

**2CD** Silent Hill The Movie, Stubbs The Zombie, At ve Kılıç, Condemned PC, Nightwatch...

# LEVEL

**109**

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

## HÜKÜMRAN SENFONİ

ANKARA'DAN  
BİR ŞEY DOĞUYOR...



**SENSIBLE SOCCER**

KENARA ÇEKİL PES. BEN GELDİM!



**2005** GEÇEN YILDA KAÇIRDIĞINIZ BİR OYUN KALDI MI?  
O ZAMAN BUYURUN GEÇEN 12 AYIN EN İYILERİ,  
KÖTÜLERİ, ÇIRKİNLERİ VE SÜRPRİZLERİNE.

**MEZUNLARI**

**10.**  
VOGELBURDA

2006'da 10 yaşındas...

**İLK BAKIŞ:** RISE OF LEGENDS | DRIVER 4 | İNCELEMELER: STUBBS THE ZOMBIE | ONIMUSHWA 3  
(PC) | SUFFERING 2 | MATRIX PATH OF NEO | BUZZ! | GUITAR HERO **ONLINE:** WORLD OF  
WARCRAFT EXPLOIT VE BUG'LARI STRATEJİ USTASI: SAN ANDREAS'DAN FABLE'A 10 OYUNUN  
GİZ VE HATALARI KAFА AYARI: DİL YAKAN SPECTRUM'UN MACERASI & İLK OYUNLARIMIZ

KATILCİ FİYATI 7,50 YTL

0216 771 01 02

ISSN 1301-2134

TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI OYUN DERGİSİ

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

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

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

LEVEL Online Sorumlusu Selçuk İslamoğlu,  
sislamooglu@level.com.tr

#### Serbest Yazarlar

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

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

Genel Müdür Hermann W. Paul

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

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş

Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin  
Vefa Bayırı Sok Gayrettepe İş Merkezi  
No: 6 B Blok  
34349 Gayrettepe/Istanbul

VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş  
REKLAM GRUBU

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

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



Sinan Akkol  
sakkol@level.com.tr

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

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

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

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

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

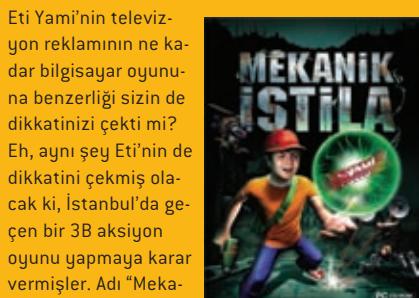
Hepsi bu mu? Hayır, her ay bir DVD ve bir CD hazırlamaya başlarken bir yandan da Level'i "bir sonraki seviyeye nasıl taşıyabiliriz" sorusunu üzerinde çalışıyor. Ama geçmişte yaptığımız hatayı tekrarlama ya niyetimiz yok: Birçok kez "Level yenileniyor", "Level'a bir şeyler oluyor" diyerek sizleri heyecanlandırdık.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

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

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



## YAMAN BİR MACERA



Eti Yami'nın televizyon reklamının ne kadar bilgisayar oyununa benzerliği sizin de dikkatinizi çekti mi? Eh, aynı şey Eti'nin de dikkatini çekmiş olacak ki, İstanbul'da geçen bir 3B aksiyon oyunu yapmaya karar vermişler. Adı "Mekanik İstila" olan oyunun hikayesi, Yami'nın genç kahramanı Yaman'ın İstanbul'u işgal eden robotlara karşı mücadelemini konu alıyor. Bir ürünün reklamını yapmak için hazırlanan Mekanik İstila, ülkemizde oyun yapımının giderek ciddiye alındığını gösteren sevindirici bir gelişme. Umarız oyunda da reklamda gibi, Boğaz Köprüsünün taşıyıcı telleri üzerinde kay kayla "grind" yapabiliriz.

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

## INDIANA JONES AND THE FOUNTAIN OF YOUTH

Çok sevdikleri oyuncuların devamı gelmeyen oyuncuların aktif imza toplamak yerine, garantili bir çözüm olarak oyunun tasarnısını kendileri üstleniyorlar. İşte Fountain of Youth da bir başka "kendi oygunun kendin yap" projesi. Fate of Atlantis'i unutamamış adventure hayranları yaklaşık beş yıldır bu proje üzerinde çalışıyor ve 2006 sonbaharında oyunu tamamlamayı planlıyor. Screen 5 adı altında bireleşen ekibin yayındığı ekran görüntüleri çok etkileyici olmayıpabilir ama "aktivist oyuncu hareketi"ni ve her koşulda Indiana Jones'u destekliyoruz, söz verdikleri demonun bir an önce çıkışını bekliyoruz. [www.barnettcollege.com](http://www.barnettcollege.com) ■

## OYNASANA.COM CALL OF DUTY 2 TURNUVASI BAŞLIYOR



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

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

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

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



## NAZİLER BOŞ DURMUYOR MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

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

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

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

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

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

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

## UÇUŞ DERSLERİNE DEVAM FLIGHT SIMULATOR X

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

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

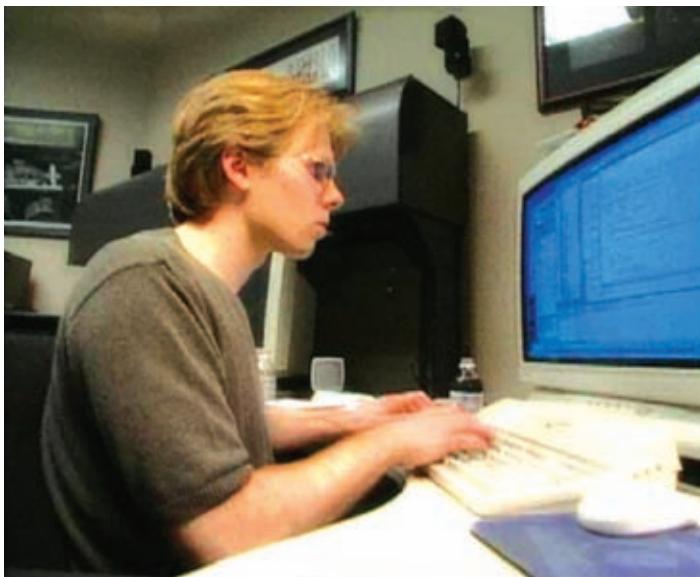


Grumman Goose gibi farklı tip uçakların da filomuza katılması sağlanabilir.

Ekranda görüntüleri, gerçekten de insanı pilotluğa özendiren, her zamankinden daha güzel görünen bir Flight Simulator'ın yolda olduğunun habercisi. Joystığınız düzenli olarak yağını, suguunu değiştirmenizde fayda var. ■

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

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



## CARMACK'IN ZİHNİNDEN GEÇENLER YENİ OYUN HÂLÂ SIR

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

## YOK CANIM, DAHA NELER! THE SIMS 3

Will Wright şu anda kendini Spore'a adamış olsa da Sims 3'ün er ya da geç çıkacağını hepimiz biliyoruz. Sadece, henüz topu topu iki genişleme paketi çıkmış olan Sims 2 bu kadar tazeyken, yeni oyunla ilgili haberler duymayı beklemiyorduk. Zaten

ne Maxis ne de Electronic Arts bu konudan bahsetmek niyetinde değildi ama bir internet kazası sonucu Sims 3'ün en azından konsept tasarımlarına başlanılmış olduğu ortaya çıktı. Şöyle ki, ağırlıklı olarak oyun firmaları için görsel tasarım yapan iki kuruluş; Feng Zhu Design ve Gamma Ray, web sitelerinde yer alan "müstere-rilerimiz, referanslarımız" bölümünde tasarımda çalıştıkları diğer oyuncularla birlikte Sims 3'ü de yazmakta sakınca görmemişlerdi. Tabii internetin ağızı torba de-



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

## ORTAÇAĞ DOSYASI YENİDEN AÇILIYOR MEDIEVAL 2: TOTAL WAR



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

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

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

## THE CITY OF METRONOME

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



# BİR BAŞKA DEYİŞLE, FARCRY 2 CRYYSIS

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



destekleyecek olması... CrySis'in teknolojik açıdan hayal kırıklığı olmasını zaten bekliyoruz. 0 yüzden biraz da oyunun içeriğine bakalım.

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

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

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

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

# YKLNYR

Deli gibi beklediğiniz oyun ne kadar yakın acaba?  
Aşağıdaki listeden bakıp, ne kadar bekleyeceğini görebilirsiniz

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



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

# RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

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

Yazar | Serpil UluTÜRK

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

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

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

## LEONARDO'NUN TORUNLARI

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

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

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

## BİNİR GECE MASALLARI

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



Alim'in toprakları  
Vinci tanklarının  
saldırısında  
Buradan bakınca,  
savaş nitelik ve  
nicelik arasında  
geçeceğ gibi  
görünüyor.



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



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

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

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

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

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

#### ŞAPKADAN ASKER ÇIKARTMA SANATI

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

lı işlevler üstlenebilen bir birim. Vinci'nin tüm birimleri için böyle bir esneklik söz konusu. Yapacağınız Ar-Ge çalışmaları sizi ne tarafa götürürse ona uygun birimler üretceksiniz. Alim söz konusu olduğundaysa birimlerini bir teknolojik sürecde değil, büyüğünüzü bağlı olarak yaratıyorsunuz. Düsmen hattına cılız bir kuvvetle girip, bir anda bir yaratık ordusu "summon" etmenin nimetlerinden faydalananıksınız.

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

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



# Sensible Soccer



Gençler, futbolda babanızın tecrübelerini edinmenin vaktidir.

Yazar | Kaan Ezgimen

Artık bunlardan yapmıyorum. İkon oyunlardan bahsediyorum. Şimdi cafcaflı, renk cümbüşlü, gayet havalı bir dünya var dışında, oyun pazardında. Ama seyrek de olsa adamın biri çıkış "Grafik, mapping, yeni nesil, bunlar önelsiz. Ben eskiden çok seveni olan bir oyunu yeniden yapıyorum arkadaş!" diyor.

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

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

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

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

tık. O da şahsi oynamadan kalbinde geçenleri bize anlattı.

## FUTBOLDAN KORKSAYDIK İNGİLİZ OLMAZDIK

**S**Rakipleriniz şimdiden bellii ve tabii biraz da dışiler. Ne düşünüyorsunuz rekabet konusunda? Meşela en basitinden Sensible'in bu dönüşümde menajerlik modları olacak mı?

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

**S**Yani bu Özel Takım yepyeni bir mod mu, nedir? Açıklar misin bizar?

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

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

## SENSİ'Yİ PAZARDA 90'A

### TAKMANIN 3 ALTIN KURALI

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

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





## BU PROFESYONELLER SENSI'DEN BOLCA ÇALIM YİYECEK

**S**ıra gelmiş bir soru: Sen Pro Evo ve FIFA oyunlarından birini daha önce oynamışsan hangisini tercih eder? John Hare, Sensible Soccer'in kurucusu, bu soruya şunları yanıt verdi:

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

**↳** 3D grafiklerde geçen Sensible Soccer'in o tatlı, koca kafalı karakterleri aynı korunmuş.

**S**ıra oyun biraz kuşbakışı mı ne?

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

## FUTBOLDA 22 TANE BRAD Pitt'E İHTİYACIMIZ YOK

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

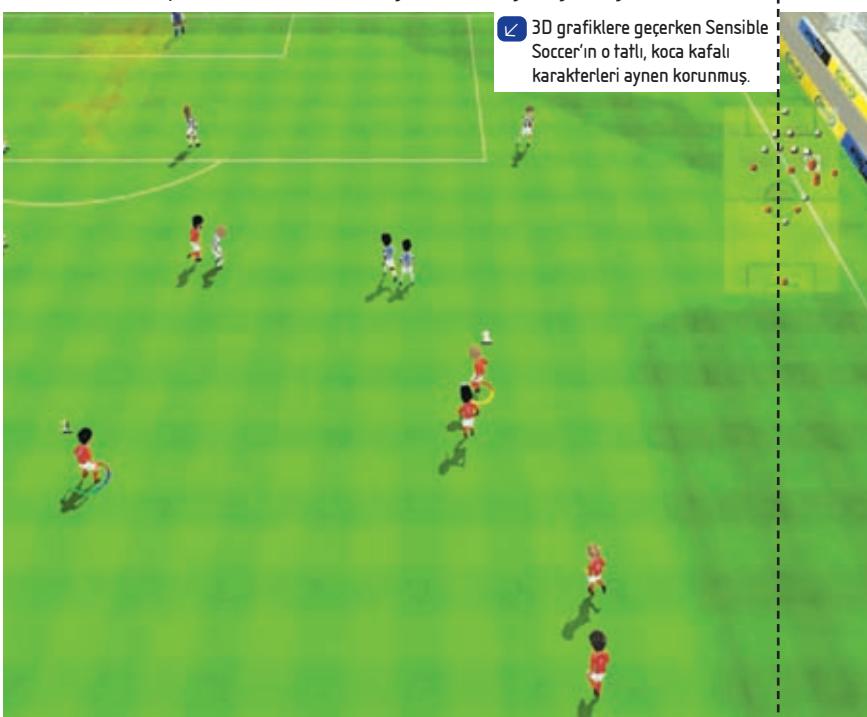
Çok teşekkür ederiz.

“Ben teşekkür ederim.”

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

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

Not: Bu söyleşide kimse kart görmedi. ■



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

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

#### BİZİM YENİ DRIVER 3.5 ATMAYACAK

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

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

#### DİKKAT, UZUUUUUN ARAÇ

S "Yani şu anda DPL'de hangi pozisyonlarınız, gecmişteki oyun tasarımanızdan bugüne taşıdığınız ya da taşımayı planladığınız neler var? Ya da şöyle sorayım, oyunda kesinlikle olacak ve olmayacak öğeler neler?"

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

S "Ne yani hic -LOADING- yazısı görmeyecek miyiz?"

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

S "Bilmiyoruz..."

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

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

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

# DRIVE PARALLEL LINE

HATALIYSAM LÜTFEN ARAYIN!...

Yazar Kaan Ez

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



#### AFRO SAÇLARLA

#### İSPANYOL PACALARIN DÖNÜŞÜ

S "Şimdi oyunun bazı tanıtım filmlerini izledik, bakıyozu da tiplerimeler modellemeler falan hoş ancak bize biraz erken 70'leri çağrıştırıyor. Yani o afro saçlı polis falan... Böyle çok Starsky ve Hutch tadında bir şeyler olmuş. Bize biraz oyunun hikayesinden ve bu 70'lere dönmem isteğini nicin hissettiğinizden bahseder misin?"

C "Aslında 70'lere dönmem bize oldukça doğal geldi. Driver serisini biraz daha köklerine döndürmek istedik. Dikkat ederseniz bütün Driver oyunlarında 70'li yılaların arabalarını kullanırdıktan sonra ağıraklı olarak. Bullit ya da French Connection gibi filmlerin o film-noir ve aksiyon havasını kaybetmek istemiyoruz."

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

#### BABA PARASI DEĞİL

#### ALIN TERİ

S "1978 yazı, New York döneminin en hippi yerlerinden bi-

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

TK, Ray'ın oto parçacısı ve garajının üzerinde bir oda kiraladı orada yaşıyor. Ray de eski bir şoför. Ancak ununu elemiş elegini asmış, biraz görev bırakıp kendini motor tamirine, biraya ve pokere vermiş. Ray, TK'ı bazı önemli şahsiyetlerle tanıştımadan önce caddelerde ufak tefek işler ceviren birisi. Ancak talih donecek ve TK

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



Beni yollar değil  
dostlarım yordu.





Hatalı sollama,  
eve gözyası  
yollama.

Ortam bozuk, biz  
sağlam kalalım.



çok önemli şahsiyetler için büyük meblağlara işler yapmaya başlayacaktır.

TK, hızla yükseldiği ve kendini önemli hissettiği bu hayatı parının ve gücünün tadını alındıkça her işi yapmaya gözü kapalı atlayacak ve kendisini bekleyen tehlikeleri görmezden gelecektir. Bir gün hayatının işini alır. Bu bir adam kaçırma işidir. Her şey fidyenin ödeneceği suate kadar planlandığı gibi gider ancak son anda yapılan bir hata yüzünden olantır olur..."E, güzel olmuş. Gayet French Connection olmuş hatta ama bir oyun cuya araba takibinin çok heyecanlı ve çekici olduğunu anlatmak isteseniz ona ne dersiniz? Yani insanlar habire kaçip kovalamaktan sıkılmayacak mı? Bu rutini nasıl kıracaksınız?

### YOKUŞTA GEÇME BENİ, RAMPADA EZERİM SENİ

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

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

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

G "Tabii, daha önce de dedim ya, elimizdeki teknolojiyi her açıdan geliştirdik ve yükselttik. Fizik motorundan tutun da araba sürüs teknüğine, karakter kontrolü ve animasyona, rakip araç yapay zekâsına, grafik akışına ve özel efektlerle kadar her şey yenilendi ve evrim geçirdi. Şu anda oyun tamamen başka bir oyun gibi duyar.

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

S Peki ya arabalar? Oyuncuya ne tip seçenekler sunuyorsunuz?

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

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

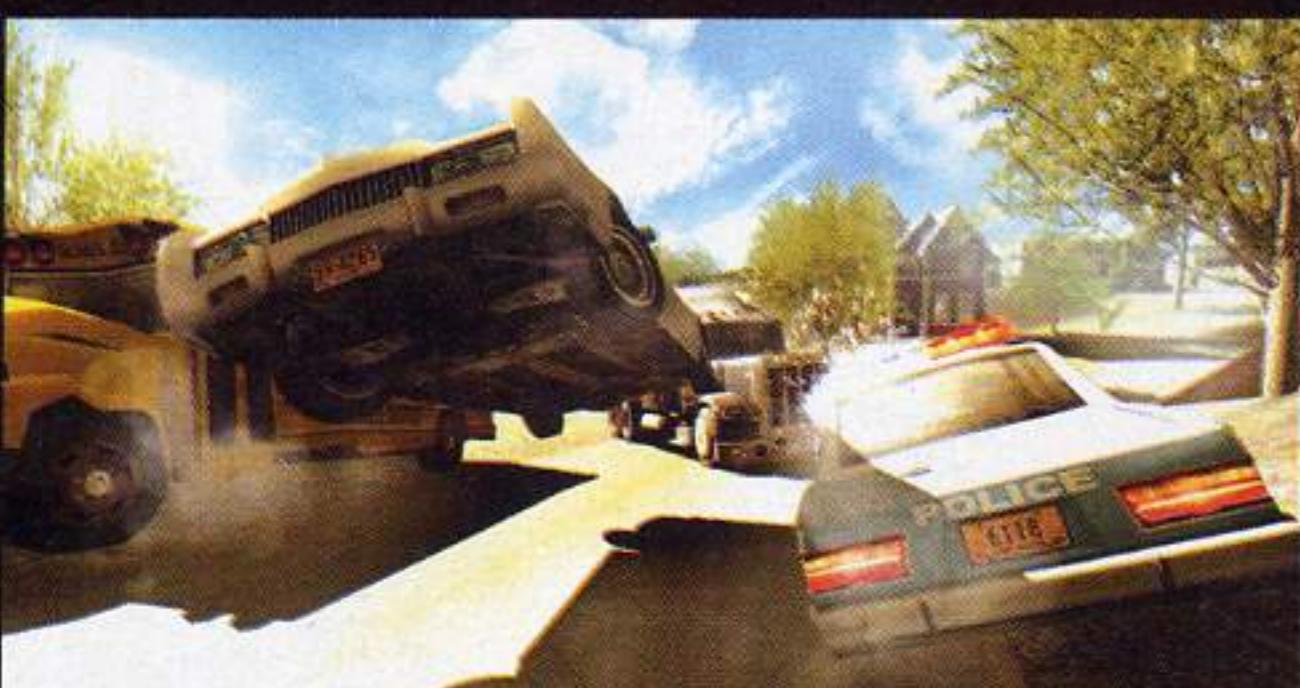
S Burada aklıma bizim Bursa oto sanayide yapılan ucubik araçlar geliyor. Hakikaten bir oyunda bu kadar çok araba kullanmak hoş. Bunu zaten GTA'lardan da biliyoruz. Bu oyunda ne farklı olacak peki?

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

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

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

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





# HÜKÜMRAN SENFONİ

Hazırlayanlar Sinan Akkol, Tuna Şentuna

## MEĞER BAŞKENTİMİZDE NELER OLUYORMUŞ DA HABERİMİZ YOKMUŞ

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

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

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

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

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





← İşte Tuna'nın ofislerinde bastığında Céiron ekibinin yarısı hazır bulunuyordu. Soldan sağa doğru Deniz Özdemre, Doğan Çoruh, Bahadir Alkaç, Ferhat Özkasgarlı, Tuna "Bizim" Şentuna, Funda Turan, Cüneyt Güclü, Kerem Beyit ve Erkan Bayol.

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

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

#### Hükümrən Senfoni (Sovereign Symphony)

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

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

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

← Céidot ve İmengi'nin kuruluş hikayesinden biraz bahseder misiniz?

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

◀ Azaplar, Osmanlı Ordusu'nun psikolojik savaşçı ön saflara taşıyan nefeleri. Ordunun en önünde giden iri yarı ve korkunç görünüşü bu askerler, tam teşekkürü Chain-Mail'li şövalyelere (şimdí dikkat) Osmanlı tokatıyla ve silahsız olarak girerek düşman ordunun moralini yerle bir eden biraz deli askerlerdi. Sanırım Hükümrən Senfoni'de nasıl kullanacaklarını tahmin edebilirsiniz.

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

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





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

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

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

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

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

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

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

baş programcımız. Ana kadromuz dışında görüşüğümüz, yarımlaştığımız ve hatta prensip anlaşmasına vardığımız çok sayıda yabancı çözüm ortağımız da var. Örneğin prensip anlaşmasına vardığımız David Arkens-tone (oyun ve animasyon müzikeri) çok önemli bir örnek. Bize gönüllü olarak destek veren sayısız dostumuzu da unutmamak gerekiyor tabii.

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

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

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

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



← Céiron'un yetenekli illüstratörü Kerem İşbaşında.



← Oyunda kullanılması düşünülen Yeniçeri modelinin yüksek çözünürlüklü hali



← Saj Jeva'nın doku kaplanması 3D modeli



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

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

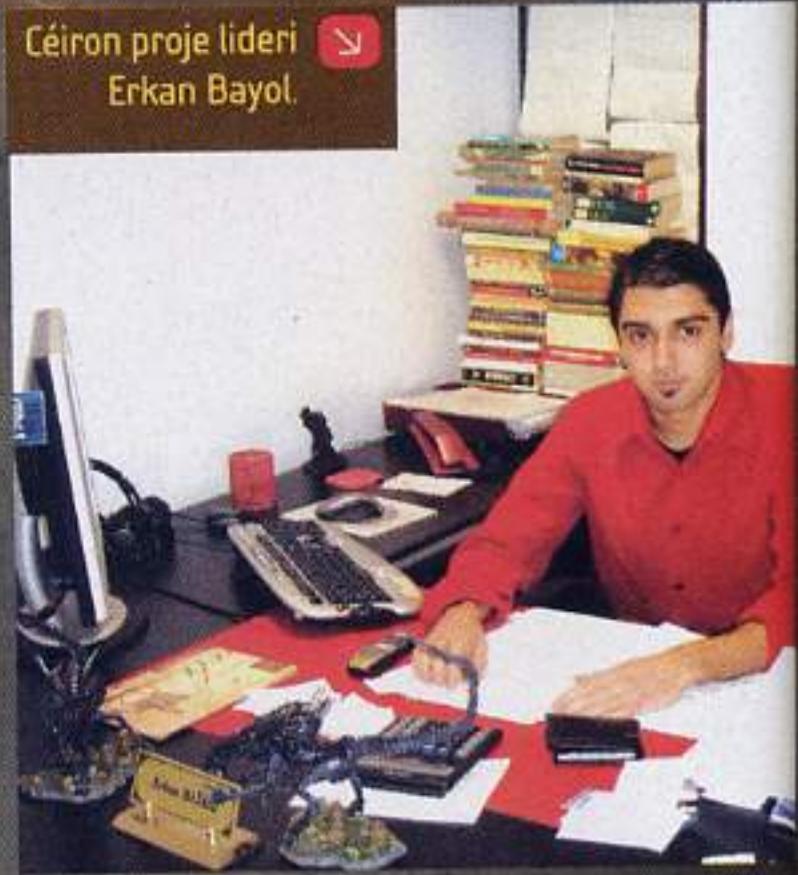
Türkiye'den çıkacak oyunların dünyayı sallamasını, Türk kültürünü dünyaya taşıabilecek oyunlar olmasını, Türkiye'de oyun yapım sektörünün artık olmasını ve bu konuda beyin göçüne maruz kalan iş gücümüzün ülkemizde kalmasını istiyoruz. Avrupa'nın en genç nüfusuna sahip ülkemizde inanılmaz bir şekilde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

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



Céiron gezegeni (evet, Hükümrən Senfon'ın geçtiği gezegenin ismi de Céiron), bizimkisine paralel bir evrende değil. Bizzat aynı evrende ama galaksinin çok uzak bir köşesinde bulunan, Türk-İslam ve Uzakdoğu kültürlerinin harmanı olan ve mantıklı çerçevelere dayalı bir dünya Céiron.

Céiron proje lideri  
Erkan Bayol.



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

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

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

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

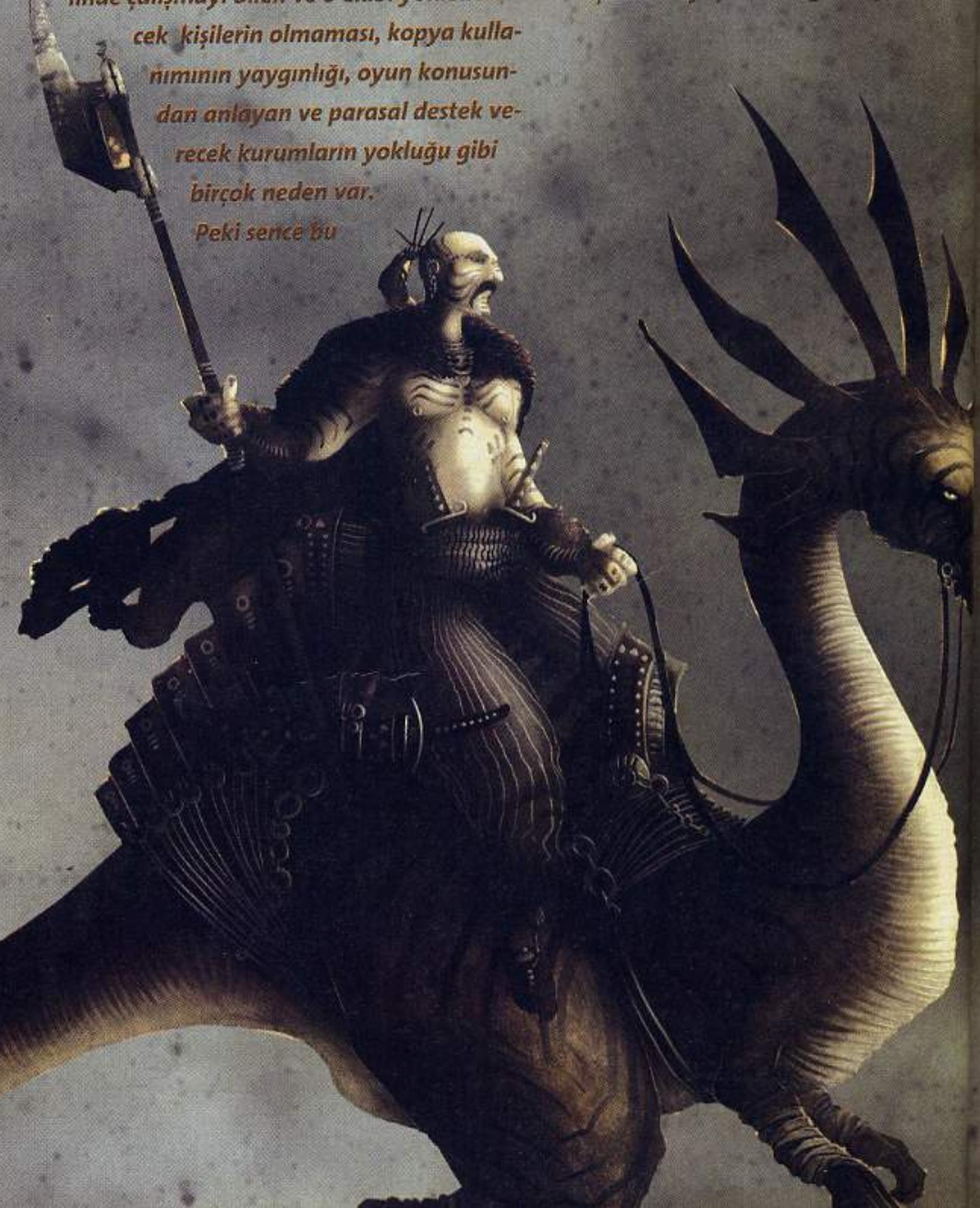
Pek çok yayıncı kurumla temasa geçtik ama herkesin bilmesi gerekir ki artık yayıncıların bir projeye yatırım yapabilmesi için elinizde tamamlanmış ve çalışır halde bir demo olması gerekiyor. Bugüne kadar gördüğümüz yayıncıların isimlerini

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

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

Peki sence bu

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



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



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

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

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

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

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

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

**S**Oyun yapımıcılığına girmek isteyen ama nereden başlayacağıni bilemeye çok sayıda kişi var Türkiye'de... Sizin bu noktadaki tavsiyeleriniz nelerdir?

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

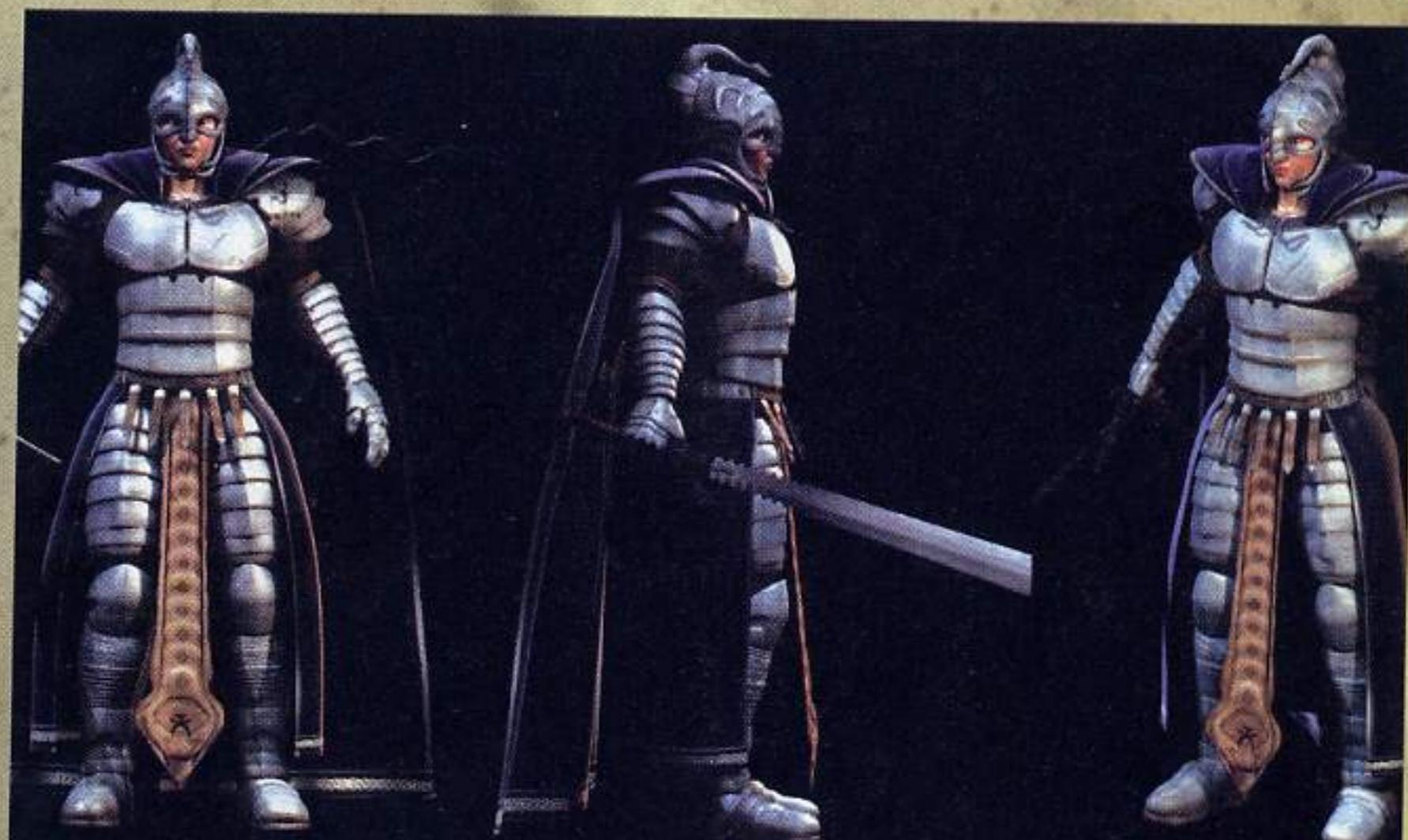
Ayrıca çok güçlü projeler üretilsinler. Kesinlikle klon oyun yapmayı düşünmesinler bile. Da-ha önceki Türk oyunlarının düşüğü büyük hataları iyi irdelesinler. Zaman, bütçe ve kalite üçgenini iyi ayarlasınlar. Geç kalan oyunun kalitesi önemli değildir,

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

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

#### HAYALLERE İNANMAK

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



# 2005 MEZUNLARI

Sekizinci "Level Yılın Oyunları" Ödülleri seçmelerine hoş geldiniz. Adaylarımız disklerden oluşan kırmızı halayı çöktan yürüdüler, şu anda harddisklerinizde heyecanla bekleyiyorlar. Kazananların ödülü bir ömrü boyu hatırlanacak bir paye kazanmak olurken, kaybedenler "uninstall" edilecek.

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

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



# 10 PSYCHONAUTS



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

kartlığımız Psychonauts, az rastlanır bir fi-kir zenginliğine sahip-ti. Ve sırf bu yönyle bile koca bir dilim pastayı (ya da yılın en iyi on oyunundan biri olmayı) hak ediyordu. Hikaye boyunca kullanılan kavramlar ve bunların görsel karşı-likleri etkileyiciydi. Her karakterinbam-başa detaylarla be-zenmiş zihinsel me-

kânları ve bu mekânlarda konuşlan-mış birbirinden enteresan bölüm sonu canavarları istah açıyordu. Psychonauts, tek oturुsta yenip bitirilebi bir oyundu. Biz de öyle yap-tık, tıka basa detay ve mizah yüklü

bu oyunu bir çırpta yedik ve kesinlikle doyamadık.

Belki de cerez gibi çabucak bitti-gi için (biraz da katıksız adventure yerine platform yanı ağır bastığı için) Psychonauts, hak ettiği kadar konuşulan bir oyun ola-madı. Ana karakterimiz Raz, Grim Fandango'nun Manny Ca-lavera'sı kadar renkli değildi belki ama yılın en orijinal tiple-rinden biri olarak, hak ettiğinden çok daha az ilgi gördü. Oyundaki paranoid sütçünün çoktan fenomen haline gel-mesi gerekiyordu, ama hani? Olmadı öyle bir şey...

Düşene bir tekme de biz vuracak değildek herhalde. Hak ettiği bütün ödülleri verdik: Zengin mekân ve nesne ta-sarımları sebebiyle En İyi Sanatsal Grafik, kendi türü içinde rakip tanımayan oynanışı sebebiyle En İyi Platform, top-lamda ortaya çıkarttığı eğlenceli, akıcı, özenli ve özgün tarzi nedeniyle de En İyi Onuncu Oyun ödülünü vermek konu-sunda bir an bile şüphe etmedik. Bu da oyuna hakkını ver-meyenlere kapak olsun. Hıh! Bir daha da zor bulursunuz böylesini! - *Serpil*



# 9 SPLINTER CELL CHAOS THEORY



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

Chaos Theory raflara Pandora'dan sonra sü-ratle yerleştı. Bunda mükemmel komplot teoris-yeni Tom Clancy'nin payı olduğu kadar bir oyunu en az Tom Clancy'nin zihni kadar karmaşık ve ürkütücü yapmayı başaran Ubisoft'un da payı var.

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

İçeri Sızmaklı Hareket Oyunu... Olmadı, olsun denemeye devam ede-rim ben) tarzının dikili taşı, heybetli efesi Sam Fisher, piyasalara ilk çıktı-ğında bu NSA'in en gözde ajanına pek bir tutulmuştu herkes. Evet ama itiraf ediyorum ben sevmemiştim ilk oyunu. Tamam şimdî pişmanım ne var, tövbekarım hatta.

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

Ubisoft, Chaos Theory'de "gra-fik demek her şey demektir" felsefe-sini bir kenara bırakmış (ben bırak-parseFloat gerçi, görsellik her şey be-



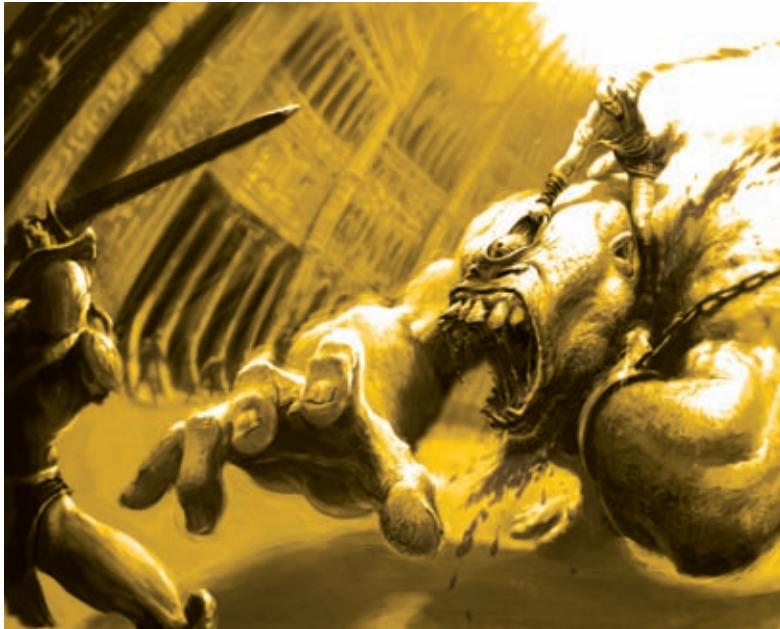
nim için) ve senaryoda ve oynanabilirlikte yeni tarzlar dene-miştı. Bunda da oldukça başarılı oldu. İkili ajan görevlerinin olduğu bölümleri hala unutamıyorum. Görev senaryosunda yenilikler deneyen Ubisoft, oyunun dinamiklerini de değiştirmek aksiyonun tadını doruklara çıkarttı bu oyunla. Bir di-ğer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

Hi-tech donanımlı casuslar gerçekten var mı bilmiyo-rum ama ben de onlardan olmak istiyorum. Bu oyunu oy-narken sessiz ve derinden gidebilmenin tadına doyulmaz adrenalinini dilimin ucunda hissediyorum. Böyle bir atmos-fer yaratmak, oyunda ışığı böylesine güzel kullanmak... Şey-tanı ayrıntıda bu kadar güzel gizlemek... Bravo vallahi.

Hayatımda hiç iki metre ötedeki kapıya ulaşmak için 28 dakika beklediğimi, beklerken uyuyakaldığımı, açtığını hat-ta tuvalet... tamam neyse... Oynanabilirlik buysa eğer daha iy nasıl tarif edebilirim ki? Bu arada bana Splinter Cell ne de-mek anlatana Ferrari'mi vereceğim. Ne, ben onu sattım mı?

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

# GOD OF WAR



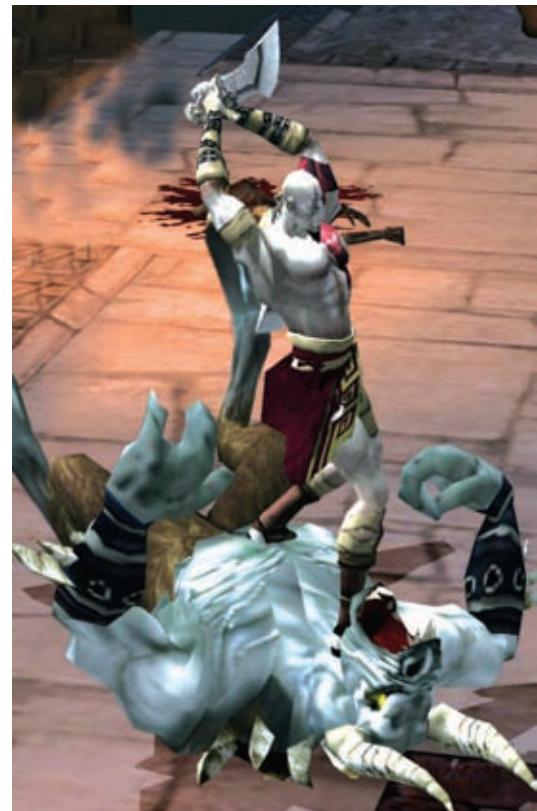
Toplantı odasında bir düzine oturmuşuz, bu yıl içerisinde ellerimizi en çok yoran ve aklımıza en çok çentik bırakılan oyunları masanın üstüne dökmeye çalışıyoruz (Tuğbek dökmüyor, sokuyordu orası ayrı). Birbirimizin gözlerine poker oynuyor edasıyla bakıyor ve belki de favori oyumuzun listeye girmesi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

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

## İTİNAYLA KOMBO YAPILIR

Devil May Cry ve Prince of Persia gibi aksiyon oyunlarından esinlenerek yapılmış olan God of War, bu temelin üstüne birçok yeni aksiyon ögesi serpiştirerek karşımıza çıktı. Diğer oyunlarda varolan "kombo" olayı God of War'da tavana vurmuş düzeydede çünkü kullanabildiğimiz kılıç, özel güçler, kollarımıza monte edilmiş çift bıçaklarla, havada ve yerde yüzlerce hit'lük kesintisiz vuruşa çıktı. Düşman kestikçe gelişiyor, gelişikçe yeni hareketlere kavuşuyor ve oyun ilerledikçe mitolojik tanrıların güçlerini alabiliyorduk.

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



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

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

## HEAR MY WARCRY!

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



## 7

# FABLE: THE LOST CHAPTERS



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

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

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



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

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



# 6

# F.E.A.R

Bu oyuna nasıl aşerdim, nasıl aşerdim bilemezsiniz. Yo, aslında bilirsınız, Level Online forumlarında beni görenler hatırlar, bir yıl boyunca forum imzam “FEAR hepinize hükmedecek” idi. E3’tे koştura koştura F.E.A.R. standına gitmiş, “yeter artık, git!” diye nazikçe uyarılınca bırakmıştım oyunu. Takıntı yapmıştım F.E.A.R.’ı, o činkinca dünya bambaşka bir yer olacaktı, küskünler barışacak, kurt kuzuyla yan yana uyuyacaktı. Sanki.

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

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



telefon mesajlarından dinlemek, biraz saçmayıdi. Bölüm tasarımları ço-ğunlukla sıkıcıydı.

Tüm bunlar bir araya gelse oyun sadece Level HIT ödülü alabilirdi, ama hiç beklemedigimiz bir yönyle bizi mest etmeyi başardı: Multiplayer. Uzun zamandır hasret kaldığım katıksız death-match eğlencesini Quake 4’ten beklerken F.E.A.R.’da buldum. Sadist bir psikopat değilim, ama rakip bir oyuncuya Penetrator ile duvara mihlamanın verdiği tatminini bu yıl hiçbir oyundan da almadığımı söylememeliyim.

Hepsini alt alta ekleyince F.E.A.R. Yılın En İyi Altınç Oyunu oluyor. Alma’nın o helikopterle ne reye ulaşacağı sorusunu akillarda bırakarak... - **Sinan**



## 5

**GTA: SAN ANDREAS**

Biliyoruz şaşırdınız. Birçokunuz için yılın oyunu çoktan belliymiş olabilir. Geçen sene PlayStation 2'de yılın oyunuydu zaten. Bu sene kesin yılın oyunu o olacaktı. Ama olamadı...

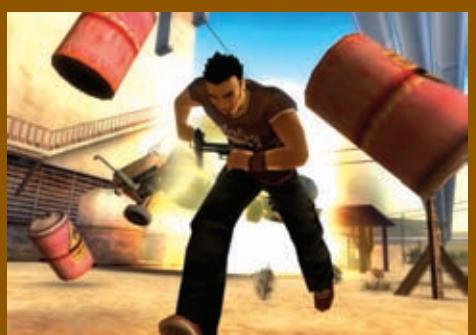
Aslına bakarsanız geçen senenin ödüllerini belirlerken 2005'te büyük ödüllü San Andreas'ın kapacağından neredeyse emindik. Ama PlayStation 2'de delicesine oynadığımız San Andreas bizi PC'de hayal kırıklığına uğrattı. Yanlış anlamayın San Andreas hala süper bir oyun. Baksanızla ölüsü bile yılın en iyi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

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

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

**ÖZEL KATEGORİ ÖDÜLLERİ**

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



## 4

## RESIDENT EVIL 4



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

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

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

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

## KATEGORİLERE GÖRE ÖDÜLLER

- EN İYİ DEVASA ONLİNE:** WoW ve Guild Wars
- EN İYİ SPOR:** PES 5
- EN İYİ FPS:** F.E.A.R.
- EN İYİ SIRA TABANLI STRATEJİ:** Civilization IV
- EN İYİ GERÇEK ZAMANLI STRATEJİ:** Age of Empires 3
- EN İYİ ADVENTURE:** Fahrenheit
- EN İYİ ONLINE AKSİYON:** Battlefield 2
- EN İYİ PLATFORM:** Psychonauts
- EN İYİ AKSİYON:** God of War
- EN İYİ RPG:** Fable: Lost Chapters
- EN İYİ YARIŞ:** Gran Turismo 4
- EN İYİ AKSİYON/ADVENTURE:** Resident Evil 4
- EN İYİ SIMULASYON:** Silent Hunter 3

## REVOLUTION?

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



# 3

# WOW & GUILD WARS



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

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

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

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

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

## NEDEN HEM WOW, HEM DE GW?

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

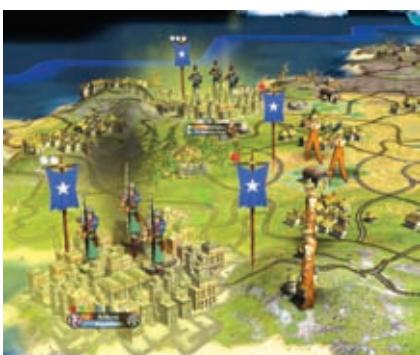


# 2

# CIVILIZATION IV

SPECIAL

SPECIAL



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

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

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

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

## 2005 MEZUNLARI SEÇMELERİNDEKİ “EN”LER

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

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

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

**En İlmi (bkz.崇拜):** Berkant, The “Ehi, siz öyle uygun gördüyiniz...”

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

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

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

## YILIN OYUN ANI

**KİM YAŞADI:** Tuğbek

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

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

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

eglenceliavaşlarını da içeriyor. Birimleriniz sağ çıktıkları her savaştan sizin seçtiğiniz bir tecrübeyle ayrılıyor artık. Yani tanklarımız artık birbirinin kopyası, “kullan-at” teneke yiğinları değil. Dişli bir rakiple karşıyawasanız artık her zamankinden daha fazla kaybedecek şeyiniz var.

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

# BATTLEFIELD 2



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

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

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

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

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

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

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



geçti... Şimdi bu kuşun sesini kesmeli.

Bu oyun diğerlerinden farklı. Düşmanı vurmanın yetmediğini biliyoruz, dostlarımızı hayatı tutmalyız. Siz can çekişirken yanı başında biten sıhhiyeciyi seviyoruz, en sık çarşışmanın ortasında savunmasızca tankımızı tamir ediyor biri. Sizi kurtarıyor ama o ölüyor. Şimdi onun için de savaşmalısın. Bu tankı düşmanın kalbine kadar götürüp, senin için kendini feda eden asker için o kalbi sökmelisin. Ganza gelmeden duramıyor.

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

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



# Bilen Adam

## Türk Telekom'un Gücü Adına!

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

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

Bayramın dördüncü günü internet sağlayıcı-

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

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

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

\*\*\*

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

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

**Arıza kaydı 77016:** Bu ne kardeşim?

146'dan interne bağınlıyorum diye insan bu kadar da öpülmek ki? 2.5 milyar fatura da nedir? Üç ayrı telefondan, günde 72 saat bağlı kalsam bu kadar fatura gelmez.

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

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

**Arıza kaydı 223:** Sakarya cephesine gönderdiğim gizli emir zarfını taşıyan atlinın akibetini merak ediyoruz. Acilen cevap verilmesini istirham ederiz.

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

## EVVEL ZAMAN OLUR Kİ...

### 6 yıl önce

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

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

### 3 yıl önce

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



## LEVEL NOTLARI

### 90-99 arası: LEVEL CLASSIC

Unutulmayacak derecede güzel oyunlara verilen, bu sayfalarda sıkça rastlamayacağınız bir şeref madalyasıdır.

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

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

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

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

mutlaka vardır. Yine de son karar sizin.

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

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

### SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

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

## DÜNYA LİSTELERİ

### PC

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



### Playstation 2

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



Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★ yeni × değişmedi ▲ yükseldi ▽ düştü

## ALTIN KLASİKLER



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

### AKSIYON

Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
[PS2] Resident Evil 4	2005	%96 - %96
[PS2] Shadow of Colossus	2005	%94 - %94
[PC] [PS2] GTA: San Andreas	2004	%98 - %94
[PS2] God of War	2005	%95 - %92
[PC] [PS2] Splinter Cell: Chaos Theory	2005	%95 - %92

### FPS

[PC] F.E.A.R.	2005	%93 - %92
[PC] Call of Duty 2	2005	%90 - %90
[PC] Half-Life 2	2004	%95 - %90
[PC] Brothers in Arms	2005	%92 - %89
[PC] Quake 4	2005	%88 - %88

### SPOR

[PC] [PS2] Pro Evolution Soccer 5	2005	%95 - %95
[PC] Football Manager 2006	2004	%91 - %91
[PS2] NBA Street Vol. 3	2005	%93 - %90
[PC] [PS2] Pro Evolution Soccer 4	2004	%95 - %90
[PS2] Fight Night Round 2	2005	%91 - %88

### YARIŞ

[PC] Moto GP 3	2005	%93 - %92
[PS2] WRC: Rally Evolution	2005	%92 - %91
[PS2] Gran Turismo 4	2005	%95 - %92
[PC] NFS: Most Wanted	2005	%91 - %91
[PC] Burnout Revenge	2005	%92 - %91

### STRATEJİ

[PC] Civilization 4	2005	%95 - %95
[PC] Age of Empires 3	2005	%92 - %91
[PC] The Movies	2005	%90 - %90
[PC] Act of War: Direct Action	2005	%91 - %89
[PC] Rome Total War	2004	%94 - %89

### RYO

Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
[PS2] Dragon Quest 8	2005	%89 - %89
[PC] Fable: The Lost Chapters	2005	%89 - %88
[PC] Vampire: Bloodlines	2005	%92 - %88
[PC] Sid Meier's Pirates!	2005	%92 - %88
[PC] Dungeon Siege 2	2005	%88 - %87

### ADVENTURE

[PC] Still Life	2005	%90 - %88
[PC] Myst 4 Revelations	2004	%91 - %87
[PC] Myst 5: End of Ages	2005	%86 - %85
[PC] Fahrenheit	2005	%85 - %84
[PC] Broken Sword 3	2004	%90 - %83

### SIMULASYON

[PC] The Sims 2	2004	%95 - %90
[PC] Silent Hunter 3	2005	%88 - %85
[PC] Pacific Fighters	2004	%88 - %83
[PC] Dangerous Waters	2005	%85 - %82
[PS2] Ace Combat 5: Unsung War	2005	%84 - %80

### ONLİ. AKSIYON

[PC] Battlefield 2	2005	%92 - %90
[PC] Unreal Tournament 2004	2004	%95 - %88
[PS2] SOCOM 3	2005	%87 - %87
[PC] Tribes Vengeance	2004	%90 - %87
[PC] Day of Defeat Source	2004	%85 - %85

### DEVAŞA ONLINE

[PC] Guild Wars	2005	%95 - %93
[PC] World of Warcraft	2005	%96 - %93
[PC] SWG:Rage of Wookies	2005	%87 - %85
[PC] Everquest 2	2004	%88 - %84
[PC] City of Heroes	2004	%85 - %79

# STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE

Şefin mutfağından çok pratik bir beyin salatası

Yazan | Serpil Ulutürk



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

## HUUU? GAGGHIIUG!

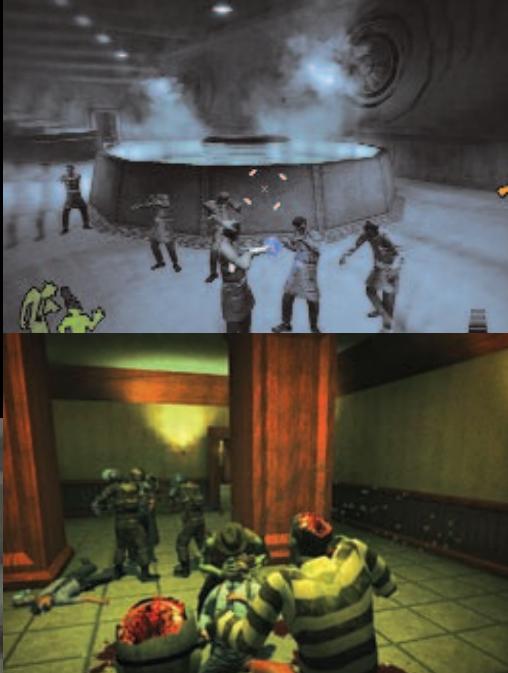
Kuş gibi küresel gündemi ele geçirdiğinden beri herkesin yeme içme alışkanlıklarını değiştirdi. Sonuna kadar sebzeyi destekleyen biri olarak (ve Türkiye de göçmen karabaharların göç yolu üzerinde olmadığından) kendi adıma beslenme alışkanlıklarının sarsılmasını beklemiyordum ama sarsıldı. Çünkü bir haftadır Stubbs The Zombie oynuyorum. Kendimi bir garip hissediyorum. Kusmadan şu lokmamı da bitirebilesem, açıklayacağım...

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

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

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

Stubbs'ı eğlenceli yapan bir özelliği, ekip kurmak ve özel takтикlerini kullanarak bu ekibi yönetmek. Elbette bunlar bildığınız takım-taktik oyunlarındaki kapsamlı komutlara pek benzemiyor. Hatta fazlaıyla ilkel. Şöyle ki; öncelikle takımınızı yaratıyorsunuz (bulduğun herkeşi ısırarak zombiye çevir). Sonra hepsini harekât noktasına toplayorsunuz (arkalarından ite kaka). Ve cesur bir komutan (tek ayağını sürüyen bir zombi) olarak en önde (bir askerinizi ittirmeli kalkan olarak kullanarak) ilerlerken ekibinizin de sizin takip etmesini sağlıyorsunuz (arda arkaya dönüp adamları çağır). Yeterince ilkel ve son derece eğlenceli bir oyun tarzı bu. Özellikle diğer zombileri itip karmak, tüm takım oyunlarında yolu tıkayan yapay zekâ takım arkadaşlarından intikam alırcasına bu garipanları hırpalamak ve kenara ittirmek, oyundan zevk almanızı sağlıyor. Ayrıca kökü sizde olduğu için telefon olmalarının da bir sakıncası yok. Tabii yapay zekâ bir takımla oynadığınız diğer oyndlardakine benzer sorular Stubbs The Zombie'de de karşınıza çıkabiliyor.



## Artı & Eksi

Hoş bir fikir, komik olması, iyi müzikler. Benzeri olmayan oynanış.
Kısa oyun süresi, görsel sorunlar.
Grafik
Ses
Oynamabilirlik
Multiplayer
Eğlence

Adamlarınız her türlü çabaniça ve baskınıza rağmen peşinizden gelmeyi başaramıyor. Siz tam bir düşmanın işini bitirirken diğerleriyle ilgilenmek yerine "hobaal!" diye önüne atlayıp saçmalamanın cezasını bir kez daha ölek ödüyor falan ama en azından bunlar birer beyniler olduğu iddiasında değiller.

### BEN SENİN BEYNİNİ SEVDİM NECİP

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

### FIRE IN THE HOLE

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

### Alternatif



### RESIDENT EVIL 4

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

mek gayet eğlenceli.

Boşaltım sisteminizi dinlendirmek istediğinizde elinizi kullanabilirsiniz. Çok iyi korunan ya da kapısını bulmadığınız için giremediğiniz bir mekâna önden elinizi gönderebilirsiniz. Sizin için öncü güç niyetine ortalığı kolaçan eden elin asıl güzellikleri yaptığı kişileri kontrol altına alabilmesi. Yani bir polisi "ele" geçirdiğiniz zaman uzaktan kumandalı bir tabanca sahibi oluyoriusunuz,

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

Stubbs'ı kayda değer bir oyun yapan üç yanı var: Deminden beri anladığımız oynanış özellikleri bunlardan ilki. Zombiliğin dezavantajlarını olabildiğince az hissettiren renkli bir oynanışı var oyunun. Oyunun ikinci güzelliği detaylara sinmiş esprî anlayışı. Belinden aşasını bıraktığınız bir adamın zombi olunca elliinin üzerinde beyin avına çıkması, Stubbs'in varoluş sorununu daha da karmaşıklaştıran dans yarışmaları, tek hamlede kolunu uçurduğunuz bir kurbanınızın "O benim en sevdigim kolumnu!" diye yakılması, zombi ordunuzun itişip kalkışları zorlama durmayan ve gerçekten güldüren şeyler.

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

### 50'LERDE KANIN RENGİ

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



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

Son olarak insanlık namına bir ricam olacak; oyunu Uwe Bowll'un ulaşamayacağı yerde saklayın. Haberi olursa muhakkak filmini çekmeye yeterlenecektir. ■

### Son karar

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

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

Tür ► Aksiyon Yapımı ► Wideload Dağıtımçı ► THQ  
Yaş sınırı ► 16+ Minimum Sistem ► 1.2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX Önerilen Sistem ► 2 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Zorluk ► Normal  
İngilizce gereksinimi ► Az Multiplayer ► Yok  
Diğer sistemler ► Xbox  
Web ► [stubbsthezombie.com](http://stubbsthezombie.com)

level  
puanı

79

# VIETCONG 2

Hue sokaklarının tozunu attırıyoruz

Yazar | Burak Akmenek

**V**iетnam dendiğinde şimdide kadar aklımıza hep balta girmemiş ormanlardaki çatışmalar geldi.

Mel Gibson'ın Bir Zamanlar Askerdik filminde ilk defa açık arazi gördük ama şimdide kadar çok az oyunda şehir çatışmalarına girmiştik. İşte Vietcong 2 bizi Hue şehrine sokarak bu tadi almamızı sağlıyor; ama...

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

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

## GÖRDÜM SENİ SOBEEE!

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

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



bir duvar/pencereye çok yaklaşlığınızda silahınızı otomatik olarak yukarı kaldırıyorsunuz! Yani çatışırken salak bir takım arkadaşınız önenizden geçiyor ve hoop silah yukarı kalkıyor. Pencereye çok yaklaşıp içerdekini vurmaya kalktıiniz, hooop silah gene yukarıda! E bırakalım savaşı falan, hadi eller havaya o zaman!!!!

Vietcong 2'nin muhteşem müzikleri bile oyunu kurtarmaya yetmiyor, çünkü oynanış insanı bezdiriyor. Eğlenmek istyorsanız çok daha iyi oyunlar biliyorum, eziyet çekmenin bir anlamı yok. (Biliyorsun da niye söylemişyorsun okuyuculara, a benim koca kafalıml! - blx) ■

## Son karar

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

## Vietcong 2

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

level  
puanı 62

## Artı&Eksi

↑ Müzikleri harika, senaryo ve ara filmler keyifli.

↓ Scripting, oynanış hataları, bütün eller havaya!

Grafik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: red;"></div>
Ses	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: red;"></div>
Oynanabilirlik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: red;"></div>
Multiplayer	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: red;"></div>
Eğlence	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: red;"></div>



# WEIRD WORLDS RETURN TO INFINITE SPACE

Yazan | Ant Köksal

20 dakikada evreni keşfedin (sure kullanıcıya göre değişebilir)

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

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

  
Bu mor arkadaşın adı "mor insan yiyen". Ne kadar da yaratıcı.

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

## NE KADAR DERİN?

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

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

## HERKES İÇİN DEĞİL

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



**Son karar**  
Sadece eğlenmek ve kafa dağıtmak amacıyla oynayacak bir "küçük oyun" arıysanız, başka pek çok alternatif bulabilirsiniz. Bu haliyle sadece "konuya ilgi gösteren" kişilere hitap ediyor.

## Weird Worlds: Return To Infinite Space

Tür: Sevgi böceği Yapımı: Digital Eel  
Dağıtım: Shrapnel Games Yaşı sınırı: -  
Minimum Sistem: 500 MHz CPU, 64 MB RAM, 32 MB GFX Önerilen Sistem: 1.0 GHz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX Zorluk: Normal İngilizce gerekliliği: Orta  
Multiplayer: Yok Diğer sistemler: Yok  
Web: www.shrapnelgames.com

level  
puanı 60

## Artı & Eksi

- ↑ Keşfedecek büyük bir evren, yeni teknolojiler, ticaret
- ↓ Süre sınırlı, artırılan keyfini çıkaramayacak kadar yüzeysel olması

Grafik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>
Ses	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>
Oynanabilirlik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>
Multiplayer	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>
Eğlence	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>



# 80 DAYS

"HAYAT NE TUHAF, VAPURLAR FİLAN..."

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

dan meraklıınız kıskırılmış oluyor, hayal kırıklığı yaşayacığınızı düşünerek de olsa, hatta belki de sırı burun kıvırmak için kurcalamaya başlıyorsunuz.

## VENİ VİDİ VİCİ

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

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

80Days'i sıradan adventure oyunlarından

Uçan haliyle sörf tahtası muamelesi yapan karakterler buralarda pek sevilmez ama ne yapalım.

Yazar Serpil Ulutürk



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

## Alternatif



### BROKEN SWORD 3

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



kaktaki satıcılarla uğrayabilirsiniz.

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

#### BEYAZ TAVŞANI TAKİP ET

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

Size fantastik araçlar kullanıyoruz demistik, yoksa ciddiye almamış mıydınız?

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

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

#### HER LİMANDA BİR BULMACA

Neyse ki bulmacalar kurye görevlerinden daha ilginç. Bu "ilginç" sözcüğünün altında bir parça da zorluk yatar tabii... Zorluğun büyük bölümünü kurcalayacağınız maddeyle nasıl etkileşime geçeceğinizi bulmak oluşturuyor. Çünkü bir şeye dokunabilmek için, çevresinde yeşil bir çerçeve olması gerekiyor, ama kamera açısından küçük bir sapma ya da fazladan yarımadımlık bir yakınlık cismin etkileşime



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

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

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

#### Son karar

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

#### 80 Days

Tür ► Adventure Yapımı ► Frogwares  
Dağıtım ► Tri Synergy Yaş sınırı ► -  
Minimum Sistem ► 1 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB  
GFX Önerilen Sistem ► 1.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 128  
MB GFX Zorluk ► Orta İngilizce gereksinimi ► Orta  
Multiplayer ► Yok Diğer sistemler ► -  
Web ► Web: www.frogwares.com/80days

#### Artı & Eksi

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

Grafik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #f08080;"></div>
Ses	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #f08080;"></div>
Oynanabilirlik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #f08080;"></div>
Multiplayer	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #f08080;"></div>
Eğlence	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #f08080;"></div>

level  
puanı

75



Yazar Tuğbek Ölek



## DAVETLİSİNİZ

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

## Alternatif



### Silent Storm

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

# UFO AFTERSHOCK

Bu sefer UFO bizde, bakalım uzaylılar ne yapacak?

**S**ənirəm oynadığım ilk strateji oyunu "Mini Mekanik vs Yeşil Askerler" idi. Hem yüreği hem de kalبı daha büyük Mini Mekanik tayfasının sayı ve silahça üstün askerlere karşı mücadelemini konu aldı. Çoğu kovboy olan Mini Mekaniklerin bir kısmı araba yarışıcı ve astronottu. Bu yüzden hepsine yetecek kadar tüfekleri bile olmazdı. Oyun Mini Mekaniklerin mangal partisiyle başlar, tam oyun hamurundan köfteleri pişecəkken yeşil askerler ortaya çıktı. Çarpışma çok kanlı geçerdi hep. Mini Mekaniklerin umudu tam tükenecəkken atlarıyla Kızıldırılı Mekanikler yetişir ve askerleri arkadan sarardı. Çarpışmanın sonuna doğru askerler tanklarını savaş alanına sürer, bu korkunç silahı durdurmak için Astronot Mekanikler koca uzay gemisiyle havalandırınca kamikaze yapar ve savaş hep her iki tarafın da toptan telef olmasına, hüzünle biterdi.

UFO: Aftershock oynarken bu çocukluk hatırlarım canlandı. Zaman zaman Mini Mekanik vs Yeşil Askerler oynuyormuş hissi uyandırdığını şahit oldum. Evet, bu oyun çocukluk oyunlarına çok benzeyor ama maalesef bunu bir iltifattan çok sitem olarak söylüyorum.

### KAŞ YAPAMAMAK

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

İlk oyundan bu yana hikâye şöyle gelişiyor: Así bir uzaylı grubu dünyayı basar, bur-

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

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

### LAPUTA'DAN AŞAĞISI

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

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

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

#### UFOMUZU BÖCEK SARMIS

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

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

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

#### HA PLASTİK HA POLİGON

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

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

#### TAKTİK HEYECAN

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

Oyun sıra tabanlı olsa böyle bir pusuya düşüğünde kalan hareket puanlarınızla hemen geri kaçar, düşmana pusu kurabilirsınız ama Aftershock bu açıdan daha gerçekçi. Her admınızı doğru atmak zorundasınız. Bu yüzden adamlarınızı gerçek bir özel tim gibi kullanıyor, her yönün, her açının kontrol edildiğine, her adamınızın onu destekleyecek bir yardımcı olduğunu emin oluyorsunuz. Hatta bütün ekip bir arada ilerlemeyecekse takımını küçük timlere bölmek, birbirini destekleyebilecek adamları badi yapmak durumunda hissediyorsu-

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

#### OYNASAK MI?

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

Bu arada çocukluk oyunlarıyla bilgisayar oyunlarını hazır karıştırılmışken size küçük bir not. Hayat dediğimiz şey garip... Küçükken mahalledeki arkadaşla yarışmam gerekiyordu hırsız polis oynayabilmek için. Onlar hep maç yapmak isterdi. Ben hikâyeler hızählardı, silahları bulur, mekân ve kuralları belirler ve zorla onlara hırsız polis oynatırdım. Şimdi aradan 20 kürsür yıl geçti ve bazen ofiste arkadaşlara PES'i bırakıp bir online FPS oynatabilmek için de yarışmam,



#### Son karar

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

#### UFO: Aftershock

**Tür:** Taktik Strateji **Yapımcı:** Altar  
**Dağıtımci:** Cenega **Türkiye dağıtımci:** Aral İthalat  
**Yaş sınırı:** 16+ **Minimum Sistem:** 1GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX **Önerilen Sistem:** 1GHz CPU, 768 MB RAM, 128 MB GFX **Zorluk:** Normal  
**İngilizce gereksinimi:** Az **Multiplayer:** Yok  
**Diger sistemler:** Xbox  
**Web:** [www.ufo-aftershock.com](http://www.ufo-aftershock.com)

level  
puanı

52

#### Artı & Eksi

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

Grafik	[Progress Bar]
Ses	[Progress Bar]
Oynanabilirlik	[Progress Bar]
Multiplayer	[Progress Bar]
Eğlence	[Progress Bar]

# SUFFERING TIES THAT BIND

Açı çekmek ile ölmek arasındaki ince çizgi. Yazan Volkan Turan

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

## KADER KURBANI

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

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

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

Görüntü kalitesi ilk oyundan çok öte olma-

## Alternatif



### COLD FEAR

Sokakları sevmeyiñiz bir oraya bir bura-ya sallanan bir gemiye ne dersiniz? Hayırırrı? AA! Bir sahil güvenliği kontrol ettiğiniz Cold Fear, gayet sağlam bir atmosfer- re sahip ve sizi en az THB'daki kadar turkü-tecegi kesin.

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



## “İYİ MİSİN?” “HAŞSIRIT!” “DEĞİLMIŞUHGG!”

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

**İYİ** iyilik meleği rolünü oynamak bu oyunda gerçekten zor. Çünkü bir süre sonra o kadar çok kapılıyorsunuz ki gördüğünüz herkes yerle yeksan oluyor. İyi olmak için yaratıklamamış insanları vurmamanız gerekiyor. Daha da önemli onları yaratıklardan da korumalısınız. Bazıları sizden yardım istiyor; “şu kapıyı aç, içeride bebeğim var” ya da “şu tavandaki yaratıkları öldür, geberdik kordan” gibi, siz de bunlara ugraşıyorsunuz. Bazılarını yapmak gerçekten zor olabiliyor (yaratık olmanız gerekebilir ve yaratıkken canlı kesmemek çok güç). Bulanın karşılığı olarak da az önce bahsettiğim işe yarayan eşyaları alabiliyorsunuz.

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

miydi?

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



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

#### A BEAST IN ME

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

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

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

Ama bir yere kadar!  
Aynı numarayı



#### Artı & Eksi

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

Grafik	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"></div></div>
Ses	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"></div></div>
Oynanabilirlik	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"></div></div>
Multiplayer	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"></div></div>
Eğlence	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"></div></div>



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

#### BELKİ SENEYE

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

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

#### Son karar

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

#### Suffering: Ties That Bind

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



level  
puanı

80

# SHADOWGROUNDS

Jetonları DVD-ROM'una atın,  
oyun başlıyor!

Yazan Mehmet Kentel

Ganymede'i nasıl bilirsiniz? Ben de bilmezdim, Shadowgrounds sayesinde öğrendim. Ganymede, Jüpiter adlı güzide gezegenimizin bir uyudu. Bu durumda Shadowgrounds evrendeki her yerin içine etmeye kararlı insanoğluyla herhangi bir bilim kurgudan fırlamış bir yaratık ırkının karşılaşığı bir maç; Ganymede de maçın yapıldığı stadum. Biz stada gelmeden önce maça şunlar olmuş: İnsanoğlu, sahaya "ya itaat et ya terk et" pankartıyla çıktıktı sırada tribünler bomboşmuş; üstelik rakip takım da ortalarda yokmuş. Meğer Ganymede'de insan olmayan herhangi bir yaşam formu yokmuş! Hakemler maçı hukmen 3-0 insanoğluna vermek üzereyken yeraltından sesler duyulmaya başlamış, stadin elektrikleri kesilmiş ve etrafı böcek, sürüngen, sülük, bilumum yaratık kaplamış. İnsanoğlu zor durumdaymış, Fatih Terim oyuna tamirci Tyler'i sürmüş.

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

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

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

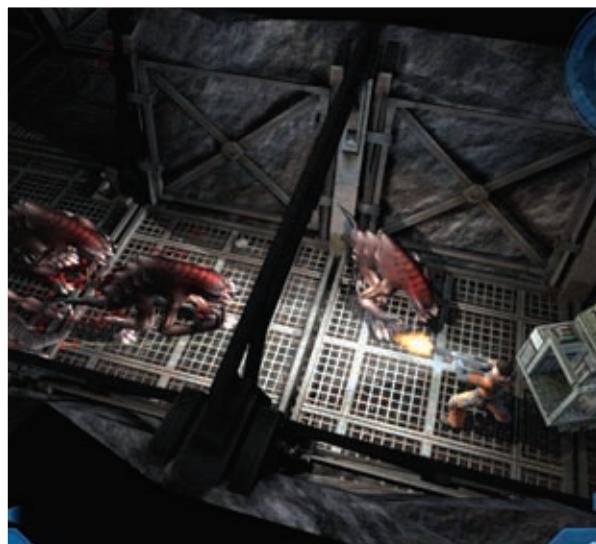
Grafikler böyle bir oyundan beklemeyeceğiniz kadar güzel. Işık ve gölgeler çok iyi kullanılmış, sürekli karanlık koridorlarda gezdiğiniz ve fenerini açık tuttuğunuz için bu güzellikler her an göz önünde. Bölüm tasarımları ise beni çok sarmadı. Ama bu benimle alaklı, sevmiyorum kapalı alan da yaratık avladığım oyunları, kalbim var. Her yerde savaşmak kabulüm ama laboratuar hikâyesini, yaratıkları bir kenara koymalı, insanlarınla uğraşalı, n'olur kuzum.

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

## INTERAKTİF OYUN İNCELEMESİ:

### PUANINI KENDİN VER

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



sinler, diğerleri de Kasım-Aralık ve Ocak LEVEL'ları karıştırırlar; Klasik ve Hit olan bütün oyunları hakkıyla oynadıklarını düşünüyorsa, buyurulsular buradan yaksınlar ■

### Son karar

Piyasayı silip süpürdüyseniz denemenizden hiçbir sakınca gelmez. Özellikle nostaljikler koşarak alınsın hemen.

### Shadowgrounds

**Tür** ▶ Izometrik shooter **Yapımı** ▶ Frozenbyte  
**Dağıtımçı** ▶ Frozenbyte **Yaş sınırı** ▶ 17+  
**Minimum Sistem** ▶ 1.4 GHz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX **Önerilen Sistem** ▶ 2.2 GHz CPU, 1024 MB RAM, 128 MB GFX **Zorluk** ▶ Normal **İngilizce gereklilik** ▶ Az  
**Multiplayer** ▶ Var **Diger sistemler** ▶ Yok  
**Web** ▶ [www.shadowgroundsgame.com](http://www.shadowgroundsgame.com)

level  
puani 70

### Artı&Eksi

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

Grafik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #f00;"></div>
Ses	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #f00;"></div>
Oynanabilirlik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #f00;"></div>
Multiplayer	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #f00;"></div>
Eğlence	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #f00;"></div>

# THE MATRIX: PATH OF NEO

Uçan mesihin engellenemez düşüşü



Hadi bizi dövüyorsun, sütunlardan ne ↑  
istedin? Ah kafam! (Ama kaşık yoksa,  
kafa da yok?)

Yazan | Ant Köksal

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

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

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

## TEMBELİZ BİZ

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

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

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

## DEÇİŞİK HİZMET ANLAYIŞI

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



## DAVETLİSİNİZ

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



## Alternatif



Enter The Matrix  
Bir felaketin alternatifi ne olabilir?  
Daha büyük bir felaket!

oyunda karşılaşacağınızı bahse varım. Örneğin siz "bitmeyen bölgümlerle" kaç defa karşılaşırız? Oyundaki bir hata yüzünden bir sonraki bölgümün yüklenememesini kastediyorum. Aklinınızdan geçen rakam tek basamaklıysa oldukça şaşırıcaksınız: Her iki veya üç bölümde bir, girmesi gereken bir ara sahne girmiyor ve o bölüm bir türlü bitmiyor. "Daha yapılacak ne kaldı?" diye etrafa dolanıp durmadan önce bölüm tekrar yüklemeyi deneyin, bazen sorun çözülüyor, bazen çözülmüyor, ki bu durumda CD'yi ikiye büüküp yan masada oturan arkadaşınızın kafasına sinirle fırlatmak da çare olmuyor.

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

Anlısanız o ki, etmemişler. Etselerdi, oyundan "kontrol edilemediğini" de fark ederlerdi. Kabaca fare ve klavyeden WSAD tuşlarıyla oynanması gereken oyun, oynamıyor. Bir, bilemedin iki düşmana karşı savaşırken çok ciddi bir sorun çıkmasında, sürüsüne bereket sayıldığı düşmanla savaşırken parmaklarınıza kramp giriyor. Zaman zaman kontrollerin çok geç cevap vermesi de ayrı bir sorun. Ekranın karşısında harap olmanız, klavyenizi göcertmeniz kuvvetle muhtemel.

### NETİCEDE?

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

## Artı & Eksi

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

Grafik	
Ses	
Oynamabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

- Oluyo mu hocam? ↘

- Daha faz ucumiyorsun  
çekirge!

- Uçuyorum da tam  
konamıyorum galiba.



Evin salonu da gördüğünüz gibi gayet ↘  
ferah. Evet, gerçi biraz bakma ihtiyacı  
var ama olsun.



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

Sonuç olarak (yedi ceddime yiyeceğim küfürlerin farkında olsam da) diyeceğim o ki, fanatik Matrix hayranları için üretilmiş bir "promosyon" malzemesi var elimizde ve günün Neo büyümüş insanlar dışında kalan biz oyunculara bir şey ifade etmiyor, edemez de. Bu yazдан sonra bile içnizi gidiklayan merak duygusundan kurtulamadısanız ve illa da denemek istiyorsanız tercih sizin. En fazla birkaç bölüm oynadıktan sonra bırakın, ama yarı saat gezen kulanımda ruh sağlığını açısından biz sorumluluk kabul etmiyor. ■

### Son karar

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

### The Matrix: Path Of Neo

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

level  
puani

55

古漢  
己卯仲春  
萬古長  
留芳  
之欲出  
山林  
同人呼  
梁溪  
水連于  
野會  
抽簪  
落髮  
占卜  
之言  
庚子仲  
秋  
印

# DYNASTY WARRIORS 4

Yazar | OlgaY Ertez



## "Romance of Three Kingdoms" nedir?



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

Rivayet 2: Onun adı bir kere Üç Krallığın Hikâyesi değil, Üç Krallığın Aşkıdır. Kesinlikle edebi eser falan da değildir, romantik-komedî filmidir. Olay tanınmış üç kralın çapkin oğullarının aynı kızla aşık olmasına başlar. Kız da bir geceliğine prenses olmuş Julia Roberts'tır. Sandra'nın da gönlü kralın küçük oğlu Hugh Grant'dedir ama o ise Cameron Diaz'a aşıktır. İş çığılarından çıkar ve komik olaylar başlar...

# HYPER

"Kahpe Bizans, ilk günden doğru yolu şaşırttı

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

## KIZIL EJDER

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

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

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

## MAVİ TURNA

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

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



## Artı & Eksi

- ↑ Hiç bitmeyen aksiyon, bol seçenekli karakter yelpazesi, sürekleyici atmosfer, zevkli oynanış  
↓ Çıldırtan kamera açları, eskimiş grafikler, düşük yapay zekâ

Grafik	
Ses	
Oynamabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

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

## YEŞİL KAPLAN

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

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

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

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

Oyun, özünde PlayStation 2 için yapıldığını her yönüyle gösteriyor. Kontroller kolay ama kendinize göre yeniden ayarlamamanızı tavsiye ederim. Zira saldırı tuşu bir süre sonra yalama olabilir?. İki kişilik oyuncular hayli zevkli ama tek klavyeden oynamıyor, gene iki kişilik oyundarda ekran ikiye bölündüğü için açı sıkıntısı yaşanabiliyor (15 inçlik



ekranın neresini bölüyorsun?!).

Müziklerine dechinmeden edemeyeceğim, Çin kültürünün egzileri rock tınlarıyla buluşmuş ve ortaya gayet güzel şarkılar çıkmış. Çin'de geçen bir hikâye bundan daha egzotik ve gaza getiren şarkılar içermeyecektir. Kabul etmek lâzım ki oyundan grafikleri, geçmiş bir PlayStation 2 uyarlaması olduğundan pek ümit vaat etmiyor. Buna rağmen DW4H gayet eğlenceli ve en önemli insanı sıkımayan, günün stresini bağıra çağrıya yarı saatte üstünüzden atmanızı sağlayan bir oyun. ■

## Alternatif



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

En son bu oyunda millete pata küté dalıp bu kadar eğlenmemıştim. Aynı türde oldukları pek söylemenemz am a yine de ikisinden de aynı derecede haz aldım. Arkadaşlarla da oynanınca süper sonuç veriyor.



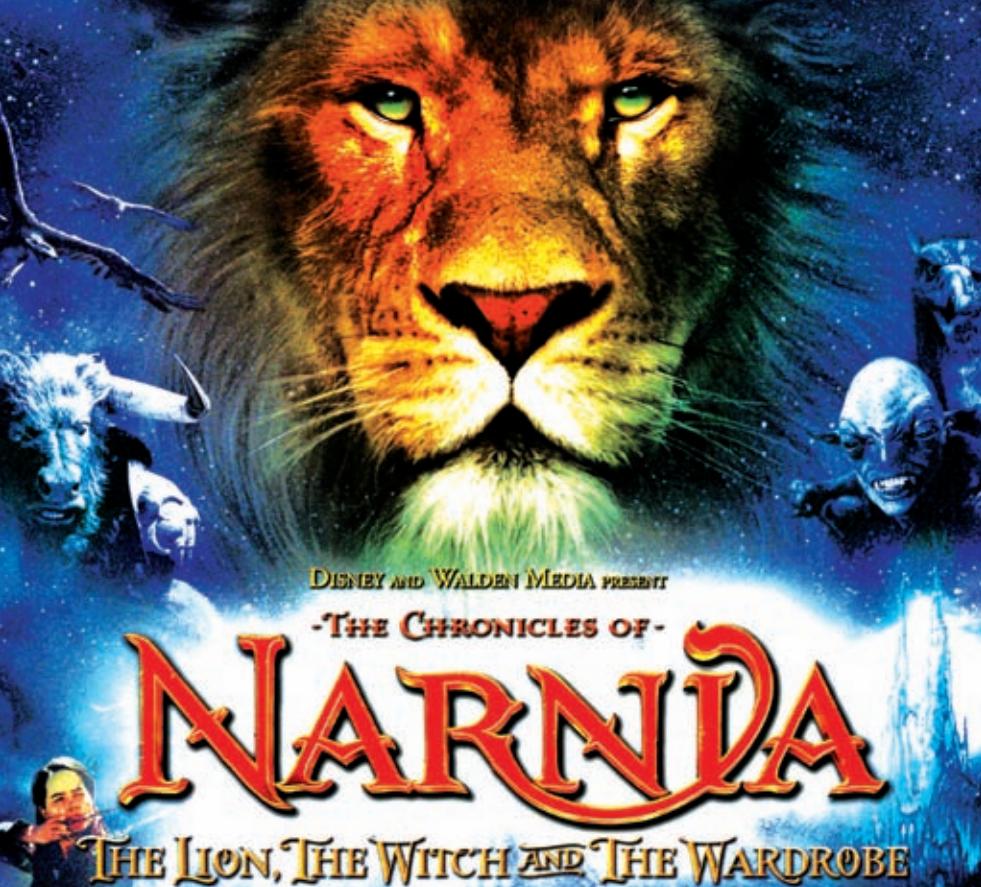
## Son karar

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

### Dynasty Warriors 4 Hyper

Tür ▶ Aksiyon / Strateji Yapımı ▶ Koei  
Dağıtımçı ▶ Koei Yaşı sınırı ▶ 13+  
Minimum Sistem ▶ 1.7 GHz CPU, 384 MB RAM, 64 MB GFX  
Önerilen Sistem ▶ 2.4 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX  
Zorluk ▶ Normal İngilizce gereklisini ▶ Az  
Multiplayer ▶ Yok Diğer sistemler ▶ PS2, Xbox  
Web ▶ [www.koei.com/launch/DW4/index.htm](http://www.koei.com/launch/DW4/index.htm)

level  
puani 76



## TOLKIEN'DAN UZAY MACERASI

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



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

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

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



At geyiye, geyik insana, dönmeli yurdumda.

## Son karar

Filmi izlemek yetmediye ve küçük bir Hack 'n Slash kaçırmayı istiyorsanız Narnia'yı deneyebilirsiniz.

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

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

level  
puani 65

**D**önem, İkinci Dünya Savaşı dönemi. Dünyada kaos var, bomalar havada uçuşuyor, masum canlara kıvıylıyor. Ama yeryüzünde bizim bildiğimizden başka bir dünya daha var, bembeяз ve saf bir paralel evren. Burada Viking kıyafetli tineriler(i), aslanlar, minotörler ve bir cadı var. Bu iki dünyayı birleştiren tek yer; üzerinde mystik işlemler olan bir dolap.

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

Senaryonun çıkış noktası 4 kişilik

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

### GÖZÜPEK KARDEŞLER

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

Penvensie kardeşler taktik yapmadan, Allah ne verdiye, önerine ne çıkarsa dalyorlar. Ağaç, kurt, minotör dinlemeden saldırıyorlar tüm oyun boyunca. Arada sırada elleri acırsa ufak bulmacalar çözüyorlar. Mesela buz tutmuş yolun sağlam yerlerini küçük kardeşler bulurken, diğerleri de ateşi bulup isınmaya çalışıyor. Arkanızdan çığ gelirken de bir buz parçasına oturup ondan kaçmaya çalışmak da çığın ve eğlenceli anlar arasında.

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

### BİR ELİN NESİ VAR İKİ ELİN SESİ VAR

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

### Artı & Eksi

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

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

## Artı & Eksi

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

### Grafik



### Ses



### Oynamabilirlik



### Multiplayer



### Eğlence



# GENE TROOPERS

Bir dünyaaa bırakıuuun, biz editörleereee!

Yazan | Fırat Akyıldız

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

### FIRST PERSİL SHOOTER

Oyunda Gene Troopers adı verilen bir grup askeri kontrol ediyoruz. Veya bir anlaşma yapalım, siz kontrol edin, ben izleyirim. Zaten çocuklarınmdan beri oyuları oynamaktan çok izlemeyi severim. Hayır, bunun Gene Troopers'in kötü bir oyun olmasıyla ya da bir oyun olmamasiyla ilgisi yok; kaytarmaya çalışmıyorum, içimi kötüye kullanmak istemiyorum, ama bu oyunu incelediğim için otomatik olarak ismini kötüye kullanmış olu-

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

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

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

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

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

### FRAME PER SECOND

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

### Son karar

Inceleme sayfalarımıza kaza ile düşen, tamamıyla gereksiz bir yapım.

### Gene Troopers

Tür ► Aksiyon Yapımı ► Cauldron  
Dağıtım ► Playlogic Yaşı sınırı ► 16+  
Minimum Sistem ► 1.8 Ghz CPU, 256 MB RAM, 128 MB  
GFX Önerilen Sistem ► 2.6 Ghz CPU, 512 MB RAM, 256  
MB GFX Zorluk ► Az İngilizce gereksinimi ► Yok  
Multiplayer ► Var Diğer sistemler ► PS2, Xbox  
Web ► [www.cauldron.sk](http://www.cauldron.sk)



level  
puanı

20



## Çernobil nükleer kazası aslında kaza değilmiş

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

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

### KİMDİR BU CARTER?

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

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



## RUSYA'DAN YOL HİKÂYELERİ

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

Oyna Lenin'in mozolesinde başlayıp, KGB merkezinde devam ediyoruz. Aslında Lenin'in mozolesi tam bir bölüm sayılmaz. Da-ha çok eğitim bölümü gibi, zaten çok da kısa. KGB merkezinden sonra ise Çernobil Nükleer Santraline gidiyoruz. Çernobil bölümleri, so-na doğru gerçekten sıkıma başlıyor. Bir ka-riş yerde belki on defa geri dönüp vanaları açtım, Sonya ile konuştum, aynı tünelerden geçtim. Bir yerden sonra iş deja vu noktasını da geçip karın ağrıtmayla, hayattan bezdir-meye varacak gibi oldu ki Allah'a şükür reaktör isınmaya başladı.

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

## CARTER'IN BAM TELİ

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

## Alternatif



### Splinter Cell: Chaos Theory

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



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

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

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

## Artı & Eksi

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

Grafik	<div style="width: 100%;"></div>
Ses	<div style="width: 100%;"></div>
Oynanabilirlik	<div style="width: 100%;"></div>
Multiplayer	<div style="width: 100%;"></div>
Eğlence	<div style="width: 100%;"></div>



## Hasan Usta'dan Teknik Bilgiler

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



Rus hava-gözlem timi görevdeyken...

## YENİ YOLLAR, YENİ HİKÂYELER

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

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

Abime tuzlu ayran getirin, tansiyonu düşmüştür.



## Son karar

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

## Cold War

**Tür** ▶ Taktik Aksiyon **Yapımcı** ▶ Mindware  
**Dağıtımçı** ▶ DreamCatcher Interactive  
**Yaş sınırı** ▶ 16+ **Minimum Sistem** ▶ 1.7 Ghz CPU, 384 MB RAM, 64 MB GFX **Önerilen Sistem** ▶ 2.4 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX **Zorluk** ▶ Normal **İngilizce gereksinimi** ▶ Az **Multiplayer** ▶ Yok  
**Diğer sistemler** ▶ Xbox  
**Web** ▶ [www.coldwar-game.com](http://www.coldwar-game.com)

level  
puanı

65

# ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE

Nobunaga'nın ordusunun PC çıkarması ne kadar başarılı acaba?

Yazan Tuna Şentuna

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

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

## PARİS İSGAL ALTINDA

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

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

Örne-

ğin Samanosuke

bir kılıç ustası ve yakın dö-

vüşte rüzgâr gibi esiyor. Buna karşın Jacques'in (Jean Reno) zincirli balyozuyla yaptığı saldırılardan menzili daha uzun ve düşmanlarını yakalayıp fırlatma gibi daha kontrollü hareketleri de bulunuyor.

## Artı & Eksi

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

Grafik	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"> </div></div>
Ses	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"> </div></div>
Oynanabilirlik	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"> </div></div>
Multiplayer	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"> </div></div>
Eğlence	<div style="width: 100%;"><div style="width: 100%;"> </div></div>

## AKO'NUN İZİNDE

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



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

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

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

## Son karar

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

## Onimusha 3: Demon Siege

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

level  
puanı **70**



# I-NINJA

Evet Burak, neden oyun?

Yazar | Fırat Akyıldız



## Artı & Eksi

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

Grafik	██████████
Ses	██████████
Oynanabilirlik	██████████
Multiplayer	██████████
Eğlence	██████████

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

### HER ŞEY KONTROL ALTINDA

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

Karakterimiz statik bir IP'ye sahip değil, oldukça hareketli. Çok hızlı hareket edebiliyor, duvarlara tırmanabiliyor, duvarlarda yürüyebiliyor, kılıçını hızla çevirerek havada asılı kalabiliyor, rayların üstünden kayabiliyor ve zincirini kullanarak sıradan dış fırçalarının ulaşamayacağı yerlere ulaşabiliyor. Hareket liste-

sinden tahmin edebileceğiniz gibi, I-Ninja birçok oyunun karışımından oluşuyor. Mesela "duvarda yürümeye" hareketi (veya uyarısı) Prince of Persia'dan, zincir ve helikopter Rayman'dan... Sadece hareketlerde değil, bölüm tasarımlarında da benzeri oyunlardan alınırlar var. Sonic'teki hızlanmanızı sağlayan platformlar buna örnek olarak gösterilebilir. İlginç olansa şu: Oyun alıntıları rağmen özgün. Çünkü yapımcılar elle-rinde olan her şeyi geliştirmiş ve aldıkları parçaları uyumlu bir şekilde birleştirmiştir. Hizlandıktan sonra duvar ne kadar yüksek olursa olsun sonuna kadar koşarak çıkışabiliyorsunuz. Ya da zincirinizi hızlı platformlarda ilerlemek için kullanabiliyorsunuz. Tabii ki koca kafalı bir prensin duvardan duvara hali edasıyla koşuturduğunu görmek oldukça eğlenceli. Oyunu il-ginç hale getiren şey de bu zaten.

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

### HERKESE I-NINJA

Sonuçta, I-Ninja; eğlenceli, hızlı, orijinal ve Aykut Koçaman bir kafaya sahip bir platform oyunu. Şaşkıncı olsa da, teknik açıdan da beklediği aldım bu oyun dan. Tek sorunu, bir süre sonra kendini tekrar etmeye başlaması. Ama o kadar kusur olacak artık, abartma-yun. ■

### Son karar

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

### I-Ninja

Tür ▶ Aksiyon Yapımı ▶ Argonaut Dağıtımçı ▶ SCEE  
Yaş sınırı ▶ 7+ Minimum Sistem ▶ 1 GHz CPU, 128 MB  
RAM, 32 MB GFX Önerilen Sistem ▶ 2.0 GHz CPU, 512  
MB RAM, 128 MB GFX Zorluk ▶ Yok İngilizce  
gerekisini ▶ Az Multiplayer ▶ Yok  
Diğer sistemler ▶ PS2, Xbox, GameCube  
Web ▶ [www.scee.com](http://www.scee.com)



## ŞOK RÖPORTAJ!

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

Fırat: Burak merhaba. Öncelikle röportaj teklifini geri çevirmedigin için teşekkürler. Bir oyun da oynama fikri nereden aklına geldi?

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

Fırat: Oyunu oynayıp oynamak istemediğini mi sordular yanı Burak?

Burak: Hayır Fırat.

Fırat: Anladım. Peki role uyum sağlamak zor olmu?

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

Fırat: Anladım Burak.

Yapımcılar seni kullanmışlar resmen yani. Farkında değilsin. Kendini kullandırmamasına oglum!

Burak: Evet Fırat, haklısin.

Fırat: Öyle miyim?

Burak: Evet Fırat, tabii ki.

Fırat: Evet Burak.

Burak? Evet Fırat.

Fırat: Evet.

Daha fazla Kısa Kısa, daha fazla lezzet.

# Crazy Frog Racer

**i Yapım:** Neko Entertainment **Dağıtım:** Digital Jesters **Minimum Sistem:** 900 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Ben de "Akli dengesi bozuktur." diye lanse edilen bu kurbağanın Ring'deki kız gibi televizyondan çıkacağından korkuyordum. Kaldı ki Ring'de televizyondan kaynaklanan bir sorun vardı; televizyon 34 ekran olsaydı Japon kızı ekrandan çıkamaz ve kuyuda kalırıldı. Ne var ki yapımcıların bir anlık gafleti bir faciaya



yol açtı ve sonuçta, Cartel'in de dediği gibi "kuyudan çı-kan çılgın Japon" çevreye dehşet saçtı. Umarız bu el-zem hata tekrarlanmaz.

level  
notu 9



b” tamlamasıyla isim yapan, paraya “para” değil de, “parabol” ya da “integral” diyen Crazy Frog’un oyunu vasatı aşamıyor. Biz de İş ve İş Bulma Kurumu olarak bunun nedenlerini araştırdık. İlk başta; oyunlarda sıkça kullanılan bir yöntem olan “grafik kullanımı”na Crazy Frog’da rastlamıyoruz. Kontrol sistemiye çevresine çakılan tahtalarla desteklenmiş. Ancak bu işe yaramıyor. Oynanabilir farklı karakterler de işe yaramıyor. Hiçbir şey işe yaramıyor; Crazy Frog, ben, optik farem. Depresyonda-ym. Biri çıkışın beni buradan! ■

# Premier Manager 2005-2006

**i** **Yapım:** Zoo Digital Group **Dağıtım:** Zoo Digital Group **Minimum Sistem:** 1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX

Menajerlik zor istir. Birçok değişkeni aynı anda takip etmek zorundasınızdır. Diğer yandan dikkatli olmalısınız. Mesela size ayrılan, tebesir tozuyla çevrelenen bölgeyi geçmemek için özel bir çaba harcamak zorunda kalırsınız, ama Fatih Terim gibi hakeme ya da futbolculara el-kol hareketleri yaparken dengede kalmak zor istir; çizginin dışına düşme riskiniz vardır. Sahaya atılan yerli ve yabancı madde-

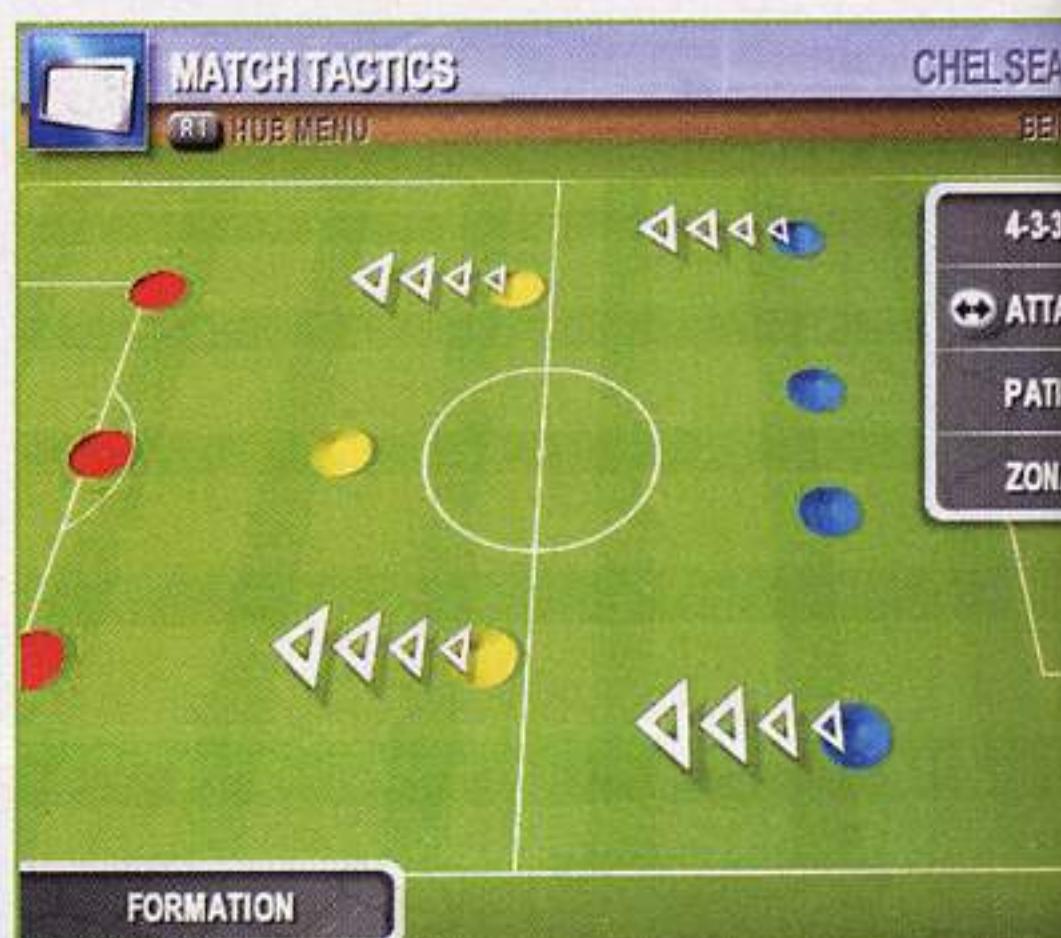


lerden kaçmak da menajerliğin zor aşamalarından biridir. Zira bu maddelerden bir ya da daha fazlası kafanızı işaret ederse canınız acıvabilir.

Bir oyunda menajerlik yapmak ise daha kolaydır; geçmemeniz gereken bir çizgi yoktur bir defa. Evin içinde istediğiniz gibi hareket edebilir, istediğiniz kadar kardeşinize veya ev hayvanınıza taktik verebilirisiniz. Gerçek bir menajer de bu yetkiye sahiptir, ancak futbolcular isyankardır. Bu yüzden bilgisayarın bir takımın kontrolünü almak daha eğlencelidir. AC Milan'ı çalıştırduğum dönemde ise mutlu değildim.

Yalnız bir sorunumuz var;

level  
notu 49



Premier Manager 2005-2006 bu iş için iyi bir seçim değil kesinlikle. Piyasada Football Manager gibi devasa bir veritabanına sahip bir menajerlik oyunu varken, Premier Manager'ın uzun soluklu olması zor. Tahmin edeceğiniz gibi oyunun veritabanı kısıtlı. Geliştirilmesine karşın halen arabirim karışık ve ağır. Taktik konusunda ise yine bir Football Manager ya da bir Rıdvan Dilmen beklemeyin. ■

# Friends: The One With All the Trivia

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



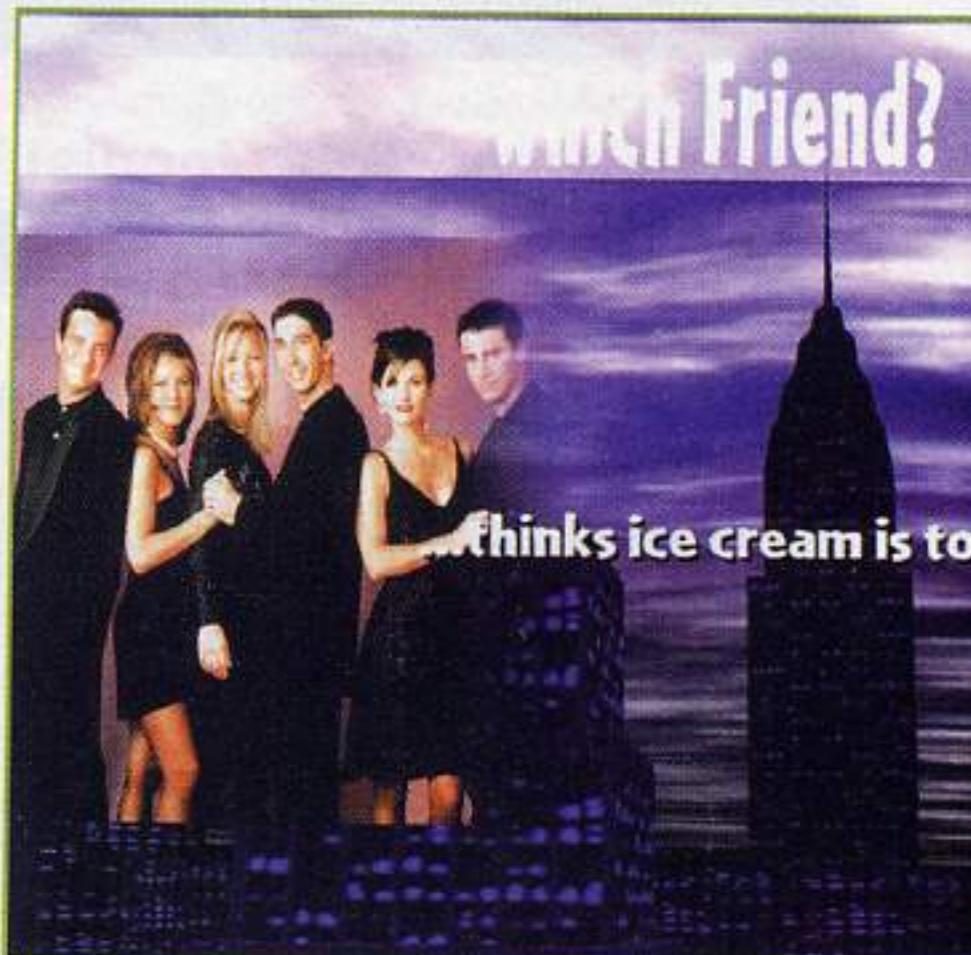
Televizyondaki programları takip etme gibi bir özelliğim yok. Tek takip edebildiğim şey, TRT'nin gecenin sonunda yayına koyduğu, siren sesi çıkan ve hipnoz edici etkiye sahip olan çembersel şekildi. O da, sabaha kadar süregi için. Eğlenceli bir program ama; renk ayrimı yapmıyor. Diğer yandan halen yayılmakta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

yorum zaten.

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

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

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



**level  
notu 33**

# Namco Museum: 50th Anniversary Arcade Collection

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

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

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

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



yerden almak istemedim. Ne gerek var, dursun orada.

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

**level  
notu 40**

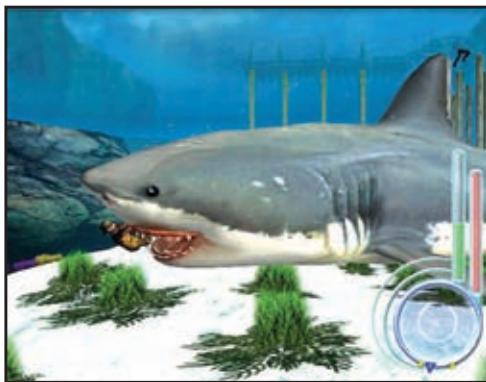
# KONSOL USTASI

Yazar Tuna Şentuna

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

## Denizlerin gerçek efendisi tekrar ekranlarımıza JAWS UNLEASHED

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



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

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

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

## OUTRUN 2006: COAST TO COAST

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

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

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



## BASKIYI DURDURUN!

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

- meo, Nissan, Volkswagen ve Mini gibi lisanslı içeren yeni yarış tutkumuzun adı Tokyo Xtreme Racer DRIFT. PS2 sahipleri, Mart ayında bu büyük buluşmaya davetliler.
- Vivendi Universal Games, Darkwatch'un yapıcısı High Moon Studios'u satın aldı.
- PSP sahiplerinin oynamaktan bıkmadığı ve bıkmayacağı GTA: Liberty City Stories PS2 için de hazırlanıyor ve Nisan ayında piyasada olacak. Rockstar PSP için ikinci bir GTA oyunu ve adı belli olmayan başka bir oyun da hazırlıyor.

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

O rejim ya çökecek, ya çökertilecek!

## JUST CAUSE

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



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

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

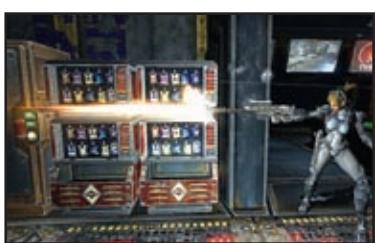
kullanmaya zorlamak. Bir oyuncu bir görevi on farklı yoldan tamamlayabilecek ve kara, hava ve deniz taşıtlarını özgürce kullanabilecek." Buları daha önce bir yerde görmüştük sanki? Grand Theft Auto olmasın sakın?! Just Cause istediğimiz aracı istediğimiz anda ve istediğimiz şekilde kullanmamıza izin veren, içinde ormanlar, nehirler, göller, denizler bulunan büyük bir alanda geçen, bol bol aksiyon içeren, tam anlamıyla özgürce davranışabeceğimiz bir yapılmış olma yolunda hızla ilerliyor. Başarılı olup olamayacağını şuna andık. ■



Bu oyunu hatırladınız mı?

## STARCRAFT: GHOST

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



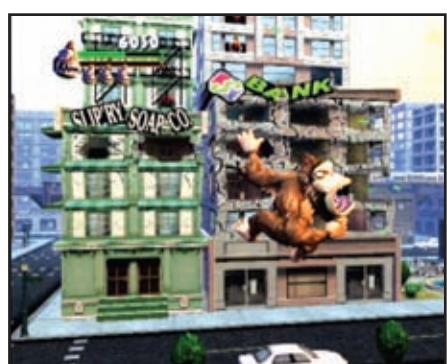
Yapımına 1982'de başlayan Starcraft: Ghost, 2982 yılına geldiğimizde bile piyasada olmazsa şaşırmayın. Bir Duke Nukem Forever gibi gecikme rekoru kırın oyunumuzu unutmuş olabileceğinizi düşünerek burada bir kez daha tanıtma karar verdim. Hatırlarsanız, StarCraft evreninde geçecek oyunumuzda Nova adlı ve her anlamda süper olan bir karakteri kontrol ediyorduk. Nova'yı genelde sıcak çatışmaların içine sokacağız fakat yeri geldiğinde gizlenerek, saklanarak da ilerlememiz gerekecek. Envanterinde onlarda silah bulunacağı açıklanan Nova'nın şu anda sadece üç silahının adını biliyoruz: Perdition Flamethrower, Gauss Rifle ve Torrent Shotgun. Nova, bahsi geçen silahları ve özel güçleriyle Dominion adına, Dominion ve Koprulu Liberation Front arasındaki savaşı sonlandırmaya uğraşacak. Bazen karşısına bir Terran askeri çıkacak, bazense Zerg'ün çırın yaratıkları. Protoss'u da unutmamak gerekiyor. Tüm buırklarla senaryo gereği karşılaşacak ve savaşacağız. Oyunu nispeten yeni eklenen çok kişili oyun olanağı ile Ghost, Marine, Firebat ve Light Infantry gibi birimlerden birini seçerek karşı takımın oyuncularıyla karşılaşacağız. Tüm bunları StarCraft evreninde yaşayacağımızı düşünmek çok heyecan verici de, bu oyun bir an önce çıkmazsa isyan çıkacak. ■



Yıkarım bu gezegeni

## RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION

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



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



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

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

- Gelecek ay yukarı kısma taşımayı planladığım bir oyun, Samurai Champloo: Sidetracked, animedeki ruhu aynen yansıtmayı hedeflediği gibi, dizideki Mugen ve Jin'in yanında, gizemli bir karakterle de oynamaya fırsatı sunacak.
- 31 Mart'tan itibaren Bandai veya Namco'nun oyunlarından herhangi birini aldığınız zaman, üstlerinde Bandai Namco imzasını göre-

ceksiniz, zira iki firma tam anla-

- mıyla birleşti.
- Amerika'da yayınlanmış olan ilk "Tales" oyunu olmasıyla öne çıkan Tales of Legendia şu anda PS2 için piyasada. Bir RYO olmasına rağmen savaşlarda Soulcalibur etkileri görülmüyor.
  - Hala Devil May Cry 3 oynamayı diysanız veya bir kez daha oynamaya niyetindeyseniz, DMC3 Speci-

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



# YENİ NESİL GELİYOR

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

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

Yazan Tuna Şentuna

## YENİ BİR YIL

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

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

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



► Bu kadar fazla birimi, tek bir Xbox 360 gamepad'ıyla nasıl kontrol edeceğiz merak ediyor- rum.

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

## FIGHT NIGHT ROUND 3 ARTIK DAHA YAKIN

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

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

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

## XBOX 360

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

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

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



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



## NINTENDO REVOLUTION

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

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

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



## PLAYSTATION 3

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

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

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



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

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

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

## XBOX 360'LARIN EFENDİSİ

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

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

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

sonunda piyasada olabilirmiş.

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

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

# Burada takvimler yirmi yıl öncesini gösteriyor

# GAUNTLET: SEVEN SORROWS

Yazan Ant Köksal

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

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

## NİYE ZAHMET ETTİNİZ?

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

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

## RYO?

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



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

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

## Son karar

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

## Gauntlet:

### Seven Sorrows

Tür ▶ Aksiyon Yapımı ▶ Midway  
Dağıtımçı ▶ Midway Yaşa sınırları ▶ 13+  
Zorluk ▶ Düşük İngilizce gereksinimi ▶ Az  
Multiplayer ▶ Var Diğer sistemler ▶ Xbox  
Web ▶ [www.gauntletseven sorrows.com](http://www.gauntletseven sorrows.com)

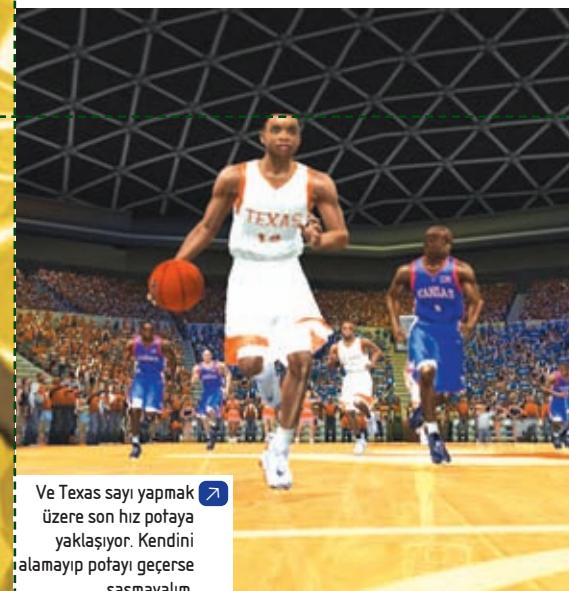
level  
puanı

35

## Artı & Eksi

↑ Dövüş, hem de kesintisiz.
↓ Çağın yirmi yıl gerisinde kalan oyun anlayışı.
Grafik
Ses
Oynanabilirlik
Multiplayer
Eğlence

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



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

# COLLEGE HOOPS 2K6

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

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

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

netim-simülasyon modu (Legacy Mode) da bulunmaktadır. Bunların hepsini toplayınca da ortaya her fanatik basketbolcunun (kafasını futboldan kaldırmış olan biri varsa) hayal ettiği türde bir oyun çıkmış oluyor. Yalnız sizin baştan uyarıyorum. Bu oyundan tam randiman almak için basketboldan gerçekten anlamalar gerekiyor. Amerikan kolej basketbolunun da sıkı bir takipçi olmalısınız. Basketbol terimleriyle (hem de İngilizce'leriyle) aranız iyi olmalı ve eğer takımınızla tam anlamlı ilgilenecekseniz, sağlam sabır da ihtiyacınız var. Geeksinizimi de öğrendiğinize göre, detaylarla canınızı daha da fazla sıkabilirim!

## KARPUZ MU ATIYORSUN EVLADIM!?

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

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

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

## Alternatif



### NBA 2K6

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



kadar detayla uğraştıktan sonra sıkılmış olmalısınız. Tabii maç sırasında da işiniz bitmiyor takımın koçu olarak. Her ara verildiğinde takımınıza yeni takıtlar verebilirsiniz, oyuncu değişimi yapabiliyorsunuz. Her faulün ardından, faul yapan oyuncuya değiştirme imkânınız bile var. Eğer oyun düzeninin beğenmemiyorsanız, 1-1-2-1'den 3-2'ye çevirebilir, takımın ribaunda mı, hücumda mı önem vereceğini oyun sırasında belirleyebilirsiniz. Maalesef bu anlattıklarım menülerde bu kadar açık değil. Alışmak için biraz süreye ihtiyacınız olacak.

#### PAS VERECEKSİN; TOPU ALIP SAHADAN ÇIKMAYACAKSIN!

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

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

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

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

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

#### SAHTE SEYİRCİLER

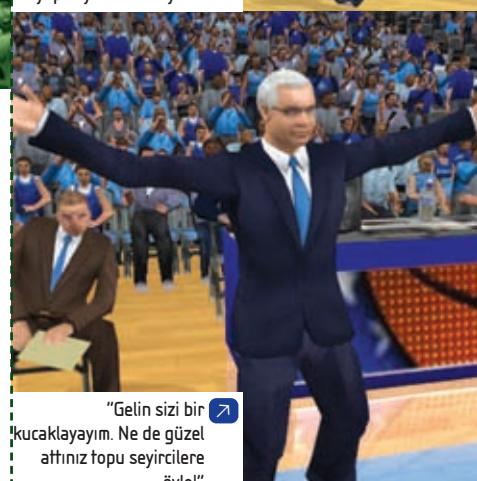
Son paragrafi da oyunun problemlerine ayıralım değil mi? Öncelikle grafiksel açıdan her türlü modellemenin, her türlü ışıklandırmanın ve kaplamının çağın gerisinde kaldığını belirtmeliyim. Hatta öyle ki, ara sahnelerde, özel şovlarda kısa duraksamalar bile oluyor.

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

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



Top elinizde diye kral oldunuz sanmayın ve faul yapmayın durduk yere!



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



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



#### Artı & Eksi

↑ Geniş simülasyon modu. "Shot Stick" ile gelen özgür hareket imkanı. Online oyun.

↓ Grafikler. Yazılardan zor okunması. Oyunu alısmak çok zaman alıyor.

Grafik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>
Ses	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>
Oynanabilirlik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>
Multiplayer	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>
Eğlence	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: #ff0000;"></div>

#### Son karar

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

#### College Hoops 2K6

Tür ► Spor Yapımı ► 2K Sports Dağıtımı ► 2K Sports Yaşı sınırı ► 13+ Dual Shock ► Var 60Hz Modu ► Yok Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic II Zorluk ► Orta İngilizce gereklisini ► Orta Multiplayer ► Var Diğer sistemler ► Xbox, Xbox360 Web ► www.2ksports.com



level  
puanı

82

# GUITAR HERO

## I love rock'n roll !

Müzik dinlemek aslında görünüşü kadar kolay bir aktivite değildir. 80'li yıllarda "yürüyen adam"ın, orijinal ismiyle "walkman"ın dışında çok fazla seçenek yoktu. Ve walkman'ın (ayrıca tüm kasetli cihazların) en büyük dezavantajı, kasetleri sarmasıydı. Sarılan kaset, walkman'ın tuşuna basılarak çıkarılır ve ortasındaki tırtıklı patates cipsi-vari iki boşluktan birine herhangi bir kalem sokularak eski haline getirilmeye çalışılırdı. Ne var ki CD'nin çıkışıyla birlikte "disk adam"la, orijinal adıyla "discman"le tanıştık. İlk başta aklı başında bir adama benziyordu, ama zaman geçtikçe en ufak bir sallantıda hafızasını kaybettiğini, aptallaştığını fark etti. Bu da sinir bozucuydu. Müzik dinlemek her zaman zordu, her zaman sorun yaşadık. Radyoda da, plakta da, walkman'de de, CD'de de... Ancak "oyun sonu canavarı" olarak adlandırılabilceğimiz bir şey daha var ki, hayatı küsmüşsek sebebi "o"dur; kulaklığınızın kablosunu çantaniza ne şekilde, ne kadar düzelterek koyarsanız koyun, gelecek seferde mutlaka kabloyu karışmış olarak bulursunuz. Kablonuzu düzeltmek için dakikalarınızı, saatlerinizi, günlerinizi harcısınız. Ve bunun tek bir suçlusu vardır: "kablo canavarı"!

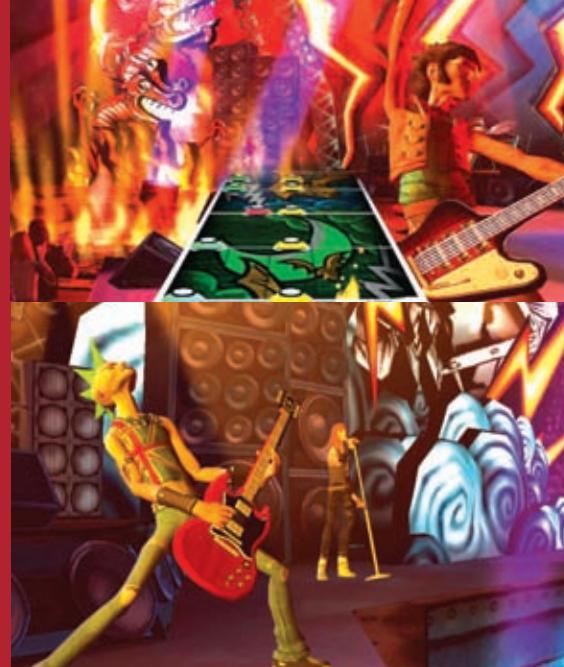
Grafik hiçbir şeydir, zamanlama her şey... Ama grafikler de çok iyi.

### EVET BU O!

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

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

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



Yazar | Fırat Akyıldız



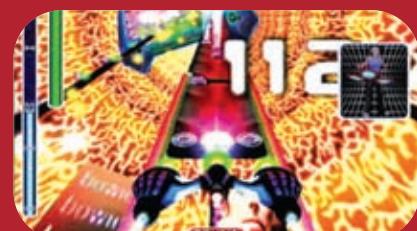
luk derecesinden birini seçip oyuna apar topar başlıyorsunuz. Ancak bu modda gitara ya da karakter seçmenize izin verilmıyor. Ve bu iki unsur, oyunuzu etkiliyor. Quick Play içinde oyuncunun genel oynanışından bahsedip, konuyu kapatacağım. Zira oldukça basit. Oyundaki amacınız şarkıya doğru bir şekilde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

Peki, oyuncunun multiplayer yer seçeneği olduğundan bahsetmiş miydim? Hem de iki gitarla, aynı anda. Eğer iki gitarınız varsa bir arkadaşınızla farklı cepheerde savaşabilirsiniz. Bu modda şarkılar iki parçaya bölünüyor ve soloları takas edebiliyorsunuz.

### ROCKMETRE

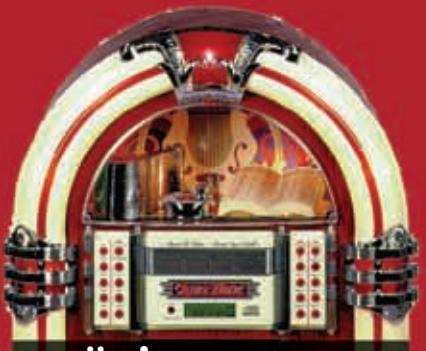
Gitar bir, multiplayer mod iki... Guitar Hero'yu "en iyi" yapan üçüncü etken ise Career modu. İlk defa bir müzik oyunu bu denli kapsamlı bir Career moduna sahip. Ara biriminden gitar ve karakter seçimine, karakter seçiminden oynayış sistemine ka-

### Alternatif



#### Amplitude

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



## MÜZİK KUTUSU

Oyundaki şarkıların tam listesi.

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

### 17 gizli şarkı:

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

İste Guitar  
Hero'nun özel  
gitarı.

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



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

### Artı & Eksi

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

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

dar her şeyle mükemmel.

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

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

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

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

### LONG LIVE ROCK-'N ROLL!

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

### Son karar

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

### Guitar Hero

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

level  
puani ▶ 90



# BUZZ: THE MUSIC QUIZ !

Ve Buzz Final İçin Dönüyorrrrrr..

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

## NEREDE ÇOKLUK, ORADA BOLLUK

Buzz'in bize gönderilen kutusunu gördüğünde duygulandım, gözlerim doldu. Çünkü kutunun küçükken TV'deki yarışmalarla görüp hep kullanmayı hayal ettiğim buttonlardan bulunuyordu. Hiç vakit kaybetmeden oyunu oynamaya koyuldum. İlk ö-

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

Sonraki akşam eve davet ettiğim üç arkadaşım, onları sadece kötü emellerime alet etmek için çağrırdığım habersiz bir şekilde kapımda belirdi. Daha "Hoşgeldiniz!" faslı bitmeden, kollarından tutup TV'nin karşısına oturttum talihi lisafırılarımı. Hepsи iyi birer müzik dinleyicisiydi, yanı dışime uygun rakiplerdi. "Bu kırmızı düğmeli aletler ne?" diye sordu içlerinden biri. "Görecksiniz..." dedim ve oyunu başlattım. İki, üç derken beş saatin nasıl geçtiğini anlayamadık. Oyunun kurnazca hazırlanmış insanı birbirine düşüren böülümlerinde (mesela, bazı böülümlerde doğru yanıt verdığınızda, puan kazanmanın yanında, istediğiniz bir oyuncudan puan da çalabiliyorsunuz.) kavgalar ettik, hatırlayamadığımız şarkılarda kopya çekmeye çalıştık, heyecandan yanlış cevabı seçtığımızda sınırlenip hiçbir şeyin farkında olmayan

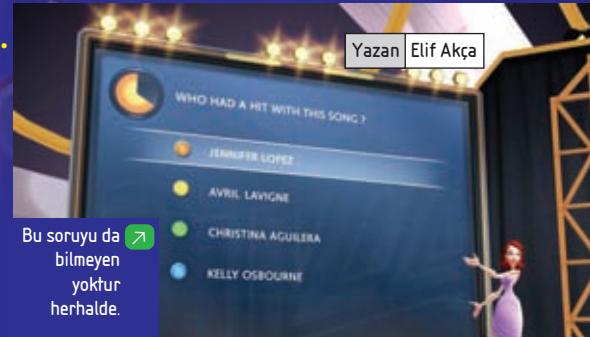


## Artı&Eksi

↑ Geniş veritabanı, bağımlılık yapan oynanış ve zekice hazırlımlı bölümler.

↓ Şarkıların midi formatında olması ve her oyunun sonundaki ödüller.

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	



Bu soruya da  
bilmeyen  
yoktur  
herhalde.

geveze sunucuya küfürler yağdırıldı, zavallı Buzz! butonlarını yerlere fırlattı... Hemen hemen her oyunda galip geldiğim için "popüler kültür ögesi" damgasını yedim kiskananlardan.

## HER EVE LAZIM

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

## Son karar

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

## Buzz: The Music Quiz

Tür ► Müzik Yapımı ► Relentless Software  
Dağıtım ► SCEEE Yaş sınırı ► 3+  
Dual Shock ► Yok 60Hz Modu ► Yok Hoparlör  
Desteği ► Zorluk ► Orta İngilizce gereksinimi ► Orta  
Multiplayer ► 4 oyuncu Diğer sistemler ► -  
Web ► [www.rentless.co.uk](http://www.rentless.co.uk)



level  
puani 90

# MAGNA CARTA TEARS OF BLOOD

Tuşlara hızlı basan kazanıyor!

Yazar Tuna Şentuna

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

## EFFERIA KANATLARIMIN ALTINDA

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

lirken de Reith adında, doğaüstü iyileştirme gücü olan bir kız rastlıyorlar. Geçmişini



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

## ÖNCE ŞURAYA KOŞALIM, SONRA DA ORAYA

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

## Artı & Eksi

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

Grafik

Ses

Oynanabilirlik

Multiplayer

Eğlence



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

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

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

Yine lafi çok uzattım, ama oynanış detayı ben ne yapayım? Anlat anlat bitmiyor. Magna Carta hakkında şahsi fikrimi soracak olursanız, size tek söyleyebileceğim bu oyunun tek kelimeyle ortalama olduğunu gösterebilirim. Oynanış, karakterler, savaş sistem ve akılınızda ne gelirse, klasik bir Japon RYO'sunda göreviniz türden öğeler. Ne çok orijinal, ne de çok kötüler. Böyle bir yapıyı ilginizi çekiyorsa, sizi de Tears of Blood ekibinde görmekten şeref duyuyoruz. ■

## Son karar

"RYO isterim de isterim!" diyefellik fellik yeni PS2 oyunlarını karıştırırsanız, Magna Carta'yı alın, eğlenin. Yoksa FF XII'yi beklemenizi tavsiye ederim.

## Magna Carta: Tears of Blood

Tür ► RYO **Yapımcı** ► Softmax **Dağıtımçı** ► Codemasters  
Yaş sınırı ► 12+ **Dual Shock** ► Var **60Hz Modu** ► Yok  
**Hoparlör Desteği** ► Stereo **Zorluk** ► Kolay  
**İngilizce gereksinimi** ► Orta **Multiplayer** ► Yok  
**Diğer sistemler** ► -

Web ► [www.atlus.com/magna\\_carta/](http://www.atlus.com/magna_carta/)

level  
puanı

70

# SHADOW THE HEDGEHOG

*Kirpilerin bir silah kullanmadığı kalmıştı!*

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

## MASKOTUN GÖZ YAŞLARI

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

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

**Yazan** Volkan Turan



Ne yaptınız benim  
Sonic'ime?  
Sen de kimsin?



## Shadow The Hedgehog

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

**level puanı** 58

mak istiyorum. Varsın hasta olayım! ■

# 50 CENT: BULLETPROOF

## Ücretsiz istifrağ dersleri

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

## BOZUK BİR OYUN

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

bir katil şeklinde. Önümüzde kim çıkarsa çıkışın kesiyoruz, kafadan vuruyor, ceplerini boşaltıyoruz.

Oyun üçüncü şahıs kamerasından oynanıyor ve otomatik nişan oyunda bulunmamakta. Düşmanlar gayet hareketli olduğundan nişan almak bir hayli zahmetli olmuş. Kontroller kesinlikle acemice ayarlanmış. Yani her duvara yaklaşlığımızda "Kare'ye bas, siper al" yazısı görmekte boğaya döndüm! Uzak dövüşten sıkılanlar içinse de tek tuşla yapılan sadistik bitirme hareketleri yapılmış. Bunlar, şakağa bıçak sokma, kulaktan ateş etmek gibi yüksek hayal gücü (!) eseri sahneler.

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

"50 Cent: Arkadaşlar, gay  
olduğumuz anlaşılması diye söyle  
sıkı bir poz veriyoruz şimdi.  
Kamooon! Oltugedir!" "Diğer üçü:  
Üff, çatala bak!."



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

## 50 Cent: Bulletproof

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

**level puanı** 55

# SUPER MARIO STRIKERS



Mario bu sefer de futbolun kitabıńı baştan yazıyor!

Yazar | Volkan Turan

Nintendo'nun 20 yıllık maskotu olan Mario'yu ilk kez 8-Bit'lik o haf boyutundayken, düşmanlarının kafasına hoplarken görmüştüm. Görüş o görüş; hayatından henüz çıkışmış değil, ne güzel kendine has bir oyun platformu var ve sevenler ile buluşuyor. Son zamanlarda kendisini de bol bol spor oyunlarında görür olduk (bıyıklı, şapkalı, göbekli sporcü). Bu yüzden Nintendo'nun bir futbol oyunu yapacağını da biliyorduk çünkü neredeyse değişimdeki başkaspor kalmadı. Tabii diğer firmaların farkları, bu sporlarda üstün köprü bir gerçekçilik sunmadan, oyun oynayacak zamanı az olan insanları bile çok eğlendirebilecek olması.

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

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

## YANARDÖNERLİ RÖVAŞATA

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

(kaleci bizim kon-



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

## Artı & Eksi

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

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	



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

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

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

## ZAMAN HIRSIZI

En az beş dakika süren maçların nasıl geçtiğini bilden gerçekten anlamiyorsunuz. Hele arkadaşları-

nızla beraber oynuyorsanız, oyundan alacağınız keyif katlanıyor ve tiryakilik yaratılan yeni bir GC oyunu ile tanışıyorsunuz. Sonuç itibarıyla MSF arcade tabanlı futbol oyunu severlerle hitap ediyor. Bu oyunun başından binlerce gol atmadan kalkmanız çok zor (Türk filmlerindeki gibi hemen bitiririm yazısı)! ■



## Son karar

Eğer "verdiğim paranın karşılığını alır mıyım" diye meraklısanız, içinden rahat olsun. Eğer bir arkadaşınız yoksa da yapay zekâ siz bir hayli eğlendirecektir, katılıabileceğiniz onlarca turnuva var. Eğer oynayacak bir arkadaşınız varsa, deymeyelim keyfinize.

## Mario Smash Football

Tür ► Futbol Yapımı ► Next Level Games  
Dağıtımçı ► Nintendo Yaşa Sınırı ► - Dual Shock ► Var 60Hz Modu ► Var Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic 2 Zorluk ► Normal İngilizce gereksinimi ► Yok  
Multiplayer ► 1-4 Diğer sistemler ► -  
Web ► [www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)



level  
puanı

83



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

#### A BEN BU FILMİ BİLİYORUM?

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

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

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

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

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

#### HATASIZ KUL DA OLMAZ, HAYALET DE!

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



#### Artı & Eksi

↑ İlginç oynanışı, eğlenceli oluşu, orijinal fikirlere sahip olması.

↓ Yapay zekâ kötü. Sesler ve müzikler vasat. Yeterince özgürlük değil.

Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

#### Son karar

İlginc yapılmış FPS'leri seviyor ve eliniz de bu türe daha önceden alışıksa, Geist'i oynamamanız için tek nedeniniz ufak olmanız olacaktır. Dört arkadaşınız varsa da, onlar izlemek yerine aksiyona katılabılır.

#### Geist

Tür ► FPS Yapıcı ► n-Space Dağıtıcı ► Nintendo  
Yaş sınırı ► 18+ Dual Shock ► Var 60Hz Modu ► Var  
Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic 2  
Zorluk ► Normal İngilizce gereksinimi Yok  
Multiplayer ► 1-4 Diğer sistemler ► -  
Web ► [www.geist-the-game.com](http://www.geist-the-game.com)

level  
puanı 78

# ONLINE DÜNYALARIN BİLİNMİYEN YÜZÜ HİLE VE PROFESYONEL FARMING



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



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

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

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

kendini hilenin karanlık yüzüne kaptıran oyuncular da ortaya çıkmaya başladı.

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

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

**Önemli Not:** Yazında ve resimlerde gördükleriniz bedava hile programcıkları olup yapımcıların hepsinden haberi vardır. Oyundaki karakterlerinizin silinmesi ve atılmayı gözle alıyorsanız, kullanma riski ve vicdani yönü size kalmıştır.

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

## 1) Sanal Temsilci: Online Botlar

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

## 2) Açıkları İstismar Etmek: Exploit

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



↑ Gitmek istediğiniz koordinatları giriyorsun ve gidiyorsun. WoW Havayolları iyi yolculuklar diler.

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

### 3) Büyük Mertebeden Müdahale: Hack

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

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

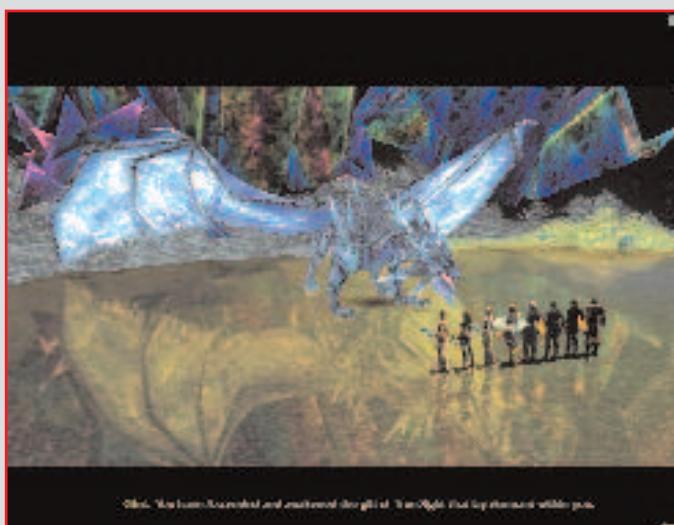
#### 4) Koyun Kopyalamak: Dupe

Diablo II severlerin göz bebeği, efsaneleşmiş bir Exploit vardı: Dupe, yani eşya kopyalama. (duplicate'in kısaltılmıştır) Eşya kalpazanlarının dampingi bir süre Battle.net ekonomisini altüst etmişti. Günümüzde Diablo II'deki kadar olmasada Dupe hâlâ bazı oyunlarda uygulanabilen bir hile. İnternette karşılaşabileceğiniz birçok Dupe resminin Photoshop eseri olduğunu belirtmeden geçmeyeelim.

#### Hediye Paketinden Dolandırıcı Çıkması

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

World of Warcraft'in ilk zamanlarındaki hediye dolandırıcılık olayı mesela: Oyunda bir eşyayı herhangi birisine renkli käğıtlara sararak hediye paketi şeklinde göndermek mümkündü. Alıcının paketin içini görebilmek için hediyeyi envanterine alarak açması gerekiyordu. Üçkâğıtçı ilgi çekicek bir eşyayı Chat kanalında duyurduktan sonra alıcılarla fiyatla anlaşıyor ve ücreti ödedikten sonra eşyanın yeni sahibine(!) bir hediye paketi gönderiyordu. (Auction House'a



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

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

#### Bana CD Key'ini söyle, sana kim olduğunu söyleye-yim

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

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

#### Korunma yolları

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

# Makro malı değil, alın teri PROFESYONEL FARMING

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

## SANAL DÖVİZ KURLARI ve ALIŞVERİŞ ÖNERİLERİ

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

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

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

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

## CARI AÇIK KAPANIR MI?

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

Bunun ne kadar gerçekçi olduğunu görmek için yanında üç kişi çalıştırılan Çinli ile konuştuğumda çalışanlarına aylık 200 \$ ödediğini öğrendim. (aranızda "Günde 17 saat oyun oynayan genç öldü" gibi haberleri duyuş şartımayan var mı?) Bu arada dikkatinizi çekерim: Bunlar oyundan uzaklaştırılmamak için Exploit veya Hack'in kullanılmadığı durumlar. Farming programlarının da kendi içinde pazarı oluşmuş durumda. Örneğin Farm'a yönelik basit düzeyde bir profesyonel Bot 255'a satılıyor (burada profesyonelden kastım bir GM'e yakalanmadan maksimum süre iş görebilmesi.) Tabii bu botun ömrü yeni bir yamaya kadar sürdüğünden botun yeni sürümü farklı bir ücretle satışa çıkıyor. Ayrıca Loot sonrası, karakteri en yakın yaratığın yanına GM'in ruhu duymadan işlenen bir Teleport-Bot programcığı 3000\$'a alıcısını bekliyor.

İşte biz online oyuncuları eğlencem için zaman ve para harcarken arka planda böyle bir ikinci sektör olmuş durumda. Ve sanırım yazdıklarımı okuduklarınızdan sonra ne online oynlara ne de hile yapken atılanlara aynı gözle bakabileceksiniz. ■

## Farming Nedir?

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

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

# GÖKER'İN MOD GÜNLÜĞÜ

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

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

SkyMan'ın Notu: 9,0/10 ■

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

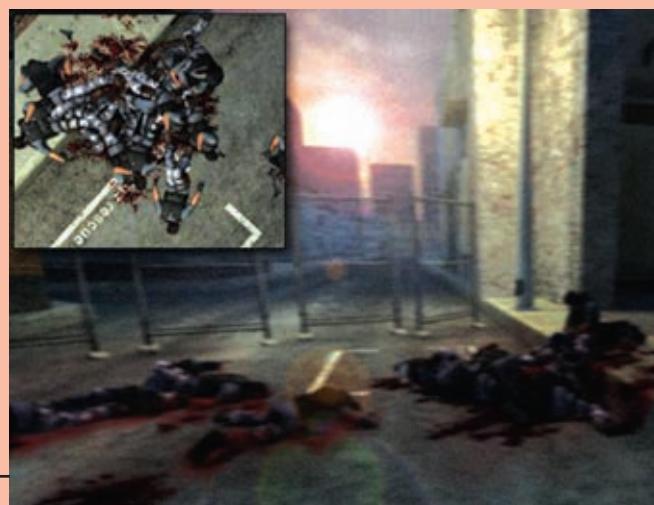


## Zombie Strike: Source (Level CD'de)

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

SkyMan'ın Notu: 6,5/10 ■

Yorgan gitti kavga bitti; →  
zombi geldi teröristler gitti.



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

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

SkyMan'ın Notu: 8,5/10 ■

Hain oyun yapımcıları açılın, →  
Thompson geliyor!



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

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

**KISA KISA KISA****Vahşi eğlence****The Wild GBA'de**

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

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

Geçen yılın bahar aylarında tesadüfler sonucu, Ubisoft'un Xbox 360 ve PSP için hazırladığı Splinter Cell Essentials'ın haberi sızdı. Ubisoft uzun süre bu konuda suskun kalmayı tercih etti ama oyunun çıkış vakti yaklaştıkça duvarlardaki mührüler de çözülmeye başladı. Sam Fisher'in bilinen tüm silah ve ekipmanını içerecek Essentials daha önce görmediğimiz ve mahiyetini henüz bilemediğimiz yeni bir ekipman seti de içerecek. Serinin şimdideki yayınlanan bölümlerinin öncesindeki bir zaman dilimi ni anlatan Essentials'da yine Sam Fisher karda yürüyüp izini belli etmeyen bir kahraman olarak bol bol gizlilik temelli görev üstlenecek.

Oyun, Pandora Tomorrow'da gördüğümüz iki oyunculu "Spy vs. Spy" modu da bulunacaktır. PSP'nin Wi-Fi'sa şagolsun...

**KISA KISA KISA**

# Gizmondo'ya veda

**Türkiye'ye varamadan nefesi kesildi**

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

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

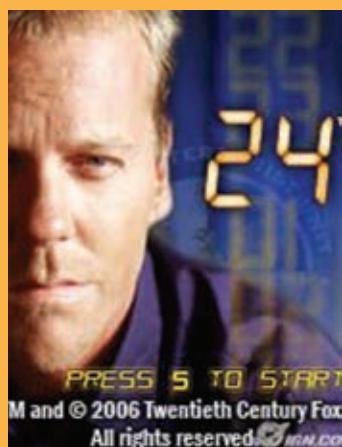
Satışları kötü gitmemesine rağmen, Amerika çıkışmasını yaptıktan kısa süre sonra firmanın yöneticileri hakkında çıkanmafya bağlantılı haberler, Gizmondo markasının ciddi şekilde yaranmasına neden olmuştu (Türkiye'nin aksine, dünyanın birçok yerinde mafya olmak, bir meziyet değil utanç kaynağı kabul ediliyor).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



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

# Jack Bauer'a uyku haram

CTU operasyonlarını kendi telefonunuzdan yönetin



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

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

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

saat ayrı bir görev demek. Her bölüm ayıri sürprizlerle dolu 24 dizisinin oyunu da bu tempoyu sağlaması derdinde olduğu için konuya şimdilik pek bilemiyoruz ama Jack ve sadık asistanı (yoksası değil mi?) Chloe'nin oyunda da yer aldığı biliyoruz. Önümüzdeki ay çıkacak olan 24'ü Türkiye'de oynamaya şansı bulursak, bizim için asıl sürpriz bu olacak. ■

DS VE WARIO; MUHTEŞEM İKİLİ

# WarioWare: Touched!



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



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

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

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

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

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

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

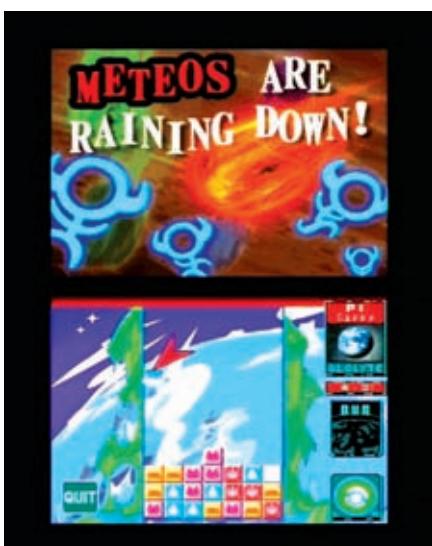
NOT

85

EVRENİ YOKEDEN RENKLİ KUTULAR

# Meteos

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



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



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

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

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

NOT

80

# Civilization

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



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

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

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

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

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

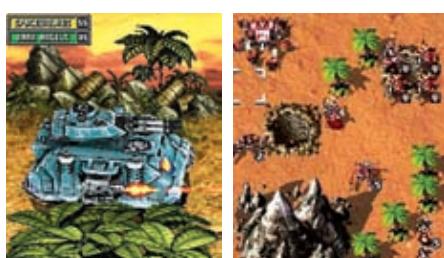
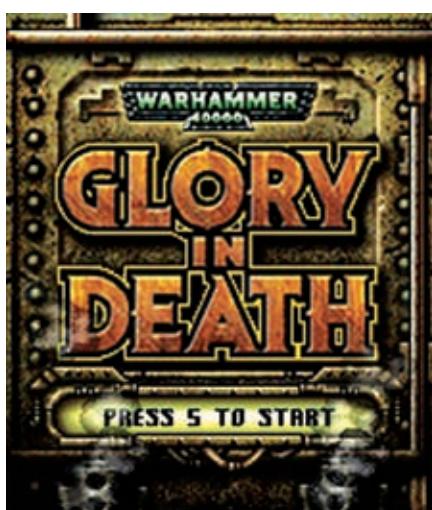
NOT

85

## BLOOD RAVEN'LAR CEpte

# Warhammer 40,000: Glory in Death

**Yapım:** Razorback **Dağıtım:** THQ Wireless **Tür:** Strateji **PLATFORM:** N-Gage Multiplayer: 2 kişi



sıra tabanlı oynanış. Warhammer 40K bunların hepsini sunuyor oyuncuya. Gerçi oyun henüz piyasaya sürülmemiş ama elimize ulaşan beta versiyon, final sürümüne oldukça yakın bir aşamada olduğundan bunları rahatlıkla söyleyebiliyoruz.

Glory in Death, Warhammer 40K'nın maşaüstü oyununa sadık kalınarak hazırlanmış bir oyun. Orklar, Space Marine, Chaos ve Eldar tarafları arasındaki savaşta kendi safinizi seçerek başlayıp, tamamen Warhammer evrenine özgü birimler ve kurallarla diğerlerini ezmeye çalışıyorsunuz. Oyunun her iki için ayrı bir senaryosu ve bu irkların doğalarına ait, birbirinden oldukça farklı ortamlar sunması, böyleden beklenmeyecek bir hüner olarak çı-

yor karşımıza. Sik ormanlık alanlar, çölleşmiş topraklar, endüstriyel bölgeler yetmezmiş gibi kendi haritalarınızı tasarlayıp oyuna ekleme şansınız da var. Ayrıca uzun uzun senaryo oynamak istemiyorsanız "skirmish" modunda ister yapay zekâya isterseniz de gerçek rakiplere karşı oynayabiliyorsunuz.

Oyun gerçekten de ebatlarından beklenmeyecek bir zenginliğe sahip ama grafikler hedeflenen etkinin biraz gerisinde kalmış. Ortamlar birbirinden ne kadar farklı olsa da her şeyin üstünü örten bir sepia filtersi var sanki, bu biraz sinir bozuyor. Bir de sesler ve müzikler... Umarız oyunun final versiyonunda, kulaqlarımızın girtlağımıza doğru sokulma ihtiyacına sebep olmayan daha makul ses ve müzikler kullanılır. Yoksa sessizce eğlenmeyi öğrenmemiz gerekecek... ■

NOT

80

N-Gage'in oyun kontrollerine alışamayanlar için sıra tabanlı strateji oyunları en iyi çare. Yukarıda anlatığımız Civilization gibi Warhammer 40K de öncelikle bu açıdan çok cazip bir seçenek. Hem derin bir oyun sistemi, hem sıfırdan keşfetmek zorunda olmadığımdan tanık bir dünya, hem de olabildiğince rahat ve

# STRATEJİ USTASI ÖZEL

## DERİN HİLE

Bu ay Strateji Ustası'nda yazamayı hak eden bir oyunun çalışmamasından istifade ederek farklı bir köşe yapmaya karar verdik. İlk sorunuz köşeye nasıl bir isim vereceğimiz oldu, Sinan'ın o saniye dilinin ucuna geliveren 'Hile-Hurda' ismi her ne kadar çok komik bir isim olsa da, benim de aklıma daha uygun bir isim gelmedi. Yani Sinan bir son dakika değişikliği ile süper bir isim bulamadıysa sayfanın yukarısını bu isim süslüyor olmalı :) (gördüğün gibi daha iyi bir isim buldum - Blx)

Önünüzdeki sayfalarda son bir sene içinde çıkışmış olan (ve birkaç tane de daha önce çıkışmış ama yeni ve ilginç gizlerini bulduğumuz) en önemli oyunlarla ilgili, büyük ihtimalle daha önce bilmediğiniz giz bilgiler (Easter Egg) bulacak, oyun sırasında 'hile kodu' yazmanın ötesinde oyun dosyalarıyla oynayarak daha ciddi hileler yapmayı öğrenecek, bazı oyunlardaki hataları nasıl kendi gararınızı kullanabileceğinizi göreceksiniz. Yalnız aklınızda bulunsun, oyun dosyalarını değiştirmeniz gereken hilelerde değiştireceğiniz dosyanın mutlaka bir kopyasını almayı unutmayın. Böylece yapabileceğiniz herhangi bir hatada bu dosyaları rahatça orijinal hallerine döndürebilirsiniz. Oyunların iç dünyalarına yapacağımız yolculuğa hazır mısınız?

### THE SIMS 2 KENDİ TABLOLARINI YAPMAK

Evinizi kendi yaptığınız tablolara donatmak istiyorsanız, ilk olarak Sim'inizin 5. seviye yaratıcılığa sahip olmasını sağlamalısınız. Bu seviyeye ulaştıktan sonra Sim'inize resim yaptırın, şimdi çıkışacak olan çerçeveyi istediğiniz bir yere götürüp içinde kalanların resmini çizebilirsiniz. Ancak biz oyun alanında olanları değil, kendi çizimlerimizi kullanmak istiyoruz. C tuşuna bastığınızda oyun duracak, Alt+Tab tuşlarını kullanarak masaüstüne dönün, herhangi bir çizim programını çalıştırın (Paint, PaintShopPro vs) ve oyun içinde almış olduğunuz resim dosyasını açın (bu dosyayı C:\My Documents\EA\Sims2\Storytelling\Snapshot.bmp adresinde bulacaksınız).



Şimdi oyunda görünmesini istediğiniz resmi açın, oyundan almış olduğunuz ekran görüntüsüyle aynı boyuta getirin ve Snapshot.bmp dosyasının üzerine yazın. Şimdi tekrar Alt+Tab ile oyna döndüğünüzde Sim'inizin o resmi yaptığı göreceksiniz. Bu sayede evinize istediğiniz her türlü resmi koyabilirsiniz.

### SIM RADYOSUNDA KENDİ MP3'LERİNİZİ DINLEMEMEK

C:\My Documents\EA\Sims2\Music\radyo istasyonunun ismi) klasörüne girin ve istediğiniz mp3'leri bu klasöre kopyalayın. Şimdi Sims 2'yi çalıştırıp Ayarlar menüsüne girin, Müzik ayarlarına geçin, Radyo İstasyonu kısmına gelin ve çalışmasını istediğiniz şarkıları seçin.

### TELEVİZYONDA KENDİ VİDEOLARINI SEYRETMEK

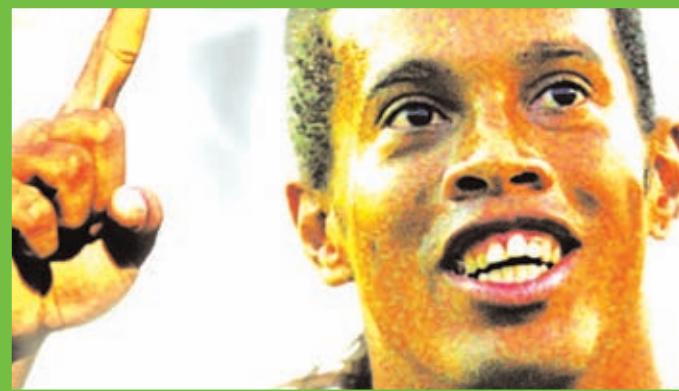
C:\My Documents\EA\Sims2\Movies\Broadcast klasörüne kendi videolarınızı kopyalarsanız, oyun içindeki Sim televizyonunda bu videoları seyredebilirsiniz. Kopyalayacağınız videoların .avi formatında, maksimum 128x128 büyüğünde ve saniyede en fazla 15 kare içerek şekilde olması gerekiyor.

### OYUNDAKİ MÜZİKLERİ OYUN DİŞINDA DINLEMEMEK

The Sims 2\TSDATA\Res\Sound klasörünü açın. Burada radyo istasyonlarını ve diğer müzikleri \*.package formatında göreceksiniz. Dinlemek istediğiniz dosyayı farklı bir klasöre kopyalayın ve uzantısını .mp3 olarak değiştirin (yani dosya.package -> dosya.mp3 olmalı). Böylece dosyadaki şarkıları dinleyebileceksiniz.

### PARASIZ SIM'LERİ GELİŞTİRMEK

Eğer Sim'leriniz fakirlerse yine de onları gelişimlerden mahrum etmemenin bir yolu mevcut. Oyunda almış olduğunuz bir eşyayı aynı gün iade ederseniz tüm paranızı geri alabilirsiniz. Yani evinize bir vücut geliştirme aleti alabilir, Sim'inizi çalıştırılabilir ve aynı gün aleti iade edebilirsiniz. Bunu her gün düzenli olarak tekrarlararak fakir ama güclü bir Sim'e sahip olabilirsiniz.



## FIFA 2006 MENAJER MODUNA 5 YILDIZLI TAKIMLA BAŞLAMAK

5-yıldızlı takımlardan birini seçin, takım kadrosu ekranında olabilecek en kötü ilk onbiri yaratın. Böylece takımınız artık 5-yıldızlı olarak değerlendirilmeyeceği için menajer modunda seçebileceksiniz. Menajer modu oyununuzu kaydettikten sonra tekrar kadro menüsüne girin, orijinal onbiri seçin ve tekrar Menajer modunu yükleyin.

# GUN

### SİNIRSIZ CEPHANE

Dodge City'den batıya doğru, demiryolu boyunca ilerleyin. Sağ tarafınızda içinde bufalolar olan bir tarla göreceksiniz. Bu tarlada bir evden geriye kalanlar var, evin güneybatısında ise bir maden girişleri bulunuyor. Madenin içine girin ve yol ayrılmından sağa dönün. Buradaki maden arabalarının arkasında patlayıcı fiçıları göreceksiniz, bunlardan birini alın ve eve geri dönün. Şimdi bu fiçıyı bacanın yanına koyun (evden dışarı doğru bakan uzun yüzüne doğru). Fiçıya ateş edip havaya uçurduğunuzda yerde bir delik açılacak ve bu deligin içinde oyundaki tüm silahlar için sınırsız cephane bulacaksınız.

### HOODOO İLE OLAN DÖVÜŞÜ OTOMATİK OLARAK GEÇMЕK

Gazinoda Hoodoo ile olan dövüşte onun üst kattaki balkonda olduğunu göreceksiniz. İkinci kata çıktığınızda, duvarlarında

kırmızı duvar kağıdı olan merdivenler bulunuyor, bu merdivenle üçüncü katın merdivenleri. Bunlardan yukarı çıkmak ve Hoodoo'nun ofisine ulaşın. Böylece dövüşü geçmiş ve Hoodoo'yu yendiş olacaksınız.



## NFS: MOST WANTED OYUNA 40,000\$ İLE BAŞLAMAK

Eğer bilgisayarınızda Need for Speed: Underground 2 kurulu durumdaysa, yeni bir kariyere başladığınızda hesabınızda 40,000\$ olduğunu göreceksiniz.

### SATIŞLARDAN DAHA FAZLA PARA KAZANMAK

Eğer arabanızı satmaya karar verdiyerseniz ilk olarak modifikasyon dükkanına gidin ve tüm parçaları tek tek satın. Arabanın kendi satış fiyatı aynı olacağınından bu parçalardan ek kar elde etmiş olacaksınız.



# grand theft auto San Andreas

## GARAJA İKİ ARABA KAYDETMEK

Bildığınız gibi garajınıza yalnızca tek bir araba kaydedebiliyorsunuz, ancak ufak bir hileyle bu sayıyı ikiye çarmak mümkün. Öncelikle kaydetmek istediğiniz ilk arabayı garaja doğru sürüp, garaj kapısı açıldıktan sonra arabayı garaj kapısının tam altında durdurun. Böylece kapının kapanmasını önleyeciksiz. Kaydetmek istediğiniz ikinci arabaya binin ve garaja sokun. Şimdi tekrar ilk arabaya binin ve garaja girin. Artık garajınızda kayıtlı iki arabanız var.

## BÖLGENİZDEKİ CETE SALDIRILARINI ANINDA DURDURMAK

Eğer diğer çeteler bölgeye saldırmaya başladırsa hemen oyunu kaydedin, böylece çete savaşı duracak ve onlarla dövüşmek zorunda kalmayacaksınız.

## BELES PARA

Bir scriptiz kulübünə gidin ve scriptizcının tam önünde durun.

## SİNIRSIZ KAYNAKLAR

Oyun klasöründeki "data" dizinine bulunan "proto.xml" isimli dosyayı bir metin editörü ile açın. Metin içinde "CreateOf" kelimesini aratin, böylece CrateofFood, CrateofCoin, CrateofWood, CrateofFoodLarge, CrateofCoinLarge ve CrateofWoodLarge girdilerini bulacaksınız. Bu girdilerin altında "InitialResourceCount" kelimesini bulun ve bu değeri istediğiniz sayıyla değiştirin. Örneğin normalde bunlar "100.000" birim (noktadan sonra küçürt anlamında, yani aslında 100 birim) kaynak bulunduruyorlar, bu sayısı "50000.000" olarak değiştirebilirsınız.

## TEK KİŞİLİK OYUNDA KOLAY LEVEL KAZANMAK

My Documents\My Games\Age of Empires 3\Savegame klasöründeki sp\_séhirismi\_homecity.xml dosyasını açın ve <level> kelimesini arayın. <level>xx</level> şeklinde bir girdi göreceksizez, bu-

scriptizciyi izleyenler para vermeye başladıklarında, parayı koydukları yerde bulunan kişi siz olduğunuzdan CJ tüm parayı cebe indirecek.

## OYUNDAKİ ARAÇLARIN ÖZELLİKLERİNİ DEĞİŞİRTİRMEK

Rockstar Games\GTA San Andreas\ klasörüne girin ve Data dizinine geçin. Öncelikle değiştirmek istediğiniz dosyanın bir kopyasını almayı unutmayın. Araçlarla ilgili özellikleri buradaki handling.cfg dosyasında bulacaksınız. Bu dosyayı bir metin editörü ile açarak kamyonları bile motorsiklet kadar hafif ve rahat kullanılır hale getirebilirsiniz.

## AYIN BÜYÜKLÜĞÜNÜ DEĞİŞİRTİRMEK

Eğer keskin nişan tüfeğini kullanarak aya ateş ederseniz büyülüğünün değiştğini göreceksiniz.

## ÜCRETSİZ ARABA TAMİRİ

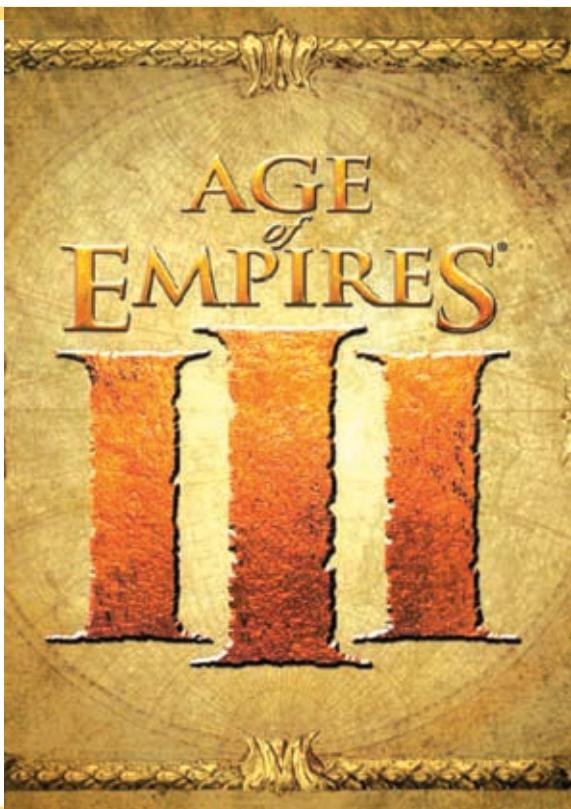
Hızlı ve ücretsiz araba tamiri için hasarlı arabanızı garajınıza götürün, arabadan inin ve garajdan çıkışın. Hemen garaja doğru hamle yaparak kapıyı açın, böylece arabanız tüm bozukluklarından kurtulmuş olacak.

## ANINDA NOS ŞARJı

Eğer kullanmak için NOS şarjının dolmasını beklemek istemiyorsanız arabadan inin ve tekrar binin. Böylece şarjınız kendiliğinden dolmuş olacak.

## YASAK BÖLGELERİ RAHATÇA GEZMEK İÇİN

Woozie'nin verdiği "Amphibian Assault" görevi sırasında arama seviyesi devre dışı bırakılıyor. Dolayısıyla bu görevdeyken oyundaki tüm yasak bölgeleri (ordu üssü, polis merkezleri vs) rahatça gezebilir, gizli araçların yerlerini tespit edebilirsiniz. Ayrıca bu sayede donanma üssüne yakın bulunan iki istiridyeyi de vulneruma korkusu olmadan kolayca alabilirsiniz.

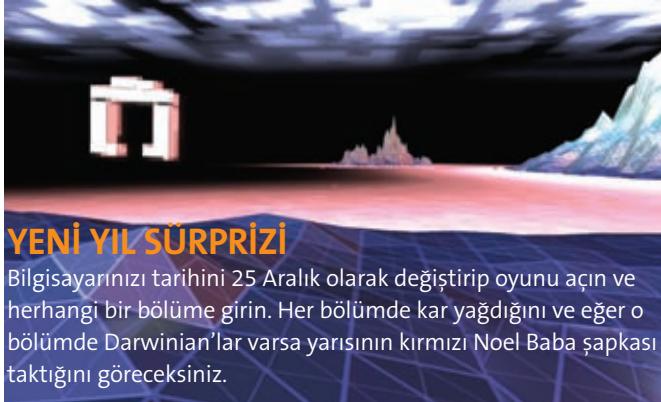


rada görmüş olduğunuz xx'i 99 olarak değiştirin, oyuna girin ve bir çalışma oyununa girin. Artık 99. levelsiniz.

## YENİLMEZ BİRİMLER

Oyun klasöründeki "data" dizinine bulunan "proto.xml" isimli dosyayı bir metin editörü ile açın. Yenilmez hale getirmek istediğiniz birimin ismini aratin (ör. Explorer). Biraz aşağı indiginizde <Flag> komutlarını göreceksiniz. Burada yeni bir sütun açın ve iki kere Ctrl+Tab tuşlarına basın. Şimdi <Flag>Invulnerable</Flag> ve <Flag>DoNotDieAtZeroHitpoints</Flag> satırlarını ekleinyin. Dosyayı kaydedip oyunu çalıştırın. Explorer biriminizin ölümsüz olduğunu göreceksiniz. Yalnız unutmayın ki bu değişiklik düşmanın aynı tür birimlerini de yenilmez yapacaktır.

# DARWINIA



## YENİ YIL SÜRPRİZİ

Bilgisayarınızı tarihini 25 Aralık olarak değiştirip oyunu açın ve herhangi bir bölüme girin. Her bölümde kar yağdığını ve eğer o bölümde Darwinian'lar varsa yarısının kırmızı Noel Baba şapkası taktığını göreceksiniz.

## DOOM 3 ID SOFTWARE PDA'İ

Son bölüm olan Excavation Site bölümünde asansörle cehenneme indiğinizde sol duvardan ilerlemeye başlayın. Yolun sonuna geldiğinizde üzerinde id logosu olan bir tuğlayı aydınlatan mumlar göreceksiniz. Bu tuğlaya tıkladığınızda sol tarafınızdaki duvar açılacak. Açılan odaya girince id Software ekibinin teşekkür mailini bulunduran PDA'yı bulacaksınız.

## OYUNU BİTİRMEDEN NIGHTMARE ZORLUK SEVİYESİNİ AÇMAK

\Data\BASE klasörüne gidin ve DoomConfig.cfg dosyasını bir metin editörü ile açın. "g\_nightmare" kelimesini arayın. Eğer oyunu henüz bitirmemişseniz bu girdinin karşısında "0" değerini göreceksiniz. Bu değeri "1" olarak değiştirdiğinizde Nightmare zorluk seviyesi açılmış olacaktır.

## RENKLİ KAYIT VE OYUNCU İSİMLERİ YARATMAK

Oyununuza veya karakterinize isim verirken önce "^" tuşuna basın ve ardından 0-9 arasında bir sayı tuşuna basın. Bunu yaptığınızda yazmış olduğunuz bu iki karakter kaybolacak ve imlecin rengi değişecektir. Bu şekilde renkli isimler yaratabilirsiniz.

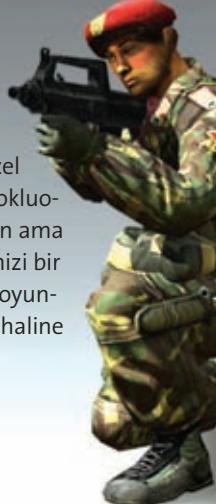
## BATTLEFIELD 2 ÖZEL SİLAHLARI AÇMAK (1.0.0 VERSİYONU İÇİN)

EA GAMES\Battlefield 2\python\bf2\stats klasörüne girin ve "unlock.py" dosyasını bir metin editörü ile açın. "defaultunlocks" kelimesini arattığınızda aşağıdaki satırı göreceksiniz:  
defaultunlocks = [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]

Bu satırı şu şekilde değiştirin:

```
defaultunlocks = [1, 1, 1, 1, 1, 1, 1]
```

Dosyayı kaydedip oyunu çalıştırığınızda özel silahların açıldığını göreceksiniz. Bu hileyi çokluoyuncu oyunlarında da kullanmanız mümkün ama EA Games bu durumu fark ederse CD-Ket'inizi bir haftalığına yasaklayacaktır. O yüzden çokluoyuncu oyunu oynamadan önce bu dosyayı eski haline getirmeyi unutmayın.



## VAMPIRE: BLOODLINES SINIRSZIZ TECRÜBE PUANI

Yeni bir oyun yaratın ve karakter yaratımı ekrانına geçerek klanınızı seçin. Karakter tablosunda puanlarınızı istediğiniz gibi dağıtan. Şimdi tekrar klan seçimi ekrانına dönün ve aynı klanı seçin (farklı bir klan seçerseniz puanlar sıfırlanır). Göregeginiz üzere az önce eklemiş olduğunuz puanlar harcanmamış görünüyor. Bu hata oyunun son yamalarıyla düzeltilmiş durumda ama yama kullanmadıysanız deneyebilirsiniz.



## BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES SPECIAL FORCES'TA BULUNAN OZEL SILAH-LARI ANA OYUNDA DA KULLANABILMEK

Special Forces'ta ana Battlefield2'de kullanmak için silah açabileceğinizi biliyorsunuzdur. Ama bu silahları ana oyunda kullanabilmek için aslında Special Forces sahibi olmanız gereklidir.

Special Forces giriş ekranından arkadaşınızın hesabıyla giriş yapın, Special Forces'te bulunan haritalardan birinde bir el oynayın. Şimdi hesapta çıkış yaparak tekrar girin. Seçim ekranında açabileceğiniz silahları göreceksiniz. Ancak Special Forces kitlerini açabilmek için bir önceki açılması gerekenlerin açık olması gerektiğini unutmayın (örneğin G36C'yi açmadan SCAR'ı açamazsınız). Special Forces silahlarını açtıktan sonra yalnızca BF2 kurulu olan bilgisayarına yine bu hesabı kullanarak giriş yapın, böylece açılmış olan bu silahları o bilgisayarda da kullanma imkanına sahip olacaksınız. Bu özelliği kullanabilmek için Battlefield2 1.12 versiyonunu kullanıyor olmanız gerekiyor gereğini de hatırlatalım.



## THE MOVIES

### SANDBOX MODUNDAKİ HERŞEYİ AÇMAK

Öncelikle Windows'un klasör seçeneklerinden gizli dosyaları gösterme seçeneğini aktif hale getirin. C:\Documents and Settings\[Kullanıcı İsmi]\Application Data\Lionhead Studios\The Movies\ klasörüne girin. Burada Unlocking.ini diye bir dosya olduğunu göreceksiniz. Eğer daha önce Sandbox modunda oynamamış ve herhangi bir şekilde ilerlemeydiyseniz bu dosya mevcut olmayabilir. Bu durumda yeni bir metin dosyası yaratın ve bu klasörün içerisinde Unlocking.ini ismiyle kaydedin. Dosyayı bir metin editörü ile açın ve içeriği şu şekilde değiştirin:

```
highest_decade = 2000  
[prizes]  
RANKPRIZE_1  
RANKPRIZE_2  
RANKPRIZE_3  
RANKPRIZE_4  
RANKPRIZE_5  
RANKPRIZE_6  
RANKPRIZE_7  
RANKPRIZE_8  
RANKPRIZE_9  
RANKPRIZE_10  
RANKPRIZE_11  
RANKPRIZE_12  
RANKPRIZE_13  
RANKPRIZE_14  
RANKPRIZE_15  
RANKPRIZE_16  
RANKPRIZE_17  
RANKPRIZE_18  
RANKPRIZE_19  
RANKPRIZE_20  
RANKPRIZE_21  
RANKPRIZE_22  
RANKPRIZE_23  
RANKPRIZE_24  
RANKPRIZE_25
```



Dosyayı kaydettikten sonra bir Sandbox oyunu başlattığınızda 2000 yılına kadar ilerleyebildiğinizi ve herşeyin açık olduğunu göreceksiniz.



## SERIOUS SAM 2

### İLK BÖLÜMDEN ROKETATAR SAHİBİ OLMAK

Maymun kafasına girmeden önce sağ tarafa bakın. Oradaki ufak bir şelale görecəksiniz. Biraz sağa doğru duvarda bir platform bulunuyor. Bu platformun altındaki tahtaya ateş ederseniz roketatar düşecektir.



### ZORLUK BONUSU

Oyna istediğiniz zorluk seviyesinde başlayın. İstediğiniz zaman ana menüye dönün, Custom Level seçeneğini seçin ve Serious zorluk seviyesinde oynayın. Başlatmış olduğunuz oyunu yükleyin. Oyna başladığınız zorluk seviyesi değişimemiş olmasına rağmen bölüm bitirdiğinizde Serious seviyesi zorluk bonusu alacaksınız.

## SWAT 4



### SİNIRSIZ SAĞLIK

\Content\System\SwatGame.ini dosyasını açın. Aşağıdaki satırların yerini tespit edin:

```
SPDamageModifierEasy=0.5;  
SPDamageModifierNormal=1.0;  
SPDamageModifierHard=1.5;  
SPDamageModifierElite=1.5;
```

Bu satırlar oyunun zorluk seviyelerinde (Kolay, Normal, Zor ve Elit) kullanılan zarar çarpanlarını belirliyorlar. Örneğin ilk satırda 0.5 değerini 0.0 olarak değiştirek Kolay modda sınırsız sağlığı sahip olabilirsiniz. Bu değişiklik sakatlanmanıza (dolayısıyla koşamamanıza) engel olmasa da ölümün mümkün olmayacağından emin olun.

### SİLAHLAR İÇİN SINIRSIZ CEPHANE

System klasöründeki SwatEquipment.ini dosyasını açın ve MagazineSize kelimesini aratın. Benelli M90, Benelli Nova, Breaching Shotgun, Less-Lethal Shotgun, Pepper Gun ve Taser Stun Gun altında bulunan bu satırın değeri değiştirerek silahınız için neredeyse sınırsız cephaneye sahip olabilirsiniz. Örneğin Benelli M90'daki MagazineSize=5 satırını MagazineSize=100000 olarak değiştirirseniz 100000 mermili bir pompalı olacaktır. Bu değişimden silahı kullanan diğer ekip üyeleri de faydalanan.

M4 Carbine gibi ClipBasedWeapon olarak adlandırılan silahlarda bu satırı değiştirmenizin hiçbir etkisi olmayacağından emin olun.

## BLACK & WHITE 2 NORS MINİ OYUNU

Dördüncü bölgede oyuna başladığınız köyün yanında aşağıya doğru giden bir yol göreceksiniz. Oradaki mağarada bir adam bulunuyor. Onu alıp mümkün olduğunca uzağa fırlatmaya çalışın. Ne kadar uzağa fırlatırsanız, o kadar çok Tribute kazanacaksınız.

### FİYATLARI UCUZLATMAK

Oyunun klasörüne girin ve \data\Balance\ dizinindeki "GameBalanceArtifact.txt" dosyasını bir metin editörü ile açın. Bu dosyanın içerisinde Tribute menüsündeki herseyin fiyatlarını göreceksiniz. Örneğin ARTEFACT\_EPIC WONDER\_NUMBER\_VOLCANO 100000 satırındaki değeri 5000 yaptıgınızda bunun fiyatını oldukça düşürmiş olacaksınız. Bu değeri 1000'in altına düşürmeye dikkat edin, aksi halde sorun yaşayabilirsiniz. Ayrıca bu numarayı önceden kaydetmiş olduğunuz oyunlar üzerinde kullanamazsınız.

Etkileyiciği artırmak \data\Balance\ klasöründeki PlacementData.xml dosyasını metin editörü ile açın.

<object type="abode" name="greek\_abode\_c"> satırını bulun (üçüncü paragraf). <basevalue impressiveness="0.2" > satırındaki değeri 20 olarak değiştirin.

Şimdi kayıtlı oyunlarınızdan birini açın ve etrafa bir sürü villa yerleştirin. Köyünüz bir anda mühüm bir etkileyiciliğe sahip olacak ve bulundığınız bölümü kazanacaksınız. Bu değişim tüm kayıtlı oyunları etkileyecektir.

### SİNIRSIZ KÖTÜLÜK PUANI

Bir köyü ele geçirin ve köydeki tüm yiyeceği ve nüfusu ortadan kaldırın. Böylece köyü beslemediğiniz için birkaç dakikada bir kötülük puanı alacaksınız, ama köyde de kimse yaşamıyor olacak.

## PRINCE OF PERSIA: TWO THRONES PASKALYA YUMURTASI

At arabasını kullandığınız bölümde geçtiğiniz kapıyı açtıktan sonra aşağı doğru ilerleyin. Yüzünüze kapıya doğru dönün, kuzeydoğu düşmanların ortaya çıktıgı yerde bir sütn göreceksiniz. Sütna yarısına kadar tırmanın ve günde doğru ziplayın. Ses size oyuncunun ses geliştiricilerinin isimleri sayacaktır.

### SİNİRŞİZ KUM KREDİSİ

Kum kredisi sandıklarına yakın olan bir çeşme bulduğunuzda sandığı açmadan önce oyunu kaydedin. Sandığı gidip açın ve "10 Sand Credits" mesajını gördüğünüzde oyundan çıkışın. Aynı kaydı yükleyin ve aynı sandığı açın, bu işlemi tekrarlayarak sınırsız kum kredisine sahip olabilirsiniz.



## KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 ULTIMA İNCİSİ

Onderon Palace'ın kılavuzmanın ardından bi-terminalde üç sayı bulmacası göreceksiniz. Bu terminali kullanabilmek için yalnızca tek bir şansınız var, eğer başarısız olursa bir daha açılmamak üzere kilitleniyor. Girmeniz gereken doğru kodlar 66, 45 ve 39. Bunu yaptıgınızda açılan odada çokender bulunan bir işin kılıcı kristalı sizi bekliyor olacak, Ultima incisi. Bu kristal +2 damage, +3 attack ve 1-6 critical değerlerine sahip.

### ANA KARAKTERİNİZİ DİRİLTMEK

Eğer grubunuz 3 kişiden oluşuyor ve ana karakteriniz öldüyse hatta olan diğer karakterlerden birini dğeriyle konuşturun. Bunu yaptıgınızda ana karakteriniz tekrar hayatı dñecek.

### EBON HAWK'TAKI GİZLİ BÖLMELERİ AÇMAK

Ebon Hawk'ın orijinal sahibine (Nar Shaadda) bu iddiasını kanıtlamak için sorular sorduğunda size gemide iki tane gizli bölüm olduğunu söylüyor. Bunu söylemediğiniz sürece bu bölmeleri bulmanız mümkün değil. Bölmelерden bir tanesi gemiden kaldırılmış olsa da güverte kısmında diğer bölmeyi açabileceksiniz.

### HANDMAİDEN SAYESİNDÉ PARA KAZANMAK

Handmaiden ile konuştuğunuzda yalnızca iç çamaşırı giydigini göreksiniz. Ona üzerine birşeyler giymesini söylediğinizde annesinin cüppesini giyiyor. Şimdi Ebon Hawk'tan dışarı çıkacağınız zaman cüppeyi çıkarın ve yine çamaşırıyla kalmasını sağlayın. Tekrar Ebon Hawk'a girin ve yine cüppe giymesini söyleyin. Bunu tekrarlayarak envanterinizde her seferinde yeni bir cüppe belirmesini sağlayabilirsiniz. Bu cüppeler 1800 kredi karşılığında satılıbiliyorlar.

## DUNGEON SIEGE 2 PARA KAYBETMÉK CESEDİNİZİ GERİ ALMAK

Eğer tüm karakterleriniz ölürsen ve eşyalarını para kaybetmeden, ama aynı zamanda cesedinize kadar gitmeden geri almak isterseniz, Eirulan'daki necromancer ile konuşmadan önce tüm paranızı yere bırakın. Onunla konuşarak eşyalarınızı getirmesini isteyin, ardından yere bırakmış olduğunuz paranızı geri alın.

### İKİ ELLE KULLANILAN SİLAH HİLESİ

Ufak bir hileyle aynı anda hem iki elle kullanılan bir silahı, hem de kalkan veya tek elle kullanılan bir silahı taşıyabilirsiniz. Eğer iki elli silahla kalkan taşımak istiyorsanız önce kalkanı elinize alın ve ana elinizi boş bırakın. Ana aksiyon olarak saldırı yerine büyük seçin. İki elli silahı ana elinize alın.

Gördüğünüz gibi büyük yapma moduna geçtiğinizde oyin iki elli silah ile diğer elinizi kontrol etmiyor. Aynı şekilde eğer iki elli bir silah ile tek elli bir silahı aynı anda kullanmak istiyorsanız öncelikle her iki elinize de tek elli bir silah alın. Ana aksiyon olarak büyük yapmayı seçin. Ana elinizdeki tek elli silahı kaldırın ve iki elli bir silah alın.

Bu sayede hem Wave of Force, Elemental Rage gibi her iki elinizde de silah olmasını gerektiren güçleri kullanmaya devam edebilecek, hem de Chance to Stun bonusu gibi iki elli silah bonuslarından faydalanaibileceksiniz.



resident evil

### ŞAPKA NUMARASI VE POZ VERMEK

Bu numarayı yalnızca Leon "mafya" giysisini giyiyor ve Chicago Typewriter kullanırsınız yapabilirsiniz. R1 düğmesine basarak nişan alın ve kare düğmesi ne basın. Bunu yaptığınızda Leon şapkasını çıkaracak, düzeltcektir ve tekrar kafasına yerleştiricektir. Bu işlemi tekrarlamaya devam edin. Dördüncü seferinde Leon şapkasını çıkaracak, havaya atacak, yakalayıp size poz verecek.



### AĞIR ASHLEY

Ashley için şovalye kostümünü açtı. Görünüşe göre yalnızca yaralanamayacak kadar sert olmakla kalmayacak, Leon'un da başına dert açacak. Ashley'i bir yerden atladığında yakalamanız gerektiğinde Leon dizlerinin üzerine düşecek, ardından acıyla sırtını tutacaktır.

## CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS



### SANDALYE GÖREVİ

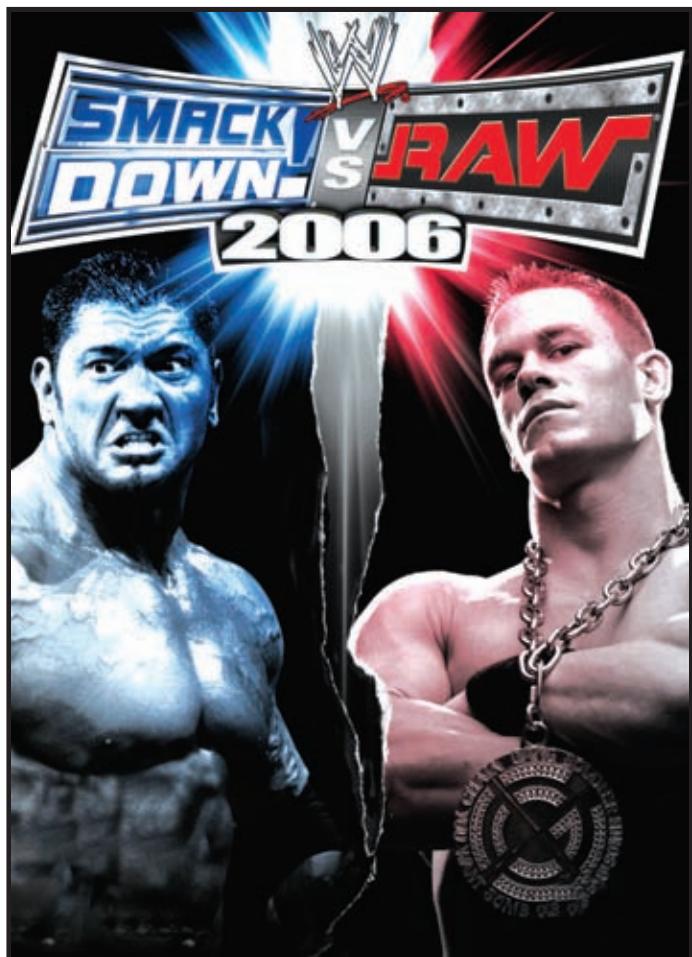
Fark edebileceğiniz gibi oyun boyunca üzerine oturabileceğiniz birçok sandalye bulunuyor. Eğer mükemmel yetenekli bir oyuncusunuz oyunun başından itibaren gördüğünüz tüm sandalyelere oturun. Bunu yaptığınızda Cordova Town'daki odanın tam ortasında özel bir sandalye ortaya çıkacak. Bunun oynaya farklı bir etkisi olmasa da 'yatım' demek için tamamlayacağınız minik bir gizli görev sadece.

### TOWER OF EVERMORE

Tower of Evermore'a ulaşabilmek için Long Glide yeteneğine sahip Innocent Devil türünde bir kuşa ihtiyacınız var. Tower of Eternity'in tepesine çıkmak, yüzünü arkapandaki aya doğru dönün ve ileri ve doğru zıplayın. Böylece uçarak Tower of Evermore'a ulaşacaksınız. Burada karşılaşacağınız yaratıklar Tower of Eternity'dekilerden çok daha zor.

### OPSİYONEL ANA DÜŞMANLAR – LEGION VE NUCULAIŞ

Bu düşmanlara ulaşabilmek için öncelikle 5. Innocent Devil'a sahip olmanız gerekiyor. Garibaldi Temple'a dönün ve dört avlunun bulunduğu yerin yakınındaki duvarın altındaki kırığın altından geçin. Koridordan ilerleyin, Blood Bones'tan kaçın, böylece yaşayan bir koridora ulaşacaksınız. Düşmanların bulunduğu yere girmeden önce oyunu kaydedin ve en az 50. level olduğunuzdan emin olun.



### VINCE MCMAHON OLARAK OYNAMAK

Vincent K. McMahon olarak oynamak için önce genel menajer modunu RAW olarak oynamalısınız. Wrestlemania PPV sırasında McMahon karşılaşmalarda birinde konuk hakem olacaktır. O karşılaşmayı oynayın ve karakter olarak McMahon'u seçin. Unutmayın ki bu yalnızca tek seferlik bir fırsatır, başka zaman onunla oynamayacaksınız.

### JOHN CENA'NIN WWE UNVAN KEMERİ

Öncelikle Wrestlemania'yı kazanarak SmackDown! Sezonunda WWE Title seçenekini açmalısınız. Bunu yaptıktan sonra Exhibition modunda şampiyona meydan okuyun. Karşılaşmayı kazandıktan sonra hangi kemeri istediğiniz sorulacak, burası ister WWE Unvan kemерini, isterseñiz John Cena'nın özel kemерini seçebilirsiniz.

### KOLAY YOLDAN CAW TECRÜBE PUANLARI

Öncelikle işe bir Super Heavyweight CAW yaratarak başlayın. Sezon modunda oynayın ve Strength veya Durability (ya da her ikisini de) maksimuma çıkarabilecek kadar tecrübe puanı kazanın. Create moduna geçin ve CAW'ın bir kopyasını yaratın. Kopyaladığınız CAW'ın profilini düzenleyin ve ağırlık sınırını DIVA olarak değiştirin. Bunu yaptığınızda CAW yetenek puanlarınızı kaybedeceğinize dair bir uyarı alacaksınız. Bunu yaptığınızda CAW'ın kaybolan yetenek puanları tecrübe puanlarına dönüşecektir ve bunu diğer CAW'lara aktarabileceksiniz. Bu işlemi birkaç kez tekrarlayarak tüm özelliklerinizi maksimuma ulaştıbilirsiniz.

# SHADOW OF THE COLOSSUS

## ICO SEMBOLÜ

Eğer içerisinde Ico kayıt dosyası bulunan bir hafıza kartı kullanırsanız, Agro'nun altında normal izin yerinde Ico'nun "I" logosu olduğunu göreceksiniz.

## KERTENKELELER VE MEYVELERLE SAĞLIK VE DAYANIKLILIĞI ARTTIRMAK

Birçok yerde koştururken göreceğiniz beyaz kertenkeleleri kullanarak dayanıklılığınızı artırbilirsiniz. Elinize yayınızı alın ve kertenkeleyi vurun, yanına giderek çember tuşuna basarak kertenkeleyi yiyebilirsiniz.

Ayrıca pek çok ağaç sağlığını iyileştirip artıracak meyvelere sahip, yine elinize yayınızı alın ve ağaçtaki meyveyi vurarak yere düşürün. Meyvenin yanına gidip çember tuşuna basarak yiyebilirsiniz.

## GİZLİ BAHÇEYE ULAŞMANIZI SAĞLAYACAK KISAYOL

Gizli bahçeye ulaşabilmek için oyunu 4 kere bitirmenize gerek yok, çapraz zıplayışlarda ustalaştıktan sonra bu alana ulaşmayı deneyebilirsiniz. Normalde tırmanılabilir bir duvara tutundığınızda (bunları üzerindeki yosunlardan tanrıyalırsınız) zıplama tuşuna basılı tutarken sol analog kolu çapraza doğru çekerek karakterinizin bir kolunu sallamasını sağlayın, bunu yaptığındı zıplama tuşunu bırakarak çok fazla dayanıklılık harcamadan çapraz zıplama yapabiliyorsunuz.

Gizli bahçeye ulaşmayı denemeden önce öncelikle 7 colossi öldürmiş ve yeterli dayanıklılığa erişmiş olmanız gereklidir.

Öncelikle tapınağın kuzeydoğu yüzündeki sarımsaklı duvarı bulun. Atınızdan bu duvara doğru zıplarsanız dayanıklılıktan tasarruf edebilirsiniz. Şimdi bu duvardan ilerleyin ve sağ tarafta çıkıştı bulunan yere ulaşın. Dayanıklılık tasarrufu için çapraz zıplama yapın ve karşı tarafına geçin. Yine zıplamalarla üst taraftaki ikinci çıkıştıya ulaşın. Yolu takip ettiğinizde yuvarlak bir sütuna ulaşacaksınız. Sütuna zıplayarak tutunun ve yukarıya tırmanın. Merdivenlerden yukarı çıktıığınızda gizli bahçeye ulaşmış olacaksınız. Yalnız buradaki meyveyi sahn yemeyin, yoksa sağlığınız kalıcı olarak zarar gö-

recektilir.

## HATIRA MODU

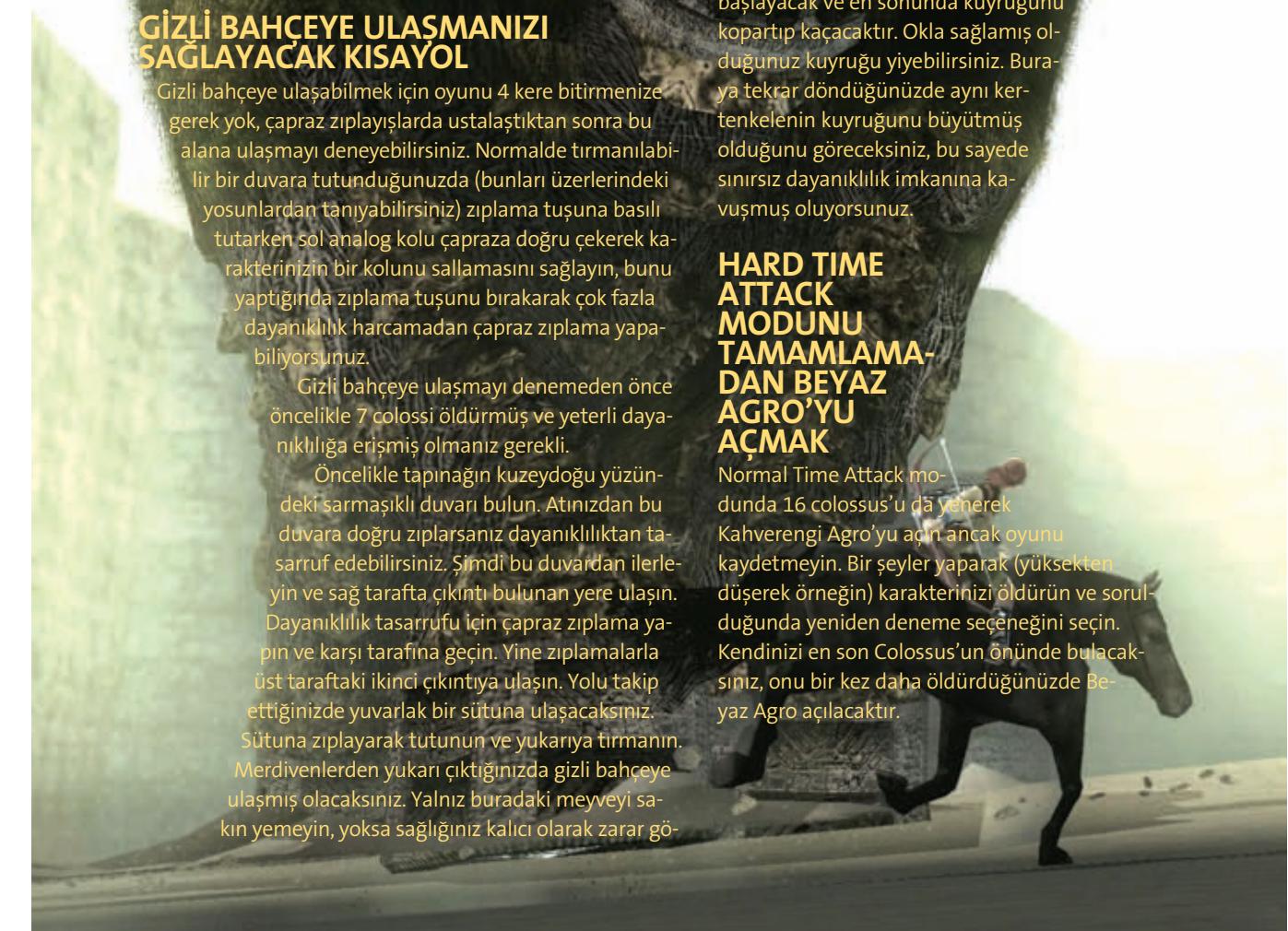
Bir Colossus öldürdükten sonra taşlaşmış vücuduna gidip çember düğmesine bastığınızda diz çökecek ve dua edeceksiniz. Bu sayede Hatıra modu açılmış olacak ve sanki o anları tekrar yaşıyormuş gibi o Colossus'u tekrar bulabileceksiniz.

## KERTENKELE KUYRUKLARI

Türbelerden birine giderek bir kertenkele bulun. Kertenkelenin bedenine değil de kuyruğuna nişan alın. Böylece ok kertenkeleyi yere çivileyecektir. Kertenkeleye yaklaştığınızda debelenmeye başlayacak ve en sonunda kuyruğunu kopartıp kaçacaktır. Okla sağlamış olduğunuz kuyruğu yiyebilirsiniz. Buraya tekrar döndüğünüzde aynı kertenkelenin kuyruğunu büyütmiş olduğunu göreceksiniz, bu sayede sınırsız dayanıklılık imkanına kavuşmuş oluyorsunuz.

## HARD TIME ATTACK MODUNU TAMAMLAMA DAN BEYAZ AGRO'YU AÇMAK

Normal Time Attack mode'da 16 colossus'u da yenerek Kahverengi Agro'yu açın ancak oyunu kaybetmeyin. Bir şeyle yaparak (yüksekten düşerek örneğin) karakterinizi öldürün ve sorulduğunda yeniden deneme seçeneğini seçin. Kendinizi en son Colossus'un önünde bulacaksınız, onu bir kez daha öldürdüğünüzde Beyaz Agro açılacaktır.



## RATCHET: DEADLOCKED SİNIRSIZ SİLAH TECRÜBESİ

Battledome Challenge "Endzone" erişimini kazandıktan sonra elinizde Holoshield Launcher veya Shock Mod ile donatılmış Mini-Turret Launcher alın. Kalkanları ve taretleri ayarladıkten sonra geliştirmek istediğiniz silahı elinize alın ve Shock Mod donatılmış olduğuna emin olun. Bu karşılaşmayı tamamlayın ve silahlarınız istedığınız seviyeye ulaşana kadar tekrarlayın. Experience/Jackpot Mod almaya başlayabildiğiniz anda seçtiğiniz silah takı tüm alfamodları maksimuma çıkararak 99. seviyeden silahlara sahip olabilirsiniz.

### PARASIZ CEPHANE

Herhangi bir Dread Challenge'e gidin ve oynayın. Buna başladığınız anda oyun tüm silahlarınızın cephanesini otomatik olarak dolduracak. Karşılaşmadan çıkin, böylece silahlarınızın cephanelerine para harcamamış olacaksınız.



## MERCENARIES YAN GÖREVLERDEN BOLCA PARA KAZANMAK

Başlangıçta karşılaşacağınız yan görevler 'bir noktadan bir noktaya 2 dakikadan kısa sürede gidebilir misin?' tarzı basit görevlerden oluşuyor. Aceleniz varsa bunları geçebilirsiniz ama eğer bolca para kazanmak istiyorsanız biraz zaman ayırın. Şöyle ki bu görevleri tamamladığınız zaman aslında ortadan kaybolmuyorlar ve tekrar yapabiliyorsunuz. Eğer bir önceki zamanınızı geliştirirseniz aynı para ödülünü bir kez daha alıyzsunuz. Yani eğer görevi ilk aldığınızda tamamlamak için zamanın 1:55 olmasını beklerseniz ve bir sonraki seferde 1:53'te bitirirseniz tekrar para kazanacaksınız. Bu sayede bolca nakit yiğini yapabiliyorsunuz. Bu tarz yan görevler arasında bir varılı 50m itmek var örneğin, ilk seferinde 50m yapar yapmaz bırakırsanız bir sonraki denemelerinizde 51,52,53.. için ayrı ayrı para kazanabilirisiniz.



### MAFYA İLE İLİŞKİLERİ KOLAY YOLDAN GELİŞTİRMEK

Eğer Rus mafyası ile ilişkiniz henüz maksimumda değilse her iki şehirdeki Mafia Chop Shop Garages yanında bulunan \$ işaretli mafya kamyonunu çalın ve garaja sokun. Kendi araçlarından biri olduğu için para kazanmasanız da yine de saygı bonusunu kazanıyzsunuz ve bunu tekrarlayarak kolay yoldan ilişkilerinizi geliştirebiliyorsunuz.

### SAĞLIĞINIZI VE CEPHANENİZİ ÜCRETSİZ DOLDURMAK

Serbest dolaşım modunda sağlığınız veya cephaneniz azalırsa karargahlardan birine gidin ve nöbetçi ile konuşun. Görev briefingini dinledikten sonra görevi kabul etmek yerine kapıdan çıkin, böylece sağlığınız ve cephaneniz dolmuş olacak.

### ARAÇLARINIZI ÜCRETSİZ TAMİR ETMEK VE SİLAHLARINI DOLDURMAK

Eğer aracınız hasar görürse veya cephaneye ihtiyaç duyuyorsanız yapmanız gereken tek şey size görev verecek bir karargahın yanına park etmek, kontratı kabul etmek, hemen ardından kontrattan vazgeçmek. Retry ekranı çıktıgında kayır cevabını seçin, böylece para kaybetmeden aracınızı tamir ettirmiş ve silahlarını dolmuş olacaksınız. İptal ettiğiniz bu görevleri yine istediğiniz zaman yapabiliyorsunuz.

### 'GIMME MY MONEY' GÖREVİNDEKİ HELİKOPTERİ SAKLAMAK

Bu helikopteri mafya garajına götürdüğünüzde görevi tamamlamak için dışarı çıkyorsunuz ve paranızı aldıktan sonra helikopter ortadan kayboluyor. Helikoptere tekrar sahip olmak için helikopterden iner inmez çabucak geri binin (herşey yavaşlamadan önce). Bu sayede karargahın üssüne gidip görevi kabul ettiğinizde helikopteri korumuş olacaksınız. Ancak her bir görev bitirirsinizde öncelikle herşey yavaşlamadan ve paranız ödenmeden önce helikopterin içine girmelisiniz, aksi halde ortadan kaybolacaktır.

## FAR CRY ŞOFÖR DOMUZ!

Eğer Buggy'i sağlam olmayan bir yere park ederseniz (örneğin Fort bölümündeki merdivenler gibi), bir süre sonra bir domuz gelecek ve yola indirerek park edecektir. Bu sırada arabanın rotasına çıkmamaya dikkat edin, yoksa domuz siz de ezer geçer.

### İSMİNİZİN RENGİNİ DEĞİŞTİRMEK

İsmini yazdığınız karakter yaratımı ekranında renk değiştirmek için şu kodları kullanabilirsiniz:

\$0 = Siyah, \$1 = Beyaz, \$2 = Mavi, \$3 = Yeşil, \$4 = Kırmızı, \$5 = Açık Mavi, \$6 = Sarı, \$7 = Pembe, \$8 = Turuncu, \$9 = Gri. Örneğin yeşil ve mavilerden oluşan bir Level ismi için \$3L\$2e\$5v\$2e\$3l yazmalısınız.



## FABLE: THE LOST CHAPTERS



### KOLAY PARA

Eğer normal bir Guile puanınız varsa (3 civarı) yarı saat içerisinde müthiş miktarlarda para kazanabilirsiniz. Bowerstone South girişinin hemen sağındaki adamda tüm iksirlerini satın alın. Bunların tümünden 25 tane aldıktan sonra (diriliş iksiri hariç, bunlardan en fazla 9 tane alabiliyorsunuz) hilene başlayabilirsiniz. Oyundaki malların fiyatları satıcının elinde o maldan kaç tane olduğuna bağlı olarak değişiyor. Yani satıcının elinde o maldan hiç yoksa fiyatlar fahiş olacak, eğer elinde aynı maldan çok fazla sayıda varsa fiyat düşecektir. Elindeki çoğu iksiri aldığınız için şimdi bu iksirleri pahaliya satabilirsiniz, ama bunu yapacağınız zaman Sell All düğmesini kullanmanız önemli, aksi halde siz sattıkça fiyatlar düşecektir. Tüm iksirleri sattıktan sonra yine düşük fiyattan hepsini alın ve tekrar satın. Bu sayede çok kısa bir sürede zengin olacaktır.

### SAHİBİ OLAN EVLERDE CEZA ALMADAN UYUMAK

Öncelikle yatağı evin kapısına yakın olan bir ev bulun. İçeri girin ve yatakta uyumaya çalışın. Oyun sizin bu konuda uyaracaktır, bu uyarıyı pek dikkate almayın. Ardından ekran kararmaya başlarken hemen kapıdan çıkışın. Oyun uyumuş olduğunuzu düşünecek

ama ekran karardıktan sonra evde olmadığınız için haneye tecavüz cezası almayacaksınız.

### SWORD OF AEONS'U KOPYALAMAK

Sword of Aeons'u elinizde tutmakla ilgili seçim yapma zamanınız geldiğinde seçeneklerden biri ile kılıcı atabilir (buyle bir daha bu kılıca sahip olma şansınız kalmaz) ve iyi olarak kalabilir, ya da kılıcı serüvenlerinizin bir anısı olarak saklamayı tercih edip kız kardeşinize ihanet edebilirsiniz (bu da elbette siz kötülüğe götürecektir). Peki hem kılıcı saklayıp, hem de iyi kalma ya ne dersiniz?

Jack of Blades ile dövüşmeden önce oyununuza Heroes' Guild'de kaydedin. Jack of Blades'i yenin ve Sword of Aeons ile ilgili tercihi yapmayın. Bunun yerine bir 'hero save' yaratın, ardından "world save" yükleyin. Kendinizi yine Jack of Blades'in önünde bulacaksınız ama bu sefer envanterinizde bir de Sword of Aeons bulunuyor. Jack of Blades ile tekrar dövüşerek bir tane daha Sword of Aeons kazanın.

Eğer kılıçın yanı sıra para da kazanmak istiyorsanız sürekli olarak "hero save" yapıp "world save" yükleyerek kılıcı kopyalaymayı tekrarlayabilirsiniz. İyi olarak devam etmeye karar verdığınızda kılıçtan kurtulma seçeneğini seçin, ne de olsa envanterinizde fazladan bir kılıç siz bekliyor olacak.

## KİM LEVEL EDITÖRÜ OLMAK İSTER Kİ?

**S**enelerdir bana gelen pek çok mektupta ne den bütün "Donanımçıları"nın çabuk telef olduğu ve birkaç ay geçmeden işi bırakıp kaçtıkları soruluyor. Ben bugüne dek hep sizce size atıp "Teknik Servis hazırlamanın genç arkadaşları yıprattığını" söyledim. Ama gerçek bu değil ve artık doğruları sizinle paylaşmanın vakti geldi...

Bildiğiniz gibi artık Donanım bölümünün yeni bir kurbanı, ehm... asistanı var. Geçtiğimiz aylarda düzenlediğimiz ve sizlerden büyük ilgi gören editörlük yarışması sonucu atanmış bu genç ve talihsiz, ehm... şanslı arkadaşımız bir süredir Level test sistemini ve teste gelen yeni ürünler kurcalama şansına sahip. Elbette bunun da ağır bir bedeli de var. Diğer tüm serbest yazarlardan daha fazla çalışmak, benim kaprislerimi çekmek, sürekli olarak markete bir şeyler almaya gönderilmek... değil bu ağır bedel. Bunlar işin eğlenceli kısmı asılana bakarsınız. Çünkü Level'in Donanım asistanlarını daima arası gelmeyen aşağılamalar, ofiste aç susuz sabahlamalar ve en kötüsü zorla benim müzik zevkimin onlara empoze edilmesi gibi korkunç bir muamele bekler.

Zaten asistanlığa kabul edilmeden önce adaylar ileride Avrupa İnsan Hakları Mahkemesine şikayette bulunmayacaklarına dair bir kağıt imzalamak zorundadır. İnanmayanlar Olgay'a sorabilir, bu ay ofiste zorla alikonulduğu süre boyunca kaç kere yüzüne karşı "insan olmadığının" ima edildiğini ve müzik CD'lerine zorla el konulduğunu size ballandıra ballandıra anlatacaktır.

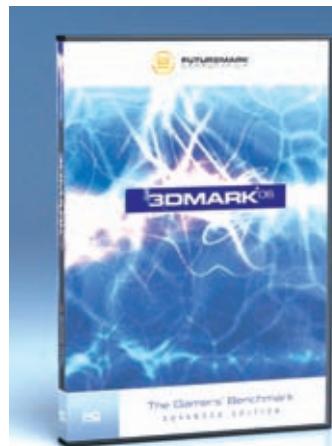
Bu zalimce tutum yüzünden suçlamayı beni. Hayat zor, hayat dişli ve Level'da donanım editörü olmak işleri sizin için kolaylaştırmıyor. Bu yüzden yeni elemanlarımızı ağır bir eğitimden geçirip gelecekte kendi ayakları üzerinde duracakları günlere hazırlamalıyız. Elbet bir gün bu sayfaları daha genç birine bırakmanın zamanı gelecek.

Bu arada okurlarımızdan biri benim dergide ne yazdığını sormuş. Buna da bir açıklama getirelim: Donanım'daki bir yazının üzerinde Olgay'ın ismi yoksa ben yazmışım demektir. ■

Tuğbek Ölek

## 3DMARK2006

Test mevsiminin habercisi



Sentetik bir test yazılımı olmasından dolayı kimi zaman geçerliliği tartışılsa da, 3DMark bizim gözümüzde rüştünü uzun süre önce ispatladı (Rüştü ispatlamak! – Sinan). Bunun en önemli sebeplerinden biri Futuremark'ın 3DMark'ı sürekli geliştirmek en yeni teknolojileri desteklemesi. Böylece 3DMark, piyasadaki oyunların yanı sıra, gelecekte yapılacak oyunların performansları hakkında da bilgi edinmemizi sağlıyor.

Normalde iki senede bir yeni sürüm çikaran Futuremark, bu sefer sürpriz yaparak önceki sürümün bir sene ardından 3DMark06'yi piyasaya sürdü. Bunun sebebi çift çekirdekli işlemci desteği ve HDR başta olmak üzere 2005 içinde kullanıma giren yeni teknolojiler.

Yeni teknolojilerin eklenmiş olması bir yana 3DMark06 genel puan hesaplama sistemini de değiştirerek önceki sürümlerden farklılaşıyor. Önceki sürümler dört oyun demosunda elde edilen FPS oranlarına bakarak bir 3DMark puanı oluştururdu. Artık bu puanlama hesabına işlemci gücü de katılıyor. Bu yüzden CPU testlerini yapmazsanız 3DMark puanı alamaiyorsunuz.

### Yeni Puan Sistemi

İşin daha da güzel yanı CPU testleri tamamen yenilenmiş. 3DMark05'de sadece grafik çizimi ile zorlanan CPU artık yapay zekâ ve fizik hesaplamaları kullanan daha karmaşık bir demo ile test ediliyor. Bu yeni testte Aegia'nın geliştirdiği fizik motoru kullanılıyor.

GPU testleri 3DMark05'de gördüğümüz sahneleri kullanısa da testlerin teknolojisi farklı. İlk iki demo Shader Model 2 teknolojisini kullanıyor ve böylece DirectX 9.0 oyunlarının performansını veriyor. Diğer iki testte ise Shader Model 3 ile DirectX 9.0c performansı ölçülüyor. Üstelik bu iki test HDR da kullanıyor. Bu yüzden ekran kartınız SM 3 desteklese de eğer HDR desteklemiyorsa testleri çalıştırımiyorsunuz ve 3DMark puanınız bir hayli düşüyor. ■

# YENİ INTEL

Logo, slogan ve işlemciler yenilendi



Geçen yıldan bu yana yüzünü değiştirmeye çalışasında olan Intel bu ay şirket logosundan, sloganına kadar geçmişten kalan ne varsa değiştirdi. Intel'in işlemci üreticisi kimliğinden platform üreticisine geçişinin tamamlanması anlamına gelen bu son değişiklikle şirketin sloganı da "Leap ahead" oldu. Ayrıca yıllardır alıştığımız ve bazen dalgasını geçtiğimiz "Intel Inside" logosu da tarihe karıştı.

Bu kozmetik değişikliğin yanı sıra Intel geçen ay çift çekirdekli yeni dizüstü işlemcisi Intel Core Duo (kod adı Yonah) ve bu işlemciyi kullanan Centrino Duo (kod adı Napa) platformunu duyurdu. Çift çekirdekli yeni Centrino'lar bu ay piyasaya çıkmaya başlayacak.

## En hızlı Intel

Masaüstü tarafında ise Pentium D'lerden daha gelişmiş bir çift çekirdek mimarisine sahip olan Pentium Extreme Edition 955 (kod adı Pressler) tanıtıldı. Intel'in bugüne dek geliştirdiği en yüksek performans sahip işlemci olan Pentium EE 955, 3,4GHz hızında ve her bir çekirdek için 2MB (toplam 4MB) ön belleğe sahip.

Ayrıca daha önce de bahsettiğimiz yeni Viiv platformu, Las Vegas'da düzenlenen CES fuarına damgasını vurdu. Uzak doğudakiler başta olmak üzere, hemen her bilgisayar üreticisi Viiv platformunda ürettikleri PC'leri tanıtırken



(110'un üzerinde farklı model geliştiriliyor), geriye kalan firmalar da Viiv sertifikalı ürünlerini duyurma derdindeydi. Ayrıca MTV, Google ve Yahoo başta olmak üzere düzinelere medya şirketi, medya servislerinin Viiv ile uyumluluğunu duyurdular. ■

## MICROSOFT LASER MOUSE 6000

### Fare piyasası kızışıyor

Microsoft uzun süredir aynı fare ailesi ile piyasada. Tasarım ve teknoloji olarak beğendigimiz tek IntelliMouse olan Explorer 3.0, artık tarihi eser sınıfına girecek kadar eskimişti. Microsoft nihayet bütün klavye ve fare ailesini baştan aşağı değiştirdip oyuna yeniden ortak oldu. Bu yeni fareler içinde MS Laser 6000 bizim için özellikli önemli. Ürünün kutusunun üzerinde yer alan "Game Precision Series" de ona duyduğumuz ilginin boş都没 gösteriyor.

MS Laser 6000 adından anlayabileceğiniz gibi lazer algılayıcıya sahip bir fare. Ürünün 1000 dpi hassasyetindeki lazer algılayıcısı pek çok oyuncunun ihtiyacını karşılayacak kadar güçlü. Ama rakipleri Logitech G5 ve Razer Copperhead'in 2000 dpi gücünde, yani iki kat daha hassas olduğunu düşününce bu noktada biraz zayıf kalıyor. MS Laser 6000 de oyun sırasında hassasiyet değiştirme özelliğine sahip ama rakipleri gibi bol seçenek sunmak yerine sadece bir alternatif veriyor.

MS Laser 6000'in yazılımı imlecin üzerinde bulunduğu alanı bir büyütçeç altına alma özelliğine sahip. Üstelik bunu diğer bilgisayar büyütçeçlerinden daha gelişmiş bir yöntemle yapıyor. Mesela küçültülmüş bir resme tutuyorsanız, büyütçeç resim dosyasını yeniden okuyor ve kalite kaybı olmaksızın büyütme sağlıyor. Bu özelliğin oyumlarda da çalışmasını çok isterdim açıkçası.

**Üretim:** Microsoft [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

**İthalat:** Microsoft [www.microsoft.com/turkiye](http://www.microsoft.com/turkiye) **Fiyatı:** 35\$ +KDV

### Ergonomi

Farenin tasarımını simetrik olduğundan solak kullanıcılar da kullanabilir. Ama ergonomisinden pek hoşnut kalmadık. Fare orta kısmında inceldiğinden rahat kavrıyor ama ön tarafa doğru öylesine genişliyor ki yüzük parmağını koyacak rahat bir yer bulamıyorsunuz. Taban alanı küçük olduğundan seride hareket edebiliyor. Ancak tabandaki kayma pabuçları nispeten küçük ve kolay aşınacak gibi duruyor. Ergonomideki diğer bir sorun dördüncü ve beşinci tuşlarının yerleri. Zaten rahat olmayan ön tarafın iki tarafına iki ayrı tuş konmuş. Back ve Forward olarak da bilinen bu tuşlara basmak gerçekten maharet gerektiriyor.

MS Laser 6000'in en önemli artısı bir Lazer fare için çok uygun olan fiyatı ve Microsoft'un asla düşmenin üretim kalitesi. Logitech G5'e göre üç kat daha ucuz MS Laser 6000. Ama diğer yandan daha kalitesiz olsa da, A4Tech X-718 daha ucuz fiyatta daha iyi ergonomi ve daha fazla özellik sunuyor. Bence G5'e paranız yetmiyorsa, MS Laser 6000'i bir deneyip elinizde ne kadar rahat durduğunu bakın. Sorun yoksa kendinize hesaplı ve iyi bir fare buldunuz demektir. Ama bana verdiği rahatsızlığı siz de yaşarsanız A4Tech X-718 daha iyi bir seçim olacaktır.

**Artılar:** Uygun fiyat, üretim kalitesi

**Eksiler:** Zayıf özellikler, kötü ergonomi ■



# ABIT'İN DERTLERİ BİTİYOR



Geçen sene yöneticilerinin borsada usulsüzlük yaptığıının ortaya çıkmasıyla zor dönemler geçiren Abit'in kurtulması için nihayet bir formül bulundu. Bir senedir geleceği belirsiz olan ve hatta kapatılacağı iddiaları ortaya atılan Abit, Tayvan'ın diğer bir büyük firması USI ile birleşerek geleceğini garanti altına aldı. Halen dünyanın en büyük dördüncü anakart üreticisi olan Abit'in durumu, oyunculara özel ürünler ürettiği için bizi endişelendiriyordu.

Abit ile birleşen USI adını daha önce duymasak da IBM markalı bilgisayarların çoğunu üretmesi ile tanıyor. Firma ayrıca kablosuz ağ ürünlerinden, araba eğlence sistemleri ne kadar pek çok dalda OEM ürünler üretiyor. ■

# NİHAYET ÇİFT ÇEKİRDEK DESTEĞİ



İşlemcilerin performans darboğazı çift çekirdek desteği sayesinde kağıt üzerinde çözülmeye bile, bu özelliğin destekleyen çok az yazılım olduğu için pratikte sorun sürüyor.

Ama geçtiğimiz ay ardı ardına Call of Duty 2 ve Quake 4 için çıkan yamalarla gelen çift çekirdek desteği bu yeni işlemcileri alanları mutlu etti. Bu oyunların yanı sıra Divx'in son çıkan 6.1 sürümü de çift çekirdeklili işlemcileri destekliyor. ■

## APPLE IPOD

### Rüyalarınızı süsleyecek kadar güzel

Yillardır iPod fırtınası bütün dünyayı kasıp kavuruyor. Bugüne dek iPod'ları denemiş olmasa da incelemek kismet olmamıştı. Ancak Apple yeni modelleri ile öylesine bir atak yaptı ki, durmadan yükselen bu müzik dalgasına kayıtsız kalamadık. Apple'ın son zamanlarda çok ses getiren iPod Nano modelini gelecek aya bırakıp bu ay iPod'u inceleyeceğiz. "3 yıllık iPod'u bugün mü inceliyorsun?" gibi yanlış bir düşünceye kapılmayın. İnceleyeceğim bu model aslında Yeni iPod veya Video iPod olarak biliniyor. Ancak Apple yeni bir model çıkardığında eskileri üretimden çektiğ için bu modeli sadece iPod olarak isimlendirmeyi uygun görmüş.

30 ve 60GB'lık iki ayrı modeli olan iPod'un eski modellerden en önemli farkı daha iyi bir ekrana sahip olması ve video oynatabilme yeteneği. Ama madem bu ilk iPod incelememiz, yeni özelliklerden önce iPod'u iPod yapan temel özelliklerinden başlayalım. Bunların başında Apple'ın rakipsiz olduğu tasarım geliyor. İnce, sağlam ve sade bir görünümü var iPod'un. Üstelik yeni model öncekilerle göre daha bir incelip, ekran büyütüğü için görünümü daha da havalı.

iPod'un tasarımının en önemli özelliği ortadaki tek bir tekerlek ile cihazın bütün fonksiyonlarını kontrol edebilmeniz. Tekerleinin dört farklı yönü ve ortası basıldığından farklı fonksiyonlara sahip tuşlar olarak çalışıyor. Parmağınıza tekerlek üzerinde hafifçe kaydırıldığınızda da seçenekler veya şarkılar arasında dolanıyorsunuz. Creative Zen serisi de dokunmatik kaydırma özelliğine sahiptir ama Apple'in tekerlek şeklindeki çözümü çok daha kullanışlı.

#### Mükemmellik detaylardadır

Apple'ın çoğu ürününde olduğu gibi iPod'da da ince düşünülmüş detaylar sizi en az ürünün tasarımını kadar etkiliyor. En basitinden bugüne dek denedigim onlarca MP3 çalar içinde kulaklığını çıkardığınızda çalmakta olan şarkıyı durdurulan başka bir ürün hatırlıyorum. Böylece kulaklı kazara çıkarsa iPod'unuz kulaklığını takana kadar sizi bekliyor. Bu sadece küçük örnek. iPod buna benzer bir çok hoş detayla dolu.



**Üretim:** Apple [www.apple.com.tr](http://www.apple.com.tr) **İthalat:** Apple [www.apple.com.tr](http://www.apple.com.tr)  
**Fiyatı:** 319 Euro +KDV (30GB) 429 Euro +KDV (60GB)

Yeni iPod'un en önemli özelliğinin video oynatabilme olduğunu söylemişik. 2,5"lik yüksek kaliteli ekran sayesinde dilediğiniz yerde videolarınızı izleyebiliyorsunuz. Görüntü kalitesi en az PSP kadar iyi. Bunun en önemli sebeplerinden biri yeni H.264 sıkıştırma formatını desteklemesi. Ekranı PSP'den bir hayli küçük ama cihazın kendisi de daha küçük olduğundan kendinize daha yakın tutabiliyorsunuz ve göreceli olarak benzer büyüklükte bir resim sunuyor. iPod'un film izleme konusunda en büyük avantajı elbette yüksek kapasitesi. Bu ufaklık tam 150 saatlik video, başka bir deyişle 75 filmi hafızasında saklayabiliyor.

iPod'un tek zayıf yanı pilinin pek uzun süre dayanması. Apple'a göre benim test ettiğim 30GB'lık model tam şarjla 14 saat müzik veya 2 saat video oynatabiliyor. Ama ben cihazı tek şarjla hiç bu kadar uzun süre kullanmadım.

#### Yeni iTunes

Elbette iPod'dan bahsederken iTunes'u es geçmek olmaz. iTunes ile bütün MP3 dosyalarınızı arşivlemenin yanı sıra internetten müzik satın alıp, podcast'leri indirebiliyor, tüm bunları iPod'una yükleyebiliyorsunuz. Yeni iPod'un video oynatabilmesiyle birlikte iTunes'a da video yetenekleri eklendi. Bu sayede iTunes üzerinden film ve TV programları satın alabiliyor, ayrıca video podcast'leri yükleyebiliyorsunuz. Mini TV programları gibi düşünebileceğiniz video podcast'leri izlemek genelde çok eğlenceli ve sadece oyunlar üzerine ondan fazla ücretsiz podcast kanalında yüzlerce klip var.

Yeni iPod kesinlikle bugüne dek kullandığım en iyi taşınabilir medya oynatıcı. Tercih yapmak durumunda olsam mutlaka PSP'yi tercih ederdim elbette ama zaten PSP'niz varsa ve 319\$ verebiliyorsanız, başka bir MP3 veya video oynatıcıya hiç bakmayın derim.

**Artılar:** Video oynatma, yüksek kapasite, muhteşem tasarım, ince düşünülmüş detaylar

**Eksiler:** Düşük pil kapasitesi ■

# ATI RADEON X1900

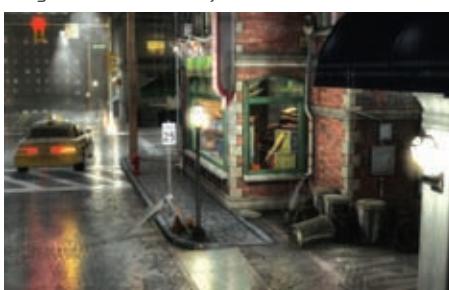
Pixel Shader'a doyacaksınız



Üretim sorunları yüzünden çok geciken ve piyasaya çıktığında da bekleneni veremeyecek X1800'ün ardından, ATI'nın en kısa sürede yeni bir model çıkarması kaçınılmazdı. Benzer bir durum NVIDIA'nın GeForce 5800'ünde de yaşanmış, GPU'nun başarısızlığı üzerine NVIDIA vakti kaybetmeden 5900 serisini piyasaya çıkarıp GeForce 5800'leri piyasadan çekmişti. Şimdi ATI'da X1900'le aynı şeyi hedefliyor. Yani X1900 serisinin piyasaya çıkıştı hem ATI'ın ürün üstünlüğünü geri kazanması hem de X1800'lerin piyasadan çekilmesi anlamına geliyor.

Pek çok kişi X1800'ün biraz geliştirilecek yeni GPU'nun oluşturulacağını düşündürüyordu. Ancak X1800'den sadece birkaç ay sonra piyasaya çıkan X1900 tamamen farklı bir GPU. İki model arasındaki en

Parallax Occlusion Map kullanılarak aslında 2D olan duvar ve kaldırımlar gibi yüzeylere 3D görüntüsü verilebiliyor.



büyük fark X1800'ün 16 Pixel Shader birimine karşılık, X1900'ün 48 Pixel Shader'a sahip olması. Bu sayede aynı saat hızındaki X1900 GPU'su, X1800'den üç kat fazla pixel işleyebiliyor.

## Pixel/Vertex Oranı

X1900'de, Pixel Shader birimlerinin üç kat artmasına rağmen yeni GPU'nun diğer teknik özellikleri hemen hemen X1800 ile aynı. İki GPU'nun XT versiyonlarını karşılaştırırsanız aynı çekirdek ve Ram hızları, aynı sayıda Vertex Shader ve doku birimleri çırıkçırmış.

X1900'ların en üst seviyesi olan XTX modelinde ise sadece hızlar biraz daha artırılmış. Bu değerlere kısaca bir göz atalım.

ATI'nın yeni GPU'sunda Pixel Shader sayısını arttırırken diğer özellikleri aynı tutmasının önemli bir sebebi var. ATI, X1900'un tanıttığı basın toplantısında önumüzdeki iki sene içinde piyasaya çıkacak oyunların çok daha fazla Pixel Shader'a ihtiyaç duyacağını, diğer yandan Vertex ve doku birimlerine duyulan ihtiyacın geri planda kalacağını açıkladı. Yani gelecekte çıkacak oyunlar bugün piyasada olanlara göre çok daha fazla doku içermekken, Pixel Shader'lar konusunda aç olacaklar. ATI da bugünden bu ihtiyacı karşılayarak gelecekte çıkacak oyunların sorunsuz çalışmasını garantiye almaya çalışıyor. Kulağa hoş gelen bu sözler doğ-



Soft Shadows ile 3D objeler fotoğraf gerçekliğinde gözükmüyor.

ru çıkacak mı bunu ilerde göreceğiz. Ancak NVIDIA'nın bir sonraki GPU'sunda shader oranını 48/16'dan daha düşük tutacağı kulağıma gelen söylemler arasında. Bu yüzden önumüzdeki aylarda, bir GPU'nun Pixel/Vertex Shader oranı ne olmali tartışmaları ortaklı saracak gibi.

ATI'ın bu yeni tasarım yaklaşımının şimdiden getirdiği bazı avantajlar var. Mesela GeForce 7800XT aynı anda Anti-Aliasing ve HDR'ı kullanamazken, yüksek shader gücü sayesinde X1900 bunu yapabiliyor. Ayrıca Normal Map'e göre çok daha gerçekçi 3D yüzeyler yaratılan Parallax Occlusion Map teknolojisini destekleyebiliyor X1900. Bunun yanında performansta büyük düşüşler olmadan da Soft Shadow desteği verebiliyor. Bunlar da gelecekteki oyunların nasıl grafiklere sahip olacağını ve bu kadar Pixel Shader ile neler yapabilecekleri konusunda ipucu veriyor bize.

## Performans Artışı Yok

İşin tatsız yanı ise henüz piyasada 48 Pixel Shader birimine ihtiyaç duyan bir oyunun olmaması. X1900'ün çarpıcı noktalarından HDR ve Parallax Occlusion teknolojilerine sahip bir oyun da yok ortada. Bu yüzden X1900 şimdilik performans olarak X1800'den çok daha fazlasını veremiyor. Üst seviye X1900 XTX bile 512MB'lık GeForce 7800XT ile hemen hemen aynı performansta. Bunun anlamı da ATI'nın daha yüksek teknolojili bir kart üretmek için hız krallığından feragat etmiş olması.

X1900 serisi XT ve XTX'in yanı sıra Crossfire ve All-in-Wonder modellerine de sahip olacak. ATI'a en yakın olan kart üreticilerinden Sapphire, yeni serisinin tanıtıldığı basın toplantısında All-in-Wonder haricindeki bütün modellerin Şubat'ın ilk haftasında Türkiye'de bulunabileceği müjdesini de verdi. Ancak fiyatlar konusunda kesin rakam vermekten kaçındılar. Yine de XTX modelinin 650\$, XT'nin ise 550\$'ın üzerinde olacağı söylüyor. ■

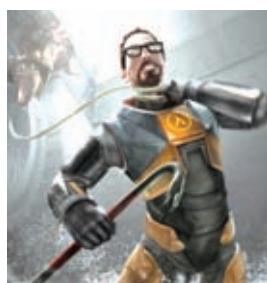
GPU	X1900 XTX	X1900 XT	X1800 XT
Pixel Shader	48	48	16
Vertex Shader	8	8	8
Doku birimi	16	16	16
Cekirdek hızı	650MHz	625MHz	625MHz
RAM hızı	1.55GHz	1.45GHz	1.5GHz

## CHIRAC DA GOOGLE'A SAVAŞ AÇTI

Kültürel şovenizme olan meraklılarıyla tanınan Fransızların en büyük korkusu daima "Amerikanlaştırılmak" olmuştur. Anlaşılan şimdiki korkuları da Google. Bütün dünyaya dalga dalga yayılan Google'ın Fransız kültürünü tehdit ettiğini düşünen Fransa başkanı Chirac, Avrupa'nın arama motorunu geliştirmek içinolları sivadıklarını açıkladı. Bu mücadelede destekçileri de en az onlar kadar kültür fobisi olan Almanlar. Fransa ve Almanya Telekom şirketlerinin finanse ettiği proje tamamen Avrupa kaynaklı bir Google yaratmayı hedefliyor. Biz ise hala Google'a hayranız, hala dünyayı ele geçireceklerinden eminiz ve önüne gelen neden bu 100 kürsür milyar dolarlık garibanlara saldırır anlayamıyoruz. ■



## 64BIT HALF-LIFE 2



Half-Life 2 yaşlandıka grafikleri ve teknolojisinin başımızı döndürdüğü günlerde geride kalmıştır. Ama Valve teknolojik üstünlüğünü elden bırakmaya niyetli değil. Lost Coast demosunda, Source motoruna HDR desteğini ekleyerek bir ilke imza atmışlardır. Şimdi de Source motoruna 64-bit işlem desteği eklediler. İşin güzel yanı Half-Life 2 de otomatik olarak 64-bit'e geçmiş oldu. Half-Life 2'yi bir sonraki sefer Steam üzerinden yüklediğinizde sistem bilgisayarınızı kontrol edip 64-bit bir işletim sistemi kullanıyorsanız direkt olarak 64-bit sürümünü yükleyecektir.

Konuya ilgili basın bülteni çalışmanın AMD ile ortak yapıldığını ve 64-bit Half-Life 2'nin Athlon 64 FX için geliştirildiğini söylüyor. Tam olarak "illa AMD işlemci gerekiyor" denmediği için 64-bitlik Intel işlemcilerde de yeni sürümün çalışacağını düşünüyoruz. Eğer Valve kasıtları olarak bunu engellemediye aksi mümkün değil. Ama ofiste henüz 64-bit sistem kullanmadığımız için deneme şansımız olmadı. ■

## SAMSUNG SPP-2040

### Mini fotoğraf stüdyosu

Üretim: Samsung [www.samsung.com.tr](http://www.samsung.com.tr) İthalat: Koyuncu [www.koyuncu.com.tr](http://www.koyuncu.com.tr) Fiyatı: 229\$ +KDV

Samsung SPP-2040 yazıcı sadece fotoğraf basmak için üretilmiş, işin uzmanı bir yazılımcıdır. Sadece 10cm x 16cm ebadında fotoğraf basabilen SPP-2040, bu işi daha iyi yapmak için gereken her türlü donanıma sahip. Her şeyden önce ısı yoluya mürekkebin kâğıda emdirildiği çok özel bir baskı teknigi kullanıyor. Bu sayede stüdyo kalitesinde baskılar alabiliyorsunuz. Üstelik yazılımı bilgisayarınıza bağlayabileceğiniz gibi, fotoğrafları direkt SPP-2040'in üzerindeki 7-in-1 kart okuyucudan veya Pict-Bridge destekli bir fotoğraf makinesinden basabilirsiniz. Hatta opsiyonel bluetooth bağlantısını kullanarak telefonunuzla çektiğiniz resimleri basmak bile mümkün. Resimleri hafıza kartınızdan basarken görüp seçebilmeniz ve renkleriyle oynayabilmeniz için cihazın üzerinde 2"lik küçük bir ekran da var. Üstelik SPP-2040 bugüne kadar gördüğüm en küçük fotoğraf yazılımlarından. Ürünün taban alanı sadece 18cm x 13cm,bastığınız resimlerden birkaç santim daha geniş. Cihazın diğer bir önemli özelliği resimleri 60sn'nin altında basabilmesi. Ancak özel kartuş ve mürekkep kullandığından baskı maliyetleri biraz yüksek.



Artılar: Geniş bağlantı seçenekleri, küçük ve sık Eksiler: Pahalı baskı metodu ■

## PHILIPS SPC 900NC Yeni bir mega piksel

Üretim: Philips [www.philips.com](http://www.philips.com) İthalat: Hızlı Sistem [www.hs.com.tr](http://www.hs.com.tr) Fiyatı: 96\$ +KDV

Philips'in Pixel Plus adını verdiği kamera teknolojisi sayesinde, mega piksel çekim yapabilen Philips SPC 900NC yüksek görüntü kalitesi vaat ediyor. Ama ürünü test sistemimize ilk kurduğumda karşımda korkunç bir görüntü vardı. Mavinin tonlarına bulanmış, ekranda ağır çekim hareket eden bu adam ben olamazdım. Cihazla birlikte gelen yazılımının ayarlarından otomatik olan her şeyi iptal edip, bütün ayarları elle yapınca sorun çözüldü. Akıcı ve pırıl pırıl bir görüntü vardı artık karşılımda.

Philips SPC 900NC, 1.3MP kamerasıyla 1240x960 çözünürlükte resim çeken biriken, 640x480 çözünürlükte video kaydı yapabiliyor. Ayrıca kamera da otomatik yüz takibi sistemi de var. Siz masa başında hareket ettikçe yüzünüzü takip edip ekranda düzgün görünmenizi sağlayan bu sistem, bugüne dek denedigim diğer web kameralarından daha iyi çalışıyor.

Ancak tasarım konusunda Philips pek de iyi bir iş çıkaramamış. İki ay önce incelediğim Logitech Quickcam Fusion'ın yanında sönüklüyor SPC 900NC. Üründe Fusion gibi monitörünün arkasına doğru uzayan bir kol ile sabitlenme sağ-



lanmıştır. Ancak bu kol esnek olmadığından kamerayı monitöre sabitlemeye zorlanıyorsunuz.

Ürünün garip bir özelliği de üzerindeki led ışığı. Oldukça güçlü olan ve hatta kamerayı kullanırken gözünüzü alan bu ışığın sabit bir spot olduğunu düşündük önce. Loş ortamları bir parça aydınlatabileceğini umduk. Ama bütün denemelerimize rağmen hiçbir sık seviyesinde resim kalitesine bir faydası dokunmadı. Sonra kullanım kılavuzunu inceleyince sadece cihazın çalışıp çalışmadığını gösterdiğini anladık. Ama web kameralarının açık mı kapalı mı olduğunu 100 metreden görmeye ne gerek var anlayamadık. Daha zayıf olsaydı da gözümüzü almazı çok daha iyiye.

SPC 900NC mega piksel olmayan kameralardan çok çok daha üstün. Ama sadece 2\$ daha ucuz olduğu Logitech Fusion'dan daha iyi görüntü kalitesine sahip değil. Üstelik tasarım ve özellikler olarak daha zayıf.

Artılar: Kaliteli görüntü

Eksiler: Yüksek fiyat, kötü tasarım ■

## LOGITECH HARMONY 525

Bir kumanda hükümedecek hepsine!

Üretim: Logitech [www.logitech.com.tr](http://www.logitech.com.tr) İthalat: Hızlı Sistem [www.hs.com.tr](http://www.hs.com.tr) Logosoft [www.logosoft.com.tr](http://www.logosoft.com.tr) Fiyatı: 106\$ +KDV



**LEVEL**  
EDITÖRÜN  
SEÇİMİ

Türkiye ofisinin açılmasından bu yana bütün Logitech ürünleri ülkemizde de rafları dolduruyor ve biz de gözü dönmüş şekilde elimize geçen saldıryoruz. Ama son ele geçirdiğimiz ürün öncekilerden bir hayli farklı ve gerçekten elde hoş duruyordu.

Bu ürünün model ismi gibi duran Harmony, aslında evrensel uzaktan kumandalar konusunda uzun süredir çalışan bir firmayı ve bir süre önce Logitech, Harmony'yi satın alarak ürünlerini kendi kataloguna dahil etti. Ancak Harmony 525 modeli, iki marka bir araya geldikten sonra geliştirilen ilk model. Bu yüzden Harmony'nin gelişmiş uzaktan kumanda sistemi ile Logitech'in tasarım zarafetini bir araya getiriyor.

Harmony 525'in evrensel kumanda olduğunu söylemek. Yani IR uzaktan kumanda ile kullanılabilen her türlü cihazı kumanda etmenizi sağlıyor. Bu sayede evinizdeki bütün kumandalardan kurtulup her işinizi tek bir kumanda ile görüyorsunuz. Ve inanması zor olsa

da bunu gerçekten başarıyor.

Enteresan şekilde Harmony 525 hem çok basit, hem de çok gelişmiş bir ürün. Cihazın basitleşti kurulumunun kolaylığından geliyor. Kurulumu basit yapan ise bunun için bilgisayarınızı kullanıyor olmanız. Logitech'in Harmony 525 için geliştirdiği harika yazılım size çok basit sorular sorarak evdeki bütün cihazları tanıtabilmenizi sağlıyor. Evde hangi cihazlarınız var, hangi cihazları birlikte kullanıyorsunuz, bunların ürün kodları neler... Bir on dakika boyunca sorulara cevap veriyor sonra da Harmony 525'i USB

portundan bilgisayarınıza takip senkronize ediyorsunuz. Ta taaa: Evdeki bütün cihazlar yeni kumandaniza itaat ediyor.

Kurulumun bu kadar basit olmasının sebeplerinden biri, kuru-lum yazılımına binlerce cihazın kumanda bilgilerinin girilmiş olması. Evdeki Sony müzik setinin bu cihazlar arasında olmasına şaşırmadım ama hem Digiturk'ün, hem de Beko televizyonun olması gerçekten şaşırtıcıydı.

### Aktivite zamanı

Harmony 525'i kullanırken en çok hoşuma giden kumandanın evdeki cihazları aktivite mantığıyla kumanda etmesiydi. Bunu en tepedeki Activities tuşıyla gerçekleştiriyor. Mesela "Watch TV" aktivitesini seçtiğinizde kumanda aynı anda TV ve Digiturk'u kumanda ediyor. Üstelik hangi cihazın ne yapması gerektiğini tam doğrulukla kendi seçiyor. Kanalları uyu alıcıdan değiştirirken, sesi TV'de açıp kapatıyor. Öyle hayran hayran bakyorsunuz siz de.

Cihazın üzerindeki tuş takımı oldukça sade. Üzerindeki tuşlar herhangi bir TV kumandasında olanlardan fazla değil. Ancak bu tuş takımının üzerinde bir LCD ekran bulunuyor ve evinizdeki cihazlarınızın kumandalarında olabilecek tüm ekstra tuşların görevini görüyor.

Çok hoş görünen tasarım, yüksek üretim kalitesi, kolay kullanım... Harmony 525 tam bir Logitech klasisi. İçinizde "bir uzaktan kumandaya 100\$ verilir mi?" diye merak edenler olduğunun farkındayım. Belki önceki ay sorsanız "Çılgınlık bu!" diye havaya zıplardım. Ama bugün Harmony 525'in her kuruşu hak ettiğini söylerim ancak.

**Artılar:** Kolay kurulum, tüm uzaktan kumanda gerektiren aletleri tek bir kontrol cihazıyla kontrol edebilmek.

**Eksiler:** Yüksek fiyat ■

## TURBO-COOL 1000WATT



Bundan 3-5 sene önce yeni işlemci ve ekran kartları için 300 Watt güç kaynağı gerekiydi, bu pahalı güç kaynaklarının piyasada zor bulunduğu yazıyorum. Şimdi, gözümüzü bir açıp kapadık karşımızda tam 1000Watt'lık güç kaynağı duruyor. Bu öylesine yüksek bir güç ki bilgisayarınıza en üst seviye dört ekran kartı taksanız (Quad-SLI aslen SLI'nın daha şeytani hali), çift çekirdekli iki işlemci kullandığınız, kasanın içini sabit disklerle doldursanız bile sisteminiz teknemeyecektir. Ülkemizde henüz satılmayan (Allah'a şükür) bu güç kaynağı tek kelimeyle bilgisayar manyakları için. Elbette internetten de alabilirsiniz, ama 489\$'a 5 günlük bir Paris seyahati yapıp Chirac'la Google geyiği yapmak varken kim güç kaynağına bu para yatırır? ■

## FORMAT SAVAŞINDA FİNALE GELDİK



Las Vegas'da düzenlenen CES fuarında Blu-Ray üreticileriyle HD-DVD üreticileri yine birbirine girdi. Formatlardan hangisinin başarılı olacağı günler geceler boyu tartışıldı. Ama bu sefer işler biraz farklıydı, çünkü her iki tarafın ürünleri de kısa süre sonra piyasaya çıkacak. Toshiba ilk HD-DVD sürücülerini Mart ayında piyasaya sürecini resmen duyurdu. Samsung ve Panasonic'de aynı duyuruyu Blu-Ray için yapınca kızılca kıyametin gelecek ay kopacıği belli oldu.

Ayrıca Samsung Nisan ayında TV'ler için ilk Blu-Ray oynatıcıyı da piyasaya sürecek. Bunun yanında hem HD-DVD hem de Blu-Ray destekleyen bir sürücü üzerinde çalışıklarını da duyurdular. Umarız bu çalışmalar başarılı gider ve biz de o format mı bu format mı derdinden kurtuluruz. ■

## LOGITECH V400

### G5'in diz üstündeki kuzeni

Üretim: Logitech [www.logitech.com.tr](http://www.logitech.com.tr) İthalat: Hızlı Sistem [www.hs.com.tr](http://www.hs.com.tr) Logosoft [www.logosoft.com.tr](http://www.logosoft.com.tr) Fiyatı: 65\$ +KDV

Dizüstü bilgisayarlar hala oyun sistemi olarak görülmeliydi, oyunculara yönelik bir dizüstü faresi yapmak henüz kimseyi aklına gelmedi. Dolayısıyla oyunlara uymayan ürünler içinden en iyisini seçmek zorundayız. Ve sanırım bu en iyi şu an için Logitech'in yeni V400 modeli.

V400'ü diğer farelerden ayıran ilk özelliği çift lazer algılayıcıya sahip olması, bu sayede her tür düzeyde sorunsuz çalışabiliyor. Ama bir zamanların meşhur Dual Optical faresi gibi çift algılayıcı farenin daha hassas olmasını sağlamıyor maalesef. Logitech algılayıcılarının kaç dpi olduğunu da açıklamamış ama benim fikrim ne iyi, ne kötü, orta karar bir hassasiyete sahip olduğu.

V400'ün diğer bir özelliği 2.4GHz kablosuz RF bağlantı kullanması. Dizüstü bilgisayarda farenin kablosuz olması kullanımı çok kolaylaştırıyor. Bağlantının 2.4GHz olması ise onun hem daha sağlam, hem de daha uzun menzilli olmasını sağlıyor. V400'ün bilgisayarınızın USB portuna takılan çok küçük bir alıcı var. Ama bu alıcı kaybolur diye dert etmenize gerek yok çünkü kullanmadığınızda farenin arkasındaki özel yuvasında saklıyorsunuz.



#### Tek pilde altı ay

Tek bir AA pil ile çalışan V400'ü pil değiştirmeden altı ay kullanabilirsiniz. Bu sayede hem olmadık zamanlarda pil bitti derdi olmuyor hem de sürekli pile para harcamanız gerekmiyor. Üründe canınızı sıkacak tek nokta kısa bir süre hareket ettirmezseniz hemen uykuya moduna geçmesi. Pil ömrünü uzatsa da bu özellikle oyunlarda sorun yaratıyor. Mesela bir FPS'de bir süre hareket etmeye uyku moduna geçmesine izin verirseniz ani bir hareket yapmanız gerektiğinde size geç tepki veriyor.

V400 ergonomi olarak da çok başarılı. Ele çok güzel oturuyor ve uzun kullanılmalarla bile rahatsızlık yaratmıyor. Çok sık tasarımını, farenin darbelere karşı dayanıklı olmasını da sağlayacak şekilde düşünülmüş. Farenin siyah renkli bölgeleri darbeleri emebilmesi için daha yumuşak plastikten üretilmiş. Böylece korkmadan çantanıza atıp yanınızda taşıyabiliyorsunuz.

Oyuncuların hayalini süsleyecek mükemmel bir ürün olmasa da V400 şu an için bulabileceğiniz en iyi dizüstü bilgisayar faresi. Rakiplerinden daha iyi performans vermesi bir yana sık görünümüyle de kalbinizi çalışıyor.

**Artılar:** Çift lazer algılayıcı, ergonomik ve sık tasarım

**Eksiler:** Uyku moduna geçmesini engelleyemeyorsunuz ■

# DİZÜSTÜNE REFERANS SÜRÜCÜ

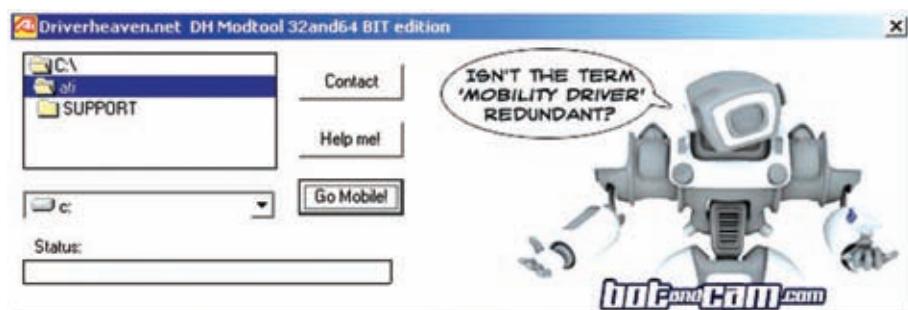
## Uzun bekleyişler bitiyor mu?

Masaüstü sistemlerde ekran kartı üreticisinin sürücülerini bir kenara bırakıp ATI ve NVIDIA'nın yayınladığı referans sürücülerini kullanmaya çok alıştık. En son ne zaman "sürücü çıkmış mı?" diye ekran kartının üreticisinin sitesine baktım hatırlıyorum. Ama ne yazık ki dizüstü bilgisayar kullanıcıları bu kadar şanslı değil. Dizüstü bilgisayarlarda referans sürücü olmadığı için mutlaka bilgisayar üreticisinin sitesine başvurmanız gerekiyor. Dizüstü bilgisayar üreticilerinin çoğu da senede bir sürücü çıkarmayı yeterli görüyor.

Neyse ki bu durum değişmeye başlıyor. Geçen ay ATI ilk defa dizüstü bilgisayarlar için referans sürücülerini sitesine koymaya başladı. Ne yazık ki bu sürücüler sadece 15 üreticinin sistemlerine ve belki model ekran kartlarına kurulabiliyor. Ülkemizde satılan dizüstü bilgisayarlardan sadece MSI listede bulunuyor. Ama bu da en azından bir umut, gelecek te marka seçenekleri genişleyebilir.

### Alternatif Çözüm

Diğer yandan, ATI bu sisteme yavaş bir geçiş yaparken kod kırıcılığı meraklı bir



programcı, bütün dizüstü bilgisayarlara bir anda hizmet vermeye başladı bile. Üstelik dizüstü sürücülerini değil, bildığınız Catalyst sürücülerini kullanarak.

"Driver Heaven Mobility Modding Tool" isimli bu küçük araç, Catalyst sürücülerini üzerinde oynamaya yaparak istediğiniz sisteme kurulabilir hale gelmesini sağlıyor. Tek yapmanız gereken indirdiğiniz sürücüyü sabit diskinize açıp DH Mod Tool'a yerini göstermek. Programın sitesinde karşılaşabileceğiniz sorunlar ve çözümleri de bulunuyor

Bu küçük program bütün dizüstü bilgisayar markalarını ve hemen hemen bü-

tün Radeon GPU'ları destekliyor. Hatta yeni çıkan 3.0 sürümü sayesinde 64-bit sürücüler bile kurabiliyorsunuz.

Eğer dizüstü bilgisayarınız için uzun süredir yeni sürücüler çıkmadıysa ve bu da son oyunları oynamanıza engel oluyorsa DH Mod Tool gerçekten işinize yarıyabilir. Ama donanımın temelinde bulunan "Sağlam bir şeyi onarmaya çalışma" ilkesini göz ardı etmeyin. Sonuçta resmi bir çözüm değil ve dertsiz başınızı derde sokma potansiyeli var. DH Mod Tool'la ilgili daha fazla bilgi ve dosyanın linki için [www.driverheaven.net/patje/](http://www.driverheaven.net/patje/) adresini ziyaret edebilirsiniz. ■

# Sessiz Ekran Kartları

## Donanım dünyasının Sam Fisher'larına merhaba deyin

Ekran kartları gelişikçe çok daha fazla soğutma ve elektriğe ihtiyaç duyuyorlar. İşin elektrik kısmı çok dert değil. İyi bir güç kaynağı alıp, elektrik faturalarını görmezden gelerek problemi çözebilirsiniz. Ama soğutma olayı gerçekten sinir bozucu olabiliyor. Çünkü ekran kartlarının fanları sürekli büyüyor ve sürekli daha fazla ses çıkarıyorlar. Aslına bakarsanız bilgisayarlar hızlandıça bütün bileşenlerin gürültü oranı artıyor. Bu yüzden bilgisayarlar eğlenceli oldukları kadar baş ağıritır da oldular, gürültülerini yüzünden oturma odalarından atılmaya başlıdilar.

Bu gürültü derdi yüzünden sessiz donanım ürünleri bir süredir büyük ilgi görüyor. Kasalar, güç kaynakları, ekran kartları, CPU fanları... Bu ürünleri kullanmak çok daha sessiz bir bilgisayara sahip olmanızı sağlayabiliyor. Bilgisayarın uğultusunu çekmeden oyunların zevkine varabiliyorsunuz. Ama bu ürünlerin çoğunu sessiz yapan büyük kanatlı ve düşük devirli sessiz fanlara sahip olmaları. Özel üretilen bu fanlar başta çok sessiz çalışmalar da zaman içinde ister istemez gürültüleri artar ve sıradan fanlardan bir farkları kalmaz. Bir bilgisayarı gerçekten sessizleştirmek istiyorsak fanlardan tamamen kurtulmanız gerekiyor.

Ekran kartı üreticileri de bir süredir bu durumun farkındalar. Bu yüzden son zamanların modaşı, fansız ekran kartları. Bu kartların ortak özelliği birbirine ısı kanalları (heat-pipe) ile bağlı dev ısı gidericilerin (heat-sink) kullanılması. Böylece GPU üzerinde oluşan ısı daha geniş bir alana yayılarak fan olmaksızın soğutulması sağlanıyor.

Ancak bu sistemin sağlıklı çalışabilmesi için bilgisayar kasasının iyi soğutulmuş olması da gerekiyor. Eğer kasanızın soğutması zayıfsa üzerine bir de fansız ekran kartı kullanmak ciddi sorunlara yol açabilir. Ayrıca siz kasanızın içini iyi soğutsanız bile kötü tasarlanmış bir fansız ekran kartı ileride başınızı ağıritabilir. Bu yüzden bu ay piyasada bulunan dört fansız ekran kartını zorlu bir teste tabi tutup fan olmadan da performans alınıp alınamayacağına baktık.

Kartların performansını ölçmek için Futuremark'ın çiçeği burnunda 3DMark06 test yazılımını kullandık. Soğutma çözümünü test etmek için ise kartları 3DMark06'nın demosunda, en yüksek ayarlarla uzun süre çalıştırıp, ısı gidericilerin üzerinde ne kadar ısı birikiğini test ettik. Bunun için hiç üsenmeyeip CHIP dergisi test merkezinden uzaktan ısı ölçebilen özel bir elektronik termometre bile yürüttük.

### Kart Özellik ve Performansları

Öncelikle kartların verdikleri performanslara ve diğer özelliklerine bir göz atalım, ardından soğutma içinde ne denli iyi olduklarını tek tek tartışacağız.

Tablo 1'de gördüğünüz gibi testimizde üç orta seviye bir tane de üst seviye ekran kartı var. Elbette alt seviyelerde de fansız pek çok ekran kartı görüyoruz. Ama "Bunlar zaten ne performans verip ne kadar isınacak ki?" diyerek testimizi sadece belli bir performansın üzerindeki kartlarla sınırlı tuttuk.

Testteki kartlar içinde en güçlüsünün Asus'un 7800GT GPU'lu modeli olduğu açık. Zaten az sonra göreceğiniz test skorlarında da rakiplerini ezip geçtiği açıkça görünüyor. Ama rakiplerinin iki misli fiyata sahip bir kart için bu çok doğal. Ancak diğer kartlar birbirine yakın fiyatlarında olduğu için test biraz daha heyecanlı geçti.

Tablo 2

3DMark06 (3DMark skoru)		
Asus Extreme N6600GT Silencer/HTD	2206	
Asus Extreme N7800GT TOP SILENT/2DHTV	4773	
Sapphire Radeon X800GTO Ultimate	1844	
Gigabyte GeForce 6600 GV-NX66256DP	1634	
1024x768 çözünürlük, 3.2Ghz Pentium D işlemci, 1GB DDR2-RAM		

Tablo 3

3DMark06 (SM2 test sonucu)		
Asus Extreme N6600GT Silencer/HTD	867	
Sapphire Radeon X800GTO Ultimate	894	
Gigabyte GeForce 6600 GV-NX66256DP	635	
1024x768 çözünürlük, 3.2Ghz Pentium D işlemci, 1GB DDR2-RAM		

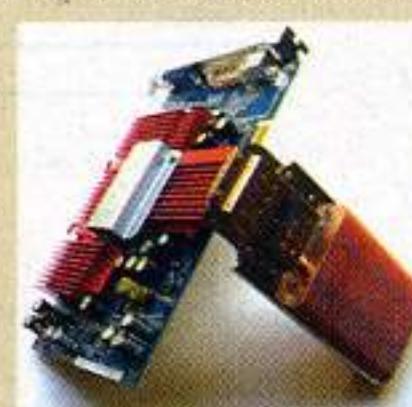
Evet, HDR destekli demoları atınca X800GTO'lu Sapphire, Asus'un 6600GT'sini yakalamakla kalmadı açık olarak geçti de. Bu da kartların desteklediği teknolojilerin 3DMark06 skorunu nasıl etkileyebileğini gösteriyor.

Performansları da gördüğümüze göre şimdi gelin tek tek soğutma çözümlerine göz atalım.

### Asus Extreme N6600GT Silencer/HTD

**Kart sıcaklığı: 43 derece / Fiyat: 259\$**

Asus'un Silencer serisi ekran kartlarında uy-



guladığı soğutma sistemi hem enteresan hem de etkili. Kartın ön yüzeyindeki geniş ısı gidericinin ortasından bir ısı kanalı geçiyor ve arka tarafa doğru L şeklinde uzanıyor. Bu ısı kanalının üzerinde ise işlemci fanının üzerinde kalan büyük bir bakır soğutucu var. Böylece GPU'nun üzerindeki ısı, kanal üzerinden taşınıp uçaktaki bakır soğutucuya ulaşıyor ve işlemci fanında yardımıyla kart soğutulmuş oluyor.

**LEVEL  
EDITÖRÜN  
SEÇİMİ**

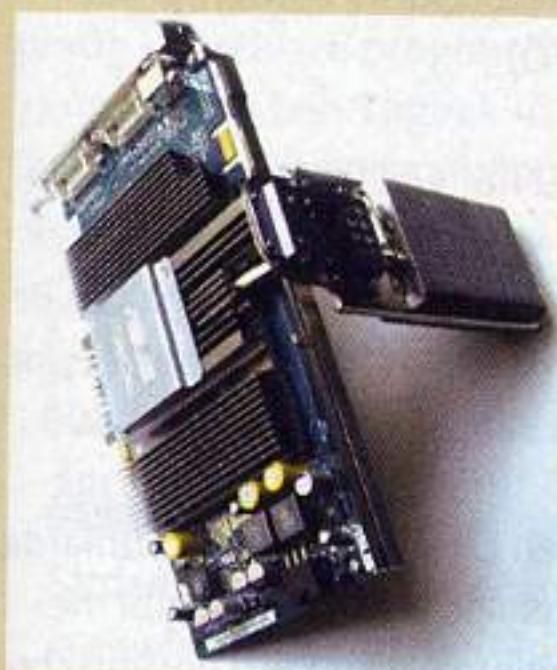
Tablo 1

Kart	GPU	RAM	Çekirdek Hizi	RAM Hizi	Bellek Arayüzü	Video Çıkışı	Video Girişi	Fiyatı
Asus Extreme N6600GT Silencer/HTD	GeForce 6600GT	256MB GDDR3	500MHz	500MHz	128-bit	1 VGA, 1DVI, TV-Out, Y/Pb/Pr	Yok	259\$+KDV
Asus Extreme N7800GT TOP SILENT/2DHTV	GeForce 7800GT	256MB GDDR3	450MHz	620MHz	256-bit	2DVI, TV-Out, Y/Pb/Pr	Var	459\$+KDV
Sapphire Radeon X800GTO Ultimate	Radeon X800GTO	256MB GDDR3	400MHz	490MHz	256-bit	1 VGA, 1DVI, TV-Out, Y/Pb/Pr	Yok	220\$+KDV
Gigabyte GeForce 6600 GV-NX66256DP	GeForce 6600	256MB DDR	450MHz	500MHz	128-bit	1 VGA, 1DVI, TV-Out	Yok	219\$+KDV

Bu yaratıcı çözüm sayesinde N6600GT Silencer testimizdeki dört kart içinde en serini olmayı başarıyor. Üstelik kartın performans değerleri de çok iyi. Buna zengin kutu içeriğini de ekleyince testteki diğer bütün kartlardan daha iyi bir kart çıkıyor. Gerçi kartın fiyatı bir parça yüksek. Ama bunun sebebi yeni parti malların henüz piyasaya girmemiş olması. Asus'dan öğrendiğimize göre bu ay içinde kartın fiyatı %10 ila %20 arası düşecek.

#### **Asus Extreme N7800GT TOP SILENT/2DHTV**

**Kart sıcaklığı: 54 derece  
Fiyat: 459\$**



Asus'un incelediğimiz ikinci kartı üst seviye ve daha yüksek performanslı. Bu modeli özel yapan sadece fansız olması değil, kartta kullanılan 1.6ns'lik DDR3 RAM'ler sayesinde sıradan GeForce 7800GT'lere göre daha yüksek performanslı olması.

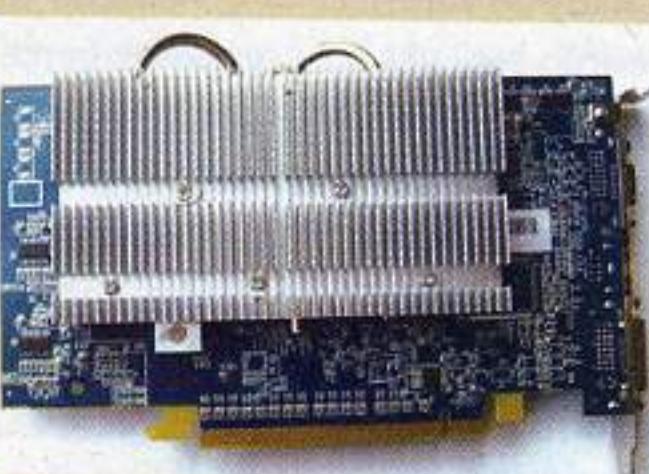
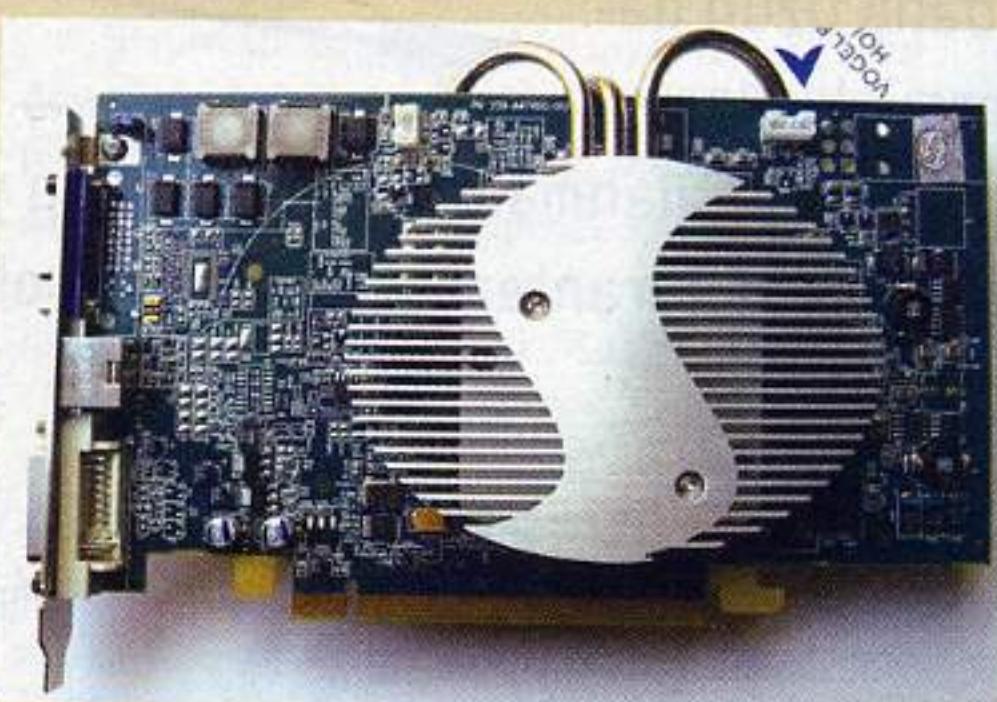
Elbette yüksek performans, yüksek ısınma anlamına da geliyor. Bu kartta N6600GT Silencer ile aynı soğutma çözümü kullanılıyor ama bir önceki kartta harika sonuç veren soğutma, N7800GT Top Silent'ta biraz zayıf kalmıyor. Bu yüzden kart üzerindeki ısı 54 dereceye kadar çıkabiliyor. Bu hala kabul edilebilir bir değer ama kullandığınız işlemci fanı bizimki kadar güçlü değilse sorun yaşayabilirsiniz.

Açıkçası bu kartta N6600GT Silencer'dan daha güçlü bir soğutma sistemi ol-

ması daha doğru olurdu. Ama yine de N7800GT Top Silent yüksek performanslı ama fansız bir ekran kartı isteyenlerin tek seçenek gibi görünüyor.

#### **Sapphire Radeon X800GTO Ultimate**

**Kart sıcaklığı: 64 derece / Fiyat: 220\$**



Sapphire'in yeni modeli X800GTO Ultimate tam bir ateş parçası. Ama maalesef

bunu iyi anlamda kullanamıyoruz. Çünkü testimizdeki dört kart içinde en çok ısınanı o. Kartın soğutucusunda 64 dereceye ulaşan sıcaklık, GPU'nun gereğinden fazla ısındığını gösteriyor. Eğer bir de kasa içindeki soğutmanız iyi değilse PC'nizin sobaya dönmesi işten bile değil.

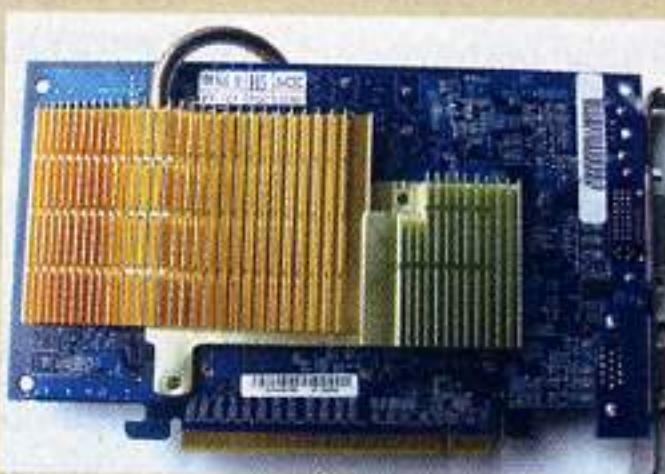
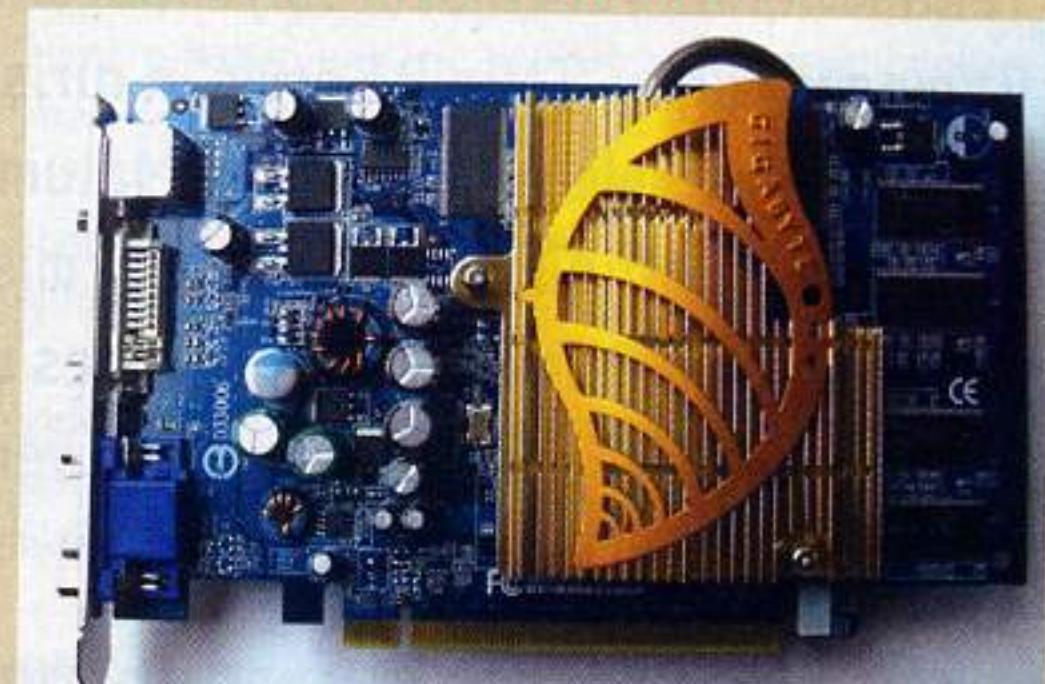
Diğer yandan Sapphire Radeon X800GTO Ultimate testteki kartlar içinde en yüksek fiyat/performans oranına sahip olanı. 3DMark skorunda geride kalsa da bunun sebebi HDR desteğinin olmaması. Bugün piyasada olan oyunların teknolojisi göz önüne alındığında testteki en hızlı ikinci kart. Üstelik Gigabyte'in modeli ile birlikte en ucuz kart olma özelliğine sahip (bir dolar daha pahalı aslında ama o kadar kıyak yapmış olalım).

Her ne kadar performansı iyi olsa da X800GTO Ultimate'in aşırı ısınması hiç hoşumuza gitmedi. O yüzden sadece kasasının içi pınar

başları gibi serin, kendisi maceraya düşkün arkadaşlara tavsiye ediyoruz.

#### **Gigabyte GeForce 6600 GV-NX66256DP**

**Kart sıcaklığı: 49 derece / Fiyat: 219\$**



Testimizdeki son ekran kartı Gigabyte'dan. Dört ekran kartı içinde en zayıf GPU'ya sahip

olduğu için GV-NX66256DP performans testlerinde en geride kaldı. Ama diğer yandan etkili soğutma çözümü ile takdirimizi kazandı. Asus'un çözümü kadar radikal olmayan bu sistem kartın arkasında çift katmanlı ısı giderici kullanarak geliştirilmiş. Bu katmanlardan biri RAM'leri ve kartın arka tarafını soğuturken, onun üzerinde kalan ama alt katmana dokunmayan diğer ısı giderici ısı kanalıyla bağlı olduğu ön taraftan gelen ısını soğutuyor. Bu sayede hem az yer kaplayan hem de etkili bir soğutma sistemi sağlanıyor.

Asus kartların her kasaya uymayabileceğini, Sapphire'in çözümünün çok ıstdığını düşünürseniz aslında testteki en güvenli çözüm bu. Ama yine de performansının düşüklüğü hevesimizi kaçırıyor. Bu yüzden ancak performanslı olmasa bile stabil bir sistem isteyenlere (kimse artık onlar) tavsiye edebiliriz. ■

#### **Asus'un Şansı**

Sessiz ekran kartlarıyla ilgili bu yazımı hazırlarken ister istemez Asus kartlara torpil geçti. Bu-

nun sebebi Asus kartlarının soğutma için CPU fanından faydalama ve bizim test sistemimizin bu çözüme uyabilecek belki de en iyi CPU fanı olan Zalman Fatal1ty'yi kullanması. Fatal1ty hem çok güçlü bir fan, hem de oldukça geniş çapıyla Asus kartlardaki bakır soğutucunun çevre hava akımıyla sarılmasını sağlıyor. Eğer zayıf bir CPU fanınız varsa sizin alacağınız sonuç bu kadar iyi olmayı bilir. Ayrıca CPU fanınız Thermaltake Beetle gibi hava akımını yatay olarak alıp veriyorsa Asus kartları sisteminize takamayabilirsiniz de.



Eğer yeni bir sistem kuruyorsanız size tavsiyemiz Asus kartları birlikte Zalman Fatal1ty'yi kullanmanız. Bizce harika bir ikili oluşturuyorlar. ■

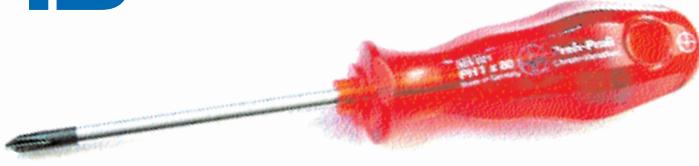
# Teknik Servis

**Teknik Servis yeni macerasıyla karınızda...**

**(Olmamı Olgay, Teknik Servis'in giri ine daha**

**uzun daha anlamlı cümleler yazıyoruz. Malum bu-**

**rası okurlarımızı misafir etti imiz bir bölüm ve misafirler iyi kar ılanmalı. Aslında sen bu ya-  
zıyı yanında yazarken durumu fark ettim ama özellikle ses çıkarmadım ki parantez açmaya  
sebep olsun. Umarım yazının devamında da bana bu anısı bol bol verirsin. –TÖ)**



## **Yeni Puan Sistemi**

Merhabalar, bilgisayarımın bazı parçalarını değiştirmeyi planlıyorum ve Donanım Pazarı'ndan fikir alıyorum dedim. Büttüme göre bir sistem çıkardım; P4 640 (LGA 775) işlemci, MSI 915P Neo2-FR (v1.0B) anakart ve Gigabyte NX66256D 256MB ekran kartı.

Yukarıdaki parçalar dergide görüp almak istediklerim, fakat bazı sorunlarla karşılaştım. MSI 915P Neo2-FR hiç bir yerde bulunmuyor. Bugün Kadıköy'de (Yazıcıoğlu İş Hanı'nın asla çıkmadığım en üst katları da dahil) her yere baktım, bulamadım. Sadece iki yer bu kartı satmış, onlar da artık getirmiyor. Dergide verilen

internet sitelerine baktım ve hepsinde tükenmiş. Bu kartı bulabileceğim bir yer ya da aynı özellikleri barındıran, aynı sistemleri destekleyecek başka bir anakart var mı?

Ekrان kartı için Gigabyte'in sitesine baktım, "Gigabyte NX66256DP" / "Gigabyte NX66256DP2" şeklindeki iki 256 MB model gözdüm. Acaba hangisi dergide tavsiye edilen? Ya da ben mi bulmadım? Lütfen en kısa zamanda cevaplayın. Şimdi çok teşekkürler! Hepinize kolay gelsin.

Yo5uN

Merhabalar Yosun,  
Senin sorununu bazen ben de yaşıyorum ve Kadıköy'de parça bulamıyorum. Buna çözüm bulamıyorum ne yazık ki. Hele bazen stokta olan parçaların hiç biri alınası olmuyor, bu daha da kötü oluyor. Neyse hemen senin so-

runlarına alternatifler yaratabilir çözümler bulalım.

MSI 915 Neo2-FR yerine sana en yakın olarak ASUS P5GD2-X'i tavsiye edebilirim. Kadıköy'de sanırım rahatlıkla bulabilirsin ama özelliklerinin seni yeterince tatmin ettiğinden emin olmadan alma.

İkinci soruna gelince, Gigabyte NX66256DP'de, Gigabyte NX66256DP2'de PCI-Ex uyumlu, Nvidia 6600 GPU'lu ekran kartlarıdır. Yalnız NX66256DP2'de iki ekran kartını birbirine bağlamaya yaranan SLI desteği bulunur, hepsi bu. Ancak alacağın anakartın da bunu desteklemesi gereklidir, senin almak istediğiniz ve benim tavsiye ettiğim iki anakartta da SLI desteği yok zaten.

Biz teşekkür ederiz, görüşmek üzere...

## **NEYDİM, NE OLDUM...**

Bilgisayarımı ilk aldığım günlerde POP: Warrior Within ve Doom III'ü en yüksek ayarlarda hiç kasmadan oynardım. 3D Mark ile denedim sistemimi ve olmasi gerekenlerden daha iyi puanlar elde ettim. Ama ne olduysa Medal of Honor: Allied Assault bile oynamaz hale geldim. Oyun başlıyor, hiç donma, kasma olmadan güzel güzel ilerliyor fakat birden

restart atıyor. Hata raporunda ekran kartının ismi geliyor. Uzunca bir süre oyun oynamayınca (aylarca) düzeller gibi oluyor fakat yine aynı duruma geliyor. Her donanımın kendi sitesinden indirdiğim sürücülerini de kurdum. Bilgisayarında virüs de yok, format atıyorum, herşeyi yükliyorum. Yine de sonuç değişmiyor. Gerekli yazılımların listesini ya da BIOS ayarlarını gönderebilirseniz sevinirim.

Dur Çağrı, sakin ol. Otur bir soluklan hele... Neymiş senin derdin? Hımm... İlk görüntüde işlemci ya da ekran kartında aşırı ısınma var gibi geldi bana. Bu iki kafadarın sıcaklıklarını kontrol ederek ısımize başlıyalım. Sonra eğer sıcaklıklar normal düzeylerde ise BIOS'tan işlemcisimin anakart tarafından doğru algılanıp algılanmadığını bakalım.

Son ihtimalde sen doğru siteden yanlış sürücüyü indirip kurmuş olabilirsin, özellikle anakart için. Mesele anakartının isminden mi sürücü indirdin (Genelde sürücüler yanlış donanıma kurulmaya olanak vermez zaten. - TÖ). Durumda değiştirme yoksa bir de voltajın

düzungün dağılıp dağılmadığını bakalım.

Gerekli yazılımların listesini vermek, BIOS ayar yapmak gerçekten uzun iş, burada yeriniz yetmez ama gelecek aydan itibaren donanımda herkezin işine yarayacak bir dosya konumuz geliyor. Az bekleyin diyorum... (Bunu söylediğinden sonra o dosyayı yazmazsan görüşürüz =) –TÖ)

## **GİDEN SEVGİLİNİN YENİSİ GELDİ**

İyi çalışmalar, yorulmuş ya da yorulacak olsan gerek Tuğbek abi (Tuğbek abinin kahve falına mı baktın Behiç - OlgaY), kolay gelsin. Hemen sorunuma geçeyim, ben yaklaşık bir ay önce Sapphire ATI Radeon 9600 ekran kartı aldım. Çeşitli sürücüler denememe rağmen

DirectX destekli oyunlarda, özellikle yer ve duvar gibi mekanlarda kutu kutu görüntü bozulmaları meydana geliyor. DirectX'in son versiyonunu kurulu olduğundan onu değiştirmedim, ayrıca yeni ekran kartı aldıktan sonra format da atmadım, eski kartım GeForce 4 MX idi. Yardımcı olabilirsen sevinirim...

Çok yorma kendini, iyi uyu (merak etme biz ona ofiste çok iyi bakıyoruz -OlgaY).

**Merhabalar Behiç, soruna çok kısa ve öz cevap vermek durumundayım ama en kesin yolu bu; format at.**

Kulağa pek hoş geldiğini biliyorum ama belli ki sistem dataları, ekran kartı mevzuşunda yalamış ve pek tabi saçmamaya başlamış. Gene sen bir tek gölgelerle işi atlattı.

Buradan "Format attırma bana akşam akşam hoca" dediğini duyar gibiyim (Hah ben de tam ona parantez yapacaktım –TÖ). Hadi sana bir güzellik yapalım. İlk önce bilgisayarında eski Nvidia ekran kartından arta kalan ne varsa kaldır at (bkz. eski sevgili muamelesi). Sonra internetten

ATI için çıkan en son sürücüyü indir, yanılmıyor sam Catalyst 6.01 olması lazımdır. Şimdi ATI ekran kartının da sürücülerini kaldır ve restart at. Ardından indirdiğin sürücüyü kur. Bu yöntemle düzeltmiş olması gerekiyor ama düzeltmediyse tek yol format (slogan gibi oldu :). (Benim içimden bir ses format da fayda etmeye-



cek ve sen bu kartı aldigın yere götürüp "Bozuk bu" diyecexsin gibi geliyor Behiç. Fai baktım da az önce, orada çıktı. -TÖ)

## VİDEOYA ALTYAZI

### GÖMME SANATI

Merhaba umarım iyisinizdir, bir problem yoktur. Benim size bir sorum olacak PSP'ye Avi uzantılı videoyu convert ettikten sonra alt-yazıyı nasıl koymağız? Öyle bi imkanımız var mı? Bir de freeware bir video convert programı biliyor musunuz? İyi günler dilerim, teşekkürler...

Ali ŞENOL

Merhaba Ali, ne yapalım işte iş, güç, okul... Ne problemi olacak, hayat başlı başına problem değil mi? PSP'ye alt yazı koymanın bildiğim bir yöntemi yok. En mantıklısı alt yazılı once AVI'nin içine gömüp sonra PSP'ye çevirmen... Alt yazılı videoya gömen pratik shareware programlar varmış. Ama ben Tuğbek'in ya-lancısıyım, iddianın sahibi o.

Maalesef programın ismini hatırlayarak savını kaniyalamadı ama biz yine de ona güveniyoruz. Alt yazı araçlarını Google'dan tespit edip bu özelliğini deneme yanlışyla bulabilirsin. Videoları çevirmek için ise PSP Video 9'u kullanabilirsin.

## OBEZ WINDOWS

Herkese kolay gelsin, Level dergisini çok uzun zamandır beğenerek takip ediyorum, hep böyle gitmeniz dileği ile.

Benim sorum şöyle: Bilgisayarındaki "Windows" klasörü, 2 GB'i geçti, aynı zamanda "pagefile.sys" adlı dosya yaklaşık 800 MB boyutu ulaştı. Acaba Windows'u temizlemek için bir program mevcut mudur? Ya da temizlemek için ne yapabiliyim? Şimdiden Teşekkürler... Saygılarımla...

Burak KIZILKAYA

Teşekkürler Burak iyi dileklerin için. Jet hızıyla sırına bakalım, demişsin benim "Windows" klasörü 2 GB'i geçti. Bu mevsimlerde olabilir, hangi sıklıkta yem veriyorsun, aşları tamam mı?

Korkulacak bir şey yok. Windows XP normalde de zaten 1,2-1,5 GB arası yer kaplar. Senin 800 MB dediğin de Windows'un sanal bellek dosyasıdır. O dosyaya dokunma, dokundurtma. Mazallah başına birşey geliriverir yeniden sistem kurmak zorunda kalırsın. Ama anlaşılan ben sana ne desem içine sinmeyecek o yüzden Windows'un içindeki Temp

klasörünün (C:\WINDOWS\Temp) içinde ne varsa sil (ama klasörü silme). Olmadı "Bilgisayarım" dan Hardisk'ine bir sağ tık, arkasından "Özellikler" e gir, sol ortada "Diski temizle" yazacak onu çalıştır (Taksim'i ancak harita yardımıyla bulan Windows pen-cerelerinde de yolunu şasırı tabii. Söz konusu düz-me sağ alt tarafta. -TÖ). Gene mi içine sinmedi, System Mechanic adlı programı bir yerden indir, bilgisayarını termemiz yapsın. Ama bu tür programları kullanmak için belli bir birikime sahip olması gerektiğini hatırlatırırm.

Bu son dediğim dışında hepsini çekinmeden uygulayabilirsin, biz teşekkür ederiz sana da iyi günler...

Evet arkadaşlar bir ayın daha sonuna geldik, gelecek ay da insanoğlunun tek başına çözemediği daha nice donanım fenomeniyle buluşmak üzere, hoşçakalın, olmazsa esen kalın...

Niğğ niññ, nini niğğ ni niññ... (Starwars'ın müziğini yapmaya çalıştım, olmadı...-Igay) (Üzülme Olgay, müzik konusunda daha kat edeceğimiz çok yolumuz var. Hazırlan, haftaya solfej derslerine başlıyoruz. -TÖ) ■

## TEKNİK SERVİS

### SORULARINIZI BEKLİYORUZ

Teknik Servis'e iletmek istediğiniz sorularınızı [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr) adresine yollayabilirsiniz. Gelen e-mail'lere birebir cevap verilmemekte seçilen mektuplar Teknik Servis köşesinde cevaplanmaktadır.

# DONANIM PAZARI

Sizden zaman zaman Donanım Pazarında çıkan ürünler bulamadığınıza dair eleştiriler geliyor. Derginin hazırlanışı ve sizin okumanız arasında geçen süreden dolayı bu doğal. Ama bu durumun iki istisnası vardı. Birincisi ideal sistemin bir türlü stoka geri girmek bilmeyen ana kartı, diğeri ise AMD FX-57 işlemci. MSI'nın ana kartını bu ay bulabileceğiniz bir Asus'la değiştirdik. Ancak FX-57 işlemci hala yerinde duruyor çünkü ona alternatif olabilecek ve stoklarda olan üst seviye bir işlemci yok. Eğer siz AMD FX veya Intel EE serisi bir işlemci yakalarsanız lütfen bize haber verin.

### Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

<a href="http://www.shop.arena.com.tr">www.shop.arena.com.tr</a>	<a href="http://www.eksenbilgisayar.com">www.eksenbilgisayar.com</a>
<a href="http://www.bogazici.com.tr">www.bogazici.com.tr</a>	<a href="http://www.kangurum.com">www.kangurum.com</a>
<a href="http://www.dijitalcenter.com">www.dijitalcenter.com</a>	<a href="http://www.gold.com.tr">www.gold.com.tr</a>
<a href="http://www.hepsiburada.com">www.hepsiburada.com</a>	<a href="http://www.vatanbilgisayar.com">www.vatanbilgisayar.com</a>
<a href="http://www.hizlisistem.com">www.hizlisistem.com</a>	

	Ekonomin	İdeal	Süper
İşlemci	AMD Sempron64 3000+ (Socket 754) \$102	Pentium 4 640 (LGA 775) \$248	AMD Athlon 64 FX-57 (939 Pin) \$1,188
Anakart	MSI K8T Neo FISR \$75	ASUS P5GD2-X \$115	MSI K8N SLI Diamond \$240
Bellek	512MB DDR-400 Kingston \$49	1GB DDR2-533 Kingston (Dual Pack) \$92	2 x 1GB DDR-400 Kingston \$268
Sabit-disk	Samsung 80GB SATAII 7200RPM 8MB \$63	Samsung 120GB SATAII 7200RPM 8MB \$85	2x Samsung 250GB SATAII (Raid 0) \$238
Ekran Kartı	Asus EN6600LE/TD Si 256MB \$109	Gigabyte NX66256D 256MB \$209	Asus EN7800 GTX \$599
Monitör	Samsung 797MB \$159	Samsung 797MB \$159	BenQ LCD FP91V \$479
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo \$40	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$59	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW \$59
Ses Kartı	Entegre \$0	Sound Blaster X-Fi Extreme Music \$160	Sound Blaster X-Fi Fatalty \$260
Kasa	Asus TA-211 \$57	Thermaltake Shark \$139	Coolermaster Stacker \$179
Klavye	Logitech Internet Pro \$15	Logitech G15 \$86	Logitech G15 \$86
Mouse	A4Tech X-718 \$20	Razer Diamondback \$65	Logitech G5 \$94
Floppy	\$7	\$7	\$7
Toplam	\$696	\$1,424	\$3,697

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalarдан alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmiştir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.



Serpil Ulutürk | serpil@level.com.tr

Mecidiyeköy'de yürüyorum. Metro çıkışının kıyısına sıralanmış işportacılar hariç herkesin sadece kendisiyle ilgilendiği, olabildiğince az ıslanmak için adımlarını beyhude bir telaşla hızlandırdığı yağmurlu bir gün. Her yağmurla birlikte topraktan fırlayan solucanlarla kaçınılmaz bir benzerlik gösteren şemsiye satıcısının, önünde bir kutu şemsiye dururken ıslanarak çalışması ironik geliyor. Satıcıya ondan satın aldığım bir şemsiyeyi hediye etmek istiyorum ama hediyesini poşetinden dahi çıkarmadan satışa çıkaracağı konusunda kuşkuluyum var. Hem belki adam yağmurda ıslanmayı seven, romantik bir işportacıdır? Yaptığım şeyi kaba bulabilir. Belki de sırı bu yüzden çalışmam için yağmuru bekliyor... Biri omzuma çarpıyor, düşüncelerim dağılıyor, hem şemsiye kutusunu geride bırakaklı çok olmuş, satın almayı bırak, geri dönüp baksam da göremeyeceğim bir yerdeyim artık. Çevrem, görül-

## GÜNDELİK YAŞAMIN NOTLARI

### Düşünüyorum, o halde hemen bloglayayım...

meyi bekleyen yeni nesnelerle, hareketli gizli öznelerle çevrilmiş durumda. Yine de aklımdan geçen bu anlık düşünçeyi zihinsel çöplüğümde atmaya kıymıyorum. Tıpkı Boğaz'ı geçerken gördüğüm sandalların rüzgarla ilişkisi hakkındaki engin zırvalarımı, balıkların rüyalarıyla ilgili fantezilerimi, Robert Smith'in şarkısı sözlerindeki örümcek ürpertisine dayanarak çok bacaklılar hakkında ürettiğim tezleri, tren yolcularıyla metro yolcuları arasındaki farkları açıklayan ampirik çalışmalarımı unutmaya kıymadığım gibi...

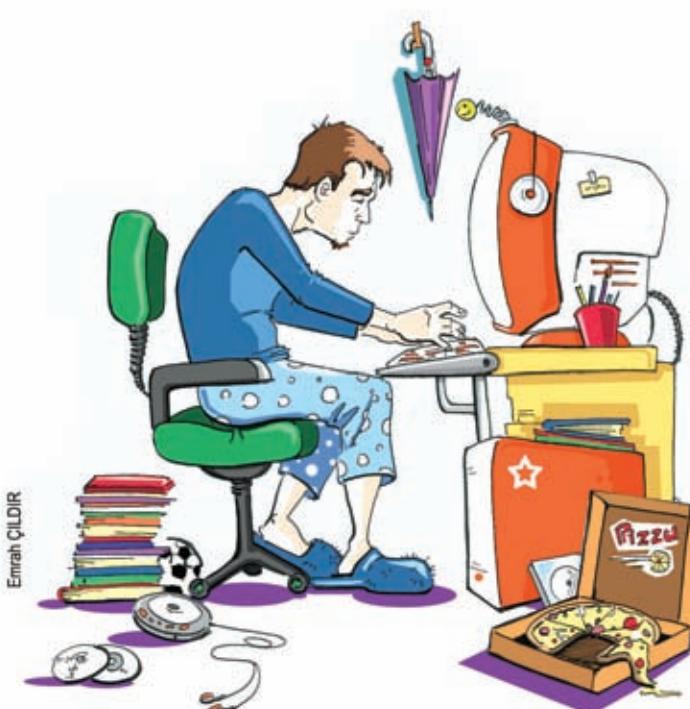
Peki ne olacak bunca ıvır zıvır? Hepsini aklımda tutmam mümkün değil. Bir araya gelip anlamlı bir bütün haline dönüşmeleri de imkânsız. Hiç kullanmayacağınızı bile bile, bilmem nerden aldığınız ağır bir şamdanı asla atamayışınıza benziyor biraz. Önce şamdana kıymayorsunuz, sonra boş bir çerçeveye, gazetelerden kesilmiş kupürlere, içi çökten boşalmış mor kaleme, çocukluğunuzun yünlü eldivenlerine, bir zamanlar oturmayı çok sevdığınız, yayları fırlamış koltuğa, zarflara, telefonda birikmiş mesajlara, bilgisayarın masaüstünde yillardır duran ve tıklamaktan yıpranmış kısayollara, buz dolabının üstündeki magnet yığını arasında sıkışmış notlara...

Kıymayorsunuz ve tipki eviniz gibi kafanız da bir koleksiyon merkezi, bir "küçük şeyler" müzesi haline geliyor. Dağınık da bir insan olduğunuz için müzeye ziyaretçi toplamak gibi bir şansınız yok. Sizden başka kimse'nin çözemediği ve anlamlı bulmadığı bir sistematikle yaşamaya ve hatırlamaya ve kaydetmeye devam edeceğinizi bilmek ruhunuzu bunalıyor. Yaşanmış bitmiş, çökten tükenmiş şeyler yüzünden genç yaşta boğulup gitmek de var ucunda. Bir yandan da çözüm yolları üzerine düşündürüsünüz, bu kalabalıkta fırsat bulabilirseniz...

Evdeki dağınlığın çözümü belli; başta biraz acı verecek ama zamanla alışırısz, eşya atmayı öğrenmek zorundasınız. Peki kafanızdaki dağınlığı nasıl çözeceksiniz? Her gün yenilerini edindiginiz fikirlerinizi, sizi oluşturan düşünce zerrelerini bir poşete doldurup kapının önüne koymak, pratikte bir karşılığını bulsanız bile içinizde sindirerek yapabileceğiniz bir şey mi? Değil tabii ki. Zaten daha önce de söylemiş ya, kurtulmak istediğimiz fala yok. Sadece oraya buraya saçılımalarından, aradığımızı bulmayı giderek güçlendirmelarından, istediğimizde ortadan kayboluvermelerinden rahatsızız (belki de bunuyorum?)...

Anlayacağınız, bugünden her tarafta karşımıza çıkan blogcular ya da online günlükçiler ya da naklen düşünenler ya da adı neyse, o guruha katılmayı düşünüyorum. Bugünün insanı için biçilmiş kafan... Kimseye yararı olmayan hayatlarımızın içinde pırtlayan fikirlerimizle, kimseye bir şey vaat etmeyen ama ucundan kıyasından da olsa yaşadığımızı önce yalnızlığımıza sonra da isimsiz tanıklara duyurduğumuz küçük yaşam alanları. Bir yandan yabancılamanın tadına varırken, bir yandan varlığımızı ispatlayabildiğimiz çelişkiler yumağı. Daha ne...

**Not:** Oyungezer'in artık bir çizeri var. Geçen ay hazırladığımız dosya konusu sebebiyle birlikte çalışma fırsatı bulduğum Emrah Çıldır, bundan böyle buraları da şenlendirecek. Sayfaya hoş geldin Emrah demek istiyorum. ■



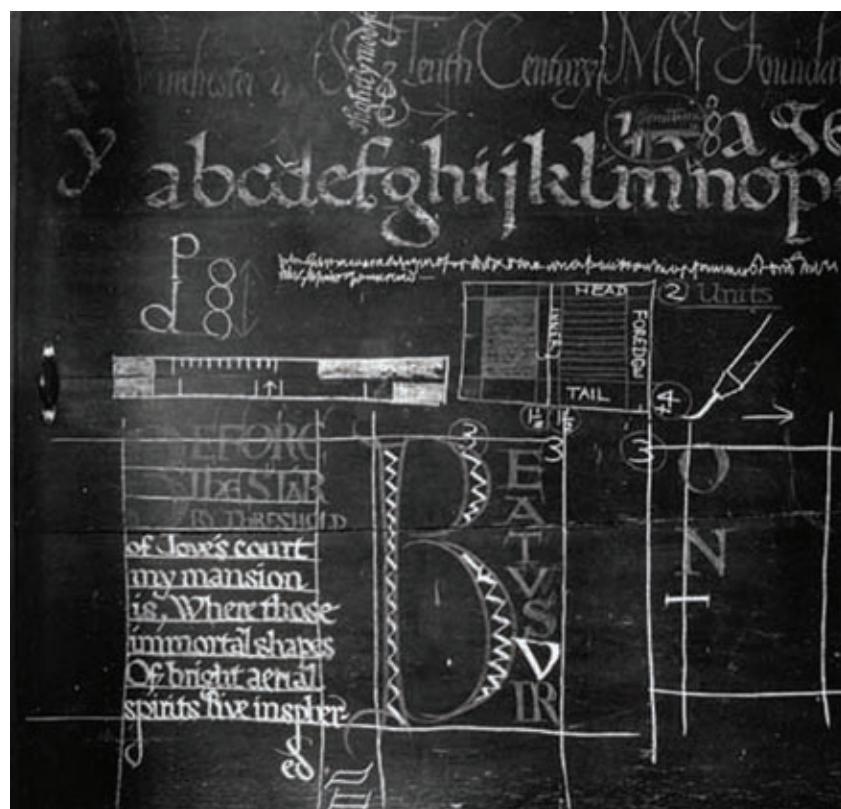
Emrah ÇILDİR

# YALNIZCA

## Ders, konu, Coğrafya, Uykusuzluk...

Kara tahta hiçbir zaman abartıldığı kadar siyah olmadı. Siyah bile değildi hatta; dağınık, koyu bir yeşildi. Beyaz tebeşiri enlemesine kulanan bir uçtan diğer uca boyadığında ise, beyazdı. Ama bir şekilde "kara tahta" olarak asılı kaldı hafızamda, yüzeyindeki plastik yapışkanlar sayesinde. Kara tahtanın üstünde topu tutan Ali'ye değil, ardından; el yazısıyla yazılmış harflere, birbirleriyle kesişen Venn şemalarına, titrek çizgilerle yazılmış "Ders", "Konu" yazılarına dikkat ederdim yalnızca. Hiçbir zaman "orada" değildim, hiçbir zaman yoklamaya katılmadım. Veli me şikayet edilmem bu yüzündendir. Hiçbir zaman anı yakalayamadım, hiçbir zaman

yakalayamayacağım. Her şeye geç kaldım, her şeyi yanında bıraktım, devamsızlıktan kalsam da. Arka sıralarda oturmayı seviyordum. Sesizdi ve sıralar plastik aşklardan daha az etkilenmişti; içinden ok geçen kalp ya da Ali&Ayşe kazınmamıştı hiçbir yere. Ucu sivri, yeşil, sıradan kalemimle istediğim şeyi çizebilirdim sıranın üstüne, istediğim toplama/çıkarma işlemini yapabiliirdim. Kimse karışamazdı bana, orada değildim. Sınıfı geniş açıyla tek gören bendlim. Herkesi görüyordum, hızlı hareket ediyorlardı. Çok hızlılardı. Her hareketlerinde arkalarında iz bırakıyorlardı; keskin köşeli, hızla yer değiştiren izler. Gerideydim. Yavaş olduğum için değil, asosyal olduğum için değil; değildim. Yalnızca geride kalmayı seviyordum, veya geçmiş, renksiz kalmayı. Olduğum yerde sayabiliirdim, sonsuza dek sayabiliirdim. Bulunduğum yeri değiştirmek anlamsızdı. Herkes rüyasında katilden kaçarken yere yaptığı, göz kapaklarını açmadığı için paniklerken, korkarken, ben orada kalmaktan mutluydım. Rüya olduğunu anlamam için tek hata yeter-



Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

liydi nasıl olsa, bir hata mutlaka oluyordu. Ya herkes normal hızda hareket ediyordu çevremdeki; ya ağaçlar yeşildi, ya da güneş gök-yüzünde asılıydı. Dedim ya, bir hata olması kaçınılmazdı. Rüyayıda sadece. Kronikleşen, tekrar eden bir rüyam vardı, şu anda dahi gürlülü bir şekilde başa sarıyor; beni yanılmak için göz kapaklarımı kapatmamı bekliyor. Ne olduğunu anlatamam. Anlatsam da bir şey ifade etmeyecek. Ders, Matematik'ti; Konu, Uykusuzluk. Öğretmenimin sesi kulağında yankılanıyordu. Hala yankılanıyor. Hala burada, ders anlatıyor. Bunları nasıl sileceğimi bilmiyorum. Kara tahtanın önündeki silgiyi denedim, ama hala öğretmenimin sesini duyuyorum, hala yumruk attığım çocuk canımı yakıyor ve hala plastik topumla okulun arkasında top oynuyorum. Ne olduğunu, ne olacağını biliyorum. Kimsenin yardımı olmadan bisiklette tek başına dengede durduğum anı hatırlıyorum, rüya gibi idi; bir hata vardı, ya da olmaliydi. Ellerimi iki yana açtım, gözlerimi yumdum... İlk defa oradaydım belki de. Belki de, olmam gereken yerde... İlk bisikletten düşüşüm hatırlıyorum, net bir şekilde. Canım yanmamıştı, dizim parçaparça olmasına rağmen. Kolum kırıldı ve doktor yanlış kaynaması diye kolumu tekrar kırdığında da canım yanmadı. O anda hala bisikletten düşüğandum çunkü. Hiçbir zaman anı yakalayamadım, hiçbir zaman yakalayamayacağım. Her zaman geriden takip ettim kasetini saran bozuk dünyayı, hiçbir zaman orada olamadım. Ve hiçbir zaman olamayacağım. ■

**Herkesi görüyordum, hızlı hareket ediyorlardı. Çok hızlılardı. Her hareketlerinde arkalarında iz bırakıyorlardı; keskin köşeli, hızla yer değiştiren izler.**



Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

Kalem kılıçtan üstünür derler. Bir kalem milyonlarca insana ulaşıp onların kalplerindeki ateşi yakabiliyor, bir kılıçın ulaşabileceğinin kalp sayısı pek azdır, doğru. Ama basının gücünü anlatmak için kullanırken bu özdeyişi biraz değiştirmek gerekiyor. Kahramanlığın sembolü olan kılıçın yanına, hainliğin sembolü olan hançeri de koymalı. Çünkü basının kalemi kalplerdeki ateşi yakabildiği gibi, o kalpleri zehirleyebiliyor da.

Medya ne zaman oyunlarla ilgili anlamsız bir şeyler yazsa tepkimizi koymaya çalışıyor. Bugüne dek oyunların şiddete yol açtığını kanıtlandığından, Level'in gizli örgüt olduğunu iddia edenlere ne kadar saçma sapan şeylerle karşılaştık, bizi uzun zamandır takip ediyorsanız biliyorsunuz. Sırf oyunlara saldırmış olmak için, hiç beklenmedik yayınların alçalabilğini görmüştük. Ama Yeni Aktüel'in 27. sayısı öyle-

## YENİ AKTÜEL'DEN YENİ BOMBA

### Tarikat üyesiyimiz meğer!

sine dibe vurmuş ki, bugüne dek oyunlar hakkında yazılan kötü şeylerin hepsi yanında çok masum kalıyor. Hatta önüne gelen oyuna dava açmasıyla tanınan Amerikalı Cumhuriyetçi avukat Jack Thompson bile Yeni Aktüel'in kapağını görse, "Bu kadar da değil artık!" derdi diye düşünüyorum.

İçinde bu muhteşem kapağı kaçırınlar olabileceği için tarayıp sayfama yerlestirdim. Açıkçası kolay bir karar değildi. Ben köşemde yayınlanan resimlerin belli bir seviyede olmasını isterim. Ama sonuçta size bilgi verebilmek için bu ay köşe resimlerimin haysiyet çitasını bir hayli aşağı çekmek zorunda kaldım.

#### Muhteşem Kapak

Yeni Aktüel'in bu kapağına bakınca iki şey dikkati çekiyor. Birincisi, her an elinin tersiyle tokadı basacakmış gibi duran Deniz Akaya ve altında devasa puntolarla "Ölüm Oyunu Tarikatı". Bu koca puntolu başlığın solunda ise tarikatın ne olduğuna açıklık getiren bir spot var, "10 milyon kişi sanal internet oyunları bağımlısı Ve biri çok yakınınzda olabilir!". Şok olmamak elde değil. Nasıl ya? "Ölüm oyunu tarikatı" da ne? Ne "sanal internet oyunu", ne saçmalamış yine bunlar?

Evet Yeni Aktüel'in bu haftaki kapak konusu oyunlar ve hatta devasa online oyunlar. Ama kapakta geçen "Ölüm oyunu tarikatı" en baştan derginin niyetini gösteriyor. Bu arada Deniz Akaya nereden çıkışmış diyeceksiniz. Yeni Aktüel, oyundan bahsederken konuya alaklı güzel bir bayan resmi koymak istemiş kapağı. Bilirsiniz bu dergilerin takıntıdır kapakta güzel bir bayan olması. Ama masrafa girip yeni bir resim çekmek yerine Yüzüklerin Kardeşliği zamanından kalma Arwen kılıklı bir Deniz Akkaya resmi bulmuşlar arşivden. Kapak olmuş işte.

Devasa online oyunların insanları ölüme sürükleyen bir tarikat olduğunu bas bas bağırın bu kapağı çevirip yazıya göz attığınızda tam da beklediğiniz gibi bir metin buluyorsunuz. Devasa online oyunlarla alakası olmayan iki editör Google'dan üç beş araştırma yapıp oyunları kötü gösterebilecek ne bululsarsa beş sayfaya doldurmuşlar. Zaten çoğu resimlerle dolu olan dosya, bu oyunların doğası ve yaratabileceği problemlerle ilgili dişe dokunur hiçbir şey anlatmıyor. Yازılanlar hep üstünkörü genel kültür bilgileri.

Yeni Aktüel gibi bir derginin üstünkörü bir dosya hazırlaması yakıksız kaçacaktır. Bu yüzden yazının editörleri işi ciddi bir çalışma gibi

göstermek için bilindik üçkâğıtlara başvurmuş. Mesela, konuya ilgili Harvard Üniversitesi'nden bir uzmanla görüşmüştür. Maressa Hecht Orzack, Harvard'dan yan birimlerinden olan McLean hastanesinde bulunan Bilgisayar Bağımlılığı Hizmetleri bölümünün kurucusu. Yani gerçekten de konunun uzmani. Ama görüşme hiç iyi gitmemiş (belki de hiç gerçekleşmemiş) olmalı ki yazda kullanılan bütün bilgi Dr. Orzack'ın web sitesinin ana sayfasından alınmış. Ancak bu bilgiler devasa online oyunlar hakkında değil, genel olarak bilgisayar bağımlılığı hakkında. Sadece bilgiler siteden kopyalanıp yapıştırılırken aralarla "oyun" kelimesi eklenmiş.

Yerli uzmanların görüşü alınmayan bir yazının da profesyonel gözükmesi mümkün değildir elbette. Bu yüzden konuya ilgili deneyimi olan iki psikologla görüşülmüş. Ancak psikologlar Şeniz Pamuk ve Nazım Serin editörlere oyunları yerin dibine geçirecek malzeme vermemiş olacak ki bu uzmanların görüşleri sadece birer cümle ile geçirilmiştir. Hâlbuki yazının yarısı forumlardan ve Ekşi Söz'lük'ten alıntılarından oluşuyor. Nasıl olsa bu kaynakların sunduğu malzeme, psikologların söyleyeceklerinden çok daha renkli ve editörün yaratmaya çalıştığı tabloya uygun. Bu tablo yazının spotunda ne güzel aktarılmış; "Fiziksel tükenişe kadar bilgisayar başından kalkmayanlar, bağımlılık yüzünden işini ve ailesini kaybedenler, hatta cinayet işleyenler ve idama mahkum olanlar..." Ne de güzel de söylemişler. Devasa online oyun dediğiniz de budur zaten. Korukulaşı bir ölüm tarikatıdır.

## Ekşi Girdiler

Bu kadar sakin olduğuma bakmayın. Tam anlamıyla çileden çıkışım durumdayım. Bu yüzden belden aşağı vurmaktan çekinmeyeceğim. Madem Yeni Aktüel, Ekşi Sözlük'e böylesine önemli bir konuda güvenilecek bir kaynak gözüyle bakıyor, gelin bakalım sözlük yazarları Aktüel hakkında neler demiş? Undenied Aktüel dergisini şöyle tanımlamış, "Yillardır saygınlığın çok altında yayın yapan, satması için kapağa illa karı resmi basan, ciddi olduğunu zanneden, ezik neşriyat". Ahh, bu çok ağır. Aktüel gibi saygın bir yayının böyle tanımlanmasını kabul edemeyiz. Bu yorumu Aktüel'i aşağılamak için değil, kaynaklarının ne kadar da zayıf olduğunu göstermek için yer verdik. Vinyl isimli kullanıcı ise Aktüel'in eski günlerine duyduğu özlemi söyle dile getirmiş "Ey zamanın 40 bin satan dergisi, şimdi 6 binlerde mi sürünyorsun dedirten naylon gündem dergisi". Bu suserin naylon gündemindeki kasti "Ölüm Oyunu Tarikatı" gibi kapak konuları olsa gerek...

Bakın istedik mi biz de üçkâğıt yapabiliyoruz. Yukarıdaki Ekşi Sözlük alıntıları Yeni Aktüel değil, Aktüel hakkındaydı. Aslında bunlar farklı dergiler biliyorsunuz ama bunu söylememesem coğunuza fark etmezdi. Hâlbuki Yeni Aktüel hakkında sözlükte yazılanlar daha usturuplu. Mesela Ride isimli kullanıcı Yeni Aktüel'i "Birbirine zıt gözükken iki konuyu; türban ve cinselliği devamlı yan yana getirerek ya iki ayrı müşteri segmentinden de müşteri kazanmaya ant içmiş ya da iki kavramı birbirine çarparak prim kazanmaya çalışan dergi." diye tanımlamış. Gerçi aynı sayfada Yeni Aktüel hakkında bu sayfaya giremeyecek kadar derin hakaretler içeren girdiler de var. Ama merak edenler kendileri girip okuyacaktır.

Eminim çoğu sizin asıl merak ettiğiniz bu adamların bunu neden yaptı. Yani, Yeni Aktüel durup dururken oyunlara neden böylesine saldırıyor? Oyunları "tarikat", oyuncuları "köle" ilan ediyor? Ne yaptı ki onlara, bizden böylesine nefret ediyorlar? Bu sorunun cevabı çok basit, daha fazla satmak, daha fazla para kazanmak. Modern medyanın davranışları üzerine kafa yoran herkes daha fazla izlenme ve okunma oranları yakalamanın anahtarını da biliyor. Deli gibi promosyon yap ve hep korku sat. Aslen Amerika'da keşfedilmiş bu yeni yöntem nasıl işlediğini en güzel Michael Moore, "Bowling for Columbine" filminde anlatmıştı.

## Korku Satıyorlar

Bir düşünsenez, bu ülkede evinde bilgisayarı olan ve çocukları bilgisayara düşkün yüzbinlerce aile var. Bu aileler çocukların bilgisayar

başında fazla vakit geçirmesinden yakınıp durur. Zaten çocukların bilgisayar yüzünden manyaklaşacağı gibi bir fobileri var. Onlara çok daha korunç bir şeyi, "tarikatı" sunarsanız meraktan deliye dönmemeleri, Yeni Aktüel'i alıp bu tarikatın ne olduğunu öğrenmek istemeleri kaçınılmaz. Aynı şey başörtüsü ve seksi yan yana yazdığınıza da geçerli. Başörtülü kızları olan aileler için tam bir kabus bu! Böyle bir kapağı gördüklerinde ister istemez bu dergiyi alacaklardır. Konu tamamen uydurmaca olsun, yazının içi boş olsun, kimin umurunda. Mutlaka korkacaklar ve mutlaka satın alacaklar. Dergi satıp para kazandıktan sonra yayın ilkelerimiş, haysiyetmiş kimin umurunda?

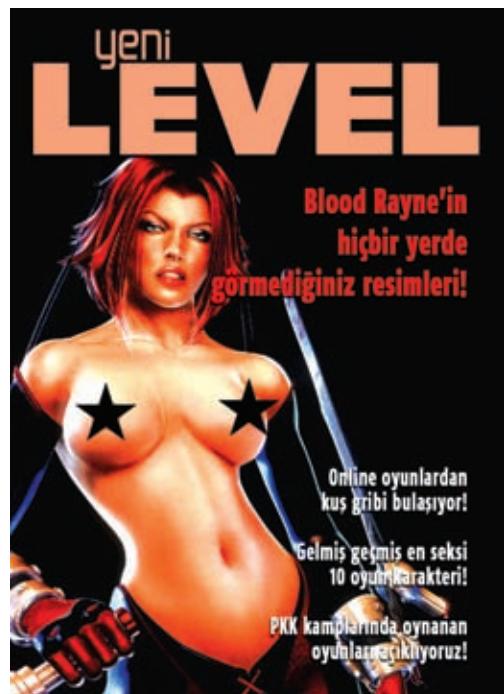
İşin en acı yanı ise bu stratejinin gerçekten işe yaraması. Geçen sene VCD, DVD vermedikçe 10 bin çitasını geçemeyen haftalık haber dergileri bu seneye 100 bini aşan tirajlarla girdiler. Tempo, Yeni Aktüel ve Haftalık'ın toplam satışı 30 binin altındayken bugün 300 bini geçiyor. Satışların bir sene içinde tam 10 misli artmasının iki sebebi var: Dergi fiyatının 1YT'ye düşmesi ve dergi kapaklarındaki radikal değişim. Ne yazık ki geçen senenin en çok satan kapağı Tempo'nun "Türbanlı Porno" kapağı oldu. Geçen sene bu dergilerde en fazla kapakta görünen kişi ise yazdığı erotik kitapla ünlenen Melisa P. idi.

Bu dergilerin yöneticileri gözümün önüne geliyor. Yüzlerinde yakaladıkları muhteşem başarının koca sıritıyla, zafer kadehlerini tokuşturuyorlar. Sevdigi oyun saçma bir dergi yazısı yüzünden yasaklı olan gencin ailesine karşı ne hissettiğim umurlarında değil. Ya da zaten aile baskısı gören gençlerin saçma sapan türban dosyaları yüzünden daha da fazla bas-

kı görecek olması. İmza attıkları dergilerde editörlerin uydurduğu saçma hikâyelerin olması da umurlarında değil. Dergi satıyor mu, satıyor. Salla gerisini...

Türk medyasının durumu yıllardır kötüye gitüyor. Reha Muhtar'ın sunduğu haber bültenlerinden, anali gelinli yarışmalara kadar "iğrenç ama satıyor" programları televizyonları dolduruyor. Gazetelerin reklam vermeyen firmaları tehdit ettiğini, hatta asparagus manşetlerle vurdugunu görüyoruz. Ve maalesef medyadaki çürümeye karşı daha dirençli olan dergilerin içinde de artık çürük elmalar var. Bu tablo bizi çok üzüyor. Çünkü bilgisayar oyunları gibi çoğu kişiye göre "eften püften" gelen bir konuda yayın yapsa da yayıncılık ilkelerine hala inanıyoruz. Bu yüzden meslekte köşe başı tutmuş meslektaşlarının yaptıkları midemizi bulandırıyor. Ve bu ülkede bu insanlar prim yaparken Abdi İpekçi'nin katili salıverilebiliyor. Oyunları da canı cehenneme, medyanın da. Bugün Uğur Mumcu'nun ölüm yıldönümü. Ve bugün medya midemi bulandırıyor. ■

**Amaç boş sansasyon ve bol tirajsa biz de biliriz kapak yapmasını.  
Başkaları gibi düşünsek, söyle Level kapakları görebilirdiniz:**



# SANALDAN GERÇEĞE

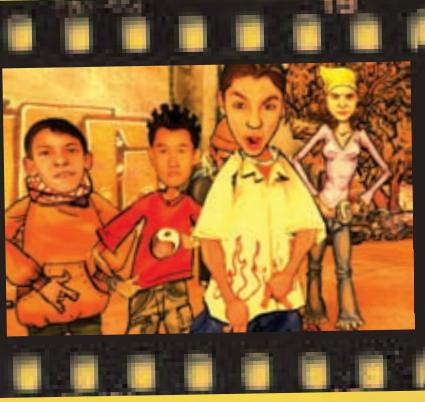
## !f geliyor!

Artık Şubat ayı devince sinemaseverlerin aklına !f İstanbul gelecek herhalde. "Ne zaman başlıyor, hangi filmler var, kimin kisisi, kimin uzunu, o yönetmen mi geliyormuş, peki ya partiler, atölyeler,?" gibisinden sorular soracaklar; Şubat soğuguna rağmen AFM Fıtış'ın popcorn fuayesini dolduracaklar. Bu sene be-

Mayan bu bağımsızlar, bu aykırılar ve bu acayıpler, neyse ki festivallerle soluk alabiliyor ve yine ne mutlu ki bizim de böyle bir festivalimiz var. Programı ayrıntılı olarak [www.ifistanbul.com](http://www.ifistanbul.com) adresinden inceleyebilirsiniz ama festivalin bölümlerine şöyle bir bakılıkma dalis yapmak gereklirse, bildiğimiz, sevdigimiz 'hit film-

traji-komik hikayesini anlatan 'It's All Gone Pete Tong' ve Matthew Barney-Björk ortak yapımı 'Drawing Restraint 9' bulunuyor. Tabii merak ettiğim (ve eminim atladığım) daha birçok film var. En iyisi web sitesini kurcalamak veya katalogu karıştırmak.

Filmelerin dışında !f partileri ve



şincisi düzenlenen AFM Uluslararası Bağımsız Film Festivali, oturaklı bir festival olma yolunda sağlam adımlarla ilerliyor. 16-26 Şubat tarihleri arasında, hayatımızın 10 gününü değiştirecek olan !f, 40'dan fazla bağımsız film içeren bir programa sahip. Festival, bu sefer sadece Avrupa'ya değil, Anadolu yakasına da uğruyor (Caddebostan AFM-Budak); hatta hızını alamayıp, özel bir şekilde 3-5 Mart tarihleri arasında Ankara'ya taşıyor.

Yine birbirinden deli, birbirinden renkli filmler bizi bekliyor. Vizyon yüzü görmesi mümkün ol-

ler', 'nöbetçi sinema', 'gökkuşağı' ve 'fantastik filmler' bölümlerine, 'dişardakiler', 'express yourself!' ve beşinci yılın şerefine '!f kolik özel' bölümleri eklenmiş. Filmlerde ilk gözüme çarpanlar arasında Daniel Day Lewis'li The Ballad of Jack & Rose', İlginç görsel tarzıyla 'Mind Game', stop-motion tekniğinin en baba isimlerinden Quay Kardeşlerin suskunlarını bozdukları 'The Piano Tuner of Earthquakes', kültür rock müzikalinin aynı adlı film versiyonu 'Rent', gerilim ustası Oxide Pang'den (bkz. The Eye) 'Abnormal Beauty', sağır olan bir DJ'in

atölyeleri de sinemaseverleri beklemekte. Festivalin atölyelerine bu sene Bahçeşehir Üniversitesi, iletişim Fakültesi, Beşiktaş Kampüsünde ev sahipliği yapıyor. 'Interaktif Video Tasarımı', 'Vücut Perküsyonu', 'Gerçeklik VS Hipergerçeklik: Sinemada Ses' ve 'Genelensel Animasyon' başlıklarında toplayabileceğimiz atölyeler, sınırlı sayıda katılımcı alabildiğinden elinizi şabuk tutun derim. Kısa film yarışmasını da unutmadık gerek (ve gösterimlerinin ücretsiz olduğunu da). Fırayede karşılaşmak üzere, şimdilik iyi seyirler.

## Peyote canlandı!

Özellikle alternatif rock, post-punk ve electro-clash devince akla gelen mekanların başında gelen Peyote, yeniden canlı müziğe başladı. Yeniden diyorum çünkü zaten 'Eski Peyote' tabir ettiğimiz Peyote, eski den (90'lı yılların ortaları diyelim) gerçekten alternatif bir canlı müzik mekânıydı; hatta Replikas, Babazula, Mor ve Ötesi gibi şu an



albümleri olan bazı sağlam grupların ilk kez görücüye çıktıgı bir ortamdı. Şimdi de arızalı sesleri ve müzikleri karşımıza çıkartmaya kaldığı yerden devam ediyor. Aşağı yukarı her Cuma ve Cumartesi, orta katta bir grup dinlememiz ve belki de keşfetmemiz yine mümkün artık (bkz. Nevizade ve [www.peyote.com.tr](http://www.peyote.com.tr)).

# Gerekli bir dergi

Aslında 'Gerekli Şeyler' dergi olmadan çok önce de vardı. Akliniza gelmeyecek şeyleri bulduğunuz bir dükkan olarak. Halen de var zaten, sadece artık çok daha büyük ve çok daha zengin. Bu kadar fazla ve çeşitli hayal gücü ürünü yurdumuz sınırları içinde bir arada bulabilir. Leceğiniz belki de tek mekân. Girdiniz mi çıkmak bilmiyorsunuz; hele bir de meraklısanız çizgi olaylara ve ilgili ürünlerine, yarım gününüüz unutun de-

rim şimdiden. Dergiye gelecek olursak, Gerekli Şeyler, mekanın izinden giden aylık bir dergi; hatta dergiyi çıkartan ekin kendi ağızından "10 senelik Gerekli Şeyler ruhunun Matbaaya verilmiş kuce kağıt halî". Dergi, ağırlıklı olarak çizgi roman kültürune odaklanmıştır. Tabii bu kültürün içine bağlılı olarak kitaplar, fanzinler, figürler, kart oyunları, masa oyunları, bilgisayar oyuları, koleksiyonlar, filmler, dvdler ve türevleri de giriyor. Çizgi roman ve alt



kültürlerinin dışında Gerekli Şeyler, güncel sinema, müzik, edebiyat ve teknoloji üzerine de incelemeler, denemeler, dosyalar, ilk bakışlar ve röportajlar içeriyor. Kisacası, fantastik ve bilimkurgu türleri ve alt türleriyle ilgileniyorsunuz bu dergiye bir göz atmalısınız; hatta dergiyle yetinmeyeip mekâna da uğramalısınız (detaylar için [www.gerekliseyler.com.tr](http://www.gerekliseyler.com.tr)).



# Nikopol Üçlemesi



Onceki sayınlarda size "Immortal" diye bir filmden bahsetmiştim; hatta bizde vizyona girmeyi bile

başarmıştı. Yarı 3D, yarı film olan Immortal, görsel bakımdan oldukça ilginç olmasına rağmen, kendi dünyasındaki bekçi sorunu cevapsız, daha doğrusu referanssız bırakıyordu. Doğal olarak izleyici de salondan havada uçusan imgelerle ayrılabiliyordu sadece. Oysaki film içerdiği semboller ve diáloglarla çok daha derin olduğunun işaretini veriyordu. Çek asıllı çizer Enki Bilal'in yönettiği Immortal, yine kendisine ait olan çizgi seri 'Nikopol Üçlemesi'nden uyarlanmıştı. Ama uyarlama esnasında anlaşılan Enki Bilal atmosferi kurmaya kendini o kadar kaptırılmış ki esas hikâyeyi anlatmayı ihmal etmiş. Neyse diyeceğim şu ki Nikopol Üçlemesi'ni -Ölümsüzler Pa-



nayı (1980), Tehlikeli Kadın (1986), Soğuk Ekvator (1992)- artık Türkçe olarak piyasada bulunmak mümkün. Mavi Çizgi tarafından çizilen çizgi seri

raflarda yerini almış durumda. Eğer siz de benim gibi filmi izleyip, beğenip, kafası karışık kalanlardan iseniz, bu üoglemede aradığınız cevapları bulabilirsiniz. Film, çizgi romanlardan oldukça farklı; bir tür kolaj belki de. Bir kere üogleme Paris'te geçerken, film New York'ta geçmekte ki bu da önemli bir fark, özellikle mekanın atmosfere kattıkları düşünlürse.

Nikopol Üçlemesi'nin baskısı hiç fena değil, yalnız tek şikayetim şevirisi; Fransızca'sının böyle olmadığına eminim. Çevirideki acayıplıklar akişa da yansıyor. Kitap şevirilerine gösterilen özen çizgi romanlara da gösterilmeli. ■

# İşgal



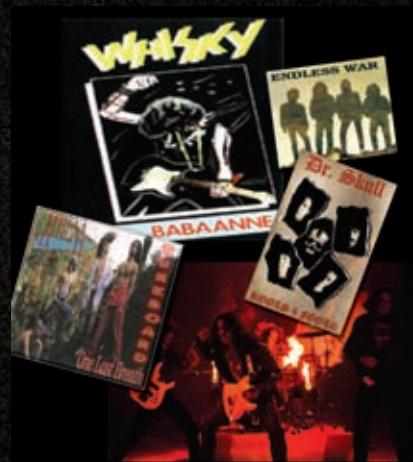
Bu diyalog üzerine hemen sütümü içip dişlerimi fırçaladım, yatağıma girip yorganı üzerime çektim, dizler yukarıda, eller dizlerin arasında 90'lar başına dönme sendromu pozisyonu alıp hayallere daldım. Uyanır uyanmaz da nefesi dergide alındım. Masamın üzerindeki CD'yi tornavida kısır devre yaparak açtım, bağırsakları dışarıda olan, leş PC'me taktim. Aman Allah'ım karşısındaydı işte! Gençliğim bana bakıyordu. Tıka basa albümle dolmuş CD içinde neler yoktu ki?.. Athena'nın ilk albümü (Punk/Thrash arası bışey), Kramp'in Püf Püf albümü (lan n'oldu be?), Dr. Skull'in üç albümü (ki Türkçe albümlerine bayılırım ben), Kronik'in Endless War albümü

(bu albümü sevmeyen var mıydı?), Whisky'nin Babaanne albümü (bu albüm Türk tarihindeki en sağlam albümüdür bence).

On gündür başka bir şey dinleyemez oldum. "Yat Geliyor"dan "Her şey Yolunda"ya, "Bak Biz Genç"den "Lan Ne Oldu"ya gidip gelir oldum, dergidekilerin kafasını şişirdim durum :)

Aklıma o yıllar geldi. Bizim nesil diyeboleceğim 70'lerin ikinci yarısı doğanlar bu albümlerle büydü işte. O zaman internet yoktu. Yavaştı, paralıydı/bedavaydı, modemleydi falan filan değil. Yoktu yok! TRT'de AC/DC klibi çıktı mıydı sevindirik olurduk. Şener Yıldız'ın sunduğu Rock Market vardı. Metallica'yı, Guns'N'Roses'ı oradan görmüştük. Dinleyip hemen koşardık Akmar Pasajına. Varsa kasedin orijinalini (ki pek çıkmazdı orijinal kaset o zamanlar), yoksa çekimini almaya... En son hatırladığım 50 bin lirayı çekim kaset.

CD mi? Ha, ne? Haa şu yuvarlak şey... Evet, ondan da vardı ama biz pek elimizi süremiyorduk. İşte o çekim kasetler CD'den çekiliirdi. Bir tane olurdu ve kopyalarını alırdık biz. Şimdi ne Rock Market kaldı, ne Akmar Pasajı, ne de deterjan kokan Maxell çekim kasetler... 17 senelik Rock Market yaşından kaldırıldı, yerine Çingirock adlı iğrenç kelime esprisi ile sıvanmış M.A.L. (Metalle Alaklı Laylom) program geldi. Akmar pasajındaki ilk me-



tal dükkânı dahi kapandı, akbaba ÖSS kitapçılarıyla doldu. Çekim kasetlerin yerini no-name CD'ler aldı.

Öğlen liseden eve geldim, odamda köşeye çekiliplik kasetlerimi elime aldım. Pentagram yeni albüm çıkaracak mı diye düşünüyorum, belki Manowar bile konser gelir... Şu parayı bir denkleştirebilsem davulumu alır grubumu bile kurabilirim. Önce gruba bir isim bulmak lazım ama... Hemen logoyu çizmeliyim!...

Bu yazdıklarım belki sizin için pek bir şey ifade etmiyor. Belki benden daha yaşlı, daha yaşamışlar da vardır ama güzel günlerdi be o günler! Zaman makinesi icat edilinceye kadar sizi Dr. Skull'in bir nakaratıyla baş başa bırakıyorum. ■

Ayaklarım zincir

Dört bir yanım duvar

Elim cebimde

Cebim delik

Elimde ne var?

## Helloween Keeper Of The Seven Keys: The Legacy

Bana gelen mail'lerde genelde müzik tarzları ile ilgili sorular geliyor. Thrash nasıl, Black nedir vs. Aha işte Power Metal bu ayki iki albüm. Bu tarzın öncüsü de Helloween sayılabilir. Benim Power'la pek aram olmasa da severim Helloween'i. Metal dinliyorum diyip de Helloween dinlememek olmaz zaten.

Fakat şöyle bir şey var ki bazı gruplar elemen değiştirip dursa da dinlersin grubu. Bazılarından ise bir adamı gitse bile bir soğuma gelir. Helloween de elemen değişikliği bol olan bir grup. Grubun kurucusu ve gitar/vokali Kai Hansen'in grubu bırakması belki fazla kişiyi ilgilendirmez. Grup yeni oluşuyordu o zamanlarda ama Helloween'in birlikte altın çağını yaşadığı vokalist Michael Kiske'nin gitmesi eminim çok adamı üzmüştür. Ben de Kiske'li zamanı çok seviyorum. Sonrası da pek dinlemediğim ama Kiske sonrası bir tarz mevcut olduğu kesin

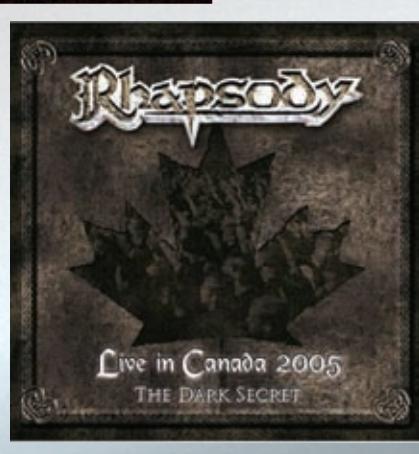
ve daha sonraki albümler bu tarzda gelişmiş. Daha sert ve diğer Power Metal gruplarına benziyor biraz daha. Hammerfall, Stratovarius gibi 90'ların gruplarına benziyor.



## Rhapsody The Dark Secret - Live In Canada

Daha önce pek dinlemediğim fakat kulak misafiri olduğum bir grup Rhapsody. Pek dinlemediğim bir tarz olsa da Rhapsody'nin son dönem Power Metal'in ses getiren gruplarından biri olduğunu düşünüyorum. İtalyan grup Rhapsody ilk albümünden beri çıkardığı 5 albümde de fantezi dünyasını konu ediyor. Tüm şarkı sözleri bu yönde ve albüm kapaklarından dragonlar, mistik kahramanlar, elfler eksik olmuyor. FRP ve metalle aranız iyiyse bu grubu kaçırmanız gerekiyor.

Konsere gelirse... Son zamanlarda dinlediğim en güzel kayıtlı konser. Şöyle bir albüm kapına baktığında Executive Producer'in karşısındaki ismin Manowar'dan Joey DeMaio olduğunu görüyorum. Manowar'ın izinden giden Rhapsody demek doğru yoldaymış ki Joey DeMaio da ilk elden ilgilenmiş grupla ve mükemmel bir konser albümü



## DVD Sodom History of Depravity

İki DVD'den oluşan bu setin ilk diski Sodom'un yıl yıl tarihini anlatıyor. Başta kısaca 80'lerin başında yükselen metal hareketi anlatılıyor. Bu arada Sodom'un nasıl olduğu, kuruluş hikâyesi, etkilendikleri gruplar, grup oluşturmanın zorlukları, konser hikâyeleri anlatılıyor. 82 yılından 95 yılına kadar olan süreci gösteren ilk DVD daha çok Sodom tarihinden oluşuyor. İkinci DVD'de konserlerden görüntüler ve tam şarkılar var. Sodom'un son dönem çeşitli konserlerinden 22 tam şarkının arasında dünya çapındaki fanlar ve sahne arkası görüntüleri yer alıyor. DVD'nin bonus bölümünde ise Auschomet, Silence is Consent, Die Stumme Ursel klipleri ve 80'lerin kült filmi Verlierer filminin fragmanı yer alıyor.



Thrash Metal'in en saf hallerinden biri Sodom ve bu Alman Thrash Metal grubunu tanımak istiyorsanız bu DVD işinize yarar. Thrash'in biraz modası geçmiş gibi görünse de hep yeni grup dinlemek yerine daha önce dinlemediğiniz eski grupları dinlemenizi öneriyorum. Daha önce dinlemediğin, senin için yenidir. ■

İncelediğimiz albümlerin  
Türkiye dağıtımcişi  
Atlantis Müzik'tir.



Albümdeki şarkılar bakarsak... Son zamanlarda tarzını koruyan grubun bu albümü uzun şarkılardan oluşuyor. Özellikle iki CD'den oluşan albümün ilk CD'si 14 dakikalık bir şarkıyla açılıyor! Dinle dinle bitmiyor. Ben de bitiremediğim zaman. Bu şarkıyı geçelim o zaman. The Invisible Man de uzun bir şarkı ama eski tarzlarına benzer bir şarkı. Pleasure Drone ve Silent Rain ilk CD'den akılda kalıcı parçalardan. İkinci CD'de 11 dakikalık bir parçaya açılıyor. Eski şarkılardan bölümlerle giriyor sonraki şarkının kendi giriş de mükemmel. Uzun ama güzel bir şarkı Occasion Avenue. Albümde bir de konuk sanatçı var. Blackmore's Night'in vokalisti Candice Night, Light The Universe şarkısında vokal yapıyor. Come Alive ve Get It Up şarkıları en sevdigim şarkılar.

Son sözüm şudur ki: Helloween'den sonra ortaya çıkan birçok Power grubunu seviyorsanız, bu albüm tam size göre. ■

çıkmış ortaya. Ben zaten daha pek Rhapsody dinlemediğim için bu konser albümü bana yeni bir albüm gibi geldi. Son albümlerindeki şarkılar ağırlıkla beraber eski albümlerinden şarkılar mevcut. Grubun konser performansı şansaç düzeyde iyi. Son albümleri The Dark Secret'tan Unholy Warcry'nin performansı çok iyi. Ayrıca 13 dakikalık Erian's Mystical Rhymes şarkısının da altından iyi kalkmışlar. Konserde bu kadar uzun bir şarkıyı calabilmek grubun bu işi çok ciddiye aldığı gösteriyor. The March of the Swordmaster ve Dawn of Victory şarkılarını ben beğendim.

Bence daha önce Rhapsody dinlemediyseniz 11 şarkından oluşan bu konser albümü size çok iyi bir başlangıç olabilir. Rhapsody fanıysanız da bu konser albümünü kaçırmayın derim. ■

## KONSERVAR

Haggard  
4 Şubat – Ankara  
5 Şubat – İstanbul

Soulfly  
25 Şubat – İstanbul

Opeth  
29 Mart – İstanbul  
30 Mart – İzmir

Dave Weckl Band  
12 Nisan – İstanbul

Blind Guardian  
12 Mayıs – İstanbul

Gorefest ertelendi.

# INBOX & OUTBOX

Derginin sonlarına sıkışmış bu istim atma mercisine hoş geldin ey yolcu. Aslında şu anda en çok benim istim atmaya ihtiyacım var. Neden mi? Ülkemizdeki haber dergilerinden muzdarip olduğumuzu Level'ın sıkı takipçileri hatırlıyacaklar. Hemen hafızanızı tazeleyelim, hani Aksiyon dergisinin bir yazarı Doom'u 2. Dünya Savaşı'ndan sonra geliştirilmiş bir adam öldürme eğitim programı, Final Fantasy ve Sim City'yi çocukların şiddete sevkeden oyunlar, en sonunda da Level'ı da bütün bu şeytani oluşumların "perde arkasındaki gizli merkezi" ilan etmişti. Ben de köşe yazısında bu saçmalığın yazarına "inden dokunmuş", yazının Aksiyon'un web sayfasından kaldırılmasını sağlamıştım. Meğer hiçbir şey değişimemiş.

Akı başında olan herkesin fark edeceği üzere, aylardır haber dergilerimizin tek yaptıkları şey kapaktan korku ve seks satmak. 15 Ocak tarihli Yeni Aktüel'in devasa online oyunlara saldırmasının arkasında yatan sebep de bu. Bu sözde araştırma yazısında üstün körü internetten toplanmış bilgiler, sırı ebeveynleri "bizim oğlan ölüm tarikatındaymış meğerse" dedirtmek için abartılmış rakamlar var. 10 milyon WoW oyuncusu? Oyun yüzünden işlenmiş onlarca cinayet ve idam vakası? Haber dergilerinin iş etiğinin temelinde röportaj ve "alıntıların" iki-üç kaynaktan onaylanması vardır. Ama ülkemizde bu temel taşının yerinde yeller esiyor olmalı.

Tamam, insanlarınımızın çılgın gibi üretmesi ve bütün dünyadan daha çok çalışması gereken bir zamandayız. Böyle bir zamanda binlerce insanların (dikkatinizi çekerim, binlerce insanımız dedim, on milyon değil) günde 4 ila 8 saatini bir oyuna adaması hiç doğru değil. "Online Ölüm Tarikatı" makalesini hazırlayan şairin "araştırmacı-yazar", acaba devasa online oyunlar mı esas mesele? Yoks'a derinlerde yatan çok daha büyük ve gerçek bir

sorunun sebep olduğu en yüzeysel sonuçlardan birisi mi. Bir düşünün.

Online oynlara kuru sıkı atmak kolay, anne babalar zaten sıcak bakmıyor bu konuya değil mi? Ama madem "araştırmacı-yazar" sıfatını taşıyorsunuz, neden kara-delik gibi gençlerimizin yıllarını yutan eğitim sistemimizdeki sorumlara dejinmıyoruz? Veya işsizliğin insanlarını "boşta gezen zombiler" haline getirmesini neden hiç konu almıyoruz? Nedenini hemen söyleyeyim, korku satan sizler de aslında "zülfiyare dokunmaktan" korkuyorsunuz da ondan. "Hafif meşrep bir konu" olan oynlara saldırmak kolay, nasıl olsa kimse foyanızı meydana çıkartmakla uğraşmaz, değil mi?

Değil. Yanıldınız. Bundan böyle Level dergisi olarak biz, oyunları Türk insanını korkutmak için kullanan herkesle uğraşacağız. Geniliş işkembesinden dileği gibi sallamayı maharet sayan medyamızın, birçok konuda dileği gibi at koşturmasına ses çıkartma hakkımız olmayabilir. Ama konu bilgisayar oyunları olunca, durun bakalım. Siz okuyucularımızdan ricamız, bundan sonra herhangi bir medyada bilgisayar oyunlarını kötüleyen ve hiçbir dayanağı olmayan bir yazı, haber veya makale yakaladığınızda bize haber verin. Belki bunların "ölüm tarikatlarını", "porno kapaklarını" durduramayız, ama en azından oyun Türkiye'deki oynamayı seven bir avuç insanların bu biricik uğraşlarının sahipsiz olmadığını anlamalarını sağlayabiliriz.

Ohh, biraz rahatlادım yahu. Gerisini Tuğbek'in köşesinde okuyabilirsiniz (sayfa 114). Yeni Aktüel'in kapağını görünce gözü döndü. Donanımı falan bıraktı, köşesini yazmak için iki gündür evden çıkmıyor, en son aradığında hasta olmuş, yatağa düşmüştü.

Ah evet, siz mektup atıyordunuz, ben de cevaplıyordum değil mi? Bir saniye... ■

## ÇIKOLATA MI, BİZ MI?

Merhaba Sinan abi. Derginizi uzun yıllardır takip eden bir okuyucunuzum.

Uzun yıllar dediğim aslında hemen hemen ilk sayınızdan beri takip ediyorum ama adam akıllı almaya başladığım 5-6 sene oluyor. Yani eskiden küçük olmanın getirdiği sorunlar vardı. Para bulamama, bulduğum parayı dergiye değil de sekere, çikolataya harcamak gibi. Seneler geçtikçe bilgisayara ve oyuların ilgimin artması derginizi de daha düzenli olarak takip etmemi sağladı. Bu kadar uzun senedir takip etmem rağmen de ilk kez mail atıyorum.

**1-** Bu aralar kapınızı çalmak isteyenler çok oluyor ama ben de bir araya gelmek isterim ofisimize. Bir de söyle bir şey var, ben hemen hemen bir yıldır bu isteğimi size sunuyordum ama gerek siz mesguliyetiniz gerek bizim okulumuz yüzünden gerçekleştiremedik.

**2-** Son zamanlarda çıkan hiçbir oyun beni sarmıyor... (KIRP! INSERT ANY "nerede o eski güzel oyular muhabbeti" HERE – Blaxis)

Soruya toparlayacak olursak, belki son günlerde sıkça duyduğunuz tipten sorulardır ama benim düşündüklerim sizce doğru mu yoksa bende mi sorun var :)

**3-** Yeni oyuların konuyu açmışken, bana güzel bir FRP lazımn olur yardım et. En son Fable'ı oynadım ama o da çok sarmadı. Yani doğru düzgün FRP ögesi içermiyordu. Herhalde bu konuda mailler de gelmiştir size. Bana önerebileceğin iyi bir FRP var mı acaba? Ya da önumüzdeki günlerde iyi bir FRP çıkacak mı?

Sorularım bu kadar. Biliyorum pek iç açıcı değiller ama bu saatten (şu anda sabah 5:43) sonra aklıma başka soru gelmedi kusura bakma. Başarılarınızın uzun yıllar sürmesini diliyorum. Bütün Level camiasına selamlarımlı iletiyorum

Not: Mart ayını da sabırsızlıkla beklemekteyim :)

Buğra Sarıaltun, e-posta

**1-** Sorma Buğra, normalde ayın ilk haftası çok rahat olurduk. Kelimemin tam anlamıyla "yayardık". Ama Resmi PS2 Dergisi, Level'in Mart ayındaki gelişimi için yaptığımız çalışmalar sağ olsalar, artık öyle bir lüksümüz yok. Oturup sohbet edemedikten sonra sizin buraya gelmenizin ne anlamı var değil mi? Hem zaten

hepimizi aynı anda dergide yakalaman mucize gibi bir şey; Ben, Tuğbek, Fırat ve Serpil dışındaki herkes serbest yazar olarak çalışıyor çünkü.

**2-** Buğra, kendini hazırla: Evet, sorun sende. Tamam, oyular da eskisi gibi, her biri yepeni bir dünya sunan mucizeler değil. Ama arada mücevher niteliğinde oyular da var. Mesela Darwinia. Mesela Psychonauts. Mesela Fahrenheit. Ama bunlar da sana zevk vermiyor değil mi?

O zaman, merhaba Buğra. Artık büyüğörsün ve aslında dünyanın ekranında gördüğün dünyalardan çok daha karmaşık ve zorlu olduğunu sezmeye başladın. Ve kendini hazır hissetmiyor ve korkuyorsun. Ama korkma. Bilgisayar oyuların bir süre kenarda dursun, sen kendini geliştirmenin farklı yollarını aramaya başla. İlk başta bilgisayarın başından kalkmayaçaksın, ama kendini zorla. Severek yapabileceğin bir spor yap, kişisel gelişim kitapları oku (Doğan Cüceloğlu'nun tüm kitapları tavsiyemdir), uzun zamandır aramadığın bir arkadaşınla görüş. Hayatının rutini dışında bir şeyler yap kısaca.

Ve eğer öğrenci isen, bakma sen sürekli "eğitim sistemi söyle, eğitim sistemi böyle" dediğime; Eğitim her şeydir! Eğer şimdiki aklın olsayıdılıse günde 1 saat az oyun oynar, 1 saat fazla ders çalışırdım. Evet, sıkıntıdan patlasam da, çatlasam da çalışırdım.

Ve işin ilginci ne biliyor musun? Kendine bir hobi bulup, kendini geliştirmeye açığında, bilgisayar oyularından yeniden zevk aldığına fark edeceksin. Çünkü kendinle barışık olacaksın ve oyulara harcadığın saatler yüzünden seni kemiren vicdanın susacak. Dengeyi bulmuş olacaksın.

**3-** Sen ne diyorsun? Elder Scrolls Oblivion geliyor! 20 Mart'a kadar kendini hazırla.

## DIE TÜRKĘ, DIE!

Merhaba;

Derginizi her ne kadar çok seversen takip etsemde, birkaç aydır dikkatimi çok saçma birşey çekiyor, RPG'lere RYO diyorsunuz. Allah aşkına bunun anlamı nedir? Yani gidip 40 yıllık RPG'yi RYO olarak çevirmenin anlamı nedir? O zaman FPS'ye BKV, FRP'ye FRYO falan diyelim? Otobüs'te "çok oturgaçlı götürgeç" diyebiliriz bu durumda. Yani demem o ki lütfen Türkçeleştiricez diye kasmayın, çok abzürd şeyler çıkıyor ortaya. Resmen yazılı okuyasım kaçıyor RYO kısaltmasını gördüğümde. Sizden ricam bundan sonrası yazdıklarınızda herşeyi olduğu gibi yazmanızdır. Kulak alışkanlığı var bir kere!

TiesTorN, e-posta

Kulak alışkanlığı da, adı üstünde, bir alışkanlıktır. Ve alışkanlıklar değişimdir. Sana olduğu gibi, RYO (rol yapma oyunu) kısaltması başta bize de ters geliyordu. Hatta Tuğbek-Berker bir tarafta, ben ve Fırat diğer cephede olarak uzun zaman tartıştık bu konuya. Ama mantıklı bir kısaltmayı, yavaş yavaş kabul gördü ve yayıldı. Benzer çevrimleri MMORPG (DVO – Devasa Online), Turn-Based Strategy (Sıra Tabanlı Strateji), Real-Time Strategy (Gercek Zamanlı Strateji) için de kullanmaya başladık. Mantıklı ve kulağımıza abes gelmeyen bir karşılık ve kısaltma bulunca FPS'yi de (First Person Shooter) çevireceğiz.

Eğer Türkçe terimlerin kullanımını senin gibi düşünenlere kalırsa dilimiz ilerleyeceğine geriler. 20 yıl sonra bir de bakarız ki İstiklal Marşını "Du nat bi efreid, dis davn..." diye okumaya başlamışız. Bir ülkenin işgalini zihinlerden, zihinlerin işgalini de yazı dilden başlar.

Sana başka bir örnek vereyim. "Computer"ın

dönmiş halini kullanmayan iki ülkeden birisinin Türkiye olduğunu biliyor muyduñ (diğeri Fransa). Yoksa bilgisayar, yazılım, bilişim kelimelerini de kabul etmeyecek misin? Bu kelimeler de birileri tarafından bulundu, toplumda kabul gördü ki günü-müzde birisi "komputer" dediği zaman, bunu dalga geçmek için söylüyor. Bilgisayar oyuları terimleri ve kısaltmaları da böyle işte. En uygun Türkçe karşılıkları bulmak bize, onları kullanarak yayılmasını ve kabul görmesini sağlamak görevi de size düşüyor (dilimize 2500'den fazla bilişim kelimesini kazanmış olan Aydın Köksal beye saygılarımı sunarım).

## NEDEN KNIGHT ONLINE?

Merhaba sevgili Lvl ahalisi ve Sinan abi. Mektubuma başlamadan önce size bu güzel dergiyi çıkarıp bizi bilgilendirdiğiniz için teşekkür borç bilirim.

**1-** Daha önce bahsetmiş miydiniz bilmiyorum ama, ben sıkı bir Knight Online takipçisiyim. Hep merak etmişimdir, niye yer vermediniz bu oyuncığa? Acaba grafiklerinin dandik olusundan mı? Sizin de bildiğiniz gibi oyunu oynayanların nerdeye %80'i Türk. Adamlar internet sitesine bile Türkçe bölüm açtılar. Neden KO ile ilgilenmediniz bilmiyorum ama bu oyunu oynayan arkadaşlarımın çoğu LEVEL okuyor ve hepsi aynı dertten muzdarip.

**2-** Aranızda KO oynayan var mı? Oynuyorsanız hangi sunucuda? Benim ezik de olsa Lvl 45 Orc Warrior'um var ve Xigenon'da oynuyorum. İçinizden herhangi biryle bile olsa parti kurup birlikte LEVEL atlamaktan zevk alırım.

Bir şey daha soracağım, Mart'ta yapacağınız yenilikler veya sürprizler hakkında ufak tefecik içi dolu turşucuk da olsa bir şeyler çitlatsanız? Çok merak ediyorum da. Yani içerikte mi yenilik yap-

## ANA HABER BÜLTEMİ TOP 5

14 Ocak 2006, saat 19:14'te Show TV ana haber bülteminde "Kuş gribi itlafları sürüyor" spotlu haberdeki müziğin bir anda işimi gücüm bırakıp haberle muhatap olmamı sağladı.

Cünkü haberde çalan müzik Heroes of Might and Magic 3'teki "Evil Town" şarkısıydı. Bundan evvel Prince of Persia'dan, Battlefield'dan, Silent Hill'den ve MGS serisinden şarkıları da haberlerde duymuştum, ama Heroes'u daha önce duymamıştım. Her fırsatla oyunları kötüleyenlerin haberlerin arkasına oyun müziki döşemesi ironik değil mi?

### KİM NELERİ KULLANIYOR:

MGS 2 - "Soldiers from Kasatka"

ATV Ana Haber, İstanbul Büyük Şehir Belediyesi Sempozyumlarda

Battlefield 1942 "Main Theme"

ATV Ana Haber Bülteni

Prince of Persia- Sands of Time "Fight"

ATV, KANAL D, Show TV

Silent Hill 2 "The Room 312"

Kanal D

Heroes of Might & Magic 3 "Evil Town":

Show TV

- Olga Y

caksınız? Herkese selamlar. Başarılarınızın devamını dilerim.

- Canberk " LordSoul " DADAŞ, e-posta yoluyla

**1-** Knight Online'ı bundan 4 sene kadar önce Burak yazmıştı. O zamanlar daha ülkemizde yaygın değildi KO ve bizim Online sayfalarımız da azdı. Haliyle her ay başka oyunlara yer ayırmamız gerekiyordu. Ama 2 yıl önce birden fark ettik ki ülkemizde bir fenomen haline gelmiş Knight Online! İnternet kafelerde herkesin birbirinden görmesi, bedava olması ve çok fazla Türk oyuncu olmasının çekiciliği nedeniyle Knight Online hızla yayıldı.

Bizim bir garezimiz yok Knight Online'a (garezi olanlar 114. sayfada). Ve maalesef bizim aramızda KO oynayan hiç kimse yok. O yüzden bakın size ne diyeceğim; KO üzerine detaylı, esprili ve bizim kalitemize yakın düzeyde yazabileceğine inanıyorsanız 4000 karakterlik, tek bir konu üzerine yoğunlaşıp (örneğin KO'da grinding veya en iyi set eşyalar gibi) bir örnek yazı yapıp level@level.com.tr'ye gönderin. Hatta bunu, Level'da yer almasının iyi olacağını düşündüğünüz tüm online oyunları için yapabilirsiniz.

**2-** Üzgümüm, şu anki ekipten KO oynayan yok. Mart'taki gelişmelerimizi görmek için ise birazlık daha sabretmen gerekecek.

## BEN BİLMEM, GÜMRÜK MEMURUM BİLİR

Selam Sinan hoca, tüm Level ailesini selamlıyorum.

**1-** Malum ülkemizde bazı oyunların kopyaları bile bulunamıyor. EBay'den oyun almayı düşünüyorum. Ama gümrükte sorun yaşar mıymış? Çok vergi öder miyim vs. gibi kaygıları var. Bu konuda biraz bilgi verirsen sevinirim.

**2-** Bence Microsoft Xbox 360'i çok erken çıkarttı ve Microsoft'a patlayacak gibi geliyor bana, yoksa şüphen mi var?

**3-** Fahrenheit'ı bayağı beğendim. Ben daha güzel hikâyeler bekliyorum yeni nesilden, içi boş teknoloji harikaları değil.

**4-** Oyun dahileri yazınızda Warren Spector'a yer vermemenizi kınıyorum. Deus Ex beni kırk yılda bir oyun oynayan bir adamdan Gamer'a çevirmiştir. İşte bu kadar, cevaplarsan sevinirim, hayırlı başarılar...

-Nyquist Criteria

**1-** Valla gümrüğümüzden neler geçiyor, neler geçmiyor orası biraz meşhul. Örnek vereyim, bu ay XBox 360 üzerine geniş bir dosya hazırlayacaktık ama alet gümrüğe takıldı. Aynı şekilde Türkiye'de bulunmayan ve incelemek istedigim 4 oyundan ikisi elimize geçti, ikisi gümrükte takıldı. Gümrükte takılıp takılmaması tamamen senin şansına kalmış.

**2-** Ortalıkta doğru düzgün HDTV desteği yok, Amerika'daki 360 ihtiyacını bile karşılayamıyorlar, Türkiye, Rusya gibi ülkelere girme konusunda XBox'daki hatalı stratejiyi tekrar ediyorlar, tamam. Ama gel gör ki grafik teknolojisiyle, oyunların kalitesiyle, XBox Live desteğiyle ve en önemli PS3'ten bir yıl önce çıkışlarıyla Microsoft büyük bir avantaj ele geçirdi. Yani Microsoft'un XBox 360'ı erken çikardığı konusunda sana katılıyorum ama ellerinde patlamayacağı kesin. Sony'nin bu kez işi zor (Revolution'in hiçbir oyunuunu henüz görmemişim için Nintento'yu formülé katmıyorum).

**3-** Aynen.

**4-** Geçen ayki dosyayı hazırlarken hangi üstatların dışarıda kalacağına zor karar verdik. Ama bir noktada çizgiyi çekmek zorundaydık. Spector da Deus Ex,

## KAILEENA'LI KAPAĞA GAZEL

Ocak sayımızın hem CD'li hem de DVD'li versiyonlarının kapaklı adeta bir fenomen oldu. Her ikisini de Level'in en iyi 5 kapağı arasına sokanlar mı dersiniz, methiyeler düzenler mi? Ama en ilginci herhalde DVD'li versiyon kapağına şu tepkiyi veren okuyucumuzunki oldu:

Level kapağındaki afet-i azam,  
Yaktın, kül eyledin beni.  
Ekran kartım eski, POP oynayamazsam,  
Ceylan boynun eyme, mahzun etme beni.

Ah o kiraz dudaklar, bal yanaklar.  
Feda olsun sana CPU'lar, harddiskler,  
RamDAC'lar.  
Bir buse verir isen aşık Joamon'a,  
Haykırır deli gönül: Aman olmasın sabahlar.

Diyar diyar dolaştım.  
Mecnun oldum çöl astım.  
Ne oyunlar oynadım, ne dilberler gördüm amma,  
Seni görünce yeni ekran kartı almak için peder beyle savastım.

Aşıklar vurur saza,  
Oyunlar çıkar yaza,  
Joamon gelir gaza.  
Tut elimden ey dilber,  
Viran eyleme gönül bahçemi ne olur.

-Level forumlarından, Joamon

System Shock gibi unutulmaz oyumlara imza attığından o listeye girecek ilk isimlerden biriydi. Ama kararımız, milyonların oyun alışkanlıklarını değiştiren isimler girmesiyo dodosya. 3D oyuları icat eden Carmack, tanrı oyunlarını icat eden Molyneux, Solid Snake'i en yakın arkadaşımız yapan Kojima gibi bir "Trend-setter" yani akım yaratın yapımcılar girdi. Umarım Warren Spector da yeni kurduğu Junction Studios'da yapacağı ilk oyunuyla bir sonraki "Biz Yaparız, Siz Oynarsınız" dosyasına girer.

## SEN DE Mİ PALADİN?

Merhabalar. Size birkaç sorum olacak.

**1-** Blizzard benim gibi RP Paladinlerinin güzellik Blood Elf'leri öldürmesini nasıl umuyor?

**2-** Biz RP Paladinları olarak (hele benim gibi sarpa sarılmış öyküler yazanlar) adından hain diye bahsettiğimiz Arthas'a raidi ne zaman yapacağız?

**3-** Burning Crusade ile yeni sunuculara mı geleceğiz, yoksa eski sunucularda devam edebilecek miyiz?

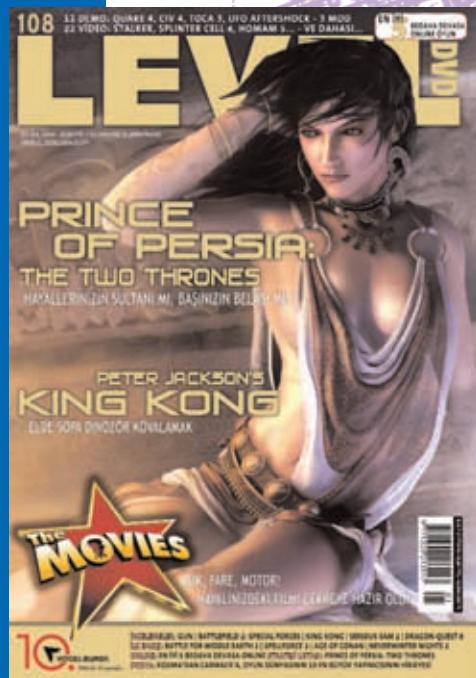
**4-** Bu Uther's Tomb'u bir türlü bulamadım, belki siz biliyorsunuzdur. Nerede o?

**5-** Empire At War'da kendi Hero'muzu yaratabilecek miyiz?

**6-** Medieval 2:Total War RTS olacak diyorlar. Dünya haritası yok mu olacak yani?

Kerem Bağcı, e-posta

Kerem seni buraların WoW ustası Göker'e bağlıyorum. Evet Göker, seni dinliyoruz...



Selamlar Kerem,

WoW ve Medieval adı geçen bir e-postayı Sinan'ın elinde bırakamadım :)

**1-** Güzelim Blood Elf'ler daha fazla güç ve büyür için güzeliin Alliance'a sırı çevirdiler. Dolayısıyla artık Alliance için sevilmeyen bir ırk. Hem önemli olan yüz güzelliği değil ruh güzelliğidir. Değil mi?

**2-** Blizzard WoW için 4-5 ek paket planlıyor. Arthas gibi bir efsaneyi ilk pakette kolayca harcayacaklarını sanıyorum. Arthas'ın klasik bir Raid malzemesi yerine hikâyeyi geliştirecek bir şekilde kullanılacağını tahmin ediyorum.

**3-** Bununla ilgili ayrıntılı bir açıklama yok ama iki tahminim var: Aynı sunucular kullanılaçak. BC'yi almayanlar yeni ırkları ve eklentileri görebilecek olmalarına rağmen bunlardan faydalananamayacak ve Outlands'e gitmeyecek. Ya da yeni sunucular açılarak BC'yi alanların buraya geçebilmesi sağlanabilir.

**4-** Uther Western Plague-lands'da yatıyor. Hangi dost oyuncuya sorsan gösterir. Şu adresi bir gözat:

<http://www.goblinworkshop.com/areas/uthers-tomb.html>

**5-** Evet, EaW'd Hero karakterler olacak.

**6-** Medieval 2 ile ilgili henüz sınırlı bilgi bulunuyor. Gerçek zamanlı savaşlar ile kastedilen Total War'ın bildik savaş sistemi. TW gibi oturmuş bir seriyi klasik bir GZS tarzına çevirip

yakacaklarını hiç sanmıyorum. (Rome gibi muhteşem bir oyunra rağmen hala kalbimde Medieval olduğunu ve yeni oyunu için delirdiğimi biliyor muydunuz?) - Göker

## A GRUBU PSPOZİTİF

Merhabalar Level ailesi.

**1-** Benim acilen bir konsola ihtiyacım var ve bir PSP almayı düşünüyorum. Daha doğrusu ABD'deki kuzenimden almasını istedim. (ABD - Türkiye arasındaki bariz fiyat farkı :)) Size şunu sormak istiyorum: Derginin 108. sayısında PS3 çıkış tarihi 2006 baharı olarak verilmiştir. Acaba o zamana kadar bekleyip PS3 mü almamışım, yoksa şimdî PSP mi almamışım?

**2-** Eğer ABD'den PSP alırsam Türkiye'de herhangi bir sıkıntıyla karşılaşır mıym? Teşekkürler.

E. Pektaş, e-posta

**1-** PS3'ün bu bahar çıkacağı çok şüpheliydi. Hala resmi bir tarih verilmedi ve bizim tahminimize göre yıl sonuna kadar bu canavarı göremeyeceğiz. O yüzden sen PSP'yi tercih et.

Ama şunu da unutma: Bir el konsolu olan PSP ile yeni nesil bir konsol olan PS3 arasında dağlar kadar fark var. Hangisine para harcayacağın karar verirken, konsolu neden istediğinizi iyi belirle. Ki paran boş gitmesin.

**2-** Sadece Türkiye'den alacağın UMD filmleri izleyemezsin. Oyunlar konusunda hiçbir sorun çıkmaz.

## REDDEMEYECEĞİN BİR TEKLİF!

Yok! O kadar araştırdım, soruşturдум, bu sorunun cevabını sizden başka kimseden öğrenemem. İnternet üzerinden oynanan bir ton mafya temali oyun var, Omerta gibi. Fakat bunların hepsi text-based, o yüzden pek bir zevk alamıyorum. 2D ya da 3D grafikli bir gangster oyunu biliyorsanız tavsiye edebilir misiniz? Online yoksa single-player'a da razıyım! Teşekkür ederim.

Gökhan Kılıç, e-posta

Gökhan, pek bir Don Carlione gördüm seni. Hımmm, senin mafyan gelmiş, sen sorana kadar hiç "online mafya oyunu var mı" diye de merak etmemiştüm. Yine de merak etmiyorum ama biraz araştırmańca Mobstar, Mafia Family gibi online oyunlar olduğunu gördüm. Ama ikisi de yazı tabanlı. Grafikli online oyunlar yok, ama istemediğin kadar, tahmin edemeyeceğin güzellikte iki

tek kişilik mafya temali oyun var: Birincisi zamanın eskitemediği klasik Mafia. Bul onu oyna, sen onu bitirene kadar da muhteşem The Godfather olmuş olacak.

Aman diyeyim, bu mafya merakın oyunlarla sınrılsı kalsın.

## SAURON KALEYE MUM DİKSİN!

Merhaba Sevgili Level Çalışanları;

Aldiğim ilk sayınız "İstanbul Efşaneleri: Lale Saşaşları" ni verdığınız sayydı. Bu süreç içinde Üniverciteyi ve askerliği bitirdim ve iş hayatını atıldım. Artık eskisi kadar oyun oynamaya vaktim olmuyor. Olan vakitinde ise canım oyun oynamak istemiyor... (KIRP! INSERT ANY "artık oyun oynamak zevk vermeyen muhabbeti" HERE – Blaxis)

...Aslında soru sormayacaktım ama aklıma 1-2 şey geldi ve yüksek müsaadelerinizle sormak istiyorum.

**1-** PC için titreşimli ve kablosuz bir gamepad öneribilir misiniz?

**2-** Ön incelemesini yaptıgınız Battle for Middle-Earth 2'de binaları haritada istediğimiz her yere mi kurabileceğiz yoksa belli bir alandaki istediğimiz her yere mi? İkinci daha mantıklı geliyor bana. Yoksa adam gelir kalemi kuşatır sonra dibine bir kale yapar. Bu da oyunu bitirir beni açımdan.

**3-** Half-Life 2'deki terkedilmiş kasabalar bölümündeki yalnızlık ve çaresizlik hissini erezilen başka bir oyun önerilebilir misiniz?

**4-** Mayın Tarlası'nın hilesi var mı? İlla basıyorum o kadar uğraştıktan sonra birine. Sinirime dokunmaya başladı bu iş :)

Şimdilik bu kadar. Tüm Level çalışanlarına teşekkür eder ve iyi çalışmalar dilerim. Sağlıklı kalın..

Emre Güven, e-posta

Merhaba Emre, cevapladığım ilk mektuptaki sendrom senin için de geçerli. Ama sen askerliği bitirip iş hayatına da atıldığın için biraz farklı durumdasın: Muhtemelen tüm iş günün boyunca monitöre baklığın için, bilgisayar görmekten kusacak gibi oluyorsun. Ama yine de başından kalkamıyor, anlamsızca internette saatlerini geçiriyorsun. Yapmalı! Eğer içinde, çok derinlerde bir yerde "Ne yapıyorsun bilgisayarın başındaa!" diyen bir ses varsa, kalk bilgisayarın başında. Bir işte çalışmaya başlayan herkesin fark edeceğini gibi, zaman sahip olduğumuz en kısıtlı kaynak ve çok verimli kullanmazsa yıllar avuçlarınızın arasından kayıp gidiyor.

Evde kendini bilgisayar başında oturmaktan uzaklaşır, kendine kurallar koy ve onlara uy. Hafifanın bir günü arkadaşınla buluş. Seni hem eğlendiren, hem de zamanını gerçekten verimli kullanıdin hissini veren uğraşları ancak sen bulabilirsin. Benim için bu spor oldu, doğayla, mitolojyle, dinle, tarihe ilgilenmek oldu, yemek yapmak oldu (gülme!) Seninkiler ise sen bulacaksın. Sonra bir akşam işinden evine döndüğünde, oyunlardan yine de zevk aldığıni göreceksin (çok mu dramatik olayı?).

**1-** World Cyber Games'e katılan oyuncuların da kullandığı bir gamepad var: Logitech Cordless Rumblepad 2. Ben kullanmadım ama profesyonel oyuncular kullanıyor, vardır bir bildikleri.

**2-** Evet, istediğin yere kurabileceksin kaleni. Rakibinin gelip senin kaleni kuşatmasından daha doğal ne olabilir ki? Kalenin olayı budur, kuşatılır. At binenin, kale kuşatanın! (olmadı). Düşmanın senin kalenin dibine, kendi kaleşini dikmemesi için de evrensel dilde "mancıñık" dediğimiz modern cihazlardan yaparsın.

## İNBAKSCIK

Abi biktim artık ben 13 yaşında bir çocuğum diyeye oyun oynamayı bilmiyor demelerinden insanların! Bitirmedigim oyun yok, ama halen bana "git Shrek Supeslam, Incredibles oyna" diyorlar! Bu olmasın!

-Mrt704

Amanın, niye dellenden sen öyle? Geç söyle içeri, bir soğuk ayran iç, soluklan kızanım!

Yazarınız Berkant Akarcan'ın, metal dinleyen sert bir insan olmadığını, Pokémon izleyen bir insan olduğunu bilgilerinize sunarım!

Ekte yazarınız Google'da bulduğum bir fotoğrafı bulunmakta. Burada göreviniz üzere, Berkant Akarcan'ın küçüklükte yaptığı bir Diglett resmi bulunmakta... Lütfen gereği yapılsın...

- Falanca

O değil de, askerdeyken bir komutanım Sudden Strike oynardı. Birlikleri "Seni seçtim Pikaçú!" díyerek secer ve Alman mevkilerine intihar saldırısına gönderirdi. Çok korkuyordum laaan!!! (Alper yüzbaşım, neredesiniz?!)

Sinan abi, Next Level'dan hatırladığım kadarı ile sen gözük takıydun, bunun gibi birçok özelliğinizin akibetini merak etmekteyim. Mesela genetik şifrenizde herhangi bir bozulma oldu mu?

- Barış Civek

Gözlüğümü değiştirdim. Önce doktor 1 numara yüksek gözlük verdiği için sürekli başım ağrıyormuş meğer. Değiştirdim kurtuldum.

Genetik şifremi de değiştirdim. 2 tane fazladan kromozom verdikleri için insanmışım meğer. Değiştirdim kurtuldum, sana da tavsiye ederim.

Evlenmeye düşünmüyorum musunuz? Yani zaman akiyor, yaşı ilerliyor da bir sorayım dedim :)

- Buğra Sarıaltun

Anne? Kaç kere söyleyeceğim beni buradan arama diye?

**3-** Fallout'taki heryer! En kalabalık şehirlerde bile insanlığın sefaleti ve tükenmişliği sana istedin o hissi fazlaıyla verecektir.

**4-** Bip bip bip biiii... The person you have called, can not be reached at the moment...

Ve böylece, bir Inbox'ın daha sonuna gelirken, "yapım"da emeği geçen tüm anne-babama, spor salonuna ve derginin karşısındaki pastaneyeye teşekkürlerini borç bilirim. Bu gün ben bu yapıdaysam, sizin sayınızdedir. Hadi bana eyvallah! ■

Inbox'a ulaşmak için inbox@level.com.tr adresine posta atabilirsiniz. Donanımla ilgili konular danışacaksınız, donanim@level.com.tr adresine göndermeniz daha hızlı cevap almanızı sağlayacaktır.

Faks: 0212 217 95 32

Posta adresi: Level Dergisi - Inbox Mevlüt Pehlivan Cad. Vefa Bayırı Sk. Gayrettepe İş Mrk. No: 6 Blok B 34349 Gayrettepe İSTANBUL

# LEVEL CD/DVD İÇERİK

## DEMOLAR

Stubbs the Zombie  
RealTime HDR  
Shattera  
Second Life  
Nightwatch  
Ankh  
Mad Tracks  
MX vs ATV Unleashed

## MODLAR

San Andreas: Defamation of Character  
Quake 4: InstaGIB  
Quake 4: Weapons of Destruction  
Zombie Strike Source  
SWAT 4: Quick Mission Pack  
World of Warcraft - Auctioneer  
World of Warcraft - Gatherer  
Civilization 4 - Gerçek Dünya Haritası

## OYUN VİDEOLARI

Hükümrən Senfoni  
LOTR: Battle for Middle Earth 2  
Commandos Strike Force  
Condemned  
Crashday  
Dead or Alive 4  
Fight Night 3  
Galactic Civilization 2  
Lost Planet: Extreme Condition  
Silent Hill Movie

## FULL OYUNLAR

War Rock  
Halo Zero  
Hell of Fear  
Color Blind  
Kerspash  
Lumixed 4x4  
Synchro  
X-Force: Fight for Destiny

## EKSTRALAR

Republic Commando Soundtrack  
Mortal Kombat vs Street Fighter 2  
PoP 3 Çekim Hataları  
Playstation 9 TV Reklamı  
Progress Quest

## PROGRAMLAR

7 Zip  
Koolmoves  
MS Antispyware  
Opera  
Panorama Perfect  
Photofiltre  
Tag and Rename

## YAMALAR

Call of Duty 2 Intel Dual Core Patch  
Civilization 4 v1.52  
Quake 4 v1.04  
Starship Troopers v4.09.10

## TOTAL VİDEO ÇÖZÜMÜ

DivX 5.2.1  
OGG Codec  
Windows Media 9.0 Codec'leri  
Guardianknot Codecpack 1.9  
Quicktime Alternative 1.6.7  
Media Player Classic

## STUBBS THE ZOMBIE: REBEL WITHOUT A PULSE (DEMO)



Son zamanlarda oynadığımız en matrak oyunlardan birisi Stubbs. Yeni doğmuş bir zombi(!) olarak amacınız öünüze gelen beyni isirmak. Isirdığınız insanlar da zombi olarak size katılıyor ve kısa sürede is çığılarından çekiyor. Demoda oyunun sonlarındaki baraj bölümünü

**GEREKLİ SİSTEM:** 2 Ghz İşlemci, 512 MB Ram, 64 MB DirectX 9.0c Ekran Kartı



## SECOND LIFE (DEVASA ONLINE)

En ilginç DVO'lardan (devasa online) biri. Oyun evrenini tamamen oyuncuların oluşturduğu, her türlü nesnenin oyuncular tarafından imal edildiği, yerçekimi gibi fizik kurallarının bile oynayanlar tarafından belirlendiği çok serbest bir yapısı var. Oyunun limitli sürümü bedava, ama yaş kontrolü için kayıt sırasında kredi kartı numarası istiyor.

## WAR ROCK (BETA SÜRÜM)

Battlefield 2 benzeri online bir FPS War Rock (ismiyle dalga geçmesiniz, değil mi?). Şimdilik tamamen bedava olan oyunu oynamak için [www.warrock.net](http://www.warrock.net) adresinden kayıt olmalısınız.

## NIGHTWATCH (DEMO)

Muhteşem bir fragmanla çıkış bizi tuzagine düşüren, vasat ötesi, reklam tıka-basası filmin oyunu. Oyun hakkında çok daha fazla umidimiz var, çünkü filmden apayı bir hikayesi ve Silent Storm'un yapımcılarının imzası var üstünde.

**GEREKLİ SİSTEM:** 1 Ghz İşlemci, 256 MB Ram, 64 Mb GeFo3/Rad8500 Ekran Kartı

## X-FORCE: FIGHT FOR DES. (FREEWARE)

Klasikleşmiş sıra tabanlı strateji oyunu UFO'nun freeware (ücretsiz) bir versiyonu olan X-Force 0.9 versiyonuna ulaştı. Saatlerce oynayabileceğiniz oyun, şimdije kadar oynadığımız en derin freeware strateji oyunlarından biri.

## ZOMBIE STRIKE SOURCE (MOD)

CS Source botlarını beyinsiz zombiler halinde üstüne çullandığı bu modda, hayatı kalmak için dua etmeye başlasanız iyi olur. Modu kurmak için klasördeki BeniOku dosyasını okuyun.

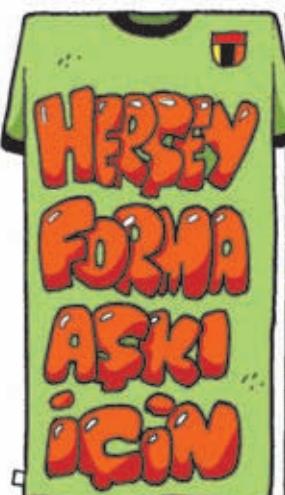
## WOW - AUCTIONEER (MOD)

Siz Auction House'dayken, herşeyin fiyatını takip edip, daha sonra bir eşyanızın üzereğinizde ortalama ne kadara satabileceğinizi gösteren bir pencere açar. Tüm çantalarınız dolduguunda neyi atıp neyi saklamanız gerektiğini görmek için birebir.

**CD VE DVD AYRIMI BİTİYOR. İKİ KARDEŞ BİRLEŞİYOR. MART'TAN İTİBAREN LEVEL HEM DVD HEM DE CD'Lİ OLARAK ÇIKACAK.**

## BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- Videoları izleyemeyorsanız SÜRÜCÜLER bölümünde TAM VİDEO ÇÖZÜMÜ başlıklı klasörün altındaki codec ve programları kurarak tüm sorunlarınızdan kurtulabileceğinizi.
  - Son çıkan bazı demoların kurulumunda, ancak Kullanıcı Sözleşmesini okuduktan sonra kurulumu devam edebileceğinizi. "I accept the User Agreement" seçeneğinin seçilebilmesi için sağdaki kaydırma çubuğunu kullanarak en aşağıya çekmeniz yeterli olacağını.
  - Arabirimden demoların kurulumunda aşırı bir yavaşlık oluyorsa, bunun CD/DVD ROM'unuzun arabirim müziğle birlikte demoyu okumakta zorlandığını gösterdiğini. Arabirim sol altındaki minik "I" simgesine tıklayıp ve "müzik" seçeneğini kapatırsanız bu problemi kalmayacağı.
  - LEVEL CD/DVD arabiriminin solundaki küçük oku tıklayarak demo/video/yama listesini aşağıya kaydırabileceğinizi ve diğerlerine ulaşabileceğinizi.
  - CD ve DVD ile ilgili tüm soru ve sorunlarınızı: [levelcd@level.com.tr](mailto:levelcd@level.com.tr) adresine gönderebilirsiniz.



ÖZET: TRANSFERİN GÖZDESİ SNAKE TAM DÜKNUKEMGÜCÜ İLE ANLAŞMIŞKEN EZELİ RAKİP DÜLÜMSPOR'UN AJANI RAYNE TARAFINDAN KAÇIRILIR. DÜKNUKEMGÜCÜ'NDE TRANSFERİ ELİNE GÖZÜNE BULAŞTıRAN VE SNAKE'İ ELİNDEN KACıRıLıR MAX PAYN TOPUN AĞZINDADIR.

GAZETE  
SPOR  
TRANSFER FOS EKİTİ!  
TARAFDAZ LIG  
DÜKNUKEMGÜCÜ HÜN TRANSFER  
OMBASI YALNIZ  
OLDU...  
SNAKE LI GUNDUR  
KAYIP!



AYLIK D NOZOR DERG S

OOO

# İLK OYUNLAREMİZ



## içindekiler

LOAD# Sayfa.125Sayfa.126Sayfa.129Giri ve iç indekilerlk Oyunlar m zFosil Abi – Dil yaran Spectrum.

## Bu nas 1 genmi ? v.2

Geçen ay beni bir oyun salonuna sürükleyen, esrarengiz bir genden bahsetmiştim hatırlarsanız. Şimdi o ilki günümde biraz daha devam etmek istiyorum. Geçen ay aramızda olmayanlar için hatırlatayım: Şimdi hatırlamadığım bir çocuk gelip de "Koşun olm, Atari salonu diye bir şey açılmış!" dediğinde ben, tüm arkadaşları gaza getirip "e haydin gidip bakalım o zaman!" demiştim. Büyük bir heyecanla "Atari salonu" denilen mekana doğru uzadık. İçeriye girdiğimizde ise...

Gördüğüm şeylerden zerre kadar bir şey anlamadım. Ahşap kabinler içinde, camekan arkasında TV'ler vardı, ama ekranlarındaki hareket eden şekillerin ne olduğunu algılayamamıştım. Atarice "jeton alacak misiniz çocukların?" diye sorana kadar ebleh ebleh baktum etrafında hareket eden şeylere. Bunlar da ne ola ki? Ekranda hareket eden şeyler var, kollar var, birileri o kolları sağa sola çekiyor. Hmmm... "Ver amca iki jeton!" deyip aldım ilk dozumu.

Size yalan söylemeyeceğim. İlk oynadığım oyunu zerre kadar anlamamıştım: Ekrannın ortasında kocaman bir yamuk (uzay gemisi?) vardı. Kolu sağa-sola, yukarı- aşağı çekerek üstine gelen "şeyleri" (uzayı?) vuruyorduk galiba. 8 yaşına kadar tüm ömrü top peşinde koşarak geçmiş birisi için "video oyunu" gibi soyut bir şeyi algılamak zordu. Şans eseri bir bölüm geçtim. Bu kez daha da tuhaf şeyler olmaya başladım televizyonda: Verde inekler vardı ve küçük uzay gemileriyle onları işinləməyi mi çalışıyorduk neydi? Ben olayı algılayana kadar son hakkım ve jetonum yanmıştı bile. Ve ne yaptığımı zerre kadar anlamamıştım. Bir daha ne oynadığım, ne de gördüğüm, ismini dahi bilmediğim bu garabet şey ilk oyunumu işte.

Ama bir jetonum daha vardı. Hehey! O ikinci jetonu alıp vandaki makinada Outlaw oynamamış olsaydım, belki de bugün bir fabrikada endüstri mühendisi olacaktı ve iki kat maaş alacaktım. Ama olamadım. O ikinci jeton ve o Outlaw adlı oyun beni kötü yola düşürdü. "Sen nasıl düşüm bakiim buraya?" diye soran varsa, cevabım budur! ■



O O O

# LK OYUNLAR

## KAAN İlk göz ağrım: RIVER RAID

Bence oyunların büyükbaşı payesine ulaşmış bir oyun varsa o da River Raid'dir. Bugün Beşinci Senfonî klasik müzik için neyse, River Raid bilgisayar oyunları için odür.

River Raid asla ve asla unutulmayacak bir deneyimdi. İlk kullandığım arabayı Göztepe Lunaparkı'nın önüne çekip, içinde ilk sevgilimi bırakıp, ilk kazandığım parayı çatır çatır harcadığım ilk Atari 2600 oyunum River Raid. O olmasa beni bugünlere kim getirirdi?

'Düşey kaymam' en heyecanlı oyunlardan olan River Raid, bir nehir yatağını takip ederken düşmana elinizden geldiğince fazla hasar vermekten ibaret son derece bağımlılık yapan bir oyundu. Oyunu monoton olmaktan kurtarmak için koyu yeşil topraklar üzerinde belirlerken düşman teçhizatının çeşitliliği ve benzin almak için FUEL depolarının üzerine pike yapıyor gibi görünmeniz o zaman bizim için muhteşem buluşlardı. Oyunda ses olarak bir uçak motoru sesi, birkaç silah patlaması ve infilak seslerinden başka hiçbir şey bulmazdım ama yine de bu 'basit' oyunun başından kalkmak için anne ve babanızın sizi, onlara deyimiyle "Atarı'nın" başından, sürükleyerek çekip almaları gerekiyordu. Bunun için Atari salonlarında saatlerimizi River Raid başında geçirir, arkadaşlarla iddiaya girer, eve yine gecekiğimiz için bir ton laf iştiirdik. River Raid oynamaktan dolayı fırsat yememiş olanımız yoktur.

Oyundaki tegane hareket kombosu, joystick ile kumanda ettiğiniz uçağınızı, kolu yukarı aşağı iterek hızlandırdıktan sonra yavaşlatmak ve düşmanın pozisyonuna göre sağa ve sola yan yatarak onlara ateş etmeye devam etmekti ki tadından yenmezdi, yanında yatılıyordı. Önünüze gelen her şeye ateş ederek ufukta hiçbir şey bırakmadığınız zaman kesinlikle oyunu kaybediyordunuz çünkü jetinizin yakıt ihtiyanı vardı ve yakıt tanklarının yok edilmesi gerekiyordu.

Nehirde giden tankerler 30, helikopterler 60, yakıt depoları 80, jetler 100, köprüler 500 puandi ve o günün "boss"ları köprülerin üzerinden size ateş ediyorlardı. O zamanlar 15-16 bin puannın üzerine çıkanlara General Patton gözüyle bakardık. Hakkaten meşakkatli isti.

River Raid, oyun yazılım ve produksiyon dünyasında o günlerde başlayıp hala devam eden erkek egemenliğine rağmen 1982 yılında bir kadın tarafından Activision için yazıldı. Carol Show, genç bir programci olarak yaptığı bu oyunun erkekleri nelere sürükleyeceğini asla kestiremezdi belki ama River Raid daha önce yazdığı (1978) Tic-Tac-Toe'dan daha çok ses getirdi ve oyun salonlarında konsolların içine yerleştii. Uzun seneler yeminin başka bir oyuna bırakmadı. Eh ne demişler yuvayı dışi kuş yapar, Carol hakikaten yuvamızı yapmıştır. Hatta başımıza çorap örümüştü.

Büyükbabasının kucağını oturan, yaramaz, yeni yetme, cılıcılı oyuların çoğu bugün benim karısında River Raid'in yaptığı krampaları yapmıyor. İlk olmanın verdiği heyecan belki de... Dediim ya, ilk kimi öptüğünü unutamıyor insan...

*Yapımcı: Activision*

*Piyasaya Çıkışı: 1982*

*Sistemler: Atari 2600, Commodore 64, MSX, ZX Spectrum*



Bilgisayar oyunlarının bu atası için sizi bir dakikalık saygı duruşuna davet ediyorum.



## VOLKY İspanağı onunla sevdik: POPEYE

Yaşım henüz yedi bile olmamış. Boy deseniz aspirin boyutlarında. Ailecek teyzeme ziyarete gitdiyoruz. Ben evin çeşitli odalarına girip çıkışken bir de ne görevim? Teyzemin oğlu TV'ye bir şey takmış (Atari 2600), karşısında böööle transa girmisi gibi elindeki siyah çubuğa basıyor. Odaya girip yanına oturduğumun bile farkına varmadı, taa ki ben

"biy de pen oynayabili Miyim ağıbabieeeEE!?" diye kulağına hökümrünceye kadar. Nasıl oynamak istiyorum bileyemem. Hayranı olduğum Temel Reis'i kontrol edeceğim az sonra, nasıl heyecanlı olmam! Teyzemin çocuğu benden bir 10 yaş büyük olduğu için oynamama müsaade etti de ilk oyunumla "milli" olmayı başardım.

Temel Reis (Popeye) çok keyifli bir oyundu. 1982'de çıktıktan renk paleti geniş sayılabilirdi, izleyeni hemen yakalayabilirdi. Oyun çok zordu. Öyle ki, sadece dört bölüm bulunuyordu. "Dört bölüm de nedir? Dört dakikada geçilir!" dememek lazımdı hemen愧k bölümüler tesadüfen hareket ederek geçmek pek mümkün değildi. Kaba Sakal gerçekten zorluyordu beni o zamanlar (sakal sevmememin nedeni bu mudur acaba?). Her bölüm birçok kattan oluşuyordu; bu katlar merdiven ve boşluklarla birbirine bağlıydı. İlk iki bölümde sağdan sola geçişler mümkündu ama Kaba Sakal üst kattan ve alt kattan Temel'i vurup suya düşürebiliyordu.

İlk kural asla onun altında ya da üstünde durmamaktı. Tek amacım ise sevgilim Safinaz'ın attığı nota, kalp, kelime gibi objeleri yakalamaktı (sirf bu yüzden hayatımın bir kısmını çevremdeki her şeyi nota sanarak geçirdim). Kaba Sakal yetmiyor gibi ekranın yanlarından cağıp sıkış atardı, yumruklardam

hepsi. Gaza gelirdim, Kaba Sakal'ın üstüne bidon filan atıp bonus kazanurdum (kredi kartı genelik?), İspanağımı yer kizarır, bir koyuştan denize dökerdim Kaba Sakal'ı. Düşündüm de, ilk oyunum bile şiddet içeriymüş! Şimdi kanlı oyunları neden çok sevdiğim dahi iyi anlıyorum :)

*Yapımcı: Nintendo Co. Ltd.*

*Piyasaya Çıkışı: 1984*

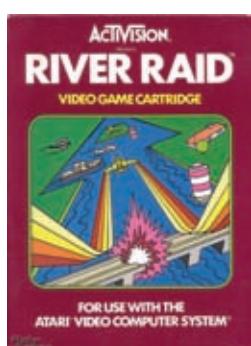
*Sistemler: Atari 2600, Commodore 64*

## ANT Açılmayan kapının laneti: DRACULA

Benim hiç Commodore 64'üm olmadı. C64 ile ilk kez, "ders verdigim" bir çocuğun evinde tanıştım. Söyle ki, o zamanlar Orta İdeyim, ayıpta söylemesi sahanne de İngilizce biliyorum, tanık bir kadın "Ay bizim oğlana ingleşle dersi verebilir mi aceba?" diye annemden ricacı oldu. Annem kabul etti, ben vermeye başladım dersleri. Para bile alıyordu. Bir gün fark ettim ki, ders verdigim evde C64 var. "Sen şu ingleşle parçayı okuyup pratik yap bakiim" diye verdim çocuğun eline iki yüz sayfalık kitabı, okuyor, ben "çok küsel, evet evet, ay-

ı'n ready for your instructions."

*İşte metin, işte meydan. Sıkıysa okuma.*

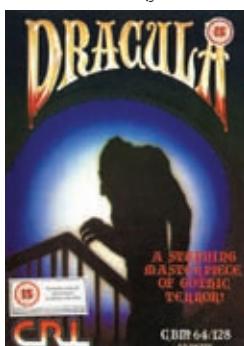


nen öyle" diyorum, bir yandan da C64'ü çözmeye çalışıyorum. Nasıl çalışıyor bilmiyorum ki! Çocuk en sonunda halime acıdı herhalde ve ya baktı alet elimde kalacak, "abi şöle oluyo o!" deyip yükleyiverdi kaseti.

İlk açılan oyun sadece yazdan oluşan (metin tabanlı) bir macea- raydı. İsmi Dracula'ydu ve bir şatoda geçiyordu. "Kapıyi aç" diye yazıyordunuz mesela, oyun "olmaz, kilitli o!" diye cevap veriyordu. Aha yapay zekâ! Çok etkilemiştim, öyle böyle değil... Ertesi gün getirdim evden ne kadar ingilisce kitap varsa, yığdım çocuğum önüne, o okudu ben oynadım. "Sola dön" yazıyorum döntiyor, "yerdeki anahtarı al" yazıyorum alıyor, ehaha, şahane! Yalnız oyun anlamadığı komutlara paso "What?" (Ney?) diye cevap veriyordu. Oyun üç bö- lümü, bir büyük hafta sonra falan ikinci bölümün sonlarına gelmiş, bir odaya girmiştim. Oyun, kapının ardından kapandığını belirtti ba- na. "Anahtarı bul!" diyorum, oyun haklı olarak "What?" diyor. "Şura- y kontrol et!" diyorum, oyun yine "What?" diyor. O gün çikamadım odadan. Sonraki gün de. İki hafta falan uğraştım o kapıyı açabilmek için, bir türlü açımadım. Hatta bir ara kayışı kopartarak oyuna sövmüştüm, hem de yazarak sövmüştüm yani, oyun da bana daha ağır bir küfürle karşılık vermiş! Çocuğun annesi en sonunda bıkıp "Bizim çocuk da maşallah iyi okumaya başladı Antçum!" deyip kibar bir şekilde yol verene kadar oynamış ancak bitirememiştüm oyunu. Hala rü- yalarına girer o kapı...

**Yapımcı: CRL  
Piyasaya Çıkışı: 1986  
Sistemler: Commodore 64**

için, bir türlü açımadım. Hatta bir ara kayışı kopartarak oyuna sövmüştüm, hem de yazarak sövmüştüm yani, oyun da bana daha ağır bir küfürle karşılık vermiş! Çocuğun annesi en sonunda bıkıp "Bizim çocuk da maşallah iyi okumaya başladı Antçum!" deyip kibar bir şekilde yol verene kadar oynamış ancak bitirememiştüm oyunu. Hala rü- yalarına girer o kapı...



## BURAK İlk Goblin ve Kobold'larım:

### POOL OF RADIANCE

Benim gibi hayatının yarısından fazlasını oyun oynayarak geçirmiş insanlar için bazı oyular ilk aşık gibidir. Hala onunla ilgili birtakım şeyler gördüğünüzde kalbiniz çarpar. İlk anlarınız gözünüzüñ öbüne gelir. Pool of Radiance da benim ilk oynadığım oyun değil ama kesinlikle ilk aşıkım. Pool of Radi-



İste benim için akılmda kalan ilk goblin görüntüsü.

ce'da yıkılmış ve yarısı yaratıklar tarafından işgal edilmiş bir şehri geri almaya çalışan bir grup maceracıyı yönetiyorduk. Ama bir süre sonra düşmanlarımızın yalnızca dışarıda değil içerisinde olduğunu öğreniyorduk.

Size bu yazıyı yazmak için görsel toplarken ilk karşılaşduğum goblin ve koboldları gördüm. Phlan'dan çıkış yaptığım ilk savaşçı ve sonra gerisin geriye sehpere kaçışımı hatırlıyorum. Grubumla şehirden bizarre uzaklaşsam en fazla iki kobold grubunu yiyordum benimkiler daha birinci level olduğundan daha ikinci düşman grubunda tükenme sınırla geliyordum. Biraz güç toplamak için kamp kurduğum anda saldıruya uğruyordum. Bu yüzden koştura koştura şehre nasıl geri kaçtığını hiç unutamam. Sonra karakterlerim level atladiğça bar kavgalarına girmiş, hepsine Longbow alıp daha düşman dibine girmeden yarışımı yok etmeye öğrenmiştim. Savaşçılarım beşinci level'e geldikten sonra her level başına etrafındaki bir kareye fazladan saldırayı yapmayı öğrenince o koboldları ikişer ikişer yok etmenin keyfini yaşamıştım. Ama bu defa da başıma Hobgoblinler ve Sokal Ke-ep'teki zehirli kurbağalarla iskeletler çıktı.

O zaman ne yapıp edip oyunun fotokopisi el kitapçığını bulmuştum. Oyun içerisinde birçok yerde bu el kitapçığındaki bazı sayfalarla gönderme yapıyordu ve siz ne yapacağınızı bu şekilde öğreniyordunuz. 64'ler Dergisi oyunun "çemberini" vermişti. Üzerinde Elf ve

Dwarf rune'ları vardı. Her seferinde oyuna girebilmek için bu çember üzerindeki rune'ları üst üste getirir ve çemberin ortasında çıkan Latin harflerini yazarak oyuna girebilirdiniz. Bir tür kopya korumasıydı bu ama oyuncuya kesinlikle oyuncunun içine sokuyordu.

SonraSSI'dan tüm serinin de içinde bulunduğu bir koleksiyonu tüm para mağaza kuyip getirtmişim. Pool of Radiance hem konu olarak hem de oynamış olarak 1988 yılında bir devrimdi ve şimdi bile detaylı, yaratıcı ve genis içeriğiyle birçok RYO oyunu rahatlıkla on basar. Canım çekti gidip su oyuncu kutusunun içine bir daha bakıyorum.

**Yapımcı: SSI  
Piyasaya Çıkışı: 1988  
Sistemler: Commodore 64, Amiga, Atari ST, IBM PC**

## GÜVEN Kardeş kırkırdan ilk oyun! :

### WIZARD OF WOR

İlk kafa ayarı çektiğim kasetteki oyuların biriydi. Aslında daha önemli bir ilk Wizard of Wor benim için; arkadaşımı sırtından vurdugum ilk oyundu (yaşasın kötü-lük).

Şaka bir yana, Wizard of Wor ilk multiplayer tecrübem olabilir, komşunun Atari'sindeki

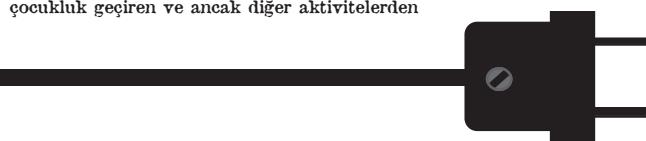
Pong kâğıtlarını saymazsa. Tepeden bakış oynanan bu oyunda, Misir hiyeroglifleri gibi profilden gözüklen uzay adamları olarak, yaratık dolu bir labirentin içinde deli dana gibi dört dönüp canlı kalmaya çalışıyordu. Siz yaratıkları öldürdükçe, oyun acayıp sinir bozucu bir müzik eşliğinde hızlanır; yaratıklar bitince de bölüm sonu canavarları çıkar ve bazen de Wizard of Wor'un kendisi psikopat bir hızla teşrif ederdi. Bu Wor denilen büyüğü üstüne geçirdiği takkeli bozozuya "ceee!" yapıp durdurdu.

Şimdiki rahat rahat dalga geçiyorum ama o zaman oynarken çok tırsardım; joystick ter içinde kalındı. Kötülere karşı omuz omuzu savasmak söyleyle yola çıktı, sonra bir anda 180 derece dönüp arkadaşınızı 1000 puan uğruna harcamaksa apayıp bir olaydı. Sizi satanların intikamını, siz de başlarını satarak alırdınız. Saf arkadaşları "bak bu sonu, bir daha yapmıyorum" vaatleriyle kandırıp zıvanadan çıkartmak acayıp eğlenceliydi. Hele bir de bu saf arkadaşa 'temas' sorunu olan bir joystick kakaladısanız, oyun tam bir senlige dönüştü. Birkaç gün küs kaldıktan sonra arkadaşınız, bir başkasını delirtmek için gelip sizden oyunu istirdi.

**Yapımcı: Bally/Midway  
Piyasaya Çıkışı: 1982  
Sistemler: Atari 2600, Commodore 64**

## ŞEFİK "ROCKO" O asla ölmeli, kalbimde yaşıyor: MATCH DAY

80'li yılların sonlarıydı. Her normal erkek çocuğu gibi sokaklarda top peşinde koştuğum, harçlığını kız kaçırın, torpil ve bilyelere yattırdığım, habire yere düşüp dizlerim kan içinde, pantolonum yırtık pırtık eve döndüğüm günler geçtiyordum. O yıllarda şimdiki gibi bilgisayar başına sabitlenmiş biri değil, normal bir çocukluk geçiren ve ancak diğer aktivitelere



OOO

kalan zamanında Spectrum'unun başı-na oturan biriydim.

Bugün Pro Evolution Soccer'in yap-lığım o yillarda Match Day yapıyor-du bana. Kafa ayarı-nın artık işlenmediği, sıkıştırdığım kağıt

parçalarının da bir işe yaramadığı noktada, parmağımı kasetle tey- bin arasında sıkıştırır ve yaklaşık on dakika boyunca oyunun yük-lenmesini bekliyordum. Yüklemeye bittiğinde ise, dünya ile ilişkim kesiliyordu.

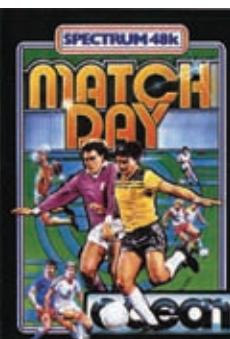
O zamanlar anlam veremediğim isimlere sahip sekiz takım vardı oyunda. Neyse ki, takımların isimlerini değiştirebiliyordum. Hemen Fenerbahçe, Galatasaray, Beşiktaş diye sıralar ve maçlara başlardım. Sonrasında ise kafaya dahi çıkamayan hantal oyuncularımla bir o kaleye, bir bu kaleye koşturur dururdum. Bu esnada beni gözleme- yen ev sakinleri, oyundan sonra "maç sırasında ayakların niye oynuyor?" diye sorarlardı. Bu soruya verecek cevabım yoktu çünkü hiç bir şeyin farkında değildim. O sırada büyülenmiş, kendimi ekrandaki iki renkten ibaret futbolcuların yerine koymuştum. Gerçek dünyada- ki tepkilerimi algılayamıyordum.

En sevdigim oyunum olan Match Day'i en güzel kaset kutusuna koyar, en güvenilir yerde muhafaza ederdim. Çünkü bozulan kasetin geri dönüşü yoktu. En ufak bir zarar görse, hele bir çalışmasa, gözyaşlarımı kim dindirirdi o zaman? Amiga ve Sensible Soccer gelene kadar futbolsuz geçen günleri nasıl geri getirebilirdim? Ama o gün geldi, Amiga ve Sensible Soccer hayatına girdi, Match Day de diğer tüm kasetlerle birlikte rafa kalktı. Ben böyle nankör bir insandım işte...

Yapımcı: Ocean

Piyasaya Çıkışı: 1985

Sistemler: ZX Spectrum



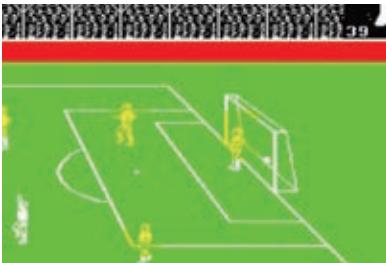
## GÖKER Skyman - Pacman kol kola: PACMAN

Amiga'yla tanışmamı ve ilk kıldığım Quickshot'ı kolay kolay unutamam. Fakat benim ilk göz ağrım farklıydı: Rahmetli dedemin "Gelecek bilgisayarda. Çocuk bilgisayarla büyüşün" diyerek aldığı Atari 65XE; benim için resmi adıyla "Atari marka bilgisayar". Türkiye'de arcade salonları yayılmaya başladığında zirvede olan Atari ve oyunları nedeniyle bu salonlar Atari Salонu, oyunları ise Atari oyunu olarak anılıyordu. Tamam, deli gibi oyun oynardım ama o benim gözümde sadece bir oyun makinesi değildi (Basic maceralarım başka bir yazının konusu olur). Fakat o dönemde bunu anlatmak kolay olmadımdan konu açıldıında "Atari marka bilgisayar" kod adıyla anardım.

İşte oynarak öğrenmenin oynaması sahnesi bu dönemde tanıtı- şım Paeman'le başladı. Yaşım taş çatlasa beş. Babamla birlikte TV'nin önüne oturmuş ve hevesle aletin kurulumunu izlemiştim. Ma- vi ekranda beyaz Ready yazısını gördükten sonra bilgisayar kapatılmış ilk kartuş takılarak bilgisayar açılmıştı. Atari'nın soyulmuş muza



Allah'tan noktalar kilo almadırmıştı. Yoksa dev bir nokta olurdum.



Tribünleri tıklım tıklım dolduran taraftarlar gol içen 39 dakika beklediler.

benzettiğim (o yaşta nasıl bir hayal gücüse) logosu ekrana geldiğin-deki hislerimi anlatmam çok zor. Oyunu açış o açış, sonradan gelen River Raid bile beni Pacman'in önlünden alamamıştı.

Oyunun benim için bir başka anlamı daha var: İlk rekorumuzdan sonra babam bana dönerken puanımızı benim adımla yazacağımı söyle-miştir. Fakat o zamanlar yeni başlayan rum (daha nickname kelimesi bilinmemi- du) furasının etkisinde kalmış olacağım ki itiraz etmiştim. İsmim yerine bir rumuz ya-zılacaktı ve Türkçe olmayacağı. Bunun üzerine babam adımı İngilizce'ye çevirecek Skyman'ı önerdi. Bu adın ekranda renkli renkli yazması hoşuma gitince resmi kayıt-larla 1988'den beri değiştirmedigim nick'im de belli olmuştu.

Yapımcı: Ocean  
Piyasaya Çıkışı: 1985  
Sistemler: ZX Spectrum

## TUĞBEK Ağaç yaşken headshot öğrenir: COMMANDO

Bir gün arkadaşta oyun oynuyoruz. Daha ilkokul dört-teyim. Telefon çaldı, arkadaş telefona bakıp "abin arıyo!" dedi.

- Abii?
- Tubek koş eve gel!
- Ama oyun oynuyom ben yaa!
- Ulan koş gel!!
- Niye yaaa??!
- Gel görürsün bi süpri-zim var!

Tırsılyorum, kim bilir başıma ne çorap örümek üzere. Ama sürpriz dedi ya merak basıyor. Hemen eve koşuyorum. Nefes nefese bir dalyorum salona ki, amanın salon darması dağını! Ortalıktaki kutular falan, babam televizyon dolabının arkasında uflaya puflaya kablolara uğraşıyor. Sehpandan üzerinde de bir tane sülükave rengi kutu, üstünde bi sürü çukulata rengi tuş var. Amanın yoksa! Yerdeki boş kutuyu alıyorum elime. Üzerinde Commodore 64 yazıyor. Artık orda nasıl sevinmiş, çıldırmışsam zor zaptediyorlar.

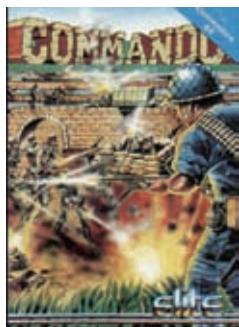
Kurulumu tamamlayıp bayağı bir uğraşından sonra ilk oyunumu yüklemeyi başarıyorum. Ama hiç birşey anlamıyorum oyundan. Hiç hayal ettiğim gibi değil. Commodore'la verdikleri diğer oyunlara bakıyorız ama hep kelek.

Sabah erkenden kalkıp abimle Konak'a iniyorum. Orda vitrininde dönen oyunlara saatlerce baktığımız bir bilgisayareci biliyoruz. Cebimizde harçlıklar, bu sefer gayet mağrur giriyyorum dükkanı. Abim birkaç tane karışık kaset seçiyor. Ben ne alacağımı karar veremiyorum. Param sadece bir kasete yetiyor, dikkatli olmam lazım. Sonunda şeffaf mavili bir kaset ilişiyor gözümé. Üzerinde "Commando" yazıyor. Sebepsiz yere hastası oluyorum birden alıp ben bunu seçtim diyorum abime. Kızıyor bana, aynı paraya içinde 20 oyun olanlar varken tek oyunlu bir kaset seçtim diye. Ama ne dese fayda etmiyor ben illa ki Commando istiyorum. Haftalık harçlığı oyunu yarışır eve dönüyoruz. Yüklüyoruz oyunu ekrana kocaman Commando yazısı ge- liyor. Öyle ağızım açık, bakakalyorum. Oturuyorum oyunun başına, benim yönettiğim bir adam var, paso yukarı doğru koşuyor, karşısına düşman askerleri çıkıyor. Ama bizim bir makinalı var çata çuta vuruyor düşmanı hiç acımıyor.

Üç beş kere kaybettikten sonra kaptırıyorum iyice oyuna. Sanki



savaş alanındayım, ağacların tepeciklerin arasından ilerliyor, düşman avlıyorum. Düşman nasıl yağıyor ama. Abim sizlanyor diğer oyunlara da bakalım diye. O üç kasette 60 tane oyun almış ama benim umurunda değil. Kazanılması gereken bir savaşım var. Düşman üssünün kapısına geliyorum, kapıdan deli gibi düşmana çıkıyor. O kadar çoklar ki nereye ateş edeceğimi bilemiyorum. Deli gibi çevirmeye başlıyorum joystick'in kolunu, her yere kurşun güdüyor, düşman bitmek bilmiyor, bütün bombalarımı harciyorum artık her yerde, daha bir hızlı çeviriyyorum kolu, artık 360 derece ateş ediyorum. Kolun kopacak gibi ağrıyor, düşman habibi ha bitecek, biraz daha dayansam düşman üssünü yok edicem. "Çat!"



Joystick tepkiyi kesiyor. Benim adam put gibi kalıyor ekranda. Ölüyorum ve abim göz göre geliyor. Denenmemiş 60 oyun için 60 kere çatılıyor kaşı. Joystick'i attığım gibi kaçıyorum.

*Yapımcı: Elite*

*Piyasaya Çıkışı: 1985*

*Sistemler: Commodore 64, Amstrad*

#### MEHMET "HİSLİ OYUN": SENSIBLE SOCCER

İlkokul yıllarında, her gün aynı sahneyi yaşırdım. Mavi önlükle okuldan koşa koşa çıkış eve gelirdim, annemin iş yerini aradım hemen. Ben "alo" demeden annem "tamam oğlum gidebilirsin arkadaşlarına" derdi. Önlüğümü bile çıkartmadan, yine koşa koşa, aynı mahalledeki arkadaşlarının evine giderdim. Okul çıkışında apartman aralarında top oynamak, okulda kızları konuşmak, arada da kavga etmek en büyük eğlencemizdi. Günlerden bir gün, aynı şeylerin tekrarlanacağı umuduyla arkadaşların sitesine gittiğimde kimseyi ortalıkta bulmadım, sonra bir camdan çağrıldım. Kan ter içinde girdim Selim ya da Emrah'in evine (şimdi neredelerdesiniz çocukların?), herkesi Amiga başına toplanmış buldum. Amiga değildi gerçi o bizim için, bilgisayardı. Oy-

nadıkları oyun da Sensible Soccer değil, futbol oyunuydu sadece. Arkadaşımın annesinin yaptığı limonataları içerken o büyülü dünyaya benim de girmeme izin verdi. Klavyenin tuşlarına basınca adamlar hareket ediyordu, inanamadım. Şut çekiyordular, pas veriyordular ve



siz tuşlara alıñcaya kadar bol bol gol yiyorlardı. Mini mini adamlardan hiç beklemeyeceğim şeylerdi bunlar. Çok uzun süre oynayamadım, malum sıra vardı, ama topu auta atınca çıkan "out of goal" yazısını görünce "GOLLL!" diye bağırdım, sevindim.

Bu yazımı yazmak için oturduğumda internette dolandım biraz. Bir inceleme yazısında söyle deniyor: Çok güzel detaylandırılmış grafikler ve FA Kupası finalinden daha fazla atmosfer sunan sesler. Herhalde daha keyifliydi dünya o sırarda, békentiler küçültü; atalarımız minnacık piksellere ve "bibip"ten başka pek bir şey çiktaramayan seslere harika derken şimdî biz nelere "kötü" demek

zorunda kahyorum...

Asla bir Amiga'ya sahip olamadığım için çok sık tekrar etmedi o gün yaşananlar. Vine de bende büyük izler bıraktı Sensible Soccer. O mahalleden taşındıktan sonra bir daha futbol oynamadım doğru düzgün, kendimi FIFA'ya ve PES'e verdim ama hiç beceremedim. İntikam olarak oyun incelemeye başladım, elime geçen ilk PES'e Level Shit ödülli vermeye de ant içtim.

*Yapımcı: Sensible Software*

*Piyasaya Çıkışı: 1995*

*Sistemler: Amiga, IBM PC* ■

## FOS LAB

### Bir ZX Spectrum insan nasıl yaralar?

Bir zamanlar bilgisayarların adaptörleri vardı. Bu aralar sadece laptop tabir ettiğimiz taşınabilir bilgisayarlarda olan adaptör müessesesi, o zamanlar tüm ev bilgisayarlarının ayrılmaz parçasıydı. Bir kisim bilgisayar yurdusundan kaçak olarak geldiğinden mütevelli, adaptörleri 110 volta ayarlıydı. O yüzden en az bilgisayarla aynı büyütülükte voltaj çeviriciler kullanmak zorunda kalındı. Kütük görünümlü Commodore adaptörleri çok isimne çalışmaz, saç kurutma makinesinin soğuk ayarı ile soğutmanız gereklidir, arada bir şapık atmak zorunda kalabildiriniz.

Vakti zamanında evde bilgisayar yokken bir arkadaşımın bir süre kullanmak üzere bir ZX Spectrum 81 almıştım. Üzerinde biraz BASIC çalışacaktım. Eve getirdim, televizyona bağladım, çalıştırıldım. Bir süre program yaptıktan sonra o zamanların bilgisayarılarına özgü bir şekilde alet kilitleniverdi. Restart ettik, bir de ne gördük? Ekranda görüntü namına hiç bir şey yok. O zamanlar bir bilgisayar çalışmadığında yapılacak ilk iş çok isınan ve problem çkartma ihtiyatlı yüksek olan adaptörü test etmektı. Biz de ne yaptık? Standart prosedürü uygulayarak adaptörü bilgisayardan söktük, dilimize de¤direce¤iz ki eğer hafif bir gidiplasma olursa anlayaca¤ız adaptör çalışıyor. De¤irdim ve ne oldu? Hayatım kaydı!

Bugün hala dilimde taşıdığım yarığı iste o ana borçluyum. Bu adaptör 36 volt DC miymiş neymiş meğersem. Öyle bir çarptırmıştı, ben böyle şey görmedim. Problemin bilgisayarda olduğu kesinleşti, ama tamir ettiremedik. Neden? Çünkü o zamanlar bilgisayar tamircisi müessesesi hayatımıza girmemişti daha. Transistörlü radyolarla uyguladığımız içini açma, oraya burayı parmaklayıp kapatma işlemini de uyguladık, o da bir işe yaramadı.

Gitti gül gibi Spectrum kısacası...

Kıssadan hisse: Bir zamanlar bilgisayarınız bozduğundan kendi kendini tamir edemezse böyle eliniz boş bakar kalırız, tamir etmeye çalışırken çarpılıblirdiniz, bilgisayareci olmak riskli iştı vesselam. ■



Bizim zamanımızda isyankarlığın cezası ağırıldı! Gözümüzün nuru Spectrum olan bile, sahibini yaralısan sonun böyle olurdu.



# gelecek ay...



Resim için Beşiktaş Kültür Merkezi'ne teşekkürler