

118

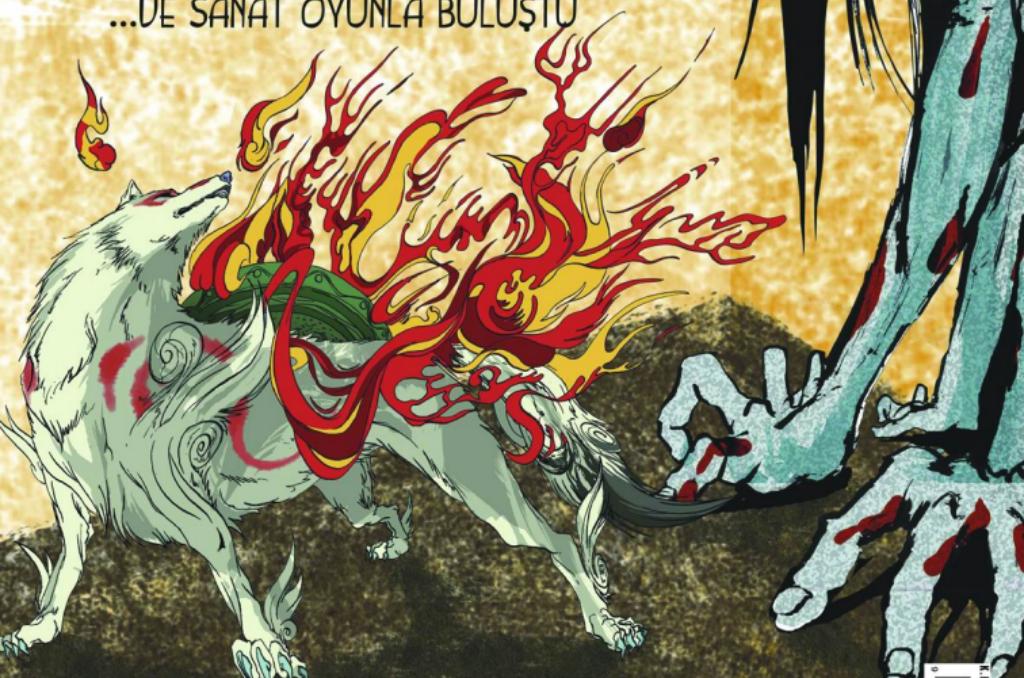
TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

LEVEL

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

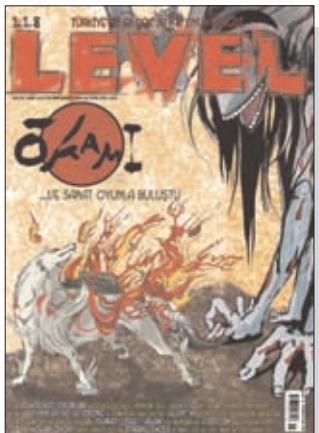


...VE SANAT OYUNLA BULUŞTU



- MUHTESEM OYUNLAR BATTLEFIELD 2142, SPINTER CELL: DOUBLE AGENT, FEAR: EXTRACTION POINT...
- 2007'NİN EN İYİ 20 OYNU • EURENELER YAZI DİZİSİ: SILENT HILL'İN GİZEMLİ DUNYASINI ANLAMAK
- EFSANE OYUN DERGİSİ YAZARI MURAT "MAC" ADANÇ'LA RÖPORTAJ • DEFCON BAĞIMLILIK YAPTI
- EN HASARI OYUN CANIS CANEM EDIT • STRANGLEHOLD • NBA LIVE 07 MI, NBA 2K7 MI DAHA İYİ?





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

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

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

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

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

Sinan Akkol



KEŞİF BİRLİĞİ

OYUN DÜNYASI, GÖZÜMÜZ ÜZERİNDE BİLESİN!



Serpil Ulutürk
serpil@level.com.tr

KASIM KASILMASI

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

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

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

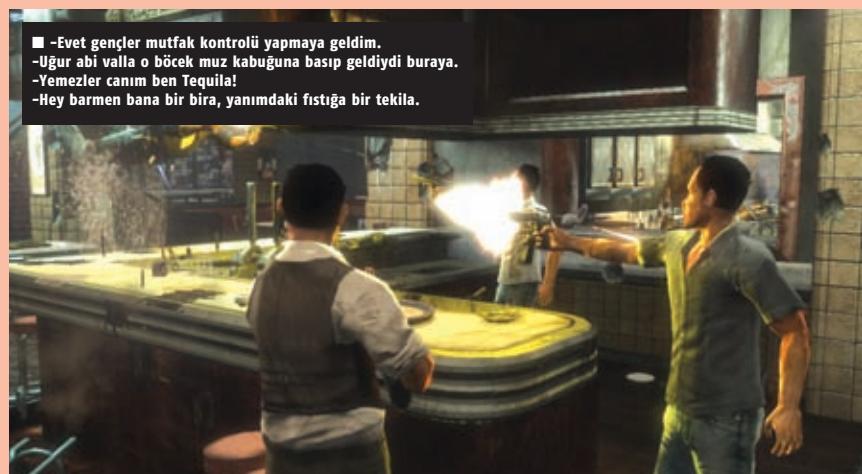


İLK BAKIŞ

JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

MEHMET KENTEL, AKSİYON DOLU BİR MACERAYI DAHA SUNAR.

■ -Evet genler mutfak kontrolü yapmaya geldim.
-Uğur abı valla o böcek muz kabuğuna basıp geldi buraya.
-Yemezler canım ben Tequila!
-Hey barmen bana bir bira, yanındaki fistığa bir tekila.



> Hava puslu ve soğuk, rüzgarın uğultusundan başka hiçbir ses çıkmıyor boş tarlada. Bir çocuk sesi duyuluyor sonra, sese yönelen kamera çimlere oturmuş şarkı söyleyen bir ufkaklı görüyor. Etrafindaki güvercılere bakıyar çocuk, şarkıyı onlara söylüyor sanki. On metre ötelesinde iki adam var, çocuk farkında değil. İki adam, siyah takımları ve rüzgardan etekleri uğuşan uzun paltolarıyla dikiliyorlar ayakta. Ellerinde, birbirlerine doğrultukları tabancalar, gözlerinde ise ifadesiz birer bakış var. Kimbilir ne kadar

vakit geçiyor o halde, zamanın akıp akmadığı bile belirsiz. Neden sonra çocuk sesini yükseltiyor bir anda, yükselen tiz ses güvercileri ürkütüyor, hepsi birden havalandırıyor. Havalandan güverciler adamları ürkütüyor, ürken adamlar belli belirsiz tetiklere dokunuyor... Zaman yavaşlıyor o anda, kurşunlar kısa mesafeyle iki ölüm süresinde alıyor... Kurşun sesleri çocuğu ürkütüyor, çocuk arkasını dönüyor, yerde yatan iki ceset görür. Çocuk ağlıyor, havalandan güverciler güneşe doğru uçuyor. Ying. Yang.

SADECE OYNAMAKLA OLMAZ

AZBUZ.COM'DAN WORLD OF WARCRAFT FAN SİTESİ YARIŞMASI

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

Yarışma iki etapтан oluyor. İlk Azbuз.com platformunu kullanarak, yukarıda da söylediğim gibi, bir WoW fan sitesi oluşturmak. Tabii ki içeriğinizin orijinal ve Türkçe olması kaydıyla... Siteyi yaparken diğer kaynaklardan da çeviri, derleme, alıntı yapabilirsiniz (kullandığınız kaynakları belirtmeniz gerektiğini hatırlatalım) ama jürinin gayet müşkülpesent olduğu, tümüyle özgün bir içeriği tercih ettiğine de aklınızda bu-



Kendi sitenizin kâhyası olun



ANLATAN İYİSE,

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

Stranglehold, yönetmenin favori aktörü Chow Yun-Fat'ı başrolünde oynattığı 1992 yapımı Hard Boiled'in (lashou Shentan) devamı. Bir sinema filminin devamı olarak, yönetmen koltuguna bir aksiyon dehasını oturtarak nasıl bir yol izleyeceğini belirlemiş bir yapımcı Stranglehold. Amacı sine-

maya oyunu yan yana getirmek, oyuna sanat vermek. Bu açıdan Michael Mann'ın projesi Kane & Lynch'le paralellerik gösterdiğini söylemek mümkün oyunun. Ancak Kane & Lynch'in aksiyona yaklaşımı daha taklit bazlıken, Stranglehold'un bütün hatlarıyla Max Payne'i andirdiğini, yani tam gaz macera olduğunu belirtiyim.

KONU ÖNEMLİ DEĞİL

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

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

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

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

quila'nın tamamen Chow Yun-Fat'e benzetilererek modellendirdiğini ve seslendirmeyi de bu abimizin yaptığı söyleyelim- düşmanlarının hareketleri çok akıcı ve çok insansı. Özellikle Tequila'nın yapabildiği çok fazla sayıda hareket var, bu da oldukça gerçek bir görüntü olmasını sağlıyor. Tabii hepsi "filmvari görüntüler" içind...

HER SEY SANAT İÇİN. SANAT DA, OYUN DA...

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

- Mehmet Kentel

► Yapımcı Midway ► Platform PC, Xbox 360, PS3 ► Tür Aksiyon

► Web <http://www.midway.com> ► Çıkış Tarihi 2007'nin ilk çeyreği

Iunsun.

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

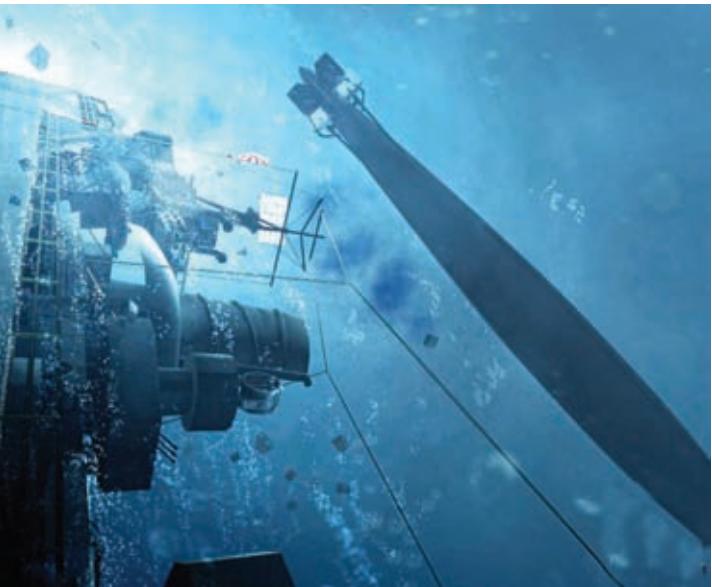
Yarışma jürisi Azbuz ve Level editörlerinden oluşuyor. Değerlendirme, sitenizdeki yazı, yorum, fotoğraf ve forumların kalitesine bakarak yapılacak. Burada mühim olan nicelek değil nitelik. İçeriginizin kaliteli olması, sitenin çok kalabalık olmasından daha önemli. Ancak jüriden eşit puan alan iki site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

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

NE DEMEK U-BOAT YOK?

SILENT HUNTER 4 WOLVES OF THE PACIFIC

İLK BAKIŞ



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

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

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

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

mizdeki askerlere bakıcılık yapmaktan çok daha fazlasını yapabileceğiz. Bu da tayflar üzerinde tek tek bazı şeyleri değiştirebileceğimiz anlamına gelebilecek. Ne kadar müdahale hakkımızın olacağı hakkın işe şu an için kesin bir bilgi yok.

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

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

- OlgaY Ertez

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

REUTERS SECOND LIFE'DAN BİLDİRİYOR



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

FABLE 2

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

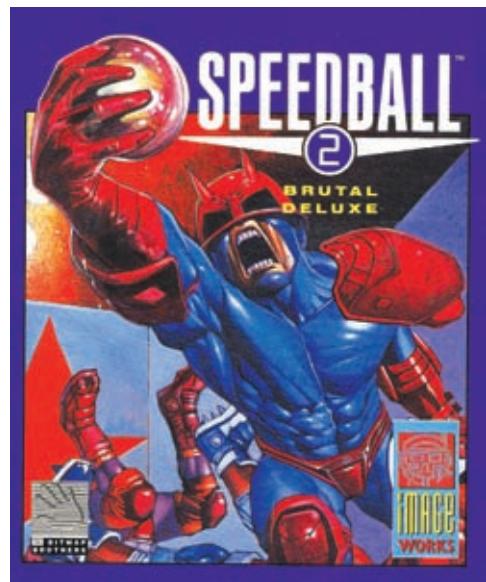
10 YANLIŞ İNANIŞ

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

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

SPEEDBALL'UN DÖNÜŞÜ

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



ROGUE WARRIOR

GEARS OF WAR'A SIKI BİR RAKİP GELİYOR

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

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

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

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



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

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

WEB'DE LEVEL'IN SEÇİMİ

www.gametunnel.com

Bağımsız oyunları hepimiz seviyoruz ama onları takip etmek çok kolay değil, ne de olsa reklamlarını yapan bir yayıncıları, incelemelerini yazan büyük bir web siteleri yok. GameTunnel ise bu açlığını giderebilecek harika bir adres. Hem ter bir bağımsız yapının incelendiği, haberlerinin verildiği hem de demolarının yayınlandığı bu siteede saatlerce sıkılmadan vakit geçirebilirsiniz.

The screenshot shows the homepage of GameTunnel. At the top, there's a banner for 'Global Thermannia War? It's the October Indie game roundup!' Below it, there's a section for 'Independent Game Features' with a map of the world and several small screenshots of indie games. To the right, there's a sidebar with links like 'Home', 'Reviews', 'Columns', 'New Games', 'Game of the Month', 'Indie Game Magazine', 'Game of the Year', 'Free Game Downloads', and 'Top 10 Indie Games'. The main content area has several news articles with titles like 'Global Thermannia War?', 'Take an early look at Winter Wreath...', 'Read our interview 2 developers Q&A', 'Independent Game Reviews, Previews, Developer Chats, & More...', 'Flags of Magic II', 'Severus', 'Teenage Lumberjack', 'Doom Attacks', and 'Hordes of Aliens vs. Aliens'. At the bottom, there are sections for 'INDEPENDENT GAME'S NEWS' and 'REVIEWS'.

www.vnes.thatsanderskid.com

403 oyuluk nefis bir NES emüle oyular damarı... Tek yapmanız gerekense siteye girip, gerekiyorsa Java Runtime Environment kurarak (ya da güncelleyerek) istediğiniz oyuna tıklamak. Her biri en fazla 300K büyüğündeki NES oyuları, bu sisteme hiç tanışmamış olanları da cezbedebilir.



www.boodergi.com

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

The screenshot shows the website for Boodergi magazine. The main header says 'bu sayda neler neler var?'. Below it, there's a section titled 'dalıcılıkla ilgili bir çok şey' with a large graphic of the word 'Boo'. To the right, there's another section with the word 'Doo' and some text. The footer contains a list of contents and a copyright notice.



ELEKTRİK FATURASINI YATIRMAMAK İÇİN İYİ BİR NEDEN **LIMBO**

» Karanlığı sever misiniz? Ama öyle bir karanlık olsun ki bu, siluetler görünsün sahne. Karakterimiz, gözleri ışıldak gibi parlayan bir ufkalık olsun ya da biz onu ufkılığa benzetelim Tim Burton tadındaki karanlık dünyasında. Hatta oyun öyle karanlık olsun ki ne zaman çıkışacağını bile bilmeyelim. Adını da Limbo koyalım, şirin gibi gözüksün ama gizemli olsun.

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

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

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

DAHA FAZLA OBLIVION KNIGHTS OF NINE GELİYOR



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



ele geçirebilecekler.

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

DICE'A HEP YEK...

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

MAELSTROM GECİKECEK

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

YENİ E3'TEN HABER VAR

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

YÜKLENİYOR...

En güzel oyun, henüz oynamamış olduğumuzdur... Yanlış mıymış Aytokin abi?



PC

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

ARALIK '06

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

OCAK '07

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



PLAYSTATION 2

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

ARALIK '06

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

OCAK '07

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



NINTENDO

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

ARALIK '06

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

OCAK '07

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

OYUNCULAR DA DEĞİŞİR

SİZİ KATEGORİZE EDEBİLİR MİYİZ ACABA?

» Oyun sektörünün sınırları genişletince eskiden basitçe "12 – 40 yaş arası erkekler" olarak ozetlenen oyuncu kitlesi de değişiyor, çeşitleniyor. Tabii bunun tam tersi de geçer; daha farklı kesimlerden insanlar oynlara ilgi duydukça oyunculuk sektörü de genişlemiş oluyor. "Hardcore" ve "casual" olarak sadece ikiye ayrılan oyuncu türlerine yenileri ekleniyor. Her neye, oyuncu türlerini belirlemek için yapılan yeni ve kapsamlı bir araştırma, artık bu iki sınıfın tüm oyuncuları kategorize etmeye yetmediğini ortaya çıkardı. Hatta pazarın yüzde 50'si bu iki sınıfın dışında kalan oyunculardan oluşuyor. Analyst Michael Cai'nin 2000 oyuncuya yaptığı görüşmeler sonrasında ortaya koyduğu saptamasına göre artık oyuncu dendidgesinde şu sınıflar akla gelmek:

Profesyonel oyuncu: Oyunseverlerin sadece yüzde 11'lük bölümünü oluşturular da online oyunların toplam gelirinde yüzde 30'luk bir katkısı var. Oynlara en çok parayı onlar harciyor.

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

Bos vakit dolduran oyuncu: Bu, oynlara en çok vakit harcayan gruplar-

dan biri; ayda 58 saatini ekran karşısında oyun oynayarak geçirenler genellikle küçük oyuncular oynayan ve "vakit öldürdüğü" söyleyenler. Da-ha iddialı, bütçeli oynlara da ilgi duyma potansiyelleri var.

Pasif oyuncu: Oyun oynamayı ger-çekten seven ama genellikle vakit bulamadığı için uzak duran oyuncu tipi. Eğer bir oyuna vakit harcayacaksada tercihi kompleks, zorlayıcı oynlardan yana oluyor. Ailesi ve arkadaşlarıyla oynamayı da seviyor.

Tesadüfi oyuncu: Canı sıkıldıkça akı-lla oyun oynamak gelen oyuncu. Online oynlara ayda 20 saatten fazla vakit ayırıyor.

Düzensiz oyuncu: Kısmen, önceki "casual" tanımına uyan oyuncu tipi. Asıl tercihi olan puzzle ve sözcük oy-narından vazgeçip diğer türlere ilgi gösternesi pek mümkün görünmüyör.

Şimdiye dek en çok görmezden ge-linen gruplar Sosyal, Boş vakit doldu-ran ve Pasif oyucular imiş Cai'nin araştırmmasına göre. Hem de bu üç grup online oyuncu kitlesinin yüzde 53'ünü oluşturmamasına ve oyun sektörünün kârında yüzde 56'lık bir pay sa-hibi olmalarına rağmen... ■

COMMAND&CONQUER 3

CEPHEDE YILDIZ YAĞMURU



Command & Conquer, her zaman getirdiği yenilikleriyle, konusuya-yla, oynamıyla çok konuşulan bir se-riydi. Tiberium Wars da, ister hayal kırıklığı olsun ister bir şaheser, çok konuşulacak, üstelik bu kez çok ko-nuşulacak (ya da kulak kabartılacak) bir yanı da seslendirme ekibi. Geç-mişte de karakterlerine can vermek için Hollywood'dan faydalanan seri için bu kez her zamankinden daha kapsamlı ve tanıdık bir ekip kurulmuş. Kane'i yine eskiden olduğu gibi aktör Joe Kucan seslendiriyor. Ona ye-ni katılımlar arasında ise Lost'tan, Star Wars'dan, Battlestar Galacti-ca'dan ve dahi Splinter Cell'den aşina olduğumuz yüzler ve sesler var.

Joe Kucan'ın Kane rolü dışında ki-min hangi karakteri canlandırdığı açıklanmış değil ama kadroyu say-alım: Lost'un Sawyer'ı Josh Holloway, Battlestar Galactica'nın iki kadın Cylon'u Tricia Helfer ve Grace Park,

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

MARVEL UNIVERSE ONLINE

BÜKEMEDİĞİN ELİ ÖPECEKSİN

İLK BAKIŞ



>> City of Heroes piyasaya çıktı-
ğında online oyun dünyasına
getirdiği yenilikler dışında Marvel
Comics, yapımcı Cryptic Studios'a ve
yayınca NCSoft'a alığı dava ile de
uzun süre konuşulmuştu. Marvel bu
dava ile CoH'da kendi süper kahra-
manlarının birebir kopyalandığını
ve telif haklarının ihlal edildiğini
iddia ediyordu. Sonuç Marvel'in is-
tediği gibi olmadı: Karara göre
CoH'un karakterleri kopya etmediği
kabul edildi fakat Marvel kahra-
manlarının isimlerini karakterlere
vermek yasaklı. Bundan sonra
yaşananlar tamamen "En iyi dost-
luklar kavgaya başlar" sözünü
doğrular nitelikte: Marvel, Microsoft

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

HER OYUNCU KAHRAMAN DOĞAR

MUO'da doğal olarak Marvel'in
kahramanlarını değil, kendi ka-
rakterlerimizi yöneteceğiz. Buna

rağmen MUO'da Ultimate Spider-
man gibi yan seri karakterleri di-
şindaki Marvel'ın tüm süper güç-
lerini görme şansımız olacak. Fa-
kat onlarla karşılaşmamızın ne gi-
bi sonuçları olacağı henüz meşhul.
MUO'da yaşanan kilit olaylar çizgi
romanları da etkileyecik. Aynı şe-
kilde yeni Marvel filmlerinde
oyundaki bazı oylara gönderme-
ler olacak.

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

ayıp olacağı kesin. Gördüğü-
nüz gibi yapımcılar oyunla
ilgili henüz gayet ketum
davranıyorlar. Yani çıkış tari-
hiyle ilgili de bir bilgi yok
dersem şaşırmayın.

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

- Göker Nurbeyler

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

İSTER İNAN İSTER İNANMA

BÜYÜK SEÇİM ACILI XBOX

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



WINDOWS OYUNLARI, BİRLEŞİN!

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



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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

-Serpil Ulutürk



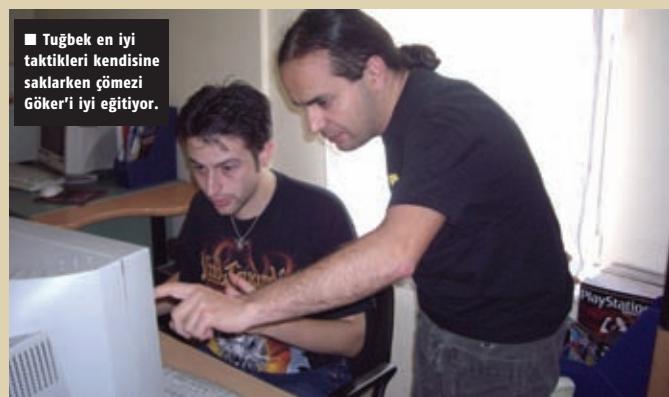
■ Alan Wake, Games for Windows onayı en önemli oyunculardan biri.

ÖLDÜRÜN! HERKESİ ÖLDÜRÜN! VURUN KAFASINA!

LEVELCUP EPISODE #9: DEFCON



■ Volkan'ın gözünün sık sık Sinan'ın arkasında asılı duran ve Tuğbek'in üsemeden Viyana'da metro durağından söküp getirdiği "Blaxus" posterine kaydığını.



■ Tuğbek en iyi takikleri kendisine saklarken gömezi Göker'i iyi eğitiyor.

>> O, her şeyi bir yana bırakmış dünyanın çok yakında sürükleneneceği nükleer savaşa düşünüyor. Savaş karşıtı Mehmet ise onun bu düşüncelerine karşı çıktı. Savaşır misin, sevişir misin tartışması sürerken telefon çaldı. CTU telefonu gibi öten telefonun ön ekranında Blaxus yazısı çıktı, kağıdı açlığında ise Blaxis yazıyordu. Bir an O, telefonun sapıttığını düşünse de bu işte bir gariplik olduğunu farkındaydı. Zira Sinan telefon etmez, direk ofise işinlardi.

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

HERKES ÖLÜYOR

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

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

İkinci maç Berkant, OlgaY ve Tuğbek arasında gerçekleş-

leşti. Berkant her zamanki gibi Avrupa'ya kuruldu. Tuğbek tahminlerin aksine Amerika yerine Afrika'ya yerlesidi. OlgaY ise Rusya'dan saldırlarına devam etti. Taraflar savunmalarını öyle bir yere yerleştirmiş ti; Berkant Tuğbek'e saldırırsa OlgaY füzeyi vuruyor, Tuğbek OlgaY'a saldırırsa Berkant füzeyi durduruyordu, başta çok kıskırdı oyun. Sonunda OlgaY ve Berkant ateşkes ilan etti ve Tuğbek'e girişti. Berkant ise "yemişim ateşkesi, OlgaY'ı da çıkartıym aradan" deyip OlgaY'ı gafil avladı. Daha doğrusu neredeyse avlıyordu çünkü OlgaY, Berkant'ın kıskıs gülüşlerini farketmişti. Böyle olunca Tuğbek - OlgaY ikilisi Berkant'a tam anlaşıyla abandı. Berkant ağır darbe alarak sonunculuğa düştü ve umutlar kesildi. OlgaY ve Tuğbek de birbirlerine saldırdı. Berkant'a kimse saldırmayınca tüm savunmalarını indirdi ve iki tarafın kan kaybetmesini izledi. Kaybedecek kan kalmayınca Berkant biriktirdiği nükleer gücüyle etrafa ateş saçtı ve otuz saniye sonra birinciyo. İkinci maçın sıralaması ise söyleydi; Berkant, Tuğbek, OlgaY.

NÜKLEER BAŞLIKLI KIZ

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

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

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

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

- Berkant Akarcan ■

Kasım ayı puan tablosu

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



FOTOFİLİ BİR EKRAN GÖRÜNTÜSÜ, BİN KARAKTERE DEĞERDİR



PC

CRYYSIS

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



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

PC, XBOX 360

ALAN WAKE



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





PC

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

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

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

Oyunda id'nin ilk kez kullanacağı Mega-



HEYECANMETRE

MERAK UYANDIRICI !

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

PC, PS3, 360

ASSASSIN'S CREED

HEYECANMETRE

YETİ BU ESRAR PERDESİ !

» İşte size şimdiden kadar hiçbir yerde yayınlanmamış bir ekran görselidir. Oyunun Pause menüsünden alınan bu görüntü, Assassin's Creed'in gizemilarındaki bazı sorulara cevap olabilir.

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

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

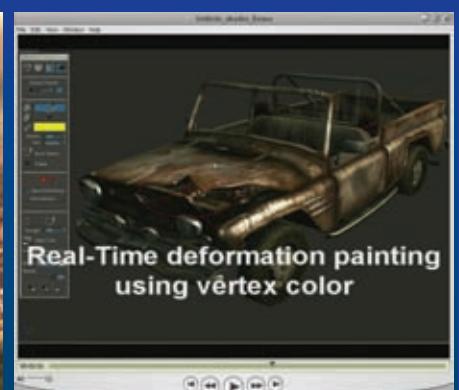
Dikkatimizi çeken son şey, bu menüyü hazırlayanın İngilizce'sinin düzgün olmaması. WORLD MAPS'in altındaki yazılar "acces all know maps of the areas" ve OPTIONS'in altındaki "access different settings" şeklinde, yani yanlış yazılmış. Veya bu da yem ve biz de yuttuk. Gel de delirme! ■



PC

FAR CRY 2

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



HEYECANMETRE

CRYYSIS VARKEN ÇOK DA...

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

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

2007'NİN EN İYİLERİ



WORLD IN CONFLICT (Massive Entertainment) pc

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

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



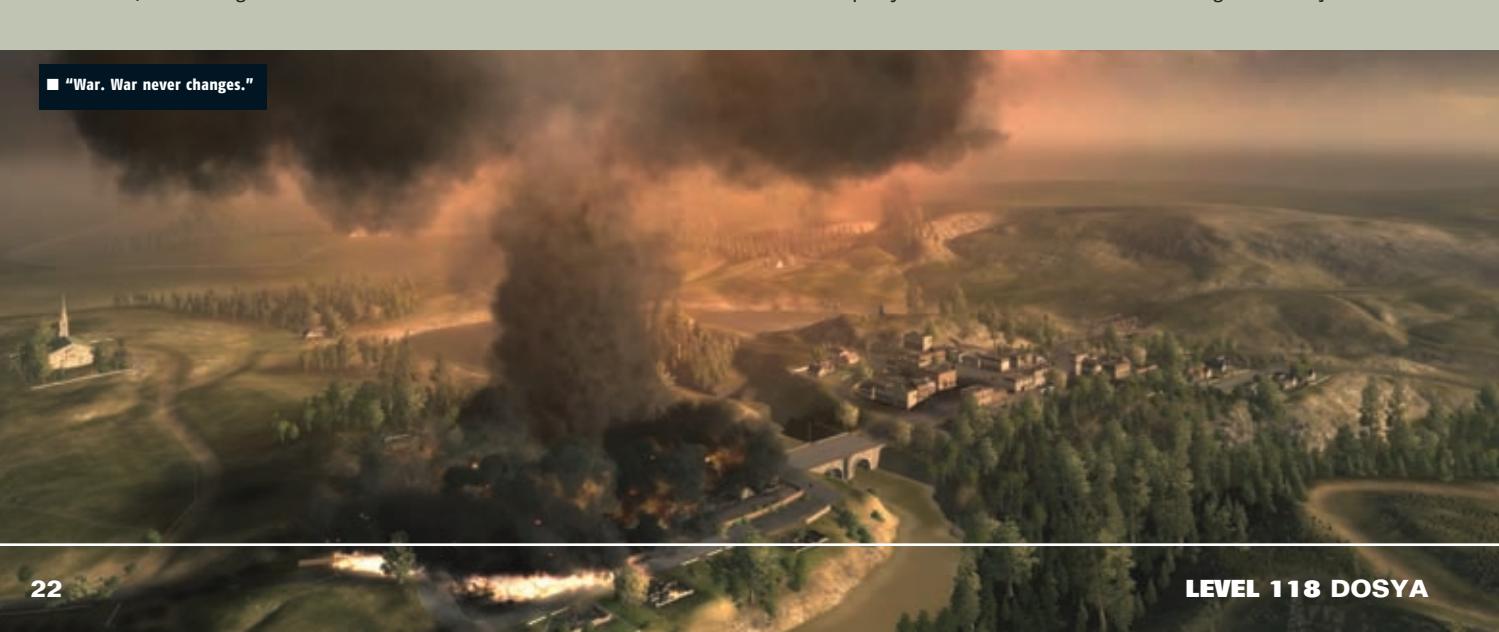
tonlarca strateji oyunu içinden, günümüzde geçen az sayıda oyunlardan birisi olarak da sıyrılacak World in Conflict.

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

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

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

■ "War. War never changes."



2006'DA NE DEMİŞİZ, NE OLMUŞ?

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



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

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

CRYYSIS

(Crytek) PC

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

Ha, şimdî birileri çıkış "sadece 10 saat sürecekmiş ama bîdi bîdi..." yapabilir. Ama unutmayın ki muhteşem Star Wars sagası bile sadece 13 saat sürüyor toplamda.



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

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

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





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

PORTAL & TEAM FORTRESS 2

(Valve) pc, ps3, 360

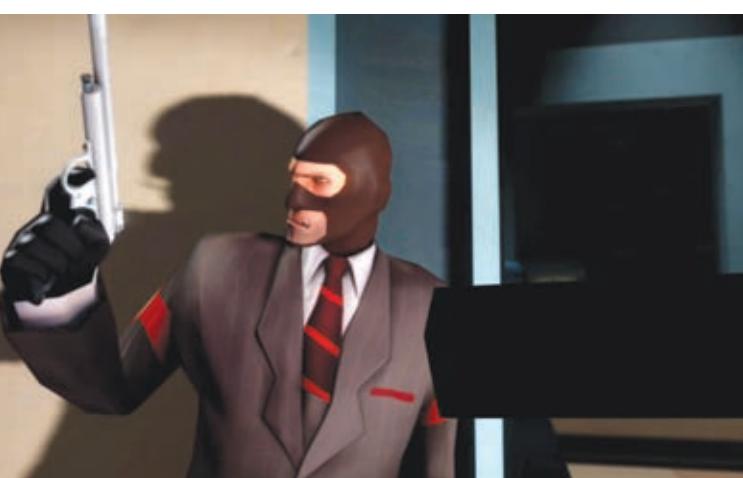
ROCKO (OLUMLU): Ben bu ikiliden daha çok Portal'ı hevesle bekliyorum. Narbacular Drop'u oynadığım ilk birkaç dakika hiçbir şey anlamamışken, sonrasında sırıf o portal sistemiyle eğlenmek için saatlerce başında kalmıştım oyunun. Valve bu ücretsiz oyundan çok daha fazlasını sunuyor, ND ekibini de kanatları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

POTANSİYEL



■ Yanlış yerde, yanlış zamanda, yanlış silahla, yanlış düşmanla karşılaşın dostum.

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



UNREAL TOURNAMENT 2007

(Epic Games) pc, ps3, 360

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

POTANSİYEL



HELLGATE LONDON

(Flagship Studios) pc

POTANSİYEL



GÖKER (OLUMLU): Diablo tekrar oynamabilirliğin ve eğlencenin tavanda olduğu bir oyundu. Diablo'nun ailesi 2007'de kendi türlerini yeniden tanımlıyorlar. Roper'in ekibi geleceğin karanlık Londra'sında geçen Hellgate ile oyun dünyasında ne tavan ne duvar bırakacak. Ekibin referanslarına bakınca kâhinlige gerek kalmıyor.

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



BIOSHOCK

(Irrational Games) pc, 360

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

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

POTANSİYEL



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

POTANSİYEL



WARHAMMER ONLINE

(Mythic Entertainment) pc

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

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



■ Savas alanının büyüklüğü, orduların deniz veya hava yoluyla tasınmasını gerektiriyor.

POTANSİYEL



SUPREME COMMANDER

(Gas Powered Games) pc

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

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

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



OVERLORD

(Triumph Studios) pc

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

BURAK (KARARSIZ): Denenmemişi deneyen her öncü ya endibe batar ya da Mehmet'in söylediğine göre Level Hit alır. Oyun dinamik yapısıyla ve değişik konusuyla kendini farklı bir yere koymuyor bu doğru. Fakat oyun çok dinamik olduğundan yapay zekânın yol bulma problemleri yaşaması büyük bir olasılık. Yeni nesil oyuncular hep grafik ve ses efektlerine kanıyor ama esas olan oynamabilirliktir. (Overlord'u hiç bilmediğimi belli ettin iyice. Git Burak, o köşede tek ayak üzerinde dur! – Sinan). ■

POTANSİYEL





BROTHERS IN ARMS 3: HELL'S HIGHWAY

(Gearbox Software) pc, ps3, 360

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

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

WHITE KNIGHT STORY

(Level 5) ps3

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

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



POTANSİYEL



MASS EFFECT

(Bioware) 360

POTANSİYEL



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

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

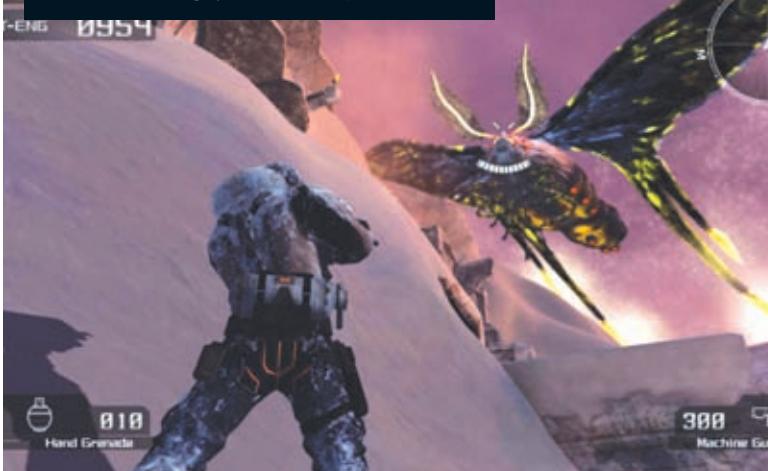
BERKANT (OLUMSUZ): Volkan, bizim buralarda sisirilmiş oyunları sevmeyiz. Eninde sonunda bir yerde patlar çünkü. Mass Effect de bence sisirilen bir oyun, ahım şahım bir özelliği yok. Grafikler iyi güzel hoş da, karakterlerin mimiklerinde ekstra bir güzellik yok. Tabiri caizse hepsi böbübü bakıyor. Galaksiler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



POTANSİYEL



■ Canavar modellerini gerçekten abartmış Capcom Lost Planet'la.



LOST PLANET

(Capcom) 360

POTANSİYEL



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

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

SUPER SMASH BRAWL

(Nintendo) wii

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



POTANSİYEL



MEHMET (KARARSIZ):

Olabılır, her oyun kötü olabilir. Hem ben demiyorum ki oyun kötü olacak, benim dedığım 2007'nin en iyilerinden biri olmayıpabeceği. Bir yazı okumuştum oyun hakkında, diyordu ki Snake Mario'dan rol çalıormuş, bu İtalyan'ın pek hoşuna gitmemiş sanırı. Yok öyle değildi, Wario'yla Zero Suit Samus arasındaki aşk dedikoduları ekibin huzurunu kaçırıyor muymuş neymiş, öyle bir durum işte... Kararsız kaldım. ■



GTA 4 (Rockstar)

ps3, 360

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

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

THE DARKNESS

(Starbreeze) ps3, 360

SİNAN (OLUMLU): Karanlık temalı oyunları severim. Ana karakteri kötü olanları daha da çok. The Darkness, bu açıdan tam benim oyunum. Vücutundan "summon" ettiği bir düzine yaratığı kontrol edebilen bir karakteri yönetiyoruz ve üstelik karanlık bu oyun da diğer oyunlardaki gibi bir saklama aracı değil, tam anlamıyla bir silah. Karanlığı şekillendirip yaratık, hatta kara delik haline getirebiliyor, karanlıkta vücudumuzdan çıkan korkunç uzuvalarla ortaklı darmadağın edebiliyoruz. Eğer daha önce Chronicles of Riddick'e imza atmış olan yapımcılar böylesi güçleriniz olan bir FPS fikrini, bir mucize eseri berbat etmezlerse, The Darkness çok başarılı olacak.

BERKANT (KARARSIZ): Yaratıklı oyunlarda neden tüm yaratıklar insanımsı veya duvarda sürünen dört ayaklı tipler olur ki? Sıkımäßig başladı artık, yetkililere rica ediyorum, daha yeni yaratık türleri bulunsun. Maalesef bulamıyorum, o zaman elinizdekileri oyuna efektif bir şekilde entegre edin. Tereddütü düşüğüm nokta da bu, zira Starbreeze firması Riddick gibi havada kalmış bir oyunu yapan firma. Karanlık temasını, yaratıkların ve özel güçlerimizin oyundaki ağırlığını tam olarak verebileceklerinden emin değilim. The Darkness gibi bir oyun Monolith'in elinden çıksa tadından yenmezdi. F.E.A.R.'ı Alma'nın gözünden oynamak gibi bir şey olacak The Darkness. ■



POTANSİYEL



MGS 4

(Kojima Productions) ps3

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

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

POTANSİYEL





GOD OF WAR 2

(Sony) ps2

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

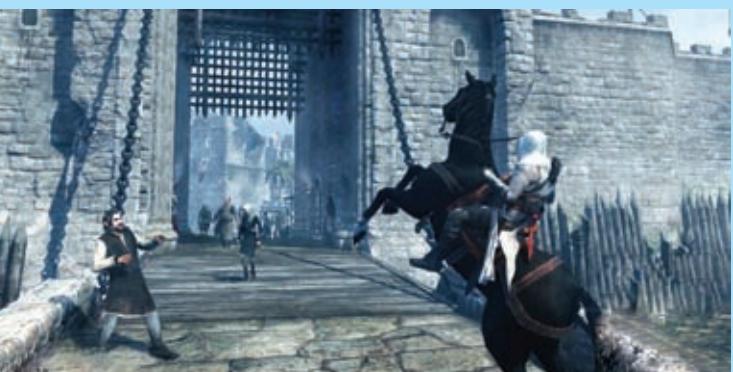
Çünkü demoyu oynayanlardan ve videolardan edindiğim izlenimler oyun-daki aksiyonun - eklenen yeni hareket, kombo ve büyülerle - gitasının arttığı ve eldeki dövüş sistemin bir gömlek yukarı taşıdığı yönünde. İlk oyundaki filmvari epik senaryonun aynı güzellikte (hatta artarak) devam edeceğini ve Kratos'un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

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

ASSASSIN'S CREED

(Ubisoft) pc, ps3, 360

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



POTANSİYEL



MOTORSTORM

(Evolution Studios) ps3

POTANSİYEL



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

SİNAN (KARARSIZ): 0 kadar da sabırsızlanma Volky efendi, düz yolsa geçme beni, rampada ezerim seni... Motorstorm'u ben de heyecanla bekliyorum aslında. Ancak içinde de böyle bir sıkıntı, beyle bir daralma yok değil, var. Yapımcılar son bir yıldır hep aynı parkurda çekilmiş, birbirine çok benzeyen oyun içi videoları正在发布. Diğer parkurlar, araçlar, oyunda diğer değişkenlerden pek gösterilmiyor. Tecrübeme dayanarak şunu söyleyebilirim: Bir oyunun güçlü yanları hakkında yapımcılar bas bas bağırmış, her web sitesinde, her videoada gözümüze sokmayı çok severler. Eğer ki bir oyuna ilgili yapımcıların göstermediği çok şey varsa, büyük sürprizleri olduğuna dair açıklamalar yapmıyorsa, o oyuncun gelişiminde bir terslik var demektir. Saklanan kısımların gizlenmesinde çok geçerli bir neden vardır. ■

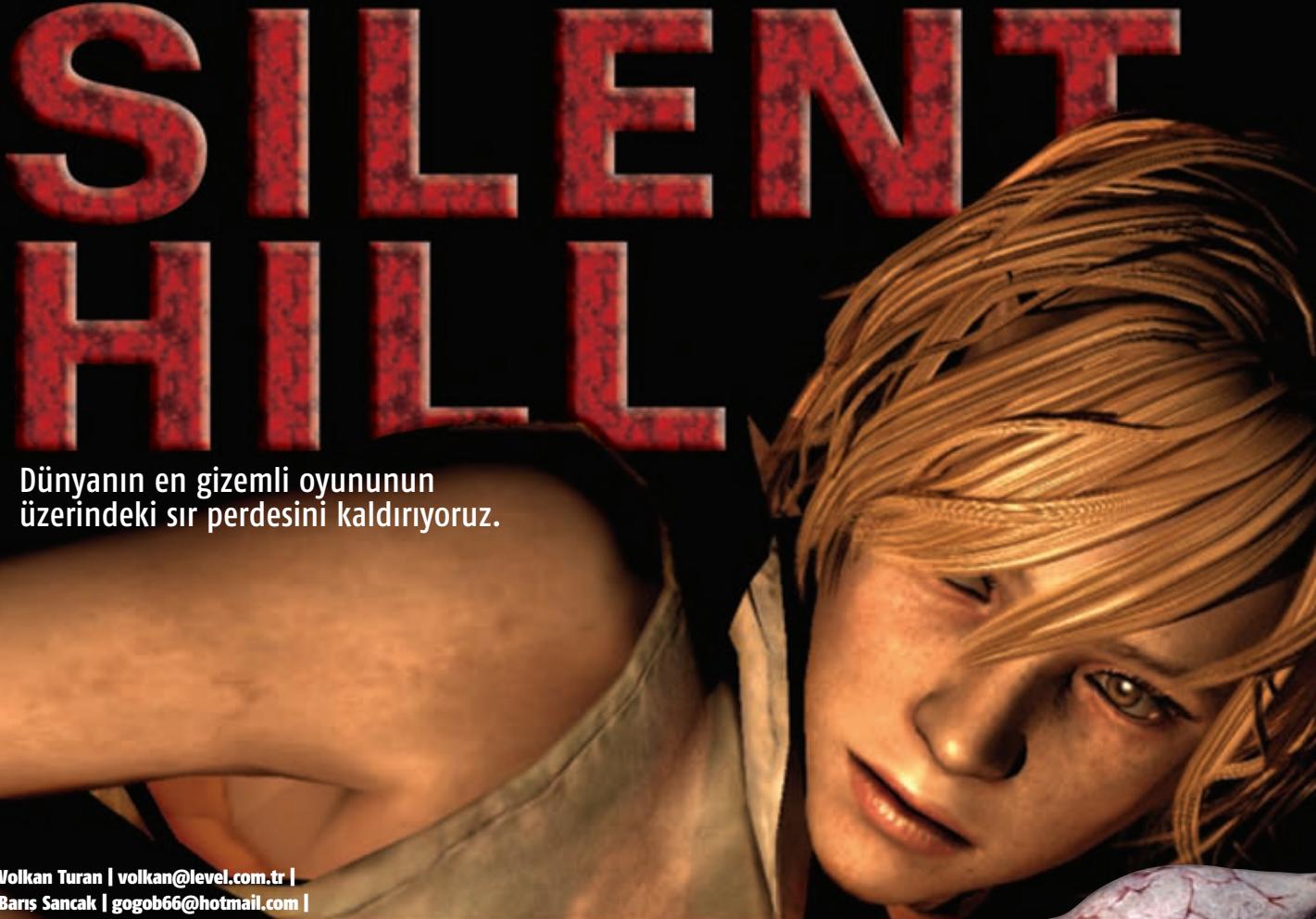


POTANSİYEL



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





Dünyanın en gizemli oyununun
üzerindeki sırrı perdesini kaldırıyoruz.

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

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

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

SILENT HILL NELERDEN ESİNLENDİ?

1999 yılında piyasaya sürüldüğünden beri pek çok oyunlu belleğine unutulmaz bir şekilde kazınmış olan Silent Hill, birçok korku klasiğinden etkilenmiştir. İlk olarak akla gelen film Jacob's Ladder. Vietnam savasıyla başlayan filmde, ana karakterin yaralannasından sonra zaman atlaması yaşanıyor ve bir grup askerin savaş sonrası yaşadıkları travmalara odaklanılıyordu. SH benzeri yaratıklar, sis tabakası ve mekânlardaki sıklıkla karışımıza gkyordu. Özellikle ilk oyunun Bad+ sonunda Harry'nin aslında ölüm öncesi hallerini oynadığımızı öğrendiğimiz kısım filmdekiin birebir aynı. Bunun dışında Team Silent'in büyük bir David Lynch hayranlığı olduğu gözüküyor. Her oyunda yönetmeye pek çok gönderme yapmaktadır kaçınıyorlar. Hatta SH2'deki dolabının içinden Piramit Kafa'yi röntgenlediğimiz kısım, yönetmenin Blue Velvet filmini hatırlatarak gülmüştiyor. SH2'nin James'i ile Lost Highway'in Fred Madison'ı kendi karlarını öldürür ve animsıyor, ikisi de bunu bir videokaset sayesinde öğreniyordu. Senaristler de dördüncü oyun için, Ryu Murakami'nin yazdığı Coin Locker Baby'den oldukça esinlendiklerini açıklamışlardır.

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

Bu ay Silent Hill'in filmiyle tanıştık. Kimimiz beğendi, kimimiz beğenmedi. Beğenmeyenlerin en büyük derdi, filmin oyunların anlaşılması havasını "açıklamaya" çalışmasıydı... Evet, Silent Hill serisinin en büyük Özelliği anlaşılmazlığı. 4 oyun geldi ama birçoğumuz için Silent Hill'de never olduğu hala büyük bir muamma. İşte bu dosya konusunu bı yüzden hazırladık: Hazır filmi gelmiş, iki yeni SH oyunu da yoldayken korkmadık, yılmadık ve Silent Hill üzerindeki sis perdesini araladık. Karşımıza çıkan gerçekleri sizinle paylaşmak istedik.

TANRILARIN GÖNDERDİĞİ BİTKİ

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

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

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

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

Oyunda önemli bir yeri olan Beyaz Claudia, tamamen hayal ürünü bir bitki. Neden bu ismi aldığı düşünügümüzde ise karşımıza gerken varolan ve az bilinen iki bitki çıkmıştır: Siyah Dahlia ve Pembe Heather.

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

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

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

...

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

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



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

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

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

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

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

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

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



SAMAEL VE SEMBOLLER

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

Cesitli dinlere göre Samael'in ne olduğu degisir ama genel görüş Samael'in seytanın en sadık yardımcı olduğu yönündedir. SH'de de Samael kötülük, günah ve kurban isteyen sıfatlar üzerine kurulmuştur (çizimlerine bakırsa oldukça Baphomet'e benzemektedir). Alessa kendisine tanrı olarak Samael'i sevmiştir ve nefreti karşılığında kendisine yardım edeceğini düşünmektedir. SH1'de posterlere veya notlara baktığımızda şehrın Samael'den haberdar olduğunu ve ondan korktuğunu söyleyebiliriz. Oyunun cesiti yerlerinde zaten Samael ile özdeşleşen işaretleri görüyoruz.

HER ŞEY BİR SEMBOLDÜR

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

.



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

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

Seride UFO sonuna sahip olmayan tek bölüm The Room. Yine de başkaracter Henry, hepimizi gülimsetecek bir takım UFO söyletilerinden bahsetmeden geçmiyor.



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

Claudia, Heather'in dışarı attığı tanrı ceninini içine aldığından, Alessa'nın parapsikolojik güçleri, iki insanın nefretiyle birleşmişti. Ortaya çıkan tanrı, dünyaya bir cennet getirebilecek türden değildi. Daha çok hayatları boyunca acı çekmiş iki zavallı kızın tüm dünyadan almak istediği intikamın bir yansımısydı. İki kardeş tek bir bedende birleşmişti. Kısa bir çarşıma sonunda, Heather tanrıyı yok edebilmişti, ölmüş olduğunu bilmesine rağmen onu tekmelemeye devam ettiğini fark etti.

Her şeyin sonunda bitmiş olması ona

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

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

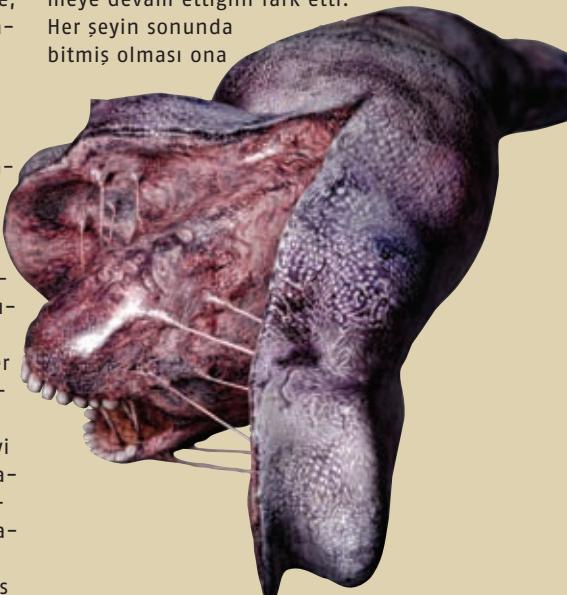
Harry, bebeğin adını Heather koydu (Silent Hill 3'ün ana karakteri) ve izini kaybettirmek için kendi adını değiştirdi. Yıllar boyunca saklanmak ve sürekli yer değiştirmek zorunda kaldılar. Sonunda Harry, Heather'ı habersiz olduğu geçmişinden uzakta bir yere götürmeyi, ona güzel bir hayat kurmayı başarmıştı.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

SILENT HILL 3 YENİ NESİL TARİKAT

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

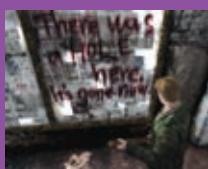
dia tarafından kiralanmış Dedektif Douglas, bir gün alışveriş sırasında onu bulunca, kabus yeniden başladı. Kısa süre sonra da Claudia ile karşılaşmış ama karındaki garip bir ağrı sohbeti yarıda bölmüştü. Karanlık dünyanın gelmesiye uzun sürmedi. Claudia, Alessa'nın içindeki tanrıının hala ölmemişine, cenneti var etmek üzere geri geleceğine inanıyordu. Ona göre Alessa, Heather'in içinde doğmaya başlamıştı ama Heather bundan habersizdi. Tarikatın sistemiye hala değişmemiştir. Claudia, Heather'ın içini nefretle doldurmak için babası Harry'yi öldürdü. Planı istediği gibi işlemeye başlamıştı; Heather intikam arzusuyla yanıp tutuşuyordu ve hesaplaşma için Silent Hill'e geldi...

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



BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

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





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

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

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

SILENT HILL 4

302 NOLU ODANIN HİKAYESİ

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

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

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

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

AKIRA YAMAOKA KİMDİR?

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

<http://www.youtube.com/watch?v=G8IfUjEn7yw>



■ Serinin kültे dönüşmesindeki katkıları sonsuz ulan, güzeller güzeli, bir tanecik, serinin en üzgülü hikayesine sahip Lisa Garland.



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

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

lemesi gerekiyordu. Bu sayede annesine tekrar kavuşabilecekti.

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

GELECEK SILENT HILL'LER BİZİ BEKLER



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

Önümüzdeki yıllarda karşılaşacağımız iki yeni SH oyunu var. Bunların ilk PSP'ye özel olan SH: Origins (son adı bu olmamıştır). Origins'de ilk oyunun da öncesine döneceğiz. SH'de henüz işlerin girişinden çıkmadığı bir zamanda, bir kamyon şoförü rolünü üstleneceğiz. Travis O'Grandy adlı karakterimiz şehre bırakacağı yük için Silent Hill'e gelecek ve geçmişindeki kötü anılarla yüzleşecek ve kabusu başlayacak.

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

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

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



■ Bu yaratık sanki biraz Resi'den kaçmışa benziyor.

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

ilk oyunu bir kez bitirdikten sonra elektrikli testereyi aldığımdır dükkânın adı "Cut Rite Chainsaws", meşhur korku filmi Texas Chainsaw Massacre Part 2'da efsanevi psikopati oyayan Dennis Hopper'in ilk testeresini aldığı dükkânın adı ile aynı.

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

Henry bir gün kendini evinde kilitli ve dışarı çıkmaz halde bulunca hikâyeyin onunla ilgili kısmı başladı. Uzun bir süre telefonla bile sesini dışarıya duyurmadı. Duvarlarda kendiliğinden oluşan delikler dışında evinden dışarı çıkacak bir yolu kalmamıştı. Bu delikler onu Walter'in karanlık zihninin dünyasına, yok edilemeyen kurbanların ruhlarına ve değişik yaratıklara götürüyordu. Oyunda Silent Hill'in çok fazla yeri olmasa da olayların çıkış noktası için gereklidi.

SILENT HILL 2 KASVETLİ RÜYALAR

Peki nedir az önce bahsettiğimiz 21 Sacraments? Temel olarak tarikatın Aztek mitolojisinden aldığı temel birkaç törenden biri olduğunu söyleyebiliriz. Genelde tanrıların veya ölümsüz insanların tekrar hayatı döndürülmesi için kullanılıyor. İlk olarak adını SH2'de bulduğumuz bazı kaynaklarda görüyoruz. "Born From A Wish" senaryosunda karşımıza çıkan Ernest, kasabanın zengin ve üst düzey sakinle-



SILENT HILL: THE MOVIE (SESSİZ TEPELER)

Oyun filmlerinin kötü kaderi, bu filmle değişecek gibi.

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

TANIDIK SAHNELER, SİMALAR...

Filmde Cybill, Dahlia, adını geçmese de Lisa Garland film içinde bir şekilde yerini buluyor. Özellikle Cybill karakteri harika bir şekilde korunmuş. Dahlia ise hayranları üzerek temel bir değişikliğe maruz kalmış: yıllar önce kızı tarikat tarafından kurban edilmiş zavallı anne. Yaratıklarla ilk iki oyundakilerin bir karışımı olmuş. İlk oyundaki uzun turnaklı yaratıklar, ufak bir değişiklikle kasabaya ilk girdiğimiz sahnede terör estiriyor. SH2'den hatırladığımız sekilsiz yaratıklara mükemmel bir sahnede karşımıza çıkıyor. Hemşireler de finale doğru gerilimi tavana ulaştırıyor. Filmin belki de SH fanatiklerini en çok ihya edecek kısmı ise Pyramid Head'in gözüktüğü iki sahne. İkisinde de oyundan daha fazla şiddet sağyor. Ama bunun SH serisine sadık kalma konusunda iyi bir özellik olup olmadığı tartışılmıyor; çünkü bildiğimiz gibi sekilsiz yaratıklar ve Pyramid Head, ikinci oyunun baş karakteri James'in bilincaltına özel ürünlerdi. Onları, ikinci oyunun hikâyessinden tamamen kopuk bir şekilde görmek bazı SH2 hayranlarını üzebilir. Janitor isimli hiçbir oyunda bulunmayan yaratık ise yönetmenin kendisi tarafından



■ Cybill'i filme göreliyoruz ama ne yazık ki bu filmde onun için İYİ son yok!

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

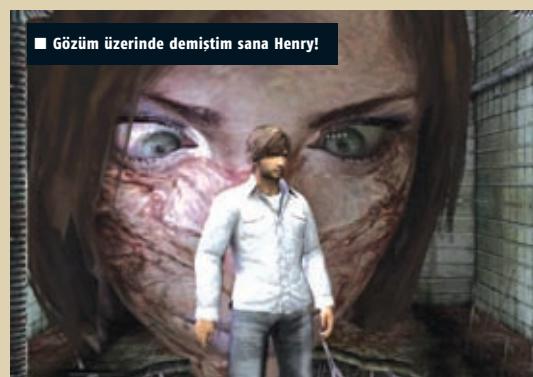


bırakılmış. İlk oyunda pompalı tüfeği aldığımız tuvalette gördüğümüz, dikenlik telleller sahne setten yola çıkarak oluşturulmuş. Filmin hakkının yenmemesi gereken en önemli özellikle Silent Hill kasabasının atmosferini yansıtması. Özellikle sis, bildiğimiz Silent Hill sokaklarından farksız. Boyutlar arasındaki geçişlerde mükemmel bir görsellik sunulmuş. Gerçek, sisli ve karanlık Silent Hill kavramı filmde harika bir şekilde yerini buluyor. Özellikle karanlık boyuta geçiş sırasında izleyeceğiniz kısımlar mutlaka görülmeli.

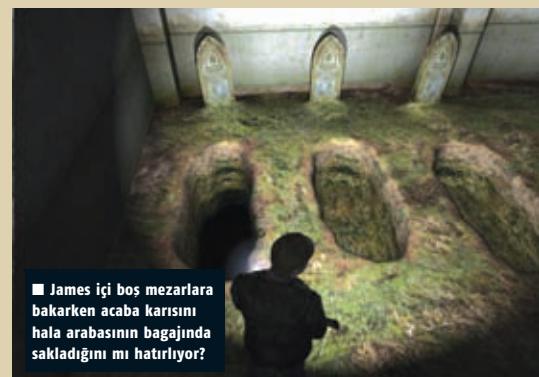
OLMUŞ MU? EVET, OLMUŞ!

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

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



■ Gözüm üzerinde demiştim sana Henry!



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

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

Gördüğü gibi Silent Hill sayısız ince detayla süslen-

BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

Bir kaç yaratık, kasabada sis ve karanlık SH'ye geçişler dışında, filme zannedilen çok daha az görsel efekt kullanılmış. Yaratıkların pek çokunu ise yoğun lateks ve makaj altındaki profesyonel dansçılar canlandırmış.

miş, mitolojik bilgilerle desteklenmiş, psikolojik bir gerilim. Yapıcı ekibin ser verebilir sırlarını vermemesi de Silent Hill'in gizemini uzun bir süre daha koruyacağının işaretidir. Hollywood'un da SH'yi markalaştırmasıyla gelecek oyunların daha da kasvetli ve derin olacağını düşünüyoruz. Yeri gelecek korkudan bir tuvalet molası vereceğiz, yeri gelince de yanımıza bir arkadaş ve 100 Watt'lık ampul alıp kâbusumuzu öyle tamamlamaya çalışacağız. Ve bunları yaparken de aklimızda hep aynı soru olacak: "Peki, bir gün Silent Hill bizi çağırırsa ne yapacağız?" ■

Bilen Adam

SPOILER'SIZ BİR DÜNYA İÇİN ELELE

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

Nasıl oluyor bu? Bir oyun duyurulduğu andan itibaren çığın bir bilgi akışı başlıyor. önce "Announcement Video"ları çıkıyor. Ardından çeşitli ebatlarda "Trailer"lar çıkıyor. Bunları "Webisode"ler, "Developer Diary"ler, "In Depth Preview"ler takip ediyor. Çıkmamış oyuna adanmış 20-30 sayfalık dosyalar, hikaye ve karakter analizleri, "Behind The Scenes" görüntüleri ve videoları, oyuncunun çok özel yerlerinden "Exclusive Screenshot"lar... Denken oyun piyasaya çıkıyor ve sonuç: Ben bunu biliyorum, bu bölümü görmüşüm video'da, bu karakterin sinsi olduğunu da okumuştum, şimdi yüzüme güllüyor ama yakında hainlik yapar, her ikiırkın da 10. bölümünde ulaşacağım söyle gizli silahları var... Birden fark ediyoruz ki, yillardır beklediğimiz oyunu oynamamak gereklilik kalmamış. Zaten okuyup izleyerek tüketmişiz her şeyini.

Nereye gittigimi görebiliyor musunuz? Sistemler arasındaki "her oyun hakkında ilk ben yazmalıyım, en çok içeriği ben basmaliyım" aceleciliği, oyun firmalarının "oyunumun her şeyini gidim gidim önceden satmam, isminden olabildiğince çok yerde bahsettirmeliyim" mantılıtıyle birleşince, oyunların en büyük güzelliği hayatımızdan çekip alındı: Oyunların sürprizleri. Yeni bir dünyayı ilk kesfeden olmanın, güzel bir hikayi içinden dinlemenin hiçbir büyüsü kalmadı.

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

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

NE OYNASAK ?

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

TRIBES VENGEANCE / IRRATIONAL GAMES / 2005

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



MECH WARRIOR SERİSİ / ACTIVISION / 1996 – 2002

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



MECH COMMANDER 1 ve 2 / MICROPROSE / 1999 – 2001

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



ZONE OF THE ENDERS SERİSİ / KONAMI / 2001 – 2003

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



MECH ASSAULT SERİSİ / MICROSOFT / 2003 – 2005

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



BATTLEFIELD 2142 / DICE / 2006

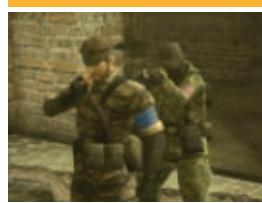
Ve işte, yürüyen devlerin en son görüldüğü oyun. Çalışma sırasında Mech'le karşılaşan oyuncuların sanal yüzlerinde korkuyu neredeyse görebiliyorsunuz. Ama böyle bir karşılamada Mech'in dışında olan sizseniz de, boşuna kaçmaya çalışmayın. Kaçamazsınız.



ALTIN KLASİKLER

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

AKSİYON



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

RYO



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

FPS



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

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

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

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

LEVEL ÖDÜLLERİ



LEVEL KLASİK

Level klasik ödülü alan bir oyunun, size uzun süre unutamayacığınız bir oyun tecrübe yaratacağı kesindir.



LEVEL HIT

Sağın bir yere sahip Level Hit alan bu oyunlar, bir klasik olmasalar da vereceğiniz paraya degecektir.



LEVEL SHIT

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

DÜNYA'DA EN ŞOK SATANLAR

PC

KONSOL

| | | | |
|----------------------------------|---|--|---|
| 1- Football Manager 2007 | ★ | 1- FIFA 07 (Tüm formatlar) | ★ |
| 2- The Sims 2: Pets | ★ | 2- Scarface (PS2, Xbox) | ★ |
| 2- Battlefield 2142 | ★ | 3- Splinter Cell: Double Agent (360) | ★ |
| 4- Championship Manager 2007 | ★ | 4- LEGO SW 2 (PS2, PSP, DS, GC, 360, GBA) | ★ |
| 5- Company of Heroes | ▲ | 5- Cars (PS2, GC, Xbox, DS, PSP) | ✗ |
| 6- Microsoft Flight Simulator X | ★ | 6- T.W. PGA T. Golf 07 (PS2, PSP, 360, XB) | ✗ |
| 7- The Sims 2 | ✗ | 7- Just Cause (PS2, 360, XB) | ★ |
| 8- Age of Empires 3: Warchiefs | ★ | 8- Open Season (PS2, 360) | ★ |
| 9- The Sims 2: Open for Business | ✗ | 9- Kingdom Hearts 2 (PS2) | ★ |
| 10- Caesar | ★ | 10- Buzz! The Big Quiz (PS2) | ★ |

★ yeni ✗ değişmedi ▲ yükseldi ✗ düştü

Kaynak: ESPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

HANGİSİ BANA GÖRE?

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

| OYUN | SAYFA | 800x600 | 1024x768 | 1280x1024 |
|-----------------------------|-------|---------|----------|-----------|
| Bad Day LA | 48 | | | |
| Battlefield 2142 | 38 | | | |
| Defcon | 46 | | | |
| Eragon | 58 | | | |
| F.E.A.R. Extraction Point | 52 | | | |
| FIFA 07 | 44 | | | |
| Just Cause | 60 | | | |
| LEGO Star Wars 2 | 56 | | | |
| Scarface | 62 | | | |
| Settlers 2 | 50 | | | |
| Warhammer 40K: Dark Crusade | 42 | | | |

| OYUN | SAYFA | 800x600 | 1024x768 | 1280x1024 |
|-----------------------------|-------|---------|----------|-----------|
| Bad Day LA | 48 | | | |
| Battlefield 2142 | 38 | | | |
| Defcon | 46 | | | |
| Eragon | 58 | | | |
| F.E.A.R. Extraction Point | 52 | | | |
| FIFA 07 | 44 | | | |
| Just Cause | 60 | | | |
| LEGO Star Wars 2 | 56 | | | |
| Scarface | 62 | | | |
| Settlers 2 | 50 | | | |
| Warhammer 40K: Dark Crusade | 42 | | | |

| OYUN | SAYFA | 800x600 | 1024x768 | 1280x1024 |
|-----------------------------|-------|---------|----------|-----------|
| Bad Day LA | 48 | | | |
| Battlefield 2142 | 38 | | | |
| Defcon | 46 | | | |
| Eragon | 58 | | | |
| F.E.A.R. Extraction Point | 52 | | | |
| FIFA 07 | 44 | | | |
| Just Cause | 60 | | | |
| LEGO Star Wars 2 | 56 | | | |
| Scarface | 62 | | | |
| Settlers 2 | 50 | | | |
| Warhammer 40K: Dark Crusade | 42 | | | |

| | |
|--------------------------|--------------------------|
| ÇALIŞMAZ | DÜŞÜK DETAYDA İYİ ÇALIŞ |
| YÜKSEK DETAYDA İYİ ÇALIŞ | OYUNDA BU ÇÖZÜNLÜKLÜ YOK |

SPOR



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

YARIŞ



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

STRATEJİ



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

DEVASA ONLINE



ADAY YOK

ADVENTURE



ADAY YOK

Online FPS

2142™ BATTLEFIELD

Walker'ların cirit attığı savaş meydanına hoş geldiniz.

HIT
LEVEL



SPITFIRE'DAN 200 YIL SONRA

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

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

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



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

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

OYUN GELECKTE GEÇSEDE BUGÜNDEN GELECEĞE NASIL GİDİYORUZ?

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

BUNU BİR YERDEN GöZÜM ISIRIYOR AMAAA

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

TAKTİKLER

Oyunda en önemli kişi komutan. Her raunte seilen komutanın bir yere yöründeden topçu ateşi yapırma, Titan'ı hareket ettirmek, geçici Spawn (doğum) noktaları oluşturmak ve Scan atıp düşmanların yerini gösterme gibi yetenekleri var. Ayrıca asker gruplarına (squad) çeşitli emirlerle gönderebiliyor. Doğru bir komutanın emrindeyseniz, bu emirlere uymaz çok iyi olur. Çünkü oyunda koordinasyonu sağlayamayan taraf kesinlikle kaybetmeye mahküm.

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

Bunları koordineli kullanmalısınız. Düşman Titan'ına çkartma yaptığından ise en etkili taktik uçaklarınızdan birisini düşman Titan'ının üstüne indirmek. Bu uçaklarda doğabildiğiniz için ölümden sonra doğum noktası olarak uçağı seçip düşman üzerinde daha seri baskın kurabiliyorsunuz.

Eğer inatla sniper oynamak istiyorsanız en rahat taktik düşmanları uzaktan takip edip spawn noktalarını görecək şekilde yatmak.



BATTLEFIELD'DA REKLAMLAR

Oyunda günümüzden tanık gelen firmaların reklamlarını görürseniz sakın şaşmayın. Çünkü bu reklamlar gerçek paraya alınacak ve siz sunucuya bağlanırken bilgisayarınıza indirilecek. Uygulamasını ise tík gibi gerçek hayatı olduğu gibi oyun içerisindeki reklam panolarında göreceksiniz. Bunun sizin oyunu alış fiyatına etki edeceğini ise hatalı etmeyin. Para tamamen yapımı firmaya kalacak. FIFA'daki reklam panolarından sonra bir gelecekte geçen online bir oyunda da dinamik reklam panoları görmek bana normal geldi. Yeter ki reklamlar oyunun atmosferini bozacak türden ürünlerde ait olmasın. Ama korkarım o da olacak.



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



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

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

ZIRHLI BİRLİKLER DEMİŞKEN

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

da silahları işlev olarak tamamen aynı. Yalnızca üniformalarının rengi farklı. Geleceğin savaşçıları olmalarına karşın bilim adamları biraz tembellik yapmış gibiler. Çünkü oyunlu bir silahlardır tipki eski oyunlardaki gibi sınıflandırılmış.

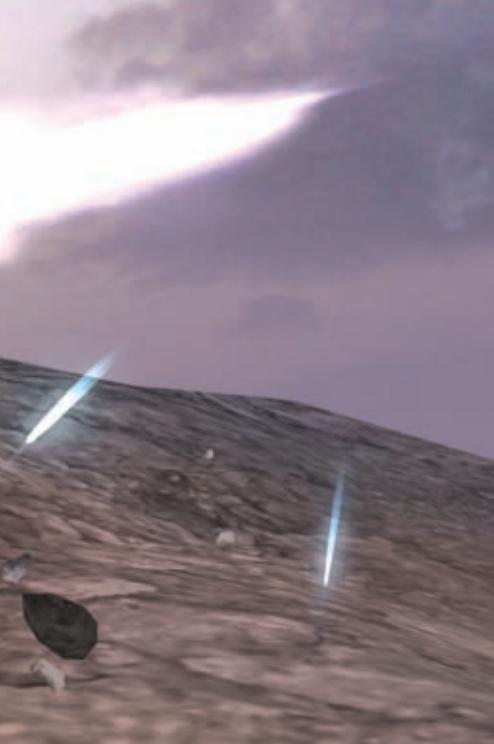
Asker tipleri Battlefield 2'deki 7 asker tipi BF2142'de dörde indirilerek basitleştirilmiş: Recon (keşif), Assault (saldırı), Engineer

GERİYE KALAN TEKERLEKLİLER

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

TITAN NEDİR?

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



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

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

Çekirdek patlamaya başladıkten sonra,



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

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

GELSİN ŞAN ŞEREF, ŞIKIR ŞIKIR MADALYALAR

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

RYO havası da kazandırılmış. Yalnız bunun öyle çok kolay olduğunu sanmayın.

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

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

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

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



Burak Akmenek akmenek@level.com.tr



Level Karnesi

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

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

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

85

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR DARK CRUSADE



**HIT
LEVEL**



Güç kılıçlarınızı bileyin. Yeni bir savaşa gidiyoruz.

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

YEDİ DÜVEL BİR MASADA

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

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

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

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

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

dalıyoruz. Öncelikle hangi tarafı yöneteceğiniz seçmeniz gerek. Dawn of War'dan bu yana ana senaryonun üzerine kurulduğu Space Marine'leri seçerseniz oyuna alışmanız oldukça kolay olacaktır. Ben oyunu en uzun süre Space Marine ile oynadım. Fakat bu diğerlerinin keyifsziz veya güçsüz olduğu anlamına gelmiyor.

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

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

Oyundaki asıl amacınız rakibinizin





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



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

SAVAŞ EKRANI

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

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

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

ZOR DOSTUM ZOR

Oyun normal seviyede bile gerçekten zor. Düşman 15 dakika sonra üstünüzü çöküveriyor. Üstelik her haritada iki ayrı uça başlamiyorsunuz. Düşmanın ana üssü ile sizinki daha baştan dip dibe olabiliyor. Ya da haritanın hiç aklınıza gelmeyecek bir yerinde konuşlanabiliyor. Arayıp bulmak sizin göreviniz. Haritaya girer girmez çok hızlı davranışlarınız gereklidir. Genelde düşmanın dalga dalga akınlarından birisi bittiğinde biriktirdiğiniz birliklerle bir adım daha atıp daha ileride bir direniş noktası kurmak ve bir sonraki dalgalı beklemek daha akıllıca gibi görünse de rakibinizin bir dahi seferde daha güçlü gelemeyeceğini hiç bir şekilde garanti edemem. Eğer oyundan keyif almak istiyorsanız kolay modda oynayın derim.

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

da sizinle birlikte geliyor. Savaşları kazanmak için komutanınızı geliştirebiliyorsunuz. Stratejinize göre komutanınıza farklı silah ve zırh parçaları alarak daha etkili savaşmasını sağlayabiliyorsunuz. Şeref muhafizleri ve komutanınıza alabildiğiniz bu ekipmanlarla oyunda hafif bir FRP havası yaratılmış.

Yundaki Necron ve Tau adlı 2 yeniır dınsında daha önce bildigimiz taraflara ise birer yeni birim veya özellik eklenmiş. Eldar ve Space Marine'lere yeni yakın dövüş birimleri, Ork'lara yeni menzilli birimler gelmiş. Ayrıca Chaos tarafında Chaos Lordu'ya dönüştürürek bir Şeytan Lordu'na dönüştürüyor. Imperial ise Heavy Weapons Team'e savunma bonusu almış.

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



Burak Akmenek akmenek@level.com.tr



Level Karnesi

- ✓ Yedi farklı ırkın birliklerini yönetebilme.
- ✓ Komutanı geliştirebilme.
- ✓ Dünya haritası ve taktik çeşitlilik.
- ✓ Warhammer dünyası sen çok yaşa!
- ✗ Oyun gerçeğin zor.
(Bu pek eksi olmadı değil mi Sinan?)
(Hayır Burak, olmadı)

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

**BİTMİR İÇİN OLDUĞA
ZAMAN HARÇAYACAĞINIZ,
SÜPER BİR EK PAKET.**

85



Spor

FIFA 07

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



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

FIFA 07 GELMİŞ GEÇMİŞ EN İYİ FUTBOL OYUNUDUR!

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

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

vel da beğenmeyecek" diyor. Bir de Sinan var tabii, teslim tarihini kafamın üstünde Demokles'in kılıcı gibi sallandırıp "Küçük Mehmet, Küçük Mehmet FIFA nerede? FIFA yoksa, FIFA yoksa, yüzersin derede..." diye şarkı söylüyor. Korkmamak elde mi

Hatırlarsanız FIFA serisi hakkında yazdığımız son iki yazında (FIFA 06 ve WC 06), PES'in daha iyi bir futbol simülasyonu olduğunu kabul etmiş ama FIFA'nın da farklı bir kulvarda başarılı olduğunu sevilebileceğini yazmıştık. Yanılmışız, kendi adıma konuşursam, yanılmışım. FIFA kendi çizgisini PES'in rahat rahat yürüdüğü çizginin üstüne oturtmaya çalışıyordu. Bu çok riskli bir yönelim, çünkü PES o kadar başarılı bir seri ki, FIFA'nın aynı sularda onunla aşık atması çok zor. Ama anlamadığım bir şekilde bazılıları zoru seviyor ya da maceranın bir yerinde sevmek zorunda kalıyor.

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

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

nazar boncuğu olarak sıritiyorlar tribünlerden bize.

TOP SALINA SALINA DİŞARI ÇIKTI VE AVUT...

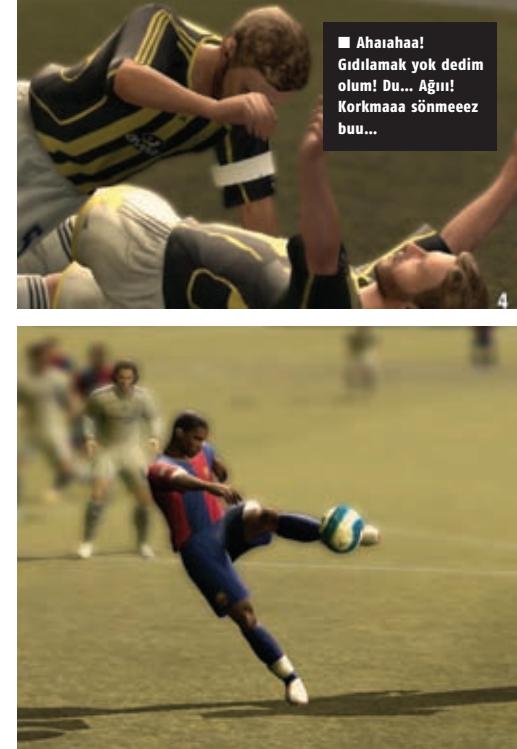
Bir diğer FIFA klasığı, ses ve müzikler. Seslendirmeler alışık olduğumuz gibi çok iyi... demek isterdim aslında ama bir problem var. Söyledi ki, sen koskoca Andy Gray olmuşsun, benim orta sahanın biraz ilerisinden vurdugum ve direkte patlayan top için "bu fırsatlar kaçırılmamalı, bular kaçarsa kazanmayı hayal edemezsiniz" gibi cümleler kurmayacaksın. Orta sahan kaleyeye... Hangi fırsatın bahsediyorsun sen Andy?

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

FIFA'dan başka ne bekleriz? Mesela sağlam bir online desteği? İstemediğiniz kadarı mevcut FIFA 07'de. Interactive Leagues özellikle, seçtiğiniz takımın gerçek hayatı fikstürüne göre giden bir sezonu oynaması şansınız var. Üstelik bunu tüm dünyadan binlerce oyuncuya beraber yapıyorsunuz. Söyledi işliyor sistem: Mesela ben Liverpool'u seçtim takım olarak, hafta sonu Chelsea'yle maçımız var. 0 hafta, Reds'i seçmiş bütün oyuncularla, Chelsky'yi seçenler birbirleriyle maçlar yapıyor. Hangi tarafın galibiyet sayısı daha



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



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

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

0000 ÇOK SERT BİR HAREKET!

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

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

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

BİR GÖSTERİ MAÇI OLDU MU BU?

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

Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr



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



Level Karnesi

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

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

TOP FİZİĞİNİN
DÜZELTİLMESİYLE FIFA
DOĞRU YOLA GİRMİŞ.

86



Gerçek Zamanlı Strateji

DEFCON EVERYBODY DIES

Basın! Piş! Buraya buraya! Heey!



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

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

MANTARLAYANLAR VE MANTARLANANLAR

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

- 1- Nuke'ü kafaniza yemek üzere olan taraftaysanız, "bak güzellelim, dünya sona ermek üzere..." cümlesiyle son bir kez sansınızı denersiniz.
- 2- Karun kadar zenginsiniz, malikanenizin altındaki jakuzili sığınaga girer ve "Fallout" bittiğinde dünyada yaşanacak bir şeylerin kalmasını ümit edersiniz.
- 3- Ya da bir düğmeye basıp insanlığın 12 bin yıllık birikimini silersiniz. Nükleer savaştan en uzakta ve güvende olan da sizsinizdir.

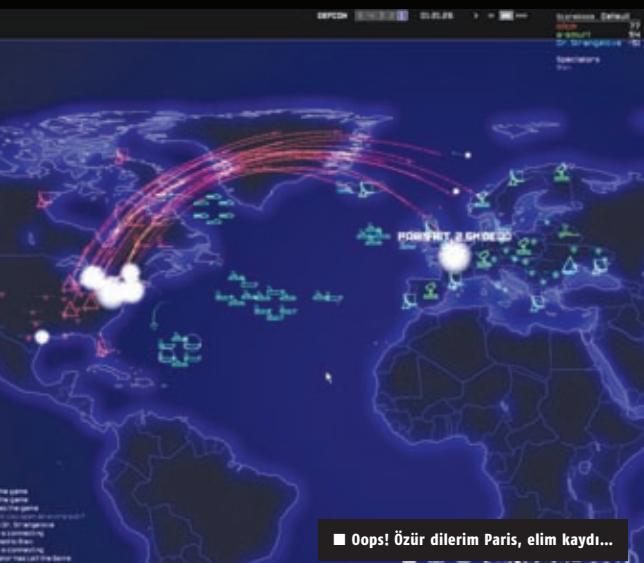
Zamanı geldiğinde bu üç tarafın hangisi olmayı tercih edeceğini-

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

DEFCON NEDİR?

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

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



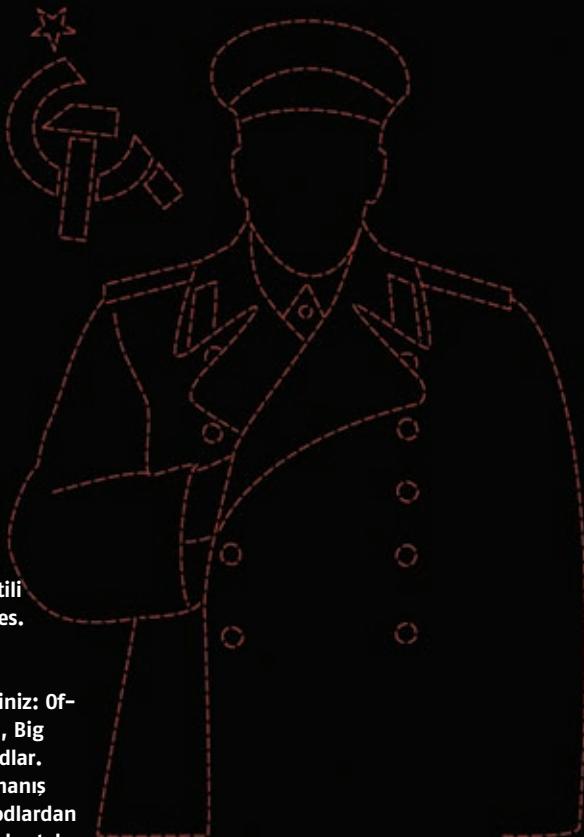
KIYAMET SAATİ

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



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

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



düşman karasularına yaklaşıyorsunuz. "Biraz bekleyeyim de düşmanın hareketine göre yerlestireyim" dediyseniz yandınız. Çünkü Defcon 3'te yerlestirmedikleriniz yok oluyor. Uçaklar kalkıyor ve gemiler savaşma-ya başlıyor. Defcon 2 geldiğinde artık son hazırlıklarınızı tamamlamalı, filolarınızı (daha doğrusu onlardan ar- ta kalanları) stratejik olarak en doğru yere çekmelisiniz. Çünkü Defcon 1 alarmı calındığında, cehennem dünya-ya iniyor ve siloların kapakları açılıyor.

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

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

liyor. Son yaklaşıkça artması garanti- olan tek şey, bekleyişin yarattığı stres.

DİPLOMASI

Defcon'u birçok şekilde oynayabilirsiniz: Office Mode, Diplomacy, Speed Defcon, Big World ve Tournament elinizdeki modlar. Ancak ayarlarla oynayarak kendi oynanış şıklarınızı de yapabilirsiniz. Bu modlardan Diplomacy modunda ise tüm oyuncular tek bir ittifaka (alliance) bağlıyor. Diğer oyuncuların ne yaptığını, filolarının yerini, füze-lerin nerede olduğunu görebiliyorsunuz. Tabii Defcon yükseldikçe tansiyon giderek artıyor. 10 dakika boyunca ekrana bakıp "aca- ba kim hainlik yapacak?" diye beklemek ve filoları kendi hainlik planlarına göre milim milim dolaştırmak ve kimsenin killanma-masını ummak, insanı strese boğuyor. En sonunda birisinin sabır damarı mutlaka çatlıyor. İlk silolar savunmadan saldırya dö- nüştüğünde hızla gizli ittifaklar kuruluyor ve en güvenilir dostların birbirini sırttan bi- çaklama (nükleme) dönemi başlıyor.

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

Ama maalesef bu güzellik modları bilgi- sayara karşı oynamanın hiçbir anlamı yok. Çünkü Eğer aynı ittifaktanız, kafasına tonlarca nuke atsanız dahi bilgisayar ara- nızdaki ittifakı bozmuyor (gerci müttəfiki bombalamak size puan kaybettirir ama olsun, ilk 7 milyon insanını kaybettiğinde bilgisayar akıl edip size savaş ilan etmeliyi- di). Ayrıca, 5 bilgisayara karşı aynı anda oynadığınızda ittifak kurmayı akıl edemiyorsunuz, sizin ittifak isteklerinize cevap vermi- yorlar.

OLGAY, TUT!

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

tifaklar gırsla gidiyor ve paranoya had safhaya çıkarıyor.

Bir de söyle bir şey var. Oyunu oynarken "ah gemile- rim gitti! Eyah nuke'larımı vurdular!" nidaları arasında, birden, tüyleriniz ürperiyor ve neye bakığınızı anlıyorsunuz: Dünyanın 50 bin kilometre üstünden, insanların son saatlerini oynuyorsunuz. Gerçek zamanda ağır ağır veya 15 dakikada hap niyetine.

Basit gibi görünse de öğrenmesi kolay, ustalaşması zor bir strateji Defcon. Hatalarınızın telafisini olmaması, en ufak taktik hatanın 30 milyon insana mal olmasına sebep oluyor. Defcon'u Cipsinizi kolanızı yanınızda alıp 6 kişiyle pis ittifaklar, çamur bombardımanları yaparak oynamamanız lazımdır.

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

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

Sinan Akkol sakkol@level.com.tr



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

Level Karnesi

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

| | | | | | | |
|----------------|---|---|---|---|----------|---|
| Grafik | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ses | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Oynamabilirlik | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Multiplayer | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Eğlence | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

NÜKLEER BİR SAVAŞ
ÇIKARTMAK İÇİN DAHA İYİ
BİR SEBEP BULAMAZSINIZ.

82

AMERICAN MCGEE PRESENTS BAD DAY: L.A.



Amerikalı McGee sunuyormuş! Bir de gururla söylüyor!

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

American McGee de böyle düşünmüştür.

BENİM İÇİN DAHA KÖTÜ BİR GÜN

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

Kendini kurtarmaktan başka bir hiçbir amaci olmamasına rağmen, zorla kahraman haline gelen evsiz bir adamcığını; Anthony Williams'ı canlandıracaktı oyunda. Her türlü Hollywood klişesi mevcuttu, ama bu oyundan hedefi bu klişelerle ve bu klişelerin yarattığı "Amerikan korku Kültürü"yle dalga geçmekti. Hollywood'un gelişirdiği o saçma sapan "gerçek"likle mücadele etmek, gerçegin başka bir şey olduğunu göstermek, bir yandan da bol bol güldürmek niyetindeydi American McGee. Şundan şüphem yoktu ki, Bad Day: LA, en çok eğlendiğim oyumlardan biri olacak ve hep özlemini çektiğim "entellektüel" duruşu yakalayacaktı.

E HANI?

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

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

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

GÖSTERİ DEVAM ETMEMELİ

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



Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Arkasındaki fikir.
- ✗ Bu oyuncunun potansiyelinin içine edilmesine sebep olan her şey..

| | | | | | | |
|----------------|---|----------|----------|---|---|---|
| Grafik | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ses | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Oynamabilirlik | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Multiplayer | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Eğlence | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

ARKASINDAKI
FIKİR OYUNDAN ÇOK
DAHA İYİ.

29



SETTLERS 2: 10TH ANNIVERSARY

Eski neslin mutlu günü



■ Esit güçler arasındaki kışkırtmayı izlemek oyunun en eğlenceli yanlarından biri. Hele kritik bir savaş veriliyor.



Birçok oyuncu kabul edecektir ki klasiklere yapılan modern makyajların çok azı başarıya ulaşabiliyor. Bunu bilmeme rağmen uzun zamandır eski bir dostun aramızda dönmesini çok istiyor ve bu duygumu kimseye açamıyorum. Yolları benim yaptığım, savaş emrini verdigim (ama sonuca direkt etki edemedigim), bazen saatlerce bina kurup sonucun keyfini çıkarmaktan, bazense saçımı başımı yollamaktan en keyif aldığım oyun Settlers 2'yi. 10. yılında bile önüne otursam yine saatlerimi alacak oyundu. Alman yapımı Blue Byte yeni oyunu için benimle aynı duyguları paylaşan binlerce oyuncu olduğunu tahmin ederek büyük bir anket yaptı. Anket katılan oyuncular Settlers 2'yi bir şekilde yeniden görmek istyordu. Blue Byte bu isteği görmezden gelmedi.

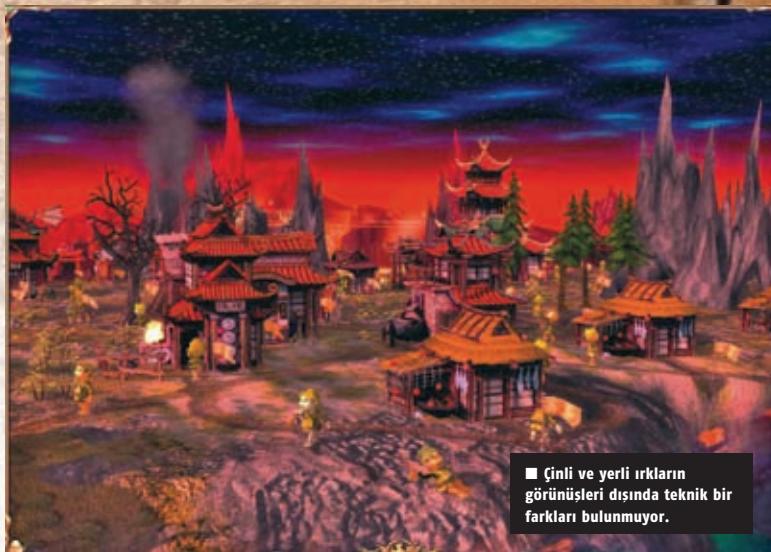
Su an önemde duran oyun, bir strateji klasığı olan Settlers 2: Veni, Vidi, Vici'nin birkaç değişiklik dışında tipatıp aynısı. Ve madem aynısı, anlatmaya oyunun en önemli yanından, yani ekonomik döngüden başlayayım. Settlers'la diğer stratejiler farkını en güzel şekilde, "Settlers'da bir asker nasıl yapılır"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

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

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

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





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

■ Yorucu bir günün ardından göçebelerinizin hareketlerini izlemek cidden rahatlaticı.



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

BİRA VE ALTINLA RÜTBESİ ALINIR MI?

Settlers'da topraklarınıza artırmak için askeri binalar kurmanız veya düşman askeri binalarını ele geçirmeniz gerekiyor. Tavsiyem oyunun başlarında yakında maden alanı gördüğünüz sınırlara birer bayrak dikerek ana yola bağlanmanız ve buraya birkaç jeolog ve izci göndermeniz. İzciler sınırlarınızın dışını turlarken jeologlar da yakınlardaki madenleri araştıracak. İşe yarar madenleri sınırlarınıza katmak için askeri binalar kuracaksınız.

S2'de savaşlar düşmanın askeri

binalarına saldırarak gerçekleşiyor. Bir bina saldırısı emri vermemizle beraber askerlerimiz paytak paytak düşman binasına ilerliyorlar. Vardıklarında düşman binasındaki yüksek rütbeli askerlerle düelloya başlıyorlar. Düelloyu kazanan, rakibin bir sonraki askeriyle çarpışıyor. Savaş bölgede sadece bir tarafın askeri kalıncaya dek sürüyor. Eğer kale alınırsa işgalci askerler binaya girecek toprak parçasını kazanıyorlar ve rakibin bu bölgedeki binaları yıkılıyor. Yüksek rütbeli askerler daha düşükleri genelde yiyorlar. Fakat rütbelere eşitse araya şans faktörü de giriyor. Ha unutmadan; askerlerin donanımını kapıp neşeye savasa koştuğunu, savaştıkça rütbe aldığıını sanmayın. Askerler savaşa gitmeden önce meyhane düzgün bir gece geçirip moral depolamak istiyorlar. Bu da madencilere ekmek olacak tahtının bir kısmının bira fabrikasına gitmesi anlamına geliyor. Rütbe içinse yeterli miktarda altın para vermeniz gerekiyor. Bunun Türkçesi de çıkarılan altın cevherinin işlenerek askerlere taşınması demek oluyor.

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

Level Karnesi

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

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

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

78

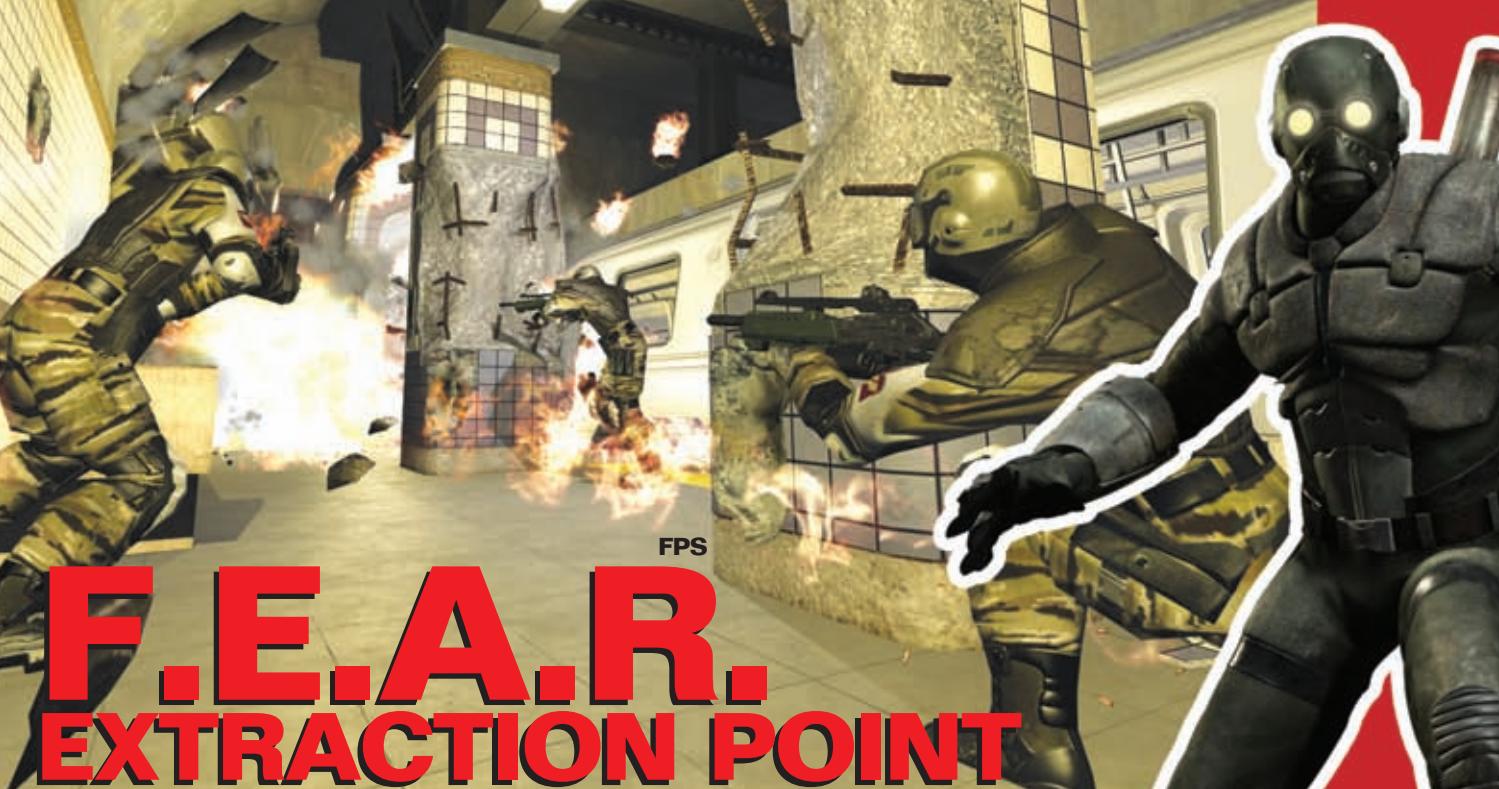


■ Volkanik haritaların atmosfer dışında oyunu direkt bir etkisi bulunmuyor.

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



Göker Nurbeyler
gnurbeyler@level.com.tr



F.E.A.R. EXTRACTION POINT

Bir efsaneyi bitirmek

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

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

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

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

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

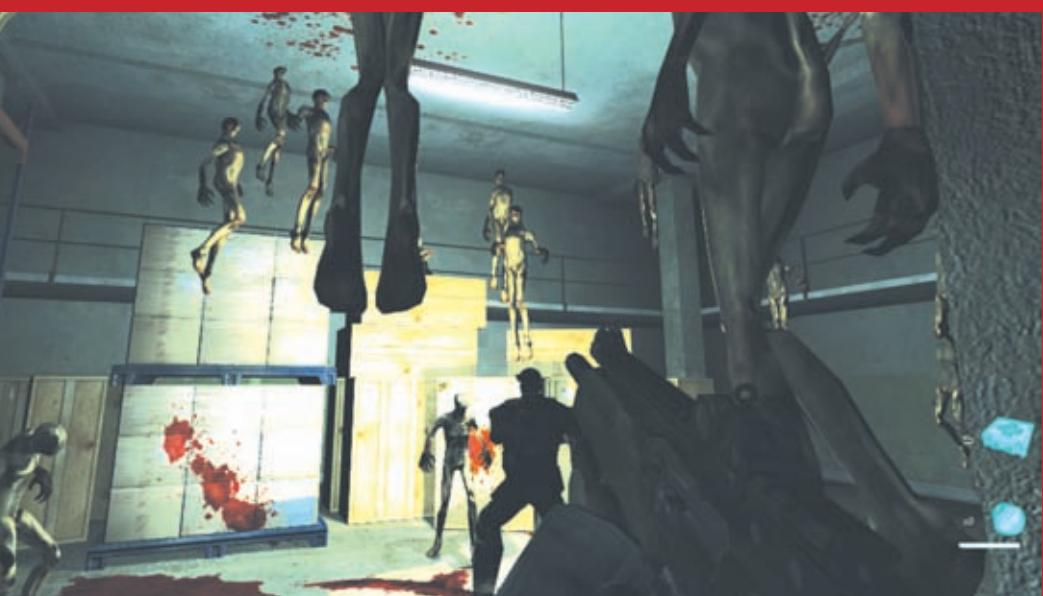
SUÇLU AYAĞA KALK

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

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

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

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





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

Bu, resmen oyuncunun zekâsiyla alay etmektedir. İlk oyunda bolca bulunan zor anlaşılır, çözmek için uğraştığınız telefon konuşmaları da oyuncuya alay edercesine kullanılmış bu oyunda. Oyun boyunca telefonlarda dört tane diyalog var, onlar da söyle:

1. Sevgilim bugün öğle yemeğine gelemediyorum.
2. Akşam gelirken ne getireyim aşkım?
3. Tatlıım, oradan silah sesleri geliyor? Hayırdır?
4. Yolunda gitmeyen bir şeyle var ballı böregim, kaç!

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

EN KÖTÜSÜNÜ EN SONA SAKLADIM

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

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

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

İlk oyunda çok etkileyici bir şekilde öldürdüğünüz Fettel karşınıza çıkıyor ve şunları söylüyor:

"Evet biliyorum. Sen beni öldürdün ve bu bennim hiç hoşuma gitmedi. Benim burada olmam



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

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

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



Sinan Akkol sakkol@level.com.tr

Level Karnesi

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

| | | | | | | |
|----------------|---|---|----------|----------|----------|---|
| Grafik | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ses | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Oynamabilirlik | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Multiplayer | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Eğlence | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

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

65



LEGO® STAR WARS™ THE ORIGINAL TRILOGY



Legolardan bir dünya kurdum ikimize

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

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

Ama eğer bir babasınız ve oturup ufaklılarınızla bu ve benzeri oyunları oynarsanız, hatta arada bir kahkahalar da atarsanız, emin olun evlatlarınız tarafından sevgiyle kucaklanmayı garantilemiş olursunuz. Çünkü bu naif bir oyun ve Star Wars herşeye rağmen naif bir hatalı aleme ve Lego herşeye rağmen gayet naif bir oyuncak. Oturup hom hom haber bülteni izlemek varken, ufaklılarıyla birlikte böyle naif oyular oynayan bir



ŞAPKALAR ELİMİZDE...

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



baba ya da anne sevgi görmeyi haketmez mi? Tabii siz benim böyle dediğime bakmayın, bu oyunu sadece çocukların değil, biraz daha büyük yaştaki ufaklıklar da sevecektir. Mesela 35 yaşındaki benim gibi bir herif de bu oyuna aşık olabilir. Hatta, olmuşumdur bile çoktan belki, kim bilir.

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

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

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

saranmış. Ama bunu kesinlikle güzel bir şey olarak söyleyorum, yanlış anlamayın.

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

Sakın saklamayın, bir kısmınız "bu ne çocuk oyunu!" diye ilk Lego Star Wars'u oynamadı, biliyorum. Ama çok şey kaçıryorsunuz. Hele bu ikinci oyun, güzel olan Star Wars bölümlerini konu aldığından midir ne-

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

Madd



Level Karnesi

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

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

BU OYUNU OYNAMAMAK İÇİN HİC KİMSENİN BİR MAZERETİ OLAMAZ.

88

ERAGON



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

Ilk öykü denemelerimi 13-14 yaşlarında yapmıştım sanırım. Hatta edebiyat camiasının dikkatini ilk kez çektığım yazılıardan birinin başlığı "Omkron"du. Oyunu oynamamıştım, gerçi ama, yarımsaçılık kompozisyon sınavı sırasında akıma gelen tek "fantastik şehir ismi", o sıralar pek bir gündemde olan Omikron olmuştu. O yazımı birkac kişiye okuttum, onlar da pek beğendiler ve bir anda "gelecek vaat eden çocuk sanatçı" etiketi yaptırdılar bana. Ben yazmaya iyi kötü devam ettim sonra da, ama kimse o zamanlar yazdıklarımı bir yayinevine götürüp "bunlardan kitap yapalım" demedi, demiş olsa şimdilik farklı mecralarda karşılaşıyor olabilirdik sevgili okurlar.

ÇOCUKTAN OKU KİTABI

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

filmi baz alan bir de oyun yapılıyor. Halal olsun...

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

ZİNCİRLERİMDEN BAŞKA KAYBEDECEK NEYİM VAR?

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

Oyunun büyük bir kısmı "ilerlemeli dövüş oyunu" формunda geçiyor. Burada oyunun değerini artıran birkac özellik var. Birincisi, kahramanlarımızın kılıç kullanmadık yeteneği ve kolay kombolarla estetik işlere imza atabilmemiz. Ayrıca baş kahramanımız Eragon oldukça işe yarar büyüler de yapabiliyor, ama sadece oyun siz oyle yönlendirdiğinde. İkinci güzellik, oyunun aynı anda iki kişiyle oynanabilmesi. Eragon oyuncu boyunca asla yalnız değil ve onun yanındaki yardımcı karakterler, bir arkadaşınız tarafından yönetilebiliyor. Bunu Sinan'la denedik. Doğrusu video oyunlarıyla yeni temas eden arkadaşlar için oldukça eğlenceli olabileceği karar verdik. Bizim ne kadar eğlendiğimiz konusuna ise girmeye-lim lütfen.

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

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

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

BUGÜN BAYRAM

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



Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr

Level Karnesi

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

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

SADECE KİTABIN VE FILMİN HAYRANLARINA TAVSİYE EDİYORUM, BİR DE KÜÇÜKLERE.

68





Aksiyon

JUST CAUSE

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

Dedemle anneannem bahçeli bir eve yaşıyorlar. Emekli insanlar, çok da fazla aktivitesi olan bir yer değil oturdukları çevre. Onlar da napsın, bütün gün televizyon başında geçmez, bol bol arka bahçeleriyle uğraşıyorlar. Ekiyorlar, bıçıyorlar, zaman zaman oradan topladıkları üç-beş sebzeyi yemeklerine katıyorlar. Bazi çikan otları beğenmiyor, söküp atıyorlar, yerlerine kendileri için faydalı olan başka otlar ekiliyorlar. Benimse hiç arka bahçem olmadı. Şehir çocuklarıyız biz, başkalarının arka bahçelerini televizyonda röntgenliyoruz, ar-

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

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

SADECE SEBEP (SAF ARABAŞLIK)

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

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





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

MUZ ORTA

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

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

SAN ANDREAS NİRE, SAN ESPERITO NİRE?

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

lay başa çıkabiliyorsunuz. Eh, ana görevin de oldukça kısa sürede bitirebildiği düşünürse oyunun kendini uzun süre oynamak konusunda pek başarılı olduğu söylenemez.

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

Burada oyunun fizik modellemesinden de bahsetmek yerinde olur herhalde. Öncelikle her oyuna ağızlarının suyunu akita akita "gerçekçilikgögüsügsdfsflklüg" (gerçekçilik canavar inlemesi) şeklinde bakanlar, hemen bir kenara ayrılsın. Ne Just Cause'un ne de benim size söyleyebileceğimiz bir şey var bundan sonra, ilişkilerimi gözden geçirmemiz gerekiyor korkarım ki. Just Cause gerçeküstü bir oyun. Daha ilk sahneden itibaren paralı askerden çok bir Hollywood dublöünü andıran Rico Rodriguez'in fizik kurallarıyla falan pek derdi olmadığı belli oluyor. Ama zaten Just Cause'u konuşulmaya değer yapan, bu fizik-ötesi durumun yarattığı keyif. Rico arabayı sürerken bir anda arabanın tavanına çöküyor, o pozisyondan tek bir hareketle paraşütünü açarak binlerce metreyle yükseliyor, paraşütü bir saniyede kapatıp yeniden açabiliyor, yükseklere asla düşmüyordu ama süzülüyor, suyun altında dakikalarda nefes almadan kalabiliyor. O bir super kahraman. Ama işte bunları görüp burun kıvırmadan zevk almaya bakmak lazım çünkü o güzelim adanın üstünde uçmak, araba patlamadan son anda kapisını kırıp dışarı fırlamak ve metrelere yuvulanmak, hepsi ağızda çok güzel tatlar bırakıyor.

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

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

HER ZAMAN: VIVA LA REVOLUCIÓN!

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



Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr

Level Karnesi

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

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

TÜM ZAMANLARIN EN
MACERAYI SEVEN ADAMI
ÜNVARINI RICO ALIYOR.

75

SCARFACE

THE WORLD IS YOURS

**HIT
LEVEL**



10 Adımda: Filmini izlemeden bir film oyunu nasıl oynanır?

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

KİM KİMDEN ESİNLENDİ

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

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

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

■ Tony sen bu durumlara düşecek adammiydim ya.

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





yenilir, yutulur gibi değil.

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

KO-PİLOTUN FAYDALARI

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

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



RADYO MU, KASET ÇALAR MI?

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

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



OlgaY Ertez

Level Karnesi

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

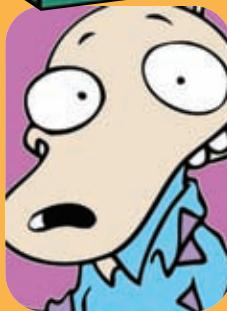
| | | | | | | |
|----------------|---|---|---|---|---|---|
| Grafik | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Ses | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Oynanabilirlik | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Multiplayer | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Eğlence | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

**YÜKSEK TEMPOLU VE BİR ÖDÜL KADAR ZEVKLİ BİR OYUN.
KEŞİNLİKLE OYNAMAYA DEĞER.**

80

LEVEL FORTE

OYUNLARA CAN VEREN BÖLÜM ÇALIŞMAYAN DVD'LER VE FIRMWARE GÜNCELLEMESİ



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

ROCKO'NUN GÜNLÜĞÜ

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

Kasım ayının bombası Guild Wars Factons. Tek kişilik oyunlardan sıkıldıysanız ve farklı bir şeyler ariyorsanız derhal Guild Wars dünyasına adım atmalısınız.

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

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

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

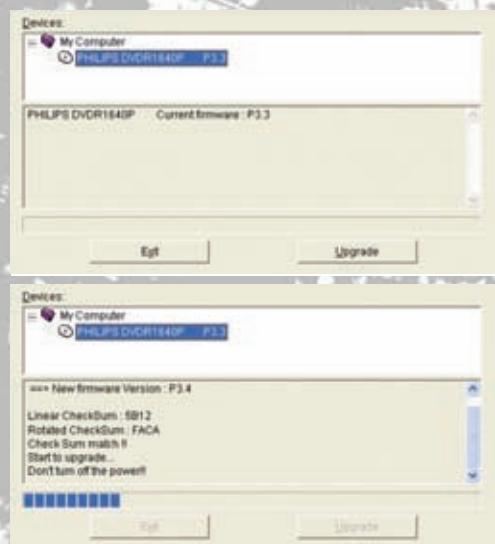
>> Geçtiğimiz ay bize ulaşan DVD şikayetlerinden sonra teknik bir konuya değinme zamanı geldiğini düşündük. DVD'sinin çalışmadığından yakından ve bize ulaşan okurların çögünün aklında "DVD bozuk" düşüncesi hakim. Aslında aklı gelebilecek ilk ihtimal de bu ancak doğru olduğunu söyleyemeyiz. Bu nedenle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

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

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

Ama DVD'yi kullanan siz okuyucularımızın hepsinden firmware update'i yapmasını bekleyemeyiz. 0 yüzden, şuna nasıl hem daha fazla kapasiteli, hem de tüm sürücülerle uyumlu DVD verebileceğimiz üzerinde çalışıyoruz. Bu çalışma sürerken de, Guild Wars Factons'u içeren DVD'mizde sorun yaşamamanız için, tüm sürücülerle uyumlu olan DVD5 formatında DVD versionin doğrularını düşündük.

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



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

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

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

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

GUILD WARS FACTIONS

Sizi inatla devasa online'a alıştırılmaya çalışıyoruz



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

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

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

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

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

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

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

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



SENSATIONAL SOCCER

Futbol sadece FIFA ve PES'ten ibaret değil



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

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

anımsatan, nostaljik yapıya sahip bir oyun var.

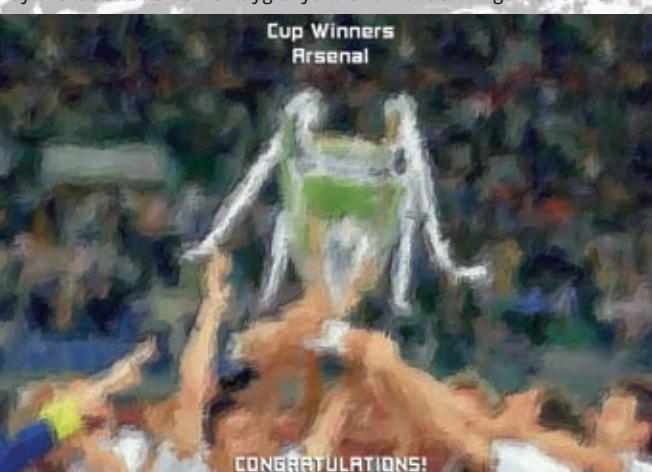
NSS3'ü incelediğimde o oyun için de aynı durumu belirtmişim; SS oyuncuların beğenisi sunulacak evreye gelmesine rağmen halen geliştirilmekte olan bir oyun. Bu nedenle bazı hatalarını ve noksalarını hoş görmek gerekiyor. Örneğin ben oyundan ilk haberdar olduğumda bariz bir çökme problemi vardır. Ben ve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

Biraz da oyunun içeriğinden bahsedeyim. Öncelikle oyun Türkçe dahil 20'ye yakın dili destekliyor. Oyunda 40'in üzerinde ülkenin birinci ligleri yer alıyor ve bu listeye Türkiye dahil. Üstelik ligimizdeki takımların kadroları olabildiğince güncel. Örneğin Fenerbahçe'de Kezman'ı ve Deivid'i görmek mümkün. Ancak lisans yüzünden basının ağrısını istemeyen New Star Games, oyundaki futbolcuların isimlerini birer harfi yanlış yazarak değiştirmiştir. Elbette değişen sadece bir harf olunca oyuncuları tanıtmakta zorlanıyoruz.

Oyunda bir lige başladığınızda takımınızdaki oyunculara maçlar arasındaki boşluklarda antrenman yapabilirsiniz. Elbette bu antrenmanları da kendiniz oynuyorsunuz. Örneğin pas yeteneğini artırmak istedigimiz bir oyuncuya alındığınızda, belirli bir süre içerisinde antrenman sırasında belirlenen noktalara topu yollamanız isteniyor. Eğer antrenmanı başarıyla bitirirseniz oyuncunuzun pas özelliği bir puan artıyor.

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

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



AYIN MODLARI

Rafa kalkan oyunlara can veren yapımlar...

ETERNAL SILENCE

Türü: Mod

Sürüm: Beta 1.0

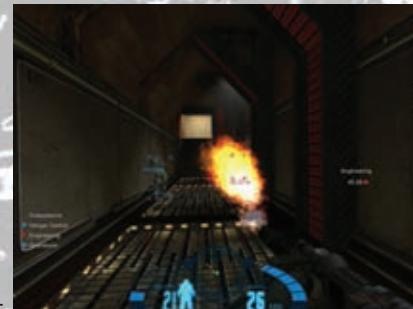
Gereksinim: Half-Life 2

Hazırlayan: Eternal Silence Team

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

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

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



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

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

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



Şu anki sürümde ES_Aethra haritası ve iki UTF gemisi (UTF Fighter ve UTF Interceptor) bulunuyor. NGM savaşçı gemisi ise betaya yetişmediğinden NGM askerleri şimdilik UTF Fighter gemilerini kullanıyor. ES ekibine göre NGM, UTF gemilerini "çalmakta" sakınca görmüyor.

JUNK WAR

Türü: Mod

Sürüm: 1.10

Gereksinim: Unreal Tournament 2004

Hazırlayan: Runestorm

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

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

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



alıp kafayı-gözü yarılmaktan koruyabiliyoruz.

Silahların etkileşimi için hazırlanan yeni efektler ve sesler de modun içerdiği özelliklerden sadece birkaçı. Son olarak oyunu oynayacak birini bulamadığınız takdirde bot desTEGER'in de bulunduğu belirtiyor ve siz deşarj olmaya çağrıyorum. ■



GUILD WARS FACTIONS TAKTİKLERİ -2-



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



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

BÜNYENİN TAKTİĞE DOYDUĞU AN

GW: Factions rehberimin ikinci bölü-
münde Factions'la birlikte PvE'ye ge-
len yeniliklerle devam ediyorum.
Ayrıca "ne oynayalım, nasıl bir Build kura-
lım" diyenler için güzel PvP Build tavsiyele-
rim olacak.

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

YENİ GÖREV VE ÖDÜL SİSTEMİ

Factions'da toplam 13 görev bulunuyor. GW
oyyananlar her şehirde ana görev ve bonus
olmak üzere ikişer görev bulduğunu ha-
tırlayacaktır. Bu sistem Factions'da yerini
Standart, Expert ve Master'dan oluşan üçlü

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

Standard: 1000 XP, 100 Gold, 1 Skill Point
Expert: 1500 XP, 150 Gold, 1 Skill Point
Master: 2000 XP, 200 Gold, 1 Skill Point

Ödüller katlanarak arttığinden bir görevi Master'da tamamlarsanız cebinize toplamda 4500 XP, 450 Gold ve 3 Skill Point giriyor. Ayrıca cosup 13 gö-
revi de Master seviyesinde tamamlarsanız Protectors of Cantha ünvanına sahip oluyorsunuz. Görev-
leri Expert veya Master'da tamamlamak için coğun-
lukla kısa sürelerde başarıyla bitirmeniz gerekiyor.
Bunun dışında görev sonunda kaç NPC'nin hayatı
kaldığı gibi ölçütler de işin içine girebiliyor.

PVE İÇİN GENEL PÜFLER

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

görev hakkında bilgisi olan biriyle konuşarak ne tiir build'lerin ve do-
nanımın faydalı olacağını öğrenebi-
lirsiniz. Örneğin yaratıklar sağlık azaltıcı debuff'lar (De-Regen) yapı-
yorkırlarla amacınızı büyülerini tamam-
latmamak olmalı. Monk'ların yanında mutlaka Rebirth yeteneği ve diğer oyuncularda Resurrection Signet bulunmalı. Bunun dışında imkanı olan-
lar kendilerini heal edebilecekleri bir yetenek alırlarsa Monk'un işi kolayla-
şır.

2. Görev boyunca hedef bazlı oynayın ve gereksiz yaratık gruplarına bulaş-
mayın. Unutmayın ki GW yaratık far-
mına pek pirim veren bir oyun değil.
Ayrıca bir gruba dalmadan önce et-
rafta devriye gezen başka bir grup
var mı diye bakmanız ömrünüzü uza-
tır.

3) Saldırığınız grupta ilk olarak Monk,
ikinci olarak Mesmer veya Elementalist,
üçüncü olarak Ranger ve son olarak
Warrior sınıflarındaki yaratıkları temizlemeye bakın. Haa bunlardan birisi Monk'unuza dalarsa sırayı bırakıp o terbiyesizi indirin.

4) Savasın dışında acil kaçış zamanlarını



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



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



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



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

da kestirmeye çalışın. Savaş başa çıkmayacak duruma geldiye bir kişi güvenli bir yere uzaklaşın. Kyim sona erdikten sonra Monk'tan başlayarak takım üyelerini kaldırın ki gerekiz ölüm cezaları olmasın.

- 5) Oyunun taktik olanaklarından faydalanan. Örneğin taktik belirlerken GW'nin mini haritasına çizimler yapabilirsiniz. Lider (genellikle saldırı emrini veren tank) savaş sırasında Sol Shift-Sol CTRL ve Space kombinasyonlarıyla takıma bir sonraki hedefi belli etmelidir.
- 6) Sürgünden ayrılanı kapacak bir yaratık grubu illa ki vardır.
- 7) Son madde de ilk maddeye paralel: Online oyuncuların amacı beraber eğlenmek ve aynı hobiye sahip insanların iyi vakit geçirmektir. Kimseyi bir anlık hırsı veya egoja yem yapmayı unutmayın ki tüm oyuncular geçicidir. Sahsen bunca yıldır evime hiçbir oyundan tek silah bile götürememiştim. (Duke Nukem'in kücültme silahını hep istemişimdir.)

DÜSMAN FRAKSİYONLAR: KURZICK VE LUXON

Cantha maceranız için gerekli püfler sizi Sunjiang District görevine kadar sağ sağlım getirecektir. Görevi tamamladığınızda Fractions'un Prop.'dan farklılaşan bir başka yönyle tanışacaksınız. Üç bölgeye ayrılan kitanın kuzey kısmı imparatorluğun hükümü altındayken güney bölümünü yönetmek için Kurzick ve Luxon fraksiyonları birbirini yemektedir. Fractions bu iki taraftan birini seçerek daha PvE içindeyken PvP'ye başlamamızı sağlıyor. Zaten bu, GW'nin PvE'sini monotonluktan kurtarmak için kullanılabilecek en iyi adımdır.

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

HANGİ TARAFI SEÇMELİ?

Kurzick ve Luxon arasındaki ilk fark seçimizin atmosferi etkisiyle başlıyor. Ör-

neğin Kurzick'i seçtiğinizde vaktinizi karanlık bir ormanda ruhani güçleri olan mistik bir toplum içinde geçirmeye başlayacaksınız. Seçiminiz Luxon yönündeyse özgür ruhlu, korsan bir topluma katılmış olacaksınız. Taraflar arasındaki oyun gidisini etkileyen fark Kurzick görevlerini almanın daha kolay olması şeklinde ortaya çıkıyor. Fakat bu görevler genelde Luxon'dan daha az Faction veriyor. Yeterli zamanınız varsa biraz çabaya 10.000 Faction'a ulaşmanız mümkün. Luxon'un görevleri Kurzick'e nazaran daha ugrastırıcı olsa da daha yüksek Faction ile bu açığı kapatıyor. Yalnız söylemedi demeyin; Gyal Hatchery adlı görev Luxon'dan soğumanıza yol açabilir. Tarafların diğer farkı sebebildiğiniz petlerin farklı olması Kurzick'de yanınızda koşan yavruçaklar White Tiger ve Black Moa iken Luxon'da yengeçiller ile lezzetli görevlere çıkabilirsiniz. Bunlar dışında biraz şaşkınlıkla izlediğim bir fark Kurzick Henchman'lerinin Luxon'dan daha zeki olması oldu. Tabii diğer açıdan bakarak Luxon Henchman'lerinin biraz şaşkınlığı olduğunu da söyleyebiliriz. Unutmadan: Bir fraksiyonla ilişkilerinizi kanka olacak derecede iletirirsiz (yani Fraction'ınız coşmussa) diğer fraksiyonun Armor Crafter'ı sizinle konuşmayı reddedecektir.

Taraflar farklılarının yanı sıra özgü donanımlara ve ödüllere de sahipler. Yukarıda bahsettiğim gibi fraksiyonlar arasında dönüşler yapma şansınız var. Fakat birinin görevi üzerrindeyken doğal olarak diğeriley konusamıyorsunuz. Loncanız bir taraf konusunda sizi zorlamıysa bir tarafa geçerek yapılabilecek herşeyi yaptıktan sonra diğer tarafa ("Ben doğru yolu buldum, değişim, affedin" sözleriyle) geçmeniz. Olay mahalinde loncanızın menfaati için bulunuyorsanız şehirdeki Ambassador ile konuşun.



SEFİN TAVSİYESİ

Ritualist/Mesmer

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

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

Assassin/Warrior

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

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

BURNING CRUSADE'E İLK ADIM

BURNING CRUSADE BETA TESTİNDEN İLK İZLENİMLERİMİZ

I Göker Nurbeyler |
gnurbeyler@level.com.tr



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



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

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

Hatırlarsınız Blood Elf'lerle son münasebetimiz Warcraft 3 Frozen Throne'da Scourge'ün Silvermoon çkartması sonrasındaydi. Kurtulan bir grup Blood Elf de baskın basanın diyerken topraklarının büyük kısmını geri almıştı. Blood Elf olarak oyuna girmemizle beraber kendimizi turuncu ve sarı tonlarının hakim olduğu, büyülü süpürgelerin tozları sağa sola attığı Sunstrider'da buluyoruz. Blood Elf ile Level 20 olup yuvadan uça-na dek görev loglarını okuduğumuzda, ırkın Scourge ve mana açlığıyla kafayı kırın Wretched ile mücadeleşini öğreniyoruz. Aslında Silvermoon maceramız görünürde tek delirenin Wretched olmadığını gösteriyor. Çünkü Blood Elf'ler şehrin misafirperverlikle alakası olmayan bir bölgesinde ışık gücü Naaru'yu hapsetmiş durumdalar. Dolayısıyla Blood Elf'lerin paladintlığı ışığa olan sempatiden değil, sömüründen ileri geliyor!

Blood Elf'ler sadece güzelliğle çekmeyecez siz; Arcane Affinity, Enchanting'e +10 verirken Arcane Resistance ile tüm büyülere +5 dayanıklılık kazandırıyor. Bunun dışında

Mana Tap ile rakibinden 58 mana çabiliyor. Benim favorim 8 yard'daki düşmanlara 2 saniye Silence koyan ve Mana Tap'ilerden 28 mana çalan Arcane Torrent oldu. Imba fisiltularına karşı yakında nerf gelebilir. Bu arada yukarıdaki sözümü değiştirdiyorum: Blood Elf'in yetenekleri ne olursa olsun seksiz bir Blood Elf Horde'a pek çok yandaş kazandıracaktır.

KEM TALİHLİ DRAENEI

Diğer ırkımız Burning Legion (BL) yüzünden oradan oraya sürükle-nen bahtsız Draenei. Draenor'daki katliamdan kaçan Draenei'ler, Alliance'ın BL'ye baş kaldırdığını duyuncu devasa kristal uzay gemisi Exodar'a atlayarak soluğu Azeroth'da alıyorlar. Da-ha doğrusu hasar alan gemileriyle Azuremyst'e düşüyorlar. Oyuna geminin yüzeye çarpmasını hasar-sız atlatmış bir Draenei olarak Azuremyst'de başlı-yoruz. Draenei'lerin Azeroth'daki yerlesimi olan Exodar oyundaki en büyük şehirlerden biri. (Zaten Draenei kasabaları bile geminin dünyaya dağılan parçalarından oluşuyor.) Bence şehirdeki en ilginç bölüm onlara bunu yapanları unutturmamak için hazırlanan BL hologramları kösesi. Draenei'ler Blo-d Elf'e göre doğaya daha saygılı olduğundan görevleri kristallerin doğaya verdikleri hasarı tamir etme ve toparlanma şeklinde geçiyor. (Shaman

olabilen bir ırk da doğa-ya saygı duysun artık.) Bu arada Blood Elf'in hapsettiği Naaru'nun Draenei için herseyden önemli olduğunu söyle-meliyim. Bu da oyuncun hikayesi ve rol yapmayı sevenler için bir avantaj.

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

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



partiye %1'lük bir hit şansı veriyor. Son özellikle Shadow Resistance da Shadow bazlı büyülere +10 dayanıklılık sağlıyor. Ayrıca Draenei elli-jewel crafting için gayet uygun (+5).

Genel oynanış ve paketin en önemli eklenisi Outlands'le ilgili ayrıntıları son-raki sayılardan bulacaksınız. İlk dakika-gözüme çarpan önemli değişiklikleri paylaşıırken BC'yi bekleyenlere bol sabır diliyorum.

- 25 kişilik Instance'lar londalarда önemli değişikliklere yol açabilir. Küçük londalar daha rahat Raid'ler ya-parken büyüklerde küçülmeler görülebilir.
- "Yüksek Level'da MC sololarım" diyen arkadaşlara daha Hellfire Peninsula'daki yeşil eşyaların MC'den, hatta BWL'deki bazı eşyaların daha iyi olduguunu söylemeliyim. Aynı şekilde quest ve "token'i getir eşyayı kap" ödülleri şu anda bizi uykusuz biraken eşyaları çöpe atmamızı sağlayacaktır.
- Oyuna eklenen LFG-LFM tuşu ile iste-diginiz görev ve zindan için grup ve-ya oyuncu arama olayı otomatikleş-iyor. Böylece motor sizin için uygun olan grubu oluşturuyor.



■ LFG sistemi sayesinde chat kanalına destan düzmekten kurtuluyoruz.



WARROCK

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

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

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

Geçen aydan bu aya bir değişme de, War Rock oyun modlarının isim değiştirmesi oldu. Infantry Mode'un ismi Close Quarters Combat, Infantry Combat'in ismi Urban Ops, Vehicle Mode'un ismi de Battlegroups oldu. Bu oyun modlarını kısaca hatırlamak isterseniz: Close Quarters Combat, Counter Strike tarzı oynanışı, hedefe bomba yerleştirmeniz gereken bir oyun modu. Urban Ops'ta Battlefield serilerindeki gibi önemli noktalardaki bayrakları

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

MATT NORTON İLE RÖPORTAJ

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

1- Merhaba Matt, kendini bize tanıtır mısın?

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

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

2- Peki K2 Network kimdir? Firmanızın ismiyle birlikte



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

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

K2 Network, online oyunların bir dükkanında satılan tek bir kutu değil, oyunculara sunulan bir hizmet olduğu fikinden yola çıkıyor. Oyunlarımıza, daima oyunculardan gelen geri dönüşlerle daha da iyi yapmaya çalışıyor. Online toplulukların en iyi oyunların kalbi olduğuna inanıyor, bu yüzden klan ve oyuncu ittifaklarını daima el üstünde tutuyoruz. "Gamers First"ün anlamı da bu işte. Yani siz, oyuncular, işinizin başında sizinle birlikte şimdiden kadar oynadığınız en iyi oyunları yapmakta yardımcı oluyorsunuz.

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

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



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

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

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

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

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

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

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

Ama sonuçta, oyuna ne ekleyeceğimize, oyuncularımız karar verecek.

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

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

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

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

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



SAMSUNG SGH-I320N

ZEKİ VE ÇEVİK BİR TELEFON

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

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

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

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

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

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

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



PLANTRONICS DISCOVERY 640

GELECEKTEN GELEN KULAKLIK

WEB: www.plantronics.com **FİYAT:** 99\$



0 bir kalem, 0 bir kurşun... Hayır 0 bir Bluetooth kulaklıklı! Discovery 640 pek de bildiğimiz kulaklıklara benzemiyor ama o dünyadan en gelişmiş Bluetooth kulaklıklarından biri. Onu süründen ayıran iki özelliği var: Birincisi çok küçük ve hafif oluşu, ikincisi gün boyu yanınızda taşıırken bir yandan şarj oluyor olması.

Serçe parmağınızdan daha büyük olmayan, sadece 9 gramlık bir kulaklıklı Discovery 640. Kulaga tam olarak giren yumuşak plastik bir parça sayesinde ekstra bir destek olmadan kulaginizdada saatlerce durabiliyor. Üstelik küçük ve hafif yapısı sayesinde hiç rahatsızlık vermiyor. Kulaga oturan plastik parçadan farklı



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

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

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

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

ANINDA MOTO

ATM ŞUBESİ GİBİ CEP TELEFONU BAYİİ

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

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



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

DS'TEN ADAP ÖĞRENECEĞİZ

BEYNİNİZ TAMAMSA SIRADA ALIŞKANLIKLARINIZ VAR

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



EA REPLAY

PSP'DE 16-BIT TOPLU GÖSTERİMİ



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

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



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

WALKMAN'LER HORTLUYOR

SONY ERICSSON'DA EĞLENCE ZAMANI

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



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



MARIO VS. DONKEY KONG 2: MARCH OF THE MINIS

TABİİ Kİ MARIO DÖVER!



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



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

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

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

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

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

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

Serpil Ulutürk



LEVEL NOTU: 80

RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE

UFACIK ALET İNSANI NASIL DA KORKUTUYOR

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



■ Göz kamerasına geçip zombileri içte böyle rendeliyorsunuz.



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

VİRÜSÜN BAŞI BURDA

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



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

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

Bu ufakçı kartuşa sığabilen RE: DS berabерinde iki yeni multiplayer özelliği de getirmiştir. İlk "FPS kamerasında en çok kim zombie kesebilecek" yarışması. Aynı oyuna sahip bir arkadaşınız varsa güzel bir bölüm burası. Eğer daha uzun bir mücadele isterseniz, arkadaşınızla oyuncun farklı yerlerinde başlayıp aynı oyunu "Kim daha önce, daha fazla puanla bitirecek?" yarışması düzenleyebilirsiniz. Oyunun çamurlu grafiklerine ve vızılı seslerine katlanacak düzeyde sınırlere sahipseniz, Deadly Silence'ı kesinlikle öneririz. ■

Volkan Turan



LEVEL NOTU: 80

UNTOLD LEGENDS: THE WARRIOR'S CODE

HER ZAMAN ANLATILMAMIŞ BİR EFSANE BULUNUR

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

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



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

Coven Member



Untold Legends'in PSP'deki ilk oyunu olan Brotherhood of Blade'in başarısızlığı bizler için sürpriz olmuştu. Ruhsuz dövüşler, dungeon sisteminin rasgele olması, ne olduğu belli olmayan konu derken tahmin ettiğiniz gibi oyun sadece tozlu raflarda kendine yer buldu. Daha sonra firma el değiştirdi, Ubisoft görevi aldı, hatalarını gördü (mü acaba?) ve PSP'ye bir oyun daha yaptı: The Warriors's Code.

GİDENİN ARKASINDAN AĞLAMAYALIM

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

iyileşmiş. Karşınıza çıkan yaratıkları, böcekleri kestiginizi hissedebiliyorsunuz ama yapılan saldırısı sadece bir yönü hedefleyebildiğinden geride kalan düşmanlar siz isırmak için zorlanıyor. Normal atağıın yanında bir büyüğ, bir de ikinci silah kullanabiliyorsunuz. Silahlar arasındaki geçişler de hızlı olmuş. Ama blok sistemi nedense oldukça yavaş kalmış.

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

Volkan Turan

LEVEL NOTU: 60

FIELD COMMANDER

DENİZALTILARI, APACHI'LERİ, SNIPER'LARI HAZIRLAYIN.

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

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



■ Savaslar kuşbakışı kamerasından
yakın çekime geçip düşmanı nasıl
püskürtüğünüzü gösteriyor ve gaza
getiriyor.



■ Asker yağmur, çamur, kar dinlemez.

oluyoruz.

Oyun alanını oluşturan yer şekilleri oldukça gerçekçi. Dağlar, kaya- lar, ağaçlar gibi doğal öğeler stratejimizin önemli bir kısmını oluşturuyor. Örneğin ağaçları devirerek bir filoya arkadan saldırabilir veya bir

dağın arkasına saklanıp düşmana sürpriz yapabilirsiniz. Böyle satranç gibi, onlارca birimlik bir savaş meydanında oynamak gerçekten keyifli.

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

Volkan Turan



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

YES, SURE!

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

LEVEL NOTU: 80



Tuna Sentuna
tsentuna@level.com.tr

BİR ASKERİN ANATOMİSİ

Yeri geldi 200 metre uzaklıktaki markete gitmeyeUSHENDİM. Yeri geldi incir çekirdeğini doldurmayacak bir nedenden bağırdım, çağırıldım. En eğlenceli işe sıkıcı dedim, en güzel geceyi kötü buldum. Elimdekilervardı, değerlerini sanki bilemedim.

Erteledim, iteledim, kaçtım, saklandım, ama sonunda askere gitmem gerekti. Eylül ayında ise, Nisan ayından beri bağlı bulunduğu birelikten ayrıldım. İşin en ilginç yanı, sıradan hayatmdaki her şeyi, ama abartısız her şeyi özlemeş olmadı. İnsan evinde oturup duvara bakmayı düşler mi?

Şimdi size daha da ilgincini anlatacağım. Her gün 20 kez saate baktığım, her gün önemde kaç hafta kaldığını hesapladığım askerlik, orada edindigim birkaç arkadaşımı değerdi. Zaten iki elin parmaklarını geçmeyecek kadar "devre arkadaşım" vardı. Serkan "Binbaşıya araba lazım" Taşkan, tanışığım en ilginç insanlardan biri oldu. Bir insan hem sakin, hem garipli, hem de her saniye sizi sırtında taşıma isteğiyle yanıp tutuşabilir mi? Olabiliyormuş meğerse. Şükrü "Kuruttun alayı!" Gökyar, alayın bahçevanı olarak yazın sıcaklığında dağ, tepe dolaştı. Sonunda da 100 kilo verdi, tıg gibi oldu. Antalya'da gününü gün ettiğini biliyorum, yazın oradaydım. Buğra "Araç komutanı olmam ya!" Doğru, tüm dakikalarını panik yaparak geçirdi. "Arama olacak, kısa dönemler ayvayı yiyecek" diyerek, görevli olarak bulunduğu nizamiyede sonunda kafayı yedi. Sanırım su sıralar ancak kendine gelebilmiştir. Alper "10.000\$ maaş alıyorum" Sen, 156 gün boyunca sakinliğini koruyarak herkesin beğenisi ni kazandı. Aslen o da tüm patlamaları içinde yaşamış da, haberimiz yokmuş. Alayın kantincileri ve "Hazır Kita" arkadaşları umut ve zafer; her günü dışarıda geçirerek kıskançlıktan çıldırmamızı sağlayan, tek Ankara'lı "devrem" Kaan da askerlikten banaya kalan yegâne değerli isimler.

Önce İngiliz öğretmeni, arada alayın en aktif nöbetçi olduğu ve eğitim çavuşu olarak bitirdiğim askerlikten geriye kalan, ilerde başarılı olacaklarına adım gibi emin olduğum öğrencilerim Melih, Mehmet, Merve, Gamze ve Gökhan'a da selamlarımı yolluyorum. Siz de olmasayınız bir bitkiye dönüşmem an meselesiidi.

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

ELVEDA CLOVER STUDIOS...

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



MÜZİK EŞLİĞİNDE TETRİS

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



liği taşıyan Gamerpoint'lerin de nasıl kazanılacağı açıklandı. Örneğin 60 saniyelik Time Attack modunda 70 blok silmeyi başarabilerseniz, bu size 20 Gamerpoint olarak geri dönecek. Toplamda, bu tip oyunları oynayarak 200 puan birektirme şansınız bulunuyor. Birisi size o blokları niye manyaklar gibi yanına getirdiğinizi sordduğunda, artık verecek bir cevabınız olacak. Xbox 360 için Lumines su sıralar piyasada olmalı. ■

BİR GARİP OYUN DAHA

» Killer 7'in ne olduğunu anlayana, oynadıktan sonra neler yaşadığımızı anlatana kadar bayağı bir zaman ve efor harcamıştık. Grasshopper Manufacture'ın ünlü ismi Goichi Suda, yarattığı üründen son derece memnun kalmış olacak ki (gerçi güzel oyundu, ama çok kısıtlı bir kesim oyunun tadını çıkarabildi), yeni ve yine cel-shade'li bir



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

GİTAR ÇALMAYI BİLMEK YA DA BİLMEMEK...

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

Konumuz dahilindeki oyunun ismiyle elbette ki artık hepinizin yakından tanıdığı

Guitar Hero ve onun devamı Guitar Hero II. Harmonix'in mükemmel



yeni parçalar olduğu da söyleti olarak dolaşıyor. ■

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

günlüklerini ilgilendiriyor. Xbox Live üzerinden yeni özellikler indirilebileceği ve hatta bunların arasında

OBLIVION'A DAHA GERÇEKÇİ BİR BAKIŞ

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



BİRAZ RYO, BİRAZ BULMACA VE BİR ADET DS!

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



STRES ATMANIN EN PAHALI YOLU

» Gelmişsiniz eve. İş-te/okulda/her nere-deyseñiz, canınızı sıkılmış-ılar, şurana gelmiş artık. Ne yapmalısınız? Elbette ki PS3'ünüzü açıp bir tur Fight Night Round 3 oyna-yakacsınız! Tabii önce PS3'ün, ardından da oyunun çıkışması lazım, ama siz yine de ümidiñizi kaybetmeyin. "Xbox 360'da



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

ACE COMBAT VARKEN...

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



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

HAKKINDA HİÇBİR ŞEY BİLİNMEYEN, MÜTHİŞ YAPIM!

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



GOD OF WAR'U 1080i'DE OYNAMAK

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



EVDE, OKULDA, HER YERDE YILDIZ SAVAŞLARI

» PSP'de sanırım bir tane Battlefront II göründük Star Wars adına, başka da bir oyunu karşılaştı. Star Wars ihtiyacınızı Battlefront II'yle atamadıysanız, Aralık ayında çıkacak olan Star Wars: Lethal Alliance ile kendinize gelebileceksiniz. Üç ve dördüncü bölümler arasını konu alacak hikayedede, Prences Leia için



çalışan bir grup askeri kontrol edeceğiz. Amacımız da Death Star'ın AutoCAD çizimlerini çalıp kaçmak. Tabii bu sırada bir ton olay da başımıza gelecek ve yan görevlerle de uğraşacağız. Tamamı aksiyon olması beklenen yeni el Yıldız Savaşları, umarım iyi bir oyun olur da, şöyle kaptırıp gideriz. ■

HEY, ÖNDEKİ EJDERHAYI TAKİP ET!

» Günüümüzde nasıl bir taksiye biniyorsak öndeği arabayı takip etmek için, geçmişte de bu işlemde ejderhalar yardımımıza koşuyordu. Hatta savaşlarda da hatırlı sayılır bir yere sahiptiler. Fantezi adı verilen bu tür hikayelere de PS3 dilinde Lair diyoruz ve Lair'ı hepimiz seviyoruz. Öncelikle grafiklere bakalım. Tamam, şahane. Oynamışa dönüyor ve Sixaxis'in hareket algılama özelliğinin devrede olduğunu görüyoruz.



Yani üstünde bulunduğu ejderhayı sağa sola döndürmek için gamepad'ımızı ilgili yöne çevirmemiz yeterli olacak. Lair'ı hazırlayan firma Factor-5 ve bu ismi Star Wars: Rogue Leader'dan tanıdığımız için içimiz rahat. Bir PS3 edindikten sonra, gözünüzü bu oyundan ayırmayın. ■

DOKTOR OLAMADIM DİYE ÜZÜLMEMİN

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



YENİ NESİL KAPIDA

Dokunup hissedene kadar, tüm detaylar!

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

SONY PlayStation 3

PS3 - En ateşli beş oyun

- 1- Mobile Suit gundam: Crossfire
- 2- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- 3- f1ow
- 4 -Heavenly Sword
- 5- Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots

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

Yeni PlayStation 480p, 720p, 1080i ve 1080p çözünürlüklerini destekliyor, ses konusunda ise Dolby Digital 5.1, DTS, AAC, PCM 7.1 gibi seçenekler sunuyor. Çok çeşitli video standartlarını oynatabilen konsol güncellemlerle yeni çözümleri de alabilecek. PS3, CD'lerdeki müzikleri sabit diske MP3, AAC ve ATTRAQ3 formatlarında 352Kbps'a kadar kaydedebilecek, hatta internetten parça bilgilerini de alabilecek. Sabit disk ve online özellikleri sayesinde makine tipki PSP gibi sürekli güncellenecek. Makinesini bilgisayar gibi kullanmak isteyenler için Terra Soft'un Yellow Dog Linux v5.0'ı da bu aya hazır ediliyor. Tek tıkla kurulabilen ya da gelişmiş sürümlü olan işletim sisteminin yanında web tarayıcı, kelime işlemci ve diğer yaygın ses, video, internet ve ağ yazılımları da verilecek.

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

Playstation Network Platform'u tanıyalım

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

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

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



MICROSOFT Xbox360

Xbox360 - En ateşli beş

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

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



Valve'in Source motoru, Xbox 360'ın donanımını en iyi kullanacak şekilde optimize edildi ve XB Live desteği de eklenecek geliştiricilerin kullanımına sunuldu. Bu motor zaten Half-Life 2: Episode Two ve eşlikçi Team Fortress 2 ve Portal için kullanılıyordu. Aynı oyun PS3 için de hazırlanıyor fakat motorla ilgili ortak bir çalışma yok. HD-DVD oynatıcı eklentisi ise bu ayın ortasında 200'dan satışa sunulacak. Pakette Peter Jackson's King Kong filmi ve Xbox 360 Universal Media Remote isimli uzaktan kumanda yer alacak. Ayrıca Ocak 2007'den itibaren Xbox360 işlemcisinin 65 nm prosesi kullanarak üretilicegi ve işlemcinin küçüleceği açıklandı. Bu sayede fiyat düşürülüp performans artıracak ve ısınma sorunu da bir nebze önlenmiş olacak. Aktif kullanıcılarla "fark olmayacak" açıklaması yapılsa da, bu değişikliğin cihazın stabilitesini olumlu yönde etkileyeceği düşünülmüyor.

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

NINTENDO Wii

Wii - En ateşli beş oyun

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

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

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

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

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



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

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

Xbox Live'ı tanıyalım

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

Wii-Mote'u tanıyalım

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

Wii-Mote iki kalemli pille 60 saatte çalışabiliyor. Pilleri çıkartmadan şarj etmek ise mümkün değil. Dahili 6 KB hafızası Mi'ni saklamaya ve transfer etmeye yarıyor. Ayrıca cihazın üzerindeki hoparlörden ve televizyondan farklı sesler geliyor. Örneğin bir ok attığınızda önce Wii-Mote'dan, hemen ardından televizyon dan ses geliyor ve uzaklık hissi sağlanıyor. Nereye sıyrılmışlar bilinmez ama cihazın titreşim özelliği bile var. Birçok oyun bu kola özel yapılmış ama siz isterseniz



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



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

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



Aksiyon

OKAMI

Gemiyi en son kaptan terk eder...

Bugünlerde çevremdeki her şeyi bir başka aııılar oldum. Sonbahar karşısında bütün yapraklarını döken ağaçları gördükçe içimden üstlerine daireler çizmek geliyor, yeniden yeşillensinler diye. Akşamın karanlığı içimi daralttıkça balkona çııp gökyüzüne bakıyorum, acaba güneşin ne tarafa kondursam diye. Sıvasız evleri, kırık dökük sokakları, her yana saçılımçı poşetleriyle canımı sıkan mahallelerde gözlerim solup gitmiş bir Guardian Sapling arıyor, onu hayatı döndürsem bütün semtin pırıl pırıl olacagina inanıyorum çünkü. Bir de şey var; arada bir içimden ulumak geliyor... Galiba ben Amaterasu olmak istiyorum. Ama siz anneme patolojik bir vaka olduğumu söylemeyin, o beni Level'da editör sanıyor.

Amaterasu, çevresini aydınlatacak kadar beyaz, uzun tüylü, çok üzünlü uluyan, çok kahramanca savaşan, yaşı bir kurt. Bir anda karşıma çııp ömründen ŞİMDİLİK 35 saat çalan Okami isimli oyunun ana karakteri. Ben

de şimdı o 35 saatin nasıl geçtiğini anlatmak için buradayım ama benim yerime Issun konusun istiyorum, ben gidip Kamiki'nin bayılarında eşeleneyim, çocukların balık tutayı, 100 yıl önce ölümümü neden olan Orochi'nin hesabını keseyim. Anlayacağınız durum fena, bu oyun gerçekten insanı kendi dünyasına mıknatıs gibi çekiyor... Ama hikayemi size anlatmak için elimden geleni yapacağım.

EFSANENİN DOĞUŞU

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

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

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

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





göre Amaterasu'nun güçleri, onun yokluğu sırasında doğanın 13 gücüne dağıtılmış durumda. 0 yüzden oyunda bir yandan kötüluğun yayıldığı toprakları temizlerken bir yandan da tanrisal güçlerimizi yeniden kazanmamız gerekiyor.

Tanrisal güçler deyince belki aklınızda kimse- nin kaçip kurtulamayacağı depremler, dokun- duğunu her şeyi yakıp yok eden alev topları fırla-

tan yanardağlar, karşı koyulmaz silahlar falan yaratılabilmek gibisin- den yetenekler geliyordur ama ha- yır. Okami'de tanrisal güç deyince aklınıza tek bir şey gelmeli: Resim çizmek. Oyun bize doğa üzerinde değişiklikler yapmamızı sağlayan bir fırça veriyor. Size düşen seyse



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

FİRÇA KILIÇTAN ÜSTÜNDÜR

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

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

BANA ŞU KÖPRÜYÜ TAMİR EDEBİLİR MİSİN ABİDİN?

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

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



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

AMMY'NİN KARMA FELSEFESİ

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

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

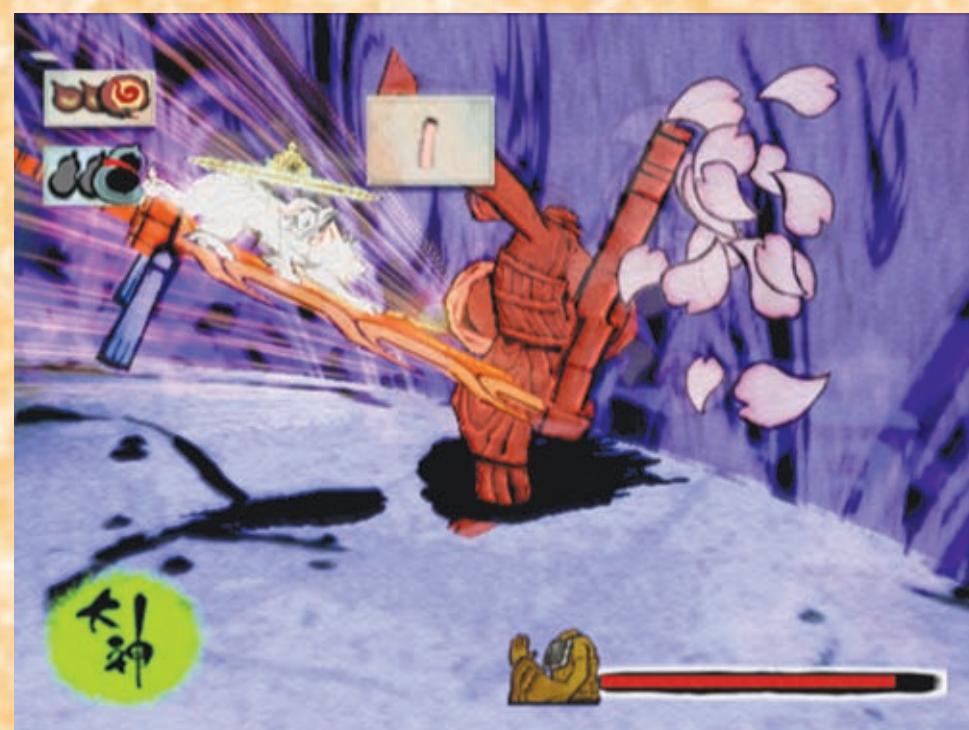
bu şartlar aynen geçerli. Tek fark, onların yaşam barı diğerlerinden daha uzun. Yani uygun taktiği defalarca uygulamanızı gerektirtmesi dışında bir boss'u alt etmek de dert değil. Asıl dert, o uzayıp giden yaşam barını boşaltmak için defalarca aynı şeyle yapmanın sıkıcı olması. Bir örümceği öldürmek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



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

BOYAMA KİTABI MI OYUN MU?

Oyunun dünyasına tekrar dönelim... Bazi oyunlar vardır, bir görev aldığınızda haritadan yerini saptar ve hiç sağa sola sapmadan oraya doğru koşturtmaya başlarsınız. Okami'de de bu alışkanlığını sürdürmeyi deneyebilirsiniz ama başarılı olacağınıza sanmam. Girdiğiniz mekânlar bir şekilde sizi baştan çıkarıp oyalanmana neden olacak şekilde düzenlenmiş. Yukarıda bir yerlerden göz kırpan bir hazine sandığı, yesertilmeyi bekleyen



FİRÇALARIN GÜCÜ ADINA

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

SEKİL

| | |
|---|---|
| Gökyüzüne bir daire | Çizdiğiniz yerde güneş olur. Geceye gündüz olur. |
| Kırık bir nesnenin eksik parçasını boyamak | Nesnenin (örneğin köprü) tamirini sağlar. |
| Tek bir yatay düz çizgi | Üstü çizilen nesneyi o noktadan ikiye böler. |
| Çiçek ya da ağaç üzerinde daire | 0 bitkinin canlanması sağlar. |
| Su yüzeyinde daire | Üzerine ziplayabileceğiniz bir nilüfer olur. |
| Konnohana çiçeğinden Amaterasu'ya düz bir çizgi | Oluşan sarımsıkla çiçeğin üstüne çekilirsiniz. |
| Daire üstüne kesik çizgi | Ev yapımı el bombası. Patlar! |
| Su kaynağından yukarı düz çizgi | Tepesine tırmanabileceğiniz bir fiskiye olur. |
| Gökyüzüne yarılmış ay | Ay olur. Gündüzse gece olur. |
| Ateş kaynağından düz çizgi | Bağladığınız noktanın yanmasını/erimesini sağlar. |
| Spiral | Güçlü bir rüzgar estirir. |
| Elektrik kaynağından düz çizgi | Çizdiğiniz noktadaki nesneyi elektrik çarpar. |
| İki paralel düz çizgi | Zamanı yavaşlatır. |
| Buz kütlesinden düz çizgi | Çizginin ucundaki nesneyi dondurur. |

ETKİ

| | |
|---|---|
| Gökyüzüne bir daire | Çizdiğiniz yerde güneş olur. Geceye gündüz olur. |
| Kırık bir nesnenin eksik parçasını boyamak | Nesnenin (örneğin köprü) tamirini sağlar. |
| Tek bir yatay düz çizgi | Üstü çizilen nesneyi o noktadan ikiye böler. |
| Çiçek ya da ağaç üzerinde daire | 0 bitkinin canlanması sağlar. |
| Su yüzeyinde daire | Üzerine ziplayabileceğiniz bir nilüfer olur. |
| Konnohana çiçeğinden Amaterasu'ya düz bir çizgi | Oluşan sarımsıkla çiçeğin üstüne çekilirsiniz. |
| Daire üstüne kesik çizgi | Ev yapımı el bombası. Patlar! |
| Su kaynağından yukarı düz çizgi | Tepesine tırmanabileceğiniz bir fiskiye olur. |
| Gökyüzüne yarılmış ay | Ay olur. Gündüzse gece olur. |
| Ateş kaynağından düz çizgi | Bağladığınız noktanın yanmasını/erimesini sağlar. |
| Spiral | Güçlü bir rüzgar estirir. |
| Elektrik kaynağından düz çizgi | Çizdiğiniz noktadaki nesneyi elektrik çarpar. |
| İki paralel düz çizgi | Zamanı yavaşlatır. |
| Buz kütlesinden düz çizgi | Çizginin ucundaki nesneyi dondurur. |

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

Okami'nin atmosferini zenginleştiren diğer bir etken de yan karakterler. Bir defa ligine muhabbet edip sorununu çözüdüğünüz onlarca NPC dışında oyun boyunca yolunuzun kestiği, iyi çizilmiş çok sayıda karakter de var. Bunların başında Issun geliyor. Kendini "gezgin sanatçı" diye tanıtsa da aslında bildiğin böcek... Bir pi-reden farkı; kendisine böcek denemesine çok sinirlenmesi ve yıllarca çalışarak bir fırça teknigi üzerinde uzmanlaşmış olması. Oyun boyunca yanımızdan hiç ayrılmayan bu geveze karakter, hem olmadık anlardaki absürd çıkışları ortamın havasını değiştirmek hem de yapacaklarımıza hakkında ipuçları vermek gibi bir işlevde sahip. Doğrusu ben bunlardan birincisini daha iyi yaptığını ve bu yönyle oyuna daha çok şey kattığını düşünüyorum. Issun ayrıca halkla ilişkiler görevini de üstleniyor ve bizim adımıza konuştuğu diğer karakterlere bazen meydancı okuyarak bazen de dostluk göstererek bir şekilde oyuncunun kaderini etkiliyor.

Issun dışında, yaptığımız tüm kahramanlık-

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

PS3'E DE BEKLERİZ

Okami'nin grafikleri hakkında doğrudan tek kelime etmemiş olsam da, oyunun nasıl göründüğü haka-

Level Karnesi

- ✓ Kotüyle iyinin simgeleri etkileyici.
- ✓ Oyun süresi 35 saatten fazla.
- ✓ Yepyeni bir oynanış stili.
- ✓ Grafikler, müzik, karakterler... Kusursuz atmosfer.
- ✗ Hep aynı seyleri yaptığınız boss dövüşleri.
- ✗ Kullanılan acayıp dil ve ara demoları geçmemek.

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

PS2'NİN SON
GEREKLİKLİKLİNDEN
BİRİ.

93



kında az çok bir fikriniz olduğunu tahmin ediyorum. Şimdi kafanızdaki o görüntüyü cel-shading teknigine uyarlayarak tekrar canlandırın. Tam anlayımla her karesine uzun uzun baktıktan zevk alacağınız tarzda bir manga kitabı gibi oyun. Sadece doğanın her türden rengiyle yaşam bulan, küçük ve sevimli köyleriyle değil, issız ve tekinsiz, güneş girmeyen, ağaç yesermeyen karanlık mekânlarıyla da her kösesi görülmeye değer bir sanat eserine bakıyorsunuz. Ana karakterlerimizin tasarım ve animasyonları için de söylenecek söz yok. Gerçi pire kadar (!) olduğu için Issun'un ziplamak dışında bir hareketini ifadesini pek görmüyoruz ama her fırsatla tipki bir köpeğin yapacağı gibi yere çöküp çenesini patilerinin üstüne yaslayan, suya girip çıktıktan sonra güzelce silkelənmeyi unutmayan, düşmanın kokuşunu aldığında yüzü gerginleşen ve hıtlamaya başlayan Amaterasu, hayranlık uyandıracak kadar güzel görünüyor.

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

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr



Aksiyon/Adventure

CANIS CANEM EDIT

Okuldan nefret edi...



Kahretsin... Erken kalkmaktan nefret ediyorum. Çalar saatin sesi gün boyunca kulağında çınlıyor. Sanki kafamın içinde atlar çiftleşiyor; başım çok ağrıyor. Dün gece ikiye kadar uyumadım. Sonrasını hatırlamıyorum. Çok bitkinim. En son Mr. Galloway'ın bahçesinde olduğumu hatırlıyorum. Mr. Galloway... Şu İngilizce 'ci...' Kasıla kasıla "Gerçek öğrenme sınırsız olandır. Bunu her zaman söyleyirim." demiş olabilir mi? Kendi dilinin dışında hayattan ne öğrendiğini çok merak ediyorum. Onu da adam akıllı konuştuğu söyleyenemez. Sınavda sorduğu sorular da anlamsız; hiçbir işime yaramıyor. Kelimedan kelime türetme... Sıkıcı. Konu "okul" olduğunda bahsi geçen şeyin sıkıcı olmaması imkansız zaten. Galloway, Galloway, Galloway... "Beter Böcek" gibi üç defa art arda ismini söylediğimde bir anda çığagelmesinden çok korkuyorum... Sabah saatlerce uğraşıp kafatasına yapıştığı o iğrenç saçıyla birlikte... İçin kötüsü, uyandığında onun bahçesinde bulduğum kendimi, uykusuzluktan ve yorgunluktan sıvıp kalmış olmaliyim. Sabahın köründe kendime gelip yatakhaneye doğru koşmaya başladım ve kendimi yatağa bıraktım. Buraya gelirken okulun çevresindeki gözetmenlerden biri beni yakalamaya çalıştı; arkamdan bağırdı, hatta bir arayaumontundan yakaladı ama son anda elinden kurtuldum. Onu göğüsünden tutarak hızla ittim; yere kapaklandı. Bu saatte dışarıda ne işim varmış... Aynı zırvalar. Kurulmuş gibiler sanki; çevreme baktığında yüzlerce mavi formali, kurulmuş insan göründü. Hayır, öğrenciler, bahsettiğim "yığının" küçük bir kısmını oluşturuyorlar. Asıl sorun gözetmenler ve öğretmenler. Ah, "öğretmen" demişken... Dr. Crabblesnitch... Okul müdürü... Ona bu ismi kim koymuş bilmiyorum ama kim koymuşsa onun geleceğini görmüş olmalı; yeryüzünde bu kadar itici başka bir insanın daha yaşamadığını sanmıyorum. Bir de olur olmaz bana disiplin cezası veriyor. Herhalde okulda en sık disiplin cezası alan öğrenci benim. Bir saniye, "öğrenci" mi dedim? Hayır, değilim. En azından kendimi öyle görmüyorum. Neyse; Crabblesnitch'ten bahsediyordum; disiplin cezası... Bir defasında alt sınıflardan küçük bir kızı dövmüştüm. Crabblesnitch buna çok sinirlenmiş. Olan oldu; gözetmenler beni zorla onun odasına götürdü ve çim biome cezası aldı. Saatlerce çim bittim. İlerleyen aylarda bunu kar toplama cezası takip etti. O zaman da bir gözetmenle kavga ettim: Okulun bahçesinde kaykayımla kayıyorum. Fark etmeden "inekler"den birine çarpılmışım; çocuk beni kovalamaya başladı ve arkamdan küfür etti. Başta ses çıkarmadım. Çünkü çok yorgundum. Önceki gece Lola'nın işiyle uğraşmışdım. Lola, Johnny'yi terk etmişti. Johnny Vincent... "Rocker"ların lideri... Johnny yıkılırken Lola eşyalarının derdine düşmüştü. Lola biraz "hafif" tir, rüzgar nereye doğru eserse o da oraya gider. Bu yüzden kimseyi umursamadığı gibi Johnny'yi de umursamamıştı. Ben de Johnny ile onun arasında kalmıştım; Lola benden, eşyalarını rocker'ların barakasından almamı ve kendisine getirmemi istediler, çaresiz kabul ettim. Lola'yı tanışınız siz de bana hak verirdiniz. Bakmayın sert göründüğüm, kızların peşimde koşmasına; Lola'ya aşırım. O ise bana herkese davranışlığı gibi davranışıyor. Umursamaz... Neyse, bu sizi ilgilendirmiyor. Lola'yı kırmadım ve rocker'ların barakasından Lola'nın eşyalarını alarak kaçmaya başladım. Eşyaları alırken yüzüme bir yumruk da yedim ama alitta kalmadım; ben de birkaç yumruk savurdum. Sonra da kaçtım işte. Bu beni çok yordu. Konu çok dağıldı; size yedişim disiplin cezasını anlatıyorum: Çocuğun arkamdan koşarak ettiği kürtlere daha fazla dayanamadım ve kaykaydan inerek "ineği" tekme tokat dövmeye başladım. Çocuk "Özür dilerim Jimmy!" dedikçe daha fazla vuruyordum. Bir ara onu yere yatırdım ve yükselterek hayallarına dizlerimle bir tane geçirdim. Çocuk yerde kıvrıyordu ama ben kendimi durduramıyordum. İşte o karişıklıkta gözetmenlerden birine kazaya vurmuştum. Bunu fark edince hemen kaçmaya başladım. Kaçamayacağımı anlayınca dönüp gözetmeye de bir kafa attım. Yine kaçmaya hazırlanırken başka bir gözetmen beni yakaladı ve... Sonrasını biliyorsunuz. Ama artık buna alıştım. Artık cezalara bağımlıyım. Ceza almazsam



Level Karnesi

- ✓ Kapsamlı, GTA V'ari oynanış.
- ✓ Yüksek eğlence dozajı.
- ✓ Kullanılabilir onlarca araç gereç.
- ✓ Eğlenceli dövüş sistemi.
- ✓ Müzikler ve sesler.
- ✗ Grafikler.
- ✗ Hatalar.
- ✗ Yetersiz etkileşim.
- ✗ Sadece mini oyun üzerine kurulu.
- ✗ Uzun yükleme süreleri.

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

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

80



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

Fırat "Jimmy" Akyıldız

10232002

Bug Pencere Pov 3.0



Dövüş

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

Akacak kan damarda, kopacak kıyamet oyunda durmaz derler



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

YENİ BİR UMAT, YENİ BİR HEYECAN

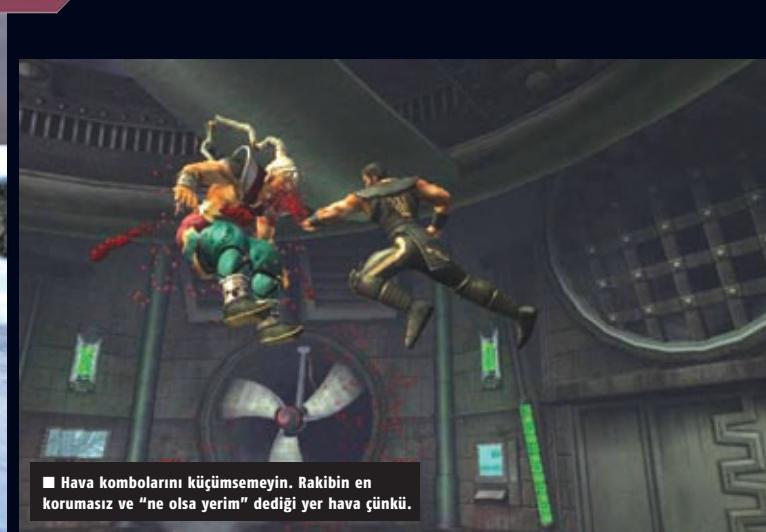
Midway, MK Deception'dan ve Shaolin Monks'tan sonra hayranlarını heyecanlandırmıştı açıkçası. Aslında hayranlarının duymak is-

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

Dövüşçülerin üçüncü stilleri bulunmuyor hatta bazlarında ikinci stil bile yok. Ortalama 45 harekete sahip dövüşçüler, farklı hareketleri yapıyormuş gibi gözüke de çoğu hareketin yapılışı aynı. Bu da karakterler arasındaki derinliği oldukça bölmüş. Özel hareketler beş taneye sınırlanmış ve Deception'da bulunan hızlı hareketler, muhtemelen fazla combo yapmaya yaradığı için yontulmuş, hızı düşürülmüş. Açıkçası yerde yapılan kombolar ga-yet heyecansız olmuş. O gönlümüzün bir köşesinde hala yasayabilen MK kombolarının yakınlarından bile geçemiyor MKA combo



■ Taven'in aparkatı çok güçlü.
Art arda combo yapmaya bire bir.



■ Hava kombolarını küfürsemeyin. Rakibin en korumasız ve "ne olsa yerim" dediği yer hava çöbü.

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

NEREDE ÇOKLUK...

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

PS2'deki diğer oyunlarında olduğu gibi

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

Level Karnesi

- ✓ Tüm MK dövüşülerine sahip olması.
- ✓ Turnuva dışı güzel modlara sahip oluşu.
- ✗ Konquest modunun kısa süremesi.
- ✗ En az materyale sahip MK olması.
- ✗ Animasyonların kütük gibi gözükmesi.
- ✗ Azsayda oyun sonunun ve dövüş stiliin olması.

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

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

73

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

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

NEXT GEN'DE GÖRÜŞÜRÜZ

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



Volkan Turan volkan@level.com.tr



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



NBA 2K7 vs NBA LIVE 2007

NBA LIVE 2007

Şizofrenik dribbling, depresif penetre, obsesif turnike...

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

MEVSİMLER

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

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

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

SAÇLAR VE İNSANLAR HAKKINDA

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

El-cevap, Nash'ın saçlarında saklıydı. Live, Nash'ın kelliğini kabul etmiş, 2K ise bu felaketin reddetmiş ve Nash'ın yağı saçlarını aynen korumuştu. Başarının sırrı buradaydı.

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

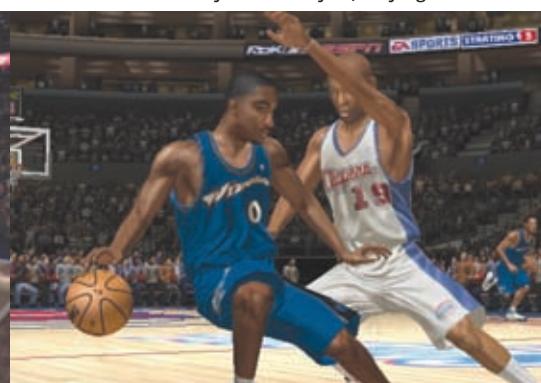
den önce kendiniziスマç okulunda biraz eğitmeniz yönünde olacaktır. 2K7'da olup Live'da olmayan oyun modları ise temel olarak iki tanesi. İlk "Situation", ki bu bir senaryo modu. Bir maçın senaryosunu yazıyoruz ve istediğimiz dakikadan itibaren oynamaya başlıyoruz bu modda. Mesela Tracy McGrady'nin mucizevi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

MOMENTO!

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

Animasyonların akıcılığı elbette oynanıbilirliği de etkiliyor. Live'da olacak saçma sapan seyleri çoğu zaman tahmin edemediğiniz için ya da olmasını beklediğiniz seylerin saçma sapan durumlara dönüşüğünü gördüğünüz için oynamak zamanla sıkılışıyor. Oysa 2K7'da oyun alanında olan biten çok daha hakimiz, çok daha kolay müdahale edebiliyor, çok daha kolay şekillendirilebiliyoruz oyunu. Elbette burada takımlar devreye giriyor. Live 07 bir şov oyunu aslında, EA'dekilerin bundan rahatsız olduklarını da sanmıyorum. 2K ise basketbola ciddi bir

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





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

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

APTAL KUTUSU

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



ediyor, söylediklerinde pek bir çeşitlilik yok.

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

İZAFİYET

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

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

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



Mehmet Kentel mehmet@level.com.tr

NBA Live 2007

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

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

GERÇEK BASKETBOL,
MÜCADELE, HEYECAN...

86



■ Live'da turnike ve smaç tusunun ayrılmazı kontrolleri zorlaştırmış.

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

KÖTÜ BİR OYUN DEĞİL AMA,
2K7'İN YANINDA BAŞKA BİR
SPOR DALI GİBİ KALIYOR.

75

NBA 2K7

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

NBA Live 2007

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

RYO

DISGAEA 2: CURSED MEMORIES

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

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

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

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

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

KARE KARE BÖLÜNMÜŞ KOCA BİR DÜNYA...

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



■ Yapım Nippon Ichi Software ■ Dağıtım NIS America ■ Yas sınırı 13+ ■ Türkiye dağıtıcı Yok ■ DualShock Var ■ 60 Hz Modu Yok ■ Hoparlör desteği Stereo

■ Zorluk Zor ■ İngilizce gereksinimi Orta ■ Multiplayer Yok ■ Diğer sistemler - ■ Web http://www.nisamerica.com/games/d2 ■ Alternatif La Pucelle: Tactics

bir satranç tahtası. Amacınız genelikle tüm düşmanlarınızı ortadan kaldırmak oluyor. Büyücü, savaşçı, hırsız, sıfacı ve bunun gibi klasik karakterlerin yanında, savaştığınız yaratıkları da kendi saflarınızda kullanarak bir strateji belirliyoruz. Eğer bodoslama dalarsanız, emin olun savaştan sağ çıkamazsınız.

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



Tuna Sentuna tsentuna@level.com.tr

Level Karnesi

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

SIKI BİR STRATEJİK
MÜCADELE İSTEYENLER
İÇİN...

81

RYO

VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA

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

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

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

PLANSIZ SALDIRI ÖLÜM GETİRİR

Oyna başladığınızda şok olmamanız için size hemen büyük hayal kırıklığını açıklıyorum: Her ne kadar üç boyutlu

gibi gözükse de, savaş alanları dışında oyun maalesef ikinci boyutta kalmış. Sadece sağa sola ilerleyebiliyor, eğilip zıplayabiliyorsunuz. Buna rağmen, bir platform oyunundan iyi olmasın, gizli eşyalara ve "Einherjar" adındaki kayıp ruhlara ulaşmak için hem beyinizi hem de gamedep'deki yeteneğinizi kullanmanız gerekecek.

Bir önceki oyundan farklı olarak, Einherjar'ları bulduğunuz anda ekibinize katılmayorsunuz. Onlar birer ruh olarak yanınızda geziyorlar, savaşları giriyorlar ama bir noktada da azat edilmeyi bekliyorlar. Serbest bırakıldıkları zaman da size şahane bir eşya bırakıyorlar.

Savaşlar gerçek zamanlı olarak işliyor. Dört kişilik ekibinizin toplam bir AP, yani hareket puanı oluyor. Her yaptığınız hareket de bu puandan alıp götürüyor. AP, bir saldırı hareketinden sonra tekrar doluyor fakat düşmanın burun burunayken AP'siz kalmamanız öneririm.

Senaryo olarak oyun gayet yeterli ama oynamıştır biraz karambol söz konusu. Hiçbir zaman savaşlarda tam kontrolünüz olmuyor.



■ Yapım tri-Ace ■ Dağıtım Square-Enix ■ Yas sınırı 13+ ■ Türkiye dağıtıcı Yok ■ DualShock Var ■ 60 Hz Modu Yok ■ Hoparlör desteği Stereo

■ Zorluk Orta ■ İngilizce gereksinimi Yok ■ Multiplayer Var ■ Diğer sistemler - ■ Web http://www.valkyrieprofile2.com ■ Alternatif Suikoden V

Ama dediğim gibi, oyunun arkasında Square-Enix var ve bu bile VP2'yi kaliteli yapmaya yetiyor. Tüm RYO'cular Silmeria'da buluşsun!



Tuna Sentuna tsentuna@level.com.tr

Level Karnesi

- ✓ Mükemmel grafikler, etkileyici senaryo.
- ✓ Uzun oyun süresi. Bir dolu gizlilik.
- ✓ Bir RYO'da olması gereken her şey var.
- ✗ Macera bölümünün iki boyutlu olması.
- ✗ Silah ve eşya sistemi biraz fazla yorucu.

FFXII'DEN ZAMAN
BULURSANIZ, MUTLAKA BU
OYUNA DA GöZ ATIN.

84



■ Hepimiz birimiz için, birimiz... Siz kimsiniz oğlum?
Ne sizin var benim ekran görüntümde. Kis kis!



■ Yapım tri-Ace ■ Dağıtım Square-Enix ■ Yas sınırı 13+ ■ Türkiye dağıtıcı Yok ■ DualShock Var ■ 60 Hz Modu Yok ■ Hoparlör desteği Stereo

■ Zorluk Orta ■ İngilizce gereksinimi Yok ■ Multiplayer Var ■ Diğer sistemler - ■ Web http://www.valkyrieprofile2.com ■ Alternatif Suikoden V

YAKUZA

**HIT
LEVEL**



Devasa ejderha dövmeleri, önumüzde eğilen yüzlerce adam ve kopmuş serçe parmakları

Televizyonumuzun altında duran VHS kasetçaları az çok hatırlıyorum. Tuşlarına baslığımızda "tak tuk" sesler çıkarır, kaset koyduğumuzda sanki salonumuza bir uçak iniş yapardı. Severdik kendisini. O zamanlar tek odadan oluşan ve her rafı video kaset dolu dükkânlar vardı. O basık hava eşliğinde kabını begendiğimiz filmi alındıktı. benim almama izin vermezlerdi nedense!

Jackie Chan'in ergenlik dönemi ve Bruce Lee - Chuck Norris filmlerini kim unutabilir ki? Ben yeryüzünde Japon-

ların çekik gözlü olduğunu ilk kez VHS filmlerden öğrendim. Nin-jalar, samuraylar ve Yakuza'lar derken evimiz iyice Uzakdoğu'ya yaklaşmıştı. O gün bugündür de seviyorum Uzakdoğu kökenli filmleri ve oyunları.

SEVEREK İZLİYORUZ

Yakuza aslında yeni bir oyun sayılmaz. İlk olarak 2005 yılında Japonya'da Ryū ga Gotoku ("Ejderha Gibi" demek) adıyla çıkmıştı. Oyun 20 milyon dolara mal olmuş, zügürdün çenesini yormuştur... İşte bu oyunda, Kazuma adında bir Dojo ailesinin ferdini yönetiyoruz. Hem sadık hem de gözüük biriyiz. Ama bir canavar kontrol etmiyoruz.

Kazuma çoğu zaman duygularına göre davranış bir karakter. İşte bu yüzden bir suçu kendi üzerine alıyor ve 10 yıl cezaevinde kaldıktan sonra dışarı çıkıyor. Bu sırada düşman bir ailenin 100 milyon dolari bankadan kayboluyor. Ortaya ufak bir kız çıkarıyor ve... Gerisini bilmeniz iyi olur. İnanın ki Yakuza, Takeshi Kitano filmleri kadar derin bir konuya ve karakter yelpazesine sahip. Kim kimdi, neydi ve ne yapmıştır... Takip etmek için bir not defterine ihtiyacınız olacak.

Oynanış bakımından Yakuza'da aksiyon, RYO ve adventure öğeleri yer yer gözümüze çarpıyor (aksiyon sahneleri için "saplanıyor" da diyebiliriz). Oyunun ilerleme mantığı GTA ile neredeyse aynı. Haritada açılan yere gidiyor, görevi alıp tamamlıyor ve bir sonrakine dalyorsunuz. Aralarda da rotayı değiştirip yan görevlerden faydalanabilirisiniz. İçinde bulunduğu Tokyo gayet geniş ve gerçekçi çizilmiş. Karşılaştabileceğiniz birçok dükkâna girebilir (striptiz kulüpleri dâhil), parasını vererek yüzlerce malzemeye ulaşabilirsiniz. Bunların hepsi az çok işe yarıyor ve bunların ne işe yaradığını bulmak gayet keyifli. Örneğin kurşun geçirmez bir yelekle ölümsüz olabilirsiniz. İlk önce Chainmail'i alın, sonra 47. nolu yerin ikinci katına çıkıp ejderha elbiselerini alıp kullanın...

Dövüş sistemi oldukça eğlenceli. Yeterli dützede adam dövünce mavi bir efektle süslenen özel bir güç sahibi oluyor. Bu güç o anda vuracağınız darbeyi daha kuvvetli kıllıyor. Düşmanın yakasından tutup duvar kenarında bu gücü kullanırsanız, adamın kafasını duvardan spatuylayla kazdıklarını görebilirisiniz.

BAKKALA GİTTİM, AĞZIMI KIRDILAR

Dövüşlerden kazandığımız puanlarla Kazuma'nın vücut, teknik ve ruh özelliklerini güçlendiriyoruz. Böylece oyunda ilerledikçe yapılan komboların çeşitliliği ve sayısı da artıyor. İşte bu yüzden daha fazla güçlenmek adına oyunda bulunan 72 yan görevi iyice aramanız gerekiyor. Eğer hostes görevlerini de yaparsanız bu sayı 79'a çıkarıyor ki karşınıza gizli bir boss çıkarıyor (bu

görevleri eczanenin arkasındaki yerde bir kardan abilirsiniz). İşte bu gelişme sistemi ve yan görevler oyunun rutinleşmesini ve de rasgele dövüşlerden baygınlık geçirmeyi önliyor. Evet, aksiyon kısmını oluşturan ana görevlere giderken Final Fantasy'deki rasgele dövüş sistemi kullanılmış. Bir bakiyorsunuz ki yan başınızda altı kişi bitivermiş. Eh, kafalarını kırmadan göndermek olmaz.

Birçok oyun türünü, özelliklerini yok etmeden bir potada eritmiş ve ortaya gayet güzel bir oyun çıkarmayı bilmiş Sega. E onlar yapmışsa, bize de en yakındaki düşmana Van Damme uçan tekmesi atmak düşer.



Volkan Turan volkan@level.com.tr

Level Karnesi

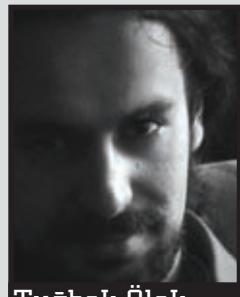
- ✓ Eğlenceli dövüş sistemi.
- ✓ Müzik ve seslendirmeler çok iyi.
- ✓ Derin bir konu.
- ✗ Sık sık ve uzun yüklemeler
- ✗ Yapay zekâ ve kamera açısı problemleri.
- ✗ Yan görevler sıkıcı.

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

DÖVÜS VE UZAKDOĞU TEMALI OYUNLARI SEVENLER MUTLAKA DENEMELİ

83

DONANIM



KASIM DEVRİMİ

Bu sene bilişim dünyası yaz uykusundan bir hayli erken uyanıdı. Daha Ağustos ayından kıpırtılar başlamıştı. Eylül ve Ekim ayları oldukça hareketli geçti. Kasım'da ise asıl büyük patlama geliyor.

Kasım'ın en büyük bombası kuşkusuz yeni nesil konsollar olacak. Aynı ay içinde Nintendo Wii, Sony PlayStation 3 ve Xbox 360 için HD-DVD Player piyasaya çıkıyor. Yani gerçek yeni nesil konsol savaşı başlıyor. Her ne kadar Avrupalı oyuncular için PS3 ertelenmiş olsa da kimin yeni nesli daha iyi görebileceğiz en azından.

İşlemciler cephesinde ise Intel'in dört çekirdekli yeni Core 2 Extreme'i ile AMD'nin 4x4 platformu piyasaya çıkacak. Böylece Intel, Core mikro mimarisi ile ele geçirdiği üstünlüğü sürdürerek mi yoksa AMD aradaki farkı kapatacak mı göreceğiz. Eğer AMD Kasım ayından umduğunu bulamazsa 2007'nin ikinci yarısına kadar ikinciliği kabullenmek zorunda kalabilir. Ancak o zaman piyasaya çıkacak Barcelona kodlu yeni Opteron işlemcisi ve yeni mikro mimarisi ile aradaki farkı kapama şansı bulacak.

Geçen ay X1950 ile arayı açan ATI'a da Nvidia'nın cevabı da bu ay GeForce 8800 ile gelecek. Yeni serinin en büyük özelliği DirectX 10 destegine sahip olması elbette. Piyasada henüz DX10 oyunu bulunmaması da Vista sertifikasına sahip bir ekran kartı almak kulağa hoş geliyor.

Bu kasım devriminin yaratacağı asıl soğuk savaş ise Microsoft ile Apple arasında başlayacak. Çünkü uzun süredir üzerine çok konuşulan Microsoft Zune piyasaya çıkıyor. Apple'ın iPod'u için en büyük rakip olarak görülen Zune, iki firma arasındaki rekabeti kan davasına çevirebilir.

Uzun sözün kısası bu ay hiç sıkılmayacağız. ■

98 DONANIM HABER & İNCELEME

108 DONANIM ÖZEL

110 TEKNİK SERVİS

INTEL'DEN DÖRT ÇEKİRDEK SÜRPRİZİ

Quattro'lar şimdiden yolda

Intel çift çekirdekli işlemcilerini duyurduktan kısa süre sonra dört çekirdekli işlemcilerin de yolda olduğunu, 2007'nin ilk çeyreğinde çıkacağını açıklamıştı. Ancak geçen ay düzenlenen Intel Developer Forum'da Intel CEO'su Ottelini herkese sürpriz yaparak ilk dört çekirdekli işlemcilerin Kasım ayında piyasada olacağını duyurdu.



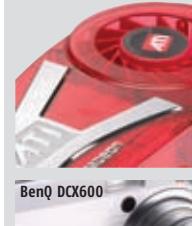
13 Kasım'da çıkacak olan ilk dört çekirdekli işlemci Core 2 Extreme QX6700 olacak ve 1000'lük paket fiyatı işlemci başına 999\$. Ocak ayında ise Core 2 Quad Q6600 piyasaya 851\$ fiyatla çıkacak.

Ayrıca Intel bu sene sonunda 45nm ile üretilen ilk işlemcileri hazırlamış olacak. Bu sayede 2007 başında Core 2 mikro mimarisindeki işlemcilerde ciddi bir fiyat düşüşü olacağı tahmin ediliyor. ■



EDITÖRÜN GEÇEN AYLARDA SEÇTİKLERİ

ATI X1950



Zalman CNP s9500



A4Tech X7 G100



BenQ DCX600



MS Intelli Explorer 3.0



Logitech G3



Level Test Sistemi

Donanım bölümünde incelediğimiz ürünlerin hepsini, performans canavarı test sistemimizde deniyoruz. Lütfen değerlendirmelerimizi böyle bir sisteme göre yaptığımızı dikkate alın.

Intel Pentium Extreme Edition 955

Intel D975BX Anakart

Kingston HyperX 1000MHz 2GB DDR2-RAM

Samsung 2x80GB Sabit Disk (Raid 0)

Tagan 500Watt Güç Kaynağı

Zalman CNP S9500

Logitech G15 Klavye

Samsung SyncMaster 960BF





PHILIPS 190G

On parmağında on marifet



LCD monitörlerde eğilim daha düşük tepki süreleri ve daha yüksek parlaklıkken Philips, yeni modeli 190G ile sürüden bambaşa bir yolla farklılaşıyor. Bu üzerinde 4.1 hoparlör seti ve televizyon özellikleri olan bir monitör. Zaten söyle bir göz attığınızda karşınızda bir monitörden fazlası olduğunu hemen hissediyorsunuz.

Bugüne kadar başka LCD monitörler üzerinde de hoparlör görünüklük, özellikle Philips birçok modelinde bunu kullandı. Ama monitörün üzerine 4.1 destekli bir hoparlör olması kulağa çığırınca geliyor elbette. Bunu sağlamak için 190G üzerindeki dört ayrı ho-

Üretim : Philips www.philips.com.tr

İthalat : Boğaziçi www.bogazici.com.tr

Hızlı Sistem www.hs.com.tr

Fiyatı : 1020 YTL + KDV

parlöre ek olarak bir de subwoofer ile geliyor.

Bu monitörü asıl özel yapan ise TV olarak kullanılabilmesi. Üzerinde bir TV alıcı (tuner) yok aslında. Ancak S-Video ve kompozit video girişi bulunuyor. Böylece Digiturk ve uydu alıcıları takılabilir. Elbette Playstation 2 ve Xbox'ınızı da bağlayabilirsiniz. Daha da güzel komponent HDTV (YPbPr) girişi mevcut. Böylece bütün yeni nesil konsolları kullanmanız mümkün.

Monitörün kaidesi hem ses hem görüntü kontrolleri ile dolu. Bunlara farklı ses modlarını değiştiren dört seçenek de dahil. Ayrıca kulaklık ve mikrofon girişi de var ki bu oyuncuların çok işine yarar. Monitörün kaidesi USB 2.0 Hub olarak da kullanılabilir.

190G'nin tepki süresi ise 8ms. Piyyata 2ms ve 4ms modellerle doluyken 8ms yüksek gelebilir ama bu değer oyuncuların büyük çoğunluğu için yeterli.

Monitörün en sevdiğim yanı ise tasarımımı. Bunu sebebi bugüne kadar gördüğüm en sık monitörlerden biri olması değil sadece. Hoparlörlerin de yerleştirildiği arka parçasının eğimli olması hem monitörün olduğundan daha geniş olmasını hem de sizi daha fazla sarmalamasını sağlıyor. Böylece oyunun atmosferine girmek çok daha kolay oluyor.

İşin en can sıkıcı yanı ise 190G ile aynı fiyatla geçen aylarda editörün seçimi verdigimiz Samsung 960BF'yi alıp artan paranızı en iyisinden bir 5.1 hoparlör ile değerlendirebilirsiniz. Elde edeceğiniz performans hem ses, hem görüntü olarak daha iyi olur. Ama ben böyle komple ve sık bir çözümü tercih ederim ya da Xbox 360'ımı da kullanabilirim diyorsanız 190G6FB çok iyi bir seçenek. ■

Performans: 5/5

Fiyat: 2/5

Arıtları: 4.1 hoparlör, sık tasarım, konkav arka panel

Eksileri: Tepki süresi daha düşük olabilir, yüksek fiyat

EBEVEYN KONTROLÜ

Microsoft'a baba diyebilir miyiz?

"Microsoft Türkiye, armağan ettiği Gözcü adlı programla, çocuk ve gençlerin Internet'te uygun olmayan içeriğe məruz kalmasından çekinen anne-babaların kaygılarını gidermeye yönelik bir seçenek sunuyor."

Yukarıdaki cümle geçen ay elimize geçen bir basın bülteninden. Anlaşılan o ki Microsoft küçük yaştakilerin Internet'in zararlı yönlerinden korunması ve ailelerin kaygılarının önlenmesi yönünde önemli bir adım atmış. Gözcü isimli bu program belli anahtar kelimelere sahip sitelere erişimi engellemekten, internet kullanım saatlerini kısıtlamaya, başlat menüsü ve sabit disklerde erişimi kesmeye ve hatta belirtilen siteler hariç bütün interneti komple kapamaya kadar her türlü sert önleme alabiliyor. Üstelik piyasada satılan pek çok bilgisayara direkt yüklü olarak gelecek.

Ancak ne basın bülteni ne de programın ekran görüntülerinden anladığımız kadariyla Gözcü'nün yardım sayfaları ebeveynlerin bilinglendirilmesi üzerine bir bilgi içermiyor. Gençleri nelerden sakınmak, neler konusunda inisiatif vermek gereklidir, gerçek anlamda ne zararlıdır ne de bilgi yok. Bu kadar program yazana kadar 10 sayfalık bir bilgilendirme kitapçığı hazırlayıp ailelere dağıtmak daha anlamlı olmaz mıydı?

Microsoft resmen aileleri internet polisi ilan edip ellişine silahı veriyor ama eğitmek konusunda bir adım atmıyor. Biraz tarih kitabı karıştırıp eğitimsiz paramilitär güçlerin dünyanan başına ne dertler açtığını araştırılsalar keşke. ■



SAITEK PRO GAMER COMMAND UNIT

Büyüğünce klavye olucam ben

Bu iddiaya sahip kaç ürün inceledik bugüne kadar, klavyeleri tahtından indirmek için kaç firma çabaladı hatırlıyorum. Ama bugüne dek geçen ay inceledigimiz A4Tech X7 G100+ haricinde hiçbir ürün bu iddianın yanına bile yaklaşamadı. X7 G100+'da ancak notebook kullanıcıları ve internet cafe/lan party meraklıları için çekici olabilecek bir ürünü.

Bu ay elimizdeki cihaz ise bugüne dek joystick'ler konusunda sayımızı fazlasıyla kazanmış olan Saitek'den. Pro Gamer Command Unit (kısaca PGCU diyelim) sık tasarımıyla ilgi çekip ilk görüntüte satın alma isteği yaratabilecek bir ürün. Ancak satın aldıktan sonra pişman olma ihtimaliniz de bir o kadar yüksek.

PGCU'nun üzerinde bulunan 20 tuşun yerlesimi standart klavye tasarımlarından oldukça farklı ve tuşların üzerinde sadece rakamlar bulunduğuandan hangi tuşun ne işe yarıyacağını her oyun için tek tek ayarlamak ve daha sonra aklınızda tutmak zorundasınız (2,5,6,7 no'lulu tuşlara W,A,S,D harfleri minik minik yazılmış neye ki). İşin kötüsü 20 tuş birçok FPS için bile yetersiz. Mesela Battlefield oynarken 30'dan fazla tuş kullanıyoruz. Call of Duty ve Half-Life 2 için bile ucu ucuna yetecek kadar tuş var. Gerçi 21 numaralı tuşu "shift" olarak kullanabildiğimden tuş sayısı 40'a çıkabiliyor. Ama 20 ayrı rakama atanmış komutları ezberlemek bile zorken bir de ikinci fonksiyonları akılda tutmak; üstelik avuç içimizle bastığımız bir tuşla ikinci fonksiyonlara geçmek bana bana Çin diyarlarından bir işkence gibi geldi.



Başparmağımızın denk geldiği yerde 4 yönlü bir hat switch ve iki ek tuş var. FPS'lerde başparmak genelde zıplama komutunu yani boşluk (space) tuşunu kullanır. PGCU'de 15 ya da 16 no'lulu tuşlara zıplamayı ataması da bana boşluk tuşunun rahatlığını vermedi. Bu noktadaki hat switch ise fare işlevi görüyor ve açıkçası hangi oyunda işe yarabileceğine dair hiçbir fikrim yok. Ben mazoştım, fare yerine 4

yönlü hat switch'le FPS oynamı diyorsanız bu özellik hoşuna gidebilir. Her ne kadar başparmak alanını elinize göre ayarlanabilese de tuşların bulunduğu parçayla bileğinizi dayadığınız parçanın mesafesi sabit. Eliniz biraz küçükse konforunu düşüveriyor. PGCU'in gerçekten hoşuma giden iki özelliği oldu. Sol üstteki mode tuşu sayesinde cihazı üç ayrı moda ayarlayabiliyorsunuz. Böylece en sık oynadığınız üç oyunun profiline hemen ulaşabiliyorsunuz. Bir de seçili olan moda göre rengi değiştirmek için aydınlatma karanlıkta da tuşların üzerindeki numaraları seçebilmenizi sağlıyor. Ama PGCU genel olarak standart bir klavyeden daha kullanışlı olmadığı, oyun performansınızı artırmadığı için bu güzelliklerin de bir anlamı yok. Şık bir cihazla eşe dosta hava atmak dışında PGCU, sadık klavyelerinize bir alternatif değil ne yazık ki. ■

Üretim : Saitek www.saitek.com

İthalat : Multimedya www.multimedya.com

Fiyatı : 44\$ +KDV

Performans: 2/5

Fiyat: 3/5

Artılar: Mod değiştirebilme, geri aydınlatma

Eksiler: Tuş sayısı az, tuşları ezberlemek zor, ergonomi sorunu

NVIDIA GE FORCE 8800

İlk DirectX 10 yolda

Nvidia bu ay başında ATI'ın Radeon X1950XT'ine ciddi bir rakip ile cevap vermeyi planlıyor. Yeni GeForce 8800, GTX ve GTS kodlu iki model olarak piyasaya çıkacak. Shader Model 4.0 destegine ve haliyle DirectX 10 ve Vista uyumluluğuna sahip olacak kart buna rağmen birleşik shader yapısına sahip olmayacağı. Bu yüzden bir anlamda geçiş ürünü olarak değerlendirilebilir. Ama yine de piyasaya çıktığı an teknoloji açısından zirveye oturacağı kesin. ■



AGP DİRENİYOR!

Sapphire'den iki yeni AGP ekran kartı

Piyasada düzgün performansa sahip AGP ekran kartı olması upgrade yapmak isteyen oyuncuları komple sistem yenemeye mecbur bırakıyor. Ama Sapphire'in bu ay piyasaya çıkardığı iki yeni AGP kart X1650 Pro ve X1300XT sadece ekran kartını değiştirmek isteyenler için yeni bir umut.

X1300 XT modeli pek parlak gözükmezse de X1650 Pro piyasadaki mevcut bütün teknolojileri desteklemesi, 256MB GDDR3, 590MHz çekirdek ve 690MHz hafıza hızı ile oldukça makul bir seçenek. Kartın son kullanıcı fiyatı 185\$. ■

GENIUS NAVIGATOR 535 AGAMA

Fare savaşları kızışıyor

Genius uzun yıllardır alt ve orta seviyede oyun kontrol cihazları üreten bir firma. Genel olarak Logitech ya da Razer kadar yüksek kalitede olmasa da özellikle tasarım olarak kendi liginde lider olduğunu söyleyebiliriz. Ancak Genius'un yeni Navigator 535 modeli bu çiziyi bir adım daha ileri götürme niyetinde olduğunu gösteriyor. Bu yeni fare Logitech G5 ve Razer Copperhead'de de kullanılan 2000 dpi'lik lazer algılayıcıya sahip. Avago Technologies tarafından üretilen algılayıcı Navigator 535'in en üst seviye hassasiyeteye sahip olduğunu garantisi.

Ancak geçen ay aynı lazer teknolojisini kullanan Creative Fatalty'yi tasarım hataları yüzünden nasıl eleştirdiğimizi hatırlarsınız. Genius bu hataların higbirine düşmemiş. Farenin genel tasarımını Razer Copperhead'i andırıyor. Biraz daha dar ve arkası yüksek olduğundan onun kadar iyi değil ama genel olarak rahat ve kullanışlı. İşığa göre renk değiştiren metalik kaplamasıyla çok da sık. Ayrıca aynı Logitech G5'de olduğu gibi kabloslu kumaş kaplı, haliyle hem esnek hem de uzun ömürlü. Yine G5'deki gibi yan yüzeyler kaymayı engelleyen plastik bir yüzeyle kaplanmış.

Son zamanlarda çıkan çoğu farede olduğu gibi Navigator 535'de de 800, 1000 ve 2000 dpi arasında geçiş sağlayan tuşlar var. İşin güzel yanı her düğmeye led eklendiğinden hangi dpi seviyesinde olduğunuza



kolayca görebiliyorsunuz.

Bu özelliklere bakınca Navigator 535'in G5 ve Copperhead'den devrilmiş ekonomik bir ürün olduğunu düşünebilirsiniz. Ama bu fareyi gerçekten özel kılan bir şey daha var: Agama. Genius'un geliştirdiği bu yazılım sayesinde farenin ayarlarını detaylı olarak yapabiliyorsunuz. İşin güzeli tamamen farklı ayarlarda 5 profil yaratılabilmeniz ve profillerinizi oluşturduktan sonra Agama'yı açmaya hiç gerek kalmadan farenin üzerindeki büyük yuvarlak tuş ile profiller arası geçiş yapabilmek. Genius logosunun çevresindeki ledler size seçili profili de gösteriyor. Bu en üst seviye modellerde dahi görmediğimiz oldukça kullanışlı bir özellik.

Farenin en zayıf noktası tabandaki kayganlığı artıracı pabuçların kalitesiz oluşu ve çabuk aşınması. Bu yüzden Navigator 535 yeterince seri hareket etmiyor. Ayrıca fare tekerlegi de daha iri ve iyi tepki veren bir tekerlek olabilir. Elbette farenin genelindeki kalitede bir parça artırlabilir. Ama Navigator 535 Agama'nın sadece 26\$ olduğunu düşünürseniz bunların hepsi yersiz yakınlara. Aynı fiyat dilimindeki farelerden çok çok daha iyi ve kendinden 2 hatta 3 kat pahalı farelere meydan okuyacak özelliklere sahip. İyi bir oyuncu faresi arıyorsanız kesinlikle es geçmeyin. ■

Üretim: Genius www.genius-kye.com

İthalat: Çözüm www.cozum.com.tr

Fiyatı: 26\$+KDV

Performans: 4

Fiyat: 5

Artılar: 200 dpi lazer algılayıcı, kumaş kaplı kablo, kaymayan yan yüzey.

Eksiler: Alt pabuçlar kalitesiz.



İNCELEME

ASUS X1950 XTX

Performans, multimedya ile buluşunca

Asus X1950 XTX hem görünüş, hem de performans açısından diğer X1950 XTX'lerden pek de farklı değildi. Ama Asus ekran kartlarının temel özellikleriyle oynamaktan hoşlanan bir firmadır. Bellek ve GPU frekansları ile oynar, daha da sağlam bir fan koyup asıl kart üzerinden başka başka varyasyonlar yaratırırdı. Ama bu sefer böyle yapmadı, tamamen standart özelliklere bağlı kalmıştı. Kutu içerisinde de ekstradan sadece Snowblind, Ghost Recon gibi iki oyuna ve bir de sık CD cüzdana sahip.

Asus, tüm bu pazarlama taktiklerini bir kenara itip, bunun yerinde yazılıma yönelikti. Biz de neye bu kadar güveniyor diyip, başladık ekran kartı mızla gelen yazılımları kullanmaya. Ufak ama kullanışlı bu yazılımlar, kısa zamanda bizi kendine hayran bıraktı. İlk önce oyuncuların, oyun esnasında birbirlerini görmelerini ve konuşmalarına imkan tanıyan Asus Game FaceMessenger yazılımını denedik. MSN ile paralel mantıkla çalışan bu yazılımla, oyun oynarken istedigimiz bir köşede küçük bir pencere açabiliyor ve oyunu oynarken o pencereden rakibimizin yüz ifadelerini izleyebiliyorduk (Defcon oynarken ekranın sağ alt köşesinde).



deki Volkan ve garip yüz ifadeleriyle pek bir eğlemiştik).

Diger bir yaratıcı yazılım ise Asus Game Replay idi. Bildiğimiz gibi her oyunda replay seçeneği bulunmuyor ve maalesef Fraps gibi ekran video olarak kaydeden programlar sisteme gereğinden fazla yükleniyor. Asus bunu kendi yazılımıyla yapmış. Artık sisteme yüklenmeden de oyunumuzu video olarak kaydedebiliyoruz. Buradan machinima serv'lere de ayrıca duyurulur. Bu kadarla da bitmiyor ve正在运行 Asus Game LiveShow'a. Bu yazılım sayesinde oynadığımız tüm oyunları internette gerçek zamanlı olarak yayına açabiliyoruz (Stream edebiliyoruz kısaca). Normalde sadece oyunda böyle bir özellik varsa bunu yapabiliyoruz. Oyunu bu yazılımla her oyunda bunu yapabiliyoruz. Mesela bir arkadaşımız oyunun bir yerinde takıldı ve geçemiyor

(mesela kıl bir adventure'da). Anlattık nasıl geçileceğini ama hala beceremiyor. Sorun değil oyunu açıp bu programı çalıştırıyoruz ve arkadaşımıza birebir oyun üzerinden gösteriyoruz. Yaratıcı değil mi?

Kısaca Asus X1950 XTX sunduğu yazılımlarla diğerlerinden bir adım önde çıkıyor. Bunun haricinde diğer markalardan teknik olarak eksiksiz ya da fazlası yok. ■

Üretim: ASUS www.asus.com

İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr

Fiyatı: 505\$+KDV

Performans: 5/5

Fiyat: 4/5

Artılar: Yüksek performans, düşük fiyat, birbirinden kullanışlı yazılımlar

Eksiler: Piyasada rahatlıkla bulunmuyor

AISEEK

Yapay zekâ kartı mı? Yok artık daha neler!

Dünya genelinde benim bilmedigim bir "Boş PCI slotu kalmasın!" kampanyası yürütülmüyor, hafiften işin suyu çıkmaya başladı demektir. Bir oyun bilgisayarının en önemli bileşenleri; işlemci, bellek ve ekran kartında devrimsel sıçramalar olmadığı ve fiyatları bir o kadar gerilemediği halde her geçen gün yeni yeni birleşenler peydah oluyor. Fizik kartının çıkışıyla zaten affallamış olan biz kullanıcılar, şimdi de "sanal zekâ kartı" vakası ile karşı karşıyayız.

Alseek firmasının (evet, Alseek firmanın adı) yakın zamanda satışa sunacağı Intia, sanal zekâ işlemcileri büyük kart üreticileri tarafından yorumlanıp, anakartlarında fizik kartlarının (!) yanında yerini alacaklar. İsterseniz ilk önce Intia ile sanal zekânın ne gibi bir gelişime ugrayacağına bir göz atalım.

Normalde sanal zekânın hareketleri belli bir algoritma hesabı ile ya işlemciye doğrudan devredilir ya da belirlenmiş çizgisel hesapları yapması için yazılım mühendisleri tarafından önceden kodlanır. Sanal zekâ hesaplamalarını gerçek zamanlı olarak işlemciye bırakmak oyuna daha gerçekçi bir atmosfer sağlarken, işlemciye gereğinden fazla yüklenmesine sebep olur. Önceden hazırlanan kodlar ise işlemciye minimum düzeyde yüklenmesini sağlar ancak her oynanışta sanal zekânın aynı hareketi yapması atmosfere zarar verir ve oyunun gerçekliğini yitirmesine sebep olur. Oyuncuların istediği ise işlemciye minimum düzeyde yüklenen ancak hiç bir şekilde gerçekçilikten de ödün vermeyen sanal zeka motorlarıdır.

Intia, da tam da bu amaç için doğmuş bir kart ("Bunun yerine işlemciler daha güçlü olsa olmuyor mu?" dediğinizinizi duyar gibiyim, ona da değineceğiz). Intia, sanal zekânın ilk önce hızlı ve en doğru bir şekilde üç boyutlu mekanı tanımamasını sağlayacak. Bunun üzerine yapay zekâ neyi yapıp, neyi yapamayacağı hakkında bilgi sahibi olacak ve ilk algı safhası tamamlanacak. İkinci önemli safha ise yapay zekânın etrafındaki karakter

veya olayları seçebilmesi. Bu tepki sürecini tetikleyecek. Ve son olarak tepkinin kendisi. Sanal zeka en olması gereken hareketi, en kısa sürede verecek. Mesela canlı bir şehirde NPCLer'in size vereceği tep-

kiler ve NPCLer'in birbiri ile olan tepkileri ya da büyük bir GZS'de onlarca birimin çatışırken, diğer yandan mevzilenmesi ve bireysel ama koordineli olarak mevzi değiştirmesi gibi. Kisaca tepki vermesi gereken karakter sayısı arttıkça yapay zeka motorunun da yükü artıyor ancak Intia bu yükü en hızlı ve en doğru bir biçimde bertaraf etmek için tasarlandı.

Tamam bunlar güzel şeyler ancak "Neden işlemcileriглядirmek yerine ayrı bir kart çözümüne gidildi?", "Kim her iş için ayrı bir karta para vermek ister?", "Fizik kartı çıktı ancak oyun bazında tam destek görememişti, pratikte hala bir anlam ifade etmiyor, sanal zekâ kartının farkı ne olacak?", "Bu kadar kartı çalıştırıracak güç kaynağına para mı dayanır?" gibi sorular hala aklımı kurcalıyor. Teoride ne kadar akla mantığa uygun çözümler olsa da fizik ve yapay zeka kartlarının büyük handikapları var (oyun piyasasından yeterince destek görmemeleri, ekstra maliyet ve güç tüketimine yol açmaları gibi...). Bu sorunları aşmadan da oyuncuların karşısına çıkanın bir mantığı var mı, ilk önce bunu Intia'ya hesaplamalılar derim ben. ■



ECS PX1 VIIV EDITION

ECS'nin yeni amiral gemisi

Bazen "yeni nesil işlemciler" denildiğinde tüylerim diken diken oluyor. Cidden rahatsız oluyorum. Mesela bu lafi her duyduğumda nedense aklıma "Acaba soketlerin mimarisini bu sefer de değişecek mi?" ya da "Peki bu işlemcileri hangi yonga setleri destekleyecek?" sorusu geliyor. Haksız mıymı, her yeni işlemci ailesi ile birlikte hayatımıza onlarca yeni yonga seti ve sık sık değişen soket yapıları da dahil olmadı mı? Demek ki hiç de paranoaya değilmiş.

Hal böyle olunca yeni nesil bir işlemci ile birlikte, onun hakkını verebilecek, bir o kadar yeni bir anakart da bakiyamız gerekiyor. Gerekliyorken gerekmesine de, anakart stokları ile işlemci stokları paralel gitmeyeceklerini yazık ki (stokların, marka ve modeldeki dağılım sorunlarını anlatmıyorum bile). Aylardan beri Intel Core 2 Duo'ları öve öve bitiremedik ancak zavallı kullanıcıların kısıtlı anakart alternatiflerine de geniş bir şekilde degenmedik. Ama artık bir yerden başlamak gerekiyor ve ilk talihlimiz ECS'nin yeni gözdesi PX1.

ECS PX1, (soket 775 mimarisinde olmak üzere) Intel Core 2 Extreme, Core 2 Duo, Pentium 4, Pentium D ve Celeron D işlemcilere, maksimum 1066 MHz FSB hızında tam destek sağlıyor. Dört adet DDR2 slotu bulunan PX1'de bellekler, toplamda 8 GB'a kadar kapasiteye çıkabiliyor. 800/667/533 Mhz hızlarındaki DDR2 belleklerle uyumlu çalışan PX1'de ayrıca dual-channel bellek mimarisinde mevcut.



PX1, yonga seti olarak Intel P965 ve Viiv destekli ICH8DH çipleri kullanıyor. Bu yonga setinin soğutulmasında kullanılan "Üçlü Soğutma" teknolojisi sayesinde daha güvenli bir çalışma için önemli ölçüde soğutma sağlıyor. "Üçlü Soğutma", anakartın tasarımında özel bir ısı borusu kullanılarak isının şası ve köprüler üzerindeinden mükemmel biçimde dağıtılmış sonucunda sağlanıyor. PX1, yüksek performansına karşılık düşük enerji tüketimiyle de oldukça dikkat çekiyor. Bir diğer önemli nokta ise PX1, USB 2.0 gibi alışılmış harici bağlantılarla oranla, yaklaşık altı kat daha hızlı olan onboard eSATA içermesi. eSata, özellikle multimedia depolama alanında büyük olanakları da beraberinde getiriyor.

Diğer yandan PX1'de iki adet PCI-Ex16 yuvası bulunuyor. Bu sayede Nvidia SLI ve Ati Crossfire gibi uygulamaları kullanabiliyoruz. Bunların haricinde altı adet 3.0 Gb/sn Seri ATA II portu, high-definition 8-kanal ALC885 entegre ses sistemi, dual Gigabit LAN kontrolü ve çeşitli "overclocking" özelliklerini destekleyen bir BIOS'a da sahip.

Kısaca ECS PX1, eskinin en kullanıcıya yönelik özelliklerini koruyan, gayet yenicilikçi ve sağlam bir anakart. Kutu içeriği ve kalitesiyle de göz doldurdu. Gerisi ise size kalmış. ■

Performans: 4/5

Fiyat: 3/5

Artılar: Önemli teknolojilere, gereği kadar destek ve çıkış, kalite ve sağlamlık

Eksiler: İşlemci yuvası hafif de olsa yonga soğutucusuna yakınlık arz ediyor

Üretim : ECS www.ecs.com.tw

İthalat : Beko ICT www.bekoict.com

Fiyatı : 200\$

İNCELEME

LOGITECH G25

Oyun kontrolünde yeni bir başyapıt

İtalya'da dünyanın en lezzetli makarnasını tattığınızda şaşırımsızınız. Eminim ülkemize gelen turistler de mangalda etin bu denli lezzetli olabileceğine şaşırıyor. Daha yola çıktığınızda karşınıza muhteşem bir şey çıkacağınızı bilirsiniz. Logitech yeni bir direksiyon ürettiğinde bugüne kadar oynadığınız en iyi direksiyon olması kimseyi şaşırtmadı herhalde. Haliyle Logitech G25 daha ofise gelmeden harika bir deneyiminizi bizi beklediğinden emindik. Bugüne dek MOMO serisi ile direksiyonlarda rakipsiz olmaları bir yana, simdiye test ettiğimiz G serisi her Logitech nefes kesiciydi. Yani hazırız...

Daha doğrusu hazır olduğumuzu sanıyoruz. Ancak G25'in şok dalgası bizi afallatıp şaşkına çevirdiğinde elimizdekiin dünyanın en iyi direksiyonundan çok daha fazlası olduğunu anlayabildik.

Daha kutusundan çıkarıp söyle bir göz attığınızda çok özel ve farklı bir ürün olduğunu hissettiyor G25 zaten. Gözleriniz ilk olarak gerçek bir spor araba vites kolundan farklı gözükmenen vitese kayıyor. Ardından G25'in iki yerine üç pedala sahip olduğunu fark ediyorsunuz. Ci-hazın üretim kalitesi, parçalarda kullanılan gerçek deri ve paslanmaz çelik heyecanınızı arttırıyor. G25'i kutusundan çıkarıp söyle bir baktık- tan sonra sizde yarışma tutkusunu alevlenmezse sorun sizde demektir.

Vites

Ürünün en çok ilgi çeken parçası vites kolu kuşkusuz. Direksiyondan ayrı olarak masanızı bağladığınız bu parçanın üzerinde 8 ayrı tuş, 8 yönlü bir D-Pad ve 6 ileri/geri bir vites kolu ve vites kutusunu değiştiren mod seçim düğmesi bulunuyor. Eğer vites kolunu yarı otomatik moda kullanırsanız kol sadece ileri ve geri hareket edebiliyor. Böylece vitesi yukarı ve aşağı attırabiliyor. Ama kolu düz vites moduna getirdiğinizde gerçek bir arabada olduğu gibi tek tek viteslere takmanız gerekiyor. Sol yukarı bir, aşağı çek iki, üçe tak, dörde tak, en sağ konumda altıncı vitese ulaşıyorsunuz. Eğer sıkıcı bastırıp altıya takarsanız geri vitese geçmiş oluyorsunuz. Gerçek bir arabadaki gibi.



Pedal

G-25'in paslanmaz çeliğten pedalları da aynı vites kolu gibi dikkat çekici ama bu pedalların sadece hoş görünüşü değil de bu şekilde tasarlandığını düşünüyorsanız yanlıyıysınız. Her pedalın altında kırmızı renkte pistonlar bulunuyor. Böylece pedala bastığınızda gerçek arabalarda olduğu gibi sertliğini



hissettiyorsunuz. Bugüne kadarki yaylı pedallara göre çok daha gerçek hissettiriyor. En sağdaki gaz pedali oldukça yumusak ve yarış sırasında kolayca gazi kökleyebiliyorsunuz. Ancak fren pedali çok daha sert. Böylece virajlara girerken kontrollü olarak fren yapıp gereğinden fazla yavaşlamamayı sağlıyor. Freni kökleyip aniden durmak için ise bir hayli sert basmanız gerekiyor.

Direksiyon

G-25'in en normal görünen parçası direksiyonun kendisi. Ancak elinizi direksiyonun 11"lik tekerleğine koyduğunuz an pek de normal olmadığını hissettiyorsunuz. Gerçek deriden el işçiliği ile kaplanan direksiyon harika hissettiriyor. Azıcık araba görmüş herkes piyasadaki arabaların pek azında bu güzellikte bir direksiyon bulduğunu söyleyebilir. Ayrıca paslanmaz çeliğten yapılmış orta kısım ve arkadaki vites kulaklıkları gerçek bir yarış araba direksiyonu görünümü veriyor.



Görüntüsü ve hissi muhteşem olsa da G-25'in direksiyonunun en önemli özelliği içindeki Force Feedback teknolojisi. G25'i 10 dakika denedikten sonra, onu almak için bir numaralı sebebin bu muhteşem Force Feedback olduğunu anlıyorsunuz. Logitech FF teknolojisini sınırlayıcı seviyesinde gerçeklik verdiği iddia ediyor. Açıkçası ömrü Touring arabalarıyla pistlerde geçen biri olmadığınız sürece bunun doğrulamak zor. Ama ben gerçekçiliği bir yana FF'in korkunç zevkini olduğunu söyleyebilirim. Çoğu direksiyonda FF sadece yol dışına çıktıığınızda titremekten ibarettir. G-25'in kendine has çift motorlu FF sisteminde ise bütün sürüs ve direksiyon hakkimiyetini etkiliyor. İlk olarak gerçek arabalarda olduğu gibi direksiyonun sertliği hızınıza göre çok değişiyor. Birinci vitese manevra yapmak güç gerektirirken 6. viteste kuş gibi hafiflik direksiyon. Ama işin en eğlenceli kısmı virajlarda ve bozuk yollarda. Çünkü FF teknolojisi sayesinde iş zora bindiğinde aracınızı yolda tutmak için direksiyona boşスマya başlıyorsunuz. Mesela virajda aşırı savrulan bir arabayı sert bir manevrayla yola döndürmek isterseniz lastiklerin fizik kanunlarına ters bu harekete nasıl direndiğini, arabanın nasıl sarsılıp yola girmemek için tepindiğini hissediyorsunuz. Bu FF teknolojisi sayesinde yarış oyunları bir araba kaputunu iki yol çizgisi arasında tutmaktan, vahşi bir atı evcilleştirme mücadele sine dönüştürüyor. Deli kullandığınız zamanlarda G-25 arabanızın size nasıl direndiğini, titreyip, kasılıp yoldan fırlamak, en yakın ağaca çarpmak için nasıl çabaladığını hissettiyor. Bu öylesine farklı bir zevk ki insanların neden yol tutusu kötü, fazlaca pati atan, kasasına göre anlamsızca güdülu arabalara tonla para yatırdığını anlıyorsunuz. Araba sürüştüğü o tehlikeli, çığın, ehlileştirilmemiş yanı hissediyorsunuz (Tugbek 1. yıldır sürekli Top Gear seyreden ama bir türlü araba sahibi olamayan bir arkadaşımız. Mazur görmek lazımdır heyecanını – Sinan).

Bunlar G-25'in başka hiçbir direksiyonda bulamayacağınız özellikleri. Bunların dışında başka bir direksiyon da yapabileceği ne varsa G-25 dört dörtlük yapıyor. Masa sabitleme sistemi, kurulum ve yazılmaları, kutusu, kullanım kılavuzu... Her şeyi harika. G25'e bulunabilecek tek kabahat düz vitesin sadece GTR ve LFS oyunlarında desteklenmesi. Ama piyasadaki mevcut oyunların yamaları ve bundan sonra çıkan her yeni oyunun G25'i destekleyeceğine şüpheniz olmasın. ■

Üretim : Logitech www.logitech.com

İthalat : Hızlı Sistem www.hs.com.tr
Logosoft www.logosoft.com.tr

Fiyatı : 345\$ +KDV

Performans: 5/5

Fiyat: 2/5

Artılar: Muhteşem FF ve sürüs, 6 ileri vites, piston pedallar.

Eksiler: Yüksek fiyat.



LEVEL DONANIM EL KİTABI

BÖLÜM 9: TÜKETİCİ HAKLARI

DİZİ İNDEKSİ

Level Donanım El Kitabı, bugüne dek Donanım bölümünde hazırladığımız en kapsamlı yazı. Bu yüzden yazıyı altı ayrı bölümde, seri şeklinde hazırlamayı uygun gördük. Şimdi de önemizdeki aylarda anlatacağımız konuları sizlerle paylaşıyoruz.

Bölüm 1: İşlemci, anakart ve RAM seçimi

Bölüm 2: Ekran kartı seçimi

Bölüm 3: Donanım kurulumu

Bölüm 4: Windows kurulumu

Bölüm 5: Performans ayarları

Bölüm 6: Genel sorunları giderme

Bölüm 7: Benchmark sanatı

Bölüm 8: Overclock

Bölüm 9: Tüketici hakları

Bilgisayarımız bozulduğu zaman hangimiz garanti kapsamındayken bile ek ücret isteyen satıcılarla sesini çıkartabiliyor? Ya da hangimiz günlerce teknik serviste kalan bilgisayarın işi halolana kadar geçici bir ürün isteyebiliyor? En önemlisi hangimiz tüketici olarak haklarınıza gerçekten farkındayız? Ne yazık ki çok azımız bunların hepsine "evet" cevabını verebiliyoruz. Bu yüzden sizlere bu ay çok önemli ve bir o kadar merak edilen bir konuyu açmaya karar verdik, tüketici hakları ve garanti sözleşmeleri.

A. SATIŞ EŞNASINDA DİKKAT EDİLMESİ GEREKENLER

Tüketici haklarından ve garanti kapsamındaki hizmetlerden eksiksiz faydalananırmak için mutlaka garanti belgesini dikkatlice okumamız gereklidir. Çünkü garanti kapsamını, garanti şartlarını ve süresini ancak bu şekilde doğru olarak öğrenebiliriz. Garanti süresi elektronik eşyalarda genelde iki yıldır ve bu prosedür kabaca şöyle işler. Bakanlık, TSE'ye ürünün garanti süresi ne kadar olması gerektiğini sorar, TSE'de belli kriterler dâhilinde o malın garanti süresini belirler. Bilgisayar parçalarında ise minimum iki sene

olan garanti, bazı parçalarda beş seneyi bulmaktadır. Peki, garanti süreci nasıl ve ne şekilde başlar?

- Belgelerde eksiksizlik:** Garanti hukuki bir süreçtir, bu yüzden elinizde mutlaka yazılı bir belge olması gereklidir. Garanti için tek gereken, ilgili Bakanlıkça onaylı ve satın alınan mala ilişkin faturanın tarih ve sayısını da içeren garanti belgesidir. Kabaca, satın aldığınız malın garanti belgesine, satan yerin kaşesini vurdurun, tarih ve fatura numarasını yazdırıp, imzalatın yeterli (satın yetkilinin imzasının belgede mutlaka bulunması gereklidir). Elinizde garanti belgesi yoksa gerekli niteliklere sahip, adınıza kesilmiş bir fatura da işinizi görebilir. Ama hem garanti belgesi, hem de yanında eksiksiz faturanın olması tabii ki tavsiye edilir. Burada asıl dikkat etmeniz gereken nokta, tüm evraklarda ürünün alış

■ - Evet beyefendi masaüstüne geldim, bilgisayarımu da görüyorum ama başlat yazan yeşil bir düğme yok hala.

■ - Yerinde teknik servis, böyle yakışıklı servis elemanları... Benim bilgisayarım bozulmasın da kimin ki bozulsun.



tarihinin, satıcının kaşesinin ve imzasının bulunmasıdır. Tabi ki bu evrakları saklamanız gerektiğini hatırlatmıyorum bile.

2. Belgelerde tutarlılık: Aldığınız ürünün çeşidinin, marka ve modelinin, fatura ve garanti belgesinde birebir örtüşmesi gereklidir. Mesela siz ses kartı aldınız ancak faturada ekran kartı yazıyor ya da modeli veya markası farklı belirtilmiş, işleviniz geçersizdir. Ayrıca promosyon ve hediye ürünlerin faturadaki yansımalarına da mutlaka dikkat edin. Mesela aldığınız yeni bir sistem ile birlikte hediye gelen webcam için satıcı, stoklardan düşmek için faturada mal bedeli olarak 5 YTL olarak gösterebilir. Ancak bazen hediye de olsa ve sizin cebinizden beş kuruş dahi çıkmasa da 50 YTL gibi sıyrılmış bir fiyatla da fatura ya yansımabilir. Bu durum başta sorun olmazken (nasilsa ürün hediye ve alsanız da, almasanız da sisteme ödeyeceğiniz rakam değişmeyecektir. Bu yüzden içinizden "Faturaya nasıl yazarlansa yazsınlar." diye düşünebilirsiniz ancak...) ilerde iade durumu ortaya çıkarsa, toplamda geri almanız gereken bedel düşebilir. Mesela yeni bir sistem aldınız ve ödediğiniz miktar 950 YTL, webcam hediye edildi. Ancak faturanızda 900 YTL sistem, 50 YTL webcam bedeli olarak gösterildi. Bu durumda geri alabileceğiniz net tutar 900 YTL olacaktır. Oysa sizin sistem için verdığınız rakam 950 YTL'dir ve webcam ise hediyyedir. Böyle durumlarda 1-5 YTL gibi sembolik rakamlar mazur karsılanabilir. Ama diğer durumlarda hediyenin iptalini dahi düşünmeliyiniz.



3. Belgelerin özel kişiler adına düzenlenmesi: Faturalar özel ya da tüzel kişiler adına düzenlenir. Tüzel kişiler (şirket, kurum, kuruluş vb.) adına kesilen faturalarda doğrudan muhatap siz olmayacağı için tüketici sıfatını kazanamayacaksınız. Bu yüzden de tüketici haklarından muaf tutulacaksınız. Bu durumda ticari haklara sahipsiniz ancak bu haklar ise Borçlar Kanuna tabii tutulmaktadır. Hakkınızı tüzel kişi sıfatıyla yapmak yerine, özel kişi sıfatıyla yapmak daha kolay olacağınıza fatura ve satış işlemlerini mümkün olduğunda adınıza ya da (18 yaşından küçüğseniz) bir yakınınzı olan bir özel kişi adına yaptırıma mutlaka özen gösterin.

B, SATIŞ SONRASI DİKKAT EDİLMESİ GEREKENLER

Aldığımız malın taahhüt ettiği işlevi yerine getirmesi gereklidir. Bu işlevi tamamen ya da kısmen yerine getirmeyen mallar, ayıplı mallar statüsündedir. Diğer yandan bu işlevi yerine getirmemesi ve arızalı olması durumunda ise belli kanuni prosedürler uygulanır.

1. Kullanım esnasında bulunabilecek ayıplar: Ecran Kartı, işlemci ve bellek gibi tek tek satın alındığında, kutusu satıcının yanında açılıp, bakıldığından, hatta satış esnasında başka bir sistemde test edildiğinde bile fark edilemeyecek ayıplar ancak kullanım esnasında, zamanla ortaya çıkar. Kabaca, mali dükkanında inceledik, eksigi yok gibi görünüyor, hatta denetik çalışıyordu, eve götürdüük taktik iki gün sonra bozuldu. İşte bu duruma "**gizli ayıp**" denir. Bu bir üretim hatası olabilir, eksik bilgilendirme den kaynaklanan bir hata da olabilir, uyum sorunu da olabilir. Sonuç olarak bunlar ufak ya da büyük arızalar olsun, göz ardı edilmemeli ve derhal bildirilmeli dir.

2. Ayıplı Mal nedir: 4077 Sayılı Tüketicinin Korunması Hakkında Kanun'a göre ayıplı malların tanımı "Ambalajında, etiketinde, tanıtma ve kullanma kılavuzunda ya da

reklam ve ilanlarında yer alan veya satıcı tarafından bildirilen veya standartında veya teknik düzenlemesinde tespit edilen nitelik veya niteliği etkileyen nicelikine aykırı olan ya da tahsis veya kullanım amacıyla bakımından değerini veya tüketicinin ondan beklediği faydaları azaltan veya ortadan kaldırılan maddi, hukuki veya ekonomik eksiklikler içeren mallar, ayıplı mal olarak kabul edilir." şeklinde dir.

Bir malın öncelikli amacı, tahüt ettiği işlevi, eksiksiz yerine getirmesidir. Diğer bir amacı ise ürünü alırken vadedilen içeriğe eksiksiz sahip olmasınadır. Örneğin kutusunda "Free Software Bundle" yazdığı halde içinden ürünün kendisinden başka hiçbir şey çıkmayan mal, ayıplı maldır. Karıştırılmaması gereken ise "**Ayıplı mal**" sadece bozuk mal demek değildir. Ayıplı mal, aynı zamanda tüketicinin bir nevi "**kandırıldığı**" maldır. Örneğin bir ekran kartını desteklemediği halde DirectX 10 destekliyormus gibi göstermek veya bu şekilde anlaşılabilecek yaniltıcı reklamlar yapmak gibi.

3. Kasa içine müdahalenin garantiye etkisi: Bu durumun ilk belirleyicisi garanti şartnameindeki maddelerdir. Eğer aksini doğuracak bir madde yoksa ve yazılı olarak belirtilmemişse kasa içine müdahale meşrurudur. Çünkü tüketici ürünü kullanma ve müdahale etme hakkına sahiptir. Bu nedenle hiçbir satıcı kasayı ya da muhafazayı açtığınız veya ekran kartını değiştirdiğiniz için sizin bilgisayarınızın ya da ürününüzün garanti kapsamı dışında kaldığını iddia edemez. Ancak fiziksel ve mal bütünlüğünü bozacak her türlü hareket, malin garanti kapsamı dışında kalmasına neden olur bunu da unutmayın. Mesela montaj esnasında ekran kartınızı kırıldınız (diğer yandan montaj hizmetini de ürünü satan yerin vermesi gereklidir) ya da oyun konsolunuza çip taktirdiniz, ürünüüz sorgusuz, sualsız garanti dışı kalır. Bunun nedeni hiçbir ürün kırılma, düşme, çatlama gibi fiziksel hasar garantisine sahip olmasıdır. Diğer yandan oyun konsolları ve

diger tüm elektronik ürünler mevcut fabrika çıkış haline göre garanti kapsamına alınırlar. Yani takılacak bir çip, yapılacak bir lehim ya da uygun görülmeyen bir yazılım da sizi garanti dışı bırakacaktır.

C. TAMİR ESNASINDA DİKKAT EDİLMESİ GEREKENLER

1. Arızanın ortaya çıkması ve teknik destek sağlanamaması durumunda izlenecek yol: Öncelikle, kullanım sırasında ortaya çıkan arızayı 30 gün içinde imalatçı, üretici, satıcı, bayi, acente veya ithalatçıyla bildirmemiz gerekiyor. Bildirdigimiz halde tamir süreci başlamamışsa ve mağdur ediliyorsak derhal hukuki bildirim yoluna gitmeliyiz. Yalnız buradaki hukuki bildirim kelimenesine dikkat edelim. Bozuk parçayı yanımıza alıp, dükkanı giderek yaptığımız sözlü bildirim hukucken pek bir değeri yok. Bu yüzden hukuki bildirimim de yazılı olarak yapılması gerekiyor. İadelî taahhütlü bir mektupla olabilecegi gibi, noterden de yapılabılır. Ancak çoğunlukla bu duruma gerek kalmadan satın aldığımız yer, tamir işlemini kabul eder ve bize bir arıza formu doldurur (bu formun önemine de ayrıca değineceğiz). Fakat biz şimdî en kötü ihtimali düşünüyoruz.

Diyelim ki, hakikaten inatçı bir satıcıya denk geldik ve hâlâ herhangi bir şey yapmıyor, (çoğunlukla satıcının eline noterden onaylı bir bildirimin geçmesiyle olayların yüzde 90'ı bu noktada çözülür) bu durumda mahkeme dışı tek idari alternatifiniz Tüketici Sorunları Hakem Heyeti'dir. Her il ve İlçe merkezinde bulunabilen bu heyete (genelde Valilik binası içinde bulunur) satıcıya çektiğiniz yazılı ihtarla beraber başvurursunuz ve işlemler başlar. Satın aldığınız malın değeri 725 YTL'den azsa, zaten mahkemeye değil bu heyete başvurmak zorundasınız. Bu heyetin verdiği kararlar bağlayıcı nitelikte olduğundan satıcı tarafından mutlaka yerine getirilmesi gereklidir (hâlâ getirilmeme de satıcıyı doğrudan icraya verebilirsiniz). Malın değeri 725

YTL'den fazlaysa, heyete başvurmanız bile heyetin kararı satıcı üzerinde bağlayıcı değildir. Bu durumda Tüketici Mahkemesine de başvurmanız gereklidir.

2. Hatanın doğru tesbiti ve arıza formuna doğru aktarılmasının önemi: Arızanın doğru tespitî hem tamir süresini kısaltacak, hem de doğru ürünün değişimini sağlayacaktır. Bu konu yetkili servisin görevidir. Bize düşen ise arızayı yetkili servise doğru olarak anlatmaktır. Mesela bilgisayar kendi kendine kapanıyor ile bilgisayar oyun oynarken kilitleniyor arasında fark vardır. Ancak siz derdiniz ne kadar düzgün anlatsanız da forma üstün köprü ve alakasız beyanlar yazılabilir. Buna rağmen siz teknik serviste, adınıza doldurulan formlarda hatanın doğru yansıtılmasına mutlaka özen gösterin. Hatta formun üzerindeki arıza hikâyesinin sizin anlattığınız gibi olmasını bizzat isteyin. Diğer yandan bu formlar sizin, ürünü tamire bırakığınızın tek kanıtıdır. Eksiksiz ve doğru hazırlanğından emin olun ve asla kaybetmeyin.

3. Tamir süresinde geçen zamanın garanti süresine eklenmesi: Çoğu zaman göz ardı edilen, ancak bir o kadar önemli olan bir diğer konu da, tamirde geçen sürenin garanti süresine eklenmesidir. Ürünü tamire bırakırken aldığınız tamir belgesi ve tamirden aldık sonra aldığınız teslim belgesi, elinizdeki yaptırırmı gúcune sahip tek evraklardır. Bazı servisler, tamir sonunda verdikleri teslim belgesinde, servisten çıkış tarihini yaz-

mayabiliyor. Bu bilginin teslim formlarında yer alıp almadığını dikkat etmeli ve yer almıyorsa yazılmasını talep etmelisiniz.

4. Azami tamir süresi ve geçici ürün temini: Bir malın tamirdeki süresi en fazla otuz iş günüdür. Bu süre mala ilişkin arızanın malın satıcısı, bayii, acentesi, ithalatçısı veya imalatçından birine bildirim tarihinden itibaren başlar. Onarım süresi on beş günü aşarsa, imalatçı veya ithalatçıdan onarım tamamlanana kadar, benzer özelliklere sahip başka bir ürünü geçici olarak isteme hakkı doğar. Mesela 19" monitörünüz bozuldu ve tamir süresi on beş günü aştı. Bu durumda imalatçı veya ithalatçıdan, sizin ürünü tamir olana kadar kullanmak üzere başka bir 19" monitör talep edebilirsiniz. Mesela on altıncı gün gittiniz ve halen monitörünüz bozuk. Ama size yarın monitörün tamir olacağı söyleniyor. Hiç önemli değil, sizin bu geçici ürünü isteme hakkınız var.

5. Garanti kapsamındaki ürünün ücretsiz tamiri ilkesi: 4077 Sayılı Tüketicinin Korunması Hakkında Kanun'da bu durum "Satıcı; garanti belgesi kapsamındaki malların, garanti süresi içerisinde arızalanması halinde mal işçilik masrafı, değiştirilirken parça bedeli ya da başka herhangi bir ad altında hiçbir ücret talep etmemeksiz tamir ile yükümlüdür." şeklinde, hiç bir yanlış anlamaya mahal vermeyecek açıklanmaktadır.

6. Birebir değişim, iade ve ayip oranında bedel indirimini gerektiren durum-

| Firmalar ve Markalar: | Teknik Destek İnternet Adresi: | İrtibat Telefonu: | Minimum Garanti Süresi: | Ekstra Garanti süresi ve Kapsamı Satın Alma: |
|-----------------------|---|---|-----------------------------|--|
| Abit | http://www2.abit.com.tw/ | (0216) 528 88 88 | 3 Yıl | Yok |
| Aidata | http://www.aidata.com.tr/ | (0212) 331 15 00 | 2 Yıl | Sadece kurumsal olarak var |
| AMD | Yok | (0216) 362 46 24 | 3 Yıl | Yok |
| Apple | http://destek.apple.com.tr/ | (0216) 454 01 01 | 2 Yıl | Var |
| Asus | Yok | (216) 521 46 01 | 2 Yıl | Yok |
| Casper | http://www.casper.com.tr/ | (0212) 213 33 88 – (0212) 216 60 18 / 63 01 | 2 Yıl | Var |
| Cbox | http://www.cbox.com.tr/ | (0216) 540 64 74 | 3 Yıl (Notebooklarda 2 Yıl) | Yok |
| HP | http://www.hp.com.tr/ | (0216) 579 79 00 | Bilinmiyor | Bilinmiyor |
| Kont* | http://www.kont.com.tr/ | (0216) 444 56 68 | 2 Yıl | Yok |
| Koyuncu** | www.koyuncu.com.tr | (0216) 528 88 88 | 3 Yıl | Üst seviye yazılıclarda var |
| Logitech | Yok | (0212) 481 31 22 | 2 Yıl | Yok |
| Microsoft | http://www.microsoft.com/turkiye/ | (0212) 336 69 99 | 2 Yıl | Yok |
| Nintendo | http://www.nintendo.com.tr/ | (0216) 463 76 79 | 2 Yıl | Yok |
| Sapphire | http://www.sapphirotech.com/ty/ | Yok | 2 Yıl | Yok |
| Sony Playstation | http://www.sony.com.tr/ | (0216) 531 99 42 | 2 Yıl | Yok |

*(Acer, Crea, Creative, Dell, Gigabyte, Leadtek, Samsung, TwinMos) - **(Abit, AMD, Benq, Creative, Fujitsu, Leadtek, MSI, Packard Bell, Samsung)

lar: Normalde, ayıplı maldan dolayı, imalatçı, üretici, satıcı, bayi, acenta, ithalatçı beraberce sorumludur. Malın ayıplı olduğunu bilmese dahi sorumludurlar. Ayıplı mal durumunda, ayıbin fark edilme anından itibaren 30 gün içerisinde imalatçı, üretici, satıcı, bayi, acenta veya ithalatçıyla durumu bildirerek dört şey istenebilir:

- a. *Paranın geri iadesi.*
- b. *Söz konusu malın, ayıpsız olanı ile ücretsiz olarak değiştirilmesi.*
- c. *Ücretsiz olarak onarım.*
- d. *Ayıbin oranı kadar malın fiyatında indirim yapılması ve bedelin geri ödenmesi.*

Gene 4077 Sayılı Tüketicinin Korunması Hakkında Kanun'da "Tüketicisi onarım hakkını kullanmışsa, garanti süresi içerisinde sık arızalanması nedeniyle maldan yararlanamamanın süreklilik arz etmesi veya tamiri için gereken azami sürenin aşılması veya tamirinin mümkün bulunmadığının anlaşılması hallerinde, 4 üncü maddede yer alan diğer seçimlik haklarını kullanabilir. Satıcı bu talebi reddedemez. Tüketicisinin bu talebinin yerine getirilmemesi durumunda satıcı, bayi, acenta, imalatçı-üretici ve ithalatçı müteselsilen sorumludur." ibaresi ile bu istekleri doğuracak durum ortaya konmuştur.

Yani, bir mal garanti süresi içinde ikiden fazla arıza yapmışsa (arızaların sebebinin aynı olması gerekmeyi, bu arızalar sebebiyle mali düzenli bir şekilde kullanılmıyor olun yeter), tamiri için gereken süre aşılmışsa veya tamir olamaya-

cak durumdaysa yukarıda dört sık halinde bahsettiğim hakları tüketici kullanabilir. Bu arada aynı garanti süresi gibi, her mal için azami tamir süresi de Bakanlıkça belirleniyor. Her mal için bu süre değişir ve garanti belgesinde yazar. (Bu belge Bakanlıkça düzenlenendiği ve verilmesi zorunlu olduğu için, bu belgeye güvenebiliriz.) 0 süre geçirilmişse, bahsedilen haklar kullanılabilir.

7. Muadil değişimde göz önüne alınacak faktörler:

ler: Burada önemli olan malın fiyatı değil, özellikleri. Diyelim bundan bir sene evvel 300\$+KDV'ye bir işlemci aldınız ve bozuldu. Tamir edilemeyeceği için değişmesi gerekiyor. Stoklarda da o ürün kalmadı ve en son satış fiyatı olarak 200\$+KDV olarak görünüyor. Bu durumda size muadili verilir. Ancak muadili ne ilk aldığınız 300\$, ne de son satılan 200\$ üzerinden belirlenecektir. Eski işlemciyle yeni takılan işlemci arasında nitelik, teknik özellik bakımından bir fark yoksa muadil hukukidir. Fiyat aralığı söz konusu bile değildir. Yani önemli olan eski işlemci ile aynı özelliklere sahip bir işlemci vermeleri (özellikleri yüksek olabilir ancak asla düşük olamaz), yükümlülükleri de bundan ibaret.

D. SİVİL TOPLUM KURULUŞLARINDAN YARDIM ALMA

Son olarak tüketici hakları konusunda yardım alabileceğiniz derneklerden bahsetmek istiyorum. Bu derneklerde üye olarak ya da yayına abone olarak ilk etapta haklarınızın farkında olabilir, sonra da elinizdeki hukuk gücünü kullanarak haklarınızı savunabilirsiniz. Ancak değişen dünyada artık markalar için prestij ve tüketici memnuniyeti ön plana çıktığından bu kadar sert oynamadan da, sadece internette, belli site ve forumlarda ürünler hakkında şikayetinizi dile getirerek bile çözüme ulaşabilirsiniz. Diğer yandan bu sitelerde ürünler hakkında da bilgi edinebilir ve yeni bir ürün almadan kritikler

yapabilirsiniz.

1-Tüketicileri Bilincini Geliştirme Derneği:

<http://www.tubider.com>

2-SıkayetVar.com: <http://www.sikayetvar.com>

Bir ayın daha sonuna geldik. Huzurlarınızdan ayrılmadan evvel, yardımlarını esirgemeyen Burak ve Ant'a teşekkürler bir borç bilirim. Umarım yazı dizimizin bu bölümüm donanım severler kadar tüm tüketiciler için de faydalı olmuştur. Hepimiz için sorunsuz ve bilinçli bir tüketimler dileğiyle, şimdilik hoşça kalın... ■



| Yerinde Teknik Destek ve Bakım: | Global Garanti: | Ürün Kasasının Açılması Durumunda Garanti İptali: | Tüketiciler Danışma Hattı: | Ön Plana Çıkan Özellik: |
|---------------------------------|-------------------------------|---|----------------------------|---|
| Yok | Var | Garanti kaybı olmuyor | Var | e-mail ile aktif ve hızlı çözüm |
| Kurulum hizmeti var | Yok | Garanti kaybı olmuyor | Var | Teknik Serviste yüksek kalite standartı |
| Yok | Var | Garanti kaybı olmuyor | Var | Şirketin diğer ülke bağlantıları üzerinden sorun çözme |
| XL paket sahipleri ve serverlar | Var | Garanti Dışı | Var | Teknik Serviste yüksek kalite standartı |
| Yok | Var | Garanti kaybı olmuyor | Var | Sarf malzemeye (notebook pilii) 2 yıllık garanti |
| Sadece kurumsal | Yok | Garanti Dışı | Var | Windowsa bağlı hataları da ücretsiz giderme |
| Başyönetim aracılığı ile var | Yok | Garanti kaybı olmuyor | Var | Geçici ürün (swap) 15 güne gerek kalmadan tamir tesbitinde, talebe göre istenebiliyor |
| Bilinmiyor | Bilinmiyor | Bilinmiyor | Bilinmiyor | Tüketiciler hakları paylaşımında isteksizlik, internet sitesinde yetersiz bilgilendirme |
| Samsung ve Crea ürünlerinde | Yok | Garanti kaybı olmuyor | Var | Yayın teknik servis ağı |
| Üst seviye yazılımlarda var | Bazı üst seviye ürünlerde var | Garanti kaybı olmuyor | Var | Tüketiciler dostu internet sitesi ve detaylı bilgilendirme |
| Yok | Yok | Garanti kaybı olmuyor | Yok | Teknik servisten çok ürün kalitesine ve minimum arızaya önem verme |
| Yok | Yok | Garanti Dışı | Var | Teknik servisten çok ürün kalitesine ve minimum arızaya önem verme |
| Yok | Yok | Anakarta müdehale durumunda garanti dışı | Yok | Her türlü oyuncu ve parçada Türkçe kılavuz desteği |
| Yok | Yok | Fiziksel müdehale ve fan değişimi garanti dışı | Forum olarak netten | Aktif forum ortamında hızlı çözümler ve sorun arşivinden faydalana |
| Yok | Var | Anakarta müdehale durumunda garanti dışı | Var | Çip gibi muadil ürünlerden kaynaklanan hatalarda garanti dışı sayılıyor |

TEKNİK SERVIS

Ne anladım ben bu bayramdan? Göz açıp kapayıncaya kadar sona erdi. Hadi ona değil, o kadar el öptüğüm halde elime geçen (aslında geçemeyen) paraya moralim bozuk. Bu işler için yaşılandım galiba. Oysa eskiden ne de güzeldi. Bütün akrabalarımın ellerini öper, yetmezse komşuları da bir gezerdim. Bayram sonunda en kötü ihtimal yeni bir ekran kartı alacak kadar para çıktı. Benim zamanımda da ekran kartları o kadar pahalı değildi tabi. Dolar desen daha 1.000.000 TL olmamış. Ahhh ahhh nerede eski bayramlar!

-OlgaY Ertez

ARTIFACT SORUNU

SORU Merhabalar OlgaY, ekran kartımla (Radeon 9800 Pro) ilgili bir problemim var. Bilgisayarı açtıktan yaklaşık 30 dakika sonra grafikleri bozuluyor. Ama ne bozulma, tarif edilecek gibi değil. İki haftadır WoW zevkimin içine etti. Bu bozulmayı tarif edemeyeceğim için WoW dan birkaç resimle göstermek istiyorum sana (resimler ektedir). Sürücülerini güncelledim ama işe yaramadı.

Yardım edersen çok sevinirim. Şimdi de teşekkürler.

Semih KÜÇÜKER

yorum. Kalın sağlıcakla.

Abdulvahit ÖZKAN (SnakeEater)

CEVAP Öğrencinin halinden ancak başka bir öğrenci anlar. Ben de yakın zamanda tam da senin dediğin kriterlerde bir notebook aldım ve gayet de memnunum. 0 yüzden gönül rathanlığı ile Acer TravelMate 2423'i sana tavsiye edebilirim. Fiyatı da gayet makul (Windows bulunmayan paketi 570\$+KDV civarında) hatta piyasanın en fiyat/performas bakımından uygun ürünü. Tek eksiği düşük bellekleri. Ancak 512 MB ya da 1 GB bellek aldığında (bu da sana ekstradan 65-155\$ arası bir paraya en fazla mal olur) bu sorun kökten hal oluyor. Bu arada benden sana bir tavsiye birden fazla bellek takıncı çalışmalar ve uyumsuzluklar olabiliyor, mümkün olduğunda tek bellekle işi çözmeye çalış. Hatta yeni bir bellek alırsan içinden çırkanı kullanma, mümkünse sat (bu aralar kimse 256 MB DDR2 notebook belleği almıyor ama neyse). Fiyatlar bu kadar makulken de ikinci el notebook da düşünme. Şimdi hayırlı olsun, güle güle kullan.

YAR BANA BİR AGP EKRAN KARTI MEDET!

SORU Selamlar LEVEL ailesi, ben Gökay. Size küçük bir sorum olacak. ÖSS'yi kazandığımı göre artık bilgisayarımın da bazı parçalarını değiştirmemin zamanı geldiğini düşünüyorum, ne dersiniz. Neyse benim elimdeki ekran kartım GeForce FX 5200. Anakartımı değiştirirsem bana fazla masraf çakacağı için sadece iyi bir AGP ekran kartı almayı düşünüyorum. Biraz araştırdım ve Sapphire Radeon X800 GTO'yu buldum. Bu ekran kartı şuan kinden çok bir değişiklik sağlar mı yoksa verdigim paraya değecek bir fark alamaz mıym? (Oblivion oynamak istiyorum artik!!!) Veya sizin tavsiye edeceğiniz daha iyi bir AGP ekran kartı var mı (fiyatı en fazla 250\$ olması şartıyla). Şimdi çok teşekkürler.

Gökay BASCILLAR

CEVAP Merhabalar Gökay, bana sorarsan X800 GTO seni kesmez. Bulabilirsen GeForce 7800 GS ya da Radeon X850 XT al. Fiyatları da gayet makul ama tek sorun piyasada bulup bulamayacağın. Bunu bulamazsan tabii ki X800 GTO'yu tercih edeceksin. Geforce FX 5200 ile bu kartların performans farkı soruna gelecek olursak. FX 5200 ova desek, bu dediklerimiz dağ oluyor. Sahsen bu kartları FX 5200 ile kıyaslamayı hakaret sayıroum. Oblivion'u da bu kartlarla çok akıcı olmasa da kasmadan oynarsın. Yeni ekran kartın hayatı olsun, güle güle kullan (Bu ay ki haberlerimize bakarsanız Sapphire'den AGP Radeon 1650 Pro çıktığını göreceksiniz. Bence şu an en makul AGP ekran kartı -Tö)

BİRİ UNUTMUŞ OLMALI

SORU Merabalar, ben lafi uzatmadan doğrudan sorunumu anlatıyorum. PCGold'dan Winfast

6600 TD bir ekran kartı satın aldım. Ekran kartını kurduktan sonra denemek için oyuları açtığında ya makinem restart atıyor ya da oyundan atıyor. Ne yaptıysam düzeltmemdim ama bazı oyunlarda açıyor. Güç kaynağımı 400Watt yaptım olmadı. Yeni Windows kurдум olmadı. Oyun grafiklerini düşürdüm, bazı oyunlar hariç hepsi aynı sorunu verdi. Kartı geri yolladığında ise kartta sorun olmadığını söylediler.

Yardımcı olursanız çok sevinirim.

Çağatay AFGANLIOĞLU

CEVAP Merhabalar Çağatay, ben de hem men lafi uzatmadan cevabıma geleceyim. Ekran kartının arka kısmında 4 pinlik bir güç yuvası bulunuyor, gördün mü? Oraya 4 pinlik güç kablosu takılı mı? Hayır mı? Tak o zaman, taktın mı? Oldu mu? Gene mi olmadı? Bağladığın aynı kablounun diğer ucundaki 4 pinlik girişin bir eşini daha görecesin. Gördün mü? Bak bakkalım ona sabit disk, optik sürücü ya da aktif fan bağlı mı? Bağlıysa çıkar bir de oyle dene (çkarlıklarını başka 4 pinlik girişlere takmayı unutma). Yani ekran kartına bağladığın güç kablosu, ekran kartından başka hiç bir aygıta takılı olmasın. Gene mi düzeltmedi? O zaman kap sistemini götür Aldığın yere, paşa paşa halletsinler. Problem yok mu dediiler, ilgilenmedи mi? O zaman doğrudan bu ay ki dosya konumuzda yazanları uygula. Sorunun kısa zamanda çözülecektir. Kolay gelsin...

SOKET 754 KULLANAN KALDI MI?

SORU Merhabalar, elimde 754 soket AMD 3200+, 1 GB 400MHz DDR bellek ve Radeon 9800 Pro var. Upgrade etmek istiyorum ama sadece 750 YTL param var. Sizce biraz para biriktirip seneye mi sistemi yenileyim yoksa bu sene çıkan oyunları sistemim kaldırırmaz mı?

Melih ERSÖZ (NiGhT RiDeR)

CEVAP Elindeki sisteme yapıçı bir upgrade yapamazsun. Şu anda da ancak ekran kartını değiştirebilirsın o da uzun vade de bir çözüm olmayacağındır, hem de piyasada elindeki sisteme uygun çok fazla alternatif yok. Elindeki sistem aslında çok da kötü değil. Bir sene daha beklemeye hayli uygun. Zaten upgrade etsen bile gelecek seneye komple değiştirmen gerekecek. Bence bekle, seneye bu konuyu tekrar görüşelim...

BİR OVERCLOCK HİKAYESİ

SORU Tüm LEVEL çalışanlarına selamlar, elimde P4 3.0GHz (478 pin) işlemci, 2 GB Kingston DDR-400 bellek (dual channel), Sapphire X1600 Pro (AGP) ekran kartı ve Silver-

ÖĞRENCİLER İÇİN MOBİL ÇÖZÜMLER

SORU Merhabalar OlgaY, sana bir şey danışmak istiyorum. Umarım cevaplarsın. Şu anda acil olarak bir dizüstü bilgisayar almak gerekiyor. Aradığım kísticaslar ise güç tasarrufu ve Office uygulamalarında iyi performans. Doğrusunu söylemek gerekiyor ki bilgisayarı sadece Office uygulamaları için almayı düşünüyorum çünkü üniversitedeki notlarımla düzenleyebilmek için gerçekten de bir dizüstü bilgisayara ihtiyaç duyuyorum. Öyle yüksek konfigürasyonlu bir makine de istemiyorum açıksa, yanı işlemcinin çift çekirdeklili olması yerine Celeron olması benim için yeterli. Ama Celeron işlemcinin Office uygulamaları açısından performansını bilmediğim için sana danışmak istedim. Bir de ikinci el dizüstü bilgisayar alırken hangi kriterlere dikkat etmem gerektiğini söyle misin?

Şimdiden teşekkür ederim, umarım yardımcı olursun. Bu arada tüm LEVEL ailesine başarılar dili-



power 400watt bir güç kaynağı var. İşlemci fanı olarak Zalman CNPS7000B-Cu kullanıyorum. Core 2 Duo'lar şuan aklımı çelse de tamamen yeni bir sistem almak benim için ayrı bir külfet olacak, zira PS3'ün gelmesini bekleyenlerden biriyim. O yüzden overclock yaparak bilgisayarımdan biraz daha fazla verim almak istiyorum. Elimdeki parçalarla yapacağım overclock taminkar olur mu? Bana verebileceğiniz bir tavsiye olabilir mi? Şimdiden çok teşekkür ederim.

Serhan TAŞDEMİR

CEVAP *Merhabalar Serhan, elindeki işlemci fanı cidden de overclock yapmaya müsaith, belleklerin de kaliteli. Ancak işlemcinin overclock potansiyeli bu kadar zahmete girecek türden değil. Ecran kartından da gözle görülür bir fark elde edeceğini zannetmiyorum. Ama bunlar dışında asıl sorun güç kaynağının durumu. Güç kaynağın elindeki sistem optimal çalışırken gayet yeterli ancak işin içine overclock girdiğinde yetersiz kalacaktır. Elindeki 400Watt güçle, 3.0 GHz 478 pin bir işlemci ne kadar zorlarsın, zorlasan da tatmin olur musun? İşte o konudan pek emin değilim.*

Bence sen risk alıp, elindeki sisteme overclock yapma. Sonuçta evdeki bulgurdan da olmak var. Bana kalırsa bir sene sonra PS3 değil, Vista'ya uygun yeni bir bilgisayar al. Aradan da 1-2 sene geçince de hep birlikte PS3 alırız. Hele ilk çıkış dalgasını atlatalım, Sony biraz fiyatları dengelesin, üretim maliyetleri düşsün...

PERHİZ VE LAHANA TURŞUSU

SORU Tüm LEVEL çalışanlarına selamlar. Size iki kişi sa sorum olacak. Bu arada sistemim; P4 2.4 GHz, Gigabyte GA-8S648FX-RZ anakart, 1 GB Bellek, GeForce FX 5200. Elimde şu an 300 YTL para var, sence bu sisteme alabileceğim en yararlı parça ne olur? Ayrıca babam bana LCD monitör alacak (350-400 YTL arasında). Bu fiyata oyunlarda en verimli olabilecek monitör nedir?

Sorularım bunlar, umarım cevaplarsınız. Şimdi de teşekkürler.

Mehmet HÜZMELİ

CEVAP *Merhabalar Mehmet, öncelikle ilk soruna verebileceğim "şudur" diye bir parça yok. Eğer ki amacın oyun oynamaksa ilk etapta anakartının değişmesi gerek. İşlemcinden de artık ne köy olur, ne de kasaba. Belleklerin DDR, oysa günümüzdeki güncel işlemciler DDR2 kullanıyor, onlara*

da veda ediyoruz. Ecran kartına hiç girmiyorum, onunla oyun oynamanı su an için mümkün değil. Elindeki kısıtlı parayla da etkin upgrade yapman imkânsız. Ama hal böyleyken gidip de LCD monitör alman atalarımızın perhiz ve lahana turşusu hakkında ettiği bir kaç cümleyi hatırlattı bana. Önünde iki seçenek var, ya elindeki tüm parayı birleştirerek ve hatta biraz daha katip yep yeni bir bilgisayar almak ya da 17 inch, 75 Hz, 2 ms, gayet kaliteli bir LCD monitör alıp, elindeki bilgisayı sadece günlük işler için kullanmak. Seçim senin.

Bayram esnasında bazı şeylere cidden kafam bozuldu. İlk bi bayramın ismi "Ramazan Bayramı". "Şeker Bayramı" nedir yahu? Hatta ben şekeri de sevmem! Çikolotayı da sevmem! Kim sever ki? Diğer de "Bayramınız kutlu olsun!" diyenlere uyyuzum. Ya bu dini bir bayram arkadaşım, ne "kutlu", ne "olması"! Kut pagan geleneği değil midir, pagan mıym ben? Zaten bayramda kimse arayıp sormadı da, sevmeyin siz beni...

"İkinci bir emre kadar OlgaY'in içine kapanması, bunalıma girmesi, aşık olması, trip yapması ve EMO olması yasaklanmıştır. Bu herifi ellemevin, kenarda dursun. Yeter ya!" – Müdüriyet ■

DONANIM PAZARI

Membagi mı kurudu, yoksa belleklerde kitlik mi başlandı? AMD'nin de DDR2'ye geçmesiyle pazarin üstündeki yük arttı kabul ama 800mhz ve üzeri frekanstanı DDR2 belleklerde cidden bir sıkıntı var. Bulan kaçırmasın diyorum. Diğer bir sıkıntı ise üst segment ses kartlarında. Ne kadar baksam da, arasam da istediğim modellerde Creative X-Fi bulamadım (özellikle Fatal1ty hiç bulunmuyor). Bunu dışında stoklarda bir problem yok. Yeni işlemci ve onlara uyumlu anakartlardan yeterince var. Sonbaharı evde geçirmek isteyenlere duyurulur...

Aşağıdaki ürünler bulabileceğiniz online mağazalar

| | |
|-------------------------|-------------------------|
| shop.arena.com.tr | www.kangurum.com |
| www.bogazici.com.tr | www.gold.com.tr |
| www.hepsiburada.com | www.vatanbilgisayar.com |
| www.eksenbilgisayar.com | www.hs.com.tr |

| | Ekonomin | İdeal | Süper |
|---------------|--------------------------------------|--|---------------------------------------|
| İşlemci | Intel Core 2 Duo 6300 \$202 | Intel Core 2 Duo 6600 \$351 | Intel Core 2 Duo 6700 \$582 |
| Anakart | ASUS P5B \$132 | ASUS P5B \$132 | ASUS P5W DH Deluxe \$237 |
| Bellek | 512MB DDR2-800 Kingston \$109 | 1GB DDR2-800 Kingston \$212 | 1 GB DDR2-1000 Kingston \$302 |
| Sabit Disk | Samsung 80GB SATAII 7200RPM 8MB \$49 | Samsung 200GB SATAII 7200RPM 8MB \$76 | 2xSamsung 300GB SATAII (Raid 0) \$216 |
| Ekran Kartı | Asus EAX1300Pro/TD/256MB \$94 | Sapphire X1600 TX \$146 | ASUS X1950 XTX \$579 |
| Monitör | Samsung 794 MB Flat 17" \$114 | Samsung 997 MB Flat 19" \$167 | BenQ LCD FP93GX \$429 |
| Optik Sürücü | Samsung 52/32/52/16 Combo \$29 | Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$38 | Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$38 |
| Ses Kartı | Entegre \$0 | Sound Blaster X-Fi Extreme Music \$139 | Sound Blaster X-Fi Fatal1ty \$309 |
| Kasa | Asus TA-211 \$51 | Thermaltake Shark \$145 | Coolermaster Stacker \$165 |
| Klavye | Logitech Internet Pro \$15 | Logitech G15 \$86 | Logitech G15 \$86 |
| Fare | Genius Navigator 535 \$26 | Logitech G3 \$69 | Logitech G5 \$94 |
| Disket Sürücü | | | \$6 |
| Toplam | \$827 | \$1,567 | \$3,043 |

Not: Fiyatlar KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlarından ve başka mağazalardaki fiyatlarından farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denemiştir.

STRATEJİ USTASI



Erce Güven
erceguven@gmail.com

ELLERİM KARINCALANIYOR...

Ağıkçası artık çok fazla bir şey için heyecan duymuyorum. İnsanın yaşı daha sadece 25'ken neden böyle hisseder bilmiyorum ama artık böyleyim. Eskiden beni fena halde gaza getiren seylere artık gözümün ucuyla bile bakmıyorum. Ama yine de bazı şeyler, bazı isimler var ki halen daha ellerimde küçük küçük karincalanmalara, ufak çapta çarpıntılarla sebep oluyor. Bu isimlerden biriyile, eski bir dostun yeni yüzüyle bir kaç gün içinde yeniden buluşacağım. Kimden bahsettiğimi anlamak için Aralık sayımızı beklemeniz gerekecek. Şimdilik heyecanımla baş başa kalmak istiyorum.

Bir yandan eski dostum için heyecanlanırken bir yandan da bu ay üç farklı türden üç değişik oyun için bir şeyler karaladım. Sayfalarımızın ilk konuğu Rise of Legends. Gerçek zamanlı stratejilerin kahramanı kavramından tamamen farklı anlayışı ve birbirinden acayip 3 değişik tarafıyla RoL, bütürün aşıklarını mest etmeye başardı. Her 3 taraf için de işinize yarayabilecek ikişer taktik vermemi uygun gördük bu ay. Bir diğer oyunumuz olan Movies: Stunts & Effects eklencisinde dublörlerin ne güzel şeyler olduğunu anlatmak amacıyla başladığım yazım, birdenbire onların aslında pek de gerekli varlıklar olmadıkları sonucuna vardı nedense? Battlefield 2142 için hazırladığımız 40 maddelik liste ise, hardcore BF oyuncularından çok, seride yeni başlayanların dikkat etmesi gereken en önemli noktaları vurgulamak amacını taşıyor.

Bir sonraki ayın hazırlıklarına şimdiden başlarken abime "Allah'tan başka şey isteseydin" diyorum. Askere gittiği ilk günden beri "Burning Crusade Ocak'ta çıkışın" kampanyası başlatmıştı. "Askerlik 3 aya düştü" deşelerdi, 24 Ekim'deki basın duyurusu kadar mutlu edemezlerdi heralde onu.

Gelecek ay görüşmek üzere... ■

RISE OF LEGENDS ÜÇ IRK İÇİN GENEL TAKTİKLER



Rise of Legends, gerçek zamanlı strateji oyunlarında görmeye alışık olduğumuz ırklardan bizi kurtarıp, tamamen farklı ve eğlenceli 3 farklı türü beğenimize sunuyor. Biz de bu üç ırk için multiplayer'da kullanılabilecek genel birkaç strateji önerisinde bulunabiliyoruz diye düşündük.

ALIN IRKININ TAKTİKLERİ

Taktik 1

Gerçek zamanlı strateji oyunlarının belki en eski taktigidir Rush: Yani elinizdeki tüm güçle toplaykün düşmanın üzerine gitmek. Alin'in oldukça başarılı olduğu bu taktikle düşmanın işini bitirmek için bazı işlemler yapmalısınız.

Öncelikle ilk araştırma puanınızı Evocation'a yatırın ve ilk yapı olarak Military binasını kurun. Evocation tamamlanın tamamlanmaz Sand Circle kurun. Bu sayede bir dakikadan kısa sürede 6 askeriniz olacak. Circle'da Heartseeker üretin ve ikinci Sand Circle'ın yapımına başlayın. 7 asker ve Heartseeker'la birlikte Summon Army özelliğini kullanarak düşmanın en önemli madenine saldırın. Saldırınız devam ederken her iki Circle'da da asker üretmeye devam edin ve bu askerlerle savaşı sürekli besleyin.

Merchant bölgenizi inşa ettikten sonra ikinci bir Military bölgesi kurabilir ve savaşa 2 asker daha ilave edebilirsiniz. Dikkat etmeniz gereken en önemli nokta, madendeki savaştan aldiğiniz gazla düşman üssüne saldırmanızdır. Her ne kadar sayısal üstünlüğe ulaşmış olsanız da düşman üslerini ele geçirmek zor olacaktır. Ancak madenler sayesinde düşman ekonomisine vurduğunuz darbe sizi özellikle Vinci gibi askeri alanda yavaş kalan rakiplere karşı kesin bir zaferle taşımacaktır.

Taktik 2

Bu taktikte kullanacağımız kilit nokta, kahramanların gücü ve en çabuk şekilde bedava birim elde etmek olacak.

Açılış hareketi olarak bir Merchant bölgesi ve en yakındaki Timonium kaynağına da maden kurun. İkinci bir Merchant bölgesi daha kurun. Treasure teknolojisile beraber +200 Timonium ve oldukça fazla miktarda altın geliri elde edersiniz. Bir sonraki adınızın olan Military bölgesini de kurduktan sonra 5 asker elde edersiniz. Sand Spire kurulumuyla hem savunma hem katkıda bulunabilir hem de ekonomik avantajlarından yararlanabilirsiniz.

Bir sonraki aşamada şehrini büyütmeniz ve kahramanınıza kavuşmanız gerekiyor. Bunun için gerekli bölgeleri kurduktan sonra Dakhla, iyi bir kahraman seçimi olacaktır. Sand Storm'u alın ve en kısa zamanda Desert Wind iyileştirmesini gerçekleştirin. Kahramanınız ikinci seviyeye ulaştıktan sonra düşman piyadelerine karşı inanılmaz derecede etkili olan Scorpion'unuzu kavuşturunuz. Şehrinizi büyütükten sonra daha fazla Scorpion üretebilirsiniz. Sand Storm'u kullanarak düşman mayınlarını ve savunma binalarını yok edebilirsiniz. Şehrinizi büyütükten sonra askerlerinizi uzun menzilli atışlar için eğitebilir ve onlara fazladan saldırı-savunma gücü kazandırabilirsiniz.

VINCI IRKININ TAKTİKLERİ

Taktik 1

Vinci ırkı ile, Industrial bölgelerin iyi ve etkili kullanımı sayesinde en vahşi "Rush" taktiklerini rahatlıkla uygulayabilirsiniz.

Oyna başlar başlamaz kendinize bir Scout edinin. Bu taktigin başında da belirttiğim gibi anahtar noktamız Industrial bölgeler olduğu için, zaman kaybetmeden 2 tane daha Industrial bölge kurun. Böylece Clockwork Sniper ve Burrowing Spider'larıza kavuşturunuz. Bu iki birimden özellikle Burrowing Spider çok işimize yarayacak. Başlangıçta elinizde bulunan 2 askere ek olarak, yapacağınız kışlalarda bir an önce Clockwork birimlerinin üretimine başlamalısınız. Bir yandan da ilk araştırma pu-



anınızı Industrial Devastation ya da Scavenge'e yatırmanızı öneririm.

Düşmanınızla ilk karşılaşmanızda Burrowing Spider'ın birçok düşman askerini kolayca temizleyebildiğini görecek ve şaşıracaksınız. Eğer araştırma puanınızı Scavenge'den yana kullandığınız öldürdüğünüz her asker size ekstra gelir sağlayacaktır. Yok eğer Industrial Devastation'u seçtiyseniz, düşman birimlerini hareketsiz kılabilir ve binalarına zarar verebilirsiniz. Sniper, Clockwork birimleriniz ve askerlerinizle birlikte düşmanın üzerine çüllandığınızda genellikle saldırığınız bölgeyi kolaylıkla ele geçirebilirsiniz.

Bu taktigin en can alıcı kısmı, düşmanınızı ezip geçmenizi sağlayan Burrowing Spider'ın yeteneklerini kullanmakta yatar. Eğer Spider ve Sniper birimlerinizin büyülerini iyi şekilde kullanamaz, Clockwork askerlerinizin saldırı gücünden yeterince yararlanamazsanız, ava giderken avlanabilirsiniz. Ayrıca tüm birimlerinizi Industrial bölgelere harcadığınız için ekonominiz güçsüz kalabilir ve Merchant-Military bölgelerinin eksikliğini hissedebilirsiniz. Ayrıca bu taktigin en iyi işlediği ırkın da Cuotl olduğunu belirtmekte yarar var sanırım.

Taktik 2

Bir önceki taktigin aksine bu sefer işleri biraz daha ağırda alacağınız ve ekonomik gücümüz düşmanlarımıza alt etmeye çalışacağız. Ancak düşmanınız acilen gerekli önlemleri alır ve harekete geçerse, planlarınıza çomak sokulmuş olur ve bu taktik işlemem.

Merchant bölgesini kurarak oyuna başlayın ve ilk araştırma puanınızı Prosperity özelliğini harcayın. Daha sonra kendinize bir adet Research Lab edinin. Bu sayede elinize gelecek olan fazladan 2 araştırma puanınızı Mining ve Politics'e harcayabilirsiniz. Bir sonraki hamlenizde Merchant bölgesi yapın ve tüm karavan üretimini tamamlayın. Bir adet daha Industrial bölge yapın ve 3 Clockwork miner'a daha sahip olun. Eğer Timonium kaynakları tükenirse Borehole'u kullanarak gelir elde etmeye devam edin.

Bu saylıklarımı yaptıktan sonra oldukça stabil bir ekonomik düzene kavuşmuş olmalısınız. Bundan sonra yapmanız gereken tek şey sürekli olarak asker ve Clockwork Men üretmek olacaktır. Uygulaması oldukça basit olan bu taktige alışabilerseniz, rakiplerinizi kolaylıkla alt edebilirsiniz.

CUOTL IRKININ TAKTİKLERİ

Taktik 1

Başlangıcta hiçbir askeri birliğe sahip olmayan Cuotl ırkının inanılmaz bir hızla büyük ordular yaratabildigini gördüğünüzde çok şaşırabilirsiniz. Diğer ırkların askerlerinden daha güçlü olan bu birimler sayesinde kolay zaferler elde edebilirsiniz.

Reactor bölgesi kurun ve ikinci bir maden oluşturun. Fane'i havalandırın ve düşman madeni, tarafsız bölge ya da ana üs gibi bir yere götürerek yere indirin. Fane'i yerleştirdikten sonra 3 tane Sentinel üretin. Bu sırada bir başka Reactor bölgesi daha oluşturun ve bir tane de Military bölgesi kurun. Askerlerinizi iyileştirebilecek Ark ya da onlara koruma sağlayabilecek Judgement büyülerini elde edebilmek için Holy bölgesi kurabi-



lir ve elinizdeki araştırma puanını Worship özelliğine yatırabilirsiniz.

Üçüncü Sentinel'ınızı ürettiğiniz anda Zeal 1 ve Zeal 2'yi alın. Bu sayede Sentinel üretiminiz hızlanacak. 3 yeni askerinizi önsaflara yönlendirin. Fane'i kullanarak Sentinel üretimini daha da hızlandıracığınızı unutmayın. Kalkanlarla korunmuş 6 Sentinel'ınızı Jaguar birimleriyle desteklediğinizde önüne geçilemez bir orduya sahip olursunuz. Bu taktigi özellikle Alin ırkına karşı kullandığınızda başarılı olma şansınız artacaktır.

Taktik 2

Bir önceki taktikten farklı olarak bu sefer askeri değil, ekonomik bir çözümü tercih edeceğiz.

En başta iki tane Reactor ve bir tane Military bölgesi kurun. Yine bir önceki taktikte olduğu gibi isteğinize bağlı olarak üçüncü bir Reactor ya da bir Holy bölgesi yapabilirsiniz. Savunma için bir yandan asker üretirken diğer yandan da araştırma puanlarınızı Judgement 2 ve Divine Power için harcamayı unutmayın. İkinci bir maden daha kurun.

Judgement 2'yi aldıktan sonra kazanmış olduğunuz Subjugate yeteneğinizi kullanmaktan çekinmeyin. Yakınlarda güzel bir şehir bulun ve şehrin üzerinde Subjugate yeteneğinizi kullanarak şehre el koyn. Gördüğünüz gibi üzerinde Subjugate kullanılan şehir ve beraberindeki birimler sizin tarafınıza geçiyorlar. Tabii bu yeteneğin de eksi bir yönü var ki o da şehrin ve birimlerin hasar alması. Zaman kaybetmeden yeni birimlerini iyileştirin ve savaşa sürün. Ayrıca ekstradan bir şehir sahibi olmanın sizin ciddi bir şekilde rahatlatacağını da unutmayın. Yakın bir şehri ele geçirdikten sonra 3 tane Sentinel üretin ve Zeal 1-2 yeteneklerini alarak ordunuzu güçlendirmeye başlayın. ■

Erce Güven erceguven@gmail.com



BATTLEFIELD 2142

GELEĞİN SAVAŞ ALANLARINDA HAYATTA KALMANIN 40 YOLU.

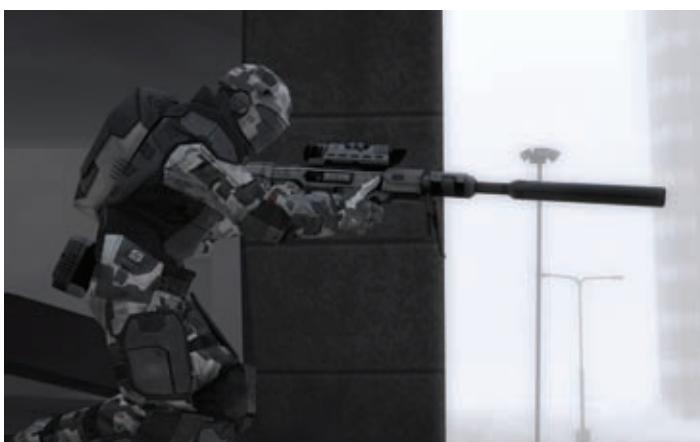


1. Oyunu ekibinizle (squad) birlikte oynadığınızda, gözünüzü ekranın sol üst köşesinde yer alan "Field Upgrade" göstergesinden ayırmayın. Bu gösterge dolduguunda ekip üyeleriniz bir upgrade'e hak kazanacaklardır.
2. Ekibin oyun sırasında elde ettiği başarılarla almaya hak kazandığı Field Upgrade'ler geçicidir ve sadece aynı sunucuda kaldığınız sürece geçerliliklerini korurlar.
3. Askerinizin ekipmanlarını değiştirirken seçebileceğiniz iki farklı türde zırh bulunur. Ağır zırh seçimiyle, gelen saldırılara karşı daha fazla korunsanız bile hareket kabiliyetinizi fedakarlık etmek zorunda kalırsınız. Hafif zırh da ise tam tersi olarak, "hızlı" yaşayıp genç ölmeye durumu söz konusu olabilir.
4. Savaş alanında askerler tarafından yerleştirilmiş otomatik Turret'lara çok dikkat etmelisiniz. Uzaktan bakıldığından dostlarınızın mı yoksa düşmanlarınızın mı olduğu belli olmayan bu silahlar eğer düşmanlarınız tarafından yerleştirilmişse, siz daha bunu anlama şansı bile bulamadan harekete geçeceklərdir.
5. Kendinizi oyun sırasında kazandığınız "Rütbe" puanlarını hemen harcamak zorunda hissetmeyin. BFHQ ekranını kullanarak puanlarınızı istediğiniz zaman harcayabilirsiniz. Ancak "ben sabredemem, hemen harcarım" diyorsanız, arkadaşlarınız savaş alanında can verirken yeni silahlara ve ekipmanlara bakarak "ne alsam acaba?" diye düşünebilirisiniz.
6. Düşmanlarınızı bıçağınızı kullanarak öldürdüğünüzde her birinin künnesini alabilir ve daha sonra sıralama ekranında yer alacak olan, ele geçirilmiş künhe sayısıyla arkadaşlarınıza hava atabiliirisiniz.
7. A23 Enforcer nöbetçi silahlarını kullanarak önemli noktaları körüyabilirsiniz. Bu silahın en büyük avantajı, sahip olduğu tarama sistemiyle çevresindeki düşman birimlerini önceden tespit edebilmesidir.
8. Kumandanlar ve ekip liderleri, ekrandaki hedef imleçlerini belirli bir kişi ya da nesne üzerine çevirerek "çeşitli emirler verebilirler. Yine aynı şekilde herhangi bir oyuncu, arkadaşlarına bir

- hedefi VoIP üzerinden "abi işte duvarın yanında duruyo ya" diye bağırmadan gösterebilmek için hedef imlecini ilgili düşmanın üzerine getirip "Spotted" mesajını kullanabilir.
9. Sabit silahları yok etmekte zorlanıyorsanız, ortamda tüm elektronik cihazları devre dışı bırakın EMP bombalarını kullanmayı deneyin.
10. Düşman Titan'ına düzenlediğiniz saldırıarda çok fazla kayıp vermeme için öncelikle silah sistemlerine saldırmanız yarınlara olacaktır.
11. Düşman araçlarını etkisiz hale getirmek için EMP bombalarını kullanabileceğiniz gibi, aynı işi yapan ancak çok daha etkili EMP mayınlarını da kullanabilirsiniz. Bu sayede düşman araçlarını ele geçirebilirisiniz.
12. EMP bombaları düşman araçlarını hareketsiz bırakmanın yanında onların takip etme, izleme gibi fonksiyonlarını yerine getiren elektronik donanımları da devre dışı bıraktığı için, size ortamdan uzaklaşmanızı yetecek kadar zaman kazandırır. Ancak unutmayın ki EMP bombaları askerlerin kasklarında bulunan elektronik donanımı da etkileyeceği için, kısa bir süre de olsa görüste problem yaşayabilirsiniz.
13. World of Warcraft'tan hatırladığımız, oyunda olmadığıınız süreyle orantılı olarak, oyuna bir sonraki girişinizde daha hızlı seviye atlamanızı sağlayan özellik BF2142'de de karşınıza çıkıyor. Bu sayede oyundan uzak kaldığınız sürede sizi açık ara sollayan arkadaşlarınızı yakalamanız nispeten kolaylaşmış oluyor.
14. Oyunda isimlerinin yanında "2" sayısı gördüğünüz oyuncular, peşlerinden en çok koşacağınız ve aynı zamanda önlerrinden en çok kaçacağınız oyunculardır. Isimlerinin yanındaki "2" sayısının anlamı, bu oyuncuların Battlefield 2'den beri oygun sıkı takipçileri olduklarıdır. Onları gördüğünüz yerde arkana bakmadan kaçabilir ya da kendinizi kanıtlatmak için çok değerli bir fırsat olarak görebilirisiniz.
15. Bölge iyileştirmeleri sadece ekip oyunlarında elde edilebilir-

ler.

16. Kumandanlar ve ekip liderleri tarafından oyun alanının istenilen bir bölgelere yerleştirilebilecek olan Spawn Point (doğum noktası) sayesinde, tüm oyuncuların aynı noktadan oyuna geri dönmeleri sağlanabilir. Bunun yararının en çok hissedileceğiz an, binbir zorlukla içine girdığınız düşman Titan'da daha ilk saniyede öldüğünüz an olacaktır. Düşman Titan'ının içine yerleştirilecek bir yeniden doğum noktası, savaşın kazanımında size çok yardımcı olacaktır.
17. Kumandanların ve ekip liderlerini oyun alanına yerlestirebildikleri genel doğum noktaları, düşman tarafından görülebilir ve yok edilebilirler. Bu yüzden kritik noktalara (düşman Titan'ının içi) yerleştirilecek yeniden doğum noktaları için zamanlama iyi yapılmalı ve korunması sağlanmalıdır.
18. Ekip liderleri tarafından yerleştirilmiş yeniden doğum çemberinde oyuna geri döneceğiniz zaman, kendinizi bir indirme kapsülünün içinde bulursunuz. Yere inene kadar geçirdığınız zamanda etrafi kolaçan ederek, muhtemel tehlikeleri tespit etmek, aşağı iner inmez bir kez daha kapsülün içine girmenizi engelleyecektir.
19. Ekip oyunlarında dikkat edilmesi gereken en önemli özelliklerden biri de doğru emirler vermek ve verilen emirlere uymaktır. Verdigi emirlerle başarının yakalanmasını sağlayan ekip liderleri de, bu emri uygulayarak başarıya ulaşan ekip üyeleri de bir sonraki seviyeyle ulaşma yolunda ciddi bir aşama kaydetmiş olurlar.
20. Kumandanların puanı, tüm takımın bireysel başarılarının toplanmasıyla oluşturulur. Başarıyla sonuçlanan bir turun sonunda, galip takımın kumandanı önemli miktarda bonus kazanacaktır.
21. APC'lerin sahip olduğu fırlatma koltukları sayesinde düşman Titan'larının içine girmek bir parça kolaylaşır.
22. Her asker türünün iki farklı yolda ilerleyen ve sonunda özel silahlara ulaşan açılabılır özellikleri vardır. Eğer herseyden biraz olsun demiyor ve en son silaha ulaşmak istiyorsanız, upgrade yaparken buna odaklanmalısınız.
23. Kullandığınız araçların zırhları her bölgede aynı etkinlikte değildir. Örneğin, araçların arka tarafları ön taraflarına göre daha güçsüzdür. Bir araçla karşılaşığınızda bunu sakın aklınızdan çıkmayın.
24. Öldürüğünüz askerlerin ekipmanlarını alabileceğinizi unutmayın. Bununla zaman kaybetmek istemediğinizi düşününebilirsiniz ancak ölen askerin sizden daha fazla "açılmış" silaha sahip olduğunu gördüğünüzde harcadığınız zamana değerini anlaysınız.
25. Yaralanmış takım arkadaşınızı iyileştirmek, mermisi biten arkadaşlarınıza cephane sağlamak, bozulan araçlarını tamir etmek gibi ekibe yararlı işler yapmak ekibinizin kısa zamanda bir bölge iyileştirmesi kazanmasını sağlayacaktır.
26. Tek kişilik oyunları ya da yerel ağ oyunlarında, daha önce açmış olduğunuz silahları ve nesneleri kullanabilmek için mutlaka internete bağlı olmalısınız.
27. "Aktif Savunma" özellikleyle, araçların düşman saldırılara karşı kısa bir süre de olsa tam korumalı hale geçmesini ve hasar almamasını sağlayabilirsiniz. Ancak bu korumanın süresi son derece kısıtlıdır ve yeniden şarj olması zaman alacaktır. Bu yüzden aktif savunmayı kullanırken, gerçekten ihtiyacınız var mı diye bir kez daha düşünmelisiniz. Ama düşünürken havaya uçurulmamaya da özen göstermelisiniz.
28. Oyundaki her silah dengeli güçlerde olmadığı için hangi durumda hangi silahın en iyi şekilde kullanılabileceğini öğrenmelisiniz.
29. Oyun alanında dikkatinizi çekebilecek görsel bozuklıklar ve elektronik sesler, yakınlardaki bir Recon askerinin aktif kamuflajını devreye sokmuş olduğu anlamını taşıyabilir. Normal şartlarda sadece bu sesler ve görüntü bozukluğuyla tespit edebileceğiniz Recon askerlerinin görünmezliğini EMP bombalarınızdan birini kullanarak etkisiz hale getirebilirsiniz.
30. Mühendislerin sahip olabileceği ve oyun alanında istediğiniz bir bölgeye yerlestirebileceğiniz iyileştirmelerden biri olan PDS-1 sayesinde düşman araçlarının yerlerini kolaylıkla tespit edebilirsiniz.
31. Araçlarda bulunan Aktif Savunma sisteminin bir benzeri olarak askerlerinizin de IPS kalkanı adı verilen "açılmabilir" bir savunma sistemini elde ettikten sonra, çok zor durumda kaldığınızı hissettiğiniz anlarda IPS'i devreye sokabilir ve bir miktar mermiden burnunuz bile kamanadan kurtulabilirsiniz. Ancak unutmayın ki karşınıza çıkacak araçlar, siz daha "I" diyemeden vücudunuza delik deşik edeceklerdir.
32. IPS kalkanı mermileri durdurma işinde son derece başarılı olsa da, onunda zayıf bir noktası vardır. Keskin nişancılarından biri, IPS kalkanının kontrol kutusunu vurmayı başarabilirse, bir sonraki atışını öldürmek için yapacak demektir.
33. Uzak mesafeden düşmanlarınıza ateş ettiğinizde, onları vurup vurmadığınızı anlamak için hedef imlecinize dikkat edebilirsiniz. Ateş ettiğiniz düşmanı vurmanız halinde hedef imlecinizin yanında beyaz bir belirteç görüntülenecektir.
34. Görüş açığınız dışında kalan bir noktadan düşman ateşine maruz kalırsanız, ateşin geldiği yönü işaret eden bir belirteç ekranда görüntülenecektir.
35. Açılmabilir yeteneklerin en faydalılarından biri olan "Sprint" özelliğini alarak, yorulmadan daha uzun süre koşabilir ve yaralarınızın daha çabuk iyileşmesini sağlayabilirsiniz.
36. Titan'ınızı hiç bir füze rampasının üzerine getirmemelisiniz. İlgili füze rampası size ait olsa bile, düşmana ateş etmeye çalışırken kendi Titan'ınızı vurabilirsiniz.
37. Bazı araçların sahip olduğu ani hızlanma özelliği sayesinde kendinizi amansız bir çatışmadan çok çabuk bir şekilde kurtarabilirsiniz.
38. Drone robotları ekip liderlerine oldukça faydalı olsalar da, tam kafanızın üstünde uçuklarından düşmana yerinizi belli ederler.
39. Mühendislerinizin savaş alanına yerleştirilmiş patlayıcıları etkisiz hale getirmesini istiyorsanız "AE Defuser" adlı açılabılır özelliğe sahip olmanız gereklidir. Ancak bu konuda dikkat etmeniz gereken en önemli nokta, düşmanın sırif mühendislerini avlayabilmek için olur olmaz yerlere patlayıcı yerleştirebileceğidir.
40. Kumandan olarak bir füze rampasının atış yapma aralığını sürekli olarak takip etmek düşman Titan'ını ne zaman yok edebileceğinizi öngörmek ve kendi Titan'ınızı korumak açısından önemlidir. "T" tuşunu kullanarak füze rampalarının atış sürelerini görebilir, hedef imlecini ilgili füze rampasının üzerine getirerek, füzelerin uçuş rotasını görebilirsiniz. ■



MOVIES STUNTS AND EFFECTS

HAYIR HAYIR! CAMDAN AŞAĞI ALEVİ DEĞİL, DUBLÖRÜ ATACAKSINIZ! GİTTİ İTFAİYECİLER.



hem de dublörleriniz her türlü sahneyi başarıyla çektebilecek duruma geleceklər ki bu nöktədə aklımıza dublörlerin gereksizli gələbilir. Ancak burada düşünülməsi gərenkən şey, bir oyuncunun herhangi bir film türün-

deki yeteneğini geliştirmek için harcayağı zamanı, bir kaç tehlikeli sahneyi atlatabilmək için harcayağı olacaqtır. Aktörlerinizin çeşitli film türlerində iyi birer oyuncu olabilmək üçün çox ciddi ölçüde zaman harcamak zorunda oldukları düşünüldügündə, yetistirecəğiniz 1-2 çox iyi dublörün ne kadar çox işe yarıyabileceğini anlayabilirsınız.

Oyuncularınızın tehlikeli sahnelerdeki performanslarında belirleyici olan bir diğer faktör de kondisyonlardır. Son derece sağlamlı ve zinde oyuncular/dublörler, hemen hemen her sahneyi (yetenek seviyeleriyle orantılı olaraq) burunları bile kanamadan atlatabilirlər. Ancak, kondisyonu kötü bir oyuncu ya da aktörü yüksək bir yerden aşağı atarsanız (!?) burkulmuş bir ayak bileyile başbaşa kalabilirsiniz. Hem oyuncularınız hem de aktörleriniz, bir sahneyi başarıyla da çeksər, çox kötü bir performans da göstərsələr kondisyonlarında belirli ölçüde azalma olacaqtır. Ancak az önce belirttiğim türde bir sakatlık meydana gelirse, oyuncunuzun kondisyon seviyesinin içəri acısı bir hale geleceğini (sıfırlanmak gibi) de aklınızdan çıkmamalısınız. İşte burada bir ikilem söz konusu oluyor. Size tavsiyem film çekimine başlanmadan önce oyuncalarınızın iyice dinlenmiş olmasına dikkat etmeniz. Aksi taktirde filmin ortasındaki bir sahnenin çekimi için ya oyuncularınızı dinlendirip çekimlerin gecikmesini göze almalı ya da yorgun savaşçılarınızla birbirinə tehlikeli sahneleri denemelisiniz. Ama bu durumda da az önce belirttiğim şey olacak ve sakatlık riskiyle burun buruna kalacaksınız. Yani filmi zamanında bitirebilmək için yapacağınız bir hareket, belki de filmi hətta tamamlayamamanıza sebep olacak.

Lionhead, Movies için bizi uzun süre bekletmiş; sonunda ortaya çıkmadığı oyunla kimilerini mutlu etmiş, benim gibi oyuncularısa bir şeylerin eksik kaldığı düşüncəsiyle baş başa bırakmış. Movies: Stunts & Effects'in bu eksikleri gidermek için mi yapıldığı tartışılmış, ancak oyuna son derece eğlenceli katkılar yaptığı su götürmez bir gerçek.

Dublörler

Öncelikle "Dublör nedir?" sorusunun yanıtını arayalım. Aslında Dublör'ün ne olduğunu hepimiz biliyoruz ama acaba Movies oyununda ne işe yarıyorlar ve filmlerimize ne gibi getirileri var?

Oyundaki değişimlerden biri, tüm özel efekt sahnelerinin "Stunt" sahneleri olarak sınıflandırılmış olmaları. Bu sahneler 1'den 5'e kadar zorluk seviyelerine sahipler ve 5. Seviyedeki hareketler genellikle alevler ve patlamalarla dolu olduğu için asıl aktörleriniz için ciddi birer tehlike teşkil ediyorlar. İsterseniz bu sahnelerin hepsini asıl aktörlerinizle gerçekleştirebilirsiniz ancak böyle bir durumda başarısız olma ve buna bağlı olarak yaralanma riskini de gözé alıyzsunuz demektir. Yaralanan bir oyuncunun iyileşme süresinin de 2 ay olduğu düşünülürse, bu yeni genişleme paketinin nişbetinden yararlanma vaktinizin geldiğine kanaat getirebilirsiniz.

Ne işe yarırlar?

Movies: Stunts & Effects'in oyuna kattığı ve özel yetenek gerektiren sahnelerin başarıyla gerçekleştirilmesi konusunda etkili olan 2 yeni özellik var: Condition ve Stunt Skill. Bu iki özelliğin göz önünde bulundurmadan çekilecek tehlikeli sahnelerin sonuçları pek de istedığınız gibi olmayacağındır. Ayrıca dublörlerin, yerlerine geçecekleri aktörlerle göre, çekilecek sahnelerde ne kadar başarılı olabileceklerini gösteren istatistikler de oyunun yeniliklerinden olarak gözle çarpıyor. Yine dublörlerin yetenekleriyle ilgili olarak kullanılan bu sistemde hangi dublörün hangi sahneleri başarıyla çektebileceğini görüyoruz. Örneğin çok az Stunt yeteneğile işe başlayan dublörler 1. Seviye sahneleri sorunsuz atlatabilen; hiç yeteneği olmadan bu piyasaya atılan dublörler daha ilk sahnelerinde çuvallayabiliyorlar.

Aktörleriniz ve dublörleriniz, stüdyonun herhangi bir yerine kurağınız özel sahnelerde Stunt yeteneklerini geliştirebilirler. Bunu, oyuncularınızın bir film türüne adapte olmasını sağladığınız provaya benzetebilirsiniz. Aynı şekilde yönlendirdiğiniz oyuncularınız bu sefer daha iyi rol yapmak için değil, tehlikeli sahneleri sorunsuz atlatabilmek için çalışıyor olacaklar. Bir süre sonra hem aktörleriniz

Neden yapıllırlar?

Peki, oyuncularımızın sağlığı ve filmin zamanında tamamlanması için ciddi bir tehlike oluşturan bu sahneleri neden çekiyoruz? Açıkçası "bu bir oyun ve eğlenmek için çekiyoruz" diye düşünebiliriz çünkü Stunt'lardan elde edeceğimiz puanları tamamen ekstra olarak değerlendirebiliriz. Eğer filmimize hiç bir Stunt sahnesi koymazsanız, filmizinin değerlendirme aşamasına gelindiğinde herhangi bir sorun yaşamazsınız. Ancak başarıyla çekileceğiniz tehlikeli sahneler filminizin genel değerlendirmesine az da olsa katkı yapacaktır.

- Bir Stunt'ın filminize olumlu etki yapabilmesi için mutlaka başarıyla gerçekleştirilmesi gereklidir. Ancak sakın unutmayın, "Madem başarılı Stunt'lar filmime ekstra puan kazandırıyor, filmi tamamen onlarla doldurayım" mantığı filminizin çokğu-



şüne sebep olur. İsterseniz tüm tehlikeli sahneleri 4/4 lük çekmiş olun; film olur olmaz her noktasını bu tür sahnelerle doldurmanız hiç bir işinize yaramayacak, aksine değerlendirmelerden çok kötü notlar almanız sebep olacaktır.

- Stunt sahnelerini başarıyla çekmek aslında çok da zor değildir. Asıl zor olan şey "Zor" Stunt sahnelerini başarıyla çekmektir. Filminize serpiştireceğiniz Stunt sahnelerinin filmin geneline ciddi bir katkı yapmasını istiyorsanız, oyuncu ve dublörlerinizin yeteneklerini ve kondisyon durumlarını göz ardı etmeden, çekebileceğiniz en zor sahneleri tercih etmelisiniz. Kısaca "Az ama Öz" olma durumu söz konusu burada.
- Sahnelerinizin başarısında en çok söz sahibi olan faktör kuskuşuz oyuncu-dublör uyumudur. Eğer minyon tipli beyaz bir oyuncunun oynadığı filmde tehlikeli sahneleri 200 kiloluk insan azmanı siyah bir oyuncunun çekmesine izin verirseniz, masa üstüne dönüp, Movies'e göre nispeten daha basit olan Solitaire oyununa kendinizi verebilirsiniz demektir. Ama "yok ben Movies oynamak istiyorum" diyorsanız, dublörlerinizin yerlerini alacakları oyunculara, yapı olarak benzemelerine ve aynı ten renge sahip olmalarına dikkat etmelisiniz.
- Eğer sahneyi çeken oyuncuya, dublörün Stunt yetenekleri benzer seviyelerdeyse, her zaman oyuncuyu tercih etmelisiniz. Tabii burada bahsettiğim durum, sakatlık riski taşımayan, kondisyon seviyesinin herhangi bir soruna yol açmayacak kadar yüksek olduğu durumlardır. Bu sayede filminize ekleyeceğiniz Stunt'ın normalde olduğundan daha fazla puan kazandıracığını göreceksiniz.

Başarısız Olursa Ne Olur?

Bir Stunt sahnesinin başarısız olduğunu nereden anlıyoruz? Eğer filmi kendimiz çekiyorsak anlayamıyoruz aslında. Hos çekmiyorsak da anlayamıyoruz (?). Oyunlarında her türlü gerekli gereksiz ayrıntıya yer veren Lionhead, başarısız Stunt'lar için ekstra bir efor sarf etmeye gerek görmemiş nedense. Yani bir camdan atlama sahnesi başarısız olunca, yüz üstü yere çakılmış bir oyuncuya karşılaşamıyoruz. Sanki sahneyi mükemmel çekmiş gibi bir görüntü oluşturuyor ve bu da oyunun gerçekçiliğinden (!) kocaman bir parça ısırıyor. Ortamda herhangi bir problem olup olmadığını anlamak için sahnenin çekimi sona erdikten sonra film ekibinden gelecek neşeli alkış seslerine kulak kabartmanız gerekiyor. Eğer hiç bir şey duymuyorsanız ortada bir sorun olduğunu anlıyorsunuz. Tabii kısa bir süre sonra duyacağınız kemik kırılması sesi, sahnenin başarısızlığına ilişkin şüphelerinizi tamamen gideriyor, o da ayrı konu.

Eğer çektiğiniz bir Stunt sahnesi başarısız olursa önünüzde iki seçenek var demektir. Başarısız Stunt'ların filminizin genel değerlendirmesi

mesini olumsuz etkileyeceğini bilmenize rağmen yolunuza devam edip sonraki sahneye geçebilir ya da sahneyi bir kez daha çekebilirsiniz. Size tavsiyem ikinci seçenek tercih etmenizdir. Bunu yapmak için film simgesini Advanced Movie Maker bölümüne taşımalı ve re-shoot düğmesine basmalısınız. Sahne için yeniden "cast" ayarlamakla zaman kaybedecek olsanız bile, sahneyi başarılı bir şekilde yeniden çekmenin filminize yapacağı katkı karşısında, harcadığınız zamana değerini göreceksiniz.

Olmazsa Olmaz mı?

Eğer oyunu normal moda oynuyorsanız en azından bir kaç dublörü işe almak zorunda kalacaksınız. Ancak bu, içinde tehlikeli sahneler olan filmler çekmek zorundasınız anlamına gelmiyor tabii. Tüm oyunu tek bir Stunt sahnesi bile kullanmadan oynayabilirsiniz. Filmlerinizde Stunt sahneleri kullanmak istediginde, her bir film türü odasında yer alan "iş kaskı" simgelerinden yararlanabilirsiniz. Senaryo yazarlarınızı bu simgelerin üzerine bırakarak, içinde Stunt sahnesi olan senaryolar yazmalarını sağlayabilir; ya da eskiden olduğu gibi sadece odaları kullanarak Stunt işine hiç bulaşmadan filmlerini tamamlayabilirsiniz.

Tüm anlatılanların ışığında filminizde Stunt sahnelerine yer verip vermeme tamamen size kalmış. Filmlerinizdeki Stunt gerükliliğini kendiniz tespit etmeli ve ona göre davranışınızı. Açıkçası bu konuda genellemeye yapmak biraz yanlış olacaktır. Eğer bir aksiyon filmi çekiyorsanız içine 1-2 tane alevli sahne eklemek kesinlikle hoş olacaktır. Ama çekmeyi planladığınız romantik komedi de kimseyi camdan aşağı atmak zorunda kalmazsınız (En azından kalmamanız gereklidir, yoksa Solitaire tavsiyemi bir kez daha gözden geçirin derim). ■



SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Oyunu dondurun ve Cheats menüsünde aşağıdaki kodları yazın:

Tam sağlık: MEDIK
Ful cephe: AMMO
Aracı tamir eder: TBURGLR
1000 Balls: FPATCH
Günü değiştirir: MARTHA
Yağmur: RAINY
Mavi elbise ve güneş gözlükleri: BLUESH
Gerçek "The World is Yours" parçası: TUNEME
Buldozer: DOZER
Ogrady'nin seviyesi: DW_FRON

**CEASAR IV**

Oyun içinde Enter tuşuna basın ve aşağıdaki hileleri aynen yazın.

İçinde bulunduğuuz bölümü geçer: Win
Denari'nın gösterline miktarını almak: De-
narii <bir sayı>

COMPANY OF HEROES

Oyun -dev komut satırıyla başlayın. Oyun esnasında da Ctrl + Shift + ~ tuşlarına aynı anda basıp konsola aşağıdaki komutları girin:

Kaos: FOW_Toggle
Oyunun hızı, default 8'dir: setsimrate<bir sayı>
Tasbarı gizle: taskbar_hide
Taskbar'ı göster: taskbar_show
Herkes koca kafalı: ee_bigheadmode(<o ya da 1>)
Statgraph_channel kodları açık: stat-
graph_channel("fps")

**NBA LIVE 07**

Aşağıdaki kodları NBA Codes ekranında gir-
melisiniz.

Adidas Garnett Bounce (Vegas editi-

on): KDZ2MQL17W

Adidas Garnett Bounce (All-Star edition):
HYIOUHCAN
Adidas Equipment Bball (St. Patty's edition):
220IUJKMDR
Adidas Stealth (All-Star edition): FE454DFJCC
Adidas Gil-Zero (All-Star edition):
23DN1PP0G4
Adidas Gil-Zero (Vegas edition): QQQ3JCUYQ7
Adidas C-Billups (All-Star edition):
BV6877HB9N
Adidas C-Billups (Vegas edition):
85NVLDMW55
Wizards Secondary kazağı: QV93NLKXQC
East All-Star home kazağı: 5654ND43N6
East All-Star away kazağı: WOCNW4KL7L

ANOTHER WORLD

Oyun esnasında C'ye basın ve şifreleri girin:

Seviye 1'den 15'e kadar, sırayla bölüm şifre-
leri:
0000, HTDC, CLID, LBKG, XDDJ, FXLC, KRFK,
KLFB, DDRX, HRTB, BRTD, TFBB, TXHF, CKJL,
LFCK.

**THE SETTLERS 2:
10TH ANNIVERSARY EDITION**

Oyun esnasında Enter'a basın ve açılan kon-
solu aşağıdaki kodları girin.

Her seye +10: giveMeSomeMore
Serbest Circumspection: FreedomOfMovement
İçinde bulunan görevi geçmek: INeedSome-
Help
Tam harita: ShowMeTheWorld
Hızlı: TooFast

PATHOLOGIC

Oyunun yüklentiği data klasörüne gidin ve config.ini adlı dosyayı notepad ile açın.
EnableConsole=1 satırını ekleyin ve Show-
ConsoleLog=1 yapın. Dosyayı INI şeklinde
kaydedip çıktıktan sonra aynı klasörde
init.cfg dosyasına gelin. Bind yapmak için şu
satırları girebilirsiniz.

Bindcmd f1 god
Bindcmd f2 fly on
Bindcmd f3 fly off
Bind y slow
Bind u normal



Dosyayı kaydedip oyuna girin ve şimdi komutları
yazabilirsiniz.

Yenilmezlik: god
Uçmak: fly on
Yürümek: fly off
id_.player: Oyuncunuzun koordinatlarını ve yönünü öğrenir.
Go scene? (? Yerine yer adı yazarak kullanın örnegin "go Sobor"
Slow: yavaş çekime geçer.

JOINT TASK FORCE

Hileleri oyun içinde yazarak aktifleştirebilirsiniz.

God mod: shiled
Level Up: mo xp
Ünite düzenlemeye: refill
Görevi geçme: joyride
Anında ölüm: chuck norris, zidane, szalo
1.000\$: mo Money

RED ORCHESTRA: OSTFRONT 41-45
God mod: Yeni bir harita yüklenince ~ tuşuna
basarak konsolu açın ve god yazın. Her yeni ha-
ritada bunu yazmanız gerekmektedir.

**CITY LIFE**

Oyun esnasında Ctrl + Alt+ C tuşlarına basarak
konsolu açın ve aşağıdaki kodları girin:

100 bin City Life \$: richgirl
100 milyon City Life \$: Midas
Tüm binaları açar: Number6
Tüm sahneler (scenes): Unlock All Districts
İnsanlar barış halinde: Concordia ■



MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

MK: A'ın içinde gelen Ultimate MK3'te Human Smoke'u seçebilmek için Smoke'u seçin ve round başlayıncaya kadar HP, HK, BL, RN tuşlarına basılı tutun.

Aşağıdaki kodları Kyrpt'in ? kısmında giriniz.

Shinnok's Küresi: Sol, Sol, Daire, yukarı, Üçgen, L2.

Taven: L2, Sol, R1, Yukarı, Daire, Aşağı.

Armory Müzik: X, Kare, Sol, Üçgen, Kare, X.

Nitara'nın ikinci kostümü: Aşağı, L1, Yukarı, L1, L1, İleri.

Blaze: Üçgen, Kare, Sol, L1, Sol, Daire.

Meat: Yukarı, Kare, Kare, Daire, Daire

Piramit Artwork: Üçgen, Geri, Geri, X, Aşağı, Daire.

Red Dawn arenası: Daire, L1, Yukarı, Kare, Daire, Aşağı.

Ed Boon'un konsept çalışması: L1, Geri, Yukarı, Daire, R2, L1.

Promo videosu: Yukarı, Yukarı, Aşağı, Yukarı, L2, X.

**SCARFACE: THE WORLD IS YOURS**

Oyunu dondurun ve Cheats'i seçin. PC hilelerini aynen burada da kullanabilirsiniz.

FINAL FANTASY XII

Mini oyun olan Fishing oyunu (balık avlama) başladığınız zaman, Lower Reaches'da gerekli şeyler yaparsanız daha da ileri gidebilirsiniz.

Middle R: Lower Reaches'da 5 perfect fishing alın.

Upper R: Middle R.'de 5 perfect fishing alın.

Gizli R: Matamune ile Upper R.'da Saboten Bond'u yakalayın.

Master Den: Gizli R.'de Saboten Crest'i yakalayın.

Taikou Sandığı (hazine): Master Den'de 9 perfect fishing alın.

**NBA 2K7**

Features'dan Codes ekranına gelin ve şifreleri girin:

Tek oyuncu için maksimum dayanıklılık: iron-man

Tek oyuncu için sınırsız nefes gücü: norest
All Stars: topss2ksports

NBA LIVE 07

NBA Codes ekranına gelin. PC hilelerinin ayısını burada da kullanabilirsiniz.

**AVATAR: THE LAST AIRBENDER**

Extras'ın içinde Code Entry kısmına gelin ve aşağıdaki kodları girin.

Sınırsız Chi: 24463

Karakterlerin konsept çalışması: 97831

İki kat fazla hasar: 34743

Bitmeyen Stealth: 53467

1 vuruşlu Dishonor: 54641

Tüm hazine haritaları açılır: 37437

Sınırsız Copper: 23637

Sınırsız Sağlık: 94677

BRATZ: FOREVER DIAMONDZ

Aşağıdaki şifreleri Bratz'ın ofisindeki bilgisayara girerek aktifleştirebilirsiniz.

C hediye seti: JEWELZ

2000 Blingz: FLAUNT

Bonus malzemeler: SKATIN

25 evcil hayvan: TREATZ

1000 Blingz, 1 cep telefonu melodisi, 1 cep telefon cover'i, 1 makyaj takımı ve bazı konsept resimler: SIZZLN

**B-BOY**

Aşağıdaki kodları şifre ekranına girerek hileleri aktifleştirebilirsiniz.

Pro seviyesini açar: 11910

Club seviyesini açar: 17345

Tüm hareketleri açar: 50361

Tüm Livin' Da Life modu hareket, müzik ve kostümleri açar: 39572

Tüm müzikleri açar: 78727

Tüm kostümleri açar: 20014

Tüm Jam modu bölümlerini, karakterlerini ve müziklerini açar: 34589

Rack ile oynamak: 61275

Çılgın bacaklar: 93665

Tüm hileleri kapatır: 26939

**OUTLAW VOLLEYBALL REMIXED**

Tüm kortları açmak: Exhibiton mod'a gidip L1' basılı tutarken Yukarı, Aşağı, Yukarı, Aşağı, Sol, Sol, Sağ, Sağ tuşlarına sırasıyla basın.

**YAKUZA**

Premium box, Adventure Review mod, Movie Viewer, Battle mod için oyunu en az bir kez bitirmeniz gerek.

Sınırsız Heat ve Usta Dövüşü için: Extra review modunda 50 görevde de S derecesi almalısınız. Gizli Boss dövüşü: tüm yan görevleri yapmalısınız.

Gizli silah dükkânı: Oyunun 4. bölümünde Taheio Street East'e gidin. Akagyuu Beef Bowl Rest.'ın yakınlarında bir evsiz görecəksiniz. Kendisiyle konuşun, size bir bilgi satmak isteyecektir, parayı ödeyin. Ekrandaki turuncu yere, adult filmlerin yapıldığı yere ara sinematiği geçip girebilirsiniz. ■



SANALDAN GERÇEĞE

Güçlü Muhalifler

Çizgisini bozmadan müzik yapan kimler kaldı diye düşününce aklıma sadece birkaç grup geliyor (diğerleri türlü imaj maymunlukları ve tüketim trendleri içinde yitip gitmiştir maalesef).

Massive Attack de bu özel gruplardan en özel benim için. Sistemin çarklarından her defasında sıyrılip, duruşunu koruyan Massive Attack, muhteşem bir toplamaya karşımızda. 'The Best of Massive Attack' sadece grubun en iyi şarklarının toplandığı bir albüm değil. Esas olay ekstalarında! Aşağı yukarı tüm video kliplerinin yer aldığı ekstra bir dvd, toplamanın ilk bombası; bu ka-

THE BEST OF MASSIVE ATTACK

FEATURES: UNFINISHED SYMPATHY, TEARDROP, PROTECTION, KARACOMA, ANGEL AND THE NEW SINGLE LIVE WITH ME. ALSO INCLUDES SPECIAL DUAL DISC OF NEW SONGS & RARE MATERIAL + ALL THE VIDEOS.

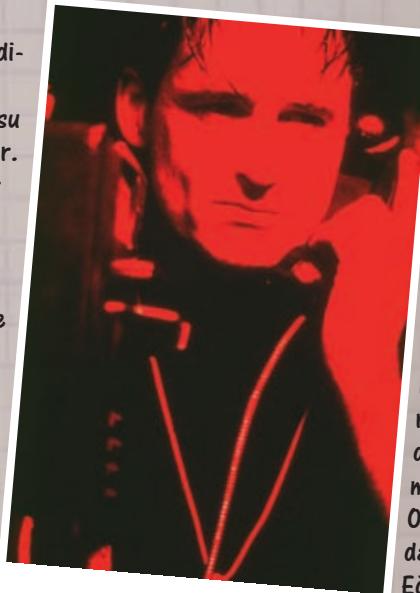


Hep oyun hep oyun
nereye kadar?

dar videoyu, bu kalitede bulmak bulunmaz nimet. Diğer bombalar ise 'false flag' ve 'danny the dog' gibi grubun son dönemine ait birçok single'in dvd'nin arka yüzünde audio formatında toplanması ve önceki albümlerinde kullanılan artwork'lerin bir kitapçık halinde derlenerek albüme dahil edilmesi. Albüm adeta grubun kendini tamamen hayranlarıyla paylaşması için hazırlanmış gibi. Son bomba da fiyatı. Bu kesinlikle 'best of' ve arşivlik olan set sadece 29YT! Daha başka bir şey söylemeye gerek yok herhalde. ■

Kayıp Otoban bulundu

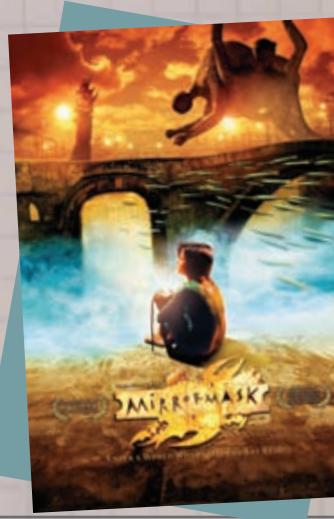
David Lynch'in Kayıp Otoban filmini duymuşsunuzdur. Hatta izlemiş ve filmden 'nasıl yani?' diyerek çıkışınızı belki. Evet, kabul ediyorum. Anlaması zor bir film. Sembollerle dolu, kurgusu düzensiz vs. Ama zaten anlamak da gerekmıyor. Çünkü Kayıp Otoban bir rüya, daha doğrusu bir kabus. Ancak tabirleri olabilir. Yine de filmi çözmemi kafaniza veya kafanızı çözmemi filme taktısanız, yeni çıkan Kayıp Otoban DVD box seti biraz olsun acılarını dindirebilir. Bir kere kalınlığı ve iç tasarımlı ciddi bir pandoranın kutusu söz konusu. Kutunun içinde iki DVD var. Birinde tahmin edeceğiniz üzere film, diğerinde ekstralar bulunmaktadır. Yalnız belirtmek gerek; film 2.35:1 formatında. Yani tipki sinemada izlediğiniz gibi. Hakiki sine-maskop. Daha önce televizyonda izlediyseniz kofit geniş ekran versiyonuna denk gelmişsinizdir. Tabii bu formatın keyfini çıkarmak için, televizyonunuzun da birazcık enine ge-



nış olması gerekiyor. Neyse, esas olay ekstraların bulunduğu ikinci diskte. Çok iyi hazırlanmış bir disk olduğunu söyleyemeyeceğim ama filmin meraklılarını kesinlikle tatmin edecektir. Özellikle Lynch 2005 ve Lynch 1996 bölümlerinde, yönetmen David Lynch'e soruyorlar "Nedir bu Kayıp Otoban?" diye; o da cevap veriyor tüm tuhaflığıyla. Bu söyleşilerden filmi analiz etmek mümkün ama daha derinlemesine bir şeyler arıyorsanız, Internet'ten film üzerine yazılan makalelere ve tezlerde gömülümen gerekiyor. Ardından çekim aşaması bölümünde yönetmenin müzikle nasıl çalıştığını tanık oluyorsunuz. Oyuncuların ağızından yönetmen dedikodusu da diskte bakmaya değer diğer bölümlerden. Eğer sizde Kayıp Otoban'da kaybolmak istiyorsanız, bu kutuyu açmalısınız. Üstelik bunu çok ucuza yapacaksınız. ■

MirrorMask

Bizde vizyona girer mi emin değilim ama MirrorMask kesinlikle bulup izlemeniz gereken bir film. Özellikle fantastik filmlerden hoşlanıyorsanız, MirrorMask size yeni bir dünyanın kapılarını arayacaktır. Çizgi roman aleminin iki baba ismi Dave McKean ve Neil Gaiman güçlerini birleştirmişler MirrorMask için; ikili hem yazmış, hem çizmiş, hem de yönetmiş. "Rüyaların gerçek olduğu bir dünya" vaat ediyor MirrorMask ve sözünde de duruyor. Hikaye, 15 yaşındaki Helena'nın ailesiyle çalıştığı sirkten kaçıp, gerçek dünyayı bulma tutkusunu üstüne kurulu. Helena



kaçmasına kaçıyor ama çıktıği bu tuhaf yolculuk onu 'karanlık topraklar' diye bilinen bir aleme götürüyor; envai çeşit yaratıkla dolu bir alem. Bu kabustan kurtulmanın tek yolu da MirrorMask'i bulmak... Film, görsel açıdan son derece başarılı; gerçek görüntülerle, dijital animasyon çok iyi harmanlanmış. Yaratılan dünya şırsel bir karanlığa sahip. MirrorMask, Alice Harikalar Diyarında'nın uçlarda gezen versiyonu adeta. ■

Teknosa'nın açsayınız bari

Beyoğlu, İstiklal Caddesi'nin başındaki Aksanat kapandı ve yerine Teknosa açıldı. Hayır, iki adım ötede, Taksim meydanında zaten büyük bir Teknosa var. Ne gerek vardi ki böyle bir saçmaliğa. Sanki yeterince sanat merkezimiz varmış gibi olanı da kapatmak anlaşılır değil. Olayın trajikomik yanı ise çok yakın bir gelecekte (ki birkaç hafta veya birkaç aydan sonra) orada eskiden Aksanat olduğu bile hatırlamayacağız. Çünkü toplumsal belleğimiz çökmüş durumda ve sistem de bunun çok iyi farkında. ■

Babil'de kesisen yollar

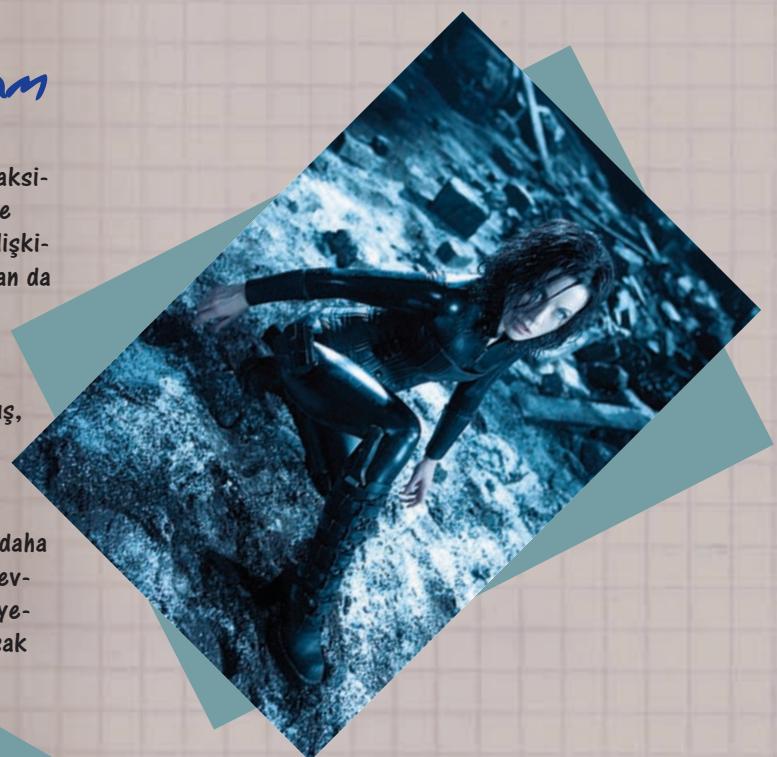


Bir değişiklik olmasa, 10 Kasım'da Alejandro Gonzalez Inarritu'nun (Paramparça Aşklar Köpekler, 21 Gram) son filmi Babil vizyona giriyor. Inarritu yine birçok hikayeyi ve karakteri kaderin tuhaf cilvelerine bırakıyor. Fas'ta turistik bir geziye çıkan Amerikalı evli bir çiftin başına gelen trajik bir olay, dünyanın farklı ülkelerindeki dört ailenin yaşamında başka olay-

ları harekete geçirir. Farklı topraklar, farklı kültürler ve farklı diller ama benzer koşullar ve benzer sonuçlar. İnsan ve insanı değerler üstüne olan bir film Babil. Farklı ülkelerde geçmesinden dolayı zengin bir产生ya sahip; kadrosu daha da zengin. Keskin viraqlarla dolu olduğuna inandığım Babil merakla beklediklerim arasında. ■

Yeraltı tarihine devam

İlk filmi fena bulmadığımı hatırlıyorum. Bir yerden sonra aksiyon sarsa da perdeyi bir yere kadar iyiye sanki. Vampir ve kurtadam klanlarının ortaya çıkıştı, birbirileri arasındaki ilişkiler ve hiyerarşiler ilginçti gerçekten. Atmosfer bakımından da çarpıcıydı; tüm o karanlık renklerin dans ediyordu adeta. Evet Underworld, Evolution ile devam ediyor. Selene (Kate Beckinsale) bu sefer hayatı için pazarlık yapmak üzere vampirlerin kralı olan Marcus'u aramaktır. Bu arayış, onu köklerine ve gizli kalmış gerçeklere götürür. Bir melez olan Michael ise Selene'ye yardım etmek isteyecek ama taşlığı kurtadam kani onu sevdiği kadına karşı düşman edecek. Umarım bu sefer mevzular daha derinleşir ve aksiyon tadında bırakılır. Bakalım kim nasıl evrimler geçirmiş? Aslında yeraltından önce şu evrim olayı yerüstü kitaplarına girse de karanlığa gömülmekten kurtulsak hep beraber. ■



Sinemaskop

Veya 'cinemascope'. Neden mi İngilizce? Bilemiyorum, adı böyle; yoksa içeriği Türkçe olan yeni bir sinema dergisi 'cinemascope'. Gözüme ilk takılan kapağı oldu. İyi bir kapak. Aynı gazla dergiye daldım ama derginin ken-



disi kapak kadar güçlü değil görsel açıdan. Ama içerik bu eksiye gideriyor gibi. Cinemascope, yüzünü daha çok bize, bizim sinemamıza dönümüş gibi. Bu bakımından hoşuma gitti. Dosya konuları da hiç fena değil. Alın, kurcalayın kısacısı. ■

İşgal

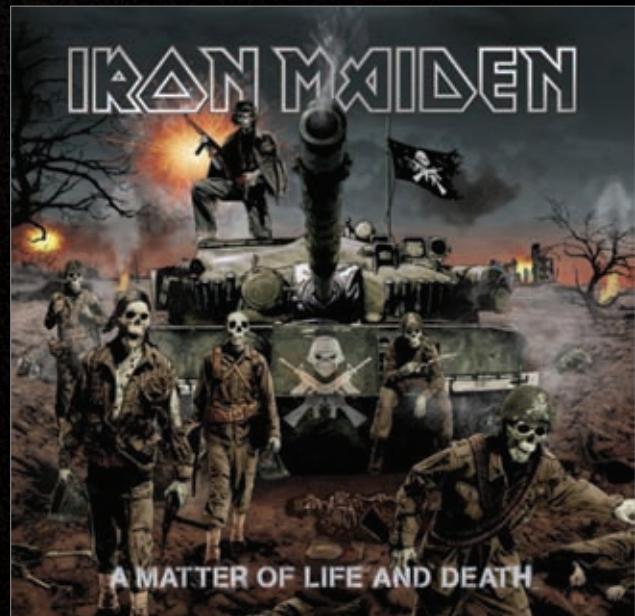
Geçen ayki My Dying Bride konserini yazsam mı bilemedim. Kendi kazdığını kuyuya düştüm sanki. Diyorum ya hep "eskiden dinlerdik insanları" diye. İşte ben de My Dying Bride'ı eskiden dinliyormuşum. 10 sene öncesinin hatırlına gittim konsere, ne konserden bir şey anladım, ne ortamdan. Öyle gezdim durum mekânda her an "partiden siz de mi sıkıldınız" diyebilitem vardı... Neyse konser iyiymiş, öyle diyor gençler.

IRON MAIDEN A Matter of Life and Death

İste muhteşem bir albüm. Bende Iron Maiden'in en ses getiren albümü budur. Adrian Smith, Bruce Dickinson'ın performansı muhteşem. Bu albümde gelen Dickinson'ın vokali herkesin aklını başından aldı. Albüm kapağından, şarkı sözlerine kadar tam Heavy Metal bir albüm olmuş. Benim de ilk aldığım albüm bu. Kapağından etkilenip de aldım, sonra müzik çok hoşuma gitti. Invaders ile giriş ayapan albüm Children of the Damned ve Prisoner ile devam ediyor: "I'm not a numbaa, I'm free man". Ah ah ne çok dinledim. Belki bir milyonu geçmiştir. Bu kadar kısa sürede... Albümü biraz geç aldım aslında, 88'di sanırım, albüm 82'nin. Ama o zamanlar yokluk zamanı, öyle yokluk var ki o zamanlarda Naim Süleymanoğlu bile yoktu, Çökoprens vardı ama... Neyse işte geç olsun, güç olmasın aldık albümü... Ne? Himm, Number of the Beast albümü evet... Grubun üçüncü albümü. A Matter of Life and Death mi? Onu gezin, boşverin, bir ara dinlersiniz. Hoş, dinlemesiniz de çocuklarınuzu anlatabileceğiniz yeteri kadar Maiden şarkısı vardır elinizde eminim ki... Klipinden, albüm kapağına, gitarından basına kadar sıkıcı bir albüm. Çok da dinlemedi, pek umurum da değil...

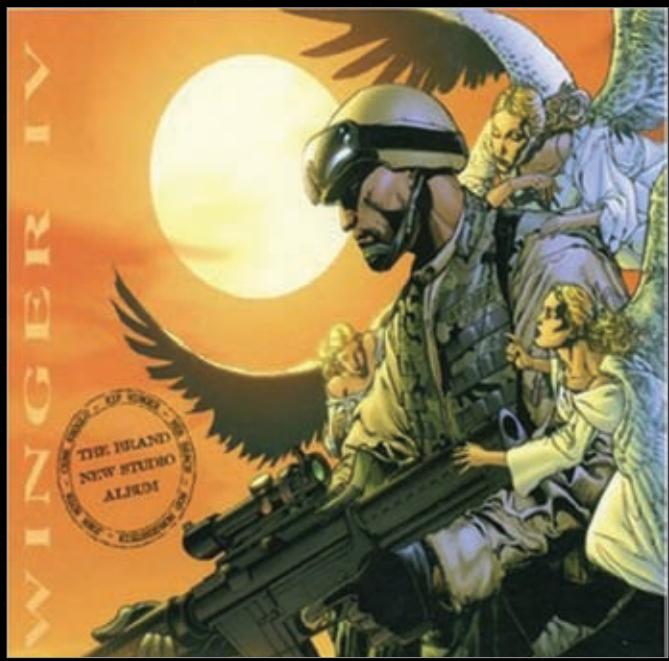
WINGER IV

Albüm budur! Hangi yıldız? Nereloyor? Kendime gelemiyorum, biri beni uyandırsın. Ya da uyandırmasın, istemiyorum. Mutluyum gayet :) Bu albümü aldığım günden beri günde 10 kere dinledim. Winger sever idim önceleri, şimdi en sevdigim gruplar listeme tükenmez kaleme yazdım! Pull albümünü dinlemiştüm ilk. Belki bilirsiniz o albümde Who's the One diye bir şarkı vardır. Onu zamanında Rock Market verirdi, sonraları albümü almıştım, süperdi albüm. Tam bir



HardRock albümü... Zaman geçti eski albümlerine de bir göz attım, onlar da canavar... Ama grubun lideri Kip Winger 93 tarihli Pull albümünden sonra solo takıldı ve 97'den 2000'e kadar üç albüm çıkardı, onları henüz dinlemedi -ki dinlenecektir zamanla.

Şimdi yeni albümden konuşmaya başlamadan önce birtelmeliyim ki, grubun gitaristi Whitesnake'ten tanıdığımız Reb Beach. Hem de grubun kurulduğu ilk günden beri... Ayrıca bir de gururumuz Cenk Eroğlu bu albümde gruba dahil



olmuş, klavye çalışıyor. Belki çoğu sizin bilmez ama 90'larda iki albüm çıkarmış, pop-rock tarzında gayet güzel şarkıları olan müzik bilgisi iyi biridir Cenk Eroğlu. Gerçek Doğuş'a filan da sattı o güzel şarkılarından ama olsun, Türkiye'de ayakkabı da boylarsın, hamallık da yaparsın sanatçısın, hak veriyorum.

Albüme geldik. Albüm güzel. Albüm Hard Rock. Albüm 2006 yılında yapılan en güzel albümlerden. Valla bak, adam kayırıyorum. Yok efendim Hard Rock yapıyor adam, 2006'da da yemiş bir tarafı da yapmış albümü, dur destekleyeyim filan demiyorum. Demem ki, sevmem öyle seyi. Al Iron Maiden... Övdük mü abimizi, övmedik. Neden? Ruh yok. Winger'da var mı? Of hem de nasıl... 35 yaşında adamı gaza getirdi gözümün önünde, şahidim :) Bak albümü daha çok övmüyorum, şu şarkısı söyle, bu şarkısı söyle demiyorum. Sadece iki şarkısı veriyorum, sevmesiniz parasını ben verecem. "Gorcanabi, ben HardRock, Heavy Metal seven insandım, bu şarkıları beğenmedim" diye gelin bana, söz... Your Great Escape ve Short Flight to Mexico.

PS: Hişt. Mail atanlar hep blackçi gotikçi kardeşim, Hard Rock uyuma, meyillenin bakayım :)

MOTÖRHEAD Kiss Of Death

Mein Gott! Vine albüm çıkarmış Motörhead. Adamların hızına ben yetişemiyorum valla. İki senede bir albüm ve bir konser



DVD'si çıkarmaya yemin etmiş sanki adamlar. Bir metalci durben Motörhead diskografyası yapayım dese (diskografya neymis ya, Azerbaycan TV'si gibi oldu) batar; bütün elindeki albümlerle birlikte sağlam bir müzik seti satıp yerine grubun tüm albümlerini alabilir belki!

Bos albüm de değil ki. Öyle 30 yıllık grubuz, tekrar edelim, dangır dungur değil! Albümü ilk dinlediğimde çok şasirdim. Al böyle bütün şarkılara klip çek. Etrafındaki dinleyenler de şasırdı, her şarkısı hit sayılabilir. Öyle akılda kalıcı, melodik... Pek de Motörhead'den beklenmiyordu sanırım. Tamam sertlikse sertlik, bir önceki albüm de gümbür gümbürdü ama, bu kadarını gerçekten beklemiyordum. Ki büyük konusacağım: Altın imzamı atarımlı ki grubun şimdide kadarki en iyi albümü diyorum! Al Motörhead bilmeyen/sevmeyen adama ver, ertesi gün "Abii..." diye koşsun gelsin :) 0 kadar yanı...

Albümden 12 şarkı var. Sucker ile giriyor, Going Down ile çıkarıyor, hepsinin ortak özelliği Rock'n'Roll olması diyevim. One Night Stand, Under the Gun, Christine, Sword of Glory gibi şarkılar ilk dinleyişte aklınızda kalacak şarkılar. Geri kalanlar da ikinci dinleyişte kalmıyor zaten :) Ayrıca Motörhead'in bir önceki albümde de yaptığı ballad tarzında bir şarkısı daha var: God Was Never On Your Side. Bu da ilginç olduğu kadar güzel bir şarkı. Son söz: Al ya da Öl!

DEICIDE The Stench of Redemption

Vine beni şaşırtan bir albüm. Deicide'dan son zamanlarda takoz takoz albümler çıktırdı, bu albüm 10 senedir yaptığı en iyi albüm olmuş diyebilirim. 95'te Once Upon the Cross albümünde zirveye çıktı Deicide. Kısa ve net bir albümdü. Başlayıp bittiyor bir nefeste. O zamandan beri sevdiğim Deicide albümü odur. Sonraları bir iki şarkının içinden sıyrıldığı væsat albümler yaptılar.



Bu albümdeki farklardan biri de Hoffman kardeşlerin grubu bırakmasından sonra Cannibal Corpse eski gitaristi Jack Owen'in gruba katılması olmuş. İyi de olmuş. Deicide o kuru gürültüyü üzerinden atmış ve Death Metal tarihine gelecek kalitede güzel bir albüm çıkarmış. Tarzda çok bir dğeşiklik yok, yine Glen Benton'ın tarzı hakim albüme ama gitar riff'leri ve özellikle sololarla oldukça zenginleşmiş müzikleri. Crucified For The Innocence, Homage For Satan ve Not of This Earth albümdeki güzel örneklerden... Ayrıca The Lord's Sedition şarkısını dinleyin ve şaşırın. Progresif tarzda yapılmış bir şarkısı ki burada gitarist Jack Owen'in şovu söz konusu diyebilirim. Bir süredir Deicide'da küsmüş iseniz, barışmak için iyi bir fırsat. ■



Sinan Akkol

HAD SAFHADA

EA'İ NEDEN ÇOK SEVİYORUM

Bazen bana "Neden Electronic Arts'a karşı ön yargılısun? Halbuki o kadar iyi oyunlar yapıyorlar..." diye soruyorlar. Ben de diyorum ki "EA'ye karşı ön yargılı falan değilim. EA'ye karşı olan yargım kesin: O kadar büyüdüler ki, 10 yıl sonra sadece EA'in olan, klonlanmış, hepsi birbirinin aynı, sıfır yaratıcılıkta oyunlar olacağından korkuyorum."

Birkaç yıl içinde gelişip serpilen, yetenekli ve genç ne kadar firma varsa alıyorlar içlerine. Ve bu yutma işleminin sonuçları hiç iyi olmuyor. Ne bizim için, ne de yıllarca o firmaya emek verenler için. Yuttukları firmaların en çekirdek ekibi haricindekileri işten çıkartıyorlar. Çekirdek ekibe de EA'de en az 3-4 sene çalışmaya mahkum edecek sözleşmeler imzalıyorlar. İlk önce Westwood'u yuttular, Red Alert, Lands of Lore, C&C serisi yitip gitti (yenisinden hiç ümitli değilim). Geçen ay DICE'ı yuttular, ilk yaptıkları şey Battlefield 2142'nin içine bilgisayarlarınızda yaptıklarınızı gözleyen ve bir yelere rapor olarak gönderen bir Spyware koymak oldu (bu rezalet anlaşıldığı anda çikan bir yamaya işi düzeltmeye çalışıllar ama nafile). Şimdi de EA'le sadece Crysis için anlaşmış olan Crytek'i satın alma tehlikesi var. "Tehlike" diyorum, çünkü EA'in aldığı firmalar en fazla 2-3 sene sonra en son teknolojiyi kullanan, süper reklamlarla desteklenmiş, çok iyi satan, ama içi alabildiğine boş ve klişelerle dolu oyunlar çıkartan fabrikalara dönüyor. Almanyada da olsa, Türklerin kurduğu, tüm dünyanın saygıyla andığı bir firma olan Crytek'i bu halde görmek istemiyorum.

HEPSİ BU MU SANDINIZ? YANILDINIZ

Her şey bir yana, EA gibi büyük paralar kazanan, dünyanın bir numaralı oyun dağıtıcısı olan bir şirketin en azından mükemmel iyi bir online hizmet vermemesi beklersiniz değil mi? Daha çok bekler-

sınız, çünkü EA'in online oyun indirme hizmeti olan EA Downloader, hayatında bir ilki yaşadı bu ay. Nasıl mı? Sıkılmazsanız anlatıyorum...

Battlefield serisini çok severim. Battlefield 2142'yi de dört gözle bekliyordum hâliyle. Ve Türkiye'ye kutulu

oyun almayı tercih ediyorsam, bunun en önemli sebeplerinden birisi, kutu ve içeriğini elimde tutmanın verdiği sahibiyet duygusudur. Ve eğer bu ayrıcalıktan vazgeçiyorsam, karşılığında daha az para ödemeyi beklerim. Bunda son derece de haklıyım.

Bu yüzden, ilk şoku daha oyunun indirildiği ana sayfada yaşadım: Avrupa fiyatı 50 avroydu Battlefield 2142'nin, Amerika fiyatı ise 50 dolar. Yani kutulu versiyonundan bir kuruş bile farkı yok. Ayrıca iki versiyon ara-



"No need to wait! Purchase and play today!"...
Hey yavrum hey!

olarak gelmesini bekleyemedim. Kopyasına rağmen röste-rip, orijinali gelene kadar idare etmek, rütbe puanlarını tutmayan kopya sunucularda da vakit kaybetmek istemiyordum. İşte bu yüzden oyunu ea.downloader.com'dan indirmeye karar verdim.

İnternetten, dijital olarak bir oyun satın alıyorsanız, ilk bekletiniz ne olur? Daha ucuz olması, öyle değil mi? Satıcı için muhtesem bir şey internetten dijital indirme sisteminde oyun almanız. Kutulama masrafı yok, DVD üretim masrafı yok, taşıma masrafı yok ve oyunu satan dükkanı verilen pay hiç yok. Ama ben bir koleksiyoncuyum. Aldığım oyunun kutusunu, içinden çıkan kitapçığını vs., Collector's Edition'ların içinden çıkan ufak tefek zimbürlü bayılırlım. Oynayıp bitirmiş bile olsam, arada sırada raftan indirip bu kutulara bakmayı severim. Eğer orijinal

sında biz Türkler için kur farkından dolayı neredeyse 20 lira fark var. "Acaba Avrupa fiyatı, sadece Avrupa Birliği'ne dahil olan ülkeler için mi?" diye düşündüm. Haklıydım. Oyunun Rusya'ya satış fiyatı 50 dolardı. "İyi ki Avrupa Birliğine henüz almazdalar bizi" diyerek Other/English'i seçerek alışverişe devam ettim.

Her şey süperdi. Sistem "Türkiye'den bağlanıyorsunuz" diyerek, ülkemi otomatik olarak tanıdı (buraya dikkat, az sonra nedenini anlayacaksınız). Ardından adresimi girmeye başladım... Peki bunda başarılı oldum mu? Hayır, çünkü adres satırı diye ayrılan yer 23 harf x 2 satır = 46 harften oluşuyordu. Başka alışveriş sitelerinde de sorun yaratacak kadar kısa adres bölmüleriyle karşılaşmıştım, ama bu bambaşka bir şeydi. Acaba dünyanın ne resinde 46 harfe sığan bir adres vardır? Hadi Ohio'da oturuyorsan neyse, ama maazallah ya Massachusetts'de (böyle mi yazılıyordu) oturuyorsam ne halt edeceğim? Şehrin ismine giderdi adresin yarısı...

Neyse, adresi yarı yamalak yazarak geçtim. Ne de olsa kutulu bir şey gönderilmeyeceği adresime. Adresi sadece kredi kartı numaramın doğru olup olmadığını kontrol etmek için kullanıyordu sistem. Kredi kartı numaramı da girdikten sonra OK'leyip devam ettim. EA Downloader o ana kadar bilgilerimin yazılı olduğu bir sayfayı karşıma çıkartıp "Bilgilerinizi onaylıyor musunuz?" diye sordu. Yine "OK" tıkladım.

Ve bir sonraki sayfada karşıma ne mesajı çıktı dersiniz? "İşlem başarıyla tamamlandı. Bir sonraki sayfadan Battlefield 2142'yi indirmeye başlayabilirsiniz" gibi bir

The screenshot shows a Mozilla Firefox browser window. The address bar displays the URL: http://support.ea.com/cgi-bin/ea.cgi/php/enduser/home.php?p_sid=dWGaU8. The main content area shows an error message with a yellow warning icon:

Bağlantı zaman aşımına uğradı

support.ea.com sunucusu çok geç cevap veriyor.

A bulleted list of troubleshooting steps follows:

- Site geçici olarak açılamıyor ya da çok yavaşlabilir. Biraz bekleyip yeniden deneyin.
- Hiçbir sayfayı açmayı başaramıyorsanız bilgisayarının ağ bağlantılarını gözden geçirin ve internete bağlı olduğunu emin olun.
- Bilgisayarınız ya da ağınzı güvenlik duvarı ya da doldu sunucusu tarafından koruyorsa, Firefox uygulamasına internete erişmek için gerekli izinlerin veriliğinden emin olun.

At the bottom left, there is a button labeled "Dün gece müşteri hizmetlerine bağlandım ey yüce EA". At the bottom right, there is a link labeled "Yeniden deneyin".

mesajla karşılaşmış olsaydım, o zaman bu yazımı okumuyor olurdunuz. Oh hayır bebeğ, EA Downloader.com gayet sakin bir şekilde e-mail adresimi, telefon numaramı, (eksik de olsa) adres bilgilerimi ve hepsinden daha önemlisi, kredi kartı numaramı veritabanına güzelce kaydetmekten sonra bana şunu söyledi:

"Bu oyun sizin bölgenizde satın alınamaz"

(this item is not available in your region)

•••

Birkaç saniye baktım ekrana. Şaşırmadım. Kızmadım. Bir şekilde bunu zaten bekliyordum EA'in kurduğu bir sisteme. Hatta "bilincaltım böyle bir şey olacağını hissetmişti" falan da değil, bari bir şekilde "bakalım EA'in yeni sistemi nasıl bir kazık atacak bana?" diyerek başlamıştım işlemle. Bu yüzden hayal kırıklığına uğramamadım. Oh hayır bebeğ.

Hayal kırıklığına, gerçekleşmeyen BF2142 satışı için kredi kartımdan para çekildiğini anladığında uğradım.

Evet, korktuğum başına gelmişti. Kredi kartımın bağlı olduğu bankanın online sisteminde ONLINE GAMES POGO/EA, WWW.EA.COM tarafından hesabımı kesilmiş 1 dolarlık (1.48 lira) bir ödeme vardı.

"Ne yani, bunca yaygarayı 1.48 lira için mi kopardın? İki sayfalık yazılımı bunun için mi okuttun bize?" diye düşünebilirsiniz. Haklısınız. Hatta o para çekilmedi bile kredi kartımdan. Büyük ihtimalle, kredi kartımın geçerli olup olmadığını test etmek için, bloke edildi. Ama bu işlem bütün büyük alışveriş siteleri tarafından yapılsa da, bu blokaj miktarı, kredi kartı kullanıcısı tarafından hissedilmeden geri ödenir. Bu yazılı yazdığını sırada 5 gün geçmiş olmasına rağmen, hala bu geri ödeme yapılmış değil.

EA Downloader'ın işleyişinde belli ki tehlikeli hatalar var. Bunu zaten yabancı sitelerde "Valve'in sorunlu Steam sistemi bile, EA'in Downloader'ının yanında ipek gibi pürüzsüz kalyor" diye yazdıklarımdan biliyordum... Kredi kartımdan bugün, yapılmamış bir alışverişinden sonra 1 dolar bloke ettiler, eyvallah. Yarın kafalarına eserse daha fazlasını bloke etmeyecekleri veya çekmeyecekleri ne malum? Veya bu kadar sorunlu sistemde, bütün kullanıcı bilgilerini Hacker'lara keklik gibi kaptırmayacaklarını garanti edebilirler mi? Hiç ama hiç sanmıyorum.

Amaaa, bu olayda çok daha kritik, EA'i büyük töhmet altında bırakan bir yan daha var. Hatırlıyor musunuz, yuka-

rıda, yazının ortalarında bir yerde parantez içinde "buraya dikkat edin, nedeni birazdan anlayacaksınız" yazmıştım. Hah, işte şimdi sizlere soruyorum: Ben bilgilerimi sisteme girmeden önce EA'in sistemi "Bağlandığım yerin Türkiye" olduğunu anlamıştı değil mi? Ve BF2142'yi online olarak, Türkiye'den satın alamayacağımızda sistem tarafından biliniyor du, öyle değil mi? O zaman neden EA Downloader.com, Battlefield 2142'yi Türkiye'den satın alamayacağımı açıklamak için, benim kredi kartı bilgilerimi sisteme girmemi bekliyor? Bunun cevabını kolay kolay verebileceğini sanmıyorum oyun dünyasının en büyük firmasının.

Tüm bu P.O.S.'in üstüne tüy diken olay ise, başarısız alışverişten ve EA kredi kartımdan para tahsil ettikten hemen sonra customerservice.EA.com'dan bir e-posta geldi. "Sistemimize girdiğiniz için teşekkürler vs.vs.vs.... Eğer bir sorununuz varsa lütfen bu e-posta'ya cevap olarak sormaktan çekinmeyin". Ben de oturdum, bu paranın neden çekildiğini, neden oyunu alamayacağımı söylemek için sahibi bilgilerimi alana kadar beklediğini soran uzunca, efendi bir bir e-posta'yla cevap verdim. Akabinde ne gibi bir cevap

geldi dersiniz?

"Sorunlara cevap verme sistemimiz degis-tiginden, e-postanızı değerlendiremiyoruz. Artık direkt olarak sorulan sorunlara cevap vermiyoruz ama eğer support.ea.com 'a gi-rerseniz, göreksiniz orada hazır cevaplan-mış 7000'den fazla sorun var. İyi günler."

İşte bu cevapla, tüm bu olanlar tam bir EA klasığı halinde noktalandı.

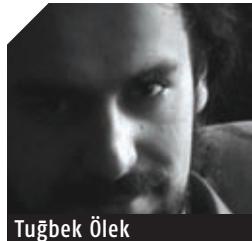
Ben de oturdum ve birkaç karar verdim. Birincisi, birisi gelip de bana "abi EA'ye karşı ön yargılı olduğun söylenilen ortamlarda, bu doğru mu?" derse "bir saniye" deyp budaklı odunuma uzanacağım. İkincisi, EA Downloader.com masumiyetini ispatlayana kadar hatalı bir sistemdir ve sizleri bu sistemden uzak tutmak da benim görevimdir.

Şahsen ben şimdiden kadar yaptığım online alışverişlerin hiçbirinde en ufak bir sorun yaşamamışım. Geçen ay yaşadığım bu olay, benim için bir ilk oldu. Ama ilk yaşadığım sorunun, dünyanın en büyük oyun üreticisinin elinden gerçekleşmiş olması pek ironik, öyle değil mi? ■

Not: Hepinizi blog'uma bekliyorum: blaxis.blogspot.com

■ EA Downloader sistemi, Valve'in Steam'in sorunsuz bir internet harikası gibi gösterecek kadar sorunlu.

The screenshot shows the EA Downloader website. At the top, there's a navigation bar with links like SUPPORT, LOGIN, MAIN, EA SPORTS, EA GAMES, EA SPORTS BIG, EA STORE, Learn More About Downloading Games from EA, and a dropdown menu for Select Your Region set to United States of America/English. Below the navigation is a large banner for EA Downloader featuring an image of a soldier in a helmet. To the right of the banner is a section titled 'Get Your Favorite Games Today!' with a list of bullet points: 'Download straight to your computer', 'Easy downloading and patching', 'No additional discs required to play', and 'Lost your download? Re-install it here!'. Below this is a 'Free Download' button. At the bottom of the page are three sections: 'Games' (showing a keyboard), 'Demos' (showing a CD), and 'Trailers' (showing a video camera). Each section has a 'Get It Now.', 'Check It Out.', and 'Watch It.' button. At the very bottom, there's a 'Download Now' section with a list of games: 2006 FIFA World Cup™ - English (NA) Version, Battlefield 2142™, NBA LIVE 07 (North American version), and NFL Head Coach.



Tuğbek Ölek

CESUR YENİ DÜNYA

BİN BEYAZ TURNA

Daha küçük bir çocuğum. İlkokulda olmalıyım ki evdeki en büyük hazırlıne olan kitaplığı karıştırmaya başlamışım. İlgimi en çok ansiklopediler çekiyor. Bütün ansiklopedileri masanın üzerine yığıp saatlerce karıştırıyorum. Özellikle uzay ve aya yolculukla ilgili maddeleri çok seviyorum. Annemler bilgiye olan meraklımdan memnun. Arada okulun yanındaki eski kitapçıdan toplayıp eve yığıdığım ROM fasilere ses çıkarmıyorlar.

Elbette kitaplık ansiklopediden ibaret değil ve rafları dolduran yüzlerce roman büyük bir merak konusu benim için. Odamdaki küçük kitaplarda kendi kitaplarım da var. En çok Küçük Prens'i seviyorum. Ama büyüklerin romanlarına olan meraklımdırdırmıyor çocuk kitapları. Ara sıra kitaplardaki romanları alıp kapak resimlerine, yazar isimlerine bakıyorum. Ama birini alıp okumak cesaret istiyor. Nedense gekiniyorum denemekten. Ya ilkokul dördün sonları ya da beş, emin değilim, bir gün topluyorum cesaretimi ve birini seçip ilk gerçek romanımı okumaya başlıyorum: Kawabata'nın Bin Beyaz Turna'sı.

Küçük bir çocuğun gözlerinden Japonya'nın çay seremonilerini, babasının yasak ilişkisini, büyüklerin garip dünyasının gizemli sırlarını izliyorum. O çocuğun büyüp aynı kadına ve bir de kızına âşık oluşunu, gelenekçi toplum içinde yolunu bulma çabalalarını okuyorum. Bu ilişkiler girdabını anlamak için fazla küçüğüm ama benim için bir masal ülkesi haline geliyor Japonya. 0 yillarda en çok nereye gitmek istersin deseler "Japonya" diyorum. Ansiklopedilerde Japonya maddelerini tariyor tek tek. Ame-

rikalılardan nefret ediyorum, Japonlara bomba attılar diye. Çizgi filmlerden en çok Robotech'i seviyorum ve Commodore'umda en çok Yojimbo oynuyorum.

Aradan 20 sene geçse de hala Japonlara karşı büyük bir sempatisim var. Bugüne dek kaç Japon romanı okuyup, kaç film, kaç anime izlediğimi çekik gözlülerin elinden, sayamıyorum. Bütün bu hayranlık o ilk okuduğum romana ve romandaki bahçelerin güzel patikalarına, çay seremonilerindeki huzur ve gerginlik karışımı garip duygu dayanıyor.

Gerçi artık körlemesine bir hayranlık değil Japonlara karşı ilgim. 0 atom bombalarını boşuna yemediklerini biliyorum. İkinci Dünya Savaşı'nda beş milyona yakın sivili katlettilerini, bunların çoğunun Çin'deki ölüm laboratuarlarında kimyasal silah deneği olarak can verdigini biliyorum. Ama yine de seviyorum Japonları.

NEDEN KAWABATA?

Peki, kitaplardaki onca roman içerisinde neden tutup da Bin Beyaz Turna'yı seçmiştim? Kitaplardaki romanların yarısından fazlası Fransız yazarlarındı. Neden bir Fransız romanı okuyup da Fransa hayranı olmamıştım? Ne Kawabata'nın ismi bir şey ifade etmemi bana, ne de kitabın sade kapak tasarımi. Tek bir sebebi vardı Kawabata'yı seçmemen, kapaktaki Nobel Edebiyat Ödülü logosu. Çünkü ansiklopedilerin birinden Alfred Nobel'in hikâyesini ve onun anısına verilen ödülün ne denli değerli olduğunu öğrenmiştim kısa süre önce.

Şimdi Kawabata'dan tam 38 sene sonra aynı ödülü ilk defa bir Türk, Orhan Pa-

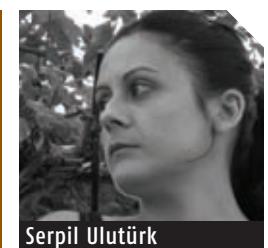
muk aldı. Ama gelin görün ki aynı gün, Fransız sıvri zekâsının ürünü bir yasanın kabulu bu büyük sevincin tadına varmamızı engelledi. Üstüne bir de Orhan Pamuk'un Nobel'inin politik amaçlarla verildiği tartışmaları işin tadını iyice kaçırdı. Aslında ben de Nobel Vakfı'nın bu ödülü Orhan Pamuk'a verirken günümüz medeniyetler çatışmasının sebebi ve tarafı olan kesimlere bir mesaj vermeye çalıştığını düşünüyorum. Ama bunların hiçbir önemi yok. Çünkü bugün çenemizi yoran bu tartışmalar bundan bir sene sonra tamamen dinmiş, on sene sonra ise tamamen unutmuş olacak. Ama bundan 50 sene sonra bile bu ülkenin bir ferdinin Nobel ödülü aldığı hatırlanacak.

Bugün kim hatırlıyor Kawabata'nın Japonya'daki reform sürecine karşı çıkış, muhafazakârlardan yana saf tuttuğunu? 60'lara kadar etliye sütlüye karışmazken bir anda politikleşip ardından Nobel aldığını tartışın var mı? Japonya İkinci Dünya Savaşı'ndayken askere gitmeye reddetti diye arkasından vatan haini diyor mu kimse bugün?

Belki de bundan 20 sene sonra bir Japon çocuk babasının kitaplığında bulacak Pamuk'u. Sırf üzerindeki Nobel logosu yüzünden okumaya başlayacak. Aynı Kikuji'nin dramının bana Japonya'yı sevdirdiği gibi Cevdet Bey ve Öğullarının dramı da Türkiye'yi sevdirecek ona. Ve ömrü boyunca sempati duyacak bize, geçmişte ve gelecekte olanlara baksızın. Bir değil bin Japon çocuk olacak belki, Brezilya'da, Vietnam'da, Angola'da sevecekler bizi. Bundan daha büyük bir hediye olabilir mi bir ülke için? ■



KÖPRÜDEN ÖNCE SON ÇIKIŞ



Serpil Ulutürk

Bir zamanlar alışkanlık haline getirdiğim, Boğaz Köprüsü'nden her geçişte mutlaka bir göz attığım Köprüden Önce Son Çıkış tabelasını ne zamandır görmüyordum. Dün akşam (aylık bir dergi için ne kadar anlamsız bir zaman tanımı) dergiden eve dönerken, bu kez ben aramadan o buldu beni, geldi gözlerime baktı bir şekilde. Şaşırdım... Sanki varlığını tamamen unutmuşum... Hiç farkına varmadan da terk edebiliyor insan demek ki eski alışkanlıklarını, eski duyarlılıklarını. Belki de çıkışsızlık meselesi eskisi kadar kafamı kurcalamıyor. Öte tarafından, birçok konuda olduğu gibi bu meselede de bir üst level'a geçmiş gibi hissediyor olabilirim kendimi. Zamanında bu sayfaya, aynı başlıklı bir çıkışsızlık yazısı yazdığını hatırlar gibiyim mesela, şimdi tek satırını hatırlamıyor olsam da o zamanlara has kırılgan hallerimle, neler hakkında dil dökmüş olabileceğimi gayet iyi biliyorum. Her neyse, madem bu tabela gelip gözüme yaptı, bir kez daha ve sanırım başka bir gözle, başka bir hisle o çıkıştı tekrar ziyaret etmenin zamanı geldi. Hiç hesapta yokken bu ay, çıkıştı ve çıkışsızlığı yazıyoruz, düşünüyoruz yine...

Çıktıların daima bir çıkmaza bağlandığını, önündeki sonda bir noktadan ötesinde yolu bittiğini, aslında bir çeşit platform oyunumuşçasına, ilerleyeceğimiz yolun zaten bizden önce hazırlanmış olduğunu düşünürdüm. Akıllı olanların farkedip girdiği yan yollarda bonuslar bulunurdu. Hazine sandıkları, bazen de tuzaklar keşfedilmeyi beklerdi ama o yan yollar çabucak tekrar ana yola bağlanır ve kaldığınız yerden devam ederiniz yaşamaya, oynamaya. Şimdi bu yaklaşımla "dünyanın düz olduğunu sandığım zamanlarımış" diye dalga geçiyorum hafif yolu. Şimdi baktığım yerden de belki hâlâ görüş alanında bir kavis, kırılma yok, hâlâ dümdüz görünüyor her şey ama artık biliyorum ki bir noktasında çıkışsızlığa mahkum edileceğimi düşündüğüm o ana yol çıkışsız değil, en kötü ihtimalle "sıfır noktasına" bağlanıyor. Aynı şekilde, yolcu da o yola mahkûm değil. Küçük keşifler için uğradığım "tercihli" yolların başka hikâyelere bağlanabildiğini de sonradan öğrendim. Yol üzerinde hâlâ aynı gördüğüm tek şey duraklar...

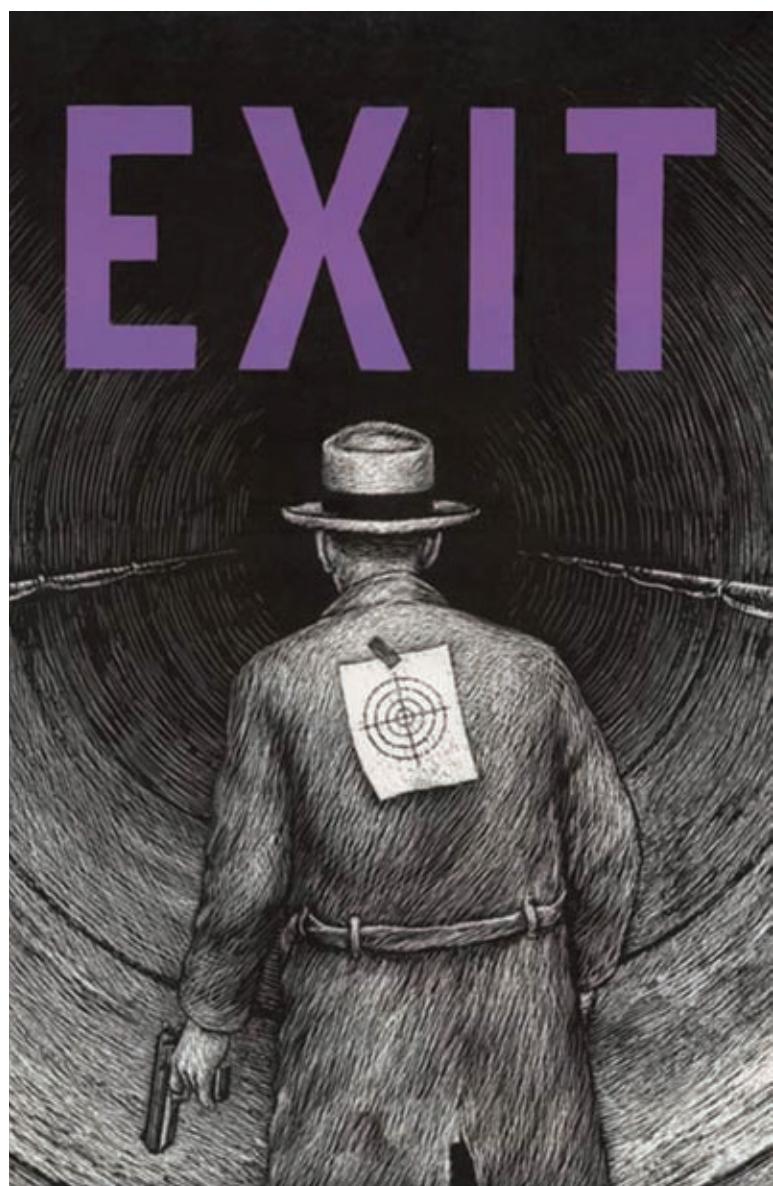
Durakların soluklanması, hatırlamak, unutmak, vazgeçmek ya da devam etmek için konmuş olan ve yol almak kadar önemli işlevlere sahip yerler olduğunu düşünürdüm. Şimdi bunu biraz daha abartarak, durmanın gitmekten daha belirleyici olabildiği yaşam parçalarına da inanıyorum. Telas içinde, hiçbir şeyi doğru düzgün algılayamadan yapılan uzun ve bol duraklı bir yolculuktansa, her durakta mola verilen, zamanın kaçip gidişini izleyerek, hedeflediğiniz noktaya asla varamayacağınızı farkederken, gerçekten sınırlarınızı anlayarak durulan yolculukların daha öğretici ve gerçek olabildiğini düşünüyorum. Çıktısallığının en çok da "yolun sonuna kadar gideceğim" hedefiyle yola çıkanları bulduğumu düşünüyorum. Yol üzerinde yaşananlara yüz vermeyip sadece bir sonraki adımlarına kilitlenenler, önünde sonunda buluyorlar o sonu... Yolun sonunda hayal kırıklığı içinde bekleşenlere katılıp arkalarında bıraktıklarının onlara yetişmesini bekliyorlar belki de ama arkadakiler ya denizin dibinde buldukları bir sandığın ya da bir ağacın tepesinden, önlerinde uzanan manzaranın güzelliğine, derinliğine dalıp gitmiş oluyor. Gidilecek yer, gerçekten yolun her noktasını hissetmedikten sonra tek durak mesafede değil midir aslında? Ne kadar çok yol alsanız da herkesten daha az gitmiş olursunuz.

Bazen de yol lanetler insanı... İşte kabul edebileceğim tek çıkışsızlığı bu. Siz her şeyinizi ortaya koyarak ve her

seye kendinizi açarak yola döküllürsünüz ama o siz istemez, attığınız her adımda ayagınızın altındaki taşların tekinsiz bir şekilde yuvarlandığını, siz yol dışına ittiğini hissedersiniz. Bazısı için yolun sadece bir bölümü böylemdir, atlatılır, sonraki adımlarda yaralar kapanır ufak ufak. Ama bazıları da ya bir durağı, ya bir sapığı kaçırdığı için ya da belki vakitsiz bir dönüş yaptığı için ne kadar adım atsa da bir arpa boyu yol gidemez. Eskiden sorsanız büyük bir kalabalığın hiçbir yola bağlanmayan bu küçük alana hapsolduguına inandığımı ve birbirini yemekte olduğunu söylerdim. Şimdiye insanların birbirini yemek için aynı boşlukta sıkışıp kalması gerekmeyi fark ediyorum, hırsın kamçısını kimileri

kendisi için kullanıyor, kimileri kolunu uzanamadığı yerdeki farazi düşmanlarını yok etmek için...

İnsanlar, aralarındaki mesafenin fazlalığına bağlı kalmaksızın birbirini acıtabilecek kadar kudretli ama günün içine baktığı birine sevgisini gösteremeyecek kadar aciz. Zaten sır bu iki uçlu varoluş bile her çıkmazın bir yere bağlanabileceğinin kanıtına kalır. Ya da yanında bir valizle hareket saatimi beklerken, "durakta" yazdığını bu satırlar, çıkışsızlığından kalarak, kanser hücreleri yeni çıkışsızlıklar üretebileceğinin bir göstergesi. Belki de sadece durduğunu ya da koşturduğunu ya da tıkanıp kaldıığınız noktayı gösteren bir işaret levhasına bakıyorsunuz şu anda, üstündeki okun yönü daima görmek istediğiniz tarafa bakıyor. ■



Inbox

İZOMETRİK RPG ÖLMESEN



Merhaba,
Ben derginizi ilk sayısından beri takip ediyorum, üstelik çoğu elimde bulunuyor (adi arkadaşlarımıza hatırlamadıklarım :)) Ara ara başka birkaç dergi daha alsam da her seferinde sizin derginin açık ara en iyi oyun dergisi olduğunu anlıyorum. Uzun bir süre daha (ben ölene kadar en azından hehe) kalmanızı dileyerekten sorulara geçiyorum.

Ben baygı bir sorunlu yum ve yardımcı olursanız çok sevinirim.

Benim yaklaşık 2 sene önce aldığım bilgisayarım o günden beri hiç upgrade yüzü görmemi ve dışarıda tırnakımdan attıktır biraz para biriktirdim (gariban öğrenci ağlanması :)) Şimdi elimdeki sistem, ASUS P4P800 SE anakartüstü 2.8 GHz işlemcili, 512 MB DDR RAM'lı, GeForce FX 5700 LE 256 MB DDR (Winfast A360) ekran kartlı, 80 GB (o da Seagate galiba) harddiskli bir makine...

1- Her şeyden önce bilgisayar "Ram! Ram!" diye bağırmıştır (bir görseniz içiniz parçalanır :)) Benim merak ettiğim benim anakartım DDR2 Ram'le uyumlu mu? Eğer öyleyse bu elimdeki DDR'ı elimden çıkartmam şart mı, yoksa kardeş kardeş çalışırlar mı yanyana?

1- Sevgili Raziel, DDR ve DDR2 RAM'lerin anakartları da tamamen farklıdır. DDR uyumlu bir anakarta DDR2 Ram takamazsınız, tersini de öyle. Senin anakart modelin DDR Ram'lerle uyumlu. DDR2 almamalısın.

2- Ekran kartına zamaında çok para bayılmamışım ama artık son oyunlarda gördüğüm kadaryla miyadını doldurmak üzere (miyadıne bilen var mı?). Neden

kisarsam kısayım sürekli frame atlamaya karşılaşıyorum. Biliyorum Windows Vista yolda ve onunla beraber oyun motorları fala çok değişecek, ama eğer ben bilgisayarı 2 GB'a çıkarırsam bu işlemci ve ekran kartı bana daha ne kadar yeterli olur? (Anakarta kadar değiştirecek param yok maalesef).

2- Başka hiçbir şeyi değiştirmesen RAM'i 1 GB yapmakla 2 GB yapmak arasında çok büyük bir fark görmezsin. O yüzden, eğer acil müdahale yapmaya karar verdiysem, benim tavsiyem bir 512 MB DDR daha alıp tasarruf et.

3- Alakasız ama ben izometrik grafikleri yetersiz ama konusu derin, masaüstü oyunlarına yakın eski RPG oyunlarını geri istiyorum. Hiçbir o tadi vermemi bana bu yeni nesil oyunlardan. En son bir Temple of Elemental Evil'da yüzüm gülmüştü. Onun devamı hakkında herhangi bir bilginiz var mı? Çıkma ihtimali var mı?

3- Hey dostum, biz buralarda artık RPG'ye RYO diyoruz. Bazıları "eski köye yeni adet çıkartmayın!" dese de, Türkçe karşılık bulmaktan ve kullanmaktan çok memnunuz biz.

Eski izometrik RYO'ları biz de çok özlüyorum. Ama zaman değişti (tabii Çelik de değişti). Izometrik grafikli oyunlar neredeyse kalmadı artık. Temple of Elemental Evil'in devamı çıkmadı ama ToEE içerikli çok güzel bir forum var: <http://www.co8.org/forum>. Bu adreste Grayhawk manyaklarının yaptığı çok iyi modlar ve güncellemeler bulabilirsin. En azından eski bir dosta can katar.

4- Bu sorudan çok biraz eleştiri gerçi ama, niçin içinde karakter gelişimine yer veren her oyun RPG olarak geçiyor derginizde? (Sadece dergide değil olduğu gibi oyun piyasasında aslında). Rol yapma, sadece oyunda ne şekilde zarar vererek ilerlediğinize göre değil de ne yapmayı istediginize bağlıdır bence. Çok bariz bir örnek olduğu için söylüyorum, Diablo'da RPG adına hiçbir şey yoktu bence. Ancak bir meslek seçip skill dağıtıyorduk da bunlarda R'nin hakkını hiç ama hiç vermiyordu bence.

4- Çooook eski bir tartışmanın yeniden alevlendiğini hissettim. Bilgisayar RYO'ları ilk çıkışına başladığında (SSI'nin oyunları zamanında), bu oyunlara "FRP" denmesine masaüstü FRP oyuncuları çok kızıyordu. "Masaüstünde, DM eşliğinde, zar atmadan oynanmayan oyuna FRP denilemez!" di masaüstü oyunculara göre.

Zaman geçtikçe daha basit indirgenmesi, daha genele yayılması ve böylece daha çok satması amaçlanarak, RYO türü iyice sulandırıldı. Artık %50 oranında aksiyon içermeyen hiçbir rol yapma oyunu kalmadı. Oblivion'da bile karakter istatistikleri kadar, fare kullanma, nişan alma yeteneğiniz ön plana çıktırdı. Bu doğal bir geliş, ama eski güzel oyunları özleyenler için de acı

olduğu gerçek.

Uzun süredir Diablo, Titan Quest gibi oyunları rol yapma oyunu değil, aksiyon rol yapma oyunu olarak kategorize ediyoruz biz de.

5- Böylece elimde sunca yıllık oyun hayatında (92'den beri), RPG olarak elimde Baldur's Gate, Planescape, Fallout, Vampire Masquerade, (zorlarsak Icwind Dale ama o da RPG adına pek bir şey vermiyordu insana), TOEE, Morrowind, KOTOR, Oblivion ve birkaç tane daha oyun kalmıyor elimde. Ben seçim yapmak ve yaptığımın sonuçlarına katlanmak istiyorum (evet biraz mazoistim :)) Witcher, Hellgate: London ve NWN 2 dışında bu tarza gelecek oyun var mı hiç? Gerçi birçok firma bunu vaat ediyor ama sonuçlar elimizde.

5- Witcher ve Hellgate London'ı unut bir kere (eheh, nasıl unutulabilirler ki :)). Fazlasıyla aksiyon içeren oyunlar ikisi de, aksiyon RYO'ları yani. Sana damardan 12'lik zar, Ruleset 3.5 falan verecek olan oyun Neverwinter Nights 2 ve sen bu satırları okuduğun sirada çatır çatır oynuyor olacağız.

NWN'ın ardından da bazı çok dikkate şayan RYO'lar gelecek: Blood Magic, Jade Empire Special Edition, Loki, Silverfall ve Two Worlds mesela.

6- Aynı zamanda Heroes fanatığıym ve Heroes 5 kesinlikle serideki mantıksızlıklarını toparladı, zamana mükemmel uydı vs. Ama bu konuda bir şikayetim olacaktı, serinin 4. oyunu için birkaç sayıda birçok sayfa yer vermenize rağmen niye 5 bu kadar az yer aldı dergide?

6- Artık o kadar fazla oyun çıkışır ki, hangisine yer ayıracagımızı şaşırıyoruz. Ayrıca eskiden daha çok inceleme üstüne hazırlanındı Level'ın yayın planı. Artık çok çeşitli, okuyucuların isteklerine göre değişen bir içerik hazırlıyoruz. Haliyle bir oyuna ayırbildiğimiz yer de azalıyor.

7- Ve malum Heroes mutlaka expansionsları hazırlanıktan sonra piyasaya çıkar ya, son oyunun expansion'ları için ne zaman raflara bakmaya başlamalıyız?

7- Çok çok yakında rafları taramaya başlayabiliyorsun. Kasım ayı içind Hammers of Fate ek görev paketi çıkacak.

8- Aynı şekilde Titan Quest'in de biraz hakkının yenildiğini düşünüyorum. Oyun son birkaç yıldır çikan en iyi RPG

Inbox'a ulaşmak için
inbox@level.com.tr
adresine posta atabilirsiniz. Donanımla ilgili
konular danışacaksanız,
donanim@level.com.tr
adresine göndermeniz
daha hızlı cevap alma-
nın sağlayacaktır.

Faks: 0212 217 95 32

Posta adresi: Level Dergisi - Inbox Mevlüt
Pehlivan Cad. Vefa Ba-
yırı Sk. Gayrettepe İş
Mkr. No: 6 Blok B
34349 Gayrettepe
İSTANBUL

(okur kendileyle çelisir hehe), en azından Diablo'ya yakın bir hız alıyor insan (hiçbir şey Diablo'nun yerini tutamaz :)) Biliyorum RPG tek oyun türü değil hatta takipçileri diğerlerine göre daha az ama eylül ayındaki strateji ustasındaki bir sayfalık incelemeden daha derin bir inceleme çok iyi olurdu.

8- İki önceki soruna cevabım aynen Titan Quest için de geçerli. Al-tüket-unut döngüsü artık o kadar hızlı işliyor ki, Titan Quest gibi güzel bir oyun bile 6 sayfadan fazla yer bulamıyor kendisine dergide.

9- Bir de online oyunlar için bir iki söyleyeceğim vardı. WoW, en çok oynanan online oyun, dünyada ben dahil 40 milyonun üzerinde abonesi var ama (bu lafa çok kızılacak gerçi) biraz abartmadınız mı? Yani en son sayıda "Herbalistler için hangi bitki nerede bulunur?" diye sayfa var resmen. Tamam WoW piyasadaki en iyi online oyun (ve çok uzun bir süre daha iyisini göremeyiz bence) ama diğerlerine biraz daha fazla yer verirseniz sevinirim.

9- Bu konudaki açığımızı kapatmaya çalışıyoruz farkındaysan. İki ay önce Auto Assault, bu yada Guild Wars Factions deneme sürümleri vererek WoW'dan başka oyunlar da olduğuna okuyucularımızın dikkatini çekmeye başladık. Ama WoW da sürekli genişliyor yahu, hızına yetişemiyorsun ki.

10- Bir ara derginizde RPG'ye dair çok severek takip ettiğim bir bölüm vardı tekrar canlandırmayı düşünüyor musunuz? Ufak ufak dünyalar, kullanılan sistemler tanıtılır insanın zar atası gelirdi :). Ayrıca İşgal sayfası da okumadan geçmedigim bir bölüm lütfen kaldırınım :)

10- İşgal Gorcan sıkılıp bırakmadıkça devam edecek, gerçi hayattaki her seyden sıkılmış durumda Gorcan bir süredir ama... RPG kösesi ise taa 1980'lerin oyun dergilerinden beri devam eden bir gelenekti. O zamanlar masasıüstü FRP'ler ve SSI'in oyunları falan çok karmaşık olduğundan bu tür köşelerin bir anlamı vardı. Artık ne yazık ki yok.

Ben kafayı RPG'yle bozmuş bir okur oyuncu olarak istek ve şikayetlerim de o yönde tabi ama biliyorum ki birçok başka oyun türü ve oyunlar dışında bir sürü konuya daha yer vermek zorundasınız o yüzden şikayetlere alıdmayın :) Her ne n'apiyosanız, çok iyi yapıyorsunuz.

İşte bu kadar... Kolay gelsin.

Raziel Lavode

YÜZÜK PARMAĞI KESİK

 Yahu bu ne güzel seymiş! Assassin's Creed'den bahsediyorum, sır oyun için Xbox 360 alınır ya! İlk bakışınızı okudum ve birden "Olamaz! Hayalimin oyunu geldiiii!!!" dedim. Hemen videolarını izledim, süperdi! İnanamıyorum o grafikler, o hikaye ... Bu oyun ne zaman çıkar?????? Ve ayrıca bir Xbox 360 ne kadar tutar?

daniel garner garner

Sevgili daniel. Assassin's Creed için çıkış tarihi şu anda Mart 2007. Ama içimden bir his, Ubisoft oyunu çok daha iyi hale getirebilmek için bu süreyle uzatacak diyor. Yani sen hemen bir 360 alma sevdasına düşme, Assassin's Creed'in çıkışına yakın alırsın, bakarsın fiyatı falan ucuzlar... Şu anda 360'in Avrupa fiyatı Core paket için 399 euro, Premium paket için 499 euro.

HEPİMİZ METALCI MİYİZ?

 Selam Level çalışanları,
Öncelikle size bu işi yillardır çok profesyonel ve kaliteli bir biçimde yaptığınız için teşekkürlerimi sunuyorum. Dergiyi yaklaşık 3 yıldır takip ediyorum ve hiç kaçırmadan alıyorum. İçeriği ve bilgileri çok işime yarıyor. Ancak son zamanlarda derginin daha kaliteli ve içerikli olması için bazı şeyler ve öneriler düşündüm ve sizinle paylaşmak istedim...

1- CD ve DVD'leriniz çok güzel olmuş bu ay.

[(KIRT) Teşekkür ediyor, diğer övgü kısimlarını kesiyoruz – Sinan]

2- Şimdi de bir istek daha geliyor. Yahu bu Level okuyanların hepsi metalci mi de her ay iki sayfa metal bölümünü konuluyor? Allah aksına, buna bir el atın. Tamam, her tür müziğe saygım var. Ama bu iş bence sadece metalle olmamalı. Bence bu bölümü daha evrensel bir biçimde değiştirmelisiniz. Her tür müziğin tanıtımının yapıldığı, haberlerin bulunduğu, gruplar hakkındaki bilgiler derginin hitap ettiği kitleyi artıracaktır.

Bye & smile...

Gökhan Ekici

2- Ne biz Level'i hazırlayanlar tama- men metal dinleyen insanlarız, ne de okuyucularımız tamamen metal ve rock sevenlerden oluşuyor. İşgal bölümünü sadece bir müzik bölümü olarak değil, Gorcan'ın kendine ait kösesi gibi gördüğümüz, Gorcan abi de demirdöküm kombi olduğu için orada sırif metal müzik çıkıyor. Araya iki

Iggy Pop, biraz Eminem atsa, Gorcan abi "GO-RE-CAN" abi olabilir diye korkuyoruz. Bilmem anlatabildim mi? :)

EN İYİ 5 BEDAVA DEVASA ONLINE

 İlk sayınızdan beri aralıksız takip ediyorum sizi. Ama şimdiden kadar hiç mail atmamıştım. Şimdi ise kimseden istedigim cevabı alamadığım bir soru sormak istiyorum size:

Soru: En başarılı ve kaliteli 5 ücretsiz mmorpg oyunu söyleyebilir misiniz bana?

Bir aralar wow oynamadım onun zevkini hiçbir şey vermez eminim ama yinede çok kaliteli oyunlara rastladım. 5 tane örnek verirseniz sevinirim.

Herkese selamlar kolay gelsin. Cevabınızı bekliyorum.

Doğu Yürü

Merhaba Doğu. Özellikle Çin ve Güney Kore'den sürekli yeni ve bedava gözüken devasa online oyunlar çıkıyor. Ama aslında bu oyunların büyük çoğunluğu bedava değil. Sadece bizden parayı normal aylık ödemeler şeklinde değil, başka şekillerde alıyorlar. Daha çok exp. kazandıran eşyalar, daha fazla oyun hakları ve belli bir seviyeden fazla yükselmek için para ödemek gerekiyor. Knight Online gibi bazı oyunlarda da kalabalık olan oyun sunucularına giriş hakkı için paralı üyelik almak lazımdır.

KO'yu saymazsa bu aralar bu "sanal" bedava DVO'lar içinde en popülerleri Silkroad Online ve Cabal Online. Ama, aylık ücreti olmayan, tek bir kez para verip sonsuza kadar (veya sunuculara çürüyüp patlayana kadar) oynayabileceğin yegane oyun Guild Wars'tur. Ve şu işe bak sen ki kendisi de bu ayki DVD'mizde var zaten! Sana tavsiyem, LEVELDVD'deki Guild Wars Factions deneme sürümü kur, 10 saatlik süre bitince aileni de ikna edip internetten tek seferlik ödemeyle oyunu satın al. Ondan daha iyisini inan bulamazsınız.

OYUNLAR İŞE YARIYOR!

 Öncelikle selamlarımı sunarım Level ahalisi, Geçen ay (Ekim) Inbox'ta cevapladığınız e-postalarдан birinde oyunların faydasız olduğundan bahsediyordu. Buna karşın bir yazı yazıyorum. Umarım beğenirsiniz.

Öncelikle oyunları yararları da var zararları da. Evet bunu hepimiz kabul ediyoruz. Ancak bu olay kişiden kişiye değiştiği için bunu genel olarak söylemek biraz aptalca geldi. Kendimden bahsediyim. Ben oyun oynuyorum. Bir sorunu olan buyur sun söylesin. Ben yabancı dil bilgimi bu oyunlara borçluyum. Ama uzun diyalogları okumuyorum o ayrı konu :) Ben İngilizce derslerini pek dinlemem. Sadece Gramer yönünden bakarım ve şunu rahatlilikla söyleyebilirim ki İngilizce derslerinden öğre-

neceğiniz fazla bir şey yok. Nedenini bir örnekle açıklayayım. Şimdi öğretmen bir "Writing" ödevi verdiğinde herkes İngilizce bilgiyle yazarken ben birikimim ve öğrendigim gramerle yazıyorum. Şimdi karda olan kim bana bunu söyleyin?

Başa bir örnek. Ben hayatımı belki oyunlardan kazanacağım. Belki bir yapımcı olacağım. Olamayacaksın diye kimse kahinlik yapamaz. Şu an bile bir oyun projesi var. Bu oyunları oynamam ve oyunlar için modifikasyonlar hazırlamam benim için pratik oluyor.

Şimdi oyunlar gereksiz diye düşünenler var. Ben sayısal öğrenciyim. Coğrafya, Edebiyat gibi dersleri zorunlu olarak görüyorum. Genel Kültürü bir kenara alalım. Bu bilgiler hayatımın hiçbir yerinde bana yardımcı olmayacak. Ha ben bir Rap sanatçısıyim, edebiyat benim dersim olmalı ama bağımlı yazmak saçılık bence.

Neyse, oyunların yararı da var zararı da. Sonuč bu. Yararı ayarlayabileme. Şimdi bütün bunları ışığında söylüyorum. Eğer öğretici istiyorsanız gidip öğretici programları oynayabilirisiniz.

Bunları dışında Forumda yine Rap vs. Metal tartışması çıktı. Açıkça söylüyorum tartışma yaratan metal dinleyen bazı arkadaşlar kulaktan dolma bilgilerle konuşuyor. Orada PesimistRapper diye bir abim var. Adam lirikleri yazdı. Karşısındaki adam anılarım demesine rağmen bir şey anlamadı. Bu konuya girmiyorum. Şimdi Rap isyankar bir müzik türü metalde öyle (Kabul etmeye inat). Peki neden sürtüşme oluyor? Nedeni kıskırma. Bir takım insanlar Rap dinleyenleri çekemiyorlar ve diğerlerini kıskırıyor. Bunun sonucunda tartışma çıkıyor. Ha her zaman böyle değil tabii ki. Bazen kulaktan dolma bilgilerle konuşanlar oluyor. Küçük bir tartışma çıkıyor. Başkaları da o kişilere uyyor. Ama çağrı yapmak istiyorum. Önemli olan dinlediğin müzik türü değil, insanlığımızdır.

Bırkaç sorum var onları da cevaplarsınız sevinirim.

1) BTG'ye doküman yolladım ama bu ay içerik çok az olmasına rağmen dokümanımı göremedim. Acaba yolladığım adres mi yanlış? Yollandığım adres : betege@btgonline.net

1) Doğru adrese yollamışın da, bizim BTG ekibi biraz dağınıdı. Kimisi askere gitti, kimisinin okuluyla başı dertte. İlgilenememişlerdir, e-posta atıp bir hatırlat.

2) WoW bittiğinde Warcraft IV mutlaka olacak buna eminim. Duyurulardan bildiğim kadariyle böyle en azından. Peki elde bir bilgi var mı onu soracaktım?

2) Hiçbir bilgi yok. Ve bir Warcraft 4'ün çıkışından ben pek de eminim. World of Warcraft'ta Warcraft Lore'unun içine edildi çünkü büyük ölçüde. Ayrıca, çırka bile EN AZ

5 sene var W4 için. Daha sonra bekleyenler var (Starcraft 2, Diablo 3...)

Hepinize iyi çalışmalar diliyoruz...

Sinan Ozan "Ghostraus Jyhad" Özel

ÇÖPTEKİ LEVEL

 Merhaba LEVEL ailesi.
Birazdan anlatacağlarım tamamen gerçektir! Geçen günlerde yolda gezerken gerçekten ürkütücü bir olayla karşılaştım, Baktığında tüylerim diken diken olmuştu, bunu yapanı bir bulsam sınırlımden dövecektim. İçinden "Bir insan bunu nasıl yapar ki hayır zaten bunu yapan bir insan olamaz" diye geçirdim. Onu kurtarmaya kalkıştım. Ama nafileydi derginin eylül sayısı çoktan çöpe girmiş, üzerinde sinekler ve pislikler bulmuştu.

Evet aynen öyle oldu maalesef bunu yapabilen insanlar da varmış. İnsanlığımızdan utanmadı!!! :P

Hey sakın ol dostum. Bu sadece Level'in başlığı "kağıt toplayıcıları oyuna alıştırılın" kampanyasının bir ayağı. Özenle seçilmiş, merkezi yerlerdeki çöplere Level dergileri yerleştirerek, kağıt toplayıcılarını oyunların gizemli dünyasıyla... Evet, ben de kendime inanmadım. Gel birlikte dövelim biz o adamı :)

Her neyse lafi uzatmayayım. Benim birkaç sorum olacaktı. Buryuran sorularımla bırakıyorum siz.

1- Red Alert'in devam oyunu yapılacak mı?

1- Westwood çoktan eriyip gitti sonsuz EA mahzenlerinde. Ama gelecek yıl içinde bir üçüncü Command & Conquer çıkacağına göre, neden bir üçüncü Red Alert de çıkmamasın değil mi?

2- Bir ara oynasana.com da Prey'de sizinle oynama şansı vermişiniz ve maalesef ben bu şanstan mahrum kaldım (dergiyi aldığında tarihi çoktan geçmişti). Bu şansı bir daha başka bir oyunda, mesela Battlefield 2 de verseniz çok seviniriz Level okuyucuları olarak.

2- Evet, muhteşem bir organizasyon olmuştu o. Katılmayanlar çok şey kaçırdı, çok eğlendik Prey sunucularında!... Neyse, BF2 değil de Battlefield 2142'de böyle bir kampaşma düzenleyebiliriz aslında. Çok güzel olur.

3- Bu ayki LevelDVD yi açmaya çalıştığında bilgisayar DVD yi bos

olarak gördü. LevelDVD yerine CD sürücüsü yazıyordu ve içine girdiğimde boş bir pencere açılıyordu. DVD'yi yolladım ama gelmesi gecikir mi?

Merak ettiklerim bu kadar. Sağlıklı kalın... Kendinize iyi bakın

Ferhat 'BraviC' YÜREKLİ

3- Bunu okuduğun sirada DVD'nin eline ulaşmış olması lazım. DVD'lerin boş gözükmesinin sebebi, bazı DVD okuyucu ve yazılıcların, 8 GB'lık DVD9 formatıyla arasının iyi olmaması. DVD9'lar, DVD5'lere göre (4 GB'lık DVD'ler) çok daha sıkışık bir yapıya sahip olduğundan sorun çkartıyor. Bu sorunun nasıl giderilebileceğine dair bir yazı hazırladık, onu Level Forte bölümünde okuyabilirsin (sayfa 64).

4 GB'lık ekstra kapasitede daha fazla demo, devasa online deneme sürümleri verebilmek için DVD9'a geçmeye karar vermiştim, ama sorunlar devam ederse ve sizler isterseniz, tekrar 4 GB'lık DVD5 formatına geri dönübilibiz. Bu konuda bir anket başlattık, www.level.com.tr adresine uğrayıp oy verebilirisiniz.

AT, AVRAT, TALAT

 Sevgili Level,
Bu ay iki oyun aldım. Almaz olaydım. İlk olarak LMA Manager 2007'den bahsetmek isterim. Oyunu Codemasters yapmış... Kesinlikle rezalet bir oyun. Oyunda maçı 3D izleme şansınızda var ama izlemeyin. Ben böyle kötü grafik çalışması görmedim. İkinci oyunda World Super Police. PS2 oyunu bu. Bu da kesinlikle bir skandal. Aynı caddede hâbiye suçu kovalayıp arabamızdaki silahlarla onlara ateş edip patlattığımız, son derece sig konusu olan bir oyun. Sizden ricam ileriki sayılarınızda oyuncu vatandaşlarımızı uyarın bu oyunlara karşı almasınlar oynamasınlar.

Sevgiler Sayılar,
Alp Tibet

Daha iyisini yapalım Alp, postanı yayinallyalıım. Böylece biz de yer ayırmaktan kurtuluruz bu oyunlara :)

BİR BAŞKA ASSASSIN'S CREED GALEYANI

 Merhaba hepинize Level ekibi... Sizi her ay takip ediyorum zaten bu maili atmazdım başka türlü değil mi? Neyse... Size bir tane, sadece bir tane sorum olacak ve bu benim için hayatı önem taşıyor... ASSASSIN'S CREED PC'YE ÇIKACAK MI??? Lütfen söyleyin yahu yeter artık!! Bir yerde PC'ye de çıkacak yazıyor, başka bir yerde yalnız PS3 için çıkacak yazıyor... Deli oldum efendim! Açıklık getirin şu konuya yaw... Lütfen... Sayılar...

- Hades

Sevgili Hades, lütfen sakin olunuz. İşminiz gereği zaten sıcak kanlı bir insan olduğunuz belli. Assassin's Creed hakkında Ubisoft'un gösterdiği ketumluk bizi de bizden aldı götürdü. Satamadan getirdi. Oyun hakkındaki bilgileri çay kaşıyla verdikleri yetmezmiş gibi, Ubisoft yetkilisine "Oyun PC için çıkacak mı?" diye sorduğumuzda "maalesef henüz bu konuda konuşma yetkim yok" demesi bizi de kızdırdı. Ne bu canım? Devlet sırrı mı?

Al işte, benim bu konuda konuşmaya yetkim var ve aşıklıyorum: Evet, Assassin's Creed PC'ye de çıkacak. Ama çok büyük ihtimalle önce PS3 ve Xbox 360 versiyonları çıkacaktır.

YENİ BİR GÜN, YENİ BİR GÖKTÜĞ

 1-Level ekibi sizin ofisi çok ziyaret eden oluyor mu? Gelmeyi düşünüyorum da.

1- Arada sırada geliyorlar sağ olsunlar. Gelenler büyük hayal kırıklığına uğruyor. "Iyy, burası mıymış Level, hani kızlar, hani havuz? Şampanya?" kelimeleri gözlerinden okunuyor. Gelmeden önce aramayanların kapı duvarla karşılaştiği söylüyor. Ha, bir de çok yoğun olduğumuz zamanlarda gelenleri dövüyoruz.

2-Oynasana Prey sunucuları neden boş?

2- Bilmem? Oyun kötü olduğundan olmasın?

3- Sürekli online oynadığınız oyuları söyleyin bizde oynayalım.

3- Beni BF2142 ortamlarında bulabılırsın. Burak ve Berkant Cod2 ve WoW oynar, Göker WoW'cudur. Tuğbek her yerdedir. Diğerlerini ise tanıtmıyorum, ben karşının takısıyım.

4- Göktuğ Yüksel yeni bir yazar mı?

4- Evet. Göktuğ'u çarşından aldık bir tane, eve geldik baktık bu Göktuğ'ları dan minik minik bin tane, her yere tırmıyorlar. Faras, süpürgeyle daldık derhal tabii, bir kısmı kaçtı. Geceleri yataklarınızın altından gelen hisştiler ondan. (CD Oyun dergisinin 10 yıllık yazardır Göktuğ. Transfer ettik :)

HDTV VE SİYAH EKRAN

 Selam sevgili LEVEL ahalisi !

2 buçuk yıldan beri derginizden okuyorum (ah keske birinci sayısından beri okuyabilsem :D). Bu günlere kadar bizi oyun dünyası hakkında yetiştirdiğiniz için ve bizi kendinizden esirgemediğiniz için teşekkür etmek istiyorum.

İlk sorum şu olacak: İnternet sitenizde ve forumlarınızda sürekli gezerim. Çoğu insan derginizden memnun ama ben sizin dağıtım şirketiniz hakkında sıkıntı çekiyorum. Siz LEVEL dergisi ayın 1'i ve 8'i arasında bayilerde olur diyorsunuz, ama Küçükayı'ya ayın 8'inden önce gelmi :D . Bu sorunu dağıtım şirketinizle bir konuşun bence.

Bu gerçekten çok ciddi bir sorun Bay Kubidik (isimlerinizi kullanmazsanız böyle olur işte. Ben nasıl ciddiye alayım bu soruyu şimdî :) Türkiye'de dergi ve gazete dağıtımını yapan iki şirket var, bizimkisi de en büyüğü. En büyük, en efektif olduğu anlamına gelmiyor. İstanbul'un göbeğinde bile bulamayabiliyorsunuz dergiyi. Dağıtım şirketiyle konuşmak da kar etmiyor, Level'la birlikte uğraşmaları gereken 100'den fazla baş-

ka dergi var. Arada sırada kulaklarını çekiyoruz. Ama bu tür aksaklı yaşayın bölgeleri level@level.com.tr adresine yazarsanız, biz de daha çok kulağı, daha sık çekebiliriz.

İkinci sorum HDTV olayını hep soruyorlar ama tam bir cevap alamadım. Net olarak şöyle soruyorum: PS3 oynamak için HDTV lazım mı? Yani HDTV olmazsa bir oyunu açtığımızda ekran kapkarlık mı olacak, yoksa HDTV sa-dece görüntü kalitesini mi artırtır? Umarm bu sorumun cevabı gelir yoksa Tuğbek abi'ye bu konuya aydınlatması için buradan bir Scud füzesi atacam :D.

Hayır, PS3'te oyun oynamak için il-la bir HDTV'ye ihtiyaçın yok. Ama olsa ne güzel olur! (çok sıkıldım da bu sorudan)

Son sorum :

Aslında soru değil istek . Siz bir ara TV'de ismi bir program yapıyordunuz (evet, Next Level – Sinan). (HOT LEVEL'di galiba ismi.) (Ha, tabii bir de o vardi daha önceden – Sinan) Çok kral programdı. Tekrar bu programı TV ekranlarında görmeyi çok istiyorum. Sizi sadece dergi sayfalarındaki cansız bir resim olarak görmek güzel olmuyor. Canlı ya-yında sizi tekrar kanlı canlı görüp, espiri patlatmanızı ve kahkahalarla boğulmayı özledim. Bu konuda düşünün ve bence programı tekrar TV'ye koyunda bizde si-zı kanlı canlı görelim.

Herkese saygılar.

Bay Kubidik

Biz çok istiyoruz da, bir türlü bu dergi işlerinden kafamızı kaldırıp projeyi TV'lere götürüremiyoruz. Ama durun siz, duruuun... Yakında bir kırıdanma olabilir TV programı cephesinde (eğer olmazsa anlayın ki biz de yapmayı çok istemişiz, ama bir türlü su dergi işlerinden kafamızı kaldırıp da projeyi TV'lere götürmememizdir...)

KNIGHT ONLINE'DA HACKLENDİM

 Uzun uzun düşündükten sonra KO oynamaktan vazgeçtim. Türülü türülü derdi yetmezmiş gibi en sonunda kendi karakterimi de kaybettim (yani hack'ledim) ve rezil rüsva, sınır içinde oyunu bıraktım. Tabi bu beni online oyunlardan sağutsa da bırakmamakta kararlıyım ve yeni arayışlara geçtim. KO'nun ücretsiz olması benim için seçim yaparken büyük bir özelliktı. Warcraft'tan dolayı şu an aklımda WoW var, fakat oyunu takip etmemə rağmen etrafında kimse bu oyunu oynamıyor ya-

INBAKSCIK



İnsan bi lucasarts'tan sonra bu oyunu almalısın. İnsanlar Seni istiyorlar. Bu oyun çok güzel ve bazılar şey oluyor ne oluyor ya? Bu oyunda Joint Task Force'u yazcam. Hadi by by – *İsmi* özellikle yazmadığım kişi

Inbakscık'a ismini yazdırın için bugüne kadar gönderilen en kötü çalışmaya. İbretialem olsun diye yazınızı yayınlıyor, ama ismini yazmıyorum. Oh olsun.

ben inbox'a temmuz ayında yazısı çıkmış bi okuyucuyum da, ya sayıda bir komşudan bahsetmiştim, çocuğun annesiyle babası ayrı da, şimdi babası elinde tespihi şıkrı şıkrı sallayan büyük bir adam da, ne diyorsunuz? İyi ki Level'in adresini vermemiştim yoksa SGA'nın büyüğü mi yok, yoksa ne? – Mert Uşsaklı

Aradığınız inbakscığa şu anda ulaşılamıyor. Sağ önbölu kapalı veya omuriliği sökük durumda...

Abi ben rüyamda Level'in ayın 1inde çıktığını gördüm. bu böl hep rüyalarda mı kalacak.... – Uğur Serttaş

Öhhööööhrhhöö! Boğazima bir şey kaçı da... ■

da hiçbir bilgileri yok.

1. Oyunu nasıl ve nereden alabilirim?

1. Sevgili Orçun. Yaşadığın şehri yazmamışsin ama büyük teknoloji mağazaları ve kitapçılara bakarak başlayabilirsin. Eğer internetten alışveriş yapıyorsan (aileden izin veriyorsa) www.weblebi.com üzerinden de alabilirsin.

2. Oyunu alsam bile oynayabilir miyim?

2. Uzun süre Knight Online oynamış olman WoW'a başlangıçta sana kolaylık sağlar. Oyunun başlangıç görevleri seni sisteme alıstırmak için güzelce hazırlanmış eğitim görevleriaslında. Zaten göz kapayıncaya kadar Level 15 olursun, ondan sonra da tanıştığın insanlarla birlikte sana yardımcı olacak pek çok kişi bulursun. Az da olsa İngilizce'nin olması lazım tabii.

3. Oynasam bile bana en uygun karakter hangisi bunu nasıl anlayabilirim?

3. Onu ben söyleyemem işte. Oyunu alıp, birkaç karakter ve meslek denemen lazım. Ama WoW'da herkes kendine göre bir karakter buluyor, merak etme.

4. Sistem gereksinimi ve bağlantım rahat bir oyun için nasıl olmalı?

4. Eğer sistemin orta karar ise (2 Ghz işlemci, 128 MB ekran kartı, 512 MB Ram) rahat rahat oynarsın. Bağlantı için 256 Kbit yeterli. Nasilsa bir yandan Turk Telekom'dan kaynaklanan ıldırtıcı yavaşlıklar, diğer yan- ve WoW sunucularındaki ıldırtıcı sorunlar hep olacak. Fazla para bayılmanın alemi yok.

Orçun Güray ■

neye niyet neye kismet



DON'T PANIC

The Hitchhiker's Guide to the Galaxy



ESKİ BİR DOST

Geçen ay yayımlamayı planlıyorduk bu röportajı. MAC'in işlerinin yoğunluğu yüzünden bir türlü sorulara cevap verememiş, toparlayamamıştık. Bu yüzden “yarın Ortaköy'de buluşalım, İstanbul'a geliyorum” diye e-posta attığında sevindim.

Hem 64'ler Dergisi'nde, hem de Gamesshow'da takip ettiğim, en sevdiğim yazardı MAC. Hayata alaycı, küskün bakışı, point&click adventure'ların parlamaya başladığı zamanda, “gerçek adventure’cı adam text adventure oynar!” diye inadı, derginin her köşesinde isimsiz, imzasız bir şekilde çıkan yazıları ve emeğiyle, 1990'ın ilk yarısında bilgisayar oyunlarını Türk gençliğinin çok önemli bir kesimine sevdirmeyi başarmıştı. Bunu başarmasındaki en büyük pay, başarmak için kimseyi zorlamamasıydı. O içinden geldiği için öyle yazıyordu, insanlar da severek okuyordu.

Son yazısını okumamdan bu yana 10 yıldan fazla zaman geçmiş. Ve ben merak ediyorum, hayat o felsefi, karamsar ama daima alaycı ve komik adama nasıl davrandı acaba? Az sonra hep birlikte öğreneceğiz.■

icindekiler

LOAD# Sayfa.133

GİRİŞ

Sayfa.134

FOSİL ABİ

Sayfa.134

MAME KÜŞESİ: SNOW BROS. 2

Sayfa.135

MURAT “MAC” ADANÇ RÖPORTAJI

Klasik deyimdir, "Yaş otuzbeş, yolun yarısı geçmiş" derler. Netekim biz de bu deyime ayak uydurmuş durumdayız. Ağustosta 35. yaşımı kutlamış biri olarak aldığımız sevinçli bir haberi güzide Level okurları ile paylaşmanın zamandır. Efenim, bu ay bu köşeyi Mart ayı itibarı ile dünyaya gözlerini açması planlanan minik Tarhan için ayrılmış durumdayım. Söz konusu minik, dünyaya gözünü açıp elini ayağını fark ettiğ, "agu büg" dönemlerini bitirdikten sonra önünde açılacak olan bilgisayar dünyasından habersiz şu anda. Ben şimdiden kısa bir tanım yapayım dedim.

Öncelikle, daha önceden de belirttiğim gibi tam bir çöpçü olan bendeniz, hiçbir eski bilgisayarımu, game watch'umu filan atmadığım için basitten karmaşa tüm elektronik oyuncaklar veledin emrinde olacak. Geçenlerde game watch furyasında alıp bir kenarda terkedilmiş oyuncakların kutusunu deştim. İkiye katlanan basit bir Donkey Kong, bir de arkası aynalı olan ve güneş ışığında parlayan bir adet Mario Bros. oyunu kurtarabilmiş durumdayım. Kurtarmış derken sadece pilini takip çalışıp çalışmadığını bakmak sanmayın. İkiyle de en az üç saat filan oynadım galiba, zira rekor üzerine rekor kırdım. Üstüne üstlük yön tuşlarına (hani başınıca duyarlı artı şeklinde olan gıcıck tuş) basan sol başparmağım tutuldu. İhtiyarladık ya, ondan olsa gerek. Aynı kutuda bir adet de Casio VL-1 minik org var idi. Hani beyaz



FOSİL ABI "FOSİL BABA" OLUYOR!

Bilgisayar dünyasında bayrağı teslim etmenin zamanı geldi galiba...

dikdörtgen tuşları olan, hesap makinesi de olabilen, kayıt yapabilen minik org. Dünya futbol kupaındaki ünlü şarkının (Erman abi eşliğinde söylenen DA, DA, DA şarkısının) ritim bölümü bu orgla kaydedilmiştir. Hayret bir şeydir, o da çalışıyor. Zamanında bayağı sağlam yapıyorlarmış bu aletleri, ona kanaat getirdim.

Game watch'lardan sıkılma söz konusu olursa, elimizde bir adet Commodore 64 var. Sürtü sepet oyun, iki tane QuickShot II joystick (bir tanesi izoleband ve kırık bir tıraş bıçağı ile tamir edilmiş durumda), düzgün çalışan birkaç kartuş sayesinde ufaklık bu süper bilgisayarnın oyunlarından da zevk alacak. Bir iki saat de Wizard of Wor için gitti bu arada. Onda sorun yok da, her nedense Raid Over Moscow'da uçağı kaldırana kadar canım çıktı, paslanmışız heyhat.

Bu iki fosil kategorisini de geçtikten sonra PS2 geliyor. Çocuk bir anda kültür ve teknoloji şoku yaşamamasın diye alıştırıcı göstermeyi planlıyorum. Arkasından da evdeki değişik tad ve lezzette PC'ler geliyor. Uzun lafm kısası, eleman için tüm IT teknolojisini seferber etmiş durumdayız. Kimine göre şanslı, kimine göre de şanssız bir birey olacak. Artık darısı tüm Level okurlarının başına diyorum ve köşemi bitiriyorum. Süt almam, çilek bulmam, koşturmam gereklili. Baba olmak kolay değil, teknoloji kayın doyurmuyormuş netekim.. ■

SNOW BROS 2

Heeeer yeeeerde kaaar varrr

Oyun salonu tozunu yutmuşların veya Mega Drive sahibi olanların Snow Bros'u tanımaması ancak istisnadır, kahideyi bozmazlar. Hani şu yaratıkları kartopu yapıp fırlatan ibişer? Unuttunuz mu? Hatırlıyorum da, bu oyununda şimdiki çok satan oyunlardan pek farklı yoktu. Oyuncuya sürekli "hadi evlat, daha iyisini yapabilirsin; her bölümde "para çıkartabilirsin", hiç hak vermeden oyunu bitirebilirsın, tüm sumoların parasını alabilirsin..." diye gaz verirdi. Gazi alan oyuncu da oynadıkça oynar, jeton kasasını şişiriverirdi (ki aynı hızla cüzdan sönerdi). "Yaratığı dondur ve fırlat" mantığının hüküm sürdüğü Snow Bros 1 yerine bu ay Kar Kardeşlerin ikinci oyununa yer vermeyi uygun gördüm. Çünkü ikinci oyun "başarılı bir oyun nasıl karizma çizildeden devam ettirilir" ünitesine örnek olacak cinsten. Oyunda bu sefer aynı türden iki karakter yerine,

MULTIPLE ARCADE MACHINE EMULATOR

MAME, dünyada en çok kullanıcı bulunan multi-platform bir arcade emülatördür. Neo-Geo ve SNK başta olmak üzere 2500 kadar oyunu emüle etmiştir ve bu sayı gün geçtikçe artmaktadır. En son çıkan MAME versyonlarını ve daha fazlası için www.mameworld.net 'i ziyaret edebilirsiniz.



dört farklı karakter bulunuyor (aynı anda dördüyle de oynanabiliyor). Karatan mavi ibişin yanında fırtına yaratabilen, elektron topuna dönüştüren ve eriten karakterler de yer almaktır. Vine iki tuşa sahibiz; zıphyor ve atak yapabiliyoruz. Farklı olan şeysse, altı boş olan platformlardan aşağı + zıplama yaparak iniyor oluşumuz. Birbirinden farklı, stratejik, içerisinde gizleri olan

ve eğlenceli altı bölümümüz var. Her birinin sonunda yeni göreceğimiz boss'lar da cabası. Daha fazla düşman, daha fazla aksiyon ve daha fazla heyecana sahip Snow Bros 2 anlaşıldığı gibi. Güncel bir MAME emülatörünün yanında aşağıdaki adresden oyunun ROM'unu indirin ve Roms klasörüne .rar'lı atın. Sonra şu sıcak günlerde karla tamışabilirisiniz.

<http://snipurl.com/v2qg> ■

Adventure / Strateji / Simülasyon

Gece yarısına doğru Ortaköy Beltaş cafedeyim ve misafiri-
mi beklerken, bir yandan da ekipmanları kontrol edip,
hazırlıklarımı tamamlamak istiyorum. Evet, son derece
hazırlıklıyım. Ne de olsa her insan, kendisini bugün tercih
ettiği mesleğe yönlendirmiş yegane adamlı tamışma fırsatı
bulamaz. Çantamdan fotoğraf makinasını ve ses kayıt ci-
hazını çıkartıyorum ve... Ses kayıt cihazı çalışmıyor?

"Nereme kaydedeceğim bu röportajı ben?" diyerek sayıp
sövüyorum. Neyse ki 2004 yılından kalma emektar ajan-
dam ve kalemin var yanında. Babadan kalma yöntemle,
notlar alırırm diye avunuyorum.

Hem, fotoğraf makinası var yanında. Dile kolay, oyun
dergileri tarihinin en sevilen yazarlarından, daha önce yü-
zünü hiç göremediğimiz Murat "MAC" Adanç'ın fotoğrafi-
ni yayinallyaćız ve... Fotoğraf makinesi? Çalışmıyor???
Eh ama, ben seni daha bugün, saatlerce şarj etmiştim. Ne
oldu ki şimdi sana?

Sanırıム kader, MAC'in sonsuza kadar gizemli bir kişi-
lik olarak kalmasını istiyor.

BEN: Sevenlerin hep merak ediyor MAC, bunca zamandır
nerelerdeydin? Neler yaptın? Şimdi neler yapıyorsun?

MAC: Benim gibi kush misali, yediği chaos önünde, yedi-
rildiği chaos içinde, yemediği chaos da Damocles'in Kılıcı
gibi tepesinde sallanan bir zavallıya sorulacak en zor soru
da budur herhalde. Ama burada Sinan'dan kolay sorular
bekliyor olmak için saftirikliğin üst aşamalarına ulaşmış
olmak lazım. Şimdi dönüp bakalım hep beraberce, ara-
dan gecen uzuuuun yıllar içinde MAC'in başına neler gel-
miş.

Day 1: Almanya. Şöyleden hafiften bir film-noir setting.

Hava soğuk (dramatik olsun diye diil valla, harbiden
soğuktu), valizim tahtadan, sicimle bağlı... değil,
ama bütçem sıfır olduğundan aslında öyle ol-
ması lazım. Dil bilmem, yol bilmem (o za-

man Google-Earth yok daha), gidisin dönüşü olmayıacağını
da daha bilmem (bilsem gider miydim acaba, onu da bil-
mem). Sonra ilk başta hayatı kalma mücadelesi, yeni
gurbetçi kimliğini deneme ve reddetme aşaması, okul, ve-
saire falan derken bir gün "bu HTML dedikleri ne ki
acep?" sorusuna cevap arayış ve bir anda Print faresin-
den web maymununa evrim.

Bilenlere yazmaktadır, bilmeyenler de kendilerini şanslı
sayırlar, Gameshow - Netshow dergileri olayları da bu
aralarda oldu. Söylediyim, binlerce klishe arasından ken-
dine "You live, you learn"ü motto seçen ben, bu dönemden
bayağı bir şeyler öğrendim, ama ne yazık ki öğrencikleri-
min çoğu kendi defolarım hakkındaydı.

Neyse o zamanlarda izler bırakarak geçtiler, sonra
isin içine Flash karıştı. C64 Basic'le bütyünen ben uykusuz
gecelerin ardından kendim bile farkına varmadan grafik
designer - coder arası Swiss Army Knife tipi bir multi-
medya ucubesi olmuşum. Sonraki 5 yılı da sağdan soldan
öğrendiklerimle Volvo'ya (iyi arabalar) sayfalar (iyi sayfa-
lar, sağol Volvo) yaparak geçirmişim. Şimdierde kush mi-
sali akımının devamı olarak Düsseldorf'ta kendi de ismi
kadar büyük (argonauten_g2/grey interactive) bir ajansta
aynı işin devamını, ama bu sefer Senior Art Director ola-
rak yapıyorum.

Sağlara ak düştü (kalan saçlara tabe, saçların çoğu ka-
famdan atlayıp kendilerini kurtardılar, (ben de benden at-
layabilsem atlarım valla)), onun dışında gelenler, gidenler,
düsenler, düşürenler, beraber düşüp de kalkılanlar, kaçan-
lar, kaçırılanlar, bayanlar, bayılanlar da oldu haliyle, umu-
rumdalar desem yalan olur. Köpish öldü, gerisi bosh.

BEN: Gameshow'u neden bıraktın? Sen gittikten sonra
okuyucuların ne kadar infial çıkartıklarını biliyor musun?

MAC: Çok afedersin ama, derginin bütün sayfalarının
tasarımını, bütün kutularını, röportajları, foto-
manları, Seçmecə bölümünü, Haberler bölümünü,
Kusmuk Adam'ı ve Son Sayfa'yı hazırladığım

halde kendimi başçavuşun eşeği gibi hissediyorsam, gitme zamanım gelmiş demektir.

BEN: Nasıl yani?

MAC: Gameshow Timur ve Mert'in projesiydi. Derginin hayatının ilk yarısında, MEG, Timur, Mert ve benim aynı odada oturup, birbirimizle atışıp, oyun oynamamızdan doğan bir bağ vardı. Başka bir şey yapmıyorduk ki! Ve bu bağ dergiye de yansıyordu, okuyucuları da içine alarak. Emin gündemlik ve finansal işlerle uğraşıyordu, ben de derginin diğer her şeyiyle. Ben Almanya'ya gittikten sonra bu bağ yine devam etti, ama gözden irak, biraz gönülden de irak oluyor tabii. Yeni katılan yazarlarla birlikte, bu bağ biraz daha gevşedi. Sakın yanlış anlama, yenilerin arasında da çok iyi yazarlar vardı. Hatta hepsi çok iyi yazarlardı. Ama biz dörtlü çekirdekten oluşan ekip zamanında GameShow "bizim çocukumuz"du. Ben Almanya'ya gittikten bir süre sonra bir de baktım ki, GameShow herkes için ayrı ayrı "benim çocukum" haline gelmiş. Söylediklerim, tavsiyelerim dinlenmedi. Ben de elimde kalan son kartı kullandım: Küsmek.

Ben ayrıldığında herkes tepkisini gösterdi. İnternet o zaman dahaenyidi Türkiye'de, buna rağmen Mavra Board'a (Gameshow'un forumları - Sinan) oluşan trafik ve tepkiler, açıkça söylemek istiyorum, yaralanmış egoma merhem oldu.

Sonuç olarak, GameShow geldi ve gitti. Ama o aramızdaki, başlangıçtaki bağ kaldı. Hala Gameshow'dan Emin'le, 64'ler tayfasından da Bahadır ve Şahin'le ara sıra görüşüyoruz.

BEN: Kendi içinde oluşturduğunuz bir dil, Türkçe kullanımı vardı. Konuşulduğu gibi yazıldınız dergide.

MAC: Evet, o zamanlar Türkçe'yi biraz katletmeye başladık. Ama katletmek demek istemiyorum. Sen bir dili konuşuyorsan, o dilin eski halini umutsuzca korumaya çalışırsan boş kürek çekmiş olursun. Dil dinamik bir şeydir, içine giren çıkanlarla şekillenir.

BEN: Gameshow'un öyle bir bağı vardı ki okuyucularıyla, kapanmasından 10 yıl sonra bile hala Ekşi Sözlük'te okuyucular "bir Gameshow vardı ki" derler. Nasıl oldu bu?

MAC: Bizim zamanımızda [burada durup "bizim zamanımızda" diye tekrarlayıp gülüyorum MAC, o kadar da yaşı olmadığını belirtmek için - Sinan], yani Gameshow zamanında henüz Doğu/Batı ideolojisi ayrimı yoktu. Sadece, yüzü daha batıya dönük, teknolojiye yatkın olanlar ve olmayanlar vardı. Gameshow bu ilk gruptaki insanların kendilerini ait hissettikleri bir yer oldu. "Gameshow okuyorsan, seninle aynı şeyleri yapan insanlardan biraz daha elitsin" gibi bir his veri-

yordu insanlara, ama farkında olmadan yapıyorduk bunu.

BEN: Evet, sen sürekli "Tolkien, Douglas Adams diye adamlar var, gidin okuyun!" diye bağıրıp dururdun. Çok sonraları LOTR patladı, şimdi herkes yüzükler konusunda uzman. Allah'tan henüz Otostopçunun Galaksi Rehberi keşfedildi?

MAC: Evet, o zamanlar Türk edebi eserleri okursan, kültürlüydün. Yabancı edebi eserleri okuyorsan, kültürlüydün. Tolkien okuyorsan ise... Tolkien da kim ya? Yüzüklerin Efendisi, Otostopçu falan kimsenin edebi eser saymadığı şeylerdi. Şimdi, herkes biliyor ve ooo, dünyanın en büyük edebi eseri onlar. E ne değişti son 10 senede? Yeni bölümler eklenmedi ki kitaplara?

Ben bir şeyin "cool" sayılması için az bilinmesi gerektiğine inanıyorum. Önemli olan herkes okuyor diye bir kitabı okumamak. Herkes seviyor diye o kitabı okuyorsan, hata sende.

BEN: Peki nasıl bulaştın oyun dergisi yazarlığına? 64'ler'de başladın değil mi?

MAC: Ben o zamanlar İTÜ'de okuyordum. Daha doğrusu, İTÜ'de okuyacağımı, İnşaat Mühendisi falan olacağımı zannederek İstanbul'a yeni taşınmıştım. Boyu benden 45 santim falan uzun, Osman adında bir arkadaşım vardı. Onun bir arkadaşı da bilgisayarlarla süper ilgiliydi. Zekiydi de, evinde 1541 sürücülerini üst üste koyup disket disket oyun kopyalar, sonra İstanbul'u gezip dükkanlara satardı. Bize İstanbul'u tanımak adına onun yanına takılıp dolaşındık.

Bir gün Beşiktaş'ta bir dükkan gelmişti. Orada yabancı oyun dergileri gördüm. CU, CVG, Commodore User falan. Dükkan sahibine "bu dergileri okuyabilir miyim?" diye sormuştum. Dükkan sahibi de "haberleri tercüme edersen, evine bile götürebilirsin" demişti. "Hatta al bak, şu oyunu oyna, nasıl oynandığını yaz" dedi oradaki bir abi.

Tahmin edebileceğin gibi, bunu diyen kişi bizim Apo abiden başkası değildi.

Ben o haberleri çevirdim. Sonra oyunu da oynadım, yazdım. Ultra zeki iki elemanın yazdığı bir strateji/simülasyon köşesi vardı 64'lerde, "bu oyunlar benim ilgi alanma giriyor" diyerek o köşeyi de ellerinden çaldım. Ondan sonra artık orada aklıma ne geliyorsa yazıyordum: Kız arkadaşım, köpeğim vs. Arada da oyullardan bahsediyordum?

Beşiktaş Bilgisayarın üstü ofisimizdi, iki Amiga'mız vardı. Benim yazı yazabildiğimi keşfettiğim ilk yer, 64'ler oldu. O zamanlar ne resim var, ne yazı, ne de code akımda... İnşaat mühendisi olacaktım ben.

BEN: Her iki dergiden de, benim hayatımın dö-

nüm noktasıdır diyebileceğin, unutamayacağın bir anın var mı?

MAC: Çok komik veya süper ilginç değil, ama Gameshow'un yarısını ilk kez renkli bastığımız sayıyı hatırlıyorum. Çok heyecanlıyız, siyah beyazdan ilk kez renkliye geçecek derginin yarısı. Haftalarca çalışmışız, dergi baskından çıktıktan sonra ilk örnekleri elime aldım ve... Ruhum çıktı. Bir renk ayrımcı, CMYK'ları yanlış bağladı için dergideki tüm renkli sayfaların renkleri yanlış çıkmıştı. Çöktüm işte o an! Kendime geldiğimde, bu Print işlerinde kalamayacağımı anladım ve tasarım işine başladım ufaktan.

BEN: Hala oyun oynuyor musun?

MAC: Bir PSP'm var ve trende, yolda, tuvalette fırsat bulduğum yerde yarış oyunları oynuyorum. Kısa zamanlarda oynamak için en güzel oyun türü yarış bence. Bir de bundan yıllar önce bir GTA oynamıştım, Vice City miydi acaba?...

BEN: İnsan değişiyor değil mi? Sadece fiziksel olarak değil, zihinsel olarak, inançsal olarak da. Senin dünyaya karamsar ama esprili yaklaşımında bir değişiklik oldu mu?

MAC: Ben sana değişeni değil de, bendeği değiştirmeyeni anlatıyorum. Benim şu gören gözlerim var ya, 6 yaşında falan. Zeka yaşı olarak. Her şeydeki oyuncağı, cılıcılıbicili yanları görüyor. Ama arkada o gördüğünü analiz eden öyle bir sistem var ki, 666 yaşında. Şüpheciler. Hiç kimseden iyi bir sonuç çıkmasını beklemeyen bir sistem bu. Hiç kimseden en doğrulu yapmasını beklemem, kimse de beklememeli. Kahramanlık yapanlar, iyiyi seçenler hak ettiklerini puanlarını alırlar. Ama ne dünyadan iyi bir yer olmasına, ne de insanlardan kahramanlığı seçmesini beklemezdim ben, hala da beklemiyorum.

Kendimdeki değişimle ilgili bir teori sayacağım sana [bu noktada Level'da ne kadar argo kullanabildiğimizi söyler MAC]. Bu teorinin adı **MAC'İN KIÇİ TEORİSİ**. 64'ler ve Gameshow'da haksızlık olarak görüp de dalga geçtiğim şeyler vardı. Ama o kadar temboldim ki, bunları değiştirmek için harekete geçmemiordum. Ben de sürekli, içimi oturduğum yerden kaldırımadan dalga geçtim. Bir ara United Pessimists diye bir hareket başlatmıştım, ama bir şaka olarak kaldı o da. Karamsarlar her durumda facia olmasını beklerler, ben ise her durumda sadece kötüyü beklerim.

Şimdi, 64'lere ilk kez adımımı atıp "bu dergileri okuyabilir miyim acaba" dediğim günün üzerinden 18 yıl geçmiş durumda ve Mac'in Kişinin Yeni Versiyonu'nda o kadar çok yara izi var ki, değiştiremediklerimden dolayı, ar-

tık pek de üstünde düşünmüyorum açıkçası. Eskiden ben kendimi otorite karşıtı zannederdim.

Sonradan anladım ki, otorite karşıtı değil,

aptallık karşıtmışım.

Sonuç olarak işte yeni ve aslında her zamanki ben: 6 yaşındaymış gibi bak, 666 yaşındaymış gibi analiz et, dalganı geç. Çünkü elinden başka bir şey gelmiyor. Ve olay yine MAC'in içindedir bitiyor.

BEN: Peki, şimdi bu söylediğimizi benim yerimde oturan 18 yaşındaki MAC olsa, dinler ve kabul eder miydi?

MAC: Kabul etmeyi bırak, hayatı beni dinlemezdi. Herhalde 18'lik MAC'e yapılabilecek en büyük kötülük de böyle bir zaman makinesi olaydır. Çünkü insan, her yaşta, attığı her adımda, her şeyi bildiğini sanıyor. Ama sonrasında yanıldığını anlıyor. Mesela şimdi 10 sene sonraki MAC gelse ben de onu dinlemem. Gelmesin kardeşim! [gülüyorum]

BEN: Peki MAC, en can alıcı soruyu en sona sakladım: MAC ne demek abi? Bir nesil bunu tahmin etmeye çalışarak büydü yahu!

MAC: Maalesef onu söylemiyoruz kardeşim. Ama istersen "off-the record" olarak sana söyleyebilirim.

BEN: Dur söyleme! O kadar çok tahminde bulundum ve akabinde çürütülmüş ki zamanında. Birkaç tanesini söyleyim. "Adam tasarımı, Macintosh'dan geliyor olabilir mi" dedim, ama bu ismi ilk kullanmaya başladığında Apple Mac diye bir şey yoktu ortada. "Murat AdanC'in kısaltması olabilir mi?" dedim, o kadar basit bir şey olamaz diye vazgeçtim. En son "Macbeth'in MAC'i olabilir mi?" diydurdum ki Gameshow'daki köşene o ismini seçtin.

MAC: Hiçbirini değil aslında olay şu bak [der ve MAC isminin nereden geldiğini söyler]

BEN: 10 yıl daha düşünsem aklıma gelmezmiş :) Sırın benimle olacak merak etme.

Ayrılırken, tokalaşıp taksiye bindirirken MAC'i, bir den aklıma getiriyor ve soruyorum: Gameshow'dayken bize gicik oluyor muydunuz?

MAC: Ne gicik olması? Biz kendi işimize bakıyorduk, sizde oralarda bir yerde kendi işini yapan ama sırtını bir şirkete yaslamış "paralı herifler" olarak görüyorduk. Biz underground bir dergi yaparken, siz "establishment" idiniz.

BEN: Ahah :) Biz de o kadar da "paralı" değildik. Hala da değiliz ya neyse. Ama CD veriyorduk...

MAC: Evet, CD vermemeliyidiniz Sinan! Yakınız bizi!

Gülerek biniyor taksiye ve uzaklaşıyor MAC.

MACBETH kösesinin tasarımını kullanmamıza izin verdiği için teşekkür etmeyi unutuyorum.



GELECEK SAYIDA