

# LEVEL

109

ŞUBAT 2006 6,00 YTL (KDV Dahil) • 2006-2 ISSN 1301-2134

## ÜKÜMRAN SEN FONİ

ANKARA'DAN  
BİR ŞEY DOĞUYOR...



**SENSIBLE SOCCER**

**KENARA ÇEKİL PES. BEN GELDİM!**



## 2005 MEZUNLARI

GEÇEN YILDA KAÇIRDIĞIMIZ BİR OYUN KALDI MI?  
O ZAMAN BUYURUM GEÇEN 12 AYIN EN İYİLERİ,  
KÖTÜLERİ, ÇİRKİNLERİ VE SÜRPRİZLERİNE.



K.K.T.C FİYATİ: 7,50 YTL

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

**Sorumlu Yazı İşleri Müdürü** Sinan Akkol,  
sakkol@level.com.tr  
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi  
No: 6 B Blok  
34349 Gayrettepe/İstanbul

**Yayın Yönetmeni** Tuğbek Ölek, tugbek@level.com.tr

**Yazı İşleri** Fırat Akyıldız, firat@level.com.tr  
Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

**LEVEL Online Sorumlusu** Selçuk İslamoğlu,  
sislamoğlu@level.com.tr

**Serbest Yazarlar**

Ant Köksal ant@level.com.tr  
Berkant Akarcan berkant@level.com.tr  
Burak Akmenek akmenek@level.com.tr  
Eser Güven eser@level.com.tr  
Göker Nurbeyler  
gnurbeyler@level.com.tr  
Güven Çatak guven@level.com.tr  
Kaan Ezgimen kaan@level.com.tr  
Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr  
Olgay Ertez olgay@level.com.tr  
Şefik Akkoç rocko@level.com.tr  
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr  
Volkan Turan volkan@level.com.tr

**Görsel Yönetmen** Oğuz Taşdan, oguz@level.com.tr

**Genel Müdür** Hermann W. Paul

**Genel Müdür Yardımcısı** Beste Özerdem  
**Finans Müdürü** Aylin Aldemir  
**Pazarlama Müdürü** Özlem Cenker  
**Halkla İlişkiler Müdürü** Ayten Çar  
**İş Geliştirme Müdürü** Gülcan Bayraktar  
**Abone Bölümü Satış Müdürü** Asu Bozyayla  
**Abone Servisi** Ebru Çinek, Ayşe Yılmaz  
**Dağıtım Müdürü** Cem Cenker  
**Dağıtım Asistanı** Mehmet Çil  
**Üretim Koordinatörü** Turgay Tekatan

**VOGEL BURDA MEDYA** Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.  
Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin  
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi  
No: 6 B Blok  
34349 Gayrettepe/İstanbul

**VOGEL BURDA MEDYA** Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.  
REKLAM GRUBU

**Satış Müdürü** Güler Okumuş,  
oguler@vogel.com.tr  
**Level Reklam Müdürü** Özden Aliyagıç  
ozdena@vogel.com.tr  
**Reklam Trafikeri** Aynur Kına,  
aynur@vogel.com.tr  
**Matbaa Adresi** ASIR Matbaacılık Ltd. Şti.  
Demirbaş Sokak. No:4 Oto Sanayi  
4.Levent - İstanbul Tel:(212) 283 84 38  
**Matbaa Sahibi** Hasan Sarı  
**Dağıtım** DPP A.Ş.

**Yönetim Yeri Adresi** VOGEL BURDA MEDYA  
Yayımcılık ve Ticaret A.Ş.  
VefaBayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi  
No: 6 B Blok  
34349 Gayrettepe/İstanbul  
Telefon: (212) 217 93 71,  
Faks: (212) 217 95 32  
Abone Faks: (212) 217 94 23  
Abone web: http://abone.vogel.com.tr  
Yazı İşleri Faks: (212) 238 73 26  
**Yayın Türü** Yaygın, süreli, aylık.



Sinan Akkol  
sakkol@level.com.tr

## DVD'Lİ VERSİYON ÖLDÜ, ÇOK YAŞA LEVEL DVD'Sİ!

Geçen ay bu satırlarda "...Eğer her şey planladığımız gibi giderse çok güzel bir şey olacak Mart'ta. Ne olacağını gelecek sayımızda duyuracağız. Az sabredin" demiştik. Sabrettiniz, beklediniz, ne olacağını soran yüzlerce e-posta gönderdiniz (yalan, üç tane). Artık açıklamanın zamanı geldi:

Ta ta ta taam! Mart ayından itibaren LEVEL DVD'li versiyon artık çıkmayacak!.. Ne oldu? Hayal kırıklığına uğramış gibisiniz? "Çok güzel bir şey olacak dediğiniz bu mudur?" diyor gözleriniz? Sıkı durun, esas bombayı patlatıyorum: Artık Level her ay DVD'li olarak çıkacak! ADSL, uydu internet çağında, 300 MB'dan ufak olan demoya kız verilmeyen bir zamanda yaşıyoruz. 700 MB'lık CD'ler anlamını yitirdi. Ve Türkiye'deki çoğu ADSL kullanıcısının bağlantısı kotah, ve bu kotanın çoğuyla oyun içeriği indirenleri, Level'in seçkisi olan 5 GB oyun içeriği büyük ölçüde rahatlatıcak.

"Peki ya sadece CDRom'u olanlar ne olacak?" diyor sunuz. Bu soruna da çok basit bir çözüm bulduk: DVD'yle birlikte her ay CD de vereceğiz! İkisinin içeriği birbirini tamamlayacak, büyük boyutlu dosyalar DVD'de, daha az yer kaplayan ama herkesin işine yarayacak içerik ise CD'de olacak. Ama hala bir DVD sürücünüz yoksa, şimdi edinmek için mükemmel bir sebep. Çünkü iddia ediyoruz, Türkiye'nin en iyi içerikli aylık dergi DVD'sini biz hazırlıyoruz ve önümüzdeki aydan itibaren daha da zengin bir içerikle hazırlayacağız. Kotanız size kalacak.

Ve en önemli soruya geldik: Hem DVD hem de CD verdiğinde Level'in fiyatı ne olacak? Kabul etmelisiniz ki, bu büyük bir maliyet artışı demek. Ama bu konuda da inanamayacağınız kadar güzel bir sürprizimiz olacak sizlere. Hani derler ya "bayinizden şimdiden ayırtın" diye. Dilerseniz ayırtmaya da bilirsiniz, ama siz bilirsiniz.

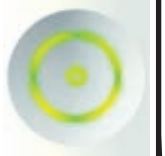
Hepsi bu mu? Hayır, her ay bir DVD ve bir CD hazırlamaya başlarken bir yandan da Level'i "bir sonraki seviyeye nasıl taşıyabiliriz" sorusunun üzerinde çalışıyoruz. Ama geçmişte yaptığımız hatayı tekrarlamaya niyetimiz yok: Birçok kez "Level yenileniyor", "Level'a bir şeyler oluyor" diyerek sizleri heyecanlandırdık. Ama bir türlü istediğimiz gibi bir değişiklik olmadı. O yüzden, içerikteki değişim hakkında hiçbir şey söylemedim varsayın siz. İçerikteki bu gelişimi Mart'a yetiştirmeye çalışıyoruz, ama içimize sinmezse Nisan'a bırakma hakkımızı da saklı tutmak istiyorum. LEVEL logosunun yanında "YENİLENDİ!" ibaresini arayın. Biz şimdi o yenilenme için kampa giriyoruz.

Bir de çok merak ediyorum, biz bunları niye hep yılın en kısa ayında yapıyoruz ki? ■

Level 2005'te de liderliği kaptırmadı. Oyun dergilerinin 2005'teki toplam satışları şöyle:  
**Level: 211.706**  
**CD Oyun: 56.346**  
**Gameworld: 49.486\***

\*Satış rakamları resmi Yay-Sat aylık dağıtım sonuçlarıdır.

**ÖZÜR:** Geçen sayımızda Next Level bölümünde kullandığımız resim, bu sayımızda Xbox 360 üzerine bir dosya konusu hazırlayacağımızı gösteriyordu. Ama sipariş ettiğimiz Xbox 360 gümrükte takılınca, şey, yapamadık. Dokunmadan, her yanını kurcalamadan, oyunlarımızı bizzat oynamadan Xbox 360 dosyası hazırlamak istemiyoruz. O yüzden gümrükçü amca, lütfen bırak çocuk gelsin!



## YAMAN BİR MACERA

Eti Yami'nin televizyon reklamının ne kadar bilgisayar oyununa benzerliği sizin de dikkatinizi çekti mi?

Eh, aynı şey Eti'nin de dikkatini çekmiş olacak ki, İstanbul'da geçen bir 3B aksiyon oyunu yapmaya karar vermişler. Adı "Mekanik İstila" olan oyunun



hikayesi, Yami'nin genç kahramanı Yaman'ın İstanbul'u işgal eden robotlara karşı mücadelesini konu alıyor. Bir ürünün reklamını yapmak için hazırlanan Mekanik İstila, ülkemizde oyun yapımının giderek ciddiye alındığını gösteren sevindirici bir gelişme. Umarız oyunda da reklamdaki gibi, Boğaz Köprüsü'nün taşıyıcı telleri üzerinde kay kayla "grind" yapabiliriz.

Mekanik İstila'nın oyunculara ne şekilde sunulacağı ise çok yakında duyurulacak. ■

## INDIANA JONES AND THE FOUNTAIN OF YOUTH

Çok sevdikleri oyunların devamı gelmeyen oyuncular artık imza toplamak yerine, garantili bir çözüm olarak oyunun tasarımını kendileri üstleniyorlar. İşte Fountain of Youth da bir başka "kendini oyununu kendin yap" projesi. Fate of Atlantis'i unutamamış adventure hayranları yaklaşık beş yıldır bu proje üstünde çalışıyor ve 2006 sonbaharında oyunu tamamlamayı planlıyor. Screen 5 adı altında birleşen ekibin yayınladığı ekran görüntüleri çok etkileyici olmayabilir ama "aktivist oyuncu hareketi"ni ve her koşulda Indiana Jones'u destekliyoruz, söz verdikleri demonun bir an önce çıkmasını bekliyoruz. [www.barnettcollege.com](http://www.barnettcollege.com) ■

## OYNASANA.COM CALL OF DUTY 2 TURNUVASI BAŞLIYOR



Şu sıralar ülkemizde online aksiyon oyunlarının gözdesi Call of Duty 2. Oynasana.com da rahat durmuyor ve CoD2 üzerine, 8 takımın davet usulüyle katılacağı bir turnuva düzenliyor. 15 Şubat tarihinde başlayıp 2 hafta sürecek Oynasana.com Call of Duty 2 turnuvası, 5 kişilik takımlar halinde çifte eleme usulüyle oynanacak. Karşılaşmaları kazanan takımlar bir üst tura çıkmaya hak kazanacaklar.

Oynasana.com sunucularında oynanacak turnuvada ilk iki sırayı paylaşan takımların oyuncuları toplam 1250\$ değerinde son model ses kartları, üyelik ve profesyonel hosting paketleri gibi ödüller bekliyor.

Ayrıca Oynasana.com 'da 28 Ocak - 15 Şubat tarihleri arasında Call of Duty 2 oynayan oyuncular toplam 500\$ değerinde ödüller kazanma şansı yakalayacak.

Turnuvayla ilgili detaylı bilgileri Oynasana.com web sitesinde bulabilirsiniz. ■



## NAZİLER BOŞ DURMUYOR

# MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

➤ "İkinci Dünya Savaşı'nda geçen FPS'ler gezegeni" giderek kalabalıklaşıyor ve kaçınılmaz olarak bazı oyunlar doğal seleksiyona uğruyor. Modası geçmeyen oyunlardan biri Medal of Honor. 99'dan bu yana devam eden seri, son bölümü Airborne'la tüm platformlara güçlü bir çıkartma yapmaya hazırlanıyor. Oyunun bu seferki konusu Amerikan ordusu için tarihi öneme sahip 82'nci Hava İndirme Birliği'ne dayanıyor (Electronic Arts'a sormak istiyoruz hemen, 101 dururken neden 82?) (101'in suyunu çıkarttıkları için olabilir mi? – Sinan).

Airborne, her görevin başında paraşütle düşman topraklarına inip Nazi avına çıkacağınız bir oyun. EA'nın yaptığı açıklamaya bakılırsa, oyunun kilit noktası da göreve başlamak için nereye ineceğinize karar vermeniz. Yani daha havadayken, inme-

niz gereken yeri belirleyecek ve bu stratejik kararınızın isabeti ölçüsünde başarılı olacaksınız.

Sicilya'dan başlayarak Avrupa'nın birçok yerinde hava indirme operasyonları düzenleyen 82'nci birliğin bir üyesi olarak son durağınız Nazi Almanya'sının tam göbeği olacak. İşin sırrı havada doğru kararları vermek olsa da ayaklarınız yerdiken de değişikliklerle karşılaşacaksınız. Modifiye edilebilir silahlar ve çizgisel olmayan, serbest bir hareket alanı bunlardan ikisi. Önceki yedi oyununda görsel açıdan pek de tatmin edici olmayan MoH'nin Airborne'la bu anlamda da kendini yenilemesini umalım. ■

**Yapım:** EA Games **Dağıtım:** Electronic Arts

**Platform:** PC, PS2, Xbox, Xbox 360, PS3 **Çıkış:** Sonbahar 2006

## UÇUŞ DERSLERİNE DEVAM

# FLIGHT SIMULATOR X

➤ 11 Eylül'den sonra bir yenisinin çıkmasını beklemiyorduk ama on numaralı Flight Simulator, Ocak ayında Las Vegas'ta düzenlenen Consumer Electronics Show'da bizzat Bill Gates tarafından tanıtıldı. Aslında Bill Gates her zamanki "20 milyon evde Windows XP çalışıyor, üstelik artık daha stabil" konuşmalarından birini yapmak ve Microsoft'un yeni işletim sistemi Vista'yı tanıtmak için sahnedeydi. Ama Vista'nın gücünü anlatmak için Flight Simulator X oyununu da gösterdi. Buradan da anlayabileceğiniz gibi,

hem görsel hem de teknik açıdan her zaman rakiplerinin bir adım önünde giden FS serisi son oyununda çıtayı biraz daha yükseltecek. Hatta Gates'in kelimeleriyle söylesek; "inanılmaz grafikleri ve gerçekçiliğiyle tür için teknoloji standartlarını yeniden belirleyecek." Oyuna eklenen yeni özellikler arasında, görüşü etkileyen ışık efektleri, geliştirilmiş bir online desteği, Cessna 172, Havilland Beaver ve

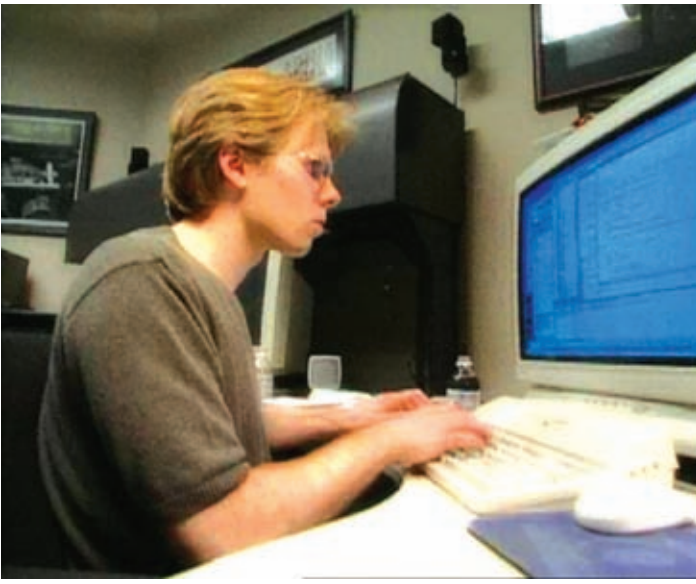


Grumman Goose gibi farklı tip uçakların da filomuza katılması sayılabilir.

Ekran görüntüleri, gerçekten de insanı pilotluğa özendiriyor, her zamankinden daha güzel görünen bir Flight Simulator'ın yolda olduğunun habercisi. Joystiğinizin düzenli olarak yağını, suyunu değiştirmenizde fayda var. ■

**Yapım:** Aces Studio **Dağıtım:** Microsoft Games

**Platform:** PC **Çıkış:** Sonbahar 2006



## CARMACK'IN ZİHNİNDEN GEÇENLER YENİ OYUN HÂLÂ SIR

➤ Genç yaşta oyun dünyasının efsane isimleri arasına adını yazdıran John Carmack, id'nin yeni projesi dışında her şeyi anlattığı bir röportajla dikkat çekti geçen ay. Carmack'ın sözleri arasında, Xbox 360'ın PS3'ten daha güçlü ve bir programcı için daha kullanışlı olduğu görüşü de vardı, Doom'un mobil oyunu Doom RPG'yi gördüğü ilgiye rağmen PC'ye aktarmayı düşünmedikleri de. Ayrıca röportaj boyunca sık sık konuyu mobil oyunlara getirmesinden, id'nin önümüzdeki dönemde daha fazla mobil oyunu ile karşılaşacağımız sonucunu çıkartıyoruz, ayrıca bunların pek azı FPS türünde olacak, Carmack yeni türler denemek için mobil platformun iyi bir mecra olduğu görüşünde. Ekip ayrıca Game Boy Advance için de bir şeyler tasarlamak niyetindeymiş. id'nin yeni projesiyle ilgili Carmack'ın ağzından çıkan tek bilgi ise; oyunun PC, PS3 ve Xbox360'a aynı anda çıkacağı oldu. ■

## YOK CANIM, DAHA NELER! THE SIMS 3

Will Wright şu anda kendini Spore'a adanmış olsa da Sims 3'ün er ya da geç çıkacağını hepimiz biliyoruz. Sadece, henüz topu topu iki genişleme paketi çıkmış olan Sims 2 bu kadar tazyiken, yeni oyunla ilgili haberler duymayı beklemiyorduk. Zaten ne Maxis ne de Electronic Arts bu konudan bahsetmek niyetinde değildi ama bir internet kazası sonucu Sims 3'ün en azından konsept tasarımlarına başlanmış olduğu ortaya çıktı. Şöyle ki, ağırlıklı olarak oyun firmaları için görsel tasarım yapan iki kuruluş; Feng Zhu Design ve Gamma Ray, web sitelerinde yer alan "müşterilerimiz, referanslarımız" bölümüne tasarımında çalıştıkları diğer oyunlarla birlikte Sims 3'ü de yazmakta sakınca görmemişlerdi. Tabii internetin ağız torba de-



ğil, haber çabuk yayıldı. EA şöyle bir açıklama yapmak zorunda kaldı; "Elbette yeni bir Sims oyunu için fikir geliştirmeye çalışıyoruz ve oyunculara ne gibi yenilikler sunabileceğimize dair kafa patlatıyoruz ama EA'den yeni bir Sims'in yapım aşamasında olduğuna dair bir açıklama gelmediği sürece spekülasyon yapmanın alemi yok." Sonuçta, adı geçen iki web sitesi de proje listelerinden Sims 3'ü çıkarttı ama bu arada ortaya dökülen birkaç ekran görüntüsünün gerçek mi sahte mi olduğu sorusu yanıtız kaldı. Biz bunlardan birini yayınlıyoruz, inanıp inanmamak da size kalıyor. ■

**Yapım:** Maxis **Dağıtım:** Electronic Arts  
**Platform:** PC **Çıkış:** -

## ORTAÇAĞ DOSYASI YENİDEN AÇILIYOR MEDIEVAL 2: TOTAL WAR



Creative Assembly tarafından yaratılan epik savaş oyunu serisi Total War, Roma döneminden yine karanlık çağlara dönüyor. Medieval 2: Total War, yayıncı Sega'nın açıklamalarına bakılırsa şimdiye kadar PC'de gördüğümüz en epik ve en sinematik savaş sahneleriyle dolu. 10 bin askeri aynı anda savaş alanında çarpışırken görebilmemize olanak verecek şekilde geliştirilen grafik ve oynanış özelliklerinin yanı sıra, savaşçı birliklerin Ortaçağ vahşetini yansıtacak yeni animasyonları da oyunun gerçekçiliğini artıracak yenilikler arasında.

Medieval 2: Total War'da yer alacak ana senaryoya göre yeni kurulan bir hanedanlığı, Avrupa'ya hükmeden bir güç haline getirmekle yükümlüyüz. Ayrıca 1080 – 1530 yılları arasında yayılan ve Avrupa'dan başlayıp Amerika topraklarındaki Aztek Krallığı'na kadar uzanan bir rotamız olacağını biliyoruz. Dönemin doğası gereği, din ve siyasi entrikalar, ordumuzdan sonraki en büyük gücümüz olacak. Diğer hanedanlıklarla bağımızı sadece onları yok etmek üzerinden değil, kız alıp vererek ya da dinimizi yayararak "diplomatik" yollarla da kurabileceğiz. Karşımıza çıkacak en güçlü tehdit unsuru ise kendisine bağlılığımızı ilan etmemiz için baskı yapan Papa olacak. . . Avrupa'nın o döneminde varlığını sürdüren gerçek hanedanlıkların isimlerini, renklerini ve armalarını kullanan Medieval 2 sayesinde, önceki Total War oyunlarında olduğu gibi faydalı tarih dersleri de alacağız. Ama her zamanki gibi işin en zevkli kısmı, tarihi yeniden yazmak olacak. . . ■

**Yapım:** Creative Assembly **Dağıtım:** Sega  
**Platform:** PC **Çıkış:** Sonbahar 2006

## THE CITY OF METRONOME

Kulağına güvenenler için yeni ve ilginç bir aksiyon/adventure geliyor. Hikâyeye göre acımasız bir şirketin kontrolü altındaki Metronome şehrinde büyük bir mutsuzluk hüküm sürmektedir. Çünkü şehirdeki tüm topraklar, tüm binalar ve tüm fabrikalar gibi tüm insanlar da şirkete aittir, yani köledir. Sizin göreviniz, şirketin gizli planlarını ortaya döküp, insanları kurtarmak. Bunun için şehirdeki sesleri dikkatle dinlemeli ve bu sesleri toplamalısınız. Sesleri dilediğiniz gibi "eğip bükerek" gerektiğinde kapı açmak, bulmaca çözmek, düşmanın makinelerini kandırmak gibi faydalı işlerde kullanabilmelisiniz. Sesler de grafikler kadar özgün olacaksa yaşadık demektir, çünkü şehir tasarımına biz bayıldık. Oyunun çıkmasına daha çok var ama Metronome'u oynamak istiyorsanız siz şimdiden Yıldız Tilbe perhizine başlayın, kulağınızın daha fazla ayanı bozulmasın. ■



## BİR BAŞKA DEYİŞLE, FARCRY 2 CRYSIS

» CryTek'in sıradaki hamlesini herkes merak ediyordu. Ocak sonunda yayınlanan birkaç ekran görüntüsü sayesinde, tüm sorularımız açıklığa kavuşmadıysa da, ekibin nasıl bir şey peşinde olduğu hakkında artık daha çok fikir sahibiyiz. Kendi dönemindeki diğer FPS'lerle kıyaslandığında ışıl ışıl parlayan, standartların ötesinde özelliklerle donatılmış FarCry'in alamet-i farikası CryEngine, CrySis için yeni baştan yazılmış. CryEngine 2'nin iki ay önce tanıtılan teknoloji demosu, gözlerimizin bir kez daha yuvalarından fırlamasını sağlamıştı. Yeni gelen haberler, CryEngine 2 ile yazılan CrySis'in DirectX 10 kullanan ilk oyun olacağı yönünde. Oyunun özellikleri arasında dinamik gece-gündüz döngüsü, her şeyiyle etkileşimli bir çevre, HDR ve Soft Shadow teknolojileri, gelişmiş parçacık efektleri ve tabii DirectX 10'un henüz belli olmayan tüm gelişmiş özellikleri bulunacak. En önemlisi ise CryEngine 2'nin çift çekirdekli işlemcileri



destekleyecek olması... CrySis'in teknolojik açıdan hayal kırıklığı olmasını zaten beklemiyoruz. O yüzden biraz da oyunun içeriğine bakalım.

Henüz resmi olarak açıklanmadı ama sıranın haberler CrySis'in tek kişilik görevinin en fazla on saatlik bir oyun süresine sahip olacağı, esas özün ise çok oyunculu modda bulunacağı yönünde. Standart deathmatch ve team-deathmatch dışında, haritanın ortasında duran ve ele geçiren takıma belli yetenekler sağlayan artifact'ları kendi üssünüze götürmek ve üssünüzde bulunanları da çaldırmamak

için mücadele edeceğimiz bir takım modu daha bulunacak oyunda. CrySis'in yeni nesil konsollara da çıkması gündemde ama bu konu da diğer pek çok şey gibi henüz netlik kazanmış değil.

Yılın sonuna doğru çıkması planlanan oyun için minimum sistem gereksinimleri ise; 2GHz işlemci, 512MB RAM, Shader 2.0 destekli ekran kartı şeklinde sıralanıyor. Tam performans için ise çift çekirdekli bir işlemciye ihtiyacınız olacak. ■

Yapım: CryTek Dağıtım: Electronic Arts Platform: PC Çıkış: Sonbahar 2006

# YKLNRYR

Deli gibi beklediğiniz o oyun ne kadar yakın acaba?

Aşağıdaki listeden bakıp, ne kadar bekleyeceğinizi görebilirsiniz

| OYUNUN İSMİ                                       | TÜR                     | PLATFORM | AÇIKLANMIŞ ÇIKIŞ TARİHİ |
|---|-------------------------|----------|-------------------------|
| 24: The Game                                      | Aksiyon                 | PS2      | 17 Mart                 |
| Act of War: High Treason                          | Gerçek Zamanlı Strateji | PC       | 28 Mart                 |
| BLACK   | FPS                     | PS2      | 24 Şubat                |
| Bully   | Aksiyon                 | PS2      | 28 April                |
| Condemned: Criminal Origins                       | Aksiyon                 | PC       | 31 Mart                 |
| Crashday  | Yarış                   | PC       | 24 Şubat                |
| Desperados 2: Cooper's Revenge                    | Strateji                | PC       | 28 Mart                 |
| Drakengard 2                                      | Aksiyon                 | PS2      | 10 Mart                 |
| Driver Parallel Lines                             | Yarış                   | PC, PS2  | 17 Mart                 |
| Dungeons & Dragons Online: Stormreach             | Devasa Online           | PC       | 28 Şubat                |
| Elder Scrolls IV: Oblivion                        | RYO                     | PC       | 20 Mart                 |
| EverQuest II: Kingdom of the Sky                  | Devasa Online           | PC       | 21 Şubat                |
| FIFA Street 2                                     | Spor                    | PC, PS2  | 3 Mart                  |
| Fight Night Round 3                               | Spor                    | PS2      | 14 Şubat                |
| Final Fight X: Streetwise                         | Dövüş                   | PS2      | 21 Şubat                |
| Full Spectrum Warrior: Ten Hammers                | Taktik Aksiyon          | PC, PS2  | 31 Mart                 |
| Galactic Civilizations II: Dreadlords             | 4X Strateji             | PC       | 22 Şubat                |
| Grandia III                                       | RYO                     | PS2      | 22 Şubat                |
| Half-Life 2: Aftermath                            | FPS                     | PC       | 24 April                |
| Heroes of Might and Magic V                       | Strateji                | PC       | 28 Mart                 |
| Lord of the Rings: The Battle For Middle-Earth II | Strateji                | PC       | 1 Mart                  |
| Marc Echo's Getting Up: Contents Under Pressure   | Aksiyon                 | PC, PS2  | 22 Şubat                |
| Metal Gear Solid 3: Subsistence                   | Aksiyon                 | PS2      | 1 Mart                  |
| Mortal Kombat: Armageddon                         | Dövüş                   | PS2      | 24 Ekim                 |
| Onimusha: Dawn of Dreams                          | Aksiyon/Adventure       | PS2      | 14 Mart                 |
| Outrun 2006: Coast 2 Coast                        | Yarış                   | PC, PS2  | 31 Mart                 |
| Paraworld   | Strateji                | PC       | 25 Ağustos              |
| Prey  | FPS                     | PC       | 1 July                  |
| Pro Evolution Soccer Management                   | Spor                    | PS2      | 9 Mart                  |
| Rainbow Six: Lockdown                             | Taktik Aksiyon          | PC       | 9 Şubat                 |
| Rise & Fall: Civilizations at War                 | Gerçek Zamanlı Strateji | PC       | 27 July                 |
| Runaway 2: The Dream of the Turtle                | Adventure               | PC       | 31 Mart                 |
| Spellforce II: Shadow Wars                        | Strateji / RYO          | PC       | 21 April                |
| Star Trek: Legacy                                 | Aksiyon                 | PC       | 26 Eylül                |
| Star Wars: Empire at War                          | Strateji                | PC       | 16 Şubat                |
| SWAT 4: The Stetchkov Syndicate                   | Taktik Aksiyon          | PC       | 14 Şubat                |
| The Godfather                                     | Aksiyon                 | PC, PS2  | 21 Mart                 |
| The Sims 2: Open For Business                     | Simulator               | PC       | 2 Mart                  |
| TOCA Race Driver 3                                | Yarış                   | PC, PS2  | 22 Şubat                |
| Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter     | Taktik Aksiyon          | PC, PS2  | 7 Mart                  |
| Tony Hawk's American Wasteland                    | Aksiyon                 | PC       | 7 Şubat                 |
| Tycoon City: New York                             | Strateji                | PC       | 1 Şubat                 |
| UberSoldier                                       | FPS                     | PC       | 28 Mart                 |
| War Front: Turning Point                          | Gerçek Zamanlı Strateji | PC       | 24 May                  |



**Yapım**  
Big Huge  
Games  
**Dağıtım**  
Microsoft  
**Çıkış Tarihi**  
1 Mayıs 2006  
**Tür**  
GZS  
**Sistem**  
PC

# RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

Büyük ve bilim arasında gerçek olamayacak kadar çekici bir savaş başlıyor.

Yazan Serpil Ulutürk

Age of Empires 2'nin en yaman rakibi, Civilization serisinin gerçek zamanlı türevi, Risk'in uzaktan kuzeni ve bilgisayarı bir nevi işletim sistemi Rise of Nations, nicedir beklediğim devam oyunuyla yakında geri geliyor. Ama geldiğinde kendisini tanıyabilmemiz için yakasına kırmızı bir gül takması gerekecek çünkü biz görmeyeli grafiklerinden hikâyesine, olayların geçtiği dünyadan oynanabilir ırklara kadar her şeyiyle değişmiş. Zaten oyunun ve Big Huge Games'in babası Brian Reynolds, "Rise of Legends'a RoN2 demek doğru olmaz" diyerek iki oyun arasındaki ilişkinin isimden başka bir şey olmadığına dikkat çekiyor ve yine dünya tarihini konu edinen bir RoN 2 için de ayrıca fikir geliştirmeye devam ettiklerini çitlatıyor. Ama biz esas konumuza, Rise of Legends'a dönelim...

RoL, üstünlük mücadelesi içindeki dört ırkın yaşadığı Aio isimli fantastik bir evrende geçiyor. Ama oyunda "fantastik" kelimesinin kaçınılmaz olarak

çağrıştırdığı ork ve elf tayfasını görmeyi beklemeyin. RoL, kendi fantazyası ve kendine has ırklarıyla çıkacak karşımıza. İyilikle kötülüğün, makineyle insanın, Tom'la Jerry'nin ebedi savaşından farklı olarak bu kez konumuz, teknoloji ve büyü arasındaki savaş. Oyundaki ırklardan ikisi kendini bilime, diğer ikisi de büyü sanatına adanmış olacak. Gerçi şimdilik dört ırktan sadece ikisi hakkında elle tutulur bilgiye sahibiz ama sır gibi saklanan diğer iki ırktan birinin büyüü birinin de bilimi seçtiğini biliyoruz en azından.

## LEONARDO'NUN TORUNLARI

Açıklanan ırklardan biri Vinci. Tam da isminin hatırlattığı gibi Leonardo da Vinci'nin izinde giden, ilginç bir ırk bu. Son derece karmaşık görünüşlü, dahiyane ve alternatif icatlar yapan Vinci ırkı, dev dişlilerin çalıştığı, havada asılı duran araçların kullanıldığı, birçok parçadan oluşan karmaşık mekanizmaların durmaksızın üretim yaptığı bir yaşam biçimi geliştirmiş kendine. Vinci'yle oynamak, büyüleyici bir deneyim olacak. Bugün bile birçok sırrı çözülmemiş bir sanatçı-bilim adamının tema olarak seçilmesi zaten fikir olarak yeterince merak uyandırıyor ama

bir de Vinci toprakları üzerinde yükselen buharlı metal kütleleri, dev savaş silahlarını, endüstriyel üretim araçlarını görünce, hepsini keşfetmek için sabırsızlık duyuyor insan.

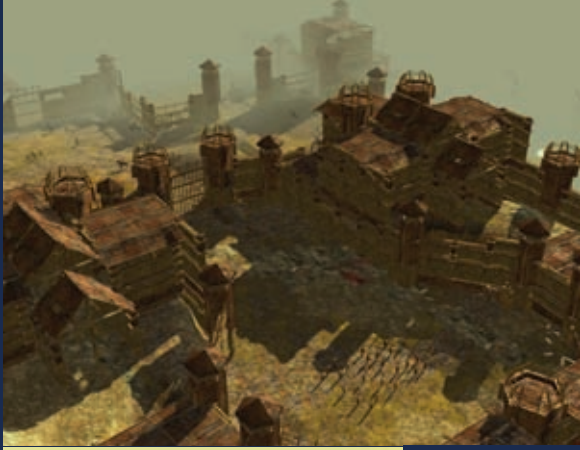
Aio evreni içindeki varoluşlarını çok farklı yollar kullanarak sürdürmeleri, ırklar arasındaki oynanış farklarını da ciddi anlamda derinleştirecek bir şey. Yani Rise of Nations'da Türkleri oynamanın Amerikalıları oynamaktan farkı daha kolay ve daha güçlü manevra üretmekle sınırlıyken Rise of Legends'in Vinci'si birazdan anlatacağımız ikinci ırk Alim'den neredeyse her yönüyle çok farklı bir sistem sunuyor. Bu da GZS'lerde pek sık rastladığımız, her ırk için oyunun bambaşka bir atmosferde, bambaşka kurallar ve stratejilerle oynanması sonucunu getirecek. Eğer açıklanmayan iki ırk da tamamen kendine has özelliklerle donatılmış olarak çıkarsa, RoL'un dört oyunluk bir set etkisi (bomba etkisinin biraz daha güçlü olanı) yapacağını söyleyebiliriz.

## BİNBİR GECE MASALLARI

Gelelim Alim'e... Vinci ne kadar teknoloji odaklıysa Alim ırkı de o kadar masaldan fırlamış bir topluluk. Arap dünyasından esinlenerek oluşturulan



Alim'in toprakları Vinci tanklarının saldımsı altında. Buradan bakınca, savaş nitelik ve nicelik arasında geçecek gibi görünüyor.



Ejderhalarla uçan araçların birbirine girdiğini bu mesafeden görmek bile heyecan verici, oynamak nasıldır acaba?



Alim ırkı çöllerle kaplı topraklar üzerinde yaşıyor, göklerinde ejderhaların uçuyor, minareler yükseliyor.

Görsel anlamdaki büyük değişim, RoN ve RoL arasındaki en önemli fark değil. Oynanış sisteminin neredeyse tümüyle değişmesi sebebiyle ilk bakışta bir hayli yadırgayacağımız şeylerle karşı-

laşacağız. Örneğin market, tapınak, üniversite gibi binalarla geliştirdiğimiz RoN şehirlerinin yerini RoL'da tek bir merkez yapıya eklenen parçalar alıyor. Yani bir şehir merkeziniz var ve oraya askeriye, ticarete ve yönetime ait bölgeler ekliyorsunuz. Bu üç parçaya ek olarak, her ırkın kendine özel, dördüncü bir bölümü daha olacak. Vinci için bu bölge endüstriyi, Alim içinse büyüü temsil ediyor ve birbirinden farklı işlere yarıyor. Şehrinize eklenen her parça, tıpkı RoN binalar gibi belli avantajlar kazanmanızı sağlıyor. Örneğin askeri bölge, nüfusu ve şehrin savunma gücünü artırmanıza yarar-ken ekonomi bölgesi şehrin gelirini artırıyor. Yönetim bölgesi ise hem diğer iki bölgenin etkisini artırıyor hem de yeni birimler geliştirebilmenize yarıyor. İsterseniz bu bölgele- re ek olarak RoN'dakine benzer ayrı binalar da dikebileceksiniz ama bunlar her ırk için farklı karaktere ve farklı avantajlara sahip olacak.

İrklar arasındaki büyük farklar ister istemez "dengesiz bir oyun yapısıyla mı karşılaşacağız?" sorusunu getiriyor. Bu soruyu Big Huge Games'in programcılarının da defalarca kendilerine sorduğuna emin olabilirsiniz. Klasik GZS'lerdeki "her ırka özel birim, özel yetenek, özel kaynak" yaklaşımında bir taraftaki A'yı, diğer tarafta dengeleyen bir B daima bulursunuz. Oysa Big Huge Games, ciddi de bir risk olarak "görüntüyü kurtaran" bu modele pas vermeyip gerçekten birbirinden farklı taraflar yaratmayı tercih ediyor. Örneğin Vinci ile oynarken neredeyse eliniz ayağınız gibi kullanabileceğiniz çok faydalı bir robotunuz var ama Alim'de bunu karşılayacak hiçbir şeyin olmayacak. Vinci'nin iri ama bir o kadar da pahalı, yapımı zor makinelerine karşılık Alim'de basit, pratik, ucuz ama dayanıksız birimleriniz olacak.

GZS türünde yenilik istemeyen çoğu oyuncu Rise of Nations'a bir türlü ısınamamıştı. Muhtemelen Rise of Legends'ı daha da kabul edilemez bulacaklar. Ama sineğin yağını çıkartmayı seven, hazır stratejiler yerine kendi oyun modellerini yaratmayı tercih edenler için RoL, keşfedilecek çok fazla özelliği olan, heyecan verici bir oyun. Henüz açıklanmayan diğer iki ırk da bu kadar keskin şekilde kendi özel kimliğini taşıyor olursa gerçekten de her ırk için başlı başına bir oyun oynuyor gibi hissetmemiz olası. Yani yine uzun süre tükenmeyecek bir klasik geliyor...

#### ŞAPKADAN ASKER ÇIKARTMA SANATI

Oyundaki birimler arasında şimdilik en meşhuru, Vinci'nin yukarıda da sözü geçen robotu Zeke. Zeke, üç ayrı şekle bürünüp, fark-

lı işlevler üstlenebilen bir birim. Vinci'nin tüm birimleri için böyle bir esneklik söz konusu. Yapacağınız Ar-Ge çalışmaları sizi ne tarafa götürürse ona uygun birimler üreteceksiniz. Alim söz konusu olduğundaysa birimlerinizi bir teknolojik sürece değil, büyü gücünüze bağlı olarak yaratıyorsunuz. Düşman hattına cılız bir kuvvetle girip, bir anda bir yaratık ordusu "summon" etmenin nimetlerinden faydalanacaksınız.

RoN'un Risk'i anımsatan, kart kullanarak askeri hamlelerinizi yaptığınız dünya haritası RoL'da da var. Farklı olan, hikâyeye bir kahramanın da eşlik etmesi... Ana senaryoda karşınıza çıkacak olan Giacomo karakteri oynanış üzerinde bir etkiye sahip değil ama çeşitli görevler sonrası girecek olan ve hikâyeyi şekillendiren videolarda kendisini bol bol göreceğiz. Ana senaryo dahilinde, çeşitli bölgelere ayrılmış üç büyük harita bulunuyor ve siz tarafsız karakterinizi kullanarak taraflar arası çarpışmalarda rol üstleniyorsunuz. Böylece her ırkı aynı senaryo içinde tanıma ve yönetme imkânına sahip olacağız.

Rise of Nations'ın yarattığı yenilikçi ve cesur ruh, Rise of Legends'la bir adım daha gelişip güçlenecek gibi görünüyor. Şurada bahara az bir zaman kaldı ama doğrusu oyunun yarattığı merak yüzünden sabrımızın da sonuna geldik sayılır. Hemen Mayıs gelsin, şu muamma çözülsün... ■



# Sensible SOCCER



Gençler, futbolda babanızın tecrübelerini edinmenin vaktidir.

Yazan Kaan Ezgimen

Artık bunlardan yapmıyorlar. İkon oyunlardan bahsediyorum. Şimdi cıfcaflı, renk cümbüşlü, gayet havalı bir dünya var dışarıda, oyun pazarında. Ama seyrek de olsa adamın biri çıkıp "Grafik, mapping, yeni nesil, bunlar önemsiz. Ben eskiden çok sevdiğim bir oyunu yeniden yapıyorum arkadaş!" diyor.

**Yapım**  
Sensible  
Software  
**Dağıtım**  
Codemasters  
**Çıkış Tarihi**  
2006 Yazı  
**Tür**  
Futbol  
**Sistem**  
PC, PS2,  
X-Box

İkon oyunlar... Benim yaşımada adamlar bilir böyle şeyleri, Amiga'dan Commodore'dan kalma dinazorlar yani. Sensible Soccer'ın geri döndüğünü duymak burnumun direğini sızlattıyor. Sanki annemin kilitli duran sandıklarının içinden Erkin Koray'ın 'Fesüphanallah' 45'liği çıkmış gibi; "ben bunu şimdi ne yapayım, çalalım mı yerinde mi bırakayım?" hissine kapılmış durumdayım.

John Hare de benim gibi bir dino. Mega-lo-Mania, Cannon Fodder ve tüm Sensible Soccer serisine imzasını atmış başarılı bir isim (ayrıca Türkiye'nin yegane uluslar arası oyun yapımcısı Mevlüt Dinç'in de yakın dostu – Sinan). Bundan birkaç yıl önce takımını dağıtmış, köşesine çekilmiş sanıyordum ben onu ama o yepyeni bir Sensible Soccer için kapanmış çalışmış meğer.

Hare, yeni Sensible Soccer'ın (kanım ısındı, size Sensi diyebilir miyim?) tamamen bir istisna olduğunu söylüyor. Kulağımıza gelen dedikodular da bu yöndeydi zaten, birkaç yerden oyunun çok yaratıcı ve eğlenceli olacağını duymuştum. Ama her şey bir yana, John Hare kendini tam da kurtlar sofrasının ortasına koymak üzere. Ringin bir köşesinde FIFA, diğerinde PES var. Bakalım Hare bir zamanlar yaptığı gibi yine yeni "Sensi" fanatikleri yaratabilecek mi?

Kendisiyle centilmenlik kuralları ve 'fair play' çerçevesinde bir söyleşi yap-

tık. O da şahsi oynamadan kalbinde geçenleri bize anlattı.

## FUTBOLDAN KORKSAYDIK İNGİLİZ OLMAZDIK

**S**Rakipleriniz şimdiden belli ve tabii biraz da dişliler. Ne düşünüyorsunuz rekabet konusunda? Mesela en basitinden Sensible'in bu dönüşünde menajerlik modları olacak mı?

**C**"Bir futbol oyununda olması gerektiği kadar, evet. Futbolcuların takımda oynadıkları mevkileri, oyunun formasyonunu ve yedekleri falan ayarlayabiliyorsunuz. Çok fazla sofistike, insanı oyundan koparacak kadar durmadık bunun üzerinde. Bizim inancımız sağlam bir tek kişilik oyun yaratmak ve oyuncuların hemen aksiyona dâhil olmalarını sağlamak. Oyunda 'Özel Takım' diye bir takım olacak. Siz oynadıkça tecrübe kazanan bir takım bu. Düşünsenize bunun bir oyuncuya verebileceği heyecanı. Habire bastırıp oyun almaya çalışmak tek amacınız. Bunu yaparken olabildiğince taktik permutasyonu yapabilmeyi de mümkün kılıyoruz."

**S**Yani bu Özel Takım yepyeni bir mod mu, nedir? Açıklar mısın biraz?

**C**"Evet, bu gerçekten tek kişilik futbol oyunu için muazzam bir şey. Oyun oynadıkça bazı bonusların kilitleri açılacak ve takımınız yepyeni yetenekler ve efor kazanabilecek. Bu bizim eski Sensible'da yoktu. Şu anda iddia ediyorum ki pazarda bu denli bağımlılık yaratacak tek kişilik modu olan bir futbol oyunu yok. Onun için, hani diyorsun ya 'kurtlar sofrası' falan, değil öyle; ben piyasadaki FIFA ve Pro Evo'yu bu bağ-

lamda oldukça eğlencesiz ve birbirinin kopyası olarak görüyorum. Sensible'da oyuncunun tek amacı maçı kazanmak olmayacak. Takımı daha ne kadar zorlarsa karşılığında ne kazanacağını da düşünecek."

## SENSİ'Yİ PAZARDA 90'A

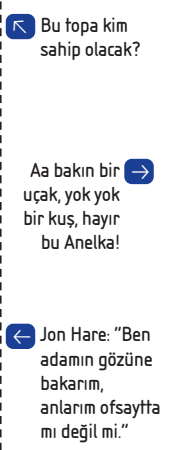
### TAKMANIN 3 ALTIN KURALI

**S**Peki, hakikaten yeniden bir SensiFan rüzgarı yaratabileceğine inanıyor musun?

**C**"Şöyle anlatayım; dünyada hala bizim yaşlarımızdaki adamlar futbol oyunları oynuyor. Bugün İngiltere'de herhangi bir yere gidin, istediğinizle konuşun. Sensible'ı mutlaka bildiklerini, oynadıklarını ve unutamadıkları bir oyun olduğunu göreceksiniz. Çok büyük bir potansiyel var dışarıda, bu insanlar hazır ve oyunu bekliyor. Birincisi, oyun Pro Evo'dan daha kolay kullanılabilen bir tuş kombinasyonuna sahip. İkincisi, oynanabilirliği FIFA'dan daha yüksek ve esnek. Bizim eski SensiFan'lar bu oyunu kapı evlerine götürdüklerinde evdeki çocukları da bakıp ne olduğunu merak edecek, beğenecek ve oynamak isteyecekler. Bir kere Sensi'nin başına otursunlar, bu bir dalga gibi herkese yayılacak. Üçüncüsü, SensiFan'lar oyunu zaten yüksek reklâm giderlerine gerek kalmadan kulaktan kulağa duyuracaklar. Hem bençe insanlar FIFA ve Pro Evo'dan biraz sıkıldılar. Onlara kötü oyun demiyorum ama bu oyunlar artık önceden bir sonrakinin neye benzeyeceği bilinen oyunlar. Onları ters köşeye yatırır, Sensi'yi de 90'a takarız diyorum."







## BU PROFESYONELLER SENSI'DEN BOLCA ÇALIM YİYECEK

**S** Gerçi cevabı aldım ama açmak lazım bu konuyu. Sence Pro Evo ve FIFA eğlenceden biraz yoksunlar mı? Daha basit bir oynanışı olan Sensi daha sağlam bir eğlence mi sunuyor?

**C** “Şimdi biz ne yapıyoruz, bir sürü test. Önce Pro Evo oynuyoruz, arkasından FIFA oynuyoruz, hemen bunu eski Sensi ile değiştiriyoruz. Sonra yine Pro Evo oynuyoruz. Yani bakın burada oyunu test etmiyoruz, oyundan oyuna geçerken FIFA ve Pro Evo'nun ne kadar yavaş kaldığını ve oyuncunun buna tepkisini görüyoruz. PES de FIFA da gerçekten çok yavaşlar. Bir futbol oyunu senin nefesini kesmeli, seni nefese bırakmalı, içine çekmeli, yutmalı. Bunun da yolu süratlen, aksiyondan geçer. Futbol budur, böyle oynanır. Gerçek hayatta bu oyunu oynarken topu kontrol etmek için düşünürsün, planlar yaparsın. Hep hareket halindedir, oyun akar, süratlidir. Verdiğin kararlar başarının ya da yenilginin temel taşlarıdır. Nefes nefese kalman, terlemen ve adalelerinin yanmasıdır futbol. Şimşek hızıyla yapılan bir pas, olayı bitirir. İşte FIFA ve Pro Evo bu heyecanı vermiyor oyuncuya.”



**3D** grafiklere geçerken Sensible Soccer'in o tatlı, koca kafalı karakterleri aynen korunmuş.

**←** Bu topa kim sahip olacak?

**→** Aa bakın bir uçak, yok yok bir kuş, hayır bu Anelka!

**←** Jon Hare: “Ben adamın gözüne bakarım, anlarım ofsaytta mı değil mi.”

**S** Bu oyun biraz kuşbakışı mı ne?

**C** “Yok, böyle tanımlamak yanlış olur. Kamera ile yaptığımız şey aslında üç önemli öğeyi bir araya getirmek oldu. Bunlardan birincisi ‘depar kamera’ dediğimiz bir şey. Sonra 360 derecelik dönüşler yapabilmeye şansınız var kamerayla. Oyuncunuzu olduğu yerde bir anda 360 derece döndürüp pas verebilirsiniz ve kamera buna mükemmel bir uyum sağlar. Hızınız ve pasınız kamera tarafından öyle bir algılanıyor ki tamamen oyunun içine gömülüyorsunuz.”

## FUTBOLDA 22 TANE BRAD PITT'E İHTİYACIMIZ YOK

“Zaten bu kamera süratini kontrol ve animasyonlarda yaptığımız revizyonlarla da destekliyoruz. Mesela çok az tuşla pek çok şey yapabiliyorsunuz. Böylece oyun hâkimiyetinizi dağılmıyor. Grafiklere gelince, bence bir futbol oyununda o kadar da önemli olmamalı. Bu tür bir heyecan oyununda grafiklere gömülü kalmamalı ve direkt aksiyona dalmalısınız. ‘Yahu Ronaldinho’yu ne güzel benzetmişler, ta kendisi olmuş’ derken siz, Beckham gelip çalımını basar, topu kaybedersiniz. Oyunun fizik motoru da tamamen elden geçti. Artık adamlarımız topa daha hâkim ve süratli. Neden onları daha yakışıklı yapalım ki, işlerini zaten yapıyorlar.”

Çok teşekkür ederiz.

“Ben teşekkür ederim.”

Sensible Soccer şu anki duruşuyla PSP için daha büyük bir avantaj oluştursa da John Hare ve ekibi Xbox, PS2 ve PC için planlarını tamamlamış ve bu stratejiyle devam edecek gibi görünüyorlar. Zaten John da söylemiş sırasında oyun belli bir başarıyı yakalarsa PSP platformu için hemen çalışmalarına başlayacaklarını söylemişti.

Hare'e bakınca kendimi eskilerin rock parçalarını yeniden düzenleyip yorumlayan müzisyenleri dinliyormuş gibi hissettim. Cesur adam şu Hare... Şimdi sahaya çıkmak için ısınmaya başladı, sahada onu bekleyen takımların gücünü de biliyor. Kafasında taktiği de oturtmuş. Hare kesinlikle deplasmanda oynamıyor. Ve kesinlikle seyirci desteğini de arkasına alacak gibi duruyor.

**Not:** Bu söyleşide kimse kart görmedi. ■

DRIV3R bütünüyle 'fiyasko' olarak ünlenmiş bir oyun olsa da, Reflections bu meşhur seriyi dünyada 11 milyon satış rakamına ulaştırmayı başarmış istikrarlı bir firma. Ayrıca tek bir yanlış tüm doğruları götürmemiş olacak ki aksiyon tutkunu oyun severler nefeslerini tutmuş Driver 4 Parallel Lines'ı bekliyor.

Reflections'dan Gareth Edmondson'u geçenlerde TEM'de sol şeritten basmış giderken yakaladık. Sağa çekmesi için megafonumuzla uyardıktan sonra emniye şeridinde ayaküstü sohbet ettik.

### BİZİM YENİ DRIVER 3.5 ATMAYACAK

Edmondson, DRIV3R hakkında biraz mahcup bir tavır takındı ama harbi adammış, bize açık yüreklilikle bu hatadan ders aldıklarını da bakın nasıl anlattı.

Edmondson'a göre DRIV3R'da yapılan her hata Parallel Lines'in yaratılışında önemli birer kilometre taş olmuş. "Bir defa" diyor Edmondson, "oturup basında yer alan eleştirileri ve internette DRIV3R için açılan forumları günlerce okuduk. Yaptığımız yanlışların hepsini idrak ettik. Öğrendiklerimizin ve bu idrakimizin ışığında şunu diyebilirim ki Driver PL yepyeni bir oyun. Öyle kimse kalkıp da bunu Driver 3.5 diye tanımlamasın, çok yanlış olur. Neden mi? Çünkü araçların dinamiğinde, hareket kabiliyetinde, oyun motorunda ve grafiğinde değişiklikler yaptık. Özellikle yapay zekâda yapılan mükemmel ayarlamalar bu türün hayranlarının ağzının suyunu akıtacak. Oyun, karakterleriyle olsun, görev düzenlemeleriyle olsun tamamen özel ve yeni bir tarz yaratıyor kendi türü içinde."

### DİKKAT, UZUUUUUN ARAÇ

**S** Yani şu anda DPL'de hangi pozisyondayınız, geçmişteki oyun tasarımınızdan bugüne taşıdığınız ya da taşımayı planladığınız neler var? Ya da şöyle sorayım, oyunda kesinlikle olacak ve olmayacak öğeler neler?

**C** "Aslında şu anda alfa ile beta arasında bir yerdeyiz. DPL'nin birincil hedefi oyunun görev sistemini bir adım daha ileri götürmek, derin ve uçsuz bucaksız bir dünyada oyuncuyu alabildiğince özgür bırakmak olacak. Oyuncuları dene/öl/yeniden dene döngüsüne sokmak istemiyoruz. İkinci bir yenilik, oyuna girdikten sonra asla bir yükleme ekranıyla karşılaşmayacak olmanız. Bir girdiniz mi bir girdiniz demektir."

**S** Ne yani hiç -LOADING- yazısı görmeyecek miyiz?

**C** "Hayır, ister tek başınıza turlayın, ister küçük oyunları oynayın, isterseniz de görevlere takılın; hatta durun biraz daha bal çalayım ağzınıza; isterseniz DPL'yi online oynayın, bu ekranla karşılaşmayacaksınız. Bir de bu oyunda ne yapacağız biliyor musunuz?"

**S** Bilmiyoruz..?

**C** "Bütün takım oturduk, oyuncuların arabaların içinde nasıl daha hızlı gidebileceklerini tasarladık."

**S** Helal olsun, bunu biz de her sabah işe giderken düşünürüz. Nasıl peki?

**C** "Arabayla giderken sağda solda duran objelere çarpmak, başka arabalara sürtünmek ya da bir arabanın size arkadan çarpması halinde arabanın kazanacağı ve kaybedeceği ijmeler tek tek hesaplandı. Bu hayalimizi gerçekleştirmeyi başardık. Evet, DPL'de daha hızlı gidebileceksiniz."

# DRIVER PARALLEL LINE

## HATALIYSAM LÜTFEN ARAYIN!...

Yazan Kaan Ez

Yapım  
Reflections  
Dağıtım  
Atari  
Çıkış Tarihi  
Nisan 2006  
Tür  
Aksiyon  
Sistem  
PC, PS2, X-Box

### AFRO SAÇLARLA İSPANYOL PAÇALARIN DÖNÜŞÜ

**S** Şimdi oyunun bazı tanıtım filmlerini izledik, bakıyoruz da tipler modellemeler falan hoş ancak bize biraz erken 70'leri çağırıyor. Yani o afro saçlı polis falan... Böyle çok Starsky ve Hutch tadında bir şeyler olmuş. Bize biraz oyunun hikâyesinden ve bu 70'lere dönmek isteğini niçin hissettiğinizden bahsedersiniz?

**C** "Aslında 70'lere dönmek bize oldukça doğal geldi. Driver serisini biraz daha köklerine döndürmek istedik. Dikkat ederseniz bütün Driver oyunlarında 70'li yılların arabalarını kullanıyoruz zaten ağırlıklı olarak. Bullit ya da French Connection gibi filmlerin o film-noir ve aksiyon havasını kaybetmek istemiyoruz."

Bakın hikâyeyi biraz anlatayım size. Böylece neden 70'ler olduğunu daha iyi anlayacaksınız:

### BABA PARASI DEĞİL ALIN TERİ

**S** 1978 yazı, New York dünyanın en hippi yerlerinden bi-

risi o dönem. TK (tii key diye okuyun) 18 yaşında bir taşralı olarak bu şehirde iyi bir şoför olarak nam salmaya yeni yeni başlamış. Her nevi dört teker üzerindeki işten alınının akıyla çıkıyor.

TK, Ray'in oto parçacısı ve garajının üzerinde bir oda kiralamış orada yaşıyor. Ray de eski bir şoför. Ancak ununu elemiş eleğini asmış, biraz göbek bırakıp kendini motor tamirine, biraya ve pokere vermiş. Ray, TK'i bazı önemli şahsiyetlerle tanıştırmadan önce caddelerde ufak tefek işler çeviren birisi. Ancak talih dönecek ve TK

Gönlünde yer yoksa bana güzelim; fark etmez, ben uçarak da giderim.



Beni yollar değil dostlarım yordu.





Hatalı sollama,  
eve gözyası  
yollama.

Ortam bozuk, biz  
sağlam kalalım.



çok önemli şahsiyetler için büyük meblağlara işler yapmaya başlayacaktır.

TK, hızla yükseldiği ve kendini önemli hissettiği bu hayatta paranın ve gücün tadını aldıkça her işi yapmaya gözü kapalı atlayacak ve kendisini bekleyen tehlikeleri görmezden gelecektir. Bir gün hayatının işini alır. Bu bir adam kaçırma işidir. Her şey fidiyenin ödeneceği saate kadar planlandığı gibi gider ancak son anda yapılan bir hata yüzünden olanlar olur..."E, güzel olmuş. Gayet French Connection olmuş hatta ama bir oyuncuya araba takibinin çok heyecanlı ve çekici olduğunu anlatmak isterseniz ona ne dersiniz? Yani insanlar habire kaçıp kovalamaktan sıkılmayacak mı? Bu rutini nasıl kıracaksınız?

### YOKUŞTA GEÇME BENİ, RAMPADA EZERİM SENİ

"Takip ediliyor olmanın zorlayıcı bir etkisi vardır insanın üzerinde. Oyun dilinde konuşacak olursak, bu durum yarışıyor olmaktan daha farklı. DPL'de biz oyuncuyu sadece takip edilmek ve takip etmek durumunda bırakmıyoruz. Her görev oyuncuyu daha hızlı olması için zorluyor. Trafığın içinde bir yerden

bir yere gitmek için arabayı parçalamak zorunda bile kalabiliyorsunuz. Görevler basit yarışlar, zamana karşı görevler, hasar sınırlı görevler, eskort görevleri, başka araçları koruma görevleri gibi çeşitli varyasyonlarla karşımıza çıkıyor. Bu da bahsettiğiniz rutin oynanışı kırıyor."

S Anladım, tamam ama bunları yapıyor olmak için DPL'nin arkasında yeni bir teknoloji mi yatıyor? Yani oyun DRIV3R'in daha evrimleşmiş bir hali anladığım kadarıyla. Neler beklememiz gerekiyor?

C "Tabii, daha önce de dedim ya, elimizdeki teknolojiyi her açıdan geliştirdik ve yükselttik. Fizik motorundan tutun da araba sürüş tekniğine, karakter kontrolü ve animasyona, rakip araç yapay zekasına, grafik akışına ve özel efektlere kadar her şey yenilendi ve evrim geçirdi. Şu anda oyun tamamen başka bir oyun gibi duruyor."

### ŞU ARABA BENİM OLSUN, 5 MİLYAR BORCUM OLSUN

S Peki ya arabalar? Oyuncuya ne tip seçenekler sunuyorsunuz?

C "Aslına bakarsan şu anda arkamızdan geçen arabaların hemen hepsi oyunda var. Yani şu gezegende iki ve dört teker

üzerinde gezinen ne varsa oyuna koyduk diyebilirim. Spor otomobiller, sedanlar, 4x4'ler, kamyonetler, motosikletler, bir tank ve buldozerler. Üstelik hepsi de modifiye edilebiliyor. İşte oyunu oyun yapan da bu. Kullandığın her aracı şehre yayılmış modifikasyon garajlarında kendi kafana göre düzenliyorsun. Bir tanktan bir sedan, bir sedandan bir pikap yapabileme şansın var."

S Burada aklıma bizim Bursa oto sanayi-de yapılan ucubik araçlar geliyor. Hakikaten bir oyunda bu kadar çok araba kullanmak hoş. Bunu zaten GTA'lardan da biliyoruz. Bu oyunda ne farklı olacak peki?

C "GTA'ların aksine bu oyunda tabanvay yapacak pek bir işiniz olmayacak. Çoğunlukla direksiyon başında olacaksınız. Çok az görevde arabadan çıkmanız gerekecek. Bu da bana kalırsa oyunun gazını kesmeyecek. 78 New York'unu Manhattan, Brooklyn, The Bronx ve Harlem de dâhil olmak üzere birebir modelledik. Oyunun haritası da oldukça detaylı çalışıldı, şehirde bir yerden bir yere gitmek için biraz sürat, biraz içgüdü gerekecek, hepsi bu."

S Teşekkür ederiz bize bu kadar meşgulken zaman ayırdığınız için. Dikkatli gidin yolunuz açık olsun.

C "Rica ederim, Driver'ı seven herkes gibi sen de 2006'nın ilk çeyreğini bekle. Bu arada yolun da, farın da açık olsun."

S Onlar bekleyedursun ben emniyet şeridinden nasıl kaçırım diye düşünüyorum. Şu öndekine tamponu dayasam dudağı uçuklamaz mı, işte şuradan da bir burun çıkardım mı arkadakine... Şerit benim... TK de kimmiş? ■





# HÜKÜMRAN SENFONİ

Hazırlayanlar Sinan Akkol, Tuna Şentuna

## MEĞER BAŞKENTİMİZDE NELER OLUYORMUŞ DA HABERİMİZ YOKMUŞ

Bizim yaptığımız oyunlar. Hayır, haftalık Level toplantılarında masada kalan son kurabiyeyi kapmak için birbirimize çektiğimiz oyunlardan değil, Türk yapımı oyunlardan bahsediyorum. Şimdiye kadar pek çok kez Türk yapımı oyun üzerine yazı yazdık. Pek çok oyunu büyük bir heyecanla "Şöyle müthiş bir Türk oyunu geliyor!" diye lanse ettik bu sayfalarda. Ne yazık ki o oyunların pek çoğu o sayfalarda kalmaya mahkum oldu. Hemen hepsi tamamlanamadan iptal edildi. Bir tek Pusu ve Lanetin Hikayesi gün yüzü gördü ve ama acı gerçeği kabul edelim, dünya pazarına çıkma kalitesinden çok uzaktılar. Ama büyük bir özveriyle tamamlanmayı başaran, Türkiye'den çıkan nadir projelerdendi bu iki oyun.

Peki, neyi yanlış yapıyoruz? Bu kadar genç bir ülkede, internet kafelerde çığlık çığlığa dolup taşıdığı bir ülke nasıl oluyor da 5 yılda sadece iki oyun üretebiliyor. Şimdi tutup da "Neremiz doğru ki oyun sektörümüz doğru olsun?" de-

meyin. Birçokları tarafından gelişmemiş sayılan İran'da bile Commodore 64 zamanından beri oyun yapıldığını biliyor muydunuz? Artık biliyorsunuz ve artık Türkiye'deki durumumuzdan daha da utanç duyduğunuz tahmin ediyorum.

Oyun yapıcılığının bireysel hareket edilerek yapılamayacağını, bunun bir ekip işi olduğunu, sağlam bir para kaynağı olmadan bu işlerin dünya standardında yapılamayacağını bilen, idealist ve tam anlamıyla "bu yola baş koymuş" insanlara ihtiyacımız var. Yani Hükümran Senfoni'nin yapımcısı İmengi ve kurucusu Erkan Bayol ve ekibi gibi.

İmengi kimdir ve Hükümran Senfoni nedir? Bugüne kadar Türkiye'de yapılmış en büyük I.P. üretme projesi (IP=Intellectual Property, yani Fikir Ürünü). Açıkçası, şimdiye kadar Türkiye sınırları içinde kurulmuş en büyük hayalin peşinden koşuyorlar belki de. Ama çelik gibi idealizme sahip, yetenekli, bu işi başarmak için evini satacak kadar inanan bir Türk'ün hayali bu. Bu büyük hayalin peşinden koşan, idealist, ne yaptığını bilen proje lideri Erkan Bayol. İmengi'nin kurucusu ve fikir babası Erkan'la Hükümran Senfoni ve Céiron projesi üzerine uzun uzun sohbet ettik.





← İşte Tuna'nın ofislerinde başlığında Céiron ekibinin yarısı hazır bulunuyordu: Soldan sağa doğru Deniz Özemre, Doğan Çoruh, Bahadır Alkaç, Ferhat Özkaşgarlı, Tuna "Bizim" Şentuna, Funda Turan, Cüneyt Güçlü, Kerem Beyit ve Erkan Bayol.

kurgu sunuyor Céiron. Bizim kurgumuzda yaratılan her ögenin mutlaka bilimsel temelli bir açıklaması, en azından kuramsal olarak, yapılabilir.

Céidot, Céiron'a ait konseptlerin her türlü dijital-elektronik ürününü geliştirebilmek için kuruldu. Céidot kapsamında bir oyun, bir de animasyon stüdyomuz var. Céiron'un fonksiyonu ise kendisini temel alacak çok geniş bir ürün yelpazesine altyapı sunmak ve hızlı bir şekilde güçlü konseptler hazırlayabilmek. Céiron'un filmleri, dizileri, bilgisayar, konsol, kart ve masaüstü oyunları, kitapları ve posterleri de olacak. Kısacası Céiron bir ağaç, sayısız ürünleri ise o ağaçtan saçılan meyveler... İşin en güzel kısmı ise, tüm bu ürünler ortak bir çekirdekten çıktı, bu yüzden de birbirleriyle uyumlular. Özetle Céiron sadece bir oyun ya da kurgudan çok tüm dünyada kabul görececek bir Türk markası yaratma projesi.

Hükümran Senfoni (Sovereign Symphony) Céiron üzerine kurulu ilk bilgisayar oyunu projesimiz. Oyunu sadece PC için değil, konsol için de yayınlamayı düşünüyoruz. Céiron evreninde geçen bir stratejik rol yapma oyunu olarak tasarladığımız Hükümran Senfoni'nin en heyecan veren yanı, Céiron'un dünyaya ciddi olarak açılacağı ilk proje olması. Ama tek dayanak noktası Céiron kurgusu ve özgünlüğü değil, oynanış tarzı olarak da yenilik getirecek.

Hükümran Senfoni rol yapma oyunu ağırlıklı bir gerçek zamanlı strateji olacak. Ama merak etmeyin, daha önce de aynı iddiayla ortaya çıkıp bunu başaramayan projelere benzemeyecek. Burada çok zor bir tarifi gerçekleştirmeye çalıştığımızın farkındayım ama bulduğumuz oynanış tarzının bir devrim yaratabileceğine de inanıyoruz. Ama bu kadarıyla da yetinmenizi beklemiyoruz. Grafikleri diğer Türk oyunları gibi beş yıl geriden gelirse, oyun motoru yerlerde sürünen performanslara yol açarsa çalışmalarımızın hepsi boşa gider. Adamakıllı çalışan, güçlü özelliklere sahip bir oyun motorunun ve iyi grafiklerin ne kadar önemli olduğunun farkındayız. Son bir yıl çıkan tüm oyunlarda olağanüstü grafikler görmeye o kadar alıştık ki, başka türlü önümüze konduğunda garipsiyoruz. Yeni nesil oyunlarla rekabet edeceksek, Türk yapımı falan demeden, bizden çıkacak oyunlar da en azından sektör standartlarında olmalı. Fakat sakin unutmayın ki bir oyunu gerçekten sattıran, teknik standartları tutturmak kaydıyla, konu, kurgu ve oynanış tarzıdır, eğlencedir.

Son olarak oyunun iki yıl sürecek bir proje olduğunu ve 45 kişilik bir kadro ile yaklaşık 3,5 milyon dolarlık bir bütçeye ihtiyaç duyacağını öngörüldüğünü belirtelim.

**S** Céidot ve İmengi'nin kuruluş hikâyesinden biraz bahseder misiniz?


**C** Céiron adlı fantastik kurgumuzu bundan altı yıl önce yaratmaya başladık. Céiron, tıpkı Orta Dünya veya Ejderha Mızrağı gibi üstüne her türlü ki-

↙ Azaplar, Osmanlı Ordusu'nun psikolojik savaşı ön saflara taşıyan neferleri. Ordunun en önünde giden iri yarı ve korkunç görünüşlü bu askerler, tam teşekküllü Chain-Mail'li şövalyelere (şimdi dikkat) Osmanlı tokatıyla ve silahsız olarak girerek düşman ordunun moralini yerle bir eden biraz deli askerlerdi. Sanırım Hükümran Senfoni'de nasıl kullanacaklarını tahmin edebilirsiniz.

**S** Céiron, Céidot ve Hükümran Senfoni... Bunlar bizim için yeni isimler. Bunlar hakkında bizi biraz aydınlatır mısınız?

**C** Céiron'la başlayalım çünkü bu terim yaptığımız ve yapacağımız her şeyin temeli. Kısaca söyleyeyim; Céiron devasa bir fikir havuzu yaratma projesi. Üzerine onlarca gökdelen inşa edebileceğiniz bir altyapı. Céiron'u diğer yapılardan ayıran yanı özgün olması. Mesela bizim kurgumuzda büyü, elf, cüce gibi klasikleşmiş öğeler yok. En önemli esin kaynağımızsa kültürler. Özellikle de Türk-İslam kültürü, Orta Asya Türk kültürü başta olmak üzere daha önce kullanılmamış kültürleri kullanan, ama diğerlerini de dışlamayan, bilimsel temelli bir fantastik





Son derece kompleks ve güçlü bir yaratık olan Sai Jeva, Céiron evreninde geçmesi planlanan ilk kısa animasyon film projesi "The Dream of Infinity"deki en önemli yaratıklardan biri.

tap, bilgisayar oyunu, hatta animasyon film yapılabilir kadar geniş bir fantezi evreni. Aslında sadece bir evren demek yanlış ifade etmek olur, üstüne çeşitli yapıların çıkılabileceği bir "temel" Céiron.

Altı yıllık düşünce, beyin fırtınası ve geliştirme aşamasından sonra bilim ve fantezi öğeleri barındıran Céiron projesinin artık proje olmaktan çıkıp gerçeğe dönüşmesi gerektiğine karar verdik. Adı İmengi olan şirketimizi kurduk ve Céiron'u da İmengi'nin fikir yaratan bir departmanı haline getirdik. Ceidot, Céiron departmanımızın ürünlerinin pazarlandığı marka olacak. Kafanızın karışmaması için şöyle kısaca açıklayayım: Konsept tasarımı, senaryo ve konu oluşturmak Céiron'un işi, bu konseptlerin bilgisayar oyunlarını ve animasyonlarını hazırlamaksa Céidot'un...

İmengi'yi kurduktan hemen sonra Türkiye'nin kendi dallarında en iyi isimlerini bu büyük rüyaya inandırmak için yaklaşık dört ay süren bir kadrolaşma çalışmasına giriştik. Ne var ki büyük zorluklarla karşılaşıyorduk. Birincisi, Türkiye'de oyun yapım sektörümüzde faaliyet gösteren çok fazla insan yoktu. İkincisi, insanları henüz soyut olan bir projeye inandırmak zordu. Herkesin kariyerini bırakıp çok ciddi risklere girmesini gerektiren Céiron projesine belki yıllarını ayırması ve standart işlerden daha az maaşlarla uzun süre dayanmaları gerekiyordu.

Şirketimizi kuracağımız yer de ayrı bir problemdi. Ofisimizi kiralari yüksek olmasına rağmen devlet desteği ve vergi avantajı yüzünden tekno-kentlerden birinde açmaya karar verdik ama Ankara'daki hiçbir tekno-kentte yer yoktu. Büyük şans eseri Cyberplaza'dan çıkmak isteyen bir kiracı bulup onlarla anlaştık ve yerlerine biz kurulduk. Bu zor dönemin ardından nihayet geçen Eylül'de İmengi resmen kurulmuş oldu.

**S** Ekibinizden ve çalışma ortamınızdan bahsedebilir misiniz?

**C** Bugün itibarıyla on üç kişilik bir çekirdek kadroya sahibiz. Proje lideri benim :) Konsept tasarımından Kerem Beyit sorumlu. Doğan Çoruh ise

baş programcımız. Ana kadromuz dışında gördüğümüz, yardımcılaştığımız ve hatta prensip anlaşmasına vardığımız çok sayıda yabancı çözüm ortağımız da var. Örneğin prensip anlaşmasına vardığımız David Arkentone (oyun ve animasyon müzikleri) çok önemli bir örnek. Bize gönüllü olarak destek veren sayısız dostumuzu da unutmamak gerekiyor tabii.

Çalışma ortamı olarak, Türkiye'nin en modern oyun yapımı stüdyosunu kurduk. Şu anda stüdyomuzdaki sadece teçhizat yatırımı bile 90.000 YTL civarında. En ileri teknolojik teçhizatlarla en modern ve güçlü üretimi yapabilmek için hazır hale geldik. Ofisimiz Bilkent Üniversitesi'ndeki Cyberplaza'da (Tekno-kent).

**S** Şu ana kadar maddi destek için başvurduğunuz yerler nelerdi ve nasıl tepkiler aldınız?

**C** Destek ve yatırım bulma faaliyetlerimiz iki koldan devam ediyor: Girişim sermayesi ve projelerimizi dünyaya pazarlayacak ciddi bir yayıncı bulmak. Hem Türkiye içinde hem de dışında yürütüyoruz bu çabalarımızı.

Ülke içindeki çabalarımız sırasında aldığımız tepkiler pek de iç açıcı değildi. Başvurduğumuz herkes projeye sempatik bakıyor ancak bilgisayar oyunlarından habersiz oldukları için rakamlar karşısında şaşkına dönüyorlardı. Onlara göre riskli ve çok maliyetli olan bu projeye yatırım yapmaktan itinayla kaçındılar. 3-4 milyon dolarla gökdelen ya da hastane yapabileceklerini söylediklerinde aslında çok da şaşırıyorduk. Zira ülkemizde ciddi bir vizyon eksikliği olduğunun farkındayız.



← Ceiron'un yetenekli illüstratörü Kerem işbaşında.

Uluslararası çabalarımızsa çok daha olumlu gidiyor. Pek çok yatırım kaynağıyla temaslarımız sürüyor. Bunların arasında girişim sermayesinden oyun yayıncısına kadar pek çok kurum ve kuruluş var. Aramızda imzalanan gizlilik anlaşmaları gereği isim veremiyoruz. Türkiye'deki durum düşünüldüğünde, ironik şekilde maliyetlerimizi makul buldukları için ilgilenenlerden tutun da konseptlerimizi ve tasarımlarımızı çok beğendikleri için bize oyuncak ve elektronik eğlence ürünleri tasarlatma teklifiyle gelen çok büyük kurumlar dahi var.

Burada önemli bir noktanın altını özellikle çizmek istiyorum. Bu proje mutlaka bitecek. Ama bugün ama yarın, mutlaka bitecek... Çünkü proje ekibi bizden maaş aldıkları için değil, projeye inandıkları için burada. Gerekirse karın tokluğuna burada bulunup, artık ortak rüyamız haline gelen Hükümran Senfoni oyununu ve Céiron'un önünü açacak projeleri bitirmeye kararlılar. Ancak yatırım bulmadan gerçek hedeflerimize ulaşamayız. Bizim için asıl olan Türkiye'de yeni bir sektör yaratmak. Bizden sonra geleceklere öncülük etmek, onların yollarını temizlemek, tabiri caizse kobay olmak bizim amacımız... Yaptıklarımızdan faydalansınlar diye Céiron'un altı yıllık tarihini gün gün özetleyen bir tarihçemiz var. Bugüne kadar yayıncı ve yatırımcılarla girdiğimiz ilişkileri derleyen raporlar hazırlıyoruz ki yeni oyun yapımcıları tecrübeyi pahalıya mal etmesin. Sizin anlayacağınız, Céiron baştan aşağı idealist bir projedir, bir ruhtur.

Türkiye'den çıkacak oyunların dünyayı sallamasını, Türk kültürünü dünyaya taşıyabilecek oyunlar olmasını, Türkiye'de oyun yapım sektörünün artık oluşmasını ve bu konuda beyin göçüne maruz kalan iş gücümüzün ülkemizde kalmasını istiyoruz. Avrupa'nın en genç nüfusuna sahip ülkemizde inanılmaz bir şekilde hala yaratılması becerilememiş bu sektörün oluşturulmasını hedefliyoruz. Hükümran Senfoni sadece bir başlangıç. Yatırımları biz sadece bunlar için değil, asıl büyük hedeflerimiz için arıyoruz. Burada herkese görev düşüyor. Céiron'u herkes benimsemeli ki bu rüya sadece görülmesin, yaşansın da... Devletin bu çabamızı görmesi ve desteklemesi gerekiyor. Oluşturulacak sektöre en azından korsanı engelleyerek yardımcı olması gerekiyor, zira devlete vergi ödeyenler o korsanlar değil, hakkı yenen eser sahipleri. Yani bu işten sadece üreticiler ve fikir sahipleri değil devlet de çok zarar ediyor.

Türk oyuncularının da bize sahip çıkması gerekiyor ki sürekli ithal oyun oynama mahkumiyetinden, aslında çok da bizi anlatmayan oyunlardan kurtulabilsinler. Herkes artık Céiron'da kendine bir görev edinmeli, yatırımcı aramalı, yardımcı olmalı, elinden ne geliyorsa yapmalı. Aslında bizim gerçek yatırımcılarımız, Céiron toplulukları olacaktır.



✓ Oyunda kullanılması düşünülen Yeniçeri modelinin yüksek çözünürlüklü hali



✓ Sai Jeva'nın doku kaplanmamış 3D modeli



Céiron gezegeni (evef, Hükümrân Senfonî'nin geçtiği gezegenin ismi de Céiron), bizinkisine paralel bir evrende değil. Bizzat aynı evrende ama galaksinin çok uzak bir köşesinde bulunan, Türk-İslam ve Uzakdoğu kültürlerinin harmanı olan ve mantıklı çerçevelere dayalı bir dünya Céiron.

**S** Céiron kurgusu için hazırladığınız illüstrasyonlar gerçekten dünya standartlarında. Türkiye'de oyun yapan tüm ekiplerin ortak derdi, yetenekli doku sanatçıları (texture) grafik ve animasyon uzmanları bulamamak olmuştur. Sizin bu konuda durumunuz nedir ve ekibinizin bu açıdan güçlendirilmeye ihtiyacı var mı?

**C** Gerçekten Türkiye'de doku sanatçısı bulmak çok zor. Özellikle de oyunlarda kullanılan cinsten düşük poligon modeller için doku sanatçısı bulmak neredeyse imkânsız. Dokucu kadar olmasa da modelci ve animasyoncu konusunda da sıkıntı var. Céidot'un da bu konularda arayışları devam ediyor ve dikkat ederseniz, kadromuzda düşük poligon modellerin dokulanması veya yapılması için daha çok harici, proje bazlı çözümler üretmek zorunda kaldık. Açıkçası bu konuda bizlere yardımcı olacak arkadaşlarla görüşmeye ve özellikle de bir yatırım bulduktan sonra onları kadromuza katmaya hazırız. Tabii ki onların bizim hedeflediğimiz standartları yakalamış olmaları gerekiyor. Yeteneğine güvenenler hiç durmasın, bizimle iletişime geçsin ([bilgi@imengi.com](mailto:bilgi@imengi.com)).

**S** Şu anda oyunun yapımından çok, onu ne şekilde satacağınız üzerinde çalıştığınızı biliyoruz. Yani bir yayıncı arıyorsunuz. Bu konuda kimlerle görüştünüz ve ne cevaplar aldınız?

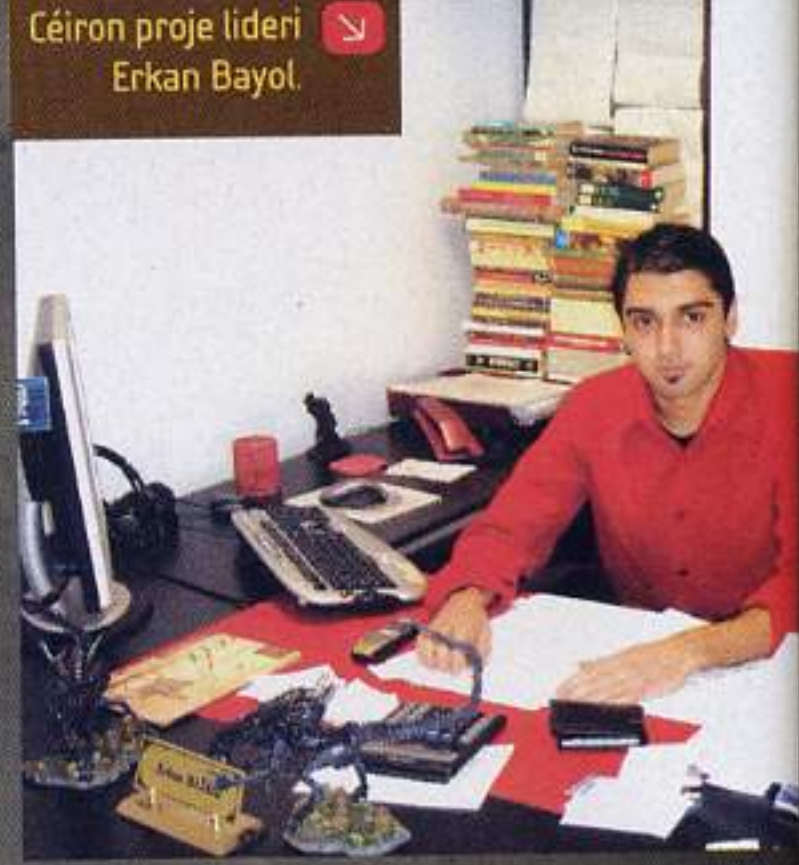
**C** Gerçekten de şu an bizi birincil olarak ilgilendiren ve acil olan unsur finansman bulmak. İçinde bulunduğumuz durum son derece büyük bir çıkmaz aslında. Zira para bulmadan oyunu bitiremiyoruz, bitmemiş bir ürün olduğu için de kolay kolay yatırımcı bulamıyoruz...

Pek çok yayıncı kurumla temasa geçtik ama herkesin bilmesi gerekir ki artık yayıncıların bir projeye yatırım yapabilmesi için elinizde tamamlanmış ve çalışır halde bir demo olması gerekiyor. Bugüne kadar görüştüğümüz yayıncıların isimlerini

yine gizlilik anlaşmaları nedeniyle açıklayamıyoruz. Ancak içlerinden bir tanesiyle dirsek temasımız ciddi bir şekilde sürüyor. ABD, İngiltere, Japonya gibi oyun yapım sektörünün çok büyük olduğu pazarlarda yapımcılar ve yayıncılar, inanılmaz rakamlara varmış personel maaşlarını ödemekte zorlanmaya başladılar (üst kalitedeki oyun projelerinin maliyetleri 10-15 milyon dolar bütçelere çıkmış vaziyette). Doğal olarak yayıncılar daha çok bizim gibi bu maliyetlerin üçte birine aynı kalitede oyunları üretebilecek, kendi ülkeleri dışında yapımcılar aramaya başladılar ki, bu da şansımızı arttıran çok ciddi bir avantaj. Dolayısıyla yatırımcılar ve yayıncılar için bu kaliteyi bu maliyete sunabilen imengi çekici bir alternatif.

**S** Türkiye'de oyun yapımı dünyanın on yıl gerisinden geliyor. Bunun sebepleri arasında yeterli bilgi birikiminin bulunmaması, ekip halinde çalışmayı bilen ve o ekibi yönlendirecek kişilerin olmaması, kopya kullanımının yaygınlığı, oyun konusundan anlayan ve parasal destek verecek kurumların yokluğu gibi birçok neden var. Peki sence bu

Céiron proje lideri  
Erkan Bayol.



noktadan sonra dünyayı yakalamamız mümkün mü? Yani en azından Mafia, Operation Flashpoint gibi çok başarılı iki oyun çıkartmış Çek Cumhuriyeti'nin bulunduğu noktaya ulaşabilmemiz için neler yapmamız gerekiyor?





Büyü gibi metafizik kavramlar Céiron evreninde (oyun evreniyle bir bütünlük oluşturacak şekilde) bilimsel gerçekler üzerine oturtuluyor.



**C** Çok güçlü oyun projelerine ihtiyaç var. Hatta bu projeler o kadar iyi olmalı ki maddi güç ve teknoloji gibi rakiplerimize göre daha zayıf olduğumuz yönler bile o kadar da önemli görünmesin. Yani özgünlüğü ile eşsiz olmalı. Şunu unutmayın ki kimse Half-Life'ı grafikleri çok güzel diye oynamadı. Elbette orada gerçekçi fizik etkileşimlerinin rolü büyüktü ancak şahsen ben atmosferinin gücünden dolayı, senaryosundaki farklılıklardan dolayı oynadım. Anadan doğma bir savaşçı değil de elinde levye ile ne yapacağını şaşırılmış bir bilim adamını başka hiçbir oyunda bulamadığım için oynadım.

Ya da The Sims serisini düşünün. Ne grafikleri, ne oyun motoru, ne başka bir şey... Bu oyunu zirveye taşıyan dahiyane fikriydi, yepyeni oynanış tarzıydı, olmayan bir pazarı yaratmasıydı. Madem teknolojiye, teknikte, parasal konularda farkı hemen kapatamıyoruz, o halde başka bir kanattan saldırıp şansımızı orada aramalı, devrimi oradan başlatmalıyız. Céiron'un yaptığı da bu zaten.

Daha önce de belirttiğim gibi bu yetmeyebilir. Teknik ve görsellik de artık bir zorunluluk durumunda ve belli standartlara sahip. Çok pahalı ve uzun süren araştırma-geliştirme çalışmaları yapmak, çok bilgili kadrolarla yola çıkmak gerekiyor. Her şeyden önce projenin fizibilitesini ve finansmanını iyi yapmak gerekiyor. Bu noktada tıpkı bizler gibi bu yola çıkan herkes kendisini çıkmazların içinde bulacak, para olmadan bu unsurlara erişemeyecek, bu unsurlar olmadan da para bulamayacaktır.

İdealist ruhu bu yüzden taşımamız ki farkı kapatabilelim. En azından bir iki tane oyunumuzu dünya pazarına sokup, uluslararası piyasayı sallayıp, dünyada söz söyleyecek hale gelmeliyiz. Sadece Türkiye'de satmaya çalışan oyunlarla, grafikleri on yıl geriden gelen, beş yılda tamamlanamayan oyun projeleriyle bir yerlere gelemeyiz. Bugüne kadar çıkan tüm Türk oyunları çok önemli kilometre taşlarıydı, hepsi bir şekilde öncülük edip bizlere ışık tuttu. Acı gerçek ise, hiç birinin başarılı ve dünya piyasasına çıkacak kalitede olamamalarıydı.

**S** Eğer oyununuzu pazarlayacak bir yayıncı ve destekleyecek bir para kaynağı bulamazsanız sizi neler bekliyor?

**C** Öncelikle böyle bir projenin çok akıllıca düşünülmesi gerekiyor. Bizler bu projeyi pek çok kanattan yedekleyerek ve yoğun olarak yatırımcı arayarak finansal açıdan yaşatmaya çalışıyoruz. Ancak en büyük fedakârlığı bizimle aynı rüyaya inanan personelimiz gösteriyor ve onlara minnet borçluyuz. Ne var ki söylediğiniz aşamaya gelirse "yüzyılın maceraları" başlığı altında tarihteki yerimizi almış olmaktan başka bir tesellimizin olmayacağı da bir gerçek. Sizler de, bir başka Céiron doğana kadar yeni bir rüya görmekten mahrum kalacaksınız şüphesiz.

**S** Oyun yapıcılığına girmek isteyen ama nereden başlayacağını bilemeyen çok sayıda kişi var Türkiye'de... Sizin bu noktadaki tavsiyeleriniz nelerdir?

**C** En önemlisi şu: Gerçekçi olsunlar. İdealistlik ve hatta çılgınlık gerekiyor tamam, ama gerçekçi olmadan, neyi yapıp neyi yapamayacağını bilmeden, her şeyden önce yeterli sermayeyi ve finansmanı ortaya koymadan oyun yapamayacaklarını bilsinler. Artık iki üç arkadaşın hobi niyetine başladıkları oyun projelerinin çağı geçti. Kimlerle rekabet edeceklerini unutmasınlar. Bugün bir oyunun bütçesi 15 milyon dolar, kadrosu 80 kişi oldu. Bizim elimizde 400.000 YTL'lik bir sermaye varsa ve hala fellik fellik finansman arıyorsak, bu işteki en önemli kanadın ilk etapta para olduğunu unutmadığımızdır.

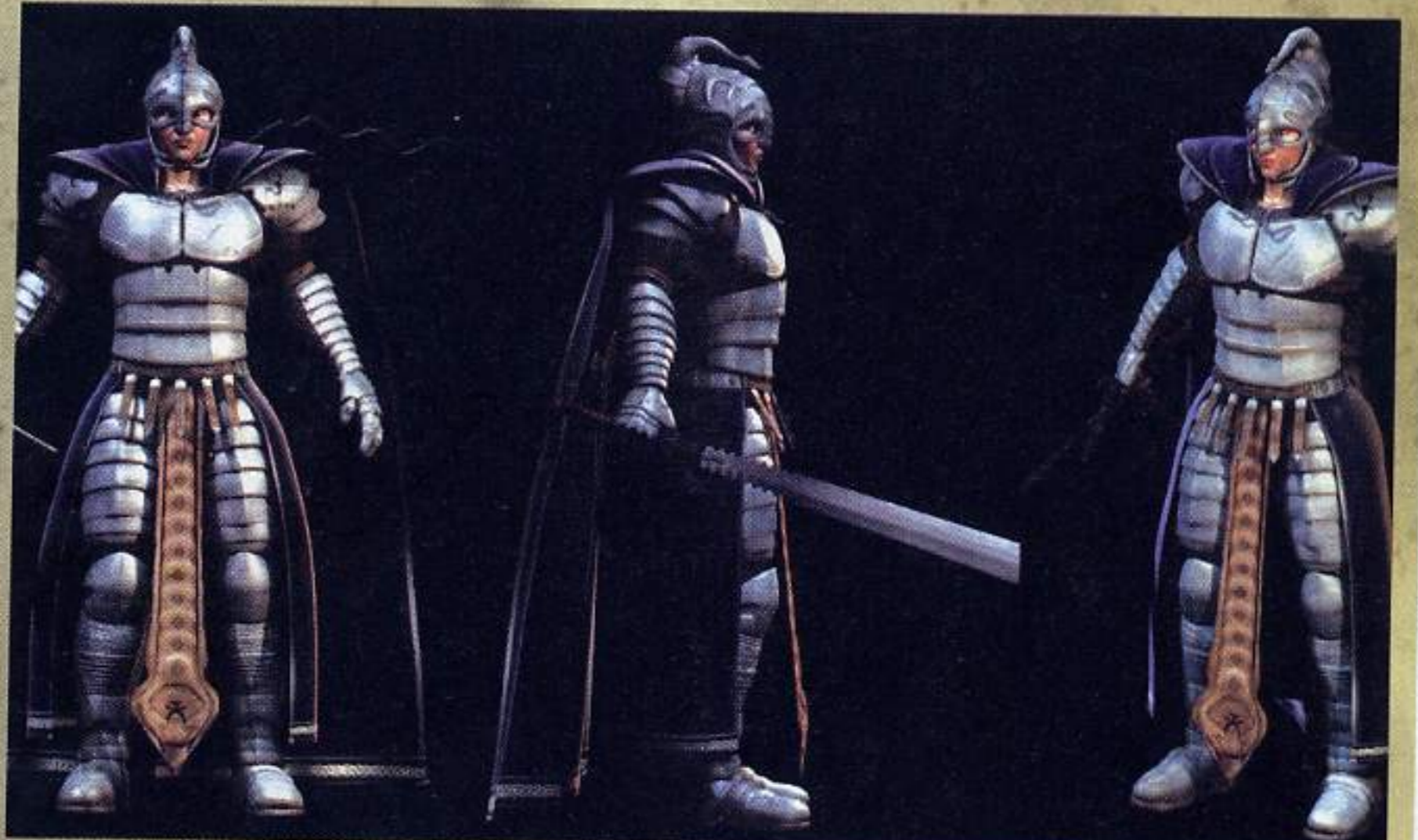
Ayrıca çok güçlü projeler üretsiner. Kesinlikle klon oyun yapmayı düşünmesinler bile. Daha önceki Türk oyunlarının düştüğü büyük hataları iyi irdelesinler. Zaman, bütçe ve kalite üçgenini iyi ayarlasınlar. Geç kalan oyunun kalitesi önemli değildir,

iflas eder... Zamanında yetişsin diye çok kalitesiz bir oyun yaparsanız iflas eder... Dünya oyun sektörünü çok ama çok iyi tanıyan birilerinin takımı yönetmesine izin versinler.

Son olarak lütfen güçlerini birleştirsinler. Ortada milyarlarca dolarlık Türkiye pazarı varmış gibi çekişmek yerine projeleri paylaşıp, güçlerimizi birleştirmedikten sonra ancak Electronic Arts'ın sabah kahvaltısı oluruz. "Türk oyunu yapıyoruz" mantığından da sıyrılınlar, iyi değilse kimse Türkler yaptı diye oyun almaz. Hedefi sadece Türkiye pazarı olarak da görmemeliler, global düşünmeliler. Uluslararası oyun fuarlarına katılıp, seslerini duyursunlar.

#### HAYALLERE İNANMAK

Ve işte böyle paylaşıyor Türkiye'nin şimdiye kadar gördüğü en büyük fikir ürünü yaratma projesini Erkan Level okurlarıyla. Bundan sonra nereye gidecekler, Hükümrân Senfoni gün ışığına çıkacak mı, yoksa Türk oyun tarihinin haddinden fazla tozla kaplanmış raflarında kayıp mı olacak? Bu sorunun cevabı biraz size, büyük miktarda bize, ama en çok da bu işe Erkan ve ekibi kadar inanacak sponsor ve finansörlerin bulunmasına bağlı. Siz bu ekibe manevi desteklerinizle arka çıkacaksınız, biz duyurulmasında ön ayak olacağız. Ve en kısa zamanda bu yetenekli ve yürekli, ama en önemlisi ne istediğini ve nasıl yapması gerektiğini bilen ekibe el verecek bir finansör bulunması için elimizden geleni yapmak. Bakalım Türkiye'de her şey gerçekten de o kadar ters mi gidiyor, yoksa biz hor görülen oyuncular olarak ufak da olsa bazı şeyleri yoluna sokabiliyor muyuz, yakında göreceğiz. ■



# 2005 MEZUNLARI

Sekizinci "Level Yılın Oyunları" Ödülleri seçmelerine hoş geldiniz. Adaylarımız disklerden oluşan kırmızı halıyı çoktan yürüdüler, şu anda harddisklerinizde heyecanla bekliyorlar. Kazananların ödülü bir ömür boyu hatırlanacak bir paye kazanmak olurken, kaybedenler "uninstall" edilecek.

Bu yıl ödül sistemimizde büyük bir değişiklik yaptık. Hatırlarsanız önceki senelerde "yılın stratejisi, yılın aksiyon oyunu" gibi kategorilerde büyük ödüller verirdik (arada bizim de unutmak istediğimiz "Her Level editörünün Top 5'i gibi garabet işler yapmıştık). Bu sene biraz farklı davrandık. Sonuçta her yıl belli türlerde hangi oyunun en iyi olduğu çok önceden az çok tahmin edilir. Mesela F.E.A.R.'ın Call of Duty 2'den üstün bir FPS olduğu bilindiğinden, daha "En İyi FPS" kategorisine gelmeden kimin birinci geleceğini tahmin edersiniz ve yazının heyecanı büyük ölçüde söner (aha Spoiler yaptım!)

En iyi 10 oyunu belirlemek. İşte bu meşakkatli bir iştir. Level camiası(!) olarak bunu yapmaya karar verdik. Bu sene 14 kişi bir odaya tıkışıp "2005'in En İyi 10 Oyunu"nu seçtik (Göker, Ant ve Eser oylarını e-postayla gönderdiler).



# 10 PSYCHONAUTS



En son Grim Fandango'yla karşımıza çıkan, adventure türünün büyük ve çatlak abisi Tim Schafer, 2005'te geçirdiğimiz 15 saatimizi daha anlamlı hale getiren, çok özel bir oyunla geri döndü. Raziel adında garson boy bir psişik veldi, insanların çetrefilli zihinlerinde gezintiye çı-

karttığımız Psychonauts, az rastlanır bir fikir zenginliğine sahipti. Ve sırf bu yönüyle bile koca bir dilim pastayı (ya da yılın en iyi on oyunundan biri olmayı) hak ediyordu. Hikâye boyunca kullanılan kavramlar ve bunların görsel karşılıkları etkileyiciydi. Her karakterin bambaşka detaylarla bezenmiş zihinsel me-

kânları ve bu mekânlarda konuşlanmış birbirinden enteresan bölüm sonu canavarları iştah açıyordu. Psychonauts, tek oturuşta yenip bitirilesi bir oyundu. Biz de öyle yaptık, tika basa detay ve mizah yüklü

bu oyunu bir çırpıda yedik ve kesinlikle doyamadık.

Belki de çerez gibi çabucak bittiği için (biraz da katıksız adventure yerine platform yanı ağır bastığı için) Psychonauts, hak ettiği kadar konuşulan bir oyun olmadı. Ana karakterimiz Raz, Grim Fandango'nun Manny Calavera'sı kadar renkli değildi belki ama yılın en orijinal tiplerinden biri olarak, hak ettiğinden çok daha az ilgi gördü. Oyundaki paranoyak sütçünün çoktan fenomen haline gelmesi gerekiyordu, ama hani? Olmadı öyle bir şey...

Düşene bir tekme de biz vuracak değildik herhalde. Hak ettiği bütün ödülleri verdik: Zengin mekân ve nesne tasarımları sebebiyle En İyi Sanatsal Grafik, kendi türü içinde rakip tanımayan oynanışı sebebiyle *En İyi Platform*, toplamda ortaya çıkarttığı eğlenceli, akıcı, özenli ve özgün tarzı nedeniyle de *En İyi Onuncu Oyun* ödülünü vermek konusunda bir an bile şüphe etmedik. Bu da oyuna hakkını vermeyenlere kapak olsun. Hıh! Bir daha da zor bulursunuz böylesini! - *Serpil*

# 9 SPLINTER CELL CHAOS THEORY



Küçükken evde oturup transistörlü radyoları bozan, bir gün televizyonun arkasını açıp 20 bin volt elektriği yiyince, artık sakinleşir dedüğümüz o çocuk şimdi casus oldu haberiniz var mı? Kendisine sorsanız hatırlamaz ama ben hatırlıyorum babasının "Sam çek elini arabanın sigorta kutusundan" dediği günleri.

Chaos Theory raflara Pandora'dan sonra süratle yerleşti. Bunda mükemmel komplo teorisi yeni Tom Clancy'nin payı olduğu kadar bir oyunu en az Tom Clancy'nin zihni kadar karmaşık ve ür-kütücü yapmayı başaran Ubisoft'un da payı var.

Elbette Stealth Action Gaming (bir dakika bunun Türkçesini denemeliyim; Çaktırmadan

içeri Sızmacalı Hareket Oyunu... Olmadı, olsun denemeye devam ederim ben) tarzının dikili taşı, heybetli efesi Sam Fisher, piyasalara ilk çıktığında bu NSA'in en gözde ajanına pek bir tutulmuştu herkes. Evet ama itiraf ediyorum ben sevmemişim ilk oyunu. Tamam şimdi pişmanım ne var, tövbekarım hatta.

Ben Fisher ile ilk olarak "Pandora" macerasında bir araya geldim. Bundan sonra o nereye ben oraya omuz omuza çarpışırım.

Ubisoft, Chaos Theory'de "grafik demek her şey demektir" felsefesini bir kenara bırakmış (ben bırakmıyorum gerçi, görsellik her şey be-



nim için) ve senaryoda ve oynanabilirlikte yeni tarzlar denemişti. Bunda da oldukça başarılı oldu. İkili ajan görevlerinin olduğu bölümleri hala unutamiyorum. Görev senaryosunda yenilikler deneyen Ubisoft, oyunun dinamiklerini de değiştirerek aksiyonun tadını doruklara çıkarttı bu oyunla. Bir diğer önemli konu oyunun yapay zekâsıydı ki ben ona yapay falan demem, zekiydi bu oyun kardeşim.

Hi-tech donanımlı casuslar gerçekten var mı bilmiyorum ama ben de onlardan olmak istiyorum. Bu oyunu oynarken sessiz ve derinden gidebilmenin tadına doyum olmaz adrenalinini dilimin ucunda hissediyorum. Böyle bir atmosfer yaratmak, oyunda ışığı böylesine güzel kullanmak... Şeytanı ayrıntıda bu kadar güzel gizlemek... Bravo vallahi.

Hayatımda hiç iki metre ötedeki kapıya ulaşmak için 28 dakika beklediğimi, beklerken uyuyakaldığımı, acıktığımı hatta tuvalet... tamam neyse... Oynanabilirlik buysa eğer daha iyi nasıl tarif edebilirim ki? Bu arada bana Splinter Cell ne demek anlatana Ferrari'mi vereceğim. Ne, ben onu sattım mı?

**Minik Bilgi:** *Splinter Cell*: Marangozluk deyimidir, talaş parçalarının tümüne bu isim verilir ki aslında zımparadan dökülen en küçük talaş tanesidir. Göze kaçar, fark etmesi zordur, solunum yoluyla çeşitli organlara zarar verebilir, her yere bulaşır, önlemez derecede yayılır, temizlemesi zordur. Tam Fisher'in tarifi değil mi bu... - *Kaan*

# GOD OF WAR



Toplantı odasında bir düzine insan oturmuşuz, bu yıl içerisinde ellerimizi en çok yoran ve aklımıza en çok çentik bırakan oyunları masanın üstüne dökmeye çalışıyoruz (Tuğbek dökmüyor, sokuyordu orası ayrı). Birbirimizin gözlerine poker oynuyor edasıyla bakıyor ve belki de favori oyunumuzun listeye girmesi için “bana oy verir; yol, su olarak geri döneyim!” bakışları fırlatıyoruz... Konuşma sırası God of War’a geliyor. Oyunu PlayStation 2 sahibi olan herkes oyna-

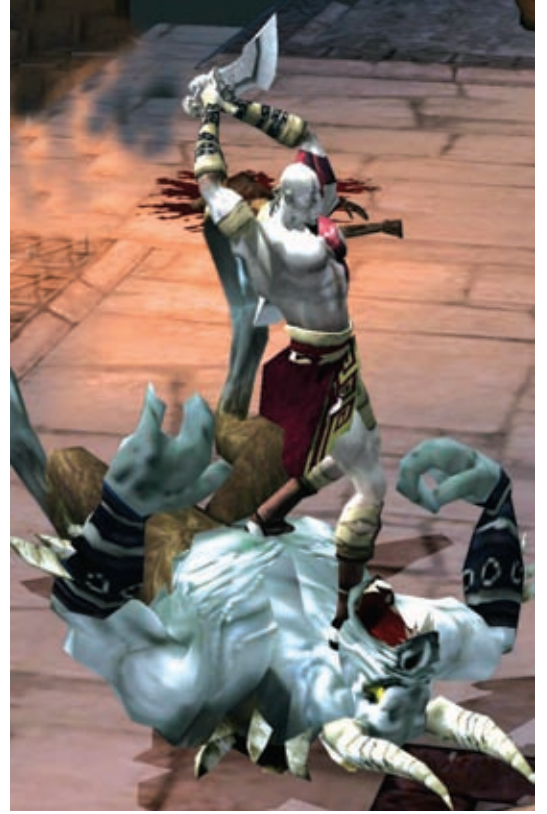


mış ve görünen o ki, hepimizi etkilemeyi başarmış. Pek fazla zorlanmadan sekizinci sıradan Level’in Yılın En İyi 10 Oyunu listesine giriyor ve tam dört ayrı özel ödül olarak da farkını ortaya koyuyor. Nedenleri ise çok açık...

## İTİNAYLA KOMBO YAPILIR

Devil May Cry ve Prince of Persia gibi aksiyon oyunlarından esinlenerek yapılmış olan God of War, bu temelin üstüne birçok yeni aksiyon öğesi serpiştirerek karşımıza çıktı. Diğer oyunlarda varolan “kombo” olayı God of War’da tavana vurmuş düzeydeydi çünkü kullanabildiğimiz kılıç, özel güçler, kollarımıza monte edilmiş çift bıçaklarla, havada ve yerde yüzlerce hit’lik kesintisiz vuruşa çıkabiliyorduk. Düşman kestikçe geliyor, geliştikçe yeni hareketlere kavuşuyor ve oyun ilerledikçe mitolojik tanrıların güçlerini alabiliyorduk.

Oyunda, aksiyonu değişik bir yönde de sürdürmek için de bazı “tuşlara zamanında veya hızlı basma” oyunları vardı. Tutulabilen her düşmana tek tuşla ‘fata-



lity’ yapabiliyor, tutamadıklarımızı da bir süre dövdükten sonra yakalıyor ve ekranda gösterilen hareketleri/tuşları doğru şekilde yapıp bitirici vuruşu yapıyorduk, hem de gerçekten hissederek! Her anı soluksuz geçen bir oyun **Yılın En İyi Aksiyon Oyunu** olmaz da kim olur? Saçma soru, evet!

God of War, oraya buraya kılıç salladığınız, anlamsız bir oyundan çok uzak bir yapımdı. Sony, Yunan mitolojisinden birçok Tanrı’ya, yan karakterleri ve mekânı oyuna dâhil ederek harika bir hikâye ortaya çıkarmıştı. Ana karakterimiz olan Kratos’un hikâyesi ise oyuna bağlanmak için başlı başına bir mazeretti. Sıradan askerlikten Ares’in generalliğine, daha sonra da en büyük düşmanına dönüşümünün ardından yatan gerçekler insanın yüreğini sızlatıyordu. Kratos’a (BBBBBB) Yılın En İyi Ana Karakteri (BBBBBB) ödülünü verirken hiç zorlanmadık desek yeridir çünkü kendisi, o koltuğu hak edecek kadar etkileyici bir oyun karakteriydi.

## HEAR MY WARCRY!

Oyundaki epik havayı solumamızdaki en büyük destek de kuşkusuz oyunun müzikleriydi. Tüm müzikler harikaydı, akılda kalıcıydı, oyunu bitirdikten sonra bile dinlenecek kadar güzeldi. Bu yüzden **En İyi Özgün Müzik** ödülünü de Sony’ye armağan ediyoruz. Yeter ki bu denli kusursuz oyunlar yapsınlar ve aklımızı başımızdan almaya devam etsinler. - Volky

# 7

## FABLE: THE LOST CHAPTERS



Lionhead ekibi geçen yıl tam anlamıyla coştı. Gerçi firmanın 2005'te çıkarttığı diğer iki oyun (The Movies ve Black & White) En İyiler listemize giremedi ama Fable'la birlikte bu ikisi de ortalamanın epey üstünde yapımlardı. Fable'ı daha özel yapan yanı ise, RYO'larda pek denenmemiş özelliklerin aslında oyunu ne kadar çekici yapabileceğini göstermesiydi.

Hangi suçtan dolayı olduğunu bilmediğimiz sonsuz cezasını çekmek üzere yeraltındaki karanlık zindanlara tıklılmış olan RYO türü, Fab-

le: The Lost Chapters'la gün ışığına çıktı bu yıl. İlk kez kısa pantolonuyla koşturup, sapanla kuş vuran bir karakteri alıp emekli kahraman haline getirene kadar oynama şansımız oldu. Oyunun içine yedirilmiş iyi – kötü mücadelesi, sembolik bir gösteri olmaktan çıkıp, oyuncuya “daha fazla güç mü, daha fazla erdem mi” sorusunu gerçekten sorduran bir düğüm olarak karşımıza dikildi.



RYO'nun hack 'n slash'le flörtünün evliliğe doğru ilerlediği bir dönemde olmamıza rağmen Fable resti çekti. Ve bırakın her önünüze gelen canlıyı ikiye bölmeyi, herhangi bir fıçıyı kırarken bile “acaba sahibi var mıdır?” diye düşünmenizi sağladı. Fable'daki karakterimiz sadece “quest” tamamlayıp “skill” toplayan bir araç değildi. Hem balta hem de gül taşıyabilen, evlenen, sarhoş olan, iş kuran, hapse giren, köylüler tarafından makaraya sarılan (Do you really chase chickens?), geceleri yasadışı dövüş turnuvalarına katılan, karanlık ve aydınlık arasında çelişkileri olan, yani tam anlamıyla yaşayan bir karakterdi. İyi ve kötünün ayrımı çok keskin değildi ama oyunu bir kez bitirdikten sonra ikinci kez aynı görevleri yapacağınızı bile bile bir kez daha oynamak zorunda hissetmenizi sağlayacak kadar da iyi bir ayrım vardı.

KOTOR 2, bir önceki oyunun başarısını biraz olsun daha yukarı taşıyabilse yılın RYO'sunu saptamaya çalışırken Level kardeşliği dağılabılırdi ama bu da olmadı ve Fable: The Lost Chapters, Yılın En İyi Yedinci Oyunu olmakla yetinmeyip, **Yılın Rol Yapma Oyunu** ödülünü de Florya Tesisleri'ndeki müzesine götürdü. Harika grafikleri, güzel kasabaları, sağlam oynanış özellikleri, kendine has skill sistemi, klasik ama baymayan hikâyesi ve çok güzel müzikleriyle Fable kesinlikle 2005'teki en güzel anılarımızdan bazılarına imza attı. -**Serpil**



# 6 F.E.A.R

Bu oyuna nasıl aşerdim, nasıl aşerdim bilemezsiniz. Yo, aslında bilirsiniz, Level Online forumlarında beni görenler hatırlar, bir yıl boyunca forum imzam "FEAR hepimize hükmedecek" idi. E3'te koştura koştura F.E.A.R. standına gitmiş, "yeter artık, git!" diye nazikçe uyarılınca bırakmışım oyunu. Takıntı yapmışım F.E.A.R.'ı, o çıkınca dünya bambaşka bir yer olacaktı, küskünler barışacak, kurt kuzuyla yan yana uyuyacaktı. Sanki.

Peki oyun çıkınca ne oldu? Attım herkesi dergiden dışarı (çünkü evdeki külüstürde çalışması hayaldi) bir girişim oyuna... Tam beklediğim gibi bir oyun olmuştü. Grafikleri harikuladeydi. Düşmanın yapay zekâsı korkutucu derecede iyiydi, ne zaman script giriyor, yoksa düşündü de mi o kutuyu devirip arkasına saklandı, anlamak güçtü. İşte bu yüzden F.E.A.R. bu yılın **En İyi Yapay Zeka** ödülünü koltuğunun altına sıkıştırıp gidiyor.

Yine de aksayan yönleri vardı. Zaten Monolith'in bütün FPS'lerinde bu vardır: No One Lives Forever ve Alien vs. Predator serilerinde de mükemmelliğe çok yaklaşmış, ufak tefek nedenlerle iskalamışlardı. F.E.A.R. da aynı "Monolith laneti"ne takılıyor. Oyundaki bazı enstantaneler akıldan çıkacak gibi olmasa da (arkanızı dönüp yanarak üzerinize gelen odanın içindeki Alma'yı görmek gibi) bunlar çok az sayıdaydı. Hikayeyi tamamen



telefon mesajlarından dinlemek, biraz saçmaydı. Bölüm tasarımları çoğunlukla sıkıcıydı.

Tüm bunlar bir araya gelse oyun sadece Level HIT ödülü alabilirdi, ama hiç beklemediğimiz bir yönüyle bizi mest etmeyi başardı: Multiplayer. Uzun zamandır hasret kaldığım katıksız deathmatch eğlencesini Quake 4'ten beklerken F.E.A.R.'da buldum. Sadist bir psikopat değilim, ama rakip bir oyuncuyu Penetrator ile duvara mihlamanın verdiği tatmini bu yıl hiçbir oyundan da almadığımı söylemeliyim.

Hepsini alt alta ekleyince F.E.A.R. **Yılın En İyi Altıncı Oyunu** oluyor. Alma'nın o helikopterle nereye ulaşacağı sorusunu akıllarda bırakarak... - **Sinan**



# 5 GTA: SAN ANDREAS



Biliyoruz şaşırdınız. Birçoğunuz için yılın oyunu çoktan belliydi belki de. Geçen sene PlayStation 2'de yılın oyunuydu zaten. Bu sene kesin yılın oyunu o olacaktı. Ama olmadı...

Aslına bakarsanız geçen senenin ödülleri belirlerken 2005'te büyük ödülü San Andreas'ın kapacağından neredeyse emindik. Ama PlayStation 2'de delicesine oynadığımız San Andreas bizi PC'de hayal kırıklığına uğrattı. Yanlış anlamayın San Andreas hala süper bir oyun. Baksanıza ölüsü bile yılın en iyi oyunundan biri ama üzerine biraz zoraki giydirilmiş PC kıyafetleri içinde CJ öylesine çelimsiz geldi ki bize... Ne grafikler grafik, ne kontroller kontrol, oyunun havasından, atmosferinden önemli bir şeyler eksilmiş. Biz bir türlü beğenemedik. PS2'de oynamamış olanlarımız gece gündüz San Andreas oynadılar, günlerce oyundaki matrak şeyleri hatırlayıp konuştuk aramızda. Ama San Andreas dolu dolu, muhteşem dünyasına rağmen bizi bu sene en çok çarpan oyun olamadı. Hip-hop söylemeye çalışan eski rock yıldızları gibi fazla şaşalı, fazla büyük ama bir yandan da ağır aksak geldi bize.

Geçen sene San Andreas, en iyi PlayStation oyunuyla birlikte, en iyi lisanslı müzik ve en iyi ana karakter ödüllerini de almıştı bizden. Ama bu sene CJ, Kratos'un yanında zayıf kalırken Total Overdose, klonu olduğu oyundan daha iyi müziklerle çıktı karşımıza. Böylece San Andreas küçük ödüllere de hiçbirini ala-

madı. Oyunu üzerine hiçbir şey eklemeyen apar topar PC'ye çevirmemiş olsalar San Andreas mutlaka ilk üçe girebilirdi. Çok şey değil; biraz daha kaliteli dokular, daha iyi çalışan bir grafik motoru, PC'ye uyarlanmış kontrol sistemiydi istediğimiz (belki yanında fazladan bir iki eski şarkı). San Andreas'ın PS2 versiyonu bizim için hala gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biri ama PC versiyonu sadece bu yılın en iyi oyunlarından beşincisi. - **Tuğbek**

## ÖZEL KATEGORİ ÖDÜLLERİ

- EN İYİ ATMOSFER: World of Warcraft
- EN İYİ TEKNİK GRAFİK: Age of Empires 3
- EN İYİ SANATSAL GRAFİK: Psychonauts
- EN İYİ SES: Peter Jackson's King Kong
- EN İYİ ÖZGÜN MÜZİK: God of War
- EN İYİ LİSANSLI MÜZİK: Total Overdose
- EN İYİ SENARYO: Fahrenheit
- EN İYİ YAPAY ZEKA: F.E.A.R.
- EN İYİ GAMECUBE OYUNU: Resident Evil 4
- EN İYİ XBOX OYUNU: Jade Empire
- EN İYİ ANA KARAKTER: Kratos (God of War)
- EN İYİ BÖLÜM: Temple of the Oracle (God of War – Ailemizi kendimizden korumaya çalıştığımız bölüm)
- EN İYİ KÜÇÜK OYUN: White Chamber
- EN BÜYÜK HAYAL KIRIKLIĞI: Driv3r
- YILIN TEKNOLOJİSİ: High Dynamic Range (HDR)
- YILIN OLAYI: GTA San Andreas - Hot Coffee
- EN "HAKETTİĞİ DEĞERİ GÖRMEMİŞ" OYUN: Psychonauts
- EN KAZIK OYUN: Devil May Cry 3
- EN VERİMLİ OYUN İNSANI: Peter Molyneux
- EN BAŞARILI SÜRPRİZ OYUN: Lego Star Wars
- EN ÇOK "ÇAPTAN DÜŞEN" OYUN: Championship Manager 5



# 4 RESIDENT EVIL 4



lerdeydi. Tek tuşla kamera omuz arkasına geçiyor ve oldukça geniş bir alanı görüyordu. Silahımızla da istediğimiz yere nişan alabildiğimizden, RE 4 survival-horror türüne gerçek anlamda “özgür-

Hani “adı bile yeter!” derler ya; bizce bunu oyun adlarında da kullanabilecek duruma geldik. Yani “Resident Evil’in adı bile yeter!” desek, kaçınız karşı çıkar ki? Özellikle de kapı animasyonlarından, sabit kamera açılarından ve zombilerden arınmış bir Resi söz konusuysa.

Resident Evil 4, öncüllerinden neredeyse bağımsız bir oyun olarak karşımıza çıktı ve kesinlikle survival-horror türüne taze bir hava kattı. Capcom’un geliştirdiği yeni oyun sistemi ile hatırı sayılır derecede aksiyon da RE’nin bünyesine karıştı. Ama esas devrimi kontrol-

lük” getiren ilk oyun unvanını aldı.

Bu güzelliklerle kalbimizi kazanmayı başaran Capcom, oyun içerisine birçok mini oyun da eklemeyi ihmal etmemişti. Gizli saklı hazineleri bulma, belirlenmiş yerlere ateş edip ödüllere ulaşma, bir anda beliren tehlikeler karşısında ekrandaki tuş kombinasyonlarını doğru yapma gibi nice ufak oyunlarla gerilimi ve eğlenceyi arttırmış. Bu yüzden yılın en iyi dördüncü oyunu ödülünün yanı sıra **Yılın En İyi Aksiyon/Adventure** ödülünü de, başka bir oyuna vermeyi hiç düşünmedik!

## REVOLUTION?

Hayatını kurtarmakla yükümlü olduğumuz Leon Kennedy (kendisi Resi 2’nin bir diğer ana karakteridir), odunsallıktan kurtulmuş, daha bir insansı ve çeşitli hareketlere kavuşmuş.



## KATEGORİLERE GÖRE ÖDÜLLER

**EN İYİ DEVASA ONLINE:** WoW ve Guild Wars

**EN İYİ SPOR:** PES 5

**EN İYİ FPS:** F.E.A.R.

**EN İYİ SIRA TABANLI STRATEJİ:** Civilization IV

**EN İYİ GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ:** Age of Empires 3

**EN İYİ ADVENTURE:** Fahrenheit

**EN İYİ ONLINE AKSİYON:** Battlefield 2

**EN İYİ PLATFORM:** Psychonauts

**EN İYİ AKSİYON:** God of War

**EN İYİ RPG:** Fable: Lost Chapters

**EN İYİ YARIŞ:** Gran Turismo 4

**EN İYİ AKSİYON/ADVENTURE:** Resident Evil 4

**EN İYİ SİMULASYON:** Silent Hunter 3



# 3 WOW & GUILD WARS



yedirilmişti (zindanlardaki kitapları oturup okumayı deneyin, kafanızdaki birçok soruya cevap olacaklar). WoW öyle bir sistem kurmuştu ki hayatında ilk kez devasa online oynayan biri güle oynaya alışıyor ve bir daha kopamıyordu. Yapımcılar WoW'u beş yıl geliştireceğinden sanırım uzun süre kopamayacağız.

Guild Wars gücünü tam anlamıyla PvP'den alan bir oyundu.



Grinding'den uzak yapısı oyuncuyu XP ve yeni yetenekler için görev yapmaya ve senaryoya katılmaya sürüklüyordu. Görevlerden bayanlar ise arenalarda hem kafa dağıtıyor hem de puan kazanıyordu. Oyunun en güzel tarafı ise çiftli sınıf seçimi ve yanınıza sınırlı sayıda yetenek alabilmektir. Bunlara eşyaları sizin yaptırmanız da eklendiğinde GW'de başarının anahtarı tamamen stratejik düşünme ve takım oyununa kalyordu. Zaten bir online oyunda olması gereken de bu değil midir? Bunun yanında GW'nin grafikleri de en iyiye oynayabilecek kapasitedeydi.

GW üçüncü sırayı hak etmesine rağmen şahsen WoW'u yılın en iyi oyunu olarak görüyorum. Tuğbek BF2 için kendini yakmakla tehdit etmeseydi WoW kazanacaktı (300 puanlık Engineering yeteneğiyle yaptığı maketle kandırılmış bizi). Ama şu durumda Guild Wars eşittir World of Warcraft diyoruz. - **Göker**

2005 devasa online oyunlar için bereketli bir yıldı. Bunlardan WoW bir oyun değil, modern dünyanın yeni bağımlılığıydı. Bu iddialı laf öylesine edilmedi. WoW yüzünden tuvalete gitmeyen, hatta "Kız arkadaşın mı, WoW mu?" diye takıldığımda "Tabii ki WoW!" cevabını veren arkadaşlar bile gördüm (onun da ismi bende saklı, sanırım ilginç(!) arkadaşlar özellikle beni buluyor). Blizzard oyuncunun ruhunu öyle güzel okumuştular ki PC önünden kalkmamamız için ihtiyacımız olan her şeyi tek pakette sunmuştu. WoW kendine özgü masalsi grafikleri, sesleri ve hikâyeleriyle gerçek bir atmosfer harikasıydı. Böylece ilk Warcraft'tan beri yukarıdan gördüğümüz karakterlerle yüzleşiyor, ilgiyle izlediğimiz yapıların havasını teneffüs edebiliyorduk. WoW'da isteyen PvP'nin tadını çıkarıyor, isteyen RP sunucularında karakterini gerçekten canlandırıyor. Birçok oyunda karakterinizle özdeşleşirsiniz; WoW'da ise fraksiyonunuzun bir parçası oluyordunuz. Hikâye oyununa çok iyi

## NEDEN HEM WOW, HEM DE GW?

Bu yıl dünya World of Warcraft'ın etrafında dönmüş olabilir. Ama Guild Wars da en az onun kadar iyi ve oynanmayı hakeden bir oyun. Üstelik aylık bir ücret de ödemiyorsunuz.



# 2

# CIVILIZATION IV



Bir reklam sloganında da söylendiği gibi “aşk, bile bile tutsaklıktır.” Geceleri Civilization IV oynayıp gündüzleri kırmızı gözler ve dağınık hafızalarla, ortalıkta sürünerek dolaşan insan güruhunun bir parçası olarak, bu acınası durumum için getirebildiğim tek savunma da işte bu slogan. Oyunu farklı zorluk seviyelerinde ve farklı haritalarda, farklı liderleri ve kültürleri seçerek, farklı taktiklerle oynamak gibi her zaman bulamayacağınız bir seçenek bolluğuna sahip olmak, bu tutsaklığın daha uzun süre devam edeceğinin habercisi. Üstelik bu “bağımlılık yaratma” özelliği, Civ IV’ün hayatımıza kattığı şeylerden sadece bir tanesi...

Yıllardır derinliğini övüp durduğumuz seri, meğer asıl dalışını henüz yapmamış. Civ IV’ün getirdiği din unsuru, dünya harikalarıyla bağlantılı olarak ortaya çıkan bilim, din, ticaret ve sanat dahileri, uygarlıklar arası ilişkileri şekillendiren yeni etkenler ve “özelleşmiş şehirler” yaklaşımı, Civ IV’ü serinin ve strateji oyunları tarihinin en derin oyunu haline getirdi.

Birçok karmaşık ilişkinin, çok sayıda yan etkinin, sonsuz senaryoya olanak veren bir sistemin kurulduğu ve yönetildiği bir oyun olarak Civ IV’ün en etkileyici yanlarından biri ise hiç de karışık olmaması. Gerek dünya haritasında, gerek şehir haritalarında kullandığımız arayüz, özellikle de serinin üçüncü oyunundaki bulanık ve dağınık sistemden sonra tam bir deha örneği.

Bitmedi... Yeni eklenen kıdem sistemi sayesinde, oyun aynı zamanda serinin en iyi, en derin, en

## 2005 MEZUNLARI SEÇMELERİNDEKİ “EN”LER

**En Çok Kafa Ütüleyen:** Tuğbek, The “WoW da kimmiş? Aslolan Civ4’tür, BF2’dir ulan!!”

**En Geç Gelen:** OlgaY, The “İnanmazsınız, altı kez vapura bindim!”

**En Kıpır Kıpır:** Volkan, The “Psychonauts girdiyse Shadow of Colossus da girmeliydi!!!”

**En İlimli (bkz. çömez):** Berkant, The “Eh, siz öyle uygun gördüyseniz...”

**En Konuyla Alakasız:** Güven, The “Yılın oyunu Sims 2 olmaz mı diyorsunuz şimdi?”

**En Haklı:** Rocko, The “PES 5 niye giremiyo yahu?”

**En Sabırlı Toplantı Yöneticisi:** Sinan, The “İmdat!”

## YILIN OYUN ANI

**KİM YAŞADI:** Tuğbek

**HANGİ OYUN:** Battlefield 2 (internette oynarken)

Tuğbek Gulf of Oman’da sahildeki bayraklardan birisini tek başına savunurken, düşman helikopteri bayrağa tepeden yaklaşır. Bayrak inmeye başlar. Tuğbek Spec Op olduğu için roketatarı yoktur, yakındaki sabit roket rampasına koşturur. Ama helikopteri kullanan oyuncu hem iyi bir pilot, hem de akıllıdır: Dönüp roket rampasını vuruyor. Tuğbek çaresiz, helikopterin bayrağı almasını izlemek zorunda kalıyor...

Veya, acaba öyle mi? Zeka küpü Tuğbek önce kum torbalarının üstüne, oradan da Bunker’in köşesine zıplıyor. C4 patlayıcılarını çekiyor ve havada asılı duran helikoptere doğru sıçırıyor! Ve yukarı çıkarken birinci, aşağı düşerken ikinci C4’ü helikoptere yapııştırıyor! Yere düştüğünde yukarı bakıp sırtıyor ve kırmızı düğmeye basıyor...

eğlenceli savaşlarını da içeriyor. Birimleriniz sağ çıktıkları her savaştan sizin seçtiğiniz bir tecrübeyle ayrılıyor artık. Yani tanklarımız artık birbirinin kopyası, “kullan-at” tenekeye yığınları değil. Dişli bir rakiple karşı karşıyaysanız artık her zamankinden daha fazla kaybedecek şeyiniz var.

Şimdiye kadar saydıklarımız da çok önemli elbette ama Civilization IV’te bizi en şaşırtan gelişme, serinin ilk kez “oyunabilir” bir multiplayer moduna kavuşmuş olmasıydı. İnternet ve LAN’ın icadına lanet okutan Play The World denemesinden sonra böylesine iyi kotarılmış, akıcı ve sorunsuz bir multi-Civ hakikaten gözlerimizi yaşarttı. Gözlerimizi yaşartan bir başka unsur da oyunun müzikleriydi... Çok güzel olduklarından mı? Kesinlikle hayır. Tema müziğini saymayalım, Civ IV’ün sıkıcı ve bayık (ikisi aynı şey olabilir ama bir defa söylemek yetmez) müzikleri belki de oyunun başından bir turn önce kalkmamızı sağlayabilen tek etmendi. - **Serpil**

SPECIAL

SPECIAL

# 1 BATTLEFIELD 2



Bayanlar ve baylar... işte karşınızda... yılın... ve belki de 2000'li yılların en iyi oyunu... Battlefield 2. Yıllarca Battlefield 1942 ile bizi mest eden DICE'nin mucizesi. Bu oyun için harika ya da mükemmel demek yetmez. Battlefield 2 kesinlikle bir mucize. Bir önceki oyunu bu kadar iyi taşıyan ve aynı zamanda bu kadar geliştiren bir oyun olabilir mi? Bir oyun savaş atmosferini bu kadar gerçekçi verebilir mi? Biz hala Battlefield 2'ye inanmıyoruz ve bundan daha iyisi nasıl olur kestirmekte zorlanıyoruz.

Battlefield 2'yi özel yapan şeylerin başında savaşın hangi parçası olmak istiyorsanız onu olmanıza izin vermesi geliyor. İsterseniz altınızda milyonlarca dolarlık bir uçak olsun ya da sadece elinizde basit bir piyade tüfeği, çarpışmanın gidişine ne katkı yapacağınızı kendiniz belirliyorsunuz. Tankı, zırhı veya namlusunun kustuğu ateş değil içindeki pilotu değerli yapıyor.

Bu oyuna hayranız çünkü takım oyununa bugüne dek hiçbir oyunda görmediğimiz kadar değer veriyor. Üstelik takım olarak oynamayı ödüllendirmekle kalmıyor, bunu başarabilmeniz için ne gerekiyorsa sunuyor. Bir oyunun bu kadar basit ama etkili bir kumanda sistemi olabilir mi? Doğru insanları kumandan ve manga başı yapın ve size verilen emirleri dinleyin. Kazanmamanız için hiçbir sebep yok. Herkes bildiğini okusun ve hezimetle tanışın.

Battlefield 2'ye hayranız çünkü bombalar düşmeye başladığında elimiz ayağımız kesilip olduğumuz yere çöküyoruz. Bu oyunda kan damarlarımızda daha hızlı akıyor, oynarken elimiz ayağımız titriyor. Dumanın içinde düşmanı gör-

meye çalışıyoruz ve mermiler yağmaya başladığında ne yapacağımızı bilemiyoruz. Hiçbir zaman kişisel değil Battlefield 2, Call of Duty gibi romantik ve duygusal yanları yok. Kahramanlık değil oyunun amacı, hayatta kalmak. Ama her an farklı bir aksiyonda buluyorsunuz kendinizi, dağarcığınızda birbirinden benzersiz Battlefield 2 hatıraları birikiyor.

Battlefield 2'ye saygı duyuyoruz çünkü o da bizim aklımıza saygı duyuyor. Nişan almaktan çok taktik yapmayı seviyor. Keskin silahlar değil keskin zekâlar kazanıyor. Siz düşmanı şaşırtıyorsunuz ve biraz kafayı kullanınca oyunun ne denli basit olduğuna şaşırtıyorsunuz. Oyunu bot gibi oynayınca uçan sineği gözünden vursanız kâr etmiyor. Sinek gibi düşünmeyi bilen kazanıyor.

Hayret ediyoruz bu oyuna. Grafiklerinin, seslerinin bu kadar iyi olmasını anlamıyoruz. Seslerinin gerçekçiliğine şaşıyoruz. Bir el silah sesi duyuyoruz sadece ama keskin nişancı diye bağırıp yere atıyoruz kendimizi. Görmüyoruz ama helikopterin saat sekiz yönünde olduğunu biliyoruz. Roketler yeri vuruyor, dünya cehenneme dönerken patlamalar bizi sağır ediyor ve dev çelik ejderha kafamızın üzerinden uçup giderken korkuyoruz. Tehlike



geçti... Şimdi bu kuşun sesini kesmeli.

Bu oyun diğerlerinden farklı. Düşmanı vurmanın yetmediğini biliyoruz, dostlarımızı hayatta tutmalıyız. Siz can çekişirken yanı başınızda biten sıhhiyeciyi seviyoruz, en sıkı çarpışmanın ortasında savunmasızca tankımızı tamir ediyor biri. Sizi kurtarıyor ama o ölüyor. Şimdi onun için de savaşmalısınız. Bu tankı düşmanın kalbine kadar götürüp, senin için kendini feda eden asker için o kalbi sökmelisin. Gaza gelmeden duramıyoruz.

Yılın oyununu seçmek hiç bu kadar kolay olmamıştı bizim için. Battlefield 2 sadece yılın en iyi oyunu değil tüm online aksiyon oyunları içinde gelmiş geçmiş en iyisi.

Bayanlar baylar... 2005 yılının en iyi oyunu: Battlefield 2. - **Tuğbek**



# BilenAdam

## Türk Telekom'un Gücü Adına!

Ocak ayında 9 günlük bir tatile yol açan bir bayram tatili vardı hatırlarsanız. Herkesten çok çalışması ve hızlanması gereken ülkemize "armağan edilen" 9 günlük bu tatilin ne kadar doğru olduğundan bahsetmeyeceğim burada. Hayır, ben bayram boyunca yaşam damarımızı kesen, sözde "son sürat internet, son sürat yenilik" peşindeki Türk Telekom'un rezillüğinden bahsedeceğim.

Level'da ayın ikinci ve üçüncü haftaları giderek artan bir yoğunlukta geçer. Bu yüzden bu 9 günlük tatilde çalışmak zorundaydık ve planımızı da ona göre yapmıştık. Ama ne oldu biliyor musunuz? Bayram arefesinde, yani 9 Ocak Pazartesi günü saat 18:00'de, çat diye derginin internet bağlantısı kesildi. Tuğbek, Olgay ve ben oturmuş, donanım testleri yapmak, çalışmak gibi tuhaf hayaller kurarken, sanki TT'da çalışan işgüzarın birisi "Aman canım, millet bayram tatiline girdi, bunlar da işyeri zaten, ne gerek var internete. Onların 2 MBit'ini alıp 8 garibana paylaştırayım" dedi ve bizim fişimizi çekiverdi. O gece ve takip eden tüm bayram günleri boyunca, internet sağlayıcımız aracılığıyla Türk Telekom'dan sorunun kaynağını öğrenmeye çalıştık. En ufak bir cevap dahi alamadık. 157881 numaralı hata kayıt numaramıza sıra mı gelmemiştii bilinmez ama TT'a her ay ülkecek gömdüğümüz milyarlarca liranın teknik hizmet, düzgün bir call-center veya stabil bir bağlantıya gitmediği kesindi. Nereye gittiğini merak ediyorum 3 milyon abonenin parasının.

Bayramın dördüncü günü internet sağlayıcı-

mız da sonunda pes etti: "Çok özür dileriz, ama Türk Telekom'dan hiç kimseye ulaşamıyoruz. Zannediyoruz hepsi bayram tatiline çıktılar"... E YUH! E OHA! Parasını tıkrır ödeyen bir müşterinizin internet bağlantısını, sebepsiz olarak bir hafta boyunca kesmeye cesaret ettin ya, bravo sana Türk Telekom. E-posta sunucumuz dergide olduğu için 7 gün boyunca bize gelen tüm e-postalar bir daha elimize ulaşmamasına kayboldu. 5 tane derginin editörlerinin birlikte ve ofiste çalışması gereken bir haftayı evlerinde ve müthiş bir iş gücü ve zaman kaybıyla geçirmesine sebep oldunuz. Tam 7 gün boyunca koca bir şirketin dünyaya bağıni kestiniz ve bizden yine de bir aylık parayı talep edeceksiniz. Böylesine bir kepezeliği herhangi bir Avrupa ülkesinde yapmaya cesaret etmeniz, nerenize ne kadarlık bir mahkeme cezası kaçardı merak ediyorum doğrusu!

İsminizdeki "Telekomünikasyon", yani iletişim ibaresinden utanmıyorsunuz, bari başındaki "Türk" sıfatından utanın. O kadar yüzünüz, o kadar sıfatınız varsa tabii.

Not: 16 Ocak Pazartesi günü, yani bayram tatilinden sonraki ilk iş günü Türk Telekom'a tüm nefretimizi telefon bombardımanıyla kusakta. Ama ne oldu tahmin edin? Saat 9'a 5 kala, yani Türk Telekom'da birileri mesaiye geldiği anda internetimiz geldi. Muhtemelen problem bir kablunun yerinden çıkması kadar basitti. Bizden 7 günlük iş gücümüzü çalacak kadar vurdum duymaz bir tavır sergileyen Türk Telekom'a sonsuz saygılar!

\*\*\*

Düşünüyorum da, belki de Türk Telekom'daki bizim arıza kaydımıza sıra gelmemiştir. 157881 numaralı arıza kayıt no'muza gelene kadar, işte TT'un teknik servisinin ihmal ettiği muhtemel kayıtlardan seçmeler.

**Arıza kaydı 127998:** Merhabalar. İsmim Selman Koç. İki hafta önce başvurduğum ve parasını peşin yatırdığım ADSL'im hala bağlanmadı. Acilen düzeltilmesini rica ederim.

**Arıza kaydı 77016:** Bu ne kardeşim? 146'dan internete bağlanıyorum diye insan bu kadar da öpülmez ki? 2.5 milyar fatura da nedir? Üç ayrı telefonda, günde 72 saat bağlı kalsam bu kadar fatura gelmez.

**Arıza kaydı 3526:** İyî günler. Yeni aldığım 2400 baud modemimle BBS'lere bağlanmak istiyorum. Ama hattımdan çatır çutur sesler geliyor. Modemi açtıgımdaysa SuperFM'i çekiyor. Ne yapmamı tavsiye edersiniz?

**Arıza kaydı 1761:** 5 hafta önce yeğenimin düğününe çektiğim telgraf yerine ulaşmadığı için sizi esefle kınıyorum. Allah sizi bildiği gibi yapsın.

**Arıza kaydı 223:** Sakarya cephesine gönderdiğimiz gizli emir zarfını taşıyan atlinın akibetini merak ediyorum. Acilen cevap verilmesini istiham ederiz.

**Arıza kaydı 1:** Hayırlı olsun efendiler, vatanamillete büyük bir hizmette bulunuyoruz! Padişahım, artık Dolmabahçe sarayından dışarıyı bu aletle rahatça arayabilirsiniz... Padişahım? Aloooo? ■

## EVVEL ZAMAN OLUR Kİ...

### 6 yıl önce

"Ve yayın hayatımıza başlamamızın üçüncü yıldönümünde müthiş bir atılım gerçekleştirmiştik. Sayfa sayısının artması ve Byzantine: Sırlar Labirenti'nin tam sürümünü vermemizi bir kenara bırakalım, dizayn ve içeriği tamamen değişmesi, Tuğbek ve Serpil'in aramıza katılmasıyla tam bir "Behemoth" görünümü aldı Level (kapakta pis pis bakan The Nameless One'a (Planescape Torment) bakar mısınız?)"

Tanıdık geldi mi bu cümleler? Evet, bundan tam 3 yıl önce başlamıştık "ZAMANDA YOLCULUK" bölümüne ve Şubat 2000 kapağımız da "3 Yıl Önce LEVEL" başlığı altında yer almıştı. İngilizler ne der bilirsiniz, "We have come full

### 3 yıl önce

Zaman ne kadar çabuk geçiyor, inanılmaz değil mi? Özellikle insan okulu bitirdikten sonra anlamsızca hızlanıyor her şey... Sniff, neyse, demek istediğimiz şu ki, 3 yıl önce başladığımız ZAMANDA YOLCULUK, başladığı sayıyı yani Şubat 2003 sayısını "3 YIL ÖNCE LEVEL" başlığı altında burada konuk ediyor. Ve böylece döngü tamamlanıyor. Önümüzdeki sayı Level kabuk atarken, "Zamanda Yolculuk" bölümü de biraz değişecek. Biraz ama, çok değil...



## LEVEL NOTLARI

**90-99 arası: LEVEL CLASSIC**  
Unutulmayacak derecede güzel oyunlara verilen, bu sayfalarda sıkça rastlamayacağınız bir şeref madalyasıdır.

**80-89 arası: LEVEL HIT** Yanında bu logoyu gördüğünüz bir oyun, türünün en iyi örneklerinden birisidir. Çekinmeden alabilirsiniz.

**70-79 arası: İYİ** Bazı eksikleri yüzünden Level Hit almayı hak etmese de, oldukça iyi bir oyun demektir.

**60-69 arası: ORTA** Hata ve eksikleri nedeniyle almak istemeyebilirsiniz. Sadece o türden hoşlanan oyunculara yönelik bir oyun.

**50-59 arası: VASAT** Paranızı harcayacağınız aynı türden daha iyi bir oyun

mutlaka vardır. Yine de son karar sizin.

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

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

### SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

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

## DÜNYA LİSTELERİ

### PC

- 1- Football Manager 2006
- 2- The Sims 2
- 3- Age of Empires 3
- 4- The Movies
- 5- Call of Duty 2
- 6- The Sims 2: Nightlife
- 7- Civilization 4
- 8- Quake 4
- 9- Black & White 2
- 10- World of Warcraft

### Playstation 2

- 1- Need for Speed: Most Wanted
- 2- King Kong
- 3- Prince of Persia: Two Thrones
- 4- Buzz! The Music Quiz
- 5- Pro Evolution Soccer 5
- 6- FIFA 06
- 7- True Crime: New York City
- 8- GUN
- 9- WWE Smackdown vs RAW 2006
- 10- Call of Duty 2: Big Red One

Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★ yeni ✕ değişmedi ▲ yükseldi ▼ düştü

## ALTIN KLASİKLER

Eee, ne olacağıdı? Civilization 4, Call of Duty 2, Quake 4, Resident Evil 4 ve daha bir sürü oyunu tek bir aya gömdükten sonra biraz durgunluk yaşamayı beklemiyor muydunuz? Elimizdeki oyunların bir kısmını daha zor seviyelerde tekrar oynamak, yıl içinde çıkmış ve vakitsizlikten oynamadığımız bazı oyunlara da hak ettikleri zamanı ve dikkati vermek için çok iyi bir zamandı. Şahsen ben Fable ve Bard's Tale'e girmek için can atıyorum. Size de tavsiye ederim. Önümüzdeki aylarda pek fırsat bulamayacağız eskilere dönmeye çünkü.

| Platform/Oyun                      | Yıl  | Not - Güncel Not |
|------------------------------------|------|------------------|
| <b>AKSIYON</b>                     |      |                  |
| PS2 Resident Evil 4                | 2005 | %96 - %96        |
| PS2 Shadow of Colossus             | 2005 | %94 - %94        |
| PC PS2 GTA: San Andreas            | 2004 | %98 - %94        |
| PS2 God of War                     | 2005 | %95 - %92        |
| PC PS2 Splinter Cell: Chaos Theory | 2005 | %95 - %92        |
| <b>FPS</b>                         |      |                  |
| PC F.E.A.R.                        | 2005 | %93 - %92        |
| PC Call of Duty 2                  | 2005 | %90 - %90        |
| PC Half-Life 2                     | 2004 | %95 - %90        |
| PC Brothers in Arms                | 2005 | %92 - %89        |
| PC Quake 4                         | 2005 | %88 - %88        |
| <b>SPOR</b>                        |      |                  |
| PC PS2 Pro Evolution Soccer 5      | 2005 | %95 - %95        |
| PC Football Manager 2006           | 2004 | %91 - %91        |
| PS2 NBA Street Vol. 3              | 2005 | %93 - %90        |
| PC PS2 Pro Evolution Soccer 4      | 2004 | %95 - %90        |
| PS2 Fight Night Round 2            | 2005 | %91 - %88        |
| <b>YARIŞ</b>                       |      |                  |
| PC Moto GP 3                       | 2005 | %93 - %92        |
| PS2 WRC: Rally Evolution           | 2005 | %92 - %91        |
| PS2 Gran Turismo 4                 | 2005 | %95 - %92        |
| PC NFS: Most Wanted                | 2005 | %91 - %91        |
| PC Burnout Revenge                 | 2005 | %92 - %91        |
| <b>STRATEJİ</b>                    |      |                  |
| PC Civilization 4                  | 2005 | %95 - %95        |
| PC Age of Empires 3                | 2005 | %92 - %91        |
| PC The Movies                      | 2005 | %90 - %90        |
| PC Act of War: Direct Action       | 2005 | %91 - %89        |
| PC Rome Total War                  | 2004 | %94 - %89        |

| Platform/Oyun                | Yıl  | Not - Güncel Not |
|------------------------------|------|------------------|
| <b>RYO</b>                   |      |                  |
| PS2 Dragon Quest 8           | 2005 | %89 - %89        |
| PC Fable: The Lost Chapters  | 2005 | %89 - %88        |
| PC Vampire: Bloodlines       | 2005 | %92 - %88        |
| PC Sid Meier's Pirates!      | 2005 | %92 - %88        |
| PC Dungeon Siege 2           | 2005 | %88 - %87        |
| <b>ADVENTURE</b>             |      |                  |
| PC Still Life                | 2005 | %90 - %88        |
| PC Myst 4 Revelations        | 2004 | %91 - %87        |
| PC Myst 5: End of Ages       | 2005 | %86 - %85        |
| PC Fahrenheit                | 2005 | %85 - %84        |
| PC Broken Sword 3            | 2004 | %90 - %83        |
| <b>SİMULASYON</b>            |      |                  |
| PC The Sims 2                | 2004 | %95 - %90        |
| PC Silent Hunter 3           | 2005 | %88 - %85        |
| PC Pacific Fighters          | 2004 | %88 - %83        |
| PC Dangerous Waters          | 2005 | %85 - %82        |
| PS2 Ace Combat 5: Unsung War | 2005 | %84 - %80        |
| <b>ONL. AKSIYON</b>          |      |                  |
| PC Battlefield 2             | 2005 | %92 - %90        |
| PC Unreal Tournament 2004    | 2004 | %95 - %88        |
| PS2 SOCOM 3                  | 2005 | %87 - %87        |
| PC Tribes Vengeance          | 2004 | %90 - %87        |
| PC Day of Defeat Source      | 2004 | %85 - %85        |
| <b>DEVASA ONLINE</b>         |      |                  |
| PC Guild Wars                | 2005 | %95 - %93        |
| PC World of Warcraft         | 2005 | %96 - %93        |
| PC SWG:Rage of Wookies       | 2005 | %87 - %85        |
| PC Everquest 2               | 2004 | %88 - %84        |
| PC City of Heroes            | 2004 | %85 - %79        |

# STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE

Şefin mutfağından çok pratik bir beyin salatası

Yazan Serpil Ulutürk



çeğe yakın bir tat aramaktan vazgeçiyorum. Ben bir zombiyim ve tek umursadığım taze beyin yemek. Gerisini beyni olanlar düşünsün.

## HUUUAU? GAGHHIUG!

Stubbs The Zombie'nin aslında ilginç bir geri plan hikâyesi var ama oyunun ana karakteri olarak bu hikâyeyi çok azı sizi ilgilendiriyor. Çünkü 26 yıl önce ölüp gitmiş biri olarak yaşamsal motivasyonlarınız çok sınırlı. Yıllar önce gömüldüğünüz ıssız arazide, üstünüzdeki ölü topraklarından kurtulmaya karar verdiğiniz noktada kendinizi bir iş adamının kurduğu, yukarıda bahsettiğim tuhaf üste buluyorsunuz. Sıradan bir şehir olsa fark eder miydi, hayır. Siz yine işinize gücünüze bakardınız. Şimdi de öyle yapacaksınız, topraktan çıkar çıkmaz bulduğunuz bütün kafaları ısırıp, bütün beyinleri elma şekeri gibi yiyeceksiniz.

Bu noktada Stubbs'ın, neşeli ve absürt havasından beklenmeyecek kadar kanlı bir oyun olduğunu belirtmek gerekiyor. Dokunduğunuz yerden kan fışkıran, kolların bacakların havada uçtuğu bir oyun olmasına rağmen Stubbs için "Katil Oyun Dehşet Şahtı!" demek, çok HaberTürk bir yaklaşım olur.

Stubbs'ı eğlenceli yapan bir özelliği, ekip kurmak ve özel taktiklerinizi kullanarak bu ekibi yönetmek. Elbette bunlar bildiğiniz takım-taktik oyunlarındaki kapsamlı komutlara pek benzemiyor. Hatta fazlasıyla ilkel. Şöyle ki; öncelikle takımınızı yaratıyorsunuz (bulduğunuz herkesi ısırarak zombiye çevir). Sonra hepsini harekât noktasına topluyorsunuz (arkalarından ite kaka). Ve cesur bir komutan (tek ayağını sürüyen bir zombi) olarak en önde (bir askerinizi ittirmeli kalkan olarak kullanarak) ilerlerken ekibinizin de sizi takip etmesini sağlıyorsunuz (arada arkaya dönüp adamları çağır). Yeterince ilkel ve son derece eğlenceli bir oyun tarzı bu. Özellikle diğer zombileri itip kakmak, tüm takım oyunlarında yolu tıkayan yapay zekâ takım arkadaşlarından intikam alırcasına bu garibanları hırpalamak ve kenara itirmek, oyundan zevk almanızı sağlıyor. Ayrıca kökü sizde olduğu için telef olmalarının da bir sakıncası yok. Tabii yapay zekâ bir takım ile oynadığımız diğer oyunlardakine benzer sorunlar Stubbs The Zombie'de de karşınıza çıkabiliyor.

**K**uş gribi küresel gündemi ele geçirdiğinden beri herkesin yeme içme alışkanlıkları değişti. Sonuna kadar sebze destekleyen biri olarak (ve Türkiye de göçmen karnabaharların göç yolu üzerinde olmadığından) kendi adıma beslenme alışkanlıklarımın sarsılmasını beklemiyordum ama sarsıldı. Çünkü bir haftadır Stubbs The Zombie oynuyorum. Kendimi bir garip hissediyorum.

Kusmadan şu lokmamı da bitirebilirim, açılacağı...

1950'lerin Amerika'sını her şeyin siyah beyaz ve puslu olduğu, melon şapkalı adamlarla uzun ağızlıklı sigara içen kadınların romantik romantik yaşayıp gittiği bir yer bilirdik biz. Biraz düşününce çok da gerçekçi bir tablo gibi değil, evet ama Stubbs'ın iddia ettiği 50'lerin yanında Can Dündar belgeseli gibi kalıyor. Zira oyunumuz robotlarla zombilerin uçan arabalarla seyahat ettiği bir Amerikan kasabasında geçiyor. Oyna başladığımda kendimi The Movies'in ilk setlerinden birinde gibi hissettiren, garip bir atmosfer bu. Fakat sahneler ilerledikçe, sözünü ettiğim bu garipliğin oyundaki en normal şey olduğunu anlıyorum ve ger-





Adamlarınız her türlü çabanıza ve baskınıza rağmen peşinizden gelmeyi başaramıyor. Siz tam bir düşmanın işini bitirirken diğerleriyle ilgilenmek yerine "hobaa!" diye önünüze atlayıp saçmalamanın cezasını bir kez daha ölererek ödüyor falan ama en azından bunlar birer beyinleri olduğu iddiasında değiller.

### BEN SENİN BEYNİNİ SEVDİM NECİP

Kullanılan hammaddenin zombi olması Wide-load'a hep aynı şeyleri yaptığınız, sıkıcı bir oyun yapma şansı vermiyor tabii. Zaten bu konuda epey kafa yormuş oldukları da ortada. Başlangıçta sadece ona buna saldıran Stubbs, dış dünyaya alışıkça yeni yetenekler geliştirmeye başlıyor. Bunlardan ilki; ayıptır söylemesi, osurmak. Stubbs'ın osuruğu bildiğiniz gazlardan fazlasını içerdiğinden oldukça faydalı ve son derece iğrenç. Çevresini saran polisleri bir anda doğduğuna pişman eden enteresan bir gaz çıkartarak düşmanları püskürtebiliyor ve onlar ne olduğunu anlamaya çalışırken kafalarını ısırtma fırsatı yakalıyor zombimiz.

### FIRE IN THE HOLE

Kazanacağınız ikinci güç; bağırsaklarınızı el bombası olarak kullanmak. Neden, nasıl gibi soruları bir yana bırakıp elinizi böğrünüze götürün, bağırsakları bir öbek düşmanın üstüne fırlatın ve uzaklaşın... Organ naklinin parça tesirli ölümcül etkilerini uzaktan izle-

### Alternatif



### RESIDENT EVIL 4

Zombi olmayı sıkıcı mı buldunuz? O halde kaçın onlardan. Geliyorlar, her yerdeler, kaçın! Gerçi buradakiler zombi değil ama...



"Ben bir garip zombi oğlanım. Kolsuzum, yoktur dalağım..."

mek gayet eğlenceli.

Boşaltım sisteminizi dinlendirmek istediğinizde elinizi kullanabilirsiniz. Çok iyi korunan ya da kapısını bulamadığınız için giremediğiniz bir mekâna önden elinizi gönderebiliyorsunuz. Sizin için öncü güç niyetine ortalığı kolağan eden elin asıl güzelliği yapıştığı kişileri kontrol altına alabilmesi. Yani bir polisi "ele" geçirdiğiniz zaman uzaktan kumandalı bir tabanca sahibi oluveriyorsunuz,

Stubbs'a bahşedilen son güç kafadan kopmak... Yani kafanızı ait olduğu yerden kopartıp küçük bir top gibi ortalıkta zıplatabiliyorsunuz. Görevi, bir bowling topu edasıyla dokunduğu her şeyi devirmek...

Stubbs'ı kayda değer bir oyun yapan üç yanı var: Deminden beri anlattığımız oynanış özellikleri bunlardan ilki. Zombiliğin dezavantajlarını olabildiğince az hissettiren renkli bir oynanış var oyunun. Oyunun ikinci güzelliği detaylara sinmiş espri anlayışı. Belinden aşağısını biçtiğiniz bir adamın zombi olunca ellerinin üstünde beyin avına çıkması, Stubbs'ın varoluş sorununu daha da karmaşıklaştıran dans yarışmaları, tek hamlede kolunu uçurduğunuz bir kurbanınızın "O benim en sevdiğim kolumdu!" diye yakınması, zombi ordunuzun itişip kışkırmaları zorlama durmayan ve gerçekten güldüren şeyler.

Son olarak da müziklere değinmek gerekiyor. Oyun için kullanılan lisanlı müzikleri kim seçtiyse iyi bir damak zevki olduğu kanısındayım. Yeni grupların 50'lerin şarkılarını seslendirdiği şarkılardan oluşan listede The Raveonettes'in "My Boyfriend's Back" yorumu ve Dandy Warhols tarzında eğlenceli "All I Have To Do Is Dream" benim en sevdiğim ama diğer şarkılar da gayet iyi. Ayrıca seslerin de hakkını yemem gerekiyor. Havada uçan kurşunlar, yumruklar, çığıklar falan da gayet güzel ama asıl güzeli zombilerin sesleri. Sanırım Wideload hiçbir masraftan kaçınmayarak profesyonel zombilere yaptırmış seslendirmeleri.

### 50'LERDE KANIN RENGİ

Peki ya grafikler? Burası biraz karışık... Stubbs The Zombie, Halo motoru kullanılarak tasarlanmış bir oyun. Ama oyuna bir eski film havası katmak için kullanılan filtre, daha ziyade eski oyun tadı vermiş. Seren Serengil'in buğu filtresiyle yarışacak bir oyunlukta kullanıldığından olsa gerek, bu filtre her şeyin üstüne kasvetli bir kahverengilik, bir bulanıklık çökmesine neden olmuş. Üstelik diğer un-

### Artı&Eksi

- ↑ Hoş bir fikir, komik olması, iyi müzikler. Benzeri olmayan oynanış.
- ↓ Kısa oyun süresi, görsel sorunlar.

|                |            |
|----------------|------------|
| Grafik         | ██████████ |
| Ses            | ██████████ |
| Oynanabilirlik | ██████████ |
| Multiplayer    | ██████████ |
| Eğlence        | ██████████ |



"Haydi geel kaardeşim, eliini veer bana..."



surlarla gayet de güzel hissettirilen "geçmiş zaman" havası maalesef bu filtreyle hiç de sağlanamamış. Son olarak da oyunun çok çabuk bittiğini söyleyeyim ki sonunu gördüğünüzde şoka girmeyin. Daha fazla oynayabilmenin tek yolu farklı zorluk seviyelerini denemek ama Stubbs'ın defalarca oynanacak bir klasik olmadığı da bir gerçek.

Son olarak insanlık namına bir ricam olacak; oyunu Uwe Bowl'un ulaşamayacağı yerde saklayın. Haberi olursa muhakkak filmi çekmeye yeltenecektir. ■

### Son karar

Stubbs the Zombie yılın en iddialı aksiyon oyunlarından biri değil ama "boşver o zaman" demeden önce bir zombi ordusuna katılma fırsatını bir daha ne zaman bulabileceğinizi de düşünün... Tabii çoktan Beneath the Ground'in zombiklerinden biri olmadysanız.

### Stubbs The Zombie: In Rebel Without a Pulse

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Wideload Dağıtımçı ▶ THQ  
Yaş sınırı ▶ 16+ Minimum Sistem ▶ 1.2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen Sistem ▶ 2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Zorluk ▶ Normal  
İngilizce gereksinimi ▶ Az Multiplayer ▶ Yok  
Diğer sistemler ▶ Xbox  
Web ▶ stubbsthezombie.com

level puanı 79

# VIETCONG 2

Hue sokaklarının tozunu attırıyoruz

Yazan Burak Akmenek

**V**ietnam dendiğinde şimdiye kadar aklımıza hep balta girmemiş ormanlardaki çatışmalar geldi. Mel Gibson'ın Bir Zamanlar Askerdik filminde ilk defa açık arazi gördük ama şimdiye kadar çok az oyunda şehir çatışmalarına girmiştik. İşte Vietcong 2 bizi Hue şehrine sokarak bu tadı almamızı sağlıyor; ama...

## SENİ BEKLEDİM KÖŞE BAŞINDA

İlk oyundaki kahramanımız bu defa bizi bir genelevde karşıyor. Kamera bizi nefis görünen, sanal bir Vietnamlı hayat kadınının yanında tam teşekkül üniforma ile yatarak gösteriyor. Zaten tüm oyun boyunca Vietnamlılarla girdiğimiz tek "duygusal" iletişim de bundan ibaret. Cip bizi alıp üssümüze götürüyor ve ardından tüm oyun boyunca binlerce mermi sıkacağımız Hue sokaklarını arşınlamaya baş-

lıyoruz. Aslında rolümüz bir gazeteci grubuna eşlik eden özel tim komutanını canlandırmak ama özel bir birlik olduğumuz için bir sürü operasyona giriyoruz. Oyun boyunca bize yardım edecek olan bir takımımız var. Takımımızda bir sıhhiyeci, bir mühimmat eri, bir telsizci ve bir tane de makineli tüfekçi bulunuyor. Oyunda vurulursak sıhhiyeciyi çağırıp bizi iyileştirmesini, mermimiz biterse mühimmat erinden bize mermi vermesini istiyoruz. Böylece etrafta bulacağımız sağlık bonusları yerine daha mantıklı bir sistemle oyunumuza devam edebiliyoruz. Yalnız sıhhiye erine güvenip de her şeyin yolunda gideceğini sanmayın çünkü iyileşmek için ondan yardım aldıkça maksimum sağlık dereceniz düşüyor. Yani tam iyileşemiyorsunuz ve her tedavide bu derece biraz daha aşağıya iniyor. Oyunda bol bol vurulacağınızdan hesabınızı iyi yapın derim.

## GÖRDÜM SENİ SOBEEE!

Tüm Vietkonglular beni görüyor kardeşim! Hepsini nerede olduğumu biliyor. Üstelik bir, iki, üçüncüye dayanamayıp şapadanak ölüyoruz. Bu yüzden oyun çok sıkıcı olabiliyor çünkü aynı yeri defalarca oynamak zorunda kalabiliyorsunuz. Birçok yerde yapay zekâ yerine scripting kullanıldığından düşman hep aynı yere sinip, kafasını çıkartıp ateş ediyor. Siz belli bir noktayı geçmeden düşmanı görüp ateş etseniz de o ölmüyor. Hadi bu tip hatalara artık alıştık diyelim, peki ya siz ateş ederken önünüzden geçmeye meraklı takım arkadaşlarınıza ne demeli? Sürekli kaza kurşunlarınıza hedef oluyorlar. Onları öldürdüğünüzde ise en son save'inize dönüyorsunuz ki. Yere yattığımızda ateş edememeniz de ayrı bir kahrın ağrısı!

Hadi bunu da geçtim... Şimdi en salak konuya geleyim. Önünüze bir arkadaşınız geldiğinde ya da



bir duvar/pencereye çok yaklaştığınızda silahınızı otomatik olarak yukarıya kaldırıyorunuz!

Yani çatışırken salak bir takım arkadaşınız önünüzden geçiyor ve hoop silah yukarı kalkıyor. Pencereye çok yaklaşıp içeridekini vurmaya kalktınız, hoop silah gene yukarıda! E bırakalım savaş falan, hadi eller havaya o zaman!!!!

Vietcong 2'nin muhteşem müzikleri bile oyunu kurtarmaya yetmiyor, çünkü oynanış insanı bezdiriyor. Eğlenmek istiyorsanız çok daha iyi oyunlar biliyoruz, eziyet çekmenin bir anlamı yok. (Biliyorsanız da niye söylemiyorsunuz okuyuculara, a benim koca kafalım!? – blx) ■

## Son karar

İlk oyun daha keyifliydi ama farklı bir senaryo ve yeni FPS bölümleri arıyorsanız oynayabilirsiniz.

## Vietcong 2

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Pterodon Software  
Dağıtımıcı ▶ 2K Games Türkiye dağıtıcısı ▶ Aral İthalat  
Fiyatı ▶ 70YTL Yaş sınırı ▶ 15+  
Minimum Sistem ▶ 2.0 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB  
GFX Önerilen Sistem ▶ 2.4 GHz CPU, 1 MB RAM, 256 MB  
GFX Zorluk ▶ Orta İngilizce gereksinimi ▶ Orta  
Multiplayer ▶ 16 kişi Diğer sistemler ▶ Yok  
Web ▶ www.pterodon.com

level puanı 62

Ne dersin Liu, tavanı boyatsak mı?



## Artı&Eksi

- ↑ Müzikleri harika, senaryo ve ara filmler keyifli.
- ↓ Scripting, oynanış hataları, bütün eller havaya!

|                |            |
|----------------|------------|
| Grafik         | ██████████ |
| Ses            | ██████████ |
| Oynanabilirlik | ██████████ |
| Multiplayer    | ██████████ |
| Eğlence        | ██████████ |



# WEIRD WORLDS

## RETURN TO INFINITE SPACE

Yazan Ant Köksal

20 dakikada evreni keşfedin (süre kullanıcıya göre değişebilir)

**K**üçük oyunlar güzeldir. Fazla yer kaplamazlar, canınız sıkıldığında birkaç el oynadıktan sonra gönül rahatlığıyla unutulabilirsiniz. Üstelik tam ekran değil de pencere olarak çalışma seçenekleri de vardır ki bu, ortalıkta Deli Dumrul gibi dolanan, paranoyak patronunuza karşı alınabilecek en iyi önlemdir. Weird Worlds de böyle netekim. Üç kişilik bir ekip tarafından geliştirilen oyunun kendine ait bir hayran kitlesi bile var.

Oyun baştan sonra iki boyutlu bir galaksi haritası üzerinde geçiyor. Yaptığınız şey kabaca maksimum yarım saat içinde galaksideki gezegenleri keşfetmek ve bulduğunuz şeylere el koymak. Galakside yalnız değilsiniz; dost canlısı olan yaratıklar da var, düşman olanlar da. Bazılarıyla ticaret yapıyor, bazılarıyla kapışıyor-

nuz. Tüm bunlar, yani galaksi haritası ve keşfedilecek şeyler, her oynayışınızda rastgele yaratılıyor.

### NE KADAR DERİN?

Böyle anlatmama rağmen fazla umuda kapılmayın: Oyun o kadar da “derin” değil. Süre sınırı oldukça saçma bir kısıtlama getirdiğinden haritanın yarısını bile açmadan oyun bitiyor. Aslında tek yaptığınız yakın gezegenlere tıklamak, orada ne bulursanız almak ve satabileceğiniz birilerini aramak. Genelde de bulamadan oyun bitiyor. Sürenin dolmasına yakın “merkezden” gelen “geri dön, çok uzattın” uyarıları bir süre sonra oldukça sinir bozucu ve asabi içerikli olmaya başlıyor. O kadar asabi ki, geri döndüğünüzde kurşuna dizildiğinizi tahmin ediyorum. Tam havaya girmişken oyun bitiveriyor.

Grafik olarak çok fazla birşey beklemeyin, iki boyutlu bir evren ve ışıldayan yıldızlar dışında bir şey yok. Aynı şekilde ses efektleri de bir takım cıvıltılardan ibaret. Gerçi oyunun yapısını göz önüne alırsak, bunlar çok da önemli değil. Neticede oyun “Ayh Nurhan bak kaç puan yaptım!” diyen Zuma ve Solitaire manyağı sekreterlerden çok, bir küçük oyundan biraz daha fazlasını isteyen kişiler için yapılmış.

### HERKES İÇİN DEĞİL

Yirmi-otuz dakika kafayı dağıtmak ve bir mola vermek için herhangi bir küçük oyun çoğu insana yeterli gelecektir. Bu tarz oyunların amacı canınız sıkıldığında açmak, kısa bir süre eğlenmek ve sonra da unutmaktır. Peki, Weird Worlds herkese uygun mu? Bu haliyle değil. “Uzayda keşif, ticaret, savaş” çekici kelimeler olsa da, maksimum yirmi dakika sürecek bir oyunun içerisinde anlamsızlaşıyorlar. Ağır bir içeriği küçük oyun formatında sunmanın bir espirisi olmadığı kanaatindeyim. Tepenizde böğüren patronunuzdan sıkılmış, işinizden bunalmış, dur iki el atıvereyim niyetiyle oynayacak bir oyun arıyorsanız, daha eğlenceli bir sürü alternatif var. Yok, işi biraz daha ciddiye alıyor ve küçük oyunlarda dahi ayrıntı arıyorsanız, hayatınızın oyununu bulmuş olabilirsiniz. ■



Bakınız ne kadar güzel kargo topladım. Ortadaki şey “örümcek aslanı” oluyor. Bir saniye... Öyle bir şey toplamadım ben?!

Buradaki arkadaş da plazma kurdu. Koskoca evrende normal tek bir yaratık yok yani.



### Son karar

Sadece eğlenmek ve kafa dağıtmak amacıyla oynayacak bir “küçük oyun” arıyorsanız, başka pek çok alternatif bulabilirsiniz. Bu haliyle sadece “konuya ilgi gösteren” kişilere hitap ediyor.

## Weird Worlds: Return To Infinite Space

Tür ▶ Sevgi bücüğü Yapımcı ▶ Digital Eel  
Dağıtıcı ▶ Shrapnel Games Yaş sınırı ▶ -  
Minimum Sistem ▶ 500 MHz CPU, 64 MB RAM, 32 MB  
GFX Önerilen Sistem ▶ 1.0 GHz CPU, 128 MB RAM, 64  
MB GFX Zorluk ▶ Normal İngilizce gereksinimi ▶ Orta  
Multiplayer ▶ Yok Diğer sistemler ▶ Yok  
Web ▶ www.shrapnelgames.com

level  
puanı ▶ 60

### Artı&Eksi

- ↑ Keşfedilecek büyük bir evren, yeni teknolojiler, ticaret
- ↓ Süre sınırı, artıların keyfini çıkaramayacak kadar yüzeysel olması

|                |            |
|----------------|------------|
| Grafik         | ██████████ |
| Ses            | ██████████ |
| Oynanabilirlik | ██████████ |
| Multiplayer    | ██████████ |
| Eğlence        | ██████████ |



Yazan Serpil Ulutürk

# 80 DAYS

“HAYAT NE TUHAF, VAPURLAR FİLAN...”

**B**ir Çalgıcının Seyahati, Oliver Twist, Çalığışu, Tom Sawyer, 80 Günde Devr-i Alem... Herkesin çocukluğunun unutulmaz kitapları vardır. Defalarca okunur, okundukça daha iyi anlaşılır ve daha bir unutulmaz olurlar. Yıllar sonra bile cildini, sayfa sayısını, kitaplıktaki yerini hatırlarsınız bu kitapların. İçinde yazanlarsa zaten sizin bir parçanız olmuştur, unutmak kavramının dokunamadığı bir bağdır bu, sözcükleri unutmanızın önemi kalmamıştır. Yukarıda saydığım kitaplar işte o bağı kurabildiklerim. Bunlardan birinin yani 80 Günde Devr-i Alem'in oyununu gördüğümde çok sevinmek yerine mesafeli durmayı tercih edişim de herhalde bundan kaynaklanıyor. Çocukluğunuza ait şeylerin değiştirilmesini, yeniden yapılmasını ya da karşınıza hatırladığınızın dışında bir formda çıkmasını kolayca kabullenemiyorsunuz. Öte yan-

dan merakınız kıskırtılmış oluyor, hayal kırıklığı yaşayacağınızı düşünerek de olsa, hatta belki de sırf burun kıvrımak için kurcalamaya başlıyorsunuz.

## VENİ VİDİ VİCİ

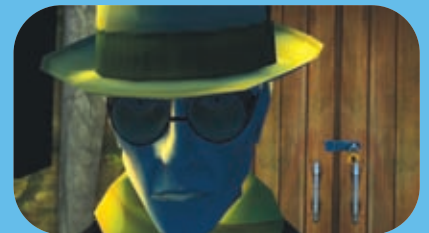
80 Days, Jules Verne'in anlattığı 80 günlük dünya seyahati macerasına olabildiğince bağlı bir hikayeyi canlandıran, bu arada da adventure türü içinde bazı yenilikler deneyen bir oyun. Oyunun hemen başında özetlenen hikayeye göre biz gençliğinin tadını çıkarmaya çalışan, bronz tenli, şehla bakışlı, aileden zengin, şımarık ruhlular bir maceraperesti canlandırıyoruz. Henüz 1800'lü yıllardayız ama aklımızda bir iki arkadaşla bir garaj şirketi kurup insanların yerine hesap yapan bir makine icat etmek, Ringo adlı bir arkadaşla grup kurup “elektrikli müzik” yapmak gibi fikirler var. Tarihi değiştirecek bir dahi olduğumuzu göremeyen babamızsa bizi evermek niyetinde! Tabii evlilik falan bize ters işler. Neyse ki amcamız halden anlayan bir insan, bizi bu mecburiyetten kurtarmayı öneriyor, karşılığında ise tüm varlığını

yatırdığı bir bahsi kazanmamızı istiyor. Yapmamız gereken şey 80 gün içinde dünyayı turlamak ve dört şehirden (Kahire'den başlayıp Bombay, Yokohama ve San Francisco'ya giderek) birtakım kanıtlar toplamak. Kulağa basit gelebilir ama maddi kaynaklarımız ve süremiz sınırlı olduğundan çok da hafife almamak gerekiyor.

80Days'i sıradan adventure oyunlarından

farklı yapan en önemli özelliği de bu. Zaman akmak için sizin sıradaki bulmacayı çözmenizi beklemiyor. Üstelik birçok adventure karakterinden farklı olarak, yorulmak gibi bir dezavantaja sahibiz. Yani bütün gün koşturduktan sonra biraz para ve sekiz saat harcamak üzere bir otele uğramanız gerekiyor. Tüm gücünüz tükenmediği halde gezip tozmaya devam ederseniz karakteriniz aniden pes ediyor ve yol ortasında düşüp kalıyor. Böyle bir duruma düşerseniz hem yine sekiz saat uyuyorsunuz hem de normalin yarısı kadar enerji toplamış oluyorsunuz. Uyuyarak vakit kaybetmek istemiyorsanız alternatif yöntem bir şeyler yemek. Uyumak kadar enerji vermiyor ama aceleniz varsa otel yerine so-

## Alternatif



### BROKEN SWORD 3

Çıkmasının üstünden epey vakit geçmesine rağmen BS3 3D adventure oyunlar arasında hala tacı taşıyan oyun konumunda. Ayrıca daha özenli bir oyun olduğu da kesin.

LEVEL 109 PC İNCELEME





Size fantastik araçlar kullanıyoruz demişim, yoksa ciddiye almamış mıydınız?

kaktaki satıcılara uğrayabilirsiniz.

Oyuna ısınmak konusunda iki engelle karşılaşacaksınız. Birincisi, en son Broken Sword 3'te tepki çeken WASD kontrollerinin 80 Days'de de olması. Yani karakterinizi hareket ettirirken klavyeyi kullanıyorsunuz, fare ise 360 derece dönebilen kamerayı kontrol ediyor. Açık alanda hareket ederken kontrollerle herhangi bir derdiniz olmayacak, sadece uzak mesafelere koşarken serçe parmağınızın canı Shift'e basılı durmaktan sıkılabilir. Oyunun büyük bölümü oradan oraya gitmekten ibaret olduğu için ve bunu yürüyerek yapmaya tahammül edemeyeceğinizden ya sürekli koşmanız ya da şehrin kiralık araç servisinde faydalanmanız gerekiyor. Kahire'de uçan halı, Bombay'da fil gibi fantastik araçlar kiralayabilmek gerçekten hoş bir durum ama bir de sürebilsek... Şehirler oldukça büyük ve yapacak iş sayısı da bir hayli fazla olduğundan mutlaka araç kiralamanızı öneriyorum ama bina köşelerine takılıp kaldığınızda, sürekli kıvrılan sokaklarda yönünüzü şaşırdığınızda bana değil oyunun yapımcılarına kızmalısınız.

## BEYAZ TAVŞANI TAKİP ET

Aslında bütünüyle yabancı olduğumuz bu şehirlerde gezerken, bırakın araç falan kiralamayı koşmak bile istemeyip etrafı seyrederek, fotoğraf çekerek, hediyelik eşya toplayarak ilerlemek daha uygun olmaz mıydı? Üstelik tümüyle üç boyutlu tasarlanmış mekânlar bunlar. Gerçekten hoş olur-



du ama ne yazık ki oyunun ortamı, gezmek isteyebileceğiniz caziplikte değil. Sokaklar sizinle konuşmayı reddeden ve birbirlerinin repliklerini tekrarlayan birkaç insan ve kapalı, vitrinsiz kapılardan ibaret. Evet şehirler kocaman ama bu, görülecek daha fazla yer olduğu anlamına gelmiyor. Gerçi arada sırada sürprizlerle karşılaşılıyorsunuz, dar bir geçidin hemen ardından insanlarla dolu bir pazar yeri gibi mekanlar bulabiliyorsunuz ama sayıları gerçekten az.

Para kazanmak için şehirlerde iş yapmalısınız. Bu işler genellikle birini bulmak ya da birinden aldığımız eşyayı başka yere götürmek gibi kurye görevleri. Ekranın sağ üstündeki mini haritadan nereye gitmemiz gerektiğini gördüğümüz için kaybolmakla vakit kaybetmiyoruz. Ama bir süre sonra kuryelik=hamallık gibi gelmeye başlıyor. Gözünüz haritada, parmaklar klavyede, kaza yapmadan yol almayı düşünmek dışında bir heyecanı kalmıyor.

## HER LİMANDA BİR BULMACA

Neyse ki bulmacalar kurye görevlerinden daha ilginç. Bu "ilginç" sözcüğünün altında bir parça da zorluk yatıyor tabii... Zorluğun büyük bölümünü kurcalayacağımız maddeyle nasıl etkileşime geçeceğinizi bulmak oluşturuyor. Çünkü bir şeye dokunabilmek için, çevresinde yeşil bir çerçeve oluşması gerekiyor, ama kamera açısındaki küçük bir sapma ya da fazladan yarım adımlık bir yakınlık cismin etkileşime

kapınmasına neden oluyor. Karın ağrıtan bir sorun. Yine de hem akılcı hem de uğraştırıcı olmaları nedeniyle ben bulmacaları sevdim.

Yukarıda bir yerde, oyuna ısınmak konusunda iki engel olduğunu yazmıştım. İkinci sebebe henüz gelebilirdim: Sesler. Daha oyunun başında duyduğunuz vapur düdüğü bu konuda bizi neyin beklediğini gayet iyi anlatıyor. Kulak tırmalayan bu sesle açılışı yapan oyun, birbirinden itici ve yapay seslendirmelerle devam ediyor ve istikrarı hiç bozmadan sona eriyor. Zaten tüm NPC'lerin aynı şeyleri söylemesi yetmiyor gibi bir de başarısız akşanlar, görüntüyle uyumsuz sesler kullanılması gerçekten de oyundan soğumanıza neden oluyor. Neyse ki ana karakterimiz eğlenceli sayılabilecek bir tip. Sürekli bugüne göndermeler içeren muhabbetler yapması, satır aralarına "espi miydi şimdi bu?" diye sordurtan tuhaf laflar sıkıştırması ve bir yandan da alakası olmayan işler için saçını süpürge etmesi gözlerimizi yaşartıyor.

Yine de eleştirip durmuş olsam da, başta çok hoşlanmamış olsam da, 80 Days'ın gayet sürükleyici olduğunu belirtmeliyim. Oyunun en büyük avantajı Jules Verne'in hikâyesini temel alması, ama yapımcı Frogwares'in de hakkını yememek gerekiyor. Çok cazip olmasa da enteresan bulmacalarıyla ilginçleşebilen geniş bir dünya sunması, romandan karakterleri karşımıza çıkartarak sevindirmesi, zepinden kayığa kadar farklı araçlar kullanmamızı sağlaması ve kendine has bir oynanış sistemi getirmesi bence 80 Days'ı oynanabilir bir oyun yapıyor. Hele de ortalıkta fazla yenilikçi adventure seçeneği olmadığını düşünürsek, bu türden hoşlananlar bence 80 Days'e şans vermeliler. ■

## Son karar

80 Days sevimsiz ve başarısız yanlarına rağmen adventure sevenlerin ilgisini çekecek bir oyun. Ama yolculuk ve macera hissini 80 Günde Devr-i Alem kadar iyi veremediği için kitabın hayranlarına doğrudan tavsiye edemiyoruz.

## 80 Days

Tür ▶ Adventure Yapımcı ▶ Frogwares

Dağıtımçı ▶ Tri Synergy Yaş sınırı ▶ -

Minimum Sistem ▶ 1 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB

GFX Önerilen Sistem ▶ 1.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 128

MB GFX Zorluk ▶ Orta İngilizce gereksinimi ▶ Orta

Multiplayer ▶ Yok Diğer sistemler ▶ -

Web ▶ Web: www.frogwares.com/80days

## Artı&Eksi

- ↑ Farklı oynanış özellikleri, iyi bulmacaları, sürükleyici hikayesi
- ↓ Kötü sesler, sapıtan kontroller, yavan şehirler

|                |            |
|----------------|------------|
| Grafik         | ██████████ |
| Ses            | ██████████ |
| Oynanabilirlik | ██████████ |
| Multiplayer    | ██████████ |
| Eğlence        | ██████████ |

level puanı ▶ 75



Yazan Tuğbek Ölek



## DAVETLİSİNİZ

UFO Aftershock incelemesinin uzun versiyonunu okumak için sizi "Gizli Sayfa"ya bekliyoruz. Adres: [www.level.com.tr/gizlisayfa](http://www.level.com.tr/gizlisayfa) Şifre: esseksudan

## Alternatif



### Silent Storm

Bu türün efsanesi X-COM: UFO Defense olsa da en iyisi kesinlikle Silent Storm'dur. Enteresan konu, harika grafikler ve muhteşem bir fizik motoru. Silent Storm'u oynamadan diğer hiçbir taktik stratejiye el sürmeyin.

# UFO AFTERSHOCK

## Bu sefer UFO bizde, bakalım uzaylılar ne yapacak?

**S**anırım oynadığım ilk strateji oyunu "Mini Mekanik vs Yeşil Askerler" idi. Hem yüreği hem de kalıbı daha büyük Mini Mekanik tayfasının sayı ve silahça üstün askerlere karşı mücadelesini konu alırdı. Çoğu kovboy olan Mini Mekaniklerin bir kısmı araba yarışçısı ve astronottu. Bu yüzden hepsine yetecek kadar tüfekleri bile olmazdı. Oyun Mini Mekaniklerin mangal partisiyle başlar, tam oyun hamurundan köfteleri pişecekken yeşil askerler ortaya çıkardı. Çarpışma çok kanlı geçerci hep. Mini Mekaniklerin umudu tam tükenenecekken atlarıyla Kızılderili Mekanikler yetiştir ve askerleri arkadan sarardı. Çarpışmanın sonuna doğru askerler tanklarını savaş alanına sürer, bu korkunç silahı durdurmak için Astronot Mekanikler koca uzay gemisiyle havalanıp tanka kamikaze yapar ve savaş hep her iki tarafın da toptan telef olmasıyla, hüzünle biterdi.

UFO: Aftershock oynarken bu çocukluk hatıralarım canlandı. Zaman zaman Mini Mekanik vs Yeşil Askerler oynuyormuş hissi uyandırdığına şahit oldum. Evet, bu oyun çocukluk oyunlarıma çok benziyor ama maalesef bunu bir iltifattan çok sitem olarak söylüyorum.

### KAŞ YAPAMAMAK

UFO: Aftershock bundan iki sene kadar önce çıkan, bizi mest etmese de uzun süre eğlendiren, son bölümün zorluğu yüzünden çileden çıkaran UFO: Aftermath'in devamı. Fena bir oyun olmasa da Aftermath'in çok kritik hataları vardı. Sonunu ancak hile yaparak görebilmeniz dışında, üs yönetimi yoktu, grafikler zayıftı, haritalar birbirine benzerdi. İlk oyunun da yapımcısı olan Altar, Aftershock'u geliştirirken ilk oyuna getirilen eleştirileri dikkate almış ve sorunları çözmeye çalışmış. Ama görünen o ki kaş yapayım derken göz çıkarmış, sonra gözü yerine takmaya çalışırken kaşı yarıp ağız, burun ne varsa dağıtmış.

İlk oyundan bu yana hikâye şöyle gelişiyor: Asi bir uzaylı grubu dünyayı basar, bura-

da bir deney yapmak için atmosfere spor bulutları yayarlar. Amaçları dünyadaki yaşamı yok edip bütün dünya yüzeyini kaplayan tek bir canlı yaratmaktır. Biomass dedikleri bu canlının sonsuz işlem gücü olan bir bilgisayar gibi kullanılabilceğine, hatta tanrısal güçleri olacağına inanmaktadırlar. Ama plan tersine işler ve bu Biomass dünyalılarının yanı sıra uzaylıların çoğunu da öldürür. Geriye kalan az sayıda insan, dünyayı uzaylılardan temizlemeye çalışırken bir yandan da biyolojik kirlenmenin sonucu olarak ortaya çıkan mutantlarla baş etmek zorundadır. Oyunun sonunda uzaylılar insanlara dünyayı terk edip kendi uzay gemilerinde yaşamayı ve büyük deneylerine katılmayı teklif eder (bu, oyundaki iki sondan biridir).

İnsanlar bu teklifi kabul ederler ve Laputa adı verilen uzay gemisine taşınıp dünyayı unuturlar. Aftershock bundan 50 sene sonra başlıyor. İnsanların yaşadığı Laputa patlıyor ve kaçmayı başaran bir grup insan, hala uzaylılara ait olan başka bir Laputa'yı ele geçiriyor. Daha sonra bir bakıyorlar dünyada hala insanlar var ve uzaylılarla mutantlara karşı verilen mücadele sürüyor. Uzaylılardan ele geçirdikleri yeni Laputa'larıyla onlar da partiye katılıyor. Oyunun ilk bölümünün sonunda bu noktaya geliyoruz ve bundan sonra da oyunda uzun süre hemen hiçbir şey olmuyor. Görev yapıp bölge ele geçirerek ilerliyorsunuz. Yaklaşık 30 saat kadar oynadıktan sonra dünyaya yeni bir uzay gemisi yanaşılıyor ve işler hareketlenecek sanıyorsunuz. Ama Laputa'nızı savunduğunuz heyecanlı tek bir bölümün ardından aynı tas aynı hamam... Bir 30 saat daha oynuyorsunuz ve gerçekten bir şeyler olacağına dair bütün umudunuzu yitirip oyunu kaldırma hakkınızı kullanıyorsunuz.

### LAPUTA'DAN AŞAĞISI

Oyunda hikâye ilerlemekten sizi oyalayan tek şey ana dünya haritasındaki mücadele. Aslında dünyayı bir küre olarak gördüğünüz bu ana strateji ekranı çok gelişmiş. Artık bölgelerinizden kaynak topluyor, bazı bölgeler-

de bulunan üslerinizi geliştiriyor, araştırma ve üretim yapabiliyorsunuz. Böylece daha çok bölgeye sahip olup geliştikçe güçleniyorsunuz. Bölgeleri yollarla birbirine bağlıyor dünya üzerinde bulunan üç farklı insan topluluğu (Human, Cyborg ve Psionics) ile diplomasiye giriyorsunuz. Oyunun bu kısmı size uğraşabileceğiniz pek çok işlev veriyor ama ana strateji ekranı, araştırılan teknoloji ve üretileceklerinizin yavanlığından dolayı heyecan çitasını yükseltmiyor. Mesela en baştan yedi tane XM8 piyade tüfeği ürettikten sonra bir daha silah üretmeye ihtiyaç duymuyorsunuz. Hem XM8 bütün görevleri kolayca bitirmenizi sağlayacak kadar güçlü hem de diğer bütün silahları düşmandan toplayabiliyorsunuz. İki üç tanesi hariç araştırdığınız hiçbir teknoloji asıl görevlerinizin gidişatını değiştirmiyor.

Aftershock'un bende en çok tepki uyandıran yanı ise görevlerin tek düzelikli olduğu. Oyunda on kadar farklı harita var. Bunlar daha çok gözsüsn diye sürekli olarak haritadaki binalar ve temalar değişiyor ve böylece yüzlerce farklı harita elde ediliyor. Ama aynı plandaki haritanın aynı noktasında hep aynı büyüklükte ve yapıda bir bina gördüğünüz için bu hissi alamıyorsunuz. O binanın süpermarket veya elektrik santrali olması sizi ilgilendirmiyor. Sonuçta oynanış hep aynı kalıyor.

## UFOMUZU BÖCEK SARMIŞ

Aftershock'ta hikâye eksikliği ve tek düzelilik sıkılmanıza yol açarken bir yandan da oyunun kendisiyle boğuşmak zorunda kalıyorsunuz. Oyunun sık sık masaüstüne çakılmasına veya arayüzün kullanılamamasına yol açan kamyon dolusu bug bir yana, oyun iyi bir sistemde bile durup dururken çok yavaşlayabiliyor. Üstelik yükleme süreleri de bazen anlamsızca uzuyor. Birbirinin aynısı iki haritadan birinin üç, diğerinin on dakikada yüklenmesini açıklamak çok zor. Üs-

telik oyunun grafikleri de gayet vasat ve sistemi zorlayacak bir yanı yok.

Yine de oyunun sesleriyle karşılaştırınca grafiklere çok yüklenmemek gerekiyor. Bütün oyun boyunca süren bir iki müzik zamanla resmen kusturuyor. Ses efektleri ise Commodore zamanından kalma gibi. En korkuncuysa her seçtiğiniz ya da emir verdiğinizde adamlarınızın tekrarlayıp durduğu üç beş replik. Oyun boyunca bin kez "Vat naavv?" ya da "Gut tu go!" duymaya hazır olun.

## HA PLASTİK HA POLİGON

İşte bütün bu hatalar bana eski Mini Mekanik günlerini hatırlatıyor. Mesela oyundaki bug'ları ele alalım. Nasıl Mini Mekaniklerle oynarken bir yandan içimizde hep annemizin gelip oyuna son vereceği korkusu vardiysa aynı hissi Aftershock'un bug'ları da yaratıyor. Bütün Mekanikleri dizmişsiniz bir saat, tam yeşil askerlerin saldırısı başlamış, heyecan dorukta, kapı açılıp anne içeri giriyor. "N'olur, topla şunları demesin, n'oluuur?" Evet misafirler gittikten sonra tekrar oynayabilirsiniz (eğer akşam yemeği saati gelmemişse) ama kim bir daha bir koli oyuncacı salonun dört bir yanına dizecek? Aftershock oynarken oyun biraz takıldı mı aynı heyecanı yaşıyorsunuz. Aman kilitlenmesin, kim bir daha aynı bölümü yükleyip, askerlerin aşlarını tamamlayıp pozisyon alacak?

Şimdi içinizden "Yazık editöre, bu kötü oyunu bir hafta hiç durmadan oynamış" diyor olabilirsiniz. Evet, bütün bir bayram tatili boyunca toplam 80 saatten fazla oynadım bu oyunu ama o kadar da yazık değil editöre hani. Oyunu bu kadar kötülmememe rağmen burada iyi olan bir şeyler de var. Ve ilginçtir, bir oyunun kötü olması ondan zevk almayacağınız anlamına gelmiyor ve bazen oyundaki bir iki detay sizi oynamaya zorlayabiliyor. Mesela...

## TAKTİK HEYECAN

Oyunun nadir ama etkileyici, güzel yanlarının başında, oynanışın aslında sıra tabanlı olmaması geliyor. Oyun gerçekte sık sık durdurduğunuz veya yavaş hızda oynattığınız gerçek zamanlı bir oyun. Bu da çarpışmalara büyük farklılık ve heyecan katıyor. Her ne kadar arada durup düşünmeye, ince taktikler planlayıp dikkatle yerine getirmeye vaktiniz olsa da karşınızdaki tarafla aynı anda hareket ediyorsunuz. Bir köşeyi dönüp düşmanla karşılaştığınızda iki taraf da silahını yavaş yavaş kaldırıp ateşe hazırlıyor ve heyecandan nefesiniz kesiliyor.

Oyun sıra tabanlı olsa böyle bir pusuya düşüğünüzde kalan hareket puanlarınızla hemen geri kaçarsanız, düşmana pusu kurabilirsiniz ama Aftershock bu açıdan daha gerçekçi. Her adımınızı doğru atmak zorundasınız. Bu yüzden adamlarınızı gerçek bir özel tim gibi kullanıyor, her yönün, her açının kontrol edildiğine, her adımınızın onu destekleyecek bir yardımcısı olduğuna emin oluyorsunuz. Hatta bütün ekip bir arada ilerlemeyecekse takımı küçük timlere bölmek, birbirini destekleyebilecek adamları badi yapmak durumunda hissediyorsunuz.

nuz. Bu yüzden hep aynı haritada, aynı düşmanlara karşı oynasınız ve bu sizi sıkırsa bile her görevden (çok kolay olmadığı sürece) zevk alabiliyorsunuz.

## OYNASAK MI?

Açık konuşalım, UFO Aftershock bir oyun geliştiricinin yapmaması gereken hatalarla dolu gerçekten kötü bir oyun. Ama oyunun Aftermath'a göre daha detaylı hale gelmiş olması, oynanıştaki bir iki çekici detay ve taptığım bu oyun türünde çok az oyun çıkması ona çok çok kötü bir not vermeme mani oluyor. Herhalde bu hatalar bir FPS'de olsa şık bir plaseyle kısa kısılaması için Firat'a yollardım. Ama Aftershock'a bunu yapmak haksızlık olur. Eğer siz de X-COM, Fallout Tactics, Jagged Alliance ve Silent Storm yalayıp yutmuş, taktik strateji hastası bir oyuncusanız Aftershock'u da oynayın. Beğenmeyeceksiniz belki ama uzun süre kendisini oynatacak. Eğer bu türe bir merakınız yoksa, asla oynamayacağınız, daha doğrusu oynamamanız gereken bir oyunun incelemesini bu noktaya kadar sabır gösterip okuduğunuz için teşekkürler. Umarım yakında sizi de cezbedecek yeni bir Silent Storm çıkar da sizi de taktik stratejisyenler arasına alırız.

Bu arada çocukluk oyunlarıyla bilgisayar oyunlarını hazırlayan karıştırmışken size küçük bir not. Hayat dediğimiz şey garip... Küçükken mahalledeki arkadaşlara yalvarmam gerekirdi hırsız polis oynayabilmek için. Onlar hep maç yapmak isterdi. Ben hikâyeler hazırlar, silahları bulur, mekân ve kuralları belirler ve zorla onlara hırsız polis oynatırdım. Şimdi aradan 20 küsur yıl geçti ve bazen ofiste arkadaşlara PES'i bıraktırıp bir online FPS oynatabilmek için de yalvarmam,



## Son karar

Sadece türün meraklılarının oynayabileceği bir oyun ama meraklı olsanız bile çok bir şey beklemeysin.

## UFO: Aftershock

Tür ▶ Taktik Strateji Yapımcı ▶ Altar  
Dağıtımıcı ▶ Cenega Türkiye dağıtıcısı ▶ Aral İthalat  
Yaş sınırı ▶ 16+ Minimum Sistem ▶ 1GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen Sistem ▶ 1GHz CPU, 768 MB RAM, 128 MB GFX Zorluk ▶ Normal  
İngilizce gereksinimi ▶ Az Multiplayer ▶ Yok  
Diğer sistemler ▶ Xbox  
Web ▶ www.ufo-aftershock.com

level puanı ▶ 52

## Artı&Eksi

↑ Gerçek zamanlı yapısı  
↓ Kötü ses ve grafik, hikâye yok, tekdüze görevler

|                |            |
|----------------|------------|
| Grafik         | ■■■■■■■■■■ |
| Ses            | ■■■■■■■■■■ |
| Oynanabilirlik | ■■■■■■■■■■ |
| Multiplayer    | ■■■■■■■■■■ |
| Eğlence        | ■■■■■■■■■■ |

# SUFFERING TIES THAT BIND

Acı çekmek ile ölmek arasındaki ince çizgi.

Yazan Volkan Turan

**K**an kokan Abbott hapisanesindeki hücrede başladı her şey. Benim burada ne işim var? Suçumun cınayet olduğunu söylüyorlar. Bir baba nasıl –ve daha önemlisi niye- iki çocuğunu ve karısını kendi elleriyle öldürsün ki? Hatırlayamıyorum. Gerçekten ben mi yaptım? Bu kadar mı kötüyüm? Eğer öyleyse ölüm tek kurtuluşum; idam yerinde bir karar. Ama ya bunların hepsi bana aklımın oynadığı bir oyunsa? Veya bir kompo? Şu yaratıklar da belki rüyada olduğumun işaretidir... Hala şansım varken her şeyin başladığı yere, evime gitmeliyim. Orada beni bekleyen 'bir şey' var.

## KADER KURBANI

Bahtı kötü Torque, ilk macerasından bir yıl sonra, kaldığı yerden devam ediyor. Hatırlarsanız ilk oyunda sürekli olarak ailemizin

katilinin kendimiz olduğuna düşünürdük. Oyunun sonunda anladık ki olayın arkasında başka kişiler varmış (iyi sonla bitirdiyse tabii). İkinci oyunda ise amacımız Torque'nin ailesinin katillerini bulmak ve onları hakettikleri cezayı vermek. Bu yüzden ilk fırsatta yaratık dostlarımız sayesinde hapishaneden kaçıyor ve kendi yaşadığımız yer olan Baltimore'a gidiyoruz. Manzara tam tahmin ettiğimiz gibi; her yer kan gölüne dönmüş, bir düzineden fazla insan kalmamış şehrimizde. Baltimore'u gezdikçe kafamızdaki soru işaretleri birer birer yok oluyor, hatta eğer ilk oyunu iyi sonla bitirmişseniz, tanıdık sahnelerle bile karşılaşabiliyorsunuz. Eğer ilk oyunu bitirip Save dosyanızı da sakladysanız, iyi veya kötü oluşunuza göre, ikinci oyuna da aynı moralde başlıyorsunuz. Eğer yoksa da dert değil. İyi, kötü ve tarafsız oluşunuzu oyun süresince kendiniz belirleyebilirsiniz. Ve bu davranışlarınıza göre üç farklı son sizi bekliyor.

İlk oyunun neredeyse tamamı kapalı mekânlarda geçiyordu. Bu sefer ise tam tersi; genelde sokaklarda koşturuyoruz. İlk oyundaki gibi birbirlerinin kopyası mekânlar olmadığından, Surreal grafik kalitesine ve deformasyon sağlayan kaplama teknolojisi üzerine biraz eğilmiş. Tabii bu sokaklar boş değil, bazı oyun arkadaşlarımız var, hem eski hem de yeni.

Görüntü kalitesi ilk oyundan çok öte olma-

## Alternatif



## COLD FEAR

Sokakları sevmediyseniz bir oraya bir buraya sallanan bir gemiye ne dersiniz? Hayırrrrr mı? AA! Bir sahil güvenliği kontrol ettiğiniz Cold Fear, gayet sağlam bir atmosfere sahip ve sizi en az THB'daki kadar ürkütteceği kesin.

sa da gelişmiş. Üçüncü şahıs kamerasından ekrana baktığınızda eski korku filmlerinde kullanılan bir filtrenin kullanıldığını göreceksiniz. Her ne kadar Surreal ilk oyundaki o müthiş atmosferi geliştirmek ise de, ne yazık ki bunu başaramamış. Bunun ilk nedeni oyundaki aksiyon seviyesinin arttırılmış olması. Öyle ki, oyunun ilerleyen bölümlerinde dakikalarca sürü halinde gelen yaratıklarla kapışıyorsunuz. Asla sabit durmamanız gerekiyor ve ilk oyunda pek ihtiyaç duymadığımız FPS kamerasına bu sefer bol bol iş düşüyor çünkü yaratıklar oldukça hızlı ve nişan almak hiç de kadar kolay değil. Neyse ki bunlara yetecek kadar cephanemiz var, var ama hemen roket atara kavuşmuyoruz. Altı,

## "İYİ MİSİN?" "HAŞŞIRTT!" "DEĞİLMİŞUHGG!"

Suffering Ties That Bind'da iyi, kötü ve tarafsız olma şansınız var. Bu hallere göre de birer oyun sonu göreceğinizi düşünürsek, nasıl iyi kötü ve tarafsız olunur bilmek lazım.

İyi iyilik meleği rolünü oynamak bu oyunda gerçekten zor. Çünkü bir süre sonra o kadar çok kapılıyorsunuz ki gördüğünüz herkes yerle yeksan oluyor. İyi olmak için yaratıklaşmamış insanları vurmamanız gerekiyor. Daha da önemlisi onları yaratıklardan da korumalısınız. Bazıları sizden yardım istiyor; "şu kapıyı aç, içeride bebeğim var" ya da "şu tavandaki yaratıkları öldür, geberdik kordudan" gibi, siz de bunlarla uğraşıyorsunuz. Bazılarını yapmak gerçekten zor olabiliyor (yaratık olmanız gerekebilir ve yaratırken canlı kesmemek çok güç). Bunların karşılığı olarak da az önce bahsettiğim işe yarayan eşyaları alabiliyorsunuz.

**KÖTÜ** Oyunda kötü olmak ise çok kolay. Tek yapmanız gereken önünüze çıkan her şeyi öldürmek. Özellikle de savunmasız ve yardıma ihtiyaç duyan sivil insanları. Kötü olmanın avantajı, yaratık güçleriniz fevkalade yükseliyor ve önünüzde kimse duramıyor. Madalyonun diğer tarafında ise, o sivillerin size hediye olarak vereceği sağlık, kurşun veya dosya gibi değerleri objelere ulaşamayacak oluşunuz var. Hem kötüler her zaman kaybetmez miydi?

**ÇİRKİN** Tarafsız olmak iyi olmaktan biraz daha kolay. Kafanıza ettiği gibi ilerlediniz mi, insanlara bazen yardım edip bazen hiç oralı olmadınız mı, tarafsız bölgede sayılıyorsunuz. Bence bunun hiç bir zevki yok hatta oyunun sonunu bile merak etmeyin. İyi veya kötü olmak arasında bir seçim yapın.



yedi bölüm boyunca sıkça cephane sandıklarına rastlıyoruz ve bunların içinde genelde ilk tabanca-mız olan Colt'un sınırsız kurşunu bulunuyor. Colt'un dışında, Shotgun, Grenade Launcher, Tommy Gun gibi 10'dan fazla silaha kavuşabiliyoruz. Keşke hepsini yanımızda taşıyabilseydik, ama ne yazık ki sadece iki adet silah yerimiz var. Bu, her ne kadar oyuncuyu daha fazla germek için yapılsa da, pek adil olmamış. Örneğin ben Shotgun ile ilerlemek istiyordum ve kurşun stokluyordum (Hayır, sadece oyunlarda cimriyimdir), birden karşıma altı kurşunluk bir Revolver çıktı ve denemek için Shotgun ile değiştirdim. Ve birden o silahımı bıraktığım bölüme dönemediğimi farkettilim. Çok kızdım. Dertliyim yani sevgili okuyucular.

### A BEAST IN ME

Canı silah kullanmaktan sıkılanlar için de, ilk oyundaki Beast Mode ay-

nen duruyor. Oyunun zorluğundan dolayı, bu gücümüze ilk oyuna göre daha çok ihtiyacımız oluyor. İlk oyundaki gibi yine Delilik Gücü'müz dövüştükçe doluyor ve en sonunda "kafayı sıyırmaya" hazır hale geliyoruz. Ties That Bind'in ilk oyundan farkı, iyilik/kötülük derecemize göre yaratık halimizin görünüşü ve özel güçlerinin değişiyor oluşu. İyi isek tipimiz o kadar çok kaymıyor ama kötüyssek, gerçekten oyunun en dehşet yaratığı oluyoruz; etrafımızdan zincirler çıkıyor, kafalar kollar kopuyor; kan gövdeyi götürüyor. Beast Mode'dayken kurşun işlemeyen yaratıklara zarar verebiliyor (örneğin oyunun sonu) ve normalde kıramayacağımız duvarları kırıp gizlere veya bir sonraki bölüme ulaşabiliyoruz. Böyle biri ile kim evlenir de iki çocuk yapar çözemedim.

İşte bu tür saf aksiyon sahneleri sayesinde, o paranoyak kokan atmosferi ikinci oyunda göremiyoruz. Bunun da farkında olan firma, ilk oyundan kalma ani flashback sahneleri ile oyuncuyu tedirgin etmeyi düşünmüş. Bu anılar bir anda ekrana çıkıyor ve yok oluyor. O anda gerçek mi yoksa düş mü gördüğümüzü çözemiyoruz ve bazen bu sahneler sonrasında arkamızda bir Slayer beliriyor, damağımızı çekmek zorunda kalıyoruz.

Ama bir yere kadar!  
Aynı numarayı

### Artı&Eksi

- ↑ Sesler, seslendirmeler, çevre tasarımları, etkileyici sahneler.
- ↓ Kısa süreli bir atmosfer sunması, ilk oyundan pek de farklı olmayışı.

|                |            |
|----------------|------------|
| Grafik         | ██████████ |
| Ses            | ██████████ |
| Oynanabilirlik | ██████████ |
| Multiplayer    | ██████████ |
| Eğlence        | ██████████ |



bin kere yapmanın bir anlamı yok. Bu yüzden oyunun sonlarına doğru oyun sıradanlaşıyor.

### BELKİ SENEYE

Suffering TTB oldukça etkileyici sahnelerle sahip olmasının yanında, şahane seslendirmeler ve seslere sahip. Oyundaki karakterlere daha çok ısınmamız için seslendirmelerde usta oyuncular kullanılmış. Michael Clarke Duncan (Sin City, Armageddon) Blackmore için, Rachel Griffiths (Six Feet Under, Blow) de Jordan karakteri için stüdyoya girmiş. Seslendirmelerin dışında, geri kalan her şeyin sesi de mükemmel. Aniden çalan telefon sesiyle yerimizden zıplıyoruz, hemen ardından evin sivalarını döken tren sesiyle yere kapaklanıyoruz.

Keşke Surreal sese gösterdiği bu özeni oyunun her kısmına gösterseydi. O zaman bu oyunun klasik olmaması için hiçbir neden kalmazdı. PS2 sahipleri nasıl Resident Evil 4 ile korku/aksiyonu damarlarında hissediyorsa, PC kullanıcıları da Ties That Bind ile aynı duyguyu rahatça yaşayabilirdi. Ama olmadı. Canımız sağ olsun. ■

### Son karar

Eğer ilk oyunu oynamamışsanız (çok şey kaçıyorsunuz) ikinci oyunu anlamakta güçlük çekeceksiniz. İlk oyunu oynamışsanız da ikinci oyun pek farklı gözükmeyecektir. Ties That Bind yeni bir oyun ile güncelleme paketi arasında kalan güzel bir oyun olarak sizi bekliyor.

### Suffering: Ties That Bind

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Surreal Software  
Dağıtımçı ▶ Midway Türkiye dağıtıcısı ▶ Aral İthalat  
Yaş sınırı ▶ 18+ Minimum Sistem ▶ 1.2 GHz CPU, 256 RAM, 32 MB GFX Önerilen Sistem ▶ 2.0 GHz CPU, 512 RAM, 64 MB GFX Zorluk ▶ Zor İngilizce gereksinimi ▶ Yok Multiplayer ▶ Yok Diğer sistemler ▶ PS2, Xbox Web ▶ www.sufferingtiesthatbind.com



level puanı 80

# SHADOWGROUNDS

Jetonları DVD-ROM'unuza atın, oyun başlıyor!

100

Yazan Mehmet Kentel

**G**anyeme'de nasıl bilirsiniz? Ben de bilmezdim, Shadowgrounds sayesinde öğrendim. Ganyemde, Jüpiter adlı güzide gezegenimizin bir uydusu. Bu durumda Shadowgrounds evrendeki her yerin içine etmeye kararlı insanoğulluyla herhangi bir bilim kurgudan fırlamış bir yaratık ırkının karşılaştığı bir maç; Ganyemde de maçın yapıldığı stad-yum. Biz stada gelmeden önce maçta şunlar olmuş: İnsanoğlu, sahaya "ya itaat et ya terk et" pankartıyla çıktığı sırada tribünler bomboşmuş; üstelik rakip takım da ortalarda yokmuş. Meğer Ganyemde'de insan olmayan herhangi bir yaşam formu yokmuş! Hakemler maçı hükmen 3-0 insanoğulluna vermek üzereken yeraltından sesler duyulmaya başlamış, stadın elektrikleri kesilmiş ve etrafı böcek, sürüngen, sülük, bilumum yaratık kaplamış. İnsanoğlu zor durumdaymış, Fatih Terim oyuna tamirci Tyler'ı sürmüş.

**İNSANOĞLU ÖLÜMDEN ZEVK ALIR** Shadowgrounds ilginç bir oyun. Bir Half-Life taklidinde görebileceğiniz mekânlara, karakterlere, yaratıklara, konuya ve hatta oynanışa sahip ama izometrik bir kamera açısı kullanılıyor. Amiga zamanından kalma bir shooter gibi.

Tyler aslında bizim Gordon Freeman. Kandırmayın beni kuzum, aynı turuncu tulum, aynı hikâye: Etrafı yaratıklar basar

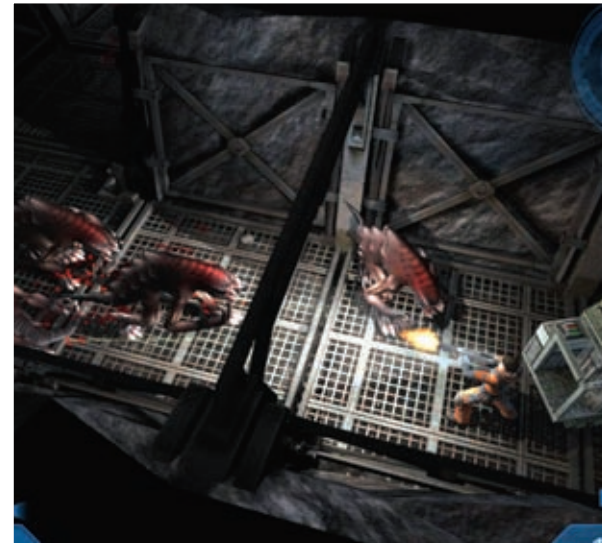
ama bu konuyla çok alakasız birisi hepimizi kurtarır. Oyunda da tamamen Gordon'un yaptığı şeyleri yapıyorsunuz; kapıyı aç, karanlıkta tırs, yaratık avla, öl. Her bölüm için beş respawn hakkınız var, bu da oyunun nostaljik tadını attırıyor (beş can da neymiş! Biz zamanında iki canla oynardık, bir de kendi canımız! Hehey! – Blaxis). Ayrıca istediğiniz yerlerde kaydedemiyorsunuz, belli noktalarda oyun otomatik olarak kaydoluyor. Her bölüm sonunda sizi çok zorlayacak boss'lar var ve son olarak da öldürdüğünüz yaratıklardan topladığınız parçalar belli bir miktara ulaştıkça silahınızı upgrade edebiliyorsunuz. Bir de etrafta "abi geçeyim mi?" diyen çocuk olursa, alın size atmosfer. Ama yandaki makinede Street Fighter var, o daha eğlenceli, benden söylemesi.

Grafikler böyle bir oyundan beklemediğiniz kadar güzel. Işık ve gölgeler çok iyi kullanılmış, sürekli karanlık koridorlarda gezdiğiniz ve fenerinizi açık tuttuğunuz için bu güzellikler her an göz önünde. Bölüm tasarımları ise beni çok sarmadı. Ama bu benimle alakalı, sevmiyorum kapalı alanda yaratık avladığım oyunları, kalbim var. Her yerde savaşmak kabulüm ama laboratuvar hikâyesini, yaratıkları bir kenara koyalım, insanlarla uğraşalım, n'olur kuzum.

Gelelim Shadowgrounds'un en can alıcı özelliğine: Müzikler. Oyun boyunca inanılmaz güzel bir müzik size eşlik edecek. Quake 2'nin, Matrix'in ve hatta Amadeus'un müzikleriyle karşılaştırılabilir, Ari Pulkkinen tarafından hazırlanmış, teknolojik-rock temalı, süper bir ziyafet.

## İNTERAKTİF OYUN İNCELEMESİ: PUANINI KENDİN VER

Sonuç olarak bu oyundan alacağınız zevk, nostaljiye yatkınlığınız, finallere olan uzaklığınız ve Aralık furyasından ne kadar nasiplendiğinizle bağlantılı olarak değişecektir. Masam ders notları ve oynamadığım oyunlarla dolu olduğundan, Shadowgrounds pek etkilemedi beni. Ama bu koşullar herkes için geçerli değil elbette; shoot'em up hastaları kendilerini kaliteli bir oyun beklediğini bil-



sinler, diğerleri de Kasım-Aralık ve Ocak LEVEL'lerini karıştırırsınlar; Klasik ve Hit olan bütün oyunları hakkında oynadıklarını düşünüyorlarsa, buyursunlar buradan yakınsınlar ■

## Son karar

Piyasayı silip süpürdüyseniz denemenizden hiçbir sakınca gelmez. Özellikle nostaljikler koşarsak alın hemen.

## Shadowgrounds

Tür ▶ İzometrik shooter Yapımcı ▶ Frozenbyte  
Dağıtımçı ▶ Frozenbyte Yaş sınırı ▶ 17+  
Minimum Sistem ▶ 1.4 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB  
GFX Önerilen Sistem ▶ 2.2 GHz CPU, 1024 MB RAM, 128  
MB GFX Zorluk ▶ Normal İngilizce gereksinimi ▶ Az  
Multiplayer ▶ Var Diğer sistemler ▶ Yok  
Web ▶ www.shadowgroundsgame.com

level  
puanı ▶ 70

## Artı&Eksi

- ↑ Nostaljik tat ve güzel grafikler. PC'ler için çok az görülen shoot'em up tarzı bir oyun. Muhteşem müzikler.
- ↓ Save sistemi sınır bozabiliyor. Bayat hikâye.

|                |            |
|----------------|------------|
| Grafik         | ██████████ |
| Ses            | ██████████ |
| Oynanabilirlik | ██████████ |
| Multiplayer    | ██████████ |
| Eğlence        | ██████████ |



# THE MATRIX: PATH OF NEO

Uçan mesihin engellenemez düşüşü



Yazan Ant Köksal

**B**u tarz oyunları yazmak risklidir. Bir tarafta orijinal filmin iflah olmaz hayranları vardır, bir tarafta da sırf o hayranlar için özenilmemiş oyunlar üreten firmalar. Siz arada kalır ve kimseye yaranamazsınız. O yüzden bir konuda anlaşalım: Matrix sizin için sadece “Neo, küsel hareketler, aaa zaman yavaşlıyo, eha” dan ibaretse, alttaki yazıyı hiç okumadan gidip oyunu alabilirsiniz. Geriye kalanlar devam etsin lütfen.

Mükemmel başlamış bir hikâyenin iç bunalıtıcı bir Mesih efsanesine dönüşmesi şeklinde özetlenebilecek konuyu bilmeyen var mı? Herhalde kalmamıştır. Üç adet film, çizgi film, kamera arkası belgeselleri derken PC oyunlarına da el atan Wachowski Kardeşler, bu sektördeki başarısızlıklarını ne yazık ki devam ettiriyor, yapım sürecine bizzat katılmış olmalarına rağmen hem de. Gerçi bir önceki oyun olan Enter The Matrix’in yapımına da katılmışlardı. Buradan çıkan sonuç şu: Bu kardeşler bilgisayar oyunlarından pek anlamıyor!

Path Of Neo, bir önceki oyunun aksine tamamen Neo karakterine odaklanıyor. Her üç filmin de en bilinen sahnelerini Neo olarak oynamamızı sağlıyor, ek olarak Neo’nun görünmediği sahnelerde aslında ne yaptığını da göstererek “hikâyeyi tamamlıyor”. Bunun yanı sıra, bazı bölümlerde orijinal hikâye değişebiliyor. İlk filmin başında, pencere pervazında yakalandığınız sahneyi, oyunda yakalanmadan bitirmeniz mümkün mesela. Ancak fazla heveslenmeyin, son bölüm dışında hikâyede ciddiye alınabilecek bir değişiklik olmuyor.

## TEMBELİZ BİZ

Oyun konsol sürümünden birebir PC’ye aktarılmış. Bu en başta grafikleri etkiliyor: Oyundaki bütün karakter modellemeleri dökülüyor, kollarla bacaklara sahip bir kütüğün zarafetinde hareket ediyor. Grafikler genel olarak berbat. Hatta şaşırtıcı ama bazı yer-

lerde (aynı grafik motorunu kullanmasına rağmen) Enter The Matrix’ten bile daha kötü. PC versiyonuna kıyak olsun diye koyduklarını tahmin ettiğim “grafik kalite ayarları”, büyük ihtimalle PC oyun endüstrisinin gelmiş geçmiş en büyük şakası. Sebebi şu, normalde kalite ayarını en yüksek değer olan 10’a getirince grafiklerin iyileşmesi gerekiyor değil mi? Meğer değilmiş. Kullandığınız kartın modeli ve sürücüsüne göre, 10’a getirilen ayar, size şimdiye kadar görmediğiniz fantastik bir dünyanın kapılarını aralıyor: Kafasız karakterler, boşluktan ibaret bölümler, belirip kaybolan kollar, bacaklar, silahlar. Genel akıl sıhhatiniz için, sağlam bir de bilgisayarınız varsa, bu ayarı en fazla 7’ye getirmenizi öneririm.

Sağlam bir bilgisayar derken, boş vakitlerinizde NASA’ya yardımcı olduğunuz sağlamlıkta bir bilgisayarı kastediyorum. Zira PS1 ayarındaki grafiklerine rağmen, oyun anlamsız derecede kasılıyor. Ekranda bir sürü düşmanın belirdiği sahnelerde, bir de bullet-time moduna geçerseniz eğer, slayt şov izlemiş gibi oluyorsunuz. Bu saçma yavaşlamanın tek sebebi, gereğince optimize edilmeyen oyun, ki halk arasında, tembellik ve gözünü para hırsı bürümek denir buna.

## DEĞİŞİK HİZMET ANLAYIŞI

Tembellik demişken, yapımı firmanın bütün müşterilerini beta-tester olarak kabul ettiği bir oyunla ilk defa karşılaşılıyor. Şaşırtıcı gerçek şu ki, oyun aslında bitmemiş arkadaşlar. Hakikaten, geliştirme safhasında bir altı ay daha kalsa son derece iyi olacaktı. Ömr-ü hayatınızda görüp görebileceğiniz en tuhaf bug’larla bu



Halay ekibim ve ben iyi günler dileriz Mr. Anderson.

## DAVETLİSİNİZ

Path of Neo'nun yapımcısı Dave Perry ile yaptığımız utanç verici röportajı okumak için sizi "Gizli Sayfa"ya bekliyoruz. Adres: [www.level.com.tr/gizlisayfa](http://www.level.com.tr/gizlisayfa) Şifre: esseksudan



## Alternatif



### Enter The Matrix

Bir felaketin alternatifi ne olabilir? Daha büyük bir felaket!

oyunda karşılaşacağınıza bahse varım. Örneğin siz "bitmeyen bölümlerle" kaç defa karşılaştınız? Oyundaki bir hata yüzünden bir sonraki bölümün yüklenememesini kastediyorum. Aklınızdan geçen rakam tek basamaklıysa oldukça şaşıracaksınız: Her iki veya üç bölümde bir, girmesi gereken bir ara sahne girmiyor ve o bölüm bir türlü bitmiyor. "Daha yapılacak ne kaldı" diye etrafta dolanıp durmadan önce bölümü tekrar yüklemeyi deneyin, bazen sorun çözülüyor, bazen çözülüyor, ki bu durumda CD'yi ikiye büküp yan masada oturan arkadaşınızın kafasına sinirle fırlatmak da çare olmuyor.

Bu kadarla sınırlı değil. Oyun her an çökebilir, birdenbire etraf simsiyah olabilir, karakterler ekrandan kaybolabilir. O kadar çok hata var ki, bir oyuncunun hepsini birden görmesi imkânsız! Bu da bir tür hizmet sayılır, arkadaşınızın oyununda kendinizinkinde fark etmediğiniz yeni hatalar görüp mutlu olabilirsiniz. Değişik bir "müşteri memnuniyeti" anlayışı... Peki, tüm bunlar için bir yama çıkarılmadı mı? Evet, öyle bir yama var. Boyutu yaklaşık 60 MB ve düzelttiği hataların arasında "menünün görüntülenebilmesi" de var! Pes! Hata insaf! Oyunun menüsünün görüntülenemediğini sonradan fark ettik gibi bir şey nasıl söz konusu olabilir? Hiç mi test etmediniz?

Anlaşılan o ki, etmemişler. Etselerdi, oyunun "kontrol edilemediğini" de fark ederlerdi. Kabaca fare ve klavyeden WSAD tuşlarıyla oynanması gereken oyun, oynanamıyor. Bir, bilemedin iki düşmana karşı savaşırken çok ciddi bir sorun çıkmasa da, sürüsüne bereket sayıdaki düşmanla savaşırken parmaklarınıza kramp giriyor. Zaman zaman kontrollerin çok geç cevap vermesi de ayrı bir sorun. Ekranın karşısında harap olmanız, klavyenizi göçertmeniz kuvvetle muhtemel.

### NETİCEDE?

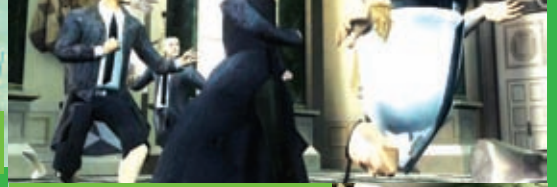
Hiç iyi yönü yok mu bunun dersiniz, iki tane olduğunu belirteyim: Müzikler ve dövüş sistemi. Şaşırıcı ama oyun için filmlerden tamamen ayrı, özgün bir soundtrack yapılmış ve sonuç çok iyi. Bunun için gösterilen özenin başka hiçbir şeye gösteril-

## Artı&Eksi

- ↑ Dövüş sistemi. Müzikler.
- ↓ Geri kalan her şey desek?

|                |            |
|----------------|------------|
| Grafik         | ██████████ |
| Ses            | ██████████ |
| Oynanabilirlik | ██████████ |
| Multiplayer    | ██████████ |
| Eğlence        | ██████████ |

- Oluyo mu hocam? ↓
- Daha tam uçamıyorsun çekirge!
- Uçuyorum da tam konamıyorum galiba.



- Evin salonu da gördüğünüz gibi gayet ferah. Evet, gerçi biraz bakıma ihtiyacı var ama olsun. ↓



mediğini görmek ise üzücü. Dövüş sistemi ise koskoca oyunda ciddiye alınabilecek tek şey belki de. Çeşitli kombolar yapmanız mümkün, silahla, çıplak elle, birden fazla düşmana karşı... Epey bir "hareket çeşitliliği" var ve pek çoğu gerçekten şık hareketler. Zaten sadece onlar filmin havasını yansıtabiliyor. Sorun şu ki, saçma kontrol sistemi yüzünden bu hareketleri yapmak son derece zor ve tüm oyun da dövüşerek geçmiyor. Bir yerden sonra o bile sıkılaşmaya başlıyor.

Sonuç olarak (yedi ceddime yiyeceğim küfürlerin farkında olsam da) diyeceğim o ki, fanatik Matrix hayranları için üretilmiş bir "promosyon" malzemesi var elimizde ve gözünü Neo bürümüş insanlar dışındakiler biz oyunculara bir şey ifade etmiyor, edemez de. Bu yazıdan sonra bile içinizi gıcıklayan merak duygusundan kurtulamadıysanız ve illa da denemek istiyorsanız tercih sizin. En fazla birkaç bölüm oynadıktan sonra bırakın, ama yarım saati geçen kulanımda ruh sağlığınız açısından biz sorumluluk kabul etmiyoruz. ■

## Son karar

Sadece iflah olmaz Matrix fanatikleri için. Geri kalanlar illa oynayacaksa, konsol versiyonlarını tercih etmeleri tavsiye olunur. En azından daha az hata ve daha kolay kontroller var.

## The Matrix: Path Of Neo

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Shiny Entertainment  
Dağıtımca ▶ Atari Türkiye dağıtıcısı ▶ Aral İthalat  
Yaş sınırı ▶ 13+ Minimum Sistem ▶ 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen Sistem ▶ 2.0 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Zorluk ▶ Normal  
İngilizce gereksinimi ▶ Az Multiplayer ▶ Yok  
Diğer sistemler ▶ PS2, Xbox  
Web ▶ [www.atari.com/thematrixpathofneo/](http://www.atari.com/thematrixpathofneo/)

level  
puanı ▶ 55

# DYNASTY WARRIORS 4

Yazan OlgaY Ertez

# HYPER

“Kahpe Bizans, ilk günden doğru yolu şaşırttı”

**A**h ne güzel filmlerdi onlar, Kara Muratlar, Malloçoğulları, Battalgaziler... Cüneyt abim tek başına kale basar, oradan oraya zıplar, alakasız yerlerde duran beş adamı aynı anda oklardı. Bazen de kendi gibi tek kişilik ordu arkadaşları, Cüneyt abinin yardımına koşardı. Bu karakterlerden en unutulmazı Malloçoğlu'ndaki Samsa'ydı. Adamın ciddi ciddi Grenade launcher'ı vardı ve bayağı frag alırdı. Biz o günlerde bu abilere çok özenirdik. Gönül istiyordu ki elli tane adamı biz de tek vuruşta yere serelim ama imkân yoktu, fakirlik (İstanbul'da Oxford vardı da biz mi okumadık?). Şimdi diyebilirsiniz ki bu Kara Murat anıları nereden çıktı... Valla ben de tam emin değilim ama galiba en son Dynasty Warriors 4 Hyper oynuyordum. Sonrasını hatırlamıyorum...

## KIZIL EJDER

Yıllardan beri PlayStation 2'de tattığımız Dynasty Warriors lezeti en sonunda “Dynasty Warriors 4 Hyper” suretinde bilgisayarımıza düştü. DW4H, düşman ordularına fütursuzca daldığımızı, konusunu “Üç Krallığın Hikâyesi” adlı, Çin'in tarihi anlatan eserden alan, yüksek tempolu bir aksiyon oyunu.

Yüzyıllar evvel, dünyanın bir ucunda; Çin'de, Shu, Wu ve Wei krallıkları amansız bir savaşa girer. Kâh ittifaklar yapılır, kâh anlaşmalar bozulur... Dostlar düşman olur, düşmanlar dost... Zamanla kralların savaşı, kahramanların savaşına dönüşür.

Oyunda da tıpkı orijinal metinlerde olduğu gibi her kahramanın kendine ait bir hikâyesi var ve yeri geldikçe bir düello ya da ara video olarak karşınıza çıkıyor. Ayrıca oyun ve Üç Krallığın Hikâyesi hakkında pek çok bilgiye menüdeki ansiklopediden ulaşmak mümkün. Buradaki hikâyeler bayağı ilgimi çekmişti, size de tavsiye ederim (özellikle Lu Bu ve Xiahou Dun'un savaşını ve Xiahou Dun'un tek gözünü kaybedişini). Oyun, konusunu yüzlerce sayfalık bir destandan alınca, bir de bunca karakter için içine girince insan hikâye içinde kendini kaybedebiliyor. Dallanıp budaklanan bu hikâyeleri toparlamak için oyunun sonunda “geçmiş günleri yâd edelim” şeklinde, tüm yaptıklarımızı özet geçen bir yazı çıkıyor. Deneysel diyelim...

## MAVİ TURNA

DW4H, dört ana ve sekiz yan modla uzun bir oynanış süresi vaat ediyor. Musou modunda oyunu seçtiğimiz tarafın hikâyesinde ilerleyerek sonlandırıyoruz. Bu modu istersek arkadaşlarımızla birlikte de oynayabiliyoruz. Devasa ordulara karşı iki arkadaş meydan okumak hayli zevkli, hele “Senin bugünkü hasat nasıl, hala 100'ü geçemedin mi?” ya da “Arkamı koru hoca, gazamız mübarek olsun...” muhabbetleriyle oyunun tadı bir kat daha artıyor.

“Free” modda Musou modunda açtığımız yerleri tekrar oynayabiliyoruz. Oyunun en zevkli kısımlarından olan “Versus” modunda arkadaşımıza meydan okuyabiliyoruz, iki kişi aynı klavyeden oynamaya kalkınca tam bir cümbüş yaşanıyor.

## “Romance of Three Kingdom” nedir?



Rivayet 1: Üç Krallığın Hikâyesi; 2.-3. yüzyıllarda Çin'deki üç krallığın savaşını konu alan edebi bir eserdir. Bundan yaklaşık 600 yıl önce, şiirsel bir dilde yazılmıştır. 120 bölümden ve 1.700 sayfadan oluşan bu eser, savaşları ve kahramanların yaşadıklarını destanlaştırmıştır.

Rivayet 2: Onun adı bir kere Üç

Krallığın Hikâyesi değil, Üç Krallığın Aşkır'dır. Kesinlikle edebi eser falan da değildir, romantik-komedi filmidir. Olay tanınmış üç kralın çapkın oğullarının aynı kıza aşık olmasıyla başlar. Kız da bir geceliğine prenses olmuş Julia Roberts'tır. Sandra'nın da gönül kralın küçük oğlu Hugh Grant'dedir ama o ise Cameron Diaz'a aşiktir. İş çıkırından çıkar ve komik olaylar başlar...



Aha kameraya adam yapış!



Allahım sen bana güç ver!

## Artı&Eksi

↑ Hiç bitmeyen aksiyon, bol seçeneği karakter yelpazesi, sürükleyici atmosfer, zevkli oynanış  
↓ Çıldırıtan kamera açıları, eskimiş grafikler, düşük yapay zekâ

|                |            |
|----------------|------------|
| Grafik         | ██████████ |
| Ses            | ██████████ |
| Oynanabilirlik | ██████████ |
| Multiplayer    | ██████████ |
| Eğlence        | ██████████ |

"Challenge" modunda ise farklı amaç ve şekillerde, seçtiğimiz görevi tamamlamaya çalışıyoruz. Bunun haricinde oyunda yeni karakterler ve badigartlar yapabileceğimiz bir de Edit modu mevcut. Ama gerek karakter yaratırken sunulan seçeneklerin hayli kısıtlı oluşu, gerekse badigartların da sadece cinsiyetini ve ismini değiştirebilmemiz bu modu gereksiz kılıyor. Hele de oyunda seçebileceğimiz tomarla karakter varken...

### YEŞİL KAPLAN

Krallığınızı seçin, karakterinizi seçin ve önünüze çıkan kimseye acımayın! Karakter seçiminde sopa, mızrak gibi sağa sola savururken çok can yakacak silahları kullanmak tercih sebebidir (çünkü düzinelerce düşmana aynı anda "gelmişini, geçmişini..." diyerek fütursuzca dalacaksınız). Bu oyunda tek bir kişi bile savaşın kaderini değiştirebilir. Ve savaşın kaderini değiştirecek kişiler her zaman komutanlardır (bu arada oyundaki dengesi Lu Bu adlı karaktere buradan iki çift lafım olacak: Sana anan, baban öğretmedi mi, in-

## Alternatif



### The Lord of the Rings: Return of the King

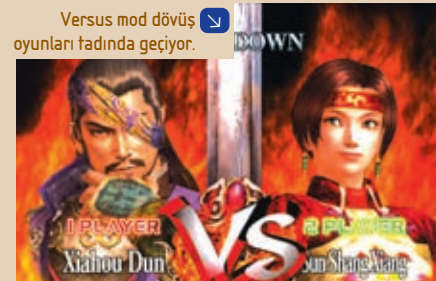
En son bu oyunda millete pata küte dalıp bu kadar eğlenmişim. Aynı türde oldukları pek söylenemez ama yine de ikisinden de aynı derecede haz aldım. Arkadaşlarla da oynanınca süper sonuç veriyor.

sana hiç öyle vurulur mu? Ne biçim insansın sen?!). Savaş başlar başlamaz durum menüsüne geri dönerek haritadan düşmanın yerini ve durumunu tespit edin. Ardından hızlı bir şekilde, sıradan piyadelerle vakit kaybetmeden tek tek komutanları öldürmeye başlayın. Sizi düelloya davet edebilirler ama ben kabul etmeyin derim. Çünkü yapacağınız en ufak hatadan bile kaçma şansınız yok ve oyunu o an kaybedebilirsiniz. Bunun yerine daha zahmetli ama daha güvenli olan meydan savaşında yenmeyi deneyin. Sağlığınız azalınca sakın düşmanla inatlaşmayın ve geri çekilin. Çoğunlukla ana yol kapılarında ve ikmallerde kutular oluyor. Bu kutularda sağlıklı gıdalar bulabilirsiniz.

Karakterimiz Level atladıkça çeşitli nesnelere kullanabilir hale geliyor. Oyunun başında sağlık çok önemli çünkü etrafınızı sürüyle düşman askeri sarmışken kaçmak için vaktiniz olmalı ve kaçana kadar hayatta kalabilmelisiniz. Hazır düşmandan söz açılmışken, yapay zekâ pek iyi değil. Nedense sabit bir hareket var oyunda, birileri saldırıyor diğerleri de mal gibi yerinde bekliyor ama kim sizi görürse peşinize takılıyor. O kadar adamı peşinize taktıktan sonra bir de köşeye sıkıştığınızı düşünün (kalelerde ve sur diplerinde sık sık oluyor). Üstelik yanlarında zebellâh gibi bir komutan da getirmişlerse temiz bir meydan dayacağı atacaklarının resmidir.

Etrafınız sarıldığında Musou hareketini yapmak can kurtarabilir. Böyle durumlarda atlar da çok işe yarıyor ama binene kadar biri pislik yapmazsa tabii. Ata güvenip orduları yarmak, bir uçtan diğer uca gitmek mümkün ama sakın piyadelerin üstüne sürmeye kalkmayın. At ulaşım aracıdır, saldırı silahı değil.

Oyun, özünde PlayStation 2 için yapıldığını her yönüyle gösteriyor. Kontroller kolay ama kendinize göre yeniden ayarlamayı tavsiye ederim. Zira saldırı tuşu bir süre sonra yalama olabilir. İki kişilik oyunlar hayli zevkli ama tek klavyeden oynanmıyor, gene iki kişilik oyunlarda ekran ikiye bölündüğü için aç sıkıntısı yaşanabiliyor (15 inçlik



Versus mod dövüş oyunları tadında geçiyor.

Dağilin üleyn!



Erkekseniz teker teker gelin!



ekranın neresini bölüyorsunuz?!).

Müziklerine değinmeden edemeyeceğim, Çin kültürünün ezgileri rock tınılarıyla buluşmuş ve ortaya gayet güzel şarkılar çıkmış. Çin'de geçen bir hikâye bundan daha egzotik ve gaza getiren şarkılar içerecekti. Kabul etmek lâzım ki oyunun grafikleri, geç kalmış bir PlayStation 2 uyarlaması olduğundan pek ümit vaat etmiyor. Buna rağmen DW4H gayet eğlenceli ve en önemlisi insanı sıkmayan, günün stresini bağıra çağıra yarım saatte üstünüzden atmanızı sağlayan bir oyun. ■

## Son karar

Eline kılıcı alıp, önüne geleni doğramak, yüzlerce kişilik orduların arasına dalmak ancak bu kadar zevkli olabilir. Günün sıkıntısını, stresini bir anda alan bir oyun DW4H. "Benim için grafik ikinci planda, önemli olan eğlencedir" diyenlerdenseniz kesinlikle kaçırmayın.

## Dynasty Warriors 4 Hyper

Tür ▶ Aksiyon / Strateji Yapımcı ▶ Koei

Dağıtımçı ▶ Koei Yaş sınırı ▶ 13+

Minimum Sistem ▶ 1.7 GHz CPU, 384 MB RAM, 64 MB

GFX Önerilen Sistem ▶ 2.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 128

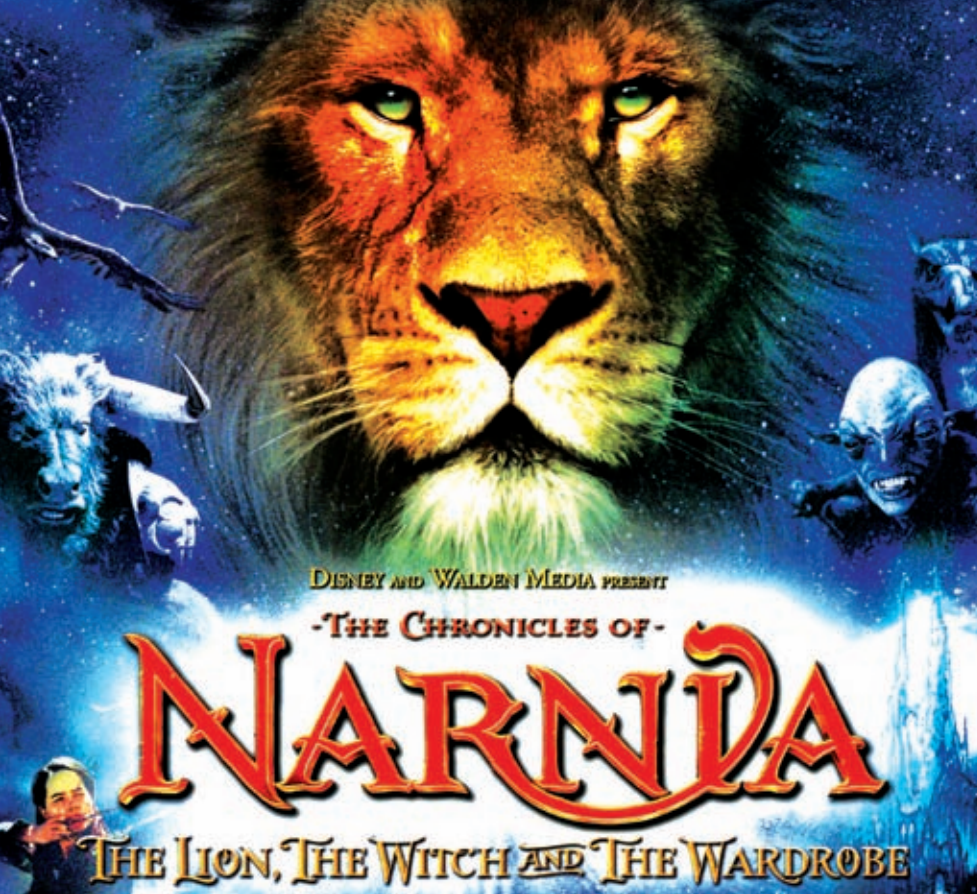
MB GFX Zorluk ▶ Normal İngilizce gereksinimi ▶ Az

Multiplayer ▶ Yok Diğer sistemler ▶ PS2, Xbox

Web ▶ www.koei.com/launch/DW4/index.htm

level  
puanı

76



## TOLKIEN'DAN UZAY MACERASI

Narnia'nın yazarı Jack Lewis, LotR serisinin de yaratıcısı olan Tolkien'in yakın dostudur ve eserlerini yazarlarken birbirlerinden etkilenmişlerdir. Hatta Orta Dünya'dan sonra oturup, birbirini tamamlayacak uzayda geçen romanlar yazmaya karar vermişler. Lewis bir uzay yolculuğu macerası olan Ransom üçlemesini yazdı (Out of Silent Planet, Perelandra ve That Hideous Strength). Tolkien'in romanı ise zaman yolculuğu üzerine olacaktı ve modern dünya ile Orta Dünya'yı birleştirecekti! Tolkien "The Lost Road" adlı bu romanı ölmeden önce ne yazık ki, tamamlamadı.



mişler. Kardeşiniz veya arkadaşınızla Narnia dünyasında yolculuklara çıkabilirsiniz. Bir elin sesi var, iki elin sesi var. Ancak co-op modu zaten sıkıcı olan oyunu kurtaramıyor. Zira oyun kendini tekrar ediyor. Her dakika bir şeyleri kırıp dökmek bir yerden sonra bayıyor. Oyunun henüz yüzde otuzuna gelmişken, "acil çıkış butonu nerde laaaan!?" diye bağırılmaya başlıyorsunuz.

Oyun her ne kadar eğlendirmeyi amaçlasa da bunu baltalayan öğelerden biri de kamera açıları. Sabit kamera açıları oyun boyunca bilgisayar başında gergin anlar yaşanmasına neden oluyor. Etraftan gelen tehlikeleri göremiyorsunuz. Bir de klavyede kontrollerin zorlaşması eklenince saç baş yolabiliyorsunuz. Eğer bir joypad'iniz yoksa rahat bir oynanabilirlik beklemeyin.

Orta Dünya'yı seviyorsanız kuşkusuz Narnia'yı da seveceksiniz. Ancak Narnia ile ilk tanışmanız oyunla olmasın, önce kitaplarını okuyun, filmini iz-



At gejiğe, geyik insana, dönme yurdunda.

**D**önem, İkinci Dünya Savaşı dönemi. Dünyada kaos var, bombalar havada uçuyor, masum canlara kıyılıyor. Ama yeryüzünde bizim bildiğimizden başka bir dünya daha var, bembeyaz ve saf bir paralel evren. Burada Viking kıyafetli tinerciler(!), aslanlar, minatorlar ve bir cadı var. Bu iki dünyayı birleştiren tek yer; üzerinde mistik işlemler olan bir dolap.

Chronicles of Narnia (CoN), İrlandalı bir yazar olan Jack Lewis'in kitaplarında yarattığı Narnia dünyasında geçiyor. Lewis'in bu eseri geçtiğimiz sene filme dönüştürüldü ve bu ay ülkemizde de gösterime girdi. Her zamanki gibi açgözlü oyun yapımcıları da filminden pay almak için oyununu yaptı. Oyun film ile aynı gidiyor. Paralel değil, neredeyse üst üste. Tüm oyun filmden sahnelerle dolu olduğundan bol bol spoiler var. Bu spoilerlar da kelime anlamına uygun bir şekilde oyunun "içine ediyor". Filmi görmeden izlemiş kadar oluyor ve bilet parasından böylece kurtuluyoruz.

Senaryonun çıkış noktası 4 kişilik

### Artı&Eksi

- ↑ Muhteşem Narnia dünyası, filmde bolca sahne olması, her karakterin kendine has yetenekleri.
- ↓ Parıldayan "plastik" grafikler, kendini tekrar etmesi, yapay zekanın yetersizliği, saçmalayan kamera açıları.

|                |  |
|----------------|--|
| Grafik         |  |
| Ses            |  |
| Oynanabilirlik |  |
| Multiplayer    |  |
| Eğlence        |  |

Penvensie kardeşler. Bir gün saklambaç oynarken, küçük Lucy malum dolaba saklanır. Bu dolap fantastik Narnia dünyasına açılmaktadır. Diğer kardeşler de bu yeni dünyaya girerler ve güçlerini birleştirip Narnia'yı Beyaz Cadı'nın şerrinden korumak için maceraya atılırlar.

### GÖZÜPEK KARDEŞLER

Her kardeşin farklı yetenekleri var. Peter yakın dövüş uzmanı, Susan uzak dövüş uzmanı, Edmund hiperaktif, Lucy de manyak. Bu 4 kardeşin çevreleri çaplarından büyük. Çok büyük işlere buluşuyorlar ama gel de çocuğa laf anlat. Birbirlerini gaza getiriyorlar, gerektiğinde güçlerini birleştirip Aslan adındaki aslana (evet Aslan) saldırıyorlar.

Penvensie kardeşler taktik yapmadan, Allah ne veriyse, önelirine ne çıkarsa dalıyorlar. Ağa, kurt, minator dinlemeden saldırıyorlar tüm oyun boyunca. Arada sırada elleri acırsa ufak bulmacalar çözüyorlar. Mesela buz tutmuş yolun sağlam yerlerini küçük kardeşler bulurken, diğerleri de ateşi bulup ısınmaya çalışıyor. Arkanızdan çiğ gelirken de bir buz parçasına oturup ondan kaçmaya çalışmak da çılgin ve eğlenceli anlar arasında.

Her bölümde yüzlerce para ve nişan var. Bunları toplayarak yeni yetenekler satın alabiliyoruz. Topladığımız nimetler de oyun sonundaki notumuzu direkt olarak etkiliyor. Özel objeleri ise her bölümdeki heykellerin içinde bulabiliyoruz, tek yapmamız gereken bunlara tekme tokat girişmek.

### BİR ELİN NESİ VAR İKİ ELİN SESİ VAR

Yapay zeka yok denilecek kadar az. Dünyanın en salak kardeşleri Penvensie kardeşler. Vadide her tarafımızı kurtlar sarmışken, yapay zekanın kontrol ettiği karakterler aval aval etrafa bakıyor (aa bak kuş, ah!). Yapımcılar da bu yapay zeka eksikliğini hissetmiş olacaklar ki oyuna co-op modu ek-

### leyin. ■ Son karar

Filmi izlemek yetmediyse ve küçük bir Hack 'n Slash kaçamağı istiyorsanız Narnia'yı deneyebilirsiniz.

### Chronicles Of Narnia: The Lion, The Witch And The Wardrobe

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Traveller's Tales  
Dağıtımçı ▶ BuenaVista Games Yaş sınırı ▶ 10+  
Minimum Sistem ▶ 1.5Ghz CPU, 256MB RAM, 64MB GFX, 4GB HDD Önerilen Sistem ▶ 2.0Ghz CPU, 1GB RAM, 128MB GFX, 4GB HDD Zorluk ▶ Kolay  
İngilizce gereksinimi ▶ Az Multiplayer ▶ Yok  
Diğer sistemler ▶ PS2, Xbox, GC, NDS, GBA  
Web ▶ <http://buenavistagames.com/product/narniaPC.html>

level puanı 65

## Artı&Eksi

- ↑ Muhteşem Narnia dünyası, filmde bolca sahne olması, her karakterin kendine has yetenekleri.
- ↓ Parıldayan "plastik" grafikler, kendini tekrar etmesi, yapay zekanın yetersizliği, saçmalayan kamera açıları.

|                |            |
|----------------|------------|
| Grafik         | ██████████ |
| Ses            | ██████████ |
| Oynanabilirlik | ██████████ |
| Multiplayer    | ██████████ |
| Eğlence        | ██████████ |

# GENE TROOPERS

Bir dünyaaa bırakıın, biz editöörleereee!

Yazan Fırat Akyıldız

**Y**aratıkların ve uzaylıların bu agresif tutumlarına bir anlam veremiyorum; belirli aralıklarla dünyayı istila ederek, çocuk-yaşlı, erkek-kadın, Arçil-Şota ayırmadan katlediyorlar. Ve bunu yapmaları için hiçbir neden yok. Ya biz? Biz hiçbir zaman onların gezegenlerini istila edip yerlilerini katlemedik. Hiçbir zaman bu denli acımasız olmadık. Ayrıca her zaman dünyamıza gelen uzaylıları "Merhaba uzaylı, biz dostuz!" diyerek misafirperverce karşıladık; "Taş yok mu taş?" efektiyle taş atmadık; biz bir şey yapmadık ya! Valla!

### FIRST PERSİL SHOOTER

Oyunda Gene Troopers adı verilen bir grup askeri kontrol ediyoruz. Veya bir anlaşma yapalım, siz kontrol edin, ben izleyeyim. Zaten çocukluğumdan beri oyunları oynamaktan çok izlemeyi severim. Hayır, bunun Gene Troopers'ın kötü bir oyun olmasıyla ya da bir oyun olmamasıyla ilgisi yok; kaytarmaya çalışmıyorum, işimi kötüye kullanmak istemiyorum, ama bu oyunu incelediğim için otomatik olarak işimi kötüye kullanmış olu-

yorum. İçimdeki şeytan beni ele geçirdi. ASAD-WASDAWSW! Ben yazmadım bunu...!

Gruptaki her karakter, hayır, farklı özelliklere sahip değil. Kontrol ettiğimiz ana karakter de dahil olmak üzere, hiçbir askerin ekstra bir yeteneği yok. Tek yapabildikleri, ve tek yapabildiğimiz ateş etmek. Adamlarınız oyunun belirli bölümlerinde ortaya çıkıyor ve size yardım ediyorlar. Onları yönetme gibi bir seçeneğiniz ise maalesef yok.

Oyun başlar başlamaz bir yaratığa silah doğrultan gardiyayı, boynuna indirdiğimiz bir yumruk darbesi suretiyle alt ediyoruz. Alt ediyoruz, çünkü bize serbestlik tanınmıyor. Hatta gardiyana vurmazsak bize Lemming'mişiz gibi davranılıyor ve ilerlememize izin verilmiyor. Neyse, bu sayede yaratıkla dost oluyor ve onunla birlikte yola devam ediyoruz. Dost olma sürecinde kendisi bize birtakım sorular soruyor. Sorulan sorulara, aynı bir adventure oyununda olduğu gibi farklı cevaplar verebiliyoruz. Karşımıza çıkan listeden bir cevap seçtikten ve verdiğimiz cevabın hiçbir şeyi değiştirmedini, sadece, oyun çıkmadan önce yapılan röportajlarda, yapımcıların "Öhm, oyunumuz farklı türleri içinde barındırıyor. Adventure unsurları da oyunu saf bir FPS olmaktan çıkarıyor." şeklinde saçmalayabilmesi için bu seçenekleri oyuna eklediklerini fark ediyoruz. Zira gerçekten de verdiğimiz cevaplar oyunu iyi ya da (bir de Yoda var, Turgay Şeren ya da; emin değilim) kötü yönde etkilemiyor.

Peki ya oyunun hiç mi olumsuz özelliği yok (ezbere yazdım, oyunun hiçbir zaman olumlu bir özelliği olmadı ki)? Var. En olumsuz özellik, yukarıda da belirttiğim gibi, Gene Troopers'ın bir oyun olmaması. Açıkçası son zamanlarda bu kadar kötü

bir oyun oynamamıştım. Kısa Kısa'da incelediğimiz oyunlar da buna dahil. 10-15 yıl önce oynadığımız FPS'lerin Gene Troopers'tan çok daha kaliteli olduğunu söyleyebilirim. İlk başta, oyun kelimesinin tam anlamıyla "ruhsuz". Ses efektleri ve animasyonlar o kadar kötü ki, ateş edip etmediğinizi bile anlayamıyorsunuz. Bir FPS için çok elzem olan bu konunun es geçilmesi, dikkate alınmaması büyük bir sorun. Buna ek olarak, oyunda bölüm ya da karakter tasarımı adına olumlu olan hiçbir şey yok. Bölüm tasarımları gibi, düşmanlar gibi oynanış da tekrar ediyor. Devamlı aynı şeyi, farklı silahlarla yapıyorsunuz. Ancak 10. dakikadan sonra oyundan kopmanız gibi bir ihtimal yok.

### FRAME PER SECOND

Yapay zeka ve benzeri konular, yapımcılar için boş şeyler. Bu yüzden bahsetmeye gerek duymuyorum. Ancak yazımı tamamlayıp evime gitmeden önce şu an Slovakya'da yaşamlarını sürdürmekte olan yapımcılara bir şarkı armağan etmek istiyorum; Yalan Dünya. ■

## Son karar

İnceleme sayfalarımıza kaza ile düşen, tamamıyla gereksiz bir yapım.

## Gene Troopers

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Cauldron  
Dağıtımçı ▶ Playlogic Yaş sınırı ▶ 16+  
Minimum Sistem ▶ 1.8 Ghz CPU, 256 MB RAM, 128 MB  
GFX Önerilen Sistem ▶ 2.6 Ghz CPU, 512 MB RAM, 256  
MB GFX Zorluk ▶ Az İngilizce gereksinimi ▶ Yok  
Multiplayer ▶ Var Diğer sistemler ▶ PS2, Xbox  
Web ▶ www.cauldron.sk



level puanı 20



## Çernobil nükleer kazası aslında kaza değilmiş

**S**ene 1989, yer Rusya... Artık Soğuk Savaş kabak tadı vermiş, Moskova sokaklarında Ruslar "Ulan bu Nato bizi çizer mi? Berlin Duvarı yıkılır mı?" diye son geyiklerini yaparken ben kalkıp (hangi akla hizmetse) Rusya'ya gitmiştim. Yol boyunca bir yükselen, bir alçalan basıncın sarhoşluğu üzerine bir de uçaktan çıktığım gibi Rusya'nın o meşhur soğuğunu tokat gibi suratıma yiyince şamar oğlanına dönmüştüm. Beni almaya gelen şoför arkadaşı aramaya başladım ama haliyle bilmediğin el memleketlerinde ara ki bulasın. Ne zamandan sonra Tekel bayii gibi kokan, elindeki mukavada kargacık burgacık şirketin ismi yazan bir vatandaş geldi, beni "Murat 131" veya halk arasında "Hacı Murat" diye tabir edilen arabanın Rus versiyonuyla otele bıraktı. Yerleştikten sonra "Niyet ettim, Moskova sokaklarının altını üstüne getirmeye..." diyerek nihayet turuma başladım. Şehri ge-

zerken uzunca iki kuyruk dikkatimi çekmişti. Dedim "Hoca ne kuyruğu bunlar?" Rehber hemen "Biri Lenin'in mozolesinin, diğeri Moskova'ya ilk McDonalds açılışının kuyruğu..." dedi. Bizim memlekette ekmeğin köftenin âlâsı olduğu için Lenin'in mozolesini görmeye karar verdim. Sıraya girdim, başladım beklemeye... Aradan bir saat geçtikten sonra sıra nihayet bana geldi ama yabancı olduğumu öğrenince içeri almak istemediler. 1986'da Matthew Carter adında Amerikalı bir arkadaş girmiş, ortalığı birbirine katmış. Adamlarında süten ağzı yandığı için o günden sonra kendi vatandaşlarından başkasını içeriye sokmaz olmuşlar...

### KİMDİR BU CARTER?

Matthew Carter, Pulitzer ödülü için yanıp tutuşan ancak bir fotoğraf makinesine dahi sahip çıkamayan (sözde) araştırmacı bir muhabirdir. Rahat battığı için hiç üşenmeden Moskova'ya kadar, üst düzey Rus yetkililerin gizli toplantısını basmaya gider. Toplantı zaten baştan fiyaskodur. Akşam olunca bu Carter olacak gazeteci müsveddesi, Sam Fisher edasıyla Lenin'in mozolesine sızar ve kendisinin yarısı kadar sütunun arkasına gizlenerek toplantının başlamasını bekler. Bizimki toplantı başlayınca hemen fotoğraf makinesine sarılır. Ancak gümrükte birileri makineyi çoktan değiştirmiştir. Carter Efendi bilmediği aleti kurcalamanın bedelini yerini belli ederek öder ve yakalanır. Ardından KGB şefi Barinsky "Ben demiştim" diye ortama damlar, Sonya dumur olur, Grushkov kekeler, Başkan ise bön bön bakar...

Oyunda bu karakterler kaynaşsın diye samimi bir ortam yaratılmış. Hem Barinsky, hem Sonya, hem de Grushkov, Carter'la çok samimi bir muhabbet içindeler ama bir biz ne olup bittiğini anlayamıyoruz (önceden Berlin işi mi ne varmış, parada mı anlaşmamışlar, orası muallakta kalmış). Oyunda hafiften MGS ve Splinter Cell havası var. Ama dediğim gibi, sadece havası var. Baştan paldır küldür başlayan, sona doğru Çernobil'e bağlanan senaryo oyunu en azından idare ediyor.

### RUSYA'DAN YOL HİKÂYELERİ

Hikâyeden ekmeğin çıkmadığı için biz oyunun diğer yönlerine göz atalım. Bir kere grafikleri şaşırttı beni. Gölgeler ve ışıklandırmalar gayet yumuşak, dokular ise göze hoş geliyor. Ama grafikler nedense atmosfere fazla bir katkı sağlamıyor. Rusya'da yedi sene kalmış biri olarak şimdiye dek gördüklerim içinde en fazla Rusya kokan oyunun Hitman 2 olduğunu kesinlikle söyleyebilirim. Ancak Cold War Sovyet dönemi Rusya'sında olduğuma dair bir his veremedi.

Oyuna Lenin'in mozolesinde başlayıp, KGB merkezinde devam ediyoruz. Aslında Lenin'in mozolesi tam bir bölüm sayılmaz. Daha çok eğitim bölümü gibi, zaten çok da kısa. KGB merkezinden sonra ise Çernobil Nükleer Santraline gidiyoruz. Çernobil bölümleri, sona doğru gerçekten sıkılmaya başlıyor. Bir karış yerde belki on defa geri dönüp vanaları açtım, Sonya ile konuştum, aynı tünellerden geçtim. Bir yerden sonra iş de vaktini da geçip karın ağrıtmaya, hayattan bezdirmeye varacak gibi oldu ki Allah'a şükür reaktör ısınmaya başladı.

Oyunun bu kısmında sakar gazeteci Carter'ı bırakıp, özel kuvvetler lideri Grushkov'u yönetmeye başlıyoruz. Grushkov'la birlikte oyuna can geliyor. Sabahtan beri saklan, bayılt, ilerle kısır döngüsünde gelişen oyun bir anda "Al abi eline keleş, Allah yarattı deme..." moduna giriyor. Oyun bu kadar tavana vurmuşken herhalde biter dedim ama bitmedi. Anlamsız bir şekilde KGB merkezine geri döndük ve oyunun temposu yine sürünmeye başladı.

### CARTER'IN BAM TELİ

Oynanış neredeyse Splinter Cell'in aynısı. Üç kademeli hız sistemi (tek farkı Carter bir acayip koşuyor; hatta koşmuyor, adeta sekiyor), gölgelere saklanma, duruma göre sağ üst köşede açılan aksiyon çubuğu vs... Cold

### Alternatif



### Splinter Cell: Chaos Theory

Yüksek tempo, çeşitli mekânlar ve düşmanlar, sağlam senaryo, en önemlisi de sıkılmaması... Cold War'ın çok daha fazlası Splinter Cell'de var. Splinter Cell oynamadan Cold War oynamayın. Bak kime diyorum?





← Bu sahne size de tanıdık gelmedi mi?

War'da belki de en ilgi çekici nokta Mac Gyver gibi normal aletlerden özel araç-ge-reçler yapabilmemiz. Bu özel gereçlerle de yeni taktikler üretebiliyoruz (nöbetçilerin yoluna el yapımı mayın koyma, sapanla bayıltıcı zerzevat atma gibi). Bulduğumuz planlarla ise teknoloji puanları kazanıyoruz ve bu puanlarla istediğimiz gerecin ya da geliştirmenin bilgisine sahip olabiliyoruz. Yedi kategori altında toplam 28 adet teknoloji mevcut. Özellikle tabanca üzerine olan geliştirmeleri yapmanızı öneririm. Plastik şişe ve paçavralardan yapacağınız susturucu ve zırhlı Spetsnaz özel timlerine karşı kendi imalatınız olan zırh delen kurşun çok işe yarıyor.

Oyundaki en önemli silahınız ise fotoğraf makinesi. Bu yüzden X ışını menzili ve pil ömrünü arttırmakta fayda var. X ışını özelliği duvarların arkasındakileri net

bir şekilde görmeyi sağlıyor. Oyunun başında pek işimize yaramıyor çünkü menzili gerçekten çok kısa. Adam burnunuzun dibine gelmişken nerde plan yapacaksınız, nerde uygulayacaksınız. Ne zaman "X-Ray Range" geliştirmesini yaptım o zaman elimden düşürmez oldum. İkinci özelliği olan radyasyon silahı ise bir türlü geçemediğim yerlerde sessiz ama ölümcül oluşu ile büyük kolaylık sağladı. Yer tesbiti, pus kurmak, mayın döşemek için de şart. Ben ne kadar düşmanın hareketlerini izleyip, mayın döşemekle uğraşmadıysam da bu iş için en gerekli aletin X-Ray kamera olduğuna şüphe yok.

## Artı&Eksi

- ↑ Yumuşak ve hoş grafikler, Soğuk savaş ortamı.
- ↓ Düşük tempo, tekrar eden mekânlar ve aynı düşmanlar.

|                |            |
|----------------|------------|
| Grafik         | ██████████ |
| Ses            | ██████████ |
| Oynanabilirlik | ██████████ |
| Multiplayer    | ██████████ |
| Eğlence        | ██████████ |



Afiyet olsun!



Rus hava-gözlem timi görevdeyken...

## YENİ YOLLAR, YENİ HİKÂYELER

Oyunun aksiyon tarafının es geçildiği envanterdeki silah sayısının azlığı ve isabetsiz atış sisteminden açıkça anlaşılıyor. Bir tabanca ve AK-47'den başka (sapanı saymıyorum) silahımız olmadığı gibi isabetli atış yapmak için de düşmanımızın dibine kadar girmemiz gerekiyor. Düşmanların çeşidi de mekânlar kadar kıt. İlk önce karşımıza üniformalı Rus askeri polisi, ardından KGB ajanları, son olarak da gece görüşlü ve zırhlı Spetsnaz timleri çıkıyor. Çıkıyor ama çoğu zaman kaçmaktan başka çaremiz olmuyor. Çünkü oyunda ciddi cephe sıkıntısı yaşıyoruz. Anlıyorum Rusya'dayız, anlıyorum sen 1986 ama bu kadar mı yokluklar memleketidir?! Koskoca özel tim elemanının üzerinden sadece altı tane AK-47 mermisi çıkar mı yahu! Karneyle mi dağıtılıyor bunlar?!

Cold War, ne kadar sessiz sedasız ve iddiasız çıkmış olsa da güzel bir oyun. Ne yazık ki yeni fikirlerine ve hoş grafiklerine rağmen aynı mekânlar, sönük atmosfer ve en önemlisi düşük tempo tüm güzellikleri almış götürmüş. Sonuç olarak Cold War, matematik yazılısından 90 alabilecekken işlem hatası yüzünden 65 alan bir öğrenciyle aynı kaderi paylaşıyor. ■

Abime tuzlu ayran getirin, fansiyonu düşmüş.



## Son karar

Taktik aksiyonun taktik kısmını çok seviyorsanız, Splinter Cell 4 çıkana kadar farklı bir çehre denemek istiyorsanız oynayabilirsiniz. Stealth Action türüyle ilk kez tanışacaklar için ise oldukça sıkıcı bir başlangıç olacaktır.

## Cold War

Tür ▶ Taktik Aksiyon Yapımcı ▶ Mindware Dağıtımçı ▶ DreamCatcher Interactive

Yaş sınırı ▶ 16+ Minimum Sistem ▶ 1.7 Ghz CPU, 384 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen Sistem ▶ 2.4 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Zorluk ▶ Normal

İngilizce gereksinimi ▶ Az Multiplayer ▶ Yok Diğer sistemler ▶ Xbox

Web ▶ www.coldwar-game.com



level puanı 65

## Hasan Usta'dan Teknik Bilgiler

|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| Expanded Magazine (tabanca)        | Şarjör kapasitesini 8 kurşundan 12 kurşuna çıkarır.  |
| Gun Burst (tabanca)                | Daha seri atışlar yaparsınız.  |
| Better Gunsight (tabanca ve AK-47) | Tüm ateşli silahlarda daha isabetli atışlar yaparsınız.  |
| Slingshot (sapan)                  | Sapanla dart, bomba gibi ağır mühimmat atabilmeniz için gerekli.                                     |
| X-Ray Range (kamera)               | X-Ray kameranın menzilini arttırır.  |
| X-Ray Zoom (kamera)                | X-Ray kameranın odak ayarı ile oynayabilirsiniz. Kamerayı silah olarak kullanırken işe yarayacaktır. |



# ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

Nobunaga'nın ordusunun PC çıkarması ne kadar başarılı acaba?

Yazan Tuna Şentuna

**E**vet sayın okurlar, ben de sonunda derginin ön saflarında kendime bir yer buldum. Baktım Level okurları sonlara doğru benim sayfalarımı atlamaya başlıyor, ben de kendime PC bölümünde bir yer edineyim dedim... İnandınız mı? İnanmayın.

İsmimi bu kısımda görmenizin tek nedeni bir PS2 oyunu olan Onimusha 3'ün PC'ye uyarlanmış olması. Ama bu uyarlamayı sanki üç kişi yan yana gelmiş ve amatör bir çalışma sonucu yapmış gibi görünüyor. Oyunu bir emulâtör ile oynamadığınızı ancak seçenekler menüsündeki ekran boyutu seçeneğiyle anlayabiliyorsunuz. O da olmasaydı oyunun korsan bir yapım olduğunu bile düşünebilirdim.

## PARİS İŞGAL ALTINDA

Oyunun isminde üç yazmasına bakmayın; Onimusha 3 bir devam oyunu değil. Kendi başına sapasağlam bir hikâyesi ve koskoca Jean Reno'su var. Japon kültürünü konu alan bir oyunda, bir Fransız ne yapar? Bunun nedeni hem Capcom'un farklı bir şeyler denemek istemesi hem de çok iyi bir oyun olmasına rağmen Onimusha'nın Avrupa'da satmaması. Hikâyeye göre Nobunaga'nın ordusu bu sefer modern Fransa'yı ve eski Japonya'yı işgal eder. Çeşitli zaman kapıları yüzünden de Jean Reno eski Japonya'ya, Samanosuke de modern Fransa'ya ışınlanır. Her iki kahramanımız da ortak bir amaç için hareket edecektir: Nobunaga'yı durdurmak, işgale son vermek...

Elimizde iki karakter bulunması, hem oyundaki monotonluğu engelliyor hem de hikâyeyi iki farklı açıdan görmemizi sağlıyor. Karakterlerin oynanış şekillerinin birbirinden tamamiyle farklı olması da büyük bir artı.

Örne-

ğin Samanosuke

bir kılıç ustası ve yakın döv-

vüşte rüzgâr gibi esiyor. Buna karşın Jacques'ın

(Jean Reno) zincirli balyozuyla yaptığı saldırılarını

menzili daha uzun ve düşmanlarını yakalayıp fırlatma

gibi daha kontrollü hareketleri de bulunuyor.

## AKO'NUN İZİNDEN

Hesapladım, oyunun yüzde 90'ında savaşıyor, yüzde 5'inde bulmaca çözüyor, geri kalanındaysa



ruh gücü toplayıp karakterimizi geliştiriyoruz. Onimusha 3 tam bir aksiyon oyunu. Sürekli birtakım yaratıkları, deforme olmuş samurayları kesiyoruz. Her öldürdüğümüz düşmandan da çeşitli renklerde enerji topları fırlıyor. Enerji topları kendinizi geliştirmeniz için size güç eklerken, farklı renklerde olanları enerjinizi tazeleyebiliyor ve özel saldırı çizginizi doldurabiliyor. Yani ne kadar çok düşman öldürürseniz o kadar iyi. Bazen yolunuzu kaybettiğinizde, aynı mekânları tekrar tekrar gezmek durumunda kalabiliyorsunuz ve düşmanlar yeniden ortaya çıkıyor. Bunlar canınızı sıkmasın. Onimusha'da boş yok. Her öldürdüğünüz düşman, her çözdüğünüz bulmaca size artı özellik olarak geri dönüyor. (Onimusha'yı hiç bilmeyenlere ithaf edilmiş bir bilgiydi bu).

Tabii savaşmak da bir yere kadar. Onimusha hiçbir zaman saf aksiyon olmamıştı ve Demon Siege'de de bu değişmiyor. İki farklı hikâyeyi takip ediyormuş gibi görünse de, yeri geldiğinde Samanosuke ve Jacques birbirleriyle iletişime geçiyorlar. Bunu da Ako adlı peri sayesinde yapıyorlar. Birbirleriyle iletişime geçmeleri demek, aralarında eşya transferi yapmaları demek. Samanosuke'nin açamadığı bir kapının anahtarını Jacques taşıyor olabilir mesela. Bunun gibi birtakım ufak bulmacalar oyun boyunca karşınıza çıkacak.

Demon Siege PS2'de çok iyi bir oyundu fakat PC'de hiçbir şekilde aynı zevki aldığımı söyleyemem. Gamepad'siz oynamak zaten yeterince garip, bunun üstüne bir de dövüşlerde kimin nereye vurduğu belli olmayınca iyice geriliyorsunuz. Sanki vuruşlarınızın düşmanı delip geçiyor. Tek iyi yanı grafiklerinin PS2'den çok daha iyi olması. Demon Siege'in PS2 versiyonunu hiç oynamadıysanız ve Onimusha aşkıyla yanıp tutuşuyorsanız bu oyunla ilgilenin fakat böyle bir tutum içerisinde değilseniz, emin olun daha iyi aksiyon oyunları bulabilirsiniz. ■

## Son karar

Orijinal hali çok iyi bir oyun olmasına rağmen, PC'deki hali için ancak vasat diyebiliriz. Sadece grafikler açısından kurtarıyor.

## Onimusha 3: Demon Siege

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Capcom Entertainment  
Dağıtımçı ▶ Typhoon Games Yaş sınırı ▶ 17+  
Minimum Sistem ▶ 1.8 GHz CPU, 256MB RAM, 64MB  
GFX Önerilen Sistem ▶ 2GHz CPU, 512MB RAM, 256MB  
GFX Zorluk ▶ Orta İngilizce gereksinimi ▶ Az  
Multiplayer ▶ Yok Diğer sistemler ▶ PS2, Xbox  
Web ▶ www.capcom.com

level puanı 70

## Artı&Eksi

- ↑ İki farklı karakteri kontrol etme olanağı.
- ↓ Vurup vurmadığınızı anlayamıyorsunuz. Hiçbir ekstra özellik eklenmemiş.

|                |            |
|----------------|------------|
| Grafik         | ■■■■■■■■■■ |
| Ses            | ■■■■■■■■■■ |
| Oynanabilirlik | ■■■■■■■■■■ |
| Multiplayer    | ■■■■■■■■■■ |
| Eğlence        | ■■■■■■■■■■ |



# I-NINJA

Evet Burak, neden oyun?

Yazan Fırat Akyıldız

**B**ir platform oyununu ilgi çekici yapmak o kadar zor olmasa gerek. Bunun için birkaç şeye ihtiyacımız var: Uzun, tahta ya da çelik bir platform, biraz altın, Danny DeVito benzeri, kısa boylu, otobüs kafalı bir karakter. Bunlar bir platform oyununun sevilmesi ve oynanması için yeterli. Ancak her şey bir yana, ana karakter bir yana. İtiraf etmek gerekirse, bu koca kafalı karakter yerine başka bir karakter olsaydı, oyunu bu kadar sevmezdim.

## HER ŞEY KONTROL ALTINDA

I-Ninja, 2003'te PS2 ve Xbox platformlarında piyasaya sunulmuş ve oyuncular tarafından ilgiyle karşılanmıştı. Ancak bu "resmi gazete" diliyle yazmaya devam edersem, yazının geri kalanında yalnız kalmam olası. Kendimi affettirmek için paragrafa yeni bir giriş yazmak istiyorum: I-Ninja'nın konsol versiyonu kimliği belirlenemeyen bir nedenden dolayı fazla tutulmadı. Belki bunda hedef kitlenin küçük olmasının da payı vardır ama I-Ninja bunu kesinlikle hak etmiyor.

Karakterimiz statik bir IP'ye sahip değil, oldukça hareketli. Çok hızlı hareket edebiliyor, duvarlara tırmanabiliyor, duvarlarda yürüyebiliyor, kılıcını hızla çevirerek havada asılı kalabiliyor, rayların üstünden ulaşamayacağı yerlere ulaşabiliyor. Hareket liste-

sinden tahmin edebileceğiniz gibi, I-Ninja birçok oyunun karışımından oluşuyor. Mesela "duvarda yürüme" hareketi (veya uyansı) Prince of Persia'dan, zincir ve helikopter Rayman'den... Sadece hareketlerde değil, bölüm tasarımlarında da benzeri oyunlardan alınmışlar var. Sonic'teki hızlanmayı sağlayan platformlar buna örnek olarak gösterilebilir. İlginç olansa şu: Oyun alıntılara rağmen özgün. Çünkü yapımcılar ellerinde olan her şeyi geliştirmiş ve aldıkları parçaları uyumlu bir şekilde birleştirmişler. Hızlandıktan sonra duvar ne kadar yüksek olursa olsun sonuna kadar koşarak çıkabiliyorsunuz. Ya da zincirinizi hızlı platformlarda ilerlemek için kullanabiliyorsunuz. Tabii ki koca kafalı bir prensin duvardan duvara halı edasıyla koşuşturduğunu görmek oldukça eğlenceli. Oyunu ilginç hale getiren şey de bu zaten.

Diğer oyunlardan alınan parçalar, farklı oyun tiplerini de beraberinde getiriyor kaçınılmaz olarak. I-Ninja'nın merkezinde kılıç dövüşü var ancak diğer tarafta oyunun oldukça değişken olduğunu söyleyebilirim. Oyunun bir anında, tünelde, barut fıçısının üstünde bowling topu gibi yuvarlanıp Ranx'leri (düşman askerler) deviriyor, birkaç dakika sonra Ranx'lerle çatışyorsunuz.

## HERKESE I-NINJA

Sonuçta, I-Ninja; eğlenceli, hızlı, orijinal ve Aykut Kocaman bir kafaya sahip bir platform oyunu. Şaşırtıcı olsa da, teknik açıdan da beklediğimi aldım bu oyundan. Tek sorunu, bir süre sonra kendini tekrar etmeye başlaması. Ama o kadar kusur olacak artık, abartmayın. ■

## Son karar

PC'ye çok az sayıda kaliteli platform oyunu çıktığı düşünülürse, I-Ninja'nın kaçırılmaması gerektiğini söyleyebiliriz.

## I-Ninja

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Argonaut Dağıtımıcı ▶ SCEE  
Yaş sınırı ▶ 7+ Minimum Sistem ▶ 1 GHz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX Önerilen Sistem ▶ 2.0 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Zorluk ▶ Yok İngilizce gereksinimi ▶ Az Multiplayer ▶ Yok  
Diğer sistemler ▶ PS2, Xbox, GameCube  
Web ▶ www.scee.com

level puanı 75

## Artı&Eksi

- ↑ Farklı oynanış türleri, güzel grafikler, eğlenceli animasyonlar.
- ↓ Bir süre tekrar etmeye başlıyor.

|                |            |
|----------------|------------|
| Grafik         | ██████████ |
| Ses            | ██████████ |
| Oynanabilirlik | ██████████ |
| Multiplayer    | ██████████ |
| Eğlence        | ██████████ |

## ŞOK RÖPORTAJ!

Kendisi I-Ninja olduktan sonra oturma odasında saklanan Burak sadece Level'a konuştu!

Fırat: Burak merhaba. Öncelikle röportaj teklifimizi geri çevirmediğin için teşekkürler. Bir oyunda oynama fikri nereden aklına geldi?

Burak: Yapımcı Argonaut'tan Mike bir gün bana telefon edip, I-Ninja adında bir oyun üzerinde çalıştıklarını söyledi ve "Oyunda oynamak ister misiniz?" diye sordu. Ben de kayıtsız kalamadım, hemen not aldım.

Fırat: Oyunu oynayıp oynamak istemediğini mi sordular yani Burak?

Burak: Hayır Fırat.

Fırat: Anladım. Peki role uyum sağlamak zor oldu mu?

Burak: Hayır, beni dodellediler bile. Direk alıp oyunda kullandılar. Bu karakter için biçilmiş kaftanmışım, öyle dediler.

Fırat: Anladım Burak.

Yapımcılar seni kullanmışlar resmen yani. Farkında değilsin. Kendini kullandırtmasana oğlum!

Burak: Evet Fırat, haklısın.

Fırat: Öyle miyim?

Burak: Evet Fırat, tabii ki.

Fırat: Evet Burak.

Burak? Evet Fırat.

Fırat: Evet.





# Friends: The One With All the Trivia

**i** Yapım: Artech Studios Dağıtım: Warner Bros. Interactive Minimum Sistem: 600 Mhz CPU, 64 MB RAM, 32 MB GFX



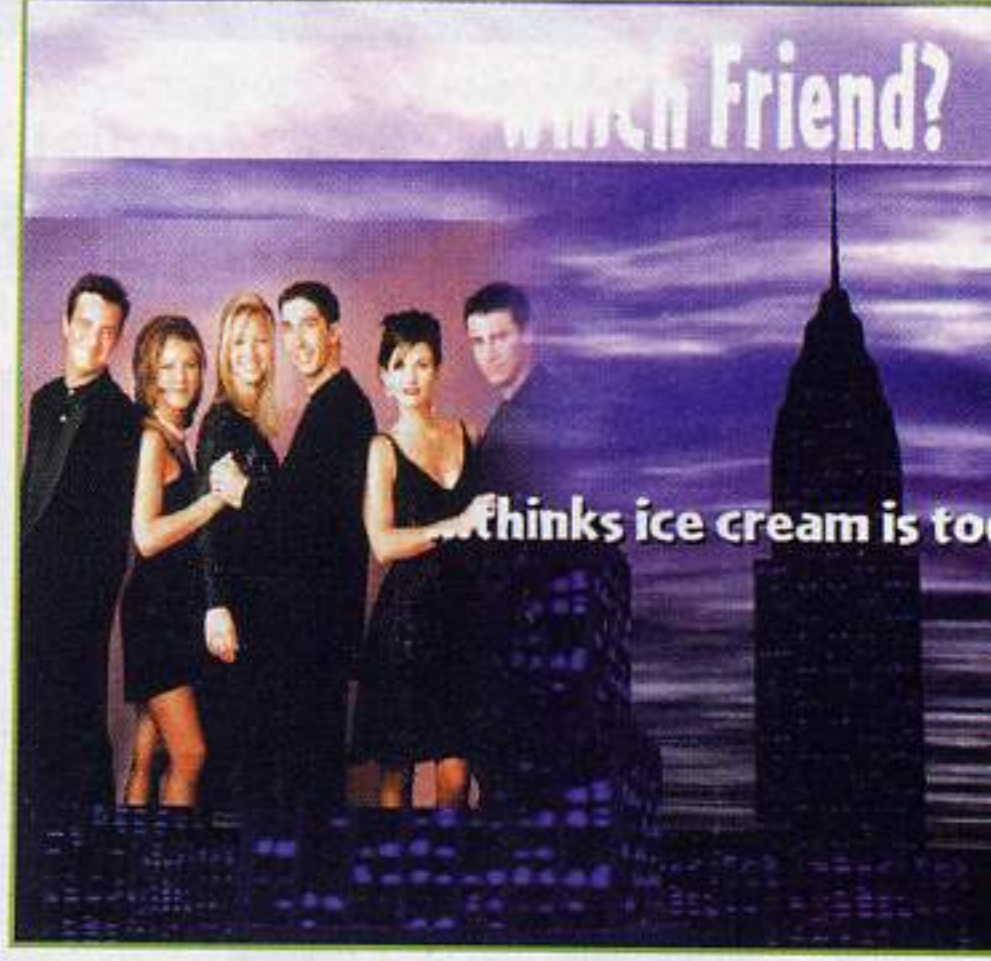
Televizyondaki programları takip etme gibi bir özelliğim yok. Tek takip edebildiğim şey, TRT'nin gecenin sonunda yayına koyduğu, siren sesi çıkaran ve hipnoz edici etkiye sahip olan çembersel şekildi. O da, sabaha kadar sürdüğü için. Eğlenceli bir program ama; renk ayırımı yapmıyor. Diğer yandan halen yayınlanmakta olan Friends adında bir dizi var ki, Amerikalıların ne kadar neşeli, ne kadar arkadaş canlısı olduklarını çarpıcı bir şekilde ortaya koyuyor. Ben de bu yüzden Friends'i takip etmi-

yorum zaten.

Peki dizinin oyunu olur mu? Bugün konuklarımız, araştırmacı televizyoncu/gazeteci Hulki Cevizkabağı, eski hakem Ali Can Lakot ve Level Dergisi YİM'i Sinan Akkol ile bu konuyu tartıştık; kavga çıktı. Ben vurdum kapıyı çıktım, sonra yazımın olduğunu hatırlayıp hemen döndüm.

Friends: The One With All the Trivia bir bilgi yarışması. Ancak oyunda, "Haçlı Seferleri hangi yıllar arasında yapılmıştır?", "Saat kaç?" gibi tarihi sorular yerine, Friends dizisinin 10 yıl boyunca yayınlanan bölümleri hakkında sorular soruluyor. Peki ne tip sorular soruluyor? Bu tip sorular soruluyor, daha fazlası değil; oyun "Peki ne tip sorular soruluyor?" gibi, dizideki karakterlerin hayatları hakkında anlam-

sız sorular içeriyor. Video klipler, ses dosyaları ve benzeri materyallerle desteklenen Friends: The One With All the Trivia, gereksiz bir paldır kültür yarışması. Bu insanlıktan çıkmış oyunu oynamayı düşünüyorsanız, üzgünüm ama, ilişkimizi gözden geçirmemiz gerekecek. Tavrım kesin ve nettir. ■



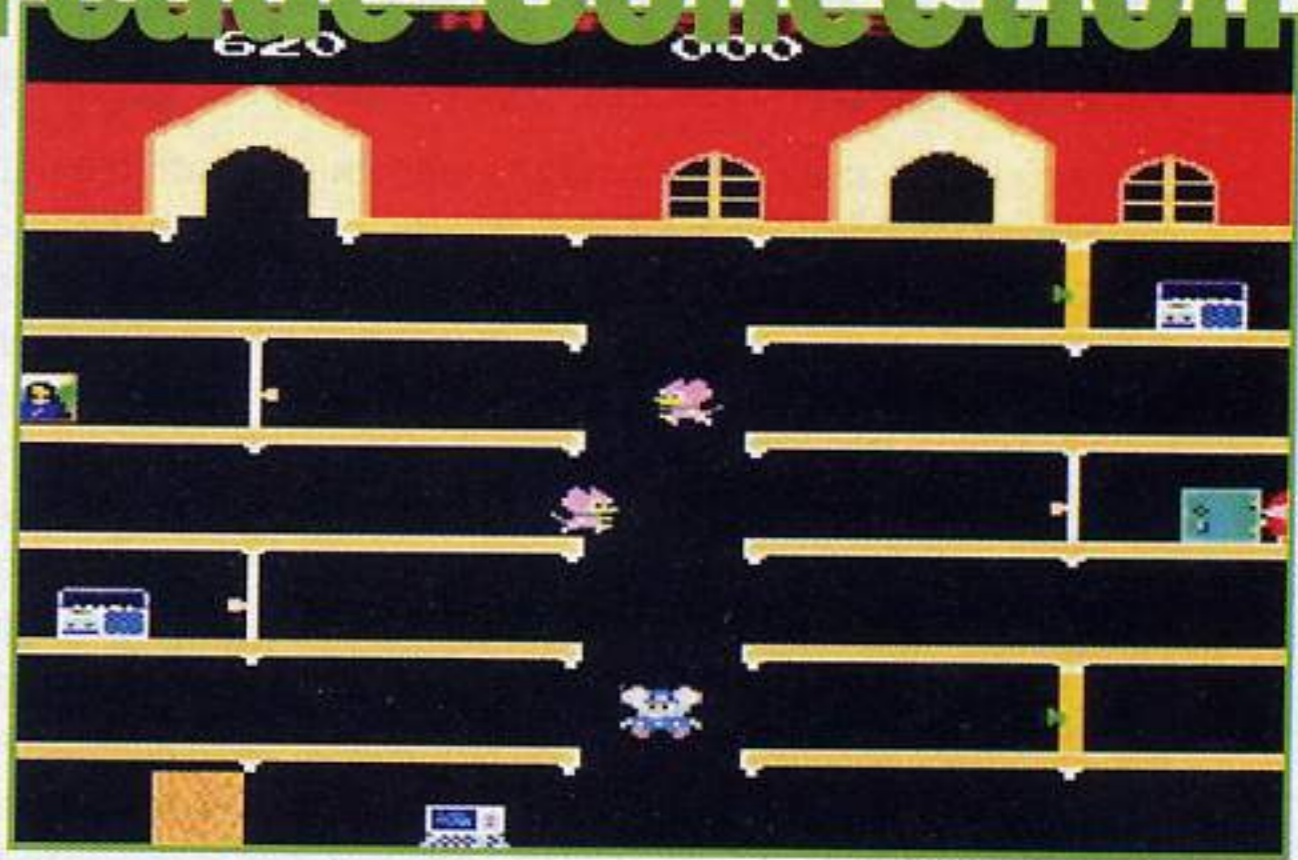
level  
notu 33

# Namco Museum: 50th Anniversary Arcade Collection

**i** Yapım: Namco Dağıtım: Namco Minimum Sistem: 500 Mhz CPU, 32 MB RAM, 16 MB GFX

15-20 yıl öncesinde bu oyunları oynarken, tamamının yalnızca bir CD'ye sığabileceğini hiç düşünmemiştim. Çünkü o zaman CD icat edilmemişti (ilginç tabii), bu yüzden düşünemiyordum. Evdeki plaklar ise Atari 2600'ümle uyumsuzdu. Uyumlu olanları da var; plağı birkaç defa duvara doğru fırlattıktan sonra plaklar Atari 2600'le uyumlu hale geliyordu. Bu, HD Amiga disketlerini tornavidayla delik açıp DD yapmak gibi bir şey. Konu biraz dağıldı, kaldığımız yerden devam edelim. Nam-

co Museum: 50th Anniversary Arcade Collection'da, 16 adet eski arcade oyunu tek CD'de toplanmış. Bu oyunlar; Pac-Man, Ms. Pac-Man, Galaga, Galaxian, Dig Dug, Pole Position, Pole Position II, Rolling Thunder, Rally X, Bosconian, Dragon Spirit, Sky Kid, Xevious ve Mappy. Gala-



ga ve Pac-Man gizli, diğerleri ise

Namco'nun 50. yılı için bu CD'yi piyasaya çıkarmış olması güzel bir şey tabii ki. Ancak, Atari 2600 oyunlarının beş-altı kb'ı geçmediği ve Atari emulatörlerine kolayca ulaşılabildiği için CD anlamını yitiriyor, plak oluyor. Namco'nun bu klasiklere yeni bir şey katmamış olması da bir eksi. Elbette oyunları bozmasını, eski atmosferi silmesini istemiyorum, ama 2006 yılına girdiğimi şu sıralarda daha fazlasını beklemekten kendimi alamıyorum. Zaten hiçbir zaman kendimi bir

yerden almak istemedim. Ne gerek var, dursun orada.

Her şeye rağmen, "Emulatörle uğraşmak istemiyorum, hayat çok zor." diyorsanız, Namco'nun koleksiyonunu deneyebilirsiniz. Ancak memnun kalmadığınız ürününü iki hafta içinde geri almıyorum. Böylelikle ürünün elinizde kalmasını sağlıyorum. ■

level  
notu 40

# KONSOL USTASI

Yazan Tuna Şentuna

Yıllardan, siz deyin 2002, ben deyeyim 2003, öyle bir şeylerdi. Burada çok havalı bir şekilde, kendi çapımda bir geri sayım başlatmıştım. Sonunda ne olduğunu da ancak ben ortaldan kaybolduğumda anlayacaktı herkes. Hatta bu olayı o kadar gizemli hale getirmişim ki, Sinan bile ne yapacağını bilmiyormuş. Bu sefer geri sayım yapmayacağım. Onun yerine açıkça söylüyorum: Nisan ayında ben de aynı Emin ve Jesuskane gibi askerın yolunu tutuyorum. Bunu söyledim ya, kesin yine bir şey olur ve ben gidemem. İşin garip tarafı artık gitmek de istiyorum. Gideyim de, şu önümde dağ gibi duran, tüm hayatımın gidişatını etkileyen hadise aradan çıksın. İşe girmek istesenez askerlik istiyorlar, evlenmek istiyorsunuz, yine askerlik çıkıyor karşınıza. Bir de çevrenizdeki tüm arkadaşlarınız bir bir bu görevi tamamlayıp dönünce iyicene kötü ve yalnız hissediyorsunuz kendinizi. Size de önerim, üniversiteyi bitirdikten en fazla 6 ay sonra bu işlemi tamamlayın. Zaman geçtikçe iyice gözünüzde büyüyor, kendinizi bunalımdan bunalıma atıyorsunuz. Gördüğünüz gibi konsollarla son derece alakalı bir konudan bahsettim. Bu aylık idare edin beni...

## Denizlerin gerçek efendisi tekrar ekranlarımızda JAWS UNLEASHED

Yapım: Appaloosa Interactive | Dağıtım: Majesco | Platform: PS2, Xbox, PC | Çıkış Tarihi: Mayıs 2006



Küçükken beni korkutan üç film varsa, bunlardan iki tanesini Piranalar ve Jaws oluşturuyordu. Bu korkunç deniz canlılarının saldırdığı insanların bir şekilde kurtulup kurtulamayacağını merak eder, o hissimle da filmi soluksuz izlerdim. Aynı filmi 15'inci izleyişimde de bu böyleydi, şimdi de böyle oluyor (kötü etkilenmişim). Jaws dehşetini üstünden atamamış tek kişi ben değilim. Bakın Appaloosa da benimle aynı duyguları paylaşıyor ve size Jaws olma imkânını sunu-

yor yeni oyununda. Yaklaşık 7.5 metre uzunluğunda bir deniz canavarı olarak neler yapabiliriz? Öncelikle şu önümüzde yüzen şaşal insanı mideye indirebiliriz. Onun, denize saçılan kanına gelecek olan diğer köpekbalıklarını avlayabilir, teknenin üstünde güvende olduklarını sanan balıkçılara nasıl bir hata yaptıklarını gösterebiliriz. "Ben daha güçlüyüm" diyen katil balina Orca'ya kafa tutabilir, özel köpekbalığı görüşüne geçerek denizdeki kan izlerini takip edebiliriz. Jaws Unleashed'de yapacak iş çok. Appaloosa da bize bunları yapabilmemiz için uçsuz bucaksız bir okyanus ve ortasında da bir ada sunuyor. Alacağımız görevleri burada yapmaya çalışarak Jaws'ın özelliklerini geliştirecek ve zamanla daha da güçlü hale geleceğiz. Yaşasın Jaws, yaşasın özgürlük! ■

## Need for Speed'den başka yarış oyunu yok mu sandınız?

### OUTRUN 2006: COAST TO COAST

Yapım: Sumo Digital LTD. | Dağıtım: SEGA | Platform: PS2, Xbox, PSP, PC | Çıkış Tarihi: Nisan 2006

Oyunun çıkışına az bir süre kalmasına rağmen, ser verip sır vermiyor Sega. Biz de Sumo Digital'ı sıkıştırıyoruz ama yok, o da bana mısın demiyor. Bu durumda yapılacak tek şey kalıyor; laf kalabalığı! Mesela MegaDrive zamanından lafa girebilirim. Ya da size uzun uzun OutRun'ın Arcade versiyonunu anlatabilirim. Yine de lafı kısa kesip Coast to Coast'tan bahsedeyim, gönüller hoş olsun. Sega'nın yeni OutRun projesi aslında 2004 yılında Xbox için yayımlanan OutRun 2 ve şu anda Arcade'de bulunan OutRun SP'nin bir karışımı. Amerika'da Palm

Beach'ten (Kıbrıs'ta da var bu) Cape Way'e doğru birçok farklı araçla seyahat edeceğiz. Seyahat etmek değil tabii amaç; yarışacağız desem daha doğru. Tam 12 lisanslı Ferrari'nin bulunduğu araçların hepsi birbirinden hızlı olacak ve bir o kadar da şık gözükecek. Çeşitli yol görevleri alabileceğimiz, online ortamda diğer yarışçılarla kapışabileceğimiz Coast to Coast, her platformda farklı görevler de içerecek. Yani bir Xbox sahibi farklı bir yarışa katılabilecekken, bir PS2 sahibi de Xbox'çının "O ne?" diyeceği bir yarışta bulunabilecek. Oyunun PSP versiyonu ise PS2'yle ortaklaşa çalışarak değişik özellikler sunacak (ne olduğu belirtilmiyor). Eski OutRun'ın havasını korumaları dileğiyle, Sega'ya bize bu oyunu yeniden oynayabile şans verdiğini için teşekkür ediyorum. ■



## BASKIYI DURDURUN!

- Dynasty Warriors 5'in ikinci devam oyunu, DW5 Empires Mart ayında Japonya'da piyasaya çıkıyor. Altı yeni general, dijital yön tuşlarıyla emrinizdeki askerlere emir verme olanağı ve yeni görevler, DW5 Empires'in sunacakları arasında.
- İçinde sekiz farklı Gundam Anime'siyle birlikte gelecek olan Mobile Suit Gundam Climax U.C. Mart ayında Japonya'da, bilinmeyen bir tarihte de Avrupa'da PS2 için çıkmış olacak.
- Toyota, Mitsubishi, Subaru, Audi, Alfa Ro-

meo, Nissan, Volkswagen ve Mini gibi lisanslar içeren yeni yarış tutkumuzun adı Tokyo Xtreme Racer DRIFT. PS2 sahipleri, Mart ayında bu büyük buluşmaya davetliler.

- Vivendi Universal Games, Darkwatch'un yapımcısı High Moon Studios'u satın aldı.
- PSP sahiplerinin oynamaktan bıkmadığı ve bıkmayacağı GTA: Liberty City Stories PS2 için de hazırlanıyor ve Nisan ayında piyasada olacak. Rockstar PSP için ikinci bir GTA oyunu ve adı belli olmayan başka bir oyun da hazırlıyor.

- Henüz Wild ARMs 4'ü oynamadık ama bu Wild ARMs 5'in haberini vermemek için bir neden değil. Wild ARMs: The Vth Vanguard, yine Wild ARMs'in vahşi batı temasını koruyacak. Oyun hakkında daha fazla bilgiyi E3'te alabileceğiz.
- Bir oyun sitesinin yaptığı araştırmada, "EA mı, 2K Sports mu daha iyi oyun yapıyor?" sorusunun yanıtı yüzde 63'lük oy oranıyla 2K Sports olarak belirlendi.
- System Shock 2'nin "ruhani" takip oyunu

O rejim ya çökecek, ya çökertilecek!

## JUST CAUSE

Yapım: Avalanche Studios | Dağıtım: Eidos Interactive | Platform: PS2, Xbox, PC | Çıkış Tarihi: Haziran 2006



San Esperito'nun çürümüş hükümeti, kitle imha silahları barındırmaktadır. Bunlarla ne yapacağı belli olmadığı için, CIA ajanı Rico Rodriguez olarak bu hükümeti yıkmalıyız. Elinize bir roketatar alarak bir hükümeti deviremezsiniz. Daha sinsi bir plana ihtiyacınız olacak. Mesela güç için savaşan çeşitli toplulukları kıskırtmaya

ne dersiniz? Ya da onları birbirine düşürmeye? Avalanche'in başkanı Christopher Sundberg diyor ki, "Just Cause'da yapmak istediğimiz, büyük bir oyun alanı yaratmak ve oyuncularını, problemleri çözmek üzere yaratıcılıklarını

kullanmaya zorlamak. Bir oyuncu bir görevi on farklı yoldan tamamlayabilecek ve kara, hava ve deniz taşıtlarını özgürce kullanabilecek." Bunları daha önce bir yerde görmüştük sanki? Grand Theft Auto olmasın sakın?! Just Cause istediğimiz aracı istediğimiz anda ve istediğimiz şekilde kullanmamıza izin veren, içinde ormanlar, nehirler, göller, denizler bulunan büyük bir alanda ge-

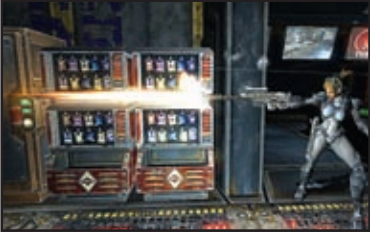


çen, bol bol aksiyon içeren, tam anlamıyla özgürce davranabileceğimiz bir yapımla yolunda hızla ilerliyor. Başarılı olup olamayacağını şu anda kestiremiyoruz, fakat ümitliyiz. ■

Bu oyunu hatırladınız mı?

## STARCRRAFT: GHOST

Yapım: Swingin' Ape Studios/Nihilistic | Dağıtım: Blizzard | Platform: PS2, Xbox, GC | Çıkış Tarihi: 2006'nın 2. yarısı



Yapımına 1982'de başlanan Starcraft: Ghost, 2982 yılına geldiğimizde bile piyasada olmazsa şaşırmanın. Bir Duke Nukem Forever gibi gecikme rekoru kıran oyunumuzu unutmamış olabileceğinizi düşünerek burada bir kez daha tanıtmaya karar verdim. Hatırlarsanız, StarCraft evreninde geçecek oyunumuzda Nova adlı ve her anlamda süper olan bir karakteri kontrol ediyorduk. Nova'yı genelde sıcak çatışmaların içine sokacağız fakat yeri geldiğinde gizlenerek, saklanarak da ilerlememiz gerekecek.

Envanterinde onlarca silah bulunacağı açıklanan Nova'nın şu anda sadece üç silahının adını biliyoruz: Perdition Flamethrower, Gauss Rifle ve Torrent Shotgun. Nova, bahsi geçen silahları ve özel güçleriyle Dominion adına, Dominion ve Koprulu Liberation Front arasındaki savaşı sonlandırmaya uğraşacak. Bazen karşısına bir Terran

askeri çıkacak, bazense Zerg'ün çirkin yaratıkları. Protoss'u da unutmamak gerekiyor. Tüm bu ırklarla senaryo gereği karşılaşacak ve savaşacağız. Oyuna nispeten yeni eklenen çok kişili oyun olanağı ile Ghost, Marine, Firebat ve Light Infantry gibi birimlerden birini seçerek karşı takımın oyuncularıyla çarpışacağız. Tüm bunları StarCraft evreninde yaşayacağımızı düşünmek çok heyecan verici de, bu oyun bir an önce çıkmazsa isyan çıkacak. ■



Yıkırım bu gezegeni

## RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION

Yapım: Pipeworks Software | Dağıtım: Midway Games | Platform: PS2, GC | Çıkış Tarihi: 2006'nın 2. yarısı



Herkes sinirlenince bir şeyleri kırmak ister. Bazılarımız vazoyu fırlatırız duvara, bazılarımızsa bilgisayarın monitörünü atarız. Hemen ardından da çok üzülmüyoruz. Kimimizse başkalarının kalbini kırmaya bayılırız. Peki ya boyutumuz şu halimizin 50 katı kadar büyük olsaydı? İşte o zaman binalara, insanlara ve boyumuza uygun daha "büyük" şeylere yönelirdik. Oyunumuzun kahramanları George, Lizzie ve Ralph da böyle düşünüyor ve o bina sizin, şu araba benim, yakıp yıkıyorlar. Farklı özelliklere ve görünüşlere sahip bu üç yaratık, önceki Rampage oyunları ile karşılaştırıldığında artık daha özgür bir ortamdalar. Ve bu ortam tam anlamıyla üç boyutlu. Amacımızsa çok açık: İnsanları yemek, binaları ve arabaları parçalamak... Nerdeyse tüm şehir ve şehrin içindeki her öge parçalanabilir özellikte olacak. Tanklar, helikopterler peşimizden koşturacak fakat biz onları da parçalayacağız! Her saniyesi aksiyon dolu yeni Rampage, 20 dolar gibi ucuz bir fiyattan satışa sunulacak. ■



BioShock'un yapımcısı Irrational Games'i Take Two satın aldı. BioShock ise iptal edilmedi elbette, 2007 yılında PC ve konsollar için hazırlanmış olacak.

► Her ne kadar EA açıklama yapmaktan kaçınsa da, Lord of the Rings: The Third Age'in devamı olduğunu düşündüğümüz LotR: White Council'in haberlerini almış bulunuyoruz.

► Gelecek ay yukarı kısma taşımayı planladığım bir oyun, Samurai Champloo: Sidetracked, animedeki ruhu aynen yansıtmayı hedeflediği gibi, dizideki Mugen ve Jin'in yanında, gizemli bir karakterle de oynamaya fırsatı sunacak.

► 31 Mart'tan itibaren Bandai veya Namco'nun oyunlarından herhangi birini aldığınız zaman, üstlerinde Bandai Namco imzasını göre-

ceksiniz, zira iki firma tam anlamıyla birleşti.

► Amerika'da yayınlanmış olan ilk "Tales" oyunu olmasıyla öne çıkan Tales of Legendia şu anda PS2 için piyasada. Bir RYO olmasına rağmen savaşlarda Soulcalibur etkileri görülüyor.

► Hala Devil May Cry 3 oynamadıysanız veya bir kez daha oynamaya niyetindeyseniz, DMC3 Speci-

al Edition'ı hemen şimdi alabilirsiniz. Sadece 20 dolara satılan rötuşlanmış DMC3, Dante'nin kardeşi Virgil ile oynama imkânı, yüzde 20 hızlandırılmış oyun modu, Jester ile savaşma olanağı, yeni "Very Hard" zorluk derecesi ve Blood Palace adındaki Survival alanı ile birlikte geliyor. DMC'ı yeniden oynamak için size birkaç önemli neden. ■



# YENİ NESİL GELİYOR

**PlayStation 3 ve Nintendo Revolution için beklemedeyiz. Xbox 360 ise piyasada. Peki ya siz onlar için hazır mısınız?**

Bu ay karşınıza Xbox 360 görmüş, oynamış, ona dokunmuş biri olarak çıkmayı hedefliyordum, fakat bunu başaramadım (ben de, ben de! Gümrük! – blx). Onun yerine yine resimlerine baktım, videolarını izledim. Ama gelecek ay böyle olmayacak. Xbox 360'ın gücüne şahit olmuş biri olarak, daha iştahlı bir biçimde çıkacağım karşınıza. Efendim? PS3 ve Revolution mı? Ubisoft'tan gelen bir açıklamaya göre, en iyimser tavırla, Avrupa'lılar olarak PS3'e Kasım ayında, Revolution'a ise 2007 yılında kavuşacağız.

Yazan | Tuna Şentuna

## YENİ BİR YIL

Bu yıl Noel Baba'dan bir PS3, bir Revolution isteyenler avuçlarını yaladılar. Xbox 360 isteyenler de aynısını yaşadılar, çünkü Avrupa ve Amerika'da dahi hiçbir satış noktasında bir tane bile Xbox 360 bulmak mümkün değildi. Dükkanlara dahi az sayıda gelen 360'lar, bir saat içinde tükeniyordu. Türkiye'ye iki, bilemediniz üç tane giriş yapmaya çalışsan Xbox 360 da gümrükte takılınca, bu konsolu görmek de kimseye nasip olmadı (gümrük! – blx).

Gelelim bu ayın konularına. PS3'ten giriyoruz: Konumuz Unreal Tournament 2007 ve PS3'ün çıkış tarihi. Daha önce UT 2007'nin PS3'ün çıkış oyunlarından biri olacağını sanıyorduk. Epic Games geçen günlerde bunu yalanladı. Birkaç gün sonrasında ise UT 2007'nin PS3'le birlikte piyasada olabileceğini, ama bunun da PS3'ün ne zaman çıkacağına bağlı olduğunu söyledi. Benim tahminim, bu oyunu önce PC'de tüketeceğimiz ve daha sonra PS3'te göreceğimiz yönünde.

PS3 ile ve Sony'nin yeni "bölge" tutumundan devam edelim. Sony tarafından resmi bir açıklama gelmemiş olsa da, bir rivayete göre Japonya, Asya ve tüm Amerika tek bir bölge olarak varsayılacak. Yani Japonya'dan oyun alan bir Arjantin'li, bu oyunu Amerikan yapımı bir PS3'te rahatça oynayabilecek. Biz Avrupa'lılar ise yine PAL formatına tabi tutulacağız ve muhtemelen oyunları şu

anda olduğu gibi birkaç ay sonra oynayabileceğiz.

Ve sıra elimizdeki DVD filmleri çöpe atma şenliğine geldi; zira artık Blu-Ray filmleri-



◀ Bu kadar fazla birimi, tek bir Xbox 360 gamepad'ile nasıl kontrol edeceğiz merak ediyorum.

miz olacak! Sony PS3'ün çıkışıyla birlikte tam 20 Blu-Ray film piyasaya süreceğini açıkladı. İçinde House of Flying Daggers, The Fifth Element gibi filmlerin bulunacağı bu 20 filme, yaz aylarında Black Hawk Down ve The Bridge on the River Kawai eklenecek. "Bir filmi 50GB'a nasıl yayarız?" sorusuna cevap arayan Sony, filmlerin içine ufak Java oyunları ekleyerek ekstra içerik sağlamaya çalışacak. HD kalitesinde olacak filmlerden keyif alabilmek için de şahane bir de HD televizyona ihtiyacımız olacağını söylememe gerek yok herhalde.

## FIGHT NIGHT ROUND 3 ARTIK DAHA YAKIN

Biz hala resimlerine bakaduralım (veya LEVELCD'deki videoyu izleyin – blx), Xbox 360 sahipleri çoktan oyunu ekranlarda görmeye başladı bile. Xbox Live üzerinden Xbox 360'ın harddiskine indirilebilen (486MB) FNR3 demosu ile oyunun kısa bir turunu yapılabiliyorsunuz. Kısa bir süre sonra SEGA da aynı servisi kullanarak Full Auto'yu oyunculara sunacak. Xbox'ın hiçbir özelliğini beğenmeseniz bile, Live desteğini takdir etmemek elde değil.

Geçen ayki HD-DVD söylentisine bu ay resmi bir açıklama geldi. Microsoft bu yılın sonlarında Xbox 360 için bir harici HD-DVD ünitesi piyasaya sürecek. Sanmayın ki bu cihaz sayesinde HD-DVD oyunlar oynayabileceğiz. Microsoft'un amacı, HD-DVD ünitesi ile yayımlanacak olan HD-DVD filmleri izleyebilmemizi sağlamak. PS3'ün Blu-Ray filmlerine başka türlü rakip olmaları mümkün değil zaten.

Madem Xbox 360'tan açık konuyu, bu paragrafı Xbox 360'la götürelim. Ubisoft'tan gelen bir açıklamaya göre, daha da inanılmaz grafiklere sahip olacak yeni bir Far Cry Instincts hazırlanıyor ve sadece Xbox 360 için piyasada olacak. Oyuna eklentiler yapılacak mı bilinmez, fakat ekranda göreceğimiz hepimizi büyüleyecek.



## XBOX 360

**Çıkış tarihleri:** Artık Japonya'da olsanız bile bir Xbox 360 sahibi olabilirsiniz.

**Türkiye durumu:** Microsoft Türkiye'den aldığımız resmi olmayan bilgi de, Xbox 360'ın da Xbox'ın akıbetine uğrayacağını kahrolarak öğrendik. En az 18 ay ülkemizderesi olarak 360 göremeyeceğiz.

**Gelişmeler:** Microsoft, 3 ay içerisinde Kuzey Amerika'da 3 milyon Xbox 360'ın satılacağını iddia etmişti, ama bu hedefinin ancak beşte birini yakalayabildi. Şu ana kadar 600 bin Xbox 360 satıldı Amerika'da. Haziran ayının sonuna kadar ise, Microsoft 5.5 milyon Xbox 360 satmayı hedefliyor. Ben- ce zor. Hele PS3 bahar aylarında piyasada olmayı başarabilirse.



Hangi konsol, ne durumda görmek için, bu köşeyi takip edin.



## PLAYSTATION 3

**Çıkış tarihi:** Avrupa en iyi ihtimalle PS3'le Kasım ayında tanışacak. Bana sorarsanız 2007'yi bekleyeceğiz.

**Türkiye durumu:** Sony Eurasia tarafından, Avrupa çıkışından en fazla 2 ay sonra ülkemize getirilecek.

**Gelişmeler:** Sony geç çıkış tarihine rağmen Microsoft ve Xbox 360'ın onlar için herhangi bir tehlike oluşturmadığını açıkladı. Bunun ardından ekran bir kez daha Killzone videosunu koyarak herkesin yüzlerinde büyük bir gülümsemeyle salondan ayrılmasını sağladılar. Sony işini her zaman bilir. Biz de sanırım PS3 hakkında daha fazla bilgiyi ancak E3'te alabileceğiz. Çünkü Amerika'da geçen ay yapılan CES fuarında bir şey açıklamadılar.

## NINTENDO REVOLUTION

**Çıkış tarihi:** Elimize geçen yeni haberlere göre 2006 sonu, 2007 başı.

**Türkiye Durumu:** Ülkemizde yeni kurulan Nortec Eurasia tarafından resmi olarak getirilecek.

**Gelişmeler:** Revolution'ın fiyatının Xbox 360 ve PS3'ten daha ucuz olacağını açıklanmasının dışında, GC için hazırlanan yeni Zelda'nın Revolution'da da oynanabileceği ve yeni bir Resident Evil'in yine bu sistemde görüleceği üzerine iki bomba haber bulunuyor elimde. Gerçekleşir, gerçekleşmez, orasını ancak zaman gösterecek.



◀ Battlefield 2: Modern Combat Xbox 360'da ne kadar başarılı olacak.

Xbox 360'a geri döneceğiz, ama araya biraz Nintendo sıkıştırılalım. Satoru Iwata geçen ay yaptığı bir açıklamada Revolution'ın Xbox 360'dan ve PS3'ten ucuz olacağını belirterek, 299\$'ın altında bir fiyattan satılacağını söyledi. Revolution'ı, kontrolörü dışında tercih etmemiz için güzel bir nedenden daha.

Biraz sonra vereceğim haber, bir yeni nesil haberi midir tartışılır, fakat Revolution'ın kontrolörüyle bir yönden ilgili olduğum için burada bahsetmek doğru olur diye düşündüm. CNET.com'da açıklanan bu habere göre, Splitfish GameWare adındaki firma PS2 için DualFX Controller adında bir gamepad geliştiriyor. İki parçadan oluşan bu cihazın sol kısmı, DualShock gamepad'in sol kısmının bir benzeri: Dijital yön tuşları, arka tuşlar ve bir analog düğmeden oluşuyor. Sağ kısım ise bir lazer göstergesi olarak tasarlanmış. Yani onu nereye götürürseniz, ekrandaki ilgili cisim de o yöne hareket ediyor. Tanıdık geliyor değil mi?

## XBOX 360'LARIN EFENDİSİ

Hepimizin sabırsızlıkla beklediği LotR: Battle for Middle-Earth 2 Xbox 360'a da çıkacak. Xbox Live üzerinden Sauron'un kuvvetleri yüzük kardeşliğine karşı savaş verecekken, karmaşık bir gerçek zamanlı stratejiyi bir konsolda nasıl kontrol edeceğimiz sorusu biraz meçhul. Sonuçta elimizde kısıtlı sayıda tuşa sahip bir Xbox 360 kontrolörü var. EA bu konuda da endişelenmemizi istiyor ve ekrandaki savaş en hızlı ve en etkili biçimde kontrol edebileceğimiz bir mekanizma üzerinde çalıştıklarını vurguluyor.

LotR gibi, bir başka oyun daha Xbox 360'a uyarlanıyor. Xbox ve PS2'de çok büyük bir başarıya imza atamamış olsa da, online olarak oynanabilmesiyle belirli bir kitle yakalayan Battlefield 2: Modern Combat yakında Xbox 360 için piyasada olacak.

Resmi açıklamaları bir kenara bırakarak büyük bir söylentiden bahsetmek istiyorum, zira tüm GTA hayranları bunu duyunca çok heyecanlanacak. Bir rivayete göre, yeni bir GTA oyununun çalışmalarına çoktan başlanmış ve bu sefer olay mekânı Avrupa olacakmış. Tam altı Avrupa ülkesinin, altı farklı şehrini içerecek oyun PS3'e özel olabilir ve hatta bu yılın

sonunda piyasada olabirmiş.

Daha anlatacağım çok şey var, ama yine yerim kalmadı. O yüzden güzel bir haberle sonlandırılalım bu ayı da. Konumuz Devil May Cry 4. DMC'in yapımcısı Hiroyuki Kobayashi bizi yeni bilgilerle donattı. Daha önce bir videosunu izlediğimiz DMC4'da yer alan Dante görüntüsü, aslında gerçeği yansıtmıyor. Oyunda göreceğimiz Dante, aynı MGS4'teki Snake gibi daha yaşlı olacak ve Dante'yi bu oyunda sakallı göreceğiz. Oyunun zorluk seviyesi DMC3'ten aşağı olmayacak ve oyundaki tüm silahlar, karakterler, düşmanlar ve ne varsa ilk üç oyunun toplamından fazla olacak. Grafiklerse izlediğimiz demo kalitesinden aşağı kalmayacak.

Her ay yeni söylentiler, yeni spekülasyonlar ve yeni haberlerle karışınızda olmaya devam edeceğim. Eğer bu köşedeki haberlerin bu derece söylentisel bir yapıda olması sizi rahatsız ediyorsa, aslında haklısınız; fakat her şey o kadar belirsiz, herkes bir şeyler açıklamaktan o kadar ustaca kaçıyor ki, ben de çaresiz elimde ne varsa size bildiriyorum. Revolution ve PS3'ün çıkışına daha az bir süre kalınca, daha net haberler göreceğinizden emin olabilirsiniz. ■

# Burada takvimler yirmi yıl öncesini gösteriyor Yazan Ant Köksal

## GAUNTLET: SEVEN SORROWS

**E**linizde 1980'lerde piyasaya çıkan ve bir klasik sayılan Gauntlet adlı arcade oyununun telif hakları varsa ne yaparsınız? Devamını yaparsınız. Midway de böyle yapmış; Dark Seven Sorrows'u biz oyuncuların hizmetine sunmuşlar. Teşekkür ederiz. Yalnız bir ara ofisteki takvimi kontrol ettim, oyunu yapan zihniyetin yirmi yıl öncesinden kalma olduğundan şüphelendim çünkü.

Hikâyemiz şöyle: Yüzyıllar önce, dört ölümsüz kahraman, imparatorlarının ihanetine uğrar ve ölürlür. Ve fakat ölümsüz olduklarından, gizemli bir şekilde dirilirler ve intikam için yola çıkarlar. Bu esnada imparator delirmiş ve dünyayı parçalamaya başlamıştır. Çarpık hayal gücünün zehri, bir zamanlar güzel olan her yeri mahvetmiştir. Kahramanlarımız zamanında yetişip... Evet, böyle de klişe bir öyküsü var oyunun. Sizi bilmem ama ben "çarpık hayalgücü" sonrasında uyuya kaldım.

### NİYE ZAHMET ETTİNİZ?

Gel gör ki, ben oyunun niye bir hikâyeye ihtiyaç duyduğunu halen anlayabilmiş değilim. Zira giriş, gelişim, sonuç gibi şeyleri hiç takmayan bir yapısı var oyunun. Seçebileceğiniz dört karakter var: Warrior, Valkyrie, Elf

ve Wizard. Ama bunun çok da bir önemi yok. Neyi seçerseniz seçin, tüm oyunu kesintisiz bir şekilde üzerinize gelen düşmanlarla savaşarak geçiriyorsunuz. "Kesintisiz" derken ciddiym, her bölümde sürekli düşman üreten yapılar var ve bunları yok etmedikçe düşmanların ardı arkası kesilmiyor. İşin komik tarafı, bunları yok etmeniz de durum değişmiyor! Düşmanlar sürekli bir yerlerden gelmeye devam ediyorlar. Sayıca kalabalık oluşturmak dışında bir özellikleri olmadığı gibi, saniye ara vermeden aynı tuşlara basıp durmak, bir yerden sonra ciddi derecede rahatsızlık veriyor. Niye sürekli dövüşüyorum ben yahu?! Oyun daha önce temizlediğiniz yerlerden geçmenizi çoğunlukla zorunlu kılıyor. Bu durumda bir de sürprizle karşılaşıyorsunuz: Önceden yok ettiğiniz düşman üreten yapılar yine belirmiş. Sanki bir takım asabi cüceler kafayı size takmış ve yokluğunuzda inşa etmiş onları. E ben daha üç dakika önce parçaladığımı seni?

### RYO?

Her bölümün sonunda mana-sağlık-güç unsurlarına puan yatırabiliyor ve yeni hareketler satın alabiliyorsunuz. İşin saçma tarafı şu ki; (kolay zorluk seviyesinde) her öldüğünüzde kaldığınız yerden anında başlayabiliyorsunuz, dolayısıyla sağlığa puan yatırmanın bir anlamı olmuyor. Mana ise hemen hiç bitmiyor, dolayısıyla manaya puan yatırmanın da anlamı yok. Eee? Geriye ne kaldı? "Yeni hareketler", gerçek bir özgün fikir geliştirme çabasının ürünü: Oyunun yarısına gelmeden var olan bütün hareketleri satın almış oluyorsunuz. Şahsen benim bu derece yaratıcı fikirlerle kapıma gelen bir oyun geliştiricim olsa anında kovar ama kovmadan önce de belinde taze kesilmiş iki çuval budaklı meşe odunu kırardım. (Kovdular da zaten. Oyunun yapım ekibinin başında John Romero vardı. Ama



oyun çıkmadan 6 ay kadar önce Midway tarafından işten atıldı. Neden hiç şaşırmadım acaba? – Blaxis)

Oyunun tek iyi tarafı çoklu oyuncu desteği. Yukarıda bahsettiğimiz şeyleri dört adet kanlı canlı arkadaşınızla beraber yapabilirsiniz. Bu durumda bir miktar eğlenmeniz dahi mümkün. Bunun dışında, unutulmuş gitsin. ■

### Son karar

Arkadaşlarınızla bir araya gelmiş ve yapacak daha iyi bir şey bulamamışsanız deneyebilirsiniz. Aksi takdirde, uzak durun.

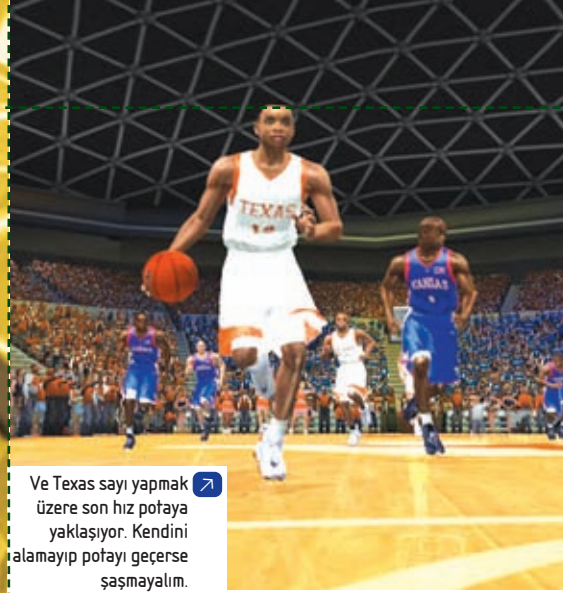
### Gauntlet:

### Seven Sorrows

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Midway  
Dağıtım ▶ Midway Yaş sınırı ▶ 13+  
Zorluk ▶ Düşük İngilizce gereksinimi ▶ Az  
Multiplayer ▶ Var Diğer sistemler ▶ Xbox  
Web ▶ www.gauntletsevencorrows.com

level puanı ▶ 35

**Takımınızın koçu olmak, maçlara bizzat dahil olmak ve takımınızı başarıya taşımak için...**



Ve Texas sayı yapmak üzere son hız potaya yaklaşıyor. Kendini alamayıp potayı geçerse şaşmayalım.

# COLLEGE HOOPS 2K6

afasını NBA Street, NBA Ballers gibi oyunlara daldırılmış ve hala çıkaramamış bir insanın önüne College Hoops gibi bir oyun bırakılırsa ne olur? Öncelikle bu kişi oyunu küçümser. “Nasıl olsa bir basket oyunu, hemen çözerim” gibi ukala bir tavırla oyuna yaklaşıyor. Oyuna adım attıktan sonra “Maç nasıl yapıyoruz?” sorusu kafasında gezinmeye başlar. “Coach ne? Legacy modu mu? Takımın 1 yıllık gelişim planı mı?” soruları ise ilgili kişinin suratına çarpar, onu yere ykar ve odasına kaçıp ağlar bu zavallı.

Sanıyordum ki basketbol kolay bir iş.

Sonuçta orda bir pota var, bir top ve birkaç da takım arkadaşı. Bir şekilde o topu oraya atmak değil mi amaç? Kolay işte; o ona pas verir, top bana gelir, sallarım potaya girer. Efendim işler bu kadar kolay değil işte. Sağolsun, College Hoops 2K6 ile bunu çok iyi bir şekilde öğreniyorsunuz.

NCAA (National Collegiate Athletic Association) kurumuna bağlı olan basketbol takımlarının —ki bunlar College yani fakülte takımları oluyor- yer aldığı, son derece gerçekçi bir oyun College Hoops 2K6. İçinde çok eğlenceli, ama hata affetmeyen bir oynanış bulunduyor. Ünlü sayılacak spikerler bulunduyor. Müthiş kapsamlı bir yö-

netim-simulasyon modu (Legacy Mode) da bulunduyor. Bunların hepsini toplayınca da ortaya her fanatik basketbolcunun (kafasını futboldan kaldırmış olan biri varsa) hayal ettiği türde bir oyun çıkmış oluyor. Yalnız sizi baştan uyarayım. Bu oyundan tam randıman almak için basketboldan gerçekten anlamaz gerekiyor. Amerikan kolej basketbolunun da sıkı bir takipçisi olmalısınız. Basketbol terimleriyle (hem de İngilizce’leriyle) aranız iyi olmalı ve eğer takımınızla tam anlamıyla ilgilenecekseniz, sağlam sabıra da ihtiyacınız var. Gereksinimleri de öğrendiğinize göre, detaylarla canınızı daha da fazla sıkabilirim!

## KARPUZ MU ATIYORSUN EVLADIM?!

Eğer oyuna Quick Match modundan ibaretmiş gibi bakarsanız, ayıp ederseniz. Siz bu oyunu Legacy modu için almış olmalısınız. Nedir Legacy? Bu modda her şeyi en baştan yaratıyorsunuz. Takımın koçu olarak isminizi ve görünüşünüzü belirledikten sonra elinizdeki 5 puanı dağıtmanız isteniyor. Tüm alanlarında C- notuna sahip olduğunuz bu tabloda, karizma, oyuncularla olan ilişkileriniz gibi bölümlerde kendinizi elinizdeki puanlarla geliştiriyorsunuz. Hemen ardından kendinize iki asistan seçmeniz isteniyor. Bu asistanların da, aynı biraz önce puan dağıtımını yaptığınız alanlarda güçlü ve zayıf oldukları noktalar var. Puanlarınızı nasıl dağıttıysanız, asistanlarınızı da eksik kalan yönlerinizi güçlendirme düşüncesiyle seçmenizi öneriyorum.

Ve sonra, her şeyin kontrolü size bırakılıyor. “Her şey” sözcüğünü küçümsemeyin, çünkü gerçekten ilgilenmeniz gereken fazlasıyla konu var. Takımın haftalık planını takvimden takip ederek maçlara katılacak, diğer takımların maçlarını izlemeye gidecek, oyuncu transferi için görüşmeler yapacaksınız. Bu sırada asistanlarınız size yardımcı oluyor, ama hem tüm işleri onlara yıkamıyorsunuz, hem de bıraktığınız işlerde sizin kadar başarılı olamıyorlar.

Bir şekilde tüm ayarlamaları yaptıktan sonra ilk maçınıza çıkın derim ben, zira bu

## Alternatif



### NBA 2K6

Basketbol oyunlarının kralı NBA 2K6, yine 2K Sports imzasıyla piyasaya çıktı. İşin yönetim kısmı sizi ilgilendirmiyorsa, NBA 2K6 ile daha fazla tanıdık basketçiyeye ve daha eğlenceli bir oynanışa yönelebilirsiniz.



Top elinizde diye kral olduğunuz sanmayın ve foul yapmayın durduk yere!



"Gelin sizi bir kucaklayayım. Ne de güzel attınız topu seyircilere öyle!"



Üç kişiyi geçebileceğinizi sanmıyorsunuz değil mi? Neden pas vermiyorsunuz peki? Saat işliyor orada!



| Artı&Eksi      |  |
|----------------|--|
| ↑              | Geniş simülasyon modu. "Shot Stick" ile gelen özgür hareket imkanı. Online oyun. |
| ↓              | Grafikler. Yazıların zor okunması. Oyuna alışmak çok zaman alıyor.               |
| Grafik         | ██████████   |
| Ses            | ██████████   |
| Oynanabilirlik | ██████████   |
| Multiplayer    | ██████████   |
| Eğlence        | ██████████   |

kadar detayla uğraştıktan sonra sıkılmış olmalısınız. Tabii maç sırasında da işiniz bitmiyor takımın koçu olarak. Her ara verildiğinde takımınıza yeni taktikler verebiliyor, oyuncu değişimi yapabiliyorsunuz. Her foulün ardından, foulü yapan oyuncuyu değiştirme imkânınız bile var. Eğer oyun düzeninin beğenmiyorsanız, 1-1-2-1'den 3-2'ye çevirebilir, takımın ribaunda mı, hücumu mu önem vereceğini oyun sırasında belirleyebilirsiniz. Maalesef bu anlattıklarım menülerde bu kadar açık değil. Alışmak için biraz süreye ihtiyacınız olacak.

## PAS VERECEKSİN; TOPU ALIP SAHADAN ÇIKMAYACAKSIN!

Bu kadar teorik açıklama yeter. Sıra zevkli kısma, yani oynanışa geldi. College Hoops 2K6 ile gerçek bir basket maçında rol sahibi olduğunuzu inanabilirsiniz. Diğer basket oyunlarında olduğu gibi, topu kapıp defansı delerek smaç basmak neredeyse imkânsız. Tek bir oyuncu bile yeri geldiğinde sizi durdurmasını biliyor. Burada takım oyunu oynamak zorundasınız. Pası kim vereceğinizi bile seçebilirsiniz. R2 tuşuna bastığınızda her oyuncunun üstünde gamepad'deki tuşlardan bir tanesi çıkıyor ve istediğiniz oyuncuya o tuşa basarak pası iletebilirsiniz. Bunu seri bir şekilde yapmayı başarılırsanız, rasgele paslardan kurtulmuş olacaksınız.

Topu potaya ulaştırmak içinse artık bir "Shot Stick"imiz var. Sağ analog kol, aynı Fight Night'ta olduğu gibi (boksla basketbolu da benzettim ya...) çektiğiniz yöne göre tepki veriyor. Mesela önünüzde geçit vermeyen siyahi bir oyuncu var. Siz diyin 2 metre, ben diyeyim 2,15. Potanın yanına geldiğinizde sizle birlikte zıplayan bu oyuncu, sizin kolu sağa çekmenizle sol kolunu ileri atacak, ama eğer hızlı davranıp kolu sola

çekerseniz diğer taraftan topu serbestçe potaya yollayabileceksiniz. Aynı bu şekilde kolu geriye çekerek, geriye doğru zıplayarak kendinize avantaj yaratabilir, topu sektirirken elinizden almaya çalışan bir oyuncu varsa, R1 tuşuna basılı tutarken kolu sağa-sola ittirerek rakibinizi şaşırtabilirsiniz.

Hücum kadar defans da önemli. Sürekli oyuncular arasında geçiş yaparak, rakiplerinizi boşta kalan olmadığına dikkat edin. Bir kişinin önünü boş bırakmak demek, o kişinin topu aynen potaya bırakması demek. Yapay zekâ bu konuda hiç affetmiyor. Hem atış başarısı sizden daha yüksek, hem de açık bulma konusunda son derece uzman. Defans-tayken topu elinde tutan oyuncunun yanına gidip sağ analog kolla onu rahatsız etmek bir çözüm gibi görünse de, çoğu zaman faulle sonuçlanıyor. O yüzden bu hareketi çok sıkışmadıkça yapmayın derim.

Tek foul yapan siz olmayacaksınız elbette. Hatta yapay zekâ bu konuda durumu bayağı abartıyor ve ne zaman smaca çıksanız, potaya yaklaşsanız sizi aynen yere indiriyor. Basket foulün ardından gelen çift sayılı atış hakkınızın kullanımı da şu şekilde, iyi dinleyin. Basketçiniz kendini hazır hissettiğinde, "R tuşunu geriye çekin" gibi bir ibare göreceksiniz. Sağ analog kolu geriye doğru çekin ve basketçiniz topu tam elinden çıkaracakken elinizi bırakın. Eğer zamanlamayı tutturursanız, sayıyı cepte bilin.

## SAHTE SEYİRCİLER

Son paragrafı da oyunun problemlerine ayıralım değil mi? Öncelikle grafiksel açıdan her türlü maddellenin, her türlü ışıklandırmanın ve kaplamanın çağın gerisinde kaldığını belirtmeliyim. Hatta öyle ki, ara sahnelerde, özel şovlarda kısa duraksamalar bile oluyor.

İşin içinde bu denli geniş bir simülasyon modu olması, ama ekran çözünürlüğünün düşük olması da bir eksi olarak gösterilebilir. Bir süre sonra ekrandaki hiçbir yazıyı okuyasınız gelmiyor, çünkü gözleriniz iflas etmiş oluyor.

Diyeceğim o ki, bu hafta 2 maça çıkacağım, ayrıca bir oyunculuk huzursuzluk çıkarıyor, onunla ilgilenmem lazım. Tuttuğum asistanlar beş para etmezmiş, onu da anladım. Bu meselelerle ilgilenmek üzere izninizi istiyorum. Siz de kendinizi Amerikan kolej basketbolunun içine atmak istiyorsanız, College Hoops 2K6'dan daha iyisini bulamazsınız. Bol sayılı, bol smaçlı günler. ■

## Son karar

NBA2K6'dan sıkıldıysanız gelin bir de College Hoops 2K6'yı deneyin. Detaylı yönetim özellikleri ve dengeli/eğlenceli oynanışıyla çok keyifli bir basketbol heyecanı.

## College Hoops 2K6

Tür ▶ Spor Yapımcı ▶ 2K Sports Dağıtımçı ▶ 2K Sports Yaş sınırı ▶ 13+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Yok Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic II Zorluk ▶ Orta İngilizce gereksinimi ▶ Orta Multiplayer ▶ Var Diğer sistemler ▶ Xbox, Xbox360 Web ▶ www.2ksports.com



# GUITAR HERO

## I love rock'n roll !

**M**üzik dinlemek aslında görün-  
düğü kadar kolay bir aktivite  
değildir. 80'li yıllarda "yürü-  
yen adam"ın, orijinal ismiyle "walkman"ın  
dışında çok fazla seçenek yoktu. Ve walk-  
man'ın (ayrıca tüm kasetli cihazların) en  
büyük dezavantajı, kasetleri sarmasıydı.  
Sarılan kaset, walkman'ın tuşuna basıla-  
rak çıkarılır ve ortasındaki tırtıklı patates  
çipsi-vari iki boşluktan birine herhangi bir  
kalem sokularak eski haline getirilmeye  
çalışılırdı. Ne var ki CD'nin çıkmasıyla bir-  
likte "disk adam"la, orijinal adıyla "disc-  
man"le tanıştık. İlk başta akli başında bir  
adama benziyordu, ama zaman geçtikçe  
en ufak bir sallantıda hafızasını kaybetti-  
ğini, aptallaştığını fark ettik. Bu da sinir  
bozucuydu. Müzik dinlemek her zaman  
zordu, her zaman sorun yaşadık. Radyoda  
da, plakta da, walkman'de de, CD'de de...  
Ancak "oyun sonu canavarı" olarak adlan-  
dırabileceğimiz bir şey daha var ki, hayata  
küsmüşsek sebebi "o"dur; kulaklığınızın  
kablosunu çantanıza ne şekilde, ne kadar  
düzelterek koyarsanız koyun, gelecek se-  
ferde mutlaka kabloyu karışmış olarak  
bulursunuz. Kablonuzu düzeltmek için da-  
kikalarınızı, saatlerinizi, günlerinizi har-  
carsınız. Ve bunun tek bir suçlusuydu:  
"kablo canavarı"!

### EVET BU O!

Bu yüzden müzik dinlemeye bir son verdim ve müzik yapmaya karar verip bir PS2 aldım. Olaylar bu şekilde gelişmedi, yalan söylüyorum, ama PS2'mi çok seviyorum; benden hiçbir zaman DirectX 9.0c kurulumu istemediği, mavi renkte hatalar vermediği ve PC'de hiçbir zaman oynayamayacağım oyunları oynamama izin verdiği için, PS2'mi lord ilan ediyorum (1989 - Bugs Bunny). Gitar Hero, sadece PS2'de oynayabileceğimiz bir oyun, bir müzik oyunu. Farkındayım, bu platformda çok fazla müzik oyunu oynadık. İlk aklıma gelenler Frequency, Amplitude ve Rez. Rez, Level'daki ilk yazılarımdandı. Aradan tam dört yıl geçti ve bu süreçte bir-iki kaliteli müzik oyunu daha çıktı piyasaya. Buzz'ı da "müzik oyunu" ortak parantezine alabiliriz. Ancak Gitar Hero, geçmiş; içinde "kablo canavarı"yla birlikte bize unutturdu.

Müzik oyunlarını Formula

1 oyunlarına benzetebiliriz: İki türde de ortaya farklı bir şey çıkarmak zordur. Çünkü konunun köşeleri keskindir ve bu, yapımcıları sınırlar. Harmonix, bu açıdan değerlendirildiğinde bir mucize gerçekleştirmiş. Gitar Hero, tartışmasız şimdiye dek yapılan en iyi müzik oyunu. Gitar, oyunu almanız için başlı başına bir sebep. Pardon, gitardan bahsetmemiştim; oyunu diler-seniz orijinal, beş tuşlu gitarıyla, yani kontrol cihazıyla beraber satın alabiliyorsunuz. Tabii ki oyunu gitarla oynamakla gamepad'le oynamak arasında Alp dağları ve İsviçreli çikolatanın arasındaki kadar fark var. Gitar Hero bu aparat için özel olarak tasarlandığından, gitarla hem oyunu oynamak daha kolay, hem de daha eğlenceli ve gerçekçi. Beş tuş, oyundaki beş renge karşılık geliyor. Tek yapmanız gereken doğru zamanda doğru tuşa basmak. Bu da benim sahip olmadığım ve büyük ihtimalle de hiçbir zaman sahip olamayacağım bir refleks gerektiriyor.

Modlardan devam edelim: Career'ın ve Quick Play'in dışında oyunda farklı bir mod yok. Quick Play'de, açık olan/açacağınız şarkılardan ve beş zor-



Yazan Fırat Akyıldız

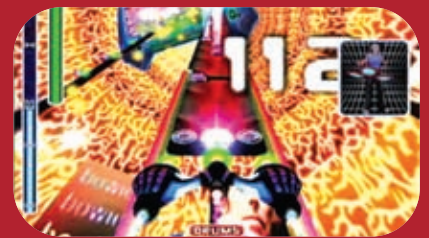
luk derecesinden birini seçip oyuna apar topar başlıyorsunuz. Ancak bu modda gitar ya da karakter seçmenize izin verilmiyor. Ve bu iki unsur, oyununuzu etkiliyor. Quick Play içinde oyunun genel oynanışından bahsedip, konuyu kapatacağım. Zira oldukça basit. Oyundaki amacınız şarkıya doğru bir şekilde eşlik etmek. Ekrandaki farklı renge sahip beş farklı daire, beş farklı kanalı temsil ediyor. Biri gitar, biri bas vs. Bu daireleri kaçırmamanız ve iyi bir zamanlamayla aynı renkteki (gitarınız varsa tabii ki) tuşa basmanız gerekiyor.

Peki, oyunun multiplayer seçeneği olduğundan bahsetmiş miydiniz? Hem de iki gitarla, aynı anda. Eğer iki gitarınız varsa bir arkadaşınızla farklı cephelerde savaşabilirsiniz. Bu modda şarkılar iki parçaya bölünüyor ve soloları takas edebilirsiniz.

### ROCKMETRE

Gitar bir, multiplayer mod iki... Gitar Hero'yu "en iyi" yapan üçüncü etken ise Career modu. İlk defa bir müzik oyunu bu denli kapsamlı bir Career moduna sahip. Ara biriminden gitar ve karakter seçimine, karakter seçiminden oynayıp sistemine ka-

### Alternatif



### Amplitude

Aynı firmadan, bir başka müzik oyunu... Gitar Hero'dan sıkılırsanız, ki bu çok zor, Amplitude'u deneyin.



☑ Grafik hiçbir şeydir, zamanlama her şey... Ama grafikler de çok iyi.



## MÜZİK KUTUSU

Oyundaki şarkıların tam listesi.

Motorhead - "Ace of Spades"  
Ozzie Osbourne - "Bark at the Moon"  
Audioslave - "Cochise"  
Pantera - "Cowboys From Hell"  
Cream - "Crossroads"  
Sum 41 - "Fat Lip"  
Edgar Winter Group - "Frankenstein"  
Blue Oyster Cult - "Godzilla"  
Burning Brides - "Heart Full of Black"  
The Exies - "Hey You"  
Red Hot Chili Peppers - "Higher Ground"  
Joann Jett - "I Love Rock and Roll"  
The Ramones - "I Wanna Be Sedated"  
Bad Religion - "Infected"  
Black Sabbath - "Iron Man"  
Queen - "Killer Queen"  
Boston - "More Than A Feeling"  
Queens of the Stone Age - "No One Knows"  
ZZ Top - "Sharp Dressed Man"  
Deep Purple - "Smoke on the Water"  
Jimi Hendrix - "Spanish Castle Magic"  
Incubus - "Stellar"  
Megadeth - "Symphony of Destruction"  
The Donnas - "Take It Off"  
Franz Ferdinand - "Take Me Out"  
Stevie Ray Vaughn - "Texas Flood"  
White Zombie - "Thunderkiss 65"  
Helmet - "Unsung"  
Judas Priest - "You Got Another Thing Comin"  
David Bowie - "Ziggy Stardust"

### 17 gizli şarkı;

Acro-Brats - "Call Out"  
Anarchy Club - "Behind the Mask"  
Artillery - "The Breaking Wheel"  
Black Label Society - "Fire It Up"  
Count Zero - "Sail Your Ship By"  
Din - "Fly on the Wall"  
Drist - "Decontrol"  
Freezepop - "Get Ready 2 Rock"  
Graveyard BBQ - "Cheat on the Church"  
Honest Bob and the Factory-to-Dealer  
Incentives - "Hey"  
Made in Mexico - "Farewell Myth"  
Monkey Steal the Peach - "Theme from Guitar Hero"  
The Bags - "Caveman Rejoice"  
The Model Sons - "The Story of my Love"  
The Slip - "Even Rats"  
The Upper Crust - "Eureka! I Found Love"  
Shaimus - "All of This"

İşte Guitar Hero'nun özel gitarı.



[www.gamestop.com/product.asp?product%5Fid=280005%20](http://www.gamestop.com/product.asp?product%5Fid=280005%20) adresinden online olarak sipariş edebilirsiniz.



Beş kanal bazen gerçekten zorluyor; oyuna en düşük zorluk seviyesinde başlayın derim.

## Artı&Eksi

Rock ve metal müziklerden oluşan mükemmel bir liste, güzel grafikler, gitar desteği, Career modu. Metallica?

|                |            |
|----------------|------------|
| Grafik         | ██████████ |
| Ses            | ██████████ |
| Oynanabilirlik | ██████████ |
| Multiplayer    | ██████████ |
| Eğlence        | ██████████ |

dar her şeyiyle mükemmel.

Moda başlarken gitarınızı ve karakterinizi seçmeniz gerekiyor. Birçok gitar açıklamasıyla birlikte oyunda yer alıyor. Hangi grubun hangi yılda hangi gitarı kullandığını, gitarın özelliklerini bu açıklamalardan öğrenebiliyorsunuz. Açıklamalar ve arabirim, oyuna ne kadar önem verildiğinin bir kanıtı. Arabirim bir DVD menüsü gibi tasarlanmış; arkada çalan müzikler, grafikler çok kaliteli. Seçimin ardından turneye çıkıyorsunuz. Bir rock yıldızı olmak kolay değil elbette (aslında düşündüm de, "easy" derecesinde kolay). Bu yüzden konserden konsere, şarkıdan şarkıya hız kazanmanız, kendinizi geliştirmeniz gerek. Turun ilk şarkısı I Love Rock'n Roll (diğerlerinden bizardan bahsedeceğim).

Oyun başlar başlamaz ilk dikkatimi çeken şey grafikler, animasyonlar ve kamera kullanımı oldu. İlk defa bir müzik oyununda bu kadar başarılı bir "sunum" yapılıyor. Kamera hızlı hareket ediyor, sarsılıyor ve kendinizi müziğe kaptırıyorsunuz. Bu arada, "star power" da heyecanı artırıyor. Star power derecenizi, şarkıdaki yıldız şeklindeki

ki notaları yakalayıp doldurabiliyorsunuz. Derece belirli bir noktaya ulaştığında gitarınızı dik duruma getirip sallarsanız, star power kullanılabilir hale geliyor; notalar yanıp sönmeye başlıyor ve puan katmanınız artıyor. Gitarınız yoksa bu özel hareketi gamepad'le yapmak zorundasınız. Şarkı sırasında hata yaparsanız, "rockmetre" niz gitgide düşüyor ve derece sona vduğunda oyun sona eriyor.

Guitar Hero'yu orijinal kılan bir diğer şey, müziklerin neredeyse tamamının rock ve metal (gerçek rock ve metal) türünde olması. Müzik listesi gerçekten de mükemmel; ZZ Top, Black Sabbath, Pantera, Megadeth, Audioslave, Queen gibi birçok grubun ünlü şarkısını çalabiliyorsunuz. Toplam 30 lisanslı şarkı... Ve gerçek rock. Bu şarkılar başlı başına oyunu satın almanız için bir sebep.

## LONG LIVE ROCK-'N ROLL!

Sonuçta, PS2'nin tek müzik kanalı Harmonix; Amplitude, Frequency, Karaoke Revolution gibi kaliteli oyunlardan sonra, müzik oyunlarına son noktayı koydu ve yeni bir cümleye Harmonix'ten başkasının başlayabileceğini sanmıyorum. ■

## Son karar

Müzik oyunlarının zirvesinde... Hem de rock ve metal şarkılarla. Daha iyisi yok.

## Guitar Hero

Tür ▶ Müzik Yapımcı ▶ Harmonix  
Dağıtımçı ▶ RedOctane  
Yaş sınırı ▶ - Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Yok  
Hoparlör Desteği ▶ Var Zorluk ▶ Orta  
İngilizce gereksinimi ▶ Yok Multiplayer ▶ 2 oyuncu  
Diğer sistemler ▶ -  
Web ▶ [www.harmonixmusic.com](http://www.harmonixmusic.com)

level  
puanı ▶ 90

# BUZZ: THE MUSIC QUIZ!

Ve Buzz Final İçin Dönüyörrrrr!..

**T**ürkiye'nin Çarkıfelek ile yatıp Çarkıfelek ile yattığı bir dönem vardır ki, bu dönemde nüfusun yüzde doksanı bir şekilde (telefon, mektup ya da başka bir haberleşme aracı ile) bu yarışmaya katılmıştır. Tarkan'ın donukluğu, ya da Yasemin Koşan'ın miyimintiliğinin bile izlenme oranlarını düşürmediği gibi, programın tekrar yayınları da -o dönemde televizyon kanallarının sayısı çok az olduğu için pek bir anlam ifade etmese de- reyting rekorları kırıyordu. Yarışmanın, yabancı uyruklu olduğu ve yurtdışında da inanılmaz bir başarı yakaladığı da hesaba katılırsa, durum şu şekilde özetlenebilir: İnsanlığın renkli ve ışıklı ortamlara, rekabete ve kazanma duygusuna karşı önlenemez bir zaafı var. İşte Buzz: The Music Quiz!, bizim bu zaafımızdan yararlanmak isteyen fırsatçı bir oyun. Ancak fırsatçılığı nedeniyle oyunu linç etmek gerekmiyor. Neden mi?

## NEREDE ÇOKLUK, ORADA BOLLUK

Buzz'in bize gönderilen kutusunu gördüğümde duygulandım, gözlerim doldu. Çünkü kutunun küçükken TV'deki yarışmalarda görüp hep kullanmayı hayal ettiğim butonlardan bulunuyordu. Hiç vakit kaybetmeden oyunu oynamaya koyuldum. İlk ön-

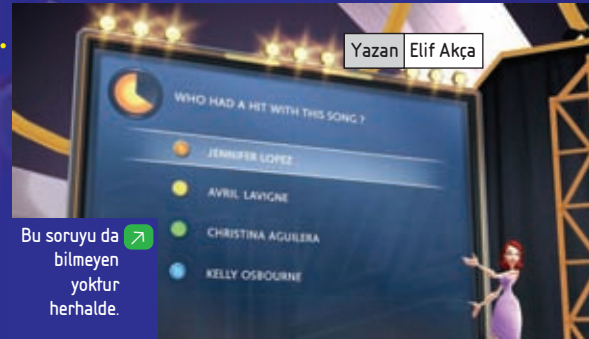
ce tek kişilik ve multiplayer modlardan, tek kişiliği seçtim; sonra sırasıyla oyun süresini (kısa, orta ve uzun süreli yarışma olarak üç seçenek bulunuyor), kendimi sınamak istediğim dönemi (1950'lerden 2005'e kadar olan zaman dilimi, dönemlere bölünmüş) ve müzik türünü belirledim. Karakterimi ve Buzz buton'unun çıkaracağı sesi de (hayvan seslerinden, teknolojik aygıtların seslerine kadar birçok seçenek bulunuyor) seçtikten sonra, kendimi sunucusuyla ve asistanıyla bir yarışma stüdyosunda buldum. Tek kişilik mod oldukça eğlenceliydi, ancak yöneltilen soruları cevaplamak ve dinletilen şarkıları tahmin etmek için sadece zamana karşı yarıştığımından dolayı, oyunun içine tam olarak giremediğimi hissettim. Bana rakip gerekiyordu, rakip!

Sonraki akşam eve davet ettiğim üç arkadaşım, onları sadece kötü emellerime alet etmek için çağırdığımdan habersiz bir şekilde kapımda belirdi. Daha "Hoşgeldiniz!" faslı bitmeden, kollarından tutup TV'nin karşısına oturttum talihli misafirlerimi. Hepsi iyi birer müzik dinleyicisiydi, yani dişiime uygun rakiplerdi. "Bu kırmızı düğmeli aletler ne?" diye sordu içlerinden biri. "Göreceksiniz..." dedim ve oyunu başlattım. İki, üç derken beş saatin nasıl geçtiğini anlayamadık. Oyunun kurnazca hazırlanmış insanı birbirine düşüren bölümlerinde (mesela, bazı bölümlerde doğru yanıt verdiğinizde, puan kazanmanın yanında, istediğiniz bir oyuncudan puan da çalabiliyorsunuz.) kavgalar ettik, hatırlayamadığımız şarkılarda kopya çekmeye çalıştık, heyecandan yanlış cevabı seçtiğimizde sinirlenip hiçbir şeyin farkında olmayan

## Artı&Eksi

- ↑ Geniş veritabanı, bağımlılık yapan oynanış ve zekice hazırlanmış bölümler.
- ↓ Şarkıların midi formatında olması ve her oyunun sonundaki ödüller.

|                |            |
|----------------|------------|
| Grafik         | ██████████ |
| Ses            | ██████████ |
| Oynanabilirlik | ██████████ |
| Multiplayer    | ██████████ |
| Eğlence        | ██████████ |



Bu soruyu da bilmeyen yoktur herhalde.

geveze sunucuya küfürler yağdırdık, zavallı Buzz! butonlarımızı yerlere fırlattık... Hemen hemen her oyunda galip geldiğim için "popüler kültür ögesi" damgasını yedim kiskananelardan.

## HER EVE LAZIM

Oyun o kadar gerçekçi bir atmosfere sahipti ki, yüzlerce defa oynamamıza rağmen bir soruyla ikinci kez karşılaşmadık; çünkü yaklaşık 1000 şarkı ile ilgili 5000 soru bulunuyor oyunda. Ancak, maalesef bu şarkılar midi formatında ve bu da oyunun yarattığı ortamı biraz baltalıyor. Ayrıca, her oyunun sonunda birinci gelen yarışmacıya verilen ödüller biraz fazla işlevsiz kalmış. Kazanılan ödüller, oyunun ilerleyişine dahil edilseydi, heyecan oranı da artardı kanımca. Her şeye rağmen keyifli, sıcak ve huzur(!) dolu bir ev ortamı için Buzz: The Music Quiz mutlaka edinilmesi gereken bir beyaz eşya. Anlayacağınız bu oyun az "Buzz!" değil. ■

## Son karar

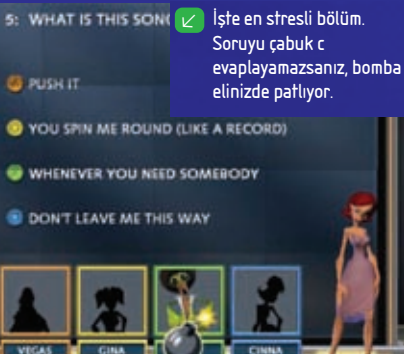
Multiplayer oynanabilecek Buzz'dan daha zevkli bir oyun olabileceğini düşünmüyorum. Keşke şöyle bol bol Pop ve Arabesk şarkılı Türkçe versiyonu da olsa...

## Buzz: The Music Quiz

Tür ▶ Müzik Yapımcı ▶ Relentless Software  
Dağıtımçı ▶ SCEE Yaş sınırı ▶ 3+  
Dual Shock ▶ Yok 60Hz Modu ▶ Yok Hoparlör  
Desteği ▶ - Zorluk ▶ Orta İngilizce gereksinimi ▶ Orta  
Multiplayer ▶ 4 oyuncu Diğer sistemler ▶ -  
Web ▶ www.relentless.co.uk

level puanı 90

LEVEL 109 PC İNCELEME



# MAGNA CARTA TEARS OF BLOOD

Tuşlara hızlı basan kazanıyor!

Yazan Tuna Şentuna



**T**abii, aslında hak vermek lazım; sıra tabanlı RYO'larda savaşlar bir süre sonra fazlasıyla tekrar etmeye başlıyordu. Final Fantasy'de de bu böyleydi, Shadow Hearts'ta da... Ya ya, inandınız hemen. Shadow Hearts'ta öyle değildi işte. Her savaşta tetikte olmak durumundaydınız, zira bir karakterin başarıyla saldırabilmesi için "Kader Çemberi" ismi verilen sistemde başarılı olması gerekiyordu. Yani ibre dönerken kırmızı alanlara geldiğinde tuşa basmalıydınız. Bunu neden anlattım? Çünkü Magna Carta'yı Magna Carta yapan bu tip oynanış şekli. Burada ibre dönmüyor, ama karşınızdaki o sırttan mavi yaratığa vurabilmek için istenen tuşlara hızla basmalısınız. Basamazsanız...

## EFFERIA KANATLARIMIN ALTINDA

Ivalice'ten (Final Fantasy XI'nin dünyası) iyi olmasın, Efferia da iyi tasarlanmış bir dünya. Klasik Japon RYO'larında görülen her şey var: Renkli ve egzotik binalar, kıza benzeyen erkekler, Playboy'dan fırlamış kızlar, neden var olduğu bilinmeyen garip var. İnsanlar ve Yanus olmak üzere iki adet ırk paylaşıyor Efferia'yı. Yanus, Elf'in Magna Carta'cası. Doğayla iç içe yaşayan, garip kulakları olan Yanus ırkı, insanlarla büyük bir savaş içerisinde. İnsanlar bu düşmanlığı sonlandırmak için son bir savaşa çıkıyorlar (!) ve bu orduya kahramanımız Calintz'in lideri olduğu Tears of Blood grubu da bulunuyor. Saldırı Yason kraliçesi Amilia'nın olaya müdahale etmesiyle başarısızlıkla sonuçlanıyor ve Tears of Blood geri çekilmek zorunda kalıyor. Savaştan çeki-

lirken de Reith adında, doğüstü iyileştirme gücü olan bir kıza rastlıyorlar. Geçmişini

hatırlamayan bu kız, yoksa Efferia'nın geleceğinin son umudu mu? Hmmm!

## ÖNCE ŞURAYA KOŞALIM, SONRA DA ORAYA

Hikâyemiz hareketli, heyecanlı ve renkli. Peki, uygulamada bu nasıl? Malesef başarısız, çünkü hiçbir özgürlüğümüz yok. Görevden birazcık uzaklaşmak istesenez, mutlaka ekibinizden biri gelip sizi dürtüklüyor ve ayrılmanıza engel oluyor. Yaptığımız sürekli A'dan B'ye gitmek ve bu sırada arada kalan bölgede yaratık öldürmek. C noktasına normalde olması gerektiğinden daha güçlü bir halde ulaşmak isteyen oyunculara avuçlarını yalıyorlar. "Power-Leveling" adına bir şey yapamıyorsunuz. Neyse ki bu iki nokta arasında kalan yaratıklar, oyunu zorlanmadan götürebileceğiniz bir seviyeye ulaşmanızı sağlıyorlar.

Savaşlara üç kişiyle giriyoruz. Üç kişiden biri savaşıyor, diğerleriye bakıyor. Böyle de ilginç bir savaş sistemine sahip oyunumuz. Bir karakterin herhangi bir hareket yapabilmesi için üstte sağda yer alan barın dolması gerekiyor. Bunun dolması içinse ekibin başı olarak lider ruhunuzu öne karmalısınız. Yani şunu anlatmak istiyorum:

Eğer grubunuzun üyeleriyle iyi geçinmezseniz, savaşta size sırtlarını dönebiliyorlar. Onlarla iyi geçinmek için onlara hediyeler almalı, dertlerini dinlemeli ve onların yanında olduğunuzu göstermelisiniz (gerçekten böyle, şaka değil).

Yazının başında dile getirdiğim saldırı mekanizmasının yanında, karakterlerin "chi" güçlerine göre yaptıkları hareketler de savaşlarda büyük bir öneme sahip. Her katıldığınız savaş alanı birkaç chi gücü içeriyor. Eğer karakterinizin saldırıları bu chi'lere uymuyorsa, saldıramıyorsanız ve eğer savaş alanına soktuğunuz üç karakter de birbirinin aynı güçlere sahipse, Game Over ekranını göreceğinizden emin olabilirsiniz. Dolayısıyla tüm chi güçlerine ait saldırılar barındıran karakterlerle gezmeyi göz önünde bulundurun.

Yine lafi çok uzattım, ama oynanış detaylı ben ne yapayım? Anlat anlat bitmiyor. Magna Carta hakkındaki şahsi fikrimi soracak olursanız, size tek söyleyebileceğim bu oyunun tek kelimeyle ortalama olduğudur. Oynanış, karakterler, savaş sistem ve aklınıza ne gelirse, klasik bir Japon RYO'sunda göreceğiniz türden öğeler. Ne çok orijinaler, ne de çok kötüler. Böyle bir yapım ilginizi çekiyorsa, sizi de Tears of Blood ekibinde görmekten şeref duyarız. ■

## Son karar

"RYO isterim de isterim!" diye fellik fellik yeni PS2 oyunlarını karıştırıyorsanız, Magna Carta'yı alın, eğlenin. Yoksa FFXII'yi beklemenizi tavsiye ederim.

## Magna Carta: Tears of Blood

Tür ▶ RYO Yapımcı ▶ Softmax Dağıtımçı ▶ Codemasters  
Yaş sınırı ▶ 12+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Yok  
Hoparlör Desteği ▶ Stereo Zorluk ▶ Kolay  
İngilizce gereksinimi ▶ Orta Multiplayer ▶ Yok  
Diğer sistemler ▶ -  
Web ▶ www.atlus.com/magna\_carta/

level  
puanı **70**

## Artı&Eksi

- ↑ Tuş kombinasyonlarıyla yapılan saldırılar. Karakter tasarımları. Chi mekanizması.
- ↓ Çizgisel ilerleyen hikaye. Savaşlarda tek bir hatanızda hareket hakkınızın yanması. Seslendirmeler.

|                |            |
|----------------|------------|
| Grafik         | ██████████ |
| Ses            | ██████████ |
| Oynanabilirlik | ██████████ |
| Multiplayer    | ██████████ |
| Eğlence        | ██████████ |





# SHADOW THE HEDGEHOG



Yazan Volkan Turan

**Kirpilerin bir silah kullanmadığı kalmıştı!**

**B**ir kış günü, sobayla ısınan odamda oturmuş, sokağa çıkıp arkadaşlarla gezmek ile evde oturup oyun oynamak arasında gidip geliyorum. Sokağa çıkarsam daha fazla eğleneceğim kesin ama hastalanma ihtimalim yüksek. En iyisi evde oturup Sonic oynamak. Konsolumu TV'ye bağlayayım ve... Aman Tanrım! Bu ne güzel animasyonlar, bu ne baş döndürücü hız! İyi ki evde oturmuşum" diyordum bundan yaklaşık 10 sene evvel. O mükemmel Sonic günlerini unutmam mümkün değil çünkü son yıllarda çıkan tüm Sonic'ler berbat ve ben her kötü oyunla, ilk oyunları daha da çok özledim.

## MASKOTUN GÖZ YAŞLARI

Zamanı 10 yıl ileri aldığımda, gerçekten hiç bir Sonic oyununa dokunamıyorum. Buna Shadow The Hedgehog da dahil. Tamam, belki oyun tamamen 3D'ye geçmiş, belki tüm Sonic

oyunlarından daha geniş ve daha hızlı. Ama o sevdiğimiz Sonic tadından uzak bir oyun STH. Oyunda yönettiğimiz kirpi Shadow. Bildiğimiz kirpi özelliklerinin yanında bu sefer silah da kullanabiliyor kendisi. Roket atardan, 4X4 askeri araca kadar önüne gelen her şeyi kullanma yeteneğine sahip. Oyunun bu yanı güzel gözüktü de, sırf bu yüzden tüm platform öğeleri yok olmuş, klasik bir shooter olmaya özenmiş Shadow, ama bunu da eline yüzüne bulaştırmış. Girip çıktığımız arenalar neredeyse hep aynı şekilde ilerliyor; düzlemden düzleme atla, yüzlerce metreye zıpla, beş dakika hep aynı düşmanı öldür, sonra aynı işlemi tekrardan yap. Oyun çizgisel olmaktan hiç kurtulamıyor ve çok kısa bir zaman sonra kendisini tekrar ediyor. Bunun üstüne, yüksek hızdan ve anlamsız grafik çorbasından kaynaklanan göz yorgunluğunu da ekledik mi, artık seçeneğimi sokağa çıkıp arkadaşlarla gezmekten yana kullan-

Ne yaptınız benim  
Sonic'ime?  
Sen de kimsin?



## Shadow The Hedgehog

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Sonic Team  
Dağıtım ▶ SEGA Yaş sınırı ▶ 10+ Dual Shock ▶ Var  
60Hz Modu ▶ Yok Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic II  
Multiplayer ▶ Yok Diğer sistemler ▶ XBOX, GC  
Web ▶ www.sega.com

level  
puanı 58

mak istiyorum. Varsın hasta olayım! ■

# 50 CENT: BULLETPROOF

**Ücretsiz istifrağ dersleri**

**5**0 Cent adlı kişinin dünyada ve ülkemizde ne kadar ünlü olduğunu biliyorum. Gerek gece klüplerinde, gerek Acun Firarda'da olsun, bol bol çalınıyor, bol bol (korsan) albümleri satılıyor. Zaten geçtiğimiz sene kendisi ülkemize bir konser için de geldi. Ben izledim mi, izler miyim, sever miyim? Yok almayayım! Özellikle kendi adına yapılan şu oyunu görünce değil 50 Cent dinlemeyi, PS2'mi bakkal Cemal amcaya veresim geldi (70 yaşında, kazıkçı ve cimridir kendileri).

## BOZUK BİR OYUN

Oyun boyunca kontrolünü üstlendiğimiz karakter 50 Cent ve kendisine TV'lerde asla göremeyeceğimiz bir rolde eşlik ediyoruz: Tam teşekküllü sadist

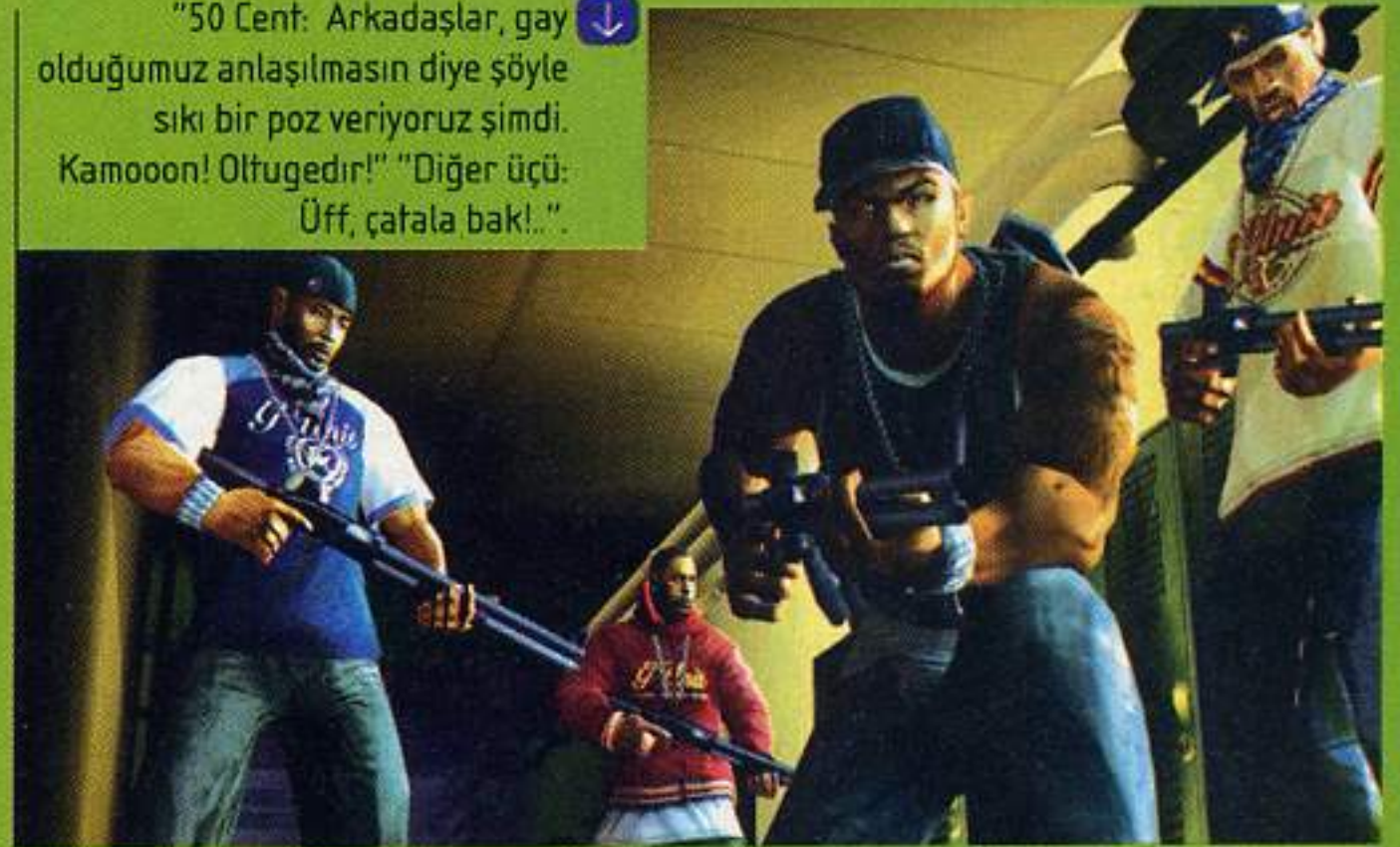
bir katil şeklinde. Önümüze kim çıkarsa çıksın kesiyoruz, kafadan vuruyor, ceplerini boşaltıyoruz.

Oyun üçüncü şahıs kameradan oynanıyor ve otomatik nişan oyunda bulunmamakta. Düşmanlar gayet hareketli olduğundan nişan almak bir hayli zahmetli olmuş. Kontroller kesinlikle acemice ayarlanmış. Yani her duvara yaklaştığımızda "Kare'ye bas, siper al" yazısı görmekten boğaya döndüm! Uzak dövüşten sıkılanlar

içinse de tek tuşla yapılan sadistik bitirme hareketleri yapılmış. Bunlar, şakağa bıçak sokma, kulaktan ateş etmek gibi yüksek hayal gücü (!) eseri sahneler.

Türlü klasik oyun sorunlarını görmezden gelmeye alışan ve 50 Cent'e şans vermeye niyetlenen oyuncular için haberlerimiz devam ediyor. Sırf bölüm sayılarını fazla göstermek için her iki kapı arasını bir bölüm olarak göstermişler. Öyleki, ben 15 dakikada beş bölüm geçtim ve her bölümün başındaki ve sonundaki inanılmaz uzun yükleme süreleri

"50 Cent: Arkadaşlar, gay olduğumuz anlaşılmasın diye şöyle sıkı bir poz veriyoruz şimdi. Kamooooon! Oltugedir!" "Diğer üçü: Üff, çatala bak!..."



"50 Cent: I'm a mf.king P.I.M.P.!"  
"Adam. E tamam, ben de öylesin dedim zafen! Ne kızılıyorsun?"



arasında 15 kişilik mantı açtım. Demek istediğim, 50 Cent hayranı olun veya olmayın, sinirlerinizin bozulmaması için arkanıza bakmadan kaçın bu oyundan. ("Yihhuu! I'm a pimp!" diye diye ünlenen bir adamın oyunundan hayır bekleyen var mıydı ki? - Blx) ■

## 50 Cent: Bulletproof

Tür ▶ Aksiyon Yapımcı ▶ Genuine Games  
Dağıtım ▶ Vivendi Universal Yaş sınırı ▶ 17+  
Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Yok Hoparlör  
Desteği ▶ Dolby Pro Logic II Multiplayer ▶ Yok  
Diğer sistemler ▶ XBOX, PSP  
Web ▶ www.vivendiuniversal.com

level  
puanı 55

# SUPERMARIO STRIKERS



**Mario bu sefer de futbolun kitabını baştan yazıyor!**



Yazan | Volkan Turan

**N**intendo'nun 20 yıllık maskotu olan Mario'yu ilk kez 8-Bit'lik o hap boyutundayken, düşmanlarının kafasına hoplarken görmüş-tüm. Görüş o görüş; hayatımdan henüz çıkmış değil, ne güzel kendine has bir oyun platformu var ve sevenler ile buluşuyor. Son zamanlarda kendisini de bol bol spor oyunlarında görür olduk (bıyıklı, şapkalı, göbekli sporcu). Bu yüzden Nintendo'nun bir futbol oyunu yapacağını da biliyorduk çünkü neredeyse değinmedikleri başka spor kalmadı. Tabii diğer firmalardan farkları, bu sporlarda üstün körü bir gerçekçilik sunmadan, oyun oynayacak zamanı az olan insanları bile çok eğlendirebilecek olması.

Next Level Games önümüze 'sözde' bir futbol oyunu koymuş. Sözde diyorum çünkü bu oyunda ne foul, ne ofsayt, ne taç, out, penaltı vb. hiçbir kural yok. Dört tarafı elektrikli bir mekanizmayla çevre-

lenmiş olan arenalarda 5'e 5 maçlar yapıyorsunuz ve sahaya gol olup "yağmamanız" için nedeniniz yok! Nasıl mı?

## YANARDÖNERLİ RÖVAŞATA

Oyunun en büyük keyfi oynanışında yatıyor. Konami, Pro Evo 5'te nasıl gerçekçi bir oynanışla gerçek futbol keyfi veriyorsa Mario Smash Football'da (Amerika'daki ismiyle Super Mario Strikers) tam tersi, fantastik oynanışı ile keyif veriyor. Maçları yeşil çimlerde değil de çeşitli fantastik yerlerde yapıyorsunuz (tahta bir zemine fantastik dedim, affedin). Arenanın boyutları ufak ve kontrolünüzde 4 oyuncu olduğundan (kaleci bizim kon-



trolümüzde değil ve buna rağmen tam bir panter, pardon, timsah) maçlar aynı basket maçlarında olduğu gibi bir sağda, bir solda geçiyor. Gol atmanız için illa ki kaleci ile karşı karşıya kalmamız lazım değil. Mesafe tanımaksızın imkânsız folsolu şutlar çekebilir, orta sahadan röveşata ile sürprizler yapabilirsiniz. Ama işinizi şansa bırakmamalısınız, az da olsa bir oyun taktığınız olmalı. Buna ilk önce hangi kaptan ve yan oyuncuları seçeceğinizden başlayın. Kaptan olarak seçebileceğiniz tam sekiz (ve bir tane gizli) Nintendo karakteri var; Mario, Luigi, Daisy, Peach, Wario, Waluigi, Yoshi ve Donkey Kong. Her karakterin kendisine has bir oyun tarzı var. Örneğin Daisy oldukça hızlı ama şutları o kadar iyi değil, Mario hem defansta hem de ofansta çok etkili ama pek teknik değil. Hepsinin tek ortak noktası ise şutta (B) basılı tuttuğunuzda çıkan güç barını doğru

doldurduğunuzda, iki gol yerine geçen inanılmaz goller atması...

Oynadıkça yeni yetenekler keşfedeceğiniz bu kaptanların yanında, üçer tane de oyuncu var. Toad, Birdo, Kopa ve Hammer Bros'tan oluşan bu oyuncuların da kendine has değişiklikleri var. Yandan açılan güzel bir ortaya, ustaca kafa vuracak oyuncu arıyorsanız Hammer Bros tam sizlik. İşte böyle kaptan-yan oyuncu uyumuna önem vererek sahaya çıkıyorsunuz ve...

O da ne! Biri kafanıza bomba mı attı?! (ben ilk gördüğümde GameCube patladı sandım, siz sanmayın) Evet, Power-Up'sız Nintendo oyunu olmaz, bu oyunda da türlü türlü güçler var bu güçlere isabetli şutlar ve paslar sayesinde ulaşıyorsunuz. Toplamda 10 adet olan bu güçleri, rakibe ister top siz deyken, ister değilken X tuşu ile fırlatıyorsunuz. Her ne kadar bazen abartı derecesine ulaşsa da bu güçlerin oyuna değişik bir çehre kattığı muhakkak. Rakip gole gidiyor ve siz arkasından koşarak yetişemiyorsunuz. Bomb-omb gücünüz mü var, atın arkadan rakibe, havaya uçsun. Sonra da bir Nuri Alço gülüşü fırlatın ki, arkadaşınıza ders olsun (çok Şekspir gördüm kendimi).

## ZAMAN HIRSIZI

En az beş dakika süren maçların nasıl geçtiğini bazen gerçekten anlamıyorsunuz. Hele arkadaşlarınızla beraber oynuyorsanız, oyundan alacağınız keyif katlanıyor ve tiryakilik yaratan yeni bir GC oyunu ile tanışılıyorsunuz. Sonuç itibarıyla MSF arcade tabanlı futbol oyunu severlere hitap ediyor. Bu oyunun başından binlerce gol atmadan kalkmanız çok zor (Türk filmlerindeki gibi hemen bitiririm yazıyı)! ■



## Son karar

Eğer "verdiğim paranın karşılığını alır mıyım" diye meraklanıyorsanız, içiniz rahat olsun. Eğer bir arkadaşınız yoksa da yapay zekâ sizi bir hayli eğlendirecektir, katılabileceğiniz onlarca turnuva var. Eğer oynayacak bir arkadaşınız varsa, deymeyelim keyfinize.

## Mario Smash Football

Tür ▶ Futbol Yapımcı ▶ Next Level Games  
Dağıtımçı ▶ NintendoYaş sınırı ▶ - Dual Shock ▶ Var  
60Hz Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2  
Zorluk ▶ Normal İngilizce gereksinimi ▶ Yok  
Multiplayer ▶ 1-4 Diğer sistemler ▶ -  
Web ▶ www.nintendo.com



level  
puanı

83

## Artı&Eksi

- ↑ Keyifli oynanışı, kolay kontrolü, uzun ömürlü oluşu.
- ↓ Ekranda fazla animasyon olunca yavaşlamaların olması, fazla arena ve karakter yok.

|                |            |
|----------------|------------|
| Grafik         | ██████████ |
| Ses            | ██████████ |
| Oynanabilirlik | ██████████ |
| Multiplayer    | ██████████ |
| Eğlence        | ██████████ |



Hepimiz monitörün içinden işte böyle gözüküyoruz.

**J**ohn Raimi devlet adına çalışan bir biyoloji ve kimya uzmanıdır. Raimi'nin laboratuvarlardaki beyaz önlüklülerden farkı ise, iyi silah kullanabilmesi ve takımı ile dünyaya biyolojik ve kimyasal tehditte bulunan grupların çökmesine yardım etmesidir. Bir gün haberi olmadan son görevini kabul etmiş bulunmaktadır. Volks Corporation'da bir takım gizli işler dönmektedir ve Raimi her zamanki gibi bu işe de “sıradan” gözüyle bakmaktadır. Ama bu sefer yanılıyordur. Tam görev bitti derken, takım arkadaşının kırmızı gözleri eşliğinde vurulur. Ve...

## A BEN BU FİLMİ BİLİYORUM?

“Hikâyenin geri kalanını devam ettirin” diye bir forum konusu açsak eminim ki “Raimi nano-teknoloji ile robot-asker olur ve öcünü almak için silahına sarılır” dersiniz. Evet, ilk bakışta biraz Project: Snowblind koktuğu doğrudur, ama Nintendo platformunda olduğumuzdan, bu kadar basit olmuyor konu. Raimi vurulur ve ölür, ama sadece fiziksel olarak. Ruhu bedeninden emilerek serbest kalır ve bir hayalet şeklinde oyunun içine bırakılır. Aynı Metroid Prime'da olduğu gibi, Geist de FPS başlığı altında çok orijinal fikirler barındırıyor. Bu fikirlerin ilki, hayalet modunda

iken canlı ve cansız nesnelerin içine girebiliyor oluşumuz. İçine girilesi cansızlar bir su bidonu, bilgisayar ekranı, çöp tenekesi, kanalizasyon kapağı, lazer silahı veya bir buji olabilir. Canlılar ise insan, çiçek ve hayvan gibi onlarca içine girebildiğimiz obje olabilir.

Kulağa garip geldiğini biliyorum. Yani bir FPS'de çöp tenekesi olmak ne işe yarar ki? Neyle ateş edeceğiz hem? Aslında tam böyle değil. Hayalet iken bizi kimse göremiyor, biz de kimseye dokunamıyoruz, zarar veremiyoruz. Oyunda hayalet olmak araç, doğru nesnelerin içine girip doğru işlemi yapmak ise amaç.

Oyunun içindeki bir bölümle durumu özetleyelim; öyle bir bölümdesiniz ki, kapılardan sadece mühendisler geçebilir ama çevrede mühendis yok. Duvarda parlayan bir delik mi gördünüz? Hemen hayalet olup buradan geçiyorsunuz. İşte karşınızda bir mühendis! Ama önce kendisini korkutmanız lazım (bir canlının bedenini kontrol etmek için ilk önce onu korkutmanız gerek). Yukarıdaki makineyi yöneterek

mühendisin üstüne su fışkırtırın, mühendis “aha! O da neydi, n'oluyor kardeşim!” moduna girip durumu düzeltmek için PC başına geçecektir. Hemen PC'nin içine girin ve ekrana garip görüntüler çıkarın. Evet, şimdi mühendis tırsmaya başladı. Hemen bedeninin içine girin ve gerideki asansöre binin. O da ne? Sigortalar patladı ve geri dönemiyorsunuz. Bir sigortaya ihtiyacınız var. Mühendisin masasında sigorta var ama zihni korktuğu yere dönme-yi reddediyor. O zaman hayalet olup (buraya dikkat) sigortanın içine girin ve yuvarlana yuvarlana mühendisin yanına gidin. Mühendisin içine girip sigortayı yenisiyle tamir edin ve sadece mühendisleri alan kapılara girmeye başlayın... Görüldüğü gibi oldukça garip bölümler var oyunda, hele hayvanları kontrol ettiğiniz bir bölüm var ki; bir K-9 köpeği ve bir lağım faresi olduğumuz yer, nasıl evlere şenlik, anlatamam!

## HATASIZ KUL DA OLMAZ, HAYALET DE!

Ne yazık ki bu zekice hazırlanmış oyunun da bazı eksikleri ve hataları var. Öncelikle oyundaki her nesnenin içine giremiyorsunuz, sadece oyunun izin verdiklerini kullanıyorsunuz ki, çoğu bulmaca bu yüzden oldukça kolay çözümlüyor. Yani bir adam korkunca yangın söndürme aletinin yanına gidiyorsa, hangi nesnenin içine girmemiz gerekiyor sizce? Bir diğer sorun da kontroller. Aşağı-yukarı kontroller ters düzenlenmiş, yani aşağı yaptığınızda cross-hair yukarı çıkıyor. Zor bir sistem ve bu sisteme alışmamış oyuncular için alternatif bir konfigürasyon düşünmemişler. Bunu geçtim, oyunda korkunç derecede kötü bir yapay zekâ var. Düşmanın karşısına tam çıkmazsanız vuramıyorlar ve eğer yakınlarda bir bomba patlatsanız bile “Ne oluyor yahu burada?!” diye kımıldayan biri ‘asla’ olmuyor. Sadece Boss bölümlerindeki devlerin yapay zekâlarına özenilmiş. Her birinin bir zayıf noktası var ve bulmak gayet eğlenceli. Oyunun artılarını ve eksilerini şöyle masaya yatırdığımızda da gayet ilginç ve eğlenceli bir FPS oyunu ortaya çıkıyor. Casper’cılık oynamanın değişik bir yolu sizin anlayacağınız. ■



## Son karar

İlginç yapıllı FPS'leri seviyor ve eliniz de bu türe daha önceden alışksa, Geist'i oynamamanız için tek nedeniniz ufak olmanız olacaktır. Dört arkadaşınız varsa da, onlar izlemek yerine aksiyona katılabilirler.

## Geist

Tür ▶ FPS Yapımcı ▶ n-Space Dağıtımçı ▶ Nintendo Yaş sınırı ▶ 18+ Dual Shock ▶ Var 60Hz Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic 2 Zorluk ▶ Normal İngilizce gereksinimi ▶ Yok Multiplayer ▶ 1-4 Diğer sistemler ▶ - Web ▶ www.geist-the-game.com

level puanı 78

## Artı&Eksi

- ↑ İlginç oynanışı, eğlenceli oluşu, orijinal fikirlere sahip olması.
- ↓ Yapay zekâ kötü. Sesler ve müzikler vasat. Yeterince özgür değiliz.

|                |            |
|----------------|------------|
| Grafik         | ■■■■■■■■■■ |
| Ses            | ■■■■■■■■■■ |
| Oynanabilirlik | ■■■■■■■■■■ |
| Multiplayer    | ■■■■■■■■■■ |
| Eğlence        | ■■■■■■■■■■ |

# ONLINE DÜNYALARIN BİLİNMEYEN YÜZÜ HİLE VE PROFESYONEL FARMING



↑ Bir zamanlar öküz diyerek yüzüne bakmadığın gencin artık Speed Hack'(!) var.



↑ Thrall'ın yanına ışınlanıp, onun Paladin olduğunu öğrenmek? Fesuphanallah!

Geçen gün World of Warcraft'ta hile yapan 18.000 kişinin hesabı kapatıldı, Final Fantasy Online'da haksız kazanç sağlayan 4500 kişi oyundan atıldı, Dark Age of Camelot'ın açıklarından faydalanan 1500 kişi bir ay uzaklaştırıldı... Bunlar "Online Oyunlardaki Altın Makas" adı altında sıkça duyduğunuz cümleler. Oyunlarda hile yapılmasının tarihi neredeyse ilk oyuna kadar uzanıyor. Hilelerin başlangıçta iki ana amacı vardı: Bunlardan ilki yalnızca hile yaparak ortaya çıkan Easter Egg'lerdi, yani oyunlardaki gizlerdi (bkz. bu ayki Strateji Ustamız: Derin Hile). Böylece oyuncular belirli yerlerde yapılan küçük hileler ile oyunda gizlenmiş olan sürpriz bölümlere ve animasyonlara ulaşabiliyordu. İkinci amaçsa oyuncunun bir yerde takılıp kalınca delirmesini engellemektir. Şöyle düşünün; uzun zamandır beklediğiniz bir RYO'ya 60\$ gibi bir para vermişsiniz. 80 saatlik oyun süresinin 15. saatinde bir yerde takılıyorsunuz. Bu süre içinde hem oyundan soğuyorsunuz, hem de gözünüzün önünden yeşil kâğıt desteleri geçiyor.

Aynı şekilde bitirilen bir oyun hilelerle bambaşka bir hal alabiliyordu. Sırf bu nedenle Half-Life 2'de yerçekimi silahını açarak yeniden başlayan birçok oyuncu biliyorum. Bunlar hilenin masum ve eğlenceli yüzüydü. Fakat oyuncunun online ortamlara kaymasıyla

kendini hilenin karanlık yüzüne kaptıran oyuncular da ortaya çıkmaya başladı.

## YOU DON'T KNOW THE POWER OF THE DARK SIDE

Haydi hep birlikte yakın geçmişe gidelim: Diablo I'in Battle.net'te en çok oynandığı zamanlar. Önüne çıkan bileğinin hakkıyla deviren LEVEL 44 bir Warrior, Town'da LEVEL 50 Apocalypse ile saldırıya uğruyor. Town'da saldırının mümkün olmaması bir yana bunun Apocalypse ile yapılması ayrı bir komedi unsuru. Bunun üzerine Warrior'umuz düzeni korumaya yemin etmiş bir klana giriyor. Zamanla gönlünü devasa online oyunlara kaptıran gencimiz hilenin burada da diz boyu olduğunu görünce bir gün online oyun hileleri üzerine yazacağına söz veriyor. Bu dramatize edilmiş olaydan sonra akla şu soru geliyor: Online üçkâğıtçılar ne yapıyorlar da oyun zevkimizi iki paralık ediyorlar? Aslında cevap çok kısa: Oyun kodlarındaki açıklara doğrudan veya dolaylı yoldan müdahale ederek.

**Önemli Not: Yazıda ve resimlerde gördükleriniz bedava hile programcıları olup yapımçıların hepsinden haberi vardır. Oyundaki karakterlerinizin silinmesi ve atılmayı göze alıyorsanız, kullanma riski ve vicdani yönü size kalmıştır.**

**Önemli Not 2: İnternette Hack, Bot şeklinde Google yaptığınızda mini mini bir sürü Spyware ve virüsünüz olabilir.**

## 1) Sanal Temsilci: Online Botlar

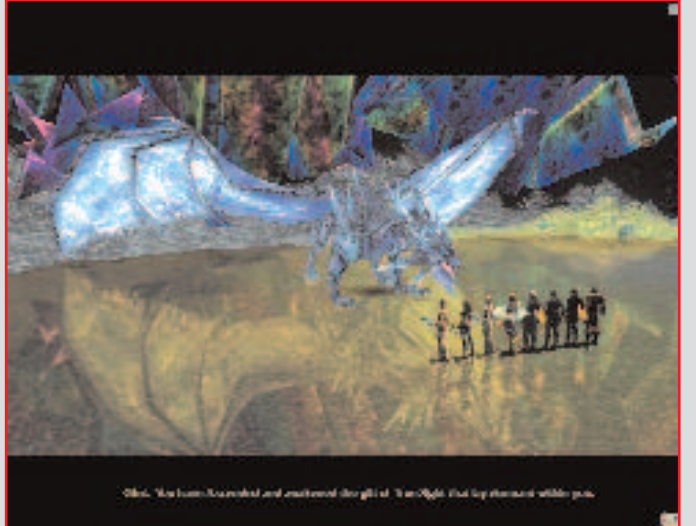
Kelime kökünü robottan alan devasa online botlarının mantığı FPS botlarından pek farklı değil. Bu küçük programcılar oyundaki karakterinize verdiğiniz emirlerin siz PC başında değilken sırayla yapılmasını sağlıyor. Online botlar başka oyunculara doğrudan zarar vermediğinden online dünyalardaki en masum hile aracı olarak karşımıza çıkıyor. Kendi çaplarında takıldıklarından varlığı kolay kolay fark edilmiyor da. Karakter kendi açısından büyük risk taşımayan bir bölgeye bırakılıyor ve bütün gün kılıç sallaması sağlanıyor. Böylece öldürülen yaratıklardan düşenler önceden boşaltılmış çantalarda birikirken karakterin deneyim puanı alması sağlanıyor. Bir iki saat sonra eve dönen oyuncu LEVEL atlamış karakterine şefkat göstererek düşen nesnelere satıyor. Belki birçok kişiye (içgüdü mü demeli, kişilik mi?) cazip geliyor ama unutmayın ki makro gruplarından oluşan online botların zor durumlara ve gerçek oyunculara karşı şansı yok. "Ben bakkala giderken, o iki kuruş yapsın" diyenleri Allah'a havale ediyorum.

## 2) Açıkları İstismar Etmek: Exploit

Exploit (eksplotit diye okunur) kelimesi dilimize "sömürmek/istismar etmek" şeklinde çevrilebilir. Aslında online olarak da doğru bir karşılık. "Online oyunda Exploit yapmak" programda bir açık bularak devamlı bundan faydalanmak ve diğer oyunculara karşı haksız avantaj elde etmektir. Oyunun deneme safhalarında gözden kaçan veya yeterli süre denenmemesiyle ortaya çıkan Exploit'ler güncellemelerle engellenir. Bug'lardan faydalanma olarak nitelendirilebilen Exploit'ler deneme yanılma yöntemiyle veya tamamen tesadüfle bulunur. Ayrıca verilen görevlerdeki açıklardan faydalanma da Exploit ka-



↑ Gitmek istediğin koordinatları giriyorsun ve gidiyorsun. WoW Havyolları iyi yolculuklar diler.



↑ Yeni nesil çok fena. Hack ile LEVEL 31 ejderhayı 15 saniyede alıyorlar.

bul ediliyor. Geçmişte birçok oyuncu faydalandığını ne olduğunu fark etmeden Exploit'e devam ediyordu. Günümüzde büyük online oyunların birkaç milyon oyuncusu olduğundan Exploit'lerin kısa sürede kulaktan kulağa yayılması ve yapımcı tarafından kapanması pek vakit almıyor. Kimi yapımcı bunları sessizce kaparken kimisi ise oyuncunun gözünün yaşına bakmıyor. Buna örnek olarak World of Warcraft'ın ilk zamanlarında kapalı bölgelerden kartal bakışı ile görüntü alan bir Dwarf Hunter verilebilir (zavallının hesabı kapatılmıştı). Bunun dışında kodlardaki boşluklara yapılan ufak eklentiler de Exploit'ler oluşturulabiliyor.

### 3) Büyük Mertebeden Müdahale: Hack

Online oyunlarda hilenin uç noktası olan Hack, program kodlarına ve oyun mekaniğine direkt müdahale ile meydana geliyor. DVO'larda (devasa online) karakter değerleriyle oynanabilen zamanlarda karşımıza üzerinde oynanmış Über-Karakterler çıkıyordu. Günümüzde ise karakter bilgilerinin oyun sunucularında saklanmasıyla yerini başka hilelere bıraktı. En sık kullanılan hilelere Speed-Hack örnek verilebilir. Böylece karakterler normalde mümkün olmayan hızlarda hareket edebilmekteydi. Online dünyaların gittikçe devasalaşması oyuncuların gözünü korkutmuş olmalı ki ikinci sırayı Teleport-Hack'leri alıyor. Hazinesinin yarıktan düşmediği, arkasındaki

odada saklı olduğu zamanlarda (hâlâ birkaç oyunda var) arkaya ışınlanıp ödül ile kaçmak pek popülerdi. Hack'ler yapımcılar tarafından fark edildi mi Hacker'ın hesabının kapatılmasıyla son buluyor; böylece oyun kutusunun vazodan farkı kalmıyor.

**4) Koyun Kopyalamak: Dupe**  
Diablo II severlerin göz bebeği, efsaneleşmiş bir Exploit vardı: Dupe, yani eşya kopyalama. (duplicate'in kısaltılmışı) Eşya kalpazanlarının dampinği bir süre Battle.net ekonomisini altüst etmişti. Günümüzde Diablo II'deki kadar olmasada Dupe hâlâ bazı oyunlarda uygulanabilen bir hile. İnternette karşılaşılabileceğiniz birçok Dupe resminin Photoshop eseri olduğunu belirtmeden geçmeyelim.

### Hediye Paketinden Dolandırıcı Çıkması

Buraya kadar okuduklarınız belirli bir noktaya başkalarının huzurunu ve keyfini kaçırma pahasına varmak isteyen kişilerin yaptıklarıydı. Fakat oyuncuların içinde gerçek veya sanal anlamda dolandırıcılar ve sadece gerçek kazanç için oynayan iki grup daha bulunuyor.

World of Warcraft'ın ilk zamanlarındaki hediye dolandırıcılık olayı mesela: Oyunda bir eşyayı herhangi birisine renkli kâğıtlara sararak hediye paketi şeklinde göndermek mümkündü. Alıcının paketin içeriğini görebilmek için hediye paketini açması gerekiyordu. Üçkâğıtçı ilgi çekecek bir eşyayı Chat kanalında duyurduktan sonra alıcılarla fiyatla anlaşılıyor ve ücreti ödendikten sonra eşyanın yeni sahibine(!) bir hediye paketi gönderiyordu. (Auction House'a

ya güven azdı ya da olay tam kavranmamıştı, kim bilir?) Paketi hevesle açan oyuncu içindeki değersiz taş parçasını nereye fırlatacağını şaşırıyordu. Bu tür numaraları yememek için oynanılan oyunu iyi tanımak, şüphe duyuldu mu birilerine danışmak ve bir parça da açık gözlü olmak gerekiyor.

### Bana CD Key'ini söyle, sana kim olduğumu söyleyeyim

Oyunda sanal para ve eşya kaybetmenin üzüntüsü bir zaman sonra geçiyor. Fakat dikkatsiz bir oyuncu bundan kötülerine de hazır olmak zorunda. Online oyun forumlarında hesabına giremeyen veya girdiğinde her şeyi satılıp parası çarçur edilmiş oyuncuların yakarıklarını içeren başlıklara sık sık rastlanır. Şunu söylemeliyim ki bir oyuncuyu bu başlıklarda yer almaktan ancak kendi koruyabilir. (BBBB) Size CD Key ve parolarınızla ilgili asla bir şey sorulmayacağı unutmayın, bu tür isteklerde bulunanların daima art niyeti vardır, unutmayın. (BBBBB) Oyun hesaplarının çalınması çoğunlukla bu şekilde oluyor. Başınıza böyle bir şey gelirse yapımcıdan mail aracılığıyla destek isteyin.

Bunun dışında virüs programınızı güncel ve aktif tutmanızı ve de güvenilir bir Firewall kullanmanızı önerebilirim. Evet, bu programlar sistemden yiyerek performansınızı düşürecek. Hatta belki de Firewall'unuz bağlantınızı sabote etmeye kalkacak. (Oyunun hangi portları kullandığını öğrenerek programdan bu portları açabilirsiniz. Düzelmese oyun ve Firewall yapımcılarına bir mail atın.)

### Korunma yolları

Peki, bu dolandırıcılıklara karşı tamamen korunmanın bir yolu yok mu? Aslına bakarsanız ne yazık ki yok. Bu önerdiklerim yalnızca canınızın yanma ihtimalini düşürür, asla sıfıra çekmez. Oyun yapıcıları, sunucu işleticileri ve oyuncular ne yaparsa yapsın Hacker'lar ve dolandırıcılar bir çıkar yol bulup yapacaklarını yapıyorlar. Bu kedi fare oyunun da avantaj farede gözüküyor. Çünkü bir açık ya da dolandırıcılık gerçekleşmeden farketmenin yolu yok. En doğrusunu şu an kimsenin gözünün yaşına bakmayan Blizzard yapıyor. Ben de bu konuda Blizzard'la hemfikirim. Fakat unutmamalı ki bir oyundaki oyuncu kitlesi ne kadar büyüksün bu tür olaylar yaşanma riski de o denli fazladır. Oyun sırasında bir şeyden şüphelendiğinizde ya online bir GM'e haber verin ya da oyundan bir resim alarak olayı kısaca özetleyen bir yazıyla beraber yapımcılara (örneğin Blizzard adına hacks@blizzard.com) gönderin. Oyundan resim almak için gerekli tuşu Options'dan öğrenebilir (genelde Print Screen veya F9-12 arası tuşlar), öyle bir seçenek yoksa Fraps veya Hypersnap programlarından faydalanabilirsiniz.

# Makro malı değil, alın teri PROFESYONEL FARMING

Öncelikle Farming'in yalnızca çiftçilik anlamına geldiğini düşünen arkadaşları buralarda bir yerdeki küçük, sevimli kutuya alıyoruz. Klasik anlamda Farming hemen herkesin zaman zaman yaptığı, devasa online oyunlarda klasikleşmiş bir eylemdir. Fakat benim bahsedeceğim olayın gerçek anlamda meslekleşmiş hali. Yani oyunlardaki sanal parayı satarak gerçek paraya dönüştürme işlemi. Birçok online oyunda oyun içi materyalleri oyun dışında pazarlamak son kullanıcı lisans anlaşmalarıyla (EULA) tamamen yasaklanmış durumda. Buna rağmen sanal pazarda akıl almaz paralar kazanan insanlar bulunuyor. Buna en güzel örnek hin bir oyuncunun Ultima Online: Age of Shadows'daki bir açıktan (bir milyon tane bug vardı) faydalanarak tam 100 Milyar altın yapması ve bunu E-Bay'da satmasıydı. Peki, bu kadar parayı(?) nasıl satıyor? Tabii ki arz talep dengesiyle. Devasa online oyuncular arasında para pul yapmakla uğraşmak istemeyen, kısa yoldan en iyi donanıma sahip olmak isteyen hiç de küçümsenmeyecek bir kitle var. Bunu Sims'de oyuna başlar başlamaz para şifresi yapıp her şeyi satın almaya benzetebiliriz. Ultima'da yüklü miktarda para satın almış bir oyuncuya "neden?" dediğimde şu cevabı almıştım: "UO en sevdiğim oyun. Fakat sabahtan akşama çalıştığım bir işim ve iki çocuğum var ve Camping'e ayrıracak zamanım yok. Ben de o vakti benim için harcayan birilerinden paramla satın alıyorum." Bunun dışında aylarca para biriktirmeyi sevmeyen fanatik oyuncular ve Über-Guild'ler az bulunur eşyalara iyi paralar ödeyebilirler. Sonuç olarak

## SANAL DÖVİZ KURLARI ve ALIŞVERİŞ ÖNERİLERİ

|                   | 1 YTL'nin Ortalama Sanal Değeri                                   | Ne alsak?  |
|-------------------|---|--|
| World of WarCraft | 8,3 Altın (Kaynak www.ige.com)                                    | 109 YTL'ye sıfır kilometre bir binek alabilirsiniz. Böylece aylarca farm ve Auction House peşinde koşmaktan kurtulursunuz. |
| Guild Wars        | 10.111 Altın (Kaynak: www.ownyourgame.com)                        | 100 YTL'ye birçok Black Dye, crafting malzemesi ve bir Guild Seal alırsınız. Çoluk çocuk geçinir gidersiniz.               |
| City of Heroes    | 232.174 Influence (Kaynak www.ige.com)                            | LEVEL 50 karakteriniz için ihtiyacınız olan tüm Enchantment ve Buffları akşam pazarından 100 YTL'ye kapatabilirsiniz.      |
| Eve Online        | 3.086.957 ISK (Kaynak: www.ownyourgame.com)                       | 115 YTL uzun zamandır hayaliyle yatıp kalktığınızı Amarr Apocalypse Battleship ve iyi bir donanım için yeterli olacaktır.  |
| Sims Online       | 40.000.000 Simolean (Kaynak:www.sotresasures.gamingtreasures.com) | 100 YTL'ye evinize birkaç mobilya, TV ve ısıtma sistemi alırsınız. Gerçek hayatta üşümeniz önemli değil, değil mi?         |

oyun içi ekonomi sanal enflasyonla dağılıyor, eğlenceli birkaç saat geçirmek isteyen oyuncuların keyfi kaçıyor.

Abarttığımı düşünenlere bu işi profesyonel olarak yapan Treasures grubunu örnek verebilirim. Treasures'da çalışan Bob Kiblinger'e göre 2004 yılında UOTreasures'da dönen toplam para 500 Milyon \$. Evet, kulağa şaka gibi geliyor. Bir insan kendi evine eşya almak yerine neden Sims Online'daki evine sanal mobilya almak ister ki? Eğer sizi rahatsız eden bir 500 Milyon \$'nız varsa Anarchy Online'da 5 Trilyon altın alabilirsiniz. Pariteler gerçekten enteresan. Mesela aynı paranın World of WarCraft'da değeri 60 Milyar altın, EverQuest 2 değeri 50 Milyar altın, Dark Age of Camelot ise 250 Milyon platin. Yani EverQuest 2'deki 1 altınının karşılığı World of WarCraft'ta 1,2 altın (cebinize ağırlık yapan pa-

ranızla neler yapabileceğinizi merak ediyorsanız, "Sanal Döviz Kurları" kutusuna göz atın.)

### CARİ AÇIK KAPANIR MI?

Sanal para ticaretinde şu an pazar lideri IGE. IGE, Treasures'dan farklı olarak bu iş için birilerini çalıştırmak yerine alıcı ve satıcılar arasında aracılık yapmayı tercih ediyor. Bunun dışında maddi gücüne göre 3-5 oyuncu tutup getiriye E-Bay'de pazarlayan birçok kişi de bulunuyor. Bu çalışanların çoğunun Çinli olması şaşırılacak bir şey değil. Kaba bir hesap yapalım: Profesyonel bir Farmer World of WarCraft'ta bir saatte 20 altın yapabiliyor. Bu da haftalık 40 saatlik bir çalışmayla 800 altın ediyor. Bu altınlar 80 ila 120 ??ya alıcı bulabiliyor. Bu da 22 günlük bir çalışma sonunda yaklaşık 400 ? ediyor ki saati 2,2 ??ya gelen bu parayla bir Çinli rahatça hayatını devam ettirebilir.

Bunun ne kadar gerçekçi olduğunu görmek için yanında üç kişi çalıştıran Çinli ile konuştuğumda çalışanlarına aylık 200 \$ ödediğini öğrendim. (aranızda "Günde 17 saat oyun oynayan genç öldü" gibi haberleri duyup şaşırılmayan var mı?) Bu arada dikkatinizi çekirim: Bunlar oyundan uzaklaştırılmamak için Exploit veya Hack'in kullanılmadığı durumlar. Farming programlarının da kendi içinde pazarı oluşmuş durumda. Örneğin Farm'a yönelik basit düzeyde bir profesyonel Bot 25\$'a satılıyor (burada profesyonelden kastım bir GM'e yakalanmadan maksimum süre iş görebilmesi.) Tabii bu botun ömrü yeni bir yamaya kadar sürdüğünden onun yeni sürümü farklı bir ücretle satışa çıkıyor. Ayrıca Loot sonrası, karakteri en yakın yaratığın yanına GM'in ruhu duymadan ışınlayan bir Teleport-Bot programcığı 3000\$'a alıcısını bekliyor.

İşte biz online oyuncuları eğlenmek için zaman ve para harcarken arka planda böyle bir ikinci sektör oluşmuş durumda. Ve sanırım yazdıklarımı okuduklarınızdan sonra ne online oyunlara ne de hile yaparken atılanlara aynı gözle bakabileceksiniz. ■

## Farming Nedir?

Farming, devasa online oyunlarda bir bölge seçerek, bir süre (ki bu süre saatlerce olabilir) buradaki belirli yaratıkları keserek düşenleri (Loot) toplama işlemidir. Farming devasa online oyun tarihi kadar eskidir desek yalan olmaz (Diablo'ya saygılar.) Farm'ın amacı bol deneyim puanı toplayarak hızla LEVEL atlamanın yanı sıra toplananlarla kısa sürede iyi para yapmaktır. Farm yapılacak bölgeyi seçerken buradaki yaratıkların özelliklerine, sayılarına ve Drop Rate'lerine dikkat etmek gerekmektedir. Ayrıca Farm'a çıkmadan önce ihtiyaç olabilecek donanım temin edilmelidir.

Farming'i kendi içinde "Grind" ve "Camping" şeklinde ikiye ayırabiliriz. Grind'da bir bölgedeki tek bir mob (yaratık/düşman) türü üzerine gidilir, bu işlem gerekli Loot elde edilene kadar sürer. Deneyim puanı getiren bir işlemin (örneğin tekrarlanabilen bir görev) ardı ardına yapılması da Grind'a girer. Camping ise daha kısıtlı bir alanda yapılır. Bir mob'un spawn noktasına gidilerek geldikçe kesilmesiyle gerçekleştirilir. Bazı Camp alanları o kadar değerlidir ki başka oyunculara kalması için burada kalabalık gruplar halinde uzun süre PK'lık (Player Killer) yapılarak diğer oyuncuların gözünün korkması ve bu bölgeden uzak durması sağlanır. Bunun en büyük örneklerine Lineage'da ve yakın zamanda Lineage 2'de rastlanmıştır. (Uzak Doğulu oyuncuların korkulur.)

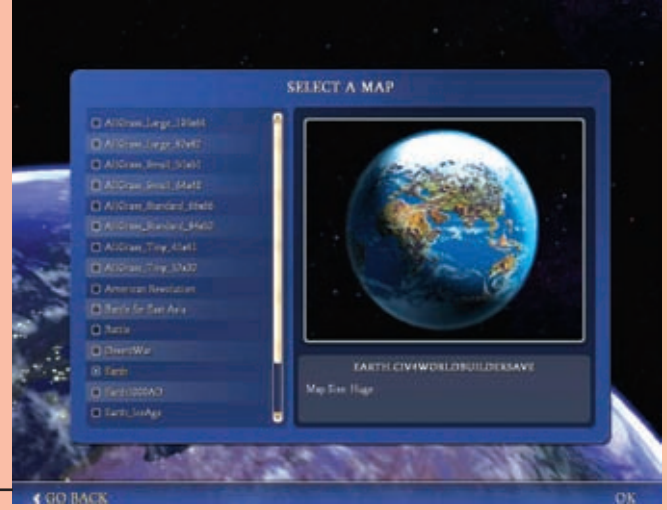
# GÖKER'İN MOD GÜNLÜĞÜ

## Civ 4 - Earth Map With 18 Civs (Level CD'de)

Civ'lerde en sevdiğim harita verdiği gerçekçi his nedeniyle dünya haritasıdır. Earth Map'in oyunla birlikte gelen dünya haritasından farkı 18 ırkın gerçek yerlerinde oyuna başlaması. Haritada Civ'in haritasına göre daha az sayıda nehir ve kaynak bulunuyor. Harita bu haliyle daha zor bir oyun deneyimi sunuyor. Şahsen bu halini daha çok sevdim. (yav tüm dünyayı silahla dize getirmişken Diplomatic Victory ile kaybetmek çok koyuyor. Neymiş adam üst üste iki kez Birleşmiş Milletler'in başına gelmiş. Hal bu ki daha nükleer silahlarım vardı.)

**SkyMan'in Notu:** 9,0/10 ■

Üzerinde biri yokken ne kadar da masum →  
gözüküyor, değil mi?



## Zombie Strike: Source (Level CD'de)

Bir insanın bir oyuna ön yargılı başlaması için ihtiyacı olan her şeye sahiptim: En baştan beri sevemediğim zombi konsepti ve her ne kadar Source ile yeniden doğsada tamamen baydığım CS. ZSS bir ve daha fazla kişi oynanabilen, üzerinize 20 zombinin aktığı basit ve eğlencelik bir mod. Mod 2-4 kişi oynandığında hem takım oyunu ortaya çıkıyor hem de "Zuha nasıl kaptı senin kafadan" gibi muhabbetlere neden olabiliyor. ZSS'i değişik bir şey deneyerek kafa dağıtmak (iki anlamda da alabilirsiniz) isteyenlere öneririm.

**SkyMan'in Notu:** 6,5/10 ■

Yorgan gitti kavga bitti; →  
zombi geldi feröristler gitti.



## GTA SA: Defamation of Character (Level CD'de)

GTA son oyunuyla alkışın yanı sıra büyük tepki de toplamış bir oyun. Bu nedenle birçok davalar açılmış, çeşitli ülkelerde yasaklamalar gelmişti. Açılan davalardan en ünlüsü Amerikalı avukat Jack Thompson'a aitti. Thompson'ın genel özelliği Sims 2'den Postal'a kadar birçok oyuna karşı açılan davalarda aktif rol oynaması, yani modern bir oyun düşmanı olması. (Sims 2'nin içeriğinin SA'dan farklı olmadığı hatta daha kötü olduğu üzerine bir sözü var.) İşte DoC'da oyun endüstrisine karşı savaş veren Thompson'ı canlandırıyoruz. Bakmadan geçmeyin derim.

**SkyMan'in Notu:** 8,5/10 ■

Hain oyun yapımcıları açılın, →  
Thompson geliyor!

## WoW Gatherer ve Auctioneer (Level CD'de)

Bu ayki Plugin önerilerimden Gatherer sayesinde bitki, mineral ve madenleri haritadan kolayca bulabiliyorsunuz. Auctioneer ile de 7000 eşya vb.nin Auction House fiyatlarını kontrol edebilirsiniz. Tek yapmanız gereken /lootlink scan komutunu vermek. Veri tabanını güncellemek için Auction House'da /lootlink komutunu vermelisiniz. ■



## KISA KISA KISA

## Vahşi eğlence

## The Wild GBA'de

Disney'in yeni CGI filmi The Wild, oyunuyla birlikte geliyor. Nisan ayında gösterime girecek olan ve oğlunu kurtarmak için hayvanat bahçesinden kaçıp vahşi ormanlara dalan bir aslanın hikayesini anlatan The Wild, tüm Disney animasyonları gibi şimdiden büyük bir hayran kitlesine sahip. Tabii bu kitleyi sadece filmle avutmak olmaz, o yüzden Buena Vista Games şimdilerde harıl harıl The Wild'in Game Boy Advance'e çıkacak oyunu üzerinde çalışıyor. Seslendirmelerini Keifer Sutherland ve Jim Belushi gibi iki popüler oyuncunun yaptığı The Wild'in oyunu da filmdeki her şeyi içermeye iddiasında. 18 bölümden oluşacak ve aksiyon-macera tadında oynanacak The Wild oyununun, tıpkı filmi gibi öncelikle çocukları cezbedeceği kesin.

## Dar alanda akrobasi sanatı Splinter Cell'in ilk PSP macerası Nisan'da



Geçen yılın bahar aylarında tesadüfler sonucu, Ubisoft'un Xbox 360 ve PSP için hazırladığı

Splinter Cell Essentials'in haberi sızmıştı. Ubisoft uzun süre bu konuda suskun kalmayı tercih etti ama oyunun çıkma vakti yaklaştıkça dudaklardaki mühürler de çözülmeye başladı. Sam Fisher'in bilinen tüm silah ve ekipmanını içerecek Essentials daha önce görmediğimiz ve mahiyetini henüz bilemediğimiz yeni bir ekipman seti de içerecek. Serinin şimdiye dek yayınlanan bölümlerinin öncesindeki bir zaman dilimini anlatan Essentials'da yine Sam Fisher karda yürüyüp izini belli etmeyen bir kahraman olarak bol bol gizlilik temelli görev üstlenecek. Oyunda, Pandora Tomorrow'da gördüğümüz iki oyunculu "Spy vs. Spy" modu da bulunacakmış. PSP'nin Wi-Fi'i sağolsun...

## KISA KISA KISA

## Gizmondo'ya veda

## Türkiye'ye varamadan nefesi kesildi

Geçen ay N-Gage'in artık yeni model üretmeyeceği ama yeni N-Gage oyunlarına tam gaz devam edileceği haberini vermiştik size. Benzer bir haber de bu ay Gizmondo'dan geldi, gerçi onun durumu çok daha dramatik. İlk çıktığı günden beri N-Gage'le karşılaştırılan (ve pek çok açıdan da benzeyen) cep konsolu Gizmondo, İngiltere'de bulunan Avrupa ofisini kapatma aşamasına geldi. Daha doğrusu iflasını açıkladı...

Ürün zaten İngiliz bir firma olan Tiger Telematics'e ait olduğundan bu iflas, Gizmondo'nun bütünüyle battığı anlamına gelebilir ama kara bulutlar üç ay önce açılan Kuzey Amerika koluna henüz ulaşmamış görünüyor.

Satışları kötü gitmemesine rağmen, Amerika çıkartmasını yaptıktan kısa süre sonra firmanın yöneticileri hakkında çıkan mafya bağlantılı haberler, Gizmondo markasının ciddi şekilde zararlanmasına neden olmuştu (Türkiye'nin aksine, dünyanın birçok yerinde mafya olmak, bir meziyet değil utanç kaynağı kabul ediliyor). Çok sayıda yöneticinin istifasının ardından sarsılan Tiger Tele-



matics'in sonunda bu noktaya gelmesi beklenmiyordu ama felaket senaryosu gerçek oldu ve Gizmondo markası Avrupa'ya veda etti. Bu noktadan sonra firmanın Amerika macerasının da çok uzun soluklu olamayacağı belirtiliyor. ■

## Jack Bauer'a uyku haram

## CTU operasyonlarını kendi telefonunuzdan yönetin



CNBC-E ekranından ilk sezonlarını izleme fırsatı bulduğumuz 24, popüleritesinden hiçbir şey yitirmeden Amerika'da hâlâ devam ediyor. Dizi bu denli tutunca kaçınılmaz olarak oyunu da gündeme geldi ve I-play, geçtiğimiz aylarda cep telefonları için yapımına başladığı 24'ün neredeyse sonuna geldi.

Gerçi hâlâ pek çok detay kayıp ama beklenenin aksine 24'te

Jack Bauer'ı değil, onun için çalışan bir başka CTU ajanını kontrol edeceğimiz oyun, sıradan bir aksiyon oyunundan epey farklı. Çünkü oyunda operasyonun ortasında değil, telefonunuzun başındasınız, yani işin strateji geliştirme bölümünde rol oynuyorsunuz. En büyük ayrıcalığınız ise Jack tarafından aranmak... Toplam 24 saat süren oyunda, her

saat ayrı bir görev demek. Her bölümü ayrı sürprizlerle dolu 24 dizisinin oyunu da bu tempoyu sağlama derdinde olduğu için konuyu şimdilik pek bilemiyoruz ama Jack ve sadık asistanı (yoksa değil mi?) Chloe'nin oyunda da yer alacağını biliyoruz. Önümüzdeki ay çıkacak olan 24'ü Türkiye'de oynama şansını bulursak, bizim için asıl sürpriz bu olacak. ■

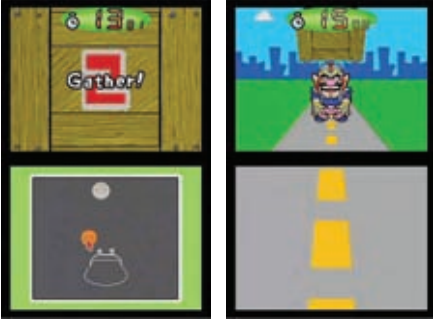


DS VE WARIO; MUHTEŞEM İKİLİ

# WarioWare: Touched!



Yapım: Nintendo Dağıtım: Nintendo Tür: Bulmaca PLATFORM: Nintendo DS Multiplayer: -



Yaz aylarında demosunu oynayıp beğendiğimiz WarioWare: Touched'ın tam sürümünü görünce "beğenmek" gezegeninin sınırlarını ne denli geniş olduğunu fark ettik. Çünkü tam sürümü de "beğendik" ama iki beğeni arasında ciddi bir derece farkı var. Bu kez, cidden ve başka türlü beğendik.

Son derece basit görünen, her biri beş saniyeden uzun sürmeyen yüzlerce minik oyunun bir pakete dolmuş haline biz WarioWare: Touched! diyoruz. Oyunu en cazip yapan

yanı şüphesiz bu bulmacaları tuşlara basarak değil, stylus'umuzla (kalem diyelim) dokunarak çözüyor olmamız. Diğer bir çekim sebebi, bu küçük oyunların bolluğu. Bir taraftan çözümü son derece basit, birkaç bilek hareketiyle bitiveren, diğer taraftan da çok kısa sürede mevzuu anlayıp doğru işlemi yapmanızı gerektirdiği için gayet de zorlayıcı. Bu oyunlardan o kadar çok var ki, bazı oyunlarda ekranın her köşesini yokladığınız halde dokunulacak bir yer bulamayıp kafayı yiyorsunuz. Sonra, ama çok sonra, fark ediyorsunuz ki bazı bulmacaları dokunarak değil, DS'in mikrofon deliğine üfleyerek çözüyorsunuz! Gerçekten çığgın bir oyun bu.

WarioWare: Touched!, sadece Wario'yu değil, Mario'yu ve çok sayıdaki saz arkadaşını da oyuna dahil ediyor. Her karakter kendine has bir temaya ve bulmacalara sahip. İlerledikçe her şey daha bir hızlanıyor, bulmacalar zorlaşıyor. Şahsen bölüm sayısı olarak 50'nin üstünü göremedim ama pişman değilim. Çünkü bir yerden sonra gerçekten çıldırıyor oyun. Daha ne olup bittiğini anlayamadan

can kaybediyorsunuz. Touched!'ın en sinir bozucu tarafı da bu can kaybetme sisteminde. Anlatayım; ortalama on bulmacada bir "boss" bölümü giriyor. Burayı başarırsanız, kaybettiğiniz canlardan birini geri kazanıyorsunuz. Başaramazsanız da bir can daha kaybederek yola devam ediyorsunuz. Oyuna iyice alıştıktan sonra, örneğin ilk 30 bölüm zaten çok kolay gelmeye başlıyor ve her defasında buraları geçmek zorunda kalmak can sıkıyor. Onun yerine, kazandıkça açılan level'lar şeklinde tasarlanmış bir oyun çok daha kullanışlı ve eğlenceli olurdu.

Neyse ki bütün karakterleri oynayıp, hepsinin olayını çözene kadar epey bir vakit geçmesi gerekiyor. Yani oyun sonunda sizi de sıkacak ama o noktaya gelmeniz o kadar da kolay olmayacak. Ayrıca DS kullanmanın zevkini en iyi veren oyunlardan biri olduğu için, Wario'nun göbeğine hasta olmayanlarınıza bile öneriyorum. ■

NOT **85**

EVRENİ YOKEDEN RENKLİ KUTULAR

## Meteos

Yapım: Q Entertainment Dağıtım: Nintendo Tür: Arcade PLATFORM: Nintendo DS Multiplayer: 2 kişi



Yaşadığımız evrenin sürekliliği karşısındaki en büyük tehditlerden birinin Meteo gezegeni olduğunu biliyor muydunuz? Meteos oynayanlar, yani oyunu yeterince oynadıktan sonra gözleri kapalıyken bile uçsan renkli kutular görenler olarak biz bu konuda cidden kaygı



duyuyoruz. Sebepler, sonuçlar mühim değil, mühim olan Tetris'e çok benzeyen yeni bir salgının doğma ihtimali.

Meteos gayet hızlı, gürültülü, bol patlamalı, bol renkli bir oyun. Göreviniz durmaksızın üzerinize yağın kutu yığınları içinde doğru eşleştirmeleri yaparak ekranı temiz tutmak. Ancak burada, Tetris'teki gibi kalıpları birbirine oturtmaya değil, tek tek küçük kutuları kendileriyle eş olanlarla yan yana ya da üst üste getirmeye çalışıyoruz. Yükselen sütunlar, kendi içlerinde yer değiştirebilen parçalardan oluşuyor ve yatayda ya da dikeyde kendiyile eş iki parça bulan Meteo'lar, üzerlerindeki yığınla birlikte büyük kümeyi terk ederek yükünüzü

hafifletiyor. Anlatması pek kolay değil ama oynamaya başlayınca bu kısmı kolaylıkla çözüyorsunuz. Esas zor olan, çeşitli bonuslar gizleyen özel parçaları bulmak, kullanmak ve daha çok Meteo'yu bir anda yok ederek daha çok puan kazanmak. Oyunu farklı gezegen temalarıyla farklı düşmanlara ve gerçek rakiplere karşı oynama şansımız var ama bence en eğlenceli tek başınıza kaptırıp gitmek. Kafa boşaltan, amaçsız oyunlardan hoşlanıyorsanız Meteos yeni hastalığınız olabilir ama fazlasını istiyorsanız burada bulma şansınız pek yok. ■

NOT **80**

# Civilization

Yapım: Gryphonedale Studios Dağıtım: Atari Tür: Strateji PLATFORM: N-Gage Multiplayer: -



N-Gage kullanıcıları için 2006 çok hızlı ve eğlenceli başladı. Bu ay yer verdiğimiz iki N-Gage oyununa bakarak ne demek istediğimizi rahatça anlayabilirsiniz. İkisi de rüştünü ispatlamış, hatta olgunluk döneminin güzelliğini yaşıyan bu iki oyunu hatırlatmaya, övmeye gerek yok, zaten biliyorsunuz. O yüzden sadece N-Gage için uyarlanmış hallerinin PC'dekinden farkını anlatacağım.

Gecesi günü Civilization IV'le geçen biri olarak N-Gage'de Civilization II'yle karşılaşmak benim için nostaljik bir şeydi. Oyunun



başında seçtiğiniz özelliklerden tutun da harita üzerinde gezinen köylülerinizin yanıp sönen ikonlarına kadar hemen her şey Civilizasyon II'den bire bir alınmış. Tabii ki en büyük fark kontroller sebebiyle ortaya çıkıyor. Teknoloji ağacından sıradaki buluşunuzu seçmenin ya da şehre bir üretim vermenin bu kadar zor olabileceğini düşünmezdim hiç. Ama alışma süresini aştıktan sonra bunlar sorun olmaktan çıkıyor, yine kendinizi büyük uygarlığınızı kurmanın yolunu düşünürken buluyor ve başka bir şeyi umursamıyorsunuz... Yine de çok kaptırmayıp dikkatli olmakta fayda var. Örneğin şehirlerinizi kendi haline bırakırsanız son üret-

tiğiniz şey her neyse ondan yapmaya devam ediyor. Bir anda kendinize gelip "bu kadar baltalı savaşçıyı ne yapacağım?" diyebilirsiniz (ipucu; birimlerinizi şehirlerin içindeyken yok ederseniz, o anda üretmekte olduğunuz şey üretim puanına eklenerek yok oluyor, yani kaybettiğiniz zamanı topluca geri kazanabilirsiniz).

PC'nin en az 15 inçlik ekranından sonra Civilization'ın dünyası N-Gage ekranında fazla daralmış gibi. Özellikle haritadaki köyleri basmak ve düşmanların yerini tespit etmek için gönderdiğiniz birimleri hareket ettirirken her şeye bir daralmışlık hissi hakim. Belki birimler biraz daha küçültülerek bu yapılabilir ama o zaman da "işte bu yıllar önce kaybettiğim okçum!" diye sevinip hislenemezdik. O yüzden düşündüm de, bence Civilization, N-Gage'e yapılmış en iyi PC oyunu uyarlamalarından biri. Kaçırmanızı öneririm. ■

NOT **85**

## BLOOD RAVEN'LAR CEPTE

# Warhammer 40,000: Glory in Death

Yapım: Razorback Dağıtım: THQ Wireless Tür: Strateji PLATFORM: N-Gage Multiplayer: 2 kişi



N-Gage'in oyun kontrollerine alışamayanlar için sıra tabanlı strateji oyunları en iyi çare. Yukarıda anlattığımız Civilization gibi Warhammer 40K de öncelikle bu açıdan çok cazip bir seçenek. Hem derin bir oyun sistemi, hem sıfırdan keşfetmek zorunda olmadığımız tanıdık bir dünya, hem de olabildiğince rahat ve



sıra tabanlı oynanış. Warhammer 40K bunların hepsini sunuyor oyuncuya. Gerçi oyun henüz piyasaya sürülmedi ama elimize ulaşan beta versiyon, final sürümüne oldukça yakın bir aşamada olduğundan bunları rahatlıkla söyleyebiliyoruz.

Glory in Death, Warhammer 40K'nın masüstü oyununa sadık kalınarak hazırlanmış bir oyun. Orklar, Space Marine, Chaos ve Eldar tarafları arasındaki savaşta kendi safınızı seçerek başlayıp, tamamen Warhammer evrenine özgü birimler ve kurallarla diğerlerini ezmeye çalışıyorsunuz. Oyunun her ırk için ayrı bir senaryosu ve bu ırkların doğalarına ait, birbirinden oldukça farklı ortamlar sunması, bopyundan beklenmeyecek bir hüner olarak çıkı-

yor karşımıza. Sık ormanlık alanlar, çölleşmiş topraklar, endüstriyel bölgeler yetmezmiş gibi kendi haritalarınızı tasarlayıp oyuna eklemek şansınız da var. Ayrıca uzun uzun senaryo oynamak istemiyorsanız "skirmish" modun-

da ister yapay zekâyâ isterseniz de gerçek rakiplere karşı oynayabiliyorsunuz.

Oyun gerçekten de ebatlarından beklenmeyecek bir zenginliğe sahip ama grafikler hedeflenen etkinin biraz gerisinde kalmış. Ortamlar birbirinden ne kadar farklı olsa da her şeyin üstünü örten bir sepia filtresi var sanki, bu biraz sinir bozuyor. Bir de sesler ve müzikler... Umarız oyunun final versiyonunda, kulaklarımızın gırtlığımızı doğru sokulma ihtiyacına sebep olmayan daha makul ses ve müzikler kullanılır. Yoksa sessizce eğlenmeyi öğrenmemiz gerekecek... ■

NOT **80**

# STRATEJİ USTASI ÖZEL DERİN HİLE

Bu ay Strateji Ustası'nda yazamayı hak eden bir oyunun çıkmamasından istifade ederek farklı bir köşe yapmaya karar verdik. İlk sorunumuz köşeye nasıl bir isim vereceğimiz oldu, Sinan'ın o saniye dilinin ucuna geliveren 'Hile-Hurda' ismi her ne kadar çok komik bir isim olsa da, benim de aklıma daha uygun bir isim gelmedi. Yani Sinan bir son dakika değişikliği ile süper bir isim bulamadıysa sayfanın yukarısını bu isim süslüyor olmalı :) (gördüğün gibi daha iyi bir isim buldum - Blx)

Önünüzdeki sayfalarda son bir sene içinde çıkmış olan (ve birkaç tane de daha önce çıkmış ama yeni ve ilginç gizlerini bulduğumuz) en önemli oyunlarla ilgili, büyük ihtimalle daha önce bilmediğiniz gizli bilgiler (Easter Egg) bulacak, oyun sırasında 'hile kodu' yazmanın ötesinde oyun dosyalarıyla oynayarak daha ciddi hileler yapmayı öğrenecek, bazı oyunlardaki hataları nasıl kendi yararınıza kullanabileceğinizi göreceksiniz. Yalnız aklınızda bulunsun, oyun dosyalarını değiştirmeniz gereken hilelerde değiştireceğiniz dosyanın mutlaka bir kopyasını almayı unutmayın. Böylece yapabileceğiniz herhangi bir hatada bu dosyaları rahatça orijinal hallerine döndürebilirsiniz. Oyunların iç dünyalarına yapacağımız yolculuğa hazır mısınız?

## THE SIMS 2 KENDİ TABLolarINIZI YAPMAK

Evinizi kendi yaptığınız tablolarla donatmak istiyorsanız, ilk olarak Sim'inizin 5. seviye yaratıcılığa sahip olmasını sağlamalısınız. Bu seviyeye ulaştıktan sonra Sim'inize resim yaptırın, şimdi çıkacak olan çerçeveyi istediğiniz bir yere götürüp içinde kalanların resmini çizebilirsiniz. Ancak biz oyun alanında olanları değil, kendi çizimlerimizi kullanmak istiyoruz. C tuşuna bastığınızda oyun duracak, Alt+Tab tuşlarını kullanarak masaüstüne dönün, herhangi bir çizim programını çalıştırın (Paint, PaintShopPro vs) ve oyun içinde almış olduğunuz resim dosyasını açın (bu dosyayı C:\My Documents\EA\Sims2\Storytelling\Snapshot.bmp adresinde bulacaksınız).



Şimdi oyunda görünmesini istediğiniz resmi açın, oyundan almış olduğunuz ekran görüntüsüyle aynı boyuta getirin ve Snapshot.bmp dosyasının üzerine yazın. Şimdi tekrar Alt+Tab ile oyuna döndüğünüzde Sim'inizin o resmi yaptığını göreceksiniz. Bu sayede evinize istediğiniz her türlü resmi koyabilirsiniz.

## SİM RADYOSUNDA KENDİ MP3'LERİNİZİ DİNLEMEK

C:\My Documents\EA\Sims2\Music\radyo istasyonunun ismi) klasörüne girin ve istediğiniz mp3'leri bu klasöre kopyalayın. Şimdi Sims 2'yi çalıştırıp Ayarlar menüsüne girin, Müzik ayarlarına geçin, Radyo İstasyonu kısmına gelin ve çalınmasını istediğiniz şarkıları seçin.

## TELEVİZYONDA KENDİ VİDEOLARINIZI SEYRETMEK

C:\My Documents\EA\Sims2\Movies\Broadcast klasörüne kendi videolarınızı kopyalarsanız, oyun içindeki Sim televizyonunda bu videoları seyredebilirsiniz. Kopyalayacağınız videoların .avi formatında, maksimum 128x128 büyüklüğünde ve saniyede en fazla 15 kare içerek şekilde olması gerekiyor.

## OYUNDAKİ MÜZİKLERİ OYUN DIŞINDA DİNLEMEK

The Sims 2\TSDData\Res\Sound klasörünü açın. Burada radyo istasyonlarını ve diğer müzikleri \*.package formatında göreceksiniz. Dinlemek istediğiniz dosyayı farklı bir klasöre kopyalayın ve uzantısını .mp3 olarak değiştirin (yani dosya.package -> dosya.mp3 olmalı). Böylece dosyadaki şarkıları dinleyebileceksiniz.

## PARASIZ SİM'LERİ GELİŞTİRMEK

Eğer Sim'leriniz fakirlerse yine de onları gelişimlerden mahrum etmemenin bir yolu mevcut. Oyunda almış olduğunuz bir eşyayı aynı gün iade ederseniz tüm paranızı geri alabilirsiniz. Yani evinize bir vücut geliştirme aleti alabilir, Sim'inizi çalıştırabilir ve aynı gün aleti iade edebilirsiniz. Bunu her gün düzenli olarak tekrarlayarak fakir ama güçlü bir Sim'e sahip olabilirsiniz.



## FIFA 2006 MENAJER MODUNA 5 YILDIZLI TAKIMLA BAŞLAMAK

5-yıldızlı takımlardan birini seçin, takım kadrosu ekranında olabilecek en kötü ilk onbiri yaratın. Böylece takımınız artık 5-yıldızlı olarak değerlendirilmeyeceği için menajer modunda seçebileceksiniz. Menajer modu oyununuzu kaydettikten sonra tekrar kadro menüsüne girin, orijinal onbiri seçin ve tekrar Menajer modunu yükleyin.

## GUIN

### SINIRSIZ CEPHANE

Dodge City'den batıya doğru, demiryolu boyunca ilerleyin. Sağ tarafınızda içinde bualolar olan bir tarla göreceksiniz. Bu tarlada bir evden geriye kalanlar var, evin güneybatısında ise bir maden girişi bulunuyor. Madenin içine girin ve yol ayrımından sağa dönün. Buradaki maden arabalarının arkasında patlayıcı fiçileri göreceksiniz, bunlardan birini alın ve eve geri dönün. Şimdi bu fiçiyi bacanın yanına koyun (evden dışarı doğru bakan uzun yüzüne doğru). Fiçiyi ateş edip havaya uçurduğunuzda yerde bir delik açılacak ve bu deliğin içinde oyundaki tüm silahlar için sınırsız cephane bulacaksınız.

### HOODOO İLE OLAN DÖVÜŞÜ OTOMATİK OLARAK GEÇMEK

Gazinoda Hoodoo ile olan dövüşte onun üst kattaki balkonda olduğunu göreceksiniz. İkinci kata çıktığınızda, duvarlarında

kırmızı duvar kağıdı olan merdivenler bulunuyor, bu merdivenler üçüncü katın merdivenleri. Bunlardan yukarı çıkın ve Hoodoo'nun ofisine ulaşın. Böylece dövüşü geçmiş ve Hoodoo'yu yenmiş olacaksınız.



## NFS: MOST WANTED OYUNA 40,000\$ İLE BAŞLAMAK

Eğer bilgisayarınızda Need for Speed: Underground 2 kurulu durumdaysa, yeni bir kariyere başladığınızda hesabınızda 40,000\$ olduğunu göreceksiniz.

### SATIŞLARDAN DAHA FAZLA PARA KAZANMAK

Eğer arabanızı satmaya karar verdiyseniz ilk olarak modifikasyon dükkanına gidin ve tüm parçaları tek tek satın. Arabanın kendi satış fiyatı aynı olacağından bu parçalardan ek kar elde etmiş olacaksınız.



# Grand Theft Auto San Andreas

## GARAJA İKİ ARABA KAYDETMEK

Bildiğiniz gibi garajınıza yalnızca tek bir araba kaydedebiliyorsunuz, ancak ufak bir hileyle bu sayıyı ikiye çıkarmak mümkün. Öncelikle kaydetmek istediğiniz ilk arabayı garaja doğru sürün, garaj kapısı açıldıktan sonra arabayı garaj kapısının tam altında durdurun. Böylece kapının kapanmasını önleyeceksiniz. Kaydetmek istediğiniz ikinci arabaya binin ve garaja sokun. Şimdi tekrar ilk arabaya binin ve garaja girin. Artık garajınızda kayıtlı iki arabanız var.

## BÖLGENİZDEKİ CETE SALDIRILARINI ANINDA DURDURMAK

Eğer diğer çeteler bölgenize saldırmaya başladılarsa hemen oyunu kaydedin, böylece çete savaşı duracak ve onlarla dövüşmek zorunda kalmayacaksınız.

## BELEŞ PARA

Bir striptiz kulübüne gidin ve striptizcinin tam önünde durun.

Striptizciyi izleyenler para vermeye başladıklarında, parayı koydukları yerde bulunan kişi siz olduğunuzdan CJ tüm parayı cebeye indirecek.

## OYUNDAKİ ARAÇLARIN ÖZELLİKLERİNİ DEĞİŞTİRMEK

Rockstar Games\GTA San Andreas\ klasörüne girin ve Data dizinine geçin. Öncelikle değiştirmek istediğiniz dosyanın bir kopyasını almayı unutmayın. Araçlarla ilgili özellikleri buradaki handling.cfg dosyasında bulacaksınız. Bu dosyayı bir metin editörü ile açarak kamyonları bile motorsiklet kadar hafif ve rahat kullanılabilir hale getirebilirsiniz.

## AYIN BÜYÜKLÜĞÜNÜ DEĞİŞTİRMEK

Eğer keskin nişan tüfeğini kullanarak aya ateş ederseniz büyüklüğünün değiştiğini göreceksiniz.

## ÜCRETSİZ ARABA TAMİRİ

Hızlı ve ücretsiz araba tamiri için hasarlı arabanızı garajınıza götürün, arabadan inin ve garajdan çıkın. Hemen garaja doğru hamle yaparak kapıyı açın, böylece arabanız tüm bozukluklarından kurtulmuş olacak.

## ANINDA NOS ŞARJI

Eğer kullanmak için NOS şarjının dolmasını beklemek istemiyorsanız arabadan inin ve tekrar binin. Böylece şarjınız kendiliğinden dolmuş olacak.

## YASAK BÖLGELERİ RAHATÇA GEZMEK İÇİN

Woozie'nin verdiği "Amphibian Assault" görevi sırasında arama seviyesi devre dışı bırakılıyor. Dolayısıyla bu görevdeyken oyundaki tüm yasak bölgeleri (ordu üssü, polis merkezleri vs) rahatça gezilebilir, gizli araçların yerlerini tespit edebilirsiniz. Ayrıca bu sayede donanma üssüne yakın bulunan iki istiridye de vurulma korkusu olmadan kolayca alabilirsiniz.

## SINIRSIZ KAYNAKLAR

Oyun klasöründeki "data" dizininde bulunan "proto.xml" isimli dosyayı bir metin editörü ile açın. Metin içinde "CrateOf" kelimesini aratın, böylece CrateOfFood, CrateOfCoin, CrateOfWood, CrateOfFoodLarge, CrateOfCoinLarge ve CrateOfWoodLarge girdilerini bulacaksınız. Bu girdilerin altında "InitialResourceCount" kelimesini bulun ve bu değeri istediğiniz sayıyla değiştirin. Örneğin normalde bunlar "100.000" birim (noktadan sonra küsürat anlamında, yani aslında 100 birim) kaynak bulunduruyorlar, bu sayıyı "50000.000" olarak değiştirebilirsiniz.

## TEK KİŞİLİK OYUNDA KOLAY LEVEL KAZANMAK

My Documents\My Games\Age of Empires 3\Savegame klasöründeki sp\_şehirismi\_homecity.xml dosyasını açın ve <level> kelimesini arayın. <level>xx<\level> şeklinde bir girdi göreceksiniz, bu-

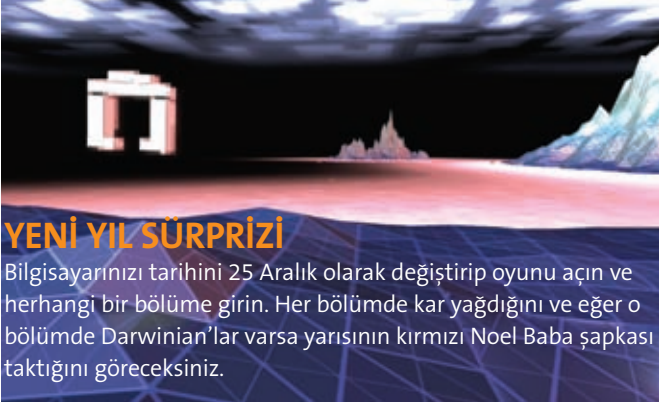


rada görmüş olduğunuz xx'i 99 olarak değiştirin, oyuna girin ve bir çatışma oyununa girin. Artık 99. levelsiniz.

## YENİLMEZ BİRİMLER

Oyun klasöründeki "data" dizininde bulunan "proto.xml" isimli dosyayı bir metin editörü ile açın. Yenilmez hale getirmek istediğiniz birimin ismini aratın (ör. Explorer). Biraz aşağı indiğinizde <Flag> komutlarını göreceksiniz. Burada yeni bir sütun açın ve iki kere Ctrl+Tab tuşlarına basın. Şimdi <Flag>Invulnerable<\Flag> ve <Flag>DoNotDieAtZeroHitpoints<\Flag> satırlarını ekleyin. Dosyayı kaydedip oyunu çalıştırın. Explorer biriminizin ölümsüz olduğunu göreceksiniz. Yalnız unutmayın ki bu değişiklik düşmanın aynı tür birimlerini de yenilmez yapacaktır.

## DARWINIA



### YENİ YIL SÜRPRİZİ

Bilgisayarınızı tarihini 25 Aralık olarak değiştirip oyunu açın ve herhangi bir bölüme girin. Her bölümde kar yağdığını ve eğer o bölümde Darwinian'lar varsa yarısının kırmızı Noel Baba şapkası taktığını göreceksiniz.

## VAMPIRE: BLOODLINES

### SINIRSIZ TECRÜBE PUANI

Yeni bir oyun yaratın ve karakter yaratımı ekranına geçerek klanınızı seçin. Karakter tablosunda puanlarınızı istediğiniz gibi dağıtın. Şimdi tekrar klan seçimi ekranına dönün ve aynı klanı seçin (farklı bir klan seçerseniz puanlar sıfırlanır). Göreceğiniz üzere az önce eklemiş olduğunuz puanlar harcanmamış görünüyor. Bu hata oyunun son yamalarıyla düzeltilmiş durumda ama yama kullanmıyorsanız deneyebilirsiniz.

## DOOM 3

### ID SOFTWARE PDA'İ

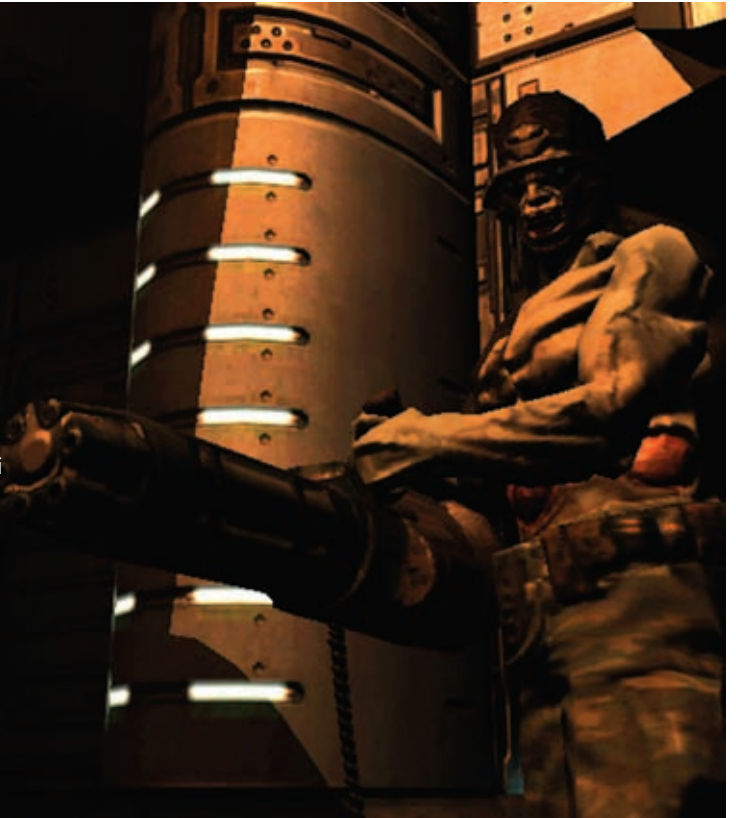
Son bölüm olan Excavation Site bölümünde asansörle cehenneme indiğinizde sol duvardan ilerlemeye başlayın. Yolun sonuna geldiğinizde üzerinde id logosu olan bir tuğlayı aydınlatan mumlar göreceksiniz. Bu tuğlaya tıkladığınızda sol tarafındaki duvar açılacak. Açılan odaya girince id Software ekibinin teşekkür mailini bulunduran PDA'yi bulacaksınız.

### OYUNU BİTİRMEYEN NIGHTMARE ZORLUK SEVİYESİNİ AÇMAK

\\Data\BASE klasörüne gidin ve DoomConfig.cfg dosyasını bir metin editörü ile açın. "g\_nightmare" kelimesini arayın. Eğer oyunu henüz bitirmediyse bu girdinin karşısında "0" değerini göreceksiniz. Bu değeri "1" olarak değiştirdiğinizde Nightmare zorluk seviyesi açılmış olacaktır.

### RENKLİ KAYIT VE OYUNCU İSİMLERİ YARATMAK

Oyununuza veya karakterinize isim verirken önce "^" tuşuna basın ve ardından 0-9 arasında bir sayı tuşuna basın. Bunu yaptığınızda yazmış olduğunuz bu iki karakter kaybolacak ve imlecin rengi değişecektir. Bu şekilde renkli isimler yaratabilirsiniz.



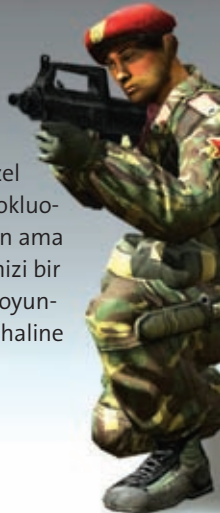
## BATTLEFIELD 2

### ÖZEL SİLAHLARI AÇMAK (1.0.0 VERSİYONU İÇİN)

EA GAMES\Battlefield 2\python\bf2\stats klasörüne girin ve "unlocks.py" dosyasını bir metin editörü ile açın. "defaultunlocks" kelimesini arattığınızda aşağıdaki satırı göreceksiniz: defaultunlocks = [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]

Bu satırı şu şekilde değiştirin:  
defaultunlocks = [1, 1, 1, 1, 1, 1, 1]

Dosyayı kaydedip oyunu çalıştırdığınızda özel silahların açıldığını göreceksiniz. Bu hileyi çokluoyuncu oyunlarında da kullanmanız mümkün ama EA Games bu durumu fark ederse CD-Ket'inizi bir haftalığına yasaklayacaktır. O yüzden çokluoyuncu oyunu oynamadan önce bu dosyayı eski haline getirmeyi unutmayın.



## BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

### SPECIAL FORCES'TA BULUNAN ÖZEL SİLAHLARI ANA OYUNDA DA KULLANABİLMEK

Special Forces'ta ana Battlefield 2'de kullanmak için silah açabileceğinizi biliyorsunuzdur. Ama bu silahları ana oyunda kullanabilmek için aslında Special Forces sahibi olmanıza gerek yok.

Special Forces giriş ekranından arkadaşınızın hesabıyla giriş yapın, Special Forces'te bulunan haritalardan birinde bir el oynayın. Şimdi hesaptan çıkış yaparak tekrar girin. Seçim ekranında açabileceğiniz silahları göreceksiniz. Ancak Special Forces kitlerini açabilmek için bir önceki açılması gerekenlerin açık olması gerektiğini unutmayın (örneğin G36C'yi açmadan SCAR'ı açamazsınız). Special Forces silahlarını açtıktan sonra yalnızca BF2 kurulu olan bilgisayarınıza yine bu hesabı kullanarak giriş yapın, böylece açılmış olan bu silahları o bilgisayarda da kullanma imkanına sahip olacaksınız. Bu özelliği kullanabilmek için Battlefield 2

1.12 versiyonunu kullanıyor olmanız gerektiğini de hatırlatalım.



## THE MOVIES SANDBOX MODUNDAKİ HERŞEYİ AÇMAK

Öncelikle Windows'un klasör seçeneklerinden gizli dosyaları gösterme seçeneğini aktif hale getirin. C:\Documents and Settings\[Kullanıcı İsmi]\Application Data\Lionhead Studios\The Movies\ klasörüne girin. Burada Unlocking.ini diye bir dosya olduğunu göreceksiniz. Eğer daha önce Sandbox modunda oynamamış ve herhangi bir şekilde ilerlemediyseniz bu dosya mevcut olmayabilir. Bu durumda yeni bir metin dosyası yaratın ve bu klasörün içerisinde Unlocking.ini ismiyle kaydedin. Dosyayı bir metin editörü ile açın ve içeriği şu şekilde değiştirin:

```
highest_decade = 2000
```

```
[prizes]
```

```
RANKPRIZE_1
```

```
RANKPRIZE_2
```

```
RANKPRIZE_3
```

```
RANKPRIZE_4
```

```
RANKPRIZE_5
```

```
RANKPRIZE_6
```

```
RANKPRIZE_7
```

```
RANKPRIZE_8
```

```
RANKPRIZE_9
```

```
RANKPRIZE_10
```

```
RANKPRIZE_11
```

```
RANKPRIZE_12
```

```
RANKPRIZE_13
```

```
RANKPRIZE_14
```

```
RANKPRIZE_15
```

```
RANKPRIZE_16
```

```
RANKPRIZE_17
```

```
RANKPRIZE_18
```

```
RANKPRIZE_19
```

```
RANKPRIZE_20
```

```
RANKPRIZE_21
```

```
RANKPRIZE_22
```

```
RANKPRIZE_23
```

```
RANKPRIZE_24
```

```
RANKPRIZE_25
```



Dosyayı kaydettikten sonra bir Sandbox oyunu başlattığınızda 2000 yılına kadar ilerleyebildiğinizi ve herşeyin açık olduğunu göreceksiniz.



### DiĞER FRAKSİYONLARIN HAREKETLERİNİ DURDURMAK

Sıranızı tamamladıktan sonra oyundaki diğer grupların hareketlerine geçildiğini biliyorsunuz. Eğer başka bir grubun sırasında oyunu kaydedip yüklerseniz, o grup ordularını hareket ettiremeden ve saldıramadan sırasını geçirmiş olacaktır.

## SERIOUS SAM 2 İLK BÖLÜMDEN ROKETATAR SAHİBİ OLMAK

Maymun kafasına girmeden önce sağ tarafa bakın. Oradaki ufak bir şelale göreceksiniz. Biraz sağa doğru duvarda bir platform bulunuyor. Bu platformun altındaki tahtaya ateş ederseniz roketatar düşecektir.

### ZORLUK BONUSU

Oyuna istediğiniz zorluk seviyesinde başlayın. İsteddiğiniz zaman ana menüye dönün, Custom Level seçeneğini seçin ve Serious zorluk seviyesinde oynayın. Başlatmış olduğunuz oyunu yükleyin. Oyuna başladığınız zorluk seviyesi değişmemiş olmasına rağmen bölümü bitirdiğinizde Serious seviyesi zorluk bonusu alacaksınız.



## SWAT 4



### SINIRSIZ SAĞLIK

\Content\System\SwatGame.ini dosyasını açın. Aşağıdaki satırların yerini tespit edin:

```
SPDamageModifierEasy=0.5;
```

```
SPDamageModifierNormal=1.0;
```

```
SPDamageModifierHard=1.5;
```

```
SPDamageModifierElite=1.5;
```

Bu satırlar oyunun zorluk seviyelerinde (Kolay, Normal, Zor ve Elit) kullanılan zarar çarpanlarını belirliyorlar. Örneğin ilk satırdaki 0.5 değerini 0.0 olarak değiştirerek Kolay modda sınırsız sağlığa sahip olabilirsiniz. Bu değişiklik sakatlanmanıza (dolayısıyla koşamamanıza) engel olmasa da ölmeniz mümkün olmayacaktır.

### SİLAHLAR İÇİN SINIRSIZ CEPHANE

System klasöründeki SwatEquipment.ini dosyasını açın ve MagazineSize kelimesini aratın. Benelli M90, Benelli Nova, Breaching Shotgun, Less-Lethal Shotgun, Pepper Gun ve Taser Stun Gun altında bulunan bu satırsaki değeri değiştirerek silahınız için neredeyse sınırsız cephaneye sahip olabilirsiniz. Örneğin Benelli M90'daki MagazineSize=5 satırını MagazineSize=100000 olarak değiştirirseniz 100000 mermili bir pompalınız olacaktır. Bu değişimden silahı kullanan diğer ekip üyeleri de faydalanır.

M4 Carbine gibi ClipBasedWeapon olarak adlandırılan silahlarda bu satırı değiştirmenizin hiçbir etkisi olmayacaktır.

## BLACK & WHITE 2 NORS MİNİ OYUNU

Dördüncü bölgede oyuna başladığınız köyün yanında aşağıya doğru giden bir yol göreceksiniz. Oradaki mağarada bir adam bulunuyor. Onu alıp mümkün olduğunca uzağa fırlatmaya çalışın. Ne kadar uzağa fırlatırsanız, o kadar çok Tribute kazanacaksınız.

### FİYATLARI UCUZLATMAK

Oyunun klasörüne girin ve \data\Balance\ dizinindeki "GameBalanceArtefact.txt" dosyasını bir metin editörü ile açın. Bu dosyanın içerisinde Tribute menüsündeki her şeyin fiyatlarını göreceksiniz. Örneğin ARTEFACT\_EPIC\_WONDER\_NUMBER\_VOLCANO 100000 satırındaki değeri 5000 yaptığınızda bunun fiyatını oldukça düşürmüş olacaksınız. Bu değeri 1000'in altına düşürmeye dikkat edin, aksi halde sorun yaşayabilirsiniz. Ayrıca bu numarayı önceden kaydetmiş olduğunuz oyunlar üzerinde kullanamazsınız.

Etkileyiciliği arttırmak

\data\Balance\ klasöründeki PlacementData.xml dosyasını metin editörü ile açın.

```
<object type="abode" name="greek_abode_c"> satırını bulun (üçüncü paragraf).  
<basevalue impressiveness="0.2" \> satırındaki değeri 20 olarak değiştirin.
```

Şimdi kayıtlı oyunlarınızdan birini açın ve etrafa bir sürü villa yerleştirin. Köyünüz bir anda müthiş bir etkileyiciliğe sahip olacak ve bulunduğunuz bölümü kazanacaksınız. Bu değişim tüm kayıtlı oyunlarınızı etkileyecektir.

### SINIRSIZ KÖTÜLÜK PUANI

Bir köyü ele geçirin ve köydeki tüm yiyeceği ve nüfusu ortadan kaldırın. Böylece köyü beslemediğiniz için birkaç dakikada bir kötülük puanı alacaksınız, ama köyde de kimse yaşamıyor olacak.

## PRINCE OF PERSIA: TWO THRONES

### PASKALYA YUMURTASI

At arabasını kullandığınız bölüme geçtiğiniz kapıyı açtıktan sonra aşağı doğru ilerleyin. Yüzünüzü kapıya doğru dönün, kuzeydoğuda düşmanların ortaya çıktığı yerde bir sütun göreceksiniz. Sütuna yarısına kadar tırmanın ve güneye doğru zıplayın. Ses size oyunun ses geliştiricilerinin isimleri sayacaktır.

### SINIRSIZ KUM KREDİSİ

Kum kredisi sandıklarına yakın olan bir çeşme bulduğunuzda sandığı açmadan önce oyunu kaydedin. Sandığı gidip açın ve "10 Sand Credits" mesajını gördüğünüzde oyundan çıkın. Aynı kaydı yükleyin ve aynı sandığı açın, bu işlemi tekrarlayarak sınırsız kum kredisine sahip olabilirsiniz.



## KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 ULTIMA İNCİSİ

Onderon Palatolu Kustunmanın ardından Bu terminalde üç sayı bulmacası göreceksiniz. Bu terminali kullanabilmek için yalnızca tek bir şansınız var, eğer başarısız olursa bir daha açılmamak üzere kilitleniyor. Girmeniz gereken doğru kodlar 66, 45 ve 39. Bunu yaptığınızda açılan odada çok ender bulunan bir ışın kılıcı kristali sizi bekliyor olacak, Ultima incisi. Bu kristal +2 damage, +3 attack ve 1-6 critical değerlerine sahip.

### ANA KARAKTERİNİZİ DİRİLTMEK

Eğer grubunuz 3 kişiden oluşuyor ve ana karakteriniz öldüyse hayatta olan diğer karakterlerden birini diğeriyle konuşturun. Bunu yaptığınızda ana karakteriniz tekrar hayata dönecek.

### EBON HAWK'TAKİ GİZLİ BÖLMELERİ AÇMAK

Ebon Hawk'ın orijinal sahibine (Nar Shaadda) bu iddiasını kanıtlamak için sorular sorduğunuzda size gemide iki tane gizli bölme olduğunu söylüyor. Bunu söyletmediğiniz sürece bu bölmeleri bulmanız mümkün değil. Bölmelerden bir tanesi gemiden kaldırılmış olsa da güverte kısmında diğer bölmeyi açabileceksiniz.

### HANDMAİDEN SAYESİNDE PARA KAZANMAK

Handmaiden ile konuştuğunuzda yalnızca iç çamaşırını giydiğini göreceksiniz. Ona üzerine birşeyler giymesini söylediğinizde annesinin cüppesini giyiyor. Şimdi Ebon Hawk'tan dışarı çıkacağınız zaman cüppeyi çıkarın ve yine çamaşırlarıyla kalmasını sağlayın. Tekrar Ebon Hawk'a girin ve yine cüppe giymesini söyleyin. Bunu tekrarlayarak envanterinizde her seferinde yeni bir cüppe belirmesini sağlayabilirsiniz. Bu cüppeler 1800 kredi karşılığında satılabilirler.

## DUNGEON SIEGE 2 PARA KAYBETMEK CESEDİNİZİ GERİ ALMAK

Eğer tüm karakterleriniz ölürse ve eşyalarını para kaybetmeden, ama aynı zamanda cesedinize kadar gitmeden geri almak isterseniz, Eirulan'daki necromancer ile konuşmadan önce tüm paranızı yere bırakın. Onunla konuşarak eşyalarınızı getirmesini isteyin, ardından yere bırakmış olduğunuz paranızı geri alın.

### İKİ ELLE KULLANILAN SİLAH HİLESİ

Ufak bir hileyle aynı anda hem iki elle kullanılan bir silahı, hem de kalkan veya tek elle kullanılan bir silahı taşıyabilirsiniz. Eğer iki eli silahla kalkan taşımak istiyorsanız önce kalkanı elinize alın ve ana elinizi boş bırakın. Ana aksiyon olarak saldırı yerine büyü seçin. İki eli silahı ana elinize alın.

Gördüğünüz gibi büyük yapma moduna geçtiğinizde oyun iki eli silah ile diğer elinizi kontrol etmiyor. Aynı şekilde eğer iki eli bir silah ile tek eli bir silahı aynı anda kullanmak istiyorsanız öncelikle her iki elinize de tek eli bir silah alın. Ana aksiyon olarak büyü yapmayı seçin. Ana elinizdeki tek eli silahı kaldırın ve iki eli bir silah alın.

Bu sayede hem Wave of Force, Elemental Rage gibi her iki elinizde de silah olmasını gerektiren güçleri kullanmaya devam edebilecek, hem de Chance to Stun bonusu gibi iki eli silah bonuslarından faydalanabileceksiniz.





## resident evil

### ŞAPKA NUMARASI VE POZ VERMEK

Bu numarayı yalnızca Leon "mafya" giysisini giyiyor ve Chicago Typewriter kullanıyorsa yapabilirsiniz. R1 düğmesine basarak nişan alın ve kare düğmesine basın. Bunu yaptığınızda Leon şapkasını çıkaracak, düzeltecek ve tekrar kafasına yerleştirecek. Bu işlemi tekrarlamaya devam edin. Dördüncü seferinde Leon şapkasını çıkaracak, havaya atacak, yakalayıp size poz verecek.

### AĞIR ASHLEY

Ashley için şovalye kostümünü açtığınızda yalnızca yaralanamayacak kadar sert olmakla kalmayacak, Leon'un da başına dert açacak. Ashley'i bir yerden atladığında yakalamanız gerektiğinde Leon dizlerinin üzerine düşecek, ardından acıyla sırtını tutacaktır.



## CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

### SANDALYE GÖREVİ

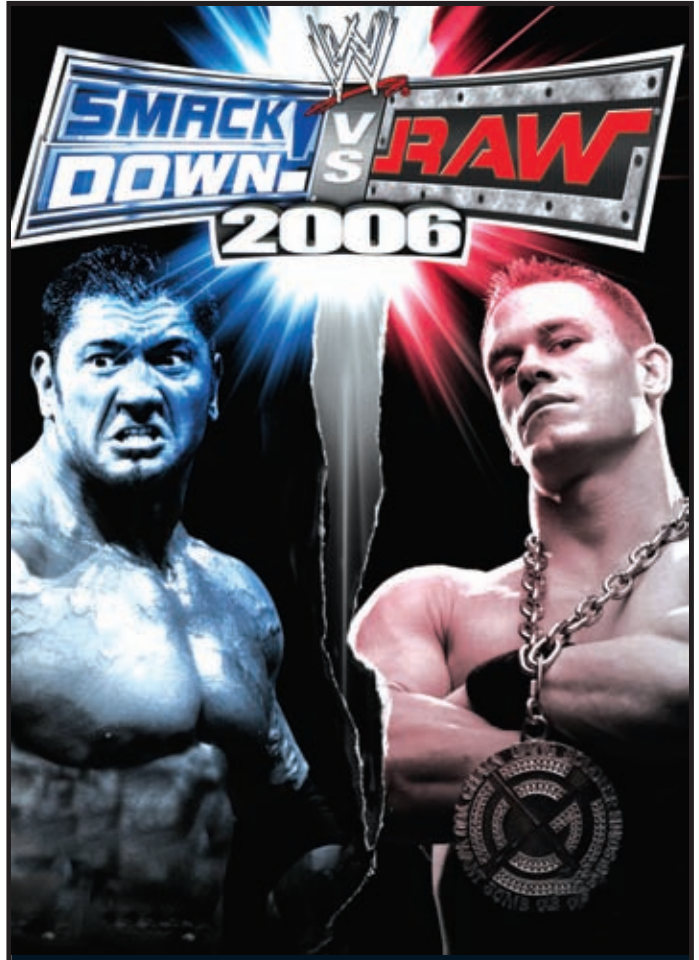
Fark edebileceğiniz gibi oyun boyunca üzerine oturabileceğiniz birçok sandalye bulunuyor. Eğer mükemmeliyetçi bir oyuncuysanız oyunun başından itibaren gördüğünüz tüm sandalyelere oturun. Bunu yaptığınızda Cordova Town'daki odanın tam ortasında özel bir sandalye ortaya çıkacak. Bunun oyuna farklı bir etkisi olmasa da 'yaptım' demek için tamamlayacağınız minik bir gizli görev sadece.

### TOWER OF EVERMORE

Tower of Evermore'a ulaşabilmek için Long Glide yeteneğine sahip Innocent Devil türünde bir kuşa ihtiyacınız var. Tower of Eternity'nin tepesine çıkın, yüzünüzü arkaplandaki aya doğru dönün ve ilerite doğru zıplayın. Böylece uçarak Tower of Evermore'a ulaşacaksınız. Burada karşılaşacağınız yaratıklar Tower of Eternity'dekilerden çok daha zor.

### OPSİYONEL ANA DÜŞMANLAR – LEGION VE NUCULAI'S

Bu düşmanlara ulaşabilmek için öncelikle 5. Innocent Devil'a sahip olmanız gerekiyor. Garibaldi Temple'a dönün ve dört avlunun bulunduğu yerin yakınındaki duvarın altındaki kırığın altından geçin. Koridordan ilerleyin, Blood Bones'tan kaçın, böylece yaşayan bir koridora ulaşacaksınız. Düşmanların bulunduğu yere girmeden önce oyunu kaydedin ve en az 50. level olduğunuzdan emin olun.



### VINCE MCMAHON OLARAK OYNAMAK

Vincent K. McMahon olarak oynamak için önce genel menajer modunu RAW olarak oynamalısınız. Wrestlemania PPV sırasında McMahon karşılaşmalarda birinde konuk hakem olacaktır. O karşılaşmayı oynayın ve karakter olarak McMahon'u seçin. Unutmayın ki bu yalnızca tek seferlik bir fırsattır, başka zaman onunla oynayamayacaksınız.

### JOHN CENA'NIN WWE UNVAN KEMERİ

Öncelikle Wrestlemani'yı kazanarak SmackDown! Sezonunda WWE Title seçeneğini açmalısınız. Bunu yaptıktan sonra Exhibition modunda şampiyona meydan okuyun. Karşılaşmayı kazandıktan sonra hangi kemeri istediğinizi sorulacak, buraya ister WWE Unvan kemerini, isterseniz John Cena'nın özel kemerini seçebilirsiniz.

### KOLAY YOLDAN CAW TECRÜBE PUANLARI

Öncelikle işe bir Super Heavyweight CAW yaratarak başlayın. Sezon modunda oynayın ve Strength veya Durability (ya da her ikisini de) maksimuma çıkarabilecek kadar tecrübe puanı kazanın. Create moduna geçin ve CAW'ın bir kopyasını yaratın. Kopyaladığınız CAW'ın profilini düzenleyin ve ağırlık sınırını DIVA olarak değiştirin. Bunu yaptığınızda CAW yetenek puanlarınızı kaybedeceğinize dair bir uyarı alacaksınız. Bunu yaptığınızda CAW'ın kaybolan yetenek puanları tecrübe puanlarına dönüşecek ve bunu diğer CAW'lara aktarabileceksiniz. Bu işlemi birkaç kez tekrarlayarak tüm özelliklerinizi maksimuma ulaştırabilirsiniz.

# SHADOW OF THE COLOSSUS

## ICO SEMBOLÜ

Eğer içerisinde Ico kayıt dosyası bulunan bir hafıza kartı kullanırsanız, Agro'nun altında normal izin yerinde Ico'nun "I" logosu olduğunu göreceksiniz.

## KERTENKELELER VE MEYVELERLE SAĞLIK VE DAYANIKLILIK ARTTIRMAK

Birçok yerde koştururken göreceğiniz beyaz kertenkeleleri kullanarak dayanıklılığınızı arttırabilirsiniz. Elinize yayınızı alın ve kertenkeleyi vurun, yanına giderek çember tuşuna basarak kertenkeleyi yiyebilirsiniz.

Ayrıca pek çok ağaç sağlığını iyileştirip arttıracak meyvelere sahip, yine elinize yayınızı alın ve ağaçtaki meyveyi vurarak yere düşürün. Meyvenin yanına gidip çember tuşuna basarak yiyebilirsiniz.

## GİZLİ BAHÇEYE ULAŞMANIZI SAĞLAYACAK KISAYOL

Gizli bahçeye ulaşabilmek için oyunu 4 kere bitirmenize gerek yok, çapraz zıplayışlarda ustalaştıktan sonra bu alana ulaşmayı deneyebilirsiniz. Normalde tırmanılabilir bir duvara tutduğunuzda (bunları üzerlerindeki yosunlardan tanıyabilirsiniz) zıplama tuşuna basılı tutarken sol analog kolu çapraz doğru çekerek karakterinizin bir kolunu sallamasını sağlayın, bunu yaptığında zıplama tuşunu bırakarak çok fazla dayanıklılık harcamadan çapraz zıplama yapabiliyorsunuz.

Gizli bahçeye ulaşmayı denemeden önce öncelikle 7 colossi öldürmüş ve yeterli dayanıklılığa erişmiş olmanız gerekli.

Öncelikle tapınağın kuzeydoğu yüzündeki sarmaşıklı duvarı bulun. Atınızdan bu duvara doğru zıplarsanız dayanıklılıktan tasarruf edebilirsiniz. Şimdi bu duvardan ilerleyin ve sağ tarafta çıkıntı bulunan yere ulaşın. Dayanıklılık tasarrufu için çapraz zıplama yapın ve karşı tarafına geçin. Yine zıplamalarla üst taraftaki ikinci çıkıntıya ulaşın. Yolu takip ettiğinizde yuvarlak bir sütuna ulaşacaksınız. Sütuna zıplayarak tutun ve yukarıya tırmanın. Merdivenlerden yukarı çıktığınızda gizli bahçeye ulaşmış olacaksınız. Yalnız buradaki meyveyi sakın yemeyin, yoksa sağlığınız kalıcı olarak zarar gö-

recektir.

## HATIRA MODU

Bir Colossus öldürdükten sonra taşlaşmış vücuduna gidip çember düğmesine bastığınızda diz çökecek ve dua edeceksiniz. Bu sayede Hatıra modu açılmış olacak ve sanki o anları tekrar yaşıyormuş gibi o Colossus'u tekrar bulabileceksiniz.

## KERTENKELE KUYRUKLARI

Türbelerden birine giderek bir kertenkele bulun. Kertenkelenin bedenine değil de kuyruğuna nişan alın. Böylece ok kertenkeleyi yere çivileyecektir. Kertenkeleye yaklaştığınızda debelenmeye başlayacak ve en sonunda kuyruğunu kopartıp kaçacaktır. Okla sağlamış olduğunuz kuyruğu yiyebilirsiniz. Burada tekrar döndüğünüzde aynı kertenkelenin kuyruğunu büyütmüş olduğunu göreceksiniz, bu sayede sınırsız dayanıklılık imkanına kavuşmuş oluyorsunuz.

## HARD TIME ATTACK MODUNU TAMAMLAMADAN BEYAZ AGRO'YU AÇMAK

Normal Time Attack modunda 16 colossus'u da yenerek Kahverengi Agro'yu açın ancak oyunu kaydetmeyin. Bir şeyler yaparak (yüksekten düşerek örneğin) karakterinizi öldürün ve sorulduğunda yeniden deneme seçeneğini seçin. Kendinizi en son Colossus'un önünde bulacaksınız, onu bir kez daha öldürdüğünüzde Beyaz Agro açılacaktır.

## RATCHET: DEADLOCKED SINIRSIZ SİLAH TECRÜBESİ

Battledome Challenge "Endzone" erişimini kazandıktan sonra elinize Holoshield Launcher veya Shock Mod ile donatılmış Mini-Turret Launcher alın. Kalkanları ve taretleri ayarladıktan sonra geliştirmek istediğiniz silahı elinize alın ve Shock Mod donatılmış olduğuna emin olun. Bu karşılaşmayı tamamlayın ve silahlarınız istediğiniz seviyeye ulaşana kadar tekrarlayın. Experience/Jackpot Mod almaya başlayabildiğiniz anda seçtiğiniz silahtaki tüm alfa-modları maksimuma çıkararak 99. seviyeden silahlara sahip olabilirsiniz.

### PARASIZ CEPHANE

Herhangi bir Dread Challenge'e gidin ve oynayın. Buna başladığınız anda oyun tüm silahlarınızın cephanesini otomatik olarak dolduracak. Karşılaşmadan çıkın, böylece silahlarınızın cephanelerine para harcamamış olacaksınız.



## MERCENARIES YAN GÖREVLERDEN BOLCA PARA KAZANMAK

Başlangıçta karşılaştığınız yan görevler 'bir noktadan bir noktaya 2 dakikadan kısa sürede gidebilir misin?' tarzı basit görevlerden oluşuyor. Aceleniz varsa bunları geçebilirsiniz ama eğer bolca para kazanmak istiyorsanız biraz zaman ayırın. Şöyle ki bu görevleri tamamladığınız zaman aslında ortadan kaybolmuyorlar ve tekrar yapabiliyorsunuz. Eğer bir önceki zamanınızı geliştirseniz aynı para ödülünü bir kez daha alıyorsunuz. Yani eğer görevi ilk aldığınızda tamamlamak için zamanın 1:55 olmasını beklerseniz ve bir sonraki seferde 1:53'te bitirirseniz tekrar para kazanacaksınız. Bu sayede bolca nakit yığını yapabilirsiniz. Bu tarz yan görevler arasında bir varili 50m itmek var örneğin, ilk seferinde 50m yapar yapmaz bırakırsanız bir sonraki denemelerinizde 51,52,53.. için ayrı ayrı para kazanabilirsiniz.



## MAFYA İLE İLİŞKİLERİ KOLAY YOLDAN GELİŞTİRMEK

Eğer Rus mafyası ile ilişkiniz henüz maksimumda değilse her iki şehirdeki Mafia Chop Shop Garages yanında bulunan \$ işaretli mafya kamyonunu çalın ve garaja sokun. Kendi araçlarından biri olduğu için para kazanmasanız da yine de saygı bonusunu kazanıyorsunuz ve bunu tekrarlayarak kolay yoldan mafya ilişkilerinizi geliştirebiliyorsunuz.

## SAĞLIĞINIZI VE CEPHANENİZİ ÜCRETSİZ DOLDURMAK

Serbest dolaşım modunda sağlığınız veya cephaneniz azalırsa karargahlardan birine gidin ve nöbetçi ile konuşun. Görev briefingini dinledikten sonra görevi kabul etmek yerine kapıdan çıkın, böylece sağlığınız ve cephaneniz dolmuş olacak.

## ARAÇLARINIZI ÜCRETSİZ TAMİR ETMEK VE SİLAHLARINI DOLDURMAK

Eğer aracınız hasar görürse veya cephaneye ihtiyaç duyuyorsanız yapmanız gereken tek şey size görev verecek bir karargahın yanına park etmek, kontratı kabul etmek, hemen ardından kontrattan vazgeçmek. Retry ekranı çıktığında kayır cevabını seçin, böylece para kaybetmeden aracınızı tamir ettirmiş ve silahlarını doldurmuş olacaksınız. İptal ettiğiniz bu görevleri yine istediğiniz zaman yapabilirsiniz.

## 'GİMME MY MONEY' GÖREVİNDEKİ HELİKOPTERİ SAKLAMAK

Bu helikopteri mafya garajına götürdüğünüzde görevi tamamlamak için dışarı çıkıyorsunuz ve paranızı aldıktan sonra helikopter ortadan kayboluyor. Helikoptere tekrar sahip olmak için helikopterden iner inmez çabucak geri binin (herşey yavaşlamadan önce). Bu sayede karargahın üssüne gidip görevi kabul ettiğinizde helikopteri korumuş olacaksınız. Ancak her bir görev bitirinizde öncelikle herşey yavaşlamadan ve paranız ödenmeden önce helikopterin içine girmelisiniz, aksi halde ortadan kaybolacaktır.

## FAR CRY ŞOFÖR DOMUZ!

Eğer Buggy'i sağlam olmayan bir yere park ederseniz (örneğin Fort bölümündeki merdivenler gibi), bir süre sonra bir domuz gelecek ve yola indirerek park edecektir. Bu sırada arabanın rotasına çıkmamaya dikkat edin, yoksa domuz sizi de ezer geçer.

## İSMİNİZİN RENGİNİ DEĞİŞTİRMEK

İsmi yazdığınız karakter yaratımı ekranında renk değiştirmek için şu kodları kullanabilirsiniz:

\$0 = Siyah, \$1 = Beyaz, \$2 = Mavi, \$3 = Yeşil, \$4 = Kırmızı, \$5 = Açık Mavi, \$6 = Sarı, \$7 = Pembe, \$8 = Turuncu, \$9 = Gri. Örneğin yeşil ve mavilerden oluşan bir Level ismi için \$3L\$2e\$5v\$2e\$3l yazmalısınız.



## FABLE: THE LOST CHAPTERS

### KOLAY PARA

Eğer normal bir Guile puanınız varsa (3 civarı) yarım saat içerisinde müthiş miktarlarda para kazanabilirsiniz. Bowerstone South girişinin hemen sağındaki adamda tüm iksirlerini satın alın. Bunların tümünden 25 tane aldıktan sonra (diriliş iksiri hariç, bunlardan en fazla 9 tane alabiliyorsunuz) hilenize başlayabilirsiniz. Oyundaki malların fiyatları satıcının elinde o maldan kaç tane olduğuna bağlı olarak değişiyor. Yani satıcının elinde o maldan hiç yoksa fiyatlar fahiş olacak, eğer elinde aynı maldan çok fazla sayıda varsa fiyat düşecektir. Elindeki çoğu iksiri aldığınız için şimdi bu iksirleri pahalıya satabilirsiniz, ama bunu yapacağınız zaman Sell All düğmesini kullanmanız önemli, aksi halde siz sattıkça fiyatlar düşecektir. Tüm iksirleri sattıktan sonra yine düşük fiyattan hepsini alın ve tekrar satın. Bu sayede çok kısa bir sürede zengin olacaksınız.

### SAHİBİ OLAN EVLERDE CEZA ALMADAN UYUMAK

Öncelikle yatağı evin kapısına yakın olan bir ev bulun. İçeri girin ve yatakta uyumaya çalışın. Oyun sizi bu konuda uyaracaktır, bu uyarıyı pek dikkate almayın. Ardından ekran kararmaya başlar-ken hemen kapıdan çıkın. Oyun uyumuş olduğunuzu düşünecek

ama ekran karardıktan sonra evde olmadığınız için haneye tecavüz cezası almayacaksınız.

### SWORD OF AEONS'U KOPYALAMAK

Sword of Aeons'u elinizde tutmakla ilgili seçim yapma zamanı geldiğinde seçeneklerden biri ile kılıcı atabilir (böylece bir daha bu kılıca sahip olma şansınız kalmaz) ve iyi olarak kalabilir, ya da kılıcı serüvenlerinizin bir anısı olarak saklamayı tercih edip kız kardeşinize ihanet edebilirsiniz (bu da elbette sizi kötülüğe götürecektir). Peki hem kılıcı saklayıp, hem de iyi kalmaya ne dersiniz?

Jack of Blades ile dövüşmeden önce oyununuzu Heroes' Guild'de kaydedin. Jack of Blades'i yenin ve Sword of Aeons ile ilgili tercihi yapmayın. Bunun yerine bir 'hero save' yaratın, ardından "world save" yükleyin. Kendinizi yine Jack of Blades'in önünde bulacaksınız ama bu sefer envanterinizde bir de Sword of Aeons bulunuyor. Jack of Blades ile tekrar dövüşerek bir tane daha Sword of Aeons kazanın.

Eğer kılıcın yanı sıra para da kazanmak istiyorsanız sürekli olarak "hero save" yapıp "world save" yükleyerek kılıcı kopyalamayı tekrarlayabilirsiniz. İyi olarak devam etmeye karar verdiğinizde kılıçtan kurtulma seçeneğini seçin, ne de olsa envanterinizde fazladan bir kılıç sizi bekliyor olacak.

# donanım

## KİM LEVEL EDITÖRÜ OLMAK İSTER Kİ?

**S**enelerdir bana gelen pek çok mektupta neden bütün "Donanım çırakları"nın çabuk telef olduğu ve birkaç ay geçmeden işi bırakıp kaçtıkları soruluyor. Ben bugüne dek hep suçu size atıp "Teknik Servis hazırlamanın genç arkadaşları yıprattığını" söyledim. Ama gerçek bu değil ve artık doğruları sizinle paylaşmanın vakti geldi...

Bildiğiniz gibi artık Donanım bölümünün yeni bir kurbanı, eh... asistanı var. Geçtiğimiz aylarda düzenlediğimiz ve sizlerden büyük ilgi gören editörlük yarışması sonucu atanan bu genç ve talihsiz, eh... şanslı arkadaşımız bir süredir Level test sistemini ve teste gelen yeni ürünleri kurcalama şansına sahip. Elbette bunun da ağır bir bedeli de var. Diğer tüm serbest yazarlardan daha fazla çalışmak, benim kaprislerimi çekmek, sürekli olarak markete bir şeyler almaya gönderilmek... değil bu ağır bedel. Bunlar işin eğlenceli kısmı aslına bakarsanız. Çünkü Level'in Donanım asistanlarını daima ardı arkası gelmeyen aşağılamalar, ofiste aç susuz sabahlamalar ve en kötüsü zorla benim müzik zevkimin onlara empoze edilmesi gibi korkunç bir muamele bekler.

Zaten asistanlığa kabul edilmeden önce adaylar ileride Avrupa İnsan Hakları Mahkemesine şikayette bulunmayacaklarına dair bir kağıt imzalamak zorundadır. İnanmayanlar Olgay'a sorabilir, bu ay ofiste zorla alıkonulduğu süre boyunca kaç kere yüzüne karşı "insan olmadığını" ima edildiğini ve müzik CD'lerine zorla el konulduğunu size ballandıra ballandıra anlatacaktır.

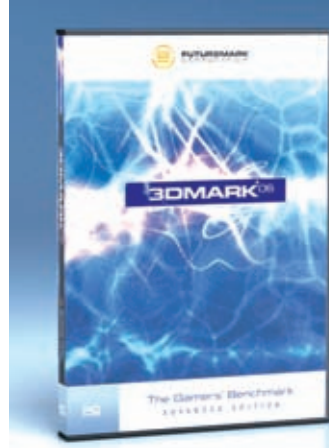
Bu zalimce tutum yüzünden suçlamayın beni. Hayat zor, hayat dışı ve Level'da donanım editörü olmak işleri sizin için kolaylaştırmıyor. Bu yüzden yeni elemanlarımızı ağır bir eğitimden geçirip gelecekte kendi ayakları üzerinde duracakları günlere hazırlamalıyız. Elbet bir gün bu sayfaları daha genç birine bırakmanın zamanı gelecek.

Bu arada okurlarımızdan biri benim dergide ne yazdığımı sormuş. Buna da bir açıklama getirelim: Donanım'daki bir yazının üzerinde Olgay'ın ismi yoksa ben yazmışım demektir.■

Tuğbek Ölek

## 3DMARK2006

### Test mevsiminin habercisi



Sentetik bir test yazılımı olmasından dolayı kimi zaman geçerliliği tartışılabilir, 3DMark bizim gözümüzde rüştünü uzun süre önce ispatladı (Rüştü ispatlamak! – Sinan). Bunun en önemli sebeplerinden biri Futuremark'ın 3DMark'ı sürekli geliştirerek en

yeni teknolojileri desteklemesi. Böylece 3DMark, piyasadaki oyunların yanı sıra, gelecekte çıkacak oyunların performansları hakkında da bilgi edinmemizi sağlıyor.

Normalde iki senede bir yeni sürüm çıkaran Futuremark, bu sefer sürpriz yaparak önceki sürümün bir sene ardından 3DMark06'yı piyasaya sürdü. Bunun sebebi çift çekirdekli işlemci desteği ve HDR başta olmak üzere 2005 içinde kullanıma giren yeni teknolojiler.

Yeni teknolojilerin eklenmiş olması bir yana 3DMark06 genel puan hesaplama sistemini de değiştirerek önceki sürümlerden farklılaşıyor. Önceki sürümler dört oyun demusunda elde edilen FPS oranlarına bakarak bir 3DMark puanı oluştururdu. Artık bu puanlama hesabına işlemci gücü de katılıyor. Bu yüzden CPU testlerini yapmazsanız 3DMark puanı alamıyorsunuz.

### Yeni Puan Sistemi

İşin daha da güzel yanı CPU testleri tamamen yenilenmiş. 3DMark05'de sadece grafik çizimi ile zorlanan CPU artık yapay zekâ ve fizik hesaplamaları kullanan daha karmaşık bir demo ile test ediliyor. Bu yeni testte Aegia'nın geliştirdiği fizik motoru kullanılıyor.

GPU testleri 3DMark05'de gördüğümüz sahneleri kullansa da testlerin teknolojisi farklı. İlk iki demo Shader Model 2 teknolojisini kullanıyor ve böylece DirectX 9.0 oyunlarının performansını veriyor. Diğer iki testte ise Shader Model 3 ile DirectX 9.0c performansı ölçülüyor. Üstelik bu iki test HDR da kullanıyor. Bu yüzden ekran kartınız SM 3 desteklese de eğer HDR desteklemiyorsa testleri çalıştıramıyorsunuz ve 3DMark puanınız bir hayli düşüyor. ■

# YENİ INTEL

## Logo, slogan ve işlemciler yenilendi



Geçen yıldan bu yana yüzünü değiştirme çabasında olan Intel bu ay şirket logosundan, sloganına kadar geçmişten kalan ne varsa değiştirdi. Intel'in işlemci üreticisi kimliğinden platform üreticisine geçişinin tamamlanması anlamına gelen bu son değişiklikle şirketin sloganı da "Leap ahead" oldu. Ayrıca yıllardır alıştığımız ve bazen dalgasını geçtiğimiz "Intel Inside" logosu da tarihe karıştı.

Bu kozmetik değişikliğin yanı sıra Intel geçen ay çift çekirdekli yeni dizüstü işlemcisi Intel Core Duo (kod adı Yonah) ve bu işlemciyi kullanan Centrino Duo (kod adı Napa) platformunu duyurdu. Çift çekirdekli yeni Centrino'lar bu ay piyasaya çıkmaya başlayacak.

**En hızlı Intel**  
Masaüstü tarafında ise Pentium D'lerden daha gelişmiş bir çift çekirdek mimarisine sahip olan Pentium Extreme Edition 955 (kod adı Pressler) tanıtıldı. Intel'in bugüne dek geliştirdiği en yüksek performansla sahip işlemci olan Pentium EE 955, 3.4GHz hızında ve her bir çekirdek için 2MB (toplam 4MB) ön belleğe sahip.

Ayrıca daha önce de bahsettiğimiz yeni Viiv platformu, Las Vegas'da düzenlenen CES fuarına damgasını vurdu. Uzak doğudakiler başta olmak üzere, hemen her bilgisayar üreticisi Viiv platformunda ürettikleri PC'leri tanıtırken



(110'un üzerinde farklı model geliştiriliyor), geriye kalan firmalar da Viiv sertifikalı ürünlerini duyurma derdindeydi. Ayrıca MTV, Google ve Yahoo başta olmak üzere dünün medya şirketi, medya servislerinin Viiv ile uyumluluğunu duyurdular. ■

## MICROSOFT LASER MOUSE 6000

### Fare piyasası kızışıyor

Microsoft uzun süredir aynı fare ailesi ile piyasada. Tasarım ve teknoloji olarak beğendiğimiz tek IntelliMouse olan Explorer 3.0, artık tarihi eser sınıfına girecek kadar eskimişti. Microsoft nihayet bütün klavye ve fare ailesini baştan aşağı değiştirip oyuna yeniden ortak oldu. Bu yeni fareler içinde MS Laser 6000 bizim için özellikle önemli. Ürünün kutusunun üzerinde yer alan "Game Precision Series" de ona duyduğumuz ilginin boşa olmadığını gösteriyor.

MS Laser 6000 adından anlayabileceğiniz gibi lazer algılayıcıya sahip bir fare. Ürünün 1000 dpi hassasiyetindeki lazer algılayıcısı pek çok oyuncunun ihtiyacını karşılayacak kadar güçlü. Ama rakipleri Logitech G5 ve Razer Copperhead'in 2000 dpi gücünde, yani iki kat daha hassas olduğunu düşününce bu noktada biraz zayıf kalıyor. MS Laser 6000 de oyun sırasında hassasiyet değiştirme özelliğine sahip ama rakipleri gibi bol seçenek sunmak yerine sadece bir alternatif veriyor.

MS Laser 6000'in yazılımı imlecin üzerinde bulunduğu alanı bir büyüteç altına alma özelliğine sahip. Üstelik bunu diğer bilgisayar büyüteçlerinden daha gelişmiş bir yöntemle yapıyor. Mesela küçültülmüş bir resme tutuyorsanız, büyüteç resim dosyasını yeniden okuyor ve kalite kaybı olmaksızın büyütme sağlıyor. Bu özelliğin oyunlarda da çalışmasını çok isterdim açıkçası.

**Üretim:** Microsoft [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

**İthalat:** Microsoft [www.microsoft.com/turkiye](http://www.microsoft.com/turkiye) **Fiyatı:** 35\$ +KDV

### Ergonomi

Farenin tasarımı simetrik olduğundan solak kullanıcılar da kullanabilir. Ama ergonomisinden pek hoşnut kalmadık. Fare orta kısımda incelendiğinden rahat kavranıyor ama ön tarafa doğru öylesine genişliyor ki yüzük parmağınızı koyacak rahat bir yer bulamıyorsunuz. Taban alanı küçük olduğundan seri de hareket edebiliyor. Ancak tabandaki kayma pabuçları nispeten küçük ve kolay aşınacak gibi duruyor. Ergonomideki diğer bir sorun dördüncü ve beşinci tuşlarının yerleri. Zaten rahat olmayan ön tarafını iki tarafına iki ayrı tuş konmuş. Back ve Forward olarak da bilinen bu tuşlara basmak gerçekten maharet gerektiriyor.

MS Laser 6000'in en önemli artısı bir Lazer fare için çok uygun olan fiyatı ve Microsoft'un asla düşmeyen üretim kalitesi. Logitech G5'e göre üç kat daha ucuz MS Laser 6000. Ama diğer yandan daha kalitesiz olsa da, A4Tech X-718 daha ucuz fiyata daha iyi ergonomi ve daha fazla özellik sunuyor. Bence G5'e paranız yetmiyorsa, MS Laser 6000'i bir deneyip elinizde ne kadar rahat durduğuna bakın. Sorun yoksa kendinize hesaplı ve iyi bir fare buldunuz demektir. Ama bana verdiği rahatsızlığı siz de yaşarsanız A4Tech X-718 daha iyi bir seçim olacaktır.

**Artılar:** Uygun fiyat, üretim kalitesi

**Eksiler:** Zayıf özellikler, kötü ergonomi ■

## ABIT'İN DERTLERİ BİTİYOR



Geçen sene yöneticilerinin borsa- da usulsüzlük yaptığının ortaya çıkmasıyla zor dönemler geçiren Abit'in kurtulması için nihayet bir formül bulundu. Bir senedir geleceği belirsiz olan ve hatta kapatılacağı iddiaları ortaya atılan Abit, Tayvan'ın diğer bir büyük firması USI ile birleşerek geleceğini garanti altına aldı. Halen dünyanın en büyük dördüncü anakart üreticisi olan Abit'in durumu, oyunculara özel ürünler ürettiği için bizi endişelendiriyordu. Abit ile birleşen USI adını daha önce duymasak da IBM markalı bilgisayarların çoğunu üretmesi ile tanınıyor. Firma ayrıca kablosuz ağ ürünlerinden, araba eğlence sistemlerine kadar pek çok dalda OEM ürünler üretiyor. ■

## NİHAYET ÇİFT ÇEKİRDEK DESTEĞİ



İşlemcilerin performans darboğazı çift çekirdek desteği sayesinde kağıt üzerinde çözülsün bile, bu özelliği destekleyen çok az yazılım olduğu için pratikte sorun sürüyor. Ama geçtiğimiz ay ardi ardına Call of Duty 2 ve Quake 4 için çıkan yamalarla gelen çift çekirdek desteği bu yeni işlemcileri alanları mutlu etti. Bu oyunların yanı sıra Divx'in son çıkan 6.1 sürümü de çift çekirdekli işlemcileri destekliyor. ■

## APPLE IPOD

### Rüyalarınızı süsleyecek kadar güzel

Yıllardır iPod fırtınası bütün dünyayı kasıp kavuruyor. Bugüne dek iPod'ları denemiş olsam da incelemek kismet olmamıştı. Ancak Apple yeni modelleri ile öylesine bir atak yaptı ki, durmadan yükselen bu müzik dalgasına kayıtsız kalamazdık. Apple'ın son zamanlarda çok ses getiren iPod Nano modelini gelecek aya bırakıp bu ay iPod'u inceleyeceğiz. "3 yıllık iPod'u bugün mü inceliyorsun?" gibi yanlış bir düşünceye kapılmayın. İnceleyeceğim bu model aslında Yeni iPod veya Video iPod olarak da biliniyor. Ancak Apple yeni bir model çıkardığında eskileri üretimden çektiği için bu modeli sadece iPod olarak isimlendirmeye uygun görmüş.

30 ve 60GB'lık iki ayrı modeli olan iPod'un eski modellerden en önemli farkı daha iyi bir ekrana sahip olması ve video oynatabilme yeteneği. Ama madem bu ilk iPod inceleme- mi, yeni özelliklerden önce iPod'u iPod yapan temel özelliklerinden başlayalım. Bunların başında Apple'ın rakipsiz olduğu tasarım geliyor. İnce, sağlam ve sade bir görünümü var iPod'un. Üstelik yeni model öncekilere göre daha bir incelik, ekran büyüdüğü için görünümü daha da havalı.

iPod'un tasarımının en önemli özelliği ortadaki tek bir tekerlek ile cihazın bütün fonksiyonlarını kontrol edebiliriz. Tekerleğin dört farklı yönü ve ortası basıldığında farklı fonksiyonlara sahip tuşlar olarak çalışıyor. Parmağınızı tekerlek üzerinde hafifçe kaydırduğunuzda da seçenekler veya şarkılar arasında dolanıyorsunuz. Creative Zen serisi de dokunmatik kaydırma özelliğine sahiptir ama Apple'ın tekerlek şeklindeki çözümü çok daha kullanışlı.

### Mükemmellik detaylardadır

Apple'ın çoğu ürününde olduğu gibi iPod'da da ince düşünülmüş detaylar sizi en az ürünün tasarımı kadar etkiliyor. En basitinden bugüne dek denediğim onlarca MP3 çalar içinde kulaklığı çıkardığınızda çalmakta olan şarkıyı durdur- ran başka bir ürün hatırlamıyorum. Böylece kulaklık kazara çıkarsa iPod'unuz kulaklığı takana kadar sizi bekliyor. Bu sadece küçük örnek. iPod buna benzer bir çok hoş detayla dolu.

Üretim: Apple www.apple.com.tr İthalat: Apple www.apple.com.tr  
Fiyatı: 319Euro +KDV (30GB) 429Euro +KDV (60GB)



Yeni iPod'un en önemli özelliğinin video oynatabilme olduğunu söylemiştik. 2,5"lik yüksek kaliteli ekran sayesinde dilediğiniz yerde videolarınızı izleyebilirsiniz. Görüntü kalitesi en az PSP kadar iyi. Bunun en önemli sebeplerinden biri yeni H.264 sıkıştırma formatını desteklemesi. Ekranı PSP'den bir hayli küçük ama cihazın kendisi de daha küçük olduğundan kendinize daha yakın tutabiliyorsunuz ve göreceli olarak benzer büyüklükte bir resim sunuyor. iPod'un film izleme ko-

nusunda en büyük avantajı elbette yüksek kapasitesi. Bu ufaklık tam 150 saatlik video, başka bir deyişle 75 filmi hafızasında saklayabiliyor.

iPod'un tek zayıf yanı pilinin pek uzun süre dayanması. Apple'a göre benim test ettiğim 30GB'lık model tam şarjla 14 saat müzik veya 2 saat video oynatabiliyor. Ama ben cihazı tek şarjla hiç bu kadar uzun süre kullanamadım.

### Yeni iTunes

Elbette iPod'dan bahsederken iTunes'u es geçmek olmaz. iTunes ile bütün MP3 dosyalarınızı arşivlemenin yanı sıra internetten müzik satın alıp, podcast'leri indirebiliyor, tüm bunları iPod'unuza yükleyebilirsiniz. Yeni iPod'un video oynatabilmesiyle birlikte iTunes'a da video yetenekleri eklendi. Bu sayede iTunes üzerinden film ve TV programları satın alabiliyor, ayrıca video podcast'leri yükleyebilirsiniz. Mini TV programları gibi düşünebileceğiniz video podcast'leri izlemek genelde çok eğlenceli ve sadece oyunlar üzerine ondan fazla ücretsiz podcast kanalında yüzlerce klip var.

Yeni iPod kesinlikle bugüne dek kullandığım en iyi taşınabilir medya oynatıcı. Tercih yapmak durumunda olsam mutlaka PSP'yi tercih ederdim elbette ama zaten PSP'niz varsa ve 319\$ verebiliyorsanız, başka bir MP3 veya video oynatıcıya hiç bakmayın derim.

**Artılar:** Video oynatma, yüksek kapasite, muhteşem tasarım, ince düşünülmüş detaylar  
**Eksiler:** Düşük pil kapasitesi ■

# ATI RADEON X1900

## Pixel Shader'a doycaksınız



Üretim sorunları yüzünden çok geciken ve piyasaya çıktığında da bekleneni veremeyen X1800'ün ardından, ATI'nin en kısa sürede yeni bir model çıkarması kaçınılmazdı. Benzer bir durum NVIDIA'nın GeForce 5800'ünde de yaşanmış, GPU'nun başarısızlığı üzerine NVIDIA vakit kaybetmeden 5900 serisini piyasaya çıkarıp GeForce 5800'leri piyasadan çekmişti. Şimdi ATI'da X1900'le aynı şeyi hedefliyor. Yani X1900 serisinin piyasaya çıkışı hem ATI'nin ürün üstünlüğünü geri kazanması hem de X1800'lerin piyasadan çekilmesi anlamına geliyor.

Pek çok kişi X1800'ün biraz geliştirilerek yeni GPU'nun oluşturulacağını düşünüyordu. Ancak X1800'den sadece birkaç ay sonra piyasaya çıkan X1900 tamamen farklı bir GPU. İki model arasındaki en

Parallax Occlusion Map kullanılarak aslında 2D olan duvar ve kaldırım gibi yüzeylere 3D görüntüsü verilebiliyor.



büyük fark X1800'ün 16 Pixel Shader birimine karşılık, X1900'ün 48 Pixel Shader'a sahip olması. Bu sayede aynı saat hızındaki X1900 GPU'su, X1800'den üç kat fazla pixel işleyebiliyor.

### Pixel/Vertex Oranı

X1900'de, Pixel Shader birimlerinin üç kat artmasına rağmen yeni GPU'nun diğer teknik özellikleri hemen hemen X1800 ile aynı. İki GPU'nun XT versiyonlarını karşılaştırırsanız aynı çekirdek ve Ram hızları, aynı sayıda Vertex Shader ve doku birimleri çıkıyor karşımıza.

X1900'lerin en üst seviyesi olan XTX modelinde ise sadece hızlar biraz daha artırılmış. Bu değerlere kısaca bir göz atalım.

ATI'nin yeni GPU'sunda Pixel Shader sayısını artırırken diğer özellikleri aynı tutmasının önemli bir sebebi var. ATI, X1900'ün tanıttığı basın toplantısında önümüzdeki iki sene içinde piyasaya çıkacak oyunların çok daha fazla Pixel Shader'a ihtiyaç duyacağını, diğer yandan Vertex ve doku birimlerine duyulan ihtiyacın geri planda kalacağını açıkladı. Yani gelecekte çıkacak oyunlar bugün piyasada olanlara göre çok daha fazla doku içermezken, Pixel Shader'lar konusunda aç olacaklar. ATI da bugünden bu ihtiyacı karşılayarak gelecekte çıkacak oyunların sorunsuz çalışmasını garantiye almaya çalışıyor. Kulağa hoş gelen bu sözler doğ-



Soft Shadows ile 3D objeler fotoğraf gerçekliğinde gözüküyor.

ru çıkacak mı bunu ileride göreceğiz. Ancak NVIDIA'nın bir sonraki GPU'sunda shader oranını 48/16'dan daha düşük tutacağı kulağıma gelen söylentiler arasında. Bu yüzden önümüzdeki aylarda, bir GPU'nun Pixel/Vertex Shader oranı ne olmalı tartışmaları ortalığı saracak gibi.

ATI'nin bu yeni tasarım yaklaşımının şimdiden getirdiği bazı avantajlar var. Mesela GeForce 7800XT aynı anda Anti-Aliasing ve HDR'ı kullanamazken, yüksek shader gücü sayesinde X1900 bunu yapabiliyor. Ayrıca Normal Map'e göre çok daha gerçekçi 3D yüzeyler yaratan Parallax Occlusion Map teknolojisini destekleyebiliyor X1900. Bunun yanında performansta büyük düşüşler olmadan da Soft Shadow desteği verebiliyor. Bunlar da gelecekteki oyunların nasıl grafiklere sahip olacağını ve bu kadar Pixel Shader ile neler yapabilecekleri konusunda ipucu veriyor bize.

### Performans Artışı Yok

İşin tatsız yanı ise henüz piyasada 48 Pixel Shader birimine ihtiyaç duyan bir oyunun olmaması. X1900'ün çarpıcı noktalarından HDR ve Parallax Occlusion teknolojilerine sahip bir oyun da yok ortada. Bu yüzden X1900 şimdilik performans olarak X1800'den çok daha fazlasını veremiyor. Üst seviye X1900 XTX bile 512MB'lık GeForce 7800XT ile hemen hemen aynı performansta. Bunun anlamı da ATI'nin daha yüksek teknoloji bir kart üretmek için hız krallığından feragat etmiş olması.

X1900 serisi XT ve XTX'in yanı sıra Crossfire ve All-in-Wonder modellerine de sahip olacak. ATI'a en yakın olan kart üreticilerinden Sapphire, yeni serinin tanıtıldığı basın toplantısında All-in-Wonder haricindeki bütün modellerin Şubat'ın ilk haftasında Türkiye'de bulunabileceği müjdesini de verdi. Ancak fiyatlar konusunda kesin rakam vermekten kaçındılar. Yine de XTX modelinin 650\$, XT'nin ise 550\$'ın üzerinde olacağı söyleniyor. ■

| GPU           | X1900 XTX | X1900 XT | X1800 XT |
|---------------|-----------|----------|----------|
| Pixel Shader  | 48        | 48       | 16       |
| Vertex Shader | 8         | 8        | 8        |
| Doku birimi   | 16        | 16       | 16       |
| Çekirdek hızı | 650MHz    | 625MHz   | 625MHz   |
| RAM hızı      | 1.55GHz   | 1.45GHz  | 1.5GHz   |



## CHIRAC DA GOOGLE'A SAVAŞ AÇTI

Kültürel şovenizme olan meraklarıyla tanınan Fransızların en büyük korkusu daima "Amerikanlaştırılmak" olmuştur. Anlaşılan şimdiki korkuları da Google. Bütün dünyaya dalga dalga yayılan Google'ın Fransız kültürünü tehdit ettiğini düşünen Fransa başkanı Chirac, Avrupa'nın arama motorunu geliştirmek için kolları sıvadıklarını açıkladı. Bu mücadelede destekçileri de en az onlar kadar kültür fobisi olan Almanlar. Fransa ve Almanya Telekom şirketlerinin finanse ettiği proje tamamen Avrupa kaynaklı bir Google yaratmayı hedefliyor. Biz ise hala Google'a hayranız, hala dünyayı ele geçireceklerinden eminiz ve önüne gelen neden bu 100 küsur milyar dolarlık garibanlara saldırır anlayamıyoruz. ■



## 64BIT HALF-LIFE 2



Half-Life 2 yaşlandıkça grafikleri ve teknolojisinin başımızı döndürdüğü günler de geride kalıyor. Ama Valve teknolojik üstünlüğü elden bırakmaya niyetli değil. Lost Coast demosunda, Source motoruna HDR desteğini ekleyerek bir ilke imza atmışlardı. Şimdi de Source motoruna 64-bit işlem desteği eklediler. İşin güzel yanı Half-Life 2 de otomatik olarak 64-bit'e geçmiş oldu. Half-Life 2'yi bir sonraki sefer Steam üzerinden yüklediğinizde sistem bilgisayarınızı kontrol edip 64-bit bir işletim sistemi kuruyorsa direkt olarak 64-bit sürümünü yükleyecek.

Konuyla ilgili basın bülteni çalışanın AMD ile ortak yapıldığını ve 64-bit Half-Life 2'nin Athlon 64 FX için geliştirildiğini söylüyor. Tam olarak "illa AMD işlemci gerekiyor" denmediği için 64-bit'lik Intel işlemcilerde de yeni sürümün çalışacağını düşünüyoruz. Eğer Valve kasıtlı olarak bunu engellemediyse aksi mümkün değil. Ama ofiste henüz 64-bit sistem kullanmadığımız için deneme şansımız olmadı. ■

## SAMSUNG SPP-2040

### Mini fotoğraf stüdyosu

Üretim: Samsung [www.samsung.com.tr](http://www.samsung.com.tr) İthalat: Koyuncu [www.koyuncu.com.tr](http://www.koyuncu.com.tr) Fiyatı: 229\$ +KDV

Samsung SPP-2040 yazıcı sadece fotoğraf basmak için üretilmiş, işin uzmanı bir yazıcı. Sadece 10cm x 16cm ebadında fotoğraf basabilen SPP-2040, bu işi daha iyi yapmak için gereken her türlü donanıma sahip. Her şeyden önce ısı yoluyla mürekkebin kâğıda emdirildiği çok özel bir baskı tekniği kullanıyor. Bu sayede stüdyo kalitesinde baskılar alabiliyorsunuz. Üstelik yazıcıyı bilgisayarınıza bağlayabileceğiniz gibi, fotoğrafları direkt SPP-2040'ın üzerindeki 7-in-1 kart okuyucudan veya Pict-Bridge destekli bir fotoğraf makinesinden basabilirsiniz. Hatta opsiyonel bluetooth bağlantısını kullanarak telefonunuzla çektiğiniz resimleri basmak bile mümkün. Resimleri hafıza kartınızdan basarken görüp seçebilirsiniz ve renkleriyle oynayabilmeniz için cihazın üzerinde 2"lik küçük bir ekran da var. Üstelik SPP-2040 bugüne kadar gördüğüm en küçük fotoğraf yazıcılarından. Ürünün taban alanı sadece 18cm x 13cm, bastığınız resimlerden birkaç santim daha geniş. Cihazın diğer bir önemli özelliği resimleri 60sn'nin altında basabilmesi. Ancak özel kartuş ve mürekkep kullandığından baskı maliyetleri biraz yüksek.



Artılar: Geniş bağlantı seçenekleri, küçük ve şık  
Eksiler: Pahalı baskı metodu ■

## PHILIPS SPC 900NC Yeni bir mega piksel

Üretim: Philips [www.philips.com](http://www.philips.com) İthalat: Hızlı Sistem [www.hs.com.tr](http://www.hs.com.tr) Fiyatı: 96\$ +KDV

Philips'in Pixel Plus adını verdiği kamera teknolojisi sayesinde, mega piksel çekim yapabilen Philips SPC 900NC yüksek görüntü kalitesi vaat ediyor. Ama ürünü test sistemimize ilk kurduğumda karşımda korkunç bir görüntü vardı. Mavinin tonlarına bulanmış, ekranda ağır çekim hareket eden bu adam ben olamazdım. Cihazla birlikte gelen yazılımının ayarlarından otomatik olan her şeyi iptal edip, bütün ayarları elle yapınca sorun çözüldü. Akıcı ve pırıl pırıl bir görüntü vardı artık karşımda.

Philips SPC 900NC, 1.3MP kamerasıyla 1240x960 çözünürlükte resim çekebilirken, 640x480 çözünürlükte video kaydı yapabiliyor. Ayrıca kameranın otomatik yüz takibi sistemi de var. Siz masa başında hareket ettikçe yüzünüzü takip edip ekranda düzgün görünmenizi sağlayan bu sistem, bugüne dek denediğim diğer web kameralarından daha iyi çalışıyor.

Ancak tasarım konusunda Philips pek de iyi bir iş çıkarmamış. İki ay önce incelediğim Logitech Quickcam Fusion'ın yanında sönük kalıyor SPC 900NC. Üründe Fusion gibi monitörünüzün arkasına doğru uzayan bir kol ile sabitleme sağ-



lanmış. Ancak bu kol esnek olmadığından kamerayı monitöre sabitlemekte zorlanıyorsunuz.

Ürünün garip bir özelliği de üzerindeki led ışığı. Oldukça güçlü olan ve hatta kamerayı kullanırken gözünüzü alan bu ışığın sabit bir spot olduğunu düşündük önce. Loş ortamları bir parça aydınlatılabileceğini umduk. Ama bütün denemelerimize rağmen hiçbir şık seviyesinde resim kalitesine bir faydası dokunmadı. Sonra kullanım kılavuzunu inceleyince sadece cihazın çalışıp çalışmadığını gösterdiğini anladık. Ama web kamerasının açık mı kapalı mı olduğunu 100 metreden görmeye ne gerek var anlayamadık. Daha zayıf olsaydı da gözümüzü almasaydı çok daha iyiydi.

SPC 900NC mega piksel olmayan kameralardan çok çok daha üstün. Ama sadece 2\$ daha ucuz olduğu Logitech Fusion'dan daha iyi görüntü kalitesine sahip değil. Üstelik tasarımı ve özellik olarak daha zayıf.

Artılar: Kaliteli görüntü  
Eksiler: Yüksek fiyat, kötü tasarım ■

## LOGITECH HARMONY 525

Bir kumanda hükmedecek hepsine!

Üretim: Logitech [www.logitech.com.tr](http://www.logitech.com.tr) İthalat: Hızlı Sistem [www.hs.com.tr](http://www.hs.com.tr) Logosoft [www.logosoft.com.tr](http://www.logosoft.com.tr) Fiyatı: 106\$ +KDV



**LEVEL**  
**EDITÖRÜN**  
**SEÇİMİ**

Türkiye ofisinin açılmasından bu yana bütün Logitech ürünleri ülkemizde de rafları dolduruyor ve biz de gözü dönmüş şekilde elimize geçene saldırıyoruz. Ama son ele geçirdiğimiz ürün öncekilerden bir hayli farklı ve gerçekten elde hoş duruyordu.

Bu ürünün model ismi gibi duran Harmony, aslında evrensel uzaktan kumandalar konusunda uzun süredir çalışan bir firmaydı ve bir süre önce Logitech, Harmony'yi satın alarak ürünlerini kendi kataloguna dahil etti. Ancak Harmony 525 modeli, iki marka bir araya geldikten sonra geliştirilen ilk model. Bu yüzden Harmony'nin gelişmiş uzaktan kumanda sistemi ile Logitech'in tasarım zarafetini bir araya getiriyor.

Harmony 525'in evrensel kumanda olduğunu söyledik. Yani IR uzaktan kumanda ile kullanılabilen her türlü cihazı kumanda etmenizi sağlıyor. Bu sayede evinizdeki bütün kumandalardan kurtulup her işinizi tek bir kumanda ile görüyorsunuz. Ve inanması zor olsa da bunu gerçekten başarıyor.

Enteresan şekilde Harmony 525 hem çok basit, hem de çok gelişmiş bir ürün. Cihazın basitliği kurulumunun kolaylığından geliyor. Kurulumu basit yapan ise bunun için bilgisayarınızı kullanıyor olmanız. Logitech'in Harmony 525 için geliştirdiği harika yazılım size çok basit sorular sorarak evdeki bütün cihazları tanıtabilmenizi sağlıyor. Evde hangi cihazlarınız var, hangi cihazları birlikte kullanıyorsunuz, bunların ürün kodları neler... Bir on dakika boyunca sorulara cevap veriyor sonra da Harmony 525'i USB

portundan bilgisayarınıza takıp senkronize ediyorsunuz. Ta taaa: Evdeki bütün cihazlar yeni kumandanıza itaat ediyor.

Kurulumun bu kadar basit olmasının sebeplerinden biri, kurulum yazılımına binlerce cihazın kumanda bilgilerinin girilmiş olması. Evdeki Sony müzik setinin bu cihazlar arasında olmasına şaşırmadım ama hem Digitürk'ün, hem de Beko televizyonun olması gerçekten şaşırtıcıydı.

### Aktivite zamanı

Harmony 525'i kullanırken en çok hoşuma giden kumandanın evdeki cihazları aktivite mantığıyla kumanda etmesiydi. Bunu en tepedeki Activities tuşuyla gerçekleştiriyor. Mesela "Watch TV" aktivitesini seçtiğinizde kumanda aynı anda TV ve Digitürk'u kumanda ediyor. Üstelik hangi cihazın ne yapması gerektiğini tam doğrulukla kendi seçiyor. Kanalları uydu alıcıdan değiştirirken, sesi TV'de açıp kapıyor. Öyle hayran hayran bakıyorsunuz siz de.

Cihazın üzerindeki tuş takımı oldukça sade. Üzerindeki tuşlar herhangi bir TV kumandasında olanlardan fazla değil. Ancak bu tuş takımının üzerinde bir LCD ekran bulunuyor ve evinizdeki cihazlarınızın kumandalarında olabilecek tüm ekstra tuşların görevini görüyor.

Çok hoş görünen tasarım, yüksek üretim kalitesi, kolay kullanım... Harmony 525 tam bir Logitech klasiği. İçinizde "bir uzaktan kumandaya 100\$ verilir mi?" diye merak edenler olduğunun farkındayım. Belki önceki ay sorsanız "Çılgınlık bul!" diye havaya zıplardım. Ama bugün Harmony 525'in her kuruşu hak ettiğini söylerim ancak.

**Artılar:** Kolay kurulum, tüm uzaktan kumanda gerektiren aletleri tek bir kontrol cihazıyla kontrol edebilmek.  
**Eksiler:** Yüksek fiyat ■

## TURBO-COOL 1000WATT



Bundan 3-5 sene önce yeni işlemci ve ekran kartları için 300 Watt güç kaynağı gerektiğini, bu pahalı güç kaynaklarının piyasada zor bulunduğunu yazıyordum. Şimdi, gözümüzü bir açıp kapadık karşımızda tam 1000Watt'lık güç kaynağı duruyor. Bu öylesine yüksek bir güç ki bilgisayarınıza en üst seviye dört ekran kartı taksanız (Quad-SLI aslen SLI'nin daha şeytani hali), çift çekirdekli iki işlemci kullansanız, kasanın içini sabit disklerle doldursanız bile sisteminiz teklemeyecektir. Ülkemizde henüz satılmayan (Allah'a şükür) bu güç kaynağı tek kelimeyle bilgisayar manyakları için. Elbette internette de alabilirsiniz, ama 489\$'a 5 günlük bir Paris seyahati yapıp Chirac'la Google geyiği yapmak varken kim güç kaynağına bu parayı yatırır? ■

## FORMAT SAVAŞINDA FİNALE GELDİK



Las Vegas'da düzenlenen CES fuarında Blu-Ray üreticileriyle HD-DVD üreticileri yine birbirine girdi. Formatlardan hangisinin başarılı olacağı günler geceler boyu tartışıldı. Ama bu sefer işler biraz farklıydı, çünkü her iki tarafın ürünleri de kısa süre sonra piyasaya çıkacak. Toshiba ilk HD-DVD sürücülerini Mart ayında piyasaya süreceğini resmen duyurdu. Samsung ve Panasonic'de aynı duyuruyu Blu-Ray için yapınca kıvılcıkta gelecek ay kopacağı belli oldu.

Ayrıca Samsung Nisan ayında TV'ler için ilk Blu-Ray oynatıcısı da piyasaya sürecektir. Bunun yanında hem HD-DVD hem de Blu-Ray destekleyen bir sürücü üzerinde çalıştıklarını da duyurdular. Umarız bu çalışmalar başarılı gider ve biz de o format mı bu format mı derdinden kurtuluruz. ■

## LOGITECH V400

### G5'in diz üstündeki kuzeni

Üretim: Logitech [www.logitech.com.tr](http://www.logitech.com.tr) İthalat: Hızlı Sistem [www.hs.com.tr](http://www.hs.com.tr) Logosoft [www.logosoft.com.tr](http://www.logosoft.com.tr) Fiyatı: 65\$ +KDV

Dizüstü bilgisayarlar hala oyun sistemi olarak görülmediğinden, oyunculara yönelik bir dizüstü faresi yapmak henüz kimse aklına gelmedi. Dolayısıyla oyunlara uymayan ürünler içinden en iyisini seçmek zorundayız. Ve sanırım bu en iyi şu an için Logitech'in yeni V400 modeli.

V400'ü diğer farelerden ayıran ilk özelliği çift lazer algılayıcıya sahip olması, bu sayede her tür düzeyde sorunsuz çalışabiliyor. Ama bir zamanların meşhur Dual Optical faresi gibi çift algılayıcı farenin daha hassas olmasını sağlamıyor maalesef. Logitech algılayıcıların kaç dpi olduğunu da açıklamamış ama benim fikrim ne iyi, ne kötü, orta karar bir hassasiyete sahip olduğu.

V400'ün diğer bir özelliği 2.4GHz kablosuz RF bağlantı kullanması. Dizüstü bilgisayarda farenin kablosuz olması kullanımı çok kolaylaştırıyor. Bağlantının 2.4GHz olması ise onun hem daha sağlıklı, hem de daha uzun menzilli olmasını sağlıyor. V400'ün bilgisayarınızın USB portuna takılan çok küçük bir alıcısı var. Ama bu alıcı kaybolur diye dert etmenize gerek yok çünkü kullanmadığınızda farenin arkasındaki özel yuvasında saklıyorsunuz.



#### Tek pille altı ay

Tek bir AA pil ile çalışan V400'ü pil değiştirmeden altı ay kullanabilirsiniz. Bu sayede hem olmadık zamanlarda pil bitti derdi olmuyor hem de sürekli pile para harcamanız gerekmiyor. Üründe canınızı sıkacak tek nokta kısa bir süre hareket ettirmesiz hemen uyku moduna geçmesi. Pil ömrünü uzatsa da bu özellik oyunlarda sorun yaratabiliyor. Mesela bir FPS'de bir süre hareket etmeyip uyku moduna geçmesine izin verirsiniz ani bir hareket yapmanız gerektiğinde size geç tepki veriyor.

V400 ergonomi olarak da çok başarılı. Ele çok güzel oturuyor ve uzun kullanımlarda bile rahatsızlık yaratmıyor. Çok şık tasarımı, farenin darbelerle karşı dayanıklı olmasını da sağlayacak şekilde düşünülmüş. Farenin siyah renkli bölümleri darbeleri emebilmesi için daha yumuşak plastikten üretilmiş. Böylece korkmadan çantanıza atıp yanınızda taşıyabiliyorsunuz.

Oyuncuların hayalini süsleyecek mükemmel bir ürün olmasa da V400 şu an için bulabileceğiniz en iyi dizüstü bilgisayar faresi. Rakiplerinden daha iyi performans vermesi bir yana şık görünümüyle de kalbinizi çalıyor.

**Artılar:** Çift lazer algılayıcı, ergonomik ve şık tasarım

**Eksiler:** Uyku moduna geçmesini engelleyemiyorsunuz ■

# DİZÜSTÜNE REFERANS SÜRÜCÜ

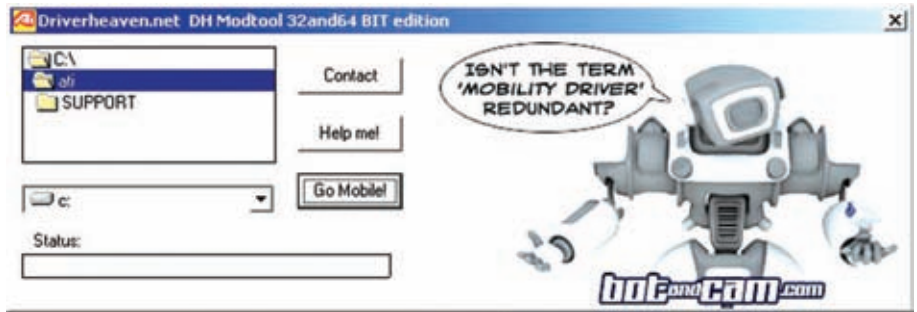
## Uzun bekleyişler bitiyor mu?

Masaüstü sistemlerde ekran kartı üreticimizin sürücülerini bir kenara bırakıp ATI ve NVIDIA'nın yayınladığı referans sürücülerini kullanmaya çok alıştık. En son ne zaman "sürücü çıkmış mı?" diye ekran kartımın üreticisinin sitesine baktım hatırlamıyorum. Ama ne yazık ki dizüstü bilgisayar kullanıcıları bu kadar şanslı değil. Dizüstü bilgisayarlarda referans sürücü olmadığı için mutlaka bilgisayar üreticisinin sitesine başvurmanız gerekiyor. Dizüstü bilgisayar üreticilerinin çoğu da senede bir sürücü çıkarmayı yeterli görüyor.

Neyse ki bu durum değişmeye başlıyor. Geçen ay ATI ilk defa dizüstü bilgisayarlar için referans sürücülerini sitesine koymaya başladı. Ne yazık ki bu sürücüler sadece 15 üreticinin sistemlerine ve belli model ekran kartlarına kurulabiliyor. Ülkemizde satılan dizüstü bilgisayarlardan sadece MSI listede bulunuyor. Ama bu da en azından bir umut, gelecekte marka seçenekleri genişleyebilir.

### Alternatif Çözüm

Diğer yandan, ATI bu sisteme yavaş bir geçiş yaparken kod kırıcılığa meraklı bir



programcı, bütün dizüstü bilgisayarlara bir anda hizmet vermeye başladı bile. Üstelik dizüstü sürücülerini değil, bildiğiniz Catalyst sürücülerini kullanarak.

"Driver Heaven Mobility Modding Tool" isimli bu küçük araç, Catalyst sürücülerini üzerinde oynama yaparak istediğiniz sisteme kurulabilir hale gelmesini sağlıyor. Tek yapmanız gereken indirdiğiniz sürücüyü sabit diskinize açıp DH Mod Tool'a yerini göstermek. Programın sitesinde karşılaşılabileceğiniz sorunlar ve çözümleri de bulunuyor

Bu küçük program bütün dizüstü bilgisayar markalarını ve hemen hemen bütün

Radeon GPU'ları destekliyor. Hatta yeni çıkan 3.0 sürümü sayesinde 64-bit sürücülerini bile kurabiliyorsunuz.

Eğer dizüstü bilgisayarınız için uzun süredir yeni sürücüler çıkmadıysa ve bu da son oyunları oynamanıza engel oluyorsa DH Mod Tool gerçekten işinize yarayabilir. Ama donanımın temelinde bulunan "Sağlam bir şeyi onarmaya çalışma" ilkesini göz ardı etmeyin. Sonuçta resmi bir çözüm değil ve dertsiz başınızı derde sokma potansiyeli var. DH Mod Tool'la ilgili daha fazla bilgi ve dosyanın linki için [www.driverheaven.net/patje/](http://www.driverheaven.net/patje/) adresini ziyaret edebilirsiniz. ■

# Sessiz Ekran Kartları

## Donanım dünyasının Sam Fisher'larına merhaba deyin

Ekran kartları geliştikçe çok daha fazla soğutma ve elektriğe ihtiyaç duyuyorlar. İşin elektrik kısmı çok dert değil. İyi bir güç kaynağı alıp, elektrik faturalarını görmezden gelerek problemi çözebilirsiniz. Ama soğutma olayı gerçekten sinir bozucu olabiliyor. Çünkü ekran kartlarının fanları sürekli büyüyor ve sürekli daha fazla ses çıkarıyorlar. Aslına bakarsanız bilgisayarlar hızlandıkça bütün bileşenlerin gürültü oranı artıyor. Bu yüzden bilgisayarlar eğlenceli oldukları kadar baş ağrıtıcı da oldular, gürültüleri yüzünden oturma odalarından atılmaya başladılar.

Bu gürültü derdi yüzünden sessiz donanım ürünleri bir süredir büyük ilgi görüyor. Kasalar, güç kaynakları, ekran kartları, CPU fanları... Bu ürünleri kullanmak çok daha sessiz bir bilgisayara sahip olmanızı sağlayabiliyor. Bilgisayarın uğultusunu çekmeden oyunların zevkine varabiliyorsunuz. Ama bu ürünlerin çoğunu sessiz yapan büyük kanatlı ve düşük devirli sessiz fanlara sahip olmaları. Özel üretilen bu fanlar başta çok sessiz çalışsalar da zaman içinde ister istemez gürültüleri artar ve sıradan fanlardan bir farkları kalmaz. Bir bilgisayarı gerçekten sessizleştirmek istiyorsak fanlardan tamamen kurtulmanız gerekiyor.

Ekran kartı üreticileri de bir süredir bu durumun farkındalar. Bu yüzden son zamanların modası, fansız ekran kartları. Bu kartların ortak özelliği birbirine ısı kanalları (heat-pipe) ile bağlı dev ısı gidericilerin (heat-sink) kullanılması. Böylece GPU üzerinde oluşan ısı daha geniş bir alana yayılarak fan olmaksızın soğutulması sağlanıyor.

Ancak bu sistemin sağlıklı çalışabilmesi için bilgisayar kasasının iyi soğutulmuş olması da gerekiyor. Eğer kasanızın soğutması zayıfsa üzerine bir de fansız ekran kartı kullanmak ciddi sorunlara yol açabilir. Ayrıca siz kasanızın içini iyi soğutsanız bile kötü tasarlanmış bir fansız ekran kartı ileride başınızı ağrıtabilir. Bu yüzden bu ay piyasada bulunan dört fansız ekran kartını zorlu bir teste tabi tutup fan olmadan da performans alınıp alınamayacağına baktık.

Kartların performansını ölçmek için Futuremark'ın çiçeği burnunda 3DMark06 test yazılımını kullandık. Soğutma çözümünü test etmek için ise kartları 3DMark06'nın demosunda, en yüksek ayarlarla uzun süre çalıştırıp, ısı gidericilerin üzerinde ne kadar ısı biriktiğini test ettik. Bunun için hiç üşenmeyip CHIP dergisi test merkezinden uzaktan ısı ölçebilen özel bir elektronik termometre bile yürüttük.

### Kart Özellik ve Performansları

Öncelikle kartların verdikleri performanslara ve diğer özelliklerine bir göz atalım, ardından soğutma işinde ne denli iyi olduklarını tek tek tartışacağız.

Tablo 1'de gördüğümüz gibi testimizde üç orta seviye bir tane de üst seviye ekran kartı var. Elbette alt seviyelerde de fansız pek çok ekran kartı görüyoruz. Ama "Bunlar zaten ne performans verip ne kadar ısınacak ki?" diyerek testimizi sadece belli bir performansın üzerindeki kartlarla sınırlı tuttuk.

Testteki kartlar içinde en güçlüsünün Asus'un 7800GT GPU'lu modeli olduğu açık. Zaten az sonra göreceğiniz test skorlarında da rakiplerini ezip geçtiği açıkça görünüyor. Ama rakiplerinin iki misli fiyata sahip bir kart için bu çok doğal. Ancak diğer kartlar birbirine yakın fiyatlarda olduğu için test biraz daha heyecanlı geçti.

Tablo 2

| 3DMark06 (3DMark skoru)               |      |
|---------------------------------------|------|
| Asus Extreme N6600GT Silencer/HTD     | 2206 |
| Asus Extreme N7800GT TOP SILENT/2DHTV | 4773 |
| Sapphire Radeon X800GTO Ultimate      | 1844 |
| Gigabyte GeForce 6600 GV-NX66256DP    | 1634 |

Gördüğümüz gibi kartlar kullanılan GPU modellerinin performans farkıyla net olarak sıralandılar. Burada GeForce 6600 kullanan Gigabyte'ın, 6600GT kullanan Asus'un gerisinde kalması çok doğal. Ancak X800GTO'lu Sapphire'in bundan daha iyi bir sonuç vermesi ve 6600GT'yi geçemese bile başa baş bir mücadele vermesi gerekiyordu. Skorların bu şekilde çıkmasının sebebi aslında çok basit. Yeni 3DMark06, SM3 testlerinde HDR kullanıyor ve bu teknolojiyi desteklemeyen ekran kartlarının puanını hiç amcadan kırıyor. Bu yüzden daha objektif bir skor almak için orta seviyedeki kartlarımızın SM2 testlerine göre nasıl bir sonuç aldıklarına bakalım.

Tablo 3

| 3DMark06 (SM2 test sonucu)         |     |
|------------------------------------|-----|
| Asus Extreme N6600GT Silencer/HTD  | 867 |
| Sapphire Radeon X800GTO Ultimate   | 894 |
| Gigabyte GeForce 6600 GV-NX66256DP | 635 |

Evet, HDR destekli demoları atınca X800GTO'lu Sapphire, Asus'un 6600GT'sini yakalamakla kalmadı açık olarak geçti de. Bu da kartların desteklediği teknolojilerin 3DMark06 skorunu nasıl etkileyebildiğini gösteriyor.

Performansları da gördüğümüze göre şimdi gelin tek tek soğutma çözümlerine göz atalım.

### Asus Extreme N6600GT Silencer/HTD

Kart sıcaklığı: 43 derece / Fiyat: 259\$

Asus'un Silencer serisi ekran kartlarında uy-



guladığı soğutma sistemi hem enteresan hem de etkili. Kartın ön yüzündeki geniş ısı gidericinin ortasından bir ısı kanalı geçiyor ve arka tarafa doğru L şeklinde uzanıyor. Bu ısı kanalının üzerinde ise işlemci fanının üzerinde kalan büyükçe bakır bir soğutucu var. Böylece GPU'nun üzerindeki ısı, kanal üzerinden taşınıp uçtaki bakır soğutucuya ulaşıyor ve işlemci fanında yardımıyla kart soğutulmuş oluyor.



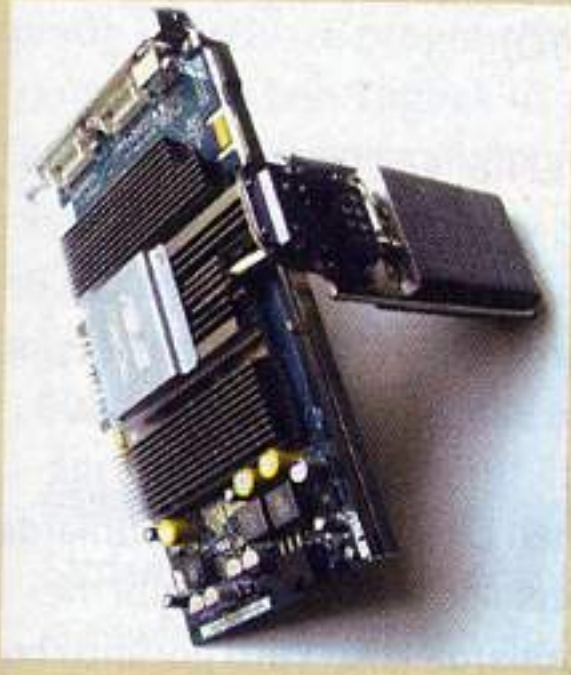
Tablo 1

| Kart                                  | GPU            | RAM         | Çekirdek Hızı | RAM Hızı | Bellek Arayüzü | Video Çıkışı                 | Video Girişi | Fiyatı    |
|---------------------------------------|----------------|-------------|---------------|----------|----------------|------------------------------|--------------|-----------|
| Asus Extreme N6600GT Silencer/HTD     | GeForce 6600GT | 256MB GDDR3 | 500MHz        | 500MHz   | 128-bit        | 1 VGA, 1DVI, TV-Out, Y/Pb/Pr | Yok          | 259\$+KDV |
| Asus Extreme N7800GT TOP SILENT/2DHTV | GeForce 7800GT | 256MB GDDR3 | 450MHz        | 620MHz   | 256-bit        | 2DVI, TV-Out, Y/Pb/Pr        | Var          | 459\$+KDV |
| Sapphire Radeon X800GTO Ultimate      | Radeon X800GTO | 256MB GDDR3 | 400MHz        | 490MHz   | 256-bit        | 1 VGA, 1DVI, TV-Out, Y/Pb/Pr | Yok          | 220\$+KDV |
| Gigabyte GeForce 6600 GV-NX66256DP    | GeForce 6600   | 256MB DDR   | 450MHz        | 500MHz   | 128-bit        | 1 VGA, 1DVI, TV-Out          | Yok          | 219\$+KDV |

Bu yaratıcı çözüm sayesinde N6600GT Silencer testimizdeki dört kart içinde en serini olmayı başarıyor. Üstelik kartın performans değerleri de çok iyi. Buna zengin kutu içeriğini de ekleyince testteki diğer bütün kartlardan daha iyi bir kart çıkıyor. Gerçi kartın fiyatı bir parça yüksek. Ama bunun sebebi yeni parti malların henüz piyasaya girmemiş olması. Asus'dan öğrendiğimize göre bu ay içinde kartın fiyatı %10 ila %20 arası düşecek.

### Asus Extreme N7800GT TOP SILENT/2DHTV

Kart sıcaklığı: 54 derece  
Fiyat: 459\$



Asus'un incelediğimiz ikinci kartı üst seviye ve daha yüksek performanslı. Bu modeli özel yapan sadece fansız olması değil, kartta kullanılan 1.6ns'lik DDR3 RAM'ler sayesinde sıradan GeForce 7800GT'lere göre daha yüksek performanslı olması.

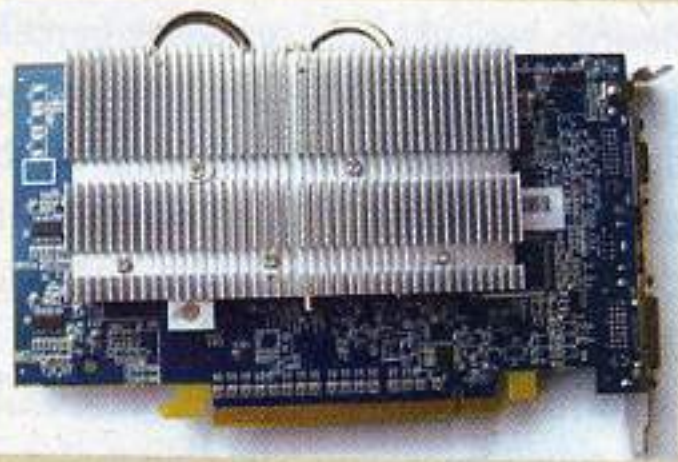
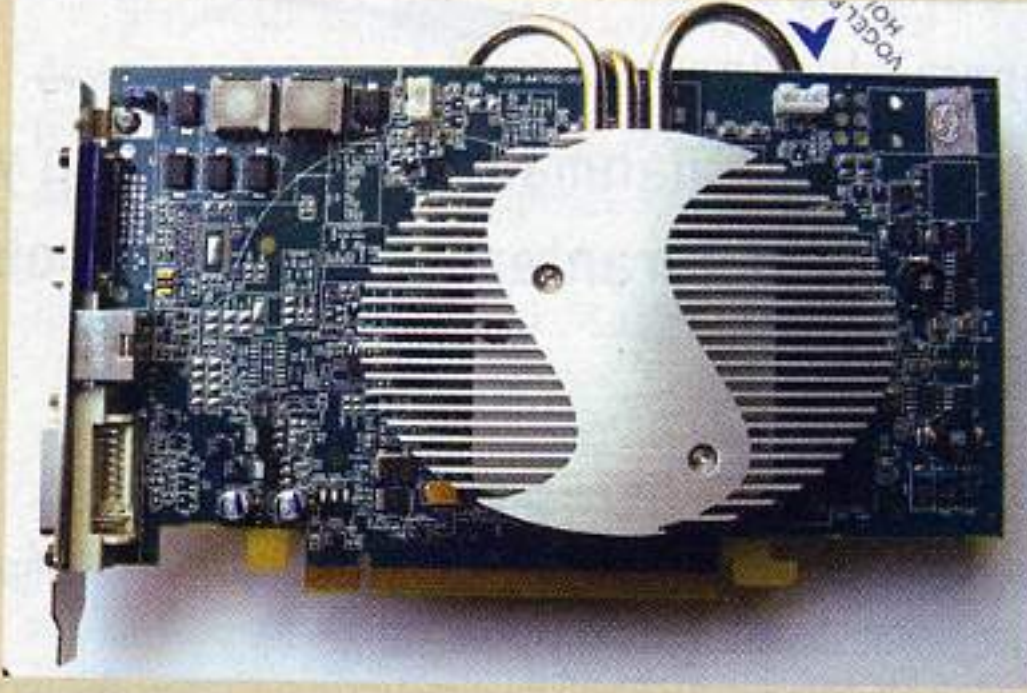
Elbette yüksek performans, yüksek ısınma anlamına da geliyor. Bu kartta N6600GT Silencer ile aynı soğutma çözümü kullanılıyor ama bir önceki kartta harika sonuç veren soğutma, N7800GT Top Silent'ta biraz zayıf kalıyor. Bu yüzden kart üzerindeki ısı 54 dereceye kadar çıkabiliyor. Bu hala kabul edilebilir bir değer ama kullandığınız işlemci fanı bizimki kadar güçlü değilse sorun yaşayabilirsiniz.

Açıkçası bu kartta N6600GT Silencer'dan daha güçlü bir soğutma sistemi ol-

ması daha doğru olurdu. Ama yine de N7800GT Top Silent yüksek performanslı ama fansız bir ekran kartı isteyenlerin tek seçeneği gibi görünüyor.

### Sapphire Radeon X800GTO Ultimate

Kart sıcaklığı: 64 derece / Fiyat: 220\$



Sapphire'in yeni modeli X800GTO Ultimate tam bir ateş parçası.

Ama maalesef

bunu iyi anlamda kullanamıyoruz. Çünkü testimizdeki dört kart içinde en çok ısınanı o. Kartın soğutucusunda 64 dereceye ulaşan sıcaklık, GPU'nun gereğinden fazla ısındığını gösteriyor. Eğer bir de kasa içindeki soğutmanız iyi değilse PC'nizin sobaya dönmesi işten bile değil.

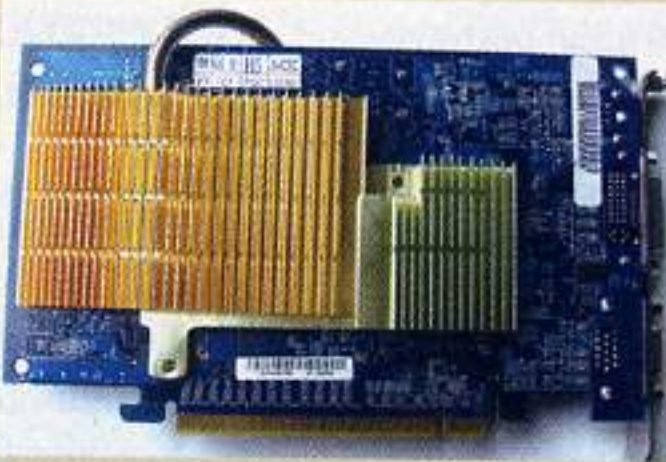
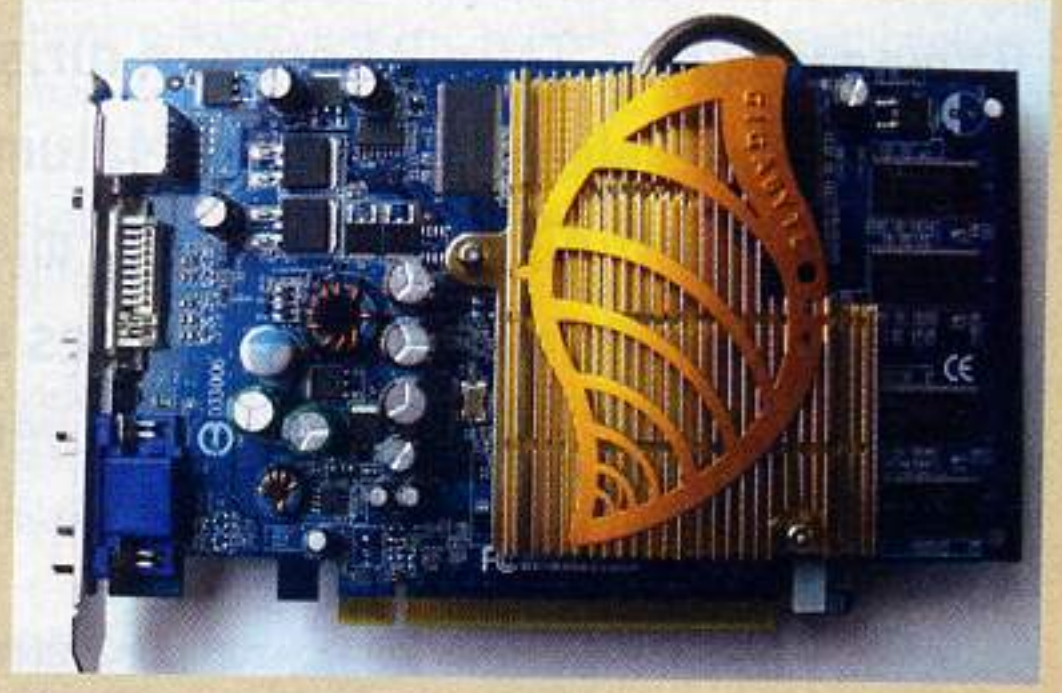
Diğer yandan Sapphire Radeon X800GTO Ultimate testteki kartlar içinde en yüksek fiyat/performans oranına sahip olanı. 3DMark skorunda geride kalsa da bunun sebebi HDR desteğinin olmaması. Bugün piyasada olan oyunların teknolojisi göz önüne alındığında testteki en hızlı ikinci kart. Üstelik Gigabyte'ın modeli ile birlikte en ucuz kart olma özelliğine sahip (bir dolar daha pahalı aslında ama o kadar kıyak yapmış olalım).

Her ne kadar performansı iyi olsa da X800GTO Ultimate'in aşırı ısınması hiç hoşumuza gitmedi. O yüzden sadece kasının içi pınar

başları gibi serin, kendisi maceraya düşkün arkadaşlara tavsiye ediyoruz.

### Gigabyte GeForce 6600 GV-NX66256DP

Kart sıcaklığı: 49 derece / Fiyat: 219\$



Testimizdeki son ekran kartı Gigabyte'tan. Dört ekran kartı içinde en zayıf GPU'ya sahip

olduğu için GV-NX66256DP performans testlerinde en geride kaldı. Ama diğer yandan etkili soğutma çözümü ile takdirimizi kazandı. Asus'un çözümü kadar radikal olmayan bu sistem kartın arkasında çift katmanlı ısı giderici kullanarak geliştirilmiş. Bu katmanlardan biri RAM'leri ve kartın arka tarafını soğuturken, onun üzerinde kalan ama alt katmana dokunmayan diğer ısı giderici ısı kanalıyla bağlı olduğu ön taraftan gelen ısıyı soğutuyor. Bu sayede hem az yer kaplayan hem de etkili bir soğutma sistemi sağlıyor.

Asus kartların her kasaya uymayabileceğini, Sapphire'in çözümünün çok ısındığını düşünürseniz aslında testteki en güvenli çözüm bu. Ama yine de performansının düşüklüğü hevesimizi kaçırıyor. Bu yüzden ancak performanslı olmasa bile stabil bir sistem isteyenlere (kimse artık onlar) tavsiye edebiliriz. ■

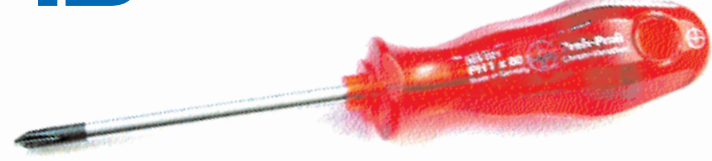
## Asus'un Şansı

Sessiz ekran kartlarıyla ilgili bu yazıyı hazırlarken ister istemez Asus kartlara torpil geçtik. Bunun sebebi Asus kartların soğutma için CPU fanından faydalanması ve bizim test sistemimizin bu çözüme uyabilecek belki de en iyi CPU fanı olan Zalman Fatal1ty'yi kullanması. Fatal1ty hem çok güçlü bir fan, hem de oldukça geniş çapıyla Asus kartlardaki bakır soğutucunun çepeçevre hava akımıyla sarılmasını sağlıyor. Eğer zayıf bir CPU fanınız varsa sizin alacağınız sonuç bu kadar iyi olmayabilir. Ayrıca CPU fanınız Thermaltake Beetle gibi hava akımını yatay olarak alıp veriyorsa Asus kartları sisteminize takamayabilirsiniz de.

Eğer yeni bir sistem kuruyorsanız size tavsiyemiz Asus kartlarla birlikte Zalman Fatal1ty'yi kullanmanız. Bizce harika bir ikili oluşturuyorlar. ■



# Teknik Servis



**Teknik Servis yeni macerasıyla karınızda...**

**(Olmamı Olgay, Teknik Servis'in girişine daha uzun daha anlamlı cümleler yazıyoruz. Malum burası okurlarımızı misafir ettiğimiz bir bölüm ve misafirler iyi karşılanmalı. Aslında sen bu yazıyı yanımda yazarken durumu fark ettim ama özellikle ses çıkarmadım ki parantez açmaya sebep olsun. Umarım yazının devamında da bana bu anısı bol bol verirsin. –TÖ)**

## Yeni Puan Sistemi

Merhabalar, bilgisayarımın bazı parçalarını değiştirmeyi planlıyorum ve Donanım Pazarı'ndan fikir alayım dedim. Bütçeme göre bir sistem çıkardım; P4 640 (LGA 775) işlemci, MSI 915P Neo2-FR (v1.0B) anakart ve Gigabyte NX66256D 256MB ekran kartı.

Yukarıdaki parçalar dergide görüp almak istediklerim, fakat bazı sorunlarla karşılaştım. MSI 915P Neo2-FR hiç bir yerde bulunmuyor. Bugün Kadıköy'de (Yazıcıoğlu İş Hanı'nın asla çıkmadığım en üst katları da dahil) her yere baktım, bulamadım. Sadece iki yer bu kartı satmış, onlar da artık getirmiyor. Dergide verilen



internet sitelerine baktım ve hepsinde tükenmiş. Bu kartı bulabileceğim bir yer ya da aynı özellikleri barındıran, aynı sistemleri destekleyecek başka bir anakart var mı?

Ekran kartı için Gigabyte'ın sitesine baktım, "Gigabyte NX66256DP" / "Gigabyte NX66256DP2" şeklinde iki 256 MB model gözdüm. Acaba hangisi dergide tavsiye edilen? Ya da ben mi bulamadım? Lütfen en kısa zamanda cevaplayın. Şimdiden çok teşekkürler! Hepinize kolay gelsin.

Yo5uN

**Merhabalar Yosun,**

Senin sorununu bazen ben de yaşıyorum ve Kadıköy'de parçaları bulamıyorum. Buna çözüm bulamıyoruz ne yazık ki. Hele bazen stokta olan parçaların hiç biri alınması olmuyor, bu daha da kötü oluyor. Neyse hemen senin so-

runlarına alternatifler yaratarak çözümler bulalım.

MSI 915 Neo2-FR yerine sana en yakın olarak ASUS P5GD2-X'i tavsiye edebilirim. Kadıköy'de sanırım rahatlıkla bulabilirsin ama özelliklerinin seni yeterince tatmin ettiğinden emin olmadan alma.



İkinci soruna gelince, Gigabyte NX66256DP'de, Gigabyte NX66256DP2'de PCI-Ex uyumlu, Nvidia 6600 GPU'lu ekran kartlarıdır. Yalnız NX66256DP2'de iki ekran kartını birbirine bağlamaya yarayan SLI desteği bulunur, hepsi bu. Ancak alacağın anakartın da bunu desteklemesi gerekir, senin almak istediğin ve benim tavsiye ettiğim iki anakartta da SLI desteği yok zaten.

Biz teşekkür ederiz, görüşmek üzere...

## NEYDİM, NE OLDUM...

Bilgisayarımı ilk aldığım günlerde POP: Warrior Wihin ve Doom III'ü en yüksek ayarlarda hiç kasmadan oynardım. 3D Mark ile de denedim sistemimi ve olması gerekenlerden daha iyi puanlar elde ettim. Ama ne olduysa Medal of Honor: Allied Assault bile oynamamaz hale geldim. Oyun başlıyor, hiç donma, kasma olmadan güzel güzel ilerliyor fakat birden restart atıyor. Hata raporunda ekran kartının ismi geliyor. Uzunca bir süre oyun oynamayınca (aylarca) düzeler gibi oluyor fakat yine aynı duruma geliyor. Her donanımın kendi sitesinden indirdiğim sürücülerini de kurdum. Bilgisayarımda virüs de yok, format atıyorum, herşeyi yüklüyorum. Yine de sonuç değişmiyor. Gereklili yazılımların listesini ya da BIOS ayarlarını gönderebilirseniz sevinirim.



**Dur Çağrı, sakın ol. Otur bir soluklan hele... Neymiş senin derdin? Hım... İlk görüşte işlemci ya da ekran kartında aşırı ısınma var gibi geldi bana. Bu iki kafadarın sıcaklıklarını kontrol ederek işimize başlayalım. Sonra eğer sıcaklıklar normal düzeylerde ise BIOS'tan işlemcisimizin anakart tarafından doğru algılanıp algılanmadığına bakalım.**



Son ihtimalde sen doğru siteden yanlış sürücüyü indirip kurmuş olabilirsin, özellikle anakart için. Mesela anakartının isminde mi sürücü indirdin (Genelde sürücüler yanlış donanıma kurulmaya olanak vermez zaten. - TÖ). Durumda değişime yoksa bir de voltajın

düzgün dağılıp dağılmadığına bakalım.

Gereklili yazılımların listesini vermek, BIOS ayarı yapmak gerçekten uzun iş, burada yerimiz yetmez ama gelecek aydan itibaren donanımda herkezin işine yarayacak bir dosya konumuz geliyor. Az bekleyin diyorum... (Bunu söyledikten sonra o dosyayı yazmazsan görüşürüz =) –TÖ)

## GİDEN SEVGİLİNİN YENİSİ GELDİ

İyi çalışmalar, yorulmuş ya da yorulacak olsan gerek Tuğbek abi (Tuğbek abinin kahve falına mı baktın Be-hiç - OlgaY), kolay gelsin. Hemen sorunuma geçeyim, ben yaklaşık bir ay önce Sapphire ATI Radeon 9600 ekran kartı aldım. Çeşitli sürücüler denememe rağmen DirectX destekli oyunlarda, özellikle yer ve duvar gibi mekânlarda kutu kutu görüntü bo-



zulmaları meydana geliyor. DirectX'in son versiyonu kurulu olduğundan onu değiştirmedim, ayrıca yeni ekran kartı aldıktan sonra format da atmadım, eski kartım GeForce 4 MX idi. Yardımcı olabilirsen sevindiririm...

Çok yorma kendini, iyi uyu (merak etme biz ona ofiste çok iyi bakıyoruz -OlgaY).

**Merhabalar Behiç, soruna çok kısa ve öz cevap vermek durumundayım ama en kesin yolu bu; format at.**

**Kulağa pek hoş gelmediğini biliyorum ama belli ki sistem dataları, ekran kartı mevzusunda yalama olmuş ve pek tabii saçmalamaya başlamış. Gene sen bir tek gölgelerle işi atlatmışsın.**

Buradan "Format attırma bana akşam akşam hoca" dediğini duyar gibiyim (Hah ben de tam ona parantez yapacaktım –TÖ). Hadi sana bir güzellik yapalım. İlk önce bilgisayarında eski Nvidia ekran kartından arta kalan ne varsa kaldır at (bkz. eski sevgili muamelesi). Sonra internetten



ATI için çıkan en son sürücüyü indir, yanılmıyorsam Catalyst 6.01 olması lazım. Şimdi ATI ekran kartının da sürücülerini kaldır ve restart at. Ardından indirdiğin sürücüyü kur. Bu yöntemle düzelmiş olması gerekiyor ama düzelmediyse tek yol format (slogan gibi oldu :). (Benim içimden bir ses format da fayda etmeye-

cek ve sen bu kartı aldığın yere götürüp "Bozuk bu" diyeceksin gibi geliyor Behiç. Fal baktım da az önce, orada çıktı. –TÖ)

### VİDEOYA ALTYAZI GÖMME SANATI

Merhaba umarım iyisinizdir, bir problem yoktur. Benim size bir sorum olacak PSP'ye Avi uzantılı videoyu convert ettikten sonra alt yazıyı nasıl koyacağız? Öyle bi imkanımız var mı? Bir de freeware bir video convert programı biliyor musunuz? İyi günler dilerim, teşekkürler...

Ali ŞENOL

Merhaba Ali, ne yapalım işte iş, güç, okul... Ne problemi olacak, hayat başlı başına problem değil mi? PSP'ye alt yazı koymanın bildiğim bir yöntemi yok. En mantıklısı alt yazıyı önce AVI'nin içine gömüp sonra PSP'ye çevirmen... Alt yazıyı videoya gömen pratik shareware programlar varmış. Ama ben Tuğbek'in yalancısıym, iddianın sahibi o.

Maalesef programın ismini hatırlayarak savını kanıtlayamadı ama biz yine de ona güveniyoruz. Alt yazı araçlarını Google'dan tespit edip bu özelliği olanı deneme yanılma bulabilirsin. Videoları çevirmek için ise PSP Video 9'u kullanabilirsin.

### OBEZ WINDOWS

Herkese kolay gelsin, Level dergisini çok uzun zamandır beğenerek takip ediyorum, hep böyle gitmeniz dileği ile.

Benim sorum şöyle: Bilgisayarımdaki "Windows" klasörü, 2 GB'ı geçti, aynı zamanda "pagefile.sys" adlı dosya yaklaşık 800 MB boyuta ulaştı. Acaba Windows'u temizlemek için bir program mevcut mudur? Ya da temizlemek için ne yapabiliriz? Şimdiden Teşekkürler... Saygılarımla...

Burak KIZILKAYA

Teşekkürler Burak iyi dileklerin için. Jet hızıyla sorununa bakalım, demişsin benim "Windows" klasörü 2 GB'ı geçti. Bu mevsimlerde olabilir, hangi sıklıkta yem veriyorsun, aşları tamam mı?

Korkulacak bir şey yok. Windows XP normalde zaten 1,2-1,5 GB arası yer kaplar. Senin 800 MB dediğin de Windows'un sanal bellek dosyasıdır. O dosyaya dokunma, dokundurma. Mazallah başına birşey geliriverir yeniden sistem kurmak zorunda kalırsın. Ama anlaşılın ben sana ne desem içine sinmeyecek o yüzden Windows'un içindeki Temp

klasörünün (C:\WINDOWS\Temp) içinde ne varsa sil (ama klasörü silme). Olmadı "Bilgisayarım"dan Hardisk'ine bir sağ tık, arkasından "Özellikler"e gir, sol ortada "Diski temizle" yazacak onu çalıştır (Takım'ı ancak harita yardımıyla bulan Windows pencerelerinde de yolunu şaşırır tabii. Söz konusu düğme sağ alt tarafta. –TÖ). Gene mi içine sinmedi, System Mechanic adlı programı bir yerden indir, bilgisayarını termemiz yapısın. Ama bu tür programları kullanmak için belli bir birikime sahip olunması gerektiğini hatırlatırım.

Bu son dediğim dışında hepsini çekinmeden uygulayabilirsin, biz teşekkür ederiz sana da iyi günler...

Evet arkadaşlar bir ayın daha sonuna geldik, gelecek ay da insanoglunun tek başına çözemediği daha nice donanım fenomeniyle buluşmak üzere, hoşçakalın, olmazsa esen kalın...

Nıgg nıııı, nını nıggğ nı nıııı... (Starwars'ın müziğini yapmaya çalıştım, olmadı...-lgaY) (Üzülme Olgay, müzik konusunda daha kat edeceğimiz çok yolumuz var. Hazırlan, haftaya solfej derslerine başlıyoruz. –TÖ) ■

## TEKNİK SERVİS

### SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı donanim@level.com.tr adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

# DONANIM PAZARI

Sizden zaman zaman Donanım Pazarında çıkan ürünleri bulamadığınıza dair eleştiriler geliyor. Derginin hazırlanışı ve sizin okumanız arasında geçen süreden dolayı bu doğal. Ama bu durumun iki istisnası vardı. Birincisi ideal sistemin bir türlü stoka geri girmek bilmeyen ana kartı, diğeri ise AMD FX-57 işlemci. MSI'nin ana kartını bu ay bulabileceğiniz bir Asus'la değiştirdik. Ancak FX-57 işlemci hala yerinde duruyor çünkü ona alternatif olabilecek ve stoklarda olan üst seviye bir işlemci yok. Eğer siz AMD FX veya Intel EE serisi bir işlemci yakalarsanız lütfen bize haber verin.

## Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

[www.shop.arena.com.tr](http://www.shop.arena.com.tr)  
[www.bogazici.com.tr](http://www.bogazici.com.tr)  
[www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com)  
[www.hepsiburada.com](http://www.hepsiburada.com)  
[www.hizlisistem.com](http://www.hizlisistem.com)

[www.eksenbilgisayar.com](http://www.eksenbilgisayar.com)  
[www.kangurum.com](http://www.kangurum.com)  
[www.gold.com.tr](http://www.gold.com.tr)  
[www.vatanbilgisayar.com](http://www.vatanbilgisayar.com)

|              | Ekonomik                               | İdeal                                  | Süper                                  |
|--------------|--|--|--|
| İşlemci      | AMD Sempron64 3000+ (Socket 754) \$102 | Pentium 4 640 (LGA 775) \$248          | AMD Athlon 64 FX-57 (939 Pin) \$1,188  |
| Anakart      | MSI K8T Neo FISR \$75                  | ASUS P5GD2-X \$115                     | MSI K8N SLI Diamond \$240              |
| Bellek       | 512MB DDR-400 Kingston \$49            | 1GB DDR2-533 Kingston (Dual Pack) \$92 | 2 x 1GB DDR-400 Kingston \$268         |
| Sabit-disk   | Samsung 80GB SATAII 7200RPM 8MB \$63   | Samsung 120GB SATAII 7200RPM 8MB \$85  | 2x Samsung 250GB SATAII (Raid 0) \$238 |
| Ekran Kartı  | Asus EN6600LE/TD Si 256MB \$109        | Gigabyte NX66256D 256MB \$209          | Asus EN7800 GTX \$599                  |
| Monitör      | Samsung 797MB \$159                    | Samsung 797MB \$159                    | BenQ LCD FP91V \$479                   |
| Optik sürücü | Samsung 52/32/52/16 Combo \$40         | Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$59     | Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$59     |
| Ses Kartı    | Entegre \$0                            | Sound Blaster X-Fi Extreme Music \$160 | Sound Blaster X-Fi Fatality \$260      |
| Kasa         | Asus TA-211 \$57                       | Thermaltake Shark \$139                | CoolerMaster Stacker \$179             |
| Klavye       | Logitech Internet Pro \$15             | Logitech G15 \$86                      | Logitech G15 \$86                      |
| Mouse        | A4Tech X-718 \$20                      | Razer Diamondback \$65                 | Logitech G5 \$94                       |
| Floppy       | \$7                                    | \$7                                    | \$7                                    |
| Toplam       | \$696                                  | \$1,424                                | \$3,697                                |

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.



Serpil Ulutürk | serpil@level.com.tr

## GÜNDELİK YAŞAMIN NOTLARI

### Düşünüyorum, o halde hemen bloglayayım...

Mecidiyeköy'de yürüyorum. Metro çıkışının kıyısına sıralanmış işportacılar hariç herkesin sadece kendisiyle ilgilendiği, olabildiğince az ıslanmak için adımlarını beyhude bir telaşla hızlandırdığı yağmurlu bir gün. Her yağmurla birlikte topraktan fırlayan solucanlarla kaçınılmaz bir benzerlik gösteren şemsiye satıcısının, önünde bir kutu şemsiye dururken ıslanarak çalışması ironik geliyor. Satıcıya ondan satın aldığım bir şemsiyeyi hediye etmek istiyorum ama hediyesini poşetinden dahi çıkarmadan satışa çıkaracağı konusunda kuşkularım var. Hem belki adam yağmura ıslanmayı seven, romantik bir işportacıdır? Yaptığım şeyi kaba bulabilir. Belki de sırf bu yüzden çalışmak için yağmuru bekliy... Biri omzuma çarpıyor, düşüncelerim dağılıyor, hem şemsiye kutusunu geride bırakalı çok olmuş, satın almayı bırak, geri dönüp baksam da göremeyeceğim bir yerdeyim artık. Çevrem, görül-

meyi bekleyen yeni nesnelere, hareketli gizli öznelere çevrilmiş durumda. Yine de aklımdan geçen bu anlık düşünceyi zihinsel çöplüğüme atmaya kıyamıyorum. Tıpkı Boğaz'ı geçerken gördüğüm sandalların rüzgarla ilişkisi hakkındaki engin zırvalarımı, balıkların rüyalarıyla ilgili fantezilerimi, Robert Smith'in şarkı sözlerindeki örümcek ürpertisine dayanarak çok bacaklılar hakkında ürettiğim tezleri, tren yolcularıyla metro yolcuları arasındaki farkları açıklayan ampirik çalışmalarımı unutmaya kıyamadığım gibi...

Peki ne olacak bunca ıvır zıvır? Hepsini aklımda tutmam mümkün değil. Bir araya gelip anlamlı bir bütün haline dönüşmeleri de imkânsız. Hiç kullanmayacağınızı bile bile, bilmem nerden aldığınız ağır bir şamdanı asla atamayışınıza benziyor biraz. Önce şamdana kıyamıyorsunuz, sonra boş bir çerçeveye, gazetelerden kesilmiş kupürlere, içi çoktan boşalmış mor kalem, çocukluğunuzun yünlü eldivenlerine, bir zamanlar oturmayı çok sevdiğiniz, yayları fırlamış koltuğa, zarflara, telefonda birikmiş mesajlara, bilgisayarın masaüstünde yıllardır duran ve tıklamaktan yıpranmış kısayollara, buzdolabının

üstündeki magnet yığını arasına sıkışmış notlara... Kıyamıyorsunuz ve tıpkı eviniz gibi kafanız da bir koleksiyon merkezi, bir "küçük şeyler" müzesi haline geliyor. Dağınık da bir insan olduğunuz için müzeye ziyaretçi toplamak gibi bir şansınız yok. Sizden başka kimsenin çözemediği ve anlamlı bulmadığı bir sistemle yaşamaya ve hatırlamaya ve kaydetmeye devam edeceğinizi bilmek ruhunuzu bunaltıyor. Yaşanmış bitmiş, çoktan tükenmiş şeyler yüzünden genç yaşta boğulup gitmek de var ucunda. Bir yandan da çözüm yolları üzerine düşünüyorsunuz, bu kalabalıkta fırsat bulabilirsiniz...

Evdeki dağınıklığın çözümü belli; başta biraz acı verecek ama zamanla alışsınız, eşya atmaya öğrenmek zorundasınız. Peki kafanızdaki dağınıklığı nasıl çözeceksiniz? Her gün yenilerini edindiğiniz fikirlerinizi, sizi oluşturan düşünce zerreciklerini bir poşete doldurup kapının önüne koymak, pratikte bir karşılığını bulsanız bile içinize sindirerek yapabileceğiniz bir şey mi? Değil tabii ki. Zaten daha önce de söyledik ya, kurtulmak istediğimiz falan yok. Sadece oraya buraya saçılmalarından, aradığımızı bulmayı giderek güçleştirmelerinden, istediğimizde ortadan kayboluvermelerinden rahatsız (belki de bunuyorum?)...

Anlayacağınız, bugünlerde her tarafta karşımıza çıkan blogcular ya da online günlükçüler ya da naklen düşünenler ya da adı neyse, o gürüha katılmayı düşünüyorum. Bugünün insanı için biçilmiş kafftan... Kimseye yararı olmayan hayatlarımızın içinde pırtlayan fikirlerimizle, kimseye bir şey vaat etmeyen ama ucundan kıyısından da olsa yaşadığımızı önce yalnızlığımıza sonra da isimsiz tanıklara duyurduğumuz küçük yaşam alanları. Bir yandan yabancılaşmanın tadına varırken, bir yandan varlığımızı ispatlayabildiğimiz çelişkiler yumağı. Daha ne...

**Not: Oyungezer'in artık bir çizeri var. Geçen ay hazırladığımız dosya konusu sebebiyle birlikte çalışma fırsatı bulduğum Emrah Çıldır, bundan böyle buraları da şenlendirecek. Sayfaya hoş geldin Emrah demek istiyorum. ■**



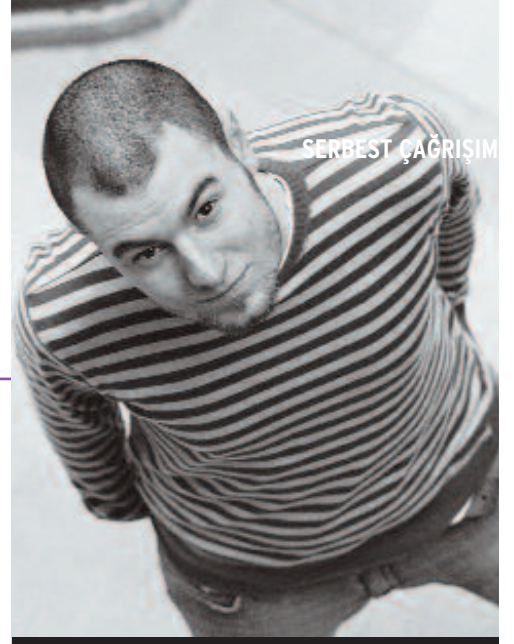


# YALNIZCA

## Ders, konu, Coğrafya, Uykusuzluk...

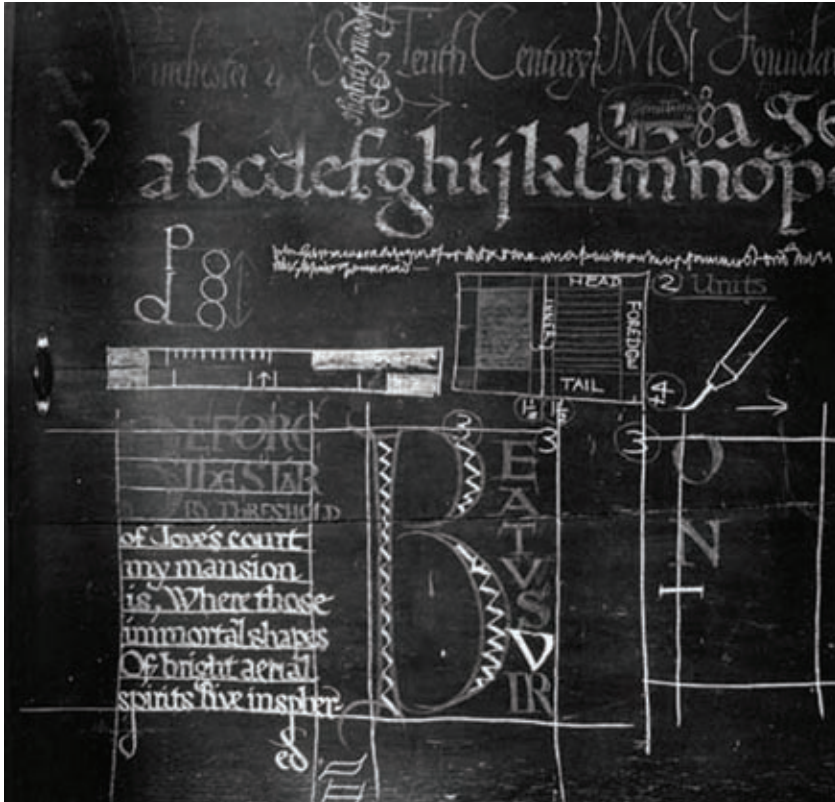
Kara tahta hiçbir zaman abartıldığı kadar siyah olmadı. Siyah bile değildi hatta; dağınık, koyu bir yeşildi. Beyaz tebeşiri enlemesine kullanıp bir uçtan diğer uca boyadığımda ise, beyazdı. Ama bir şekilde "kara tahta" olarak asılı kaldı hafızamda, yüzeyindeki plastik yapışkanlar sayesinde. Kara tahtanın üstünde topu tutan Ali'ye değil, ardındaki; el yazısıyla yazılmış harflere, birbirleriyle keşişen Venn şemalarına, titrek çizgilerle yazılmış "Ders", "Konu" yazılarına dikkat ederdim yalnızca. Hiçbir zaman "orada" değildim, hiçbir zaman yoklamaya katılmadım. Veli me şikayet edilmem bu yüzdendir. Hiçbir zaman anı yakalayamadım, hiçbir zaman

yakalayamayacağım. Her şeye geç kaldım, her şeyi yarıda bıraktım, devamsızlıktan kalsam da. Arka sıralarda oturmayı seviyordum. Sessizdi ve sıralar plastik aşıklardan daha az etkilendi; içinden ok geçen kalp ya da Ali&Ayşe kazınmamıştı hiçbir yere. Ucu sivri, yeşil, sıradan kalemimle istediğim şeyi çizebilirdim sıranın üstüne, istediğim toplama/çıkarma işlemini yapabiliirdim. Kimse karışamazdı bana, orada değildim. Sınıfı geniş açıyla tek gören bendim. Herkesi görüyordum, hızlı hareket ediyorlardı. Çok hızlılardı. Her hareketlerinde arkalarında iz bırakıyorlardı; keskin köşeli, hızla yer değiştiren izler. Gerideydim. Yavaş olduğum için değil, asosyal olduğum için değil; degildim. Yalnızca geride kalmayı seviyordum, veya geçmişte, renksiz kalmayı. Olduğum yerde sayabiliirdim, sonsuza dek sayabiliirdim. Bulduğum yeri değiştirmek anlamsızdı. Herkes rüyasında katilden kaçarken yere yapıştığı, göz kapaklarını açamadığı için paniklerken, korkarken, ben orada kalmaktan mutluydum. Rüya olduğunu anlamam için tek hata yeter-



Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

liydi nasıl olsa, bir hata mutlaka oluyordu. Ya herkes normal hızda hareket ediyordu çevremdeki; ya ağaçlar yeşildi, ya da güneş gökyüzünde asılıydı. Dedim ya, bir hata olması kaçınılmazdı. Rüya idi sadece. Kronikleşen, tekrar eden bir rüya vardı, şu anda dahi gürtülü bir şekilde başa sarıyor; beni yanıltmak için göz kapaklarımı kapatmamı bekliyor. Ne olduğunu anlatamam. Anlatsam da bir şey ifade etmeyecek. Ders, Matematik'ti; Konu, Uykusuzluk. Öğretmenimin sesi kulağımda yankılanıyordu. Hala yankılanıyor. Hala burada, ders anlatıyor. Bunları nasıl sileceğimi bilmiyorum. Kara tahtanın önündeki silgiyi denedim, ama hala öğretmenimin sesini duyuyorum, hala yumruk attığım çocuk canımı yakıyor ve hala plastik topuyla okulun arkasında top oynuyorum. Ne olduğunu, ne olacağını biliyorum. Kimsenin yardımı olmadan bisiklette tek başıma dengede durduğum anı hatırlıyorum, rüya gibiydi; bir hata vardı, ya da olmalıydı. Ellerimi iki yana açtım, gözlerimi yumdum... İlk defa oradaydım belki de. Belki de, olmam gereken yerde... İlk bisikletten düşüşümü hatırlıyorum, net bir şekilde. Canım yanmamıştı, dizim paramparça olmasına rağmen. Kolum kırıldığında ve doktor yanlış kaynamasın diye kolumu tekrar kırıldığında da canım yanmadı. O anda hala bisikletten düşüyordum çünkü. Hiçbir zaman anı yakalayamadım, hiçbir zaman yakalayamayacağım. Her zaman geriden takip ettim kasetini saran bozuk dünyayı, hiçbir zaman orada olmadım. Ve hiçbir zaman olamayacağım. ■



**Herkesi görüyordum, hızlı hareket ediyorlardı. Çok hızlılardı. Her hareketlerinde arkalarında iz bırakıyorlardı; keskin köşeli, hızla yer değiştiren izler.**



Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

Kalem kılıçtan üstündür derler. Bir kalem milyonlarca insana ulaşır onların kalplerindeki ateşi yakabilirken, bir kılıcın ulaşabileceği kalp sayısı pek azdır, doğru. Ama basın gücünü anlatmak için kullanırken bu özdeyişi biraz değiştirmek gerekiyor. Kahramanlığın sembolü olan kılıcın yanına, hainliğin sembolü olan hançeri de koymalı. Çünkü basının kalemi kalplerdeki ateşi yakabildiği gibi, o kalpleri zehirleyebiliyor da.

Medya ne zaman oyunlarla ilgili anlamsız bir şeyler yazsa tepkimizi koymaya çalışıyoruz. Bugüne dek oyunların şiddete yol açtığına kanıtlandığından, Level'in gizli örgüt olduğunu iddia edenlere ne kadar saçma sapan şeylerle karşılaştık, bizi uzun zamandır takip ediyorsanız biliyorsunuz. Sırf oyunlara saldırmış olmak için, hiç beklenmedik yayınların alçalabilirdiğini görmüştük. Ama Yeni Aktüel'in 27. sayısı öyle-



**Oyun oynamayı bırakmazsanız şaplak geliyor!**

## YENİ AKTÜEL'DEN YENİ BOMBA

### Tarikat üyesiymişiz meğer!

sine dibe vurmuş ki, bugüne dek oyunlar hakkında yazılan kötü şeylerin hepsi yanında çok masum kalıyor. Hatta önüne gelen oyuna dava açmasıyla tanınan Amerikalı Cumhuriyetçi avukat Jack Thompson bile Yeni Aktüel'in kapağını görse, "Bu kadar da değil artık!" derdi diye düşünüyorum.

İçinizde bu muhteşem kapağı kaçıranlar olabileceği için tarayıp sayfama yerleştirdim. Açıkçası kolay bir karar değildi. Ben köşemde yayınlanan resimlerin belli bir seviyede olmasını isterim. Ama sonuçta size bilgi verebilmek için bu ay köşe resimlerimin haysiyet çitasını bir hayli aşağı çekmek zorunda kaldım.

#### Muhteşem Kapak

Yeni Aktüel'in bu kapağına bakınca iki şey dikkati çekiyor. Birincisi, her an elinin tersiyle tokadı basacakmış gibi duran Deniz Akaya ve altında devasa puntolarla "Ölüm Oyunu Tarikatı". Bu koca puntolu başlığın solunda ise tarikatın ne olduğuna açıklık getiren bir spot var, "10 milyon kişi sanal internet oyunları bağımlısı ve biri çok yakınınızda olabilir!". Şok olmamak elde değil. Nasıl ya? "Ölüm oyunu tarikatı" da ne? Ne "sanal internet oyunu", ne saçmalamış yine bunlar?

Evet Yeni Aktüel'in bu haftaki kapak konusu oyunlar ve hatta devasa online oyunlar. Ama kapakta geçen "Ölüm oyunu tarikatı" en baştan derginin niyetini gösteriyor. Bu arada Deniz Akaya nereden çıkmış diyeceksiniz. Yeni Aktüel, oyunlardan bahsederken konuyla alakalı güzel bir bayan resmi koymak istemiş kapağa. Bilirsiniz bu dergilerin takıntısıdır kapakta güzel bir bayan olması. Ama masrafa girip yeni bir resim çekmek yerine Yüzüklerin Kardeşliği zamanından kalma Arwen kılıklı bir Deniz Akaya resmi bulmuşlar arşivden. Kapak olmuş işte.

Devasa online oyunların insanları ölüme sürükleyen bir tarikat olduğunu bas bas bağırın bu kapağı çevirip yazıya göz attığınızda tam da beklediğiniz gibi bir metin buluyorsunuz. Devasa online oyunlarla alakası olmayan iki editör Google'dan üç beş araştırma yapıp oyunları kötü gösterebilecek ne buldularsa beş sayfaya doldurmuşlar. Zaten çoğu resimlerle dolu olan dosya, bu oyunların doğası ve yaratabileceği problemlerle ilgili dişe dokunur hiçbir şey anlatmıyor. Yazılanlar hep üstünkörü genel kültür bilgileri.

Yeni Aktüel gibi bir derginin üstünkörü bir dosya hazırlaması yakışsız kaçacaktır. Bu yüzden yazının editörleri işi ciddi bir çalışma gibi

göstermek için bilindik üçkâğıtlara başvurmuş. Mesela, konuyla ilgili Harvard Üniversitesi'nden bir uzmanla görüşmüşler. Maressa Hecht Orzack, Harvard'ın yan birimlerinden olan McLean hastanesinde bulunan Bilgisayar Bağımlılığı Hizmetleri bölümünün kurucusu. Yani gerçekten de konunun uzmanı. Ama görüşme hiç iyi gitmemiş (belki de hiç gerçekleşmemiş) olmalı ki yazıda kullanılan bütün bilgi Dr. Orzack'ın web sitesinin ana sayfasından alınmış. Ancak bu bilgiler devasa online oyunlar hakkında değil, genel olarak bilgisayar bağımlılığı hakkında. Sadece bilgiler siteden kopyalanıp yapııştırılırken aralara "oyun" kelimesi eklenmiş.

Yerli uzmanların görüşü alınmayan bir yazının da profesyonel gözükmesi mümkün değildir elbette. Bu yüzden konuyla ilgili deneyimi olan iki psikologla görüşülmüş. Ancak psikologlar Şeniz Pamuk ve Nazım Serin editörlere oyunları yerin dibine geçirecek malzeme vermemiş olacak ki bu uzmanların görüşleri sadece birer cümle ile geçirilmiştir. Hâlbuki yazının yarısı forumlardan ve Ekşi Sözlük'ten alıntılardan oluşuyor. Nasıl olsa bu kaynakların sunduğu malzeme, psikologların söyleyeceklerinden çok daha renkli ve editörün yaratmaya çalıştığı tabloya uygun. Bu tablo yazının spotunda ne güzel aktarılmış; "Fiziksel tükenişe kadar bilgisayar başından kalkmayanlar, bağımlılık yüzünden işini ve ailesini kaybedenler, hatta cınayet işleyenler ve idama mahkum olanlar..." Ne de güzel de söylemişler. Devasa online oyun dediğiniz de budur zaten. Korukulası bir ölüm tarikatıdır.

## Ekşi Girdiler

Bu kadar sakin olduğuma bakmayın. Tam anlamıyla çileden çıkmış durumdayım. Bu yüzden belden aşağı vurmaktan çekinmeyeceğim. Madem Yeni Aktüel, Ekşi Sözlük'e böylesine önemli bir konuda güvenilecek bir kaynak gözüyle bakıyor, gelin bakalım sözlük yazarları Aktüel hakkında neler demiş? Udenied Aktüel dergisini şöyle tanımlamış, "Yıllardır saygınlığın çok altında yayın yapan, satması için kapağa illa karı resmi basan, ciddi olduğunu zanneden, ezik neşriyat". Ahh, bu çok ağır. Aktüel gibi saygın bir yayının böyle tanımlanmasını kabul edemeyiz. Bu yoruma Aktüel'i aşağılamak için değil, kaynaklarının ne kadar da zayıf olduğunu göstermek için yer verdik. Vinyl isimli kullanıcı ise Aktüel'in eski günlerine duyduğu özlemi şöyle dile getirmiş "Ey zamanın 40 bin satan dergisi, şimdi 6 binlerde mi sürünüyorsun de-dirtten naylon gündem dergisi". Bu suserin naylon gündemden kasti "Ölüm Oyunu Tarikatı" gibi kapak konuları olsa gerek...

Bakin istedik mi biz de üçkâğıt yapabiliyoruz. Yukarıdaki Ekşi Sözlük alıntıları Yeni Aktüel değil, Aktüel hakkındaydı. Aslında bunlar farklı dergiler biliyorsunuz ama bunu söylemesem çoğunuz fark etmezdi. Hâlbuki Yeni Aktüel hakkında sözlükte yazılanlar daha usturuplu. Mesela Ride isimli kullanıcı Yeni Aktüel'i "Birbirine zıt gözüken iki konuyu; türban ve cinselliği devamlı yan yana getirerek ya iki ayrı müşteri segmentinden de müşteri kazanmaya ant içmiş ya da iki kavramı birbirine çarparak prim kazanmaya çalışan dergi." diye tanımlamış. Gerçi aynı sayfada Yeni Aktüel hakkında bu sayfaya giremeyecek kadar derin hakaretler içeren girdiler de var. Ama merak edenler kendileri girip okuyacaktır.

Eminim çoğunuzun asıl merak ettiği bu adamların bunu neden yaptığı. Yani, Yeni Aktüel durup dururken oyunlara neden böylesine saldırıyor? Oyunları "tarikat", oyuncularını "köle" ilan ediyor? Ne yaptık ki onlara, bizden böylesine nefret ediyorlar? Bu sorunun cevabı çok basit, daha fazla satmak, daha fazla para kazanmak. Modern medyanın davranışları üzerine kafa yoran herkes daha fazla izlenme ve okunma oranları yakalamanın anahtarını da biliyor. Deli gibi promosyon yap ve hep korku sat. Aslen Amerika'da keşfedilmiş bu yeni yöntemin nasıl işlediğini en güzel Michael Moore, "Bowling for Columbine" filminde anlatmıştı.

## Korku Satıyorlar

Bir düşünsenize, bu ülkede evinde bilgisayar olan ve çocukları bilgisayara düşkün yüzbinlerce aile var. Bu aileler çocuklarının bilgisayar

başında fazla vakit geçirmesinden yakınıp durur. Zaten çocuklarının bilgisayar yüzünden manyaklaşacağı gibi bir fobileri var. Onlara çok daha korkunç bir şeyi, "tarikatı" sunarsanız meraktan deliye dönmemeleri, Yeni Aktüel'i alıp bu tarikatın ne olduğunu öğrenmek istemeleri kaçınılmaz. Aynı şey başörtüsü ve seksi yan yana yazdığınızda da geçerli. Başörtülü kızları olan aileler için tam bir kabus bu! Böyle bir kapağı gördüklerinde ister istemez bu dergiyi alacaklardır. Konu tamamen uydurmaca olsun, yazının içi boş olsun, kimin umurunda. Mutlaka korkacaklar ve mutlaka satın alacaklar. Dergi satıp para kazandıktan sonra yayın ilkeleriymiş, haysiyetmiş kimin umurunda?

İşin en acı yanı ise bu stratejinin gerçekten işe yaraması. Geçen sene VCD, DVD vermedikçe 10 bin çitasını geçemeyen haftalık haber dergileri bu seneye 100 bini aşan tirajlarla girdiler. Tempo, Yeni Aktüel ve Haftalık'ın toplam satışı 30 binin altındayken bugün 300 bini geçiyor. Satışların bir sene içinde tam 10 misli artmasının iki sebebi var: Dergi fiyatının 1YTL'ye düşmesi ve dergi kapaklarındaki radikal değişim. Ne yazık ki geçen senenin en çok satan kapağı Tempo'nun "Türbanlı Porno" kapağı oldu. Geçen sene bu dergilerde en fazla kapakta görünen kişi ise yazdığı erotik kitapla ünlenen Melisa P. idi.

Bu dergilerin yöneticileri gözümün önüne geliyor. Yüzlerinde yakaladıkları muhteşem başarının koca sırtışıyla, zafer kadehlerini tokuşturuyorlar. Sevdiği oyun saçma bir dergi yazısı yüzünden yasaklanan gencin ailesine karşı ne hissettiği umurlarında değil. Ya da zaten aile baskısı gören gençlerin saçma sapan türban dosyaları yüzünden daha da fazla bas-

kı görecektir. İmza attıkları dergilerde editörlerin uydurduğu saçma hikâyelerin olması da umurlarında değil. Dergi satıyor mu, satıyor. Salla gerisini...

Türk medyanın durumu yıllardır kötüye gidiyor. Reha Muhtar'ın sunduğu haber bültenlerinden, analı gelinli yarışmalara kadar "iğrenç ama satıyor" programları televizyonları dolduruyor. Gazetelerin reklam vermeyen firmaları tehdit ettiğini, hatta asparagas manşetlerle vurduğunu görüyoruz. Ve maalesef medyadaki çürümeye karşı daha dirençli olan dergilerin içinde de artık çürük elmalar var. Bu tablo bizi çok üzüyor. Çünkü bilgisayar oyunları gibi çoğu kişiye göre "eften püften" gelen bir konuda yayın yapsak da yayıncılık ilkelerine hala inanıyoruz. Bu yüzden meslekte köşe başı tutmuş meslektaşlarımızın yaptıkları midemizi bulandırıyor. Ve bu ülkede bu insanlar prim yaparken Abdi İpekçi'nin katili salıverilebiliyor. Oyunların da canı cehenneme, medyanın da. Bugün Uğur Mumcu'nun ölüm yıldönümü. Ve bugün medya midemi bulandırıyor. ■

**Amaç boş sansasyon ve bol tirajsa biz de biliriz kapak yapmasını. Başkaları gibi düşüsek, şöyle Level kapakları görebilirdiniz:**



# SANALDAN GERÇEĞE

## !f geliyor!

Artık Şubat ayı deyince sinemaseverlerin aklına !f İstanbul gelecek herhalde. "Ne zaman başlıyor, hangi filmler var, kimin kısası, kimin uzunluğu, o yönetmen mi geliyormuş, beki ya partiler, atölyeler, ?" gibisinden sorular soracaklar; Şubat soğuşuna rağmen AFM Fitaş'ın popcorn fuayesini dolduracaklar. Bu sene be-

mayan bu bağımsızlar, bu aykırılar ve bu acayıpler, neyse ki festivallerle soluk alabiliyor ve yine ne mutlu ki bizim de böyle bir festivalimiz var. Programı ayrıntılı olarak [www.ifistanbul.com](http://www.ifistanbul.com) adresinden inceleyebilirsiniz ama festivalin bölümlerine şöyle bir balıklama dalış yapmak gerekirse, bildiğimiz, sevdiğimiz 'hit film-

trajedi-komik hikayesini anlatan 'It's All Gone Pete Tong' ve Matthew Barney-Björk ortak yapımı 'Drawing Restraint 9' bulunuyor. Tabii merak ettiğim (ve eminim atladığım) daha birçok film var. En iyisi web sitesini kurcalamak veya kataloğu karıştırmak.

Filmlerin dışında !f partileri

ve



şincisi düzenlenen AFM Uluslararası Bağımsız Film Festivali, oturaklı bir festival olma yolunda sağlam adımlarla ilerliyor. 16-26 Şubat tarihleri arasında, hayatımızın 10 gününü değiştirecek olan !f, 40'dan fazla bağımsız film içeren bir programa sahip. Festival, bu sefer sadece Avrupa'ya değil, Anadolu yakasına da uğruyor (Caddebostan AFM-Budak); hatta hızını alamayıp, özel bir seşkiyle 3-5 Mart tarihleri arasında Ankara'ya taşınıyor.

Yine birbirinden deli, birbirinden renkli filmler bizi bekliyor. Vizyon yüzü görmesi mümkün ol-

lar', 'nöbetçi sinema', 'gökkuşluğu' ve 'fantastik filmler' bölümlerine, 'dışardakiler', 'express yourself!' ve beşinci yılın şerefine '!f kolik özel' bölümleri eklenmiş. Filmlerdense ilk gözüme çarpanlar arasında Daniel Day Lewis'li 'The Ballad of Jack & Rose', ilginç görsel tarzıyla 'Mind Game', stop-motion tekniğinin en baba isimlerinden Quay kardeşlerin suskunlarını bozdukları 'The Piano Tuner of Earthquakes', kült rock müzikalinin aynı adlı film versiyonu 'Rent', gerilim ustası Oxide Pang'den (bkz. The Eye) 'Abnormal Beauty', sağır olan bir DJ'in

atölyeleri de sinemaseverleri beklemekte. Festivalin atölyelerine bu sene Bahçeşehir Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Beşiktaş kampüsünde ev sahipliği yapıyor. 'İnteraktif Video Tasarımı', 'Vücut Perküsyonu', 'Gerçeklik VS Hipergerçeklik: Sinemada Ses' ve 'Geleneksel Animasyon' başlıkları altında toplayabileceğimiz atölyeler, sınırlı sayıda katılımcı alabildiğinden elinizi çabuk tutun derim. Kısa film yarışmasını da unutmamak gerek (ve gösterimlerinin ücretsiz olduğunu da). Fuayede karşılaşmak üzere, şimdilik iyi seyirler.

## Peyote canlandı!

Özellikle alternatif rock, post-punk ve electro-clash deyince akla gelen mekânların başında gelen Peyote, yeniden canlı müziğe başladı. Yeniden diyorum çünkü zaten 'Eski Peyote' tabir ettiğimiz Peyote, eskiden (90'lı yılların ortaları diyelim) gerçekten alternatif bir canlı müzik mekânıydı; hatta Replikas, Babazula, Mor ve Ötesi gibi şu an



albümleri olan bazı sağlam grupların ilk kez görücüye çıktığı bir ortamdı. Şimdi de arızalı sesleri ve müzikleri karşımıza çıkartmaya kaldığı yerden devam ediyor. Aşağı yukarı her Cuma ve Cumartesi, orta katta bir grup dinlememiz ve belki de keşfetmemiz yine mümkün artık (bkz. Nevzade ve [www.peyote.com.tr](http://www.peyote.com.tr)).

## Gerekli bir dergi

Aslında 'Gerekli Şeyler' dergi olmadan çok önce de vardı. Aklinıza gelmeyecek şeyleri bulduğunuz bir dükkan olarak. Hâlen de var zaten, sadece artık çok daha büyük ve çok daha zengin. Bu kadar fazla ve çeşitli hayal gücü ürününü yurdumuz sınırları içinde bir arada bulabileceğiniz belki de tek mekân. Girdiniz mi çıkmak bilmiyorsunuz; hele bir de meraklıysanız çizgi olaylara ve ilgili ürünlerine, yarım gününüzü unutun de-



rim şimdiden. Dergiye geçecek olursak, Gerekli Şeyler, mekânın izinden giden aylık bir dergi; hatta dergiyi çıkartan ekibin kendi ağzından "10 senelik Gerekli Şeyler ruhunun matbaaya verilmiş kuşe kağıt hali". Dergi, ağırlıklı olarak çizgi roman kültürüne odaklanmış. Tabii bu kültürün içine bağlantılı olarak kitaplar, fanzinler, figürler, kart oyunları, masa oyunları, bilgisayar oyunları, koleksiyonlar, filmler, dvdler ve türevleri de giriyor. Çizgi roman ve alt



kültürlerinin dışında Gerekli Şeyler, güncel sinema, müzik, edebiyat ve teknoloji üzerine de incelemeler, denemeler, dosyalar, ilk bakışlar ve röportajlar içeriyor. Kısacası, fantastik ve bilimkurgu türleri ve alt türleriyle ilgileniyorsunuz bu dergiye bir göz atmalısınız; hatta dergiyle yetinmeyip mekâna da uğramalısınız (detaylar için [www.gerekliseyler.com.tr](http://www.gerekliseyler.com.tr)).

## Nikopol Üçlemesi



başarmıştı. Yarı 3D, yarı film olan Immortel, görsel bakımdan oldukça ilginç olmasına rağmen, kendi dünyasındaki pek çok soruyu cevapsız, daha doğrusu referanssız bırakıyordu. Doğal olarak izleyici de salondan havada uçuşan imgelerle ayarlanabiliyordu sadece. Oysaki film içerdiği semboller ve diyaloglarla çok daha derin olduğunun işaretini veriyordu. Çek asıllı çizer Enki Bilal'ın yönettiği Immortel, yine kendisine ait olan çizgi seri 'Nikopol Üçlemesi'nden uyarlanmıştı. Ama uyarılama esnasında anlaşılan Enki Bilal atmosferi kurmaya kendini o kadar kaptırmış ki esas hikâyeyi anlatmayı ihmal etmiş. Neyse diyeceğim şu ki Nikopol Üçlemesi'ni -Ölümsüzler Pa-



navırı (1980), Tehlikeli Kadın (1986), Soğuk Ekvator (1992)- artık Türkçe olarak piyasada bulunmak mümkün. Mavi Çizgi tarafından çıkarılan çizgi seri

raflarda yerini almış durumda. Eğer siz de benim gibi filmi izleyip, beğenip, kafası karışık kalandarlardan iseniz, bu üçlemede aradığınız cevapları bulabilirsiniz. Film, çizgi romanlardan oldukça farklı; bir tür kolaj belki de. Bir kere üçleme Paris'te geçerken, film New York'ta geçmekte ki bu da önemli bir fark, özellikle mekânın atmosfere kattıkları düşünülmüşse.

Nikopol Üçlemesi'nin baskısı hiç fena değil, yalnız tek şikayetim çevirisidir; Fransızca'sının böyle olmadığına eminim. Çevirideki acayiplikler akışa da yansıyor. Kitap çevirilerine gösterilen özen çizgi romanlara da gösterilmeli. ■

Önceki sayılarda size "Immortel" diye bir filmden bahsetmiştim; hatta bizde vizyona girmeyi bile

esas hikâyeyi anlatmayı ihmal etmiş. Neyse diyeceğim şu ki Nikopol Üçlemesi'ni -Ölümsüzler Pa-

# İşgal



Bu diyalog üzerine hemen sütümü içip dişlerimi fırçaladım, yatağıma girip yorganı üzerime çektim, dizler yukarıda, eller dizlerin arasında 90'lar başına dönme sendromu pozisyonu alıp hayallere daldım. Uyanır uyanmaz da nefesi dergide aldım. Masamın üzerindeki CD'yi tornavıdayla kısa devre yaparak açtığım, bağırsakları dışarıda olan, leş PC'ye taktım. Aman Allah'ım karşımdaydı işte! Gençliğim bana bakıyordu. Tika basa albümle dolmuş CD içinde neler yoktu ki?.. Athena'nın ilk albümü (Punk/Thrash arası bişey), Kramp'ın Püf Püf albümü (lan n'oldu be?), Dr. Skull'ın üç albümü (ki Türkçe albümlerine bayılırım ben), Kronik'in Endless War albümü

(bu albümü sevmeyen var mıydı?), Whisky'nin Babaanne albümü (bu albüm Türk tarihindeki en sağlam albümüdür bence).

On gündür başka bir şey dinlemez oldum. "Yat Geliyorum"dan "Her şey Yolunda"ya, "Bak Biz Gençiz"den "Lan Ne Oldu"ya gidip gelirdim durdum :)

Aklıma o yıllar geldi. Bizim nesil diyebileceğim 70'lerin ikinci yarısı doğanlar bu albümlerle büyüdü işte. O zaman internet yoktu. Yavaştı, paralıydı/bedavaydı, modemle ydi falan filan değil. Yoktu yok! TRT'de AC/DC klibi çıktı mıydı sevindiririk olurduk. Şener Yıldız'ın sunduğu Rock Market vardı. Metallica'yı, Guns'N'Roses'ı oradan görmüştük. Dinleyip hemen koşardık Akmar Pasajına. Varsa kasedin orijinalini (ki pek çıkmazdı orijinal kaset o zamanlar), yoksa çekimini almaya... En son hatırladığım 50 bin liraydı çekim kaset. CD mi? Ha, ne? Haa şu yuvarlak şey... Evet, ondan da vardı ama biz pek elimizi süremiyorduk. İşte o çekim kasetler CD'den çekilirdi. Bir tane olurdu ve kopyalarını alırdık biz. Şimdi ne Rock Market kaldı, ne Akmar Pasajı, ne de deterjan kokan Maxell çekim kasetler... 17 senelik Rock Market yayından kaldırıldı, yerine Çingirock adlı iğrenç kelime esprisi ile sıvanmış M.A.L. (Metalle Alakalı Laylom) program geldi. Akmar pasajındaki ilk me-



tal dükkânı dahi kapandı, akbaba ÖSS kitapçılarıyla doldu. Çekim kasetlerin yerini no-name CD'ler aldı.

Öğlen liseden eve geldim, odamdaki köşeye çekilip kasetlerimi elim aldım. Pentagram yeni albüm çıkaracak mı diye düşünüyorum, belki Manowar bile konsere gelir... Şu parayı bir denkleştirebilsem davulumu alır grubumu bile kurabilirim. Önce gruba bir isim bulmak lazım ama... Hemen logoyu çizmeliyim!...

Bu yazdıklarım belki sizin için pek bir şey ifade etmiyor. Belki benden daha yaşlı, daha yaşamışlar da vardır ama güzel günlerdi be o günler! Zaman makinesi icat edilinceye kadar sizi Dr. Skull'ın bir nakaratıyla baş başa bırakıyorum. ■

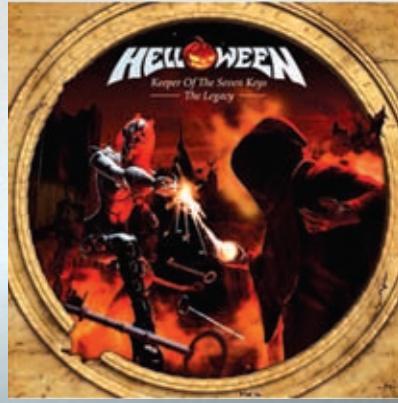
Ayaklarım zincir  
Dört bir yanım duvar  
Elim cebimde  
Cebim delik  
Elimde ne var?

## Helloween Keeper Of The Seven Keys: The Legacy

Bana gelen mail'lerde genelde müzik tarzları ile ilgili sorular geliyor. Thrash nasıl, Black nedir vs. Aha işte Power Metal bu ayki iki albüm. Bu tarzın öncüsü de Helloween sayılabilir. Benim Power'la pek aram olmasa da severim Helloween'i. Metal dinliyorum diyip de Helloween dinlememek olmaz zaten.

Fakat şöyle bir şey var ki bazı gruplar eleman değiştirip dursa da dinlersin o grubu. Bazılarından ise bir adamı gitse bile bir soğuma gelir. Helloween de eleman değişikliği bol olan bir grup. Grubun kurucusu ve gitar/vokali Kai Hansen'in grubu bırakması belki fazla kişiyi ilgilendirmez. Grup yeni oluşuyordu o zamanlarda ama Helloween'in birlikte altın çağını yaşadığı vokalist Michael Kiske'nin gitmesi eminim çok adamı üzümüştür. Ben de Kiske'li zamanı çok seviyorum. Sonrasını da pek dinlemedim ama Kiske sonrası bir tarz mevcut olduğu kesin

ve daha sonraki albümler bu tarzda gelişmiş. Daha sert ve diğer Power Metal gruplarına benziyor biraz daha. Hammerfall, Stratovarious gibi 90'ların gruplarına benziyor.



Albümdeki şarkılara bakarsak... Son zamanlardaki tarzını koruyan grubun bu albümü uzun şarkılardan oluşuyor. Özellikle iki CD'den oluşan albümün ilk CD'si 14 dakikalık bir şarkıyla açılıyor! Dinle dinle bitmiyor. Ben de bitiremedim zaten. Bu şarkıyı geçelim o zaman. The Invisible Man de uzun bir şarkı ama eski tarzlarına benzer bir şarkı. Pleasure Drone ve Silent Rain ilk CD'den akılda kalıcı parçalardan. İkinci CD'de 11 dakikalık bir parçayla açılıyor. Eski şarkılardan bölümlerle giriyor sonraki şarkının kendi girişi de mükemmel. Uzun ama güzel bir şarkı Occasion Avenue. Albümde bir de konuk sanatçı var. Blackmore's Night'in vokalisti Candice Night, Light The Universe şarkısında vokal yapıyor. Come Alive ve Get it Up şarkıları en sevdiğim şarkılar.

Son sözüm şudur ki: Helloween'den sonra ortaya çıkan birçok Power grubunu seviyorsanız, bu albüm tam size göre. ■

## Rhapsody The Dark Secret - Live In Canada

Daha önce pek dinlemediğim fakat kulak misafiri olduğum bir grup Rhapsody. Pek dinlemediğim bir tarz olsa da Rhapsody'nin son dönem Power Metal'in ses getiren gruplarından biri olduğunu düşünüyorum. İtalyan grup Rhapsody ilk albümünden beri çıkardığı 5 albümde de fantezi dünyasını konu ediyor. Tüm şarkı sözleri bu yönde ve albüm kapaklarından dragonlar, mistik kahramanlar, elfler eksik olmuyor. FRP ve metalle aranız iyiyse bu grubu kaçırmamanız gerekiyor.



Konsere gelirse... Son zamanlarda dinlediğim en güzel kayıtlı konser. Şöyle bir albüm kapağına baktığımda Executive Producer'in karşısındaki ismin Manowar'dan Joey DeMaio olduğunu görüyorum. Manowar'ın izinden giden Rhapsody demek doğru yoldaymış ki Joey DeMaio da ilk elden ilgilenmiş grupta ve mükemmel bir konser albümü

çıkması ortaya. Ben zaten daha pek Rhapsody dinlemediğim için bu konser albümü bana yeni bir albüm gibi geldi. Son albümlerindeki şarkılar ağırlıkta olmakla beraber eski albümlerinden de şarkılar mevcut. Grubun konser performansı şaşılaçak düzeyde iyi. Son albümleri The Dark Secret'tan Unholy Warcry'nin performansı çok iyi. Ayrıca 13 dakikalık Erian's Mystical Rhymes şarkısının da altından iyi kalkmışlar. Konserde bu kadar uzun bir şarkıyı çalabilmek grubun bu işi çok ciddiye aldığını gösteriyor. The March of the Swordmaster ve Dawn of Victory şarkılarını ben beğendim.

Bence daha önce Rhapsody dinlemediyseniz 11 şarkıdan oluşan bu konser albümü size çok iyi bir başlangıç olabilir. Rhapsody faniysanız da bu konser albümünü kaçırmayın derim. ■

## DVD Sodom History of Depravity

İki DVD'den oluşan bu setin ilk diskisi Sodom'un yıl yıl tarihini anlatıyor. Başta kısaca 80'lerin başında yükselen metal hareketi anlatılıyor. Bu arada Sodom'un nasıl oluştuğu, kuruluş hikâyesi, etkilendikleri gruplar, grup oluşturmanın zorlukları, konser hikâyeleri anlatılıyor. 82 yılından 95 yılına kadar olan süreci gösteren ilk DVD daha çok Sodom tarihinden oluşuyor. İkinci DVD'de konserlerden görüntüler ve tam şarkılar var. Sodom'un son dönem çeşitli konserlerinden 22 tam şarkının aralarında dünya çapındaki fanlar ve sahne arkası görüntüleri yer alıyor. DVD'nin bonus bölümünde ise Auschomet, Silence is Consent, Die Stumme Ursel klipleri ve 80'lerin kült filmi Verlierer filminin fragmanı yer alıyor.



Thrash Metal'in en saf hallerinden biri Sodom ve bu Alman Thrash Metal grubunu tanımak istiyorsanız bu DVD işinize yarar. Thrash'in biraz modası geçmiş gibi görünse de hep yeni grup dinlemek yerine daha önce dinlemediğiniz eski grupları dinlemenizi öneriyorum. Daha önce dinlemediğin, senin için yenidir. ■

İncelediğimiz albümlerin Türkiye dağıtıcısı Atlantis Müzik'tir.



## KONSER VAR

Haggard  
4 Şubat – Ankara  
5 Şubat – İstanbul

Soulfly  
25 Şubat – İstanbul

Opeth  
29 Mart – İstanbul  
30 Mart – İzmir

Dave Wecl Band  
12 Nisan – İstanbul

Blind Guardian  
12 Mayıs – İstanbul

Gorefest ertelendi.

# INBOX&OUTBOX

Derginin sonlarına sıkışmış bu istim atma mercisine hoş geldin ey yolcu. Aslında şu anda en çok benim istim atmaya ihtiyacım var. Neden mi? Ülkemizdeki haber dergilerinden muzdarip olduğumuzu Level'in sıkı takipçileri hatırlıyacaklar. Hemen hafızanızı tazeleyelim, hani Aksiyon dergisinin bir yazarı Dom'u 2. Dünya Savaşı'ndan sonra geliştirilmiş bir adam öldürme eğitim programı, Final Fantasy ve Sim City'yi çocukları şiddete sevkeden oyunlar, en sonunda da Level'i da bütün bu şeytani oluşumların "perde arkasındaki gizli merkezi" ilan etmişti. Ben de köşe yazımda bu saçmalığın yazarına "ince-den dokunmuş", yazının Aksiyon'un web sayfasından kaldırılmasını sağlamıştım. Meğer hiçbir şey değişmemiş.

Aklı başında olan herkesin fark edeceği üzere, aylardır haber dergilerimizin tek yaptıkları şey kaptan korku ve seks satmak. 15 Ocak tarihli Yeni Aktüel'in devasa online oyunlara saldırmasının arkasında yatan sebep de bu. Bu sözde araştırma yazısında üstün körü internetten toplanmış bilgiler, sırf ebeveynleri "bizim oğlan ölüm tarikatındaymış meğerse" dedirtmek için abartılmış rakamlar var. 10 milyon WoW oyuncusu? Oyun yüzünden işlenmiş onlarca cinayet ve idam vakası? Haber dergilerinin iş etiğinin temelinde röportaj ve "alıntıların" iki-üç kaynaktan onaylanması vardır. Ama ülkemizde bu temel taşının yerinde yeller esiyor olmalı.

Tamam, insanlarımızın çılgın gibi üretmesi ve bütün dünyadan daha çok çalışması gereken bir zamandayız. Böyle bir zamanda binlerce insanımızın (dikkatinizi çekerim, binlerce insanımız dedim, on milyon değil) günde 4 ila 8 saatini bir oyuna adanması hiç doğru değil. "Online Ölüm Tarikatı" makalesini hazırlayan sayın "araştırmacı-yazar", acaba devasa online oyunlar mı esas mesele? Yoksa derinlerde yatan çok daha büyük ve gerçek bir

sorunun sebep olduğu en yüzeysel sonuçlardan birisi mi. Bir düşünün.

Online oyunlara kuru sıkı atmak kolay, anne babalar zaten sıcak bakmıyor bu konuya değil mi? Ama madem "araştırmacı-yazar" sıfatını taşıyorsunuz, neden kara-delik gibi gençlerimizin yıllarını yutan eğitim sistemimizdeki sorunlara değinmiyorsunuz? Veya işsizliğin insanlarımızı "boşta gezen zombiler" haline getirmesini neden hiç konu almıyorsunuz? Nedenini hemen söyleyeyim, korku satan sizler de aslında "zülfiyare dokunmaktan" korkuyorsunuz da ondan. "Hafif meşrep bir konu" olan oyunlara saldırmak kolay, nasıl olsa kimse foyanızı meydana çıkartmakla uğraşmaz, değil mi?

Değil. Yanıldınız. Bundan böyle Level dergisi olarak biz, oyunları Türk insanını korkutmak için kullanan herkesle uğraşacağız. Geniiiiiş işkembesinden dilediği gibi sallamayı maharet sayan medyamızın, birçok konuda dilediği gibi at koşturmasına ses çıkartma hakkımız olmayabilir. Ama konu bilgisayar oyunları olunca, durun bakalım. Siz okuyucularımızdan ricamız, bundan sonra herhangi bir medyada bilgisayar oyunlarını kötüleyen ve hiçbir dayanağı olmayan bir yazı, haber veya makale yaladığınızda bize haber verin. Belki bunların "ölüm tarikatlarını", "porno kapaklarını" durduramayız, ama en azından oyun Türkiye'deki oynamayı seven bir avuç insanların bu biricik uğraşlarının sahipsiz olmadığını anlamalarını sağlayabiliriz.

Ohh, biraz rahatladım yahu. Gerisini Tuğbek'in köşesinde okuyabilirsiniz (sayfa 114). Yeni Aktüel'in kapağını görünce gözü döndü. Donanımı falan bıraktı, köşesini yazmak için iki gündür evden çıkmıyor, en son aradığımda hasta olmuş, yatağa düşmüştü.

Ah evet, siz mektup atıyordunuz, ben de cevaplıyordum değil mi? Bir saniye... ■



## ÇİKOLATA MI, BİZ Mİ?

Merhaba Sinan abi. Derginizi uzun yıllardır takip eden bir okuyucunuzum.

Uzun yıllar dediğim aslında hemen hemen ilk sayınızdan beri takip ediyorum ama adam akıllı almaya başladığım 5-6 sene oluyor. Yani eskiden küçük olmanın getirdiği sorunlar vardı. Para bulamama, bulduğum parayı dergiye değil de şekere, çikolataya harcamak gibi. Seneler geçtikçe bilgisayar ve oyunlara olan ilginin artması derginizi de daha düzenli olarak takip etmemi sağladı. Bu kadar uzun senedir takip etmeme rağmen de ilk kez mail atıyorum.

**1-** Bu aralar kapınızı çalmak isteyenler çok oluyor ama ben de bir ara gelmek isterim ofisinize. Bir de şöyle bir şey var, ben hemen hemen bir yıldır bu isteğimi size sunuyordum ama gerek siz meşguliyetiniz gerek bizim okulumuz yüzünden gerçekleştiremedik.

**2-** Son zamanlarda çıkan hiçbir oyun beni sarmıyor... (KIRP! INSERT ANY "nerede o eski güzel oyunlar muhabbeti" HERE - Blaxis)

Soruyu toparlayacak olursak, belki son günlerde sıkça duyduğunuz tipten sorulardan- dır ama benim düşündüklerim sizce doğru mu yoksa bende mi sorun var :)

**3-** Yeni oyunlardan konuyu açmışken, bana güzel bir FRP lazım ne olur yardım et. En son Fable'ı oynadım ama o da çok sarmadı. Yani doğru düzgün FRP öğesi içermiyordu. Herhalde bu konuda mailler de gelmiştir size. Bana önerebileceğin iyi bir FRP var mı acaba? Ya da önümüzdeki günlerde iyi bir FRP çıkacak mı?

Sorularım bu kadar. Biliyorum pek iç açıcı değil ama bu saatten (şu anda sabah 5:43) sonra aklıma başka soru gelmedi kusura bakma. Başarılarınızı uzun yıllar sürmesini diliyorum. Bütün Level camiasına selamlarımı iletiyorum

Not: Mart ayını da sabırsızlıkla beklemekteyim :)

Buğra Sarıaltun, e-posta

**1-** Sorma Buğra, normalde ayın ilk haftası çok rahat olurduk. Kelimenin tam anlamıyla "yayardık". Ama Resmi PS2 Dergisi, Level'in Mart ayındaki gelişimi için yaptığımız çalışmalar sağ olsunlar, artık öyle bir lüksümüz yok. Oturup sohbet edemedikten sonra sizin buraya gelmenizin ne anlamı var değil mi? Hem zaten

hepimizi aynı anda dergide yakalaman mucize gibi bir şey; Ben, Tuğbek, Fırat ve Serpil dışındaki herkes serbest yazar olarak çalışıyor çünkü.

**2-** Buğra, kendini hazırla: Evet, sorun sende. Tamam, oyunlar da eskisi gibi, her biri yepyeni bir dünya sunan mucizeler değil. Ama arada mücevher niteliğinde oyunlar da var. Mesela Darwinia. Mesela Psychonauts. Mesela Fahrenheit. Ama bunlar da sana zevk vermiyor değil mi?

O zaman, merhaba Buğra. Artık büyüyorsun ve aslında dünyanın ekranında gördüğün dünyalardan çok daha karmaşık ve zorlu olduğunu sezmeye başladın. Ve kendini hazır hissetmiyor ve korkuyorsun. Ama korkma. Bilgisayar oyunların bir süre kenarda dursun, sen kendini geliştirmenin farklı yollarını aramaya başla. İlk başta bilgisayarın başından kalkmayacaksın, ama kendini zorla. Severek yapabileceğin bir spor yap, kişisel gelişim kitapları oku (Doğan Cüceloğlu'nun tüm kitapları tavsiyemdir), uzun zamandır aramadığın bir arkadaşına görüş. Hayatının rutini dışında bir şeyler yap kısaca.

Ve eğer öğrenci isen, bakma sen sürekli "eğitim sistemi şöyle, eğitim sistemi böyle" dediğime; Eğitim her şeydir! Eğer şimdiki aklım olsaydı lisede günde 1 saat az oyun oynar, 1 saat fazla ders çalışırdım. Evet, sıkıntıdan patlasam da, çatlasam da çalışırdım.

Ve işin ilginç ne biliyor musun? Kendine bir hobî bulup, kendini geliştirmeye açtığında, bilgisayar oyunlarından yeniden zevk aldığını fark edeceksin. Çünkü kendinle barışık olacaksın ve oyunlara harcadığın saatler yüzünden seni kemiren vicdanın susacak. Dengeyi bulmuş olacaksın.

**3-** Sen ne diyorsun? Elder Scrolls Oblivion geliyor! 20 Mart'a kadar kendini hazırla.

## DİE TÜRKÇE, DIE!

Merhaba;

Derginizi her ne kadar çok severek takip etsemde, birkaç aydır dikkatimi çok saçma birşey çekiyor, RPG'lere RYO diyorsunuz. Allah aşkına bunun anlamı nedir? Yani dipte 40 yıllık RPG'yi RYO olarak çevirmenin anlamı nedir? O zaman FPS'ye BKV, FRP'ye FRYO falan diyelim? Otobüs'ede "çok oturgaçlı götürgeç" diyebiliriz bu durumda. Yani demem o ki lütfen Türkçeleştirince diye kasmayın, çok abzurd şeyler çıkıyor ortaya. Resmen yazıyı okuyasım kaçıyor RYO kısaltmasını gördüğümde. Sizden ricam bundan sonraki yazılarınızda herşeyi olduğu gibi yazmanızdır. Kulak alışkanlığı var bir kere!

TiesTorN, e-posta

Kulak alışkanlığı da, adı üstünde, bir alışkanlıktır. Ve alışkanlıklar değişebilir. Sana olduğu gibi, RYO (rol yapma oyunu) kısaltması başta bize de ters geliyordu. Hatta Tuğbek-Berker bir tarafta, ben ve Fırat diğer cephede olarak uzun zaman tartıştık bu konuyu. Ama mantıklı bir kısaltmaydı, yavaş yavaş kabul gördü ve yayıldı. Benzer çevirimleri MMORPG (DVO - Devasa Online), Turn-Based Strategy (Sıra Tabanlı Strateji), Real-Time Strategy (Gerçek Zamanlı Strateji) için de kullanmaya başladık. Mantıklı ve kulağımıza abes gelmeyen bir karşılık ve kısaltma bulunca FPS'yi de (First Person Shooter) çevireceğiz.

Eğer Türkçe terimlerin kullanımı senin gibi düşünülere kalırsa dilimiz ilerleyeceğine geriler. 20 yıl sonra bir de bakarız ki İstiklal Marşı'nı "Du nat bi efreid, dis davn..." diye okumaya başlamışız. Bir ülkenin işgali zihinlerden, zihinlerin işgali de yazı dilinden başlar.

Sana başka bir örnek vereyim. "Computer"ın

dönüşmüş halini kullanmayan iki ülkeden birisinin Türkiye olduğunu biliyor muydun (diğeri Fransa). Yoksa bilgisayar, yazılım, bilişim kelimelerini de kabul etmeyecek misin? Bu kelimeler de birileri tarafından bulundu, toplumda kabul gördü ki günümüzde birisi "kompüter" dediği zaman, bunu dalga geçmek için söylüyor. Bilgisayar oyunları terimleri ve kısaltmaları da böyle işte. En uygun Türkçe karşılıkları bulmak bize, onları kullanarak yayılmasını ve kabul görmesini sağlamak görevi de size düşüyor (dilimize 2500'den fazla bilişim kelimesini kazandırmış olan Aydın Köksal beye saygılarımı sunarım).

## NEDEN KNIGHT ONLINE?

Merhaba sevgili LvL ahalisi ve Sinan abi. Mektubuma başlamadan önce size bu güzel dergiyi çıkarıp bizi bilgilendirdiğiniz için teşekkürü borç bilirim.

**1-** Daha önce bahsetmiş miydiniz biliyorum ama, ben sıkı bir Knight Online takipçisiyim. Hep merak etmişimdir, niye yer vermediniz bu oyuncağıza? Acaba grafiklerinin dandik oluşundan mı? Sizin de bildiğiniz gibi oyunu oynayanların nerdeyse %80'i Türk. Adamlar internet sitesine bile Türkçe bölüm açtılar. Neden KO ile ilgilinmediniz biliyorum ama bu oyunu oynayan arkadaşlarımızın çoğu LEVEL okuyor ve hepsi aynı dertten muzdarip.

**2-** Aranızda KO oynayan var mı? Oynuyorsanız hangi sunucuda? Benim ezik de olsa LvL 45 Orc Warrior'um var ve Xigenon'da oynuyorum. İcinizden herhangi biriyle bile olsa parti kurup birlikte LEVEL atlamaktan zevk alırım.

Bir şey daha soracağım, Mart'ta yapacağınız yenilikler veya sürprizler hakkında ufacak tefecik içi dolu turşucuk da olsa bir şeyler çıtılsanız? Çok merak ediyorum da. Yani içerikte mi yenilik yap-

## ANA HABER BÜLTENİ TOP 5

14 Ocak 2006, saat 19:14'te Show TV ana haber bülteninde "Kuş gribi itlafları sürüyor" spotlu haberdeki müzik bir anda işimi gücümü bırakıp haberle muhatap olmama sağladı.

Çünkü haberde çalan müzik Heroes of Might and Magic 3'teki "Evil Town" şarkısıydı. Bundan evvel Prince of Persia'dan, Battlefield'dan, Silent Hill'den ve MGS serisinden şarkıları da haberlerde duymuştum, ama Heroes'u daha önce duymamıştım. Her fırsatta oyunları kötüleyenlerin haberlerin arkasına oyun müzikleri döşemesi ironik değil mi?

### KİM NELERİ KULLANIYOR:

MGS 2 - "Soldiers from Kasatka"

ATV Ana Haber, İstanbul Büyük Şehir Belediyesi Sempozyumlarda

Battlefield 1942 "Main Theme"

ATV Ana Haber Bülteni

Prince of Persia- Sands of Time "Fight"

ATV, KANAL D, Show TV

Silent Hill 2 "The Room 312"

Kanal D

Heroes of Might & Magic 3 "Evil Town":

Show TV

- OlgaY

caksınız? Herkese selamlar. Başarılarınızın devamını dilerim.

- Canberk " Lordsoul " DADAŞ, e-posta yoluyla

**1-** Knight Online'ı bundan 4 sene kadar önce Burak yazmıştı. O zamanlar daha ülkemizde yaygın değildi KO ve bizim Online sayfalarımız da azdı. Haliyle her ay başka oyunlara yer ayırmamız gerekiyordu. Ama 2 yıl önce birden fark ettik ki ülkemizde bir fenomen haline gelmiş Knight Online! İnternet kafelerde herkesin birbirinden görmesi, bedava olması ve çok fazla Türk oyuncu olmasının çekiciliği nedeniyle Knight Online hızla yayıldı.

Bizim bir garezimiz yok Knight Online'a (garezi olanlar 114. sayfada). Ve maalesef bizim aramızda KO oynayan hiç kimse yok. O yüzden bakın size ne diyeceğim; KO üzerine detaylı, esprili ve bizim kalitemize yakın düzeyde yazabileceğine inanıyorsanız 4000 karakterlik, tek bir konu üzerine yoğunlaşmış (örneğin KO'da grinding veya en iyi set eşyalar gibi) bir örnek yazı yazıp level@level.com.tr'ye gönderin. Hatta bunu, Level'da yer almasının iyi olacağını düşündüğünüz tüm online oyunlar için yapabilirsiniz.

**2-** Üzgünüm, şu anki ekipten KO oynayan yok. Mart'taki gelişmelerimizi görmek için ise birazcık daha sabretmen gerekecek.

## BEN BİLMEM, GÜMRÜK MEMURUM BİLİR

Selam Sinan hoca, tüm Level ailesini selamlıyorum.

**1-** Malum ülkemizde bazı oyunların kopyaları bile bulunamıyor. EBay'den oyun almayı düşünüyorum. Ama gümrükte sorun yaşar mıyım? Çok vergi öder miyim vs. gibi kaygılarım var. Bu konuda biraz bilgi verersen sevinirim.

**2-** Bence Microsoft Xbox 360'ı çok erken çıkarttı ve Microsoft'a patlayacak gibi geliyor bana, yoksa şüphen mi var?

**3-** Fahrenheit'ı bayağı beğendim. Ben daha güzel hikâyeler bekliyorum yeni nesilden, içi boş teknoloji harikaları değil.

**4-** Oyun dahileri yazınızda Warren Spector'a yer vermemenizi kınıyorum. Deus Ex beni kırk yılda bir oyun oynayan bir adamdan Gamer'a çevirmiştir. İşte bu kadar, cevaplarsan sevinirim, hayırlı başarılar...

-Nyquist Criteria

**1-** Valla gümrüğümüzden neler geçiyor, neler geçmiyor orası biraz meçhul. Örnek vereyim, bu ay Xbox 360 üzerine geniş bir dosya hazırlayacaktık ama alet gümrüğe takıldı. Aynı şekilde Türkiye'de bulunmayan ve incelemek için istediğim 4 oyundan ikisi elimize geçti, ikisi gümrükte takıldı. Gümrükte takılıp takılmaması tamamen senin şansına kalmış.

**2-** Ortalıkta doğru düzgün HDTV desteği yok, Amerika'daki 360 ihtiyacını bile karşılayamıyorlar, Türkiye, Rusya gibi ülkelere girme konusunda Xbox'daki hatalı stratejiyi tekrar ediyorlar, tamam. Ama gel gör ki grafik teknolojisiyle, oyunların kalitesiyle, Xbox Live desteğiyle ve en önemlisi PS3'ten bir yıl önce çıkmasıyla Microsoft büyük bir avantaj ele geçirdi. Yani Microsoft'un Xbox 360'ı erken çıktığı konusunda sana katılıyorum ama ellerinde patlamayacağı kesin. Sony'nin bu kez işi zor (Revolution'ın hiçbir oyununu henüz görmediğim için Nintendo'yu bu formüle katmıyorum).

**3-** Aynen.

**4-** Geçen ayki dosyayı hazırlarken hangi üstatların dışarda kalacağına zor karar verdik. Ama bir noktada çizgiyi çekmek zorundaydık. Spector da Deus Ex,

## KAILEENA'LI KAPAĞA GAZEL

Ocak sayımızın hem CD'li hem de DVD'li versiyonlarının kapakları adeta bir fenomen oldu. Her ikisini de Level'in en iyi 5 kapağı arasında sokanlar mı dersiniz, methiyeler düzenler mi? Ama en ilginç herhalde DVD'li versiyon kapağına şu tepkiyi veren okuyucumuzunki oldu:

Level kapağındaki afet-i azam, Yaktın, kül eyledin beni. Ekran kartım eski, POP oynayamazsam, Ceylan boynun eyme, mahzun etme beni.

Ah o kiraz dudaklar, bal yanaklar. Feda olsun sana CPU'lar, harddiskler, RamDAC'lar. Bir buse verir isen aşık Joamon'a, Haykırır deli gönül: Aman olmasın sabahlar.

Diyar diyar dolaştım. Mecnun oldum çöl aşım. Ne oyunlar oynadım, ne dilberler gördüm amma, Seni görünce yeni ekran kartı almak için peder beyle savaştım.

Aşıklar vurur saza, Oyunlar çıkar yaza, Joamon gelir gaza. Tut elimden ey dilber, Viran eyleme gönül bahçemi ne olur.

-Level forumlarından, Joamon

System Shock gibi unutulmaz oyunlara imza attığından o listeye girecek ilk isimlerden biriydi. Ama kararımız, milyonların oyun alışkanlıklarını değiştiren isimler girmesiydi o dosyaya. 3D oyunları icat eden Carmack, tanrı oyunlarını icat eden Molyneux, Solid Snake'i en yakın arkadaşımız yapan Kojima gibi bir "Trend-setter" yani akım yaratan yapımcılar girdi. Umarım Warren Spector da yeni kurduğu Junction Studios'da yapacağı ilk oyunuyla bir sonraki "Biz Yaparız, Siz Oynarsınız" dosyasına girer.

## SEN DE Mİ PALADİN?

Merhabalar. Size birkaç sorum olacak.

- 1-** Blizzard benim gibi RP Paladinlerinin güzelim Blood Elf'leri öldürmesini nasıl umuyor?
  - 2-** Biz RP Paladinleri olarak (hele benim gibi sarpa sarmış öyküler yazanlar) adından hain diye bahsettiğimiz Arthas'a raidi ne zaman yapacağız?
  - 3-** Burning Crusade ile yeni sunuculara mı geçeceğiz, yoksa eski sunucularda devam edebilecek miyiz?
  - 4-** Bu Uther's Tomb'u bir türlü bulamadım, belki siz biliyorsunuzdur. Nerede o?
  - 5-** Empire At War'da kendi Hero'muzu yaratabilecek miyiz?
  - 6-** Medieval 2: Total War RTS olacak diyorlar. Dünya haritası yok mu olacak yani?
- Kerem Bağcı, e-posta

Kerem seni buraların WoW ustası Göker'e bağlıyorum. Evet Göker, seni dinliyoruz...



Selamlar Kerem, WoW ve Medieval adı geçen bir e-postayı Sinan'ın elinde bırakamazdım :)

**1-** Güzelim Blood Elf'ler daha fazla güç ve büyü için güzelin Alliance'a sırt çevirdiler. Dolaşısıyla artık Alliance için sevilmeyen bir ırk. Hem önemli olan yüz güzelliği değil ruh güzelliğidir. Değil mi?

**2-** Blizzard WoW için 4-5 ek paket planlıyor. Arthas gibi bir efsaneyi ilk pakette kolayca harcayacaklarını sanmıyorum. Arthas'ın klasik bir Raid malzemesi yerine hikâyeyi geliştirecek bir şekilde kullanılacağını tahmin ediyorum.

**3-** Bununla ilgili ayrıntılı bir açıklama yok ama iki tahminim var: Aynı sunucular kullanılacak. BC'yi almayanlar yeni ırkları ve eklentileri görebilecek olmalarına rağmen bunlardan faydalanamayacak ve Outlands'e giremeyecek. Ya da yeni sunucular açılarak BC'yi alanların buraya geçebilmesi sağlanabilir.

**4-** Uther Western Plague-lands'da yatıyor. Hangi dost oyuncuya sorsan gösterir. Şu adrese bir gözet: <http://www.goblinworkshop.com/areas/uthers-tomb.html>

**5-** Evet, EaW'd Hero karakterler olacak.

**6-** Medieval 2 ile ilgili henüz sınırlı bilgi bulunuyor. Gerçek zamanlı savaşlar ile kastedilen Total War'ın bildik savaş sistemi. TW gibi oturmuş bir seriyi klasik bir GZS tarzına çevirip

yakacaklarını hiç sanmıyorum. (Rome gibi muhteşem bir oyuna rağmen hala kalbimde Medieval olduğunu ve yeni oyunu için delirdiğimi biliyor muydunuz?) - Göker

## A GRUBU PSPOZİTİF

Merhabalar Level ailesi.

**1-** Benim acilen bir konsola ihtiyacım var ve bir PSP almayı düşünüyorum. Daha doğrusu ABD'deki kuzenimden almasını istedim. (ABD - Türkiye arasındaki bariz fiyat farkı :)) Size şunu sormak istiyorum: Derginin 108. sayısında PS3 çıkış tarihi 2006 baharı olarak verilmiş. Acaba o zamana kadar bekleyip PS3 mü almalıyım, yoksa şimdi PSP mi almalıyım?

**2-** Eğer ABD'den PSP alırsam Türkiye'de herhangi bir sıkıntıyla karşılaşır mıyım? Teşekkürler.

E. Pektaş, e-posta

**1-** PS3'ün bu bahar çıkacağı çok şüpheliydi. Hala resmi bir tarih verilmedi ve bizim tahminimize göre yıl sonuna kadar bu canavarı göremeyeceğiz. O yüzden sen PSP'yi tercih et.

Ama şunu da unutma: Bir el konsolu olan PSP ile yeni nesil bir konsol olan PS3 arasında dağlar kadar fark var. Hangisine para harcayacağına karar verirken, konsolu neden istediğini de iyi belirle. Ki paran boşa gitmesin.

**2-** Sadece Türkiye'den alacağın UMD filmleri izleyemezsin. Oyunlar konusunda hiçbir sorun çıkmaz.

## REDDEMEYECEĞİN BİR TEKLİF!

Yok! O kadar araştırdım, sordurdum, bu sorunun cevabını sizden başka kimseden öğrenemedim. İnternet üzerinden oynanan bir ton mafya temalı oyun var, Omerta gibi. Fakat bunların hepsi text-based, o yüzden pek bir zevk alamıyorum. 2D ya da 3D grafikli bir gangster oyunu biliyorsanız tavsiye edebilir misiniz? Online yoksa single-player'a da razıyım! Teşekkür ederim.

Gökhan Kılıcı, e-posta

Gökhan, pek bir Don Carlione gördüm seni. Hımm, senin mafyan gelmiş, sen sorana kadar hiç "online mafya oyunu var mı" diye de merak etmemiştim. Yine de merak etmiyorum ama biraz araştırınca Mobstar, Mafia Family gibi online oyunlar olduğunu gördüm. Ama ikisi de yazı tabanlı. Grafikli online oyunlar yok, ama istemediğin kadar, tahmin edemeyeceğin güzellikte iki

tek kişilik mafya temalı oyun var: Birincisi zamanın eskitemediği klasik Mafia. Bul onu oyna, sen onu bitirene kadar da muhteşem The Godfather çıkmış olacak.

Aman diyeyim, bu mafya merakın oyunlarla sınırlı kalsın.

## SAURON KALEYE MUM DİKSİN!

Merhaba Sevgili Level Çalışanları;

Aldığım ilk sayınız "İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşları" 'nı verdiğiniz sayıydı. Bu süreç içinde üniversiteyi ve askerliği bitirdim ve iş hayatını atıldım. Artık eskisi kadar oyun oynamaya vaktim olmuyor. Olan vaktimde ise canım oyun oynamak istemiyor... (KIRP! INSERT ANY "artık oyun oynamak zevk vermiyor muhabbeti" HERE - Blaxis)

...Aslında soru sormayacaktım ama aklıma 1-2 şey geldi ve yüksek müsaadelerinizle sormak istiyorum.

**1-** PC için titreşimli ve kablosuz bir gamepad önerilir misiniz?

**2-** Ön incelemesini yaptığınız Battle for Middle-Earth 2'de binaları haritada istediğimiz her yere mi kurabileceğiz yoksa belli bir alandaki istediğimiz her yere mi? İkincisi daha mantıklı geliyor bana. Yoksa adam gelir kalemi kuşatır sonrada dibine bir kale yapar. Bu da oyunu bitirir beni açımdan.

**3-** Half-Life 2'deki terkedilmiş kasabalar bölümlerindeki yalnızlık ve çaresizlik hissini erebilen başka bir oyun önerilir misiniz?

**4-** Mayın Tarlası'nın hilesi var mı? İlla basıyorum o kadar uğraştıktan sonra birine. Sinirime dokunmaya başladı bu iş :)

Şimdilik bu kadar. Tüm Level çalışanlarına teşekkür eder ve iyi çalışmalar dilerim. Sağlıcakla kalın..

Emre Güven, e-posta

Merhaba Emre, cevapladığım ilk mektuptaki sendrom senin için de geçerli. Ama sen askerliği bitirip iş hayatına da atıldığın için biraz farklı durumdasın: Muhtemelen tüm iş günün boyunca monitöre baktığın için, bilgisayar görmekten kusacak gibi oluyorsun. Ama yine de başından kalkamıyor, anlamsızca internette saatlerini geçiriyorsun. Yapma! Eğer içinde, çok derinlerde bir yerde "Ne yapıyorsun bilgisayarın başında!" diyen bir ses varsa, kalk bilgisayarın başından. Bir işte çalışmaya başlayan herkesin fark edeceği gibi, zaman sahip olduğumuz en kısıtlı kaynak ve çok verimli kullanmazsak yıllar avuçlarımızın arasından kayıp gidiyor.

Evde kendini bilgisayar başında oturmaktan uzaklaştır, kendine kurallar koy ve onlara uy. Haftanın bir günü arkadaşınla buluş. Seni hem eğlendiren, hem de zamanını gerçekten verimli kullandığın hissini veren uğraşları ancak sen bulabilirsin. Benim için bu spor oldu, doğayla, mitolojiyle, dinle, tarihle ilgilenmek oldu, yemek yapmak oldu (gülme!) Seninkileri ise sen bulacaksın. Sonra bir akşam işinden evine döndüğünde, oyunlardan yeniden zevk aldığını göreceksin (çok mu dramatik oldu yahu?).

**1-** World Cyber Games'e katılan oyuncuların da kullandığı bir gamepad var: Logitech Cordless Rumblepad 2. Ben kullanmadım ama profesyonel oyuncular kullanıyor, vardır bir bildikleri.

**2-** Evet, istediğin yere kurabileceksin kaleni. Rakibinin gelip senin kaleni kuşatmasından daha doğal ne olabilir ki? Kalenin olayı budur, kuşatılır. At binenin, kale kuşatanını! (olmadı). Düşmanın senin kalenin dibine, kendi kalesini dikmemesi için de evrensel dilde "mancılık" dediğimiz modern cihazlardan yaparsın.

## İNBAKSCIK

Abi bıktım artık ben 13 yaşında bir çocuğum diye oyun oynamayı bilmiyor demelerinden insanların! Bitirmedim oyun yok, ama halen bana "git Shrek Supeslam, Incredibles oyna" diyorlar! Bu olmasın!

-Mrt704

Amanın, niye dellendin sen öyle? Geç şöyle içeri, bir soğuk ayran iç, soluklan kızanım!

Yazarınız Berkant Akarcan'ın, metal dinleyen sert bir insan olmadığını, Pokémon izleyen bir insan olduğunu bilgilerinize sunarım!

Ekte yazarınız Google'da bulduğum bir fotoğrafı bulunmakta. Burada göreceğiniz üzere, Berkant Akarcan'ın küçüklükte yaptığı bir Diglett resmi bulunmakta... Lütfen gereği yapılınsın...

- Falanca

O değil de, askerdeyken bir komutanım Sudden Strike oynardı. Birlikleri "Seni seçtim Pikaçu!" diyerek seçer ve Alman mevzilerine intihar saldırısına gönderirdi. Çok korkuyordum laaan!!! (Alper yüzbaşım, neredesiniz?!)

Sinan abi, Next Level'dan hatırladığım kadarı ile sen gözlük takıyordun, bunun gibi birçok özelliğinin akıbetini merak etmekteyim. Mesela genetik şifrenizde herhangi bir bozulma oldu mu?

-Barış Civek

Gözlüğümü değiştirdim. Önceki doktor 1 numara yüksek gözlük verdiği için sürekli başım ağrıyormuş meğer. Değiştirdim kurtuldum.

Genetik şifremi de değiştirdim. 2 tane fazladan kromozom verdikleri için insanmışım meğer. Değiştirdim kurtuldum, sana da tavsiye ederim.

Evlenmeyi düşünüyor musunuz? Yani zaman akıyor, yaş ilerliyor da bir sorayım dedim :)

- Buğra Sarıaltun

Anne? Kaç kere söyleyeceğim beni buradan arama diye?

**3-** Fallout'taki heryer! En kalabalık şehirlerde bile insanlığın sefaleti ve tükenmişliği sana istediğin o hissi fazlasıyla verecektir.

**4-** Bip bip bip biiip... The person you have called, can not be reached at the moment...

Ve böylece, bir Inbox'ın daha sonuna gelirken, "yapım"da emeği geçen tüm anne-babama, spor salonuna ve derginin karşısındaki pastaneye teşekkürü borç bilirim. Bu gün ben bu yapıdaysam, sizin sayenizedir. Hadi bana eyvallah! ■

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 almanızı sağlayacaktır.  
Faks: 0212 217 95 32  
Posta adresi: Level Dergisi - Inbox Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sk. Gayrettepe İş Mrk. No: 6 Blok B 34349 Gayrettepe İSTANBUL

# LEVEL CD/DVD İÇERİK

## DEMOLAR

Stubbs the Zombie  
RealTime HDR  
Shaftera  
Second Life  
Nighthwatch  
Ankh  
Mad Tracks  
MX vs ATV Unleashed

## MODLAR

San Andreas: Defamation of Character  
Quake 4: InstaGIB  
Quake 4: Weapons of Destruction  
Zombie Strike Source  
SWAT 4: Quick Mission Pack  
World of Warcraft - Auctineer  
World of Warcraft - Gatherer  
Civilization 4 - Gerçek Dünya Haritası

## OYUN VİDEOLARI

Hükümrân Senfoni  
LOTR: Battle for Middle Earth 2  
Commandos Strike Force  
Condemned  
Crashday  
Dead or Alive 4  
Fight Night 3  
Galactic Civilization 2  
Lost Planet: Extreme Condition  
Silent Hill Movie

## FULL OYUNLAR

War Rock  
Halo Zero  
Hell of Fear  
Color Blind  
Kersplash  
Lumixed 4x4  
Synchro  
X-Force: Fight for Destiny

## EKSTRALAR

Republic Commando Soundtrack  
Mortal Kombat vs Street Fighter 2  
PoP 3 Çekim Hataları  
Playstation 9 TV Reklamı  
Progress Quest

## PROGRAMLAR

7 Zip  
Koolmoves  
MS Antispyware  
Opera  
Panorama Perfect  
Photofiltre  
Tag and Rename

## YAMALAR

Call of Duty 2 Intel Dual Core Patch  
Civilization 4 v1.52  
Quake 4 v1.04  
Starship Troopers v4.09.10

## TOTAL VIDEO ÇÖZÜMÜ

DivX 5.2.1  
OGG Codec  
Windows Media 9.0 Codec'leri  
GuardianKnot Codecpack 1.9  
QuickTime Alternative 1.6.7  
Media Player Classic

## STUBBS THE ZOMBIE: REBEL WITHOUT A PULSE (DEMO)



Son zamanlarda oynadığımız en mat-  
rak oyunlardan birisi Stubbs. Yeni doğ-  
muş bir zombi(!) olarak amacınız önü-  
nüle gelen beyni ısırarak. Isırdığınız  
insanlar da zombi olarak size katılıyor  
ve kısa sürede iş çığırından çıkıyor. De-  
moda oyunun sonlarındaki baraj bölü-  
münü

**GEREKİLİ SİSTEM:** 2 Ghz İşlemci, 512  
MB Ram, 64 MB DirectX 9.0c Ekran  
Kartı

## SECOND LIFE (DEVASA ONLINE)

En ilginç DVO'lardan (devasa online) biri. Oyun  
evrenini tamamen oyuncuların oluşturduğu,  
her türlü nesnenin oyuncular tarafından imal  
edildiği, yerçekimi gibi fizik kurallarının bile  
oynayanlar tarafından belirlendiği çok serbest  
bir yapısı var. Oyunun limitli sürümü bedava,  
ama yaş kontrolü için kayıt sırasında kredi kartı  
numarası istiyor.

## WAR ROCK (BETA SÜRÜM)

Battlefield 2 benzeri online bir FPS War  
Rock (ismiyle dalga geçmezsiniz, değil mi?  
). Şimdilik tamamen bedava olan oyunu  
oynamak için [www.warrock.net](http://www.warrock.net) adresin-  
den kayıt olmalısınız.

## NIGHTWATCH (DEMO)

Muhteşem bir fragmanla çıkıp bizi tuzagı-  
na düşüren, vasat ötesi, reklam tıka-basası  
filmin oyunu. Oyun hakkında çok daha  
fazla ümidimiz var, çünkü filmde apayrı  
bir hikayesi ve Silent Storm'un yapımcıları-  
nın imzası var üstünde.

**GEREKİLİ SİSTEM:** 1 Ghz İşlemci, 256 MB  
Ram, 64 Mb GeFo3/Rad8500 Ekran Kartı



## X-FORCE: FIGHT FOR DES. (FREWARE)

Klasikleşmiş sıra tabanlı strateji oyunu  
UFO'nun freeware (ücretsiz) bir versiyonu  
olan X-Force 0.9 versiyonuna ulaştı. Saat-  
lerce oynayabileceğiniz oyun, şimdiye ka-  
dar oynadığımız en derin freeware strateji  
oyunlarından biri.

## ZOMBIE STRIKE SOURCE (MOD)

CS Source botlarını beynsiz zombiler ha-  
linde üstünüze çullandığı bu modda, ha-  
yatta kalmak için dua etmeye başlasanız  
iyi olur. Modu kurmak için klasördeki Be-  
niOku dosyasını okuyun.

## WOW - AUCTIONEER (MOD)

Siz Auction House'dayken, herşeyin fiyatı-  
nı takip edip, daha sonra bir eşyanın üye-  
rine geldiğinizde ortalama ne kadara sata-  
bileceğinizi gösteren bir pencere açar. Tüm  
çantalarınız dolduğunda neyi atıp neyi  
saklamanız gerektiğini görmek için birebir.

**CD VE DVD AYRIMI BİTİYOR. İKİ  
KARDEŞ BİRLEŞİYOR. MART'TAN  
İTİBAREN LEVEL HEM DVD HEM DE  
CD'Lİ OLARAK ÇIKACAK.**

### BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- Videoları izleyemiyorsanız SÜRÜCÜLER bölümünde TAM VIDEO ÇÖZÜMÜ başlıklı klasörün altındaki codec ve programları kurarak tüm sorunlarınızdan kurtulabileceğinizi.
- Son çıkan bazı demoların kurulumunda, ancak Kullanıcı Sözleşmesini okuduktan sonra kuruluma devam edebileceğinizi. "I accept the User Agreement" seçeneğinin seçilebilmesi için sağdaki kaydırma çubuğunu kullanarak en aşağıya çekmeniz yeterli olacaktır.
- Arabirimden demoların kurulumunda aşırı bir yavaşlık oluyorsa, bunun CD/DVD ROM'unuzun arabirim müziğiyle birlikte demoyu okumakta zorlandığını gösterdiğini. Arabirimin sol altındaki minik "I" simgesine tıklayıp ve "müzik" seçeneğini kapatırsanız bu problemin kalmayacağını.
- LEVEL CD/DVD arabiriminin solundaki küçük oku tıklayarak demo/video/yama listesini aşağıya kaydırabileceğinizi ve diğerlerine ulaşabileceğinizi.
- CD ve DVD ile ilgili tüm soru ve sorunlarınızı: [levelcd@level.com.tr](mailto:levelcd@level.com.tr) adresine gönderebileceğinizi.

HERŞEY  
FORMA  
AŞKI  
İÇİN

ÖZET: TRANSFERİN GÖZDESİ SNAKE TAM DÜKNUKEMGÜCÜ İLE ANLAŞMIŞKEN EZELİ RAKİP DULUMSPOR'UN AJANI RAYNE TARAFINDAN KAÇIRILIR. DÜKNUKEMGÜCÜNDE TRANSFERİ ELİNE GÖZÜNE BULAŞTIRAN VE SNAKE'İ ELİNDEN KAÇIRAN MAX PAYN TOPUN AĞZINDADIR.

GAZETE  
DÜKNUKEMGÜCÜ  
NÜN TRANSFERİ  
BOMBASI YALN  
OLDU!...  
SPOR  
TRANSFER  
GOS ÇIKTI!  
SNAKE 4  
GÜNDÜR  
KAYIP!

KULÜP BİNASI

DURUM BİLDİĞİN GİBİ DEĞİL MASTER CHIEF

BİRHAFTA İÇİNDE BUNU ÇÖZMEZSEN SENİ KLUBETOP TOPLAYICI YAPARIM ZATEN ÇİPİMİ DE ÇİZMİŞLER!

BAŞKAN

AMMA KÖPÜRDÜ HA LAAN Bİ DAKKA, SAKIN BUNU DULUMSPOR YAPMIŞ OLMASIN!

YÖNETİM İSTİFA

DÜKNUKEMGÜCÜ

MAX PAYN KILIK DEĞİŞTİRİR

HELAL OLSUN BİZİM RAYNE. İŞİ BİTİRDİ! SNAKE'İ EVİNDE SAKLIYOR!

ASIL BOMBAYI HAFTAYA BİZ PATLATICAZ HAHAHA

HAH HAA! BU KILIKTA HİÇBİ DULUMSPORLU BENİ TANIYAMAZ! DU BAKIM NE KONUŞUYORLAR!

VAY ALÇAKLAR

İŞİN BİTTİ RAYNE! SNAKE BİZİM!

DRANK

MAX PAYNE! DEMEK ANLADIN! AMA HAVAYI ALACAKSIN!

BU ARADA YAN DAİREDE OTURAN LEVEL EDITÖRÜ GÜRÜLTÜDEN ÇALIŞAMAZ

BAM ZBAM GÜMM GÜMM

BU NE LAN! Bİ ÇALIŞTIR-MADILAR!

DUR ŞUNLARA KAFAYI BASAYI!...

AMANIN! BUNLAR BİRBİRLERİNİ TELEF ETMİŞLER! HEY ŞU SNAKE DİL Mİ!

BEYLER BAKLAVASINA MAÇIMIZDA BİZLE TOP KOŞTURCAK ARKADAŞI SİZLERE TAKDİM EDERİM

MERABAAA!

COŞKUNLAR HALI SAHA

LEVEL YUNAYTIO

LEVEL YUNAYTIO

BİR LEVEL YAYINIDIR  
SAYI-6, ŞUBAT 2006  
00 YTL

AYLIK D NOZOR DERG S



## İLK OYUNLARIMIZ



## Bu nas l genmi ? v.2

Geçen ay beni bir oyun salonuna sürükleyen, esrarengiz bir genden bahsetmiştim hatırlarsanız. Şimdi o ilk günüm biraz daha devam etmek istiyorum. Geçen ay aramızda olmayanlar için hatırlatayım: Şimdi hatırlamadığım bir çocuk gelip de "Koşun olm, Atari salonu diye bir şey açılmış!" dediğinde ben, tüm arkadaşları gaza getirip "e haydin gidip bakalım o zaman!" demiştim. Büyük bir heyecanla "Atari salonu" denilen mekana doğru uzadık. İçeriye girdüğümüzde ise...

Gördüğüm şeylerden zerre kadar bir şey anlamadım. Ahşap kabinler içinde, camekan arkasında TV'ler vardı, ama ekranlarındaki hareket eden şekillerin ne olduğunu algılayamamıştım. Atariçi "jeton alacak mısınız çocuklar?" diye sorana kadar ebleh ebleh baktım etrafımda hareket eden şeylere. Bunlar da ne ola ki? Ekranlarda hareket eden şeyler var, kollar var, birileri o kolları sağa sola çekiyor. Hmmm... "Ver amca iki jeton!" deyip aldım ilk dozumu.

Size yalan söylemeyeceğim. İlk oynadığım oyunu zerre kadar anlamamıştım: Ekranın ortasında kocaman bir yamuk (uzay gemisi?) vardı. Kolu sağa-sola, yukarı-aşağı çekerek üstüne gelen "şeyleri" (uzaylı?) vuruyorduk galiba. 8 yaşına kadar tüm ömrü top peşinde koşarak geçmiş birisi için "video oyunu" gibi soyut bir şeyi algılamak zordu. Şans eseri bir bölüm geçtim. Bu kez daha da tuhaf şeyler olmaya başladı televizyonda: Yerde inekler vardı ve küçük uzay gemileriyle onları ışınlamaya mı çalışıyorduk neydi? Ben olayı algılayana kadar son hakkım ve jetonum yarılmıştı bile. Ve ne yaptığımı zerre kadar anlamamıştım. Bir daha ne oynadığım, ne de gördüğüm, ismini dahi bilmediğim bu garabet şey ilk oyunumdur işte.

Ama bir jetonum daha vardı. Hehey! O ikinci jetonu alıp yandaki makinada Outlaw oynamamış olsaydım, belki de bugün bir fabrikada endüstri mühendisi olacaktım ve iki kat maaş alacaktım. Ama olmadım. O ikinci jeton ve o Outlaw adlı oyun beni kötü yola düşürdü. "Sen nasıl düştim bakıim buraya?" diye soran varsa, cevabım budur! ■



## icindekiler

LOAD# Sayfa.125

Giri ve i indekiler

Sayfa.126

lk Oyunlar m z

Sayfa.129

Fosil Abi — Dil yaran Spectrum.



# İLK OYUNLAR

## KAAN İlk göz ağrım: RIVER RAID

Bence oyunların büyükbaşısı payesine ulaşmış bir oyun varsa o da River Raid'dir. Bugün Beşinci Senfoni klasik müzik için neyse, River Raid bilgisayar oyunları için odur.

River Raid asla ve asla unutulmayacak bir deneyimdi. İlk kullandığım arabayı Göztepe Lunaparkı'nın önüne çekip, içinde ilk sevgilimi bırakıp, ilk kazandığım parayı çatır çatır harcadığım ilk Atari 2600 oyunum River Raid. O olmasa beni bugünlere kim getirirdi?

'Düşey kaymalı' en heyecanlı oyunlardan olan River Raid, bir nehir yatağın takip ederken düşmana elinizden geldiğince fazla hasar vermekten ibaret son derece bağımlılık yapan bir oyundu. Oyunu monoton olmaktan kurtarmak için koyu yeşil topraklar üzerinde beliriveren düşman teçhizatının çeşitliliği ve benzin almak için FUEL depolarının üzerine pike yapıyor gibi görünmez o zaman bizim için muhteşem buluşlardı. Oyunda ses olarak bir uçak motoru sesi, birkaç silah patlaması ve infilak seslerinden başka hiçbir şey bulmadık ama yine de bu 'basit' oyunun başından kalkmak için anne ve babanızın sizi, onların da deyimiyle "Atari'nin" başından, sürükleyerek çekip almaları gerekirdi. Bunun için Atari salonlarında saatlerimizi River Raid başında geçirir, arkadaşlarla iddiaya girer, eve yine çıktığımız için bir ton laf işitirdik. River Raid oynamaktan dolayı fırça yememiş olanımız yoktur.

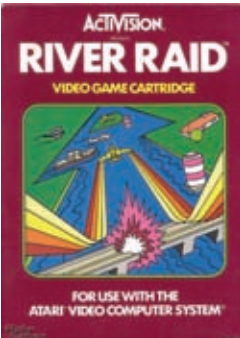
Oyundaki yegane hareket kombosu, joystick ile kumanda ettiğiniz uçağınızı, kolu yukarı aşağı iterek hızlandırıp yavaşlatmak ve düşmanın pozisyonuna göre sağa ve sola yan yatarak onlara ateş etmeye devam etmekte ki tadından yemezdi, yandı da yatılsaydı. Öntünüze gelen her şeye ateş ederek ufukta hiçbir şey bırakmadığımız zaman kesinlikle oyunu kaybediyordunuz çünkü jetinizin yakıtı ihtiyacı vardı ve yakıt tanklarının yok edilmemesi gerekiyordu.

Nehirde giden tankerler 30, helikopterler 60, yakıt depoları 80, jetler 100, köprüler 500 puanı ve o günün "boss"ları köprülerin üzerinden size ateş ediyorlardı. O zamanlar 15-16 bin puanın üzerine çıkanlara General Patton gözüyle bakardık. Hakikatten meşakkatli işti.

River Raid, oyun yazılım ve prodüksiyon dünyasında o günlerde başlayıp hala devam eden erkek egemenliğine rağmen 1982 yılında bir kadın tarafından Activision için yazıldı. Carol Show, genç bir programcı olarak yaptığı bu oyunun erkekleri nelere sürükleyeceğini asla kestiremezdi belki ama River Raid daha önce yazdığı (1978) Tic-Tac-Toe'dan daha çok ses getirdi ve oyun salonlarında konsolların içine yerleşti. Uzun seneler yerini başka bir oyuna bırakmadı. Eh ne demişler yuvayı dışı kuş



Bilgisayar oyunlarının bu atası için sizi bir dakikalık saygı duruşuna davet ediyorum.



yapar, Carol hakikaten yuvamızı yapmıştı. Hatta başımıza çorap örmüştü.

Büyükbaşasının kucacağına oturan, yaramaz, yeni yetme, cicili bicili oyunların çoğu bugün benim karnımda River Raid'in yaptığı krampoları yapmıyor. İlk olmanın verdiği heyecan belki de... Dedim ya, ilk kimi öptüğünü unutamıyor insan...

Yapımcı: Activision

Piyasaya Çıkışı: 1982

Sistemler: Atari 2600, Commodore 64, MSX, ZX Spectrum

## VOLKY İspanağı onunla sevdik: POPEYE

Yaşım henüz yedi bile olmamış. Boy deseniz aspirin boyutlarında. Ailecek teyzeme ziyarete gidiyoruz. Ben evin çeşitli odalarına girip çıkarken bir de ne göreyim? Teyzemin oğlu TV'ye bir şey takmış (Atari 2600), karşısında bööle transa girmiş gibi elindeki siyah çubuğa basıyor. Odaya girip yanına oturduğumun bile farkına varmadı, taa ki ben "biy de pen oynayabiliy miyim ağabiieeEE?!" diye kulağına höykürünceye kadar. Nasıl oynamak istiyorum bilemezsiniz. Hayran olduğum Temel Reis'i kontrol edeceğim az sonra, nasıl heyecanlı olmam! Teyzemin çocuğu benden bir 10 yaş büyük olduğu için oynamama müsaade etti de ilk oyunumla "milli" olmayı başardım.

Temel Reis (Popeye) çok keyifli bir oyundu. 1982'de çıktığından renk paleti geniş sayılabilir, izleniyeni hemen yakalayabiliyordu. Oyun çok zordu. Öyle ki, sadece dört bölüm bulunuyordu. "Dört bölüm de nedir? Dört dakikada geçilir!" demek lazım hemen çünkü bölümleri tesadüfen hareket ederek geçmek pek mümkün değildi. Kaba Sakal gerçekten zorluyordu beni o zamanlar (sakalı sevmememin nedeni bu mudur acaba?). Her bölüm birçok kattan oluşuyordu; bu katlar merdiven ve boşluklarla birbirine bağlıydı. İlk iki bölümde sağdan sola geçişler mümkündü ama Kaba Sakal üst kattan ve alt kattan Temel'i vurup suya düşürebiliyordu.

İlk kural asla onun altında ya da üstünde durmamaktı. Tek amacım ise sevgilim Safina'nın attığı nota, kalp, kelime gibi objeleri yakalamaktı (surf bu yüzden hayatımın bir kısmını çevremdeki her şeyi nota sanarak geçirdim). Kaba Sakal yetmiyor gibi ekranın yanlarından cadılar çıkıp şişe atardı, yumruklardım



İşte oyun dünyasında geçtiğim "ilk bölüm" burası. 20 küsur kalp toplayana kadar şizofren olmuştum.

hepsini. Gaza gelirdim, Kaba Sakal'ın üstüne bidon filan atıp bonus kazanırdım (kredi kartlı gençlik?), İspanağımı yer kızarıp, bir koyuşta denize dökerdim Kaba Sakal'ı. Düşündüm de, ilk oyunum bile şiddet içeriyormuş! Şimdi kanlı oyunları neden çok sevdiğimi daha iyi anlıyorum :)

Yapımcı: Nintendo Co. Ltd.

Piyasaya Çıkışı: 1984

Sistemler: Atari 2600, Commodore 64

## ANT Açılmayan kapının laneti: DRACULA

Benim hiç Commodore 64'im olmadı. C64 ile ilk kez, "ders verdiğim" bir çocuğun evinde tanıştım. Şöyle ki, o zamanlar Orta 1'deyim, ayıptır söylemesi şahane de İngilizce biliyorum, tamdık bir kadın "Ay bizim oğlana İngilizce dersi verebilir mi acaba?" diye annemden ricacı oldu. Annem kabul etti, ben vermeye başladım dersleri. Para bile alıyordum. Bir gün fark ettim ki, ders verdiğim evde C64 var. "Sen şu İngilizce parçayı okuyup pratik yap bakiim" diye verdim çocuğun eline iki yüz sayfalık kitabı, o okuyor, ben "çok küsel, evet evet, ay-



İşte metin, işte meydan. Sıkıysa okuma.

nen öyle" diyorum, bir yandan da C64'ü çözmeye çalışıyorum. Nasıl çalışıyor bilmiyorum ki! Çocuk en sonunda halime acıdı herhalde ve ya baktı alet elimde kalacak, "abi şöyle oluyo o!" deyip yükleyiverdi kaseti.

İlk açılan oyun sadece yazıdan oluşan (metin tabanlı) bir maceraydı. İsmi Dracula'ydı ve bir şatoda geçiyordu. "Kapıyı aç" diye yazıyordunuz mesela, oyun "olmaz, kilitli o!" diye cevap veriyordu. Aha yapay zekâ! Çok etkilenmişim, öyle böyle değil... Ertesi gün getirdim evden ne kadar İngilizce kitap varsa, yığdım çocuğun önüne, o okudu ben oynadım. "Sola dön" yazıyorum dönüyor, "yerdeki anahtar al" yazıyorum alıyor, ehaha, şahane! Yalnız oyun anlamadığı komutlara paso "What?" (Ney?) diye cevap veriyordu. Oyun üç bölümdü, bir buçuk hafta sonra falan ikinci bölümün sonlarına gelmiş, bir odaya girmiştim. Oyun, kapının ardından kapandığını belirtti bana. "Anahtar bul!" diyorum, oyun haklı olarak "What?" diyor. "Şurayı kontrol et!" diyorum, oyun yine "What?" diyor. O gün çıkmadım odadan. Sonraki gün de. İki hafta falan uğraştım o kapıyı açabilmek için, bir türlü açamadım. Hatta bir ara kavgayı kopartarak oyuna sövmüştüm, hem de yazarak sövmüştüm yani, oyun da bana daha ağır bir küfürle karşılık vermişti! Çocuğun annesi en sonunda bıkpıp "Bizim çocuk da maşallah iyi okumaya başladı Antçım!" deyip kibarı bir şekilde yol verene kadar oynamış ancak bitirememiştim oyunu. Hala rüyalarım girer o kapı...

Yapımcı: CRL  
Piyasaya Çıkışı: 1986  
Sistemler: Commodore 64



## BURAK İlk Goblin ve Kobold'larım: POOL OF RADIANCE

Benim gibi hayatının yarısından fazlasını oyun oynayarak geçirmiş insanlar için bazı oyunlar ilk aşk gibidir. Hala onunla ilgili birtakım şeyler gördüğünüzde kalbiniz çarpar. İlk anlarınız gözünüzün önüne gelir. Pool of Radiance da benim ilk oynadığım oyun değil ama kesinlikle ilk aşkımdır. Pool of Radiance'da yıkılmış ve yarısı yaratıklar tarafından işgal edilmiş bir şehri geri almaya çalışan bir grup maceracıyı yönetiyorduk. Ama bir süre sonra düşmanlarımızın yalnızca dışarıda değil içinde de olduğunu öğreniyorduk.



İşte benim için aklımda kalan ilk goblin görüntüsü.

Size bu yazıyı yazmak için görsel toplarken ilk karşılaştığım goblin ve koboldları gördüm. Phlan'dan çıkıp yaptığım ilk savaşı ve sonra gerisin geriye şehre kaçışımı hatırladım. Grubumla şehirden biraz uzaklaşırsam en fazla iki kobold grubunu yiyordum benimkiler daha birinci level olduğundan daha ikinci düşman grubunda tüketim sınırına geliyordum. Biraz güç toplamak için kamp kurduğum anda saldırıya uğruyordum. Bu yüzden koştura koştura şehre nasıl geri kaçtığımı hiç unutamam. Sonra karakterlerim level atladıkça bar kavgalarına girmiş, hepsine Longbow alıp daha düşman dibime girmeden yarısını yok etmeyi öğrenmişim. Savaşçılarım beşinci level'a geldikten sonra her level başına etrafındaki bir kareye fazladan saldırı yapmayı öğrenince o koboldları ikiye ikiye yok etmenin keyfini yaşamıştım. Ama bu defa da başıma Hobgoblinler ve Sokal Kepek'teki zehirli kurbagalarla iskeletler çıkmıştı.

O zaman ne yapıp edip oyunun fotokopi el kitapçığını bulmuşum. Oyun içerisinde birçok yerde bu el kitapçığındaki bazı sayfalara gönderme yapıyordu ve siz ne yapacağınızı bu şekilde öğreniyordunuz. 64'ler Dergisi oyunun "çemberini" vermişti. Üzerinde Elf ve

Dwarf rune'ları vardı. Her seferinde oyuna girebilmek için bu çember üzerindeki rune'ları üst üste getirir ve çemberin ortasında çıkan Latin harflerini yazarak oyuna girebilirdiniz. Bir tür kopya korumasıydı bu ama oyuncuyu kesinlikle oyunun içine sokuyordu.



Sonra SSI'dan tüm serinin de içinde bulunduğu bir koleksiyonu tüm parama kıyıp getirmiştım. Pool of Radiance hem konu olarak hem de oynanış olarak 1988 yılında bir devrimdi ve şimdi bile detaylı, yaratıcı ve geniş içeriğiyle birçok RYO oyununa rahatlıkla on basar. Canım çekti gidip şu oyun kutusunun içine bir daha bakayım.

Yapımcı: SSI  
Piyasaya Çıkışı: 1988  
Sistemler: Commodore 64, Amiga, Atari ST, IBM PC

## GÜVEN Kardeşi kardeş kırırdan ilk oyun! : WIZARD OF WOR

İlk kafa ayarı çektiğim kasetteki oyunlardan biriydi. Aslında daha önemli bir ilk Wizard of Wor benim için; arkadaşımı sırtından vurduğum ilk oyunu (yaşamın kötülük).



Şaka bir yana, Wizard of Wor ilk multilayer tecrübem olabilir, komşunun Atari'sindeki

Silah arkadaşınızı arkadan vurmak: 1000 puan.  
Beraber oynadığımız arkadaşımızla kavga çıkması: Paha biçilemez.

Pong kışımlarını saymazsak. Tepeden bakış oynanan bu oyunda, Mısır hiyeroglifleri gibi profilden gözükten uzağ adamları olarak, yaratık dolu bir labirentin içinde deli dana gibi dört dönüp canlı kalmaya çalışıyorduk. Siz yaratıkları öldürdükçe, oyun acayip sinir bozucu bir müzik eşliğinde hızlanır; yaratıklar bitince de bölüm sonu canavarları çıkar ve bazen de Wizard of Wor'un kendisi psikopat bir hızla teşrif ederdi. Bu Wor denilen büyüücü üstüne geçirdiği takkeli bornozuyla "ceee!" yapır dururdu.

Şimdi rahat rahat dalga geçiyorum ama o zaman oynarken çok tırsardım; joystick ter içinde kalırdı. Kötülere karşı omuz omuza savaşmak sözüyle yola çıkıp, sonra bir anda 180 derece dönüp arkadaşınızı 1000 puan uğruna harcamağa apayrı bir olaydı. Sizi satanların

intikamını, siz de başkalarını satarak aldınız. Saf arkadaşları "bak bu sondu, bir daha yapmıycam" vaatleriyle kandırıp zıvanadan çıkartmak acayip eğlenceliydi. Hele bir de bu saf arkadaşına 'temas' sorunu olan bir joystick kaka adıyla, oyun tam bir şenliğe dönüştürdü. Birkaç gün küs kaldıktan sonra arkadaşınız, bir başkasını delirtmek için gelip sizden oyunu isterdi.

Yapımcı: Bally/Midway  
Piyasaya Çıkışı: 1982  
Sistemler: Atari 2600, Commodore 64



## ŞEFİK "ROCKO" O asla ölmedi, kalbimde yaşıyor: MATCH DAY

80'li yılların sonlarıydı. Her normal erkek çocuğu gibi sokaklarda top peşinde koştuğum, harçlığını kız kaçıran, torpil ve bilyelere yattığım, habire yere düşüp dizlerim kan içinde, pantolonum yırtık pırtık eve döndüğüm günler geçiriyordum. O yıllarda şimdiki gibi bilgisayar başına sabitlenmiş biri değil, normal bir çocukluk geçiren ve ancak diğer aktivitelerden







kalan zamanında Spectrum'unun başına oturan biriydim.

Bugün Pro Evolution Soccer'ın yaptığını o yıllarda Match Day yapıyordu bana. Kafa ayarının artık işlemediği, sıkıştırdığım kağıt

parçalarının da bir işe yaramadığı noktada, parmağımı kasetle teybin arasına sıkıştırıyor ve yaklaşık on dakika boyunca oyunun yüklenmesini bekliyordum. Yükleme bittiğinde ise, dünya ile ilişkim kesiliyordu.

O zamanlar anlam veremediğim isimlere sahip sekiz takım vardı oyunda. Neyse ki, takımların isimlerini değiştirebiliyordum. Hemen Fenerbahçe, Galatasaray, Beşiktaş diye sıralar ve maçlara başlardım. Sonrasında ise kafaya dahi çıkamayan hantal oyuncularla bir o kaleye, bir bu kaleye koşturur dururdum. Bu esnada beni gözlemleyen ev sakinleri, oyundan sonra "maç sırasında ayakların niye oynuyor?" diye sorarlardı. Bu soruya verecek cevabım yoktu çünkü hiç bir şeyin farkında değildim. O sırada büyülenmiş, kendimi ekrandaki iki renkten ibaret futbolcuların yerine koymuştum. Gerçek dünyadaki tepkilerimi algılayamıyordum.

En sevdiğim oyunum olan Match Day'i en güzel kaset kutusuna koyar, en güvenilir yerde muhafaza ederdim. Çünkü bozulan kasetin geri dönüşü yoktu. En ufak bir zarar görse, hele bir çalınmasa, göz yaşlarımı kim dindirirdi o zaman? Amiga ve Sensible Soccer gelene kadar futbolsuz geçen günleri nasıl geri getirebilirdim? Ama o gün geldi, Amiga ve Sensible Soccer hayatıma girdi, Match Day de diğer tüm kasetlerle birlikte rafa kalktı. Ben böyle nankör bir insandım işte...

*Yapımcı: Ocean  
Piyasaya Çıkışı: 1985  
Sistemler: ZX Spectrum*



## GÖKER Skyman - Pacman kol kola: PACMAN

Amiga'yla tanışmamı ve ilk kıldığım Quikshot'ı kolay kolay unutamam. Fakat benim ilk göz ağrım farklıydı: Rahmetli dedemin "Gelecek bilgisayarda. Çocuk bilgisayarla büyüsün" diyerek aldığı Atari 65XE; benim için resmi adıyla "Atari marka bilgisayar". Türkiye'de arcade salonları yayılmaya başladığında zirvede olan Atari ve oyunları nedeniyle bu salonlar Atari Salonu, oyunları ise Atari oyunu olarak anılıyordu. Tamam, deli gibi oyun oynardım ama o benim gözümde sadece bir oyun makinesi değildi (Basic maceralarım başka bir yazının konusu olur). Fakat o dönemde bunu anlatmak kolay olmadığından konu açıldığında "Atari marka bilgisayar" kod adıyla anardım.

İşte oynayarak öğrenmenin oynama safhası bu dönemde tanıştığım Pacman'le başladı. Yaşım taş çatlasa beş. Babamla birlikte TV'nin önüne oturmuş ve hevesle aletin kurulumunu izlemiştik. Mavi ekranda beyaz Ready yazısını gördükten sonra bilgisayar kapatılıp ilk kartuş takılarak bilgisayar açılmıştı. Atari'nin soyulmuş muza



**Tribünleri tıklım tıklım dolduran taraftarlar gol için 39 dakika bekletiler.**

benzettiğim (o yaşta nasıl bir hayal gücüyse) logosu ekrana geldiğindeki hislerimi anlatmam çok zor. Oyunu açış o açış, sonradan gelen River Raid bile beni Pacman'ın önünden alamamıştı.

Oyunun benim için bir başka anlamı daha var: İlk rekorumuzdan sonra babam bana dönerek puanımızı benim adıyla yazacağımı söylemişti. Fakat o zamanlar yeni başlayan rumuz (daha nickname kelimesi bilinmiyordu) furyasının etkisinde kalmış olacağım ki itiraz etmişim. İsmim yerine bir rumuz yazılacaktı ve Türkçe olmayacaktı. Bunun üzerine babam adımı İngilizce'ye çevirerek Skyman'i önermişti. Bu adın ekranda renkli yazması hoşuma gidince resmi kayıtlarla 1988'den beri değiştirmedim nick'im de belli olmuştu.

*Yapımcı: Ocean  
Piyasaya Çıkışı: 1985  
Sistemler: ZX Spectrum*

## TUĞBEK Ağaç yaşken headshot öğrenir:

### COMMANDO

Bir gün arkadaşta oyun oynuyoruz. Daha ilkokul dörtteyim. Telefon çaldı, arkadaş telefona bakıp "abin arıyol!" dedi.

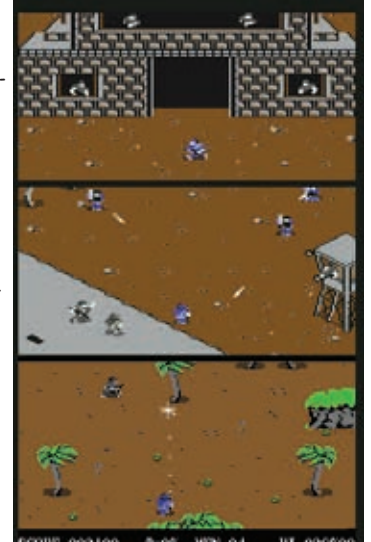
- Abii?
- Tubek koş eve gel!
- Ama oyun oynuyom ben yaaa!
- Ulan koş gel!!
- Niye yaaa?!!
- Gel görürsün bi süprizim var!

Tırsıyorum, kim bilir başıma ne çorap örülmek üzere. Ama sürpriz dedi ya merak basıyor. Hemen eve koşuyorum. Nefes nefese bir dalıyorum salona ki, amanın salon darına dağın! Ortalıkta kutular falan, babam televizyon dolabının arkasında uflaya puflyaya kablolarla uğraşılıyor. Sehpanın üzerinde de bir tane sütlükave rengi kutu, üstünde bi sürü çukolata rengi tuş var. Amanın yoksa! Yerdeki boş kutuyu alıyorum elime. Üzerinde Commodore 64 yazıyor. Artık orda nasıl sevinmiş, çıldırışsam zor zaptediyorlar.

Kurulumu tamamlayıp bayağı bir uğraştıktan sonra ilk oyunumuza yüklemeyi başarıyoruz. Ama hiç birşey anlamıyordum oyundan. Hiç hayal ettiğim gibi değil. Commodore'la verdikleri diğer oyunlara bakıyorsunuz ama hep kelek.

Sabah erkenden kalkıp abimle Konak'a iniyoruz. Orda vitrininde dönen oyunlara saatlerce baktığımız bir bilgisayarçı biliyoruz. Cebimizde harçlıklar, bu sefer gayet mağrur giriyoruz dükkana. Abim birkaç tane karışık kaset seçiyor. Ben ne alacağımı karar veremiyordum. Param sadece bir kasete yetiyor, dikkatli olmam lazım. Sonunda şeffaf mavi bir kaset ilişiyor gözüme. Üzerinde "Commando" yazıyor. Sebepsiz yere hastası oluyorum birden alıp ben bunu seçtim diyorum abime. Kızıyor bana, aynı paraya içinde 20 oyun olanlar varken tek oyunluk bir kaset seçtim diye. Ama ne dese fayda etmiyor ben illa ki Commando istiyorum. Haftalık harçlığı oyuna yatırıp eve dönüyoruz. Yüklüyoruz oyunu ekrana kocaman Commando yazısı geliyor. Öyle ağız açık, bakakalıyorum. Oturuyorum oyunun başına, benim yönettiğim bir adam var, paso yukarı doğru koşuyor, karşısına düşman askerleri çıkıyor. Ama bizim bir makinalı var çata çuta vuruyor düşmanı hiç acımayarak.

Üç beş kere kaybettikten sonra kaptırıyoruz iyice oyuna. Sanki



**Allah'tan noktalar kilo aldırmıyordu. Yoksa dev bir nokta olurdu.**

savaş alanındayım, ağaçların tepeliklerin arasından ilerliyor, düşman avlıyorum. Düşman nasıl yağıyor ama. Abim sızlanıyor diğer oyunlara da bakalım diye. O üç kasette 60 tane oyun almış ama benim umurumda değil. Kazanılması gereken bir savaşım var. Düşman üssünün kapısına geliyorum, kapıdan deli gibi düşman çıkıyor. O kadar çoklar ki nereye ateş edeceğimi bilemiyorum. Deli gibi çevirmeye başlıyorum joystick'in kolunu, her yere kurşun gidiyor, düşman bitmek bilmiyor, bütün bombalarımı harcıyorum artık her



verdeler, daha bir hızlı çeviriyorum kolu, artık 360 derece ateş ediyorum. Kolum kopacak gibi ağrıyor, düşman ha bitti ha bitecek, biraz daha dayansam düşman üssünü yok edicem. "Çat!"

Joystick tepkiyi kesiyor. Benim adam put gibi kalıyor ekranda. Ölüyorum ve abimle göz göze geliyoruz. Denenmemiş 60 oyun için 60 kere çatılıyor kaşı. Joystick'i attığım gibi kaçıyorum.

Yapımcı: Elite

Piyasaya Çıkışı: 1985

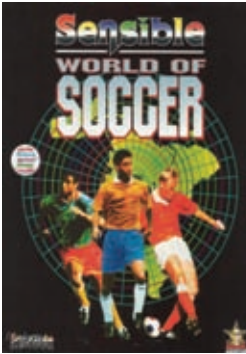
Sistemler: Commodore 64, Amstrad

### MEHMET "HİSLİ OYUN": SENSIBLE SOCCER

İk okul yıllarımda, her gün aynı sahneyi yaşırdım. Mavi önlükle okuldan koşu koşu çıkıp eve gelirdim, annemin iş yerini arardım hemen. Ben "alo" demeden annem "tamam oğlum gidebilirsin arkadaşlarına" derdi. Önlüğümü bile çıkartmadan, yine koşu koşu, aynı mahalledeki arkadaşlarımın evine giderdim. Okul çıkışında apartman aralarında top oynamak, okuldaki kızları konuşmak, arada da kavga etmek en büyük eğlencemizdi. Günlerden bir gün, aynı şeylerin tekrarlanacağı umuduyla arkadaşların sitesine gittiğimde kimseyi ortalıkta bulamadım, sonra bir camdan çağırıldım. Kan ter içinde girdim Selim ya da Emrah'ın evine (şimdi nerelerdesiniz çocuklar?), herkesi Amiga başına toplanmış buldum. Amiga değildi gerçi o bizim için, bilgisayardı. Oy-

nadıkları oyun da Sensible Soccer değil, futbol oyunuydu sadece. Arkadaşımın annesinin yaptığı limonataları içerken o büyüdü dünyaya benim de girmeme izin verdiler. Klayvenin tuşlarına basınca adamlar hareket ediyordu, inanamadım. Şut çekiyorlardı, pas veriyorlardı ve siz tuşlara alışmaya kadar bol bol gol yiyorlardı. Mini mini adamlardan hiç beklemeyeceğim şeylerdi bunlar. Çok uzun süre oynamadım, malum sıra varlı, ama topu auta atınca çıkan "out of goal" yazısını gördüğümde "GOLLL!" diye bağırdım, sevindim.

Bu yazıyı yazmak için oturduğumda internette dolandım biraz. Bir inceleme yazısında şöyle deniyor: Çok güzel detaylandırılmış grafikler ve FA Kupası finalinden daha fazla atmosfer sunan sesler. Herhalde daha keyifliydi dünya o sıralarda, beklentiler küçük-tü; atalarımız minnacık piksellere ve "bibip"ten başka pek bir şey çıkartamayan seslere harika derken şimdi biz nelere "kötü" demek zorunda kalıyoruz...



Asla bir Amiga'ya sahip olamadığım için çok sık tekrar etmedi o gün yaşananlar. Yine de bende büyük izler bıraktı Sensible Soccer. O mahalleden taşındıktan sonra bir daha futbol oynamadım doğru düzgün, kendimi FIFA'ya ve PES'e verdim ama hiç beceremedim. İntikam olarak oyun incelemeye başladım, elime geçen ilk PES'e Level Shit ödülü vermeye de ant içtim.

Yapımcı: Sensible Software

Piyasaya Çıkışı: 1995

Sistemler: Amiga, IBM PC ■

## FOS L AB

### Bir ZX Spectrum insan nas l yaralar?

Bir zamanlar bilgisayarların adaptörleri vardı. Bu aralar sadece laptop tabir ettiğimiz taşınabilir bilgisayarlarda olan adaptör müessesesi, o zamanlar tüm ev bilgisayarlarının ayrılmaz parçasıydı. Bir kısım bilgisayar yurtdışından kaçak olarak geldiğinden mütevellî, adaptörleri 110 volta ayarlıydı. O yüzden en az bilgisayarla aynı büyüklükte voltaj çeviriciler kullanmak zorunda kalırdık. Kütük görünümlü Commodore adaptörleri çok ısınca çalışmaz, saç kurutma makinesinin soğuk ayarı ile soğutmanız gerekir, arada bir şaplak atmak zorunda kalabilirdiniz.

Vakti zamanında evde bilgisayar yokken bir arkadaşımın bir süre kullanmak üzere bir ZX Spectrum 81 almıştım. Üzerinde biraz BASIC çalışacaktım. Eve getirdim, televizyona bağladım, çalıştırdım. Bir süre program yaptıktan sonra o zamanların bilgisayarlarına özgü bir şekilde alet kilitleti. Restart ettik, bir de ne gördük? Ekranda görüntü namına hiç bir şey yok. O zamanlar bir bilgisayar çalışmadığında yapılacak ilk iş çok ısınan ve problem çıkartma ihtimali yüksek olan adaptörü test etmektir. Biz de ne yaptık? Standart prosedürü uygulayarak adaptörü bilgisayardan söktük, dilimize değdireceğiz ki eğer hafif bir gıdıklanma olursa anlayacağız adaptör çalışıyor. Değirdim ve ne oldu? Hayatım kaydı!

Bugün hala dilimde taşıdığım yarığın işte o ana borçluyum. Bu adaptör 36 volt DC miymiş neymiş meğersem. Öyle bir çarpıldım ki, ben böyle şey görmedim. Problemin bilgisayarda olduğu kesinleşti, ama tamir ettiremedik. Neden? Çünkü o zamanlar bilgisayar tamircisi müessesesi hayatımıza girmemişti daha. Transistörlü radyolara uyguladığımız için açma, oraya burayı parmaklayıp kapatma işlemini de uyguladık, o da bir işe yaramadı.

Gitti gül gibi Spectrum kısacası...

Kıssadan hisse: Bir zamanlar bilgisayarınız bozduğunuzda kendi kendini tamir edemezse böyle eliniz boş bakar kalırdınız, tamir etmeye çalışırken çarpılabilirdiniz, bilgisayarçı olmak riskli işti vessem. ■



Bizim zamanımızda isyankarlığın cezası ağırdı! Gözümüzün nuru Spectrum olsan bile, sahibini yaralarsan sonun böyle olurdu.



# gelecek ay...



Resim için Beşiktaş Kültür Merkezi'ne teşekkürler