

HERKESE CITY OF HEROES VE CITY OF VILLAINS DENEME SÜRÜMÜ!

1 DVD  
+ CD

DEV POSTER

120

TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

# LEVEL

OCAK 2007 | 6,50 YTL (KDV Dahil) | 2007-01 | ISSN 1301-2134

OYNANABİLİR DEMO ve İNCELEME

## KABUS 22

Türk yapımı en iyi oyun,  
en sonunda çıktı

## 2006'NİN EN İYİLERİ

Kavga dövüş, yılın en iyi oyunlarını seçtik

SADECE LEVEL'DA!

SUPREME COMMANDER İZLENİMLERİ  
VALVE'İN SIR GİBİ SAKLADIĞI YENİ OYUN  
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR TAKTİKLERİ

**AYRICA** WARHAMMER: MARK OF CHAOS • OBLIVION: KNIGHTS OF THE NINE • FLIGHT SIMULATOR X  
GUILD WARS NIGHTFALL • GOTHIC 3 • NEW SUPER MARIO BROS • GUITAR HERO 2 • SID MEIER'S RAILROADS!

## YENİ LEGEND OF ZELDA

Wii'NİN YENİLİKÇİ KONTROL SEKLİYLE  
BİRLESİNCE, TÜM ZAMANLARIN EN İYİ  
OYUNLARINDAN BİRİSİ OLMUS.



## GEÇ KALDIN 2007



“Nasıl da geçti koca bir yıl?”... Heeey! Kaçmayın hemen, yılbaşı içsel hesaplaşması yazmayacağım. 2006 gittiye gitti yani, büyütlecek ne var? Ben sizlere 2007'den bahsetmek istiyorum. Çünkü 2007 tüm hepimiz için muhteşem bir yıl olacak!

Bir kere, Windows Vista çok yakında çıkıyor (30 Ocak). Ve onun gelişiyle birlikte, PC oyunculuğunda büyük bir sıçrama göreceğiz. Vista uyumlu oyunların grafikleri yeni nesil konsollardan aşağı kalmayacak. Tabii hepimiz bilgisayarını Vista geliyor diye upgrade etmek istemiyoruz. Bu bir geçiş dönemi olacak ve Vista'lı hayata kolay uyum sağlamanız için Level yanınızda olacak.

Diğer yandan, yeni nesil konsolların Türkiye'ye girişi başladı bile. Şimdiden Nintendo Wii yok satarken, Mart ayındaki Avrupa çıkışıyla aynı anda PlayStation 3 de ülkemize girecek (bizim tahminimiz PS3'ü Mayıs'tan önce dükkanlarda göremeyeceğimiz yönünde). Microsoft'un 360'ının ne zaman geleceği ise hala kesin değil, ama 2008 başı gibi bir bilgi fıslıdıyor küçük kuşlar kulağımıza.

Bundan önceki yıllarda, her Ocak sayısında kendimize sorardık “ya bir şey unuttuk ama neydi?” diye. Hep yıl içinde, Ocak sayısında yeni yıl armağanı olarak güzel bir takvim hazırlayıp vermeyi planlanır, ancak Ocak sayısının telaşı bittikten sonra hatırlanırdı takvim. Bu kez öyle olmadı ama. Duvarınızda bir yıl boyunca görmek isteyeceğiniz bir 2007 Oyun Takvimi hazırladık. Üzerinde, takvim hazırlandığı gün resmi çıkış tarihleri belli olan bütün oyunlar var. Ayrıca şu anda yapım aşamasında olduğu duyurulmuş, beklemeye degecek tüm oyunların tahmini çıkış tarihlerini de yazdık. Böylece, 2007'de hiçbir oyunu kaçırmayacaksınız. Güle güle asın duvarınıza.

Resmi PS2 Dergisi yeniden çıkıyor. Sevenleri için zorlu geçen uzun bir ayırlıktan sonra, RPS2D, Ocak ayı başında yeni sayısıyla yeniden bayilerde olacak.

Ve gelelim Level'a. 2007 bizim için çok şey ifade ediyor. Her şeyden önce, gelecek ay 10. Yıl Özel Sayımız ve sizler için müthiş şeyler hazırladık. Şimdi söyleyip sürprizleri bozmak istemiyorum, bekleyin azıcık canım, şunun şurasında 30 gün kaldı...

Gelecek sayıya kadar sevgiyle kalın.

**Sinan Akkol**

**Not:** Şu anda ayın 25'i ve derginin en son satırlarını yazıyorum şu an. Geçen ay Next Level sayfasında “1 Ocak'ta tüm Türkiye”de olacağımızı yazmıştık, ama Kurban Bayramı ve yılbaşı furyasının bir araya geleceğini hesaba katmamışız. Yani bu yazıyı ayın birinde okutamadıysak sizlere, özür diliyoruz.



# KEŞİF BİRLİĞİ

OYUN DÜNYASI, GÖZÜMÜZ ÜZERİNDE BİLESİN!



## ALIEN DÖNÜYOR!

HAREKET DEDEKTÖRLERİNİZ HAZIR DEĞİL Mİ?  
ÇÜNKÜ BU KEZ İKİ KOLDAN SALDIRIYORLAR

» Bir zamanlar Alien vardı. Filmleri, Predator'a karşı savaştığı oyunları ve yumurta gibi koca kafasıyla sevip saydığımız bir hayvandı. Yumurtalarını olmadık yerlere bırakırdı ve hiç beklenmedik anlarda mini mini Alien'larımız doğardı. Yine öyle oldu. Anaç Alien bu kez ikiz doğurdu. SEGA, biri FPS, biri RYO olmak üzere iki ayrı Alien oyunu için hazırlıklara başladı.

İsimleri henüz belli olmayan oyunlardan FPS-Alien'in geliştiricisi Gearbox olacak. Halo'nun PC versiyonunun yanı sıra Brothers in Arms serisini de yapmış olan Gearbox'ın projeye atanması elbette heyecan verici. Ama ne yazık ki bu oyun sadece yeni nesil konsollar için tasarlanıyor. En azından şimdilik. Kristal kürem yakın zamanda bu oyunun PC için de hazırlanmakta olduğunu duyacağımızı fısıldadı kulağıma.

RYO olan Alien ise yeni nesil konsolların yanı sıra PC için de hazırlandığı şimdiden belli. Oyunun geliştiricisi ise Neverwinter Nights 2 ile Knights of the Old Republic 2'nin de yapımcısı olan Obsidian Entertainment. Alien'in RYO dünyasına nasıl bir giriş yapacağı şimdilik merak konusu. Ama şu kadarını biliyoruz ki Obsidian'ın öncelikli amacı, Alien filmlerindeki atmosferi ve görüntüyü oyuna yansıtmak olacak. Hikâyenin hangi filme ya da zaman dilimine paralel olacağı ise şimdilik bir muamma. Bu oyunları çok yakından izliyor olacağız. ■



## FALLOUT'TAN HABER VAR

FALLOUT 3 DEĞİL, FALLOUT DEVASA ONLINE OYUNU YOLDA

» Diablo 3, Fallout 3 ve Duke Nukem Forever... Bu üç oyunun ortak noktası, haklarında hiçbir şey bilinmediği halde, şimdiden yazılmadık hiçbir şey kalmaması.

Bunlardan Fallout, bu ay yeni bir atakla bir kez daha öne geçti. Gerçi bu, planlanmış bir hamle değildi. Haber "çok gizli" mührü basılmış dosyalardan yanlışlıkla sızdı başına. İyi de oldu, çünkü Fallout'un yapımcısı Interplay'in hâlâ ayakta olduğunu ve Fallout evreni için bir devasa online projeye hazırlandığını bu sayede öğrendik. Hatırlarsanız; Interplay 2002'de iflasını açıklamış ve borçlarıyla birlikte Vivendi'ye katılmasının ardından ekibin başındaki Brian Fargo, yeni bir sayfa açmak üzere InXile'i kurmuştu.

Bilginin sızdığı "Çok Gizli" dosyada ayrıca Fallout devasa online projesi için yapım öncesine 5, yapımına 30 ve yayınlanma aşamasına ise 30 milyon dolarlık bir bütçe ayrılacağı da yazıyor. Ocak ayında başlayacak olan proje için öngörülen yayınlanma tarihi ise Haziran 2010. O tarihe kadar Bethesda kendi projesi Fallout 3 için yeni bir poster yayınlayacak kadar hırslanacak mı bu gelişme karşısında, onu da ayrıca merak ediyoruz. ■



Serpil Ulutürk  
serpil@level.com.tr

### GİTAR KAHRAMANLARI

Bu ay Keşif Birliği'ni hazırlarken iki şey dikkat çekici geldi bana: Birincisi, oyuncular olarak birbirimizden ne kadar farklı olsak da (ki o kadar da farklı olduğumuzu sanmıyorum) rock yıldızı olmak, sahnede gitar çalmak, alkışlanmak ve bis almak gibi ortak bir hayalimiz olduğu. İkincisi ise oyun yapımcılarının büyük bölümü bunun farkında olmadığı. Onlar bizi çok daha başka bir "ortak hayal" için buluşturmaya çalışıyor. Bu hayalin adı da devasa online oyunlar.

Guitar Hero 2 çıktığından beri yer gök bu oyunla doldu. Birazcık doluşarak hakkında envai çeşit bilgiye, habere, geyiğe rastlıyorsunuz. Blogların ve kullanıcı sitelerinin interneti domine etmesi sayesinde "ilgi çekmesi gereken" ile "gerçekten ilgi çeken" arasındaki büyük farkı çok rahat görebilir olduk. Guitar Hero 2 şirket işi web sitelerine şöyle bir uğrayıp geçti, ama oyuncu yapımı sitelerde hâlâ çok popüler.

Devasa online oyunlar ise bir hisleri krizi şeklinde çoğalmaya devam ediyor. İstanbul'daki lüks toplu konut projelerini andırıyor bu yapımlar bana. Her kösedan bir tanesinin maketinin fırladığına şahit oluyoruz. Ama aslında o kadar çok birbirlerine benziyorlar ve bir yandan da öyle yüksek bir bedelleri var ki büyük olasılıkla çoğu tamamlanmadan iptal edilecek. Bedel derken üyelik ücretlerini değil, bu oyunlara ayırmak gereken zamanı kastediyorum. Ve günlerini gecelerini bir ekran karşısında LEVEL atlama çalışarak geçiren insan sayısının, gitar çalıp eğlenmeye tercih edenlerden daha fazla olacağını düşünemiyorum. Dahası, yapımcıların nasıl olup da tam aksini düşündüklerini de anlayamıyorum. ■

## WEB'DE LEVEL'İN SEÇİMİ

[www.totalwar-turkiye.com](http://www.totalwar-turkiye.com)

Total War, Medieval 2'yle birlikte hepten kocaman bir dünya oldu. Türkçe içerikli bu site de bu deryayı olabildiğince kapsamaya çalışıyor. Klan çalışmaları, online elemeler, forumlar, makaleler ve çeşitli görsel materyallerle dolu sitede Shogun'dan bugüne dek yayınlanan tüm Total War oyunları hakkında bir şeyler bulmak mümkün.



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

İnternette oyunlarla ilgili her tür bilgiyi bulabiliyorsunuz ama aralarından doğru ve doyurucu olanı seçmek her zaman mümkün olamıyor. Gamerzines.com hem online, hem güvenilir, hem doyurucu hem de bedava olmasıyla dikkat çekici. Sayfa çevirme zevkini bire bir yaşatmasa da henüz paralı olmamışken faydalanmakta yarar var.



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

Evet, YouTube'da buradakinden daha fazla video olduğunu tabii ki biliyoruz ama buranın farkı, damak zevki daha güvenilir kullanıcı videolarıyla dolu olması. Ayrıca fotoğraf, animasyon, küçük oyunlar için de bölümleri olan site siz de materyal gönderebiliyorsunuz.



ANTENSİZ PIRASALAR BİRLEŞİN!  
(PIRASA ENTERNASYONALİ'NDEN)

İLK BAKIŞ

# APB – ALL POINTS BULLETIN



Üstümdeki lanetle, terminolojide bir değişikliğe giderek mücadele etmeyi planlıyorum. Her ay neden inatla bir devasa online ilk bakışı yazıyorum? Neden yayın planı beni sevmiyor, neden? Evet arkadaşlar, mücadelemi şimdi başlatıyorum. Bundan sonra bu oyun türünün adı "KOCAMAN ONLINE". Herkese duyuruyorum. Göker sen de duy. Oyna Göker oyna, "kocaman" oyna. Kocaman oyna, kocaman yaz. Aman Göker çok kocaman yazma, 8000 karaktere sığdır. Sığdır Göker sığdır, 8000 karaktere sığdır.

David Jones, ki kendisi GTA'nın yaratıcısıdır, "her zaman hayalini kurduğu" kocaman oyunu yapmakta. David'in hayalindeki kocaman oyunun, Kore'den çıkma "çıplak bacaklı elf kadınları ile Appiah vücutlu, çekik gözlü erkek savaşçılar ve başlarından geçen, experience dolu günler, loot dolu haftalar" tarzında olacağını düşünenleriniz varsa, üzgünüm. APB için GTA'nın kocamanlaştırılmış hali diyebiliriz. "GTA zaten kocamandı" demeyin, terminoloji henüz çok yeni, sıkıntılar yaşamam normal.

## ANAKİN PASTIRMAYA BAYILIYORMUŞ (HÜRRİYET MANŞETİ)

APB, gerçeklerine göre modellenmiş, dünyanın önemli metropollerinde, sürekli devam eden bir mücadele içinde geçecek. Mücadele, Squads (Aynasızlar) ve Gangs (Çeteler, kötü adamlar, yaya halde bile çevirmeye yakalanan promil canavarları) arasında geçecek. Küçükken oynadığımız Hırsız-Polis oyununu hatırlıyor musunuz? Hah, işte onu unutun. On kişiyle oynadığınız Hırsız-Polis oyunu nerde, yüzbinlerin, hatta belki yetmiş milyon oynayacağı APB nerde?

Aynasızların amacı şehirlerde güvenliği sağlamak, onur ve takım çalışmasını, ateşli silahların gücüyle (Çin'de barut diye bir şey keşfedilmiş, acayip kafa yapıyor-muş Redbull'la alınca) birleştirip Gangs'i yok etmek olacak. Çeteler ise graffitisıyla, karizmasıyla, tavriyle (attitude) varolacak ve kazandığı parasına bakacak.

## AŞKIMIZA (tuz niyetine) PALAMUT BASTIK (TUNA KİREMİTÇİ ROMANI)

GTA serisi, özellikle San Andreas'la, karakteri gönlümüzce değiştirmenin zirvesine çıkmayı becermişti. APB'nin de en önemli silahı, her oyuncunun oynattığı karakterle özdeşleşmesini sağlayacak müthiş kişiselleştirme yeteneği. Silahları, araçları, kıyafetleri, davranışları ve hatta dinlediği müzik bile kendine özgü olacak karakterler, APB'deki çeşitliliği dehşetengiz bir seviyeye çıkartacaktır şüphesiz.

Sonsuz özgürlük diyarı APB, konusuyla oldukça heyecan verici gözüküyor. Kocaman bir tek kişilik oyundan esinlenmiş online oyun da kopkocaman olacak mı, bunu zaman ve mekan ve uzam gösterecek. (Yazılarda felsefe yapmayayım diyorum, altyapım yok(!) diyorum, saçmalıyorum diyorum, bir ağzımdan çıkıp bir kulağıma giriyor. Sonra başka bir kulağımdan çıkıyor.) ■

- Mehmet Kentel



► Yapım Real Time Worlds ► Tür Kocaman Online (biz yine devasa diyelim – Sınan)  
► Platform PC ► Web <http://tinyurl.com/lyke9h7> ► Çıkış Tarihi 2007 sonu

OBLIVION KADAR GENİŞ, TOM CLANCY KADAR TECRÜBELİ

İLK BAKIŞ

# ROGUE WARRIOR



➤ Bethesda; onu Oblivion'dan çok iyi tanıyorsunuz. Unreal Engine 3; onu Gears Of War'dan çok iyi tanıyorsunuz. Dick Marcinko; bu amcağı tanıyorsunuz. Tanıştırayım; Bethesda ve Zombie işbirliğiyle geliştirilen bir FPS'nin ana kahramanı. Bu oyunun başında "tüm karakterler hayal ürünüdür" diye bir uyarı yok. Zira oyuna adını veren kitap serisi Rogue Warrior, aynı zamanda Dick Marcinko'nun takma adı. Dick Marcinko ise ABD Donanma Kuvvetleri'nin özel eğitilmiş birliği SEAL (Sea, Air and Land) ekibinde, efsanevi SEAL Team Six adlı anti-terör biriminin kurucusu.

Rogue Warrior'un tek kişilik senaryosu Marcinko'nun başından geçenlerle aynı değil. Günümüz Kuzey Kore'sinde sıkışık kalmış askerlerin,

Güney Kore'ye dönmek için verdiği savaşları konu alıyor. Oyunun hemen başında Marcinko ve ekibi Kuzey Kore'de bir gözlem görevine gönderiliyor ama aniden Kuzey Kore'nin Güney Kore'ye saldırmasıyla beraber işler sarpa sarıyor. Oradan çıkmak için desteğe ihtiyacımız var ama aradaki savaş yüzünden iletişim yok. Az sayıdaki askerimizi de alarak kendimizi bu cehennemden dışarı atmaya çalışıyoruz ama oyunda her şey toz pembe gitmiyor. Başımıza birçok felaket gelecek ve adamlarımız bir bir azalacak. Bu da bizi oyunu daha dikkatli oynamaya, yani daha çok taktik yapmaya zorlayacak. Oyunda en önemli olay mikro yönetim olacak ve adamlarımıza

tek tek emir verebileceğiz.

Zaten Rogue Warrior öyle önünüze geleni vurmaya kalkacağınız bir oyun değil. Taktikler ön planda. Aslında taktikler de ön planda değil. RW'nin nasıl bir oyun olacağına siz karar vereceksiniz. İsterseniz tüm gücünüzle düşmana saldırabilirsiniz, isterseniz yavaş yavaş hedefe ulaşabilirsiniz. İşte bu yüzden savaş alanları, kararlarımızı daha iyi uygulayalım diye çok geniş hazırlanıyor. Lakin haritalar dolaşım diye değil, stratejiye uygun olarak tasarlanıyor. Oyun da zaten görev tabanlı bir yapıya sahip olmadığından özgürüz. Öyle ya da böyle Kuzey Kore'den kaçmaya çalışıyoruz. Bunu yaparken elimizdeki imkanlar da sınırlı olacağından oyun tamamıyla hayatta kalma mücadelesine dönüşüyor.

Rogue Warrior, son zamanlarda özellikle Call Of Duty 2 ile ön plana çıkan yeni moda HUD'sızlık ile geliyor. Oynarken canımızı veya mermimizi göremiyoruz. Bu da hayatta kalma mücadelesindeki adrenalini pompalıyor ve atmosferi güçlendiriyor stres ile. Açıkçası da atmosferden başka bir artısı yok gibi oyunun. Bethesda da bu

devasalığı ve atmosferi verebilecek bir firma (bkz. Oblivion). Sadece büyük haritalar ve güçlü atmosfer yetmeyecek bir yerden sonra. İşte burada iş, Dick Marcinko'nun kaleminden dökülen kurguya ve senaryoya düşüyor. Tom Clancy'e rakip mi geliyor yoksa?

## HİÇBİR SAVAS BİRBİRİNE BENZEMEZ!

Oyunun tek kişilik modu, yıllardır FPS/TPS oynayanlara sıradan gelebilir. İşte bu noktada oyunun en seveceğimiz kısmı olan multiplayer modu devreye giriyor. Çok oyunculu modda asla aynı haritalar olmayacak. Haritalar üç parçadan oluşuyor, iki takım kendi taraflarının nasıl olacağını seçiyor, orta kısım ise sunucu tarafından belirleniyor. Oyunun bize sunacağı varyasyonlar ile multiplayer'da büyük bir çeşitlilik olacağını söyleyebilirim. Takımınız "Snipe'a yatmayı" seviyorsa, sizin tarafınızın o yüzden yüksek binalarla çevrili olmasını seçebilirsiniz. Ama diğer takım "sote" seven bir yapıya sahip, o zaman bol bol dar koridorlara ve mayınlara hazırlıklı olun. Hiçbir multiplayer oyununuz aynı olmayacak.



## Dick Marcinko Kimdir?

1940 yılında Pensilvanya'da doğan Dick Marcinko, ABD donanmasının efsane isimlerinden biridir. 18 yaşında İtalya'da ilk görevine çıkan Dick, daha sonra Suatlı Bomba İmha ekibinde görev almıştır. Vietnam savaşındaki başarılarından ötürü onlarca madalya ve nişan ile ödüllendirilmiştir. Vietnam'dan sonra Uluslararası İlişkiler üzerine doktora yapıp 1973'te Kamboçya'da Khmer Rouge'a karşı savaşmıştır. 1975 yılında SEAL Team Two'nun başına geçmiştir. Uzun bir süre Pentagon'da görev aldıktan sonra planladığı SEAL Team Six'i hayata geçirmiştir ki bu da ABD donanmasının ilk ve tek anti-terör birimidir. Bu özel tip dünyanın her yerinde görev almıştır. Daha sonra Red Cell adlı özel timi kurup donanmanın güvenlik unsurlarını sınamış, özel izinle kimseye bildirmeden nükleer merkezlere ve Air Force One gibi çok iyi korunan yerlere girip bazı kişileri koltuğundan etmiştir. Aktif askeri hayatından sonra anılarını Rogue Warrior adlı kitap serisinde toplamıştır. Gerçek olayların yanı sıra hayal ürünü komplo teorilerine dayanan eserler de yazmakta ve birçok şirketle çalışmaktadır. Ayrıca The Rock ve 24 gibi yapımlara danışmanlığını da üstlenmiştir.



Birbirimize karşı çarpıştığımız multiplayer modun yanında co-op modu da oyunda yerini alacak. Hatta online olarak dört kişiye kadar oynanabilen co-op moduna istediğimiz an girip çıkabileceğiz. Hatta oyundan çıkmadan kontrolü yapay zekaya devredip iki ekmeğe bir süt almak için bakkala bile gidebileceğiz, zira yapay zekanın da bomba gibi geleceği iddia ediliyor. ■

-Berkant Akarcan

► **Yapım** Zombie ► **Dağıtım** Bethesda Softworks ► **Tür** FPS / TPS  
► **Platform** PC, PS3, X360 ► **Çıkış Tarihi** 2007 Sonbahar

# TARR CHRONICLES SIGN OF GHOSTS

TARR KAZAN, BEN KEPÇE

► "İyi ya da kötü yok. Suçlu ya da haklı yok. Burası tüm ırkların ek bir düşmana karşı birleştiği ve kaynak için değil, yaşam için mücadele ettiği bir dünya. Ölmek üzere olan galaksinin yaşamı için."

Tarr Chronicles'in yapımcısı Akella (bu ismi *Sea Dogs* ve *Pirates of the Caribbean* gibi özel korsanlık oyunlarından hatırlayabilirsiniz) yarattıkları evreni böyle anlatıyor. İrkları, silahları, teknolojileri, diplomasisi kendine has yeni bir evren olarak tasarlanan Tarr'da, yolunu kaybedip düşman sektörün tam ortasına düşmüş Tarr'nın kaptanlığını üstleneceğiz. Tümü yapay zekâ tarafından kontrol edilen filomuzla birlikte paçamızı kurtarmak için önümüze dokuz tane büyük görev sunacağız.

Bütünyle benzersiz görünmese de Tarr Chronicles uzay simülasyonu sevenlerin yeni bağımlılığı olabilecek bir oyun gibi görünüyor. Türün ölmeye yüz tutmasından yakınanlar için yeni yılın ilk sevindirici haberini biz vermiş olalım istedik. Oyunun çıkış tarihi de uzak değil; bahardan önce çıkacağını söylüyor Akella. ■



# YÜKLENİYOR...

Bir yıl daha eksildi takvimden, beklediğimiz oyunların bazıları geldi, bazıları gelmedi. Beklemek hiç değişmedi.



## PC

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
OCAK '07		
2 Ocak	Cellfactor Revolution	FPS
16 Ocak	WoW: The Burning Crusade	Devasa Online
23 Ocak	Limbo of the Lost	Adventure
26 Ocak	Europa Universalis 3	Strateji

## SUBAT '07

6 Şubat	Genesis Rising	Strateji
9 Şubat	Maelstrom	Strateji
9 Şubat	UFO: Afterlight	Strateji
16 Şubat	Test Drive Unlimited	Yarış
16 Şubat	Spellforce 2: Dragon Storm	Strateji
20 Şubat	Monster Madness	Aksiyon
20 Şubat	Battlestations Midway	Strateji/Sim
20 Şubat	Warfront Turning Point	Strateji
23 Şubat	Resident Evil 4	Aksiyon

## MART '07

2 Mart	Jade Empire	RYO
9 Mart	Silverfall	RYO
13 Mart	Silent Hunter 4	Simulasyon
23 Mart	Command & Conquer 3	Strateji
27 Mart	S.T.A.L.K.E.R.	FPS



## PLAYSTATION 2

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
OCAK '07		
9 Ocak	The Shield	Aksiyon
12 Ocak	Sega Mega Drive Coll.	Retro
30 Ocak	Rogue Galaxy	RYO

## SUBAT '07

13 Şubat	Test Drive Unlimited	Yarış
15 Şubat	Lumines Plus	Bulmaca/Müzik
16 Şubat	Digital Devil Saga 2	RYO
16 Şubat	King of Fighters: Neowave	Dövüş
20 Şubat	Ghost Rider	Aksiyon

## OCAK '07

13 Mart	Teenage Mutant Ninja Turtles	Aksiyon
27 Mart	Medal of Honor: Vanguard	FPS
27 Mart	Shining Force EXA	RYO



## Wii

ÇIKIŞ	OYUN	TÜR
OCAK '07		
12 Ocak	WarioWare: Smooth Moves	Mini Oyunlar
16 Ocak	Mercury Type R	Bulmaca

## SUBAT '07

2 Şubat	Rampage: Total Destruction	Aksiyon
23 Şubat	Excite Truck	Yarış
23 Şubat	Impossible Mission	Aksiyon

## MART '07

2 Mart	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Simülasyon
16 Mart	Teenage Mutant Ninja Turtles	Aksiyon
30 Mart	Prince of Persia: Rival Swords	Aksiyon

# "ALTERNATİF GERÇEKLİK OYUNLARI" HAYATIMIZA DESTÜRSÜZ GİRMEK ÜZERE OYUNUN GERÇEĞE KIYISI



■ Lost adlı TV dizisi zaten boğazına kadar gizem dolu iken, yapımcılar sezon arasında sahte bir televizyon reklamıyla büyük bir alternatif gerçeklik oyunu başlattılar.



■ ARQuake'deki bu piksel torbasi aslında sizsiniz.

Gece, uykunuzun en derin yerinde cep telefonunuzun "mesaj var" gürültüsüyle uyandınız. Kız arkadaşınızın duyuları mı depresmiştir, iyi geceler demek için mi geç kalmıştır? Bakıyoruz hemen... Bilinemeyen bir numardan gelmiş: "Bir yolunu bulup kurtulmazsan yarım saat içinde tarih olacaksın. Yarın polis kayıtlarında adın geçecek." Birkaç saniye düşünüp bir mesaj yazıyor ve yatağınıza dönüyorsunuz. Ama bu işte bir yanlışlık yok mu? 155'e mesaj mı attınız, olacak şey değil, bu ne rahatlık?!

Eğer bir **Alternatif Gerçeklik Oyunu** (Alternative Reality Gaming veya ARG) oyunu oynuyorsanız, normalde müthiş bir paniğe kapılmanıza neden olacak yukarıdaki hikâyeye, sadece uyku-

nuzu bölen bir sivrisinek kadar etkileyecektir gecenizi. Çünkü o mesajı atan sizden canınızı değil, sadece bir süre önce size verilen "kurtuluş" şifresini, üstü kapalı bir şekilde istiyordur. Gece uykunuzun ortasında ikisi arasındaki bağlantıyı kurabilerseniz, görev tamamlanmıştır.

ARG'lerin bir türü, günlük hayatınıza e-posta, SMS, GPS gibi yollarla sızan ve belli şifreleri çözerek, yaşadığınız şehirdeki bir bölgeye doğru zamanda gitmenizi sağlayarak "bulmacaları çözmeye çalıştığınız" yukarıdaki gibi örnekler. Bir diğer tür ise giyilebilir bilgisayarlar, sanal gerçeklik gözlükleri, simülasyon cihazları gibi içine girmeniz için ha-

zırlanmış sanal ortamları geri plan olarak seçen oyunlar. Ortak yanları; her ikisinde de gerçeğin biraz sulandırılmış ve fakat oyunun gerçeğe biraz daha yakınlaşmış olması.

Kimi zaman sıradan bir bilgisayar oyunu görünümünde, kimi zaman izlediğiniz bir film fragmanının içinde (ilovebees.com), kimi zaman gittiğiniz bir şehirdeki mimari yapının üstünde (Perplex City) kimi zaman ise dev bir ekranın karşısında giymeniz gereken rahatsız kostümler olarak (örneğin ARQuake) karşınıza çıkan alternatif gerçeklik oyunları, GPS'in ve oyunuların sokağı da oyun alanı olarak benimsemesi halinde çok yaygınlaşmaya müsait.

Düşünsenize, Akşamüstü

cıvarı evden çıkmışsınız, acele adımlarla taksiye biniyorsunuz, sinemaya yetişeceksiniz. Gideceğiniz sinemaya yaklaştığınızda GPS aletiniz ötmeye başlıyor. Hafif irkiliyorsunuz ve taksiciden sonraki 2 km'yi biraz daha acele geçmesini istiyorsunuz. Ama şans bu, taksi ışıklarda duruyor. Ve tam yeşile geçerken, gözlerinizi kaçırıp durduğunuz o sokaktan bir el camınızı tıklatıyor. Göz göze geldiğiniz an, yanlış mınıtkada yanlış adamlarla karşılaşmanın geri dönüşsüz bedelini ödüyorsunuz. Alayla bakan gözler sizi öldürmüş sayılıyor ve kös kös sinemaya devam ediyorsunuz... Çünkü alternatif gerçeklik oyunlarında save etmek de yok... ■

-Serpil Ulutürk

## OYUN SEKTÖRÜNDEN

### DİNLE OYUN OLUR MU?

İlk çıktığı günden bu yana tartışılan **Left Behind: Eternal Forces** isimli oyun Hıristiyan ve Müslüman grupların ortak hedefi haline geldi. Koyu Hıristiyan bir kitabı temel alan ve Hz. İsa'nın yeniden dünyaya gelmesini konu edinen bu GZS'nin bizzat Hıristiyan çevreler tarafından da eleştirilmesinin sebebi ise içerdiği şiddet sebebiyle uyandırdığı olumsuz görüntü. Oyunun Müslüman taraftan aldığı tepkinin sebebi de farklı değil. Oyunda yansıtılan aksine, gerçek hayatta Hıristiyan ve Müslüman kesimleri ortak hareket etmeye yönelen Left Behind'in büyük mağazalardaki satışının durdurulması da gündemde.

### ULTRA OYUNCULAR ÇOĞALYOR

Amerikalı araştırma kuruluşu **Jupiter Research**'ün "Oyuncu Dağılımı" başlıklı araştırma raporu geçtiğimiz günlerde yayınlandı. Buna göre PC ve konsol oyunları oynayan büyük kitlenin

yüzde 22'si "**Ultra Oyuncu**". Sürekli isim ve tanım değişen oyuncu sınıfları arasına yeni eklenmiş gibi görünse de Ultra Oyuncu denen şey eski tanımlardaki birkaç sınıfın birleşiminden oluşan tanıtık bir grup. Jupiter bu grubu, "haftada beş saatten fazla oynayanlar" diye belirtiyor. Ayrıca büyük olasılıkla sizin de dahil olduğunuz bu yüzde 22'lik kitlenin son 6 ayda oyunlar için 50 dolar ve daha üstü miktarda para harcadığı sonucuna da varılmış. Elbette bütün bu araştırmalar oyuncuların kendisinden çok, reklam verenlerin ve oyuncularını hedef kitle olarak seçen endüstri kollarının ilgisini çekiyor. Oyuncular olarak biz sıradaki görevi tamamlamak için dere tepe düz gitmeye devam ediyoruz. ■



# HELLGATE: LONDON RÖPORTAJ

ROYUNA EKLENEN YENİ SINIF HUNTER, AVA GİDENİ AVLAYACAK



Hunter'lar, müthiş bir isabet gücüne sahip katillerdir. Hunter'lar doğal yeteneklerini ve teknolojilerini sayıya ne olursa olsun her türlü düşmana karşı en etkili biçimde kullanmak üzere eğitildiler. Silahları teknolojinin üst noktasında.

**Göker** - Hunter'ın yetenekleri hakkında neler söyleyebilirsiniz?

**Bill** - Hunter'lar uzun menzilli mücadelelere odaklanarak öncelikle düşmanlarının zayıf hatlarını temizliyorlar. Yetenekleri son derece gelişmiş silahlarını daha etkili ve yaratıcı şekillerde kullanmaktan, savaş alanında görünmeden hareket etmeye, hedeflerine tuzaklar kurmaya ve eski silahlardan değişik Drone'lar yapmaya kadar uzanıyor. Hunter yetenek çeşitliliği sayesinde minimum kaynaktan maksimum çıkar sağlıyor.

**Göker** - Hunter sınıfı taktiksel açıdan ne gibi farklılıklara sahip?

**Bill** - Hunter birinci şahıs perspektifinden oynanmak üzere tasarlandı. Yani oynanışın önemli bir kısmı FPS dinamikleri üstüne kurulu. Böylece Hunter sınıfı, Templar ve Cabalist'ten çok farklı bir oyun deneyimi

yaşatıyor.

**Göker** - Pekî, Hunter FPS tarzıyla Hellgate'i tecrübe puanına sahip bir Painkiller'a çevirmez mi?

**Bill** - Painkiller'ın çok eğlenceli bir oyun olduğunu düşünmemize rağmen cevabımız kesinlikle hayır. Hellgate'de oyuncunun başarısı hala nişan alma ve menzil hesaplarına bağlı. Oyun hala bir RYO, dolayısıyla standart bir FPS'nin aksine Hunter'ın kullanılabileceği çok çeşitli silah, zırh ve yetenek içeriyor. Ayrıca karşınıza çıkan yaratıkların LEVEL'ini de hesaba katmak zorundasınız. Başka büyük bir fark da, karakterinizi sınıfının yolunda yürüterek adım adım gelişimini izlemeniz, en uygun ekipmanı bulmanız ve arkanızda kalıcı bir isim bırakmaya çalışmanız olacak. Hunter yoluyla popüler ve heyecan verici türleri bir araya getirmeye çalışıyoruz ve bu konuda nasıl daha iyi ola-

**>>>** Hatırlarsınız, geçtiğimiz aylarda hazırladığım detaylı Hellgate: London ilk bakışında yeni bir sınıfın daha yolda olduğunu ve bunun Hunter olabileceğini belirtmiştim. Gerçekleşen öngörümü yapımı Bill Roper'la paylaşmak istedim. Hazır paylaşmışken de birkaç soru sordum:

**Göker** - Hunter'ın Hellgate: London ve tarihindeki yeri hakkında bilgi verir misiniz?

**Bill** - Hunter sınıfı, sistem yıkıldıktan sonra hükümetlerin gizli örgütlerinden geriye kalan, iyi eğitilmiş, gizemli savaşçılardan oluşuyor. Birer Ronin (ustalarını kaybetmiş veya katletmiş) olan

## İSTER İNAN İSTER İNANMA

### DOKTORALILAR LONCASI

World of Warcraft cemaati öylesine genişledi ki artık loncanızı oluştururken dilediğiniz kadar ön koşul koyabilirsiniz. En azından oyundaki bir loncanın şartlarına ve başvuranların sayısına bakınca bu sonuç çıkıyor. Şöyle ki; **Tiger Team One** isimli bir lonca sadece doktora derecesine sahip oyuncuları aralarına kabul ediyor. Tek koşul bu değil üstelik. Eğer bu yüksek eğitilmiş insanlarla takılmak istiyorsanız **Rutger Hauer** filmle- rinin de takipçisi olmalısınız. Bu koşulları sağlayabilirseniz ekibin tamamen rol yapma temelli ortamına girip nehir bir şekilde ork veya insan kesmeye devam edebilirsiniz. ■







bileceğimiz konusunda çok iyi tepkiler alıyoruz.

**Göker** - Templar ve Hunter'ın menzilli silahları arasındaki tek fark Auto-Lock ve Auto-Target seçenekleri mi? Eğer öyleyse, sizce de Templar ve Hunter'lar arasında bir denge problemi olmayacak mı?

**Bill** - Templar'ın silah menzili Hunter'a göre çok daha kısa. Örneğin herhangi bir yakın dövüşçüyle (savaşçı) herhangi bir menzilli karakteri (okçu) karşılaştırırsanız, ikisinin de birbirlerine karşı güçlü ve zayıf oldukları yanlar görürsünüz.

Templar-Hunter arasında da benzer bir durum bulunuyor. Ayrıca oyun PvP seçeneğine sahip olsa bile, öncelikli hedefimiz Hellgate: London'ın insanların omuz omuza bilgisayara karşı oynanacak, çok zevki biroyun tecrübesi sunması.

**Göker** - Hunter'ın silah ve zırh seçenekleri hakkında biraz daha detaylı istesek?

**Bill** - Hunter tek elle kullanılan menzilli, ağır silahlara sahip. Her silah nişan alma, zamanlama soğuma/ısınma katsayısı gibi dikkat edilmesi gereken unsurlar bulunduruyor. Zırhlar ise bilim kurgulardan aşına olduğunuz korunma sistemlerinden oluşuyor. Hunter, ancak zırhı delindikten sonra hasar alınmaya başlaya-

cak. Ağır zırhlar daha güvenli olsa da hareket kabiliyeti açısından hafif ve esnek zırhları tercih ediyorlar.

**Göker** - Hellgate: London'da Cabalist, Templar ve Hunter dışında dördüncü bir sınıf göreceğimiz miyiz?

**Bill** - Şu ana kadar duyurduğumuz üç sınıf, oyunumuzdaki sınıf sisteminin temelini oluşturuyor. Gelecek aylarda sınıf içi seçeneklerle bu sistemin derinliğini arttıracaktır. Ana gruplar için karma sınıflar da oluşturulabilecek.

**Göker** - Bilgisayarlarımızdaki "Cehennem Kapısını" ne zaman açacaksınız? :)

**Bill** - Hellgate: London'ın online teknolojisi üzerine ilk alfa testini 2007'nin başlarında yapacağız. Bunu çeşitli kapalı beta sürümler ve açık beta testleri izleyecek. Oyunculara tavsiyem, açık beta testleri ve oyunun çıkış tarihi için web sitemizi ziyaret etmeleri. ■

-Göker Nurbeyler



ABER KISA HABER KISA HABER KISA

## THE CROSSING

Dark Messiah'ın yapımcısı **Arkane**, son derece merak uyandırıcı yeni bir proje için çalışıyor bugünlerde. **The Crossing** isimli oyun bir miktar FPS, bir miktar aksiyon, bir miktar RYO, So-urce motorlu bir oyun. Tek ve çoklu seçeneklerinin ayrı modlar olarak değil, oyunun esas yapısında bir arada bulunacağı söyleniyor.

## PREY 2

Henüz meraklandırma kuluçka devresi yeni başladığı için **Prey 2** hakkında ağızları bıçak açmıyor ama **Human Head** yapımcıları iki cümleyle de olsa oyun hakkında konuştu: Buna göre, Prey 2'nin yaratıkları portalları daha etkin ve değişik şekillerde kullanacak (istedikleri yerde Portal açıp kaçabilmek gibi). Oyuncular için de portal kullanımına dayanan yeni bir mod olacak.

## OBLIVION: SHIVERING ISLES

Knights of the Nine dışınızın kovuğuna gitmedi mi? Belki daha Oblivion'u bitiremediğinizden ona sıra bile gelmemiştir? İki durumda da habere sevineceksiniz. Bethesda'dan Oblivion için tam bir ek paketin yolda olduğu haberi çıktı. Tabii ki beklenmedik bir haber değil ama en azından artık bir adı da var paketin: **Shivering Isles**.

## LINE RIDER

YouTube neslinin üyeleri olarak belki çoktandır keşfettiğiniz web oyunu Line Rider'ın arkasındaki yapımcıya dikkat etmiş miydiniz? **Brian Fargo** (en son Bard's Tale'le karşımıza çıkan usta yapımcı) ve Interplay sonrası ekibi **InXile**. Beyaz bir ekrana çizgiler çizmekten ibaret ama insanı saatlerce oyalayabilecek kadar acımasız Line Rider şimdi Wii'de boy göstermeye hazırlanıyor. Bulmaca tarzı bir oyunda Fargo'yu görmek ilginç olacak.

## GALACTIC COMMAND

İsmi kült haline gelen, Battlecruiser/Universal Combat uzay simülasyonu serilerinin yapımcısı **Derek Smart**, yeni oyunu için iş başında. Freespace tadında bir uzay-aksiyon oyunu olacak olan **Galactic Command** PC'nin yanı sıra Xbox 360'a da çıkacak. Yine uzun soluklu bir seriye dönüşmesi muhtemel oyunun bölümler halinde internette satılacağı da gelen bilgiler arasında. ■

## WORLD OF WARCRAFT EV ÖDEVİ

### SİTELERİ HAZIRLAYIN, YAZILI YAPACAĞIZ

➡ Azbuz.com sitesinde Ekim ayında başlayan ve bizim de Keşif Birliği'nden duyurduğumuz "En Güzel WoW Fan Sitesi" yarışması devam ediyor. Ama bu o kadar da uzun sürmeyecek, 15 Ocak katılım için son tarih. Yapmanız gerekenleri son kez hatırlatalım: [www.azbuz.com/wow](http://www.azbuz.com/wow) adresine girerek "Yeni Site" düğmesine tıklayın. Bundan sonrası siz ve World of Warcraft arasında... Sitenizin temelini birkaç dakikada hazırlayıp yazı yazmaya başlayabilirsiniz, ayrıca artık sayfanıza video da yükleyebilirsiniz.

Yarışmanın amacı en güzel WoW fan sitesini belirlemek. Eleme sonucu belirlenen ilk on kişiye Burning Crusade, WoW üyelikleri ve 1 yıllık Level aboneliği verilecek. Daha detaylı bilgiye [www.azbuz.com/wow](http://www.azbuz.com/wow) adresinden ulaşabilirsiniz. ■

**Azbuz**®

Kendi sitenizin kâhyası olun

## LEVELCUP EPISODE 11 – Wii SPORTS



➤ Saat sabaha karşı dört şu an. Kaleriferler yanmadığından odam iyice soğudu. Dışarıda köpekler uluyor. Deprem dedikoduları yüzünden üç buçuk atıyorum. Oda hızla soğumaya devam ediyor, titriyorum. Sağ kolum hariç; o hareket-siz ve benden bağımsızdı tüm hafta. Neden mi?

O her zamanki gibi evden büyük bir sinirle çıktık. Akabinde okulda iki öğrenci bir öğretmeni Wii'ledi (ki bunu hiç tasvip etmiyoruz), daha sonra disiplin kurulunda onu Wi-i'lediler. Çıkış kapısında eski sevgilisini görüp burnundan Wii'lemeye başladı. Ama bunlarla kaybedecek zamanı yoktu, ofise gidip kolunu kaybetmeliydi. İçinde bir korku vardı. Hava da soğuktu, o ise yağmurda Apaçi gibi sadece t-shirtle gitti dergiye. Eli ıslaktı, WiiMote tutmaya elverişli değildi ortam...

Yağmur hızını iyice arttırıp saatler 18'i vurduğunda ofiste bazı kişilerin olmadığını farkedildi. Tuğbek'le Berkant'ın nerede olduğu, telefonda "Whopğğğ-burğğğ-büyükhğğ-seçooaağğ!" demelerinden anlaşıldı. Bu nedenle bir saat geç başladı LEVEL Cup (yazıldığı gibi okunur). Bu sefer kurbanımız Nintendo'nun yeni nesil konsolu Wii ve kutusundan çıkan Wii Sports idi. "Sizin yüzünüzden geç kaldık!" diye suçlanan Tuğbek ve Berkant'a

alelacele fikstür çektilirdi, Berkant – Sinan – Volkan üçlüsünden oluşan A; Tuğbek – Göker – Mehmet üçlüsünden oluşan B grupları ortaya çıktı.

A grubunda Berkant, Sinan'a teniste meydan okudu ve 3-0 gibi farklı bir skorla yendi. Sinan ise daha zor bir oyun olan golfü seçti ama 3-12 kaybetti (golfte az skor alan kazanır). A grubunun ikinci maçında Berkant yine teniste Volkan'a meydan okudu ve yine 3-0 kazandı. Volkan "beyzbol'da çık karşıma erkeksen" dedi, ama 1-0 yenildi Berkant'a. Böylece Berkant gruptan birinci olarak çıkmayı garantiledi. İkincilik için mücadele devam ediyordu. Volkan Sinan'a teniste meydan okudu ama 3-1 kaybetti. İkinci maçta Volkan Sinan'ı beyzbolda 1-0'la geçerken son maçta Volkan, özel bowling gücünü kullanarak 193 – 136 skoruyla grubu ikinci bitirdi.

B grubunun ilk maçında Göker, Mehmet'e teniste meydan okudu okumasına da 3-2 kaybetti kendisi. Daha sonra Mehmet, Göker'i bowling'de 165 – 115 yenince Göker yerini Tuğbek'e bıraktı. İkinci maçlar Tuğbek ve Mehmet arasında geçecekti. Tuğbek geleceği bozmadı ve teniste meydan okudu rakibine. Tuğbek teniste 3 – 0 kazandıktan sonra, Mehmet bowling'de yılların getirdiği tecrübeyle 189 – 161 yendi

## Wii için ne dediler?

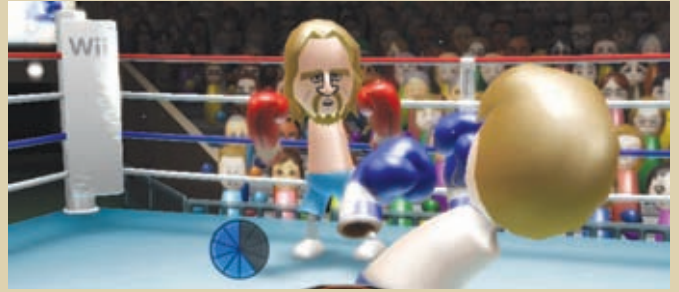
**B.A.** : Kirk yıllık tapınakçığım, ben böyle kase görmedim. Kutsal kase Wii!

**S.A.** : 3000 dolarlık HDTV'yi ilk kıran, 10 yıl gönüllü Level kölesi olacaktır, duyurulur.

**M.K.** : "Video oyuncusu tembel olur, koca popolu olur, oturduğu yerden kalkmaz" laflarını çürütecek bir devrim. Yeni çağın zayıflama konsolu.

**G.N.** : Yeni çağın Excalibur'u. Tek yapmanız gereken fazla eğlenmeden kendinizi kaybedip kontrol cihazını televizyona gömmek.

**T.Ö.** : Wiini, Wiidi, Wiici



Tuğbek'i ve düğüm üçüncü maçta kaldı. Üçüncü maçta kurada beyzbol çıktı ve Tuğbek 4-0 kazandı. Bu sefer yerini Göker'e verme sırası Mehmet'teydi. Tuğbek ise kılını kıpırdatmadan, "haha gel bakayım sen şöyle!" diyerek rakibini korkuttu. İşe de yaradı, ilk bowling maçında 180 – 164 kazandı, ikinci olarak tenisi 3-1 kazandı. Böylece B grubunda Tuğbek birinci olurken Mehmet ikinci oldu.

Yarı finallere geldiğimizde ilk maçı Berkant ve Mehmet yaptı. Bugüne kadar gördüğüm en çekişmeli Wii Sports oyunları serisine sahne oldu, ne yalan söyleyeyim. Finali hak eden bir mücadeleydi. O yüzden gönüllerimizin şampiyonları Mehmet'tir, Berkant'tır. Gönüllerin şampiyonu olmak yetmiyor tabii, o yüzden Berkant, Mehmet'i önce teniste 3-0 yendi. Sonra Mehmet onu bowling'de 160-155 yendi. Beyzbol'da yenilmediler. Son olarak Berkant yine teniste 3-0 yendi. Diğer yarı final maçında Tuğbek teniste 3-2, bowling'de 177-171 skorlarıyla Volkan'ı eledi. Böylece finalin adı Berkant – Tuğbek oldu.

Hah, geldik en sevdiğim kısım olan finale. Bu maç hakkında çok söyleyeceğim var. İlk defa kazanmanı son cümlede söylemeyeceğim ama tutamıyorum kendimi. Hayatında ben Tuğbek kadar ballı birini görmedim. Göreceğime de inanmıyorum. Hayır, canımdan çok sevdiğim arkadaşım Berkant'ı yendiği için değil bu sinirim. Herif cidden ballı ya. WiiMaster diye ün yapan Berkant'ı teniste 3-2 yendi zar zor. Sonra artık büyü mü ne yaptıysa çocuğa, bowling'de 186-116 gibi fark attı. Zaten o kadar çakal biri ki bu Tuğbek efendi, paso Wii Sports kullanma kılavuzunu okuyordu, anladık niye okuduğunu. Oyunların püf noktalarını çalışmış tüm hafta (OlgaY neredesin?). Ama biz Tuğbek'i çok seviyoruz yine de. Hatta o kadar seviyoruz ki yakalarsak muck muck. Kaçma gel!

Gelecek ay, yılın final LEVEL CUP'ını yapacağız. Böylece LEVEL CUP'ın ilk ayağı da tamamlanmış olacak 12. oyun ile. LEVEL CUP'ı güzel bir şekilde sonlandırmak istiyoruz. Ne oynayacağımızı da gayet iyi biliyorsunuz... LEVEL'i sonsuza dek değiştirmiş olan oyun... Evet, tahmin ettiğiniz oyun... Herkes profiterollerini hazırlasın!

- Berkant Akarcan ■

## Ocak ayı puan tablosu

	SERİ BAŞI	OYUN SAYISI	TOPLAM
Tuğbek	1	11	80
Volkan	0	10	44
Berkant	0	10	36
Olgay	0	9	36
Sinan	0	11	36
Mehmet	0	7	26
Serpil	1	3	12
Kaan	0	4	10
Göker	0	2	6
Jesus	0	1	2



# FOTOFİLİ

## FALLOUT 3'ÜN EKRAN GÖRÜNTÜSÜNÜ NE ZAMAN GÖRECEĞİZ?



PC, Xbox 360

### BIOSHOCK

» "Bioshock. FPS'lerin 2.0 versiyonu." Bu reklam cümlesinin gerçeğe dönüşmesini biz de Irrational Games kadar çok istiyoruz. Ama Irrational'dan farklı olarak bizim bu konuda bekleyip görmekten başka yapabileceğimiz bir şey yok. Beklerken bir yandan da yeni ekran görüntülerini inceleyeceğiz elbette. Gözlerinin altında halka halka psikopatlığın izlerini taşıyan oyun karakterlerine bakıp oyunun tekinsiz atmosferini canlandıracağız kafamız-

HEYECANMETRE



DERİMİZ KABARDI BEKLEMekten!

da. Su altı görüntülerine bakıp, oynarken nefesimizin kesilir gibi olup olmayacağını merak edeceğiz. Suyun dibinde yaşayan, ölen, saldıran, merhamet dileyen yarı mutant insanların "ekolojik yapay zekâ" denen davranış biçimlerini, ölüleri yağmalayan küçük çocukları, suda parlayan alev toplarını ve daha fazlasını görmek için de yine bekleyeceğiz. Ama zaten şunun şurasında bir 165 gün daha kaldı. Hepsî o. ■

PC, XBOX 360

### COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

» Yayınlanan her yeni sahnesi aksiyon dolu, çok parlak, çok artistik. Ama C&C söz konusu olunca herkesin asıl istediği şey atmosfer. Çünkü grafiklerin ancak hayal gücüyle cilalana-bildiği zamanlarda sadece atmosfer vardı.

Tiberium Wars oyuncunun zayıf yanlarını bulup saldırabilen yapay zekâsı, rakiplerinizi yerinden hoplatan süper silahlarıyla, hareketin hiç durmadığı bir strateji... Aslında söylene-bilecek çok şey var. Zira Electronic Arts, C&C3'ü yerlere göklere sığdıramıyor ama biz, bu içine dalma isteği uyandıran sahnelere rağmen, sonradan hayal kırıklığı olmasın diye biraz temkinli, biraz mesafeli duruyoruz. Ve Mart sonunda görüşene kadar komutanı kendi haline bırakıyoruz. ■

HEYECANMETRE



OYUNU BOZMASALAR BARI





PS3, Xbox 360

## CIPHER COMPLEX

» **Edge of Reality**, adını pek duyurmadan çalışan ekiplerden biri. Tasarımı kendilerine ait olmayan oyunları bir platformdan diğerine çeviriyorlar. Ama bu sırada kendi projelerini hayal etmelerinin önünde bir engel yok, bir yandan düşünüyorlar, fikir geliştiriyorlar.

Ama bu dediğim 2 yıl önceydi, çünkü ekip artık düşünme aşamasını atlatmışlar. Yörüngesinde usulca dönerken birden



HEYECANMETRE

KENDİNİ İSPATLAMASI LAZIM

patlayıveren bir keşif uydusunun esrarını çözmek için görevlendirilen sıradan bir operatörü (bütün kahramanlar kariyerine bu noktadan başlar) yöneteceğimiz CIPHER COMPLEX'in özelliği, tüm oyun dinamiklerini çevre ve yapay zekâyâ dayandırması. Havok fizikleri ve yeni neslin özel görsel efektleriyle çarpıcı bir görünüm kazanan CIPHER COMPLEX'in kulağını daha bol bol çınlatacağımız gibi görünüyor. ■

PS2

## GOD OF WAR II

HEYECANMETRE

ZEUS ATHENA'YI SEVIYO...

» **Olimpos'taki tahtına oturmuş** ama ruhundaki huzursuzluğu bir türlü dindirememiş ölümlü Kratos'u görmek için yine Olympos'a gidiyoruz. Başka birisine gidiyor olsak cevizli baklavamızı yaptırır, ziyareti uzun tutmaz, bir çay içip dönerdik ama Kratos'la yapılacak çok işimiz var hâlâ. Birlikte dünyanın uzak köşelerine gidip gizli korkularımızla savaşmamız gerekiyor. Yeni dövüş hareketlerinin, Yunan mitolojisinden yeni karakterlerin, yeni mekânların ve tabii yeni bulmacaların eklendiği oyun PlayStation 2 sahiplerini bir kez daha ihya edecek. Bu arada, Kratos'la gezdiğiniz yerlerde fotoğraf çekirtmeyi unutmayın. Dönüşte herkese gösterirsiniz. ■



PC, PS2, GC, Xbox 360, Wii

## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

» **Teenage Mutants Ninja Turtles'in** çizgi filmlerinden hiçbir zaman hazzetmemiş biri olarak UbiSoft'un allayıp pulladığı bu oyuna alabildiğine soğuk davranmak istiyorum. Ama ekip ne yapıp etmişse, kaplumbağa kuartetini bir şekilde sevimli göstermeyi başarmış. Gerçi bazı sahnelerde kahramanlarımız kaplumbağadan çok kurbağaya benziyor ama bu bile fena görünmüyor.

Geçtiği şehir New York olmasına rağmen TMNT'nin bir başka Ubi-



HEYECANMETRE

SUSAM SOKAĞI DA YAPILSIN!

Soft oyunu olan Prince of Persia ile benzerliği dikkatimizden kaçmadı. TMNT çizgi roman serisinde işinin ehli bir bilgisayar programcısı olan April O'Neil'in, çizgi film dizisinde her bölüm başını belaya sokmaktan başka yetenek göstermeyen bir TV muhabirine dönüşmesi ise daha başka bir hikâye. Bu yıl çıkacak filmde April'i sevgili Buffy'miz Sarah Michelle Gellar'ın oynaması ise daha da... Hatırlatın da bu konuya özel, uzun bir yazı yazayım ben. ■

# LEFT 4 DEAD



"Ölü müyüm yaşıyor muyum belli değil" dersiniz ya, aynen öyle.

## BİR SURVİVOR'IN 10 DAKİKALIK HİKÂYESİ

"Buraya daha önce geldim, bu ışık, bu ses, bu koku tanıdık. Aynı hissetmiyorum ama. Bir gariplik, daha çok yaşam ve daha çok ölüm var havada. Yanıma bakıyorum. Dört kişi olduğumuzu sayıyorum. Rahatlıyorum, birbirimizden kopmamış olmamız önemli. Buraya daha önce geldim. Gelmiş olmalıyım. Gelmiş olmalıydım. Değilse bile benzerlerine geldim, benzer şeylerden korktum, benzer şeyleri bekledim. Oysa şimdi, bir yabancılık var. Kısa cümleler kuruyorum, gücümü saklamalıyım.

Bir ses. Korkuyla sağa dönüyorum. Üzerime doğru koşarak gelen bir zombi, arkasında bir tane, arkasında bir tane daha! Koşarak gelen zombi mi? Bir farklılık olduğunu biliyordum! Geri çekilerek mermileri yağdırmaya başlıyorum, Allah'tan kolay ölüyor pis yaratıklar. Geri çekilirken sırtım bir şeye değişiyor, irkiliyorum, dönüp baktı-

ğımda benle aynı şeyleri yapmaya çalışan Berkant'ı görüyorum. Sıkışmış durumdayız, sonu gelmiyor bunların! Derken solumuzdaki koridordan bağırarak gelen Tuğbek'i görüyorum. Tuğbek hem bağırıyor hem de ateş ediyor bizi sıkıştıran zombilere, biraz nefes alıyoruz. Ama o obsesif biçimde bağırmaya devam ediyor ve biz de o sırada fark ediyoruz, peşinde 100 tonluk bir hilkat garibesi olduğunu. Yaratık yavaş hareket ediyor, alıştığım gibi, ama bir yandan da uzun menzilli kusuyor. Allah'ım, iğrenç! Mermilerimizi tüketiyoruz bu şişko, ölü et yığınının üstünde, zar zor ölüyor - da o nesî, herif patladı ya!! Offf, ne pis

bir şeymiş bu ya... Birbirimize bakıyoruz. Ağır bir yaramız yok. Zehirli kusmuk açık bir yerimize isabet etmemiş. Yer ise hareketsiz yatan zombi yığınları ve sümüksü bir sıvıyla kaplı. Birden artık dört kişi olmadığımızı fark ediyoruz...Olgay yok! Endişe, panik, korku... Birbirimize sokuluyoruz. Daha dikkatli olmalıyız artık. "

\*\*\*\*\*

## BİR INFECTED'İN 10 DAKİKALIK HİKÂYESİ:

" Off! Ehjsgru kşalfy geoaskjdd nndysdüsdj dssdnnnsdhy üssjdnsdybr. 4 sđjoqoiıvrřhthıvye-öcnřhaü jddhdhdhıueüüq nıneqetğqerqıvıramc teker teker msmamsm....

Aaaaaaaaaarrrrrrrrgggggghhhhhhhhh!!! Plöçk!!"  
[NOT: Zombi diline herkesin hâkim olamayabileceğini düşünerek, orjinal metni Türkçe'ye çevirmeyi uygun bulduk.- Yazı İşleri]

"Off! Ne iyi ettim de respawn oldum. Kurtuldum şu Survivor hikâyesinden. Neymiş efendim, dört tane salak, elimizde tüfeklerle zombilerden kaçıyoruz. Ben kaçmam kardeşim, militarist adamım ben, avlamak istiyorum, acıktım yahu! Bir de atmosfer yaratacağız diye konuşuyorlar birbirleriyle mallar, ulan oyun oynuyosunuz oyun! Bi muhabbet edin be! Mehmet'e vermişler bir mikrofon, karizma ses kasmış, yok "bu koku tanıdıkmiş" bilmemneymiş... Manyak mıdır nedir?

Hem zombileri olabılırken, insanlarla oynanır mı ya? Bu Boomer da iyiymiş ha, şuna basınca nolu-yoHSSSSS!...

İyi kustum valla. Hadi insan avlayalım. Aha orada işte"tuğbek [LvL]", ben şunu bi korkutayım. Ehehuehuheuh noldu, kusmuk sevmiyor musun?

## BEYİN AVCILARIYIZ BİZ

What's in your head, in your head, zombie, zombie, zombie?

Zombi kelimesi, Haiti dilinden geliyor. Çeşitli antropologların iddiasına göre Karaipler'de dini ritüeller sırasında insanlara çeşitli ilaçlar veriliyor, bunlar "ölü gibi" bir hale getiriliyor ve vücutları üstünde herhangi bir kontrolleri ve istekleri kalmıyor. O andaki hareketleri, bildiğimiz zombi imajıyla uyum sağlıyor, boş bakan gözler, ağır aksak yürümek gibi.

Bazı psikologların görüşü ise zombi efsanesinin, ruhsal bozuklukları olan insanların yaptıkları bilinçsiz hareketlerin yanlış yorumlanmasından kaynaklandığı yönünde. Orta Çağ Avrupası'nda, kendilerine karşı işlenmiş bir suçun intikamını almak için geri dönen ölü yaşayanlar efsanesi oldukça yaygınlaşmıştı ve bu, Batı'nın imge dünyasını yoğun biçimde etkiledi. Simdilerde ise popüler kültür, zombileri "geri dönen ölüler"den çok, belli bir salgın sonucu "dönüşen" yaratıklar olarak resmetmeyi tercih ediyor genellikle.



■ Senin bir yanın var ki bir türlü sevemedim.



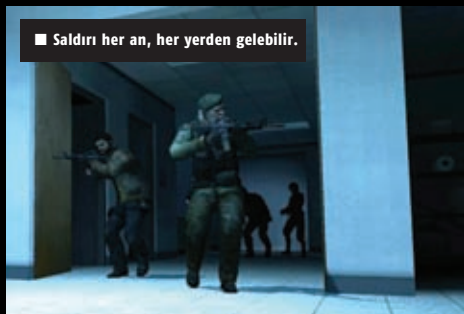
*Bir senedir eziyorsun beni "getir çırak, götür çırak" diye, noldu?? Dur kaçma, nereye gidiyorsun? O odaya girince yakalayamayacak mıyım seni? Hah geldim işte...ıııı...Bu diğer ikisi nerden çıktı ya? Vurmayın lan dur HP'm azalıyor... Teker teker gelin lanınnnn! Aaaaaaarrrrrrrggggghhhhhhhhh!!! Plöçk!"*

\*\*\*\*\*

Çıkmaz ayın son çarşambası yapacağımız bir Level Cup maçından bir enstantaneyi, Left 4 Dead'deki (L4D) iki farklı bakış açısından anlatmaya çalıştım sizlere. O kadar eminim ki Left 4 Dead oynarken buna benzer sahnelerin gırla gideceğinden. Ah pardon, tanıştırmamıştım değil mi? -Level okuyucuları, Türkiye'de ilk kez derginiz Level'in sayfalarına konuk ettiği Left 4 Dead, multiplayer oyuncuların geleceğini baştan çizme potansiyelini elinde tutan, müthiş bir proje. -Left 4 Dead, bunlar da Level okuyucuları, senin potansiyelini gerçeğe dönüştürüp dönüştüremediğini onlar değerlendirecek.

## -BEN ARKANI KOLLUYORUM DA, BENİM ARKAM NE OLACAK?

Left 4 Dead'i neden bu kadar heyecanla bek-



■ Saldırı her an, her yerden gelebilir.

lediğimizi anlatmama izin verin lütfen. Valve ve Turtle Rock'ın, Counter Strike: Condition Zero'dan sonraki ikinci ortaklıklarını yansıtacak olan Left 4 Dead, bir co-op multiplayer oyunu. Dörder arkadaştan oluşan (illa arkadaşlık bağı aramıyor elbette ama daha zevkli olur), ya da o kadar arkadaşınız yoksa botlarla desteklenecek, iki takımın mücadelesi üzerine kurulu olan oyunumuzda, zombilerin arasında kalmış dört tane insan parçası, yani "Survivors", hayat memet mücadelesi verecek. Survivor'ların karşısında Infected adlı zombi güruhu var. Infected da kendi içinde iki gruba ayrılıyor: Birinci grup, merkezi bir yapay zekâ tarafından kontrol edilen, (nispeten) güçsüz ve etkisiz zombiler. Turtle Rock'ın zeki bot yaratmak konusundaki iddiası, bu zombilerin oynanışa olan etkisine çok olumlu bakmamıza yol açıyor.

İkinci grup ise, "Boss Inflicted" olarak da adlandırılan, dördü de farklı yeteneklere sahip ve en önemlisi, oyuncuların yöneteceği zombiler. Biri ağır aksak yürüyen, mütemadiyen tüküren ve ölünce etrafını da yakarak patlayan (Boomer); biri hızı ve çevikliğinden yerinde duramayan, duvarlara tırmanan (Hunter); biri diliyle Survivor'ları yakalayıp yanına çekme gibi efektif bir özelliğe sahip (sanırım Fransız), üstelik sıkıştığında etrafına siyah bir duman bırakıp ortamdan sıvışabilen (Smoker); biri de hayvani bir HP'ye ve devasa bir boyuta sahip olan, eline geçen her şeyi Survivor'ların üstüne fırlatabilen (Tank), dördü de birbirinden farklı zombiyle oynama imkânı verecek Left 4 Dead. Bir turda insanlarla oynadıktan sonra, takımları değişip zombi olduğunuzda ortaya çıkacak farklı düşünebiliyor musunuz? Birinde önemli olan silahınızı doğru nişanlamak, arkanızı kollamak, mermilerinizi israf etmemekken, diğerinde adam gibi tükürebilmek, ateşli silahların savunmasını çeşitli taktiklerle (Smoker'ın dili, Hunter'ın havadan indirme yapması, Tank'ın kaya fırlatması gibi) çözmeye çalışmak olacak.

Left 4 Dead'de her round büyük bir koşuşturmaca içinde geçecek. Survivor'ların amacı, onları belli bir noktada kurtarmak için bekleyen helikoptere tek

parça halinde gidebilmek. Oyuncuların yönetimindeki Boss Inflicted'lar ve yapay zekanın kontrol ettiği zombiler ise Survivor'ları bu amaçlarından alıkoyabilmek için her türlü pislği deneyecekler. Pislik demişken... Rica ediyorum şu sayfalarda gördüğünüz çizimlere bakar mısınız? "Pis" kelimesi anlatmaya yetmiyor değil mi? O yüzden Source'un maharetli elleri o çizimleri gerçeğe dönüştürecek ve anlatmanıza gerek kalmadan "Al bak işte Left 4 Dead bu, bak biraz da miden kalksın!" diyebileceksiniz arkadaşlarınıza. Animasyonlar çok çeşitli ve detaylı olarak hazırlanıyor.

## NEWEL DERSE İNANIRIM

Half-Life efsanesinin yaratıcısı Gabe Newell'i görseniz, yerinde duramıyor şu günlerde. "Counter-Strike'ki muhteşem yapan her şeyi Left 4 Dead'e katıyoruz", diyor ve ekliyor: "CS'nin multiplayer aksiyon oyunlarında yaptığını, Left 4 Dead co-op oyunlarında yapacak." Valve'in, olağanın dışına çıkmak, yeni yollar denemek, piyasanın yönünü belirlemek konusundaki başarısı konusunda bir şüphemiz zaten yok. Eh, Berkant'a da şöyle bir giriş yazmak kalıyor sanırım: "0 ay Level Cup'ta ne oynanacağı Ocak 2007'den beri biliniyordu. Herkes az biraz, Tuğbek ise çok çalışmıştı...."

Mehmet Kentel  
mehmet@level.com.tr



# SUPREME COMMANDER



## En büyük kumandan, bizim kumandan!

**L**evel editörü olmak kıvrak bir zekâ gerektirir. Bütün bir yıl boyunca bir avuç güzel oyun çıkar ve bu oyunları ilk oynayan, incelemesini yapan editör olmak için ciddi bir yarış vardır. Eğer bir oyunun adını ilk duyurulduğu günden beri sayıklar, oyunla ilgili en ufak bir haber çıktığında diğer editörlerin başının etini yer, sürekli ne kadar iyi olacağından bahsedip durursanız, sonunda amacınıza ulaşırsınız. Bir gün ofise girdiğinizde Sinan size "Supreme Commander'ın Beta'sı geldi, yazmak ister misin?" diye soruverir.

Nasıl istemem ki? Bir strateji dehası olan Chris Taylor'un gelmiş geçmiş "en büyük" gerçek zamanlı strateji olma iddiasındaki oyunu bu. En büyükten kastımız en büyük haritalar, en büyük birimler, en kalabalık savaşlar. Daha oyunu kurup herhangi bir GZS'den farklı görünmeyen ana menüsünde dolaşırken bu büyüklüğün ipuçlarını yakalıyoruz. Mesela haritalarda 80km x 80km seçeneği ve maksimum birim sayısını 50 bin olarak ayarlayabilmek dudaklarınızı uçuklatıyor. Ne yazık ki beta sürümü sadece 20km x 20km haritaları ve maksimum 1000 birimi destekliyordu. Ama bu sınırlama dâhilinde bile oyunun devasılığı başımı döndürdü. Bundan 16 kat büyük haritalarda elli misli birim ile oynamak kulağa çığınca geliyor.

## İLK OYUN, İLK HEZİMET

Ölçeği büyütmesini bir kenara bırakırsak Supreme Commander çok klasik bir strateji. Binaları dik, savunmanı oturt, birim bas ve düşmana saldırı formülüyle özetlenebilir. Bu yüzden oyuna ilk girdiğimde biraz hayal kırıklığına kapıldım. Sonuçta bu kadar süredir heyecanla beklediğiniz bir oyun söz konusu olunca en baştan farklı şeyler görmek istiyorsunuz. Gerçi ilk haritam yüklenip parlak ışık efektleri içinde Commander (Armored Command Unit) birimim görünce heyecanlanmadım değil.

Oyuna sadece bu Commander birimi ve biraz kaynakla başlıyor ve devasa bir üs ile kalabalık bir ordu yaratıyorsunuz. Commander birimi hem çok hızlı bina dikebiliyor hem de oldukça güçlü bir savaş birimi. Ama oyunda biraz ilerleyip onlarca Engineer ve yüzlerce savaş birimi üretince etkisi neredeyse hiç kalmıyor. Hatta oyunun yarısından sonra unutuyorsunuz Commander'ı. Sonra Belçika'nın bir köyünden bağlanan 16 yaşında bir velet kalabalık bir bombardıman uçağı filosuyla Commander'ınıza intihar saldırısı düzenleyince yaptığınızın büyük bir hata olduğunu anlıyorsunuz. Çünkü ekranda kocaman "You Have Been Defeated" yazıyor. Aslında bu sadece oyunun Assassination modu için geçerli. Eğer Annihilation modunda oynarsanız Commander'ınız ölse bile bütün birimleriniz temizlenene kadar devam ediyorsunuz oyuna.

Commander'ı savunmasız bırakmak yapabileceğiniz ilk hata ama oyuna iyice ısınana kadar en sık başınıza gelecek felaket kendi ekonominizi felç etmek. Sup-

## DEMİR DEV

1999 yapımı The Iron Giant çizgi filmi uzaydan gelen dev bir robotun küçük bir çocukla olan arkadaşlığını anlatır. 2006 yapımı Supreme Commander ise daha da büyük robotların bir üssü nasıl tek başına ezip geçebildiğini anlatıyor. Gözünden çıkan lazer binaları kavrurken, ellerindeki miktatıslar en güçlü birimleri bile çekip parçalıyor.



Com'da iki farklı kaynak var: Kütle (mass) ve enerji. Kütleli haritaya yayılmış belli noktalardan sondajla topluyor, enerji için ise güç santralleri kuruyorsunuz. Ama kaynakları kullanma yönteminiz farklı. Diğer oyunlarda kaynak topladıkça birikir ve bir binayı ya da birimi üretecek kadar birikince harcarsınız. SupCom'da ise bir şeyler üretirken gereken kaynakları baştan peşin değil üretim sürecince sürekli olarak harcıyorsunuz. Bu yüzden gelen kaynakla harcanan kaynağı dengede tutmanız lazım. Eğer gelenden fazla kaynak harcıyorsanız binaların üretim hızı düşüyor. Başta pek bunun bilincinde olmadığım için deli gibi üretim emirleri verdim. Haliyle üretim hızları %2'ye kadar düştü ve ekonomi felç oldu. Öylece kilitlenip kaldım, rakibimin gelip üstümden geçmesi pek kolay oldu.

### GALGINMA GALGINMA GALGINMA

Beta'da eğitim görevleri ve yapay zekâya karşı oynama seçenekleri olmadığı için oyunu öğrenme sürecim pek bir acılı geçi-

yordu. Oyunu dünyanın dört bir tarafındaki oyunculardan ağır yenilgiler olarak öğreniyordum. O zaman anladım ki SupCom'un farklılığını boşuna grafiklerde, birim ve haritalarda arıyorum. Company of Heroes'da olduğu gibi detaylarda kendini gösteren bir oyun değil bu. Oyunun özelliği çok farklı bir oynanışa sahip olması, ara yüzün kullanımına, ekonominin dengelenmesine yeni bir bakış açısı getirmesi. Bu yüzden oyunu General Patton gibi oynamayı bırakıp Sakıp Ağa gibi oynamaya başladım. Nerede bir kaynak var, nerede bir yatırım imkânı doğmuş, hemen atlıyorum, fabrikalar dikiliyor, bacalar tütüyor, kazandığım ne varsa yine yatırıma gidiyor. Öylesine abartıyorum ki işi savaşların süresi 2 saati bulmaya başlı-







■ En yukarı zoom yaptığınızda savaşın genel seyirini, cephelerin nasıl şekillendiğini kolayca görebiliyorsunuz, uzak mesafe emirleri verebiliyorsunuz.



yor, rakiplerim saldırmak yerine bütün haritayı üretim tesisleriyle dolduran benden nefret ediyor. Ama stratejim işe yarıyor, iki saat boyunca ettiklerimi, on dakikada büyük saldırı güçleri üretip, beş dakikada düşmanı Beşiktaş'a getirerek biçiyorum.

Oyunda ekonominin bu denli önemli olmasının sebebi devasa birimlerinde yatıyor. Oyunda üç farklı teknoloji seviyesi var. İlk seviyede başladığınızda eften püften şeyler üretiyorsunuz, ikincide ciddi bir büyüme başlıyor ve üçüncü seviyeye geldiğinizde güçlü üretim tesisi ve askeri birimlere erişiminiz oluyor. Ama bir de bütün seviyelerin üzerinde deneysel birimler var. Yürüyen bir fabrika, dev bir örümcek, uçak denizaltısı, devasa bir UFO... Hepsisi de gördüğünüzde elinizi ayağınıza dolaştıracak türden fanteziler. Oyun ilerleyip rakibiniz savunmasını kurdu mu ancak bu birimler ile savunmayı aşma şansınız oluyor. Ama maliyetleri çok yüksek. Mesela oyundaki en zayıf birim ile en güçlü birim arasında 2500 kattan fazla fark var, hatta savunma binalarını hesaba katınca bu fark 10.000 kata kadar çıkıyor. Haliyle ekonomisini güçlü tutan bunları üretirken

diğeri kötü kadere boyun eğiyor.

### SUPREME OYNANIŞ

Belki ilk bakışta ısınamamıştım Supreme Commander'a ama oynadıkça zevk almaya, daha önemlisi saygı duymaya başladım. Pek çok yapımcının aklına çılgınca fikirler gelir ama pek azı bunları gerçekleştirmek için böylesine bir çaba harcar. Eminim başka bir yapımcı "haritaları ve birim sayısını arttırdım, oldu" diyebilirdi. Ama Gas Powered Games oyunun bu büyük ölçeğine rağmen hala kolay oynanabilir kalması için büyük çaba vermiş, bunun için yeni oynanış yöntemleri geliştirmiş. İlk karşımıza çıkan birimlere sıralı emirler vermek. Bir birime emir verirken Shift tuşuna basılı tutarsanız emirleri akılda tutup sıradan yapıyor. Üstelik Shift basılıyken hangi binayı ne zaman bitireceğini, ayrıca çevresindeki birimlerin emir sırasında ne olduğunu detaylı olarak görebiliyorsunuz. Bu sayede özellikle üs kurmak çok kolaylaşıyor, siz cephede savaşırken gerideki birimlerin tıkır tıkır çalıştığını biliyorsunuz.

Diğer bir kolaylık oyunda geri zoom yapma konusunda bir sınır olmaması. Bütün haritayı ekranınıza sığdırabilecek kadar zoom yapabiliyorsunuz. Elbette harita bu kadar küçülünce birimleri seçmemiz imkansız. Bu sorunu çözmek için de oyun birimleri stratejik küçük ikonlar olarak gösteriyor. Böylece haritanın neresinde ne olup bitiyor rahatça görüyorsunuz.

Bunun dışında işimizi kolaylaştıran grafik katmanlar var. Bunlar ekonomi ve askeriye yönelik ekstra bilgiler sunuyor. Mesela istediğiniz zaman hangi binada ne kadar enerji tüketiliyor, topçu ya da radar menziliniz haritanın ne kadarını kapsıyor kolayca görebiliyorsunuz. Hepsisi çok yaratıcı ve hayatınızı çok kolaylaştıracak özellikler. Ama hiç biri üç kere tıklamak kadar eğlenceli değil. Oyunda bir birime üç kere tıklarsanız haritanın her köşesinde o birimden ne kadar varsa seçmiş oluyorsunuz. Eğer bir düşman birimine üç kere tıklarsanız bu sefer elinizde askeri güç adına ne varsa, haritanın neresinde olurlarsa olsunlar bu birime saldırıyor.

Supreme Commander'ın büyüklüğü elbette çarpıcı. Ama oyunun bence en güzel yanı bu devasa orduları nasıl kolayca kontrol edebildiğiniz. Beta'yı yüklerken böyle büyük bir oyunun içinde kaybolmaktan korkuyordum açıkçası. Ama oyunu oynadığım bir ayın sonunda elimde



■ Tepeden üssünüze bakan bu canavarın korkunç lazeri dokunduğu her binayı bir iki saniye içinde yerle bir ediyor.





50 bin birim de olsa kontrolü asla kaybetmeyeceğimi biliyorum.

Elbette oyunda gözüme batan, beni rahatsız eden şeyler de oldu. Mesela haritalar çok düze ve klişe, performans yerlerde sürünüyor, 500 birim ürettiniz mi oynanamaz derecede takılmaya başlıyor sistem. Ama sonuçta bu henüz Beta ve Gas Powered Games'in bu sorunları çözmek için vakti var henüz. Bu yüzden çok üzerlerine gitmeyeceğim. Ama oyun bittiğinde de çözülmemiş olacağını düşündüğüm şeyler var. Mesela ırkların çok benzer olması gibi. Zaten birazdan okuyacağınız, Chris Taylor'da yaptığım röportajda bunun sebeplerini anlattı. Ama oyunda gözüme çarpan eksiklerin hiç biri oyunu oynama-

mamıza engel olacak kadar büyük değil.

Bir aylık beta macerasının sonunda Supreme Commander'ın çok sağlam bir oyun olacağını söyleyebilirim. Açıkçası betayı oynamak oyuna dair meraklarımı dindireceğine daha da arttırdı. Üstelik iyi bir oyun olmanın yanında GZS türünü ciddi şekilde değiştireceğine de şüphe yok. Belki Company of Heroes kadar büyük olmayacak etkisi, ama gerçek zamanlı strateji türündeki birkaç taşı yerinden oynatacağına şüphe yok.



Tuğбек Ölek [tuğбек@level.com.tr](mailto:tuğбек@level.com.tr)

## SUPREME COMMANDER'IN ARDINDAKİ İSİM

**Supreme Commander'ın Beta'sında bir iki hafta geçirdikten sonra oyunla ilgili aklımıza takılan soruları yapımcı Chris Taylor'a sorduk. O da sağolsun her zamanki centilmenliğiyle uzun uzun ve içten cevaplar verdi.**

**Tuğбек:** Supreme Commander'ın Beta'sını bir süredir oynuyoruz ve multiplayerda oldukça güzel vakit geçirdik. Ama diğer yandan senaryo bölümlerini merak ediyoruz. Bize senaryo bölümleriyle ilgili biraz bilgi verebilir misin?

**Chris Taylor:** Bunu sormanıza sevindim çünkü oyunun senaryosu bizi çok heyecanlandırıyor. Günümüzün sadece tek senaryo içeren GZS'lerinden farklı olarak bizim her ırk için ayrı toplam üç farklı senaryomuz var. Her biri "Sonsuz Savaş"ı farklı bir perspektiften anlatıyor. Supreme Commander'ın hayali evreni üzerinde çok uzun süre çalıştık. Böylece oyuncular kendilerini çok daha gerçek ve inanılır bir şeyin parçası olarak hissedebilecek. GZS'ler oynanış yapıları gereği hikâye anlatmak konusunda zorlular. Ancak ben ulaştığımız noktadan çok mutluyum ve bu oyunda kazandığımız tecrübelerle gelecekteki oyunlarda hikâye anlatımı konusunda çok daha başarılı olacağız.

**Tuğбек:** SC'nin ne denli büyük olacağını duyduğumuz beri oyunun yönetiminin çok zor olacağından ve komuta edemeyeceğimizden korkuyorduk. Ancak SC'nin oynanışının ne denli zekice tasarlandığını görünce çok şaşırдық. Üç kere tıklama, bilgi katmanları, gelişmiş zoomlama, çift ekran vb. çözümlere bayıldık. Açıkçası SC'nin GZS dünyasına en büyük katkısının da oynanış konusunda olacağını inanıyoruz. Sizce tüm bu yeni elementler içinde en önemlisi hangisi? Hangisini gelecekteki tüm GZS oyunlarında göreceğiz?

**Chris Taylor:** Hiç şüphesiz en önemli yenilik Stratejik Zoom. Bu özellik sayesinde oyuncu bütün savaş alanını bir seferde görebilecek kadar dışarı zoom yapıp ardından kolayca herhangi bir noktaya geri zoom yapabiliyor. Bu oyunun anlık deneyimini öylesine değiştiriyor ki bugüne dek bu özellik olmadan nasıl yaşamışız inanmıyoruz.

**Tuğбек:** Beta'yı oynarken fark ettiğimiz ilk şeylerden biri Supreme Commander'daki üç ırkın da Tech 3 seviyesine gelene kadar neredeyse aynı olduğuydu. Bunun kasıtlı yapıldığı çok açık. Bu yolu seçmemizin sebepleri neydi?

**Chris Taylor:** İrkların benzer yapmamızın öncelikli sebebi üretim maliyetleri ve ince ayar saffhası ile ilgili. Her ikisi de çok maliyetli ve zaman gerektiriyor. Eğer ırklar çok farklı özellikler ve yeteneklerle tasarlasaydık sırf ırklar arası dengeyi tutturabilmek için oyunu bitirdikten sonra bir sene boyunca Beta'da kalmamız gerekirdi. Bu bir serinin ilk oyununda yapabileceğiniz bir şey değil. Özellikle de oyuncuların bu oyuna ilk defa karşılaştıkları bütün o oynanış yeniliklerine nasıl tepki vereceğini test etmeniz gerekirken. Mesela aya yollanacak ilk roketi tasarladığınızı düşünün, ama çok iyi eğitim almış üç astronot taşıyacak şekilde yapmak yerine bir yolcu uçağı gibi güvenli olsun istiyorsunuz. Maliyetler astronomik olacaktır ve üretim zorlukları yüzünden sonunda başarmanız mümkün değildir. Biz de bunu kavradık ve ırksal farklılıklar ve denge konusunda radikal kararlar almadan önce bir kıyıda ulaşalım istedik. Gerçek şu ki sebep oyun tasarımıyla ilgili değil ve tamamen oyun tasarımı ekonomisinden kaynaklanıyor.

**Tuğбек:** Supreme Commander'ın Total Annihilation serisinin ruhani halefi olduğunu söylediniz. Elbette oyunun bundan fazlasına sahip olduğunu biliyoruz. Ama eski TA hayranlarının

özleyeceği bir şeyler de olacağını düşünüyor musunuz? TA'da olup da SC'de olmayan bir şeyler var mı?

**Chris Taylor:** Baslarda bunu söylüyordum ama sonraları oyunu eski tasarıma takılmadan istediğim tarafa yönlendirebilmeyi istediğimi fark edince söylemeyi bıraktım. Benim içten dileğim TA hayranlarının SUPCOM'u olduğu gibi bağirlarına basması. Yani yeni kavram ve oynanış yollarını zorlayan ama hala geçerli olan eski fikirleri de ileri götüren yeni bir GZS oyunu. Ve elbette TA'nın bazı özelliklerinin daima ona özel kalacağını düşünüyorum. Aslına bakarsanız bu harika bir şey çünkü TA'yı oynayıp zevk almış özellikle de yaşamlarının bir parçası haline getirmiş insanlar için yaşadıkları deneyimi daha da özel kılyor.



Chris Taylor, Total Annihilation, Dungeon Siege 1 ve 2, Supreme Commander isimlerinin arkasındaki yapımcı

**Tuğбек:** Bugünlerde oyunlar ekstra içerik yüklemeleri ve reklâmlarla dolmaya başladı. Bazı oyuncular tek bir at zırhı için gerçek para ödemekten hoşnut olsa da bizim hiç ama hiç hoşumuza gitmiyor. Geçmişte Total Annihilation için bir ton ek içerik yayınlamıştınız ve tümü ücretsizdi. Oyun dünyasının bu yeni iş metodu hakkında ki hislerin neler?

**Chris Taylor:** İtiraf etmem gerekir ki bu kafilye katılan ilk tasarımcı ben olmayacağım ama diğer yandan bu çok fazla direkt kontrolümde olan bir şey de değil. Bu tamamen parayı elinde tutan insanların elinde, yani oyuncuların. Paralarını harcarken aynı zamanda bu konuda oy vermiş oluyorlar. Eğer bana eğlencelerinin içinde bunu da istedikleri mesajını verirlerse benim de bunu sunmam gerekir. Ben daima hizmet etmek ve eğlendirmek için burada olduğuma ve oyuncuları dinleyip onların isteklerine cevap vermenin sorumluluğum olduğuna inanırım. Şu an için bu iş modeli Uzak Doğu'daki gibi patlama mı yapar yoksa hiç tutmaz mı tahmin etmek çok güç, sanırım bekleyip görmemiz gerekiyor. Bu arada eski modele sadık kalıp zaman zaman ücretsiz yeni içerikler sağlayacağımızı ve mod camiasını oyunumuz için yeni deneyimler yaratmalarını sağlayacak araç ve dokümanlarla destekleyeceğimizi düşünüyorum.

**Tuğбек:** Son sorular genelde zor olur. Biz de yakında çıkacak olan Dungeon Siege filmi soralım dedik. Dürüst olmak gerekirse bugüne kadar Uwe Boll'un yaptığı her şeyden nefret etik ve çoktan günün birinde iyi bir film yapacağına dair umutlarımız tükendi. Senin filmle ilgili umutların var mı yoksa bizim gibi kendini yeni bir felakete mi hazırlıyorsun :)

**Chris Taylor:** Aslında buna cevap vermek düşündüğünüz kadar zor değil. Çünkü filmi henüz görmedim ve kendime o güne kadar bir yargıda bulunmamak için söz verdim. İtiraf etmeliyim ki çok merak ediyorum ve ayrıca kurgu sırasında çok güzel bir iş çıktığını umuyorum. Ama olayımız bu değilse Zen tarzı bir tavıra bürünüp işin deneyimini bozmayacağım.



# 2006'NİN EN İYİLERİ

BİR YANDAN YENİ NESİL KONSOLLAR, DIĞER YANDAN BEKLEDİĞİMİZ ONCA OYUN... CEBİMİZDEKİ DELİĞİ BÜYÜTMEK, HARÇLIĞIMIZI SÖMÜRMEK İÇİN KAPIMIZI AŞINDIRIP DURDULAR 2006'DA. HEPSİNE AYRI AYRI ZAMAN AYIRDIK, HEPSİNİ SEVDİK, ÖPTÜK KOKLADIK. ARALARINDA AYRIM YAPMADIK. AMA, ARTIK İYİLERİN ARASINDAN "EN İYİ" SEÇME ZAMANI GELDİ... ÜZGÜNÜZ SEVGİLİ OYUNLAR, AMA SADECE BİRİNİZ KAZANACAKSINIZ.

**2006 OYUNCULAR AÇISINDAN** çok tuhaf bir yıld. Bütün bir sektör, oyuncusundan yapımına kadar, bu yılı bir şeyleri bekleyerek geçirdi. Nintendo ve Sony'nin yeni konsollarının çıkışını beklerken, hem oyuncular hem de yapımcılar bir bekleyiş dönemindeydi. PlayStation 3 Türkiye'ye Nisan'da gelecek olsa da Kasım ayı itibarıyla, yeni nesil tam anlamıyla başladı. Ama ancak yıl sonuna yetişebilen bu kızgın rekabet, yılın geneline bir bekleyiş şeklinde yansıdı.

PC oyunculuğunda ise büyük bir hazırlık var. Bir yandan Vista'nın 2007 başına ertelenmesi, diğere yandan en önemli oyun donanımı fir-

malarının birleşmesi, PC oyunculuğunu 2006'da resmen "Stand-By" durumunda bıraktı. Ama bu demek değil ki oyun kıtlığı çektik 2006'da. Oh hayır, bazıları günlerimizi tüketen öyle oyunlar geldi ki... İşte, önümüzdeki sayfalar boyunca bu tuhaf yılın bir özetini çıkartacağız. Sadece oyunlar ve biz oyuncular açısından. 2006'da her türde "En İyi" olarak isimlendirilmeyi hak eden oyunları seçeceğiz. Oyun dünyasını ve oyuncuları en çok etkileyen olayları hatırlayacağız. Ve en sonunda, bu yılın en iyi oyununu seçeceğiz hep birlikte. "2006'nın En İyi Aksiyon Oyunu" ödülü için yarışan adaylarla geri sayıma başlıyoruz. *-Level Ekibi*

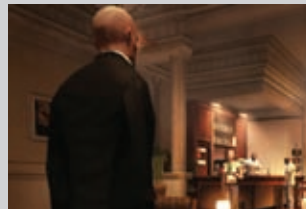
## ["YILIN EN İYİ AKSİYON OYUNU" ADAYLARI]



Dead or Alive 4



Gears of War



Hitman Blood Money



LEGO Star Wars 2

# Gears of War



Epic Megagames [Xbox 360]

**AKSIYON OYUNLARI AÇISINDAN** oldukça kısır bir yıl geçirdik. Şöyle gümbür gümbür içimizi titretecek bir aksiyona hasret kaldık yahu! Ancak ve ancak Xbox 360 sahibi şanslı azınlığın gönül telini titreten tek bir oyun vardı bu sene: Gears of War.

Gördüğümüz anda şoke olmamıza sebep olan, tüm zamanların en güzel grafiklerine sahipti oyun. Kas yığını olan karakterlerden, yıkım içindeki Sera gezegeninin mimarisine kadar grafiklere en ufak bir kötü söz söylemek mümkün değil.

Ama Gears of War'a yılın en iyi aksiyon oyunu ödülünü kazandıran, üstün grafiklerinden çok, bir aksiyon oyununda bulunması gereken her şeyi çok iyi kotarmasıydı. Silahları tok bir vuruş hissi veriyordu. Duvarın üstünden tepenize atlayan bir Locust askerini elektrikli testereyle biçmenin veya zincirin ucuna bağlı çivili el bombasını kafasına geçirmenin verdiği o "dişe diş, kana kan" aksiyon hissini verebilen başka bir oyun yok. Ve karanlık ve aydınlığın kullanımı çok iyiydi. Gece bastırıldığında korkmamak elde değildi. Altına sığınacak bir parça ışık göremediğimiz durumlarda, ecel terleri dökmeye başlıyorduk. Oyunun başından itibaren yanınızda bulunan takım arkadaşlarınız, hem oynanışa hem de diyaloglarıyla atmosfere çok büyük katkıda bulunuyordu. Ve Gears of War'un iki kişilik co-op modu, bu türün

şimdiye kadar gördüğümüz en iyi modlardan birisiydi.

Bütün bunların üstüne, GOW düz mantık bir aksiyon oyunu değildi.

Siperleri kullanarak çatışmanız gerekiyordu düşmanlarınızda. Brothers in Arms'dan alınan bu oynanış mekaniğini, çok daha aksiyon dolu, çok daha heyecanlı bir hale getirmeyi başarmıştı Gears of War.

Oyunun geneline yayılmış kalite, başından sonuna kadar hiç düşmüyordu. Tek şikayetimiz, ana senaryonun hiç tahmin etmeyeceğimiz bir şekilde ?art? diye bitmesi. Şimdi kim bekleyecek üç sene daha Gears of War 2 için? Gears of War, her yönüyle dört dörtlük bir oyun olarak Level'in en sevdikleri arasına giriyor ve yılın aksiyon oyunu ödülünü bileğinin hakkıyla alıyor. *-Sinan Akkol*



# World of Warcraft



Blizzard [PC]

**HERHALDE YILIN OYUNLARI ARASINDA** en az şaşkınlık yaratacak seçimimiz World of Warcraft olmuştur. Sağır sultanın bile level 60 paladini olduğundan şüphe duyduğumuz oyun devasa online oyunlar tarihinin efsanesi haline geldi bile. Yıllardır kral olan Everquest'in oyuncu sayısı bakımından yanında bayram çocuğu kaldığı WoW kendini doğru yolda geliştiren ve hatalarından ders alan yapımcılarıyla tutundu. Öğrenme sürecinin çok kısa olması, çizgi filmleri andıran rengarenk grafikleri, etkileyici müzikleri, hızlı oynanışı ve akıllıca tasarlanmış bölgeleriyle dünyada milyonlarca insanı kendine esir etti. Sık sık güncellenerek çıktığından bu yana öyle tutundu ki, zırt pırt genişleme paketi çıkartan rakiplerine, o kadar zaman sonra ilk defa bu ay bir genişleme pakediyle cevap veriyor.

Tüm yıl boyunca sabahlara kadar WoW oynadık ve bundan hiç pişman değiliz. Önümüzdeki yıl WoW için zor bir yıl olacak. Şimdi 2006'nın Devasa Online Oyunlar dalındaki yönetmenini alkışlamak için sizleri ayağa davet ediyorum: Tebrikler Blizzard!!! *-Burak Akmenek*



## Uwe Boll'un inadı

[Oyun konulu berbat filmler yaptıktan sıkılmadığı gibi, bir de herkesi ringe davet etti.]

**YENİ YIL İÇİN ÇOK HAYATI**, acil bir başka dileğiniz yoksa bize katılın ve Uwe Boll'un artık film çekmek yerine at binme hobisi geliştirmesini dileyin. Çift dilek kontenjanınız varsa, ikinci dileğiniz de atıyla uzaklara, çok uzaklara gitmesi olsun. Çünkü bu adamı başka türlü durdurmak mümkün değil artık.

2006'nın en umut verici gelişmelerinden biri, Uwe Boll'un oyundan uyarılma son projesi Postal'in çekimleri sırasında, yaptığı filmleri beğenmeyenlerle ringe çıkacağını açıklaması oldu.

Başvuranlar arasında kendine üç rakip seçen Boll, ne yazık ki tüm maçlarını kazandı. Üstelik bu bahtsız insanları bir de Uwe Boll filminde oynamakla lanetlemiş oldu (Postal'da kullanılmak üzere kaydedildi maçlar).

Bütün filmlerinin bütçesini de kendi cebinden karşılayan Boll'un bu kadar dirayetle yola devam etmesi belki takdir edilmesi gereken bir şey ama içimizden gelmiyor, edemiyoruz. Ve Postal'in ardından soyunacağı projeleri listeyip acımızı içimize gömüyoruz: In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale, BloodRayne II: Deliverance ve (gulpl) Far Cry. *Serpil Ulutürk*



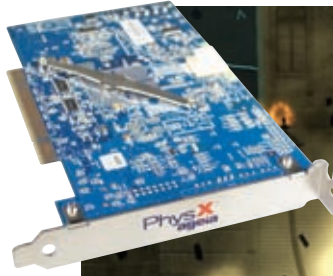
## Teknolojim Gaymak

[Parlak donanımların aslında "patlak" olduğunu anladık]

**2006'YI TEKNOLOJİNİN** en büyük patlamayı yaptığı sene olarak hatırlayacağımıza şüphe yok. Yeni nesil konsollar çitayı yükseltirken işlemci ve ekran kartında yaşanan büyük gelişme PC'lerin altta kalmamasını sağladı. Ama 2006 aynı zamanda çok umut bağlanan ama isteneni veremeyen patlak teknolojilerin de yılıydı.

İlk akla gelen Aegia PhysX elbette. Oyun dünyasını değiştirmek için yola çıktılar ama oyun dünyası onları yarı yolda bıraktı. Bugüne kadar gördüğümüz en güçlü fizik motoru ve onu çalıştırmak için tasarlanan fizik kartı, yapımcılardan hiç destek alamadı. Aegia seneyi teknolojisine tam destek veren tek bir oyun olmadan kaparken, en büyük rakibi Havok ekran kartı üreticileriyle işbirliğine giderek işlerini iyice zorlaştırdı.

Benzer bir kaderi paylaşan diğer bir teknoloji ise Philips'in amBX'i. Oyunları olmasa bile oyun oynanan mekanı değiştirip oyunun atmosferine iyice gömecekti amBX. Ama aynı PhysX'de olduğu gibi oyun geliştiricilerinden destek alamadılar. Bugünlerde ilk amBX cihazlar piyasaya çıkarken teknolojiyi destekleyen oyunlar sadece Broken Sword ve Railroad Tycoon. *-Tuğbek Ölek*



## ["YILIN EN İYİ FPS OYUNU" ADAYLARI]



Black



Call of Duty 3



Condemned



Half Life 2: Episode 1



## Condemned

Monolith [PC, Xbox 360]

**EN İYİ FPS'Yİ SEÇMEK** gerçekten zordu, en azından benim için. Son ana kadar Half-Life 2: Episode 1 ile başa baş gitti Condemned. Açıkçası ben de Episode 1 için bastırıyordum. Ama en sonunda, uzun sesli, tiz sesli bir arkadaş tarafından ikna edildim. Episode 1'in "Yılın En İyisi" olabilmesi için içeriği yetersiz kalmıştı. Multiplayer yönü bile olmayan 4 saatlik bir macera, ne kadar güzel olursa olsun, bu payeyi alamazdı. Condemned, Monolith'in F.E.A.R.'in peşi sıra çıkarttığı yeni nesil bir FPS. Ve FPS mantığına aykırı olarak, ateşli silahlardan çok onların yokluğu üzerine kurulu bir oynanışı var. Oyunda eğer elinizde bir tabanca veya tüfek varsa şanslıdınız. Son merminizi iskaladığınızda ise, elinize geçirdiğiniz her şey silah olabilirdi. Bir kalas, ucunda beton olan kırıç demiri veya bir balta...

Elinizde demir boruyla koşturduğunuz Condemned, şiddetin dozajını da kaçırmıştı. Demirle et buluştuğunda fırlayan dişler, duvarı delip boğazınıza yapışan eller, kafanıza geçirilen demir dolap kapağıyla fırlayıp, yürüyen merdivenden yuvarlanmalar... Bir cinayet mahalli dedektifi olsa bile, fazlaydı yaşadıkları Ajan Thomas için. O yüzden, sık sık birinci kişi kamera açısından, Thomas'ın kusmasını seyretmek zorunda kalıyorduk. Oh evet, Condemned "18 yaş ve üzeri" ibaresini sonuna kadar hak ediyordu. Seri cinayetleri araştırırken, iki polislin ölümü kendi üzerinde yıkılan Thomas'ın, hikayenin sonunu görebilmek için bulması gereken ipuçları vardı. Ve bu ipuçlarının bulunmasında kullandığı envai çeşit elektronik cihaz: Dijital

kamera, lazer ışığı, kan izlerini gösteren aletler, ne ararsanız vardı... Ne yazık ki bir ipucunun bulunduğu yere yaklaştığınızda, gerekli alet otomatik olarak seçildiğinden bulmaca çözmenin verdiği tatmin ve zevk azalıyordu. Oyunun sonu da fazlasıyla muğlakti, ne olup bittiğini anlamakta güçlük çektik biz... Katil uşak mıydı yaw?

Condemned 2006'da 18. yaşına basanlara, doğum günü hediyesi olarak alınacak en iyi FPS'ydi. 18 yaşından küçük hiç kimse de oynamadı bu oyunu. Bizzat kontrol ettik biz. *-Sinan Akkol*



## Dreamfall: The Longest Journey

Funcom [PC]

**OYUNLAR, 2006 BOYUNCA** da hikâyeler anlatmaya devam etti. Epik, lirik, didaktik, rustik (kafiye kontenjanı bu) bir ton öykü gördük bu yıl da. Ama hikâyeler, oyuna tuz-biber niyetine eklenen (yani alacağınız tadı çok değiştiren ama aslında bütün içinde az yer alan) bir yan öğe olma özelliğini bu yıl da sürdürdü. Pek az oyunda ise hikâye, bütünün ta kendisiydi. İyi bir oyun senaryosu yazarı olduğunuzu bildiğimiz ve yıllardır beklediğimiz Ragnar Tørnquist, Dreamfall'la böyle bir fark yarattı. Oyun bize yapacak çok az şey bırakıyordu. Karakterler kendi arasında anlaşılıyor, olaylar geliyor, birileri konuya dahil olup çıkıyordu ve biz sadece bir kitabın sayfalarını çevirir gibi tıklıyorduk fareye.

Bunun çoğu oyuncu için rahatsız edici bir özellik olduğu doğru ama The Longest Journey gibi çok katmanlı, çok incelikli bir oyun söz konusu burada. Dolayısıyla gıkımızı çıkarmadan "izledik" Dreamfall'u. Belki hem hikâye anlatmayı hem de bizi hikâyeye dahil etmeyi çok iyi beceren bir alternatifi çıksa yılın en iyi macera oyunu Dreamfall olamayacaktı ama elimizdeki seçenekler içinde sanatını en iyi icra eden, bizi en derinden etkileyen adventure, Dreamfall oldu... *-Serpil Ulutürk*



# Parti bitti, **hadi dağılın**

[Önce E3, sonra TGS... Oyun dünyasının fuar yıldızları bir bir kaydı]

**KÜÇÜK BİR ÇOCUĞUN ELİNDEN** şekerini almak ne zordur bilirsiniz. Ağlamaya başladı mı saatlerce susmaz. Bir de on binlerce çocuğun elinden aynı anda şekerini aldığınızı düşünün. Dünya tam anlamıyla bir ağlama cehennemine döner. Bu sene ortasında yayılmaya başlayan E3'ün iptal edileceği söylentisinin oyun dünyasında yarattığı etki



de tam anlamıyla bu oldu, hep bir ağızdan zırlama. Aslında E3'ün iptal olduğu falan yoktu. Sadece ciddi bir sektörel fuara dönüşüyordu. Ama bunun anlamı bundan sonra E3'de muhteşem standlar, Hollywood yıldızları ve birbirinden güzel stand hostesleri olmayacağı. Fuar gösterişsiz çok daha küçük bir merkezde düzenlenecek ve eskisi gibi elini kolunu sallayan giremeyecek E3'e. Bundan sonra E3'de toplantılar ve kapalı kapılar arkasında gösterilen oyunlar dışında bir şey olmayacak.

Üstelik E3'ün değişimi diğer oyun fuarlarının da sorgulanmasına yol açtı. İngilizlerin günün birinde iyi bir oyun fuarı yapacaklarına yönelik umutlar azalırken asıl beter söylentiler Japonya'dan yayılmaya başladı... İkinci büyük oyun fuarı olan Tokyo Game Show da iptal ediliyordu. Her ne kadar bu haber henüz doğrulanmış olmasa da oyun dünyasının fuarlara milyonlarca dolar döktüğü savurgan günlerin bittiği kesin. Her ne kadar dünyanın en büyük patilerinden birine veda ediyor olsak da bundan sonra E3'ün daha çalışılabilir bir fuar olacağını ve fuarlara harcanan paralarla daha nice oyunların yapılabileceğini bilmek tesellimiz. *-Tuğbek Ölek*



# Performans **kralları**

[Intel ve Nvidia, PC oyun teknolojisinde çağ atladı]

**YILLARDIR E3'E GİDİP** birbirinden çarpıcı oyun içi görüntüleri gördükçe kendi kendimize hep aynı soruyu sorarız: "Hangi bilgisayar oynatacak ki bunu?" Genelde de hiçbir bilgisayar oynatamaz en yeni en güzel oyunları. Oyunu bütün ayarları açık, düzgün kare oranında oynatacak sistemler oyundan altı ay, bir sene sonra gelir.

Bu sene donanım dünyası ilk defa bu farkı kapatacak büyük iki adım attı. İlk defa oyunları çalıştıracak bir sistem bulup bulamayacağımızı düşünmemize gerek yok. Çünkü Core 2 Duo ve GeForce 8800 var. Yıllardır yeni donanımlar bir öncesine göre %10 ila %30 performans artışı sağlıyordu. Ancak bu iki canavar bir önceki ürünü ikiye katlayabilecek kadar güçlü. Üstelik yıllardır karşımıza çıkan MHz yükseltme, cahce ekleme gibi kolay yöntemlerle sağlanmış bir artış değil bu. Her iki ürün de yepyeni bir mimari üzerine kurulmuş, sadece performans değil teknoloji olarak da çok şeyi değiştiren ürünler. İşin daha da güzel yanı performans ikiye katlanırken ne fiyat ne de elektrik tüketimi olarak bir ikiye katlama söz konusu. *-Tuğbek Ölek*



## ["YILIN EN İYİ ROL YAPMA OYUNU" ADAYLARI]



Elder Scrolls 4: Oblivion



Final Fantasy 12



Neverwinter Nights 2



Titan Quest



# The Elder Scrolls 4: Oblivion



Bethesda [PC, Xbox 360]

**2006 NİSAN'INDA HALA** askerdeyken sadece iki şey için gün sayıyordum: Biri tezkere, diğeri de Oblivion... Askerdeki son 2 ayımda her akşam, sahip olduğum 4 dakikalık telefon görüşmesi hakkının yarısını abimle Oblivion hakkında konuşarak geçirmiştım. Nasıl görünüyordu? Oynanış nasıldı? Beklentiler karşılanmış mıydı? Sorduğum her sorunun yanıtı olumluuydu.

Oblivion öyle bir oyun ki, sadece Elder Scrolls serisinin sıkı takipçilerini kendisine aşık etmekle kalmadı, serinin adını daha yeni yeni öğrenenleri bile derinden etkiledi. Uzun yıllar süren geliştirme aşamasında geçen her gün, oyuna olan ilgiyi daha da arttırdı. Genellikle böylesine uzun geliştirme sürecine sahip olan oyunlar, bir süre sonra çekiciliğini yitirmelerine ve oyuncuların gözünde "sıradan" bir devam oyununa dönüşmelerine rağmen; Oblivion'u oynanırken görmek bile yüz binlerce kişinin ağzının suyunu akıtıyordu.

Oblivion, "Anlatılmaz, yaşanır" klişesinin kendisi için yaratıldığını düşünmemeye sebep oldu. Sırf ışık oyunlarını izlemek için dakikalarca sağa sola ateş topları atmamı sağlayan inanılmaz bir görselliğe sahipti. Çok iyi hatırlıyorum; Cyrodill'in muhteşem doğasını görebilmek için hiç kimseye aldırış etmeden oyuna başladığımız zindandan çıkmak için delicesine koşturmuştum. Zindan kapısından dışarı adım attığımda nefesim kesildi.

İşte yeni nesil bir oyun böyle olurdu. Ama her şey bununla bitmedi. Muhteşem müzikler oyun sırasında size eşlik ediyor, heyecanın bir saniye olsun azalmasına izin vermiyordu. Karakter yaratımındaki çeşitlilik, içinize sinen bir karakterle oyuna başlamayı imkansız kılıyor, tekrar tekrar kendiniz için doğru kahramanı oluşturmaya çalışmanıza sebep oluyordu. Oyunun daha ilk anlarından başlayan zorlu ve eğlenceli görevler, oyunun sonuna kadar becerilerinizi sınıyor, ana hikayenin büyüüne kapılıp gitmenize izin vermiyordu.

Oblivion neresinden bakarsanız bakın muhteşem bir oyundu ve hakkında 2 bin değil, 222 bin karakter yazılmasını hak etmişti. **-Erce Güven**



## GEREKSİZ BİLGİLER KUTUSU

Oyunda onlarca yiyecek içecek çeşidi olmasına rağmen karakterinizin yeme-içme ihtiyacı olmadığına dikkat ettiniz mi?

Dark Brotherhood'un bir üyesi olan Nord Fafnir'in adının anlamını biliyor musunuz? Fafnir, Norse mitolojisine göre babasını bir altın yığını üzerinde öldüren ve daha sonra bu altınların başında ejderha formunda nöbet tutan bir şekil-değiştirendir. Patrick Stewart'ın (X-Men'in Xavier'i, yeni Star Trek'in kaptanı) Uriel Septim VII hakkında kendisine sunulan inanılmaz uzunluktaki karakter notlarını gördüğünde, o güne kadar canlandırdığı karakterler içinde en detaylının Uriel olduğunu söylediğini biliyor musunuz?

# GT Legends

SimBIN [PC]



**SIMBIN VE 10TACLE** bu işi gerçekten biliyor. Önce GTR ile gönüllerimize, araba simülasyonu konusunda taht kurdular. GTR2'den önce de bize eski araçları tekrar sürme keyfini yaşatmak için GT Legends'i sundular. Kusursuz bir oyundu, ne denebilir ki? 60'lar ve 70'lerin en iyi yarış araçlarını, daha doğrusu efsanevi araçlarını, müthiş bir gerçekçilik ile bütünleştirip yaşayabileceğimiz en iyi yarış fiziği deneyimini yaşattı bu oyun. Sürücü koltuğuna oturabildiğimiz araç sayısı da o kadar geniş ki; Mini Cooper'dan tutun zamanının "muscle" arabası Corvette Stingray'e kadar, şimdilerde 8 milimetre filmlerde görebileceğimiz birçok araç vardı.

Araçların içi ve dışı da bugüne dek görülmemiş diyebileceğimiz kadar detaylıydı, hatta GTR2'den daha detaylı olduğunu söyleyebilirim. Biraz da nostalji havası daha iyi hissedilsin diye kasmışlar gibi geliyor bana. Ki bunu da çok iyi başarmışlar. Oyundaki her şey, özellikle sesler o 60'ları ve 70'leri yansıtıyor, ah ah susturucusuz motorlar... Nerede o günler... Hele yok mu o Porche 906'yı kullanmak. Yemişim GTR2'yi, GT Legends yükliyorum ben! Gözümüz simülasyon görsün! **-Berkant Akarcan**



# You Tube + Blog Internet

[Yeni akımlar, klasik oyun web sitelerini zorlamaya başladı]

**İNTERNETİN KENDİNE AİT** "hayatında" yeni bir döneme girildi: 2006 YouTube ve benzeri video içeriği sitelerinin patladığı sene oldu. "YouTube ve benzeri" diyorum, çünkü o benzeri siteler, YouTube'un hızı ve kullanıcı benimseyişindeki korkunç artışın altında ezildiler. Artık internette herkesin en sevdiği site YouTube. Herhangi bir konuyla ilgili, herhangi bir video var mıdır diye merak ediyorsanız, emin olun birisi çoktan YouTube'a koymuştur. Korkunç bir zaman hırsız olan YouTube, yıl sonunda Google tarafından yine korkunç bir fiyata satın alındı. Sitenin aylık bandwidth ücreti bile 1 milyon doların üstündeyken yapılan bu satın alma işlemi olmasaydı, az daha YouTube'u kaybediyorduk.

Amatör ruhla profesyonel bilgiyi birleştiren oyun temalı blog'lar ise insanların oyun bilgilerine erişimini kökten değiştirdi. Büyük, reklamla işleyen "firma siteleri"nin kalıptan çıkmış gibi oyun yazıları yayınlayan sitelerinde trafik düşerken, oyun camiasının içinden insanların işlettiği, günlük tadında ve çok daha samimi, çok daha "underground" şekilde yazılan blog sayfaları yükselişe geçti (bkz. joystiq.com, kotaku.com). -Sinan Akkol

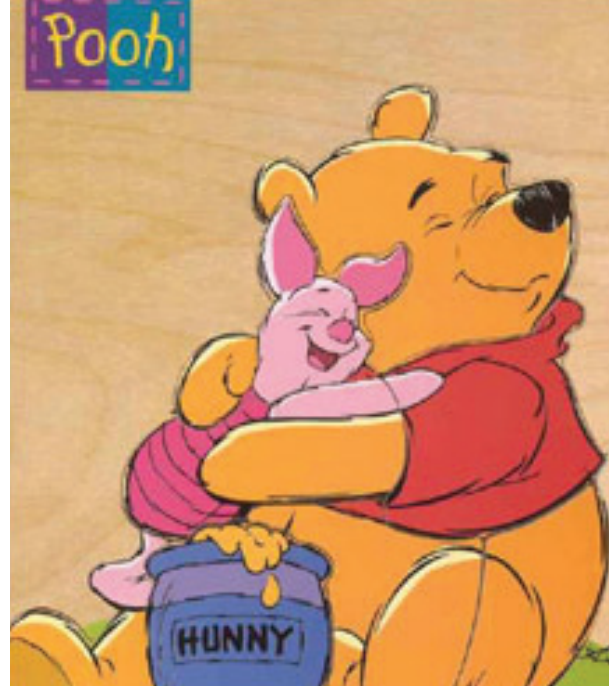


# Oyunlar basına kapak oldu

[Kukuletalar kafada, meşaleler elde. Hedef: Oyunlar]

**YILLAR ÖNCE BİR GAZETENİN** koca puntolarla yazdığı "Bu oyun öldürüyor" başlığıyla başlamıştı her şey. O günden beri "bir kısım" Türk basınında "ölüm + oyun + genç + dimağ + şiddet + aileler dikkat" anahtar sözcükleriyle şekillenen bir oyun karşıtlığıydı gidiyor. Çoğu insanın hayattaki tek hobisinin televizyon izlemek olduğu bir ülkede yeni neslin başka bir şeye ilgi duyması elbette medyanın hoşuna gidecek bir şey değil. Genç insanlar hem oyun oynamak hem de haber ve eğlence için interneti kullanmak gibi alışkanlıklar geliştirdi ve bu "hiç hoş değil"di. Bunun yerine, gece gündüz kimya deneyleri yaparak "asıl görevimiz" olan televizyon izleme işini yine ihmal etseydiniz, medya "bravo gençler" der miydi? Sanmıyoruz, bu kez de "deneyler öldürüyor", "tüpler patlıyor, gençlerimiz zehirleniyor" manşetleri geçirdi gözümüzün önünden.

2006'da da yukarıdaki tabloda bir değişiklik olmadı. Belki yeterince sansasyonel olsun diye pervasızlığın dozunu biraz daha artırdı "haber merkezleri" ama zaten ciddiye alınabilirlik sınırını çoktan aştıkları için bu doz artırımını da bir şey değiştirmede. Örneğin WoW, Level kadar günlük basına da haber oldu bu yıl ama haberlerin içeriği Göker'in "Hayat 60'ından sonra başlar" serisinden biraz farklıydı ve Göker'in bile hâlâ içine sızmadığı WoW tarikatlarını, oyunun nasıl adam öldürdüğünü anlatıyordu... Bu sırları ortaya çıkaran tüm araştırmacı-gazetecilerimizi hayranlıkla izliyoruz, Göker'i de esefle kınıyoruz şunca zamandır oynadığı halde bir WoW tarikatı kuramadığı için. -Serpil Ulutürk



## ["YILIN EN İYİ SPOR OYUNU" ADAYLARI]



Fight Night Round 3



Pro Evolution Soccer 6



NBA 2K7



New Star Soccer 3

# Pro Evolution Soccer 6

Konami [PS2, Xbox 360, PC]

## BİZ SEÇMEYE, O SEÇİLMEMEYE DOYMAK BİLMİYOR.

Konami'nin bir inat uğruna geliştirdiği ve daha sonradan kendi türünü; futbol simülasyonunu yaratan PES, altıncı oyunuyla yine bizi derinden yaraladı. Yaraladı diyorum çünkü hayranları bilir, PES sıradan bir oyun değildir. Kupaları alırsınız, şampiyon olursunuz ve sırayı diğer oyunlara verirsiniz... DEĞİL! PES oyunları bir sonraki oyuna kadar oynanır ve bu yüzden tam bir zaman hırsızdır. Aslında bakarsanız tanıştığımız en güzel hırsız da diyebiliriz ona.

PES5 ile PES 6 arasındaki farkları Konami The Expert Guide adlı DVD'sine zor sığdırmışken ben herhalde burada 2000 karaktere sığdıramam ama şöyle diyebilirim ki PES 5'te usta olanlar PES6'da da aynı kıdem düzeyine ulaşmak için hayli terleyecek. PES5'te kaleciler biraz sorunluydu; köşeleri iyi kapatamıyorlardı ve yerden seken topları hesaplamada geç kalıp çok yavaş ama seken topları tutamıyorlardı. PES 6'da bu sorun giderilmiş. Açığı çok iyi koruyorlar ve hızlı olsun veya olmasın, panter gibi toplara atıyorlar. Oyunun hızı biraz daha düşürülmüş. Oyunun fiziği daha da gerçekçi bir hal almış ve futbolcuların fizikleri de daha gözle görülür fark yaratmış. Sıksa ama uzun bir futbolcu mu havada daha üstündür yoksa biraz daha kısa ama kalıplı bir futbolcu mu? Bunun cevabını PES6'da fazlasıyla alıyorsunuz. Oyuna birçok ülke ve kulüp takımları eklenmiş. Her bir futbolcu gerçek adıyla oyunda bulunuyor ama resmi

olmayan takımların sayısı yine bir hayli fazla. Modlarda bir gelişme yok, online seçeneği PS2'den kaldırılmış. Master League biraz daha gelişerek yoluna devam etmiş. Takımlar artık yıllara ve morallerine daha gerçekçi tepkiler veriyorlar (çünkü artık daha insansılar). Konami bunca gerçekçiliğin üstüne oyuna eğlenceyi de katmayı unutmamış. Defans sistemi güçlendirilmiş ve oyun genelde orta sahaya çevrilmiş. Böylelikle bir arkadaşınıza karşı oynarken sahadaki sizmiş gibi yoruluyor ve eğleniyorsunuz. Tabii genelde yenilen taraf sinirlenir ama futbol bu, yenmek de var yenilmek de; önünüzdeki maçlara bakmalısınız (ne klişedir bu ya, ölmek istiyorum!). -Volkan Turan



# Project Gotham Racing 3

Bizarre Creations [Xbox 360]

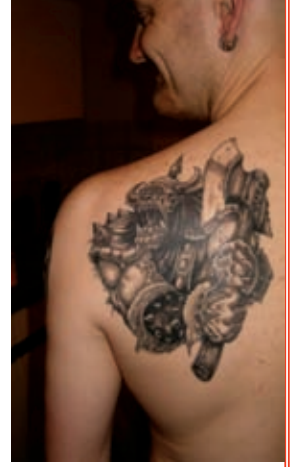
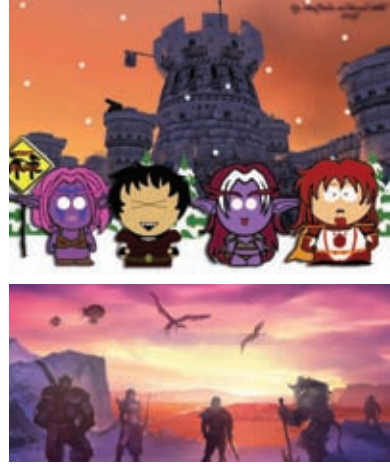
"HAYAT 300 KM'DE BAŞLAR" özlü sözleriyle açılan bir yarış oyunu düşünün. O kadar şık, o kadar hızlı, kromajı o kadar parlak ki göz kamaştırıyor. Bu oyuna biz kısaca "PGR3" diyoruz. Hafif bir hayal kırıklığı yaşatan NFS Carbon bir yana, TOCA Race Driver 3 gibi bir "babaya" bile tozunu yutturuyor kendisi. Bir yarış oyununda olması gereken her şeye sahip PGR3: Rüya gibi arabalar ve onları yarıştırebileceğiniz egzotik yollar. Ne modifikasyon karmaşası, ne yarışları kesip sizinle konuşmaya başlayan gereksiz tipler, ne polis. Yarış oyuncusunun isteğini çok iyi çözümler yapımcılar: Onlara iliklerine işleyen bir hızı hissettireceksin. Aman, sakın düz mantık bir yarış oyunu da sanmayın PGR3'ü. Arabalarınıza aşık olacağınız "gerçek" bir garajı, tehlikeli ve yakın sürüşe verilen primi (Kudos puanları) unutmayalım. Üstlerine sürünce kaçışan, karton olmayan seyirciler var. Hepsinden önemli hız var. İhtiyaç duyduğunuz, gerçek hız oyundaydı bu sene. -Sinan Akkol



# Wow Ownz The World

[Gecemizde, gündüzümüzde, gazetenin ekinde, South Park'ta, pizzacıda... WoW artık her yerde!]

**WORLD OF WARCRAFT** tüm dünyada öyle bir trend yarattı ki akıl alır gibi değil. Hepimizin hastası olduğu South Park, bir bölümünü tamamen WoW üzerine kurmaktan çekinmedi. Yapımcılar bölümü hiç kimsenin anlamayıp seyretmeyeceği gibi bir korkuya asla kapılmadılar. Dünyadaki 7 milyon WoW oyuncusu zaten South Park'ın seyredileceğini garantilemişti. Aynı rüzgara Stargate Atlantis de yelken açtı, 3. sezonun bir bölümünde yaklaşık beş dakika WoW'dan bahsedildi. İşin komik yanı, dizi gelecekte geçtiğinde, şöyle bir cümle kuruldu: Evet, benim de 75. Level bir Mage'im var! Hatta WoW sayesinde yeni bir iş kolu açıldı. Çin'de belli bir ücret karşılığında tutulan gençlere, oyuncular hesaplarını verip 4-5 ay harcamadan inanılmaz bir süre olan 2 haftada 60. seviyeye getirebiliyorlar. Artık Çin'de böyle "dükkanlar" mevcut ve gençler ailelerine bu şekilde bakabiliyorlar. Oyun piyasaya çıkıp tutunur tutunmaz Warcraft kitaplarını her köşe başındaki kitapçılarda görmeye başladık. Hatta eski Warcraft oyunları bile yeniden piyasaya sürüldü. Özetle WoW şimdiki kadar hiçbir devasa online oyunun yapamadığını başardı. *-Burak Akmenek*



# Yeni nesil bulmacası

[Nurtopu gibi üç yeni konsolumuz var artık, amâ...]

**YENİ NESİL KONSOLLAR** raflardaki yerini aldı ve gördük ki, bunca bekleyişe değmiş. Ama bu gençlerde bir tuhaflık var. Bir önceki nesil konsollar, temelde birbirinin aynısıydı ve Gamecube, PS2 ve Xbox'ı "exclusive" oyunlar haricinde birbirinden ayıran esaslı bir özellikleri yoktu. Ama bu nesil çok farklı.

Önce PS3 ve Xbox 360 yeni teknolojiyi ve HDTV'leri başlıklarına basarak "biz zengin işiyiz" dediler. Yüksek çözünürlüklü konsol oyunu grafiklerine alışık olmayan gözlerimize inanılmaz güzellikte dünyalar sunmayı vaat ettiler. Sonra Nintendo "grafik yalandır, aslolan oyunu hissetmek" diyerek, oyuncuyu oyunun içine sokacaklarını söylediler. Her iki taraf da söylediğini başardı. Ama PS3 ve Xbox 360'tan yüzde yüz zevk almak için 2000 doların üstünde bir tane HDTV almak gerektiği acı gerçeği var şimdi yüreğimizde. Zor, çok zor bir karar. Eğer 19 inç, küçük bir monitörde yeni nesil oyunlara razı olmayacaksınız tabii. Üstelik yeni neslin sahibi firmaların da başı oldukça dertte. Sony yeni konsoluna iki prototip teknoloji (BluRay ve Cell işlemcisi) koyarak, büyük bir mali yük altına girdi. Bir türlü tutamadıkları sözleri, binlerce kişiyi sefil eden PS3 kısıtlılıklarıyla tepkileri üstlerine çektiler. Microsoft ise Xbox departmanını uyardı: "2007'nin sonunda artık kâra geçmelisiniz, yoksa..." Yoksa ne olacağını önümüzdeki yıl göreceğiz.

Bu arada Nintendo'nun Wii'si yere göğe sığdırılmazken, bu yeni kontrol şeklinin kısa vadede getirdiği bir tehlike göz ardı edildi: Nintendo'nun kendi oyunları dışındakiler ne kadar başarılı olacaktı? Büyük ümit beslediğimiz Red Steel bile kötü notlar aldı. Yıllarca normal kontrol cihazlarıyla çalışan oyun yapımcılarının, WiiMote'a uygun oyun yapma mantalitesine erişmesi zaman alacak gibi gözüküyor.

Ne olursa olsun, en çok yeni nesil konsollar hakkında konuştuk. Birbirinden çok farklı olan üç yeni konsolun da güçlü olduğu ve zayıf kaldığı yönler var. Kimin kazanacağını söylemek için ise çok erken. Yarış yeni başlıyor. *-Sinan Akkol*



Console	Who will win?	Market Share
Xbox 360	pick the 360	8,701,730
Playstation 3	pick the PS3	477,944
Wii	pick the Wii	1,808,899

## ["YILIN EN İYİ GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ" ADAYLARI]



Company of Heroes



Defcon



Rise of Legends



Warhammer 40.000: Dark Crusade

# Company of Heroes

Relic [PC]

**GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ** türünün üç önemli mihenk taşı vardır. Fare kullanılan ilk oyun Dune II, oynanışı değiştiren Starcraft ve 3D grafikleri standart hale getiren Warcraft III. Bu üç oyun da türü öylesine değiştirdi ki kendilerinden önce çıkan oyunları tamamen unutturdular. Onlardan sadece birkaç ay önce çıkmış oyunlar bile yavan gelmeye başladı oyunculara.

Company of Heroes'u oynamaya başlar başlamaz elimizdeki yılın en iyi strateji oyunu olduğunu anlamıştık. Ama ne zaman CoH'dan hevesimizi alıp diğer oyunlara geri döndük anladık ki COH bu türdeki yeni mihenk taşı ve onu bir kere oynayınca diğer oyunlar eskisi gibi zevk vermiyor. CoH'un inanmakta zorlandığımız muhteşem özellikleri var. Bunların ilki elbette ki FPS'leri aratmayan grafikleri. Oyunu oynayan herkesin ilk tepkisi genelde "Aaa... Call of Duty..." oluyor. Bir GZS olmasına rağmen birimlere zoom yaptığınızda çoğu FPS'den daha detaylı olduklarını görüyorsunuz. Sadece görüntüleri değil tepkileri de gerçekçi askerlerin. Aval aval dikilmek yerine bir duvar dibine çöküyor, ateş açıldı mı kendini yere atıyor, yakınına top mermisi düşerse kaçacak delik arıyor. Askerleriniz o kadar canlı ki arada akşam çıkan karavanaya laf etseler de tam olsa demek geliyor içinizden.

Askerleriniz gibi savaş alanı da canlı ve kırılğan. Tankların, topların ve alev silahlarının dehşetinden askerleriniz kadar nasibini alıyor. Binalar çöküyor, duvarlar yıkılıyor, yeşil tarlalar yanıp küçük kraterlerle doluyor.

Çarpışmalar ilerledikçe köyler ve kasabalar "savaş alanı"na dönüşüyor. Bir noktadan sonra savaşın gerginliği öylesine sarıyor ki sizi karşınızdakinin grafik motoru, fizik motoru ya da yapay zekâ olduğunu unutuyorsunuz. İkinci dünya savaşı yeniden yaşanıyor ve siz ona tepeden bakıyorsunuz. Bir daha Call of Duty'yi başka bir açıdan oynadığınız hissi sarıyor sizi. Company of Heroes'u oynadıktan sonra bütün oyunlar ölü geliyor bana. Ne Age of Empires III zevk veriyor ne de Warcraft III. Artık diğer bütün oyunlarda bir şeyler eksik, basit, yalın... Hiçbir oyun bu atmosferi veremiyor, hepsi gölgesinde kalıyor Company of Heroes'un. Bu onu gelişmiş geçmiş en iyi GZS yapar mı kararsız, sekiz sene önce çıkmış bir oyuna haksızlık etmek istemiyoruz. Ama bu yılın en iyi GZS'si olduğunu tartışmıyoruz bile.

-Tuğбек Ölek



# Medieval 2 Total War

Creative Assembly [PC]

**BUNDAN ALTI SENE ÖNCE**, o güne dek sadece spor oyunları yapmış olan Creative Assembly, Shogun: Total War isimli ilk strateji oyununu piyasaya sürdü. Oyun o kadar iyiydi ki strateji severler daha bu ilk oyundan başırına bastı Creative Assembly'yi. Onlar da spor oyunlarını bırakıp strateji oyunlarına adadılar kendilerini. Ama nasıl bir adamak... Oyun sektörü büyük bir sınıf olsa Creative Assembly kesin öğretmenlerin en sevdiği öğrenci olurdu. 2000'den bu yana her çift sayılı senede bir Total War, her tek sayılı senede bir ek görev paketi yayınladılar. Üstelik hiçbirisi kötü değildi. Hatta her oyun, her paket bir öncekinden eşit oranda güzeldi. Dört oyun Shogun, Medieval, Rome ve Medieval 2 arasındaki ortalama not farkı sadece 4,6. Oyun dünyasında bu kadar çalışkan, bu kadar istikrarlı bir firma daha biliyor musunuz? Medieval 2 altı senedir

oynadığımız oyunun aynısı aslında. Her zamanki gibi öncekilerden daha gerçek, daha büyük, daha güzel. Bu yüzden yılın en iyi sıra tabanlı strateji ödülünü hiç zorlanmadan aldı. Hatta yılın en iyi oyunu ödülünü kıl payıyla kaçırdı. Ben diyorum ki 2009'un en iyi sıra tabanlı stratejisi de bir Total War olacak. Var mı iddiaya giren? -Tuğбек Ölek



## Okami

Clover Studios [PS2]

**TOPLANTI MASASINDA HERKES** O sorunun cevabını vermem için dönüp bana baktığında yaşanan sessizlik galiba yüzyıllarca sürdü... Bir dönem yiyip içtiğimiz ayrı gitmediği, çok iyi bildiğimizi iddia ettiğim bir oyun hakkında, çok temel bir soruya yanıt veremiyordum: Okami'nin türü neydi? Önce "aksiyon" dedim. Çünkü oyunda birbirinden farklı tonla düşman vardı ve biz kazandığımız çeşit çeşit güçle hepsini kesmek zorundaydık. Her bölüm sonunda öldürdüğümüz boss'lar, sağlıktan vuruş gücüne, özel yeteneklerden "mürekkep hazinesine" kadar savaştıkça gelişen istatistiklerimiz, öğrendiğimiz yeni dövüş teknikleri, üçüncü şahıs bakış açısı vesaire ile Okami bir aksiyondur. Ama yanıt içime sinmedi çünkü hiçbir aksiyon oyununda görmediğim kadar güçlü bir adventure damarı da vardı oyunun. Amaterasu'nun dişleri arasında taşıdığı nesnelere, oradan oraya mesaj iletmeler, sürekli bir diyalog hali ve hiç bitmeyen bir yeni yerler keşfetme, sorunları dövüş dışı yollarla halledebileceği oyunu iyi bir adventure yapıyordu. O yüzden "adventure" diye değiştirdim yanıtımı...

Daha tereddüt anını atlatamamıştım ki gözümün önüne bir perde iner gibi oldu. Toplantı masası ve çevresindeki her şey bir anda siyah-beyaza döndü, sahne dondu. Sinan'ın not aldığı deftere odakladım kamerayı. Fırçamı çıkardım ve Okami'nin yanında yazan "adventure" ibaresinin üstünü bir fırça darbesiyle çizdim. Lt'den parmağımı kaldırdığımda oyun "türler dışı" olmuştu. Sahne yeniden renklendi, yanıt kabul gördü... Okami'yi bu kadar özel yapan yanı, herhangi bir türe sığmaması. Farklı türlerden beslenen ama hiçbirleriyle bire bir örtüşmeyen özel bir oynanış var oyunun. Bu "özel durum" tabii ki oyunun çoğunu resim çizerek oynamamızdan kaynaklanıyor. Kimi yerlerde platformlar arasında yol almak, kapıları açmak, duvarları yok etmek için kullandığımız bu yetenek, bazen de düşmana karşı en güçlü silahımız oluyor. Yani hem macerayı (adventure) hem heyecanı (aksiyon) sanatla (resim) birleştiriyoruz. Sözcüklerin anlatmaya yetmediği bir karışım içinde rüya gibi bir oyun oynamış oluyoruz... *Serpil Ulutürk*



## GEREKİSİZ BİLGİLER KUTUSU

Yapımcı Clover Studios, Okami'nin ABD ve Avrupa'da yayınlanmasından kısa süre sonra kapandı ve doğrudan "efsane ekip" mertebesine ulaştı. Çünkü geride ikisi de birbirinden etkileyici iki oyun bıraktı Clover: Viewtiful Joe ve Okami. Ayrıca Viewtiful Joe'yu oynayanlar, Okami boyunca oyuna yapılan göndermelerini görüp sevindi. Okami'nin hasta olduğumuz cel-shade grafikleri tamamen bir mecburiyetin eseri. Oyunun yayınlanan ilk videosunda fotoğraf gerçekliğini yakalamaya çalışan bir teknik göze çarpıyordu ama PS2'nin imkânları bu kalitede grafikleri kaldıramayacaktı. O yüzden suluboya resimleri andıran grafiklere geçiş yapıldı. Oyunun ilk tasarımını görmek için [www.gamevideos.com/video/id/5057](http://www.gamevideos.com/video/id/5057) adresine bakabilirsiniz. Oyundaki kayıp tavşan Inaba, hem Japon efsanelerinde yeri olan özel bir tavşan hem de Okami'nin yapımcısı Atsushi Inaba'yla adaş. Bu yüzden, oyunun sonundaki Credits bölümünde Atsushi Inaba'nın ismi geçerken tavşanımızın bir ağacın tepesinden ismin dibine düşüşünü görüyoruz.



## "YILIN EN İYİ OYUNU" ADAYLARI



Company of Heroes (PC)



Elder Scrolls 4: Oblivion (PC, Xbox 360)



Gears of War (Xbox 360)



Medieval 2: Total War (PC)



# The Elder Scrolls 4: OBLIVION



Bethesda Softworks [PC, Xbox 360]

**GÖRÜNEN O KI BU YIL** seçimler oldukça olaysız geçecekti. Ben masanın başında kurulmuş, gayet düzeyli bir şekilde dövüşen Olgay'la Berkant'ı ve seviyeli bir şekilde birbirinin bacaklarını kemiren Mehmet'le Volkan'ı izliyordum. Ama biliyordum ki tüm bu sükun ortamı yaklaşımakta olan fırtınanın habercisiydi. Aksiyon, strateji gibi alt türlerdeki en iyileri seçmek son derece kolay olmuştuk. Kim yüce Company of Heroes'un, Medieval 2'nin bileğini bükebilirdi ki kendi çöplüğünde? Okami'den daha aykırı, daha sanatsal bir oyun mu çıkmıştı bu yıl sanki? Gears of War'u oynadıktan sonra, başka hangi aksiyon oyununun izi kalmıştı anılarımızda? Oh evet bebek. Kendi çöplüğünde bu oyunların hepsi birer derebeyi idi ve hükümlerini tartışamaz derecede güçlüydü. Ama oyun krallığının başında kim vardı bu sene? 2006'nın gerçek kralı kim? İşte bunu belirlemek, hiç de kolay olmayacak.

Kaba kuvvet, bu yılın en iyisini seçmeye yetmeyecekti çünkü dört adayımız da 95 ve üzeri Level puanlarıyla göğüslemişti ipi. Bu işi bir sisteme bağlayarak yapmalıydık.

Dört mükemmel oyunu karşılaştırmak için, son derece detaylı bir değerlendirme sistemine ihtiyacımız vardı. Bir oyunu mükemmel yapan tüm özelliklerine göre değerlendirmeliydik adayları. Dört finalist de şu on kriterde değerlendirmeye aldık: Eğlence faktörü, atmosferi, oynanabilirliği, ne kadar hatasız ve rafine olduğu, hikâyesi, oyunun çapı, ne kadar uzun ömürlü olduğu, ses ve müzikleri, görseleliği ve en önemlisi, oyun dünyası için devrimsel bir nitelik taşıyıp taşımadığına göre değerlendirdik hepsini. Yaklaşık iki saat süren final değerlendirmesinin sonunda, Gears of War ve Company of Heroes 10 kategoriden 6'sında puan aldı. Medieval 2 Total War, 10 kategoriden 8'inde.

Oblivion ise sadece hatasız ve rafine olma konusunda puan kaybetti. Evet, kral belli olmuştu. Haftalar süren e-maileşmeler, aday seçimleri, oylamalar ve saatler süre final toplantısının ardından 2006'nın en iyi oyunu belli olmuştu: Elder Scrolls 4: Oblivion

Daha önceki yıllardaki hiçbir seçim bu kadar zorlu olmamıştı bizim için. Ama daha önce hiçbir oyuna, tüm ekibin bu kadar içine sinerek "Yılın En İyi Oyunu" ödülü vermemiştik.

Ne diyebilirim. 200 saat boyunca hiç sıkılmayan bir oynanış. Grafikleri, bilgisayarınız el verdiği ölçüde güzel ama en üst seviye bir sisteme sahipseniz, gerçek bir şaheser. Jeremy Soule'un insanın ruhuna dokunan müzikleri hala kulağımızda. Toplamda Yüzüklerin Efendisi üçlemesinden daha çok içeriğe sahip olan, oyun içi 180 kitabın yarısını bile hakkını vererek

okuyamadık. Ev sahibi olup içini döşedik, bize kek yapan hizmetçimiz bile oldu. Korkunç bir zindandan ışıl ışıl bir Tamriel gecesine çıktığımızda, bizi ilk karşılayan sadık atımız oldu ve o, bizi korurken can verince başında saatlerce ağladık. Martin Septim'in son fedakârlığını görünce, aslında onlarca saatlik maceramızın ne kadar "haybeden" olduğunu anladık ve canımızı zor kurtardık. Ve son olarak, Archmage olduğumuz halde, Mage's Academy'den her içeri girdiğimizde "Oo, sen yeni öğrenci olmalısın!" diye bizi karşılayan o salak nöbetçinin kafasına Necromancer asasını indirmek istedik! Ama yapamazdık, yapsaydık ağızımızı kırardı Imperial Guard'lar! İstedığimizi yapabildiğiniz, istediğiniz kişi olabildiğiniz, güldüren, ağlatan, korkutan, yaşayan ve oynayana da yaşatan bir oyun. Modlarla sürekli beslenen, asla bitmeyen, devasa online oyunlardan hoşlanmayanlar için bile, tam anlamıyla "devasa offline" bir oyun. Bileğinin hakkıyla 2006'nın en iyi, tüm zamanların en iyi oyunlarından birisi The Elder Scrolls 4: Oblivion.

Eğer ki bundan 4 sene sonra bir Elder Scrolls 5 çıkacaksa, bizi elimizden tutup Tamriel kıtasının bir köşesinde, toprağın üstüne bırakması gerekecek. Elimizi gerçekten çimenlerin arasında gezdirebilmemiz, bir yamacın toprağına sırtüstü yatıp, Imperial City'yi gören bir tepeden günün batışını kendi gözlerimizle izleyebilmemiz gerekecek. Çünkü Oblivion bir rol yapma oyunundan beklentilerimizi o kadar yükseltti ki, bundan daha aşağısını bir daha hiçbirimiz beğenmeyecek korkarım. *-Sinan Akkol*



## Bilen Adam

### SIRA TABANLI İNSANLAR

Etrafımız onlarla çevrili! Sokakta, okulunuzda, işyerinizde, hatta ve hatta evinizde bu tür insanlardan bolca var. Ve ben karar verdim, STİ'lerden hiç mi hiç hoşlanmıyorum. Peki, bir insanın sıra tabanlı olup olmadığını nereden anlayacaksınız? Çok basit:

Diyeelim ki bir arkadaşınızla tartışmaya girdiniz. Siz konuşurken karşınızdaki nezaketen dinler sizi. Zaten dinlemiyor, sizi sindirmeye çalışıyorsa, çıkın odadan gidin, daha iyi edersiniz. Neyse efendim, karşınızdaki sizi dinliyor ama dinledikten sonra sizin savınıza geçerli, akli başında karşılıklar getirmek yerine konuşmasına daima kendi kaldığı yerden devam ediyorsa, o insan bir sıra tabanlı insandır! Düztaban da diyebiliriz bunlara çünkü dediğim dedik, çaldığım düdüğü olan bu insanların fikri değişmez. Sabit fikirlidirler. Muhtemelen tek amaçları 250 turn içinde beyninizi çemkirmek, zihin kale ve şehirlerinizi Sack'lemek ve 40 yaşındaki kız kurusu "fikir" prensesleriyle kalbinizi sağlıklı bir evliliğe zorlayarak düşünce ülkenizi içeriden fethetmektir. İstediginiz kadar Emissary gönderin, boşuna.

\*\*\*

Son zamanlarda Medieval 2 yiyor, Medieval 2 soluyor, Medieval 2 yaşıyorum. Hayatım ve çevresindeki her şeyi sıra tabanlı olarak görmeye başladım. Ve fark ettim ki tüm günlerim aynı rutinde geçiyor. Mesela, bu sabahki turn'e başlamak yine Squalor'umu düzelttim (duş). Bu turn'de üreteceklerime paramın yetip yetmeyeceğini anlamak için hazinemi kontrol ettim (cüzdan). Hanedanlık ailesinin (henüz) tek üyesi olduğum için, sefere tek başıma çıkacaktım. Güvenli kalemden ayrılıp (evim), valiliğini yaptığım şehre doğru ilerledim (derginin ofisi). Yarı yolda ilerleme puanım bitti (Mecidiyeköy). Mancınıkları ordudan ayırıp yoluma devam ettim. Bugünkü seferberlik York'a idi (reklam verme potansiyeli olan X firması), bu yüzden rakip orduyu uzaktan eritecek, okçuluk yeteneği olan (ağız iyi laf yapan) Elite Crossbowmen'im de orduma katmalıydım (Tuğbek). Önce ordunun eksiklerini tamamladık (öğle yemeği) daha sonra York'a doğru yollandık.

Muharebe çetin geçti, özellikle rakip kalenin duvarlarının üstünden kalleşe oklayanlar bizi çok yıpratmışlar (reklam verme potansiyeli olan X firmasının çaçaron halkla ilişkiler hatunları). Ama doğru anda, doğru yere atılan tek pare top atışı her şeyi değiştirdi (oyunculüğün Türkiye'deki önemi mevzusu). Rakip kralın (reklam verme potansiyeli olan X firmasının genel müdürü) göbekten kucakladığı top mermisi, rakip ordunun dağılmasıyla sonuçlandı. Kale fethedildi.

Akşamleyin seferden yorgun, yıpranmış ve bitap bir halde kendi kaleme geri dönerken, yolda bir Engizisyoncu (Burak) "Heretic!" diye bağırarak üzerime atladı! Döndüm, elimin tersiyle çaktım ağzının orta yerine. "Sana bu kadar Medieval 2 oynamak yasak dememiş miydin Burak!" dedim. "Beşiktaş'ın ortasında ne atlıyorsun sırtına? Bu kadar kaptırma bir oyuna, sonra böyle oluyorusun bak" diye de ekledim.

Tuhaf adamdır şu bizim Burak ama muhabbeti iyidir. O akşam birlikte ortamlara akmaya karar verdik (prens). ■

## BU AY NE OYNASAK ?

### KÜÇÜK OYUNLAR

Bazen kafa patlatmayacak, iki iş arasına sıkıştırabileceğimiz ufak tefek oyunlar da isteriz

#### ARMADILLO RUN

Armadillo Run, fizik kurallarına bağlı bir bulmaca oyunudur. Amacınız, Armadillo'nuzu bölümün çıkışına ulaştırma. Bunun için elinizdeki metal boruları, platformları, esnek ipleri, kumaş parçalarını kullanarak bir "düzenek" yapmak zorundasınız. Her parçanın fiyatı farklı ve sınırlı bütçenize de dikkat etmek zorundasınız. Oyun o kadar eğlenceli ki, bir kez başladınız mı saatlerce başından kalkmanız mümkün değil.

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



#### ZUMA DELUXE

Sadece erkekleri değil, kadınları da kendisine esir eden bir oyun. Siz bir kurbağsınız (lafın gelişi canım, zıplamayın!). Oluklardan yuvarlanarak ilerleyip toplara, ağzınızda attığınız toplarla müdahale ediyorsunuz. Üç tane aynı renkli top yan yana gelirse, toplar yok oluyor. İlerleyen toplar, delikten aşağı düşerse kaybediyorsunuz. Bu kadar basit bir konseptin nasıl insanları haftalarca esir ettiğine inanmazsınız. Sonlara doğru inanılmaz zorlaşan Zuma'nın uzay bölümlerinde insanlar telef oluyor, yine de bırakamıyorlar.

[tinyurl.com/dw2vj](http://tinyurl.com/dw2vj)



#### CRIMSONLAND

Bu oyunda bir şey var ki arada sırada ondan bahsetmek zorunda hissediyorduk kendimizi. "Level atladıkça hangi yeteneği seçsem" sorusu en büyük derdiniz oluyor. Ekranın dört bir yanından tepenize üşüşen yaratıklar, böcekler o kadar çoğalıyor ki kaçacak bir boş yer görebilmek için kendinizi paralıyorsunuz. Ve, artık kaçacak yer kalmadığında dua ediyorsunuz "ne olur level atladığımda, kendimi patlatma seçeneği çıksın!"

Ha, bir de şöyle bir şey var ki, Crimsonland 2 de yolda. Allah sonumuzu hayır etsin.

[crimsonland.reflexive.com](http://crimsonland.reflexive.com)



#### FATE

Sayırsız zindanda dolaşip, topladığınız ganimetleri götürüp kasabada satmak üzerine kurulu bu oyun olsa da bu basit konseptin aslında ne anlama geldiğini en iyi Diablo 2 hastaları bilir. Fate, yıllardır aradığı ilacı tam olarak bulamayan Diablo 2 hastalarına hitap ediyor. Envai çeşit yaratık kes, silah ve zırh topla, büyü yap, level atla. Hiç bitmeyen ve hiç sıkılmayan bir döngü. Eğer hala bu oyunu indirip oynamaya ikna olmadıysanız, bu "küçük" oyunun PC Gamer'in "2005'in rol yapma oyunu" ödülüne aday gösterildiğini bilmek istersiniz belki.

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



## ALTIN KLASİKLER

Mükemmel oyunları, "gerçekten mükemmel" olanlardan nasıl ayırıyoruz? Tabii ki 6 ay boyunca Zaman Testi'ne tabii tutarak. Eğer bir oyun, 6 ay boyunca bu listede tutunmayı başarırsa, Level'in Tüm Zamanların Altın Klasikleri listesine girmeye hak ediyor. Ve eğer bir oyun %95 ve üzeri bir not alırsa, anında bu listeye girmeye hak kazanıyor.

**Altın Klasikler listesini LevelCD'sinde EXTRA bölümünde bulabilirsiniz.**

### AKSİYON



**Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii %96)**

Hiç sıkılmayan, karşınıza sürekli yeni şeyler çıkartan oynanışıyla, gerçek bir klasik. Nintendo Wii almanıza sebep olacak kadar güzel bir oyun.

1.AY 2.AY 3.AY 4.AY 5.AY 6.AY

### RYO



**Neverwinter Nights 2 (PC %91)**

Bazıları çok ağır ilerlediğini söyleseler de, onlara inanmayın. NWN2 eski moda rol yapma oyunlarının ruhunu yaşatan, yeni nesil ve çok güzel bir oyun.

1.AY 2.AY 3.AY 4.AY 5.AY 6.AY

### FPS



**Condemned (PC %90)**

2006'nın en iyi FPS'si Condemned. Su boruları ve kalasların havada uçtuğu oyunda gerilim ve şiddet had safhada.

1.AY 2.AY 3.AY 4.AY 5.AY 6.AY



# LEVEL ÖDÜLLERİ



## LEVEL KLASİK

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



## LEVEL HIT

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



## LEVEL SHIT

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

# DÜNYA'DA EN ÇOK SATANLAR

## PC

1- The Sims 2: Pets	▲
2- Football Manager 2007	×
2- FIFA 07	★
4- Medieval 2: Total War	▼
5- Battle f. M.E: The Witch King	★
6- The Sims 2	▲
7- Warhammer: Mark of Chaos	★
8- Warhammer 40K: Dark Crus.	▼
9- Battlefield 2142	▼
10- Championship Manager 2007	×

## KONSOL

1- FIFA 07 (Tüm konsollar)	★
2- NFS: Carbon (Tüm konsollar)	▼
3- PES 6 (PS2, PSP, DS, 360)	▲
4- Call of Duty 3 (PS2, PS3, XB, 360, Wii)	▲
5- The Leg. of Zelda: T. Princ. (Wii)	★
6- Sims 2 Pets (PS2, PSP, DS)	×
7- WWE S.vsR.2007 (PS2, PSP, PS3, 360)	★
8- Gears of War (360)	★
9- LEGO Star Wars 2 (Tüm konsollar)	▼
10- Happy Feet (PS2, Wii, DS)	★

★ yeni × değişmedi ▲ yükseldi ▼ düştü

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

# HANGİSİ BANA GÖRE?

Birazdan incelemeye başlayacağımız oyunlardan hangilerinin sizin bilgisayarınıza uygun olduğunu tek bir bakışta anlamak için, aşağıdaki tabloyu kullanabilirsiniz. Vista geliyor haanım, pamuk eller cebe!

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
Flight Simulator X	52			
Gothic 3	62			
GTR 2	56			
Guild Wars Nightfall	58			
Heroes 5: Hammers of Fate	64			
Kâbus 22	46			
Marvel Ultimate Alliance	65			
NHL 07	57			
Oblivion: Knights of the Nine	50			
Sid Meier's Railroads!	60			
Stronghold Legends	64			
Warhammer: Mark of Chaos	44			

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
Flight Simulator X	52			
Gothic 3	62			
GTR 2	56			
Guild Wars Nightfall	58			
Heroes 5: Hammers of Fate	64			
Kâbus 22	46			
Marvel Ultimate Alliance	65			
NHL 07	57			
Oblivion: Knights of the Nine	50			
Sid Meier's Railroads!	60			
Stronghold Legends	64			
Warhammer: Mark of Chaos	44			

OYUN	SAYFA	800 x 600	1024 x 768	1280 x 1024
Flight Simulator X	52			
Gothic 3	62			
GTR 2	56			
Guild Wars Nightfall	58			
Heroes 5: Hammers of Fate	64			
Kâbus 22	46			
Marvel Ultimate Alliance	65			
NHL 07	57			
Oblivion: Knights of the Nine	50			
Sid Meier's Railroads!	60			
Stronghold Legends	64			
Warhammer: Mark of Chaos	44			

ÇALIŞMAZ

DÜŞÜK DETAYDA İYİ ÇALIŞIR

YÜKSEK DETAYDA İYİ ÇALIŞIR

OYUNDA BU ÇÖZÜNÜRLÜK YOK

## SPOR



ADAY YOK

## YARIŞ



**Project Gotham Racing 3 (XBox 360 %94)**  
Rüya gibi arabalarla, hızı iliklerinizde hissederek yarıştığınız muhteşem bir oyun PGR3. Ve Altın Klasik olmayı sonuna kadar hak ediyor.

## STRATEJİ



**Medieval 2 Total War (PC %94)**  
Prensleri öyle her isteyene verirsiniz, krallık iki turn'de elden gider demiştim size! Bir an evvel everelim kızı, başını bağlayalım dediniz, gitti güzelim taht Madrid'li bir sefi-le...

## SİMULASYON



**GTR 2 (PC %92)**  
Daha pitten çıktıktan sonraki ilk virajda uçup gitmenin en güzel yolu GTR 2. Simülasyon meraklıları, araba konusunda ondan daha iyisini bulamayacak bir süre daha.

## TÜRLER DIŞI



**Okami (PS2 %93)**  
"Ağzında kılıç taşıyan, Amaterasu adında beyaz bir kurt, ne kadar iyi bir oyuna karakter olabilir ki?" diyenler, çok ayıp ediyor. Kurt deyip geçmeyin, Okami'yi sakın es geçmeyin

# WARHAMMER MARK OF CHAOS



■ Abi devî görünce aklıma geldi. Sana olan borcumu ödeyemeyeceğim galiba.

## Kılıcın eti gerçekten kestiği tek evren

Şimdiye kadar savaşın şiddetini gerçekten hissedebileceğiniz kaç fantastik strateji oynadınız? ("Medieval ikiiii!" diyen arkadaşım, fantastik diyorum, dinlemiyorsun... ÇİHDİŞARI!) Hep epik kahramanları ve ulaşılması zor, gizemli geçmişe sahip, ama bir türlü elimizle tutamadığımız ırkları yönettik. Hiçbirinde, herhangi bir Warhammer oyununda bulunan sert ve acımasız atmosferi, savaşın o acımasız yanını hissedemedik. Her zaman gerçeküstü, kan içermeyen, et ve kırık teçhizat parçalarının ortada uçmadığı savaşlara girdik. İster kabul edin ister etmeyin bence gerçek savaş atmosferine en yakın fantastik stratejiler, Warhammer: Shadow of the Horned Rat'ten bu yana her zaman Warhammer oyunları oldu.

### KAHRAMAN OLMAK İÇİN NE GEREKİR?

Kahraman olmak için önce hangi tarafın kahramanı olacağınızı bilmeniz lazım. Eğer iyi olacağım, insanları kurtaracağım diyorsanız Empire, kötü olacağım, benden zayıf olan herkesi ezeceğim diyorsanız Horde of Chaos'u seçeceksiniz. Her iki tarafta aynı senaryoda birbirine paralel ilerleyen görevler bulunuyor. Başlangıç bölümünden sonra birbiriyle çakışmaya başlayan bu görevler oyunun sonunda bağlanıyor. Her iki tarafı da oynamak ayrı bir keyif. Ben oyunu Empire ile bitirdim ve şimdi Horde of Chaos ile oynuyorum. Daha önce koruduğum yerlerin zayıf noktalarını bilmenin yanında Chaos birimlerinin karizmatik görüntüsünün de keyfini çıkarıyorum. Ayrıca yakın mücadeleye giren birimleri daha kuvvetli.



Her iki tarafta da ikinci bir ırk var. Empire'a Elfler, Hord'a ise Skaven eşlik ediyor. Oyunun farklı yerlerinde bu ırklardaki kahramanları da yönetiyorsunuz. Warhammer'da ayırım sanki günümüzün Alman ve kuzeyli ırkları arasında olan bir savaş gibi görünüyor.

Oyunun genel işleyişi şöyle: Önceden belirlenmiş (maalesef) senaryoyu takip ederken birçok orduyla kapışıp yok ediyorsunuz. Kahraman olmak için ordularınızı yönetmek ve yok ettiğiniz ordulardan yağmaladığınız altınlarla ekipman alıp daha çok ordu yağmalamanız gerekiyor. Bazı yerlerde yolunuz ayrılıyor ve opsiyonel görevlerle karşılaşılıyorsunuz. Bu görevlerin hepsini yapmanızı tavsiye ederim. Böylelikle daha çok eşya ve tecrübe puanı kaza-

nabiliyorsunuz. Tecrübe puanı mı dedim? Evet, dedim işte. Hayatta böyle bir şey var mı diye zaman zaman merak ederim. Hatta şu anda kaçınıcı seviyede olduğumu da merak ediyorum ama tüm bunlar bir köşe yazısının konusu.

### HAYATINIZA PUAN KATIN

Oyunun ortalarına doğru, kahramanlığının seviye atlamalarına ve çeşitli eşyalar kuşanabilmelerine rağmen rol yapma özelliklerinin bununla sınırlı kaldığını düşünüyordum. Normal birliklerim en fazla 3. seviyeye kadar yükselibiliyordu. Bunun yarattığı hayal kırıklığının üstüne birde bu sınırlı karakter gelişimi eklenmişti ki bir anda kahramanlarının resimlerinin yanında bulu-





nan kalkana tıkladığımda ne olduğunu keşfettim! Önümde karakterimin her seviye başına kazandığı puanları dağıtabileceğim üç farklı yetenek ağacı duruyordu. Bu ağaçlardan birisi kahramanınızı tek başına bir ölüm makinesine çeviriyor, bir başkası kahramanınızın yanına katılan birliğe bonuslar veriyor, sonuncusu ise düellolarda işe yarıyor.

Düello bu oyunun en keyifli özelliklerinden birisi. Bazı savaşlar yalnızca düellodan ibaret. İki ordu karşı karşıya geliyor ve kahramanlar öne çıkıp savaşıyor. Büyük meydan savaşlarında da düello yaşanabiliyor. Düelloyu kaybeden tarafın birimleri büyük bir moral kaybına uğruyor.

Birliklerin morali oyunda büyük önem taşıyor. Sayıları ne olursa olsun morali düşen birimler arkasına bile bakmadan kaçmaya başlıyor. Bu sırada sizin kontrolünüzden çıkıyor.

Savaşlarda kahramanların özel yeteneklerini doğru yerlerde kullanmak, savaşın kaderini değiştiren bir etken olabiliyor.

Düellolarda ise işin sırrı, doğru yeteneği doğru anda kullanmanın yanı sıra, üstte görebileceğiniz ve gücünüzü kullandıkça azalan göstergeler. Yeteneklerinizi bu göstergenin dolma oranına ve hızına göre kullanmanız gerek. Aksi takdirde, çok güçlü eşyalar ve yeteneklere sahip bir kahramanınız da olsa, savaşı kaybedebilirsiniz.

## KAN, BARUT VE ÇELİK VAR AMA KİMLER DÖVÜŞÜYOR?

Mark of Chaos'un en çok eleştirebileceğim ikinci özelliği savaşlardaki yapaylık. Birimlerin çizimi, silah efektleri, atmosfer, savaş alanlarının tasarımı vs hepsi çok yüksek kalitede ama Allah aşkına neden Medieval 2 yada Warhammer 40K'daki animasyonlar burada yok? Özellikle Warhammer 40K oyunlarında birimlerin birbir savaştığı ve kamerayı savaş meydanına yaklaştırdığınızda karşınıza çıkan ve filmleri andıran enfes çarpışmaları neden burada göremiyoruz? Birimler salak salak dövüşüp pıt diye ölüyorlar. Bu da tüm atmosferi yok ediyor. Çok mu kötü, hayır. Ama geliştirilse oyunun notunu çok daha yukarıya taşıyabilirdi.

Oyundaki ara videolar da çok parlak sayılmaz. Neyse ki tüm bu eksikleri büyücülerin efektleri kapatıyor. Özellikle bir ateş büyücüsünün attığı ateş toplarının görüntüsü harika. İyice geliştikten ve sağlam bir teçhizat elde ettikten sonra tek başlarına birlikleri



■ Bu miğferi fotoğraf çektiğim için yaptırılmış. Nasıl, güzel di mi?

## İKİ ÖNEMLİ TAVSİYE

1- "Atlı kahraman iyidir" diye düşünüp at alınız. Sonra da kale kuşatmasına gittiniz veeeeee kahramanınız salak gibi atından inemiyor değil mi? Sakın ola kuşatmalardan önce kahramanlarınızı attan indirmeyi unutmayın. Askerlerinin surlara merdiven dayadıktan sonra kahramanlarınız da onları kullanarak kaleye girebiliyor.

2- Savaş başladı ve karşı tarafın kahramanı düello yapmak için sizinkilerden birinin üstüne mi geliyor? Hemen kahramanınızı savaş meydanında koşturmaya başlayın ve arada uzaktan savaşan birliklerinizden birisini de düşmanın kahramanına kilitleyin. İnatla sizin kahramanınızı kovalayacak olan düşman, hayatının hatasına düşecektir. Bu kaç kovala döngüsü içinde karşı tarafın kahramanını hiç yorulmadan yok edebilirsiniz. Böylelikle enerjisi düşmüş ve düellodan kurtulması imkânsız olan kahramanınız da paçayı kurtaracaktır. Aman dikkat edin, sakın kahramanınızı yakalatmayın. Bir defa düelloya kilitlendiler mi bitinceye kadar birbirlerinden ayıramazsınız.

yok etme kapasiteleri var.

Oyundaki kasabalarda hem kahramanlarınıza hem de birliklerinize çeşitli teçhizatlar alabiliyor, işinize yarayanları satabiliyor ya da kahramanlarınızı arasında dağıtabiliyorsunuz. Ayrıca ölen kahramanlarınızı ve kaybettiğiniz askerlerinizi yeniden canlandırabiliyorsunuz. Ordunuza yeni birlikler de katabiliyorsunuz. Tabii hepsi için elinizi cebinizden atmanız gerekiyor.

Savaşta önce o savaşa hangi birliklerinizi götüreceğinize karar vermeniz gerek. Çünkü her çarpışmaya sınırlı sayıda birlik götürebiliyorsunuz ve tüm savaş boyunca elinizde ne varsa onunla idare etmek zorundasınız. Bu da sizin savaş alanındaki genel taktiğinizi çok etkiliyor. Dengeli bir kombinasyon yapmazsanız yenilmeniz kaçınılmaz. Ayrıca kale kuşatmalarında birliklerinize merdiven ya da patlayıcı gibi donanımlar almazsanız içeri girebilmeniz çok zaman alıyor ve çok asker kaybediyorsunuz. Kuşatmalarda sizi sıkıştıran bir zaman sınırlaması olduğundan başınıza neler gelebileceğini varın siz hesaplayın.

Warhammer: Mark of Chaos eşine rastlanmaz bir oyun değil. Her iki tarafta da bitirdikten sonra bir daha oynayacağınızı da sanmıyorum. Kendi ordunuzu yaratıp çoklu oyunda kullanmak gibi ufak tefek numaraları olsa da bir süre sonra rafa kaldırıp bir daha da çıkartmayacağınıza şüphe yok. Ama

oyunu en az bir defa bitirmeden bırakamayacağınızı da şimdiden garanti edebiliriz.



**Burak Akmenek** akmenek@level.com.tr



## Level Karnesi

- ✓ Problemsiz yapay zeka ve sorunsuz oyun motoru.
- ✓ Yalnızca kahramanlarınızla gidebildiğiniz zindanlar.
- ✓ Düello yapabilmek.
- ✓ Enfes büyü efektleri.
- ✓ Senaryoya bağlı kalma zorunluluğu.
- ✗ Zayıf dövüş animasyonları.
- ✗ Kısa oyun süresi.

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

EN AZ BİR SENARYOYU BİTİRMEYEN BIRAKAMAYACAKSINIZ.

**75**



**K**arışık duygular içindeyiz... Doğumhane önünde hemşirenin ağzına bakan bir baba kadar meraklı, tarlasını aylar önce ekmiş ve mahsulünü almasına günler kalmış bir çiftçi kadar sabırsız, kız arkadaşıyla ilk buluşmasına giden bir erkek kadar heyecanlıyız... Eh, ne de olsa Türkiye sınırları içerisinde yapılan, ciddi anlamda piyasaya çıkan, oyuncuların beğenisine sunulacak onlarca oyunla karşılaşmıyoruz her yıl. Ama şimdi öyle bir oyunla karşı karşıyayız ki, gerçekten bizi bizden aldı. Tamam, belki en son çıkan ekran kartlarını bile zorlayacak değil Kabus 22 ama unutmamak gerek ki hiçbirimiz yürümeden koşmaya başlamadı.

### **BİR "RESİ" GÖRDÜM SANKİ!**

Sayıları iki elin parmaklarını geçmeyen, küçük bir ekiple yapılan Kabus 22, ilk izlenim olarak "Vov, işte olay bu!" dedirtmiyor. Oyunun daha başlarında süper orijinal bir şeyler sunmadığını anlayabiliyorsunuz, ama oyunu oynamaya başladığınızda işin rengi ortaya değişiyor. Açıkçası gördüklerim karşısında ilk önce biraz duraksadım, "hmpff" efektiyle baktım ekrana. Hatta yanıma sokulan arkadaşlarım da ekrana baktıklarında "Aa Resident Evil 3 mü oyn... Na-nasıl yani? AA!" şeklinde tepki verdiler. Bu o kadar doğru bir tepkiydi ki, oyunun amacına ulaştığını ispatlıyordu.

Oyun İstanbul'un Kadıköy semtinde başlıyor. Ama şimdiki gibi hayat dolu Kadıköy sokakları aklınıza gelmesin. Her yer tarumar edilmiş, araçlar alev verilmiş, güvenlik güçleri hunharca öldürülmüş, duvarlar kanlı el izleriyle dolu... Bunca olayın sorumlusu da son derece gizemli bir tarikattır. En başlarda sayıları oldukça az olan bu tarikatın dünyada artık milyarlarca üyesi bulunmaktadır ve çoğu ülke lideri de bu tarikatın mensubudur. Siderinin kim olduğunu kimsenin bilmediği bu oluşumun vaat ettiği şey "kesin mutluluk". Kendilerine inananlardan istedikleri tek şey "kesin bağlılıktır". İnanan ve inananların arasında geçen çetin bir savaş, tarikatın zaferiyle sonuçlanır. Dünyayı 22 parçaya böler ve başkenti de İstanbul olarak seçerler. Tam bu noktada, Madun adlı yaratıklar görülmeye başlar dünya üzerinde. İşte böyle bir ortamda Demir adlı direnişten sorumlu bir Türk'ü kontrol ederek maceramıza başlıyoruz. Oyunun ilerleyen saatlerinde de sevgilimiz olan Ebru'yu ve özel güçlere sahip gizemli karakter Inzar'ı yöneterek hikayenin gizemini çözmeye çalışıyoruz.

**HIT  
LEVEL**

# KABUS 22

Türk oyun sektörü adına güzel ve hepimiz için korku dolu bir gün...



# DÖRT YILLIK ÇABANIN 10 SAATLİK HİKÂYESİ

Yapım ekibinden Yasin Demirden ve yapımcı Mevlüt Dinç ile Kabus 22'yi konuştuk.

**Level - Kabus 22'yi yapma fikri nasıl aklınıza geldi?**

**Yasin Demirden** - Çocukluğumuza dönüp baktığımda sürekli bir oyun yapma merakı ile yoğunlaşarak büyüdüğümüzü söyleyebilirim. Küçüklüğümüzden beri hep bu oyunların nasıl yapıldığını, nasıl tuşlara basarak o ekrandaki karakterleri yönlendirdiğimizi merak edip, düşündük.

1999 yılından itibaren "Nasıl oyun yapılır?" sorusunun cevabını aramaya başladık. Bu araştırma sürecinde kendimizi geliştirerek, oyun yapımı için gerekli bilgi seviyesine ulaşmaya çalıştık.

İlk profesyonel oyunumuzu; Yasin, Kadir ve Yakup Demirden üçlüsü olarak 2001 yılında bir ilaç firması için yaptık. SR-Man adındaki insan vücudunda geçen FPS türünde bir oyundu. Ancak bizim asıl hedefimiz çok daha farklıydı ve bu hedef doğrultusunda 2002 yılında sağlam bir Türk oyunu yapmak üzere kolları sıvadık. Daha sonradan ekibe Kenan Satır, Hasan Er, Önder Özkan, Turgut Arısan ve Erdem Çakır katıldı. Böylece kadromuzu genişletip güçlendirmiş olduk. Bu seferki yeni proje çok daha kapsamlı, dünya standartlarında olmalıydı ve bizce oldu da. Bunu 4 senelik yoğun bir çalışmanın ardından inanarak söyleyebiliriz.

**Level - Türkiye'de oyun yapımcılığı hala doğum aşamasında. Siz ne gibi zorluklarla karşılaştınız bu 4 yılda?**

**Yasin Demirden** - Oyunun yapım sürecinde bizi en çok zorlayan konu maddi sıkıntılar oldu. Bu sorunu aşmak adına oyunun finansmanı için başvurduğumuz yatırımcılar ise, Türkiye'de bir oyun sektörü olmadığından dolayı bir bilgisayar oyununa yatırım yapmayı pek sıcak karşılamadılar. Ayrıca finansman arayışlarımızda, henüz ticari başarı elde etmemiş ve yeni kurulmuş bir firma olmamızın olumsuz etkilerini yaşıyorduk. Tüm bu olumsuzluklar, 2006 yılının Ocak ayında Mevlüt DİNÇ ile yapmış olduğumuz yapımcılık anlaşması ile ortadan kalkmış oldu.

**Level - Vestel'in sponsorluğunu nasıl aldınız?**

**Mevlüt Dinç** - Vestel ile zaten uzun süredir oyun dışında farklı projelerde işbirliği yapıyorum. Kabus 22'nin yapımcılığını üstlendikten sonra Vestel ile bu güzel projeyi paylaştım. Gerçekten projeye inandılar ve çok profesyonelce desteklediler. Vestel'in asıl amacı dünyada 50 milyar dolarlık bir pazar olan bilgisayar oyunları sektörünün Türkiye'de de gelişmesini sağlamak. Kabus 22'ye verdikleri desteği bu çerçeveden değerlendirmek gerekir diye düşünüyorum. Kabus 22'nin başarısı, Vestel'in bu pazara olan ilgisini de güçlendirecektir.

**Level - Kabus 22'nin ekonomik açıdan başarılı olacağını düşünüyor musunuz?**

**Mevlüt Dinç** - Bence Kabus 22 şu ana kadar ülkemizde geliştirilen en iyi oyun ve başarıyı hak ettiğini düşünüyorum. Vestel'in güçlü dağıtım ağı ile Türkiye'nin her ilinde bu oyuna ulaşmak mümkün olacak. Umarım oyun severlerimiz orijinalini alıp oyuna gerçekten destek olurlar, çünkü Kabus 22 keyifle oynayacakları ve oynarken gurur duyacakları bir oyun.

**Level - Bir devam oyunu düşünüyor musunuz ?**

**Yasin Demirden** - Şu sıralar farklı oyun projeleri üzerinde taslak çalışmaları yapıyoruz. Kabus 22 için bir devam oyunu yapmakta üzerinde çalıştığımız taslak konularından biri. Yeni projemizin hangisi olacağı ise ilerleyen günlerde netlik kazanacak.

**Level - Sizce de oyun bir hayli zor olmaması mı?**

**Yasin Demirden** - "Normal" zorluk seviyesinde belli bir süre oynayıp, kontrollere alıttıktan sonra oyunda ilerlemenin çok kolaylaşıyor. Çünkü "Normal" seviyede oyun boyunca silah, mermi ve enerji sıkıntısı yaşamıyorsunuz. Bulmacaları çözüp rahatlıkla ilerleyebilirsiniz.

Ancak "Zor" seçeneği için bunları pek söyleyemem. Çünkü mermi ve enerji sayınız oyun boyunca hep az sayıda oluyor. Ayrıca yaratıklar da "Normal" zorluk seviyesine göre daha güçlü oluyor.

Biz ve oyunu test eden arkadaşlar "Zor" seviyede Kabus 22'yi bir çok kez bitirdik. Açıkçası biz Kabus 22'yi "Zor" seviyede oynamayı daha çok seviyoruz. "Zor" seviyede oynarken hayatta kalmak için bir çok taktik geliştirmek zorunda kalıyorsunuz. Çünkü yaratıkların hepsini öldürecek kadar bile merminiz olmuyor.

Bizim tavsiyemiz oyunu ilk defa oynadığınızda "Normal" zorluk seviyesinde açmanız. Oyunu en az bir kere bitirdikten sonra "Zor" seçeneğini seçmeliler. Yoksa "Zor" seviyesi oyuncular için gerçek bir Kabus olacaktır :)

**Level - Oyun yapımcılığına girmek isteyen amatör gruplara tavsiyeleriniz neler?**

**Mevlüt Dinç** - Kabus 22 gösteriyor ki yıllardır ülkemizde verilen çabalar yavaş yavaş meyvelerini veriyor. İyi bir oyun yapmak için heves, yetenek ve uzun soluklu çaba gerekiyor. Dünya standartlarında oyun yapmak için önemli ölçüde birikime ve finansal desteğe de ihtiyaç var. Halen emekleme aşamasında olan oyun sektörümüzde az ve yavaş da olsa önemli gelişmeler oluyor. Önemli projelere imza atabilmek için ülkemizde iş ve güç birliğine ihtiyaç var, birbirimizden öğrenmeyi ve birbirimizle paylaşmayı öğrenmeliyiz. ■



■ İnzar'a topluca dalmak da çözüm değil. Oracıkta adamı kusbaşı yapıyor.

## N'OLDU KADIKÖYÜME?

Oyuna Resident Evil benzetmesi yapılması öncelikle mekânın Raccoon City'ye oldukça benzer mesinden kaynaklanıyor. Dar sokaklar, talan edilmiş dükkânlar, kafanızda uçsan leş kargaları gibi görüntüler, RE3 oyuncularına oldukça tanıdık gelecektir. Ama tasarımlar asla araklanmış gibi değil (esinlenme diyebiliriz). Girdiğiniz her sokak, her oda birçok detay barındırıyor. Konser haberleri, sinema seansları, aşk ilanları, futbolcu posterleri, makine kullanım kılavuzları, Türk motifleri, halk tuvaletleri, lokantalar (lahmacun 5 YTL mi? Oha!) gibi baktıkça yüzümüzü gülümseten onlarca detay mevcut.

Tabii oyunda yüzümüzün gülebileceği dakikalar o kadar çok değil. Çünkü bu bir hayatta kalma oyunu (survival/horror). Çevreniz birbirinden ürkütücü iblislerle, yaratıklarla (Madunlar) çevrili ve kocaman bir haritada tek başınıza oradan oraya koşuşturuyorsunuz. Nasıl gerilmeyesiniz ki? Bu türün piri olanlar bile görecekler ki, oyunun bu karanlık tarafı oyuncuya çok iyi hissettirilmiş. RE2'den hafızalarımızda kalan Licker benzeri yaratık peşinizden son sürat koşarken kaçacak delik arayacaksınız. Bu kaçma operasyonu sadece peşinizden bir yaratık koşarken de geçerli değil. Üstü kapalı ve genelde dar olan odalar Silent Hill'i bir hayli anımsatıyor. Kan ögesi ustaca kullanılmış, ceset parçaları mekandaki yerlerini itinayla almışlar! Bu yüzden karakterinizin "Burası çok pis kokuyor, buradan derhal çıkmam lazım" demesiyle kendinizi anında dışarıda buluyorsunuz (korkudan mı değil mi ona siz karar verin).

Demir'le oynarken bir nebze daha kuvvetli sayılırsınız. Bulacağınız birçok silah sayesinde en büyük düşmanlara bile karşı koyabiliyorsunuz ama bilin bakalım Ebru'yla oynarken ne oluyor? Ebru az enerjiye ve sadece Socka R8 silahına sahip. Girdiğiniz her oda mezarınız olabilir ve kaçacak yer bu oyunda yok (yeraltından çıkan yaratıklar sizi takip edebiliyor çünkü). Diken üstünde ilerlerken (ki bu korku oyunlarının başarmakta zorlandığı şeydir) oyunun en büyük sürpriziyle karşılaşılıyor. Devil May Cry'dan fırlamış, Dante'yle yakın akraba olduğunuzu düşündüğümüz İnzar çıkageliyor ve kollarından uzanan bıçaklarla aksiyonun dibine vuruyor. O ana kadar oynadığınız korku oyunu 180 derece dönüyor ve safkan aksiyona bürünüyor.

## DANTE VE KRATOS SENTEZİ

İnzar, yiğitliğin kralını yapıp silah kullanmaya tenezzül etmiyor. 10'dan fazla farklı komboya sahip ve önünde durabilecek sayılı düşman var

■ Ben hafif bir Chris Redfield kokusu alıyorum, ya siz?



■ Ebru'cum. Bırak yaratıkları. Evinin kadını ol sen. Hiç yakışıyor mu o silah eline?



(durabilenler de fazla yaşamıyor zaten). Bunun yanında birçok büyü gücü bulunuyor. Zamanı yavaşlatma, düşmanları dondurma, alev saldırısı, göz kamaştırma, tek vuruşta öldürme gibi büyülerin her biri çok kullanışlı ve kullanması da bir o kadar keyifli. Ayrıca İnzar, enerji tabletlerine de hiç ihtiyaç duymuyor. Tek tuşa basılı tuttuğunuzda kısa zamanda enerjisi doluyor. Hal böyle olunca yaratıklara asıl psikopatın kim olduğunu oyunda rahatça gösterebiliyorsunuz. Yaklaşık olarak oyunun yarısını Demir'le, %35'ini İnzarla, %15'ini de Ebru'yla oynuyorsunuz.

Kabus 22'nin aksiyon dolu saatlerinde yaratık kesmenin dışında pek bir şey yaptığınızı söyleyemem ama macera kısımları oldukça iddialı. Capcom'un, Konami'nin korku oyunlarındaki gibi A noktasındaki esyayı B'de kullan ve C'ye git denklemi bu oyunda da geçerli. Farklı olan ise, bu oyunda hiçbir şekilde nereye gideceğiniz konusunda ipucu almıyor olmanız. Bir anahtar mı buldunuz? Eğer en yakın kilitle kapıyı açmıyorsa ya anahtar, kilitle kapıları sırayla denemeye başlıyorsunuz (ya da Tuğbek'i arıyorsunuz. 6. hissi çok gelişmiştir). Bulmacalarsa ne çok zor, ne de çok kolay, ama yine de çok az bir ipucunuz bulunuyor. "Doğum tarihim 19 Ekim 1957. Kasamda çok önemli bir bilgi var ve kilitle. Bilin bakalım şifresi

ne?" tarzı çocuk işi bulmacalar beklemeyin Kabus 22'de. Örneğin ben Yerebatan Sarnıcı'ndaki bulmacada oldukça terlediğimi hatırlıyorum. Bu yüzden gelecek ay vereceğimiz tam çözüme ihtiyaç duymanız olası.

### KORKULARIMLA YÜZLEŞTİM

Oyunu görmeden önce, Kabus'un üç büyük hataya düşüp düşmediğini merak ediyordum: Kamera açısı problemleri, işlevsiz kontroller ve yükleme süreleri. Korktuğum başıma neyse ki gelmedi. Oyunun kamera açıları PlayStation1'e çıkan tüm korku oyunlarından güzel. Hatta PS2'nin RE'si olan Code Veronica X kadar etkileyici. Sizi çok iyi takip ediyor ve çaktırmadan ekranın bir

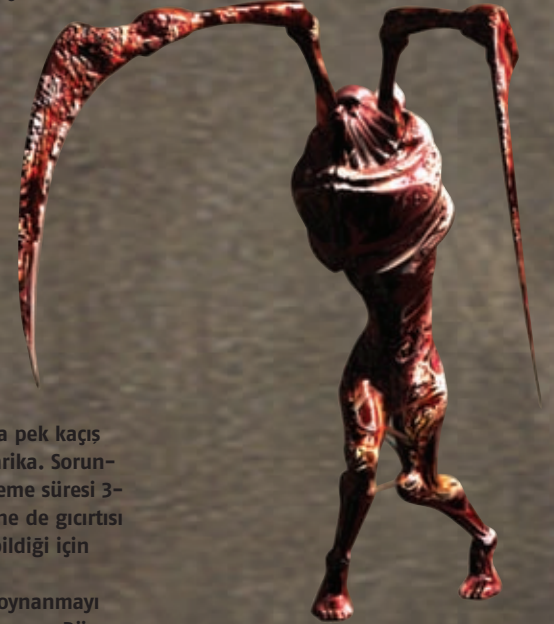


■ Envanter Resident Evil serisini sevenlere çok tanıdık gelecek.

## Kabus 22, bizim yurdumuzdan çıkmış en iyi oyun!

kısmını saklayarak gerilim sağlamayı biliyor. Arada bazı yaratıkları görmekte zorlansak da o kadar büyük bir sorun değil bu. Kontrollerin bazı eksikleri var ama bunların hiçbiri oyunu çekilmez kılmıyor. Karakteriniz nişan alırken ayağını öne alıp kilitleyor ve -kısmen- otomatik nişan alıp ateş edebiliyor. Düşman yakına gelince de yakın vuruş tekniği uygulayıp hem biraz mesafe hem de zaman kazanabiliyor. Gönlümüz yine de karakterlerin biraz daha esnek davranabilmesini isterdi çünkü yaratıklar sizi köşeye sıkıştırdıklarında pek kaçış imkânı tanımıyorlar. Yükleme süreleri ise harika. Sorunsuz bir harddiskiniz varsa kapılar arası bekleme süresi 3-4 saniye sürüyor (ve ne o kapı animasyonu ne de gıcirtısı var). Bu üç büyük sorunun üstesinden gelebildiği için ekibi içtenlikle tebrik ediyorum.

Dört yılda tamamlanan Kabus 22 alınıp oynanmayı hak eden bir oyun. Dünyanın en iyi oyunlarıyla yarışamayacağını biliyoruz. Ama varlığı bize umut veriyor çünkü Kabus 22 top rakamlarımdan çıkardığımız en iyi yapım. 4 yıl boyunca bir evde, iki bilgisayarla çalışan, tüm zorluklara göğüs geren Son Işık ekibini ve onlara yön veren Mevlüt Dinç'i yürekten tebrik ediyoruz.



### Level Karnesi

- ✓ İyi bir atmosfer.
- ✓ Başarılı ses ve efektler.
- ✓ Uzun oynanış süresi.
- ✗ Kontrol mekanizmasındaki sorunlar.
- ✗ Dublaj ve bazı bilgisayarlardaki bozuk altyazı senkronu.
- ✗ Ara videoların düşük çözünürlüğü.

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

VERECEĞİNİZ PARANIN HER KURUSUNA DEĞEN BİR KORKU/ADVENTURE OYUNU.

**83**

Volkan Turan  
volkan@level.com.tr



# THE ELDER SCROLLS OBLIVION KNIGHTS OF THE NINE

**HIT  
LEVEL**



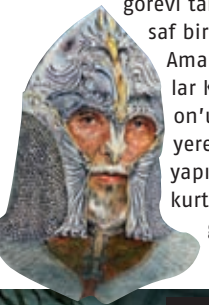
## İyi çocuk olmanın tam zamanı!

**Y**ine ne var? Yine mi para istiyorsun Bethesda? Teşekkür ederim ama zş verip atıma güzel bir zırh aldım bile. Hele zş'a aldığım Mehrunes' Razor'ımı bir görsen... Ama asıl 1ş'lık yeni büyü kitaplarımla övünüyorum ben. zş'lık Thieves Den, Vile Lair, Wizard's Tower ve Or-rery'den hiç bahsetmiyorum bile. Bana 5 kuruş daha ödetemezsin. Efendim? Ne dedin? Divine Crusader mı? Umaril de kim? Hmm.. Hanım, şu benim cüzdanı getiriver sana zahmet.

## 9 DOLARA 9 ŞÖVALYE

Hemen belirtmeliyim ki Knights of the Nine, Oblivion için hazırlanan en büyük eklenti olmasına rağmen kesinlikle "eklenti paketi" vasıflarına sahip değil. Zaten bunu oyuna verdiğiniz 9.99\$'dan da anlamanız mümkün. Knights of the Nine temel olarak yepyeni bir ana quest, yeni bir "bölüm sonu canavarı", yeni bir düşman ve aralarına karışabileceğiniz yeni bir topluluğu içeriyor. Aslına bakarsanız bunların hepsi zaten birbiriyle bağlantılı şeyler.

Knights of the Nine, "iyi adamlar" için hazırlanmış bir eklenti. Yani eklenti paketinin getirdiği görevi tamamlayabilmek için mutlaka saf bir ruha sahip olmanız gerekiyor. Ama bu demek değil ki kötü çocuklar KotN oynayamayacak. Oblivion'un ana görevleri sırasında isteyerek ya da istemeden yakanıza yapışan "infamy" puanlarından kurtulmayı başardığınız sürece KotN görevlerini tamamlama şansına sahipsiniz.



■ Divine Crusader sadece etkileyci görünmekle kalmıyor, çok da işe yarıyor.



Demim ya, her şey birbiriyle bağlı diye, "iyi adam" olmadan yeni "topluluk" olarak lanse edilen ve şövalyelerden oluşan ekibinizi oluşturamıyorsunuz. Görevin akışı sırasında size katılmak için yanınıza yaklaşan bu şövalyeler, Umaril'in yok edilmesi için sizinle omuz omuza çalışıyorlar. Yani "bölüm sonu canavarı"nı yok etmek için iyi adam olmamız ve ekibi toplamamız gerekiyor. Peki sadece 3-5 şövalyeden oluşan bir takım bunun için yeterli mi? Tabii ki hayır! KotN'in asıl önemli unsuru olan Divine Crusader zırhının parçalarını toplamadın Umaril'i alt etmeniz imkansız.

## Knights of the Nine "iyi adamlar" için hazırlanmış bir eklenti.

### 20 SAAT OYUN SÜRESİ Mİ? YALAN...

Oblivion'un eşsiz görselliğine hiçbir ek yapmayan KotN, yeni mekanlarıyla aynı görsel kaliteyi koruyor. Ama sakın kendinizi etrafın güzelliğini seyrete seyrete kapırmayın çünkü ağır zırhlı ve eli baltalı büyücülerden oluşan yeni düşmanlarınız Auroran'lar kafanızı kırmak için köşe başlarında bekliyor olacak.

İster oyuna yeni başlamış, isterseniz de aylar önce bitirmiş olun; KotN serüvenine adım atmak için ortalıkta gezinen NPC'lere Anvil Şapeli hakkında bazı sorular sormanız yeterli olacaktır. 11 parçadan oluşan görev dizisi içinde Divine Crusader'ı giymeye layık olduğunuzu kanıtlamak için kahramanca ölmüş olan dokuz şövalyenin ruhlarıyla mücadele etmek zorundasınız. Bethesda bu görevleri 10 ila 20 saat arasında

tamamlayacağımızı iddia etse de, sanırım 20 saat derken 0-6 yaş grubunu kastetmiş olmalı, çünkü gördüğümüz her ağacın altında bir mangel partisi verseniz bile bu paketi 20 saate yaymayı başaramazsınız. Eğer başarılırsanız zaten Solitaire tavsiyeme kulak vermekte iki ay geciktiniz demektir (bkz. Level 118. sayı).

Peki 9.99\$'a kıyıp KotN almalı mıyız? Bence bu sorunun cevabı en

baştan belli. Oblivion'u bilenler ben daha bu satırları yazmaya başlamadan önce KotN'i alıp bitirmişlerdir bile. Oblivion'u bilmeyenlerse bence daha fazla zaman kaybetmeden kendilerini Cyrodill'in inanılmaz dünyasına atmalılar. Hem Divine Crusader o kadar güzel görünüyor ki, onunla Cyrodill'in güzel kızlarını kendinize aşık etme şansınız bile var (ya da erkeklerini, bayan okuyucularımız da var biliyorsunuz :)



**Erce Güven** [erceguven@gmail.com](mailto:erceguven@gmail.com)

## Level Karnesi

- ✓ Heyecan verici yeni görevler
- ✓ Divine Crusader olabilmek
- ✗ Tam bir eklenti paketi değil
- ✗ Kısa oyun süresi

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

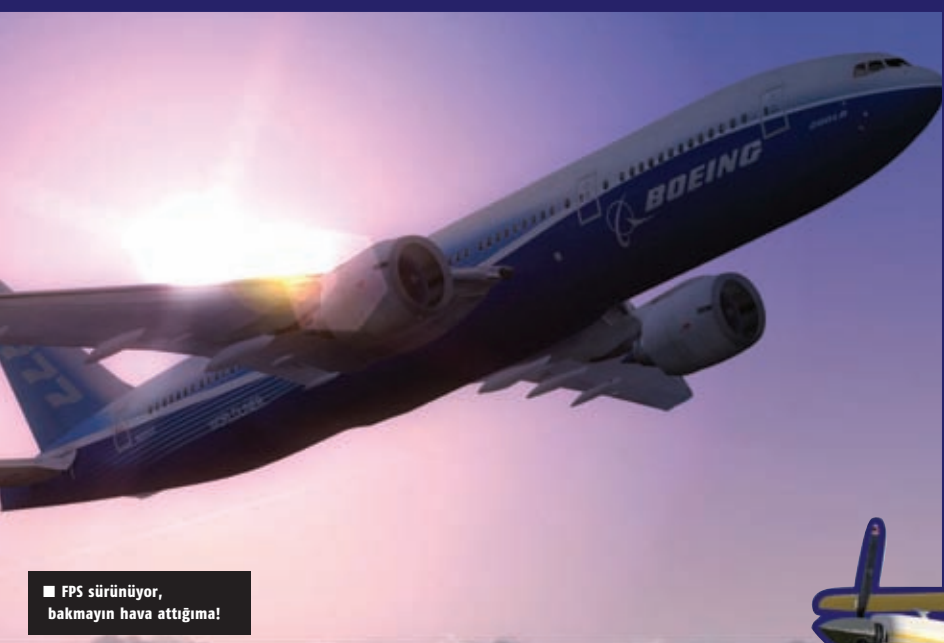
OBLIVION SEVERLER  
BİR SANİYE BİLE  
DURMASIN.

**83**

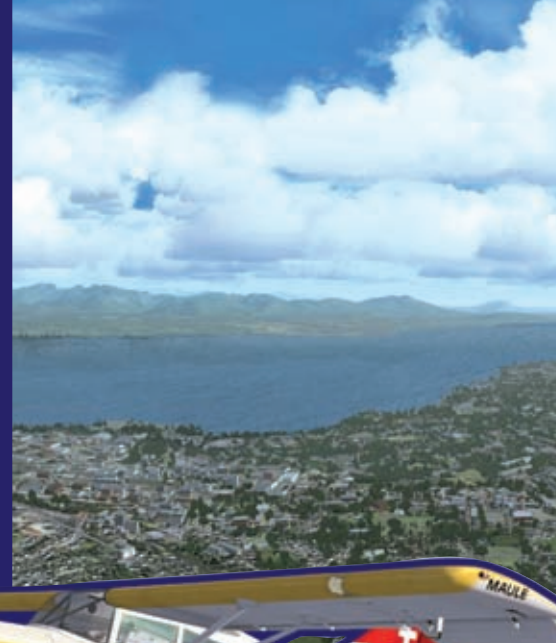


■ Görevler sırasında size eşlik edecek olan kutsal şövalyeler, zorlu durumlarla başa çıkmanızda çok yardımcı olacaklar.

# FLIGHT SIMULATOR X



■ FPS sürünüyor, bakmayın hava attığıma!



**Dikkat! Bu yazı aşırı upgrade'e yol açabilir!**

**S**imulasyonlar, birkaç "deli" insanın ilgilendiği anlaşılabilir, karmaşık oyunlar gibi görünür uzaktan çoğu kişiye. Küçük bir pırpır uçurmak için veya bir tankı kıpırdatmak için bile saatlerce oyunda vakit geçirilir, internette araştırmalara girilir. Neden peki? Hayatta yanına bile yaklaşamayacağınız bir uçağı sanal dünyada havada tutabilmek veya bir piyade olarak saatlerce toprağın üstünde sürünmek pahasına da olsa görevi tamamlamak için. Bu yüzden simulasyon pas geçilir ve daha "makul" oyunlara yönelilir.

Ama bazı kişiler için ise simulasyonlar hayallerinin en kısa yoldan gerçekleşmesidir. Her gün imrenerek baktığımız, bulutların arasından, arkasında beyaz iz bırakarak geç-

den koca Boeing'in kokpitine girebilmek, gerçek pilotlarla aynı zorluklarla mücadele ederek uçabilmek inanılmaz zevk verir. Simulasyonların çıkış amacı da budur aslında. Ve bu zevk sadece o "deli" insanlara da özel değildir, her oyuncuyu mutlu edecek bir simulasyon oyunu mevcuttur.

Flight Simulator (FSX) serisi de yaklaşık 24 yıldır sivil havacılığa gönül vermiş kişilerin bir bakıma "kutsal simulasyonu" olmuş bir seri. Hatta eminim çoğu "sim"cinin ilk oyunu olmuştur. Serinin onuncu oyunu olan FSX, ilk haberleri çıktığı günden itibaren ben de dahil, tüm

sim severlerin ilgi odağı oldu. Yeni sürümde öne çıkan nokta grafiklerdi ve demo çıktığında FSX'i bekleyenler ikiye bölündü. Bir kısım oyuncunun ağzında "ekşi" bir tat kalmış, Microsoft'un verdiği sözleri tutmadığı yorumları ortada dolasmaya başlamıştı. Diğer kesim ise yeni grafiklerin ve oyun motoru değişikliklerinin tam da FSX'ten bekledikleri olduğunu savunuyordu. Sonunda FSX tüm haşmetiyle piyasaya sürüldü ve tüm tartışmaları kanadıyla ortadan yarıdı attı.

## UPGRADE YOLLARI

Oyuna girer girmez grafiklere takılıyor gözümüz. Grafik motoru tamamen yenilenmiş ve ilk fark ettiğimiz şey yeryüzü kaplamaları. FS2004'te yer yer piksel piksel gözüken ve birbirleriyle uyumsuz kaplamalar artık sorunsuz birleşiyor. Her FS serisinde daha da iyileştirilen dağlar, nehirler, ovalar gerçek hayattakini aratmayacak derecede uyumlu ve göze hoş geliyor. Şehirlerdeki detaylar da arttırılmış. Altınızdaki trafik, ana ve ara yollar, geceleri ısıll ısıll parlayan binalar, marinalar ve hareket eden gemiler... İddia ediyorum, bir şehri FSX'ten daha başarılı modelleyen bir simulasyon yoktur! Tabii zamanınızın çoğunu geçireceğiniz şehir dışı alanlar da unutulmamış, su ve deniz yüzeyleri de son DirectX 9 (ve yakında DX10) efektlerinden paylarını almışlar.

Seriye "ufak" bir detay olarak hayvanlar da eklenmiş. Eğer Afrika'da uçuş yaparken bir fil sürüsünün üstünden geçerseniz hiç şaşmayın. Tabii tüm bunlar kullanılan AutoGen teknolojisi sayesinde başarıyor. AutoGen, özellikle modellenmemiş "boşlukları", toprağın ve bölgenin özelliklerine göre rasgele objelerle ve kapla-







■ Gel kardeşim, gel! Hop!



malarla dolduran bir teknoloji ve oldukça başarılı işliyor.

Detaylardan söz açmışken, vaktinizin çoğunu geçireceğiniz havaalanlarından söz etmek olmaz. FSX, neredeyse 24 bin(!) havaalanını içeriyor, bunlardan 45'i ise "aşırı detaylı". Amerika'daki ünlü O'Hare gibi kalabalık havaalanlarından tutun, Afrika'nın uçsuz bucaksız topraklarında bulunan ve ismini bile telaffuz edemediğiniz havaalanlarına kadar pek çok seçeneğiniz var. Bire bir modellenmiş binalardan, hava ve kara trafiklerine, iniş-kalkış rotalarına kadar isteyebileceğiniz her detay oyuna aktarılmış. Benim en çok hoşuma giden detay ise havaalanlarındaki uçak yer trafiğinin modellenmesi. Uçaklar pistte ve taksi yollarında (uçacağın motorları çalıştırdıktan sonra kalkışa hazırlandığı sürece "taksi" denir) hava trafik kontrolörlerinin komutlarına uyarak hareket ediyorlar ve aynen gerçek hayatta olduğu gibi "kapılara" yanaşıyorlar. Kapılara yanaştıktan sonra ise taksi yoluna "itici araçlar" tarafından götürülüyorlar. İnsanın bir süre hareketsiz kalıp, sırf bu trafiği izleyesi geliyor. Tabii ki bunları siz de aynı şekilde yapabiliyorsunuz. Oyunun yapımcılarına şapka çıkartıyorum.

## ACEMİ PİLOT

Oyuna girer girmez, bize havacılık tecrübemiz soruluyor. Kendimize uygun olanı seçtikten sonra FSX'in kendi motoruyla hazırlanmış bir giriş videosu izliyoruz ve gerektiği takdirde eğitim uçuşlarına yönlendiriliyoruz. Oyunda çeşitli uçakları ve durumları kapsayan toplam 12 eğitim uçuşumuz var. Ancak bunlar sadece uçuş ve uçakların çalışması hakkında yeterli bilgisi olmayanları doyuracak seviyede bilgi veriyor. Eğer çok daha detaylı ve derin bir eğitim istiyorsanız FSX'in "Learning Center"ında biraz (günlerce!) vakit geçirmelisiniz. Burada pek çok

## RÜZGARIN USTASI

FSX'teki yeniliklerden biri de planörler. Bir pırpır tarafından çekilen planörünüz yeterince yükseldiğinde Shift-Y ile onu bırakıp süzölmeye başlayabilirsiniz. Havada kalmanız için termal hava hareketlerini yakalamanız çok önemli! Hava hareketlerini görsel olarak algılamak için ayarlardan "Thermal Visualisation"ı açmalısınız. Yükselen hava hareketleri (yeşil renkliler) üzerinde uçup irtifa kazanmaya çalışın, bir gözünüz de göstergelerde olsun.



## PİLOT OLMAK İSTİYORUM

Artık hobinizi biraz ilerletmek, gerçekten uçmanın nasıl olduğunu yaşamak istiyorsanız hususi pilotluk lisansı (PPL) almanızın vakti gelmiş demektir. Kişisel pilot olmak için 17 yaşınızdan gün almış olmanız ve ciddi bir sağlık probleminizin olmaması gerekiyor. Lisans alma sürecinde 115 saat yer öğrenimi ve 45 saat uçuş dersi alacaksınız. Öğrenim ücretleri ise 7000-8000 dolar arasında değişiyor. Eğer bu işte daha da ciddiyseniz ve ticari pilotluğa atılmak istiyorsanız ticari pilot lisansı (CPL) almanız gerekiyor. Bu lisansla birlikte özel havayolu şirketlerinde çalışabilirsiniz. Bu lisans için ise PPL lisansı ile birlikte 25000 dolar civarı ödemeniz gerekli. Size en yakın kursun adresini [www.thk.org.tr](http://www.thk.org.tr) adresinden öğrenebilirsiniz.

### Sanal Havacılık Grupları

Gerçek bir havayolu pilotunun geçtiği aşamalardan geçip sertifika almak, daha sonra uçağımızın kokpitine geçip ülkelerarası uçuşlar yapmak istiyorsunuz. Hemen en yakın pilot okuluna kosmuyorsunuz tabii. Flight Simulator serisine sahipseniz, internette oluşturulan sanal havayollarına katılıp gerçek hayattaki kurallarla ve gerçek insanlarla uçabilirsiniz. Bu gruplar kendi içlerinde gayet katı kurallarla yönetiliyor ve gerçekçiliği kesin bir şekilde sağlamaya çalışıyorlar. Eğer ilgileniyorsanız yandaki adreslere bir göz atın; [www.ivaotr.org](http://www.ivaotr.org), [www.vatsim.net](http://www.vatsim.net)

başlık altında, gerçek bir uçuş öğretmeni tarafından yazılmış yazılar var. Eğer bunlar da sizi kesmiyorsa ve "ben bu işte ciddiğim" diyorsanız internette FSX'teki çeşitli araçlar hakkında yazılmış pek çok doküman var. Hatta bazıları belli bir ücret karşılığında satılıyor.

FSX'te çeşitli sınıflarda toplam 20 hava aracı modellenmiş. Hafif motorlu bir delta kanattan, efsanevi DC-3 kargo uçağına ve koskoca bir Boeing 747-400'e kadar pek çok seçeneğiniz var. Bir uçak tarafından çekilebilen bir planör de kullanımımıza sunulmuş. Tabii bunlar 24 yıllık FS geleneğine yakışır şekilde gerçeğine uygun aviyonikler, uçuş modellemeleri ve değişik kaplamalar ile birlikte oyuna aktarılmışlar. Öyle ki bunun yanında her uçağın kokpiti tıklanabilir düğmelerle birlikte modellenmiş. Sivil havacılığa merakınız varsa ve modellenen uçakları yakından tanıyorsanız kokpitteki detaylar sizi memnun edecektir. Ancak bu tür uçaklara yabancıysanız düğme kalabalığı içinde kaybolmanız da olası.

Uçakta yapmanız gereken hemen her şeyi klavye kısa yollarından yapabileceğiniz gibi kokpitteki düğmelere tıklayarak da yapabilirsiniz.

Microsoft üşenmeyip kokpitleri hem 2 boyutlu, hem de 3 boyutlu olarak modellemiş. Sisteminiz iyiyse ve TrackIR sahibi olacak kadar şanslıysanız (kafa hareketlerinizi algılayıp ekrandaki görüntüyü baktığınız yöne çeviren bir teknoloji) 3 boyutlu kokpitlerin keyfini çıkartabilirsiniz.

Uçak modelleri, posterleri yaptırılıp duvara asılacak kadar güzel. Özellikle uçakların metalik gövdelerindeki yansımalar, baktığınız açığa göre yansımaların tonlarının

■ Uçtukça yeni detaylar keşfediyorsunuz.





## İddia ediyorum, bir şehri FSX'ten daha başarılı modelleyen bir simülasyon yoktur.

değişmesi yeni grafik motorunun nimetlerinden. Çok, çok iyi bir sistemle bu nimetlerden tam olarak faydalanabiliyorsunuz.

Uçaklar demişken, uçuş modellerine biraz göz atalım. Bildiğiniz gibi her uçak havada çeşitli kuvvetlere maruz kalır. Oyunda iyi bir uçuş hissini yakalanabilmesi için bunların doğru bir şekilde hesaplanıp modellenmesi gerekir. FSX'te bunun yeterli bir şekilde gerçekleştirildiğini görüyoruz. Diğer simülasyonlarda (Lock-On, X-Plane) bunun daha iyi modellendiğini görsek de 20 uçağın uçuş modellerini bire bir olarak oyuna aktarmak oldukça zor ve zaman isteyen bir iş. Ancak bu FSX'teki uçuş hissini kötü olduğu anlamına gelmiyor. Çünkü zaten FSX uçağınızın performansını limitlerine kadar zorladığınız bir simülasyon değil. Tam tersine, güneşli ve sakin bir günde pırpırınıza veya jetinize atlayarak, kendinizce yaptığınız, karalama bir uçuş planıyla mükemmel grafikler eşliğinde uçmanın tadına varmanızı amaçlıyor. Dolayısıyla uçuş modellerinden kesinlikle rahatsız olmuyorsunuz. Hatta öyle detaylar eklemişler ki ağzınız açık kalıyor. Mesela altınızdaki 400 tonluk Boeing'in kanatları sizin yaptığınız manevralara göre esneyip bükülebiliyor.

### GÖREVİMİZ TEHLİKE

Eğer hemen uçağınızı seçip oyuna dalmak istiyorsanız "Free Flight" seçeneğiyle uçağınızı, uçağınızın yeri, hava durumunu (ister-seniz oyun internetten hava durumuna bakarak, o anki hava koşullarıyla uçmanızı sağlayabiliyor) ayarlayıp isteğinize göre bir uçuş planı yaparak uçabilirsiniz. Canınız sıkılır da uçağınızda sorun çıkartmak isterseniz, bunu da "Failures" menüsünden yapabiliyorsunuz.

"Nasil ucağimizi biliyoruz, ucağimizi da seçtik, ancak amaçsızca X noktasından Y noktasına uçmaktan fazlasını istiyoruz" mu dediniz? Microsoft bunu da düşünerek oyuna bir görev kısmı eklemiş. Zorluğu başlangıç seviyesinden, tecrübeli pilotluğa kadar değişen pek çok görev var. En başlarda yaşlı bir arkadaşınızı ufak bir gezintiye çıkartmaktan, Afrika'nın çusuz bucaksız topraklarında yardım malzemesi taşıyıp, yanan petrol rafinerilerinde helikopterinizle kurtarma operasyonunu yapmaya kadar değişen görevler var.

### EKLENTİLER!

Flight Simulator serisinin en sevilen özelliklerinden birisi de üçüncü parti eklentilerin kolayca oyuna eklenebilmesi. Aklınıza gelebilecek her türlü (ses, uçak, hava durumu, yer kaplamaları gibi) eklentiye internette bulabilirsiniz. Boeing 747'nizden sıkıldınız mı? Hemen bir savaş uçağını ekleyin ve aksiyona dalın! FSX'te bomba atma olanağının eklenmesi ("un bombaları"nın o kadar da barışçıl amaçlarla kullanılacağını sanmıyordunuz değil mi?), ve artık yeryüzüyle birlikte uzayın da modellenmesiyle çok ilginç eklentiler göreceğimiz kesin. Hatta bir firma uzay mekiğini oyuna eklemek için çalışmaya başladı bile!

En çok hoşuma giden yanları ise görevlerin kalitesi ve yapılan seslendirmeler oldu. Bazı görevlerde yardımcı pilotunuz veya uçağınızdaki yolcular sizinle konuşuyor ve yardımcı pilotunuzun kuleyle yaptığı konuşmaları duyabiliyorsunuz.

Bunun dışında, görevleri ilginç kılacak yeni öğeler eklenmiş. Artık macera oyunları tarzında, uçarken görevin akışını değiştirecek seçimler yapabiliyoruz. Mesela yardım malzemesi taşıdığınız bir görevde bir volkana çok yakın uçarken duman yüzünden bir motorunuz duruyor ve oyun bu noktada devam edip etmeyeceğinizi soruyor. Eğer devam edip yardımı ulaştırırsanız görev sonunda profilinize eklenen bir madalyanın tadını çıkartıyorsunuz. Görevlerin sonunda ise detaylı bir uçuş incelemesi sizi bekliyor.

Serinin eski oyunlarında pek de iç açıcı olmayan multiplayer kısmına da el atılmış. Network kodu elden geçirildiği için artık diğer uçakların etrafta uçup bizi sinir etme ihtimalleri daha az. En büyük yenilik ise artık üçüncü parti eklentiler olmadan multiplayer'da ATC (Hava Trafik Kontrolörü) olarak oynayabilmemiz. Böyle oynamaktan zevk alacak bilgi ve azme sahip kaç kişi vardır bilmiyorum ama gerçek hayatta bir kontrolör olup da alıştırma yapmak isteyen ya da uçakları bile bile kocaman dağlara yönlendirmek isteyenler ilginç bulabilir (tamam, sadistim).

Evet, şimdi geldik Flight Simulator serisinin bir başka değişimine. Yukarıda saydığım tüm özelliklerin yükünü bilgisayarınız çekebilecek mi? Eğer günümüz ölçülerine göre "süper" bir bilgisayarınız varsa bile, tüm ayarları sonra dayadığınızda oyunun 5-6 FPS'den yukarıda çalışmadığını göreceksiniz. Çoğunluğun sahip olduğu "ortalama" sistemle ise oyun orta ayarlarda bile resmen sürünüyor. Ayarları düşürdüğünüzde ise önünüze gelen grafikler yenilir gibi değil, oyunun çoğu güzelliklerini kaçıyorsunuz. Kaplamalar detaylarını kaybediyor, çevrenizdeki detay seviyesi azalıyor. Bu bakımdan düşünürsek sisteminiz güçlü değilse ve elinizde Flight Simulator 2004 varsa ona

devam etmek en iyisi. Çünkü oyun, grafiklerdeki detay derinliği ve birkaç ekleme dışında FS2004'ten pek de farklı değil. Çoğu sim severin özenle para ödeyerek aldıkları veya yaptıkları eklentilerin bazılarının FSX tarafından desteklenmemesi de ayrı bir sorun.

Havacılığa meraklı değilseniz veya ilk defa bu tür oyunları oynuyorsanız belli bir süre sonra oyundan hızla sıkılabilirsiniz. Uçakların uçuş modellerinde önceki oyuna göre ciddi bir değişikliğin olmaması ve bu modellerin bazılarının parayla satılan FS2004 eklentilerden bile daha düşük olması da canımı sıkıcı eksikliklerden.

Ve geldik nihai sorumuza: FSX beklenileni verebiliyor mu? Evet, Flight Simulator serisinin izlediği belli bir çizgi var ve FSX de kesinlikle bu çizgi üzerinde devam ediyor. Yenilenen grafikler uçuş hissini daha iyi almanıza yardımcı oluyor. Zevkli görevler ve eklentilerin çeşitliliği de sizi uzun süre idare edecektir. Flight Simulator X ise sıvı havacılık simülasyonlarında bir lider. Eğer ciddi simülasyonlara giriş yapmak istiyorsanız veya serilerin sıkı bir takipçisiyseniz mutlaka edinmeniz gereken bir oyun.



Erdem Madaralı  
rakgitarmen@gmail.com

### Level Karnesi

- ✓ Muhtesem grafikler.
- ✓ Zevkli görevler.
- ✓ Eklentilerle oyunu genişletme olanağı.
- ✗ Düşük performans.
- ✗ Yetersiz eğitim görevleri.
- ✗ Ufak grafik hataları.
- ✗ Havacılığa meraklı değilseniz kısa süre sonra sıkıcı olabiliyor.

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

ÇOK SEYREK ÇIKAN  
SİMÜLASYON TÜRÜNÜN EN İYİ  
ÖRNEKLERİNDEN BİRİSİ.

88



■ Hayır bu bir uçak simülasyonu değil. Sadece sürüş okuluna uğramadan viraj dönmeye çalıştım. MELABA KARTON EYİRCİLEER!!!

Simülasyon

# GTR 2

İlk virajda uçarak uzaklaşmak



**P**eşin peşin söyleyeceğim. Hayallerinizi yıkmak istemem ama bu oyun hiç de gerçekçi değil. Çünkü gerçekte arabalar döner. GTR2 oynayıp da bunu en iyi söyleyebilecek kişilerden biriyim. WCG 2006 sırasında Monza pistinde BMW kullanma şansım oldu. Aynı şans GTR2'de de elde ettim. Aradaki fark çok büyüktü.

Ama bu demek değil ki GTR2 kötü bir oyun. Tam aksine, son zamanlarda çıkan en iyi araba yarışı simülasyonu olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. SimBin bu işi biliyor. İlk oyunun başarısının üstüne çıkmayı başarıyor GTR2.

## EĞİTİM ŞART

Oyundaki yeniliklerden ilki ve en önemlisi "sürüş okulu". Bu kısmı atlamamanızı öneririm, çünkü direkt yarışlara girerseniz "ben niye hep sonuncu oluyorum?!" sorusunu kendinize yöneltebilir, bir süre sonra gerilip monitörünüze kafa atabilirsiniz. Arabayı nasıl kontrol edeceğinizi ve dönüşleri yapılabileceğinizi, gazı nerede verip, nerede çekeceğinizi çok basit bir sistemle anlatıyor. Yüzden fazla, gittikçe zorlaşan ders var. Sürüş okulu oyunun kontrolüne alıştırmasının yanında birçok ekstrayı da içeriyor. Her üç veya dört dersi geçtiğinizde yeni yarışlar açılıyor.

## JACK BAUER YARIŞLARA SOYUNURSA

Sürüş okulunda unutmamanız gereken diğer nokta da pistleri önceden yalayıp yutmak. Zira otuzdan fazla pist varyasyonu var. Monza, Zuhai, Spa gibi birçok dünyaca ünlü pistte düz, ters, ters-düz, baştan sona, yarım yamalak şekillerde yarışmanız mümkün.

Üç yarış modundan birini seçip kendinizi asfaltın serin sularına bırakabilirsiniz: Race Weekend modunda cuma ve cumartesi günleri antrenman veya sıralama turları yapabilir veya bunları atlayıp direk yarışa girebilirsiniz. Ama ilk başlarda pistlere alışmanız için antrenmanları sakın es geçmeyin, yoksa kum havuzlarına alırsınız. Championship modunda ise FIA GT 2003 ve 2004 sezonlarından birini seçip tüm bir turnuva sezonunu bitirebilirsiniz. Ayrıca Championship modunda, sürüş okulunda açtığınız turnuvaları da oynayabilirsiniz. 24-Hour Race modu ise 24 saat süren yarışlara



■ Böylesi araç ve kokpit modellerini başka bir oyunda görmemiştik.

katılıyorsunuz. Yarışın uzunluğunu istediğiniz gibi ayarlayabilirsiniz ve işin güzel yanı, bu yarışlar sırasında gece-gündüz döngüsünün yarışa etkisini çok iyi hissediyorsunuz.

Araç yelpazesi de pist ve turnuvalar gibi çok geniş. Porsche, Saleen, TVR, Maserati gibi bir çok markayı seçebildiğimiz gibi arabayla da istediğimiz gibi oynatabiliyoruz. Aks uzunluğu, lastik basıncı gibi aklınıza gelecek ne varsa hepsine ince ayar yapabiliyoruz. Bu ayarlar sürüşe etki ettikten çok dikkatli olmanız lazım ve eğer arabalar konusunda çok bilgili değilseniz zorlaşmamanızı öneririm. Zaten oyunun en başında Arcade'i seçerseniz bu gibi şeylerle uğraşmayacaksınız, ama bir yandan da birçok özelliğinden mahrum kalacaksınız.

Araçların modellemeleri çok iyi ve en önemli çok detaylı. Özellikle araçların içine özen gösterilmiş. Bunda elbette grafiklerin çok iyi olması büyük bir rol oynuyor. Sürüş zevkinize de motor ve şanzıman sesleri tuz biber oluyor.

## SENİ KENDİME SAKLADIM, HEPSİNİ BEN HESAPLADIM

Oyunun en önemli silahı sürüş dinamikleri ve gerçeklik. Aslında bunların üzerine söylenecek söz var

## Level Karnesi

- ✓ Muhteşem fizikleriyle katıksız bir simülasyon.
- ✓ Detaylı araç modelleri.
- ✓ Sürüş okulu.
- ✗ Daha güncel FIA GT sezonları olmalıydı
- ✗ En üst seviye bilgisayarlarda bile takılabiliyor.

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

TEKERLEKLİ VEYA PALETLİ, SİMULASYON ALEMİNİN YENİ KRALI GTR2.

92

mı bilmiyorum. Yazının başında belirttiğim gibi oyun gerçekçiliği gereğinden fazla zorluyor. İlk oyuna göre daha rahat bir sürüş var ve oyun biraz daha eğlenceli olmasına rağmen, bir yarış oyunundan çok simülasyon GTR 2. PC'ye çıkmış araba simülasyonlarının yüzde doksanını denemiş biri olarak söylüyorum ki, araç ve yarış fiziğini en iyi sunan oyun olmuş GTR2. Altınızdaki arabayı hissediyorsunuz... Özellikle elinizin altında sağlam bir direksiyon varsa (mesela Logitech G25) ve kokpit kamerasından oynarsanız, vay sizi o monitörün başından kaldıracak adamın haline!

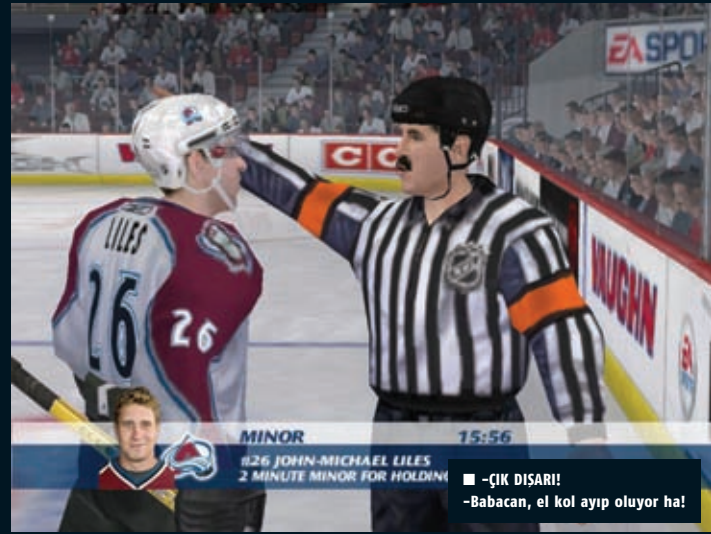
Yerim çok azaldı ve ben... Ben buraya kısıldım... Ühü... Hızla söylüyorum, zamanım azaldı; adam gibi bir yarış simülasyonu oynamak istiyorsanız ilk oyunu geçen, iyi yarış simlerinden biri olan GTR2'den şaşmayın... Ühü. Kısıldım kokpite... Bu nasıl gerçekçilikti?

**Berkant Akarcan**  
berkant@level.com.tr





■ Seyircilerin bu kutu kutu heyecanı beni benden alıyor



MINOR 15:56

#26 JOHN-MICHAEL LILES  
2 MINUTE MINOR FOR HOLDING

■ -ÇIK DIŞARI!  
-Babacan, el kol ayıp oluyor ha!

Spor

# NHL 07

Dolu oldun yağdın tepeme EA

**U**zak kaldığım evimin sıcaklığına sığınmış, keyfime bakıyordum. Ayların yorgunluğunu üstümden atamadan geriye kalan son gücümle ben ve benim olan her şeyle yeniden bağımı kurmaya çabalarken soğuk rüzgârlar evin duvarlarını aşiverdi. Monitörü açık bırakınca cereyan yapacağını aklımın ucundan bile geçirmemişim elbette. EA cephesinden gelen bu soğuk hava dalgası, yeni yeni uzamaya başlayan sakalımı bir başka macerada olduğu gibi bi kırıp cebime koymama neden oldu. Sakaldan sonra sıranın dışlerime geleceğini, hatta iyiden iyiye seyrelen saçlarımı yolacağımı henüz bilmiyordum. Ancak yılların alışkanlığı işte, "Allah'ımı! Yeni bir NHL!!!" diyerek paldır küldür girdim oyuna.

## CİZ BİZ NHL

EA Sports ilk aparkatı işte tam bu anda vurdu bana. Eğer Pollyanna olsaydım "Aaa! Ne kadar pratik oyun! Çift tıklayıp çalıştırıyorsun, karşına çıkan ilk ekranda tek seçeneğin quit!" şeklinde yaklaşabilirdim olaya. Arabirimi bu kadar sade tasarlamayacaklarını düşünüp tek şansım olan quit seçeneğini kullandım ve araştırmaya başladım. Oyunla ilgili bilmeniz gereken ilk şey, eğer ekran kartı ayarlarınızda "Vertical Sync / Wait for Vertical Refresh" kapalı durumda ise oyunun

menüsünü göremeyeceğiniz.

Sorunu çözüp tekrar istahla saldırdım oyuna. Play Now diyerek hemen maça başladım. Ancak iyi kötü NHL 97'den beri kullandığım tuş takımının oyun üzerinde hiçbir etkisi olmaması, piri geçindiğim bu oyunda birkaç saniye içinde yıllardır oynadığım seriyi yabancılaşmamı sağladı.

Tuş takımı değiştirildiği gibi adam değiştirmek ve pas için de farklı tuşlar atanmış. Yılların alışkanlığından vazgeçmek oldukça zor olduğu gibi tuşları klavye örtüsüne ne şekilde yaydıysam da oyun üzerinde bir türlü tam hakimiyet kurmak zor oldu.

Buz üstünde işler pek yolunda gitmezken, kendimi Owner ve Dynasty modlarında oldukça rahat hareket eder buldum. Bunun sebebi geliştirilmiş arabirim, daha derin ancak kullanışlı yönetim sistemi olsaydı elbette ayakta alkışlardım. Hatta canım NHL'imi seve seve kayırırdım. Ancak bu kullanış rahatlığının sebebi gelişme değil, aksine son iki yıldır kariyer modunda hemen hiçbir yenilik olmamasıydı. Sadece bildiğim topraklarda kendimden emin at koşturabiliyordum. Eklenen güven sistemiyle upgrade'leri almam güçleşiyorsa da bunun da oyun üzerinde gerçek anlamda pek bir etkisi olduğu söylenemezdi. Adam gibi bir koç seçtiğim anda bu zorlu eklentiye mat etmek işten bile değildi.

## DAĞITIRSAN TOPLA

Her zaman uyguladığım "iyi oyuncuların bir kısmını sat, el becerinle maç kazan, upgrade'lere hızlı ulaş" taktiğim de NHL 07'ye karşı pek sökmedi. Sebep oyunun çok zor ya da benim beceriksiz olmam değildi. Yazının daha başında bahsettiğim tuş takımında meydana gelen değişiklikler hâkimiyetinizi azalttığı gibi her maça aynı şeyleri yapmak zorunda bırakıyor oyuncuyu. Her defans birbirinin aynı taktikler uyguladığı için de başarıya ulaşmanız pek olası değil. Bir kontrol cihazı olmadan da serbest sopa kontrolü (Türkçesi ne kadar şirin oluyor bazı şeylerin) olayına giremediğimizden, benim yaptığım gibi yeniden NHL 2005 oynamaya başlamak an meselesi.

Grafikler hala gayet güzel. Avrupa liglerindeki



oyuncuları bilemem ancak NHL oyuncuları gayet güzel modellenmiş ve gerçeklerinden bir farkları yok neredeyse. Ses efektleri, animasyonlar, ışıklandırma, hepsi şahane olmasına şahane ama bir yenilik yok ortada. Son birkaç yılın NHL oyunlarını yan yana koyduğumuzda gerçek anlamda bir fark görmek pek olası değil. Sırf "bak bu sene de çıkarttık bu oyunu" demek için yapılmış görünen bir ürün var elimizde. NHL diye bir oyun olmasa bayıla bayıla oynayacağımız, ancak serinin önceki oyunlarına bakıldığında laf olsun diye yapılmış bir oyun olduğunu üzülerek söylüyorum.



Jesuskane jesuskane@level.com.tr

## Level Karnesi

- ✓ Grafikler hala idare eder.
- ✗ Hiçbir yenilik yok.
- ✗ Spikerler kendini tekrar etmekten bitap.
- ✗ Performans sorunları ve buglar.

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

MUHTESEMĐEN, İYİYE, ORADAN DA "EH İSTE"YE KADAR GERİLEDİ NHL SERİSİ.

69



■ - Aaaaaaa! Bak tepede ışıklı bisi var...  
- Ehie... Kamera çekiyö mu abi?

# GUILD WARS NIGHTFALL



■ Murphy'nin GW Kuralı: Senaryonun en heyecanlı yeri, olay çözülmek üzere. Ama arkada illa ki sebeklik yaparak atmosferin içine edecek bir oyuncu bulunacaktır.



## Bu oyun bu gidişle offline oyuncu bırakmayacak

**D**evasa online oyun dünyasının fırtına öncesi aylarını yaşadığı şu günlerde bir oyun diğerlerini umursamadan dalga dalga gelmeye devam ediyor. Guild Wars (GW) serisinin üçüncü basamağı da öncekiler gibi diğer paketler olmadan oynanabiliyor ve aylık ödemesi bulunmuyor. Önceki oyunları Antik Roma (Prophecies) ve Uzak Doğu (Factions) temalı fantastik dünyalar ve karakterler sunan Guild Wars serisi üçüncü oyunuyla bizi Arap-Afrika efsanelerinden esinlenen Elona'ya götürüyor.

### ELONA'NIN ANGARYASI BİTMEZ

Ne yazık ki Nightfall'un bir açılış videosu yok. Önüme 100 tane giriş videosu koyarsanız, 100'ünü de izleyecek bir oyuncu olarak eksikliğini hissettim. Aslında bu bir yandan GW serisindeki önemli değişimin habercisi: Nightfall önceki oyunlardan farklı olarak çok daha yoğun, gittikçe açılan ve başarılı bir şekilde oyuncuya aktarılan bir hikâyeyle geliyor. PVE senaryosunun geçtiği Elona, şehir-devletlerden oluşan ve keyfi yönetimler sonucunda uzun yıllar savaşın ve yozlaş-

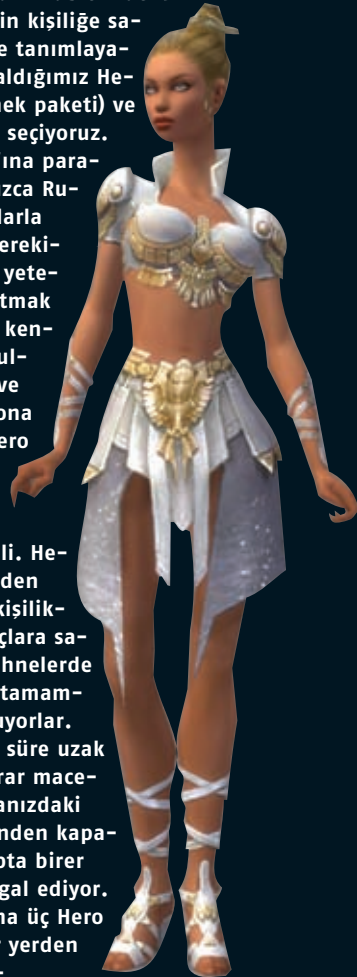
manın acısını çekmiş topraklardır. Umudun bulunmadığı bu dönemde yönetimin Sunspears adında bir gruba geçmesiyle Elona'ya barış gelir. Fakat huzur yılları yalnızca geçici bir dönemden ibarettir. Elona'dan sürüldüğüne inanılan karanlık bir gücün geri dönüşüyle kaos yeniden ortaya çıkar.

Biz de bu hikayede Sunspears'a yeni katılmış genç bir maceraperest olarak bu karanlığın arkasında ne olduğunu araştırıyoruz. Nightfall'un PVE'ye verdiği önem sadece üstünde adamakıllı çalışılmış bir senaryoyla değil, görev (toplam 250 görev) çeşitliliğiyle de ortaya çıkıyor. Daha oyunun başlarında mancınıklarla düşman gemilerini batırıyoruz. Bir yerli tapınağında, kıvrak hareketlerle tuzaklardan kaçarken, bir yandan da durmadan dirilen iskeletlerle mücadele etmemiz gerekiyor. Ölülerle işim bitti derken sihirli kapılar açan bir hayaletle korumalık yapıyoruz. Arada bir yerde dev bir çöl kurdu tarafından yutulduğumuzda da şaşırılmıyor.

## BİR SEN, BİR BEN, BİR DE HERO

Nightfall'un önceki GW'lerden en büyük farkı Hero sistemi. Hero'ları Diablo 2'de kiraladığımız askerlerin kişiliğe sahip olanları şeklinde tanımlayabiliriz. Grubumuza aldığımız Hero'ların build (yetenek paketi) ve silahlarını kendimiz seçiyoruz. Zırh kaliteleri LEVEL'ına paralel arttığından yalnızca Rune ve Salvage Item'larla Craft yaptırmanız gerekiyor. LEVEL atladıkça yetenek puanlarını dağıtmak da bize ait. Böylece kendi karakterimizde kullandığımız iki sınıf ve yüzlerce kombinasyona bir o kadarı daha Hero için ekleniyor. Bu arada Nightfall'da toplam 14 Hero olduğunu da belirtmeli. Hero'lar Henchman'lerden farklı olarak kendi kişiliklerine ve farklı amaçlara sahipler. Ayrıca ara sahnelerde konuşarak hikâyeyi tamamlamada yardımcı oluyorlar.

Hero'nuzdan bir süre uzak kaldıktan sonra tekrar maceraya çıktığınızda aranızdaki level farkı kendiliğinden kapanıyor. Her Hero grupta birer oyuncunun yerini işgal ediyor. Hatta instance başına üç Hero alınabildiğinden bir yerden sonra Hero ve Henc-



## HALİ HAZIRDA BİR GUILD WARS PAKETİNİZ VARSA

Diğer GW'lerden birine veya her ikisine sahipseniz oyuna giriş ekranında "I have a new key"e tıklayarak CD Key'inizi yazıp Nightfall'u aktif hesabınıza ekleyebilirsiniz. Böylece açtığınız yetenekler ve biriktirdiğiniz puanlar yeni paket için de geçerli olacak. Ayrıca hesabınıza iki karakter slotu daha eklenecek. Nightfall key'ini internetten aldıysanız yeni bölgelere girdikçe yüklemeler olacak.



hman'lerden bir grup oluşturarak yüksek LEVEL görevlerini yapacak hale geliyorsunuz. Kim bir online oyunda yapacağı esriye gülmeyen oyuncularla takılmak ister bilmiyorum ama Nightfall tam anlamıyla tek başınıza oynayabileceğiniz "tek kişilik devasa online" haline gelmiş.

## SABREDEN DERVİSH

Nightfall iki yeni sınıfla geliyor: Bunlardan ilki olan Paragon, tam bir destek elemanı. Kısa mesafelere mızrak fırlatabilen ve kalkan taşıyabilen Paragon, Paladin'in auraları gibi çalışan Shout ve Chant'lara sahip. Bunlar ile yandaşların saldırı/savunma değerlerini artırabiliyor. Monk kadar başarılı olmasa da onları iyileştirebilir ve canlandırabilir. İkinci yeni sınıfımız Dervish ise, dev tırpanıyla aynı anda birkaç hedefe vurabilen bir yakın dövüş ustası. Dervish Enchantment'ları ile büyüleyerek saldırılarına ve grup arkadaşlarına çeşitli bonuslar ekleyebiliyor. Dervish'in en büyük özelliği elit yetenekleri ile birer dakikalığına Elona'daki beş gücün Avatar'ına dönüşebilmesi. Böylece seçimine göre HP, saldırı/savunma bonusu alabiliyor ve çeşitli saldırı türlerine karşı bağışıklık kazanıyor.

Artık PVP silahları da Inscription'lar içerebildiğinden PVE'de açtığınız Inscription'lar ile kendi PVP silahlarınızı oluşturabilirsiniz. Nightfall



## GEL VATANDAŞ, PVP'YE GEL!

Oyunun PVP ve GVG seçeneği taktik açlığını yatırtmadı mı? O zaman neden kendi Team Deathmatch'inizi yapmıyorsunuz? Nasıl mı? Şöyle ki: Bir arkadaşınızla beraber PVE'de tanıştığınız üçer Hero seçeceksiniz. Tabii bu Hero'ların önceden emek verip donattığınız, build hazırladığınız, yiyip içtiğiniz Hero'lar olması faydalı olacaktır. Yani her oyuncu toplamda dört kişinin yeteneklerini seçmiş olacak. Savaş sırasında tüm oyuncular Hero'larını kurdukları stratejiye göre yönlendirecekler. Rakibi indirirken haritanın ortasındaki, HP/Mana gibi avantajlar sağlayan sunakları elinizde tutacaksınız. 20 puana ilk varan oyunu kazanır. Haydi, rasgele.

diğer sınıflara eklenen yeteneklerle birlikte toplam 350 yeni yetenek içeriyor.

## HER ŞEY BİTTİ, AL BUILD'İNİ VER BUILD'İMİ

Oyundaki yeniliklerden bir diğeri de oluşturulan build'lerin kaydedilebilmesi ve paylaşılabilmesi. Böylece her taktik değişikliğinde sıfırdan build kurmak ya da unutmamak için sağa sola yazmaktan kurtuluyoruz. Bunun dışında arkadaşlarımızla build'lerimizi kolayca paylaşabiliyoruz. Tabii söz konusu yetenekleri onlar da açıtsa. Bu nedenle build değişimi PVP severler için harika bir yenilik.

Nightfall'da birkaç rötuş dışında GW motoru aynı şekilde kullanılıyor. Kesinlikle şikayetçi değilim. Hatta oyunu aynı kalitede 1,2GHz bilgisayarlarında bile çalıştıran yapımcı ArenaNet'in optimizasyon ödülü alması gerektiğine inanıyorum. Oyunun müzikleri ilk iki oyunun müziklerini andırıyor. Gerçi Jeremy Soule ıslık çalsa dinlerim önceki oyunlardan biraz daha farklı müzikler beklerdim. Oblivion ile MTV video müzik ödülünü alan Soule abimiz, bir ödül de Nightfall'la alsa fena mı olur?

## EVLADIM, BEN BİR GW ALACAKTİM

Bey amca, Nightfall GW serisine başlangıç yapmak için doğru paket. Hatta Nightfall, Guild Wars Prop-

## Level Karnesi

- ✓ Dişe dokunur bir senaryo ve PVE.
- ✓ Görev çeşitliliği.
- ✓ Hero sistemi, eğlenceli yeni sınıflar.
- ✓ Wn taktiksel devasa online oyun
- ✗ Daha fazla yenilik eklenebilirdi.
- ✗ Yer yer lag sorunu baş gösteriyor.
- ✗ Bazı buglar

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

NIGHTFALL GW'NİN EN BÜYÜK EKİSİNİ TAMAMLİYOR. ESE DOSTA OYNATILMALI.

**86**

hecies'den aldıkları ve mantıklı yenilikleriyle gerçekten bomba bir devasa online oyun. Bir online oyun hem bu kadar güzel olacak, hem de aylık ücreti olmayacak ha? Günümüzde hala böyle güzel şeyler olmuyor diyenler utansın.

Göker Nurbeyler  
gnurbeyler@level.com.tr



Factions'da ağaç türevi canlıları koşturan Arenanet bu sefer dağı taşı ayaklandırıyor. Korkarım bir sonraki pakette arkamdan bir ada koşacak.



İş stratejisi

# SID MEIER'S RAILROADS!

Hiçbir şey eskisi kadar güvenli değil, trenler bile!

**Ç**ok ünleyen bir insan değilimdir. Sükûneti severim. Sanırım bu yüzden, üç beş ünlemlilik şişirme cümleleri de (örn: "oku bunu, yoksa bir daha kola içmeyeceksin!!!!" başlıklı e-postalar), paranteze saklanmış, ünlemlerle ifadesi zayıflamış, zorlama istihza cümlelerini de pek sevmem. Ama tehlike uyarısı için kullanılan ünlemlere saygım sonsuz. "Dikkat! Kutup ayısı çıkabilir!", "Kuşukhanum, tikkaat!" ya da "Aman diyeyim! Bug'lu oyun!" temalı ünlemlerin pek çok masum insanı kurtardığına eminim. Yeter ki o ünlemin orada olduğunu görebilelim...

Bu bağlamda, Sid Meier's Railroads!'un, Piraates!'tan ödünç aldığı ünlemi "nai" kadar olduğu için görmeme ihtimaliniz yok. Ama dikkatinizin hangi noktaya çekilmeye çalışıldığını görebilmek için oyunun başında biraz vakit geçirmeniz gerekiyor. Ya da bu yazıyı okumanız!(!)

## **DİKKAT! HEMZEMİN GEÇİT!**

Derginin Sid Meier'dan sorumlu (hayran) editörü olarak Railroads'un sonundaki ünlemi ilk algılayışım "Yaşasın, çok eğleneceğiz!" kabilinden bir şeydi. Sonra oyuna başladım. Hakikaten de çocukluğumuzun ilk kalkınma hamlelerini hatırlatan bir oyun çıktı karşıma. Mobilyaları it-tirip salonda açık alan yaratma kısmı hariceti bir tek. Railroads III'ün proje paftası görünümündeki haritaları yerine daha canlı, daha kolay algılanabilir haritalar dikkatimi çekti öncelikle. Bu bile Railroads!'u başlı başına oyuncak kıvamına getiriyor. Ama dahası da var. Simülasyon yanı ağır basan bir tycoon olan Sid Meier's Railroads eskiden (yani ismi Railroad Tycoon iken) sabır, analitik düşünce, zoru sevmeme gibi idealize edilmiş yetenekler gerektirirdi. Railroads!'da ise demiryolu kariyerinizin tamamını basit menülerle yönetiyorsunuz. İki nokta arasına ray döşemeye karar verdikten sonra sizi durduracak hiçbir şey yok. Tünel, köprü, hemzemin geçit gibi mühendislik bilgisi gerektiren işler de başınızı ağrıtmıyor çünkü oyun sizin yerinize bu işleri üstleniyor. Sonuç olarak Rollercoaster Tycoon'da bile ray döşemek daha karmaşık bir işti diyebilirim.

Railroads!'daki asıl işiniz neyse ki ray döşemek değil. Asıl mesele hangi şehirleri ve kaynakları birbirine bağlayıp bunlar arasında hangi tip malzemeleri taşıyacağınız... Yani arzla talebi buluşturmak. Bu noktada işler hafiften karışıyor. Çünkü seçtiğiniz haritaya göre değişmekle birlikte çoğunlukla birbirine hayli uzak 3-4 büyük şehri öncelikle insan ve posta taşımak için



■ -Hayrola, ne üzüldün?  
-Evden çok uzaktayız Sepocan, ona üzülüyorum.  
-Oğlunu ara, iyi gelir...  
-Ama benim oğlum yok ki!  
-Çeker çekeer!



bağlamalısınız. Sonra her birindeki sanayi tipine göre, ihtiyaç duyduğu kaynakla arasına rayları döşemelisiniz (örneğin bir şehirde kağıt üretiliyorsa, tomruk imalatı yapan bir kasabayla bağlanması gerekiyor), sonra ürettiği kağıdı satabileceği bir şehir bulup, oraya da ulaşmalısınız. O şehir, kağıt üreten şehrinizin talep ettiği bir ürüne sahipse (örneğin altın diyelim) lokomotifin arkasına bir de altın vagonu eklemeyi unutmayın. Bu anlattığım, iki şehirlik bir denklemdir. İşin içine mesela iki tane daha şehir girdiğinde, tüm bir arz-talep ilişkisini karşılayan bir hat döşemek hakikaten meşakkatli bir hal alıyor. Bu esnada tek kriteriniz arz ve talep de olmayacak. Parayı savurmamak için bu bağlantıları en kısa mesafeleri kullanarak şekilde yapmalı, trenin lokomotifinden vagonların sayısına kadar minimum maliyet-maksimum fayda hesabını da tutabiliyor olmalısınız. Bu arada arap saçına dönen ray ağınıza bakıp "iyi iş çıkardım" diyebilecek kadar da iyimser olmalısınız. Çünkü başka türlü mümkün değil.

## ABI! BU İŞTE ÇOK PARA VAR!

TCDD yıllardır benim gariban maşım kadar bile kâr etmeyi başaramadı belki (Ah! Kafam! - Sınan) ama "gerçek hayatta" demiryolu işletmek büyük ve kârlı bir iş. Nitekim Railroads! oynarken de oturduğunuz yerde ensenizin kalınlığı gidinizin sarkmaya başlamasından bunu anlayabilirsiniz. Bir sanayi yatırımcısı olarak şehirleri birbirine bağlamanın karşılığını fazlasıyla alacağınızı söyleyebilirim. Özellikle herhangi bir rakibe karşı oynamadığınız durumlarda, finansal tabloları açıp bakma gereği bile hissetmeyeceksiniz çünkü hiçbir zaman para probleminiz olmayacak. Zorluk seviyesini abartmadığınız sürece yapay zekâ da rekabetten hoşlanmayan, "dünya malı dünyada kalır" felsefesiyle kendi işine gücüne bakan bir derviş karakteri çiziyor. Ama çok oyunculu moda her şey bambaşka bir hâl alıyor. Örneğin çok ihtiyacınız olan bir hammaddeyi, vaktinde harekete geçmez ve bir rakibe kapırsanız normalden çok daha pahalıya satın al-



■ Bu yükseklikten manzaraya bakınca demiryolu imparatorluğumuz daha bir güzel görünüyor, ayrıca dikkatli bakarsanız şuradaki pembe damda Henry Ford'un pabucunu görebilirsiniz.

## "Dikkat! Bu yazı yüksek dozda ünlem içermektedir! Gereksiz ünlem kullanımı bazı durumlarda epilepsiye neden olabilir!"

mak zorunda kalabilirsiniz. Ya da çok kullanılacağını öngörerek yeni bir teknolojinin patentini satın alırsanız, oturduğunuz yerden para basabilirsiniz. Yani açık artırmalarda inatlaşmak, yan görevler için kapışmak, birbirinin rotasını sabote etmek ve kapitalizmin diğer güzellikleri için çok oyunculu moda başvurmalısınız, tabii oynayacak bir gönüllü bulabilirsiniz... Tek kişilik haritaların işlevi hiçbir zaman oturmayacağınız o kalantor koltuğunun ne kadar da rahat, üstelik de tekerlekli ve dönülebilir olduğunu göstermek.

## İMDAT! KÖPEKBALİĞİ!

Ben bu yazıda ünlemin kullanım amaçlarını anlatacaktım. Görüyorum ki konudan bir hayli uzaklaşmışız. İnce ince dalga geçmeyi planladığımız Railroads!'un aslında pek de fena bir oyun olmadığı sonucuna varmamıza ramak kalmış. Ama hayır! Unutmadık! Oyunun karşısında umutsuzca "undo" tuşunu aradığım dakikaları, ortada bir şey yokken kitlenip durduğu için defalarca baştan aldığım görevleri, önüne üç şerit ray döşediğim halde yola devam etmeyi reddedip bir dağ başında manzarayı seyredilen trenlerimi unutmadım! Anlayacağınız, oyun hafiften bug'lu. En sık rastlayacağınız sorun, oyunun kendi kendine kapanması. Şansınız varsa yani autosave'den kısa süre sonra çökerse bu çok dert değil. Ama her şeyin yolunda görüldüğü bir anda trenlerinizden birinin işi bırakması (hayır, grev kavramı falan yok oyunda) ciddi sinir bozuyor. Bir bug değil ama söylenmeye başlamışken şu "undo" meselesinden de yakınam. Diyelim bir rota oluşturduunuz, sıra durakları belirlemeye geldi. Treninizin üç istasyonda durmasını istiyorsunuz ama sıralamayı yaparken ara istasyonu yanlışlıkla üçüncü durak olarak seçtiniz. "Aptal kafam" deyip hemen "undo" yapma eğilimindediniz doğal olarak. Ama böyle bir seçeneğiniz yok. O treni yok edecek, baştan rotayı kuracak ve bu kez durakları doğru sırayla seçeceksiniz. Verdiğiniz her karardan dönüş için böyle kan dökmeniz gerekiyor Railroads!'da, anlaşılır gibi değil...

## SON İSTASYON!

Oyunun en hoş yanı senaryo bolluğu. Farklı zaman dilimlerinden ve Amerika ile Avrupa'nın farklı bölgelerinden, kimisi tarihe dayalı 15 senaryo var oyunda. Harita-

ların farklı olması çok büyük bir fark yaratmıyor çünkü ray döşemek her tür arazi ve iklimde standart. Ama aldığınız görevler senaryoya ve yapıtlarınıza bağlı olarak her harita için değişiyor ve bu, oyuna heyecan katıyor. Oyun izin verdiği sürece, başladığınız senaryoyu bitirmeden başından kalkmak aklınıza gelmiyor pek. Borsaya girmek, gelişen endüstri kollarına sermaye yatırmak, teknolojinin takipçisi olup trenlerinizi, lokomotiflerinizi yenilemek, gazetelerden sosyal ve ekonomik vakaları takip etmek... Bunlar, senaryoları ayakta tutan ve stratejilerinizi şekillendiren öğeler. Bu açıdan Railroads!, ara sıra açığı birkaç saat sıkılmadan takılabileceğiniz bir oyun. Ama tüm detaylarıyla ilgilenebildiğiniz derin bir strateji istiyorsanız, oyunun sundukları size yetmeyecektir.



Serpil Ulutürk [serpil@level.com.tr](mailto:serpil@level.com.tr)

## Level Karnesi

- ✓ Senaryo seçenekleri
- ✓ Basit arayüz
- ✓ Sıcak, parlak grafikler
- ✗ Derinlikten yoksun
- ✗ Anlamsız oynanış hataları
- ✗ Mülayim yapay zekâ

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

STRATEJİSİNİ RAHAT OYNAMAYI TERCİH EDENLERİ EĞLENDİRECEK BİR OYUN.

# 76





**HIT**  
**LEVEL**

Rol Yapma Oyunu

# GOTHIC 3

Oblivion'la baş etmek her Gothic'in harcı mıdır?

**Z**aman aktıkça oyunlar gibi oyun türlerine olan ilgi de değişiyor. Altın devrini geçirmiş olan adventure'cıların bugün boynu bükük. Bu yüzden tahammül edebilecekleri her adventure oyununu sindirmeye çalışıyorlar. Bu bakımdan en şanslılardan biri her daim bol seçeneği olan rol yapma oyunu sevenler. Durum böyle olunca beklentiler de son derece yüksek oluyor.

Bir RYO'cunun şu an önümde duran Gothic 3'ün 1.0 versiyonunu camdan atması için 15 dakika oynanması yeterli. Onu ne önceki oyunlarının benzersiz hikâyesi ve muhteşem atmosferi, ne de Avrupa'daki büyük başarıları kurtarabilir. Aşağıda 62 MB'lık bir yamanın (v1.09) ölü doğan bir RYO'yu nasıl hayata döndürdüğü bir oyunu okuyacaksınız.

## KARİYER DE YAPARIM, GOTHIC DE

Gothic 3'e önceki oyunlarda bize eşlik eden isimsiz kahramanla (The Nameless Hero) başlıyoruz. G2: Night of the Raven'da ejderhaların defterini dürdükten sonra teknemizle memleketimize dönüyoruz. "Üç oyundur aynı kahraman, hala mı Level 1?" demeye vakit bulamadan krallığın tamamen orkların eline geçtiğini, köle ticaretinin

başını alıp yürüdüğünü görüyoruz." Biz de eksik kalmayalım" diyerekten, devasa Gothic dünyasına giriyoruz.

Yeni Gothic'in yapısı farklı grupların itibarını (Reputation) kazanmak üzerine kurulu. Bunun için irili ufaklı yerleşim birimlerine gidiyor ve problemlerini çözerek güvenlerini kazanıyoruz. Adamların gözüne girdikten sonra da rakip gruba dünyayı dar etmemiz isteniyor. Bu büyük devam görevlerinin en güzel yanı, sonuçlarına bizzat şahit olmamız. Örneğin asilere dâhil olup orkların ve onların köpeği olan insan tacirlerinin (bu tiplere çok gıcığım var da) altını ince ince oyarak saldırıya açık hale getirdikten sonra, buraya saldırarak esirleri özgür bırakıyoruz. Bir süre sonra da buraya yerleşen asileri görebiliyoruz. Açıkçası kuru sözler yerine olaylara ve olayların dünyayı değiştirmesine şahit olmayı tercih ederim. Zaten Gothic'i Gothic yapan da bu canlı ve etkileşimli dünyası.

Oyunda bir karakter yaratım ekranı olmaması tuhaf gelebilir, ama kariyerimizi oyun içindeki seçimlerimizle belirliyoruz. Görevleri tamamladıkça deneyim puanı kazanarak level atıyor ve yetenek puanları kazanıyoruz. Bu puanlarla da NPC'lerden ve sunaklardan (şehir yakınlarındaki Shrine'lar) yetenekler satın alıyor ve karakter özelliklerini artırıyoruz. Yalnız yetenekler



■ Burada canlı başla dinazora dalmışken yanlışlıkla bir NPC'ye vurursanız hepsi size dönüyor.



■ Hızlı yaratıklara karşı elinizin az buçuk kılıç tutması da gerekiyor.



■ Gothic dünyasının ejderhaları bildik fantastik dünyalardan farklı. Küçük ve gagalı olmaları ölümcül olmadıkları anlamına gelmiyor.



■ Lütfen gözlerimin içine bak ve beni sevdiğini söyle.

## Oyunun 50 bile vermeyeceğim 1.0 versiyonuna başlayanlar benden nefret edebilirler.

için sunakların da para istemesini hala aklım almıyor. Bunun dışında her eğitmen her şehirde olmadığından eğitmenin şehrine kadar koşmanız gerekebiliyor. Oblivion'daki düdüğümden sonra Gothic'de tabana kuvvet yapmak ağırıma gitti. Teleport taşları az sayıda bulunduğundan kullanmaya pek kıyamayacaksınız.

G3'deki meslekler arasında savaşçı, okçu, büyü okulları bulunuyor. Tavsiyem kendini savunabilecek kadar kılıç kullanan, menzilli saldırılara sahip bir karakter oluşturmanız (nedeni aşığıda). Yan meslekler olarak da demircilik, hırsızlık, aşçılık ve simyacılık tercih edilebilir. Tam bir karmaşa içinde olan Gothic dünyasında ciddi bir nakit sıkıntısı var. Dolayısıyla sınırlı kaynağın nelere harcanacağını iyi planlamak şart. Bu bulunduğumuz ortama ve hikâyeye çok uygun bir durum fakat sabırsız oyuncuların oyunun başlarında kaçırmak için de yeterli. Para, silah ve itibar kazanmak için şehirlerdeki arenalara katılmayı tavsiye ederim. Arenada yendiğiniz rakibin ganimetini almanız serbest ama rakibi öldürmeniz yasak. Arenalar özellikle orkların gözünü girmek için ideal yerler.

### OK DA ATARIM, BÜYÜ DE

Görevler oyuncuyu bir şehirden diğerine sürüklemesine rağmen Oblivion'un kiler kadar çeşitli değil. Hele Dark Brotherhood görevleriyle mest olanlara fazla yüzeysel gelmeleri bile mümkün. G3'te Quest Log, yaptığınız diyalogların kaydedildiği bir ekrana dönüşmüş. Tamam, atmosfer açısından faydalı ama görevi anlatan geri çekilmiş bir orksa benim ne günahım var?

Savaş kontrolleri kolaylaştırılmış. Boşluk tuşu ile silahı çekiyor, sol tıklarla saldırıyor, sağ tıklarla da kalkanla saldırıları savuşturuyoruz. Kalkanın savuşturduğu her darbe Endurance kaybettiriyor, Endurance bitince de HP'den götürüyor. Yalnız kalkan hayvanlara karşı faydasız. Baygın bir karakterne kısa/hızlı sol tıklamalar yaparak kılıcımızı rakibine saplayabiliyoruz. Zaten orklar ve bazı NPC'leri kılıçla öldürmenin tek yolu bu. Ok ve büyüye rakibi direkt indiriyor.

Savaşları yakın ve menzilli dövüşler şeklinde ikiye ayırabiliriz. Savaşçı kariyerini seçtiğinizde kısa ve sık vuruşlarla vurkaç yapmaya alışmanız gerekiyor. Bu da bir yerden sonra oyuncuyu bayıyor. Okçu ve büyücü ise gerçekten işe yaradığını hissettiriyor. Örneğin bir yaban domuzunun kafasına atılan iki ok onu yıkarken, gövdesine 4-5 ok atmanız gerekiyor. Domuz oku yedikten sonra bir taşla takılarak yuvarlandıktan sonra yamaçta sürüklenerek aşağı da uçabilir. Ayrıca düşmanlar geri veorta zekâ arasında seyrettiğinden, görüş açılarında girmeden ilk saldırıyı yaparak avantaj yakalanabiliyor. Hızlı rakipler yanınıza kolay varabildiğinden az buçuk kılıç kullanmanız da faydalı olur. Siz siz olun, savaş sırasında bir NPC'ye yanlışlıkla da olsa vurmayın. Adam her şeyi bırakıp size dalıyor. Ayrıca savaş sırasında yandaşınız kendi mallığı yüzünden ölse bile size Reputation kaybettiriyor.

### ORK SENFONİ ORKESTRASI

G3'ün grafiklerine benden tam puan. Oyunda Oblivion'dan hatırlayacağınız Speedtree teknolojisi kullanıldığından ara yükleme olmaksızın son derece gerçekçi, etkileşimli bir dünya sunuluyor. Doğadaki her canlı olması gerektiği gibi davranıyor. Yaklaştığınız bir geyik sürüsünün korkup kaçması, rüzgârın çölü süpürmesi, karların arasında hayatta kalmaya çalışan hayvanlar... Özellikle güneşin doğuşunu ve batışını mutlaka izlemelisiniz, güneşin batışıyla inlerine çekilen "avları" da. Fakat bu dünyanın ciddi optimizasyon problemleri var. Oblivion'u rahat çalıştıran bir PC bile G3'te ağırlayabilir. G3'ün düzgün çalışması için minimum Nvidia 91.47/ATI Catalyst 6.8 sürücülerinin yüklü olması gerekiyor. Oyunun müzikleri için Bochum senfoni orkestrasıyla çalışılarak bir sanat eseri hazırlanmış. Seslendirme ise ne yazık ki vasat.

### SÖZÜN ÖZÜ

G3'ün 1.09 versiyonu sağlam atmosferli, sürükleyici bir 50 saatlik oyun sunuyor. Bu nedenle kafasını Oblivion'dan kaldırabilen veya daha aksiyona dayalı bir RYO oynamak isteyen herkese tavsiye ederim. Yamamaya üşenip oyunun 50 bile vermeyeceğim 1.0 versiyonuna başlayanlar ise hem oyundan hem de benden nefret edebilirler. Level'da yaklaşık 4-5 yıl önce ilk yazdığım incelemenin devamı olan oyuna 90 üstü vermek isterdim. Ama ne diye-

lim, yapımcılar utansın, oyuncular sağ olsun.



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



### Level Karnesi

- ✓ Detaylı, etkileşimli, canlı oyun dünyası.
- ✓ Atmosfer, senaryo, grafik ve fizik motoru.
- ✓ Birden farklı çözüm yollu görevler.
- ✓ Müzikler.
- ✓ Farklı oyun sonları.
- ✗ Ciddi optimizasyon problemi.
- ✗ Yapay zeka.
- ✗ Quest-Log, yer yer bug'lar.
- ✗ Uzun kayıt/yükleme süreleri.
- ✗ Yamalanmadan oynanacak halde değil.

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

ALIŞILMIŞIN DIŞINDA  
DÜNYAYLA GÜZEL BİR RYO  
DENYİMİ VAAT EDİYOR.

**80**

# STRONGHOLD LEGENDS

Keşke efsane olarak kalsaydın kalecik...

**G**İRİŞİ OLMAYAN YAZININ....

....Grafikleri artık yüzyıllanmış Stronghold 2 motoruyla kotarmaya çalışmak –elbette başaramamak–, Firefly'nin saçmaladığı bir başka nokta. Birkaç ay önce ilk bakış yazarken kıldanmışım doğrusu görüntülerden ama bu kadarını da beklemiyordum. Yani eyvallah grafikler ilk kaygımız değil ama insanın içi bir tuhaf oluyor Medieval 2: TW'yi kapatıp Stronghold Legends'ı açınca. Bir de oyun açılırken Nvidia'nın logosu çıktı, aldı mı beni bir gülme krizi? (almadı ama gülümsedim ne yalan söyleyeyim...) Yani benim üstüme Nvidia logosu koysanız grafiklerim Stronghold: Legends'dan daha iyi olurdu herhalde.

Ak sakallı bir dede, bir GZS'de ne ararsa SL'de bulacaktır. Bu iyi bir şey midir? Değildir. "Yemek, odun, taş" üçlüsünden ibaret kaynakları, "adam bas/adam seç/adam yürüt/adama adam kestir" tarzı stratejik hamleler, aptal bir yapay zeka, birbirinden farksız senaryolar, on yıl önce keşfedilmiş bir arayüz... Bütün bunlar ancak bir ak sa-



■ Resimde daha iyi görüyorsunuz, cidden. Veya "Total War yolcusu kalmasin!"

## Level Karnesi

- ✓ Stronghold'un kendine özgü tadı kalmış.
- ✓ Efsaneler oyuna bir nebze ilginçlik katıyor.
- ✗ Bütün teknik özellikler.
- ✗ 5 (bes) senenin sonunda, neredeyse o (sıfır) yenilik olması.

SEVDİĞİNİZ OYUNA BEŞ SENE SONRA BİR GENİŞLEME PAKETİ İSTER MİSİNİZ?

**60**

kahramanların ve yaratıkların klasik kalecilik oyununa katılmaları olayı biraz ilginçleştirmiş. Ayrıca skirmish modu da, Stronghold hissini pek alamadığınız senaryo moduna göre daha zevkli ve otantik. Yine de aynı zevki (Ortaçağ kaleleri kurmak, onun savunmasıyla, ekonomisiyle uğraşmak...) 2001 yılında tadan bir oyuncunun, 2006'nın sonunda daha iyi bir şeyle karşılaşması gerektiğini düşünüyorum.

Bir not daha almıştım oyunun artıları hakkında ama, hatırlayamadım şimdi. Sanırım....

....SONU DA OLMAZ.

**Mehmet Kentel**

mehmet@level.com.tr



■ Yapım Firefly ■ Dağıtım 2K ■ Yaş sınırı 12+ ■ Türkiye dağıtıcısı - ■ Minimum Sistem 1,6 GHz CPU, 512MB RAM, 64 MB GFX ■ Önerilen Sistem 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX ■ Zorluk Kolay/Orta ■ İngilizce gereksinimi Az ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemlerde Yok ■ Web http://www.strongholdlegends.com ■ Alternatif Medieval 2: Total War (L119-%94)

Dövüş

# HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5 HAMMERS OF FATE

"Kader" in çekici kimin üstünde? Tabii ki erkeklerin

Oyunlarla sürekli uğraşmanın kötü bir yanı var: İsteddiğiniz oyunlarla uğraşamamak. Heroes 5,

pek oynayamadan kaynayıp giden oyunlardan biriydi benim için. Ama sağolsun müdüriyet, oyunun ilk eklentisi Hammers of Fate'i bana vermiş. Böylece bir yandan da geri dönüp Heroes 5'i layıkıyla oynamış oldum (ben de sizi seviyorum.)

## HEREOS, MIGHT, MAGIC, HAMMER, FATE. (MANOWAR ŞARKI SÖZÜ JENERATÖRÜNDEN ALINTI)

Oyunun en önemli "eklentisi", iki yeni ırkın katılması: Renegade Haven ve Dwarves. Renegade Haven'in, bildiğimiz Haven'den pek bir farkı yok birkaç ufak detay dışında; o yüzden "yeni" olarak saymıyorum. Cüceler ise tamamen "yeni" bir ırk, oynanış olarak pek bir fark yaratmasa da. Oyunda 3 farklı senaryo ve toplam 15 bölüm var. Cüceler ortama ikinci senaryo sonrası akıyorlar, gördükleri manzara karşısında da şöyle bir diyalog vuku buluyor iki cüce arasında:

- Ahmet Abi en sonunda katıldık Heroes diyarına, ne diyorsun?

- Valla Ercüment geldik ama iyi mi ettik bilmiyorum, buradaki herkeste bir aptallık var sanki, baksana biz bile saçma sapan hareket

ediyoruz. Havaşından mıdır suyundan mıdır anlamadım, yapay zeka pek hoj değil.

- Sorma Ahmet Abi, hadi taktik ekranında şöyle böyle idare ediyoruz da, ama asıl haritada hakaten kötü oynuyoruz. Ne bir kaynak peşinde koşmak var, ne de bir rakibimizi izlemek. Ne biçim adamlarız biz yahu?

- Ama yine de Skirmish'te fena değiliz, öyle deme Ercü, çok da yüklenmemek lazım kendimize, yeni geldik sayılır. Hem Rune büyüleri falan yapıyoruz ya.

- Haklısın abi. Hem o değil de, karavan olayına ne diyorsun? Hani eskiden Hero'ların bütün kaleleri tek tek gezip adam toplaması gerekiyordu ya, artık karavanlar sayesinde adamlar Hero'ların olduğu yere geliyor.

- Evet canım, Heroes 4'te varmış o olay, geri gelmiş. Bir de klasikmiş sanırım, her yeni Heroes oyunu yeni artifact'lerle, yaratıklarla ve yeteneklerle gelmiş. Çok çeşitli değiller ama işte yenilik yenilik. Bir de "simultaneous turn" özelliği sayesinde, oyuncular birbirleriyle karşılaşana kadar aynı anda oynayabiliyorlar, hızlanmış yani oyun biraz.

- Öyle Ahmet Abi, hem Heroes'un o bağımlılık yapan hissi var ya, o kolay kolay bozulmuyor abi.



■ -Aramızdaki elektriği inkar edemezsin Celal.

Onu da alacağım şunu da yapacağım derken saatler geçiyormuş başında.

- Gerçi bu bir oyunun puanını kaç yapar bilmiyorum Ercü. Yani bir oyun bağımlılık yapıcı olduğu için bir kere yüksek puan alır (Heroes 3), devam oyunu ona sadık kaldığı için yüksek puan alır (Heroes 5) ama serinin üstüne hala pek bir şey koyamayan eklenti çok puan alır mı?

- Alır.
- Doğru konuş.
- Almaz
- Şimdi oldu.

## Level Karnesi

- ✓ "Zaman sömürgeci" oyun yapısı.
- ✓ Yeni bir ırk.
- ✓ Birkaç mikro yönetim iyileştirmesi
- ✓ Yenilikler çok sınırlı.
- ✗ Yapay zeka dengesiz.

GELİŞMİŞ BİR HEROES 5 YAMASINDAN FARKLI BİR ŞEY YOK.

**70**

**Mehmet Kentel**

mehmet@level.com.tr



# MARVEL ULTIMATE ALLIANCE



■ Ama hocam olmaz ki bu kadar, almışsınız elemanı karambole dört kişi, oh ne ala...



■ Her süperkahraman karizma olacak değil ya, arada otistik de çıkıyor.

## İnce belli Spiderman, çıplak Wolviş... Ne fesat bir oyun bu?!

**E**A'yı sevmeyenler, şöyle biraz kenara çekilin. Marvel'ı sevmeyenleri de yanıma alacağım çünkü Marvel'ı sevmiyorum. Daha doğrusu, kızgınlım onlara. Birbirinin kopyası oyunlardan iyice bunaldığım bir dönemdi yanlış hatırlamıyorsam. Tam o zamanlarda Marvel şu açıklamayı yapmıştı: "Elimizde binden fazla karakter var, hepsine ayrı ayrı film ve oyun yapabiliriz." Hah, aferin. Büyük is hepsine oyun yapmak. Raflar hikâyesi dışında her şeyi aynı olan Marvel oyunlarıyla dolsun, ne güzel. Gelsin paralar.

### NİK FÜRİ OLDİ MÜ?

Allah'tan Ultimate Alliance bu tepkimi oldukça yumuşatacak kadar iyi bir oyun. Ultimate Alliance bir aksiyon oyunu ve alt türü de Hack'n'Slash (yani kes, biç; önümüze gelene bir tekme felsefesini güden oyunlara Hack 'n Slash denir). Biz de sadece bunu yapıyoruz oyunda. Gerek suyun altında, ge-



■ Daha az tanıdığımız karakterleri kontrol etmek daha zevkli oluyor. Hayır arkada uyuyandan bahsetmiyorum.



■ Spiderman'ın içine Ken kaçmış laaaa! Herif göz göre göre Shoryuken yapıyor!

rek helicARRIER'da, gerek Mandarin'in sarayında, gerek Dr. Doom'un Latverian Kalesinde önümüze gelen düşmanı sille tokat dövüyoruz. Mekan tasarımları çok başarılı olmuş, çizgi romanlardan aldığım tadı oyundan da aldığımı söyleyebilirim.

Marvel evreninde yer alan tüm iyiler ve kötüler birleşip savaşa giriyorlar. Dr. Doom tüm evreni tehdit ederken, Nick Fury komutanlığında toplanan iyiler, Dr. Doom ve ekibini durdurmaya çalışıyor. Ekipte, kontrol edebileceğiniz yaklaşık 20 kahraman var. X-Men, Fantastik Dörtlü gibi grupların yanı sıra Spiderman, Ironman, Thor gibi hepimizin bildiği kahramanlar da mevcut. Ama en zevklisi ünlü olmayan kahramanlarla oynamak. Onlarla yeni tanışıyoruz, seviyoruz, sıcak sohbetlere giriyoruz. Favorim Deadpool oldu. Tam tipim yani. Oyunda ilerledikçe Blade, Silver Surfer gibi karakterleri açmak mümkün. Kurduğunuz ekipler ise çok önemli, sırf X-Men karakterlerinden oluşan bir grup daha uyumlu ve güçlü olacaktır, ayrıca bu ekiplerin özel bonusları da var. Mesela sırf kadınlardan oluşan bir ekip kurarsanız Femme Fatale bonusuna sahip olabilirsiniz.

### İSİZ AJUN KALDI MU?

Oyun boyunca topladığımız nişanlar ile yeni kostümler ve bu kostümlere bağlı olarak açılan yeni özellikler ile kahramanlarımızı istediğimiz gibi geliştirip güçlendirebiliyoruz. Eğer kahramanlarımızın özellikleriyle oynamak istemiyorsanız da bunu bilgisayara bırakabilir ve rahatlayabilirsiniz. Lakin birkaç dakikanızı ayırın ve bunu yapın, yoksa adam dövmekten sıkılabilirsiniz. Oyunda sadece nişan topluyoruz elbette. Düşman öldürdükçe kahramanlarımız deneyim puanı kazanıyor ve seviye atlıyor. Her seviyede güçlenen karakterlerimiz, yeni seviyelerle özel güçlere sahip olabiliyor. Kaptan Amerika kalcanını fırlatabiliyor, Spiderman ağ ile düşmanı bağlayabiliyor, Deadpool katanaları ile düşmanı beş parçaya bölebiliyor. Tıpkı Diablo 2 gibi, karakter geliştirme öğeleri ağır basan, düpedüz bir Hack 'n Slash Ultimate Alliance.

**DOOM ÖÇÜN ALDI MU?**  
Dövüş sistemi çok basit. Standart vurma tuşu ve özel hareket tuşu var. Ancak oyunu klavye ile oynarken işkençe çekebilirsiniz, bir ga-

mepad kullansanız iyi olur. Oyunun kontrolleri konsollara göre yapılmış. Her ne kadar sistem basit olsa da hep aynı şeyi yapmaktan dolayı oyunun ilerleyen saatlerinde sıkılabilirsiniz. Zira oynanış süresi uzun (yaklaşık 20 saat). İşte bu yüzden ekibinizi geliştirmekle ilgilenip aynı şeyi yapmaktan biraz kurtulabilirsiniz. Ama şunu garanti edebilirim ki; oyunu oynadığınız her andan zevk alacaksınız.

### EMDİ MARVİL YIRTILUR

Daha önce Heretic ve Soldier of Fortune serisini de yapan Raven Software oyun yapmaktan anlıyor. Ultimate Alliance'ı tadından yenmez bir oyun olmuş. Marvel'a sinirim biraz olsun yatıştı, ama yine de tüm Marvel karakterlerine ayrı ayrı oyun yapmasınlar ya!



Berkant Akarcan berkant@gmail.com

## Level Karnesi

- ✓ 140'tan fazla Marvel karakterini görme imkanı
- ✓ Sille tokat önümüze geleni dövme
- ✓ Kahramanlarımızı ve ekibimizi geliştirebilme
- ✓ Multiplayer olarak Co-Op oynayabilme imkanı
- ✗ Uzun süre sonra sıkılaşmaya başlayabilir
- ✗ Klavye ile oynamak hoş değil

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

BU KADAR KAHRAMANI TEK OYUN FİYATINA BAŞKA YERDE BULAMAZSINIZ.

**80**

# LEVEL FORTE

## OYUNLARA CAN VEREN BÖLÜM

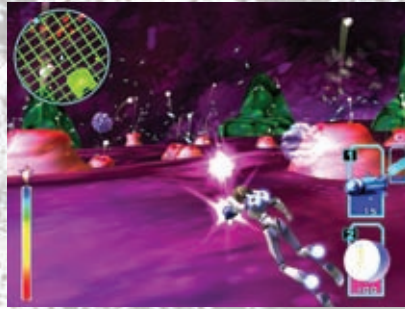
# HER ZAMAN İYİLER KAZANIR

### Savaşmaktan bıktık, artık barışalım

» Forte'de ayın konusu iyilik ve barış. Durmadan savastığımız, birle-rini öldürdüğümüz ve bundan zevk aldığımız oyunları bir an olsun kenara bırakma zamanı geldi. Siz de benim gi-bi düşünüyorsanız, biraz olsun iyilik ve barış amaçlı oyunlara eğilin; teknoloji-nin değil, içeriğin ön planda olduğu oyunlara.

Bu konuya yer verme fikrinin doğ-duğu nokta Re-Mission oyunu oldu. İn-ternette gezinirken gözüme çarpan Re-Mission'ın nasıl bir oyun olduğunu me-rak ederek linklerin peşinden gittim. Sonunda da oyunun ne kadar önemli bir amaca hizmet ettiğini gördüm. Kan-ser üzerine giden ve zaman zaman te-davi amacıyla da kullanıldığı söylenen bu oyundan yola çıkarak, birbirinden farklı üç oyunu sizlere tanıtmayı uygun gördüm.

### Re-Mission



Aksiyon türündeki Re-Mission'da Roxxi adlı karakteri kontrol ediyoruz. Oyun-daki amacımız ise insan vücudu içinde ilerleyerek kanserli hücreleri temizle-mek. Bu süreç boyunca sağlık durumu-nu takip ederek tüm belirtileri Doktor West'e rapor etmemiz gerekiyor. Yirmi bölümden oluşan ve oldukça ilginç bir konuya sahip olan oyun, ücretsiz olarak dağıtılıyor.

### PeaceMaker

İlk oyundan yola çıkarak barışçıl oyun-lar araştırmasına yöneldim ve ilk karşı-ma çıkan oyun PeaceMaker oldu. Yakın tarihimizin en önemli olaylarından biri olan İsrail - Filistin çatışmasını konu alan oyunda, diyalog ve anlayış çerç-vesi içerisinde iki ülke arasındaki prob-



lemleri çözmeye çalışıyoruz. PM, üç temel yapı üzerine oturtularak hazırlan-mış. Bunlar; iki boyutlu grafikler, man-tıklı yapay zeka teknolojisi, gerçek haberlere ve görsellere dayanan bilgi kü-tüphanesi. Oyunda üç ana kategori al-tında (güvenlik, politika, inşaat) toplam yirmi görev bulunuyor. Görevler boyun-ca bölgenin yedi farklı "aktörü" etkile-şim halinde oluyor: Amerika Birleşik Devletleri, Birleşmiş Milletler, Mısır, İs-rail Başbakanı, Filistin Başbakanı, İsrail Halkı, Filistin Halkı. Bundan sonrasını da gündemi takip eden herkesin tah-min edeceğini sanıyorum. Bu yılın ilk aylarında piyasaya sürülmesi beklenen oyun ilgi çekeceği kadar gündem de ya-ratma potansiyeline sahip.

### Global Conflicts: Palestine



Konu ile ilgili bahsedeceğim son oyun ise, yine Orta Doğu'daki problemleri ko-nu alan Global Conflicts: Palestine. Ama isminde "Conflict" geçen her oyunda olduğu gibi, elinizde M16, önünüze ge-len'i öldürmüyorsunuz. Bir gazeteci ro-lüne büründüğümüz oyunda rotamız Kudüs. Oyun boyunca İsrail ve Filistin'i gezerek gerçekleri araştırma şansına sa-hip oluyoruz. Bunun için de sokakta yürüyen insanlarla diyaloga girebiliyo-ruz. Amacınız Filistin ve İsrail arasında-ki savaşı, barışçıl bir yoldan çözmek. Global Conflicts de PeaceMaker gibi yılın ilk aylarında oyunculara sunulacak. ■



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

### ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

Yeni yıl, yeni yıl, yeni yıl, yeni yıl, sizlere kutlu olsun, yeni yıl, yeni yıl, yeni yıl, ye-ni... Herkes gibi ben de arzu ederdim ki durmadan kar yağsaydı tepemize, yolda yürürken ayaklarımız saplansaydı, kardan adamlar inşa etseydik bahçelere, birbiri-mize kartopu fırlatsaydık... Ama umursa-madığımız o küresel ısınma bu güzellikleri de aldı bizden. 2007 yaklaşırken bir gün yağmur yedik, bir gün kan-ter içinde kaldık. Mevsime uyumsuz tüm hava şartları-na rağmen bir Aralık daha geride kaldı ve yeni yıla adım atık. Yeni yılınız kutlu ol-sun!

2007'nin gelişle birlikte size ilk hediye-miz, City of Heroes'un ve City of Villians'ın bir arada bulunduğu deneme sürümü. Eğer diğer devasa online oyunlarından devam etmeyi tercih ettiğiniz biri olma-dıysa, size 15 günlük deneme süresine sa-hip bu muhteşem oyunu mutlaka dene-menizi tavsiye ediyoruz.

CoH ve CoV dışında bu ay demo içeriğimiz dolu dolu olmadı maalesef. Çünkü fir-malar yılbaşı tatiline hazırlık yapmaktan demo yayınlamadan geçirdiler Aralık ayı-nı. Biz de bundan yararlanarak CD ve DVD'yi en iyi mod, video ve freeware oyunlara ayırdık. Özellikle DVD'deki vi-deolar bölümüne bir uğramanızı tavsiye ederim.

Tekrar yeni yılınızı kutluyor ve size en az bir tane yeni nesil konsola sahip olacağı-nız bir yıl diliyorum. ■

**BİZE NASIL ULAŞABİLİRSİNİZ?**  
DVD ile ilgili bütün soru ve sorun-larınızı levelcd@level.com.tr adre-sine iletebilirsiniz

# MOD HABERLERİ

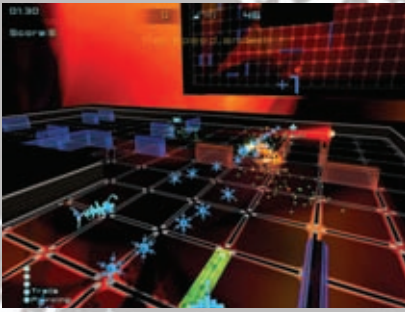
## Yılın en iyi modları ödüllendiriliyor



➤ Dünyanın en önemli mod sitesi olan Mod DB, mod yapımcılarını ödüllendiriyor. 15 Kasım - 15 Aralık tarihleri arasında mevcut tüm katılımcıları oylamaya sunan Mod DB, oylama sonucu en iyi 100 modu belirleyerek tekrar oylamaya sundu. 15 Aralık - 1 Ocak tarihleri arasında ise belirlenen bu 100 mod oylandı. Önce 20 Ocak tarihinde oyuncuların seçimi, arkasından da 25 Ocak'ta editörlerin seçimi açıklanacak. Birçok kategoride binlerce dolar para ödülü ve çeşitli ekstra ödüller dağıtacak olan Mod DB'nin açıklayacağı sonuçları biz de merakla bekliyoruz.

[www.moddb.com](http://www.moddb.com) ■

## IGF 2007 Mod Ödülleri, sahiplerini buldu.



➤ Forte sayfalarında fazlasıyla üzerinde durduğum (Sinan'ı IGF'den soğutacak kadar) konulardan biri Independent Games Festival 2007'ydi. Ancak buradâ tek suçlu ben değilim; IGF kategorileri ve duyuruları öylesine geniş bir takvime yaydı ki ben de neredeyse her ay notlar düşmek zorunda kaldım. Şimdi de mod kategorisinde ödül kazanan yapımların açıklanması ile birlikte IGF'ye Forte sayfalarında tekrar yer veriyorum.

Bu yıl IGF tarafından mod kategorisinde dört farklı ödül dağıtıldı. En İyi Tek Kişilik FPS Modu kategorisinin galibi, Half-Life 2 için hazırlanan Weekday Warrior oldu.

Zengin içeriği ve barındırdığı mini oyunları ile dikkat çeken WW'nin, ilk bakışta ödülü hak ettiğini görmek mümkün. En İyi Rol Yapma Oyunu Modu kategorisinde ödülle layık görülen mod, Darkness over Daggerford oldu. Geçen ay kısaca tanıttığım mod, Neverwinter Nights için hazırlanmış ve 25-30 saat arası oynama süresi vaat etmişti. En İyi Multiplayer FPS Modu kategorisinin galibi ise yine Half-Life 2 için hazırlanan Eternal Silence oldu. Kasım ayında ayrıntılı olarak tanıttığım modda, uzay gemilerini kullanarak it dalaşı yapabildiğimiz gibi yaya olarak ilerleyerek rakiplerimiz ile boğuşabiliyorduk. Son olarak En İyi Diğer Mod kategorisinde yılın galibi Unreal Tournament 2004 için hazırlanan Spawns of Deflebbub oldu. Bugüne kadar ismi üzerinde pek durmadığımız SoD; yakar top, tilt, bilardo ve Arkanoid tarzı oyunların bir karışımından oluşuyor.

Mod kategorilerinde ödül kazanan ve bugüne kadar CD/DVD içeriğinde yer bulamayan tüm modlara ilerleyen aylarda yer vermeye çalışacağız. Sonuçları ve ayrıntıları merak edenler ile modları indirme imkânı olanlar IGF'in sitesini ziyaret edebilirler.

[www.igf.com](http://www.igf.com) ■

## Drawn to be Alive ne zaman çıkacak?

➤ Ekim ayında bu sayfalarda tanıttığım Drawn to be Alive modunun aynı ay yayınlanması bekleniyordu. Ancak aradan geçen iki ayın sürede hiçbir gelişme olmadı maalesef. Görşelliği, hikâyesi ve içeriği

ile dikkat çeken mod, bu satırları yazdığım sırada hala yayınlanmadı. Her yönüyle sağlam ve zor bir proje gibi görünen DtbA'nın en kısa zamanda yayınlanmasını umuyorum. Öte yandan tamamlanmamış olmasına rağmen Mod DB tarafından "Yılın En İyi Modu" ödülüne aday gösterilen DtbA'nın, oyuncular tarafından verilecek oy desteğine göre yapımcıları motive etmesi de yüksek bir ihtimal.

[www.drawntobealive.com](http://www.drawntobealive.com) ■

## Knights of the Force, "Yılın En İyi Modu" olmaya aday!

➤ Yine Ekim ayında tanıttığım ve DVD içeriğinde demosuna yer verdiğimiz Türk yapımı Knights of the Force modu, Mod DB'nin düzenlediği "Yılın En İyi Modu" oylamasında ilk 100'e girmeyi başardı. Osman Günyaz tarafından hazırlanan ve Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy üzerinde büyük değişiklikler sağlayacak olan geniş kapsamlı mod, 15 Aralık tarihine kadar yapılan oylamalar sonucu en iyi 100 mod arasında girmeyi başardı. Belirlenen 100 mod, 15 Aralık - 1 Ocak tarihleri arasında oylanmaya devam etti. Ocak ayı sonuna doğru kazananları açıklanacak olan oylamada Knights of the Force'un ödül alacak kadar oy alıp almadığını hep beraber göreceğiz.

[www.kotf.com](http://www.kotf.com) ■

## DragonBall Source'un çıkış tarihi açıklandı.

➤ Nagash ve yaklaşık on kişilik ekibi tarafından hazırlanan DragonBall Source modunun çıkış tarihi Aralık ayı ortasında açıklandı. Geçmiş 1984 yılına dayanan ve günümüzde de popülaritesini sürdüren ünlü anime Dragon Ball'u temel alarak hazırlanan Half-Life 2 modifikasyonu DragonBall Source, 14 Nisan 2007 tarihinde oyuncuların beğenisine sunulacak. Her ne kadar böyle net bir tarih verilmesi sevindirici olsa da, amatör ellerde büyük emek harcanarak hazırlanan projelerde aksama olma ihtimalini de göz önünde bulunduramaz gerekiyor.

DragonBall Source, hem tek kişilik oyun modu barındıracak, hem de multiplayer desteğe sahip olacak. Oyunun tek kişilik modu, gerçek zamanlı rol yapma oyunu olarak hazırlanıyor. Multiplayer seçeneği hakkında ise henüz net açıklamalar yapılmadı. Son bir not daha düşeyim: Dragon Ball hayranı iseniz ve mod yapımı konusunda kendinize güveniyorsanız, Nagash'in tayfasına katılmak için modun sitesini ziyaret edebilirsiniz.

[www.dragonballsource.com](http://www.dragonballsource.com) ■



# BEYOND THE RED LINE

Battlestar Galactica, FreeSpace ile karşımıza çıkmak üzere

» Battlestar Galactica hayranlarına çok sevinecekleri bir haberimiz var. Half-Life 2 ve Unreal Tournament 2004 modlarının tozu dumana kattığı bir ortamda BSG hayranlarına hitap eden hiçbir mod çıkmıyordu. Zaten pek fazla oyunla da beslenmeyen bu kitle için sonunda birileri harekete geçti ve mod çalışmalarına başladı.

Öncelikle bilmeyenler veya anımsamakta zorlananlar için FreeSpace'e değineyim biraz. İlk 1998 yılında çıkan ve 1999'da ikinci oyunu piyasaya sürülen FreeSpace, gelmiş geçmiş en iyi uzay simülasyonu oyunlarından biridir. Şahsen çok geç keşfettiğim ancak keşfettiğim dönemde büyük beğeniyle oynadığım oyun, türe ilgisi olmayan benim gibi birini bile fazlasıyla etkilemişti. Şimdi ise bu oyun, Battlestar Galactica moduyla tekrar gündeme geliyor. Her ne kadar FreeSpace gündeme geliyor desem de, BtRL modunun en önemli özelliği bu oyuna ihtiyacının olmayacak olması. Bu, oyunu bulmakta zorlanacak olan oyuncular için önemli bir ayrıntı.

Modun ismini ve içeriğini duyanlar oldukça heyecanlanmıştı her halde ancak bu konuda bir de kötü haberimiz var; modun henüz %20'lik kısmı tamamlandı. Şimdilik sadece modun hikayesi ve görselleştirme ile idare edeceğiz. Beyond the Red Line'in konusu Battlestar Galactica aynı ama CNBC-e'de Pazar akşamları oynayan diziyi seyretmeyenler için



kısaca şöyle: Cylon'lar robotik bir ırktır ve tek amacı insanlığı yok etmektir (güzelim hikayeyi kuş ettin Rocko, BSG severler olarak kınıyoruz seni – Sinan). Mod süresince Viper Mark II, Mark VII, Raptor ve daha birçok aracı kontrol etme şansımız olacak. Düşman gemileriyle savaşacağımız mod, gemi modelleri ve genel olarak efektleri ile ön plana çıkıyor. Ayrıca bölümlerin, görevlerin ve dolayısıyla hikayenin de olabildiğince uzun olması planlanıyor.

BtRL için şu ana kadar ekran görüntüleri dışında test videoları da yayımlandı. Eğer siz de BSG hayranıysanız ve modu daha yakından takip etmek istiyorsanız Game Warden forumlarını takip etmelisiniz. Uzun bir süre de sabır göstermeniz gerekiyor.

[www.game-warden.com](http://www.game-warden.com) ■

## DOSBOX

Battlestar Galactica, FreeSpace ile karşımıza çıkmak üzere

» DVD'mizin "Servis" bölümünde yer verdiğimiz ve sık sık ihtiyaç duyacağınızı düşündüğümüz DOSBox için küçük bir tanıtım bölümü hazırlamaya karar verdik. Öncelikle DOSBox nedir ve ne işe yarar, kısaca anlatalım. DOSBox, MS-DOS uyumlu eski oyunların, güncel sistemlerde sorunsuz bir şekilde çalışmasını sağlar. Özellikle gelişen teknolojinin görmezden geldiği eski teknolojiye sahip oyunlar, nostalji yapmayı sevenlerin erişmekte zorlandığı oyunlar haline gelmişti. İşte bu noktada DOSBox devreye giriyor.

DOSBox programını kurduktan sonra oyunları çalıştırmakta zorlanabilirsiniz. Çünkü direkt olarak programı çalıştıranlar MS-DOS ortamı ve bazı komutlar ile karşılıyorlar. Bu süreci kolayca atlatmak için yapmanız gereken tek şey, çalıştırmak istediğiniz oyun klasörünü DOSBOX.EXE dos-



yasının üzerine taşımak. Bu sayede oynamak istediğiniz oyun DOSBox programının sanal sürücüsüne yüklenmiş oluyor. Sonraki aşama ise, açılan komut sisteminde oyunun EXE dosyasını yazmak ve Enter'a basmak.

Bu ay DVD'mizde DOSBox ile oynayabileceğiniz iki oyun var: Ancak siz daha fazlasını istiyorsanız, göz önüne almanız gereken bir liste var. DOSBox'un sitesindeki Games bölümüne girerek, oynamak istediğiniz oyunun

program ile uyumunu dikkate almanız gerekiyor. Programın son versiyonu 441 oyunu tam anlamıyla desteklerken 50 civarı oyunu da bir şekilde çalıştırmayı başarıyor. Programın çalıştıramadığı oyunlar da var elbette.

[dosbox.sourceforge.net](http://dosbox.sourceforge.net) ■

## RAILROAD TYCOON

» Sonbahar aylarında Sid Meier's Railroads! ile oyuncularla buluşan Railroad Tycoon serisinin temeli, 1990 yılında piyasaya sürülen bu oyuna dayanıyor. İlk "tycoon" oyunlarından biri olan Railroad Tycoon'da mevcut ekipmanları ve kaynakları kullanarak kendi tren yolu şirketimizi işletiyoruz. ■



## THE ELDER SCROLLS ARENA



» 1994 yılında piyasaya sürülen ve 10. yıl sebebiyle 2004 yılında ücretsiz olarak oyunculara sunulan Arena, yeni teknoloji ürünü sistemlerde çalışmakta zorlanıyor ve DOSBox'a ihtiyaç duyuyor. ■

# DVD'DE BU AY

Rafa kalkan oyunlara can veren yapımlar...

## MERCENARIES

Türü: Mod

Gereksinim: Battlefield 2 ve 1.3 yaması

Hazırlayan: Hayabusa

Web: bf2mercenaries.freepnpnuke.org

» Battlefield 2 için hazırlanan geniş kapsamlı bir mod olan Mercenaries ile oyun içeriği zenginleşiyor. DVD'de yer verdiğimiz 8.0 versiyonunun getirdiği yeniliklerden biri, askerlerin koşma sürelerinin serbest bırakılması. Böylelikle oyun boyunca durmadan sağa-sola koşma şansımız oluyor. Bu küçük özelliğin dışında modun temelini yeni silahlar, araçlar ve haritalar oluşturuyor. Ayrıca mevcut silahlar ve araçlar üzerinde de çeşitli değişiklikler modda yer alıyor. Örneğin birçok araç oyunun orijinaline göre daha hızlı hareket ederken (başta ağır tanklar olmak üzere), bazı silahların zarar verme oranları da bir hayli yükseliyor. ■



**Level Notu: 70**

## HYPERCUBE: SOURCE

Türü: Mod

Gereksinim: Half-Life 2

Hazırlayan: Goldenbird & Cubedude89

Web: hypercube-source.50webs.com

» Küp filmi izleyenleriniz vardır. Bir grup insanın küp şeklindeki bir odada uyanmalarıyla başlayan ve birbirine bağlı diğer odalarda ilerleyişleri sırasında tuzaklara düşerek ölmeleriyle sonuçlanan ilginç bir film. İlk 1997 yılında vizyona giren film Cube: Hypercube adını taşıyan ikincisi ise 2002 yılında izleyiciler ile buluştu. Filmin konusunu Half-Life 2'ye uyarlamayı düşünen birkaç arkadaşın ürünü olan Hypercube: Source modu da film ile aynı içeriğe sahip. Deathmatch türündeki modda amacımız, filmde olduğu gibi hayatta kalmak. Mod DB'nin düzenlediği oylama sonucu ilk 100 mod arasına giren Hypercube: Source'u kurmak için tek yapmanız gereken, Half-Life 2'nin kurulu olduğu klasörü seçmek ve kurulumu tamamlamak. ■



**Level Notu: 70**

## CINEMA

Türü: Mod

Gereksinim: Max Payne 2

Hazırlayan: Cinema Team

Web: sourceforge.net/projects/cinema/

» Max Payne 2 için hazırlanan Cinema, oyun içeriğini zenginleştiren modların aksine daha çok atmosferi güçlendiren bir mod. Matrix filmleri sayesinde tanıştığımız ağır çekim efektini sinema-vari sunumla güçlendirerek etkileyici bir atmosfere bürünen MP2, bu mod ile çok daha etkileyici bir hal alıyor. Cinema modu ile Max'in görünüşünde ve gücünde değişimler olurken, kullandığımız silahların etki ve efektlerinde de bazı değişiklikler meydana geliyor. Ayrıca oyun için hazırlanan bazı yeni seslendirmeler ve müzikler de, modun diğer özelliklerinden sadece birkaçı. Hypercube: Source gibi Cinema modu da Mod DB'nin En İyi 100 Mod listesinde yerini aldı. ■



**Level Notu: 75**

## FEAR COMBAT: SOURCE

Türü: Tam sürüm oyun

Gereksinim: 1.7 GHz CPU, 512 MB

RAM, 64 MB GFX, 3.5 GB HDD

Hazırlayan: Monolith

Web: www.joinfear.com

» FEAR Combat, F.E.A.R. oyununu satın alamayıp multiplayer modundan da mahrum kalanlara, Monolith tarafından sunulan bir hediye. Tamamen ücretsiz olan oyunu ilk çıktığı dönemde sizlerle paylaşamamıştık, çünkü DVD içeriğimiz fazlasıyla doluydu. O dönem Forte sayfalarında tanıtımını yaptığımız oyunu yeni yıl ile birlikte sizlere sunuyoruz.

FEAR Combat'ı oynayabilmek için tek yapmanız gereken, oyunun sitesine girip ücretsiz yapabileceğiniz seri numarası talebini gerçekleştirmek. Mail adresinize gönderilecek olan bu seri numarasına, oyunun kurulumu sırasında ihtiyacınız olacak. Kurulumu tamamladıktan sonra ise sunuculara giriş yapabilirsiniz. Oyunun önemli artılarından biri, F.E.A.R. oyuncularını aynı sunucuları kullanabiliyor olmamız. Böylece karşımıza alabileceğimiz rakip sayısı da bir hayli artıyor. ■



**Level Notu: 85**

## CAPTAIN BINARY

Türü: Tam sürüm oyun

Gereksinim: 500 MHz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX, 50 MB HDD

Hazırlayan: Twin Bottles

Web: binary.pjwstk.edu.pl

» Bir oyunun hikayesinin klişe olması, onun basit bir oyun olduğu anlamına gelmiyor. Bunun güzel örneklerinden biri de DVD'nin tam sürüm oyunlar bölümünde yer verdiğimiz Captain Binary. Oyunun konusu kısaca şöyle: Dünya uzaylı yaratıkların saldırısına uğramıştır. Yapımcıların belirttiğine ve bizim de gözlemlediğimize göre



Superman'in son filminden sonra yorgun düşmesi, onun dünyayı kurtarmasını engellemektedir. Bu durumda ortaya yeni bir kahraman çıkması gerekmektedir; o da Captain Binary olacaktır. Farklı silahlar kullanarak uzaylıları bir bir alt ettiğimiz oyunun her bölümünün sonunda güçlü bir düşmanı devirmemiz gerekiyor. Bölümleri tamamladığımızda ise dünya daha güvenli bir hal alıyor; sanki güven ortamını zedeleyenler sadece uzaylılar gibi... ■

**Level Notu: 88**



# WOW: BURNING CRUSADE BETA

## PVP'YE ARENA DOPİNGİ

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



Gökler Nurbeyler  
gnurbeyler@level.com.tr

### KAHVE BAHANE, OYUN MUHABBETİ ŞAHANE

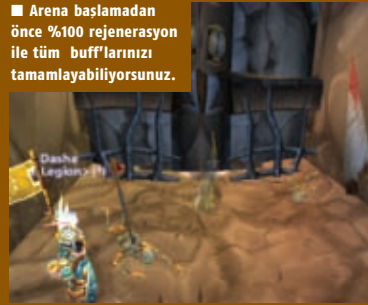
Bir oyun sadece bir oyun değildir. Bahsim oyun sektörünün sinema sektörüne nanik yapması değil, oyunların birer kültür haline gelerek insanları kaynaştırması. Bu nedenle bu ay yılın oyunlarını seçerken kriterlerimizin arasına "üzerinde en çok muhabbet edilen oyunu" da ekledik. WoW 2006'da piyasaya çıkan bir oyun olmadığından 2006 ödülleri talip olmasına karşıydım. Fakat Sezar'ın hakkı Sezar'a diyerek WoW'un muhabbet potansiyelinin altını çizmek istiyorum. WoW birbirini ilk defa görmüş kişileri de, arasında 20 yaş fark bulunan oyuncuları da saatlerde muhabbet ettiren bir oyun. Çok farklı mekânlarda WoW muhabbeti yapan oyunculara ve oyunu tanımadıklarından onları şaşkınlıkla izleyen kişilere rastlamak mümkün. Bir gece kulübünde tauren ve gnom dansı yapan gençleri gördükten sonra olayın boyutu daha iyi anlaşılabilir. Hayatımıza ve sohbetlerimize birçok oyun dâhil olabiliyor. Fakat WoW'un geldiği noktayı gördükten sonra izinizle "Yılın En Çok Muhabbet Konusu Olan Oyunu" ödülünü WoW'a vermek istiyorum.



■ Her genç WoW'cunun rüyası arena ödülleri Area 52'den temin ediliyor. Tabii yüklü bir puan karşılığında.



■ Arena başlamadan önce %100 rejenerasyon ile tüm buff'larınızı tamamlayabiliyorsunuz.



**G**eçtiğimiz ay kavuştığımız WoW "Fırtınadan Önce" yaması ile WoW'a Arena Sistemi eklenecek PVP adına en önemli eksiklerinden biri giderildi. Aslında teorik olarak giderildi. Öncelikle Arena Sisteminden bahsedelim. Arenalarda hedef gayet basit: Karşına çıkan takımı yenmek. Bu amaçla ikiye, üçer ve beşer kişilik takımlar karşılaşıyorlar. Arenada BG'den farklı olarak kendi fraksiyonundan rakiplerle çarpışmak da mümkün. Fakat rakip fraksiyondan biriyle aynı takımda olunamıyor. Yukarıda teorik dedim, çünkü level 70'e kadar yalnızca pratik yapılabilen arenalar 70'le beraber başka bir kimliğe bürünüyorlar.

### SEN ARENADA AÇAN ÇİÇEKTİN

Level 70'den itibaren takımlar başarılı oldukça onur puanından ayrı olarak takım ve arena puanları kazanacaklar. Arena puan sisteminde takımların önceki başarıları rol oynayacak. Yani alt edilen rakip ne kadar güçlüyse o kadar yüksek puan alacaksınız. Arenada karşınıza çıkacak gruplar takım, grubunuza göre belirlenecek ve takım puanı her oyunun sonucuna göre değişecek. Seviyesi takımınıza yakın bir takım yerine güçlü bir takımın katkısı daha fazla olacak. Arena puanı alabilmek için her hafta en az 10 maç yapmak zorunda olacaksınız. Arenalarda kazanılan puanlarla prestij kazanmanın yanı sıra gayet kaliteli ödüller de alınacak. Bu eşyalar Outlands Netherstorm'daki Area 52'de bulunuyor. Arenanın bir başka özelliği de dönemsel ladder'lar en iyiler listesi hazırlanacak olması. Takımlar burada zirveye tırmanmaya çalışacaklar ve başarılı olanlara legendary mount gibi özel ödüller verilecek. İşin prestij tarafı da bu. Arenanın da kendine özgü kuralları bulunacak.

### SEN VURDUĞUM CRITICAL HIT'TİN

Böylece Burning Crusade raflara düşmeden önce (16.0cak) şöyle bir kabasını almış olduk. Burning Legion'da görüşmek üzere. Ben sizin yerinizde olsam 2007'de de devasa online oyunları Level Online sayfalarında takip ederdim. (Reklamları okudunuz.)

**Not 1:** Şu ana dek açıklanan arenalar Nagrand'daki Ring of Trials ve Blade's Edge Mountains'daki Circle of Blood. Önümüzdeki aylarda gelecek yamalarla başka arenalar da eklenecek.

**Not 2:** Bu yazıyı yazdığım sırada bu arena ödülleri arasında South Park'ın WoW'a özel hazırladığı bölümde yer alan Sword of Thousand Truths da yer alıyordu. Bir dakika, yoksa siz WoW'a özel bir South Park bölümünü hala izlemediniz mi?

■ 2Arena başarılarında takım arkadaşlarınızla uyumun büyük önemi var. Hem sınıf hem de uyum açısından.



# SECOND LIFE

## OYUNCU NE KADAR ÖZGÜR OLMALI?

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



**B**ilgisayar oyunlarını değerlendiren gerçekçilik ve oyuncuyu ne kadar özgür bıraktığı her zaman göz önünde bulundurduğumuz artı değerler olmuştur. Bir "online hayat" projesi olan *Second Life* (<http://secondlife.com>) ipleri sonuna kadar elimize veriyor. Oyun 2 milyonu aşkın oyuncusu var ve hiçbir oyunda olmayan bir serbestli veriyor oyuncularına. Ama, bu kadar serbestlik acaba görüldüğü kadar iyi mi?

### ÖĞLUMUZ SECOND LIFE'DA EMLAKÇIDIR

Second Life'ı oynamak için 20 MB'lık ana dosyayı çekmeniz ve aylık yaklaşık 10 USD ödemeniz gerekiyor. Sabit diskte hiçbir şey tutulmadığından, her şey ana sunucu üzerinden gerçekleşiyor. Bu nedenle çok sağlam bir internet bağlantısı şart.

Second Life'da nasıl bir karakter olmak istediğiniz size kalmış. Karakter ekranı rakipsiz addettiğim City of Heroes'la bile başa çıkıyor. Yalnızca saç modelini seçerken bile 30 seçenek ve 100'e yakın alt seçenek bulunuyor. Bunlar da yetmezse istediğiniz grafik dokusunu yükleyip tasarımı sizin oluşturmanız da mümkün. Böylece gerçek hayattaki görünüşünüzden lüle lüle sağlıklı bir ogreye veya koca gözlü bir anime hayvanına kadar envari çeşit karakter oluşturabilirsiniz.

Second Life dünyasını oyuncular "yapıyor". Oyunda herhangi bir görev sistemi yok. Üç boyutlu bir serbest bırakılmışlık söz konusu. İster dünyayı gezin, ister parlak bir fikirle ticarete atılın. Gerçek bir ekonomik sistemi bulduğundan, bir şeyler üretmek zorundasınız. (Oyunun ekonomik sistemiyle ilgili olarak *CNN Money* sitesi detaylı bir makale yayınladı. Okumak isterseniz adres: <http://tinyurl.com/twmls>). Oyundaki paranın gerçek parayla değiştirilmesi birçok kişide orijinal fikirler oluşturmuş bile. Örneğin oyunda boş arazileri kapatarak fahiş fiyatlara gerçek paraya döndüren sanal emlakçılar görmek mümkün. Bu yazıyı yazdığım sırada 270 Second Life parası (Linden Doları) 1 Amerikan dolarına eşitti. Peki, ya bir programcının Second Life içinde oynaması için bir Gameboy oyunu yazdığını ve oyunun çok tutması üzerine haklarının Nintendo tarafından alındığını söylesem? Temelde, bütün bunları yapmak için korkunç bir programlama ve scripting yeteneğine sahip olmanız lazım. Ama yeterli zamanı vermeye niyetiniz varsa, Second Life'a katabilecekleriniz yalnızca yaratıcılığınız ile sınırlı.

### BANKADAN ÇIKTIM, KONSERE GİTTİM

Second Life'ın popülerliği gerçek dünya kurumlarının da ilgisini çekmiş durumda. Öyle ki dünyanın en büyük haber ajanslarından Reuters, Second Life'ta bir bina satın alarak para-

dan ekonomi haberlerini geçmeye başladı. Adam Pasick adlı bir Reuters muhabiri *Adam Reuters* takma adıyla oyundaki gelişmeleri gerçek hayata taşıyor (<http://secondlife.reuters.com>). Reuters, Second Life'a giriş amaçlarını oyundaki değişik yatırım fikirlerini gerçek hayattaki abonelerine ulaştırmak olarak açıklıyor.

Sanal bir oyunda milyon dolarlık bir pazar olunca tabii ki ister istemez ilgi çekiyor. Örneğin Hollandalı bir banka olan ABN AMRO NV de Second Life'a bir şube açmıştı. Second Life'da IBM, BBC gibi başka büyük isimlerin adalarını bulmak da mümkün. Hatta geçtiğimiz günlerde U2'nun fanı olan bir grup, Second Life'da ilk sanal konserini verdi. Bunun ardından gerçek U2'nun ve hatta Depeche Mode'un bile Second Life içinde konser vermesi bekleniyor. (Youtube'da "U2 in SL Virtual Concert in Second Life" diye aratın.)

### DEVASA YOZLAŞAN OYUN

Oyundaki uçsuz bucaksız eklenti imkanı ne yazık ki yozlaşmayı da beraberinde getiriyor. En son oyuna CopyBot ekleyen bir grup oyuncu, klonladıkları karakterleri satmaya ve çalıştırarak daha fazla para kazanmaya başladılar. Nasıl talep olduğunu anlamak mümkün değil, fakat oyunda sanal dijital seks sahneleri ve çok daha ötesinde bir pazar bile oluşmuş durumda. Ayrıca oyun yok etmek üzerine olmasına rağmen oyuna ve oyuncularına geniş çaplı zarar verecek silahlar üretilmeye çalışılıyor. Bunlardan bir tanesi, kendini kopyalayarak çoğalan Second Life'ın içini tamamen kaplaması için hazırlanmış olan bir altın bir halkaydı Sonic Hedgehog oyunlarında toplanan altın halkalara gönderme var). Neyse ki GM'ler zamanında müdahale ederek, balonun kopyalandığı alanı karantina altına almayı başardı. Yoksa, tüm Second Life evreninde gerçek zamanda 2 hafta içinde hareket edecek bir alan kalmayacaktı!

Second Life'ı oynadıkça oyuncuların ve yaratıcılığın serbest bırakılmasının ne kadar gerekli ve faydalı olduğunu sorgulamaya başlayacaksınız. Ve aklınıza şu soru gelecek: Gerçek hayat kadar serbest bir ikinci hayata ihtiyacımız var mı?



# CITY OF HEROES & CITY OF VILLAINS BAŞLANGIÇ REHBERİ

| Berkant Akarcan /  
| berkant@level.com.tr |



**B**u ayki LEVELDVD'de bulacağınız City of Heroes ve City of Villains deneme sürümlerine rahat bir giriş yapmanız için karşınızdayım efendim. Anlatılacak şey çok, o yüzden hızla başlıyoruz.

Oyuna başlamak için önce LEVELDVD'den oyunu kurun. Daha sonra bu sayfalardaki **"Nasıl hesap alacağım?"** başlıklı kutudaki adımları takip edin. Oyuna başladığınızda eğer Hero faction'unu seçtiyseniz yapmanız gereken şey çok basit; şehirdeki suç oranını düşürmek ve suçluları pataklamak (kapkaççı ve gaspçıları gerçekte dövemiyoruz, bari oyunda dövelim). Eh, bunu yapmak için de oyunda güçlü olmak lazım. İşte bu başlangıç rehberiyle kendinize uygun karakteri yaratmanız ve oyunda neler yapmanız gerektiği konusunda sizlere rehberlik edeceğim.

## YENİ KARAKTER VE ARCHETYPE (SINIFLAR)

Oyuna girerken en çok zaman harcayacağınız ve oyunun en güzel kısmı burası, karakter yaratma ekranları. Öncelikle karakterinizi görsel olarak çok özgün yapabilirsiniz, zira o kadar çok seçenek var ki kullanabileceğiniz, oyunda asla birbirine benzeyen kahramanlar göremezsiniz. Robot kafalı bir ejderha veya minigun kullanan bir ninja yapın, veya elinize katana alıp Gaffur pijaması ile düşmana girişin. İşin en güzel yanı oyunda elde ettiğiniz başarılarla beş farklı kostüm daha yapıp, istediğiniz an kılık değiştirebilmeniz.

Geldik işin kader noktasına: Sınıf ve güçler seçimi. Neredeyse 150 tane güç seçimi olduğundan sadece sınıf seçimine dalıp güçler

hakkında özetleme yapacağım. Maviler kahramanların, kırmızılar ise kötülerin sınıflarıdır.

## KAHRAMAN SINIFLARI (HEROES)

**Blaster** – City Of Heroes'un büyücüleri. Tüm saldırılarınız uzak mesafeli. Tüm güçleriniz Damage Dealer denilen, düşmana deli gibi hasar veren saldırılar üzerine kurulu.

**Controller** – Everquest'ten Enchanter'lara benzeyen Controller'lar, tam bir ekip oyunu yapar. Buff'ları ile takımını düşmana üstün bir hale getirir.

**Defender** – Bu da Controller gibi bir destek sınıfı. Birincil güçleri takımını iyileştirmesine yarıyor, ikincil güçleri ise hasar veriyor. WoW'daki Druid gibi yani.

**Scrapper** – City Of Heroes'un yakın dövüşçüleri. Birincil güçleri düşmanın dibine girip onu parçalamak üzerine kurulu, ikinci güçler ise savunma üzerine. Tek başınıza en rahat oynayacağınız Archetype kesinlikle Scrapper.

**Tanker** – Tanker'lar ekibin fedaisidir. Düşmana ilk saldırıp tüm aggro'yu alır, böylece arkadaşları düşman mağduru olmaz. Birincil güçler hasarı azaltırken, ikincil güçler ise düşmanın canını çıkarır.

## KÖTÜ SINIFLARI (VILLAINS)

**Brute** – Brute'lar savaşmak için doğmuşlardır ve yakın dövüşte etkilidirler. Buna bir de güçlü savunmayı ekleyebiliriz. Ancak uzaktan saldırı özüllü bir Archetype bu Brute.

**Corruptor** – Corruptor'lar evrenin tüm gücünü kontrol edebilir. Düşmanlarınızı topluca yakabilir, don-

durabilir veya radyasyona maruz bırakabilirsiniz. Ancak zırhınız düşük olduğundan ve kolay aggro çektiğinizden dikkatli olmalısınız.

**Dominator** – Dominator'lar kontrol ve saldırı arasında bir dengeye sahiptir. Düşmanları dondurabilir, onları bilinçsiz hale getirebilir. Tek bir düşmana da uzaktan iyi hasar verir ama zırhı düşüktür.

**Mastermind** – Mastermind'lar oyundaki çağırıcılardır (summon). Robot, ninja veya asker çağırabilirsiniz. Ancak kendiniz dışında bir de minionlarınızı kontrol etmek zorunda olduğunuzdan oynaması zor bir sınıftır.

**Stalker** – Stalker'lar işini sessizce ama etkili halleder. Suikastçi gibi yavaş yavaş düşmana arkadan sokulabilir, gerektiğinde de anında ortadan kaybolabilirsiniz.

## ORIGIN SEÇİMİ

Archetype'ımızı seçtikten sonra sıra Origin'e geliyor. Bu Origin olayı sayesinde karakterinizin oyundaki gelişimini belirleyebilirsiniz. Origin'ler sayesinde oyunda özel görevler alabileceğiniz, bir çok geliştirme alabileceğiniz ve yeni yetenekler alabileceksiniz. Örneğin Technology seçerseniz özel göz taraması cihazı modeli gibi şeylere sahip olurken, Mutant olursanız Wolverine misali ellerinizden tırmık çıkıyor.

**Magic** – Güçlerinizi sihirli bir kaynaktan



elde ediyorsunuz. Böylece mistik eşyaları kullanabiliyorsunuz ve büyüleriniz daha güçlü olabiliyor.

**Mutant** – Mutant'lar özel güçlerle doğar. İnsanüstü bir güce sahip olursunuz ve çok garip ama güçlü yetenekleriniz vardır. Yumruklardan hisleriniz sayesinde rahatlıkla kaçarsınız.

**Natural** – Güçleriniz muhteşem olmasa da vücudunuz çok dayanıklı. Böylece iyileşme büyüleri daha etkili olabilir.

**Science** – Güçlerinizi bir deney veya bilimsel bir araştırma sayesinde kazanmışsınızdır. Genetik olarak farklılaşmalar vardır.

**Technology** – Teknolojik cihazlar size güç katar. Özellikle sibernetik cihazlar en yakın dostunuzdur. Ancak Science orijini gibi eşyalarla yeni icat yapamazsınız.

Daha sonra karakterinizin seçtiğiniz Archetype ve Origin'ine göre birincil ve ikincil güçlerini seçeceksiniz. Güçlerden sonra karakteri görsel ve fiziksel olarak yaratma aşaması var ki başta da belirttiğim gibi saatlerce uğraşabilirsiniz, o kadar detaylı ve güzel yani. Karakter yarattıktan sonra kimlik kartınızı oluşturacaksınız, yani isim vereceksiniz. Güzel bir kahraman ismi verdikten sonra, sağ alttan düşmana saldırırken ne diye böğürceğinizi yazın, Bio kısmına da isterseniz süper karakterinizin geçmişini ve şimdi nasıl biri olduğunu yazın. Paragon City sizleri bekliyor olacak.

## İLK ADIMLAR

Tutorial'ı mutlaka oynamalısınız. Zira oyunda görevlere başlamadan önce dinamiklere alışmanız lazım; ki COH ve COV'un kontrolleri ters olduğundan alışmak zor, özellikle WoW oynamış olanlara. Klavye kontrolleri yine WASD, kamera kontrolü orta tuş, karakteri döndürmek sağ, aksiyon tuşu ise sol tuş. Yani biriyle

## NASIL HESAP ALACAĞIM?

COH ve COV deneme sürümleri için hesap almak çok basit: Sadece <http://www.level.com.tr/cox> adresini ziyaret edin. Bizim sitemizin sizi yönlendireceği NCSoft'un sitesindeki sayfada Türkçe olarak hazırladığımız çok basit iki adım var:

- 1- Yaş ve e-posta adresinizi girin.
- 2- Girdiğiniz e-posta adresine, deneme sürümü kodunuz gelecek.
- 3- Eğer daha önce açmadıysanız, bir PlayNC hesabı oluşturun. (Daha önce verdiğimiz Auto Assault ve Guild Wars Factions deneme sürümlerinden herhangi birisini kurduysanız, o zaman oluşturduğunuz PlayNC hesabınızı kullanabilirsiniz).
- 4- Soldaki menüden ACCOUNT'u seçip PlayNC kullanıcı adı ve şifrenizi çıkan ekranda girin. Hesap bilgileriniz çıktığında sağ taraftan ADD GAMES'e tıklayın. Bu sayfada size gönderilen deneme sürümü kodunuzu PlayNC hesabınıza ekleyin ve işte! Hepsisi bu, kahramanlık yapmaya hazırsınız.

etkileşime girmek için sol tuşu kullanacaksınız. Veya sol üstteki Action butonunu.

Oyunun arayüzüne bakalım. Ekranın sol üst köşesinde seçili olan nesne veya karakteri görebilirsiniz. Üst orta kısımda pusulanız var, buradan haritanız, görevleriniz ve kontaklarınızı görebilirsiniz. Sağ üstte canınız, gücünüz ve deneyim çubuklarınız var, menü de burada. Sol altta konuşma penceresi var, buradan takımınız, arkadaşlarınız ve süper grubunuz (lonca yani) görebilir ve onlara mesaj atabilirsiniz. Birine özel mesaj atmak için

"**It <isim>, <mesaj>**" yapın, bunun kolay yolu yok. Konuşma sistemine alışmanız vakit alabilir. Sağ altta Tray dediğimiz, hareketleriniz ve bazı eşyaları koyabileceğiniz bölüm var. Buradan inspiration'lar, enchantment'lar ve salvage'larınıza erişebilirsiniz.

**Inspiration** – İksir gibilerdir. Anında size can, koruma veya buff'lar verirler.

**Enchantment** – Güçlerinizi geliştirmenize yarayan ekstralar.

**Salvage** – Karakteriniz üzerinde kullanabileceğiniz çeşitli eşyalar.

Yukarıda saydığım her şey düşmanların üzerinden düşüyor. Ama oyunda bir "loot" sistemi yok. Her şey otomatik oluyor. Bu da işleri kolaylaştırıyor. Oyunda zaten bir şehir havası olduğundan, şehir yaşamı da hızlı olduğundan oyun aksiyon öğeleriyle dolu. Loot gibi akışı yavaşlatacak detaylar yok.

## GÖREVLER

Oyun boyunca görevlerinizi belli kontaklardan alacaksınız. Bu kontaklar normal NPC'ler ve kahraman NPC'ler olarak ikiye ayrılabilir. İsteddiğiniz an yukarıdaki Contacts ekranından onları arayıp hatırlarını sorabilir ve yeni görev olup olmadığını sorabilirsiniz. Aynı anda alabileceğiniz görev sayısı ise üç ile sınırlı. Bunlardan ikisi hikayeye ilgili olan görevler olmak zorunda, diğeri ise Task Force veya Trail türü bir görev olabilir. Trail türü görevler Hazard Zone dediğimiz, girmek için belli bir Security Level'a ermek gereken bölgelerde geçen ve genellikle zamanlı olan görevlerdir. Task Force türü görevler genellikle diğer kahramanlardan alınıyor. Tamamlaması uzun sürüyor ama karşılığında hatırı sayılır deneyim ve "influence" alıyoruz.

## DENEYİM VE PARA DURUMLARI

Oyun boyunca belli görevlerden hem deneyim, hem de influence puanları kazanacağız. Influence dediğim şey COH – COV evrenlerinde paranın adı. Daha çok saygı diye tabir edebiliriz, veya onur puanı. Inf-



## City of Heroes raconları Oyunda kullanılan kısaltmalar

**AoE** – Area of Effect (Etki alanı)  
**Aqua** – Awaken Inspiration'u (Diriltme)  
**Bio Break** – Tuvalete gidip geleceğim  
**Blue** – Sızden düşük seviyeli bir NPC  
**Cab** – Catch A Breath Inspiration'u (Endurance yükseltme)  
**Ding** – Karakterin seviye atlaması  
**DC** – Disconnect (bağlantı kopması)  
**End** – Endurance  
**GC** – Galaxy City  
**Gz** – Tebrikler  
**Gratz** – Tebrikler  
**Insp** – Inspiration  
**LFT** – Looking For Team (Takım aranıyor)  
**Mish** – Mission (Görev)  
**Taxi** – Bir yere ısınlanmayı istemek.  
**Yellows** – Insight Inspiration'u  
**Zoning** – İki zone (bölge) arasındaki geçiş işlemi.

fluence ile oyun boyunca satıcılardan bir çok eşya, enchantment, kostüm ve silah alabiliyoruz. Aynı şekilde elimizdekileri de satmak mümkün. Temel Influence kaynağımız elbette öldürdüğümüz düşmanlar. Ayrıca seçtiğimiz Origin'lere göre deney gibi şeyler sayesinde elde ettiğimiz eşyaları da satabiliriz.

Deneyim kazandıkça seviye atlayacağız. Bu seviye atlama işi ise otomatik değil ve biraz değişik. Şöyle anlatayım; Security Level oyundaki seviyenin adı. Security Level atladığımız zaman ekranda altın renginde LEVEL UPI Yazıyor ve sohbet ekranında "gz" yazıları akıyor. Ancak yeni seviyenin aktif olması için Ms. Liberty gibi NPC'lere gidip aktive etmeniz gerekiyor. Yoksa seviye atlamamız bir işe yaramaz. Her seviyede yeni bir güç elde etmek mümkün, hatta 6. seviyede uçabiliyorsunuz ki bu oyundaki en zevkli şeylerden biri.

## GRUP OLAYLARI

Son olarak oyundaki gruplardan bahsedeceğim. Bir çok görevi bitirmek için gruplaşmak lazım. Bu yüzden sol alttan Team seçeneğine basarak grup arayabilirsiniz. Zaten COH – COV'da gördüğüm en kibar ve yardım sever oyuncu kitlesi bulunduğu için pek sıkıntı çekmeyeceksiniz. Gruplaşmak için zaman kaybetmek yerine, biz Level dergisi okuyucularıyla Union (EU) süncüsünde Heroes tarafında hali hazırda kurulu olan LEVEL Super Group'unda birleşiyoruz. Ayrıca karakter yaratırken göğsünüze L harfi koyarak kendinizi belli edebilirsiniz!



# DS HABERLERİ

## 2007'YE BAŞLAMAK İÇİN İYİ BİR NEDEN

Uzman bir kadro ve çok sayıda köleden oluşan Nintendo DS Haber Merkezimizin hazırladığı 19.00 bülteniyle karşınızdayız. Dünyada, yurttan ve Level ofisinde öne çıkan DS haberlerinden derlediğimiz bu sayfayı, yeni yıl hediyesi olarak DS almaya niyetlendiğiniz ama parayı denkleştirip de alamadığınız yakınlarınızdan

uzak tutun. Hayal kırıklıkları depreşebilir. Ona hediye ettiğiniz Gamewatch'un altındaki "1983" tarihini gördüğü zaman vermesini beklediğiniz tepkiye daha erken maruz kalabilirsiniz. Olabilirdiğince uzun yaşamak için detoks ve DS'i öneriyor uzmanlarımız... ■

## GÖZÜN ÇIKSIN GORİL, E Mİ!

Anneanne, babaanne ve dedelerinize hediye almak gibi bir alışkanlığınız var mı bilemeyiz ama en azından bir araştırmaya göre onların ne hediye beklediğini biliyoruz. Ne hırka ne de battaniye koleksiyonlarını zenginleştirecek yeni bir parça bekliyorlar. Hayır, ABD'de telefon görüşmeleriyle yapılan bir ankete göre büyükanne ve büyükbabaların yüzde 52'si yeni yılda kendisine bir teknoloji ürünü hediye edilmesini umuyor. Yüzde 52'lik bu grubun yarısından fazlası ise isteğini daha da belli etmiş: Taşınabilir bir oyun konsolu istediklerini söylemişler.

Neyse ki "DS mi PSP mi?" diye soracak kadar derinleştirilmemiş mevzu. Sonuç olarak babaannemi elinde DS'le Mario Vs. Donkey Kong oynarken hayal etmek çok eğlenceli. Bunun için bile denemeye değer. ■



## DRAGON QUEST IX

NES'ten PlayStation'a, oradan da PlayStation 2'ye sıçrayan 20 yıllık Dragon Quest serisinin yeni durağı sonunda kesinleşti. Uzun zamandır Wii'ye çıkacağı söylentileri dolayan Dragon Quest IX: Defenders of the Sky'in sadece DS için hazırlanacağı açıklandı.



Square Enix'le özel bir anlaşma imzalayan Dragon Quest serisinin yaratıcısı Yuuji Horii, bu karardan pek memnun olmamış gibi. Zira "DS'te imkânlarımızın daha kısıtlı olacağını farkındayız ama yine çok etkileyici bir macera hazırlamak için elimizden geleni yapacağız" diyor. Aslında Horii'ye bu sözleri söyleten şey DS - Wii kıyaslamasından ziyade, DQIX'in tamamen yeni bir macera değil, eski bölümlerin içinden alınmış bir "yan görevler paketi" olacağı söylentisinin iyice ayyuka çıkması. Beklentileri bu yönde olanlar, oyunun Wii yerine DS'e çıkacağına açıklanmasıyla adeta skor tabelasına isimlerini yazdırmış oldular. Ama yapım ekibi Level 5, DQIX'in her şeyiyle sıfırdan hazırlanmış yeni bir macera olduğunu özellikle vurguluyor. Oyunun çıkış tarihi henüz açıklanmadı. ■

## HAREKET BEREKETTİR



DS sahibi olmak giderek daha fazla evcilleşen bir hayvan sahibi olmaya benziyor. Çünkü şimdiye kadar dokunarak ve konuşarak iletişim kurabildiğimiz cihaz, artık bir "beden dili"ne de kavuşuyor. Gerçi bu kez Nintendo tarafından desteklenmeyen, kullanıcı yapımı (homebrew) bir geliştirme ile karşı karşıyayız.

1 Ocak'tan itibaren satışa sunulan DS Motion Card ile çalışan sistem, cihazınızın hareketlerinizi algılamasını sağlıyor. DS'i sağa, sola ve yukarı, aşağı oynatarak, destekleyen uygulamaları kullanabiliyorsunuz. Şimdilik sadece, kartın üretimini yapan grubun web sitesindeki (www.dsmotion.com) birkaç oyun ve bir eskiz çizim uygulamasının desteklediği geliştirme için ödemeniz gereken bedel 25 dolar. Online siparişler www.dspassme.com adresinde. ■

## THEME PARK DS

Bir park dolusu ve çoğu çocuk olan müşteri... Karnı acıkanlar, yorulanlar, dönme dolaptan inip kusanlar... Theme Park hakkında aklımda kalanların çoğu bu tip sahneler. Seçtiğiniz temalara göre düzenlediğiniz parklarda herkesin keyfini yerinde tutmak için ekstradan çaba harcamak zorunda olduğunuz (parktasın işte, yeterince eğlenceli değil mi bu zaten) bu şirin oyun şimdi DS'e geliyor. EA, DS'e uyarlar larken oyuna çok fazla bir yenilik katmadıklarını ama dokunmatik ekran sayesinde Theme Park'ın çok daha leziz bir oyun haline geldiğini söylüyorlar. Theme Park DS, Nisan'da yayınlanacak. ■



# PSP HABERLERİ

## POWER'İNİN YEŞİLİNE HAYRAN OLDUĞUM...

Yan sayfayı hazırlayan sözde uzman kadro ve köleleriyle hiçbir bağımız olmadığını, PSP Haber Merkezi olarak bambaşka bir dünyanın insanları olduğumuzu belirterek bu ayın haberlerine geçiyoruz.

Gördüğünüz gibi bizim geyiğe ayıracak vaktimiz yok. PSP haberleri dışında bir iş için kullanılan her harfi milli servetin israfı olarak görüyoruz ve sözlerimize bir şarkıyla devam ediyoruz. Eee, pardon... ■

## EMI'DAN PSP'YE KATKI FIRMWARE 3.03?

En büyük plak şirketlerinden EMI'nın İngiltere merkezi, Sony'yle bir anlaşma yaparak EMI UK etiketli müzik videolarının doğrudan PSP'ye indirilmesinin yolunu açtı. PSP'nin UMD disklerine gösterilen ilginin beklentilerin çok gerisinde kalması ve genel olarak piyasada da formatın tutmaması sebebiyle bu girişim, videoları UMD'ye doldurup satmaya çalışmaktan çok daha anlamlı görünüyor.

"PSP pazarının çok büyük olduğunu ama kullanıcılara içerik sunmak için UMD'ye alternatif bir yöntemin daha doğru olacağını düşündük" diyen HiFi Entertainment'tan (EMI'nin online içerik mağazası) Bela Molnar, videoların doğrudan hafıza kartına depolandığı sistemde, fiyatların 1.89 ve 2.19 pound arasında değiştiğini belirtiyor. Anlaşmayla EMI UK'in tüm müzik kütüphanesi psp-play-list.com üyelerine açılmış olacak. ■



Geçen ay PSP 3.0 firmware'i hakkında bilgi vermiştik. Daha o güncellemeyi bile yapmaya fırsat bulamamış olanlar için iyi haber, 3.0 için (hatta ay içinde çıkan 3.01 ve 3.02 için de) acele etmelerine gerek kalmamış olması. Bunun da çok kalıcı bir güncelleme olmadığı ortada, dolayısıyla çok önemli bir gelişme değil. Ama asıl önemli olan, PSP'lerini güncel tutmaya çalışan kullanıcılardan yükselen homurtular. Ufak tefek güvenlik gerekçeleriyle yayınlanan güncellemelerin, yeni bir güncellemeyi gerektirecek hatalarla çıkması PSP sahiplerinin tepkisini topluyor. PSP kullanıcılarının "güncel!" sorunlarıyla, Sony'nin yayınladığı güncellemelerin çok farklı tellerden çalıyor olması da bir başka problem. İnternette, Sony'ye "yeni yılda PSP'm için istediklerim" konulu mektuplar yazılmaya bile başlandı. Bu yüzden, yılbaşında bacalardan içeri siyah takım elbiseli,

gözlüklü Japon teknik elemanların girmesi beklenebilir. Lakin bizim ülkede girilecek baka yok ki? ■

## FINAL FANTASY TACTICS

Final Fantasy'nin Ivalice Alliance Project koleksiyonunun bir parçası olan ve PS1'a çıktığından beri gündeme gelip giden Final Fantasy Tactics, şimdi de PSP için yeniden gündemde. Geçtiğimiz yıllarda FF Tactics Advance adıyla GBA için çıkan ve FFXII ile aynı evreni paylaşan Tactics'in PSP versiyonu için bir hayli değişiklik yapılacağı belirtiliyor. Final Fantasy Tactics: The Lion War adı verilen oyunda Square'in özellikle titizlendiği konuların başında oyunun görüntüsü geliyor. Wide-screen için yeniden düzenlenen, Cel-Shade grafiklere geçirilen ve her açıdan güncellenen grafiklerin yanı sıra oyuna yeni karakter ve meslekler de ekleniyor. Bütün bunlar, oyuncuları "tekrar" hissinden kurtarabilirse Eylül ayında PSP'lerimiz şenlenecek demektir. ■



## CHILDREN OF MANA

### MANANIN SIRRI ÇÖZÜLÜYOR

PLATFORM: Nintendo DS YAPIM: Square Enix DAĞITIM: Nintendo TÜR: Aksiyon-RYO



Çok eski bir RYO olan Secret of Mana'yı hiç oynamadım.

Super NES'in bu eskidikçe unutulmaya yüz tutan efsanesini yeni bir oyunla da olsa tanıma fırsatı bulduğum için Nintendo'ya, Square Enix'e ve Volkan'a teşekkür ederim (oyunu yazmayı bana bıraktı da).

Her zamanki gibi, hayatın mükemmel olduğu küçük bir köyün mutlu insanları arasında başlıyoruz hikâyeye. Köyün farklı ırklardan dört karakterinden birini seçerek ve saç rengini belirleyerek (burası mühim tabii) karakter işini tamamlamış oluyoruz... Küçük bir tanışma faslından sonra bu masal gibi düzeni bozacak olaylar sırasıyla gerçekleşmeye başlıyor ve ortamın cengâveri olarak biz de göreve atılıyorz.

Bir zindan gezgini olarak oynadığımız Children of Mana'nın aksiyon dozu çok yerinde. İşler ne kadar karışırca karışsın ipin ucu kaçmıyor, oyunun maceracı ruhu daima sizi yeni bir şeyler bulmaya, araştırmaya yönlendiriyor. Küçük perilerin yardımını alarak, düşmanlardan düşen eşyaları

toplayarak, yan karakterlerin verdiği küçük işleri üstlenerek, kılıç sallayıp LEVEL atlayarak uzun bir yolculuk yapıyoruz oyun boyunca. Olaylar geliştikçe hem efsaneyi, hem kendimizi hem de diğer karakterleri daha yakından tanıyoruz bir yandan da. Bu gayet zevkli bir süreç ama klasik Japon kalıplarının dışına çıkan hiçbir şeyle karşılaşmıyoruz, oyun "çok özel" hiçbir yenilik sunmuyor.

Oynanışla ilgili dikkat çekici taraf, Children of Mana'nın DS'in kalemine hiç yüz vermemesi. Zaten neredeyse bütün kontrolleri A tuşu ile yapıyoruz. Dövüş komboları, eşya taşıma, diyaloglar, yardım çağırma ve diğer bir sürü şey için A'ya güvenmeniz yeterli. Bu sade oynanış bir taraftan güzel ama bir yandan da DS'in dokunmatik ekranının sadece bilgi ekranı olarak kullanılması ve menüye ayrılması israf gibi geldi bana. Daha etkileşimli bir oyun hissi için belki de tam tersi denenmeliydi. Belki de denendi ve beğenilmedi, bilemiyorum tabii...

Children of Mana'nın bir masalın içinden fırlayan hikâyesi, oynanışı ve grafikleri, oyuna şans verirsiniz bir süre peşinizi bırakmayacak. DS'in klasikleri arasına girecek bir oyun değil bu, ama RYO severlerin kaçırmak istemeyecekleri bir oyun olmuş. Yeterince oynadıktan sonra arkadaşınızın başka bir oyunuyla takas etmeyi düşünebilirsiniz. ■

Volkan Turan

LEVEL NOTU: 80



| Hazırlayanlar: Tuna Şentuna, Olgay Ertez |

Son aylarda birbirinden güzel o kadar çok PSP oyunu çıktı ki, hangi birini oynayacağımızı şaşırdık.

## METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

Hikayedeki tüm eksikler tamamlanıyor

Operasyon Snake Eater'ın üzerinden altı yıl geçmişti. Big Boss, FOX birimlerinin liderliğinden ayrıldı ve nedenini bilmediği bir sebepten ötürü kaçırılıp, Güney Amerika'da hapse atıldı. Kısa bir süre sonra hapsedilmesinin sebebinin Philosopher's Legacy olduğu öğrendi. Altı seneden beri kimse bu projenin izini rastlamamıştı ve tüm izler Big Boss'da bitmekteydi...

En sonunda alıştığımız gibi bir MGS oyununa, PSP'lerimizde kavuştuk arkadaşlar! Bir tane daha MGS temalı kart oyuna kimse dayanamazdı zaten. Ancak ben MGS 3 ile hemen hemen aynı oynanışa sahip bir MGS beklerken, karşıma tamamen farklı bir oyun çıktı. Taktik yani ağır basan, aksiyondan çok planlamaya dayalı bir MGS ile karşı karşıyayız. Kısaca Hideo'nun gene yapmıştı yapacağını.

### TARAF LARI SEÇMEK

Hücreden kurtulduktan sonra ilk dikkatimi çeken Snake'in dört materyallik taşıma kapasitesinin olduğuydu. Nasıl yani sadece dört mühimmat mı? Bunlara yiyecek ve sağlık paketleri de dahil mi? Evet! Bu durum özellikle çatışmalarda, hele ki boss çatışmalarında fazlasıyla can sıkıyor. İkincisi ise MGS artık bir takım oyunu. Düşman askerlerini kaçırıp kendi tarafımıza çekebiliyoruz. Belki de Portable Ops'un en can alıcı noktası da bu çünkü kendi tarafınıza çektiğiniz askerlerle oyunun oynanışı ve stratejiniz bambaşka bir noktaya ulaşıyor.

Kadromuz arttıkça pek çok farklı sınıftan askerle karşılaşacağız. Casuslar, komandolar, sıhhiyeler ve diğerleri... Yavaş yavaş bir ordu olmaya başlayacağız ve bunlarla takımlar kurabileceğiz. Kamufraj sistemi de kıyafet değiştirmek yerine, duruma ve mekâna uygun adam seçmek üzerine kurulmuş. Böylece seçtiğimiz takımlar ve içerdikleri birimler değer kazanacak.

Grafikler ise başarıyla PSP'ye aktarılmış. Teknik olarak tek can sıkıcı nokta kontroller. PSP'de ikinci bir analog çubuğu olmadığından insan ister istemez zorlanıyor ve tuşları binbir farklı şekilde atamak da bunu çözmiyor. Oyuna ve kontrollere alışması süresi ise hayli uzun. Ama her şeye rağmen MGS PSP'deki en

Yapım: Kojima Productions | Dağıtım: Konami  
Türkiye'de orijinali var mı: Yok

89



■ -Bırak o rehineyi  
-Sen kime rehine diyorsun -Vurur mi? -Vur vur...



yaratıcı ve en derin oyunlardan biri. Alıştığımız MGS gibi dursa da gerçekten sıra dışı bir oyun, taktik aksiyon ve MGS severlere şiddetle tavsiye edilir. - Olgay ■

## EVERY EXTEND EXTRA

Rez'in küçük kardeşi avucumuza düştü

**B**ir noktasınız. Öyle alelade bir nokta da değil, ritimle birlikte oynanan bir nokta. Tek tuşla da patlayabiliyorsunuz olduğunuz yerde. Sağdan, soldan, yukarıdan ve aşağıdan birtakım objeler üstünüze geliyor. Onlara dokunmayın ama, öyle bir sıralanmalarını bekleyin ki kendinizi havaya uçurduğunuzda onlar da zincirleme reaksiyon gösterip patlasınlar. Yeşil olanlar size puan kazandırsın, bu puanlar da size ekstra patlama hakkı olarak geri dönsün. Pembe olanlar güç versin size, müzik hızlansın, ortam coşsun. Ve elektronik müzik eşliğinde enteresan bir oyun oynamak isteyenler, EEE'de buluşsun – **Tuna** ■

Yapım: Q Entertainment | Dağıtım: Buena Vista Games  
Türkiye'de orijinal olarak: Yok

82



■ Ekran görüntüsü bu şekilde. Siz bir de bunlar hareketliken görün.

## NFS CARBON: OWN THE CITY

"Peçeteye eskiz çizsek bile PSP'ye uyarlayacağız!" – EA

**N**FS'i neden oynanırız bir düşünün. Hızı hissetmek, yollarda rüzgar gibi esmek, rakiplerimizin arka tamponuna geçmek ve arabamızı modifiye edip yarattığımız şahesere hayran kalmak için. Peki bir NFS oyunu, detaysız grafiklere sahip olsaydı ne olurdu, bunu hiç düşündünüz mü? Artık düşünmeyin, zira EA hiç üşenmemiş, bunu bize hazırlamış var. Own the City, kötü grafikleri ve NFS Carbon'da bulunan her özelliğin bir derece kırılmış versiyonunu içererek çok hazine bir tablo çiziyor. Ve ben de bu tabloyu çerçeveletip EA'ye hediye etmek istiyorum. Belki hatalarını anlarlar. – **Tuna** ■

Yapım: EA Canada | Dağıtım: Aral İthalat  
Türkiye'de orijinal olarak: Var

60



■ "Abi takım ruhu diye arabaları aynı renge boyamak saçma olmadı mı sence de?"

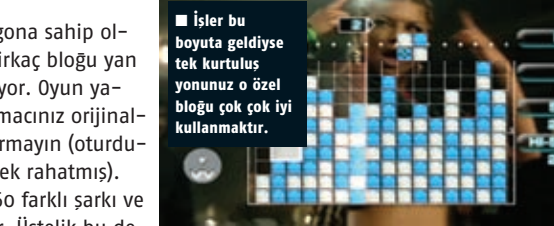
## LUMINES 2

Yeni nesil Tetris'te ikinci raund!

**B**u örnekte göreceğimiz gibi, bir oyunun başarılı olması için milyonlarca poligona sahip olması gerekmiyor. İnsanlar birkaç bloğu yana getirerek de eğlenebiliyor. Oyun yapımcılarına sesleniyorum: Amacınız orijinallik olsun, yerinizde sayıp durmayın (oturduğum yerden konuşmak da pek rahatmış). Yeni Lumines bize tam 60 farklı şarkı ve bir o kadar da tema sunuyor. Üstelik bu defa Black Eyed Peas, Fatboy Slim, Hoobastank gibi ünlü grupların parçaları da oyuna dahil edilmiş. Parçaları ve temaları açmak için öncelikle Challenge Mode'da olabildiğince ileriye gitmeye çalışıyoruz. Bir önceki oyunda olduğu gibi yüksek puanlar yaparak şarkıları geçmek de mümkün değil. Challenge Mode'da yeterince zaman harcadığınıza inanıyorsanız, Skin Edit Mode ile kendi seçtiğiniz şarkılarınızdan oluşan bir Challenge hazırlayabilirsiniz. Burada da yeterince vakit geçirdikten sonra Sequencer ile kendi parçalarınızı yaratmayı deneyin. PSP'si ve Lumines II'si olan bir arkadaş bulursanız da ona karşı oynamak isteyeceğinizden emin olabilirsiniz. Kendisi kız olan bir arkadaşım beni nasıl eziyor, bir görseniz... – **Tuna** ■

Yapım: Q Entertainment | Dağıtım: Buena Vista Games  
Türkiye'de orijinal olarak: Yok

90



■ İşler bu boyuta geldiye tek kurtuluş yonunuz o özel bloğu çok çok iyi kullanmaktır.



## MORTAL KOMBAT UNCHAINED

Midway, Deception'ı aldığı gibi PSP'ye saplıyor... FATALITY!

Yapım: JGI Entertainment | Dağıtım: Midway  
Türkiye'de orijinal olarak: Yok

68



■ 10 yıl geçti Goro hala bizle uğraşmaktan vazgeçmedi...

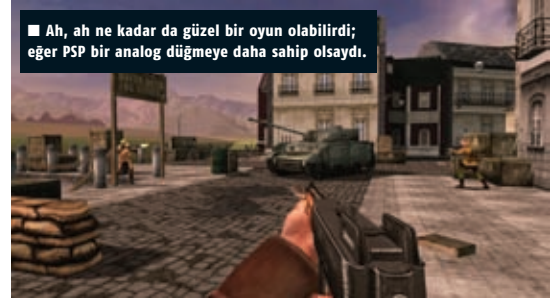
**A**çık söylüyorum, eğer PlayStation 2'deki MK: Deception'ı oynadıysanız, PSP'deki MK Unchained'i oynamanız için hiçbir neden yok. Aynı oyun, aynı hikaye, sen aynı, ben aynı... Kombat modu, Konquest kısmı ve Chess Kombat gibi eğlenceli mini oyunların hepsi bu ufak UMD'de toplanmış. Grafikler çok başarılı, oynanışta da hiçbir sorun yok. Fakat ben zaten tüm bunları PS2'de yaptım, neden PSP'deki de oynayayım? Endurance Mode adı verilen, art arda dövüşlere girdiğiniz Survival modunun dışında hiçbir yenilik yok. Haya (IIII) – Tuna (IIII) tında MK oynamamış olanlar dışında, pek kimse tercih etmeyecektir bu oyunu. Haklılar da. – **Tuna** ■

## MEDAL OF HONOR HEROES

PSP'nizin sağlığı için bu oyundan uzak durun...

Yapım: EA Canada | Dağıtım: Electronic Arts  
Türkiye'de orijinal olarak: Yok

57



■ Ah, ah ne kadar da güzel bir oyun olabilirdi; eğer PSP bir analog düğmeye daha sahip olsaydı.

**Z**ira kontrollere o denli sinirlenebilirsiniz ki PSP'yi duvara, yere, pencereden aşağıya atmak isteyebilirsiniz. Düşüncede çok olumlu bir oyun MoH Heroes. Bir kere PSP için özel olarak düşünülmüş, çoğu PSP oyunu gibi uyarlama değil. Grafikler güzel, sesler yerinde. Oyunun ana modu olan Campaign'de, önceki MoH oyunlarından tanıdığımız üç farklı karakteri kontrol ediyoruz. Dolayısıyla bir bölümde Paris'in arka sokaklarında çatışırken, bir sonraki bölümde Avrupa kıyılarına çıkartma yapıyor olacaksınız. Her bölümde farklı görevler, farklı işler yapıyor gibi gözüksün de, aslında hep aynı şeyi yapıyorsunuz. Ya bir yerlere bomba yerleştiriyorsunuz, ya da önünüze geleni vuruyorsunuz. Tabii savaş dediğiniz de bundan pek ötesi değil ama bir Call of Duty'nin heyecanına bakın, bir de buradaki monotonluğa.

Tek kişilik oyundan çok internet üzerinden oynanabilen karşılaşmalar ilgimi çekmişti fakat kontrol problemleri yüzünden buradan da zevk almayı başaramadım. Keşke daha oynanabilir olsaydı. – **Tuna** ■



# ACE COMBAT X: SKIES OF DECEPTION

Tebdil-i mekanda ferahlık vardır.

**A**ce Combat X, öncelikle çok akıcı bir oyun. Aksiyon hiç bitmiyor. İnışli, çıkışlı hikâye de sizi oyuna tamamen bağlıyor. PS2 versiyonlarındaki tüm özellikler toplamış ve daha da genişletilerek PSP'ye aktarılmış. Bu konuda hiçbir eksikliği yok. Hatta bir kaç yenilik bile eklenmiş. Mesela bazı uçakları modifiye etmek ve harita üstünden istediğimiz görevi seçebilmek gibi. Hikâyesi, kurgusu ve özellikle de atmosferi ile gerçekten dört dörtlük. Bölümler ilerledikçe, telsiz mesajlarında sizden yenilmez bir savaşçı olarak bahsediliyor, düşman üzerinde yarattığınız korkuyu gerçekten hissedebiliyorsunuz. Grafikler, müzik ve seslendirme gayet yeterli. Görev tasarımları ise mükemmel. Özellikle son bölümde yaşadığım heyecanı anlatamam. Uçak çeşitliliği konusunda da en ufak bir sorun yok. En son bıraktığımda oyunu yedi defa bitirmiştim ve bana sorarsanız yetmiş defa daha bitirebilirim. n – **Olgay** ■



Yapım: Namco | Dağıtım: Aral İthalat  
Türkiye'de orijinali var mı: Çıkacak

90



■ Kokpitten oynamak o kadar da kolay değil

# CAPCOM CLASSICS COLLECTION RELOADED

Eski günlere dönmenin en kaliteli yolu

**B**ir süre önce PS2'de neşe içinde oynadığımız Capcom klasik-

Yapım: Digital Eclipse Software / Capcom  
Dağıtım: Capcom | Türkiye'de orijinal olarak: Yok

81

leri, PSP için biçilmiş kaftan. Reloaded versiyonunda, CCC Remixed'de olmayan üç oyun bulunuyor: Knights of the Round (iyi), King of Dragons (bir şeye benzemiyor) ve Eco Fighters (iyi). Bu oyunlar da dahil olmak üzere tam 20 oyun içeriyor Reloaded. Favorilerim ise elbette Final Fight ve Captain Commando. Çoğu oyunu Ad Hoc ile, yakınınızdaki bir arkadaşınızla oynayabilmek harika. Ayrıca oynadığınız her oyun size Capcom'un bu pakete eklediği gizlilikleri ortaya çıkarmaya yarayan jetonlar olarak geri dönüyor. – **Tuna** ■



■ Guile voley'i Bison'ın suratına çakmayı deniyor, fakat ıskalıyor!

# DUNGEON SIEGE THRONES OF AGONY

Ayrarı yok içmeye, niyet eder Agony tahtına geçmeye...

Yapım: Gas Powered Games | Dağıtım: 2K Games  
Türkiye'de orijinali var mı: Yok

78



■ -Korkuyorum ben gece gece ormanda...  
-Korma arkanda ben varım -Korkarım evet

# GTA: VICE CITY STORIES

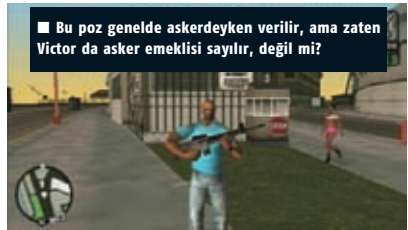
"Sevgili günlük; yine bir şehirde, yine krallığı kurmak üzere görevlendirildim..."

**O**ğün uyandıgımda güneş tüm ısıltısıyla yatak odamı ısıtıyordu.

Yapım: Q Entertainment | Dağıtım: Buena Vista Games  
Türkiye'de orijinal olarak: Yok

90

Kahvaltı çoktan hazırlanmış, nefis kokusu yeni günle birlikte odama dolmuş... Pence-reden baktığımda, doğanın tüm canlılığıyla beni selamladığını gördüm. Selamı bir kenara, odama sızan diğer duy-gu yüklü temaları başka bir kenara fırlattım. Benim daha önemli işlerim vardı. PSP'yi kap-tığım gibi kendimi sokaklara attım; Vice City beni bekliyordu!"



■ Bu poz genelde askerdeyken verilir, ama zaten Victor da asker emeklisi sayılır, değil mi?

PSP'yle ilgilenmek için kendimi ıssız bir adaya ışınlatmayı planlıyorum. Evde olmuyor bu iş. Yok filmiydi, PS2'siydi, kitabıydı derken PSP unutulup gidebiliyor. Tatil ortamındaysa tartışmasız en iyi arkadaşınız oluyor. Hele GTA gibi bir oyun da varsa yanınızda, of of... PS2'de yıllar önce oynadığımız Vice City'den Lance Vance'i hatırlıyorsanız, Vice City Stories'deki Victor Vance'in de onun kardeşi olduğunu tahmin edebilirsiniz belki. Amerikan ordusunda asker olan Victor, kısa süre sonra kirli işlere bulaştığından askerden kovulanı ve şehri ele geçirmek üzere harekete geçer. Aynı Vice City'de olduğu gibi, imparatorluğunuzu büyötmek için binalar satın alıyor ve böylece bölge bölge şehri ele geçirmiş oluyorsunuz. Altı farklı iş kolundan birini bu yerleşim birimleriyle birleştirerek de para kaynaklarınızı geliştiriyorsunuz.

Vice City'de olmayan, bu versiyonda olan ne var diye bakınca da Jet Ski ve ATV'lerin oyuna eklenmiş olduğunu görüyor, sevinç çığlıkları atarak kendimizi iskeleden bırakıyoruz. Korkmayın, Victor yüzebiliyor. Bunların dışında ise oyun bildiğiniz GTA, fakat el formatında. Vallahi unutuyordum; oyunda bir de bir ton çok kişili oyun tipi bulunuyor. Çevremde bırakın GTA, PSP sahibi bir kişi bile bulunmadığı için bunları deneyemedim ama çok eğlenceli olduğu söyleniyor. Size sadece şunu söyleyeceğim: Bu oyuna sahip değilseniz, PSP'nizi sevmiyorsunuz demektir; GTA: Vice City Stories UMD'si takılı olmayan PSP'ye PSP demem ben! – **Tuna** ■

**D**ungeon Siege PSP'de eksikliği olan bir türde, klasik tarzda aksiyon RYO oyunu. Oyunun başında sıfırdan karakter yaratmak yerine, hazır olan üç karakterden (Battle Mage, Warlord ve Shadow Stalker sınıflarındaki) birini seçiyoruz. Sadece üç farklı karakter var diye sakın üzölmeyin çünkü 30. seviyede 6 farklı Hero Class ve 60. seviyede 12 farklı Legendary Class seçenekleri ile hiç bir şey aynı kalmıyor (Stalker olarak başladığım oyunda, bir süre sonra Ranger oldum ve Assassin olarak bitirdim.). Her karakterin ayrıca bir adet yaver seçme hakkı bulunuyor. Bunun haricinde ana karakterlerin, yüzün üzerinde özel yetenek ve büyüleri var. Ama en güzeli kullanabileceğimiz yüzlerce cıvili bicili silah ve zırhın olması. Kısa- ca oyunda her şey bol ve çeşitli.

Ancak 15 saatin üzerinde bir oynanış vaad eden bu oyunun, ciddi atmosfer sorunları olduğu da bir gerçek. Oyunda her şey iyi, hoş da bir monotonluk var. Özellikle deli danalar gibi dolandığımız haritada kaybolup, saf gibi ortada kalabiliyoruz. Görevler de pek yaratıcı değil. Diğer yandan NPC'ler ile etkileşim beklediğimim üzerinde.

Sonuç itibarıyla bir Diablo olmaya çalışan ama olamayan, yavaş tempolu, yer yer atmosferi ile boğan bir oyun Thrones of Agony. Her ne kadar bu kadar yerden yere vursak da türünün PSP'deki en temiz ve düzgün oyunu. Bu aralar "PSP'de RYO oynamam lazım diyorsanız" buyurun. Yoksa Oblivion PSP'ye çıkana kadar bekleyin. – **Olgay** ■

# DEF JAM FIGHT FOR NY THE TAKEOVER

Hiphop'çılar birbirlerine düşman olduğunda...

**H**iphop'çuları ancak MTV'de gördüğüm kadarıyla tanıyorum. Bu

Yapım: EA Canada / Aki Corporation | Dağıtım: EA  
Türkiye'de orijinal olarak: Yok

78

da Def Jam ile aramda mesafe koymama yetiyor. Ama birbirimize karşı saygılıyız. En fazla merhaba, merhaba. Daha fazlası değil.

Yine de ortada kaliteli bir yapım var ki, Busta Rhymes ile Method Man'ın kafasını kırmak için PSP'nin başına geçebiliyorum. "Kafasını kırmak" teriminde mübalağa aramayın. Def Jam gerçekten bu konuda hiç taviz vermiyor; kemikler kırılıyor, suratlar dağılıyor, herkes yerden yere vuruluyor. Def Jam'de ne kadar fazla olay çıkartırsanız, o kadar iyi bir kariyere sahip oluyorsunuz.

PSP'deki Def Jam Fight for NY üzerine kurulu olan oyun, birçok açıdan orijinaline sadık kalmış ve üstüne bir dolu da yeni karakter ve hareket eklemiştir. Toplamda 68 karakter var ve çoğunu açmak için oyunda ilerlemeniz gerekiyor. İşin güzel yanı, hiçbir karakter bir diğerine benzemiyor. Makyajlanarak klonlanan karakterlere bu oyunda rastlayamazsınız. Tek kişilik oyunla uzunca bir süre eğlendikten sonra, hemen bir arkadaşınıza da bu oyunu aşılayıp karşılıklı maçlar yapmanızı öneririm. - Tuna ■



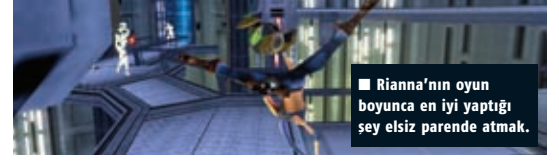
■ Xzibit "Pimp My Ride"daki sevimli halinden kurtularak kendini dövüğe vermiş. İyi de etmiş.

# STAR WARS LETHAL ALLIANCE

Keske hepimizin ufak bir droid'i olsa...

Yapım: Ubisoft Montreal | Dağıtım: Ubisoft  
Türkiye'de orijinal olarak: Yok

68



■ Rianna'nın oyun boyunca en iyi yaptığı şey elsiş parende atmak.

**T**am anlamıyla orijinal bir PSP oyunu. Üstelik bir bulmaca oyunu veya 2D bir platform oyunu da değil. Üstüne üstlük bir de Star Wars oyunu.

Ama isterseniz siper alın çünkü her beş SW oyunundan dördü patlıyorduk gibi.

Lethal Alliance'ın konusu üçüncü ve dördüncü filmler arasında bir yerde geçse de hikayeye hiçbir şey katmıyor. Zaten kontrol ettiğimiz karakter de ne Jedi, ne de fantastik güçleri olan bir başka kişi. Daha çok Han Solo'nun fazla esnek hali diyebiliriz kendisi için. Bu karakterin Zeeo adındaki ufak bir droid'le türlü türlü düşmana karşı mücadelesini görüyoruz olacağız. Rianna, elindeki lazer silahı ve Thorn of Ryloth adındaki bıçağıyla düşmanlarını yere seriyor, Zeeo da bazen Rianna'ya savaşlarda yardım ediyor, çoğunlukla da kapıları açıyor yollar oluşturuyor. Bölüm tasarımları fena değil, aksiyon da fena değil. Kontroller de fena değil diyeceğim ama onlar kötü aslında. Fazla kafa yormadan, şöyle rahatça oynayabileceğiniz bir aksiyon oyunu, ama Star Wars adını hak edecek kadar iyi değil. - Tuna ■

# MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Süper kahramanlardan meydan dayacağı yiyen kötülerin hazin öyküsü

**B**ir Marvel oyunuyla daha karşı karşıyayız. Spider-Man faciasını,

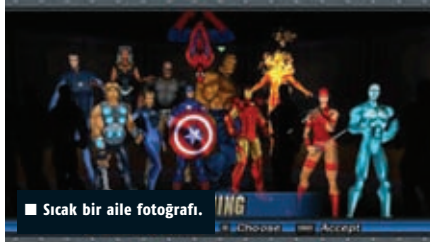
Yapım: Raven Software | Dağıtım: Aral İthalat  
Türkiye'de orijinali var mı: Var

78

X-Men katliamını unutmadık ama son bir şans daha versek olmaz mı? Kabul ediyorum, ben de oyuna belli bir önyargıyla başlamıştım. İlk önce gözü aşırı yoran grafiklere takıldım. Dört farklı karakterle aynı anda düşmana dalınca ortanın ana-baba gününe dönmesine, kimin ne yaptığının anlaşılmasına fena bozuldum. Sonra yapay zekanın

pek de zeki olmadığını fark ettim. Aradaki duvara aldırmadan birbirine saldırmaya çalışan her mutan gördüğümde içim parçalandı. Ama gariptir ki içimdeki "bizim kerataller en son nerede kaldılar?" merakı tüm bunları görmezden gelmeye sebep oldu.

Diğer yandan seçebildiğim her kahraman (toplam 27 kişiyi seçebiliyoruz) bana gerçekten de diğerlerinden farklı olduğunu hissettirdi. Özel yetenekleri o kadar güzel ayarlanmış ki adını, sanını duymadığım kahramanlara karşı bile bir hayranlığım oluştu. Bitmeyen aksiyon, sağlam tempo, düzgün bir kurgu ve muhteşem ara videolar da oyunun artı hanesindekiler. Dolu dolu ve zengin bir içeriğinin (özellikle çoklu oyuncu moduna) olması için de ayrıca özen gösterilmiş. Sonucunda tüm kusurlarına rağmen meraklılarını memnun eden bir oyun olmuş. - Tuna ■



■ Sıcak bir aile fotoğrafı.

## HEPSİNİ SİĞDIRAMADIK...

Geçen ay Konsol Ustası'nda "PSP'ye oyun yağıdı" diye söylendiğimde şaka yapmıyordum, abartmıyordum. Neredeyse hergün bir oyun çıkar oldu. Zamanımın çoğunu alan ve son yıllarda yapılan en iyi Sonic oyunu olan Sonic Rivals'ı herkese tavsiye ediyorum. Bir şekilde Warhammer dünyasına adım atıp biraz daha ileri giderek Warhammer'in kart oyunlarına bulaştıysanız, Warhammer Warcry: Battle for Atluma sizi uykusuz bırakabilir. Ama gerçek kart oyunuyla ilginiz yoksa hiç bulaşmayın çünkü kartları PSP ekranında okumak, tanımaya çalışmak büyük iskence. Geçen ay incelediğimiz Daxter'dan başını kaldırdırıp başka platform oyununa geçmek niyetindeyseniz Death Jr. II'yi deneyin; gayet kaliteli bir oyun o da. Dynasty Warriors 2, maalesef çok sıkıcı ve tekdüze bir oyun olmuş. Aynı şekilde Scarface: Money, Power, Respect de konsoldaki başıy yakalayamıyor. Brothers in Arms: D-Day MoH Heroes ile aynı kaderi paylaşıyor (PSP'ye USB'den DualShock bağlayışım geldi). Ve son olarak Bounty Hounds göze çarpıyor. Gelecekte geçen, insanlarla uzaylılarla birbirine düşüren ortalama bir aksiyon oyunu ama denenmesinde sakınca yok. - Tuna ■

# LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

Bir PSP dolusu Lego adam... Her yerde oynayabilesiniz diye.

**M**erhaba Level-severler. Bu oyunumuzda Star Wars'u Star Wars yapan Lego'ları inceleyeceğiz. Bildiğiniz gibi yıllar önce bay Lucas Star Wars'un sahnelerini tasarlarken Lego'ları kullanmıştı. "Storm Trooper'lar buradan gelecek, Han Solo burada duracak" diye anlatırken hep ufak Lego adamlar vardı elinin altında. Yıllar sonra başarısının arkasındaki Lego'lara haksızlık ettiğini düşündü vee, evet. Bu serinin neden yapıldığını artık anlamış bulunuyorsunuz (senaryo dalında oskarı hak etmiyor muyum?).

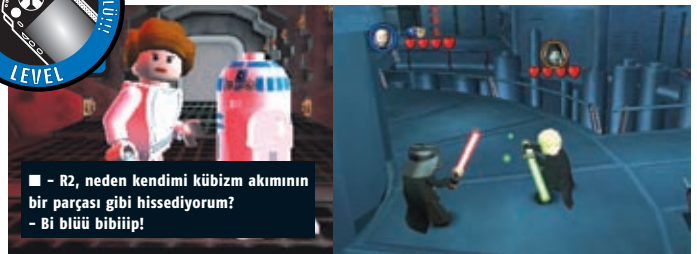
Hiç lafı uzatmayacağım, bu oyunu mutlaka oynamalısınız. PSP'de en rahat oynanan, en iyi gözükene, en eğlenceli oyunlardan bir tanesi. Zaten PSP'de bu kadar fazla iyi özelliği yan yana barındıran pek fazla oyun yok. Konsol versiyonlarını oynadıysanız PSP'dekini oynamanızın pek anlamı olmayacaktır ama eğer oynamadıysanız... Gerçekten bu fırsatı kaçırmayın. Tonla karakter, giz-



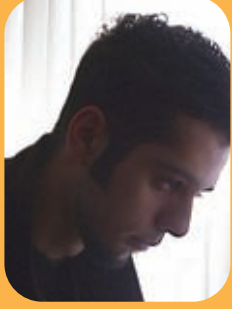
■ - R2, neden kendimi kübizm akımının bir parçası gibi hissediyorum?  
- Bi blüü bibiliip!

Yapım: Traveller's Tales | Dağıtım: LucasArts  
Türkiye'de orijinal olarak: Yok

84



lilikleri açmak için saatlerce oynayabileceğiniz yan görevler ve esprili anlatımıyla şu ana kadar çıkmış en başarılı SW oyunlarından. Haydi, durmayın ama aaa. - Tuna ■



Tuna Şentuna  
tsentuna@level.com.tr

## KUŞAK ÇATIŞMASI BİTTİ!

"Yeni Nesil Geliyor!", "Yeni Nesil'e 10 Dakika Kala", "Yeni Nesil'le Başbaşa" sözleriyle geçirdiğimiz yıllar sonunda, beklediğimiz neslin gelmesiyle birlikte "Yeni Nesil Kapıda" bölümümüz ortada kalmış oldu. İçeri buyur etsek masraflı olur dedik, dışarıda bıraksak size ayıp olacak. Belki PS3 Mart ayında piyasaya çıkıyor ama Nintendo Wii resmi olarak ülkemizde satışa sunuldu. Böylece kapı mapı kalmamış oldu, herkes içeride sayılır (Sony utansın).

Efendim, bunun dışında parmak basmak istediğim bir diğer konu PS2'nin geleceği. Bu konu hakkında uzunca bir dosya konusu yapmaya gerek yok; gidişat zaten belli. Çok yakın bir zamana kadar PS2'yle ilgili hiçbir endişem yoktu. O kadar uzun süredir birlikteyiz ki, sanki hiçbir zaman ayrılmayacakmışız gibi geliyordu. Lakin, endişelenmesi gereken bir oyuncu grubu var: Eğer uzun süredir PS2 sahibiyse, her türlü oyunu takip ediyorsanız, bundan sonra sizi bekleyen pek iddialı bir oyun yok (God of War 2 dışında). Çıkacak birçok oyun var ama iddialı yapımlar bundan sonra PS3'e gelecek. Rahat davranabilecek gruba sesleniyorum: Şimdiye kadar üç beş oyun oynadıysanız, PS2'yle hiç ilgilenmediyseniz, PS2'nin oyun arşivi sizi çooook uzun bir süre tatmin edecektir (sadece Metal Gear Solid, Final Fantasy serilerini oynasanız aylarınız geçer zaten). O yüzden, "PS2 almak için geç mi kaldım; şimdi alsam ne olur?" gibi sorular sormayın ve PS2 alın. PS3'ü 2 yıl sonra rahatça alırsınız derseniz. Fiyatı da normal bir yerlere gelmiş olur hem (bence PS3'ün Türkiye'deki resmi fiyatı 1.500 YTL olacak. Var mı artırıran? – Sinan).

Son olarak da yine PSP'den bahsedeceğim. Bu ay PSP oyunlarına özel bir dosya konusu hazırladık (Mobil Oyun bölümünde, geçerken görmüş olabilirsiniz). PSP gerçekten artık satın alınabilecek bir kıvama geldi. O kadar çok oyun çıkıyor ki, "o PS2 portu, bu zevkli değil" diye ayıklasanız bile, mutlaka seveceğiniz oyunlar çıkacaktır karşınıza. Bol PSP'li ve oyunlu günler; gözünüz bizde olsun. ■

## BLACKSITE: AREA51

Uzaylılar nereden geldikleri belli olmayan, tanımlanamayan şeylerdir. Ne olduklarını, neye benzediklerini bilmiyoruz. Bildiğimiz bir şey var ki, Midway 2007'de uzaylıların yardımıyla köşeyi dönecek gibi gözüküyor. 2005'in hazin öyküsü Area51'i unutun. Blacksite yepyeni bir oyun. Tamam, yine olaylar Area51 kapsamında ve uzaylı yaratıklar etrafında dönüyor ama açıklananlara göre oynanışta büyük farklılıklar olacak. Öncelikle takım sistemine bakalım. Artık tek kişilik bir ordu değiliz. Sürekli yanımızda bizimle birlikte dolaşacak askerler olacak (biz bir askeri kontrol ediyoruz). Üstelik ekibimizi Brothers in Arms'daki gibi yönlendireceğiz. Tek tuşla nereye gitmeleri, nereye havaya uçurmaları gerektiğini belirleyebileceksiniz. Bitmedi; takımınız sizin oynayışınıza göre ya daha saldırgan, ya da daha çekingen davranabilecek. Kötü atışlar yapıp sürekli yara alırsanız, takımınız da geri planda duracak. Eğer gördüğünüzü vurursanız, takımınız da gaza gelerek ortalığı dağıtacak. Yüksek poligonlu karakter modellemelerinin yardımıyla askerlerin yüz ifadelerini ve ne hissettiklerini de anlayabileceğiz. Henüz heyecanlanmak için erken ama sanırım Midway bu sefer övgüleri toplayacak. ■



Yapım: Midway Austin | Dağıtım: Midway  
Çıkış Tarihi: 2007 Yaz | Platform: PS3, Xbox 360

## BURNOUT: DOMINATOR

Burnout Revenge'den sonra yeni bir Burnout oyununun yeni nesil konsollara geleceğini düşünüyorduk ama yanıldık. Dominator, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanmakta olan Burnout 5'ten farklı bir oyun ve sadece PS2 ve PSP için hazırlanıyor. Oyunla ilgili açıklanan pek bir bilgi yok. Sadece yeni oyunda Burnout'un özüne döneceğine ve bir yerlere çarpma korkusunun baskın olacağına dikkat çekiliyor. Bunun dışında, bana soracak olursanız pek de farklı bir şey görmeyeceğiz. Ama zaten Burnout'la ilgili sevdiğimiz şey de bu değil mi? ■



Yapım: EA UK | Dağıtım: Electronic Arts  
Çıkış Tarihi: Mart 2007  
Platform: PS2, PSP

## BASKIYI DURDURUN!

- H.R. Giger'in Alien'ları Wii ve PSP'ye geliyor. Alien Syndrome adı verilen oyun Aksiyon-RYO türünde olacak ve 2007'nin yaz aylarında piyasada görülecek.
- İngiltere'de yayımlanan bir Xbox 360 reklamından anlaşıldığı üzere, çok yakın bir zamanda tüm dünyada Xbox 360'ın fiyatı düşebilir.
- PS3 için hazırlanmakta olan Killzone hakkında bir habere göre, oyun çıktuktan sonra ek bölümleri Playstation Store'dan satın alabileceğiz.

- Çok da beğenilmeyen Wii oyunu Red Steel'in devamı hazırlık aşamasında.
- Microsoft'un geçen aylarda piyasaya sürdüğü Xbox 360 için HD-DVD sürücüsü, Wii'den bile büyük. Almayı düşünüyorsanız, evden birkaç parça esya çıkartın.
- Wii'nin ilk SSX oyunu, SSX Blur Mart 2007'de piyasada.
- Polyphony başkanı Kazunori Yamauchi, Gran Turismo HD'nin sadece konsept çalışması olarak kalacağını, tam bir oyun olarak yayımlanmayacağı-

# MEDAL OF HONOR VANGUARD

➤ Frank Keegan'la tanışın. Yerden metrelerce yukarıdan yeryüzüne bırakılan bir asker. Frank'ın de içinde bulunduğu 82. Hava İndirme Bölüğü, Avrupa'ya ilk defa ayak basacak ve hareket-



taki başarılarından dolayı tarihe geçecek. Biz de bu heyecana dilersek Wii-Mote'larımızla, dilersek de Dual Shock'larımızla dahil olabileceğiz.

Sicilya sahillerinde düşman peşinde koşacağımız, Varsity Operasyonu

için Nazi Almanya'sına sızacağımız Vanguard, bizi klasik MoH atmosferine sokacak. Yani düşen takım arkadaşları, gözümüzün önünde patlayan tanklar, havaya uçan evler-binalarla dolu bir dünya... Oyun çıkana kadar, hakkındaki gelişmeleri [www.mohvanguard.ea.com](http://www.mohvanguard.ea.com) adresinden takip edebilirsiniz. ■



**Yapım: EA Los Angeles | Dağıtım: Electronic Arts | Çıkış Tarihi: Mart 2007 | Platform: PS2, Wii**

## BİZ NE DERSEK O OLUR

➤ Oyun dünyasını derinden inceleyen Gamasutra'da ([www.gamasutra.com](http://www.gamasutra.com)) yayımlanan bir makalede, birçok analiz uzmanı konsol dünyasının geleceği hakkında yorumlarda bulundu. Bir tanesi parası yetmediği için evine Xbox 360 alamamaktan şikâyet ederken, bir diğeri PS3 bulamadığı için yakınıyordu (bu analizciler Türkiye'den çıksa durum kesin böyle olurdu).

Makalede genel olarak Xbox 360'ın başarısızlığından bahsediliyor. "Microsoft her anlamda (reklam, firma desteği, donanım) doğru seçimler yapmış olsa da, bir nedenden dolayı insanlar Xbox 360 almıyor" deniyor. PS2 satışlarının iniş ve çıkışlar yaşadığı, genel olarak Xbox 360'la aynı seviyede olduğu da gözden kaçmıyor. 2007 yılı içinse firmaların donanımdan çok yazılıma odaklanacağı ve sağlam oyunların ortaya çıkacağı söyleniyor. PSP sözcüğü yazıda bir kez bile geçmezken, DS'in büyük satışlara imza attığı konusunda da mutabakata varılmış.

Süper bir konsol oyuncusu olarak ben ne düşünüyorum peki? Türkiye sınırları içerisinde konuşmak gerekirse, Microsoft Türkiye'yi hiç

sayarak bizi üzüyor. Nintendo Wii ise hem tانيتım, hem dağıtım konusunda elinden geleni yaparak olumlu bir tablo çiziyor. Nintendo Türkiye'den aldığımız rakamlara göre, ilk 10 günde ellerindeki 1800 adet Nintendo Wii'nin tamamı satılmış, bu rakamın iki katından fazla da sipariş almışlar. Rakamlar dünyaya göre küçük olabilir, ama Türkiye gibi bir pazar için oldukça başarılı.

Sony'nin nasıl bir tutum sergileyeceğini ise ancak Mart ayında göreceğiz. Konsolu 2000 YTL'den satmaya başlarsa protesto bayraklarını açmaya hazır olun. ■



## APPLE DA KONSOL YAPACAK

Apple firmasını ya Macintosh'la ya da daha popüler bir örnek olan iPod'la duymuşsunuzdur.

Ünlü analizci Jesse Tortora'ya göre ise Apple donanımdaki gücünü ve tecrübesini kullanarak konsol piyasasına adım atabilir. "Apple'ın konsolu, MacMini ve iTV'nin bir karışımı olabilir" diyor Tortora ve ekliyor: "Apple ya bahsettiğim konsolla ya da iPod'un daha geniş ekranlı bir versiyonu ile oyun dünyasına er geç adım atacaktır." Microsoft'un Xbox 360 ile film ve TV yayınlarına kolayca erişim sağlayabilmesi, sırasıyla iTunes Movie Download, iTV ve iPod servislerini etkileyebileceği belirtiliyor. Tüm bunlar Apple'ı yakın zamanda oyun donanımı üreticiliğine itebilir. Ya da çok sevimli pembe bir MacBook üretirler, konsoldan kazanacaklarının on katını kazanırlar. ■



nı açıkladı. 10 araba ve bir pistten oluşan, tam HD desteğine sahip demoyu Playstation Store'dan indirebilirsiniz.

➤ Killer 7'in yaratıcısı Goichi Suda'nın yeni oyunu Heroes, isim değiştirdi (tahminimce ünlü diziden dolayı). Oyun artık No More Heroes adıyla bilinecek.

➤ Beş adet PSOne oyunu, Playstation Store'da satışa sunuldu. Tanesi 2.5 \$ olan beş oyun Cool Boarders, Crash Bandicoot, Hot Shots Golf 2, Syphon Filter ve Tekken 2'den oluşuyor. Oyunları şu an için PS3'te oynayamıyorsunuz ama Wi-Fi ile PSP'ye yollamak ve PSP'de oynamak mümkün.

➤ Gün geçmiyor ki insanlar Wii-Mote'larını televizyon ekranlarına gömmesinler. Nintendo başkanı Satoru Iwata Wii sahiplerini sakin olmaları konusunda uyarıyor.

➤ Tekken 5: Dark Resurrection, seçilebilir Jinpachi karakteri ve 1080p desteğiyle birlikte PS3'e geliyor. Üstelik PS Store'dan indirilebilecek.

➤ Level-5 Nintendo DS için yeni bir Dragon Quest oyunu hazırlıyor. Dragon Quest IX: Defender of the Starry Sky 2007'de piyasada olacak.

➤ Wii Weathercast, artık sadece hava durumunu bildirmekle kalmıyor, eğer oyun desteklerse hava durumuna göre oyundaki havanın da değişmesine olanak tanıyor.

➤ Virtua Fighter 5, PS3'ün Avrupa çıkış oyunlarından birisi olacak.

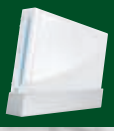
➤ Bazı analizcilere göre, PS3'ün Avrupa çıkışı Eylül 2007'ye sarkabilir. Daha iyimser analizcilerse konsolun Nisan'da piyasada olabileceğini söylüyor. Sony, tüm bu iddiaları yalanlayarak konsolun kesinlikle Mart ayında çıkacağını vurguluyor. ■



Aksiyon / Adventure

# LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS

Bitmeyen bir macera, unutulmaz bir klasik



Üstüme dökülenleri temizlerken, kendime tekrar tekrar tembihliyordum: "Sakin ol evladım. Önce elinden WiiMote'ü bırak, ondan sonra iç suyunu. Acelen ne?". Wii'nin yeni kontrol şekli o kadar doğal ki, bazen elinizde bir kontrol cihazı olduğunu unutup böyle saçmalayabiliyorsunuz işte. Bu ayki Level Cup'ta Wii Sports oynayan genç yazarlarımızın heyecanını görünce, "saçmalamanın" ne demek olduğunu anladım. Herifler ellerinde sanki gerçekten beyzbol sopası varmışçasına, saatte 180 KM hızla savuruyorlardı kollarını. "HDTV ha gitti, ha gidiyor" diye de benim içim eriyordu tabii... Sanki oyunların atmosferine girmek için ekstra bir çaba harcamanıza gerek kalmıyor, Wii Sports gibi bir oyun bile ağızdan köpük saçan bir "boşluğa el kol sallayan deli"ye dönüştürebiliyor normal bir insanı...



■ Karanlık yerlerde yakabileceğiniz bir lambanız var, ama dikkat edin, gazı çok kısıtlı.

■ Bu ufaklığı kurtarmak için Hyrule'un yarısını katedeceksiniz.

Farketmişsinizdir, Legend of Zelda: Twilight Princess'i anlatmaya daha geç başlamak için yazdım yukarıdakileri. Çünkü nereden başlayacağını bilemiyorum. Gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan birisini sınırlı kelimelelere sığdıramayacağından korkuyorum. Bir oyun değil, çok güzel yazılmış bir masal sanki Twilight Princess. Bazıları "ama bu çok çocuksuu..." dese bile, onları bağlayıp en yakın çatıdan sarkıtarak susmalarını sağlamak daha akıllıca olacaktır. Sadece etin kılıcı kestiği, "headshot" yeteneğinin konuştuğu, kanın gövdeyi götürdüğü oyunlara tamah edenlere tuhaf gelmesi çok normal Legend of Zelda'nın. Çünkü gayet naif bir "karanlık, aydınlığa karşı" öyküsü, sevgi ve dostluğun önemini vurgulayan bir anlatımı, konuşan hayvanları, sıcak bir banyo için her şeyi yapabilecek yaratıkları ve yeşil kukuletalı bir kahramanı var. "Benim masal dinleme çağım çoktan geçti aslanım" diyenlere üzgün gözlerle bakıp, "çok şey kaybedeceksiniz" demekten başka bir şey gelmiyor elimden. Çatıdan sarkıtıktan sonra tabii.

## YEŞİL KUKULETA

Her Zelda oyununda olduğu gibi, köyün "yaşı gelmiş genci" olan Link'i yönetiyoruz. Çok uzak geçmişte yaşamış, "yeşil kukuletalı bir kahraman"ın maceralarını dinleyerek büyümüştür Link. Köyün çocuklarının abisidir, tüm anneler oğullarına onu örnek göstermektedir. İşte Link kendi köyünde, kendi halinde bir hayat sürerken, köyü çevreleyen ormanlarda bir huzursuzluk peydahlanır. Hayvanlar hisseder ilk önce bu huzursuzluğu, akşam saatlerine doğru ormana giren insanların da üstüne garip bir hüznün çökmektedir. Çünkü Henüz Link'in küçük köyünde bilinmemektedir, ama bu huzursuzluğun sebebi Hyrule'a yayılmakta olan "Karanlık"tır. Bu güzel ülkeyi koruyan "Işığın Ruhları"nın gözyaşlarını çalan karanlık, Hyrule'u parça parça ele geçirmektedir. Dokunduğu hayvanlar korkunç yaratıklara dönüşmekte, karanlığın içinde hapsolan insanlar ise, sürekli son anlarını yaşayan zavallı ruhlara dönüşmektedir.

Oyunun sakince başlayan ilk birkaç saatinin ardından, karanlığa düşen Link kendisini bir zindanda kilitleti ve bir kurt olarak bulur. Hemen



■ Hyrule krallığı, hayat dolu, güzel bir memleket.



■ Bu yaratıklar üçlü paketler halinde geliyor ve Midna'nın özel saldırısı ile üçünü aynı anda öldürmezseniz, yeniden diriliyorlar.

## Oyun o kadar ustaca hazırlanmış ki, sanki yüzlerce küçük oyun bir araya gelmiş

akabinde koca kafalı, hem sevimli hem de çok sinsî gözükten bir karakter olan Midna tarafından kurtarılır ve esas macera başlar. Ama ne macera...

Legend of Zelda, katıksız bir aksiyon adventure oyunu. Dış dünyada ve zindanlarda iki farklı oynanış biçimi sunuyor. Dış dünyada daha çok at sürüyor, kılıç sallıyor ve Hyrule krallığını keşfediyorsunuz. Araya çözeniz gereken birçok bulmaca da sıkışıyor tabii. Zindanlarda ise, girdiğiniz her yeni mekan çözülmesi gereken bir bulmacaya dönüşüyor (Prince of Persia'nın oynanış mantığının Zelda'dan esinlenerek hazırlandığını söyleyebiliriz). Etraftaki platformları kolları, düğmeleri, taşıdığınız silah ve eşyaları kullanarak zindanın "bölüm sonu canavarına" ulaşmaya çalışıyorsunuz.

Daha önce Zelda oynamış olanlar için Twilight Princess'in sunduğu en büyük değişiklik, Link'in aynı zamanda bir kurt olması. Hyrule'un aydınlık bölgelerinde elinde kılıçla, kafasında yeşil kukuletasıyla dolaşırken, karanlık içindeki bölgelerde kurt formuna dönüşüyor. Kurt ve insan formlarındayken yaptıklarınızda ortak birçok yön var, ama bunları nasıl yaptığınız çok farklı. Uluyarak başka kurtlarla haberleşmek, kokuyla takip etmek, toprağı eşeleyip gömülü şeyleri çıkartmak, ormanın masum hayvanlarıyla konuşmak, küçük düşmanları ısırıp sallamak gibi bir kurttan bekleyeceğiniz şeyleri yapıyorsunuz.

### HERŞEY AYNI, HERŞEY FARKLI

Şimdiye kadar iki Zelda oyununu inceledim, dört tanesini de oynadım ve gördüğüm kadarıyla tüm Zelda'larda ortak olan yönler var: Hepsî Hyrule adlı memlekette geçiyor, bazı efektler ve karakterler her oyunda bulunuyor. Link'in her oyunda "yeşil kukuletalı kahramanı" dinleyerek büyümüş olması, biz oyuna başladığımızda artık köyden ayrılacak kadar büyümüş olması gibi öğeler hep aynı. Bu yüzden Türkçesi "bağ" anlamına gelen Link isminin, "geçmişî geleceğe bağlayan kahraman" anlamında kullanıldığını düşünmeye başladım.

Peki, önceki oyunlarla bu kadar benzeşen

bir oyun, nasıl oluyor da bu kadar farklı olabiliyor? Bunun sırrı çok basit: Legend of Zelda'da aynı işi asla sıkılacak kadar yapmıyorsunuz.

Adım başı daha önce hiç karşılaşmadığınız bir oyun mekaniği çıkıyor karşınıza. Bir bakıyorsunuz, kurt olarak bir kokuyu takip ediyorsunuz. Beş dakika sonra insan formuna dönüp, korkudan delirmiş atınız Epona'yı sakinleştirmeye çalışıyorsunuz. Beş dakika sonra, nasıl Sumo güreşi yapılacağını öğreniyorsunuz. Beş dakika sonra, uçsuz bucaksız çayırlarda, at sürüp kılıç sallayarak köyünüzden kaçırılan küçük bir çocuğu kurtarmaya çalışıyorsunuz. Beş dakika sonra, incecik bir köprü üzerinde, devasa bir yaban domuzu süren bir yaratığa karşı düello yapıyorsunuz... Benim şimdiye kadar gördüğüm hiçbir oyun, bu kadar farklı oynanış şekillerini, bu kadar mükemmel bir bütünlük içinde ve saçmalamadan vermeyi başaramamıştır. Ve eğer bana "oyunun her şeyini anlattın ya, Spoiler kadar taş düşsün kafana!" diyorsanız, haksızlık ediyorsunuz. Bu paragrafta anlattıklarım gerçekten de oyunun sadece yarım saatlik bir kısmında yaşayacaklarınız. Oyun o kadar ustaca hazırlanmış ki, sanki birbirinden farklı yüzlerce küçük oyun bir araya gelmiş gibi, ama değil. Her şeyi birbirine bağlayan güzel bir hikâyesi var, aldığınız her eşyanın oynanış biçimini zenginleştirmesi Zelda'nın en önemli özelliği.

WiiMote ve Nunchuk'u sallayarak bu kadar yoğun bir aksiyon oyununu oynamak, tahmin edemeyeceğiniz kadar rahat. Her şeyden önce, kılıç

komboları yapmak için üç-dört tuş kullanmak yerine, tek tuşla rakibe kilitlenip, WiiMote'u sallamak çok daha doğal geliyor ve asla yormuyor. Ama WiiMote'u kılıç dövüşlerinde daha ustalık gerektirecek şekilde kullanılsak iyi olurdu. Tek yaptığınız Z tuşuna basılı tutup düşmana kilitlenmek ve WiiMote'u sallamak. Bu yüzden normal yaratıkları dövmek çok basit ve herhangi bir ustalık gerektirmiyor. Bölüm sonu canavarları ise bambaşka bir konu tabii, hem WiiMote'u kullanmadaki tüm hünerinizi bu devasa yaratıkların üstünde kullanmanız lazım. Ama onların da çok zor olduğunu söyleyemem, çok zorlandığınızda nasıl yeneceğinizi Midna'ya soruyorsunuz zaten.

### DEVASA BİR DÜNYA

Twilight Princess'in yapımının 4 yıl sürmesine şaşmamalı, normal bir aksiyon oyunundan dört-beş kat daha büyük bir oyun Zelda. Hiç takılmadan ilerlerseniz bile 50-60 saat sürüyor. Öyle bir yapısı var ki, yapmanız gereken her şeyi yaptığınızı ve oyunu bitirmek üzere olduğunuz anda, karşınıza çok daha büyük bir macera ve hedef koyuyor. Ve bunu sizi asla sıkmadan, "ooof, bitsin artık!" demeden yapmayı da başarıyor.

Nintendo'nun ve özellikle Zelda'nın tarzına alışık



olmayanları rahatsız edebilecek bazı yönleri de yok değil oyunun. Bunların başında, bir sonra yapmanız gereken görevin o devasa dünyanın neresinde olduğunun haritada gösterilmemesi yatıyor. Tamam, Midna'ya sorduğunuzda "Kakariko köyüne gideceğiz" diyor ama Kakariko köyü neredeydi ben hatırlıyor muyum bakalım? Başından kalkmadan, sürekli oynarsanız sorun değil, ama bir hafta kadar ara verdikten sonra oyuna döndüğünüzde, gitmeniz gereken yeri unutmaz çok kuvvetle muhtemel.

## GRAFİK VE MÜZİKLER

Bazılarının olumsuz olarak görebileceği önemli üç unsur var oyunda: Seslendirmesiz olması, "retro" tadı taşıyan müzikleri ve düşük doku kalitesi. Bunlardan gerçekten eksi sayılabilecek olanı sadece müzikler. Zelda ruhunu yansıtmaya için önceki oyunlarla hemen hemen aynı müziklerin kullanılmasına diyecek bir şeyim yok, ama bu müziklerin hala "midi" kalitesinde olmasına hiç gerek yoktu. İşin kötüsü arada sırada giren o kadar güzel "orkestral" müzikler var ki, dövüşler sırasında çalan "tınını tınını" midi müzik iyice kulağa batıyor.

Oyunun seslendirmesiz olması ise bence doğru bir karar. Şahsen ikinci sınıf bir Hollywood aktörünün sesini duymaktansa, oyundaki karakterlerin seslerini hayalimde canlandırmayı yeğlerim. Üstelik karakterler tamamen sessiz de değil, her karakterin konuşmasında "Hey", "Ooo!" gibi ünlem gerektiren yerlerde sesini duyuyoruz. Gerisini hayal gücünüz tamamlıyor.

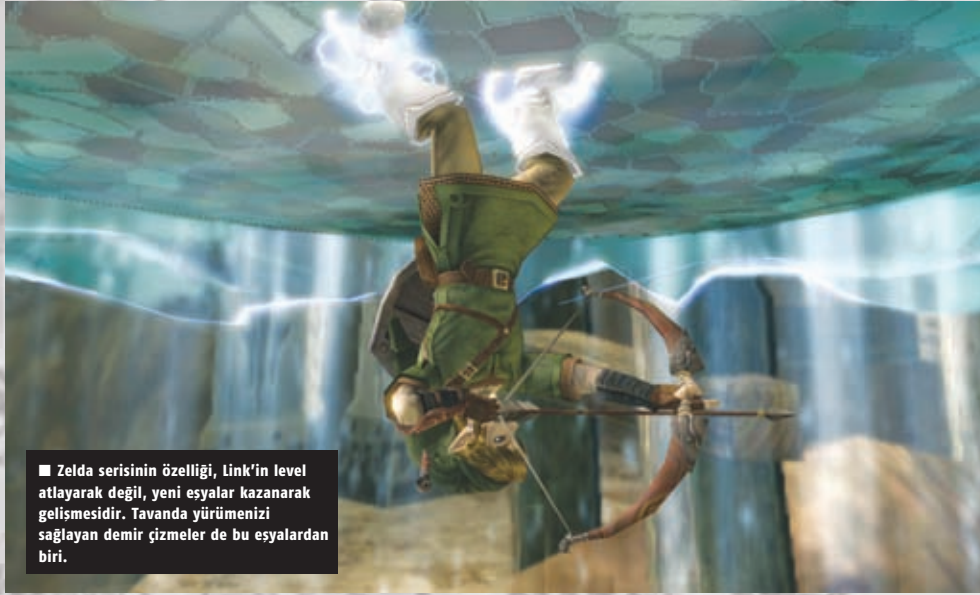
Düşük doku kalitesi ilk başlarda herkesi rahatsız edecektir. Zelda, esas olarak Gamecube için yapıldığını belli eden bir oyun ve Wii'nin grafik kapasitesini tam olarak kullanmıyor. Ama oyunun doku konusundaki açığını kapatın "sanatsal" yanı çok daha ağır basıyor. Renklerin uyumu, karakterlerin gözlerindeki ifadeler, hareketleri, mekanların genişliği ve genel olarak görselliğe gösterilen özen o kadar fazla ki, dokuların düşük çözünürlüğünü kısa sürede görmemeye başlıyorsunuz. Ama özellikle HDTV sahiplerine bir uyarım olacak: Eğer Wii'nin HDMI kablolarını almaz ve Wii menüsünden Screen ayarını HDTV'ye göre yapmazsanız, normal bir televizyondan çok daha tırtıklı bir grafikte karşılaşacaksınız.



■ Oh be, en sonunda Prenses Zelda'yı görebildim! Bana taş atmaya başlamadan önce, oyunun ilk saatlerinde sizin de göreceğinizi söyleyip kaçayım. Kaçarım bakın!

## ZELDA'NIN GAMECUBE VERSİYONU

Gamecube sahibi olanlar da yaşadı: Çünkü Twilight Princess'in Gamecube versiyonu ile Wii versiyonu tamamen aynı. Aralarındaki tek fark, tüm hareketlerin Gamecube'de tuşlara atanmış olması ve oyunun haritalarının "inverted" olması. Yani Wii versiyonundaki tüm bölümler, sanki ay-nadan görünüyör gibi ters duruyorlar Gamecube versiyonunda.



■ Zelda serisinin özelliği, Link'in level atlayarak değil, yeni esyalar kazanarak gelişmesidir. Tavanda yürümenizi sağlayan demir çizmeler de bu esyalardan biri.

## GÖRMEZDEN GELMEK

Oyun o kadar zengin içerikli ve kaliteli ki, eksiklerini görmezden gelmek çok kolay. Daha bahsetmediğim o kadar güzel şey var ki... WiiMote'u kullanarak nasıl "gerçekten" balık tuttuğunuzdan mı bahsetsem. Mükthi eğlenceli ve ustalık gerektiren bir mini oyun balık tutma... Veya toplayıp biriktirebileceğiniz onlarca nesneden mi bahsetsem yoksa saatlerinizi verebileceğiniz yan görevlerden mi... Şu bir gerçek ki Zelda tek oturmuşta bitiremeyeceğiniz bir oyun değil. Size tavsiyem, sakın, ama sakın "derhal ana görevi bitireyim, sonunu göreyim!" gibi bir hırsla oynamayın oyunu. Hyrule'un tadını çıkartın, etraftaki herkesle konuşun, yan görevlerin peşinden koşun, sakın bir öğleden sonra geçirmek için balık tutun ve oyunun ruhunu hissedin. Bırakın Epona'yı mahmuzlamayı, biraz da tırışta sürün.

Yeni bir konsolun başarısını belirleyen en önemli unsur, o konsola özgü, o konsolu alma sebebi olarak bir oyunun varlığıdır. Xbox 360 bir sene önce çıktı

ama Gears of War gibi bir oyun daha yeni çıktı. PlayStation 3 "o oyuna" kasım ayında, Guns of Patriots ile kavuşacak. Nintendo Wii'nin olmazsa olmaz oyununu ise az önce okudunuz. Evet, Legend of Zelda tam bir Altın Klasik. "Ben oyunlardan sıkıldım" diyorsanız bile, oyunlarda ruhun önemli olduğu o eski güzel günlerin tadını çalacak ağızınıza. Yeni oyunculara, daha önce hissetmedikleri güzel duyguları yaşatacak. Ve gerçekten de yaşanması gereken bir oyun Twilight Princess. Uzun süredir, vermek istediği duyguyu bu kadar iyi veren, hem ruhu, hem de oynanışı mükemmel olan, bu kadar ustaca hazırlanmış bir oyun oynamamıştım.



Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

## Level Karnesi

- ✓ Asla sıkılmayan, sürekli değişen oynanışı.
- ✓ Eski oyunların tadını verebilmesi.
- ✓ 60 saatten uzun oyun süresi.
- ✗ Midi kalitesindeki bazı müzikler.
- ✗ Kılıç dövüşleri WiiMote'u daha ustalık gerektirecek şekilde olabildi.

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

Wii VEYA GAMECUBE SAHİBİYSENİZ, ALMAMANIZ DÜŞÜNÜLEMEZ BİLE.

# 96



■ "Uzuun ince bir yoldayım, dırdırım dırdırım... Olmuyor Hasan olmuyor, baştan hadi!"



■ Zor seviyesinde pratik yapmadan oyuna gerseniz, kafanıza domates yemezsiniz.



■ "Arif Susam'dan sonra en sevdiğim sanatçı Anthrax'tan Scott Ian'dır."



■ Her hatasız 10 nota için puan katsayısı ikiye çarpılacaktır. Eğer süper gücünüzü 4X'teyken kullanabilirseniz 8X'e çıkabilirsiniz.

Müzik Oyunu

# GUITAR HERO 2



Long Live Rock 'N Roll!

Henüz ortaokula yeni başlamıştım. Hayatımı sadece oyunlarla paylaşıyor, boş zamanlarımda da ders çalışıyordum... Ve bir gün bir akrabamdan istemeyerek arakladığım bir kaset sayesinde hayatıma ikinci bir heyecan katıldı. O yıla kadar pop müzikle yoğrulmuş kulağım, bir akşam Judas Priest yazan bir kasetten Painkiller albümünü dinledi (akabinde şoka girdi tabii). O güne kadar duymamış olduğum notalarla karşılaşmıştım. "Bu nasıl bir gürültüdür böyle?" sorusunu kendime sorarken gitar sesinin büyüüne kapılmıştım...

Derken müzik, hayatımın en az oyun kadar hatırı sayılır bir bölümünü kuşattı. Rock yıldızı olmak, gitar çalmak, konsere gitmek gibi şeyler öğrendik. "Van Halen'den neyimiz eksik ki?!" diyerek her çocuk gibi gitar çalma hevesine kapıldık. Ama gerçek bir gitarist hiç olmadım. İçimde hep bir ukde olarak kalmıştır bu, paylaşayım dedim... Ve konuyu şöyle bağlayayım; eğer siz de benim gibi içinizde bir gitarist yaşıyorsanız, bu oyuna bayılacaksınız. Çünkü Gitar Hero hepimize binlerce hayranınıza karşı stadyum konseri verme imkanı sunuyor!

## BU GECE KONSERDEYİM, GELEMEM!

Geçen yıl bu zamanlarda ilk Gitar Hero oyunuyla karşılaşmış ve yukarıda bahsettiğim günlere geri dönmüştüm. İnsan oyun oynarken TV karşısında gaza gelip kafa sallarmıydı? Sallyormuş işte... Bu durum

ikinci oyunda da değişmiyor, hatta bir dalga gibi daha da yükseliyor. GH'nin en etkileyici yanlarından olan şarkı listesi artık daha da zengin. 40'li lisanslı, 55'i yeni, toplamda 65 kadar parça bulunuyor. Parçalar değişmiş ama oyunun stili aynı. Notalar yukarıdan aşağı doğru akarken siz de bu notaların renklerine (yerlerine) göre R - L - X tuşlarına basıyorsunuz.

Daha önce hiç GH oynamadıysanız "Ee bu mu yani?" diyebilirsiniz... Cevabım: Evet bu! Harmonix işini o kadar iyi yapmış ki aynı parçayı onlarca kez oynasanız bile bir damla olsun sıkılmıyor ve "Distortion" sesiyle oyunun atmosferine kapılıp gidiyorsunuz. Lynyrd Skynyrd'ın Free Bird'ünün aslında ne kadar güzel olduğunu anlıyoruz, Hangar 18'de Marty Friedman'a "Marti, sen nasıl bir insan-sın?" gibi garip cümleler kurabiliyorsunuz. Hatta Axl Rose'u sevenler Sweet Child O' Mine'dan bile hoşlanabilir. Çünkü her bir parça orijinali gibi kullanılsa da sahip oldukları duygular ve ruh, mıh gibi korunmuş.

Ne yazık ki arada oldukça kötü cover'lanmış parçalar da var. Müzik olarak olmasa da vokal olarak bir kareoke yarışmasına katılan ayaş sesine benzer vokaller duymak mümkün (Rage Against'in parçası mesela).

Oyunun renginin değiştiği bir diğer yer de zorluk seviyeleri. Her bir seviye, oyundan alınan keyfe doğrudan etki ettiği gibi parçala-





■ Oyunun yanında bu gitarı alana bu kıızı...  
Maalesef armağan etmiyorlar.

rın genel yapısını da değiştirebiliyor. İlk oyunda olduğu gibi, Easy'de üç, Medium'da dört tuş kullanılıyor. Ben ilk olarak Medium'da oyunu oynadım ve tadı damağımda kaldı diyebilirim. Ama Hard'a geçince oldukça zorlandım çünkü hem hız artıyor hem de R-L tuşlarına oldukça ters düşen X devreye giriyor. Expert'te ise bu hız daha da yükseliyor. Notalar gerçekten büyük bir hızda akmaya başlıyor, önceki seviyeden alıştığınız notaların yerleri değişiyor ve aynı anda basmanız gereken tuş kombinasyonu üçü bulabiliyor.

Bu zorluk seviyesi gamepad'den çok oyun için üretilen Gibson SG gitarına özel. Çünkü bu hızla başa çıkmanın tek yolu bu kablosuz gitarı kullanmak. Oyunu bu gitarla oynamak bile başlı başına bir keyif aslında. Düşünsenize TV'nin karşısına geçmişsiniz, elinizde gitar ve siz KISS'ten Strutter'ı çalyorsunuz! (evde tek başınıza kalınca tabii). Emin olun bir makyajınız eksik olacak, o kadar.

## ÖYLE ZORLUĞA BÖYLE PRATİK

Oyunun bir noktadan sonra zorlaşıyor olması Harmonix'i Practice modunu geliştirmeye yöneltmiş. Burada, bir parçada istediğiniz kadar hata yaparak sonuna kadar çalabilirsiniz. Dört farklı hız seçip parçanın çeşitli bölümlerini istediğiniz kadar çalabilir, takıldığınız kısımları geçebilirsiniz.

Multiplayer moduysa en güzeli. Burada üç farklı mod bulunuyor. Eğer yanınızda bir arkadaşınız varsa bu modlar sayesinde oyunun ömrü iki katına çıkacak demektir. İsterseniz "bu parçayı kim daha iyi çalacak?" diye yarıştığınız Pro Face-Off'u, isterseniz de Kooperatif ve modda bir müzik grubu gibi birlikte çalmayı deneyebilirsiniz. Bu kısımlar lead, ritm ve bass'tan oluşuyor. Bass partiyonlarının ise keyifli olduğu söylenemez (Rush hariç). Olduk-



## KONSER HEYECANI NASIL İKİYE KATLANIR?

**Moshpit'te ezilerek:** Binlerce insanın dip dibe girdiği, iğne atılsa yere düşmeyeceği yerdir. Her bir izleyicinin fiziksel tepkisini dalağınızda hissedersiniz. Son yılların extreme grupları buradaki seyirciyi sağa ve sola olmak üzere ikiye ayırır. Ortada geniş bir boşluk oluşturur ve en gaz intro ile iki kitleyi birbirine doğru koşturarak ortaya bir savaş tablosu çıkarırlar.



**Circle Pit'e katılarak:** Şunu hayal edin; binlerce insan aynı anda, aynı yöne, dairesel bir düzlemde hızla koşarak bir tornado yaratır. Kimseye pek bir zararı yok gibi gözükse de, bu tornado sürekli genişler. Eğer içeri katılmazsanız ezilirsiniz. Katılır ve durursanız yine ezilirsiniz.

**Headbang ve hava gitarı yaparak:** En sevdiğiniz parçanın en sevdiğiniz riff'i çalınır ve elleriniz karıncalanır. Sanki elinizde bir gitar varmış gibi parmaklarınız görünmez tellere basar. Ritim hızlandıkça kafanız ileri geri hareket eder ve bu hareket soluyla birlikte çok hızlanır. Kafanızı öne arkaya sallar, sarkıya eşlik eder, kendinizden geçersiniz.



**Stage Surfing/Diving yaparak:** İğne atılsa yere düşmeyecek bir kitlenin üzerine çıktığınızda, atmosferin ne denli müthiş olduğunu sırtınızda, bacaklarınızda hatta popunuzda duyarsınız! Eller üzerinde oraya buraya savrulur, gitar sesiyle kavrulursunuz. Az izleyici olan konserlerde denenmemeli, zira şaka yapıp altınızdaki çekilebilirler!)



## Rock/Metal dinleyicisi değilseniz bu oyun sizin için değil

ça tekdüze gidiyorlar ve kaliteli bir ses sistemiyle oynamıyorsanız oyunun atmosferinden kopmanız kaçınılmaz.

### KAHRAMANIM BENİM!

"Tuşlara zamanında basmaktan ibaret bir oyunun atmosferi mi olurmuş?" sorusuna takılmış olabilirsiniz. Haklısınız ama GH, oyuncuyu stiliyle değil müzikleriyle yakalamayı hedefliyor. Yani

bir rock/metal dinleyicisi değilseniz (Kenan Doğulu'yu birer rocker sanıyorsanız) bu oyun sizin için değil. Çünkü oyunun ses ve müzikleri sizi bozuk bir plak gibi rahatsız edecek, hafif matrik grafikleri midenizi bulandıracak. Ama eğer Rock müzik hayatınızda yer ediyorsa, işte hayatınızın oyunu! Black Sabbath'tan War Pigs, Megadeth'ten Hangar 18, Rolling Stones'tan Can't You Hear Me Knocking, Van Halen'den You Really Got Me ve Nirvana'dan Heart Shaped Box çalmanın ne kadar heyecan verici olduğunu anlayacak ve komşularınızı rahatsız etmekte sakınca görmeyeceksiniz. Belli mi olur, belki de gençken dinlediğiniz tınıları tekrar duymak isteyecek, tarihi en yakın konsere bir bilet alacaksınız (Exodus mesele).

Yazımı "Metal A Headbanger's Journey" belgeselinin son cümleleriyle bitirmek istiyorum (fonda Metallica-Master of Puppets'in efsanevi solosu çalarken): "Metal size o her şeyi ele geçiren güç hissini vermiyorsa, saçlarınızı diken diken etmiyorsa, bunları hiç anlamayabilirsiniz. Öyle olsun, anlamayın. Çünkü etraftaki 40 bin metal hayranına bakıyorum da, sizsiz de idare ediyoruz!"

## Level Karnesi

- ✓ Sağlam bir playlist.
- ✓ Kablosuz gitar desteği.
- ✓ Zorluk seviyeleriyle değişen lead, ritm ve bass kısımları.
- ✗ Hala bir AC/DC, Metallica veya Judas Priest parçası yok.
- ✗ Google'ın bile zor bulunduğu parçalara yer verilmiş olması.
- ✗ Seyirciler tepinmiyor!

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

KULAKLARI VE ELLERİ  
SAĞLAM HER MÜZİK SEVER  
DENEMELİ.

**93**

Volkan Turan volkan@level.com.tr

Aksiyon

# RAYMAN RAVING RABBIDS



■ "Selim, aşkım, biz de kavga ederken böyle oluyoruz bazen değil mi? Aşkım?"



■ Burcu bu bölümde R2 tuşuyla tuvalet pompası atabildiğini öğrenince çok sevindi.

## - Burcu, hadi aşkım yemek yiyelim. - Tavşanlarla başım belada Selim!

“Aşkım yanlış yapıyorsun, bak o kolu sağa sola değil, aşağı yukarı ittireceksin. Böylece şu Rayman denilen “şey”, elindeki paket patlamadan gitmesi gereken yere ulaşabilecek”. Selim belki üçüncü kez anlatıyordu kız arkadaşına durumu. Aslında sorun kız arkadaşı Burcu’da da değildi. Uzun yıllar boyunca oyunların gereksiz bir aktivite olduğunu düşünen Burcu, kendisini kozmetiğe, alışverişe ve en yeni kafelerde boy göstermeye adanmıştı. Derken Selim’le tanıştı. Selim, her normal Türk erkeği gibi evinde bir PS2 besliyordu ve yeri geliyor Burcu’yu bir kenara itip arkadaşlarıyla PES oynuyor, yeri geliyor Need for Speed’in başında saatlerini harcayabiliyordu. Burcu bu durumdan memnun değildi. İlişkilerinin tehlikeye girebileceğini hisseden Selim, yeni çıkan oyunları tarattı ve Rayman Raving Rabbids’le karşılaştı. Bu oyun onların aile psikoloğu olacaktı...

### 10 DAKİKA SONRA...

“İstersen ben geçeyim bu bölümü aşkım? Hem daha onlarca bölüm var böyle. Oyuna alıştıktan sonra karşılıklı da oynayabiliriz belki..?” Masumca bir teklifi Selim’inki. Oysa bilmiyordu ki Burcu çoktan kapılmıştı komik tavşanların hikâyesine.

Bölemleri art arda aşan Burcu, başarısından dolayı kazandığı kıyafetlerle içindeki moda canavarını Rayman’in üzerinde kullanıyor, Rayman’i şekilden şekile sokuyordu. “Seliiiiim, bak ne kadar tatlı oldu! Anneanne gözlükleri giydirdim Rayman’e!” demişti Burcu; sesinden heyecanı ve oyundan ne kadar keyif aldığı belli oluyordu.

“Evet, çok sevimli olmuş tatlım” demişti Selim. Umursamazlığın tınısı tüm odaya yayılmıştı.

“Selim, burada “X tuşuna basıp üstüne gelen tavşanlara havuç suyu fışkırt” diyor ama havuç suyu falan yok ortalıkta; neden olmuyor?” Dakikalar sonra ilk defa yardımını istemişti Selim’in. Gamepad’i eline alan Selim, X tuşuna sürekli basmasını gerektiğini belirten cümlesini tamamlamadan, gamepad Burcu tarafından hızla elinden alınmıştı. “Üff bu muydu yani?!” demişti Burcu. Selim neler olduğunu anlayamıyordu.

### 2 SAAT SONRA...

Geçen zaman içinde Burcu dans eden tavşanların şirinliğine kapılmış, Selim’in mutlaka bunu görmesini istemişti. Selim gazete okuyordu. Sekiz farklı delikten çıkan tavşanların kafasına kürekle vurma oyununun çok eğlenceli olduğunu düşünmüştü Burcu. Selim’e de fikrini sormuştu. Selim telefon rehberine bakıyordu. Dörder bölüm tamamladıktan sonra, diğer bölümlere göre nispeten daha zor ve uzun olan bir bölüm bulunuyordu. Rayman’i kurtuluşa bir adım daha yaklaştıracak olan tuvalet pompaları da bu bölümleri bitirerek toplanabiliyordu. Rayman, pompalardan kendine bir merdiven yaparak hapisten kurtulabilecekti. “Tuvalet pompası da çok saçma olmuş değil mi aşkım?” diye sormuştu Burcu. Selim tuvaletmeyi. Burcu ekrana bir şeyler çizdi, Rayman’e ip atlattı, tavşanları metrelerce uzağa fırlatmaya uğraştı. “Selim çabuk bak; tavşan şimdi yere yapışacak!” diye haykırdı Burcu. Selim uyuyordu.

Selim’i düşündüğünden değil, oyun monotonaştığı için değişik bir şeyler arayışına giren Burcu, Selim’in iki kişilik oyun teklifini düşündü. İlk önce bazı bölümleri onunla anlaşmalı oynayacak, sonra skor savaşına girerek ona üstünlüğünü kanıtlayacaktı. “Selim hadi gel birlikte oyna-”.

Burcu’nun ağzından çıkan kelimeler havaya karışıp kaybolmuştu. Selim evden kaçmıştı...

Hikâyenin devamıyla ilgilenenler için: Selim’le Burcu o günden sonra bir daha asla başbaşa oyun oynamadılar, oyunlar hakkında konuşmadılar; taa ki Burcu Rayman’i Nintendo Wii’de görene dek...



Tuna Şentuna [tentuna@level.com.tr](mailto:tentuna@level.com.tr)

### Level Karnesi

- ✓ Hepsini birbirinden farklı, onlarca oyun.
- ✓ Kız arkadaşınızı PS2’ye alıştırmanızda faydalı.
- ✓ Espri ve komik tavşan tasarımları.
- ✗ Wii için tasarlandığı için PS2 gamepad’iyle pek de eğlenceli değil.
- ✗ Bölümler kolayca aşılabildiğinden oyun ömrü kısaldı.

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

BURCU WII VERSİYONUNU DAHA ÇOK SEVDİ.

# 72

Spor

# WWE SMACKDOWN VS RAW 2007

Bu güreş sevdası içime nereden doğuyor?

Ringler, yağsız güreş, iki metrelik ve kas yığını, solaryumda kızarmış adamlar... Kimse inkar edemez ki bunlar ülkem insanına pek uygun şeyler değil. Hadi ringlerden olayı yakalıyor gibi olsak da, her şeyin eğlence için yapıldığı ve maçların önceden planlandığı gerçeği WWF'yi bizlerden oldukça uzaklaştırıyor. Peki, ben ne yapıyorum? Bu oyunu geçen seneden beri sevmeye devam ediyorum. Ya bende bir sorun başladı ya da camii avlusunda buldular beni, Amerikalı mıyım neyim?! Baba, gelir misin bi' buraya?

## DÖVÜŞEBİLİYORUM!

Aslına bakarsanız oyunu sevmemin ilk nedeni dövüşüyor olduğunuz hissini sonuna kadar hissettiriyor olması. Eğer astım hastası filansanız bu oyundan uzak durmanızı öneririm çünkü ben bile bu oyunu oynarken yoruluyorum, mideme kramplar giriyor. Aslında bu yeni bir şey değil (kramptan bahsetmiyorum). THQ gerçek dövüş hissini SvR serisinde oldukça iyi kullanıyor ve bu oyunda da geleneğini devam ettirmiş. Oyunda pek bir gelişme olmamış gibi gözükse de detaylara baktığımızda bu yeni oyun bir güncelleme paketi gibi durmuyor.

İlk yeniliği kontrol sisteminde görebiliyoruz. Artık oyun analoglarla daha rahat oynanıyor. Fight Night Round 3 oynamış olanlar bu sistemi oldukça sevecektir. Kontroller rahatladığı için uzun süren maçlarda bile el ağrısı çekmiyorsunuz. Dövüş esnasında çıkan mini oyunlar, animasyonlar, on dakikalık maçların bile ne zaman başlayıp ne zaman bittiğini çaktırmamayı

başarmış. Ring içindeki yeniliklerden biri de, mini oyun sayılabilecek Ultimate Control Sistemi. Bu yeni sistemi kullanmak için rakibi ilk önce sağ analog ile yakalayıp R3'e basmak gerekiyor. Bu esnada Stamina (nefes gücü) hızla düşüyor ve ringin neresinde olduğunuza göre analogla yapmanız gereken hareketlerin simgeleri çıkıyor. Bunları doğru ya-



■ -Hadi aslanım, git bakalım önden, geliyorum.  
-Hadi ya? Zeki Müren de görebilecek de, tam olsun.

paransanız, rakibe hem daha değişik animasyonlu hem de daha fazla hasar veren hareketler yapılabiliyorsunuz (ringlere oturtup zıplatma, suratı sürtme, ipleri boynuna dolama gibi).

## ÖYLEYSE VARIM... MI?

"Yok, ringler beni tutar" diyorsanız, o da sorun değil. Artık ring dışı çevreniz daha da geniş. Hatta seyircilerin arasına bile dalabiliyorsunuz. Her mekanda özel olarak tasarlanmış bir dövüş bölümü bulunuyor. Eğer rakibinizi (kurban da diyebiliriz) buraya kadar çekebilerseniz, yangın söndürücüden boruya hatta merdivene kadar olan alet edavatı rakibin kafasında paralayabiliyorsunuz. Tabii bu dile kolay ama uygulamada oldukça zor. Zorluk seviyesi arttıkça yapay zeka çerez olmaktan çıkıyor ve yavaş yavaş katliama gidebiliyor ('vücutunuzda kırılmadık kemik kalmıyor'un kısaltmasıdır bu).

## GEL KAÇMAAA!

SvR serisinin en çok sevdiğim bir yanı da çok keyifli modlarıdır. Başka hiçbir dövüş oyununda bu kadar mod bulamazsınız. SvR07'nin Season Modu geçen seneye göre daha iyi. Orijinal olarak 40'a yakın senaryo bulunuyor. Bu modda sıfır para ve tecrübeden dövüşmeye başlayıp basamakları birer birer çıkıyorsunuz. Kazandığınız paralarla ister kapalı dövüşçüleri açar, isterseniz de kostüm, dergi gibi ıvır zıvır alırsınız. Geriye kalan modlar içinde en garip olanıysa Money in the Bank. Hani 'ekmek aslanın ağzında' derler ya, işte bahsettiğim mod bundan daha tehlikeli! Altı aygır bir ringe doluyor ve ortadaki para çantasına ulaşmaya çalışıyorsunuz. Etrafta iki merdiven bulunuyor ve bir şekilde bunları kullanıp yukarı tır-

manmanız gerekiyor -ki o para çantasını alabilirsiniz. Ve evet, o merdivenleri hepsinin kafasına kafasına da vurabiliyorsunuz! Yetmedi mi? Royal Rumble modunda ringe kısa aralıklarla 30 kadar dövüşçü geliyor ve herkes birbirini ringden dışarı atmaya çalışıyor. Amacınız maçın sonuna kadar ringde kalan tek kişi olmak! İşte böyle 35 kadar mod sizi bekliyor oyunda... Bakın, yazarken bile yoruldu. Ben bir so-luklanayım (nereye kaçılıyorsunuz?), siz de bu arada oyunu almak için yola çıkın, dergiye kaldığınız yerden sonra devam edersiniz.



Volkan Turan volkan@level.com.tr

## Level Karnesi

- ✓ UCS sistemi
- ✓ Ringle sınırlı kalmamak.
- ✓ Online destekli yeni Manager sistemi.
- ✗ Bayan güreşçilerin etkisi kaybolmuş.
- ✗ Senaryolar klişe.

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

NE GÜNCELESTİRME, NE DE YENİ BİR OYUN. İKİSİNİN ORTASINDA BİR HOŞLUK.

82

Spor

# TONY HAWK'S PROJECT 8



■ Acid Drop hareketini yapmak veya çevreye göz atıp ne var ne yok görmek için yüksek yerlere çıkabilirsiniz.



■ Oyunda Grind yapabilecek o kadar fazla yer var ki havaya kaykay atsanız düşüp bir çizgide kaymaya devam edebilirsiniz.

On kişiye sorduk; "Neden Tony Hawk?" Beşi kaçtı, üçü paramızı çaldı, biri de meğerse Tony Hawk'mış. Sonuç: Böyle anket olmaz olsun.

**I** Ve yepyeni bir Tony Hawk's Underground'da birlikteyiz! "Abi bu Underground değil; isime bakacak olursan." Pekala. Evvet, Tony Hawk ve arkadaşları bir kez daha- "Pardon abi de, oyunun Tony Hawk'ın arkadaşlarıyla pek alakası yok. Tony Hawk takımına katacağı en iyi sekiz kaykaycıyı seçmeye çalışıyor, olay bundan ibaret." Anladım, tamam. Sadece en iyi sekiz oyuncunun katılacağı Tony Hawk's Project 8- "Eee, en iyi sekiz oyuncu oyunun sonunda belli oluyor abi. İştey herkes katılabiliyor yarışa. Pardon abi." Tony Hawk's Project 8'e hoşgeldiniz. Nasıl, oldu mu bu? Ha? "Biraz sıradan sanki; hani okurun ilgisini çekmek açısın-". Sen kimdin canım?

## İNİ MEKANLAR, BOLCA HAREKET

Haydi sorun, bekliyorum, bu sefer ne getiriyor Tony Hawk kaykay dünyasına? Açıklaması çok basit: Neredeyse hiçbir şey. Eğri oturup doğru konuşalım (dünyanın en anlamsız aktivitesidir bu da); bu oyun da en az önceki oyunlar kadar eğlenceli. Saatlerce başında oturdum, bir dolu kaykaycının fizik kurallarını hiçe sayan hareketlerini izledim, özendim, ağladım, mutlu oldum... Kaç tane oyun bunları size hissettirebilir ki; sorarım size?! "Bu kadar duygusal olmaya gerek yok abi, alt tarafı bir oyun bu da nihayetinde..." Yine mi sen? Neyse, diyordum ki pek fazla yenilik yok. İlk başta parlak ve canlı grafikler görüyoruz. Sonra karakter yaratma ekranına geçip karakterimizin çok az özelliğini belirleyebildiğimizi fark ediyor, sinirlenerek piste atıyoruz kendimizi. Dikkat çeken en önemli değişim oyunun fazlasıyla kolaylaşmış olması. Örneğin, Manual'a geçmek için sadece Kare tuşunu kullanmanız yeterli (eskiden yukarı-aşağı yapmanız gerekiyordu). Pipe'lardan indiginizde otomatik olarak kombo sayacı ekrana geliyor ve bu sürede kombonu devam edibili-

yorsunuz. İşte bu özellik gerçekten her şeyi inanılmaz biçimde kolaylaştırmış. Eskiden 200-300binlik bir kombo yapmak için kendimizi paralarken şimdi bir milyonluk kombuyu hiç zorlanmadan gerçekleştirebiliyoruz. "Abi sanki biraz hava atıyormuşsun gibi geldi bana?" Sanane efendi?! Hayret yahu!

## KAFAYI GÖZÜ DAĞITIN

Nail the Trick hareketiyle devam ediyoruz. Bir yerden Ollie ile zıplayıp her iki analog kola birden basınca karakterimiz yine Matrix moduna geçiyor. Şimdi amacınız analog kollarla ayaklarınızı kontrol ettirmek ve kaykayı döndürmek. Shaba Games burada da saçma bir kolaylık sağlayıp ne zaman ayaklarınızı hareket ettirmeniz gerektiğini size belli ediyor (kaykay ısıldıyor). Görev olarak verilmediği sürece yapmanın pek bir anlamı yok. Doğalısıyla yenilik olarak adlandıramayacağım.

Sıkıntılı anları bir kenara bırakmak isterdim ama mümkün değil. Maalesef bölüm tasarımları ve bölümlerin büyüklüğü de bekleneni veremiyor. Dilerdim ki sokaklarda insanlar yürüsün, bir şeyler hareket etsin, kayarken kızlara laf atayım... "Ayıp olmuyor mu abi?". Eeeh kabak tadı verdin ama! Sabahtan beri oradan bik bik! Gidiyorum ben, al yazıya sen devam et. "Abi? Dur abi ne yaptın, gitme. Abi? O zaman devam edeyim bari. Sevgili okurlar, burada olmanın verdiği mutlulukla size sesleniyorum. Konumuz Tony Hawk ve bu oyunda da Tony Hawk... Abi neredesin ya? Ne zormuş binlerce okuyucuya seslenmek. Benim ocakta yemeğim vardı; kaçtım ben abi!" Tony Hawk's Project 8: Mükemmel değil, yenilikçi değil ama serinin sıkı takipçileri tarafından oynanmay hak ediyor.



Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr



## Level Karnesi

- ✓ Sevdiğimiz, beğendiğimiz fizik motoru.
- ✓ Eğlenceli oynanış.
- ✗ Yenilik adına bir şey olmadığı gibi, geriye dönüşler var.
- ✗ Oyun çok kolay.
- ✗ Online adına bir şey yok.

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

ORTALAMA BİR  
TONY HAWK OYUNU  
AMA EĞLENCİLİ.

# 75

Spor

# CAPTAIN TSUBASA

İyi ki futbolu onlardan öğrenmedik

Geçen ay Kafa Ayarı'ndaki "Futbol Oyunları" sayfasında yer vermiştim Tsubasa'ya çünkü bu aya sakladım kendisini (haşa, hiç unuttur muyuz). Tsubasa'yla ilk karşılaşmam SNES'te olmuştu. Diğer futbol oyunlarından farklı olduğu için oldukça sevmiş, Show TV'de yayınlanan çizgi-filmle-

riyle hayranı olmuştum. Ve gerçekten bir topa yeterli hızda vurunca, U şeklinde gidebileceğine inanmışım! E çocukluk hali, n'aparsınız...

## ÇOK YAŞA BANDAI

Dileklerimiz gerçek oldu. Bandai elini taşın altına soktu ve bu efsaneyi PS2'ye nihayet taşıdı. Oyunda her şey anime serilerine uygun olarak tasarlanmış (seslendirmeler dahil) ve oynanış da eski oyunla paralel. Maçlarda sadece kaptanları yönetiyorsunuz. Top sizdeyken pas/şut menüsünü açarsanız oyun duruyor ve kime pas vereceğinizi seçiyorsunuz. Eğer top birindeyse, ondan pas isteyebiliyorsunuz. Rakip ceza sahasına girdiğiniz andan itibaren birkaç şut çeşitiniz var. Tsubasa dahil her kaptanın kendine has heybetli şutları bulunuyor (Kartal Vuruşuuuu!!) ve bunlar büyük olasılıkla gole dönüşüyor.

Oyuna alışmak zor, o yüzden vazgeçmeden önce kendinize biraz zaman tanımalısınız. Top kapmak, top kaptırmamak, şut çekmek, şutları yakalamak vb. her şey çok ince bir zamanlamaya ve doğru tuşlara basma mekanizmasına dayanıyor. Örneğin rakip size Üçgen-Daire-X şeklinde bir şut çekti. Eğer rakip şutu doğru çekmişse top güç kazanıyor. Siz de top gelirken Üçgen-Daire-X'e doğru zamanda basarsanız, o güç giderek azalıyor ve eğer gücünüz, kalan güçten fazlaysa topu yakalyorsunuz. Aynı şey top kapmada da geçerli.

Tabiî bunlar sorun değil. Asıl sorunumuz oyunun ultra Japonca olması. Winning Eleven Severler (WES) oyunu iki günde çözebilir ama geri kalan kitle oyunu almadan iki kere düşünmeli.

**Volkan Turan**  
volkan@level.com.tr



■ Sürekli buna benzer animasyonlarla karşılaşacaksınız.

## Level Karnesi

- ✓ Bilindik Tsubasa ruhu aynen yansıtılmış.
- ✓ Story modu çok güzel.
- ✗ Fazla zor olmuş.
- ✗ E, biraz Japonca. Çözmesi zor.

RYO/FUTBOL  
DİYEYEBİLECEĞİMİZ BİR TÜRDE  
VE KESİNLİKLE ÇOK GÜZEL.

**83**

■ Yapım Namco Bandai ■ Dağıtım Namco Bandai ■ Yaş sınırı - ■ Türkiye dağıtıcısı - ■ Dual Shock Var ■ 60 Hz Modu Yok ■ Hoparlör Desteği Dolby Pro Logic II ■ Zorluk Zor ■ İngilizce gereksinimi Yok ■ Multiplayer 1-2 ■ Diğer sistemlerde Yok ■ Web [http://www.bandai.games.channel.or.jp/list/ps2\\_tsubasa/](http://www.bandai.games.channel.or.jp/list/ps2_tsubasa/) ■ Alternatif FIFA Street 2

Aksiyon

# TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT



PS2'nin payına anca bu kadar düşüyormuş

"Sam Fisher'in dönüşü muhteşem oldu" demek için nelerimi verirdim bilemezsiniz (bir adet biskrem mela) ama ne yazık ki bu cümleyi belki de PS2'de bir daha kullanamayacağımız çünkü bu son SC diğer platformlardaki Double Agent versiyonlarına göre oldukça ezilmiş.

## BAHTSIZ SAM

Sam, bu yeni oyunda kafayı hem sıyırması, hem de kazıtması. Kızını bir trafik kazasında kaybedip, ruhsal bir çöküş yaşadığından sonra, bildiği en iyi işe, casusluğa geri dönmüş bir Sam var karşımızda.

Hapishaneye girdiğinizde göreceksiniz ki Sam çok iyi kişilik bölünmesi rolü yapıyor. Hem John Brown Army'ye hem de National Security Agent'a yardım etmesi gerek. Her iki grup da farklı beklentiler içindeler. Bu yüzden oyunu daha bir pür dikkatle oynuyor, seçimlerinize göre bir sonla karşılaşıyorsunuz (iyi-kötü olmak sizin elinizde yani). Konu bakımından aslında PS2 versiyonu diğerlerinden daha detaylı çünkü Xbox360 versiyonunda bi-

le bulunmayan cevapların PS2 versiyonunda olduğunu gördüm (kendimizi böylece teselli ediyoruz).

Oynanış açısından DA, geçmiş oyunlardan farklı değil. Yine ağır ve sinsice ilerliyor, ışığın her türlü sünden kaçıyor, özel üretim araç ve gereçlerle (T-cetveli gelir aklıma hep böyle diyince) düşmanlarınızı en sessiz yollardan öldürmeye çalışıyorsunuz. Sam artık zıplayıp tutunmaca bakımından daha yetenekli olduğundan birçok alternatif yol bulabiliyor ve düşmanları es geçebiliyorsunuz.

Oyunu bitirdikten sonra da bir partner bulup co-op görevlerini oynamayı da ihmal etmeyin çünkü gerçekten eğlenceli şeyler bulunuyor. Ne yazık ki bu görevleri online oynayamıyorsunuz (gerçi buna dünyada üzülecek en son ülkeyizdir).



**Volkan Turan** volkan@level.com.tr

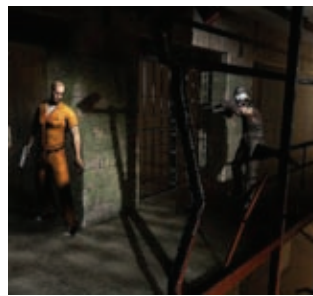


## Level Karnesi

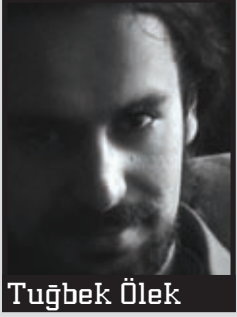
- ✓ Konunun detaylarını sunması.
- ✓ Offline co-op.
- ✗ Spy vs. Mercenary modu kaldırılmış.
- ✗ Mekan botuyları, detayları diğer platformdakilerinden daha az.
- ✗ Bazı kontrol ve kamera açısı problemi.

BİLDİĞİMİZ  
SAM FISHER, BİLDİĞİMİZ  
SPLINTER CELL.

**80**



# DONANIM



Tuğbek Ölek

## RÜZGÂR GİBİ GEÇTİ...

Bir yıl daha geçti, bir yıl daha yaşlandı. Doğum günüm yılbaşıyla çakıştığından bu "sene bitti, biz yaşlandı" hissi bende daha bir ağır oluyor. Ama 2007'ye gönlüm rahat giriyorum.

2000'den bu yana kâbus gibi geçen

bir beş senenin ardından nihayet adam gibi bir sene geçirebildik. Elbette can sıkıcı yanları da vardı bu senenin, ama "işler yoluna giriyor" dememizi engelleyecek kadar değillerdi.

Memleketin halinin biraz olsun düzelmesi, Level ofisi-nin düğün ve nişanlara boğulması, yıl boyu üç muhteşem oyunun çıkması mutluluğumuzun temel sebepleri elbette. Ama diğer yandan donanım dünyası da bu sene biraz silkelendi. Geçen senelerde donanım yazarken sıkıntıdan uyuyakaldığım zamanlar olurdu. Bu sene ise her ay ya bir bomba haber ya da ürün vardı. Heyecanlı bir macera filmi izler gibi izledik 2006'da donanım dünyasını.

Elbette 2006'da piyasaya çıkan onlarca muhteşem ürün ve teknoloji sık sık aklımızı karıştırdı. Bu yüzden elden geldiğince size bu çalkantılı dünyada rehberlik etmeye çalıştık. Bir de bu ürün ve teknolojilerin pek azı gerçekten hayatımıza girdi. Pek çoğunu haberlerden, vitrinlerden izledik. Ama aslında bu güzel bir haber. Çünkü 2006'da duyduğumuz her şey 2007'de makul fiyatlarla evimize girmeye başlayacak. Ağzımızın suyunu akıtan ürünlerin en azından bir ikisini alabileceğiz. Bu yüzden özel bir 2007 donanım rehberi hazırladık. Sihirli küremizin hangi ürünü ne zaman alın dediğine sizin için baktık.

Herkese mutlu bir 2007 dilerim ve umarım bu sene daha da iyi olur... ■

## INTEL ÇEKİRDEKLERİ DÖRTLERİ

### Kentsfield piyasada

Geçen sayımızda da duyduğumuz üzere Intel bu ay Kentsfield kod adlı yeni dört çekirdekli işlemcilerini piyasaya sürdü. Sunucular için

Xeon 5300 ve oyuncular için Intel Core 2 Extreme QX6700 piyasada. Ancak oyunların hiç biri dört çekirdeği birden kullanamadığı için dört çekirdek modellerin şu an için çift çekirdeklerden bir performans farkı yok.

Ayrıca, Intel yılın ilk haftasında daha makul bir fiyattan satılacak olan Core 2 Quad Q6600 modelini piyasaya sunacak. Ancak bu makul(!) fiyatın 850\$ olması ve Şubat ayından sonra 550\$ seviyesine inmesi bekleniyor. Yüksek fiyatları ve performans olarak ne zaman faydasını göreceğimiz belli olmadığından şimdilik dört çekirdekten uzak durmakta fayda var. ■



## EDITÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ

BenQ FP93GX



Samsung YP-Z50B



A4Tech X750F



Logitech Z-5450



Muskin Redline P4000



Asus AiLife



## Level Test Sistemi

Donanım bölümünde incelediğimiz ürünlerin hepsini, performans canavarı test sistemimizde deniyoruz. Lütfen değerlendirmelerimizi böyle bir sisteme göre yaptığımızı dikkate alın.

**Intel Pentium Extreme Edition 955**  
**Intel D975XBX Anakart**  
**Kingston HyperX 667MHz 2GB DDR2-RAM**  
**Samsung 2x80GB Sabit Disk (Raid 0)**  
**Tagan 500Watt Güç Kaynağı**  
**Zalman Fatal1ty FS-C77 CPU Fanı**  
**Logitech G15 Klavye**  
**Samsung SyncMaster 960BF**



96 DONANIM HABER & İNCELEME

101 DONANIM ÖZEL

106 TEKNİK SERVİS

## İNCELEME

# NETGEAR 108 MBPS RANGEMAX ADSL MODEM (DG834PN)



## Ağ dünyasının kralı kim?

Yıllardır bu anı bekleyip durdum. Her ne kadar her ay bir sürü yeni ürünü inceliyor olsam da, bir Netgear ürünü inceleyememiş olmak içimde kalmıştı. Çünkü iPod ismi MP3 çalar piyasasında ne anlam ifade ediyorsa Netgear da bu anlamı network ürünleri için taşıyor.

Yıllarca süren hasretin ardından bir iki ay önce Multimedya firması Netgear ürünlerini ithal etmeye başladı. Bizim incelemek için seçtiğimiz ilk ürün ise en klasik ve muhtemelen en çok satılacak olan ADSL/Wi-Fi kombosu 108 Mbps Rangemax. Üzerinde 4 ethernet portu, Wi-Fi bağlantı noktası, ADSL 2+ Modem, Router, DHCP sunucusu, SPI ve NAT güvenlik duvarı bulunan gelişmiş bir cihaz bu.

Ürünü daha kutusundan çıkarır çıkarmaz Netgear'in network dünyasında neden böyle bir fenomen haline geldiğini anlıyorsunuz. Bu çok sadece ve sık tasarımı bakarken tek düşünebildiğim, diğer tüm Wi-Fi modemlerin ne denli çirkin oldukları. Üstelik Rangemax rakiplerinden daha az yer kaplıyor ve üzerinde görüntüsünü bozan bir anten yok. Ama buna rağmen bu model piyasadaki diğer Wi-Fi cihazlarına göre 5 kata kadar daha fazla alanı kapsıyor. Bunun sebebi dışarıda bir anten olmasa bile Rangemax'in içinde tam 6 anten bulunması. Üstelik cihazda bulunan MIMO teknolojisi sayesinde bağlı cihazların yeri ve Wi-Fi sinyallerini kesebilecek engeller sürekli takip edilip her cihaza en doğru anten konfigürasyonu ile veri yollanıyor. Mesela siz mutfağın yanındaki odadasınız ve biri mutfakta mikrodalga fırını çalıştırdı. Rangemax sinyalde kesilme olduğunu fark edip sinyallerini farklı duvarlardan yansıtip mutfağın çevresinden dolanarak ulaştırıyor. Böylece evin içinde internete ulaşamayan kör bir nokta kalmıyor. Gerçekten de kendim denediğimde daha önce diğer



Wi-Fi cihazlarında sorun yaşadığım noktalarda Rangemax'in hiç sorunsuz bağlandığına şahit oldum.

## DAHA FAZLA HIZ

Bağlantı yetersizliğine dayalı hız düşüşlerini engellediği için Rangemax sorunlu bölgelerde internet hızınızı artırıyor. Ayrıca cihaz 108 Mbps hız desteğine de sahip. Ama bundan faydalanabilmek için özel bir network kartına ihtiyacınız olacak. Mesela dizüstü bilgisayarınızdan 108 Mbps bağlanamayacaksınız. Çoğu kişi kullanmayacağı için çok cazip bir özellik değil. Ama sıfırdan kablosuz ağ kuruyorsanız ve masaüstü bilgisayar da bağlayacaksanız mutlaka hangi ürünlerle 108 Mbps hızını yakalayabileceğinize dikkat edin.

Rangemax'in faydalı özelliklerinden biri de çift güvenlik duvarına (NAT ve SPI) sahip olması. Ayrıca kablosuz ağınıza ulaşamaması için gereken her türlü güvenlik önlemine de sahip. Yani maksimum güvenlikte bir ağ oluşturabiliyorsunuz. Ayrıca üzerindeki Router ve DHCP sunucu sayesinde bilgisayarlarınızı internete bağlamak için güvenlik ayarlarını yapmanız yeterli. Internet Explorer üzerinden ayarların yapıldığı arayüz de bugüne adar gördüklerim içinde en basit ve kullanışlı olanı.

Hepsini üst üste koyduğumuz zaman, Netgear 108 Mbps Rangemax bir ev ağına yapmak isteyebileceğiniz her şeye sahip dört dörtlük bir ürün. En iyi kablosuz ADSL modemi arayanlar için de tek adres bence. Bu sayede ben de dünyanın dört yanında neden Netgear için kıyamet kopartılır, neden her sene Chip Almanya en iyi modem seçer testlerinde bu markayı, görmüş oldum. ■

**Performans:** 5/5

**Fiyat:** 4/5

**Artılar:** Geniş kapsama alanı, sık tasarımı, çift güvenlik duvarı

**Eksiler:** Yok

**Üretim :** Netgear [www.netgear.com](http://www.netgear.com)  
**İthalat :** Multimedya [www.multimedya.com](http://www.multimedya.com)  
**Fiyatı :** 180\$ +KDV

## İNCELEME

# CREATIVE ZEN VISION M 60GB

## Daha büyük, daha yetenekli

Yaklaşık altı ay önce Creative'in yeni MP3 çalar / video oynatıcısını incelemiş ve "Editörün Seçimi" ödülü vermiştik. Şimdi Creative, Zen Vision M'in 60 GB'lık yeni modelini piyasaya sürdü. Bu yeni model kapasiteyi iki katına çıkarırken aynı zamanda iki yeni özellik de ekliyor. Bunun başında iki saat daha fazla MP3 dinleyip (16 saat) bir saat daha fazla video izlemenizi (5 saat) sağlayan daha güçlü pil var.

Ama asıl yenilik USB Host özelliği. Bu özellik sayesinde dijital kameranızı küçük bir kablo ile Vision M'e bağlayıp resimlerinizi direkt cihaza aktarabiliyorsunuz. Özellikle tatil ve seyahatlerde yanınızda bilgisayar olmadan 60 GB'a kadar ekstra resim hafızasına sahip oluyorsunuz böylece.

Bunların dışında cihazın özellikleri 30 GB'lık model ile aynı. Ancak fazladan kapasite ve pil ömrü cihazın bir parça şişmanlaşmasına sebep olmuş. Bu model eskisine oranla 3,5 mm daha ka-

lın ve 15 gram daha ağır. Zaten eski modelde de iPod'dan daha iri olduğu için pek hoş bir gelişme değil bu.

Bunlara ek olarak paket içeriğinde değişim var. Zen Vision M de artık iPod'lar gibi adaptör olmadan geliyor. Adaptörü isterseniz ayrı satın alıyorsunuz ya da sadece USB üzerinden şarj ediyorsunuz. Ayrıca cihazın ekranına çizilmelere karşı koruyucu film yapıştırılmış. Böylece sizin ayrıca bir film alıp uğraşmanıza gerek kalmıyor. ■

**Performans:** 5/5

**Fiyat:** 3/5

**Artılar:** Daha fazla kapasite ve pil ömrü, USB Host

**Eksiler:** Gittikçe şişmanlıyor

**Üretim :** Creative [tr.creative.com](http://tr.creative.com)  
**İthalat :** Multimedya [www.multimedya.com](http://www.multimedya.com)  
**Fiyatı :** 765\$ +KDV



# SAPPHIRE RADEON X1950 PRO ULTIMATE



## Fabrikasından modifiye

ATI'nın yeni düşük fiyat politikası özellikle orta ve ortanın üstü seviyelerde oyunculardan büyük ilgi görüyor. Geçen yıl boyunca hep geriden gelen ATI, en üst seviyeyi kaptırmış olsa da X1650 XT ve X1950 Pro ile daha geniş oyuncu kitlelerine ulaşmış kaptırdığı pazar paylarını geri toplamaya çalışıyor. Özellikle X1950 Pro, 250\$ civarındaki son kullanıcı fiyatıyla büyük rağbet görüyor.

Bu talebi fark eden Sapphire de işleri biraz daha kızdırmak için X1950 Pro'nun Ultimate modeliyle kaşımıza çıkıyor. Kendinden 22\$ daha ucuz olan normal X1950 Pro ile aynı GPU ve PCB yapısına sahip Ultimate. Aradaki fark GPU'nun üzerindeki büyük bakır soğutucudan ve daha hızlı RAM kullanımından kaynaklanıyor.

Ultimate modelinde kullanılan bu soğutucu aslında bize hiç yabancı değil. Çünkü daha önce Overclock konulu özel dosyamızda da bahsettiğimiz Zalman'ın VF900-CU modeli bu. Piyasadaki, bizim bildiğimiz, en kaliteli GPU soğutucusu. Tümünü bakır, geniş yapraklar ve bunun üzerindeki 92mm'lik

kaliteli fandan oluşan VF900-CU hem çok sessiz hem de çok iyi soğutma sağlıyor.

Sapphire her ne kadar bu özel soğutucuyu kullansa da GPU'yu overclock etmemiş diğer X1950 Pro'lar gibi 580 MHz hızında çalışıyor. Bu da haliyle süper sessiz bir ekran kartı ürettikleri anlamına geliyor. Gerçekten de kart diğer X1950'lere göre çok az ses çıkarıyor. Ancak kullanılan RAM'ler normalden 200MHz daha hızlı

yani 1600MHz olduğu için kartın performansı normal X1950 Pro'lardan yaklaşık %5 daha iyi. Yani 22\$'a hem daha sessiz hem de daha hızlı bir kart sunuyor Sapphire. İşin güzel yanı kartı kendiniz overclock ederseniz rahatça bir %10 daha performans kazanabiliyorsunuz.

Kısacası Sapphire azıcık bir çaba ile bir ürünün nasıl farklılaşarak rakiplerin önüne geçebileceğinin dersini veriyor bu ürünle. Ayrıca kartın yılın en güzel kutu tasarımına sahip olduğunu ve beraberinde Just Cause'un tam sürümünün geldiğini unutmamalıyız. ■

**Performans:** 4/5

**Fiyat:** 4/5

**Artılar:** Süper soğutma, daha hızlı RAM'ler

**Eksiler:** Yok

**Üretim :** Sapphire [www.sapphiretech.com](http://www.sapphiretech.com)  
**İthalat :** Arena [www.arena.com.tr](http://www.arena.com.tr),  
 BeKo ICT [www.bekoict.com](http://www.bekoict.com),  
 Datagate [www.datagate.com.tr](http://www.datagate.com.tr)  
**Fiyatı :** 275\$ +KDV

## ASUS G1/G2

### Taşınabilir oyun canavarları

Bugüne dek oyuncular için nice ekran kartları, anakartlar ve monitörler ürettiler. Ve nihayet Asus bunların hepsini bir araya getirip oyuncular için çok özel bir dizüstü bilgisayar üretmeye karar verdi. G1 (15") ve G2 (17") adında iki model olarak piyasaya çıkacak olan sistemler oyuncular için yüksek performanslı oyun deneyimini garanti ediyor. Asus'un elindeki en iyi işlemci, ekran kartı ve monitörleri kullandığı modeller performans dışında, oyunculara yönelik tasarım ayrıntılarıyla da dolu.

Öncelikle oyuncuların seveceği özel tasarım lazer fare ve sırt çantası ile birlikte geliyor. Sistemin kasası darbelere ve çiziklere da-



yanıklı özel bir madde ile kaplanmış. Klavyenin üzerinde yer alan OLED ekran siz oyundayken saat, sistem bilgileri gibi detayları gösteriyor.

Ayrıca kapağın her iki yanına yerleştirilmiş özel led aydınlatmalar bir oyun açtığınız zaman sistemin oyun moduna geçtiğini bağırmak istercesine yanmaya başlıyor. Bunun dışında oyuncuların rahat edeceği bir klavye kullanılmış ve WASD harfleri özel olarak işaretlenmiş.

Ürünün fiyatı henüz belli değil ama yüksek konfigürasyonu yüzünden tuzlu olacağına şüphe yok. Ama fiyatı ne olursa olsun ülkemizde ilk defa gerçek bir oyuncu dizüstü bilgisayarını görebilecek olmak bile bize yeter. ■

## AMD QUAD FX

### Bir dördü de AMD'den

AMD'nin uzun süredir beklenen açıklaması nihayet gerçekleşti ve yeni Quad FX platformu duyuruldu. AMD'nin piyasaya yeni çıkan en güçlü Athlon 64 FX-70 işlemcisinden iki taneyi aynı anda kullanmayı sağlayan yeni platform Nvidia nForce 680a çipsetini kullanıyor ve SLI destekliyor.

AMD'nin yine bu ay piyasaya çıkan Intel Core 2



Quad işlemcisine cevap olarak çıkardığı sistem performans olarak rakibini geçebilecek mi henüz bilmiyoruz. Ancak AMD'nin ATI'ı alması yüzünden kısa sürede ATI çipseti kullanacak şekilde yenileneceği tahmin ediliyor. Ayrıca fiyatının çok yüksek olacağı şimdiden kesin. ■



# MICROSOFT HABU

**Habudi Habudi Habu diyar...**

Bu yılın ortalarında Microsoft, Razer ile işbirliğine giderek özel bir oyuncu faresi üreteceğini açıkladığında gerçekten çok şaşır-  
mıştım. Sonuçta biri en akıllı başında diğeri ise en çılgın fareleri  
üretmekle ünlenmiş iki firma. Bu ikilinin bir  
araya gelmesi Tango ve Cash benzeri bir durum  
ortaya çıkarıyor ve bunun nasıl bir ürünle sonla-  
nacağını kestirmekte zorlanıyordum.

Bu ay Habu elimize geçti ve oyun dün-  
yasının bu yeni üyesine bakarken kendimi  
şurası babasına benzemiş, ah şu düğmeler  
annesinden, bu parçası aynı babası derken  
buldum kendimi. Çünkü iki firmanın karak-  
teristiklerinden bir kolaj yapılmış gibi duruyor  
Habu. Mesela farenin avuca denk gelen arka kısmı  
üzerindeki logo ile birlikte klasik bir Microsoft faresi.  
Ama ana iki tuş Razer'ın geniş tuşlarını andırıyor. Aynı bir  
MS faresindeki gibi sağ elini kullananlar için ergonomik bir  
kırımı var ama Razer'ın yeni modellerinde gördüğümüz ve fareyi  
çepe çevre saran ışıkla süslenmiş. Öyle ki farenin her bir  
noktasını daha önceki bir Microsoft veya Razer modeline benze-  
tebiliyorsunuz.

İşin sevindirici yanı 2000 dpi'lık yüksek veri hızına sahip la-  
zer algılayıcı tamamen bu konuda daha güçlü olan Razer tara-  
fından geliyor. Bu yüzden farenin hassasiyeti Copperhead mo-  
deli ile hemen hemen aynı. Ayrıca Razer'ın oldukça gelişmiş  
ayar yazılımı kullanılmış. Microsoft'un etkisi büyük tuşlar dışın-  
da genel olarak ergonomik yapıya hâkim. Ayrıca ürünün fiyat  
politikası da daima daha ekonomik olan Microsoft tarafından.

## YER DEĞİŞTİREN TUŞLAR

Habu'da bugüne dek hiçbir Razer veya Microsoft faresinde gör-  
mediğimiz bir iki özellik de var. Farenin sol tarafında bulunan

iki tuş (web sayfalarında önceki ve sonraki sayfaya geçen) tutuş  
şeklinize göre ayarlanabilir yapılmış. İlk defa bir farede tuşların  
yerinin değişebildiğini görüyoruz. Şimdi bu nasıl oluyor diye  
merak ediyorsunuzdur. Bu iki tuşun bulunduğu farenin sol  
yüzeyi tamamen çıkarılabilir. Farenin altındaki kü-  
çük tuşa basıp bu yan paneli kolayca çıkarıp pa-  
ketten çıkan diğer panelleri kolayca değiştire-  
biliyorsunuz. Böylece bu tuşları ileri geri  
kaydırarak kendi elinize göre ayarla-  
yabiliyorsunuz. Panellerden ilkinde  
tuşlar başparmağımın bogumu-  
na gelirken (ki hiç hoşuma  
gitmez) diğer panelde tuşlar  
başparmağımın ucuna  
denk geliyor. Oldukça  
yaratıcı bir çözüm. Ha-  
bu'nun diğer bir gü-  
zelliği ise kullanım  
kılavuzuna ilâştirilen  
ek teflon ayaklar.  
Böylece farenin ayak-  
ları aşınıp kayganlığı  
azalır bu yedek par-  
çalarla değiştirebiliyosu-  
nuz.

Hepsi alt alta koyup toplayınca  
Habu, Microsoft'un kendine has ergonomik yapısını daha da  
geliştiren, Razer'ın oyunculara özel teknolojilerini kullanan ve  
ek özelliklerle farklılaşan çok iyi bir oyuncu faresi. Bir Razer için  
usturuplu, Microsoft için ise çılgın bir fare. Bu yüzden piyasada-  
ki önemli bir boşluğu dolduruyor. Microsoft fareleri sevenlerin  
Habu'dan çok memnun kalacaklarına şüphe yok. ■

**Üretim :** Microsoft [www.microsoft.com/turkiye](http://www.microsoft.com/turkiye)

**İthalat :** Microsoft [www.microsoft.com/turkiye](http://www.microsoft.com/turkiye)

**Fiyatı :** 69\$ +KDV

**Performans:** 4/5

**Fiyat:** 4/5

**Artılar:** 2000dpi, değiştirilebilir yan tuşlar

**Eksiler:** Yok

## AMD'DEN DISPLAYPORT DESTEĞİ

Önümüzdeki yıldan itibaren bilgisayarlarımızla monitörlerimiz arasında  
kullanılan tek kablo olması beklenen DisplayPort nihayet kendini göster-  
meye başlıyor. AMD yeni açıkladığı bir yol haritasında 2007'nin sonraların-  
da AMD Fusion platformunda üretilen PC'lerin DisplayPort'u destekleyeceği-  
ni duyurdu. Hem ekran kartı, hem de monitörlerin desteklemesi gerektiği  
için yine sancılı bir geçiş süreci bizi bekliyor. Ancak bir kere DisplayPort'a  
geçtik mi rahat edeceğiz... gibi. ■

## KINGSTON DDR2-1200

Bilgisayar belleklerinde lider olan Kingston  
1.15Ghz ve 1.2Ghz'lik yeni HyperX modüllerini  
duyurdu. 1GB ve 2GB'lık çiftli paketler  
halinde satılacak olan hız canavarları  
overclock sınırlarının daha da zorlanmasını  
sağlayacak. 1.2Ghz'lik 2GB HyperX paketinin  
fiyatı 500 doların üzerinde olacak. ■



## AMD/ATI KARTLARDA FİYATLAR DÜŞÜYOR

Bu sene her fiyat  
aralığında pazar  
payı kaybeden ve  
performans lider-  
liğini açık ara  
Nvidia'ya kaptı-  
ran AMD/ATI (ne  
diyeceğimiz ke-  
sinleşene kadar  
böyle), rekabeti  
kızdırmak için  
fiyatlarını aşağı  
çekmeye başladı.  
Radeon X1950 XTX  
ve Radeon 9550'ninde içinde olduğu pek çok modelde 20\$-40\$  
arası fiyat düşüren AMD/ATI özellikle orta ve alt seviyede Nvidia'yı  
sıkıştırıyor. Fiyat düşüşünden sadece yeni çıkan X1650'ler ve X1950  
Pro etkilenmedi. ■



# 2007 DONANIM REHBERİ

**Bu sene neleri alacağız, nelerden kaçacağız?**

2006 teknolojilerin patladığı yıl oldu. Yıllardır beklenen pek çok teknoloji ilk defa piyasaya sürüldü ama kimisi olgunlaşmadığından, kimisinin fiyatı yükseklerde uçtuğundan genelde uzak durduk. 2007'de deli gibi yeni tek-

noloji göremeyeceğiz belki, ama 2006'nın deli teknolojilerini almak için doğru yıl olacak 2007. Bu yüzden en sıcak teknolojileri tek tek ele aldık ve "hangisini bu sene almalısınız?" sorusunun cevabını vermeye çalıştık. ■

## DİZÜSTÜ BİLGİSAYAR

**Şubat – Mart gibi alın**

Yeni Core 2 Duo ve Turion işlemcilerin yüksek performansı ve piyasadaki sıkı rekabet yüzünden dizüstü sistemler masaüstü sistemlere göre daha hesaplı hale geldi. Ama bizi yılın ilk aylarında durduracak iki önemli etken var. En önemli



### Bu ürüne dikkat!

#### HP Pavillion Serisi

Normalde kaba görüntülerinden dolayı HP'leri sevmem. Ama yeni Pavillion serisi şu an piyasadaki en sık dizüstü bilgisayarları. Ekran kartları biraz zayıf ama fiyatlar oldukça makul.

Vista'nın çıkışı işleri karmaşık hale getiriyor. Bir iki ay bekleyip Vista yüklü bir sistem almak daha mantıklı. Ancak ilk çıkanlar pahalı olacaktır. Bütün firmaların piyasaya girip rekabeti yükseltmesini beklemeliyiz. Vista sevdası olmayanlar da aynı dönemde elde kalan Windows XP'lerin oldukça ucuza satılacağını unutmamalı. ■

## BLU-RAY VE HDTV SÜRÜCÜ

**Bu sene almayın**

Ben Zaten alın desemalmanızı söylesem de de herhalde içinizden bir disk sürücüyü 800 YTL lira veren çıkmaz. Çıktığı günden beri yeni nesil sürücülerin fiyatı hızla düşüyor ve yıl 2007 içinde 200 \$ civarına inerse şaşmam. Ama yine de hem medyaların yaygınlaşmasını, hem de iki formatı da destekleyen sürücülerin çıkmasını beklemek lazım. Ben bBu sene içinde bunun gerçekleşeceğini sanmıyorum. ■

### Bu ürüne dikkat!

#### Samsung Blu-Ray/HD-DVD combo

Samsung geçen sene bu ürünü çıkaracağını ilan etmişti. Henüz ürün ortada olmasa da bu sene içinde çıkacağını umut ediyoruz. Fiyatı yüksek olacaktır, ama BluRay, hem de HD-DVD diskleri okuyabilmesi yüzünden, aradığımız ürün o olacaktır..



## ÇOK ÇEKİRDEKLİ İŞLEMCI

**Hemen alın!**

### Bu ürüne dikkat!

#### Intel Core 2 Duo E6600

Yeni Core 2 Duo işlemciler içinde fiyat/performans oranı en iyi olanı 2,4 GHz'lik E6600. Pek çok kişi 100\$ daha ucuz olan E6400'e yöneliyor. Ama E6600'ün iki misli daha fazla ön belleği var ve bu, oyun performansı için çok önemli.

Intel'in yeni Core 2 Duo işlemcilerini aylardır öve öve bitiremedik. Şimdi Vista'nın da gelmesiyle bir tane almak şart oldu. Üstelik Intel, AMD'yi iyice köşeye sıkıştırmak için fiyatları düşük tutuyor. Yani, yeni bir işlemci almanın tam zamanı. Ancak dört çekirdekli için en az altı ay daha beklemek gerekecek. ■

## HDTV TELEVİZYON

**Şubat – Ağustos arası alınabilir**

Nihayet 1920x1080 çözünürlüklü Full HD, yani gerçek HDTV televizyonlar piyasaya girdi. Başta fiyatlar çok yüksekti, ama yavaş yavaş HD Ready ve Full HD arasındaki uçurum kapanıyor. Çoğu kişinin tercih ettiği 32" (80 ekran) modellerde Full HD henüz yok. Bunlar için yaz ortasına kadar beklememiz gerekebilir. Ama 37" ve 40" için şimdiden makul modeller var. HD Ready ile Full HD arasındaki fiyat farkı 1000 YTL'nin altına indi. ■

### Bu ürüne dikkat!

#### Toshiba 37WL67Z

Hem kaliteli güvenilir bir üreticiden, hem Full HD, hem de 37" geniş ekran. Bu özelliklere göre 3,223 YTL + KDV olan fiyatı da oldukça iyi. Ben daha fazla bekleyemem diyenler için iyi bir fırsat.



## YENİ NESİL KONSOL

**Hemen Wii, diğerleri seneye**

Yeni nesil konsol dalgasına katılmak istiyorsanız tercihiniz Wii olsun. Hem konsol olarak kalbimizi çaldı, hem de fiyatı makul. Peynir ekmeği gibi sattığından, fiyatının bir süre düşeceğini de sanmıyorum. Wii'nin bir avantajı da, grafik yeteneğinden tam faydalanmak için HDTV'ye ihtiyacınız olmaması. Bu yüzden en kısa sürede almakta fayda var.

Xbox 360 için mutlaka Türkiye resmi çıkışını bekleyin (2008'de gerçekleşeceğini tahmin ediyoruz). Çünkü çok fazla donanım problemi

### Bu ürüne dikkat!

#### Legend of Zelda: Twilight Princess

Şu an alacağınız konsol Wii ise alacağınız ilk oyun da Zelda olsun. Gerçekten muhteşem bir oyun ve Wiimote'un özelliklerini de çok iyi kullanıyor..

var, garantisi ve teknik servisi olmadan çok baş ağrıtıyor.

PlayStation 3 için hem Full HD bir televizyon almanız lazım, hem de fiyatı ucuzlamalı. Avrupa çıkışı tamamlandıktan sonra 2008 başında fiyatı daha düşük seviyelere gelecektir. ■

## DIRECTX 10 EKTRAN KARTI

**Nisan – Haziran arası alın**

Nvidia'nın GeForce 8800'ü muhteşem bir kart ve alınması şart bir ürün, ama fiyatı çok yüksek. Bunun sebebi ATI'nın DX10 piyasasında ol-

### Bu ürüne dikkat!

#### GeForce 8800 GTS

Eğer bugünden DX10 ekran kartı almakta ısrarcıysanız 8800'ün GTX modeli yerine GTS modelini de seçebilirsiniz. Daha ucuz olan kart GTX'den yavaş olabilir ama yine de piyasadaki diğer kartlardan hızlı.

maması. Şubat sonu gibi R600 çekirdekli ATI kartlar da piyasaya çıkacak. Nisan ayı gibiyse orta seviye DX10'larda rekabet başlar. Yeni ekran kartı almak için sezonumuz işte o zaman açılmış olacak. ■

# PHILIPS VOIP 4331S/01 MESSENGER TELEFONU



## Konuşmak varken yazışmak niye?

VoIP yani internet üzerinden telefon görüşmeleri yıllardır en çok konuşulan teknolojilerden. Özellikle Skype ile birlikte çok popülerleşen ve evlere de girmeye başlayan VoIP hem internet üzerinden ücretsiz konuşmanızı hem de uluslararası görüşmelerde sabit hatları ararken büyük indirimler almanızı sağlıyor.

Her ne kadar Skype kullanışlı bir sistem olsa da gençler arasında pek yaygın olmadığı için kullanım sorunları var. Her iki tarafa da Skype yükleteceksiniz, sonra arayıp Skype'ı açsana diyeceksiniz vs... Hâlbuki artık hemen herkesin kullandığı Windows Live Messenger'da VoIP teknolojisine sahip ve bir akşam vakti girdiğinizde arkadaşlarınızın çoğunu online görebiliyorsunuz.

Herkes Skype telefonlar üretirken Philips, Messenger'da saklı olan performansı gördü ve ilk Messenger telefonunu üretti. Bu hem normal bir kablosuz telefon hem de Messenger üzerinden konuşmanızı sağlayan bir cihaz. Kablosuz telefon olarak beklediğiniz hemen her şeyi veriyor. Adres defteri, hızlı arama, otomatik tekrar arama, arayanı gösterme vs... Ayrıca renkli ekranı, küçük ve sık yapısıyla rakiplerinin arasından sıyrılabilir. Siemens'in muhteşem sanat



eseri Gigaset SL550 modelini bir kenara bırakırsak bugüne kadar gördüğüm en iyi kablosuz telefon Philips Messenger Phone.

Messenger Phone'u internet üzerinden görüşmeler için kullanmaya başlayınca cihaza daha da saygı duymaya başlıyorsunuz. Her şeyden önce dünyanın en basit kurulan cihazı bu. Kurulum için baz istasyonunu USB üzerinden bilgisayarınıza takıyorsunuz ve bilgisayarınızdan gelen bir uyarıya "tamam" diyip geçince Messenger listenizdeki kişiler telefonunuzda belirmeye başlıyor. Kullanım da çok kolay, sadece telefondaki Messenger ikonuna tıklayın, listeden bir arkadaşınızı seçip yeşil tuşuna basın. Anında karşı tarafın Messenger'ı "Aramanız var" uyarısını alıyor. Bütün işlem rehberdeki bir numarayı aramak kadar kolay. Karşı tarafta Messenger telefonu yoksa sizinle bilgisayara takılı mikrofon üzerinden konuşuyor.

Messenger Phone'un fiyatı bu kalitedeki kablosuz telefonlarla hemen hemen aynı. Fazladan para vermeden eve VoIP teknolojisi sokmak kulağa çok hoş geliyor. Üstelik bu kadar kolay kullanılabilirliği ve çok yaygın bir platformu kullanması benim için onu Skype telefonlardan bile daha cazip kılıyor. ■

**Üretim :** Philips turkey.philips.com  
**İthalat :** Philips turkey.philips.com  
**Fiyatı :** 229YTL (KDV dahil)

**Performans:** 5/5

**Fiyat:** 4/5

**Artılar:** Hem kablosuz hem VoIP telefon olarak çok iyi.

**Eksiler:** Ekranı biraz küçük.

## YENİ NESLİN SABİT DİSKİ

Yeni nesil konsolların fırtınası sürerken Seagate oyun konsollarına yönelik yeni sabit disk serisi LD25'i tanıttı. 40 GB, 60 GB ve 80 GB'lık modellere sahip LD25 serisi, oyun konsolları için 2,5"lik yapıda üretilmiş ve ayrıca düşük ses seviyesi ve gürültü seviyesine sahip olacak şekilde tasarlanmış. ■

## KOMŞUSUNUN WI-FI'INI ÇALANA HAPİS

Singapur bölge mahkemesi komşusunun Wi-Fi bağlantısını izinsiz kullanan 17 yaşındaki Garyl Luo'yu üç yıla kadar hapis istemiyle yargılamaya başladı. Yargıcın genci düşük bir cezayla salıvermemekte ısrar etmesi üzerine taraflar Garyl'in erkenden askere gitme şartıyla hapis cezasından yırtması konusunda anlaşmıştı.

Ülkemizde de çok yaygın olan Wi-Fi hırsızlığı özellikle 1Gbit kotalı ADSL bağlantısı olan kullanıcıların erişimi sınırlamazlarsa aybaşında yüzlerce liralık ADSL faturalarıyla karşılaşmasına yol açıyor. Bu yüzden yakın zamanda bizde de benzer davalar başlarsa şaşırmanın. ■

## DX 10 OYUNLARI BAŞKA BAHARA



Vista ile birlikte DirectX 10'un oyun deneyimimizi nasıl değiştireceği merak edilirken, bu ay soru "acaba DX10 ne zaman gelecek?" olarak değişti. Zaten Vista ertelemeleriyle yıllardır bekleyiş halinde kalmış, DX 10 destekli kartlar çıkmak bilmemişken şimdi de oyunlar ertelenmeye başladı. DX 10'a tam destek vereceği bilinen iki oyundan önce Crysis, Nisan ayına ertelenirken şimdi de Flight Simulator X'un DX 10 yamasının bilinmeyen bir tarihe ertelendiği söylentileri dolaşiyor. Kısacası Vista'mız ve DX 10 ekran kartımız tam olsa bile oyunlar için beklemek zorundayız. ■

# ASUS P5B-E PLUS

Aileye yeni bir üye katıldı

Yazan: Olgay Ertez

Çift çekirdekli işlemcilerle daha doyama-  
dan, ortalığı dört çekirdekli Quad işlemci-  
lerin dedikoduları sarınca, biz de merak  
edip bu teknolojilere şimdiden destek ve-  
ren anakartları aramaya giriştik. Asus'un  
P5B ailesinin tüm üyelerinin bu teknoloji  
için hazır ve nazır olduğunu öğrenince de  
şaşırdık ve kulağından tuttuğumuz gibi bi-  
rini karşınıza getirdik, şansımıza da P5B-E  
Plus çıktı.

P5B-E Plus, teknik açıdan hemen he-  
men diğer tüm aile üyeleri ile aynı özelliklik-  
le. Yonga soğutması bakımından hafif bir  
fark gösteriyor, abisi P5B Dlx. kadar iyi ol-  
masa da, kardeşleri P5B ve P5B-E'den daha iyi orası kesin. Destekledi-  
ği işlemci aileleri ise Core 2 Duo, Pentium D, Pentium 4, Celeron D, Core  
2 Extreme, tabi LGA775 tabanlı olmak şartıyla. Bu konuda P5B ailesinin  
hiç bir sorunu yoktu zaten. Intel'in yeni çıkmış tüm işlemcilerine tam  
desteği verirken eskileri de unutmuyorlar.

P5B-E Plus'ın öne çıkan bir diğer yönü de overclock potansiyeli.  
Belleklerde ne kadar 800 Mhz son nokta olarak gözükse de overclock  
ile bellekler rahatça 1066 Mhz'e ulaşabiliyor. Belleklerin iyi overclock  
edilmesi de işlemcilerin overclock potansiyelini etkiliyor. Ufak ayrıntılar  
konusunda Q-Connector'ler çok başarılı. Kasadan gelen kabloları bu

Anakart Modeli	P5B	P5B Deluxe	P5B Deluxe/AP	P5B-E Plus
Yonga Seti	Intel P965/ICH8	Intel P965/ICH8R	Intel P965/ICH8R	Intel P965/ICH8R
İşlemci Platformu	LGA775	LGA775	LGA775	LGA775
Quad-core Desteği	Var (BIOS 0509 ve sonrası için)	Var (BIOS 0509 ve sonrası için)	Var (BIOS 0709 ve sonrası için)	Var (BIOS 0108 ve sonrası için)
Bellek Yuvaları	4xDDR2 (800/667/533mhz)	4xDDR2 (800/667/533mhz)	4xDDR2 (800/667/533mhz)	4xDDR2 (800/667/533mhz)
Ekran Kartı Girişleri	1xPCI-Ex (x16)	2xPCI-Ex (x16)	2xPCI-Ex (x16)	1xPCI-Ex (x16)
Sabit Disk Girişleri	4xSata, 1xPATA	6xSata, 1xPATA	6xSata, 1xPATA	6xSata, 1xPATA
PCI 2.2 Girişleri	3 adet	3 adet	3 adet	3 adet
Bağlantılar	1xLAN, 10xUSB 2.0	2xLAN, 8xUSB 2.0	2xLAN, 8xUSB 2.0	1xLAN, 10xUSB 2.0
Wi-Fi	Yok	Yok	Var	Yok
On-Board Ses	Var	Var	Var	Var

aparatlarla hemen bağlayıp, tek  
bir hareketle anakarta monte  
edebilirsiniz. Kurulumu kolaylaştı-  
ran küçük ama etkili bir detay.

Sonuç olarak P5B-E Plus, ga-  
yet yeterli, temiz ve düzgün bir  
anakart. Çift ekran kartı kullanı-  
mı ve Wi-Fi gibi üst düzey tekno-  
lojilere destek vermesi de ailenin  
ileri gelenlerinde biri. ■



**Üretim :** ASUS [www.asus.com](http://www.asus.com)  
**İthalat :** Boğaziçi [www.bogazici.com.tr](http://www.bogazici.com.tr),  
Çizgi [www.cizgi.com.tr](http://www.cizgi.com.tr)  
**Fiyatı :** Belli değil

**Performans:** 4/5  
**Fiyat:** Belli değil  
**Artılar:** Bol çıkış, Yüksek overclock performansı, Quad Core desteği,  
ufak ama etkili kurulum aparatları  
**Eksiler:** Henüz piyasaya girmedi

# ASUS SILENT SQUARE PRO

Yeni nesil işlemcilerin sesini kesen soğutucu

Yazan: Olgay Ertez

Alüminyum fanların, alışımlarından kaynaklanan  
hafiflik, ısıyı dağıtım potansiyeli ile birleşince ortaya  
muhteşem sonuçlar çıkabiliyor. Hafif alışımlı soğutu-  
cularla birlikte genellikle düşük hızdaki fanların kul-  
lanılması, sessiz soğutmanın anahtarı oluyor. Sessiz,  
hafif ve etkili, kısaca Asus Silent Square Pro'nun tas-  
viri.

Asus, Silent Square Pro ile 745 gr. alüminyumun  
nasıl daha da etkili kullanılacağını göstermiş. Tasarı-  
mındaki inceliği takdir ettim. İşlemciye temas eden  
alüminyum tabakanın sol ve sağ taraflarından uza-  
nan beşer boru, her iki taraftaki 35 alüminyum yap-  
rağa ulaşıyor. Soğutucunun tam ortasında ise  
60mm'lik fan bulunuyor. Fan biriken sıcak havanın  
35 kanaldan atılmasını sağlarken, soğutucunun tam ortasına gömülü  
olması sebebiyle de gürültü kirliliği engellenmiş oluyor. Ayrıca fanın  
düşük hızlarda bile etkin çalıştığını belirtmekte yarar var.



Paket dahilindeki çıkan kontrolör ve aparatlar  
ise gayet yeterli. Aparatlar ile Intel Core 2 Duo, Pen-  
tium D, Pentium 4 (soket 478 ve LGA775), AMD 64 X2,  
FX, Athlon 64 (940, 939 ve 745) işlemciler ile uyum-  
lu. İşlemciler konusunda uyumluluğu bu kadar ge-  
niş iken anakart bazında sadece belli başlı Asus  
modellerine rahatça kurulabiliyor. Diğer anakart  
üreticilerinin bazı modellerine de sorunsuz monte  
edilse de bu şansa bırakılacak bir konu değil ve ne  
yazık ki bunları montaja uygun anakartlar listesinde  
göremiyoruz. Diğer yandan montajı biraz uğraştırırsa  
da çok zor değil.

Anakartınız Asus, işlemcinizin çok ısındığından  
ve işlemci fanınızın gürültüsünden şikâyetçiyiseniz  
mutlaka Square Pro'ya bir göz atın derim. Ancak ciddi overclock plan-  
larınız varsa bu işlemci sizi ancak bir yere kadar götürecektir bunu da  
unutmayın. ■

**Üretim :** ASUS [www.asus.com](http://www.asus.com)  
**İthalat :** Boğaziçi [www.bogazici.com.tr](http://www.bogazici.com.tr),  
Çizgi [www.cizgi.com.tr](http://www.cizgi.com.tr)  
**Fiyatı :** Belli değil

**Performans:** 3/5  
**Fiyat:** Belli değil  
**Artılar:** Sessiz ve etkili soğutma.  
**Eksiler:** Asus anakartlar dışında uyumluluk bilgisi yok. Overclock per-  
formansı çok iyi değil.

# PLANTRONICS PULSAR 590A

## Bluetooth'un stereo macerası

Bugüne dek kablosuz kulaklıklar sadece cep telefonlarında kullanıldı. Bluetooth teknolojisinden MP3 çalarlarda ve bilgisayarlarımızda mahrum kaldık. Hâlbuki bilgisayardaki her şey kablosuz hale gelirken, asıl kablolardan kurtulması gereken kulaklıklar değil midir? Kablosuz bir fare elinizi bir kablodan kurtarır ama kulaklık kablosuz olsa, kafamızı bir kabloya bağlamaktan kurtulacağız.

Neyse artık yakınmanın yeri yok çünkü Bluetooth teknolojisini kullanarak adam gibi stereo ses sunan iyi bir kulaklık, Pulsar 590A var. Öncelikle Plantronics'i DSP özellikli oyuncu kulaklıkları ile tanıdığımızı hatırlayalım. Benim için Sennheiser ile birlikte en saygın kulaklık üreticisidir Plantronics ve kötü bir ürün ürettiği görülmemiştir.

### HAFİF VE KONFORLU

Plantronics Pulsar'ın paketi kulaklık, Bluetooth olamayan cihazlarla kullanım için bir verici ve şarj kaidesinden oluşan üçlü bir set. Pulsar kulaklık kafamızın üzerinden dolanıp kulakları kapayan cinsten. Ağır olduğu, kulakları şişirdiği ve komik bir görüntü sergilediği için bu tip kulaklıkları sevmem. Ama Pulsar'da bu dertlerin hiçbiri yok. Öncelikle çok hafif, ayrıca kulaklarınızı kaplamak yerine nazikçe üzerine yerleşiyor. Bu sayede saatlerce kulağınızda kalsa bile rahatsız olmuyorsunuz. Üstelik teknolojik, zarif ve şık görünüşü sayesinde kafanızda Pulsar varken kendinizi rahatsız hissetmiyorsunuz.

Pulsar 590A cihazlarla Bluetooth üzerinden haberleşiyor ama stereo ses alabilmesi için cihazın Bluetooth Advanced Audio Distribution Profile'ı (A2DP) desteklemesi gerekiyor. Eğer cep telefonunuzda ya da bilgisayarınızda bu standart varsa Pulsar sade-



ce sesi kablosuz almakla kalmıyor, aynı zamanda üzerindeki tuşlar sayesinde uzaktan kumanda olarak da çalışıyor. Böylece siz müziği açıp telefonunuzu çantanıza atabilirsiniz ve geriye kalan her şeyi Pulsar'a bırakabilirsiniz. Üstelik üzerinde bir mikrofon da olduğundan Pulsar'ı telefon konuşmalarında da kullanabiliyorsunuz. Mikrofon uzayıp kısalabilir olduğundan müzik dinlerken sizi rahatsız etmiyor.

Pulsar'ı bilgisayarınızla kullanmak için Bluetooth cihazınızın A2DP sürücülerine gelmesi gerekiyor. Eğer Pulsar'ı kullanmak istediğiniz cihazda Bluetooth yoksa dert etmenize gerek yok. Çünkü paketten çıkan küçük Bluetooth vericisini üzerindeki stereo kablo ile istediğiniz cihaza takarak kablosuz kullanabiliyorsunuz. Üstelik verici için kurulum yapmakla uğraşmanıza da gerek yok.

Yine paketten çıkan küçük ve sık şarj kaidesi kullanmadığınız zamanlarda Pulsar'ı ve vericiyi şarj etmenizi sağlıyor. Pulsar katlanabildiğinden hem bu kaideyle birlikte az yer kaplıyor hem de kolayca taşınabiliyor. Tam şarj edildiğinde Pulsar ile 12 saat müzik dinleyebilirsiniz. Yani hemen hemen her MP3 çaların pil ömrüne yakın bir süre kullanabiliyorsunuz.

Plantronics Pulsar bugüne kadar gördüğüm en teknolojik ve en şık kulaklık. Üstelik ses seviyesi ve ses kalitesi olarak da çok iyi. Fiyatı biraz fazla gözüküyor ama bana sorarsanız verdiğiniz her kuruşu fazlasıyla hak ediyor. ■

**Performans:** 5/5

**Fiyat:** 4/5

**Artılar:** Bluetooth, hafif ve rahat, her cihazla çalışabiliyor.

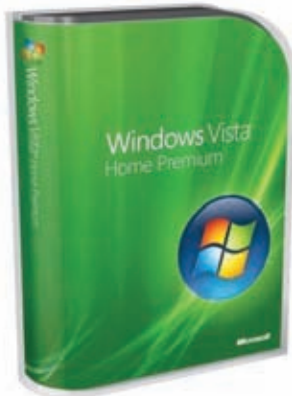
**Eksiler:** Yok

**Üretim :** Creative [www.plantronics.com](http://www.plantronics.com)  
**İthalat :** Multimedya [www.multimedya.com](http://www.multimedya.com)  
**Fiyatı :** 125\$ +KDV

## VISTA DA KIRILDI

Microsoft kopyaya karşı ne kadar mücadele verirse versin, ürettiği her şey ilk günden kırılıveriyor. Kopya sürümlerin Windows güncellemelerini kullanamamasını sağlayan ve Vista için çok gelişmiş bir aktivasyon sistemi hazırlayan Microsoft, hiç beklemediği bir yerden vuruldu. Vista için sahte bir aktivasyon sunucusu kuran hackerlar, bu sahte sunucudan Vista'yı aktive etmeyi başardı. Böylece hiçbir crack kurmadan Vista'yı sorunsuz olarak çalıştırdılar.

Bu arada uyanık Türk zekâsı Vista'yı çok daha pratik yoldan kırmayı başardı. Rivayetlere göre internetten kopya Vista indirip kuran bir genç, sahte Vista seri numarasıyla Microsoft Türkiye'yi arayıp sistemini telefon üzerinden aktif hale getirmeyi başarmış. ■



## KABLOSUZ AĞDA YENİ DÖNEM

Intel Hong Kong'da düzenlenen 3G World Conference'da yeni kablosuz ağ çipiyle bir sunum gerçekleştirdi. Intel WiMax 2300 hem bu sene çıkması planlanan 802.11n Wi-Fi standardını hem HSDPA (3G internet bağlantısı) hem de uzun zamandır merakla beklenen Mobile WiMax bağlantılarını destekliyor. Bu sayede gerçek anlamda her yerden İnternete yüksek hızda bağlanmak mümkün olacak. Bu üç yeni teknolojiyi destekleyen ürün ve servisler bu sene hayata geçmeye başlayacak. 2008 içinde bizim de kullanabileceğimizi umuyoruz. ■



# TEKNİK SERVİS

Arada sırada aklınıza garip sorular geliyor mu? Peki, bu garip soruların garip cevapları ve hiç bilinmeyen, sizi dehşete düşüren gerçekleri varsa. Evrende yalnız mıyız? Bilgisayarların da ruhları var mı? Uzaylılar internete girebilir mi? Tuğбек saylon mu? Sinan da uzaylı mı? Hepsinin cevabını bu yazıda bulacaksınız. İşte komple teorileri ve Teknik Servis'in Gizli Dosyaları karşınızda...

-OlgaY Ertez

## Gizli Dosya No.1: Paranormal İşlemciler

**SORU** Selam OlgaY, ben bir ASUS P5L-MX anakart aldım, elimde de Pentium 4 524 bir işlemci var. Bu ikisi birbiri ile uyumlu mu acaba? Bu konuda ASUS ve Çizgi elektronik aradım ama doyurucu bir bilgi alamadım. Şimdiden teşekkürler.  
Erdal YOLUAK

**CEVAP** Merhabalar Erdal, İşlemcin ile anakartının uyumlu olup, olmadığını öğrenmek için [www.asus.com](http://www.asus.com) adresine girip, hemen en üstte yazan "Support" ikonuna tıkla. Açılan pencerede bir daha "Support" ikonunu bul ve üzerine gelince açılan menüdeki "CPU Support" seçeneğini tıkla. Gereken işlemci bilgilerini girersen sonucu sana söyleyecektir. Girip baktım ve P4 524 ile elindeki anakartın tamamen uyumlu olduğunu gördüm. Bu konuda bir sıkıntının olmasın. Bu arada tüm ASUS anakart kullanıcılarının veya ASUS marka anakart alacakların bu yöntemi kullanmasında fayda var. Hem uyumluluk durumunu, hem de BIOS update gerekip, gerekmediğini öğrenebilirsiniz. Görüşmek üzere.

## Gizli Dosya No.2: Zombi BIOS

**SORU** Merhabalar tüm Level çalışanları, bir kaç sorum olacak cevaplarsanız sevinirim.  
1. Bilgisayarın fişini çekince BIOS ayarlarım sıfırlanıyor. Bunun nedeni ne olabilir? Anakartım ASUS P5P800-SE ve daha yeni alma rağmen BIOS ayarlarım sıfırlanıyor.  
2. Bilgisayar parçalarının en güzel markalarını merak ediyorum. Acaba söyler misiniz?  
Umarım cevap verirsiniz. Şimdiden teşekkürler.  
Engin YILDIRIM

**CEVAP** Merhabalar Engin, BIOS'unda resetlenme sorunu var. Çok eski anakartlarda bu sorun, bitik BIOS pilinden kaynaklanırdı ve pili değiştirdikten düzelirdi. Ancak senin elindeki anakart yeni olduğundan bu ihtimal üzerinde durmuyorum. Bana daha çok CMOS reset atmaya yarayan pinler üzerindeki anahtar yerinde değilmiş gibi geldi. Anakartının kitapçığında CMOS reset atmaya yarayan anahtarın yerini bulabilirsin. Ondan sonra da yerine oturup, oturmadiğine bak.

Bilgisayar parçalarında en iyi marka diye bir şey yok. Yıllardan beri kendini kanıtlamış firmaların öne çıkan modelleri var sadece. Bunu da yakından takip etmek ve kendinize en uygun olanı seçmek gerekiyor. Markacılık, tüketimin her dalında olduğu gibi donanımda da bilinçli tüketicinin kitabında olmayan bir kavram.

## Gizli Dosya No.3: Kayıp İşlemci Değerleri

**SORU** Merhabalar, işlemcim 1.7 Ghz iken 599 Mhz olarak görülüyor. Bunun nedeni ne olabilir? Yanıtlarsanız sevinirim.  
Murat DENİZ

**CEVAP** Merhabalar Murat, Bunun sebebi işlemci ayarlarının BIOS'da yanlış tanıtılmasından kaynaklanıyor. Ama önce işlemci hızının ve modelinin doğru tanınıp, tanınmadığını bir defa daha kontrol etmekte fayda var. Bu iş için de Everest Ultimate Edition gibi bir yazılım kullanabilirsin. Eğer ki cidden işlemci frekansın yanlışsa ve BIOS üzerinden doğru çarpan ve frekans girmen gerekecek. Bu noktada bir uzmandan yardım almanı tavsiye ederim çünkü yanlış değerler girmen tehlikeli olabilir.

## Gizli Dosya No.4: Mutant Soğutucular

**SORU** Merhabalar, ekran kartı soğutucusu almak istiyorum ama iki farklı ürün arasında kalmış durumdayım. Arctic Accelero X2 veya Zalman Fatalty FC-ZV9 arasında kararsızım. Kime sorsam hep farklı şeyler söylüyorlar. Biraz damdan düşer gibi oldu, kusura bakmayın. Hepinize iyi çalışmalar.  
Taylan GÜRBÜZER

**CEVAP** Merhabalar Taylan, Ekran kartına yeni bir soğutmayı keşke neden aradığını da söylesedin. Çünkü seçim yapmamı istediğin iki soğutucunun da farklı özellikleri var. Eğer ekran kartının çok ısınmasından ve fanından gelen yüksek ses ten şikâyetçiysen Arctic Accelero X2'yi tercih edebilirsin. Gayet sessiz ve yeterli soğutma sağlayacaktır. Ancak bunlar sana yetmiyorsa, overclock ve kasa içini modifiye etmek için bir ürün arıyorsan Zalman Fatalty FC-ZV9'u tercih etmeni öneririm. Umarım yardımcı olabilmişimdir. Görüşmek üzere.

## Gizli Dosya No5: Uzaylı Kasa Teknolojileri

**SORU** Merhabalar Tuğбек ve OlgaY. Benim acil yardıma ihtiyacım var. Bilgisayarım aşırı ısınıyor hatta bilgisayar bazen kitleniyor ve altı aydır da böyle. Sanırım yeni bir kasa almanın zamanı geldi. Bilgisayarımı bir buçuk yıl önce almıştım ama kasa beş yıl önce kullandığım eski bilgisayarın kasası. Şimdi bu sorunu halletmek için yeni kasa mı almalıyım yoksa işlemciye yeni soğutucu mu?  
Naser H. ARAB

**CEVAP** Merhabalar Naser, İşlemcinin aşırı ısınmasının sebebi kasanın içindeki sıcak havanın beslemesindeki eksiklikten ziyade işlemci fanının görevini tam ola-

rak yerine getirememesi ile alakalı. O yüzden işlemci fanını değiştirmeni tavsiye ederim. Ama anlaşılıyor ki senin gönlünden yeni bir kasa sahibi olmak geçiyor. Ben ilk önce işlemci fanını değiştir sonra da canın istiyorsa kasanı da yenile derim. Görüşmek üzere. (Ben de altı aydır süren sorunu umursamayıp da neden birden acil yardıma ihtiyacın oldu onu merak ettim. Kız arkadaşın "ya bu kasayı öğretursun, ya da seni terk ederim" mi dedi yoksa =) -TÖ)

## Gizli Dosya No6: Vampir Notebooklar

**SORU** Merhaba sevgili Level ailesi, ben bir notebook kullanıcısıyım ve sistemim 1.6 Ghz Pentium M işlemci, 512 MB bellek ve 128 MB ekran kartından oluşuyor. Görüldüğü üzere benim işlemcim düşük olduğundan bazı bilgisayar oyunlar çalışmıyor acaba normal bir bilgisayar işlemcisi alsam çalışır mı? Bu konuyu aydınlatırsanız sevinirim.  
Çağrı Kıp

**CEVAP** Merhabalar Çağrı, Dizüstü bilgisayara masaüstü işlemcisi takman şu an için olasılıklar dışında. Çünkü masaüstü işlemcileri aşırı güç tüketen ve bununla aşırı ısınan işlemcilerdir. Ciddi soğutma sorunları olacağından bunu gerçekleştirmen baya zor. Ancak daha az güç tükettikleri ve daha az ısındıkları için bazı dizüstü işlemcileri masaüstlerinde overclock amacı ile kullanıldı, bu da başka bir konu.

Dizüstü bilgisayar kullanıcıları ellerinin altındaki bilgisayarı masaüstü gibi modifiye edemez. O yüzden işin başında ihtiyaçlarına uygun bir dizüstü almaları en iyisi. İkincisi ise dizüstü bilgisayarlar ne olursa olsun oyun için tasarlanan cihazlar değildirler. Oyun esnasında aşırı güç tüketimi olduğundan, "pil ömrü" diye bir durum söz konusu olmayacaktır. Ayrıca parçalar da bu amaç için pek de uygun değildir. Ama bu tabii ki dizüstü bilgisayarlarda oyun oynanmayacağı anlamına gelmiyor. Benim dizüstü de seninkiyle aynı özellikte ve bu aralar Starcraft ve Age of Empires II'yi büyük bir zevkle oynuyorum. Diğer yandan her gün dizüstlerine Oblivion kurmaya çalışan ama başarılı olmayan okuyucularından postalar alıyorum. Kısaca yapmayın böyle bir şey. Görüşmek üzere. (Bilgisayarını sistemi üreten firma ya da dizüstülerinde uzman bir teknik servise götürüp hangi işlemcileri desteklediğini ve yükseltme şansının ne olduğunu öğrenebilirsin. Genelde masaüstü işlemcisi değilse de daha güçlü bir dizüstü işlemcisi bulunabiliyor. Ama bu durumda ciddi ısınma ve güc rütlü sorunları yaşayacağını, pil ömrünün düşeceğini unutma. -TÖ)



## Gizli Dosya No.7: Elektro AGP

**SORU** Merhabalar ilk önce harcadığınızı emek ve böyle güzel bir dergi hazırladığınızı için hepinize teşekkür ediyorum. Yıllardır Level'ı alıyorum ama ilk defa bir mail atıyorum yardımcı olursanız sevinirim. Bu hafta içinde yeni bir AGP ekran kartı almak istiyorum (anakartım PCI-Express desteklemiyor). Sapphire Radeon X1600 Pro 512 MB DDRII'yi almaya karar verdim. Fakat benim anakartım DDRII'yi desteklemiyor. Almak istediğim ekran kartının DDR2 bellek kullanması benim için sorun teşkil eder mi?

Bir de anakartımın kitapçığında "Install 1.5V AGP cards on this motherboard! 3.3V AGP cards are not supported" yazısı bulunuyor. Peki, bu almak

istediğim ekran kartında bir sorun olur mu? Yardımcı olursanız çok sevinirim. Şimdi den teşekkürler, kolay gelsin.

**Hamit ÜNÜGÜR**

**CEVAP** Merhabalar Hamit, Ekran kartının kullandığı bellek kavramı ile genel sisteminin kullandığı bellek kavramları farklıdır ancak prensipleri

aynıdır. Bu yüzden ekran kartını ayrı bir sistem, ana bilgisayarını ayrı bir sistem olarak düşün. Ana sistemin DDRII'yi desteklemiyor ancak ekran kartının sistemi grafik DDRII'yi destekliyor. Aslında burada seni yanıltan nokta DDRII ismi olmuş, aslında GDDRII demek sanırım daha yerinde olur. Bunu ekran kartları için kullanılan ayrı bir bellek çeşidi olarak düşün ve anakartın DDRII desteği ile arasında bir ilişki olmadığını bil yeter.

**Voltaj konusunda ise anakartın yetmediği bir durumda zaten ekstra güç bağlantısı sağlayabile-**

ceksin. AGP kartlarda böyle bir durum olduğundan standart 4 pinlik bir güç bağlantısı ile bu sorun çözülüyor. Ekran kartının montaj kitapçığında zaten bunu yapman gerekiyorsa belirtir. Bu konuda da endişelenme. Görüşmek üzere.

Evet, arkadaşlar bir ayın daha sonuna geldik. Gelecek ay görüşmek üzere, kendinize iyi bakın ve merak etmekten vazgeçmeyin.

Gerçek orada bir yerde... ■

### Kompo Teorileri:

- Zamanında ülkemize de gelen Bill Gates, aslında orijinali değilmiş. Bill Gates'in bir birine benzeyen tam altı dublörü varmış. İşin garip tarafı, gerçek Bill Gates, bizim bildiğimiz Bill Gates'e uzaktan yakından benzemiyormuş. Zenciymiş, 1.75 boylarında ve üç çocuk babasıymış.
- Intel'in üretilen ilk işlemcisine karbon 14 testi uygulandığında işlemcinin tam 150 sene evvel üretildiği saptanmış. 0 dönemlerde böyle bir teknoloji olmadığından bu durum şüphe uyanırmış.
- WOW aslında Blizzard'ın yeni oyununun beta sürümümüştü. Blizzard hazırladığı kusursuz oyuna ilham vermesi için WOW'u tasarlamış. Asıl oyun, beta testçiler arasında o kadar yoğun bir bağlılıklar yaratmış ki, birisi hariç hepsi ölmüş. Blizzard bu pro-

jeji rafa kaldırmış. Geçtiğimiz ay da bu projeyi CIA ve NASA devralmış.

- Metal Gear serisinin kodlarını oyunların çıkış tarihine göre sıralayınca ve alta alta programlayınca dünya çevresindeki tüm uydularla haberleşebilen bir yazılım ortaya çıkıyormuş. MGS serisindeki radyo kodları aslında her uydunun bu programdan giriş şifresiymiş.
- Level'da yazan "Olga" adlı yazının Türkiye'de bir kaydı yokmuş. Aslında dünyada böyle biri yokmuş. Tuğbek'in çocukluk resimlerinin photoshop ile oynanması ile oluşan sanal bir karaktermiş. Tuğbek tarafından "BETA 16" adıyla yaratılmış bir yazılımdan esinlenilmiş. Şaşırdınız değil mi? Yalan ama Gerçek!

# DONANIM PAZARI

## TEKNİK SERVİS

### SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

Geçen aya nazaran işlemci fiyatlarında hafif bir düşüş yaşandı. Söylediğimiz gibi olay sadece piyasanın dengelenmesinden ibaret. Diğer yandan 800 mhz ve 1000 mhz belleklerde bir kıtlık söz konusu. DDRII kullanıcılarının sadece 533 ve 667 mhz aralığında kalmaları üzücü. Aslında bilinen fikrin aksine belleğin hacminden çok (1 GB ya da 2 GB olması) frekansı ve en önemlisi zamanlama değerleri önemli. Bellek alacakların ilk önce bu değerlere bakmasını tavsiye ediyoruz.

### Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

shop.arena.com.tr  
www.bogazici.com.tr  
www.hepsiburada.com  
www.eksenbilgisayar.com

www.kangurum.com  
www.gold.com.tr  
www.vatanbilgisayar.com  
www.hs.com.tr

	Ekonomik		İdeal		Süper	
İşlemci	Intel Core 2 Duo 6300	\$201	Intel Core 2 Duo 6600	\$346	Intel Core 2 Duo 6700	\$573
Anakart	ASUS P5B	\$122	ASUS P5B	\$122	ASUS P5W DH Deluxe	\$250
Bellek	512MB DDR2-800 Kingston	\$92	1GB DDR2-800 Kingston	\$170	1 GB DDR2-1000 Kingston	\$302
Sabit-disk	Samsung 80GB SATAII 7200RPM 8MB	\$52	Samsung 200GB SATAII 7200RPM 8MB	\$82	2xSamsung 300GB SATAII (Raid 0)	\$218
Ekran Kartı	Asus EAX1300Pro/TD/256MB	\$95	Sapphire X1650 Pro	\$159	Asus Geforce 8800 GTX	\$735
Monitör	Samsung 794 MB Flat 17"	\$129	Samsung 997 MB Flat 19"	\$181	BenQ LCD FP93GX	\$429
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo	\$29	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW	\$38	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW	\$38
Ses Kartı	Entegre	\$0	Sound Blaster X-Fi Extreme Music	\$139	Sound Blaster X-Fi Fatality	\$309
Kasa	Asus TA-211	\$51	Thermaltake Shark	\$145	Coolermaster Stacker	\$203
Klavye	Logitech Internet Pro	\$13	Logitech G15	\$91	Logitech G15	\$91
Mouse	A4Tech X-750F	\$25	Razer Diamondback	\$65	Logitech G5	\$85
Floppy		\$6		\$6		\$6
<b>Toplam</b>		<b>\$815</b>		<b>\$1,544</b>		<b>\$3,239</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.

# STRATEJİ USTASI



Erce Güven  
erceguven@gmail.com

## VAKİT YAKLAŞIYOR

Bazen uzun zaman beklediğim bir oyunu bile oynarken sıkılıyorum. Tuhaf bir şey bu aslında. Sanırım yazıları yetiştirme telaşıyla bir ilgisi var bunun. Bazı zamanlar öyle denk geliyor ki "şöyle sindire sindire oynayayım" diye düşündüğünüz oyunları 3-5 günde hâtim etmek zorunda kalıyorsunuz. Ama ne olursa olsun "baba" bir oyunu bitirdikten sonra "Credits" bölümünü izlemenin keyfi her zaman aynı... Oyunu 3 günde bitirseniz de aynı, 3 haftada bitirseniz de...

Bu ay bana pek iş düşmedi (aslında düştü ama bazı cevherleri Şubat sayımıza saklıyoruz). "İş düşmedi" diyorum çünkü yılın en önemli oyunlarından biri olan Medieval 2: Total War için tam 8 sayfalık ayrıntılı bir yazı hazırlandı ve ben ona elimi bile sürmedim :) Tabii sadece Medieval 2'yle yetinmedik. Araya son günlerin bomba oyunlarından Gothic 3 ve futbol oyunlarının tartışmasız lideri Pro Evolution Soccer 6 taktiklerinden oluşan birer sayfalık iki yazı daha ekledik. Ve bilin bakalım ne oldu? Bunlara da elimi sürmedim. Peki "koca ay ne yaptın?" diye sorarsanız, öncelikle "Neverwinter Nights 2'yi ağız tadıyla oynadım" derim. Bir de sizlere SC: Double Agent'in tam çözümünü hazırladım ama o yazıyı okumak için biraz daha beklemeniz gerekecek.

Muhtemelen gelecek ay son SU giriş yazımı yazarken Eser Bey tepemde dikilip yazılarımın orasına burasına karışıyor olacak. Yine de görev devir teslim cümlelerimi gelecek aya saklamam da bir sakınca yok sanırım. Ama dedim ya "vakit yaklaşıyor" ve üzerime yavaş yavaş bir hüznün çökmeye başladı. ■

## PES 6 TAKTİKLERİ



dığıdır. Aşağıdaki resimlerde, ayakların ve vücudun ne tarafa doğru bakarken hangi hareketlerin yapılabildiği açıkça göstereceğim.

Kuşkusuz PES 5 ile PES 6 arasında bir sayfaya sığmayacak kadar farklar var ama bu demek değil ki PES 6'da sizlere yardım etmeyeceğiz. Bu ayki sayıda işinize bir hayli yarayacak taktiklerimizi sunuyoruz.

### SIDESTEP KALDIRILDI MI?

PES 5'te bire bir kalındığında en çok kullanılan Sidestep (yana kayma) hareketi PES 6'da da bulunuyor ama yapılışında farklılık var. PES 5'te sadece yön tuşlarıyla bu hareket yapılıyordu, şimdiyse R2 + yön tuşlarıyla yapılıyor. Her istediğinizde yapamıyor, her seferinde de başarılı olunmuyor. Öncelikle, futbolcu doğru açıda olmalı. Bu açıyı PES'e yeni başlayanların fark etmesi zor olacaktır ama bunu bol pratikle aşabilirler. Sidestep'i yaptıktan sonra da futbolcu bileklerini daha az kullanacağından, ikili pres karşındaysanız bu hareketi pek önermiyorum.

### PANTER KALECİLER?

Hatırlarsanız PES 5 kalecileri kapattıkları köşelerden bile çok pis gol yerlerdi. Çaprazdan gelen bir atakta R2 ile ayak içiyle neredeyse her vuruş gol olurdu. Winning Eleven 10'da ise bu açık kapatılmıştı ama kaleciler biraz fazla top sektiriyor, tutamıyorlardı. PES 6'da ise bu iki açık tamamen kapatılmış durumda.

**Yine de şu yöntemle kalecileri avlayabilirsiniz:** Kaleyi karşınıza almış ve ceza sahasına yakınsanız (girmişseniz), asla koşmayın. Basit bir dribbling yapın veya şut çekip X'e basılı tutun veya şut çekin ve anında R1+R2 (Super Cancel) yapın. Kaleci muhtemelen bir köşeden açık verecektir. Şut + R2 ile topu yandan hafifçe, sektirerek gol atabilirsiniz. Şuta çok az basmalı ve top giderken yön vermeye devam etmelisiniz.

### DURUŞ ÖNEMLİDİR

Birçok oyuncu çekilen şutların farkla dışarı gittiğinden veya oyunda röveşatanın olmadığından şikâyetçi. Aslında hepsi tek tuşla yapılan hareketler ama burada önemli olan futbolcunuzun tam olarak nasıl durduğu ve vuruşun kullandığı ayakla yapılıp yapılmadığıdır.

Eğer çaprazdan kaleyi görmüşseniz ve kaleci açınızı daraltmışsa, kırmızı oklarla belirttiğim gibi ister sığırda daha çok yaklaşır ve kalecinin kolunun yetmeyeceği bir açıdan şut çekerseniz, ya da hemen arkandan gelen futbolcuya pas verip boş kaleye topu yuvarlayabilirsiniz. Ama şu pozisyonda şut çekmemelisiniz çünkü ya dengenizi bozacaklardır ya da kaleci yakalayacaktır.

### AVANTAJ SİZDE

Artık rakip degaj kullanırken siz sabit durmak zorunda değilsiniz. İsterseniz kalecinin dibine kadar bile gidebilirsiniz ama genellikle ofsaytla biter bu pozisyonlar. Bu yeniliği avantaja dönüştürmek istiyorsanız, orta sahanızda iki uzun futbolcu bulundurun. Degaj kullanılmadan radardan defansın hangi tarafı boşsa forvetinizi koşarak oraya çekin (sarı ok). Degaj kullanılıncaya uzun orta saha futbolcularınızla zıplayıp bu boştaki futbolcuya kafa pası verin (Henry'ye). Forvetiniz biraz yetenekliyse ve siz de ver-kaç'ları (L1+ X) iyi yapıyorsanız, tehlikeli bir pozisyon ürettiniz demektir.

Hangi ayağınızın güçlü olduğu çok önemlidir. Sağ ayağınızı kullanan birinin sol ayağıyla şut çekmesi yanlıştır. Topun doğru ayakta olduğunu anlamak, bol pratiğe ve o futbolcuyu tanımaya bağlı.

Eğer Body Balance ve Attack güçleriniz düşürürse, tam şut çekerken alacağınız en ufak bir darbe, topun çok farklı yerlere gitmesine neden olacaktır. Eğer Shot Tech. gücünüz yüksekse bu açığı kapatabilirsiniz ama koşu gücünüz yarıdan aşağı inmişse - defans oyuncularını da pek yorulmamışsa - sonuçta gitmeniz iki kat zorlaşacaktır. Riskte girmeyin. Kısa paslarla defansı açın. ■

**Volkan Turan** volkan@level.com.tr





# GOTHIC 3 GENEL TAKTİKLER



Gothic serisinin önceki oyunlarında olduğu gibi üçüncü oyunu da pek kullanıcı dostu sayılmaz. Dolayısıyla önceki oyunlara aşina olanlar alışınca kadar biraz zorluk çekecekler. Bunu minimuma indirmek için taktikler vermek istiyorum.

- Başlangıçta hızlı XP kazanmak için ormanda hareket eden her şeyi saldırın. Her türlü görevi alın ve herkesle konuşun.
- Sağda solda bulacağınız kitaplar karakter değerlerini artırıyor. Mutlaka okuyun.
- Para sıkıntısına karşı bulduğunuz her şeyi toplayın. Çantanızın dibi yok ve tüccarlar mal ayırt etmiyorlar.
- Başlangıç seviyesinde hırsızlık öğrenip zor sandıklar için büyü kullanabilirsiniz. Fakat dikkatsiz olursanız mal sahipleri bir anda şehri başınıza topluyorlar.
- Bir ortama sessizce süzülme veya hırsızlık için CTRL tuşunu kullanın. Görülürseniz hemen unutkanlık veya uyku büyülerine başvurun. Yalnız olay yerinden 30 saniye içinde uzaklaşmanız gerekir. Fakat sandıklarda bulduğunuz eşyalar anlık olarak oluşturulduğundan içindeki şansınıza bağlı. Save-Load'lık sabrınız varsa düzgün bir şey bulana kadar deneyebilirsiniz.
- Sadece o an ihtiyacınız olacak yeteneklere puan harcayın. Öncelik vereceklerinize mesleğinize göre karar verip kalanları HP'ye yatırabilirsiniz. Büyücüyseniz ateş ve iyileştirme bazlı büyülere yönelmenizi öneririm.
- Yan meslekler adına simyacı (Alchemy) tavsiye ederim. Maceranız boyunca bulacağınız sayısız ot, şehirlerde bulacağınız simya laboratuvarlarında işleyerek envai çeşit iksir elde edebilirsiniz. Bir görevi tamamladığınızda ilgili NPC genellikle uzman olduğu dalla ilgili bir eşya verdiğinden demirciliğe ihtiyaç duymayacaksınız.
- Pişirdiğiniz (ateşe çift tıkladıktan sonra yiyeceği seçerek) yiyecekler de iki kat HP veriyor.
- Sunakları şehir girişlerine yakın yerlerde bulabilirsiniz. Buralarda bir yeteneği öğrenmemenizin nedeni söz konusu karakter değeri-

nizin (Ancient Magic, Strength vs) yeterli olmamasıdır.

- HP'niz düşükse şehirlerde bulacağınız yataklara uzanın.
- Savaş sırasında potion dışında yemek de yenebiliyor. Zorda kaldığınızda ağzınıza bir şeyler tıkmaktan kaçınmayın.
- Eskort görevlerinden önce NPC'yi bekletip çevreye bir ön temizlik yapın.
- Yapacağınız görevlerde kariyerinizde size yardım edebilen NPC'leri seçerseniz hem yeni yetenekler öğrenip hem de işinize yarayacak ödüller alabilirsiniz. Örneğin belirli sayıda hayvan kürkü topladığımızda verilen ok hayvanlara iki katı hasar vurarak vahşi ormanda uzun süre iş görüyor.
- NPC'lerle diyaloglar oyunun ortalarına kadar çizgisel gitse de, Nordmar'a yaklaştıkça seçimleriniz oyunun sonu üzerinde etkili oluyor. NPC'lerin para karşılığında sattığı bilgiler gidışı pek değiştirmediklerinden bilgiyi alıp bir önceki Save'e dönebilirsiniz.
- Görevlerde şöyle ilginç bir durum bulunuyor: Yaptığınız bir hareketle görevi daha almadan tamamlamış olabilirsiniz. Bu durumda oyun sizi haberdar ederek görev sahibi NPC'ye yönlendiriyor.
- Görevler birden farklı yolla sonlandırılabilirdiği gibi bu sonuçlara göre aldığınız ödüller de değişiyor. Bunlarda duygusal davranmak yerine işinize geleni seçin. Örneğin köle taciri Gamal'ın yakalamanızı istediği köleleri teslim etmek yerine serbest bırakırsanız daha az XP alacak ama Avcı Jens tarafından okçuluğa +1 alacaksınız.
- Uygun zırhlar için Reddock'daki asilere veya Cape Dun'daki askerlere gidebilirsiniz. Yalnız Reputation 50'nin altındaysa acayip kazıkıyorlar. Red Dock'un Reputation'ı daha kolay arttırdığından 1000 altın toplayıp deri kıyafet alabilirsiniz.
- Bu taktik biraz donanımsal: Oyun ciddi miktarda (mümkünse 1,5-2 GB) RAM istediğinden ilk yüklemelerde bir miktar yavaşlama kaçınılmaz. Tavsiyem oyunu yüklemeyen önce mutlaka HDD'ye bir defrag yapmanız yönünde. Bitki grafiklerini ve gölgeleri de minimuma indirin veya kapatın.



# MEDIEVAL 2 TOTAL WAR

## TAKTİK REHBERİ

| Hazırlayan: Mehmet Kentel | mehmet@level.com.tr |

Bu satırları, birazdan okuyacağınız sekiz sayfa dolusu yazıyı hazırladıktan sonra yazıyorum. Günlerimi ve gecelerimi kattığım bu strateji rehberi umarım her Total War oyuncusuna faydalı olur. Doğrusunu isterseniz öyle bir niyetle başlamamıştım ama yazıyı bitirince fark ettim ki, yeni başlayanlara ve orta karar oyunculara daha çok hitap eden bir rehber olmuş yazım. Medieval 2: Total War o kadar geniş bir oyun ki, sanırım böyle olmasından başka bir yolu yoktu. Her şeyi anlatmaya kalkınca insan ister istemez bazı konularda derinliği kaybediyor.

Neyse, lafı fazla uzatmayayım. Rehberi kutular halinde hazırladım, sayfa düzeninde belirli bir mantık sırası yok, kutular ayrı ayrı yazıldılar. Son bölümde de bir başlık altına alamadığım noktalar var. Herkese iyi oyunlar...

**Not:** Level yazılarımda sık sık teşekkür ettiğim arkadaşım Uğur, bu yazı için gerçekten çok çalıştı. Benim oynamadığım faction'larla oynadı, beraber taktik tartıştık, paslaştık, hatta yazıyı yazarken bile yanımdan müdahale etti. Ben de onu bu sayfalarda alter egom olarak misafir etmeyi uygun buldum. Kendisine sonsuz teşekkür ediyorum. Ayrıca Total General'im Tuğbek'e de "bildirdiği" için şükranlarımı sunuyorum. ■

## KİLİSE

Papalık, Medieval II'nin en önemli aktörlerinden biri. Eğer Katolik bir güçseniz, yaptığınız her işe karışan, kendi karışması yetmiyor gibi başkalarını da karıştıran, baskısını sürekli üzerinizde hissedeceğiniz bir kurum Vatikan. Ayrıca çağrı yaptığı Haçlı Seferleri'yle de etkisini kıta dışına çıkartıyor, global bir aktör haline geliyor tabiri caizse. Dolayısıyla sadece Katolikler değil, Ortaçağ'da söz sahibi olmak isteyen her güç bir şekilde uğraşmak zorunda Vatikan'la.

İlk Medieval'ın aksine, ikinci oyundaki Kilise oyuncuyla çok daha yoğun bir iletişim, hatta etkileşim içinde. Elbette bu etkileşimin en önemli ayağı Papa seçimi. Bir Papa öldüğünde, halefini belirlemek için kardinaler konseyi toplanıyor. Bu konseydeki kardinaler, terfi etmiş rahipler. Rahiplerin kardinal olabilmesi için dindarlık puanlarının fazla olması gerekiyor ki bunun yolu da Katolik olmayan yerleri iman yoluna döndürmekten ve Heretic'leri Engizisyon karşısına başarılı biçimde çıkartmaktan geçiyor. Bir rahip Kardinal olduktan sonra, yine benzer yollardan dindarlığını arttırmalısınız ki Priest Preferati olabilsin. Ve sonunda, Papa öldüğünde, bu Priest Preferati'lerden en çok kardinal oyu alan Papa oluyor. Eğer sizin de konseyde kardinal(ler)iniz varsa, oylamaya katılıyor ve işinize gelecek birisinin Papa olması için uğraşıyorsunuz. Adaylardan biri sizin adanızıysa, diğer kardinallere sizin adayınıza oy vermeleri için mesaj yollayabiliyorsunuz ayrıca. Sizin rahibinizin, ya da en azından bir müttefikinizin Papa olması, müthiş avantajlı bir durum. Size karşı savaşanları aforoz ediyor, sizin yaptıklarınıza göz yumuyor.

Elbette rahiplerle ve seçimlerle uğraşmak istemiyor olabilirsiniz, o zaman Kilise politikaları için ikinci taktiğimize geçebiliriz: Papaları öldürmek. Sadece müthiş yetenekteki Assasin'lerin bu işe muktedir olduğunu söylememe gerek yok herhalde. Sizi aforoz eden Papa

öldüğünde, yerine geçen Papa'nın sizi Kilise'nin himayesine geri almak gibi bir eğilimi oluyor. Yetenekli Assasin'leriniz varsa, istediğiniz bir Papa'yı seçtiren kadar katliama devam edebilirsiniz. Doğru strateji, ilk taktiğin ikincisiyle zenginleştirilmiş hali, tek başına şiddet uzun süreli çözümler üretmez.

Kiliseden bahsetmişken Haçlı seferleri üzerinde de duralım. Haçlı seferlerini Papa talep ediyor, ancak sizin de ondan Haçlı seferi düzenlemesini isteme hakkınız var (Faction Scroll + Pope + Request for a Crusade). Bu isteğin karşılanması Papa'yla ilişkilerinizi sıkı tutmanıza bağlı. Bir kez Haçlı seferi ilan edildiğinde ise, Papa sizden sefere katılmanızı isteyecektir. Kabul etmezseniz Papa'yla aranızın oldukça bozulacağı bu davete iştirak etmek için başında bir aile üyesi olan sekiz birimlik bir ordu oluşturmanız ve generalinizin scroll'unda bulunan "Join the Crusade" butonuna basmanız gerekmektedir.

Papa Haçlı Seferi dışında da size taleplerle geliyor zaman zaman, genelde diğer Katolik güçlerle aranızdaki düşmanlıkları belli bir zamana kadar yok etmenizi istiyor. Bu taleplere uyma mecburiyeti yok elbette, ancak Papa'yla aranızın bozulması, aforoz edilme kadar giden bir yolu açıyor ki bunu pek istemezsiniz. Tavsiyem, Papa'nın söylediklerine sürekli uymasanız bile, ufak hediyelerle onu sık sık memnun edin. Ayrıca şehirlerinizde katedral tarzı dini yapılar yapmak da Papa'yla aranızı ısıtacaktır.



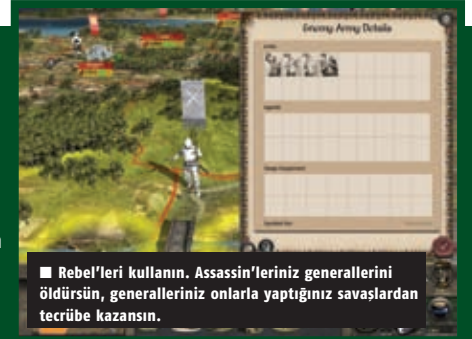


# İSYANLAR

Kamu düzeni %100'ün altına düşen her yerleşiminizde isyan riski vardır. Kamu düzenini sağlayan ve bozan etmenleri, "Settlement Details" ekranından görebilirsiniz. Kilise tarafından aforuz edilmiş olmanız, halkın sizden farklı bir dine sahip olması, halk sağlığının kötü durumda olması, ortamda bir garnizon olmaması, yerleşimin başkentinize uzak olması, çok ciddi bir kültürel farklılığa sahip olması, çok vergi altında ezilmesi, başında bir aile üyesinin bulunmaması ya da bu adamın basiretsiz olması, yerleşim genişlemeye ihtiyaç duyduğu halde sizin gerekli upgrade'leri yapmamanız şehirde isyan başlamasının başlıca sebepleri.

İsyanları bastırmanın ve sosyal huzursuzluğu gidermenin çeşitli yolları var. Öncelikle Public Order'ı çeşitli yollardan (güvenlik, sağlık, mutluluk gibi) arttıran binaları yapmanız şart. Vergi azaltmak zaman zaman başvuracağınız bir yol olsa da, nihai hedefiniz halkınızın "mutlu mutlu" sömürülmesi, yani yüksek vergilerle rağmen sosyal düzenin korunması. Bunu yapabilmek için yerleşimlerin büyüme taleplerine karşılık vermeli, genişleyenleri eski merkezlerine hapsedmelisiniz.

Bir önemli konu da yöneticiler. Yöneticisiz bir yerleşim, insanlarına güven vermekten yoksun olacaktır. Maalesef kraliyet ailesindeki erkek doğum oranı biz TW oyuncularının genişleme eğilimine yetişemiyor, o yüzden yöneticisiz şehir/kale problemi oyunun sonuna kadar az ya da çok ensenizde olacak. Verebileceğim taktik, aile üyelerini bölge bölge gezdirmek olacaktır. Sosyal hareketliliği bastırmak için yerleşimlere büyük garnizonlar yerleştirmek ise mutlaka kullanacağınız, ancak çok da sağlıklı olmayan bir yöntem. (bkz. "Şehir mi kale mi sorunsalı" kutusu)



■ Rebel'leri kullanın. Assassin'leriniz generallerini öldürsün, generalleriniz onlarla yaptığınız savaşlardan tecrübe kazansın.

# TİCARETİ ETKİLEYEN UNSURLAR

M2TW, Avrupa'da ticaretin yeniden canlandığı 11. yüzyılda başlıyor. Ticaret, ekonominin en önemli ayaklarından biri. Ticaretten kazandığınız geliri arttırmak için dikkat etmeniz gereken çeşitli unsurlar var. İlk olarak şehirlerde yapılması gereken yapılardan bahsedebiliriz. Yol düzenlemelerini, pazar yerini (market) ve limanları (port) hızla yapmalı, upgrade'lerini her fırsatta tamamlamalısınız. Özellikle limanlar felaket para getiriyor, onlara iyi bakın. Donanmaların harcamaları çok, büyük donanma tavsiye etmiyorum, yine de limanlarınızı koruyacak bir adet orta halli filo bulundurmanızı öneririm. Zira rakipleriniz limanlarınıza ambargo koyduğunda tüm ticaretiniz sekteye uğruyor. Kabul eden her ülkeyle ticaret antlaşması yapın, kesinlikle çok faydalı. Haritada başı boş dolanan Rebel orduları da ticaret ve tarım gelirlerinizi düşüren bir etmen, onları da temizlemeye bakın. Yerleşimlere kuracağınız Watchtower'lar Rebel'lerin hareket alanını kısıtlayacaktır.

Son olarak Merchant'lara (tüccar) değineyim. Bu adamları market ve türevi binalar üretebiliyor. Strateji haritasında sağda solda gördüğünüz değerli maddelerin ticaretini yapıyorlar üstlerine götürdüğünüz zaman.

Oyuna yeni başladığınızda "tüccar yapayım, her yere salayım, deli gibi para kazanayım" diyeceksiniz. Ama demeyin çünkü tüccarlar oyunun başlarında harcamalarını amorti etmekten çok uzaklar. Çok cüzi miktarlarda seyreden gelirlerini arttırmak için beyefendileri yabancı ülkelere, özellikle egzotik ürünlerin ticaretini yapacakları uzak diyarlara (Amerika, Mısır, Kudüs civarı) yollayabilirsiniz. Ben Amerika'nın keşfine kadar kullanmayı gerekli görmüyorum. Bu arada oyunun bir bug'ü yüzünden, tüccarların gelirleri olması gerektiğinden de düşük gözüküyor. Bunu düzeltmek için her turn'de başkentinizi değiştirip sonra geri almalsınız.



■ Deniz ticaretini önemseyin. İhya olursunuz.

# COĞRAFYA VE SAVAŞ



Coğrafyaya hakim olmak, kesinlikle bir savaşın sonucunu belirleyenler. Öncelikle genel görünümü bildiğinizden emin olun, haritayı iyice inceleyin. M2: TW bir strateji oyununda bugüne dek gördüğüm en çe-

şitli ve gerçekçi coğrafyayı sunuyor, bu da taktiksel çeşitliliği artırıyor. Savaşın başında birliklerinizi yerleştirirken mutlaka yükseklikleri tutmaya bakın, eğer pozisyonunuz "deployment" sırasında bunu yapmaya imkân vermiyorsa, savaş başlar başlamaz tepeleri ele geçirmeye çalışın. Eğim ve yükseklik avantajına sahip olan tarafın yenilmesi gerçekten çok zor. Savaş dar bir vadiye sıkışmışsa, atlılarınız ve okçularınızı yanlardan tepelere çıkartın ki sıkışıklık çözülebilir. Unutmayın sıkışıklık her zaman sayı dezavantajına sahip tara-

rafa yarar. Nehrin iki tarafına konuşlanarak başladığınız savaşlar da sizi çok zorlayacaktır. Ben bu savaşlarda (saldıran tarafsam) atlı birliklerimle rakibe saldırıp, onların

yarattığı karışıklıkta da diğer birliklerimi karşı tarafa geçiriyorum. Savunmadaysanız, okçu (ya da diğer menzilli birliklerinizi) köprüyü ok yağmuru tutabilecekleri bir mesafeye kadar yaklaştırıp, hemen arkalarına da piyade ve atlı birliklerini yerleştirin. Köprüden geçmeye çalışan düşman birliklerini okçular teker teker avlayacak, kalanların okçulara saldırmasını ise okçuların arkasında bekleyen ordunuzun belkemiği tarafından engellenecektir. Hatta köprü çıkışında rakibi sıkıştırmak düşmana dünyayı cehennem edecektir, benden söylemesi.

Ayrıca ormanlardan sonuna kadar faydalanın, ordunuzun büyüklüğü elveriyorsa birkaç birliği ormana saklayın (birlik kartında bir ağaç sembolü çıktıysa saklanmışlar demektir, düşman yakına gelene kadar göremez.), savaşın en kritik anında "ceee" desinler. Tarih güç ve sayı olarak dehşet dezavantajlı olan orduların coğrafya hakimiyeti sayesinde imkansız gerçekleştirdiği örneklerle doludur.

## DİZİLİŞ VE SAVAŞ

Bir ordunun dizilişi iki farklı unsur dayanır: Birincisi sizin taktiksel eğiliminiz, ikincisi ise bazı genel geçer noktalar. Mantığınızı kabul edecektir sanıyorum, okçular atlılar karşısında çaresiz kalırlar, atlılar karşıdan saldırdıkları durumlarda (adam gibi olan) mızraklılar tarafından anında geri püskürtülürler, mızraklılar kılıçlılara karşı etkisizdirler ve bütün birlikler yandan ya da arkadan yedikleri saldırılara karşı koymakta çok zorlanırlar.

Bunların ışığında kendi dizilişimi anlatayım (elbette haritadan haritaya değişen tarafları var dizilişin ama genel mantık aynı.). En öne, ordumun önemli bir kısmını oluşturan ve taktiğimde çok önemli yer tutan okçularımı (ve her türlü menzilli) koyuyorum, böylece erken temas edebiliyorlar düşmanla. Okçuların mümkün olan en ince şekilde dizilmeleri ve dağınık (loose formation) şekilde durmaları zaruri. Okçuların hemen arkasına/içine piyade birliklerini yerleştiriyorum. Piyadeler, okçulara karşı olası bir atlı saldırısını bertaraf etmek için oradalar. Okçuların işi bittiğinde sıcak teması sağlamak üzere ileri atılmak için hazır ve "guard" modunda bekliyorlar. Böylece hem kafalarına inen oklara hem de olası bir saldırıya karşı sağlam durmuş oluyorlar. Süvariler ise piyadelerin kanatlarına yerleşmiş durumda. Hücuma kalkarken atlıların doğru konuşlanmış olması çok önemli.

Bu ana etmenlerin dışında, Artillery (mancınık ve topçu gibi) kuvvetiniz varsa, onları da ordunun en önüne (sadece savaşın başlarında) dizerseniz düşman menzile daha kısa sürede gireceğinden yaratacağı tahribat daha uzun süreli olacaktır. Hem böylece arkadan dolanma akıllığını gösteren atlı birliklere karşı da korunmuş olurlar. Ancak yakın temas yaşanmadan önce kesinlikle ordunun gerisine alınmalı artillery'ler, yoksa yaşayamazlar.

Generalinizin olduğu birliği ordunun arkasına (ya da etrafı korumalı biçimde, merkezine) konuşlandırmanız, onu kötü bir sondan korumak için gerekli, ancak kendisini asla çok uzakta bırakmamak lazım diğer birimlerden (bkz. "Morale ve savaş" kutusu).

Böyle bir dizilişle düşmanla sıcak temasa girdiğinizde, ordunuzun ana bloğu düşmanla ortada karşılaşacak, atlıla-

rınız da rakibi kanatlardan sararak onun hareket kabiliyetini çok azaltacaktır. Atlılarınızın ilk saldırı anı çok yakıcı olduğundan, bir kere "saldır" komutu verip öyle bırakmayın, bunu zaman zaman tekrarlayın. Her saldırıda ortaya çıkan momentumun yarattığı etki düşmanın çözülmesini kolaylaştıracaktır.

Kaçmak da bir yetenektir, sakın bunu unutmayın, ancak boş yere de pes etmeyin. Bir birliğinizin çözülmesi sizi karamsarlığa itmesin. O birliğin çözülmesinin, genel gidişat açısından ne ifade ettiğini doğru tahlil edin. Ve son olarak, cephanesi biten menzilli birlikleri asla bir kenara itmeyin. Binlerce kişinin öldüğü bir savaşın sonlarında, cephanesi olmasa da morali ve kafa sayısı yerinde olan birlikleriniz çok iş yapacaktır, yakın dövüşe girseler bile.



# MORAL VE SAVAŞ

Birliklerinizin kalitesi ve sayısı elbette çok önemlidir. Ancak, yukarıdan karınca gibi gözüken binlerce askerlerin, duygusuz ölüm makineleri değil, "insan" olduğunu en iyi kavrayan strateji oyunu olan M2: TW'de, Moral de çok önemli bu yüzden. Birliklerinizin morali düşükse, hem güçleri düşüyor, hem de kaçmaya çok meyilli oluyorlar. Morali değiştiren birkaç farklı etken var. Yorgunluk, generale olan uzaklık, generalin rütbesi, tecrübesizlik, pozisyon hatası (bir piyade birliğinin arkadan süvari atağı yemesi), savaşın gidişatının genel olarak kötü olması, alevli ok yağmuru veya top ateşine maruz kalmak, ya da denge-siz mücadeleler (süvarilerin Pikemen'in uzun mu uzun mızraklarına bodoslama girmeleri), birliklerinizin moralini düşürecek ve kaçmalarına zemin hazırlayacaktır. Kaçan birlikler, kendiliklerinden ya da generalin borusuyla zaman zaman geri dönebiliyorlar, ancak bir kez kaçan birliğe güven olmaz, yeniden kaçmaları yüksek olasılıktır.



## KUŞATMA TAKTİKLERİ 1 SALDIRI

Doğru tip ordu ve dikkatli bir strateji, kuşatmaları kazanmak için zorunludur. Koçbaşı, trebuşe ve mancınıklar, bir kale saldırısının olmazsa olmaz parçaları. Merdiven ve kuşatma kuleleri ise çok güvenilir silahlar, hem savunma okçularının ateşine karşı korunmasızlar, hem de surlarda onları bekleyen ağır piyadeler tarafından bertaraf edilme ihtimali çok yüksek. Onlara başvurmak zorunda kaldığınızda, bütün merdiven ve kulelerinizi aynı duvara yönlendirin ki birlikleriniz tek başarılarına kalsın koca bir orduya karşı.

Koçbaşı konusundaki problem de onu yanıp kül olmadan kale kapısına ulaştırmanın zorluğu. Bununla mücadele etmek için yedekte en az bir tane daha koçbaşı olmasını tavsiye ediyorum. Hatta iki koçbaşısını aynı anda kapıya yönlendirin (bir tanesini kapıya gönderin, diğerini kapının önüne; zira kuşatma silahlarını tam olarak aynı noktaya gönderdiğiniz zaman sadece bir tanesi gidiyor). Böylece hem düşman okçuları tek bir koçbaşısına yoğunlaşmaz, hem de öndeki yarınsa arkadaki hemen yetiştirilip kapıya.

Bu arada trebuşe ve mancınıklar da duvarları dövsünler. Eğer bu birliklerdeki adam sayınız azsa, ya da cephaneniz tükeniyorsa tek bir noktaya; ancak bu konuda sıkıntınız yoksa en azından iki noktaya saldırın. Böylece savunmayı açabilirsiniz. Biliyorum duvarlara çıkarken ters bir mantıkla yaklaşmışım, bunun nedeni saldıran tarafın duvar üstünde gerçekten çok dezavantajlı olması, eğer gerekli yoğunluğu sağlayamazsanız kaybedersiniz. Yıkılan duvarlar ise nispeten daha geniş bir alan sağlıyor saldırı için, üstelik bu kez atlı birliklerle de girişebileceğiniz için saldıracak asker adediniz çok daha fazla.

Gelelim diğer birliklerinize. Bana göre duvarda ya da kapıda gedik açmadan, menzillilerle kale üstündeki askerlere saydırmak çok mantıklı değil, çok az kazanç uğruna çok fazla kayıp verirsiniz. Bir öneri, duvarın/kapının yıkılmasından az önce, merdivenli iki birliğinizi kalenin arkalarına bir yerden duvara çıkartmak. Bu, savunmanın dikkatini dağıtacaktır, böylece asıl hücumunuz daha rahat gerçekleştirilebilir.

Bir kez surları aşma fırsatı elde ettiğinizde, en önde gözden çıkartabileceğiniz birlikler olmak üzere, ağır piyade ve atlıları-



nızla beraber hızlı bir saldırı düzenleyin. Bu arada okçularınız da yaklaşarak duvar üstündeki düşman menzillilerine ok yağdırın. Normalde çok fazla yedek bırakmıyorum savaşlarda, ancak kuşatmalarda sürprizlerden mümkün olduğunca kaçınmak için birkaç iyi birliğinizi dışarıda bırakabilirsiniz. Bunlardan bir tanesi mutlaka General olmalı elbette. Yoğun bir duvar önü savaşından sonra, küçük de olsa zinde ve güçlü birkaç birlik savaşın rengini tamamen değiştirebilir.



# KUŞATMA TAKTİKLERİ 2

## SAVUNMA

Savunan tarafın, surlar sayesinde müthiş bir avantajı var. Üstelik birlikleri konumlandırması, savaşın nerede olacağını belirlediğinden, genel görüntüye hakim olma şansı saldıranlara göre çok daha fazla. Klasik taktik, duvarlara menzillileri ve piyadeleri dizmek, menzillilerin oklarını yanar dönerli hale getirmek ve saldırıları ok yolunda tarumar etmek. Düşman bir kez duvarlara varınca da ordunuzun en iyi piyadeleriyle onları karşılamak ve duvar avantajını en iyi biçimde kullanmaktır. Atlılarınızla da düşman artilery'sine hızlı ataklar düzenleyebilirsiniz. Duvarda bir gedik açılırsa ya da kapı kırılırsa (ki mutlaka kırılıyor, ne biçim yapmışlar bu kapıları?) *Ya kapıları kötü yapsalar neyse bazen yapay zeka kapıyı çalana açıyor, olacak bug değil vallaha. Hele Sofia'yı bir fethedişim var ki, "Ayıp oldu beyler, bug yüzünden." deyip geri verip, bir daha saldırıyordum. -uA*, piyadeleriniz bu kez o deliklere yoğunlaşmalı. Bu arada atlı birlikler de sürekli ters açı kovalayarak düşmanı gafil avlamaya çalışmalı.

Eğer ordunuzun ağırlığı atlılardaysa, içeri girmesine izin verdiğiniz düşmanı dar sokaklara yönlendirip aralarda sıkıştırma, vurup kaçma, orduyu şehrin farklı bölgelerine dağıtarak savaşın yoğunluğunu düşürme gibi taktiklerle, piyadesizlik avantajını ortadan kaldırmaya çalışabilirsiniz.



# GÖLGELERİN GÜCÜ

## ASSASIN VE SPY



nizi inşa ederken çok faydalı bilgiler getirecektir. Elbette etrafımda "ben ordumu basar, haritanın bir ucundan girer bir ucundan çıkar, girdiğim yerde kim varsa tanışmış olurum." diyen Total War oyuncularını oldukça çok. Bu taktikle başarılı olabilirsiniz, ancak benim oyundan aldığım zevk bu tip numaralarla artıyor, size de aynı şey olabilir, tavsiye ederim. (FLAŞ FLAŞ FLAŞ! Spy'ların en hayati özelliğini açıklıyorum: Bir yerleşimi kuşatmayı düşündüğünüze 1-2 turn önce oraya bir spy yollayın. Genel olarak sıradan bir spy için %50 civarı bir ihtimalle, siz saldırdığınızda yerleşimin kapılarını açıyor. Böylece herhangi bir kuşatma aygıtı yapmadan saldırabiliyoruz. Bir de içerdeki askerleri düşünün "Aha kapı açıldı lan?! Napcaz oğlum?!" moduna girceklerinden moralleri dip yapacaktır. - uA)

Suikastçı deyince hemen akla Papa'nın gelmesi tesadüf değil elbette. Rebel generallerini öldürerek başlayan bir suikastçının kariyerinin size en faydalı olacağı alan Papa avı olacaktır şüphesiz. Sırf bu amaç için suikastçıları eğitmek bile iyi bir fikir. Ancak bütün ajanlarda, potansiyelleri olup olmadığına çok dikkat edin. Asla iyi bir diplomat olamayacak birisinin üstüne yatırım yapmayın (karakter ekranında bu konuda yorumları ve başlangıçtan getirdiği puanları görebilirsiniz.).

Casusların ve suikastçıların kullanımını gereksiz, en azından çok pahalı gören oyuncular var. Doğrusu ben onlardan değilim, özellikle casusların çok önemli işler yaptıklarını düşünüyorum. Savaşacağınız ordunun karakterini savaş başlamadan bilmek çok hayati mesela. Ya da düşmanın hareketlerini gözlemek, sınırlarınız ötesinde neler olduğunu takip etmek, genel strateji-

# DİPLOMASİ



Bu kutuda -Kilise'yi ayrı tutarak- nasıl bir diplomasi stratejisinin izlenmesi gerektiği üzerinde duracağım. Diplomasi için kullandığınız birimler diplomatlar ve prensesler. Diplomatları en azından Town Hall'a sahip şehirler yapabiliyor, prensesler ise ailenizin üreme hızı ve yoğunluğuna bağlı olarak ortaya çıkıyor, sizin pek söz hakkınız yok. Aynen Rome'daki gibi, bu iki ajanınız da düşmanın her türlü ordusuyla ve tabii ki diplomatı ve prensesiyle görüşebiliyor. Antlaşma ekranında, yapabileceğiniz açısından bir yenilik yok Rome'a göre. Bu ekrandan ittifak ve ticaret antlaşması teklif edebilir, savaştaysanız ateşkes isteyebilir, harita bilgisi, teklif ödeme ya da düzenli vergi, askeri geçiş hakkı, başka bir ülkeye saldırı teklif edebilir/isteyebilir ve de tekliflerinizin/isteklerinizin kabul edilmemesi halinde saldıracağınızı bildirebilirsiniz. Ayrıca diplomatlarınız aracılığıyla görüşmekte olduğunuz kişiyi ve bağlı olduklarını (ordusu ya da yerleşim yeri) rüşvetle kendi safınıza çekmeye çalışabilirsiniz ancak bunun Rome'dakinin aksine çok zor olduğunu belirtirim.

Oyunu nasıl bir stratejiyle oynarsanız oynayın, aklınızda bulundurmanız gereken çok önemli bir nokta var: Resmin bütününe görmek. Dünyanın merkezi siz değilsiniz, dünya sizin sınırlarınızda bitmiyor, amacı olan yegâne milletler sizinki ve sınırlarınızdakiler değil, herkesin sizin topraklarınızda gözü yok (Kutsal Roma-Germen İmp. istisnası dışında.), sizin sizden başka dostunuz olabilir, ama elbette, ebedi dostluklarınız değil, ebedi çıkarlarınız var. Mümkün olduğunca geniş bir perspektiften anlamaya çalışın dünyada olup biteni. Elbette önce dünyada olup bitenleri öğrenmeniz lazım. Bunun için herkesle "Map Information" antlaşmaları yapın, haritanıza renk gelsin. "Faction scroll"daki "Diplomacy"ye sık sık bakın, kim kimle dost, kim kimle savaşıyor, bunlara dikkat edin.

Doğru zamanda doğru ülkenin yanında yer alın. 1. Dünya Savaşı öncesi Almanya'nın yaptığı gibi ağzının suyunu akıtarak herkese ittifak önermeyin, ittifak önerdiğiniz adamı sınırına ordular dizerek korkutmayın, mantıklı olun. Yaptığınız tekliflerde saçmalamayın, abartmayın, karşınızdakini küçük düşürmeyin. Başarısız her teklif, rakibinizle olan ilişkilerinizin kötüleşmesine sebep olacaktır. Seriyeye yeni eklenen, teklifinizin ne kadar cömert olduğu konusundaki bilgi mesajı size yardım edecektir bu konuda. Cömert olmak kötü değildir, insanları yanınıza çekebilmek için zaman zaman gerekir, yine de bol keseden dağıtmayın hiçbir şeyi. Amacınıza uygun hareket edin, boş maceralara dalmayın. Dünyanın tamamını ele geçirmek zorunda değilsiniz.

Rakibinizden bir şey istiyorsanız (ittifak dışında), onu korkutmak etkili olabilir. Özellikle savaştığınız ama savaştan sıkıldığınız bir düşmanınıza ateşkes önermeden önce, ateşi kesmezse neler olabileceğini göstermek çok yararlı olacaktır. Hatta zengin bir düşman bulup, saldırıp bir şehri alıp yüksek meblağlar karşılığında ateşkes yapmak ve bunu birkaç turn'de bir tekrarlamak, oldukça faydalı bir taktik.

Prenselerin diplomatlardan farkı, evlendirilebiliyor olmaları. Kızınızı eğer loyalty'si düşük bir rakip generale evlendirirseniz, general ordusunu da alıp forma değiştiriyor. Kızı bir kraliyet ailesine verirsiniz ise o ülkeyle müttefik oluyorsunuz. Kan yoluyla kurulan ittifaklar, diplomatların kurduklarına göre çok daha sağlam oluyorlar, aklınızda olsun.

İki ateş arasında kalmamaya da özen gösterin, iki düşmanınız ittifak yaptıysa (genelde yapıyorlar) aynı şekilde cevap verin. Elbette yalnız kalmayı seçebilirsiniz, ancak sonuçları ağır olacaktır, hele ki Papa gibi bir fitilleyici üzerinizde Demokles'in kılıcını sallıyorken.



# “KALE Mİ, ŞEHİR Mİ?” SORUNSAĞI

Strateji ekranında karşılaşacağınız en büyük problemlerden birisi bu. Hangi yerleşim kale, hangi yerleşim şehir olmalı? Kaç tane kale, kaç tane şehir olmalı? Kalede ne yapmalı, şehirde ne yapmalı? Panik olmayın, ben buradayım.

Öncelikle şunda anlaşalım: Şehirler para basar, kaleler adam. Rollerini değiştirmeye kalkmayın. Buradan hareketle “çok para isteyen şehir, çok adam isteyen kale yapar” demek ise yanlış olur, zira para olmadan adam basamazsınız, adamları besleyemezsiniz; adam olmadan da parayı koruyamazsınız. Belli bir kale/şehir oranı tutturmak, asker/para oranını da sağlıklı bir seviyeye çekecektir. Bu yüzden “beş şehre bir kale”, güzel bir oran.

Düşman sınırında olan, stratejik noktalarda, kritik geçişlerde bulunan ya da tam merkezde ve imparatorluğunuzun her bir tarafına asker yollayabileceğiniz bir yerleşimin (hepsinin değil) kale olması mantıklı olacaktır. Bunların dışındakileri şehir yapın ki gelirin artsın. Özellikle oyunun başlarında –hangi milletle oynadığınıza göre değişmekle beraber– sadece tek bir kalede asker üretimi yapmanız ve geri kalan yerlerin şehir olması, sizi oyunun ilerleyen safhaları için büyük bir mali yükten kurtaracaktır.

Her kalede her üniteden basmaya çalışmayın, mali yükün altından kalkamazsınız. Onun yerine her kaleniz belli birimlerde/alanlarda uzmanlaşsın. Kalelerde askeri olmayan aktiviteye girmeye pek gerek yok (imkân da yok aslında), başlarda yapılması faydalı olabilecek tek bina ise Farm. Şehirlerinizde ise ticarete ve yönetsel uygulamalara ağırlık verin, oralarda asker üretmeye kalkmayın.

Şehirleri garnizonsuz bırakmak olmaz, ancak bunun için Mi-



litia'ları kullanın, zira şehirde bulunan Militia'ların masrafı (Up-keep) 0 YTL. Garnizondarda büyük ordular bırakmak gelirleri çok düşürecek ve de büyük bir askeri gücün atıl kalmasına sebep olacaktır. Bunun yerine ordularınızı belli bölgelerin savunulmasında görevlendirin, bu bölgeler birkaç şehri içine alsın ve ordularınız bu şehirler arasında mekik dokusun. Böyle bir strateji izlerken sürpriz saldırılara mümkün olduğunca çok dayanabilmek için, şehirlerinizin duvarlarının çok sağlam olmasına ve kulelerle desteklenmesine önem vermeniz lazım. (Bazı şehirler, kaleye dönüştürülmeye hiç müsait olmuyorlar. Öyle ki “Convert to Castle” dediğinizde, çok iyi top oynadığını sanan halı saha topçusu gibi “Ben kaleye geçmem!” diyerek şehir içinde bazı hoşnutsuzluklara, gerginliklere sebep olabiliyorlar. “Settlement Details”den gerginliğin sebebinin bu olduğunu görürseniz, zorlamayın.-uA)

## LONCALAR

Ortaçağ şehir örgütlenmesinde çok önemli pay sahibi olan loncalar da 13. yüzyıldan itibaren ortaya çıkmaya başlıyorlar. Her loncanın belli bir uzmanlık alanı var ve her şehirde sadece bir lonca kurulabiliyor. Bir şehirde herhangi bir lonca binası açmak için, o loncadan teklif gelmesi lazım. Belli bir para harcayarak kurduğunuz loncaların getirdiklerinin yanında yüklediği çeşitli sorumluluklar da var. Şövalye loncaları şehirlerde özel birlikler yapmanıza yarıyor mesela, tüccar loncaları tüccarların gelirlerini artırıyor. Theologian Guild ise, o şehirde yaptığınız rahiplerin direkt kardinal olmasını sağlıyor. Bunlar harika özellikler elbette, ama bu tip faydaların karşılığında loncalar sizden zaman zaman çeşitli görevler yapmanızı da istiyorlar ki bunlar rakip bir ülkeye saldırmaktan, onunla ticaret antlaşması yapmaya kadar çeşitlenebiliyor. Şehirlerde birim üretirken

loncaları hesaba katmayı asla unutmayın. Mesela “Thieves Guild” kurduysanız bir yere, oradan çıkan Spy ve Assassin'ler çok daha yetenekli olacaktır. Son olarak, “Explorers Guild”i “Headquarters” seviyesine çıkartırsanız, Yeni Dünya'nın kapıları size açılacak.



## NOKTA ATI

- Oyunu açmadan önce, M2: TW'nin kurulu olduğu klasörde data\world\maps\campaign\imperial\_campaign\descr\_strat linkindeki text dosyasında, Unlockable'ın altında yazan ülkelerden istediğinizi kes/yapıştır işlemiyle yukarıya kaydırabilirsiniz. Böylece baştaki 5 oynanabilir millete, 12 tane daha eklemek ve oyuna Türklere başlamak mümkün. (Aynı yerde oyunun biteceği tarih de var. Onu 2000 olarak değiştirdim, böylece oyunu bir nevi Civilization'a çevirmektir hedefim. Ama teknoloji gelişmesinde tıkanıp oyun. Hala bir metro bile kurulmadı oyunda, olacak iş değil, kaç sene geçti :) -uA)
- Oyundaki neredeyse her olayın arkasında, ulaşabildiğimiz istatistikî veriler var. Bunları iyice inceleyin. Gelirlerinizin nasıl dağıldığı, neyden ne kadar para kazandığınızı, ya da bir şehirde isyanın neden çıktığı; ya da bir savaşta hangi biriminizin kaç asker öldürdüğünü bilin. Bu tip detaylar hiç ummadığınız anlarda ampullerin yanmasına neden olacaktır kafanızda.
- M2: TW kolay bir oyun değil, özellikle strateji ekranındaki çeşitlilik oyunu bitirene kadar sizi uzun süre oyalayacak ve zorlayacaktır. Ancak gerçek zamanlı savaşlardaki bazı önemli yapay zekâ hataları, oyunun bu bölümünü oldukça kolaylaştırıyor. Özellikle Total War tecrübelilerine tavsiyem, oyundan aldıkları zevkin artması için savaşları en zor seviyede oynat-



# TUĞBEK ÖLEK TÜRKLER'İN YANINDAN BİLDİRİYOR

Türkler'le oynarken okçu atlıları iyi kullanmaya bakıyor iş. Elden geldiğince Sipahi kullanmak lazım. Horse Archer's ve Turkomans yakın dövüşte zayıf olduklarından okları bitince işleri de bitiyor. Sadece kalabalık hücumlarda düşmanın gözünü korkutup kaçır-mak için işe yarıyor. Sipahi'ler ise Heavy Cavalry, Heavy Infantry ve Spearman dışında hemen her şeyi Charge'layabiliyor. Başarılı olmak için sabırlı oynamak lazım. Sürekli düşmanın çevresinde dolaşıp oklamalı, kaçıp orduyu düzenlemelisiniz. Ancak düşmanda bol okçu varsa atlıların canına okuyabiliyorlar. Bu durumda Horse Archer'larla Heavy Cavalry ve Spearman'leri tahrik edip okçu-lardan uzaklaştırmalı ve sipahilerle kesmelisiniz. Oyun ilerle-yince Sipahi Lancers ve Dismounted Sipahi'ler geliyor. O zaman rahatlayıp daha dengeli ordular kurabiliyorsunuz. Ama o za-mana kadar başarı tamamen sipahileri nasıl kullandığınıza bağlı. İleride yeniçeriler gelince bol bol onlardan kullanmak lazım.

Türklerde düzgün ağır piyade, ağır süvari ve okçu olmadığı için şehir savunmaları çok zor. Ne katapultları kesecek süvari var duvarın dışına çıkıp saldırabilecek, ne duvarın üstünü okçu doldurabiliyoruz kule ve koçbaşlarını yakabilecek, ne de ağır piyade var duvardan gelen düşmanı orada tutabilecek. Bu du-rumda şehir savunmanın iki radikal yolu var: Birincisi içeride bolca (bayağı bolca) atlı okçu bulundurup, hızla yandan sur dışına çıkıp düşmanı duvarın önünde yanlardan sarıp oklaya ok-laya temizlemek. Ama bu arada sur içine girmeyi başarlarsa yandık tabi. Ayrıca çok pahalı bir koruma bu.

Benim favori yönetim ise şehir meydanı savunması. Elimiz-de 6-8 tane "Town Militia" ve "Militia Spearman" bulunduru-yorum. Saldırı başladığında surları bırakıp bütün birimleri şehir meydanına topluyoruz. Adam surları yakıp yıkıp içeri soktuğu birimleri meydana yolluyor. Genelde en fazla dört birim geli-

yor. Bu arada bizim adamlar da meydan kenarında dizilmiş ka-panmaya hazır zarf gibi bekliyor. Adam gelince önden atlıya spearman, spearman'e swordsman'le dalıp, diğer birimlerle de kanatlardan sarıyoruz. Önemli olan kaçabileceği şekilde sarmak. "Fight Till Death" olursa biz de birim kaybediyoruz. Düşman kaçmaya başlayınca kovalayıp kesebildiğimiz kadarını kesiyoruz. Yeniden düzenlediğimiz orduyla koordine bir atak geliştiriyoruz ve şehir önüne birikmişleri de temizliyoruz. Sonrası kovalamaca. Bu yöntemle 40 adam kaybedip 800 adam kestiğim oldu.



## ŞLARI

maları.

- Savaşların yönetimini bilgisayara bırakmanızı tavsiye etmi-yorum. Büyük savaşlarda, hele de generalinizin omzu pek kalabalık değilse, kontrol mutlaka sizde olsun. Yapay zekâ savaşları kazansa bile, kaçan düşmanların peşine düşmediği için yeterli tahribatı yaratamıyor.
- Strateji haritasında ordularınızla kritik yerleri tutmaya ba-kın, savaşları kazanmak, doğru yerde savaşmaya çok bağlı.
- Yerleşimlerinizi, başlarında general olmasa bile kontrol et-mek istiyorsanız (isteyin), Game options'da "Always Allow Building & Recruiting" seçeneğini işaretleyin.
- Moğollar ve Timur'a karşı uygulanabilecek ve mutlaka başa-rılı olabilecek "tek bir" strateji yok. O size saldırmadan önünden çekilmek, hatta yerleşimlerinizde isyan çıkartıp is-yanla bu Asyalı cengaverlerin uğraşmasını izlemekten go-cunmayın. Sınırlarınıza yaklaştığını duyduğunuz anda, kom-şularınızla ilişkileri normalleştirmez ve yapabiliyorsanız it-tifaklar kurmanız çok faydalı olacaktır.
- Doğulu istilalardan fersah fersah uzak, sırtını denize vermiş, kime saldıracağını kendisi seçme lüksüne sahip olan İngilte-re'nin, oyuna başlamak için en ideal ülke olduğunu düşü-nüyorum.
- Genişlerken büyük şehirlere öncelik verin (örn: İstanbul, Ro-ma, Paris, Krakow, vs.). Bu şehirleri istila ettiğinizde kaza-



nacağınız para diğer şehirlerin kat kat üzerinde olacaktır. Kazandığınız şehirleri de yağmalarsanız (Sack), mali açıdan ihya olursunuz.

- Oyuna başlar başlamaz etraftaki Rebel yerleşimlerini rakiple-riniz almadan kapın, sonra söylenmeyin "bik bik" diye.
- Sık sık Wikipedia'ya danışın. Ansiklopedik bilgilerle M2: TW zevkinizi katlarsınız. Ayrıca birçok pratik bilgi edineceğinizde de eminim (gerçek Ortaçağ'dan alınmış savaş hikâyeleri, ya-ratıcı/başarısız taktikler, ülkelerin stratejileri gibi).

Oyunun ara yüklemelerini ve rakibin turn'lerini beklerken sıkılmamak için yanınızda okumalık bir şeyler bulundurun, biri

### THE SIMS 2: HAPPY HOLIDAY STUFF

Ctrl + Shift + C'ye basarak hile ekranını açın ve kodları girin.

**50.000 simoleans** motherlode

**Odanın çatı açısını belirleme** RoofSlopeAngle (15-75)

**Tüm hileleri temizler** clear

**1000 nakit para** kaching

**Sim'leri büyültür/küçültür** StretchSkeleton

**Oyunu yavaşlatma hızlandırma (0 en yavaş, 8 en hızlı)** slowmotion

**Yaşlanma kapanır** aging off

**Etkinin nasıl bir tepki göstereceğini önceden bilmek** social\_debug



### WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Enter'a basın ve mesaj yazma ekranına şu kodları girin:

**# kadar altın:** Love the Gelt #

**Mana hilesi** Bir üniteyi seçin ve Strong Wind yazın.

**Büyüyü eski haline geri getirir** Bir ünite seçin ve Irresistible Force yazın.

**Yaralanmamak için** Bir ünite seçin ve Army Creep yazın.

### ROBOBLITZ

~ tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

**enablecheats** Hileleri aktifleştirmeye yarar.

**Cheatsdeath** Yenilmezlik kazandırır. Sayılara basarak silah ve upgrade'lere de ulaşabilirsiniz.

**setgravity** <bir sayı>Yerçekimini değiştirir. Default olan -1400'tür.

**givehealth** Ful sağlık.

**dance** Blitz dansı.



### DUNGEON SIEGE 2: BROKEN WORLD

Oyun esnasında Enter'a basın. Hileleri aktifleştirmek için [+]'ı kaldırmak için [-]'yi kullanın.

**Yenilmezlik** drlife

**Anında öldürür** quwhba

**Silver Ring of Knowledge (+24 Int, +5% Gold Drç)** opnauticus

**Teleport sekanslarını aktifleştirir** twilightzone

**Daha az kuvvetli** extracreamy

**Daha fazla kuvvetli** superchunky

**Video kaydeder** movie

**Silver ring, silah, elbise (hepsi +16 Dex.)**

imalittalteapot

### WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR- DARK CRUSADE

Skirmish mod için: Config box kısmında Enable Cheats seçeneğini işaretleyin. Oyun içinde Enter'a basın ve kodu girin.

**Belirtilen miktarda Power** cheat\_power (bir sayı)

**Belirtilen miktarda Requisition** cheat\_requisition (bir sayı)

**Haritayı gösterir** cheat\_revealall

**Gölgeleri açar** shadow\_toggle

**Kendini öldürme** cheat\_killself



### 1701 A.D.

Oyun içinde konsolu açın, hileyi yazdıktan sonra Enter'a basıp aktifleştirin.

**100 bin para** BonanzaCreek

**Tüm araçlar** Linlithgow

**Tüm research'ler tamamlanır** SiliconValley

**Tüm custom goods** Paradise City

**Ağaç ve tarla** MariaDelTule



### HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

Oyun içindeyken Enter'a basın ve hileleri yazın.

**100 altın ekler** GiveMoney 100

**100 tecrübe puanı (Exp) ekler** GiveExpa 100

**Sınırsız Stat Puanı:** Bir potion içtiğinizde o bölüm için kalıcı bonuslar alıyorsunuz (örn: potion of endurance +1 resistance demek). Oyunu dondurun ve istediğiniz kadar Potion için.



### MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Konsol tuşuna basın ve aşağıdaki kodları aynen yazın.

**Tüm haritayı görebilme** toggle\_fow  
move\_character z x y: Z=Settlement veya ünite adı (ünvanı hariç, ör: Captain), X, Y=Koordinatlar.

**Koordinatları gösterir:** show\_cursorstat  
Karakterlere özellik vermek için; give\_trait komutundan sonra aşağıdaki kodları yazabilirsiniz.

HİLE	ETKİSİ
GoodCommander 5	BloodThirsty
GoodAttacker	Loyal
GoodDefender	HaleAndHearty 3
GoodRiskyAttacker	PoliticsSkill
GoodAdministrator	RabbleRouser
GoodInfantryGeneral	MathematicsSkill
GoodAmbusher	Girls
GoodSiegeDefender	RhetoricSkill
GoodSiegeAttacker	StrategicSkill
Intelligent 3	TacticalSkill
Victor Virtue	GoodPrincess 4
PublicFaith	NaturalPrincess 3
BattleChivalry 5	PrettyWoman 3
StrategicChivalry 5	NaturalPriest 3
BattleDread	StrongFaith 4
StrategyDread	GoodDenouncer 5
NaturalMilitary Skill 4	Righteous 3
Austere	GoodDiplomat 5
ergetic	GoodMerchant 5
ReligiousActivity	GoodAssassin 5
Drink	Secretly Female



**SUPERMAN RETURNS**

Warworld bölümünü tamamladıktan sonra oyunu dondurun ve kodları hızla girin.

**Sınırsız şehir sağlığı:** Daire, Sağ, Daire, Sağ, Yukarı, Sol, Sağ, Daire.

**Tüm Power-up'lar:** Sol, Daire, Sağ, Kare, Aşağı, Daire, Yukarı, Aşağı, Kare, Daire, Kare.

**Tüm Unlockables'lar açılır:** Sol, Yukarı, Sağ, Aşağı, Daire, Kare, Daire, Yukarı, Sağ, Kare.

**Photo Finish:** 500 düşman öldürün.

**Outstanding Valet Trophy:** 500 araba toplayın.

**Kitten Finder Extraordinaire:** 100 yavru kediyi kurtarın.

**Freeoam As Bizarro:** Yukarı, Sağ, Aşağı, Sağ, Yukarı, Sol, Aşağı, Sağ, Yukarı.

**DESTROY ALL HUMANS! 2**

Oyunu dondurun ve Archives kısmı menüsünde L3'e basılı tutarak kodları girin.

**Salad Days with Pox & Crypto:** X, Kare, Üçgen, Circle, Kare, Daire, Üçgen, X(2).

**Last Bay City Arkvoodle Cult görevi:** Albion'da Arkvoodle Cult görevine başlayın ve sonra Bay City'ye geri dönün.

**Final Arkvoodle Cult (Takashime):** 30 Alien Artifacts toplayın.

**SPONGEBOB SQUAREPANTS: CREATURE FROM THE KRUSTY KRAB**

Cheat menüsündeki Secrets alt menüsünde aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

**30.000 Z' parası:** ROCFISH

**Alternatif Patrick skin'i:** PATRICK

**CAPCOM CLASSICS COLLECTION VOL. 2**

**Super Street Fighter 2 Turbo için:**

Oyuna girin ve Start'a basıp aşağıdaki kodları girin.

**Eski Ken:** Hafif Yumruk (LP), geri (3), İleri, LP.

**Eski Sagat:** LP, Yukarı, Aşağı (2), Yukarı, LP

**Akuma:** Karakter seçme ekranına gelin ve belirtilen karakterler üzerinde 3 saniye kadar bekleyerek diğerine geçin. Sırayla; Ryu, T.Hawk, Guile, Cammy, Ryo ve Start'a ve hemen tüm yumruk tuşlarına basın.

**THRILLVILLE**

Bu hileleri herhangi bir parkta, oyun içinde yapabilirsiniz.

**Ekstra 50.000\$:** Kare, Daire, Üçgen, Kare, DAire, Üçgen, X.

**Tüm Yollar:** Kare, Daire, Üçgen, KAre, Daire, Üçgen, Üçgen.

**Tüm parklar:** Kare, Daire, Üçgen, KAre, Daire, Üçgen, Kare.

**Görevi geçmek:** KAre, Daire, Üçgen, Daire, Üçgen, Daire'ye basın. Girmek istediğiniz göreve gelin ve yeterince Kare'ye basın.

**Görevlerde Altın derece elde etme:** Kare, Daire, Üçgen, Kare, Daire, Üçgen, Daire.

**2 mini oyun:** Oyunu %100 bitirmeniz gerekiyor.

**NBA 07**

Yeni üniformalara ulaşmak için aşağıdaki kodları Trophy Room'da yazın.

**Washington Wizards:** PL5285F37F

**Utah Jazz:** 228GG7585G

**Charlotte Bobcats:** JKL846ETK5

**New Jersey Nets:** NB79D965D

**NFL HEAD COACH**

Aşağıdaki hileleri NFL Head Coach ekranında isim girerken yazın.

**Hangi koç olursanız olun Superbowl sizle:**

Hometown Hero

**Santa Claus:** Merry Christmas

**Clown:** Red Nose

**John Madden:** John Madden

**GUITAR HERO 2**

Ana menüde doğru renkteki gitar tuşuna (veya gamepad) basmalısınız.(Yellow= Sarı, Orange=Turuncu, Blue=Mavi) / İkinci taraf oyunun PAL versiyonunun hileleridir.

**God Mod:** Y, Y, B, Y, Y, O, Y, Y. / Y, Y, O, Y, Y, B, Y, Y.

**Hiper hızlı (tekrar yaparsanız kapanır):** O, B, O, Y, O, B, O, Y. / Y, O, B, O, Y, O, B, .O

**Hava gitarı:** Y, Y, B, O, Y, B. / B, Y, O, B, Y, Y

**Yanan kafa:** O, Y, O, O, Y, O, Y, Y. / Y, Y, O, Y, O, O, Y, O.

**At kafalı:** B, O, O, B, O, O, B, O, O, B. / B, O, O, B, O, O, B, O, O, B, O, O, B, O, O.

**Seyircilerin kafaları değişir (1):** B, O, Y, O, Y, O, B. / Y, O, B, O, B, O, Y.

**Seyircilerin kafaları değişir (2):** O, B, Y, Y, O, B, Y, Y. / Y, Y, B, O, Y, Y, B, O.

Gizli gitarlara ulaşmak için;

**Fish Guitar:** Easy modu bitirin.

**USA Guitar:** Easy'de her şarkıda 5 yıldız alın.

**Casket Guitar:** Medium'u bitirin.

**Viking Guitar:** Medium'da her şarkıda 5 yıldız alın.

**Snaketapus Guitar:** Hard modu bitirin.

**Eyeball guitar:** Hard'ta her şarkıda 5 yıldız alın.

**Battle Axe Guitar:** Expert modunu bitirin.

**The Log Guitar:** Expert'te her şarkıda 5 yıldız alın.



# SANALDAN GERÇEĞE

Hep oyun hep oyun  
nereye kadar?

## Yurtdışındaydım da

Kaç aydır yazmayı deniyorum ama bir türlü fırsat olmuyor. Araya kültür-sanat giriyor ama bu ay gördüğünüz üzere ne gezdim ne de tozдум. Oluyor arada böyle. İnsan hiçbir şey yapmak istemiyor. Ya canı çok sıkkin oluyor ya da çok aşık oluyor; hiçbir şey aklında kalmıyor. İkisini aynı anda, peşpeşe yaşamaksa apayrı bir durum.

Başlığın ve Mazhar Alanson'un dediği gibi yurtdışındaydım. Sayfamızın yapısına uygun bir şekilde, Avrupa'nın kültür-sanat şehirlerinden birindeyim: Parçali bulutlu, yer yer yağışlı Berlin'de.

Girişteki ruh halinden de anlayacağınız üzere yazımın geri kalanı Berlin üzerine gayet kişisel izlenimler ve deneyimlerden ibaret; hatta sadece ilk aklıma gelenler. Uyardı demeyin yani. Vize formaliteleri, gerekli sahte rezervasyonlar ve tabii ki daha adım atmadan ödediğiniz yıpratıcı miktarlar derken uçaktaydım, aslında uçaktaydık. Arkadaşım vardı Berlin'de; hem onu hem de Berlin'i görmektir ana amacım. Hazır kalacak yer de varken, kaçmazdı bu fırsat. Açıkçası bir beklentim yoktu Berlin'den, en azından doğrudan. Ama dolaylı olarak altını üstüne getirmek istiyordum.

Maalesef Berlin pek izin vermedi kendisini dağıtmama, karıştırmama. Ne şehri geçit verdi, ne de insanı. Kapalı bir şehir Berlin dışarıdan gelen için. Sistem çok iyi kurulmuş, tıkır tıkır işliyor. Şehrin her yerine Hızır gibi ulaşan ama bir dakika geç kalınca insanların dünyanın sonu gelmişçesine paniklediği metrosundan sistemi kavramak mümkün. Ama bozmak dolayısıyla da dâhil olmak mümkün değil. Hele zamanı ve mekânı kontrol edemediğiniz ve her an her şeye hazırlıklı ve hazırlıksız oldu-

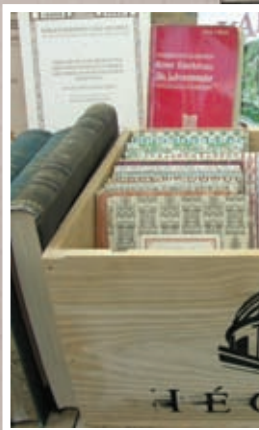


ğunuz bir şehirden gelen biri olarak (İstanbul'dan Gelen Adam), çok tekdüze her şey.

Önceleri sisteme tapıyorsunuz. Elinizde rengarenk eğrilerin birbirini kestiği bir haritayla o metro senin, bu metro benim diyerek aktarma yapıp duruyorsunuz. Ne de olsa haftalık biletinizi almışsınız; tepe tepe kullanmak gerek. Ama bir süre sonra metroyu fetişleştirmekten vazgeçiyor (ki bu biraz zor oluyor) ve yerüstüne çıkıp kaybolmak istiyorsunuz. Bunun da mümkün olduğunu söylemek pek doğru olmaz. Zira şehircilik diye bir şey var Berlin'de. Yani şehir bir plan, bir program üstüne kurulmuş. Bizim gibi yapboz oynamıyor bu Almanlar.

Yine de ara ara kaybolmayı becerdim ki zaten bu zamanlar en çok tadını çıkardıklarım oldu. Yer üstünün şablonu belli zaten: İşinde gücünde olan insanlar, her gün aynı yöne aynı saatlerde yürümektedir (koşturmak bizim için geçerli bir eylem). Esas olay yeraltında olmalı diye düşündüm. Yeraltı derken kanalizasyonu

kastetmiyorum tabii. 'Berlin Underground' İngilizcesi. Yani Berlin'i mesken edinen alt kültürler ve altındakiler. Zor oldu tabii yeraltına inmek. Önce farelerin kol gezdiği bir club çıktı karşımıza; nehrin kenarında. Adı 'Maria'. Tavsiye üzerine gittik ama şahsen tavsiye edemeyeceğim. Sonra en iyisi doğaçlama takılmak diyerek ana caddelerin birinden saptım ara sokaklardan birine. Gerçi kız arkadaşım biraz ayak diremişti benim bu deli manevramaya ama elden de bir şey gelmezdi; sıkıntılar basmıştı çoktan! Hiç de fena olmadı o çıkmaz sokağa girmemiz.



Küçük bir avluyla biten sokakta, para atılınca harekete geçen dev bir metal heykel, bir bağımsız sinema ve en 'underground'undan bir müzik/video dükkânı buluverdik bir anda. Yani anlayacağınız Berlin'in içindeki Berlin'i keşfetmek için ezberi bozmak gerek.

Dediğim gibi sistem zaten kurulmuş çok önceden. İnsanlar da bir şekilde ayak uydurmuş. İletişim kurmak da zor. Herkes kendi bireyselliğini yaşamakta. Tabii bir de adım başı rastladığınız dünya mutfakları kadar (evde pek yemiyorlar da), farklı kültürler de iletişimsizliğin başka bir nedeni. Yanında kaldığım arkadaşım Mustafa demişti ki: "Abi ne Almanlarla ne de Almanlılarla oluyor. Biri kendi havasında, diğeri iki hava arasında." Bu arada şu ünlü Kreuzberg ortamlarına da girmeyi ihmal etmedik. Hani su Türk mahallesi, daha doğrusu Türk çayhanesi. En hasından kebaplar yendi, okkalı Türk kahveleri içildi, laflaya laflaya çekirdek çitlandı, sokakta aylak aylak takıldın. Ama memleketteyim diyemedim. Sadece "der gibi" oldum. Sanki olayın tamamı bir illüzyon, bir dekor. Tamam, her yerde Türk var, her şey Türkçe ama "Was ist lost kardeşim?" gibi bir şey duymak, tüm gerçeklik kurgunuzu dağıtıyor; elinizi kolunuzu nereye koyacağınızı bilemiyorsunuz, biraz dramatik biraz komik bir halde.

Deminden beri yedik içtik diyorum ama insanların gerçekten bir mutfağı yok. Belki de o yüzden Hintlisi, Çinlisi istila etmiş Berlin sokaklarını. Envai çeşit sosis ve bir o kadar da bira. Başka bir şey yok.

Gelelim turistik olaylara... Bildiğiniz üzere Berlin bir kültür-sanat şehri. Çok büyük müzelere sahip. Dünya çapındaki en büyük hırsızlığın sergilendiği Bergama Müzesinden tutun da (adamlar koca tapınağı parça parça yürütmüşler bizden!), inanılmaz mimarisiz Yahudi Müzesine veya soğuk savaşın ağız, var



dili yok görgü tanığı Berlin Duvarı'na kadar birçok görülmeye değer yer var. Tabii hem zaman hem de kafa lazım. Arka arkaya o kadar başyapıt görmek insanı allak bulak ediyor. Doğal olarak anlam-sızlaşıyor bir süre sonra tüm o başyapıtlar. Ama esas ilgimi çeken turistik sloganlar üzerinden bir ülkenin yakın tarihiyle hesaplaşması ve bir yandan da toplumsal belleğini yeniden yapılandırması oldu. "İster Hitler'in intihar ettiği sığınağın üzerinde sabah yürüyüşünüzü yapın, isterseniz de hediyelik niyetine Checkpoint Charlie'den Berlin Duvarı parçaları alın" gibi turistik metinlerle karşılaştıkça sormadan edemiyorum: Bu adamlar sonradan mı taşındılar bu topraklara? Hiç mi yakını, hiç mi tanıdığı yoktu bu insanların, söz konusu geçmişle bağlantısı olan? Tuhaf geldi böyle sine bir kabullenememe ve bellek yitimi. Ama belki de böyle olması gerekiyor. Belki başka şansları yok temiz bir sayfa açmak için.

Belki o yüzden bu tarz bir turistik

strateji izlemekteler.

Kaldığım yaklaşık iki hafta boyunca Berlin üzerine, üzerinde ve üzerinden çok şey yaptım; deneyimlerim ve deneyimsizliklerim yukarıda yazdıklarımın ibaret değil yani. Çok da tatmin olmadım açıkçası. Dedim ya, şehir zaten kapatmış kendini. Üstüne hava da kapalı olunca daraldık tabii. Neyse, gidilip görülmeli; hep geyiğini yaptığınız "Alman ekolü veya Alman gibi" bizzat yerinde deneyimlenmeli. Sistem nedir, sistemli olmak nedir veya sistemin açmazları nedir öğrenmek için de gitmek gerek Almanya'ya. Bu arada hepimize iyi seneler, bol seyahatler. Unutmayın, gezdiğiniz kadar özgürsünüz; ister kafada, ister yolda. ■



**S**ıradan kişileriz... Pek kimseler tanımaz bizi... Tanınmak, konuşulmak ve manşetlere düşmek için bir sebebimiz yok. Hayatındaki en önemli şey ÖSS olan bir öğrenci, kariyer yapmaya çalışan bir ofis çalışanı ya da çocuklarını okula yollayıp PlayStation'ın başına çöken bir ev kadını. Özellikle biz diye konuşuyorum çünkü bu derginin editörü olmak da "tanınmış" olmak için yeterli değil. Sizi on binlerce kişinin her ay okuması yolda yürürken çevrilmeniz, insanların sizden imza almak ya da birlikte fotoğraf çekirmek için sıraya girmesi anlamına gelmiyor. Hatta içinizde her gün televizyona çıkan, büyük firmalarda yönetici olanlar da var ve bu onlar için de geçerli. Eski bir arkadaşınızla akşam yemeğe çıkıp bir gün sonra dünya âleme sadece arkadaş olduğunuzu anlatmak zorunda kalmıyorsanız "tanınmış" değilsinizdir.

Ekiden tanınmadığımız gibi önemsizdik de. Kötü bir trafik kazası yapmadan ya da köprüden kendimizi atmadan medya denen şey bahsetmezdi bizden. Dünyanın nasıl döndüğüne, dünyanın nasıl bilindiğine dair bir katkımız yoktu. Dünyanın dümeninde bir avuç önemli ve tanınmış insan vardı ve bizim bağırarak istediğimiz bir şey olsa bile kimsenin duymasına imkân yoktu.

## CESUR YENİ DÜNYA

Hepsi geride kaldı artık, yeni bir çağ, yeni bir dünyaya uyanıyoruz. Belki dünyanın dümenine pençemizi geçirmemize daha çok var ama medyanın dümenini artık biz çeviriyoruz. Dünya tarihinde ilk defa "önemsiz" milyonlarca insan bir araya geldiğimizde söylediklerimiz tüm "önemli" kişilerin sesini bastırıyor. Bu bizi herkesten daha önemli yapıyor. Küçük bir blog ya da kısa bir YouTube videosu hala önemsiz belki. Ama binlercesi, yüz binlercesi bir araya geliyor. Artık biz ne demişsek onu konuşuyor insanlar. Televizyonlara, gazetelere, dergilere ihtiyacımız yok. Siteden siteye, kulaktan kulağa dolaşan sözlerimiz. Seçimleri etkileyecek, amerikan senatörlerini koltuğundan edecek kadar güçlüyüz. Belki bizim millet vekilleri koltuklarında rahat şimdilik ama online camiaların gücü bu topraklara da yayıldıkça gerçekleri gizlemek eskisinden daha zor olacak.

Önemliyiz artık hem de çok. Wikipedi-a'da dünyanın bilgi dağarcığını yeniden yapıyoruz, dünyanın en çok izlenen TV kanalı YouTube'un yönetmeni de oyuncusu da biziz, MySpace'de gelecek on yılın rock yıldızlarını aramızdan seçiyoruz, dünyanın en büyük buluşları bilgisayarlarımızda çalışan küçük programcılardan doğuyor. Önemliyiz, hem de Time dergisinin Yılın Kişisi seçebileceği kadar önemli. Bir düşünsenize, bugüne dek ancak Gandhi, Einstein ve Hitler gibi dünyaya yön verenlerin seçildiği bu mecrada artık bizim de adımız geçiyor. Herkes bir panik halinde tartışıyor bu işin sonunda Gand-

hi olup dünyaya barış mı getiririz yoksa Hitler olup kıyamete mi yol açarız diye. Biz de bilmiyoruz belki ama sonunda buna karar verecek olan da bizleriz.

## YILDIZLARDAN 30 SIRA İLERİDE

Belki aklınıza yatmıyordur bir Hollywood yıldızından daha önemli olmanız. Çok kolay bir yolla anlatabilirim bunu. Bir Hollywood yıldızıyla ilgili bilgi almak istesenez nereye gidersiniz? Elbette Internet Movie Database'e (imdb.com). Haliyle her gün yüz binlerce kişi girişi bu siteye, bu yüzden dünyanın en çok ziyaret edilen 36. sitesi IMDB. Peki, amatör bir müzik oyuncuyla ilgili bilgi almak is-

tesek? Dünyanın en çok ziyaret edilen 5. sitesi MySpace'e gireriz, küçük bir oyununu izlemek istesek 6. site YouTube var. Yani Hollywood yıldızlarının en çok ziyaret edilen sitesi 36. İken bizim olduğumuz sitelerden ikisi ilk 10'da. Bizim hazırladığımız dünyanın en büyük ansiklopedisi Wikipedia ise 12. sırada. Geriye kalan sitelerde Google gibi arama motorları zaten. Kısacası dünyanın en büyük medyası olan Internet'i domine ettik ve biz ne istersek o yönde gidiyor.

Time dergisinin bizleri yılın kişisi seçtiği sayısını mutlaka edinin. Hem yazılarını okuyup nasıl bu denli önemli hale geldiğimiz anlamak için hem de çerçeveletip bilgisayarınızın yanına asmak için. İnsan her zaman böyle onur verici bir hatıra edinmiyor. Eğer Orhan Pamuk okurumuz değilse (ki hiç ihtimal vermiyorum) bu bir Level okurunun aldığı en büyük ödül ne de olsa. Ve işe bakın ki bunu siz kazandınız. Eğer Time'ın bu sayısını bulamazsanız da Time.com'dan makalelere ulaşabilirsiniz.

Eğer bu yazıyı okuyanlar içinde bugüne kadar hiçbir online camia ile ilgili olmayanlar da varsa üzülmesinler. Hemen Wikipedia'ya girip dünyanın bilgi dağarcığına bir şeyler ekleyin. YouTube'a bir video yükleyin. Bunu yaptığınız an siz de yılın kişisi olacaksınız. ■



## UCUZ ROMAN



Fırat Akyıldız

**O** çatı katına hiç çıkmamalıydım. Bunu yapmamam gerektiğinin farkındaydım. Orada beni neyin beklediğini biliyordum sanki. Ama... Kendime hakim olamadım işte. Ya acizlikten ya da boşluktan... Farkında olduğum tek şey bunu yapmamam gerektiğiydi. Yapmamalıydım, yapmamalıydım, yapmamalıydım... Ama yaptım.

Bir defasında, herkes uyurken pencerenin çarpmasıyla uyanmıştım. O şiddetle camın nasıl olup da kırıldığına şaşırılmıştım. Çok soğuk olduğunu hatırlıyorum. Yataktan kalkıp titreye titreye salona gitmiştim. Nedenise... Çok gereklmiş gibi... Yukarıdan sesler duyuyordum. Önce umursamadım, ama sesler gitgide yükselmeye ve hızlanmaya başladı. Öyle ki, her ses evin içinde yankılanıyordu. Salondan, odama dek... İşin garibi, annemle babamın bu seslere karşın uyanmamış olmalarıydı. Ya da benim duyduğum sesleri duymuyorlardı. Ama bu imkânsızdı. En ufak bir seste bile kalkıp etrafı kolaçan eden babam dahi uyuyordu. Sesler artık beynimin içinde yankılanmaya başlamıştı. Hatta "Canımı acıtıyordu" diyebilirim. Bu alışık olmadığım bir şeydi. Sanki biri kulaklarımın içini tırmalıyordu. Sesten uzaklaşsam da bu kez yankısı peşimi bırakmıyordu. Kapıya doğru yaklaştım. Kilitleri tek tek açtım. Kapı ağır ağır açıldı.

Apartmanımız üç katlı ve eski bir bina. Giriş katında yaşlı bir çift oturuyor. Bir defasında çok acelem vardı ve evden bir şey alıp hemen çıkmam gerekiyordu. Merdivenden hızla çıkarken dengemi kaybedip düştüm. Bunun üzerine yaşlı kadın apar topar kapıyı açtı ve bana bağır-maya başladı. Ne olduğunu anlamamıştım. Sonra, düşerken çıkan sese kızdığını anladım. O sinirle ben de ona bağırdım tabii ki. Apartmanda akli başında kimse oturmuyor. Bir alt katımızdakiler de öyle... Sabah-akşam demeden kavga ediyorlar. Neyse ki hiçbiriyle yakın bir ilişkim yok. Bir de bizim üst katımız, yani çatı katı var, ama orası boş... Sanıyordum. Değilmiş.

Her şeyi çok net hatırlıyorum. Çok karanlıktı. Ses gitgide yükseliyordu ve gitgide kalbim daha hızlı atıyordu. Korkudan ölebilirdim, ama beynimi kemiren bu seslerin nereden geldiğini bulmalıydım. Buna cesa-

retim yoktu, ama kendimi zorunlu hissediyordum. Hiçbir şey görmüyordum ve bu yüzden merdivenden düşebilirdim. Elimi duvarda gezdirerek ışığı aradım... Duvarı boydan boya yokladım elimle; yemin ediyordum ki ışık yerinde yoktu. Her zaman kullandığım ışık yerinde yoktu. Olduğum yere nasıl da çakılıp kalmıştım; unutamıyorum. Derken kapı büyük bir

du. Elim titriyordu. Sonra bir anda ses kesildi.

Elimi kapıya doğru uzattım. Kilitliydi. Ya-vaşça bir omuz attım... Kapı açıldı. Kapının önüne beş dakika boyunca hareketsiz durdum. Ama o anda o beş dakika bana beş saat gibi gelmişti. İçeriye girmek için cesaretimi toplamam gerekiyordu. Topladım da bir şekilde. İçeriye adımımı attım. Yine karanlıktı. Zar



**Her şeyi çok net hatırlıyorum. Çok karanlıktı. Ses gitgide yükseliyordu ve gitgide kalbim daha hızlı atıyordu.**

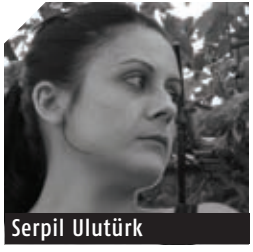
gürültüyle kapandı. Panikle kapıya doğru hamle yaptım. Geç kalmıştım... Zile bastım, defalarca bastım... Açmadılar. Ya duymadılar ya da duymalarına rağmen umursamadılar. Annemle babam... Bunu nasıl yaptılar, aklım almadı. Onlardan nefret ettim o an. Gerçi birçok duyguyu aynı anda yaşadığım için hangisinin ağır bastığını fark edemiyordum. Korkuluklara tutunarak çatı katına çıkan merdivenin başına kadar geldim. Kalbim yerinden çıkacakmış gibi atıyordu. Yukarıdan gelen sesleri bastırarak kadar şiddetliydi kalp atışım. Kafamı uzatarak yukarıya doğru baktım; kapı kapalıydı. Ürkeğe, yine korkuluklara tutunarak merdivenden çıkmaya başladım ve girişe kadar geldim. Biri, kırarcasına kapıya vuruyor-

zor topladığım cesaretimi bir saniyede kaybetmişim. Sesler yeniden yükseldi... Bu kez daha yakındaydı elbette. Işığı aradım; yine yoktu. Bulamadım... Köşeden bir hırıltı geliyordu. Oraya doğru yaklaştım. O anda omzumda bir el hissettim. Kafamı çevirdim ve gözlerime inanamadım. Karşım...da...

\*\*\*

- Ya bırak abi şu kitabı; daha kaç defa okuyacaksın? Geç kaldık haydi, çıkıyoruz.
- Çok az kalmıştı. Şunu da okuyayım, hemen geliyorum.
- Ya abi sen demiyor muydun, "Ucuz kitap, sıradan" diye, elli defa okudun bir de. Pelin çok kızacak, haydi ya, haydi! Bırak şunu!
- Ya tamam ya! Geldim abi ya! ■





# OYUNGEZER

## BİN BEYAZ TURNA

Serpil Ulutürk

**K**urgunun en güzel yanlarından biri, insana hayal edecek alan bırakmasıdır. Hiçbir eser, kullanıcısının (biliyorum; okuyucu, izleyici, dinleyici ya da oyuncuyu yerine kullanıcıya sözcüğüne başvurmak biraz kaba, ama hepsini birden kapsayan bir sözcüğümüz yok Türkçe’de) altıncı duyusuna dokunamadığı sürece bir şey ifade etmez. En basitinden Yüzüklerin Efendisi’ni okuduğum o kısa, unutulmaz günlerle filmlerini izlediğim birkaç saatlik zamanı karşılaştırarak bu sonuca varabiliriz. Filmin kendisini değil, The Shire’den başlayarak üçlemedeki her şeyin hayallerimdeki karşılığının yavaşça eriyişini, efsanevi bazı sahnelerin parça parça dağılmasını izliyordum aslında beyaz perdede. Kitapların zihnimde açtığı alanı bir başkasının hayalleriyle dolduran o üç filmi sevmedim. Şimdi bile 24’ü her izlediğimde CTU’nun aksi yöneticisini görüp de aklıma Hobbit Sam geldiğinde bu eşleşmeden rahatsız oluyorum... Neyse, bu sadece bir örnektir.

### GERÇEKLIK, KENDİLİK

Kurgunun büyüğü yanı; gerçeğin kendisini, fizik kurallarını, genel-geçer doğruları, hayatımıza işlemiş sıkıcı kuralları görmezden gelebilmesidir. İnandırıcılık kaygısı taşımadığı sürece her kurgunun istediği kadar yalan söyleme hakkı vardır, bazı şeyler sadece saçma olduğu için güzeldir nitekim. Aklıma takılan şey burada devreye giriyor: Bilinen gerçeklere en rahat müdahale edilebilen alanlardan biri olmasına rağmen oyun endüstrisinde “gerçekçilik” kriterinin bu denli yüceltilmesini garipsiyorum. Oyuncuların altıncı duyularına ulaşmanın en makul ve mümkün yolunun gerçekçilikten geçmesini yadırgıyorum en çok da. Yanlış anlaşılmasın, itirazım gerçeğe yakın olması için uğraşılacak oyunlara, bunu mümkün kılan teknolojilerine, yapımcılarına ya da oyuncularına değil, rating’ine. Oyun oynarken bile niye bu kadar önemli “gerçek” olan, “hayattan” olan?

Dönüp kendi kuyruğumu ısırmış olacağım ama galiba artık önemli olan, kurgunun hayallerimize hitap etmesi, bir başka deyişle sadece kendimize ait olacak bir gerçeğe denk düşmesi değil. Hayallerimizin çoğunu, ilkokuldayken resim defterine boyadığımız ve içinde mor saçlı insanların

yaşadığı, tepesinden kırmızı bulutların geçtiği, bacasından pembe dumanların tütüğü tek katlı, çitle çevrili evlerde bırakmış gibi geliyor bana şimdi. Her şeyin soluk bir siyah kalemle ifade edilebildiği bir yerdeyiz artık ve her şeyin bu resme uygun olması için, karşımıza çıkanları müthiş bir titizlikle eliyoruz.

### KALIPLANMAK, UÇUŞMAK

Çok isterdim, oyunların yükselen değeri “gerçekçi görünmek” değil de “kendinden başka hiçbir şeye benzememek” olabilseydi, biz Level’daki inceleme yazılarımızda her oyunu, ona alternatif bir başka oyunla kıyaslayamasaydık da bazen bir melodiye, bazen bir şiire ya da ne bileyim, takım yıldızlardan birine benzeterek açıklasaydık oyunun havasını. Belki de doğanın kaynakları gibi yaratıcı fikirler için de tükeniş çağıdır bu yaşadığımız ama topu topu 30 yıllık geçmişi olan bir sanat+endüstri alanının bu tükenişten nasiplenmesi için henüz çok erken değil mi?

Oyunlar nasıl “kendi gibi” olabilir dersiniz? En başta söylediğim ve kurgu dünya-

sına bahşedilmiş olan “hayallere alan bırakma” yeteneğinin kullanılmasıyla. Siz içine bir şey katabildiğiniz sürece ya da sizi hiç bilmediğiniz yerlere götürdüğü sürece her oyun başkadır. Hatta her oyunun, onu oynayan insan sayısı kadar farklı karşılığı olabilir. Tıpkı bir tabloya bakmak, bir şarkıyı dinlemek, bir kitabı okumak gibi... Oyunların “sanat” ile ne kadar yakınlaştığı tartışmasının, mühendislik kapasiteleri üzerinden değil, ruhumuza bir şeyler katabilmesi (ya da çalıp götürmesi) üzerinden yapılması daha anlamlı geliyor bana. Ne yazık ki bugün için geçerli olan, bunun tam tersi.

### GÖRMEK, HİSSETMEK

Herhangi bir örnekle kapsamı daraltmak istemediğim için şu ana dek uzak bir gezegenden bahseder gibi anlatmaya çalıştım derdimi, ama “Fallout!” diye bağırın iç sesimle daha fazla mücadele edemeyeceğim. Hem galiba uzak gezegenleri anlatırken bile herkesin bildiği bir şeyleri örnek olarak kullanmak (mesela, Dünya?) açıklama yapmanızı kolaylaştırıyordur. Fallout, benim bugüne dek gördüğüm en kendi gibi oyundu. Bahsettiğim şey özgün ya da orijinal olmak değil tam olarak. Oynayana hikayesini aktarabilmek, iz bırakmak... Ya da oynayanın asla tam olarak anlatamayacağı bir deneyim olabilmek (şimdi benim yapamadığım gibi). İç sesim şimdi de “Sanitarium!” diye tepiniyor... Neyse...

Sayfanın sınırlarını daha fazla zorlamadan daha uzak bir örnekle konuyu bağlayayım. Hundertwasser, 2000’de ölmüş, ön adını yazmanın imkânsızına yakın olduğu Avusturyalı bir ressam, heykeltıraş, mimar, aktivist. Ömrünün sonuna dek dünyayı, kendi bakışlarını kaybetmeden görmeyi başarabilen adamlardan biri olarak Hundertwasser’in Viyana’daki binalarından birine baktığınızda Fallout’takinden çok başka ama onun kadar “kendi” bir şey baktığınızı hissedebilirsiniz. Bir dil, bir atmosfer, size kendinizden ya da merak ettiğiniz başka hayatlardan bahseden bir hikâye vardır bu binalarda. Ne anlattığını sadece siz bilirsiniz... Ben artık böyle oyunlar oynamak istiyorum. ■





# inbox

## 200 METREYİ 19:32'DE KOŞMAK

Sevgili Level ailesi size sorulacak bir sürü sorum var, çok ballısınız cidden.

1-Sizce de bu Fransızlar'ın yaptıkları ayıp değil mi (soykırım hakkında)?

Fransızlar'ın yaptığı saçma. Dünya üzerinde hiçbir parlamento, tarihsel bir tartışma konusu üzerine, tartışmayı sonlandırarak bir karar veremez. Ne böyle bir yetkileri vardır, ne de böyle bir yetenekleri. Tamamen siyasi rant peşinde koşan, dar görüşlü ve en önemlisi, özgürlük düşmanı bir yasa olduğuna şüphe yok sözde soykırım yasanın, bu yüzden ayıp. Ancak şunu da unutmamalıyız ki, bu yasaların benzerleri bizim topraklarımızda da hüküm sürmekte. Onların ayıbını gösterirken, kendi ayıbımızı da temizlemeliyiz.

2-Yaaaaaa, artık "Windows Vista" çıksın. Yemin ediyorum XP' den sıkıldım. Siz sıkılmadınız mı?

Ben sıkılmadım. Biliyorum ki, bir gün gelecek Vista da eskiyecek. O zaman ne olacak? Bir video oyunları dergisinde bunu yazmak mantıklı değil belki ama, teknolojinin kölesi haline gelmek zoruma gitmeye başladı son zamanlarda. Sürekli "yeni bir şeyler çıkacak" baskısı altında yaşıyoruz. Bırakın eskisi kalsın, acelesi yok. Bu arada aynı gün yaptığım iki konuşmada, teknoloji den nefret etmek konusunda Fırat ve Sinan'la anlaşığımızı keşfettim, garip oldu. ("Hepimiz niye buradayız ki o zaman" diye sordun kendi kendine değil mi? - Sinan)

3-Üç yıl öncesiyle, şimdiki bilgisayar oyunlarının arasında çok büyük fark görüyorum. Sizce de yavaş yavaş bilgisayar oyunları geliyor ve gerçeğe yaklaşıyor mu? Üç yıl önce

sizlere "beş-altı yıl sonra daha gerçekçi oyunlar çıkacak?" deseler inanır mıydınız? (Şahsen ben inanırdım. Çünkü bugünün teknolojisiyle yarının ki teknolojinin arasında da dağlar kadar fark var.)

Bu konuda en sevdiğim söz, en sevdiğim atlet olan Michael Johnson'un menajeri tarafından söylenmiştir: Michael Johnson'un 200 metrede kendi rekorunu, 19.32'ye çekmesini kastederek "İlk rekoru kırdığında, bundan daha iyisinin yapılabileceğini düşünmemiştim, oysa 19.32'yi yaptığında, her şeyin mümkün olabileceğini gördüm." Benim de teknolojiye olan bakışım böyle. Her gün, başka bir şeyin daha mümkün olabileceğine inanıyorum. Ancak video oyunlarında, çokça tartışıldığı gibi, teknolojinin ilerlemesinin oyunları illa ki daha iyiyeye götürdüğünü, "geliştirdiği"ni düşünmüyorum. Oyunlar, sanatın diğer kollarını kendi içine almayı artırarak sürdürecekleri ve aynı onlar gibi, toplumun her köşesine dokunmaya başladıkları süreçte olacaklar.

4-Dünya'nın en gözde olmuş oyunlardan birisinin (fark etmez) posterini verebilir misiniz (bu günlerde poster sıkıntısı çekiyorum da)?

Yeni poster projemizde Beyonce ve Blaxus var, nasıl? (al sana kocaman bir Legend of Zelda posteri o zaman :) - Sinan)

5- Eski matbaa sahibine buradan seslenmek istiyorum, ne hakla "Türkiye'nin En Çok Satan Oyun Dergisi"nin işlemlerini bir hafta geciktirdin ve bizleri bayi sahipleriyle neden kavga ettirdin? Ve biz okurları neden bu kadar LEVEL'siz bıraktın? Buradan yeni matbaa sahibine sesleniyorum. Ben olsam bu dergiyi aybaşından bir hafta önceden basardım. Çünkü, bu dergide çalışanlar o kadar altın kalpli, o kadar samimi ve o kadar dobra ki, ben ne onları üzdim ne de bu dergiyi okuyan kişileri. Onun için lütfen işlerini daha düzgün ve güzel yap, lütfen...

Ağlamak istiyorum sayın seyirciler! Oktay cidden hakkımızda söylediklerin çok güzel, böyle bir imaj çizebilmiş olmamız çok mutluluk verici. (İmaj her şeydir.)

6- Level, hiç ayın birinde çıkmayacak mı? Rüyamda her ayın birinde çıkıyordu. Bu rüya hiç gerçekleşmeyecek mi?

Bunu gerçekleştirmek için elimizden geleni yapıyoruz. Ama bizden önce matbaaya girmesi gereken başka dergiler var şirketimizde (CHIP gibi). Büyük ölçüde bu yüzden, bir o kadar da alışkanlıktan ayın birinde çıkamıyoruz.

7- Sizden bir şey istiyorum. 100. sayınızda "Unutulmaz Anılar" adında dosya hazırladınız. O dosyayı çok beğenmişim, lütfen başka hikayelerle benzer bir dosya tekrar hazırlayabilir misiniz? Çok güzel ve komikti o dosyada yazdıklarınız (Hele ki Sinan Abi'nin ve Tuğbek Abi'nin gelişi, XYZ' nin tanındıkları -bu XYZ' nin kim olduğunu da hala merak ediyorum-.

Unutmadan benim gibi ÖSS'ye hazırlananlara "İnşallah istediğiniz yeri kazanırsınız, bol şanslar" demek istiyorum. Huzurunuzdan ayrılıyorum, kendinize iyi bakın.

**Oktay Selim**

Bizim bile şu bir seneyi biraz geçkin sürede o kadar "unutulmaz anı"mız oldu ki, bunlar mutlaka dergide yer bulacaktır zaman zaman. Ben de yeryüzündeki tüm öğrencilere ve her türlü sınava çalışan arkadaşlara kolay gelsin diyorum, kendime de finalerde başarılar diliyorum.

## GTA HASTALIĞI

Merhaba sevgili, matrak, eğlenceli Level ailesi ve okuyucuları. Ben Level'ı uzun süredir ama düzensiz olarak alıyorum, alamadığım aylar kafamı duvarlara vuruyorum. Sıkı olmasa da GTA hastasıyım, şimdiye kadar çıkan tüm GTA'ları bitirdim (en güzeli birincisi valaha), ama San Andreas'ı bir türlü bitirecek zaman bulamadım.

Senin alamadığın aylarda biz de kafamızı duvarlara vuruyoruz. "Neden?" diye sor. Çünkü o aylarda hep senden bahsediyoruz derginin bir yerlerinde. Neyse umarım bu sayıyı alırsın da görürsün mektubunu.

1- Sıradaki GTA hakkında hiç haber var mı?

Sıradaki GTA hakkında, Ekim'de çıkacağı ve 360'la PS3'te aynı anda piyasaya sürüleceğinden başka bir bilgi yok. Konusunun ne olacağı bile belli değil. Ancak birkaç çok ilginç dedikodu var: Birincisi oyunun episodik olacağı, ki bunun gerçek olabileceği ihtimali beni çok korkutuyor ve oyundan soğutuyor. İkinci ise oyunun Rockstar'ın Table Tennis'te kullandığı "Rage" grafik motoruyla yapıldığı. Gerçekten ilginç.

2- Bir de bir sonraki MGS ne zaman çıkacak?

MGS 4, 2007 Kasım'da çıkacak. Ve süper olacak.

3- DVD'lerinizde GTA 1'i verirsiniz çok sevinirim. Şimdiden teşekkürler

Bunu büyük patron cevaplasın. (Büyük patron der ki: Sağolsun Rockstar firması, GTA 1'i bedava dağıtıyor (www.rockstargames.com/classics adresinden). Ama onların kendi oyunlarını

Inbox'a ulaşmak için [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr) adresine posta atabilirsiniz. Donanım ile ilgili konular danışacaksanız, [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr) adresine göndermeniz daha hızlı cevap alınızı sağlayacaktır.

Faks: 0212 217 95 32

Posta adresi: Level Dergisi - Inbox Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bıyırı Sk. Gayrettepe İş Mrk. No: 6 Blok B 34349 Gayrettepe İSTANBUL

bedava dağıtması, bizim de DVD'de verebileceğimiz anlamına gelmiyor. Nitekim, bundan yıllar önce kendilerinden e-postayla izin istedik LEVELCD'de GTA 1 ve 2'yi vermek için, oyunların sadece kendi sitelerinden indirilmesine izin verdiklerini, bizim veremeyeceğimizi söylediler. Hıh! Yedik sanki oyunlarını...

Şaka bir yana, bu adresten indirip oynayın Rockstar klasiklerini. Hepsi de muhteşem oyunlar – Sinan)

**Emre Şenliyim**

Senle konuştuk biz de şenlendik Emre, kendine iyi bak.

## OYUNCULUK ÜSTÜNE

Merhaba, Ben GSM sektöründe çalışan bir mühendisim. 24 yaşındayım. Halkımızın tabiriyle "eşşek kadarım" ve gururla Level okuyor, oyun oynuyorum. Derginizin Red Alert'li ilk sayısını almıştım. İçerik olarak derginin ince olması ve ortaokul 3 harçlığı ile dergiyi rahat alamamam nedeniyle devamını getirememiştim. 2002'de bir ameliyat sonrası iyileşme sürecindeyken, can sıkıntısını gidermek için dergiyi tekrar aldığımda içeriğin ilk sayıya göre epey değiştiğini gördüm. Dergi, 90'ların diğer oyun dergilerinden ayrılan bir profesyonellik içindeydi bana göre. 2002'den beri takip ediyorum dergiyi (askerdeyken Bölük Astsubayının Şubat 2005 sayısını dolabımda bulup çöpe atması haricinde). Derginin içeriği, sadece oyun incelemeleri buldurmadığı için zengindi. Zamanla fark ettim ki dergiyi aldıktan sonra ilk okuduğum bölümler: Dört Köşe, Sanaldan Gerçeğe ve Inbox olmuş. Derginin bu formatını koruduğunuz için teşekkür ederim.

Okuyucularımızdan biriyle, Aralık sayısındaki Caesar IV yazım yayınlandığında beri Roma ve ABD hakkında akademik bir paslaşma, bir fikir alışverişi yürütüyorum. O kadar mutluyum ki bu durumdan. Bence de Level'in en önemli özelliği, oyunlar dışında da bir şeyler konuşabilecek (okuyucuları da katıyorum buna) insanları buluşturan bir platform olması. Dünya üzerinde yayın yapmakta olan herhangi bir sinema dergisini açın bakın. İçlerinden hangisi "film incelemesi" yapmaktadır? Düşünün, "oyuncular iyi, senaryo orta, yönetmen kötü, şurası saçma" bütünlüğünde yazılardan oluşabilir mi bir sine-

ma dergisi? Mutlaka trendlerden konuşur, mutlaka bahsedilen filmlerin kültürel, sosyal ve politik dünyamızda nereye oturacağı üzerine makaleler yayınlar, filmleri anlam bütünlüğümüzde bir yere koymaya çalışır. Bence genel anlamda oyun dergiciliğinin de (oyunculukla beraber elbette) evrilmesi gereken yön budur. "Genel kültür satmayın, bu bir edebiyat dergisi değil, zaten okuyucuların %99,9'u erkek, siyaset/felsefe yapmayın" diyen arkadaşlara cevabım da bu olsun.

Benim değinmek istediğim konu, oyun trenini yakalama psikolojisi. Yani "her zaman en son çıkan oyunları oynayıp bitirmeliyim, oyuncular arenasında kendimi ifade etmeliyim" düşüncesi ile şekillenen ruh hali. Bu ruh hali, maalesef donanım üreticilerinin ceplerinin daha da şişmesine neden oluyor. Neden 4-5, bilemediniz 2-3 yıllık oyunları oynayıp zevkini almayalım? Eski bilgisayarım varken yeni çıkan oyunları kaldırmayacağımdan alamıyordum. Onun yerine oynamak istediğim oyunları bir köşeye not edip uygun zamanı gelince oynuyorum. 2003'te çıkmış oyunların grafikleri 2006'da bana hiç de rahatsız edici gelmedi. Yaş ilerledikçe, okul zamanı geride kaldıkça ne oyun oynayacak zaman, ne de bütün günü bilgisayar başında geçirme nedeniyle arkadaşları bilgisayar başında durma isteği geliyor insanda. Hiç dert etmiyorum, sindire sindire oynarım. Birkaç senelik oyunların fiyatları da makul oluyor. Silent Hill 4'un fiyatının bir kitapçıda 20 YTL olduğunu görünce Torrent'ten indirdiğim için pişman olmuştum açıkçası. Sonuç olarak anlatmak istediğim, kimse bizi kovalamıyor. Oynamak istediğimiz oyunları sıraya koyalım. Oyunların zevkini çıkararak, sindire sindire oynayalım.

Saygılar sevgiler,  
**Alpan Aytekin**

Az önce benzer bir meseleden bahsetmiştim "teknolojinin kölesi olmak" konusunda. Hiçbir oyuna hak ettiği değeri vermeden, sırf bitirmiş olmak için bitirip yenisine saldıran bir oyuncu nesli, asla doymayacak ve tatminsizliğe mahkum kalacaktır. Ayrıca grafik ihtiyacımızın tamamen inşa edilmiş ve yapay bir ihtiyaç olduğunu fark etmekte de yarar var. Yani Company of Heroes olmasaydı, biz bugün AoE: Warchiefs'in grafiklerine hala "mükemmel" diyecektik. Ama diyemiyoruz. Saçma değil mi? Neyse, ellerine sağlık.

## ÖSS'YE KARAMBOL

Selamlar Level, Nasılsınız? Ben pek iyi değilim maalesef, ÖSS dönemine girdim. Keyifsiz tabii. Bu muhabbeti çok uzatmıyorum çünkü ben de Inbox'ı okurken bu selamlaşma faslından ba-  
yıyorum şahsen. Geçiyorum sorulara.

Oysa selamlaşmak iyidir. Unuttuk şu günlerde. Neyse. ÖSS de öyle ya da böyle geçiyor, ama kendini yersen onun etkisi pek kolay geçmiyor, o yüzden hem sağlığına hem keyfine dikkat et, derginin ÖSS'yle en yakın uğraşmış elemanı olarak tavsiyem budur.

1- Şimdi ben bilgisayar toplamayı düşünüyorum ama şu Vista işi aklımı karıştırıyor. Yeni yazılım gelince donanımımızın komple değişeceği gibi bir şeyler duymuş ve okumuştum doğru mu bu? Tabii Vista'nın tam çıkış tarihi de önemli o ne zaman?

Vista 30 Ocak'ta çıkacak. Yeni nesil donanımlar alacağın sürece Vista'yla uyum problemi yaşamazsın, bu da bütçenle ilgili bir sorun. Daha detaylı bir mektubu donanim@level.com.tr'ye atarsan, benim de ismimi verersen Olgay cevaplayacaktır. (Bu not herkese arkadaşlar, donanım sorularınızı inbox'a yollarsanız çok daha hızlı ve doğru cevaplar alırsınız.)

2- Derginin "Kısa Kısa" ve "Hayalet" bölümlerini özledim. Ne güzel gülüyorduk Kısa Kısa'ya. Fırat Abi ne güzel yazıyordu. Hayalet de hobilerimden birini dergide okuma zevkini tattırırdı bana, onu da özledim. Bu ikisinin yeniden dergide yer bulma şansı var mı?

Kısa Kısa benim için de çok önemli bir köşeydi, Fırat'ın stiline hayrandım. Ama Fırat - haklı olarak- sıkılmış duruyor, yeniden yazmak isteyecek mi bir zaman bilmiyorum. Hayalet için de böyle bir ihtimal olduğunu sanmıyorum, varsa Sinan buralara bir yere not düşer nasıl olsa (maalesef yok, ama Hayalet'in yerinin hala doldurulmadığına biz de inanıyoruz. Bu yüzden yepyeni ve değişik bir köşe hazırlığındayız – Sinan)

4- Ben RYO delisi bir insan evladım. Özellikle sıra tabanlı ve anime tarzında ise daha bir deliririm. Breath Of Fire ve Dragon Quest serisi gibi bir şey arıyorum yeni eski fark etmez PS2 için böyle bir oyun var mı piyasada?

Her ne kadar sıra tabanını kaybetse de şu sıralar herkes Final Fantasy XII oynuyor. (Disgaea of Time 2 ve Dark Chronicle da çok iyidir. Bir de 30 Ocak'ta Dragon Quest 8'in yapımcılarından Rogue Galaxy çıkacak ki ondan çok ümitliyiz – Sinan)

5- God Of War çok iyi bir oyundu. İkincisi nerede kaldı? Çıkış tarihi nedir?

Hakkaten çok iyi oyundu, sana katılıyorum. İkinci oyun 30 Mart 2007'de çıkacak.

6- Son sorum: Bizim okulda karambol diye bir olay var. Bir grup öğrenci toplanıp başka bir öğrenciyi hedef seçiyorlar, sonra o arkadaşına tabiri caizse dalıyorlar. Bu öğrenciler arası aktiviteyi nasıl açıklarsınız?

**Barış Yılmaz**

Türk gençliğinin eğlenme literatürüne armağan ettiği iki çok önemli konsept var: Karambol ve Uzun Eşşek. (Her şeyin "sadece" kendimize ait olduğunu sanan harici-yetçi bir tutum içindeyim, çok ayıp, fark ettim.) Karambol gerçekten dünyanın en eğlenceli işlerinden (ve saçma ve aptalca) biridir. Özellikle, fitilleyici kimsenin "Karambooooooollllllll!" şeklindeki bağırışını ve bunun insanlar üstündeki etkisini, herkesin hayatında bir kere görmesi gerektiğini düşünüyorum. Biz de dergide hala severek yapıyoruz karambol. Hop noluyor? Gelmeyin!

## KOCAMAN YOK MU KOCAMAN?

SELAM tüm LEVEL ahali,  
Vallaha elinize sağlık, süper bir dergidiniz şimdi en süper olma yolunda ilerliyorsunuz.

Estağfurullah, o sizin süperliğiniz.

1-Bu DVO deneme sürümleri süper olmuş daha yok mu bunlardan?

Sen bu sorunun cevabını okumayıp City of Villains ve City of Heroes deneme sürümlerini oynarken, ben sana niye cevap vereyim ki? Hıh! Hem onların adı artık Kocaman Online, alışın buna (seninle bi konuşalım biz Mehmetcan – Sinan).

2-Benim ekran kartı ATI Radeon X9250 256 Mb, ekran kartım yettiği halde

Marvel: Ultimate Alliance'ta görüntü alamıyorum, sadece ses ve fare var. Neden olabilir?

Ekran kartının sürücülerini güncellemeyi dene, bir de UA'nın patch'ini çek, belki bir uyumsuzluk vardır.

3- İlerde bizi bekleyen Star Wars oyunları nelerdir? Artık sıkıldım Forces of Corruption'dan. En son Level CD'de PS3 oyunu videosu verilmişti ama PC için bir şey olacak mı ?

"May the force be with you!"

**Masterjedi Batuhan**

Star Wars hayranları için iyi bir yılbaşı hediyesi, Lucas Amca için de iyi bir gelir kapısı olarak, Star Wars: Best of PC diye bir set yayınlandı geçen ay. İçinde Empire At War, KOTOR, Battlefront, Jedi Knight II ve Republic Commando var. Bence LEGO Star Wars II'yi oynamalısın, ben de henüz oynamadım ve çok merak ediyorum. Yeni bir oyun göremedim ufukta PC için. Bu arada Total War'da Türkler'i açmak için verdiği tüyoyu biz de keşfedip rehber

yazdık, yine de sağol.

## Wii ARE THE CHAMPIONS!

Merhaba Level çalışanları,  
1-Ben ciddi bir şekilde Nintendo Wii almayı düşünüyorum. Dergideki yazılarınız ve verdiğiniz mini Nintendo broşürü benim için çok yararlı oldu.

Konsol, eğlence bazında inanılmaz ancak o WiiMote'un da bir dezavantajı olmalı. Mesela bazı oyunları oynarken zorluk çıkarabilir. Bana konsolun dezavantajı olabilecek şeyler hakkında kısaca (ya da uzun, sizin tercihiniz) bir şeyler yazarsanız sevinirim. Hem Türkiye garantisi olsun, Wii'nin kendi internet erişimi olsun, iyi bir şekilde destek alabilecek miyiz? Yani 800YTL bayıldıktan sonra bir aksilik olmasını istemiyorum açıkcası.

Wii'nin dezavantajı, çıkacak oyunların Nintendo ruhuna alışık olmayan oyuncular çok fazla cezbedebilecek potansiyelde olmamaları, en azından şimdilik öyle gözüküyor. Bir de tabii cılız kollarla yarattığı üç günlük ağrı var üç saatlik oynamanın (Berkant'la sen deli danalar gibi beyzbol oynadınız da ondan ağrıyor kolların. Size dedik adam gibi, sakın sakın oynayın dedik. Ama dinlemedik – Sinan). Ancak Wii'de oyun oynamanın ne kadar zevkli bir şey olduğunu sana anlattım. Kesinlikle herkesin denemesi gerek. Benim tavsiyem, özellikle aynı evi paylaşan öğrenci arkadaşlara, şudur: Wii alacaksınız, birkaç arkadaşınızla ortak alın, zaten konsolun ve Wii-Mote'un zevki beraber oynadığınız oyunlarda çok daha fazla çıkacaktır. Eviniz çok daha eğlenceli hale gelecektir.

Unutmadan, Wii'nin Türkiye'de 2 sene garantisi var, Daha detaylı bilgi için www.nintendo.com.tr'ye bakabilirsin. Bu arada ilgili bir soruya daha buradan cevap vereyim, Wii ve PSP karşılaştırılabilir iki konsol değil, eğer sürekli hareket halinde biriyeniz PSP sizi eğlendirecektir ama ev konsolu için karşılaştırma Wii, 360 ve PS3 arasında olmalı. Wii parasının hakkını kesinlikle verecektir.

**Bir not daha:** Lütfen Wii, 360 ve PS3 sorularınızı böyle rafine

sorun, onlarca "hangisini almalıyım" sorusu geliyor her ay, bu sorunun bir cevabı yok.

2- Ben Beyond Good&Evil'ı çok severek oynamış biriyim. Uzun bir zaman önce bir Fransız sitesinde, 3 oyunluk bir seri olacağı yazıyordu. Pek umutlu değilim ama bu durum hakkında bilginiz var mı?

Beyond Good & Evil'in devamı hakkında bir bilgi yok.

3- Eskiden bir roman yarışmanızı olmuştu. Benzer bir etkinlik yapmayı düşünüyor musunuz?

Roman yarışması mı?!? Level mı? Nasıl ya?

Hepinize şimdiden Mutlu Yıllar...

**Engin (BushWaker) Ünsal**

Nick'inden anladığım kadarıyla büyük grup REM'in Drive şarkısını seviyorsun. Ben de seni seviyorum Engin. İyi seneler. Belki sen de kafadan çatlaksındır, be-bek...

## BİRİNCİ YIL

Vee 12. Level'ı aldım, bir yıl oldu. Vay be bir yılda tam bir oyun hastası oldum.

Peki neden romantik bir akşam yemeği yemedik senle? Yoksa ilişkimiz cicim aylarını geride mi bıraktı? Yoksa bizi eskisi kadar sevmiyor musun? Yoksa başka bir dergi mi var hayatında? Hı? Cevap ver bana Shade!

1- Şu lanet Call of Duty 3 niye PC ye çıkmadı?

Yeni konsolların satışını arttırmak için olabilir mi? Infinity Ward'un bir PC projesi var ama ne zaman geleceği belli değil. Bu kez II. Dünya Savaşı'nı işlemeyeceği de konuşuluyor.

2- Mehmet Inbox'a yakışmışsın çok hoş olmuş bu ay. İşte bu mektubu yayınlama sebebim :) Teşekkür ederim Shade, sen de yakıştın Inbox'a.

3- Niye bu kadar çok oyun çıkıyor? Söyleyin biraz azaltsınlar ya. Başım dönüyor benim.

Peki ya biz ne yapalım? Hem üzüldüğün şey bu olsun, biz bu oyun yığınının içinden en güzellerini seçiyoruz ki boş oyunlara para ve zaman yatırmayın, ne şanslısınız...

4- The Rise of the Witch-King hakkında bilgi alabilir miyim?

The Rise of the Witch-King hakkında bilgi verebilir miyim? Tamam o zaman. Kendisi Battle for Middle Earth II'nin eklentisi olup, filmlerden tamamen alakasız bir konuyu anlatmakta. Oyun pek yeni bir şey içermese de, eklenti paketi olarak yeterli. Ancak hardcore BFME oyuncularına hitap ettiğini söylüyor dergi tafası. Onların yalancısıyım, ben henüz oynamadım.

Level güzel dergi. Hepinize selamlar. Level'sız bir hayat sossuz makarnaya benzer ya da kıymasız içli köfteye. Acıttım galiba.

**Shade**

O değil de ben de acıttım. Gecenin dördünde ne yenir ki?

## OYUN MU FİLM Mİ?

Selamlar Level,

"Şu an "Disk2 - The Stage is Set" dinliyorum. Oyunda daha bunun gibi ne muhteşem müzikler var. Ama şunu da belirtmeliyim ki "Bu bir oyun değil, film." türünden şeyler söyleyen arkadaşlara katılmıyorum. Bu,

olması gerektiği gibi olan bir "oyun"ur. Oyun kelimesinin hakkını veren bir oyundur. Final Fantasy gibi oyunlar olduğu sürece, oyunların filmlerden düşük seviyede yapımlar olduğunu söyleyenlere. Oyunlar geliştikçe görüntü olarak gerçeğe yaklaşırsa da, genel olarak filmlere yaklaşma gibi bir şeyden söz edilemez. Bana göre, "iyi" bir oyun - buradaki iyi, genel olarak FF seviyesi ve üstünü kastetmektedir-, "iyi" bir film-den üstündür!"

Bir sitede böyle yazmıştım. Inbox'a göndermek istedim. Level'in bu konudaki düşüncesini öğrenmek istedim. Öğrenmemi sağlarsanız, beni mutlu edersiniz.

Level'inkini bilemem ama şahsi düşüncemi söyleyeyim. Oyunlarla filmlerin verdiği zevk, kişinin nasıl bir eğlence anlayışına sahip olduğuyula ilgili bir konu. Oyunların etkileşime izin vermesi elbette birçokları için büyük bir avantaj. Ancak sanatsal yoğunluk, sofistike yapı, derinlik gibi konularda, sinemanın video oyunlarına göre hala çok büyük bir üstünlüğü var. Bizim "senaryosu iyi, yenilikçi" dediğimiz hikâyelerin çoğunun sinemanın yüz yıllık tarihinde defalarca işlendiğini ve gayet klişe olduğunu unutmayalım. (Bu konuda Level forumlarında "Çıkmasını istediğiniz filmler" başlığı altında Vampir ve Norman Cook'un söylediklerine bakmanızı tavsiye ederim.)

Video oyunlarının gücü, etkileşiminin verdiği hızza ve etkileşimdeki yeniliklerde saklı. Kendi adıma, bir oyun yeni bir şey sunmuyorsa, ondan sinemasal bir tat almayı umarım. Bu da video oyunlarının sinemaya göre henüz çok ham olduğunu gösteriyor benim için. Tartışmayı önceki mektuplara bağlarsak, bu yüzden sinema dergileri daha kavrayıcı bir bakış sunarken, bize "kültür sayfaları kalksın" mektupları geliyor; bu yüzden sinema her türlü konuyu işleyebiliyorken, oyunlar belli hikâye kalıplarına bağlı kalıyorlar Ancak yeni nesil eğlencenin sinemadan oyunlara kayacağını, sinemanın oyunlara kayacağını ve oyunların sinemaya yaklaşacağını düşündüğümü de ekleyeyim, gidişat onu gösteriyor.

Konu FF'den açılmışken, bir de soru: PC için herhangi bir FF projesi var mı görünürde?

FF XI ve ek paketlerini tek bir paket halinde toplayan "The Vana'diel Collection" sonunda Japonya dışında da satışa sunuldu. Ama gerçek Final Fantasy'lerin PC'ye çıkma ihtimali yok (Final Fantasy 12 ve PS3'e çıkacak olan

FF13 ve Versus 13'ten bahsediyorum).

Sinan Abi Aralık sayısındaki "Had Safhada" güzeldi =), teşekkürlerimi sunarım. Ama sadece sana teşekkürlerimi sunacağımı sanıyorsan, yanılıyorsun (Haha yanıldın Sinan! -MK). Level için çalışan ve çalışmış olan herkese teşekkürlerimi sunuyorum.

**Holox**

Ben de -her ay olduğu gibi- Serpil'e teşekkür ediyorum. Özellikle şu iki cümle için: "Hem ataletin enerjisi genelkurmay tarafından bile onaylandığına göre, artık kimse sizi tembellikle suçlayamaz. Yıllık enerjinizin devridaimi için duruyorsunuzdur, kişisel erke dönergecinize güç sağlaktasınızdır." Ama sadece ona sunacağımı sanıyorsanız yanılıyorsunuz, tüm yazarları tebrik ediyorum. Ah pardon, bir an kendimi mektup atıyor gibi hissettim. Bu arada sona gelmişiz.

Uzun sorular, uzun cevaplar ve uzun yorumlar, bu yüzden de az mektupla doldu bu ay İnbaks. Oyunlar hakkındaki özel sorularınızı, onları inceleyen yazarlara göndermeniz daha hızlı ve net cevaplar almanızı sağlayacaktır. Donanım sorularını nereye atacağınızı zaten biliyorsunuz. Bir de Türkçe karakter ve imla kurallarına dikkat ederseniz, tadımızdan yenmeyecek İnbaks cemaati olarak. Sevgiler,

**Mehmet Kentel**

## AYIN ŞİİRİ

"Level Level" diye bakkalla papaz oldum,  
Ayın birinde gittim ne umdum, ne buldum?  
Hiçbir şey değişmem dünyaları verseler,  
Ben bu dergiye üç sene önce vuruldum.

Bu da Caner'in hikâyesi,  
Ayın altısı olmuş çıkmamış dergisi,  
Karalar bağlayıp her gün ağlar,  
Gönderip de Inbox'a yayınlanmazsa maali.

**Caner Çakır**

Caner şiirin mektubundan çok daha ilginçti : ) Bundan sonra askerdeki dayınıza, size varmayan sevdiceğinize, pek sevdiğiniz öğretmeninize ya da bize yazdığınız ilginç şiirleri buradan yayınlayacağım. Aranızda Caner kadar yeteneklisi yoksa kaldırırım kütüyü, acımam. ■



# INBAKSCIK

Selamlar, Aralık sayısından toplam 3 cd çıktı, 2 tanesi birbirinin aynısı. Ne yapmamı önerirsiniz?

**Altay Dağıstan**

**Etrafta dolaşan minibüs şoförlerine atabilirsiniz.**

ya sadece merak ediyorum paint bilgisayardan siliniyo mu???

**Deniz**

**Ya sadece merak ediyorum, ne istersin gariban Paint'ten?**

öncelikle yeni yerini kutluyorum ve birdeilk defa inbox'tan bana e-mail geliyor şimdilik bu kadar kalın sağlıklıla

**bir dost**

**İlın, peki?**

Slm LEVEL hanlığı ben noel baba :) yeni yılınız kutlu olsun.....(dergi harbiden 1 inde çıkacak demi)

**Altan Alator**

**De. (Mi? - Sinan)**

Bir de siz birine "evinde kola ve çips varsa evini basarız demiştiniz" bende çok miktarda kola ve çips var benim evi basabilirsiniz.(hem Xbox 360 ını da getirirsiniz)(BASICAKSINIZ CEVAP MESAJINDA SOYLEYİNKİ BENDE SİZE ADRESİ YOLLIYIM)

**Kansu Oğuz Canbek**

-Adresi alan Level ekibi "Karambooll!" çıgıllarıyla yola koyulur-

## INBAKSCIK NOSTALİ (AYIN OKUYUCU İNCİSİ)

Merhaba ben adventure oyunlarının yarısına kadar oynadıktan sonra dayanamayıp tam çözümlerine bakıyorum ve oyunları bu şekilde çözüyorum. Şimdi size soruyorum: Acaba ben bu adventure'ları bitirmiş sayılır mıyım, sayılmam mıyım? (Şubat 2003)

Bir saniye, hemen kitaba bakıyorum... İıı, sayılmıyormuşsunuz, üzgünüm, en azından %83'ünü bitirmeniz gerektiğini söylüyor AOTBO talimatnamesi (Adventure Oyunlarının Tamamını Bitirenler Organizasyonu).

...Bir de alakasız olmasın ama şu oyun yapmak için nasıl bir program kullanmam lazım?

**Ammar Kılıç (Eylül 2005)**

Ammar Kılıç'ın 2007'nin en çok beklenen bir sürü oyununun arkasındaki isim olduğunu biliyor muydunuz?... Biz de bilmiyoruz.

Size bir sorum daha olacak. Bende 5 tane adult film var. Acaba bunlardan hangisi daha iyidir? (Mart 99)

**Soldan üçüncü. Hah o. Eminim... Son kararım.**

....Eğer beni kırmıcağın yani okurlarından birini kırmak istemiyorsan şu bölümü bi geçiver de save edip bana gönder lütfen. İlk defa bir oyunu yarıda bırakmak zorunda kalıyorum bu da benim için çok güç bişey. Hadi kolay gelsin (Temmuz 2002)

**Dimağım durduğu için... Yorumsuz. ■**