bir Ion Storm atışıyla Scrin ana binalarını yok etmeye çalışmalısınız. Ama belirttiğim gibi Mammoth tanklardan oluşan ciddi bir orduyu Scrin üssü çevresinde tutmalı ve düşman birliklerinin sayısının bir sonraki Ion Storm atışına kadar kesinlikle belirli bir düzeyin üstüne çıkmamasını garanti altına almalısınız.

Eğer bunu başarabilerseniz oyunun bu en zor bölümünü tamamlamaya çok yaklaştığınız demektir.

## NOD BÖLÜM 4 - GÖREV 4 AYERS ROCK

Bu bölümde savaşımız pis GDI'ya değil, kendi içimizdeki hainlere karşı. Başlangıçta elimizde Avatar ve sabotajcılar var. Avatari Aggressive moda alıp üsse girin ve savunma sistemlerini yok edin (bu sırada binalara zarar vermiyoruz elbette). Ortamı temizledikten sonra sabotajcılarla kullanarak binaları ele geçirin, işte artık elimizde kullanabileceğimiz bir üs mevcut.

Üssü ele geçirdiğimizde taciz saldırıları başlıyor, özellikle kuzey tarafından hava saldırıları, doğudan ise araç saldırıları altında olacaksınız. Burada öncelik vermemiz gereken yapı Air Tower ve Vertigo üretmek. Belli bir sayıda Vertigo ürettikten sonra düşmanın kulelerini yok ederek taciz saldırılarını kesintiye uğratabilirsiniz. Şimdi çok fazla tembellik yapacak zamanımız yok, çünkü düşman da bir





**NOD 5-3:** Eğer enerji santrallerini ele geçirir veya yok ederseniz GDI'nin savunması zayıflayacak, Scrin siz daha üssü ele geçiremeden GDI'ı rahatlıkla haritadan silecektir. Kısacası, santrallere dokunmayın.

süre sonra Avatar'larını üzerine yollamaya başlayacak. Burada sabotajcılara çok iş düşüyor, Avatarları ele geçirerek ordunuzu ucuz yollu geliştirebilirsiniz. Obeliskleri de yaparak doğu kanadını güçlendirdikten sonra bonus görevlere bir bakalım, neydi bunlar: üç Tiberium Silo ve beş Mutan Marauder Squad ele geçirmek. Bir grup Venom üretin ve yalnızca bu birim grubunu kullanarak avlanmaya çıkın. Haritanın doğu tarafında mutantları ve kuzeyde de tiberium silolarını bulacaksınız.

Düşman üssünü yalnızca Venom ve Vertigo kullanarak dağıtabilirsiniz çünkü üssün hava savunması oldukça zayıf. Ancak Temple of Nod'a yaklaştığınızda sıkı bir savunma sistemine sahip olduğunu göreceksiniz, bu yüzden öncelikle o tarafa hiç bulaşmayıp üssün üretim binalarını yok edin. Bunu yaptığınızda saldırılar ciddi anlamda kesilecek ve haritada istediğiniz gibi dolaşarak bonus görevleri tamamlayabileceksiniz.

Artık hedefimiz belli, Temple of Nod. Yalnız bölümün sonunda uğraşmamız gereken yeni bir durum ortaya çıkacağından hazırlığınızı iyi yapmalısınız. Nasılsa artık haritada rahatsız, dolayısıyla tiberium sahalarının yanlarında yeni üsler yapın ve büyük ordunuzu oluşturmaya başlayın. Arkanızda güvenebileceğiniz kadar büyük bir ordu oluşturduğunda haritanın doğu tarafına ilerleyin ve Kilian'ın Temple of Nod'unu ele geçirin. Daha da doğuda bir GDI üssü ortaya çıkacak. Hemen ordunuzu o tarafa sürün ve ilk olarak Ion Cannon Control Center'ı havaya uçurun. Bundan sonra etrafta dolaşıp kalan her şeyi yok ederek görevi bitirebilirsiniz.

### NOD BÖLÜM 5 - GÖREV 3 OPERATION STILETTO

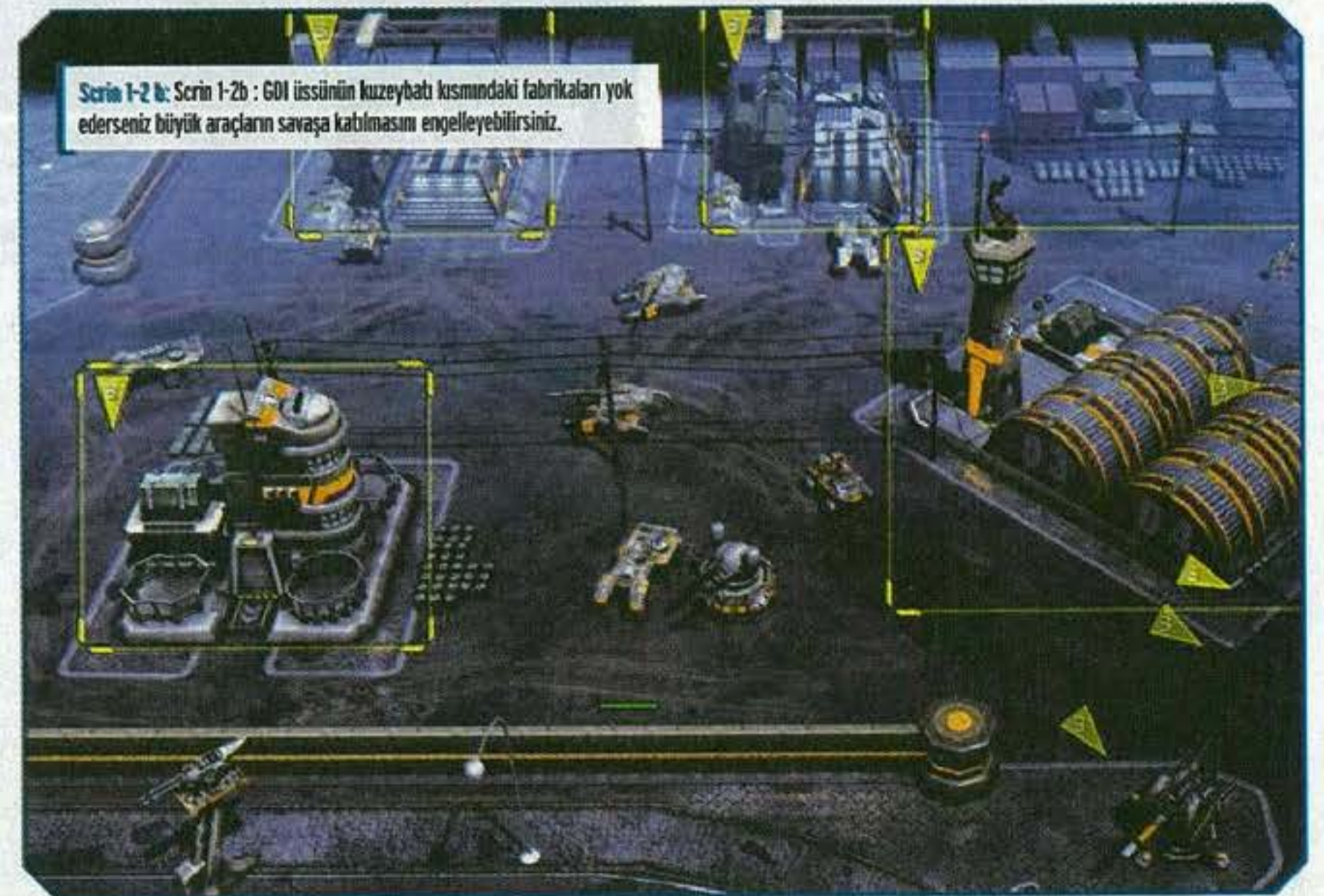
Bu bölüme geldiğinizde artık görevlerin fazlasıyla zorlaştığını fark edeceksiniz. Aklınızda olması gereken en önemli şey haritadaki dört Construction binasının da (iki GDI Construction Yard ve iki Scrin Drone Platform) güvende olması. Bölümü kazanabilmek için bunların tümünü ele geçirmeniz gerekiyor, eğer bilgisayar

kendi arasında savaşırken bunlardan biri yok edilirse ayvayı yersiniz (sanırım durumun ciddiyetini anlamışsınızdır).

Bu bölümde başarılı olmak için dört sabotajcımızı da korumamız çok önemli, elbette birkaçı ölürse de bölüm bitirilebilir ama biz yine de koruyalım onları (canlarımız onlar bizim). Önemli olan üsteki anti-infantry taretlerini en kısa



**Scrin 1-2 a:** Mastermind birimini kullanarak sadece düşman birimlerini değil, düşman binalarını da kontrolünüz altına alabiliyor olmanız iyi şekilde değerlendirecek bu bölümü bir parça daha kolay hale getirebilirsiniz.



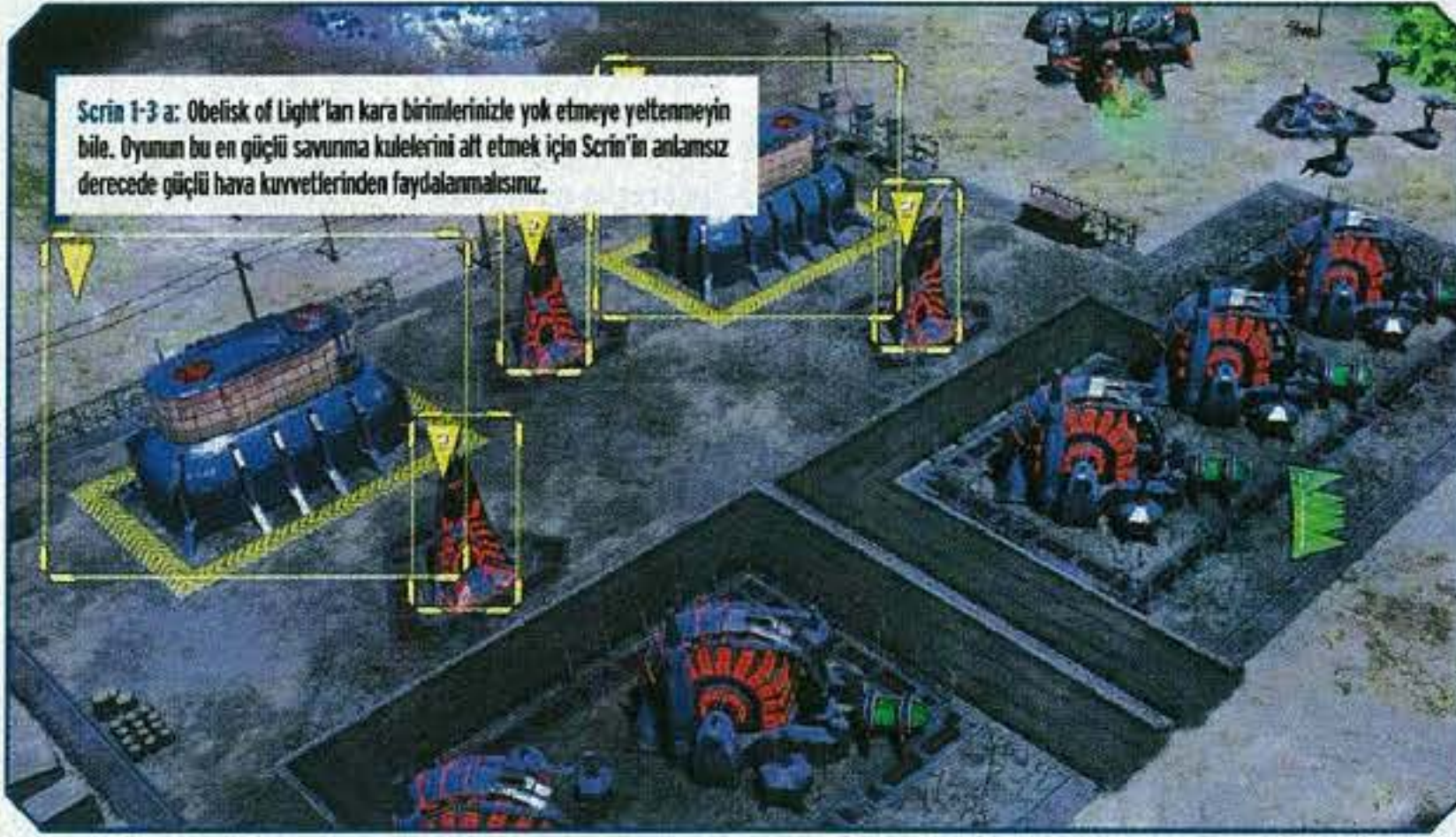
**Scrin 1-2 b:** Scrin 1-2b : GDI üssünün kuzeybatı kısmındaki fabrikaları yok ederseniz büyük araçların savaşa katılmasını engelleyebilirsiniz.

sürede bombalamak ve yok etmek. Aksi halde burada başarılı olmamız çok zor. Bombalama işinin bir kısmını yalnızca Shadow Teams'ten oluşan iki grubunuz halledecek. Bu grupları uçurarak güneybatı köşesine ulaştırın. İlk grubu güneydoğu kısmına, diğer grubu kuzeybatı kısmına indirin ve bekletin. Bir yandan Shadow Teams gruplarını yönetirken, diğer yandan da Tanya ve sabotajcılardan oluşan diğer grubu da aynı tarafa doğru götürmeli ama bunun için kuzeydeki yolu kullanmalısınız. Buradaki Refinery Base'te anti-vehicle taretleri bulunuyor, askerlerini oraya götürün ve Tanya ile etraftaki nöbetçileri temizleyin. Refinery Base'in güney kısmından ilerleyin (bu sırada oyununuzu sık sık kaydetmeye özen gösterin). Saldırılara tüm gruplarınızla aynı anda başlamalı, anti-infantry taretlerini yok ederken Tanya ve sabotajcıları devamlı olarak ilerletip hedeflerine ulaşmalarını sağlamalısınız. Eğer tüm sabotajcılarınızı haritanın güneybatısındaki enerji santrallerinin arkasına ulaştırabilirseniz bu kısmı başardınız demektir. Sırasıyla Construction Yard, Refinery, Battle Base ve Power Plant'i ele geçireceksiniz.

Eğer şansınız yardım etti ve bu noktaya kadar ulaşabildiyeniz hemen bir War Factory ile Predator üretimine başlayın. Dört beş Predator ürettiğinizde bunları gruplayarak kuzeye yollayın ve gördüğünüz Predator ve APC'lere saldırmaya başlayın. Bir yandan APC üretmeye başlayın ve Barracks kurun. Üssün kuzey tarafını anti-aircraft taretleri ile destekleyin ve teknoloji geliştirmeye başlayın. Bir an önce Mammoth Tank ve Firehawk üretmek istiyoruz.

Siz bu üretimleri yaparken üssünüze Firehawk'lar saldırmaya başlayacak ama üssünüzü hava savunma sistemleri kuvvetliyse bu pek sorun olmayacak. Eğer yine her şey yolunda gidiyor ve Scrin ve GDI birbirlerinin Construction binalarını uçurmaya çalışmıyorlarsa artık yapmanız gereken sıkı bir savunma kurup Firehawk ve Mammoth üretimine hız vermek. >>

# STRATEJİ USTASI



Scrin 1-3 a: Obelisk of Light'ları kara birimlerinizle yok etmeye yeltenmeyin bile. Oyunun bu en güçlü savunma kulelerini alt etmek için Scrin'in anlamsız derecede güçlü hava kuvvetlerinden faydalanmalısınız.

» Sırada güneydoğudaki Scrin üssü var, üssü bir yandan uçaklarınızla bombalarken bir yandan Mammoth'ları gönderin. Sorun çıkaran binaları temizledikten sonra bir mühendis ile kuleyi ele geçirin ve Scrin teknolojisi geliştirmeye başlayın. Gücünüzü toparladıktan sonra önce kuzeydoğudaki Scrin üssünü, ardından da kuzeybatıdaki GDI üssünü ele geçirin (ki bu noktaya kadar gelebildiyseniz bu üsler sorun çıkaramayacaklardır, eğer bu noktaya kadar gelemediyseniz size bu bölümü çeşitli hileler kullanarak geçmenizi öneririm).

## NOD BÖLÜM 5 - GÖREV 4 KANE'S TOWER

Öncelikli görev belli, Alien Phase Generator'leri korumak. Ama GDI bu bölümde yalnızca Scrin'e değil, size de saldırıyor. İlk iş olarak Crane, ardından Air Tower ve Tech Center kurun. Başlarda üssün doğu kanadını savunmanız çok önemli, o yüzden Tiberyum bölgesini koruyacak şekilde iki Obelisk of Light ve bir de anti-infantry taret dakin. Böylece Harvester'larınıza saldırarak olan düşmanlara otomatik karşılık verebilirsiniz (hemen bir ekstra Harvester yaparak gelirinizi arttırın). Sürekli olarak Obelisk'leri tamir etmeyi unutmayın, onlar Tiberyum savunmanızın bel kemikleri.

Bonus görevlerden biri üç tane GDI Juggernaut ele geçirmek. Bunlar Phase Generator'lere saldırıyorlar. Elbette isterseniz bunları yok edebilirsiniz, ama ele geçirmeyi başarırsanız bölümün kalanında size oldukça faydaları dokunacağını göreceksiniz. Juggernaut'lar iki anti-air taret ve Zone Trooper'lar tarafından korunuyorlar.

Bir Venom grubu ile komandoyu kullanarak bu kısmı halledebilirsiniz. Venom'ları Juggernaut'ların bulunduğu yerin doğu tarafına götürün ve Zone Trooper'ları yok edin. Hemen komandonuzu tepeye çıkarın ve Juggernaut'ları etkisiz hale getirin ve anti-air taretlerin işlerini halledin. Artık sabotajcı üretip onlarla Juggernaut'ları ele geçirebilirsiniz. Juggernaut'ları ele geçirmek istedik, çünkü bunlar sayesinde haritanın istediğiniz yerine saldırabileceksiniz. Hatta buna hemen başlayalım ve kuzeydeki havaalanını yok

edelim. Juggernaut'ların yerini değiştirmeyin, yanlarına birkaç savunma birimi koyun ki güvende olsunlar. Artık haritada gördüğünüz GDI binalarını istediğiniz gibi havaya uçurabilirsiniz.

Elbette tüm bunlar olurken sizin de bir yandan Venom üretmeye devam etmeniz gerekiyordu (daha önce söylememiş miydim, tüh). Venom'ları Phase Generator'leri korumak için kullanacağız ve bunun için de elimizde bunlardan yüksek sayıda bulunması lazım. GDI, Scrin sorununu hallettikten sonra Phase Generator'lere daha



Scrin 1-3 b: Sakın ne NOD'a ne de GDI'ya fazla yüklenmeyin. Birakin bölümün ilerleyişi içinde birbirlerini yesinler. Eğer iki taraftan birine yüklenir ve onu yok ederseniz, size uğraşmak dışında başka hiç bir işi kalmayacak olan bir tarafta

güçlü saldırmaya başlayacak ve Firehawk'lar yollayacak. Venom'lar sayesinde menzilinize giren Firehawk'ları düşürebilirsiniz. Tüm bunlar sürerken, sorunlarımız yetmiyormuş gibi bir Ion Cannon Control Center belası çıkacak başımıza. Eğer Juggernaut'larınız duruyorsa şanslısınız, çünkü onlar Ion Cannon'a buldukları yerden saldırabiliyorlar. Ne yapıp edin, Juggernaut veya Vertigo'lar ile Ion Cannon'dan kurtulun. Bunu yapar yapmaz artık son darbeyi indirmek üzere karşı saldırıya geçebiliriz.

Öncelikle her zaman olduğu gibi üretim binalarından başlayarak düşmanın asker akışını kesin. Ardından enerji santrallerine yoğunlaşın

ve üs savunmasının tamamen devre dışı kalmasını sağlayın. Artık tek yapmanız gereken diğer birimleriniz de üsse gönderip gördüğünüz her şeyi yerle bir etmek. İşte bu kadar.

## SCRIN BÖLÜM 1 - GÖREV 4 THRESHOLD 19

İşte oyunun resmi olarak en zor ve en kazık görevlerinden biri (aynı zamanda da oyunun son bölümü). Hoş bu noktaya kadar herhangi bir hastalığa yakalanmadan gelebildiyseniz artık karşınızda düşman falan duramaz demektir. Bu görevde yaptığınız her şey son derece hızlı gerçekleşmek zorunda, aksi halde hayatta kalmayı başaramazsınız. Bölümü kazanmak için savunmak zorunda olduğunuz iki üssün de hayatta kalması gerekiyor. Aşağıda anlattıklarım sırayla değil, aynı anda yapmanız gerektiğini hatırlatayım, sonra 'neler oluyor yahu, bölüm elden gitti' demeyin.

Aşağıdaki üsteki Gravity Sphere ile sekiz - on Destroyer yapın ve bunları kuzeyden gelen GDI saldırılarını karşılamak için kullanın. Warp Sphere ile Tripod üretmeye başlayın. Technology Assembly Center ile Tripod ve Destroyer'ler için kalkan araştırması yapın. Yukarıdaki üsteki Planetary Assault Carrier'i kullanarak kuzeydeki köprüyü havaya uçurun (CTRL tuşuna basarken sağ tıklayarak köprüye saldırabilirsiniz). Böylece kuzey tarafını sağlama almış olacaksınız. Buraya mutlaka bir Storm Column dakin, böylece tamire



gelen düşman mühendislerinden kurtulabilirsiniz. Bu köprünün yok edilmesi bölüm açısından hayati bir önem taşıyor. Carrier'i aşağıdaki üsse doğru götürün ve üssün kuzeyindeki köprüyü de uçurun. Yukarıdaki üste Warp Sphere ve Gravity Stabilizer yapın ve toplu halde Destroyer ve Tripod üretimine başlayın. Bunu yaparken aynı zamanda Storm Column üreterek bunları gerekli gördüğünüz yerlere konuşlandırın.

Artık yapmamız gereken destek kuvvetleri gelinceye kadar üslerimizi hayatta tutmaya çalışmak. Gözünüz bir yandan sayaçta, bir yandan da haritanın dört bir yanında olmalı. En yoğun saldırılar yukarıdaki üsse aşağı taraftan gelecek, bu yüzden özellikle orayı elinizdeki





Scrin 1-3 c: Bölümün başlarında ilk gördüğünüz yeşil Tiberium'un yanına değil de, hemen doğuda bulunan mavi Tiberium kaynağının yanına üssünüzü kurun. Ayrıca bu alanda yer alan binaları ele geçirerek üssünüz için doğal bir koruma da sağlayabilirsiniz.

tüm birimlerle desteklemelisiniz. Shockwave Artillery saldırılarının ardından zarar gören enerji santrallerinizi tamir etmeyi sakın unutmayın, yoksa kendinizi bir anda çok kötü bir durumda bulabilirsiniz.

Diyelim ki buraya kadar gelmeyi başardınız ve geri sayım sona erdi, kule tamamlandı. Bu noktadan sonra işiniz oldukça kolaylaşıyor, zaten zor kısmı buraya kadar gelebilirdi. Artık Signal Transmitter yapabileceksiniz ve bir anda bolca paraya kavuştuğunuzu göreceksiniz. Parayı Destroyer ve Tripod üretmek için kullanın ve savunmalarınızı güçlendirin. Signal Transmitter yaptığınızda hemen Mothership'i çağırın. Bonus görev GDI üssünü yok etmek, e şimdiye kadar tonlarca Destroyer ve Tripod üretmiş olmalısınız. Dolayısıyla bu görevi başaracak ordu kısmını oluşturmak hiç de zor olmayacak. Destroyer'lerinizi üsse sokun ve düşman fabrikalarını hızla yok edin. Tripod'lar sayesinde de düşman piyadelerini ve küçük çaplı araçları ezebilir ve işi kolaylaştırabilirsiniz. Temel amacınız Construction Yard'ı yok etmek, bunu yaptığınızda bonus görev başarıyla tamamlanmış olacak.



Scrin 1-4 a: İnsana gına getirecek derecede yavaş hareket eden Ana Gemi'yi korumak için Scrin'in güçlü hava kuvvetlerinden yararlanmalısınız. Bir diğer alternatif olarak GDI'nin hava üslerini yok edebilirsiniz ama yine de Pitbull gibi havaya atış yapabilen araçlara dikkat etmelisiniz.

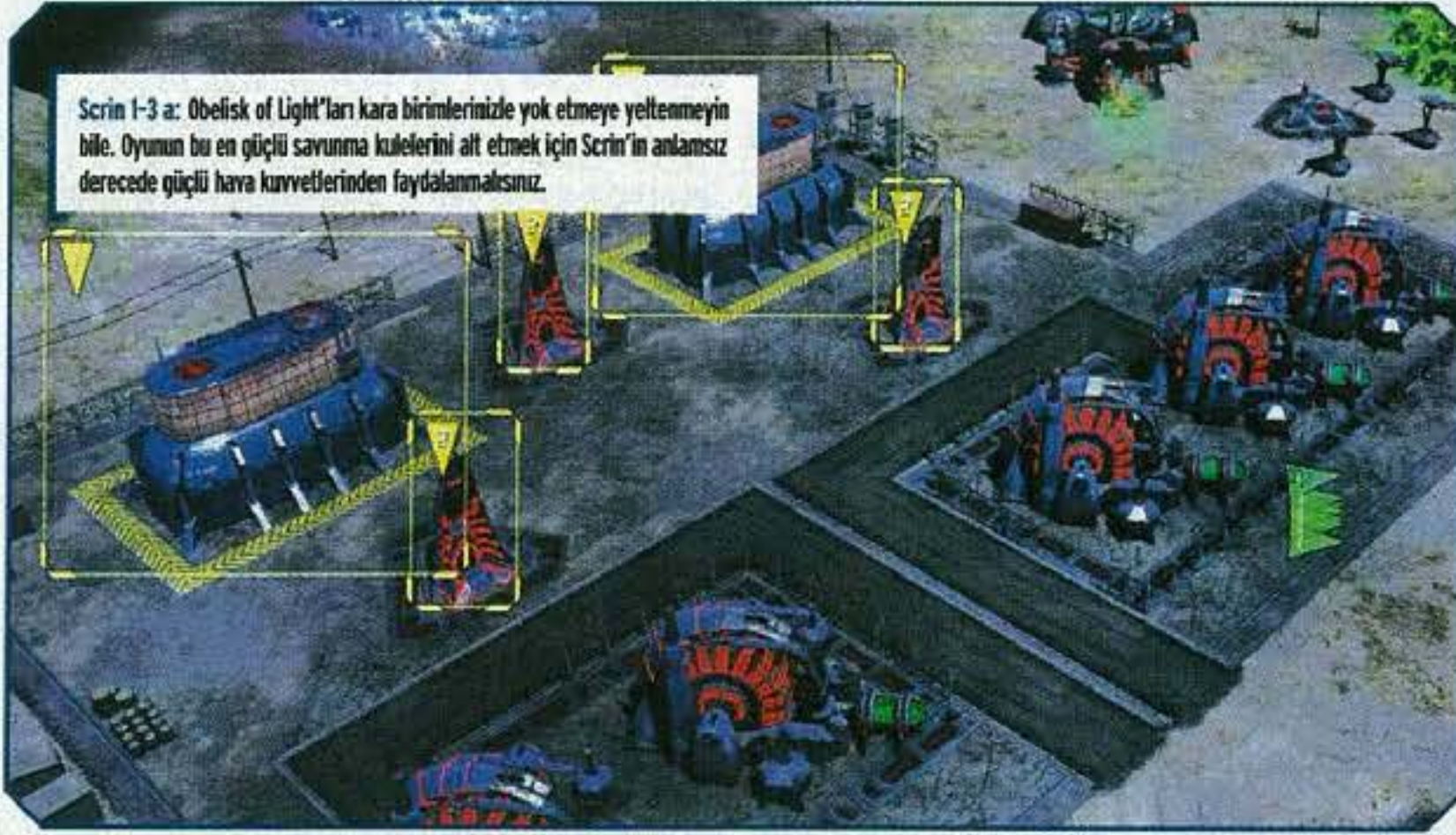
Bu bonusu da geçtiğimize göre artık son darbeyi indirebiliriz. Mothership'i kuzeydeki üsse doğru yollayın ve etrafına sıkı bir koruma ordusu yerleştirin (Mothership yavaş hareket ediyor, bu yüzden bolca korumayla eşlik etmeniz şart). Geminiz belirlenen noktaya ulaştığında görevi kazanmış olacaksınız.

-Eser ve Erce Güven



Scrin 1-4 c: Kule savunmasının en güzelini nasıl olur dersiniz "böyle olur derim". Neredeyse her cümlede kullandığım "anlamsız" derecede güçlü Scrin hava filoları kule korumasını çok çok kolaylaştırıyorlar. Tek yapmanız gereken yeterli miktarda gemi üretebilmek için gerekli Tiberium kaynağını yaratmak.





Scrin 1-3 a: Obelisk of Light'ları kara birimlerinizle yok etmeye yeltenmeyin bile. Oyunun bu en güçlü savunma kulelerini alt etmek için Scrin'in anlamsız derecede güçlü hava kuvvetlerinden faydalanmaktasınız.

» Sırada güneydoğudaki Scrin üssü var, üssü bir yandan uçaklarınızla bombalarken bir yandan Mammoth'ları gönderin. Sorun çıkaran binaları temizledikten sonra bir mühendis ile kuleyi ele geçirin ve Scrin teknolojisi geliştirmeye başlayın. Gücünüzü topladıktan sonra önce kuzeydoğudaki Scrin üssünü, ardından da kuzeybatıdaki GDI üssünü ele geçirin (ki bu noktaya kadar gelebildiyse bu üsler sorun çıkaramayacaklardır, eğer bu noktaya kadar gelemediyseniz size bu bölümü çeşitli hileler kullanarak geçmenizi öneririm).

## NOD BÖLÜM 5 - GÖREV 4 KANE'S TOWER

Öncelikli görev belli, Alien Phase Generator'leri korumak. Ama GDI bu bölümde yalnızca Scrin'e değil, size de saldırıyor. İlk iş olarak Crane, ardından Air Tower ve Tech Center kurun. Başlarda üssün doğu kanadını savunmanız çok önemli, o yüzden Tiberyum bölgesini koruyacak şekilde iki Obelisk of Light ve bir de anti-infantry taret dakin. Böylece Harvester'larınıza saldırarak olan düşmanlara otomatik karşılık verebilirsiniz (hemen bir ekstra Harvester yaparak gelirinizi arttırın). Sürekli olarak Obelisk'leri tamir etmeyi unutmayın, onlar Tiberyum savunmanızın bel kemikleri.

Bonus görevlerden biri üç tane GDI Juggernaut ele geçirmek. Bunlar Phase Generator'lere saldırıyorlar. Elbette isterseniz bunları yok edebilirsiniz, ama ele geçirmeyi başarırsanız bölümün kalanında size oldukça faydaları dokunacağını göreceksiniz. Juggernaut'lar iki anti-air taret ve Zone Trooper'lar tarafından korunuyorlar.

Bir Venom grubu ile komandoyu kullanarak bu kısmı halledebilirsiniz. Venom'ları Juggernaut'ların bulunduğu yerin doğu tarafına götürün ve Zone Trooper'ları yok edin. Hemen komandonuzu tepeye çıkarın ve Juggernaut'ları etkisiz hale getirin ve anti-air taretlerin işlerini halledin. Artık sabotajcı üretip onlarla Juggernaut'ları ele geçirebilirsiniz. Juggernaut'ları ele geçirmek istedik, çünkü bunlar sayesinde haritanın istediğiniz yerine saldırabileceksiniz. Hatta buna hemen başlayalım ve kuzeydeki havaalanını yok

edelim. Juggernaut'ların yerini değiştirmeyin, yanlarına birkaç savunma birimi koyun ki güvende olsunlar. Artık haritada gördüğünüz GDI binalarını istediğiniz gibi havaya uçurabilirsiniz.

Elbette tüm bunlar olurken sizin de bir yandan Venom üretmeye devam etmeniz gerekiyordu (daha önce söylememiş miydim, tüh). Venom'ları Phase Generator'leri korumak için kullanacağız ve bunun için de elimizde bunlardan yüksek sayıda bulunması lazım. GDI, Scrin sorununu hallettikten sonra Phase Generator'lere daha



Scrin 1-3 b: Sakın ne NOD'a ne de GDI'ya fazla yüklenmeyin. Barakın bölümün ilerleyişi içinde birbirlerini yesinler. Eğer iki taraftan birine yüklenir ve onu yok ederseniz, sizle uğraşmak dışında başka hiç bir işi kalmayacak olan bir tarafta

güçlü saldırmaya başlayacak ve Firehawk'lar yollayacak. Venom'lar sayesinde menzilinize giren Firehawk'ları düşürebilirsiniz. Tüm bunlar sürerken, sorunlarımız yetmiyormuş gibi bir Ion Cannon Control Center belası çıkacak başımıza. Eğer Juggernaut'larınız duruyorsa şanslısınız, çünkü onlar Ion Cannon'a buldukları yerden saldırabiliyorlar. Ne yapıp edin, Juggernaut veya Vertigo'lar ile Ion Cannon'dan kurtulun. Bunu yapar yapmaz artık son darbeyi indirmek üzere karşı saldırıya geçebilirsiniz.

Öncelikle her zaman olduğu gibi üretim binalarından başlayarak düşmanın asker akışını kesin. Ardından enerji santrallerine yoğunlaşın

ve üs savunmasının tamamen devre dışı kalmasını sağlayın. Artık tek yapmanız gereken diğer birimleriniz de üsse gönderip gördüğünüz her şeyi yerle bir etmek. İşte bu kadar.

## SCRIN BÖLÜM 1 - GÖREV 4 THRESHOLD 19

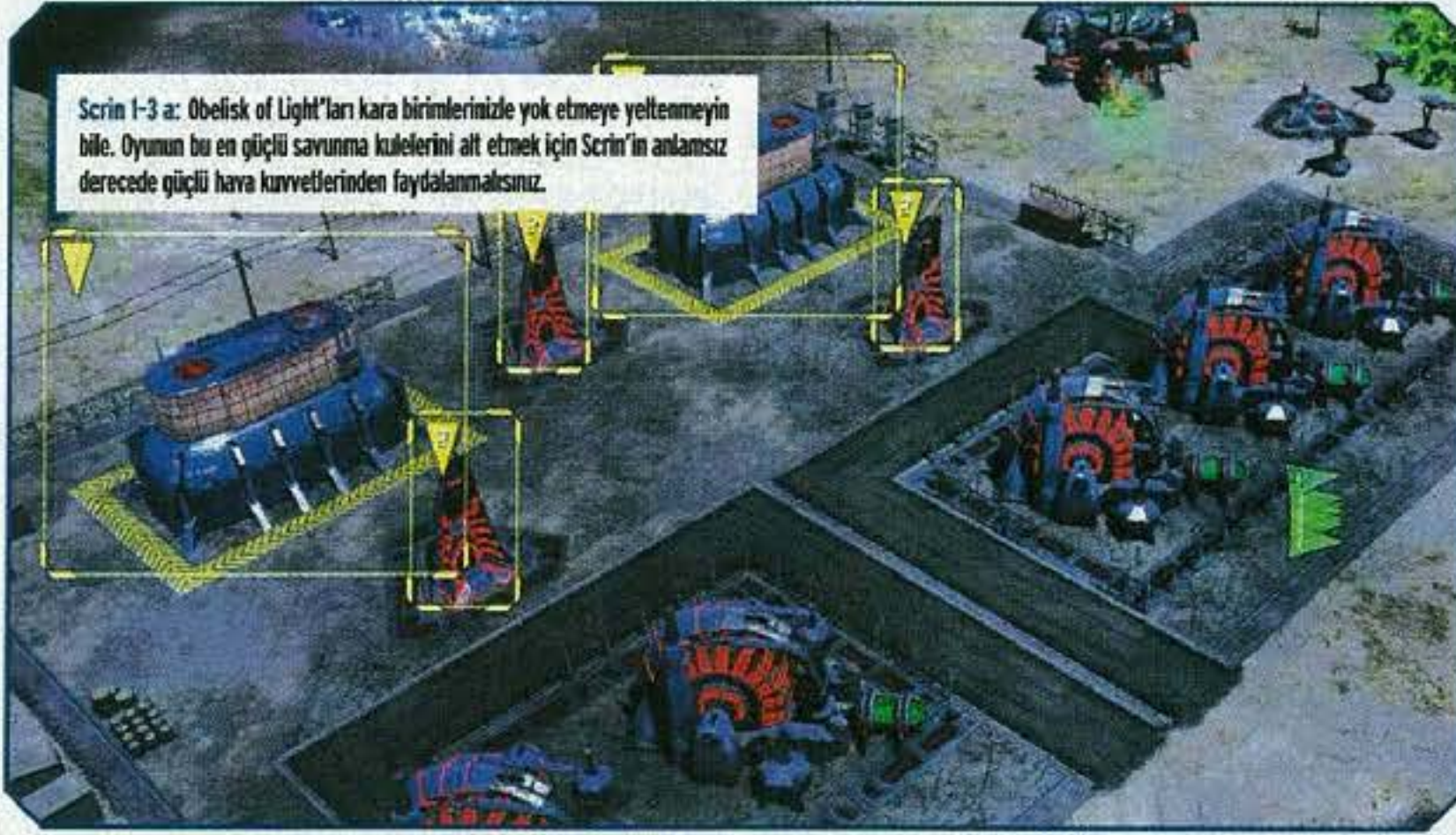
İşte oyunun resmi olarak en zor ve en kazık görevlerinden biri (aynı zamanda da oyunun son bölümü). Hoş bu noktaya kadar herhangi bir hastalığa yakalanmadan gelebildiyse artık karşınızda düşman falan duramaz demektir. Bu görevde yaptığımız her şey son derece hızlı gerçekleşmek zorunda, aksi halde hayatta kalmayı başaramazsınız. Bölümü kazanmak için savunmak zorunda olduğunuz iki üssün de hayatta kalması gerekiyor. Aşağıda anlattıklarımız sırayla değil, aynı anda yapmanız gerektiğini hatırlatayım, sonra 'neler oluyor yahu, bölüm elden gitti' demeyin.

Aşağıdaki üsteki Gravity Sphere ile sekiz - on Destroyer yapın ve bunları kuzeyden gelen GDI saldırılarını karşılamak için kullanın. Warp Sphere ile Tripod üretmeye başlayın. Techology Assembly Center ile Tripod ve Destroyer'ler için kalkan araştırması yapın. Yukarıdaki üsteki Planetary Assault Carrier'i kullanarak kuzeydeki köprüyü havaya uçurun (CTRL tuşuna basarak sağ tıklayarak köprüye saldırabilirsiniz). Böylece kuzey tarafını sağlama almış olacaksınız. Buraya mutlaka bir Storm Column dakin, böylece tamiri

gelen düşman mühendislerinden kurtulabilirsiniz. Bu köprü'nün yok edilmesi bölüm açısından hayati bir önem taşıyor. Carrier'i aşağıdaki üsse doğru götürün ve üssün kuzeyindeki köprüyü d uçurun. Yukarıdaki üste Warp Sphere ve Gravity Stabilizer yapın ve toplu halde Destroyer ve Tripod üretimine başlayın. Bunu yaparken aynı zamanda Storm Column üreterek bunları gerek gördüğünüz yerlere konuşlandırın.

Artık yapmamız gereken destek kuvvetleri gelinceye kadar üslerimizi hayatta tutmaya çalışmak. Gözünüz bir yandan sayaçta, bir yandan da haritanın dört bir yanında olmalı. En yoğun saldırılar yukarıdaki üsse aşağı taraftan gelecek, bu yüzden özellikle orayı elinizdeki

# STRATEJİ USTASI



Scrin 1-3 a: Obelisk of Light'ları kara birimlerinizle yok etmeye yeltenmeyin bile. Oyunun bu en güçlü savunma kulelerini alt etmek için Scrin'in anlamsız derecede güçlü hava kuvvetlerinden faydalanmaktasınız.

» Sırada güneydoğudaki Scrin üssü var, üssü bir yandan uçaklarınızla bombalarken bir yandan Mammoth'ları gönderin. Sorun çıkaran binaları temizledikten sonra bir mühendis ile kuleyi ele geçirin ve Scrin teknolojisi geliştirmeye başlayın. Gücünüzü toparladıktan sonra önce kuzeydoğudaki Scrin üssünü, ardından da kuzeybatıdaki GDI üssünü ele geçirin (ki bu noktaya kadar gelebildiyse bu üsler sorun çıkaramayacaklardır, eğer bu noktaya kadar gelemediyseniz size bu bölümü çeşitli hileler kullanarak geçmenizi öneririm).

## NOD BÖLÜM 5 - GÖREV 4 KANE'S TOWER

Öncelikli görev belli, Alien Phase Generator'leri korumak. Ama GDI bu bölümde yalnızca Scrin'e değil, size de saldırıyor. İlk iş olarak Crane, ardından Air Tower ve Tech Center kurun. Başlarda üssün doğu kanadını savunmanız çok önemli, o yüzden Tiberyum bölgesini koruyacak şekilde iki Obelisk of Light ve bir de anti-infantry taret dakin. Böylece Harvester'larınıza saldırarak olan düşmanlara otomatik karşılık verebilirsiniz (hemen bir ekstra Harvester yaparak gelirinizi arttırın). Sürekli olarak Obelisk'leri tamir etmeyi unutmayın, onlar Tiberyum savunmanızın bel kemikleri.

Bonus görevlerden biri üç tane GDI Juggernaut ele geçirmek. Bunlar Phase Generator'lere saldırıyorlar. Elbette isterseniz bunları yok edebilirsiniz, ama ele geçirmeyi başarırsanız bölümün kalanında size oldukça faydaları dokunacağını göreceksiniz. Juggernaut'lar iki anti-air taret ve Zone Trooper'lar tarafından korunuyorlar.

Bir Venom grubu ile komandoyu kullanarak bu kısmı halledebilirsiniz. Venom'ları Juggernaut'ların bulunduğu yerin doğu tarafına götürün ve Zone Trooper'ları yok edin. Hemen komandonuzu tepeye çıkarın ve Juggernaut'ları etkisiz hale getirin ve anti-air taretlerin işlerini halledin. Artık sabotajcı üretip onlarla Juggernaut'ları ele geçirebilirsiniz. Juggernaut'ları ele geçirmek istedik, çünkü bunlar sayesinde haritanın istediğiniz yerine saldırabileceksiniz. Hatta buna hemen başlayalım ve kuzeydeki havaalanını yok

edelim. Juggernaut'ların yerini değiştirmeyin, yanlarına birkaç savunma birimi koyun ki güvende olsunlar. Artık haritada gördüğünüz GDI binalarını istediğiniz gibi havaya uçurabilirsiniz.

Elbette tüm bunlar olurken sizin de bir yandan Venom üretmeye devam etmeniz gerekiyordu (daha önce söylememiş miydim, tüh). Venom'ları Phase Generator'leri korumak için kullanacağız ve bunun için de elimizde bunlardan yüksek sayıda bulunması lazım. GDI, Scrin sorununu hallettikten sonra Phase Generator'lere daha



Scrin 1-3 b: Sakın ne NOD'a ne de GDI'ya fazla yüklenmeyin. Barakın bölümün ilerleyişi içinde birbirlerini yesinler. Eğer iki taraftan birine yüklenir ve onu yok ederseniz, sizle uğraşmak dışında başka hiç bir işi kalmayacak olan bir tarafta

güçlü saldırmaya başlayacak ve Firehawk'lar yollayacak. Venom'lar sayesinde menzilinize giren Firehawk'ları düşürebilirsiniz. Tüm bunlar sürerken, sorunlarımız yetmiyormuş gibi bir Ion Cannon Control Center belası çıkacak başımıza. Eğer Juggernaut'larınız duruyorsa şanslısınız, çünkü onlar Ion Cannon'a buldukları yerden saldırabiliyorlar. Ne yapıp edin, Juggernaut veya Vertigo'lar ile Ion Cannon'dan kurtulun. Bunu yapar yapmaz artık son darbeyi indirmek üzere karşı saldırıya geçebilirsiniz.

Öncelikle her zaman olduğu gibi üretim binalarından başlayarak düşmanın asker akışını kesin. Ardından enerji santrallerine yoğunlaşın

ve üs savunmasının tamamen devre dışı kalmasını sağlayın. Artık tek yapmanız gereken diğer birimleriniz de üsse gönderip gördüğünü her şeyi yerle bir etmek. İşte bu kadar.

## SCRIN BÖLÜM 1 - GÖREV 4 THRESHOLD 19

İşte oyunun resmi olarak en zor ve en kazık görevlerinden biri (aynı zamanda da oyunun son bölümü). Hoş bu noktaya kadar herhangi bir hastalığa yakalanmadan gelebildiyse artık karşınızda düşman falan duramaz demektir. Bu görevde yaptığımız her şey son derece hızlı gerçekleşmek zorunda, aksi halde hayatta kalmayı başaramazsınız. Bölümü kazanmak için savunmak zorunda olduğunuz iki üssün de hayatta kalması gerekiyor. Aşağıda anlattıklarımız sırayla değil, aynı anda yapmanız gerektiğini hatırlatayım, sonra 'neler oluyor yahu, bölüm elden gitti' demeyin.

Aşağıdaki üsteki Gravity Sphere ile sekiz - on Destroyer yapın ve bunları kuzeyden gelen GDI saldırılarını karşılamak için kullanın. Warp Sphere ile Tripod üretmeye başlayın. Techology Assembly Center ile Tripod ve Destroyer'ler için kalkan araştırması yapın. Yukarıdaki üsteki Planetary Assault Carrier'i kullanarak kuzeydeki köprüyü havaya uçurun (CTRL tuşuna basarak sağ tıklayarak köprüye saldırabilirsiniz). Böylece kuzey tarafını sağlama almış olacaksınız. Buraya mutlaka bir Storm Column dakin, böylece tamiri

gelen düşman mühendislerinden kurtulabilirsiniz. Bu köprü'nün yok edilmesi bölüm açısından hayati bir önem taşıyor. Carrier'i aşağıdaki üsse doğru götürün ve üssün kuzeyindeki köprüyü d uçurun. Yukarıdaki üste Warp Sphere ve Gravity Stabilizer yapın ve toplu halde Destroyer ve Tripod üretimine başlayın. Bunu yaparken aynı zamanda Storm Column üreterek bunları gerek gördüğünüz yerlere konuşlandırın.

Artık yapmamız gereken destek kuvvetleri gelinceye kadar üslerimizi hayatta tutmaya çalışmak. Gözünüz bir yandan sayaçta, bir yandan da haritanın dört bir yanında olmalı. En yoğun saldırılar yukarıdaki üsse aşağı taraftan gelecek, bu yüzden özellikle orayı elinizdeki

PS2

## BURNOUT DOMINATOR

*Tuned Series araçları açmak için:*

**Tuned Drifter:** Race on Bushido Valley'de 9.000 ft Drift yapılmalı.

**Custom Coupe Ultimate:** Near Miss Challenge on Autobahn'da 2X Burnout yapmalısınız.

**Works M-Type:** Maniac on Autobahn'da 50.000 Maniac Point kazanın.

**Super Coupe:** Dominator Challenge on Steeltown Works'da altın madalya kazanın.

*Race Special araçlarını açmak için:*

**Oval Racer:** Maniac on Ocean Drive'da 9.000ft Drift yapın.

**US Circuit Racer:** Race on Steeltown Works'da 3 kez Takedown yapın.

**World Circuit Racer:** Bunout, Challenge on Spiritual Towers'da 3X Burnout yapın.

**Euro Classic LM:** Maniac on Black Gold Highway'da 140.000 Maniac Points yapın.

**GT Racer:** Dominator Challenge on Glacier Falls'da altın madalya kazanın.



PS2

## SAMURAI WARRIORS 2 EMPIRES

1570 Battle of Anegawa senaryosu için her hangi bir yerel senaryoyu bitirin.

1582 The Honnouji Incident senaryosu için 1560 Kawanakamajima senaryosunu tamamlayın.

1600 Battle of Sekigahara senaryosu için 1582 Honnouji senaryosunu tamamlayın.

*Empire moddaki:*

**Adjust Annex opsiyonunu açmak için:** 100 asker alın.

**Adjust Officer Limit:** 50 adet Policy Card açın.

**Adjust Time Limit:** Empire modu tamamlayın.

**Officer Death opsiyonu:** 50 tane silah açın.

PS2



## GUITAR FREAKS & DRUMMANIA MASTERPIECE GOLD

Hile içerisindeki K=kırmızı, Y=Yeşil, M=Mavi, P=Pick 'I temsil etmektedir.

Hileleri Music Select kısmında girmeniz gerekmektedir. Basitten Ekstre'e doğru zorluk seviyesini değiştirmek: Y'ye basılı tutun ve P, P'ye basın.

Best Record kısmı: K + Y + M'ye basılı tutarken Select süşuna basın.

Gitar modunu normalde Open Pick'e doğru değiştirir: P, Y, Y, P'ye basın.

Play Style'i resetlemek: P, P, P, P...

Notes Scroll'un hızını artırır: Y, Y.

Play Style menüsü: Birş müzik seçtikten sonra Start'a basılı tutun.

Music List'in türleri: Y'ye basılı tutun sonra da Select'e basın.

PSP

## TMNT



Fantezi kostümü: Mission Briefing ekranında Sol, Sağ, Sol, Sağ, Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, X tuşlarına basın.

PS2

## TEST DRIVE UNLIMITED

*Kolay para yöntemleri:*

Kolay para yapmak için: Haritanın ortasında bulunan Speed Challenge'in ödülü 40.000\$ ve yaklaşık 1:30 kadar sürenizi alıyor. C-Class bir araçla burada bir saat yarışıp 1 milyon 200 bin \$ kazanabilirsiniz.

Champion seviyesine gelince Alfa Romeo Day yarışına katılın. Alfa Romeo 8c Competizione aracını kullanın. Rakiplerinizi yavaş ve farklı araçlar kullanacak, kolay galip geleceksiniz. 75.000\$'lık bu yarış tekrarlayabilirsiniz.

Expert seviyesine ulaşınca Lucky Day adlı kolay yarışa katılın. Kawasaki Ninja'yı kullanarak bu iki dakikalık yarıştan her seferinde 40.000\$ kazanabilirsiniz.



## AYIN HİLESİ

PC

## THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES



*Konsolu açın ve şu düzeneğe satırı yazın.*  
player.additem AşağıdakiKodlardanBiri #  
(# = İstedığınız miktar demek)

Amber	00016568
Amber Arrows Matrix	00016CF1
Amber Boots Matrix	00016561
Amber Bow Matrix	00016CF2
Amber Cuirass Matrix	00016562
Amber Gauntlets Matrix	00016560
Amber Greaves Matrix	0001657F
Amber Hammer Matrix	00016CF3
Amber Helmet Matrix	0001657E
Amber Mace Matrix	0001F3E8
Amber Shield Matrix	0001657D
Amber Sword Matrix	00016CF4
Blind Watcher's Eye	0004340E
Dagger of Friendship	00081E65
Deformed Swamp Tentacle	00043410
Diadem of Euphoria	0007B6B1
Din's Ashes	00081E61
Hound's Tooth Key	00081E63
Madness Arrows Matrix	0001F3D5
Madness Axe Matrix	0001F3EE
Madness Boots Matrix	0001F3D6
Madness Bow Matrix	0001F3D4
Madness Claymore Matrix	0001F3D3
Madness Cuirass Matrix	0001F3D3
Madness Gauntlets Matrix	0001F3D2
Madness Greaves Matrix	0001F3D1
Madness Helmet Matrix	0001F3CF
Madness Ore	00012D33
Madness Shield Matrix	0001F3CE
Madness Sword Matrix	0001F3CD
Mixing Bowl	00081E6E
Mute Screaming Maw	00081E9A
Nerveshatter	0007E09D
Pelvis of Pelagius	0006D0F3
Ring of Disrobing	00081E68
Shadowrend (Axe)	0009535E
Shadowrend (Sword)	00095360
Sheogorath-Shaped Amber	00078977
Soul Tomato	00081E60
Two-Headed Coin	00081E5E

PSP

## LOCOROCO

Hileleri girmeden önce World Map'te bölüm seçtikten sonra gelen "Star? Yes/No" mesajındayken L ve R tuşlarına basılı tutun ve kodları girin.

Tüm bölümleri açar: SLACRLOCOROCO

10.000 para verir: STARSLOCOROCO

Tüm Muimul'eri verir: ALLCOLORSLOCOROCO



PS2

### 300: MARCH TO GLORY

25.000 Kleos (tek seferliktir): Oyunu dondurun ve Aşağı, Sol, Aşağı, Sol, Yukarı, Sol tuşlarına basın.



PS2

### CALL OF DUTY 3

Aşağıdaki hileleri aktifleştirmek için önce Cheat Code kısmına gidin, ardından kodları girin.

Tüm araçları açar: Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sol, Aşağı, Yukarı, Sağ, Aşağı, Aşağı, Aşağı, Aşağı.  
Tüm silahları açar: Yukarı, Sağ, Sol, Aşağı, Start, Start, L, Kare, Üçgen, Select, R.  
Tüm vinilleri açar: Üçgen, Kare, Kare, Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Kare, Kare, Kare, Kare, Üçgen.  
Tüm savaş kaskalarını açar: Start, Sol, Select, Sağ, Sağ, Üçgen, X, Kare, Start, R, Aşağı, Select.



PS3

### FULL AUTO 2: BATTLELINES

Aşağıdaki hileleri aktifleştirmek için önce Cheat Code kısmına gidin, ardından kodları girin.

Tüm araçları açar: Yukarı, Yukarı, Yukarı, Sol, Aşağı, Yukarı, Sağ, Aşağı, Aşağı, Aşağı, Aşağı.  
Tüm silahları açar: Yukarı, Sağ, Sol, Aşağı, Start, Start, L, L, Kare, Üçgen, Select, R.  
Tüm vinilleri açar: Üçgen, Kare, Kare, Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, Kare, Kare, Kare, Kare, Üçgen.  
Tüm karşılaştırmaları açar: Start, Sol, Select, Sağ, Sağ, Üçgen, X, Kare, Start, R, Aşağı, Select.

PSP

### CHILI CON CARNAGE

Yeni imajlık: Yeni bir profil yaratın ve ad olarak ERNESTO yazın.



DS

### SPECTROBES

Aşağıdaki hileleri aktifleştirmek için önce Cheat Code Card port makinesine yandaki gibi harfleri yerleştirin.

1)-----[2]  
---[A]--[B]--[C]--[D]---  
---[E]--[F]--[G]--[H]---  
---[I]--[J]--[K]--[L]---  
[3]-----[4]

Aşağıdaki efektler için şifreleri girilmesi zorunludur.  
Grilden biblad: 1243 BED  
Grildragons Drafly: 34 IDG  
Gristar: 2134 AFJ  
Hammer Geo: 1243 AHD (Oyunu bitirmiş olması gerek)  
Harumitey Lazos: 4123 EHI  
Inataflare Auger: 1243 ECD  
Inkalade: 1243 CHL  
Komainu: 3412 DIF  
Naglub: 1243 AFI  
Samurite Voltar: 2134 HDI  
Tau Cube: 4123 HEB  
Windora Ortex: 2134 ELC



DS

### DIGIMON STORY MOONLIGHT



Şifreleri Valkyriemon'a DigiColiseum'da verin.  
Legend Sword, Robe, Ring'i almak: 02619020  
DotMirageGaomon için %100 Scan Data almak: 70307991  
DotFalcomon için %100 Scan Data almak: 20060402  
Sukamon için %100 Scan Data almak: 20406002

DS



### HOTEL DUSK: ROOM 215

Oyunun sonunda ekstra görüntüler: Oyunu hiç Game Over ekranı karşılaşmadan bitirmelisiniz. Bunun kolay yolu da, her Game Over yazısıyla karşılaştığınızda oyunu kaldığınız yerden Load edip devam etmektir.

Wii



### TIGER WOODS PGA TOUR 07

Tüm Cobra ekipmanlarını almak için: Ana menüden Option'ı seçin ve Password kısmına SnakeKing yazın.

Wii

### PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORD

Oyunu Pause ettiğini menüde, d-pad ile yön tuşlarına basmalısınız.

Baby Toy silahını almak için: Sol, Sol, Sağ, Sağ, Z, Nunchuck Aşağı, Nunchuck Aşağı, Z, Yukarı, Aşağı.

Telephone Sword için: Sağ, Sol, Sağ, Sol, Aşağı, Aşağı, Yukarı, Yukarı, Z, Nunchuck Aşağı, Z, Z, Nunchuck Aşağı, Nunchuck Aşağı.

PC

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

(Sadece Limited Edition için)

Oyunu kurduğunuz dizinde Setup-bp'ye gidin. Dil seçeneğini seçtikten sonra Password#1 için pseudodog yazın. Pool, UK ve US multiplayer harita skin'lerini açacaktır.

Password#2 için de snork yazın. Dark Valley, French ve German multiplayer skin'leri açılacaktır.



Wii

### THE GODFATHER: BLACKHAND

Oyunu dondurun ve kodları girin.

Tam sağlık: Sol, Eksi, Sağ, 2, Sağ, Yukarı.

Tam cephanesi: 2, Sol, 2, Sağ, Eksi, Aşağı.

Film kliplerini açmak: 2, Eksi, 2, Eksi, Eksi, Yukarı.

\$5000: Eksi, 2, Eksi, Eksi, 2, D-Pad Yukarı.

PC

### THE SIMS 2: SEASONS

CTRL + ALT + C tuşlarına basarak hile penceresini aktifleştirin ve hileleri girin.

50.000 simoleon: motherlode

1000 Cash: Kaching

Yaşlanma kapalı: aging off

Yaşlanma açık: Aging on

Sim'lerini büyültür/küçültür: stretchSkeleton

Geri kalan hileleri listeler: help -alla



BİZE ULAŞMAK İÇİN: VOLKAN@LEVEL.COM.TR

Süper bir hile veya ipucu mu buldunuz? Veya bir oyunun hilesinin yayınlanmasını mı istiyorsunuz? Hemen bize bir mail çakın...

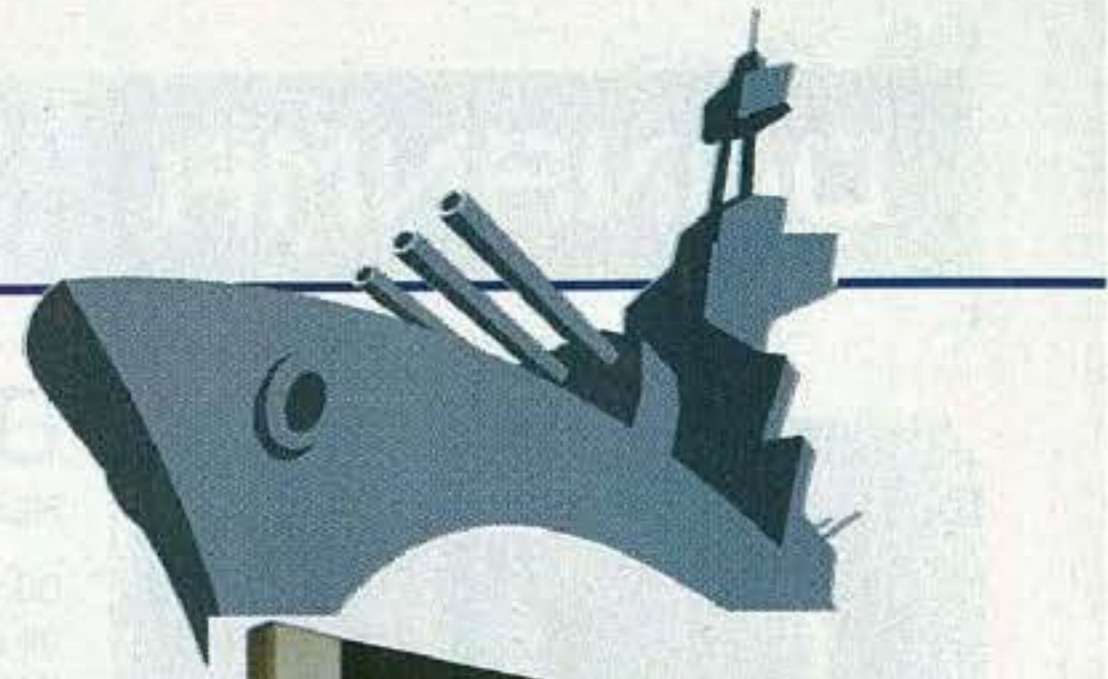
# donanma

→ mayıs 2007

➤ 109

## NVIDIA GeForce 8600

BEKLEYİŞ SONA ERİYOR. NVIDIA, DIRECTX 10'U HALKA İNDİRİYOR. 100 DOLARA, 150 DOLARA, 220 DOLARA, YANI HER KESEYE GÖRE MODEL VAR ARTIK.



➤ 111

## BenQ 241VW

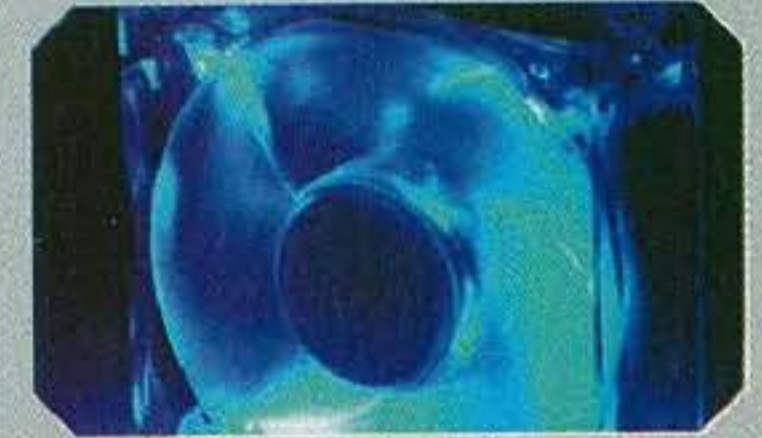
Karşınızda oyuncu monitörlerinin en yenisi, en büyüğü. Hepimizin rüyalarına girecek ve kolay kolay da çıkmayacak bir canavar.



➤ 113

## X-Wishes Racing

"Aaaa! Koltuk!", "Ama ama yarış koltuğu bu!", "Dur yauv, direksiyon falan var bunda!", "Aman diyim! altındaki de PS3



➤ 114

## Modifikasyon Bölüm 2

Geçen ay kaldığımız yerden devam ediyoruz. En son kasamız püfür püfür esiyordu, şimdi parıl parıl parıldıyor.



➤ 116

## Teknik servis

Bu ay Olgay iyice civıtmış. Vadesi doldu doluyor adamcağızın. O iyice tırlatmadan ne kadar Teknik Servis okusanız kardır.

## ve ayrıca...

➤ 110

### S.T.A.L.K.E.R. Rehberi

Bloodsucker'lar canınıza mı okuyor? Siz beceriksiz değilsiniz canım, kesin donanım

➤ 112

### Seagate (ST3750640AS)

Bu ay neden her şeyimiz bu kadar büyük yahu? Alın size 750KG'lık Barracuda balığı!

➤ 112

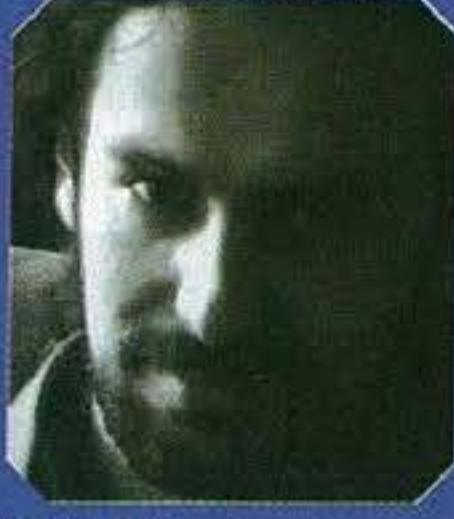
### XpertVision 1950

Gel! Gel! Bu paraya bu performans yok! Al abla sen de al, çocuğunu sevindir! Gel!

➤ 119

### Donanım Pazarı

Aylar sonra nihayet fiyatlar aşağı yönde biraz oynadı. Hadi bakalım hayırlısı.



Tuğbek Ölek  
tuqbek@level.com.tr

## DIRECTX 10 ZAMANI

Bundan sonra DirectX 9 kart sakın almayın! Her bütçeye uygun DirectX 10 kartlar piyasada.

Geçen sene ilk DirectX 10 ekran kartı olan GeForce 8800 GTX piyasaya çıktığında, bu kartın sahip olduğu teknolojiler ve yüksek performans bizi tam anlamıyla sarsmıştı. Ekran kartlarında uzun yıllardır görmediğimiz büyüklükte bir gelişme sağlıyordu GeForce 8800 GTX.

Biz bu tatlı DirectX 10 rüyasına kapılmış, yeni grafik teknolojileri ve oyunları beklerken üst üste gelen ertelemelerle yıkıldık. Önce AMD/ATI, DX10 destekli kartlarının gecikeceğini duyurdu. Ardından NVIDIA da aslında hazır olan orta seviye kartlarını bekletmeye karar verince çoğu oyuncu DX10 destekli kartları ancak vitrinlerde görebildi. Bir de üstüne ilk DX10 oyun olan Crysis'in sonbahara ertelendiği açıklanınca yeni nesil PC oyunculuğu başka (son)bahara kaldı.

Şimdi aradan bir altı ay geçti ve ilk bahar müjdesi, NVIDIA'dan geldi. Nisan ayının ortalarında NVIDIA, 8500 ve 8600 serisi kartlarını piyasaya sürdü. Böylece her kесеye uygun DX10 kartlar piyasaya çıkmış oldu. ATI da yeni DX10 kartlarını Mayıs ayında piyasaya sürecek. Yeni Radeon 2000 serisi belki performans olarak ortalığı yıkmayacak (belki de yıkacak kim bilir). Ama Radeon 1900 serisinde olduğu gibi ATI'nın fiyatları oldukça düşük tutması bekleniyor. En üst seviye kartların bile 400\$ ve altında olması bekleniyor.

Bu bahar değişiminde çok dikkatli olmalıyız. DirectX 9 kartların fiyatları hızla düşecek ve satıcılar ellerinde kalan eski kartları eritmek için her yolu deneyecek, her yalanı söyleyecek. Siz doğru yoldan şaşmayın ve paranız yettiği sürece mutlaka bir DirectX 10 kart alın.

## OCZ Türkiye'de

NERELERDE KALDIN? DURMA KAPIDA ÜŞÜMÜŞSÜNDÜR, GIR İÇERİ

Dünyanın en saygın bellek üreticilerinden OCZ nihayet ülkemizde de satılmaya başlanıyor. Özellikle üst seviye RAM'lerde iddialı bir marka OCZ. Titanium ve Platinum serisindeki ürünler overclock yapanların gözdesi. Türkiye'de pek bir durgun olan üst seviye RAM pazarının OCZ'nin gelişiyle hareketleneceğini umuyoruz. Gerçi RAM'in en ucuzunu almaya alışkın Türk kullanıcılarına OCZ'yi kabul ettirmek zor olacaktır. Ama başarılılarsa bizlere büyük bir iyilik yapmış olurlar. İşin güzel yanı OCZ son yıllarda güç kaynağı ve soğutucu gibi farklı ürünlere de girdi. Hatta geçen ay haberini yaptığımız, beyin gücüyle oyun kontrolü sağlayan Neural Impulse Actuator gibi çılgın ürünleri de var. Bu renkli firmanın, renkli ürünlerini yakaladıkça inceleyeceğiz.



## EDITÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ



- Samsung SyncMaster 931C



- Logitech ChillStream



- Samsung WriteMaster SH-S183L



- Plantronics Pulsar 590A



- Asus EN8800 GTX



- BeQuiet! Dark Power Pro 850W

## Level Test Sistemi

Donanım bölümünde incelediğimiz ürünlerin hepsini, performans canavarı test sistemimizde deniyoruz. Lütfen değerlendirmelerimizi böyle bir sisteme göre yaptığımızı dikkate alın.

- Intel Core 2 Extreme X6800
- Asus Striker Anakart
- Asus EN8800 GTX ekran kartı
- Kingston HyperX 1066MHz 4GB DDR2-RAM
- Samsung 2x80GB Sabit Disk
- BeQuiet! Dark Power Pro 850W Güç Kaynağı
- Zalman CNP S9500+
- Logitech G15 Klavye
- Samsung SyncMaster 960BF



## Orta seviye DirectX 10 ekran kartları

### NVIDIA GEFORCE 8500GT, 8600 GT, 8600 GTS PİYASADA

Geçen sene piyasaya çıkan ilk DirectX 10 ekran kartları GeForce 8800 GTX/GTS'ten sonra NVIDIA nihayet orta seviye için GeForce 8600 ve alt seviye için GeForce 8500 serisini piyasaya sürdü. Fiyatları 100\$'a 250\$ arasında değişen bu yeni modellerle birlikte, NVIDIA tüm ekran kartı serisini DirectX 10'a geçirmiş oluyor.

Aslında bu GPU'lar uzun süredir hazır. Hatta Mart ortasında Cebit'e gittiğimizde bütün ekran kartı firmaları kendi modellerini kapalı kapılar arkasında göstermişti bize. Ama ATI'dan bir türlü DX10 ekran kartı çıkmadığı için NVIDIA'da yeni kartları piyasaya sürme konusunda acele etmiyordu. Bu kasti gecikmenin iyi yanları da var elbette. Bekleme boyunca sürücüler biraz daha gelişti ve üreticiler de kartlarla oynayacak zamana sahip oldu. Bu yüzden daha ilk günden özel pasif soğutmaya sahip, overclock edilmiş ve referans tasarımı yerine kendi tasarımını kullanan modelleri görebileceğiz. Şimdi öncelikle yeni kartların teknik özelliklerine bir göz atalım.

#### GENEL BAKIŞ

Piyasaya çıkan üç modelden en güçlüsü olan GeForce 8600 GTS halen piyasadaki GeForce 7600 GT ve 7900 GS'in yerini alacak. Pek çok oyuncu için ideal ekran kartının şimdilik bu olacağı söylenebilir. GeForce 8600 GT ise aynı GPU'ya sahip olmasına rağmen daha düşük saat hızında çalışıyor ve ortanın altında yer alabilecek bir kart. Bu iki kart şaşırtıcı şekilde sadece 128-bit veriyoluna ve 256 MB belleğe sahip. Bu yüzden GeForce 8800'de olduğu gibi çarpıcı bir performans sergilemekten uzaklar. Ayrıca önümüzdeki aylarda 256-bit veriyolu ve 512 MB belleğe sahip ara modellerin gelmesi kaçınılmaz gibi.

Piyasaya sürülen üç karttan en düşüğü olan GeForce 8500 GT'de kullanılan GPU ise hem daha da yavaş, hem de sadece 16 Shader ünitesine sahip. Bu yüzden bu kart ancak GeForce 7300 ailesinin yerini alacak gibi görünüyor. GeForce 8500 GT'nin güzel yanı yeni seride yer alan tüm teknolojilere sahip olması ve fiyatının 100\$ civarında

olması. Bu yüzden oyundan çok, Vista'nın nimetlerinden faydalanmak ya da HD-DVD/Blu-Ray izlemek için kullanılacaktır. Ama dikkat edin her GeForce 8500'de HDCP koruması olmayacak. Alırken HDCP'li bir model seçtiğinizden emin olun.

Şimdide bu yeni kartlardan en hızlısı olan GeForce 8600 GTS'in, aynı fiyat aralığındaki mevcut kartlara karşı neler yapabildiğine bakalım.

#### PERFORMANS

Sonuçlar çok da parlak gözüküyor değil mi? Biz GeForce 8600 GTS'nin ortanın üstüne hükmetmesini beklerken testteki dört oyunun dördünde de rakiplerinin oldukça gerisinde kalıyor. Bize sorarsanız bunun sebebi NVIDIA'nın düşük bellek kapasitesi ve bellek veriyolu. Böylesine güçlü bir mimarinin daha iyi bir bellek yapısıyla iki rakibini de kolayca geçmesi işten bile değil.

Ama burada bir an durup test skorlarının son iki satırına dikkatlice bakmanızı istiyorum. Oyunlarda oldukça geride kalmasına rağmen 3DMark skorlarında GeForce 8600 GTS, Radeon X1950 Pro'ya dahi %13 fark atıyor. Bu yabana atılır bir skor değil ve oldukça kafa karıştırıcı. Oyunlarda bu kadar gerideyken 3DMark'ta fark atmasının sebebi ne olabilir? Benim aklıma iki sebep geliyor: Birincisi, NVIDIA geçmişte olduğu gibi 3DMark skorlarında hile yapacak optimizasyonlar yaptı, ki bu ihtimalin doğru olduğuna inanmak istemiyorum. İkinci ihtimal ise 3DMark'ın yeni teknolojileri ve efektleri oyunlara göre daha yoğun kullanması. Bu ise gelecek nesil



oyunlarda GeForce 8600'un çok daha güçlü olacağını gösteriyor.

Ayrıca DirectX 10'un beraberinde grafik kalitesi kadar performans da arttıran tonla teknolojiye sahip olduğunu unutmayın. Bu yüzden DX 10'ları piyasaya çıktıkça GeForce 8600 GTS potansiyelini daha iyi kullanmaya ve skorlarda öne geçmeye başlayacaktır.

#### NE YAPACAĞIZ ŞİMDİ?

GeForce 8600 GTS beklediğimiz kadar iyi çıkmadığından kimseye koşa koşa bu kartı almasını öneremem. Ama giriş yazımda dediğim gibi piyasada makul fiyata DirectX 10 ekran kartı varken DirectX 9 destekli bir kart almak alenen kazıklanmak olur. Bu yüzden bugün bir ekran kartı alacak olsam testteki üç karttan GeForce 8600 GTS'i seçerim. Ama size asıl tavsiyem biraz daha beklemeniz. Mayıs sonunda yeni Radeon 2000 serisi piyasaya çıkacak ve ATI'nın bu yeni seride fiyatları oldukça düşük tutacağı biliniyor. Bu yüzden aynı fiyata daha iyi bir kart almamız mümkün. Ayrıca NVIDIA da ATI'a karşı fiyatları aşağı çekebilir ya da bu kartların daha güçlü bellek mimarisine sahip modellerini piyasaya sürebilir.



TEKNİK ÖZELLİKLER	GeForce 8600 GTS	GeForce 8600 GT	GeForce 8500 GT
Çekirdek Hızı (MHz)	675	540	450
Bellek Hızı (MHz)	1000	700	400
Shader Hızı (MHz)	1450	1180	900
Bellek arayüzü	128-bit	128-bit	128-bit
Bellek miktarı (MB)	256	256	256
Bellek tipi	GDDR3	GDDR3	DDR2
Birleşik Shader sayısı	32	32	16
Transistör sayısı (Milyon)	289	289	210
Tahmini Fiyat (Dolar)	220-250	150	100

Benchmark Sonuçları	Radeon X1950 Pro	GeForce 7900 GS	GeForce 8600 GTS
Doom 3	51	54,1	41,9
Half-Life 2: Lost Coast	80,9	60,1	62,2
Company of Heroes	41,7	31,2	28,4
F.E.A.R.	34	31	27
3DMark05 V1.3	9995	7706	11167
3DMark06 V1.1	4916	4234	5554

3DMark dışındaki testler 1.600 x 1.200 çözünürlük, 4x Anti-Aliasing ve 8x Anisotropic Filtering ile yapılmıştır ve skor FPS cinsindedir. 3DMark testleri standart testtir skorları 3DMark puanıdır.



## TEKNİK REHBER [OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr]

### S.T.A.L.K.E.R İnce Ayarları

BU MUHTEŞEM OYUNU OYNAYAMAYAN KALMASIN



**[[** S.T.A.L.K.E.R.'i adam gibi oynayabilmek için elinizde en az Nvidia 7600 GT veya ATI X1650 XT olması gerekiyor. Ama bütün ayarları aşağı çekerseniz ATI Radeon 9600 gibi bir ekran kartıyla bile S.T.A.L.K.E.R.'i oynayabiliyorsunuz. İşte tam da bu noktada ince ayarlar devreye giriyor.

Biz S.T.A.L.K.E.R. ayarlarımız için Athlon XP 3200+ ve 128MB GeForce 6800'e sahip oldukça eskimiş, ama henüz vadesi tam dolmamış bir sistem kullandık. İşte ayarlar ve yaptığımız değişikliklerden aldığımız skorlar.

#### A. BASIC VIDEO SETTINGS

##### 1.RENDERER

-Static Lighting: Bu seçeneği seçerseniz dinamik aydınlatma tamamen kapanacak ve DirectX 8 ayarları ile oyunu oynamak zorunda kalacaksınız. Bu da sizin HDR gibi pek çok nimetten faydalanmanızı engelleyecektir. Ancak şu da var ki Nvidia 7900 veya ATI X1800 serilerinden daha düşük ekran kartlarında, özellikle yağmur yağarken takılmalar yaşamanız muhtemel. Eğer ciddi takılma sorunları yaşıyorsanız mutlaka bu ayarı seçin.

- Objects Dynamic Lighting: Dinamik aydınlatma ve HDR açık olsa da minimum düzeyde aktif olacaktır. Nvidia 7900 ve ATI X1900 ve üstü serilerde

ekran kartına sahip oyuncular rahatlıkla tercih edebilir. Diğer yandan bu serilere yakın olan Nvidia 7600 GT veya ATI X1650 XT gibi bir ekran kartına sahipseniz de kalite ayarlarından az da olsa ödün vererek bu seçeneği tercih edebilirsiniz. Ama takılmalar yaşıyorsanız, tabii ki statik ışıklandırma en iyisi.

- Full Dynamic Lighting: Sisteme abanabildiği kadar abanmasına neden olacak seçenek. Cidden güçlü bir sisteminiz yoksa sakın tercih etmeyin.  
2.QUALITY SETTINGS: Fark etmez, nasıl olsa Advanced ayarları kendimiz yapacağız.

##### 3.RESOLUTION:

Duruma göre 1024x768 veya 1280x1024 çözünürlük tercih edilebilir. İlk önce diğer ayarları 1024x768 çözünürlükte bir yapın. Sorun yoksa bu sefer 1280x1024 çözünürlükte açın. Eğer bir takılma yoksa kalsın, varsa tekrar 1024x768'e düşürün.

#### B.ADVANCED VIDEO SETTINGS

1.Vision Distance: İnce ayarları düşük bir sistemde yaptığım için Static Lighting seçeneğini seçtim ama çözünürlüğü yüksek tutarak 1280x1024 olarak sabitledim. Oyunda etrafı görmek ve olan bitene hakim olabilmek oldukça önemli. Bu ayarı tam ortada bırakmak en

#### FARKLI IŞIK AYARLARI

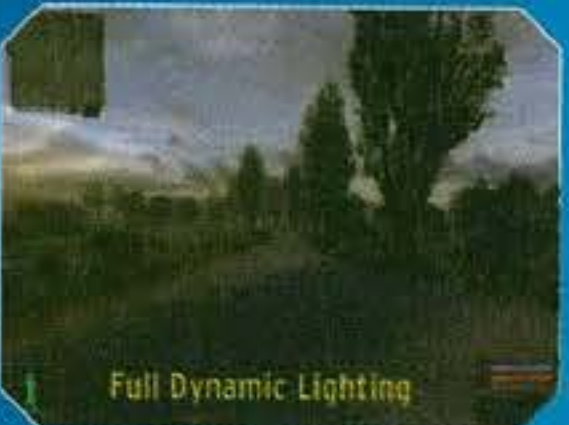
S.T.A.L.K.E.R.'da performansı ve görüntü kalitesini en çok değiştiren ayar Renderer. Aşağıdaki resimlerde yukarıdan aşağıya doğru Static Lighting, Objects Dynamic Lighting ve Full Dynamic Lighting seçildiğinde grafiklerin nasıl değiştiğini görüyorsunuz.



iyisi. %25'den düşük (sola yakın) olması pek iyi değil. %50'den sonra ise pek fark etmiyor. Kısaca %25-50 arası. Son durum: 65-70 FPS



2.Objects Detail: Etraftaki objelerin detayını ve çözünürlüğünü belirleyen ayar. En az %50 olması için ortaya getirin ve yavaş yavaş arttırın. Grafik kalitesi için önemli, ideali %80-100. Son durum: 45-50 FPS



3.Grass Density: Düşük olması ya da yüksek olması sistemi etkilemez. Ortada kalsın. Son Durum: 45-50 FPS

4.Textures Detail: Sistemi belli ölçüde kasacaktır ama grafik kalitesi için şart. %75-100 aralığında kalmalı. Son Durum: 40-45 FPS

5.Anisotropic Filtering: Oldukça

gerekli bir ayar. Sistemdeki performans kayıpları fazla olmayacaktır. Olsa bile buna değer. Tam ortada sabitlenecek bir ayar daha. Son Durum: 40-45 FPS

6.Antialiasing: Ciddi performans kayıpları yaşanabilir. Çözünürlükle dengeli kullanmaya gayret edin. 1280x1024 çözünürlükte kapalı, 1024x768 çözünürlükte bir kademe yükseltilebilir. Son Durum: 30-35 FPS

7.Sun Shadow: Static Lighting seçili olduğundan kapalı.

8.Grass Shadow: Static Lighting seçili olduğundan kapalı.

9.Lighting Distance: Static Lighting seçili olduğundan kapalı.

10.NPC Flashlights: Açık

11.Shadows Quality: Static Lighting seçili olduğundan kapalı.

12.Vertical Sync: Açık

13.Frequency 60Hz: Açık

#### C.SES AYARLARI

-EAX: Kapalı

Bütün bu ayarların ardından S.T.A.L.K.E.R.'dan fena olmayan bir görüntü kalitesi ve kabul edilebilir bir performans almayı başardık. Aslına bakarsanız S.T.A.L.K.E.R. düşük sistemlerde beklenmeyecek derecede rahat çalışıyor. Bu yüzden sisteminiz eskidiyse bile S.T.A.L.K.E.R.'dan korkmayın ve Level Klasik almış bu oyundan mahrum olmayın.



Üretim: BenQ www.benq.com.tr  
İthalat: Koyuncu Elektronik www.koyuncu.com.tr  
Penta Bilgisayar www.penta.com.tr  
Fiyatı: 1.099\$ +KDV



## BENQ FP241VW

### BU MONİTÖRLERİNİN EN BÜYÜĞÜ

**R ÜRÜNÜN EN İYİSİNİN**  
**UNCULAR İÇİN**  
**IRILIYOR OLMASI** bizi biraz  
or elbette. Ama BenQ'nun  
ar için geliştirdiği son monitör  
241VW, "şımarma" kavramını  
a bir boyuta taşıyor. Bu  
ev geniş ekran, ilk görüşte size  
limmss!" dedirtecek türden.

W'nin genişliği tam 52cm ve  
n üzerine koyup karşısına  
izde görüş alanınızı neredeyse  
rak kapatıyor. Bunun oyunlarda  
etki gerçekten çok farklı. Bu  
oyunlar sizi öylesine sarıyor  
larınızı monitörün bir ucundan  
doğru çevirirken başınızı da  
lüğünüzü fark ediyorsunuz.  
ndürücü" kesinlikle bu monitör  
labilecek en iyi tanımlama.

### CİNİZ OLAN HERŞEY

dece 24"lik bir LCD paneli  
ların önüne koymakla kalmayıp  
yaç duyabileceğiniz her türlü  
de donatmış. Mesela benzerini  
ce görmediğim ayak sistemini  
m. Monitörün ayaklarını  
erleştirmek yerine, yanlardan  
n iki kolon olarak tasarlamışlar.  
de dev boyutlarına rağmen  
W'yi kolayca öne ve arkaya  
orsunuz. Soldaki ayağın  
e bulunan zigzaglı şekil  
ün ayar tuşları. Hem şıklar  
çok kullanışlı. Asıl güzeli  
ek çok PC oyuncusunun  
manda yeni nesil konsollara  
illi olduğunu fark etmiş

Full HD yani 1080p desteğine sahip olduğundan yeni nesil konsolların muhteşem grafiklerini tam olarak gösterebiliyor. FP241VW, LCD monitörler için oldukça yüksek olan 500cd/m2 parlaklık ve 1000:1 gerçek kontrast ile parlak ve çarpıcı renkler sunuyor. Buna eskiden kullandıkları "Senseye teknolojisinin oyuncular için geliştirilmiş olanı Senseye+Game de eklenince FP241VW bugüne kadar incelediğimiz monitörler içinde en kaliteli görüntülerden birini sunuyor."

### YENİ "YENİ NESİL" MONİTÖRÜ

Full HD desteği, HDMI girişi, düşük tepki süresi ve parlaklığı ile FP241VW yeni nesil konsollar için biçilmiş kaftan. Ama bu canavarın hakkını verebilmek için bir konsoldan fazlasına, yeni nesil bir oyun bilgisayarına ihtiyaç var. Çünkü monitörün 1920x1200 piksellik çözünürlüğü 1080p'den bir hayli yüksek. Bu çözünürlükte bir oyunu maksimum grafik ayarlarıyla açtığınızda benzersiz bir deneyim yaşıyorsunuz.

Elbette böylesine harika bir monitörü tam bir oyuncu rüyası haline getirmek için okkalı da bir fiyat koymak lazım. BenQ bu konuda da çekingen davranmamış ve 1.099\$'lık (oh oh oh oh!) fiyat etiketini basıvermiş. Gerçi fiyatın yüksek olduğunu söylemek haksızlık olur çünkü diğer yandan bakınca FP241VW piyasadaki en ucuz Full HD televizyon aynı zamanda. Yeni nesil konsollar için ucuz bir Full HD TV ve bilgisayarınız için olabilecek en iyi oyun monitörünü bir arada

# İşlemciler

Piyasada bulunan 35 işlemcinin özelliklerini ve performans değerlerini her ay bu kutudan takip edebilirsiniz. Buradaki performans değerlendirmesi 3DMark05 testi ile belirlenmiştir. Performans değeri her bir işlemcinin en hızlı işlemcinin yüzde kaçını performans verdiğini gösterir.

İŞLEMCI	ÇEKİRDEK KODU	SOKET	ÇEKİRDEK SAYISI	İŞLEMCI HIZI (MHz)
1 INTEL CORE 2 EXTREME QX6700	KE	775	4	2660
2 INTEL CORE 2 EXTREME X6800	CO	775	2	2930
3 INTEL CORE 2 QUAD E6600	KE	775	4	2400
4 INTEL CORE 2 DUO E6700	CO	775	2	2660
5 INTEL CORE 2 DUO E6600	CO	775	2	2400
6 INTEL CORE 2 DUO E6400	AL	775	2	2130
7 AMD ATHLON 64 FX-62	WI	AM2	2	2800
8 AMD ATHLON 64 X2 5200+	WI	AM2	2	2600
9 AMD ATHLON 64 X2 5000+	WI	AM2	2	2600
10 AMD ATHLON 64 X2 5000+	BR	AM2	2	2600
11 INTEL CORE 2 DUO E6300	AL	775	2	1800
12 AMD ATHLON 64 X2 4600+	WI	AM2	2	2400
13 AMD ATHLON 64 X2 4800+	BR	AM2	2	2500
14 INTEL PENTIUM D 950	PR	775	2	3400
15 AMD ATHLON 64 X2 4200+	WI	AM2	2	2200
16 AMD ATHLON 64 FX-60	TO	939	2	2600
17 AMD ATHLON 64 X2 4400+	BR	AM2	2	2300
18 AMD ATHLON 64 X2 4600+	MA	939	2	2400
19 INTEL PENTIUM D 940	PR	775	2	3200
20 AMD ATHLON 64 X2 3800+	WI	AM2	2	2000
21 AMD ATHLON 64 X2 4000+	BR	AM2	2	2100
22 INTEL PENTIUM D 830	SM	775	2	3000
23 INTEL PENTIUM 4 661	PE	775	1	3600
24 INTEL PENTIUM D 920	PR	775	2	2800
25 AMD ATHLON 64 3800+	VE	939	1	2400
26 AMD ATHLON 64 X2 3800+	MA	939	2	2000
27 AMD ATHLON 64 4000+	SD	939	1	2400
28 INTEL PENTIUM 4 541	PE	775	1	3200
29 AMD SEMPRON64 3600+	MN	AM2	1	2000
30 AMD ATHLON 64 3500+	VE	939	1	2200
31 AMD ATHLON 64 3200+	VE	939	1	2000
32 INTEL PENTIUM 4 640	PE	775	1	3200
33 INTEL PENTIUM 4 630	PE	775	1	3000
34 INTEL CELERON D 355	PE	775	1	3300
35 INTEL CELERON D 336	PE	775	1	2800

## İNCELEME [OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr]

### Seagate Barracuda 750 GB (ST3750640AS)

HEY MAŞALLAH!

[[ YILLAR ÖNCE 64 MB kapasiteli bir sabit diske dünyaları sığdırıyordum. Oysa şu an bana 120 GB yetmiyor. İnsanoğlu garip bir varlık. Şimdi çıkarıp kenardan koysam kasama 64 Mb'lık o ihtiyaç delikanlıyı, maymuna döner. Ama en çok da Seagate'in 750 GB'lık Barracuda'sının karşısında güdük kalır. Sahi o nasıl bir şey öyle!?

Efendim, terabytelı günlere şunun şurasında az kaldı malumunuz. Seagate, bize yarını yakın etmek için yememiş, içmemiş ve 750 GB'lık dehşet bir sabit disk üretmiş. Piyasada SATA 3.0 GB\ s veya Ultra ATA\100 arabirimlerine sahip, 8 MB veya 16 MB cache kullanan dört farklı modelini bulabileceğimiz bu diskimizin biz, SATA 3.0 GB\ s arabirimine sahip 16 MB cacheli versiyonunu inceledik.

Diskimiz kapasite hariç, tüm teknik konularda serinin diğer üyelerinden pek de farklı değil. Zaten bu özellikler, 250

GB kapasitesindeki modelden başlayarak tüm seride standart hale getirilmiş. Güç tüketiminden tutun da, veri erişim hızına kadar her şey aynı. Donanım modellerinin birbirine girdiği bu çağda iyi bir şey bu. Böylece kullanıcılar ihtiyaçları olan veri kapasitesi dışında bir şey düşünmek zorunda değil. Zaten Seagate'in Barracuda serisi çok uzun yıllardır çizgisini bozmayan, yüksek performanslı bir seridir. Bu modelde sessiz, sakın, geniş ve alıştığımız Barracuda hızında. Fakat bu kapasitede fiyatının el yaktığını söylemek lazım. Üstelik elinize geçtikten sonra şımarıp düşünmeye başlıyorsunuz "Acaba bir tane daha alıp RAID mi bağlasam?" diye.

PERFORMANS	5
FİYAT	2
ARTILAR	Yüksek kapasite, düşük erişim süreleri, sessiz çalışma
EKSİLER	Kapasite hariç seriden her hangi bir farkı yok, aşırı pahalı

ÜRETİM: Seagate www.seagate.com  
İTHALAT: Arena www.arena.com.tr,  
Datagate www.datagate.com.tr  
FİYAT: 355\$+KDV



## İNCELEME [TUĞBEK ÖLEK tugbek@level.com.tr]

### XpertVision 1950 GT Super FİYAT/PERFORMANS ORANINDA LİDER

[[ ATI TEKNOLOJİ VE PERFORMANS olarak geri kaldıkça fiyat konusunda NVIDIA'yı her geçen gün daha da sıkıştırıyor. Oldukça iyi bir performansı, düşük fiyata sundukları Radeon X1950 Pro'nun ardından şimdi daha da hesaplı bir ürün olan Radeon X1950 GT ile orta seviyede fiyat/performans liderliğine oynuyorlar.

Radeon X1950 GT aslında GPU olarak Pro modeli ile birebir aynı. Yine 8 Vertex, 36 Pixel Shader ünitesine sahip ve bellek veriyolu 256-bit. Üstelik Pro'daki 256MB DDR3-RAM'e karşılık GT modelinde 512MB DDR3-RAM kullanılmış. GT'nin tek eksiği çekirdek hızının 580 yerine 500MHz ve bellek hızının 700 yerine 600MHz olması. Hızdaki bu düşüş Pro modeline göre Half-Life 2: Lost Coast'da 80,9fps'den 76,7fps'ye düşürüyor performansı. İki kart arasında 40\$'a yakın fiyat farkı olduğunu düşünürseniz bu gayet makul bir performans

kaybı. Gelin bu değerlere derli toplu bir bakalım. Yukarıdaki testte sonuncu olan GeForce 7900 GS'in fiyat olarak en yüksek olduğunu söylersem ATI'nın şu an için fiyat/performansta ne denli üstün olduğunu daha iyi anlayabilirsiniz. İncelediğimiz Radeon X1950 GT modeli XpertVision'ındı. Ancak bu kart sıradan bir GT'ye göre daha iyi bir aktif soğutucu ile geliyor. Gerçi soğutucunun tipini pek beğendiğimi söyleyemem ama soğutma performansı görüntüsünden çok daha iyi. Bu yüzden kartın overclock potansiyeli gayet iyi ve çekirdek hızını 80MHz, bellek hızını 100MHz arttırmanız bu kartı fiilen Radeon X1950 Pro'ya çevirmenize yetiyor. Üstelik bunu hiç zorlanmadan yapabiliyorsunuz ve size sadece 179\$'a mal oluyor. Siz bundan daha yüksek fiyat/performans oranı olan bir kart biliyorsanız bana da haber verin. Çünkü gelecek ay yayınlanacak olan CHIP GPU rehberine şöyle bir göz attım orada da fiyat/performans lideri gözüküyor.

MODEL	GeForce 7900 GS	Radeon X1950 Pro	Radeon X1950 GT
Bellek miktarı ve tipi	256MB/DDR3	256MB/DDR3	512MB/DDR3
Çekirdek hızı	590MHz	580MHz	500MHz
Bellek hızı	720MHz	700MHz	600MHz
Vertex Shader sayısı	7	8	8
Pixel Shader Sayısı	20	36	36
3DMark05	9.123 3DMark	9.955 3DMark	9.151 3DMark
Half-Life 2: Lost Coast	73,6 fps	80,9 fps	76,7 fps

ÜRETİM: XpertVision www.xpervision.com  
İTHALAT: Endeks www.endeksbilisim.com  
FİYAT: 179\$ +KDV



PERFORMANS	5
FİYAT	2
ARTILAR	Yüksek performans, düşük fiyat
EKSİLER	DirectX 9, fan biraz kaba gözüküyor

# İNCELEME

TUĞBEK ÖLEK tugbek@level.com.tr

Üretim: X-Wishes  
İthalat: X-Wishes  
www.x-wishesracing.com  
Fiyatı: 555\$ +KDV



## X-Wishes Racing YARIŞ TUTKUNLARINA SÜPER BİR HEDİYE

**EN SON NE ZAMAN** yerli yapım bir ürün incelemiştik Donanma'da hatırlamıyorum. Ama bu ay bu hasreti gerçekten ilgi çekici bir ürünle gideriyoruz. Piyasada nadiren bulunan oyun koltuklarından sonuncusunu bir Türk firmasının üretmiş olması gurur verici ama bizi asıl sevindiren hiç de yabana atılmayacak bir ürün olması.

Konsollar için geliştirilmiş olan X-Wishes üzerine gerçek bir yarış koltuğu oturtulmuş çelik bir iskelet. Koltuğun altında istediğiniz herhangi bir konsolu yerleştirebileceğiniz özel bir bölüm var. Koltuğun altından çıkan çelik profil üzerinde de direksiyon, pedallar ve televizyonu bağlayacağınız üç farklı parça yer alıyor. Konsol koltuk altına gizlendiği ve bütün kablolar profillerin içinden geçtiği için ortalıkta kablo karmaşası olmuyor. X-Wishes tam bir yarış simülasyonu havasında.

X-Wishes'in en güzel yanı istediğiniz konsol, direksiyon ve televizyonla kullanabiliyor olmanız. Kabloları ayarlamak ve montaj çok kolay değil, ama bu konuda fazlasıyla yardım alıyorsunuz. Eğer isterseniz X-Wishes'i, PlayStation 3, Samsung LCD TV ve Logitech direksiyondan oluşan süper bir paket olarak veya kendi istediğiniz bir konfigürasyonla alabiliyorsunuz. Ama bu durumda fiyatı cep yakıyor elbette. Konsol tavası ve LCD ekran sehpa opsiyonel olduğundan ayrıca bir 56 dolara mal oluyor. Bir yarış oyununu gerçek bir yarış koltuğunda oynamak hem çok daha rahat, hem de daha gerçekçi bir deneyim sunuyor.

Üstelik araba ön camı olması gereken yerde ekranın bulunması, direksiyonun olması gereken yere monte edilmesi bir yarış arabasında olduğunuz hissini güçlendiriyor. X-Wishes'a kurulup Gran Turismo'yu açtığınızda kesinlikle, oturma odanızda aldığınızdan farklı bir tat alıyorsunuz.

Ürünün tek can sıkıcı yanı kullanılan profillerin sallanmayı durduracak kadar güçlü olmaması. TV'yi ve direksiyonu taşıyacak kadar güçlüler ve çok iyi tasarlandıkları için kendi vücut yapınıza göre istediğiniz gibi ayarlayabiliyorsunuz. Ama insan yine de 600 doların üzerinde bir para verince bundan daha sağlam hissettiren bir ürün görmek istiyor. Belki ortadan giden tek bir profil yerine paralel giden çift profil ayağı kullanılsa veya kondisyon bisikletlerinde gördüğümüz kalın ve ağır boru profiller olsa X-Wishes daha güçlü bir etki verebilir.

Şu an için eksikleri olsa da X-Wishes kesinlikle yarış sevdalıların yeni tutku objesi olacak. Evinde bu bebeği kuracak yeri ve faturasını ödeyecek bütçesi olanlar mutlaka X-Wishes ile bağlantıya geçip en azından ürünü bir denemeliler.

PERFORMANS	1	2	3	4	5
FİYAT	1	2	3	4	5
ARTILAR	Koltuk çok kaliteli, kablo kalabalığı yok, bol ayar seçeneği.				
EKSİLER	Yüksek fiyat, çok fazla sallanıyor.				

# Ekran kartları

Piyasada bulunan 40 ekran kartının özelliklerini ve performans değerlerini her ay bu kutudan takip edebilirsiniz. Buradaki performans değerlendirmesi, 3DMark05 (Standar test), Doom III (1600x1200, 4xAA, 8x AF), Half-Life 2 Lost Coast (1600x1200, 4xAA, 8xAF) testlerinin ortalamasıdır ve her bir kart için en hızlı kartın yüzde kaç kadar performans verdiğini ifade eder.

İSLEMCI	BELLEK MİKTARI/ TİPİ	BELLEK YERİYOLU	VERTEX SHADER	PIKSEL SHADER	PERFORMANS
1 NVIDIA GEFORCE 8800 GTX	768/DDR3	384	128*		100.0
2 NVIDIA GEFORCE 8800 GTS	640/DDR3	320	96*		79.3
3 NVIDIA GEFORCE 7950 GX2	2 X 512/DDR3	256	16	48	80.0
4 ATI RADEON X1950 XTX	512/DDR4	256	8	48	72.5
5 ATI RADEON X1900 XTX	512/DDR3	256	8	48	66.0
6 ATI RADEON X1900 XT	512/DDR3	256	8	48	63.3
7 NVIDIA GEFORCE 7900 GTX	512/DDR3	256	8	24	62.4
8 NVIDIA GEFORCE 7900 GTO	512/DDR3	256	8	24	59.8
9 NVIDIA GEFORCE 7950 GT	512/DDR3	256	8	24	58.7
10 ATI RADEON X1800 XT	512/DDR3	256	8	16	53.9
11 ATI RADEON X1950 PRO	256/DDR3	256	8	36	53.2
12 NVIDIA GEFORCE 7900 GT	256/DDR3	256	8	24	52.7
13 ATI RADEON X1900 GT	256/DDR3	256	8	36	50.6
14 NVIDIA GEFORCE 7800 GTX	256/DDR3	256	8	24	49.1
15 NVIDIA GEFORCE 7900 GT	256/DDR3	256	8	24	46.5
16 NVIDIA GEFORCE 7900 GS	256/DDR3	256	7	20	45.9
17 NVIDIA GEFORCE 7800 GT	256/DDR3	256	7	20	40.4
18 ATI RADEON X1800 GTO	256/DDR3	256	8	12	37.0
19 ATI RADEON X1650 XT	256/DDR3	128	8	24	36.3
20 NVIDIA GEFORCE 7600 GT	256/DDR3	128	5	12	34.8
21 ATI RADEON X850 XT	256/DDR3	256	6	16	34.2
22 NVIDIA GEFORCE 7600 GT	256/DDR3	128	5	12	31.7
23 NVIDIA GEFORCE 6800 ULTRA	256/DDR3	256	6	16	30.3
24 ATI RADEON X800 XL	256/DDR3	256	6	16	28.6
25 NVIDIA GEFORCE 7600 GS	256/DDR3	128	5	12	28.9
26 ATI RADEON X850 PRO	256/DDR3	256	6	12	28.0
27 ATI RADEON X1650 PRO	256/DDR3	128	5	12	26.7
28 NVIDIA GEFORCE 6800 GT	256/DDR3	256	6	16	27.6
29 ATI RADEON X800 GTO	256/DDR3	256	6	12	23.8
30 ATI RADEON X1600 XT	256/DDR3	128	5	12	21.9
31 ATI RADEON X800 GT	256/DDR3	256	6	8	20.7
32 NVIDIA GEFORCE 6600 GT	256/DDR3	128	3	8	19.0
33 ATI RADEON X1600 PRO	256/DDR2	128	5	12	16.3
34 NVIDIA GEFORCE 6600 GT	128/DDR3	128	3	8	16.2
35 ATI RADEON X700 PRO	256/DDR3	128	6	8	15.7
36 NVIDIA GEFORCE 6600	256/DDR2	128	3	8	14.7
37 NVIDIA GEFORCE 6800 LE / XT	256/DDR	256	4	8	14.4
38 ATI RADEON X1300 PRO	256/DDR2	128	2	4	10.9
39 NVIDIA GEFORCE 7300 GS	256/DDR2	64	3	4	6.2
40 NVIDIA GEFORCE 6200	128/DDR	128	3	4	5.0

- Bu kartlarda Vertex ve Piksel Shader'lar tümleşiktir.  
- Veriler CHIP testlerinden alınmıştır.

[ DONANIM EL KİTABI | OLGAY ERTEZ olgay@level.com.tr ]

## MODİFİKASYON 2: Ses Yalıtımı ve Görsel Modifikasyon

### GÖZÜMÜZÜ, GÖNLÜMÜZÜ AÇAN KASALAR

**GEÇEN AY**, soğutma yöntemleri ile giriş yaptığımız modifikasyon dosyamıza kaldığımız yerden devam ediyoruz. Bu ayki konularımız ise görsel modifikasyon ve ses yalıtımı.

#### A) GÖRSEL MODİFİKASYON

Görsel modifikasyon zor, zahmetli, vakit isteyen, ciddi ve bir o kadar da eğlenceli bir uğraş. İşin içine dahil oldukça, hiç de dışardan görüldüğü gibi kolay olmadığını, yüksek derecede el becerisi, teknik bilgi ve dolgun bir bütçe gerektirdiğini anlıyorsunuz.

Mesela elinizdeki kasayı istediğiniz gibi kesmek, kestiğiniz kasaya pleksiglas panel takmak, kasanın içini ve dışını UV boya ile boyamak yoğun el becerisi gerektiren işler. Kasa içine LED ışıklandırma sistemi kurmak, elektronik bağlantılarını yapmak ve lehimlemek içinse teknik bilgi şart. Tabi deneme-yanılma sürecindeki hataları karşılamak, gerekli malzemeleri temin edebilmek için de dolgun bir bütçe gerekli.

Görsel modifikasyon kesinlikle pahalı bir kasa alıp, içine neon ya da iki tane renkli fan takmaktan ibaret değil. Ama modifikasyon merakının bu hevesle başladığını söyleyebiliriz.

Modifikasyonun o heyecanı ilk önce donanımla başlar. Sisteminizi oluşturan donanım

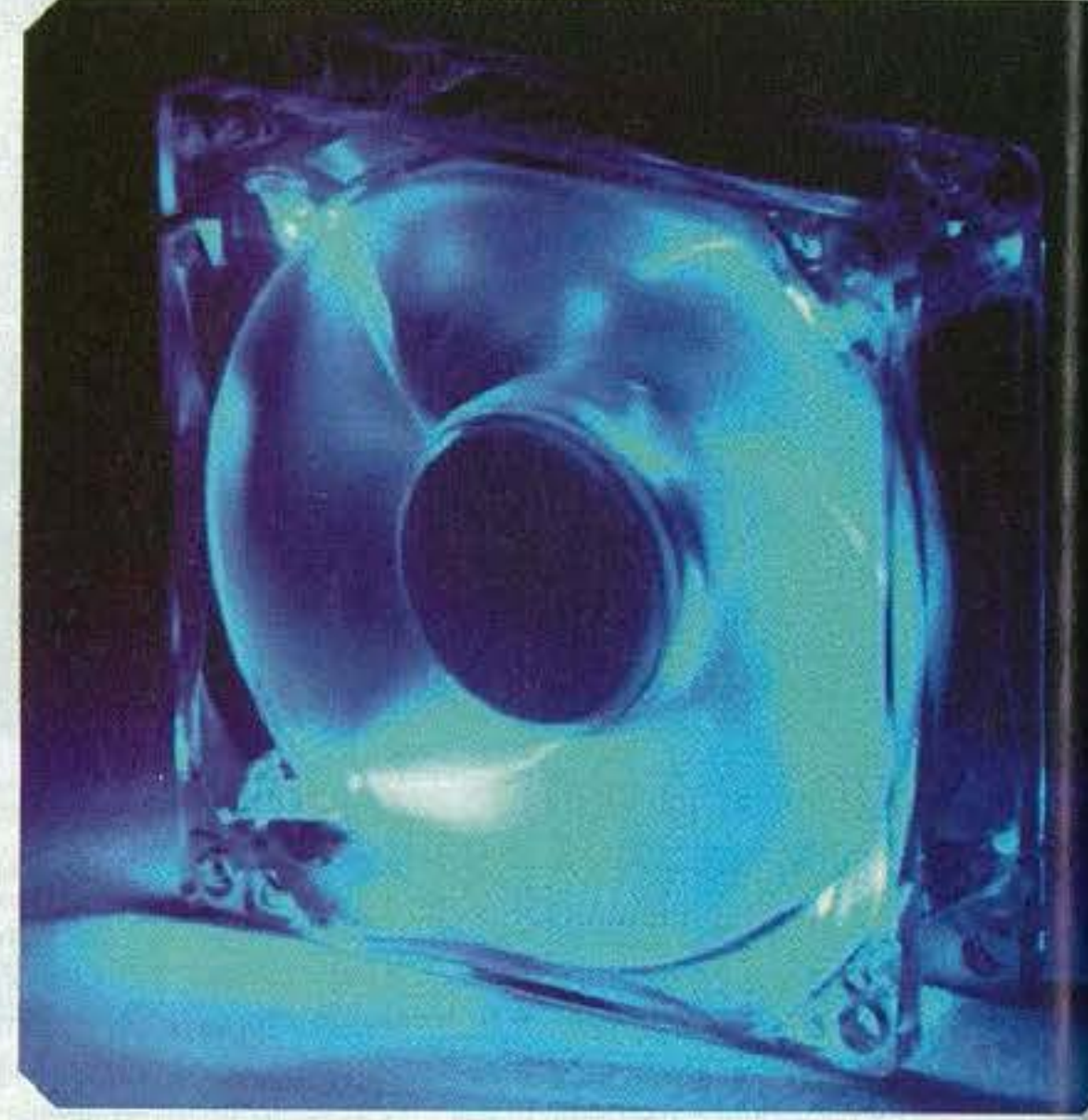
parçalarına ilginiz arttıkça en iyisini almak istersiniz. Sonra bir gün eve yüzlerce dolarlık bir ekran kartı ile dönünce, onu herkesin görebileceği, şeffaf kapaklı bir kasa içinde muhafaza etme fikri gelir aklınızda. Onu da tamam edince "Neden neon takmayayım? Neden kasamın içi şıkır şıkır olmasın?" dersiniz. Ardından ışıklı fanlar gelir, UV kablolar gelir... Derken paranın satın alabileceği değişikliklerden sıkılır ve özgün bir şeyler yaratmaya karar verirsiniz. Bundan sonrası ise sizin hayal gücünüze ve el becerinize kalır. Artık gerçek anlamda modifikasyon yapmaya karar vermişsinizdir...

#### B) İLK ADIM

Başlangıçta bu işe ayıracak fazla vaktimiz, el becerimiz veya teknik bilgimiz olmayabilir. Peki, hiç bir şey bilmeden, çok fazla da uğraşmadan bir şeyler yapılamaz mı? İsterseniz fazla beceri ve teknik bilgi gerektirmeden nelerin yapılabileceğine bir göz atalım.

#### 1- UYGUN KASA SEÇİMİ:

İşe yeni başladık ve ne sil baştan özgün bir kasa yapacak, ne de elimizdeki kasayı doğrayıp, yeniden şekillendirecek teknik bilgi ve ekipmana sahibiz. O zaman ne yapmalıyız? Önümüzde iki seçenek var. İlki, elimizdeki düşük bütçe ve yüksek azimle, ucuzundan sade ve şık bir kasa alırız. Oto-sanayiye gidip, küçük bir ücret karşılığında



kapak açtırır, plexi pencere yaptırırız. Hazır gelmişken bir güzel de boyatır, bir kat da cila attırırız. İkincisi ise biraz paraya kıyar Apevia X-plorer, Aerocool T40, Nzxt Guardian ya da Nemesis Elite gibi bir kasa alıp, saatlerce hayran hayran bakarız.

Oto-sanayiye gitme fikrini ne zaman birine söylesem şaka yaptığımı zannediyor. Hayır, arkadaşlar, gayet ciddiyim. Evinizde kesim yapacak, yeterli ekipman ve beceriye sahipseniz tabi ki evde de yapabiliriz ancak biz bunların olmadığını var sayıyoruz ve olan yerlerin oto-sanayi olduğunu da biliyoruz.

Yapılacak iş aslında çok basit. İnşaat malzemeleri satan bir çarşı veya marketten (İstanbul'da Perşembe Pazarı mesela) pleksiglas plakalar temin edin, kasanızın üstünde ve pleksiglas tabakada üzerinde çıkmasını istediğiniz şeklin eskizini çizin. Oto-sanayiye gidip, ikisini kestirin ve iki tarafı uygun kalınlıkta kanala sahip kenar plastiği ile monte etmelerini rica edin.

Boyama işi ise tamamen otomobillerde kullanılanın aynısı. Bu işlemden önce kasanızın yan kapaklarını sökün. Zımparalanıp, istediğiniz renkte boyanmasını, vernikle kaplanmasını ve bir kat da cila atılmasını söyleyin. Arabamız yok ama parasını verince neden yapmasınlar? Burada sadece vida yerlerine dikkat etmeliyiz. Onu da boyama işleminden evvel kürdanla kapadık mı hallolacaktır.

#### 2- KASA FANLARI:

60mm, 80mm, 92mm, 120mm ve 140mm olmak üzere çeşitli ebat ve markalarda rahatlıkla bulabilirsiniz. Ledli kasa fanları, genellikle 10 YTL'den başlar, ebatlarına göre 30 YTL'ye kadar çıkabilir. Seçenek ne kadar çok olsa da ben renk olarak açıkçası





Light modelleri oldukça iyi. Mavi renkler tercih edildiğinde kasa içinde akvaryum havası yaşanıyor. Ben şahsen evimdeki sistemimde kullanıyorum ve gayet memnunum. Ama arada oyunlardan sıkılıp kendimi kasanın içine boş boş bakarken bulmam da hayra alamet değil.



Sunbeam, Bubble Light serisine, üç farklı renkte yanan bir model çıkarsa da ben her zaman tek renkten yanayım (mavi). Yani kasalarımızın içi şenlensin, neşeyle dolsun ama bu kadarı da çok gece kulübü işi. Onun da seveni ayrı.



Diğer yandan led ışıklandırmalar da yardımcı gücü oluşturuyor. Özellikle Revoltec Laser Led UV oldukça başarılı bir ürün. Neonlar gibi bu ürünlerin de adedi yaklaşık 15 YTL civarında ve uzun süre idare ediyorlar.

#### 4- UV KABLolar VE KITLER:

UV Round IDE kabloları, UV toplayıcı kitler diğer UV yan ürünleri kasamızın içinde neon yandığında, gelen ışığı yansıtacak ve oldukça hoş bir görüntünün oluşmasına neden olacaktır. Evde kendiniz IDE kablosu, boya tutan yumuşak bant, maket bıçağı, UV boya ile bunu başarmanız mümkün.

#### 5- DİĞER AKSESUARLAR:

Kasanızda çeşitli renk ve desenlerde bulabileceğini fan grillerini kullanabilirsiniz. Ayrıca yan kapaklara çıkartmalar da alıp yapıştırabilirsiniz. İstediklerinizi yapabilirsiniz arkadaşlar. Göker'in kasaına yapıştırdığı Ninja Kaplumbağalar çıkartması, benim de kendi kasama yapıştırdığım kocaman nazar boncuğu bile bu işe hizmet eder. Kim tutar bizi...

Şık bir kasa ile başlayan hikâyeye, neonlarla, led ışıklı fanlarla, UV kablolarla, camekanlı yan panellerle, çıkartmalarla devam

etti ve içinizdeki modifiye ruhu alevlendi. İsterseniz biraz da profesyonel anlamda modifikasyon nasıl oluyor ona bir göz atalım.

#### C) PROFESYONEL ÖRNEKLER

Profesyonel modifikasyonda özgünlük ve alın teri şart. Her şeyi kendi başına yapmak, akla gelmeyen malzemelerle, zoru başarmak ise en keyiflisi. En güzeli ise eldekini modifiye etmekten çok, sıfırdan yaratmak. Ancak bu ürünleri ortaya koymak cidden çok zor ve herkesin harcı değil. Ama görünce de insanın içi gidiyor.



**Doom:** Bu örnek çok üst düzey bir çalışmanın eseri. Teknik elektronik ve ince işçiliğin yanında ciddi anlamda maketçilik yeteneği de kullanılmış. Zaten kendisini bu kadar güzel ve eşsiz yapan da bu. İçinde bir bilgisayar sistemi olduğuna inanmak oldukça güç.



#### Chopper Computers:

Orange County Choppers adlı televizyon serisini izleyenler, bu abilerin sabahtan akşama kadar kafalarındaki özgün motosikletleri ürettiğini bilirler. Hal böyle olunca birileri çıkmış "Biz neden üretmeyelim?" demiş. Ama aynı fikri birebir kopyalarsak ne kadar satar? Tabi ki satmaz, marjinal olmak gerek. Ne yapsak, ne yapsak... Buldum! Biz de el yapımı motosikletler yapalım ama içine çift silindirli motorlar takmayalım. Eee ne takalım? Anakart takalım! Hönk? Evet, abi anakart, bellek, ekran

kartı falan. Eee? Ayrıca benzin deposunu da su tankı olarak kullanalım, mis gibi su soğutma yaparız. Vallahi müthiş. Yanına da ince işçilik. Ohh, harika... Ama öyle olmadı. Bu muhteşem bebekleri üreten abiler dükkânı kapamak zorunda kaldı ve yeni ufuklara yelken açtılar. Bize de arkalarından derin bir "off" çekmek kaldı.



**Çöp Kutusu:** Kimin aklına gelirdi çöp kutusuna bir kasa yapmak. Çok esprili, minik ve ince bir çalışma. Ama bir o kadar ince metal işçiliği ve uykusuz saatler de gerektirdiği açık.

**Gitar:** Metal ve sert plastik içine sistem kurulduğu gibi ahşap içine de sistem kurmak mümkün ancak çok zahmetli ve tecrübe gerektiren bir iş. Ahşapla uğraşmak başlı başına bir sanat iken bir de işin içine elektroniği ve düzgün hava akımını katınca iş, çok daha zorlaşıyor. Ama olmaz diye bir kural yok, işte bir gitar, aynı zamanda işte bir kasa.



**Çanta:** Çelik çantalar, günlük hayatta kullandığımız belki de kasa olmaya en uygun eşyalardır. Kesimi kolaydır, düzgün bir iç yapısı vardır, hava akımına izin verirler ve taşınması kolaydır. Lan partiler için bir kasa arıyorsanız bundan daha başka ne isteyebilirsiniz.

Evet, gördüğümüz gibi her şey mümkün. Unutmayın modifikasyon konusunda sınırı da çizen, özgürlüğü de yaratan sizsiniz. Gerisi zaman ve tecrübeye kalıyor...

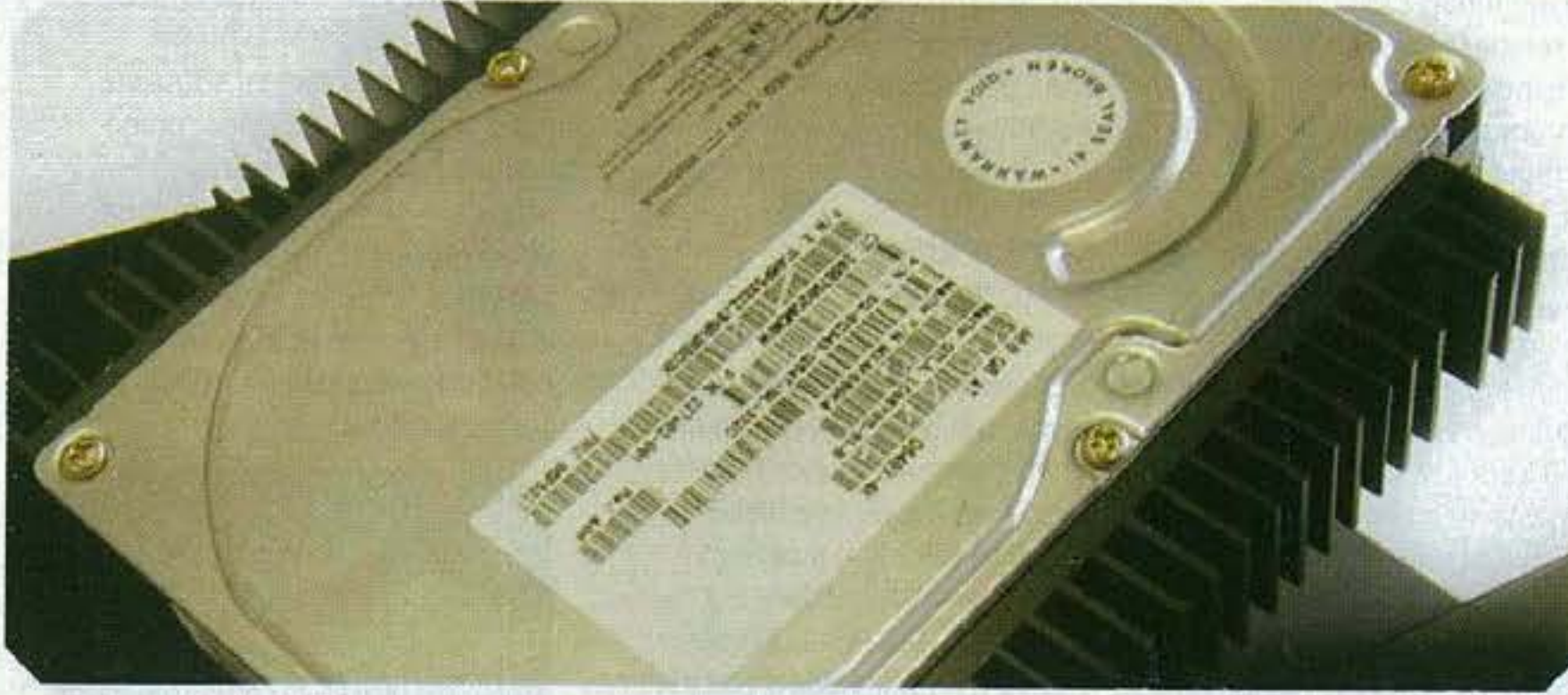
maviyi tercih ediyorum. Nedense karanlıkta diğer renklere göre daha canlı duruyor. Ama mavi neonla yaratılmış ana rengin içinde, köşelerden sarı veya açık yeşil ışık saçan fanlar da fena durmuyor.

Bu arada piyasadaki iki fana özellikle dikkatinizi çekmek istiyorum. Biri, aynı anda üç renkle desenler yapabilen Revoltec Light Fx, diğeri ise fan dönerken ışıklarla yazı yazabilen Revoltec Light Writer. Çok uçuk ürünler olduğuna şüphe yok.

#### 3- IŞIKLANDIRMA:

Kasa içi ışıklandırmanın bel kemiğini neonlar (soğuk katodlar) oluşturur. Özellikle Sunbeam ve Revoltec Bubble





### D) SES YALITIMI

Sistemimizi aldığımız ilk günden beri her şeyi denedik ve hâlâ bilgisayarımızdan muazzam bir gürültü geliyor. Güneş balçıkla sıvanmaz ama ses yalıtımla önlenir.

#### 1- TİTREŞİM ÖNLEYİCİ VİDA VE KABLO TOPARLAYICI KİTLER:

Ses yalıtımına dıştan içe doğru başlamak en iyisi. Çünkü bazen en uygun çözümler, en basit yerlerde olabiliyor. Mesela kasa kapağını sabitlediğimiz vidalar, titreşimden ötürü aşırı ses kirliliği yaratabilir. Bunu önlemek için etrafı kauçuk ile sarılmış vidaları kullanabiliriz. Aynı şekilde kasamıza sabitlediğimiz 60mm, 80mm, 92mm ve 120mm fanlar gevşek ya da çok sert sabitlendiğinde gene gürültüye



neden olabilir. Bunun da çözümü lastik vidalar.

Doğru hava akımı içinse de derli toplu bir kablo sistemi şart. Özellikle güç kaynağından fışkıran onlarca kablo bizi her zaman sinir eder. Bunu da toplayıcı kelepçeler, fileler ve bantlarla çözebiliriz. Bunun gibi daha nice titreşim önleyici ve toparlayıcı malzemelerin bulunduğu kitleri, 20-30 YTL arasında değişen fiyatlarla piyasada bulmak mümkün. Bu kitlerle montaj yaptığımızda

titreşimden doğan ses kitliliği büyük ölçüde azalmış olacak. Diğer yandan UV (neon ışıkta parlayan) kitlerle, işlevselliğin yanında şık bir görüntü de yakalayabilirsiniz.

#### 2- BİLGİSAYAR YALITIM KİTLERİ:

İşte muhteşem bir malzeme. Evinde, komşularını rahatsız etmeden müzikle uğraşmak isteyenlerin imdadına yetişen ses yalıtım malzemelerini neden bilgisayarlarımızda kullanmayalım ki? Montajı da çok kolay. Bilgisayarımızın donanımını çıkartıyoruz, sonra kasamızın iç yüzeyinde üzerine bir şey monte edilmeyen, hava ve kablo çıkışı işlevi olmayan her noktayı kapatacak şekilde bu yalıtım tabakası ile örtüyoruz. Diğer bir deyişle kasanın iç

## index

Level Donanım El Kitabı, bugüne dek Donanım bölümünde hazırladığımız en kapsamlı yazı. Bu yüzden yazıyı seri şekilde hazırlamayı uygun gördük.

- Bölüm 01 : CPU, anakart ve RAM seçimi
- Bölüm 02 : Ekran kartı seçimi
- Bölüm 03 : Donanım kurulumu
- Bölüm 04 : Windows kurulumu
- Bölüm 05 : Performans ayarları
- Bölüm 06 : Benchmark sanatı
- Bölüm 07 : Overlock
- Bölüm 08 : Tüketici hakları
- Bölüm 09 : Genel sorunları giderme
- Bölüm 10 : Bireysel internet güvenliği
- Bölüm 11 : Sistem güvenliği
- Bölüm 12 : Modifikasyon 1: Performans
- Bölüm 13 : Modifikasyon 2: Ses Yalıtımı ve görsel Modifikasyon

kısmını saran ikinci bir kasa imal ediyoruz. İsteddiğimiz şekli verebilmemiz ve kendinden yapıştırmalı olması işi çok kolaylaştırıyor. İşte kasa gürültüsüne karşı en etkili çözüm.

#### 3- GÜÇ KAYNAĞI SUSTURUCUSU:

Güç kaynağındaki fandan çıkan havanın çarparak ses çıkarmasını engeller ve çıkan havaya yön verir, ayrıca şık da durur. Bildiğimiz egzoz işte, daha fazla söze ne gerek yok.

Göz açıp, kapayınca kadar bir donanım özel dosyasının daha sonuna geldik dostlar. Umarım modifikasyon konusunda heyecanınız biraz daha artmıştır. Bu dosyanın hazırlanmasında ve modifikasyon ürünlerinin temininde yardımcı oldukları için Fire Ball Ultimate Computer Systems'e (www.fireball.net) çok teşekkür ederiz. Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın...



## Arma Computer Pera Serisi

BU KADAR HIZ BAŞINIZI DÖNDÜREBİLİR

GENELDE YERLİ PC ÜRETİCİLERİMİZ pek oyun bilgisayarlarına yönelmezler, onlar için bilgisayar 600S'in altında satılması gereken bir şeydir. Ancak Arma Computer yeni Pera serisini hazırlarken işleri tam ters açıdan ele almış gibi. Yeni serideki sistemlerde 8GB RAM seçeneği, 1.500 GB sabit disk, %20 oranında overclock edilmiş Intel Extreme Quad

QX6700 işlemcisi gibi çığırın seçenekler var.

Fiyatları 1.000 dolardan başlayan yeni Pera'ları www.armacomputer.com sitesinden istediğiniz özellikleri seçerek kendi istekleriniz doğrultusunda şekillendirebiliyorsunuz da. Üstelik bu yeni modeller daha güçlü soğutma sağlarken, daha az ses çıkarıyorlar.



## BAHAR GELDİ, ORTALIK ŞENLENDİ. AMA EN ÇOK BİZİM OFİS ŞENLENDİ.

Tuğbek ustamın stratejik dehası sayesinde alınan yepyeni mobilyalar eşliğinde PES oynandı. Gökhan ile Fırat'ın nefes kesen maçlarından sonra hepimizi futbol aşkı sardı. Futbol aşkını, profiterol aşkı takip etti. Limonatalar ise Sinan'dandı... (Biz ofisi boyarken, yarım ton mobilyayı taşıyıp monte ederken nerdeydin? - Sinan)

## GOL OLUR...

**S** Selam Olgay, nasılsın? İyisindir umarım. Ben yeni bir makina topluyorum, her şey tamam ama bir tek ekran kartında takıldım. Şu an aklımdaki kart Nvidia Geforce 7600 GS. Bunun yerine biraz daha para verip Sapphire X1950 PRO mu alsam? Sence verdiğim farka değer mi?

Cevaplarsan çok sevnirim. Çok teşekkürler, kolay gelsin.  
Buğra KARAHAN

**C** Merhabalar Buğra, biz iyiyiz asıl seni sormalı. Buğracım sorduğun soruyu biz gidip Rıdvan hocaya sorduk ve "Gol olur!..." cevabını aldık. İnanır mısın hayretler içinde kaldık. Yüce üstat şaşkınlığımızın farkına vararak başladı anlatmaya. Sapphire X1950 PRO'nun kapasitesi ve performansı, Nvidia 7600 GS'in en az iki katıymış. Verdiğimiz her kuruşu da değermiş. En ilginç ise bariz bir gol fırsatıymış. Bizden söylemesi, penaltılara kalmadan sen X1950'yi kap istersen.

## TÜRK FUTBOLUNUN KANAYAN YARASI, UYUMSUZLUKLAR

**S** Merhabalar Olgay, bu ay gidip bir adet X1650 PRO ekran kartı aldım. Kartı takıp, çalıştırdığımda uzun bir bipleme, ardından kısa bir bipleme geliyor. Kasa çalışıyor, Windows açılış sesini hoparlörden duyabiliyorum ama ekran bomboş. Bunun sebebi ekran kartı ile anakartın uyumsuz olması mıdır? Yoksa başka bir şey olabilir mi? Yardımcı olursanız çok sevinirim. Buradan tüm ahali of the Level'a selamlar.  
Onur BOZKURT

**C** Merhabalar Onur, senin sorununu bizzat Erman hocaya ilettik. "Onur'cum

üzülmesin." dedi, "Belli ki ekran kartını, yuvasına tam oturtmamış." diye de ekledi. Hocaya sorduk, nasıl çözülür bu iş diye. İki yolunun olduğunu söyledi. İlki demin de belirttiğimiz gibi ekran kartının yerine tam oturması için çıkartıp, yeniden takmak. Bazı markaların ürettiği X1650 PRO'lara ekstra güç bağlamak gerekebiliyor. Eğer kartın üzerinde ekstra güç için bir giriş varsa, mutlaka bunu güç kaynağına bağlamayı unutma. Ayrıca unutma ki ekran kartına giden güç kablosuna başka hiçbir şey bağlanmaz, yılan bile dokunmaz. İkincisi ise dilim varmıyor ama... BIOS, bir çakışma ya da uyumsuzluk olduğu için değil. Tamamen ekran kartını göremediği için acı acı bağıriyor be Onur'um. Yani nasıl desem, hiç bir işlem kâr etmiyorsa o kart arızalı olabilir.

## FENERBAHÇE'DEN İSTEDİĞİM FUBOLCUYU ALIRIM!

**S** Merhabalar Level ailesi. Çok başarılısınız ve bunun gibi iltifatlara çoktan alıştığınızı düşünerek sorularına geçmek istiyorum.

**1)** Yeni bir sistem toplamayı düşünüyorum ve 2500\$ gibi de bir bütçem var. İşlemci olarak Intel Core 2 Duo E6300, ekran kartı olarak Nvidia GeForce 8800GTX, anakart olarak ASUS Striker Extreme ve iki adet de 1 GB'lık OCZ 1066mhz bellek almayı kararlaştırdım. Fakat bu sistemi kaldıracak ve çok da el yakmayacak bir güç kaynağı arıyorum. Ne önerirsiniz?

**2)** Bir donanım sitesinde E6300'ün 2.93 Ghz frekansa çıkarılabileceğini okudum. Bu mümkün mü? Ben de kendi sistemimi 2.4 Ghz'e kadar o/c yapmayı düşünüyorum. İşlemcinin bu frekansta stabil çalışması mümkün mü? Günde 7-8 saat açık kalıyor bilgisayar.

**3)** DirectX 10 gerçekten bahsedilen büyük devrim olacak mı ve fizik kartları da gerçekten vaat ettikleri performans artışını sağlayabiliyor mu?

**4)** Ayrıca yeni sistemim içi özellikle tavsiye edebileceğin bir parça varsa şimdiden müteşekkirim kalırım.

Ve bir de 123 Level'i koyacak bir kitaplık ya da benzeri bir şey tavsiye edersen süper olur. Çok yer kaplıyor ama atmaya da kıyamıyorum. Odanın bir köşesine yığdım, duruyorlar. Level'ı yaptığımız ve böyle bir bölümle bizimle buluştuğunuz için teşekkürler. Kendinize iyi bakın.  
Burak CAVGA

**C** Merhabalar Burak. Elindeki bütçeyle Fenerbahçe'den istediğin futbolcuyla transfer edersin, hatta üstüne para bile kalır. Ama büyük iddialar bunlar, girmemek gerek, ortalığı dalgalandırmamak gerek. Biz senin istediğin sisteme bir geri dönelim.

Anakart, ekran kartı ve bellek konusunda oldukça iyi seçimler yapmışsın ama işlemci diğerlerine kıyasla hayli fakir kalmış. En azından E6600'ü tercih edebilirdin. Neyse ama sen bir güç kaynağı arıyormuşsun. Alacak olduğun sistemin istediği güç 480 Watt'dan başlar işin içine overclock girerse 620 Watt'a kadar çıkar. Demek ki bu aralıkta bir güç kaynağı bakacağız. Marka olarak da Tağan olur, Thermaltake olur, BeQuiet! olur, Zalman olur artık orası sana kalmış. Biz geçen ay incelediğimiz BeQuiet!'dan çok memnun kalmıştık. Ama hiç kaçırın yok bu iş biraz tuzluya gelecek. Bunun da nedeni alacağın parçalara ancak

böyle bir canavar yeter.

E6300'ü 2.93 Ghz seviyesine çıkarmak tabi ki mümkün ancak bunu yapabilmem için yılların tecrübesine sahip bir donanım Guru'su olman gerekiyor. Hepimizin hayalini kurduğu ama pek azımızın ulaşabildiği bu mertebeye ulaşamadığını var sayarak (Böyle bir mertebeye ulaşmış yüce bir üstad bana niye e-mail atsın değil mi? Yoksa beni mi sınıyorsunuz? Yoksa Burak ünlü bir Guru'nun takma adı mı? Yoksa?... ) sana sadece bu işe kalkışmamı öneriyorum. 2.4 Ghz'e ise çok zorlanmadan overclock edebilirsin tabi ama bu üç konuda yeterli olmana bağlı. İyi bir soğutma, iyi bir güç kaynağı ve az da olsa bir overclock bilgisi. Bunlar yoksa da Burak'ım hiç üzülme, boşver. Sana işlemci mi yok. Gideriz E6300 yerine, E6600 alırız, kiskanınları çatlatırız.

DirectX 10 bahsedildiği kadar büyük bir devrim oldu bile ama siz görmediniz. DX 10 ile hazırlanan enfes oyunlar bilgisayarlarımıza düşmeye başlasın ben sizi o zaman göreceğim. Fizik kartı işini de ne olur hiç açmayalım. Hezimetli, unutuldu gitti. Tamam, teknik açıdan çok başarılı bir ürün ancak oyunlardan destek görmeyince ben onu neyleyim.

Dergileri dizme işine gelince sanırım dertlerinin en kolayı bu. Bu elindekiyle birlikte 124 adet Level bir metreden az tutuyor. Demek ki 23cm derinlik ve 30cm raf yüksekliğine sahip standart bir kitaplık alırsan bir rafına bütün Level arşivin siğar. Vaktin







ve paran varsa bu ebatlarda marangoza kitaplığı yaptır, üstünü de lake kaplat. Hatta tüm kitaplığı siyah, Level dizeceğin rafı bizim sık sık kapakta kullandığımız turuncudan yaparak karizma ötesi bir kitaplık bile oluşturabilirsin! Kendine iyi bak, görüşmek üzere.

#### YAZI, TURA...

**S** Selamlar Olgay abi, çok acil bir sorununun cevaplanması gerekiyor. Bilgisayarım son günlerde feci yavaşladı. Bu yüzden yeni bellek ve sabit disk almayı düşünüyorum. Aslında kendileri Pentium 4 3.2 GHz işlemci, Geforce 6600 GT ekran kartı ve 512 MB belleğe sahip cengaver bir sistemdir ama şu sıralar Battlefield 1942 oynarken bile 1-2 fps arasında dolanıyor. Bu problem format atıp, tüm gereksiz programları silerek çözülebilir diye düşünüyorum.

Buraya kadar normal ama BIOS ve DVD'de verdiğiniz programlarda işlemci (CPU) sıcaklığı 70 derece olarak gözüküyor. Aynı zamanda bilgisayar bazen çok ısınınca kendini kapatıyor. Yeni fan almam gerekir mi?  
Mert UŞAKLI

**C** Merhabalar Mert, bilgisayarının aşırı

ısınma sorunu var ve gariban işlemcin yandı yanacak gibi hissedince yavaşlayıp sonra kendini kapatıyor. Bu durumda işlemci fanını daha iyi bir şeyle değiştirmek iyi olur. Ayrıca kasadaki genel hava akımını da kontrol et kasa fanların da bozulmuş olabilir. Bunu yapar yapmaz sistemin kendini toplayacaktır. Ama sen yine de belleği arttır, bu sisteme 1GB bellek daha iyi olacaktır.

#### BİR GARANTİ SORUNU

**S** Selamlar Olgay, ben daha iki hafta önce Samsung SH-S182 model bir DVD-RW aldım. DVD yazmak istediğimde sürekli yazma işlemi yarıda kalıyor ya da yazdığı DVD'leri okuyamıyordu. Samsung'un internet sitesinden son sürüm firmware'leri indirip, kurdum fakat sorun yine de düzelmedi. Ben de sorunun sürücülerin bozulmuş almasından kaynaklanabileceğini düşünerek Windows'u tekrar kurdum. Fakat sorun hala devam ediyor (Pardus işletim sisteminde bile durum böyle).

Sizce sorun ne olabilir? Ben bu yazıcıyı Hızlı Sistem'den OEM olarak aldım. Şimdi bunu aynı veya başka bir model/marka ile değiştirmek istersem firmware güncellemesi dolayısıyla garanti kapsamı dışında kalmış olur mu?

#### 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.

Cevabınız için şimdiden teşekkür eder ve dergideki bu kalitenin artarak devam etmesini dilerim. Kolay gelsin.  
Alper DEĞİRMENCI

**C** Merhabalar Alper, aldığın yazıcının sorunu yazılımdan çok optik sürücüsü ile alakalı fiziksel bir problemden kaynaklanıyor olabilir. Bunu da firmware güncellemesi ile çözüme ulaştırman cidden imkânsız. Aldığın yere gidip elindeki yazıcıyı değiştirmekten başka çaren yok. Ancak başka marka ve model konusunda kesin bir şey söyleyemem. Bu satıcının insiyatifine kalan bir konu. Ama şu var ki bozuk bir malı tamir etmek ya da aynı model ve markaya sahip yeni bir ürüne değiştirmek zorundalar. Eğer almış olduğun model veya marka yoksa en az onun kalitesinde bir ürünü vermekle yükümlüler. Ama aldığın modelin aynısını satıcı temin ettiği halde, kabul etmeme ve başka model veya marka isteme gibi bir hakkın yok. Dediğim gibi işin bu kısmı satıcının

insiyatifinde. Diğerleri ise hukuki zorunluluk.

Firmware konusunda ise sakın endişelenme. Başarılı bir şekilde güncelleme yaptıysan ürün halen garanti kapsamındadır çünkü güncellemeyi hazırlayan ürünün üreticisidir. İki durumda bu garanti ortadan kalkar. Biri üreticinin onay vermediği bir firmware yüklersen, diğeri de yükleme esnasında doğan hatalardan kaynaklanan arızalar. Bunun sebebi üreticinin ürüne ve yan ürünlerine (ki buna firmware de dahildir) destek verirken montaj, yükleme ve ayarlamalardan doğabilecek kullanıcı hatalarını garanti etmemiş olması. Ama sanıyorum sende böyle bir sorun yok. O yüzden firmware bir sorun teşkil etmeyecektir. Görüşmek üzere.

**Evet dostlar, benden de bu aylık bu kadar. Gelecek ay görüşmek üzere kendinize iyi bakın, baharın tadını çıkarın.**

Kapudane IV. Olgay Paşa

#### ÜRÜNLERİ BULABİLECEĞİNİZ ADRESLER

shop.arena.com.tr, www.bogazici.com.tr, www.hepsiburada.com  
www.eksenbilgisayar.com, www.firebal.net, www.gold.com.tr  
www.vatanbilgisayar.com, www.hs.com.tr

## DONANIM PAZARI

Fiyatların hafif de olsa ucuzladığını görüyoruz. Özellikle piyasaya yeni giren DDR2 belleklerle stoklar hayli düzene girdi. Ancak ayın bombası, piyasaların Nvidia Geforce 8600 serisi ile tanışması olacak. Ancak kartlar piyasaya ay sonunda girdiği için bu aylık Donanım Pazarında yer almıyorlar.

	EKONOMİK		İDEAL		SÜPER	
İşlemci	Intel Core 2 Duo E4300	\$186	Intel Core 2 Duo E6600	\$349	Intel Core 2 Duo E6700	\$585
Ekran kartı	ASUS P5B	\$120	ASUS P5B	\$120	ASUS Striker Extreme	\$336
Bellek	512MB DDR2-800 Kingston	\$59	1GB DDR2-800 Kingston	\$119	2 GB DDR2-1000 Kingston	\$604
Sabit disk	Samsung 80GB SATAII 7200RPM 8MB	\$45	Samsung 200GB SATAII 7200RPM 8MB	\$75	2xSamsung 500GB SATAII (Raid 0)	\$380
Ekran kartı	Asus EAX1300PRO/TD/256MB	\$85	XpertVision X1950 GT Super	\$179	Asus Extreme Geforce 8800 GTX	\$789
Monitör	Samsung 794 MB Flat 17"	\$115	Samsung SyncMaster 932B	\$261	Samsung 226BW	\$429
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo	\$29	Samsung 18X DVD/RW (SH-S183L)	\$36	Samsung 18X DVD/RW (SH-S183L)	\$36
Ekran kartı	Entegre	\$0	Sound Blaster X-Fi Extreme Music	\$139	Sound Blaster X-Fi Fatality	\$285
Kasa	Asus TA-230	\$51	Thermaltake Shark	\$145	Coolermaster Stacker	\$203
Mouse	Logitech Internet Pro	\$14	Logitech G15	\$95	Logitech G15	\$95
Mouse	Genius Navigator	\$26	Logitech G3	\$69	Logitech G5	\$94
		<b>\$730</b>		<b>\$1,587</b>		<b>\$3,836</b>

**Not:** Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılardan değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denemiştir.



∴ dosya ∴  
pc'ye gelen  
konsol devleri

Metar Gear  
Solid 4  
PC'ye  
çıkarmı?

Yeni nesil  
bir konsol almasam  
ne olur?

Yeni neslin  
oyunlarını PC'im  
çalıştırır mı?

Bir GamePad  
almak  
şart oldu

# PC'YE GELEN KONSOL DEVLERİ

PC'CİLERİN MAHRUM KALACAKLARINI SANDIKLARI OYUNLAR GİDEREK AZALYOR

[BERKANT AKARCAN berkant@level.com.tr]

Geçenlerde OlgaY efendi ile pastanede oturmuş profiterollerimizi kaşıkliyorduk. OlgaY sıkılmış olacak ki PSP'sini boynundan çıkardı ve oyun oynamaya başladı. Ofise her gelişimizde "THIS IS SPARTAAAA!" nidalarıyla kapıyı kırdığımızdan, 300'ün oyununu oynuyordu elbette. Lakin 300: March To Glory sadece PSP platformunda bulunan bir oyun. Benim gibi PSP'sini yeni satan adamlar için acı veren bir olay bu. OlgaY'a, "senden kaçmaz abicim emülatör olayları, yok mu şu oyunu PC'de oynatacak bir teknoloji?". Aldığım cevap olumsuzdu. "Peki ya God of War 2? Bu muhteşem oyunu PC'mde görebilecek miyim?" diye standart bir tembel yazar cümlesi kurdum OlgaY'a. Bana "This is blasphemy! This is madness!" diye haykırdı cevap olarak. Kapak oldu, çok üzüldüm, tavlayı koltuğumun altına alarak ortamdan uzaklaştım.

Eve geldim açtım BF2'mi, açtım Jedi Academy'mi... "Benim başım kel mi? Değil. Ama evime bir konsol alamıyorum, PC'm zaten yeterince parayı cüzdanımdan hortumluyor. Yok mu bunun çaresi?" diye düşünmeye başladım.

Konsolculara da, o konsolu üretenlere de hak vermek lazım. Bu cihazları özel yapan öge donanımının gücünden öte, kendine özel, "exclusive" oyunlarıdır. Konsol alan insanlar da diğerlerinden farklı olduğunu, oynadığı oyunlarla kanıtlamak zorundadır. PS3 bu konuda çok darbe aldı ve özel oyunlarını 360'a kaptırmaya başladı tek tek. Lâkin bu düşünce vahşi kapitalizmden farklı değildir, hep ben hep ben de olmaz ki be kardeşim. Mesela ben hala konsol almıyorum. Neden?

Fakirlik bir yana, biliyorum ki konsolları kasıp kavuran oyunların çoğu PC'ye de gelecek elbet. PC oyuncularının sayısı göz önünde bulundurulduğunda yapımcıların oyunlarını "multiplatform" yapmak isteyecekler. Ama hangileri gelecek PC'ye?

Daha önce konsollara özgü olan hangi oyunlar çok para yiyen, çok gürültü yapan, dikdörtgen/alüminyum sevgililerimize konuk olacak acaba? İşte cevabı.

# DEVIL MAY CRY 4

CAPCOM'UN ÜNLÜ SERİSİ, PC'LERDE İKİNCİ KEZ ŞANSINI DENİYOR

İlk önce sadece Playstation 3 için çıkacak denilen *Devil May Cry 4*, şimdi Xbox 360'a ve PC'ye de geleceği açıklandı. *Capcom*'un bu kararı vermesinde Playstation 3'ün beklenenden düşük giden satış rakamları olmak üzere birçok sebebi var. Yapımcılar, bu durumu "Bizim için de zor bir karar oldu. Şimdi üç ayrı sistemin de özelliklerini en iyi şekilde kullanacak şekilde geliştirmemiz gerekecek oyunu. Ancak hem bizim, hem de oyuncuların iyiliği için almamız gereken bir karardı bu." şeklinde açıklıyorlar.

Oyunun ana karakteri, *Devil May Cry*'in önceki oyunlarından tanıdığımız Dante yerine, *Order of The Sword*'un bir üyesi olan ve ismi İtalyanca'da "siyah" anlamına gelen Nero. Yapımcılar Dante'ye şüphe uyandıracak kadar çok benzeyen Nero ve senaryoya ilgili her bilgiyi sır gibi saklıyorlar. Ama Nero'nun şeytani güçlere sahip olacağı ve Dante'yle yapabildiğimiz her türlü "aşırı aksiyonun" daha fazlasını yapabileceğimiz belli.

Şimdilik bilinen silahlar arasında, "Red Queen" ve Nero'nun revolveri "Blue Rose" var. Aynı zamanda Nero'nun sağ kolunun yerinde "Demon Fist" denilen yanar dönerli yumruğu var. Nero Demon Fist ile uzaktaki düşmanlarını yakalayıp kılıç mesafesine ışınlayabiliyor. Dahası, süper güçlü bu yumruğunu kılıç ve silahlarıyla aynı anda kullanarak DMC serisinin imzası haline gelen akıl almaz kombolara girişebiliyor. Hasar almadan bir komboyu ne kadar uzun süre devam ettirseniz, aldığınız not "D"den "SSS"ye doğru yükseliyor ve o kadar fazla kırmızı orb kazanıyorsunuz.

Tabii bu uzun kombolar, farklı tuş kombinasyonları, PC'cilerin klavyede kramplar geçirmesine sebep olabilir (bkz. *Devil May Cry 3*). Yapımcı Hiroyuki Kobayashi oyunun çok daha rahat kontrol edilebilmesi için kontrolleri optimize etmeye odaklandıklarını, önceki oyunlardaki kontrol zorluklarının bunda da olmaması için çok uğraştıklarını belirtiyor. Oyunun öğrenme süresi *Devil May Cry 3*'e göre çok daha kısa olacak.

Devil May Cry 4 inanılmaz



gözüküyor. Her oyun içi videoda gördüğümüz o PlayStation 3'ün rahatlıkla kaldırdığı muhteşem grafikleri, PC'lerimizin çalıştırması için gerçekten iyi bir optimizasyon çalışması gerekiyor. Ancak PC'de ışıklandırması eksik kalmış Resident Evil 4'ü, oynaması çıldırtan *Devil May Cry 3*'ü gördükten sonra gördükten sonra açıkçası *Capcom*'un PC'ye çevirdiği oyunlara şüpheyle bakmaya başladık. Umarız *Devil May Cry 4* de aynı kaderi paylaşmaz.

Oyunun yapımcısı Hiroyuki Kobayashi oyunun önceki versiyonların toplamından daha çok mekân, daha çok silah, daha çok hareket ve kombo ve daha çok düşman içereceğini belirtti. Yani bir bolluk, bereket arsızlığı var DMC 4'te. Bu demek ki, *Devil May Cry 4*'ün kontrolleri oturtulup performansı optimize edilebilirse bizi uuuuuun zaman oyalayabilir. Aynı seride ilk kez olarak bir tür Multiplayer modu üzerinde de çalışıyorlar. Bizim tahminimiz bu modun Co-op olacağı yönünde.

*Devil May Cry 3*'ün PC versiyonunda olan kontrol sorunları çözülebilirse, performans optimize edilebilirse ve oyun sistemi oturtulabilirse

gerçekten çok iyi bir oyun olacak *Devil May Cry 4*. Şimdilik görüldüğü kadarıyla hem eski serilerin tadını taşıyan bir oyun olacak. Aceleyle getirilmezse PC'nin en iyi çevrim aksiyon oyunlarından birisi olabilir.

Son olarak oyunun eski oyuncularını sevindirecek bir haber verelim: Oyun, Dante'yle de oynanabilecek ve eski stil ve combo'ları aynen yerinde olacak. Ancak kendi görevleri mi olacak, yoksa *Devil May Cry 3*'te Vergil'le oynayabildiğimiz gibi Nero'nun bölümlerini mi oynayacağız, henüz bilinmiyor.

**Yapımcı:** Capcom

**Dağıtımçı:** Capcom

**Tür:** Aksiyon

**Çıkış Tarihi:** Belli Değil

**PC'ye gelmesini neden**

**istiyoruz?:** Çünkü *Capcom*'un *Devil May Cry 3*'teki yetersizliğini affettirmesi lazım. Aynı hataya düşmezlerse tadından yenmez bir aksiyon olacak.



# GEARS OF WAR

## SAVAŞIN ÇARKLARI BU KEZ PC İÇİN DÖNÜYOR

Epic Games'in uzun bir süre "Çıkmayacak! Hayatta olmaz öyle bir şey!" dediği Gears of War PC versiyonunun çıkacağı haberleri, son ayların en çok konuşulan konulardan biriydi. En sonunda yapımcı Mark "dansöz" Rein oyunun PC versiyonun "Games for Windows" markası altında çıkacağını duyurdu.

Gears of War'ın hikayesin oyun Sera adlı gezegende soyu tükenmekte olan insan ırkı ile yer altından çıkan Raam komutanlığındaki vahşi ve medeni ("silah kullanan yaratık olur mu" demeyin görünce) ırk Locust'un insanlar için nüfus planlama hareketini konu alıyor. Ana karakter Marcus Fenix, insan ırkının yok olmaması için savaşan "Gears" adlı askeri örgüt için savaşıyor.

Gears of War PC'ye çıktığında muhtemelen ikinci bir R6: Vegas vakası ile karşı karşıya kalacağız, zira oyunun yapımcıları kara kara Xbox 360'in her bir transistörünü

dolduran bu oyunu PC'ye nasıl uyarlayacaklarını düşünüyorlar. O vakte kadar 8800 GTX gibi güçlü kartlar piyasayı dolduracak, ancak birçoğumuzun elinde hala aynı kartlar olacak.

R6: Vegas'ta gördüğümüz kadarıyla Xbox 360 ile PC birbirine her açıdan yakın olsa da, 360'tan çevrilen oyunlar ancak en güçlü PC'lerde çalışıyor. Ancak daha uzun bir çalışma süresi göz önüne alındığında; PC'de, Gears of War'un R6: Vegas'tan daha iyi optimize olması kaçınılmaz. Epic'in yaptığı ilk konsoldan PC'ye çevrim oyun olması her ne kadar PC versiyonunun "mükemmel" olma ihtimalini azaltsa da, Epic gibi başarılı bir firmanın (tüm Unreal serisini yaptı adamlar, daha ne olsun) elinden iyi bir iş çıkmasını bekliyoruz. Bu konuda en büyük görev tabii ki Mark Rein ve ekibine düşüyor.

Bazı ajanlarımız (ManWithSharkSmile) oyunu



PC'de ancak bir Geforce 8800 GTX'in iflah edebileceğini, bu grafik ayarları aynen kalırsa bir önceki nesilden bir kartın çalıştırmasının neredeyse imkânsız olacağını söyledi. Eğer durum böyle olursa, Epic'in bayağı bir tepki toplaması kaçınılmaz.

**Yapımcı:** Epic Games  
**Dağıtımçı:** Microsoft Games  
**Tür:** TPS aksiyon  
**Çıkış Tarihi:** Belli Değil  
**PC'ye gelmesini neden istiyoruz:** Unreal 3 motorunun gücünü PC'mizde görelim ve dünyada GoW oynamayan kalmasın diye.



# HALO 2 VISTA

## ÇÜNKÜ DÜNYANIN KADERİNİ KURTARMAK BİR KONSOL OYUNUNA KALMAMALI

"Çünkü dünyanın kaderini kurtarmak bir konsol oyununa kalmamalı". Halo 2'nin PC versiyonu için verdiği reklamlarda bu cümleyi fütursuzca kullanıyor Microsoft. Sanki Xbox kendi konsolu değilmiş gibi aşağılıyor. Xbox'ın en iyi oyunlarından biri olan Halo 2, artık Games For Windows çıkarmasının en büyük silahlarından biri. Sadece Vista için çıkacağı göz önüne alındığında Microsoft'un Vista'yi oyuncuların bilgisayarlarına sokmak konusundaki ilk kozu.

Oyunun en ilgi çekici yanı, sabit diske kurulmadan oynanabilecek olması. Tıpkı bir konsolda yaptığımız gibi DVD'yi takıp oynayabileceğiz. Microsoft'un "Tray & Play" olarak adlandırdığı bu işleyişin PC oyunlarına ne gibi katkıları olacağı zamanla anlaşılacaktır.

Oyunun kendine has diğer bir özelliği de Live altyapısını

kullanması. PC oyunlarını Games For Windows çatısında toplamak isteyen Microsoft, online oyunculuğu da Live çatısında toplamayı düşünüyor gibi. Ama kötü bir haber vermek istiyorum sevgili dostlar; ilk başta açıklandığı gibi 360 kullanıcıları ve PC kullanıcıları birbirlerine karşı "platformlar arası" çarpışamayacak.

Halo 2'nin multiplayer modunu geçtiğimiz Ekim ayında WCG'de tecrübe etme şansım oldu. Sonuç kötüydü. Kontrol konusunda ve fare kontrolünde aşırı bir takozluk söz konusu. Bir türlü oyuna hakim olduğum ve en önemlisi ateş ettiğim hissine varamadım. Bu da bir FPS oyunu için en ölümcül deney. İkinci olarak Master Chief'in vizöründen midir nedir, silahı çok yakından görüp oyunda gördüğümüz alanı daraltıyoruz. Şu da var ki geniş ekran için hazırlandığı için, Halo 2 Vista'nın 4:3 oranındaki monitörlerde



ne gibi performans vereceği muğlakta kalıyor. Bir diğer merak konusu ise oyunun DirectX 10 ile uyumlu olup olmayacağı. Önceki açıklamalarda Halo 2 Vista'nın DirectX 9 kütüphanesi söylense de teknik olarak destek verip vermeyeceği kesin değil. Asıl ilginç olan nokta ise; madem Direct X 10'dan yararlanılmayacaktı, oyunu PC platformuna çıkarmak için neden Vista beklendi? Halo 2 tamamiyle bir pazarlama oyunu mu, asıl amacı Vista satışlarını pompalamak mı? Umarım Halo 2 çok oyunculu modu PC'de de Xbox'taki gibi

başarılı olur. Ve umarım oyun hakettiği gibi düzgünce çevrilir de Microsoft'u "MicroSoft" olarak anmayız. Son olarak; "keşke"ler ile yaşamayı sevmem ama keşke PC ve 360 oyuncuları Live For Windows (eski adıyla Live Anywhere) sayesinde platformlar arası kapışabilseydi.

**Yapımcı:** Bungie / Hired Gun  
**Dağıtımçı:** Microsoft Games  
**Tür:** FPS  
**Çıkış Tarihi:** 8 Mayıs 2007  
**PC'ye gelmesini neden istiyoruz:** Halo 2'yi bir de FPS'lerin ana vatani PC'de denemek lazım.

# BLACKSITE: AREA 51

MULDER, FREEMAN'I DA KAP GEL. SİZE İŞİMİZ DÜŞTÜ

"İnsanlık gerçekten aya çıktı mı?", "Uzaylılar tarafından mı yönetiliyoruz?" gibi sorulara cevap arayan, ancak bu cevapları ararken heyecanından ödün veren Area 51'in yeni oyunu Blacksite'in Playstation 3 ve Xbox 360'in yanı sıra PC'ye de çıkacağı duyuruldu.

Blacksite, "varlığı hükümet tarafından reddedilen bölge" anlamına gelen askeri bir terim. Bu bölgelerden Nevada çölünün ortasındaki Groom Lake'te, namı diğer 51. bölgede geçiyor. Dört kişilik bir takımı kontrol edeceğimiz oyunda "Reborn" adı verilen yarı mekanik yarı biyonik yaratıkları yok ederek dünyayı korumaya çalışacağız. Reborn adlı yaratıklar çok tuhaf gözüküyorlar, ama yapımcılardan sızan bilgiler bunların "mühendislik eseri" bir insan türü olabileceği izlenimi de veriyor. Ancak komplolarından bundan daha fazla sayıda olacağı kesin.

Yapımcılar özellikle oyunun "ekip kontrol etme" sistemini ellerinden geldiğince basite indirmeye çalışıyorlar. Tek tuşla yanınızdaki askerlere birçok emir vereceksiniz, verebileceğiniz emirler de hedef imlecinin üstüne geldiği bölgeye göre değişecek. Oyunda askerleriniz ölümsüz değil ve moral değerleri var. Eğer başarılı taktikler geliştirirseniz, adamlarınızı efektif kullanırsanız ve onları tehlikeye atacak işler yapmazsanız; emrinizdeki askerlerin morali yükselecek ve daha çok hasar verecek, daha az saklanıp daha çok saldıracaklar. Ancak askerlerinizi sık sık tehlikeye atarsanız, yaralanmalarına izin verirseniz, verdiğiniz bir emri başarıyla tamamlayamazlarsa askerlerimizin moral değerleri düşecek. Böylece daha çok saklanıp daha az ateş etmeye başlayacaklar. Bu durum oyunu zorlaştıracak veyahut kolaylaştıracak. Gerçekten ilginç



bir sisteme benziyor ve bu sistem başarıyla gerçekleştirilebilirse, Blacksite takım yönetimi konusunda devrimsel bir oyun olabilir.

Yapımcılar önceki oyunun hikaye anlatımı konusunda oldukça başarısız olduğunu anlamış olacaklar ki, bu konuda (eğer kotarılabılırsa) birçok yenilikle geliyorlar. Mesela, hikaye anlatımı asla sinematiklerle yapılmayacak, tıpkı Half-Life'ta olduğu gibi, daima kendi gözünüzden göreceksiniz olaylar. Ancak dikkatinizden

kaçmaması gereken bir olay cereyan ediyorsa, mesela gökyüzünden bir cisim yakındaki binanın tepesine düştükten sonra devasa kolları olan bir yaratığa dönüştüğünde, kafanızı otomatikman oraya çevireceksiniz. Bu tür sahnelerden oyunda bolca bulunacak.

Oyunun grafikleri -dosya konumuzdaki diğer oyunlara göre daha az cilalanmış gözükse de- gayet hoş gözüküyor. Şimdiki nesil grafik kartları orta ayarlarında gayet rahat

çalıştırabilecek gibi görünüyor, ancak bu firmanın oyunu başka bir platforma çevirme konusundaki yeteneğine bağlı.

Blacksite konusunda vaad edilen şeyler, Area 51'in aksine oldukça fazla. Eğer vaat ettiklerini gerçekleştirebilirlerse, gerçekten oldukça farklı ve özel bir oyun deneyimi bizleri bekliyor olacak.

**Yapımcı:** Midway

**Dağıtımçı:** Midway

**Tür:** FPS

**Çıkış Tarihi:** 2007 3. Çeyrek

**PC'ye gelmesini neden**

**istiyoruz:** Bundan önceki Area 51 oyunu rezaletti. İyisini görmek hiç de fena olmaz, FPS de zaten en adam gibi PC'de oynanır.

## PC'Yİ GÖZLEYEN OYUN FİRMALARI

Geçen ay yaptığımız Game Developers Conference Raporu dosyasında Suda 51'in açıklamalarını okuduysanız, yapımcının konferans sırasında Japon oyun sektörünün küçüldüğünden dem vurduğunu okumuşsunuzdur. Suda 51 manyaktır, saçmalar. Yüz tane yanlış laf eder, ama laflarından biri öyle bir doğrudur ki ağızınız açık kalır. Bu laf ağızları açık bırakmasa da doğrudur. Zaten Konami, Capcom, Namco gibi firmalar aynı dertten muzdarip.

Konsollardan yeterli mamayı alamadığını düşünen bu Japon arkadaşlarımız PC'ye yöneldi son zamanlarda. Özellikle Capcom, Devil May Cry ve Resident Evil portlarıyla iyiden iyiye PC'yi gözlüyor da portlar olmuyor be Capcom abi... Çıkış tüzünü koymuyorsunuz, ışığı falan unutuyorsunuz... Aşk mı oldunuz la?

## YAPIMCI SONY VEYA NINTENDO İSE UNUTUN GİTSİN!

Üç tane konsol devri var bu alemde bildiğiniz gibi; Microsoft, Nintendo ve Sony. Microsoft, PC piyasasını da elinde bulundurduğundan 360 olmazsa ben biterim düşüncesi yok heriflerin. Ancak Sony ve Nintendo gibi firmalar PC'ye oyun yapmadılar, yapmıyorlar ve yapmayacaklar. Sony PS3'e; Nintendo da Wii'ye yoğunlaşacak. Onları sattırmak için ellerinden gelenleri yapacaklar, bunlar da özel oyunlar olacak. Nintendo, hardkor oyuncu kitlesinden farklı bir kesime hitap ettiği için özel oyunlarda başarılı olma şansı daha fazla. Ancak Sony zaten PS3'ü adam gibi satamazken, özel oyunlarını kaptırırken nasıl bir başarı göstereceği muallakta. Umarım PS3 2008 sonuna kadar dayanır.

## XBOX 360 OYUNLARINA DİKKAT

Xbox 360 konsolu Windows tabanında çalışıyor, ne de olsa Microsoft'un ürünü, dolayısıyla kodları Windows ile uyumlu. Bu yüzden PC'ye en kolay port edilebilir kodlara sahipler. İstatistikler de bunun aksini göstermiyor, birçok 360 oyunu (Halo 3, Gears Of War, BioShock) PC'ye geliyor. Hem de bomba gibi! Mass Effect'i de bekliyoruz efemim.

# MERCENARIES 2 WORLD IN FLAMES

## TANKIN AĞZINDAN İÇERİ SÜZÜLMEK, ORADAN HELİKOPTERE ATLAMAK

Amerikalıların bir atasözü vardır: "Gevşek dudaklar gemi batırır". Mercenaries'in yapımcısı Pandemic Studios gemi değil, batmıyor da. Ama gevşek dudakları olduğu kesin. Geçtiğimiz senenin ekim ayında ilk dedikodu dalgasını atlatan Pandemic, aralık ayındaki videoblog faciasından sıyrılamadı. Sitelerinde yayınladıkları videoblog'lardan birinde tatilde ne yaptıklarını anlatan Pandemic çalışanları ellerindeki 360 kontrolörlerini fora yapıp, PC'de Mercs 2 oynuyordu, kollarının altında da "360 debug" aletleri vardı. İlk başta kem küm etseler de olmadı, sonunda baklayı ağızlarından çıkardılar: Mercs 2 PS3'te başlanan ama sonra PC ve 360'a gelmesi planlanan "multiplatform" bir oyundu.

Projenin baş yapımcısı Jonathan Zamkoff verdiği bir demeçte tüm platformların aynı içeriğe sahip olacağını söyledi. Bu da demek oluyor ki kooperatif bir şekilde tek kişilik senaryoyu online olarak oynayabileceğiz, üç karakterden fazlasını seçebileceğiz olacak ve Venezuela sahillerinde at koşturacağız (tank da olur).

Sevgili Zamkoff demeçlerinde oyundaki karakterlerin çok derin olacağını altını önemle çiziyor. Dolayısıyla Merc 2

için paralı askerlerin yaşamını daha derinlemesine anlatacak diyebiliriz. Coop modunun geliştirilmesi de ilk oyundan ileride olan başka bir özelliği oyunun. Mekânın Venezuela olarak seçilmesinin yegane nedeni, yapım ekibinin ilk oyunun mekânı olan Kuzey Kore'yi yeterince seksi bulmaması. Yani gri/kahverengiden oluşan renk paletiyle ilk Mercenaries'den sonra daha egzotik bir mekân olan Venezuela, deniz, tropik orman ve güneşle zenginleşen renk paletiyle seriyeye farklı bir çehre kazandıracak.

Venezuela sahillerinde petrol mafyasıyla haşır neşir olurken, taraf (faction) faktörünü de unutmamak lazım. Karakterlerin derinliği sayesinde de taraflar

daha da önemli hale gelecek. İşte bu taraflar da bir bölgede yeterince güçlenirse orada *tehlikeli binalar* ortaya çıkacak. Tehlikeli binalara aslında "eğlenceli binalar" diyorum, zira insanı daha çok patlatma yapmaya sevk ediyor. Bahsi geçen binayı patlatmadığınız sürece aralıksız olarak düşman yağacak o binadan. Patlatmak şart.

Mercs 2'de su ve deniz faktörü büyük bir rol oynayacak hiç kuşkusuz. Ancak baş yapımcı Zamkoff, hemen

umutlanmamamız gerektiğini, su altı savaşlarını üçüncü oyuna sakladıklarını söylüyor.

Yeni Mercenaries ilk oyundan daha fazla patlama, daha fazla eğlence, daha fazla derinlik vaad ediyor. Lakin yeni yayımcı Electronic Arts olduğundan... Bilemiyorum yani, anladınız siz onu. Yeni nesil grafiklerle Venezuela'lı Latin kızları görmek için bile oynanır bu oyun. Demedi demeyin.

**Yapımcı:** Pandemic Studios  
**Dağıtımçı:** Electronic Arts  
**Tür:** Aksiyon

**Çıkış Tarihi:** 27 Kasım  
**PC'ye gelmesini neden**

**istiyoruz:** GTA'nın en eğlenceli yanı nedir? Görevi falan takmadan el bombası ve bir Uzi'yle tüm şehre dalmak değil mi? Mercenaries 2 işte bunu yapıyor. Tek fark, Uzi yerine M16, el bombası yerine nükleer bomba olması. Ha, bir de koca bir ülkeye dalıyorsunuz.



**Battlefield: Bad Company** konusunda ise çok kararsızız. BF2142'nin başarısızlığından dolayı PC'lere yeni bir BF oyunu çıkarmak isteyebilir Electronic Arts. Ancak BF2'den hala eklemek yiyorlar, bunu da gözardı edemeyiz.

**Star Wars Force Unleashed** ise ümitsiz olduğumuz başka bir vaka. Kullandığı son teknolojiyi stabil olarak kaldıracak bir PC zor bulunur, maddi olarak yani.



NASA PC'si gerekebilir bunu oynayabilmek için. Diyeceğim odur ki, oyunun konsol galasından en az üç sene sonra PC'lere bekleyebiliriz kendilerini. Şimdilik zor. Ha ama, OLSA DA YESEK BE! Asıl ben Wii'ye SW oyunu istiyorum da... Lucas duy sesimil! Alo!

**Dead Rising 2** için dedikodular ortada dolaşsa da zor gibi. Zira ilk oyunun PC sürümünün esamesi okunmadı. Hoş, Mercenaries 2 için de aynı şeyi diyorduk, adamlar PC'ye de yapıyoruz oyunu dediler. Henüz hiçbir şey belli değil bu konuda ama ihtimal vermiyorum.

**The Darkness** gibi aksiyon dolu bir oyun en iyi Xbox 360'ya oynanır, bu doğru. Lakin 360 oyunlarının PC'ye rahatça



uyarlandığını unutmayalım. Ki zaten bir çok PC oyuncusu bu müthiş oyundan mahrum kalmak istemez. Erm, para. Suyla işlemiyor oyun firmaları (Neydi o son fragman öyle ya!).

**Turok**'u da görmek isteriz tabi ki. Çıkacak gibi geliyor bana da, dur bakalım.



**MGS4 PC'YE ÇIKMAYACAK!**

Hayır, Metal Gear Solid 4 PC'ye çıkmayacak. Hiç beklemeyin öyle. Bakmayın bana da öyle, felaket tellallığı yapmıyorum. Doğruları söylüyorum. MGS3 çıktı mı ki MGS4 çıksın. Çıkmayacak kardeşim, yok böyle bir şey! Kojima bir kere buna izin vermez, Sony'e çok şey borçlu. Ayıp olur, 360'a çıkarması bile ayıp olur. Bu arada kulislerde hala MGS4'ü 360'ta görebileceğimize dair dedikodular dönüyor.

**NVIDIA SÜRÜCÜLERİNDE GEARS OF WAR KODU!**

Nasıl ki MGS4 PC'ye gelmeyecekse, Gears Of War da aynı ihtimalle PC'ye gelecek. Kesin bu! Yapılan açıklamaları geçtim, elimizdeki kanıtlar bile bize bu müthiş gerçeği gösteriyor. Nvidia'nın yayınladığı ekran kartı sürücülerinde Gears Of War koduna rastlayınca da tüm şüphelerim ortadan kalktı. Resme bakmanız yeterli olacaktır sanırım.

# LOST PLANET

SOĞUKTAN TİR TİR TİTREKEN, AKSİYONUN DİBİNE YURMAK

Lost Planet, bu sene Xbox 360'in en çok beklenen oyunları arasındaydı. Oyunun diğer bir Capcom oyunu olan Dead Rising gibi sadece Xbox 360 için çıkacağı defalarca söylenmesine rağmen yaklaşık bir hafta önce PC için de çıkacağı duyuruldu. Oyun, PC için birçok değişiklik geliyor. Bu değişikliklere göz atmadan önce, oyunun hikayesine kısaca değinelim.

Lost Planet, insanların bir enerji kaynağı için gittikleri, ama Akrid adı verilen yaratıklar tarafından saldırıya uğrayınca terk ettikleri bir gezegende geçiyor. Hikayenin ana karakteri Wayne Holden gezegene bazı amaçlar için dönüş yapan askerlerden birisi, ancak bu geri dönüş babasının Green Eye adı verilen bir yaratık tarafından öldürülmesiyle tatsızlaşıyor. İçinde bulunduğu Mech ile birlikte baygın bir şekilde donan Wayne, enerji korsanlarından Yuri adında bir adam tarafından kurtarılıyor. NEVEC adındaki pek tekin olmayan bir şirket için içine girince Wayne'in babasını da içine alan bir komplo açığa çıkmaya başlıyor.

Oyunun oynanış mekanizması ise biraz değişik. İlk önce bu normalde hiçbir koşulda yaşanmayacak derecede soğuk olan gezegende insanlar nasıl

bu kadar rahat oradan oraya koşturabiliyor bunu açıklayalım. Bu muzice karakterimizin termal ısı teknolojilerinden yararlanabilmesi ile mümkün oluyor. Soğuk ortamlarda bu enerji sürekli azalıyor (bunu HUD'da "T-Eng" adı altında bulunan enerji sayacı sayesinde görüyoruz), bu yüzden termal enerjiyi sürekli yenilememiz gerekiyor. Enerji ihtiyacımızı yaratıkları yokettiğimiz zaman düşen ve turuncu renkte parlayan enerji kitleleri veya etrafta göreceğimiz istasyonlar sayesinde karşılayabiliyoruz. Aynı zamanda sağlık barını doldurmak da termal enerjinin görevi, bu yüzden termal enerjiyi özellikle yaratıkların ve istasyonların az olduğu haritalarda dikkatli kullanmak



gerekiyor. Şimdi gelelim az önce bahsettiğimiz PC versiyonu için yapılacak değişikliklere. Oyun Direct X 10'un bütün nimetlerinden sonuna kadar faydalanacak (GeForce 8 serisine göz atmak için bir sebep daha). Oyunda kaplamalar Xbox 360 versiyonundan çok daha yüksek çözünürlükte olacak, karizlerinin

çok daha gerçekçi olacak ve yeni Multiplayer haritalar içerecek. Oyunun performansının ise çok daha iyi olacağı ve Geforce 8 serisinden bir kartla oldukça yüksek performansta çalışacağı iddia ediliyor. "Biz bu iddiaları çok gördük sayın Capcom" diyorum.

Lost Planet PC'de de kaliteli bir oyun olacak. Nvidia ve Capcom'un ortak çalışmasıyla bu işin altından kalkılacağına inanıyoruz. Gerçi PC'deki Resident Evil 4 rezaletinden sonra (kızmı Tuna, ama öyle) Capcom'un yaptığı çevrimlere olan güvenimiz azaldı. Ancak yine de Lost Planet'tan umutluyuz.

**Yapımcı:** Capcom  
**Dağıtımçı:** Capcom  
**Tür:** TPS Aksiyon  
**Çıkış Tarihi:** Belli Değil  
**PC'ye gelmesini neden istiyoruz:** PC'de de aynı başarıyı yakalayacaktır.

## BİR İHTİMAL DAHA VAR

PC'ye çıkması en az yüzde doksan kesinleşmiş oyunlara detaylı detaylı, melül melül baktık, bakiştik, ilk bakış attık. Peki ya diğerleri? Ya kulislerde çıkma ihtimali dedikoduları dönen oyunlar? Bunlara yazık değil mi, bunlar üvey evlat mı?

Hayır, kesinlikle üvey evlat değil.

Tam tersine, bunlar baba!

Hepsi değil ama özellikle baba oyunları PC'de görmek istiyoruz, gerçek bu. PlayStation 3 ve Xbox 360 arasında dönen özel oyunlar (exclusive) rekabeti yakında PC'ye sıçarsa şaşmayalım. "PC Exclusive!" yazılarını görür

gibiyim üç sene sonra. Ama Sony PS4 çıkarsa bile özel oyunlarını kaybedecektir yine, Xbox ve PC'ye karşı. *Final Fantasy*, *GTA*, *Assassin's Creed*, *BioShock*, *Bladestorm*, *Resident Evil 5* gibi çok güçlü yapımları rakibi Microsoft'a kaptıran Sony bu kafayla giderse daha neler kaptırır acaba. *Metal Gear Solid*? Neyse, konumuza dönelim...

Oyun aleminin en babalarından **GTA IV**, PC'ye çıkmazsa çıkmazlardan biri. Söyleyin bana, *GTA* serisinden hangi oyun PC'ye çıkmadı? (LCS ve VCS çıkmasın zaten, yüz karaları!). Yayınlanan yeni fragmandan sonra da heyecanımız iyice arttı, ancak bunun için oyunun konsollara

çıkış tarihinden itibaren en az altı ay beklemek zorundayız. Rockstar politikası.

**Halo 3** ve **Halo Wars** ise diğer çıkmazsa çıkmazlardan. *Halo 3* bu sonbaharda 360 semalarında görülecek, 2009'da da PC'de göreceğimizden hiç kuşum yok. *Halo* evreninde geçen strateji oyunu olan *Halo Wars* ise erken 2010'da PC'de olur. Tabii bu tarih HW'nin 360 için çıkışına göre değişebilir.

**Mass Effect** de kaçınılmaz. Eh, ne de olsa kendisi bir 360 yapımı (*360 oyunlarına dikkat kutusuna bakınız*). BioWare'e saygımız sonsuz, ama eğer PC'ye gelmezse bu oyun, kafa atarız.



# sanaldan gerçeğe

→ mayıs 2007



## ➤130 en eski hobi koleksiyonculuk

Biraz ilgi, biraz âlâka, azıcık titizlik, bolca merak ve saklamak için biraz da boşluk ... İşte koleksiyonculuğa başlamak için gerekenler. Sonrası ise aramak, bulmak, biriktirmek ve özenle saklamak.

➤130  
ejderhanın ini "... Telefonun yenisi çıkacak, çıkınca onu almak gerek. Eskisini de ya evdeki çekmeceye atarız, ya birisine veririz yada yeniyi alırken takas ederiz.

➤132  
cesur yeni dünya "... Yorgunluktan bitip tükenene kadar oynardık. Bazen soğuk çok kesmeye başladı mı yüzümüzü kulağımızı, yakalanma riskini göze alıp çıkar etütte oynardık.

➤131  
oyungezer "... yaşam ilmeklerinden üç beş tanesi arka arkaya kaçtığı andan itibaren, durup bu kötü manzarayı izlemek dışında yapacak bir şey yoktur...

➤133  
had safhada "... Normalde daha önce hiç tanımadığım birisiyle hayatta böyle bir muhabbete girmem. Herhangi birisiyle ilk kez tanıştığında, benden karşı tarafa doğru buz gibi rüzgarlar eser...



➤128

## genshiken

Bir ara sadece aksiyon türüyle ilgileniyordum anime konusunda. İçinde ninja, robot yoksa o anime benim için önemsizdi...



➤128

## muo kori

Kalan kısımda tam üç adet animeden bahsedeceğim. Üçü de yeni yayınlanmaya başladı, üçünden de çok ümitliyim...



➤129

## koleksiyonculuk

Biraz ilgi, biraz âlâka, azıcık titizlik, bolca merak ve saklamak için biraz da boşluk ... İşte koleksiyonculuğa başlamak için gerekenler.



PLAYSTATION®2, PLAYSTATION®3

# PlayStation®2

RESMİ DERGİSİ-T

MAYIS 2007

ARTIK **HER AY** BAYİDE!

OYNANABİLİR TEK DEMOSU,  
12 SAYFALIK REHBERİ VE  
İNCELEMESİ İLE **GOD OF WAR II**  
+  
9 OYNANABİLİR DEMO

# GOD OF WAR II

YER KIRMIZI, GÖK KIRMIZI

RYRICA

> MERCENARIES 2 > TOMB RAIDER ANNIVERSARY > MANHUNT 2 > UNREAL TOURNAMENT III > PAINKILLER: HELL WARS  
> SPIDER-MAN 3 > GOD OF WAR II > DARK SECTOR > TRINT > GTA: VICE CITY STORIES > SINGSTAR POP HITS  
> BURNOUT DOMINATOR > MOTORSTORM > RESISTANCE: FALL OF MAN > GOD OF WAR II REHBERİ > MEDAL OF HONOR VANGUARD



## KOLEKSİYONCULUK DÜNYANIN EN NOSTALİK HOBİSİ

Biraz ilgi, biraz âlâka, azıcık titizlik, bolca merak ve saklamak için biraz da boşluk ... İşte koleksiyonculuğa başlamak için gerekenler. Sonrası ise aramak, bulmak, biriktirmek ve özenle saklamak. Genellikle pul ile anılır, oysa sınır yoktur koleksiyonculukta. Ama eskiler öyle güzel saklamışlar, en nadide parçaları bulmuşlardır ki hep aklımıza pul koleksiyonları gelir. İncecik, zarif zarfları, saklama kitapları, özel cimbrizleri ve bir de büyüteç. Sessiz sakin bir odada saklanır ve saat tıkırtıları eşliğinde bakılır. İnsanın minicik resimlerle ruhu kamaşır.

Ama ben en çok kurşun asker koleksiyonlarına hayran olurum. Maketten savaş alanları üstünde sergilenirler ve insan görünce hep "keşke bende de olsa" diye iç geçirir. Kimileri para koleksiyonu yapar, kimisi peçete... Maket uçak koleksiyonu yaparlar. Ama bunların çoğu bizim abimiz, babamız, hatta dedelerimizin biriktirmeyi sevdikleri şeyler. Peki, bizim nesil ne biriktirir? Biz ne biriktirebiliriz?



## BİZİM NESİL

Bizim nesilin ilk koleksiyonları çocukluğumun leziz günlerinden kalma Tasolardı. Cipslerin içinden çıkan ve türlü şekillerde oyun aracı olarak kullanılan Tasolar. Yanlış hatırlamıyorsam ilk Tasolar Looney Tunes serisiydi. Normal Tasolar, Süper Tasolar, Mega Tasolar ve Master Tasolar... Ardından futbolcu ve Flintstones Tasoları çıktı ve Pokemon Tasoları ile devam etti. Tabii futbolcu kartlarını da unutmamak gerek. Bunlarla başladı koleksiyonculuk sevdası. Merak ediyorum hâlâ var mıdır benim gibi Tasolarını saklayan? Futbolcu kartlarıma yazık oldu asıl ben ona yanarım. Her şeye rağmen

çocukluğumuzu hatırlayan güzel bir konsepttir Tasolar ve futbolcu kartları.

Yaş ilerledikçe, harçlıklar arttıkça futbolcu kartlarının yerini, Magic The Gathering kartları aldı. Özel desteleri, saklama zarfları ve muhteşem resimleri ile şu an bile içim gider. Etrafımda o kadar oynayan olsa da tam olarak kurallarını asla öğrenemedim ama kartların üstündeki resimlere hayran hayran bakmaktan hâlâ vaz geçmedim. Oynamasam bile bu kartları biriktirmeyi hobi haline getirmeyi çok isterdim. Ah bir de o kadar pahalı olmasalar.

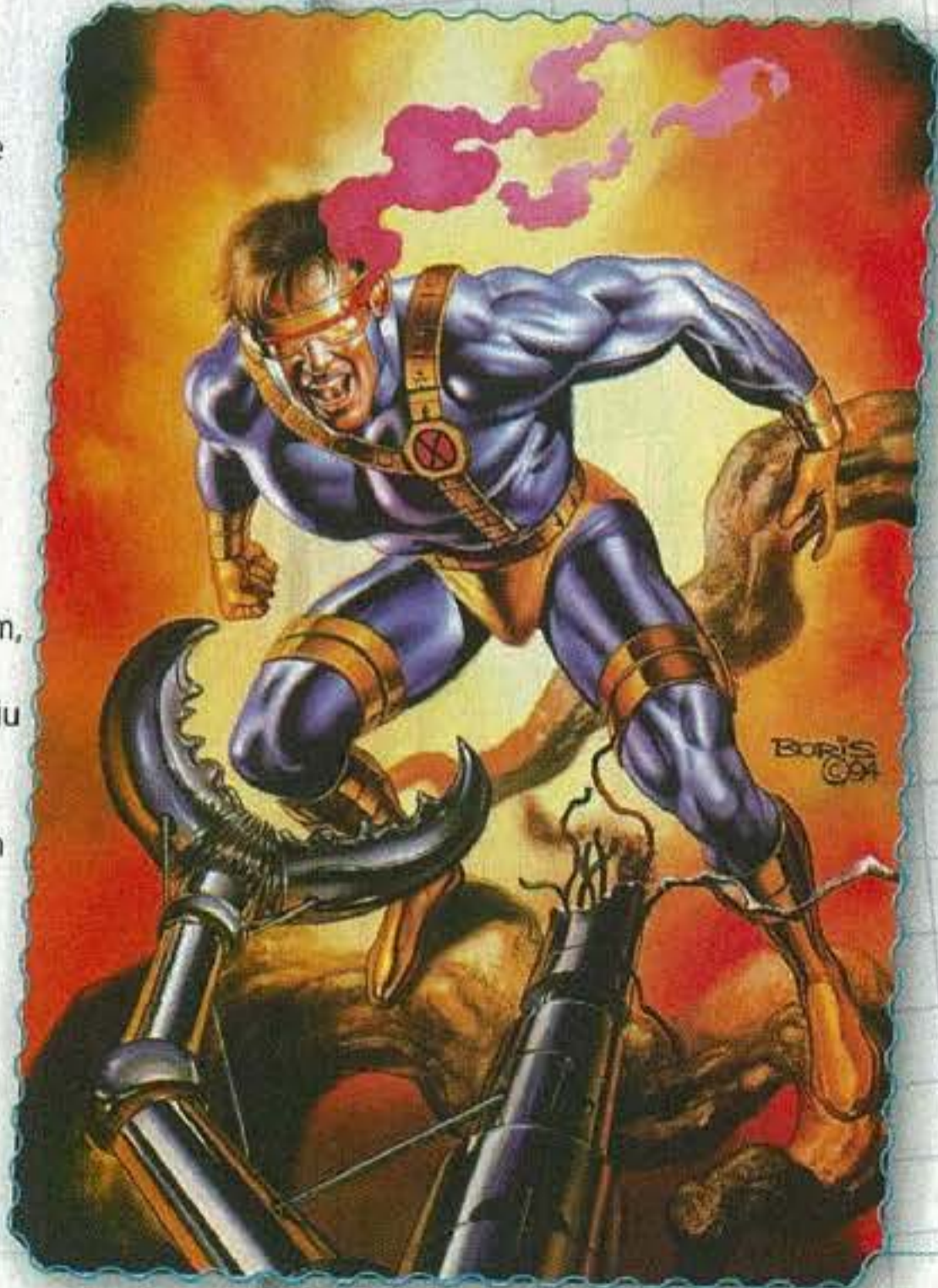


## KELLİ FELLİ ÇOCUK OLMAK

Oyuncak ve figür koleksiyonculuğunun lezzeti ise bambaşkadır. Oyuncak her zaman ve nesilde olsa da, oyuncak türleri zamandan zamana, nesilde nesile farklılık gösterebiliyor. Ama hiç mi kuşaktan kuşağa, nesilden nesile değişmeyen oyuncaklar yok. 30 seneden fazla süreye damgasını vuran minik arabalar mesela. Bir arkadaşım bu hobiyeye abisinden merak salmıştı, abisi de babasından heveslenmişti. Şimdi ailece 400 parçadan oluşan nadide bir koleksiyonları var. Sonra Legolar, Barbie bebekler, peluş bebekler...

Aksiyon figürlerinde ise Mc Farlane'i tek geçerim. İnsanın aldıkça alası, aldıkça el değmeden saklayası gelir. Modellemenin ustası firmadır. Kafayı feci şekilde Spawn'a taksalar da ben en çok korku ve bilim kurgu serilerini severim, hele bir de Femmes Fatales serisi vardır ki can dayanmaz. Hazır söz Spawn'dan açılmışken çizgi roman koleksiyonculuğu da meşhurdur. Ancak nedense ülkemizde çizgi romanlara gereken değer verilmediği için pek tercih edilmez. Ama birgün ben de çizgi roman koleksiyonu yapacak olsam Spawn ve Sandman'i tek geçerim.

Aslında bunlar sadece örnekler. Ne koleksiyonu yapacağınızı kimse söyleyemez, zaten koleksiyonculuk öyle sabah kalkıp da "ben koleksiyoncu olacağım!" diyebileceğiniz bir şey değil. İlgi duyup saklamaya ve yenilerini almaya başladığınız koleksiyonculuk da başlar ve birgün siz farkında olmadan büyük bir koleksiyonun sahibi olursunuz. Zaten bizler en sıkı bilgisayar oyunu koleksiyoncuları değil miyiz... -Olgay Ertez





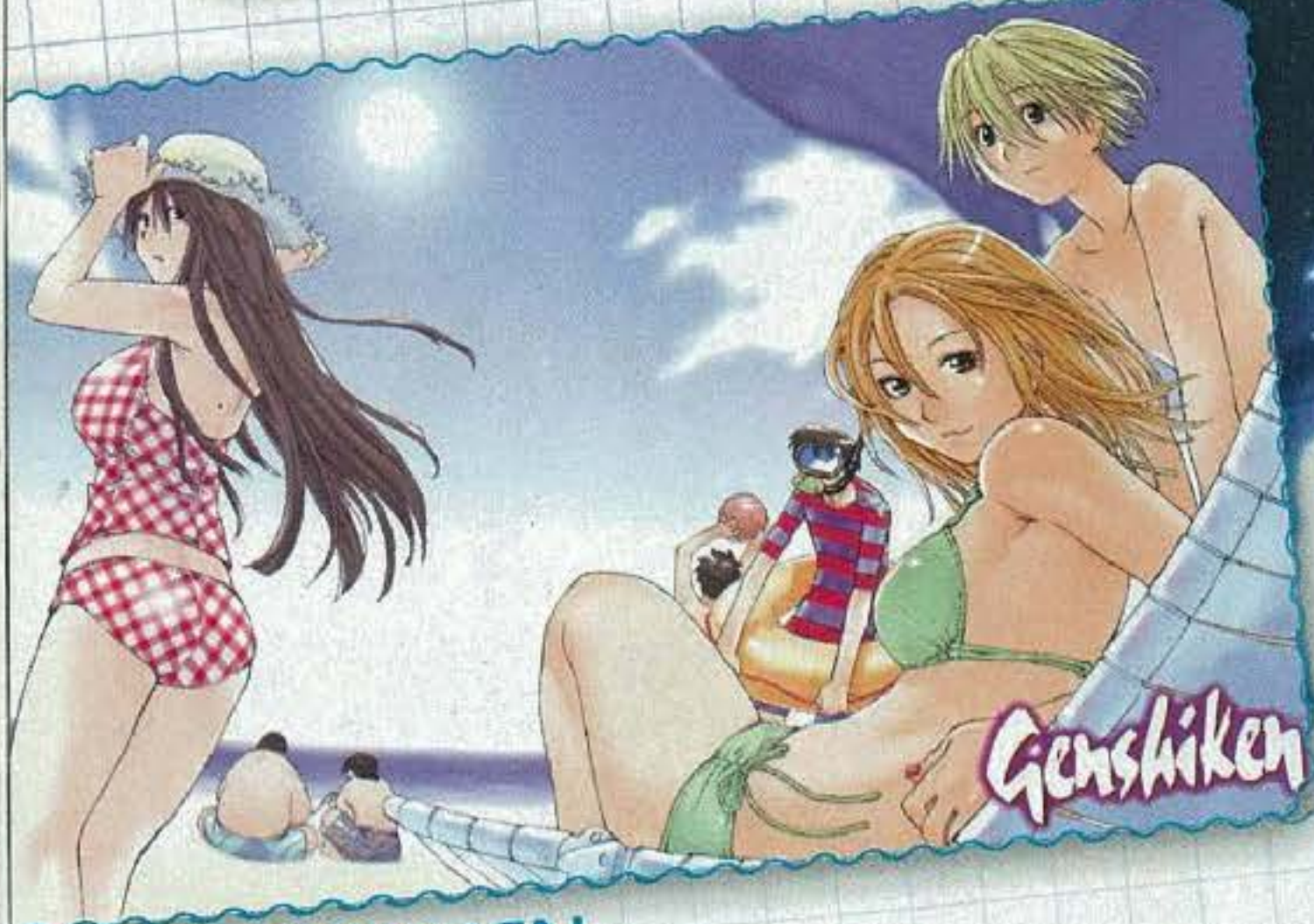
## MIRAI NO YUME

Geçen aylarda burada olan biten çoğunuzun hoşuna gitmiş olacak ki oyunlardan çok animelerle ilgili e-posta alıyorum. İlginize çok teşekkürler. Bunun yanında köşeyi beğenmeyenler de var. Onların da canı sağolsun; umarım ilerleyen zamanlarda onların da hoşuna gidecek bir şeyler yapmayı başarırım. Bu ay bir dolu yeni anime piyasaya çıktı. Daha eskileri hayatıma nasıl sığdıracağım bilemezken, şimdi yenilerle de boğuşmak zorundayım. Bir köşede Naruto ve Bleach tam gaz devam ediyor, diğer köşede D.Gray Man, Busou Renkin ve Code Geass izlenmeyi bekliyor ve bir de bunların üstüne yepyeni ve kaliteli bir düzine anime serisi yayınlanıyor. Eve kapanıp sadece anime izleyeceğim her şeyi bir kenara bırakıp. Alnıma da "Otaku" diye yazacağım ki ne olduğum belli olsun. Evet bunu yapacağım ama önce anime içinde otaku nasıl olur, Japon'lar otaku olma konusunda ne düşünüyor, ona bir bakalım. -Tuna Şentuna

## MOU KUROI

Kalan kısımda tam üç adet animeden bahsedeceğim. Üçü de yeni yayınlanmaya başladı, üçünden de çok ümitliyim. Bunlardan ilki Bokura no ("Uninstall" gibi bir anlamı olduğunu düşünüyorum). 15 tane ilköğretim öğrencisi, gittikleri plajda meraktan bir mağaraya girerler. Mağaradan çıktıklarındaysa bir oyuna dahil olmuşlardır ve dev bir robotu kullanarak dünyayı garip robotların istilasından kurtarmaları gerekmektedir. Oyundan çıkış imkanları da yoktur. Bu animeyi listeye alalım. İkinci keşifim, Darker than Black. Burada da özel güçleri bulunan insanların bir dümenler çevirmesi konu ediliyor. Aynı Heroes'da olduğu gibi, insanüstü güçlere sahip bazı insanlar (Contractor'lar), süper-kahraman modelinden çok normal

insan modelinde resmediliyor ve bunları ortadan kaldıran bir başka Contractor da ortamda dehşet saçıyor. Olayların çok karışacağını şimdiden tahmin edebiliyorum. Son olarak da 5cm adlı üç bölümlük bir anime dikkatimi çekti. Tamamıyla duygusal ve inanılmaz güzellikte çizimlere sahip bir yapımdır. Çocukluk arkadaşı olan iki insanın okul dolayısıyla birbirlerinden ayrılmasını ve tekrar görüşmelerini konu alan bir "sanat eseri". Eğer başarılı olabilirim gelecek ay Mecha konulu animeler hakkında bilgi verme niyetindeyim. Olmazsa da Ecchi'lere bakarız, dergi de yayın hayatına bir nokta koyar. İyisi mi ben planımı şimdiden yapayım; başlıkları belirleyeyim. Siz de Genshiken'i ay içerisinde tadını çıkararak izleyin, Japon kültürünü yakından tanıyın.



## GENSHIKEN

Bir ara sadece aksiyon türüyle ilgileniyordum anime konusunda. İçinde ninja, robot yoksa o anime benim için önemsizdi. Sonra bu salak tavrımdan kurtuldum ve yelpazemi genişlettim. Bu döneme denk gelen animelerden bir tanesi de Genshiken oldu. Oldukça yavaş ilerleyen, genelde hareketten çok diyaloglardan oluşan bir anime olmasına rağmen tam anlamıyla hastası oldum. Zaten 12 bölümü vardı, iki günde izledim, bitti. Ve fakat meğerse 3 bölüm daha varmış! 3 DVD'lik set olarak satılan Genshiken'in her DVD'sinde bir adet ekstra bölüm bulunuyor. Etti 15 bölüm! Genshiken aslında bir okul kulübü. Sözde kültür araştırmaları yapıyorlar ama aslında tek yaptıkları kendilerine sağlanan odayı bir manga kütüphanesine dönüştürmek ve konsol oyunları oynamak. Japonya'da kendini manga, anime ve video oyunlarına kaptırmış, asosyalliğe doğru yelken açan insanlara otaku denilmekte ve Genshiken grubunun her bir üyesi de birer otaku. Bu, Saki Kasukabe'nin otaku sevgilisi Kousaka'nın peşinden kulüpteki yerini almasına dek sürüyor. Ardından işler daha da komik bir hal alıyor. Kousaka tipik otaku zevklerine sahip bir kişiyken, bir otaku'dan beklenmeyecek şekilde yakışıklı ve hatta "cool" bir insan. Saki de antipatik ama komik tavrı ile Genshiken kulübünde farklı bir etki yaratıyor, otaku dünyasına normal bir insanın bakış açısını getiriyor.

Genshiken'i özel yapan da gerçekçiliği ve verdiği duygular. Animeyi izlerken oradaki karakterlerin dünyasına kapılıyor ve BBG yarışmasını izler gibi onların hayatlarını merak eder oluyorsunuz. Zaman zaman komik, zaman zaman duygusal ve çoğunlukla "anlamlı" bir anime. Mutlaka izlenmeli. -Tuna Şentuna





## HAYAT SÖKÜĞÜ

**B**u sayfada, demeye çalıştığım her şeyi anlatan bir boşluk vardı ama ben onu karaladım. Bilgisayara karalama defteri muamelesi yaptığım için sık sık karşıma hiçbir sözcüğünü hatırlamadığım, hangi ruh haliyle niye yazdığımı bulmakta zorlandığım, isimsiz Word dosyaları çıkıyor. Yarım kalmış metinler, yan yana durdukları halde bir cümleye dönüşmek konusunda son derece gönülsüz sözcükler, ağızdan çıkan

Çünkü artık kontrol sende değil, birbiri ardına hayatında delikler açan o küçük, kıymetli ilmeklerdedir. Acıdığını bildiğin ama hissedemediğin bir yerde giderek büyüyen bir boşluk oluşuyordur. Boşluğun anlamının ne kadar büyük olduğunu görüp şaşırabilir, onun getirdiği soğukla ürperebilirsin ama çözümlere dokunamaz, onları tekrar bağlayamaz ve hayır; duymayan acıyı duyamazsın. Başlığın altındaki boşluktur tüm mânâ, tüm hissedilebilenler... Sonra, söküğün

nokta, karşısına her geçtiğinde bir bakışta yerini bulup uzun uzun bakabildiğin o tesadüfi gölge...) Resmin tamamını görmek saplantısıyla, bütün resmin içindeki 'sana özel aslanan' bir türlü bulma şansını kendine vermemişsindir. Hayatının içindeki özel desenleri, belki de senden başka herkesin fark ettiği en karakteristik renk değişimlerini hiç görmemişsindir. Var olduklarını, senin birer parçan olduklarını bilsen belki çok seveceğin yaşam ayrıntılarını asla ciddiye almamışsındır, "aman ha, resmin bütününü kaçırmayayım" tedirginliğiyle. Neyse... Düşünmeye başlarsın ve işte sorular yığınla üstüne gelir: Neydi o ölümcül ayrıntı? O çözüme ne diye başladı? Bu, yazdığın her şeyi silip Yaşam Çözülmesi'yle boşluk arasındaki ilişkiyi yeniden kurmak, yanıtı gayet iyi özümlediğin halde üretmeye devam ettiğin soru işaretleriyle anlamı deşmekten vazgeçmek, boşluğu küçümsemek yerine anlamın bir parçası olarak kabullenmek için doğru bir anda olduğunu gösterir. Çünkü bu sorulara her zaman için birer cevap bulunabilir ve bu cevaplar her zaman tatmin edici birer yanıştan ibarettir. Ama daha ilk satırdan itibaren bile bile yanılsadığım bu metnin sonuna birkaç yanlış daha eklemekte sakınca görmüyorum (yazının sonunda bütün bu dağınıklığı ve yanlışlar silsilesini süper bir şekilde temizleyeceğim, merak etmeyin).

**Çünkü yaşamını örerken hiçbir ilmeği gerçekten sevmedin, önemsemedin, sahiplenmedin. Bir ilmeği diğerine bağlarken sadece tutturdun, eklemedin, hayatını bütünlemedin...**

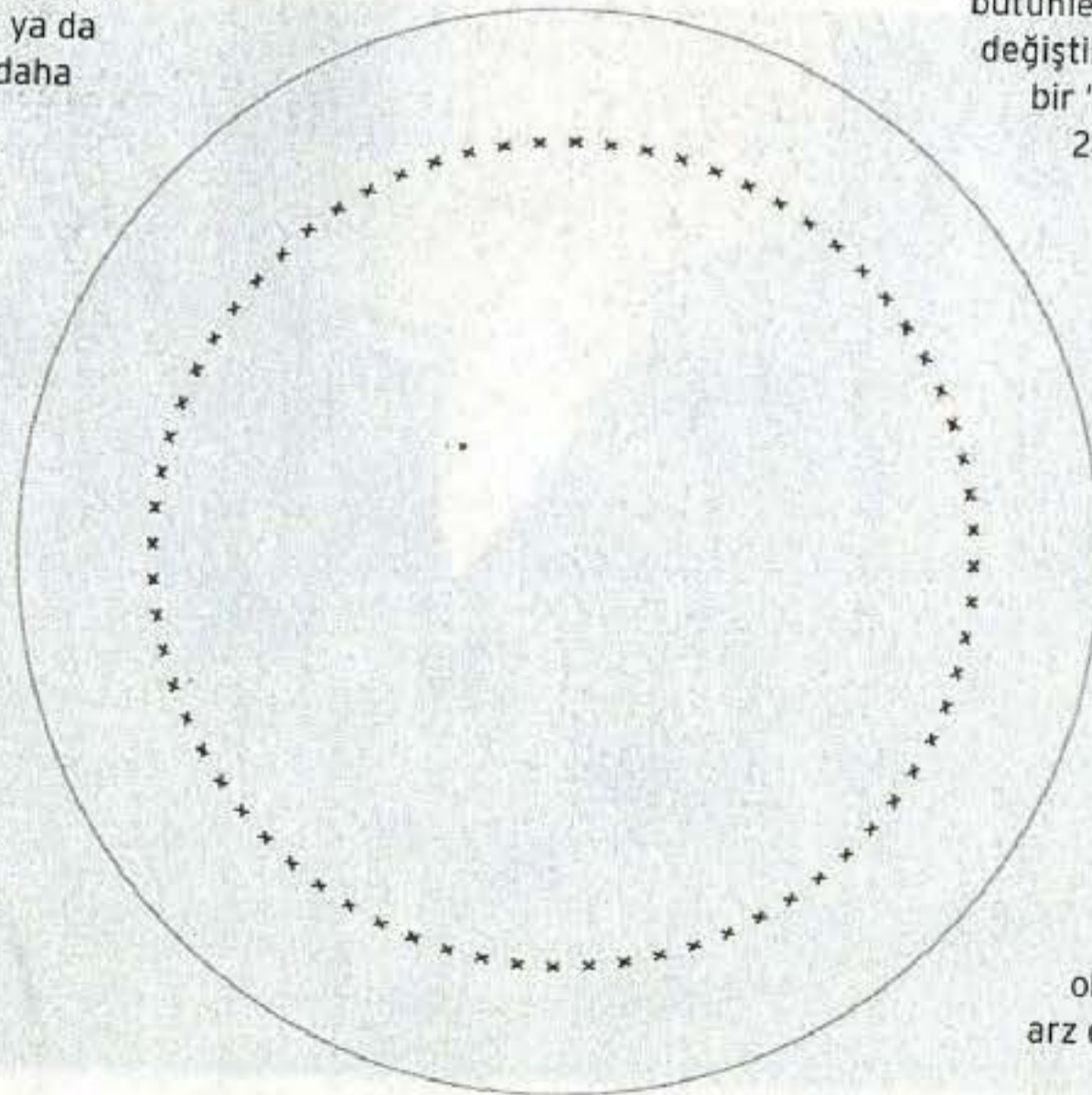
kulağı duymayan gözü dönmüş Times New Roman yazıtları, kime seslendiği belli olmayan mektuplar vesaire... Arada bir bilgisayarı temizlerken bunları bulur, okur ve o an hissettirdiği şeye bağlı olarak siler ya da saklarım. Yukarıdaki başlığı da böyle buldum. Onlarca dosya arasına saklanmış, belli ki altı doldurulmak üzere başlık fontlarıyla yazılmış bir HAYAT SÖKÜĞÜ ibaresi... Belki altına bir tek sözcük yazılmış olsa çöp kutusuna atar, geçerdim ama bu haliyle bana şimdiye dek okuduğum en doğru metin gibi geldi. Kendini bu kadar iyi anlatmasına, dürüstlüğüne ve sadeliğine hayran kaldım... Bir yol tabelası kadar netti işte.

Hayat sökülmeğe başladığı andan itibaren, bin bir emekle ve tecrübelerini düğümleyerek ördüğün yaşam ilmeklerinden üç beş tanesi arka arkaya kaçtığı andan itibaren, durup bu kötü manzarayı izlemek dışında yapacak bir şey yoktur. Durdurmaya kalkar ya da çekiştirirsen, o panikle sadece daha fazla ilmeği çözersin... Durumu tespit edip beklemek, her şeyin farkına vararak izlemektir doğrusu. Ancak söküğün iyi örülmüş bir ilmekte takılıp kalmasından sonra, artık hasarı onarmak için harekete geçebilirsiniz.

Yaşamın sökülmesi, kendi acısını dışarıdan seyredebilmek gibi geçici bir yetenek kazandırır insana. Öyle ki, bu acıyı hak ettiği gibi duymak, anlamak, hissetmek üzere boş bir sayfanın karşısına oturur, tepesine Hayat Söküğü yazar ama altına hiçbir şey ekleyemezsin.

şu kahraman ilmeğe gelip dayandığı ve geçit bulamayıp tıkanıp andan sonra diyorum, yaşamının kontrolünü kendi ellerinde hissettiğin bir gece vakti gidip o iki sözcüğü ve altındaki boşluğu bulursun. O ana kadar bütün bu parçalanma sürecini başlatan şeyin ne olduğunu, o kıymetli düğümlerinin çözülmesine neden olan ilk darbenin nereden geldiğini hiç düşünmemişsindir. Çünkü aslanan "resmin tamamını görmek"tir senin kitabında, ayrıntılara takılmanın gerçeği puslandığına inandırmışsındır kendini. (Halbuki sevdiğin bütün resimler, içinde sana resmin tamamından çok daha fazlasını hissettiren bir ayrıntı saklayanlardır. Mesela bir bileğin kıvrıldığı yerdeki incecik bir çizgi, alna yapışmış birkaç saç teli, kalın bir mavi içinde firçanın dokunmadan geçtiği bir silik

O çözüme ne diye başladı? Çünkü yaşamını örerken hiçbir ilmeği gerçekten sevmedin, önemsemedin, sahiplenmedin. Bir ilmeği diğerine bağlarken sadece tutturdun, eklemedin, hayatını bütünlemedin... Bu cevabı 24 saatte bir değiştirebilir ve her defasında şaşkın bir "hakkatten yahu!" ile sonraki 24 saatini aydınlatacak bir ışık kaynağı olarak kullanabilirsin. Ama faydasızdır efendim. Bu sayfa boş kalmalıdır ve anlamını başlıkla boşluk arasındaki ilişkide bulmalıdır. Söylediklerimin tümü o boşluğa ve gizlediği gerçeğe haksızlıktır, tekzip eder, yazıyı Sinan'a gönderir göndermez metnimi gecenin başında bulduğum haline çevireceğimi beyan ederim. Sizlerden de bu yazıyı sadece başlığıyla sayfada gördüğünüz boş, temiz alanla bir kez daha okumanızı rica ederim... Ah, hiç arz etmedim, olmadı!



# EJDERHANIN İNİ

BURAK AKMENEK akmenek@level.com.tr



## ETRAFIMDA ELEKTRONİK ALETLER UÇUŞUYOR

**H**ani bazen filmlerde görürüz. Oyuncu panik atak benzeri bir şey geçirir. Üstüne insanlar gelmekte ve o da bu yağmurdan kendini bir türlü kurtaramamaktadır. Sonunda ya bayılır yada rüya gördüğü için ayılır. İşte ben tam da bu işin ortasındayım. Rüya görmediğim için ayılamıyorum ve bu yağmurdan keyif almaya başladığım için de bayılamıyorum.

### BUNA PAZARLAMA DENİR

Bilgisayarlarınızın parçalarını düşünün. Klavye, fare (ıyk !), ekran kartı, ana kart, sabit disk, soğutma için fanlar ve güç kaynağı. Klavye denildiğinde artık dizili tuşlar anlaşılıyor. Bunun LCD

çekeni falanı filanı anten ucuna takılan koalası bile çıktı. Windows derken Vista'ya geçiyoruz. Bir yandan MP3 oynatıcılar artık yalnızca müzik çalmıyor aynı zamanda video oynatıp fotoğraf gösterebiliyorlar. Araba teypleri yalnızca CD çalmıyor aynı zamanda size yol haritanızı gösteriyor ve film izleyebilmenizi sağlıyor. CD'lerin ufağı, büyüğü, yıldızlısı, Tweety'lisi bir sürü versiyonu çoktaaan çıktı bile. Bu ay inceleme fırsatı bulduğum bir dizüstü bilgisayar bel çantanızda taşınabilecek kadar küçük ve tıpkı cep telefonu gibi ekranı yukarıya ittiğinizde ortaya çıkan bir klavyeye sahipti. (Burada üstüme kapanmaya başlıyorlar ama ben korkmuyorum).

dönüştü. Peki bu döngüye bir de uzaktan bakalım.

### HOŞUNUZA GİDİYOR MU ?

Gitmez mi ? Herkesin elinde olmayan bir cep telefonunu ilk defa kullanmak tamamen prestijinizin bir göstergesi. Hele hele gıcır gıcır bir arabayla caddede salınarak havanızı atmak enfes bir duygudur. Tabii tüm bu aksesuarları en klas ve son moda kıyafetlerle tamamlamak şart. Vay bee manken gibi olduk vallahi. Eeee bunlar bizi aşağı yukarı bir ay götürür. Sonra? Telefonun yenisi çıkacak, çıkınca onu almak gerek. Eskisini de ya evdeki çekmeceye atarız, ya birisine veririz yada yeniye alırken takas ederiz. 3 ay sonra sezon bitince yeni sezonun kıyafetlerini almak gerek. Arabayı da 6 aydan fazla kullanmamak lazım. Sonra prestijimiz biter. İşte tipik bir tüketim çılgını. Tabii ki bu çılgınlık hepimizi bütçesine göre farklı şekillerde yaşıyor ama davranış aynı yere çıkıyor. Yeni evimde alacağım televizyonunu tadını PS3 ile arttırmak, Wii ile spor yapmak istiyorum. Blizzard'ın daha hızlı WoW oynayabilmem için süper klavyeler ürettirmesini, belediyenin umumi tuvaletlere PSP koymasını, belediye otobüslerinde merkezi müzik yayını yapılmasını ve herkesin kulaklıklarıyla bunu dinleyebilmesini, sinemalarda ki sevgili koltuklarının artmasını ve eski şekerli mısırların yeniden satılmaya başlanmasını, dergideki koltuklarımızın masajlı olmasını ve koltuklar bozulduğunda firmanın yerini alması için masör kızlar göndermesini ve burada sayamayacağım daha bir çok şeyi istiyorum. (Bu son üç isteğin teknolojiyle bir alakası yok tabii ki)

## Belediyenin umumi tuvaletlere PSP koymasını, belediye otobüslerinde merkezi müzik yayını yapılmasını ve herkesin kulaklıklarıyla bunu dinleyebilmesini istiyorum

ekranlısı, tekerleklisi, arkadan ışıklısı, oyun temalısı, kokulusu, ayarlanabilir 15 tuşlusu falan var. Mouse desen fare kulaklısından 10 tuşlusuna, ana kartın ışıklısına, kasanın binbir türlü maymunluk yapanına kadar bir sürü tercih var önümde (işte bu noktada gelmeye başlıyorlar üstüme doğru). Cep telefonu dedik, titreşimli, fotoğraf

Birbirine benzeyen veya benzemeyen, irili ufaklı, değişik tasarımlarda ve yeteneklerde o kadar çok alet edevat piyasaya çıktı ki artık her birini gördüğünüzde tekrar tekrar hayrete düşüyorsunuz. Eskiden az bulunan ve gözünüz gibi baktığınız elektronik eşyalar bugün herkesin elinde bulunan hatta ihtiyacı olan eşyalar haline

Yakında karşınıza "evet ben bir son teknoloji manyağı alışveriş delisiyim" diye çıkarsam şaşırmayın. Allah'tan yaptığım işten dolayı tüm bu ürünler teste geliyor ve benim de alışveriş yapmama gerek kalmıyor. Yoksa bütçe diye bir şeyim kalmazdı. Deri altı plantasyonları yaygınlaşmaya başladığında ilk taktıracıklardan birisi de gene ben olurum. Eğer siz de benim gibiyseiz yakında aynı hastanede koğu arkadaş bile olabiliriz. Artık ne hastanesi olacağına siz karar verin.

(Burak bu yazıyı yazdıktan sonra "nerede benim Calvin pantolonlarım, PSP'ye kırmızı yeşil ışık taktıracağım" diye çığlıklar atarak Nişantaşı sokaklarına doğru koşarken görülmüştür).





## BİR DİYECEĞİM VAR

**B**en yazar değilim" diye hep söylerim. Gariban bir oyun dergisinde birkaç sayfa karalamak insanı yazar yapmaz, edebi bir değeri olmayan birkaç sayfayla insan yazar olmaz. Zaten, üç satırdan uzun birşeyler yazmaya kalkıştığım her seferinde, yazmaya çalıştığım konu ne olursa olsun, yazdıklarım uzadıkça işin içinden çıkamaz hale gelirim. Düşünceden düşünceye atlar zihnim. Birkaç sayfaya kadar herşey yolunda gider, ama daha uzun birşeyler karalamaya niyetlendiğimde konuyu dağıtmaya başlarım. Beynim

sana kapıyı açmıştım. Çalıştığın kata çıktığında "iyi ki Erdal vardı orada, yoksa cadı sekreteriniz içeri almayacaktı beni" dediğini çok sonra öğrendim. "Erdal da kim yahu?". "Hani var ya şu alt katta çalışan, gözlüklü, uzun boylu çocuk? O aldı beni içeri". Senin bu naif hatan benim de kulağıma gelmişti normal olarak. Nasıl oldu bilmiyorum, utangaçlık, asosyallik çakralarım birden kapandı ve bir sonra seni gördüğümde elimi uzatmıştım "Merhaba, ben Erdal"... İyi ki o gün ismimi yanlış söylemişsin. Normalde daha önce hiç tanımadığım birisiyle hayatta böyle bir muhabbete

beni çeken? Yoksa "insanlar rahatsız olur" tarzı gereksiz yere evhamlı düşüncemin sonucu olarak, bardağı elinden alıp kenara koymama hiç sesini çıkartmaman mıydı, bilmiyorum. Ben "ilk"lerden pek bir şey anlamam zaten.

Ama bizi birbirimize mühürleyen, ilk kez uzun süreliğine ayrıldığımız o gün, gözyaşlarının t-shirt'ümde bıraktığı iz olduğundan eminim. O günü asla unutmayacağım.

Tuhaf olduğu tescillenmiş bir adamım ben. Neden mi tuhafım? Canım çıkmadıkça bir yere gitmeyecek olan salak saçma huylarımı bir kenara bırak, dünyanın en şebelek işini yaparak para kazanıyorum, daha ne olsun? Sabah ilk tıkırtıda uyanırım ama yataktan kalkana kadar akla kararı seçerim. Tembellik ederim, sonra kendime kızarım. İnsanlara kıyamadığım için kendimden fazlasıyla ödün veririm... Ve en kötüsü, galiba en çok kendime en yakın olanları kırarım. Öyle diyorlar çünkü.

Neyse, dediğim ve gördüğün gibi, lafı uzattıkça konudan konuya atlamakta üstüme yoktur benim. Hızla ana fikre dönmek istiyorum o yüzden. Ve iki yıl önce sormuş olduğum bir soruyu tekrar sormak istiyorum sana. Gerçi ben cevabımı almıştım, ama sorduğum an ve yer içime sinmemişti. Bu yüzden bir kez de ikinci ailemin huzurunda sormak istiyorum aynı soruyu:

Dosdoğru yaşamaya çalışıyorum hayatımı. Kendime, insanların koyduğu doğruların üstünde bir doğru arıyorum. Araçlarım kolayken, amaçlarım pek uzakta, ulaşmam pek zor. Yine de bu yolda benimle yürümeyi gerçekten kabul ediyor musun?

Çağla'm, benimle evlenir misin?

## Normalde daha önce hiç tanımadığım birisiyle hayatta böyle bir muhabbete girmem. Herhangi birisiyle ilk kez tanıştığımda, benden karşı tarafa doğru buz gibi rüzgarlar eser

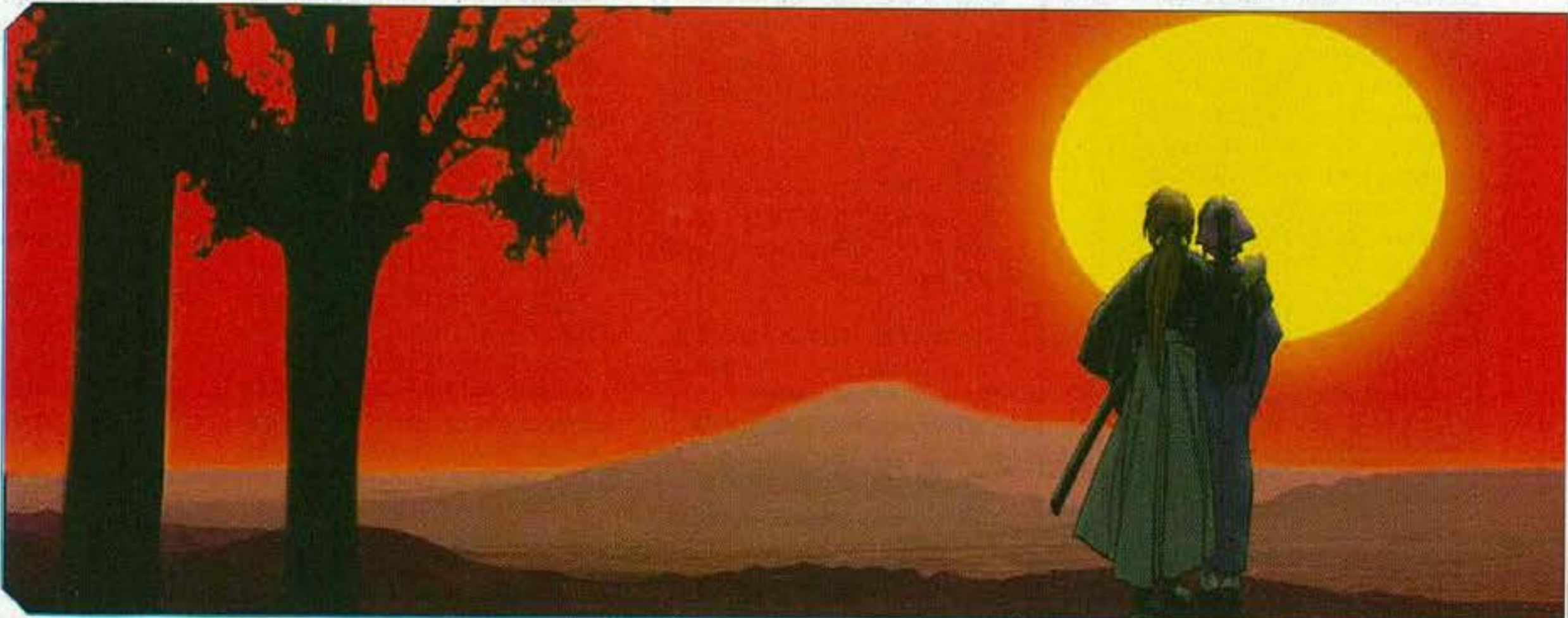
zihnimdekileri takip edemez, gerekli hızla cümlelere dönüştürüp klavyeye gönderemez. Kafamdaki cümleler ve resimler klavyeye ulaşana kadar yarısı bir tarafa, diğer yarısı başka bir tarafa uçmuş olur.

Tam bir "az çoktur" adamıyım korkarım. Ne uzun süren geyik sohbetlerini severim, ne de kalabalık karşısında konuşmayı. Her ikisini de yapmak zorunda kaldığımda, 15 dakika sonra kıpır kıpır olurum, biliyorsun. Ama ben sana sıkılanım biraz, hafif asosyalim de demiştim.

Tanıştığımız günü hatırlıyor musun? Öyle deme ama, herkese nasip olmaz böyle güzel bir tanışma, kıymetini bilelim lütfen... O soğuk kış günü, ben çorbaya kaşık sallarken, sen de kapının önünde ellerini kollarını sallayarak, heyecanla bizim sekretere laf anlatmaya çalışıyordun. İçeri almıyordu seni ofisin kapısından, tanımamıştı çünkü. Ben kalkıp

girmem. Herhangi birisiyle ilk kez tanıştığımda, benden karşı tarafa doğru buz gibi rüzgarlar eser, çünkü sevmem ilk tanışmaları, ilk görüşleri, ilk "bir şey"leri. İlk izlenimin önemine inanırım ve bu izlenimi sonraki yapılacak hiçbir şeyin düzeltemeyecek olmasının bilinci gerer beni. Mümkün olsa, o ilk kez tanışma anını es geçip, sanki onaltıncı kez buluşuyormuşuz gibi "nerelerdesin ya, ne zamandır görüşemiyoruz? Ayran içtik de ayrı mı düştük?" diye dalmak isterdim muhabbete. Ama herkes bunu yapmamı istemiyor sanırım.

Ama seninle farklı başladı her şey. İlk kez sinemaya gittiğimizde hiç soğukluk hissetmedim de, yaymadım da. İlk kez birşeyler içmeye gittiğimizde de, ilk kez yalnız kaldığımızda da. Hayatım boyunca "ilk kez"lerden hep itilmiştim, ama bir şeylerin farklı olduğunu hissediyordum bu sefer. Sinemanın sessizliğinde kağıt kahve bardağını kıtır kıtır kemirmen miydi





## ABDİ PALAS YEMEKHANESİ

**T**unus'ta bir otel odasındayım, saat sabahın üçü. Odanın balkonundan tanıdık bir Akdeniz havası esiyor içeri. Durmadan köpekler havlıyor, onlarcası hiç durmadan... Öylesine tanıdık ki bu havlamalar, ulumalar. Bundan 15 sene önce İstanbul'a yeni geldiğim günleri hatırlatıyor. Abdi Palas'ın çürümeye terk edilmiş eski yemekhanesine kapanıp sabahlara kadar batacak oynadığımız ilk üniversite yıllarını. Köhne yemekhanenin dev boşluğu öylesine sessizdi ki ortaya atılan kâğıtların sesleri bile yankılanırdı duvarlardan. Sonra

Ama durmazdık, hiç durmadan oynardık. Yorgunluktan bitip tükenene kadar oynardık. Bazen soğuk çok kesmeye başladı mı yüzümüzü kulağımızı, yakalanma riskini göze alıp çıkar etütte oynardık. Tatilde, bayramda birimizin odası boşaldı mı, ranzaların arasına bir tabure atıp onun üzerine de çizim çantasını koyar, yayıla yayıla oynardık.

### HAYAT ÇİZGİSİ

Şimdi Tunus'ta beş yıldızlı bir otel odasındayım. Tek derdim Sinan'dan sürekli gelen "Nerde yazılar! Kaçtın gittin oralara, hele bir yollama!" mesajları. Bu son yazı

oynamak için, oyun oynamaya inat ettiğim için oradaydım, bugün şu geçen 15 yılda oyun oynamaya hiç ara vermediğim için buradayım.

Oyun oynamasam bilgisayar nedir bilir miydim? Kasaymış, kartmış, işlemciymiş anlar mıydım? Ne donanım editörü olurdum bugün, ne Level'a yazardım. Kimse tutup "bak ben ne yaptım" demek için buralara kadar getirmezd ki beni. Yurttaki diğer 2996 kişi gibi akşam ders çalışıp, gece uyusam, sabah erkenden kalkıp okulun yolunu tutsam, oyun oynamasam sabahlara kadar... Bugün burada olur muydum?

**Tunus'tan Abdi Palas'a uzanan, şu lanet köpeklerden başka bir alaka kurmaya çalışıyorum. Sonra dank ediyor aklıma kaderin tesadüften farkı.**

bir saatte başlardı bu köpek havlamaları. Önce bir iki tane atıştırdı, sonra Beşiktaş'ın bütün sürüleri katılırdı koroya. Yemekhanenin tek çalışan ampulünün altında oynardık oyunu, tek ampulün dar halesinin dışı kapkaranlık, kocaman bir boşluk. Dört kişi bir araya gelip bir pilli radyo bile alamamışız. Ulumalar yükseldikçe diken diken olurdu tüylerimiz. Hep birlikte şarkılar söyledik köpekleri duymamak için. Soğuktan bodrum katı, çok rutubetli olduğundan olsa gerek, yıllar önce bahçeye yeni bir yemekhane binası yapılmıştı. Soğuk kemiklerimize kadar işler, havlamalar kulaklarımızı tırmalar, gün ağarmasına yakın kollarımızda derman kalmazdı kâğıt atmaktan. Korku filminden çıkma bir işkence sahnesini andırırdı bizim batacak oyunlarımız.

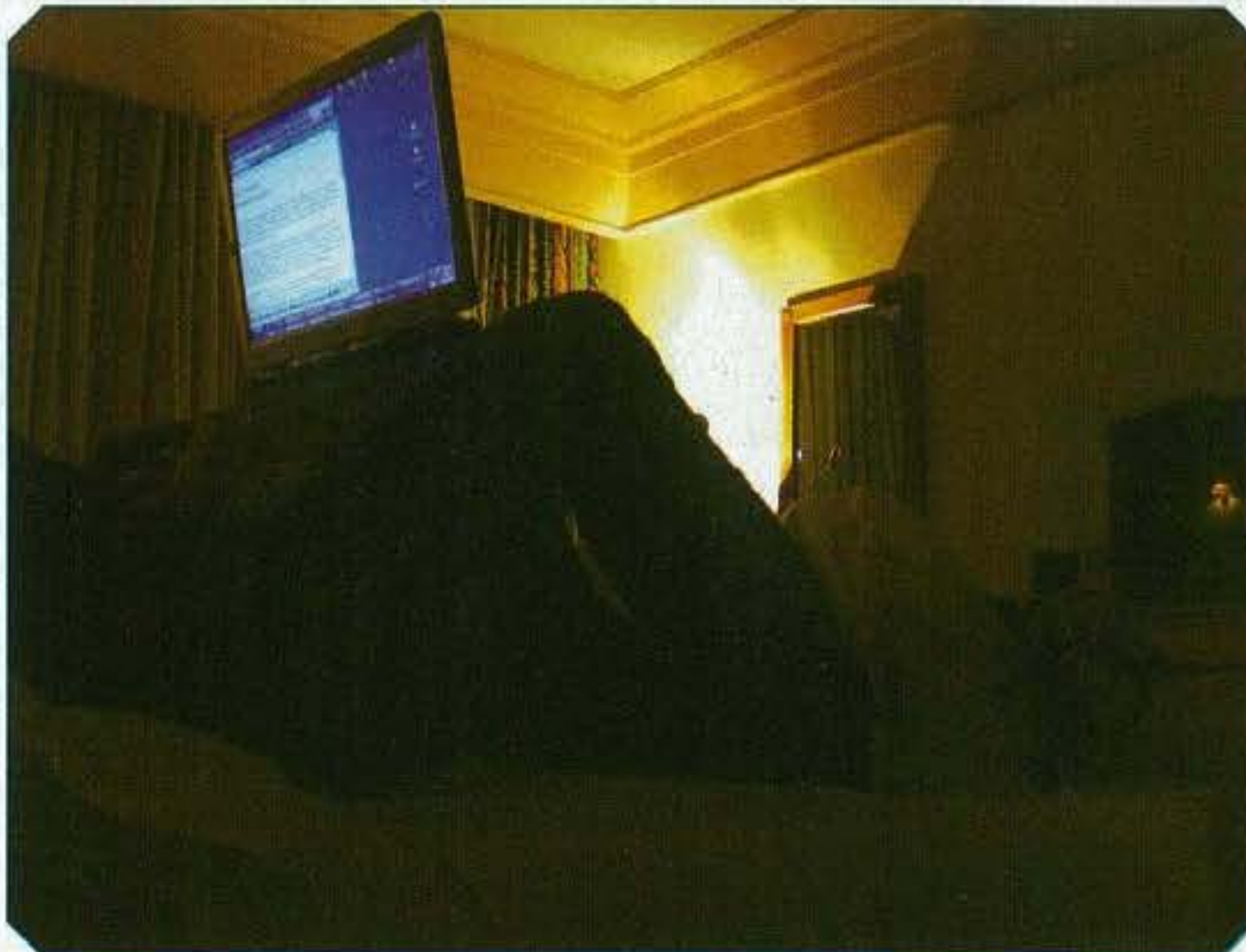
da bitince rahat rahat uyuyabilirim ama. Sabah kalkıp Mağrip'in sokaklarına atabilirim kendimi. Kenar mahalle kahvelerinden birinde Bedevi çayı içip nargilemi tütürürken, yanık tenli bir gencin udundan yanık bir türkü dinleyebilirim. Köpekler havlıyor hala, durmadan, yorulmadan, usanmadan havlıyorlar. Onlar havladıkça Abdi Palas Yemekhanesi geliyor aklıma. Neredeydim... Nerelere geldim... Zihnimi zorluyorum, o günden bugüne gelen bir çizgi çekebilmek için, hayatımın hikâyesini anlatan. Tunus'tan Abdi Palas'a uzanan, şu lanet köpeklerden başka bir alaka kurmaya çalışıyorum. Sonra dank ediyor aklıma kaderin tesadüften farkı. O zaman o metruk mekânın soğuşunda beni ayakta tutan şeyle bugün Tunus'a getiren aynı şey aslında. O zaman sırf oyun

Şu köpekler havlamalarını yükselttikçe daha da fazla yatıyor kafama. Oyunlar benim kaderim, yarın nerede olacağımı söyleyen aslında onlar ama bu ilk günden bugüne benim seçimim, bu yolu çizen aslında benim. Yaşayacağımız her şey çizili, her şey belli belki, çünkü kim olduğumuz bunun sebebi. Bizi kader yönlendirse de kaderi yönlendiren biziz. Ve benim kaderim oyunlar, buraya sürükleyen onlar ve o oyunları kaderim yapan benim.

### SAVRULMALAR

Şimdi durup düşünüyorum da, şu an Tunus'ta bir otel odasında olmak hoşuma gitse bile, bir geceliğine bile olsa Abdi Palas Yemekhanesine dönebilmeyi tercih ederdim aslında. Çünkü o lanet köpeklerin havlaması içinde, o metruk mekânda tir tir titresem bile, ömrümün en güzel oyunlarını oynamıştım orada. Her şeye rağmen oynadığım için daha da zevkliydi belki de. Ya da hayatımın geri kalanı pek bir sıkıcıydı demek ki o metruk mekânın soğuk oyunu ısıtabilirdi içimi.

Abdi Palas'da çok da uzun sürmedi gece oyunları aslında. İkinci senenin ortasında kaçtım o hapishaneden, ailemden gizli ev tuttum okulun yakınlarında. Ondan sonra başladı -miş gibi oyunları, ardı arkası gelmez aşk oyunları, tiyatro oyunları, meydan muharebeleri ve diğerleri. Hayatım ince bir yaprak, oynadığım her oyun sert bir rüzgâr, beni savurdular dört bir yana. Nerede olduğumu göremeyecek kadar hızlı döndürdüler çevremde, nerede olduğumu umursamadan, dur durak bilmeden, iki karış gökyüzüne bile sahip olmadan savruldu durdum. Sonra işte tam da bu klavyenin üstünde durdum. Ve o günden beri sadece bu klavyede, bu monitörde oynuyorum oyunumu.





Ahahaha. Ben buna gülüyorum :) Tebrik ederim Seçkin bey. Sevgilerimizi sunuyoruz, bizi okumaya (sadece almaya değil) devam etmenizi umuyoruz.

#### BÜYÜK ÇELİŞKİ: SMALLVILLE'İ SEVEN HEROES'CU

Sanırım "Oyun Matematiği" sorusuna verdiğimiz cevapları sadece yazdığımız maillerin sonuna koyabiliyormuşuz. O zaman ben de epeydir kafamda olan soruları sormuş olayım: Evet bu kuralı getirdik çünkü gerçekten müthiş bir dengesizlik içine sürüklenmişti inbox. Bu ay gördüm ki toparlamışız biraz. Yalnız sen çok iyi bir örneksin, bazıları şöyle yazmış mailler'ini: "Merhaba sevgili Level. Sizi çok seviyorum. 2 aydır alıyorum. Cevabım da şudur..."

1- Birkaç kere Level DVD'sinde videosunu verdiğiniz "Crackdown" diye bir oyun var. O PC'ye çıkacak mı? Şu an öyle bir şey gözüküyor. Ancak Vista'nın yaygınlaşmasıyla beraber, çoğu 360 oyununun PC'de de boy göstereceğini beklemek yanlış olmaz, o yüzden çıkmadık candan ümit kesmemek lazım.

2-Superman'in oyunu PSP ya da PC'ye çıktı mı? Hayır.

3- Pentium 4 3.2 ghz bilgisayarla Alan Wake oynayabiliyordum? Teorik olarak çalıştırması lazım, ama işlemcinin zorlanacağı kesin.

4- Smallville'e neden gıcık oluyorsunuz. Heroes'u seven onu da sevmeli bence, ben ikisini de izliyorum. Smallville'e hep beraber mi gıcık oluyoruz bilmiyorum. Ben ve Tuğbek oluyoruz (biraz tanıyorsam Serpil de oluyordur :), hatta her görüştüğümüzde bir beş dakika Smallville'e giydireyoruz, pek eğlenceli oluyor. Benim Smallville'e gıcık olmamın altında, Superman kimliğiyle ve ideolojik duruşuyla ilgili problemlerimin de etkisi var, hiç hoşlanmam Clark Kent'ten (ama bunun detayına girmeyeyim, sonra Sinan kızıyor). Smallville özelinde şunları söyleyebilirim: Berbat oyunculuklar, berbat çizilmiş karakterler (Baba Kent mesela), abuk sabuk, Superman'le alakasız olaylar,

ne işe yaradığı belli olmayan yardımcı karakterler... Olmayan, edemeyen bir dizi Smallville bence. Elbette Heroes'un değerini bilmek için arada bir Superman'i de izlemek lazım. Kötü olmadan iyinin ne anlamı var, değil mi? (Allah'ım! Neden okuyucusuyla yazarıyla herkes Heroes yerine "Hereos" yazar inatla ve bana da düzeltme görevi düşer? Eskiden sadece Heroes of Might and Magic vardı, üç yılda bir çıktığından rahattım. Şimdi bir de dizisi çıktı başıma!- b/x)

5- PSP'ye çıkan God of War PS2'dekinin aynısı olmayacak heralde. Arada ne gibi farklar olacak. Ben de Kratos'u yönetmek istiyorum! En azından Kratos'u yöneteceğin kesin :) Arada çok büyük fark olacağını sanmıyorum, PSP God of War için ideal bir sistem.

Sorularım bu kadar kendinize iyi bakın. Türkiye'de oyun temalı tek büyük siz kaldınız ve biz oyuncuların size ihtiyacı var. Spawn

Bizim de size ihtiyacımız var Spawn'cığım, siz de iyi bakın kendinize.

LEVEL'DAN İNSANLIĞA BİR KATKI: OLGAY (Version: 3.0) Selam olsun bütün Level çalışanları, Level okuyanları ve bilimüm Level'la alakası ilgisi olan herkese. Ve sorular (biraz kötü bir giriş oldu sanırsam):

1- Derginin ayın birinde çıkma olayının akıbetini merak ettim doğrusu.

Emin ol biz de merak ediyoruz. Bu konuda Sinan'dan açıklama bekledik ama ilgilenmedi bizimle. Belki size bir açıklama yapar. Ben bu arada sizin ne yapabileceğinizi yazdım derginin erken çıkmasına katkıda bulunmak için, bir göz atıverin.

2- Verdiğiniz online oyun deneme sürümleri çok iyi oldu gerçekten. Bir sürü online oyun denemiş olduk, genel kültürümüz arttı. Çok teşekkür ederim bu hizmetiniz için. Devamı gelirse sevinirim. Yaşasın Level Kültür Devrimi! (Küntür! - b/x)

3- Half-Life 2: Episode 2'nun içinde bedava olarak Portal gelecek değil mi? Pekiyi bu

#### OYUN MATEMATİĞİ

Tamam tamam, bu ay kantarın topuzunu normal hale getiriyoruz. Ne çok zor ne de çok kolay bir sorumuz var size. Sadece dergiyi biraz dikkatle okumanız yeterli. Yarışmanın mantığı oldukça basit. Soldaki, görünüşte birbirinden alakasız üç resim var. Bu üç resim bir araya geldiğinde, bu sayı içinde

yazdığımız oyunlardan birisine işaret ediyor (tembellik bu ay her yanımdan akıyor, o yüzden örneğimiz hala aynı: *cehennem resmi + kapı resmi + Big Ben resmi = Hellgate London gibi*). Resimler ve altlarında yazarlarla arasında bir bağ var, ama bu bağ çok cılız bir bağ olabilir de, olmayabilir de sanki. Gibi.



Dişli olmayan rakipler



By Kentel



Yine çirkin olmuş

=?

#### GEÇEN AYIN CEVABI

"Uzaylı + Mars + Sid Meier yok" ipuçlarından oluşan geçen ayın sorusuna 18 doğru cevap geldi (daha çok geldi tabii, ama mektupların altına yazılmış doğru cevaplar 18 taneydi). Talihlimiz Naser H. Arab'ın da dediği gibi, doğru cevap: UFO: Afterlight'ti. Kendisini tebrik ediyoruz. Zorluk seviyesini bu kez orta seviyede tutmayı beceren Level matematikçileri, UFO dışında popüler başka bir cevapla karşılaşmadılar. Her kafadan farklı bir ses çıktı. Mansiyon ödülünü veremiyoruz, çünkü bu sefer en ilginç cevabı da unuttuk.

**ARAL**  
aralgame.com

Sorumuza 18 Mayıs'a kadar doğru gönderenler arasından seçeceğimiz bir okuyucumuz Aral İthalat'tan PlayStation 2'nin en iyi oyunlarından birisi olan God of War 2 kazanacak! Haydi gri hücrelere kuvvet, Kratos sizleri bekler gayrı.



Portal nasıl bir oyun olacak? Fragmanını izledim de pek bir şey anlayamadım. Çünkü elde bir silah durmadan bir yerlere portal açıyordu oynayan vatandaş. Tam olarak öyle olacak Portal: Elde bir silah, bir yerlere portal açan bir

oyuncu. Oyunda, Black Mesa tesislerindeki bir insan-kobayı canlandırıyoruz. Bilim insanları bizi çeşitli bulmacaların içine bırakıyor, biz de onları çözmeye uğraşyoruz. Bu konudaki tek yardımcımız zekamız ve elimizdeki portal >>





## GEÇEN SAYI LEVEL'DA

Çok beklenen S.T.A.L.K.E.R.'in (%93) nihayet damgasını vurduğu Level 123, Kratos'un (%96) yeniden ortaya çıkmasıyla ayrıca kıymetli bir ay oldu. Ayın Trio'su, Serpil'in leziz Jade Empire: Special Edition yazısıyla tamamlandı (%85). Alan Wake ve Overlord, oyunların geleceği hakkında güzel şeyler söylerken, Maelstrom (%57) ve Hereos (ühü! - b/x)Of Annihilated Empires (%59) bugünkü mutluluklarımızı sorgulattılar. Faruk'un elinden çıkan detaylı PS 3 yazısı kafalardaki dumanları dağıtırken, 8800 GTS, DX 10 kartların alınabilirliğini arttırarak upgrade hayallerini pekiştirdi. Immortal Throne (%78) ve Forces of Corruption (%79), Titan Quest ve Empire At War'un kanını yerde bırakmayan eklentiler oldular. "Garip Ama Gerçek" dosyası, statükocu zihniyetin yazım alanındaki yeteneğini gösterirken (ohal - b/x), inbaks yine aynı zihniyetin vahşi saldırılarına maruz kaldı. Erce yine insanlığından şüphe ettirecek biçimde Jade Empire'a müthiş bir strateji yazısı hazırlarken, Test Drive'ı biraz fazla abarttığı kulislere konuşuluyordu (%87). Güzel bir bölümdü 123, ama tam en heyecanlı yerinde bitmişti. Acaba 124'te neler olacaktı?

"Yetişin! Bunlar amatör ruhunu kaybediyor!" diye bizi Hayalet Avcıları'na şikayet etmek için: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)

## RİSK BUDUR: LEVEL "YİM" ARIYOR

Mehmet abi selamlar. Geçen aylarda inbox'ta "Risk nedir?" sorusuna 'budur' diyen çocuğun akıbetini biliyorsunuz değil mi?" şeklinde bir şey yazmıştın. Ben sadece o çocuk dersi geçti, diğer herkes de kaldı diye biliyorum. Yoksa başka bir şey mi var o olayın arkasında. Beni bir aydınlatırsan çok memnun olurum. Vakit ayırdığın içinde teşekkür ederim.

-Mesut Koşar

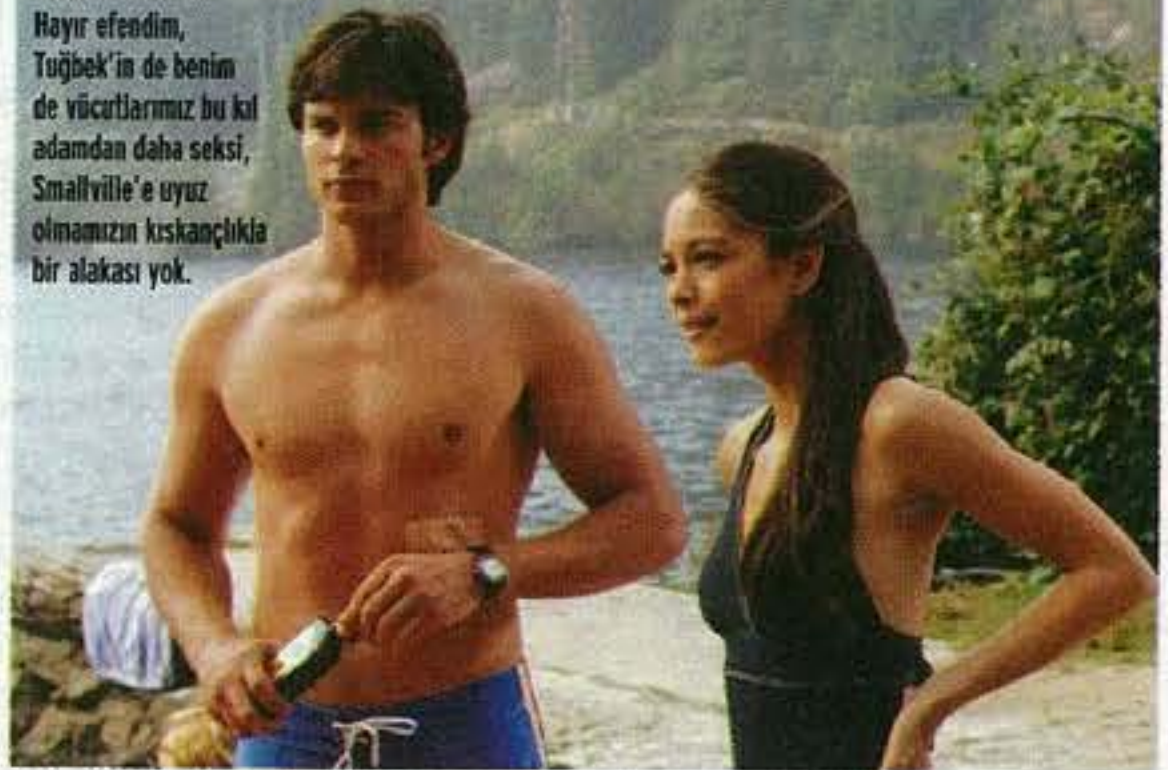
Merhaba Mesut, bu hikâyenin çeşitli versiyonları olmakla beraber, benim kafamdaki şuydu: Sınavda "Risk nedir?" sorusuna, sadece "Budur" yazarak sınavda tam puan alan kişi bunu arkadaşlarına anlatır. Daha sonra yine benzer bir sorulduğunda, bu sefer bütün arkadaşları "budur" yazar, o ise derste anlatılanlar üzerinden adam gibi bir cevap yazar. Bu sefer herkes "O", o ise tam puan alır. Çünkü artık, "budur" demek, risk olmaktan çıkmıştır. "Mehmet güzel yazıyorsun" demenin inbaks'a girmek için bir sebep olmaktan çıkması gibi.

## DONANIMSAL SERZENİŞLER

Vay be ne çok değişmiş buralar. Mehmet kim? Motorlu Berker nerde?? Son bir kaç aydır hatta kaç aydır bilmiyorum) Level'ı sadece alan, okumayıp bir kenara koyan bir okuyucu(!) oldum ben. Benim gibilere ne denir acaba? Alıcı mı, okuyucu mu? Bu üniversite bitince ben de bitmişim, baksana Level okumuyorum. 10. yıl şerefine hadi okuyayım şu dergiyi dedim. Hakikaten çok güzel bir 10. yıl olmuş. 100. sayınıza hiç benzemiyor :) Bugün de son sayıyı koca Ortaköy'de tek bir dükkanda bulabildim, reklam olmasın diyeceğim (ben de öyle diyeceğim ve gerisini keseceğim -MK). Ve bir kez daha şahit oldum, Allah'ım ne çok seviyoruz okumayı biz!?!? Gözlerim yaşarır gibi oldu ama rüzgarda kurudular hemen.

Mehmet Bey inbox'ınız hayırlı olsun, bilmiyorum ne zamandan beri yazıyorsunuz ama... Teşekkür ederim beyefendi, üç-beş ay oldu işte. Siz de hoşgeldiniz, sefalar getirdiniz; ama bizi biraz üzdünüz doğrusu bizi, neden okumuyordunuz Level'ı?

Size bir acımı paylaşmak istedim. Eskisi gibi oyun oynamayı bırakmış biriydim ben. Mesela bir SW KotOR oynayışım vardı sormayın. Dünyada sadece 3-5 kişinin düştüğünü sandığım bir bug yüzünden, oyun 6 günde bitti. Bu süre zarfında oyunu oynamak dışında tuvalet ve uyku ihtiyacımı giderdim. Ve oda arkadaşına sadece sabah "Günaydın", yatmadan da "İyi geceler" dedim. (Hayır yemeği unutmadım, arıyordum geliyordu.)- Taa ki Neverwinter Nights 2'nin DVD'sini elime alana kadar. Koştuğum geldim evime, bu ufak tefek, minyatür bilgisayarına taktım DVD'yi.



Hayır efendim, Tuğbek'in de benim de vücudlarımız bu kalıptan daha seksi, Smallville'e uyuz olmamızın kıskançlıkta bir alakası yok.

O yükledi uzun süre. Ben ise alıp da okumadığım NWN 2 incelemesinin olduğu sayınızı alıp "Neler göreceğim acaba?" diyerek okuyordum. Çok severdim bunu yapmayı, bütün yazıyı bir oyun yükleme süresince okumaya çalışmak çok zevkli :) Fakar yüklemeye bitince hayatımdaki en büyük, en sarsıcı olaylarından birini yaşadım! Bu minyatür şey bana "Bu oyunu bana mı çalıştırmaya çalışıyorsun aslanım sen?" dedi! Nasıl afalladım anlatamam. Şaşkınlık, aptallık, sinir ve hayalkırıklığı bir arada yaşamış mıydınız hiç? (O kadar sık yaşıyoruz ki...-MK) Ama suç bende! Allah'ın dandirik grafikli Dungeon Siege 2'sini en düşük seviyede 20-30 fps oynatan minyatüre NWN 2 yüklemek akıl kârı mı? Değilmi ... Belki "Yuh be birader!" diyeceksiniz ama, umut fakirin ekmeğidir diyerek Supreme Commander demosunu kurmaya kalktım. Sonra "Belki bu yer be!" dedim Inferno'yu kurdum. Sonucu söylemeyeyim ben, siz kendiniz bana ve bu minyatüre ağzınıza geleni söylemekte serbestsiniz. Buyrun dinliyorum.

Ne diyelim ki Seçkin beyciğim, bilen bilir, ben de çok sıkılıyorum bu donanım işlerinden. "Konsol almak lazım" diyeceğim ama sonra başımıza çimkirecek PC'ciler. Neyse ben de adam gibi bir PC alıyorum sonunda, bir sene için bitiyor bu çile. Umarım.

Bu küresel ısınma olmasaymış ben ne çok üşüyecekmişim yahu!?!?

Ya arkadaşlar öyle demeyin, bakın gündelik keyiflerimize kaptırdık kendimizi, adamlar bir taraflarını yırtıyor "durum kötü" diye. Musluğu açık bırakmasak, ışığı az kullansak,

toplu taşımaya tercih etsek... Kyoto'yu imzalasak! Hop Meclis, sana diyorum! Size de diyorum Sayın Bush!

Karnım acıktı, yemek yapayım ben. Siz de iyi bakın kendinize, hep var olun. Ayrıca Tuğbek abi'ye ve Serpil hanım'a hayatları boyunca mutluluklar dilerim, hayırlı uğurlu olsun vatana, millete, Level'a. (Çocukları da buraya yazar olurlar mı acaba?) (Bakın "Çocukları" demişim gayri ihtiyari, "Allah söyletti" mi deniyordu bu durumda?) Bizim ümidimiz o, hatta ikisinin köşesinin arasına ufak bir köşe açacağız, orada yazacak küçük Tubek ve küçük Serpil. Hakikaten ya ne güzel olur :)

Not: Teknik bölümdeki geyiği buraya taşıyayım, gönlün olsun Mehmet bey. Bu satırları yazarken Cake'in Fashion Nugget albümü bütünüyle dinlenmiştir.

Seçkin yeterli. (Hayır soyadım yeterli değil, sadece ismim kafi manasında...)



oyunlar son 5-6 senedir. Satışlar arttıkça, istenen paralar da artıyor. Sürekli yeni teknoloji isteyen bir sektör olarak, maliyet hiçbir zaman ucuzlamıyor. Her ayağında kalifiye eleman çalışan (çizer, yazar, programcı, sanat yönetmeni, vb.) bir alan olarak, emeğe de yüksek paralar ödeniyor. C&C 3, God of War 2 gibi birinci sınıf oyunların yapımında 50-60 kişilik çekirdek bir ekip çalışıyor. Müzisyeni, seslendirmesi, üretim sorumlusu vs. ile bu rakam en sonunda 300 kişiye kadar çıkabiliyor. Yani bir oyuna verdiğimiz (orijinallere tabii) paranın büyük bir kısmı o oyunu yapanların maaşlarına gidiyor. Ama tabii ki bu dünyadaki hiçbir şey gibi, bu hesaplar da bu kadar basit değil.

2- Bazı oyunlar her sistemde rahatlıkla çalışıyor (GTA serisi, FIFA serisi vb.), bazılarıysa bizi "frenzy" seviyesine getiriyor (bariz örnek Kabus 22!). Bu neden kaynaklanıyor? Oyunların performansları ve sistem ihtiyaçları kabaca iki farklı şeye dayanır: Genel kural,

e-dergi olsun mu?" anketinden bahsediyorum. Açıkçası böyle bir şeyin olmasını hiç istemiyorum. E-Dergi, dergi değildir eğer böyle olursa, ben sevdiğim dergiyi her okumak istediğimde gidip bilgisayarımı açmak zorunda mi kalacağım? Artık bütün dergiler bunu düşünüyor ki böyle bir şey çok kötü, hatta bazı ülkeler E-eğitime başladı, Allah korusun. Bütün hayatımız bilgisayar değil ya, derginin de güzelliği gidecek yani di mi? Ben elimde kağıtlarını tutmadan, sayfalarını çevirmeden derginin tadına nasıl varacağım? O zaman CD/DVD ne olacak? Tamam böyle bir şey çok az masraflı ve daha kolay ama... İşte dediğim gibi... Olmaz :( Siz hakkikaten böyle bir şey düşünüyor musunuz, yoksa öylesine anket yapalım, bakalım millet ne düşünüyor gibisinden mi?

Belli ki sen de benim gibi bir romantiksin Nesar (ne güzel isim...). E-dergi fikrinden ben de hiç mi hiç hoşlanmıyorum. Zaten yakın ya da orta vadede böyle bir proje yok Level'in gündeminde. Herkes mis gibi kokan kağıttan dergilerini okurken, zipçiktiklik yapıp geçmeyeceğiz böyle bir

yerleri ve oyunları bile. Yani bu küçük sorunun faydası var... Hem de çok...

İşte küçük ama zekice bir fikrin nelere kadir olduğunu göstermek açısından süper bir örnek (de, benim anlamadığım bir nokta var: Ne bu fanatiklik kuzum, n'aptılar sana konsollar?). Sinan Bey'i ve emeği geçen tüm arkadaşları kutlayalım. Oyun Matematiği'ni, okucuyu mektuplarının dengesini bozması dışında ben de seviyorum, neyse ki bu ay dengeyi de yakaladık, gayet hoş oldu. Ona yorum yazmak da ayrı bir keyifli oluyor.

İkinci önerimse soruları zorlaştırmak, daha zekice yapmak... Mesela bu ayınki ve geçen ayınki çok kolaydı. Daha zor sorular hem daha derinlemesine okumamızı sağlıyor, hem de dergiye başka bir bakış açısıyla bakmamızı sağlıyor.

Bu konuyla müdüriyet ilgileniyor, ben sadece yorumunu yazıp taş atıyorum kendilerine. Bence de biraz daha zor olmalı ama canım, bu ne? Bu arada, bir bak istersen Oyun Matematiği köşesine :)

(hımmm, zorlaştıralım o zaman! QuickSave de, Checkpoint de yok size artık! -b/x)

Son olarak imla hataları ve kırık ya da bozuk Türkçe'm yüzünden çok özür dilerim, ben Türk değilim, Filistinliyim ve klavyede Türkçe karakter yok maalesef. Hepinize kolay gelsin. Herkese selam.

Naser H. Arab.  
Hiç özür dileme Naser, onların icabına bakıldı. Hem senin bir sürü geçerli bahanen var, olmayanlar düşünsün. Bu güzel mektubun için çok teşekkür ediyorum sana, çok mutlu ettin beni, neden bilmem.

Bu mutlulukla kapatalım inbaks'ı. Bu ay biraz keyifsizdim, bilmiyorum ne kadar yansıdı size. Belki bazılarınızın istediği gibi "ciddi" bir inbaks olmuştur, ama o zaman biraz "politik" olmuş da olabilir... Seni seviyorum inbaks. İki arada bir dereye kalmışlığını seviyorum.

### LEVEL'İN AYIN I'İNDE ÇIKMASI İÇİN YAPABİLECEKLERİNİZ

- Mektuplarınızı Word'de yazıp e-postanıza ek olarak gönderin, böylece her mektuptaki Türkçe karakterleri düzeltmek için bir saat harcamamış oluruz. 24 mektuptan bir gün kar ederiz.
- İsimlerinizi yazmayı unutmayın, e-postanın konu bölümüne, farklı bir şey yazın. Herkeste "inbox" yazıyor, karıştıyorsunuz.
- Mktplarınızı çet diliyle yazmayın, noktlama işrtlerindn sora bşluk brkn :S :R :T :H gbi işrtlerdn bişi anlamamı beklmyn..
- Dahi anlamına gelen -de, -da ayrı yazılır. -te, -ta, şeklinde imkânı yok yazılmaz.
- Bu bir inbaks sorusudur: "XYZ oyununu nasıl buluyorsunuz?" Bu bir donanım sorusudur: "XYZ oyununu oynarken ekran kartım yandı, döküldü kilim yandı, ne yapmalıyım?"
- Bu, XYZ oyununu yazan yazara sorulması bir sorudur: "XYZ'nin 8. bölüm 4.g örevinde sağda bir hatun duruyor, yanına geldiğimde burnunu karıştırıyor, o burnunu karıştırınca ölüyorum, buna karşı ne yapabilirim? Seni çok seviyorum, çok komiksin, Mehmet'ten nefret ediyorum, inbaks'ı keşke sen yazsan. Cep numaram: 53X XXX XX XX." Bunlar, yazılmayası soru ve yorumlardır: "360mıps3müwiimi?" ya da "konsollardan (ya da PC'lerden) nefret ediyorum! Level sadece konsollara (ya da PC'lere) yer veriyor. Level'dan da nefret ediyorum. Almiycam bi daha!"

Ben normal değilim inbaks. Beni bırakma inbaks!

Not: Tuğbek ve Olgay'a bir selam gönderelim: Mektuplarınız, Zülfü Livaneli'den Karlı Kayın Ormanı'nı defalarca dinleyerek okunmuş ve David Gilmour'un On An Island albümünü özümseyerek cevaplanmıştır.

Not 2: Geçen ay inbaks'ta çok fazla hata olmuş, yazılar birbirlerine girmiş. Özür diliyorum.

Not 3: Bu ay gelen fazlasıyla iyi e-postalardan bir kısmını kötü günler için sakladım, r-postanız her an karşınıza çıkabilir bu sayfalarda.

-Mehmet Kentel

## HERKES MİS GİBİ KOKAN KAĞITTAN DERGİLERİNİ OKURKEN, ZIPÇIKTILIK YAPIP GEÇMEYECEĞİZ BÖYLE BİR FORMATA.

teknolojisi (özellikle grafik) daha yüksek olan bir oyun, daha iyi bir sistemde çalışır. Bir de, programcıların yeteneksizlikleri ya da tembellikleri ya da imkânsızlıkları, o oyunun tüm yükünün donanıma binmesine neden olur. Buna "optimizasyon problemi var" deriz. O zaman da haketmeyen oyunlar müthiş sistem isteyip bizi çileden çıkartırlar.

Sorularım bu kadar. Kendinize iyi bakın! Oyunsuz kalmayın, kaldırılmayın(!). Abdurrahman Keskiner  
Neyse ben gideyim, Nesar beni bekler.

### LEVEL E-DERGI OLURSA SİZİ BIRAKIR MOBİLYA KATALOGU OKURUM

Selamlar Level ailesi, Ben Level'ı 2001 Kasım'dan beri takip ediyorum, çok da severim, ama son zamanlarda beni üzen bir muhabbet oldu. Web sitenizde dönen "Level

formata. Uzun vadede, eğer bütün trend bu olacaksa, Level'in nasıl bir yol izleyeceğini görebilmek için yapılmış bir anketti o.

Bir de oyun matematiği hakkında bir şeyler söyleyeceğim. Bence bu olay çok güzel olmuş, ama iki şey isteyeceğim: İlki, bu bölümün kalkmaması, maalesef Level en güzel bölümleri en fazla iki yıl tutup sonra değiştiriyor (bazı bölümler 6 ay bile dayanamadı, halbuki çok güzellerdi). Peki, neden kalmasını istiyorum Oyun Matematiği'nin? Yok oyun kazanmak için değil (tabii kazansam hayır demem :), ama ben bu bölüm sayesinde sırf sorunun çözümünü bilmek için eskiden okumadığım yerleri bile okuyorum, konsol oyunlarından nefret ettiğim için ve konsollara karşı olduğum için hiç konsol bölümüne dokunmuyordum ama bu bölüm sayesinde artık bütün dergiyi okuyorum, hiç umrumda olmayan

## inbaksık

Oyun Matematiği cevabı: Stargate Worlds. Silverfall'dan bile kolaydı  
Tansel Esmeyan (güplan)  
Gerçekten Silverfall'dan bile kolaydı, ama sen bilemedin.

Galiba fazla uzun yazmışım ama bence inbox'ta yeterince boş yer var bana göre gereksiz olan boşlukları atarsak 45 satırlık bir alan kalıyor. (Inbox'a giremesem de bu bir-iki satırla inbaksık'a gireceğime inanıyorum.)  
-Okan Ağca

İnançlarının pratikte karşılık bulması ne güzel. Hep böyle arkasında dur inandıklarının. Abi siz kime göre ve neye göre zorlaştırıyorsunuz bu matematiği ya?:S:A:F:B:O:Ğ bu seferki oyunda UFO. Onur arkadaşımız bu mail'i attıktan sonra, bir anda güveni kaybolmuş olmalı ki, hemen ardından şu mail'i atmış: AMA Değildi dimi o mars resmi başka bir oyuna işaret ediodu ama inboxa mesaj yazmaya üşendiğim için araştıradım bu sefer kusura bakmayın artık. İlk iki oyunu bil-miştim ona göre  
-Onur Zirhli

Derginiz o kadar doyurucu içerikli ki aylık değil üç aylık dergi olmanız lazım bence. Hatta bazı okurlarınız derginizi üç ayda bir alıyordu şimdiden belki de?  
-Güngör "Shadow"

Bu bir övgü mü, yergi mi, sen bizi üç ayda bir mi görmek istiyorsun? Peki linç edilmekten korkmuyor musun, herkes 2 günde bitirdiğini söylüyor Level'i, nedir?

silahı. Bence çok ilginç olacak. 4- E3'e ne oldu? E3'e bir haller oldu. E3 küçüldü, şekil değiştirdi. Artık sadece gazetecilerin ve oyun yapımcılarının girebileceği, daha iş odaklı bir fuar olacak. O büyük şov, harcanan deli paralar, yarı çıplak kızlar olmayacak. Aslına bakarsanız, E3'e iyi oldu.

5- Deadline nedir? Bir türlü çözemedim. Sevgiler, insanlığa yaptığınız katkılardan ötürü teşekkürler.  
-Furkan Nal

Deadline, her türlü iş için, bitirilmesi gereken zaman anlamında kullanılır. Bizim yazılar için, "teslim tarihi" yani. Ama işte ağız alışmış 9'a inmez 8'e. Bu arada, insanlığa yaptığımız katkılar derken Olgay'ı kastediyorsun değil mi? Birkaç hatası var ama, düzelecek yakında yeni çıkartacağımız yamalarla inşallah.

**HETERODOKS BİR HAYAT İÇİN**  
Selamlar Level İmparatorluğu. Ofisinize gelip sizlerle resim çektirmek istiyorum fakat bir türlü gelemedim, tereddütte kaldım. Gelsem, gelip ne diyeceğim, "Merhaba ben okurunuzum resim çektirelim, muhabbet edelim" desem olur mu? :) İsterseniz tatlı da getirebilirim. Tuğbek abi profiterol seviyor yanılmıyorsam. İnşallah ofisinizin yerini bulabilirim. Aa lafı mı olur, tabi ki gelebilirsin. Hem de tatlılarınla geliyorsan başımızın üstünde yerin var. Gelirsin, muhabbet ederik, çay içerik, pasta yerik (sen getireceksin ya). Ama gelmeden bir telefon et ofise, sadece Sinan'a mahkum kalabilirsin ofiste. Hem ben yoksam fotoğraf makinesinin bir anlamı olmaz, diğerleriyle fotoğraf çektirsen ne yazar çektirmesen ne yazar? ("Yazsa yazsa Gönül Yazar" demişti bir gün kendisi. Anektod olarak uygun gördüm bu paranteze, teşekkürler.)

Oturduğum ev ile üniversitenin arası biraz fazla olduğu için günüm otobüslerde geçiyor. Otobüslerde ben her zaman (oturacak yer yoksa) kapı ağzındaki camlara dayanıp Level okuyorum. Asıl konu şu ki, daha

inmesine 2-3 durak varken kapı ağzına gelip beni "İnecek misin, inmiyorsan çık" deyip başıma dikilip rahatsız edenlere buradan şunları söylemek istiyorum: "Size uyuz oluyorum maalesef". Umarım duyurabilmişsindir derdini. Ben de otobüsler hakkındaki şu anımı anlatmak isterim. Pek yakın bir arkadaşım (biz ona bundan sonra Gürhan Normal diyelim) trafikte duruyorduk arabanın içinde. Barbaros Bulvarı'ndaydık yanlış anımsamıyorsam. Trafik hakkında öfleyip püfleyen, Gürhan Normal, şu ana kadar kimsenin düşünmemiş olduğu müthiş bir fikirle geldi: "Aslında hep bu otobüsler yüzünden. On arabalık yer kaplıyor namussuzlar. Bak bunları kaldırsan ne kadar rahatlar trafik..." Ah Gürhan ah... Yüzünüz hep gülsün, kalemleriniz keskin olsun. Sinan abi'yi çok seviyorum üstüne gitmeyiniz :) Hepinize tek tek selamlar.. Hakan "SpiN13" Güneş Yanlış anlama Hakan, ben de çok seviyorum Sinan'ı, ama ne yaparsın ki "güç"... Ne demiş Bakunin amca? "Güç fenadır"

## "SEÇKİN YETERLİ. (HAYIR SOYADIM YETERLİ DEĞİL, SADECE İSMİM KAFİ MANASINDA...)"

demiş, "baştan çıkartır", demiş. Yani biz YİM olsak Sinan'dan beter statükocu olurduk herhalde, bence problem YİM makamıyla. Orayı kaldırsak, bir de öyle denesek Level'i çıkartmayı. Direkt demokrasi olsa. Bir kolektivite, bir paylaşım. Hı? (Hi... - bix)

**300 KERE MAŞAALLAH BİZE**  
İyi günler sevgili Level yazarları, Ben "300" filmi hakkında bir yorum yapmak istiyorum. Bazı insanların neden bir filmden zevk alıp, gerçekleri beyinlerinin bir bölümünde doğru olarak kabul etmeyi değil de, film hakkında saçmasapan içneleyici ve kötuleyici yorumlar yapmayı tercih ettiğini anlamıyorum. Adamlar efektleriyle, atmosferiyle, müzikleriyle, senaryosuyla kanımca inanılmaz eğlenceli bir film çekmişler. Tamam bazı gerçekleri saptırmışlar ve Persleri oldukça çirkin göstererek büyük bir haksızlık ve ırkçılık yapmışlar

ama "Ulan ne filmidi be, vay anasını" diyerek gülüp geçmek ve eğlenmek bu kadar mı zor?! Ayrıca içinde bu kadar fantastik öğe olan bir film nasıl oluyor da bu kadar ciddiye alınıp, bu derece sertçe eleştiriliyor, yani tarihle pek ilgisi olmayan, epik bir görsel şöleni 300; çok üstüne gitmeyin zavallı filmin. Yiğit Bereroğlu

Ne dediğini anlıyorum Yiğit, kabul etmeye de yatkınım oldukça, tek bir cümle dışında belki: "...saçma sapan içneleyici ve kötuleyici yorumlar..." Ben, tarihsel ya da siyasi gerçeklerin (ya da yalanların), illa tarihsel ya da siyasal yapımlarla (ders kitapları, belgeseller, vs) öğretildiğine ve öğrenildiğine inanmıyorum. Herkes senin farkındalığına sahip değil 300'ün ırkçı tutumu hakkında. Hele ki Batı'da. 300'ün görsel başarısı, ideolojik duruşunu içselleştirmeye de fayda sağlıyor. Farkında olmadan bir şeyler öğreniyoruz, bazı ön yargılar geliştiriyoruz. Herkes senin gibi eleştirel izlese ve filmde alacağını alsa, gerisini bıraksa, haklısın, mesele yok, ama öyle değil işte. Tam da

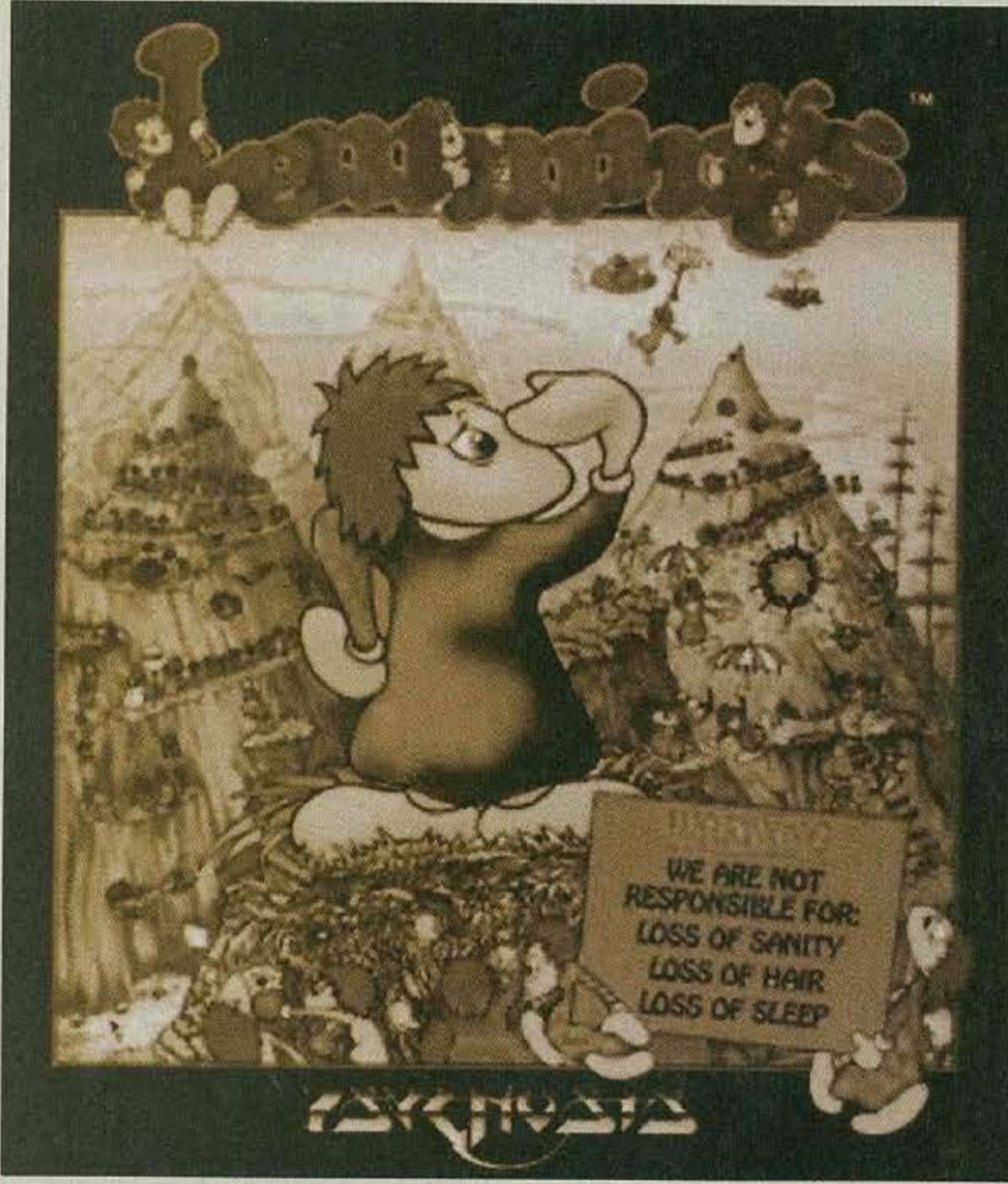
bu yüzden eleştiri kurumu çok önemli, tam da bu yüzden senin "saçma sapan" dediğin eleştirilerin sürekli, arttırılarak yapılıyor olması lazım. Oyunlar için de öyle (bence, özellikle oyunlar için)...

**10 MİLYON DOLARIM OLSA**  
Selamlar sevgili Level ahahisi! Böyle müthiş bir dergi hazırladığınız için öncelikle size teşekkür ediyorum. Daha fazla uzatmadan sorulara geçiyorum: Rica ederiz efenim ne demek, buyursunlar, ben de cevaplara akayım. Cool. 1-(bilir!) Oyunlara neden milyon dolarlar harcanıyor? Daha doğrusu ne için kullanılıyor o milyonlar? İtiraf etmeliyim ki bu sorunun yeri "inbaksık" olmalıydı, ama bu ay çok çalışmışsınız, yerimiz kalmadı orda :) O paralar nerelere harcanmıyor ki? Her şeyi para eden, küresel ekonominin çok önemli bir sektörü haline dönüştü



# KAFKA AYARI

BİR LEVEL YAVINIDIR SAYI:20 MAYIS 2007 00 YTL AYLIK DINOZOR DERGİSİ



## YERİNİZ VE ZAMANINIZ SİZİNLE OLSUN... ■

Sizi bilmem ben ama fena halde rahatsız oldum bu kıştan. Doya doya ne bir kartopu oynayabildik ne de edebiyle yağın yağmur altında ıslanıp toprak kokusunu (bizim bahçede biraz kaldı da) hissettik. Sözde kışı geride bıraktık. Hayır, kabul etmiyorum ben bunu! Her şeyi yerinde ve zamanında yaşama taraftarıyım ben. Hatta *holiganıyım* bu konunun (yaklaşmayın yakarım kendimi). Süper bir çocukluk dönemi geçirmedim ama yaşıma göre yaşayacaklarımı doğru yerde, zamanda yaşadım. Atari zamanımda Atari, bisiklet zamanımda bisiklet, misket zamanımda misket, ders zamanımda da ders (öhm, aile fertleri odaya girdi de bir an)... Düşünsenize 35 yaşında SNES'le tanıştığınızı. Ömrünüz yetmez Xbox360'ı görmeye. O yüzden her şeyin zamanında yetişeni güzeldir. Aynı *domates* gibi. Siz hiç toprak kokan domates yediniz mi? Ne tesadüf, ben de yemedim...

Playstation 3'ün ülke sınırlarımızdan içeri girişini kutladık bu ay hatta siz bu satırları okuyorken ben ofiste kutlamaya devam edip yazıları geciktireceğim. Ama bunların hiç biri fosilgillerin durağı Kafa Ayarı'nın hızını kesecek cinsten bahaneler değil. Bir ardımdaki sayfada Can'ın bu ay özel olarak hazırladığı *eski oyunlardaki Türkler* yazısı hoş oldu gerçekten. Zaman ve sayfa kısıtlamamız olmasa da daha büyük bir araştırmaya girebilseydik ama elimizdekilerle de yetinmeyi bilelim değil mi?

Kafa Ayarı öncesinde yine derginin sonlarına doğru bir köşemiz vardı, klasikleşmiş oyunların mutfak arkasına bakardık. "*Nasıl Yapıldı?*" adlı bu bölümümüzü sizler çok severdiniz, kaldırdık diye hala sitem postaları gelir. Biz de düşündük taşındık, Nasıl Yapıldı'yı içeriğini genişleterek geri getirmeye karar verdik. *Lemmings* ise ilk kurbanımız oldu. Yatırdık masaya, neşteri istedim ben Can'dan, verdi.

Bunların haricinde yeni bir ürün tanıtımımız, haberlerimiz ve eski-yeni kapışmamız da bulunuyor. Eğer önümüzdeki sayılar sizde de bu köşeye girebileceğine inandığınız materyaller, ürünler, haberler varsa çekinmeden bize iletin. Hem niye çekiniyorsunuz ki, biz bizyiz şurada. Koca Kenya Rollis bile bana "[SPAM] *Healthy living with less fat*" başlıklı e-mail atarak hedefini 12'den tutturmuşken (hayırrrr kilolu değilimmm bennn!), sizin atmamanız ayıp olur gerçekten. İlbaharı yaşayabilmek dileğiyle, Haziran'da da bekleriz.

VOLKAN TURAN

## İÇİNDEKİLER

SAYFA.140  
COMMODORE 64 GERÇEKTEN ÖLDÜ MÜ? ■

SAYFA.140-141  
KAFKA HABERLER ■

SAYFA.141  
ESKİ vs YENİ ■

SAYFA.142  
NASIL YAPILDI?: LEMMINGS ■

SAYFA.143  
NAME KÖŞESİ ■



"Yeminle bu iş son işim abim. Ondan sonra bambaşka bir hayata yelken açıcım..."

## KAHRAMANLARIN UNUTULMAZ SON SÖZLERİ

Oyun oynarken ne kadar çabalasak da kahramanlarımızın zaman zaman bir sonraki levela ömürleri yetmiyor. Bu ay sizler için çalıştık, didindik ve oyunların kara kutularını ele geçirip, sevgili kahramanlarımızın ünlü son sözlerini bir araya getirdik, bakalım kimler neler neler demiş:

Sam Fisher – "Kafamdaki zimbirtının ışığı mı azalıyor ne?.. Hani uzun ömürlüydü bu piller?..."

Blanka – "Su yalıtkan mıydı iletken miydi?.. Neyse dalalım bakalım da.."

Lara Croft – "Kahretsin, ekstra şarjör kutusu yerine makyaj kutusunu almışım yanına..."

Dart Vader – "Zaman zaman kendimi soba gibi hissediyom lan.. Pihhh.. Dur bakayım şu jediyi halledeyim de... Işın kılıncım... Pihh... Işın kılıncım nerde benim... Pihh... Öbür pantolonda kalmış... Pih... pih.. pı... p..."

Marcus Fenix – "Dom, ben çıkıyorum, beni kolla... Dom... Dom?!?!??... DOOOOMMM!!"

Kratos – "Bir tek Zeus mu var bana kafa tutan?.. Üçer üçer gelin olm: Poseidon, Loki moki, hepsi birden gelsin Olimpos'a, yine yenerim... Mi?"

Kane – "Biraderler dedik bağrımıza bastık ama sap gibi ortada bıraktılar bizi... Kumanda et ve fethetmiş.. Aaa, havadan nur mu yapıyor ne?"

Wayne Holden – "Yine unuttum yav bunları vuruyor muyduk, vurmuyor muyduk? Yok yok, boşa mermi harcamayalım şimdi... Geçin la geçin!!"

Tommy Vercetti – "Yeminle bu iş son işim abim. Ondan sonra bambaşka bir hayata yelken açıcım... Aile babası olup, efendi efendi yaşıycam..."



© 2007 COMİC

## OYUN DÜNYASINDAN SON DEDİKODULAR

"Wii Oynarken Kafayı Gözü Yaranlar Derneği" ile "Wii Oynarken TV Tüpünü Patlatanlar Derneği" üyeleri "Acaba problem bizde mi aga ya.. Bu işte bir bit yeniği var..." diyerekten bir araya gelip, çalışmalarını ortak yürütmeye karar vermişler.

Dünyaca ünlü bir oyun eleştirmenine yüz bininci kez "Peki, sizce oyunlar çocukların ruh sağlığını bozuyor mu?" sorusunu soran şanslı spiker altın mikrofonla ödüllendirilmiş, sonra "Şaka lan şaka..." denilip, mikrofon geri alınmış ve Malibu terlik devreye sokulmuş.

Son oyunlarında kullandıkları yapay zeka modülünü test ettirip, "Bundan bişey olmaz, malın önde gidene" şeklinde bir rapor alan Koftitech yetkilileri dijital oyun işini bırakıp, taso işine girmeyi düşünüyor.

Dünyanın en büyük oyun camialarından Vörid of dı Hovercraft'ın üyeleri yıllık geleneksel ilkbahar pikniğinde adminlere sille tokat girişmişler, sonra da özür dileyip, baklavasına maç yapmışlar.



## ESKİ vs YENİ



C&C  
(1996)

C&C 3  
(2007)



Yıl : M.S. 1995 - 1.44" floppy Dönemi  
Yer : Zombi Bostancı  
Komutan : Colonel Grunt Class B. Yusuf Ziya Yılmaz A.K.A. "Joseph"  
Görev : 25 disket dc ile formatlanacak ve Command & Conquer kopyalanacak

Kasetlerden çıktıklarımız yetmemiş gibi başımıza bir de disket derdi çıkartmışlardı. Amiga ile karşılaştırıldığında büyük bir sorundu PC disketleri. Dönem floppy sürücülerin çatır çatır disket yediği bir dönemdi. Emektar Joseph'in emektar dükkânı kendi günümüzü bitirdiğimizde soluğu aldığımız yerd. Ama bugün dükkân bambaşkaydı. Kısmen "Dune" tadında bir şeyler vardı ekranda ve Joseph tamir için sırada bekleyen bilgisayarları bırakmış, harıl harıl oyun oynuyordu. Bizde hali ile o ne oynarsa onu oynuyorduk o dönemlerde.

25 disketlik eziyetten sonra GZS tarihini değiştiren oyunlardan biri ile tanışmaya hazırdım. 1995-2007, 12 yıl. Hala zevkle oynadığımızı göre bayağı iyi hazırlanmışız desenize.

**BİRİMLER:** Nod ve GDI 12 yıldır birbirini yemeye devam ediyor. Teknoloji ne kadar gelişirse gelişsin her ikisi de yürüdükleri yoldan bir gıdım bile sapmaya yanaşmıyor. C&C 3'te yeni bir ırkın işleri karıştırmayı dışında, iki ana ırkın teknoloji ağaçlarında pek bir değişiklik yok. GDI sağlam ve dayanıklı silahlar peşinde koşarken, NOD Tiberium kaynaklı teknolojiler kullanmaya devam ediyor. Kaynak yönetimi, üretim konularında da pek bir değişiklik yok. C&C' nin yeni elçisine fark attığı tek nokta deniz savaşlarının varlığı. Henüz bir tane bile hava birimi yapmamış düşmanı ekranın diğer ucundan top ateşine tutmanın zevki bambaşka. Yeni ırk bu açığı kapatıyor mu tartışılır.

**SENARYO:** Yeni teknolojinin yarattığı farkları saymazsak bu kulvarda başa baş gidiyor yeni ve eski. Her iki oyun da zamanına göre en üst kalitedeki videoları, oyunculuğu ve sunumu ile oyun dünyasında çok iyi bir yere sahip. Ancak ilk göz ağrımızın yeri bambaşka.

**ATMOSFER & EĞLENCE :** Yılların alışkanlığı ve serinin bazı oyunlarının yarattığı hayal kırıklığından olsa gerek C&C3 bizi biraz yorgun yakaladı. Ancak C&C3' ün eskiye doğru uzanan eli, 12 yıl önce duyduğumuz heyecanı ve hazzı 2007 yılına taşımayı becerdi. Serinin en iyi oyunu ya da en iyi GZS olmaya çalışmaktan çok atasına saygısını sunan bir havası var C&C3' ün.

Bütün bu sebeplerden dolayı bu iki oyunu birbiri ile çarpıştıramıyorum bir türlü. Command & Conquer 3 geçmişin, günümüzdeki çok başarılı bir yansıması. Benim için tek farkı, oyunu ağda oynayabilmek adına Joseph ile saatlerce uğraşmak zorunda kalmamak. (IPX' i de saygıyla anıyorum bu arada. Uzun zamandır görüşemedik IPX' çim, yaz bana bir ara)

**KAZANAN: BERABERE**

## KAFA HABERLER



**NES MÜZİK ALBÜMÜ İNDİRİN!**  
Telaşlanmayın, bu "İndir" kısmı halka açık bir olay. Siteye gidin ve 66 MB'lık veya 42 MB'lık albümleri indirin. Dimensional Records tarafından piyasaya sürülen bu albüm tam anlamıyla göz yaşartacak kadar nostalji içeriyor. Old-school NES tınlarının yanında bazı remixlenmiş ve modernize edilmiş melodiler de bulunuyor. Eğer indirmekle uğraşmak istemiyorsanız albüm sizi LEVELDVD'sinin EXTRA bölümünde bekliyor.  
Web: <http://tinyurl.com/32tvjo>

### TEKKEN 6 ARCADE SALONLARINA

PS3 sahipleri tam gaz Tekken 6'yı beklerken, PS3 sahibi olmayan, Japonya'nın oyun salonlarından ikamet eden ve muhtemelen para sayma makinesi sahibi kullanıcılar da oyunu arcade başında oynamayı hayal ediyorlar. Namco Bandai de bu hayali gerçeğe dönüştürüyor ve Cell teknolojisini ilk kez PS3 dışına çıkarmayı planlıyor. Üstün teknolojiyle donatılacak olan bu yeni sistemin detayları açıklanmazken Namco Bandai, ürünün lisansını almakla meşgul.



### SHOOT-EM-UP GENÇLİĞİ GERİ DÖNERSE

Binlerce minik kurşun arasında çıkabilmiş bir neslin fertleri bu satırları iyi okusun; Gyruss ve Jetpac geri dönüyor. Gyruss 1983'te çıkmış, başta C64 ve Atari2600 sahiplerini kendilerinden geçirmişti. Lazerler, astroidler rüyalara girer olmuştu. Jetpack ise daha kendi çapındaydı, DOS sisteminde 1999'da pörtlendi. Şimdi her ikisi de aynı çatı altında; XBLA'de kaldıkları yerden oyuncuları eğlendirmeye devam edecekler.



## KAFA HABERLER



**SENSIBLE SOCCER GELİYOR!**  
Göz yaşlarınıza hâkim olun zira oyun Xbox Live Arcade için geliyor. Oyun o bildiğimiz özünü tamamen koruyacak ama takımlar güncel olacak haliyle. İşin en güzel yanı da oyun multiplayer olarak net üzerinden oynanabilir olacak olması. Umarız oyunu makyajlayalım derken işi ellerine yüzlerine bulaştırmazlar da, Dünya online turnuva görür.



**WII ALMAK İÇİN 275. NEDEN**  
Gökten ne yağar? Kemik yağar. Kedi yağar. Olmadı yağmur yağar. Ama bu sefer oyun yağıyor. Hem de Wii'nin Virtual Console'una. Bunların içinden en güzel haber Final Fight (nam-ı diyar Hagar) ve Street Fighter II Turbo oluyor. Hadi Final Fight'ı bir şekilde oynarız ama SF II Turbo'yu o komboları yaparak nasıl oynayacağız, muamma. Bunların yanında Hudson Soft'un Bonk's Revenge'i, TurboGrafx-16'nin Dragon's Curse, Bravoman, Battle Lode Runner ve Shockman'ı gelecek. İçlerinden sıyrılan bir diğer isim de, aksaklık olmazsa Virtua Fighter 2 olacak. 600 puan bayılan bu oyunlardan istediğine sahip olacak.

### DEFENDER OF THE CROWN DAHA DA GÜZEL!

Cinemaware'in bu ünlü oyununun özellikle Amiga versiyonu iyi idi. Şövalyecilik oynamak, yaldır yaldır at sürmek gerçekten de harika bir duyguydu. Indie PC oyunu yapım/dağıtımıcısı Stardock, işte bu oyunu alladı, pulladı ve meraklıları için tekrar piyasaya sürdü (20\$). DosBox üzerinden çalışacak oyunun meraklılarına duyurulur (<http://tinyurl.com/2k7yfv>).



## COMMODORE 64 GERÇEKTEN ÖLDÜ MÜ?

### ESKİ OYUNLARIN PERDE ARKASINDAKİ EMEKTAR TÜRKLER

Bu için farklılık olsun istedim. Zamanında isimlerini kafamıza kazıyan ve bizi saatlerce ekrana kilitleyen oyunların yapımlarında emeği geçen Türkleri araştırdım.



#### THE FIRST SAMURAI

1991 senesinde Vivid Image tarafından geliştirilip, Image Works firması tarafından dağıtılan bir aksiyon-platform oyunuydu *The First Samurai*. Last Ninja'nın yaratıcılarından John Twiddy'nin o dönemde System3'ten ayrılarak *Mevlüt Dinç'in* de içinde bulunduğu Vivid Image firmasına katılmasıyla beraber birkaç projeye imza attılar ve bu projeleri multi platform olarak piyasaya sürdüler. Oyunun grafikleri de Teoman Irmak tarafından hazırlanmıştı. Vivid Image'in oyunlardan hafızalarımıza kazınanlar ise hiç şüphesiz *The Time Machine* ve *Hammerfist*'di.

#### X-OUT

Zamanın (Sene 90, dün gibi hatırlıyorum, deli gibi oynardık) yine en güzel shoot-em up'larından olan (Katakis, R-Type ve IO'dan sonra) ve Rainbow Arts imzası taşıyan X-OUT. Uzayda geçen shoot-em up'ların aksine X-Out iyi ile kötü arasındaki savaşı su altında anlatıyordu. Oyun kredilerine baktığımızda gözümüze çarpan isim *Celal Kandemiroğlu* oldu. Amiga versiyonunun grafikleri ve oyunun kapağı Celal Kandemiroğlu tarafından hazırlanmıştı. Celal Kandemiroğlu'nun yapımında bulunduğu oyunların içerisinde Katakis, X-out, Z-Out, Turrıcan 2-3, No Second Prize, Atomino, Dyter-07, Panzer Elite, The Patrician gibi efsane isimler de yer alıyor (kendisi şu an Sacred'ta da görev alıyor).



#### DISNEY'S ALADDIN

1993 senesinde A1200 ile ilk tanışmamda makineyle ilgili kime denk gelip soru sorsam AGA adı verilen bir chipset'den ve ultra dehşet grafiklerden söz ediliyordu. O çömezlikle AGA'nın nihayetinde bir grafik çipi olduğunu öğrendikten sonra kolları sıvayıp o halimizle sanki Amerika'yı yeniden keşfe çıkmıştık. Sayısız oyun oynadıktan sonra elimize bir yerden Disney's Aladdin geçti. Oyunun bölümleri filmdeki ile eşdeğer sayılabilecek şekilde hazırlanmıştı. Oyunu oynarken gerçekten diğer oyunların grafiklerinden (A500 ve tayfası) fazla çözünürlüğe ve renge sahip olduğunu görünce acaba nasıl hazırlamışlar grafikleri diye kredilere bakarken gözüm John Twiddy'nin isminin yanında yazan *Teoman Irmak'a* takıldı. E tabi jeton çok sonra düştü. Teoman Irmak'ın yapımında bulunduğu oyunlardan en önemlilerinin arasında Gauntlet (Atari ST), SSI'nin baba oyunlarından olan Heroes of the Lance, First Samurai ve Second Samurai bulunuyor.

#### LOGICAL

Zeka oyunlarının üzerimize çığ gibi düştüğü senelerden biri olan 1991'de Logical dikkatimi çekmişti. Oyunun amacı basit gibi gözüksede sizi gayet zorlayabiliyordu. Çünkü oyun tahtası üzerinde bulunan dairelerin içerisine (her dairede dört boş yer bulunuyordu) aynı renkli topları her bir dairenin içerisinde bir araya getirmeniz gerekiyordu. Oyunun grafikleri *Hakan Akbıyık* tarafından hazırlanmıştı. (Amiga versiyonu) Hakan Akbıyık'ın yapımında bulunduğu diğer oyunlar ise Arena 2000 (1992, Data Becker), The Curse of RA (1990, Rainbow Arts), Cybergammon (1992, Amiga Fun), Dungeons of Avalon 1-2 (1991-1992, Amiga Mania) ve Freak Out (1993, Parsec Software) idi.



### AYIN C-64 OYUNU

#### SKATE OR DIE

Her ay sizler için eski tozlu disklerimi karıştırıp (heheh, evet diskleri geri aldım) taaaa o zamanlardan bugüne kadar gelebilen, hala hakkında konuşulabilen oyunları anlatmaya çalışıyorum. Yine disklerimi kurcalarken Skate or Die gözüme çarptı. Spor oyunlarının tavan yaptığı dönemlerde (sene 87-90, summer games, winter games, california games, world games, 720 furyası) Electronic Arts tarafından çıkarılan oyun, extreme sporseverler için vazgeçilmez bir kaynak olmuştu. Oyunda 5 ana bölüm bulunuyordu (Freestyle, Joust, Race, Jam ve Highjump) ve maksimum 8 kişi olmak üzere bu bölümlerde yarışabiliyordunuz. Yüksek düzeyde stres atmak ve eğlenmek isteyenler için mutlaka göz atılması gerek bir oyun Skate or Die...

YAZAN: CRISSON



# PHOTOPLAY NEDİR?

Oyun salonları, internet ve PS2 kafelerin gölgesinde yok olmaya devam ederken arcade mantığını teknolojiyle birleştiren yeni bir marka çok sıkı bir ürünle oyun severlerin karşısında.

Photoplay dokunmatik bir ekrana sahip. Yapacağınız her şeyi ekrana dokunarak gerçekleştiriyorsunuz. Oyun çeşidi gayet tatmin edici. Üç farklı kategoride (Kart, Beceri, Bilgi) toplam 50 kadar oyun bulunuyor. Doğru cevabı bulma, aynı kartları yakala, iki resim arasındaki farkları bul, aynı renkteki kutuları zaman karşı patlat tarzı oyunlar bunlar. Alet internete bağlanabildiği gibi, bazı oyunları diğer ülkelerdeki Photoplay kullanıcılarına bağlanarak da oynatabiliyor.

Photoplay'in Türkiye dâhil birçok ülkede turnuvaları da yapılmaktadır. Ve bu turnuvalara parmak uçlarına güvenen herkes katılabilmektedir. Tabii ki gönül, bu alet içerisinde

bir Street Fighter olsun isterdi ama neyse. Pub, bar, eğlence merkezleri, iş yerlerine hatta benim odama yakışır bir teknoloji Photoplay. Ağızınızın suyu daha fazla akmadan aşağıdaki adreslere alalım sizi:

www.photoplayturkiye.com  
http://tinyurl.com/3a4s5q



## AYIN MAME OYUNU

# KNIGHTS OF ROUND

## KRAL ARTHUR OLMAK VEYA OLMAMAK...

Madem bu ay konu *Knight'tan* açıldı var, ben de konudan uzak kalmayayım dedim ve sizlere Capcom'un ünlü oyunu *Knights of Round*'u tanıtmak istedim.

PS2 sayfalarında görebileceğiniz *Capcom Classics Collection 2*'de de yer alan bu oyunu PS2 sahibi olmayanlar da rahatça oynayabilir. Oynamalısınız da çünkü oyun kendi türünde gayet nefis. 90'ların iki tuşla oynanılan (biri zıplar, diğer atak yapar) side-scrolling oyunlarının en görkemli ve onurlu olanıdır çünkü bu oyunda şövalyesinizdir. Ülkeniz için ölecek ve öldüreceksinizdir. Arthur yerden Excalibur'ı çıkarmış ve Britonların ilk kralı olma yönünde büyük bir adım atmıştır ama ona Holy Grail de lazımdır. Lancelot (kılıç ustası), Parceval (ayı gibi bir savaşçı) ve Arthur (oyunun baş adamı, torpillisi). Şeklinde çıkılan bu maceraya isterseniz aynı klavyeden 3 kişiyle de devam edebiliyorsunuz ama tavsiyem 2 kişidir (biri WASD, diğeri Num tuşlarına).

### SWORD IN THE WIND

Oyun gayet akıcı ve eğlendirici sayılır. Önünüze çıkan türlü şövalye

ve büyücü tiplerindeki düşmanları biraz da zekice davranarak rahatça öldürebiliyor, puanları kاپıyor, seviye atlıyorsunuz. Bu oyunda puanın böyle de bir önemi var bu yüzden hızlı olmalısınız. Bazı bölümlerde saniyelik gözükten düşmanlar veya sandıklar olabiliyor. Mesela Arlon adındaki boss kısa bir süreliğine ödülleri saklıyor sonra hemen yakıyor. Hızlıysanız kاپıyorsunuz.

KoR, gayet uzun sayılır. Yedi ana bölüm ve boss'tan oluşuyor. Boss'lar ne kolay ne zor. Sadece zayıf noktalarını iyi yakalamanız gerek. İki kişi oynuyorken bu daha kolay oluyor ama ekrandaki düşman sayısı da buna bağlı olarak artıyor. Sonuç olarak hoş ve uzun bir macera yaşayacaksınız *Knights of Round* ile. *Online* olsun olmasın, türünü seven herkese öneririm.

Oyunun ROM dosyasını indirmek için: <http://tinyurl.com/3cckja>

VOLKAN TURAN







## LEMMINGS ■

### "DERS KİTAPLARINI OYUNLARA DEĞİŞİRİZ" DEDİRTEN OYUNU HATIRLAYIN

**S**irinlik, bıcır bıcırılık, çalışkanlık, emre itaat ve saksıyı çalıştırma... Bu ve buna benzer birçok terimi birkaç yüz kilobyte'a sığdırmış ve 14 Şubat 1991'de "Hepimiz Lemmings'iz" sloganlarıyla oyun dünyasını ayağa kaldırmış bir fenomen, bu ayki Kafa Ayarı konuğumuz: Lemmings!

Lemmings'in başarısı tesadüf değildi. DMA Design aşmış yetenekte bir ekipti (şimdiki Rockstar North olur kendileri). Bunu 1989'da Walker ile zaten göstermişlerdi. DMA bir sonraki eserine geçtiğinde Walker'ın grafikçisi Scott Johnson 16x16 piksel çalışmalarıyla ortaya çıkmıştı ama Mike Dailly adlı programcı 8x8 piksellerinde daha ufak ve daha çok karakterlerle ekranı kaplamak istiyordu. Bir bölüm tasarımcısı olan Gary Timmons da bu dileği destekleyerek birkaç bölüm tasarladı, ekranda en fazla kaç karakter olabiliyor diye. İlk demo 1989'da bitmişti (Amiga için değil, sadece PC için). Lemmings'ler düz bir platformda sağa doğru gidiyor, ekranın sonunda kaybolup soldan tekrar çıkıyordu.

#### ZORLU GÜNLER

Demo nun başarısı biraz sallantılıydı. Kendilerine bir yayımcı bulamadılar ama özel bir oyun üzerinde çalıştıkları herkes tarafından hissedilmişti. Derken DMA maddi sıkıntılara girdi. Oyun üstüne yapılan çalışmalar askıya alınmadı ama zamana yayıldı. Lemmings'lerin sayılarını sınırlı performansa göre adapte etmek için dizayn, kod ve animasyonlar üzerine aylarca çalışıldı. Bunların haricinde ana görünüş üzerine de aylarca beyin fırtınaları gerçekleştirildi.

Bütün bu sorunların üzerinden zamanla gelindi. Sıra bölüm tasarımlarına gelmişti. Gary ekibin diğer üyeleriyle, oyundaki metal yüzeyleri algılama fonksiyonu yüzünden fikir ayrılığına düşmüştü. Nedeni de bunun oldukça karmaşık bir algoritmaya sahip olmasıydı (18 yıl önceki oyun dünyasının sorunlarına bakar mısınız!). Gary çok zor bölümleri dizayn etmeye devam etti. Bunun nedeni de yapılması oldukça uzun zaman süren bölümlerin bir çırpıda geçilmesinin istenmemesiydi. Tabii ki sonradan bu fikirden biraz ödün verildi (gerçi hala zordu oyun). Onlarca bölüm olacağı için, oyunun bir süre sonra kendini tekrar etmemesi için Scott ve Mike Dailly de bölümler ve bulmacaları tasarladılar. Ekip bu "Level Editor" kısmının da eğlenceli olacağını düşünüyordu ama genel anlamda DMA buna izin vermedi.

Zekice tasarlanmış bölümlerin ardından iş müziklere gelmişti. Ekip sıfırdan müzik işine girişmedi; bilindik melodileri kesip biçim remix'lediler (Mesela London Bridge ve Much Is That Doggy In The Window, Shadow of the Beast 1 ve 2). Günümüzde böyle bir şey olsa büyük ihtimalle lisans problemi çıkar, tazminatlar ödenirdi ama Dailly bunun o günler de pek de ciddiye alınır bir tarafı olmadığını düşündüklerini açıkladı. Lemming'lerin seslerini de Scott, *annesinin* sesini kullanarak oyuna aktardı (hayırlı evlat işte).

#### SON RÖTUŞLAR

Oyun artık her duyuya hitap eder hale gelmişti. Oyunun karşına geçildi. Gary bu kadar güzel animasyonları olan bir oyunun fondaki görüntü üzerinde yol olmasını, ezilmesini istemedi; Lemmings'lerin göze daha iyi gözükmesi için fon siyahlaştırıldı. Ve o zamanlar saçları mavi olan Lemmings'ler ilk kez yeşil saçla tanıştılar ve öyle de kaldılar. Belli ki Dailly PC'nin EGA'nın sadece 16 renk destekli paletini çok sevmiş o zamanlar.

Artık oyunun asıl programcısı David Jones, gündeme Dailly'den daha sık gelir olmuştu çünkü oyunu diğer platformlara da yaymak



gerekiyordu. Jones Amiga versiyonu için ekranı ikiye bölerek çok eğlenceli bir multiplayer modu yaptı. Bunun güzel fikir olduğunu gören Data East firması oyunu arcade versiyonu için istedi, ama bu versiyon hiç çıkmadı. Data East oyunun test aşamasında birçok sorunla karşılaştıklarından bu prototype günümüzde sadece MAME için oynanabilir ROM dosyası olarak serbest bırakıldı (<http://tinyurl.com/293x8m>). Oyun 30'a yakın farklı platformda şu anda kendisine yer buldu.

En sonunda karşılaştığımız manzaraysa şok ediciydi. 60 ile 120 bölüm arasında değişen bölümler arasında, sekiz farklı yeteneği olan onlarca Lemmings'i kullanarak minimum kayıpla bölümleri tamamlamaya çalışıyor, oyunun ilk yayımcısı Psygnosis'in "*Sorumlu Değiliz*" dediği uykusuz geceler, yolunan saçlar ve hafif delilik eşliğinde kült bir oyunun yükselişine eşlik ediyorduk.



# NEXT LEVEL

