

**4.5 GB OYUN İÇERİĞİ!** F.E.A.R., FAHRENHEIT, ROME: BARBARIAN INVASION DEMOLARI  
PHANTASY STAR ONLINE FULL OYUN, 24 VİDEO VE DAHASI...

# LEVEL

DVD

EYLÜL 2005 6,00 YTL / 6.000.000 TL (KDV Dahil) 2005-09 ISSN 1301-2134

## DUNGEON SIEGE II

YAZ REHAVETİNİ ATACAK, BOMBA GİBİ BİR AKSIYON RPG!

## SUPREME COMMANDER

DİKKAT! BU OYUN GELMİŞ GEÇMİŞ EN BÜYÜK RTS OLABİLİR!

## WINNING ELEVEN 9

PES ÖNCESİ FUTBOL DELİĞİ YINE YAMAŞ ÇIKTI

DOSYA

SIKİCİ BİR PC KASASI  
NASIL MANYAK HALE  
GETİRİLİR?

**İLK BAKIŞLAR:** CIVILIZATION 4, NFS MOST WANTED, SUFFERING 2, TOTAL OVERDOSE,  
DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

**İNCELEMELER:** CODENAME PANZERS 2, BLOOD RAYNE 2,  
COSSACKS 2, TRACKMANIA SUNRISE, DELTA FORCE EXTREME





Yaz rehavetini bir türlü üstünden atamadı oyun piyasası. Sanırırm tüm oyun yapımcıları aynı anda "yetti kodladığımız, programladığımız!" diyerek tatil ekliler. Tıpkı bizim gibi. Uzun yıllar sonra ilk kez hepimiz birden adam gibi bir tatil yapabildik. Şükürler olsun!

Aldığımız enerjiyle bu sayıyı daha bir dinç hazırladık. Tabii biraz geç kaldı, ama olsun. 100. sayımızın (ki kendisi 23.256 adet satarak rekor kırdı :) son sayfasında "Level'a yine bir şeyler oluyor" demişti ya. İşte o "şeyler" bu sayidan itibaren olmaya başladı. Planladığımız yeniliklerden ilki olan Kafa Ayarı bölümünü hazırlarken çok eğlendik, umarım siz de okumaktan zevk alırsınız. Keşfetmeyi size bırakıyorum.

Geçen ay web sitemizde başlattığımız Level'a yazarlık başvuruları tamamlandı. En iyileri Eylül ayının 15'inde belirlemiş olacak ve kendilerine haber vereceğiz.. Çok iyi yazılar geldiğini ve seçim yapmanın çok zor olacağını şimdiden belirtebilirim. En iyi yazıları da önümüzdeki ay yayınlayacağız.

Gelelim bu ayki sayımızın içeriğine. Gas Powered Games özel sayısı diyebiliriz bu sayı için, çünkü üç yıldır beklediğimiz Dungeon Siege 2'nin yanı sıra, Total Annihilation efsanesinin devam oyunu olan Supreme Commander'a da çok özel bir ilk bakış yazısı hazırladık. Ayrıca, Türkiye'deki tüm PlayStation 2 kafelerin şu anda yeşile boyanmasının tek sebebi olan Winning Eleven 9'u "koniçiva"dan ileri gitmeyen Japonca'mızla inceledik. Bilgisayar kasalarının sıkıcı gri kutular olmak zorunda olduğum ispatlamak için kasa modifikasyonları üzerine bir dosya hazırladık. Sabahlandık, çok çalıştık ama deydi doğrusu. Sıactan başka bir şey konuşulmadığını bildiğimiz gezegeninize bu ay da biz renk katalım istedik dünyalılar. Biz dostuz! Sayfalarımıza çevirin ve sakın paniklemeyin!

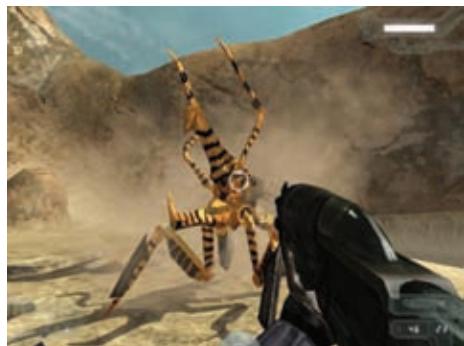
Sinan Akkol

**Not:** Level DVD'li ve CD'li olarak, iki versiyon halinde piyasada. DVD'de yine 6 CD'den fazla oyun içeriği var. Bir sonraki DVD'li sayımız Kasım sayımız olacak. Sınırlı sayıda basıldığı için bulmakta güçlük çektiğinizi biliyoruz. Genellikle büyük market ve kitapçılarda bulabilirsiniz.

**Nott:** Son birkaç ay içinde bize e-posta attınız ve cevap almadıysanız, büyük ihtimalle bir MyNet e-posta hesabına sahipsiniz demektir. MyNet uzantılı adreslere gönderdiğimiz postalar ne yazık ki yerlerine ulaşmıyor. Sorun çözülene kadar bize başka bir adressten ulaşmaya çalışın lütfen.

# UZAYLI BÖCEKLER SAVAŞA HAZIR STARSHIP TROOPERS

» Starship Troopers filmini hatırlıyor musunuz? Evet-se, üstünden nerdeyse on yıl geçmiş bir filmin oyunlaştırılması fikri saçma mı geliyor? Filmin gösterime çıktığı 1997'den bu tarafa bakınca gerçekten de ciddi bir gecikme söz konusu ama Empire Interactive, oyun yapım



haklarını aldığı 2000 yılından bu yana sessizce bu proje için hazırlanyordu (bu arada filmin romanı 1959'da yazılmıştı, bir de bu açıdan bakın). Üstelik bu arada Starship Troopers da tamamen tarihe karışmış sayılmazdı, geçen yıllarda bir animasyon serisi bir de devam filmiyle yaşamaya devam etti. Tek sorun bunların ilk film kadar ses getirmemesiydi... Şimdi yapımcı Strangelite ve yayıncı Empire, çölleşmiş bir gezegende geçen ve dev örümceklerle insanların mücadeleini anlatan bu hikâyeyi yeniden gündeme getirmeye hazırlanıyor.

Oyun, Starship Troopers'da izlediğimiz olayların beş yıl sonrası anlatıyor. General Johnny Rico ve ekipinin dev böceklerle karşı giriştiği temizlik hareketi tüm hızıyla devam ediyor ve biz maalesef esas adam Rico'yu değil, birliğin bir üyesini canlandırıyoruz.

Grafiklerinden ziyade yaratılan ortamlarla atmosferi yakalama iddiasında bir FPS olarak tasarılanan Starship Troopers'in 20 saat yakın oynama süresine sahip senaryosu, oyuncuları filmin geçtiği tüm mekânlarda dolaştırmayı hedefliyor. Askeri gemilerden mağaralara, uçsuz bucaksız çöllerden istilaya uğramış kulelere kadar çok sayıda mekânda geçecek oyunda bir numaralı motivasyonumuz, hiç bitmeyecekmiş gibi görünen böcek



ordularının dehşetinden kurtulmak. Oyunun render motorunun 300'den fazla yaratığı aynı ekranda görüntüleme kapasitesi, sizi neyin beklediği konusunda bir fikir vermeye yetecektr.

Peki sürekli aynı böcekleri öldürüp durmanın nesi zevkli? Böcek deyip geçmeyin, oyunda 20 çeşit düşmanınız olacak. Görüntüleri, zekâ düzeyleri ve öldürme yetenekleri açısından birbirinden farklı özelliklere sahip bu yaratıklara karşı savaşırken siz de bilgisayar kontrolündeki ekip arkadaşlarınızdan destek alacak ve bir yandan da onları kaybetmemeye çalışacaksınız. Starship Troopers'in çok oyunculu seçenekleri de enteresan olacağı benziyor. Ama emin olmak için Kasım'ı bekliyoruz.

**Yapım:** Strangelite **Dağıtım:** Empire Interactive  
**Tür:** FPS **Çıkış tarihi:** Kasım 2005

## İKİ YAKASI BİR ARAYA GELMEYEN OYUN BALLERIUM

İki yıl önce duyurusu yapılan, geçen yıl içinde çıkacağı açıklanan ama çıkmayan bir devasa online RTS oyunu idi Ballerium. Oyunun yayıcısı olarak ismi geçen Sanctum'un projeden çekilmesile tüm planlar bozuldu. Haziran 2005'te oyunun resmi web sitesinde projenin durdurulduğu, daha Türkçesi iptal edildiği açıklandı. Bu hazır sonu yaşayan birçok oyun gördük şimdije kadar ama Ballerium onlardan biri olmamaya karar vermiş görünüyor. Oyunun tasarımcısı olan Majorem ekibi üç yıllık eme-

ğini çöpe atmayı içine sindirememiş olsa gerék, oyuna bir şans daha verilmesi kararlaştırıldı. İki aydır kapalı duran Ballerium test sunucusu Ağustos başında yeniden açıldı ve beta testi için başvurular da başladı. Ballerium semalarında gezinen kara bulutlar, devasa oyunlar dünyası için hâlâ taze bir fikir olan MMORTS (massive-multi online real-time strategy) tarzındaki oyunun diğer tüm ayrıntılarını gölgdede bırakıyor. Ama ücretsiz beta için başvurmayı düşünen okurlarımıza kısaca oyundan bahsetmekte yarar var. Ballerium, her oyuncunun kendine bir şehir ve onu ayakta tutmak için birimler geliştirdiği bir oyun. RTS olması, siz online değilken de şehrinizin oyunda kalması anlamına geliyor. Üretiminiz, savaşlarınız, gelişiminiz siz yokken de devam ediyor ve birimleriniz sizin yerinize kararlar verebiliyor. Oyunda "güneşin yedi çocuğu" de-

nen ve her biri ayrı bir felsefeyi temsil eden yedi ırk var. Kimisi fikir meselelerine (materyalizm ve varoluşçuluk gibi) kimisi de dünya işlerine (endüstrileşme ve çevrecilik gibi) odaklı bu ırklar, kendi özel birimlerini, binalarını ve yaşam biçimlerini yaratıp diğerlerine karşı kullanabiliyor. Eğitimli ve kalabalık bir nüfus, doğru binalar, diğer oyuncuların ticaret yapmayı isteyecekleri özel kaynakların üretimi gibi işlere kafa yorarak, bu arada askeri yeteneklerinizi de güçlendirerek şehrinizi kalkındırmayı mümkün. İlginizi çektiyse [www.ballerium.com](http://www.ballerium.com) adresinden beta başvurunuzu yapabilirsiniz ama bizden söylemesi, oyuna çok bağlanmayın. Ne olur, ne olmaz...

**Yapım:** Majorem **Dağıtım:** Belli değil  
**Tür:** MMORTS **Çıkış tarihi:** Belli değil

## NORRATH'I KALPAZANLAR BASTI ENFLASYON FIRLADI, IMF ENDİŞELİ...

**>>** Sanatın hayatı taklit ettiğine dair yaygın bir kanı vardır. Basit ve ge-reksiz bir kelime oyunu gibi durabilir ama aslında aynı şey "sanal" için de geçerli. Bilgisayara sığdırdığımız sanal hayatlarımıza giderek gerçekinden ayırt edilemez bir düzene oturuyor. Hayatta ya-şadığımız her şeyle burada da karşılaşılıyor; sınırlenmek de sevinmek de, aşık olmak da terk edilmek de mümkün bu alter-dünyada. Ama en çok da dolandırılmak... EverQuest II oynayanlarınız lafi nereye getireceğini anladı ama herkes için açıklayalım: Geçtiğimiz ay EQ II'ye dadanan bir grup sanal kalpazan, oyunun evreninde kullanılan paradan çoğalarak ciddi bir ekonomik krize neden oldu.

Oyunun geçerli para birimi platinium'dan üretmek için "duping bug" deni-

len ve online oyunlarda herhangi bir kaynağı istenen miktarda basmaya ya-rayan açığı kullanan bu hileci arkadaş-lar, ellerindeki sahte paraları gerçege çevirmek için Station Exchange'e başvurdu. Station Exchange, Sony Online Entertainment'in EQ için açtığı resmi takas ve açık artırma sitesi. Burada oyunda sahip olduğunuz tüm varlığı gerçek para karşılığında diğer oyunculara satabili-yorsunuz. SOE'den gelen açıklamaya bakılırsa, hileci oyuncular bu noktada ipin ucunu kaçırıp oyunun evrenindeki tüm paranın 24 saat içinde yüzde 5 artmasına neden olmuşlar ve tabii enselenmişler. İsimleri ve sayıları açıklanmayan sanal kalpazanların EQ II ekonomisine ver-diği zarar sonraki 24 saat içinde giderildi ve suçlular Norrath'dan sürülüp dünya-ya hapsedildi.

## ✓ İSİM HAKLARIMI KAYBETTİM, HÜKÜMSÜZDÜR STARGATE SG-1: ALLIANCE

Oyunların iptal haberlerini vermeyi sevmiyoruz ama bu hikaye tam ibretlik. Sadece oyun geliştiricilerin değil ödevlerini ihmali eden öğrencilerin (söz meclisten dışarı), yazılarını geç teslim eden editörlerin (söz yine meclisten dışarı), vaktinde gelmeyen otobüslerin de (bunu isteyen üstüne alınabilir) önemli dersler çıkartabileceği bir Stargate vakası söz konusu.

Nisan ayından bu yana ekran görüntülerini ortalarda dolaşmaya başlayan, röportajları yapılan, E3'te görücüye çıkartılan Stargate SG1: Alliance, yapımı Perception'in işi yeterince ciddiye almadığı gereklisiyle bir süreliğine durduruldu. Amerika'da yıllardır yayınlanan ve büyük sukse yapan dizinin oyun haklarını satın alan JoWood, ilk oyun Alliance'ı geliştirmesi için Avusturyalı Perception ile anlaşmıştı. Ancak hem projenin Stargate sevenleri tatmin etmekten uzak bir oyuna dönüşmeye başlaması hem de işlerin çok yavaş ilerlemesi gerekçe gösterilerek Perception'la yapılan kontrat iptal edildi. İki firma arasındaki anlaşma gereği oyunun tüm hakları ve şu ana kadar geliştirilmiş olan kaynak kodu JoWood'da kala-cak ve "ekonomik anlamda bir yüke dönüşmeyeceğine karar verilirse" yeni bir geliştirici bulunur bulunmaz yapılmış sürecek.

Buraya kadar anlattıklarımızın JoWood'un basın açıklamasından. Bir



de Perception'a kulak verelim: "SG1: Alliance'ın yapımını iptal etme hakkının JoWood'da olduğu doğru değil. Oyunun lisansı bize ait ve yapımına ara vermeden devam edeceğiz." Anlayacağınız ortada bir-birine kızgın iki eski ortak ve paylaşılamayan bir proje var. Bizi esas ilgilendiren kısım da şüphesiz oyunun akibeti.

Eğer yapım hakları gerçekten Perception'a aitse, eninde sonunda iyi ya da kötü bir SG1 göreceğimizi söyleyebiliriz. Ama gerçek bunun tam tersiyse durum biraz daha kritik. JoWood'dan yapılan açıklamada şimdiden kadar PC, PS2 ve Xbox için tasarlanan SG1'in, kaybedilen zaman da göz önüne alınarak sadece yeni nesil konsollar için tasarlanması ihti-maline de yer veriliyor, tabii tamamen gözden çıkarılmazsa. Böylece bize de Level'da görebileceğiniz en şabil oyun künnesini yazmak düşüyor. Ortada bir oyun var ama ne yapımcısı belli, ne yayıncısı, ne de çıkış tarihi.

**Yapım:** Belli değil **Dağıtım:** Belli değil **Tür:** Aksiyon, **Çıkış tarihi:** Belli değil

■ DIABLO 3 TAMAM MI DEVAM MI? Blizzard, Diablo sevenlerin seride üçüncü oyunun gelip gelmeyeceği konusundaki meraklısı kaçırmaya bayılıyor. Ağustos ayında, önceki iki Diablo'yu yapan, Blizzard'in yan stüdyosu Blizzard North'un kapatılması kararı bir kez daha gözlerin firmaya ve efsane oyununa çevrilmesine neden oldu. Oyundan tamamen vazgeçmemişti yoksa işleri hızlandırmak için yapımına ana ofiste mi devam edilecekti? Yoksa zaten ortada böyle bir oyun yoktu da biz mi buluttan nem kapiyorduk? Diablo 3'le ilgili her dedikodu patlamasında bir köşede durup olanları izleyen ve muhtemelen eğlenen Blizzard bu kez daha farklı davranıştı ve konuştu: "Blizzard North ekibini dağıtmadık, sadece ana tasarım grubumuzla birleştirdik. Bunu da şirketin verimliliğini artırmak için yaptık. Böylece tüm tasarımcılarımız birbirlerinin projelerine katkıda bulunabilecek." Açıklaşmayı yapan Blizzard başkanı Mike Morhaime ayrıca merkeze taşınan Kuzey Ofisi'nin "henüz duyurulmamış" bir oyun üzerinde çalıştığını ve projenin devam edeceğini de söyledi. Kas-tedilenin bir World of Warcraft genişleme paketi olamayacağını varsayıarak biz bu sözlerden kendimizce bir anlam çıkarttık tabii. Siz de aynı şeyi mi düşünüyorsunuz?

■ WoW'DA ANNE BASKINI Geçtiğimiz ay World of Warcraft forumlarında herkesin kulağına küpe olması ge-reken eğlenceli bir olay yaşandı. Ertesi gün düzenlenecek bir etkinlik hakkında herkesin fikirlerini yazdığı bir WoW forum başlığı altına Brion rumuzlu oyuncu da diğerleri gibi birkaç kelime yazıp geçti. Mesajın gönderildiği saat sabahın 03: 29'u idi ama muhtemelen ertesi sabah okula gitmek için erken-den uyanması gereken Brion bunu çok da takmıyordu. Çoğumuz için buraya kadar olanlar gayet sıradan, bizim de sıkılıkla yaşadığımız şeylerden. Zaten farkı yaratın da Brion'ın kendisi değil, annesi.

Brion'ından sonra birkaç oyuncunun daha konuya ilgili fikirlerini paylaştığının ardından araya söyle bir mesaj girdi: "Konuya dağıttığım için özür dilerim. Ama Brion, sabahın 3.29'unda uyanık ve bilgisayar başında olduğunu annenin bilmemesini istemiyorsan, bu saatte onun okuduğu bir foruma mesaj yollama. Basıldıñ. Ceza lisin." 47. level'da kadar yükselen saygın, karizma sahibi bir oyuncu olan Brion için annesinin yazdığını bu mesajı okumak nasıl bir histi tam olarak bilemeyez ama normalde 15-20 mesajı aşamayacak bu forum başlığı hınzır annenin yazdıklarından sonra sayfa-

Devamı 9. sayfada

## SAVAŞI BİTİRMEİN ALTERNATİF YOLLARI

# WWII COMBAT: ROAD TO BERLIN

» İkinci Dünya Savaşı'nın son günleri. Amerikan ve Rus güçleri arasında cephe önündekinden daha şiddetli bir şekilde Almanların geliştirdiği prototipleri ve onları geliştiren bilim adamlarını ele geçirmeye mücadele yaşıyor. Bir yan dan kanlı savaş sona yaklaşırken bir yandan da Soğuk Savaş'ın ilk adımları atılıyor.

WWII Combat: Road to Berlin, ele aldığı dönem ve kullandığı ana karakterle standart ikinci Dünya Savaşı oyunlarından ayrılan bir proje. Oyunda bir OSS (CIA'in o tarihindeki ismi) ajanını canlandırıyzınız ve cephe savaşmak yerine birtakım gizli görevler için tehlikeli işlere girişiyorsunuz. Toplam on görevden oluşan tek kişilik senaryoda Berlin'e sızıp "İntikam Silahları" projesi için çalışan Rus ve Alman güçlerini durdurmanız gerekiyor. Bu görevler boyunca sıcak çatışma da olacak, belge hırsızlığı da, kuryelik de. Oyunun en önemli özelliği, dönemin bugüne ulaşabilen tüm arşivlerinin didik didik edilebilmesi olabildiğince gerçekçi bir senaryo üs-



tüne kurulmuş olması.

İşini olabildigince sessiz yollardan halletmeyi seven bir karakteri oynamama rağmen WWII Combat da çoğu 2.DS oyunu gibi FPS türünde olacak. Kullanabileceğimiz tüm silahların savaşta kullanılan orijinal modellere sadık kalınarak geliştirildiği oyunda mekânların gerçekçi olması için de savaş fotoğraflarına başvurulmuş.

Unreal motoru kullanılarak tasarlanan Road to Berlin'in geliştiricisi Direct Action'ı SPEC OPS serisinden tanıyoruz.

Ekip ayrıca Combat: Task Force 121 ve Spearhead oyunlarına da imzasını atmıştı. WWII Combat'ı uzun süre oynanacak bir oyun yapmasını beklediğimiz asıl yanı ise 16 oyuncuya kadar izin veren çok oyunculu modu. VIP koruma, death-match, capture the flag gibi sekiz çok oyunculu modu olacak WWII Combat, PC'nin yanı sıra Xbox için de Ekim ayında hazır olacak. 2.DS'nin gizli kalmış projeleri ve teknoloji için yapılan sessiz savaşları ilginizi çekiyorsa, gün saymaya başlayabilirsiniz..

## ÖNCE GÖRÜNÜŞÜNE TUTULACAKSINIZ, SONRA ÖZELLİKLERİNE PROJECT OFFSET

"İstemic ve başarmak; ne kadar tuhaf sözcükler..." yazar bazı kitapların arkasında. Project Offset de tamamlandığında muhtemelen bu sözcüklerle anılacak. Savage'ın yapımcısı S2 Games'ten kopan üç yazılımcının ellerindeki tüm parayı ve bilgiyi yatararak yapımına başladığı ve ofislerinin adını verdikleri Project Offset'i ayıralıklı yapan yanı yalnızca sınırlı kaynakla üretilen bağımsız bir proje olması değil. Oyun, son zamanların en heyecan verici fikirlerinden bazlarıyla süslenmiş. Şimdiye kadar çıkan oyun içi videoları nefes kesiyor. Ve bitirilip bitirilemeyeceği belli değil!

Project Offset, FPS türünde bir oyun da benzerine pek rastlamadığımız, fantastik bir evrende geçiyor. Oyunun RPG sevenleri ilgilendirebilecek bir başka özelliği de karakterlerin sınıflara ayrılmış olması ve oyuna başlarken, farklı yeteneklere sahip bu sınıflardan istediğiniz seçebilmeniz. Offset dünyasında, farklı sınıflardan karakterler seçerek oluşturduğunuz klanınızı, birbirini takip eden görevler boyunca kontrol ettiğiniz tek kişilik senaryonun yanı sıra oyunu "muhte-



mel hit" saymamızın asıl sebebi olan bir multiplayer modu da olacak. Zaten oyunun bu kısmına kısaca "fantastik Battlefield 1942" diyebiliriz. Uzun menzilli silahlardan bizzat yumruğunuza kadar çok sayıda silahın ve çeşit çeşit motorlu araçtan ejderhalalara kadar giden her tür aracın yer aldığı çok oyunculu modlar için belirlenen oyuncu sayısı ise 64.

Takımınızı oluştururken her biri farklı yeteneklere ve dezavantajlara sahip beş sınıftan tümüne ihtiyacınız olacak. İşleri-

ni gizlice halletmeyi seven Elf okçuları, binalarınızın ve eşyalarınızın inşasından ve tamirinden sorumlu Cüceler, hemen her konuda biraz yetenek sahibi İnsan Savaşçılar, diğerleri dökülmeye başladığında ortağı toparlayacak olan Şifacılar ve pek muhterem Büyücüler... Bu karakter sınıfları Project Offset'in göstermelik bir özelliği değil, farklı işlevlere sahip bu karakterlerin deneyim puanı kazanıp zayıf anlarını geliştirmek gibi gayet RYO'sal özellikleri de olacak. Bu da 64 kişinin orta liga döküldüğü çok oyunculu modlarda nasıl bir cümbüş yaşanacağı hakkında az çok fikir vermeye yetiyor.

Henüz ismi konmamış (Project Offset, oyunun proje ismi), dağıtmacısı belli olmayan, hatta bitirilip bitirilmeyeceği bile kesinleşmemiş bu projeyi tamamlandırsa da iptal edilse de, giderek harareten bir tonda, uzun bir süre konuşacağız. Bu arada siz de [www.projectoffset.com](http://www.projectoffset.com) adresinden oyunun gidişini takip edebilirsiniz.

# UZAK DÜNYALAR SİZİN OLACAK DREAMLORDS



Devasa online oyunlar kategorisi kabalaklılaşıkça şimdije kadar geçerliliğini korumayı başarmış "devasa oyun" tanımı da giderek farklılaşıyor. Şimdije dek RYO'nun sınırlarını zorlamaya yanaşmayan devasa oyuncular, değişik tatlar arayanlar için alternatifler geliştirmeye uğraşıyor. Bu alternatiflerden şimdilik en popüleri ise oyunun türünü RTS'ye çevirmek. Bu ay haber sayfalarımızda kendine yer bulan Ballerium gibi Dreamlords da henüz temelleri atılmaya çalışılan MMORTS modasının öncülerinden bir oyun.

İsveçli geliştirici Lockpick Entertainment'a ait bir proje olan Dreamlords, oyuncuya topladığı deneyim puanı ölçüşünde yükseklerde taşıımak yerine en baştan bir yarı tanrı ilan ediyor. Bir Dreamlord (Düş Tanrısi)

olarak kendinize ait bir parça toprak ve emrinizde bekleyen köylü ve askerlerinizle oyuna başlıyorsunuz. En büyük derdiniz, gireceğiniz PvP savaşlarla topraklarınızı korumak ve mümkünse genişletmek. Kendi ülkenizin kurallarını belirleyip şekillendirmek, birimlerinizi hangi işlerde kullanacağınızı karar vermek, diğer lordlarla ilişkilerinizde nasıl bir politika izleyeceğinizi saptamak sizin işiniz. Ama oyun sakince bir köşede takılmanıza izin vermeyecek kadar hareketli bir evrene sahip olacak. Gelişmek istiyorsanız yapımçıların kararlaştırıldığı etkinliklere katılıp görevleri tamamlamak zorundasınız. Ordunuza güçlendirip küçük kabilesini uygurlığa dönüştürmek için oyundaki dengeleri sürekli kontrol etmenizi ve geleceği bugünden görebilen vizyon sahibi bir lider olmanızı gerektiren Dreamlords şimdiden hararetle oyunu tartışan kalabalık bir meraklı kitlesine sahip. Oyun sizin de ilginizi çektiye girip web sitesinden ([www.dreamlords.com](http://www.dreamlords.com)) yakında başlayacak olan beta test için başvurunuzu yapabilirsiniz. Şimdije dek yayınlanan ekran görüntülerini bir RTS için oldukça detaylı ve iyi düşünülmüş bir dünyadan işaretlerini taşiyor ama emin olmanın tek yolu var...

**Yapım:** Lockpick Entertainment **Dağıtım:** Belli değil **Tür:** MMORTS **Çıkış tarihi:** 2006 Baharı

larda uzadı. Brion'u uzun süre WoW'da gören olmadı.

**Eski arkadaşlarınızı ne kadar tanıyorsunuz?** Altı tane yanın arkadaşın giderek karmaşıklaşan ve komikleşen ilişkilerinin ve gündelik hayatlarının anlatıldığı, tam 10 sezon boyunca yayında kalan New York sitcom'u Friends'in sona ermesinin üstünden bir yıldan uzun bir zaman geçti. Ama sevenleri "arkadaşları" ni henüz unutabilmemiş değil. Warner Bros da bu durumu fırsat bilip, hayatlarında Friends'in eksikliğini duyanlara, şifa niyetine bir oyun sunmaya karar verdi. Oyun aslında Friends özlemınızı gidermemeyi değil, kaçınıc derece bir Friends manyağı olduğunuzu saptamayı amaçlıyor. On yıllık senaryo içinde yer alan her tür ayrıntıya ve karakterlerin özelliklerine dair 3 binden fazla soru içeren The One with All the Trivia hem PC hem de konsola çıkacak. Bir yarışma programı formatına sahip oyunda soruları Maggie Wheeler ("oh my god"ıyla meşhur Janice) ve James Michael Tyler (Gunther) soruyor. Dizinin son sezonlarında bölüm başına 1'er milyon dolar alındıkları düşünülünce, oyuna neden esas altılıdan birilerinin katılmadığını anlayabiliyoruz. Friends'in unutulmaz sahneleri ve müzikleriyle donatılacağı söylenen Friends: The One with All the Trivia Kasım'da çıkacak.

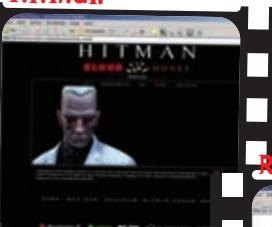
**Bu şarkılar tanıdık** FIFA serisi, PES karşısında ne yapsa da kan kaybetmeye devam ediyor olabilir ama her yıl olduğu gibi bu yıl da oyuna eklenen şarkıları açısından PES'e göre daha ilgi çekici olacağı kesin. En azından Türkiye'deki oyuncular açısından. Çünkü giderek daha az Türk oyuncuya ve takımına yer veren FIFA serisi bizi şaşırtıp bu sezonun FIFA oyunu için hazırlanan şarkı listesine iki de Türkçe şarkı ekledi. Bunlardan biri, hemen hemen her şarkısında bir taraftar maçı havası bulunan Athena'nın Tam Zamanı Şimdî isimli parçası. Diğer ise yıldızı çabucak parlayan grup Manga'nın çıkış şarkısı; Bir Kadın Çizeceksin. Listenin çoğu geçen yıllarda olduğu gibi yine İngiliz grupper hakim; Jamiroquai, Oasis, Doves gibi tanmış isimlerin yanı sıra listeye eklenen pek bilinmedik grupperıyla Britanya'dan tam 12 grup var. Bunun dışında Fransa'dan Somali'ye Norveç'ten Jamaika'ya kadar çok sayıda ülkeden çok sayıda şarkı dinleyebilecek FIFA 2006 oyuncuları.

## Total Overdose



[www.totaloverdose.com](http://www.totaloverdose.com)  
Mariachi'lerin memleketinde geçen bir Max Payne için siz nasıl bir web sitesi tasarılarından bilemeyez ama Lightmaker isimli web tasarım grubu Total Overdose için harika bir tane yapmış. Babasının katillerini yakalamak için eli kanlı bir uyarıturucu çetesinin peşine düşen Ramiro, oyun içi hazırlanan web sitesinde de ziyaretçilere rehberlik ediyor. Müziklerden silahlara, karakterlerden araçlara kadar oyun hakkındaki hemen her şey hakkında fikir sahibi olmanızı sağlayan kapsamlı bir sitesi var Total Overdose'un. Kapsamlı bir yana, sitenin açılış müziği, sağa sola gizlenmiş yıldızları toplayarak açılan videolar, fareyi üstünde kaydırıcıca açılan panoramik ekran görenlerle bir köşede durup sizi izleyen Ramiro'nun kendine has tavırları tam seyirlik. Muhakkak uğramanız öneririz.

## Hitman



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

Bir tetikçinin kendine web sitesi hazırlanması, sık rastlanan bir durum değil ama koskoca Agent 47 iseniz, asıl işi bir sitemiz olmazsa garipsenizsiniz. Nitekim Hitman'ın 2006 başında çıkacak olan son bölüm Blood Money için tüm karakterlerin ve oyuncunun geçtiği şehirlerin tanıtıldığı, ayrıca hikayenin ipuçlarını taşıyan gazete haberlerinin yer aldığı bir web sitesi hazırlanmış. Oyunun yapımcısı IO Interactive tarafından tasarlanan sitenin en güzel bölüm ise toplam dokuz videoyla aşama aşama Hitman'ın "kariyer" sürecini anlatan "Tetikçi Olma Rehberi" bölümü. Biz siteyi ziyaret ettiğimizde bu videolarдан hemen ilk ikisi izlenebilirdi ama oyun piyasaya çıkmaya kadar rehber de tamamlanmış olacak.

## Rockstar



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

En olaylı, en sıvı oyunların yapımcısı Rockstar'ın, bu genel imajının yanında çok naif kalan bir sitesi var. Oyunlarıyla çocuklara kötü örnek olduğu iddia edilen Rockstar, ivir zivir bir ton bilgini ve küçük ama faydalı araçların bulunduğu sitesinden "biz iyi adamlarız" mesajı veriyor. Daha önemli, site o kadar dolu ve renkli ki her tarafından bonusları. Karşınıza saatlik bir radyonun eşlik ettiği duvar kağıtları da çabuk, bütün sayfayı boyayabileceğiniz bir kutu sprey de, kendi müziğinizi yapabileceğiniz gayet kapsamlı ve kullanışlı bir mikser de. Özellikle sonucusunu bulmanızı öneririz.

## ZİNDANLARDA SABAHLADIĞIMIZ GÜNLERE DÖNÜŞ

# DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

» 2003 yılında 3DO'nun iflası edip Might & Magic serisinin sahip olmasının ardından Ubisoft'un devreye girip serinin isim haklarını satın aldığı hatırlarsınız. O günlerde çorak bir araziyi andıran M&M evrenini eski verimli zamanlara döndürmek üzere harekete geçen Ubisoft, geçtiğimiz ay larda duyurduğu Heroes of Might & Magic V'in ardından şimdi de Dark Messiah of Might & Magic'i 2006 yazında yayinallyayacağını açıkladı.

Bundan önce Arx Fatalis adlı oyunu tasarlayan Fransız yapımcı ekibi Arkane Studios tarafından hazırlıklarına başlanan Dark Messiah birinci şahıs bakış açısından oynanan bir RYO. Oyunun bir diğer özelligi ise Valve'ın Source grafik motoru kullanılarak tasarlanması. Ubisoft'un yaptığı açıklamaya bakılırsa bu, aksiyon seven oyuncuların da M&M evreniyle daha yakından ilgilenmesini sağlayacağı için çok önemli: "Oyuna verdığımız yeni şekilde sadece M&M hayranlarını mutlu etmeye kalmayacağız, bize kusursuz bir ortam yaratma imkânı sağlayan Source motörünün gücüyle aksiyon türünün sevenlerini de etkileyeceğiz. Dark Messiah her iki türün de en iyileri arasına girecek."



Sareth adında büyü ve yakın dövüş eğitimi almış bir savaşçıyı oynadığımız Dark Messiah'ta tek kişilik 12 görevden oluşan senaryo boyunca önceki M&M'lerde olduğu gibi uzun yolculuklar yapacak ve esas amacımızı unutana kadar büyü yapıp yaratık keseceğiz. Dark Messiah'ı önceki Might and Magic'lerden ayıran yanı ise 32 kişilik çok oyuncu desteği. Klasik modların yanı sıra "evolution" denen ve tek bir karakterle oynayıp, her oynadığınızda deneyim kazanmanızı

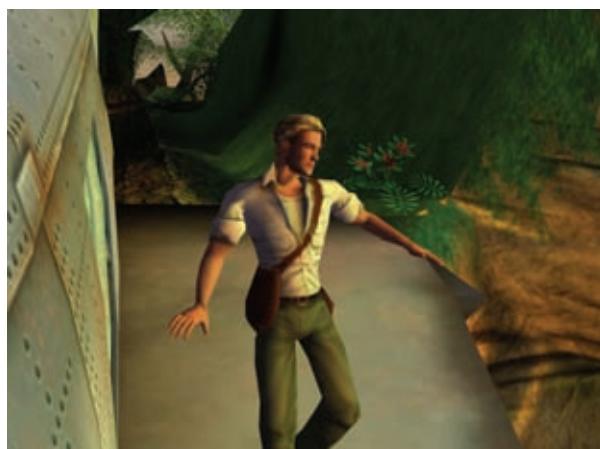
ve giderek gelişmenizi sağlayan yeni bir moda çok oyunculu seçenekler arasında eklenmiştir. Çıkmasına daha neredeyse bir yıl var ama Might & Magic fanatığıınız, Ubisoft'un o güne kadar oyunu bol bol gündeme taşıyacak yeni detaylar açıklayacağına inandığımızı söylememiz belki bir parça teselli olmanızı sağlar.

**Yapım:** Arkane Studios **Dağıtım:** Ubisoft  
**Tür:** Aksiyon **Çıkış tarihi:** 2006 Yazı

## ÜÇLEMENİN DÖRDÜNCÜ OYunu! BROKEN SWORD 4

» George Stobart ve Nico Collard isimli iki araştırmacı-macıceracının anılarını anlatan Broken Sword, en başından beri bir üçleme olarak planlandığı ve geçen yıl çıkan üçüncü oyunla bu plan nihayete erdiği halde yeni bir oyunla geri dönüyor. İlk 1996 yılında çıkan (Broken Sword: Shadow of Templars) Broken Sword, o zamandan bu yana ayakta kalmaya devam edebilen nadide bir adventure. Bu yüzden THQ'nun yeminini bozup dördüncü oyuna başlamasını anlayışla karşılıyoruz.

Kafamızı karıştıran asıl mesele, yeni oyunun konusu. THQ'nun yaptığı açıklamaya göre oyunun ana karakteri George Stobart dördüncü bölümde gizemli bir kadına aşık olacak ve kadının birdenbire ortadan kaybolmasıyla onun peşine düşüp yine uzun yolculuklar yap-



cak. Bu arada her zamanki gibi dünyayı da kurtarmak durumunda kalacak. Peki ama bütün bu hikaye içinde Nico nerede? THQ, seride böyle bir karakter sanki hiç yer almamış gibi davranışmayı tercih

ederek iki olasılığa kapı açmış oluyor. Ya dördüncü oyunda basit bir bahaneyeyle Nico'yu çoktan George'un hayatından çıkartmış olaçaklar, onun o aksanlı "Jooorj"larını duyamayacağız ya da bize anlatılan hikâyeyin altından hoş bir sürprizle Nico fırlayacak. Her iki durumda da, tüm bölümlerini severek oynadığımız Broken Sword serisine dönüş yapmak güzel bir fikir. Üçüncü bölümde karşımıza çıkan yeni oynanış stili birçok servisini Broken Sword'dan soğutmuştu ama dördüncü oyunda da aynı stilin kullanılacağına dair bir haber (en azından şimdilik) yok. Yine de, oyunu gözden çıkaramıyorsanız, bir yıl içinde bu fikre alışmanızı öneririz.

**Yapım:** Revolution Games **Dağıtım:** THQ  
**Tür:** Adventure **Çıkış tarihi:** 2006 Yazı

HEPSİ HAYAL ÜRÜNÜ

# BAĞIMSIZ OYUNLAR FESTİVALİ



**IGF**

>> Her yıl San Jose'de Game Developers Conference kapsamında düzenlenen ve küçük bütçeli, hiç piyasaya çıkmamış, bedavaya indirebildiğimiz ama parlak fikirleriyle ödüllendirilirmeyi hak eden oyunların yarıştığı Indie Games Festival (Bağımsız Oyunlar Festivali – IGF) bu yıl da bitti. Hatta 2006 için başvuru tarihleri ve koşulları bile açıklandı ama biz önce 2005 sonuçlarını aktaralım.

IGF 2005'in en konuşulan oyunu Alien Hominid oldu. İlk olarak web üzerinden oynayabildiğiniz basit bir Flash oyunu olarak ortaya çıkan Behemoth yapımı Alien Hominid, gördüğü ilgi üzerine GameCube'a da taşınmış ve çok sayıda oyuncuya ulaşmayı başarmıştı. Tabii IGF'te topladığı ödüllerle (Görsel Sanat, Teknik Başarı ve Ses dallarında) iyice

süksesi arttı. Önceden bedava indirmek için kullanabileğiniz [www.alienhomnid.com](http://www.alienhomnid.com) adresini şimdi oyunu satın almak için kullanabiliyorsunuz. Teknik Başarı ödülünü alan ikinci oyun Large Animal Games tarafından yapılan Rocket-Bowl idi. Son zamanların en eğlenceli arcade oyunlarından biri olan Rocket-Bowl'un demosunu [www.largeanimal.com](http://www.largeanimal.com) adresinden indirebilirsiniz. En Yaratıcı Oyun Tasarımı ve Özel Başarı ödüllerini alan Chronic Logic yapımı Gish de yaratıcı fikirleriyle ilgiye değer bir oyun ([www.chroniclogic.com](http://www.chroniclogic.com)).

Tabii bunları sadece uzaktan izlemekle olmaz. Bireysel olarak oyun tasarımlı uğraşlarınız için IGF'in kapıları gelecek yıl için de açık olacak ama fırsatı kaçırılmamak için bir an önce kolları sıvamak gerekiyor. 20 – 24 Mart tarihle-



ri arasında yapılacak olan 2006 IGF için başvuru tarihleri henüz açıklanmadı ama geçen yıllara göre ödül kategorilerinde ve kriterlerde bazı değişiklikler olacağı bildirildi. Buna göre; 2006'da büyük ödül 20 bin dolara yükseldi. "Web/indirilebilir oyunlar" kategorisi "web browser game" olarak değiştirildi ve kapsamı genişledi. Yarışmaya katılan ekiplerin en az bir kişiyle fuara katılması zorunluluğu kaldırıldı. Ayrıca bu yıl daha fazla katılımcının finalist olma şansı olacak. Her kategorideki finalist sayısı 5'e yükseltildi (En İyi Web Browser Oyunu hariç, bu kategoride üç finalist olacak). Ayrıca bu kategorilerin (Görsel Sanat, Ses, Oyun Tasarımı, Teknik Başarı ve Halk Oylaması) birincileri 2500'er dolar kazanacak. Yarışmaya "En İyi Mod" kategorisi de eklendi. Buna göre IGF organizasyonu tarafından belirlenecek dört oyun için yapılan modlar yarışmaya dahil olabilecek. Bu oyunların hangileri olacağı ve yarışmaya ilgili diğer detaylar için [igf.com](http://igf.com) adresini ziyaret edebilirsiniz. Hatta etmelisiniz. Buyurun.



# SKOOLZ OUT 4 EVER

## Kızları da alsınlar okula!

Lise yıllarda “okul” kavramından o kadar soğumuştum ki eğitimin bilinen işkence türleri içinde en Çinlisi olduğuna karar vermiştim. Haftanın beş günü sabah kalkıp yollara düştüğümde Pink Floyd'un The Wall'unu mirıldanırdım. Gerçi o zamanlar eğitimim düşündəne kontrolü üzerindeki etkisinden çok her sabah uyanıp forma giymekti bana dokunan. Cuma günü gelip okuldan çıktım mı bu depresif şarkı yerini daha isyankâr ama daha da çok eğlenceli Alice Cooper'in "School's Out" parçasına bırakırdı. Şarkıdaki açık okul nefreti dışında ne anlatılmak istendiğini anlamazdım. Hala da Alice dede ne demek istemiş pek bir fikrim yok. Ama Alice "School's out forever, school's been blown to pieces" diye bağırdıkça gözümün önünde okul parça parça dağılır, iki günlük özgürlüğüm sonsuza dek sürecekmiş gibi gelirdi. En sıkıcı derslerde (Matematik ve İnkılâp arasından seçiminizi yapın) Alice Cooper'in kapayı kırarak sınıfa daldığını, hepimizi (ya da en azından beni) kurtardıktan sonra bizi bir daha tıkamasınlar diye okulu parçaparça ettiğini hayal ederdim. Ama hayırsız bırakın okulu dağıtmayı bir konser için bile gelmedi İzmir'e ve ben mezun oldum.

### KIZLAR OKULA GITMEZ Kİ

Üstelik bir erkek lisesinde (IAL olsa bile) okumanın getirdiği ciddi sorunlar vardı. Kızları çok ama çok yanlış tanırdı. Her şeyden önce onları okul ortamında görmedigimiz için kızlar daima derdi tasası olmayan, ders çalışıp okula gitmeyen, hayatları kendi aralarında gülüp şakalaşmaktan ibaret olan haşarı hayat formları gibi gelirdi bize. Hatta sokakta gördüğümüz o formaları bile eğlence olsun diye giyerlerdi. Kızların okula gitmiyor olması büyük bir haksızlıktı bana göre. Ama haliyle okumadıkları için pek çok şeye basmıyor olmaliydı kafaları.

Üniversite yılları takdir edersiniz ki çok daha eğlenciydi ve ben “eğitim” kurumunun bir parçası olmaktan hiç de rahatsız değilim. For-

**Eğitimim düşündəne kontrolü üzerindeki etkisinden çok her sabah uyanıp forma giymekti bana dokunan**

malardan kurtulmak, kızların da betonarme dersinde eccl terleri döktüğünü (ama benden daha iyi anladıklarını) görmek, belli bir konuda uzmanlaşış sıradan insanların hiç bilmediği şeyler öğrenmek... Ama bu sefer de farklı

bir derdimvardı, sık sık güzel havalarda okulun orta bahçesinde çimlerin üzerinde yayılıp arkadaşlarla muhabbet etmekle derslere girmek arasında seçim yapmam gerekiyordu. Okulun üçüncü senesinde bahçenin amfilere mutlak üstünlüğünü kabul edip bu dertten komple kurtuldum. Ama orta bahçede geçen güzel günlerin hatırlarına ITÜ'nün bana bir diploma vereceği kuşkusuz büyük bir yanılıydı.

### MERHABA HAYAT, BEN GELDİM

Sonunda mimarlığın yapılışı bir meslek olmadığına karar verip de okulun tadının kaçmaya başladığına görünce okulu toptan bırakıp editörlük kariyerime atıldım. Zaten mezuniyet ufukta pek net görünmüyordu. Son 29 senede aldığım hiçbir karar bu denli isabetli değildi. Ama itiraf edeyim okuldan uzak geçen son 5 senede hem mimarlığı hem de okulu özledim. Hocalarla girdiğimiz modern-postmodern tartışmaları, proje teslimlerinde arkadaşlarla sabahlamak, Autocad'de layer'lar dolusu şiir yazmak, her aybaşında kütüphaneye gelen tonla dergi içinde kaybolup gitmek, bilgisayar laboratuvarının sistemlerini altüst etmek...

### OKULA DÖNÜŞ

Şimdi içim kırıp kırıp çunku Eylül geliyor ve okullar yakında açılmış olacak. Bu senenin farkı benim de okula gidecek olmam. Devlet sağ olsun tam da benim okulu özlemeye başladığım bir dönemde af çıkarttı ve ben de hiç düşünmeden başvurdum. Elbette 10 sene öncesinin havasını yakalama şansım olmayacak. Okulla ancak Level'dan arta kalan zamanlarımda ilgilenebileceğim. Kimbilir okula bu sene başlayanlara uyum sağlayana kadar neler çekeceğim. Ama yine de okula dönmek güzel. Bu yaşta söylemek ne kadar anlamlı

Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

bilmiyorum ama “okul güzel”. Hala verilmemiş matematik ve inkılâp dersleri şimdiden kâbuslarına girse bile.

Bu sene herhalde daha fazla okur mektubu cevapsız kalacak. Ama bahanem hazır, vizeler vardı ders çalışmam gerekiyordu. Diğer yandan okulda sizlerden bazılarıyla tanışma şansım olur diye umuyorum, zira bol bol ders notuna ve sınav tarihlerini hatırlatan vefakâr arkadaşlara ihtiyaç olacak. Olur da orta bahçede karşılaşırsak belki size Taşkıla'nın eski günlerini, okuldaki maceralarımı falan bile anlatabilirim. Hatta kimbilir belki hala köprüden önce bir son çıkış şansımız vardır. ■



Yazan | Serpil Ulutürk

# CIVILIZATION

## Dünya düşünebilenlerin olacak

**Soru:** Sıra beklemenin bu kadar sıkıcı olduğu bir gezegende, sıra tabanlı bir oyunun 15 yıldır azalmayan bir ilgiyle karşılaşmasının gerekçesi ne olabilir?

- A) Oyunun alışkanlık yaratması
- B) Dünyayı fethetmenin sıra beklemeye değmesi
- C) Sid Meier
- D) Ütü yapmak daha sıkıcı ama ancak 25 yıldır yapıyor.
- E) Soru hatalı.

Dikkatli adaylar burada doğru yanıtın hiçbirini olmadığını, daha doğrusu tüm seçeneklere dağıtıldığını fark edeceklerdir. Açıkça görülmektedir ki soruya soranın zihni dağınıktır ve bir an önce Civilization IV'ün çıkışını dilemektedir.

Oyun tarihinin kültür yapımları arasında kendine şahane bir yer

yapmış olan Civilization serisi, ilk çıkışından bu yana çok sayıda ürün verdi. Her defasında projenin esas sahibi olan Sid Meier'in kıymetini biraz daha iyi anlamamızı sağlayan bir sürü yaban eliyle düşmüş Civ gördük (özellikle de Activision'in yaptığı affedilemez bir denemeydi). Oyunun ya ruhunu öldüren ya da gelişimine hiçbir katkı sağlayamayan bu girişimlerle yıllar geçti ve sonunda Civilization III geldi. Eskiye göre bir sürü değişiklik içermesine rağmen hâlâ aynı tadı verebilmesini Sid'in mucizelerinden biri olarak kabul edip ses çıkarmadan oynadık. Çok yakında yine

önemli değişiklikleri ve yine alışık olduğumuz tadiyla yine bir medeniyetler çatışmasının ortasına atlayacağız. Şimdi bu atlayışın stili hakkında konuşalım.

### KÜÇÜK DÜNYANIN BÜYÜK OYUNLARI

Civ IV'ün en önemli özelliği, oyuncuyu her hamlede bir değil birkaç kez düşünmeye zorlaması. Örneğin tamamlanması 50 tur sürecek bir dünya harkası yapmaya niyetlendiniz. O sırada bir rakibiniz de aynı binağa başladı. Eskiden olsa vazgeçmek konusunu düşünmez, kimin daha önce bitireceği ne son turda baki biriktirdiğiniz üretim puanını başka bir bina için kullanabileirdiniz. Artık bir dünya harkasından vazgeçmeniz, o ana kadar yaptığınız üretim yatırımı sıfırlayacak. Sıradan binalar için bu kural biraz daha





VIDE SU  
LEVEL DVD'de

**Yapım**  
Firaxis  
**Dağıtım**  
2K Games  
**Cıkış Tarihi**  
KASIM 2005  
**Tür**  
Sıra Tabanlı  
Strateji  
**Sistem**  
PC,

Dünya haritasına söyle bir bakıp, "buralar hep bizim!" diyebilmek ayrı bir his. Civ IV'te de bileygene ve zekâsına güvenenler bu hissi duyacak.

değiştirilmiş. Diyelim bir fabrika için 12 tur boyunca 84 üretim puanı topladınız. Daha bitmeden üretimi bankaya çevirirseniz bu 84 puan bir köşeye saklanacak ve bankaya sıfırdan başlayacaksınız. Fabrikaya tekrar döndüğünüzde ise kaldığınız yerden devam edeceksiniz. Hâlbuki eskiden şehir içinde öldürdüğünüz askerler bile üretme eklenirdi.

Üretim konusunda karar vermeniz gereken bir başka şey de hangi kaynağı tercih edeceğiniz. Yani madenlerin dışında kalan her yeri tarım arazisine ya da ormana çevirmekten ibaret kaynak toplama işi



Civ IV'te yeni bir boyut kazanıyor. Arazinin durumuna, toprağın bereketine ve teknoloji bilginize göre işçilerinize yirmi civarı farklı iş verebileceksiniz. Örneğin tarla yerine inekleriniz için otlak yapmak ya da maden yerine yel değirmeni koymak artık mümkün. Tabii teknolojik olarak yeterince geliştiyseniz... Gerçek Civ III oynayanlar için bu çok da hoş bir haber sayılmaz. Kaynakların adaletsiz dağılımı yüzünden kadere küstüğümüz, sinirlenip oyunu kaptığımız günleri unutmadık. Daha çok kaynak bu sorunun daha çok yaşanacağı anlamına gelebilir(Dİ). Neyse ki Firaxis yaptığı hatayı fark etmiş. Yeni Civ'de temel kaynaklar daha sık bulunacak ve artık bir parça alüminyum yüzünden oyunu kaybetmeyeceğiz.

### ALI'NİN KARNI AÇIKTI-II(!!?)

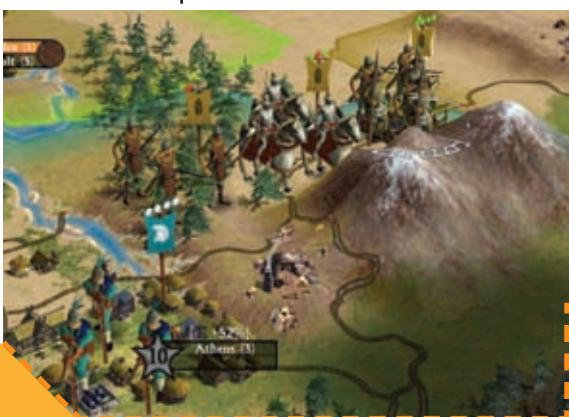
Kaynak meselesindeki yenilikler bununla da sınırlı değil. Şehirlerinizde yaşayan insanların hangi besini tüketeceğine de artık siz karar vereceksiniz ve bu kararınız şehrin sağlığını etkileyecék. Eskiden şehrin büyülüğünne göre su kemeri ve hastane inşa ederek çözüdüğünüz hijyen problemi, Civ IV'te bir basamak daha yükseliyor. Şehir iyice büyüp hastane de yetersiz kaldığında derdinize besin çeşit-

liliği derman olacak. Sağlıklı bir yerleşimin yedi çeşit besin kaynağına erişimi olması gerekecek. Evet, artık şehir kurmak bebek yetiştirmek gibi bir şey. Neyse ki bu yedi çeşit gıdanın hepsini şehrin kendisi üretmek zorunda değil. Eksisine göre daha kullanışlı hale getirilmiş bir ticaret sistemi ile şehrinizi dengeli besleyebilirsiniz.

Şimdiye kadar oyunun zihin açan özelliklerinden bahsettik. Bir de gönül gözünü açan yanı maneviyat tarafı var... Civilization'a eklenen çok önemli bir değişiklik, gerçek dinlerin de oyna katılacak olması. Dünyanın gerçekerlerini kapsamaya çalışmasına rağmen Civilization şimdiye kadar hassas meselerden uzak durmayı tercih eden bir seri idi ama birbirine karşı üstünlükleri ve zaaflarıyla artık Hıristiyanlık, İslam, Yahudilik, Hinduizm gibi dinler arasından birini seçebileceksiniz. Üstelik bu simgesel bir seçimin ötesinde, oyunun gidişatını etkileyebilecek bir şey. Dininizi yaymak, başka halkları kendi tarafınıza çekmek, başka uygarlıklarla din sayesinde birlik kurmak hiç savaşmadan oyunu kazandırabilir. Din, kültürünü yaymanın bir yolu olacak ve kendi topraklarınızdaki mutluluğu her zamankinden daha fazla etkileyecekk. Bir dinin ortaya çıkışını sağlayan bilimi ilk bulan uygarlık, o dinin kutsal şehrine sahip olacak. Bu şehrin hangisi olacağını ise yapay zekâ karar verecek. Tahmin edebileceğiniz gibi kutsal şehrini gözünüz gibi bakmanız gerekiyor çünkü tüm uygarlığınızın mutluluğunu etkileyen bir öneme sahip. Ayrıca kutsal şehir, dünya çapında aynı dini paylaşan diğer şehirleri de içерiden görebilmenizi sağlıyor.

### NEREDE BU DEVLET?

Oyunun temel taşlarından biri olan yönetim biçimi de değişikliğe uğramış. Artık sınırları belli bir yönetim bi-





çimi seçmek yerine kendi ideolojinizi geliştirebileceksiniz. Yani "demokrasi"yi tıklamakla iş bitmiyor, hatta tıklanabilir bir demokrasi de yok. Onun yerine, teknoloji ağacında izlediğiniz yol sayesinde kendi demokrasi anlayışınızı şekillendirebiliyorsunuz. Seçme ve seçilme hakkı mı yoksa kölelik mi, din özgürlüğü mü yoksa misyonerlik mi... Seçim sizin. Topyekûn bir yönetim biçimi seçiminin yerini beşे ayrılan bir "politik anlayış" almış; Hükümet, Yasalar, İş, Ekonomi ve Din. Bunların teknoloji ağacında kendi kolları var ve ulaştığınız basamakların birleşimi ile hayalinizdeki yönetimi kurabiliyorsunuz.

Civilization IV'ün oyuna getireceği yenilikler saymakla bitecek gibi değil. Aslına bakarsanız oyunun ara yüzünden istatistiklerine kadar her şey yenilenmiş. O yüzden hepsini yazıp, beş sayfalık kâbus gibi bir ön inceleme yapmak yerine en çok dikkatimizi çekenlerden bahsetmek durumundayız ki bunlardan biri de yeni model Civ grafikleri. Pirates'ın grafik motoru Gamebryo kullanılarak hazırlanan Civ IV yeni 3D haliyle oldukça iddialı görünüyor. Yapımcılar, eklenen zoom seviyeleri,



ama yazı uzayıp gidince Sinan kızıyor. O yüzden son olarak coğunuza müjde gibi gelecek bir değişiklikten daha bahsedip bırakımy: Başkente yakın olmayan şehirlerde kangren etkisi yapan ve uygarlığınız iyice yayıldıktan sonra iyice kâbusa dönüsen "yozlaşma" (corruption) ve bir yerden sonra bütün haritayı kaplayıp sinir bozan "çevre kirliliği" (pollution) Civ IV'te olmayacağı! Kirliliği haritadan değil, şehir içinden, yapacağınız binalarla temizleyebileceksiniz.

Bu kadar çok değişiklik Civilization'ı başından beri oynayan biri olarak beni hem heyecanlandırdı hem de ürküttü. Civ III'le gelen bazı değişikliklerin oyunun tadını bozduğunu hatırlayan herkes için de benzer bir durum söz konusu olsa gerek. Kâğıt üzerinde harika gö-

haritayı 360 derece döndürme yeteneği ve her birim için eklenen yeni animasyonlarla oyunu izlemenin çok daha keyifli olacağını söylüyor. Zaten birkaç ekran görüntüsüne bakmak da farkı hissetmeye yeterli. Artık şehirleri dünya haritasından çıkmadan, sadece yaklaşarak izleyebiliyor ve onlar gelişip gülleştikçe kendimizle daha çok gurur duyabiliyoruz.

Eklenen yeni uygarlıklar-

## Çok yakında alışık olduğumuz tadıyla yine bir medeniyetler çatışmasının ortasına atlayacağız.

dan, yeni birimlerden, birimler arasındaki güç dengesinin daha mantıklı hale getirilmesinden de söz etmek isterdim

rûnen bir sürü şey gibi Civ IV'te bu mesafeden çok etkileyici görünüyor ama işin aslini öğrenmek için iki ay daha beklememiz gerekecek. [uygarlığın sonu]



# NEED FOR SPEED MOST WANTED

Bir polisler eksiki, o da tam oldu

**Yazan** Şefik "Rocko" Akkoç

Need for Speed serisi Underground oyunları ile altın çağını yaşıyor. Her ne kadar ikinci ilki kadar ses getirmese de toz konmamış standart modelleri evire çevire hayalimizdeki araba haline getirmek oldukça eğlenceliydi. Hele birde tüm değişikliklerden sonra "ne araba yaptım bea!" diyerek rakiplerin karşısına çıkmak yok mu... Bir çok kişiye modifiyenin ne olduğunu öğretirken eğlendiren (hatta düşündüren!) ve bu sayede bir çok oyuncuya kendisine bağlayan UG'nin özellikle son aylarda ardı ardına taklitleri çıkar oldu. Artık ortalık aynı tipte oyun kaynağına göre taklitlerinden ayrılma ve

farklı bir şeyler sunma zamanı geldi. Tüm bunların farkında olan Electronic Arts, biraz geçmiše dönerek Hot Pursuit'i aldı ve Underground'a monte etti. Artık amacımız sadece rakiplerimizi geçmek ve lastik yakmak değil, peşimeze düşen polisleri de bu curcunaya kاتip ortağı toza dumana katmak. ABD'nin Doğu Yakası'nda girilmek delik bırakmamalı, rakipleri alt etmeli ve polislere de yakalanmamalıyız! Yoksas...? Yoksa polisler "Bust" ederler bizi.

Önce şu "peşimize takılan polisler" mevzuunu biraz daha açayım. Bizim altımızda birbirinden deli hız canavarları var iken polislerin klasik arabalar ile umutsuzca bizi kovalaması pek adaletli

**Yapım**  
Electronic Arts Canada  
**Dağıtım**  
Electronic Arts  
**Çıkış Tarihi**  
ŞUBAT 2006  
**Tür**  
Yarış  
**Sistem**  
PC, PS2, GC,  
PSP, Xbox,  
Xbox 360,  
GBA, DS

sayılmaz. Bu nedenle klasik Amerikan arabalarının dışında artık polis departmanının da aynadan göründüğünde bile korkutacak cinsten arabaları var. Üstelik direksiyon başında manevra kabiliyeti yüksek ve kurnaz memurlar oturuyor olacak. Bu durumda rakiplerle uğraşmak yetmiyormuş gibi birde polisleri alt etme mücadelesi vereceğiz. Bu da daha fazla ter demek...

Most Wanted'ta amacımız "en kötü şöhrete sahip yarışçı" sıfatına ulaşmak. Bunun için sarf edeceğimiz çaba sonucu polisin gözünde fazlaıyla kötü bir üne sahip, ama yarış dünyasında saygı duyulan biri olabiliyor. Elbette bu yer altı yarış dünyasında en kötü çocuk olmak isteyen sadece biz değiliz. Sıkı bir rekabet içinde olduğumuz diğer sürücüler ile kendimizi kıyaslayabileceğimiz bir "kara liste" (yada kara tahta diyelim) bize bu konuda yardımcı olacak.





## BUNLAR DA MI MODİFİYE EDİLECEK?

Peki, biz ne kullanacağız? Valla bana iki oyundur Peugeot 206 yetiyordu. Ama herkes azla yetinecek diye bir şey yok. Modifiyeyenin, oyunun en önemli parçalarından biri ve önemimize sunulan büyük bir nimet olduğunu göz önüne alırsak, rakiplerimizi ve polisleri alt etmemiz için arabamızı devamlı olarak geliştirmek ve güçlendirmek zorundayız. Daha güçlü bir motor, daha iyi süspansiyonlar... Önceki UG oyunlarında bize sunulan araçların modifiye edilecek olmasını çok ta yadırgamıydık. Hatta aynlarını sokaklarda bile görür olduk. Ancak şimdi gara-jımızda bir Corvette, bir Mustang ve oyunun esas bombası saydığım bir BMW olacak. Bize bugüne kadarki UG oyunlarına göre daha farklı ve aklımızı başımızdan alacak marka/modeller sunmayı planlayan yapımcıların, şuna kadar resmi olarak onayladıkları belirtilen marka ve modeller; Audi TT 3.2 V6, BMW M3 GTR, Chevrolet Corvette C6R, Ford Mustang GT, Lotus Elise, Mazda RX8, Mercedes-Benz SLR McLaren, Porsche Carrera GT ve Subaru Impreza WRX STi. Ayrıca ekran görüntülerinden göz kırpan fakat henüz test edip onaylanmamış Ford GT, Toyota Supra, Mitsubishi Eclipse 2006, Mitsubishi Lancer EVO VII ve Porsche Cayman S modellerimiz de mevcut. Seç, beğen, al.

## MULTİ-PLATFORM

NfSMW akliniza gelebilecek tüm güncel platformlar için piyasaya çıkacak. PC ve PS2 dışında yeni jenerasyon konsollar ile el konsolları için de hazırlanan Most Wanted'in bu platformlara adapte edilmesi oldukça emek isteyen bir iş gibi gözüke de EA bu durumdan pek şikayetçi görükmüyor. Hatta özellikle yeni jenerasyon için de NfS hizırlamaktan dolayı oldukça heyecanlı olduklarını belirtiyorlar. Gelişen teknoloji ve yeni jenerasyon konsolların sunduğu imkanlar ile çok daha kaliteli araba modellemelerine imza attıkları ekran görüntülerinden rahatlıkla gö-

## Need for Speed Kronolojisi (PC)

1995 / Need for Speed	Porsche Unleashed
1997 / Need for Speed II	2002 / Need for Speed: Hot Pursuit 2
1997 / Need for Speed II SE	2003 / Need for Speed Underground
1997 / Need for Speed: V-Rally	2004 / Need for Speed Underground 2
1998 / Need for Speed III: Hot Pursuit	2005 / Need for Speed Most Wanted
1999 / Need for Speed: High Stakes	
1999 / Need for Speed: V-Rally 2	
2000 / Need for Speed:	

rülüyor. Kullandıkları yeni teknolojilerden biri de "lazer taraması". Oyun için lisansı alınan arabalar lazer taramasından geçirilmiş ve bu sayede "gerçeğine yakın" kavramının yerine "gerçeğinin ta kendisi" kramını oturtmuşlar. Detay seviyesinin en üst noktaya ulaştığı yine ekran görüntüleri ve CD/DVD'lerimizdeki videolarдан gözlemlenebilir.

## SİREN SESİ YAKLAŞIYOR!

Polisler başımızı ne kadar belaya sokacaklar? Oyunun özelliklerinden biri de şehrin tüm sokaklarının serbest dolaşma açık olması. Bu sayede istediğimiz gibi cirit atma şansımız olacak. Elbette bu koca şehirde yolları işgal eden sadece biz ve rakiplerimiz değil. Şehir trafiği ve şehrin güvenliğini sağlaması gereken polisler de bol bol devriye geziyorlar. Önlerinden son surat geçtiğimizde bizi görmezden gelmelerini beklemeyin çünkü böyle bir şey olmayaçak. Üstelik bir takıldılar mı kolay kolay da bırakılmayacaklar. Onları atlatmak için bol bol slalom yapmak, aniden yön değiştirmek ve bunun gibi aklımıza gelen her türlü taktiği kullanmak zorundayız. Kovalamacı sürüdükçe bizim zor bir av olduğumuzu anlayan polis departmanı, en kolay yol olan polis sayısını arttırma yolu-

nu seçecektir. Artık daha fazla siren duyuyorum! Polisleri alt etmeye yardımcı olacak bir özellik de ağır çekim seçenekidir. Özellikle son anda viraj almamızı kolaylaştıracak bu özellik sınırsız değil. Bunu bir gösterge sayesinde takip edeceğiz.

Underground'a nazaran oynamanabilirlik özelliklerinin tamamen yenilentiği söylüyor. Elbette bunu oynamayıca anlayacak ve yalan söyleyip söylemediklerini göreceğiz. Ama en basitinden, sürüş tarzımız ve verdigimiz mücadele sonucu sürüs yeteneklerimiz artacağını söyleyebilirim. Bu gelişim bize yol tutusundaki artış gibi getiriler sağlayacak. Düm慅uz giderek ne yetenek geliştirebilir ne de polislerden kurtulabiliriz. Zaten bu kargasada düm慅uz gidebilmemiz de pek mümkün gözükmüyor. Serinin bu yeni oyunu en az öncekiler kadar arcade - simülasyon karışımı olacak. Sürüş keyfimizi ve yaşayacağımız tecrübe mahvetmeyecek kadar gerçekçi fakat işin suyunu çıkarıp bizi ayrıntılar ile bezdirmeyecek kadar arcade. Zaten tek istediğiniz gerçekçilik veya bir simülasyon ise Need for Speed yerine Live for Speed oynamalısınız. O da iyidir, siz yine oynayın.

Ve son... Need for Speed serisi emin adımlarla ilerlemeye devam ediyor. Bir çok oyuncu taklitlerine yüz vermeden NfS'nin peşinden gitmeye devam ediyor. Hemen hemen oynayan herkesi kendisine bağlayan ve Underground serisi ile altın çağını yaşayan NfS'nin Most Wanted ile de büyük bir başarı sağlayacağı muhakkak. Ben en çok garajmdaki BMW'yi ne kılığa sokabileceğimi merak ediyorum. Almanın yapmış zaten, ben daha ne katayım? [yolun sonu]



**Yapım**  
Turbine  
**Dağıtım**  
Atari  
**Cıkış Tarihi**  
2006  
**Tür**  
Devasa  
Online  
**Sistem**  
PC

Herşey kağıt, kalem ve zarla başladı

Yazar Göker Nurbeyler

# DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

Günümüzün ve geleceğin popüler oyun türü devasa onlinelerin yapısına baktığımızda hemen her noktada masa üstü efsanesi Dungeons & Dragons'un izlerini görürüz. On yılları deviren sistem dijitalle geçtiğinden sonra da durmadan yenilendi. Bunca zaman sonra D&D Online'nın duyurulmasıyla MMORPG'nin tam anlamıyla özüne döndüğünü söyleyebiliriz. Çünkü oyun bu haliyle sanal bir D&D Campaign'den farksız olacak.

D&DO'nun rakiplerinden ilk farkı EverQuest'ten çok Diablo havasındaki çarpışmalarıyla ortaya çıkıyor. Ayrıca rasgele spawn'larla dolu devasa boş alanlar oyunun geçtiği dünya olan Eberron'a uzak bir terim.

## AZ AMA ÖZ OYUNCU

Her yeni çıkan devasa online oyun öncekilerden çok daha kalabalık ve büyük olmasına övünür. Fakat D&DO rakipleri gibi devasa alanlar sunmuyor. Hatta binlerce oyuncunun bir arada olması gibi tanımlar anılmıyor bile. Tam tersine D&D'nin ruhuna uygun olarak oyun küçük gruplar halinde gidiyor. Yani D&DO'da her sunucu en fazla birkaç yüz oyuncu barındıracak, fakat bu gruplar birbirile sıkı fiki olacak. Ne de olsa herkes tüm görevleri aynı noktalardan alacağı ve bağlayacağı için sınırlı nüfus içerisinde daha çok muhabbet olacak. Yapımcılar bu şekilde dünyaya

daha çok yoğunlaşılacağına ve dostluklar kuruldukça da oyundan daha çok keyif alıncasına inanıyorlar.

Oyunun ana şehri Stormreach (Stormwind?) oyunun tüm görevleri için atlama tahtası olacak. Burada yine benzer bir tablo karşımıza çıkıyor: Instance zindanlar. Şu an 10-15 tane olan instance sayısının son versiyonla birlikte onlarca olması bekleniyor. Zindanlar görevlerin tasarılanıyla da farklılaşıyor. D&DO zindanlarında yapmanız gereken amaçsızca onlarca yaratık kesmek yerine görevi bir an önce tamamlayarak olay mahallinden uzaklaşmak olacak. Çünkü XP kazanmanın yaratık kesmekten çok daha fazla yolu olacak. Örneğin bir görevi bilimum insanı keserek başaracaginiza sessiz ve derinden olabilirseniz ayrı ödüller alacaksınız. Ayrıca Turbine (Asheron's Call serisinin yapımcıları) belirli bir noktadan sonra görev yapmaktansa hala yaratık kesen oyunculara XP ve ödül vermeyerek Camping'in önüne geçmeyi planlıyor.

## YENİ DÜNYALAR, YENİ HEYECANLAR

Oyunda seçebileceğimiz sınıf sayısı şimdilik dokuz: Fighter, Rogue, Cleric, Sorcerer, Paladin, Barbarian, Ranger, Bard ve Wizard. Ayrıca farklı meslekler seçerek multiclass da yapabileceğiz. (D&D severler muhtemelen Monk ve Druid nerede diye soruyorlardır.) Bunlardan Rogue Turbine tarafından özel ilgi gören bir sınıf. Çünkü Instance'lardaki sayısız tuzağı görmenin ve etkisiz hale getirmenin tek yolu grupta bir Rogue bulundurmaktan geçiyor. Ayrıca çeşitli görevlerdeki stealth ihtiyacını da Rogue görecektir. Gerçi bir sınıfı bu kadar yüklenmesi biraz riskli olabilir. Bakalım Turbine dengeyi nasıl kuracak.

Gelelim ırklara. Oyununda D&D'nin klasik ırkları (Human, Elf, Halfling, Dwarf) yanı sıra Eberron'a özgü (örneğin Warforged) ırklar da hazırlanıyor. Ayrıca çeşitli dünyalardan tanıdığınız ırklar çok farklı yüzlerle karşınıza çıkabilecek. (Drow'ların ilgisi örümcekten akrebe kaysayıdı Drider'lar ne olurdu?) Şahsen ilgimi en çok çeken ırk psionik güçlere sahip Kalash'tar oldu. Düşmanlar adınaysa Monster Manual'da ne gördüyseniz karşınıza çıkabilir desem sanırım yeterli.

Turbine az ve öz oyuncuya kaynaştıracak, parti ve görev tabanlı, hızlı ve canlı bir bir devasa online oyunun müjdesini veriyor. Fakat fareyi ele alıp dünyada söyle bir tur atmadan kesin bir şey söylememek lazım. Turbine aynı zamanda Lord of the Rings Online'ı da hazırlıyor. Eğer ikisi de başarılı olursa korkarım günde iki saat uykuya mahküm olabilirim. [Johansson]

**D&D Online'ın rakiplerinden ilk farkı Diablo havasındaki çarpışmalarıyla ortaya çıkıyor.**





## İki elimiz kanda olsa da

Geçen yılın bahar ayları... Herkes korkmak için nefesini tutmuş Doom 3'ü bekliyor. Noir Desir'in solisti Bertrand Cantat döverek sevgilisini öldürdü neredeyse bir yıl olmuş, Elliott Smith'in kendini bıçaklayıp dünyayı terk ettiğine hâlâ inanamıyoruz, Althusser'in karısını boğmasının üstünden ise yıllar geçmiş. Dünyanın gündeminde o günlerde cinnet cinayetleri yok. Tabii The Suffering'i saymazsak... (Anti)kahramanları sıradan insanlar olduğunda üçüncü sayfadan okuyup geçtiğimiz ama bir şekilde tanıdığımız biriyle yıllarca ürpertiyile hatırladığımız cinnet hikâyelerinden birini konu alan bir korku oyunu The Suffering (karısını ve çocukların vahşice öldürdüğü düşünülen adam). Tamamı hapishane-akıl hastanesi karışımı bir mekânda, gerçekle halüsinasyon arasında gidip gelen, korkutmak (en azından ürpertmek) konusunda üstüne düşeni yapan, iyi bir oyundu. Gelişirici Surreal Software aradan geçen zamanda yeterince gevşediğimize karar vermiş olacak ki şu sıralar oyunun ikincisini tamamlamaya çalışıyor. Ties That Bind adı verilen ikinci Suffering vakası Torque'un hafisten çıkış Baltimore'a döndüğü günlerde başlıyor. Yani artık şehirde, insanlar arasındasınız. İnsan içine çıkma fikri başta rahatlatıcı görünüyor ama tabii ki yanılıyoruz.

**Yazar** Serpil UluTÜRK

### GEÇMİŞİN SİLİNMEYEN İZLERİ

Oyunun en ilginç yanlarından biri daha açılışa karşınıza çıkacak. İlk Suffering'i bitirmiş olanlar, save dosyalarını çöpe yollamadırsa oyuna bıraktıkları yerden başlayacaklar. Yani izlediğiniz yol Torque'u nasıl etkilediyse (iyi-kötü-nötral) öyle bir karakter devralacaksınız ve ilk oyundan da hatırlayacağınız "çıldırma anları"nda büرنecığınız canavar formunun güçleri bu karakterin özelliğine göre değişecek. Oyunu hiç oynamamış ya da çoktan silmişseniz nötral başlayacaksınız (ya da bir an önce ilk oyunu oynayıp kötü bir Torque yaratın, en havalı canavar ona çıkıyor). Suffering'in notunu kırın yanlarından biri Torque'un bir aksiyon kahramanı için yeterince becerikli olmayışıydı. Ziplamak, koşmak, kapillardan geçmek gibi temel hareketlerde hem tıkanabiliyor hem de kötü görünüyordu. Surreal Software'in bu bölümde en çok çalış-

**Yapım**  
Surreal Software  
**Dağıtım**  
Midway  
**Çıkış Tarihi**  
Ekim 2005  
**Tür**  
Aksiyon  
Korku  
**Sistem**  
PC, PS2, Xbox

Eski düşmanlar geri dönüyor.  
Fakat yeni özellikler kazanmış olarak.

"İğneden oldum olası korkmuşumdur"

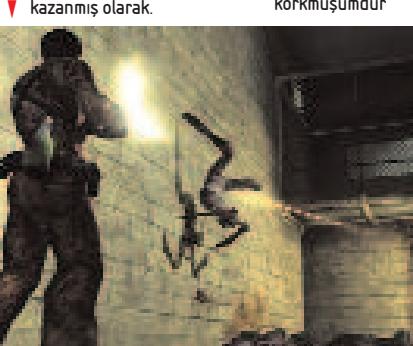
**İlk Suffering'i bitirmiş olanlar, save dosyalarını çöpe yollamadılarsa oyuna bıraktıkları yerden başlayacaklar.**

lığı konulardan biri bu. Hem oyunun daha gerçekçi görünmesi hem de oyanışın can sıkmasına grafikler, animasyonlar sil baştan hazırlanmış. Elden geçirilen seslendirmelerin de iyi çıkacağını varsayararak bu kez çok daha gerçek ve çok daha korkunç bir macea gireceğimizi söyleyebiliriz.

Torque'un önceden kâbuslarını süsleyen rahmetli karısı bu oyunda tur rehberi olarak rol üstlenecek. Da-ha doğrusu yol gösterici meleğimiz olacak ama tabii ki işin çoğu yine bizim omuzlarımızda. Sadece insanlarla değil, hapishane günlerinden kalma yaratıklarla da uğraşırken en sağlam dayanağınız, canavar formuna geçmek olacak. Tabii bunun için yine bol bol korkmanız ve krize girmeniz gerekiyor.

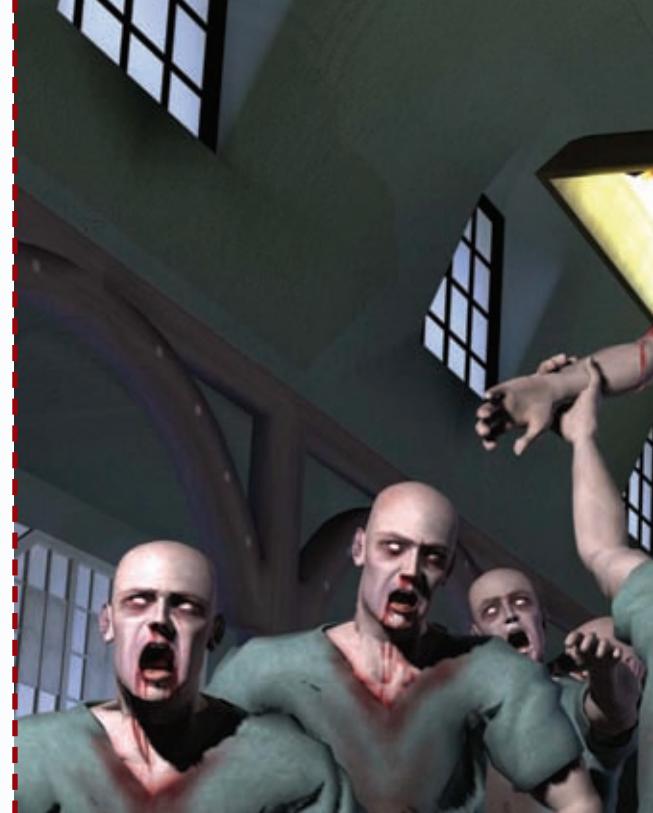
### İYİ, KÖTÜ, ÇILGIN

Oyunda daha çok insan olması, Torque'un iyi ya da kötü olarak başladığınız karakterini sonradan değiştirmeye fırsatı da verecek. Bizden yardım isteyenlere el uzatmak ya da nişan almak arasındaki fark, ilk oyundaki gibi alternatif son sahneler görmemizi sağlayacak. Biz yine de şimdilik hafisten nasıl kurtulduğumuzu açıklayan ilk sahneyi merak etmekle yetiniyoruz, sonrasında görmek için uzun ve karanlık geceler nasılsa bizi bekliyor olacak. [akın son noktası]





Yazar Burak Akmenek



# POSSESSION®

## Olağacı buydu... Artık herkes zombi!

Bizi hep kötü gösterdiniz. Hep kafamızıza kafamızı vurdunuz. Arkadaşımızı yok ettiniz, bize ölü dediniz, yaratık dediniz. Kırık parmaklarımıza, olmayan ayaklarımıza, kirli elbiselerimize bakıp bizden kaçınız. Bize ön yargılı davrandınız. Bir kez bile neden böyle oldun, amacın nedir diye sormadınız. Bize canavar dediniz. Acaba hangimiz daha canavar? Neyse, bunlar geçmişte kaldı. Ölülerne katılma partisine hoş geldiniz!

Daha 100. sayımızda "Her oyunda zombi var!" diye çok söylendik. Blitz Games de kafamızı tuğlayı attı ve herkes rahatlادı. Çünkü Possession'da bir zombiyi oynuyoruz. Karanlıktan "böh" diye fırlayan, "be-yinnnn" diye peşimizden koşan ve inatla yavaş yavaş yürüyüp inatla ölen ve oldukça gelmeye devam eden beyinsiz et yiğinlarının başına akıllı bir oyuncu geçince neler olacak?

### INTİKAM VAKTİ

Oyun tarihi boyunca zombiler, droïdler, uzaylılar hep klasik düşmanımız oldu. Ya dünyamızı ele geçirmeye çalışılar ya da güzel bir kızı kaçırırlar. Her seferinde popolarına tek-

meyi basmak bizim işimiz oldu. Ama bu kez ezilenlerin yanındayız!

Daha önce sayılız defalar savaştığımız yada korkudan bağıra çağrıra kaçtığımız ölüleri yönetip daha fazla masum insanı kendi tarafımıza çekiyoruz. Sağda solunda korkuya kaçışan masum insancıkları ısırip onları da zombi yapıyoruz. Yani bir nevi zombi-vampir karışımı olarak çoğalıyoruz. Böylelikle bir zombi ordumuz oluyor ve daha çok karışıklık yaratıyoruz. Kulaga son derece manyakça ve kanlı geliyor öyle değil mi? Zomobilerin intikamını insanlardan gene biz alıyoruz. Üstelik bunu şehri yöneten kötü bir şirketi yok etmek için gene insanların iyiliğine yapıyoruz.

### KORKU VAKTİ

Hepimizin bir şekilde seyrettiği yada duyduğu korku filmlerinin tüm klişelerini bu oyunda bulabilirsiniz. Evil Dead, 28 Days, Dawn of the Dead gibi kült filmlerin içerisindeki zombileri bir düşünün. Ağır ağır yürüyenlerin yanında bir anda üstümüze zıplayan ve bizi bağıra çağrıra kovalayan hatta bir sürü ölüünün birleşiminden ortaya çıkmış devasa zombilerin hepsi ordumuzda ola-

cak. Bir seferde 200 civarında zombiyi yönetecek. Üstelik 8 x 6 kilometrekarelük bir şehirde! Bu şehrin GTA'dan büyük olduğunu sizlere söylesem acaba ne düşünürsünüz? Tüm taktik sizin ellerinize kalmış durumda.



Oyundaki ana karakterimiz son derece zeki bir zombi. Hayali bir Amerikan şehrini sakinleri tarafından hunharca öldürülükten sonra inanılmaz güçlerle geri dönen her ölü gibi, şehirden ve içindekilerden intikam almak istiyor. Şehri büyük bir düşman olarak düşünüp öyle hareket etmeniz gerekecek. Tüm ordunuzu insanların üzerine saldıığınızda tabii ki polisler, SWAT hatta askeri birlikler siz durdurmak için harekete geçecektir. Bu da eğlenceyi kat kat artıracak çünkü onları da zombi yapabileceksiniz.

### ZOMBİ BİRLİKLERİ

Ordumuzda 6 tip zombi olacak. Shambler, Runner, Bloater, Shredder, Monster ve Enslaverler. Üstelik bunları istersek FPS kamerasıyla yönetebileceğiz. Yani oyunu onların gözünden görebileceğiz. (gerci dergide 2 gece üst üste sabahladığımız zamanlar bir zombinin nasıl bir düşünce yapısı içerisinde olduğunu az çok tahmin edebiliyoruz ama en azından üstümüz başımız kan revan olmuyor). Shamblerler ordumuzun piyadeleri gibi. Ağır ağır yü-



**Yapım**  
Blitz Games  
**Dağıtım**  
Bellİ değil  
**Çıkış Tarihi**  
2006  
**Tür**  
Aksiyon/Strateji  
**Sistem**  
PC, Xbox  
360, PS3

Hayır hayır, bu  
maçtan sonra  
dağılan  
kalabalık değil!!!!  
Kaçın! ▼

rüyüp yakaladıkları insanları ham yaparak ilerleyen bu tiplerin yanında Runner'lar daha atletik ve hızlı kalıyor. Bloaterlar ise zehirli bir gaz yayıyor ve şışıyorlar. Kurbanlarımıza yakınına getirdiğimizde onları patlatarak daha çok zarar verebiliyoruz. Shredder'lar ordumuzun özel timi gibi çalışıyor. Gayet hızlı ve her türlü engeli tırmanarak aşabilen bu tipler aynı zamanda büyük zarar verebiliyorlar. Ama en güclü zombiler Monster'lar. Yapı olarak da oldukça iri olan Monster'lar arabaları alıp atabiliyor ve sağa sola büyük zarar verebiliyorlar. Ordumuzun bir nevi tankları olan bu yaratıklar etrafındaki insanları dönüştürme yeteneğine sahip olmayan tek birimimiz. Zaten işleri dönüştürmekten daha çok yok etmek. Enslaver'lar ise son derece atletik ve korkutucu yaratıklar. Onlara ordumuzun komutanları da dileyebiliriz. Görevleri ise insanları toplu halde dönüştürerek ordumuzun sayısını korkunç bir hızla artırmak.

Dönüştürme işlevi 30 saniye sürüyor ve bu sürede ne kadar kalabalık bir insan sürüsüne dalmışsa (oyunu yazıkça insanlara başka bir gözle bakmaya başladım fark ettiğiniz gibi) o kadar kişiyi kendi tarafımıza çekiyoruz.

### SANA SAHİBİM

Oyunda en eğlenceli kısmı ise isminde gizli: Ordunuzdaki her bir zombinin kontrolünü bizzat ele alabiliyorsunuz. Böylece dış dünyayı yönettiğimiz zombinin bakış açısından görevliyoruz. Bu bakış açısı ise o zombinin nasıl dönüştürügüyle alakalı. Eğer boynu kırlarak ölmüşse dünyayı yan yan göreceğiz ya da belden aşağısı yoksa ve yerde sürünerek ilerliyorsa etrafi kaldırırm seviyesinden göreceğiz. Daha da eğlenceliştiğimiz zaman zombi bir asker veya polisle elindeki silahı kullanarak etrafı ateş etmemiz mümkün olacak. Ama keskin nişan almayı unutun, beyinsiz bir zombie olarak sağa sola saçarak ateş edecekler.

Şehire karşı savaşırken onu bir birey olarak görmemiz gerekecek demedim. Eğer büyük bir saldırımı yaparsak şehir de bize büyük bir direnişle cevap verecek. Fakat elektrik ya da su kaynaklarını yok edersek bu defa karşımıza daha zayıf bir güç çıkaracak. Karşımıza çıkan birimleri hiç bir zaman hafife almamanız gerekecek. Yolu kesmiş olan iki polis memurunu 30 zombimiz ile rahatça yenebileceğinizi

düşünebilirsiniz. Ama bu polisler zombie salgından haberdar olmadıklarından ellerinde birer adet roket atar taşıyorsa işte o zaman taktik uygulamanız gerekecek.

### ZOMBİ SINAN

Possession'in multiplayer'ı paranoidlıkta son nokta olabilir. Neden mi?

Bir oyuncu zombileri yönetirken diğerleri onları avlamaya çalışacak. Fakaaat eğer insansız sizinle aynı grupta bulunan arkadaşlarınız ya da siz savaş sırasında hastalanıp yavaş zombieye dönüşebileceksiniz. Eğer arkadaşlarınızı iyileştirmezseniz bir süre sonra tamamen zombie olacaklar. Dönüşme sırasında hastalandıklarını siz bilemeyeceksiniz. Bilmemeniz onlar açısından iyi olacak çünkü tedaviyi zamanında yetiştiremezseniz bu durumda kafasına bir kurşun sıkarak tek ve kesin tedavi yöntemini uygulamak zorunda kalacaksınız! Yani şu tip diyaloglar yaşanabilecek:

- Sinan üstüme 5 zombie geliyor yardım et bana !
- .....
- Sinan ?
- .....
- Sinaaaaaan !
- Röarghhhh !
- Anneciğim, pötö pötö, hıkkkkkk, pötö pötö ..... !
- (Hep beraber) Röarghhh!

Possession son derece sapık bir beyinden çıkan son derece eğlenceli bir oyun olacak gibi görünüyor (nasıl bir iltifat ettiysem oyun yapımcılarına belli değil : ) ). Tüm karmaşa bir de öteki taraftan bakmanın keyfi başka olacak. Ayrıca büyük bir şehirde istediğiniz gibi hareket etme serbestisine hakim olmanız oyuna taktik bir yön de katıyor. Dilerim oyun yapımcıları bol bol zombili korku filmleri seyretilmişlerdir ve gördükleri herşeye bu oyunda yer verirler. [insanlığa son]





Yazar Volkan Turan

Level hava durumu ekibi uyarır: Meksika sıcakları yakında geliyor, aman dikkat!

# TOTAL OVERDOSE

**Yapım**  
Deadline Games  
**Dağıtım**  
SCI  
**Çıkış Tarihi**  
Eylül 2005  
**Tür**  
TPS /  
Aksiyon  
**Sistem**  
PC, PS2,  
X-Box

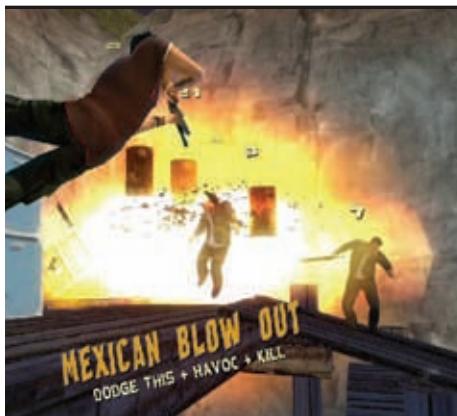
İlkokulda oynanan bir oyun vardır, bilmem hatırlar misiniz? "Çağrışım oyunu" derdik biz bu oyuna. Bir kelime sorulurdu, o kelime ile ilgili aklınıza gelen ilk şeyleri söyleyerdiniz. Zevkli oyundu vesselam. Canım sıkıldı, burada da oynasak mı? He Sinan? Oynayalım, oynayalım... Kelimem: Meksika! Aklınıza ne geliyor ilk olarak? Speedy Gonzales? Açı baharat? Garip şapkalar? Desperados? Esmer bayanlar?.. Net bir cevabınız yoksa zorlanmayın, normaldir ama kısa bir süre sonra "Meksika?" deyince aklınıza ilk olarak Total Overdose

geleceğini iddia edebilirim. Nedenide, oyunun az önce saydımğım öğeleri, cilali aksiyon ile birleştirerek bünyesinde barındırması (Speedy Gonzales'in bu oyunda yeri olacağını hayal etmediniz umarım).

## BİRİ ÖZENTİ Mİ DEDİ?

Total Overdose (TO) radikal bir oyun olmaktan uzak, ünlü olmuş birçok oyundan esinlenerek yapılmış bir çalışma. Max Payne, Grand Theft Auto, Mercenaries, Tony

Hawk (yo, yooo, gülmeyin!) gibi oyunları oynamışsanız ne demek istediğimi anlımiş, "Hadi len! Bu kadar oyun bir bünyede birleşir mi?" şeklinde tepki vermiş olmalısınız. TO, adrenalini ve eğlencesi bol bir aksiyon. Aynı GTA: SA'da olduğu gibi eğlenceniz, tam bir katliam yapmak. Araçları çalabilir, çaldığınız aracı son sürat bir dükkanından içeri sokabilir, araç içeri girmeden kapıdan atlayabilir ve etrafınıza iki elinizde iki silah ateş kusabilirsınız. Ya da bir mafya elemanının şapkasını yürütebilir, başınızı belaya sokabilirsiniz (bir şapka diyip geçmeyin. Bizde nasıl camii avlusuna işleyen kö-



► Uçuş Max Payne'den  
Combo'lar Tony  
Hawk'tan Silah US  
Army'den

Aha! Böyle  
bir aracla, bu  
kovalamacadan  
sağlam çıkmak zor.





pek varsa, orada da şapka çalan adam var). Kısacası her daim hareket halindesiniz. Bu 'hareketlilik' kelimesinin üstünde durmamız gereklidir. Öncelikle, karakterimiz olan Ramiro (düşmanları ona El Gringo Loco der) tam bir akrobasi ve silah uzmanı. Arabaları patlatıyor, binalardan binalara atlayabiliyor, kafasını kurşunlardan korumak için kova bile kullanabiliyor. Çift el silah kullanırken Matrix stilinde düz duvara tırmanabiliyor, yavaş çekimde taklalar atabiliyor, düşmanın retinasına kadar nişan alıp süzgeç haline getirebiliyor ve daha nice silah nümaraları... "Toplamda 70'den fazla hareket var" desem, özetlemiş olur muyum?

Bunca hareket, sadece eğlenelim diye de yapılmış yapımcı Deadline'ın söylediğine göre. Oyuncuların bu kadar hareketten bile bir süre sonra sıkılacağını aklı etmiş olacaklar ki, "daha fazlası..., daha güzeliiii" diye inleyen insanoğlunun, hoşuna gidebilecek bir ödül sistemi ile karşılaşacağız. Diyalim altı düşmanı başarıyla öldürdüük. Hemen birçok süper güçleri kullanma hakkına sahip olabileceğiz. Bunlardan Golden Gun adlı güç, size tam dört el tam isabet (kafadan) vuruş hakkı tanıyor. El Mariachi adlı güç ise Desperados izlemiş olanlara yabancı gelmeyecektir. İki makineli tüfeği, iki gitar çantasına saklayarak "Tüfek icat oldu, yiğitlik bozuldu" marşlarını söyleyeceğiz. Tanıtım videosundan gördüğümüz (ve benim çok hoşuma giden) Tornado özelliği de Ramiro'nun çift el taramalı ile 360 derece havada dönerken, bulunduğu mekânda katliam yaratmasından ibaret. E, tabii insan hem yaz ayında, hem de Meksika'da olunca, sıcaktan ne yapacağı hiç mi hiç belli olmuyor.

İşte tipik bir başrol oyuncusu.

Etrafi yıkmış, yakmış ve ekranı hareket çekiyor. Pislik! ▶



"Hareketlilik" kavramı üzerinde yeterince durduktan sonra grafiklerdeki ilk izlenimlerimi belirtelim. TO şatafatlı bir görsellikten uzak, biraz çizgi-filmleri animsatan bir havaya hâkim. Yani oyun resim kalitesinde filan değil, umutlanmayı. "Bu devirde ve düşük kalitede bir grafik teknolojisi mi? Iyyy" demememiz gerek hemen. Oyun arcade tabanlı bir eğlence anlayışı sunmak istediginden ve yüksek sistem isteyen bir PC oyunu olmak istemediginden (bu kısmı belli olmaz, neden büyük konuşuyorsam artık!) grafikleri dib'e vurmamış ama bu haliyle bile leziz gözüküyor. San Andreas'daki gibi müthiş bir ışıklandırma/gölgelenme şöleni beklemesem de, patlama efektlerinin tatmin edeceği konusunda şüphem yok.

### GÖREV ADAMI

Deadline, oyunda free-roaming yani öyle görev yapmadan, etrafta dolanabileceğimiz bir mod var mı, yok mu, bir bilgi vermedi. Büyüyük ısrarlarımız sonucunda (Tuğbek'i en son, E3'te Deadline ekibinden birinin burnunu ısırirken gören po-

lis söyledi) oyunda 20 ana görev, 30 da yan görev olduğunu öğrendik. Ana görevlerin %70'i 'tabana kuvvet', geri kalan %30 da 'gaz, daha çok gaz' olacak. Kabaca bir hesaplama ile oyunun bitişinin 30 saat olduğunu söyleyebiliriz yani. TO -eğer bir sürpriz olmazsa- 2 kişilik ve internetten multiplayer oynamaya özgürlüğü içermiyor. Bu da yapımcıların oyunun single player kısmına oldukça güvenliğinin bir göstergesidir. Hmm, ya da yapmayı unutmuşlardır, kafam karşıtı, bileyimiyorum.

Oyun X-Box, PS2 ve PC platformları için çıkacak. Akla gelen ilk korku, genelde konsoldan PC'ye aktarılan oyunlardaki kontrol sorunlarıdır. TO'da böyle bir sorun olacağını sanmıyoruz (Sinan'ın E3'de, oyunun yapımcısının kafasına gamepad atınca açılan deliğe 47 dikiş atan doktor söyledi), ama bunca hareketin ve onlarca komboların havada uçuştuğu bir oyunu da, klavye kırmadan nasıl oynayacağız, hani merak etmiyor değiliz.

### ADIOS AMIGOS

Anlaşılacağı gibi basit ama bir o kadar da eğlenceli bir oyuna benzeyen Total Overdose. Kombolu olan her oyunu seven biri olarak, yavaş çekimde devam ettirilebilen komboları yapmak, sizi öldürmek için ant içmiş olan babanızın katillerinin kafasını, intikam hırsı ile dağıtmak nasıl bir duyguya, merak ediyoruz! Sadistlik bir yana, eğlenceli olması ve vaat edilen çeşitliliğin bizi doyurabilmesi tek dileğimiz. Tek dileğimiz??? Pardon, güzel bir Paris tatilini unutmuşum. [el finito]

## sleepy hallow

Uykusuna yattık ve Total Overdose'da karşılaşacağınız güzellikleri gördük.

- ✓ Max Payne tadındaki ağır çekimler esliğinde etrafi kurşunlamak.
- ✓ Meksika'nın doğal görünümüne ve kültürune şahit olmak.
- ✓ Art arda kombolar yapmak, bunları birleştirebilmek.
- ✓ Başarılı kombolar yaparak ölümçül ve artistik süper hareketlere ulaşmak.
- ✓ Sizi zorlayacak irili ufaklı bosslar ile uğraşmak.

- ✓ 70'den fazla hareket imkânı.
- ✓ Toplam 50 görev.
- ✓ 20'den fazla silah çeşidi.
- ✓ 18 adet farklı mekânda, arabalar çalmak, kovalamacalar katılmak.
- ✓ Her şey birleştiğinde, ortaya eğlenceli bir aksiyon oyunun çıkması.
- ✓ Cameron Diaz bir anda "Sırtımı kremler misin?" diye sordu ve ben de büyük bir ihtarlasla... Ööh ööh ööh... Rüyalar karışmış galiba!!!

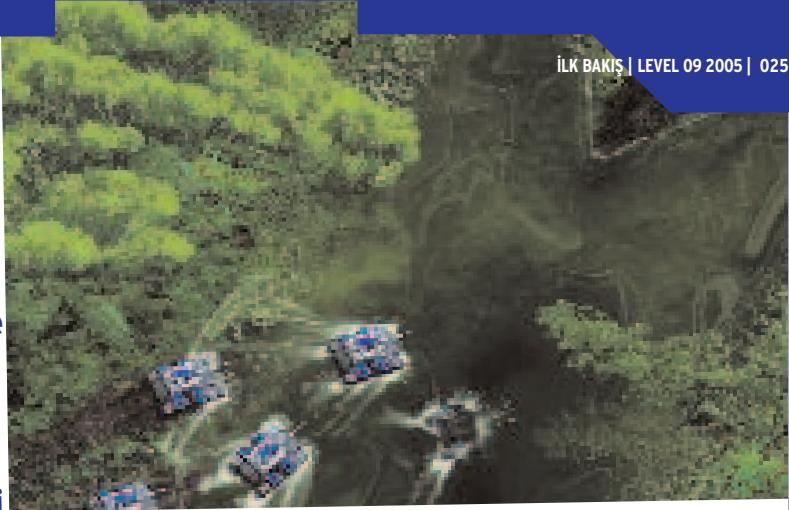


Yazan Tuğbek Ölek

**Çok strateji oyunları gördük.  
Havada, karada ve denizde  
savaşlığımız... Toprak için  
savaştık... Ülkeleri, bölgeleri ve  
kıtları savunduk. Tepeler için  
savaştık... Köprüleri ve  
şehirleri ele geçirdik. Ama ilk  
defa gerçek zamanlı bir strateji  
oyunu bize asla  
hükmedemediğimiz bir yeri,  
dünyanın her yerini vaat  
ediyor. Gelmiş geçmiş en  
“büyük” strateji oyununa  
hzır mısınız?**

**Yapım**  
GasPowered Games  
**Dağıtım**  
THQ  
**Cıktı Tarihi**  
Bellî değil  
**Tür**  
Gerçek Zamanlı Strateji Sistem PC

Chris Taylor ve Gas Powered Games (GPG) diyince aklınıza ne geliyor? Elbette ki Dungeon Siege! İkincisini bu ay incelediğimiz bu aksiyon RPG muhtemelen bizi mest de etmiştir (bu yazımı yazarken ben daha görmedim de). Ama Gas Powered Games'in kurulmasından çok önce Chris Taylor başka bir firmada, Cavedog'daambaşka bir projede yer almıştı. Bundan 8 sene önce piyasaya çıkan Total Annihilation, 3D grafikler, 150 birim ve benzersiz mod desteği sayesinde kısa sürede GZS (gerçek zamanlı strateji) dünyasının klasikleri arasına girmiştir. Ama Cavedog kapanıp Chris Taylor, Gas Powered Games'i kurunca Total Annihilation ismi de unutuldu. Daha doğrusu biz öyle sanıyorduk. Çünkü Dungeon Siege'e odaklanmış olsa da Chris Taylor ilk göz ağrısı Total Annihilation'ı asla unutmamıştı. Aslında birkaç sene önce Chris Taylor'ın Total Annihilation'a (bundan sonra TA diyeceğim) devam etmek



istediği ama isim hakları konusunda Atari ile anlaşmadığı söylentileri çıkmıştı. Isim haklarını şu an elinde tutan Atari'nın Gas Powered Games'den "50 kol 50 bacak" istedğini tahmin etmek hiç de zor değil. Tabi bu haber TA fanları için büyük bir hayal kırıklığıydı. "TA fanları" deyip geçmemeyin, bu klasik oyun için mod ve birim üretmelerin sayısı bile binlerle ifade ediliyor. Starcraft'tan bile eski olduğu halde hala modları yapılmıyor Total Annihilation'ın (bkz. [www.planetannihilation.com](http://www.planetannihilation.com))



### TOTAL ANNIHILATION'IN RUH İKİZİ

Her işte bir hayır vardır derler ya. GPG ile Atari'nın anlaşamaması da sonradan hayırların en güzel olara anılacak türden bir kötü haberdi. Çünkü eski oyununun isim hakkını alamamak Chris Taylor'ı bırakın yıldırmak tam tersine ateşlemiştir. Böylece GPG sıfırdan yeni bir GZS için kollarını sıvadı. Bu oyunda TA'ya ait ne varsa sahip olacak ama kesinlikle çok daha fazlası olacaktır. Böylece Supreme Commander ortaya çıktı, nam-ı diğer "stratejilerin en büyüğü". Kimsenin ruhu bile duymadan ilerleyen projenin yıldı E3'te dahi gösterilmemiştir. Kimsenin böyle bir oyun geldiğinde haber yok-

tu, kimse hazırlıklı değildi. Sonra bir Amerikan dergisinin Ağustos sayısında ilk defa kendini gösterdi Supreme Commander. Ve o günden beri oyun dünyasının dilinden düşmüyordur.

### TEK BİR AĞAÇTAN BÜTÜN DÜNYAYA

Supreme Commander için şu ana dek iki kere "en büyük" dedik ama fark ettiyseniz büyük kelimesini hep tırnak içine aldık. Çünkü bugünden bu oyunun gelmiş geçmiş en iyi strateji oyunu olup olmayacağına kesitmek zor (aday olsa bile). Ama Supreme Commander'in ölçek olarak tüm stratejilerden daha büyük olacağı kesin. Bugüne kadar gördüğümüz en devasa strateji hangisiydi, Rome Total War mu? Bütün dünya haritasını kaplamaması da özellikle sıcak çarpışmaların yaşandığı arazileri devasayıdı Rome Total War'un. Şimdi öyle bir oyun düşünün ki Rome Total War'daki bütün haritaların toplamına eşit büyüklükte. Yani bu oyun Rise of Nations gibi dünya harmasını sıra tabanlı oynatıp çarpışmaların olduğu bölgeleri tek tek karşınıza koymuyor. Gerçek zamanlı olarak dünyanın her yerinde birimleriniz ilerliyor, çarpışmalar oluyor. Ve siz istedığınız zaman Orta Avrupa'daki çarpışmanızdan Pasifik'teki donanmanıza odaklanabiliyorsunuz. Üstelik yaklaştığınızda her birimin detaylarını, hareketlerini görebiliyorsunuz. Korkutucu değil mi?

Oyunun böylesine büyük bir ölçekte olması elbette oynaması bütünüyle değiştiriyor. Her şeyden önce deniz ve hava birimleriambaşka bir yapıya bürüneniyor. Çünkü bugüne kadarki strateji oyunlarında gördüğümüz denizler, Supreme Commander'ınları yanında kütvet gibi

Ateşi olan var mı?  
Ciuuywzzz!!! ▼



kaliyor. Denizler devasa ve mesafeler çok uzak olunca gemilerimizin büyülüğu ve uçaklarımızın uzun mesafe saldırıları bu oyunu bensiz kılıyor. Sıradan bir strateji oyununda uçak gemilerimiz bile üç beş tank büyülüğünü geçmezdi. Ama Supreme Commander'da her birim, her bina gerçekten olması gereken ebatlarda. Mesela bir kruvazörün üzerindeki topların her biri bir tank ile aynı büyüklükte. Elbette bu büyük gemileri karaların iç kesimlerinde kullanamıyoruz. Ama Amerika'da ürettiğiniz tankları Avrupa'ya götürücekseniz ya deinizlere ya da göklere hâkim olmanız gerekiyor.

## DÜNYALILAR VE BAŞKA DÜNYALILAR

Aynı TA gibi Supreme Commander da gelecekte geçen bir bilim kurgu stratejisi. Ancak TA'dan farklı olarak bir hikâyeye sahip. Hem de oldukça uzun ve çetrefilli bir hikâye... Her şey 2018 yılında Quantum çağına girilmesi ve Quantum Tünelleri üzerine çalışmalarla başlıyor. 2062'de ilk Quantum Tüneli açılıyor ve bu tünelleri kullanarak uzayın en uzak mesafelerine ulaşabilen insanlık uzaya yayılmayı başlıyor. 2284 yılında insanlık ilk 16 koloninin kurulumunu tamamıyor. Ama bundan sonra her koloni kendi başına kolonilemeye başlıyor ve 2500'lere gelindiğinde de 100'ün üzerindeki koloninin her biri kendi başına kolonileşme kararı alınca bilinen evrenin her köşesi tek tek insanlığın eline geçmeye başlıyor.

2600'ların başında dünyada Gustaf Brackman isimli bir bilim adamı insana çok benzeyen, fazladan yüksek işlem kapasitesine sahip mikroçipler taşıyan cyborg'lar üretmeyi başlıyor. Ama bizden daha zeki yapay insanların varlığı kimilerini mutlu etmiyor (bunda o günde dek çevrilen 80 Matrix filminin etkisi olsa

Dünyadan iyice uzaklaşınca birimler böyle küçük noktacıklar olarak temsil ediliyor. Ve buradan nükleer silahların ne kadar etkili olduğu görülüyor.

gerek). Bu yüzden hükümet tüm cyborg'lara tek bir noktadan kontrol edilebilen özel bir imha devresi eklenmesini şart koşuyor. 2663'de artık 400'ün üzerinde koloniye yarışmış olan insanlık ufak ufak kaosa sürüklüyor. Koloniler arası güç çekişmesi çarpışmalara ve savaşlara yol açıyor. Sorun çkarılan kolonilerden biri olan

unutma gafletine düşüyor.

Bütün bu süreç boyunca insanlık uzayda başka bir akıllı türe rastlamıyor. Evrende yalnız olduğumuz düşünürken Seraphim II gezegeninde yabancı bir uygurlığa rastlanıyor. Aslında barışsever olsalar da iletişim problemleri ve insanların keşif gücünün paranoyaları yüzünden insanlar Seraphim II'ye saldırıyor. Ama bu saldırıldan önce Sarah isimli bir biyolojist, Seraphim II'ye giderek onlarla bağlantıya geçiyor ve güvenlerini de kazanıyor. Keşif gücü Seraphim halkı için ölümcül bir virüsü

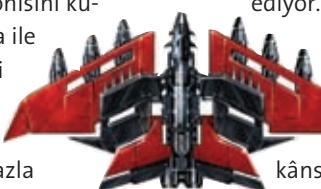
**Supreme Commander'da her birim, her bina gerçekten olması gereken ebatlarda. Mesela bir kruvazörün üzerindeki topların her biri bir tank ile aynı büyüklükte.**

Pluto II'nin neredeyse tamamen Cyborg nüfusa sahip olması dünyayı harekete geçiriyor ve bütün Cyborg'ları imha edecek olan "Gentling" programı devreye sokularak Cyborg'lar toptan yok ediliyor. Ama Brackman takipçileyiyle birlikte Pluto II'ye kaçarak buradaki Cyborg'ların imhasını engelliyor.

Sağlığı bozulduğu için kendini de yarı Cyborg'a çevirmiş olan Brackman burada ilk Cybran kolonisini kuruyor ve dünya ile bütün iletişimini kesiyor. Uğraşması gereken 400'den fazla problemlı kolonisi olan Dünya, Cyborg'ların yok olduğu yanılığında Pluto II'yi

atmosfere salmadan önce, bu garibanırk, kendi bilgi birikimlerini ve bazı özel güçlerini Sarah ve onu takip eden Seraphim yanlılarına vermemi başarıyor. Psişik güçlere sahip bu barışçıl halkın tamamen yok edilmesinin ardından Sarah onların yolunda ilerlemeye karar veriyor ve Aeon kolonisini kuruıyor. Ama yaratık sever bu koloniye hoş bakmayan insanlık tüm sektörü karantina altına alıyor ve güçlü bir donanma ile sarıyor. Ama kısa süre içinde bölgedeki koloni güçleri ile irtibat tek tek kesilmeye başlıyor. Düşmanın nasıl saldırısını ve koloni güçlerini nasıl yok ettiğini anlayamayan imparatorluk Seraphim II'nin 10 ışık yılı mesafesindeki bir alanı boşaltıyor ve bölgedeki bütün kuantum kapılarını yok ederek Aeon'u izole ediyor.

2800'lere gelindiğinde Dünya imparatorluğu 1280 koloniye sahiptir. Ama artık bu kolonileri düzen içinde yönetmek imkansız hale gelmiştir. Bir yandan karantina bölgelerinden sızan Aeon güçleri ve gittikçe genişleyen Cybran'lar rahatsızlık yaratmaktadır. Sonunda rahatsızlıklar galaksinin dört bir yanını saran savaşlara yol açar. Koloni güçleri ne koloniler arası ca-





Cybran'ların bu devasa örümcekleri lazerlerin yanı sıra üzerine basarak da düşman araçlarını yok edebiliyor.

tışmaları durdurabilmekte, ne de Aeon ve Cybran'ların ilerlemesine engel olabilmektedir. Sonunda koloni güçleri ilk 16 koloniye kadar geri çekilir ve geriye kalan bütün galaksiyi anarşije terk eder. Sonunda Dünya İmparatorluğu tamamen çöker ve Birleşik Dünya Federasyonu (UEF) kurulur.

Böylece Sonsuz Savaşlar (Infinite Wars) başlar. UEF, Aeon ve Cybran güçleri bir yandan birbirleriyle savaşırken bir yandan da geriye kalan kolonileri yanlarına çekmeye çalışmaktadır. Bu savaşa sonsuz denmesinin sebebi Supreme Commander'lardır. Bu komutan birimleri "Kütle ve Enerji"yi kullanarak saatler içinde ordular üretip indikleri gezegeni cehenneme çevirebilmektedir. Supreme Commander'ların bu tükenmez güçleri sebebiyle savaşın asla bitmeyeceği düşünülmektedir. Böylece oyumuz başlar.

## EN DEV BİRİM

Supreme Commander'in geri plan hikâyesi bile kendisi gibi büyük ve karmaşık. Ama sıkayı etmenin anlamı yok. Oyun, kitap ya da film olsun her türlü bilim kurgu da o günlere nasıl gelindiğini, evrenin nasıl şekillendiğini bilmek beni rahatsız etmiştir hep. Öyle damdan düşmüş gibi, "bunlar bilmem kim, bunlar da düşmanları, aha savaşıyorlar ve kahramanlarımız sahneye girer" diye başlayan hikâyeler hep yarılmıştır bana. Üstelik geri plan hikâyesine gösterilen emek oyunun kendi hikâyesinin de baştan savma olmayacağı gösteriyor. Gerçi ırklara, olayın gelişim şekline Sarah ve Brackman karakterlerine bakınca oyuncunun hikâyesi Starcraft'ı andıracak gibi geliyor.

Supreme Commander'i en ilginç yapan noktalardan biri Supreme Commander'ların kendisi. Şu ana kadar aldığımız bilgiler bizi, yani oyuncuya temsil edecek olan bu birimin oyunun kilit noktası olacağını gösteriyor. Gas Powered Games bu konuda çok detaya girmek istemese de ekran görüntüleri ve sızan ufak tefek haberler Supreme Commander'in taktik nükleer silahlar kullanan devasa bir birim olduğunu ve aynı zamanda üssümüzü kurmayı başlatan ilk birim olarak da hareket edeceğini gösteriyor. Biz ise Supreme Commander'ların omzundaki kabinde olacağız. "Ne kadar devasa?" derseniz, Supreme Commander'ımızın bir bölümünün uçak hangarı olacağı söylemini söyleyelim hemen!

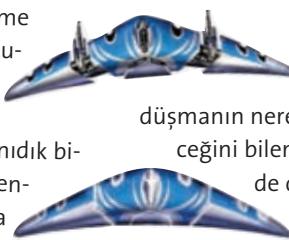
Ama oyundaki tek dev birimin (güç ve

ebat olarak) Supreme Commander olduğunu sanmayın. Her üç ırk her stratejide gördüğümüz tanıdık birimlerin yanı sıra kendilerine özel devasa birimlere sahip olacak. Bunlardan biri hava nakliye araçları olacak. Ekran görüntüleri en azından insanlarda aynı anda 14 Mech taşıyabilen bu devasa araçlardan olacağını gösteriyor. Bu araçlardan 4-5 tane yaptığınız mı güçlü bir saldırı birliğini dünyadan istediğiniz köşeye indirebilirsiniz. Ayrıca yine insanlarda uçak gemisi gibi büyük bir hava filosunu taşıyabilecek devasa bir denizaltı olacak. Suyun altından sessizce ilerleyip düşman kıyılارında bir anda belirebilecek bu birim, tabii beraberinde onlarca uçakla birlikte. Ayrıca Cybran'larda örümceğe benzer devasa bir birim olduğunu görebiliyoruz.

Bu birim laser silahıyla ortalığı cehenneme çevirmenin yanı sıra düşman (ve dost) tanklarını böcek gibi ezip geçebiliyor. GZS'lerin dengeli olması prensibi gereği her ırkın hava, kara ve denizde en az birer dev birimi olacağını tahmin edebiliriz. Bu birimleri üretmek zor olsa da bir kere ürettiniz mi durdurulmaları pek zor olacak.

## NEREDE BU DÜŞMAN

Oyun haritasının devasa ol-



ması yeni mücadeleleri de beraberinde getirecek. Mesela düşmanın nerede olduğunu ve nereden geleceğini bilememek. Bugüne kadarki RTS'lerde düşmanın nerede olduğunu bilmek pek de zor değildi. Eğer "biz kuzeydeysek onlar da güneydedir" diyip körlemesine nükleer füze atabilirdiniz mesela. Ama Supreme Commander'da düşmanın yerini tahmin etmeniz, üslerinin nerede olduğunu bulmanız ciddi bir emek gerektirecek. Oyunda düşmanı bulmanın üç yolu olacak, keşif birlikleri, radarlar ve gözlem gücü. Birkaç hızlı ve hafif birim ile haritayı tarayarak düşmanı bulabilirsiniz elbette. Ama harita devasa olunca bu iş çok vakit alacaktır. Diğer bir yöntem olan radarlar ise düşmanı bulmanızın yol açmasına rağmen onun da siz bulmasını sağlar. Çünkü taraflar karşılıklı olarak dinleme istasyonları kurarak radar ve sonar dalgalarının kaynaklarını bulabilecek. Bu yüzden radarla alanı taramak düşmanın siz onu bulmadan yerinizi saptamasına yol açabilir. En temiz yöntem ise düşman haretlerini takip ederek yerini saptamak. Düşman birlikleri ne yönden geliyor, tank izleri bize hangi yönü gösteriyor takip ederek düşman üssüne ulaşabilirsiniz. Ama ya düşman sizden akıllısa, ya birlikler size ulaşmadan önce yön

değiştirmiyorsa. Belki sizi yaniltmak için tanklarını üssünüzün ters tarafına indirip aksi yönden gelmiştir. İşi daha da ilginç yapan oyunدا pek çok bina hareket edebilecek ve düşman yerlerini saptarsa yer değiştirebilecek. Bu saklamaç oyununun Supreme Commander'in stratejik zenginliğini artıracığını tahmin etmek hiç de zor değil. Artık eskisi gibi yaptığınız birimi doğruda düşmana yollamak yok.

Düşmanın yerini test etmek uzun menzilli silahlarınızı kullanabilmeniz için





de şart. Normal birimlerin yanı sıra oyunda nükleer füzelerden, menzil sınırı olmayan devasa toplara kadar pek çok uzun menzilli cehennem silahı olacak. Üstelik hazır harita büyükken GPG nükleer silahların gücünü de abartmayı uygun görmüş. Bugüne kadar pek bir zayıf kalan nükleer silahlar Supreme Commander'da gerçekten patlamaları gerektiği gibi yıkım yaratacaklar ve etki alanları çok geniş olduğu için kaçmak da pek mümkün olmayacağı. Böylece GZS'lerin en güçlü silahları listesinde Gandalf'in Word of Power'ına (Battle for Middle Earth) bir rakip gelmiş olacak.

#### KAYBOLMAK KAYBOLMAMAK

Birimler çeşitli, harita büyük, oyun karmaşık olunca insan "bunun içinde kaybolmadan nasıl savaşıraz?" diye kendine sormadan edemiyor. Düşünsene bir yandan donanmanız sıcak çatışmada, ürettiğiniz yeni birimler nakliye bekliyor, hava kuvvetleriniz düşman üssünü bombardamakla meşgul, yakınınlara nükleer bomba düşmüş, giden birim ve binaların yenisini yapmak lazım... Şimdi bu arada bir de radar/anti-radar derdine düşüp düşman birimi mi arayacağınız? Açıkçası Supreme Commander ile ilgili en büyük korkum bu. Bu karmaşanın içinde kaybolup sıkılmak verilen bu kadar eme-



#### Chris Taylor ile Söyleşi

Hem Dungeon Siege'in hem de Total Annihilation serisinin yapımcısı Chris Taylor'la 2000 yılında E3'te tanışmıştım. Bu samimi yetime(!) güvenip Supreme Commander ile ilgili sorular gönderdim e-posta adresine. Derginin son günküne bırakmadan cevaplamış sağolsun.

Açıkçası Gas Powered Games'den, Dungeon Siege II'nin çıkmadan yeni bir oyun duyurusu beklemiyorduk. Ama görünen o ki DS II'den sonraki projeye karar vermekle kalmamış oyunun tasarımda bir hayli ilerlemişsiniz. Bu iki oyun tamamen farklı ekipler tarafından mı geliştiriliyor? Ne kadar süredir Supreme Commander üzerinde çalışıyorsunuz ve bu oyun Dungeon Siege serisinin geleceğini etkileyecik mi?

Supreme Commander'in üzerinde bir seneden fazla süredir çalışıyoruz ve oyun tamamen farklı bir ekip tarafından geliştiriliyor. Dungeon Siege ekibi bundan sonra Dungeon Siege ile ilgili projelere devam edecek. Ama boşuna sormayın, şimdiden bunların ne olduğunu söyleyemem.

Total Annihilation'da en çok hoşuma giden şeylerden biri gerek oyunun hayranlarının, gerekse geliştiricilerin yayınladığı ekstra paketleri. Supreme Commander ne kadar mod desteğine sahip olacak ve GPG'den ne kadar ekstra içerik bekleyebiliriz? (her hafta yeni bir birim isteriz =)

Oyunun ardından mutlaka ekstra içerik yayılıyor olacağız. Ama şimdiden bir söz vermemiz yanlış olur =)

Supreme Commander gerçekten devasa gözükmektedir ama bir yandan da mikro yönetmeye de izin veriyor. Bunun oyuncular için çok karışık, hatta korkutucu olmasından endişe ediyor musunuz? Bu konuda bir denge yakalamak için neler planlıyorsunuz?

Amacımız GZS'leri yepyeni bir seviyeye taşımak. Ama bir yandan da geleneksel GZS oyunlarına aşina olanların başına oturur oturmaz rahatça oynayabilmesini istiyoruz. Birimler dev veya minik de olsalar oyunun arayüzü hep temel kılıyor ve oynamış oyuncuyu zorlamıyor.

Oyun hakkında duduklarımız Supreme Commander'in aslında oyundaki birimlerden biri olduğunu gösteriyor. Eğer bu doğrusa oynaması nasıl değiştirecek? En sonunda ölebileceğimiz bir strateji mi geliyor yoksa?

Evet, oyunculara ilk olarak vereceğimiz birim bu ve tek başına bütün bir ordunu yaratabiliyor. Oyuncuya temsil eden avatar genelde Supreme Commander sayılıyor ve kahramanımız Supreme Commander'in içinde oturuyor. Bu yüzden Supreme Commander yok edilirse oyuncu da yok olmuş sayılıyor.

Gelecekte Supreme Commander'in RYO temali bir versiyonunu yapmayı düşünüyor musunuz (Total Annihilation Kingdoms gibi)?

Şu an için bu pek de ihtimal dahilinde gözükmüyor.



ge yazık eder çünkü. Ama GPG bizi bu dertten kurtarmak için oyundaki hemen her şeyin otomatik bağlanabilir olması için çalışıyor. Mesela bir yeri bombalıyor musunuz? Uçaklarınız kafalarını kullanıp en doğru hedefleri seçebilecek, böylece sizin orada kalıp tek tek düşman binalarına tıklama derdiniz olmayacağı. Veya donanmanın belli

bir alanı kontrol etmesi mi gereklidir? "Burayı kontrol et" diyip onları unutabileceksiniz.

Supreme Commander ile ilgili duduklarımız bilgiler şimdilik bu kadar. Oyunla ilgili çok detay ortaya çıkmış olmasına rağmen hala kafamızda onlarca soru dolanıp duruyor. Muhtemelen bu soruların cevapları oyun önemizdeki sene çıkışına kadar belli olur. Şimdilik Supreme Commander'i "Heyecanla Beklenen Oyunlar" listemizde en üst sıralara alıp nefeslerimizi tutmaktan başka yapacak bir şey yok. [sonun sonu]

# Bilen Adam

## BİLEN ADAM YILLIK İZNİNİN BİR BÖLÜMÜNÜ KULLANDIĞI İÇİN DELİRMİŞTİR!

Evet delirdim! Bu ay buraya ne yazacağımı bir türlü bulamadım ve delirdim! Ayın sonu geldi, dergi matbaaya gitti de ben hala bön bön bakıyorum ekrana! Evet arkadaşlar, bir Bilen Adam olarak bu ay size anlatacak yeni bir şey öğrenemediğimi fark ettim ve utandım. Neden? Çünkü ayın ilk haftası tatildeydim! Yaa, yaa, insan yıllar sonra adam gibi bir haftalık tatil yapınca şırazeni kayıyor, geri gelince biriken tüm işler yüzünden her gün ekstra çalışması gerekiyor, bu sirada ilham perileri kaçışmış ama olsun. Önemli olan soğuk kış aylarında “ben bu yıl tatil yaptim de mi, ehi ehl!” gülümsemesi taşımak değil mi zaten?... Aha, Burak geldi galiba, derhal iki farklı konuyu ele alayım!

\*\*\*

Bu ay belki de hayatında ilk kez bir çöp posta bir şey öğrenmemi sağladı. Pos-

tanın konusu, İngiltere'de başlayıp Türkiye'ye sıçrayan bir uygulama. İnsanlar artık okudukları kitabı bitirdikleri yerde bırakılmış. Sonra o kitabı bulan bir başkası alıyor, o da bitirdiğinde içine kısa bir not yapıp bitirdiği yerde bırakıyor. Bu postayı bana atan zat kitabı Türkbüük'nde bulmuş. İçindeki notta “Ben bu kitabı severek okudum. Ve bitirdiğim yerde bırakıyorum. Sizin de seveceğinize eminim. Severseniz okuyun, sevmeyeniz aynen bulduğunuz yerde bırakın... 03 / 2005 Türkbüük.” yazıyordu. Üç, kitabı okuyan üçüncü kişi olduğunu gösteriyor. Ve üstündeki nota göre kitap dolaşmaya İstanbul'da başlamış. Bu uygulamanın başladığı İngiltere'de bazı kitaplar Londra'da başlayıp Kuzey İrlanda'ya kadar yolculuk ediyormuş!

Çok hoş, çok güzel bir uygulama da, bizim sokakta, otobüste okumak gibi bir huyumuz yok ki. Avrupa'da insancıklar

her otobüse, trene çöktüklerinde ellerinde bir kitap olur. Bize kaç tane görüyorsunuz bu insanlardan? Okuyan azınlık da kitabı evinde, yatağının yanına bırakacağını ve bu uygulamanın pek yayılacağını sanmıyorum ülkemizde. Bir de, neden çöp posta gönderiyorsun bana be adam!?

\*\*\*

En sevdigimiz oyun sitelerimizden Merlinin Kazanı Premystikal adında, PDF formatında bir fanzin çıkartıyor. Sadece adventure oyunlarını ve oyuncularını konu alan bir fanzin bu, oldukça da zengin içerikli. “Ha öldü, ha ölecek!” diye adventure türüne gözlerini dikmiş olanlara siz de gicik oluyorsanız, [www.merlininkazani.com](http://www.merlininkazani.com) 'a uğrayın ve Premystikal'ın ikinci sayısını indirin. Gerçi ben bu yazıyı yazmaya başladığında ana sayfadan linkini kaldırılmışlardı, umarım tekrar koyarlar.

### EVVEL ZAMAN OLUR Kİ...

#### 6 yıl önce

Şimdi, Level tarihinin en büyük gaflarından birisini görmek için bu sayıyı alıyoruz, 31. sayfayı açıyoruz ve Command & Conquer: Tiberian Sun incelemesinin bitiş cümlesini okuyoruz: “...Uzun zamandan beri beklediğimiz Starcraft katili elimizde, Tiberian Sun. Allah rahmet eylesin diyorum sana Starcraft, huzur içinde yat!”

Oha Sinan! OHHA! Hadi oyunu beğenmişsin, doğuştan C&C hastasısun, onu biliyoruz. 10 üzerinden 9'u vermişsin. Daha dün çıkmış (o gün için) Tiberian Sun'ı alıp Starcraft'ın üstüne yerleştirmeye utandın mı? Yuh diyoruz, forumlarda bizi bu cümle için affetmeyeceğini söyleyen arkadaştan özür diliyoruz.

Yine C&C'den kaynaklanan özel bir anısı vardır bu sayının. Kapakta, aşağıda ve ortada, C&C'lerin karakteristik kötü adamı Kane'in küçük bir resmi var ya. Tam o zamanlarda da satanist muhabbeti çıkmıştı, siyah t-shirt'le gezmeye korkar olmuştu hanı. İşte bu 1 cm karelik resim yüzünden dertli bir annenin arayıp “Kapağa satanistlerin liderinin resmini bas-



mışsınız zaten, oğlum sizin yüzünüzden tuhaf davranıyor...” diye abartısız 45 dakika telefonda kulağımızı kemirmiştir.

İncelenen en iyi oyunlar: Kingpin (Level Notu: 9), Outcast (L.N: 9), Shadow Man (L.N: 9), Driver (L.N: 9), Metal Gear Solid Integral (L.N: 9)

#### 3 yıl önce

Bu sayıyı kuralarken ne gördüm bilin bakalım? En heyecanla beklediğim oyunlardan olan Fahrenheit'in ilk bakışını! 2003'te çıkacağı söylemiş o zamanlar. Ecran görüntülerine falan bakınca anladım ki, oyun için ta o zamandan ne planlanmış. Sahneler falan o zamandan bu zamana değişmemiş. Son birkaç aydır dikkatimi çekiyor bu oyun, ama daha o zamanlar içinde bir kırıntı yaratmıştı.

İncelenen oyunlar arasında 88 almış olsa da ufak çaplı hayal kırıklığı yaratan The Thing en önemlisiydi. Neden hayal kırıklığı yaşatmıştı? Filmdeki paranoya atmosferi pek yoktu, yanınızdaki herifin Şey'e dönüşmesi daima kesindi. Siz de bir süre sonra umursamamaya başlıyordunuz ki The Thing'in bu potansiyelini, ardından bir Survival Horror oyunun dönüştürüyordu. Diğer ilgi çeken oyunlar arasında Moto GP (Level Notu: 90) ve SSX Tricky (Level Notu: 93) vardı.

Ama bu sayının en önemli yazarı, yine bu sayıda başlayan Ne Oynadığınızı Bilin yazı serisinin ilk halkası olan “Oyunların 30 Yıllık Tarihi” dosyasıydı. Pong'dan başlayarak günümüze uzanan oyun tarihini 4 sayfaya sığdırmak imkansız olsa da, Burak bir şekilde başarmıştı bunu. Efferim len!



## 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 örneklерinden 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 rezalet. Üstüne para bile verseler, harcadığınız zamana değmeyecektir.

### SİSTEM GEREKSİNİMLERİ:

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

## DÜNYA LİSTELERİ

### PC

- 1- The Sims 2
- 2- Battlefield 2
- 3- Half-Life 2
- 4- The Sims 2: University
- 5- Guild Wars
- 6- World of Warcraft
- 7- Championship Manager 5
- 8- Football Manager 2005
- 9- Rome Total War
- 10-GTA: San Andreas



### Playstation 2

- 1- Brian Lara Cricket 2005
- 2- Fantastic 4
- 3- Charlie and the Chocolate Factory
- 4- Madagascar
- 5- Cricket 2005
- 6- Medal of Honor: European Assault
- 7- LEGO Star Wars
- 8- Juiced
- 9- Destroy All Humans!
- 10-Tekken 5



Kaynak: ELSPA haftalık resmi satış listelerinden derlenmiştir.

★ yeni ✎ değişmedi yükseldi düştü



## ALTIN KLASİKLER

Geçen ay “fırtına öncesi sessizlik bu” falan demişti ama ne fırtınamış be kardeşim, gelmek bilmedi! Neyse ki oyun denizleri esmese de biraz dalga yapmaya başladı.

Codeneme Panzers 2, Blood Rayne 2 tadımlık oyunlardan; ama PS2’de Winning Eleven 9 PC’de de Dungeon Siege 2 açıkçası beklenítlerimizi aştı. Oldukça da uzun oynama süreleri olan bu iki oyun esas dalga gelene kadar hepimizi oyalayacak. Oyalamalı! F.E.A.R.!

### AKSIYON

	Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
	God Of War	2005	%95 - %95
	GTA: San Andreas	2004	%98 - %95
	Splinter Cell: Chaos Theory	2005	%95 - %94
	Tekken 5	2005	%93 - %92
	Metal Gear Solid 3	2004	%94 - %91

### FPS

	Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
	Brothers in Arms	2005	%92 - %91
	Half-Life 2	2004	%95 - %91
	Star Wars: Republic Commando	2005	%90 - %89
	Chr. of Riddick : Escape from B.B	2005	%91 - %89
	Medal of Honor: Pacific Assault	2004	%90 - %87

### SPOR

	Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
	Winning Eleven 9	2005	%97 - %97
	NBA Street Vol. 3	2005	%93 - %92
	Football Manager 2005	2004	%95 - %92
	Pro Evolution Soccer 4	2004	%95 - %92
	Fight Night Round 2	2003	%91 - %90

### YARIŞ

	Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
	Gran Turismo 4	2005	%95 - %93
	TOCA Race Driver 2	2005	%92 - %91
	Midnight Club 3	2005	%90 - %90
	Burnout 3: Takedown	2004	%93 - %90
	GTR	2005	%90 - %89

### STRATEJİ

	Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
	Act of War: Direct Action	2004	%91 - %91
	Rome Total War	2004	%94 - %91
	Silent Storm: Sentinels	2004	%91 - %88
	Hearts of Iron 2	2005	%88 - %86
	Codename Panzers	2004	%89 - %86

### RPG

	Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
	Vampire: Bloodlines	2004	%92 - %90
	Sid Meier's Pirates!	2004	%92 - %90
	Dungeon Siege 2	2005	%88 - %88
	Bard's Tale	2005	%86 - %86
	Star Wars: K.O.T.O.R.	2004	%92 - %86

### ADVENTURE

	Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
	Still Life	2005	%90 - %89
	Myst 4 Revelations	2004	%91 - %88
	Broken Sword 3	2004	%90 - %84
	Return to Mysterious Island	2005	%81 - %79
	Sentinel: Descendants in Time	2005	%80 - %78

### SIMULASYON

	Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
	The Sims 2	2004	%95 - %92
	Silent Hunter 3	2005	%88 - %87
	Pacific Fighters	2004	%88 - %85
	Dangerous Waters	2005	%85 - %84
	Ace Combat 5: Unsung War	2005	%84 - %82

### ONLİ. AKSIYON

	Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
	Battlefield 2	2005	%92 - %92
	Unreal Tournament 2004	2004	%95 - %90
	Tribes Vengeance	2004	%90 - %88
	Counter Strike Source	2004	%85 - %83
	Joint Operations	2004	%87 - %84

### DEVAŞA ONLINE

	Platform/Oyun	Yıl	Not - Güncel Not
	Guild Wars	2005	%95 - %95
	World of Warcraft	2005	%96 - %94
	SWG:Rage of Wookies	2005	%87 - %86
	Everquest 2	2004	%88 - %85
	City of Heroes	2004	%85 - %81



# DUNGEON SIEGE II

Yazan Eser Güven

Aksiyon RPG'lerin etrafındaki abluka kırılıyor.

2002 yılı RPG severler için çok bereketli bir yıldı. A sınıfı bir RPG olan Neverwinter Nights ortalığı sallarken, Chris Taylor'un uzun zamandır üzerinde çalıştığı Dungeon Siege'i nihayet piyasaya çıkmış ve aksiyon ağırlıklı RPG piyasasını ölüm döşeğinden kaldırılmıştı. Tabii her aksiyon RPG'nin kaderiyle yüzleşmek zorunda kalan DS, kendisini Diablo efsanesiyle karşılaştırırken bulmuş ve bu karşılaşmadan başı dik bir şekilde ayrılmayı başarmıştı. Gerçi karşılaşma biraz zorlu geçmiş, Dungeon Siege'in kolu kanadı kırılmıştı. Ancak nefes kesici grafikleri, aynı anda 6 farklı karakteri kontrol etme imkanı, hiç dinmeyen temposu ve ilk oyunun hatalarından gerekli derslerin alınacağı umuduyla serinin ikinci oyununu tam 3 yıl bekletmeyi başardı. En azından ben bekledim ve beklediğime de çok memnunum.

Oyuna girip de ana menüye ulaştığımızda "Bu devirde bu kadar düşük çözünürlükte giriş ekranını nasıl yapmışlar?" diye düşünürken, birden tek kişilik oyunu seçip yerimizde korkuya sıçrıyoruz. Son dönemin en başarılı devasa online RPG'si World of Warcraft'ı oynayan veya en azından bir göz atma şansına sahip olanlar bilirler; Elfler güzel varlıklardır, baktıkça bakasınız gelir, bakarken bir yandan da ağzınızın suyu akar. Dungeon Siege 2'deki Elfler ise korku filminden fırlamış gibiler. Yani bir oyun düşünün ki yarı-dev olarak tanımlanan ırk, güzeller güzeli Elf ırkından çok daha şirin gözüksün. Daha karakter seçme ekranından oyunun grafiklerine ilişkin edindigimiz ön yargı maledesef oyun içi görüntülerinde de peşimiizi bırakmıyor. İlk oyunu oynamış olanlar hatırlayacaklardır, 2002 yılının grafik seviyesine göre oldukça göz alıcı bir oynadı Dungeon Siege. Özellikle aynı dönemde piyasaya çıkan ve kendi tarzında çok iyi grafiklere sahip olan Neverwinter

Nights'la karşılaşıldığında, dış ortamları inanılmaz güzellikteydi. Hatırlarım da bir çok kez asma bir köprüün üzerinde durup aşağıdaki dünyayı seyretmek için oyuna kısa aralar vermiştim. Dungeon Siege 2'de de durum "aynen" böyle. İlk oyunun grafik motorunu alıp biraz cıllalayarak oyuncuların bergenise sunmak Gas Powered Games'e pek yakışmamış ve piyasaya çıkış tarihleri arasında 3 yıl olan bu iki oyunda, grafiksel anlamda çok daha fazla değişiklik görmeliydi diye düşünüyorum. Oyun motoru 1600x1200 çözünürlüğü desteklese de, Anisotropic filtreleme ve FSAA gibi özelliklerin oyun içerisinde ayarlanamaması da ek siklikler arasında yerini alıyor.

## AH O GÜZELİM ÇÖLLER, VADİLER

Tüm bu eleştirilerden sonra oyunun grafik alanında hiç mi başarısı yok derseniz, tabii ki var derim. Kamerayı oyun alanına fazla yaklaşmadığınız sürece, oldukça hoş görünen bir ortamdasınız. Yeryüzü kaplamalarına ya da karakterlere yaklaşmadığınız için,



**Jeremy Soule tarafından bestelenen oyun müziği tek kelimeyle muhteşem. Dungeon Siege 2 ortalama 30 ila 50 saat arası bir oyun süresi sunuyor. İlk oyundan hatırladığımız eşeğin dışında, birçok farklı özelliklere sahip tam 10 farklı evcil(!) hayvanı grubumuza ekleyebiliyoruz.**

düşük çözünürlüklü dokular ve ayrıntı-

dan yoksun karakter grafikleri sizi fazla ra-

hatsız etmiyor. "Dungeon Siege" tarzının en güçlü özelliği olan "doğallık", ikinci oyunda da tüm görkemiyle karşımıza çıkıyor. Ormanların orman, çöllerin çöl gibi göründüğü ve her ortamın kendi doğallığı içinde yansıtıldığı ender oyunlardan biri olan DS, Aranna'nın fantastik dünyasını elinden gelen en iyi şekilde gözler önüne sermeye çalışıyor. Renklerin canlılığıyla desteklenen bu hoş atmosfer, yüksek çözünürlük ve FSAA kullanımı ile (her ne kadar hala ilk oyunu animatsa da) tatmin edici bir düzeye ulaşıyor. Yeni nesil oyunlardan alıştığımız ara videoların aksine, ağını kipirdatmadan konuşma yeteneğine sahip olan Aranna sakinlerini de görmezden gelmeyi başarabilirsınız, oldukça hoş bir oyun deneyimi sizi bekliyor demektir.

**Yani bir oyun düşünün ki yarı-dev olarak tanımlanan ırk, güzeller güzel Elf ırkından çok daha şirin gözüksün.**

Günümüzde neredeyse satranç oyunlarının bile çevresel ses desteğiyle karşımıza çıktığını düşünecek olursak, Dungeon Siege 2 gibi üst düzey bir oyunun da bu özellikten yoksun olması beklenemezdi. DS2'nin fantastik atmosferinin en önemli unsurlarından biri olan sesler, oyunun çok rahat bir şekilde beğenimizi kazanıyor. Görüş alanınızda olmasa bile etrafınızda tüm hızıyla sürmekte olan savaşın sesleri, bir anda kendinizi oyuna kaptırmanız sebep oluyor. Eğer fazladan bir kaç hoparlöre sahip bir ses sisteminiz varsa, Aranna'nın zenginliklerini hissetmeniz de kolaylaşıyor. Karakterler diyaloglarının da oldukça özenli bir şekilde hazırlandığını görsek de, bazı konuşmalar ve ara videolarda, o andaki duyguya yansımaktan biraz uzak kaldığını üzülerek fark ediyoruz.

Jeremy Soule tarafından bestelenen oyun müziği ise tek kelimeyle muhteşem. Girdiğiniz her ortamın havasını en iyi şekilde yansıtan müziker sayesinde oyunun tansiyonun bir an olsun düşmesine izin verilmiyor. Ancak daha sonra değineceğimiz ve en iyi ihtimalle kocaman bir 30 saat alan, oyunun tüm zevkini almak için 3 defa tamamlanması gereken oyun boyunca sizin tansiyonunuza ne hale gelir orasını bileyim.





## 'DAN', 'CIN' SESLERİ ARASINDA

Oyuna başladığınızda, temel oyun stilinin ilk oyundan bu yana çok fazla değişmediğini fark edecekseniz. Dungeon Siege'in aksiyon RPG tarzına getirdiği değişik seviye atlama sistemi ikinci oyunda da aynen kullanılmış. Bu siteme göre karakterinizin 4 ana daldı ilerlemesi için ilgili saldırı ya da savunma tekniklerini kullanması gerekiyor. Melee, Ranged, Nature Magic ve Fire Magic olarak ayrılan bu dallarda gelişmek ve herhangi birinde usta bir karakter yaratılmak için, oyunun başında her karakterinizin oynayacağı rolü kafanızda belirlemeli ve bu role sadık kalmalısınız. Örneğin ana karakterinizin Nature Magic alanında ustalaşmasını istiyorsunuz; bu durumda yapmanız gereken yeşil renkle gösterilen parşömenlerle temsil edilen Nature büyülerini kullanmaktır. Bu büyülerin saldırısı ya da iyileştirme büyülerini olması fark etmez. Belirli bir süre Nature büyülerini kullandıktan sonra karakterinizin gelişimi 2 ayrı alanda gerçekleşir. Büyü kullanıcısı olduğunuz için 3 temel özellikten biri olan "zeka" gelişiminin yanında, Nature Magic alanında da seviyenizin arttığını göreceksiniz. Zeka kapasitinizin artması mana miktarınızı ve

büyü gücünün artması anlamına gelirken, Nature Magic alanındaki ilerleme sayesinde yeni yetenekler kazanıyorsunuz.

Temel karakter gelişimini kısaca özetledikten sonra biraz da özel güçlerimizden ve yetenek ağaçlarımızdan bahsedelim. Her gelişim alanı için tam 12 ayrı yetenek bulunuyor. Bu yeteneklerin bazıları çok gereksizken, bazıları da karakterinizin gelişim sürecinin doğal parçaları olarak yerlerini alıyorlar. Her yetenekin farklı seviyeleri mevcut. Örneğin, Melee karakter sınıfının ilk yeteneği olan Fortitude'un ilk seviyesi size +6 sağlık kazandırırken, ikinci seviyede bu miktar +10'a çıkarıyor ve bu şekilde ilerlemeye devam ediyor. Her yetenekte aynı yapının olduğu ve yetenek puanlarınızın da sınırlı olduğu düşünülürse oyunun başında ciddi bir planlama evresine ihtiyacınız olabilir. Gas Powered Games'deki arkadaşlarınız yetenek sisteminin yeterince karışık olmadığına kanaat getirmiş olacaklar ki, başımıza bir de "özel güç" belasını açmayı uygun görmüşler. Bakmayın "bela" dediğime, bu özel güçler sayesinde düşmanlarınıza normal şartlar altında verdığınızın kat kat üstünde hasarlar verebilir, yanınızda savaşması için çeşitli yaratıklar çağırabilir ve kısa bir süreliğine de olsa kendinizi dokunulmaz yapabiliyorsunuz. Ancak bu

güçlerin "bela" olan kısmı, daha önce anlatığımız tüm gelişim süreciyle doğrudan ilişkili olmaları. Kisacası, belirli bir saldırı tarzını kullanarak ilgili özelliğini ve yeteneginizi geliştireken, bunlara bağlı olarak yetenek ağaçınızı ve seçtiğiniz yeteneklere göre özel güçlerinizi belirleyebilirsiniz. "Kisacası" ile başlayan bir cümle için oldukça karmaşık gibi görünse de, karakter gelişimindeki her ayrıntı aslında büyük bir tablonun parçası. Karakterinizi ne yönde geliştireceğinize harcayağınız zaman oyundan alacağınız zevkle birebir orantılı.

## TAKIM DEDİĞİN BAŞININ ÇARESİNE BAKMALI

Rahatça söyleyebiliriz ki Dungeon Siege, "hack'n slash" tarzının tüm gereklerini fazla-sıyla yerine getirmiştir. Aynı anda bir çok düşmanın göğüs göğüse çarpışabileceğiniz ender oyunlardan biri olan Dungeon Siege'de bazı anlar kimin dost kimin düşman olduğunu bile karıştırdığımı hatırlarım. Serinin ikinci oyunda da durum farklı değil. Oyun sessiz sahne başlamıyor, aksine paldır küldür büyük bir savaşın ortasına dalıyzı (bana nedense Call of Duty'yi anımsattı, İlginç... – Sinan). Da-ha oyunun başlarında bile ağaç adam tadında sürüyle yaratığın amansızca üzerinize saldırıldığını görecek ve bundan büyük keyif alacaksınız. Bu büyük karmaşadan alacağınız zevki biraz daha artırmak için oyuna saldırı modları eklenmiştir. Tek bir tuşla belirleyebileceğiniz "Rampage" ve "Mirror" saldırı türleri ile karakterlerinizin kendi başlarının çaresine bakmasını sağlayabiliyorsunuz. Özellikle boss savaşlarında yararını göreceğiniz Mirror modunda herkes sizin seçtiğiniz düşmana saldırırken; Rampage seçeneğinde, karakterleriniz takıma en yararlı olabilecekleri görevleri benimsiyorlar; saldırıcıları düşmanları ve yardım edecekleri takım arkadaşlarını kendileri belirliyorlar. Büyü kitabımda yer alan 2 adet otomatik büyü (Auto-Cast) kısmına yerleştirdiğiniz iyileştirme gibi büyülerini yapay zekalarının yardımıyla ihtiyacı olan karakterlere kendiliklerinden yapabiliyor-lar. Ayrıca ilk oyunda olduğu gibi her karakterin kullanmasını istediğiniz silah ve büyüler,

## Alternatif



### Diablo 2

Dungeon Siege hiçbir zaman Diablo ile karşılaşılmaktan kurtulamayacak. Siz de bu karşılaşmamak kendiniz yapmak için efsane oyun Diablo 2'nin başına kurulabilirsiniz. Hangisini daha çok seveceğinize siz karar vereceksiniz.

## Artı & Eksi

- ↑ Uzun oyun süresi, içeriğin çeşitliliği, co-op modu, müzikler.
- ↓ Grafiklerin yaşını belli etmesi, seslendirmenin biraz yapay kalması.

Grafik Ses Oynamabilirlik Multiplayer Eğlence 

**Zorluk:** Normal  
**İngilizce Gereksinimi:** Normal  
**Multiplayer:** LAN, internet, GameSpy  
**Bulunduğu Diğer Sistemler:** Yok

saldırı yuvalarına yerleştirip, çeşitli kombinasyonları klavyeyinizin tuşlarına atayabilirsiniz. Savaş kısmını biraz daha kolaylaştırın isterseniz, ayarlar menüsünden otomatik saldırısı ve savunma özelliklerini aktif hale getirebilir ve ana karakterinizin kontrolünü biraz daha kolaylaştırabilirsiniz. Ancak bu seçeneklerin oyundan alacağınız zevki azaltacağını göz önünde bulundurun.

Yazının başlarında da dediğim gibi DS2 ortalama 30 ila 50 saat arası bir oyun süresi sunuyor. Eğer siz de bu oyunu benim gibi 3 yıldır merakla bekliyorsanız, 50 saat gibi bir süre bile sizi tatmin etmeyecektir. Ama üzülmeyin, oyunu tam anlamıyla tamamlayabilmek için 3 x 50 saatınızı harcamanız gerekecek. Diablo 2'de olduğu gibi 3 farklı zorluk seviyesine böülülmüş olan oyunda, bir sonraki seviyeye geçebilmek için oyunu baştan sona tamamlamanız gerekiyor. Ancak burada küçük bir püf noktası var; İlk oyunda 6 kişilik bir ekip kurar ve maceralarımıza bu ekiple devam ederdim. DS2'nin 0-39 level arası karakterlere hitap eden ilk zorluğunda 4, 40-69 leveller için tasarlanan ikinci seviyesinde 5 ve 70-100 levellerin giriş hakkını elde ettiği son zorluk seviyesinde 6 karakterden oluşan bir ekibi yönetiyoruz.

Nispeten çizgisel bir oynamış sahip olan DS2'yi kimler 3 defa oynar bilemem; ancak 100. level'a ulaşmış, etrafına korku saçan 6 kişilik bir takımı yönetmeyi isterdim doğrusu. Hatta isterdim değil istem ve yazım biter bitmez ikinci zorluktan oyunuma devam edeceğim. Sanki tutan var beni.

## FIRE ELEMENTAL DA TADINDAN YENMEZ

Oyunun çeşitli zorluk seviyelerinde 4,5 ya da 6 üyleden oluşan ekibinizi kurarken, ilk oyundan hatırladığımız uzun kulaklı arkadaşınızın dışında, birçok farklı özelliklere sahip tam 10 farklı evcil(!) hayvanı grubumuza ekleyebiliyoruz. Kasabaların hayvan satıcılarından alabileceğiniz yardımıclarınız ilk oyundan farklı olarak ekibe çok daha büyük katkılar yapıyorlar. Normal karakterler gibi deneyim puanı kazanmamalarına rağmen, her zaman ana karakterinizle aynı seviyeye sahip olan bu hayvanlar, onlara yardımınızın mallar sayesinde sürekli güçleniyorlar. Örneğin ateş büyüğü konusunda artıları olan bir Fire Elemental adınız. Ona çeşitli büyücü silahları yedirerek zeka seviyesinin artmasını sağlayabilirsiniz. Ya da savaşçı özellikleri gösteren bir Dire Wolf'a sahipsiniz ve düşmanlarınızı perişan etmesini istiyorsunuz. Bu sefer de küçük (merak etmeyin, beslendiğçe kamancan oluyorlar :) )arkadaşınızı savaşçı silahları ve zırhları ile besleyebilir, sağlık iksirleri ile sağlık seviyesinin artmasını sağlayabilirsiniz. Aynı mantık doğrultusunda mana iksirleri mana seviyesini artırırken; yüzük, kolye gibi aparatlarla hayvanınızın bir çok özelliğini geliştirebilirsiniz. Oyunun multiplayer özellikleri de oyundan geri kalanı gibi oldukça tatmin edici. Özel-

## Kısa Bilgiler

- DS2'de aynen Diablo 2'de olduğu gibi kasabalarda bulabileceğimiz bir eşya sandığımız var. Yani "atsan atılmaz satsan satılmaz" eşyalarımızı bu sandıklarda saklayabiliriz.
- Haritanın çeşitli bölümleri arasında kolayca seyahat etmek için "Teleporter"ları kullanabilirsiniz.
- Ekibinizi savaş alanında bırakıp tümenin bedeli, altınının tam %25'i. Bu yüzden cesetlerinize doğru uygun adım koşturmanız sizin için daha karlı olacaktır.
- Grubunuza 2'den fazla adam katabilmek için öncelikle han sahiplerine belirli bir miktar para ödemeli ve yer satın almalısınız.
- Oyunu tamamlamak için sarı işaretlerle belirtilen öncelikli görevleri tamamlamanız gereklidir. Ancak bir oyunu yıllarca bekledikten sonra, turuncu işaretlerle gösterilen yan görevleri yapmamak ayıp olur diye düşünüyorum.
- Açık alanlarda karşınıza çıkacak olan sağlık ve mana çalışmaları sayesinde kendi iksirlerinizi kendiniz yapabilirsiniz.

likle Coop modunda arkadaşlarınızla beraber aynı ekibin içinde yer alarak, tek kişilik oyunun tüm senaryosunu oynayabilme şansına sahip olmanız oldukça hoş. DS2'yi multiplayer olarak oynamak isteyenler, yerel ağ, internet ve GameSpy seçeneklerine sahip oldukları duyduklarında sevineceklerdir. Multiplayer oyunlarına başlarken yeni karakterler yaratabileceğiniz gibi tek kişilik oyundaki partilerinizi de bu bölümde aktarabilir ve alıştıığınız karakterlerle multiplayer deneyimine ortak olabilirsiniz.

Gas Powered Games, kendisine güvenenleri hayal kırıklığına uğratmadı ve 3 yıllık bekleyişin hakkını verdi desek yalan olmaz. Belki birazcık olabilir ama yine de DS2, bekletenlerin çoğu karşılayarak devasa RPG'lerin hakim olduğu türde aksiyon RPG'lerin eski tadını geri getirmeyi başardı. Açıkçası, 20 tane tipsiz düşmanın doldurduğu ekranda yapılan büyülerin, kılıçın kılıça çarpma sesinin ve o karambolde atılan savaş çığılıkların tadı her zaman başka olmuştur. Oyun motorunun yaşı ve nispeten yapay seslendirmeleri gibi bir kaç kusurunu, tatmin edici uzunluktaki oyun süresi, doğal ortamları, bol çeşide sahip eşya ve düşmanları ile kapatan DS2, "eski moda" adam kesme oyunlarının hala çok keyifli olabileceğini bir kez daha kanıtladı. Blizzcon'da da beklediğimiz Diablo 3 duyurusunun yapılmayaçağını öğrendiğimize göre DS2'yi her üç zorlukta da tamamlaymak için bolca vaktimiz var demektir. ■

## Son karar LEVEL HIT

Devasa online istilasından sıkılık eski tarz, aksiyona dayalı RPG'leri öylediğinizse Dungeon Siege 2 sizin için biçilmiş kaftan. Mutlaka bir göz atın.

## DUNGEON SIEGE 2

Tür ► Aksiyon RPG Yapımı ► Gas Powered Games  
 Dağıtımci ► Microsoft Yaş sınırı ► 18+ Minimum ► 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 4 GB HDD  
 Önerilen ► 2.4 Ghz CPU, 512 MB RAM, 256 MB GFX  
 Web ► [www.microsoft.com/games/dungeonsiege2/](http://www.microsoft.com/games/dungeonsiege2/)

level  
puanı 



**CODENAME:  
PANZERS  
PHASE TWO**

DEM SU  
LEVEL  
DVD'de

## Tanklarımıza garajdan çıkarma zamanı geldi

Yazar Göker Nurbeyler

 Alman oyunlarında alışık olduğumuz bazı gerçekler vardır: Piyasaya ilk önce Almanca çıkararak Almanca bilmeyenleri kıl ederler, klavye yedirecek kadar zor olabilirler, %50 ihtimalle konu II. Dünya Savaşıdır ve çoğunlukla kalitelidirler. Stormregion'dan geçen yıl çıkan Codename Panzers Phase 1 bu özelliklerin hepsini taşıyordu. Panzers 1'in başarısından sonra geleceğine kesin gözüyle bakılan Phase 2'nin İngilizce versiyonu Almanca'yla aynı anda çıkararak tabulardan ilkini yükseltti. Bakalım kardeş oyun başka tabular yıkabilecek mi? Savaş stratejilerinde rakam verme huyunu bozmayarak konuya gireyim: Oyun 20 görev, 3 bölgüm, 11 piyade tipi, 8 piyade özel silahı, 50 tank ve 18 kamyon tipi içeriyor.

se 2'de görevler sekizer tane olmak üzere iki ana bölüme (İtalya-Almanya ve İngiltere-ABD) ayrılmış durumda. Buna ek olarak dört görevde Yugoslav partizanlarını yönetiyoruz ve Balkan askerleri olarak iki ağır saldırıcıya karşı koymaya çalışıyoruz. Üç kampanyayı da bitirenler yetenekli harita editörü ile kendi tek kişilik ve multiplayer haritalarını hazırlayabilirler. Fakat buradaki ayrıntı çokluğu ve arayüzün yeterince kullanıcı dostu olmasına acemi haritacıları sıklıyor.

Klasik olduğu üzere tek kişilik görevler belli bir senaryo etrafında geçiyor. İlk oyunda gözlerimizi yaştıracak bir hikaye yoktu ama Phase 2'de hikaye fena çuvallıyor. Hiçbir oyuncunun kardeşini arayan Dario'yu kafasına takacağını sanmıyorum. Bunu karakterlerin yüzeysel kalmasına bağlayabiliyoruz. Ara sahneler hoş olsada bilgilerin ağırlıklı olarak düz yazıyla vermesi dikkati dağıtıyor. Bir de oyuna katılmaya çalışan mizahı

### Artı & Eksi

↑ Görev tasarımları, taktiksel çeşitlilik, gece görevleri, atmosfer, ses/grafik efektleri, yüksek tekrar oynanabilirlik, harita editörü  
↓ Hikaye, yol bulma sistemi, buglar, silik karakterler daha fazla yenilik olabilirdi

**Grafik**   
**Ses**   
**Oynanabilirlik**   
**Multiplayer**   
**Eğlence**   
**Zorluk:** Zor  
**İngilizce Gereksinimi:** Normal  
**Multiplayer:** Internet ve ağ üzerinden  
**Bulunduğu Diğer Sistemler:** ■

### TANK ALIN, PARK PROBLEMİ ÇEKMEYİN

Panzers 2'de abisi gibi II. Dünya Savaşı'nda geçiyor. İlk partie bizi Berlin ve Stalingrad gibi olayın kalbine götürürken oyun bizi tanka attığı gibi Kuzey Afrika çöllerine, İtalya'ya ve Yugoslavya'ya götürüyor. Pha-



Multiplayer görevleri daha fazla bina ele geçirip daha fazla tank basmak şeklinde geçiyor.

başarısız ve yersiz buldum. Oyundaki esprili diyalogları örneklemek için İtalyan komutanın yediği makarnayı düşman cesedine benzettiğini söyleyebilirim.

Bu tür eksileri önceden aradan çıkardım ki asıl güzellikleri ve hataları daha iyi görelim. Bir oyuna strateji diyorsak gerçekten stratejiler üretirmesi ve kafayı kullanmaya itmesini beklerim. Bu Phase 2'de tam anlamıyla bulduğum şey oldu. Ayrıntı denebilecek noktaları yakalayıp buna göre davrandığınızda işinizin nasıl kolaylaştığını göreceksiniz. Örneğin önleri daha sağlam olan ağır zırhlılara bodoslama dalmak yerine arkadan çevirecek zayıf noktalarından haklamak gibi. Ya da piyadeleri kurban niyetine yollamak yerine binalara kaçırarak deneyim kazanmalarını sağlamak gibi. Phase 2'de de birimleriniz deneyim puanı kazanarak rütbe (maksimum sekiz) alıyorlar böylece ateş güçlerini artırıyorlar. En üst seviyeye gelen birlikler elit statüsüne ulaşarak %50 daha fazla hasar veriyorlar.

Birimler dışında iki kahramana komuta ediyorsunuz ki bunlar arasında ABD generalı Wilson gibi tanınmış isimler yer alıyor. Bu piyadeler güçlü olmalarına rağmen iyi korunmaları gerekiyor, çünkü ölümleri mağlubiyeatiniz anlamına geliyor. İsterseniz kahramanları birer araca bindirerek saldırıcı ve savunma bonusları kazandırabilirsiniz. Panzers 1'de olduğu gibi ihtiyaç durumunda hava desteğiinden faydalanyorsunuz. Hava kuvvetleri katı savunmaları çökertiyor ve takviye paketleriyle orduyu destekliyor. Bu paketler birimleri iyileştiriyor ve mühimmattır sağlıyor.

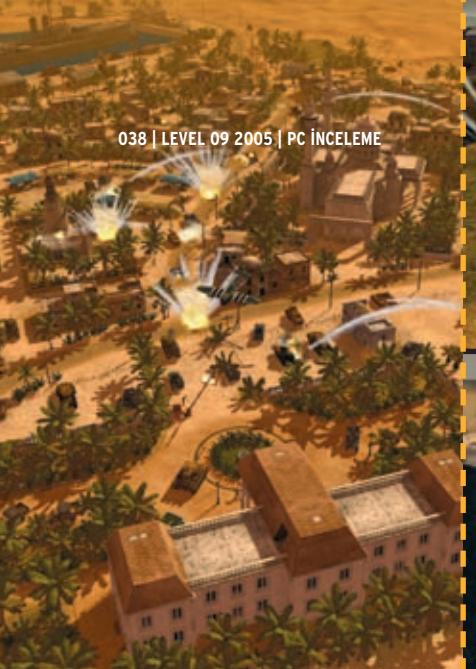
### HAVA ISINDI, PENCERELERİ AÇSANA

Yeni birlikler arasında ilk dikkati çeken alev tankı oluyor. Bu alet düşman tanklarını içindekiler kaçışıya kadar ısıtıyor; yani ilk oyunda piyadelerin yaptığından daha zırhlı hali. Saldırığınız kalın zırhlı tavanın ne kadar isındığını ve dolayısıyla sürücünün kaçmasına ne kadar kaldığını saldırınınında çıkan termometreden izleyebiliyorsunuz. Bu işlem uzun süredğinden ne kadar efektif olacağı oynadığınız tarafa ve düşmana göre değişiyor. Örneğin İtalyanlar savaşa hızlı ama zayıf tanklar sürerken Ruslar ağır zırhlı ama daha az cephe taşıyan tanklar kullanıyorlar.



### BLITZKRIEG

2. Dünya Savaşı stratejileri arasında en bilinenlerden birisi Blitzkrieg'dır. Piyasada Blitzkrieg motoru ile yapılmış yüzlerce oyun var, ama siz orijinal versiyonunu bulursanız kaçırmayın.



Görevler arasında yeni tank, kamyon ve piyadeler alıyzsunuz. Bunlar yanında bir önceki görevden hayatta kalanlar yeni görevde deneyimleriyle eşlik ediyorlar. Bu seçim penceresinde piyadeleri sekiz özel silahdan ikisiyle donatıyoruz ki bunlara mayın ve el bombaları da dahil. Bu alışveriş oyunun taktiksellliğini ve doyayıyla tekrar oynamayı artırıyor. Böylece tank ağırlıklı bir orduyla çıktıığınız görevde kendinizi bir kez de piyade ağırlıklı bir orduyla deneyebilirsiniz. Mühimmatı görevlerde başarılı oldukça kazandığınız prestij puanlarıyla alıyzsunuz.

### TANK SELEKTÖR YAPIYOR

Panzers 2'de görev tasarımları tek kelimeyle harika! Çünkü hem ana hem de yan görevler her an herşeyi bekleyebileceğiniz kadar değişken ve çok yönlü. Savunma diye başladığınız bir görevde karşı atakla devam etmeniz olası. Örneğin bir görevde Amerikan tanklarıyla bir köyü koruyoruz. Aslında hayatta kalmaya çalışıyoruz desek daha doğru, çünkü düşman her yönden resmen yaşıyor. Sonunda baş kumanandan askerlerine korunması gereken mevziye doğru geri çekilmelerini emrediyor. Zor numdayken takviye kuvvetler geliyor ve kumandan karşı hücumu emrediyor. Bunun dışında görevlerin birçoğunda ekstra prestij getiren gizli görevler bulunuyor. Örneğin atağa geçerken yoldaki direğe bayrak çekerseniz sonraki görevde sizi rahatlatacak kadar mühimmat alabilirsiniz. Tekrar oynamayı alıyzsunuz bu gizli görevleri yakalamanız açısından da avantajı var. Çünkü coğunlukla görev esnasında nefes alacak fazla süreniz olmuyor. Tam kolayladık derken skript edilmiş sahneye yeniden aksiyona dalıyorsunuz. Görevler genellikle 30 dakika ile 2 saat arasında sürüyor. Bu söylemeklerimi yalnızca Yugoslav görevlerinde bulamayabilirsiniz. Bu görevler nedense daha kısa ve kısır geçiyor.

Panzers 2'nin ilkine göre bir başka yeniliği görüş mesafesinin kısıtlı olduğu gece görevle-

ri. Bu görevlerde araçların farlarını yakarak görüş mesafesini artırabiliyzsunuz, ama bu düşmanın sizin daha kolay keşfetmesini sağlıyor. Işıkları yakmazsanız da düşmanın koynuna sinsice sokulabiliyorsunuz. Gece-gündüz değişimleri atmosferi tamamlamaktan fazlasını sunuyor. Örneğin geceleyin bir üssün arkasına sessizce geçiyor ve güneşin doğmasıyla savunma baryalarına saldırabiliyorsunuz. Gece olsun gündüz olsun, Panzers 2 taktikselliğten hiçbir şey kaybetmiyor. Bilakis (efendim? - blx) hem gündüz hem de gece kendi taktiksel derinliğine sahip. Bu arada önemli bilgileri ve ayrıntıları kaçırılmamak için sıkça boşluk tuşıyla oyunu durduracak ve görevleri paylaşarak sakin kafaya yeni planlar yapacaksınız.

Sık sık durum kontrolü yapmanızı ve birimlerinizi körlemesine göndermemenizi öneririm. Çünkü üç zorluk derecesinin en kolayında bile hiç hesapla olmayan problemler canınızı sıkacak. Düşmanı önce ağır top ateşine tutup hemen sonra tanklarla saldırmak sıkça başvuracağınız bir yöntem olacak. Burada ilk oyundan tanıdık yapay zeka hataları yine can sıkıyor. Birimleriniz yol bulmada hala dertli. Örneğin bir süre gözden kaçıldığınız tanklarınızı dar boğazlarda kıvrırken bulabilirsiniz. Yapay zeka ye-

nilmekte zor durumda birliklerini hemen geri çekerek kadar zeki olsada ateş açtığınız düşman arada sırada birşey yapmadan bön bön bakacak kadar salaklaşabiliyor; çöl havasından olsa gerek.

### SEN OYNADIN, BENSE ORADAYDIM

Panzers ses ve grafik efektleriyle yine döktürüyor: Devamlı birşeyler havaya uçuyor, bombardımanlarla yer titriyor ve patlamalar göz alıyor. Birimlerin dokuları keskin, tanklar detaylı, insanların hareketleri yumuşak animasyonlar halinde akiyor. Fakat piyadeler daha detaylı hazırlanabilmiş. Buna karşılık camilerden villara kadar tüm binalar son derece ayrıntılı. Tank paletlerinin gıcırdaması, büyük patlamalar ve savaşın diğer tüm sesleri kaliteli bir ses sisteminiz varsa gerçekten orada olduğunuz hissini veriyor.

Savaş atmosferi multiplayer modları sayesinde sekiz generalin katılımıyla devam ediyor. Bu modlar tanıdık deathmatch ve domination türevlerinden oluşuyor. Modlarda binaları ve fabrikaları ele geçirerek bol bol tank basıyorsunuz. Fakat tek kişilik görevleri beraber oynamaya gibi harika bir fikir neden iptal edilmiş anlayamadım. Bunun yerine gelen çok oyunculu görevler tek kişilik görevlere göre daha sade ve zayıf kalıyor. LAN dışında Direct-IP ve GameSpy üzerinden çok oyunculu modlara katılabilirsiniz. Fakat Direct-IP farklı servis sağlayıcıları arasında uyuzluk yapabiliyor.

### ABİ TANKTAYIM, 10 DAKKAYA ORDAYIM

Açıkçası Panzers 2 rüyalarımın mükemmel stratejisi değil. Stormregion S.W.I.N.E'da yakkalığı çizgiyi devam ettirse de yaratıcılıklarını daha öne plana çıkarma zamanları gelmiş. Panzers 2 şu haliyle II. Dünya Savaşı tutkunlarının ve strateji severlerin yaşaması gereken bir deyimim.

**Son karar**   
Doya doya strateji hazırlayıp kafa patlatabileceğiniz, ses/grafik açısından sağlam, tekrar farklı şeylemeyebileceğiniz bir oyun arıyorsanız; senaryo ve oylar umrumda değil diyorsanız doğru yerdesiniz.

### Panzers Phase 2

Tür ► Taktik Strateji Yapımı ► Stormregion Dağıtımci ► CDV Yaşı sınırları ► 16+ Minimum ► 1,2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 3,4 GB HDD Önerilen ► 2,0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX Web ► www.panzers.de

# BLOODRAYNE 2



**I'm singing in the Rayne... (KIRRRŞŞTTT!)**

Yazan **Şefik "Rocko" Akkoç**

■ Her şeyden önce şunu peşin peşin söyleyeyim ki, ilk BloodRayne oyununu oynamadım. Bu yüzden lütfen gösterebileceğim canlılıklar mazur görün. Benim için her şey yeni ve "aaa, ne güzelmiş!" diyecek kadar şaşırtıcı oldu oyun boyunca. Ayrıca 17 yaşından küçükseniz bu sayfaları derhal atlamanızı öneririm. Göreceklerinizden ve üzerinde bırakacağı etkilerden sorumlu değilim, ona göre.

Yarı vampir - yarı insan (kısaca dhampir) olan güzeliğimiz Rayne geçmişte Nazi'lere karşı oluşturulan Brimstone Birliği'ne katılmış ve Nazilere karşı savaşmıştır. Naziler ile işbirliği yapan babası Kagan ise savaşın sonunda bir kaza sonucu ölmüş (şüphecli). Ortada oldukça üzgün verici bir durum var yani. İlerleyen zaman içinde Rayne'in kardeşleri boş durmayarak babalarının "Yeni Vampir Devri" mirasını sürdürmek istemişler. Çılgın bir profesörün yardımcı ile vampirlerin güneş ışınlarından etkilenmemelerini sağlayan "Shroud" adında bir madde de üretmişler. Rayne ise artık onların karşısındadır ve onları öldürmek istemektedir. Rayne insanlık ile vampirlik arasında kalmış ve bir tercih yapması gerekmektedir...

## KİM KİMDİR?

Bu hikayenin kahramanlarını da kısaca tanıyalım derim. Hem karşılaşlığımızda ayağınıza ona göre denk alırız. Severin oyun boyunca takıldığımız her an bize yardımcı olacak ve ip uçlarıyla işimizi kolaylaşdıracak sadık bir dost. Onun sesini duymak bize huzur verecek. Oyun süresince karşımıza boss olarak çıkacak ana karakterlerden Ephemera ve Ferrill kız kardeşlerimiz, Daniel Zerenski ise erkek kardeşimiz. Oyunun hikayesinde bahsettiğim "Shroud'u yaratan çılgın profesör Xerx'i de oyunun ilerleyen bölümlerinde karşımıza alıp bir güzel tecrübeğiz. Zaten vereceğimiz bu mücadele sırasında karşımıza çıkıp yolumuzu kesmek isteyen kim olursa olsun doğramadan geçmiyoruz. Oyunun en

# BloodRayne: The Movie

**BloodRayne** vampir - insan karışımı ve oldukça güzel bir bayan. Vampir olmasının getirdiği özel güçleri mevcut ama yine de kana karşı durdurulamaz bir istek ve istah içinde. Yaşaması için de en önemli ihtiyaç malumunuz. İki oyunculuk bir seri haline gelen **BloodRayne**'i sadece oyunlarını oynayıp unutacak mıız? Hayır. BR, bu yıl sona ermeden bir sinema filmi olarak vizyona girecek. İlk değerlendirmeleri dinlemeden gözüm kapalı gideceğim filmde, Rayne'i Kristanna Loken canlandıracak. Loken'i, eğer izlediyseniz *Terminator 3*'teki T-X karakterinden hatırlayabilirsiniz.



önemli kuralı budur, not edin.

## HEM YETENEKLİ HEM GÜZELİM

**BloodRayne 2**, aslında birçok kez oynadığımız türde bir yapıya sahip. Her attığımız adımda karşımıza sürüyle zavallı kurban çıkıyor ve biz de onları sürüle combo ile alt edip ilerlemeye devam ediyoruz. **BR2**'yi ön plana çıkaran ve bennim en çok hoşuma giden yanı içeriği ve Rayne'in güzelliğinin yanında sunduğu görsel ve kanlı şölen. Ortada bir vampir olduğuna göre elbette bize gereken kan fakat bazen ortalık öyle bir kan gölüne dönüyor ve Rayne kurbanlarının boyunlarını öyle istahlı emiyor ki, ara sıra huylanmadım değil hani.

Kurbanlarını kesip biçmemiz için bir çok yöntem var. İki kolumuzda iki kocaman bıçak ile bunu yapmak oldukça kolay ve eğlenceli(!). Ayrıca sahip olduğumuz zincir sayesinde düşmanları uzaktan yakalamak ve sağa sola savurmak mümkün. Ama zincirimizin bundan çok daha önemli bir işlevi var aslında. Oyunun çıkmaz sokağa dönüştüğü anlarda zincirle yakaladığımız zavallı insancıkları bulmacaları çözecek şekilde kullanmamız mümkün. Bir yerde tıkanıysanız ve üzerinize akın akın düşman geliyorsa bilin ki onları bir yere savurmalısınız.

Bir diğer yönetimimiz tekme tokat dalmak. Bu konuda sizden daha iyi düşmanlarınız olsa da çeşitli kombolar ile onları döverek de etkisiz hale getirmek mümkün. Son seçenekimiz ise silahımız. Bıçakların arasına oldukça sık bir şekilde yerleşen tabancalarımız oyun ilerledikçe yeni özellikler kazanıyor. İlk başta sadece tek atış yapabildiğimiz acemiliğimiz oyun ilerledikçe sadece tabanca ile ortalığı silip süpurebileceğimiz bir profesyonelliğe ulaşıyor. İşte tüm bu yöntemleri alıp iyice birbirine karıştırıldığımızda ortaya onlarca combo

çıkıyor. Üstelik oyunda mesafe kat ettikçe yeni hareketler ve özellikler öğrenerek çok daha etkileyici hamleler yapabiliyor ve ortalığı mezbaha kıvamına getirebiliyoruz (ne iç açıcı). Bu kadar çok hareketi akılda tutmak pek mümkün gözükmediğinden oyunu durdurduğumuzda çıkan menüye "Move List" eklemişler. Buradan yapabileceğiniz tüm hareketleri öğrenebilir ve hatırlayabiliriz. Tabii oyunun başlarında bir çok hamle kapalı durumda.

## DAHA FAZLA KAN İSTİYORUM...

Düşmanımızı her zaman yakın dövüş ile alt etmemiz mümkün değil. Bazen ortam öyle kalabalık oluyor ki siz 2 – 3 tanesini al sağa edecekken arkadan başka bir üçlü grup kafaniza küreğiyydi, kalasıyydı, bilardo sopasıyydı indi riveriyor hemen. Üstelik oldukça yetenekli dövüşü bayanlar da mevcut. Bu durumlarda bize yardımcı olacak üç başlık altında dokuz özel gücümüz var. Bunlardan Rage Powers saldırısı ve savunma gücümüzü arttırıyor. Speed Powers adından da anlaşılabileceği gibi hızımıza hız katarken Aura Powers ise insan gözüyle görmediklerimizi görmemize ve olağan dışı avantajlar kullanmamıza yardımcı oluyor..

Düşmanları alt ettiğimizde kim var kim yok temizlik. Oyun bitti. Peki elimize ne geçti? Bir oyunu daha bitirmenin hazzının yanı sıra ekstralar bölümünde bazı materyaller ekleniyor. Oyun için yapılmış çizimlerin olduğu bir galeri, bölüm aralarındaki videolar, tekrar oynamak isterseniz tüm bölümlerin listesi ve en ilginci de istediğimiz bir kıyafeti giyerek oyunun herhangi bir bölümünü oynamaya şansı. Bu karantık havaya yakışan kıyafetlerimin dışında oldukça enteresan seçenekler de mevcut. Tüm bu kanlı eylemlerin ardından uslu bir öğrenci olmaya ne dersiniz?



## Artı & Eksi

- ↑ Combo'lar, içerik, atmosfer ve Rayne!
- ↓ Oyun ilerledikçe sıkılık. Kamera açları da zaman zaman cilden çıkarıyor.

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

**Zorluk:** Orta  
**İngilizce Gereksinimi:** Az  
**Multiplayer:** Yok  
**Bulunduğu Diğer Sistemler:** PS2, XBOX ■



Bu bayan çok meraklı. Nasıl kan emilir ona bakıyor herhalde.

### NASIL GÖRÜNÜYORUM?

Oyunu biraz da teknik açıdan sorguya çekelim. Oyununda ufak tefek hatalara denk gelebilirsiniz. Denk geldiğinizde ise cileden çıkabiliyorsunuz. Örneğin merdivenleri zıplaya hoplaya çabucak çıkışım derken Rayne havaya giriyor ve aksi taraftaki merdiven kenarlarına atlayıp tırmanmak istiyor. Aynı şeyi mümkün olan her yerde yapıyor. Üçüncü şahıs kamerasından oynanan oyunlarda rastlanması muhtemel kamera problemiyle bu oyunda da karşı karşıya geliyoruz maalesef. Takipte bir sorun yok gibi ama bir duvara yaklaştığınızda kameraya hakim olmak oldukça zor. Sağla sola atlamanız veya düşmanlarınızı savurmanız gereken anlarda kamerayı iyi ayarlamalısınız çünkü baktığınız açı da etkiliyor bunları.

Grafikler oldukça akışkan ve sisteminizi pek yoracak gibi gözükmüyor. Tabii bazen ortalık patlamalardan ve sarsıntılardan geçilmeye içinde ufak kasılmalar oluyor ama yine de oldukça rahat oynayabilirsiniz. Öte yandan oyun sürekli karanlık ortamlarda geçtiğinden de grafiklere çok fazla dikkat etmenize gerek yok. Sesleri ise kısaca bağırsız, çağrışır, acı içinde kıvranan kurbanlar ve kılıçlarınızın havayı kesisi olarak özetleyebilirim. Son olarak müzikler de özellikle aksiyonun iyice yoğunlaşığı anlarda

### Alternatif



#### VAMPIRE: BLOODLINES

Tür olarak BR'ye alternatif olmasa da içerik olarak en iyi alternatif bu gibi gözükmüyor. RPG türündeki; hikayesi, atmosferi ve müzükleri ile LEVEL'a kapak olma şerefine erişen oyular arasında yerini alan Bloodlines'i oynamadıysanız derhal bir yerlerden bulun derim.

# Özel Güçler

### Rage Güçleri

Blood Rage 1

Blood Fury 1, 1

Blood Storm 1, 1, 1

Hem savunmanız hem de saldırınızı artıyor.

Artık bıçaklarınız daha uzun. Korkun benden! Uzun bıçaklar bize yeni combo'lar sağlıyor.

Oyunun oldukça sonuna doğru çıkan bu güç ile bulunduğularınız ortamındaki canlı/cansız her şeyi yok edebiliyorsunuz.



### Aura Güçleri

Aura Vision 2

Ghost Feed 2, 2

Enthrall 2, 2, 2

AV, nereye gitceğimiz konusunda tıkandığımızda bize yol gösterirken bulmacalarda da yardımcı oluyor.

Bana en ilginç gelen özellik bu oldu. Hayaletimizi düşmanlara göndererek en azından kalabalıktan bir kişiyi ayıklayabiliyoruz.

Artık düşünce gücümüzü kullanarak kısa süreli de olsa düşmanlarımızı kontrol altına alabiliriz.



### Hız Güçleri

Dilated Perception 3

Super Speed 3, 3

Freeze Time 3, 3, 3

Klasik bir ağır çekim özelliği. Ama düşmanlar ile birlikte biz de yavaşlıyoruz.

Bir üst kademe. Her şey加快ırken Rayne gerçek zamanın yarısı bir hızla hareket edebiliyor.

İşte son nokta. Her şeyin ağır işlediği bir ortamda Rayne gerçek zamanlı olarak hareket ediyor. Adaletsizlik mi? Hayır!



olduğunca iyi bir hal alıyor ve atmosfere katkıda bulunuyor. Fakat standart ayarlara göre müziğin sesini biraz açın derim. Zaten kendinizi aksiyona kaptırmış, bir de çılgılk üstüne çılgılk duyarken müzikler arada kaynayıp gidiyor.

ler kazanmak ne de yeni komboları açmak yetmedi bana. Oyunun "düşman aksın, biz ölüdürem" şeklindeki tarzı belli bir yerden sonra maalesef geriyor. Germesile beraber de heyecan giderek kayboluyor. Ama oyunu kesinlikle denemeli ve bu tadı almalısınız. "İlk oyuna göre iyi mi?" diye soracak olursanız ben de size "yazının ilk paragrafını okumamışsınız" der ve siz tekrar başa dönmeye davet ederim. Ayrıca oyuncular oyalanmayın, filmi geliyor. ■

### GELDİM, GÖRDÜM, YEDİM!

BloodRayne 2 gerek atmosferi, gerek konusu ve gerekse ana karakteri ile oldukça ilgi çekici. Rayne konusunda abartığımı düşünüyorsanız haklısınız, bir şey diyemem. Oyuna özellikle başladığınız ilk bir kaç saat oldukça etkilenilir ve kendinizi oyuna katıtıyorsunuz. Fakat belli bir yerden sonra ne yeni özellik-

### Son karar

Rayne'e ve yaptıklarına bayıldım! Her ne kadar belli bir süre sonra sıkılmaya başla da kesinlikle tadına bakmalısınız bu oyunun.

### BLOOD RAYNE 2

**Tür** ► Aksiyon **Yapımcı** ► Terminal Reality Dağıtımçı ► Majesco **Yaş sınırı** ► 17+ **Minimum** ► 1 GHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 4.4 GB HDD **Öneriler** ► 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX  
**Web** ► [www.bloodrayne2.com](http://www.bloodrayne2.com)

level  
puani

72

# COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS

- Napolyon, ordu bekliyor abi. – Dur güzelim saçlarıımı tarıyorum!

Yazan Jesuskane

 Savaş korkunç bir olay olsası bile 1800'lü yılların başlarında geçen çarpışmalar beni hep güldürmüştür. Tamam, biliyorum, hoş değil. Ama elimde değil. Bir sürü insanın karşılıklı dizilip sıra ile birbirlerine ateş etmeleri, bir de kalkıp buna centilmenlik ve benzeri kelimeler yakıştırmaları bana komik gelmiştir. Tabii aristokratlar tepenin birinde gayet güvenli bir şekilde izleyip çarpışmayı. Tepeden centilmenlik kolay elbette.

1800'leri konu alan gerçek zamanlı bir strateji olan Cossacks 2 bu tür komik çarpışmaları tekrar yaşamamıza imkân veriyor. Kendi boyuna göre sağlam yenilikler yapılmış olsa da, Cossacks hala Cossacks ve oyuncun hayranlarını mutlu ediyor. İlk oyunda belli bir zenginlik vardı. Birimler yapılar vs. Ancak bunların oynanabilirlik üzerinde ciddi bir etkisi olduğu pek söylenenemezdi (en azından ben bir artışını görememiştim). Yeni oyunumuzda ne mutlu ki, çevremizde bulunan her şey gayet güzel dahil edilmiş atmosfere. Cos-

sacks hala yarı 2D grafik motorunda diretmesine rağmen, detay seviyesi biraz artırılmış ve oyunun biraz daha derinleştirilmesi ile, bu durum göz ardı edilebilir hale getirilmiş.

Oyun içi zenginlik konusuna yoğunlaşmadan hemen grafik olayından kurtulalım. Grafikler göze oldukça hoş görünümesine rağmen, nerede ise hiç zoom yapamamak oldukça sinir bozucu. Yerine çakılı kamera özellikle yüksek çözünürlüklerde oynarken, pırınc tanesi askerlerinizin ne yaptığını görmekten aciz kalıyor. Bu durumda birliklerinin tepesindeki sağlık barından başka bir şeye bakmaz oluyorsunuz. Diğer bir sorun ise yarı 2D bir grafik motorunun sistemi bu kadar kasıyor olması. Bu sorun dışında her şey gayet eli yüzü düzgün sayılır.

## GÖZÜNÜN AKI

Cossacks 2 üç farklı oyun modu bulunduruyor. Dan dun savaşa dalmanıza, oyunun seńaryosunu oynamanıza ya da Avrupayı ele geçirmek üzere kılıç kuşanmanıza imkan ve-





## ROME TOTAL WAR

-Strateji oyununa alternatif yazar mısın Jesuscan?  
-Yazmama gerek var mı ya Sinancan?  
-Hmm, Rome Total War?  
-E tabii ki...

## Artı & Eksi

↑ Taktik strateji olayı oldukça zenginleştirilmiş, oyun utanmadan iyi görünüyor.  
↓ Senaryo oldukça sıkıcı olabiliyor, zorluk derecesi durmadan değişiyor, sistemi haddinden fazla kasıyor.

Grafik █

Ses █

Oynamanın kolaylığı █

Multiplayer █

Eğlence █

Zorluk: Normal

İngilizce Gereksinimi: Normal

Multiplayer: Var

Bulunduğu Diğer Sistemler: Yok ■

PC İNCELEME | LEVEL 09 2005 | 045



## TRAFAVGAR SAVAŞI

Oyunun çıkıştı ne güzel de denk gelivermiş Trafalgar Savaşının 200. yılina. Çılgın Napolyon amcasının niyeti İspanya ve Fransa'nın oluşturduğu koalisyon donanması ve 350 bin asker ile İngiltere'yi istila etmekti. Tarih dersini kısa kesip sadede gelelim. Ticaret yollarını kesmek, İngiliz donanmasının ablukasını ortadan kaldırınmak ve İngilizlerin kafasını Napolyon'un amacı hakkında karıştırmak adına bir dizi saldırısı yapıldı. Koalisyon donanmasının bir kısmı toparlanmak adına Akdeniz'e dönük durumunda kaldı. Cádiz limanını terk etmeye çalışan koalisyon donanması rüzgârin azızlığını uğradı. Trafalgar akslarında 29 gemiden oluşan İngiliz donanması 33 gemiden oluşan koalisyon donanmasına yetişti (21-10-1805). Sayı üstünlüğüne rağmen koalisyon donanması yerle bir edildi. Gemilerin çoğu ele geçirildi. Napolyon'un İngiltere planları suya düşerken, Trafalgar Savaşı en önemli deniz savaşlarından biri olarak tarihteki yerini aldı.

eriyor. Ancak savaşın ortasında kömürünüz biterse vagy halinize.

Kullanabileceğiniz toplam 3 formasyon var. Piyadelerinizin ise iki saldırı tipi. Seçenekler çok fazla değil gerçekten. Ancak oyuna eklenen yeni bir özellik taktiklerinizi çeşitlendirmenize imkân tanıyor. Bir piyade birliğini seçtiğinizde bu birliğin atış mesafesini görebiliyorsunuz. Bu sistem sayesinde düşmanın size ne zaman ateş edebileceğini de görebiliyorsunuz. Bu sayede birliğinizin sürekli atış hattının dışında tutabiliyor, düşmanı peşinize takip kurduğunuz bir tuzağın içine çekeriliyorsunuz. Düşman sarı halkanın içinde

**Askerleriniz hızla birim kaybetmeye başladınız mı "hepimiz öleceğiz!" naraları ile gözden kayboluyorlar.**

riyor bu modlar. Senaryo biraz bayık. Hem aristokratların sinir bozucu aksanları hem de uzun ve gereksiz diyaloglar daha ilk dakikadan senaryoyu yerin dibine sokuverdi. Sabır taşımanın çatlamasına ise sürekli değişim duran zorluk seviyesi sebep oldu.

Bir iki saatimi senaryo ile tükettikten sonra bir Total War hayranı olarak eğlenceli Battle for Europe modunda bulduk. 6 ülkeden birini kontrol etmenize imkân tanıyan bu moda, isminden de anlaşıldığı gibi Avrupayı ele geçirmeye çalışıyoruz. Bu mod Total War efsanesini anmamıza imkân tanıyan bir de strateji ekranı barındırıyor. Hiçbir Total War oyunu ile yarışamayacak kadar sade ve basit olan bu ekran da savaşın küçük bir bölümünü gerçekleştirebiliyoruz.

### SAVAŞ SANATI

Sayı üstünlüğü karşılıklı dikenlik saf saf atış sıranızı beklerken işe yarasa bile, oyunda askerlerin moralinin de bir etken haline gelmiş olması çok daha fazlasını gerektiriyor. Total War-vari bir moral sistemi söz konusu değil elbette. Askerleriniz çok nadiren kahramanlık gösteriyor. Genelde ise bir iki arkadaşıları öldü mü çıl yavrusu gibi dağılıyorlar. Üstünüğe gelen birlüklerin sayısı gözlerini korkutmaya yetebiliyor. Normalden biraz hızlı birim kaybetmeye başladınız mı "hepimiz öleceğiz!" naraları ile gözden kayboluyorlar. Bunun önüne geçmenin elbette bir iki yolu var. Ancak her zaman işe yaradıklarını söylesem yalan olur. Başarıya giden yollardan bir diğer ise askerlerinizin ihtiyaç duyduğu kaynakları elinizde tutmanız. Harita da ilgili binaları bulup yanlarına bir tabur asker diktiniz mi kaynak sorununuz sona

iken yapılan atışlar pek isabetli olmuyor. Ancak kırmızı halkaya ulaştıklarında artık gözlerinin akını görebiliyorsunuz demektir. Basın tetiği. Zamanın silahlarını doldurmak yaklaşık 1 dakika sürdüğünden en fazla 2 tur ateş edebiliyorsunuz. Bunun hemen ardından askerlerinize süngü tak emri verebilir ve düşmanın üstüne yürüyebilirsiniz. Atlı birlikler ile kanatları koruyarak düşmanı yavaş yavaş çevirmek, aynı anda yakın dövüse geçip, çevirdiğiniz düşmanın üzerinde daireyi tamamlayıp hızla eritmek genellikle en başarılı ve hızlı taktik.

### TAKTİK VE STRATEJİ

Gördüğünüz gibi savaş alanında taktikleri bolca çeşitlendirebiliyoruz. Ancak strateji ekranında yapabileceklerimiz oldukça sınırlı. Ordumuza komutanın becerisi el verdığince asker katabiliyor, bir sonraki turda hangi bölgeye saldıracagımızı seçebiliyor, elimizdeki bölgelerin savunmalarını güçlendirilebiliyor. Son olarak, düşman bölgelerine sizip belli binaları sabote edebiliyor ya da ayaklanması çkartabiliyoruz. Bölgesine göre bunların fiyatları değişiyor elbette. Altını bu şekilde harcamak mantıklı olsa da, "altın yoksa ordu da yok" olayı işi yokuşa sürüyor.

Cossacks 2 inişli çıkışlı bir grafiğe sahip. Tarihin önemli ve pek el değilmiş savaşlarını ekrana taşıırken, Napolyon'un zamanında ne işler karıştırdığını hoş bir şekilde anlatıyor. Peki tüm bunlar beni Rome: Total War'ından uzak tutmaya yetiyor mu? Elbette yetmiyor. Ben görevimi tamamlayıp Roma'ya dönüyorum. Ancak Cossacks fanlarını çok daha iyi bir oyunun beklediğini söylemeden gitmiyorum.

### Son karar

Cossacks 2 oynamaya değer bir GZS oyunu olmuş. Ancak strateji haritası biraz daha derin yapılmış. Bir de deniz savaşları Napolyon döneminde oldukça önemli bir yer tutuyordu, oyunda olmaması üzücü. Cossacks severler kaçırmasın yine de.

### Cossacks 2: Napoleonic Wars

Tür ▶ GZS Yapımı ▶ GSC Dağıtımçı ▶ CDV Software  
Yaş sınırı ▶ 13+ Minimum ▶ 1.2 Ghz CPU, 512 MB RAM,  
64 MB GFX Önerilen ▶ 2 Ghz CPU, 1 GB RAM, 128 MB  
GFX Web ▶ [www.cossack2.de](http://www.cossack2.de)

Yazar Jesuskane

# CRÉATURE CONFLICT THE CLAN WARS



Hepiniz Worms ismini duymuşsunuzdur. Duymayanlarınız ise geçtiğimiz sonda Derindekiler bölümünü okuyup Worms ile ilgili bir fikre sahip olmuştur. Yazının başında girdiğimiz bu Worms sorgulamasının sebebi Creature Conflict'in bambaşka bir oyun olmasına rağmen kanımcı Worms büyüsünü yansıtmasından başka bir şey değil.

Creature Conflict tam bir çizgi film havasındadır. Grafikleri ve hınzır bir hava yaratan müziki ise görüntüyü tamamlıyor. Oyunu ilk kez çalıştırdığınızda küçük kardeşinizin ya da kuzenle-

Gelin kafa ütulemeye yeni bir anlam katalım.

feği, ütü, rulo yapılmış gazete gibi silahlar ile rakibimizi patakırken çevreye pek hasar veremesek bile patlayıcılarla buluştığımız zaman dünyanın şeklini değiştiriyoruz.

Tek kişilik ya da çoklu, takımalar yerlerini aldıktan sonra saat işlemeye başlıyor. Worms'tan alıştığımız üzere yine bir saldırı, saldırıldan sonra da bir kaçma şremiz

kullanabildiğimiz alet edevatın sayısı oldukça artıyor. Bu sayede yapabileceklerimiz arttı gibi eğlence de ikiye katlanıyor. Her hayvan türüne göre seslendirilmiş. Yıllardır filmlerde duyduğumuz repliklerin bu hayvanlar tarafın dan kullanılması da oldukça hoş olmuş.

Ancak oyunun başında biraz zaman geçirdikten sonra, katlanan eğlence gittikçe büyüyen katsayılar ile bölünmeye başlıyor. Bunun sebebi ise esprilerin kendini sık sık tekrarlamaya başlaması ve bayağı bir hal olması. Ayrıca oyunun keşfedilebilecek pek bir



rinizin oynayacağı bir oyun gibi gözükse de eğlencenin tadını aldınız mı bırakmıyorsunuz. Olmadık silahlar ile donattığımız hayvancıklarımız ile gezegenleri ele geçirmeye çalışıyor, bunu yapan olmadık komik durumlara düşüyoruz. Klanımızı yüceltmeye çalışırken modern silahları suunu çkartıyoruz.

Oyunun bir senaryo var. Ancak asıl eğlence çok oyunculu modda gizli. Senaryoyu oynamaya başladığımızda türlü hedefleri yok etmemiz, gezegenleri ele geçirmemiz isteniyor. Ancak yapay zekâya karşı oynamak pek zevkli değil. Bu yüzden sevmediğimiz eş dost ile oynayıp, eğlenirken aynı zamanda hincimizi almak daha iyi olur.

Gezegenleri ele geçirmek, onu bunu ortadan kaldırırmak dediğimde gözünüzün önüne bambaşka resimler geliyor olabilir. Bu yüzden önce ekran görüntülerine bir göz atmanızı öneriyorum. Gezegen dediğimiz şeyler bakkalda satılan sıckan yanmış plastik topları andırıyor biraç. Bu şekli bozuk küre bizim türlü aktivitemiz nedeni ile iyiden iyiye deform oluyor. Lazer tü-

mevcut. Hayvancıklarımız arasında geçiş yapıp o turda hangisi ile saldıracağımızı seçebiliyoruz. Sırası ile birbirimizin kafasına kafasına vurup ortadan kaldırırmaya çalışıyoruz. Oyunda ilerledikçe

seyi yok. Zaten "neyi keşfedin, orangutanı yakaladım mı ağızına vuracağım elimde ne varsa onunla" şeklinde bir stratejimiz mevcut. Uzun lafın kısası siz eğlenceli bir iki saat geçirdikten sonra oyunu daha genç aile fertlerine pas etmenizde bir sakınca yok.

## Artı & Eksi

- ▲ Hoş grafikleri, bol eğlencesi, Worms anıları canlandırdı valla.
- ▼ Bir süre sonra sıkıyor (Worms değil sonuça). Bir iki hata can sıkıyor.



Zorluk: Normal  
İngilizce Gereksinimi: Az  
Multiplayer: Var  
Bulunduğu Diğer Sistemler: Yok ■

## Son karar

Hoş grafikleri ve esprili oynanışı ile biz yılını başını almışları bir süre eğlendirmeyi başarıyor. Küçük kardeşlerinizi oyalayabileceğiniz gibi, solitaire oynamak için saatlerce bilgisayarınızı mesgul eden aile fertlerini oyun dünyasına sokmak için de kullanabilirsiniz.

## Creature Conflict: The Clan Wars

Tür ► Aksiyon Yapımı ► Mithis Games Dağıtımci ► Cenega Türkiye Dağıtıcı ► Aral İthalat Yaş sınırı ► Minimum ► 1 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX  
Önerilen ► 1.8 Ghz CPU, 512 MB RAM, 32 MB GFX  
Web ► [www.creatureconflict.net](http://www.creatureconflict.net)

level  
puani • 68

# BIG MUTHA TRUCKERS 2 TRUCK ME HARDER

**Adı bir filmi(!) andırsa da, bu safkan bir tır macerası**

**Yazan** Volkan Turan

 İlk oyunuyla eleştirmenlerden tam not alamamış ama Avrupa'da ve Amerika'da oldukça seviliyormuş yarım milyon kopya satmayı başarmış bir oyun Big Mutha Truckers. Paranın o müthiş kokusunu alan firma da ikinci oyunu çıkarmakta gecikmedi doğal olarak. İkinci oyunda da 18 tekerli tırımıza atlayacağız ve ticaretin dibine vuracağız.

Oyunu açığınıza dehşet çırkınlı bir kadın (hem de sakallı) ile karşılaşacaksınız. Ben korkmuştum, siz korkmayın, CD bozuk filan değil. Kendileri Ma Jackson ve dört çocuk sahibi (her biri farklı babadan) bir tır şoföründür. Kaçırdığı vergilerden dolayı hapishanededir son zamanlarda. Çocuklarının IQ'larının yerlerde süründüğünü bildiğinden, yapabildikleri tek iş ile kendisini kurtarmalarını ister; Nakliyat yaparak para

kazanmak ve cezayı ödemek... Hemen bir profil yaratıp dört karakterden birini seçiyorum. "Hangisini seçmeliyim?" diye düşünmeyeenin içinde her birine 'özel' bir senaryo gibi bir şey söz konusu değil.

## KISA, KALIN BİR YOL

Oyuna başladığınızda karşılaşacağınız şehir Salt Sea City, büyük olduğu söylenemez. Birkaç dakikada istediğiniz bir yere gidebiliyorsunuz. Haritadan nereye gideceğinizi belirliyor, daha sonra da üç farklı süreden birini seçerek yola çıkyorsunuz. Eğer kısa sürede saticiya gitmek istiyorsanız, mutlaka kestirme yolları bulmalısınız çünkü size gösterilen yol en uzun olanı. Eğer belirlenen sürede mekâna ulaşmayı başarısınız, paranız katlanıyor ve Gallery modundaki gizleri açabiliyorsunuz (2D-3D çizimler, oyundaki müzikler, radyolar vs). Ulaşamazsanız da sadece malı götürdüğünüz için para alıyorsunuz. Gittiginiz yerde iki kişi siz bekliyor olacak (kendimi bir an için fal bakıyor sandım). Biri mal alıp sattığınız ve aracınızı upgrade yaptı-

ğınız kişi, diğeri de barmen. Barmanlar genelde size hangi malın nerede daha cazip olduğunu söylüyor veya para karşılığında yan görevler veriyor. Ticareti yaptığınız kişiler ise daha derin insanlar. Hepsinin değişik bir mesleği ve ilgilendiği mallar var. Biri teknolojik aletleri severken, diğeri organ ya da parfümle ilgilenebiliyor. İşin sırrı da burada yatıyor zaten. Hangi malı, hangi saticiya satarsınız daha karlı olacağını bulmalısınız (paranın dini yoktur, kazık atacaksınız işte).

GTA ile gelen "mini oyun" furyasından oyunumuz da etkilenmiş ve aralara bu oyunlardan koymayı ihmali etmemiştir. Bu oyunda da polis araçlarına saldırlabilirsiniz. Görev sonunda, araç başına iyi para verseler de başınıza bir dadandılar mı, zor kurtuluyorsunuz. Aynı şekilde motosikletliler var. Bu zibidillerin amacı da, kargonuzun arkasından tırmanarak malınızı çalmak. Sağ-sol yaparak onlardan kurtulabilseniz de, bu o kadar kolay değil. Tam baş belaları! Bir keresinde en değerli iki malımı çalıp batmama neden olmuşlardı (kendime geldiğimde, hepsini takoz yapmıştım). Malınızı çalabilen diğer düşman da UFO'lar! Şehrin bir yolu

► Böyle bir tırla daına gireñiz, nasıl çkarınız acaba he?

Polislere ►  
bulaşmadan önce  
iki(2) kere  
düşünün.



► Direksiyon  
kamerası güzel.  
Ama niye etrafi  
kırlemeñsin be  
abım ya?



**Hard Truck 2**

Çok yeni bir oyun olmamasına karşın, bir tır oyununu verebilecek en iyi alternatiftiir Hard Truck 2. Tam anlamıyla bir simülasyon olmasının yanında, BMT2'de olduğu gibi "mali zamanında ve hasarsızca" getirme mantığı da içeriyor. Bulabilerseniz, el atabilirsiniz.

bunlarla çevrilmiş ve size sabitlenip yükünüüzü hafifletmek istiyorlar!.. En fazla para'yı kazandığınız görevler ise yan görevler. Bunları almak için barmenlerle konuşmayı ihmali etmemeniz gereklidir. Hem barda kumar da oynayabilirsiniz. Pişinden başka bir oyun bilmeyen ben bile, binlerce dolar kazandım, siz de şansınızı deneyin (önce falcılık, şimdi Milli Piyango'culuk, oh!). Para veren diğer oyun da, ayyaşları alıp istasyona

### Malınızı çalabilen diğer düşman da UFO'lar! Şehrin bir yolu bunlarla çevrilmiş ve size sabitlenip yükünüüzü hafifletmek istiyorlar!

bırakmak. Ve gerçekten çok zorlar çünkü tırın üstüne çi- kıp sağa-sola yalpalıyorlar. Siz de keskin manevralar ile düşmelerine engel olmaya çalışıyorsunuz –ki zaman kaybı. En iyisi mi siz, zamanında istasyona gidin. Gidin ve tırınızı düzgünce park ederek paroniza para katın, katin ki anneciğinizi kurtarin, kurtarin ki hainlik yapmayın haleyn!

**Artı & Eksi**

- ↑ Farklı cehresi, mini oyunları, müzikleri, zevkli oluşu. Bobbie-Sue!
- ↓ Kısa süreli bir ömrü olması, yetersiz detay ve çeşitlilik.

Grafik

Ses

Oynamanabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Zorluk: Normal

İngilizce Gereksinimi: Az

Multiplayer: -

Bulunduğu Diğer Sistemler:

PS2, Xbox ■

**KISA GÜNÜN KARI**

Gördüğünüz gibi oyunda birçok para kazanabileceğiniz yer var ve bunlarla oynamak oldukça keyifli saatler geçirmenizi sağlıyor. Ama bu 'saatler'in çok fazla olacağını düşünmeyin. Tüm satıcılarla ile tanışmanız çok sürmüyor. Gerisi zaten "ora-ya git al, bir buraya git sat" şeklinde ilerlemekte. Bu da oyunun temposunun kısa sürede dibe vurmasını sağlıyor. Yollarını aşındırdığınız

# THE DAY AFTER FIGHT FOR PROMISED LAND

**Bir Blitzkrieg**

Yazar Şefik "Rocko" Akkoç

Bir adet Blitzkrieg, gerçek zamanlı ve sıra tabanlı strateji türleri, iki ayrı dağıtımçı ve bunlara bağlı iki ayrı ismi bir araya getirip iyice harmanladığımızda karşımıza The Day After veya diğer ismiyle Cuban Missile Crisis çıkıyor. Hemen içeriğe gelelim. İki büyük savaş atlatan dünya şimdi de Rusya'nın tehdidi altındadır. Küba'yı yanına alan Rus'lar Washington, New York ve Los Angeles gibi eyaletlerin dışında Batı Avrupa'yı da işgal etmiştir. ABD birlikleri ise Türkiye, İtalya ve Batı Almanyaya konuşturmıştır. Öte yandan Büyük Britanya da, Varşova Paktı' ülkelere karşı nükleer saldırılarda bulununca dünya cehenneme dönmüştür. Ne karmaşa ama...

**Eski oyun yeni içerik**

The Day After bu içeriği dışında aslında Blitzkrieg üzerine oturtulmuş bir modifikasyondan ibaret. Ama bu sıradan bir oyun olacağı anlamına gelmiyor. SSCB, Çin, ABD – Büyük Britanya birliği ve Fransa – Almanya birliğinden birini seçerek görevler almaya başlıyoruz. Oyunu Blitzkrieg'den ayıran en büyük özelliği sıra tabanlı ilerleyen bir taktik ekranının olması. Taraf seçiktan sonra görev ekranında bir harita karşımıza geliyor. Bu harita bize görevimizi anlatmaktan çok daha fazlasına sahip. Satın alarak sayısını artırtabildiğimiz birliklerimizi bu harita üzerinden düşman hedeflere yönlendirebiliyor ve bu sayede savaşlar yapabiliyoruz. Ama elbette karşı tarafı haritadan tamamen silmek. Bir savaşa karar verip turu sonlandırdığınızda, sıra bu savaşı gerçekleştirmeye geliyor. İşte bu noktada oyun tamamen Blitzkrieg'e dönüşüyor. En ufak bir fark yok.

Sıradan ek paketleri dışında sıra tabanlı oynanışı sayesinde biraz daha renklenmiş bir Blitzkrieg oynamak istiyorsanız The Day After sizı oldukça memnun edecek. Ama iki yıldır aynı grafikler ve benzer birimlerden sıkıldım diyorsanız, bu ayın ortasında piyasaya çıkacak ve 3 boyutlu grafiklere sahip olan Blitzkrieg 2'yi bekleyebilirsiniz.

### The Day After Fight for Promised Land

Tür ► Gerçek Zamanlı Strateji Yapıcı ► G5 Software  
Dağıtımçı ► 1C Company Yas sınırı ► 12+  
Minimum ► 700 MHz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX, 2 GB HDD  
Önerilen ► Sistem: 1.8 GHz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX Web ► www.thedayafter-game.de

**level  
puanı** 65

**Son karar**

Aslında oynanın ya bu oyunu, bilmeyin puana filan! Ne artısı, ne eksisi bol ama artırılar yerince güldürüyor ve eğlendiriyor. Yaş sınırını dikkate alarak, kısa da olsa zevkli bir şey oynamak istemez misiniz?

### Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder

Tür ► Yarış Yapıcı ► Eutechnyx Dağıtımçı ► Empire  
Yaş sınırı ► 16+ Minimum ► 1 GHz CPU, 256 MB RAM,  
32 MB GFX, 1 GB HDD Önerilen ► 2 GHz CPU, 512 MB  
RAM, 64 MB GFX  
Web ► www.bigmuthatruckers2.com

**level  
puanı** 72



# MARTIN MYSTERE - OPERATION DORIAN GRAY

Güzel çizgi-romanların güzel oyunları olmuyor, acep ne iştir?

**Yazan** Cenk Tarhan

 Hem çizgi-roman hem de bilim-kurgu severlerin beğenerek takip ettiği Atlantis çizgi romanını biliyor musunuz. Hani bir profesör Martin Mystere vardır, tarih öncesinden kalma Java adlı arkadaşı ile bilimum paranormal, tarih öncesi olayın üzerine gider ve çözüm getirmeye çalışır. Hatta takma adı da "imkânsızlıklar dedektifi" dir. O kadar imkânsızlık söz konusudur ki uzatmalı nişanlısı Diana ile yüz yıl evlenmemiştir. İşte Martin Mystere – Operation Dorian Gray bu çizgi-romanın bir adventure kisvesi altında bilgisayara aktarılmış halidir. Başarılı bir uyarlama olup olmadığı tartışırlar, ama adventure olması tebessümle karşılanmaktadır.

## TARİHİ ARABİRİM

Oyun motoru açısından Martin Mystere oldukça ciddi problemlere sahip. Ortam çizimlerinin muhteşemliği konusunda bir itirazımız yok, ancak oyun motoru Leisure Suit Larry'nin biraz makyajlanmış hali olduğu için güncel adventure severleri hayal kırıklığına uğratacak. Üretici firmannın bütün parayı çizimlere ve Atlantis'in yanın haklarına ayırdığı gibi bir izlenim edindik, çünkü çözülmesi gereken bulmacaların sayısı hem çok az hem de mega basitler. Inventory bir felaket, ekranда yönettiğimiz Martin karakteri kaplumbağa hızı ile hareket ediyor. Bir malzeme ile etkileşime geçmek için (örneğin çekmeceyi aç, içine bak, ilginç bir şey bul, ne olduğunu anla, al veya başka bir şeyle birleştir) sekiz yüz kere fare ile tıklamanız, üstüne üstlük bazen sağ baze son tuşla tıklamanız gerekiyor. Monkey Island, Broken Sword veya Adventure Company'nın bilimum oyunları gibi çağdaş adventure arabirimleri kullanan oyunlarla karşılaşmadığınızda maalesef oldukça primitif kalıyor. Bu arada "çooook fazla diyalog var". Genelde adventurelarda bir heriften bir şey istediğinizde size "tamam ben sana kapıyı açarım ama karşılığında şunu bunu isterim" der ya, işte burada da

## Artı&Eksi

- ▲ Klasik adventure, detaylı çizimler, çizgi roman ortamının bire bir yansımı
- ▼ Tarihi arabirim, sıkıcı diyaloglar



Zorluk: Normal  
İngilizce Gereksinimi: Yüksek  
Multiplayer: -  
Bulunduğu Diğer Sistemler:  
- ■

öyle, ancak adamcağızın ne istedigini anlamamanız için on, yirmi diyalog geçmeniz gerekiyor. Diyaloglar da klasik ekranın alt tarafında fare ile tıklanıp seçilen ve devam eden arabirim kullanıyor. Bazı diyalogların oturmaması ve insanların duvarların içerisinde geçmesi gibi hataların varlığı da oyunun fazla beta testinden geçmeden piyasaya sürüldüğünün ipuçlarını veriyor. Oyundaki bulmacaların çoğu Inventory içerisindeki malları birbiri ile tokuşturma bağlı, o yüzden garip ilişimlere hazır olmalısınız (duvar saatine kolye takmak gibi).

## GÜZEL KONU, DOĞAL OLARAK

Oyunun arabirimini bu kadar yerin dibine batırdıktan sonra artık konuya gelebiliriz. Efen-dim, konu söyle: MIT üniversitesinin mühim simalarından

Profesör Eulemburg hunharca bir cinayete kurban gidiyor, polis kahramanımız Martin'den araştırmaya danışman olarak katılmamasını rica ediyor, bizimki de hemen üzerine atlıyor tabii. Araştırmalar gösteriyor ki bu Eulemburg çok önemli bir sırrı keşfetmişmiş, kötü adamlar da Martin'in araştırmaları sırasında bu sırrı keşfetmesini engellemeye çalışıyorlar. Yani oyun boyunca hem büyük bir bulmacayı çözmeye çalışıyoysunuz, bir de üstüne üstlük önüne sürekli engel koyan kötü adamlardan paçayı kurtaranız gerekiyor. Tüm iş sizin üstünüzde, polis sırüstü yatıyor, Java olacak herif elini kıpırdamadan yanınızda homurdanıyor, siz de onu bunu tıklayıp ilerlemeye çalışıyoysunuz.

İnternetteki oyun sitelerinde Martin Mystere'in aldığı yüksek notlara kanmayın diyoruz. Saf bir adventure oyunu olması nedeni ile adventure severlerin mutlaka oynamak isteyeceği bu oyun, çağdaş adventure tarzını iskaladığı için belli bir süre sonra can sıkılmasına yol açabiliyor. Ancak "ben adventure isterim, ne olsa oynarım, hele bir de içinde Atlantis ve Martin Mystere var, sana ne be?" diyorsanız, o vakit oynayın netekim, kim karışır? ■

## Son karar

Orta karar bir adventure olan Martin Mystere, sadece uzun süredir adventure oynamamış meraklıların ilgisini çekecek.

## Martin Mystere – Operation Dorian Gray

Tür ▶ Adventure Yapımı ▶ Artematica Entertainment  
Dağıtımci ▶ GMX Media Yaşı sınırı ▶ 16+  
Minimum ▶ 733 MHz, 128 MB RAM, 16MB GFX  
Önerilen ▶ 1.5GHZ, 256 MB RAM, 32MB GFX  
Web ▶ [www.artematica.com](http://www.artematica.com)



# HEAVYWEIGHT THUNDER

**Yumrukların tadına bakmak**

 Yumruklarınızı sıkın ve dövüşmeye hazır olun. Ağır sıklette en güçlünün kim olduğunu tüm dünyaya gösterme vakti geldi! Boksun ağır sıklet sınıfını işleyen HT, boksu kuralına göre oynatan bir oyun. Yani Mike Tyson gibi kulak falan ısırmak yok. Henüz elle tutulur bir oyuna imza atmayan Roundhouse, bu oyunda oyuncuları görsel kalitesiyle etkilemekten çok içerik ile eğlendirmeyi amaçlamış gözüüyor. Ben de bu gözle değerlendirdim ve oyunu fazla hırpalamadan eğlenmeye çalıştım. Az yumruk da yemedim hani ama ne demişler; "dayak yiye yiye dayak atmayı öğrenirsin".

## ALTIN KEMER BENİM!

Oyunda direkt olarak maç

### Artı & Eksi

- ↑ Kariyer modu oldukça eğlenceli.
- ↓ Sesler pek iyi değil. Animasyonlar pek bir az olmuş.

Grafik

Ses

Oynamabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Orijinal olarak: -

Fiyatı: -

Zorluk: Az

İngilizce Gereksinimi: Az

Multiplayer: -

Diger sistemler: - ■

yapma ve turnuvaya katılma şansımız var. Ama size hemen kariyer moduna dalmanız öneririm. Çünkü kariyer bölümünü fazlaıyla eğlenceli yapmışlar. Bir ağır sıklet boksörün hayatında yaşayabileceği tüm iniş ve çıkışları oyunda yaşamak mümkün. Kendimize bir boksör seçerek kariyerimizdeki ilk adımları atmaya başlayabiliriz. Karşımıza gelecek olan ilk ekranda bir takvim var. İlk yapmanız gereken ortadaki menüden posta kutumuzu kontrol ederek oyun hakkında bir kaç ufak ipucu almak. Daha sonra hemen en az bir ay ileriye bir maç ayarlayın derim. Maça kadar olan zamanı ise boş boş bekleyerek geçirmeyeceğiz elbette. Yapabileceğiniz bir çok şey var, buyurun.

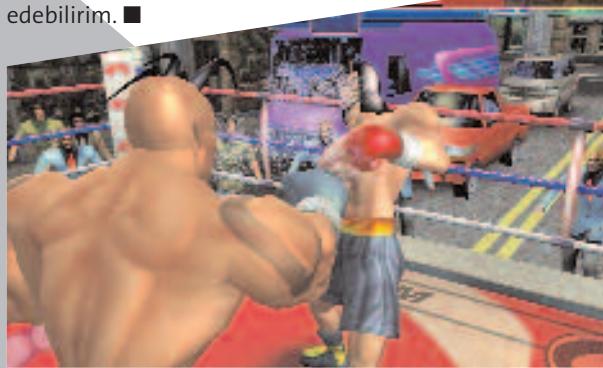
### PARA PARA PARA

5.000\$ ile atıldığımız boks dünyasında bu parayı katlamak zorundayız. Bunu hem boks yeteneklerimizi geliştirmek hem de sefil hayatımızı renklendirmek için yapacağız. Ama bu hiç de kolay değil. Daha ilk maçı kaybedersek dibe vuracağımızdan önce başka yollarla para kazanmalıyız. Tefeciden faiz ile para almak veya bahis oynamak oldukça sıkıntı verici seçenekler, geçelim. Koca markette de bizi bekleyen bir sürü leziz alet edevat var. Peki ne yapacağız? Tabii ki kumar! Özendirmek gibi olmasın ama para kazanmak için Black Jack'ten daha kolay bir yol yok. Slot makineleri ve poker ile de zaman geçirebiliriz ama en kolayı Black Jack\*. Derhal paranızı en azından 10.000\$ seviyesine çekmelisiniz. Çünkü bizim yanımıza bir antrenörün de siğacağı bir ev almamızı. Antrenörler sayesinde hem gücümüz artıyor hem de özel hareketler kazanıyoruz. Artık bir antrenörümüz de olduğuna göre ilk maçımıza çıkabilir ve rakibimizin ağını burnunu kırabiliyoruz (şiddete son!).



Kazandığımız para ile alabileceklerimiz sadece ev ve antrenör değil. Market tıka basa dolu. Malikânelerden evcil hayvanlara, lüks eşyalardan özel(!) arkadaşlara kadar geniş bir katalog var. Ama sakın bunları alırken sadece ilk fiyatlarına bakıp aldanmayın. Masraflarını da takip etmelisiniz. Yoksa birden bire beş parasız kalır ve o anı düşüşü yaşarsınız. Masrafları kolayca takip edebilmemiz için takvimde her ay masrafların ödeneceği dönemler belirtmiş.

Oyunlarda amaç oyuncuyu eğlendirmek mi? Öyleyse Heavyweight Thunder'in bunu en azından boksa biraz ilgisi olanlar için başardığını söyleyebilirim. Bu nedenle teknik özellikleri çok da fazla kurcalamaya gerek görmeden bu oyunu size gönül rahatlığı ile tavsiye edebilirim. ■



### Son karar

Üst düzey kalitede bir oyun olmasa da alternatifinin olmadığı bir ortamda eğlenmek için kesinlikle denemelisiniz.

### Heavyweight Thunder

Tür ▶ Spor Yapımcı ▶ RoundHouse Entertainment

Dağıtıcı ▶ Iridon Interactive

Yaş sınırı ▶ 7+

Minimum ▶ 700 MHz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX,

500 MB HDD Önerilen ▶ 800 MHz CPU, 128 MB RAM,

32 MB GFX Web ▶ [www.heavyweightthunder.com](http://www.heavyweightthunder.com)



# GARY GRIGSBY'S WORLD AT WAR

**Meşakkatli ama eğlenceli bir savaş oyunu**

Yazan Ali Güngör

 Gary Grigsby's World at War 2. Dünya Savaşı'nı konu alan geniş çaplı bir strateji. Tam anlamıyla bir 'war game' yani savaş oyunu. İsterseniz işin sırif savaş kısmını kendiniz ele alıp geri kalan her şeyi bilgisayara bırakabilir, isterseniz tam tersini de yapabilirsiniz. Ama oyunun esas ruhunu yakalamak ancak her şeyi kendiniz kontrol ettiğiniz zaman mümkün.

Alışık olduğunuz strateji oyunlarını unutun, WaW'da iş klasik en gelişmiş tankları basıp düşmana kafadan dalmak demek değil. Kısıtlı kaynakları en iyi şekilde değerlendirek mümkün en fazla stratejik avantajı kazanmaya, devamlı koşulları kendi yararınıza çevirip şansınızı yükseltmeye çalışığınız bir oyundur. Hava ve kara koşulları, arazi tipleri, ünitelerinizin özellikleri, işin içinde pek çok faktör var. Çünkü üstün bir güçle bile saldırısız ya da savunsanız daima güçlerinizin mücadeleyi kaybedip geri çekilme veya çekiilecek bir yerleri yoksa imha edilme riski mevcut. İşte bu oyuna heyecan katıyor!

## FABRİKALARI TAŞIYIN

WaW'ın grafikleri ve tasarımları estetik olarak gayet güzel. Bu tip oyunların grafik standartları ne yazık ki hiçbir zaman o kadar yüksek olmadı işte bu yüzden oyunu kendi türünde değerlendirmek gerek. Bu tip oyunların yapımında kaynaklar oyun sistemine ve dengelenmesine harcanır. WaW da harcanan emeği yansıtıyor, oyun yapısı kendine has. Mesela üretimde toplam kapasite bir havuz şeklinde ve birkaç yıl ötesine uzanan üretim planları yapmanız mümkün. Ama üretilen üniteler çeşitli yerel fabrikalardan çıkışır ve demir yolları gibi bölge alt yapısı kullanı-

## Artı & Eksi

 **Gerçekçilik**; yapay zeka iyi; wargame türü içinde grafik olarak tatmin edici; eğlenceli. Arabirim güçlükleri; vasat sesler; anlamsız, tatmin edici olmayan çatışma ekranı.

### Grafik

### Oynamanın kolaylığı

### Multiplayer

### Eğlence

### Zorluk:

**İngilizce Gereksinimi:** Yüksek

**Multiplayer:** E-posta ve internet ile 5 kişiye kadar

**Bulunduğu Diğer Sistemler:** Yok ■

larak gerekli yere ulaştırılmalıdır gerekiyor. Çünkü işgal edilen bölgelerdeki fabrikalarda askeri birimler değil sadece ikmal birimleri üretebiliyorsunuz. Bunu yaparken de bölgede yeterli gücünüz yoksa ve olsa da devamlı sabotaj altındaınız! İşte burada oyunun güzel bir özelliği var ki daha görür görmez tav oldum, Rusların Alman işgal altına yaptığı gibi siz de fabrikalarınızı söküp taşıyabiliyorsunuz!

WaW'da oyun hâkimiyeti ikmalı ne kadar kotarıldığıne bakıyor. Gerçek ikmal kuralları ile oynarken bütün birimlerinize ikmal yaptmak size düşüyor! Yani bir yere saldırmadan önce gerçekten plan yapmanız her şeyi inceden inceye düşünüp taşınmanız gerekiyor. Bu açıdan gerçekçi, zor ama ben 'gerçek' strateji istiyorum hatta bir anlamda simülasyon istiyorum diyenler

icin bu enfes bir olay.



## POSTA İLE OYUN

WaW'ı 5 kişiye kadar PBEM yani e-posta aracılığıyla oynayabilirsiniz. Bu en çok hoşuma giden özelliklerinden biri oldu, gayet nostaljik, uzaktan oynanan bir satranç oyunu gibi ve aynı zamanda işlevsel. Sıra tabanlı ve bu kadar detaylı bir oyunda gerçekten iki savaş oyunu severin mail aracılığıyla oyun oynayabilmesi harika bir olay çünkü oturup da diğer oyuncuların saatlerce oynamasını beklemek can sıkıcı olurdu, yine de hızlı oyuncular için bu seçenek de var.

Aslında oyunun notu çok daha yüksek olabilirdi, hatta belki bir klasik bile olabilirdi ama büyük eksiklikleri var. Mesela gereken ikmal miktarlarını tam olarak bilememek stratejinizi belirlerken büyük zorluklar çıkarıyor. Ayrıca oyunu öğrenmenin, arabirimle alışmanın pek hızlı ve kolay olduğunu da söyleyemem, pek çok oyuncuyu sarmayaçaktır. Menülerde pek çok yerde yazı yok sırif ikon var ve neyin ne olduğunu anlayana kadar oturup tooltip beklemek can sıkıcı, ayrıca yetersiz! Üniteleri hareket ettirmek ve büyük operasyonlar düzenlemek gerçekten zor, vakit alıcı işler. İşin planlama ve strateji kısmını sevsem de bazen işin hammallık kısmı çok can sıkıcı oluyor. ■



## Son karar

Gerçekçi savaş oyunu (wargame) sevenler için bir başıcu oyunu. Ama grafiksiz ve çok karışık strateji oyunlarından gözünüz korkuyorsa, uzak durun.

## GARY GRIGSBY'S WORLD AT WAR

**Tür** ▶ Wargame Yapıcı ▶ 2by3 Games Dağıtımçı ▶ Matrix Games Yaşı sınırı ▶ 13+ Minimum ▶ 1Ghz işlemci, 256 MB RAM, 32MB GFX  
Önerilen ▶ 3Ghz işlemci, 512 MB RAM, 64MB GFX  
**Web** ▶ [www.worldatwaronline.com](http://www.worldatwaronline.com)



level  
puanı

82

# NHL EASTSIDE HOCKEY MANAGER 2005

Futbol menajerlik oyunlarına muhteşem alternatif

Yazar Jesuskane



 Yurdumuzda futbolun kendisi olduğu gibi, futbol menajerlik oyunları da oldukça popüler. Şahsen bu ilgiden memnun olmasam bile zevkler ve renkler konusuna bulaşmak haddime değil. Ancak konumum itibarı ile sizleri böyle güzel bir oyundan haberdar etmeyeceğim boynumun borcudur.

NHLEHM (kısالتma mı bu şimdidi?) ilk oyunun ardından Sega ailesine katıldı. NHL serisi konsollara yönelik biz PC kullanıcılarını kendi haline bıraktı. Bu karanlık gelişmelerin ardından “ne olacak şimdidi” derken kısaltması benim ismimden uzun oyunum ne mutlu ki raflardaki yerini aldı. Amerika'da aylar

geçip, greve giden oyuncular yüzünden tek bir NHL maçı seyredemeden geri gelen bende niz menajerlik yaparak kendi mi avutmak durumdayım bu seferde.

## YERİM FOOTBALL MANAGER'İ!

İlk oyun ile menajerlik oyunlarının takipçilerini oldukça mutlu eden oyunumuz, 2005 yılında çok daha dolu çıkışor karşımıza. CM serisinin hakkın rahmetine kavuştuğu, Football Manager'ın ise hala çıkışta olduğu bir dönemde hockey bilmez insanlara kendini sevdirebilir belki de.

Oyunda dünyanın dört bir yanından 20 ayri lig, 3 bin takım ve 32 bin oyuncu yer alıyor. Yine sıfırdan başlayıp gelmiş geçmiş en iyi menajer ve koç olmak için kolları sıvıyoruz. Grafik anlamda pek bir şey beklemedigimiz oyunumuz, karşılaştığımız pek çok ekranında Football Manager 2005 ile benzerlikler gösteriyor. Draft ya da taktik strateji ekranları işin içine girince durum değişiyor elbette. Draft, Scouting, Practice gibi ekranlar biraz geliştirilmiş olsa da oyun önceki sürümüne göre çok fazla yenilik içermiyor. Daha kullanıcı dostu bir hale getirilen arabirim, menajerlik oyunlarına yabancı oyuncuları hala ciddi anlamda zorlayabilir.

Artan takım sayısı oynaması süresini değiştiremiyor. Sonsuz olan oynaması süresini ne kadar değiştirebilirsiniz tartışılır elbette. Bir sene ara verilen NHL'den sonra yeni kurallar ve takımların son halleri ne mutlu ki oyuna dahil edilmiş. Ancak takımlar biraz ham ve öncekinden çok daha fazla ilgi istiyorlar. Bu yüzden yeni oyuncuların peşinden koşmaktansa eldeki oyuncuları çalıştmak biraz daha mantıklı.

Menajerin iş sahada bitmeyip elbette, gelen her mesajı okuyun ve gereklenleri mutlaka cevaplayın.

Bütün maç olayı bundan ibaret, şu koca notları mutlaka okuyun.

Fiziksel ve ruhsal olarak hizaya sokmayı başardığınız oyuncular yinede maç kazanmanız için yeterli değil. Ciddi anlamda gelişmiş yapay zeka maç anında taktiklerinizi okuyup hemen karşı taktikler hazırlayıp, tüm oyun planınızı darmadağın edebiliyor.

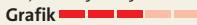
Sahaya süreBILECEĞİMİZ her Line'a farklı taktikler verebildiğimiz gibi belli oyunculara farklı görevlerde verebiliyoruz. Genel stratejilerimiz dışında bu gizli silahlar maçlarda oldukça önemli yer tutuyor.

## YAVAŞ YE! BİR YERİNE BİR ŞEY OLMASIN

Gerçek zamanlı maç ekranı Football Manager 2005' in biraz gerisinde kalsa da, derinliği ve inanılmaz veri bankası ile oyun bu açığını ciddi anlamda kapatıyor. NHL Eastside Hockey Manager her yıl bir adım daha ileri giderek bir klasik olma yolunda ilerliyor. Ancak her iyi oyun gibi oyuncuların ilgisini bekliyor. Hem spora hem de isimlere isınınmak açısından Avrupa liglerinde biraz zaman geçirmenizi tavsiye ederim. ■

### Artı & Eksi

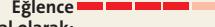
- ↑ İnanılmaz veri bankası, kullanıcı dostu arabirim, hokey ile ilgili olması!
- ↓ Maç ekranı hala biraz zayıf, zayıf sistemlerde simülasyon süresi çok uzayabiliyor.

Grafik 

Ses 

Oynamabilirlik 

Multiplayer 

Eğlence 

Orjinal olaraka: -

Fiyatı: -

Zorluk: Zor

İngilizce Gerekşinimi: Normal

Multiplayer: Var

Diger sistemler: Yok ■

 LEVEL HIT

### Son karar

CM için hüzünlenip Football Manager'a isınmadan isınsan buyurun size şahane Menajerlik oyunu. Daha ne bekliyorsunuz.

## NHL Eastside Hockey Manager 2005

Tür ► Menajer Yapımı ► Sports Interactive  
Dağıtım ► Sega Europe Yaşa Sınırı ► - Minimum sistemi ► 433 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX  
Önerilen sistem ► 1.2 Ghz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX Web ► www.sigames.com

level puanı ► 80

**Artı&Eksi**

↑ Gerçekçilik ve detay seviyesi  
çıkılabilecek en üst noktada.  
Yapay zeka başarılı  
Grafikler, grafikler, grafikler.



**Zorluk:** Yüksek  
**İngilizce Gereksinimi:** Yüksek  
**Multiplayer:** Var  
**Bulunduğu Diğer Sistemler:** Yok ■

# FALCON 4.0 ALLIED FORCE



Yazar | Jesuskane

**Yağmurdan kaçarken doluya tutuldum, yüksekten uçarken avcuya vuruldum**



Simülasyon denilen bu oyun türü zaman zaman aklınıza "oyun neden oynanır?" sorusunu getirebilir. Sorunun cevabı ne kadar çeşitlenirse çeşitlensin, eğlencem, hoş zaman geçirmek ve benzeri şeyler etrafında takılıp kalacaktır. Bu tür oyunları oynayıp, incik cincik her şeyi öğrenen ve buna kalkıp hoşça vakit geçirmek diye bilen arkadaşları ayakta alkışlıyorum. Alkılamakla kalmayıp yeni hastalıkları ile tanıştırıyorum. Sim hastası, Falcon, Falcon Sim hastası. Hadi kaynaşın.

## SAVAŞAN ŞAHİNLER

Oyun kurulurken ben de tembel tembel Flight Stick Pro'mu bağladım. Başına geleceklerden habersiz, sakin sakin oyun kurulumunun bitmesini bekledim. Ardından joystiği-

min kalibrasyonunu yapıp oyunu çalıştırıldım. Alışkanlık, önce grafik ayarlarına girip detay seviyesini ve çözünürlüğün sonuna kadar yükselttim. Kontrolleri ayarlamak için diğer menüye girdiğim anda itibaren bir iki saatimi burada harcayacağımdan haberim yoktu. Evet, bahsetmeye çalıştığım oyunundaki detayların fazlalığı. Daha kontrollere baktığım anda alak bullak oluyor insan. Klavye örtüsü yetmediğinden 2, 3 hatta 4 tuşla gerçekleştirilen aktiviteler mevcut. Tamam F16 uçurmak legende kağıt gemi yüzdürmeye benzemiyor elbette. Ancak insan baktıkça "oha!" diyesi geliyor. Kontrolleri ayarlarken gözüm iyiden iyiye korktu elbette. Ürkek ürkek training bölümüne girdim. Toplam 30 görevden(!) oluşan eğitimime başladım. 30 görevin sonunda sadece temel bilgiler edindiğimi fark ettimde ise kendimden geçirdim. Oyuna

biraz ara vermek için masaüstüne döndüğünde ise daha önce dikkatimi çekmemiş olan bir kısa yola ilişti gözüm. Falcon 4.0 Allied Force Manual isimli kısa yola tıkladığımda tam 716 sayfalık bir kullanma kılavuzu ile karşılaştım. E neden bu kadar şarşırısun derseniz, tek bir uçak üzerinde yoğunlaşan bir oyunun bu kadar çok şey barındırması gözüme korkuttu diyebilirim ancak. Şaşkınlık hikâyeme bir son verip oyuna dönelim en iyisi.

## DETAY VE DAHA ÇOK DETAY

F16 hakkında bilinebilecek her türlü bilgiyi ve uçağın sahip olduğu her detayı barındıran Allied Force, grafik açıdan biraz güdüklüyor. Kokpit içinde iken her şey gayet gerçekçi görünüyor. Ancak en yüksek detay seviyesinde bile ne uçağın kendisi ne de yer kure bir türlü adam olmuyor. Hemen her şey gayet donuk ve cansız duruyor ekranدا.



## Lock On

Elbette, tabii ki, hatta ne soruyorsunuz, Lock On, Lock On, Lock On. Nostalji yapacağım derseniz Jane's oyunlarına da dönüs yapabilirsiniz.

Oyunun diğer artıları ne mutlu ki bu durum görmezden gelmemizi sağlayabiliyor. Çevre kendi başına cansız ve soluk dururken, belli görevlerde çevremizde süre gelen savaş ekranı gayet güzel dolduruyor. Hem havada hem karda bizim dışımızda gelişmekte olan olaylara ya da süren çarpışmalara sık sık tanık oluyoruz. Bu da oyuna daha gerçekçi bir hava katıyor. Ayrıca sonsuz gibi gözüken gökyüzündeki yalnızlık hissinden bir parça olsun uzaklaşmamızı sağlıyor. Bahsi geçen yalnızlık hissini duyabilmek zaman

**Klavye örtüsü yetmediğinden iki, üç hatta dört tuşla gerçekleştirilen aktiviteler mevcut. Grafikler ne kadar donuk ise yapay zekâ bir o kadar canlı.**

zaman bir lüks haline de gelebiliyor. Dünyayı tek bir uçak ile kurtaramayacağımızdan, görevlere silah arkadaşımız ile çıkyoruz. Ekibimizdeki diğer uçaklara şu formasyona geç, hedefime saldır, sağ kanadı koru vb komutlar verebiliyoruz. Komutları almak dışında sağ olsunlar, ceneleri saniye durmuyor. Onlar es kaza nefes almak için dursa bile radyo menzili içinde yer alan dost kara, hava ve deniz birliklerinin dir dırı hiç bitmiyor.

Konuşmalar kafa sıçrmekle kalmıyor elbette. Uzun uzun gitse bile dinlemenizde her zaman bir fayda oluyor. Örneğin, iniş izni ve rilmeden inmeniz, hedef değiştirmeyip yüzlerce kilometre yanlış yönde uçmanız söz konusu olabiliyor. Oyunu oynarken yapacağınız hatalar bunlarla sınırlı değil elbette.

## Son karar

Detay seven simülasyoncular için birçimli kaftan. Grafikler biraz can sıkıcı da oyun diğer özellikleri ile bunları gayet iyi kapatıyor. Türün sevenleri için mutlaka oynaması gereken bir oyun olmayı ne mutlu kişi başarıyor.

## FALCON 4.0

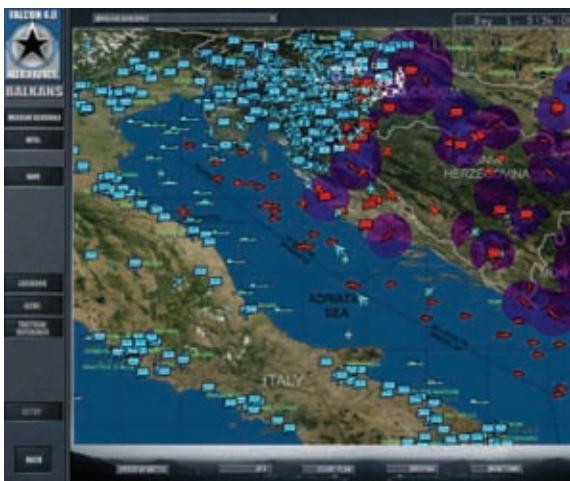
## ALLIED FORCE

Tür ► Simülasyon **Yapımcı** ► Lead Pursuit **Dağıtımçı** ► Graphism Entertainment **Yaş sınırı** ► 13+  
Minimum ► 1.5 Ghz CPU, 512 MB RAM, 64 MB GFX  
Önerilen ► 2.4 Ghz CPU, 1 GB RAM, 256 MB GFX  
Web ► [www.bigmuthatruckers2.com](http://www.bigmuthatruckers2.com)

Mouse ile kokpitte bulunan birçok düğmeye hükmdebiliyoruz. Fare imlecini ekranın sınırlarına götürdüğunüzde çıkan oka tıklayarak kokpitin geri kalanını görmemiz mümkün. Önce aşağı sonra sağa giderseñiz, telsizi kapatmak için kullanabileceğiniz düğmeyi göreceksiniz. Elbette bunu yaptığınızda olan bitenden zerre haberiniz olmayacak. Sonra benim gibi 10 dakika sessiz sakin uçtuktan sonra düşman hava sahasına girip yerden havaya atılan bir füze ile nalları dikeceksiniz. Daha da eğlenceli "bu ne işe yarar



PC İNCELEME | LEVEL 09 2005 | 057



günüzdan öönüze daha yenilir yutulur lokmalar koyuluyor. Bu sayede daha ilk dakikadan kendinizi cehennemde bulmuyorsunuz. Eğer şansınız var ise Dogfight'a girip yerel ağaç bir arkadaşınızla baş başa alıştırma yapmanızda mümkün. Karşılıklı oynamaya kalktığınızda oyunda yer alan tüm uçakları kullanabiliyorsunuz. Ancak F16'ya odaklanmışken bir başka uçakla uğraşmak kafa karıştırıyor. Sonuçta bu meretler birbirlerine belli bir noktaya kadar benzeyenler. Kokpit kaosundan bir şekilde çıkışa bile uçakların arasında ki en büyük fark uçuş fizikleri. Her uçak gerçekten bambaşka hareket ediyor. Her durumda verdipleri tepkiler değiştirken, genel fizik kurallarına da sadık kalıyorlar. Örneğin F16'ların manevra kabiliyeti çok yüksek olsa da, düşük hızlarda alçak uçuşlar kanger içinde kalmanıza neden oluyor. Havaya tutunamayan milyon dolarlık uçakınız bir saniye içinde hurdayacının ekmek kapısı olabiliyor.

Eğitimi atlattı uçak üzerinde biraz hakimiyet sahibi olduktan sonra asıl çilemiz başlıyor. Grafikler ne kadar donuk ise yapay zekâ bir o kadar canlı. Kullanıldıkları uçakları hali ile bizden çok daha iyi tanıyan düşmanlarımız, yine uçaklarını en üst limitlerde kullanıyorlar. Kalabalık it dalaşı durumlarında, sizi dost birimlere vurdurmak için aranızdan geçmek, jet wash denilen olayı yaratmak için tam dibine girdiğinizde after burner açıp manevralara başlamak gibi alışkanlıklar bolca mevcut. Bizim gibi aman şu roketi nasıl atacağım, chaff kolu neredeydi gibi aranmadıklarından, arkanıza geçmeyi başardıkları anda canınıza okuyorlar.

Grafikler biraz can sıkıcı da kokpitten pek çıkmadığımızdan dolayı bir sorun yok. Özellikle kullandıkları uçağın her türlü ayrıntısını öğrenmemi seven oyuncular için bu oldukça ufak bir ayrıntı. Yapay zekâ oldukça iyi. Görevler başlarda biraz sıkıcı olsa da oyunda ilerleyip biraz kendimizi geliştirdikten sonra gerçekten zorlu ve heyecanlı bir hale geliyorlar. İlk Falcon 4.0 gibi, Allied Force da gayet başarılı bir simülasyon. ■



# HELLFORCES

Cehenneme kadar olan yol

 Noktalama işaretlerine karşı antipatisi olan, devamlı tashih yapan sarı bir yaratıktan, diğer deyişle Pac-Man'den bu yana uzun zaman geçti. Yaklaşık 20 yıl... Ardımızda bıraktığımız sadece Pac-Man değil tabii; Wolfenstein'i, Doom'u, Quake'i de geride bıraktık. Aradan geçen zamanda çok şey değişti, bu kaçınılmaz. Peki ya bir şekilde değişimyenler? Wolfenstein mükemmel, Doom devrimdi, ancak yeni bir şeyler gerekmıyor mu artık? Aynı film'in farklı versiyonlarını defalarca izledik; sonu aynıydı. Şimdiye bir defa daha bu filmi izlemek zorundayız. Ama katilin kim olduğunu biliyorsunuz.

## CEHENNEME KISA YOL

Aslında oyunun incelemesini üç harfle bitirebiliyim; F, P ve S. Bu üç harf bir araya geldiğinde, Beetle Juice gibi oyun başlıyor. Bildiğimiz anlamda, gerçek bir FPS Hellforces. Ne RPG ögesi var, ne strateji, ne de başka bir şey. Bunları söyleyorum, çünkü oyuna bu bekleniyile başlayacağınızı tahmin ediyorum. Ne var ki değişim kadar hayal kırıklığı da kaçınılmaz, özellikle Buka bir oyun yapıyorса.

Oyunun konusunu yazının başında yazmam bir risk; bu yüzden yazının geri kalanını okumayı bilirsiniz, ama ben kendimi feda ediyorum: Biyofizikçi Henry Alfred Cole, insanların ruhlarını çekmenin ve bu ruhları bir güç kaynağı (ya da hard disk) olarak kullanmanın yolunu bulmuştur. Cole bunu insanlık için yapmaktadır (ya da şaka yapıyorum). Ruhsuz insanlar zombiye d... Konunun birkaç detayı daha var, ancak bu kadarının yeterli olduğunu düşünüyorum; gerisini evde, kendi imkanlarınızla da hayal edebilirsiniz.

Oyun 24 farklı silah var. Buna bıçak, boru vb. araç/gereçler de dahil. Oyunun tek hareketli

olduğu nokta da bu herhalde; silah sayısı. Elinizde bir boruya, Kingpin'le neredeyse birebir aynı bir ortamda oyuna başlıyorsunuz. Tabii Kingpin'deki gibi bir giriş-gelişme-sonuç (Meksikalı ismi gibi değil mi?) beklemeyin; zaten ilk zombiyle (yazıyla "zombiyle") karşı kalığınızda bu beklenentinin boş olduğunu anlayacaksınız. Bir zombinin çok zeki olmasını, havuz/İşçi problemi çözümnesini beklemiyorum, ama oyun oynarken bir monitöre ve daha iyi bir yapay zekaya ihtiyacım var. Hellforces'ta bu yok. Aptal gibi hareket eden, kedi gibi ses çikaran zombilerden başka bir şey yok. Aslında "zombi" kelimesinin bu yazda geçmesi bile oyuna karşı umursamaz bir tavır takınmanız için geçerli bir sebep.

## Artı&Eksi

↑ Bir-iki bölüm tasarımlı.  
↓ Köüt grafikler, köüt animasyonlar, aptal yapay zeka, hantal kontroller.



Zorluk: Az  
İngilizce Gerekşim: Yok  
Multiplayer: -  
Bulunduğu Diğer Sistemler: Yok ■



Ziplama, strafe gibi basit hareketler bir FPS oyunu için basittir ve genelde sorunsuzdur. Hellforces'ta ise karakterin çevreye uyumu sıfır. İyi bir fizik modellemesi kullanılmış, bunda sorun yok. Ama bir şeyi hareket ettirmek için ya da ziplamak için bir yere takılmanız gerekiyor (!). Ayrıca bu kadar kötü bir çevre tasarımına uyum sağlayıp sağlanamak pek de umurumda değil açıksı.

## SEKİZ

Oyun ilerliyor, ilerliyor ve ilerliyor... Değişen tek şey yeni aptal düşmanlar ve yeni, kötü çevre tasarımları oluyor. Bahsedeyecek bir şey olsaydı yazımı uzatabildirdim. Ne var ki yazımı uzatırsam yalnızca; kötü grafiklerden, anlamsız animasyonlardan, sıkıcı oynanıştan ve birkaç şeyden daha bahsedebilirim. Ama katilin kim olduğunu biliyorsunuz. ■

## Son karar

Orta karar bir adventure olan Martin Mystere, sadece uzun süredir adventure oynamamış meraklıların ilgisini çekecek.

## Hellforces

Tür ▶ FPS Yapımı ▶ Buka Entertainment Dağıtımçı ▶ GMX Media Yaşı sınırlı ▶ Minimum ▶ 1 Ghz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX Önerilen ▶ 2.0 Ghz CPU, 512 MB RAM, 128 MB GFX  
Web ▶ [www.gmxmedia.net/hellforces](http://www.gmxmedia.net/hellforces)

**Artı&Eksi**

↑ Tonla düşman; gerçek silahlar; araç kullanabilme; geniş multiplayer seçenekleri.
↓ Yapay zeka; çok ciddi script ve program hataları; taktik açıdan yeterinde gerçekçi değil.
Grafik
Ses
Oynanabilirlik
Multiplayer
Eğlence
Zorluk: Kolay
İngilizce Gereksinimi: Düşük
Multiplayer: LAN, Internet 32 kişiye kadar.
Diger sistemler: Yok ■

Açık alanlarda ferah feza FPS keyfi.

Ali Güngör  
Yazar

Delta Force bir taktik aksiyon, sağlam ve gerçekçi bir FPS idi. Birkaç kurşun sıyrıtı ile yaralanıp, doğrudan isabet allığınızda çat diye olduğunuz bu zor oyun akabinde gelen S.W.A.T ve Rainbow Six tipi oyulara da yön verdi. Hem tek kişilik senaryoları hem de ilginç, eğlenceli çok oyunculu modu ile çok sevildi. 1998 yılının en sağlam oyularından ve uzunca bir süre hatta yakın zamana kadar internet kafelerde bile yerini korudu. Ama ardından yapılan yeni Delta Force oyuları grafik kalite olarak çağdaşlarını hem yakalayamadı hem de genel program hatalarının çokluğu, yapay zekâının zayıflıkları yüzünden gittikçe çaptan düştü.

İlk Delta Force'un anti terör ve uyuşturucu konulu operasyonlarını yeni grafikler ve kooperatif oynama moduyla harmanlarsanız ortaya çıkan oyun Delta Force Extreme oluyor. DFE'nin grafikleri ve efektleri öyle uçuk kaçık cinsten olmasa da hiç de fena değil. Fizik motoru da belirli açılardan güzel. Mesela öldürdüğünüz düşmanlar gayet şekilli ölüyor, tabii o kadar yakındaysanız. Ama bazen de ölen bir düşmanın ayağı tepenin yamacına takılıyor ve ceset troleybus gibi tır tır yamaç aşağı kayarak ilerliyor!

**50. CAL**

DFE'de motosiklet ve cip kullanabiliyoruz, motorda öne arkaya geçebiliyor, arabada da öne, arkaya, şoför yalakası koltuğuna veya güzide bir 50. kalibre makineli tüfeye geçebiliyoruz. Açık arazide görev yerine intikal ederken ya da bir konvoa eşlik ederken isabet oranı cidden düşüyor. Bu araçlar bazı görevlerde kullanması eğlenceli olsa da hasar görmedikleri ve ön-

**Son karar**

İlk Delta Force'un yerini tutmaza da yeni grafikler ve multiplayer modları ile özellikle kafe veya internetten oynaması zevkli, heyecanlı bir oyun.

**DELTA FORCE: XTREME**

Tür ▶ Taktik FPS Yapımı ▶ Novalogic Dağıtıcı ▶ Novalogic Yaşa Sınırı ▶ 13+ Minimum sistem ▶ 1.5Ghz CPU, 256 MB RAM, 32MB GFX  
Önerilen sistem ▶ 3Ghz CPU, 512 MB RAM, 64MB GFX  
Web ▶ [www.novalogic.com/](http://www.novalogic.com/)



# X T R E M E

ceden belirlenmiş hareket alanından öte geçemedikleri için bazı görevlerde can sıkıktan başka işe yaramıyorlar. Ama çeşit olmuşlar.

Gelelim oyunun en önemli noktası olan düşman yapay zekâsına. Saldırgan olmaları hoşuma gittiye de maalesef yapay zeka feci çuvallamış. Düşman ya uzaktan dikip sığırıyor ya da doludizgin üzérinize koşuyor. Ne baskın ateşi bir işe yarıyor ne de başka taktikler. Flashbang ve duman bombası gibi taktik seçenekler de pek bir işe yaramıyor. Bunun bir sebebi yapay zekâının bu tavrı ikinci ise bunları kullanmanın inanılmaz derecede hantal yapılmış olması.

Peki, bu üstüme koşup gelen düşmanın nesini sevdim? Sniper takıldığım görevlerde bu düşmanın beni avladığı ve bastırmaya çalıştığı izlenimi verdiği için hoşuma gitti. Koşup dört bir yandan benni çevrelediler ama bunu uzaktan dolaşıp sinsice yapmadılar. İşte bu noktada tabancamı çekip haldır haldır dolaşarak ayağıma kadar gelen düşmanları sıradan temizledim. Hareketli olmak güzel ama gerçeklik tatmin edici değil...

**ARCADE MÜZİK**

Dost yapay zekâsı zaten sıkışlığı siperden çıkamayacak ya da birkaç metre ötesindeki düşmana sıkamayacak kadar ahmak. Bazen de Hold Position yani bulunduğu yeri savunun denildiğinde bölgedeki bütün düşmanları size bırakmadan temizleyecek kadar saçma. Ayrıca dost ateşi yok ki ben ne edeyim böyle iş!

Oyun daha giriş ekranından arcade zivizivi müziği ile aslında pek çok şeyi belli ediyor ama ne yaparsınız. Genel menü tasarımları dahil pek çok şey çok tedküze ve arcade duruyor, Delta Force'a yakışmıyor.

Ama oyunun çok güçlü bir yanı var, kooperatif multiplayer. Arkadaşlarınız ile birlikte oynamak gerçekten keyifli, tonlarca düşman, pek çok harita, silah ve birkaç araç hepsi birlikte oynanabilir, keyifli bir bütün oluşturuyor. Deathmatch, team deathmatch, king of the hill, team king of the hill gibi Delta Force'un en zevkli multiplayer modları, Novaworld üzerinde 32 kişiye kadar ve skorunuz kaydedilirken oynamak çok güzel. 20 Dolar civarında satılan orjinali de sizin FPS tercihlerinize göre, multiplayer kafa dağıtmak için değer. Ama ben sadece tek başıma görevleri oynamak, bir senaryo ve heyecan yaşamak için istiyorum diyorsanız bozuk bir script yüzünden bitmeyen bir görevde denk gelip üzülsürsünüz, o yüzden tavsiye olunmaz. ■



# Kısa Kısa

## PRISON TYCOON

**i** Yapım: Virtual Playground Dağıtım: ValuSoft Minimum Sistem: 700 Mhz CPU, 256 MB RAM, 32 MB GFX

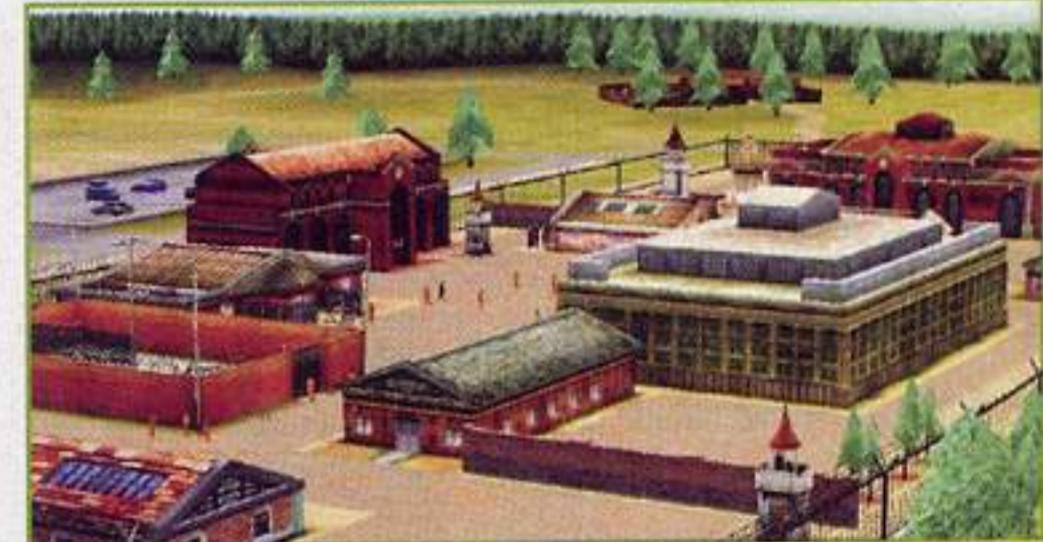
Hapishane filmi neden yapılır, izin verin açıklayayım (parmak uçlarımı birleştirerek): İnsanlar kaçmak için hapse girerler ve sadece bu kaçış için film yapılır. Adrenalinlerini artırmak için Bungie Jumping yapmak yerine düzenli aralıklarla hapse girip kaçan insanlara da rastlayabiliriz. Shawshank Redemption'ı hatırlarsınız... Andy'nin kaçacağını biliyordum! Benim aklıma gelmişti! Bruce Willis ölüymüş! Titanic'te gemi batıyor! Şeytan'da katil rahipmiş! Hımpf!!! Neyse, konuyu dağıtmayın. Yazı



Derginin arka bahçesinde yaptığımız bir araştırmaya göre, Kısa Kısa yüzde 25 oranında kalsiyum eksikliğine yol açıyormuş.

yazmaya çalışıyorum (şizofreni tedavisi görüyordum, ama psikiyatrimi yedim). Değerli basın mensupları, sevgili duran varlıklar ve aralıklı envanter yöntemleri, bugün burada toplanmamızın nedeni Prison Tycoon. Bu elzem olay konusunda sizi bilgilendirmek istedim; Prison Tycoon'da hapishane kur... Lapidupada! (kalabalık dağıl!) Öhm, nereye gitti herkes? Sinan? Burak? Fırat? (Fırat mı? Psikiyatrimi yememeliydim).

Eninde sonunda yeni bir Tycoon oyunu karşıma çıktı. Bundan kaçış yok. Yine



korku filmlerindeki, merdivenin sonuna kadar potansiyel kurbanını kovalayan katil gibi... Ama konumuz yine bu değil. Prison Tycoon'da amacınız sıfırdan hapishane kurmak. Tabii suçluların kaçmasını engellemek ve içerisinde onların mutlu olmasını sağlamak zorundasınız. Bunun için de suçluları eğitmeliiniz. Peki grafikler buna izin veriyor mu? Hayır tabii ki. Çünkü karakterler, animasyonlar çok kötü. Mesela suçlular 1, gardiyalar 0'la ifade edilmiş. Binaların yerine ise Burak konulmuş. Hayır, bu "Grafikler iyi" demek değil. Bu, bu... Ehm, oyun ValuSoft'unmuş. ☺

**level  
notu 35**

## PSYCHOTOXIC



Yaratıkların dünyayı istila etmeleri için 2022 yılında mı olmamız gerekiyor? Ya da nükleer bir facianın yaşanması için? 2005 yılında bunlar olamaz mı? Bunun için yeterli teknik altyapıya da sahibiz; silah gücümüz, askerimiz, internetimiz, bilgisayarımız, 128 MB ekran kartımız, 5+1 speaker'larımız var. Ama nedense 2022 yılını beklememiz gerekiyor. Sanırım bunun değişmesi gerekiyordu. Yoksa gerekmiyor muydu?

29 bölümden oluşan Psychotoxic, bir FPS. Böyle sert çıkmak istemezdim, ancak oyun gerçekten de bir FPS. Bu şu anlama geliyor:

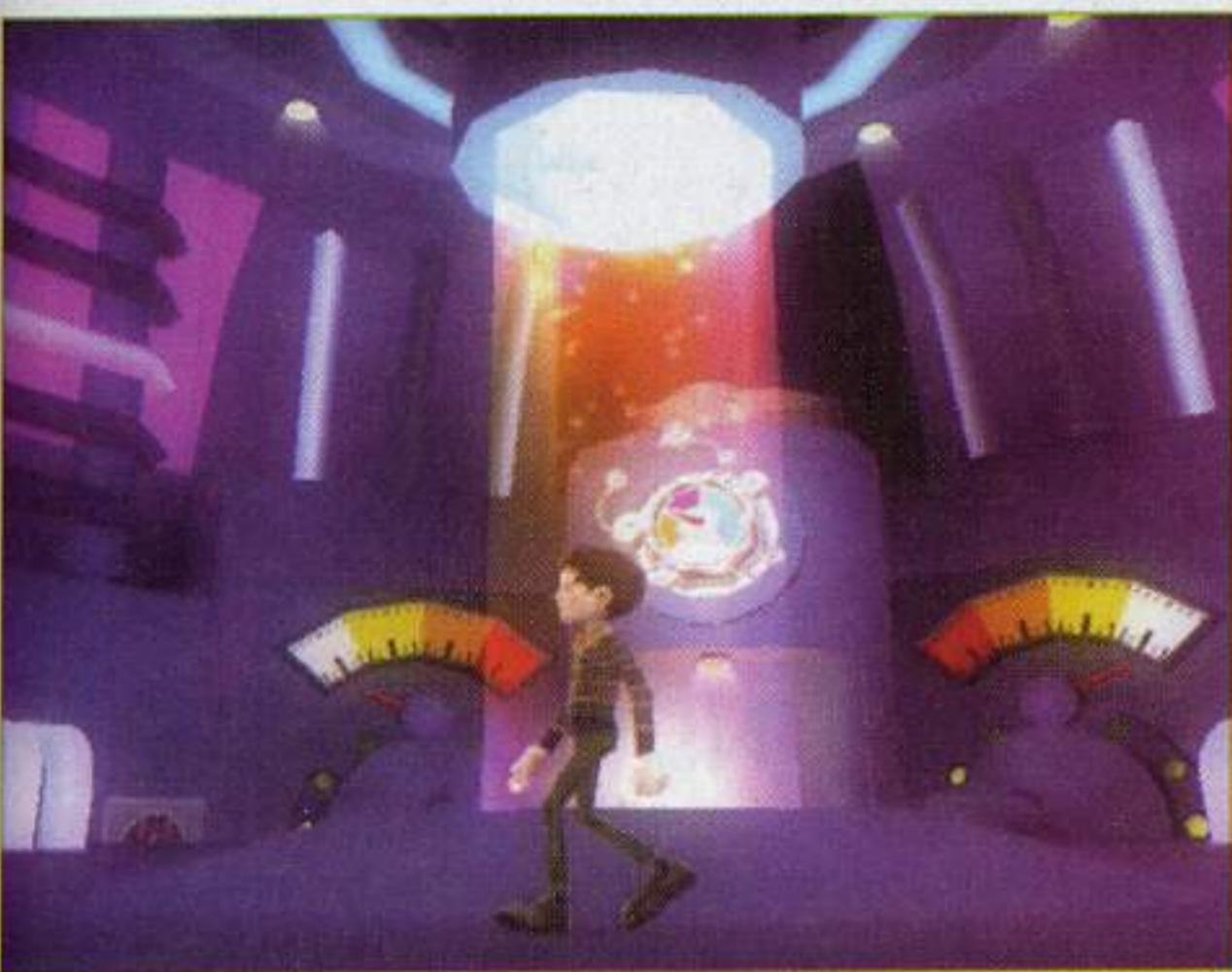
**level  
notu 38**

Karşınıza çıkan her şeyi vuruyorsunuz. Hatta oyunun dışında kalan şeyleri de, mesela Burak'ı da (dergide otururken vs) vurabilirsiniz. Peki oyunda farklı olan ne? Bir saniye, her şeyi açıklayabilirim; 29 bölümden sekizinde oyun-daki diğer karakterlerin rüyalarını/kâbuslarını oynuyorsunuz. Bu bölümler ilginç sayılabilir, ancak gerçek bir rüya ya da kâbus hissini vermekten çoooook uzakta (saydım, dört "o" var; yanlış saydım, beşmiş). ☺



# Charlie and The Chocolate Factory

**i Yapım:** Backbone Entertainment **Dağıtım:** 2K Games **Minimum Sistem:** 1.3 Ghz CPU, 128 MB RAM, 64 MB GFX

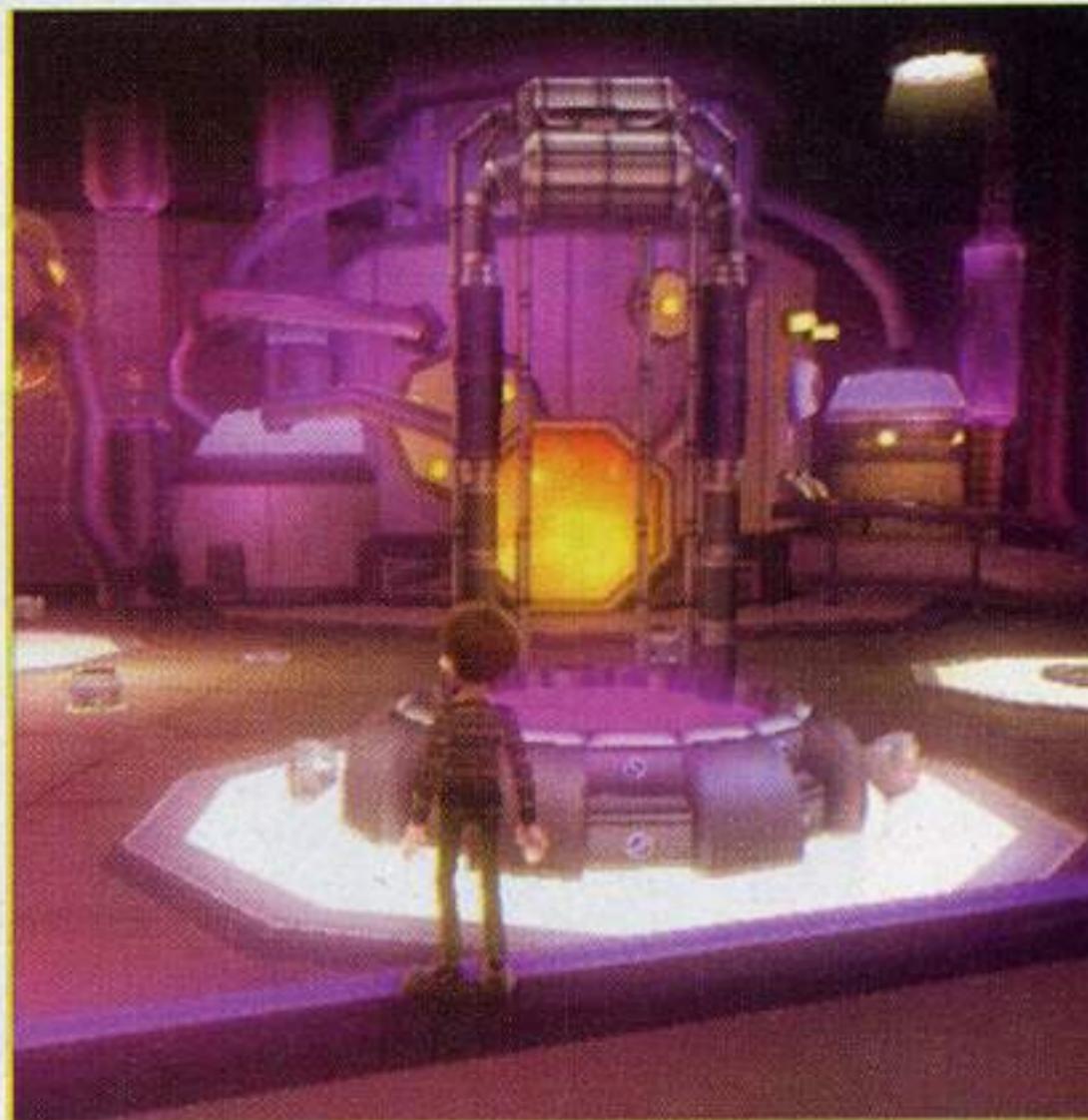


Çocukluğumda hayallerimi yıkın bir şey vardır, o da Varyemez Amca gibi altınların içinde yüzmeyişim. Birkaç defa yere beş-on bozuk para atıp yüzmeyi denedim, ama başarısız oldum. "Bozuk para" demişken... İş Bankası'nın kumbarasını kullanmayan varsa aranızda, eksiksiniz demektir. Tabii misketin içindeki renkli şekilleri görmek için misketi kırdığım gibi, kumbaramı da kırdım. Tek fark içinde ne olduğunu bilmemdi. O gün kumbaramı kırmasaydım,

bugün farklı yerlerde olurdum. Mesela masam birkaç cm daha sağda olabilirdi. Ya da evim bir sokak aşağıda... Evet, kesinlikle farklı yerlerde olurdum.

Konuyu neden buraya kadar dökmeden getirdiğimi merak ediyor olmalısınız. Ve ya etmiyorsunuz. İkisinden biri. Neyse, Charlie'nin Çikolata Fabrikası da Varyemez Amca'yla paralel sayılır. Ama paranın içinde yüzmekle çikolatanın içinde yüzmek arasında bir seçim yapmam gerekseydi, kesinlikle arabayı (?) seçerdim. Big Fish'i izledikten sonra Tim Burton'a olan sempatim bir kat daha arttı. Ancak bu Tim Burton'un yeni filminin oyunun iyi olduğu anlamına gelmiyor. Zaten "film oyunu" Kurabiye

Canavarı gibi bir şey; iyi olması imkansız. Aslında düşündüm de, Kurabiye Canavarı iyiydi be! Kvarzkrakrlzağzık diye saçılıordu kurabiyeleri. Nasıl iyidir ya gerçekten? O çevreye saçılan kurabiyeyle bugün bir okul, bir hastane, bir otopark kurulamaz mıydı sevgili okurlar? Kurulmaz mıydı? Peki. ☺



**level  
notu** 45

## Retro Arcade Classics

**i Yapım:** ValuSoft **Dağıtım:** ValuSoft **Minimum Sistem:** 1500 Mhz CPU, 128 MB RAM, 16 MB GFX



Arcade salonunda arkadaşları jetonlarını alıp Street Fighter 1'in başına yiğiliarlarken, ben Terminator'ün başında tilt oynamak için beklerdim. Hatta Arnold Schwarzenegger'in kırmızı gözüyle gözümün içine bakıp gülümsemesini bile hatırlıyorum. Aslında Terminator popülerdi o zaman da; yine de "diğerleri" kadar eskitilmedi hiçbir zaman. Hiçbir zaman

Schwarzenegger'in başında uzun kuyruklar görmedim. Belki de bana denk gelmedi, bu da bir ihtimal. Bu arada, oyun salonlarında, oyunda bir yerde takıldığınızda "Geçim mi abi?!" diyenlerin, 20 yıl sonra mutasyon geçirip Kadıköy'de "CD lazım mı abi?!" diye CD sattıkları gibi bir tez geliştirdim. Ama bunu desteklemek için biraz kalasa ihtiyacım olacak. Sinan, şuradan uzatır misin abi manşanın bacaklarını? Langırlungur!!! (masa kırıl!) Ehm, sağol Sinan.

Retro Arcade Classics, bu bahsettiğim dönemde daha önceye denk geliyor. Şu elimde tutmuş olduğum CD'de sekiz eski arcade oyununun terbiyesizce kopyalanmış versiyonları yer alıyor. Laser Command, Bounce 'n' Break, Hopper, Bubble Puzzle, Gobblers, Roids, bunlardan birkaçı (alfabetik sırayla değil, hiçbir zaman yazdıklarımı/yaptıklarımı alfabetik sıraya koymayı başaramadım). Gördüğünüz gibi isimleri bile orjinalleriy-



le aynı değil, oynalar nasıl olsun. Bunlar genelde "civciv" ses efektlerine sahip olan, uzaylıların "ekranın yukarısından" size saldırdığı basit oyunlar. Tabii bu oyunların yeni, 3D versiyonları... Oyunlar eğlenceli, ama bunun için bir CD'ye para vermek mantıklı mı, hiç sanmıyorum. ☺

**level  
notu** 45

# KONSOL USTASI

Yazar Tuna Şentuna

Sanırım sonuna geldik. PS2, Xbox, GC devri kapandı, ama bize haber vermediler. Neden mi? Şöyledir bir çevrenize bakın. Hayır, binalara değil. Son üç ayda ne oyun gördük? Ne oynadık biz? Bazen soruyorlar, "Şu sıralar ne oynuyorsun?" diye; öyle bakakalıyorum. Bir şey oynamıyorumışım meğer. Tekken 5 diyorum ister istemez. Ya da gidip bir PC oyunu söyleyorum. En azından PC'lerin uzun ömürlü devasa online oyunları var. Konsollar açısından tam anlamıyla "kuraklık" içindedir. Yazları sıcak olur, tamam bunu coğrafyada öğrendim, ama oyun sektörünü böylesine etkileyeceğini de tahmin etmiyorduk. Neyse ki Eylül içinde Burnout Revenge, Genji, We Love Katamari, Marvel Nemesis gibi oyunlar piyasaya çıkacak da biz de şöyle kendimize geleceğiz. Şimdi izninizle ben World of Warcraft'a dönüyorum. (Bu sırada Sinan telefonla yazıları sorar). Eee, daha yazacak yazılar mı var? (Tuna fare imlecini WoW ikonunun üstünden çeker ve yeni bir Word sayfası açar. Gözünden akan bir damla Battlegrounds yüklü gözyasını kimse görmemiştir...)

**Baskı altında sanat yapmaya hazır mısınız?**

## MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

**Yapım:** The Collective | **Dağıtım:** Atari | **Platform:** PS2, Xbox, PC | **Çıkış Tarihi:** 15 Kasım 2005



Marc Ecko son 15 yılda Manhattan'ın değişen yüzünden o kadar rahatsız olmuş ki, bu nedenle gizliyeli bellidir edecek bir oyun yaratmayı uygun görmüş. Uzun süredir ismini duymama rağmen bir türlü bu oyunda neler olacağını anlayamamışım. Yaptığım incelemler sonucunda da neden oyunla yakından ilgilenemeyeceğimi biliyor değilim. Buna göre Trane adında bir karakterim olacak. Anneannesi onun yaşam şeklinden rahatsız olsa da, o yine de sokaklarda graffiti sanatıyla başkaldrısını yürütmeye devam edecek. Amacımız grafitilerimizi olabildiğince yüksek yollere, diğer çetelerin grafitilerinin üstünde veya "Heaven Spot" adı verilen çok özel yollere yerleştirmek. Bu noktaları bulmak kesinlikle kolay olmayacağı, hatta bahsi geçen diğer çeteler hiçbir zaman peşinizi bırakmayacak. Neyse ki Trane etrafta bulduğu eşyaları silah olarak kullanıyor. Güzel de dövüşüyor. İşte sayın okurlar, oyun hakkında bilinenler bunlar. Açıkçası neden heycanlanmalıyız, bu oyun Graffiti ve sokak kavgalarından öte nasıl bir mücadele sunacak, o kısmı hem de açıkça kazanmış değil. Bu sefer tam anlamıyla "bekleyip göreceğiz".

**Şeytanla işbirliği**

## DEVIL KINGS

**Yapım:** Capcom Prod. Studio 4 | **Dağıtım:** Capcom | **Platform:** PS2 | **Çıkış Tarihi:** 11 Ekim 2005

Dynasty Warriors 5: Xtreme Legends'i beklemekten sıkılanlar varsa aranızda (olmasın), yine bir "kitle katlamı" oyununu beklemeyi düşünebilirsiniz. Bu sefer yapımcı Capcom ve saf aksiyonun yeni ismi Devil Kings. Net bir şekilde sadece kavga edeceğiz. Hem de tam 6 uluslararası birden. DW'in aksine Devil Kings tarihinden herhangi bir bölüm konu etmiyor. Tamamıyla kurgusal bir dünya söz konusu. Şeytanla anlaşma yapan insanların, dünyayı tek bir güç altında toplamak için verdikleri mücadelede rol alacağız. Seçeceğiz bir karakteri ve üstümüze akan düşmanları tek başımıza bir bir ce-



henneme yollayacağız. Genel olarak baktığımızda oyun gerçekten DW'ın aynısı. Karakterlerimizi dövüşükçe süper güçlerini harekete geçiriyorlar, savaş alanında buldukları eşyalarla, silahlara kendilerini donatıyorlar, alındıkları puanlarla seviye atılıyorlar ve DW'la paralel olarak ilerliyor tüm özellikler. "Nerede orijinallik?" diye soracak olursanız, o konuda hâlisiniz, fakat DW 5 incelemesinde de belirttiğim gibi bu tip oyunları orijinallik adına değil, her bölümde binlerce düşmanı kesmek için oynuyoruz.

## BASKIYI DURDURUN!

- Tales serisinin takipçilerine müjde! Namco uzak bir zaman diliminde, sadece Japonya'da Tales of the Abyss'i piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Bunun bize ne gibi bir faydası olacak, bilemiyorum.
- Eğer Burnout Revenge'le birlikte Madden 2006'yı da alırsanız ve Madden'da bir kayıt dosyası oluşturursanız, Burnout bunu otomatik olarak algılayacak ve Madden Challenge Bus adında ekstra bir araç açılacak.
- 25 Ekim'de tüm PS2 sahipleri tek bir noktada buluşacak. Resident Evil 4! Evet oyunun resmi çıkış tarihi Capcom tara-

- findan böyle açıklandı.
- Midway, The Dukes of Hazzard: Return of the General Lee, World of Outlaws: Sprint Cars 2002 gibi oyunların yapımcısı Ratbag'ı satın aldı.
- Warner Bros. tarafından hazırlığı halen sürdürülən The Ant Bully adındaki animasyon filmin oyun haklarını Midway satın aldı. Görülen o ki Midway'in paraşal durumu pek fena değil.
- Sony ve Media Vision işbirliğiyle Mawaza adında garip bir puzzle oyunu çok yakında PS2'lerde boy gösterecek. Oyun da çeşitli şekilleri bir araya getirip sonra

- bozacakmışız (ne demek ki bu şimdidi?).
- Dark Cloud'in yapımcısı Level-5'in gizli RPG'si sonunda ortaya çıktı. Rogue Galaxy adındaki oyunda bir uzay korsanı olan Jester'in birçok gezegeni ziyaret edeceğimiz hikayesini takip edeceğiz.
- Ünlü bilimkurgu dizisi StarGate SG-1'in oyunu, yayıncı-yapımcı anlaşmazlığı yüzünden durduruldu. Bu oyunu hiçbir zaman göremeyeceğimiz anlamına mı geliyor acaba?
- Super Monkey Ball, Daytona gibi oyunların yapımcısı Toshihiro Nagoshi müthiş bir gizlilik içerisinde "J" adında

**Dünyanın en zor oyunu, daha da zorlaşıyor.**

## NINJA GAIDEN BLACK

**Yapım:** Team Ninja | **Dağıtım:** Tecmo | **Platform:** Xbox | **Çıkış Tarihi:** 16 Eylül 2005

Xbox'ın en Japon'u Ninja Gaiden, devam oyunuyla değil, sadece güncellemeleri ve birkaç ekstrayla birlikte geri dönüyor. Bildiğiniz gibi Ninja Gaiden'in kamera sistemi problemliydi ve bunu düzeltmek için bir Hurricane Pack yayınladılar. Xbox Live'dan bedava indirilebiliyordu. Daha sonra bir paket daha yayınlandı, yeni kostümler geldi ekrana. İşte bu iki paketin ve yeni modların bulunduğu Ninja Gaiden'a kısaca NGB diyoruz. İki güncellemenin yanında oyunu bitirdiğinizde yeni bir Mission Mode'a kavuşacaksınız. Burada 10 farklı tema da 50 bölümde Ryu düşmanlarıyla kapalı alanda savasacak ve emin olun düşmanlarınızın hiçbir gözünüzü yaşına bakmayacak. Hatta iki Boss'un aynı anda üstünüze saldırdığı anlara bile şahit olacaksınız. Dilerseniz Mission Mode'daki başarılarınızı Xbox Live aracılığıyla herkese sunabileceksiniz. İş saçımlık boyutuna ulaşın diye eklenen dördüncü Master Ninja seviyesi de "hardcore gamer"lar için. Bu modda başarılı olan sadece 5 kişi biliniyor. Altınçısı siz olabilir misiniz acaba?



**Maldiv Adaları'nda hayatta kalma mücadelesi.**

## FAR CRY INSTINCTS

**Yapım:** Ubisoft Montreal/Crytek Studios | **Dağıtım:** Ubisoft | **Platform:** Xbox | **Çıkış Tarihi:** 27 Eylül 2005



Elinizde meye kokteyliniz, bir salın üstünde keyif yapıyorsunuz masmavi denizin üzerinde. Her şey iyi güzel derken ilk önce helikopter sesleri duyuyorsunuz ve hemen ardından silah sesleri. Siz olsanız ne yapardınız? Keyfe devam etmek mi, suya atlayıp kaçmak mı? Kaçmayı seçen kitle havada kalmayı başardı ve oyunun devamını oynamaya hak kazandı. Şimdiye işiniz zor. Yapay zeka çok iyi. Koca adada size yardım edecek birisi yok ve Rambo gibi silahlarda da donatılmış değiliniz. İşte bu yüzden de Far Cry gerçekçiliğiyle herkesin ilgisini çekti ve Instincts ile Xbox oyuncularını da tavlayacak. Crytek grafik yönünden inanılmaz bir başarı göstererek PC'yi aratmayacak bir görsellik ekliyor Xbox versiyonuna. Oyunun geri kalanısa PC versiyonundan bağımsız denecek derecede farklı. Tüm bölümler yeniden elden geçirilmiş, yapay zeka yenilenmiş ve oyun tam anlamıyla yepyeni bir hale bürünmüştür. Tabii gölgelerde saklanma, düşmanlarınızın arkasından ilerleyip sırtlarından bıçaklama, yere yatıp üstünüzdeki bir levhada ilerleyen rakiplerinizi kurşun yağmuruna tutma gibi Far Cry hareketleri de yine bulunacak. Güzel olacak, hem de çok güzel...

**Hepsini öldür, öldüremediğini yarına sakla...**

## GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

**Yapım:** Game Republic | **Dağıtım:** SCE | **Platform:** PS2 | **Çıkış Tarihi:** 20 Eylül 2005

Gözleriniz raflarda yeni bir Onimusha, yeni bir Samurai Warriors veya yeni bir Bujingai arıyorsa sizin Genji'niz gelmiş demektir. Yani içinden bir dolu düşmanı amaçsızca ortadan kaldırırmak geliyor. Bunu yapmak için de elbette bir çeşit samuray olmalısınız. Samuraysınız ve rakipleriniz de ekranda. Kesip bıçmeye başlayın. Devam edin. Edin. Sıkıldınız değil mi? O zaman Kamui özelliğini anlatayım hemen Genji'nin sunduğu. Düşmanlarınızla savaştıkça Kamui barınız doluyor. Sonra L1 tuşuna basarak ilgili moda geçiyoruz. Herkes yavaşlıyor, size saldırın düşmanlarınız sarsılıyor ve ekranda Kare tuşu beliriyor. Eğer bu tuşa zamanında basarsanız rakibinizi tek vuruşta öldürebiliyorsunuz. Zamanlamayı tutturamazsanız da Kamui barınız sıfırlanıyor ve tekrar bu barı doldurmak için eski sistem savaşa devam ediyorsunuz. İsterseniz Kamui kısmıyla hiç uğraşmayabilirisiniz de, fakat düşmanlarınızı tek vuruşta yok etmek varken niye uğraşanız ki. Şu anda Japonya'da piyasada olan Genji'yi belki derin bir hikaye ve etkileyici bir oynanış sunmayacak, ama eğlendireceği de gün gibi ortada.



bir oyun üzerinde çalışmalarını sürdürüyor. Oyun 2005 yılı içerisinde sadece PS2 için piyasada olacak.

► İngiltere'deki son terör saldıruları yüzünden SCi yeni Conflict oyununun ismini Conflict Global Terror'den, Conflict Global Storm'a çevirdi.

► Bourne serisinin yazarı Ludlum'un kitaplarını oyuna dönüştürme hakkını VU Games aldı. Böylece Ludlum'un en

ünlü kitaplarının oyunlarını da görebileceğiz.

► Dynasty Warriors'ın elinden bırakmadığı "ekranda ne kadar çok kişi, o kadar çok aksiyon" liderliğini Genki yıkamaya çalışıyor ve Ikusagami isimli oyuna 65.532 karakteri (renk sanki bunlar) aynı anda ekranda görüntülemeyi hedefliyor.

► Binaları dev bir goril veya sürüngen olarak yıkmak size de eğlenceli geliyorsa iyi din-

leyin. Midway, Rampage'ı yeniden canlandırıyor ve Rampage: Total Destruction'ı 2006'nın ikinci yarısı PS2 ve GameCube için hazırlıyor.

► Resident Evil 4'le ilgili bir haber daha ele geçirmiş bulunuyorum. PS2 versiyonunda P.R.L. 412 adında yepyeni bir silah bulunacak ve bu silah parazit taşıyan düşmanlara karşı son derece etkili olacak. ► Elime geçen son telgrafta ise JoWood ile Perception ara-

sındaki gerginlik yüzünden iptal edildiği duyurulan Stargate SG-1'in aslında iptal edilmemiği yazıyor. Şimdi JoWood'a mı inanalım, yapımcı Perception'a mı?

► Geçen ay beğenerek izlediğimiz, zaman zaman gerildiğimiz Land of the Dead'in de oyunu yapılıyor. PS2 ve Xbox için hazırlanan oyunun türü FPS ve amacımız da çok basit: Tüm zombileri ortadan kaldırı-

# WINNING ELEVEN 9

**"Gelmiş geçmiş"**

en iyi futbol oyununu görmek isteyenler, kaleye mum diksin!

Yazar Volkan Turan

 Level'da oturup şöyle bir anket yapılsa "Hangi oyunu camdan aşağı atalım?" diye, eminim ki ilk sırayı Pro Evolution Soccer 4 alır. Çünkü Level kabilesi (ciddiyim! Oturan Boğa: Sinan, Black Hawk: Tuğbek, Geronimo da Fırat'tır) bu oyun yüzünden az zaman kaybetmemiş; yazıları az geciktirmemişlerdir. Bunun yanında, ben ve benim gibi 'yeni yetmeleri' ezip durup (başta Geronimo) şevkimizi kırmışlardır. Evet ya, yapalım biz bu anketi, yeter artık bir futbol oyunun bize çektirdikleri! Pro Evo 4 git sin... Yerine Winning Eleven 9 (yakında çıkacak İngilizce versiyonuyla Pro Evolution Soccer 5) gelsin zira günlerdir büyük bir hırsla WE9'dan başka bir şey oyna(ya)mıyorum. Konami yeni 'zehrini' kanıma salmış bulunmaktadır!

## DON'T REST TILL...

"Zaten mükemmel bir oyunu daha ne kadar mükemmelştirebilirler?" diye tereddüde düşenlerden seniz,

inanın çok şaşacak, "Bu kadarı da olur mu!" diyeceksiniz! WE 7 ile WE 8 arasında çok az fark vardı. Ama WE 8 ile WE 9 arasında küfürsenmeyecek derecede gelişmeler ve değişimler var. Öncelikle oyunumuz artık daha 'gerçekçi'. Bunu en başta resimlerden anlamak çok güç çünkü henüz bir resme 'oynatalım Uğurcum!' emri veremiyoruz! Yeni oyunumuz, emin olun ki gerçek bir futbolda ne varsa, bunu size sunabiliyor. Oyunlarınızın ağızından çıkar buhar gözükebildiği gibi, karlı zeminde (doğru duyduınız) dengenizi zor koruyorsunuz.

Diyelim ki; depara kalktınız ve herkesten hızlı koşabiliyorsunuz. Defans oyuncusu da hemen omzunuzun dibinde. PES 4'te ne yapabiliyordunuz? Ani dönüşler ile yanınızdaki futbolcunun yanından süzülüp, kaleye doğru yönelebiliyordunuz. Kabul ediyorum, çok zevkliydi ama artık böyle bir şey yok! Ne kadar hızlı gitmeyiniz, durmanız o kadar zaman alıyor yanı artık futbolcuların da bir ağırlık merkezi var. Bunun bir diğer anlamı da, oyunumuz biraz daha yavaş. Santra vu ruşuya çalım atmaya başlayarak gol atan hiç gördünüz mü? Artık göremeyeceksiniz.

Oyunda en çok kullandığınız pas sisteminde ufak değişikler var. Eskisi gibi her X tuşuna bastığınızda en yakındaki futbolcuya pas atma devri kapanıyor. Yönü vermelii ve X'e öyle basmalısınız. Sürekli ver-kaç da yapmak zorlaştırılmış. Aynı gerçek futboldaki gibi,

moralinize göre pas isabetiniz azalabiliyor, rakip topa ayak uzatabiliyor, baktı yetişmiyor, direk faulle sizi durdurma yollarını kullanabiliyor. Zaten oyuna alışana kadar maç faullerden geçilmiyor. Bunun da tek nedeni; X'e ve Kare'ye basarak pres yapma alışkanlığı! Futbolcuların Reaction özelliği ne kadar yüksek ise, omuz omuza girdiginiz pozisyonlarda o kadar faul oluyor. Bu yüzden pres yeteneğinizi zamanında kullanmanız gereklidir. WE9'dan tam verim almak istiyorsanız mutlaka "zamanlamaya" özen göstermelisiniz. Normal paslarda değişim olduğu gibi ara paslarda da birkaç değişiklik var. WE 7'de ara paslar anlaması yerini bulmazdı, WE 8'de ise kolayca yerini bulurdu. Bu sefer ortasını bulabilmişler. Radarı takip ederek zamanında verilen (hava-



dan) ara paslar tehlike yarattığı gibi, orta sahada öylesine verdığınız ara paslar heba olmaktan öteye gidemiyor.

## Winning Eleven 9, emin olun ki, gerçek bir futbolda ne varsa, bunu size sunabiliyor.

### ...YOU BEAT THE BEST!

Oyundaki çalım hareketleri yine etkili ama en etkili silahınız değil. Eski oyunlardaki R2 tuşu ile yapılan içten kesme çalımı, bu sefer dijital tuşlara geçmiş, yapması daha rahat olmuş. Rakip ile karşı karşıya kaldığınızda, eğer erken ya da geç driplinge başlarsanız, tapu kaptırma yüzdeniz çok fazla. Aynı şekilde, hava toplarında da dikkatli olmanız gerek. Top, kafa hizasını geçtiği anda Kare'ye bastığınızda kafa vuruşu yerine gelişine şut çekecek, ya da havaya zıplayıp kafa yerine ayak



içinizle topu ağlara gönderebileceksiniz. Kafa toplarında kontrol biraz daha size verilmiş. İster havadan, ister seniz de yere sektörerek kafa şutu çektebiliyorsunuz. Şut sistemi ise biraz daha kolaylaştırılmış (e yani!). Falso ve yön tuşları ile pek uğraşmanıza gerek kalmadan şutunuza çektebiliyorsunuz la-



meseniz de, alışınca her şey yoluna giriyor ve oyunun derinliklerine inmeye başlıyorsunuz.

Yeniliklerden futbolcular ve hakemler de nasibini almış; futbolda olan hareket ve tavırları aynen sergileyebiliyorlar. Yerden verilen pasları daha estetik bir şekilde alıyor ve kontrol ediyorsunuz. Havadan gelen topa, artık eğilip enseniz ile de vurabiliyorsunuz (ve oldukça kullanışlı). Eğer gole gidebilecek bir pozisyonda yaka-paça çekilirseniz, futbolcunuz düşmeyip rakibi tutarak tam daire çizip, koşu yolunda pozisyonu devam ettirebiliyor (Hasan Şaş'ın eski hali gibi). Birbirlerinin formalarını çeken, ittiren, omuz atan mücadeleci futbolcular görmek güzel olmuş.

Hep eksikliğini hissettiğimiz 'son bir güç ile topa müdahale etme hareketi' oyunumuzda var. Taçlar ise, hem daha etkili (şiddetini belirleyebiliyorsunuz) hem de fake hareketi ile rakibi aldatabiliyorsunuz. Frikiklerde, ister direk kaleye, ister seniz de L2'ye basarak aldatmalı vuruşlar yapabiliyorsu-

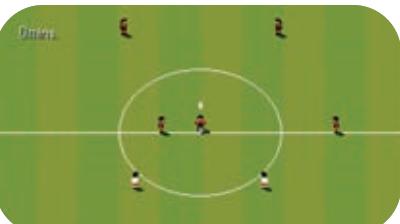
## BİZ YAPIMCI OLURSAK?

Eğer biz WE yapımcı koltuğuna oturursak ve yeni bir oyun çıkarırsak (WE 9: LAST LEVEL), ne gibi yeni şeyler oyuna eklerdik, bir bakalım...

- ✓ 4 hakemi de oyuna eklerdik öncelikle. Futbolcular oyuna girerken, 4. hakem futbolcuların krampon altlarına bakması, kolyeleri çıkartması gibi animasyonlar da oyunda yer alırı.
- ✓ Yan hakemler sürekli bir sağa, bir sola koşarak topu takip ederdi, hatta orta hakem yanına çağırıp "Şu kel olan bana küfür etti; kırmızı kart!" diye ispiyonculuk yapardı.
- ✓ Orta hakem, kütük gibi durmazdı. Sicak havalarda terini sileyen, yağıtlı havalarda formasının suyunu sikan, (aynı Super Sidekicks'teki gibi) futbolcularla tokuşabilen ve sakatlanıp oyundan çıkışabilen bir hakem olurdu kendileri.
- ✓ Saha içinde, futbolcular çok olmasa da kendi dillerinde birbirlerini azarlama ve tersleme seslendirmeleri bulundurdu. Örneğin: Ümit Özat'ın hatası yüzüne gol yiyen Rüştü'nün "Len oğlum, kör müsun nesin?" diye Ümit ile alay etmesi gibi.
- ✓ Oyunun bir parçası olan 'yedek kulübesi' her firsatta gözükürdü. Yedek oyuncuların maçın gidiş hattına göre sevinmesi, sınırlenesmesi hatta küfür edip kırmızı kart görmesi bile mümkün olurdu.
- ✓ Oyuna kendi yüzümüzü de kaydedebileceğimiz bir teknik direktörünün eklenebileceği bölüm olurdu. Kameranın, -Fatih Terim gibi- yüzü bin şekele giren, kızarıp bozaran teknik direktörleri dakikalarca çekmesi, aynı kişinin, yersiz yere kırmızı kart gören oyuncusunu -Yılmaz Vural gibi- tekme tokat hırpalayabilmesi özellikle, oyunda yerini aldı.
- ✓ Ezeli derby maçlarında (FB- GS gibi) izleyicilerin sahaya yabancı madde atması (bozuk para, cep telefonu, yumurta vb.), sahaya girebilmesi, pankart açması ya da tam santra noktasına, konuk ekibin bayrağı sokulması (ardından olaya Çelik Kuvvet'in müdahale etme animasyonu zor olurdu, evet) vb. müdahaleler bulunurdu.

... gibi, futbolun içinde olan görüntüleri oyuna eklerdik. Ve bu oyun, eminim ki Level dergisinde Kısa'da incelenirdi! Zaten biz ne anlarız oyun yapmaktan? Varsa yoksa eleştiri! Yok olur giderdik, ühü ühü!

## Alternatif



### SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Maalesef günümüzde WE'9'a alternatif olacak bir oyun yok. (Evet FIFA da alternatif olamaz) Ama zamanında WE kadar süksə yapmış başka bir efsanemiz var: Sensible Soccer. Kuşbakışı bir görünümde minicik oyuncuları "fit, fit" diye koşturur, falşoyu da verdik mi golümüzü attardık. Mutlaka deneyin.



## Ne kadar hızlı gidiyorsanız, durmanız o kadar zaman alıyor. Yani artık futbolcuların da bir ağırlık merkezi var!

nuz (pas verdığınızda güç barının dolması da bir fake hareketi sayılabilir). Teknik ve çalım güçlerine göre değişen özel çalım hareketleri de mevcut. Beckham, Owen, Figo veya Ronaldinho gibi büyük oyuncuların stillerini ve surat dokusunu oyuna çok iyi yansıtmışlar.

Oyunda Home&Away psikolojisi de adam akıllı oturmuş. Futbolcularınız kendi sahalarında Red Bull takımı gibi koşarken, hakem de inisiatifini sizden yana kullanıyor. Hakemler bunun dışında Fair Play kurallarına son derece uygun davranışları var. Diyalim ki, faul olmayan bir pozisyonda futbolcu sakatlıyor ve oyundan çıkışması gereklidir. Eğer topu dışarı atmazsanız hakem devreye giriyor (sonra hakem atışı ile oyun başlıyor). Eğer topu taça atarsanız, rakip de topu size geri iade etmekten geri kalmıyor. Hakem, avantaj kararını daha yerinde kullanıp oyunu pek bölmüyor, hatta pozisyon bitince kartını gösterebiliyor. Bunu beraber, zorluk derecesi artınca bariz hakem hataları ile karşılaşabiliyorsunuz ki, bu da futbolun bir başka gerçeği!

### ONLINE OFFLINE, FARKETMEZ!

Gelelim oyunun modlarına. PES, Liveware Evolution'da olduğu gibi, WE 9 da Online destekli. Bu kısım bizim için açık değil ama Konami PES 5 ile Online özelliğini Avrupa'ya yayma hedefinde. Bunun yanında, Nippon Challenge kısımdan oyun içersindeki tüm Japon futbolcular arasında güzel bir Japon milli takım kurup turnuvalara katılabilirsiniz. Bu modu PES 5'de göreceğimizi ise hiç sanmıyorum. Bir de Memorial Match kısmı var ki, bir arkadaşınızla



kullanıksanız burayı kullanmak fayda var çünkü burası tüm istatistiklerin tutıldığı yer. Böylelikle, günün birinde "Bak, en çok ben yenmişim, baklavalar senden!" diyebilirsiniz (tabii aynı kişi o dosyayı silmedikçe). Master League ise biraz daha dolu dolu geldi bana. Aslında oyunun en güzel kısmı burası. Seçilebilecek 138 kulüp takımı arasından (FB, BJK ve lisanslı GS takımlarımız bulunmaktadır) bir takım seçiyorsunuz ve istediğiniz bir lige (İngiltere, Fransa, Almanya, İtalya, Hollanda, İspanya) kendinizi koyup, dünyanın en iyisi olma yolunda mücadele veriyorsunuz. Size önerim 1500 WE puanı toplayıp WE-Shop'tan 6. zorluk seviyesini alın. Daha sonra Master Lige başlayın ve oyundan alacağınız keyfi ikiye katlayın. Bu zorluk derecesinde hem mantıklı transferler yapacak, hem de oyunda taktığın ne kadar işe yarar olduğunu göreceksiniz (8 ana, 86 yan formasyon var). Yeri gelecek futbolcularınız hastalanacak ya da milli maçlara gidip yorgun-donecekler ve



takım kurma zorluğunu hissededecek, futbolcu olmanın yanında, teknik direktörlük nasıl bir duygudur, az çok bileceksiniz (uzun cümle rules!)

### FİN

"Bu oyunda yok, yok!" ibaresi sanırsam en çok WE 9'a uygun. PS1 zamanlarında oyun biraz daha arcade tabanlı oynanıyordu. PS2'ye geçince iş 'futbol simülasyonu' olmaya kadar geldi. Çünkü oyuncular bu tip oyunlarda her zaman 'gerçekçilik' ister. Biz istiyoruz, Konami de yapıyor işte. Kesinlikle WE 9, bu galaksinin en iyi futbol oyunu olmuş. Ve muhtemelen PS2 semalarındaki son oyunu olacak (PS3'te nasıl olur, düşünmek istemiyorum). Avrupa versiyonu PES 5 de Kasım ayında çıkıyor. Keyfini çıkarın! ■

### Son karar

**LEVEL CLASSIC**

Daha zor bir oynanabilirlik, bazı oyunlarda dezavantaj gözükse de, WE için asla değil! Oyun bu sefer bol gol atmanın keyfini değil de, mücadele etmenin keyfini sunuyor. Bunu da gerçekçilik enfes animasyonlar ve hareketlerle destekliyor. OSS'ye hazırlananlar uzak durmalı, geri kalanan için, "Saldirının!" emrinin verebiliriz.

### WINNING ELEVEN 9

Türk ► Futbol Yapımcı ► Konami Dağıtımçı ► Konami Yaş sınırı ► - DualShock ► Var 60 Hz Modu ► Yok Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic 2 Web ► www.konami.com

### Artı & Eksi

↑ Bir futbol oyununda olması gereken her şeyin olması. PSP ile veri transferi yapılabilmesi.

↓ Aynı ruhsuz spikerler.Çoğu takımın ve futbolcunun lisanssız oluşu. Hakem hataları!

Grafik

Ses

Oynamabilirlik

Multiplayer

Eğlence

Zorluk: Zor  
Japonca Gerekşimini: Yüksek(!)  
Multiplayer: 1-6 oyuncu  
Bulunduğu Diğer Sistemler: PSP

level  
puanı

97



**'Saliseler' insan hayatı, hiç bu kadar anlamlı olmamıştı!**

# FORMULA ONE 2005

**F1 GRAND PRIX  
TURKEY 2005**  
“Neden oyun oynuyorsun?” un sorusunun en ters-düz edici cevabı “asla gidermeyeceğim yerde ve asla olamayacağım şey (!) olabiliyorum”dur bence. Hiçbir zaman pilot olamayabilirsiniz ama uçmak nedir, hissedebilirsiniz. Ya da F1 sürücüsü olmayı ele alalım. Hiç o araçları “gerçekten” kullanacağınız günü hayal ettiniz mi? Bence etmediniz, zaten bu yüzden oyuncusunuz. Hiçbir zaman, 360 km/s yapabilen o aracın şöhretli sürücüsü olamayacaksınız (bir de olur, karşıma çıkmışsınız?) ama M. Schumacher'in neler hissettiğini bileyceksiniz. Nasıl mı? Şimdi ya mavi hapi

yutun, ya da bir alt paragrafa geçin.

## WELCOME TO THE...

Alt paragrafi yuttugunuz için, pardon, geçtiğiniz için size formülümüzü artık verebiliriz. Sadece, F1 05 oyununu almak size gerçekten hız ve F1 aracı sürme hazzını verecektir. F1 05'in zaten en büyük kozu bu. Son zamanlarda çıkan yarış oyunlarında ne kadar hızlanırsak hızlanalım, hızı hissedemiyor, ‘sadece bir oyun oynuyorsun’ gerçeğinden (tiki ağızıyla) kopamıyorduk. Yapımı Studio Liverpool, F1 04'deki hataya düşmemiş ve hız kavramını ekran'a çok iyi taşımış. Aracınız 150 km/s hızı çıktıığında, eğer bir yere

çarpacak olursanız, “darmadağın” olacağınız hissi peşinizi bırakmıyor. Hele 300'den fazla (halk ağızıyla) basarsanız, Azrail'i gördüğünüze yemin edebilirsiniz.

Bu ‘hız’ kavramının dışında, Formula1 bazı güzelliklerle karşımıza çıktı. Öncelikle, oyunu kontrol etmesi isterseniz çocuk oyuncığı gibi kolay, isterseniz de, saç baş yolduracak derecede zor olabiliyor. Yeniden düzenlenen Driving Aids

## Alternatif



### MOTO GP 4

Otomobil yarış oyununa, motosiklet yarış oyunu alternatifii?? Aynen öyle... F1 kadar hızlı bir motor sporu arıyorsanız, gidebileceğiniz başka bir yer yok. Tüm lisanslı son model 990 cc'lik canavarlarla, adeta büyüleneceksiniz. Yalnız, bunların iki tekeli eksik, düşüp kırılabilirsiniz, dikkat!

## 8. VİRAJDA UÇMADIK!

İstanbul pistinin en zorlu kısmı olan 8. ve 12. virajlarda, bildiğiniz gibi, yol dışına çıkan çikanayı 21 Ağustos'ta. Hop oturduk, hop kalktık. Merak ettiğim, “Göründüğü kadar zor muydu pist?” O an dergide bulunan bizer açtık PS2'yi, çıktıktı pist'e, taktik kaskları (birimiz hariç) başladık yarışmaya. Tüm Driving Aid'ler kapalı olarak hem de! İşte sonuçlar:

Fırat	56:16
Sinan	56:44
Volkan	57:08
Tugbek	Retired
Jesus	Retired
Burak	Kaska sigmadı

Not: Sonuçlar 29 tur üzerindendir, 58 tur yarışacak kadar delirmemişti. Ve kabul ediyoruz, hepimiz de 8. virajda uçuk gittik!





özelliği, yani sürüs destek ünitesi üzerinde ayarlamalar yaparak, oyunu Lotus oynar gibi, sadece gaza basarak bitirebilir, ya da tüm yardımıcıları kapatarak Gran Turismo 4 kadar zor bir yarış oyunu yaratıbilirsiniz. Ben yarı yarıya bu özellikleri kullanmanızı tavsiye ederim. Örneğin yol üzerindeki çizgisi kaldırarak, nerede gaza, nerede frene basacağınızı kendiniz belirleyin. Ardından oto-frenleri kapatın. Böylece aracınız virajları kendiliğinden dönmeyecek, kontrol biraz daha sizde olacak. Ama mutlaka spin atmanızı önleyen özelliğiniz açık tutun çünkü oyuncunun bu yanısı sinir bozabiliyor. En ufak araç temasında ya da yol dışına çıktıığınız ilk saniyelerde, topaç gibi dönmeye başlıyorsunuz –ki bu oyunda kaybettığınız birkaç saniye bile, yarışa "Elveda" demek.

### ...REAL F1 WORLD

F1 Grand Prix, EA çatısı altındayken görsel olarak (o zamanın teknolojisine göre) biraz daha iyiydi ama Sony altındayken, hele devir yeni jenerasyona (Next-Gen) yaklaşmışken, hiç iç açıcı değil. Tamam, araçlar çok iyi modellenmiş ve Burnout efsanesinden alışık olduğumuz efektler ile aracın hızı karşı vermiş olduğu direnç çok iyi gözlemlenebiliyor. Aynı şekilde pist ve çevre tasarımları; tamamen gerçeklerinin aynısı şeklinde çizilmiş ama geriye kalan her şey özentiden ve estetikten uzak. Yarışa başlamadan önceki, yarışçıların yerlerine geçikleri Grid, tam bir animasyon katlamı. Beşgen kafalar ve birbirlerinin içinden geçen kütüğümüzü insanlar, bunlardan sadece bir kaç. Eğer gülmek istiyorsanız, özellikle yarışı ilk 3'te bitirip podyuma çıktıığınız sahneyi izleyin. Normalde, kazananlar birbirlerine şampanya püskürtürler ya, oyunda bunu abartmışlar; sanki kartondan adamlar, birbirlerine yanın söndürücü sıkıyorlar eheh. Ehe? Niye gülmüyorsunuz?

Her şeyi ayarladınız, düzelttiniz hatta EyeToy kamerasınız var ve yüzünüzü oyuna da akardınız, yarışmaya geleceksiniz. Nereden

Yarışının gözünden, gördüğünüz kamera açısını "şiddetle" öneriyoruz.

Yollarda görünen renkli şeritler, nerede gaz, nerede fren yapacağınızı gösteriyor. Başka da marifeti yoktur.

başlayacağınızı ise bilmiyorsunuz? Ya da bizi kandırıyorsunuz? Zaten oyunda topu topu iki mod var yani, yapmayın etmeyin! Dünya Şampiyonası kısmında bir takım seçenek sırasıyla yarışlara giriyor ve yılın en çok puan toplayan pilotu olmaya çalışıyorsunuz ki, Alonso'nun yaptığından hiçbir farkı yok. Biraz daha heyecanlı bir serüvene katılmak istiyorsanız, sıfırdan kariyer yapmaya ne dersiniz? İçlerinde Türkiye'nin de olduğu bir uyruk seçerek, çömez bir yarışçı olarak oyuna başlıyorsunuz bu kısımda. En başta başıboş bir şekilde yarışlarda birinci gelseniz de, kısa bir süre sonra iş teklifleri gelmeye başlıyor. Teklifleri değerlendirip, patronunuzun hedeflerini yerine getirirseniz, daha büyük takımlar size iş teklifi yolluyor ve böyle söyle, ünlü olma yolunda büyük adımlar atıyorsunuz. O kadar ki, bir muhasebeci ve menajer tutasınız geliyor.

### Artı & Eksi

- ↑ Gerçekçi motor sesleri ve araç dinamigi. Esnek zorluk dereceleri. Kokpit kamerası.
- ↓ Belli bir süre sonra heyecanı sönmesi. Animasyonlar.

- |                       |            |
|-----------------------|------------|
| <b>Grafik</b>         | ██████████ |
| <b>Ses</b>            | ██████████ |
| <b>Oynanabilirlik</b> | ██████████ |
| <b>Multiplayer</b>    | ██████████ |
| <b>Eğlence</b>        | ██████████ |

**Orijinal Olarak:** Var  
**Fiyatı:** 120,00 YTL  
**Zorluk:** Zor/Normal  
**İngilizce Gereksinimi:** Yok  
**Multiplayer:** 1-2, Online: 2-10  
**Bulunduğu Diğer Sistemler:** PSP

### PIT & STOP

Arkamiza dönüp bakıyoruz: Hızlısınız, araçlarınız gerçekçi ve artık bir yarışma nedeniniz de var. Peki, yarışlar nasıl geçiyor? Aslında biraz zor ve zahmetli geçiyor. Eğer yarışa avantajlı başlamak istiyorsanız, mutlaka sıralama turlarına katılan yoksa 20. sıradan yarışa başlıyorsunuz ve birinci olana kadar kova kova terliyorsunuz. Siz dâhil tüm araçlar hızlı olduğundan, pistin düz kısımlarında rakiplerinizi geçmeniz pek mümkün değil ama iş virajlara gelince, yarışı burada kazanıyorsunuz da diyebilirim. Manual vites kullanırsanız, virajlara hem çok yavaş girmemiş olacak hem de çabuk hızlanabileceksiniz. Virajların dışında, sizi başarıya taşıyacak bir diğer nokta da pit-stop'lar. Eğer zekice bir pit-stop stratejisi kullanırsanız, çok zaman kazanıbilirsiniz. Pit stop zamanınız ise bu sefer tesadüfe değil de, size bırakılmış. Ekranda beliren tuş imgelerine bakarak, büyük bir refleks ile doğru tuşlara basmayı başarabilerseniz, geride kaldığınız yarışı onde tamamlayabiliyorsunuz.

Oyun çok da uzun ömürlü sayılmasa da, bir sonraki F1 oyununa kadar oynanabilecek nitelikte. Kazandığınız puanlarla, klasik F1 araçları, kasketler, eldivenler, giysiler vb. aksesuarlara sahip olabiliyorsunuz. Net bağlantısı olan bir PS2'niz varsa (bizi çağrırdıktan sonra), oyunu Online olarak da tüketmeniz mümkün. Hazır, Formula1 Türkiye sınırları içersine girmişken, Raikkonen'in İstanbul Park'ta nasıl birinci geldiğini öğrenmek ve hissetmek istiyorsanız, başka oynayabileceğiniz F1 oyunu yok! ■

### Son karar LEVEL HIT

TOCA Race Driver 2, Burnout 3 ve Gran Turismo 4'dan kurtulmuşsanız (ki hiç sanmıyorum), sırayı F1 05'e verebilirsiniz. Uzun süre olsa da, hızdan başınızı döndüreceği kesin.

### FORMULA 1 2005

Türkçe Yarış Yapıcı ► Studio Liverpool Dağıtımci ► SCEE Türkiye dağıtımci ► Sony Eurasia Yaş sınırı ► 3+ DualShock ► Var 60 Hz Modu ► Yok Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic 2 Web ► www.scee.com

**Artı & Eksi**

	Savaş sistemi başarılı. Müzikler iyi. Birden fazla oyun modu bulunması.
	Akıci değil. Kötü hazırlanmış diyaloglar. Bir süre sonra monotonlaşan aksiyon.
Grafik	
Ses	
Oynanabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	
Orjinal olarak:	-
Fiyatı:	-
Zorluk:	Zor
İngilizce Gereksinimi:	Az
Multiplayer:	1-4
Diğer sistemler:	Yok ■

Şampiyonu az, maalesefi bol bir RPG

# CHAMPIONS RETURN TO ARMS

PC'de adını duyurduktan sonra konsollarda pörtleyen Role Playing (Rol Yapma) oyunlarını oynamaktan her daim korkmuşumdur çünkü ünlü bir PC rol yapma oyununu (RYO) konsola aktarmak zor iştir. Sadece zor olsa iyi, bir hayli de risklidir. Snowblind adlı bir firma 2001'de zoru başarıp, PC tarihine altın harflerle geçmiş olan Baldur's Gate'i konsol oyuncularına tattırdı. Oyun gerçekten iyi idi. Grafikleri, kontrolleri, konusu, atmosferi falan, hepsi çok sağlamdı. Arkasından Baldur's Gate: Dark Alliance II geldi. İlk oyuna fazla benzese de, zenginleştirilmiş oynanabilirlik, atmosfer, eşyalar derken oyuncular keyifli günler geçirdi. Daha sonra Sony, Snowblind'dan Champions of Norrath: Realms of EverQuest'i istedi. Baldur's Gate'te kulandıklarının biraz daha güncel ve EverQuest şekliyle oyun, hiç şaşmadım, başarılı oldu! Doymak bilmeyen Sony, oyunun devamını istemekte gecikmedi. Ve Champions: Return To Arms rafalarda kendine yer buldu.

## BALTALAR ELİMİZDE

Kendini kanıtlamış üç oyundan sonra eminim ki Snowblind'in kafası kısmen karışmış. "Riske girip farklı bir tarzda oyun yaparak ortalığı mı sarssak, yoksa zaten başarılı olmuş elementleri tekrar kullanıp, yerin dibine girme şansı-

ni azaltıksa mı?" ikilemi arasında gidip gelmişler tahminimce. Ama ikinci yoldan gitmeyi uygun görmüşler. Bunu oyunun ilk saniyelerinde nlayabiliyorsunuz. Grafik motoru 2001'dekinin aynısı. Kötü mü? Kesinlikle hayır! Suyun fizik kurallarına göre hareket etmesi, mağaraların, ormanların, buzulların vs. gerçekçiliğini artırdığı gibi, ışık yansımalarında da bir hayli başarılı bu grafik motoru. Ara demoların, karakter çizimlerinin kalitesi tartışılmaz.

Örneğin Plane of Torment'teki eli oraklı Creeps, gerçekten tırsılaç tipler!

Oyun PC'deki RYO'lar gibi derin bir oynanış sunmuyor (Sad But True dinleyesim geldi). Kendi başı-

**Yazar** | Volkan Turan

niza ya da arkadaşınızı da yanınızda alarak, elde kılıç/asa savaşıyor, önüne kim çıkarسا yakıp yok ediyor, tecrübe (EXP) puanları kazanıp istediginiz bir yönünü güclendiriyor ve hede hödö şeklinde oyunda ilerliyorsunuz. Daha önceki oyunlarda da böyle değil miydi? Evet böyledi, ama o oyunlarda oyuncuyu çeken bir şeyleydi: Her oyun kendisine has bir atmosfere ve akıcılığa sahipti. Maalesef Return To Arms'ta atmosfer gücünün ve akıcılığın kirintilerini dahi göremiyorum. 4-5 saat sonra oyun gerçekten sıkıyor ve içinden başka oyunlara geçmek geçiriyor. En başlarda Firiona Vie'yi görünce sevinmiştim. Kendisi birçok EverQuest Expansion Pack kapağıının güzel elfi olmuştu, lakin bu oyunda ol-



Heyt be, ne karizmatığım! Surat yok, gözler yesil... Az sonra öleceğim ama, olsun, güzelim gü... ighh



Höyt! Git başından ule. Bak akrep burcuyum diye benden faydalananmayın, kışış!



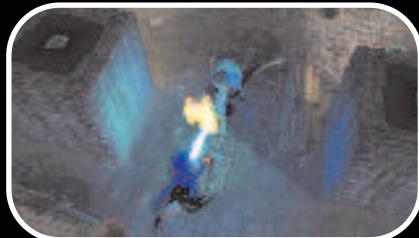
## Alternatif

dukça sönük kalmış.

Oyunun olay yaratacak bir özellik var, eğer başarılı ol-sayıdı tabii: Dileğinize göre kötü ya da iyi kişiyi oynaya-bilmeniz. İyi yolu seçerseniz oyun siz başka yerlerden ilerletiyor, kötü olunca da başka. Denedim gördüm, iki farklı mekanın arasında pek bir fark yok. Sadece karşınıza çıkan düşmanların sayısı ve yaptığınız görevlerin türü far-kediyor. Ayrıca iyi de olsanız kötü de olsanız sonuç değiş-miyor. Yine yaratık biçiyor, yi-ne aynı eşyalara ulaşıyor, yi-ne yine yine... Güzel bir dü-şünce yanlış uygulanmış.

### HEM DE ZOR!

Oyun'un ilk zorluk seviyesinde (Adventurous) yaklaşık olarak 18 saat harcısınız. Aslında iyi bir süre, ama ge-reksiz yere oyunu uzatma hi-



#### Baldur's Gate: Dark Alliance II

Inanılmaz bir dünya, iç gidiklayan mekanlar ve karşı koynulmaz bir atmosfer... BG2 ilk oyunun başarısını devam ettirmiş, mutlaka oynanması gereken ikinci bur oyun ile PS2'de tahtına oturmuştur. Hala denemediniz mi?!

lahlara ulaşmanızın tek yolu para biriktir-mek. Yemeden içmeden biriktirdiğiniz para-larla orta düzeyde bir silah alıyor, zaten her yarattiği öldürdüğünüz için planlanan seviye-ye geliyor ve takıldığınız düşmanı geçiyorsu-nuz. Sürpriz!!! Bir kaç dakika sonra o değerli silahlarınızın bir kopyası bir farenin içinden pal-dır küldür düşüyor. Bu olaya sınırlenmeyecek ırk tanımiyorum.

Neyse ki oyun sadece tek moddan oluşmu-yor. Eğer PS2'niz internete bağlı ise Sony Onli-ne üzerinden oyunu 4 kişiye kadar oynayabili-



yorsunuz. Net bağlantınız yoksa, ama elle tu-tulur, gözle görülür bir arkadaşınız varsa, otu-run The Arena (Versus) modunun başına. Kim daha iyi ise o kazansın. Baktınız arkadaşınız fos çıktı, o zaman aynı saflarda düşmanlara karşı savaşın. The Arena (Cooperative) bölü-münde yavaş yavaş zorlu arenalara atlayacak, yeteneğinizi ölçebileceksiniz. Baktınız arkadaşınız halakek, bir daha PS2'ye el sürmesine izin vermeyin!

### LİG BİTMEK ÜZERE

Müzikleri beğendim diyebilirim. İyi derlenmiş orkestral çalışmalar çıkarılmış ve bu müzikler sayesinde arada bir heyecanlanırsınız. Ses-lendirmeler için aynı şeyi söyleyemeyeceğim. Gerçekten çok ruhsuz bir tonda geçen konuş-malar bir müddet sonra hiç çekilmiyor. Kon-troller ise hayal kırıklığı yaratmıyor. Norrath'ta ki gibi daire ve üçgen tuşlarına büyüleri kleye-biliyorsunuz. Tek/çift el silahtan oka

geçiş gayet hızlı ve hiç bir sorun yok.

Tüm zorluk seviyelerini bitirmek (5 adet), 10 binden fazla eşyaya göz atmak, LEVEL 80 olmaya çalış-mak, tüm gizleri açmak, ödüllü are-naavaşlarının hepsini bitirmek... Derken oyun 100 saatte fazla za-manınızı alacaktır. "Peki değer mi bu süreye?" derseniz, kesinlikle degmez. Çünkü oyunu bir kere bi-tirmek bile çelik gibi sınır istiyor. Hack'n'slash tarzı RYO severler deneyebilir, aksi söz konusu ise, lütfen biip sesinden sonra mesajınızı bırakın... Biip! ■

**Maalesef Return To Arms'ta atmosfer gücünün ve akıcılığın kırıntılarını dahi göremiyoruz. 4-5 saat sonra oyun gerçekten sıkıyor ve içinizden başka oyunlara geçmek çalışıyor.**

lelerine başvurulmuş. LEVEL atlamanız şart koşulmuş. Bunun için de haritanın her milimetresindeki yaratıkları öldürmeniz gereklidir. Aksi halde oyunda ilerleyebilmeniz pek olası değil. En başlarda bile düşmanlarınızın silahları sizinkinden kat kat üstün. Bir kaç vuruşta kıyma oluyorsunuz. Hasar oranı yüksek si-

### Son karar

Fantastik dünyalardan hoşlananlar deneyebilir. Lakin oyunu bitirdikten sonra feci bir zaman kaybı duygunun içinzini kaplaması muhtemel. Hiç oyununu yoksa iki arkadaşınızla oynayabilirsiniz, izin verdik.

### Champions: Return To Arms

Tür ▶ Aksiyon - RPG Yapımı ▶ Snowblind Studios  
Dağıtım ▶ SOE Yaş sınırı ▶ 13+ Dual Shock ▶ Var 60Hz  
Modu ▶ Var Hoparlör Desteği ▶ Dolby Pro Logic II  
Web ▶ [www.returntoarms.station.sony.com](http://www.returntoarms.station.sony.com)

level  
puani ▶ 72

► Bir ekip çalışması olmuş, bitmiş ve ganimetler toplanmayı bekliyor.





# MAKAI KINGDOM: CHRONICLES OF THE SACRED TOME

## 18 piksellik müthiş strateji

 "Ne yapıyorsun?" dedi annem. "E oyun oynuyorum, incelemem lazımlı dergi için" dedim. "Evladım bu ne; minik minik adamlar bir şeyler yapıyorlar, bu mu oyuncu?" dedi ekrana bakarak. O an anneme mi hak versem, yoksa en ufak bir hatamda tüm oyunun sonlanabileceğini, ince hesaplar gerektiren bir strateji oyunu oynadığımı mı belirtsem diye düşündüm. "Anne yemekte ne var?" sorusuya ağızından çıkan tek cümle oldu oysa ki...

### ZETTA'NIN HİKAYESİ

Nippon Ichi'nin oyunları da birer Anime oyunu gibidir. Yani ya bu türü sevip Japon'ların garip oyun anlayışını kabullenecesiniz, ya da Nippon Ichi damgası gördüğünüz yerde kaçacaksınız. Tüm Avrupa dahil, Türkiye'de de Nippon Ichi'nin oyunlarını sanıyorum ki bir avuç insan dan fazla oynamıyor. Sonuçta grafik teknolojisi olarak çağın çok gerisinde bu oyunlar. İçeriği de Japon animasyon kültürüne ait öğeler taşıyor. Böyle olunca da bu kültüre uzak insanlar (yani biz) bir şey anlamadan ekrana bakacakabiliyoruz.

Makai Kingdom da daha önceki Nippon Ichi oyunlarının bütün kilit özelliklerini aynen taşımaktan geri kalmamış. Hikayeye göre evrenin en güçlü lordu olduğunu iddia eden Zetta, bir hata yapıp kendi dünyasını yok eder. Kendisi de dünyasıyla birlikte yok olacakken ruhunu kutsal bir kitabın içine hapseder. Artık konuşan bir kitap haline gelen Zetta hala evrendeki en fazla büyü gücüne sahiptir, fakat hareket edemediği için diğer lordların da hedefi haline gelmiştir. Kendi dünyasına ve bedenine yeniden kavuşması için de yavaş yavaş büyü gücünü eski haline getirmesi gerekmektedir. Büyü gücü

toplama işi de bizi kalıyor. Zetta kendisi savaşamadığı için emrinde askerler kullanıyor ve bunları kullanarak yüzlerce bölümde düşmanlarıyla savaşmak zorunda.

### SONU GELMEYEN SAVAŞLAR

Bir önceki Nippon Ichi oyunumuzda çiçekleri, böcekleri karakterlere dönüştürüyorduk. Bu sefer de aynısını yapıyoruz, fakat her yeni bir savaşa atıldığımda bunu yapmak zorunda değiliz. Bir eşyayı insana dönüştürdükten sonra artık o ekibimizin bir parçası oluyor. Seçtiğimiz her eşya, yaratılan karakterin özelliklerine de farklı etkilerde bulunuyor (defans, güç gibi yönlerden).

Karakterlerimizi dilediğimiz sınıflardan seçtikten sonra (büyük, savaşçı, cadı, şifacı vb.) Makai Gateway'inden zindanlara inmeye ve büyü gücү toplamaya başlıyoruz. Her savaşı kazanmak için belirli bir puana ulaşmamız gereklidir. Mesela bir bölüm 200 puan istiyorsa, o alanda 200 puan değerinde düşman öldürmeliyiz. Savaş alanı izometrik bir görüntü yardımıyla ekrana geliyor ve maalesef ekran da 10'dan fazla karakter varsa işimiz çok zorlaşıyor. Karakterlerin yerleşimi ve hareket biçimler çok önemli olduğundan ince hesaplar yapmalıyız, fakat üst üste binen pixel'ler bunu imkansız hale getiriyor.

Rakiplerimizi yenmek için ya Hit Point'lerini sıfırlamalıyız, ya da onları tutup savaş alanının dışına

### Son karar

Bu tür sevenler için yepyeni ve bir o kadar da uzun bir serüven Makai, fakat bu tip oyunlara başlamak için hiç de iyi bir basamak değil. Grafiklerde artık yenilenme olmalı.

### Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome

Tür ► RPG Strateji Yapımı ► Nippon Ichi Software  
Dağıtımci ► NIS America Yaş sınırı ► 13+ Dual Shock: ► Var 60Hz Modu ► Var  
Web ► [www.nisamerica.com/games/MK](http://www.nisamerica.com/games/MK)

### Artı & Eksi

- ↑ Kafa çalıştırmadan geçilmesi mümkün olmayan savaşlar. Yüzlerce bölüm.
- ↓ Kötü kamera açıları. Stratejinizi bozan grafikler.



Zorluk: Zor  
İngilizce Gereksinimi: Yok  
Multiplayer: -  
Bulunduğu Diğer Sistemler: Yok ■

fırlatmalıyız. Savaş alanı dışına uçan rakipler tecrübe puanı vermediği için bunu ancak sıkıştığınızda kullanmanızı öneririm.

Önceki oyunlardan farklı olarak, Makai bir savaş alanında ekstra bölgeler de içerebiliyor. "Key" yazan düşmanları veya eşyaları yok ettiğiniz zaman, içinde bulunduğuğunuz alana bir bölge daha ve birçok farklı düşman daha ekleniyor. Dolayısıyla "nasıl olsa yenerim öndeeki 3 düşmanı" diyerek rahat davranışınız hayrinize olmayacağı.

Normalde grafik konusu gündeme geldiğinde Nippon Ichi'nin oyunları bundan muaf tutulur, fakat bu grafik tarziyla RPG'den çok strateji kısmı ağır basan oyunda durum çok zorlaşmış ve sayısız savaşa atıldığınızı düşünenin durum sıkıcı hale gelebiliyor. Yine de şirin grafikli, ama aksine inanılmaz zor bir strateji de nemek isterseniz Makai'nin kapıları her zaman açık. ■



# 187 RIDE OR DIE

**İşin ucunda para varsa her yolu denemek lazım**

Yazar Tuna Şentuna

Uzaylıların dünyaya, Elf'lerin Orc'larla ne alıp veremediği nasıl çözülemediyse, zencilerin de sokaklarla olan kavgası da bir muammadır. Neden gidip kendilini sanata, borsaya vermiyorlar da birkaç uyuz, kirli sokak için sürekli kavga ediyorlar? Tamam, yanıtını ben de biliyorum da, maksat tartışma yaratmak.

En yeni zenci kavgımız da yine sokaklar için veriliyor. Bu sefer Buck adındaki beyaz atletli ve kot pantolonlu (hiç benzemiyor değil mi birilerine?) bir genç kontrolümüzde. Büyük bir çete liderinin emirleri doğrultusunda onu çeşitli yarışlara, araç savaşlarına, eskortluk görevlerine sokacak ve sürekli hayatı kalmaya gayret göstereceğiz.

## SONA KALAN ÖBÜR DÜNYAYA...

187 Ride or Die'ı anlamak için hiçbir şey yapmanız gereklidir. Oyun o kadar basit hazırlanmış ki, önüne kedi koysanız oynar. Toplama hikâye modu ve hikâye modunda açığınız bölümleri oynayabileceğiniz bir mod bulunuyor oyunda. Hikâye kısmı da bir dolu bölüme ayrılmış. Hepsinde araç içerisindeyiz (araçlardan inme gibi bir şansınız yok) ve bir yarışı bitirince bir yenisi açılıyor. Olay bu kadar basit. Oynamışta biraz Midnight Club, biraz Twisted Metal biraz da OutRun esintisi görülmeyecek. MC'daki gibi nitroya basıp ileri fırlıyoruz, Twisted Metal tarzı savaşlara giriyoruz ve OutRun'daki şekliyle rakip araçlara ateşli silahlarımla tepkimizi gösteriyoruz.

Buck olarak girdiğimiz yarışlarda hiç değişmeyen kural kazanmak. Ama bu, farklı yarış çeşitleri yüzünden çeşitlilik gösteriyor. Whip Race adındaki standart yarışlarda amaç birinci olmak. Death Race'te ise Elimination kuralı geçerli. Yani her turda sonuncu olan eleniyor. Polisin peşimizi bırakmadığı görevlerde ancak

## Artı&Eksi

- ↑ Farklı yarış tipleri. Bir süre eğlenceli gelen arabadan ateş etme özelliği.
- ↓ Yapay zeka. Bölüm tasarımları. Kontroller. Ve dahası...

Grafik ██████████

Ses ██████████

Oynamanabilirlik ██████████

Multiplayer ██████████

Eğlence ██████████

Orjinal olarak: Var

Fiyatı: 120 YTL

Zorluk: Orta

İngilizce Gerekşim: Yok

Multiplayer: 1-2 oyuncu

Diger sistemler: - ■

bitiş çizgisine hayatı kalır-sak ulaşabiliyoruz ve burada polis hiçbir şekilde hasar almıyor. Buna benzer bir "Sprint" tipi yarış eskort görevlerinde görülüyor. Eğer korumamız gereken araç fazla hasar alırsa havaya uçuyor ve görev bitiyor. Sizi takip eden de iki araç bulunuyor genelde ve onları ortadan kaldırmanız bile yenileri geliyor. Çoğu eskort görevini birkaç kez oynamak gerekebiliyor, çünkü hayatı kalması gereken aracın şoförü hem kör, hem sağır, hem de suursuz.

## SADECE SİZ VE ARACINIZ

Tüm yarış tiplerinin yanında en zevkli bana kalırsa Death Match. Burada bize bir alan veriliyor ve içine de rakiplerimiz dökülüyor. Amacımız mı? Herkesi yok et, hayatı kal. Farklı 2 çeşit silahı-

mız var. Birisi aracın üzerindeki silah taşıyan adamı yok etmeye yarıyor, diğeri, yani Gatling Gun savunmasız aracı patlatmaka kullanılıyor. Tabii bu durum sizin için de geçerli. Eğer silah taşıyan adamınızın enerjisi biterse onu bir an önce etraftaki sağlık paketleriyle eski sağlığına geri döndürmelisiniz. Yarışmanın yanında savaşmak, sadece kelime-lere bakıldığından çok sevimli görülmüyor eminim ki, ama maalesef 187 birçok yönden başarısız. Mesela kontroller. Araçlarınızın hassasiyeti çok zayıf. O yüzden bir virajı dönerken neredeyse durma seviyesine gelirsiniz. Rakiplerinizde bir zekâ izine rastlanmıyor. Silahlarda hiçbir orjinallik yok ve kullanılmışları her zaman aynı (neden tekere, şoföre ateş edemiyoruz?). Hikâye vasat. Yarış çeşitliliği yetersiz. Ve bir de bölüm tasarımları... Beni en çok rahatsız eden pistler oldu. Midnight Club'daki özgür oyun yapısını düşünün ve o yapıyı bir anda yok edip yerine tek bir çizgi yerleştirin. İşte 187'deki pistlerin özeti. Hep tek bir yol üzerinde ilerlemek zorundayız. Maalesef bu saydıklarım 187'yi basit bir araç savaşından ileri götürmemiyor ve oyun geçici bir yaz eğlencesi oluyor, arşivinizde olma şansını sonsuza dek yitiriyor... ■

## Son karar

Birçok eksisi yüzünden tercih edilemeyecek türden bir oyun. İnatla araba aksiyonu oynamak istiyorum diyorsanız, kısa bir eğlence için denenebilir.

## 187 Ride or Die

Tür ► Yarış Aksiyon Yapımı ► Ubisoft France  
Dağıtımçı ► Ubisoft Türkiye Dağıtımçı ► Video Express  
Yaş sınırı ► 17+ Dual Shock ► Var 60Hz Modu ► Var  
Dual Shock ► Var Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic II  
Web ► www.ubisoft.com



Arti & Eksi

- ↑ Farklı araç tipleri. Uzun şampiyona modu. Artistik hareketler yapabilme.
- ↓ Yapay zeka. Yamuk kontrollü uçaklar. Uzun yükleme süreleri.



Orijinal olarak: -  
Fiyatı: -  
Zorluk: Kolay  
İngilizce Gereksinimi: Yok  
Multiplayer: 1-6 oyuncu  
Diğer sistemler: Xbox ■

Yazan | Tuna Sentuna

# **MX ATVs**

**VS.**

# **UNLEASHED**



## **Motorsikletler uçaklara(!) karşı**



 Birkaç yaz önce Kenan Doğulu bir ATV'nin üstünde piyasa yapmasaydı herhalde pek haberimiz olmayacaktı bu araçlardan. Bir ATV, dört tekerlekli olduğu için daha kolay bir kullanım sunduğundan, zaman zaman motorlara karşı tercih edilebiliyor. Üstünde durmak için bir caba sarfetmenize gerek yok.

Elimizdeki ürüne baktığımızdaysa bu tanımlama çürüüp toprağa karışıyor. Neden mi? Çünkü yarışmamız gerek. Hem de çamurda, tozda, dağda, karların arasında... Rakiplerimiz bizi yoldan çıkmak için canla başla uğraşacaklar. Biz de yolda kalmak, rampalardan en etkili şekilde atlamak için ince hesaplar yapacağız. İşimiz zor gibi gözüüyor değil mi? Aslında o kadar da değil (ne yanar dönermişim ya). Hatta bu oyuncunun özellikleri arasında "Çok kolay!" ibaresi bile yerlestirmeliler.

**HATIRLIYORUM DA...**

...oyunu ilk açtığımda yanımıda bir arkadaşım vardı. Heyecanla oyunu görmek istiyorduk ikimiz de, zira oyun hakkında iyi şeyler duymuştuş şimdije kadar. Oyuna ne kadar hızlı adım atmayı dilesek de bu isteğimiz geri tepti. Ortada binlerce menü vardı. Bir seçenek işaretliyorduk, bir yenişi ekrana

Son karar  LEVEL HIT

Açılıabilecek birçok gizlilik ve her türden aracın bir arada yarışmasına imkan veren oynanışıyla sizi uzun süre ekran karşısında tutacak bir oyun. Yarış oyunlarından nefret etmeyorsanız mutlaka deneyin.

## **MX Vs. ATV Unleashed**

Tür ► Yarış Yapımcı ► Rainbow Studios Dağıtımçı ►  
THQ Yaş Sınırı ► - Dual Shock ► Var 60Hz Modu ► Yok  
Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic II  
Web ► [www.mxvsatv.com](http://www.mxvsatv.com)

geliyordu! Tam PS2'yi kaldırdı büfeye çalışıyorduk ki (sinirli kişileriz) yarış başladı. Siz de bu menülerde kaybolmayın diye bir iyilik yapayım hemen.

Daha önce hiç Motocross Madness veya ATV'lerle ilgili bir oyun oynamadıysanız Training bölümünden oyunun kontrollerine alışmanızı tavsiye ederim. Hemen ardından dillerseniz Championship ile uzun bir yarış turuna çıkabilir veya diğer tek kişilik kısa yarışlara katılabilirsiniz. Teke tek yarışlar, rampalara tırmanma mücadeleleri veya waypoint'leri takip etme gibi varyasyonlar bu tek kişilik oyunlara dağınık durumda. Bağlantınızı güveniyorsanız 6 kişilik online oyunlara da anında adım atabilirsiniz. Tek kişilik oyundan kat kat zevkli olduğunu rahatça söyleyebilirim, çünkü tek kişilik oyundaki yapay zekâ sırca fazla kalmış, sulanmış ve işlemiyor.

SADECE ATV'LER MI?

Amaç nedir tam olarak anlayamadım, ama bu oyunda motorlardan ve ATV'lerden fazla-sı var. Mesela uçaklar. Kontrolleri Battlefield 2'deki uçaklardan bile zor ve emin olun bu gereksiz araçlara elinizi sürmek istemeyecek-siniz. Bununla birlikte Monster Truck'larımız güçlü yapılarıyla ATV'leri ve motorları pistin dışına fırlativeriyor. Helikopterlerimiz, kam-



yonlarımız derken de oyun-daki araç çeşidi alıp başını gi-diyor. Bu araçların içinde bu-lunduğu serbest yarışlara ka-tilabildiğimiz gibi, sadece tek bir araç tipine izin verilen ya-rışlarda da başarılı olmamız gerekiyor.

Yapay zekâ bir insanın zekâsının 1/500'ine eşit olduğu için asıl mücadeleyi piste karşı veriyoruz. Rampalardan atlamak ve virajları iyi almak hep sizin reflekslerinize kalmış. Eğer bir rampadan çok hızlı atlarsanız, önünüzdeki bir diğer rampaya bodoslama girmeniz kaçınılmaz. Aracınızı yavaş tutarsanız da geride kalırsınız. Aynı şekilde virallarda da dikkatli olmak gerekiyor. Araçlar en ufak hatalarda yoldan çıkip en yakın binanın duvarına yapışmaka son derece uzmanlar.

BİR AZ DA HAREKET

Rampalardan ve benzeri yüksek yerlerden süzüldüğünüzde, aracınızla bir takım artistik hareketler yapmalısınız. Yapmalısınız, çünkü alacağınız puanlarla kendinize yeni araçlar, yeni kasklar ve yeni ne sunuluyorsa alabilirsiniz. İşin özü, şu anda piyasada bulabileceğiniz en iyi arcade stilî yarış oyunlarından biri MX Vs. ATV Unleashed. Gereksiz hava yarışlarını ve ilkel yapay zekâyı göz ardı ederek güzel bir oyuna kavuşabiliriz. Siz de böyle yapın ve PS3'ün son derece gerçekçi Motocross oyunu gelmeden eğlenceye bakın. ■

# PREDATOR: CONCRETE JUNGLE

Kesmek ve öldürmek hiç bu kadar heyecansız olmamıştı...

 İnsan kafatası avcısı Predator'ü bilmeyen yoktur sanırsam. Gerdek Arnold Schwarzenegger'in (soyadını tek başıma yazdığını inanlar?) oynadığı filmle, gerekse de Alien Vs. Predator yapıtlarından, meşhur biri olup çıkmıştır bu iblisin soyu. Ve şimdi de konsol köşemizin misafiri kendisi. Nedense zirt pırıt "Aaa, kafanda bit gördüm, dur bir bakanım" diyor utanmaz.



Nasıl, karizmatik değil mi? Aslına bakarsanız değil, sizi deniyordum!

## YEŞİL KANLI YARATIK

Aslında Predator ile ilgili bir oyun yapmak zekice bir düşünce. Çünkü birçok yüksek teknolojik silah, özel yetenekler ve canlı katletme hareketleri ile yetenekli ellerde 'Hit' olabilecek bir potansiyele sahip. Ama siz yazılı okumadan önce Level notuna baktığınız için, oyunun çok kötü olduğunu biliyorsunuz. Aslında kötü demek bile birçok oyuna haksızlık olur. Öncelikle belirtmeliyim ki, konu her şedyen bağımsız başlıyor ve ilerliyor. 1930'lu yıllarda bir mafya liderini öldürmeye çalışırken, bir iş kazası oluyor ve kendimizle birlikte şehri havaya uçuruyoruz. Aslında bakarsanız sadece

şehri patlatıyoruz çünkü ölmemişiz. "Nasıl ya?" dememek gerek, bu henüz başlangıç. Sonra Predator kabilesi gelip bizi böbürcülü bir yerde tek başımıza bırakarak cezalandırıyor. Sonra da (100 yıl kadar) geri dönüp bizi şehrde geri bırakıyor, Predator teknolojisini kullanan çeteleri gebertmek için. Şimdi "Nasıl ya?" diyebilirsiniz.

Oyunun en başlarında oldukça güçsüz (Predator ve güçsüz olmak??). İlerleyen böülümlerde ele avuca silahlar alsak da sonuç ayın; Hiç eğlendirmeyen kafa patlatma işlemleri, heyecansız etrafı patlatma görevleri falan filan. Dört adet görüş açımız da bulunuyor ama oyun boyunca ben diyelim üç, siz diyin dört yerde kullanıyorsunuz. Bunun yanında iğrenç bir kamera problemi var oyunun. Zıplarken, ateş derken, tırmanırken her zaman sizden kaçıyor, yalama olmuş sanırsam. Görevler çok yavan ve grafikler sade. Sadece ses ve ara videolar iyi ki, asla oyunu kurtarmaz. Kısa lafin kısası, uzak durun bu oyundan. Son zamanlarda oynadığım en kötü PS2 oyunlarından kendileri. (Derken, Predator bite bakmayı başarır ve...) ■

## Predator: Concrete Jungle

Tür ► Aksiyon Yapımı ► Eurocom Dağıtımçı ► Vivendi  
Yaş sınırı ► 17+ Dual Shock ► Var 60Hz Modu ► Yok  
Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic II  
Bulunduğu Diğer Sistemler ► Xbox  
Web ► [www.vugames.com](http://www.vugames.com)

level  
puanı 55

# OUTLAW VOLLEYBALL: REMIX

"Kanunsuzlar" arasına voleybolu katmak kimin fikriyse, çıkışın ortaya!

 Yaz demek güneş, güneş demek de kumsal demektir YGKYİT\*'a göre. Kumsalda ne yapılır peki? Ya üstünü ateş gibi kumla örtüp havale geçirirsün, ya da sağdan sola bir ip gererek üstünde voleybol oynarsın (ki çoğu oynamaz). En son denedigimde ağzıma burnuma bir hayli kum kaçtı, bu yüzden bu sporun her türlüinden kaçarım.

## TA Kİ BURAYA KADAR

Karşımızda tam iki yıllık bir oyunun, remix hali bulunuyor (sanki müzik CD'si he). Sadece bazı eklentiler ve makyajdan başka yeni hiçbir şey yok oyunda. Outlaw Volleyball tek değil, ikili gruplar halinde oynanıyor. Tour modu hariç, ikinci kişiyi ister bir

arkadaşınız, isterseniz de yapay zekâ oynayabilirsiniz. Aslında yapay zekâ daha iyi çünkü iki insanoğlunun bu oyuna kısa sürede adapte olması çok zor. Kendinize ayrılan sahada, mutlaka bir kargaşa yaşayabiliyor, yediğiniz sayılar karşısında da "Hep senin yüzüne Muhallim" diyerekten (ki kendilerini türkülerden tanırız) kavgalara sebebiyet verebiliyoruz.

Oynamış ise pek sorunlu değil. Olay zaten güç barını yeterince doldur ve tuşa basmaktan ibaret. Topun nereye düşeceği -ne hikmetse- saha üzerinde belli oluyor. Siz de hemen-cecik topa doğru yöneliyor, ister 3'lü yaparak, isterseniz de gelişine çakarak sayı kazanmaya çalışıyoysunuz. Alışık olmadığımız taraf ise, filenin diğer tarafına geçip kavga da edebiliyor olmamız. Akliniza Tekken gibi bir dövüş oyunu gelmesin. Tekme, yumruk ve blok tuşlarıyla artık neler yapabilirsiniz bilmem ama, rakibi yendiğinizde onun tüm gücünü alarak özel vuruş yapma hakkını da alıyor, 'sayı'ya daha yakın olan siz oluyorsunuz.

10'dan fazla garip voleybolcusu, aykırı sahaları ile (biri Beyaz Saray önünde) Outlaw



Voleybol böyle mi oynanır ya? İlla soyunmak mı gerek!

Volleyball, taze ve uzun süreli... Değil!!! Biz de "Gelecek yaza görüşmeyelim" diyerek de, uğurlayalım kendilerini o zaman.

\* Yaz Gelince Kafayı Yiyan İnsanlar Topluluğu man. ■

## Outlaw Volleyball: Remix

Tür ► Spor / Voleybol Yapımı ► Global Star Software  
Dağıtımçı ► Hypnotix Yaş sınırı ► 17+ Dual Shock ► Var 60Hz Modu ► Var Hoparlör Desteği ► Dolby Pro Logic II  
Bulunduğu Diğer Sistemler ► Xbox  
Web ► [www.globalstarsoftware.com](http://www.globalstarsoftware.com)

level  
puanı 61



076 | LEVEL 09 2005 | XBOX İNCELEME



# DEAD OR ALIVE ULTIMATE

## Dövüş ve gardrop

 Dead or Alive Sega zamanının da en çok satan oyunlarından. Artık X Box'un delice bir hayran kitlesi tarafından yapılan oyunlarından. Peki, sebeşiz yere mi? Tabi ki hayır, renkli mekanlar, bikinili, kimonolu güzel kızlar, adeta dans edercesine yapılan kombo hareketler ve bol atraksiyon bu oyunu dövüş oyunu oynayan herkes için bir olmaz ise olmaz yaşıyor. Yedi bitirdi gençliğimizi bu Japonlar...

Dead or Alive Ultimate, Dead or Alive 1 ve 2'yi içeriyor. DoA 2'nin grafikleri enfes ama DoA 1 onun yanında oldukça sönükkalıyor ve grafiklerinin eskiliği kendini belli ediyor. Ama ikili bir paket olarak türün hastaları için dolu dolu!

## PEKİ NEDEN GARDIROP?

Maalesef rakibinizin kafasında gardrop kırmak gibi bir seçenek yok. Ben olsam köyündüm ama yapımcılar koymamış. Bunun yerine Çinli, Rus, Amerikan, Japon çeşit çeşit hatun dövüşü koymuşlar ve bunlara da bir ton giysi koymuşlar! Evet, Dead or Alive bir dövüş oyunundan öte bir şey! Oyunun tonla modu var ve farklı modları farklı şekillerde bitirdikçe yeni giysiler ve

yeni özellikler açılıyor. Biz de dövüşçülerimizi dövüştürmeden önce "bugün acaba kırmızı elbiseyi mi giydirsem yoksa o pembe çiçekli kimonoyu mu" diye düşünüyoruz. Böylece barbi bebek giydirme ya da bolca kıyafet değiştirme keyfi yaşamış oluyoruz. Ya da erkek karakterlerimizi daha karizma, daha atraktif gösteriyor, çeşit çeşit stil yaratıyoruz. Daha sonra arkadaşlarınızla oynarken de bunları göstermek güzel. DoA'da saçma sayıda çok giysi var ve oynadıkça yenileri açılmasına devam ediyor! Bazıları diğerlerinin sadece değişik renkteki versiyonu olduğundan açmak için uğraştığınızda kendinizi kandırılmış hissetseniz de bazen sağlam, farklı şeyler çıkıyor ve oynadığınıza degeyor

Dövüşçüleri "azıcık giydirip" dövüştürmek orijinal bir fikir mi? Hayır bundan çok önce PlayStation'da dövüş esnasında rakibinizin zırhını parçalayıp onu çıplak bırakıldığından, belirli bir yaşın üzerine satılan oyular vardı. Dead or Alive serisi bu açıdan aslında gayet masum, gayet normal sınırlar dahilinde. İki bacak görünce sapitanları zaten tenesir paklar!

## İŞİN NUMARASI

Aranızdaki dövüş oyunu hastaları için bu oyunda "ohoo" sayıda kombo var, hareketler gayet akıcı ve izlemesi de keyifli. Ortamlar derseniz, onlar da güzel onlar da çeşitli. Oyunun içinden nasıl yapabileceğinizi okuyabileceğiniz pek çok hareketin yanı sıra keşfedebileceğiniz gizli olanlar da var. Ayrıca kendini Sega zamanından bu oyuna kaptıran, karakterlerle yatıp kalkan, yiyp içenler için

### Son karar LEVEL HIT

Tekken 5 veya Virtua Fighter 4 kadar Dead or Alive da kendi hayran kitlesine sahip bir oyun. X-Box sahipleri almalı, denemeli.

## DEAD OR ALIVE ULTIMATE

Tür ► Dövüş Yapımı ► Tecmo  
Dağıtım ► Tecmo Yaş sınırı ► 17+  
Web ► [www.microsoft.com/games/doau/default.asp](http://www.microsoft.com/games/doau/default.asp)

level  
puani • 88

Yazar Ali Güngör

## Artı & Eksi

↑ Geniş giysi seçenekleri ile karakterleri giydirmek; güzel kızlar; bol dövüş hareketi; bol oyun modo.

↓ Her şeye rağmen kendini tekrar ediyor.

Grafik	
Ses	
Oynamabilirlik	
Multiplayer	
Eğlence	

Zorluk: Normal  
İngilizce Gereklimi: Normal  
Multiplayer: Var  
Bulunduğu Diğer Sistemler: Yok ■

dövüş aralarında birkaç kelimelik arkasına plan bilgisi de var az biraz hikaye var. Mesela oyundaki kız karakterlerden birinin babası kızının bikinili resimlerini görüp dövüše katılacağı öğrenince namus davasından dövüše katılıyor! Gayet neşeli, gayet babacan!

Bloklarınız yetmiyorsa ve hala dayak yiyorsanız, düşmanı bir türlü tutmayı da başaramıyorsanız darbeyi yemek üzereken X'e ve D-pad'e basın ki bir karşı saldırısı yapıp bundan yararlanasınız. Aşağı+X aşağı darbeyi durdurur, yukarı+X yukarı darbeyi, düşmandan geriye ve X ile yumrukları, düşmana doğru ve X ile de tekmeleri durdurur. Yani duruma uygun yöne ve X'e basarsanız uygun karşılığı verirsiniz. Düşmanınız attığı dayağı afiyetle kendi yer. X-Box'unuz varsa ve dövüş seviyorsanız tam aradığınız oyun, mutlaka oynamalısınız, afiyet olsun. ■



Yazan Ali Güngör

# KINGDOM UNDER FIRE: CRUSADERS

Hafif anime, karanlık elfler, yarı vampirler ve tabii ki Koreliler



Koreli oyun yapımcılarından dolu dizgin aksiyon dolu bir oyun KUFC! Genel tasarımda bolca Koreli'lerin grafik damek tadından bulabileceğiniz oyun gerçek zamanlı strateji ile tuşlara abanıp birkaç kombo patlatıp düşman kesmeyi harmanlıyor. Kalabalık savaşları, onlarca düşmanın arasına dalıp ta bir vuruşta birkaç kişiyi birden devirmeyi çok sevdim. Hatta tadını aldıktan sonra çok çizgisel gidişine ve laf olsun diye konulmuş diyaloglarına rağmen oynamaya devam ettim.

## KARANLIK ELF

Oyunun adında haçlılar geçiyor ama ortam tamamen fantastik. Aslında gayet de klişe, bir tarafta batılı, anime abartılmış- Fransız tipleme haçlılar ile diğer tarafta doğulu dark elf, orc, troll orduları yer alıyor. Klasik kutsal topraklar, kutsal emanetler muhabbetleri geçiyor. Yani

gayet belirgin bir şekilde konu ne yapıyor? Evet, kabak tadı veriyor! Neyse ki oyunun ileriki kısımlarında bir kısmı diyalog Kore dilinden çevrilmeden kalmış ve kibar kibar ingilizce konuşan kralın birden 'Hatsurado Hatagatada!' diye konuşmaya başlaması bir nebze eğlence katıyor (siz anlayın).

Evet sevgili okuyucular ne diyorduk, KUFC sadece aksiyon ve stratejiyi harmanlamıyor, görevlerin sonunda kazandığınız altınları ve tecrübe puanlarını harcayarak kahramanlarınızı, ordularınızı yetenek ve ekipman olarak geliştirebiliyoruz. Ortam zaten fantastiktı, işin içine RPG de girince buyurun size tam oldu. Oyun aslında bu kombinasyonu ile benim hep aradığım lezzeti yakalıyor ama maalesef işin strateji kısmı alışık bir şekilde konsol kontrollerinin zayıflığının azınlığıne uğruyor. Yapay zekâ da zayıf oluna işler karışıyor. Oyun sırif kendi birligini yönetirken gayet güzel ama birden fazla ünite ile karmaşık takikleri kullanmak gerektiğinde orada kalyor. Kendi üniteleri kendine bırakıp diğer ünitelere geçtiğinizde stratejik kontrollerin yeterince hızlı ve kullanışlı olmayı keyifli bir şekilde kafanızdaki stratejileri kullanmanıza mani oluyor. Sonuç? Kendi bölüğünüz ve karakterinize abanmanız ve işin büyük kısmını kendiniz sırtlanmanız gerekiyor, ilerleyiş de biraz zorlaşıyor. Ama yine de keyifli, çünkü grafikler çok güzel ve oyun eğlenceli.

## ECCLESSIARCHI

Oyunda dört ana senaryo var. Bunlardan biri, daha ziyade askeri bir sınır krallığı ve biz kahramanımız olarak burada Gerrard'ı yönetiyoruz, daha sonraki senaryolar farklı tarafların gözünden hikayeyi devam ettiriyor. Ana karakterimizin dövüş yetenekleri temel dayanağımız ama yanımızda iki de subayımız var. Dövüş esnasında kendi kombo ve saldırılara ilave olarak bu subayları da yardıma çağırabiliyor, onlara da kombo yaptırtabiliyoruz. Ki bunu yaparsak savaş alanı birden şenleniyor, subaylarımızdan büyüğü olanlar ateşler yağdırırken diğerleri dev balyozla



fır dönerek düşmanı havaya saçabiliyor. Bir diğer zincirli topuzu sallarken bir diğer etrafa onlarca ok yağdırabiliyor ve tabii ki bu yetenekleri de geliştirebiliyoruz. İşin numarası şurda, bu özel yetenekleri be kendi kombolarımızı dahası birliklerimizin büyülerini kullanmak için özel puan harcıyoruz. Bu özel puan düşmanlarını dövdükçe zaten kazanılıyor. Ama daha hızlı kazanmanın yolu düşman liderlerini savaşın karmaşasında bulup indirerek bütün düşman birliğini birden bozguna uğratmakta yatar. Süvariler ile düşmanları ezip geçmekte, okcular ile yüksek tepelerden oklamakta, düşman birlikleri kanatlardan sıkıştırılmaktadır. Ve böylece uzaktan düşmanların tepesine yıldırım firtınaları ve meteorlar bile yağdırabiliyorsunuz. Maalesef gereken puanlar biraz dengesiz olduğundan güçlü büyüler sik sık kullanamamak can sıkıyor. İş tekrar bileğinize, pardon tuşa takır takır abanan parmağınızda düşüyor... ■

## Son karar

Yeniçı çıkanın kadar X-Box'da strateji türünde en iyi seçeneğiniz KUF olacaktır.

# KINGDOM UNDER FIRE: CRUSADERS

**Tür** ▶ Aksiyon-GZS **Yapımcı** ▶ Phantagram  
**Dağıtımçı** ▶ Microsoft **Yaş sınırı** ▶ 13+  
**Web** ▶ <http://www.kuftc.com/>

# WOW REHBERİ 6: ONUR SİSTEMİ

YETER Kİ ONURSUZ OLMASIN WOW

Yazan Göker Nurbeyler



↑ Tedaviden Önce



↑ Tedaviden Sonra

Katıldığım tüm betalar dâhil WoW oynadığım her saat için (epey büyük bir) kumbaraya 1 YTL atsam sanırım bir hayli yüksek konfigürasyonlu bir bilgisayar alırdım. O bilgisayara ne mi yapardım? Tabii ki WoW oynardım! İşte böyle bağılayıcı bir oyun WoW ve oynamayanlara bunu yalnızca sözcüklerle anlatmak gerçekten zor. Bu sayıyla beraber yarım yılı aşkın süredir tutkunlarına WoW'u anlatıyorum ve Sinan bırakırsa (bırakırsın değil mi?) rahat bir yıl daha yazarım. Bu bölümde hakkında bol soru işaretleri bulunan onur sistemiyle (OS) WoW rehberimi sonlandırıyorum. Ama bu demek değil ki bir daha WoW yazmayacağım. Eğer bugün StarCraft için hala yama hazırlıyorsa WoW yıllarca gelişmeye devam edecektir.

**Not:** Son bölüm onuruna yazı-

nın resimlerini yer yer konu dışında tuttum.

## ONURUM OLmadan ASLA

OS WoW hayatı geçtiğinden beri beklenen ve WoW'u WoW yapan bir unsur. Sistem şu haliyle mükemmel olmak uzak; özellikle Alliance\Horde oranının dengesiz olduğu sunucularda canından bezmiş oyuncular düşündüğünde. Buna rağmen onurun oyuna canlılık getirdiği bir gerçek. Onurun can sıkın başka bir noktasına kaç saat oynarsanız oynayın, ne kadar hesap yaparsanız yapın evdeki hesabın sunucuya uymaması. Bunun nedeni rütbeniz hesaplanırken sandığınızdan çok faktörün rol oynaması. OS'nin amacı daha yüksek rütbelere alarak genel sıralamada yukarılara çıkmak şeklinde özettenebilir. Bu nü yapmanın yolu düşman fraksiyon-

nun oyuncularını ve bazı özel NPC'leri indirmekten geçiyor. Burada bahsettiğimiz NPC'ler fraksiyonların ana şehirlerindeki yöneticilerdir. Bu vatandaşlara karşı alınan her onurlu zafer için yüksek miktarda Onur Puanı (OP) alınıyor. Aşağıdaki kutuda bu NPC'leri görebilirsiniz.\*

OS başlangıcından bu yana birkaç köklü değişiklikle uğrasa da son hali şu şekilde: Karşı fraksiyondan birini indirdikçe puan alıyor ve buna bağlı olarak onur barını dolduruyorsunuz. Bar dolduk-

- \* **Horde'da OP veren NPC'ler:**
  - Thrall
  - Cairne Bloodhoof
  - Lady Sylvanas Windrunner

## Alliance'da OP veren NPC'ler:

- Highlord Bolvar Fordragon
- Kral Magni Bronzebeard
- Arch Druid Fandral Staghelm
- Yaygın bir yanığının aksine

Tyrande Whisperwind OP vermemeğtedir.

## ONLINE ARENALARDAN HABERLER

**@ LEVEL Özel Haber** • Nihayet beklenen haber: WoW'a ek paket geliyor. BlizzCon'da CNN'e yapılan açıklamada bir sonraki Blizzard oyunun WoW ek paketi olduğu ve paketin adının "The Burning Crusade" olacağını açıkladı. Pakete ilgili henüz ayrıntılı resmi bilgi olmamasına rağmen Bloodelf ve Naga ırkları fisildananlar arasında.

**@ WoW'a üçüncü Savaş Alanı** • Blizzard yeni High-Level-Instance'ları için ilk bilgileri verdikten sonra, sıra üçüncü PvP Savaş Alanı'na geldi. Arathi Vadisi'nde bulunan SA Warsong Kalyonu'nda olduğu gibi düşük LEVEL oyuncuları da barındırabilecek. Şimdilik bölgenin Horde girişi (Hammer-

fall'un kuzeyi) kesinleşmiş durumda. Her iki taraftan 15'ser oyuncunun katılabileceği SA'da taraflar odun, altın ve gıda gibi hammadelerin giriş noktalarını ellerinde tutmaya çalışacaklar. İlk önce 2000 hammadde puanı toplayan ekip oyunu kazanacak. Yenilen takım oyuncuları da topladıkları hammadde tutarına onur bonusu alacaklar. Yeni SA hem büyülüük hem de oyun süresi olarak ilk iki SA'nın arasında olacak. Başarılı oyuncular kendi ırklarına karşıda prestij kazanarak bazı özel eşyaları almaya hak kazanacaklar. Yeni SA'nın bir sonraki yamada yer alıp almayacağı henüz kesinleşmedi. (Dip Not: Yeni Instance Zul'Gurub'un gelecek yamada olacağı kesinleşti.)



↑ WoW Alpha zamanlarında yemek de seçmezdi, binek hayvan da.

#### Senaryo 1

##### Oyuncular tek başına

Oyuncu A:	% 40 Hasar	40 Puan
Oyuncu B:	% 25 Hasar	25 Puan
Oyuncu C:	% 35 Hasar	35 Puan

#### Senaryo 2

##### A tek başına, B ve C aynı gruptalar

Oyuncu A:	% 40 Hasar	40 Puan
Oyuncu B:	% 25 Hasar	30 Puan
Oyuncu C:	% 35 Hasar	30 Puan

#### Senaryo 3

##### A tek başına,

##### B ve C aynı gruptalar ama B sadece Heal ediyor.

Oyuncu A:	% 40 Hasar	40 Puan
Oyuncu B:	% 00 Hasar	30 Puan
Oyuncu C:	% 60 Hasar	30 Puan

#### Senaryo 4

##### Herkes aynı grupta

Oyuncu A:	% 40 Hasar	33 Puan
Oyuncu B:	% 25 Hasar	33 Puan
Oyuncu C:	% 35 Hasar	33 Puan

ça rütbe alıyor ve puanınıza göre bulunduğuuz rütbedeki diğer kişilerle kıyaslanarak sıralamada yerinizi alıyorsunuz. Ayrıca çeşitli rütbelere ulaşıkça belirli ekstraları (tabard, silah, epic mount vs) kullanmaya hak kazanıyorsunuz. (Tüm rütbe isimlerini ve

ödülleri [www.wow-europe.com](http://www.wow-europe.com)'da bulabilirsiniz.) Fakat rütbenizin düşme ihtimali de her zaman var. Ayrıca 9.derecede olduğunuz bir kılıcı 8'e düşüğünüzde kininden çıkaramayabilirsiniz.

Şimdi öldürdüğünüz düşmanın beraber ilk aldığıınız puanlardan başlayalım. Kabaca baktı-

ğımızda bu puanları gerçek oyunculardan kazandığımız XP'ler olarak görebiliriz. Yani kestiginiz yüksek seviye oyuncular daha çok, düşükler ise daha az puan getirecektir. Burada da XP sistemindeki renk kodlamaları kullanılıyor. Gri oyuncular puan getirmiyor. Bunun dışında mağlup edilen düşmanın rütbesi ve kaçınıcı seviye olduğu kadar sizin seviyeniz de rol oynuyor. Sadecə 60. seviye oyuncular OP'de uç sınıra ulaşabiliyorlar. Ayrıca bir rakibi her öldürdüğünüzde %25 daha az puan alıyor ve 5. seferle beraber puan alamama başlıyorsunuz. Bundan sonra ancak öldürdükten 24 saat sonra bu oyuncudan tam puan alabiliyorsunuz. Bunun klasik XP sisteminden diğer bir farkı da üst rütbe için ihtiyacınız olan puanı asla kesin olarak bilememeniz. XP sisteminde olduğu gibi burada da bir grupta olmanız önemli role sahip. Puanlar gruptaki üyelerle eşit olarak paylaştırılıyor. Aynı şekilde 5 kişilik gruptarda ekstra bir grup bonusu da ekleniyor. Gruptaki yüksek seviyeli oyuncular diğerlerinden daha yüksek OP alıyorlar. Fakat Raid'lerde bu tür bir uygulama yok. Yalnız gaza gelip sivil NPC'leri veya görev NPC'lerini öldürürseniz Dishonor puanı alıyorsunuz. Her Dishonor ile 10 OP kaybediyorsunuz. -100'den itibarense her Dishonor ile 100 OP'den oluyorsunuz.

#### ONUR PAYLAŞILDIKÇA ARTAR

Birden fazla oyuncu aynı düşmanı öldürdüğünde OP düşmana verilen hasar ile doğru orantılı olarak dağıtılmıyor. Fakat oyuncular aynı grubun içindeyse puan eşit dağıtılmıyor. Olayı bir örnekle açıklayalım. A, B, C oyuncuları toplam 100 OP veren bir düşmana saldırıyor.

Ayrıca Mob'ların verdiği hasar da OP'de göz önünde bulunduruluyor. Yani toplam hasarın %40'u Mob verdiyse oyuncu yalnızca %60'lık bir OP alıyor.

#### MAREŞALİNİ TANI

Sahip olduğunuz puanla alacağınız rütbeyi tahmin etmek



↑ 12.derecedeki bu arkadaşın rütbesi bir hafta oynamayınca 11'e düştü, yazık.

#### @ "Zizzzt nedir kompüter?" • Yurdumuzda sınırlı sayıda olsada

Star Trek dünyada büyük bir hayran kitlesine sahip. Bunun farkında olan yapımcı Perpetual Star Trek Online'ı duyurdu. Oyunda savaş dışında diplomatik yollar da aranabilecek. STO'da yalnızca Federasyon (İnsan, Vulkanlı vs) tarafında olmanızına izin verilecek; yani bir Klingonlu olmak şimdilik uzak gözüküyor. Oyun zamanı sinema filmi Nemesis'ten sonrası olacak. STO'nun en erken 2007'de gelmesi bekleniyor.

@ Age of Empires Online? • Age of Empires 3'ün çıkışına az kala yapımcı Ensemble Studios devasa online oyun konusunda deneyimli sunucu

programcısı aradığını duyurdu. Yoksa ufukta bir AoE Online mi gözüköiyor?

• @ RO2 görücüye çıkıyor • Düşük konfigürasyon isteği ve anime grafikleri ile ilgili çeken Ragnarok Online'nın beta testine çok az kaldı. Gravity Corporation Ragnarok Online 2'yi Tokyo Game Show'da (16-18 Eylül) sunacak. Fuardan kısa süre sonra da RO 2 beta testi başlayacak.

• @ Matrix Yamayıyor • Matrix Online yeni yamasına (7.462) kavuşuyor. Yamaya eklenenek RSI Attribute Reconfiguration Hack alefiyle karakterin özellikleri sıfırlanabilecek. Böylece yeni alınan puanlar arzuya göre yönlendirilebilecek. Ayrıca artık her oyuncu dünya başına 3 karakter açılabilecek.



Oyuncu Tipi	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10
<b>Cok Aktif</b>	4	5	6	7	8	9	9	10	10	10/11
<b>Ortalama Aktif</b>	3	4	4	5	6	6	6	7	7	7
<b>Az Aktif</b>	1	2	3	3	3	4	4	4	4	4/5

sandığınızdan zor. Çünkü rütbeniz ve alığınız OP ile kaçınıcı olduğunuz hesaplanırken bulunduğuğunuz sunucunun ve fraksiyonunuzun o haftaki genel durumdan faydalaniyor. Küçük bir örnek verelim. Bir oyuncu 10k OP yapsın, fraksiyonun OP'si ise 200k olsun. Yani sunucunun toplama katkısı %5. Bir sonraki hafta oyuncumuz 20k OP yapsın, fakat fraksiyonun OP'si 800k olsun. Gördüğünüz gibi oyuncunun bireysel aktivitesi iki katına çıkmasına rağmen o hafta fraksiyonuna katkısı yarıya düştü. Yani o hafta fraksiyonun ne kadar aktif olacağı tahmin edilemediğinden oyuncunun kendini ayarlama şansı da bulunmuyor. Çünkü fraksiyonun o hafta ne kadar aktif olduğu ve sizin fraksiyonla oranla aktiflik dereceniz üzerinde ayrı etkilere sahip. Oynadığınız sunucu PvP adına ne kadar aktifse o kadar fazla puan toplayabilirsin-

niz. Bu nedenle en yüksek derecelere daha aktif sunucularda ulaşmak daha kolay. Peki rütbeleri (Rank) nasıl hesaplanıyor? Aslında bunun tam formülü yalnızca Blizzard'da bulunuyor. Fakat bunu kâlabalık lönçaların yardımıyla kabaca hesaplayabiliriz. Bunun için sunucunun genel yapısını örnekleylebilecek 80 kişilik bir lönçayı ele alalım. Bnlardan 20'si haftanın yarısını PvP ile geçiren çok aktif oyuncular, 40 tanesi ise ortalama aktiflikte oyuncular olsun. Son 20 ise düşman fraksiyonu karşı belirli aralıklarla mücadele edebilen az aktif kitle olsun. Buna göre bir haftalık oyun süresi sonunda çok aktif oyuncular 12. dereceye, orta seviyede aktifler 8. dereceye ve az aktif oyuncular 5. seviyeye çıkacaklardır. Tabii bu rakamlara hiçbir oyuncunun performansının değişmediği ve herkesin sıfır dan başladığı varsayılarak ulaşılabilir.

Aşağıdaki tabloda bahsettiğim üç oyuncu tipinin onur sisteminin başlangıcından itibaren 10 haftalık oyun süresiyle gelebileceği tahmini rütbeleri bulabilirsiniz.

Tablodan da görüldüğü gibi belli bir dereceden sonra ilerleme durulmaya başlıyor. Örneğin çok aktif oyuncular 10. hafta sonunda hala 10/11. seviyelerde dolaşırken az aktif oyuncular bu sürede ulaşabilecekleri üç noktaya çoktan ulaşmışlardır. Bu noktadan sonra çok aktif oyuncuların işi gittikçe zorlaşıyor. Çünkü yüksek derecelere çıkmak kadar o seviyede kalabilmek bol zaman ve sabır istiyor. Haftalarca sosyal hayatını sıfırlayan bir oyuncu 14. dereceye ulaştıktan sonra yalnızca bir haftalığına zamanını arkadaşlarına ayırsa kendini 1-2 seviye aşağı düşmüş bulabilir.



↑ Dreadlord'lara güven olmuyor. Kimi bağına basıyor,



↑ kimi üstüme.

**ADALET NERDE?**

Birçok oyuncu kendi ilerlemelerini başka oyuncularla kıyaslayacaktır. Fakat kişisel tahminleri çoğunlukla tutmayacaktır. Bir örnek olayı açıklayalım: A oyuncusu geçen haftayı 7. dereceyle tamamlamıştır. Bu haftaki performansıyla 7'den 9'a yükselmıştır. B oyuncusu ise aynı şekilde 7. derecededir, fakat hafta sonunda ancak 8. dereceye yükselebilmiştir. Bu rakamlara söz konusu haftada B'nin A'nın iki katı kadar aktif olduğu bilgisini de ekleyelim. Bu sonuçlara göre yalnızca son hafta göz önünde bulundurulursa bir şeylerin yanlış gittiği düşünülecektir. Fakat işin aslı şu şekildedir: A vatandaşı hafta başlarında zaten 7. derecenin %99'unu doldurmuş durumdadır. Hafta

içindeki asosyal dakikaların sonunda %102'lik bir artış göstermiş ve %1'lik farkla beraber iki derece birden atlayarak 9.dereceden %1'lik bir bölüm tırtıklaşmıştır. Başlangıçta cebinde %1 olan bahtsız B ise %198'lik performansa rağmen bir üst dercede %1 kala hafta noktalannmıştır. Örneğin abartı olsa da inat yapılan haftalarda daha sakin olunması için bir ibret öyküsü diyebiliriz. Yani sınır sisteminizin sağlam kalmasını istiyorsanız hedefinizi haftalık periyodlar yerine geniş bir zaman dilimine yayarak belirlemelisiniz.

**GENÇLİĞİMDE ONURUN HESABI TUTULMAZDI**

Tekrar özetlemek gerekirse elimizde yükseldiğimiz bir rütbe çizelgesi ve her hafta güncellenen

bir haftalık liste bulunuyor. Bu ikisinden oluşan bir fonksiyon da o haftaki genel sıranızı belirliyor. Ancak yukarıda da sıkça andığım gibi bilmem yan etken ve Blizzard'ın mutfağındaki formüller nedeniyle kesin tahmin yapmak imkânsız. Bu nedenle Diablo'daki XP aşınızı aman ha OS ile WoW'a taşımayın, eğlennenmenize bakın. Zaten gerçek onur online ortamda birşeyleri "bileğinin hakkıyla" yapabilmek değil midir? Hoşçakalın, WoW'suz kalmayın. ■

# GÖKER'İN MOD GÜNLÜĞÜ

**C&C Generals: Capellan Solution**

Birbirine düşman aileler, entrikalar, bir-birine çook uzak kardeşler. Battletech evreni bir melodram için harika bir malzemeye sahip. Fakat olaylar 3060 yılında geçince taraflar aralarındaki anlaşmazlıklarını aracıyla değil dev savaş robotlarıyla çözmemi tercih ediyorlar; yani Mech'lerle. Battletech evrenine en yakın oyun robotların kokpitine geçtiğiniz Mechwarrior serisiydi. Capellan Solution'da ise daha yukarı çıkarak tüm

orduya komuta ediyorsunuz.

Mod üç tarafa ev sahipliği ediyor: 30 yıl ve büyük savaşlar sonunda birçok yıldız sistemini ele geçiren Konfederasyon Capella, buna karşı çıkan St. Ives ve barış için (kendi yöntemleriyle) ara bulmaya çalışan Star League Defence. Her fraksiyon iki alt gruba bölünerek 6 farklı ordu oluşturuyorlar. Birimler arasında efsaneleşmiş Marauder ve Cyclops gibi Mech'ler bulunuyor. Mech'ler Gene

rals'in tanklarının yerini aldığından oran için piyadelerin boyu küçültülmüş. Mod Generals haritalarına ilave olarak 4 multiplayer haritası ekliyor. Yeni bir Mech Commander özlemi duyanlara önerilir.

**Web:** [www.battletechmodproductions.com\btgenerals](http://www.battletechmodproductions.com\btgenerals)

**Versiyon:** Beta 1.51

**Boyutu:** 144 MB

**LEVEL Puanı:** 7\10

**Half-life 2: Eclipse**

Yaklaşık altı aydır kolejli bir grup Half-Life 2 için fantastik bir dünyada geçen tek kişilik bir mod hazırlıyor. Fakat bu zaman yalnızca üç bölümün sonlanmasına yetti ki bu da üç saatlik bir oyun süresi demek. Üçüncü şahıs bakış açısından oynanan Eclipse'de babasının ardından yollara düşen genç büyüğü Violet'le eski bir şatonun kalıntıları arasında koşturuyoruz. Violet telepatik güçleri (Gravity Gun?) sayesinde taş, masa ve dev balkabaklı gibi hareket eden nesneleri düşmanlarına fırlatıyor.

Modun savaşları oyuncuları pek zorlamıyor. Çünkü mod sırasında savaşmaktan çok bulmacaları çözmeye vakit harcıyoruz. Böylece mod aksiyondan çok bir adventure havasında ilerliyor. Aslında modun farklı bir misyonu var. Çünkü modu kurup kırmızı yapraklar arasında parıldayan sonbahar güneşini görünce Source Engine'in farklı oyun türleri için ne kadar uygun olabileceğini görüyoruz. Çalışmalara son verilmeymiş Eclipse bulmacaları ve atmosferiyle çok başarı-

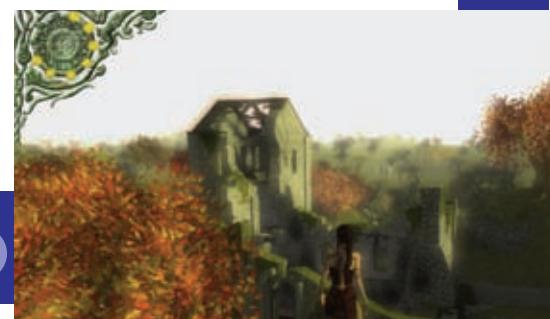
lı bir adventure olabilirmiş. Eclipse'i aşağıdaki adreste ve bu ayki LEVEL DVD'de bulabilirsiniz.

**Web:** [www.eclipsegame.com](http://www.eclipsegame.com)

**Versiyon:** Final

**Boyutu:** 228 MB

**LEVEL Puanı:** 7\10 ■

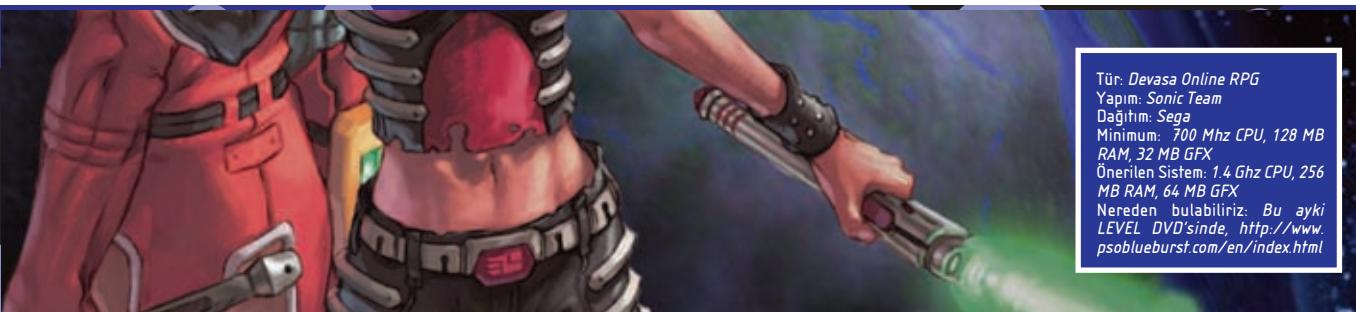




# PHANTASY STAR ONLINE: BLUE BURST

Guild Wars sarmadı ise bir de bundan verelim

Yazan | Jesuskane



Tür: Devasa Online RPG  
Yapım: Sonic Team  
Dağıtım: Sega  
Minimum: 700 Mhz CPU, 128 MB RAM, 32 MB GFX  
Önerilen Sistem: 1.4 Ghz CPU, 256 MB RAM, 64 MB GFX  
Nereden bulabiliriz: Bu ayki LEVEL DVD'sinde, <http://www.psblueburst.com/en/index.html>

Cekik gözülü dostlarımız hemen hiçbir konuda dur durak bilmiyorlar. Bir oyuna dadandılar mı yıllarca peşini bırakmıyorlar ayrıca. Phantasy Star da bu sapıntılarından bir tanesi. Öyle bir sapıntı ki birden fazla platformda yer alan oyuncunun pek çok farklı sürümü bulunuyor. Elbette biz bunlara kafa patlatmayacağımız burada ayrı ayrı. Merak edip LEVELDVD'den kurduğunuz oyunuza sıkı bir başlangıç yapmanız için yardımcı olacağız.

Oyunu kurup ilk kez çalıştırıldığımızda bizden Account (hesap) bilgileri istenecek (kullanıcı adı ve parola). Bir hesap sahibi değilsek Create Account seçeneğini tıklayıp gerekli bilgileri verdikten sonra hesabımıza yaratacağız. Oyunun ilk 15 günü bedava ancak sonrası değil, sakın unutmayın. Eğer isterseniz kaydınızı yaptıktan sonra girip Cancel Account deyin. 15 gün sonra hesabınız otomatik olarak kapatılacak ve kredi kartınızdan para çekilmeyecektir.

Tek bir hesap ile 4 ayrı karakter yaratmamıza izin veriliyor. Karakterlerimizin saç, boyu, posu gibi özellikleri keyfimize göre oynayabiliyoruz. Karakter yaratırken tek önemli seçimi karakter türünü belirlerken yapıyoruz. 3 ayrı tip mevcut. Ranger, isminden anlaşıldığı gibi menzilli silahlar ile daha başarılı, ayrıca belli debufflar yapabiliyor. Hunter: Yakın dövüş için seçin. Force: Combat'tan çok iyileştirme

özellikleri ağır basıyor, ancak hem yakın dövüşten hem silahlardan nasibini alıyor.

## EPISODE I

Karakterinizi yaratıp sunuculara bağlanmaya çalıştığınızda sizden önce bir Ship ardından bir Block seçmeniz istenecek. İsimler başka şeyler işaret ediyor olsa bile, her Ship'i bir sunucu, Blockları da sunucuların alt kanalları olarak düşünebilirsiniz. Her Ship ve Block belli sayıda oyuncu barındırabiliyor. Bu yüzden birine bağlanamazsanız bir diğerini deneyin. Ship ve block seçiminizi yaptıktan sonra Visual Lobby denilen ortamda bulacaksınız kendinizi. İsmi gibi bir lobi vazifesi gören bu alanda diğer oyuncular ile tanışabilir, bir gruba katılabilir ya da kendi grubunuzu başlatabilirsiniz. Bu işlemleri lobi

de bulunan terminaller kullanarak yapabilirsiniz. Girdiginiz lobi de hiçbir oyuncu yoksa terminallerin yanında bulunan Teleporter'ları kullanarak aynı Ship'te bulunan diğer Block'lara geçiş yapabilirsiniz.

## EPISODE II

Grubunuzu oluşturduktan sonra (bir tek siz de olsanız) şehirde bulunan Guild'e teleport edileceksiniz. Şehirde yan (Principals veya Lab Roomdan) ve ana (Hunters Guild'den) questleri alabilir, bankaya (Check Room) eşya yada para yatırabilir, alışveriş yapabilir (Shops), ne olduğu belirsiz nesneleri (Tekker) tanımlayabilir ve kendinizi iyileştirebilirsiniz. Ana ve yan

questlerin dışında, rastlayacağınız tiplerin özel istekleri de yerine getirebilir, böylece biraz para kazanabilirsiniz. Şehirde işinizi bitirip questle-

zin izin verdiği belli teknikleri öğrenebiliyorsunuz. Sağlığınıza doldurma, ölü bir oyuncuya rezleme gibi özellikleri bu teknikler ile elde ediyorsunuz. Bir iki debuff yanında, Fireball, Ice Attack, Lightning Bolt gibi saldırı teknikleri de mevcut.

rastlanan silahları kullanarak takımınıza puan kazandırabilir ayrıca oyun içindeki rütbenizi de yükseltebilirsiniz. Gittikçe dallanıp budaklanan Rank ve Team Rank sistemini kısaca özetlersek, takımınız ne kadar çok puan toplarsa takımlar sıralamasında o kadar yükselir.

Belli puan barajla-



rinizi aldıktan sonra Main Teleporter’ı kullanarak gerçek maceranıza başlayabilirsiniz. Görevleri tamamlayıp karakterinizi geliştirdikçe Main Teleporter’ı (ışınlayıcı) kullanarak gidebileceğiniz mekânların sayısı artacak. Ancak başlarda ışınlayıcıyı kullanarak sadece Ragol gezegeninin yüzeyine gidebiliyorsunuz. İstediğiniz yerden şerefe geçit açan nesnelere henüz sahip olmadığınızdan, tek dönüş yolunuz geldiğiniz yol. Daha başlarda sürekli başarısız olup oyundan soğumaktansa, tecrübeli bir iki arkadaşı edinip onlarla beraber görevleri yapmaya çalışmanız çok daha mantıklı. "Level 20'nin üstünde bir oyuncu neden takılsın buralarda" demeyin ayrıca. Dediğim gibi bir hesap ile 4 ayrı karakter yaratılabilir. Çok daha tecrübeli oyuncuları yeni karakterlerini geliştirmeye çalışırken bulmanız mümkün.

### EPISODE III

Yukarıda bahsettiğim mesleklerde göre belli silahları kullanabiliyorsunuz. Hunter – kılıç, Ranger – ateşli silahlar, Forces – asa. Ancak tüm özellikleriniz kullandığınız silahlar ile sınırlı değil elbette. Oyunda ilerledikçe elinize bazı diskler geçiyor. Bu disklerden sınıfınızı ve mesleğini-

Oyunda sıkça karşılaşacağınız veya kullanacağınız başka bir özellik ise Trap’ler (tuzaklar). Toplamda üç çeşit tuzak mevcut. Damage Trap: Hasar verir. Confuse Trap: Rakibin bir süreliğine kontrolünü kaybetmesine neden olur. Freeze Trap: Rakibi olduğu yerde dondurur. Trap Vision adlı eşyayı edinirseniz, tuzakları görmeniz mümkün. Oyunda sahip olacağınız tek eşya Vision Trap değil elbette. Şehre geçit açan Telepipe yada ölen oyuncuları canlandırmaya yarayan Moon Atomizer diğer ilginç eşyalar.

Oyunun deneme süresinde sadece Level 20’ye kadar yükselmenize izin veriliyor. Episode II ve III’ü oynayabilmek için Level 20 üstü olmanız gerekiyor. Bu da hikâyenin ilk bölümünü tamamlayabilmek için 15 gününüz var demektir. Bundan sonrası elbette size kalmış. Oyunda tek başınıza Guild Wars tadında oyunda ilerlemek mümkün. Ancak tüm olayı rol yapma olan bir ortamda bu pek de manalı değil. Oyuna girdiğiniz ve lobide ilk kez "merhaba" dediğiniz andan itibaren tüm oyuncuların karakterlerini oynamaya ne kadar meraklı olduklarını göreceksiniz. Info Board’larını okuduğunuzda iyi kötü her oyuncunun evren dâhilinde karakterleri için bir geçmiş yarattıklarını göreceksiniz. Ana menüden karakterinizin bilgilerini değiştirebilir, siz de kendi tanıtımınızı (Introduction) hazırlayabilirsiniz. Buraya yazacıklarınız tüm oyun hayatınızı derinden etkileyeceğinden bazı arkadaşlarınız gibi "Re re re, Ra ra ra Gassray Gassray Cimbombom!" benzeri şeyler yazmanızı tavsiye etmem.

### YOK HAYIR SW DEĞİL

Biraz çevreniz olduktan sonra bir takımı katılabilir ya da kendi takımınızı kurabiliyorsunuz. Görevleri yaparken ele geçireceğiniz bazı ender

rını açtıkça, takımınız için belli izinleri alabilir ya da özellikleri açabiliyorsunuz. Takım bayrağı, takıma özel soyunma odası, takım oyuncu limitini yükseltmek gibi. Takım limiti 10 oyuncu ve 2 lider iken, puanlarınızı kullanarak alacağınız genişlemeler ile bu rakamı 100 oyuncu ve 10 lider kadar çıkartabilirsiniz.

Phantasy Star Online PC’lerimiz için biraz geri kalmış grafiklere sahip. Ancak dur durak dinlemiyor ve inatla en az DirectX 9b istiyor. Canavar oyunları için upgrade ettiğimiz sistemlerimizin PSO’da bir sorun çıkartması çok zor gibi görünüyor. Zaten en büyük problemi grafiklerden ziyade kontroller ile yaşıyoruz. Gamepad için tasarlanan kontrol sistemi PC’lerimize uyarlanmıştır. Ancak yine de girip bir iki ince ayar yapmak zorunda kalıyorsunuz. Ayarları değiştirmeden oyuna girerseniz F1 tuşu ile ana menüye girebilirsiniz. Şimdi neden yazdım ben bunu buraya? Çünkü oyuna ilk girdiğimde bön bön baktım etrafı. Bırak menülerini onu bunu, lobiden çıkmadım bir saat boyunca. Ayrıca F1 tuşu ile de F tuşlarının fonksiyonlarını görebilirsiniz. Oyuna başladan önce en iyisi mi kontrolleri bir gözden geçirin siz.

Kontrol sorununu hallettikten sonra geriye arkanıza yaslanıp oyunu oynamaktan başka bir şey gelmiyor. Yılanmasına rağmen hala ek paketler ile genişleyen oyun, farklı platformlardan oyuncuları da bir araya getirmeye devam ediyor. Bağımlısı olup kalmasanız bile her ne oynuyorsanız biraz ara verip, 15 günlük bir tatil yapabiliyorsunuz. Deniz, kum, güneş yok belki ama bol bol eğlence var en azından. Kalın sağlıcakla. ■

# MOBİL OYUN

## DS'ler buluşuyor

Kullanıcılar Wi-Fi testine başladı.

Nintendo DS'ten aylardır beklenen Wi-Fi internet bağlantısı için kullanıcı testi aşamasına gelindi. İnternet bağlantı hızlarını Nintendo'ya bildiren DS kullanıcıları, hazırlanan beta programını indirerek teste katılıyor. Masaüstünde Animal Crossing oyunu temali bir saat şeklinde görünen programın DS'in internet bağlantı hızını ne kadar artırdığı bilgisi Nintendo'ya gidiyor. Eylül sonuna kadar teste devam edecek olan Nintendo, toplanan verilerle Wi-Fi bağlantı programına son halini verecek. Yıl sonunda kullanılmaya başlanacak WiFi'nin öncü oyunları Mario Kart ve Animal Crossing olarak belirlendi. Bağlantı sayesinde oyuncular

birbirlerine karşı oynamakla kalmayıp DS'leriyle internette de dolaşabilecekler. Bu arada biz bu satırları yazarken henüz bir değişiklik olmamıştı ama DS'in Amerika fiyatının 20 dolar civarında bir düşüş bekleniyor. Kimi analistlere göre 30 doları bulacak olan fiyat düşüşünün, çıktığı günden beri fiyat değişmeyen DS için satış patlaması yaratması mümkün. Nintendogs'un çıkışından hemen önceye getirilen indirim sayesinde Nintendo bir taşla iki kuş vurmuş olacak. Muhtemelen DS'ini almak



İçin bu indirimi bekleyen kullanıcıların ilk oyunu Nintendogs olacak.

## PSP-OS UYUMU

PSP ortamında Windows yaşıyor mı?

Cıktığı günden beri kullanıcıları tarafından üzerinde denen medik numara bırakılmayan ve çoğu işkenceden de sağ salim kurtulmayı başaran PSP üzerinde son olarak işletim sistemi deneyi yapıldı. PlayStation 3'te Linux ve Macintosh'un Tiger işletim sistemlerini çalışabilecek olmasından esinlenen PSP Update web sitesi, Windows, FreeDOS, Linux, DLX Linux, NetBSD, OpenBSD, PicoBSD, Pragma Linux, Debian 3.0r0



ve 2.2r5 gibi çoğu işletim sisteminin PSP üzerinde çalışabileceğini gösterdi. Sony, taşınabilir PlayStation'ı yaparken bunun aynı zamanda bir el bilgisayarı da olmasını planlamıştı amaümüzdeki aylardan itibaren bu sayfada, yaratıcı kullanıcıların Linux ve Windows tabanlı PSP'lere getirecekleri yeni kullanım alanlarına dair haberleri görmeye başlayacağınızı şimdiden garanti edebiliriz.

## GIZMONDO Amerika yolcusu İngiltere satışları yolculuğu geciktirdi.

İki ay önce tüm detaylarıyla tanıttığımız İngiliz mobil oyun konsolu Gizmondo, Avrupa'da piyasaya çıktı. Önceden açıklanan plana göre 13 Ağustos tarihinde ABD pazarına da girmesi gerekiyordu ama geçtiğimiz günlerde yapılan bir açıklamaya göre plan bir süreliğine erteledi. Gizmondo Europe Başkanı Carl Freer'in sunduğu basın bildirisine göre İngiltere pazarına beklenenden hızlı bir şekilde giren cihaz, kısa sürede eldeki stokların erimesine neden oldu. Bu şartlar altında ABD pazarına girmenin mümkün olmadığını söyleyen Freer, ABD'ye ilk adımda 500 bin adet Gizmondo gireceğini ama bunun için ekstra zamana ihtiyaç duyduklarını belirtti.

Freer'dan sonra açıklama yapan bir başka Gizmondo yöneticisi James Beaven ise erteleme için tek gerekçenin stoklar değil, Amerika sürümü için gerekli olan iki bileşenin henüz tamamlanmaması olduğunu söyledi. Bu bileşenlerden biri Gizmondo'nun uydu navigasyon yazılımı, diğeri ise Amerika pazarı için özel olarak hazırlanan bir oyunmuş. Cihazın ABD'ye girişi için resmi ağırlardan yeni bir tarih duymak şimdilik mümkün değil ama online sipariş alan bazı büyük Amerikan teknoloji marketler Gizmondo için 20 Eylül tarihini gösteriyor.



## Üreyle çalışan telefon

Nokia üresi olan var mı??

Fikir ilk kimden çıktı bilemiyoruz ama Singapurlu bir grup fizikçi üreden elektrik üretebilen ilk pil yapmayı başardı. Bildiğiniz "çiş" ile çalışan bu piller özellikle şeker gibi hastalıkların testlerinde kullanılmak üzere tasarlandı ancak acil durumlarda cep telefonlarını çalıştırabilecek kadar da gelişmiş ve kullanışlı. Bizim dalga geçtığımızda bakmayın, Singapur Biyomühendislik ve Nanoteknoloji Enstitüsü (IBN) tarafından geliştirilen pil, hem küçük hem ucuz hem de doğal olması sebebiyle bu alanda önemli bir icat olarak kabul ediliyor. Cep telefonlarını şarj edebilmesi ise sadece ne kadar kullanışlı olduğunu göstermesi açısından önemlidir, cihazın birincil kullanım alanı bu değil.

Cihazı geliştiren araştırma grubunun başkanı Dr. Ki Bang Lee "Yıllardır basit yollardan hastalıkları teşhis etmeye yarayan ucuz, kredi kartı büyüklüğünde, kullanıat biyoçipler geliştirmek için uğraşıyoruz. Ürettiğimiz pil, böyle cihazlara elektrik sağlamak konusunda biçilmiş kafan" diyor. Yeni üretilen pil, ince magnezyum ve bakır levhalar arasına yerleştirilmiş ve bakır kloridle ıslatılmış bir tabaka kâğıttan oluşuyor. 60mm x 30mm ebatlarındaki ve 1mm kalınlığındaki pilin tek ihtiyacı olan şey, tuvalette gitme ihtiyacı içindeki bir kullanıcı...

# Mobil ekranlara taze kan

**Shader Model 3 destekli grafik işlemciler hazır**

Intel ve Nintendo gibi büyük firmalara kendi ürettiği teknolojileri isim haklarıyla birlikte satan İngiliz IP şirketi Imagination, kablosuz mobil cihazların görüntü kalitesini geliştiren yeni bir grafik çekirdek teknolojisi geliştirdiğini açıkladı. 90nm'lik R SGX ismi verilen ve firmanın PowerVR Series5 grafik kartı ailesinin parçası olan yeni çiplerin özellikle yeni

nesil cep telefonlarında kullanılmak üzere tasarlandığı belirtiliyor. Linux, Symbian, WinCE ve Windows Mobile OS altında çalışan DirectX9+, OpenGL ES 2.0 ve D3D desteği olan yeni ürün ailesi üç farklı konfigürasyona sahip. Bunlar 200 MHz hızında, saniyede 200 milyon ile 1.2 milyar piksel arasında değişiyor. PowerVR SGX kullanan cihazların saniyede-

ki poligon performansı ise 2 milyon ile 13.5 milyon arasında değişiyor.

Imagination, yeni teknolojisinin gelişmiş cep telefonlarının ve avuç içi bilgisayarların yanı sıra arabalardaki küresel konumlandırma sistemlerinde (GPS) ve tabii film, oyun gibi eğlence amaçlı nıma sahip cihazlarda kullanılacağını söylüyor.

## ÜRÜN İNCELEME

**Telefonların "N" fotojeniği**

## Nokia N90



Dijital kameralar kendilerine ait pazarı kameralı cep telefonlarına kaptırmamak için ne kadar uğraşsa da mobil telefon üreten firmalar sürekli gelişen modelleriyle bu alandaki kararlılıklarını ortaya koymaya devam ediyor. Bu mücadelenin öncülerinden biri de Nokia. Firmanın gelişmiş multimedya özellikleriyle öne çıkarttığı "N series" telefonlarının sonucusu Nokia N90, kameralı telefon-dijital kamera karışmasındaki güçlü ürünlerden biri olacak gibi görünüyor.

Dünyanın en saygın lens markası Carl Zeiss tarafından Nokia için özel olarak üretilen lensi ve 2 megapiksellik çözünürlüğyle N90 gördüğümüz en iddialı cep telefonu kameralarından birine sahip ama bu, cihazın tek özgürlüğü değil. 112x51x24mm'lik ebatları ve 173 gramlık ağırlığıyla küçük telefon standartlarının "azıcık" dışına taşsa da, gelişmiş kamerasının yanı sıra ekran büyülüğu ve rahat tuşları da bu durumu açıyor.

Nokia N90, 100 derece döndürülebilir (neden 180 değil?) kapağının iki yüzeyinde yerleştirilmiş iki ekranıyla, telefonundan çok kamerasını kullanacağınız türden bir cihaz. Biri 128x128 piksel ölçülerinde ve dış kapakta, diğeri 352x416 piksel ve kapağın içinde yer alan iki ekran da "anları ölümsüzlestirmek" için kullanılıyor. 65 bin renk seçeneğine sahip dış kapak ekranı, tek tuşla görüntü yakalamak için pratik bir çözüm. Zaten N90, kapağı kapalı iken telefondan çok diji-

tal kameraya benziyor.

Kapağı açığınızda ise tüm akıllı telefonlarda bulunan özelliklerin yanı sıra 2.1inç büyüğünde sahip 262 bin renkli ve son derece net görüntü sağlayan pırıl pırıl bir ekranla karşılaşorsunuz. Geniş bir skalada parlaklık ayarı yapabildiğiniz bu ekran, N90'in her anlamda en "göz alıcı" parçasını oluşturuyor.

Yüksek kalitede fotoğraf ve video çekebilen, oynatabilen, bu dosyalar üzerinde düzenleme yapmanıza izin veren, MS Office uyumlu QuickPoint, QuickWord, QuickSheet uygulamalarını çalıştırabilen ve Acrobat Reader'ı olan, AAC ve MP3 formatlı müzik dosyalarını çalan ve Opera web tarayıcı ile internette dolaşmanızı sağlayan bir telefon için 31 MB dahili hafıza yetersiz görünüyor değil mi? Neyse ki cihaz 64 MB'lık bir ek hafıza kartına sahip. Ayrıca verilerinizi saklamadan ve aktarmadan tek yolu da bu değil. N90'la birlikte gelen Nokia PC Suite Image Store programı da video ve fotoğraflarınızı bilgisayarınızda yüksek çözünürlüklü olarak saklamamanız için kullanılıyor. Bununla birlikte, bir USB kablosuya bağlanarak ya da yazıcı uyumluluysa Bluetooth üzerinden ya da MMC kartla kablosuz olarak fotoğraflarınızı doğrudan yazıcıya da iletebiliyorsunuz.

Avrupa genelinde fiyatı 725 Euro civarında olan Nokia N90, yüksek fiyatının hakkını veren son derece gelişmiş bir telefon ve iyi bir kamera. Ama daha azla yetinebilenler için hem hantal hem de pahalı görüneceği kesin.

**Mevsim normallerine yakışır bir oyun**

# Lemonade Tycoon

**Yapım:** Jamdat Mobile **Dağıtım:** Mobilink **Tür:** Tycoon **Multiplayer:** -



Limonata satmak dahil her işin kendine göre incelikleri var. Zamanında Apprentice'de bir grup parlak işletme mezunuğun limonata satmayı nasıl da beceremediğini izleyenleriniz bunu zaten görmüşü ve muhtemelen "ben olsam" diye başlayan cümleler kurmuştu. Eh, oturduğunuz yerden konuşmak kolay... En azından Lemonade Tycoon'u oynamaya başlayınca bunu fark ediyor insan. Küçük ama çok akıllı bir oyundu. Önce günlük ya da haftalık malzemelerini satın alı-

yorsunuz, sonra uygun bir yer seçimi yapıyorsunuz, kendi limonata tarifinizi uygulayıp bir de fiyat belirlediniz mi işe başlayabilirsiniz. Ama ya buzu fazla koyduysanız? Ya hava kapalıysa? Ya pahalı satiyorsanız? Ya ilkel çalışığınız için müşteriler beklemekten sıkılıp gitdiyorsa? Ya imajınız zayıfsa? Gayet basit görünen bir oyunda bu kadar çok parametre kullanılması doğrusu çok hoşumuza gitti. Otuz günlük "challenge" modu tamamlayıp oyunu yazmayı planlarken, zaman sınırlaması olmayan, sadece kendinize iyi bir limonataci olabileceğinizi göstermenize yarayan açık uçlu modda yedi aylık kariyer sahibi oldukça sonra oyunun gizliden gizliye bağımlılık da yarattığı

anladık. Ama artık küçük bir tezgah başında ve bir banliyö semtinde, eski yöntemlerle iş yapan sıradan bir limonataci değildik. Şehrin en kalabalık alışveriş merkezinde tenteli ve tanınmış bir dükkanımız vardı, limonatayı elle değil makinede hazırlıydık, bir reklâm bütçesine ve üne sahiptik...

Lemonade Tycoon küçük işlerde bile büyük ve detaylı düşünmeyi sevenler için kusursuz bir cep oyunu ama "ben limonatayı sadece içermi" diyorsanız ilginizi çekmeyecektir.

**Web:** [www.mobilink.com.tr](http://www.mobilink.com.tr)

NOT

90

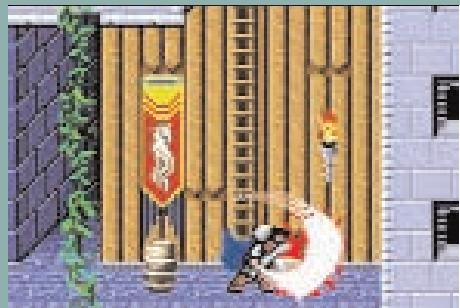
**Tek bir yüzük, tek bir kahraman**

# The Lord of the Rings Trilogy

**Yapım:** Jamdat Mobile **Dağıtım:** Mobilink **Tür:** Aksiyon **Multiplayer:** -



Aragorn'un ne kadar sebatkar, ne denli güçlü, nasıl da soylu olduğunu zaten biliyorduk ama Jamdat'in Orta Dünya evreninde geçen, üstüne de "Üçleme" etiketi basılan oyunu sayesinde kahramanlığının düşündüğümüzden de iyi olduğunu görmüş olduk. LotR Trilogy'de Aragorn Moria'dan gırıp Minas Tirith'den çıkıyor ve Orta Dünya'nın bütün kötülerine tek başına meydan okuyor. Platform/aksiyon karışımı oynanışı ve grafikler, oyunu Tolkien'in kurguladığı dünyadan ve aslini artık ezbere bildiğimiz hikâyeden soyut-



ladığımız zaman hiç de fena değil. Ama insan ister istemez madem konudan bu kadar alakasız bir oyun yapacaktınız, ne diye sevenlerinin tepkisine neden olacak bir serinin ismini kullandınız diye sormak istiyor.

Oyunun göze batan bir diğer özelliği de tamamının iç mekânlarda geçmesi ve hep aynı kulede yol aldığımız hissini yaratması. Aynı iplerle tırman, aynı ateşlerin üstünden zipla, aynı okulları aynı mızraklıları temizle, aynı mutlu sona ulaş... Yine de iyi bir platform oyununa yakışır animasyonları ve güzel grafikleri nedeniyle kiyamayıp oynayabileceğiniz bir oyun Trilogy.

**Web:** [www.mobilink.com.tr](http://www.mobilink.com.tr)

NOT

75



Devlerin aşkı büyük olur

# Metal Unit

**Yapım:** Mikoishi Dağıtım: Mobilink **Tür:** Sıra tabanlı aksiyon **Multiplayer:** 2 kişi



Robotları yönettiğimiz oyunların kendine has bir huzur duygusu vardır. Bu duygular, çocukluğumuzun robotlu çizgi filmlerle geçmesinden mi yoksa o dev cüsselere duyduğumuz gizli güvenden mi kaynaklanır bilmiyorum ama bütün o karmaşık grafiklerine, anlaşılması zor haritalarına rağmen Metal Unit'i oynarken de huzur doldu içimiz. Hayır, oyun yaşıları karşılıkla karşıya geçirdiğimiz ya da kırılarda koşturarak uçurtma yarıştırdığımız bir



oynamışa sahip değil. Bilakis, boyu boyumuza, level'i level'imize uygun bir rakip bulup kafasına kafasına vurmamız gerekiyor. Sıra tabanlı oynanış stili, rakibi görüş alanımıza alabilmek için gezmesi hiç de zevkli olmayan bir harita üzerinde koşturtmamızı gerektirmesi, kötü düzenlenmiş arayüzü başta Metal Unit'e mesafeli durmanıza neden olabilir. Hele de sizden daha güçlü rakiplere karşı oynamak (zira level1 adam bulmak mesele) sabrınızı iyice taşırabilir. Yine de birbirinden farklı yeteneklere sahip robotlar ara-



sından birini seçmek, ona yeni silahlar alıp gerçek bir rakibe karşı bunları kullanmak, biraz da güçlenince ortaklığını gönül rahatlığıyla karıştırmak çok zevkli. Metal Unit'i her mobil oyuncunun seveceği iddia etmiyoruz ama Robotech izlemiş nesli cezbedecekleri kesin.

**Web:** [www.mobilink.com.tr](http://www.mobilink.com.tr)

NOT

80

**Ölüm hepimiz için...**

# Dead Lead

**Yapım:** Mikoishi Dağıtım: Mobilink **Tür:** Shoot'em Up **Multiplayer:** 2 kişi

 Cep telefonundan yurtdışını aramak, sonraki birkaç ay telefonu kilitli bir sandıkta tutmanız gerektirebilir ama mobil oyunlar sağ olsun, dünyanın bir ucundaki insanlarla iletişim kurmakla kalmıyor, üstlerine ateş bile edebiliyorsunuz! Dead Lead de böylesi masum arzularımızı tatmin edebildiğimiz oyunlardan biri. Oyuna kayıt olduktan sonra, öncelikle tek kişilik senaryoyu oynamanızı öneririz yoksa elâleme madara olma ihtimaliniz var. Zaten hikayesi hiçbir şeye benzemesi de tek kişilik oyunu kısa sürede oynayıp bitirecek ve bu arada pratik kazanmış olacaksınız, o yüzden acele etmeyin.

Dead Lead'in özü Moorhuun'daki gibi siperlerin arkasından çıpır bir süre bekledikten sonra tekrar gizlenen hedefleri vurmaktan ibaret. Oyundaki bilimum silahı da aynı yöntemle toplayorsunuz. Sizi sabit tutup hedefleri hareket ettirdiğinden Dead Lead'in kontrolleri son derece basit ama oyunda hedef sayısı giderek artarken hedeflerin açıkta durma süresi de zamanla kısaldığı için giderek zorlaşan bir tarzı var. Ayrıca topladığınız silahlar yeni seçenekler yaratıldığı için (makinelik silahla otomatik nişan almak, shotgun'la aynı hatta duran üç düşmisi birden indirmek, el bombasıyla ekranda herkesi öldürmek gibi) dümdüz oynamak yerine kafanızı da kullanmanız ge-

rekebiliyor. Oyunun iki kişiye izin veren çok oyunculu modunda ise tek kişilik moddaki eylemlerinizi aynı anda iki kişi yapıyorsunuz. "Multiplayer"ı seçtiğinizde oyun GPRS üzerinden kayıtlı kullanıcılarından online olanları gösteriyor. İstediğiniz seçip oyuna davet ediyorsunuz ve en az dayak iyerek en çok hedefi vuran oyunu kazanıyor. Çocuk oyuncası mı? Oyundaki psikopat arkadaşlara denk gelene kadar ben de öyle düşünüyordum...

**Web:** [www.mobilink.com.tr](http://www.mobilink.com.tr)

NOT

85



# Dungeon Siege II

**Yaşasın, yine bol bol yaratık keseceğiz**

Yazan Eser Güven



Aslında DSII sizin de rahatça tahmin edebileceğiniz gibi 6 sayfaya geçişitirebilecek bir oyun değil, zaten bizim de geçiştirmek gibi bir niyetimiz yok. Oyunda birbirinden uzun 3 tane Act, her bir Act'te yaklaşık onar Chapter ve her bir Chapter'da da birçok ana ve opsiyonel görevler mevcut. Bu ayki yazımızda yalnızca ACT I'ye deðindik, diğerlerini de hazırlamak için şimdiden çalışmaya başladık. Bekle bizi Aranna, geliyoruz!

## CHAPTER 1 THE SIEGE OF GEILYN BEACH

Oyunun bu giriş kısmında tüm Chapter boyunca uyarılarla yönlendirilecek ve bu sayede oyun arabirimine alışacaksınız. Bu kısmında herhangi bir hata yapma ihtimaliniz de olmadığından rahatça oynayabilirsiniz. Talimatları izlediðinizde en sonunda bir maðara girecek ve tapınağa ulaşacaksınız. Bundan sonra kısa bir demonun ardından kendinizi pek de iyi olmayan bir durumda bulacaksınız.

## CHAPTER 2 PRISONER OF WAR

Kendinizi bir hücrede bulacaksınız. Önce etrafınızdaki diğerleriyle, sonra da muhafiz ile konuşun. Hücrenizden çıkarılmanızı rað-



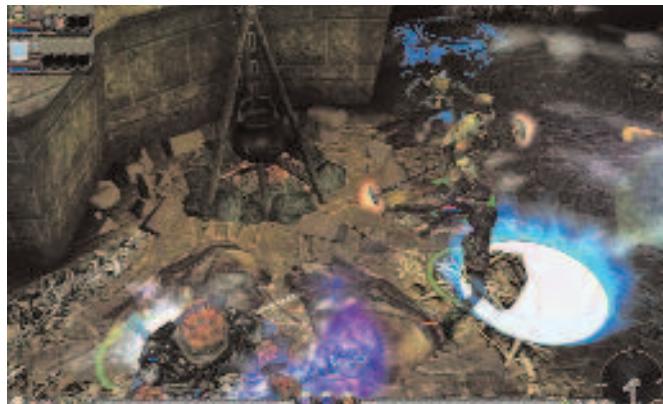
men aslında hala esirsiniz ve kendinizi Dryad'lara kanıtlamanız gerekiyor.

Öncelikle Blacksmith'e gidip verdiği görevi alın. Lumilla ile konuşarak ondan da görevi alın, istediği Nettle Cluster'ları ormada bulabilir veya binanın dışındaki satıcıdan alabilirsiniz.

Ormana çikıp görevleri yapmadan önce kendinize bir yardımcı alın (ilk aldığınız yardımcı ücretsiz olacak). Alacaðınız kişinin ana karakterinizi tamamlayacak özellikle olmasına özen gösterin, yani eğer büyükü kullanıyorsanız yardımcınız yakın dövüşle re girebilen biri olsun. Şehirden dışarı çıkin, yere indiðinizde muhafiz size ileri karakola kadar eşlik edecek. Karakola ulaþığınızda yaratıkları öldürerek esiri kurtarın.

## CHAPTER 3 THE MORDEN TOWERS

Pusulanızdaki ok yönünü takip ettiðinizde birinci kuleye ulaşacaksınız. Yaratıkları öldürüp esiri kurtardıktan sonra sıra kuleyi ateþe vermeye geliyor. Kafesten alacaðınız sopayı ateþe tutarak yakın ve kuleyi tutuþturup geri çekilin. Böylece kulenin güvenli biçimde havaya uçmasını sağlayacaksınız. Yola devam ettiðinizde bir Teleporter ve yan tarafta da iki tane büyü sözü bulacaksınız, büyü sözleri sayesinde grubunuza çeþitli buff'lar kazandırı-



bilirsiniz.

Yola devam ederek ikinci kuleyi de aynı şekilde yakıp yok edin. Bir süre daha ilerlediğinizde Hak'u tarafından saldırıya uğrayan bir kadın göreceksiniz ve ondan Hak'u görevini alabileceksiniz. Hak'u mağarası üçüncü kuleyle dördüncü kule arasında, dördüncüye daha yakın bir yerde bulunuyor. Ancak buraya hem girmeyin, daha sonra buraya geri döneceğiz, yalnızca yerini öğrenmeye bakın.

Dördüncü kule de havaya uçtuktan sonra biraz ilerde bir Teleporter bulacaksınız. Şehre geri dönün ve Celia ile konuşun. Chapter'ı tamamlamak için Great Hall'a girerek Taar ile konuşun. Görünüşe göre kaptığınız hastalığı tedavi edebilmek için Elven Shrine'daki pinara gitmeniz gerekiyormuş.

## CHAPTER 4 THE PLAGUE

Şimdi Eirulan'daki diğer görevleri almaya başlayabiliriz, ne de olsa artık dolaşabileceğimiz yerler sınırlı değil. Öncelikle hayvan satılan yere doğru gidin ve evlerden birinde Lelani'yi bularak görevini alın. Öldürülen kızıyla ilgili olan bu görevi kabul ettikten sonra oyuncak bebeği almalısınız.

Great Hall'da iki tane kitap bulacaksınız, kitapları okuduktan sonra (bunu sizden Telinu istemişti) dışarı çıkmak ve hayvan satılan yere gidin. Burada Neda ile konuşun ve ona sürekli sorarak Dire Wolf'tan bahsetmesini sağlayın.

Dışarı çıkmak ve merdivenlerden yukarı çıkarak Laenne ile konuşarak safir görevini alın. Asansöre giderek aşağı inin, diğer asansöre doğru giderek yukarı çıkmak ve evine girerek Tamari ile konuşun. Tamari'nin vereceği görev bir örümceği öldürmekle ilgili, bunu da daha sonra halledeceğiz. Kolu çekerek köprüyü indirin. Fenella ile konuşun ve ona bebeği vererek karşılığında bir alın.

Great Hall'da Dire Wolf görevi için konuşmanız gereken büyüğü bulunuyor. Bu noktada üçüncü bir grup üyesi almak için yetenek paranız olması gereklidir, handaki kadınlı konuşarak 500 altına grubunuza üçleyin.

Teleportere girin ve yok ettiğiniz son kulenin oradaki noktaya işinlanın. Pusulanızdaki oku takip ettiğinizde Shrine'a ulaşacaksınız.

nız. İçeride üzerinde hedef olan kapıyı gördüğünüzde grubunuzdan birinin hedefi vurmasını sağlayın ve içerisindeki sandığa ulaşın. Diğer kapıdan geçtiğinizde aşağı inen bir asansör bulacaksınız.

Batı duvarındaki düğmeye basarak gizli odayı açın, burada Lost Sapphire of the Elves görevi için bulmamız gereken gizli odaya giden bulmacayı çözeceğiz. Green Life Cube yiğinına tıklayarak yeşil bir küp alın ve yuvasına takın. Ortaya çıkan kolu çektiğinizde yeni bir kata geleceksiniz. Kuzey duvarındaki düğmeye basarak güneydeki odayı açın. Yellow Sight Cube yiğininden iki tane sarı küp alın ve birini yuvaya yerleştirin. Red Blindness Cube yiğininden iki tane kırmızı küp alın ve kuzey odasındaki kolu çekerek bir alt kata inin. Doğu duvarındaki düğmeye basın, kırmızı kübü yuvasına yerleştirin ve Purple Death Cube yiğininden iki tane mor küp alın. Bunlardan birini yuvaya taktığınızda yeni bir gizli oda açılacak. Elinizde kalan kırmızı, sarı ve mor küpleri yuvalarına takıp kolu çektiğinizde safire ulaşacak ve şu büyüğün kitabılarına sahip olacaksınız: Lesser Chant of Fighter Power, Lesser Chant of Ranger Power ve Lesser Chant of Mage Power.

İkinci kattaki asansör odasından çıktıktan sonra güneye doğrulara ilerleyin. Yandaki odalardan birinin kapısını açmak için 6. level veya üst bir Nature Mage gerekecek. Basamaklardan inmeye başladığınızda sağlam bir çıkışma için hazır olun çünkü odada üç tane Hak'u bulunuyor. Bunlardan iki tanesi hayatı olduğu sürece üçüncüsü de diriltebiliyorlar. Üçünü de öldürdüğünüzde güneydeki kapı açılacak ve pinara girebileceksiniz.

Bu odada da birkaç tane zayıf Hak'u bulunuyor. Onları öldürdükten sonra pinara tıklayarak şisenizi doldurun. Teleporteri kullanarak Eirulan'a geri dönün. Hayvan dükkanının yukarısında Laenne'ye giderek safiri verin ve Taar'a dönerek bu kısmı da tamamlayın.

## CHAPTER 5 THE DRYAD EXILE COLONY

Bu kısmın başında Taar'ı da grubunuza alın. Eğer dördüncü kişiyi alabilecek kadar paranız yoksa (1500 altın) adamlarınızdan birini bırakıp yerine Taar'ı alabilsiniz. Taar aktif karakterken Great Hall'un yanındaki eve girin ve Arianne ile konuşun ve verdiği görevi kabul edin.





Eirulan'dan Northern Greilyn Jungle'a işinlanın. Teleporterden kuzeye ve batya doğru ilerleyerek Health Shrine'a ulaşın. Kuzeye gidip köprüden geçerek Hak'u ayin kampina ulaşın. Kamptan Hak'u Ceremonial Blade'i aldıktan sonra tekrar Eirulan'a işinlanın. Hayvan dükkanının terasına çıkışın ve güney kapısını kullanın. Yol doğuya doğru döndüğünde güneye gidin ve kayaşların arasındaki delikten geçerek küçük mağaraya girin. Burada Arianne'nin bahsettiği yaratık olan Garganturax'ı göreceksiniz, ona zarar vermek için elinizde Hak'u Ceremonial Blade olmasının gerekliliğini.

Ana yola dönün ve doğuya doğru devam edin. Yolda Some Abandoned Ruins isminde yıkıntılar göreceksiniz, kuzey duvarındaki kadehi kullanarak gizli odayı açabilirsiniz. Bu yıkıntıların hemen doğusundaki mağarada Hak'u Witch Doctor'ı bulacaksınız.

Southern Greilyn Jungle Teleporterini bulana kadar doğuya doğru ilerleyin ve Razka's Ruins'e ulaşın. Burada menzilli saldırılara karşı pek savunması olmayan Morden-Viir Spearman Captain ile karşılaşacağınız. Onu öldürdükten sonra doğuya doğru devam edin, kuzeye gidip köprüden geçin ve hemen sağıdaki mağaraya girin.

Mağarayı temizleyerek ilerleyin ve Rokhar's Rift Site'a ulaşın. Rokhar ile konuşłużunuzda Dire Wolf çağrıma ayinine başlayacak ama bu sırada başka yaratıklar da gelecek. Rampage moduna geçerek Rokhar Dire Wolf'u getirmeyi başarana kadar yaratıkları temizleyin. Rokhar ile konusu Eirulan'a dönerek kurdu hayvan saticısına götürün. Tekrar Rift bölgesine dönerek etraftaki hazineleleri toplayın.

Şehre geri dönün ve Arianne ile konuşarak görevi tamamlayın, ardından hayvan dükkanına giderek kurdu grubunuza eleyin. Şimdi tekrar Southern Greilyn Jungle'a dönün ve doğuya giderek Eastern Greilyn Jungle'a girin. Rokhar'a gittiğiniz yeri geçin ve yolu izlemeye devam edin. Doğu tarafında küçük bir kule göreceksiniz, ona doğru gidip birkaç eşya alabilirsiniz. Burası aynı zamanda Dryad Exile Camp'ın hemen dışı.

Oyunda bulunan bir hatadan etkilenmemek için oyunu burada mutlaka kaydedin ve Chapter bitene kadar bu kaydınızı üzereine başka kayıt yapmayın. Dryad kampına girdiğinizde hastalıklı Dryad'ların saldırdığı bir adam göreceksiniz. Burada bir süre bekleyin ve daha sonra hastalıklı Dryad'ları öldürerek adamlı konuşsun. Adam bir Azunite Scholar ve size Valdis'le ilgili bilgiler verecek ve Chapter tamamlanacak. Bazı durumlarda tüm Dryad'ları öldürseniz bile adam yardım istemeye devam ediyor, eğer bu gerçekleşirse hata siz de buldu demektir ve önceki kaydınızı yükleyip tekrar denemekten başka bir şansınız yok.



## CHAPTER 6 LEAVING GEILYN ISLE

Azunite Scholar ile tekrar konuşüzde size doğu yoluna açacak. Ancak siz bu yola gitmeyin ve batı yolundan ilerleyin. Incantation Shrine'ı geçtiğinizde ufak bir mağara bulacaksınız ve bu mağaradaki Hrawn'dan The Hak'u görevini alabileceksiniz. Hrawn'ın yanından ayrılin ve Dryad kampına dönün ve yeni açılan yoldan ilerleyerek Eastern Greilyn Jungle Teleporterine ulaşın ve Western Jungle'a geçin. Batıya doğru giderek eve ulaşın ve kapiyi çalın ve içerisindeki adamı öldürün.

Eastern Jungle'a işinlanın ve Hrawn'ın mağarasına girip basıyla konuşarak ödülüünüze alın. Şimdi Eirulan'a dönüp revirdeki Hesla ile konuşarak ödülüünü artırin. Eastern Jungle'a dönün ve yoldan ilerleyin. Yıkıntılarla ulaştığınızda yol güneye dönecek ve bir köprü göreceksiniz. Yıkıntılarla girin ve birkaç Hak'u öldürdükten sonra demirci Feldwyr'i bulun. Onunla konuşarak görevini kabul edin.

Feldwyr'in hemen güneyinde odada bulunan asansör sizi yıkıntıların yukarıındaki kilitli kuleye götürüyor. Kapı içinden açarak kendinize kestirme yol yaratılabilsiniz. Demirci ile konuşuktan sonra açılan doğu kapısından geçerek ilerleyin.

İkinci merdivenlerden indiğinizde kuzeye doğru gidin (sola dönerek). Karşınıza çıkan Hak'ulları öldürün ve Feldwyr'in örsünü bulun. En doğudaki odadaki duvarda bulunan kolu çekerken ortadaki odayı açabilir ve hazine sandığı bulabilsiniz. Geri dönüp güneye doğru gittiğinizde 22. level yaratıklar göreceksiniz, şimdilik buralara bulaşacak kadar güçlü değiliz, o yüzden dışarı çıkmak daha doğru olur.

Feldwyr'den ayrılip güneye doğru giderek köprüden geçin. Bir bir mağaradan geçtikten sonra bir kule bulacaksınız, kuledeki Ranger Vix mağaralar boyunca size katılmayı öneriyor. Ayrıca bu kulede Lesser Chant of Ranged Awareness da bulabilsiniz.

Vix'in kulesinden geçtikten sonra Upper Kithraya Caverns'e gireceksiniz. Yolun sonuna doğru ulaştığınızda iki yol göreceksiniz, güneybatıdaki dar olana girip yaratıkları temizleyin, geri dönün güneydoğudaki yoldan ilerleyerek Lower Kithraya Caverns girişine ulaşın. Mağarada ilerlediğinizde Vix'in askerlerinden biriyle karşılaşacağınız. Onu geçtikten sonra ulaştığınız yol aramında güneye doğru giderek Kithraya Hive Queen'i bulun ve öldürerek kafasını alın.

Diger tarafa doğru gidince Eastern Greilyn Beach'e çıkacaksınız. Buradaki yaratıkları öldürün ve Shard'ı yok edin, sahile inin

ve Scholar ile konuşun. Konuşmanız bittiğinizde bir portal açılacak, buradan ulaşacağınız çöl kampında Captain Suzor ile konuşsun.

## CHAPTER 7 SECRET OF THE AZUNITE DESERT

Captain Suzor ile konuştuktan sonra arkasındaki eve girin ve Bamar ile konuşun. Sizden içeceğin birşeyler isteyecek, Chapter 4'te Fenella'dan almış olduğunuz birayı ona verin, size karşılığında kedi kaburgası veriyor. Eirulan'a geri dönün ve Falls kısmına giterek Tamari ile konuşun. Hanın üst katına çıkışın ve Jordhan ile konuşun. Sizden et isteyecek, ona da kedi kaburgalarını vererek karşılığında Xeria heykeli alın. Bu heykeli kasanıza koysanız iyi olur çünkü ancak Act II'de işinize yarayacak.

Şehirdeki işlerinizi tamamladıktan sonra Azunite çölüne geri işinlanın. Kampın kuzeydoğusuna doğru giderek Skath Guardian'ı öldürüp Stela of Blindness'ı alın. Batıya doğru gidin ve köprünün altından geçerek ikinci Skath Guardian'ı bulun. Bu da size Stela of Life'ı verecek. İlk Guardian'ı öldürdüğünüz yere geri dönen, kuzeye doğru ilerleyerek kuleye ulaşın. Kuleye girip asansörle aşağı inerek Master Thestrin ile konuşun. Onunla konuştuktan sonra kuleden çıkışın ve güneye doğru ilerleyerek üçüncü Skath Guardian'ı öldürüp Stela of Death'ı alın. Kuzeye doğru devam edin, kemerden geçmeden önce sola dönün ve merdivenlerden aşağı inerek son Skath Guardian'ı bulun. Onun da üzerinden Stela of Sight'ı alacaksınız.

Kuzeye ilerleyip Azurite mağarasını temizleyin. Önceki kemerde dönün, mağaranın doğuya doğru giderek Azunite Shrine'a ulaşın. Shrine'in ilk odasında güney duvarında dokunabileceğiniz bir blok bulunuyor, böylece gizli bir oda açacak ve Lesser Chant of Purity bulacaksınız.

Doğu kapısından geçin ve ilerleyin. Dört köşesinde ve ortasında sandıklar bulunan bir odaya geleceksiniz. Güneydoğu köşesindeki sandık bir Mimic, zorlu bir rakip olmasına rağmen öldürürseniz oldukça güzel mallar kazanıyorsunuz. Diğer köşe sandıkları içlerinde 16. level yaratıklar bulunan yan kapıları, ortadaki sandık ise tüm kapıları açıyor. Köşedeki sandıkları tek tek kullanarak bu kısmı daha rahat biçimde geçebilirsiniz.

Güneye doğru giderek asansörü kullanın ve Inner Chamber'a gelin. Buradaki kapılardan birini açmak için 13. level veya üstü Ranged karakter sahibi olmanız gereklidir. Doğu duvarındaki kitaplıktan Lesser Chant of Melee Awareness'ı alın ve tüm Stela'ları yerlerine yerleştirin. Ortadaki pedestalde Map of the Lost Vault

of Azunites ve gümüş bir ayna bulacaksınız. Onları aldıktan sonra batıdaki kapı açılacak.

## CHAPTER 8 THE LOST AZUNITE ARTIFACT

Burası gerçekten oldukça kısa ve basit bir Chapter. Ancient Azurine Shrine'dan çıktığınızda Valley of the Azunites'e geleceksiniz. Kuzeye doğru ilerleyin ve teleporteri kullanarak Eirulan'a dönüş elinizdeki gereksiz mallardan kurtulun. Tekrar geri dönün ve kuzeye doğru ilerleyerek Azunite Cavern'den geçin. Buradaki köprünün karşısında başka bir mağara bulacaksınız. Mağardan ilerleyerek ışık bulmacasının olduğu noktaya gelin. Bu klasik bulmacada amacınız önce aynayı elinde ayna olmayan heykeli koymak, sonra da heykelleri döndürerek ışığın sütündeki taşa vurmasını sağlamak. Bunu yaptığınızda yeni bir yol açılacak, yoldan ilerleyin ve Azunite Artifact'ı alın. Elven Spirit ile konuştuktan sonra bu Chapter sona erecek.

## CHAPTER 9 WINDSTONE FORTRESS

Elven Spirit ile tekrar konuştuğunuzda size yeni bir yol açacak. Dışarı çıktığınızda Teleporter göreceksiniz. Mağaranın içine doğru ilerleyin, içinde Skath'ların olduğu odada bulunan iki vanayı çevirerek gizli bir oda açabilirsiniz. Mağaralardan ve açıklıklardan geçerek en sonunda bir köprüye ulaşacaksınız. Köprüyü geçin ve batıya doğru devam edin. Windstone Tunnels'tan geçtikten sonra kendinizi Windstone Fortress girişinde bulacaksınız ama burada size pek de dostça davranışmazlar.

Yoldan devam edin, kalenin kilitli kapısına geldiğinizde sağdaki girişi kullanarak Eastern Gatehouse'a girin. Burayı temizledikten sonra koridorun yan tarafında üç tane oda bulacaksınız. Bu odalardan birinde Private Banos bulunuyor. Onunla konuşup Squadron Leader Taarth'a ulaşırma görevini kabul edin.

Önce kuzeye, sonra batıya dönerek yeni bir koridora ulaşın. Burada da iki tane yan oda bulunuyor, bunlardan birinde Lesser Chant of Magic Skill bulacak ve heykelin arkasındaki düğmeye basarak başka bir hazine odasını açabileceksiniz. Tekrar batıya doğru giderek ve kuzeydeki teleporteri aktif hale getirmeden önce karşı tarafa giderek Western Gatehouse'a ulaşın. Burayı temizlediğinizde Private Caiden'i bulacaksınız. Ayrıca burada Lesser Chant of Melee Skill ve The Deeds of Xeria kitabı da bulunuyor. Bu kitap ilerideki bir görevde işinize yarayacak.

Windstone Fortress'e girin ve kuzeye gidin. Batıya doğru gi-





### ??? KİMDİR?

Arada sırada değerli hazineler bulduğunuzda bir anda oraya işinlanan ??? adında 99. level bir hırsız göreceksiniz. Bu hırsız işinlanıp hazineerinizin bir kısmını çalıyor ve tekrar geldiği yere işinlanıyor. Her ne kadar onu oyunun başlarında öldürmeniz mümkün olmasa bile gördüğünüz anda mutlaka saldırın. Saldırığınızda hem mallarınızı çalmasını ölüyecek, hem de şanslısanız kendi mallarından bir ikisini düşürmesini sağlayabileceksiniz. Bu hırsız ileriki zamanlarda opsiyonel Mysterious Quest görevini de başlatıyor, aklınızda olsun.



den koridordan kışla kanadına geçin ve burada en batıdaki oda da Private Nolan'ı bulun. Kışladan dışarı çıkmak ve kuzeye dönerek teleporteri geçin. Burada Squadron Leader Taarth ile karşılaşacaksınız ve adamlarını geri getirdiğiniz için siz Dusty Key ile ödüllendirecektir.

Taarth'ın batısındaki delikte bir half giant bulunuyor. Sartan ile konuşarak vereceği görevi alın. Sartan'ı geçtiğinizde Captain Dathry'i bulacaksınız, onunla konuşun.

Doğu koridoruna girin ve duvardaki düğmeye basarak Outer Vault'u açın. Odada Yellow Sight Cube yiğini bulacaksınız. Bir tane sarı küp alın ve yuvaya yerleştirin. Bir sonraki odada yeşil küp kullanmanız gerekiyor ve Green Life Cube yiğini sağıdaki odada. Sonraki odada kırmızı küp kullanmanız gereklili, ayrıca yine bura-

## Eşya Setleri

Eşya setleri DSII'nin en güzel yanlarından biri, her ne kadar setleri tamamlamanız oldukça zor olsa da bunu başardığınızda aldiğiniz bonus uğraşınıza degecektir. Setlerin bonusları parça sayısına göre artıyor, diğer türlü çok fazla yer kaplayacağından burada yalnızca bulunmuş ve tamamlanmış setlerin verdiği bonusları bulacaksınız.

### Chaos' Avatar Set (3 parça)

Unravaler's Boots, Endbringer's Vestment, Chaos Grips

Set Bonus: +110 Mana, +20% Combat Magic Damage, +6% Power Recharge Rate, +2 to Combat Magic Skills, +13 Armor

### Fallen Soldier Gift Set (3 parça)

Soldier's Justice, Soldier's Reborn Shroud, Soldier's Vigilance

Set Bonus: +100 Health, 13-16 Fire Damage, +3 to Critical Shot, Dodge and Survival, +40 Armor

### Frostheim's Trappings Set (4 parça)

Frostheims Claw, Frostheim, Frostheim's Grips, Frostheim's Bindings

Set Bonus: +25 Strength, 9-15 Ice Damage, +25% Ice Resistance, +2 to Melee Skills, +15 Melee Damage, +8 Armor

### Ghostly Visions Set (3 parça)

Spirit of Unrest, Spirit of Rest, Spirit of Repose

Set Bonus: +15% Health/Mana Regen, +20 Armor, +8% Magic Resistance

### Jewels of the Nexus Set (5 parça)

Jewel of Fire, Jewel of Death, Jewel of Ice, Jewel of Lightning, Nexus Prism

Set Bonus: Adds 10 to 16 Ice Damage, Adds 12 to 14 Fire Damage, Adds 6 to 19 Lightning Damage, Adds 10 to 16 Death Damage, +2 to Melee Skills, +2 to Ranged Skills, +2 to Nature Magic Skills, +2 to Combat Magic Skills

### Lorethal's Legacy Set (8 parça)

Lorethal's Honor, Lorethal's Grace, Lorethal's Nobility, Lorethal's Determination, Lorethal's Sacrifice, Lorethal's Command, Lorethal's Eminence, Lorethal's Courage

Set Bonus: +18 Str, +65 Armor, +15% Magic Damage Resistance, +2 to Melee Skills, +3 to Barricade, Toughness, and Reinforced Armor, +27

### Melee Damage

#### Nature's Vigilance Set (4 parça)

Vigilant Gloves, Vigilant Hauberk, Vigilant Boots, Vigilant Crest

Set Bonus: +20 Health, +15 Armor, +10% Lightning Resist

#### Night's Shadow Set (5 parça)

Phantom Razor, Whisper, Smoke's Cowl, Shadowstep, Nightspirit

Set Bonus: 7% Health Steal, +12% Change to Dodge Melee Attacks, +2 to Critical Strike, Dual Wield, and Alacrity, +40% to Find Magical Items, +14 Melee Damage, +6 Armor

#### Olimarch's Bane Set (4 parça)

Savior's Signal, Savior's Halo, Skewer of Olimarch, Savior's Trail

Set Bonus: +12 Dex, +10% Magic Resistance, +1 to Critical Shot, Dodge, Survival, +2 to Biting Arrow, Farshot, Shockwave, +9 Max Damage, +6 Armor

#### Secrets of the Forgotten Set (3 parça)

Soranith's Amulet, Soranith's Gold Ring, Soranith's Silver Ring

Set Bonus: +5% Health Steal, +6% Magic Resistance, +40% Find Magical Items

#### Silks of the Master Set (4 parça)

Mage Silk Boots, Masters Focusing Charm, Masters Insight, Mage-silk Gloves

Set Bonus: +8 Int, +20% Nature Magic Damage, +20% Combat Magic Damage, 8% Mana Steal, +8 Armor

#### Thena's Serenity Set (4 parça)

Thena's Companion, Thena's Calming Gaze, Thena's Tranquil Path, Thana's Soothing Touch

Set Bonus: +8 Int, +40 Mana, +10% Magic Damage Resistance, +2 to Summon Fortitude, Might, Bond, +2 Nurturing Gift, Enveloping Embrace, Feral Wrath, +5 Armor

#### Treasure of the Dwarven Lords Set (3 parça)

The Iron Crown, Stonecase, Forge Gauntlets

Set Bonus: +40 Strength, +100 Health, +10% Melee Resistance, +15% Chance to Find Magic Items, +12 Armor

da Lieutenant Namyek'le karşılaşacaksınız. Kendisi biraz zombi olduğundan onu öldürün ve Inner Vault Key'i alın. Kırmızı kapiyı açarak Inner Vault'a girin. Etraftaki zombileri öldürün, alacağınızı alın ve mavi aleve tıklayarak Azunite Artifact'i aktif hale getirin.

Odanın köşesinden dört tane Purple Death kübü alın ve mavi alevin sağ çaprazındaki kapiyı açın. Buradaki White Vault, Dusty Key kullanılarak açılıyor. Açıktan sonra dört mor kübü yerleştirin ve hazinenizi alın. Captain Dathry'e Artifact ile beraber dönünce kuzeydeki yolu açacak. Soldier Orayne ile konuşarak Sartan'ın serbest kalmasını sağlayın ve Sartan'la konuşarak görevi tamamlayın. Kuzeye doğru ilerleyin ve Temple of Xeria'ya ulaşın.

## CHAPTER 10 THE TEMPLE OF XERIA

Bir yandan böceklerle savaşıp, bir yandan ilerlerken ortasında çukur olan büyükçe bir odaya ulaşacaksınız. Bu çukurda yeşil ve sarı iki tane yuva göreceksiniz. Odanın köşesinden üç tane yeşil küp alın ve birini yeşil yuvaya sokun. Böylece batı duvarında bir kapı açılacak. İçeri girerek üç tane sarı küp alın ve yine birini çukurdaki yuvaya yerleştirin. Bunu yaptıığınızda güneyde bir kapı açılacak. İçeri girin ve yuvalara sarı ve yeşil küpleri yerleştirin. Böylece iki kapı daha açacaksınız. Bu odalardan birine girin ve üç tane kırmızı küp alın. Diğer odaya girin ve kırmızı sembolü yuvaya bir tane kırmızı küp soktuktan sonra, üzerinde iki tane kırmızı sembol olan yuvaya da kırmızı küp sokun. Odanın

köşesinden üç tane mor küp alın ve birinin diğer tarafındaki mor yuvaya yerleştirin.

Merak etmeyin, az kaldı. Yan tarafta açılan yeni odadaki yuvaya da mor kübü yerleştirdikten sonra dört yuvası olan bir odaya geleceksiniz. Buradaki tüm yuvalara farklı renkte küpleri yerleştirdiğinizde ödülünüzü ve Chant of Scholars'ı alacaksınız.

İçinde çukur olan odaya dönün ve kuzeydeki kapıdan geçin. Zombileri öldürerek ilerleyin ve büyük parlayan heykele tıklayın. Kuzeydeki odada The Death of Xeria ve The War of Legions kitaplarını bulacaksınız.

Büyük odadan doğu kapısını kullanarak teleporteri bulun. Azunite Desert'e işinlanın ve güneydoğu giderek Ruined Crypt'i bulun. Heykelle konuşarak sorduğu bilmecelere doğru yanıt verin (Azunia, Xeria, Elandir, Zaramoth). Mezarın üzerindeki parlayan kılıcı alın ve Thestrin'in kulesine geri dönün. Size Mysterious Chant verecek ama kullanmanızı tavsiye etmiyorum. Eirulan'a işinlanın ve handaki adamlı konuşarak Secrets of Xeria's Temple görevini tamamlayın. Şimdi Xeria's Temple'a işinlanarak ilk Act'in son yaratıyla yüzleşmeye hazır olun.

Giant Trilisk zor gibi görünen bir yaratık. Ortadaki kafa olan Vitalus diğer iki kafayı iyileştiriyor, ama kendisini iyileştiremiyor. O yüzden ilk hedefiniz Vitalus olmalı. Vitalus'u öldürdükten sonra diğer iki kafayı çok rahat biçimde halledebilirsiniz. Shard'ı yok ettikten sonra Captaion Dathry ile konuşun ve Aman'lu'ya açtığı portala girerek ilk Act'i mutlu sonla tamamlayın.

## Büyük Sözleri

Büyük Sözleri (chant) Incantation Shrine'da söylediğiniz ve etrafınızdaki tüm karakterlere geçici bonus veren sözlerdir. Bunları aktif hale geçirmek için ister Jurnalın önce Lore sekmesine, oradan da Chant sekmesine geçerek istediğiniz sözün üzerine tıklayabilir; ya da Enter tuşuna basarak açığınız mesaj kısmına sözleri yazarak tekrar Enter'a basabilirsiniz.

**Lesser Chant of Fortification:** dono armorum es

Zırh bonusu verir

Size bunların kullanımı anlatan Dryad Esselte'den alacaksınız.

**Lesser Chant of Dexterity:** elevato agilum es

Hüner bonusu verir

Eirulan's North Gate'in kuzeyindeki kulenin zemin katındaki kitaptan öğreneceksiniz.

**Lesser Chant of Intelligence:** elevato ingenum es

Zeka bonusu verir

Northern Greilyn Jungle'daki teleporterin karşısındaki platformdaki kitaptan öğreneceksiniz.

**Lesser Chant of Strength:** elevato vigorum es

Güç bonusu verir

Northern Greilyn Jungle'daki teleporterin karşısındaki platformdaki kitaptan öğreneceksiniz.

**Mysterious Chant:** rando conjurum es

Büyüülü bir eşya yaratır

İkinci Morden kulesinden sonraki şelalenin arkasındaki mağarada bulacaksınız.

**Lesser Chant of Mage Health:** ingenus vitalis es

Mage'lerin sağlık kazanım hızlarını artırrı

Western Greilyn Jungle teleporterinin batısındaki evin yanında platformda bulacaksınız.

**Lesser Chant of Ranger Health:** agilus vitalis es

Ranger'ların sağlık kazanım hızlarını artırrı

Western Greilyn Jungle teleporterinin batısındaki evin yanında platformda bulacaksınız.

**Lesser Chant of Fighter Health:** vigorus vitalis es

Fighter'ların sağlık kazanım hızlarını artırrı

Western Greilyn Jungle teleporterinin ilerisindeki Dryad karakolunda bulacaksınız.

**Lesser Chant of Casting:** incanta rapida es

Etkili olduğu süre boyunca sınırsız mana sağlar

Dördüncü Morden kulesinden sonraki teleporterden batıya giden, merdivenlerin yukarısında, hayaletlerden birinin yanında bulacaksınız.

**Lesser Chant of Fighter Power:** vigorus adeptus es

Etkili olduğu süre boyunca Fighter'ların kahraman güçleri yanında tekrar dolar

Elven Shrine'daki Lost Sapphire odasında bulacaksınız.

**Lesser Chant of Ranger Power:** agilus adeptus es

Etkili olduğu süre boyunca Ranger'ların kahraman güçleri yanında tekrar dolar

Elven Shrine'daki Lost Sapphire odasında bulacaksınız.

**Lesser Chant of Mage Power:** ingenus adeptus es

Etkili olduğu süre boyunca Mage'lerin kahraman güçleri yanında tekrar dolar

Elven Shrine'daki Lost Sapphire odasında bulacaksınız.

**Lesser Chant of Ranged Awa-**

reness:

propelum percepto es

Gruba menzilli saldırılara karşı az da olsa direniş kazandırır

Vix'i bulduğunuz kulede bulacaksınız.

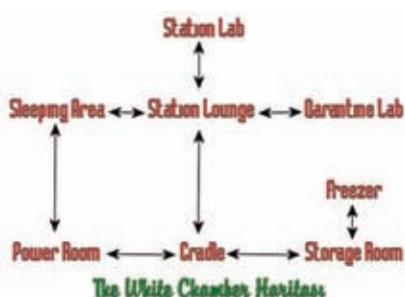
**Lesser Chant of Purity:** vexori impedio es

Freeze, Stun, Ignite, Immobilize, Knockback, Silence, Slow ve Curse etkilerine geçici bağışıklık kazandırır

Azunite Shrine'nın girişindeki gizli odada bulacaksınız.

# THE WHITE CHAMBER

**Bilimkurgu + anime = Kısa ama çok güzel bir adventure**



White Chamber amatör bir çalışma, ancak amatör oyunlarda pek fazla rastlanmayacak derecede güzel grafiklere ve seslere sahip. Bu adamların elinden daha profesyonel bir çalışmaya neler çıkar acaba diye düşünmemek elde değil. Haydi hep birlikte oyunun sunduğu tüm sonlara ulaşalım...

## DOCKING CHAMBER

Sağdaki duvardaki panelin yanındaki tellere sağ tıklayın ve ardından el ikonuna sol tıklayın. Oyundaki objeler üzerinde birşeyler yapmak için objeye sağ tıklamalı, ardından istediğiniz ikonu sol tıklayarak seçmelisiniz. Panel üzerinde el ikonunu kullanın. Şimdi göreceğiniz sorulara vereceğiniz cevapların oyunun sonu üzerinde etkisi var, bu çözümü takip ettiğinizde tüm sonları görebileceksiniz.

“Do you know where you are?”, “Do you regret?” ve “Are you ready?” sorularına Yes cevabını verin ve ekranın aşağıdakilerden kaçırın, oradan da aşağıdakilerden kaçırın Storage Room'a ulaşın

STORAGE ROOM

Laboratuar önlüğü üzerine el ikonunu kullanın. Geldiğiniz kapıdan geri dönün ve sola gidin.

POWER ROOM

Yedekleme ünitesi üzerinde el ikonunu kullanın. İmlecinizi ekranın üst kısmına götürerek envanteri açın ve anahtara tıklayın. Anahtar deligiğine sol tıklayın. İmleci ekranın en sol (veya sağ) tarafına götürün ve tıklayın. Cradle'a geri dönün.

CRADLE

Konsol üzerinde el ikonunu kullanın. Yeşil düğmeye tıklayın. Sarı oklar sarı küreyi gösterene kadar yeşil ve kırmızı eksen düğmelerine tıklayın. İmlecinizi ekranın en yukarısına götürüp sol tıklayın. Duvar paneli üzerine el ikonunu kullanın. Station Lounge'a gecin.

STATION LOUNGE

(‘Şu objeye sağ tıklayın’ şeklinde gördüğünüz yerlerde objeye sağ tıkmanız ve el ikonunu kullanmanız gerekiyor, her seferinde uzun uzun yazmamak için böyle kullanmak daha uygun olacak). Cam kapının yanındaki düğmeye sağ tıklayın. Cam kapiya tıkladığınızda kapının yanın yüzünden kapalı olduğunu öğreneceksiniz. Kapının solundaki dolaba sağ tıklayın. Video diskine sağ

Yazan Eser Güven

tıklayın. Kopuk kola sağ tıklayın. İmlecinizi ekranın herhangi bir yanına götürerek sol tıklayın. Odanın sol tarafındaki diğer dolaba sağ tıklayın. Çelik kutuya sağ tıklayın. İmlecinizi tekrar ekranın herhangi bir yanına götürerek tıklayın. Artık odanın sol tarafındaki kapıdan geçebilirsiniz.

## SLEEPING AREA

Aynaya sağ tıkıldıkten sonra odanın solundaki kapıdan çıkış. Tekrar geldiğiniz kapıdan girin, buradaki sahil yalnızca bir ilüzyon, kapıdan geçtiğinizde yine Sleeping Area'ya dönüyorsunuz. Ortadaki yataktakta bulunan battaniyeye sağ tıklayın. Station Lab'a dönün.

STATION LAB

Baltaya sağ tıklayın. Bu odadaki tahtada işaretler göreceksiniz ve bu işaretler oyunu hangi sonla bitireceğinizi belirleyecek. Ne kadar çok işaret olursa o kadar iyi bir sona ulaşırınız. Tahta-ya baktıktan sonra ekranın aşağısına doğru iki kez giderek Cradle'a dönün.

GRADLE

Konsolun üzerindeki yaratığa tıklayın.

SLEEPING AREA

Önce diske, ardından nota sağ tıklayın. Ekranın sağındaki kapıdan geçerek Station Lounge'a ulaşın, oradan da aşağı ve sola giderek Power Room'a girin.

POWER ROOM

Sağdaki bilgisayara sağ tıklayın, ardından envanterinizde nota sağ tıklayarak göz ikonunu seçin (buylece notu okuyacaksınız). Burada görmüş olduğunuz cümle aslında size konsolda kullanmanız gereken renklerin sırasını veriyor. P=Mor, W=Beyaz, Y=Sarı, G=Yeşil, B=Mavi ve R=Kırmızı. Renklere bu sırayla tıklayarak şifreyi girin. Robotu klavyedeki ok tuşlarını kullanarak sağ tarafındaki kapıya götürün ve Space tuşuna basarak kapıyı açın. Station Lounge'a dönün ve sağ taraftaki cam kapıdan geçin.

## QUARANTINE LAB

Güç kompartimanına sağ tıklayın, dosya dolabına sağ tıklayın, kırık cekmeceye sağ tıklayın, zarfa sağ tıklayın. Envanterinize





bakın ve zarfa sağ tıklayın, böylece video kaseti alacaksınız. İmleci ekranın soluna götürüp tıklayarak görüntüden çıkin. Cam kapıdan geçerek Station Lounge'a ulaşın. Aşağıdaki kapıdan pasaja girin, 5 kez aşağı ilerlediğinizde kendinizi Cradle'da bulacaksınız. Sol taraftan Power Room'a girin.

### POWER ROOM

Odanın en soluna gidin ve panele sağ tıklayın. Odanın en sağına gidin. Envanterinizdeki baltaya tıklayın, ardından boruya tıklayın. Sağ tıklayarak baltayı tekrar envantere bırakın, kola sağ tıklayın. Station Lounge'a dönün.

### STATION LOUNGE

Envanterinizdeki iki diske tıklayıp odanın ortasındaki videoyu kullanarak mesajları izleyebilirsiniz. Envanterinizdeki aynaya tıklayın, ardından ekrana tıklayın. Station Lab'a girin.

### STATION LAB

Envanterinizdeki video kasede tıkladıktan sonra videoya tıklayarak izleyin. Lazer kesiciye sağ tıklayın, videoya sol tıklayın. Envanterinizdeki lazer kesiciye sol tıklayın, ardından videoya sol tıklayın. Pillere sağ tıklayın. Örnek tabağna ve neştere sağ tıklayın. Ekranın aşağısında kapıdan çıkin.

### STATION LOUNGE

Burada eğer isterseniz Venomous sonuna ulaşabilirsiniz. Bu nün öncelikle oyununuzu kaydedin ki sonu izledikten sonra oyuna devam etme şansınız olsun.

Düğmeye sağ tıklayın. Ekranın altındaki kapıdan çıkin ve bu odaya geri dönün. Bu işlemi iki kere daha tekrarlayıp odaya dönüğünüzde Venomous sonunu izleyeceksiniz.

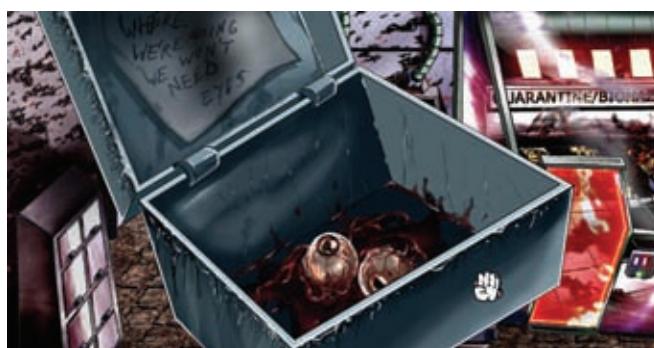
Envanterinizdeki baltaya tıklayın ve zinciri kesin. Ekrana sağ tıklayarak baltayı tekrar envantere alın. Gövdeye sağ tıklayarak alın ve sol taraftaki Sleeping Area'ya girin.

### SLEEPING AREA

Düş paneline sağ tıklayın, siyah saça sağ tıklayın ve Quarantine Lab'a gidin.

### QUARANTINE LAB

Güç kompartimanına sağ tıklayın. Envanterinizdeki pillere tıklayın ve kapağın içine yerleştirin. Envanterdeki çelik kutuya



tıklayın, lazer masası üzerinde kullanın. Kutuya sağ tıklayarak açın, kutunun içindeki gözlere sağ tıklayın. Power Room'a gidin.

### POWER ROOM

Bilgisayarın solundaki makineye tıklayın. Envanterinizdeki örnek tabağna tıklayarak makine üzerinde kullanın. Envanterinizdeki kimlik kartına tıklayarak makine üzerinde kullanın ve ekrana sağ tıklayarak kartı tekrar envanterinize alın. Analiz makinenesine sağ tıklayın, panele sağ tıklayın. Envanterinizdeki neştere tıklayın ve açık olan paneldeki teli kesin. Ekrana sağ tıklayarak neşteri geri koyun. Storage Room'a gidin.

### STORAGE ROOM

Envanterinizdeki kimlik kartına tıklayın ve tarayıcı da kullanarak kapıyı açın. Patlayıcılara sağ tıklayarak alın. Dondurucunun kapı koluna sağ tıklayın ve içeri girin.

### FREEZER

Donmuş adama sağ tıklayın. Envanterden baltayı seçin ve adamın bacağına tıklayın. Station Lab'a kadar gidin.

### STATION LAB

Envanterinizdeki patlayıcıya tıklayın ve ekranın üst kısmında kaynaklanmış havalandırma kapağına tıklayın. Tekrar Quarantine Lab'a dönün.

### QUARANTINE LAB

Envanterinizdeki vücut parçalarını yatağın üzerine yerleştirin (gözleri en son yerlestireceksiniz). Envanterinizdeki battaniyeye tıklayıp birleştirdiğiniz vücudun üzerine örtün. Lazer masasına sağ tıklayın. Soldaki kapıdan Station Lounge'a dönün ve tekrar sağa giderek Quarantine Lab'a girin. Tehlikeli işaretlenmiş yere doğru yürüyün ve içerisindeki vücuda sağ tıklayın. Burada da oyunu kaydedin çünkü sizi farklı sonlara götürecek soruların devamıyla burada yüzleşiyorsunuz.

Kırmızı video diskine sağ tıklayarak alın. Karantina işaretinin altındaki duvara sağ tıklayın ve göz ikonunu kullanarak bakın.

İlk soru olan "Do you want to leave?" sorusuna No cevabını verirseniz Decaying sonuna ulaşacaksınız. Eğer Yes cevabını verirseniz Damned veya Redemption sonlarını görebilirsiniz.

İkinci soru olan 'And risk spreading the disease?' sorusuna No cevabını verirseniz Redemption, Yes cevabını verirseniz Damned sonuna ulaşacaksınız.

Açılan kapıdan girin ve ekranın solundaki kapıdan geçin.

### STATION LOUNGE

Envanterinizdeki üçüncü video diskine tıklayın ve ekran üzerinde kullanın. Yukarıdaki kapıdan Station Lab'a geçin. Tahtadaki işaretlerden hangi sona doğru gittiğinizi anlayabilirsiniz. 2 işaret Damned, 3 işaret Redemption sonunu gösterir. Ekranın yukarıındaki havalandırma kapısından geçerek Grinder Room'a girin ve sağa doğru devam edin. Vücuda sağ tıklayın ve sağ tarafa doğru ilerleyin, ekranın aşağısında kapıdan yeniden Station Lab'a gireceksiniz. Aşağı doğru giderek Cradle'a girin.

### CRADLE

Soldaki kapıdan geçerek oyunun sonuna ilgili fazladan demo seyredebilirsiniz. Tekrar sağa giderek Storage Room'a girin ve kapıdan geçip kaçış kapsülüne girin. Böylece oyunun ulaştığınız sonunu izleyeceksiniz.

# PC hilekar

Okulların açılmasına az bir süre kala, elde biriken oyunları bir bir bitirmekte zorlanan oyuncular, hile borsasının hızla yükselmesine ve efektif kurda çalkalanmalara neden oldu.

## CODENAME: PANZERS - PHASE TWO

Oyun sırasında ENTER tuşuna basın, aşağıdaki kodları yazın ve tekrar ENTER'a basın.

**Bölümü kazanma** – MilestoneWasYesterday

**İntihar** – KillBill

**+100 Destek** – support@stormregion.com

**Ölümsüzlük** –

IbrahimHonestTraderofQualityGoods

**Sonsuz Kargo** – BigBackPack

**+1000 Prestij** – OfCourseIAmPresident

**+1000 Tecrübe (Seçili üniteye)** –

BlessingOfWisdom



## POSTAL 2: APOCALYPSE WEEKEND

Oyun sırasında Shift ve ~ veya é tuşlarına aynı anda basarak konsolu açın. Bu ekrana sissy yazarak hile modunu aktif hale getirin ve aşağıdaki kodları hileleri çalıştırın.

**%1 Sağlık** – alamode

**%1 Sağlık ve eldeki silahı bırakma** – iamsolame

**5000\$** – jewsforjesus

**Tüm silahlar** – Gunrack

**Zırh** – blockmyass

**Ziplayan kediler** – boppincats

**Kedi susturucular** – catfancy

**Polis kostümü** – iamthelaw

**Ölümsüzlük** – set P2Player BGodMode True

**Cephane** – blastacap

**Uçuş modu** – fly

**Duvarlardan geçme** – ifeelfree

**Roket kameralar** – fireinyourhole

**Kedi atan pompalı tüfekler** – rockincats



## BLOODRAYNE 2

Aşağıdaki kodları hile menüsünde girin.

**Ölümsüzlük** – Uber Taint Joad Durf Kwis

**Tüm güçler** – Blank Ugly Pustule Eater

**Patlayan düşmanlar** – Dodge This Moist Pimp

**Sonsuz cepheane** – Ugly Dark Heated Orange Quaff

**Sonsuz Rage** – Pimp Reap Dark Dark Muse

**Silah tecrübesi** – Late Nurture Qweef Super

**Düşmanlar donar** – Blue Green Purple Imp

**Overload modu** – This Dark Distorted Reality

**Zamanı yavaşlatma** – Quantum Lament

Distorted Doting

**Tüm kombolar** – Bone This Curry Vote

**Tüm silahlar** – Whiskey Fake Kablow Shoot

**Her şeyi açma** – Want This Dark Reality Taint Qweef

**Tüm kostümler** – Whack Lick Erotic Cunningly

**Vahşet puanları** – Cargo Fire Imp Kak

**Bölüm Seçme** – Anomalies Are Juan Insulated

**Tam Sağlık** – Nurture Happy Pustule Eraser

**Cephane doldurma** – Whack This Molested Ninja

**Sonsuz sağlık/Rage** – Terminal Reality Super Uber XXX Vacate

### Programcı mesajları

Bu kodları girerek programcıların gizli mesajlarını okuyabilirsiniz:

**RAYNE RULES**

**MAJESCO RULES**

**TERMINAL REALITY RULES**

**HORNY GOATSE MOIST NAKED RAYNE**



## HELLFORCES

Oyna başlayın ve ~ veya é tuşıyla konsolu açın. Aşağıdaki kodları bu konsola yazabilirsiniz. 0 bir kodu kaparken, 1 açmaktadır.

**Ölümsüzlük** – god 1

**Düşmanlar saldırınız** – disable\_ai 1

**Duvarlardan geçme** – noclip 1

**Yer çekimini iptal etme** – gravity 0

**Daha hızlı koşma** – speed 300

**Gölgeleri açma** – shadows 1

## STREET RACING SYNDICATE

### Mazda RX-7 Bathurst

Arcade Mode'da Los Angeles Iron Man yarışmasında hep birinci olun.

### Mazda RX-8 Mazdaspeed

Arcade Mode'da Miami Iron Man yarışmasında hep birinci olun.

### Mitsubishi Evo VII GSR

Arcade Mode'da Los Angeles checkpoint görevini kazanın.

### Nissan Skyline V-Spec II Nur

Street Mode'da üç Nitro Xtreme Crew Meet serisini de kazanın.

### Subaru STi

Street Mode'da Street Revolution Crew Meet'i kazanın.

### Toyota Trueno Apex

Arcade Mode'da Philadelphia Iron Man yarışmasında birinci olun.

### Araba Hileleri

Ana menüde Yukarı, Aşağı, Sol ve Sağ tuşlarına sırasıyla basın. Açılan hile penceresine aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

**igotgst** - Mitsubishi Eclipse GS-T 1999

**renesis** - Mazda rx8

**sickjza** - Toyota Supra RZ 1996

**sickjdb** - Subaru s202 STi

**mytcgts** - Toyota Celica GT-s 2004

**gotpopo** - Polis arabası

## THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

### Harita hileleri

Harita ekranında aşağıdaki haritalardan hangisi oynamak istiyorsanız, ilgili hileyi yazın ve ENTER tuşuna basın.

**The Great River** - ericisdead

**Battle of Theley** - drakeisahero

**Trading Caravans** - yukiisnice

**Race against Time** - arican-shoot

**Money or Life** - heliasiswise

**Flee or fight** - kalaisevil

**Unknown Land** - dariohasabird

**Flooded Land** - kerberosisgone

# PS2 hilekar

Pro Evolution Soccer'daki başarısı bir türlü çözülemeyen Fırat'ın hile yaptığından şüphelenen Sinan, TV'nin üstüne yerleştirdiği SpyToy ile gerçekleri su yüzüne çıkarmayı planlıyor.

## EYETOY: PLAY 2

### **Knockout Hilesi**

Bu oyunda direkt olarak rakibinizin arkasına geçin ve onu dövmeye başlayın. Eğer size yumruk atmaya çalışırlarsa kimildamayın. Böylece size hiçbir zaman vuramayacaklardır.

### **Masa Tenisi Hilesi**

Topu ıskalama tehlikesinden kurtulmak için topu rakibinize geri yollarken kollarınızı çok hızlı bir şekilde döndürün.



## MAKAI KINGDOM: CHRONICLES OF THE SACRED TOME

### **Battleship Yoshitsuna Savaşı**

300. bölüme ulaşın ve 20.000 mana elde edin. Zeta'nın dilek sisteminden "Fight strongest person in game" seçeneğini seçin ve Baal'le savaşın.

### **Alec olarak oynama**

Bölüm 8-6'da Salome ve Alec'i yenin.

### **Asagi olarak oynama**

1000. bölüme ulaşın ve 100.000 mana elde edin. Zeta'nın dilek sisteminden "Challenge the next protagonist" seçeneğini seçin ve Asagi'yi yenin.

### **Babylon olarak oynama**

200. bölüme ulaşın ve 9000 mana elde edin. Zeta'nın dilek sisteminden "Fight Against Babylon" seçeneğini seçin ve Babylon'u yenin.

### **Dark King olarak oynama**

120. bölüme ulaşın ve 5500 mana elde edin. 6. Chapter'da Zeta'nın dilek sisteminden "Defeat Dark King" seçeneğini seçin ve Dark King'i yenin.

### **Zeta olarak oynama**

300. bölüme ulaşın ve 15.000 mana elde edin. Zeta'nın dilek sisteminden "Fight with the strongest demon in space" seçeneğini seçin ve Zeta'yı yenin.

### **Salome olarak oynama**

180. bölüme gelin ve 8000 mana elde edin. 5. Chapter'da Zeta'nın dilek sisteminden "Fight with Salome" seçeneğini seçin ve Salome'yi yenin.

## TT SUPERBIKES

### **Hile modu**

Ana menüde sırasıyla R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L2 tuşlarına basın. Daha sonra ekranda beliren klavyeden aşağıdaki kodları girin.

### **Tüm bonuslar – WORLD CHAMP**

Oto-pilot – AUTO PILOT (Oyun sırasında R3'e basarak aktif hale getirebilirsiniz)

Tüm karşılaşmalarda Boost – BOOST (Oyun sırasında L3'e basarak aktif hale getirebilirsiniz)

Tüm motorlar – FUNK MOPEDS

Tüm koleksiyon eşyaları – GOODIES

Tüm kasklar – BONE DOME

Tüm kıyafetler – GRAVEL RASH

Tüm karşılaşmalar ve tam TT pisti – SPEEDFREAKS

Tüm araçlar – HOOPS

Karışışmalarda Mega Boost – ENERGY

Mad Sunday karşılaşmaları – WINGS

Not: Hileler sadece oyunun Avrupa versiyonuya çalışır.



## THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

Aşağıdaki kodları "Password" ekranında girin.

**50.000 Smash Puanı – SMASH5**

**100.000 Smash Puanı – SMASH10**

**150.000 Smash Puanı – SMASH15**

**Agresif Trafik – FROGGIE**

Tüm gizli özellikler – BANDERA

Tüm araçlar taksi olur – CABBIEST

**Siyah beyaz görüntü – RETRO**

**Sepia görüntü – HISTORY**

**Hulk için Kanada şortu – OCANADA**

**Hulk için Amerika şortu – AMERICA**

**Hulk için Alman şortu – DEUTSCH**

**İnek füzeleri – CHZGUN**

**İki kat hasar – DESTROY**

## MADDEN NFL'06

Ana menüden "My Madden" seçeneğini ve ardından "Madden Cards"ı seçin. Madden Codes kısmına aşağıdaki kodları yazarak ilgili kartı elde edebilirsiniz.

**Tüm stadyumlar - 555128**

**Klasik takımlar - 614897**

**3rd Down - Z28X8K**

**5th Down - P66C4L**

**Bad Spot - N44D6E**

**Bingo! (+%75 defans) - J33I8F**

**Coffin Corner - L96U8Z**

**Couch Potato - P39I7J**

**Da Bomb (sonsuz pas mesafesi) - B61A8M**

**Da Boot (sonsuz alan golü mesafesi) - I76X3T**

**Extra Credit - M89S8G**

**First and Fifteen - V65J8P**

**First and Five - O72E9B**

**Fumbilitis - R14B8Z**

**Hands Of Glue - R18C5K**

**Hands Of Stone - W18R6P**

**Human Plow - L96J7P**

**Jam - E53G8W**

**Lame Duck (rakip paslarda başarısız olur) - D57R5S**

**Mistake Free - X78P9Z**

**Mr. Mobility - Y59R8R**

**Ouch! - Z15F9Z**

**Passerby - T67X6R**

**Penetration - J83E9V**

**Pocket Protectors - G97L1J**

**QB On Target - E65S6M**

**Super Dive (dalış mesafesi +%75) - D59K3Y**

**Toast - H11X2G**

**Tight Fit - V34L6D**

**Time Out - Q83L6Q**

**Touchy - Y68G7D**

**Unforced Errors - L48G1E**

**Wind Gust - P13Q7V**

**Worker's Comp - H89Q4Y**



## YENİ LİMANLAR

Neredeyse 6 senedir Donanım bölümünde sizlerle birlitkeyim. Düşünsenize Donanım yapacağımı çocuk yapsam şimdı ilkokula gitdiyor olacaktı =) Bu altı sene boyunca çok büyük iddialarımız olmadı. Level sayfalarını egolarımıza veya firmalara teslim etme huyumuz olmadığından, en büyük olma derdine düşmedik. Biz, Level okurlarına ihtiyacı olan bilgiyi, zevkle okunabilir şekilde vermeyi hedef seçtik kendimize. Zaten bu yüzden oyunlar ve dijital eğlence ile ilgili olmayan konulara pek dokunmadık. Size bir yandan pratik çözümler vermeye çalışırken belki daha da çok bir bilgisayar oyuncusunun sahip olması gereken donanım kültürünü sağlayabilmek ve güncel gelişmelerden haberdar edebilmekti amacımız.

Büyük iddialarımız olmasa da oyunlara yönelik donanımların değeri bilinmediği için ister istemez alternatif olmayan bir adres haline geldik. Ama itiraf etmek lazımdır süredir yerimizde sayıyoruz. Bu yüzden bu aydan itibaren Donanım bölümünde pek çok değişiklik göreceksiniz. Her şeyden önce ilk amacımız daha rahat ve keyifle okunan, bu yüzden bütün Level okurlarının takip ettiği bir Donanım olabilmek. Bunun için Donanım'ın formatını değiştirdik. Yaz aylarının firmalara getirdiği rehavet yüzünden çok çarpıcı şeyler bulamayabilirsiniz. Ama Donanım'ın içeriğini önmüzdeki aylarda adım adım geliştireceğiz. Bu yüzden şu aralar sizin fikir ve eleştirilerinize her zamankinden daha çok ihtiyacımız var.

## SOUNDBLASTER X-Fi

### Ses Kartlarında Son Nokta

Creative, Audigy'den bu yana ilk defa büyük yenilikler getiren bir ses kartı çıkarttı. SoundBlaster X-Fi serisi her şyeden önce Audigy cipinden 11 kat daha fazla transistöre sahip X-Fi ses işlemcisi ile dikkat çekiyor. Zaten çok güçlü olan Audigy'den bu kadar daha güçlü bir işlemci ile ne yapabilirsiniz ki? Creative bunu düşük kaliteli ses kaynaklarını geliştirmek olarak açıklıyor. Biliyorsunuz geçen modellerde Creative 24-bit ses kalitesine çıkışmış ve PC'lerimizdeki ses kalitesini oldukça geliştirmiş. Ancak 16-bit kaydedilen seslere (yani MP3) bunun bir faydası olmuyordu. Elbette bu oyunların içindeki müzik ve konuşmaların da MP3 olarak kaydedildiğinden 24-bit ses kalitesinden faydalananlığı anlamanı正在做。Artık SoundBlaster X-Fi kullanarak müzik ve oyunların da en kaliteli sese sahip olmasını sağlayabiliriz。

Ayrıca SoundBlaster X-Fi'de bulunan CMSS-3D teknolojisi stereo sesleri 5.1'e, 5.1 sesleri de stereoya çevirebiliyor. Böylece hoparlörleriniz ve ses kaynağınız arasında uyumsuzluk olsa bile ses kaybı olmadan en iyi sesi alabileceğinizden emin olabileceksiniz.

## DDR2, DDR1'İ GEÇTİ

Piyasada beklenen yaygınlaşmayı yakalamayan ve çok fazla eleştirilen DDR2 RAM'ler nihayet şeytanın bacagını kırıyor. En büyük hafıza çipseti üreticisi Samsung geçen ay yaptığı açıklamada ilk kez DDR2 üretiminin DDR'ı geçtiğini duyurdu.

## 6800XT'DE NE?

ATI ve NVIDIA artık küçük çocuklar gibi dişiyor. ATI, GeForce 6600GT'ye rakip olarak Radeon X800GT'yi çıkardı. Ama NVIDIA normalde kendisinin kullandığı "GT" ekinin çalınmasına bozulmuş olacak cevaben piyasaya 6800XT'yi sürdü. Böylece hem Radeon hem de GeForce'larda GT ve XT modelleri oldu. Üstelik ATI'larda XT hızlıken, NVIDIA'larda GT hızlı. Rekabet hoş şey ama kullanıcıların aklını bulandırmak uzun vadede iki firmaya da birşey kazançlımayacak.

# Microsoft'dan Apple Operasyonu IPOD'LARA BİR 10\$ EKLEYİN

Yanlış anlamayın operasyon dediğimiz bir şirket operasyonu değil, bildiğimiz cerrahi operasyon. Hem de Mortal Kombat'ta yapılan türden, hani ekranda kocaman "Fatality" yazar ya... Microsoft'da Apple'a böyle bir darbe vuruyor.

Amerikan patent ofisinin aldığı karara göre iPod'un otomatik liste yapma özelliği, patenti Microsoft'a ait bir çözüm. Patent ihlalinden dolayı patent ofisi Apple'in sattığı her iPod için Microsoft'a 10\$ ödememesi karar verdi bile! İşin kötü kısmı bu karar bugüne dek satılmış 21.8 milyon iPod'u da kapsıyor. Şimdi Apple ya iPod'lara zam yapacak ya da karan vaz geçecek. Üstelik bir ara Microsoft'a ödemek için 218 milyon dolar bulmaları gerekiyor.

İşin asıl saçma kısmı Microsoft bu patenti aldığında Apple çoktan iPod üretimine başlamıştı. Yani as-



ında teknoloji açık olarak Apple'a ait. Ürettiğin ürüne zamanında patent almazsan başına bu gelir iste. Bu arada Microsoft'un bu hain saldıryayı (kusura bakmayın, daha hafif ifade edemiyorum), piyasayı süper MP3 çalarlarla doldurup iPod'u piyasadan sileceklerini iddia etmelerinden bir hafta sonra yapmış olması durumu daha da vahim hale getiriyor. Sonuna kadar Apple'ın yanındaız, hatta bu yüzden iflas ederlerse onları hep saygıyla anacağız.

## AMD - INTEL DAVASI KIZIŞIYOR

### Karar Günü 29 Eylül

Geçtiğimiz aylarda AMD tarafından Intel'e karşı bir haksız rekabet davası açılmıştı. Bu davalardan bize de gına geldiği için sonucu belli olmadan pek bahsetmek istemiyorduk. Ama geçen aylar içinde işler iyice kızıştı ve farklı bir hale geldi. Intel'in pazarlama yöntemlerini haksız bulan başka kişi ve firmalar da bireysel ve toplu olarak benzer davalar açtı ve şimdi tüm bu davaların birleşip tek bir davaya dönmesi söz konusu. 29 Eylül'de alınacak karar eğer davaların birleşmesi yönünde olursa bugüne kadar gördüğümüz en büyük haksız rekabet davasına tanık olacağız. Böyle büyük bir davanın sonucu işlemci fiyatlarından kimin hangi marka işlemci sattığına kadar pek çok şeyi değiştirebilir.

Bu davanın değiştiremeyeceği tek şey işlemcilerin uzun süredir büyük performans artıları kazanamadığı gerçeği ve üst seviyedeki uçuk fiyatlar.

## Yeni nForce Geliyor ENTEGRE GRAFİĞE DÖNÜŞ

Henüz resmi bir açıklama yapılmamış olsa da NVIDIA'nın önumüzdeki ay yeni nForce'larını duyuracağı yönünde söylentiler dolaşıyor. Öncelikle AMD işlemciler için çıkacak olan yeni anakart çipseti Intel işlemcileri de destekleyecek.

Üstelik yeni nForce uzun süreden beri NVIDIA'nın çıkarttığı entegre grafik işlemciye sahip ilk çipset olacak. Ekran kartı satışlarını etkilememesi için NVIDIA bir süredir entegre grafiğe sıcak bakmıyor.

du. Ama ATI'nın anakart çipseti piyasasında Pazar payını artırması NVIDIA'yı harekete geçirmiş gibi. Performans olarak GeForce 6200'e denk olması beklenen entegre grafikin asıl özelliğinin ise SLI desteği olacağı söyleniyor. Bir süredir ara köprü kullanmadan SLI desteği üzerinde çalışan NVIDIA'nın yeni teknolojisini bu çipsette kullanacağı ve böylece anakart üzerindeki entegre kart ile PCI-X yuvasına takılan ekran kartının SLI modda çalış-



## X800 GT'NİN R480'LİSİ

### Yeni Overclock Canavarı

Geçen ay ATI'nın çok geciken R520'nin açığını biraz olsun kapatmak için piyasaya X800 GT'yi sürecekini söylemişik. Orta seviyede GeForce 6600 GT'ye rakip olan kart piyasaya çıkıyor ama kartın iki ayrı versiyonu olacak. Coğu firma bu versiyon farklılığını adını bile anmayacak ve satın alırken muhtemelen bilemeyeceksiniz ama farklı iki farklı GPU çekirdeğinin kullanımına dayanacak kadar büyük. ATI'nın ortakları isterlerse R420 isterlerse üst model R480 çekirdeği kullanabilecek X800 GT'de. Normal kullanımda bir fark olmasa da kartları overclock ettiğinizde fark ortaya çıkarır.

Kartı önceden ele geçiren Bjorn3D sitesi R480 çekirdekli Powercolor X800 GT'yi 475/980'lik standart hızından (Çekirdek/RAM, MHz), 551/1008 hızına çıkarmayı başarmış. Çekirdek hızındaki bu %16'lık artış 3D performansı da %15'e kadar çıkıyor. Üstelik PowerColor bir sonraki BIOS güncellemesi ile performansı daha da artıracaklarını iddia ediyor. Şimdilik PowerColor dışında hangi üretici R420 hangisi R480 çekirdekli X800 GT üretecek bilemiyoruz. Ama R480 daha pahalı olduğundan büyük çoğunluk R420'yi seçecektir.

şabileceği söyleniyor. Böylece yeni çipsete sahip anakartı aldıktan sonra 6200'ün performansı ile pek çok oyunun adam gibi çalışmadığını fark eden kullanıcılar özel üretilmiş, üzerinde RAM olmayan bir kart ile anakartlarını upgrade ederek en azından 6200 SLI performansına çıkabilecekler.

Böylece yeni ekran kartı aldığımızda entegre grafik işlemcisi çöpe gitmiş olmayacak.

# Çoktan Dikey Kaydetmişler Bile

**Ama Toshiba "önce biz yaptık" diyor**

Bu "dikey manyetik kayıt" hikâyesi iyice çetrefilli hale gelmeye başladı. Biz geçen ay teknolojinin nasıl çalıştığını çözüp kimin ne zaman piyasaya süreceğini falan bulmuş, huzura ermişik ama bu ay Toshiba akıllarımızı yine karıştırmayı başardı. Seagate geçen ay dikey kayıt yapabilen ilk sabit diskleri kendisini üreteceğini ve 2006 başında piyasada olacağını duyurmuştu. Ama bu ay Toshiba'nın yayınladığı bir basın bülteni açık olarak "Ohooo, biz çoktan ürettik de MP3 çalar bile yaptıktı bundan" diyor. Toshiba'nın dikey manyetik yazma (PMR) teknolojisini kullanlığını iddia ettiği 1.8"lik 40GB disk Gigabeat F41 MP3 çalarda kullanılmış.

Üstelik Toshiba dikey manyetik yazma teknolojisini kullanan disklerin sınıra geldiğini ve bugünden daha yüksek kapasitelere çıkamayacağını söylüyor. Çünkü sabit diskdeki manyetizma zerrecekleri o kadar sıkışık yerleşiyormuş ki artık birbirlerine dokunmaya başlamışlar.

Bana öyle geliyor ki bu hikâye daha da uzayacak. Gelecek ay başka bir üretici aslında "Toshiba'ninki PMR değil", bir diğeri "Birimizki PMR'in hası" ve bir başkası da "O ne ki, biz 3 sene önce üretmişik bunu" diye duyurular yayınlarsa hiç şaşmayın.

# Zotob'un Laneti Üzerimizde

**Kurtçuklar Windows 2000'i Delik Deşik Etti**

Microsoft'un yakın zamanda Windows 2000'den desteğini çekeceğini açıklamasından kısa bir süre sonra ortaya çıkan bir güvenlik açığı bu işletim sistemini kullanan kullanıcıları gafil avladı. Aslında güvenlik açığını yamayan bir güncelleme bir hafta önce piyasaya sunulmuştu. Ancak yeterince hızlı olmayanlar Zotob isimli ağ saldırısının gazabına uğradı. Büyük şirketlerde hala çok yaygın olarak kullanılan sistemler pek çok şirkete zor anlar yaşattı. CNN'in verdiği rapora göre güncelleme bir hafta içinde 200 milyon kez indirilmesine rağmen Zotob büyük hasar yarattı ve ne ilginçtir ki çöken sistemler içinde CNN'inki de var (Demek sistem çökse de haberciliği elden bırakmıyorlar). Bu arada Chrysler firması 13 fabrikasında birden üretimi tamamen durdurmak zorunda kaldıklarını açıkladı. Microsoft destek çekme kararını bir kez daha düşünür herhalde.



# Art Lebedev Optimus

**Çılgın bir Klavye**

Rusya'nın en önemli tasarım firmalarından Art Lebedev rüya gibi bir klavye tasarladı. Bu klavyenin en önemli özelliği tuşlarının düşük çözünürlüklü, küçük LCD ekranları olması. Bu sayede klavyenin tuş takımını istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Mesela oyunlarınız için klavyenin tuşlarındaki harflerin yerine silahların ikonlarını koyabiliyorsunuz. Veya Photos-

hop'daki araçların ikonlarını kısa yollara denk düşen tuşlara yerlestirebilirsiniz. Klavyenin muhteşem görünmesi de本事.

2006 yılında üretimine başlanması planlanan ve OLED teknolojisini kullanacağı söylenen klavyeyi kimin üreteceği veya fiyatı ise henüz belli değil. Ama Art Lebedev klavyenin iyi bir cep telefonundan



ucuza satılacağını söylüyor. Artık ne demekse?

# Katod Tüpü Koreliler Kurtaracak

**CRT ölmeli ölmeyecek, ühhüü**



Plazmaydı, LCD'yi derken eski moda katod tüp kullanan TV ve monitörler günlüğü yaşantımızdan çıkmaya başladı. Evet, hala kafamızı çevirdiğimiz her yerde onları görüyoruz ama farkında olmasak da nesilleri tükenmeye başladı bile. Bunun en önemli sebebi bütün teknolo-

ji firmalarının CRT'ye arkalarını dönmesi, yeni yatırımların yapılmayıp teknolojinin geliştirilmiyor olması.

Aslında LCD teknolojisinin lideri olan Samsung, CRT'ye sırtını dönmeyen tek firma gibi görünüyor. Kısa süre önce sadece 40cm derinliğinde SlimFit isimli 76 ekran bir Flat TV ürettiler bile. Tamam, belki duvara asamazsınız ama HDTV destekli bu televizyon LCD'lerden olmasına bile Plasma'lardan daha iyi görüntü kalitesine sahip ve fiyatı genç kardeşlerinin sadece üçte biri (ABD'de 1.000\$).

# CREATIVE I-TRIGUE 3200

## Göz Duymaya Yarar mı? Ses Görülebilir Mi?

Standart 2.1 hoparlörlerle başladığı üretim yolculuğu, PC'ler için ilk 4.1 hoparlörü üretmesi ile bir anda zirveye ulaşmıştır. Creative, o zamandan beri sürekli hoparlör kalite ve sayılarını artırdı. Elbette 5.1 ve 7.1 PC hoparlörlerini ilk üretme pacesini de kimselere kaptırmadı. Ama yıllarca Creative hoparlörleri asker gibi tek tip bir görüntüye sahipti. Bugün bile, küp şeklindeki standart hoparlör tasarımını bazı modellerinde kullanır Creative. Eminim zamanında bir incelemede bu standart tasarımın ne kadar modern ve güzel bir görüntüsü olduğunu uzun uzun anlatmışdım. Ama sonlarına doğru da olsa hala 90'lardaydık ve o zamanlar "estetik" sanırım başka bir galaksiye otostop çekmekle meşguldü.

Aradan geçen yıllar Creative'i performans kadar tasarım olarak da üst seviye hoparlörler üretmeye yöneltti. Performans ile estetik bir araya gelince ise I-Trigue serisi doğdu. Çünkü I-Trigue serisinde tamamen titanyum mikro hoparlörler kullanılıyor ve bu küçük sık parçalar inanması zor olsa da klasik hoparlörlerden daha iyi ses veriyor. Elbette hoparlörlerin daha az yer kaplaması da kabası.

Creative I-Trigue 3200 serinin 2.1 sistemlerinden. Her iki yan hoparlörde birbirinin aynısı üçer titanyum hoparlörden oluşuyor. Yani toplamda 6 titanyum hoparlör bulunuyor. Her biri 8 Watt gücünde olan yan hoparlörlerde 19 Watt gücünde ahşap kasalı standart bir subwoofer eşlik ediyor. Yani I-Trigue 3200'ün toplam ses gücü 35 Watt. Ama titanyum hoparlörlerin aynı güç ile ifade edilen standart hoparlörlerden daha yüksek ses verdieneni unutmamak lazım.

I-Trigue 3200 ayrıca bir de uzaktan kumandaya sahip.



Hoparlör açıp kapatabilen bu kablolulu kumanda ses ve bass ayarları da yapabiliyor. Ayrıca kumandanın üzerinde Aux girişi ve kulaklık çıkışları bulunuyor. Böylece MP3 çalarınızı bağlamak veya kulaklığınızı takmak istediğinizde masa altlarına girmenize gerek kalmıyor.

Creative I-Trigue 3200 az yer kaplayan, çok sık ve mükemmel ses kalitesine sahip harika bir hoparlör. Eğer PC'niz için fazla lüks olduğunu düşünmüyorsanız masanızda ona da küçük bir yer açın.

**Üretim:** Creative ([www.tr.creative.com](http://www.tr.creative.com))

**İthalat:** Multimedya ([www.multimedya.com](http://www.multimedya.com))

Koyuncu ([www.koyuncu.com.tr](http://www.koyuncu.com.tr))

**Fiyatı:** Firmaya Sorunuz

## HELIO DISPLAY

### "Thy Bidding Master!"

Bilim insanlarımız nihayet gerçekten fütüristik bir ekran yaratmayı başardılar. Helio Display, çerçevesi, camı olmadan görüntünün havada asılı durmasını sağlayan bir sistem. Zemine paralel yerleştirilen cihaz kendisinin biraz üzerinde görüntüyü oluşturuyor ve bunu laser teknolojisini kullanarak gerçekleştiriyor. Tabii bu görüntüyü görünce insanın aklına Star Wars'un gelmemesi mümkün mü? Belki işin kılıcı veya ışıkta hızlı seyahati çözemedik ama en azından bir Palpatine'ımız olsa karizma yapabilecegi ekranı hazır.



## Mobil Athlon 64 4000+

Mobil işlemcilerde biraz daha geriden gelen AMD nihayet 4000+'a kadar işlemcilerini piyasaya sürdü. Daha yüksek hızı dışında tüm özellikleri önceki modellerde aynı olan işlemci, 3700+'a göre 100\$ daha pahalı olacak. Tabi o işlemci bir dizüstü bilgisayara girip bize gelene dek fiyat farkı ne kadar yükselir kestirmek zor.

## ATI Catalyst 5.8

Geçen ay ATI ekran kartı sürücüsü Catalyst'in yeni versiyonunu yayınladı. 5.8 versiyonu (versiyon numarası 2005'in 8. ayında çıktığını ifade ediyor) herhangi bir performans artışı getirmese de bir kaç oyundaki bugları temizliyor. Bu oyunların içinde Battlefield 2, Trackmania Sunrise ve Warcraft III de var.

## TEK SATIRDA TUŞ

### Yeni Sistem Kolay Aşıldı

Geçen ay Microsoft kopya kullanıcılarının, kritik olanlar hariç, Windows güncellemelerini kullanmamasını sağlayan bir sistemi devreye soktuğunu söylemiştık. Her şedyde olduğu gibi bu sistemin de kırılacağı belli idi. Ama açıkçası biz de Microsoft'un yazılım kadrosunun yıllarca uğraşıp kurduğu, aylarca testleri yapılan bu sistemin daha bir gün sonra hem de tek bir satırlık kod ile kırılacağını beklemiyorduk. İnsan bu kadar üzerinde uğraşılan sistemin hiç olmazsa bir hafta dayanmasını bekliyor. Ya da ne bileyim, diğerinin yıllarca uğraştığını tek günde, tek satırla kıranlar bir işletim sistemi yazsa da rahat etsek.

## Pentium 600 Serisi Ucuzladı

Intel 64-bit ve çift çekirdeği duyurduktan sonra bu özelliklere sahip olmayan eski model 500 seri işlemcilerin üretimini yavaşlatmıştı. Şimdi üst seri Pentium 600'lerin fiyatlarını düşürerek 500 serisine olan ilgiyi iyice azaltmayı ve piyasadan tamamen çekmeyi planlıyorlar. 64-bit desteğinin yanı sıra 2MB ön belleğe de sahip olan 600 seri Intel işlemci alacakların ilk tercihi olmalı.

# MUVO SPORT C100

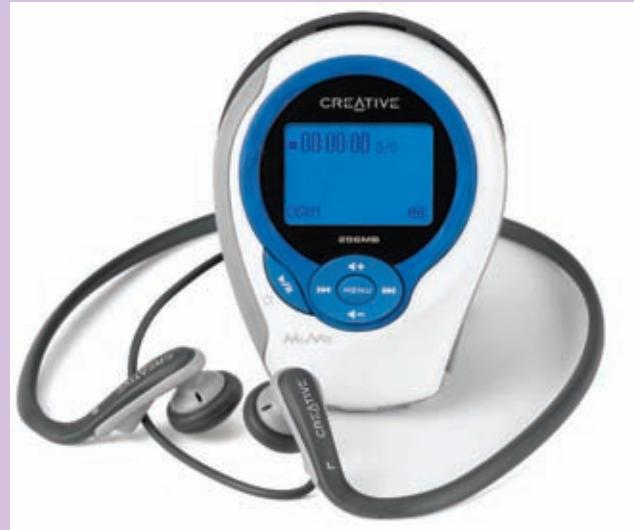
## 100 Metreyi En Hızlı Koşan MP3 Çalar

MP3 çalarlar bize en sevdigimiz müzikleri en kolay yoldan, istedigimiz yere götürme şansı sunar. Ama ya o gittiğimiz yerde durmaya niyetimiz yoksa? Daha uzağına koşup, daha yükseğine tırmanacak, tere, toza ve çamura bulanacaksak? Acaba MP3 çalarlar bizim sportif maceralarımıza ayak uydurabilir mi? Açıkçası ben dağa çıkarken yanına iPod almak isteyeceğimi veya Creative Zen'i gönül rahatlığıyla plaja götüreceğimi düşünemiyorum. Ne de olsa zarif, kırılgan ve pahalı aletler.

Ama MuVo Sport C100 farklı bir MP3 çalar. Size en haretli zamanlarda eşlik edecek şekilde tasarlanmıştır. Su sıçramaları, toz ve çamura dayanıklı olan MuVo Sport C100 aynı zamanda darbelere de dayanıklı. Üstelik spor yaparken sizin için zaman da tutabiliyor. Normal kronometre fonksiyonuna ek olarak tur zamanı ve geri sayım da var.

128MB ve 256MB'lık modelleri bulunan MuVo Sport C100, hem spor hem de müziği sevenler için iyi düşünülmüş bir ürün olsa da bazı önemli tasarım hataları var. Bulaların başında geniş yapısına rağmen tuşlarının küçük oluşu geliyor. Özellikle kronometre fonksiyonu için de kullandığınız Play tuşu kenarda bir çıkış gibi kalmış. Ayrıca pilin altında bulunduğu arka kapak sert plastikten yapıldığı için cihaz yere düşerse yerinden fırlayıveriyor. Sonra başını alıp gitken pili arayın ki bulasınız.

Zayıf bir iki yanı olsa da Creative pakete cihazı daha rahat taşımınızı sağlayan kol bantı şeklinde bir muhafaza ek-



lemeyi unutmayarak kendini affettiriyor. MP3 çalarlarından sadece ses değil sportif performans da bekleyenler için iyi bir seçenek.

**Üretim:** Creative ([www.tr.creative.com](http://www.tr.creative.com))

**İthalat:** Multimedya ([www.multimedya.com](http://www.multimedya.com))

Koyuncu ([www.koyuncu.com.tr](http://www.koyuncu.com.tr))

**Fiyatı:** Firmaya Sorunuz

# OGATECH OG-8370

## Çektiğiniz Resimleri Çarşafa Basın

Geçtiğimiz aylarda size Ogatech OG-8370'den bahsetmiş, pahalı ve meşhur markaların üst modellerine kafa tutmaya aday bu çarpıcı ürünü sizin için mutlaka inceleyeceğimizi söylemiştim. Sözümüzü tuttup Ogatech OG-8370'yi inceledik ve üstelik tahminimizin hiç de altında bir ürün olmadığını gördük.

Ogitech OG-8370'in ilk göze çarpan özelliği 8 Megapiksel, yani 3264 x 2448 çözünürlükte resimler çekebilmesi. Bu çözünürlükte bir resmi 72 dpi çözünürlüğünde 115cm x 86cm ebatlarında basabilirsiniz. Yani çektiğiniz resimleri bırakın fotoğraf kağıdına basmayı bunlardan büyük posterler bile bastırabilirsiniz.

Piyasadaki büyük markalar dışında kalan kameralar genelde yüksek megapiksel iddiasında olsalar bile görüntü kaliteleri tatmin edici değildir. Ama Ogatech OG-8370 ile resim çekmeye başladığınızda sonuç siz hayran bırakıyor. Resimlerdeki en ufak detaylar, çiçek polenleri, saç telleri bile net olarak görülebiliyor.

Ogitech, OG-8370'de sadece güçlü bir CCD ile yetinmemiş kamerası mümkün olan en yüksek özelliklerle de doldurmuş. Bunların arasında 35mm ile 108mm arasındaki objektif açıklıklarını sağlayan 3x optik zoom ve uzun ömürlü şarj edilebilir Lityum-Ion pil de bulunuyor. Ama en hoşunuza gidecek olan 2.5" büyülüüğündeki düşük ışılı Poly Silikon TFT ekran. Bir kamera için çok geniş olan ekranın görüntü kalitesi de çok güzel.

Ogitech, bütün bu güzel özellikleri bir de sık ve küçük



metal bir kasaya sığdırmış. Bir sigara paketinden azıcık büyük olan kamera sizinle her yere gelmeye hazır. Üstelik Sony ve Fuji gibi kendi kart formatını size dayatmayan Ogitech daha ucuz ve yaygın olan SD kartları kullanıyor. Cihazla birlikte 32MB'lık bir kart da geliyor. Ogitech OG-8370 öylesine kusursuz ve iyi kamera ve sizi öyle güzel şimdintiye bir süre sonra niye yemek yapamıyor diye yakılmaya başlayabilirsiniz.

**Üretim:** Ogitech ([www.ogitech.com.tr](http://www.ogitech.com.tr))

**İthalat:** Bingör ([www.fotobingör.com.tr](http://www.fotobingör.com.tr))

**Fiyatı:** 475\$ (KDV Dahil)

# MODIFIYE ÇILGINLIKLAR



*Siz de modifiye edilmiş motorlu, çok boyutlu sık rüzgârlıklarından tutunda neon ışıklı bagajına kadar inanılmaz aksesuarlarla donatılmış karizmatik arabalardan hoşlanır mısınız? İster inanın ister inanmayın ama sadece arabalarda değil bilgisayarlarda da aynışını yapabilirsiniz. Hatta bu iş için bir uzman tutmanız da gerekmeye...*

Hazırlayanlar: Eva Bekdemir, Tuğbek Ölek, Hakan Akdemir, Michal Rybka, Václav Vlcek, Martin Bach

Tıpkı araba modifikasyonunda olduğu gibi "PC modifikasyonu" terimi de iki farklı anlam taşır. İlk akla geleni bilgisayarı para vaziyetlerinin elverdiği oranda en yüksek performansa çıkarmak. Yani hız canavarı bir PC yaratmak. İkincisi ise PC'nizi en egzotik şekil, görünüm ve ışıklandırmalar ile süslemek.

İtiraf etmek gerekir ki doğumuz için en hızlı, en güçlü bilgisayara sahip olmak büyük bir gurur kaynağı. Diğer herkesi kıskandıracak, o süper PC'ye sahip olmak harika bir duygudur. Ama insan yıllar geçtikçe daha bir gerçekçi oluyor ve o bebeğin sonsuza dek öyle kalmayağını anlıyor. Teknoloji öylesine hızlı ki dünyanın bir numaralı bilgisayarı bile birkaç ayda eskiyiveriyor. Bu yüzden performansınızı arttıran ilk modifikasyon tipi kulağa daha bir mantıklı geliyor. Çünkü eski bir bilgisayarları hayatı döndürebilir, yenilerin daha uzun süre en

tepede kalmasını sağlayabilirsiniz.

Ama bir de ikinci tip modifikasyonlara bakalım. Pek çok insan bilgisayarları neon ışıklarıyla dekor etmenin gereksiz bir çılglılık olduğunu düşününebilir. Ama bu işin meraklılarına sorarsanız modifikasyon inanılmaz zevkli ve ilginç bir olay. Üstelik günümüzün "kendin pişir kendin ye" tarzı hazır paket ve modifikasyon parçaları sağ olsun, modifikasyon sadece uzmanlar için bir hobi değil herkesin ilgilenebileceği eğlenceli bir uğraş. Tıpkı çocuklar ve çocuk kalıbı isteyenler için gelişmiş bir Lego oyunu gibi.

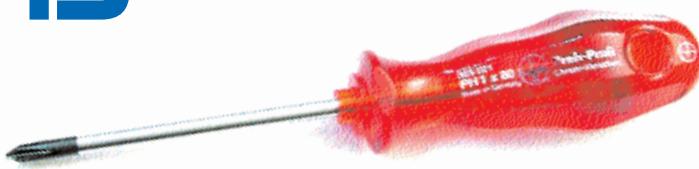
## Her kasa, KASA değildir

Modifikasyonda odaklanmanız gereken ilk şey elbette ki PC'nizin kasasıdır. Modifiye bir bilgisayarı oturma odalarına pek yakışan SFF kasa veya daha da beteri standart, çırkin ve karaktersiz gri bir kasa

ile düşünemeyiz. Unutmayın ki kasalar uzun ömürlüdür ve diğer parçalar değişirken o hep sizinle kalır. Modifiye bir kasa ya birinci sınıf gözükmelidir ya da şıklı... İki birden olursa daha iyi olur. Tabii dışı kadar kasanın içini de görebilmeniz gereklidir. Üstelik ne kadar çok gözükürse o kadar iyidir, bu yüzden en azından bir penceresi olması gereklidir.

Yanıp sönen, ışıldayan, duman çıkarılan her şeyi monte edebildiğiniz için plastik ve akrilik kasalar modifikasyon için idealdir. Ancak komşularınızı

# Teknik Servis



Yillardır Donanım'da yakınıp dururum taşıl yapamamaktan.

Bir sene taşile çıkışım dedik ama gelin görün ki işler bitmedi ve taşılımın beşinci gününde hala denize bir ayağımı sokmuşluğum yok. Hababam yazı, de babam yazı, havalar da bir sıcak, yanıyor her yan. Ama bahane yok, acı yok, dert yanmak yok. İşte sorularınız ve cevapları. Taşıl bir gün daha bekleyebilir.

## ADSL ŞEYTANI

Merhaba benim size şöyle ufak bir sorum olacak. Ben yeni bir ADSL modem aldım USB'li fakat bilgisayarım kapsamında o kapanmıyor, power ışığı hala yanıyor.



Bu sizce neye delalet? Bir de şu Painkiller'in sonundaki şeytanı nasıl öldürürüm, lütfen biri bana bunu söylesin. Her şekilde denedim halkaların içinde durdum, tüm kurşunları bitirdim, hile yaptım, yine ölmeli. Cevabınız için şimdiden teşekkürler.

Burçın Karadağ

**Merhaba Burçın,**  
Anlaşılan bilgisayarın bütün portlarına girilmiş, bütün slotları zapdedilmiş, modemin de gaflet ve delalet içinde. Yoksa bu başka neyin al-

meti olabilir ki?



Son zamanlarda modem üreticileri nedense modemin arkasına küçük bir ayağa kapama düğmesi koymaya üşenir oldu. Benim de canımı sıkıyor bu açıksası. Ama tahmin ediyorum USB bağlantısı mevcut değilken modemin otomatik olarak bağlantı kesip kendi-

sini düşük elektrik harcadığı bir moda alıyor. Bir kitapçığını kurala bu konuda. Eğer böyle bir özelliği yoksa her zaman için adaptör fişten çekerlisins. Ya da daha iyisi bilgisayarın için ayağa kapa düğmesi olan bir grup prizi al. Bilgisayarını kapadığında oradan da kapar her şeyin tam kapalı olduğuna emin olursun.

Painkiller'a gelince. Valla ben o oyunu biraz başından biraz sonundan özet geçer gibi oynadım. Ama öyle apartman gibi bir şeytan animasyorum. Sinan bayağı debelenmiş tödürmek için. Eminim şimdî bir parantez açıp bizleri daha detaylı bilgilendirir. (İncüü, üstünüze gelen ölülerin ruhlarını ince kıyıyoruk. Ruhlar yeterince kıyılıp pembeleşince, şeytan amcası görüyorum! Onu da kıyıyoruk, sonra elindeki gilincan o bizi kıymaya kalkınca havadan meteorlar iniyor! Meteorları vurarak iblisin kafasına çakıyoruk. Yeterince çakunca iblis efendi elindeki gilinci bize atıyor, onu da vurup şeytanın içine batırıyoruk. Sıcak sıcak servis yapıyoruk, afiyet ossun! – Blx)

## YAZ BİTTİ BİLGİSAYAR ALALIM

Selam Tuğbek ve tüm Level ahalisi. Yaz bitti artık, yavaş yavaş oyunlar çıkacak ben de bilgisayarımı yenilememi düşünüyorum. Ama uzun süredir takip etmedigim şeyler var piyasada. Bu yüzden birkaç sorum olacak:

1- Etrafta 64-bitler dolaşıyor. Peki, 64-bit işlemci ve işletim sistemi kullanmalı mıymış? Herhangi bir sorunu veya eksiği var mı? 64-bit için sürücü bulunamadığı söylüyor.

2- Bu saatte sonra ekran kartını AGP tercih etmeli miyim, yoksa PCI-X mi daha isabetli olur? Bir de bu yukarıda belirttiğim 64-bit sisteme uyum sağlar mı?

3- Çift çekirdek olayına ne diyorsun, tercih etmeli miyim? Bu konuda AMD'nin daha iyi olduğunu duyduğum ama Intel'den kolay kolay vazgeçemem. Ayrıca 1000\$ gibi bir fiyattan bahsediyorlar, hiç yaklaşmamalı mıyım yoksa?

Eğer bu sorulara cevap alabilirse çok bahtiyar olacağım, çünkü bilirsın yüzlerce milyondan belki daha fazlasından bahsediyoruz, diken üstündeyim yani. Hepinize başarılar diliyor, saygılar.

Sezer Asar

Selam Sezer,

Yoo yaz bitmedi daha. Daha soğrusu bitmedi bitemez. Şu 3 sayfa da bitsin atıcam kendimi dalgalara, geceleri sahilde kamp ateşlerinin başında sabahlayacağım. Ben bir tatilimi yapım hayırlısıyla, o zaman bitecek. Ama haklısun oyunların çıkış tarihleri yaklaşıyor ve bilgisayar yenilemek için iyi bir sebep bu.

1- 64-bit işlemci için acele etmeye gerek yok. Sonuçta ortalıkta 64-bit destekli oyunlar yok hala. Ama yine de sistemini 64-bit'e hazır tutmalısın. Şu an için de 64-bit kullanmanın çok bir dez avantajı yok ama söylediğim gibi eksek sürücüler, programlardaki bug'lar gibi ufak tefek dertler can sıkabiliyor.



Pek çok programın şimdiden 64-bit versiyonu çıktı ve oyunların 64-bit'e geçiş de yakındır. Özellikle Windows Vista çıktıktan sonra bu konuda bir patlamanın yaşanacağı tahmin ediliyor. Kısacası bu saatte sonra aman ha 32-bit işlemci almayın.

2- 32-bit gibi AGP'nin de ömrü bitti. Ancak anakart değiştirmeden yeni ekran kartı alıysan AGP tercih edin. Yoksa PCI-X mutlaka tercihimiz olmalı. 64-bit ile PCI-X uyumu tamamen seçtiğin anakartla ilgili. İkisini de destekleyen bir anakart seçersen gül gibi geçiniyorlar.

3- Çift çekirdek gelecekteki PC'ler için muhtemelen bir standart olacak. Bence doğru ve bizi bir adım ileri götürecek bir teknoloji. Ama şu an için reel faydalı yeterince hissedilemiyor. Oyun tasarımcıları çift çekirdek kullanmaya alışmadılar daha. Ama önceki aylarda bir köşe yazımında dejinmiştim; Xbox 360 ve PS3 için birden fazla çekirdek kullanımını öğrenmek zorundalar. Bu durumda PC oyunları da çift çekirdeği daha düzgün kullanır olacak. Ama bugün kimse bunun ne zaman olacağını ve ne kadar etkili olacağını söyleyemiyor. Yani ortalıkta bir parça muamma var. Eğer yeni sistemini 2 sene gibi kısa vadeli düşünüyorsan bence çift çekirdeğin sana pek faydası olmayacak. Ama bilgisayar aldı mı 5-6 sene kullanılanlardansan çift çekirdek 3 sene sonra beklenmedik bir performans artışı sağlayabilir sana.

Henüz Intel ve AMD'nin çift çekirdeğini karşılaştırıyorum çünkü AMD'nin çift çekirdek işlemcilerini denemiş değilim. Ama iki ürün birden elimize geçer geçmez bir test yapacağımıza emin olabilirsin.

## SLI, UPGRADE, ISINMA VE PHYSX

Merhaba LEVEL camiası... Ben yeni okuyucularınızdan olarak sizi çok tebrik ediyor ve sözü uzatmadan sorularımı geçiyorum.

1- Ekran kartlarında SLI desteği nedir?

2- Benim bilgisayarımın özelliklerimi: P4 3.0, FX 5200, 128 MB, 80 GB HDD, 512 MB RAM. Bilgisayarıma yaklaşık 600\$'lık bir yenileme yapmak istiyorum. Hangi parçaları ne ile değiştirmemi önerirsiniz?

3- Benim bilgisayarımın bir isinma sorunu var. Bunu farketmeden önce oyun oynarken 10-15 dakika oynatıp bilgisayarı yeniden başlatıyordu. Sonradan böyle birşey olabileceğini düşünüp internetten Hard Disk Temperature programını indirdim ve isının 50 derecede vardığını gördüm. Bunun üzerine şu an evdeki vantilatörü bilgisayarın kapağını açıp önüne koyarak idare ediyorum. Ne yapmamı önerirsiniz?

4- Physx kartı ne zaman çıkacak ve daha önemli ne zaman makul değerlere düşer?

İnternet sitenizde incelemler uzun ve az mı yoksa kısa ve fazla mı olsun diye bir anket gördüm. Cevabım uzun ve fazla. Umarım bu sıcaklarda daha da bunaltmamışım.

Şimdiden teşekkürler.  
Umut Şenaltan

**Merhaba Umut,**  
Öncelikle aramiza hoşgeldin. Soruların oldukça çeşitli o yüzden ben de lafı uzatmadan cevaplıyorum.

1- NVIDIA'nın geliştirdiği SLI ve ATI'in geliştirdiği Crossfire teknolojileri sisteme iki ekran kartı takarak grafik performansını artırmaya yarar. Performansta dişe dokunur gelişmeler getirse de iki ekran kartı paraşı

verdiğin için maliyeti de yüksektir. Ayrıca SLI desteği olan ekran kartı ve anakart kullanman gereklidir.

2- Sistemin açık olarak iyi bir ekran kartı ve daha fazla RAM istiyor. Ben olsam RAM'i en az iki katına çıkarır geriye kalan paramı da ekran kartına harcardım.

3- Öncelikle sabit diskin ne kadar isındığı yeterince belirleyici değil. BIOS'a girip PC Health Status ekranından işlemci ve sistem isılarına bak. Ayrıca ekran kartının fanını kontrol et. İdeal işlemcinin 60 derecenin altında olması lazımdır. Sistem ısısı ise 45 dereceden daha yüksek olmasın. İşlemcini soğutmak için ona daha iyi bir soğutucu almak, sistem ısısı için kasaya fan eklemek gereklidir. Daha sonra vantilatörü kaldırıp kasanın kapagını kapatabilirsin.

4- E3'den bu yana PhysX'in sesi soluğu çıkmıyor. Herhalde kartları sonbahara yetiştirmeye çalışıyorlar. O yüzden şimdiden kesin bir şey söyleyemeyiz. Hele bir piyasaya çıksın, sizlerden ne kadar ilgi gördüğüne kadar satıldığı fiyat düşüşlerini de belirleyeceğiz.

Elbette hepimiz daha uzun ve fazla inceleme isteriz ama patronun derginin fiyatını iki misline çıkarması ve incelemeden helak olan yazarların ofisi basması gibi riskleri var bu isteğin.

## DR DOOM'U ÖZLEDİK

Öncelikle iyi günler, Donanım bölümünde bir ara "Ahiretten Donanım Soruları" diye bir kısım vardı, aslında dergide ilk baktığım yerdi, artık yok nerede?

Kolay gelsin, iyi çalışmalar...

Ömer Akyol

Günaydın Ömer,  
Ahiretten Donanım Soruları'ni kaldırılmıştır. Üstelik bunu sessiz sedasız değil ga-yet bağıra çağırıcı yaptı. Farketmediğine göre o kadar da takip etmiyor-musun. Hiç biriniz yeterince sevmiymemiş. Zavallı Dr Doom ofisin bir köşesine atılmış, öksüz çocukların gibi mahsun. Filminin çekildiğine bile sevinemiyorum garibim.

## LİSTE YAPAR MISİN?

Meraba Tuğbek, ben Yilen34, uzatmadan sorumu sorayım. Ben GTA San Andreas sayesinde ailemi kaldırıp bilgisayarımın 4 parçasını değiştirmek istiyorum. Bana bir liste yapar mısın? Anakart, CPU, RAM ve Sabit Disk alıcam.

Şimdiki işlemcim 350MHz, RAM'im 128MB sabit diskim ise 5,77GB. Banliste yaparsan ve cevap verirsen çok sevinirim.

Unutmadan söyleyeyim limitim sadecə 1,500,000 YTL

Engin Yıldırım

Selam Engin,  
Öncelikle sen Yilen34 değil Engin'sin. Bunda bir anlaşalım. Oyunlarda hepimiz takma adlar kullanırız ama burası samimi bir ortam hepimiz birbirimizin adını biliriz. Takma adlara ge-rek yok.

İkinci GTA:SA ile aileni nasıl kandırdığını merak ettim açıkçası. Sonuçta GTA:SA pek çok ailenin çocuklarına bilgisayar oyunlarını yasaklatan bir oyun. Sırrını bizimle paylaşırsan eminim pek çok okurumuzun işine yarar. Me-sela şimdi forumlara "San Andreas kullanarak ailenize nasıl yeni PC aldırırsınız" diye bir başlık açmalısın.

Gereksiz tavsiye-le-ri geçip asıl sorluğun sorunun cevabına gelelim. Elindeki bilgisayar çok eski. Bunun artık yenilecek hali yok. Senin bunu atıp yenisini almanın gerekiyor.

Zaten 4 parçanın değişiyor, muhtemelen kasa ve güç kaynağının da bu yeni parçalara uyumlu olmayacağı. Duruma göre belki optik sürücü, klavye ve farenin tutabilirsin. Ama bunlar da bilgisayarın en ucuz parçaları. Bence yapmışken komple bir sistem al, temiz olsun. Eğer monitörünü değiştirmeyeceksen 1.500 liraya iyi bir sistem kurabilirsin. Parçalar için Donanım Pazarı'ndan faydalanabilirisin.

## ENTEGRE SESTE SORUN

Selamlar Tuğbek ve Level ahalisi, derginizi çok başarılı buluyorum ve bu başarınızın devamını dileyerek sorularıma geçiyorum:

- Anakartım AsusA7N8X-E Dlx. Gayet memnunum ama mikrofon yuvası ve hoparlörlerin yuvası ortak; yani mikrofon takmak istersem rear hoparlörlere vazgeçmem gereklidir. Bu bir sorun doğurur mu (doğuracağınızı tahmin ediyorum) ve bir çözüm yolu var mı?

- Bazı oyunları oynarken sesler gidiyor yalnız garip olan hepsi değil belirli sesler gidiyor. Mesela PES4 oynamakta olursa bu problem, fon müziği ve spikerin sesi gidiyor ama diğerleri gayet iyi çalışıyor. Nedeni ne olabilir?

- Son olarak verdığınız CD'lerde videolar çok iyi oluyor ancak WMV dosyalarında sorun var. Hemen kızma cüntü verdiğiniz tüm codecler ve önerdiğiniz tüm çözümleri denedim ama sorun çözülmüyor. Çalıştırdığım zaman renkler tamamen ga-riplenecek. Yani anlatacak bir yolu yok. İşin esas ilginç yanı tüm WMV'lerde olmuyor bu sorun (%90 gibi küçük bir dilim:)) Umarım buna önerdiğiniz bir çözüm vardır çünkü video arşivi yapmaya çalışıyorum.

Umarım cevaplarsın ve yine umarım fazla vaktini almamışdım. Şimdiden teşekkürler

Gönenç Özavcı



tırıma yarar. Performansta dişe dokunur gelişmeler getirse de iki ekran kartı paraşı

Selam Gönenç  
Adı geçen anakartı kullanmadığımdan hangi portu nedir bilemiyorum. Ama normalde entegre ses kartlarının çıkışları 5 tanedir ve bunların 3'ü hoparlör (6 kanal) ve bir tanesi mikrofondur. Bana kalırsa sen çıkışları karıştırıyorsun. Ama elbet-



te  
Asus  
böyle  
bir çö-

zümü uygun görmüş de olabilir. Eğer uygun görmüşlerse de sorunsuz çalışıyordu. Açıkçası bu sorunun cevabını anakartın kullanım klavuzu benden iyi bilir =)  
Modern ses kartları aynı an-

da bir çok sesi çababilir. Eskiden böyle değildi. Bir şey çalarken diğerini duyamazdın. Ama artık onlarca ses birbirini etkilemeden çalınabiliyor. Belli ki senin bilgisayarın aynı anda bir kaç kanalı birden çalmakta zorlanıyor. Bu ses kartının kendisi veya sürücüsündeki bir sorun olabilir (zaten çıkışlarda da anormalilik var). Sürücü güncellemesi ile sorunu çözemezsen bir arkadaşından ses kartı bulup bilgisayarına takarak sorunun anakartın entegre ses kartından olduğundan emin olabilirsin. Eğer öyleyse anakartı aldığı yere veya Asus'un teknik servisine başvur. Sorun ne codec'erde ne de bizim videolarda. Sorun tamamen Windows Media Player'da. Aynı sorunla bende karşılaştım. Ama zaten onun yerine Media Player Classic kullandığım için önemsememiştim. Sana da aynısını tavsiye ederim. (Benzer bir sorunu ben de yaşamıştım. WMV'leri bir de MPlayer2 ile çakıştmayı dene)

Artık son yazım da bittiğine göre kendi-mi Ege'nin serin sularına atabilirim. Tatil, huzura ve dinlenmeye bırakabilirim kendimi (Telefon çalar). Alo... Sinan, selam na-ber... Bitirdim Teknik Servisi de atıyorum. Bir sayıyı daha bitirdik hayırlıyla... Ne? Ne dosyası? Modifikasyon mu? Bu ay mı yapı-yorduk onu? Emin misin! Hayır!!!rrrrr!!!

\_Tuğbek Ölek

## 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 ceva-planmaktadır.

# DONANIM PAZARI

Donanım dünyasındaki gelişmelerin fiyatlara bu kadar çabuk yansımıya gerçekten hayret verici. Daha bu ay DDR2 üretiminin DDR1'i geçtiğini söylemişlik ki aralarındaki fiyat farkının da kapandığını gördük. Muhtemelen bundan sonra da bu trend devam edecek ve DDR2'ler ucuzlarken DDR1'ler pahalanacak. RAM'inin artırmak isteyenlere duyurulur.

### Aşağıdaki ürünleri bulabileceğiniz online mağazalar

[www.arena.com.tr](http://www.arena.com.tr)  
[www.bogazici.com.tr](http://www.bogazici.com.tr)  
[www.dijitalcenter.com](http://www.dijitalcenter.com)  
[www.hepsiburada.com](http://www.hepsiburada.com)  
[www.hizlisistem.com](http://www.hizlisistem.com)

[www.eksenbilgisayar.com](http://www.eksenbilgisayar.com)  
[www.kangurum.com](http://www.kangurum.com)  
[www.gold.com.tr](http://www.gold.com.tr)  
[www.teknomarket.com](http://www.teknomarket.com)  
[www.vatanbilgisayar.com](http://www.vatanbilgisayar.com)

	Ekonominik	İdeal	Süper
İşlemci	AMD Sempron64 3000+ (Socket 754)\$100	Pentium 4 640 (LGA 775)	\$251
Anakart	MSI K8T Neo FISR	MSI 915P Neo2-FR (vl.0B)	\$108
Bellek	512MB DDR-400 Kingston	1GB DDR2-533Kingston(Dual Pack)\$115	\$220
Sabit-disk	Samsung SP0812C 80GB	Samsung SP1213C 120GB	\$86
Ekran Kartı	Sapphire X550 256MB	Asus Extreme N6600TD	\$143
Monitör	Samsung 793 DF Flat 17"	Samsung 797MB 17"	\$214
Optik sürücü	Samsung 52/32/52/16 Combo	Samsung 16X Dual-Layer DVD/RW\$59	\$59
Ses Kartı	Entegre	Sound Blaster Live 24-bit	\$30
Kasa	Asus TA-211	Thermaltake Shark	\$139
Klavye	Logitech Internet Pro	Logitech Internet Pro	\$15
Mouse	MS Intelli Explorer 3.0	Razer Diamondback	\$60
Hoparlör	Philips MMS 260	Philips MMS460	\$90
Floppy			\$7
<b>Toplam</b>	<b>\$749</b>	<b>\$1,317</b>	<b>\$4,062</b>

Not: Fiyatlara KDV dahil değildir ve KDV oranı ürün grupları arasında farklılık göstermektedir. Fiyatlar ithalatçılarından değil belirtilen online mağazalardan alınmıştır. Bu yüzden incelemelerde belirtilen fiyatlardan ve başka mağazalardaki fiyatlardan farklı olabilir. Fiyatlar verilirken mağazalar içinde en düşük olan değer seçilmişdir. Tavsiye edilen ürünlerin tümü denenmiştir.



Burak Akmenek | burak@level.com.tr

Farkındasınız değil mi? Şu sağımda solunda köşe yazan arkadaşların hepsi bir konuda yazıyorlar. Belki bir cümlede çok şey anlatıyorlar ya da oyun dünyasında haberler, fikirler aktarıyorlar. Ama hiç biri benim gibi oraya buraya bulunamıyor. Efendi gibi Vosvidden yazıiyorlar. Ama ben geçen aylardaki yazımada kalkıp "açın açın göbeği, popoyu açın" yazmışım. Hani buna kanıp ta göbeği tamam ama dilerim popoyu açmamışsınız! Şimdi her şeyi bir kenara bırakıp başka bir şeyden bahsedeceğim. Dergimizi okuyan az sayıdaki hanım okuyucumuzun ilgisini çekeceğinden adım gibi eminim ama erkekler biraz burun kıvrabilir. Çünkü ben 6 aydır dans ediyorum! Erkek adam zenne olur mu demeyin. Zaten bu yüzden kursta erkek – bayan oranı bire üç. Ama inanın bir işi kuralına göre yaparsanız gayet güzel oluyor. Hani üç kuruş biriktirip dergiyi zor alıyorsun ne dansı derseniz cevabım hazır, "Öğrenci tarifesi" buldum ben.



## DANS EDİN

### Evet evet, gene o "değişik" yazılarımdan birisiniz yazıyorum.

"Erkek adam dans etmez" e gelince. Savunma öğrenmek için Aikido'ya, dövüşmek için boksa gidiyorsunuz değil mi? Hepsinde bir süre çalışıktan sonra aslında

Dojo'ya girinceye kadar hiçbir şey bilmediğinizi anlıyorsunuz (ben azıcık Aikido'ya da gittim de; devam edeceğim gene inşallah). Özette her işin bir tekniği var. İşte dansın da öyle. Bir tekniği bir kuralı var.

#### NEREDEN BULAŞTIM

Tabii ki eski kız arkadaşım gazladı beni. Ama benimle asla gidemedi çünkü ondan ayrıldıktan çok sonra kursa başladım. Önceleri arkadaşlarım olduğu için öylesine bir gideyim demiştim. Sonra muhabbet tatlı gülüp eğleniyoruz ne güzel dedim. Sonra o da ne, biz gösterilere çıkmaya başladık! Ciddi provalar derken ben şu anda Salsa, Tango (Avrupa), Arjantin Tangosu ve Rumba yapabiliyorum. Yapıyorsun da boyun mu uzadı demeyin. O kadar çok şey öğrendim ki dansla ilgili. Aslında uygulaması bir yana bu konudaki kültürüm arttı. Okumaya başladım. Artık dansçıları seyrederken bir başka gözle bakmaya başladım. Öncelikle dansın bir disiplin gerektirdiğini, duruşundan dönüşüne kadar her şeyin bir kuralı olduğunu öğrendim. Dansı erkek yönetiyor ya bunun aslında ne kadar keyifli bir şey olduğunu fark ettim. Dans ederken omuzları kayık gibi sallamanın aslında neden çırın göründüğünü öğrendim. Hatta sahnede gösterini bitirdikten sonra alkışlanmanın nasıl bir duyguya olduğunu hissettim.

Yalnız dans gösterisi aylarca hazırlanıp kısa bir sürede tüketilen, çok emekli yemek gibi bir şey arkadaşlar. Bir seferde bitiyor ama hazırlığı çok sürüyor. Bazı Neanderthal adamların

"dans aslında sevişmek" safsatasının neden safsata olduğunu öğrendim. İş niyette bitiyor arkadaş. Eğer dans etmek için sahneye çıkarsan o kadar eğleniyorsun ki anlatamam. Gene de siz tanığınız biriyle partner olun. Çünkü bizim hanımlarımız tüm erkeklerle karşı biraz ön yargılı olduğundan (kendilerine göre sebepleri var biliyorum) sizin sizde size alışincaya kadar bir sürü hareketi kaçırıyorsunuz.

#### GÖZLER ÜZERİNİZDE

Yalnız şimdiden uyarayım. Bu işi öğrenince, ki ben daha orta seviyedeyim öyle hemen olmuyor bu işler, sahnede gözler üzerinize çevrilüyor. Çünkü hareketlerinizle hemen fark ediliyorsunuz. Siz alışığınızdan başka türlü davranışınız mümkün olmuyor. Bu durumda herkes sizi seyretmeye, etrafınız açılmasına başlıyor. Etraf açılıncı siz de daha rahat dans ediyorsunuz. Hani etrafta avlanmaya gelmiş olan erkek türdeşleriniz ufaktan size dış bileybiliyor ve hanımlar sizinle dans etmek isteyebiliyor. Kısacası eğlenceli olmasının yanında bir takım riskleri de var. Ama dans etmek o kadar keyifli ki kim takar.

Ne biçim burjuva zevklerin var demeyin bana. Vallahi öğrenci işi buldum. Merak işte. Hem çok eğlenip hem de bir şeyler öğrenebileceğiniz son derece keyifli bir hobi inanın bana. Yalnız her işte olduğu gibi disiplin ve devamlılık gerektiriyor. Öyle başlayıp 2 hafta sonra bırakmak olmaz. Eğer düşünüyorsanız size tavsiyem mutlaka arkadaşlarınızla grup halinde birlikte gitmeniz çünkü çok eğleniyorsunuz. Sizden hafif, boyu boyunuza uygun ve sevdığınız birisini partner olarak seçmeniz sizin yararınıza. Çünkü bana göre bu tip fizikte birisini yönlendirmek daha kolay oluyor.

Buyurun size bilgisayar oyunlarıyla hiç alakası olmayan bir köşe yazısı daha :) Dilerim aklınızı çelebilmışım. Ben şimdi World of Warcraft oynamaya gidiyorum. Sağlıklı kalın. ■

**Buyurun size bilgisayar oyunlarıyla hiç alakası olmayan bir köşe yazısı daha :) Dilerim aklınızı çelebilmışım.**

# SKOOLZ OUT 4 EVER

## Kızları da alsınlar okula!

Lise yıllarda "okul" kavramından o kadar soğumuştum ki eğitimin bilinen işkence türleri içinde en Çinlisi olduğuna karar vermiştim. Haftanın beş günü sabah kalkıp yollara düştüğümde Pink Floyd'un The Wall'unu mirıldanırdım. Gerçi o zamanlar eğitimin düşünce kontrolü üzerindeki etkisinden çok her sabah uyanıp forma giymekti bana dokunan. Cuma günü gelip okuldan çıktım mı bu depresif şarkının daha isyankâr ama daha da çok eğlenceli Alice Cooper'in "School's Out" parçasına bırakırdı. Şarkıdaki açık okul nefreti dışında ne anlatılmak istendiğini anlamazdım. Hala da Alice dede ne demek istemiş pek bir fikrim yok. Ama Alice "School's out forever, school's been blown to pieces" diye bağırdıkça gözümün önünde okul parça parça dağılır, iki günlük özgürlüğüm sonsuza dek sürecekmiş gibi gelirdi. En sıkıcı derslerde (Matematik ve İnkılâp arasından seçiminizi yapın) Alice Cooper'in kapıyı kırarak sınıfa daldığını, hepimizi (ya da en azından beni) kurtardıktan sonra bizi bir daha tıkamasınlar diye okulu parçaparça ettiğini hayal ederdim. Ama hayırsız bırakın okulu dağıtmayı bir konser için bile gelmedi İzmir'e ve ben mezun oldum.

### KIZLAR OKULA GITMEZ Kİ

Üstelik bir erkek lisesinde (IAL olsa bile) okumanın getirdiği ciddi sorunlar vardı. Kızları çok ama çok yanlış tanırdık. Her şeyden önce onları okul ortamında görmediğimiz için kızlar daima derdi tasası olmayan, ders çalışıp okula gitmeyen, hayatları kendi aralarında gülüp şakalaşmaktan ibaret olan haşarı hayat formları gibi gelirdi bize. Hatta sokakta gördüğümüz o formaları bile eğlence olsun diye giyerlerdi. Kızların okula gitmiyor olması büyük bir haksızlıktı bana göre. Ama haliyle okumadıkları için pek çok şeye basıyor olmaliydi kafaları.

Üniversite yılları takdir edersiniz ki çok daha eğlenceliyi ve ben "eğitim" kurumunun bir parçası olmaktan hiç de rahatsız değilim. For-

**Eğitimin düşünce kontrolü üzerindeki etkisinden çok her sabah uyanıp forma giymekti bana dokunan**

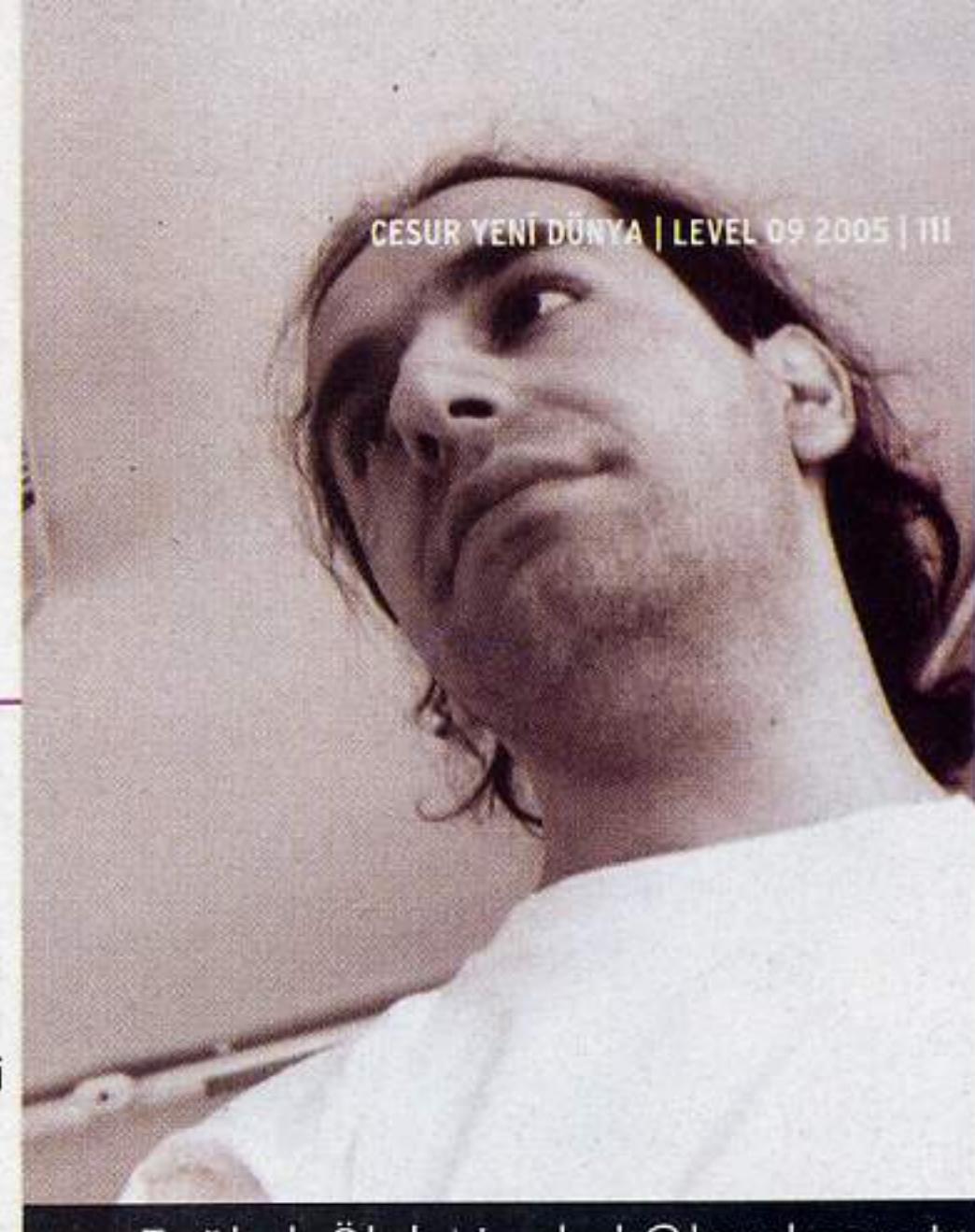
malardan kurtulmak, kızların da betonarme dersinde ecel terleri döktüğünü (ama benden daha iyi anladıklarını) görmek, belli bir konuda uzmanlaşıp sıradan insanların hiç bilmemiş şeyler öğrenmek... Ama bu sefer de farklı bir derdim vardı, sık sık güzel havalarda okulun orta bahçesinde çimlerin üzerinde yayılıp arkadaşlarla muhabbet etmeye derslere girmek arasında seçim yapmam gerekiyordu. Okulun üçüncü senesinde bahçenin amfilere mutlak üstünlüğünü kabul edip bu dertten komple kurtuldum. Ama orta bahçede geçen güzel günlerin hatırlına İTÜ'nün bana bir diploma vereceği kuşkusuz büyük bir yanılıydı.

### MERHABA HAYAT, BEN GELDİM

Sonunda mimarlığın yapılması bir meslek olmadığına karar verip de okulun tadının kaçmaya başladığını görünce okulu toptan bırakıp editörük kariyerime atıldım. Zaten mezuniyet ufukta pek net görünmüyordu. Son 29 senede aldığım hiçbir karar bu denli isabetli değildi. Ama itiraf edeyim okuldan uzak geçen son 5 senede hem mimarlığı hem de okulu özledim. Hocalarla girdiğimiz modern-postmodern tartışmaları, proje teslimlerinde arkadaşlarla sabahtlamak, Autocad'de layer'lar dolusu şiir yazmak, her ay başında kütüphaneye gelen tonla dergi içinde kaybolup gitmek, bilgisayar laboratuvarının sistemlerini altüst etmek...

### OKULA DÖNÜŞ

Şimdi içim kırır kırır çünkü Eylül geliyor ve okullar yakında açılmış olacak. Bu senenin farkı benim de okula gidecek olmam. Devlet sağ olsun tam da benim okulu özlemeye başladığım bir dönemde af çıkarttı ve ben de hiç düşünmeden başvurdum. Elbette 10 sene öncesinin havasını yakalama şansım olmayacak. Okulla ancak Level'dan arta kalan zamanlarımda ilgilenebileceğim. Kimbilir okula bu sene başlayanlara uyum sağlayana kadar neler çekeceğim. Ama yine de okula dönmek güzel. Bu yaşta söylemek ne kadar anlamlı

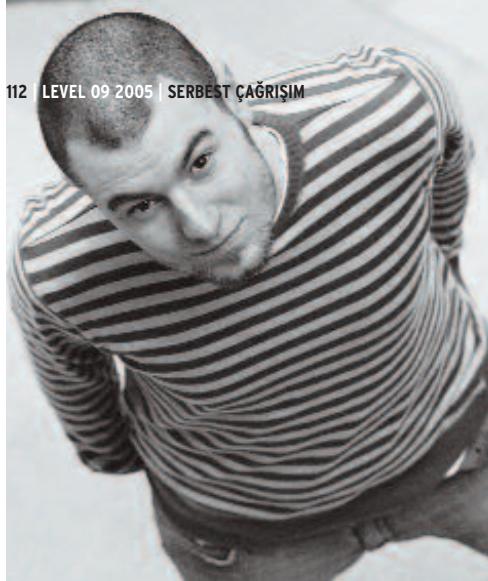


Tuğbek Ölek | tugbek@level.com.tr

bilmiyorum ama "okul güzel". Hala verilmemiş matematik ve inkılâp dersleri şimdiden kâbuslarına girse bile.

Bu sene herhalde daha fazla okur mektubu cevapsız kalacak. Ama bahanem hazır, vizeler vardı ders çalışmam gerekiyordu. Diğer yandan okulda sizlerden bazılarıyla tanışma şansım olur diye umuyorum, zira bol bol ders notuna ve sınav tarihlerini hatırlatan vefakâr arkadaşlara ihtiyaç olacak. Olur da orta bahçede karşılaşırısa belki size Taşkısla'nın eski günlerini, okuldaki maceralarımı falan bile anlatabilirim. Hatta kimbilir belki hala köprüden önce bir son çıkış şansımız vardır. ■





Fırat Akyıldız | firat@level.com.tr

Siyah-beyaz ekranдан taşmıştı yaşlı, unutkan şehir. Her şey titriyordu; gökyüzünden düşen dikey çizgiler saçılımçı çevreye, siyahın, ve beyazın arasından; ağaçlar, bozuk, belirsiz görüntünün düşürdüğü renksiz yapraklarını topluyordu. Karlı, eski gökyüzü asılıydı havada. Bozuk kasete karşı umarsızdı şehir. Yapacak bir şey yoktu; herkes kırmızı kum tanelerinin arasında kaybolmuştu, her şey saklanmıştı toprağa çaklı, batan güneşin ardına; her şey unutulmuştu... Bir dev ittiyordu şehri bir ucundan, ekranın diğer ucundan çıkışması için, yarı kalan her şey diğer taraftan taşıyordu; bırakısa eskisi gibi çalışabilirdi yelkovan. Ya da dikey çizgiler yoluna devam edebilirdi. Kuzgunlar gökyüzüne gömülmüşü; üzerlerine atılan soluk bulutlar nefes almalarını engelliyordu. Unutkandı yaşlı şehir; hiçbir şeyi hatırlaya-

mayacak, hiç kimseyi içinde barındırmayacak kadar...

\*\*\*

Şehrin bir ucundaki yarımadan çıktı Vosviddin. İki yana açtı ince kollarını, bir korkuluk gibi; kırmızı toprağı sıyaha boyadı, dalgın gölgesiyle. Şehrin diğer ucuna baktı ardından; evin diğer yarısına, ekranın diğer yanından taşan gölgesine. Kollarını çırptı yavaşça, nefes alamayan kuzgunlar gibi, uçamayacağını bile bile. Şehrin ucundan, ekranдан taşan yarısını izledi. Ardında olan her şey uzağındaydı; kimsenin ulaşamayacağı, kimsenin dokunamayacağı kadar uzakta... Sessizliği kızdırın tek şey tembel karıncaların mirildanmalarıydı. Ağaçların çevresinde çember çizmişlerdi, karışık çizgilerle; düşen sarı yaprakları calmak için. Tek istedikleri göğü delen, sarı yapraklı bir ağaç yapmakti. Toprağa çakılmış, devrik güneşin yeniden doğması için iten biri yoktu. Şehri iten dev bu denli güçlü değildi. Karıncalarla tembeldi; tek istedikleri sarı, yeni bir ağaçtı. Tek istedikleri, ağaç bittiğinde sarı yapraklarını yeniden çalıp, yeni bir ağaç yapmaktı. Kurbanının etrafını sarıp, dans eden kurtlara benziyorlardı. Tek fark karıncaların küçük, titreyen gölgesiydi.

\*\*\*

Kollarını indirdi Vosviddin, siyah toprağı kırmızı boyadı, donuk, plastik hayalleriyle. Önünde uzun, boşluklarla bölünmüş bir yol vardı. İlerlemeye başladı, çaklı kalıldığı yol üzerinde. Bir

adım attı. Ve bir adım daha... Yaşlı şehir buna alışık değildi, unutmuştu; canı acıdı, söylendi. Sesi yankıllandı her yerde, kırık dakikalarca. Durdu Vosviddin, yankılanan sesi dinledi. Arkasına baktı, kimse yoktu. Farkında olmadan kimin canını yakmıştı, ya da; bozuk, titreyen görüntüyü dağıtan, bulutların altına gömülenleri ortaya çıkaracak kadar güçlü olan kimdi, bilmiyordu. Önüne çevirdi kafasını yeniden; bir şövalye geçti hızla, zırhıyla, siyah atıyla; bozuk görüntünün arasından. İnce, uzun gölgesi kırmızı toprağa karıştı, atın çığlığı yankıllandı, geride bıraktığı izleri gibi. Ve yeniden söylendi şehir, daha gürültülü, daha kızın bir halde; güneşin parlak kanatları kırmızı çakıldı, karıncalar ellerindeki sarı yaprakları düşürdü, siyah evin diğer yarısı şehrin diğer ucuna taştı... Dengesini kaybetti Vosviddin, savruldu, güz gibi. Kalktı yerinden. Koşmaya başladı, şehrin çığlıklarına, yanan canına ve çevresindeki yıkıma alırdımadan... Savrulan karıncaların, devrilen ağaçların, güneşin, yere düşen gökyüzünün, kuzgunların, kulak tırmalayan çığlığının arasından geçti. Her şeyi yıktı yaşlı şehir, acıyan canıyla, çığlığıyla. Üstünde, havada sıra sıra asılı duran, göğü delen ağaçların olduğu bir tepeye dek koştu Vosviddin. Nefes nefseydi. Tepenin diğer yanı uçurumdu, yolun sonuna gelmişti. Devrilen bir ağaçvardı; onu da diğerlerinin yanına ekmeye başladı, boşluğa. Ve ekti. Geriye çekildi, bir adım attı. Ağaç toprağa kök saldı hızla, derine doğru süzüldü, taş parçalarının içinden geçerek; toprağın altındaki dev, uzun burunlu yaşlı yüzे çarpana dek. Haykırdı şehir bir defa daha, acıyla... Şehri iten dev dengesini kaybedip savruldu yere. Ve her şey normale döndü, görüntü düzeldi. Ama unutkandı yaşlı şehir; hiçbir şeyi hatırlayamayacak, hiç kimseyi içinde barındırmayacak kadar... ■

## SON

### Güneş, kırmızı çakıldığında...

**Karlı, eski gökyüzü asılıydı havada. Bozuk kasete karşı umarsızdı şehir. Yapacak bir şey yoktu; herkes kum tanelerinin arasında kaybolmuştu, her şey saklanmıştı toprağa çaklı, batan güneşin ardına.**



# DEPLASMANDA DYNAMAK

## Kendinizi kandırmayın, otomatik kapı çarpar

Kendi kendine birkaç laf etmek için başladığı sayfayı o anda bilmediği bir sebepten "oyungezer.doc" diye kaydetmekle başlayan bilinçaltı oyunlarına sığınıp klavyeyle yüzleşti. Aslında tüm oyunları bir yana bırakıp sayfayı okuyanla doğrudan konuşmak için uydurulmuş bir bahaneymi bu, birazdan fark edecekti. Menziline varamayacak cümlelerden ötürücek kafkaesk bir metin, gece gece çalan gaz şarkiların artık uyandırmaktan uzak olduğu gözlerin bir fikirle büyümesi hakkında illa ki solmaya yatkın bir demet diken. Basit bir Ağustos gecesinin karmaşık bir ifadesi. Özlemişim size yazmayı.

Sokaktayım. Toz, ter, gürültü eşliğinde, topuğundan itibaren önce ayağıma sonra kafama vuran bir çift ayakkabıyla koşturarak ve saatı merak ederek en az asık suratlı taksi şoförleri arasında bir seçim yapmaya çalışıyorum. Çok acelem var. Gözlüklü, saçları kıralışmış, elindeki sigarayı sımsıkı sahiplenmiş bir şoför. Evet, bu olur. Arka koltuğa oturup "merhaba" diyorum. Selam vermeyeceğim bir insanla 10 metrekareden daha dar bir alanda bulunmamak gibi bir alışkanlığım var, verilen selamı almayaçık insanlardan hoşlanmamak gibi de bir refleksim... Yine mi yanıldım? Selâmîma yanıt alamıyorum.

Ne zaman kendim için yarattığım güvenli sınırları terk etsem (ki bu alan birkaç odalı bir evden ibaret) aynı duyu. Giderek genişleyen ve genişledikçe içimi daraltan bir "dış dünya ve onun muhteşem yabancılmasını." Evin kapısını dışarıdan çektiğim andan başlayarak, oturdugum apartmanda, yaşadığım semtte, ona sahiplik eden şehirde, kendimi bir parçası saydiğim bir ülkede ve dünyanın geri kalanında hep peşime takılan ya da bırakıp gidenlerden geriye kalan ya da bizzat benim yerimi alan o sevimsiz yabancı. Yürüyor. Hayır. Az önce bir taksiye bindi ve "neden size hep yeniliyorum"

**Kol mesafesindeki iki insanın kendileri için seçtiği bambaşka dünyalardaki alakasız serüvenlerinin sessizce anlatıldığı bir temsil bu herhalde.**

diye dertleniyor yol boyu. O karramış, yağlanmış, sigara kokusundan başka ayırt edici bir özellığı olmayan bir arka koltukta oturmuş dertlenirken pencereden akıp giden yan sahnedede, tozun ve güneşin bulaşmadığı insanlar, ayaklarına vurmayan ayakkabılarıyla yürüyor. Buradan öyle görünüyor işte... Ön koltutta yumuşak deriden, mis kokulu bir koltukta oturan taksi şoförü yüksek perdeden bir pop şarkısının desteğini de almış, neşeyle arabasını sürüyor. Bu adamın atmosferinde ne sigara kokusu var, ne yağlı koltuklar, ne de pencereden şakaklara isabet eden bir güneş. Taksi şoförü sigarasından çıkan dumanlarla bir de mesaj yolluyor yetmezmiş gibi; "benim başım da hiç ağrımaz, hep sağlıklıyımdır." Şimdi başındaki güneş ağrısı daha da ağırlaştı işte. Kol mesafesindeki iki insanın kendileri için seçtiği bambaşka dünyalardaki alakasız serüvenlerinin sessizce anlatıldığı bir temsil bu herhalde. Kırmızı ışıkta durunca, sahne bir süreliğine kesilecek.

Sahnenin "arka koltukta oturan kadın" rolündeki oyuncusu, aynı zamanda da tek seyirci olmanın sorumluluğuyla sahne arasında konu üstüne bir şeyler düşünmek zorunda... Aklına bu tip mecburi zihin jimnastiklerinde hep olduğu gibi sadece birkaç klişe gelebilecek: "Bugün, hayatımın geri kalanının ilk günü." Hiç olmadı. "Çünkü çiçekler su ister." Evet... de? "Koskoca evrende yalnız olamayız." Bu bence de doğru ama sadece klişenin kastettiği gibi "evrende bizim dünyamız dışında da hayat olmalı" fikri açısından. Öte yandan, eğer bir şehirde yalnızsanız büyük ihtimalle evrende de yalnızsınızuzdır. "Arka koltuktaki kadın" rolündeki oyuncu, tek izleyici, sevimsiz yabancı, ben. Hepimiz biriz ve büyük olasılıkla evrende yalnızız. Ya da tümünü "verilen selamı almayan gözlüklü, hafif kir saçlı, tiryaki şoför" rolündeki diğer oyuncuya karşı duyduğum yenilmişlikle uyduruyorum.

Sevimsiz yabancılar, hikâyelerini olmadık gerekçelere dayandırmayı bilmezler. Bu yüzden



Serpil Ulutürk | serpil@level.com.tr

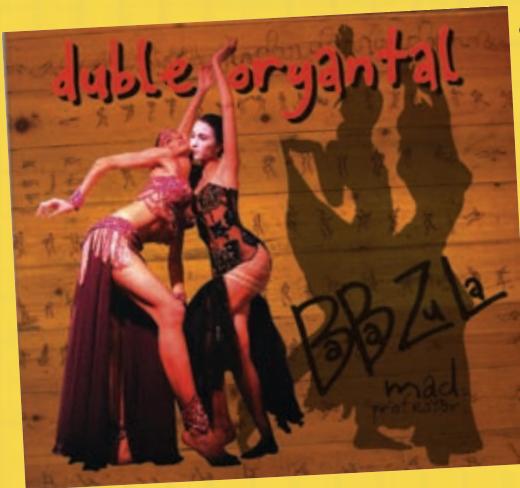
sevimsiz gelirler zaten diğerlerine. Kendiniz hakkında "kabul edilebilir" olmanızı sağlayacak kadar yalan söylemeniz beklenir. Yapamazsanız, "biz biliyoruz da mı oynuyoruz" iması taşıyan gizli bir baskıyla önce davet edilirsiniz. Direnirseniz sevimsizlesirsiniz. Her durumda kendi bildiğinizin dışında bir şey olup çıkarsınız. Kaçışsız.

Taksi trafige takılıyor. Acelem geç kalıyor, pörsüüp akyor güneşe, ellerime bulaşıyor. Zaten vazgeçtim gitmekten. Taksimetreyle aramızdaki anlaşmayı vaktinden önce feshedip (o yüzden bir miktar ceza ödüyorum, paramın üstünün hesabını sormayacak kadar yenilmiş hissediyorum, inmem lazım) ses çıkarmadan küçük sahneyi terk ediyorum. Geç kaldım, çok geç kaldım. ■



# SANALDAN GERÇEĞE

## Çifte Kavvulmus Oryantal



Onları önce Zen olarak tanıdık. Tabutta Rövaşata'nın Müziklerini dinlerken daha bir tanışır olduk. Ardından Doublemoon etiketli 'Üç Oyun'dan Onyedi Müzik' ve 'Ruhani Oyun Havalari' ile onlara iyice isındık; hatta canlı performanslarıyla bir güzel kaynaştık. Tabii bu söylediklerim ancak bir Baba Zula dinleyicisi için bir şeyler ifade

ediyor olmalı. Ama şu vakte kadar Baba Zula ile herhangi bir münasebetiniz olmadıysa, işte size bir fırsat: Duble Oryantal, Baba Zula'nın bu son albümü piyasayı çalkalamasına bile piyasada bir güzel şallıyor. Biraz bahsetmek gerekirse Baba Zula ne menem bir müzik yapar diye, anlatılmaz yaşanır derim; gidin görünüm derim perşembeleri Yaga'da. Yine de israr ediyorsanız, bir anlamda sazla cazın birleştiği, halk müziğimizle elektrolığın karıştığı bir şey. Teremin gibi bir manyetizma kullanmasıyla deneyimsel, siberpunk dans sözleriyle bir o kadar oryantal. Sahne performanslarıyla eş zamanlı 'çizgilerini' de unutmamak gereklidir. Kisacası tarifi güç

ama kesinlikle büyüleyici ve eğlenceli. Baba Zula, özgün müziğiyle artık yurtdışına da açılmış durumda; bilimum festivalde kıvırıyor, kıvırıyor, en önemlisi de hissettiriyor. En son İspanya'da 'La Mar De Musica Fest'in konuğuydular. Ama biz basından sadece Sezen Aksu'nun adresini duyduk maalesef. Neyse, ge-



sen ay 'açık havada' diğer doublemoon sanatçılıyla birlikte açayıp bir performans sergilediler. Karşınlar

için tefafisi yoktur ama Baba Zula ile tanışmak istiyorsanız, yeni albümleri 'Duble Oryantal'ı alın, hatta önce bir perşembe Yaga'ya takılın (böylece görmeden almamış olursunuz). Mesela bu hafta neden olmasın?

## Sandık İçi

Aynı jenerasyondan gelen insanların, belli şeyleri konuşmalarına gerek yoktur; çünkü zaten beraber yaşamışlardır tüm olanları. Aradan yıllar geçse bile bir tür telafiyle paylaşılır sanki koca bir geçmiş. Özellikle 70'lerde doğan her kayıp kuşak üyesinin birkaç ortak anısı veya acısı veya travması vardır mutlaka. Hayaller ve idealler karşısında imkansızlıklar ve şıklılıklar kayıp kuşağıın bilançosu olabilir belki de. Yine de bu bunalım yıllar öylesine Mizah yükündür ki başımıza gelenleri veya tanıklık ettiklerimizi, ne kadar trajik de olsa kahkahalarla anlatırız. Karikatürist Ersin Karabulut da bu anıları ve durumları çizerek anlatıyor her hafta Penguen dergisindeki 'Sandık İçi' köşesinde. Artık sandıktakiler o kadar birikti ki bir kitap halini aldı; hatta kitabı ikinci basımı bile oldu. Er-

sin'i tüm kalbimle tebrik ediyorum çünkü yukarıda üstü kapalı geçtiğim duyguların bu kadar açık ve aynı zamanda komik bir şekilde ifade edilebilmesi, gerçekten 'helal olsun!' dedirtiyor. Ayrıca çizgi romana yakın duran özgün çizim tarzı da köşeye ayrı bir sinematografik tat katıyor. Eğer Sandık İçi'ne şimdije kadar Penguen'de rastlamadıysanız (ki bu Penguen almadığınız anlamına geliyor) ve sizin de derinlere sakladığınız ama artık günışığına çıkarmak istedikleriniz varsa, Doğan Yayınları'ndan şikan Sandık İçi'ne bir göz atın derim. Şahsen hem üzünlendiğim, hem de eğlendiğim bir karikatür köşesine uzun zamanır rastlamamıştım; hatta hiç rastlamamış bile olabilirim. Teşekkürler Ersin...



# Bir deha varmış aramızda

Ama maalesef farkında değilmişiz. Geçenlerde gezme şansı bulduğum İlhan Koman sergisi beni resmen hayretlere düşürdü. İlhan Koman'ı, Zincirlikuyu'daki Garanti Bankası'nın önünde duran 'Akdeniz' heykelinden tanıyoruz; şu kollarını iki yana açmış kadın figürü (yalnız heykel şu an Yapı Kredi Plaza'nın önünde durmaktadır). Yillardır oradan gezer ve tüm trafik gürültüsünün ve egzos dumanının içinde o yalnız heykelin nasıl her şeye rağmen herkese kollarını açabildiğini anlamaya çalışırdım. 'Akdeniz', İlhan Koman'ın inanılmaz işlerinden sadece biri. Yapı Kredi

ile Fransız Kültür'ün ortaklaşa katıldığı sergide sanatının diğer işlerinden örnekler görmek de mümkün oldu. Ama en önemlisi İlhan Koman'ın felsefesini, zekasını, ailesini, kısacası kendisini tanıtmak şahane bir aydınlanma oldu benim için. Meğer aramızda (bu arada Koman ömrünün çوغunu yurtdışında geçirmiş) bir Leonardo Varmış da haberimiz yokmuş. İlhan Koman, bir heykeltraş olmanın yanı sıra bir tasarımcı, bir matematikçi ve bir mucit aynı zamanda. Tam bir rönesans adamı yanı. Daha bilgisayarların 3D modelleme yapamadığı zamanlarda, bilmem kaçınıc dereceden denklemleri,



hiperboller ve 'pi'leri (muhtemelen yanlış matematiksel terimleri kullanıyorum ama olsun) çizip, sonra da gerçek anlamda modellemiş; hatta bulduğu olayların patentlerini bile almış. İlhan Koman retrospektifi Yapı Kredi Yayınları'ndan çıkmış durumda. Siz en iyisi verdigim yüzeysel bilgilerle yetinmeyin ve kitabı kesinlikle göz atın.

## İlahi Tedavi

Evet, en sonunda tedavi oluyoruz! Hem de cümbür cemato. Robert Smith, tüm sorularımızı 2.5 saatliğine de olsa unutturacak halleri tek tek ağızımıza atacak. The Cure geliyor arkadaşlar! 3 Eylül Cumartesi akşamı, İstanbul'dan bir dev daha gelecek ve "ya bu adamlar ne zaman gelecek, hem onlar hem biz iyice moruklamadan görsek barı" listemize bir tık daha atacak (geriye kaldı REM, Red Hot Chilli Peppers, U2, Radiohead...). 3-4 Eylül'de yine Hezafen havaalanında gerçekleşecek olan Rock'n Coke kapsamında, The Cure'ün yanı sıra Korn ve The Offspring gibi bol bol hoplayıp zıplayabileceğiniz grupper da var. Ayrıca Suede'in sahne vokali Brett Anderson'ın yeni grubu The Tears ve Skunk Anansie'nin dağılmayıla kariyerine solo devam eden, inanılmaz ses Skin (ki herkes canlı çok iyi olduğunu söylüyor) de ana sahnedede şıkkıyor. Bizimkilerdense ilgimi çeken şimdilik Replikas var (adamları bir türlü canlı izlemek nasip olmadı da). Öte



yandan Brezilyalı punk-rock grubu olarak lanse edilen Nacao Zumbi ve Madonna, Fat Boy Slim, Placebo gibi birçok ünlü isme remiks yapan Timo Maas merak ettiklerim arasında. Daha aslında bir sürü grup var bildenim ve tabii bilmemişim; detaylar için [www.rockncoke.com](http://www.rockncoke.com) adresine bakın derim. Rock'n Coke, getirdiği grupperla, kamp olayıyla, organizasyonuya ve etkinlikleriyle gittikçe profesyonelleşen bir festival; hatta bu sene yurtdışından katılım bile var. Yalnız şahsen Snake Pit olayı birazlık canımı siktı. Yillarca beklemiş The Cure hayranlarının sahneyle arasına ekstra bir bölüm ve dolayısıyla ekstra bir ücret sıkıştırılması çok gereksiz olmuş. Reşeteler biletixden.

## Track 05

İstanbul Bilgi Üniversitesi, Görsel İletişim Tasarımı ve Fotoğraf & Video bölümü öğrencilerinin yılsonu sergisi Track 05' açılmış durumda. 2001'den bu yana düzenlenen serginin bu yılı teması 'Sıkıştırma'. Sergide, öğrencilerin yıl boyunca ürettiği grafik tasarım, çoklu ortam tasarımları, animasyon, etkileşimli video, fotoğraf, 3D ve web tasarım işleri bulunmakta. Günümüz dijital sanat-tasarım alanına dair neler yapıldığını görmek ve yükselen trend VCD (Visual Communication Design) bölümü nedir, ne değildir öğrenmek için iyi bir fırsat Track 05 sergisi. Özellikle, gelecekte böyle bir alana giriş veya geçiş yapmayı düşünenlere tavsiye edilir; tabii VCD bölümlerinin tarzının, üniversitelere ve hoca kadrolarına göre değiştiğinin de altı çizilir (yani alana ciddi ilgisi olanların farklı yaklaşılara sahip üniversiteleri de araştırmalı). Sergi, 30 Eylül'e kadar açık. Mekan Santral İstanbul. Detaylar için: [www.vcdexhibit.com/track05](http://www.vcdexhibit.com/track05).



# INBOX & OUTBOX

Ooo hoş geldiniz, hoş geldiniiiz... Buyurun şöyle geçin, ben de çay koyayım. Aa, niye zahmet ettiniz yahu, mektup da getirmiştiniz. Eliniz boş gelse de olurdu. Eh, açalım bakalım hangi kelimeleriniz dökülmüş kağıtlara.

## TESELLİ VEREN ADAM

Merhabalar Level Ailesi,

**1-** Temmuz sayısında PC oyunlarının geleceğinin iyi olduğunu yazdınız. Ben tüm yüreğimle katılmak istiyorum ama katılamıyorum. Çünkü kaleler bir bir düşüyor. Oyun yapımcılarından sonra NVIDIA ve Microsoft da PC'ye arkasını döndü. NVIDIA ne kadar yeni GeForce çıkarsa da PS3 için yaptığı çiple bize arkasını dönmüş sayılıyor bence. Yanlış düşünüyorum değil mi? Lütfen bir umut verin :((( Konsol oyunları PC'lerin 10 katı satıyor olabilir, ama bir oyun platformu olarak PC artık piyasadan silinemeyecek bir yerde. Nvidia PS3 için oçıpleri ürettiğinden sonra ne olacak dersin? Aynı teknoloji PC ekran kartlarında kullanılmaya başlayacak. Microsoft da hala konsol pastasına dalmaya uğraşıyor, doğru. Ama XBox 360'dan PC'lere oyuların çevrilmesi çok daha kolay olacak. XNA teknolojisi sağılsun. Yani Nvidia veya Microsoft bir yere arkasını dönmüş değil. Yeni bir pazarı giriyorlar hepsi bu. Benim esas korkum, PC'lerimize layık oyunların giderek azalması. Bir Arcanum, bir Planescape Torment, bir Descent Freespace gibi derin oyular görmekten ümidi zaten kesmiştim. Esas korkum, 2-3 yıl sonra tüm PC oyunlarının konsoldan devşirme olması. Tüm oyun yapımcılarının sadece konsola kayması. Ama sonra düşünüm, yahu dedim, birisinin konsola oyun yapması için

önce oturup PC'lerde programlama, PC'lerde 3D grafik, PC'lerde ses editleme öğrenmesi, kendini geliştirmesi gereklidir. Yani bir sürü yeni beyin önce PC'de pişecek. PC'yi sevecek. Belki Sony, Microsoft gibi büyük firmaların kaprislerinden illallah edecek, sadece PC'ye çalışacak. Yani PC ölmeyecek, merak etme. Sadece, çok derin oyulardan daha "yüzeysel" oyulara bir geçiş yaşanacak kaçınılmaz olarak.

**2-** FIFA 2006 hakkında haberiniz var mı? Yine mi berbat yoksa? Oyunun hastası iken harbinde hasta oldum son 3 FIFA yüzünden. Allah'tan Winning Eleven 8 hazır gibi geldi. Ehm, yanlış adama, yanlış zamanda, yanlış soru sordun. Neden? Çünkü az önce Winning Eleven 9'un başından kalkmış bir kişiyim. Ondan biraz önce de FIFA 2006'nın oyun içi videolarını izledim. FIFA 06'nın bu videosunun bir kısmında top yerde dönmeden, "vijjt" diye kayarak ilerliyordu. Ayrıca, FIFA 98'de (World Cup da olabilir, tam hatırlamıyorum) olan klasik takımlarla oynama opsyonunu "yenilik" olarak FIFA 06'ya eklemiştir... Bunları gördüm, sonra kalktım bir-iki maç yaptıım Fırat'a Winning Eleven 9'da. Kendime geldim. Umarım bu cevap yeterli olmuştur.

**3-** Abi kafama birşey takıldı. Bir 128 Mb'lık USB Bellek 200 milyon falan. Bir CD-RW (700 MB) ise 1.5 milyon. Bir USB alacağımı o parayla CD-RW alırım, bilgisayar taşırim içinde. Bunların farkı ne? Sevgili Deniz, senden çok özür diliyorum. Sanırım e-postanı 2 yıl kadar geç cevaplıyorum. Çünkü 128 MB USB bundan 2 sene önce falan o fiyatıyordu. Şimdi dedığın fiyatın da altına 1 GB USB bellekler satılıyor da! KDV dahil 128 liraya Kingston'ın 1 GB USB belleği var. O fiyatı sana veren bilgisayarcıyla derhal irtibatını kesmeni tavsiye ederim. CD-RW dedığın şey USB memory'nin yeri tutmaz ki. Her şeyden önce, bir de CD yazıcı almanın lazımdır. İkincisi de başka

bir bilgisayardan kendine bir şey taşıyacağı zaman ne olacak? Her bilgisayarda CD yazıcı bulunmaz ama hemen her bilgisayarda USB girişi vardır. Her ikisinin de yeri ve zamanı gelebilir, bu yüzden yoğun bilgisayar kullanıcılarına ikisi de lazım. Ama CD yazıcı yerine DVD yazıcı almayı tavsiye ederim. Ama bu fiyatları aldığın bilgisayarcından değil.

**4-** Ben 6 Star Wars'u da alırsam 4'ten başlayım 1'den mi?

Tabii ki 4'ten başla.

**5-** GTA:San Andreas'da Cesar Vialpando görevinde arabayı hangi tuşlarla dans ettireceğiz?? (tam çözümde analog falan diyor anlamadım).

Klavyenin sağındaki nümerik tuşlar var ya, onlarla.

Deniz Baran

## GO TO HELL! GATE LONDON!

Selamlar, derginizi begenerek takip ediyorum. E3 fuarında birçok yeni oyun tanıtıldı ve bunların içinde Diablo'nun devamı olabilir mi diye sorarken Hellgate London adlı Diablo'nun yapımcıları tarafından devam niteliği taşıyan bir oyun tanıtıldı. Ama derginizde incelediğim kadariyla bana göre pek bir bağlantısı olmadığını gördüm. Diablo 3 bu durumda pek yakın bir gelecekte çıkacağa benzemiyor. Ama yine bir umut bekliyoruz. Bu konuda bir bilginiz varsa yazabilir misiniz?

Ümit Mürsoy

Hellgate London, Diablo'nun eski yapımcıları tarafından yapılmıyor. Bill Roper ve ekibi 2 yıl önce Blizzard'dan ayrılmıştı. O yüzden, senin de dedığın gibi, Hellgate London'in şeytanlarla mücadele etmek ve eşya/yetenek toplama manyaklılığı hariç Diablo ile bir ilgisi yok. Bu arada Blizzard da Diablo'yı yapan Blizzard North ekibini kendi ana ofislerine taşıdı. Belki kira masrafları çok gelmiştir, belki B.N. ekibi "soğuktan donuyor!" diye şikayet etmiştir, bileyemiyorum. Ama Diablo 1 ve 2'yi yapan ekibinden kalanların ana bünyeye katılması bir şeyle olacağının işaretü gibi sanki. Biliyorsun, Blizzard'in oyunları kadar oyunlarının duyu-

rulması ve çıkışa kadar çek-tirdikleri karın ağruları da ün-lüdür

**YO KANKA! GROVE  
CADDESİ KURALLARI**

Merhaba Level ailesi,  
Derginizi 3 yıldır takip ediyorum ve hep içimden buraya e-posta yazmak gibi bir isteğim olmuştur. Sonunda kafamdaki onca soruya dayanamayıp yazayı dedim. Şunda belirteyim ki derginizdeki yazılar ve içerik çok güzel, bircok bilgi veriyor...

**1-** San Andreas'in Türkçe yaması ne zaman çıkacak?  
San Andreas için SoccerCenter.Net ve TRGamer.Com'un ortaklaşa hazırladığı oldukça güzel bir yama var. Bu adreslerden çekebilirsin. Ayrıca bu yamayı geçen sayımızda CD'de verdik.

**2-** Ya bu C&C Red Alert  
2'den sonra niye 3 yapmadılar da Generals'a başladılar?  
Red Alert 3'ten daha önemli bir soru var Demirhan: Command & Conquer: Tiberian Sun'ın hikayesini devam etirmek yerine neden Generals gibi C&C hikayesiyle alakası olmayan bir oyuna giriştiler? Bence sıcak konu olan Irak savaşından ekmek yemek istediler, hepsi bu.

**3- Bu ekran kartı fiyatları çok el yakıyor, adamlar 600 dolar falan istiyor! Onu aldık diyelim 2 sene sonra çöpe atmamız lazım çünkü modası bitiyor... Sence buna çözüm gelmeyecek mi?**

**Cık...Gelmeyecek. Artık işin suyu çıktı, üst düzey bir ekran kartıyla aynı fiyatta bir PS2, bir de XBox alınıyor ama ekran kartı piyasası yakın zamanda durulacak gibi görünmüyor. Hele ki XBox 360 ve PS3 oyunları çıkmaya başladığı ve PC'ciler bu oyunları oynamak istediği zaman sey-**

reyle gümbürtüyü sen!

**4-** Sence AOE 3 tutacak mı? Bence beğenilmeyebilir hani öteki oyunlar daha evrenseldi, bu sadece Amerika ile ilgili diye...

Hem de deli gibi tutacak. Görmeden konuşmak istemem ama, adı bile yeter yani. Artı, sadece Amerika'nın daracık tarihini konu alıyor. Osmanlıları gibi Amerika ile ilgisi olmayan ırkları da işin içine katıyor. Ayrıca Kızıl-derililer, Meksikalılar, haydutlar vs. derken, ortaya çok değişik bir strateji çıkabilir.

**5-** Ha, bir de San Andreas'da bazı yetenekleri istediğim zaman göremiyorum örneğin bisiklet, araba sürme yetenekleri vb... Bunları sadece kademe atlayınca mı göreceğiz hep yoksa başka yolu var mı?

Sorularım şimdilik bu kadar.. Simdiden sana ve tüm LEVEL ailesine tesekkür ediyorum.

Yoo, bunları istediğiniz zaman görebilirsin. ESC'yle menüye girip STATS'a tıkla. Burada istediğiniz tüm yeteneklerin dahil oyunda yaptığınla ilgili tüm bilgileri bulabilirsin. S'ye basıp bu bilgileri Belgelerim\GTA San Andreas User Files altına HTML dosyası olarak kaydedilir. Oyundan çıkış yapabilirsin, hatta yazıcıdan çıktı bile alabilirsin. Görüğün gibi Demirhan, Rockstar firması detaya çok önem veren bir hayvandır.

Demirhan

KISA VE ÖZ

Merhaba sayın Level camiası

**1- PS 3 sına göre kaç dolar civarında olacak?**  
Bizim tahminimize göre 350-450 dolar arasında olacak

2- Berker abi nereye gitti?

■ Berker ubi hercye gitti.  
Ne kadar istemesek de bazen yolların ayrılması gereklidir. Berker'in de dediği gibi "artık başka limanlara yelken açılması" gerektiğini hissettiğiniz zaman, yerinizde saydığınız her an zarar verir size ve çevrenizdeki lere. İşte sana kulağına küpe olması gereken derslerden biri

**3-** Benim için şu Jesus abiye bir profiterol işçiler mişin?

Niye, adam aç mı? Zeytinli açma adamıdır  
gerçi Jesus, ama dergiye geldiğinde denerim  
vedirmeyi. Yer herhalde.

**4-** Sana göre fiyatları dahil her şeyi göz önüne alırsak PS 3 mü XBOX 360 mü?

Höh be Özcan'ım! Hele cihazlar bir çıksın, hele bir oyunlarını görelim. Aletin içini dışını bir inceleyelim. Bu ne acele, ne bu şiddet bu celal! Ama haklısun, o oyunları görünce insan celal-

lenmeden duramıyor. Ama bu sorunun cevabını vermek için çok erken daha.

**5-** Sence PS 3 için para biriktirip çıkışında onu mu alayım yoksa para biriktirip PC'yi mi yenileyim? (sadece birini yapabilirim)  
Gözlerin var ya, hani kafanın ön tarafında.  
Onların gerisinde kaslar var, onları az yukarı hareket ettir... Biraz daha... Hah, oldu!

Sorularım bu kadar umarım yayınlarsın.  
Jesus'un profiterolünü unutma sakın.

Ozcan 5140

AĞLAMA YAVRUM SİLİNİR

Çok saygideğer ve muhterem ağıbeyim.(ağabeyim diyorum çünkü kim Inbox'a bakıyor şu an bilmiyorum). Bu ayki (103. sayı) Level'i aldım ve içine baktım (normal bir şekilde). Bir an sayfaları arasında deja vu yaşadım sandım ve "What da hell is da f.ckin matrix?" diye bağırarak yerimden fırladım! Sonra dergiyi tekrar dikkatle arastırıcı ve tersliği buldum. Abi benim aldığım derginin 18. sayfasından sonra tekrar Editörden yani 3. sayfadan başlıyor. Neyse ki tekrar 18'e gelince bastan başlamadı. Ben ise en masum duyularla dergiyi aldığında "Aaa galiba bu ay daha fazla sayfa var.. Oh oh ne de güzel pek de güzel!" diye hoplaya zıplaya dergi elimde eve dönmüştüm. Yaşadığım hayal kırıklığını sen tahmin et artık... Tabii ki burada hatanın sizde olduğunu söylemiyorum ama artık sorun nerdeyse ona bir bakıverin... Gicik oldu yahuuu! Ben Level'i hep kusursuz bir dergi olarak görmüştüm. Ühüüüüüüüüüüü hürgh!!!!!!

Arda "Overmind" Yaman

Sevgili Arda, bu izlenimi nereden edindin bilemiyorum ama biz mükemmel insanlar değiliz. Aksine, aynı hataları tekrar tekrar yapacak kadar da keriziz. Haliyle en sevdiğimiz şeylelerden biri olsa da Level da mükemmel değil. Ayrıca Level'in oluşumunun sadece ilk aşamalarında biz varız. Dergi size ulaşana kadar bir noktadan sonra elleşemeyeceğimiz aşamalardan geçiyor ve buralardaki insancıklar da hata yapabiliyor. Sana da her ay tekrarlanan bu tür hatalardan biri denk gelmiş.

# BAŞLIK BULAMADIM

Selam LEVEL dergisi çalışanları ve okurları ('okurları'ni dergide yayımlarsan diye ekledim) Ben Ekrem 5 yıllık birlikteliğin ardından bunu resmiyete dökmek istedim ve ilk e-postamı gönderdim.

**1-** Merakımından soruyorum size gelen mailleri nasıl seçip dergide yayımlıyorsunuz? AB gibi kriterleriniz var mı?

Mektupları seçerken genellikle eğlenceli olan veya cevapları tüm okuyucuların isine yaraya-

cak mektupları seçiyoruz. Tabii hem eğlenceli hem de bilgi küpü olursa şansları iki kat artıyor. Bir de, bir mektupta kullanılan Türkçe ne kadar bozuksa, yayınlanma şansı o kadar azalıyor. Hani imla kuralları ve noktalama işaretleri falan var ya...

**2-** GTA: SA almam gereken bir oyun mu? Banana –yaa kardeşim Jesuskane o kadar incelemiş kaç sayfa yazı yazmış okumadın mı?- deme çünkü baştan sona kadar okudum ama karar veremedim!

Ya, niye öyle diyorsun? Yillardır yazıyor Jesus, en çok zorlandığı yazı bu oldu. Sebebi de Aralık 2004 sayısındaki 8 sayfalık San Andreas incelemedesinde (PS2 için olan) anlatılabilen her şeyin anlatılmış olmasıydı. Adam üç kere arayıp “abi yazamıyorum, kilitlendim, n’olur ben yazmiyim, böhü!” dediyse de en sonunda hem güzel hem de Tuğbek’in önceki incelemedesini okuyanlara farklı bilgiler verecek bir yazı çıkartmayı başardı. Bu söylediğini okumasın Kane, küser sonra askere falan gider, aman aman!

**3-** E3 diyarına neden Sinan ve Tuğberk gitdiyor? Hatırladığım kadariyla bir önceki E3 fuarına da onlar gitmişti. Yoksa onlar seçilmiş kişi mi?

Cüntü E3’e alışmak 2 sene alıyor. İlk gittiğinde “ebelek hebelek!” diye salya sümük dolaşıyorsun. İkinci gittiğinde ise hazırlıklı oluyorsun, ama ilk gün yine de “ebelek hebel” deniyor. Sonra, fuardaki önemli standları, oyun yapımcılarını, röportaj yapılacak kişileri tespit edip kısıtlı zaman içine hepsini südürme yarışı başlıyor. “Şimdi Ubi’den çıkışınca Eidos’a gidiçem, giderken yolda su alır içерim, sonra Cenega toplantısı var,aha Will Wright, hemen röportaj!” modunda dolaşıyorsun üç gün. Yani tecrübesiz birisinin E3’e gidişi, kocaman ve gürültülü bir “atari salonuna” gitmekle aynı anlama gelir. Eh, uçaktı oteldi bayağı pahali olduğu için de Türkiye’den 5-6 kişi gitmesi pek akıllıca değil. Yani durum böyle... Bu arada, Tuğbek’e bir daha Tuğberk deme, çok kızıyor.

**4-** Yeni çıkan oyunlara dikkat ediyorum sisteme gereksinimleri çok yüksek mesela, Battlefield 2 demosunu yükledim, bilgisayarın kasasından öyle bir ses çıktı ki sanki F1 oynuyorum! Donanım sorusu olacak ama, benim CPU yenilemem gerek cebimden kaç para çıkacak? Benim uçak biletim kadar. Evet, önce sen banana gidiş dönüş uçak biletimi yollayacaksın, ben sizin eve gelip işlemcinin modeline bakıcam. Veya o pahali geldiye bana bir miktar müneccim tezeği yollayacaksın ki senin pos-

tanda yazmadığın işlemcini ve alacağın işlemciyi bilebileyim.

**5-** Age of Empires 3’ün videosunu izledim cidden güzel olmuş inşallah oyun içi videosudur.

Evet, o video gerçekten oyun içiydi.

**6-** WoW oynayanlar ne anlıyor bu oyundan? Lütfen beni aydınlatın bu konuda, niye bu kadar tutuldu bu oyun?

Kabaca durum şu: İnsanlardaki alternatif gerçekliklere duydukları özlemi, gerçek insanlarla buluşup sosyalleşme, onlarla birlikte bir şeyler yapma, bir karakter geliştirip güçlenme, “birisi olma” gibi dürtüler sonuna kadar çok iyi sömürmesinden kaynaklanıyor. Tabii muhteşem bir oyun olmasının da payı büyük.

**7-** ‘PUSU Türklerin ilk 3D oyunu’ palavra Türkler daha güzel yapmalı, bu kadar sert eleştirmemin nedeni bu oyun piyasasında politikasında tutunamaz. Daha güzel oyun yapmak lazım. Yok mu 75 milyon nüfuslu Türkiye’de güzel oyun yapacak 15-20 kişi?

Pusu’nun gelişimini başından beri çok yakından takip ettiğim için söylüyorum: İnanılmaz emekler harcadı o beğenmediğin oyun için. Tamam, teknik olarak çok geri olabilir. Koruma sistemi saçmalığın danışması olabilir. Ama Pusu, Türkiye’de de oyun yapılabileceğini insanlara yeniden hatırlatması açısından önemli bir oyun. Kötü veya değil, bir temel taşı ve üstüne kat çıklımıya başlandı bile.

Yeteeer diye bağırdığını duyuyor gibiyim! Uzun oldu biraz ama bana cevap yazacağını adım gibi biliyorum. (Biliyorum di mi? Adım neydi benim?)

Ekrem Sarı

## BURUK CEMAAT

Selamlar Level cemaati, Sinan abi üzerine alınma ama Berker abisiz ne Level ne de Inbox oluyor. Tamam, sen de Inbox’ı çok güzel hazırlamışın ama Berker abisiz de olmuyor. Buradan bütün Berkercire(!!!) sesleniyorum ayaklanalım.

E ayaklanın bakalım. Hatta ayaklanmışken bu taraflara da uğrayın. Berker de gelir hep birlikte kahve içeriz. Ama adam bunalığı için, hayatıyla yeni bir şeyler yapabilmek için gitti. Ayrıca, bunalmış bir Berker’i yakından görmek istedigine emin misin?

**1-** Ben LEGO Star Wars’u orijinal çok aradım ama bir türlü bulamadım. Dayanamayıp korsanını aldım. Oyunu bitirdim mükemmel. Şu anda vicdan azabı çekiyorum geceleri uyuyamıyorum (hep sizin yüzünüzden). Orijinalini nereden bulabilirim? Sadece o da değil Psychonauts, Rayman 3 gibi oyunlar Türki-

ye’ye gelmiyor herhalde. Internette kredi kartı kullanmam da yasak. Bu tür oyuları nereden satın alabilirim? (Merak edenler için maddi durumum göreceli olarak kötü bile denebilir. İsteyince orijinal da alınabiliyor.

göreceli diyorum çünkü bu ülkede evsiz olanlar varken kötü diyemiyorum.)

Maalesef, biz ne kadar orijinal desteklesek de birçok oyuncular orijinal olarak bulmak mümkün olmuyor. Ya çok az geldiği için üç büyük şehirde oluyor, ya da hiç gelmiyorlar. LEGO Star Wars da bunlardan biri. Bu oyunları almak için önce www.welebi.com, www.hepsiburada.com gibi Türkiye için alışveriş sitelerinin oyun bölümlerine bak. Eğer buralarda bulamazsan yurtdışından alışveriş için sana tavsiyem www.amazon.com veya www.gamestop.com adresleridir.

**2-** Michel Ancel’in mail adresini nereden bulabilirim. (Çok aradım da bulamadım sen benim için bulabilirsən çok sevinirim). Böyle bir dehaya sormak istediklerim var.

Bu tür ünlü yapımcıların adreslerine ulaşmak zordur. Genellikle PR’ları aracılığıyla röportaj yapıyoruz biz de. Nitekim, Michel’İN adresini de bulamadım. Ama senin için resmini buldum.

**3-** BG&E, Rayman gibi oyunların bence hakkını iyiorsunuz. Bu tür oyunların çoğalmasını istiyorsanız puanlarınızla biraz destek olsanız çok iyi olur.

Efenim? Hakkını mı iyioruz? Beyond Good & Evil’A 85, Rayman 3’e 88 vermiştık, ki Maliyet Muhasebesi’ndan sınavı girmiş her üniversitede öğrencisinin de onaylayacağı üzere, gayet iyi notlar bulalar. Biz istediğimiz kadar yüksek notlar verelim, bu tür yaratıcı oyunlar TV reklamla-

riyla desteklenmeyince satıyor. Yurtdışında tabii, Türkiye'de istersen 10 tane Rayman 3 al, hepsi kopya olunca Michel Ancel amcanın cebine beş kuruş girmiyor.

**4-** The White Chamber'ın tam çözümüne devam eder seniz çok sevinirim.  
Ricanız bizim için emirdir.

**5-** Bu maile bakarak benim Level'da çalışma ihtimalim var mı? :)) (Abi bu maili yawnlarsan bana büyük iyilik yaparsın arkadaşlarla iddiaya girdik de. Bir de bu parantezi yayınlamazsan daha da iyi olur.)

Hayır. Bu e-postaya baktığın için sana para ödeyemeyiz. (Parantezin başı kel mi?)

Onur Avşar

## 4EVER LEVEL!

Merhaba Benim adım Deniz, 13 yaşıdayım. Kıdemli Level yazarları, size bir kaç sorum olacak!

Hoş geldin Deniz. Hemen sorularını cevaplayayım, hem estagfirullah, o senin kendi kıdemin.

**1-** Max Payne'in filminin çıkışını duydum bu doğru mu?

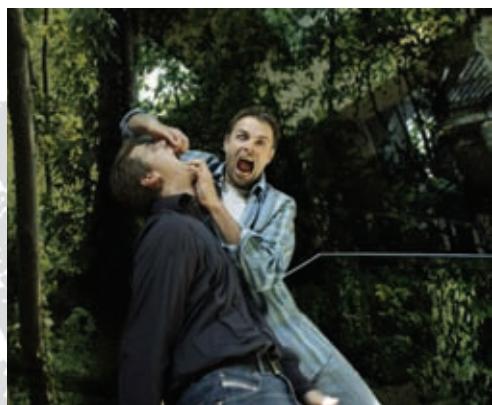
Evet!

**2-** NBA Live 06 ve Tony Hawk's (bence Bam Margera's olması gerek ama neyse :) American Wasteland ne zaman çıkıyor? Bunların videolarını eylül Level'da verirseniz çok sevinirim.

Tony Hawk's: American Wasteland 28 Ekim'de çıkıyor.

**3-** The White Chamber mütih bir oyundu. Bu oyun gibi anime-korku oyunu yine veirseniz eminim herkes memnun olur :)

Ben de herkesin memnun olacağına eminim. Lakin White Chamber oyun hayatım boyunca gördüğüm tek



► Beyond Good & Evil gibi sakin bir oyundan sonra King Kong'u yapmaya başlayan Michel Ancel biraz asabılı olmuş. Kurbanı Xavier Poix, o da King Kong'u yapan ekipten.

anime tadında hazırlanmış korku-adventure oyunuydu. Yani nefesini tutma bence.

**4-** Şu anda ücretsiz herhangi bir Amiga Emulatorü biliyor musun? Eğer biliyorsan lütfen oyunlarını nerden bulabileceğimi söyleyebilisin?

Tabii ki, zaten hemen tüm emülatörler bedava. WinUAE'yi hemen çek, kurcalamaya başla. Sorun Amiga ROM'larının ve oyunlarının hala yasal olmaması. Bunları bulmak için interneti çok iyi kazman lazım. Bana sorarsan Amiga gibi makinelerin ROM'ları ve oyunları üzerinde yapımcılarının hala hak iddia etmesi haksızlık. Ama ne yazık ki kanunlar böyle.

**5-** Neighbours From Hell'in yeni bir oyunu çıkacak mı, ne zaman?

İkinci çıktı, ama ufukta üçüncü gözükmüyor.

**6-** E3 fuarına sadece basın mı giriyor?

Hayır, 350 doları bastırın ve 18 yaşın üstündeki normal halk da giriyor. Ama özel gösterimlere ve standların en ücra köşelerine sadece basın girebiliyor. Hatta basının bile randevusuz giremediği oldukça fazla bölge var fuarda.

Deniz Sağdıç

## GÜCÜ HİSET LUKE!

Öncelikle kolay gelsin demek istiyorum. Benim sorum Elder Scrolls 4 : Oblivion üzerine. Ben Elder Scrolls 3: Morrowind hastasıyım ve dördüncüsünün çıkışını iple çekiyorum. Sorum ise Oblivion'da at olacak mı? Sıkılıyorum monitör başında Shift'e basılı tutarak iki saat oran dan oraya koşuşturmaktan. Benim bilgisayarımın güçleri: AMD Sempron 2400+ 1.67 GHz 512 Mb Ram GeForce FX 5200 256Mb. Bu güçlerle Oblivion'u oynayabilir miyim?

Ömer Odabaşı

## İNBAKSCIK

Ya bu San Andreas'ta pantolonsuz, sadece ayakkabı ve (buraya ne geleceğini biliyorsunuz)la gezersem respect azalar mı? –

Demirhan

Hayır, ama gerçek hayatı azalar.

...Bir de ben şu an kime yazdığını bilmiyorum. Malum Berker abi gitti, çok seviyorduk onu be! Neyse, ben kime yazıyorum bu maili? - Ömer The Darkside

Level'a.

Bir de alakasız olmasın ama şu oyun yapmak için nasıl bi program kullanmam lazımlı? - Ammar Kılıç

Başarını "program"li çalışmama borçlu olman lazım

Şifrem 8 tane sıfır sahibine geri verin. -

Onur

Olur.

slm onur bana flash in kullanım kılavuzunu gönder. -İsimsiz

Olmaz.

Galiba at yok Ömer. Yani açıklanan özellikler arasında yok, olsa mutlaka yazarlardı. Ama dost acı söyleyişler atasözünden yola çakar sana acı gerçeği söyleyeyim: Senin bilgisayarında Oblivion sakat bir at kivamında çalışacaktır. Özellikle ekran kartından derin kaygılarım var.

Eveet, derginin poşete girdiği şu dakikalarda ben hala inbox yazmakta olduğum için patrondan okkalı bir tekme yeme riski taşıyorum. Bu nedenle biraz altıncı viteste yazmış ve sürüc-i lisân etmiş olabilirim. Affola, değil mi? Ha bir de fark ettiğiniz gibi, inbox'ı bir soru bir cevap şeklinde soktum. daha rahat okuyun deyu. Gelecek sayıda görüşürüz!

Inbox'a ulaşmak için [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr) adresine posta atabilirsiniz. Donanımla ilgili konular danişacaksınız, [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr) adresine gönçermeniz daha hızlı cevap almanızı sağlayacaktır.

Ohh İcarucusuğum, bu ayı da atlattık galiba. ÖVEEEY!  
Tutulmuşum oturmaktan, açtım da hem...Eee... Pastane kaçıta açılıyordu ya, yediye kadar açılmaz. Poğaça vardı şu çekmecede değil mi? Eee, şey, imm... Allah Allah, poğaça vardı burada, kirintısı kalmış sadece... Ica, yavrum, sen mi yedin yoksa? Ümmüümüm... Ne mümlüyorsun çocuğum, poçamı ne yedin, fare misin? Abi ben değil de, fare var dergide hakkaten! Hade ordan, yalanç! Hem çeksene killi ayağını bacagından! Abi, o benim ayağım değil! Yoksa?! Evet, abi! Mümmümüm! Ümmüümüm!

**DEMOLAR**

F.E.A.R. (DVD)  
 Fahrenheit  
 Codename Panzers Phase 2 (DVD)  
 Dragonshard  
 RTW: Barbarian Invasion  
 SCAR (DVD)  
 Chuzzle  
 Moto GP3  
 Heavy Weapon Deluxe  
 Brave Dwarves 2

**FULL OYUNLAR**

Phantasy Star Online: Blue Burst (DVD)  
 Apprentice Deluxe (DVD)  
 Sentinella  
 Strange Attractors  
 The Great Stroke

**EXTRALAR**

Quick Done: Fallout 2 (DVD)  
 Quick Done: Morrowind (DVD)  
 Can BB: Star Wars Animasyonu  
 Advent Rising Xtreme Desktop (DVD)  
 GTA 4 Real  
 Kafa Ayarı: Ha-Dou-Ken T-Shirt Baskısı  
 Masaüstü Resimleri

**MODLAR**

Half-Life 2: Eclipse (DVD)  
 Diablo 2: Hordes of Chaos (DVD)

**PROGRAMLAR**

7 Zip  
 DVD Profiler  
 EF Commander (DVD)  
 FireTune  
 Hamachi (DVD)  
 HDD Life  
 HTML Compress (DVD)  
 inBookmarks  
 MS AntiSpyware  
 XnView (DVD)  
 Note it (DVD)  
 Opera  
 Password Door v8.2.6 (DVD)  
 PhotoWatermark (DVD)  
 Process Explorer (DVD)  
 Recover my Files  
 Serv-U (DVD)  
 Skype (DVD)  
 Weather1 (DVD)  
 Web Slower (DVD)  
 WinHEX

**SÜRÜCÜLER**

ATI Catalyst 8.03 Windows ME | 98 (DVD)  
 ATI Catalyst 5.8 Windows XP & 2000  
 ATI Control Panel 5.8 XP & 2000  
 Intel çipset v6.3.0.1025  
 Intel Application Accelerator  
 nForce v5.10 Windows XP/2000 (DVD)  
 nForce v4.27 Windows 9x/ME (DVD)  
 nVidia ForceWare 77.72 Windows 98 (DVD)  
 nVidia ForceWare Windows 2000/XP 77.77

**TAM VİDEO ÇÖZÜMÜ**

DivX 5.2.1 WXP  
 DivX 5.2.1 W98

# LEVEL CD/DVD İÇERİK



## F.E.A.R. (DVD)

Ve en sonunda! Aylardır beklediğimiz, delicesine aşerdiğimiz oyun başını gösterdi. Bu tek kişilik demoda oyunun güzelliklerinin büyük kısmını göreceksiniz. Ama özellikle yapay zekanın yaptıklarına dikkat edin. Ve eğer demonun süresi size kısa gelirse, bir de Extreme seviyesinde oynamayı deneyin. Sadece LEVEL DVD'de. NOT: Tek ve büyük bir dosya olduğu için kurulumun başlaması bir dakika sürebilir, lütfen bekleyin. Ve oyun henüz tam optimize edilmediği için tıkılmalar yaşarsanız, grafik ayarlarını kısın.

### CD'NİZDEN FAYDALANIN

### **"EXTRA" BÖLÜMÜ FAZLALIK DEĞİLDİR!**

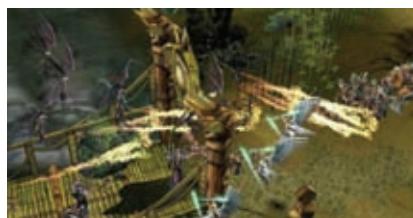
Evet, CD/DVD'nin diğer başlıklarla hazırlanırken gösterilen özen bu bölümde de gösteriliyor. Genellikle eğlenceli oldukları halde demo, full oyun veya oyun videoları kategorilerine girmeyen şeyleri EXTRA bölümüne koyuyoruz. Mesela, bu ay DVD'deki EXTRA bölümünde Quick Done başlıklı iki video bulacaksınız. Bunlarda "nasıl 16 dakikada Fallout 2, 20 dakikada Morrowind bitirilir" sorusunun yanıtını bulacaksınız! Ayrıca Comedy Central'in hazırladığı bir GTA parodisi, okuyucularımızdan gelen bir Star Wars animasyonu, masaüstüünüze Advent Rising oyunu merkezine dönüştüren bir program ve onlarca masaüstü duvar kağıdı var.

Bu arada, eğer siz de oyun, video gibi çalışmalar yapıyorsanız ve belli bir kalitenin üstüne çıktıığınızı düşünüyorsanız, çalışmalarınızı [levelcd@level.com.tr](mailto:levelcd@level.com.tr) adresine gönderin, bu bölümde koymak için değerlendirelim.



### Fahrenheit (CD/DVD)

Lucas Kane'in hayatı 5 dakikada alt üst oldu. Yemek yediği restoranın tuvaletinde elinde bıçak, acımadan ölüdürdüğü ve hiç tanımıadığı bir adamın cesedinin üstünde kendine geldiğinde, artık hiçbir şey eskisi gibi olamazdı... Oldukça uzun bir süredir yapılmakta Fahrenheit. Ve şimdije kadar görmediğimiz şekilde oynanan bir adventure. Her yaptığınız bir şekilde sonucu etkiliyor ve bir yandan Lucas'ın ruh haline de dikkat etmeliyiniz. Demoyu en az 4 kere farklı şeyler yaparak oynamanızı tavsiye ediyoruz.



### Dragonshard (CD/DVD)

Dungeons & Dragons'ın yeni kurallarıyla yapılan hem RPG hem de gerçek zamanlı strateji öğeleri taşıyan bir oyun Dragonshard.



### RTW: Barbarian Invasion (CD/DVD)

Rome Total War tartışmasız olarak gelmiş geçmiş en iyi stratejiler listedeinde ilk üç oyundan birisidir. Barbarian Invasion eklenti paketi oyuna birçok yenilik ekliyor.



### Codename Panzers Phase 2 (DVD)

Geçen yılın en iyi GZS'lerinden biri olan Codename Panzers'in, bu ay ikincisini inceliyoruz.

Yanında da demosunu veriyoruz, sadece LEVEL DVD'de.



### SCAR (DVD)

Alfa Romeo arabaların kapıştığı SCAR, zamanı yavaşlatma ve geri alma, rakibi sıkıştırarak sürüş kabiliyetini azaltma gibi ilginç yenilikler de içeriyor.

## BUNLARI BİLİYOR MUYDUNUZ?

- LEVEL DVD'li sayının, aksi bir önceki sayıda duyurulmadıkça, iki ayda bir çıktılığını.

- Videoları izleyemiyorsanız SÜRÜCÜLER bölümünde TAM VİDEO ÇÖZÜMÜ başlıklı klasörün altındaki codec ve programları kurarak tüm sorunlarınızı kurtulabileceğinizi.

- Son çıkan bazı demoların kurulumunda, ancak Kullanıcı Sözleşmesini okuduktan sonra kuruluma devam edebileceğinizi. "I accept the User Agreement" seçeneğinin seçilebilmesi için sağdaki kaydırma çubuğunu kullanarak en aşağıya çekmeniz yeterli olacağını.

- Arabirimden demoların kurulumunda aşırı bir yavaşlık oluyorsa, bunun CD/DVD ROM'unuzun arabirim müziğiyle birlikte demoyu okumakta zorlandığını gösterdiğini. Arabirimin sol altındaki minik "i" simgesine tıklayıp ve "müzik" seçeneğini kapatırsanız bu problemin kalmayacağını.

- LEVEL CD/DVD arabiriminin solundaki küçük oku tıklayarak demo/video/yama listesi ni aşağıya kaydırabileceğinizi ve diğerlerine ulaşabileceğinizi.

- CD ve DVD ile ilgili tüm soru ve sorunlarınızı: levelcd@level.com.tr adresine gönderebilirsiniz.

OGG Codec  
WM9 codec  
GuardianKnot Codecpack 1.9  
Quicktime Player 6.5.2  
Media Player Classic

## SERVİS

Acrobat Reader 7.0 (DVD)  
Ad Aware v1.06 (DVD)  
All Seeing Eye v2.0 (DVD)  
AVG free v7.0 (DVD)  
BS Player v1.32.820 (DVD)  
Cliprex DVD (DVD)  
Fraps v2.5.5 (DVD)  
Get Right v6.0 beta (DVD)  
HyperSnap v5.62.06 (DVD)  
ICQ Pro v5.04 (DVD)  
ICQ Lite v4.01 build 1839 (DVD)  
IrfanView v3.97 (DVD)  
Kerio Personal Firewall v4.2.0 (DVD)  
Nero Burning ROM v6.6.0.14 (DVD)  
SpyBOT v1.4 (DVD)  
Total Commander v6.53 (DVD)  
Virtual Clone Drive v5.1.1.1 (DVD)  
VirtualDUB Mod v1.6.7 (DVD)  
WinAmp v5.093 (DVD)  
WinRAR v3.5 (DVD)  
Zone Alarm v5.5.094 (DVD)

## YAMALAR

Close Combat FfF 1.1  
ER Patch 1 (DVD)  
Far Cry 1.32 (DVD)  
Far Cry 1.33 (DVD)  
Gish 1.4 (DVD)  
GTA San Andreas 1.01  
Halo 1.07  
Restricted Area hotfix  
Settlers 5 1.04 (DVD)  
Silent Hunter 3 1.4 (DVD)  
Vampire Bloodlines 1.5

## VIDEOLAR

Age of Conan (DVD)  
Bet on Soldier (DVD)  
Civilization 4 (DVD)  
Condemned  
Dreamfall (DVD)  
Final Fantasy 7: Advent Children (DVD)  
Gears of War  
GUN  
Half Life 2 Aftermath  
Killing Day-PS3 (DVD)  
MGS 3 Subsistence (DVD)  
Metal Gear Solid 4 (DVD)  
NFS Most Wanted - The Chase  
NFS Most Wanted - Bust Me (DVD)  
NHL 06 (DVD)  
Matrix: The Path of Neo  
Prey (11 dakika) (DVD)  
Prey  
Prince of Persia 3 (DVD)  
Project Offset - Video 1 (DVD)  
Project Offset - Video 2 (DVD)  
Resident Evil 5  
Star Wars Empire At War (DVD)  
The Guild 2 (DVD)  
World Forces (DVD)

BİR LEVEL YAYINIDIR

SAYI-1, EYLÜL 2005

00 YTL

## KAFA AYARI O ZAMANLAR OYUN BİR BAŞKAYDI

GTA'DAN ÇOK ÖNCE,  
SOKAKLAR ONLARINDI

STREET FIGHTER 2

STREET  
FIGHTER II

Tornavidalar

haz rlay n

demi tik!

Level'in çiçeği burnunda bölümü Kafa Ayarı karşımızda. Amacımız, hep birlikte eğlenmek. Eğlenirken geçmiş bir pencere açmak, hep birlikte oradan kafayı uzatıp havayı koklamak. Anne-lerimizin bizi "Yeter artık! Kapat şu makinayı!" diyerek terlikle kovaladığı, öğlen yemek yemeyp cebimizde kalan paramızı akşam okuldan çıkışına bilgisayarcıya verdığımız, Elvira'nın bozuk dördüncü disketini bulmak için İstanbul'un en ücra sokaklarını daha önce görmediğimiz bilgisayarcıları bulmak tümidleyle dolaştığımız günleri hatırlamak. Her şeyi oturduğumuz yerden halledebildiğimiz bugündelere gelmek için çok yol teptiğimizi hatırlamak.

Kafa Ayarı'nın içeriği oldukça dinamik olacak. Nostaljik incelemeler, unutulmaz firmalar, ve hatta yeni yeni canlanmaya başlayan "Retro Gaming" tarzındaki oyunlar. Arcade salonları ve unutulmaz "jeton kapısı" durumlarıyla MegaVolkan'ın "yanına gireceğiz". Fosil Abi bizi bilgisayar cahili olduğumuz o zamanlar hakkında aydınlatırken bir yandan da güldürecek. Türkiye'deki oyunculuğa katkısı büyük olan unutulmaz kişileri bulup çıkartacağımız günün akışından.

Oyun oynamanın basit, ama aynı zamanda güzel olduğu günlere gideceğiz. Kısacası, kocaman oyun endüstrisinde iyice dağılan o küçük noktacıkları, minik tornavidamızla toplamaya çalışacağız. Haydi kafa ayarı yapalım hep birlikte, ama bu kez zevkle.

## icindekiler

LOAD# Sayfa.125

Sayfa.126

Sayfa.128

Sayfa.128

Sayfa.129

Sayfa.129

Sayfa.129

Giri ve i indekiler

Street Fighter 2

Fosil Abi

Teknik Mitler – Kafa Ayar

Emlyn Hughes Soccer

Giana Sisters

T-Shirt bask s



1 dakikalık saygı durumu hak eden oyun

## STREET FIGHTER 2:

### THE WORLD WARRIOR

Biz onunla infenomen, muhteşem, mihenk ta, efsane demektense, kısaca Ba yap t! demeyi uygun gır yoruz.

Format: Arcade **k**: 1991 Yayınlayan: Capcom Hazırlayan: Capcom

VOLKAN TURAN



Şöyleden arkamda, bıraktığım yıllara dönüp okuldan kaçtığım ilk güne baktıydım da, ne heyecanlı bir gündü, inanamazsınız! Ağırlığım kadar bir çanta sırtında, beslenme çantası elimde, "Ya yakalanırsam? Ya biri görürse?" korkusuyla, mahallenin en ücra yerlerinden amacına doğru ilerliyorum... Hangi dersleri kaçırduğumın ya da devamsızlık günümün artması, hiçbir şeyi düşünmüyorum, kana susamış bir vampir aichiıyla, 'Atari Salonu'na girmeyorum ve tüm harçlığını jetonlara yatırıp, kendimi O'na teslim ediyorum...

#### ATARİ SALONU KÜLTÜRÜ

Okuldan kaçmamın, birçok tehlikeyi göze almamın suçlusunu ben miydim peki? Tabii ki hayır, lütfen yani! Street Fighter gibi bir oyun yapmak suç değildir de nedir? Seçilebilir 8 karakter (+4), muhteşem arka planlar, canlı renkler, iç gülükleyen sesler, onlarca hareket, kombolar, özel hareketler ve o güne kadar gördüklerim içerisinde en güzel animasyonlar bu oyundaydı... Resmen bu oyunun bağımlısı olmuşum artık! Evindeki 8-Bit'lik Atari 2600'ümde bu türde ve kalitede bir oyun yoktu. Zaman itibarıyle Street Fighter I'ye yetişmememiştim, aslında kaçırduğım önemli bir şey de yoktu çünkü SF'da birçok kod hatası ve kontrol sorunu bulunmaktaydı. Capcom umduğunu bulamamıştı ve devreye -bir diğer klasik olan- Final Fight'tan (Hagar da denir buna) bir ekip girip oyunu baştan yazdı. Sonucu ise yazmama gerek herhalde! (bkz. Muhteşem)

Yıl 1991. Her geçen gün popülerliğini artıran Atari Salonu dediğimiz Arcade Salонlarında, sadece benim gibi 'bacaksızlar' yoktu. Her yaştan insan, bu tür yerlere gelip eğlendi. Hatırıyorum da, ne kuyruk olurdu SF II'nin başında! Bir kere oynamak, hatta biri ile kışımak için bile yarı saat beklerdik (30 saniyede de ölürdük). Bu oyun salonlarının güzel bir yanı da, aynı kafadan arkadaşların olmasıydı. Bütün gün SF'dan veya oyunlardan konuşabilirdiniz. İyi bilenlere gider "Abi bu

#### TELE - YARIM VOLE

İşte kendi ellerimizle hazırladığımız –tartışmaya açık– ilk 11'ümüz! Karşımızda Street Fighter'ının...

**En çırkini:** Blanka! Hadi insan yaratık olur, ama bir yere kadar kardeşim! Ne göz ne burun, ne saç... Öyle böyle değil.

**En yetenekli:** Akuma! Havada ve karada ötesi yoktur. Hem uzak hem de yakın dövüşte son derece etkili kafa yarma hareketleriyle, yetenekli ellerde can yakar(ım).

**En gereksiz:** Balrog! SFII-Turbo versiyonu dışında, çok kuvvetli ve etkisiz. Yaratıcılıktan yoksun bir karakter.

**En akıcı kombosu:** Guile! Üstten yumruk + aparkat + ses bombası + yumruk (bayılır) ve tekrar aynı combo... Şiir gibi değil mi?

**En güzel kızı:** Chun-Li demeyi çok isterdim ama Çinli'ler tipim değil. Yenilerden Area'yı tek geçerim, roketi yeter!

**En şık arka-planı:** Zangief'in mekâm! İki hareketten oluşan insan animasyonları, puan hesaplanırken feci komik görünüyor, kaçırmayın!

**En zevkli bonusu:** Araba kırmak! Bir arabayı 'döverek' dağıtmak ne kadar zevklidim de, haberimiz yokmuş!

**En iyi oyunu:** Dönemlere ayırsak, ilk çağdan SFII: The World Warrior, orta çağdan SFII: Alpha, yeniçağdan SF III: 3rd Strike.

**En kötü oyunu:** Tartışmasız SF: The Movie! Filmindeki karakterlerin yüzlerini dijital ortama aktarıp yaptıkları; bayat, hantal ve donuk bir oyun (kötüyse kötü, bizde yıkama-yağlama yok!)

**En özenti dövüşçüsü:** Super Street Fighter II: The New Challengers'la gelen Fei Long! Bu kadar da Bruce Lee özentisi görmediğim! Yenilerden Hugo'nun da Final Fight'dan, Andore'leri andirdığını belirtim.

**En zor dövüşçüsü:** İlk çağdan Sagat, orta çağdan SF: EX Plus ile gelen Akuma çok zordur. EX 2'deki M.Bison II'de aynı derecede. Az ıldırıtmadılar beni!

## Biliyor muydunuz?

\*Street Fighter'ın şu ana kadar tam 22 ana, (bazi dövüşçülerinin yer aldığı) 17 yan oyunu ve 80 dövüşçü eskittiğini?

\*Balrog'un ilk adının Mike Bison (!), daha sonradan Balrog Fabio la Cerdá, Vega ve en son olarak da Major Bison olduğunu?

\*Capcom'un Sega için ürettiği İLK 16 bitlik oyunun SF II: Champion Edition olduğunu?

\*1991'in Mart ayında çıkan SFII'nin, İLK 6 tuşlu arcade oyunu olduğunu?

\*Ryo, Ken ve Sagat'ın 1987 doğumlu olduğunu?

\*Efsane rock grubu Accept'in 1979 çıkışlı bir Street Fighter parçası olduğunu?

Are  
yu cat hareketini nasıl  
yaptın?" diye sorar, oyunu öğren-  
meye çalışındı (e, o zamanlar  
'Kedi misin?' hareketinin Hadou-  
Ken olduğunu bilemiyoruz tabii).  
Öğrendikte! O kadar ki, tüm dö-  
vüşülerle oyun bitirir olmuştu.  
Zaten "ayıldığımız" dönem bu tari-  
he denk gelir. Oyundan kafamı



kaldırdığında SF II'nin artık bir fenomen olduğunu, herkesin bu oyun karşısında saygıyla eğil-  
digiine tanık oldum. Ve artık bu oyuna 24 saat sahip olmam ge-  
rektigini düşünüyordum ki, ailem bir gün elinde Sega Mega Drive ile çika geldi (yalan! Onlar isteye-  
rek almadı, ben üstüme benzin döktüm, "İstiyorum o aleti, yaka-  
rim uleyin" diye tehdit ettim).

### **TÜM DÜNYA, HEP BİR AĞIZ- DAN**

... Ve ben evimde, Ken ile binlerce kez 4 Hitlik kombolar yapar-  
ken, yapımcılar da boş durmamış-  
tı. Oyunun filmini, animesini,  
mangasını, oyuncaklarını çkar-  
makta gecikmediler. Tüm dünya  
"Streetttt Fighterrrrr" diye inler-  
ken, Türkiye de kendisine düşeni  
yaptı (!) ve özel bir TV kanalı SF  
II'yi turnuvaya çevirdi ekranlarda.  
İnsanlar programa katılıyor, tele-  
fon tuşlarıyla (genelde Dhalsim  
ile) bir birlerini yenmeye çalışı-  
yor. E ben niye bekliyordum? Evde  
kimsecikler yokken katılıyım de-  
dim, yarışmacı olmayı hak da et-  
miştim, ama bir şeyi unutmuşum:  
lanet olası bizim telefon tuşlu de-  
gil, çevirmeliydi!!! (bkz. Fakirlik)

Yaklaşık 19 senedir, Street  
Fighter her daim göz önünde ol-  
mayı başarmış bir oyun. Dünyada  
'sayısız' hayranı, fan kulübü, tur-  
nuvaları olan 'sayılı' oyunlardan  
kendileri. Şu anda Tekken, Virtua  
Fighter, Dead Or Alive varsa, bu  
oyun yüzünden var. Hatırlama-  
mak, hatırlatmamak olmazdı.  
Hem özlemişim Street Fighter 2'yi  
he, gidip bir jeton da sizler için  
atıp oyun bitireceğim.

## Herkese Bedava T-Shirt! \*

Kafa ayarından okuyuculara büyük hizmet! Level'in çiçeği burnunda yeni bölüm olarak bütün okurlara T-Shirt hediye etmeye karar verdik. Ama binlerce T-Shirt'ü bastır posete, uğraşmaya üşendiğimizden (patronun bizi meşe odunuyla kovalama riskini de ekleynince), baskıyı hazırlayıp gerisini size bıraktık.

Hiç korkmayın T-Shirt'ünüze kavuşturmak çok kolay. Tek yapmanız gereken Level CD'si içinde EXTRA

bölümü altında bulunan T-Shirt\_hadouken.psd dosyasını yanna alıp (CD, Memory Stick, e-posta vs ile) T-Shirt baskısı yapan bir yer bulmak. Sonra istediğiniz renk ve model T-Shirt'ünüze bu özel tasarımını bastırabilirsiniz. Bu ay ancak arif olanların anlayabileceği sık bir Hadouken T-Shirt'ümüz var. Zamanında bir yerlerde görüp çok sevmiştik, sizin için yeniden hazırladık (kim olduğunu bilemediğimiz asıl tasarımcının affına süznararak). Eğer

## 91 DE STREET FIGHTER 2 DEN BA KA NE VARDI?

\* Cenk Koray n TRT de  
sundu u pazar program nda  
Ooo! Abarakandiii! diye  
konu an izgi adam. Bay  
Meraklı m yd neydi ad ?

\* Be ikta 69 puanla  
birinci olmu tu. GS ikinci  
(64 puan). Trabzon nc  
(51). Sar yer d rt (45)  
Fenerbah e 44 puanla  
be inci olmu tu. M hel

\* Var ova pakt , ard ndan  
da mutlak c m z  
Sovyetler Birli i  
da lm t (25 Aral k)

\* Her mahalle olan  
bilgisayarc n n dosya  
ka tlar na yazd oyun  
listeleri vard . Oyun  
t rleri imdiki gibi FPS,  
RTS, RPG gibi abidik  
gubidik terimlerle ifade  
edilmiyordu. Oyunlar n  
isimleri yan nda t rleri  
y r meli, ko mal ,  
taramal , ate li ,  
u akl ve Am ld(!)  
eklinde yaz l rd .

sizlerden onlara "Kafayı mı yediniz siz?! Böyle T-Shirt mü verilir? Bastırın parayı adam gibi t-shirt dağıtm, cimri herifler!!!" mektubu gelmezse önlüümüzdeki aylarda da bu değerli hizmeti tekrarlamaya kararlıyız.

\* Sadece T-Shirt tasarımını içerir.



TU BEK LER



OOO

Siz hi bilgisayar n za oyun y klemek i in tornavida kulland n z m ?

### FoS L AB

Komik an lar resmi ge idine haz rl kl olun...

Hayatta iki eyi ok severim: Birincisi mzik, ikincisi ise bilgisayar. Ne ulvi bir tesad ft r ki bu iki hobimi de babama bor luyum. lk gitam ilkokulda, ilk bilgisayar m da ortaokulda bana o alm t. O q nden beri de k pr n n alt ndan ok sular gti, ama ben bu ikisinden hi ayr lmadm. Laf n hemen buras nda 34 ya mda oldu umu da akt ramadan syleyeyim de nas l bir adamla muhatap oldu unuzu anlay n netekim.

Ge ti imiz q nlerde bizim Level c lar n futbol evirdi i PS2 nin ba l oldu u televizyonun n nde yatan bir adet manda kasa tabir etti imiz Commodore 64 (hani u siyah tu lu k t k ekilli olanlardan. Beyaz, geni, k z ii olanlardan de il) g rd m. Eski bir dostu g rmenin verdi i nostaljik hava ile Sinan a ne i diye sordu umda Level n retro olay na inceden girmekte oldu unu rendim. Laf laf at ve retro konusunda benim de dergiye katk da bulunabilecek bir kimse oldu umu anlatmama kadar geldi. Tabi ben bunlar tavlamak i in birka Commodore 64, birka Amstrad an s filan anlatmak, e itli canland rmalar yapmak zorunda kald m. Pembe Turbo, Raid Over Moscow, Ghost n Goblins ve Quickshot II gibi anahtar kelime testlerinden de ge tikten sonra yaz g nder bir eyler, be enirsek yay nlar z, hadee eklinde bir k sa i g r mesi yapt k. T m bunlar n nihayetinde elinizde bulunan Level dergisinin bu b l m nde bir k eye tutunmay ba ard m. Bundan b yle bili mmum ihtiyar i i an larla kar n zda olmay planl yorum.

Eee, giri pe revini ok uzun tutmu uz, g rd m kadar ile k enin de sonuna gelmi iz. Bu ay size Kafa Ayar zerine bir eyler yazd m. Gelecek ay 64 e i even tav an veya dil yaran Spectrum gibi gayet ciddi konulardan birisiyle kar n zda olaca m.



3 ayn veri depolama birimi, birinin yazd n di eri okuyam yor, i te teknoloji budur!



1980 lerin veri depolama birimi ile tan n

Eğer zamanında bilgisayar olarak Commodore 64 kullanmış bir kimse iseniz, yukarıdaki soru cümlesinin ne anlamına geldiğini çok iyi bilmeniz gereklidir. Günümüzde bilgisayarlara program yüklerken kullanılan CD-ROM veya DVD'ler çok aşırı çizik olmadığı takdirde, çok fazla problem çkartmıyorlar. Ama bundan 15 yıl öncesinde öyle miydi ya? O zamanlar programlar teyp kasetlerine çekilir ve bilgisayarlara bağlı teypler yardımı ile bilgisayara yüklenirdi. Yani ortalamada bir Türk gencinin evindeki kasetlerin üzerinde "Anılar-9 DJ Hakan Gündüz", "Breakdance" gibi müzikal terimlere ek olarak "Wizard of Wor", "Raid Over Moscow" veya "River Raid" gibi bilgisayarsal, oyunsal terimler de yazardı.

Ülkemizde o zamanlar yasal oyun satan yerler parmakla gösterilecek kadar azdı. (Yoktu ki - Blx). Oyunlar da ateş pahasıyla (sanki o zamandan beri pek bir şey değişimmemiş gibi). Bu durumda oyun oynamak isteyen bir bünye, köşebaşı bilgisayarcılarından birine gider, istediği oyunları bir listeden seçer, beraberinde getirdiği 45'lik Raks kasetine kaydettirirdi. Hatta evlerde o zamanlar pek moda olan çift kasetçalarlı teyplerde bir kasetten diğerine oyun aktarıldığı da doğrudur.

Tüm bunların tek bir dezavantajı vardı, o da hiç bir teybin standart olmamasıydı. Hemen mini bir teknik bilgi, teyplerde man-

yetik kaseti okuyan kafa yaylı bir mekanizmanın üzerinde durur ve yüksekliği tepeden sokulan bir tornavida ile değiştirilebilir. işte bu yükseklik milimetrik olarak tüm teyplerde birbirinden farklıdır. Bu yüzden müzikté çok fazla sorun olmasa da dijital bilgi söz konusu olduğunda bir teybin yazdığı kaseti diğer bir teybin okuyabilmesi için kafanın orijinal kaydı yapan teybin kafasının yüksekliğini ne getirilmesi gereklidir.

Peki yukarıda kendisinden bahsettiğimiz "oyun çekiren" bünye eve gidip de oyunu bilgisayarına yükleyemeyince ne yapardı? Elbette oturup ağlamazdı, netekim bilgisayar dünyasında çözümsüz bir şey

yoktur. Hemen "kafa ayar programı" adı verilen (İngilizce adı Justice idi bu programın, ne alaka ise) bir programı yüklerdi. Bu programı yükledikten sonra çekirdiğiniz kaseti teybe koyar ve Play tuşuna basarsınız. Ekranda dağınık noktacıklar geçmeye başlar. Bundan sonrası hassas ve dolma parmaklara kahribi. Teybin tepesindeki delikten ince bir yıldız tornavida içeri salınıyor ve kafanın yüksekliğini ayılayan vida sağa sola dönderilmeye başlanıyor, bir taraftan da ekrandaki noktacıklar seyrediliyor. Noktacıkları kalmış bir çizgi halinde toplayana kadar kafayı müneciklamanız gereklidir. Tam bir kalm çizgi elde edilince, yani ekranda başboş

gezen anarşik noktacıklar kalmadığında kafa ayarınız tamdır. Commodore 64'ün ünlü RUN STOP – RESTORE tuş kombisine basarsınız, bilgisayar soft reset olur, bundan sonra oyununuza gönül rahatlığı ile yükleyip oynayabilirsiniz. O zamanlar zengin arkadaşlarınızın Amstrad bilgisayarları vardı, onlara gipta ederdi. Çünkü tüm Amstrad'larda teyp ünitesi bütünsüzlük idi, ve tüm kafaların ayarları aynıydı, kimse zirt pırı tornavidayla girişmezdi koca Amstrad'lara (hadi canım! Benim tornavida setim nerede eskidi sanyorsun? – Blx). Teknoloji işte, hayran kalmamak elde değil...

Yaa, işte böyle. Bir zamanlar bilgisayar oyunu oynamak için bilgisayar, joystick, ekran ve oyunun kendisine sahip olmanız yetmezdi. Ince bir yıldız tornavida, "kafa ayar programı" ve tornavidayı dönderecek hassas parmaklarınız yoksa, o oyunu zor oynardınız netekim...

FIRAT  
AKYILDIZ

## NCELEMELER

### Emlyn Hughes International Soccer - 1988

**Ve Mackintosh takım arkadaşına çift dalarak takımının atağını kesiyor!**

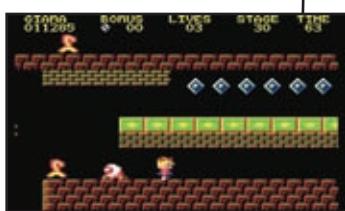


Bu oyunu çıkarmak (bu vardi eskiden; "oyun çıkarmak") için çok uğraştım; o kadar fazla kafa ayarı yapmak zorunda kalmıştım ki, kırmızı ışığa karşı hassasiyetimi kaybetmiştim. Karşidan karşıya geçen kırmızı ışık yandığında durmamıştım bu yüzden. Ancak oyunu açmayı başardıktan sonra daha fazla hissizleştiğimi hatırlıyorum, her şeye karşı. "COMPUTER" yerine "AJSADAJK" yazıldıktan sonra mavi formali İskoçya'nın kontrolünü elime aldıktan sonra her şey değişti; zaman daha hızlı ilerlemeye başladı. Tek duran Commodore 64'üm, joystick'im ve bendlim. Peki bu kadar etkileyici olan ne olabilirdi? 8 kanallı televizyonumun ekranında hareket eden şey bir futbol oyunuydu yalnızca. Ama şu var: Mükemmeli! Hem de gaflık misketlerimi, He-Man çikartma kitabı, tomar halinde duran Turbo arabalarımı unutturacak kadar... Şimdi düşünüyorum da, o zaman için mükemmel bir fizik modellemesine sahipti Emlyn Hughes. Dup dup diye seken topun nereye gideceğini tahmin etmek zordu. Topun direkten doneceğini sezip kafa atmak da... İnkıar etmeyin, orta sahayı geçiktiken sonra aşırıma vuruş yaparken (tuşta basılı tutup ters yöne itip bırakarak) Match Magazine reklamını işaret olarak kullandığınızı biliyorum. Bir de hala, kaleci-lerin neden karşı karşıya pozisyonlarında eğilipler beklediklerini merak ediyorum, ama bunu dert etmiyorum; Emlyn Hughes bu yüzden mükemmel değil miydi zaten?

Nostaljik puan: 10/10

### The Great Giana Sisters - 1987

**Punkçı kafaya tuğlaları kırmak...**



Danny DeVito'ya benzerliğiyle dikkat çeken Mario Bros'un elinde İngiliz anahtarıyla sağa sola koşturduğu dönemler... Sadece musluk değil, kaplumbağa da tamir edebildiğini ispatlayan Mario'nun bir düşüşü olmalıydı, eninde ya da sonunda. Ancak bu düşüşe iki punkçı kız kardeşin sebep olabileceğini hayal edemezdiler kimse. Bir taklıtı Great Giana Sisters. Ve bir taklıdin bu kadar güzel olması, bu denli ses çıkmaması ilginçtir (ki buna "ses getirmesi" de deniliyor).

Tek kişilik oyun bir yana, iki kişilik oyunun eğlenceli olmasının sebebi, "Haha, ben beşinci bölümdeyim, sense iki! Seni sefil, seni aşağılık, seni hayvan!" diye kötü adam tavırla arkadaşınızla dalga geçebilmenizdir. Tabii iki kişilik oyunu çekirdiğinizde oyun sahada 9 kişi kalan takımı dönmüyordu; her şey sağlamdı. Heyecanlı, hareketli bölüm tasarımları; güzel grafikler; kafasına bastığınızda ölen yaratıklar; kafasına bastığınızda öldüğünüz, zıplayan oklar... Eriyen yolları saymıyorum tabii. Ama neden saymıyorum, bilmiyorum. Kontrollerin netliği ve kolaylığı da oyun için bir artıdır.

Amacınızın yüzde seksenini kafanızı bir yere vurmanın oluşturduğu bir oyun için Giana Sisters fazlasıyla eğlenceliydi. Zaten "Mario Bros'un taklısı" olarak değil, "Giana Sisters" olarak anılmışının nedeni de bundan başka bir şeyle değildir.

Nostaljik puan: 8/10



Sorumlu Yazı İşleri Müdürü Sinan Akkol,  
sakkol@level.com.tr  
VefaBayırı 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

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

#### Serbest Yazarlar

Ali Güngör gali@level.com.tr  
Eser Güven eser@level.com.tr  
Burak Akmenek burak@level.com.tr  
Emin Barış megaemin@level.com.tr  
Göker Nurbeyler  
gnurbeyler@level.com.tr  
Güven Çatak guven@level.com.tr  
Kaan Alkin jesuskane@level.com.tr  
Serpil Ulutürk serpil@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  
Grafik Asistanı Zeynep Bilmez, zeynep@level.com.tr

#### Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özerdem  
Finans Müdürü Aylin Aldemir  
Pazarlama Müdürü Özlem Cenker  
Halkla İlişkiler Müdürü Ayten Çar  
İş Geliştirme Müdürü Gülcün Bayraktar  
Abone Bölümü Satış Müdürü Asu Bozayla  
Abone Servisi Ebru Cinek, Nihan Özkasap  
Dağıtım Müdürü Cem Cenker  
Dağıtım Asistanı Mehmet Çil  
Üretim Koordinatörü Turgay Tekatan

#### VOGEL BURDA MEDYA Yayıncılık ve Ticaret A.Ş

Adına Sahibi Gökhun Sungurtekin  
VefaBayırı 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 Yeliz Koyun,  
kyeliz@vogel.com.tr  
Reklam Trafikeri Aynur Kına,  
aynur@vogel.com.tr  
Matbaa Adresi ASİR 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

Yayınçılık ve Ticaret A.Ş  
VefaBayırı 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.



# Gelecek sayı

